



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102317968 A

(43) 申请公布日 2012. 01. 11

(21) 申请号 201080007329. 0

(51) Int. Cl.

(22) 申请日 2010. 02. 04

G06Q 50/00 (2012. 01)

(30) 优先权数据

10-2009-0011124 2009. 02. 11 KR

(85) PCT申请进入国家阶段日

2011. 08. 11

(86) PCT申请的申请数据

PCT/KR2010/000680 2010. 02. 04

(87) PCT申请的公布数据

W02010/093142 EN 2010. 08. 19

(71) 申请人 三星电子株式会社

地址 韩国京畿道

(72) 发明人 韩东勋 徐贤哲 康成旭 朴钟仁

(74) 专利代理机构 北京市柳沈律师事务所

11105

代理人 钱大勇

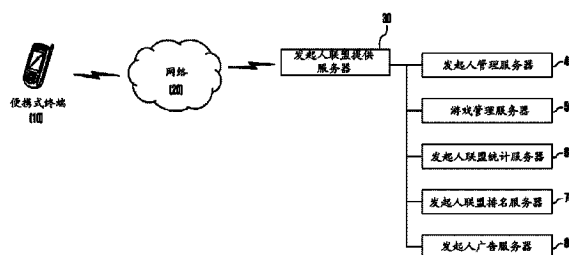
权利要求书 2 页 说明书 7 页 附图 9 页

(54) 发明名称

提供游戏的方法及其系统

(57) 摘要

一种用于提供游戏的系统包括:发起人联盟提供服务器,其根据从电子设备接收到的发起人联盟选择信号向该电子设备发送发起人联盟列表,以及当运行与从发起人联盟列表中选择出的特定发起人联盟对应的游戏时发送登记在该特定发起人联盟中的广告数据。电子设备在从游戏模式的菜单列表中选择该发起人联盟的情况下向发起人联盟提供服务器请求发起人联盟列表并且接收发起人联盟列表,以及当运行与该特定发起人联盟对应的游戏时显示游戏运行屏幕,该游戏运行屏幕在一侧包括广告数据。



1. 一种用于提供游戏的系统,该系统包括:

发起人联盟提供服务器,其根据从电子设备接收到的发起人联盟选择信号向该电子设备发送发起人联盟列表,以及当运行与从发起人联盟列表中选择出的特定发起人联盟对应的游戏时发送登记在该特定发起人联盟中的广告数据;和

电子设备,其在从游戏模式的菜单列表中选择该发起人联盟的情况下向发起人联盟提供服务器请求发起人联盟列表并且接收发起人联盟列表,以及当运行与该特定发起人联盟对应的游戏时显示游戏运行屏幕,该游戏运行屏幕在一侧包括广告数据。

2. 如权利要求 1 所述的系统,还包括:发起人管理服务器,其登记和管理由特定发起人设置的发起人联盟信息。

3. 如权利要求 1 所述的系统,还包括:发起人联盟排名服务器,其从发起人联盟提供服务器接收包括使用该特定发起人联盟的用户的分数和胜利或失败的信息中的至少一个的结果数据,并管理用户的排名。

4. 如权利要求 1 所述的系统,还包括:发起人广告服务器,其登记由发起人输入的广告,并向发起人联盟提供服务器发送该广告数据,以便在游戏运行屏幕中包括该广告数据。

5. 如权利要求 1 所述的系统,其特征在于,如果从由电子设备显示的发起人联盟列表当中选择该特定发起人联盟,则该发起人联盟提供服务器检查该特定发起人联盟时间段是否有效。

6. 如权利要求 5 所述的系统,其特征在于,如果该特定发起人联盟时间段有效,则该电子设备运行该特定发起人联盟中的游戏。

7. 如权利要求 5 所述的系统,其特征在于,该发起人联盟提供服务器发送通知电子设备发起人联盟时间段终止的消息,从发起人联盟排名服务器接收该特定发起人联盟的获奖人列表,以及如果该特定发起人联盟时间段终止则向该电子设备发送接收的获奖人列表。

8. 如权利要求 7 所述的系统,其特征在于,该获奖人列表包括高排名的用户的 ID 和由发起人登记的广告数据。

9. 如权利要求 1 所述的系统,其特征在于,该电子设备发送包括胜利或失败的信息和分数中的至少一个的结果数据、从发起人联盟提供服务器接收根据该结果数据的排名列表、以及当发起人联盟比赛终止时显示接收的排名列表。

10. 一种用于使用发起人联盟提供电子设备的游戏的方法,该方法包括:

如果运行游戏模式,则显示菜单列表;

如果从该菜单列表中选择发起人联盟,则向发起人联盟提供服务器请求发起人联盟列表并接收发起人联盟列表;

从发起人联盟提供服务器接收从发起人联盟列表当中选择的特定发起人联盟信息并在屏幕上输出该特定发起人联盟信息;以及

如果从该特定发起人联盟请求游戏运行,则显示游戏运行屏幕,该游戏运行屏幕在一侧包括从发起人联盟提供服务器接收到的广告数据。

11. 如权利要求 10 所述的方法,其特征在于,该发起人联盟信息包括发起人联盟时间段、发起人联盟名称、比赛条件、颁奖条件、参与条件和奖品列表中的至少一个。

12. 如权利要求 10 所述的方法,还包括:向发起人联盟提供服务器发送包括胜利或失败的信息和分数中的至少一个的结果数据、从发起人联盟提供服务器接收根据该结果数据

的排名列表、以及当比赛终止时输出接收的排名列表。

13. 如权利要求 10 所述的方法,还包括:确定从发起人联盟提供服务器接收到的特定发起人联盟时间段是否有效;以及如果该特定发起人联盟时间段有效,则运行该特定发起人联盟中的游戏。

14. 如权利要求 13 所述的方法,还包括:如果该特定发起人联盟时间段终止,则从发起人联盟提供服务器接收通知该特定联盟时间段终止的消息、以及从发起人联盟提供服务器接收该特定发起人联盟的获奖人列表,以及输出接收的消息和获奖人列表。

15. 如权利要求 14 所述的方法,其特征在于,该获奖人列表包括根据由该特定发起人联盟登记的信息而排名的用户 ID 和由发起人登记的广告数据。

提供游戏的方法及其系统

技术领域

[0001] 本发明涉及用于在便携式终端上提供游戏的系统和方法。更具体地,涉及用于使用发起人联盟提供游戏的系统和方法,其中用户通过由发起人登记的包括赏金的发起人联盟使用游戏。

背景技术

[0002] 目前,利用便携式终端的移动通信服务的服务区域正在从语音呼叫服务扩展到无线互联网服务,其中无线互联网服务正在从以文本为中心的服务演化到多媒体服务。随着便携式终端的发展变得更先进,数据传输速度得以提高并且网络技术得以发展。

[0003] 根据近来的趋势,便携式终端提供各种类型的内容以供使用,特别是与用于听音乐的 MP3 (MPEG 音频第 3 层) 功能、用于听或看音频和视频信号的视频播放功能、和游戏功能有关的内容。这些项的流行快速增加。

[0004] 在便携式终端的上述内容当中,游戏功能作为使得便携式终端的用户能够不考虑地点消磨他们的额外时间的应用而提供。此外,用户现在通过为特定游戏建立的联盟玩游戏特定时间段。

发明内容

[0005] 在这种情况下,用户可以通过在游戏停止时通过网络登记在游戏服务器中的排名信息来检查他的排名。当用户排名高时,他/她通常很高兴,但是在不得不连续检查一些感兴趣的游戏的排名中可能存在困难。

[0006] 此外,在游戏提供商的情况下,连续地提供排名服务可能也有显著的成本,因此如果没有连续地出售游戏软件,则由于服务器运行成本将引起总利润减少。

[0007] 此外,现有的在游戏内吸引广告的方法已经被用户认识到是没有任何益处的障碍,因此它难以吸引广告。

[0008] 解决方案

[0009] 本发明提供一种用于提供游戏的方法和系统,其中发起人能够为特定的游戏登记发起人联盟。

[0010] 本发明还提供一种用于提供游戏的方法和系统,其中在使用游戏时介绍发起人概念,以使得在发起人联盟时间段终止之后,比较排名、给予最高排名以补偿、以及发起人通过登记在发起人联盟中的广告获利,从而使得更易于吸引发起人。

[0011] 根据本发明的示范性方面,一种用于提供游戏的系统包括:发起人联盟提供服务器,其根据从电子设备接收到的发起人联盟选择信号向该电子设备发送发起人联盟列表,以及当运行与从发起人联盟列表中选择出的特定发起人联盟对应的游戏时发送登记在该特定发起人联盟中的广告数据;和电子设备,其在从游戏模式的菜单列表中选择该发起人联盟的情况下向发起人联盟提供服务器请求发起人联盟列表并且接收发起人联盟列表,以及当运行与该特定发起人联盟对应的游戏时显示游戏运行屏幕,该游戏运行屏幕在一侧包

括广告数据。

[0012] 根据本发明的另一个示范性方面,一种用于使用发起人联盟提供电子设备的游戏的方法包括:如果运行游戏模式则显示菜单列表;如果从该菜单列表中选择发起人联盟,则向发起人联盟提供服务器请求发起人联盟列表并接收发起人联盟列表;从发起人联盟提供服务器接收从发起人联盟列表当中选择的特定发起人联盟信息并在屏幕上输出该特定发起人联盟信息;以及如果从该特定发起人联盟请求游戏运行,则显示游戏运行屏幕,该游戏运行屏幕在一侧包括从发起人联盟提供服务器接收到的广告数据。

[0013] 有益效果

[0014] 根据本发明,发起人可以通过奖励使用发起人联盟的用户当中的高排名用户来增大游戏用户的数目并最大化广告效果。此外,本发明可以将发起人联盟应用于可以通过网络使用的所有设备的战斗游戏、单人游戏和复杂的硬核游戏等,并且可以产生新的广告市场,因为发起人联盟甚至可以通过稍微的修改应用于现有游戏。此外,根据本发明,即使发起人不在成本很高的脱机游戏冠军中登广告,发起人也可以以很低的成本在发起人联盟中登广告。

附图说明

[0015] 通过下面结合附图的描述,本发明的特定示范性实施例的上述和其它示范性方面、特征和优点将更加明显,其中:

[0016] 图 1 示出了根据本发明的示范性实施例的系统的配置;

[0017] 图 2 是示出根据本发明的示范性实施例的登记发起人联盟的过程的流程图;

[0018] 图 3 到 5 示出了根据本发明的示范性实施例的登记发起人联盟的过程的屏幕;

[0019] 图 6 是示出根据本发明的示范性实施例的运行发起人联盟的过程的流程图;和

[0020] 图 7 到 15 示出了根据本发明的示范性实施例的运行发起人联盟的过程的屏幕。

具体实施方式

[0021] 将参考附图详细描述本发明的示范性实施例。在附图中始终使用相同的参考数字以指代相同的或相似的部分。可以省略合并于此的公知功能和结构的详细描述以避免混淆本领域普通技术人员对本发明的主题的理解。

[0022] 在本发明的示范性实施例中,发起人联盟是指使得用户能够作为公司或个人使用游戏特定时间段、变为特定游戏的发起人、以及使用在单独的网页中提供的发起人联盟登记工具登记与游戏的运行有关的各种条件的联盟。这里,各种条件可以包括发起人联盟名称、联盟时间段、参与条件、个人信息条件、奖励奖品条件、比赛分数和比赛条件。此时,可以被登记为发起人联盟的游戏可以包括通过网络可用的所有游戏。此后,当发起人联盟终止时,用户可以根据他的排名从登记该发起人联盟的发起人处得到奖励。

[0023] 在下文中,在本发明的示范性实施例中,将便携式终端作为可以使用发起人联盟的装置的代表性示例说明,但是该装置不局限于包括移动通信终端、笔记本电脑、PSP(便携式的游戏台)和上网本的便携式终端。也就是说,装置可以包括诸如 IPTV(互联网协议电视机)和个人计算机的电子设备。

[0024] 图 1 示出了根据本发明的示范性实施例的系统的配置。

[0025] 现在参考图 1, 根据本发明的示范性实施例的系统包括便携式终端 10、网络 20、发起人联盟提供服务器 30、发起人管理服务器 40、游戏管理服务器 50、发起人联盟统计服务器 60、发起人联盟排名服务器 70 和发起人广告服务器 80。

[0026] 便携式终端 10 可以根据用户的请求运行游戏模式。此时, 可以在游戏模式中运行的游戏包括可以不考虑特定的游戏风格应用用户的排名的各种游戏, 诸如策略游戏、战斗游戏和单人游戏等等。这里, 当运行游戏模式时, 便携式终端 10 可以在显示器屏幕上显示用于游戏模式的菜单列表。此外, 如果用户从菜单列表选择发起人联盟, 则便携式终端 10 可以连接到发起人联盟提供服务器 30。此后, 当连接到发起人联盟提供服务器 30 时, 便携式终端 10 可以接收发起人登记的发起人联盟列表并向屏幕显示接收的发起人联盟列表。

[0027] 便携式终端 10 向发起人联盟提供服务器 30 发送在发起人联盟列表当中选择特定发起人联盟的选择信号。此时, 便携式终端 10 可以通过发起人联盟提供服务器 30 检查特定发起人联盟时间段的有效性。此后, 如果特定发起人联盟时间段终止, 则便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收通知便携式终端 10 的用户特定发起人联盟被终止的消息, 以弹出窗口的形式显示消息, 以及向屏幕显示获奖人的列表。此时, 获奖人列表可以包括由发起人登记的广告数据 (图像和短语等)。此外, 如果特定发起人联盟时间段有效 (即, 未期满), 则便携式终端 10 可以运行发起人联盟中的游戏。

[0028] 便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收关于特定发起人联盟的信息, 并且可以向屏幕显示接收的信息。这里, 关于特定发起人联盟的信息可以包括由发起人登记的广告数据。此外, 便携式终端 10 向发起人联盟提供服务器 30 发送结果数据, 包括根据比赛的终止的分数数据和根据成功或失败的数据。此后, 便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收排名列表并且向屏幕显示接收的排名列表。

[0029] 网络 20 可以包括例如可以向任意服务器发送数据的移动通信网络、无线互联网网络和通过有线电缆可用的通信网络。这样的网络 20 根据便携式终端 10 的发起人联盟选择信号将便携式终端 10 与发起人联盟提供服务器 30 连接。

[0030] 发起人联盟提供服务器 30 扮演连接发起人管理服务器 30、游戏管理服务器 50、发起人联盟统计服务器 60、发起人联盟排名服务器 70 和发起人广告服务器 80 的角色。具体地, 发起人联盟提供服务器 30 可以根据便携式终端 10 的发起人联盟选择信号向便携式终端 10 发送发起人联盟列表。此时, 发起人联盟列表可以登记在发起人管理服务器 40 中。这里, 发起人联盟提供服务器 30 可以向便携式终端 10 发送关于由便携式终端 10 从发起人联盟列表中选择出的特定发起人联盟的信息。

[0031] 如果从便携式终端 10 中选择特定发起人联盟, 则发起人联盟提供服务器 30 可以确定特定发起人联盟时间段是否有效。此时, 在特定发起人联盟时间段有效 (即未到期) 的情况下, 发起人联盟提供服务器 30 使得便携式终端 10 能够运行发起人联盟中的特定游戏。此外, 在特定发起人联盟时间段终止的情况下, 发起人联盟提供服务器 30 可以向便携式终端 10 发送通知特定发起人联盟终止的消息并且提供获奖人的列表。获奖人列表可以包括广告数据。

[0032] 发起人联盟提供服务器 30 可以包括游戏屏幕中的广告数据, 并且通过网络 20 向便携式终端 10 发送广告数据。此后, 在发起人联盟终止的情况下, 发起人联盟提供服务器 30 可以从便携式终端 10 接收关于相应的发起人联盟的游戏的结果数据, 并且向发起人联

盟排名服务器 70 发送接收到的结果数据。然后,发起人联盟提供服务器 30 可以从发起人联盟排名服务器 70 接收排名列表,并且向便携式终端 10 发送接收到的排名列表。

[0033] 继续参考图 1,发起人管理服务器 40 是使得发起人能够通过特定网页中提供的工具搜索登记在特定游戏服务器中的游戏并且将期望的游戏设置为发起人联盟的服务器。此时,发起人管理服务器 40 使得发起人能够选择游戏并且设置和登记发起人联盟名称、联盟时间段、比赛条件、获奖条件、参与条件和选择的游戏的益处。

[0034] 游戏管理服务器 50 是登记和管理可以作为发起人联盟提供的游戏的服务器。此时,可以根据在特定网页中提供的游戏登记工具的类型编写游戏登记,并且可以登记游戏的发起人可以是例如公司或个人。

[0035] 发起人联盟统计服务器 60 是计算用户到发起人联盟的连接数并且统计地管理计算结果直到发起人联盟时间段终止的服务器。也就是说,发起人联盟统计服务器 60 可以根据发起人联盟的用户的使用管理信息、将广告的期望效果生成为数据、并且向发起人提供生成的数据的服务器。

[0036] 发起人联盟排名服务器 70 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收诸如发起人联盟的胜利或失败记录和分数之类的结果数据并且管理接收到的结果数据。此时,发起人联盟排名服务器 70 可以管理结果数据的用户的排名。这里,发起人联盟排名服务器 70 可以根据便携式终端 10 的特定发起人联盟的排名搜索请求信号向发起人联盟提供服务器 30 发送相应的发起人联盟的排名列表。

[0037] 发起人广告服务器 80 是向发起人联盟提供服务器 30 发送由发起人登记的发起人联盟的名称屏幕、游戏屏幕和排名屏幕等的服务器。此时,发起人广告服务器 80 可以存储诸如广告的内容和由发起人登记的广告的大小之类的信息。

[0038] 图 2 是示出了根据本发明的示范性实施例的登记发起人联盟的过程的流程图,以及图 3 到 5 示出了根据本发明的示范性实施例的登记发起人联盟的过程的屏幕。

[0039] 现在参考图 2 到 5,在步骤 (S201),发起人连接到他能够登记发起人联盟的特定网页。发起人可以使用可以连接到网络 20 的设备以便连接到特定的网页。这里,发起人可以包括能够将特定的游戏登记为发起人联盟以便进行广告的公司或个人,并且可以为通过发起人联盟使用游戏的用户提供广告。

[0040] 如果发起人连接到他能够登记发起人联盟的特定网页,则在步骤 (S203),发起人可以运行发起人联盟登记工具。例如,如图 3 所示,发起人可以选择在特定网页中提供的发起人联盟登记工具 301。此时,诸如例如网页的介绍、游戏列表、发起人联盟列表、发起人联盟工具、网板、发起人的校正和确认、发起人联盟支付、发起人联盟排名检查和发起人联盟礼物查询等等之类的各种菜单是可以在该特定网页中提供的项的示例。

[0041] 在步骤 (S205),发起人能够选择特定游戏用于登记为发起人联盟。此时,可以从由游戏管理服务器 50 登记的各种游戏当中选择特定游戏。

[0042] 仍然参考图 2,在步骤 (S207),如果选择特定的游戏,则发起人登记与发起人联盟的登记有关的各种信息。此时,各种信息可以包括例如发起人联盟的名称、名称描述屏幕的广告内容、在游戏期间显示的广告内容、排名显示屏幕的广告内容、游戏参与条件、比赛条件、时间段、奖品列表和发起人费用等等。

[0043] 例如,如图 4 所示,在发起人联盟登记的第一步骤中,发起人可以从登记在游戏管

理服务器 50 中的游戏当中选择要被登记为发起人联盟的游戏。此外,发起人可以输入发起人联盟的名称。此外,发起人可以执行用于广告插入的输入。此时,各种尺寸的广告可以显示在显示屏幕上的各种地方。具体地,广告可以显示在发起人联盟名称、游戏运行屏幕和排名列表屏幕等中。

[0044] 此外,例如如图 5 的示范性屏幕快照中所示,在发起人联盟登记的第二步骤中,发起人能够登记发起人联盟参与条件。此时,发起人能够根据比赛参与的最少次数、最小获胜率、个人联系信息的登记和用户验证等登记参与条件。此外,发起人可以输入用于发起人联盟的比赛条件。此时,发起人可以登记比赛条件,诸如在对一个对手的特定次数之前允许重赛、限制用户在一天中可以参与的游戏数、以及在联赛游戏情况下仅仅允许每个游戏的获胜者连接到相应的发起人联盟等等。此外,发起人可以设置发起人联盟时间段。此外,发起人可以登记对于发起人联盟的用户的颁奖条件。

[0045] 此时,发起人可以登记诸如联赛高排名者、最高分数高排名者、和平均分数高排名者等之类的信息作为颁奖条件。发起人也可以登记颁奖日期,并且可以检查发起人联盟费用。此时,发起人联盟费用可以根据发起人信息登记而有区别地应用。

[0046] 返回来参考图 2,在步骤 (S209),发起人也可以输入与发起人联盟登记有关的各种信息,然后根据输入的信息登记发起人联盟。此时,可以将发起人联盟登记在发起人联盟管理服务器 40 中,并且可以根据用户的请求通过发起人联盟提供服务器 30 提供。

[0047] 图 6 是示出了根据本发明的示范性实施例的运行发起人联盟的过程的流程图,以及图 7 到 15 示出了根据本发明的示范性实施例的在运行发起人联盟的过程期间的屏幕显示的各个屏幕。

[0048] 现在参考图 6 到 15,并且具体地图 6 的流程图,在步骤 (401),便携式终端 10 可以根据用户的请求运行游戏模式。此时,便携式终端 10 可以包括不考虑游戏风格的各种游戏的列表作为可以运行的游戏,诸如策略游戏、战斗游戏和单人游戏等。

[0049] 此后,在步骤 (S403),便携式终端 10 可以在屏幕中显示菜单的列表。例如,如图 7 所示,菜单列表可以展示 1. 新游戏、2. 网络游戏、3. 发起人联盟、以及 4. 排名查询。

[0050] 继续参考图 6,在步骤 (S405),便携式终端 10 可以确定是否从菜单列表中选择发起人联盟。

[0051] 此时,如果选择了发起人联盟,则便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收被登记为发起人联盟的发起人联盟列表,并且在步骤 (S407),便携式终端 10 在屏幕上显示接收的发起人联盟列表。例如,如图 8 所示,便携式终端 10 可以在屏幕上显示发起人联盟列表。此时,发起人联盟列表可以包括并提供发起人联盟名称和时间段信息。

[0052] 此外,在步骤 (S409),便携式终端 10 可以感测由用户输入的对于接收的发起人联盟列表当中的特定发起人联盟的选择信号。此时,便携式终端 10 可以向发起人联盟提供服务器 30 发送特定发起人联盟选择信号。

[0053] 此后,在步骤 (S411),便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收关于特定发起人联盟的信息,并且可以向屏幕显示接收的信息。例如,如图 8 和 9 所示,如果从发起人联盟列表当中选择 000 ABC 发起的个人联盟 503,则便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收与 000 ABC 发起的个人联盟对应的发起人联盟信息。

[0054] 此时,便携式终端 10 可以在屏幕中显示诸如发起人联盟参与条件、游戏条件、颁

奖条件、时间段、颁奖日期和颁奖细节等之类的信息。

[0055] 例如,如图 8 和 10 所示,如果从发起人联盟列表当中选择 000 XYZ 预赛联盟 505,则便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收与 000 XYZ 预赛联盟对应的发起人联盟信息。此时,便携式终端 10 可以在屏幕中显示包括 000 XYZ 预赛联盟 505 的发起人联盟参与条件、比赛条件、比赛分数、时间段、颁奖条件、颁奖日期和颁奖细节等信息。

[0056] 最后,参考图 8 和 11,例如,如果从发起人联盟列表当中选择 000 XYZ 法国第 1 天礼物联盟 507,则便携式终端 10 可从发起人联盟提供服务器 30 接收与 000 XYZ 法国第 1 天礼物联盟 507 对应的发起人联盟信息。

[0057] 此时,便携式终端 10 可以在屏幕中显示包括 000 XYZ 法国第 1 天礼物联盟 507 的参与条件、比赛信息、时间段、颁奖条件、颁奖日期和颁奖细节等的信息。

[0058] 此外,如果在图 6 的步骤 405 中没有从菜单列表中选择发起人联盟,则在步骤 (S413),便携式终端 10 运行与选择的菜单对应的功能。此时,便携式终端 10 可以通过网络 20 连接到另一个便携式终端以便运行选择的菜单。这里,便携式终端 10 可以向游戏服务器 20 请求运行诸如新游戏、网络游戏和排名查询之类的菜单作为相应的功能。

[0059] 在步骤 (S415),便携式终端 10 确定由用户选择的特定发起人联盟的游戏时间段是否终止。此时,便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收可以检查特定发起人联盟的游戏时间段是否终止的数据。

[0060] 在步骤 (S417),如果发起人联盟的时间段有效,则便携式终端 10 可以运行该选择的发起人联盟中的游戏。

[0061] 在步骤 (S419),如果游戏运行,则便携式终端 10 可以显示包括由发起人登记的广告数据的游戏运行屏幕。也就是说,发起人联盟提供服务器 30 可以从发起人广告名服务器 80 接收广告数据,并且可以向便携式终端 10 发送接收到的广告数据。此时,广告数据登记在发起人广告服务器 80 中。例如,如图 12 所示,便携式终端 10 可以在游戏屏幕上显示广告数据。此时,由发起人登记的广告可以显示在屏幕的右上方 509 和左下方 511。此时,显示广告的位置可以在登记发起人联盟的过程中由发起人改变。

[0062] 在步骤 (S421),便携式终端 10 确定是否感测到游戏终止信号。此时,如果感测到比赛终止信号,则在步骤 (S422),便携式终端 10 向发起人联盟提供服务器 30 发送结果数据,包括分数数据和根据成功或失败的数据。

[0063] 此后,在步骤 (S423),便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收根据结果数据的排名列表。这里,结果数据可以被从发起人联盟提供服务器 30 发送到发起人联盟排名服务器 70,可以被统计地管理,可以根据用户的排名而被排名以及可以被登记。然后,在步骤 (S424),便携式终端 10 可以从发起人联盟提供服务器 30 接收根据在发起人联盟排名服务器 70 中管理的用户的排名而排名的排名列表,并且可以向屏幕显示接收的排名列表。

[0064] 例如,如图 13 所示,便携式终端 10 可以向屏幕显示从发起人联盟提供服务器 30 接收的排名列表。

[0065] 此时,由发起人登记的广告 513 可以一起显示在排名列表中。

[0066] 在步骤 (S431),在显示发起人联盟排名列表之后,便携式终端 10 确定是否由用户请求重赛。此时,如果请求重赛,则便携式终端返回到步骤 (S417),并且执行运行发起人联

盟中的游戏的过程。另一方面,如果没有请求重赛,则便携式终端 10 终止关于发起人联盟运行的操作。

[0067] 此外,在步骤 (S415),如果发起人联盟时间段不有效(意思是该时间段已经终止),则在步骤 (S425),便携式终端 10 可以通过发起人联盟提供服务器 30 接收通知发起人联盟时间段的终止的弹出消息和发起人联盟获奖人列表,并且可以向屏幕显示接收的弹出消息和发起人联盟获奖人列表。例如,如图 14 所示,便携式终端 10 可以以弹出窗口的形式显示通知观看者发起人联盟有效时间段终止的消息。此外,如图 15 所示,发起人联盟获奖人列表可以从发起人联盟提供服务器 30 接收并且可以显示到屏幕上。此时,由发起人登记的广告 515 可以一起显示在获奖人列表中。

[0068] 在步骤 (427),在显示获奖人列表之后,便携式终端 10 可以确定是否感测到用于检查特定发起人联盟的用户总排名的信号。此时,如果感测到用于检查排名的输入信号,则在步骤 (S428),便携式终端 10 从发起人联盟提供服务器 30 接收发起人联盟排名列表。此后,在步骤 (S429),便携式终端 10 可以将接收的排名列表显示到屏幕上。另一方面,如果没有感测到用于检查发起人联盟排名的输入信号,则便携式终端 30 终止关于发起人联盟运行的操作。

[0069] 本发明不局限于此示例。也就是说,本发明可以应用于许多不同的电子设备,包括可以通过网络连接到发起人联盟提供服务器 30 的移动通信终端、笔记本计算机、PSP(便携式游戏台)、上网本、IPTV(互联网协议电视机)和个人计算机等,但是丝毫不局限于这些。

[0070] 尽管在上文已经详细描述了本发明的示范性实施例,但是显然应当理解,本领域技术人员可以对这里教导的基本发明构思的许多变化和/或修改将仍然落入由所附权利要求书所限定的本发明的精神和范围内。

[0071] 根据本发明的上述方法可以被实现在硬件中或者被实现为可以存储在诸如 CD ROM、RAM、软盘、硬盘或磁光盘之类的记录介质中或通过网络下载的软件或计算机代码,以使得可以通过使用通用计算机的这样的软件、或专用处理器或可编程或专用硬件(诸如 ASIC 或 FPGA)来执行这里描述的方法。如本领域中理解的,计算机、处理器或可编程硬件包括可以存储或接收当由计算机、处理器或硬件访问和执行时实现这里描述的处理方法的软件或计算机代码的存储器组件,例如 RAM、ROM、闪速存储器等等。

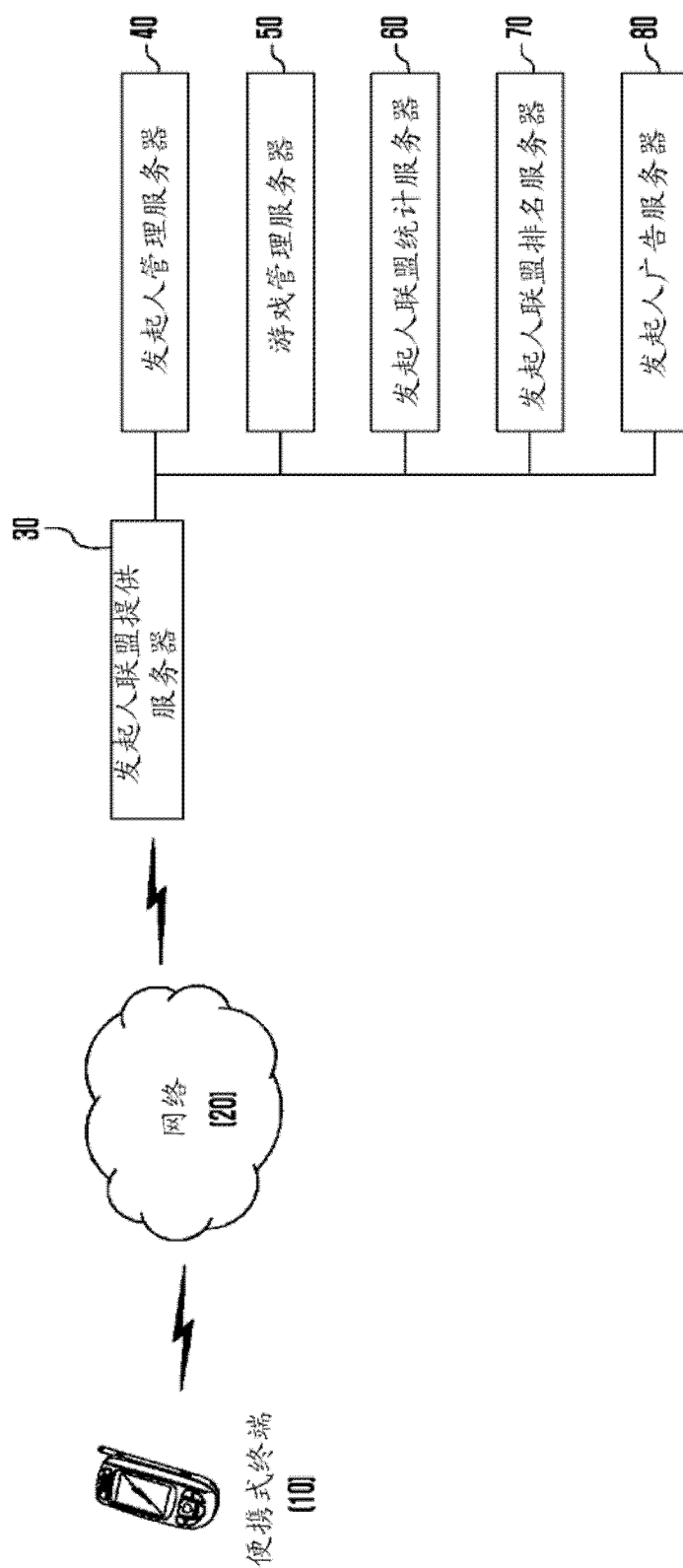


图 1

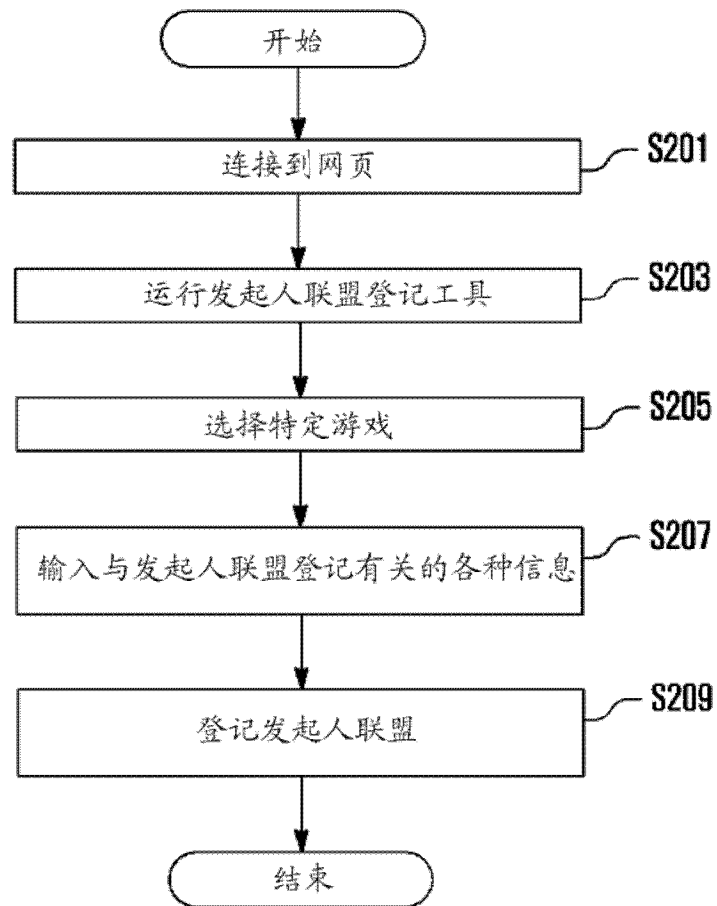


图 2

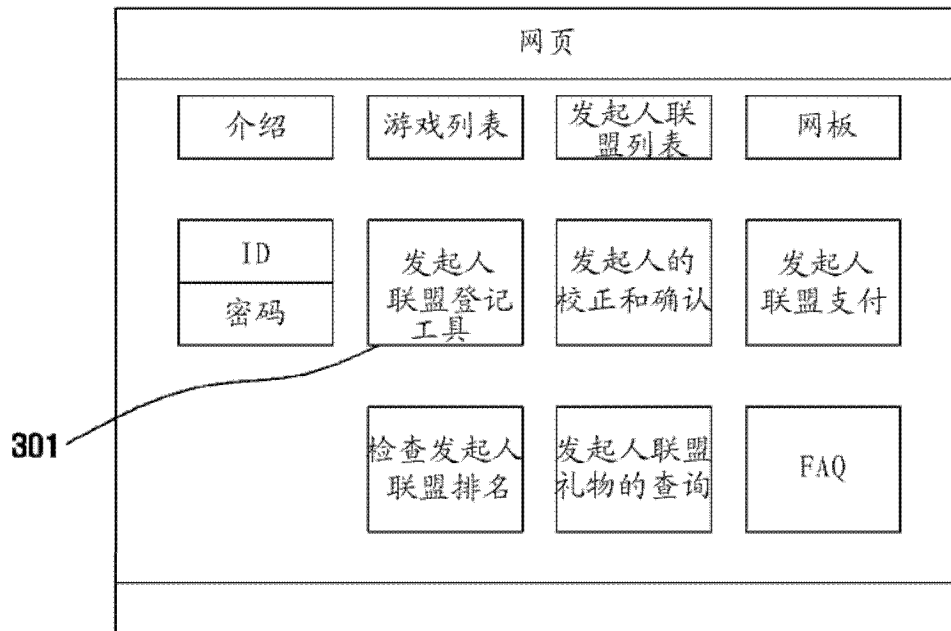


图 3

网页	
发起人联盟登记（步骤 1）	
• GAME SLECTION :	
• LEAGUE TITLE :	
ADVERTISEMENT	TITLE
• INSERTION :	DESCRIPTION SCREEN -
DURING GAME -	
RANKING DISPLAY -	
• GIFT PROVISION :	

图 4

网页	
发起人联盟登记（步骤 2）	
PARTICIPATION	
• CONDITION :	
MATCH	
• CONDITION :	
• PERIOD :	
PRIZE-AWARDING	
• CONDITION :	
PRIZE-AWARDING	
• DATE :	
SPONSOR	
• COSTS :	
	WON
	CALCULATE

图 5

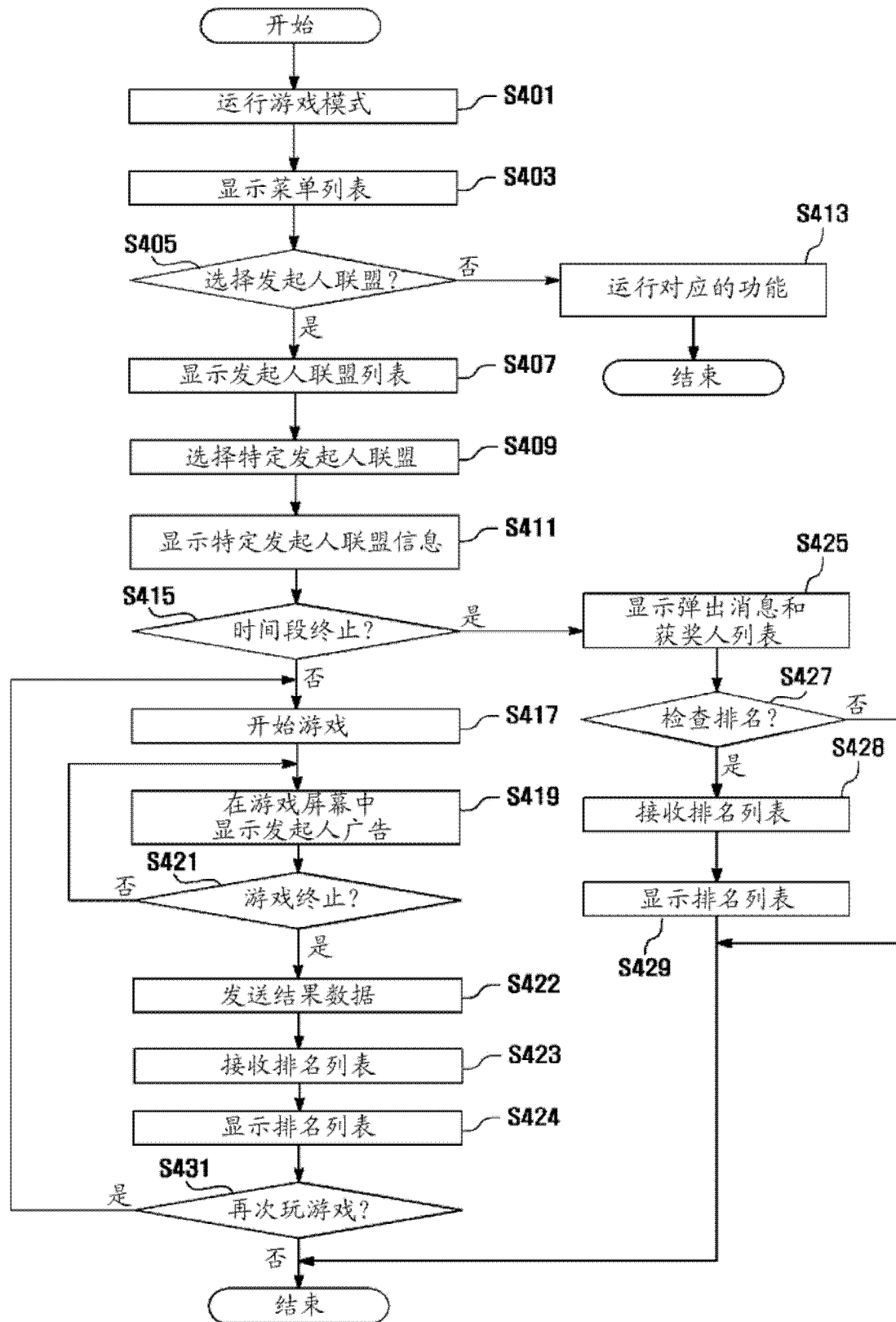


图6

501

菜单
1. 新游戏
2. 网络游戏
3. 发起人联盟
4. 排名查询

图 7

503

505

507

名称	时间段	
1. 000 ABC 发起的个人联盟	12/1 ~ 12/24	△
2. 000 XYZ 预赛联盟	9/1 ~ 9/30	▨
3. T KKK 个人联盟	12/1 ~ 12/31	
4. 000 ABC 法国特别联盟	1/1 ~ 6/30	
5. 000 XYZ 法国第 1 天礼物联盟	1/1 10:00am~12:00pm	
⋮	⋮	▽

图 8

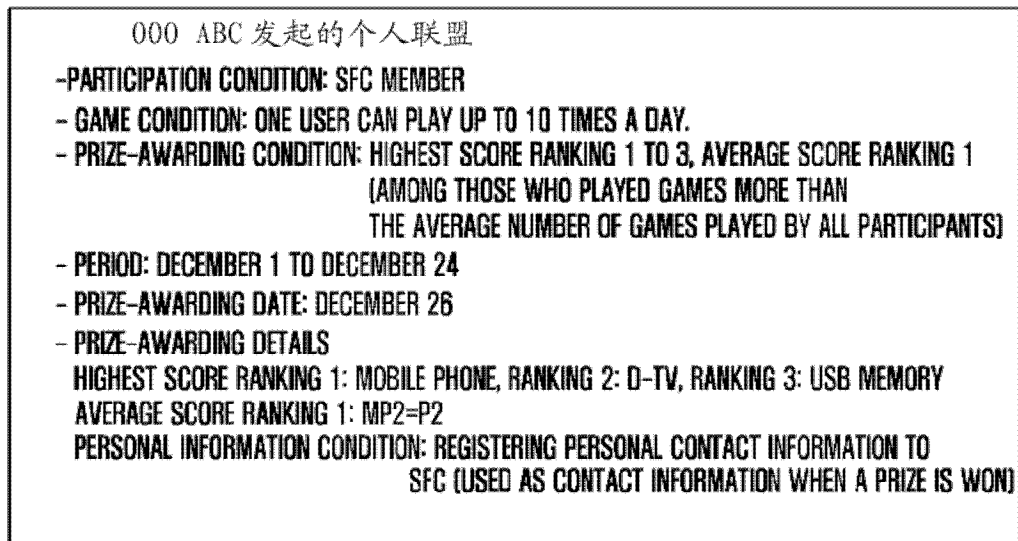


图 9



图 10

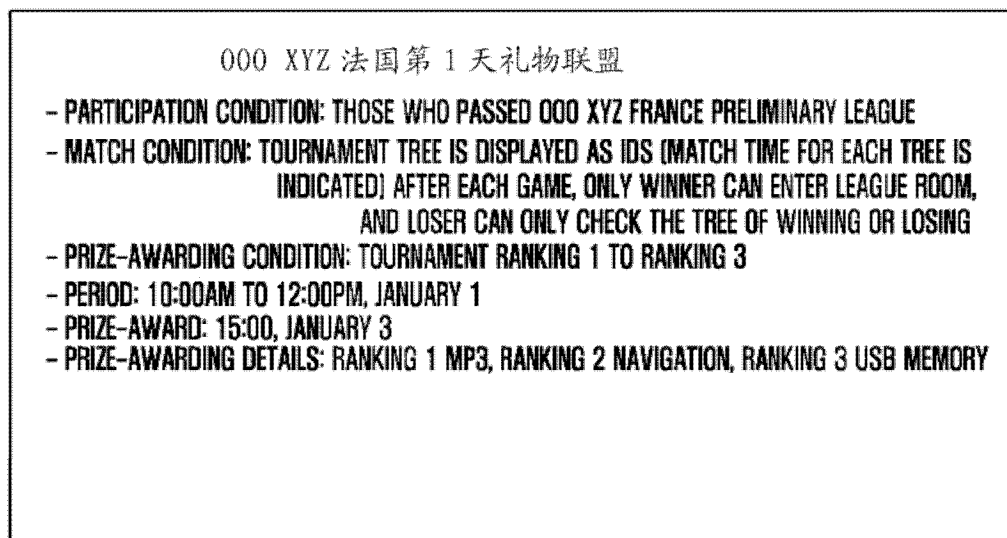


图 11

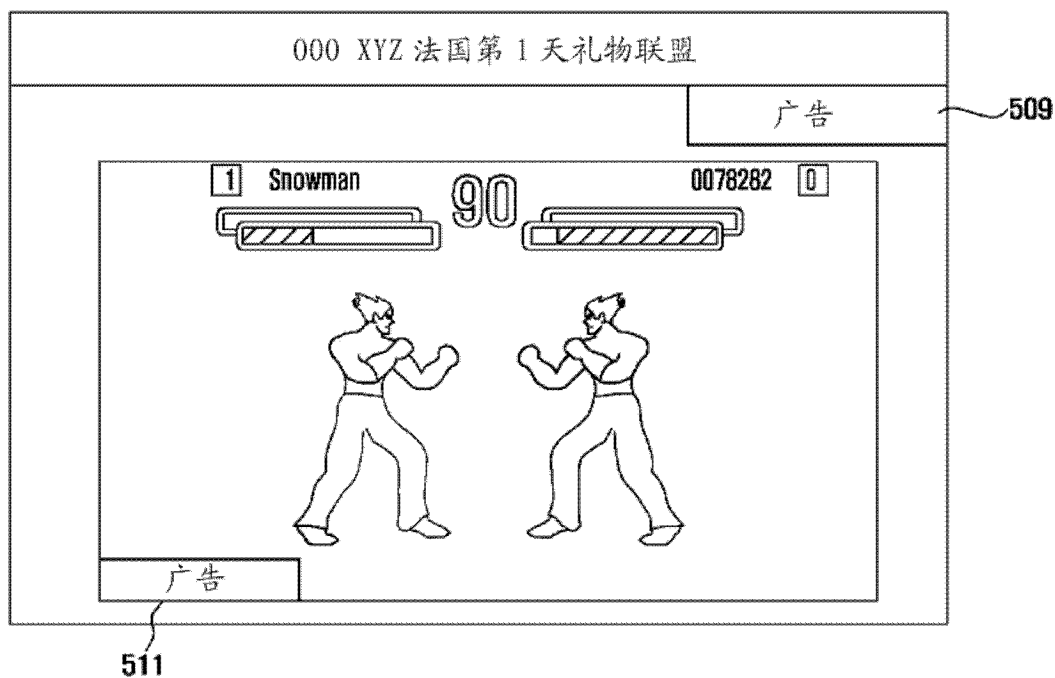


图 12

排名	等级	分数	
1. ID : KKT004	G	43761P	△
2. ID : SNOWMAN	S	31410P	▨
3. ID : 0078282	B	10134P	
4. ID : NOLLERWA	★ ★	10000P	
⋮		⋮	
广告			▽

513

图 13

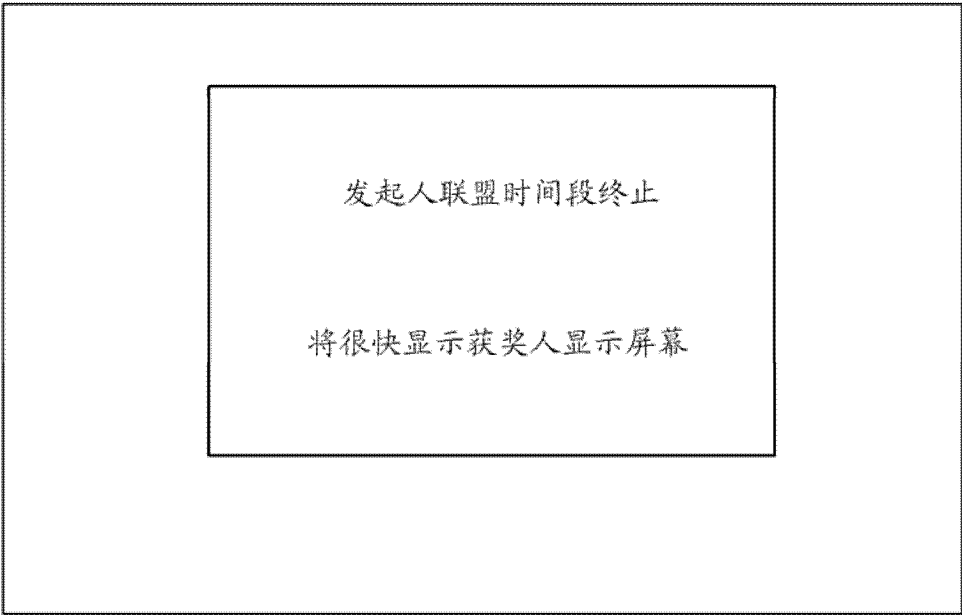


图 14



图 15