

克隆游戏账号建立方法及其系统

技术领域

本发明涉及一种账号管理方法及其系统，且特别是一种克隆游戏账号建立方法及系统。

背景技术

近年来，娱乐活动是现代人纾压、调剂身心的方式之一，其中又以可以跟使用者进行互动、同时可以享受到影音内容、社群交流的游戏应用最受到使用者的喜爱。同时，受惠于智能型装置的效能提升与普及，除了计算机游戏之外，行动游戏也快速兴起，配合世界各国推广国际型的电竞赛事，使得游戏产业以及进行游戏应用已经成为人们的日常生活之一。

一般来说，使用者可以具有多个账号，以进行多个游戏。使用者可以依据自己的喜好与时间来选择特定的游戏来进行。由于每个游戏成果，如游戏中的对象等都需要用户的投资或经营。一段时间下来，使用者通常会拥有过度分散且资产不一的游戏账号。

目前来说，使用者可以将自己的游戏账号卖给其他使用者。然而，目前并无公开的官方平台提供相关交易作业，游戏帐户的卖方需要自行管理整个出售程序，且必须随时注意买方的动态与讯息。对于游戏帐户的卖方而言整个出售程序系非常繁琐的。此外，买方也缺乏机制来验证卖方所出售的账号，换言之，卖方无法利用买方的账号来试玩游戏。在整个游戏帐户的交易过程中，对于卖方或买方都系非常不透明且高风险的。

发明内容

有鉴于此，本发明提供一种克隆游戏账号建立方法及其系统，其可以依据卖方账号建立克隆游戏账号以提供买方账号进行试玩。

本发明提供了一种克隆游戏账号建立方法，其步骤包含：首先，a) 由一服务器提供一游戏账号交易平台，其中该游戏账号交易平台连接多个游戏界面，当任一主账号注册该游戏账号交易平台时，该主账号绑定这些游戏界面相同用户的多个游戏账号。

接着，b)由一卖方使用者主账号选取任一该游戏账号，编辑该游戏账号的多个游戏对象与一拍卖金额，制作一拍卖信息，并将该拍卖信息登录至该游戏账号交易平台。

c) 当一拍卖信息登录至该游戏账号交易平台，该游戏账号交易平台依据该游戏账号对应的该游戏界面建立一测试游戏界面，并依据这些游戏对象生成一克隆游戏账号，供任一买方使用者主账号进入该测试游戏界面试用该克隆游戏账号。

d) 若该拍卖信息已完成交易且转移该游戏账号来绑定该买方使用者主账号时，则该游戏账号交易平台删除该克隆游戏账号。

再者，本发明提供了一种克隆游戏账号建立系统，包括一服务器、一卖方使用者端与一买方使用者端。

该服务器加载连接多个游戏界面的一游戏账号交易平台。当任一主账号注册该游戏账号交易平台时，该主账号绑定这些游戏界面相同用户的多个游戏账号。

该卖方使用者端具有一卖方使用者主账号。卖方使用者端选取任一该游戏账号，编辑该游戏账号的多个游戏对象与一拍卖金额，制作一拍卖信息，并将该拍卖信息登录至该游戏账号交易平台。其中，当一拍卖信息登录至该游戏账号交易平台时，该游戏账号交易平台依据该游戏账号对应的该游戏界面建立一测试游戏界面，并依据这些游戏对象生成一克隆游戏账号。

该买方使用者端具有一买方使用者主账号。买方使用者端进入该测试游戏界面试用该克隆游戏账号，或选取该拍卖信息购买该游戏账号。其中，若该拍卖信息已完成交易且转移该游戏账号来绑定该买方使用者主账号时，则该游戏账号交易平台删除该克隆游戏账号。

附图说明

图 1 是显示本发明克隆游戏账号建立方法实施例的流程图；

图 2a 至图 2f 是显示本发明卖方制作该拍卖信息的示意图；

图 3a 至图 3d 是显示本发明买方试用该克隆游戏账号的示意图；

图 4 是显示本发明克隆游戏账号建立系统实施例的连接关联图。

附图标记说明：S100~S108 本发明克隆游戏账号建立方法的流程步骤；400 克隆游戏账号建立系统；402 服务器；402a 游戏账号；402b 测试游戏界面；404 卖

方使用者端；406 买方使用者端。

具体实施方式

图 1 显示了本发明克隆游戏账号建立方法实施例的流程，包括：首先，a) 由一服务器提供一游戏账号交易平台，该游戏账号交易平台连接多个游戏界面，当任一主账号注册该游戏账号交易平台时，该主账号系绑定这些游戏界面相同用户的多个数游戏账号 S100。

接着，b) 由一卖方使用者主账号选取任一该游戏账号，编辑该游戏账号的多个游戏对象与一拍卖金额，制作一拍卖信息 S102，将该拍卖信息登录至该游戏账号交易平台。

图 2a 至图 2f 显示了本发明卖方制作该拍卖信息，如图 2a 所示，该卖方使用者可登入该游戏账号交易平台提供的刊登贩卖界面选择开启后，如图 2b 所示，选择该游戏账号中欲贩卖的角色进行复制，如图 2c 以及图 2d 所示，进一步，该卖方使用者可决定是否开启角色体验以及选择合适的体验条件，其中，如图 2e 所示，这些体验条件包含怪物类型、等级、数量或游戏地图等，此外，如图 2f 所示，该卖方使用者也可选择由买方试用者设定需要的体验条件。

在一些实施例中，这些游戏对象选自角色、道具、服务或该游戏账号所属的非变动数据资料，步骤 b) 还包含，b1) 该游戏账号交易平台进一步锁定该游戏账号，禁止变更欲交易的这些非变动数据资料。

c) 当一拍卖信息登录至该游戏账号交易平台，该游戏账号交易平台依据该游戏账号对应的该游戏界面建立一测试游戏界面，并依据这些游戏对象生成一克隆游戏账号 S104，提供任一买方使用者主账号进入该测试游戏界面试用该克隆游戏账号。

在一些实施例中，该测试游戏界面具有多个情境对象，其选自敌对角色、竞合角色、任务或该游戏界面所属的环境数据资料，此外，任一买方使用者主账号可以进入该测试游戏界面试用该克隆游戏账号 S106，较佳地，若多个买方使用者主账号同时申请该克隆游戏账号时，该游戏账号交易平台依这些买方使用者主账号申请时间，开放不同时段体验该克隆游戏账号。

图 3a 至图 3d 显示了本发明买方试用该克隆游戏账号的情景，如图 3a 所示，该买方使用者可登入该游戏账号交易平台，点选体验有兴趣的该拍卖信息后，如

图 3b 所示, 该游戏账号交易平台将提供推荐的体验环境, 如图 3c 所示, 显示由该卖方用户建立的这些体验条件, 此外, 或自行设定需要的体验条件, 如图 3d 所示, 这些体验条件包含怪物类型、等级、数量或游戏地图等。

之后, 判断该拍卖信息是否已完成交易且该游戏账号是否已转移来绑定该买方使用者主账号, d) 步骤 S108, 若该拍卖信息已完成交易且转移该游戏账号来绑定该买方使用者主账号时, 则该游戏账号交易平台删除该克隆游戏账号。

在一些实施例中, 这些游戏对象选自等级、进度、排名或该游戏账号所属的可变动数据资料, 步骤 d) 还包含, d1) 若该拍卖信息未完成交易时, 则设定一时间周期更新该拍卖信息的可变动数据资料; 值得注意的是, d2) 若该拍卖信息已完成交易, 但未转移该游戏账号绑定该买方使用者主账号时, 则通过该测试游戏界面, 供该买方使用者主账号检察这些游戏对象。

本发明克隆游戏账号建立方法所揭露的执行步骤还可以写成软件程序, 可以储存于任何微处理单元辨识、解读的记录媒体, 或包含有上述纪录媒体的物品及装置。不限定为任何形式, 上述物品可以为硬盘、软盘、光盘、ZIP、磁光装置(MO)、IC 芯片、随机存取内存(RAM), 或任何所属领域技术人员可使用的包含有上述纪录媒体的物品。

图 4 显示了本发明克隆游戏账号建立系统 400 的实施例, 该系统包括一服务器 402、一卖方使用者端 404 与一买方使用者端 406。

该服务器 402 可以执行且加载连接多个游戏界面的一游戏账号交易平台, 当任一主账号注册该游戏账号交易平台时, 该主账号绑定这些游戏界面相同用户的多个游戏账号 402a。

该卖方使用者端 404 连接该服务器 402, 具有一卖方使用者主账号, 得由这些游戏账号 402a 中选取任一者, 编辑该游戏账号 402a 的多个游戏对象与一拍卖金额, 制作一拍卖信息, 当该拍卖信息登录至该游戏账号交易平台, 该游戏账号交易平台依据该游戏账号对应的该游戏界面建立一测试游戏界面 402b, 并依据该些游戏对象生成一克隆游戏账号。

该买方使用者端 406 连接该服务器 402, 具有一买方使用者主账号, 用以进入该测试游戏界面 402b 试用该克隆游戏账号, 或选取该拍卖信息购买该游戏账号; 其中, 若该拍卖信息已完成交易且转移该游戏账号绑定该买方使用者主账号时, 则该游戏账号交易平台删除该克隆游戏账号。

本发明说明书所揭露的每一特征应可以用相同、均等或相似目的的取代物所取代。因此，除非有明确的指定，否则所揭露的每一个特征仅仅只是均等物或相似特征的一个种类的一实施例。

权利要求书

1. 一种克隆游戏账号建立方法，包括：

- a) 由一服务器提供一游戏账号交易平台，所述游戏账号交易平台连接多个游戏界面，当任一主账号注册所述游戏账号交易平台时，所述主账号绑定所述多个游戏界面相同用户的多个游戏账号；
- b) 由一卖方使用者主账号选取任一该游戏账号，编辑所述游戏账号的多个游戏对象与一拍卖金额，制作一拍卖信息，将所述拍卖信息登录至所述游戏账号交易平台；
- c) 当一拍卖信息登录至所述游戏账号交易平台，游戏账号交易平台依据游戏账号对应的游戏界面建立一测试游戏界面，并依据所述多个游戏对象生成一克隆游戏账号，提供任一买方使用者主账号进入所述测试游戏界面试用所述克隆游戏账号；以及
- d) 若拍卖信息已完成交易且转移游戏账号绑定所述买方使用者主账号时，则游戏账号交易平台删除所述克隆游戏账号。

2. 如权利要求 1 所述的克隆游戏账号建立方法，其中，游戏对象选自角色、道具、服务或游戏账号所属的非变动数据资料，其中，步骤 b) 还包括：

- b1) 游戏账号交易平台进一步锁定该游戏账号，禁止变更欲交易的非变动数据资料。

3. 如权利要求 1 所述的克隆游戏账号建立方法，其中，测试游戏界面具有多个情境对象，其选自敌对角色、竞合角色、任务或该游戏界面所属的环境数据资料。

4. 如权利要求 1 所述的克隆游戏账号建立方法，其中，游戏对象选自等级、进度、排名或该游戏账号所属的可变动数据资料，其中，步骤 d) 还包含：

- d1) 若拍卖信息未完成交易时，设定一时间周期更新拍卖信息的可变动数据资料。

5. 如权利要求 1 所述的克隆游戏账号建立方法，其中，步骤 d) 还包含：

- d2) 若拍卖信息已完成交易，但未转移该游戏账号绑定的买方使用者主账号时，通过测试游戏界面，提供该买方使用者主账号检察所述多个游戏对象。

6. 一种克隆游戏账号建立系统，其包括：

一服务器，加载一游戏账号交易平台连接多个游戏界面，当任一主账号注册游戏账号交易平台时，该主账号绑定所述多个游戏界面相同用户的多个游戏账号；

一卖方使用者端，具有一卖方使用者主账号，用以选取任一该游戏账号，编辑该游戏账号的多个游戏对象与一拍卖金额，制作一拍卖信息，将该拍卖信息登录至游戏账号交易平台；

其中，当一拍卖信息登录至游戏账号交易平台，该游戏账号交易平台依据该游戏账号对应的游戏界面建立一测试游戏界面，并依据所述多个游戏对象生成一克隆游戏账号；以及

一买方使用者端，具有一买方使用者主账号，用以进入该测试游戏界面试用所述克隆游戏账号，或所述选取拍卖信息购买该游戏账号；

其中，若所述拍卖信息已完成交易且转移该游戏账号绑定所述买方使用者主账号时，则所述游戏账号交易平台删除所述克隆游戏账号。