200906470

CHIPO_096PCT7236AI

# 發明專利說明書

（本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫）

※ 申請案號： 96105216

※ 申請日期： 96-11-28 ※IPC 分類： A63F 13/10 (2006.01)

## 一、發明名稱：（中文/英文）

與遊戲系統有關之資料轉換方法與系統，及其應用方法、應用系統及記錄媒體

## 二、申請人：（共 2 人）

**姓名或名稱：**（中文/英文）

1. 李明忠
2. 李明璋

**代表人：**（中文/英文）

**住居所或營業所地址：**（中文/英文）

1. 桃園縣中壢市龍壽新村 74 號
2. 桃園縣中壢市龍壽新村 74 號

**國　籍：**（中文/英文）

1. 中華民國
2. 中華民國

## 三、發明人：（共 2 人）

**姓　名：**（中文/英文）

1. 李明忠
2. 李明璋

**國　籍：**（中文/英文）

1. 中華民國
2. 中華民國

## 四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項☐第一款或☐第二款規定之事實，其事實發生日期為：　年　月　日。

☐ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號　順序註記】

☐ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號　順序註記】

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料　【格式請依：寄存機構、日期、號碼　順序註記】

國外生物材料　【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼　順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

## 九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明為一種與遊戲系統有關之資料轉換方法與系統，及其應用方法、應用系統及記錄媒體，其特別為一種與遊戲系統相關之資料轉換方法與系統，並根據本發明之資料轉換方法與系統提供新的遊戲方法、交易方法、遊戲系統、交易系統、及記錄媒體。

【先前技術】

遊戲系統開發是已經發展成熟的技術，無論是家用遊戲機、電腦遊戲或網路遊戲等，皆結合了優秀的軟硬體技術以製作出十分精良的遊戲。但是，由於目前每一遊戲系統間彼此皆相互獨立，各自擁有不同的遊戲角色、技能、裝備等遊戲元素，所以每一遊戲系統只能根據本身所儲存之遊戲資料來執行遊戲，並且所儲存之遊戲資料也只能提供給遊戲系統本身執行。

所以，習知的遊戲設計方式使得遊戲系統無法具有更廣泛的應用，例如：

一、適用於某一遊戲系統的遊戲資料無法在其他的遊戲系統中使用，所以當遊戲者每重新開始玩一種遊戲系統時，就需要重新開始培養遊戲系統中主角的能力、經驗、技能或裝備…等，對遊戲者而言非常地花費時間及體力。

二、適用於交易系統的交易資料無法在遊戲系統中使用，其中交易系統係為現實生活中執行各項活動之系統，而交易資料則為紀錄有各項活動紀錄之資料，因為遊戲者在現實生活的

活動經驗無法反應至遊戲中遊戲主角的能力上，所以並無法刺激遊戲者於遊戲過程中積極參與現實生活中的活動，以提升自身能力。

三、遊戲系統的遊戲資料無法在交易系統中使用，所以目前遊戲者由遊戲系統中所獲得的經驗成就無法轉換為在現實生活中進行各種交易活動的具體價值，所以常造成許多人對於玩遊戲系統只是浪費時間、體力的價值判斷。

因此，若能使原本僅能應用於單一遊戲系統中之遊戲資料應用在其他遊戲系統或是交易系統中，則可使得遊戲系統有更廣泛的應用，所以如何讓遊戲資料在遊戲系統或交易系統間進行資料轉換，以發揮更多的應用是一個十分重要的問題。

【發明內容】

本發明藉由資料轉換系統將至少一適用於第一遊戲系統之舊第一遊戲資料轉換為適用於第二遊戲系統之新第二遊戲資料，或是將至少一適用於第一交易系統之舊第一交易資料轉換為適用於第一遊戲系統之新第一遊戲資料，又或是將適用於至少一第一遊戲系統之舊第一遊戲資料轉換為適用於第一交易系統之新第一交易資料，並又可將資料轉換系統整合於遊戲系統或交易系統中，藉此達到將遊戲資料或交易資料進行轉換後可相容於其他遊戲系統或交易系統之目的。但其中須注意的是本發明不包括交易系統與交易系統間之資料轉換，以及不包括同一系列不同版本遊戲系統間之資料轉換。

為達上述目的，本發明提供一種應用於遊戲系統與遊戲系

統間之資料轉換方法，其包括下列步驟：輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；轉換步驟，根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及輸出步驟，將新第二遊戲資料提供第二遊戲系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換方法，其包括下列步驟：輸入步驟，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；轉換步驟，根據一轉換規則將至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及輸出步驟，將新第一遊戲資料提供第一遊戲系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換方法，其包括下列步驟：輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；轉換步驟，根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及輸出步驟，將新第一交易資料提供第一交易系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；一轉換模組，接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及一輸出模組，接收新第二遊戲資料，並將新第二遊戲資料提供第二遊戲系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；一轉換模組，接收至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及一輸出模組，接收新第一遊戲資料，並將新第一遊戲資料提供第一遊戲系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；一轉換模組，接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及一輸出模組，接收新第一交易資料，並將新第一交易資料提供第一交易系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換方法之遊戲方法，其包括下列步驟：執行資料轉換方法，其包括下列步驟：輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；轉換步驟，根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及輸出步驟，將新第二遊戲資料提供第二遊戲系統使用；以及執行系統步驟，執行第二遊戲系統，使其根據新第二遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

為達上述目的，本發明又提供一種結合應用於交易系統與遊戲系統間資料轉換方法之遊戲方法，其包括下列步驟：執行

資料轉換方法，其包括下列步驟：輸入步驟，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；轉換步驟，根據一轉換規則將至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及輸出步驟，將新第一遊戲資料提供第一遊戲系統使用；以及執行系統步驟，執行第一遊戲系統，使其根據新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

為達上述目的，本發明又提供一種結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換方法之交易方法，其包括下列步驟：執行資料轉換方法，其包括下列步驟：輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；轉換步驟，根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及輸出步驟，將新第一交易資料提供第一交易系統使用；以及執行系統步驟，執行第一交易系統，使其根據新第一交易資料提供交易者進行交易。

為達上述目的，本發明又提供一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換系統之遊戲系統，其包括：一資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；一轉換模組，接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及一輸出模組，接收新第二遊戲資料，並將新第二遊戲資料輸出之；以及一遊戲模組，接收新第二遊戲資料，並執行第二遊戲系統，使其根據新第二遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

為達上述目的，本發明又提供一種結合應用於交易系統與

遊戲系統間之資料轉換系統之遊戲系統，其包括：一資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；一轉換模組，接收至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及一輸出模組，接收新第一遊戲資料，並將新第一遊戲資料輸出之；以及一遊戲模組，接收新第一遊戲資料，並執行第一遊戲系統，使其根據新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

為達上述目的，本發明又提供一種結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換系統之交易系統，其包括：一資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；一轉換模組，接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於第一交易系統之一新第一交易資料；以及一輸出模組，接收新第一交易資料，並將新第一交易資料輸出之；以及一交易模組，接收新第一交易資料，並執行第一交易系統，使其根據新第一交易資料提供交易者進行交易。

為達上述目的，本發明又提供一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統，應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統用以載入至一電腦系統中，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；一轉換模組，接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及一輸出

模組，接收新第二遊戲資料，並將新第二遊戲資料提供第二遊戲系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統，應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統用以載入至一電腦系統中，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；一轉換模組，接收至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及一輸出模組，接收新第一遊戲資料，並將新第一遊戲資料提供第一遊戲系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統，應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統用以載入至一電腦系統中，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；一轉換模組，接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及一輸出模組，接收新第一交易資料，並將新第一交易資料提供第一交易系統使用。

為達上述目的，本發明又提供一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一結合應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統之遊戲系統，遊戲系統用以載入至一電腦系統中，係包括：一資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用

於一第一交易系統之一舊第一交易資料；一轉換模組，接收至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及一輸出模組，接收新第一遊戲資料，並將新第一遊戲資料提供第一遊戲系統使用；以及一遊戲模組，接收新第二遊戲資料，並執行第二遊戲系統，使其根據新第二遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

為達上述目的，本發明又提供一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一結合應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統之遊戲系統，遊戲系統用以載入至一電腦系統中，係包括：一資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；一轉換模組，接收至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及一輸出模組，接收新第一遊戲資料，並將新第一遊戲資料輸出之；以及一遊戲模組，接收新第一遊戲資料，並執行第一遊戲系統，使其根據新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

為達上述目的，本發明又提供一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一結合應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統之交易系統，交易系統用以載入至一電腦系統中，係包括：一資料轉換系統，其包括：一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；一轉換模組，接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於第一交易系統之一新第一交易資料；以及一

輸出模組，接收新第一交易資料，並將新第一交易資料輸出之；以及一交易模組，接收新第一交易資料，並執行第一交易系統，使其根據新第一交易資料提供交易者進行交易。

藉由本發明之實施可達到下列功效：

一、藉由應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統，就能讓一遊戲資料得以應用於其他遊戲系統中。再根據該資料轉換系統所衍生之遊戲方法與遊戲系統，遊戲者就無須重新培養遊戲角色，有效節省遊戲者的時間及體力，增加遊戲的樂趣，達成遊戲中連結遊戲之目的，並能產生新的社群型態及互動模式。

二、藉由應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統，就能將交易資料轉換為遊戲資料。再根據該資料轉換系統衍生之遊戲方法與遊戲系統，遊戲者就得以將在現實生活中獲得的活動經驗與成果反應至虛擬遊戲中，以達到遊戲中連結生活的目的，並能產生新的社群型態及互動模式。

三、藉由應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統，就能將遊戲資料轉換為交易資料。再根據該資料轉換系統衍生之交易方法與交易系統，遊戲者就得以將在遊戲系統中獲得的遊戲經驗與成果反應至現實生活中，以達到生活中連結遊戲的目的，並能產生新的社群型態及互動模式。

為了使任何熟習相關技藝者了解本發明之技術內容並據以實施，且根據本說明書所揭露之內容、申請專利範圍及圖式，任何熟習相關技藝者可輕易地理解本發明相關之目的及優點，因此將在實施方式中詳細敘述本發明之詳細特徵及優點。

【實施方式】

在以下各實施例中，遊戲系統係例如為使用於遊戲機之遊戲系統、電腦遊戲系統或網路遊戲系統等，而遊戲資料例如為遊戲系統中之角色、裝備、技能、財產、經驗、進度等資料，交易系統係指非為遊戲系統的系統，為現實生活中執行各種活動之交易系統(其中，「交易」係指資料庫系統中資料處理的概念)，交易資料則為遊戲者於現實生活中各種活動之記錄，例如，遊戲者參與智力活動(如語言檢定…等)之成績、參與運動活動(如鐵人三項…等)之紀錄、參與慈善活動(如捐血活動…等)之記錄、參與創作活動(如知識分享…等)之評價…等等諸如此類在現實生活中各項體驗之資料。遊戲資料包括專用於一遊戲系統之遊戲專用資料及通用於多個遊戲系統之遊戲用中介資料，而交易資料則包括專用於一交易系統之交易專用資料及通用於多個交易系統之交易用中介資料。

遊戲/交易用中介資料係為一種能夠提供複數個遊戲/交易系統通用之資料，以遊戲用中介資料為例，當利用應用於遊戲系統與遊戲系統間之遊戲資料轉換系統將第一遊戲專用資料轉換為遊戲用中介資料後，可再由一資料轉換系統將遊戲用中介資料再轉換為其他遊戲系統可使用之遊戲資料。因為遊戲用中介資料在各遊戲系統間具有通用性，所以可保持遊戲系統適用之遊戲資料在各遊戲系統間之獨立性，使遊戲系統不用考量其與其他遊戲系統間之資料轉換規則，而僅需建立其與遊戲用中介資料間之資料轉換規則即可。

舊第一遊戲資料係指轉換前既有適用於第一遊戲系統的資料；新第一遊戲資料則係指轉換後產生適用於第一遊戲系統的資料；舊第二遊戲資料係指轉換前既有適用於第二遊戲系統的資料；新第二遊戲資料則係指轉換後產生適用於第二遊戲系統的資料；舊第一交易資料係指轉換前既有適用於第一交易系統的資料；新第一交易資料則係指轉換後產生適用於第一交易系統的資料；以及舊第二交易資料係指轉換前既有適用於第二交易系統的資料。

<資料轉換方法實施例>

本實施例係以應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換方法 10 為例，說明資料轉換方法之架構，而應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換方法 10'及應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換方法 10"則可同理類推之。

第 1 圖為本發明之一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換方法 10 之實施例圖。如第 1 圖所示，應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換方法 10 係包括：輸入步驟 11；轉換步驟 12；以及輸出步驟 13。

輸入步驟 11，係用以接收至少一適用於一第一遊戲系統 31 之一舊第一遊戲資料。又輸入步驟 11 可進一步接收至少一適用第一交易系統 33 之舊第一交易資料，並可與舊第一遊戲資料一併由轉換步驟 12 進行轉換，以反應舊第一交易資料中所記錄遊戲者於現實生活之活動記錄。又輸入步驟 11 亦可進一步接收適用於第二遊戲系統 32 之舊第二遊戲資料，並可與

舊第一遊戲資料一併由轉換步驟 12 進行轉換，以反應舊第二遊戲資料中所記錄遊戲者先前於第二遊戲軟體之遊戲進度。

又輸入步驟 11 可進一步具有一資料驗證程序，用以驗證舊第一遊戲資料是否具有合法之資料轉換權限，例如，檢查是否為正版授權資料、是否超過資料轉換次數之限制等。並且更進一步可驗證遊戲者的合法性，確定遊戲者是否為舊第一遊戲資料之所有者，避免資料遭人盜用。而資料驗證程序可經由通訊網路請求第三方驗證單位協助資料驗證的工作。

轉換步驟 12，係用以根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於第二遊戲系統 32 之一新第二遊戲資料。而新第二遊戲資料更可包含至少一舊第一遊戲資料，以供第二遊戲系統 32 執行遊戲時提供遊戲者或其他遊戲者追蹤與該新第二遊戲資料有轉換關聯之舊第一遊戲資料或轉換規則。

又轉換步驟 12 可進一步接收輸入步驟 11 所接收之至少一舊第一交易資料，並與舊第一遊戲資料一併進行轉換，如此，所產生之新第二遊戲資料就更能反應至少一舊第一交易資料中所記錄遊戲者於現實生活之活動記錄。

又轉換步驟 12 可進一步接收輸入步驟 11 所接收之舊第二遊戲資料，並與舊第一遊戲資料一併進行轉換，如此，所產生之新第二遊戲資料就更能反應舊第二遊戲資料中所記錄遊戲者先前於第二遊戲軟體之遊戲進度。

又轉換步驟 12 可進一步具有一資料轉換設定程序，用以提供遊戲者調整資料轉換的設定，例如，遊戲者決定要將哪些資料進行轉換、進行轉換的資料大小及分配方式等。

輸出步驟 13，接收經由轉換步驟 12 轉換後之新第二遊戲資料，並將新第二遊戲資料提供給第二遊戲系統 32 使用，其可直接輸出至第二遊戲系統 32 並直接提供給第二遊戲系統 32 使用，或是先輸出至一儲存媒體中儲存，待遊戲者需要執行第二遊戲系統 32 時再行載入使用。

又輸出步驟 13 可進一步具有一資料授權程序，用以授權新第二遊戲資料能夠於第二遊戲系統 32 中使用，資料授權程序可經由通訊網路請求第三方驗證單位協助資料授權的工作。

第 2 圖為本發明之各種資料轉換方法 10、10'、10"、資料轉換系統 20、20'、20"及其轉換前後資料之關係圖。本實施例可依上述說明之例子推廣到應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換方法 10'或應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換方法 10"。根據第 2 圖可對照出不同資料轉換方法 10、10'、10"轉換前後之資料，其中應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換方法 10'可將適用於第一交易系統之舊第一交易資料轉換為適用於第一遊戲系統 31 之新第一遊戲資料；應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換方法 10"係可將適用於第一遊戲系統 31 之舊第一遊戲資料轉換為適用於第一交易系統之新第一交易資料。

<資料轉換系統實施例>

本實施例係以應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20 為例說明資料轉換系統之架構，而應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20'及應用於遊戲系統與交易系統

間之資料轉換系統 20”則可同理類推之。

第 3 圖為本發明之一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20 之實施例圖。第 4 圖為本發明之一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統之使用介面實施例圖。

如第 3 圖所示，應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20 係包括：一輸入模組 21；一轉換模組 22；以及一輸出模組 23。

輸入模組 21，係用以接收至少一適用於一第一遊戲系統 31 之一舊第一遊戲資料。又輸入模組 21 可進一步接收至少一適用第一交易系統 33 之舊第一交易資料，並可與舊第一遊戲資料一併由轉換模組 22 進行轉換，以反應舊第一交易資料中所記錄遊戲者於現實生活之活動記錄。又輸入模組 21 亦可進一步接收一適用於第二遊戲系統 32 之舊第二遊戲資料，並可與舊第一遊戲資料一併由轉換模組 22 進行轉換，以反應舊第二遊戲資料中所記錄遊戲者先前於第二遊戲軟體之遊戲進度。

又輸入模組 21 可進一步具有一資料驗證單元，用以驗證舊第一遊戲資料是否具有合法之資料轉換權限，例如，檢查是否為正版授權資料、是否超過資料轉換次數之限制等。並且更進一步可驗證遊戲者的合法性，確定遊戲者是否為舊第一遊戲資料之所有者，避免資料遭人盜用。而資料驗證程序可經由通訊網路請求第三方驗證單位協助資料驗證的工作。

轉換模組 22，係用以接收至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於第二遊戲系統 32 之一新第二遊戲資料，轉換模組 22 可利用一轉換對應

資料表將轉換規則中的轉換公式建置於轉換模組 22 中，如此，即可將至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於第二遊戲系統 32 之新第二遊戲資料。而新第二遊戲資料更可包含至少一舊第一遊戲資料，以供第二遊戲系統 32 執行遊戲時提供遊戲者或其他遊戲者追蹤與該新第二遊戲資料有轉換關聯之舊第一遊戲資料或轉換規則。

又轉換模組 22 可進一步接收輸入模組 21 所接收之至少一舊第一交易資料，並與舊第一遊戲資料一併進行轉換，如此，所產生之新第二遊戲資料就更能反應至少一舊第一交易資料中所記錄遊戲者於現實生活之活動記錄。

又轉換模組 22 可進一步接收輸入模組 21 所接收之舊第二遊戲資料，並與舊第一遊戲資料一併進行轉換，如此，所產生之新第二遊戲資料就更能反應舊第二遊戲資料中所記錄遊戲者先前於第二遊戲軟體之遊戲進度。

又轉換模組 22 可備份上述之舊第一遊戲資料與新第二遊戲資料，當有另一較新的舊第一遊戲資料欲與新第二遊戲資料一起合併轉換時，由於新第二遊戲資料中已包含原先舊第一遊戲資料之轉換結果，為避免轉換時重複計算，轉換模組 22 會先將較新的舊第一遊戲資料屬性值扣除原先舊第一遊戲資料之屬性值後再進行轉換。

又轉換模組 22 可進一步具有一資料轉換設定單元，用以提供遊戲者調整資料轉換的設定，例如，遊戲者決定要將哪些資料進行轉換、進行轉換的資料大小及分配方式等。

輸出模組 23，接收經由轉換模組 22 轉換後之新第二遊戲

資料，並將新第二遊戲資料提供給第二遊戲系統 32 使用，其可直接輸出至第二遊戲系統 32 並直接提供給第二遊戲系統 32 使用，或是先輸出至一儲存媒體中儲存，待遊戲者需要執行第二遊戲系統 32 時再行載入使用。

又輸出模組 23 可進一步具有一資料授權單元，用以授權新第二遊戲資料能夠於第二遊戲系統 32 中使用，資料授權程序可經由通訊網路請求第三方驗證單位協助資料授權的工作。

如第 4 圖所示，更具體的，應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20 之使用介面具有一功能列與一主視窗。功能列中包含輸入功能 41、轉換功能 42、輸出功能 43 之按鈕，分別用以執行輸入模組 21、轉換模組 22 與輸出模組 23，而主視窗則包含舊第一遊戲資料檢視子視窗 411、舊第二遊戲資料檢視子視窗 412、舊第一交易資料檢視子視窗 413 與資料轉換設定子視窗 421，其中使用介面操作方式說明如下：

第一、點選輸入功能 41 按鈕以執行輸入模組 21，輸入模組 21 提供遊戲者依序輸入至少一適用於第一遊戲系統 31 之舊第一遊戲資料與適用於第二遊戲系統 32 之舊第二遊戲資料。舊第一遊戲資料檢視子視窗 411、舊第二遊戲資料檢視子視窗 412 則顯示遊戲者輸入之舊第一遊戲資料及舊第二遊戲資料。當有至少一適用於第一交易系統 33 之舊第一交易資料欲一併進行轉換時，舊第一交易資料檢視子視窗 413 就會顯示遊戲者輸入之舊第一交易資料。

第二、點選轉換功能 42 按鈕以執行轉換模組 22，轉換模組 22 根據轉換規則將輸入模組 21 所接收之至少一舊第一遊戲

資料與舊第二遊戲資料進行轉換。轉換模組 22 之資料轉換設定單元會於轉換資料設定子視窗 421 中顯示舊第二遊戲資料之屬性值 4211、至少一舊第一遊戲資料與至少一舊第一交易資料轉換後獲得之調整數值 4212 及完成調整後之調整後屬性值 4213。遊戲者可以調整各調整數值 4212 之大小，而調整後屬性值 4213 則會隨之改變，轉換模組 22 並會註記尚未分配完之調整數值 4212，待遊戲者進行其他轉換時再提供遊戲者進行分配。完成調整後，新第二遊戲資料可單純包含調整後屬性值 4213，或者是包含原屬性值 4211 與確定分配之調整數值 4212，用以提供第二遊戲系統 32 讀取後處理之，如此，執行第二遊戲系統 32 時就能以原屬性值 4211 及調整數值 4212 二者加總後之數值開始遊戲，而於遊戲過程中可僅就原屬性值 4211 進行變動，加總之結果亦會隨之改變，而於遊戲結束時再依遊戲結果將原屬性值 4211 變更後之新屬性值及原確定分配之調整數值 4212 分開儲存之。而新第二遊戲資料更可包含用以轉換之至少一舊第一遊戲資料與至少一舊第一交易資料，以供第二遊戲系統 32 執行遊戲時提供遊戲者或其他遊戲者追蹤與該新第二遊戲資料有轉換關聯之舊第一遊戲資料與舊第一交易資料。

第三、點選輸出功能 43 按鈕以執行輸出模組 23，輸出模組 23 將轉換模組 22 之資料轉換設定單元設定的新第二遊戲資料儲存後，提供第二遊戲系統 32 藉此提供遊戲者進行遊戲。

應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20 可為一獨立之系統，用以單獨進行遊戲資料的轉換，亦可為一子系

統，其係嵌入第一遊戲系統 31 或第二遊戲系統 32 中，於第一遊戲系統 31 或第二遊戲系統 32 內部控制資料轉換系統 20 進行資料輸入、轉換與輸出的動作。其中，資料轉換系統 20 嵌入的方式可為預設內含於系統中，或是選擇性的外掛於系統。

如第 2 圖所示，本實施例可依上述說明之例子推廣到應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20'或應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統 20"。根據第 2 圖可對照出不同資料轉換系統 20、20'、20"轉換前後之資料。其中，應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20'可將適用於第一交易系統之舊第一交易資料轉換為適用於第一遊戲系統 31 之新第一遊戲資料；應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統 20"係可將適用於第一遊戲系統 31 之舊第一遊戲資料轉換為適用於第一交易系統之新第一交易資料。

<遊戲方法實施例>

本實施例係以結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換方法 10 之遊戲方法為例，而結合應用於交易系統與遊戲系統間資料轉換方法 10'之遊戲方法與結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換方法 10"之交易方法則可同理類推之。

第 5 圖為本發明之一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換方法 10 之遊戲方法之實施例圖。如第 5 圖所示，以結合應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換方法 10 之遊戲方法為例，其包括：資料轉換方法 10；以及執行系統步驟 50。

資料轉換方法 10 為應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料

轉換方法 10，係包括：輸入步驟 11；轉換步驟 12；以及輸出步驟 13，其流程已於資料轉換方法實施例中說明。整體而言，資料轉換方法 10 係經由輸入步驟 11 接收至少一既有適用於第一遊戲系統 31 之舊第一遊戲資料，再經由轉換步驟 12 轉換為適用於第二遊戲系統 32 之新第二遊戲資料，最後經由輸出步驟 13 將新第二遊戲資料提供給第二遊戲系統 32 使用。

執行系統步驟 50：執行第二遊戲系統 32，使其根據輸出步驟 13 提供之新第二遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

又執行系統步驟 50 可進一步具有一轉換追蹤程序，用以當新第二遊戲資料存有舊第一遊戲資料時，提供遊戲者或其他遊戲者追蹤與新第二遊戲資料有轉換關聯之舊第一遊戲資料，而當新第二遊戲資料存有第一交易資料時，亦可同理推之。

結合應用於交易系統與遊戲系統間資料轉換方法 10'之遊戲方法亦類似第 5 圖所示之遊戲方法，其與結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換方法 10 之遊戲方法類似，其間之差異僅在於輸入步驟 11 係接收至少一舊第一交易資料、轉換步驟 12 係將至少一舊第一交易資料轉換為新第一遊戲資料、以及輸出步驟 13 係將新第一遊戲資料提供至第一遊戲系統 31，而執行系統步驟 50 亦為執行遊戲的步驟，其係執行第一遊戲系統 31，使其根據輸出步驟 13 提供之新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。而執行系統步驟 50 中之轉換追蹤程序，係提供遊戲者或其他遊戲者追蹤與新第一遊戲資料有轉換關聯之舊第一交易資料。

第 6 圖為本發明之一種結合應用於交易系統與遊戲系統間

資料轉換方法 10 之遊戲方法之執行系統步驟 50 之實施例圖。如第 6 圖所示，以線上網路對戰遊戲為例，當遊戲者執行第二遊戲軟體 32，並根據新第二遊戲資料開始遊戲時，遊戲者點選黑色人型之遊戲主角時，遊戲畫面之左下方就會顯示遊戲主角於舊第二遊戲資料之原屬性值 4211，及舊第一交易資料轉換後決定之調整數值 4212。同理，點選畫面中白色人型之同盟隊友或敵方隊友時，遊戲畫面之右上方亦會顯示該遊戲個體所擁有舊第二遊戲資料之原屬性值 4211，及至少一舊第一交易資料轉換後決定之調整數值 4212。而各屬性之調整數值 4212 旁之放大鏡圖示即為轉換追蹤功能 60 之按鈕。遊戲者點選轉換追蹤功能 60 之按鈕，第二遊戲系統 32 就會追蹤產生該調整數值 4212 之舊第一交易資料中對應之資料，更可進一步提示轉換規則。如此，遊戲者就能追蹤其本身與其他遊戲者於現實生活活動中之活動經歷，例如，遊戲主角之生命值能夠外加 5 點係因為其參與慈善活動之捐血次數有 5 次；而隊友或敵人之智力值能夠外加 5 點係因為其參與學習活動之英語檢定通過高級檢定，且智力測驗達 120 分。

結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換方法 10”之交易方法類似第 5 圖所示，其與結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換方法 10 之遊戲方法間之差異僅在於轉換步驟 12 係將舊第一遊戲資料轉換為新第一交易資料、輸出步驟 13 係將新第一交易資料提供至第一交易系統、以及執行系統步驟 50 則為執行交易的步驟，其係執行第一交易系統，使其根據輸出步驟 13 提供之新第一交易資料提供交易者進行交易。而執行

系統步驟 50 中之轉換追蹤程序，係提供交易者或其他交易者追蹤與新第一交易資料有轉換關聯之舊第一遊戲資料。

總而言之，如第 2 圖所示，三種結合資料轉換方法 10、10'、10"之應用方法間主要的差別為：各個應用於不同系統間之資料轉換方法 10、10'、10"所對應的轉換前後之資料有所差別以及遊戲方法之執行系統步驟 50 為執行遊戲，而交易方法之執行系統步驟 50 為執行交易。

<遊戲系統之第一實施例>

第 7 圖為本發明之一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換系統 20 之遊戲系統 70 之實施例圖一。如第 7 圖所示，本實施例為一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換系統 20 之遊戲系統 70，其包括：一資料轉換系統 20；以及一遊戲模組 71。

資料轉換系統 20 為應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20，係包括：一輸入模組 21；一轉換模組 22；以及一輸出模組 23，其結構已於資料轉換系統實施例中說明，此係強調其於遊戲系統 70 內部負責遊戲執行前之處理。整體而言，資料轉換系統 20 之輸入模組 21 係接收至少一適用於第一遊戲系統 31 之舊第一遊戲資料，再經由轉換模組 22 轉換為適用於第二遊戲系統 32 之新第二遊戲資料，並再經由輸出模組 23 將新第二遊戲資料提供給遊戲系統 70 中的遊戲模組 71。

遊戲模組 71，其係用以接收輸出模組 23 提供之新第二遊戲資料，並執行第二遊戲系統 32，使其根據新第二遊戲資料提

供遊戲者進行遊戲。

又遊戲模組 71 可進一步具有一轉換追蹤單元，用以當新第二遊戲資料存有舊第一遊戲資料時，提供遊戲者或其他遊戲者追蹤與新第二遊戲資料有轉換關聯之舊第一遊戲資料。

<遊戲系統之第二實施例>

第 8 圖為本發明之一種結合應用於交易系統與遊戲系統間資料轉換系統 20'之遊戲系統 70'之實施例圖。如第 8 圖所示，本實施例為一種結合應用於交易系統與遊戲系統間資料轉換系統 20'之遊戲系統 70'，其包括：一資料轉換系統 20'；以及一遊戲模組 71'。

資料轉換系統 20'為應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20'，係包括：一輸入模組 21'；一轉換模組 22'；以及一輸出模組 23'，其結構已於資料轉換系統實施例中說明，此係強調其於遊戲系統 70'內部負責遊戲執行前之處理。整體而言，資料轉換系統 20'之輸入模組 21'係接收至少一適用於第一交易系統之舊第一交易資料，再經由轉換模組 22'轉換為適用於第一遊戲系統 31 之新第一遊戲資料，並再經由輸出模組 23'將新第一遊戲資料提供至遊戲系統 70'中的遊戲模組 71'。

遊戲模組 71'，其係用以接收輸出模組 23'提供之新第一遊戲資料，並執行第一遊戲系統 31，使其根據新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

又遊戲模組 71'可進一步具有一轉換追蹤單元，用以當新第一遊戲資料存有舊第一交易資料時，提供遊戲者或其他遊戲

者追蹤與新第一遊戲資料有轉換關聯之舊第一交易資料。

<交易系統之第一實施例>

第9圖為本發明之一種結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換系統20"之交易系統80之實施例圖。如第9圖所示，本實施例為一種結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換系統20"之交易系統80，其包括：一資料轉換系統20"；以及一交易模組81。

資料轉換系統20"為應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統20"，係包括：一輸入模組21"；一轉換模組22"；以及一輸出模組23"，其結構已於資料轉換系統實施例中說明，此係強調其於交易系統80內部負責交易執行前之處理。整體而言，資料轉換系統20"之輸入模組21"係接收至少一適用於第一遊戲系統31之舊第一遊戲資料，再經由轉換模組22"轉換為適用於第一交易系統之新第一交易資料，並再經由輸出模組23"將新第一交易資料提供至交易系統80中的交易模組81。

交易模組81，係用以接收輸出模組23"提供之新第一交易資料，並執行第一交易系統，使其根據新第一交易資料提供交易者進行交易。

又交易模組81可進一步具有一轉換追蹤單元，用以當新第一交易資料存有舊第一遊戲資料時，提供交易者或其他交易者追蹤與新第一交易資料有轉換關聯之舊第一遊戲資料。

<第一具體實施例>

第 10 圖為本發明之一種舊第一遊戲資料轉換為新第二遊戲資料之實施例圖。根據本實施例，可將適用於第一遊戲系統 31 之舊第一遊戲資料利用應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20 轉換為適用於第二遊戲系統 32 之新第二遊戲資料，突破過去遊戲系統的限制，使原本僅適用於單一遊戲系統的遊戲資料能夠經過資料轉換後應用於在其他遊戲系統中。

如第 10 圖所示，將適用於 A 角色扮演遊戲之舊第一遊戲資料利用應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20 轉換為適用於 B 角色扮演遊戲之新第二遊戲資料，例如，舊第一遊戲資料中角色的生命值為 20，藉由轉換模組 22 根據轉換規則轉換後，新第二遊戲資料中角色的生命值則轉換為 32，又例如舊第一遊戲資料中角色的智力值為 20 在經過轉換後則成為新第二遊戲資料中角色的魔法值為 20。同理，各種不同遊戲系統(如動作遊戲系統、益智遊戲系統或射擊遊戲系統等)及各類遊戲資料(如技能、裝備、財產資料等)皆可同理類推。

如此，就能具體實現遊戲中有遊戲的構想，使得遊戲者在玩各種遊戲系統時，無需重頭開始培養遊戲主角的能力、經驗等遊戲屬性，並且能有效節省遊戲者的時間及精力，也可有獲得新遊戲模式的樂趣，進而達成遊戲中連結遊戲之目的。

進一步，根據遊戲系統 70 中遊戲模組 71 之轉換追蹤單元，遊戲者就能追蹤其本身與其他遊戲者於其他遊戲系統之遊戲經歷。遊戲者就能據此在遊戲中做為溝通、組隊或戰鬥等遊戲活動之參考資訊、更可在現實中做為交友、社團或知識交流等社群活動之參考資訊，進而產生新的社群型態及互動模式。

<第二具體實施例>

第 11 圖為本發明之一種舊第一交易資料轉換為新第一遊戲資料之實施例圖。舊第一交易資料為適用於交易系統中之資料，記錄現實生活中各種活動記錄，其中所應用之轉換規則係如當遊戲者參與智力活動就能提昇知識相關之屬性值或經驗值；參與運動活動就能提昇運動相關之屬性值或戰鬥相關之特殊技能；參與慈善活動就能增加遊戲主角之生命值…等等。

如第 11 圖所示，舊第一交易資料可以分別為捐血次數、鐵人三項、或英語檢定…等等。利用應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20'就能將至少一舊第一交易資料與既有適用於第一遊戲系統 31 之舊第一遊戲資料一併進行轉換後，生成新第一遊戲資料，例如舊第一交易資料中之捐血次數為 5 次，利用資料轉換系統 20'轉換後，新第一遊戲資料中角色之生命值增加 5，使得角色之生命值轉換變為 25…等等。

因此，可以在第一遊戲系統 31 中設計與現實生活中的活動相關的任務目標，進而使遊戲者為能持續進行遊戲，而積極參與第一遊戲系統 31 中所指定的各類現實生活中的活動，並取得第一交易系統 33 所儲存之舊第一交易資料，亦即活動記錄。如此就能再經由應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統 20'轉換為適用於第一遊戲系統 31 之新第一遊戲資料後，提供遊戲者執行遊戲。

如此，就能具體實現遊戲中有生活的構想，使遊戲者能夠在遊戲中反應現實生活之活動經驗，並且刺激遊戲者積極體驗

參與現實生活中有意義的活動，達成遊戲中連結生活之目的。藉此提昇遊戲者實際的能力與經驗，增加遊戲的趣味性，並且改善遊戲者陷入虛擬遊戲而無法自拔之個人心理與社會問題。

進一步，根據遊戲系統 70'中遊戲模組 71'之轉換追蹤單元，遊戲者就能追蹤其本身與其他遊戲者於現實生活中之活動經歷。遊戲者就能據此在遊戲中做為溝通、組隊或戰鬥等遊戲活動之參考資訊、更可在現實中做為交友、社團或知識交流等社群活動之參考資訊，進而產生新的社群型態及互動模式。

<第三具體實施例>

第 12 圖為本發明之一種舊第一遊戲資料轉換為新第一交易資料之實施例圖。如第 12 圖所示，舊第一遊戲資料為儲存交易者於遊戲中之各種活動資料，如遊戲主角之屬性值、經驗值、通過的關卡或完成的任務目標等。利用應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統 20"就能將舊第一遊戲資料與既有適用於第一交易系統 33 之舊第一交易資料一併進行轉換後，生成適用於第一交易系統 33 之新第一交易資料。其中，交易者亦為一遊戲者。

例如，交易者在第一遊戲系統 31 中獲取了屬性值 1000 的金幣財產，並且在第二交易系統 34 中獲取了 50 點的知識點數時，經過資料轉換系統 20"轉換成消費活動之紅利點數時，就可根據轉換規則分別增加紅利點數 10 點及 50 點，並附加於舊第一交易資料之原紅利點數 500 點，成為 560 點。又如，交易者於第一遊戲系統 31 中達到專業之角色等級時，其所提供遊

戲知識之知識價值就會提升 5 點，使其具有優先參考價值或作為優先搜尋標的；又例如，當交易者完成遊戲系統之特定任務目標時，就能夠在參與現實生活之特定活動(或交易)時獲得優先參與權、或優先交易權…等等，以此類推。

因此，第一交易系統 32 就能設計當交易者達成第一遊戲系統 31 中所設定之特定分數、等級、關卡或任務目標時，就增加交易者於現實活動中特定的交易能力或交易條件。交易者為能達成現實活動目標，就會積極參與第一交易系統 32 所指定在第一遊戲系統 31 中的各種挑戰活動，並取得第一遊戲系統 31 所儲存之舊第一遊戲資料。如此就能經由應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統 20”轉換為適用於第一交易系統 33 之新第一交易資料後，提供交易者進行交易。

如此，就能具體實現生活中有遊戲的構想，交易者就能夠在第一交易系統 33 中反應其於第一遊戲系統 31 之遊戲經驗，讓交易者藉由玩第一遊戲系統 31 所獲得的經驗成就得以轉換為實際生活的具體價值，並可以改善許多人對於虛擬遊戲之負面評價，達成生活中連結遊戲之目的。

進一步，根據交易系統 80 交易模組 81 之轉換追蹤單元，交易者就能追蹤其本身與其他交易者於虛擬遊戲中之遊戲經歷。交易者就能據此在現實中做為交友、社團或知識交流等社群活動之參考資訊、更可在遊戲中做為溝通、組隊或戰鬥等遊戲活動之參考資訊，進而產生新的社群型態及互動模式。

更佳的是，本實施例能與第二具體實施例整合，藉此能形成一種循環性的遊戲與交易模式，能夠讓人們將現實生活活動

經驗反應至虛擬遊戲活動中，亦讓將虛擬遊戲活動經驗反應至現實生活活動中，以達成遊戲中有生活，生活中有遊戲之融合與平衡。

惟上述各實施例係用以說明本發明之特點，其目的在使熟習該技術者能瞭解本發明之內容並據以實施，而非限定本發明之專利範圍，故凡其他未脫離本發明所揭示之精神而完成之等效修飾或修改，仍應包含在以下所述之申請專利範圍中。

【圖式簡單說明】

第1圖為本發明之一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換方法之實施例圖。

第2圖為本發明之各種資料轉換方法、資料轉換系統及其轉換前後資料之關係圖。

第3圖為本發明之一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統之實施例圖。

第4圖為本發明之一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統之使用介面實施例圖。

第5圖為本發明之一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換方法之遊戲方法之實施例圖。

第6圖為本發明之一種結合應用於交易系統與遊戲系統間資料轉換方法之遊戲方法之遊戲執行步驟之實施例圖。

第7圖為本發明之一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換系統之遊戲系統之實施例圖。

第8圖為本發明之一種結合應用於交易系統與遊戲系統間資料

轉換系統之遊戲系統之實施例圖。

第9圖為本發明之一種結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換系統之交易系統之實施例圖。

第 10 圖為本發明之一種舊第一遊戲資料轉換為新第二遊戲資料之實施例圖。

第 11 圖為本發明之一種舊第一交易資料轉換為新第一遊戲資料之實施例圖。

第 12 圖為本發明之一種舊第一遊戲資料轉換為新第一交易資料之實施例圖。

【主要元件符號說明】

10、10’、10” ..... 資料轉換方法

11、11’、11” ..... 輸入步驟

12、12’、12” ..... 轉換步驟

13、13’、13” ..... 輸出步驟

20、20’、20” ..... 資料轉換系統

21、21’、21” ..... 輸入模組

22、22’、22” ..... 轉換模組

23、23’、23” ..... 輸出模組

31 ..... 第一遊戲系統

32 ..... 第二遊戲系統

33 ..... 第一交易系統

34 ..... 第二交易系統

41 ..... 輸入功能

411 ..... 舊第一遊戲資料檢示子視窗

412 ..... 舊第二遊戲資料檢示子視窗

413 ..... 舊第一交易資料檢示子視窗

42 ..... 轉換功能

421 ..... 資料轉換設定子視窗

4211 ..... 屬性值

4212 ..... 調整數值

4213 ..... 調整後屬性值

43 ..... 輸出功能

50 ..... 執行系統步驟

60 ..... 轉換追蹤功能

70、70' ..... 遊戲系統

71、71' ..... 遊戲模組

80 ..... 交易系統

81 ..... 交易模組

## 五、中文發明摘要：

本發明為一種與遊戲系統有關之資料轉換方法與系統，及其應用方法、應用系統及記錄媒體，其係利用資料轉換系統將適用於第一遊戲系統之舊第一遊戲資料轉換為適用於第二遊戲系統之新第二遊戲資料，或是將適用於第一交易系統之舊第一交易資料轉換為適用於第一遊戲系統之新第一遊戲資料，又或是將適用於第一遊戲系統之舊第一遊戲資料轉換為適用於第一交易系統之新第一交易資料，並根據資料轉換方法與系統提供新的遊戲方法、交易方法、遊戲系統、交易系統及記錄媒體。藉此，達成遊戲中連結遊戲、遊戲中連結生活、生活中連結遊戲之目的，並能產生新的社群型態及互動模式。

## 六、英文發明摘要：

## 十、申請專利範圍：

1. 一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換方法，其包括下列步驟：

輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

轉換步驟，根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及

輸出步驟，將該新第二遊戲資料提供該第二遊戲系統使用。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

3. 如申請專利範圍第 1 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟進一步接收適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

4. 如申請專利範圍第 1 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟具有一資料驗證程序。

5. 如申請專利範圍第 1 項所述之資料轉換方法，其中該轉換步驟具有一資料轉換設定程序。

6. 如申請專利範圍第 1 項所述之資料轉換方法，其中該輸出步驟具有一資料授權程序。

7. 一種應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換方法，其包括下列步驟：

輸入步驟，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；

轉換步驟，根據一轉換規則將該至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及

輸出步驟，將該新第一遊戲資料提供該第一遊戲系統使用。

8. 如申請專利範圍第 7 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

9. 如申請專利範圍第 7 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟進一步接收適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料，並與該舊第一交易資料一併由該轉換步驟進行轉換。

10. 如申請專利範圍第 7 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟具有一資料驗證程序。

11. 如申請專利範圍第 7 項所述之資料轉換方法，其中該轉換步驟具有一資料轉換設定程序。

12. 如申請專利範圍第 7 項所述之資料轉換方法，其中該輸出步驟具有一資料授權程序。

13. 一種應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換方法，其包括下列步驟：

輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

轉換步驟，根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料

轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及

輸出步驟，將該新第一交易資料提供該第一交易系統使用。

14. 如申請專利範圍第 13 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第二交易系統之一舊第二交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

15. 如申請專利範圍第 13 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟進一步接收適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

16. 如申請專利範圍第 13 項所述之資料轉換方法，其中該輸入步驟具有一資料驗證程序。

17. 如申請專利範圍第 13 項所述之資料轉換方法，其中該轉換步驟具有一資料轉換設定程序。

18. 如申請專利範圍第 13 項所述之資料轉換方法，其中該輸出步驟具有一資料授權程序。

19. 一種應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第二遊戲資料，並將該新第二遊戲

資料提供該第二遊戲系統使用。

20. 如申請專利範圍第 19 項所述之資料轉換系統，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

21. 如申請專利範圍第 19 項所述之資料轉換系統，其中該輸入模組進一步接收適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

22. 如申請專利範圍第 19 項所述之資料轉換系統，其中該輸入模組具有一資料驗證單元。

23. 如申請專利範圍第 19 項所述之資料轉換系統，其中該轉換模組具有一資料轉換設定單元。

24. 如申請專利範圍第 19 項所述之資料轉換系統，其中該輸出模組具有一資料授權單元。

25. 如申請專利範圍第 19 項所述之資料轉換系統，該資料轉換系統內嵌於該第一遊戲系統，並由該第一遊戲系統於內部控制該資料轉換系統進行資料輸入、轉換與輸出的動作。

26. 如申請專利範圍第 19 項所述之資料轉換系統，該資料轉換系統內嵌於該第二遊戲系統，並由該第二遊戲系統於內部控制該資料轉換系統進行資料輸入、轉換與輸出的動作。

27. 一種應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第一遊戲資料，並將該新第一遊戲資料提供該第一遊戲系統使用。

28. 如申請專利範圍第 27 項所述之資料轉換系統，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

29. 如申請專利範圍第 27 項所述之資料轉換系統，其中該輸入模組進一步接收適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料，並與該舊第一交易資料一併由該轉換模組進行轉換。

30. 如申請專利範圍第 27 項所述之資料轉換系統，其中該輸入模組具有一資料驗證單元。

31. 如申請專利範圍第 27 項所述之資料轉換系統，其中該轉換模組具有一資料轉換設定單元。

32. 如申請專利範圍第 27 項所述之資料轉換系統，其中該輸出模組具有一資料授權單元。

33. 如申請專利範圍第 27 項所述之資料轉換系統，該資料轉換系統內嵌於該第一交易系統，並由該第一交易系統於內部控制該資料轉換系統進行資料輸入、轉換與輸出的動作。

34. 如申請專利範圍第 27 項所述之資料轉換系統，該資料轉換系統內嵌於該第一遊戲系統，並由該第一遊戲系統於內部控制該資料轉換系統進行資料輸入、轉換與輸出的動作。

35. 一種應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及

一輸出模組，接收該新第一交易資料，並將該新第一交易資料提供該第一交易系統使用。

36. 如申請專利範圍第 35 項所述之資料轉換系統，其中該輸入模組進一步接收至少一適用於一第二交易系統之一舊第二交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

37. 如申請專利範圍第 35 項所述之資料轉換系統，其中該輸入模組進一步接收適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

38. 如申請專利範圍第 35 項所述之資料轉換系統，其中該輸入模組具有一資料驗證單元。

39. 如申請專利範圍第 35 項所述之資料轉換系統，其中該轉換模組具有一資料轉換設定單元。

40. 如申請專利範圍第 35 項所述之資料轉換系統，其中該輸出模組具有一資料授權單元。

41. 如申請專利範圍第 35 項所述之資料轉換系統，該資料轉換系統內嵌於該第一遊戲系統，並由該第一遊戲系統於內部

控制該資料轉換系統進行資料輸入、轉換與輸出的動作。

42. 如申請專利範圍第 35 項所述之資料轉換系統，該資料轉換系統內嵌於該第一交易系統，並由該第一交易系統於內部控制該資料轉換系統進行資料輸入、轉換與輸出的動作。

43. 一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換方法之遊戲方法，其包括下列步驟：

執行資料轉換方法，其包括下列步驟：

輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

轉換步驟，根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及

輸出步驟，將該新第二遊戲資料提供該第二遊戲系統使用；以及

執行系統步驟，執行該第二遊戲系統，使其根據該新第二遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

44. 如申請專利範圍第 43 項所述之遊戲方法，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

45. 如申請專利範圍第 43 項所述之遊戲方法，其中該輸入步驟進一步接收適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

46. 如申請專利範圍第 43 項所述之遊戲方法，其中該輸入步驟包含一資料驗證程序。

47. 如申請專利範圍第 43 項所述之遊戲方法，其中該轉換步驟包含一資料轉換設定程序。

48. 如申請專利範圍第 43 項所述之遊戲方法，其中該輸出步驟包含一資料授權程序。

49. 如申請專利範圍第 43 項所述之遊戲方法，其中該執行系統步驟包含一轉換追蹤程序。

50. 一種結合應用於交易系統與遊戲系統間資料轉換方法之遊戲方法，其包括下列步驟：

執行資料轉換方法，其包括下列步驟：

輸入步驟，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；

轉換步驟，根據一轉換規則將該至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及

輸出步驟，將該新第一遊戲資料提供該第一遊戲系統使用；以及

執行系統步驟，執行該第一遊戲系統，使其根據該新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

51. 如申請專利範圍第 50 項所述之遊戲方法，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

52. 如申請專利範圍第 50 項所述之遊戲方法，其中該輸入步驟進一步接收適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料，並與該舊第一交易資料一併由該轉換步驟進行轉換。

53. 如申請專利範圍第 50 項所述之遊戲方法，其中該輸入步驟包含一資料驗證程序。

54. 如申請專利範圍第 50 項所述之遊戲方法，其中該轉換步驟包含一資料轉換設定程序。

55. 如申請專利範圍第 50 項所述之遊戲方法，其中該輸出步驟包含一資料授權程序。

56. 如申請專利範圍第 50 項所述之遊戲方法，其中該執行系統步驟包含一轉換追蹤程序。

57. 一種結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換方法之交易方法，其包括下列步驟：

執行資料轉換方法，其包括下列步驟：

輸入步驟，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

轉換步驟，根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及

輸出步驟，將該新第一交易資料提供該第一交易系統使用；以及

執行系統步驟，執行該第一交易系統，使其根據該新第一交易資料提供交易者進行交易。

58. 如申請專利範圍第 57 項所述之遊戲方法，其中該輸入步驟進一步接收至少一適用於一第二交易系統之一舊第二交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

59. 如申請專利範圍第 57 項所述之交易方法，其中該輸入步驟

進一步接收適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換步驟進行轉換。

60. 如申請專利範圍第 57 項所述之交易方法，其中該輸入步驟包含一資料驗證程序。

61. 如申請專利範圍第 57 項所述之交易方法，其中該轉換步驟包含一資料轉換設定程序。

62. 如申請專利範圍第 57 項所述之交易方法，其中該輸出步驟包含一資料授權程序。

63. 如申請專利範圍第 57 項所述之交易方法，其中該執行系統步驟包含一轉換追蹤程序。

64. 一種結合應用於遊戲系統與遊戲系統間資料轉換系統之遊戲系統，其包括：

一資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第二遊戲資料，並將該新第二遊戲資料輸出之；以及

一遊戲模組，接收該新第二遊戲資料，並執行該第二遊戲系統，使其根據該新第二遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

65. 如申請專利範圍第 64 項所述之遊戲系統，其中該輸入模組進一步接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易

資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

66. 如申請專利範圍第 55 項所述之遊戲系統，其中該輸入模組進一步接收適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

67. 如申請專利範圍第 64 項所述之遊戲系統，其中該輸入模組包含一資料驗證單元。

68. 如申請專利範圍第 64 項所述之遊戲系統，其中該轉換模組包含一資料轉換設定單元。

69. 如申請專利範圍第 64 項所述之遊戲系統，其中該輸出模組包含一資料授權單元。

70. 如申請專利範圍第 64 項所述之遊戲系統，其中該遊戲模組包含一轉換追蹤單元。

71. 一種結合應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統之遊戲系統，其包括：

一資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第一遊戲資料，並將該新第一遊戲資料輸出之；以及

一遊戲模組，接收該新第一遊戲資料，並執行該第一遊戲系統，使其根據該新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

72. 如申請專利範圍第 71 項所述之遊戲系統，其中該輸入模組進一步接收至少一適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

73. 如申請專利範圍第 71 項所述之遊戲系統，其中該輸入模組進一步接收適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料，並與該舊第一交易資料一併由該轉換模組進行轉換。

74. 如申請專利範圍第 71 項所述之遊戲系統，其中該輸入模組包含一資料驗證單元。

75. 如申請專利範圍第 71 項所述之遊戲系統，其中該轉換模組包含一資料轉換設定單元。

76. 如申請專利範圍第 71 項所述之遊戲系統，其中該輸出模組包含一資料授權單元。

77. 如申請專利範圍第 71 項所述之遊戲系統，其中該遊戲模組包含一轉換追蹤單元。

78. 一種結合應用於遊戲系統與交易系統間資料轉換系統之交易系統，其包括：

一資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於該第一交易系統之一新第一交易資料；以及

一輸出模組，接收該新第一交易資料，並將該新第一交易資料輸出之；以及

一交易模組，接收該新第一交易資料，並執行該第一交易系統，使其根據該新第一交易資料提供交易者進行交易。

79. 如申請專利範圍第 78 項所述之交易系統，其中該輸入模組進一步接收至少一適用於一第二遊戲系統之一舊第二遊戲資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

80. 如申請專利範圍第 78 項所述之交易系統，其中該輸入模組進一步接收適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料，並與該舊第一遊戲資料一併由該轉換模組進行轉換。

81. 如申請專利範圍第 78 項所述之交易系統，其中該輸入模組包含一資料驗證單元。

82. 如申請專利範圍第 78 項所述之交易系統，其中該轉換模組包含一資料轉換設定單元。

83. 如申請專利範圍第 78 項所述之交易系統，其中該輸出模組包含一資料授權單元。

84. 如申請專利範圍第 78 項所述之交易系統，其中該交易模組包含一轉換追蹤單元。

85. 一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統，該應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統用以載入至一電腦系統中，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第二遊戲系統之一新第二遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第二遊戲資料，並將該新第二遊戲資料提供該第二遊戲系統使用。

86. 一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統，該應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統用以載入至一電腦系統中，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第一遊戲資料，並將該新第一遊戲資料提供該第一遊戲系統使用。

87. 一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統，該應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統用以載入至一電腦系統中，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於一第一交易系統之一新第一交易資料；以及

一輸出模組，接收該新第一交易資料，並將該新第一交易資料提供該第一交易系統使用。

88. 一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一結合應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統之遊戲系統，該遊戲系

統用以載入至一電腦系統中，其包括：

一資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第一遊戲資料，並將該新第一遊戲資料提供該第一遊戲系統使用；以及

一遊戲模組，接收該新第二遊戲資料，並執行該第二遊戲系統，使其根據該新第二遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

89. 一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一結合應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統之遊戲系統，該遊戲系統用以載入至一電腦系統中，其包括：

一資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一交易系統之一舊第一交易資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一交易資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一交易資料轉換為適用於一第一遊戲系統之一新第一遊戲資料；以及

一輸出模組，接收該新第一遊戲資料，並將該新第一遊戲資料輸出之；以及

一遊戲模組，接收該新第一遊戲資料，並執行該第一遊戲系統，使其根據該新第一遊戲資料提供遊戲者進行遊戲。

90. 一種電腦可讀取之記錄媒體，用以儲存一結合應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統之交易系統，該遊戲系統用以載入至一電腦系統中，係包括：

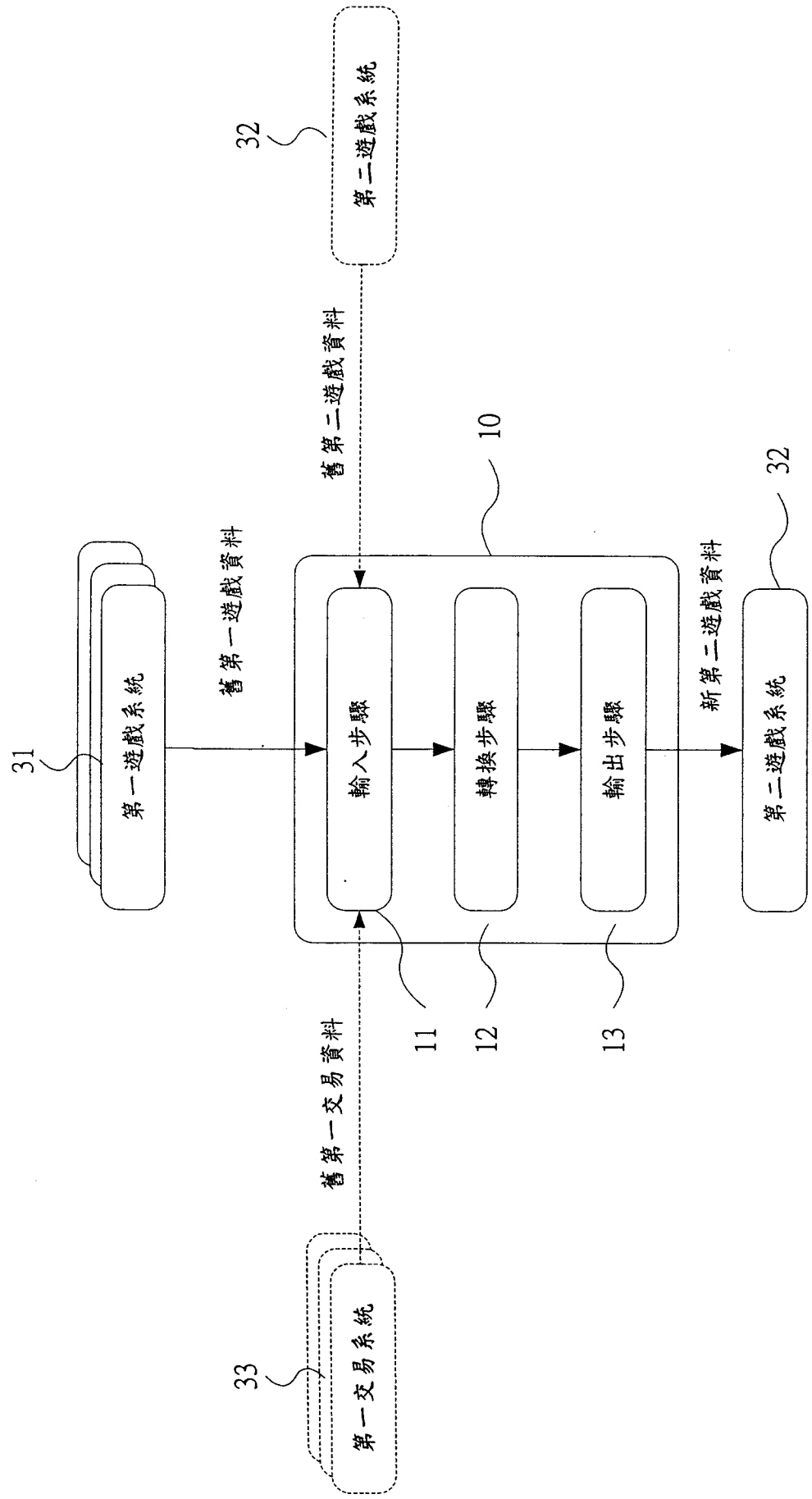
一資料轉換系統，其包括：

一輸入模組，接收至少一適用於一第一遊戲系統之一舊第一遊戲資料；

一轉換模組，接收該至少一舊第一遊戲資料，並根據一轉換規則將該至少一舊第一遊戲資料轉換為適用於該第一交易系統之一新第一交易資料；以及

一輸出模組，接收該新第一交易資料，並將該新第一交易資料輸出之；以及

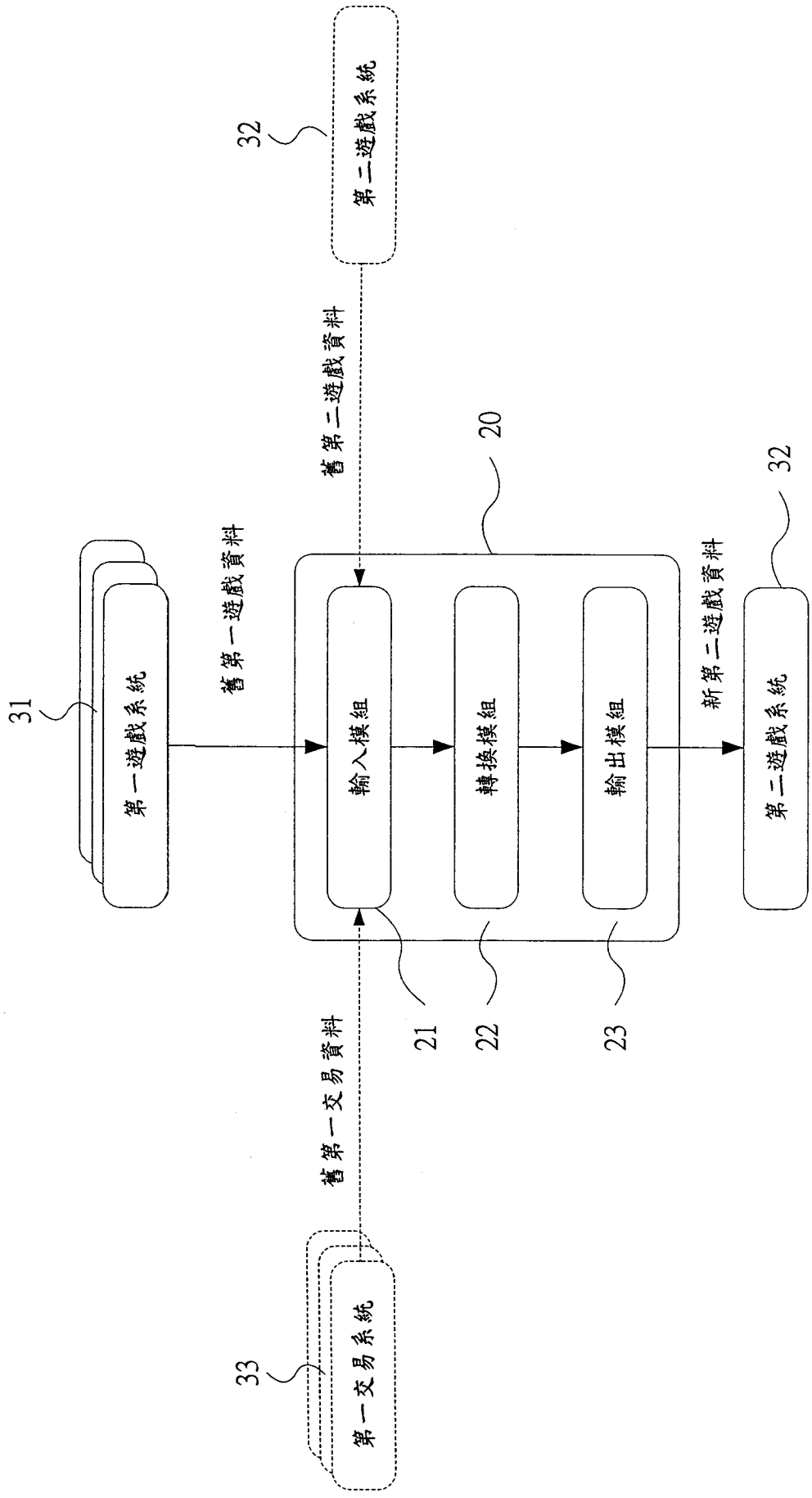
一交易模組，接收該新第一交易資料，並執行該第一交易系統，使其根據該新第一交易資料提供交易者進行交易。


32
第二遊戲系統
舊第二遊戲資料
10
32
31
第一遊戲系統
舊第一遊戲資料
輸入步驟
轉換步驟
輸出步驟
新第二遊戲資料
第二遊戲系統
舊第一交易資料
11
12
13
33
第一交易系統

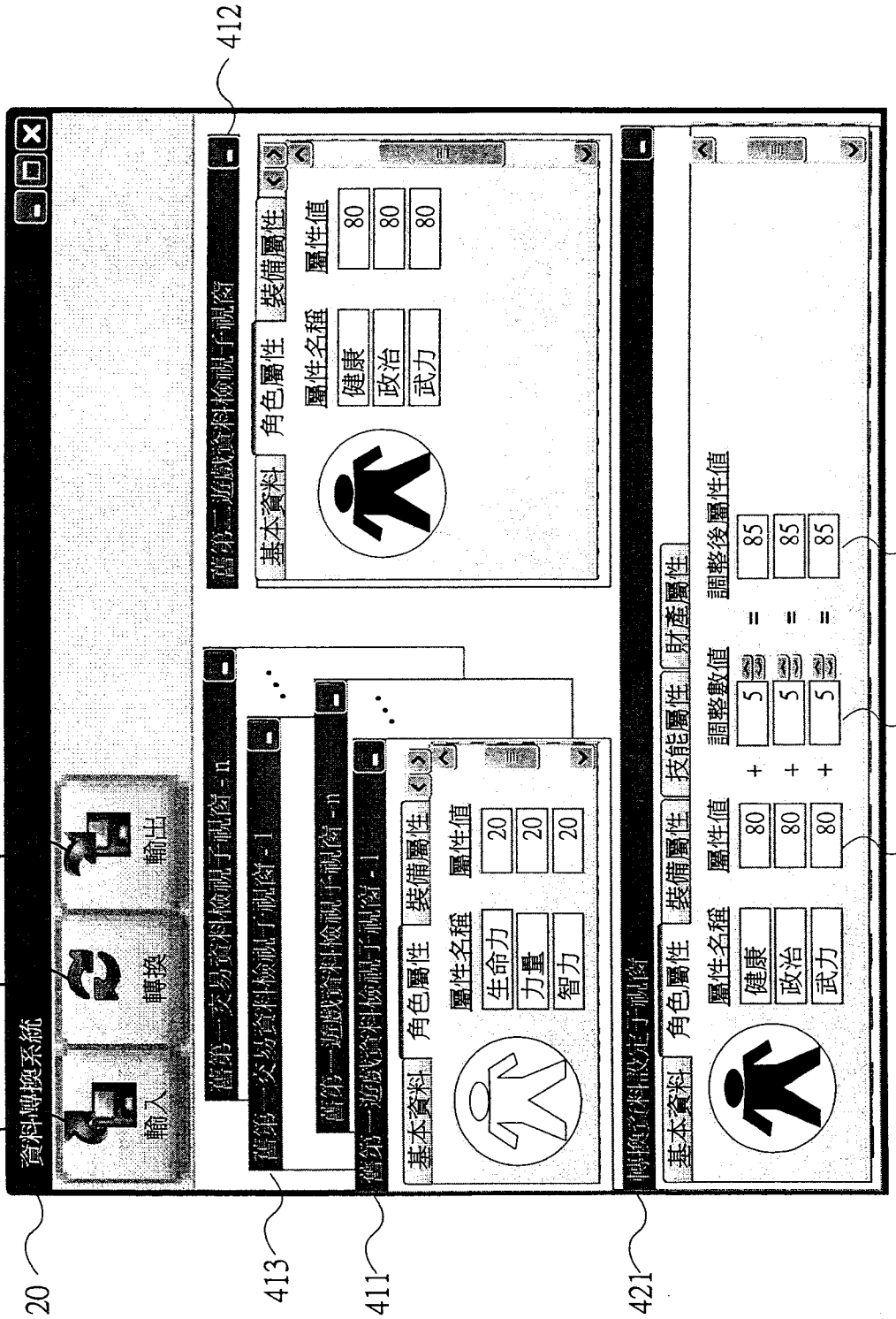
第 1 圖

| 資料轉換方法 | 資料轉換系統 | 轉換前之資料 | 轉換後之資料 |
|---|---|---|---|
| 應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換方法 | 應用於遊戲系統與遊戲系統間之資料轉換系統 | 第一遊戲專用資料 | 第二遊戲專用資料 |
| | | 第一遊戲專用資料 | 遊戲用中介資料 |
| | | 遊戲用中介資料 | 第二遊戲專用資料 |
| 應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換方法 | 應用於交易系統與遊戲系統間之資料轉換系統 | 第一交易專用資料 | 第一遊戲專用資料 |
| | | 第一交易專用資料 | 遊戲用中介資料 |
| | | 交易用中介資料 | 第一遊戲專用資料 |
| 應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換方法 | 應用於遊戲系統與交易系統間之資料轉換系統 | 第一遊戲專用資料 | 第一交易專用資料 |
| | | 第一遊戲專用資料 | 交易用中介資料 |
| | | 遊戲用中介資料 | 第一交易專用資料 |

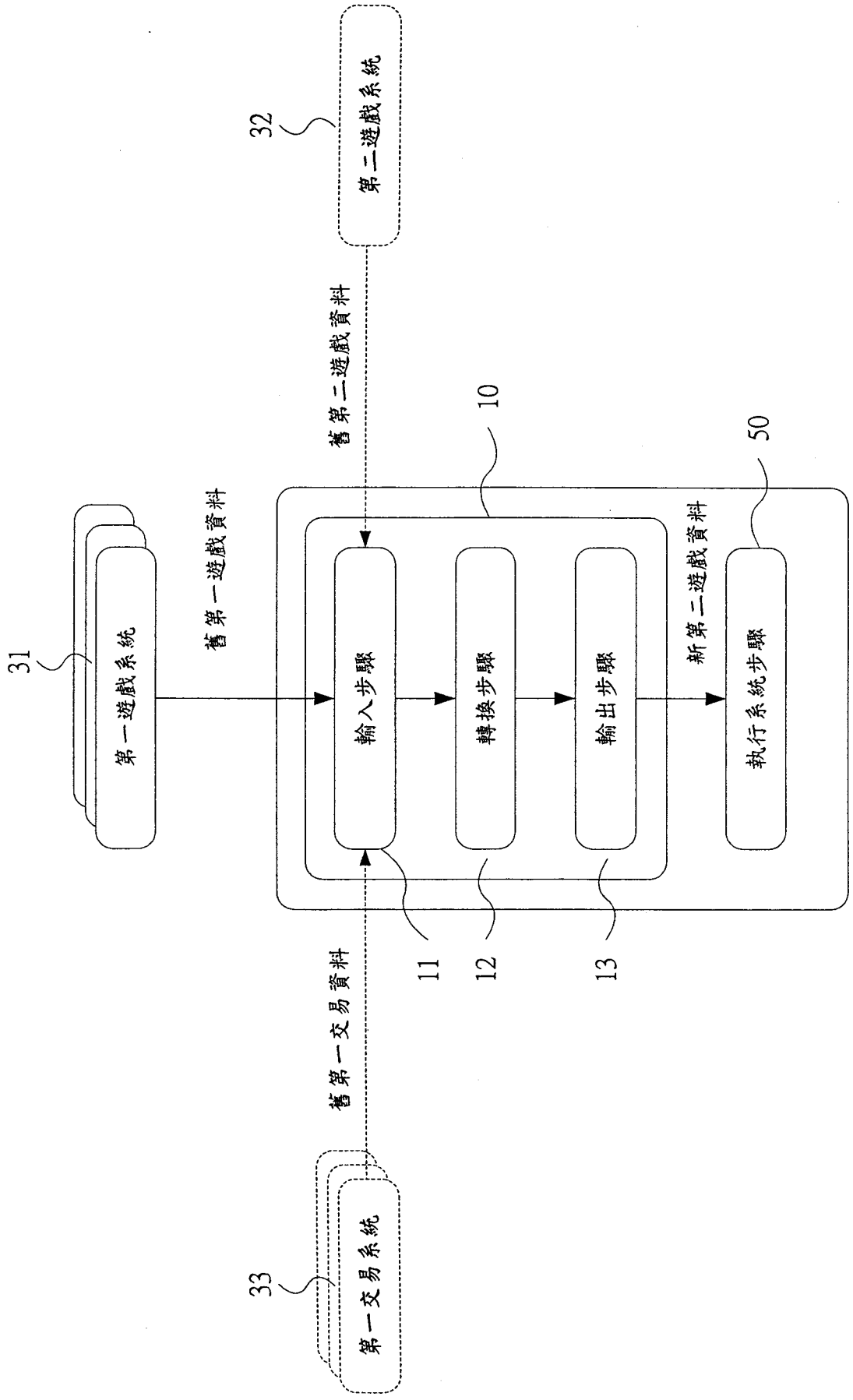
第 2 圖


第一遊戲系統
31
舊第一遊戲資料
輸入模組
21
轉換模組
22
輸出模組
23
20
舊第二遊戲資料
第二遊戲系統
32
新第二遊戲資料
第二遊戲系統
32
舊第一交易資料
第一交易系統
33

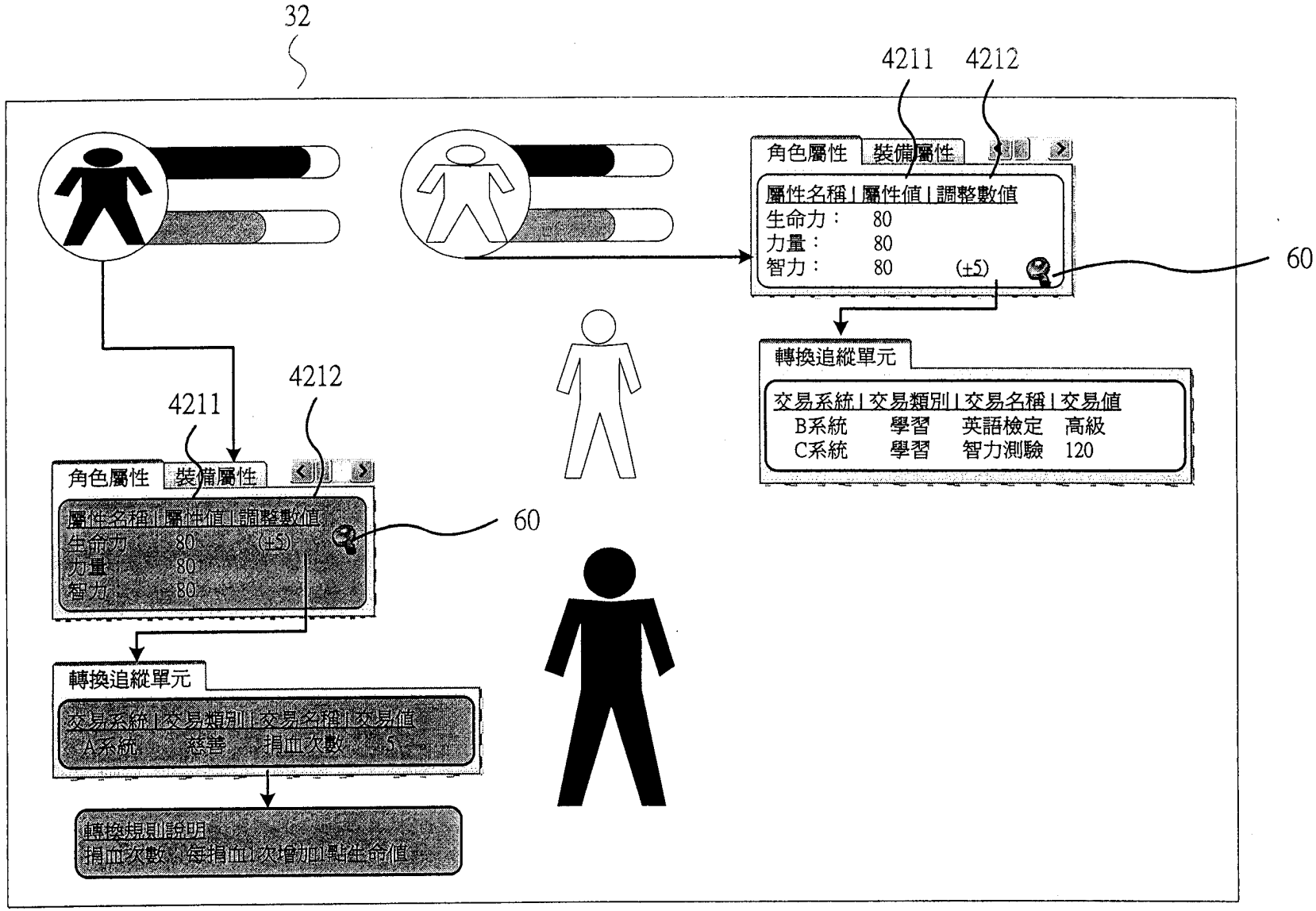
第 3 圖


資料轉換系統
輸入
轉換
輸出
舊第一交易資料檢視子視窗 - n
舊第一交易資料檢視子視窗 - 1
舊第一遊戲資料檢視子視窗 - n
舊第一遊戲資料檢視子視窗 - 1
轉換資料設定子視窗
基本資料
角色屬性
裝備屬性
技能屬性
財產屬性
屬性名稱
屬性值
調整數值
調整後屬性值
生命力
力量
智力
健康
政治
武力
20
80
5
85
20
41
42
43
412
413
411
421
4211
4212
4213

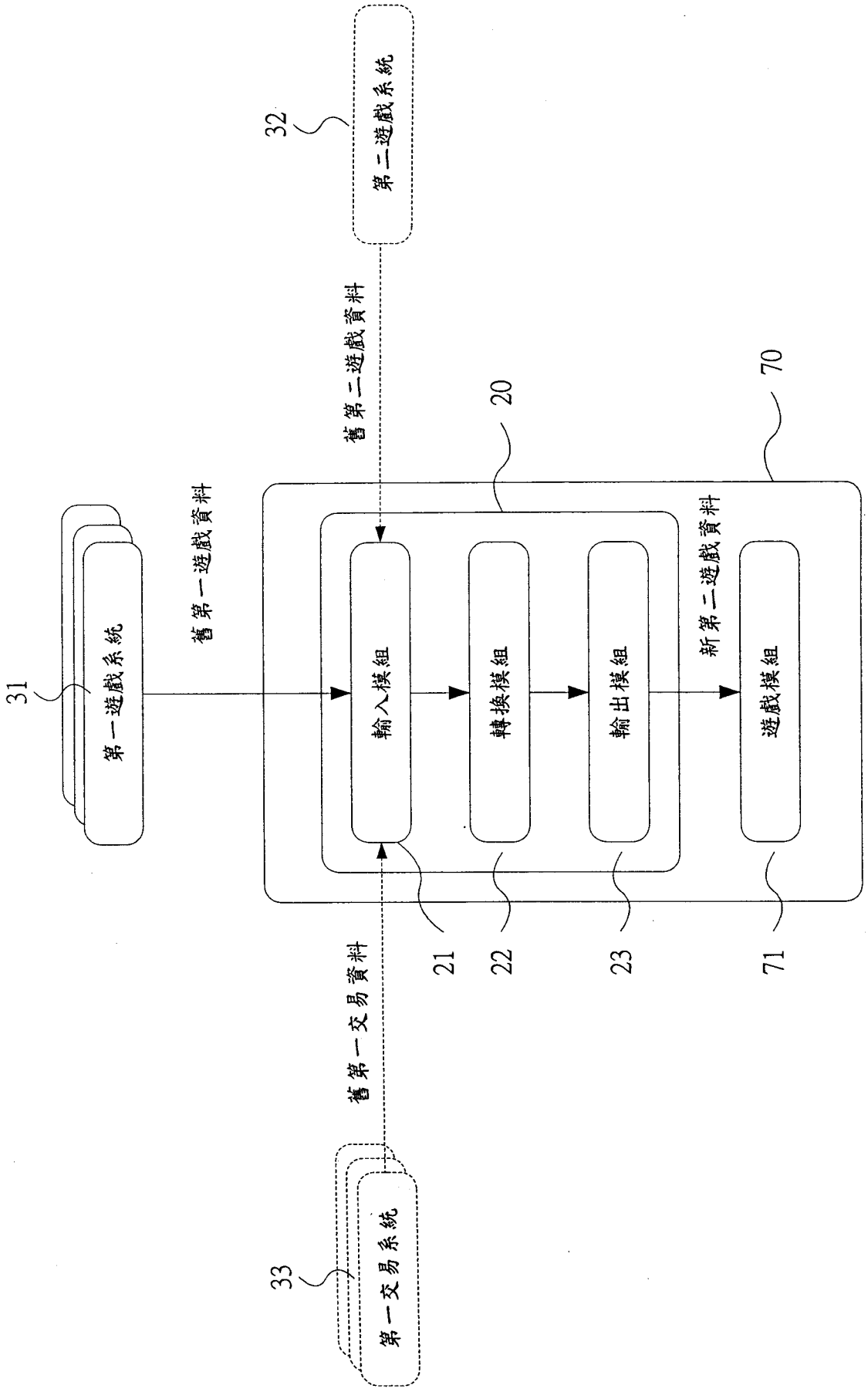
第 4 圖


第一遊戲系統
31
舊第一遊戲資料
第二遊戲系統
32
舊第二遊戲資料
10
輸入步驟
轉換步驟
輸出步驟
11
12
13
50
新第二遊戲資料
執行系統步驟
舊第一交易資料
第一交易系統
33

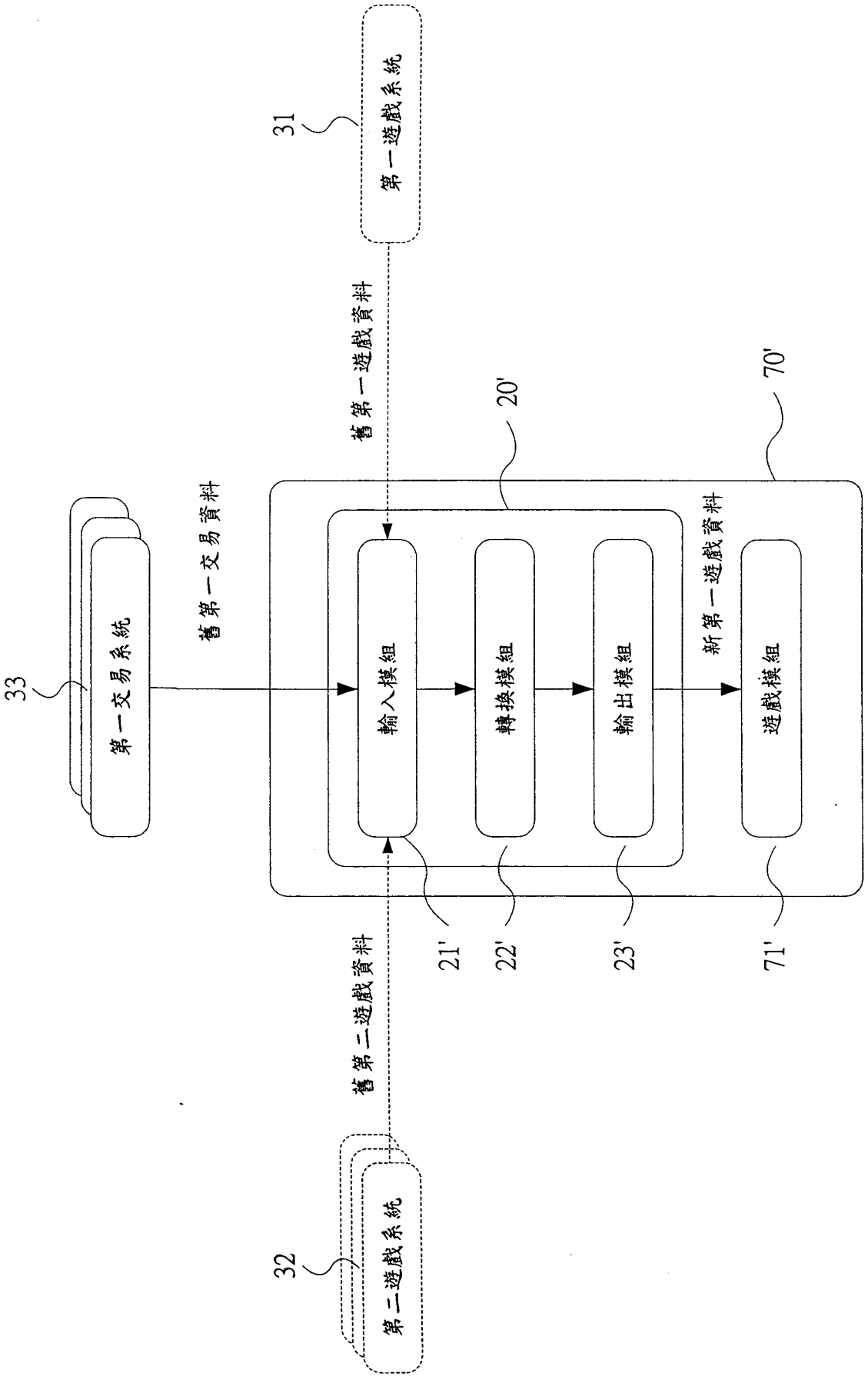
第 5 圖


32
4211
4212
角色屬性
裝備屬性
屬性名稱 | 屬性值 | 調整數值
生命力： 80
力量： 80
智力： 80 (±5)
60
轉換追縱單元
交易系統 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值
B系統 學習 英語檢定 高級
C系統 學習 智力測驗 120
4211
4212
角色屬性
裝備屬性
屬性名稱 | 屬性值 | 調整數值
生命力 80 (±5)
力量 80
智力 80
60
轉換追縱單元
交易系統 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值
A系統 慈善 捐血次數 5
轉換規則說明
捐血次數：每捐血1次增加1點生命值

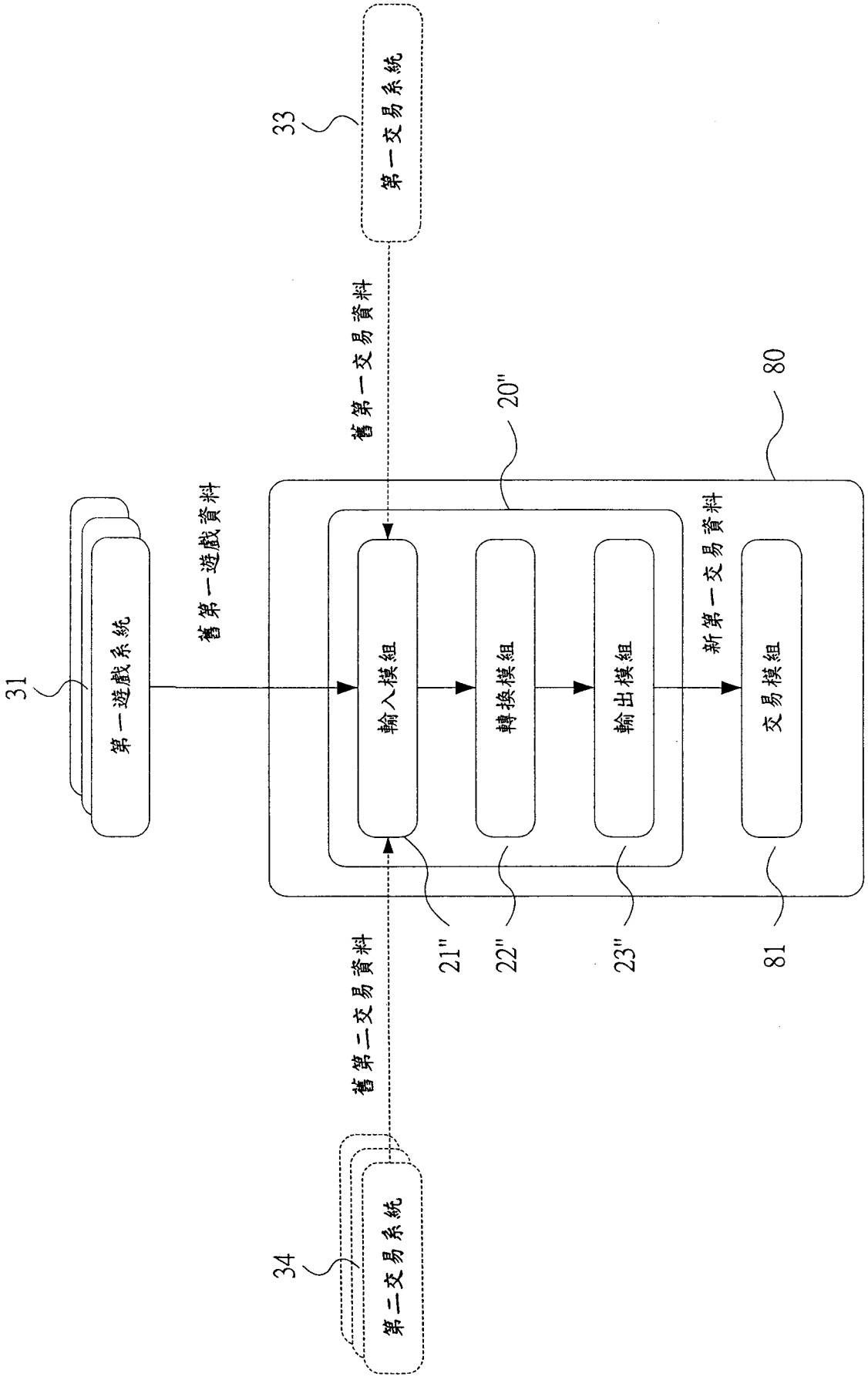
第 6 圖


第一遊戲系統
31
舊第一遊戲資料
第二遊戲系統
32
舊第二遊戲資料
20
70
輸入模組
轉換模組
輸出模組
新第二遊戲資料
遊戲模組
21
22
23
71
舊第一交易資料
第一交易系統
33

第 7 圖


第一交易系統
33
舊第一交易資料
第一遊戲系統
31
舊第一遊戲資料
20'
70'
輸入模組
轉換模組
輸出模組
遊戲模組
新第一遊戲資料
21'
22'
23'
71'
舊第二遊戲資料
第二遊戲系統
32

第 8 圖


第一遊戲系統
31
舊第一遊戲資料
第一交易系統
33
舊第一交易資料
20"
80
輸入模組
轉換模組
輸出模組
新第一交易資料
交易模組
21"
22"
23"
81
舊第二交易資料
第二交易系統
34

第 9 圖

原第一遊戲資料

| 識別碼 | 屬性類別 | 屬性名稱 | 屬性值 |
|---|---|---|---|
| A11 | 角色 | 等級 | 5 |
| A12 | 角色 | 生命值 | 20 |
| A13 | 角色 | 力量 | 20 |
| A14 | 角色 | 智力 | 20 |
| A21 | 裝備 | 戰斧 | 2 |
| A31 | 財產 | 金幣 | 1000 |

轉換對應資料表

| 識別碼 | 轉換規則 | 屬性值 | 註記 |
|---|---|---|---|
| B11 | = A11 | 5 | 屬性名稱相同 |
| B12 | = A12*2 | 20*2 | 單一屬性計算 |
| B13 | = A13+(A14/2) | 20+(20/2) | 多重屬性計算 |
| B14 | = A14 | 20 | 屬性名稱不同 |
| B21 | = A21 | 2 | 屬性名稱不同 |
| B31 | = A31/10 | 100 | 單一屬性計算 |

新第二遊戲資料

| 識別碼 | 屬性類別 | 屬性名稱 | 屬性值 |
|---|---|---|---|
| B11 | 角色 | 等級 | 5 |
| B12 | 角色 | 生命值 | 40 |
| B13 | 角色 | 力量 | 30 |
| B14 | 角色 | 魔法 | 20 |
| B21 | 裝備 | 劍 | 2 |
| B31 | 財產 | 金幣 | 100 |

第 10 圖

舊第一交易資料 - 1

| 識別碼 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值 |
|---|---|---|---|
| E11 | 學習 | 英語檢定 | 高級 |

舊第一交易資料 - 2

| 識別碼 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值 |
|---|---|---|---|
| D11 | 運動 | 鐵人三項 | 通過 |

舊第一交易資料 - 3

| 識別碼 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值 |
|---|---|---|---|
| C11 | 慈善 | 捐血次數 | 5次 |

舊第一遊戲資料

| 識別碼 | 屬性類別 | 屬性名稱 | 屬性值 |
|---|---|---|---|
| A11 | 角色 | 等級 | 5 |
| A12 | 角色 | 生命值 | 20 |
| A13 | 角色 | 力量 | 20 |
| A14 | 角色 | 智力 | 20 |
| A21 | 裝備 | 戰斧 | 2 |
| A31 | 財產 | 金幣 | 1000 |

轉換對應資料表

| 識別碼 | 轉換規則 | 屬性值 | 註記 |
|---|---|---|---|
| A11 | = A11 | 5 | 原始數值 |
| A12 | = A12+C11 | 20+5 | 附加於即有資料 |
| A13 | If…then… | 20+5 | If D11='通過' then A13=A13+5 |
| A14 | If…then… | 20+5 | If E11='高級' then A14=A14+5 |
| A21 | = A21 | 2 | 原始數值 |
| A31 | = A31 | 1000 | 原始數值 |

新第一遊戲資料

| 識別碼 | 屬性類別 | 屬性名稱 | 屬性值 |
|---|---|---|---|
| A11 | 角色 | 等級 | 5 |
| A12 | 角色 | 生命值 | 25 |
| A13 | 角色 | 力量 | 25 |
| A14 | 角色 | 智力 | 25 |
| A21 | 裝備 | 戰斧 | 2 |
| A31 | 財產 | 金幣 | 1000 |

第 11 圖

舊第一遊戲資料

| 識別碼 | 屬性類別 | 屬性名稱 | 屬性值 |
|---|---|---|---|
| A11 | 角色 | 等級 | 5 |
| A12 | 角色 | 生命值 | 20 |
| A13 | 角色 | 力量 | 20 |
| A14 | 角色 | 智力 | 20 |
| A21 | 裝備 | 戰斧 | 2 |
| A31 | 財產 | 金幣 | 1000 |

舊第二交易資料

| 識別碼 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值 |
|---|---|---|---|
| F11 | 知識 | 知識數點 | 50 |

舊第一交易資料

| 識別碼 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值 |
|---|---|---|---|
| G11 | 消費 | 紅利點數 | 500 |

轉換對應資料表

| 識別碼 | 轉換規則 | 交易值 | 註記 |
|---|---|---|---|
| G11 | =G11+A31/100+F11 | 500+10+50 | 結合遊戲資料與交易資料，並附加於既有數值 |

新第一交易資料

| 識別碼 | 交易類別 | 交易名稱 | 交易值 |
|---|---|---|---|
| G11 | 消費 | 紅利點數 | 560 |

第 12 圖

## 七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第（ 3 ）圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明:

20..... 資料轉換系統

21..... 輸入模組

22..... 轉換模組

23..... 輸出模組

31..... 第一遊戲系統

32..... 第二遊戲系統

33..... 第一交易系統

## 八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

97年1月8日修正補充



## 四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項☐第一款或☐第二款規定之事實，其事實發生日期為：　年　月　日。

☐ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號　順序註記】

☐ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

V 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

申請日期：中華民國 96 年 8 月 10 日，申請案號：096129493

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼　順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼　順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。