

公告本

申請日期	P1. 5. 8
案 號	P11. P1P1
類 別	G06F 13/00

A4
C4

(以上各欄由本局填註)

576974

發明專利說明書

一、發明名稱	中 文	利用通訊線路之可多人參加之遊戲方法、可執行該遊戲方法之遊戲伺服器及儲存可執行前述方法之遊戲程式之記錄媒體
	英 文	"MULTI-PARTICIPANT GAME METHOD USING NETWORK, GAME SERVER EXECUTING THE GAME METHOD, AND STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM EXECUTING THE GAME METHOD"
二、發明人	姓 名	吉田 秀一郎 SHUICHIRO YOSHIDA
	國 籍	日本 JAPAN
	住、居所	日本國大阪府大阪市中心區城見1-2-27克理斯托大樓3樓 阿汝洁股份有限公司 C/O ARUZE CO., LTD., CRYSTAL TOWER 3F, 2-27, SHIROMI 1-CHOME, CHUO-KU, OSAKA-SHI, OSAKA 540-6003, JAPAN
三、申請人	姓 名 (名稱)	日商阿汝洁股份有限公司 ARUZE CO., LTD.
	國 籍	日本 JAPAN
	住、居所 (事務所)	日本國東京都江東區有明3丁目1番25號 1-25, ARIAKE 3-CHOME, KOUTOU-KU, TOKYO 135-0063, JAPAN
	代 表 人 姓 名	岡田 和生 KAZUO OKADA

(由本局填寫)

承辦人代碼：
大類：
I P C 分類：

A6
B6

本案已向：

國（地區） 申請專利，申請日期： 案號： ，☐有 ☐無主張優先權

日本 2001年05月18日 特願2001-149569 ☒有☐無主張優先權

有關微生物已寄存於： ，寄存日期： ，寄存號碼：

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄）

裝

訂

線

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

五、發明說明 (1)

發明領域

本發明關於一種多參與者遊戲方法，其中可利用像是網際網路的寬頻網路，執行遠端位置玩家間的競爭遊戲，且遊戲伺服器可執行此遊戲方法，而儲存遊戲程式的儲存媒體可執行此遊戲方法。

發明背景

即使在遊戲領域中，近來由於網際網路的普及，競爭遊戲已十分熱門。熱門競爭遊戲的例子為棋盤遊戲，像是將棋(日本棋)、西洋棋、以及圍棋(棋類比賽)。棋盤遊戲為何如此熱門的原因是由於傳輸速度(速率)所發生的處理延遲。

上述問題目前已有某種程度的解決。

另一方面，在真實世界中執行的像是圍棋與將棋的競爭遊戲不只能產生純粹與高度技巧競爭者玩遊戲與參與比賽得獎的樂趣等等，還能得到一個玩家可看到另一玩家遊戲環境的不同樂趣(即一個玩家的遊戲被另一玩家監看)。也就是說，在監看遊戲時有振奮特定遊戲玩家的樂趣，以及在監看其遊戲環境時學習遊戲攻擊方法的樂趣。

然而，目前使用網路的競爭遊戲並沒有提供所謂的遊戲監看模式。因此，事實是真實世界中的上述競爭遊戲樂趣藉由遠端位置遊戲玩家間執行的網路競爭遊戲是無法達成的。

發明簡述

因此，本發明的目的為克服上述計數問題。

五、發明說明(2)

根據第一方面，本發明特徵在於當複數個遊戲玩家利用其個別終端執行競爭遊戲時，i) 競爭遊戲由之前儲存於伺服器的遊戲程式研發，而遊戲輸入則接收自遊戲玩家的終端，ii) 對終端來說，遊戲環境顯示資料根據研發的遊戲環境建立，以及iii) 遊戲環境顯示資料儲存於可由其玩家終端外的其他終端存取的資料庫中，且通知競爭遊戲由前述其他終端監看的遊戲監看環境資料會傳送至玩家終端。

當透過像是網際網路的網路執行競爭遊戲時，其競爭環境可由其他終端監看。因此，可提供此種和以前在實際遊戲中心一個人(另一終端)監看高技巧玩家遊戲一樣的遊戲監看環境。結果，在網際網路上，一個人可監看並研究競爭者間的傳統遊戲環境。此環境由架構可由前述其他終端存取的遊戲環境顯示資料達成。

這裡所用的"競爭遊戲"項是很廣泛的意思，也就是泛指遊戲，其中操作終端的玩家參與伺服器上的競爭遊戲，像是柏青哥遊戲(彈珠遊戲)、柏青嫂遊戲(日本吃角子老虎)、棋盤遊戲、以及其他射擊遊戲等等。棋盤遊戲的例子為將棋(日本棋)、西洋棋、以及圍棋(棋類比賽)。這裡所用的"終端"項為連結至網路且可存取伺服器的裝置，像是個人電腦。

根據第二方面，本發明特徵在於當複數個遊戲玩家利用其個別終端執行競爭遊戲時，i) 競爭遊戲由之前儲存於伺服器的遊戲程式研發，而遊戲輸入則接收自遊戲玩家的

五、發明說明 (3)

終端，ii) 對終端來說，遊戲環境顯示資料根據研發的遊戲環境建立，以及iii) 遊戲環境顯示資料儲存於可由其玩家終端外的其他終端存取的資料庫中，且有一前述遊戲監看側的其他終端所輸入的訊息會送至競爭遊戲玩家的終端。

除了與本發明在第一方面相同的操作與效果之外，本發明還會產生下列效果。

尤其是，可執行主動遊戲監看，一個人可用訊息資料嘲笑競賽中的任何遊戲玩家。訊息資料傳輸可利用已知角色與聲音的聊天方式獲得。

執行本發明可獲得的優點可從下列詳細說明與實施例並參考附圖加以瞭解。

圖式簡單說明

圖1為以簡化形式顯示根據本發明一較佳實施例的網路系統架構示意圖；

圖2為根據本發明個人電腦電子架構的方塊圖；

圖3為根據本發明資訊提供伺服器電子架構的方塊圖；

圖4為以簡化形式顯示根據本發明柏青嫂網站架構示意圖；

圖5為以簡化形式顯示根據本發明大廳部分概念的概念圖；

圖6為說明各大廳的概念圖；

圖7為說明整個網站系統的概念圖；

圖8為接收玩家進入處理程序的時序圖；

五、發明說明(4)

圖9為說明整個網站系統的概念圖；

圖10為說明"競爭室"服務的概念圖；

圖11為說明"著名機器室"服務的概念圖；

圖12為說明"事件室"服務的概念圖；

圖13為說明"配對室"服務的概念圖；

圖14為說明"攻擊室/初學者室"服務的概念圖；

圖15為說明與行動電話連結的概念圖；

圖16為說明機器選擇螢幕(大廳)輪廓的概念圖；

圖17為以簡化形式顯示機器選擇螢幕(大廳)架構的示意圖；

圖18為說明機器選擇螢幕的概念圖；

圖19為說明機器選擇圖示的概念圖；

圖20為說明等級顯示螢幕的概念圖；

圖21為說明等級的概念圖；

圖22至28為以簡化形式顯示聊天框架構的示意圖；

圖29為以簡化形式顯示機器資訊顯示螢幕架構的示意圖；

圖30至32為說明機器資訊顯示螢幕的概念圖；

圖33為說明使用者顯示螢幕的概念圖；

圖34與35為說明資料顯示螢幕的概念圖；

圖36為說明遊戲螢幕輪廓的概念圖；

圖37至39為說明遊戲螢幕的概念圖；

圖40為說明錢幣箱/錢幣顯示螢幕的概念圖；

圖41至44為說明機器資訊顯示螢幕的概念圖；

五、發明說明 (5)

圖 45 為說明說明鈕顯示螢幕的概念圖；

圖 46 至 50 為說明個人資料顯示螢幕的概念圖；

圖 51 為說明清除鈕顯示螢幕的概念圖；

圖 52 為說明柏青嫂顯示螢幕的概念圖；

圖 53 為說明支出獎章數顯示螢幕的概念圖；

圖 54 為說明信用獎章數顯示螢幕的概念圖；

圖 55 為說明擁有獎章數顯示螢幕的概念圖；

圖 56 為說明網站資料架構的概念圖；

圖 57 為利用臉孔影像提供內容程序的流程圖；

圖 58 為處理其他玩家競爭監看模式程序的流程圖；以及

圖 59 為大廳內部機器選擇螢幕的實際顯示範例。

發明詳細說明

本發明的一較佳實施例會根據附圖於下詳加說明。

[資訊提供系統的架構]

圖 1 為以簡化形式顯示根據本發明一較佳實施例的網路系統 10 架構示意圖，其使用提供網路遊戲與其他資訊的資訊提供系統。請參閱圖 1，網路系統 10 包含有公共電話網路 51，可被個人電腦(後文中稱為"PC" 53A、53B、53C、...經由數據機 52A、52B、52C、...存取。PC 53A、53B、53C、...可經由公共電話網路 51 與網際網路 16(即提供者連結至網際網路的主機電腦)存取資訊提供伺服器(後文中僅稱為"伺服器") 17A、17B、...。接著為存取方法的一個例子。因此，在網際網路 16(提供者的主機電腦)與

五、發明說明 (6)

PC 53A、53B、53C、...之間，由TCP/IP通訊協定群組所建立的封包的傳送/接收利用撥號PPP(點對點通訊協定)連結加以執行。另一方面，TCP/IP通訊協定中的通訊執行於網際網路16上(提供者的主機電腦與資訊提供伺服器之間)。因此，PC 53可獲得來自伺服器17A、17B、...的不同分佈資訊。

除了接收來自伺服器17A、17B、...的資訊之外，PC 53A、53B、53C、...可以經由伺服器17A、17B、...交互傳送/接收聲音資料與字元資料(如電子郵件)。

圖2為個人電腦53A電子架構的方塊圖。雖然下列為PC 53A的說明，其他的PC 53B、53C、...都有相同的架構。

請參閱圖2，PC 53A包含有資料匯流排BUS。連接至資料匯流排BUS的有i) CPU 21，ii) 記憶體22，iii) 執行信號傳送至/接收自數據機52A的通訊介面23，iv) 含有液晶顯示窗、CRT等等的顯示部分24，以及v) 包含有鍵盤、操控旋鈕等等的操作部分25。

CPU 21根據儲存於記憶體22內的操作程式執行不同的動作，並根據動作控制對應的電路部分。CPU 21的不同處理內容在需要時顯示在顯示部分24上。

當使用者輸入想要通訊目標的資訊時(URL(統一資源定位器)等等)，操作部分23會提供顯示位址資訊的資料給CPU 21。CPU 21會傳送給網際網路16的提供者連結至顯示使用者輸入位址資訊的通訊目標的需求。提供者會將來自PC 53A的資訊傳至伺服器17A、17B、...，其為要求的連

五、發明說明 (7)

結目標。

當PC 53A需要(要求)伺服器17A、17B、...提供特定資訊時，網際網路16的提供者會將需求傳給伺服器17A、17B、...。接著，伺服器17A、17B、...會傳送符合需求的提供者資訊。此時，PC 53A傳給伺服器17A、17B、...終端指定資訊與需求信號。終端指定資訊由i) 先前儲存於記憶體22中的密碼，ii) 終端判別資訊(顯示PC模型的資料)，iii) 指定傳送裝置的資訊，iv) PC 53A的電話號碼，以及v) 不同選擇資料組成。

提供者將來自伺服器17A、17B、...的資訊傳給需求產生的PC 53A。因此，PC 53A只有藉由傳送伺服器17A、17B、...的位址以及資訊需求給提供者才可接收想要的資訊。結果，PC 53A會顯示接收的資訊在顯示部分24上，藉此提供資訊給PC 53A的使用者。

圖3為資訊提供伺服器17A電子架構的方塊圖。雖然下列為伺服器17A的說明，其他的伺服器17B、...都有相同的架構。

請參閱圖3，伺服器17A包含有資料匯流排BUS。連接至資料匯流排BUS的有i) CPU 31，ii) 記憶體32，iii) 通訊介面33，以及iv) 資料庫34。

CPU 31根據i) 儲存於記憶體32內的控制程式，以及ii) 儲存於資料庫34中的不同內容與其程式執行各式各樣的處理。其中，CPU 31經由連結至通訊介面33的線路接收來自PC 53A、53B、53C、...的資訊，其傳自網際網路16的

五、發明說明 (8)

提供者，並將資訊儲存於記憶體32中。

來自PC 53A、53B、53C、...的資訊包含有使用者藉由操作PC 53A、53B、53C、...的操作部分25加以輸入的資訊需求；而使用者操作PC 53A、53B、53C、...的操作部分25的操作結果(操作資訊)則根據伺服器17A、17B、...中執行的遊戲程式的進行而定。

CPU 31根據遊戲程式進行的操作資訊執行控制程式與遊戲程式。程式進行的結果儲存於資料庫34中。

[資訊提供伺服器的資訊規則]

如分散至PC 53A、53B、53C、...的資訊，伺服器17A提供不同的內容，像是關於柏青哥(彈珠遊戲)與柏青嫂(日本吃角子老虎)的資訊、使用者參與型柏青哥/柏青嫂競爭遊戲服務等等。提供這些內容的控制程式儲存於伺服器17A的記憶體32中。當CPU 31執行此程式時，會讀取並分散儲存於資料庫34中的影像資料。除此之外，CPU 21會在記憶體32上擴張儲存於資料庫34中的遊戲程式，像是柏青哥遊戲、柏青嫂遊戲、以及其各自的競爭遊戲，並執行遊戲程式。結果，內容會提供給PC 53A、53B、53C、...。提供內容的程式以及遊戲程式可儲存在資料庫34外的其他儲存媒體中，像是磁片。

如圖4中所示，伺服器17A所提供的柏青哥/柏青嫂內容範例有i) "個人資料"內容C11，ii) "新聞"內容C12，iii) "大廳"內容C13，iv) "柏青嫂佈告欄"內容C14，v) "不同的柏青嫂資訊"內容C15，vi) "等級"內容C16，以

五、發明說明 (9)

及vii) "設定大廳搜尋"內容C17。其中，"個人資料"內容C11用來檢視個人資料。"新聞"內容C12提供不同的新資訊。"大廳"內容C13提供柏青哥與柏青嫂遊戲，並設計讓許多人可同時加入與其他玩家通訊。"柏青嫂佈告欄"內容C14提供以區域或以機器提供柏青嫂資訊，放在電子佈告欄上。"不同的柏青嫂資訊"內容C15提供柏青嫂大廳資訊與機器資訊。"等級"內容C16提供柏青嫂遊戲等級。"設定大廳搜尋"內容C17提供設定柏青嫂機器的大廳以及伺服器17A所提供的柏青嫂機器的資訊。

提供"柏青嫂佈告欄"C14的服務包括下列服務：i) "國際性佈告欄(以區域)"，ii) "攻擊方法佈告欄(以機器)"，以及iii) "謠言證實室"。其中，"國際性佈告欄(以區域)"為跨國地區中柏青哥或柏青嫂玩家間資訊交換的電子佈告欄。"攻擊方法佈告欄(以機器)"為像是使用者個人攻擊方法等等的資訊交換的電子佈告欄。"謠言證實室"提供一個地方，在此謠言或令人懷疑的攻擊方法會從玩家處收集並加以解決。

提供"不同的柏青嫂資訊"內容C15包括下列服務：i) "柏青哥專業級(專業級柏青嫂玩家)練習資訊室"，ii) "新資訊室"，iii) "等級室"，以及iv) "資料室"。其中，"柏青哥專業級練習資訊室"以行的形式列出實際大廳中柏青哥專業級與業餘者的遊戲資料。"新資訊室"含有新的機器資訊及其設定大廳資訊、跨國大廳事件資訊等等。"等級室"含有"大廳"內容C13中(即在實際大廳中)的玩家等

五、發明說明 (10)

級。"資料室"含有"大廳"內容C13中(即在實際大廳中)的各大廳資料，以及跨國大廳資料。

[大廳內容]

接下來為詳細的"大廳"內容C13。"大廳"內容C13為提供儲存於伺服器17A的資料庫34中的資訊、柏青哥與柏青嫂遊戲程式、以及其他程式給像是PC 53A、53B、53C、...的終端裝置的網站。如圖5中所示，其概念為提供柏青哥與柏青嫂遊戲給使用者，以及其相關遊戲元件並與其他人通訊。因此，此網站使得透過柏青嫂遊戲與其他人通訊是可行的。

"大廳"內容C13的典型服務為i) "競爭室"服務C13A，ii) "著名機器室"服務C13B，iii) "攻擊室"服務C13C，iv) "初學者室"服務C13D，v) "配對室"服務C13E，vi) "事件室"服務C13F，以及vii) "聊天室"服務C13G。其中，"競爭室"服務C13A純粹設計來玩柏青哥或柏青嫂遊戲，並與其他人競爭。"著名機器室"服務C13B設計來玩過去著名的機器。"攻擊室"服務C13C設計來練習柏青哥或柏青嫂攻擊方法。"初學者室"服務C13D為那些還不熟悉或想要練習柏青哥或柏青嫂的人設計。"配對室"服務C13E提供配對遊戲，且在此玩家可遇見其他人。"事件室"服務C13F開啟不同的事件與比賽。"聊天室"服務C13G設計來在玩柏青哥與柏青嫂遊戲時聊天。

如圖6中所示，這些服務分為三種系統("網路賭博"系統、"網路競賽"系統、以及"柏青嫂迷"系統)。其中，"

五、發明說明 (11)

網路賭博"系統設計來玩柏青哥與柏青嫂，並包含下列服務：i) "競爭室"服務C13A，以及ii) "著名機器室"服務C13B。"網路競賽"系統提供聊天服務與不同事件，並包含下列服務：i) "聊天室"服務C13G，ii) "配對室"服務C13E，以及iii) "事件室"服務C13F。"柏青嫂迷"系統為獲得初學者與囊括目前的愛好者提供不同的推廣或資訊，並包含下列服務：i) "初學者室"服務C13D，以及ii) "攻擊室"服務C13C。

圖7以簡化形式顯示資訊提供伺服器所提供的內容的整個系統的示意圖。請參閱圖7，此內容的基本原則為提供柏青哥與柏青嫂遊戲至PC 53A、53B、53C、...。每次當PC 53A、53B、53C、...的使用者完這些遊戲時，其遊戲結果會反映不同的服務。例如，玩家在遊戲世界中玩柏青嫂遊戲所獲得的錢幣數量反映出在遊戲世界中的等級。除了前述之外，玩家也可利用聊天服務與其他玩家交談。因此，雖然是柏青哥或柏青嫂遊戲，使用者可與其他玩家競爭等級並加入新夥伴。

接下來要說明的是當玩家加入資訊提供伺服器17A所提供的內容時，會執行註冊。舉例來說，當玩家加入伺服器17A經由PC 53A提供的內容時，玩家可經由PC 53A存取伺服器17A以進入內容。也就是說，如圖8中所示，根據玩家的輸入動作，PC 53A經由公共電話網路51與網際網路16呼叫伺服器17A，藉此保護通訊路徑。

PC 53A以資訊傳送/接收裝置建立與PC 53A的交談，像

五、發明說明 (12)

是PPP(點對點通訊協定)處理，然後要求進入伺服器17A的資訊。此時，PC 53A傳送給伺服器17A(其中，經由國際網路16上的提供者)終端指定資訊與指定要求資訊的地址資訊(進入資訊)。終端指定資訊由i) 先前儲存於記憶體22中的密碼，ii) 終端判別資訊(顯示PC模型的資料)，iii) 指定傳送裝置的資訊，iv) PC 53A的電話號碼，v) 用來連結的通訊協定資訊，以及vi) 不同選擇資料所組成。

在接收資訊需求上，伺服器17A傳送給傳出要求的PC 53A儲存於資料庫34中執行進入的資訊(影像資訊與字元資訊)。在接收此類資訊上，PC 53A根據接收的資訊，於顯示部分24上顯示用來執行進入的螢幕。當玩家在監看螢幕時輸入個人資訊(筆名等等)時，PC 53A會傳送給伺服器17A輸入的個人資訊。伺服器17A會將此個人資訊儲存在資料庫34中，如此一來玩家的進入會被接受，且執行其註冊。

在接收進入時，伺服器17A也會註冊玩家的臉孔影像與玩家的個人資訊到資料庫34中。舉例來說，如圖9中所示，伺服器17A會根據進入玩家在遊戲中贏的百分比，變更註冊於資料庫34中的玩家臉孔影像，且玩家的技巧等級也可由此臉孔影像加以瞭解。舉例來說，在玩家進入的初始步驟中，臉孔影像註冊為「老人插槽者」角色CA11的臉孔影像。在看此臉孔影像時，其他的玩家可瞭解此玩家剛剛才進入。在此玩家重複柏青嫂遊戲等時，其臉孔影像可根據提供錢幣數、與其他玩家競爭結果、或等級一一

五、發明說明 (13)

變為高技巧等級角色影像。最後，臉孔影像以「專業插槽者」角色CA12表現。

圖10為說明"競爭室"服務輪廓的概念圖。請參閱圖10，"競爭室"服務C13A允許在真實大廳環境中玩不同的柏青嫂機器。伺服器17A會傳送給PC 53A虛擬的柏青嫂大廳資料(即影像資料與柏青嫂遊戲程式)，並在PC 53A的顯示部分24上重新產生大廳。在此大廳中，複數個柏青嫂機器排列於真實大廳中。操作PC 53A的玩家可從柏青嫂機器中選一台，並在顯示部分24上完玩青嫂遊戲。

柏青嫂遊戲中所提供的錢幣與結算資料(信用數量與提供錢幣的比例)會立即從PC 53A送至伺服器17A，藉此更新儲存於資料庫34中各玩家的結算資料。根據結算資料，各玩家的等級會由伺服器17A決定。

同樣的，在"競爭室"服務C13A中，任何玩家可以透過聊天要求其他玩家協助，像是"推停止鈕(觀察推(目標))"。在此範例中，透過聊天，玩家可以傳送說明玩家需要協助的訊息給參與"競爭室"的其他玩家。也就是說，當玩家於PC 53A操作傳送要求協助時，PC 53A會傳送需求給伺服器17A。接收到此需求後，伺服器17A會傳送要求協助的訊息給對應大廳("競爭室")中的其他玩家。接收到此訊息的其他玩家所使用的PC 53B、53C、...會在其個別顯示部分24上顯示要求協助的訊息(如"請用觀察推(目標)幫助我")。當特定玩家看到此訊息，並輸入說明他/她可透過他的/她的PC協助的訊息時，此輸入結果會

五、發明說明 (14)

送至伺服器17A。據此，伺服器17A會傳送說明協助要求已接受的訊息給等待協助的玩家的PC 53A。伺服器17A會將接收協助的玩家的柏青嫂機器的使用權移給執行協助的玩家，使得後者玩家可以操作此柏青嫂機器。在此狀態中，可執行像是"觀察推"的協助，以及與加入大廳中的任何玩家交談。在此，"觀察推"為遊戲玩家利用仔細觀察符號標記操作停止鈕。

圖11為以簡化形式顯示詳細"著名機器室"服務的示意圖。請參閱圖11，在"著名機器室"服務C13B中，伺服器17A會讀取儲存於資料庫34中過去的著名機器資料(如影像資料與遊戲程式，著名機器實際設定的大廳資訊)，並傳送此資料至PC 53A。PC 53A會在顯示部分24上顯示著名機器資料，使得玩家可完著名機器，並於顯示部分24顯示的螢幕上獲得其不同的資訊。

圖12為以簡化形式顯示詳細"事件室"服務的示意圖。請參閱圖12，在參與"事件室"服務C13F的複數個玩家中，某些玩家會利用著名機器執行競爭遊戲，而其他玩家會參與關於此競爭遊戲贏家的測驗。

圖13為以簡化形式顯示詳細"配對室"服務的示意圖。請參閱圖13，在"配對室"服務C13F中，玩家會操作PC 53A以建立他/她自己的說明檔，並將其傳給伺服器17A。伺服器17A會考慮各玩家的說明檔做出適當的配對，並傳送給配對的玩家面對面對話的螢幕。接著，在此螢幕上，各配對的玩家會輸入對話句子。一玩家輸入的對話句

五、發明說明 (15)

子會傳透過此玩家操作的PC送至伺服器17A。伺服器17A會傳給另一個玩家從此PC接收的對話句子，且句子會顯示於另一個玩家的PC的螢幕上。因此，(透過)伺服器17A所形成的配對的玩家可以聊天形式對話。其中，各玩家可在其個別螢幕上對話(透過伺服器17A)的同時，也能玩柏青嫂遊戲。

圖14為以簡化形式顯示詳細"攻擊室/初學者室"服務的示意圖。請參閱圖14，在"攻擊室"服務C13C與"初學者室"服務C13D中，最新攻擊方法的說明與各機器型號的玩法會從伺服器17A傳至PC 53A。玩家可以藉由參考PC 53A的顯示部分24上的此類資訊學習柏青嫂遊戲的遊戲方法與攻擊方法。

尤其是，如圖15中所示，"攻擊室"服務C13C也設計為經由行動電話13(見圖1)提供攻擊資訊提供服務、大廳資訊提供服務、以及個人結算服務。在此範例中，在行動電話13上，當玩家輸入內容位址(伺服器17A或另一伺服器提供內容的伺服器的目標位址)時，行動電話13會經由基地台12與公共電話網路11存取伺服器17A或另一伺服器。除了以HTML形式描述的內容檔之外，伺服器17A與另一伺服器含有以簡化HTML(壓縮HTML)形式描述的內容檔，以便提供給行動電話。接收存取來自行動電話13的檔案後，伺服器會提供給行動電話13以簡化HTML形式描述的資料。因此，根據玩家的操作目標，對應於圖4中所示各內容的簡化資訊會顯示於行動電話13的顯示部分

五、發明說明 (16)

上。其中，玩家可玩伺服器17A所提供的內容。

[競爭室]

圖16為顯示"競爭室"服務的內容中選擇柏青嫂機器(日本吃角子老虎)的處理程序的流程圖，其由資訊提供伺服器傳至個人電腦。請參閱圖16，在步驟A1中，當內容需求信號傳自PC 53A時，伺服器17A會接受此需求並提供大廳佈局螢幕給PC 53A。

如圖17中所示，大廳佈局螢幕(機器選擇螢幕)為大廳佈局以視覺方式顯示排列各柏青嫂機器區域以及表示各柏青嫂機器玩家的角色影像的螢幕。此螢幕伴隨有下列：i) 排列柏青嫂機器的機器型號的顯示，ii) 大廳中等級的顯示，iii) 正在玩的使用者的顯示，iv) 各排列柏青嫂機器的機器資訊的顯示，v) 各排列柏青嫂機器的資料的顯示，以及vi) 顯示與其他玩家對話的聊天框的顯示。

請參閱圖18，"機器型號顯示"顯示目前顯示區域(機器選擇螢幕)中的機器型號。"等級顯示"顯示顯示區域中即時等級。"使用者顯示"顯示是否有特定玩家正在使用機器，以角色表示玩家。"機器型號選擇圖示"用來選擇機器選擇螢幕上顯示區域中的機器型號。"機器資訊顯示"顯示機器情況。按下此顯示，玩家可進入機器的遊戲螢幕。"聊天框"用在大廳資訊或玩家間的通訊。

圖19顯示於參照圖17之前所說的機器型號顯示上的機器型號選擇圖示。請參閱圖19，機器型號選擇圖示用來選擇機器選擇螢幕上顯示區域中柏青嫂機器的型號。當玩

五、發明說明 (17)

家按下機器型號選擇圖示，並選取想要的機器型號時，顯示排列有想要機器型號的柏青嫂機器的區域。

圖 20 顯示於參照圖 17 之前所說的機器型號顯示上的等級顯示範例。請參閱圖 20，即時顯示現在正在機器選擇螢幕上顯示區域中玩的玩家的等級。如圖 21 中所示，根據獲得錢幣的數量，決定等級，以從支出錢幣數減去信用錢幣數計算。根據玩家玩柏青嫂機器，儲存於伺服器 17A 的資料庫 34 中的玩家等級會即時更新。

圖 22 為以簡化形式顯示參照圖 17 之前所說的詳細聊天框架構的示意圖。請參閱圖 22，除了玩家間的對話之外，聊天框還用來顯示大廳廣播。

圖 23 顯示聊天框顯示的範例。請參閱圖 23，聊天框顯示分為兩個部分：i) 顯示玩家輸入的輸入框部分，以及 ii) 顯示其他玩家輸入結果的一般聊天部分。尤其是，在一般聊天部分中，其他玩家的個別對話(個別聊天)與大廳廣播以不同顯示型態顯示，像是以不同字型大小。如圖 24 中所示，聊天框以兩種類型分類：一種是顯示在機器選擇螢幕上，顯示大廳佈局(見圖 17)；而另一種則顯示在遊戲螢幕上，顯示特定玩家正在玩的柏青嫂螢幕(見圖 37)。如圖 25 與 26 中所示，聊天以兩種類型分類："區域聊天"顯示大廳中的聊天如機器選擇螢幕(見圖 17)；而"島聊天"顯示特定區域中各島(循環錢幣的柏青嫂機器的集合(單位))的聊天。玩家可選取與操作聊天框的轉換鈕(見圖 23)以選擇聊天類型。

五、發明說明 (18)

圖 27 顯示聊天框上顯示的大廳廣播範例，為 "恭喜！ 1 號機台強大(大獎或大紅利)！" 請參閱圖 27，使用特別大的字，以與和其他玩家的對話相區隔。

圖 28 顯示聊天框中的輸入框。請參閱圖 28，當玩家操作 PC 53A 的鍵盤輸入對話句子時，其內容會顯示在輸入框上。玩家按下輸入框的傳送鈕，如此一來 PC 53A 會將顯示在輸入框上的輸入訊息傳送給伺服器 17A。伺服器 17A 會傳送此訊息給加入區域聊天的另一個玩家的 PC。因此，傳自 PC 53A 的訊息會顯示在另一個玩家的 PC 的顯示螢幕上。如此一來，聊天框上便有玩家間的對話。

圖 29 為排列柏青嫂機器於參照圖 17 之前所說的機器選擇螢幕上的區域顯示範例。請參閱圖 29，此區域顯示如機器資訊般顯示 i) 各機器的機器號碼，ii) 顯示強打發生的強打顯示，以及 iii) 目前使用機器的玩家的擁有錢幣數。當玩家選取此區域中想要的機器時，會顯示選取柏青嫂機器的遊戲螢幕。

圖 30 顯示參照圖 29 之前所說的詳細機器資訊。請參閱圖 30，在大廳中指派的各柏青嫂機器的機器號碼會顯示為機器資訊。

圖 31 顯示機器資訊顯示中的強打顯示。請參閱圖 31，關於發生強打的柏青嫂機器，顯示說明 "強打" 的字，而非其機器號碼。

圖 32 顯示機器資訊顯示中強打頻率的顯示範例。請參閱圖 32，柏青嫂機器的機器資訊顯示部分的顏色和亮度

五、發明說明 (19)

會根據機器中發生的強打次數而變化。

圖33顯示參照圖17之前所說的機器選擇螢幕的區域顯示部分中，玩家使用的機器顯示於對應各柏青嫂機器的機器資訊的位置情況的顯示範例。在此情況中，舉例來說，根據玩家的等級等等，利用參照圖9之前所說的臉孔影像顯示玩家。如此一來，可瞭解玩家的技巧程度(等級等等)。

圖34顯示按下各柏青嫂機器所得的資料顯示範例。請參閱圖34，在此顯示樣式中，顯示有i) 機器號碼，ii) 一次"強打"與另一次"強打"之間的循環次數，iii) 該日所獲得的"強打"次數，以及iv) 該日所獲得的"一般打擊"(一般獎金獲一般紅利)次數。如圖35中所示，這些資料都保留在伺服器17A的資料庫34中，即使柏青嫂機器的玩家更換。

請再次參閱圖16，當玩家於大廳佈局螢幕上選取機器型號時(步驟A2)，會顯示陳列選取機器型號的柏青嫂機器的特定區域，也就是機器選擇螢幕(請見圖17)。玩家在機器選擇螢幕上按下該機器選取區域中想要的柏青嫂機器，選取的柏青嫂機器的螢幕(遊戲螢幕)會顯示在玩家使用的PC 53A的顯示部分24上(步驟A3至A7)。

圖36顯示此遊戲螢幕的輪廓。請參閱圖36，決定機器時(步驟B1)，遊戲螢幕會顯示在顯示部分24上(步驟B2)。在此螢幕上，玩家可選取下列一或多項：i) 機器資訊檢視，ii) 遊戲，iii) 機器說明檢視，以及iv) 聊天。

五、發明說明 (20)

當玩家中斷玩柏青嫂遊戲時(步驟B3)，伺服器17A會執行清除並將資料儲存在資料庫34中(步驟B4)，藉此回到大廳佈局螢幕(機器選擇螢幕)(步驟B5)。

圖37為根據柏青嫂機器的影像，以簡化形式顯示遊戲螢幕的示意圖。請參閱圖37，玩家玩的柏青嫂機器的影像會顯示在遊戲螢幕上。除了這個，如圖38中所示，遊戲螢幕包括下列：i) 以錢幣或錢幣箱影像粗略顯示目前擁有的獎章數的錢幣箱/錢幣顯示，ii) 顯示目前選擇機器的機器號碼的機器號碼顯示，iii) 顯示目前選擇機器的機器型號的機器型號顯示，iv) 顯示機器不同資料的機器資訊顯示(如START數，以及強打數)，v) 顯示關於機器資訊的說明鈕顯示(遊戲方法、攻擊方法等等)，vi) 顯示網站上整個大廳中個人結算的個人資料顯示，以及vii) 用來結束柏青嫂遊戲的清除鈕顯示。如圖39中所示，遊戲螢幕還包括下列：i) 玩柏青嫂機器期間支出獎章數的顯示，ii) 玩家於柏青嫂機器簽帳的獎章數的顯示，以及iii) 玩家以柏青嫂機器獲得的獎章數結算的顯示(即玩家目前擁有的獎章數)。

圖40顯示遊戲螢幕中錢幣箱/錢幣顯示的顯示範例。從此顯示樣式，玩家可粗略瞭解以機器獲得的獎章數。

圖41顯示遊戲螢幕上機器號碼顯示的範例。從此顯示樣式，玩家可瞭解顯示為遊戲螢幕的柏青嫂機器的機器號碼。

圖42顯示遊戲螢幕上機器型號顯示的範例。從此顯示

五、發明說明 (21)

樣式，玩家可瞭解顯示為遊戲螢幕的柏青嫂機器的機器型號。

圖43顯示遊戲螢幕上機器資訊顯示的範例。從此顯示樣式，玩家可瞭解顯示為遊戲螢幕的柏青嫂機器的不同資訊(START、強打等等的數量)。

在上述機器資訊顯示中，如圖44中所示，機器資訊保留於伺服器17A的資料庫34中，即使柏青嫂機器的玩家變更。

圖45顯示遊戲螢幕上說明鈕顯示的範例。從此顯示樣式，玩家可瞭解顯示為遊戲螢幕的柏青嫂機器的基本遊戲方法與攻擊方法。

圖46顯示遊戲螢幕上個人資料顯示的範例。從此顯示樣式，玩家可瞭解網站上整個大廳中的個人結算。如圖47中所示，顯示為個人資料的詳細網站總結算根據柏青嫂遊戲所獲得的錢幣數與購買的錢幣數計算。然後，如圖48中所示，玩家的等級根據總結算決定。

如圖49中所示，上述個人資料藉由從資料庫34讀取之前的資料(網站上之前柏青嫂遊戲的結算)加以顯示。

圖50顯示遊戲螢幕上錢幣購買鈕顯示的範例。藉由操作此鈕，玩家可購買想要的錢幣數。

圖51顯示遊戲螢幕上清除鈕顯示的範例。藉由操作此鈕，玩家可結束柏青嫂遊戲並執行清除。

圖52顯示遊戲螢幕上柏青嫂顯示的範例。此顯示樣式，設計為利用與實際機器相同的影像給玩家逼真的印

五、發明說明 (22)

象。

圖 53 顯示遊戲螢幕上支出獎章數顯示的範例。從此顯示樣式，玩家可瞭解柏青嫂遊戲期間的支出獎章數。

圖 54 顯示遊戲螢幕上簽帳的獎章數顯示的範例。從此顯示樣式，玩家可瞭解柏青嫂遊戲所簽帳的獎章數。

圖 55 顯示遊戲螢幕上擁有獎章數顯示的範例。從此顯示樣式，玩家可瞭解擁有的獎章數。

圖 56 顯示為玩柏青嫂遊戲所使用的整個資料架構。請參閱圖 56，柏青嫂機器的資料與玩家的獲得獎章數、等級等等的資料會傳給伺服器 17A 並即時更新。另一方面，像是結算的個人資料會傳給伺服器 17A 並在遊戲後更新。

[使用臉孔影像的內容規則]

在玩柏青嫂遊戲的上述網站上，如參照圖 9 之前所說的，儲存於資料庫 34 中作為進入玩家的個人資料的臉孔影像會根據玩家的等級變化。藉由監看這類臉孔影像變化，當開始競爭遊戲等等時，玩家可粗略瞭解競爭者的技術程度。也就是說，當特定玩家與別人執行競爭遊戲時，玩家可操作他/她自己的 PC 選擇競爭模式。在此競爭模式中，伺服器 17A 會從資料庫 34 讀取進入玩家的臉孔影像，且此臉孔影像會下載至 PC。此臉孔影像會根據玩家的等級變化，藉此需要競爭遊戲的特定玩家可根據競爭者的臉孔影像決定想要的競爭者。當玩家找到 PC 上想要競爭者的目標時，結果會從 PC 傳至伺服器 17A。伺服器 17A 會接收此資訊並傳送訊息(資訊)給目標競爭者，說明

五、發明說明 (23)

有競爭遊戲需求。競爭者會接收此資訊，且當競爭者操作他/她自己的PC接收此競爭遊戲需求時，結果會傳至伺服器17A。如此一來，競爭者已決定，且競爭遊戲會由伺服器17A開始。要注意的是如果沒有將此競爭限制在一個玩家與另一個玩家之間，則可在複數個玩家之間執行。在此類型的競爭遊戲中，複數個玩家可執行柏青嫂遊戲一段預定時間，且具有最大獲得獎章數的玩家會變成贏家。接下來為另一個選擇競爭者的方法。在參照圖17之前所說的機器選擇螢幕上，任何玩家都能按下使用中的柏青嫂機器的玩家的臉孔影像(使用者顯示)製作競爭遊戲的應用程式。在各機器顯示上，玩家的臉孔影像會根據玩家的等級的臉孔影像顯示。同樣在此方法中，從玩家PC接收競爭者目標的伺服器17A會傳送給目標競爭者訊息，說明通知另一個玩家為競爭遊戲需求製作應用程式。

圖57為根據本發明特徵特性的處理程序的流程圖其關於使用臉孔影像的內容提供，從個人資訊註冊至玩競爭遊戲。執行此流程圖的程式會儲存在伺服器17A的資料庫34中，且伺服器17A的CPU 31會擴展記憶體32上的此程式並加以執行。

請參閱圖57，伺服器17A從步驟A10執行上述處理程序，並進入步驟A11中的進入接收狀態。

從一個玩家的PC接收進入後，伺服器17A會等待來自另一個玩家PC的正面回應(步驟A12)。在收到正面回應後，伺服器17A會進入步驟A13中的處理。在步驟A13

五、發明說明 (24)

中，在資料庫34中，伺服器17A會註冊從一個玩家側PC傳來的一個玩家的個人資訊，以及一個玩家的臉孔影像。當一個玩家為初學者時，之前儲存於資料庫34中的初學者臉孔影像便會用來做為玩家的臉孔影像。當一個玩家已經是網站上等級擁有者時，此玩家的歷史會搜尋自資料庫34，且根據等級，會使用儲存於資料庫34中對應臉孔影像。

在完成臉孔影像註冊後，伺服器17A會進入步驟A14的處理。在步驟A14中，伺服器17A會提供需要另一個玩家的註冊玩家清單。此清單會附上註冊玩家的臉孔影像。藉由檢視此清單，另一個玩家可以根據對應臉孔影像，瞭解各玩家的技術程度。舉例來說，在監看此清單時，另一個玩家可選取競爭者，如參照圖12之前所說的，或參加預測贏家遊戲。如此一來，玩家可根據競爭者的技術程度選擇競爭者。

然後，在步驟A15中，伺服器17A會接收競爭的應用程式。在接收應用程式後，伺服器17A會從步驟A16進入步驟A17的處理。在步驟A17中，伺服器17A會傳送給等待玩家的(一個玩家的)PC訊息，說明另一個玩家製作應用程式。在步驟A18中，伺服器17A會等待來自訊息目標玩家的競爭接受信號。在接收接受信號後，伺服器17A會從步驟A19進入步驟A20的處理。在步驟A20中，伺服器17A會開始競賽。舉例來說，此競賽設計為玩柏青嫂遊戲一段預定時間，並根據獲得獎章數決定贏家。在此競賽期

五、發明說明 (25)

間，伺服器17A會傳送各競爭著的臉孔影像(一個玩家的臉孔影像給另一個玩家，而另一個玩家的臉孔影像給一個玩家)。如此一來，兩個玩家能在玩遊戲期間同時互相認識對方的技術程度。

在競爭遊戲結束時，伺服器17A會進入步驟A21的處理。在步驟A21中，伺服器17A會根據競賽結果更新各玩家的等級，並根據更新的結果，根據新等級更新玩家的臉孔影像。

在完成連鎖的處理程序時，伺服器17A會從步驟A22回到整個網站的控制程式。

如上所述，玩家的臉孔影像根據等級(技術程度)變化，藉此其他人可根據技術程度選擇競爭者。在此關聯中，玩家的臉孔影像也用在遊戲期間的玩家顯示。如在參照圖17之前所說的大廳螢幕上。因此，也可在特定玩家在"觀察推(目標)等等"中要求其他人協助時，玩家可根據他/她的臉孔影像選擇幫助的對象。

[遊戲監看服務]

其他玩家的遊戲可在參照圖12之前所說的柏青嫂競爭遊戲上，以及在參照圖17之前所說的大廳螢幕(機器選擇螢幕)上監看到。

圖58為提供監看其他玩家的遊戲與競爭遊戲服務的處理程序的流程圖。執行此流程圖的程式儲存在伺服器17A的資料庫34中，且伺服器17A的CPU 31會擴展記憶體32上的此程式並加以執行。遊戲監看者與被監看的玩家間的

五、發明說明 (26)

對話會以聊天形式透過伺服器 17A 執行。

請參閱圖 58，伺服器 17A 從步驟 A30 進入上述處理程序，並進入步驟 A31 的處理。在步驟 A31 中，根據各玩家的柏青嫂遊戲的進行，伺服器 17A 會根據傳自 PC 53A、53B、53C、... 的遊戲環境建立遊戲環境的顯示資料，並將建立的資料儲存在資料庫 34 中。

接著，伺服器 17A 的資料庫 34 會儲存各玩家的最新遊戲環境 (步驟 A32)。當一個玩家需要檢視其他玩家的資料時，伺服器 17A 從步驟 A33 進入步驟 A34。在步驟 A34 中，伺服器 17A 會傳送給檢視需求來源遊戲中各玩家的遊戲環境顯示資料。在此關聯中，當執行檢視需求時，必須指定候選玩家的目標。玩家目標可由下列方法執行：i) 在參照圖 17 之前所說的大廳佈局螢幕上，按下遊戲狀態中的柏青嫂機器或附在機器顯示上的玩家影像，以及 ii) 按下競爭遊戲中與互相競爭的玩家之一。具有遊戲監看需求的玩家的 PC 會傳送需求與重設的玩家密碼給伺服器 17A。即使在遊戲狀態玩家之外的特定玩家存取伺服器 17A 時，藉由接收特定玩家的密碼等等，可讀取與提供遊戲狀態玩家的遊戲螢幕。如此一來，舉例來說，在傳送檢視需求的玩家的 PC 的顯示部分 24 上，便會顯示指定目標的玩家在遊戲期間的遊戲螢幕，如圖 37 中所示。

因此，當一個玩家的遊戲內容被另一個玩家監看時，在步驟 A35 中，伺服器 17A 會傳送訊息給一個玩家的 PC，說明 "您的遊戲正被監看中"。一個玩家可由顯示在顯示

五、發明說明 (27)

部分24上的此訊息瞭解正被監看中。

傳送遊戲監看需求監看第一玩家遊戲的另一個玩家可傳送不同的訊息給第一玩家。在此情況中，在另一個玩家透過PC輸入訊息後，此訊息會傳送至伺服器17A。在收到此訊息後，伺服器17A會從步驟A36進入步驟A37的處理。在步驟A37中，伺服器17A會傳送給一個玩家(其遊戲正被監看中)訊息。然後，來自另一個玩家的訊息(如噓聲、鼓勵、或警告)會顯示在一個玩家的顯示部分24上(即參照圖17之前所說的聊天框)。伺服器17A知道雙方玩家的終端裝置(如PC)的位址，藉此一個玩家也可傳送此訊息的回應。

在一個玩家遊戲結束時，伺服器17A會從步驟A38進入步驟A39的處理，藉此完成前述的處理程序。

如上所述，可監看其他玩家的遊戲，以及遊戲被監看的一個玩家與監看玩家遊戲的另一個玩家之間的訊息交換。如此一來，玩家可經歷於實際大廳玩柏青嫂的真實性。

請參考，圖59顯示參照圖17之前所說的大廳佈局螢幕(機器選擇螢幕)的實際顯示範例。玩家間的對話、大廳廣播等等會顯示在此顯示的聊天框。

[操作與效果]

前述較佳實施例主要產生下列操作與效果。

(1) 當複數個遊戲玩家利用其個別終端機執行競爭遊戲時，之前儲存於伺服器中的遊戲程式以及接收自遊戲玩家的終端機的遊戲輸入會發展競爭遊戲。對終端機來說，根

五、發明說明 (28)

據發展的遊戲環境會建立遊戲環境顯示資料。遊戲環境顯示資料儲存於可從玩家終端機以外的其他終端機存取的資料庫中，且通知競爭遊戲被前述其他終端機監看的遊戲監看環境資料會被傳送至玩家的終端機。利用此架構，當透過像是網際網路的專線執行競爭遊戲時，其競爭環境也可被其他終端機監看。因此，可提供一人於實際遊戲中心監看高技巧玩家遊戲的此類遊戲監看環境，如傳統一般。如此一來，一人可以在網際網路上監看並研究競爭者間傳統的遊戲環境。

(2) 當複數個遊戲玩家利用其個別終端機執行競爭遊戲時，之前儲存於伺服器中的遊戲程式以及接收自遊戲玩家的終端機的遊戲輸入會發展競爭遊戲。對終端機來說，根據發展的遊戲環境會建立遊戲環境顯示資料。遊戲環境顯示資料儲存於可被玩家終端機以外的其他終端機檢視的資料庫中。另一方面，關於競爭遊戲的訊息可從遊戲監看側的其他終端機輸入至競爭遊戲玩家的終端機。因此，可執行一人（另一終端側）可用訊息資料譏笑競賽中任何遊戲玩家的此類動態遊戲監看。

四、中文發明摘要(發明之名稱： 利用通訊線路之可多人參加之遊戲方法、可執行)
該遊戲方法之遊戲伺服器及儲存可執行前述方法
之遊戲程式之記錄媒體

當透過像是網際網路的網路執行競爭遊戲時，遊戲伺服器會獲得其競爭環境，以被其他終端監看。因此，可提供此類遊戲監看環境，使一個人可像以前一樣，如在實際遊戲中心監看高技巧玩家的遊戲。結果，在網際網路上，一個人可監看並研究競爭者間的傳統遊戲環境。此環境可架構可由前述其他終端存取的遊戲環境顯示資料加以達成。

英文發明摘要(發明之名稱： "MULTI-PARTICIPANT GAME METHOD USING NETWORK, GAME SERVER EXECUTING THE GAME METHOD, AND STORAGE MEDIUM STORING GAME PROGRAM EXECUTING THE GAME METHOD")

When performing a battle game through network such as internet, a game server obtains its battle circumstances so as to watched by other terminal. It is therefore possible to provide such a game-watch circumstances that one watches a high-skill player's play at an actual game center, as has been conventional. As the result, one can watch and study, on internet, the conventional game circumstances between competitors. This environment is achievable by configuring such that the game-circumstance display data is accessible from aforesaid other terminal.

六、申請專利範圍

1. 一種複數個遊戲玩家可用其個別終端機加以利用以執行一競爭遊戲之方法，該方法包含的步驟有：

以先前儲存於一伺服器中之一遊戲程式以及從該玩家的終端機接收的遊戲輸入研發該競爭遊戲；

根據該研發遊戲環境，建立至該玩家的終端機之一遊戲環境顯示資料；以及

將該遊戲環境顯示資料儲存於可從該玩家的終端機以外的其他終端機存取之一資料庫中，並使其可傳送一遊戲看守環境資料給該玩家的終端機，通知該競爭遊戲由前述的其他終端機看守。

2. 一種複數個遊戲玩家可用其個別終端機加以利用以執行一競爭遊戲之方法，該方法包含的步驟有：

以先前儲存於一伺服器中之一遊戲程式以及從該玩家的終端機接收的遊戲輸入研發該競爭遊戲；

根據該研發遊戲環境，建立至該玩家的終端機之一遊戲環境顯示資料；以及

將該遊戲環境顯示資料儲存於可從該玩家的終端機以外的其他終端機存取之一資料庫中，並使其可由遊戲看守方的前述其他終端機輸入，傳送一訊息至該競爭遊戲玩家的終端機。

3. 一種用於複數個遊戲玩家可用其個別終端機執行一競爭遊戲時之程式儲存媒體，該程式儲存媒體儲存有：

用來以先前儲存於一伺服器中之一遊戲程式以及從該玩家的終端機接收的遊戲輸入研發該競爭遊戲之一程

六、申請專利範圍

式；

用來根據該研發遊戲環境，建立至該玩家的終端機之一遊戲環境顯示資料之一程式；以及

用來將該遊戲環境顯示資料儲存於可從該玩家的終端機以外的其他終端機存取之一資料庫中，並使其可傳送一遊戲看守環境資料給該玩家的終端機，通知該競爭遊戲由前述的其他終端機看守之一程式。

4. 一種用於複數個遊戲玩家可用其個別終端機執行一競爭遊戲時之程式儲存媒體，該程式儲存媒體儲存有：

用來以先前儲存於一伺服器中之一遊戲程式以及從該玩家的終端機接收的遊戲輸入研發該競爭遊戲之一程式；

用來根據該研發遊戲環境，建立至該玩家的終端機之一遊戲環境顯示資料之一程式；以及

用來將該遊戲環境顯示資料儲存於可從該玩家的終端機以外的其他終端機存取之一資料庫中，並使其可由遊戲看守方的前述其他終端機輸入，傳送一訊息至該競爭遊戲玩家的終端機之一程式。

5. 一種用來經由網路執行一通訊競爭遊戲之一遊戲伺服器，其中複數個遊戲玩家可用其個別終端機存取，該遊戲伺服器包含有：

用來以先前儲存於一伺服器中之一遊戲程式以及從該玩家的終端機接收的遊戲輸入研發該競爭遊戲之一裝置；

六、申請專利範圍

用來根據該研發遊戲環境，建立至該玩家的終端機之一遊戲環境顯示資料之一裝置；以及

用來將該遊戲環境顯示資料儲存於可從該玩家的終端機以外的其他終端機存取之一資料庫中，並使其可傳送一遊戲看守環境資料給該玩家的終端機，通知該競爭遊戲由前述的其他終端機看守之一裝置。

6. 一種用來經由網路執行一通訊競爭遊戲之一遊戲伺服器，其中複數個遊戲玩家可用其個別終端機存取，該遊戲伺服器包含有：

用來以先前儲存於一伺服器中之一遊戲程式以及從該玩家的終端機接收的遊戲輸入研發該競爭遊戲之一裝置；

用來根據該研發遊戲環境，建立至該玩家的終端機之一遊戲環境顯示資料之一裝置；以及

用來將該遊戲環境顯示資料儲存於可從該玩家的終端機以外的其他終端機存取之一資料庫中，並使其可由遊戲看守方的前述其他終端機輸入，傳送一訊息至該競爭遊戲玩家的終端機之一裝置。

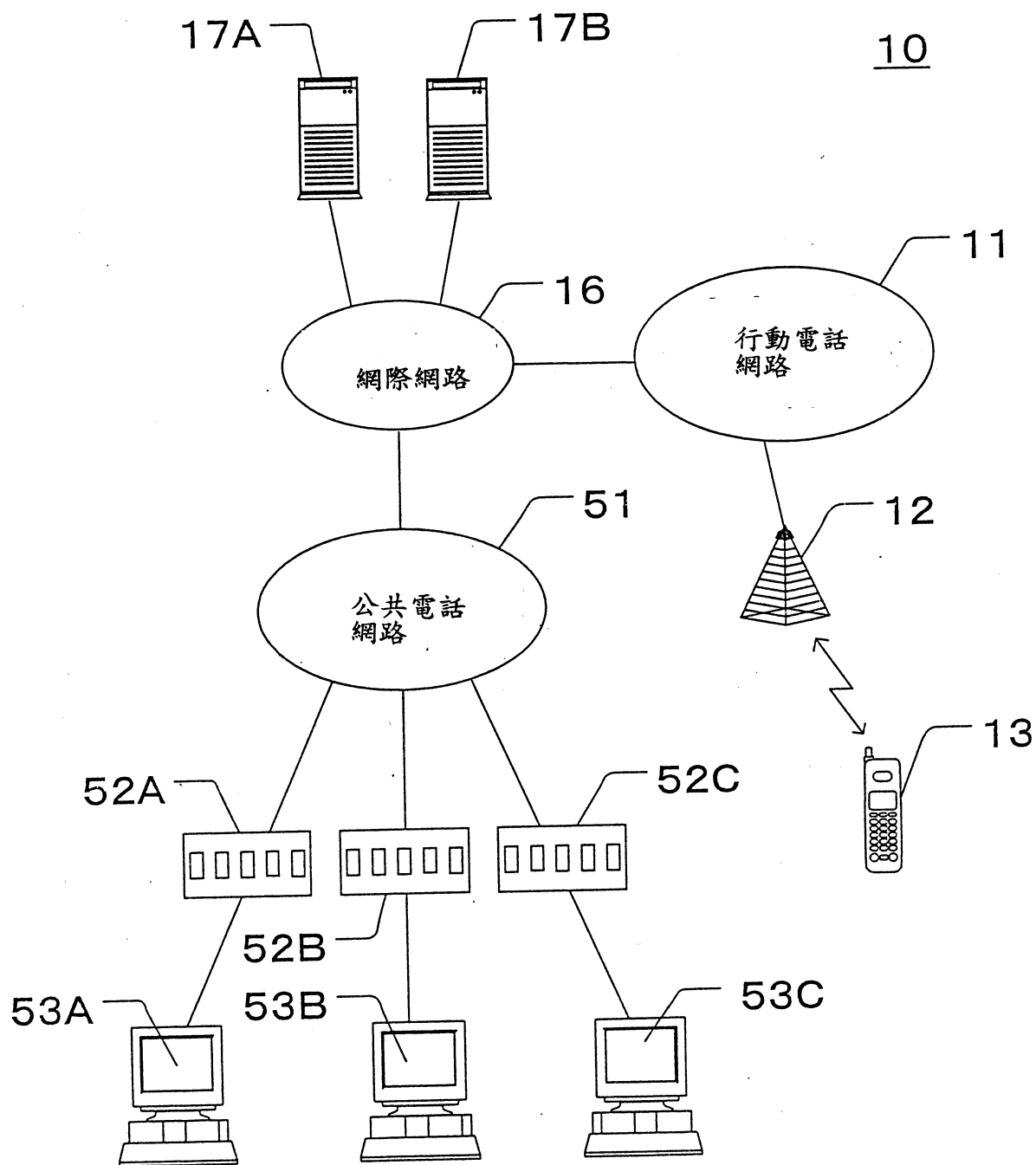


圖 1

53A

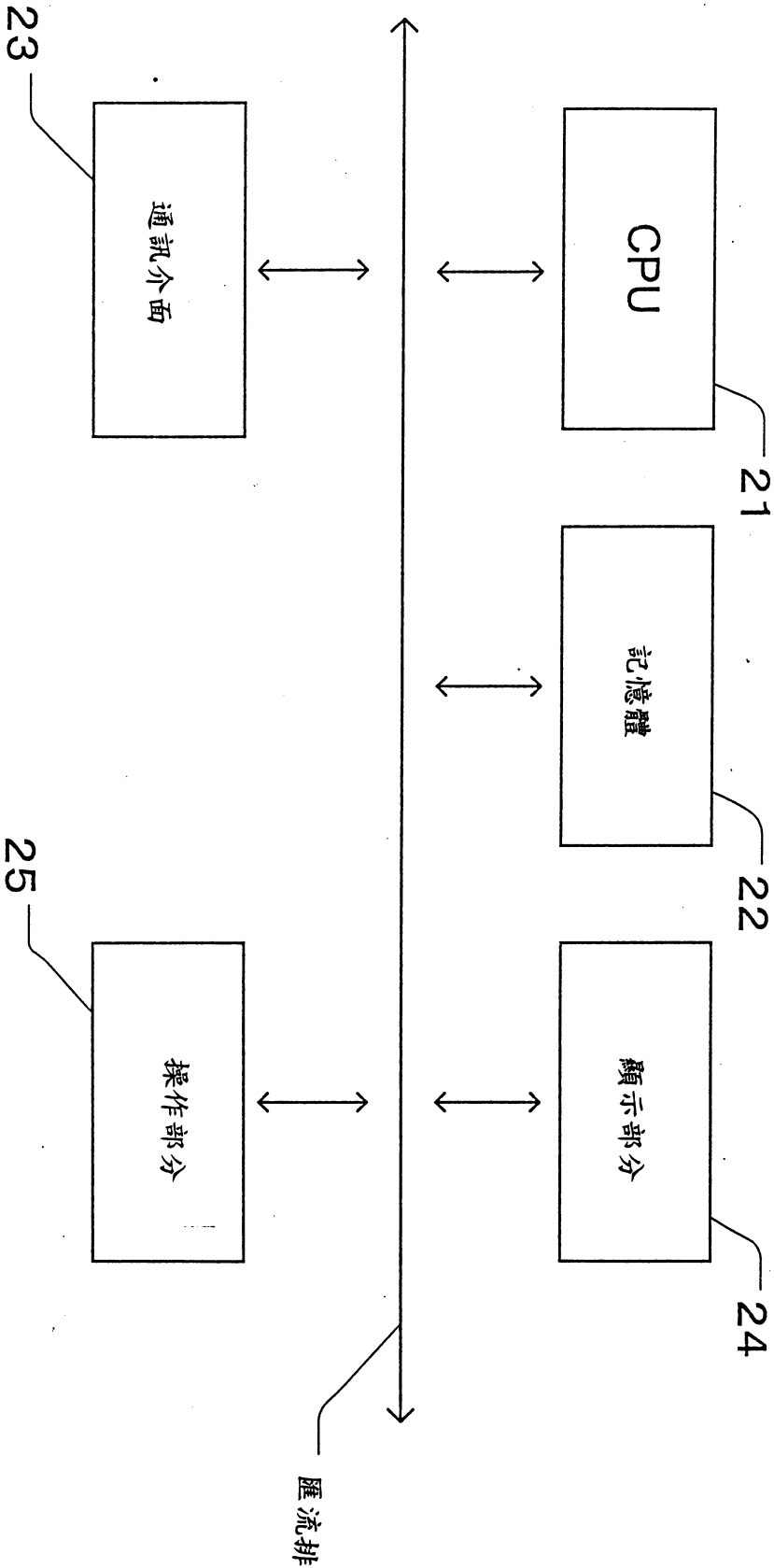
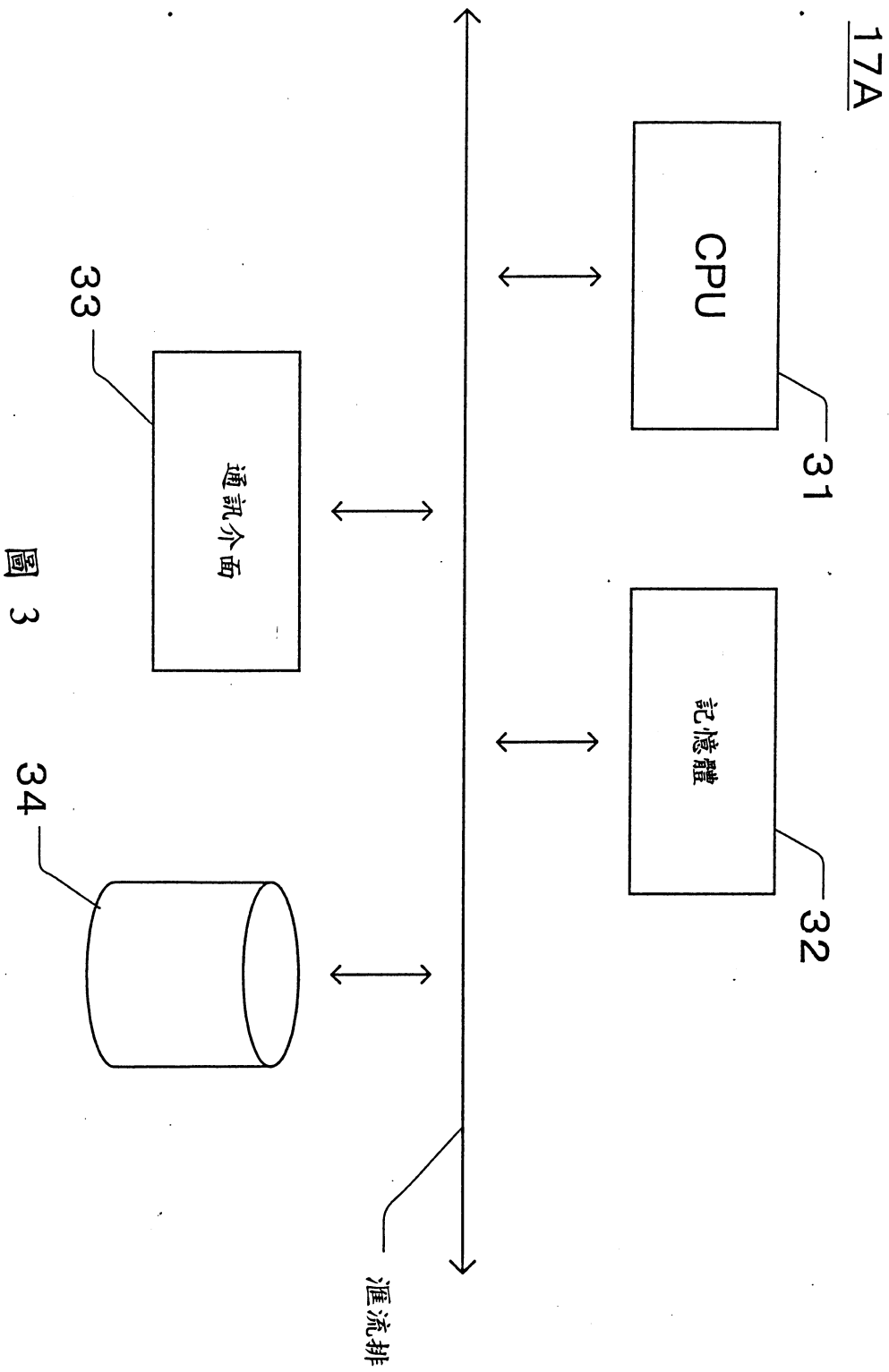


圖 2



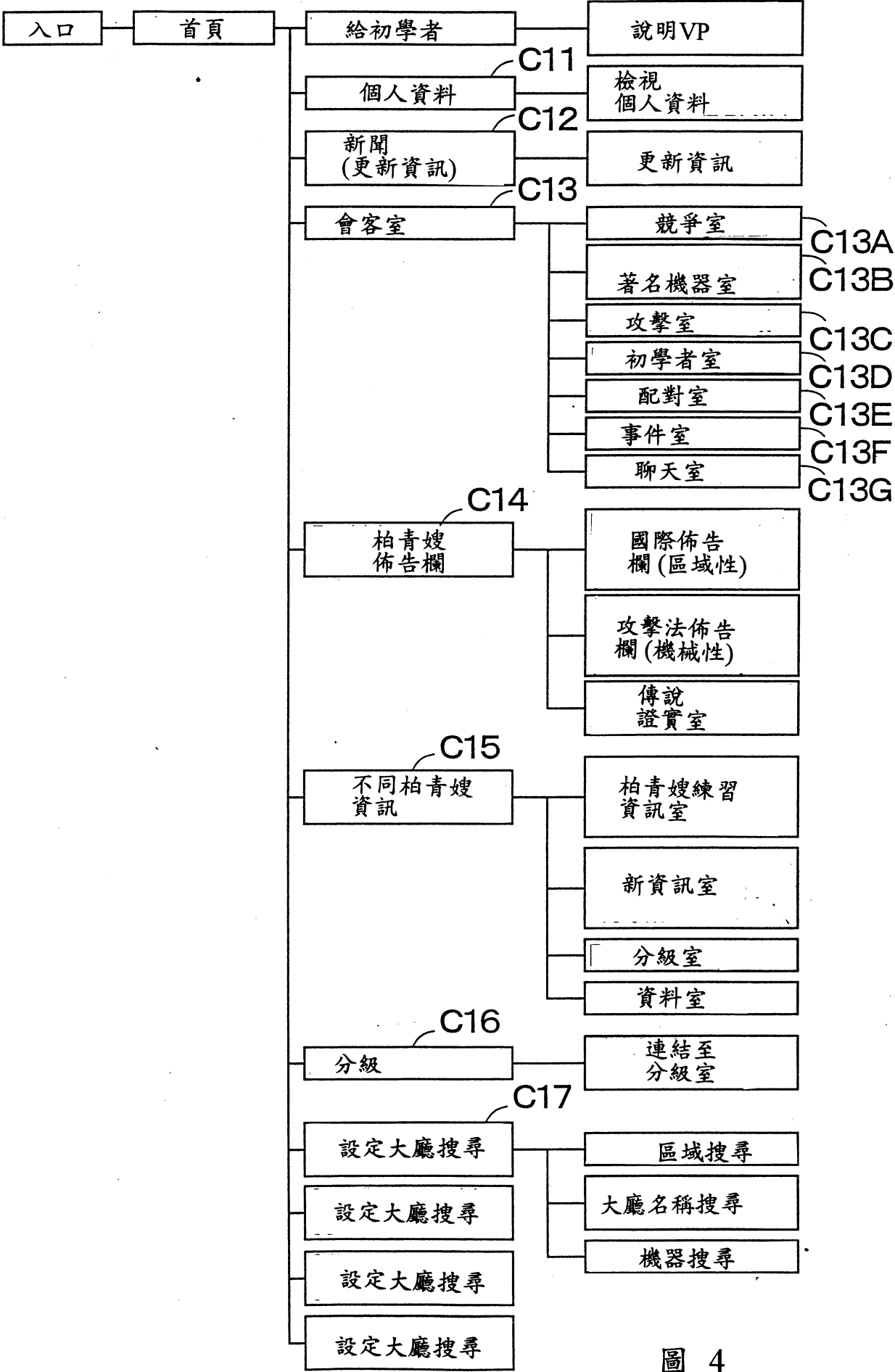


圖 4

會客室部分概念

"會客室"概念

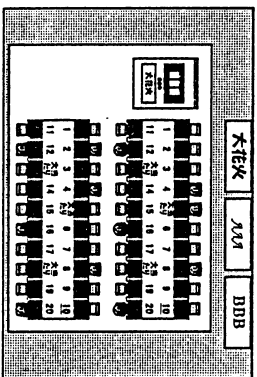
不只提供柏青哥/柏青嫂遊戲，也提供基本會客室與其他
人通訊

重點

① 會客室可讓許多人同時參與

- 會客室型態可以很容易看到其他機器與其他人的情況

可看到相同會客室(相同島)
的人與機器的情形，因此建立
實際會客室的環境



不像單獨玩，你可以體驗與
許多人同時玩

② 透過柏青嫂與人溝通

- 聊天系統與不同通訊

③ 體驗與實際機器相似的所有近期柏青嫂機器

- 導覽時從以前著名的機器玩到最新的機器

③ 會客室提供不同遊戲

- 前規律的柏青嫂到類似柏青嫂的不同會客室

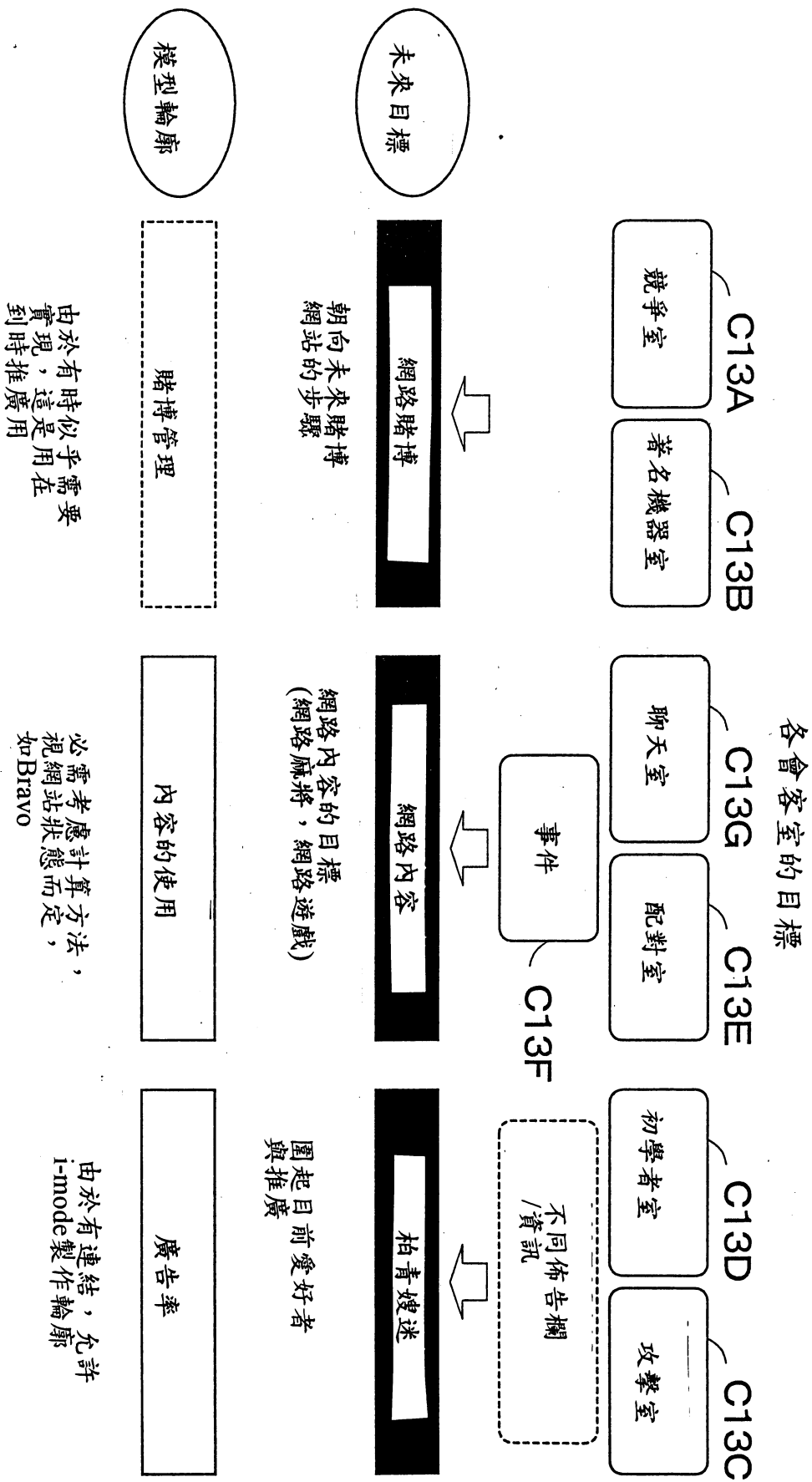


圖 6

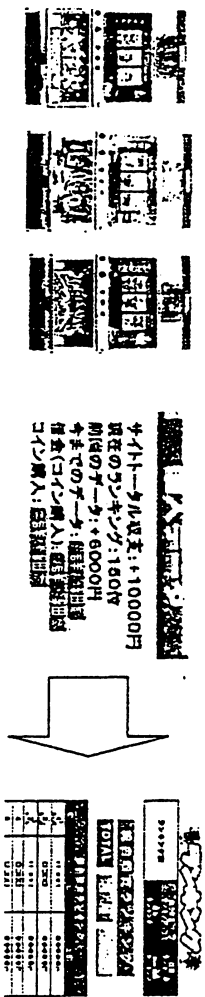
整個系統

整個系統的功勞
柏青嫂反映出同事

重點

① 於網站上取得的錢幣反映等級

· 網站上柏青嫂中提供的錢幣反映整體等級



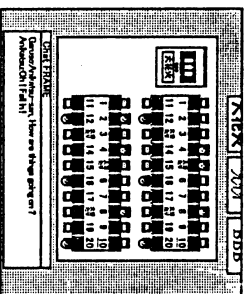
不同等級
· 結算等級
· 提供錢幣等級
· 最大擁有等級
· 負債等級

網站上玩網路柏青嫂後的個人資料反映整體等級

② 與柏青嫂同伴聊天

· 網站上每個會客室都有聊天室，
可在任何時候與同伴聊天並問問題

圖 7



你可以與相同會客室(相同島)的
任何同伴聊天！

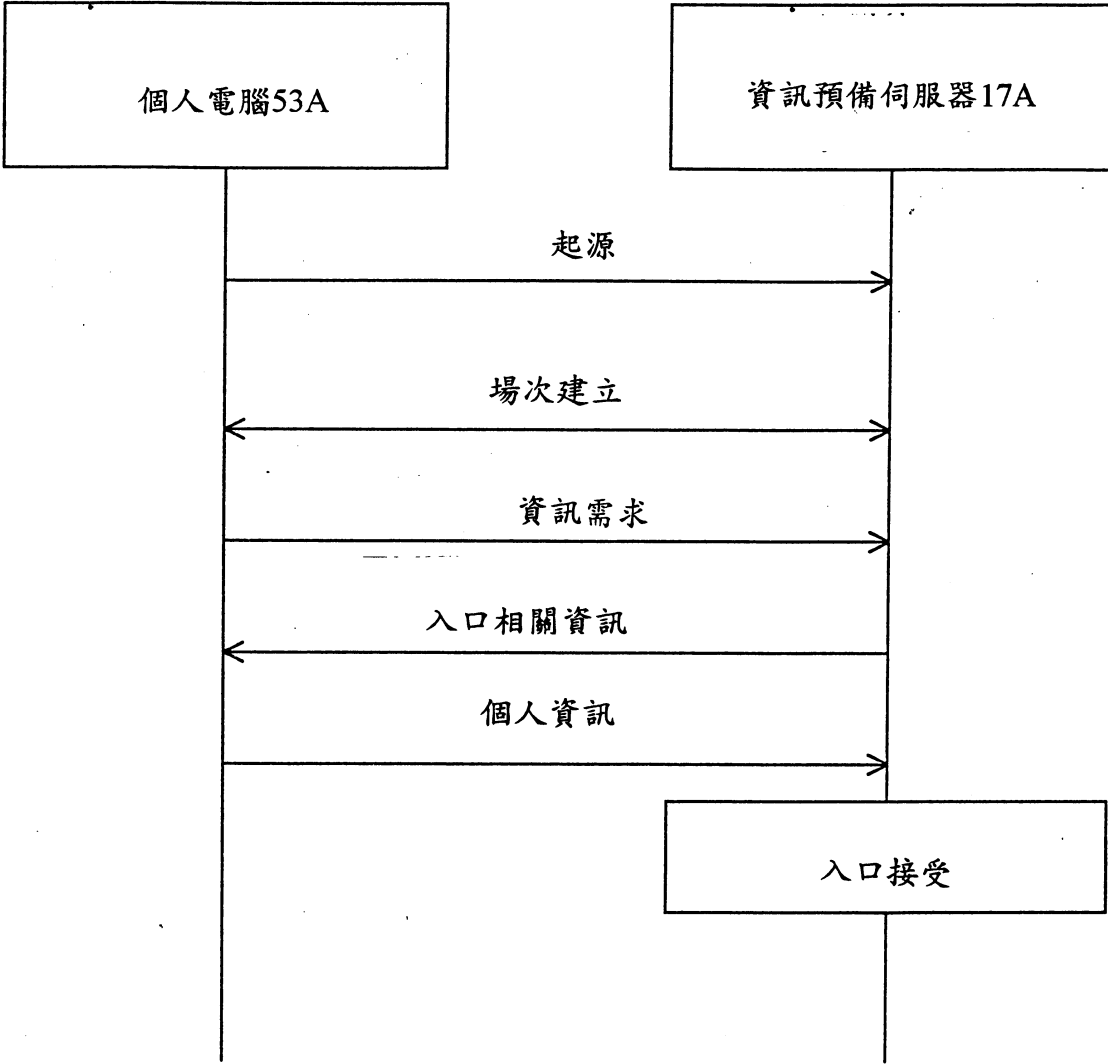
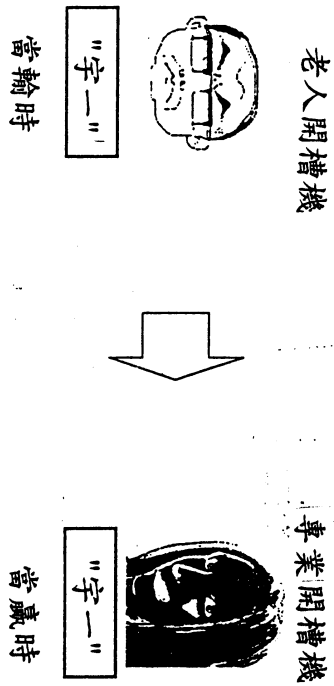


圖 8

整個系統

重點

- ③ 你的角色隨著你在網站上玩之後所得的資料變化！
 - 你的角色與柏青嫂程度隨著你在網站上的柏青嫂遊戲、遊戲時間以及結算的資料變化。



反映的元件

- 提供的錢幣與結算
- 遊戲次數與機器模型
- 獲得各紅利點數的比例
- 拉力，等等。

- ④ 許多角色出現在會客室中

圖 9

競爭室

競爭室的特性

你可以在真實會客室環境中嘗試與玩不同的柏青嫂機器！

重點

- ① 等級在相同會客室中即時變化
- 隨時變化的等級競爭變刺激

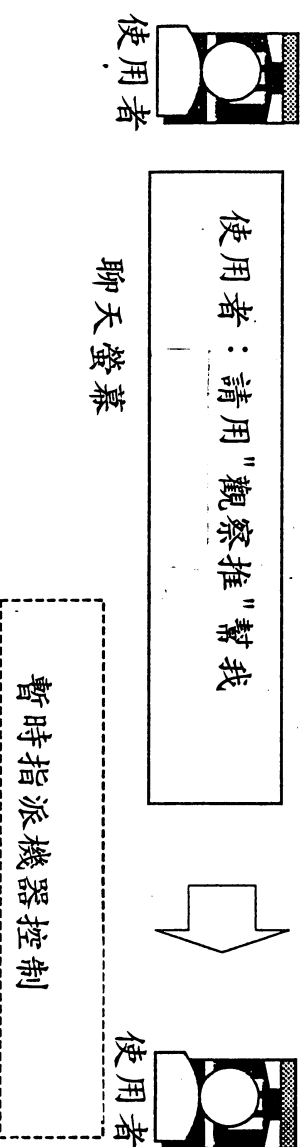
↑ 使用者3	1200分
↓ 使用者4	1100分
→ 使用者1	700分
↑ 使用者2	690分
↓ 使用者5	350分

大廳中隨時變化的
即時等級

有總結算與提供
錢幣的競爭等級

- ② 你可以要求別人幫忙！

· 你可以在聊天室要求"觀察推"收到別人的協助。



你可以要求別人的"觀察推"，或
分享機器並聊聊攻擊方法！

圖 10

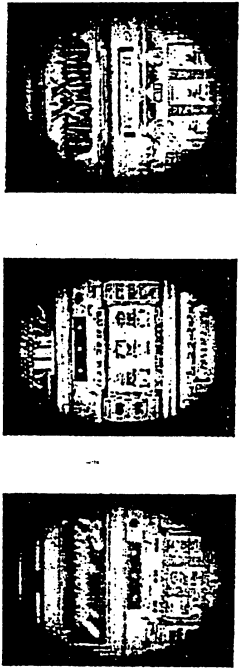
著名機器室

著名機器室的特色

你可以玩傳說中刺激的機器！

重點

- ① 你可以玩從"UNIVERSAL"到"ARUZE"的過去著名機器。
 · 玩並非真正在任何大廳(PS, NGP等等)中設的過去著名機器



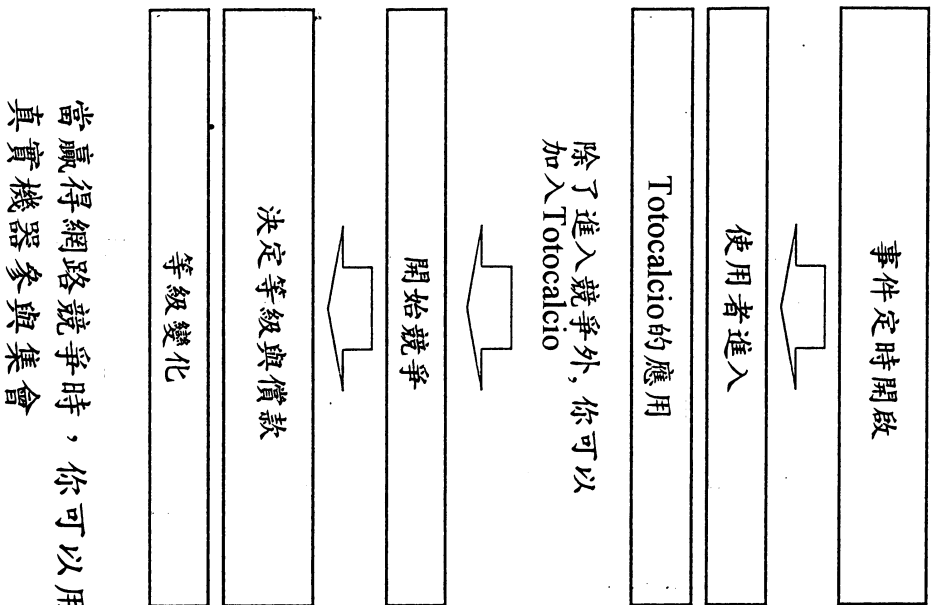
只有此著名機器室可提供
每一種過去著名機器！

- ② 你可以找到設定過去著名機器的大廳
 · 設定著名機器的大廳可以藉由存取
 "柏青哥柏青哥國"加以搜尋。

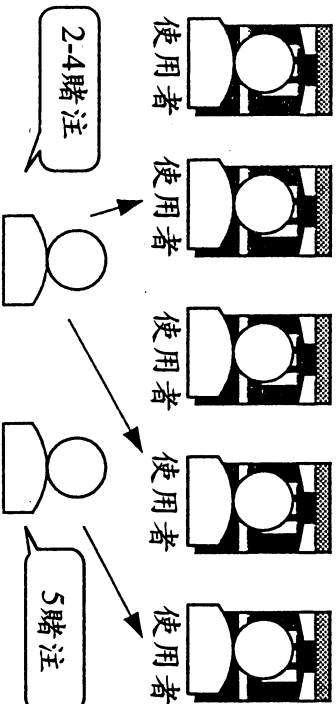
圖 11

事件室

事件室的特性
與其他入競爭和Totocalcio更刺激！



"1000G" 競爭
"重新比賽" 競爭等等



參與競爭

廣播員：
啊！3號機台有1G
連續機會！

聊天螢幕上

↑ 使用者3	1200分
↓ 使用者4	1100分
→ 使用者1	700分
↑ 使用者2	690分
↓ 使用者5	350分

即時等級

當贏得網路競爭時，你可以用"ARUZE"陳列室中的
真實機器參與集會

圖 12

配對室

配對室的特性

在網路上配對機有相遇的機會

重點

- 女性先玩(選夥伴、選機器,等等)
- 夥伴分別買錢幣(禁止給和取),而雙方提供的錢幣則分為一半。

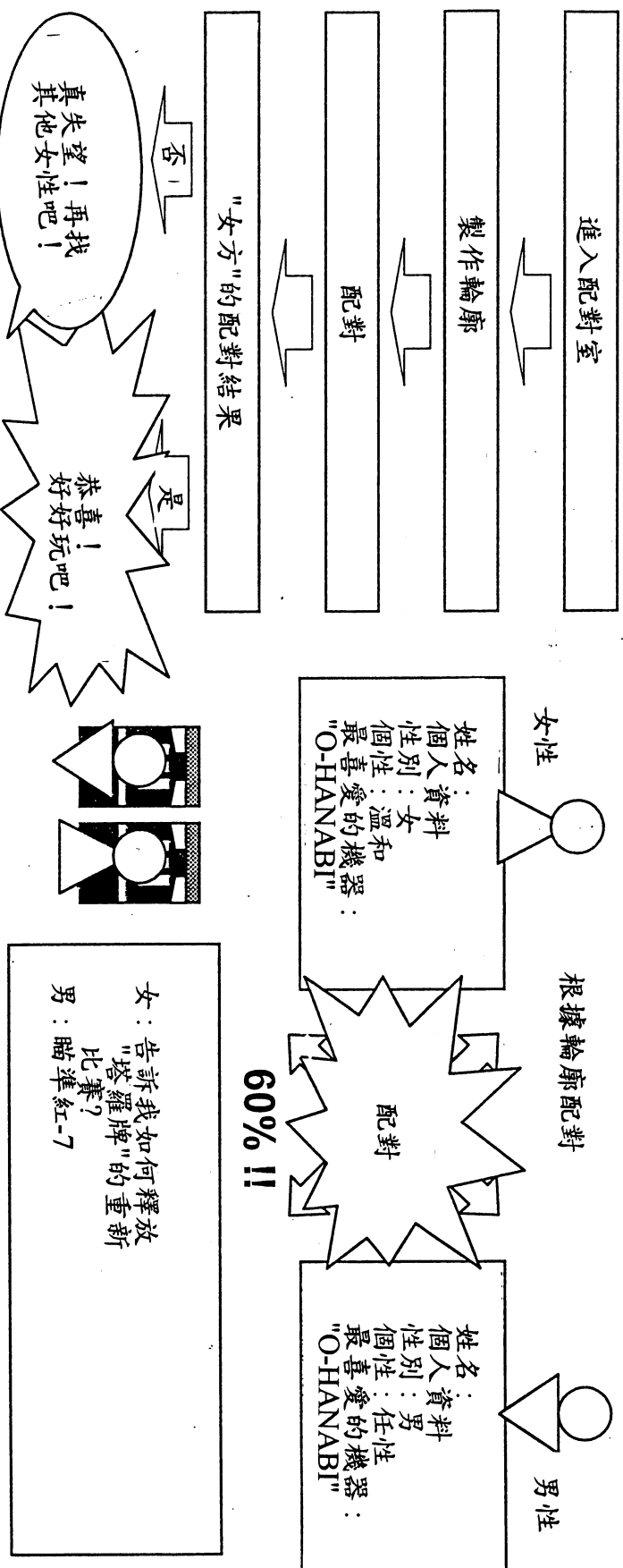


圖 13

攻擊室/初學者室

攻擊室/初學者室的特性
參照近來的攻擊方法與傳說資訊
實際練習與攻擊

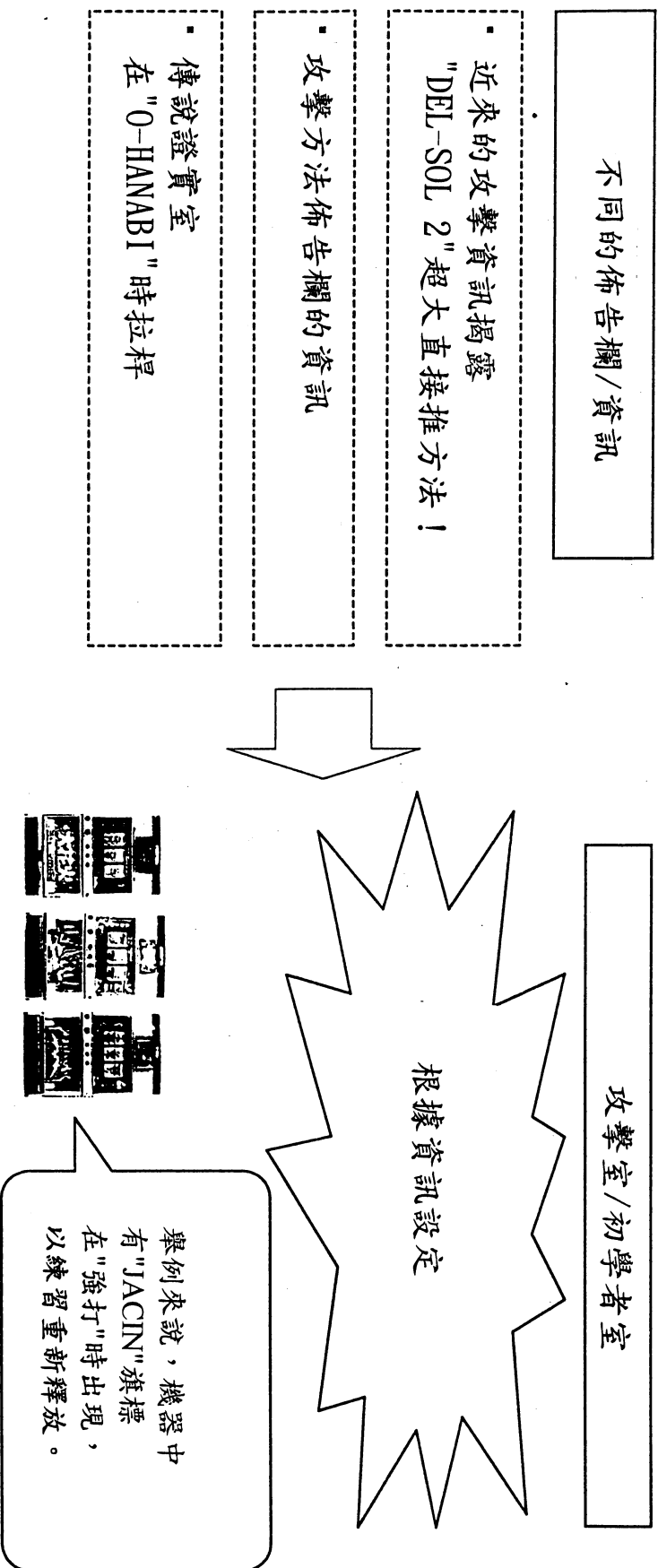


圖 14 具有其中含有近來攻擊資訊與口述資訊的機器的大廳可練習

連結 i-mode

目標：

使用者對"柏青哥柏青哥國"的感應與輪廓在"i-mode"
柏青嫂網站中增加

連結內容：

連結內容

電腦網站：免費

i-mode網站：收費

① 攻擊資訊

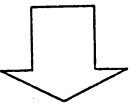
② 設定大廳資訊

此二資訊皆分享資料庫
(電腦網站強調視覺化, 更多資訊, 並連結至
實際機器。)

③ 個人結算

- i-mode輸入資料的儲存與編輯
- 編輯與將個人結算資料等製圖。

遊戲	紅利點數	註明
7A	RR	M
180	777	
180	777	
180	777	
R2	RR	
R72	777	
R59	RR	



八月結算	+25000 圓
九月結算	-15000 圓
十月結算	+5000 圓
十一月結算	-10000 圓
總數	+5000 圓

O-HANABI	+125000 圓
DEL-SOL 2	+15000 圓
Marine Battle	+5000 圓
NJ	-100000 圓
Grand-ciel	+225000 圓

按月結算

按機器類型結算



製作各
資料的圖表

於i-mode上輸入與儲存的資料被編輯與製圖！

④EC

圖 15

機器選擇螢幕的輪廓 (大廳布局)

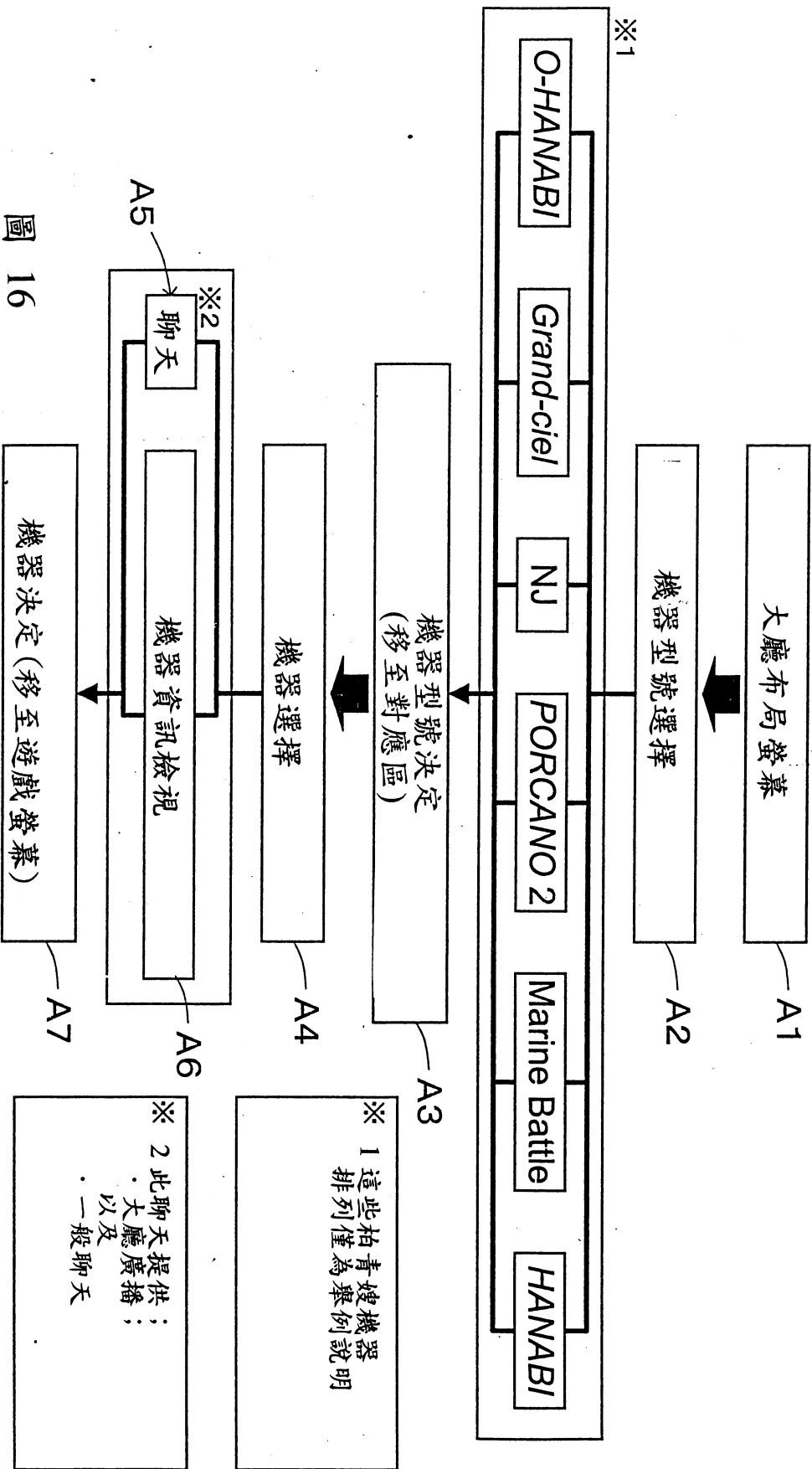


圖 16

機器選擇螢幕(大廳布局)用在選擇機器上，等等。



機器選擇螢幕 (大廳布局)

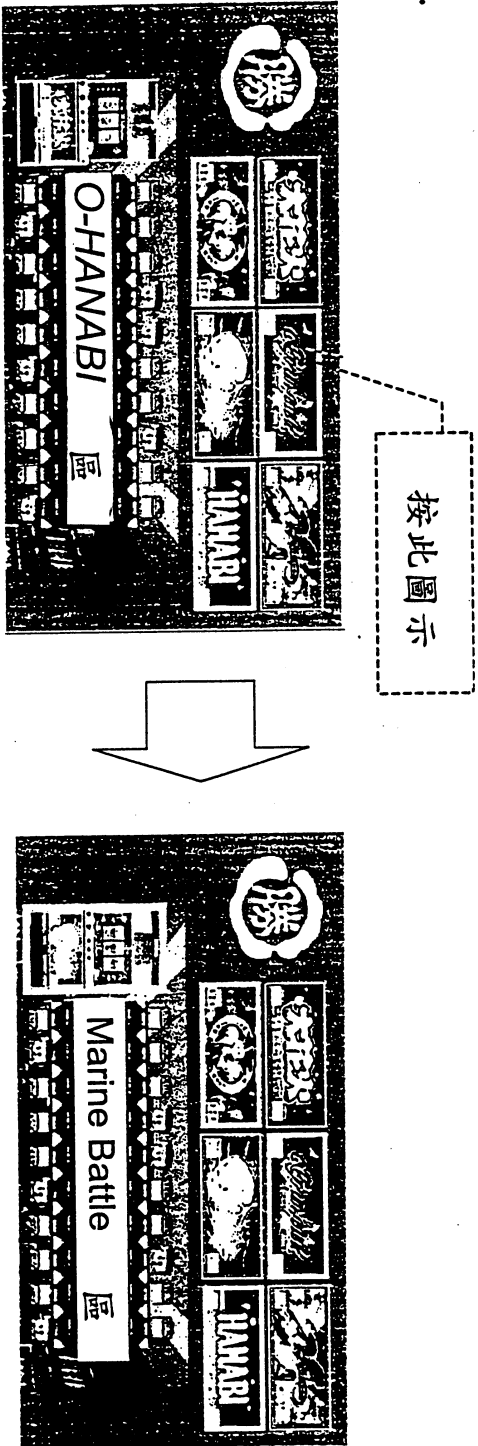
顯示內容：

- "機器型號顯示"顯示目前區域(機器選擇螢幕)中機器的型號
- "等級顯示"顯示區域中即時等級
- "使用者顯示"顯示機器現在是否被使用者使用
- "機器型號選擇圖示"用來選擇"機器選擇螢幕"上顯示區域中的機器型號
- "機器資訊顯示"顯示機器情況
(按下比顯示會出現遊戲螢幕)
- "聊天框"用來取得大廳資訊，使用者間的通訊，等等。

圖 18

機器型號選擇圖示

機器型號圖示用來選擇機器選擇
螢幕上顯示區域中的機器型號



雖然現在顯示 "O-HANABI 區"，如有需要，按下 "Marine Battle"
圖示便會出現 "Marine Battle 區"。

注意：使用者坐的機器型號並沒有改變，但使用者
移到其他區（不同型號的機器視為不同機器）

圖 19

等級

顯示區域中即時等級

第一名	123456	分
使用者名稱 (#777	機	)
第二名	123456	分
使用者名稱 (#777	機	)
第三名	123456	分
使用者名稱 (#777	機	)

等級

- 顯示方法：
- 前十名的等級(以後最多可到100名)
- 顯示內容：
- "等級"決定於使用相同機器型號的人
- "錢幣數"顯示使用者所獲得的錢幣數
- "使用者名稱"顯示使用者進入網站時輸入的名稱
- "機器號碼"顯示玩的期間使用的機器號碼
- 更新頻率：
- 近乎即時

圖 20

等級

資料細節反映至即時等級

(獲得的獎章數 = (支出的獎章)^{*1} - (信用獎章)^{*2})

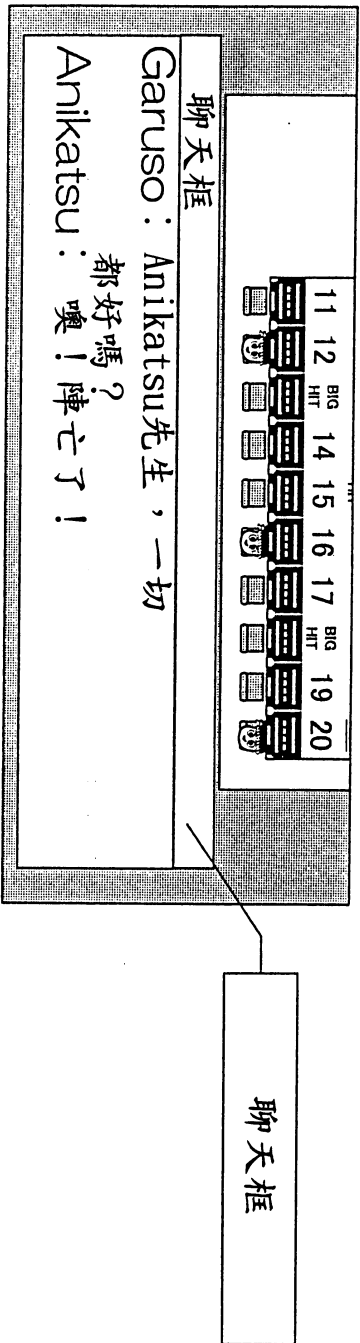
*1 透過各紅利點數所得的總獎章

*2 所有比賽中使用的總獎章
(總獎章循環使用)

圖 21

聊天

"聊天"用來顯示使用者間的對話或大廳廣播.



顯示內容:

"區域聊天"用在區域中的對話或通知

"島聊天"用在有限數量玩家間的對話

"大廳廣播"用來讓玩家知道大方資訊
(如機器號碼"X"強打!)

圖 22

聊天 (顯示規格)

聊天顯示內容(島聊天、區域聊天、大廳廣播)
以不同方式顯示於單一聊天框中。

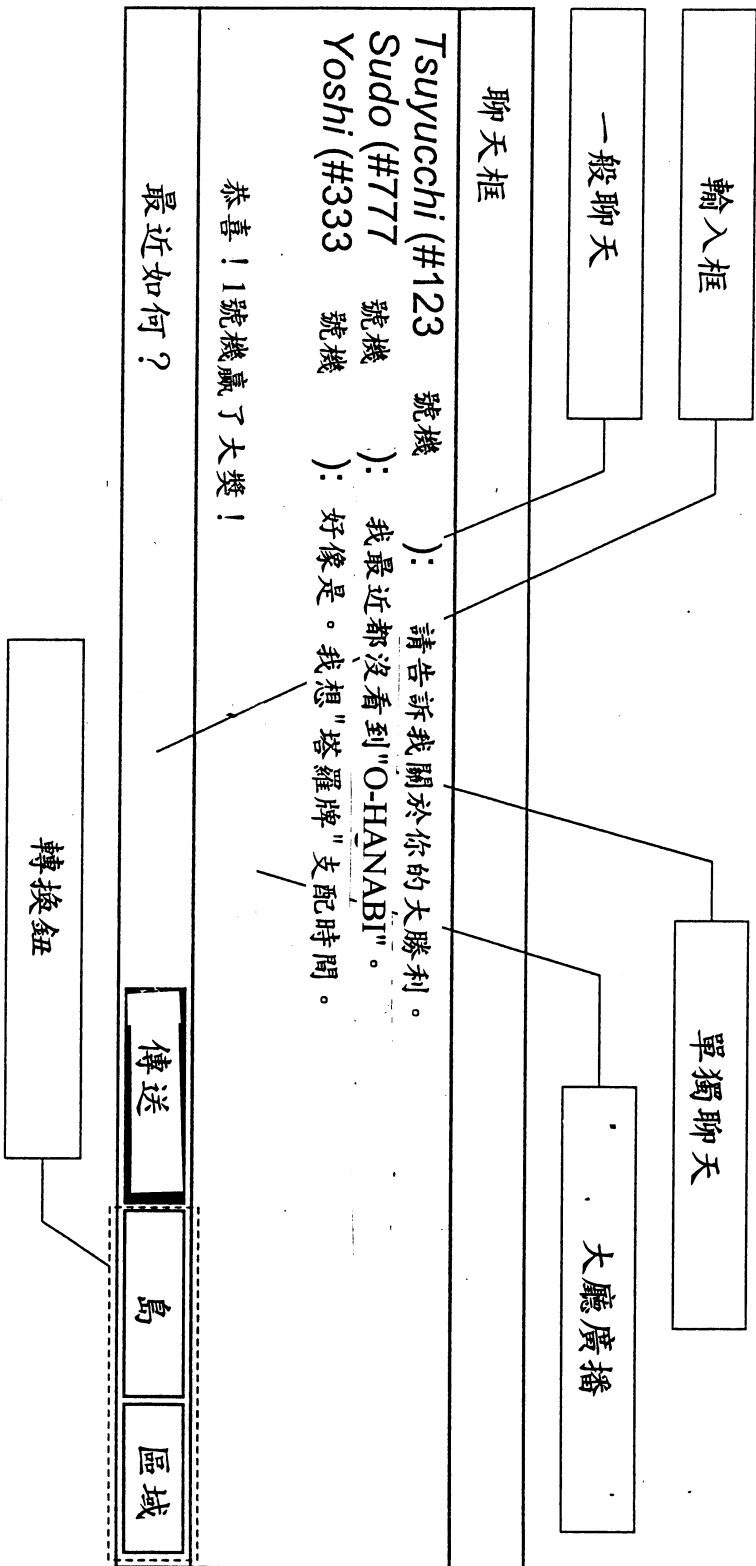


圖 23

聊天 (內容規格)

大廳布局螢幕

聊天框

Tsuyucchi (#123 號機) : 請告訴我關於你的大勝利。
恭喜 ! 1 號機強打 !

最近如何?

傳送

- 大廳廣播顯示
- 一般聊天傳送/接收

遊戲螢幕

聊天框

Tsuyucchi (#123 號機) : 請告訴我關於你的大勝利。
Sudo (#777 號機) : 我最近都沒看到 "O-HANABI"。
Yoshi (#333 號機) : 好像是。
我想是 "塔羅牌" 支配時間。
恭喜 ! 1 號機強打 !

最近如何?

傳送

島

區域

- 大廳廣播顯示
 - 區域聊天傳送/接收
- 或
- 大廳廣播顯示，以及
 - 單獨聊天傳送/接收
- 切換轉換鈕加以使用

圖 24

聊天(區域聊天)

"區域聊天"用於所有玩家間的對話或通知。

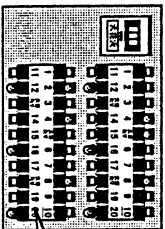
顯示方法：

- 字型：通常約10.5大小
- 字元顏色：紅 (除了黑色以外的任何顏色都可以用)
- 傳送者指示：指示使用者名稱與機器號碼

聊天框		
Tsuyucchi (#123	號機	): 請告訴我關於你的大勝利。

目標玩家數：

所有坐在機器上的玩家都會顯示在大廳布局中 (機器選擇螢幕)，也就是所有此螢幕上的玩家



此螢幕上顯示的區域
為區域聊天的目標

圖 25

聊天 (島聊天)

島聊天用於有限數量玩家間的對話。

顯示方法：

- 字型：通常約10.5大小
- 字元顏色：黑色
- 傳送者指示：指示使用者名稱與機器號碼

聊天框

Tsuyucchi (#123 號機

): 請告訴我關於你的大勝利。

Sudo (#777 號機

): 我最近都沒看到"O-HANABI"。

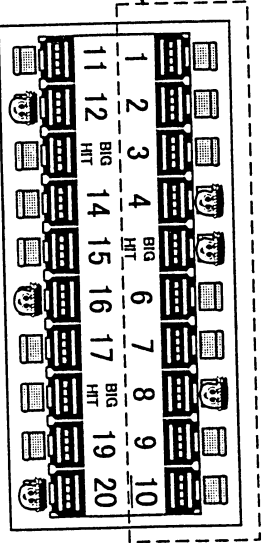
Yoshi (#333 號機

): 好像是。我想是"塔羅牌"在支配時間。

目標玩家數：

- 坐在區域中同一排的使用者

這一排是島聊天的目標



- 島聊天的目標使用者可能會變

圖 26

聊天 (大廳廣播)

大廳廣播用來讓使用者知道大廳資訊等等。

顯示方法

- 字型：通常約12大小
- 字元顏色：黑色粗體
- 傳送者指示：於大廳廣播

聊天框		
Tsuyucchi (#123	號機	): 請告訴我關於你的大勝利。
Sudo (#777	號機	): 我最近都沒看到"O-HANABI"。
Yoshi (#333	號機	): 好像是。我想是"塔羅牌"在支配時間。
恭喜！1號機強打！		

• 目標玩家數：
坐在顯示於大廳布局中(機器選擇螢幕)機器上的所有
玩家，也就是單一螢幕上的所有玩家

圖 27

聊天(輸入框)

輸入框用於區域聊天與島聊天的字元輸入與傳送

輸入框

傳送鈕

轉換鈕

聊天框

Tsuyucchi (#123 | 號機): 請告訴我關於你的大勝利。
Sudo (#777 | 號機): 我最近都沒有看到"O-HANABI"。
Yoshi (#333 | 號機): 好像是。我想是"塔羅牌"在支配時間。
恭喜! 1號機強打!
最近如何?

傳送

島

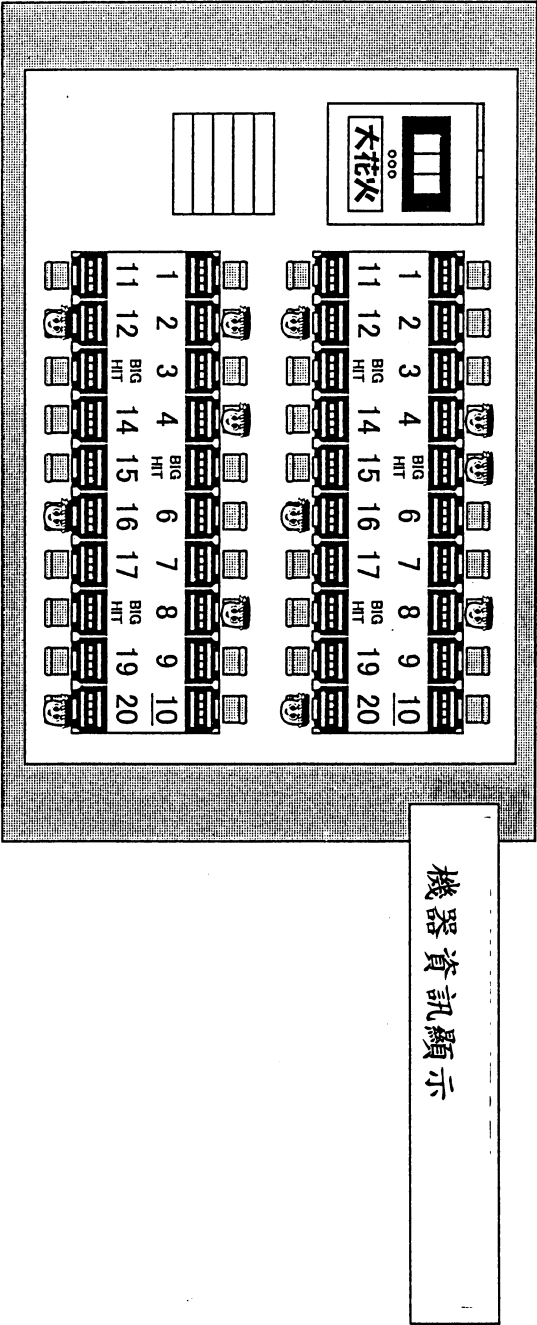
區域

- "轉換鈕"用來選擇聊天
- "島鈕"用在島聊天
- "區域鈕"用在區域聊天
- "傳送鈕"用來傳送訊息

圖 28

機器資訊顯示

機器資訊顯示告訴玩家整個大廳的情況
(按此出現遊戲螢幕)

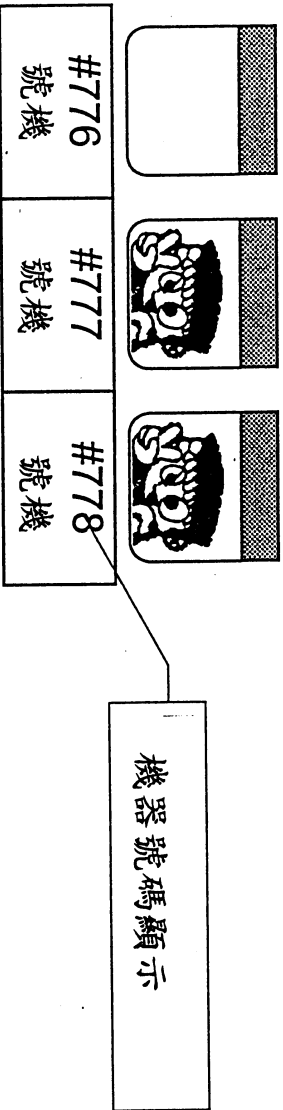


- 顯示內容：
- 機器號碼顯示
 - 強打顯示
 - 擁有的獎章數顯示

圖 29

機器資訊顯示
(機器號碼顯示)

機器號碼顯示說明大廳中的機器號碼



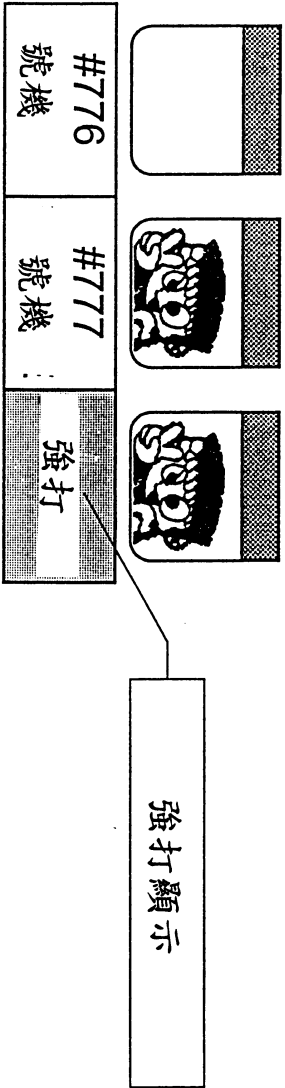
顯示方法：

- 數值顯示
- 一至三個圖數
- 指派給大廳中所有機器的序號

圖 30

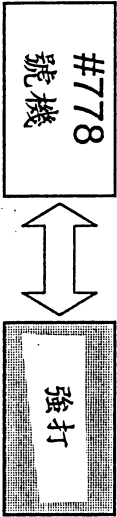
機器資訊顯示
(強打顯示)

"強打顯示"說明大廳中機器強打



顯示方法：

- 顯示字："強打"
- 對應紅利點數："強打"與"一般打"
- 顯示時間：強打期間
- 指示：切換"強打"與"機器號碼"

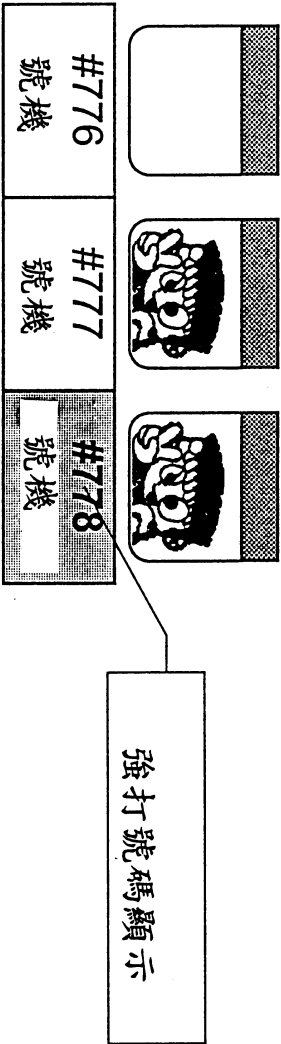


兩個指示交互顯示

圖 31

機器資訊顯示
(強打號碼顯示)

擁有錢幣顯示用來顯示玩家獲得的強打數



顯示方法：

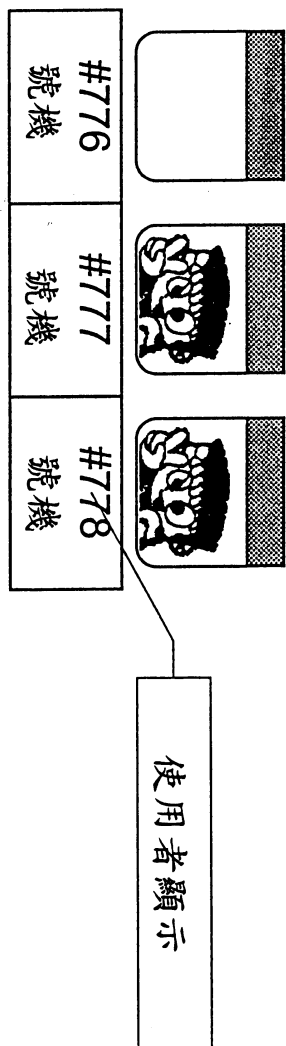
- 機器號碼的背景顏色變化
- 對應錢幣數的背景顏色如下：

強打數(限於"強打")	背景顏色	影像
0 - 10 次	白	#778 號機
10 - 20 次	黃	#778 號機
OVER 20 次	紅	#778 號機

圖 32

使用者顯示

"使用者顯示"顯示坐在機器前且在大廳中玩的使用者



顯示方法：

- 使用者影像在使用者進入時選擇
- 具有使用者影像的機器顯示使用者在此處玩

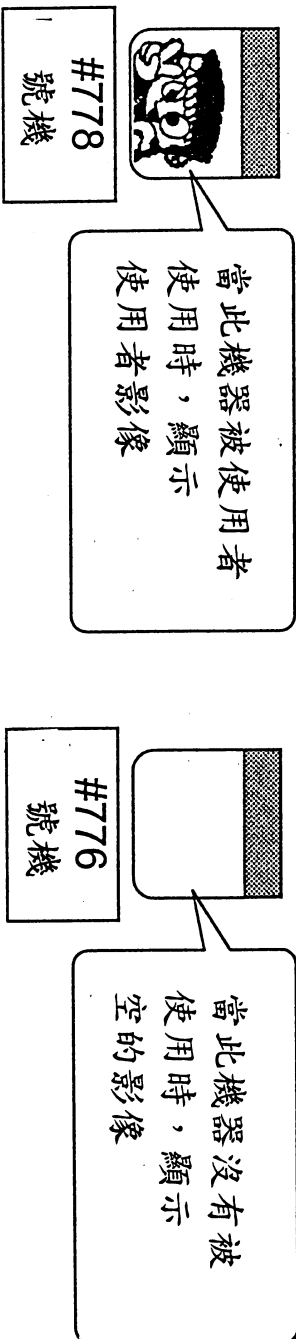
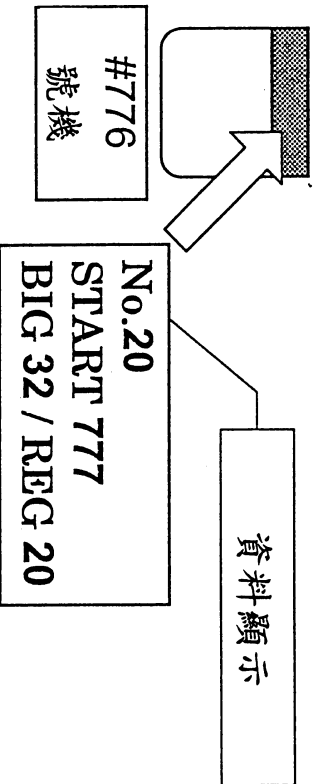


圖 33

資料顯示



顯示方法：

- "No."表示箭頭所指的機器號碼
- "START"表示一次強打和另一次強打間的開始(循環)
- "BIG"表示該日所得的強打數
- "REG"表示該日所得一般打數更新頻率：近乎即時

圖 34

資料顯示

詳細資料：
"START"，"BIG"，以及"REG"欄位表示當時的總數
(這些資料即使在玩家變換時仍會保留)

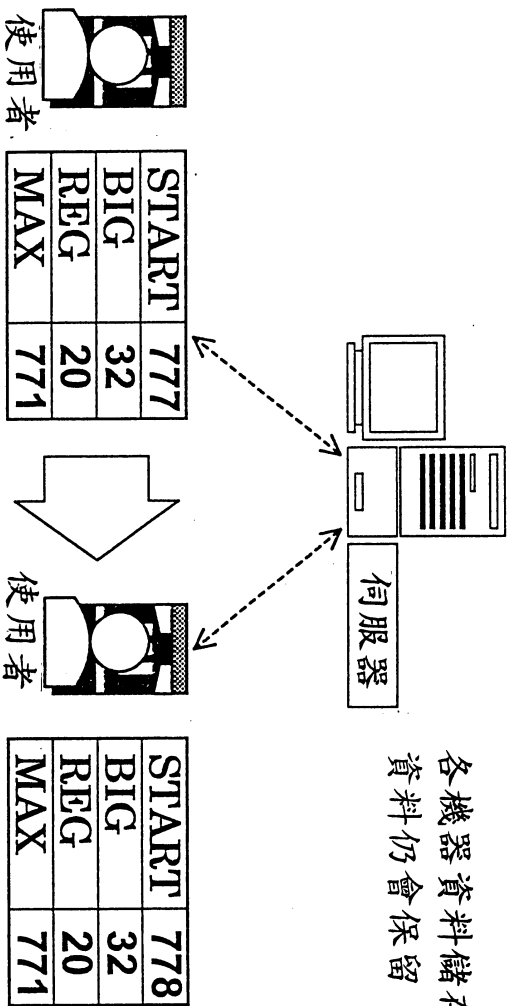


圖 35

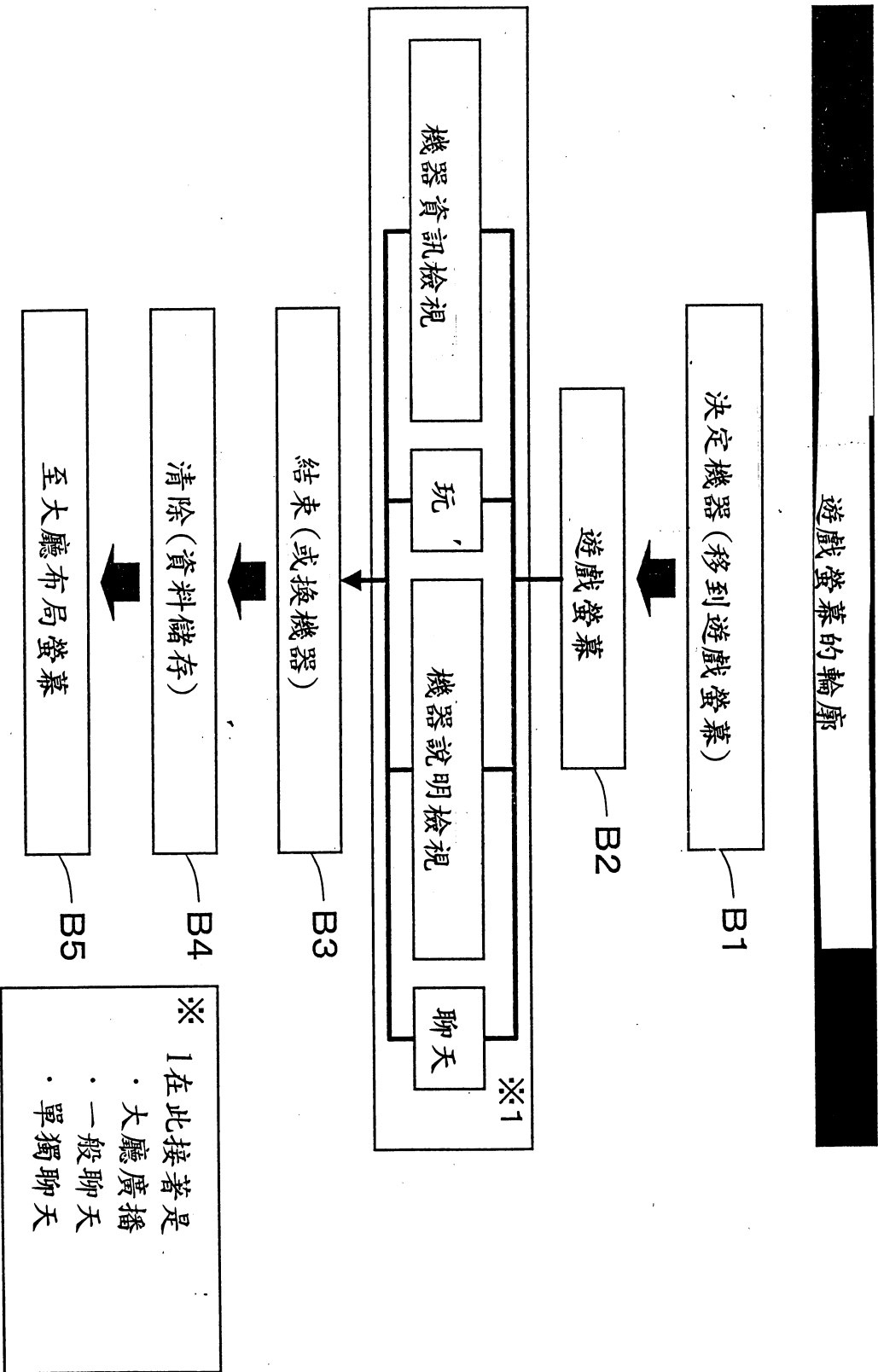


圖 36

遊戲螢幕

遊戲螢幕用於實際柏青嫂遊戲

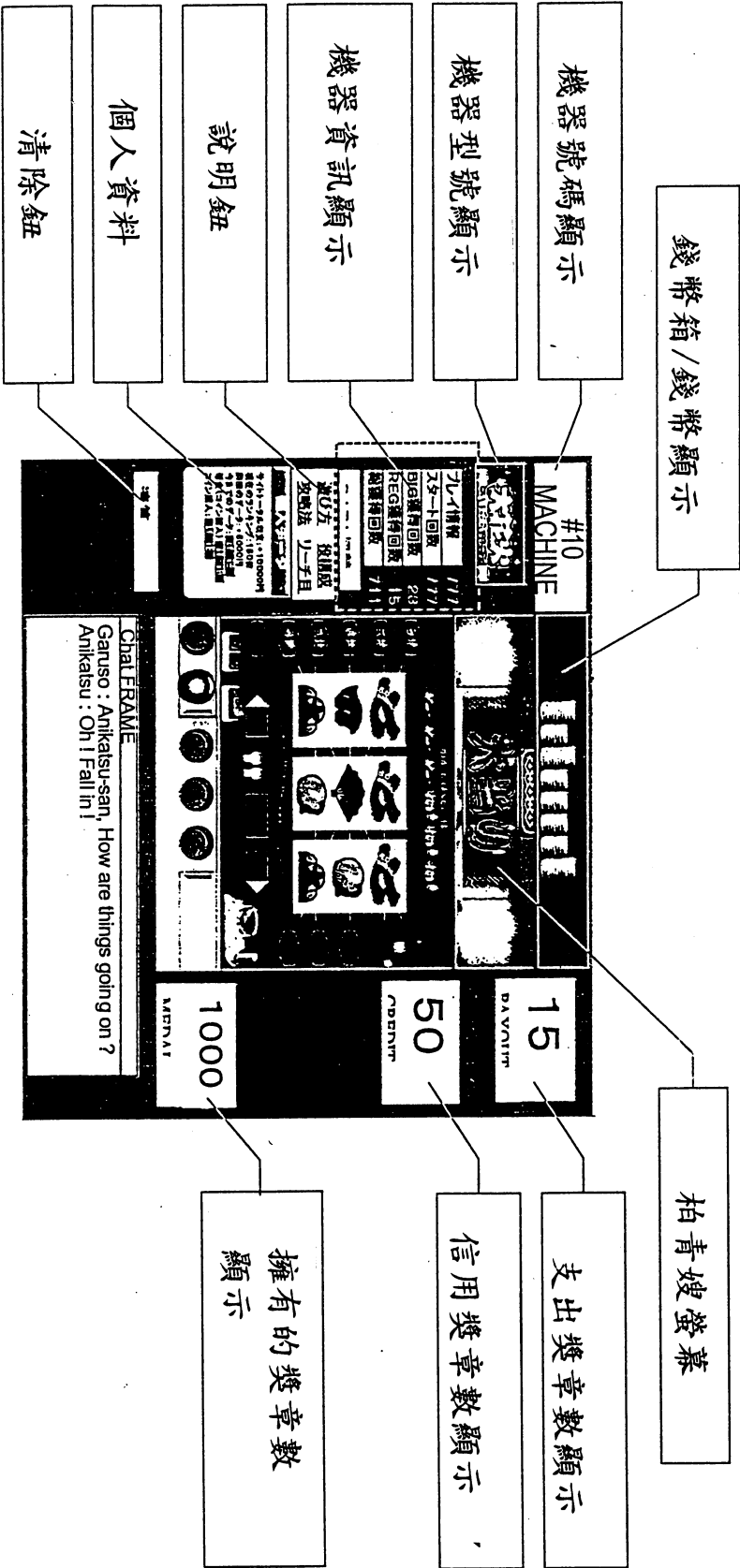


圖 37

顯示螢幕

顯示內容：

- "錢幣箱/錢幣顯示"以錢幣或錢幣箱的影像粗略顯示擁有的獎章數
- "機器號碼顯示"顯示選擇的機器號碼
- "機器型號顯示"顯示選擇的機器型號(機器名稱)
- "機器資訊顯示"顯示選擇機器的不同資料(開始，強打等的數量)
- "說明鈕"顯示選擇機器的資訊(如何玩，攻擊方法，等等)
- "個人資料"，顯示網站上整個大廳中個人(總)結算
- "清除鈕"用來停止柏青嫂遊戲

圖 38

遊戲螢幕

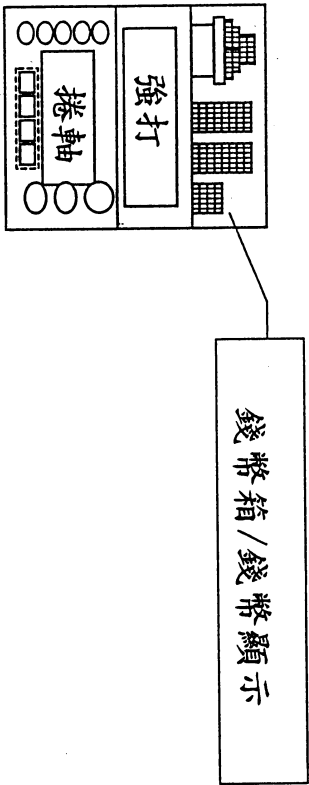
顯示內容：

- "柏青嫂螢幕"顯示使用者玩的機器
- "支出獎章數顯示"顯示玩柏青嫂期間所支出的獎章數
(與柏青嫂機器螢幕上的顯示相同)
- "信用獎章數顯示"顯示柏青嫂機器上累積的獎章數
(與柏青嫂機器螢幕上的顯示相同)
- "擁有的獎章數顯示"顯示玩家以該機獲得的獎章數結算，也就是玩家所擁有的獎章數
(此確實顯示獎章數，而非"錢幣箱/錢幣顯示")

圖 39

錢幣箱/錢幣顯示

錢幣箱/錢幣顯示粗略顯示玩家獲得
(與目前擁有)的獎章數



顯示方法：

- 以錢幣或錢幣箱表示
- 對應影像的數目如下所示：

擁有的錢幣數	表示	影像
20 分	一個錢幣	
200 分	一疊錢	
2000 分	一個錢幣箱	

圖 40

機器號碼顯示

顯示目前選擇(遊戲中)的機器號碼

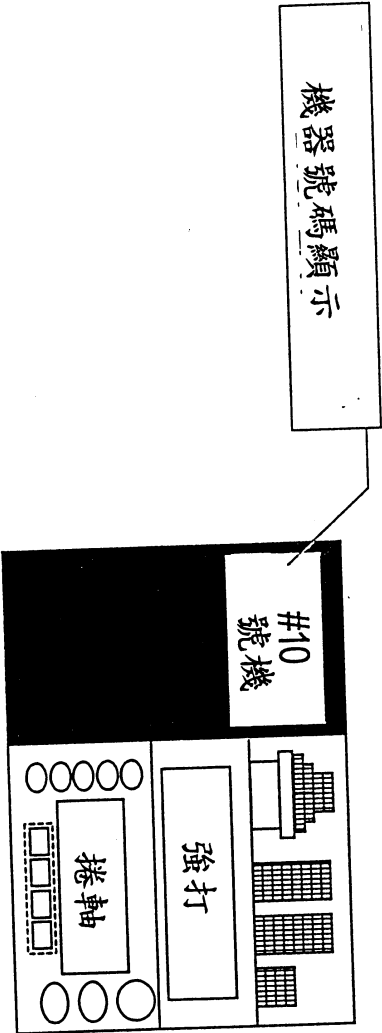
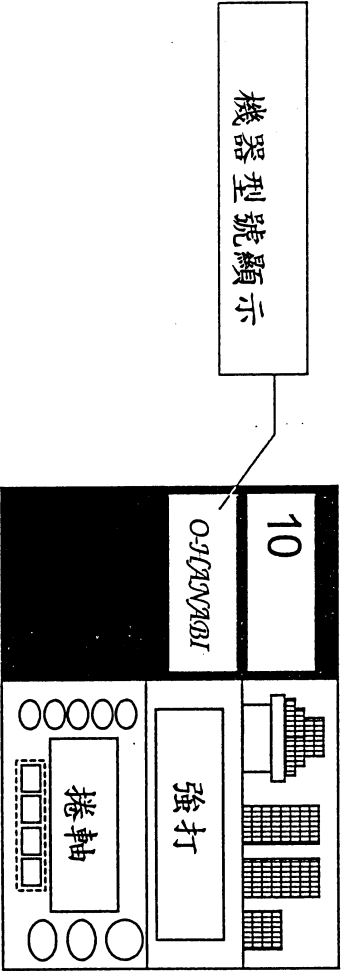


圖 41

機器型號(機器名稱)顯示

顯示目前選擇(遊戲中)的機器型號(機器名稱)

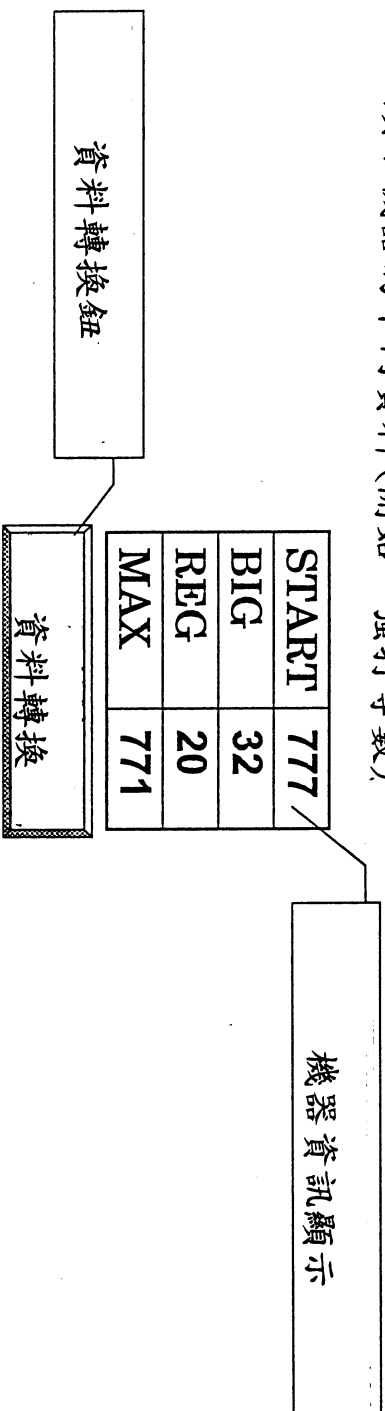


顯示方法：
與機器選擇螢幕(大廳布局螢幕)的
"機器型號選擇"相似

圖 42

機器資訊顯示

顯示機器的不同資料(開始、強打等數).



顯示內容：

- "START"表示一次強打與另一次強打間的開始(循環)數
- "BIG"表示當日獲得的強打數
- "REG"表示當日獲得的一般打數
- "MAX"表示當日一次強打的最大獲得數
- "資料轉換鈕"用來變換顯示總資料，如下所示：
 - 按1下... 前一日的"START"、"BIG"、"REG"、以及"MAX"資料
 - 按2下... 前二日的"START"、"BIG"、"REG"、以及"MAX"資料
 - 按3下... 回到原始顯示資料

圖 43

機器資訊顯示

詳細資料：

(*與"資料顯示"相似)

"START"、"BIG"、"REG"、以及"MAX"欄位表示當時的總數
(這些資料即使在玩家變更時也會保留)

圖 44

檢視機器的說明(基本玩法、攻擊方法，等等)

如何玩	紅利點數(獎金)規格
攻擊方法	準備獎金(特殊)圖案

說明鈕

顯示內容：

- "如何玩"顯示機器的基本玩法
- "紅利點數(獎金)規格"顯示機器的紅利點數規格與捲軸佈局
- "準備獎金(特殊)圖案"顯示機器的典型圖案
- "攻擊方法"顯示機器的基本攻擊方法

顯示內容：

將開啟柏青嫂說明視窗

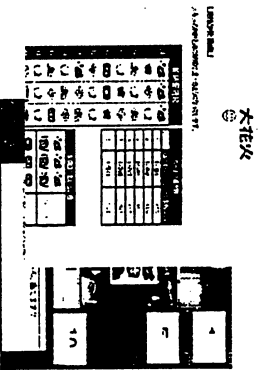
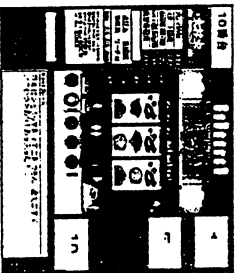
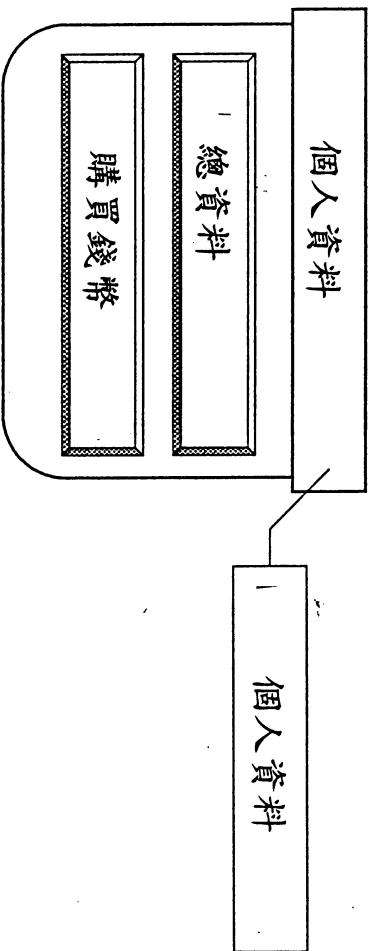


圖 45

個人資料

顯示網站上整個大廳中的個人總結算



顯示內容：

- "網站總結算"顯示網站上玩家以柏青嫂賺了多少
- "目前等級"顯示根據總結算決定等級地位
- "先前資料"顯示玩家先前的結算
- "總資料"顯示玩家的過去不同資料
- "購買錢幣"鈕用來購買錢幣以在網站上玩柏青嫂

圖 46

個人資料 (網站總結算)

詳細資料：

· 總結算計算期間：一個月

① 每個月的第一天重置

② 每個月的高等級玩家資料儲存於"等級室"中

· 資料儲存/更新：當玩家中斷玩一台柏青嫂機器時，也就是當按下"清除鈕"時

· 資料內容：

① 以柏青嫂獲得的錢幣以"清除鈕"將錢幣轉為錢反映總結算
(以100圓對五個錢幣的比例)

② 購買錢幣(按一次50個錢幣)意思是減少總結算。

無論玩家何時按下"購買錢幣"鈕，總結算會減少1000圓

圖 47

個人資料 (目前等級)

- 資料內容：根據總結算的等級位置
- 總結算計算期間：一個月
 - ① 每個月第一天重置
 - ② 每個月的高等級玩家資料儲存於"等級室"中
- 資料儲存/更新：當玩家中斷玩一台柏青嫂機器時，也就是當按下"清除鈕"時。

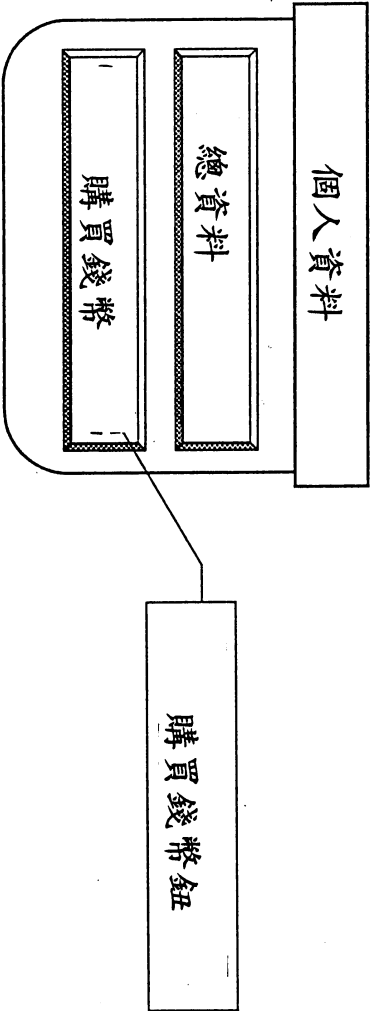
圖 48

個人資料 (先前資料)

- 資料內容：網站上先前柏青嫂遊戲的玩家總結算
(當登入與登出網站時的總結算)
- 頻率：每次玩的時候
- 資料儲存/更新：玩家從網站登出

圖 49

個人資料 (購買錢幣鈕)

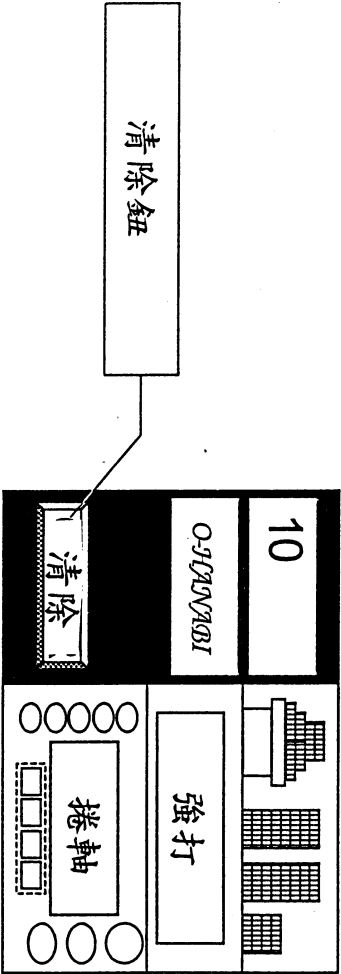


功能：玩家每按一下可購買50個錢幣
(總結算會減少1000圓)

圖 50

清除鈕

此鈕用在中斷柏青嫂遊戲時。



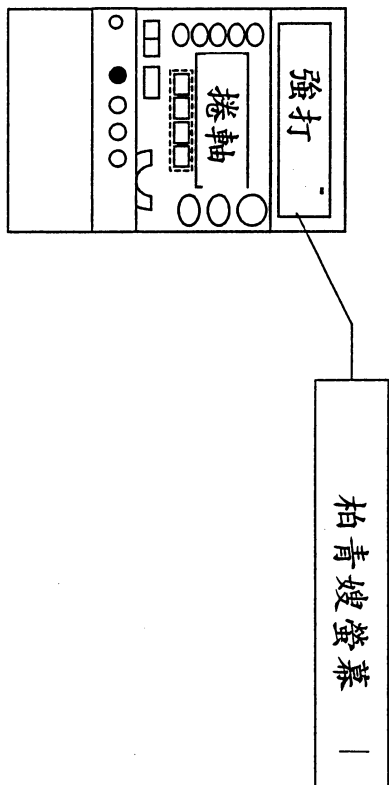
功能：

- ①擁有的錢幣轉成錢
- ②總結算資料更新/儲存

圖 51

柏青嫂螢幕

此螢幕用在玩柏青嫂時。

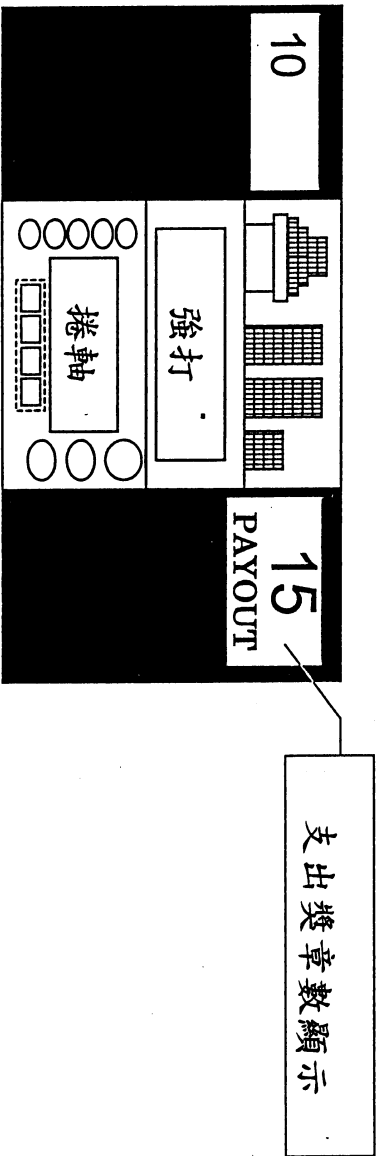


顯示內容基本上與實際機器相同。

圖 52

支出獎章數顯示

顯示柏青嫂遊戲期間支出的獎章數
("柏青嫂螢幕"也有類似的顯示)



顯示方法：

於圖中(從零至15)

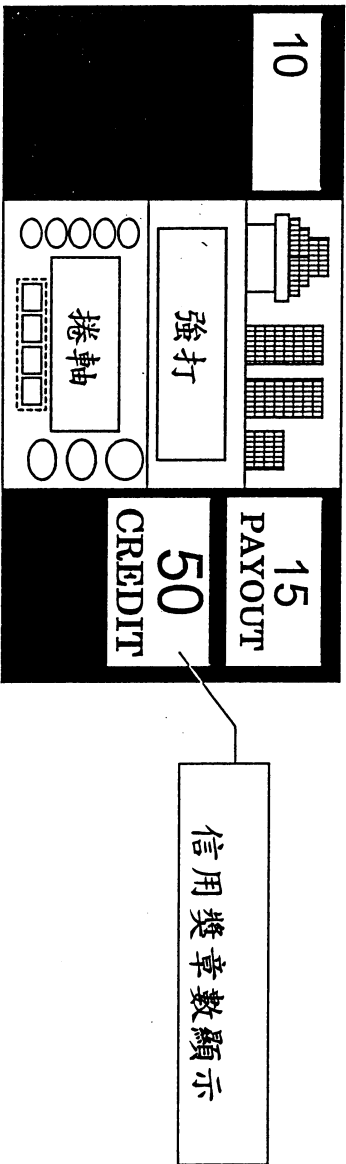
顯示內容：

與柏青嫂螢幕上的"支出獎章數"類似

圖 53

信用獎章數顯示

顯示柏青嫂機器的信用獎章數
("柏青嫂螢幕"有類似顯示)



顯示方法：

於圖中(從零至50)

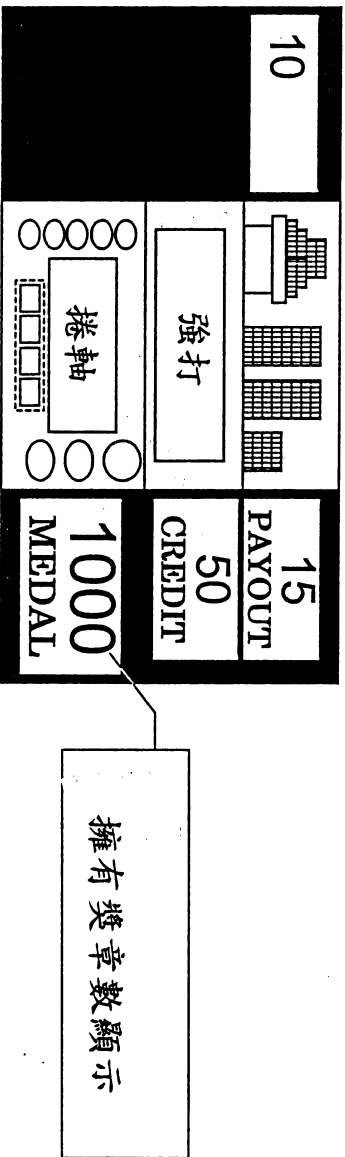
顯示內容：

與柏青嫂螢幕上的"信用獎章數"相似

圖 54

擁有的獎章數顯示

顯示使用者的擁有獎章數



- 擁有獎章數顯示於圖中(從零至 99999)
- "錢幣/錢幣箱"影像連結至擁有獎章數的資料

圖 55

資料規格

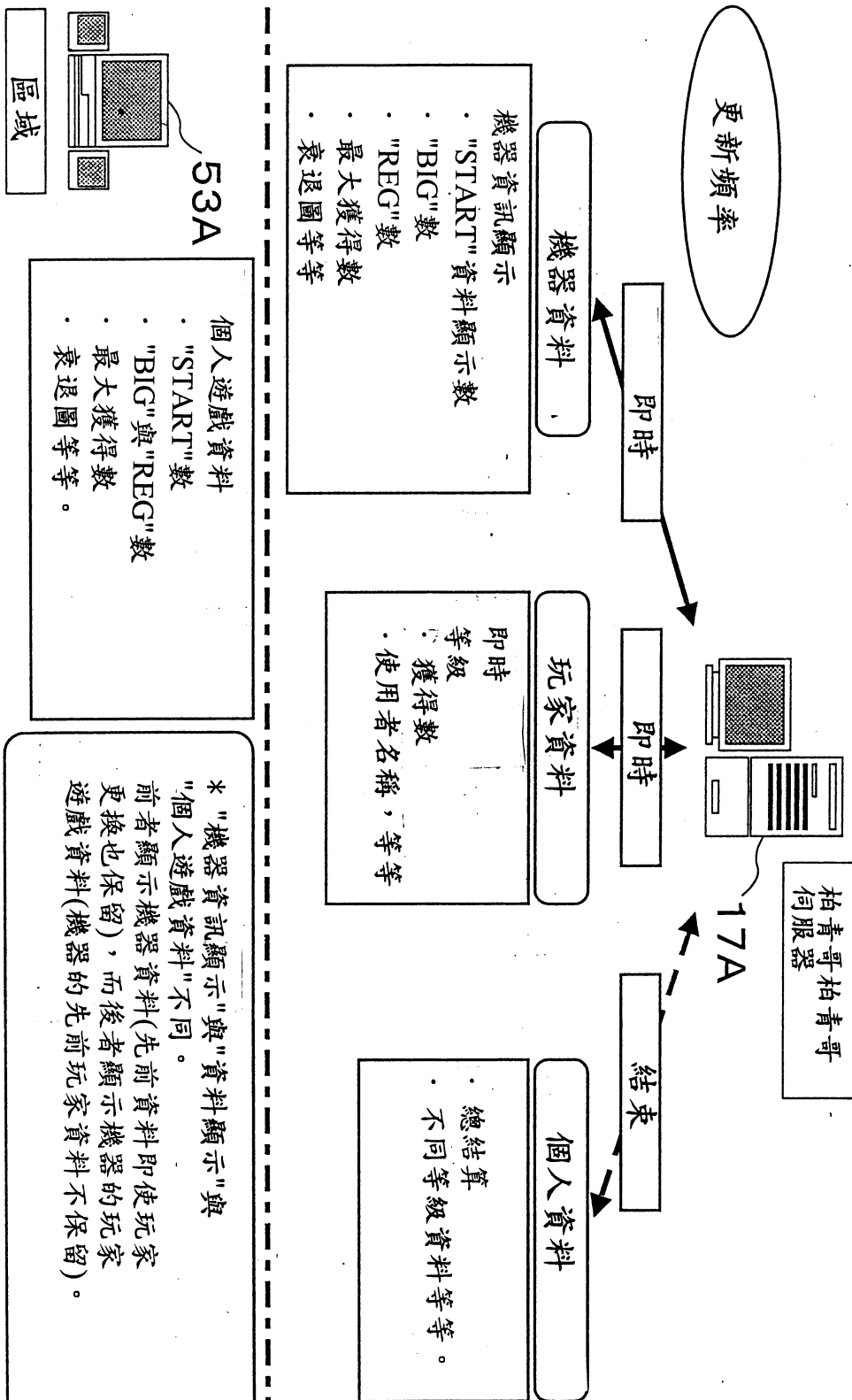


圖 56

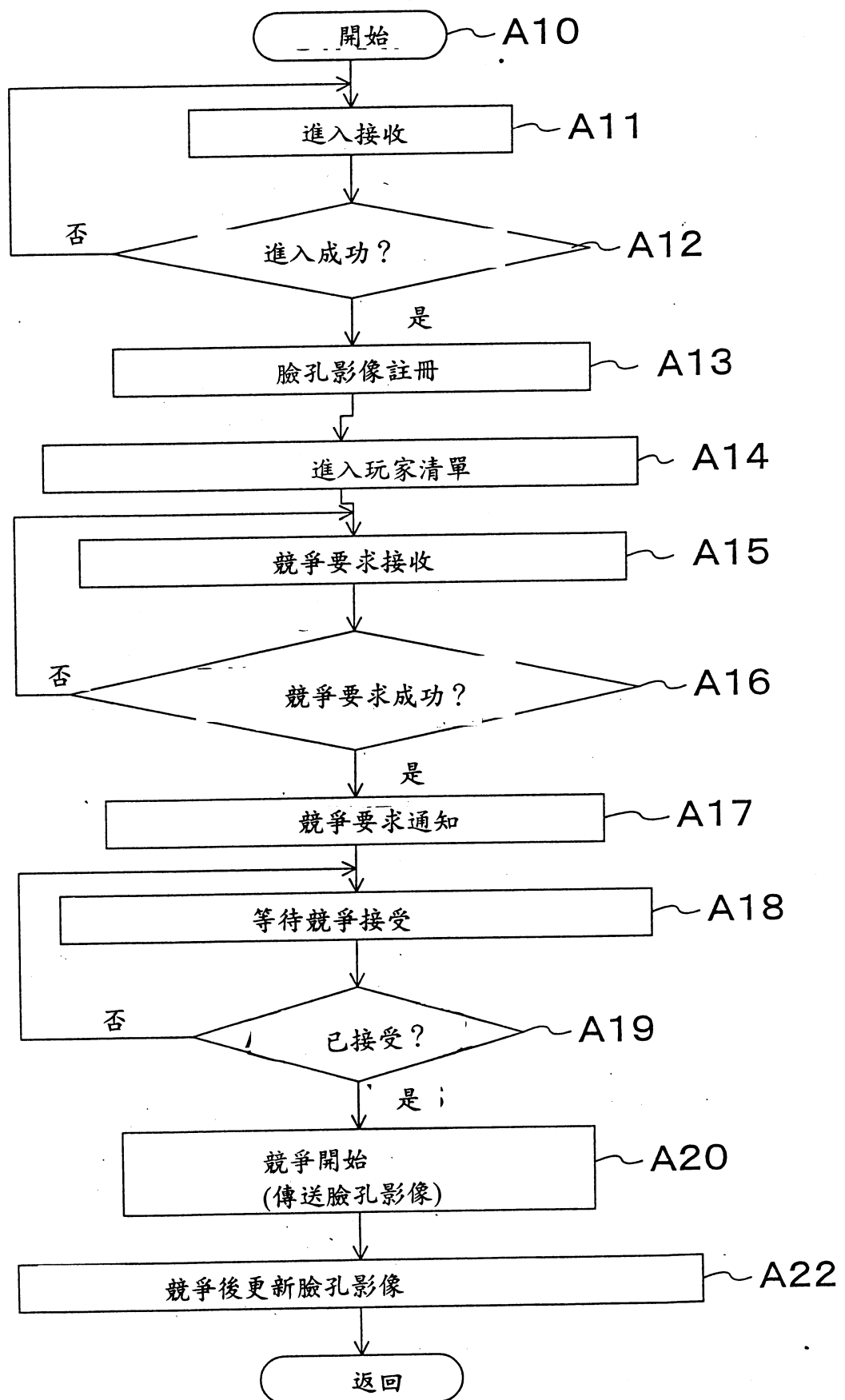


圖 57

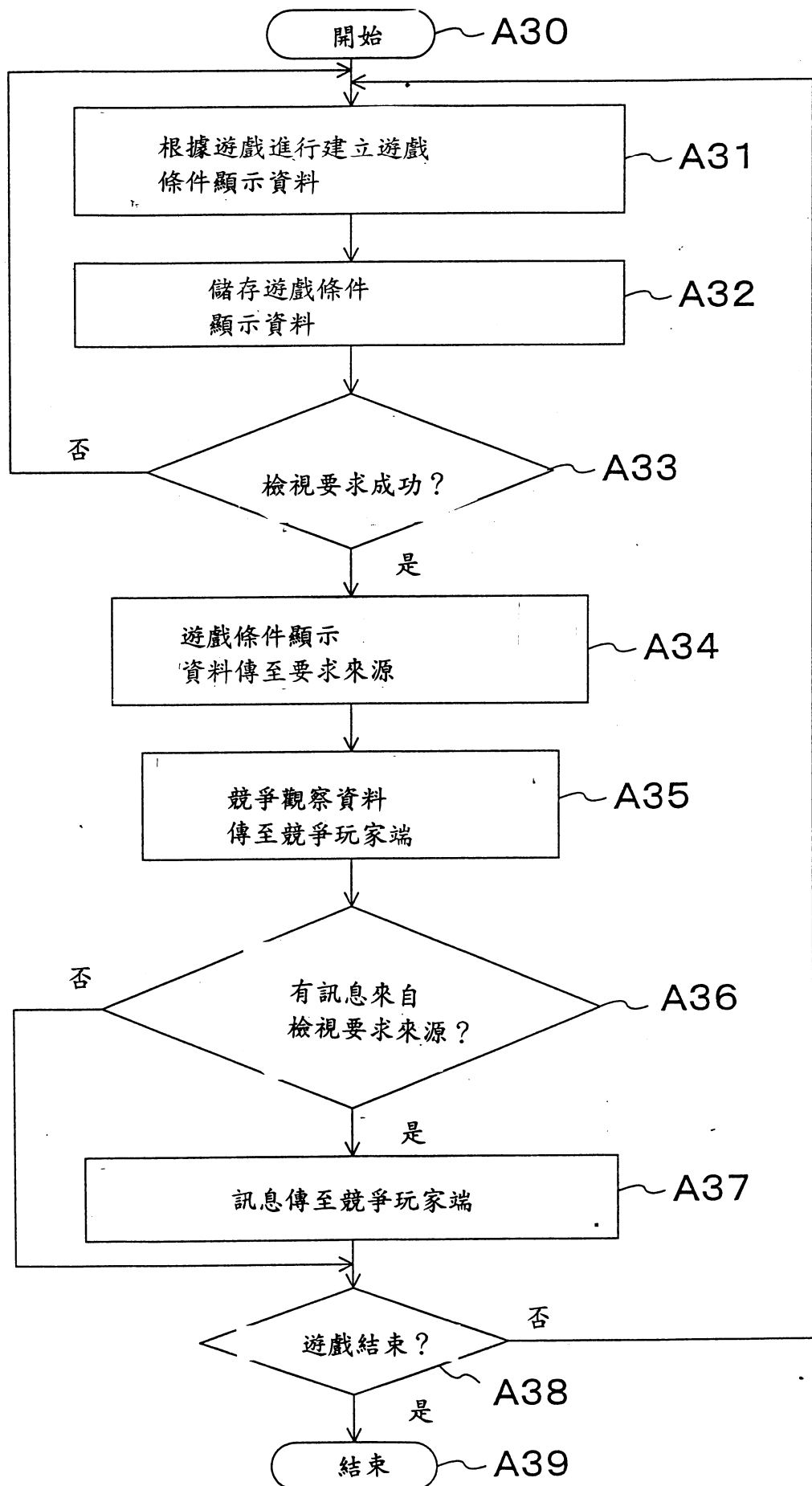


圖 58

