

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：

1. 日本國；2005年03月30日；特願2005-100239（主張優先權）

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】

本發明係有關遊戲系統、遊戲系統的控制方法及資訊記憶媒體。

【先前技術】

在遊戲畫面顯示商業廣告之遊戲系統已為人所習知(專利文獻 1)。依據此遊戲系統，針對顯示遊戲中的商業廣告(以下，記載為「遊戲廣告」。)徵收廣告費用，由此形成可降低遊戲軟體之售價，或免費。

[專利文獻]日本特開平 9-10440 號公報

【發明內容】

(發明所欲解決之課題)

在如以上所述之遊戲系統中，期盼有能實現評價遊戲者(player，操作遊戲者)是否已注意遊戲廣告之架構。譬如，遊戲者因專心於遊戲，縱使顯示有遊戲廣告，也有可能遊戲者沒注意到該遊戲廣告的情況。因此，在進行徵收廣告費用時，最好是能將遊戲者是否注意到遊戲廣告之評價結果反映在廣告費用。

本發明係鑒於上述課題而研創者，其目的在於提供一種能適當地評價遊戲者是否注意到遊戲廣告之遊戲系統、遊戲系統的控制方法及資訊記憶媒體。

(解決課題之手段)

為了解決上述課題，本發明之遊戲系統，其特徵在包含：記憶顯示關於廣告的輸出之評價的廣告評價資訊之廣

告評價資訊記憶手段；輸出前述廣告之廣告輸出手段；判定前述廣告之輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準之輸出狀況判定手段；接收遊戲項目(game item)的選擇之遊戲項目選擇接收手段；判定對應前述廣告之遊戲項目的選擇是否由前述遊戲項目選擇接收手段所接收之選擇內容判定手段；以及根據前述輸出狀況判定手段之判定結果與前述選擇內容判定手段之判定結果，更新記憶在前述廣告評價資訊記憶手段的廣告評價資訊之廣告評價資訊更新手段。

此外，本發明之遊戲系統的控制方法，其特徵在包含：用以使輸出手段輸出廣告之廣告輸出步驟；用以判定前述廣告之輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準之輸出狀況判定步驟；用以接收遊戲項目的選擇之遊戲項目選擇接收步驟；用以判定在前述遊戲項目選擇接收步驟中是否接收有對應前述廣告之遊戲項目的選擇之選擇內容判定步驟；以及用以將記憶在廣告評價資訊記憶手段之記憶顯示關於前述廣告之輸出的評價之廣告評價資訊所構成之廣告評價資訊，根據前述輸出狀況判定步驟之判定結果與前述選擇內容判定步驟之判定結果加以更新之廣告評價資料更新步驟。

此外，本發明之程式，係用以使電腦運作成下列手段者，該手段係包含：記憶顯示關於廣告的輸出之評價的廣告評價資訊之廣告評價資訊記憶手段；輸出前述廣告之廣告輸出手段；判定前述廣告之輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準之輸出狀況判定手段；接收遊戲項目的選擇之

制手段、以及按照前述輸出狀況判定手段之判定結果解除前述限制手段的限制之限制解除手段，而前述廣告評價資訊更新手段，係亦可於由前述選擇內容判定手段判定對應前述廣告之遊戲項目的選擇係藉由前述遊戲項目選擇接收手段接收時，更新記憶在前述廣告評價資訊記憶手段之廣告評價資訊。

【實施方式】

以下，就本發明之實施形態的一例根據圖式加以詳細地說明。

第1圖係本實施形態的整體遊戲系統之構成圖。該圖所示之遊戲系統1，係包含有廣告管理伺服器2、以及遊戲裝置10(遊戲終端機)。遊戲裝置10係經由網際網路等之通訊網路4與廣告管理伺服器2通訊連接。

廣告管理伺服器2係一般熟知的伺服器電腦系統。廣告管理伺服器2，係包含有廣告管理資料庫(Data base: DB)。廣告管理資料庫，係由硬碟記憶裝置等可讀寫資料之一般熟知的記憶裝置所構成。廣告管理伺服器2，係一邊隨時對廣告管理資料庫進行存取，一邊寫入或讀出在廣告管理所需之各種資料。如此，廣告管理伺服器2，係進行遊戲裝置所輸出之遊戲廣告與對於遊戲中的廣告輸出之廣告點數等的管理。

遊戲裝置10譬如可用家庭用遊戲機為主來構成。其他，亦可用業務用遊戲機(通稱大眾用遊戲(arcade)機)、攜帶用遊戲機、個人電腦、攜帶資訊終端機(PDA)、行動電

話為主來構成。

在此，就遊戲裝置 10，以家庭用遊戲機為主之構成例加以說明。第 2 圖係表示以家庭用遊戲機為主所構成的遊戲裝置 10 之圖。該圖所示之遊戲裝置 10，係於家庭用遊戲機 11 裝設資訊記憶媒體之 DVD-ROM25，並且藉由連接監視器 18 及揚聲器 22 而構成。譬如，於監視器 18 使用家庭用電視接收器，且在揚聲器 22 使用其內藏揚聲器。

家庭用遊戲機 11 係包含：匯流排 12、微處理器 14、畫像處理部 16、聲音處理部 20、DVD-ROM 播放部 24、主記憶體 26、輔助記憶裝置 28、輸出入處理部 30 及控制器 32 而構成之一般熟知的電腦遊戲系統。控制器 32 以外之構成要素係收納在框體內。

匯流排 12 係在家庭用遊戲機 11 之各部分用以進行位址及資料之交換者。微處理器 14、畫像處理部 16、主記憶體 26 及輸出入處理部 30，係藉由匯流排 12 連接成可相互通訊資料。

微處理器 14，係根據儲存在未圖示之 ROM 的作業系統、從 DVD-ROM25 讀出之程式、及從輔助記憶裝置 28 讀出之資料，控制家庭用遊戲機 11 之各部分。主記憶體 26 譬如係包含 RAM 所構成者，視需要寫入由 DVD-ROM25 讀出之程式或由輔助記憶裝置 28 讀出之資料。主記憶體 26 係亦可使用為微處理器 14 之作業用。

畫像處理部 16 係包含視訊隨機存取記憶體 (VRAM：video random access memory) 所構成，而根據由微處理器

控制器 32 係遊戲者用以輸入各種遊戲操作之一般操作輸入手段。輸出處理部 30 係依每一定週期(譬如每 1/60 秒)掃描控制器 32 之各部分的狀態，而將顯示其掃描結果之操作信號經由匯流排 12 交予微處理器 14。微處理器 14 係根據該操作信號來判定遊戲者的遊戲操作。家庭用遊戲機 11 係構成為可連接複數個控制器 32，而根據從各控制器 32 所輸入之操作信號，以微處理器 14 來進行遊戲控制。

第 3 圖係表示控制器 32 的一例之圖。該圖所示之控制器 32 係一般遊戲控制器。如該圖(a)所示，於控制器 32 的表面係具備有方向鍵 34、開始鍵 36、及按鍵 38X, 38Y, 38A, 38B。而在按鍵 38X, 38Y, 38A, 38B 之表面，係各別標示有「□」、「△」、「×」、「○」之標記。此外，如該圖(b)所示，於控制器 32 之後側側面，在表面側左右各別具備有按鍵 42L, 42R，而在背面側左右各別具有按鍵 40L, 40R。方向鍵 34 係具有十字形狀，通常係使用在設定人物(character)或游標的移動方向。開始鍵 36 係具有三角形狀之小型的按鍵，通常使用在遊戲的開始或遊戲的強制結束等。按鍵 38X, 38Y, 38A, 38B, 40L, 40R, 42L, 42R 係使用於其他的遊戲操作。

在具備有以上之構成的遊戲裝置 10 中，藉由執行從 DVD-ROM25 讀出之遊戲程式而提供 3 次元動作遊戲。於此 3 次元動作遊戲中，遊戲者操作控制器 32，使遊戲者人物(遊戲者之操作對象的遊戲人物)在虛擬 3 次元空間內移動，或

擊退敵方人物(與遊戲者人物對立之遊戲人物)，藉此來進行遊戲故事。

亦即，藉由執行上述遊戲程式，在遊戲裝置 10 之主記憶體 26，係建構配置有遊戲者人物與敵方人物等之虛擬 3 次元空間(3 次元遊戲空間)。在此虛擬 3 次元空間，設定有譬如配置於遊戲者人物之後方上空，跟隨遊戲者人物而動之視點。然後，將顯示從該視點看到虛擬 3 次元空間的情況之遊戲畫面顯示於監視器 18。遊戲者係一邊看此種遊戲畫面一邊操作控制器 32，並對遊戲者人物給予移動指示或攻擊指示等之行動指示。

第 4 圖係表示顯示於監視器 18 之遊戲畫面的一例之圖。在第 4 圖所示之遊戲畫面係顯示有遊戲者人物 50 與道具店(Item shop)52。遊戲者人物 50 係按照對應控制器 32 之操作而移動虛擬 3 次元空間。當遊戲者將遊戲者人物 50 移動到道具店 52 之前時，便顯示遊戲項目購買畫面。

第 5 圖係表示遊戲項目購買畫面的一例之圖。在遊戲項目購買畫面中，遊戲者係選擇使遊戲者人物 50 持有之遊戲項目。於遊戲項目，譬如係與增減遊戲者人物 50 或敵方人物的參數之遊戲事件等的各種遊戲事件建立對應關係。當遊戲者使遊戲者人物 50 使用遊戲項目時，則形成對應該遊戲項目之遊戲事件發生。在本實施形態之動作遊戲中，譬如備妥增加遊戲者人物 50 之攻擊點數(hit point)參數值之遊戲項目。在此，攻擊點數參數係因受到攻擊而減少之參數。遊戲者人物 50 之攻擊點數參數的值成為 0 時則遊

戲結束，而限制遊戲之進行(譬如制止)。

第 5 圖所示之遊戲項目購買畫面中，顯示有遊戲者人物 50 可持有之遊戲項目的名稱與效果及價格。再者，「效果」係表示與遊戲項目建立對應關係之遊戲事件的內容。在此遊戲項目購買畫面中，遊戲者係藉由操作方向鍵 34 的上方向指示部或下方向指示部，使強調顯示所欲之遊戲項目(區別顯示)後，按下「○」按鍵(按鍵 38B)。當按下「○」按鍵後，在該時間點所強調顯示之遊戲項目被追加在遊戲者人物 50 之持有的遊戲項目表。

此外，於遊戲裝置 10 中，係形成在執行遊戲當中輸出廣告(遊戲廣告)。遊戲廣告譬如係以靜止畫像、動畫像、聲音、文字資料(文件資料)等之形式由各種的廣告商提供，並藉由廣告管理伺服器 2 儲存在廣告管理資料庫。儲存在廣告管理資料庫之各種廣告資料係經由通訊網路 4 以適當的時序傳送到遊戲裝置 10。於遊戲裝置 10 中，根據接收到之廣告資料，在遊戲之執行中輸出廣告(顯示輸出或聲音輸出)。在本實施形態中，顯示廣告看板之看板物件係藉由配置在虛擬 3 次元空間，而形成譬如如第 6 圖所示之遊戲畫面顯示在監視器 18。在第 6 圖所示之遊戲畫面中，與遊戲者人物 50 一起，顯示有關於「飲料 A」之看板 54。

又，在遊戲裝置 10 中，顯示遊戲廣告(看板 54)於遊戲畫面後，在遊戲者人物 50 移動到道具店 52 之前時所顯示之遊戲項目購買畫面，係形成顯示對應該遊戲廣告之遊戲項目。譬如在顯示關於如第 6 圖所示之「飲料 A」之看

板 54 後之遊戲項目購買畫面，係形成顯示譬如如於第 7 圖所示之「飲料 A」。再者，在以下中，簡稱對應遊戲廣告（看板 54）之遊戲項目（「飲料 A」等）為廣告遊戲項目，而將此外之遊戲項目（「藥」、「特效藥」與「高級特效藥」）簡稱為一般遊戲項目。

在廣告遊戲項目係與一般遊戲項目中之任一者建立對應關係，且廣告遊戲項目之實體係成為該一般遊戲項目。亦即，廣告遊戲項目，係達到與一般遊戲項目中任一者之相同效果，並且，顯示為相同價格之遊戲項目。換言之，廣告遊戲項目係顯示為與一般遊戲項目中任一者相等的遊戲項目。在第 7 圖所示之遊戲項目購買畫面中，顯示為「飲料 A」係與「特效藥」為相等之遊戲項目。在此遊戲項目購買畫面中，當選擇「飲料 A」時，在遊戲者人物 50 之持有的項目表追加「飲料 A」。

在本實施形態之動作遊戲中，於顯示有第 4 圖與第 6 圖所示之遊戲畫面的狀態當遊戲者按下預定按鍵（譬如按鍵 40L）時，譬如顯示如第 8 圖所示之持有遊戲項目視窗 56。在此持有遊戲項目視窗 56，係列表顯示遊戲者人物 50 持有之遊戲項目。遊戲者係藉由參照此持有遊戲項目視窗 56，而可確認遊戲者人物 50 之持有遊戲項目。在此遊戲畫面中，遊戲者係可選擇任意的遊戲項目，而使遊戲者人物 50 使用該遊戲項目。換言之，可使發生對應遊戲項目之遊戲事件。譬如，當選擇「特效藥」時，形成發生「增加遊戲者人物 50 之攻擊點數參數到最大 100 點數之遊戲事

件」。又，當選擇廣告遊戲項目後，發生對應與該廣告遊戲項目建立對應關係之一般遊戲項目的遊戲事件。譬如，當選擇「飲料 A」時，發生對應「特效藥」之遊戲事件。

然而，在遊戲項目購買畫面(參考第 7 圖)中，從相等的遊戲項目中若選擇了廣告遊戲項目之情況，該選擇行為係可視為遊戲廣告(看板 54)因受到遊戲者注意到之影響大所致。亦即，可評價為遊戲廣告係受到該遊戲者之注意。因此，於遊戲系統 1 中，在遊戲項目購買畫面選擇有廣告遊戲項目時，通知其要旨到廣告管理伺服器 2。譬如，在第 7 圖所示之遊戲項目購買畫面中選擇了「飲料 A」時，通知其要旨到廣告管理伺服器 2。然後，在廣告管理伺服器 2 中，進行過該通知(該選擇)之次數係於每個遊戲廣告予以保持。亦即，在廣告管理伺服器 2 中，於每一個遊戲廣告，累積遊戲者是否注意到該遊戲廣告之評價結果。其結果，在遊戲系統 1 中，譬如藉由根據該累積內容實施廣告收費，實施反映遊戲者是否注意到遊戲廣告的評價結果之廣告收費。

在此，就遊戲系統 1 之功能性構成加以說明。第 9 圖係在遊戲系統 1 達成之功能方塊中，主要表示與本發明相關之功能方塊。這些功能係經由 CD-ROM 或 DVD-ROM 等之資訊記憶媒體或通訊網路 4 所供應之程式藉由廣告管理伺服器 2 或遊戲裝置 10 執行而達成。

如第 9 圖所示，遊戲系統 1 係包含有：記憶部 60；遊戲項目選擇接收部 68；遊戲處理執行部 70；廣告輸出部

72；輸出狀況判定部 74；選擇內容判定部 76；廣告評價資訊更新部 78；以及廣告評價資訊記憶部 80。在此，就設置廣告評價資訊記憶部 80 於廣告管理伺服器 2，且其他的功能方塊設置於遊戲裝置 10 加以說明。再者，這些功能方塊係亦可設置於廣告管理伺服器 2 或遊戲裝置 10 之任一者。譬如，廣告資料記憶部 66 係亦可設置在廣告管理伺服器 2。

[1. 記憶部]

記憶部 60 係主要由 DVD-ROM25、主記憶體 26 與輔助記憶裝置 28 來達成。於記憶部 60，係記憶使用在遊戲之執行的各種資料。譬如，記憶關於配置在虛擬 3 次元空間 50 之各種物件的資料。又，記憶部 60 係包含有遊戲項目資訊記憶部 62；持有遊戲項目資訊記憶部 64；以及廣告資料記憶部 66。

[2. 遊戲項目資訊記憶部]

遊戲項目資訊記憶部 62，係記憶關於出現在遊戲之一般遊戲項目的資訊。遊戲項目資訊記憶部 62，譬如係記憶如第 10 圖所示之遊戲項目表。於第 10 圖所示之遊戲項目表，係包含：「遊戲項目 ID(識別 identification)」欄位(field)；「遊戲項目名」欄位；「說明」欄位；以及「價格」欄位。在「遊戲項目 ID」，係儲存唯一辨識一般遊戲項目之辨識資訊。於「遊戲項目名」，係儲存該遊戲項目之名稱。於「說明」，係儲存與該遊戲項目建立對應關係之遊戲事件的內容。於「價格」，係儲存該遊戲項目之價格。

[3. 廣告資料記憶部]

廣告資料記憶部 60，係記憶用以顯示遊戲廣告於遊戲畫面之廣告資料(譬如靜止畫像資料、動畫像資料，聲音資料，文字資料等)。又，廣告資料記憶部 60，譬如係記憶如第 11 圖所示之廣告表。在第 11 圖所示之廣告表，係包含有：「廣告 ID」欄位；「廣告畫像資料」欄位；「位置」欄位；「廣告遊戲項目名」欄位；以及「遊戲項目 ID」欄位。在「廣告 ID」，係儲存唯一辨識遊戲廣告之辨識資訊。於「廣告畫像資料」，係儲存特定廣告畫像資料之資訊。廣告畫像資料，譬如係映照(mapping)在看板物件之紋理畫像。於「位置」，係儲存表示配置看板物件之虛擬 3 次元空間的位置之資訊。於「廣告遊戲項目名」，譬如係儲存與該遊戲廣告有關之商品名等。於「遊戲項目 ID」，係儲存與該遊戲廣告建立對應關係之一般遊戲項目的遊戲項目 ID。

[4. 持有遊戲項目資訊記憶部]

持有遊戲項目資訊記憶部 64，係記憶遊戲者人物 50 持有之遊戲項目。持有遊戲項目資訊記憶部 64，譬如係記憶第 12 圖所示之類的持有遊戲項目表。第 12 圖所示之持有遊戲項目表，係表示遊戲者人物 50 持有之遊戲項目的種類及其個數，包含有：「項目 ID」欄位以及「個數」欄位。於「項目 ID」，係儲存遊戲項目 ID 或廣告 ID。亦即，關於一般遊戲項目係儲存遊戲項目 ID，而關於廣告遊戲項目係儲存廣告 ID。於「個數」，係儲存藉由遊戲項目 ID 所辨識之一般遊戲項目，或儲存藉由廣告 ID 所辨識之廣告遊戲項目的持有數。持有遊戲項目視窗 56(參考第 8 圖)，係根據

該持有遊戲項目表之內容來顯示。

[5. 廣告評價資訊記憶部]

廣告評價資訊記憶部 80，係藉由一般熟知之硬碟記憶裝置及資料庫管理系統來達成。廣告評價資訊記憶部 80，係關於各遊戲廣告，記憶顯示關於該遊戲廣告之輸出的評價之廣告評價資訊。廣告評價資訊記憶部 80，係記憶譬如第 13 圖所示之廣告點數表。在第 13 圖所示之廣告點數表，係包含有「廣告 ID」欄位以及「廣告點數」欄位。廣告點數係根據後述之選擇內容判定部 76 之判定結果以及輸出狀況判定部 74 之判定結果加算之數值資訊，譬如設為計算廣告收費額時之基礎。

[6. 廣告輸出部]

廣告輸出部 72，係主要由畫像處理部 16 及監視器 18 來達成。廣告輸出部 72，係根據記憶在廣告資料記憶部 60 之廣告資料，而輸出遊戲廣告。本實施形態之廣告輸出部 72 係顯示遊戲廣告於遊戲畫面。具體而言，將表示從所給予之視點看到「配置有根據廣告資料記憶部 66 之記憶內容的看板物件之虛擬 3 次元假想空間」之情況的遊戲畫面（參考第 6 圖）顯示在監視器 18。

[7. 輸出狀況判定部]

輸出狀況判定部 74，係判定遊戲廣告之輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準。譬如，輸出狀況判定部 74 係亦可計數遊戲廣告之輸出次數，並判定該輸出次數是否達到預定次數（輸出狀況基準）。此時，輸出狀況判定部 74，係

亦可就遊戲廣告被進行過滿足預定的基準之輸出時，對於該遊戲廣告判定為被進行過「1次的輸出」。譬如，輸出狀況判定部 74，係亦可在整體看板 54 被顯示在遊戲畫面時，對於與該看板 54 有關之遊戲廣告判定為被進行過「1次的輸出」，或亦可在看板 54 之一部分被顯示於遊戲畫面時，對於與該看板 54 有關之遊戲廣告判定為被進行過「1次的輸出」。

本實施形態之輸出狀況判定部 74，係設成判定各遊戲廣告之看板 54 是否至少顯示 1 次在遊戲畫面。再者，在本實施形態中，整體看板 54 被顯示在遊戲畫面時判定為「顯示過看板 54」。此外，本實施形態之輸出狀況判定部 74，譬如係記憶如第 14 圖所示之輸出狀況表。第 14 圖所示之輸出狀況表，係包含有「廣告 ID」欄位以及「輸出狀況旗標(flag)」欄位。於「輸出狀況旗標」，係儲存「0」或「1」。藉由廣告 ID 辨識之遊戲廣告的看板 54 只要顯示 1 次在遊戲畫面時即儲存「1」。

[8. 遊戲項目選擇接收部]

遊戲項目選擇接收部 68，係引導遊戲者選擇遊戲項目，並接收該選擇。又，遊戲項目選擇接收部 68，係限制對應遊戲廣告之遊戲項目的選擇之接收，並將該限制按照輸出狀況判定部 74 之判定結果予以解除。本實施形態之遊戲項目選擇接收部 68，譬如係將第 5 圖或第 7 圖所示之遊戲項目購買畫面顯示於監視器 18，且使遊戲者選擇遊戲項目。關於詳細情況將於後述(參照第 15 圖及第 16 圖)。

[9. 選擇內容判定部]

選擇內容判定部 76，係判定對應遊戲廣告之遊戲項目（廣告遊戲項目）的選擇是否由遊戲項目選擇接收部 68 所接收。本實施形態之選擇內容判定部 76，係判定在遊戲項目購買畫面所選擇之遊戲項目是否為廣告遊戲項目。關於詳細情況將於後述（參照第 16 圖）。

[10. 遊戲處理執行部]

遊戲處理執行部 70，係執行根據遊戲項目選擇接收部 68 之接收結果的遊戲處理。本實施形態之遊戲處理執行部 70，係根據遊戲項目選擇接收部 68 之接收結果，更新持有遊戲項目資訊記憶部 64 之記憶內容。關於詳細將於後述（參照第 16 圖）。

[11. 廣告評價資訊更新部]

廣告評價資訊更新部 78，係根據輸出狀況判定部 74 之判定結果，以及選擇內容判定部 76 之判定結果，更新記憶於廣告評價資訊記憶部 80 之廣告評價資訊。本實施形態之廣告評價資訊更新部 78，係於判定遊戲廣告之輸出狀況滿足預定之輸出狀況基準時，並且，接收到對應該遊戲廣告之遊戲項目（廣告遊戲項目）的選擇時，更新記憶於廣告評價資訊記憶部 80 之廣告評價資訊。關於詳細將於後述（參照第 16 圖）。

在此，就在遊戲裝置 10 所執行之處理加以說明。

首先，就用以顯示遊戲項目購買畫面之處理加以說明。第 15 圖係表示此處理之流程圖。此處理係遊戲者人物

50 移動到根據道具店 52 的位置之預定區域時進行執行。又，此處理，係經由 DVD-ROM25 或通訊網路 4 供應之程式而藉由遊戲裝置 10 執行來達成。

如第 15 圖所示，在此處理中，首先遊戲項目選擇接收部 68 將顯示項目表進行初始化(S101)。顯示項目表，係顯示於遊戲項目購買畫面之各遊戲項目的 ID、名稱、說明及價格表。在此步驟中顯示項目表係初始化為空白狀態。

之後，遊戲項目選擇接收部 68，係從遊戲項目資訊表讀出最初的記錄(遊戲項目 ID、遊戲項目名、說明及價格之組合)(S102)。然後，遊戲項目選擇接收部 68，係將包含於讀出之記錄的遊戲項目 ID、遊戲項目名、說明及價格之組合追加於顯示項目表(S103)。

其次，遊戲項目選擇接收部 68，係參照廣告表的「遊戲項目 ID」欄位，而判斷廣告 ID 是否與在 S102 讀出之遊戲項目 ID 建立有對應關係(S104)。然後，於判斷與廣告 ID 建立對應關係時，遊戲項目選擇接收部 68，係根據廣告表之內容取得該廣告 ID 以及與該廣告 ID 建立對應關係之廣告遊戲項目名(S105)。其次，遊戲項目選擇接收部 68 係參照輸出狀況表，判斷與在 S105 取得之廣告 ID 建立對應關係之輸出狀況旗標是否為「1」(S106)。然後，在判斷與廣告 ID 建立對應關係之輸出狀況旗標為「1」時，遊戲項目選擇接收部 68，係將在 S105 取得之廣告 ID 及廣告遊戲項目名，以及包含於在 S102 讀出之記錄的說明及價格之組合追加在顯示項目表(S107)。

再者，在 S104 判斷與複數個廣告 ID 建立有對應關係時，對於各廣告 ID 執行 S105 至 S107 之處理。

之後，遊戲項目選擇接收部 68，係判斷在遊戲項目資訊表是否有之後的記錄(S108)。然後，有之後的記錄時讀出該記錄(S109)，並重作 S103 至 S108 之處理。另一方面，無之後的記錄時，遊戲項目選擇接收部 68，係根據顯示項目表將遊戲項目購買畫面描繪在 VRAM 上(S110)。描繪在 VRAM 上之遊戲項目購買畫面係以預定之時序顯示在監視器 18。

其次，就在遊戲項目購買畫面按下「○」按鍵時所執行之處理加以說明。第 16 圖係表示此處理之流程圖。又，此處理，係經由 DVD-ROM25 或通訊網路 4 所供應之程式而藉由遊戲裝置 10 執行來達成。

如第 16 圖所示，在此處理中，首先遊戲項目選擇接收部 68 取得與由遊戲者選擇之遊戲項目有關之 ID(遊戲項目 ID 或廣告 ID)(S201)。亦即，取得與在按下「○」按鍵之時序所強調顯示之遊戲項目有關之 ID。

其次，遊戲處理執行部 70，係根據在 S201 取得之 ID，更新持有遊戲項目表(S202)。於 S201 取得之 ID 若已登記在持有遊戲項目表時，對應該 ID 之「個數」欄位的值增加。另一方面，於 S201 取得之 ID 沒登記在持有遊戲項目表時，新追加記錄。然後，在 S201 取得之 ID 儲存於該記錄之「項目 ID」欄位，並於「個數」欄位儲存「1」。

其次，選擇內容判定部 76，係判定由遊戲者選擇之遊

戲項目是否為廣告遊戲項目(S203)。在本實施形態中，選擇內容判定部 76，於在 S201 取得之 ID 的第 1 文字之字母為「A」時，則判定由遊戲者選擇了廣告遊戲項目。另一方面，於在 S201 取得之 ID 的第 1 文字之字母為「I」時，則判定由遊戲者選擇一般遊戲項目。

由遊戲者選擇之項目為廣告遊戲項目時，廣告點數更新部 74，係傳送廣告點數更新要求到廣告管理伺服器 2 (S204)。廣告點數更新要求係由包含在 S201 取得之 ID 所構成，而表示廣告點數之更新要求的資料。接收廣告點數更新要求之廣告管理伺服器 2，係在廣告點數表，增加對應包含於該廣告點數更新要求之 ID(廣告 ID)的「廣告點數」欄位之值。

其次，就在第 8 圖所示之遊戲畫面選擇遊戲項目時執行之處理加以說明。此處理係介由 DVD-ROM25 或通訊網路 4 供應之程式而藉由遊戲裝置 10 執行來達成。

在第 8 圖所示之遊戲畫面中有選擇遊戲項目時，首先判斷由遊戲者選擇之遊戲項目是否為一般遊戲項目或廣告遊戲項目之任一者。此判斷，係藉由判斷由遊戲者所選擇之遊戲項目的 ID 之第 1 文字的字母為「I」或「A」中之任一者來進行。然後，於 ID 的第 1 文字之字母為「I」時，亦即，由遊戲者選擇了一般遊戲項目時，執行對應該一般遊戲項目之遊戲事件的發生處理。另一方面，於 ID 的第 1 文字之字母為「A」時，亦即，於由遊戲者選擇了廣告遊戲項目時，與該 ID(廣告 ID)建立對應關係之一般遊戲項目係

根據廣告表之內容而確定。然後，執行對應該一般遊戲項目之遊戲事件的發生之處理。

如以上說明，在遊戲系統 1 中，當遊戲廣告(看板 54)被顯示在遊戲畫面時，於之後的遊戲項目購買畫面，對應該遊戲廣告之遊戲項目(廣告遊戲項目)，係顯示形成為與一般遊戲項目之任何者相等的遊戲項目(參照第 7 圖)。在遊戲項目購買畫面中，若由相等的遊戲項目中選擇有廣告遊戲項目時，該選擇行為，係可視為受到遊戲者注意到遊戲廣告之影響大所致。亦即，可評價為遊戲者注意到遊戲廣告。因此，在遊戲系統 1 中，在此遊戲項目購買畫面中當遊戲者選擇廣告遊戲項目時，則將其要旨通知到廣告管理伺服器 2。而在廣告管理伺服器 2 中，於每一個遊戲廣告，記憶進行過此通知之次數。亦即，在廣告管理伺服器 2 中，形成於每一個遊戲廣告，累積遊戲者是否注意到該遊戲廣告之評價結果。結果，在遊戲系統 1 中，譬如藉由根據此累積內容施行廣告收費，來進行反映遊戲者是否注意到遊戲廣告之評價結果的廣告收費。

再者，本發明係並非限定在以上說明之實施形態者。

譬如，輸出狀況判定部 74 之判定結果(輸出狀況表)，係亦可設成傳送到廣告管理伺服器 2，並以廣告管理伺服器 2 來保持。此外，廣告評價資訊更新部 78 係亦可作成配備在廣告管理伺服器 2。此時，廣告評價資訊更新部 78，係只要根據從遊戲裝置 10(選擇內容判定部 76)經由通訊網路 4 接收之選擇內容判定部 76 的判定結果，以及保持在

廣告管理伺服器 2 之輸出狀況判定部 74 的判定結果，來更新廣告評價資訊記憶部 80 之記憶內容即可。

此外譬如，與遊戲廣告建立對應關係之一般遊戲項目（亦即，與廣告遊戲項目建立對應關係之一般遊戲項目），係亦可伴隨遊戲的進行而變化。譬如，於伴隨遊戲的進行遊戲者人物 50 的參數上昇時，亦可設成與遊戲廣告建立對應關係之一般遊戲項目伴隨遊戲者人物 50 之參數的上昇而變化。譬如，在第 11 圖所示之例中，一般遊戲項目「特效藥」與廣告遊戲項目「飲料 A」（廣告 ID「A001」）建立有對應關係，且遊戲者人物 50 之最大攻擊點數參數（攻擊點數參數之最大值）上昇到預定值時，與廣告遊戲項目「飲料 A」（廣告 ID「A001」）建立對應關係之一般遊戲項目，係亦可變化為比起「特效藥」其攻擊點數之恢復量（增加量）較多的一般遊戲項目之「高級特效藥」。伴隨遊戲之進行當遊戲者人物 50 之最大攻擊點數參數上昇時，攻擊點數之恢復量較少的一般遊戲項目，係由遊戲者選擇之可能性變低。此點，藉由以上的作法，抑制由遊戲者選擇之可能性低的一般遊戲項目與遊戲廣告建立對應關係，則可適當地進行遊戲者是否注意到遊戲廣告之評價。

此時，只要將最大攻擊點數參數之範圍，以及一般遊戲項目之遊戲項目 ID 的組合設成記憶成與各廣告 ID 建立複數個對應關係所構成之表即可。然後，在第 15 圖之 S104 中，只要判斷是否存在與 S102 讀出之遊戲項目 ID，以及包含該時間點之遊戲者人物 50 的最大攻擊點數參數之範

圍的組合建立對應關係之廣告 ID 即可。

此外譬如，在遊戲裝置 10 執行之遊戲係亦可為通稱的網路遊戲。

【圖式簡單說明】

第 1 圖係表示本實施形態的整體遊戲系統之構成圖。

第 2 圖係表示本實施形態的遊戲裝置之構成圖。

第 3 圖 (a) 及 (b) 係表示控制器的一例之圖。

第 4 圖係表示遊戲畫面的一例之圖。

第 5 圖係表示遊戲項目購買畫面的一例之圖。

第 6 圖係表示遊戲畫面的一例之圖。

第 7 圖係表示遊戲項目購買畫面的一例之圖。

第 8 圖係表示遊戲畫面的一例之圖。

第 9 圖係本實施形態之遊戲系統的功能方塊圖。

第 10 圖係表示遊戲項目表的一例之圖。

第 11 圖係表示廣告表的一例之圖。

第 12 圖係表示持有之遊戲項目表的一例之圖。

第 13 圖係表示廣告點數表的一例之圖。

第 14 圖係表示輸出狀況表的一例之圖。

第 15 圖係表示在遊戲裝置執行的處理之流程圖。

第 16 圖係表示在遊戲裝置執行的處理之流程圖。

【主要元件符號說明】

1	遊戲系統	2	廣告管理伺服器
4	通訊網路	10	遊戲裝置
11	家庭用遊戲機	12	匯流排

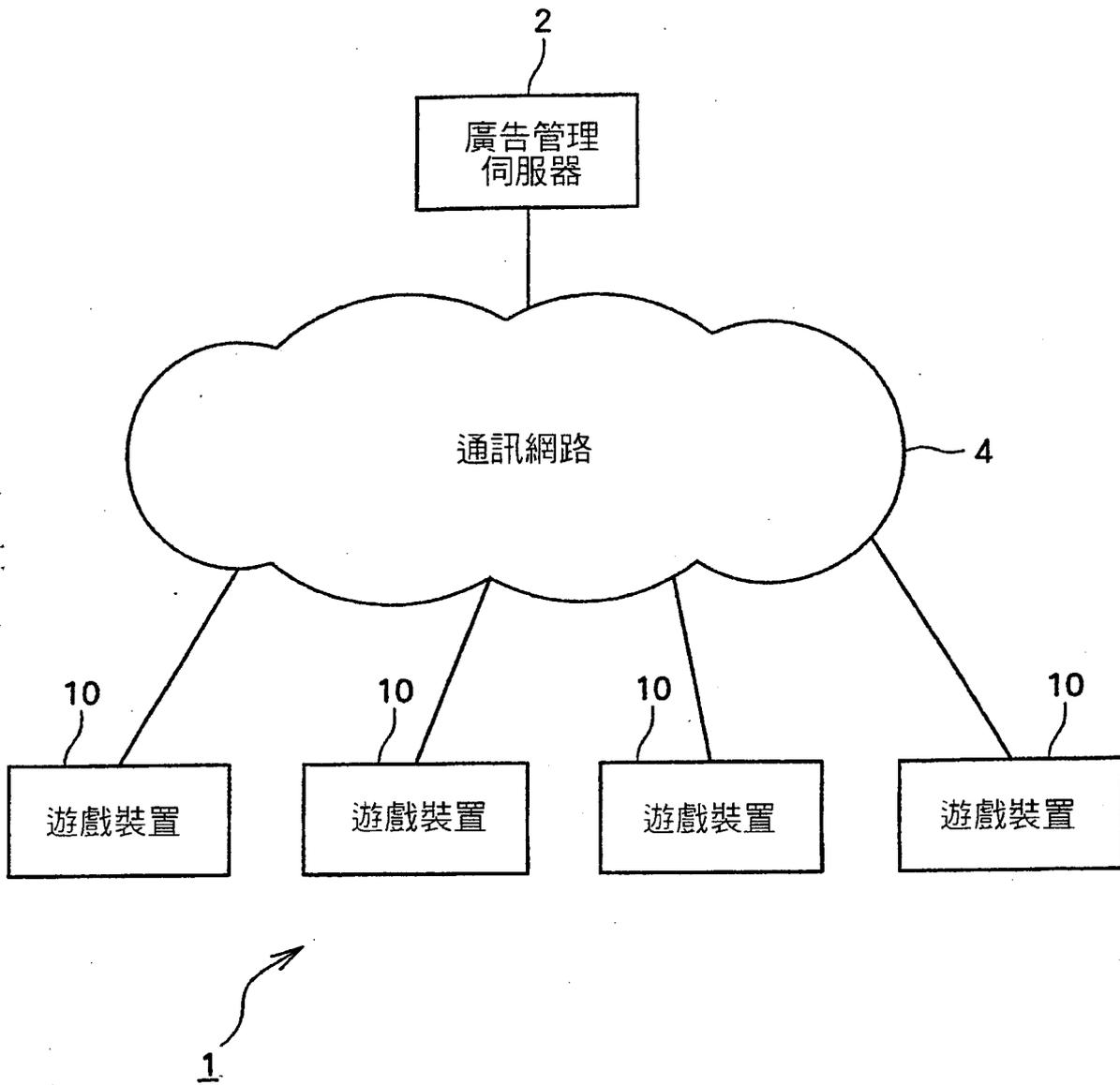
五、中文發明摘要：

本發明的目的係提供一種遊戲系統，俾可適當地評價遊戲者是否注意到遊戲廣告。

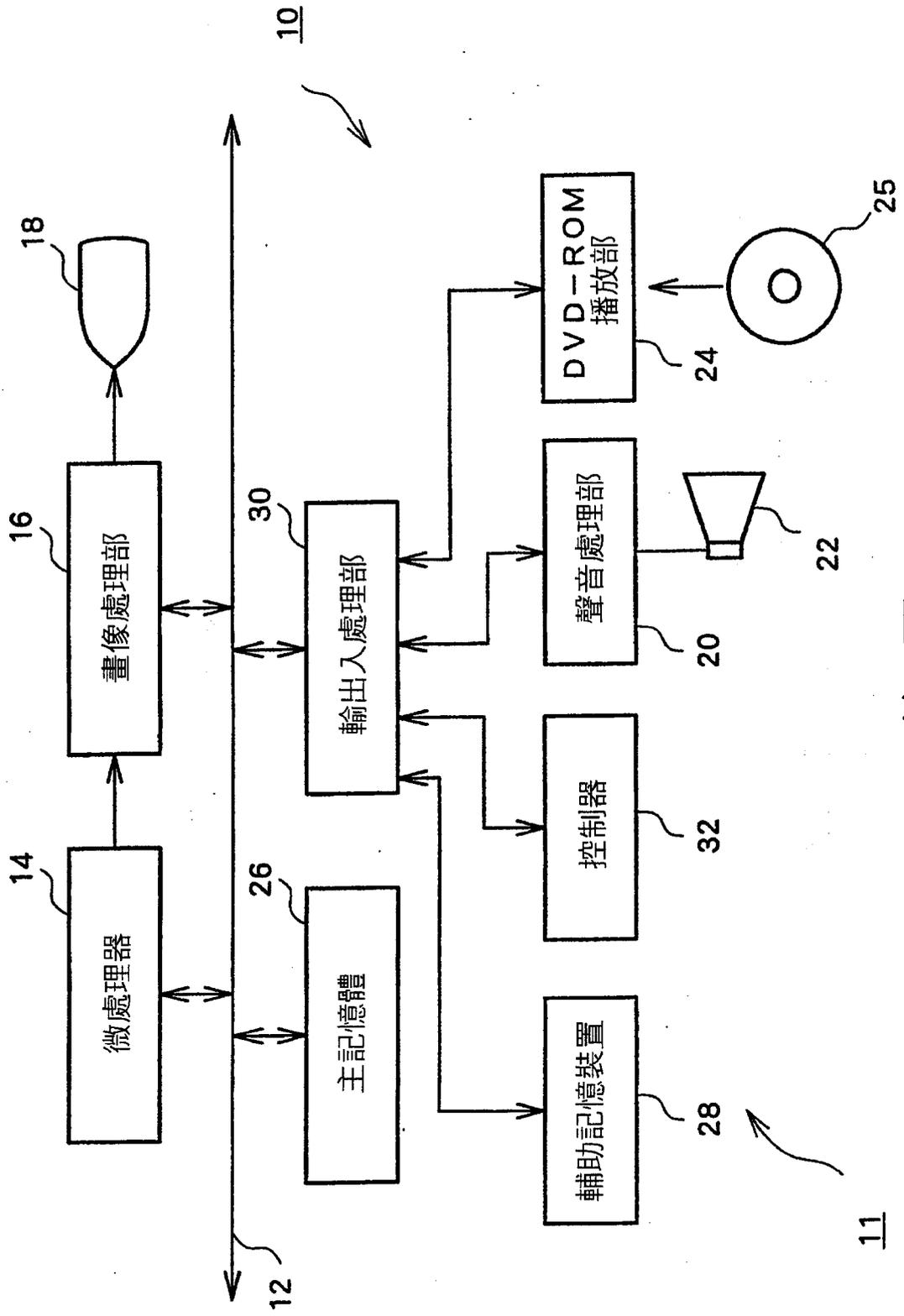
本發明之廣告評價資訊記憶部(80)，係記憶顯示關於廣告之輸出的評價之廣告評價資訊。廣告輸出部(72)係輸出廣告。輸出狀況判定部(74)，係判定廣告的輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準。遊戲項目選擇接收部(68)係接收遊戲項目的選擇。選擇內容判定部(76)係判定是否接收有對應廣告之遊戲項目的選擇。廣告評價資訊更新部(78)，係根據輸出狀況判定部(74)之判定結果，與選擇內容判定部(76)之判定結果，更新記憶在廣告評價資訊記憶部(80)之廣告評價資訊。

六、英文發明摘要：

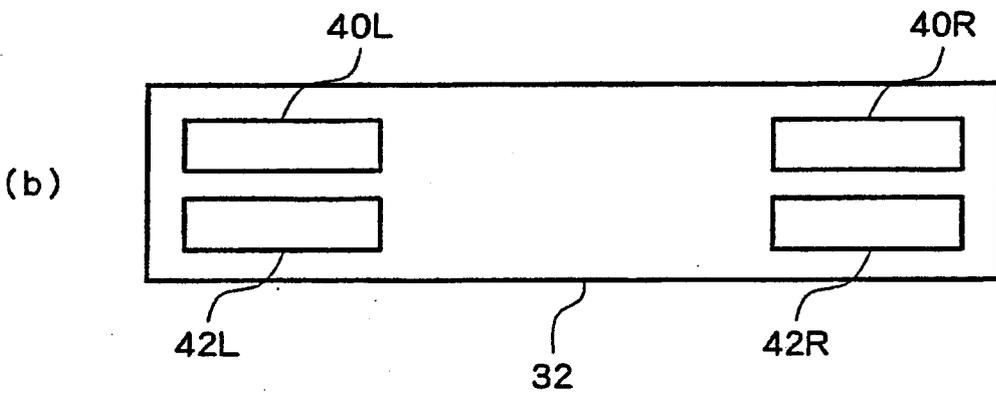
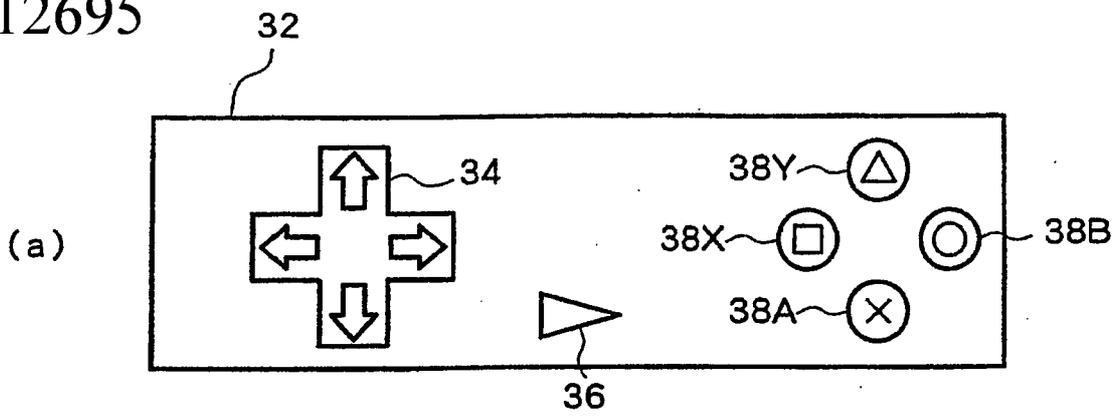
This invention provides a game system capable of appropriately evaluating whether a game advertisement has been recognized by the game player. The system has an advertisement evaluation information memory portion (80) in which advertisement evaluation information showing an evaluation with regard to the output of the advertisement is stored. An advertisement output portion (72) outputs the advertisement. An output condition determination portion (74) determines whether the output condition of the advertisement satisfies predetermined output condition criteria. A game contents determination portion (76) determines whether a selection of a game item corresponding to the advertisement has been accepted. An advertisement evaluation information renewing portion (78) renews the advertisement evaluation information stored in the advertisement evaluation memory portion based upon a result of determination by the output condition determination portion (74) and a result of determination by the selection content determination portion (76).



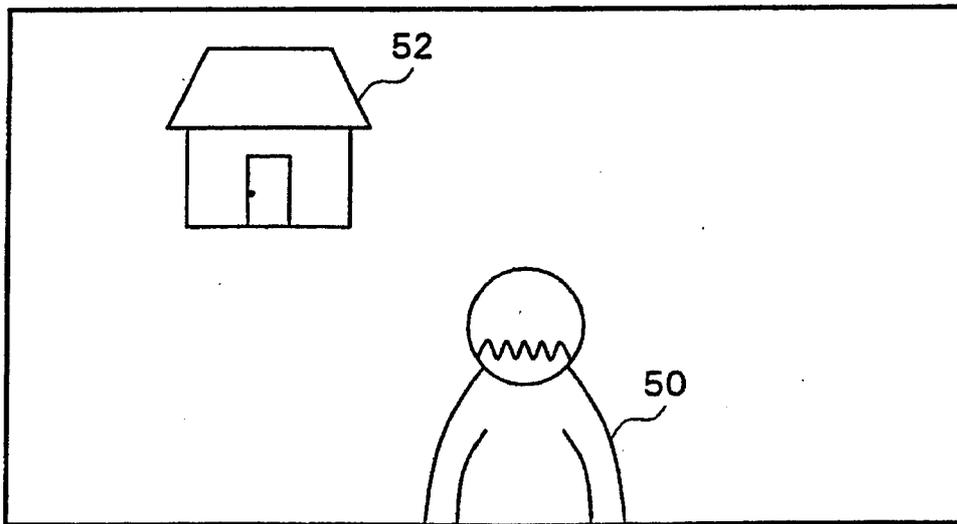
第1圖



第2圖



第3圖

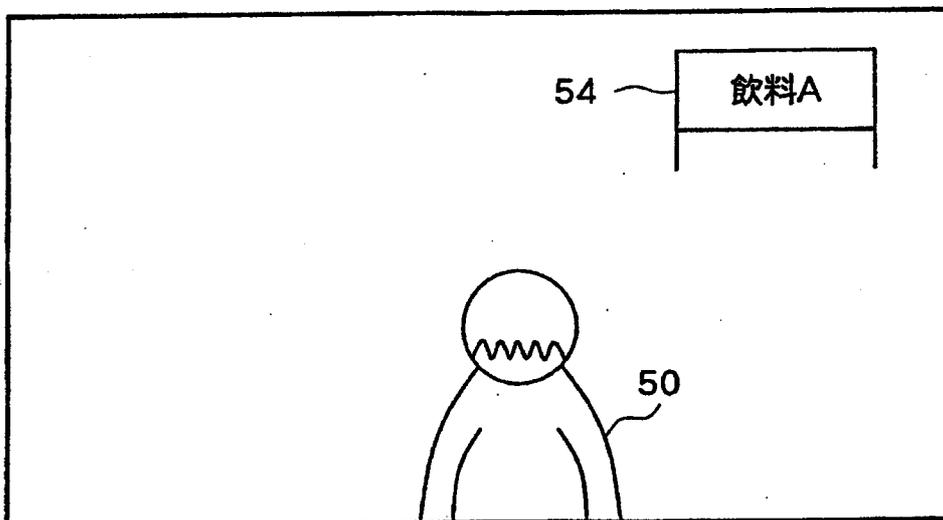


第4圖

藥(攻擊點數(HP)最多恢復30點)	20
特效藥(攻擊點數(HP)最多恢復100點)	150
高級特效藥(攻擊點數(HP)最多恢復300點)	300

決定 取消

第5圖

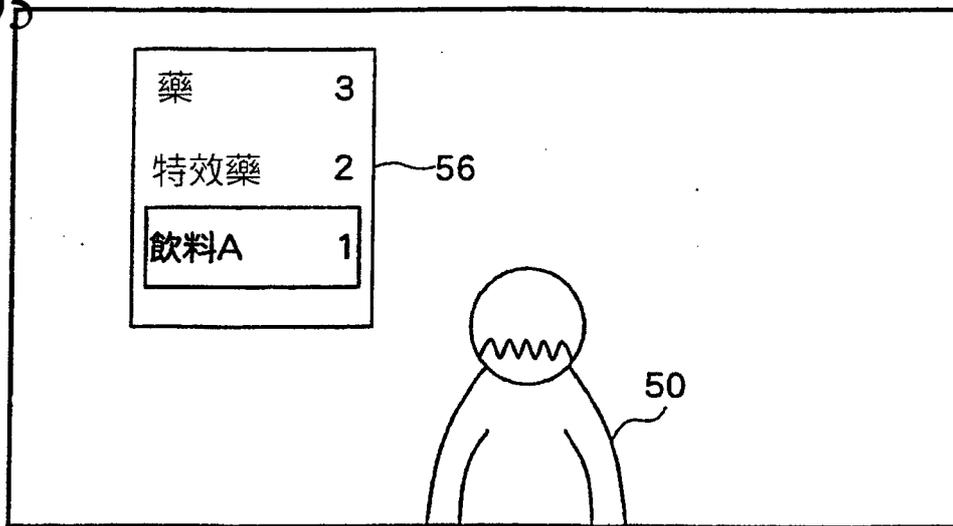


第6圖

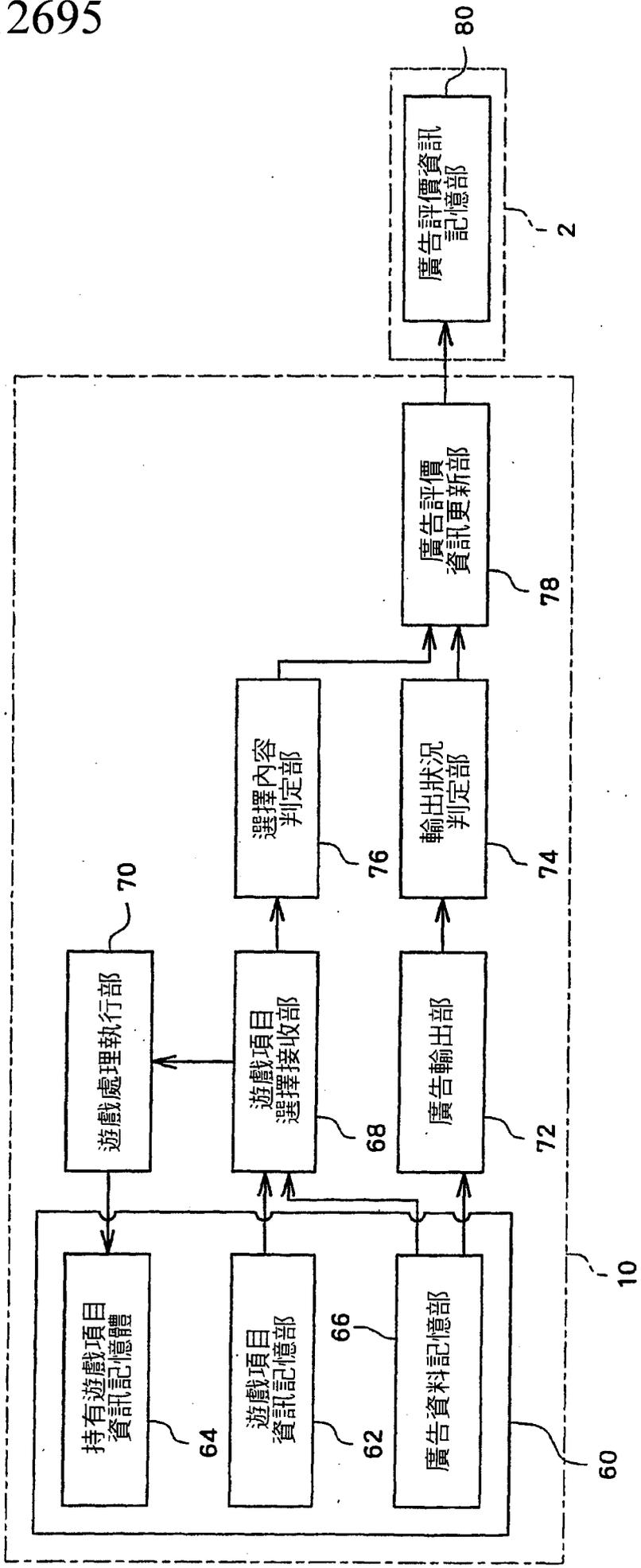
藥(攻擊點數(HP)最多恢復30點)	20
特效藥(攻擊點數(HP)最多恢復100點)	150
飲料A(攻擊點數(HP)最多恢復100點)	150
高級特效藥(攻擊點數(HP)最多恢復300點)	300

決定 取消

第7圖



第8圖



第9圖

遊戲項目ID	遊戲項目名	說明	價格
I001	藥	攻擊點數(HP)最多恢復30點	20
I002	特效藥	攻擊點數(HP)最多恢復100點	150
I003	高級特效藥	攻擊點數(HP)最多恢復300點	300

第10圖

廣告ID	廣告畫像資料	位置	廣告遊戲項目名	遊戲項目ID
A001	A001.bmp	(X1, Y1, Z1)	飲料A	I002
A002	A002.bmp	(X2, Y2, Z2)	點心B	I005

第11圖

項目ID	個數
I001	3
I002	2
A001	1

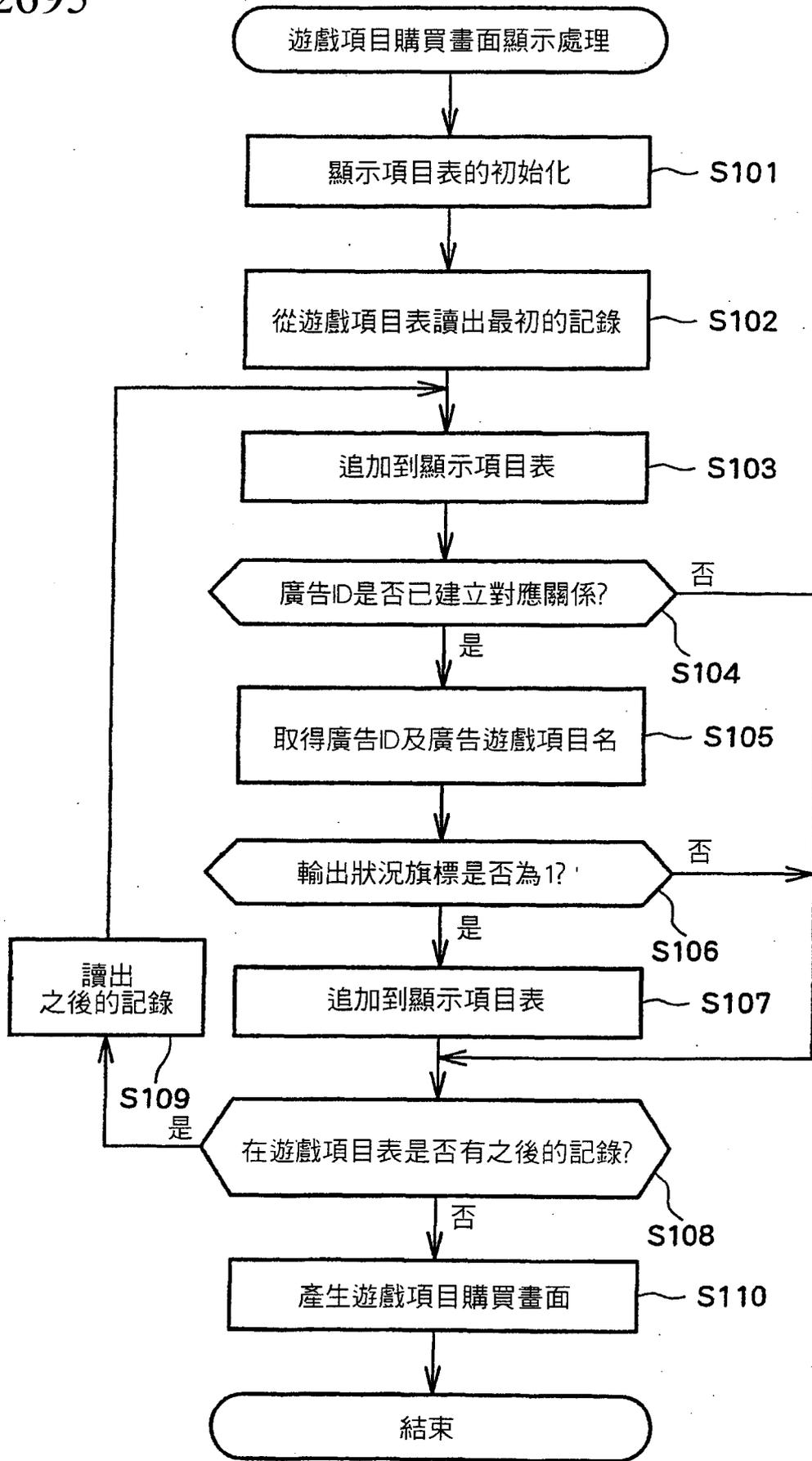
第12圖

廣告ID	廣告點數
A001	100
A002	85

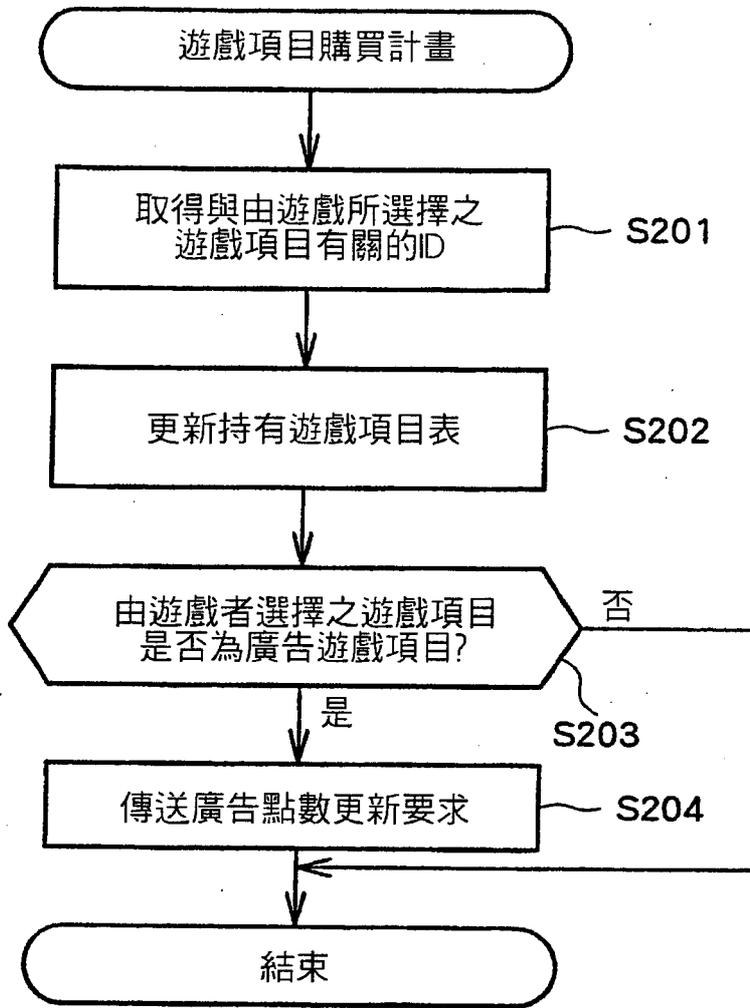
第13圖

廣告ID	輸出狀況旗標
A001	1
A002	0

第14圖



第15圖



第16圖

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第(9)圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

1	遊戲系統
2	廣告管理伺服器
10	遊戲裝置
60	記憶部
62	資訊記憶部
64	持有遊戲項目資訊記憶部
66	廣告資料記憶部
68	遊戲項目選擇接收部
70	遊戲處理執行部
72	廣告輸出部
74	輸出狀況判定部
76	選擇內容判定部
78	廣告評價資訊更新部
80	廣告評價資訊記憶部

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

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：95110880

※申請日期：95.3.29 ※IPC分類：A63F13/00 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

遊戲系統、遊戲系統之控制方法及資訊記憶媒體

GAME SYSTEM, METHOD FOR CONTROLLING THE GAME SYSTEM, AND
INFORMATION RECORDING MEDIUM

二、申請人：(共1人)

姓名或名稱：(中文/英文)

科樂美數碼娛樂股份有限公司

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

代表人：(中文/英文) 田中富美明 / TANAKA, FUMIAKI

住居所或營業所地址：(中文/英文)

日本國東京都港區赤坂9丁目7番2號

9-7-2, Akasaka, Minato-ku, Tokyo, Japan

國籍：(中文/英文) 日本國 / JAPAN

三、發明人：(共4人)

姓名：(中文/英文)

1. 金子元輝 / KANEKO, MOTOKI
2. 川本典男 / KAWAMOTO, NORIO
3. 山岸隆郎 / YAMAGISHI, TAKAO
4. 小松勝利 / KOMATSU, KATSUTOSHI

國籍：(中文/英文)

1. 至 4. 日本國 / JAPAN

遊戲項目選擇接收手段；判定對應前述廣告之遊戲項目的選擇是否由前述遊戲項目選擇接收手段所接收之選擇內容判定手段；以及根據前述輸出狀況判定手段之判定結果與前述選擇內容判定手段之判定結果，更新記憶在前述廣告評價資訊記憶手段的廣告評價資訊之廣告評價資訊更新手段。

此外，本發明之資訊記憶媒體，係記錄上述程式之電腦可讀取之資訊記憶媒體。又，本發明之程式傳送裝置，係具備記錄有上述程式之資訊記憶媒體，並從該資訊記憶媒體讀出且傳送上述程式之程式傳送裝置。又，本發明之程式傳送方法，係具備記錄有上述程式之資訊記憶媒體，並從該資訊記憶媒體讀出並傳送上述程式之程式傳送方法。

在本發明中，記憶顯示關於廣告的輸出之評價的廣告評價資訊。此外，在本發明中係輸出廣告。並且，判定廣告之輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準。又，在本發明中，接收遊戲項目之選擇。並，判定是否接收有對應廣告之遊戲項目的選擇。此外，在本發明中，根據廣告之輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準之判定結果以及是否接收有對應廣告之遊戲項目的選擇之判定結果，來更新廣告評價資訊。依據本發明，便可適當地評價遊戲廣告是否被遊戲者注意到。

此外，於本發明之一態樣中，前述遊戲項目選擇接收手段，係包含：限制對應前述廣告之遊戲項目的選擇之限

14 傳送來之畫像資料描繪遊戲畫面於 VRAM 上。然後，轉換其內容為視頻信號而以預定之時序輸出到監視器 18。亦即畫像處理部 16，係從微處理器 14 接收在視點座標系之各多邊形的頂點座標 (X, Y, Z)、頂點顏色資訊 (R, G, B)、紋理 (texture) 座標 (VX, VY) 及 α 值 (α : 半透明合成率) 等。然後，將使用這些資訊構成顯示畫像之各像素的顏色資訊、Z 值 (縱深資訊) 及 α 值等描繪在 VRAM。此顯示畫像係以預定時序輸出到監視器 18。

輸出入處理部 30，係微處理器 14 用以存取於聲音處理部 20、DVD-ROM 播放部 24、輔助記憶裝置 28 及控制器 32 之介面。在輸出入處理部 30，係連接聲音處理部 20、DVD-ROM 播放部 24、輔助記憶裝置 28 及控制器 32。

聲音處理部 20 係包含聲音緩衝器而構成，並從 DVD-ROM 25 讀出，且播放記憶在該聲音緩衝器之遊戲音樂、遊戲音效、訊息等之各種聲音資料而由揚聲器 22 輸出。

DVD-ROM 播放部 24，係依照來自微處理器 14 之指示而讀取記錄在 DVD-ROM 25 之程式。再者，在此雖設為為了供應程式予家庭用遊戲機 11 而使用 DVD-ROM 25，但亦可使用 CD-ROM 與 ROM 卡等之其他所有的資訊記憶媒體。此外，亦可經由通訊網路 4 從遠方將程式供應予家庭用遊戲機 11。

輔助記憶裝置 28，譬如係硬碟記憶裝置、記憶卡讀卡機、光磁記憶裝置等之一般熟知的記憶裝置。在本實施形態中，與遊戲廣告有關之各種資料 (廣告資料) 係形成從廣告管理伺服器 2 下載，而儲存在輔助記憶裝置 28。

14	微處理器	16	畫像處理部
18	監視器	20	聲音處理部
22	揚聲器	24	DVD-ROM 播放部
25	DVD-ROM	26	主記憶體
28	輔助記憶裝置	30	輸出入處理部
32	控制器	34	方向鍵
36	開始鍵	38X、38Y、38A、38B	按鍵
40L、40R、42L、42R	按鍵	50	遊戲者人物
52	道具店	54	看板(飲料 A)
56	持有遊戲項目視窗	60	記憶部
62	遊戲項目資訊記憶部		
64	持有遊戲項目資訊記憶部		
66	廣告資料記憶部	68	遊戲項目選擇接收部
70	遊戲處理執行部	72	廣告輸出部
74	輸出狀況判定部	76	選擇內容判定部
78	廣告評價資訊更新部		
80	廣告評價資訊記憶部		

十、申請專利範圍：

1. 一種遊戲系統，其特徵在包含：

記憶顯示關於廣告的輸出之評價的廣告評價資訊之廣告評價資訊記憶手段；

輸出前述廣告之廣告輸出手段；

判定前述廣告之輸出狀況是否滿足預定的輸出狀況基準之輸出狀況判定手段；

接收遊戲項目的選擇之遊戲項目選擇接收手段；

判定為對應前述廣告之遊戲項目的廣告遊戲項目的選擇是否由前述遊戲項目選擇接收手段所接收之選擇內容判定手段；以及

根據前述選擇內容判定手段之判定結果，更新記憶在前述廣告評價資訊記憶手段的廣告評價資訊之廣告評價資訊更新手段，

前述遊戲項目選擇接收手段，係包含：

限制前述廣告遊戲項目的選擇之限制手段；以及

按照前述輸出狀況判定手段判定前述廣告之輸出狀況滿足前述預定的輸出狀況基準時，解除前述限制手段的限制之限制解除手段；

而前述廣告評價資訊更新手段，係在按照前述選擇內容判定手段判定前述廣告遊戲項目的選擇已由前述遊戲項目選擇接收手段所接收時，更新記憶在前述廣告評價資訊記憶手段之廣告評價資訊。

2. 如申請專利範圍第 1 項之遊戲系統，其中，

該遊戲系統包含：將前述廣告遊戲項目與一般遊戲項目建立對應關係並予以記憶的手段，

前述遊戲項目選擇接收手段，係接收來自選擇候補的遊戲項目中之遊戲項目的選擇，

前述限制解除手段，係在按照前述輸出狀況判定手段判定前述廣告之輸出狀況滿足前述預定的輸出狀況基準時，將對應該廣告的前述廣告遊戲項目、及與該廣告遊戲項目建立對應關係的前述一般遊戲項目，包含於前述選擇候補的遊戲項目中。

3. 如申請專利範圍第 2 項之遊戲系統，其中，

前述遊戲項目選擇接收手段，係顯示用以接收來自前述選擇候補的遊戲項目中之遊戲項目的選擇之第 1 選擇畫面，

前述遊戲系統，係包含：

記憶在前述第 1 選擇畫面中被選擇的遊戲項目之選擇遊戲項目記憶手段；

顯示用以接收來自記憶在前述選擇遊戲項目記憶手段的遊戲項目中之遊戲項目的選擇之第 2 選擇畫面之手段；以及

在前述第 2 選擇畫面中選出前述一般遊戲項目時，使產生對應該一般遊戲項目的遊戲事件，而在前述第 2 選擇畫面中選出前述廣告遊戲項目時，使產生對應於與該廣告遊戲項目建立對應關係之前述一般遊戲項目的遊戲事件之手段。