

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：97128675

※申請日期：97年07月29日

A63F 13/10 (2006.01)
※IPC分類：G06F 19/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 用於經由網際網路網站在多個線上競爭參與者之間的互動交戰之視訊遊戲
(英) Video game for interactive engagement between multiple on-line participants in competition over internet websites

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓名：(中) J G 遊戲控股有限責任公司

(英) JG GAMES HOLDINGS, LLC

代表人：(中) 1. 瑞德克里夫 雷蒙

(英) 1. RADCLIFF, RAYMOND

地址：(中) 美國德州奧斯丁布拉洛街四一一號一〇八室

(英) 411 Brazos Street, Suite 108, Austin, TX 78701, U.S.A.

國籍：(中英) 美國 U.S.A.

三、發明人：(共 1 人)

1. 姓名：(中) 瑞特克里夫 特瑞

(英) RATCLIFF, TREY

國籍：(中) 美國

(英) U.S.A.

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 美國 ; 2007/07/30 ; 11/830,345 有主張優先權

發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：97128675

※申請日期：97年07月29日

A63F 13/10 (2006.01)
※IPC分類：G06F 19/00 (2006.01)

一、發明名稱：

(中) 用於經由網際網路網站在多個線上競爭參與者之間的互動交戰之視訊遊戲
(英) Video game for interactive engagement between multiple on-line participants in competition over internet websites

二、申請人：(共 1 人)

1. 姓名：(中) J G 遊戲控股有限責任公司

(英) JG GAMES HOLDINGS, LLC

代表人：(中) 1. 瑞德克里夫 雷蒙

(英) 1. RADCLIFF, RAYMOND

地址：(中) 美國德州奧斯丁布拉洛街四一一號一〇八室

(英) 411 Brazos Street, Suite 108, Austin, TX 78701, U.S.A.

國籍：(中英) 美國 U.S.A.

三、發明人：(共 1 人)

1. 姓名：(中) 瑞特克里夫 特瑞

(英) RATCLIFF, TREY

國籍：(中) 美國

(英) U.S.A.

四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 主張國際優先權：

【格式請依：受理國家(地區)；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 美國 ; 2007/07/30 ; 11/830,345 有主張優先權

九、發明說明

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於視訊遊戲，並更明確地係關於用於經由網際網路網站在多個線上競爭參與者之間的互動交戰之網路為基的視訊遊戲。

【先前技術】

有各式各樣具有所有形式之遊戲，包含棋類遊戲、視訊遊戲、電腦遊戲、及球類遊戲。在此等環境各者中的許多遊戲涉及到領域的征服及控制。經典的棋類遊戲（諸如戰國風雲®）鼓勵玩家取得、佔領、及擴充國土。同樣地，存在玩家為不斷增加的獎金而征服領域之電腦遊戲。以球場為基的遊戲，諸如橄欖球及足球，概念上非常相似於一個球隊企圖侵略另一球隊的領域。

角色扮演遊戲係互動及合作的娛樂形式。在許多角色扮演遊戲中，各個玩家控制一個或多個角色的行為。玩家經由長期玩遊戲而發展累計不同目標及能力之獨特角色。用於決定角色可能增加多快、多少與何種能力及目標的規則通常包含數個等級或統計。此等等級決定導向新目標及能力的不同機會或未來事件之結果。

也有數個網際網路驅動之多角色電腦線上角色扮演遊戲的範例。此種遊戲之網路典型地係在網際網路上，並鼓勵無數量限制的參與者參與。此種遊戲中的參與者使用之一般軟體係，例如，經由 CD-Rom 安裝或從網際網路下載

至該參與者之電腦。

本發明係用於解決與先前的線上互動遊戲相關之問題，並提供之前的此類型互動遊戲未提供之優點及形態。本發明之該等特性及優點的完整討論會挪後至以下的詳細描述中，其會參考至該等隨附圖式而展開。

【發明內容】

根據本發明，提供用於經由網際網路網站在多個競爭參與者之間的互動交戰之遊戲方法。該方法提供對網際網路網站的選擇，該網際網路網站具有與其相關或指定給其之網站值。該網站值係基於該已選擇網站受網路使用者存取之次數（亦即，網站接收之「點擊」的數量）。第一角色係由參與者所選擇。該已選擇之第一角色具有與其相關的玩家點數，且至少與一個其他角色在遊戲環境中互動交戰。獲勝角色係基於在遊戲期間之一個或多個決定性成果而從該等第一及第二角色間決定。藉由產生分別歸屬於該第一及第二角色之第一及第二亂數值而產生此等決定性成果。比較該等亂數值並基於比較結果增加與該第一及第二角色相關之該玩家點數。重複產生第一及第二亂數值、比較該等已產生之第一及第二亂數值、及增加玩家點數之此等步驟，直至符合結束條件。

根據本發明之其他實施態樣，當與該第一或第二角色相關之玩家點數之任一者大於或等於在特定場景中的預定門檻時，或在在其他場景中小於或等於預定門檻時，該結

束條件發生。或者，該結束條件也能在該第一或第二角色之任一者結束與其他角色之交戰時發生。

根據本發明之一個實施態樣，提供用於產生及玩在多個參與者之間互動交戰之互動遊戲的電腦程式。該電腦程式係嵌入在適於控制電腦之電腦可讀儲存媒體中。該電腦程式包含用於執行特定工作之複數個碼段。提供碼段以產生組態成覆蓋網站內容之圖形介面。該圖形介面疊置界定模擬遊戲環境，最終係在該模擬遊戲環境中玩遊戲。接收已選擇網際網路網站的輸入，並指定網站值給該已選擇網際網路網站。指定給特定網站之該網站值至少一部分係基於該已選擇網站經存取的次數數量。也接收已選擇之第一及第二虛擬角色的輸入。虛擬角色各者具有與彼等相關之玩家點數。一碼段產生該第一及第二虛擬角色在該模擬遊戲環境中之互動交戰的圖形呈現。至少產生一個決定性成果作為該交戰之結果。基於該等決定性成果決定獲勝之虛擬角色，且該已選擇之網際網路網站頒給該獲勝之虛擬角色。

根據本發明之另一個實施態樣，提供經由網際網路網站等在多個線上競爭參與者之間的互動交戰之互動遊戲。該互動遊戲包含角色模組、網站選擇模組、遊戲模組、及玩家介面模組。該角色模組組態成從二個或多個參與者接收虛擬角色之輸入選擇。該等虛擬角色各者具有與其相關的玩家點數。該網站選擇模組組態成從該等參與者的其中一者接收已選擇網際網路網站之輸入。該網站選擇模組也

組態成基於，至少部分基於，已存取該網站的次數數量而指定網站值至該已選擇網站。該玩家介面模組組態成產生覆蓋該已選擇網際網路網站之模擬遊戲環境。該遊戲模組組態成允許該等參與虛擬角色在該模擬遊戲環境中與另一角色交戰，以基於一系列決定結果決定獲勝之虛擬角色。將該已選擇之網際網路網站頒給該獲勝之虛擬角色，且至少部分基於該頒發網站的值調整該獲勝之虛擬角色的玩家點數。根據一個實施例，該遊戲模組也組態成使該等參與者能控制該等虛擬角色的移動，以激勵該等虛擬角色的實際交戰。

根據本發明之其他實施態樣，該獲勝之虛擬角色至少部分基於該等參與虛擬角色各者之個別累計玩家點數。

根據本發明之其他實施態樣，該遊戲模組決定特定決定性成果的可能性能藉由該等虛擬角色之一者擴充玩家點數而增加。

根據本發明之其他實施態樣，提供虛擬化身資料庫。該虛擬化身資料庫可通訊地耦合至該角色模組並包含複數個虛擬化身。該角色模組組態成接收已選擇虛擬化身之輸入並將該已選擇虛擬化身聯結至該等虛擬角色之一者。

根據本發明之其他實施態樣，亂數產生器係可通訊地耦合至該遊戲模組及玩定介面模組。該亂數產生器組態成產生歸屬至該等交戰參與者各者之虛擬角色的亂數值，比較交戰參與者之已產生亂數值及其他交戰參與者之已產生亂數值，並至少部分基於該比較，增加與該等參與者各者

之虛擬角色相關的玩家點數。

本發明之其他特性及優點會因下列說明及與其相關連之圖式而變得明顯。

【實施方式】

雖然本發明易受許多不同形式之實施例影響，應採視本揭示為本發明原理之範例且未意圖將本發明的廣泛形態限制成所描繪之實施例的立場理解在圖式中所顯示之及將在本發明較佳實施例中所詳細描述的內容。

根據本發明，提供容許在虛擬競爭模擬遊戲環境 40 中之網站 10 的多個參與者之間互動交戰的遊戲 1。本文中所使用之該術語「參與者」或「使用者」係描述針對網路 10 獨立參與該互動交戰的電腦。應理解「參與者」或「使用者」之任一者也與術語「玩家」及「個體」同義。

通常，本發明之遊戲 1 係基於網際網路 12 上的多個遊戲參與者之間所玩的互動戰爭遊戲，其中網際網路網站 10 係可能由參與者征服之領域。再者，特別係，參與者在虛擬遊戲環境中互動交戰以競爭對網站 10 的控制，覆蓋正在受爭奪之網站 10 較佳。如圖 1 所示，本發明之遊戲 1 通常包含角色模組 14、網站選擇模組 16、玩家介面模組 18 及遊戲模組 20。如同本文將更詳細描述的，此等模組（14、16、18、20）係嵌入於電腦可讀媒體中的以電腦為基之遊戲 1 的模組較佳，並配置在分散式網路 17 上。

圖中的程序描述或方塊應理解成代表包含一個或多個

可執行指令之模組、碼段、或部分碼，該指令係用於實現此程序中特定邏輯功能或步驟。在本發明實施例範圍中的替代實作中所包含之功能可能以與所顯示或討論的內容無關之順序執行，包含實質同時或反序執行，取決於所包含之功能性，而為熟悉本發明之人士理解。

應理解本遊戲 1 通常係藉由以已知電腦硬體所處理之可執行電腦軟體指令實作於網際網路線上環境上。在分散式網路環境 17 中配置及玩遊戲 1 較佳。圖 2 係分散式網路環境 17 的圖，一系統可能配置該環境上。如所描繪的，該分散式網路環境 17 包含藉由通訊網路 15（諸如網際網路或其他已知之通訊網路）所相互連結之多個客戶端 19 及伺服器 22。分散式網路環境 17 可能包含容許該系統實現分散式計算優點之許多以網路為基的技術。例如，TCP/IP 提供網路獨立傳輸層而消除網路客戶端 19 及伺服器 22 對作業系統的相依性。此外，軟體組件（諸如擴充標記語言（XML））能以獨立軟體外的方式分享資料。當本文更詳細地解釋該虛擬遊戲系統時，值得注意的係可能相互耦合任何架構及軟體技術以建構此系統。因此，本文所陳述之該系統架構為模範且不應解釋為限制。本發明之該虛擬遊戲基材系統包含客戶端側及伺服器側較佳。該客戶端側 19 可能在通訊網路 15 上使用 TCP/IP 連接與該伺服器側通訊。

圖 3 係電腦或伺服器 22 之方塊圖。為了理解本文所描述之該硬體的的目的，術語「電腦」及「伺服器」具有相

同的意義並可相互交換地使用。電腦 22 包含控制系統 24。本發明之控制系統 24 可能以軟體（例如韌體）、硬體、或彼等之組合實作。在目前考慮的最佳模式中，控制系統 24 係以軟體實作，如同可執行程式，並由一個或多個特定或通用數位電腦所執行，諸如個人電腦（PC；IBM 相容電腦、蘋果相容電腦、或其他電腦）、個人數位助理、工作站、迷你電腦、或主機電腦。能實作本發明之控制系統 24 的通用電腦範例顯示於圖 3 中。控制系統 24 可能駐留於或有部分駐留於任何電腦中，例如，但未限制為，通用個人電腦。因此，圖 3 之電腦 22 可能代表控制系統 24 駐留或部分駐留於其中的任何電腦。

通常，依據硬體架構，如圖 3 所示，電腦 22 包含藉由區域介面 22 通訊耦合之處理器 26、記憶體 28、及一個或多個輸入及/或輸出（I/O）裝置 20（或周邊）。該區域介面 22 可係，例如，但未限制為，一個或多個匯流排或其他有線或無線連接，如本技術所熟知的。區域介面 22 可能具有額外元件（諸如控制器、緩衝器（快取器）、驅動器、轉發器、及接收器）以致能通訊，為使本文單純而省略彼等。另外，該區域介面可能包含位址、控制、及/或資料連結以在其他電腦組件間致能適當的通訊。

處理器 26 係用於執行軟體之硬體裝置，特別係儲存於記憶體 28 中的軟體。處理器 26 可為任何客製或市售處理器、中央處理單元（CPU）、在與電腦 22 相連之數個處理器之間的輔助處理器、基於半導體之微處理器（採微

晶片或晶片組形式)、巨集處理器、或通常用於執行軟體指令之任何裝置。合適之市售微處理器的範例如下：來自惠普公司之 PA-RISC 系列的微處理器、來自英特爾公司之 80x8 或奔騰系列的微處理器、來自 IBM 之 PowerPC 微處理器、來自昇陽電腦公司之 Space 微處理器、來自摩托羅拉公司之 8xxx 系列的微處理器、英特爾 Xeon (單或雙核心)、或英特爾 Xeon 處理器 MP (單或雙核心)。

記憶體 28 能包含依電性記憶體元件 (例如, 隨機存取記憶體 (RAM, 諸如 DRAM、SRAM、SDRAM 等)) 非依電性記憶體元件 (例如, ROM、硬碟機、磁帶、CDROM 等) 之任一者或彼等之組合。此外, 記憶體 28 可能併入電、磁、光、及/或其他類型之儲存媒體。記憶體 28 能具有分散式架構, 其中不同的組件係位於另一者之遠端, 但能由處理器 26 所存取。

記憶體 28 中的軟體可能包含一個或多個單獨程式, 該等程式各者包含用於執行邏輯功能之可執行指令的有序列表。在圖 3 之範例中, 在記憶體 28 中的該軟體包含根據本發明之控制系統 24 及合適的作業系統 (O/S) 24。合適的市售作業系統 24 之範例的非詳盡列表如下: (a) 微軟公司銷售之視窗作業系統, 包含微軟 Vista 及 Windows Mobile 客戶端; (b) 網威公司銷售之 Netware 作業系統; (c) 蘋果電腦公司銷售之麥金塔作業系統; (d) UNIX 作業系統, 其可向許多廠商購買, 諸如惠普公司、昇陽電腦公司、及美國電話電報公司; (e) LINUX 作業

系統，其為可在網際網路上輕易取得的自由軟體；（f）來自 WindRiver Systems 公司之運作時間 Vxworks 作業系統；或（g）以應用為基之作業系統，諸如在手持式電腦或個人數位助理（PDAs）（例如，由 Palm Computing 公司銷售之 PalmOS 及微軟公司銷售之 Windows CE）上實作之作業系統。作業系統 24 實質控制其他電腦程式的執行，諸如控制系統 24，並提供排程、輸入-輸出控制、檔案及資料管理、記憶體管理、及通訊控制及相關服務。

控制系統 24 可能係原始程式、可執行程式（目的碼）、程式碼、或任何其他包含一組待執行指令之實體。必須藉由編譯器、組譯器、解譯器等以待轉換可能包含在或不可能包含在記憶體 28 中之原始程式，以便與作業系統 24 連接以正確地操作。此外，能以具有資料及方法之類別的物件導向程式語言或以具有常式、副常式、及/或函數之程序程式語言編寫控制系統 24，例如，但未限制為，C、C++、C#（C Sharp）、PHP、Pascal、Basic、Fortran、Cobol、Perl、Java、及 Ada。在一個實施例中，控制系統 24 係以 C#所編寫。I/O 裝置 20 可能包含輸入裝置，例如，但未限制為，鍵盤、滑鼠、掃描器、擴音器、觸控螢幕、用於醫療裝置之介面、條碼讀碼機、觸控筆、雷射讀取頭、射頻裝置讀取器等。此外，I/O 裝置 20 可能也包含輸出裝置，例如，但未限制為，列印機、條碼列印機、顯示器等。最後，I/O 裝置 20 可能另外包含與輸入及輸出二者通訊之裝置，例如，但未限制為，調變/解調變器（數據

機：用於取存其他裝置、系統、或網路）、射頻（RF）或其他的收發器、電話介面、橋接器、路由器等。

若電腦 22 係 PC、工作站、PDA 等，在記憶體 28 中的軟體可能另外包含基本輸入輸出系統（BIOS）（未在所有圖中顯示）。該 BIOS 係在開機時初始化並測試硬體、開動作業系統 24、並支援資料在硬體裝置之間轉移的一組軟體常式。該 BIOS 儲存在 ROM 中，使得電腦 22 啓動時能執行該 BIOS。

當在操作電腦 22 時，將處理器 26 組態成執行在記憶體 28 中的軟體、與記憶體 28 往來通訊資料、且通常依照該軟體控制電腦 22 的操作。控制系統 24 及作業系統 24 的全體或一部分，但典型為後者，係由處理器 26 所讀取、可能緩衝於處理器 26 中、並於之後執行。

當控制系統 24 以軟體實作時，如圖 3 中所示，應注意能將控制系統 24 儲存在供任何電腦相關之系統或方法使用或連接之任何電腦可讀媒體上。在本文件之文字中，「電腦可讀媒體」能係任何能儲存、通訊、傳播、或傳輸供該指令執行系統、設備、或裝置使用或連接之該程式的機構。該電腦可讀媒體能係，例如，但未限制為，電子、磁性、光學、電磁、紅外線、或半導體之系統、設備、裝置或傳播媒體。該電腦可讀媒體之更明確範例（非詳盡列表）能包含如下：具有一個或多個導線之電連結（電子式）、可攜式電腦碟片（磁性）、隨機存取記憶體（RAM）（電子式）、唯讀記憶體（ROM）（電子式）、可抹除可

程式化唯讀記憶體（ EPROM、EEPROM、或快閃記憶體）（電子式）、光纖（光學）、及可攜式光碟唯讀記憶體（CDROM）（光學）。須注意當該程式能以電子化方式取得時，該電腦可讀媒體甚至能係紙或該程式列印於其上之其他合適媒體，例如光學掃描該紙或其他媒體、然後在需要時以合適方式編譯、解譯、或其他方法處理該程式、然後將其儲存在電腦記憶體中。控制系統 24 能體現在供該指令執行系統、設備、或裝置（諸如以電腦為基之系統、含處理器之系統、或能從該指令執行系統、設備、裝置取得該指令並執行該指令之其他系統）使用或連接之任何電腦可讀媒體中。

在另一個實施例中，當控制系統 24 以硬體實作時，控制系統 24 能以任何在本技術中已為人熟知之下列技術或彼等之組合實作：具有用於依據資料信號實現邏輯功能的邏輯閘之離散邏輯電路、具有適當組合之邏輯閘的特定應用積體電路（ASIC）、可程式閘陣列（PGA）、現場可程式閘陣列（FPGA）等。

如圖 6 至 8 所示，角色模組 14 提供對參與者角色及對包含玩家點數 28 及與該角色相關之遊戲資產 30 的角色設定檔 26 之區域及遠端存取。通常，角色模組 14 中所儲存的該資料係儲存在各參與者的分享資料庫中。通常將角色模組 14 組態成提供該客戶端側系統對該已儲存資料的快速存取。角色模組 14 通常包含虛擬角色介面組件、客戶端快取資料庫、及伺服器資料庫介面。角色模組 14 負

責提供對參與者所擁有的角色及其相關之設定檔，及其他參與者的角色設定檔 26 之快速且一致化的存取。將該角色介面組件組態成接收對虛擬角色及虛擬角色設定檔 26 的要求。將此等要求轉換為該角色介面組件所查詢之資料庫並傳送至該客戶端資料庫。該客戶端資料庫係用於儲存在該伺服器側資料庫中的角色設定檔 26 之快取。

根據本發明之遊戲 1，參與者透過虛擬角色與其他參與者競爭。在本發明之一個實施例中，虛擬角色 34 係與各參與者之唯一登入或基本資料相關。然而，也考慮過參與者可能具有從特定參與者所產生及儲存之複數個角色中選擇多於一個角色的能力。因此，在本發明之一個實施例中，將遊戲 1 組態成容許參與者選擇所參與之角色。因此，將遊戲 1 組態成接收由遊戲中的各參與者所選擇之角色的輸入。各角色具有與其相關之玩家點數 28。

通常，各角色係與經組態成儲存、累積、及增加與該角色相關之玩家點數 28 之資料庫相關，在部分實施例中，係與與該角色相關之參與者相關。然而，應理解不必將該資料庫組態成執行所有此等功能（亦即，儲存、累積、及增加玩家點數 28）且此等功能能由其他機構（包含分割不同的資料庫及模組）所執行。

本發明之遊戲 1 也容許參與者從角色設定檔 26 中選擇係較佳地。因此，根據一個實施例，遊戲 1 組態成與虛擬化身資料庫通訊。該虛擬化身資料庫包含可能由參與者在本遊戲 1 中所選擇之複數個虛擬化身。因此，獲選的虛

擬化身能與參與者之已選擇虛擬角色連結。因為能產生本模擬環境以採用不同的主題，能以前後一致的虛擬化身玩遊戲 1，例如，太空船對太空船、足球隊對足球隊、城堡對攻城車、狗對貓、蜘蛛人對蝙蝠俠、哥吉拉對建築物、戰爭對和平、機械人對人類等。

根據本發明，參與者在模擬遊戲環境 40 中玩遊戲 1，較佳係使用網路為基之網路瀏覽器來實現。在一個實施例中，本發明可能在玩遊戲設備（諸如，手持裝置、電腦模組或其他適於與網際網路通訊之裝置）中實現。根據一個實施例，該模擬遊戲環境 40 係線上互動介面且，更明確地說，係安裝在客戶端電腦上的圖形介面疊置 36，該圖形介面疊置產生在參與者對目標網站 10 之選擇的上方。因此，當參與者在競爭對網站的控制時，疊置 36 出現在網站 10 的頂部且該戰爭隨後在其上發生。雖然圖形介面疊置 36 較佳係組態成覆蓋網站內容，應理解該圖形介面能以與網站 10 並列之獨立的視覺模組之方式出現而未脫離本發明。此外，如圖 6 所描繪，在完全佈置在網站 10 上方的虛像上在元層次處玩本發明之遊戲 1 係較佳地，使得其不會接合、變更、折疊或以其他方式干涉下方之網站 10。然而，應理解圖形介面疊置 36 能產生在網站 10 的複製品上方或與下方之已選擇網站 10 整合而未脫離本發明所申請及描述的範圍。也應理解玩家介面模組 18 與遊戲模組 20 協同工作以管理該虛擬遊戲環境。

根據本發明之遊戲 1，參與者選擇該參與者所欲贏取

之網站 10。預計參與者使用已知之搜尋引擎以定位所欲之網站 10。遊戲 1 組態成接收該參與者所選擇的該等參與者將於其上戰鬥之網路網站 10 的輸入。遊戲 1 在選擇時或在選擇前將網站值 38 指定至該已選擇網站 10。因此，歸屬於特定網站 10 之網站值 38 之數字的決定至少一部份係基於網站使用者存取網站 10 之次數數量（亦即，點擊數）。因此，作為比擬，一個特別的國家可能在傳統的戰爭遊戲中係非常有價值的「領域」，因為其能在特定的戰爭場所中聚集軍力。在本發明之遊戲 1 中，特定網站 10 能具有巨大數量的訪客，使其成為對競爭者非常有價值的網站。然而，應理解能將點擊數以外的其他因素歸屬至與網站相關之該網站點數或值中。例如，特定網站的一部份值能歸屬該網站的內容、網站 10 之一般快取或任何其他客觀或主觀地決定性因素。

在選擇目標網站 10，且各參與者使用已選擇或相關的角色後，該等參與者能在模擬遊戲環境 40 之虛擬戰鬥中交戰。根據一個實施例，其在圖 6 中作為範例顯示，將遊戲 1 組態成產生在模擬遊戲環境 40 中的各參與者之虛擬角色 34 的互動交戰之圖形呈現。

如圖 6 所示，本發明之遊戲模組 20 組態成容許參與者之虛擬角色 34 與至少一個其他參與者及彼等之虛擬角色 34 交戰，以在最終決定獲勝之虛擬角色。如下文所討論的，最終將已選擇之網際網路網站 10 及至少一部分的網站值 38 頒給該獲勝之角色。圖 6 至 8 以模擬遊戲環境

40 之形式描畫遊戲模組 20 在客戶端側的玩遊戲組件。該模組之玩遊戲組件以已知機構耦合至該使用者介面。參與者可能藉由該使用者介面經由已知之輸入機構（例如下拉式選單、輸入鍵、輸入欄位及軟體所控制之影像（藉由已知之 I/O 裝置））選擇特定行動。該玩遊戲組件從該使用者介面接收該已選擇之信號並在網路上與該伺服器側之玩遊戲組件通訊。該等信號使用已知之協定通訊係較佳地，例如在超文件傳輸協定（HTTP）上的超文件標示語言協定（HTML）。因此，當 HTTP 係用於申請及貼上資料之頂層通訊協定時，HTML 能用於瀏覽器顯示之目的上。應理解其他協定亦能用於在該客戶端側玩遊戲組件及該伺服器側玩遊戲組件之間的通訊目的上。

更明確地說，該客戶端側玩遊戲組件使用嵌入式網路瀏覽器並提供介面常式以與該使用者介面組件整合。該瀏覽器使用 HTTP 以與該伺服器遊戲模組 20 互動。遊戲模組 20 實現該遊戲規則並傳回用於顯示之資料至該瀏覽器。如上文所解釋的，遊戲 1 係由互動交戰以競爭對網站 10 的控制及相關之網站值 38 的參與者所組成。當參與者意圖與其他參與者互戰時，例如，HTTP 指令係由該玩遊戲組件送至該伺服器之玩遊戲組件。該已選擇行動較佳係以該 HTTP 指令的方式編碼在送往該伺服器玩遊戲組件之 URL 中。

更明確地說，已選擇之網際網路網站 10 的獲勝角色係基於遊戲 1 所產生之一系列決定性成果而從該等參與者

及彼等之個別虛擬角色 34 間決定，以作為遊戲結果。藉由使用已知之亂數產生演算法（例如，C++的 `Rand()` 函數或任何適於產生亂數值之演算法）產生一系列亂數以製造此等決定性成果係較佳地。因此，遊戲 1 產生歸屬於該第一虛擬角色之第一亂數值，及歸屬於該第二虛擬角色之第二亂數值。然後該第一亂數值與該第二亂數值進行比較。基於該比較結果，根據第二演算法增加與該第一及第二虛擬角色 34 相關之玩家點數 28。重複產生第一及第二亂數值、比較該等已產生之第一及第二亂數值、及增加玩家點數 28 之此等步驟，直至符合結束條件。能考慮該結束條件為與參與虛擬角色 34 之至少一者相關的 player 點數 28 少於或等於預定門檻之時。例如，若與控制該已選擇網站 10 之參與虛擬角色 34 相關的 player 點數 28 變成等於或低於零（或其他特定門檻）時，則該結束條件達成且不會產生至少與該虛擬角色相關之額外亂數值。相反地，該結束條件能係與參與虛擬角色 34 之一者相關的 player 點數 28 大於或等於預定門檻之時。該結束條件也能在參與虛擬角色 34 之一者結束與其他參與虛擬角色之交戰時發生。

根據本發明之一個實施例，該獲勝虛擬角色的決定至少一部分基於該參與虛擬角色之個別累計 player 點數 28。因此，會考慮將與各參與虛擬角色 34 相關之相對累計 player 點數 28 作為用於決定該獲勝虛擬角色之演算法的要素。例如，累計 player 點數 28（或其特定要素）能在該等亂數產生之前或之後加入至該第一及第二亂數中。應理解累計玩

家點數 28 可能係以變為乘數或加總變數以外的方式成為該已產生之亂數之要素，而成為該獲勝虛擬角色的決定要素。實際上，應理解在決定該獲勝虛擬角色的過程中之對該等相對累計玩家點數 28 的任何考量均應考慮為在本發明之範圍中。

參與虛擬角色 34 能「購買」允許參與虛擬角色 34 增加決定該獲勝虛擬角色的可能性之遊戲資產 30。因此，例如，在太空戰鬥虛擬遊戲環境中，參與虛擬角色 34 能使用累計玩家點數 28 以購買額外的太空船或軍備。或在該虛擬遊戲環境係足球場之其他範例中，參與虛擬角色 34 能購買遊戲資產 30，諸如「活力」或「能量飲料」。應理解，可能使用代表虛擬環境中之參與虛擬角色的相對強度之其他虛擬資源而未脫離本發明。

一旦決定獲勝角色，即將該已選擇之網站 10 頒給該獲勝角色。此外，與已選擇網站 10 相關之網站值 38 也頒給該獲勝角色。遊戲 1 能考慮將已選擇網站 10 的全部網站值 38 頒給該獲勝角色，或替代地，可能將網站值 38 的特定部分頒給該獲勝角色。就此論之，遊戲 1 基於頒發網站之網站值 38 而增加與獲勝角色相關之該玩家點數 28。因此，該伺服器遊戲模組 20 能更新與該參與虛擬角色相關之資料庫。

根據本發明實施例，遊戲 1 組態成當其他玩家已選擇該網站擁有者之網站 10 以進行「戰鬥」時，會傳輸警示 32 至該網站擁有者。當個人僅簡單地瀏覽網站且網站 10

係主動戰場領域時，也可能傳輸警示 32。能考慮將警示 32 客製化成指示，例如，若該「領域」無所屬（亦即，網站 10 未受控制）、若該「領域」具有進行中的主動戰鬥、若基於該參與者之虛擬角色 34，該「領域」係可征服的、及若該領域係在特定值域間。警示 32 能組態成以可聽信號、視覺傳播、或視聽組合警示 32 的形成呈現。例如，網站擁有者能接收電子郵件、短訊息服務（SMS）、或即時傳訊（IM）通告。或者，彈出式視窗能在該網站擁有者之瀏覽器中出現。能考慮使用可聽音調等伴隨此等視覺通知告之任一者。

在已描繪及已描述該等特定實施例後，能無須大幅脫離本發明之精神及僅受隨附之申請專利範圍所限制之保護範圍而浮現多項修改。

【圖式簡單說明】

為理解本發明，將以舉例的方式描述，並參考至該等隨附圖式，其中：

圖 1 係根據本發明，用於在競爭對網際網路網站的控制之多個線上參與者間的互動交戰遊戲之示意方塊圖；

圖 2 係分散式電腦網路的示意圖；

圖 3 係用於與本發明相聯之電腦的方塊圖；

圖 4 係根據本發明，描繪用於經由網際網路網站在多個競爭參與者之間的互動交戰之該遊戲方法的流程圖；

圖 5 係本發明的模擬遊戲環境能覆蓋於其上之範例網

站；

圖 6 係根據本發明所產生之虛擬遊戲環境之圖形呈現的範例畫面；

圖 7 係根據本發明所產生之虛擬遊戲環境之圖形呈現的範例畫面；以及

圖 8 係根據本發明所產生之虛擬遊戲環境之圖形呈現的範例畫面。

【主要元件符號說明】

1：遊戲

10：網站

12：網際網路

14：角色模組

15：通訊網路

16：網站選擇模組

17：分散式網路

18：玩家介面模組

19：客戶端

20：遊戲模組

22：伺服器

24：控制系統

26：處理器

28：記憶體

20：輸入及/或輸出裝置

- 22：區域介面
- 24：作業系統
- 26：角色設定檔
- 28：玩家點數
- 30：遊戲資產
- 32：警示
- 34：虛擬角色
- 36：圖形介面疊置
- 38：網站值
- 40：模擬遊戲環境

五、中文發明摘要

發明之名稱：用於經由網際網路網站在多個線上競爭參與者之間的互動交戰之視訊遊戲

提供一種玩遊戲的設備，其用於在競爭對網際網路網站或其他之控制的多個參與者之間的互動交戰。該玩遊戲設備具有複數個模組，包含角色模組、網站選擇模組、玩家介面模組、及遊戲模組。

六、英文發明摘要

發明之名稱：**Video game for interactive engagement between multiple on-line participants in competition over internet websites**

A game playing apparatus for interactive engagement between multiple participants competing for control of internet websites or the like is provided. The game playing apparatus has a plurality of modules, including a character module, a website selection module a player interface module and a gaming module.

十、申請專利範圍

1. 一種玩遊戲設備，其用於在競爭對網際網路網站或其他之控制的多個參與者之間的互動交戰，該玩遊戲設備包含複數個模組，且其特徵在於：

一角色模組，該角色模組組態成由至少二個參與者接收虛擬角色之輸入選擇，該等虛擬角色各者具有與其相關的累計玩家點數；

一網站選擇模組，該網站選擇模組組態成由該等參與者的其中一者接收一已選擇網際網路網站之輸入，該網站選擇模組另外組態成至少基於已存取該網站的次數數量，指定一網站值至該已選擇網站；

一玩家介面模組，該玩家介面模組組態成產生覆蓋該已選擇網際網路網站之模擬遊戲環境；以及，

一遊戲模組，該遊戲模組組態成允許該等參與虛擬角色在該模擬遊戲環境中與另一角色交戰，以基於一系列決定結果決定一個獲勝之虛擬角色，將該已選擇之網際網路網站及至少一部份之該相關網站值頒給該獲勝之虛擬角色。

2. 如申請專利範圍第 1 項之玩遊戲設備，其中該遊戲模組至少部份基於與該等參與虛擬角色各者相關之個別玩家點數，決定一獲勝之虛擬角色結果。

3. 如申請專利範圍第 1 項之玩遊戲設備，其中該角色模組另外組態成接收一已選擇之虛擬化身的輸入並將該已選擇之虛擬化身與該已選擇之第一虛擬角色連結。

4. 如申請專利範圍第 1 項之玩遊戲設備，另外包含可通訊地耦合至該角色模組之一虛擬化身資料庫，該虛擬化身資料庫包含複數個虛擬化身。

5. 如申請專利範圍第 1 項之玩遊戲設備，其中該遊戲模組另外組態成致使該等參與者控制參與第一虛擬角色的移動。

6. 如申請專利範圍第 1 項之玩遊戲設備，另外包含可通訊地耦合至該遊戲模組之一亂數產生器模組，該亂數產生器模組組態成產生可歸屬至該等參與虛擬角色各者之一亂數，比較該等歸屬至交戰參與者之已產生亂數值及該等歸屬至其他交戰參與者之已產生亂數值，並基於已產生亂數值的比較，增加與該等虛擬角色相關的玩家點數。

7. 如申請專利範圍第 1 項之玩遊戲設備，其中該角色模組、網站選擇模組、玩家介面模組及遊戲模組係嵌入於一電腦可讀儲存媒體中，該電腦可讀儲存媒體組態成致使一或多個電腦處理器實行該遊戲。

8. 一種電腦可讀儲存媒體，其適於控制一電腦並包含複數個碼段，該等碼段係用於產生及玩在多個參與者之間的互動交戰之遊戲，該電腦可讀儲存媒體包含：

一碼段，用於產生圖形介面，該圖形介面組態成覆蓋一網站疊置的內容，該圖形介面疊置界定一模擬遊戲環境；

一碼段，用於接收一已選擇之網際網路網站的輸入；

一碼段，用於至少基於已存取該已選擇網站的次數數

量，以指定一網站值至該已選擇網站；

一碼段，用於接收已選擇之一第一虛擬角色的輸入，該第一虛擬角色具有與其相關之玩家點數；

一碼段，用於接收已選擇之一第二虛擬角色的輸入，該第二虛擬角色具有與其相關之玩家點數；

一碼段，用於在該模擬遊戲環境中產生該第一虛擬角色及該第二虛擬角色之互動交戰的圖形呈現；

一碼段，用於從該第一及第二虛擬角色之互動交戰中產生至少一個決定結果；

一碼段，用於基於該等已產生之決定結果，在該第一虛擬角色及該第二虛擬角色之間決定一獲勝的虛擬角色；以及，

一碼段，用於將該已選擇之網際網路網站及至少一部份與該已選擇網站相關之網站值頒給該獲勝的虛擬角色。

9. 如申請專利範圍第 8 項之電腦可讀儲存媒體，另外包含一碼段，其基於在該第一及第二虛擬角色之互動交戰期間所產生的該決定結果，增加與該第一及第二虛擬角色之至少一者相關的玩家點數。

10. 如申請專利範圍第 8 項之電腦可讀儲存媒體，另外包含一碼段，其基於與該已選擇之網際網路網站相關的該網站值，增加與該獲勝之虛擬角色相關的該玩家點數。

11. 如申請專利範圍第 8 項之電腦可讀儲存媒體，其中用於產生至少一個決定結果的該碼段包含：

一碼段，其用於產生歸屬於該第一虛擬角色之一第一

亂數；

一碼段，其用於產生歸屬於該第二虛擬角色之一第二亂數；以及，

一碼段，其用於比較該第一亂數值及該第二亂數值；

一碼段，其用於基於該第一及第二亂數值之比較，增加與該第一及第二虛擬角色相關的玩家點數。

12. 如申請專利範圍第 8 項之電腦可讀儲存媒體，其中用於決定一獲勝之虛擬角色的該碼段在符合一結束條件時，決定一獲勝之虛擬角色。

13. 如申請專利範圍第 12 項之電腦可讀儲存媒體，其中該結束條件係與該第一及第二虛擬角色之一者相關的該等玩家點數之任一者少於或等於一預定門檻。

14. 如申請專利範圍第 12 項之電腦可讀儲存媒體，其中該結束條件係與該第一及第二虛擬角色之一者相關的該等玩家點數之任一者大於或等於一預定門檻。

15. 如申請專利範圍第 12 項之電腦可讀儲存媒體，其中該結束條件在該第一及第二虛擬角色之任一者結束與該第一及第二虛擬角色之另一者之互動交戰時發生。

16. 如申請專利範圍第 11 項之電腦可讀儲存媒體，其中該第一亂數至少基於該第一虛擬角色的累計玩家點數，且其中該第二亂數係部份基於該第二虛擬角色的累計玩家點數。

17. 如申請專利範圍第 8 項之電腦可讀儲存媒體，另外包含一碼段，其用於基於接收一已選擇網際網路網站之

輸入傳輸，而傳輸一警示。

18. 如申請專利範圍第 8 項之電腦可讀儲存媒體，另外包含：

一碼段，其用於接收一已選擇之虛擬化身的輸入傳輸；以及，

一碼段，其用於連結該已選擇之虛擬化身與該第一及第二虛擬角色之一者。

19. 如申請專利範圍第 8 項之電腦可讀儲存媒體，另外包含用於與一虛擬化身資料庫通訊之一碼段，該虛擬化身資料庫包含複數個虛擬化身。

圖1

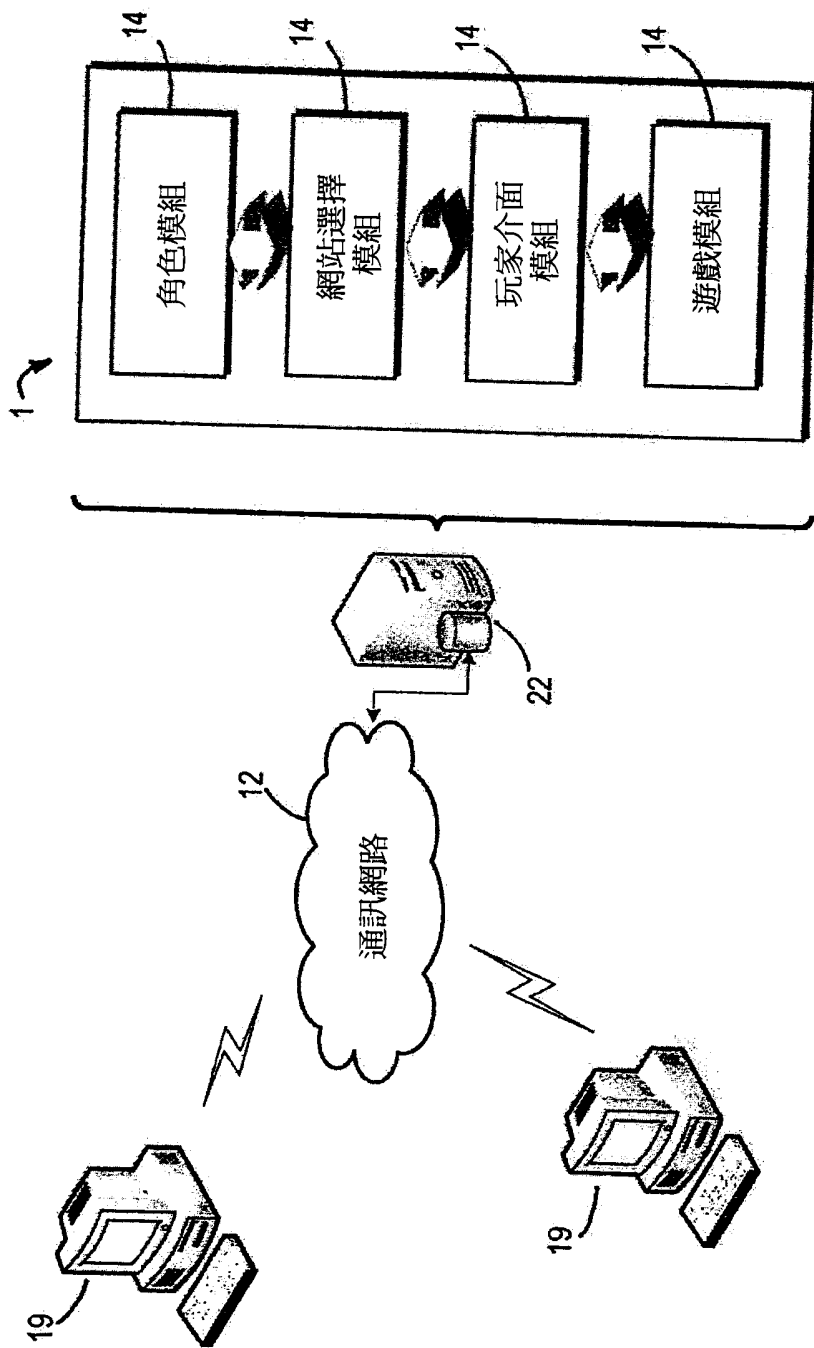


圖2

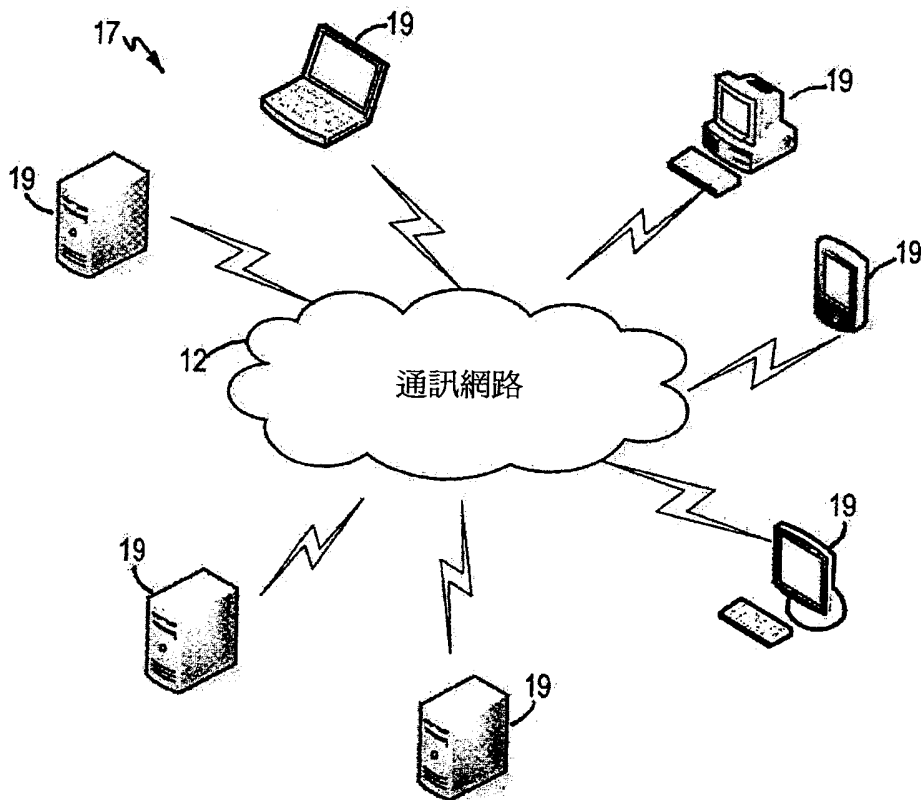


圖3

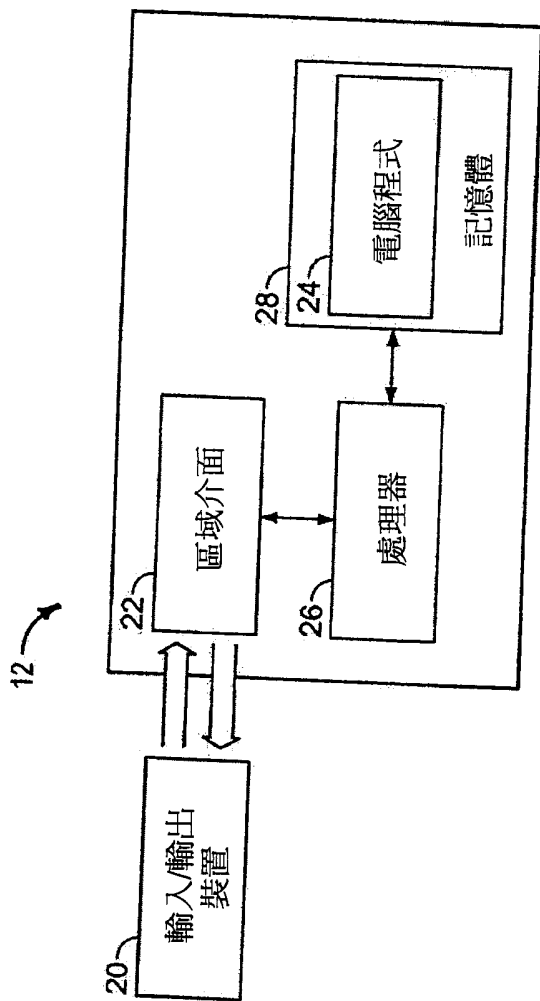


圖4

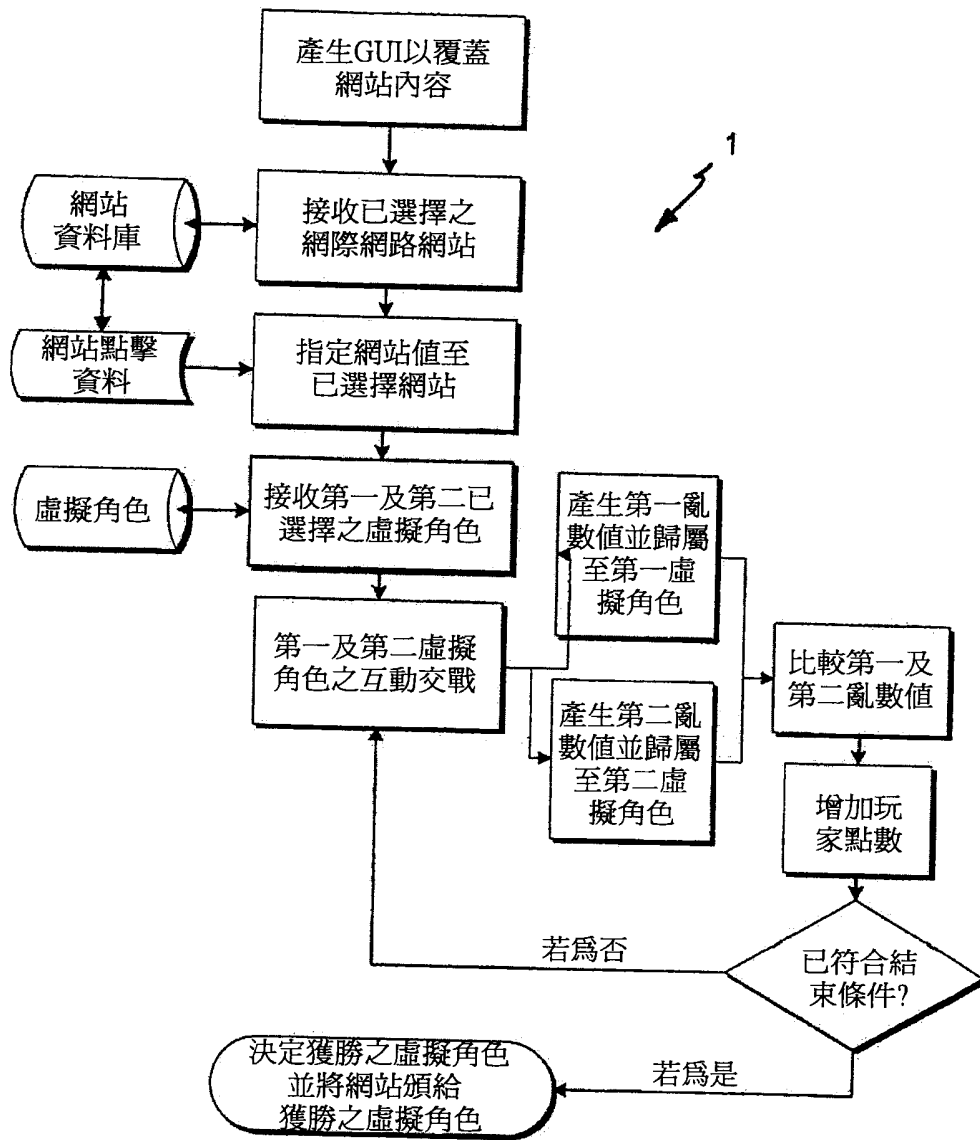


圖 5

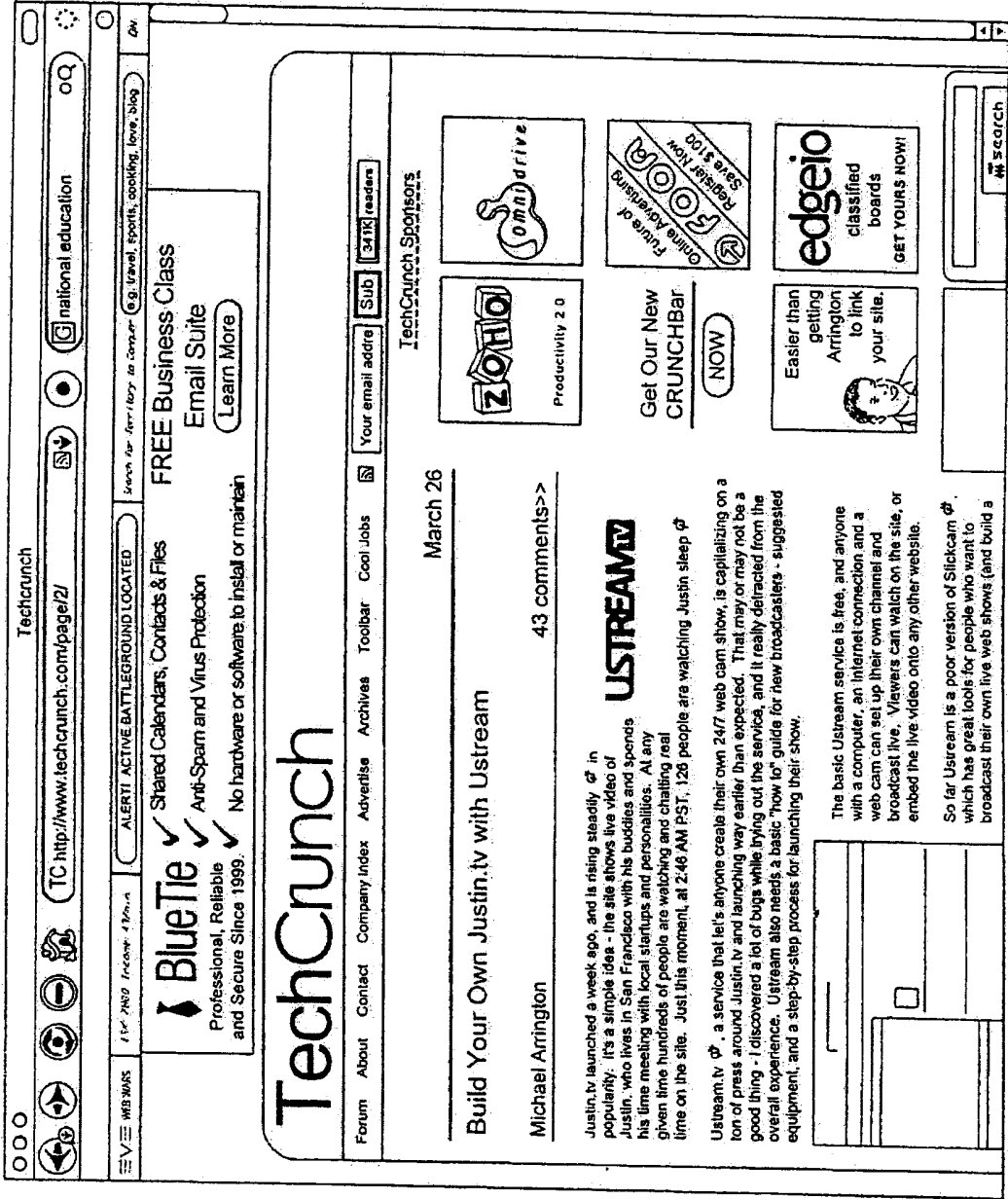


圖6

TECHCRUNCH

TC http://www.techcrunch.com/page/2/

15M 7000 income 432/min

Attack

My Ships

Buy Ships

Shared Next Battle for this territory: 1305 GMT

Current Web Wars Time: 13:05 GMT

Next Remaining until Next Battle: 0m 36s

Professional, Reliable and Secure Since 1999.

Anti-Spam and Virus Protection

No hardware or software to install or maintain

Learn More

Build Your Own Justin.V with Usstream

USSTREAM

Justin.V launched a week ago, and is doing so well in popularity. It's a simple idea - the site shows the video of Justin.V's current webcam feed, and allows people to chat with him in real time. Justin.V's site is currently the most popular webcam site in the world, and is being watched by over 100,000 people at any given time.

USSTREAM is a service that lets anyone create their own 24/7 web cam show, is capitalizing on a lot of press around Justin.V and launching way earlier than expected. That may or may not be a thing - I don't know. Justin.V's site is currently the most popular webcam site in the world, and is being watched by over 100,000 people at any given time.

USSTREAM is a basic how to guide for new broadcasters - suggested for launching their show.

The basic Usstream service is free, and anyone can use it.

13 comments

March 20

Productivity 2.0

CRUNCHBAT

ACCESSIONS

BATTLESHIPS: 7
CRUISERS: 8
FRIGATES: 8

Web Page Value: 34min
Currently Owned By: Hinnar's Nuts & Bolts
Attacking Ships Remaining: 13 (1800 hp)
Defending Ships Remaining: 19 (2700 hp)

Send

I'm taking over this site!

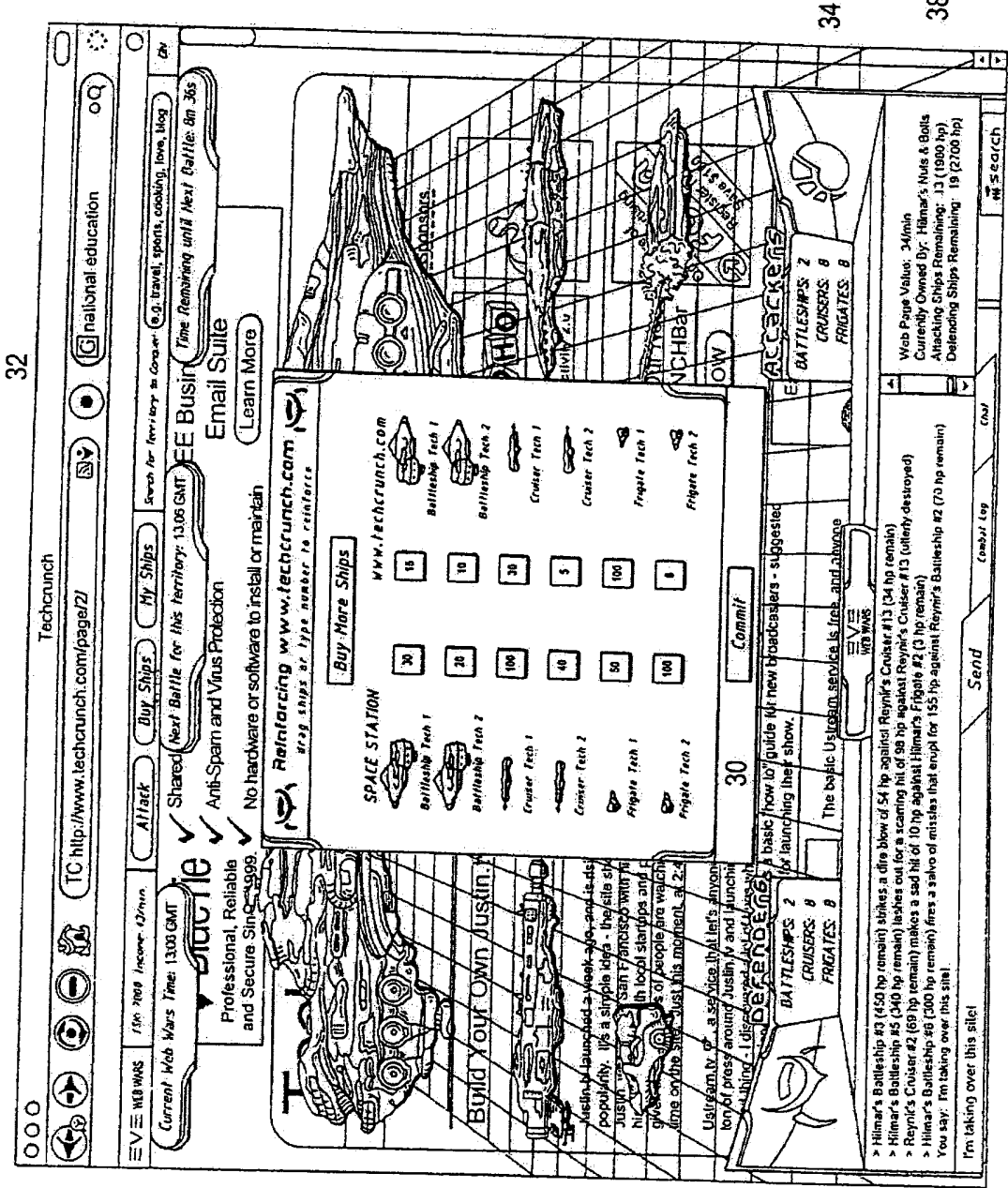
40

34

10

36

34



32

34

38

36

34

28

七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第(1)圖

(二)、本代表圖之元件符號簡單說明：

1：遊戲

12：網際網路

14：角色模組

19：客戶端

22：伺服器

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：無