

申請日期	89 年 6 月 20 日
案 號	89112102
類 別	G06F 17/60, 17/60

A4
C4

476896

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

一、發明 名稱	中 文	透過全球通訊網路如網際網路以處理生意之系統及方法
	英 文	Systems and methods for transacting business over a global communications network such as the internet
二、發明 人	姓 名	(1) 林維源 Lin, Wayne
	國 籍	(1) 中華民國 (1) 美國加州塔斯汀泉柏路二五一二號二〇三室 2512 Chambers Road, Ste. 203, Tustin, CA 92780, U.S.A.
三、申請人	住、居所	
	姓 名 (名稱)	(1) 林維源 Lin, Wayne
	國 籍	(1) 中華民國 (1) 美國加州塔斯汀泉柏路二五一二號二〇三室 2512 Chambers Road, Ste. 203, Tustin, CA 92780, U.S.A.
	住、居所 (事務所)	
	代 表 人 姓 名	

裝

訂

線

(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
美國	1999 年 6 月 29 日	09/342,866	☒ 有主張優先權
P C T	1999 年 12 月 21 日	PCT/US99/30811	☒ 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

五、發明說明(1)

發明領域

本發明一般係關於透過一全球通訊網路（例如網際網路）來做生意的系統及方法，而更明確地係關於系統及方法，其中數種形式之競爭及／或娛樂被用以決定買主與賣主之間的交易價格。

背景

許多公司近來已開始擴展為電子商務以盡力吸引潛在買主之某些可能無限的來源。事實上，許多新的公司實際地僅經由電子商務以提供它們的產品及服務。某些電子商務公司提供傳統的交易方法，其中賣主提供一特定產品以一特定價格，而買主“購買”該產品藉由執行一組所需的工作以告知一須遵守的買賣契約之形成。此狀況發生於 Amazon.com，例如，其剛開始為一線上圖書販售商，但近來已擴展至其他領域，例如音樂及視訊。

數種其他的商業模型亦已被合併，明顯地意欲吸引較大部分之線上市場。例如，Priceline.com使用一種模型，其容許買主出示一開價或者提議他們所欲給付之一產品或服務的價錢，而一賣主則接受買主之提議以進入一須遵守的契約，通常經由一反向的拍賣程序。參見，例如，美國專利編號 5,794,207，其內容被併入於此以利參考。VerticalNet.com使用一種模型，其容許公司找出有關特定產品之製造商，之後公司（買主）接著直接接觸製造商以購買產品。Onsale.com及eBay.com使用拍賣模型以容

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明 (2)

許賣主提出他們的產品至一電子拍賣會，其買主接著電子地開價。Onsale.com亦已經宣布一種“按成本”程式，聲明販售數種電腦及其他電子產品以批發價格。其他的電子商務公司僅使用它們的網站當作一種廣告活動以促銷它們的產品。

這些不同的電子商務商業模型均具有某些優點及缺點，但做為自由市場經濟（例如於美國）之一基本原則，它們的共同目標均是吸引儘可能多的消費者，以最終地達成更多交易及其利用這些模型之公司的更多利潤。如此一來，它們幾乎都專注於通常被潛在買主視為重要因素的一種或其他方式－即價格與便利。然而，沒有公司希望容許一潛在買主從事一種競爭性／娛樂性的間接價格決定活動（P D A），其最終決定待成交之產品或服務的價格，根據間接活動期間之買主的成效。

非線上賭注系統亦是已知的，其容許一遊戲者贏得現金或其他獎品或存款，根據使用者執行一組特定的工作。一種簡單的範例涉及一遊戲者刮除一張卡上之某些覆蓋的區域，以解開一獎項。然而，此種系統通常無法將遊戲者結合至一契約，而僅提供一機會給遊戲者／買主進入一契約於特定的項目上。

系統及方法因此希望能容許一潛在買主從事競爭性／娛樂性活動，其中這些活動最終地決定待被購買之產品或服務的價格，根據買主之成效於參與P D A時。此種使用全球通訊網路（例如網際網路）之系統及方法將提供買主

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明 (3)

及賣主另一種進行電子商務的方法。

發明概述

本發明包括一種商業模型用以決定其由賣主提供給買主之商品及／或服務的價格。數種形式之電子競爭及／或娛樂被使用為該買主與賣主間之媒介活動以最終地決定一契約價格。賣主提出一種產品或服務於一特定之價格範圍內，而買主進入一合約以購買此產品或服務於其價格範圍內。最終價格（於範圍內）之決定係根據買主的表現等級、或分數，其係買主從參與一間接活動所得。因此，假如買主於該活動表現不佳，則價格便較高，而假如買主表現很好，則價格將會較低。此活動可為一種視訊遊戲（包含聲音／視覺遊戲）、電子佈告欄遊戲、縱橫填字謎題或其他文字遊戲、運動賭局、撲克牌遊戲、或任何其他活動或者活動的組合，且可被執行對賣主、一預先規程的軟體對手、一電腦對手、其他競爭於相同或不同產品的買主、一位僅參加遊戲而非買主之遊戲者、或其他任何人或任何事。實際範圍可為一組分級的價格（例如，\$ 1 0 0 0 . 0 0 、 \$ 1 1 0 0 . 0 0 、 \$ 1 2 0 0 . 0 0 等等），或者可僅為單一價格，例如一打折價，其中買主將非“贏”及“輸”得此契約，且輸了就不得以此特定價格購買此產品，或者其甚至可包含一較低界限 \$ 0 . 0 0 ，以致產品或服務可能免費獲得假如買主能達到某一表現水準於參與 P D A 時。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

線

五、發明說明（ 4 ）

賣主能夠吸引買主，使用銷售刺激使買主可減低所提供之產品或服務的價格，藉由表現優異於特定的活動。賣主願意提出某一價格範圍之起始開價，希望一段時間後之產品的平均價格將是該範圍內之有利潤的價格，根據其預期產生之潛在買主的平均表現。

另一方面，買主願意接受需負擔該範圍內之最高價的可能性，以交換可能付出該範圍內之最低價（或任何較低價）的機會，假如他們可以達到某一表現水準於特定之活動中的話。買主亦獲得該活動之娛樂價值的邊界利益，於他們嘗試獲得一產品或服務之較低價格的活動期間。

因此，本發明之一型態係涉及一種透過全球通訊網路來做生意的方法，包括下列步驟：經由全球通訊網路來通知一買主有關某一產品之敘述；接受來自買主之第一請求以購買該產品以待被決定於某一價格範圍內之價格；接受來自買主之第二請求以容許價格被決定依據買主之表現於參與由買主所選擇之價格決定活動（P D A）時；透過全球通訊網路以接收來自買主之資料，該資料代表買主於所選擇之P D A期間的表現；及決定該產品之價格，至少部分地根據所接收的資料，其中該價格於價格範圍之內。

本發明之另一型態涉及一種方法以決定一產品的價格（使用一全球通訊網路），包括下列步驟：經由全球通訊網路來通知一買主有關代表多數可得產品之資料，該多數產品包含一第一產品；接受來自買主之通知以代表買主之意願以購買第一產品於根據買主參與一種價格決定活動（

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明（ 5 ）

P D A) 期間的表現所決定的價格，該通知被傳達透過全球通訊網路；決定買主之表現；及指定該產品之一價格，該價格係根據買主之表現。

本發明之又另一型態係涉及一種系統以執行電子商務透過一全球通訊網路，包括：一電腦伺服器，其能夠存取至全球通訊網路，且被規程以經由全球通訊網路來通知一買主有關代表多數產品的資料，該多數產品包含一第一產品；接受來自買主之通知以代表買主之意願以購買第一產品於根據買主參與一種價格決定活動（ P D A ）期間的表現所決定的價格，該通知被傳輸透過全球通訊網路；及根據其透過全球通訊網所接收的資料來決定買主之表現；及指定該產品之一價格，該價格係根據買主之表現。

因此所敘述之方法，其中買主參與所選定的活動，其結果被用以決定買主需付出之某一選定產品或服務的最終價格。本發明之其他目的及優點將由以下之詳細敘述而變得明顯，當連同相關圖形而閱讀時。

圖形簡述

圖 1 為一流程圖以顯示涉及依據本發明之觀念所執行的一種典型之交易的步驟。

圖 2 為一方塊圖以顯示依據本發明所使用之一操作控制器的實施例。

圖 3 為一方塊圖以顯示依據本發明之一買主或賣主介面的實施例。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

線

五、發明說明 (6)

主要元件對照表

- 2 0 2 買主介面
- 2 0 4 賣主介面
- 2 0 6 操作控制器
- 2 0 7 連接
- 2 0 8 電子網路介面
- 2 1 0 通訊裝置
- 2 1 2 網際網路連接
- 2 1 4 資料庫
 - 2 1 4 a 商品供應資料庫
 - 2 1 4 b 賣主資料庫
 - 2 1 4 c 買主資料庫
 - 2 1 4 d 付款資訊資料庫
 - 2 1 4 e 價格接受資料庫
 - 2 1 4 f P D A 資料庫
 - 2 1 4 g 價格決定資料庫
 - 2 1 4 h 賣主帳戶資料庫
 - 2 1 4 i 買主帳戶資料庫
 - 2 1 4 j 買主歷史資料庫
- 2 1 6 個人電腦
- 2 1 8 監視器

本發明之詳細敘述

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明（ 7 ）

本發明敘述商業系統及商業模型／方法以執行商業交易，其中買主與賣主同意其一交易將發生之價格範圍。賣主提議他們的產品／服務於一特定的價格範圍內，而買主接受此提議，以交換用最低價完成交易之可能性，藉由獲取一高分於一間接活動期間。最終價格是在所同意之範圍內，但係根據買主於間接 P D A 期間之表現而決定。此活動可為一視訊遊戲、電子佈告欄遊戲、運動賭局、撲克牌遊戲、或任何其他活動，且可被執行對賣主、一預先規程的軟體對手、一電腦對手、其他競爭於相同或不同產品的買主、一位僅參加遊戲而非買主之遊戲者、一預先決定的達成水準、或其他任何人或任何事。此活動可被執行於線上，或非線上。

本發明之應用特別有利於使用一全球通訊網路（例如網際網路）時，因為有大量的買主與賣主，結合而有能力跨越時區以進行交易，使得網際網路特別適用於實施本發明。一中央化的伺服器或控制權便轉移至步驟可被實施以管理所有交易，容許存取透過各種前端，例如現存的網際網路入口或電子商務網站。此控制將容許品質控制之有效管理、買主－賣主資格篩選、P D A 與相應產品及服務的關連、及其他資料庫與電子商務消費者服務及資料控制議題。

回到圖 1，一流程圖被顯示以說明涉及本發明之觀念所執行的典型交易的步驟。於步驟 1 1 0，買主選擇欲購買之一產品或服務。此選擇可經由賣主或賣主的代理（例

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明（ 8 ）

如，主控制器）所管理的網站，使用典型的選擇技術，例如點選、彈起選單，等等。網站可提供產品或服務成為永遠可得的一般供應品、拍賣項目（例如，eBay.com）、反向拍賣項目（例如，Priceline.com）或任何其他方式。本發明因此可被獨立於其他商業模型來使用，或者與其結合，以形成須遵守的契約。例如，使用拍賣或反向拍賣模型，買主可獲得拍賣或反向拍賣價格之進一步的折扣，其折扣可能較大假如買主於P D A表現優異的話，而不那麼大假如買主表現不佳的話。各種產品及服務之供應，及相關的P D A，可被提出經由一賣主之網站，或者一主機網站以作用為實施此處所述觀念之系統的前端。

於步驟120，買主從一組可用者中選擇一P D A。此可用組之P D A s可被賣主或賣主的代理所預先設定，亦可為一P D A資料庫中之活動的實際組中之一副組。可用的P D A s可根據許多因素而改變，例如所提供之產品／服務、所提供之價格範圍、可用之產品的量、產品的需求，等等。例如，一賣主可容許一買主從P D A資料庫中之任何P D A選擇其賣主想要當作一促銷項目之特定項目，以及賣主不在乎一段時間後接受該產品之一特定平均價格的可能性。另一方面，對於可以索求一完整市場價格之受歡迎產品，賣主可能希望僅容許某些P D A s被關連與該產品，其中那些P D A s將通常導致較其他P D A s為高的售價。一特定P D A與任何既定產品或服務、任何既定買主或買主類型、任何既定時間週期、任何既定來源有

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明（ 9 ）

關入口至實施本發明之網站、或者至任何其他資料庫、資料庫項目、事件、或其他因素、或者任何上述之組合的關連，均可被管理且控制，使用眾所周知的資料庫管理軟體。

在買主選擇一 P D A 之後，買主可提供付款資訊，如步驟 1 3 0 中所見。此資訊可被輸入且處理使用已知的電子商務金融軟體，利用整合或獨立的加密科技。另一方面，買主可提供金融資訊經由：電話、一般郵件、電子郵件、或任何其他方式，且可獲准存取至賣主之開價，經由一暗語或者其他已關連與買主之金融資訊的安全辨識方法。當然，此步驟可發生於該程序之任何階段，但最好是在容許買主參與 P D A 之前。

一旦買主選擇 P D A 於步驟 1 2 0（且最好是在買主於步驟 1 3 0 提供付款資訊之後），則 P D A 可開始，如步驟 1 4 0 所見。P D A 之實際起始可能需要買主之額外的輸入，以指示他或她已準備開始，以及／或者他或她同意且瞭解藉由開始此 P D A 則他或她已進入一須遵守的契約。P D A 可為一視訊遊戲、電子佈告欄遊戲、賭博遊戲、運動賭局、或任何其他活動，且可為單一遊戲者或多遊戲者，且可包括透過一全球通訊網路（例如網際網路）以傳送給買主之電腦可執行碼。數種 P D A s 被更詳細地描述於此。

當買主完成 P D A 時（步驟 1 5 0），則討論中之產品或服務之實際價格被決定（步驟 1 6 0），而假如契約

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明 (10)

是有約束力的，則交易可接著被完成。假如契約並非有約束力的，因為，例如，買主被提供參與 P D A 之機會以一種“無承諾基礎”，則買主於此刻被詢問他或她是否想要敲定此交易以所決定的價格。

以下範例將更詳細地說明其使用圖 1 之流程圖所發生之一買主－賣主交易。買主巴比使用一典型個人電腦來以瀏覽器軟體存取網際網路。巴比透過其瀏覽器傳送一請求以連結至一網站，其實施圖 1 中所述之觀念。對於此範例，我們將稱之為 www.pdaportal.com 網站（目前並無此網站存在）。巴比漫遊此網站，並發現他可以嶄新條件來購買馬克馬怪爾（Mark McGwire）新手卡，假如他願意付出 \$ 5 0 0 . 0 0 至 \$ 5 7 5 . 0 0 之間的價錢的話。他決定試試看，並點選馬克馬怪爾影像以繼續（步驟 1 1 0）。

接著他被提供一具有五種不同“遊戲”（P D A）可選擇的一個拉下選單，連同價格決定規則以解釋每個 P D A 將如何被用以決定馬怪爾卡之最終價格。這些“遊戲”計有：1）一種橋牌遊戲，其中他將為發牌者且位於北方，並將與其他三個人打，這三個人是為了其他產品而選擇由 www.pdaportal.com 所提供之橋牌當作他們的 P D A；2）一個有十個問題之馬克馬怪爾瑣事測驗；3）預測哪個大聯盟棒球選手將於此球季首先達到五十支全壘打；4）一基諾遊戲；及 5）一早期的小精靈（P a c M a n）視訊遊戲。在瀏覽每個選項並瞭解他必須有何種型式的表現以

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

五、發明說明 (11)

達到購買價 \$ 5 0 0 . 0 0 之後，他決定選擇瑣事測驗（步驟 1 2 0），其中他被告知他只需於十五分鐘內正確地回答 1 0 個選擇題中之 9 題以獲得 \$ 5 0 0 . 0 0 之價格。即使他僅答對 1 0 題中的 5 題，他便將以 \$ 5 6 0 . 0 0 獲得此卡，而他認為其亦不算太壞。

他接著傳送他的 V I S A 卡資訊至 pdaportal.com 伺服器（步驟 1 3 0），且被告知他可以藉著選擇“S T A R T”以開始“遊戲”，或者藉由於 4 8 小時內回復 pdaportal.com 並將碼“M C 9 9 1 5 4 3 2”鍵入“有效請求”域。他決定現在就試試看，並按壓“S T A R T”鈕。於是遊戲開始（步驟 1 4 0）。巴比回答前 8 個題目，且到目前為止都正確，但是他瞭解只剩下九秒鐘。他沒有時間研讀下兩個題目，所以他就直接猜兩個答案為“b”。時間終了，而遊戲結束（步驟 1 5 0）。巴比被告知第九題答案為“c”，而第十題答案為“c”。他答對了九題，而依據遊戲開始時所提供給他的預定演算法，他的表現可獲得 \$ 5 0 0 . 0 0 之價格（步驟 1 6 0）。運送、消費者服務、及其他電子商務細節係由 www.pdaportal.com 所處理，其為該項技術中所已知的。

如先前所述，交易可由一主機操作控制器或內容供應商所操作以利有效率的處理及暢銷。圖 2 為一方塊圖以顯示依據本發明所使用之一操作控制器 2 0 6 的實施例。操作控制器可為一電腦伺服器，其提供內容並管理一實施此處所述觀念之網站。買主及賣主介面（個別為 2 0 2 及 2 0 4）可包括一 P C 2 1 6（參見圖 3），且可各安

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

線

五、發明說明 (12)

裝有瀏覽器軟體。其連接可經由一電子網路介面 2 0 8 及連接 2 0 7 至一數據機或其他通訊裝置 2 1 0，其接著被連接至內容伺服器 2 0 6 經由任何網際網路連接 2 1 2，例如電話線、電纜線、I S D N、T - 1，等等。網路介面 2 0 8 及連接 2 0 7 被簡化地顯示為相同於買主及賣主 2 0 2 及 2 0 4，但此並非必要的，而大多數例子將為此情況。連至主機操作控制器 2 0 6 之連接可直接地經由一網際網路連接 2 1 2，且可經由一來自其他網站之超連結以作用為主機操作控制器之一前端。

內容伺服器 2 0 6 能夠存取至一資料庫 2 1 4，其可為一實際的資料庫，或者多個實際資料庫，如本項技術中已知者。各種實際或邏輯資料庫可包含下列：一商品供應資料庫 2 1 4 a、一賣主資料庫 2 1 4 b、一買主資料庫 2 1 4 c、一付款資訊資料庫 2 1 4 d、一價格接受資料庫 2 1 4 e、一 P D A 資料庫 2 1 4 f（含有關於可用 P D A s 之資料）、一價格決定資料庫 2 1 4 g、一賣主帳戶資料庫 2 1 4 h、一買主帳戶資料庫 2 1 4 i、一買主歷史資料庫 2 1 4 j、及許多其他資料庫。各個資料庫之間的關係可使用已知的規程技術而被規程。例如，可如前述般設定關係以將特定 P D A s 關連與特定期間內特定賣主所提供之特定產品。資料庫可被組織或分割以任何方便的方式，而圖 2 中所顯示之格式僅為一範例。

現在回到圖 3，其顯示買主介面之一範例組態。（相同的組態可被使用於一賣主介面）。如圖所示，買主介面

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

線

五、發明說明 (13)

2 0 2 可包括一連接至主機操作控制器 2 0 6 之 P C 2 1 6，且可安裝有瀏覽器軟體。其連接可經由一電子網路連接 2 0 7 至一數據機或其他通訊裝置 2 1 0，其接著被連接至內容伺服器 2 0 6 經由任何網際網路連接 2 1 2，例如電話線、電纜線、I S D N、T - 1，等等。連至主機操作控制器 2 0 6 之連接可直接地經由一網際網路連接 2 1 2，且可經由一來自其他主機網站之超連結以作用為主機操作控制器內容之一前端。一監視器 2 1 8 或其他輸出顯示裝置可被裝至使用者之 P C，如本項技術中所已知者。於一示範之實施例中，買主介面 2 0 2 只需安裝有網際網路存取及瀏覽器軟體，以容許買主漫遊網際網路並存取一實施此處所述方法之網站主機內容。圖 3 僅為此一組態之一簡單範例。

現在回到價格決定活動，或 P D A s 本發明考慮多種 P D A s 以被使用如此處所述。因此，應瞭解到，其各種可用的 P D A s，以及其解釋 P D A s 如何被使用以決定一特定產品或服務之最終價格的價格決定規則，可被預先規程及／或者為可程式的，如所需。因此，當執行一 P D A 於某一情況下時，一 1 0 0，0 0 0 之得分可賦予買主一 \$ 5 0 0 . 0 0 價格的權力，而相同的 P D A 可能只賦予一不同買主 \$ 5 2 5 . 0 0 價格的權力於相同的產品。

P D A s 可被新增、修改、及／或刪除。任何既定 P D A 之可利用性亦可改變及被設定，根據相關產品或所

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明 (14)

提供之服務、賣主之識別 (identity) 、賣主所供應之時間、進入 P D A 之主機網站的來源 (例如，可透過一 Yahoo! 連結以提供買主存取 P D A 網站的特別促銷) 、買主參與者之熟練水準、參與 P D A 之遊戲者數目、P D A 之變化的受歡迎度、以及許多其他外界因素的任意組合。最好是其解釋一特定 P D A 如何被使用以決定一既定產品或服務之價格的價格決定規則，被通知買主於買主進行 P D A 之前。如此將可能有助於一須遵守的契約被產生與買主。

P D A 之一典型範例為一視訊遊戲，其中於遊戲終止時，遊戲者已獲得某一總分或得分。此得分被接著用以決定相關產品或服務之價格依據一對應演算法。使用先前所述之馬克馬怪爾卡範例，一少於 1 0 0 , 0 0 0 點之得分可相應於 \$ 5 7 5 . 0 0 之價格；1 0 0 , 0 0 0 至 1 9 9 , 9 9 9 可相應於 \$ 5 5 0 . 0 0 之價格；2 0 0 , 0 0 0 至 2 9 9 , 9 9 9 可相應於 \$ 5 2 5 . 0 0 之價格；3 0 0 , 0 0 0 或更高之得分可相應於最低價 \$ 5 0 0 . 0 0 。各種得分範圍及相應所得的價格當然可由賣主或賣主的代理商所調整，如所需。

P D A 之另一範例係涉及一股市中之模擬投資。一買主可提出他或她的預測有關某一股票、共同基金、樣本有價證券、指數基金的值 (無論美國或其他國家) ，於某特定交易日之結束時。或者買主可被提供一定量之模擬的“金錢”以“投資”於各種公開市場，他的最後有價證券總值被比較與一原始得分及／或其他遊戲者的得分以決定他所有權

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂
線

五、發明說明 (15)

購買特定產品或服務之價格。介於買主預測與實際收盤價或值之間的差異（無論是百分比或原始點數）可接著被用以決定特定產品或服務之價格。

P D A 之另一範例涉及運動賭注。一買主可提出他或她的賭注或預測於一運動項目之結果，或多個運動項目之組合，或者一運動競賽過程之個別或整隊成績。“投注賠率”可被登入，其相應於買主所有權獲得的價格，根據他或她的賭注。

其他的 P D A s 包含電子紙牌遊戲，例如橋牌、克里比奇牌戲（cribbage）、21點、撲克遊戲、或其他紙牌遊戲，擲骰子、輪盤賭，及電子佈告欄遊戲，例如西洋棋、西洋雙陸棋戲、西洋棋，或者一種財產遊戲，例如打破砂鍋問到底（一種問答遊戲）（Trivial Pursuit）、獨佔（Monopoly），或其他遊戲。應瞭解到其關於一 P D A 之一價格決定演算法可涉及相關遊戲者或買主之數目的考量，以及那些遊戲者的熟練水準。

例如，一特定賣主可能具有九件小機械可促銷，其中他想要獲得每件 \$ 1 0 0 . 0 0 之平均值。因此，他提出他的報價以給予前九個對小機械有興趣的買主，以一模擬賽馬之單一 P D A 為唯一可行的 P D A。他設定賽馬 P D A 以登入“投注賠率”以使得成績最好的三匹馬將僅以 \$ 7 5 . 0 0 獲得小機械；第 4 至 6 名將付出 \$ 1 0 0 . 0 0，而第 7 至 9 名將付出 \$ 1 2 5 . 0 0，因而決定賣主之每件產品的平均價。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

線

五、發明說明 (16)

於賽馬之範例中，如同任何多遊戲者之情況，其模擬賽馬可同時地發生與所有參與者，或者其可根據每個買主何時有空參加而發生於不同時刻。於前例中，參與者可被告知藉由電子郵件、聲頻或視頻指示器、或任何其他方式，有關多遊戲者 P D A 之特定開始時間。例如，一遊戲者可簽入此馬賽，並等待喇叭噪音於其終端機，則他接著被告知。伺服器可實際上簽入二十或更多遊戲者，並傳送喇叭噪音給每個人直到九個遊戲者已被告知。一旦伺服器已接收到九個通知，則可開始倒數十秒而 P D A 將接著發生。至於其他沒有得到喇叭呼叫之遊戲者，他們將留在喇叭呼叫等待列上直到下一個喇叭呼叫。各種演算法可被利用以移除一遊戲者自一等待列，在一預定時間過去後。於異步賽馬之例中，每個遊戲者可參與 P D A，其將被規程以使得遊戲者指定之馬匹競爭與其將為電子對手（而非實際遊戲者）之剩餘馬匹。

本發明之另一應用涉及一種狀況，其中一買主可多次參與相同或不同的 P D A s，以嘗試累積其相應於各種價格水準的點數。一部 Gateway2000 電腦之零售價可能是 \$ 3 0 0 0 . 0 0。對於每個特定水準或特定點數之累積，買主將有機會降低電腦的售價。售價之降低將是以元或百分比點數為單位，而可能有或無一底限。一買主與一賣主間之實際交易價格將由買主決定，當他或她決定其價格已達到他或她可接受的水準時。

於多遊戲者 P D A 中之一買主的實際對手甚至可能是

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

線

五、發明說明 (17)

由其他賣主所提供之其他產品或服務的買主。或者對手可能是一預規程之軟體對手，如先前異步賽馬之範例。對手甚至可能為一獨立的電腦，如當一買主競賽與一電腦對手於一西洋棋遊戲中時的情況。對手（們）甚至可能是非買主而僅係參與 P D A 以獲取其娛樂價值之遊戲者。

遊戲者及／或買主可能被要求根據其參與 P D A 而付費。此費用可根據每次遊戲付費，或者根據一預定的時間基礎（如每季、每年、終生，等等）。試驗性參與亦是可行的，其容許一買主或遊戲者／非買主免費地嘗試 P D A，直至某一特定次數。類似地，賣主可能被要求付費以列出他們促銷的產品或服務，或者他們可付出他們的總或淨銷售額之一百分比，或根據參與者數目之量，等等。

雖然某些實施例被顯示於圖形中且被描述於此，包含較佳實施例，但那些熟悉本項技術人士應瞭解此處所描述之特定實施例可被修改而不會背離所述之發明觀念。例如，用於訂單處理、訂單履行、運送、付款、客服、安全性、總帳、及其他應用之已知的電子商務軟體可被結合入一整體電子商務應用程式套件以提供其想要利用此處所述觀念之公司的一個完整的電子商務解決方案。此外，其實施此處所述觀念及方法之軟體一般可被規程以容許跳開或離去於任何階段，只要適當的請求被買主所提出時。同時，於後附申請專利範圍中所使用的用詞“產品”是欲包含產品及服務兩者。因此，本發明僅由後續之申請專利範圍所限制。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

線

四、中文發明摘要 (發明之名稱：透過全球通訊網路如網際網路以處理生意之系統及方法)

一種商業模型／方法被描述以透過網際網路執行商業交易，其容許買主根據買主於一間接活動期間之表現減低其所選擇之產品／服務的價格。賣主提議產品／服務於一特定的價格範圍內，而買主接受此提議，以交換用最低價完成交易之可能性，藉由獲取一高分於一間接活動期間。最終價格是在所同意之範圍內，但係根據買主於間接活動期間之表現而決定。此活動可為一視訊遊戲、電子佈告欄遊戲、運動賭局、撲克牌遊戲、或任何其他活動，且可被執行對賣主、一預先規程的軟體對手、一電腦對手、其他競爭於相同或不同產品的買主、一位僅參加遊戲而非買主之遊戲者，或其他任何人或任何事。

英文發明摘要 (發明之名稱：Systems and methods for transacting business over a global communications network such as the internet)

A business model / process is described for conducting business transactions over the Internet, allowing buyers to reduce the price of the selected product / service based on the buyer's performance during a collateral activity. Sellers offer the product / service within a specified price range, and buyers accept the offer, in exchange for the opportunity to close the transaction at the lowest price offered by achieving a high score during the collateral activity. The ultimate price is within the agreed upon range, but is determined based upon the buyer's performance during the collateral activity. The activity may be a video game, electronic board game, sports bet, card game, or any other activity, and may be performed against the seller, a pre-programmed software opponent, a computer opponent, another buyer competing for the same or a different product, a player participating as a player only and not as a buyer, or anyone or anything else.

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

六、申請專利範圍

1 . 一種透過全球通訊網路來做生意的方法，包括下列步驟：

經由全球通訊網路以將一產品之描述傳達至一買主；
接受來自買主之第一請求以購買產品以有待被決定於一價格範圍內之價格；

接受來自買主之第二請求以容許價格之決定係根據買主於參與一由買主所選擇之價格決定活動（P D A）時的表現；

透過全球通訊網路以接收資料自買主，該資料係代表買主於所選擇之P D A期間的表現；及

至少部分地根據所接收的資料以決定產品的價格，該價格係於價格範圍內。

2 . 如申請專利範圍第1項之方法，進一步包括透過全球通訊網路以接受來自買主之付款資訊的步驟。

3 . 如申請專利範圍第1項之方法，進一步包括透過全球通訊網路以提出多數可供選擇之P D A s給買主之步驟，該多數P D A s之提出係發生於接受第二請求自買主之前。

4 . 如申請專利範圍第3項之方法，進一步包括透過全球通訊網路以提出價格決定規則給買主之步驟，該價格決定規則係關連與多數P D A s。

5 . 如申請專利範圍第4項之方法，其中P D A為一視訊遊戲。

6 . 如申請專利範圍第1項之方法，進一步包括至少

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

六、申請專利範圍

部分地根據其執行所選擇 P D A 所需之數位參與者以關連所選擇 P D A 與產品的步驟。

7 . 如申請專利範圍第 1 項之方法，進一步包括經由全球通訊網路以將價格資料傳送給買主之步驟，該價格資料代表其價格。

8 . 如申請專利範圍第 1 項之方法，進一步包括接受來自賣主之提議資料，其代表來自賣主之一提議以銷售產品於價格範圍內。

9 . 如申請專利範圍第 1 項之方法，其中所選擇之 P D A 需要除了買主以外之至少一人的參與。

1 0 . 如申請專利範圍第 1 項之方法，其中接受來自買主之第一請求、接受來自買主之第二請求、及接收來自買主之表現資料的步驟，係由一主機控制器所執行。

1 1 . 如申請專利範圍第 1 項之方法，其中價格之決定係至少部分地根據一拍賣會中之買主的參與。

1 2 . 如申請專利範圍第 1 項之方法，其中全球通訊網路為網際網路。

1 3 . 一種使用全球通訊網路以決定一產品之價格的方法，包括下列步驟：

經由全球通訊網路以將代表多數可得產品之資料傳達至一買主，該多數產品包含一第一產品；

接受來自買主之通知以代表買主之意願以購買第一產品於根據買主參與一種價格決定活動（ P D A ）期間的表現所決定的價格，該通知被傳達透過全球通訊網路；

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

訂

線

六、申請專利範圍

決定買主之表現；及

指定該產品之一價格，該價格係根據買主之表現。

1 4 . 如申請專利範圍第 1 3 項支方法，進一步包括透過全球通訊網路以接收其代表買主選擇 P D A 之選定的資料的步驟。

1 5 . 如申請專利範圍第 1 3 項支方法，進一步包括透過全球通訊網路以接受來自買主之付款資訊的步驟。

1 6 . 如申請專利範圍第 1 3 項支方法，其中待被決定之價格係於一價格範圍內，且進一步包括透過全球通訊網路以將此價格範圍傳達至買主的步驟。

1 7 . 如申請專利範圍第 1 6 項支方法，其中 P D A 包含一第二買主之參與，且進一步包括透過全球通訊網路以將價格決定規則傳達至買主及第二買主的步驟。

1 8 . 如申請專利範圍第 1 3 項支方法，其中價格係至少部分地根據一由買主所選擇且透過全球通訊網路所接收之出價。

1 9 . 一種系統以執行電子商務透過一全球通訊網路，包括：

一電腦伺服器，其能夠存取至全球通訊網路，且被規程以：

a) 經由全球通訊網來將多數產品之資料傳達至一買主，該多數產品包含一第一產品；

b) 接受來自買主之通知以代表買主之意願以購買第一產品於根據買主參與一種價格決定活動（ P D A ）期間

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

六、申請專利範圍

的表現所決定的價格，該通知被傳達透過全球通訊網路；

c) 根據其透過全球通訊網所接收的資料來決定買主之表現；及

d) 指定該產品之一價格，該價格係根據買主之表現。

20 . 如申請專利範圍第19項之系統，其中PDA包括其透過全球通訊網路而傳送給買主之電腦可執行碼。

21 . 如申請專利範圍第20項之系統，其中伺服器被進一步規程以處理其透過全球通訊網路所傳達之買主的付款資訊。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

圖 1

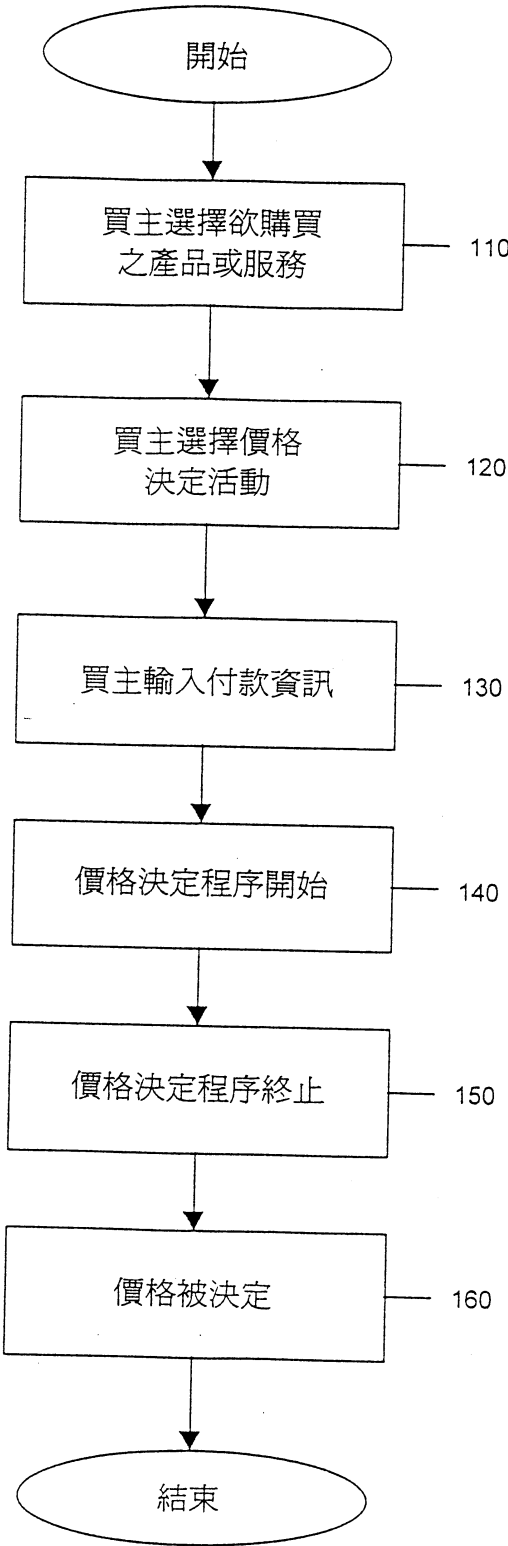


圖 3

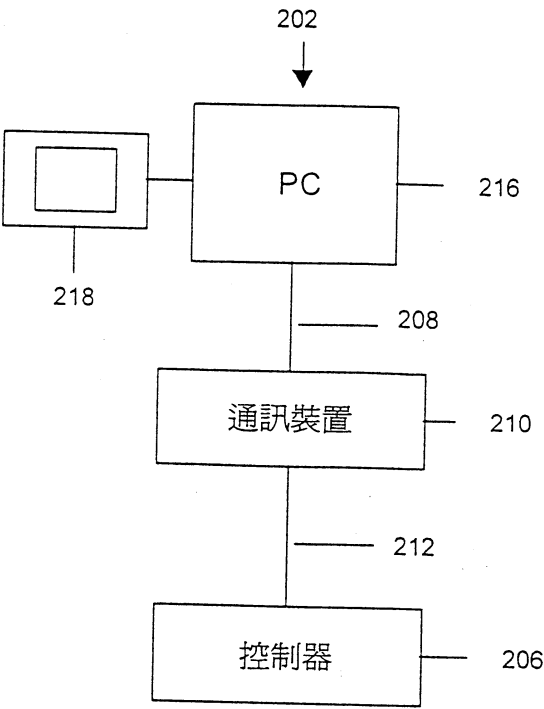


圖 2

