

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl<sup>7</sup>  
G06F 17/60



# [12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 02122274.6

[43] 公开日 2003 年 12 月 31 日

[11] 公开号 CN1464458A

[22] 申请日 2002.6.4 [21] 申请号 02122274.6

[71] 申请人 明日工作室股份有限公司

地址 台湾省台北市

[72] 发明人 陈震宇 温世义

[74] 专利代理机构 北京三幸商标专利事务所

代理人 刘激扬

权利要求书 3 页 说明书 7 页 附图 4 页

[54] 发明名称 电子邮件生成方法与系统

[57] 摘要

一种电子邮件生成方法与系统，通过该系统生成信件时，建立一用以储存有关游戏内容的数据库；其次，该玩家角色依游戏剧情的进行与不同的游戏人物接触；接着依据该玩家角色的能力参数决定与之接触的游戏人物的情绪表现；之后，令该游戏内容数据库中检索出相应于游戏剧情的对话内容以与玩家角色对话，并将该游戏进度储存于该游戏内容数据库；最后，令一电子邮件内容自动生成处理模块依据该储存的游戏进度自该游戏内容数据库中检索出相应于游戏剧情的信件内容以及与游戏进行有关的虚拟物品，并传送至使用者注册的电子信箱内。

I S S N 1 0 0 8 - 4 2 7 4

1. 一种电子邮件生成方法，通过一电子邮件生成系统，提供使用者在一操作计算机游戏过程结束后，通过一网络通讯系统与该计算机游戏中的游戏人物互通信息，电子邮件生成系统至少具有一用以储存资料的<sup>5</sup>游戏内容数据库，及一用以提供使用者通过网络通讯系统与该电子邮件生成系统相互连结，并依据客户端的计算机设备的指令请求作出数据资料存取传送响应的网络服务器；其特征在于，该电子邮件生成方法包括：

<sup>10</sup> 由使用者通过该网络通讯系统与该网络服务器相互连结，并通过该客户端计算机设备操作一计算机游戏中的玩家角色，通过游戏内容的进行使该玩家角色的能力参数值增加；

令该玩家角色依游戏剧情的进行与不同的游戏人物接触；

<sup>15</sup> 令一游戏人物情绪生成模块依据该玩家角色能力参数决定与之接触的游戏人物的情绪表现；

令一游戏人物交谈模块通过一游戏资料存取模块自该游戏内容数据库中检索出相应于游戏剧情的对话内容以与玩家角色对话，并将该游戏进度储存于该游戏内容数据库；以及

<sup>20</sup> 令一电子邮件内容自动生成处理模块依据该储存的游戏进度通过该游戏资料存取模块自该游戏内容数据库中检索出相应于游戏剧情的信件内容以及与游戏进行有关的虚拟物品，并传送至使用者注册的电子信箱内。

2. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，该电子邮件生成方法还包括：

<sup>25</sup> 一主控模块，是用以提供该电子邮件生成系统于执行本发明的电子邮件生成方法控制各该模块的功能；

一游戏资料存取模块，其受控于该主控模块，是用以提供电子邮件生成系统依据各该系统模块依据游戏剧情发展或使用者其它操控所需，执行储存与读取游戏数据资料的工作；

<sup>30</sup> 一游戏人物情绪生成模块，其受控于该主控模块，是提供该电子邮件生成系统一依据使用者所操作的玩家角色其各该能力参数值的高低来决定游戏人物与玩家角色互动时情绪态度的功能；

一游戏人物交谈模块，其受控于该主控模块，是提供该电子邮件生成系统用以依据该游戏人物情绪生成模块所生成的游戏人物情绪态

度来决定游戏人物与玩家角色间交谈对话内容的功能；以及

一电子邮件内容自动生成处理模块，其受控于该主控模块，是提供该电子邮件生成系统，依据该游戏人物情绪生成模块以及该游戏人物交谈模块与玩家角色间的互动内容辅以游戏剧情的进展而自动生成与游戏内容相关的电子邮件内容并通过网络通讯系统传送至使用者电子邮箱的功能。

3. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，该玩家角色为一受计算机游戏使用者所操作的游戏人物。

4. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，该游戏人物可为一由计算机游戏使用者所操控的玩家角色及不受计算机游戏使用者操控的非玩家角色其中任一种。

5. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，该游戏内容数据库可为一关系型数据库，用以提升该计算机游戏内容生成系统的模块检索资料时的效率。

6. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，该网络通讯系统可为一互联网、无线通讯系统以及有线通讯系统其中任一种。

7. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，该系统可适用于计算机、电视游戏机、移动电话以及个人数字助理其中任一种装置。

8. 一种电子邮件生成系统，其通过一电子邮件生成方法，提供使用者可在游戏过程结束后仍能通过一网络通讯系统与该游戏人物互通信息，其特征在于，该电子邮件生成系统包括：

一游戏内容数据库，是用以提供该电子邮件生成系统，储存游戏人物交谈对话内容以及信件内容等资料的功能；

一网络服务器，是用以提供该电子邮件生成系统的使用者通过网络通讯系统与本发明的电子邮件生成系统相互连结，并依据使用者客户端的计算机设备的指令请求作出数据资料存取传送响应的功能；以及

一主控模块，是用以提供该电子邮件生成系统于执行本发明的电子邮件生成方法控制各该模块的功能。

9. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，该系统还包括：

一游戏资料存取模块，其受控于该主控模块，是用以提供电子邮件生成系统依据各该系统模块依据游戏剧情发展或使用者其它操控所需，执行储存与读取游戏数据资料的工作；

一游戏人物情绪生成模块，其受控于该主控模块，是提供该电子邮件生成系统一依据使用者所操作的玩家角色其各该能力参数值的高

低来决定游戏人物与玩家角色互动时情绪态度的功能；

一游戏人物交谈模块，其受控于该主控模块，是提供该电子邮件生成系统用以依据该游戏人物情绪生成模块所生成的游戏人物情绪态度来决定游戏人物与玩家角色间交谈对话内容的功能；以及

5 一电子邮件内容自动生成处理模块，其受控于该主控模块，是提供该电子邮件生成系统，依据该游戏人物情绪生成模块以及该游戏人物交谈模块与玩家角色间的互动内容辅以游戏剧情的进展而自动生成与游戏内容相关的电子邮件内容并通过网络通讯系统传送至使用者电子信箱的功能。

10 10. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，该游戏内容数据库可为一关系型数据库，用以提升该计算机游戏内容生成系统的模块检索资料时的效率。

11. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，该网络通讯系统可为一互联网、无线通讯系统以及有线通讯系统中任一种。

15 12. 如权利要求 8 所述的系统，其特征在于，该系统可适用于计算机、电视游戏机、移动电话以及个人数字助理其中任一种装置。

## 电子邮件生成方法与系统

### 5 技术领域

一种电子邮件生成方法与系统，特别是涉及一种让使用者于操作游戏之外仍能够与该游戏中的游戏人物进行信息互动的电子邮件生成方法与系统。

### 10 背景技术

随着现今电子信息工业的发达，各种电子信息设备的功能日益强大，就以计算机设备为例，它不但能够替使用者处理大量的数据资料以及应用程序，也能够让使用者当作一个传播、接收各种类型声光影像的媒介；另一方面，由于网络通讯系统的软、硬件设备也日益精进，  
15 现阶段的网络带宽也逐步增加，使用宽带上网的人数也是与日俱增。因此，将计算机设备与网络通讯系统相结合，即可让各式各样的多媒体通畅地而且极富效率的由世界上任一点传送至另一点。

然而，一旦论及到计算机，就不能不提到计算机游戏，计算机游戏可以说是将计算机的功能发会到极致的应用软件。计算机设备以及  
20 网络通讯系统发展的初期，计算机游戏所呈现出来的声光效果并不能够尽如人意，但是现今的情况则是虚拟技术已经超越现实。放眼未来，计算机游戏中的线上游戏（On-line Game），亦即使用者可以利用计算机通过网络通讯系统与网络服务器相互连结，同时或先后的与一部分或全部的其它联机者进行操作的计算机游戏，而不再像是以往的单机  
25 版游戏，使用者仅能在自己的单一计算机上单独或与少部分的其它使用者进行游戏，显而易见的，线上游戏的世（视）界要比单机版的游戏宽广许多，当然更受到计算机游戏玩家的青睐，这也是近来线上游戏工业发展如此之快的原因之一。

若再进一步的探究线上游戏的内容，除了与单机版游戏的差别在于可以通过网络通讯系统，例如互联网（Internet）通讯系统，与世界上不同地方的使用者进入同一个游戏世界而同时进行游戏外，还有一个最大的差别就在于，它可以利用线上游戏的实时性，通过该线上游戏的操作系统环境，与不同的使用者进行沟通，其中可以为文字的沟通，也可以为声音影像的沟通。这样的实时互动环境可以增加使用者

间彼此的感情，也让生冷的计算机游戏增添了些许温暖的人性。

承前所述，虽然目前的线上游戏可以提供使用者之间于游戏进行的过程中进行互动，即使结束游戏之后，仍然可以通过其它方式，例如电话、传真或是电子邮件进行联络。但是使用者与游戏中的游戏人物之间除了在游戏进行的过程中因应游戏剧情发展的需要而有互动之外，游戏结束之后彼此之间就无法再有互动了，也就是因为这种现有游戏的设计方式，让使用者与游戏人物间存在有一定程度的距离感，也让游戏的乐趣只能存在于游戏的虚拟世界中而无法延续到使用者的真实生活中。当然，不只线上计算机游戏会有这样的缺憾，目前各个具有网络联机功能的电视游戏机平台，其对应具有网络联机游戏功能的游戏仍然有前述的遗憾。

### 发明内容

为克服上述现有技术的缺点，本发明的主要目的在于提供一种电子邮件生成方法与系统，可提供一可于游戏进行之外让该游戏中的游戏人物通过电子邮件的发送与使用者进行信息交流，以及通过该电子邮件的传送将与游戏进行有关的虚拟物品传送给使用者的功能。借由让使用者于游戏作业环境之外也能融入游戏的情境。

本发明的另一目的在于提供一种电子邮件生成方法与系统，可提供一可以依据游戏使用者所操作的玩家角色的各该能力参数的数值高低来决定游戏人物与之交谈的情绪、对话内容以及前述游戏外所传送的电子邮件内容的功能，借由让使用者在游戏进行的过程中能够有不同于其它游戏使用者的剧情发展以增加游戏的乐趣。

根据上述目的，本发明的电子邮件生成系统包括有以下构件：一用以储存游戏人物交谈对话内容以及信件内容等资料的游戏内容数据库；一用以提供使用者通过网络通讯系统与本发明的电子邮件生成系统相互连结，并依据使用者客户端的计算机设备的指令请求作出数据资料存取传送响应的网络服务器；一用以提供该电子邮件生成系统执行本发明的电子邮件生成方法的主控模块，其中，该主控模块控制有一用以依据各该系统模块依据游戏剧情发展或使用者其它操控所需，执行储存与读取游戏数据的游戏数据存取模块、一依据使用者所操作的玩家角色其各该能力参数值的高低来决定游戏人物与玩家角色互动时情绪态度的游戏人物情绪生成模块、一用以依据该游戏人物情绪生成模块所生成的游戏人物情绪态度来决定游戏人物与玩家角色间交谈对话内容的游戏人物交谈模块以及一依据该游戏人物情绪生成模块以

及该游戏人物交谈模块与玩家角色间的互动内容辅以游戏剧情的进展而自动生成与游戏内容相关的电子邮件内容并通过网络通讯系统传送至使用者电子信箱的电子邮件内容自动生成处理模块。

5 通过上述电子邮件生成系统，于实施电子邮件生成时，该方法包含：预先建立一用以储存游戏人物交谈对话内容以及信件内容等资料的  
10 游戏内容数据库；其次，由使用者操作一玩家角色通过游戏内容的进行使该玩家角色的各该能力参数值增加；再者，该玩家角色依游戏剧情的进行与不同的游戏人物接触；接着，令一游戏人物情绪生成模块依据该玩家角色的能力参数决定与之接触的游戏人物的情绪表现；  
15 之后，令一游戏人物交谈模块通过一游戏资料存取模块自该游戏内容数据库中检索出相应于游戏剧情的对话内容以与玩家角色对话，并将该游戏进度储存于该游戏内容数据库；最后，令一电子邮件内容自动生成处理模块依据该储存的游戏进度自该游戏内容数据库中检索出相应于游戏剧情的信件内容以及与游戏进行有关的虚拟物品，并传送至  
20 使用者注册的电子信箱内。

通过前述本发明的电子邮件生成方法与系统，即可以让计算机游戏使用者于执行游戏之外，亦能够与游戏中虚拟游戏人物通过电子邮件传送等方式进行信息的传递沟通；另一方面，也可以依据使用者所操作的玩家角色于游戏中的不同能力参数值来生成游戏人物不同的应  
25 对情绪、谈话内容以及电子邮件的内容。借由让使用者于游戏作业环境之外能更加的融入游戏的情境；亦得让使用者在游戏进行的过程中能够有不同于其它游戏使用者的剧情发展以增加游戏的乐趣。

### 附图说明

25 为让本发明的上述和其它目的、特征以及优点能更明显易懂，将与较佳实施例，并配合附图，详细说明本发明的实施例，附图内容简述如下：

图 1 是一系统方块图，其中显示本发明的电子邮件生成系统是统一运用于一网络线上游戏的一较佳实施例的基本架构；

30 附图 2 (A) 至附图 2 (C) 为资料文件示意图，其中显示本发明的电子邮件生成系统其游戏内容数据库的资料内容；以及

附图 3 是一流程图，其中显示本发明的电子邮件生成方法，于执行多电子邮件生成时的流程步骤。

### 35 具体实施方式

### 实施例 1

请参阅附图 1, 其中显示本发明的电子邮件生成系统 1 是统一运用于一网络线上游戏的一较佳实施例的基本架构。须先说明的是, 本发明的电子邮件生成系统 1 通过一网络通讯系统 10 与一使用者的客户端计算机 20 相互连结, 其中, 该网络通讯系统 10 于本实施例中为一互联网 (Internet) 通讯系统; 而该客户端计算机 20 于本实施例中则是一个人计算机 (PC), 由于该网络通讯架构是目前线上游戏现有的网络通讯架构技术, 故在此不另文赘述。

该电子邮件生成系统 1 包括有以下构件: 一游戏内容数据库 30; 一网络服务器 40 以及一主控模块 50。

该游戏内容数据库 30, 是用以提供该电子邮件生成系统 1, 储存游戏人物交谈对话内容以及信件内容等资料。于本实施例中, 该游戏内容数据库 30 可为一关系型数据库, 通过关系型数据库的建立, 可以提升该电子邮件生成系统 1 的模块存取检索资料时的效率。请参阅附图 2 (A), 其中显示该游戏内容数据库 30 可以建立一使用者所操作的玩家角色各项能力参数值资料文件 100, 该玩家角色各项能力参数值资料文件 100 包括有一玩家角色名称字段 101、等级参数字段 102、智力参数字段 103、武艺参数字段 104 以及名声参数字段 105。请参阅附图 2 (B), 其中显示该游戏内容数据库 30 可以建立一游戏人物应对情绪以及谈话内容资料文件 110, 该游戏人物应对情绪以及谈话内容资料文件 110 包括有一游戏人物名称字段 111、游戏人物属性字段 112、游戏人物情绪参考标准字段 113、游戏人物情绪字段 114 以及游戏人物交谈内容字段 115。请参阅附图 2 (C), 其中显示该游戏内容数据库 30 可以建立一电子邮件内容资料文件 120, 该电子邮件内容资料文件 120 包括有该玩家角色名称字段 101、该游戏人物名称字段 111、该游戏人物情绪字段 114 以及一信件内容字段 121。须特别说明的是, 前述的各该资料文件以及其对应的各该资料内容字段仅显示出与本实施例有关的内容, 该线上游戏尚包括其它资料文件以及资料内容字段, 其与本实施例无关的内容, 在此不再文赘述。又该数据库的建构方式并不限定关系型数据库的模式, 且关系型数据库建构方式亦有多种, 凡能达到增进资料检索效率的数据库, 都包含在本发明的游戏内容数据库 30 的建构范围中, 故在此亦不予赘述。

该网络服务器 40, 是用以提供该电子邮件生成系统 1 的使用者通过网络通讯系统与本发明的电子邮件生成系统 1 相互连结, 并依据使用者客户端的计算机设备的指令请求作出数据资料存取传送响应。

该主控模块 50，是提供该电子邮件生成系统 1，依据该线上游戏进行的需要驱动各该相对应模块的功能，于本实施例中，该主控模块 50 控制有一游戏数据存取模块 52、一游戏人物情绪生成模块 54、一游戏人物交谈模块 56 以及一电子邮件内容自动生成处理模块 58。

5 该游戏数据存取模块 52，其受控于该主控模块 50，用以提供该电子邮件生成系统 1 一依据各该系统模块依据游戏剧情发展或使用者其它操控所需，执行储存与读取游戏数据资料的功能。

10 该游戏人物情绪生成模块 54，其受控于该主控模块 50，用以提供该电子邮件生成系统 1 一依据使用者所操作的玩家角色其各该能力参数值的高低来决定游戏人物与玩家角色互动时情绪态度的功能。

该游戏人物交谈模块 56，其受控于该主控模块 50，用以提供该电子邮件生成系统 1 一依据该游戏人物情绪生成模块所生成的游戏人物情绪态度来决定游戏人物与玩家角色间交谈对话内容的功能。

15 该电子邮件内容自动生成处理模块 58，其受控于该主控模块 50，用以提供该电子邮件生成系统 1 一依据该游戏人物情绪生成模块以及该游戏人物交谈模块与玩家角色间的互动内容辅以游戏剧情的进展而自动生成与游戏内容相关的电子邮件内容并通过网络通讯系统传送至使用者电子信箱的功能。

20 通过前述的电子邮件生成系统 1，欲实施电子邮件生成时，于本实施例中，该使用者必须预先将个人的真实资料通过该网络服务器 20 注册并储存于该游戏内容数据库 30 中，用以提供该电子邮件生成系统 1 传送电子邮件的收件者依据。而于实际进行本发明的电子邮件生成时其方法包括：

25 首先，由使用者操作一玩家角色通过游戏内容的进行使该玩家角色的各该能力参数值增加。其中，使用者在依据游戏剧情操作玩家角色时，可以通过游戏所提供的学习或是比试的模式来增加该玩家角色的各项能力参数值，例如为智力、武艺以及名声等能力参数值。

30 其次，该玩家角色依游戏剧情的进行与不同的游戏人物接触。于本实施例中，设该玩家角色于进行前述的游戏过程中，该玩家角色会因为游戏剧情发展的需要而与该游戏中的游戏人物「柳毅」接触，「柳毅」系唐代李朝威所著的「柳毅传」中的主角，为一落第书生。于该游戏人物属性的设定上为文士类。

35 再者，令一游戏人物情绪生成模块 54 依据该玩家角色的能力参数决定与之接触的游戏人物的情绪表现。于本实施例中，该游戏人物「柳毅」属性为文士类，故设定上该游戏人物「柳毅」情绪参考标准为玩

家角色的智力参数值，且该游戏人物「柳毅」具有热情、普通以及恶劣三种对应情绪，其区分标准为智力参数值小于 1000 时为恶劣；智力参数值介于 1001 至 5000 时为普通；智力参数值大于 5001 时为热情。承前所述，请参阅附图 2 (A) 的智力参数字段 103，于本实施例中的  
5 玩家角色其智力参数为 8000，大于应对情绪「热情」的智力参数值 5001，故该游戏人物「柳毅」会以热情的应对情绪与该玩家角色交谈对话以及生成电子邮件的内容。

之后，令一游戏人物交谈模块 56 通过一游戏资料存取模块 52 自该游戏内容数据库 30 中检索出相应于游戏剧情的对话内容以与玩家角色  
10 对话，并将该游戏进度储存于该游戏内容数据库 30。承前所述，于本实施例中，该游戏人物「柳毅」与玩家角色间是以热情的应对情绪与该玩家角色交谈对话，故该游戏人物交谈模块 56 通过一游戏资料存取模块 52 自该游戏内容数据库 30 中检索出该游戏人物情绪字段 114 中应对情绪「热情」的游戏人物交谈内容字段 115 的「不能同年同月  
15 同日生；但求同年同月同日死！」的对话内容与玩家角色对话。之后，再将玩家角色与游戏人物的游戏剧情进度储存于该游戏内容数据库 30 中，做为提供电子邮件生成内容的参考。

最后，令一电子邮件内容自动生成处理模块 58 依据该储存的游戏进度通过该游戏资料存取模块 52 自该游戏内容数据库 30 中检索出相应于游戏剧情的信件内容以及与游戏进行有关的虚拟物品，并传送至  
20 使用者注册的电子信箱内。承前所述，于本实施例中，该游戏人物「柳毅」属性为文士类，且与玩家角色间系以热情的应对情绪与该玩家角色交谈对话，依前述附图 2 (C) 的电子邮件内容资料文件 120 所示，该信件内容字段 121 所对应于该玩家角色名称字段 101、该游戏人物名称  
25 字段 111 以及该游戏人物情绪字段 114 的信件内容为「自当日洞庭一别，.....」。之后，该电子邮件内容自动生成处理模块 58 再将该信件内容通过电子邮件传送方式传送至该玩家角色使用者于注册时所填写的电子信箱中，使用者即可于操作游戏之外，与该游戏中的游戏人物进行互动。而该电子邮件的传送于游戏进行中或是游戏进行后均可。

30 请参阅附图 3，其中显示本发明的电子邮件生成方法，于执行多电子邮件生成时的流程步骤。

于步骤 S201 中，由使用者操作一玩家角色通过游戏内容的进行使该玩家角色的各该能力参数值增加，接着进行步骤 S202。

于步骤 S202 中，该玩家角色依游戏剧情的进行与不同的游戏人物  
35 接触，接着进行步骤 S203。

于步骤 S203 中，令一游戏人物情绪生成模块 54 依据该玩家角色的能力参数决定与之接触的游戏人物的情绪表现，接着进行步骤 S204。

于步骤 S204 中，令一游戏人物交谈模块 56 通过一游戏资料存取模块 52 自该游戏内容数据库 30 中检索出相应于游戏剧情的对话内容  
5 以与玩家角色对话，并将该游戏进度储存于该游戏内容数据库 30，接着进行步骤 S205。

于步骤 S205 中，令一电子邮件内容自动生成处理模块 58 依据该储存的游戏进度通过该游戏资料存取模块 52 自该游戏内容数据库 30  
10 中检索出相应于游戏剧情的信件内容以及与游戏进行有关的虚拟物品，并传送至使用者注册的电子信箱内。

### 实施例 2

承前所述，本发明的电子邮件生成方法与系统除可以应用于计算机网络游戏上，亦可以适用于具有网络联机功能的电视游戏机平台，  
15 例如索尼（Sony）的 Playstation2、任天堂的 Gamecube 以及微软（Microsoft）的 X-box 等。通过网络联机的功能，与前述各该电视游戏机平台对应的游戏亦可以通过发明的电子邮件生成方法与系统，在游戏进行过程外，与游戏中的游戏人物进行互动交流。

### 实施例 3

本发明的电子邮件生成方法与系统除可以如同前述的应用于具有  
20 网络联机功能的计算机或是电视游戏机平台上，对于不具有网络线上游戏功能的单机版游戏亦可适用。于实施上，游戏人物顺应玩家角色的应对情绪转换没有问题，而在电子邮件传送方面，只须在游戏进行的过程中将该游戏剧情内容进度加以记录保存下来，于使用者结束游戏之后，该游戏会将使用者的游戏剧情内容进度转换成相对应的识别  
25 码，使用者只需记下该识别码，通过例如网络通讯的方式将该组识别码登录于该游戏的网站上，当该游戏网站接收到使用者所登录的识别码之后，即可依据该组识别码所对应的游戏剧情内容进度来生成电子邮件的内容，最后再将该电子邮件通过该电子邮件内容自动生成处理  
30 模块 58 传送至使用者所预先注册的电子信箱中，则单机版游戏同样可以享受于游戏之外与游戏人物互动的乐趣。

以上所述仅为本发明的电子邮件生成方法与系统的较佳实施例而已，并非用以限定本发明的实质性技术内容的范围。本发明的电子邮件生成方法与系统其实质技术内容广义地定义于权利要求书中，任何  
35 他人所完成的技术实体或方法，若是与权利要求书中所定义者完全相同，或是为同一等效的变更，均将被视为涵盖于此专利保护范围之内。

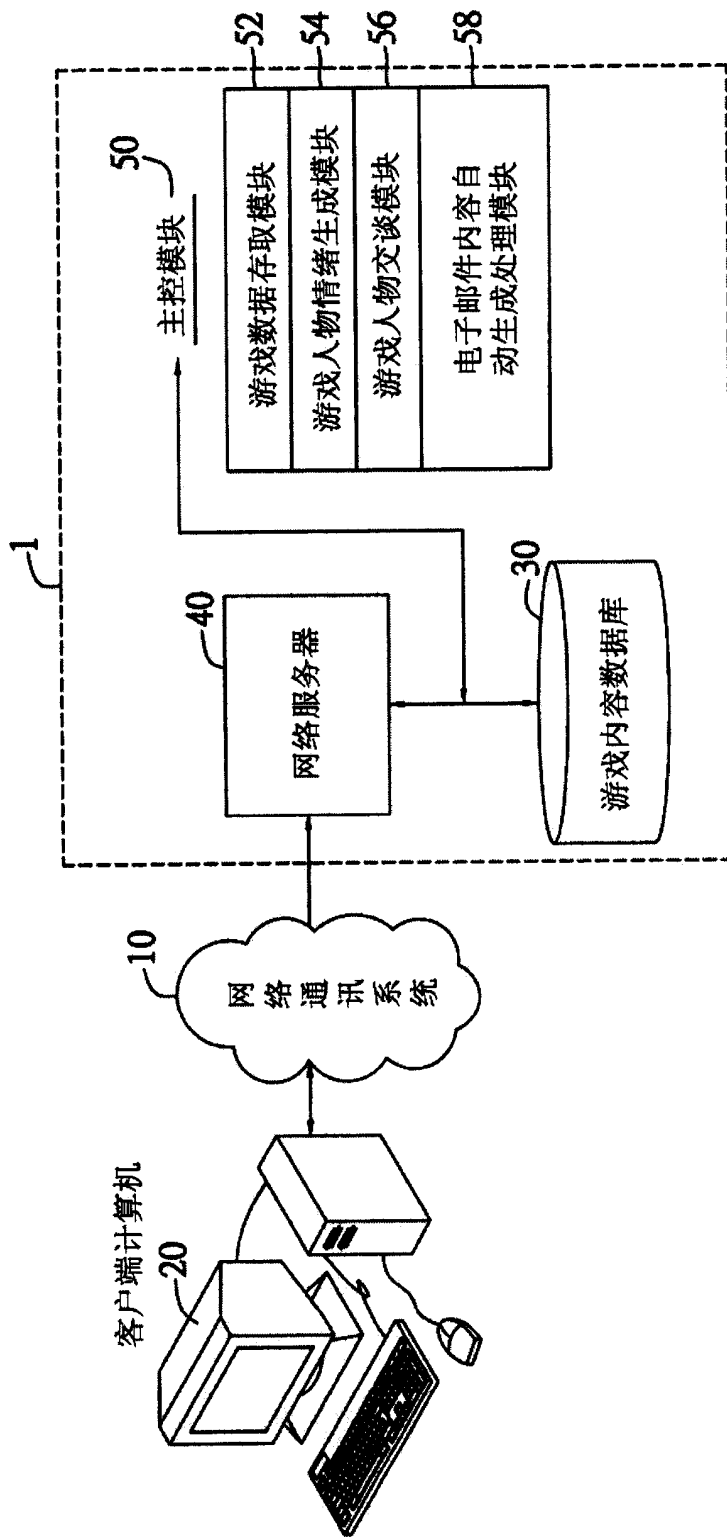


图 1

玩家角色各项能力参数数值资料文件 100

100				
101				
102	103	104	105	
玩家角色名称字段	智力参数字段	武艺参数字段	名声参数字段	...
AAA	8000	3200	6300	...
...	...	...	...	...

图 2 (A)

游戏人物应对情绪以及谈话内容资料文件 110

110				
111				
112	113	114	115	
游戏人物属性字段	游戏人物情绪参考标准字段	游戏人物情绪字段	游戏人物交谈内容字段	
柳毅	智力	热情	不能同年同月同日生; 但求同年同月同日死!	...
...	...	...	...	...

图 2 (B)

电子邮件内容资料文件——120

-101	-111	-114	-121
玩家角色 名称字段	游戏人物 名称字段	游戏人物 情绪字段	信件内容 字段
AAA	柳毅	热情	<p>自当日洞庭湖一别，不觉数日已过。不知兄台安否？那天别过兄台之后，我就随那神将而去。当时，那神将叫手搭在他的肩上。耳畔只听到波浪翻滚，流水花花。过了一会，那神将叫我睁开眼睛，原来已到了一座宏伟的宫殿前。有一个紫袍老翁从屏风后面走出来我必定是洞庭龙王，急忙上前叩拜，把泾阳龙女的书信交给他看。龙王念完信，老泪纵横，连宫女侍卫也唏嘘不已。这时忽然一声巨响，连宫殿的柱子都被撼动了，我抬头一看，有一条千尺长的火龙，浑身鳞甲都是火，口喷浓烟，爪上持一个如水桶般大的铜锤，从空中飞过，瞬息就不见了。龙王让我不要害怕，那是他的弟弟钱塘江龙王，秉性暴烈，既听说侄女受难，一生气就去救她了，很快就回来。</p> <p>不一刻，果然有彩云自空而降，上面立着一个威武的将军和我们在泾阳遇到的牧羊女。老龙王看到女儿也衫破旧，上还有鞭痕，禁不住抱着女儿痛哭起来。</p> <p>为了感谢我送信来，就在宝殿安排了宴席款待我，第二天钱塘江龙王以在凝碧宫设宴款待，并想将他的侄女许配给我。我以“为人解难而非姻，凡人配龙女非荣”拒绝了。</p> <p>我走的时候，洞庭和钱塘二君各以实物相赠，并要我代为答谢兄台。我已将礼物分为二份，现代兄台保管，若他日有缘相见，并取出还于兄弟。</p> <p style="text-align: right;">弟柳毅写于潭州陋室</p>
...	...	...	...

图 2(C)

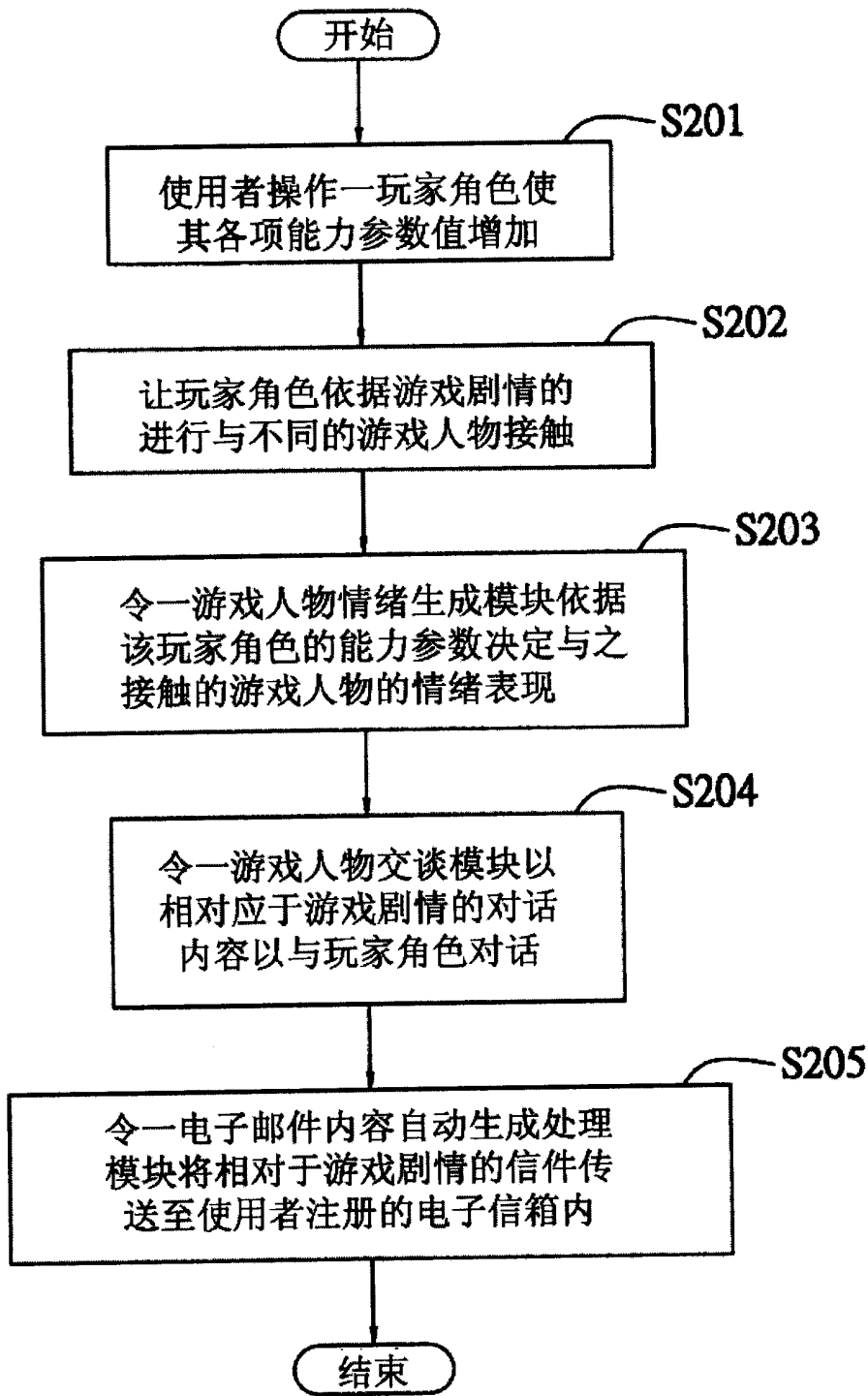


图 3