

# 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：96133106

5 ※申請日期：96.10.3

※IPC分類：H01F13/00

(2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

網路遊戲操作資訊分享方法

二、申請人：(共 2 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

10

1.彭國展

2.雷爵網絡科技股份有限公司

代表人：(中文/英文)

2.張厥猷

15

住居所或營業所地址：(中文/英文)

1~2 臺北市中正區延平南路 189 號 4 樓

國籍：(中文/英文)

1.中華民國

2.中華民國

20 三、發明人：(共 1 人)

姓名：(中文/英文)

彭國展

國籍：(中文/英文)

中華民國

25

#### 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。

5 ☐ 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：

10

☐ 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：

15

【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】

20

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

25

☐ 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】

本發明是關於一種網路遊戲方法，特別是一種網路遊戲操作資訊分享方法。

### 5 【先前技術】

我國一般家庭之網際網路接續普及率已位居世界前端，台北市更進一步成為無線網路覆蓋率近 100%之科技城市，藉網際網路傳遞人類間互動已成為不可或缺之溝通模式，業者更藉網際網路拓展各類商機，如網路遊戲即為軟體業者之無形戰場，估計市面上流通之角色扮演類遊戲 RPG (Role-playing game)不下數十種，競爭激烈可想一般。

敬請參考圖 1 習知網路遊戲中伺服器與各終端連線環境示意圖，圖 1 中代表性繪出終端 12、終端 14 及終端 16 透過網路 1 與伺服器 10 互連；伺服器 10 提供網路遊戲之主導性服務，供操作終端 12、終端 14 及終端 16 之複數玩家參與遊戲。

RPG 類遊戲之操作模式請參考圖 2 習知網路遊戲中角色操作流程圖，初始步驟 202 伺服器將驗證玩家之帳號、密碼及相關保密機制如保密硬體鎖或保密紙卡等以確認參與資格，目前遊戲業者大多提供一帳號包含複數角色的服務，因此在步驟 204 中玩家通過驗證後，可選擇帳號中單一角色進入遊戲。

圖 2 步驟 206 玩家已選擇的角色依伺服器指示之任務或隨機至遊戲地圖中尋找所謂「怪物」，次一步驟 208 即進

行擊殺怪物至怪物生命值趨近一預定值例如歸零，即可取得回饋之經驗值、虛擬貨幣或虛擬裝備；而步驟 210 當角色累積一定經驗值時，角色等級得以提升並獲得技能配點，後續步驟 212 中分配技能配點即可賦予角色特殊能力，例如練成角色之某一種更有效率擊殺怪物之武功等等。

玩家除藉網路遊戲消遣娛樂外，另方面更藉遊戲中之角色投射而獲得現實生活中無法擁有的滿足，在虛擬環境中得以擁有武功蓋世之角色，華麗無瑕之虛擬配備與數之不盡的虛擬貨幣，角色等級不斷依進行遊戲投入之精力與金錢提升，相對意味將擁有更強大的打怪能力與遊戲中之身分地位，網路遊戲因此強烈吸引各年齡層玩家參與，甚至沉迷其中。

參與遊戲玩家大多具有共同目標，即快速提昇角色等級；諸如如何配點、最佳練功地點指引、何種裝備組合較佳或如何磨練角色較適當之發問至在遊戲討論網站求助之現象極為普遍，高等級角色自新手成長之歷程成為最佳臨摹對象；然此種無償取得資訊仍屬片段，提供資訊之玩家亦無法獲得實質滿足，伺服器除忠實記錄遊戲歷程並提供遊戲服務外，基於商業立場並不可能片面決定提供部分遊戲玩家相關操作資訊的服務，因此，網路遊戲界亟待一操作資訊交流解決方案。

另方面，對於部分玩家以例如攝影機，將自行拍攝之操作過程以電子檔儲存，並有償或無償提供給其他玩家參考，一則影像檔案將非常龐大，傳輸不易；再者，若為有

償之資訊交流，品質也無由確保。

相反地，經營遊戲的廠商，原本即與各玩家所操縱之終端機有連線之資訊交流，且伺服器端僅需經網路傳輸少量資料至玩家終端之電腦，而由玩家終端之電腦依照傳來資料進行運算、並在玩家終端之螢幕上顯示出運算結果而營造出遊戲環境場景。因此，由伺服器端將某一特定玩家之操作資訊分享給其餘玩家，在網路上實際傳輸的資訊量將遠低於傳輸影像檔案。亦即，同樣的操作資訊交流，由遊戲經營者所提供之伺服器端主導，傳輸速度將大幅提昇。

#### 10 【發明內容】

因此，本發明之一目的，在提供一種增進參與玩家間知識交流，使遊戲技巧得以進一步傳承的網路遊戲操作資訊分享方法。

本發明之另一目的，在提供一種遊戲伺服器端可提供加  
15 值服務，增進虛擬環境中進一步互動的網路遊戲操作資訊分享方法。

本發明之再一目的，在提供一種特定玩家投入資源後，得以獲得回饋的網路遊戲操作資訊分享方法。

本發明之又一目的，在提供一種耗費少量網路資源，  
20 迅速提供操作資訊交流功能之網路遊戲操作資訊分享方法。

本發明之網路遊戲操作資訊分享方法，其中該網路遊戲係由複數玩家分別以各自之終端經網路連線至一伺服器端，且該伺服器端在該網路遊戲環境中，係形成有分別代表

各該玩家之複數角色，該方法包含下列步驟：a)由該伺服器端接收該等玩家之一的申請，提供一代表該玩家之一角色的操作資訊交流權利；b)由該伺服器端公告該交流權利訊息予其餘玩家之至少一部份；c)以一預定機制決定該交流權利是否提供予該其餘玩家之一部份中的另一玩家；及d)若該交流權利確認提供予另一玩家，由該另一玩家依照該交流權利之一預定條件，獲得該代表該玩家角色之操作資訊。

本發明將角色操作資訊透過銷售行為透明化，使操作資訊之玩家可以取得實質回饋、而需求資訊之玩家可以付出些許代價後獲得需求之操作技巧，伺服器更提供一全新的加值服務以提供遊戲玩家不同的選擇，實為一不可多得之解決方案。

### 【實施方式】

有關本發明之技術內容、特點與功效，配合下列參考圖式所示較佳實施例及其詳細說明，將可清楚的呈現。此外在各實施例中，相同之元件將以相似之標號標示。

敬請參考圖 3 為本發明網路遊戲操作資訊分享方法運作流程圖，於步驟 32 中由伺服器端接收玩家之一的申請，出售一代表玩家之一角色的操作資訊交流權利，接續步驟 34 即由伺服器端公告交流權利訊息予其餘玩家之至少一部份。

步驟 36 中以一預定機制決定交流權利是否售出予其餘玩家之一部份中的另一玩家，於步驟 38 中若交流權利確認售出予另一玩家，則由另一玩家依照交流權利之一預定條件，獲得代表玩家角色之操作資訊。

為更進一步說明，敬請參考圖 4 本發明第一實施例之運作流程圖，初始步驟 42 中由伺服器接收玩家之一的申請，出售一代表玩家之一角色的操作資訊交流權利，包含出售條件，(例如玩家 A 欲出售角色 a 之操作資訊，欲出售價格為虛擬貨幣一億元，向伺服器提出申請)，步驟 44 由伺服器公告交流權利訊息予其餘玩家之至少一部份(例如伺服器將角色 a 之操作資訊包含售價之出售訊息公告於遊戲環境中)。

接續說明第一實施例，步驟 46 將以購買需求提出順序決定交流權利是否售出予其餘玩家之一部份中的另一玩家(例如玩家 B 為第一個同意以虛擬貨幣一億元代價購買需求者)，而步驟 48 若交流權利確認售出予另一玩家，由另一玩家依照交流權利之一預定條件，獲得代表玩家角色之操作資訊(例如玩家 B 於付出足額虛擬貨幣一億元時，即可獲得由玩家 A 所出售之角色 a 之操作資訊)。

當然，本發明之概念可以由熟於此技者變化呈現另一實施例，圖 5 為本發明第二實施例之運作流程圖，步驟 52 由伺服器接收玩家之一的申請，出售一代表玩家之一角色的操作資訊交流權利，包含出售條件(例如玩家 C 欲出售角色 c 之操作資訊，而期望最低出售價格為虛擬貨幣八千萬元，玩家 C 向伺服器提出此項申請)，步驟 54 由伺服器公告交流權利訊息予其餘玩家之至少一部份及公告招標時間(例如伺服器公告角色 c 之招標資訊，而最低標價為虛擬貨幣八千萬元，招標期限為自公告日起三日)。

第二實施例之步驟 56 中將以時段內最優購買條件決定交流權利是否售出予其餘玩家之一部份中的另一玩家(例如玩家 D 出價虛擬貨幣九千萬元，玩家 E 出價虛擬貨幣一億元，而招標期限屆滿，玩家 E 之出價條件優於玩家 D，故由玩家 E 取得交流權利)，接續步驟 58 若交流權利確認售出予另一玩家，由另一玩家依照交流權利之一預定條件，獲得代表玩家角色之操作資訊(例如玩家 E 於付出足額得標價虛擬貨幣一億元時，即可獲得由玩家 C 所出售之角色 c 之操作資訊)。

網路遊戲中各玩家皆於伺服器端所提供之環境中進行遊戲，伺服器端對各角色之成長歷程自然全數記錄，但基於保密之商業誠信，正派經營的遊戲業者不會以自行出售操作資訊來增加營收，本發明提供變通之方式，敬請參考圖 6 為本發明第三實施例之運作流程圖，起始步驟 62 由伺服器端接收玩家之一的申請，出售一代表玩家之一角色的操作資訊交流權利(例如玩家 F 欲出售角色 f 之操作資訊，而期望最低出售價格為虛擬貨幣一億五千萬元，玩家 F 向伺服器端提出此項申請)，步驟 64 伺服器端與提出申請玩家磋商，付出一預定條件取得公開銷售操作資訊之權利(例如伺服器端認為玩家 F 提出之期望售價偏高，協商以虛擬貨幣一億元成交)。

而後在步驟 66 中由伺服器端公告交流權利訊息予其餘玩家之至少一部份(此時交流權利已由伺服器端買斷，例如伺服器端以經銷轉售方式公開銷售角色 f 之操作資訊，售價為



虛擬貨幣一億三千萬元)，步驟 68 以一預定機制決定交流權利是否售出予其餘玩家之一部份中的另一玩家(例如參考第二實施例之投標競價模式，由玩家 G 取得交流權利，得標價為虛擬貨幣一億五千萬元)，步驟 70 若交流權利確  
 5 認售出予另一玩家，由另一玩家依照交流權利之一預定條件，獲得代表玩家角色之操作資訊(例如玩家 G 於付出足額得標價虛擬貨幣一億五千萬元時，即可獲得由伺服器端所出售之角色 f 之操作資訊)。

線上遊戲中以虛擬貨幣為進行交易之基本貨幣，以上  
 10 三實施例以虛擬貨幣為交易範例，但以物易物之模式在虛擬環境中亦為常見之交易模式，當然各實施例也可變化以一定規格之虛擬寶物為交易條件，甚至以實際日常生活所用之實質流通貨幣作為交易條件，只要滿足交易雙方期望即可。

當然，如熟於此技術領域者所能輕易理解，雖然前述  
 15 實施例係以線上遊戲的虛擬貨幣或其他有償交換作為取得資訊分享權利之門檻，但對於經營線上遊戲的廠商而言，「人氣」也是不可或缺的重要指標；因此，若為提高人氣，亦可能由經營者提供獎勵給提供操作資訊之玩家，而如圖  
 20 7 所示，由伺服器端於步驟 82 先接收一特定玩家的申請，表達願意提供代表其角色的操作資訊予其他玩家；隨後在步驟 84，由伺服器端公告此訊息，吸引其他有需求之玩家注意。

步驟 86 時，由伺服器端接納多位初級玩家之登記，並公開抽籤，於步驟 88 決定哪一位登記玩家獲得此觀看的權

利，且依照例如登記人數，而於步驟 90 判定提供分享的高級玩家人氣若干，給予若干獎賞；最後於步驟 92 由獲得觀賞權利的初級玩家連線，接收來自伺服器端之該高級玩家代表角色的操作過程。

5 經前述各實施例之展現，本發明之揭露得以實現以往未曾思及之操作資訊分享與販售，資深玩家可藉此發明收回辛苦投入遊戲之回饋，新手玩家可藉此發明以一定代價獲得武林秘笈，伺服器端亦將因提供此項服務而獲得消費者青睞，所謂一舉數得。

10 惟以上所述者，僅為本發明之較佳實施例而已，當不能以此限定本發明實施之範圍，即大凡依本發明申請專利範圍及發明說明書內容所作之簡單的等效變化與修飾，皆應仍屬本發明專利涵蓋之範圍內。

## 【圖式簡單說明】

圖 1 是習知網路遊戲中伺服器與各終端連線環境示意圖；

圖 2 是習知網路遊戲中角色操作流程圖；

5 圖 3 是本發明網路遊戲操作資訊分享方法運作流程圖；

圖 4 是本發明第一實施例之運作流程圖；

圖 5 是本發明第二實施例之運作流程圖；

圖 6 是本發明第三實施例之運作流程圖；及

10 圖 7 是本發明第四實施例之運作流程圖。

## 【主要元件符號說明】

1...網路

10...伺服器

12、14、16...終端

15 202~212、32~38、42~48、52~58、62~70、82~92...步驟

## 五、中文發明摘要：

本發明揭露一種網路遊戲操作資訊分享方法，複數玩家分別以各自之終端經網路連線至伺服器，網路遊戲環境中形成有分別代表各玩家之複數角色；該方法由伺服器接收一玩家的申請，準備出售代表該玩家之一角色的操作資訊交流權利，之後由伺服器公告交流權利訊息予其餘玩家之至少一部份；再以一預定機制決定交流權利是否售予其餘玩家之一部份中的另一玩家，若該交流權利確認售予另一玩家，另一玩家需依照交流權利之預定條件例如付出虛擬貨幣等，即可獲得前述角色之操作資訊。藉由本發明，可使新手玩家以另一模式學習資深角色之操作經驗。

## 六、英文發明摘要：

## 十、申請專利範圍：

- 1.一種網路遊戲操作資訊分享方法，其中該網路遊戲係由複數玩家分別以各自之終端經網路連線至一伺服器端，且該伺服器端在該網路遊戲環境中，係形成有分別代表各該
  - 5 玩家之複數角色，該方法包含下列步驟：
    - a)由該伺服器端接收該等玩家之一的申請，提供一代表該玩家之一角色的操作資訊交流權利；
    - b)由該伺服器端公告該交流權利訊息予其餘玩家之至少一部份；
    - 10 c)以一預定機制決定該交流權利是否提供予該其餘玩家之一部份中的另一玩家；及
    - d)若該交流權利確認提供予另一玩家，由該另一玩家依照該交流權利之一預定條件，獲得該代表該玩家角色之操作資訊。
- 15 2.依據申請專利範圍第 1 項所述之網路遊戲操作資訊分享方法，其中，該步驟 c)之預定機制為一競標機制。
- 3.依據申請專利範圍第 1 項所述之網路遊戲操作資訊分享方法，更包括於步驟 a)與步驟 b)之間，一由伺服器端與提出申請玩家磋商，付出一預定條件取得公開銷售操作資
  - 20 訊權利的步驟 e)。
- 4.依據申請專利範圍第 1 項所述之網路遊戲操作資訊分享方法，其中，該步驟 d)之預定條件為支付虛擬貨幣。
- 5.依據申請專利範圍第 1 項所述之網路遊戲操作資訊分享方法，其中，該步驟 d)之預定條件為支付虛擬寶物。

6.依據申請專利範圍第 3 項所述之網路遊戲操作資訊分享方法，其中，該步驟 e)之預定條件為支付實質貨幣。

十一、圖式

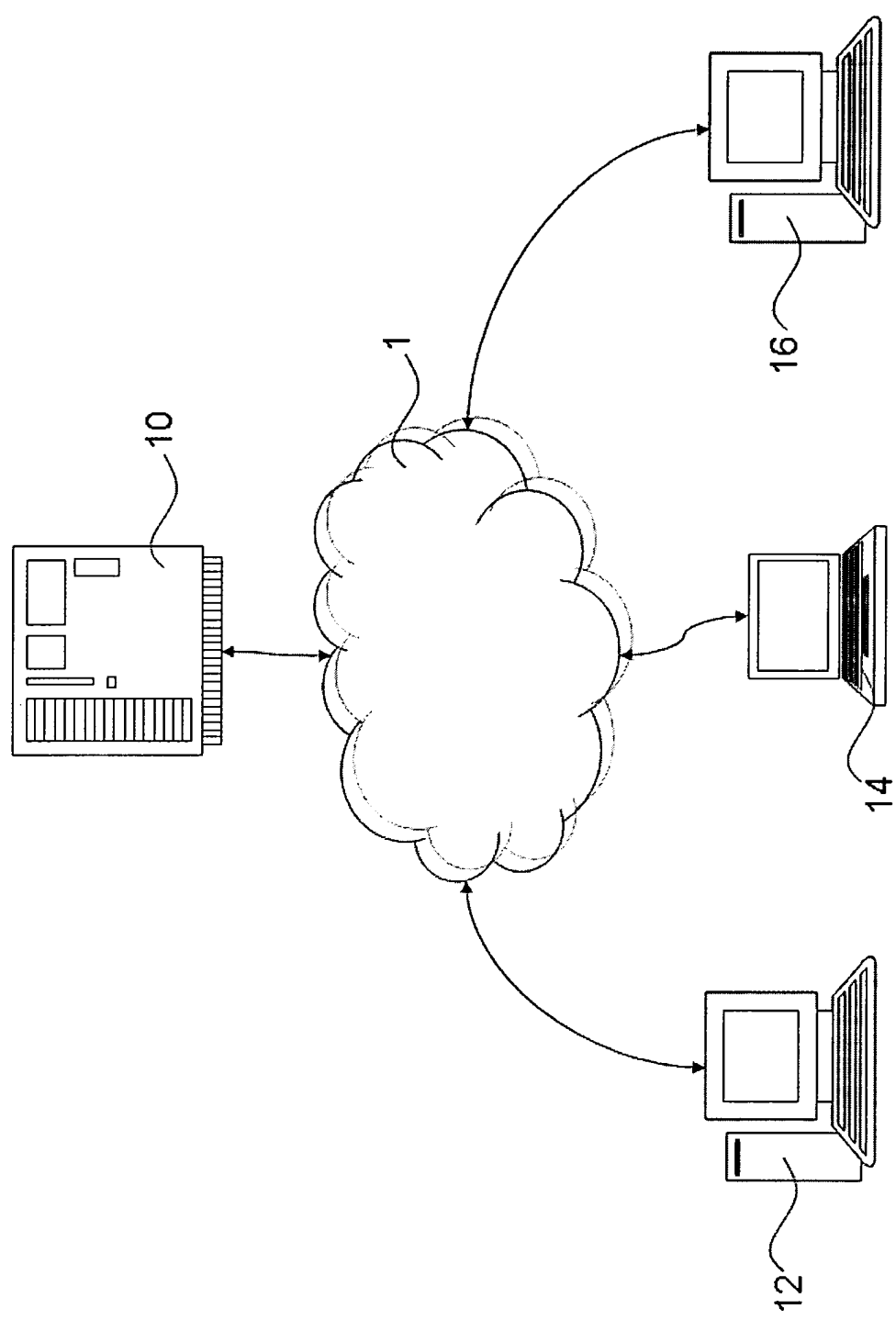


圖 1

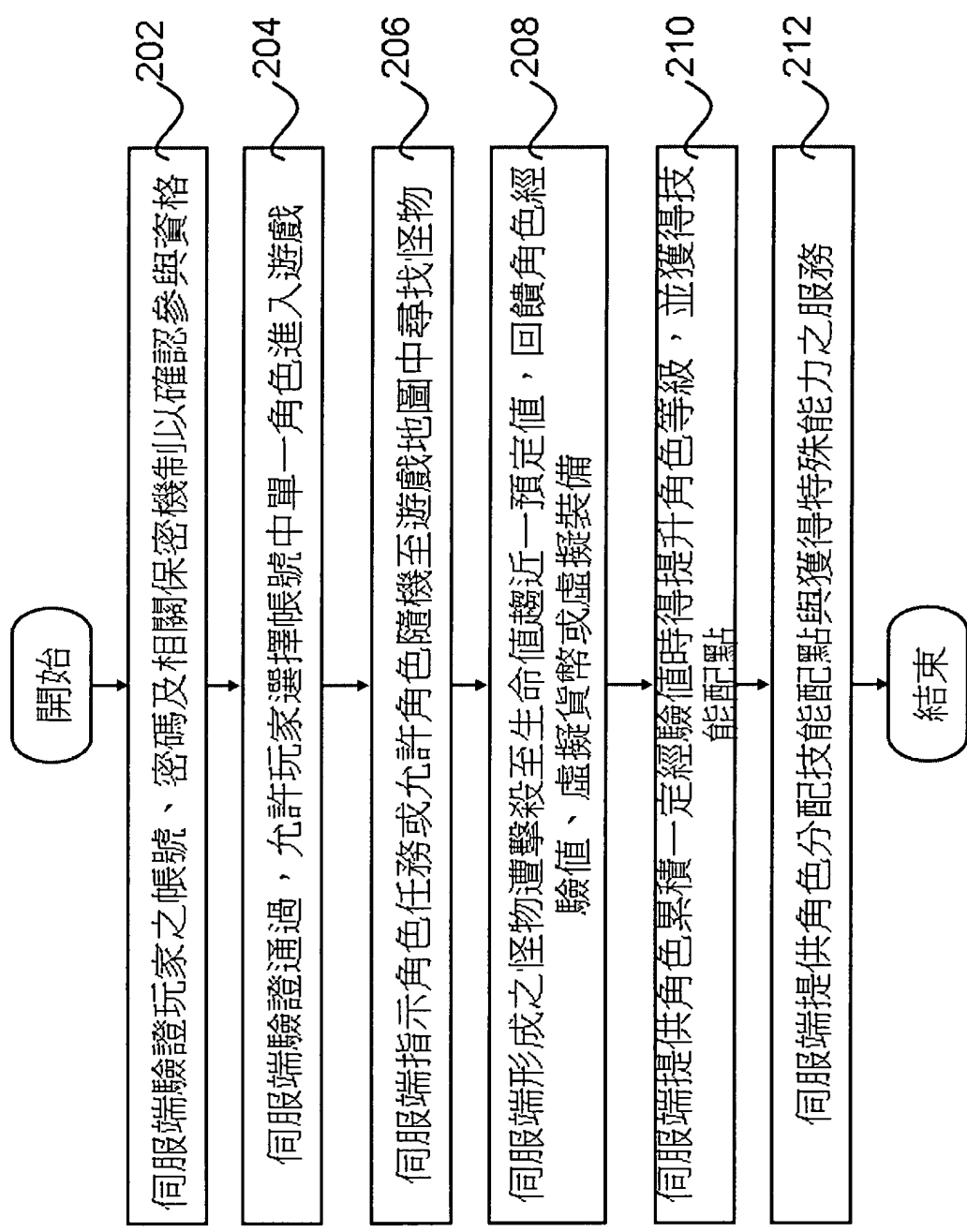


圖 2



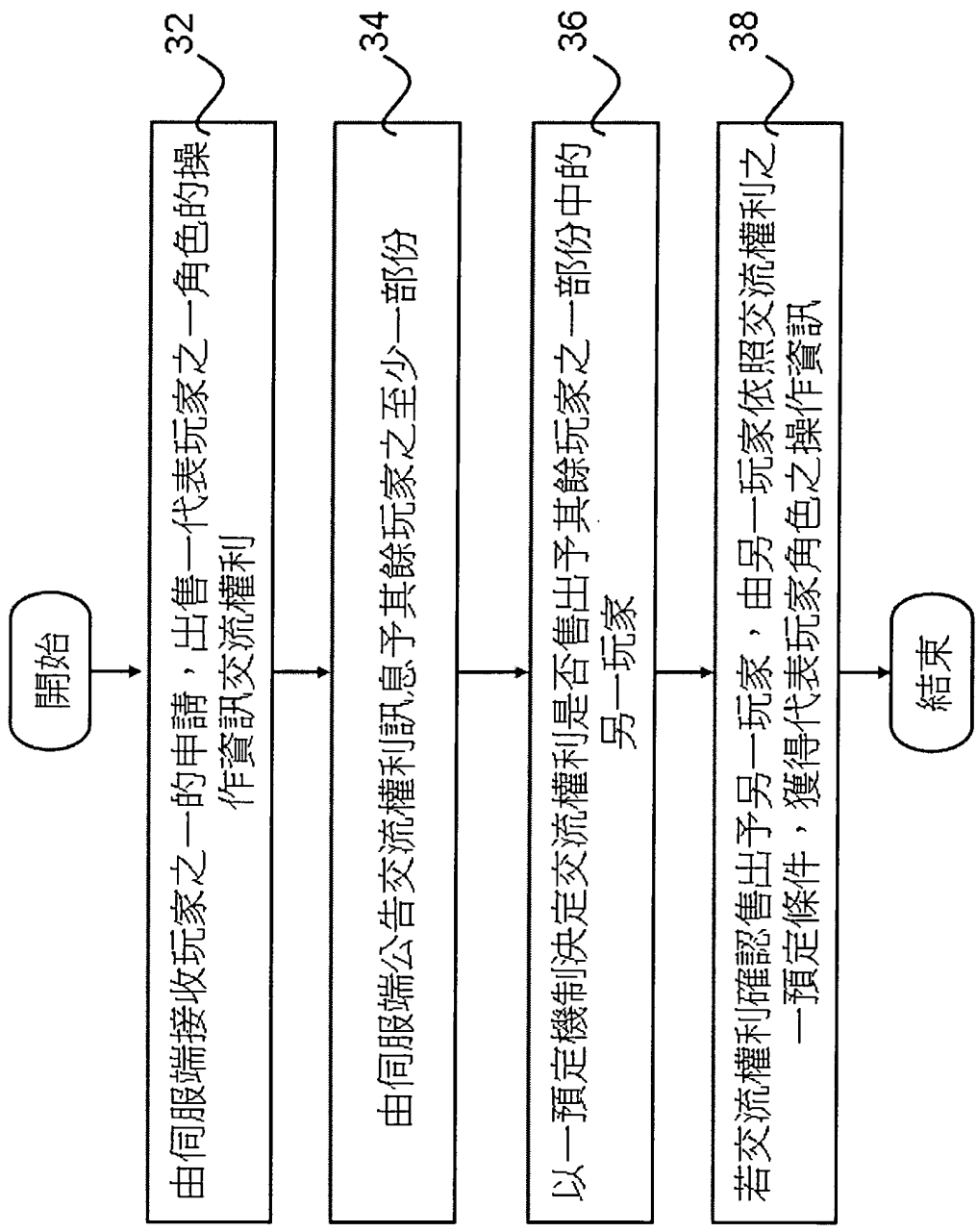


圖 3

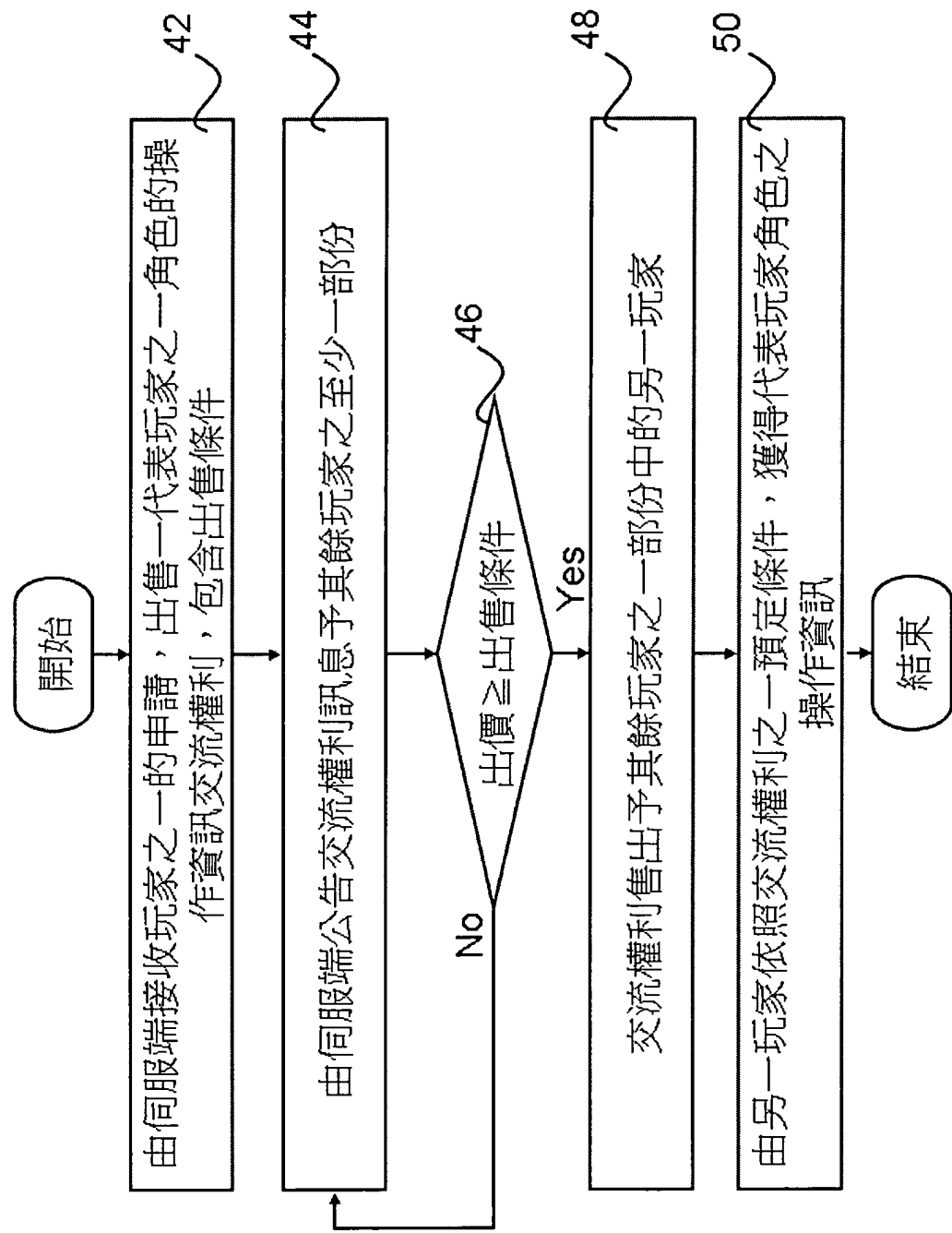


圖 4

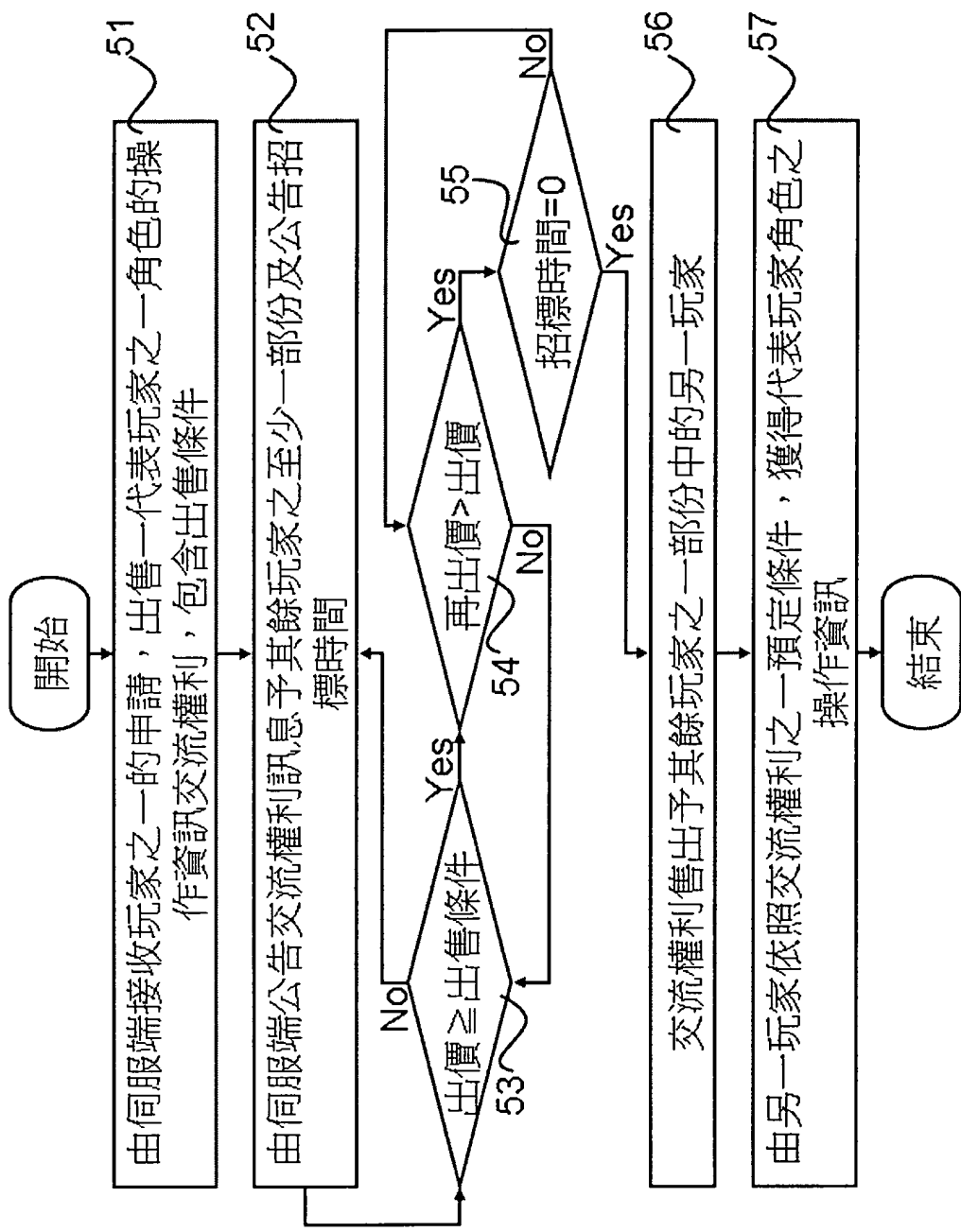


圖 5

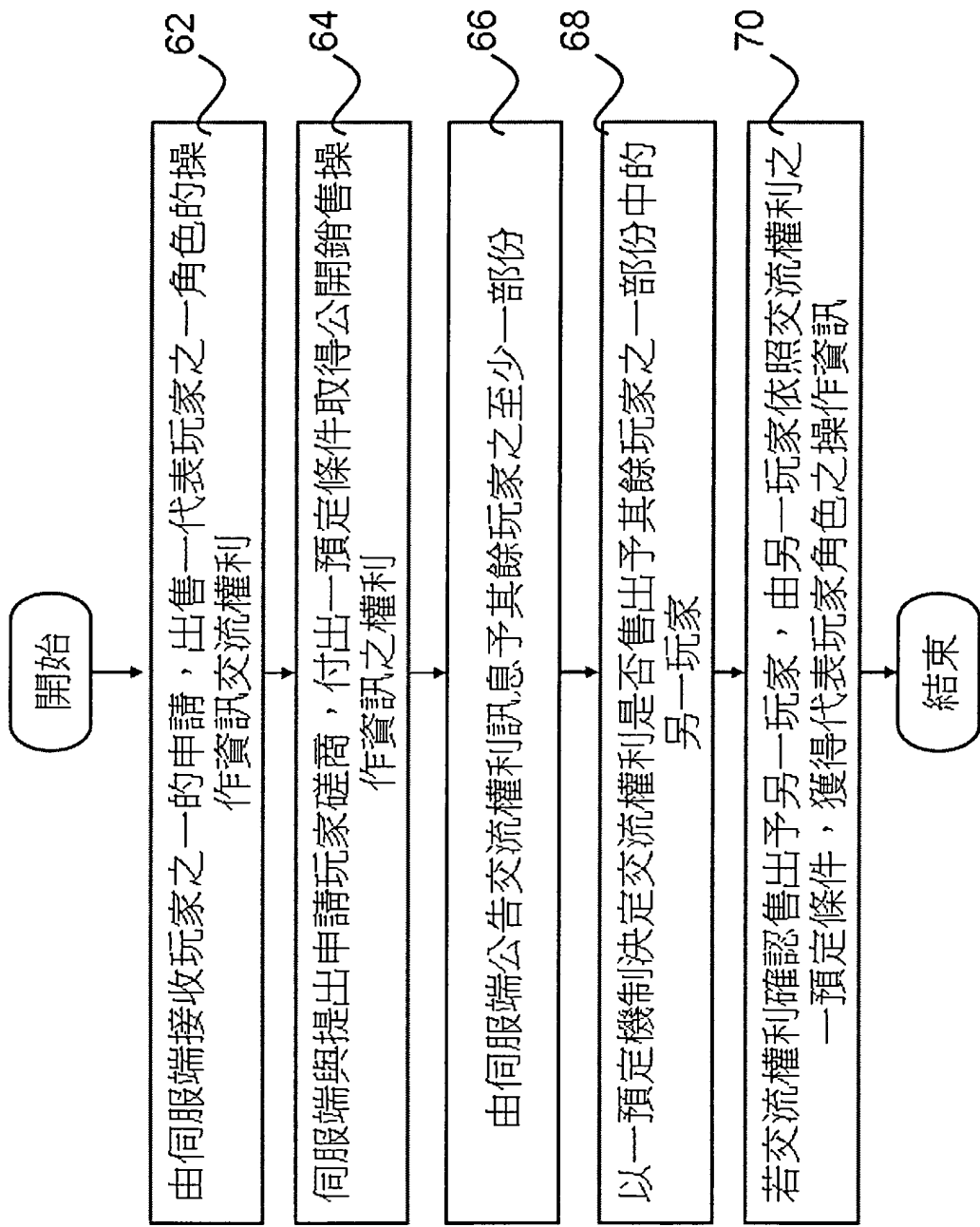


圖 6

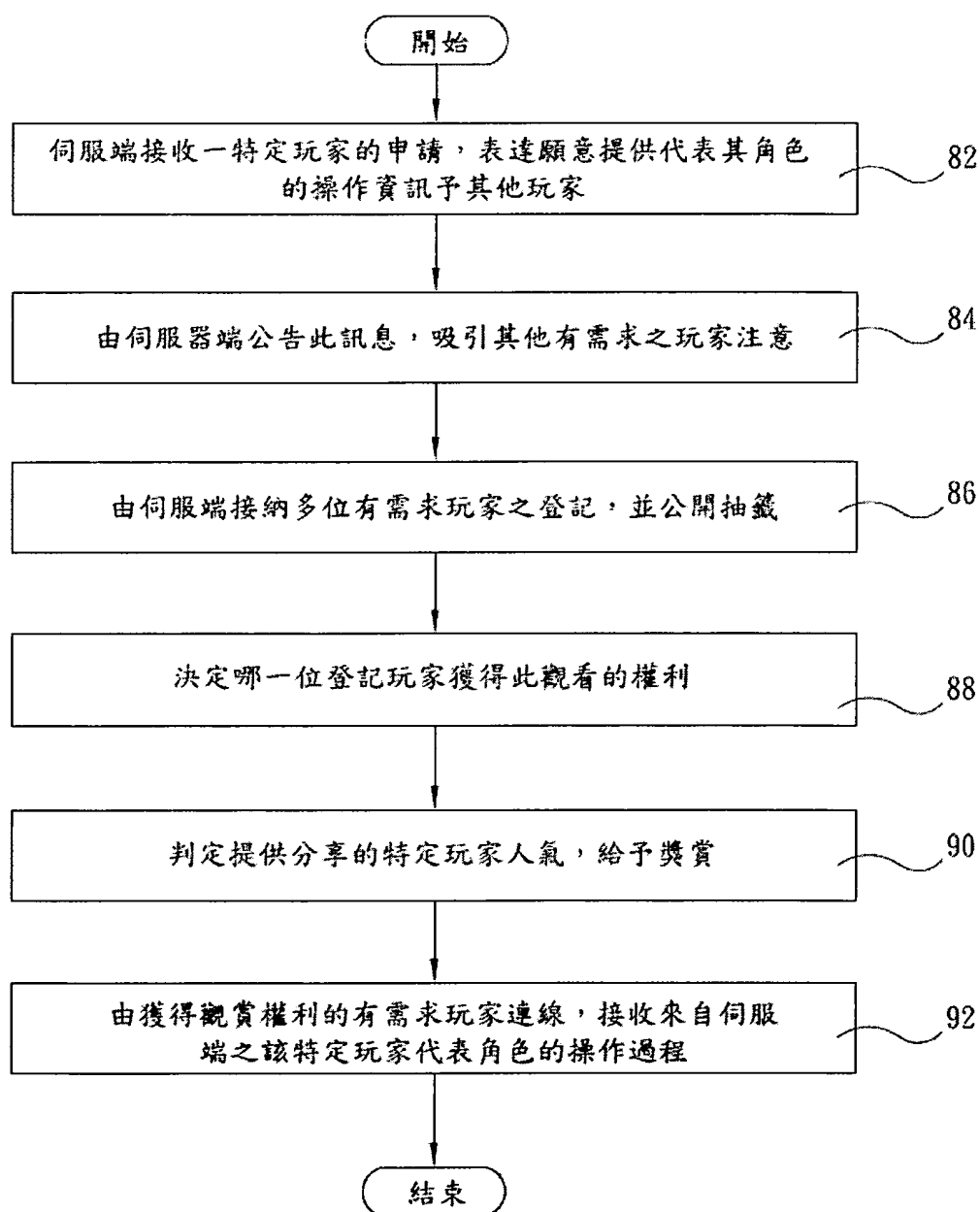


圖7

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 ( 3 ) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

5

32~38... 步驟

10

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：