

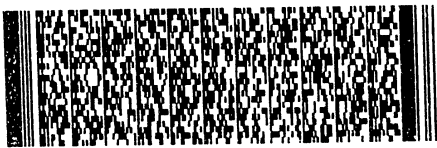
公告本

申請日期：	89, 7, 13	案號：	89113959
類別：	G06F 17/00, A63F 9/22		

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書	480413
---------	--------

一、 發明名稱	中文	網路遊戲角色差異化之處理方法和系統
	英文	
二、 發明人	姓名 (中文)	1. 王信
	姓名 (英文)	1.
	國籍	1. 中華民國
	住、居所	1. 台中市西屯區上石里21鄰上明一街60號五樓之2
三、 申請人	姓名 (名稱) (中文)	1. 王信
	姓名 (名稱) (英文)	1.
	國籍	1. 中華民國
	住、居所 (事務所)	1. 台中市西屯區上石里21鄰上明一街60號五樓之2
	代表人 姓名 (中文)	1.
	代表人 姓名 (英文)	1.



本案已向

國(地區)申請專利

申請日期

案號

主張優先權

無

有關微生物已寄存於

寄存日期

寄存號碼

無

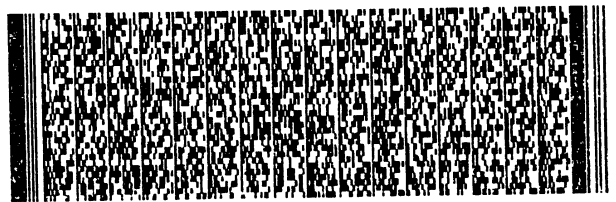
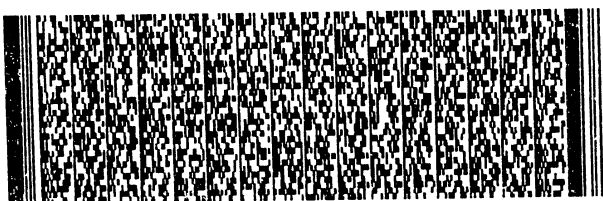
五、發明說明 (1)

本發明係有關於一種網路遊戲技術，特別是針對目前最流行的網際網路連線遊戲所提供之處理方法，藉以在遊戲環境中區隔透過不同終端設備所連線之參與角色所具備之權力，達到多元化的效果。

傳統的電腦遊戲大都是採用單機運作模式，亦即，操作者在個人電腦或是遊戲主機中啟動特定遊戲，遊戲進行方式大都是採用單人進行模式，或是以電腦扮演角色做為假想敵進行遊戲。除此之外，部分遊戲也提供多人遊戲模式，但是均侷限在單一主機上。

隨著網路技術的快速發展，特別是網際網路的廣泛使用，有愈來愈多的遊戲使用網路做為遊戲平台，設計出各種類型的多人遊戲，例如線上創世記(Ultima On Line)以及各種可以呼朋引伴的競賽型遊戲，像是賽車、模擬飛行等等。透過網路無遠弗屆的威力，確實提供這類遊戲一個非常好的平台，能夠吸引更多玩家進入這個虛擬的世界。

然而，這類的習知網路遊戲往往是由原來的單機遊戲發展出來的，因此大都受限於傳統遊戲對於玩家的各種假設。例如，每個參與者在遊戲中均一視同仁，所有事件對於所有的參與者均有作用。類似這樣的遊戲架構實際上並沒有充分利用網際網路上的各種特質，亦即參與者的多樣性，致使其看起來只是原本單機遊戲的網路版本而已。換言之，如何對於不同玩家所操作的終端設備(其包括連上網路的電腦或遊戲主機)作出差異化，讓遊戲進行上更呈現多變性，應是網路遊戲的重要課題。

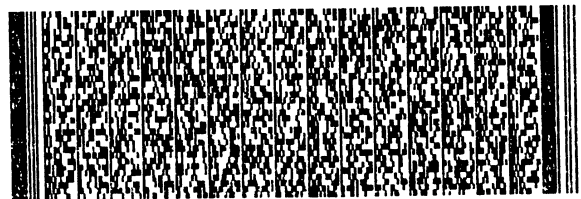
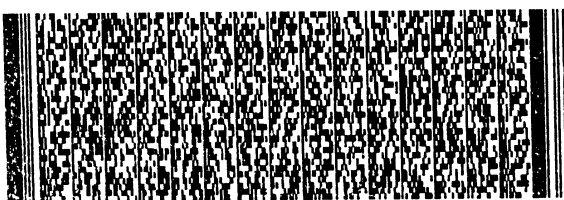


五、發明說明 (2)

有鑑於此，本發明的主要目的，在於提供一種網路遊戲角色差異化之處理方法及系統，用以對於透過不同終端設備參加網路遊戲之參與者所扮演角色，依據一集體決策程序，授予不同之特權(privilege)，致使網路遊戲的實際進行上會隨參與者的不同而產生不同的效果。

根據上述之目的，本發明提出一種具有網路遊戲角色差異化之系統，用以執行一網路遊戲，在此系統中包含至少一終端設備，可以用來分別建立上述網路遊戲中的虛擬角色，以及至少耦接這些終端設備之伺服器，用來在上述終端設備間收發交換資料。此網路遊戲角色差異化的處理方式是讓伺服器先透過一登記機制，從上述終端設備所對應的虛擬角色中選擇出包含部分虛擬角色的參選名單，並且傳送此參選名單至各終端設備上。上述的登記機制可以採用條件制，亦即當虛擬角色符合一參選條件時，便自動包含於參選名單中，以實施例中的大富翁遊戲為例，只要虛擬角色繳交定額的虛擬現金(例如1500萬)，即可登記參選。另一種登記機制可以採用競標制，亦即各虛擬角色可以透過自行決定競標的虛擬現金來決定相對的優先權順序(以價高者為具有最高優先權)，以取固定數量參選者的方式，決定是否包含於參選名單中。

當各終端設備接收到此參選名單後，便可以根據參選名單決定圈選的對象，產生投票資料。此處的投票資料係指圈選參選名單中之至少一虛擬角色的有效票。在傳送投票資料到伺服器之後，伺服器便可以根據所接收到的投票



五、發明說明 (3)

資料，統計各參選者的票數，從參選名單中決定一當選者，亦即以下實施例中的總統。伺服器會記錄當選者所對應之虛擬角色並且通知所有的終端設備。此當選者對應的虛擬角色則依據既有規定，在網路遊戲中具有第一特權設定。此時當選者所對應的終端設備上，還可以從所有的虛擬角色中指定出至少一指定者，亦即以下實施例中的各部會首長，並且傳送到伺服器加以記錄。同樣地，對應於指定者的虛擬角色在網路遊戲中具有第二特權設定，伺服器亦會將此指定者資訊傳送到各終端設備上。

透過上述由集體決策方式決定出網路遊戲中具有特殊權力的虛擬角色，可以使得網路遊戲進行更活潑，而非僅是單機板遊戲的擴充而已。

圖式之簡單說明：

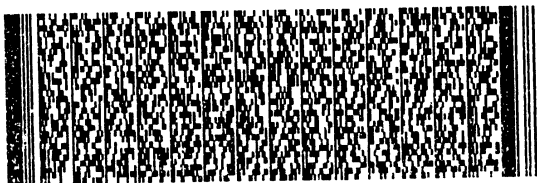
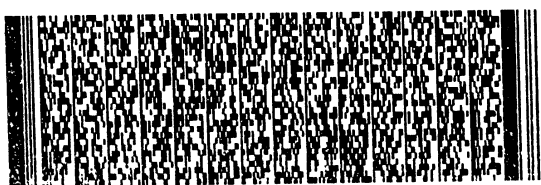
為使本發明之上述目的、特徵和優點能更明顯易懂，下文特舉一較佳實施例，並配合所附圖式，作詳細說明如下：

第1圖表示本發明實施例中網路遊戲架構之方塊示意圖。

第2圖表示本發明實施例中網路遊戲在參與者透過終端設備連接到伺服器之流程圖。

第3圖表示本發明實施例中，當完成連線後進行遊戲的細部流程圖。

第4圖表示本發明實施例中用以記錄每一網路虛擬角色的個人資料示意圖。



五、發明說明 (4)

第5圖表示本發明實施例中伺服器內資料結構的示意圖。

第6圖表示本發明實施例中用以將虛擬角色差異化之處理流程圖。

第7圖表示本發明實施例在將虛擬角色差異化程序中，伺服器之處理流程圖。

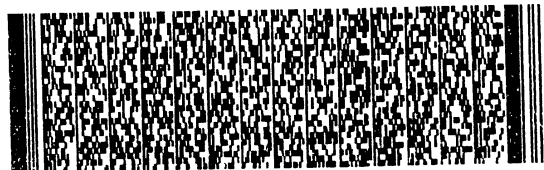
第8圖表示本發明實施例在將虛擬角色差異化程序中，終端設備之處理流程圖。

符號說明：

10、12~伺服器；20、22、24、26、28~終端設備；
10a、12a、20a、22a、24a、26a、28a~通訊裝置；100~網路；
102~連線請求；104~連線請求回應；106~資料流；
108~中斷請求；110~前端伺服程式；120~登錄者資料庫；
130~遊戲資料庫；140~參選名冊資料庫；150~現任職位資料庫；
200~網路虛擬角色個人資料。

實施例：

在本實施例中，主要係透過一般常見的大富翁遊戲來說明本發明之網路遊戲角色差異化處理。本發明之網路遊戲角色差異化處理主要是透過集體決策方式，授予一個或多個網路遊戲中的虛擬角色具有特殊的權力，亦即讓部分的虛擬角色與其他虛擬角色不同，增加網路遊戲的多樣性。必須說明的是，本實施例中雖然是以大富翁遊戲為例，但是並非用以限定本發明，相同的集體決策方式亦可適用於不同類型的遊戲中。

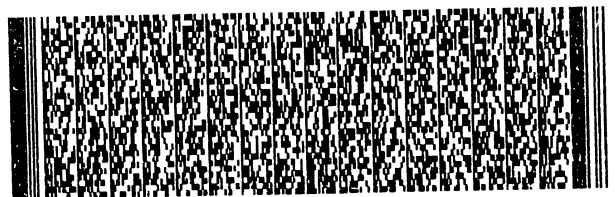
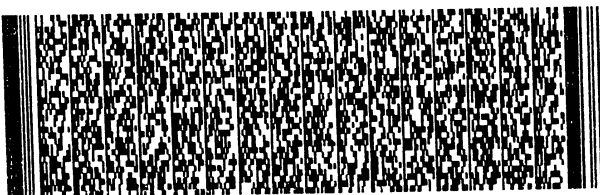


五、發明說明 (5)

一般大富翁遊戲中，地圖是由代表特殊地點的位置所構成。參與者透過骰子或其他計算點數的方式，操作遊戲中的虛擬角色移動到不同的位置上。在遊戲過程中，可以根據虛擬角色所移動的位置，決定出不同的事件，例如購地、付租金、命運、機會以及各種不同的情況。本實施例中的網路大富翁遊戲中，則是將一般單機型的大富翁遊戲置於網路的平台上執行。首先說明其基本架構。

第1圖表示本實施例中網路遊戲架構之方塊示意圖。如圖所示，整個架構係由不同參與者所操作之終端設備(20、22、24、26、28)以及伺服器群組(10、12)所構成。在實際運作時，參與的終端設備和伺服器數量會隨環境而改變。上述的終端設備和伺服器係透過網路100進行連線，終端設備(20、22、24、26、28)分別以對應的網路裝置(20a、22a、24a、26a、28a)連線到網路100上，伺服器(10、12)則分別以對應的網路裝置(10a、12a)連線到網路100上。網路100可以是區域網路(LAN)、網際網路或其組合網路，而對應的網路裝置則視其操作環境而有所不同，例如網路卡或各種傳輸協定調變解調器(modem)，例如撥接式modem、ADSL modem或Cable modem等等。上述對應硬體架構和協定部分為已知技術，此處則不再贅述。

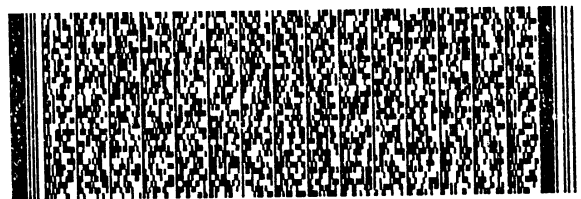
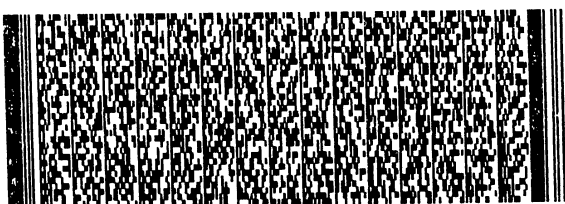
上述的終端設備(20、22、24、26、28)會由玩家執行此網路遊戲的客戶端程式，例如由玩家所購買的光碟(CD)中安裝的客戶端遊戲程式。在本實施例中，假設在販售的CD上附有一組辨識碼(ID)，可以供玩家在第一次登入時，



五、發明說明 (6)

依據個人喜好在伺服器(10、12)上建立對應的虛擬角色。伺服器(10、12)則是用來儲存每個虛擬角色的各項基本資料(後述)，並且在遊戲進行可以在各終端設備間傳遞所需要的交換資料。

第2圖表示本實施例的網路遊戲中，當操作者透過所操作的終端設備連接到伺服器之流程圖，第2圖中雖以終端設備20為例，但是此程序同樣適用於其他所有的終端設備。首先，操作者執行客戶端遊戲程式，便會送出連線請求102(步驟S200)，並且進入等待連線狀態(步驟S202)。當此連線請求102透過網路100傳送到伺服器端，伺服器端則會根據負載容量以及其他條件，選擇出能夠服務的伺服器(步驟S100)。假設所有伺服器均無法提供連線服務時，則會中斷連線請求(步驟S102)，以便維持原本系統的服務品質。在一般正常的情況下，可以選擇出適當的伺服器進行連線服務，以下說明則以選擇出伺服器10為例。接著，便由被選出的伺服器10送出連接請求回應104到終端設備20(步驟S104)。於是，終端設備20和伺服器10之間便建立了正式連線(步驟S204、S106)。在完成連線後，在終端設備20上則依據伺服器端遊戲程式進行遊戲，並且在適當時間對伺服器10傳送或接收資料106(步驟S206)，同時伺服器10則會等待伺服器設備20的請求並回應，並且將其對應之虛擬角色相關資料進行存檔(步驟S108)。最後，當操作者決定中斷遊戲(步驟S208)並且送出中斷請求108後，伺服器10則結束伺服器程式(步驟S110)，完成此次的連線。必須注



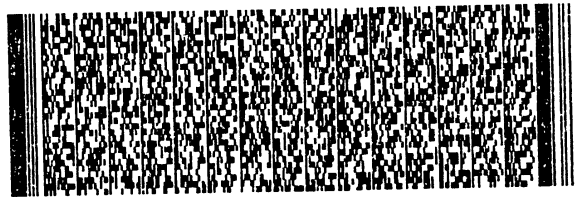
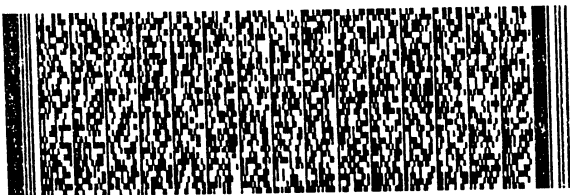
五、發明說明 (7)

意的是，在第2圖中所示為正常結束的情況，而當終端設備20因某種意外情況發生斷線時，伺服器10亦可以根據終端設備20是否閒置超過一既定時間的條件，自行決定結束伺服器程式。

在上述連線之流程中，終端設備20在完成連線後，即在步驟S206中進行遊戲，而伺服器10則配合遊戲的進行，進行資料交換以及虛擬角色基本狀態資料的存檔。

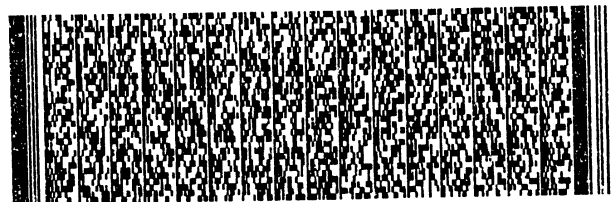
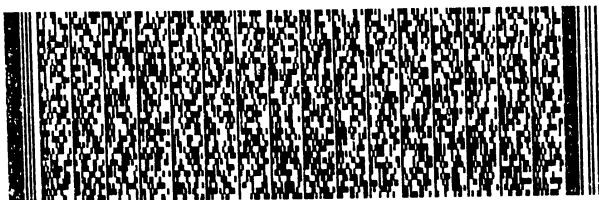
第3圖表示本實施例中，當完成連線後進行遊戲的細部流程圖。首先，當終端設備20連線上伺服器10後，首先伺服器10會要求操作者進行登錄的動作(步驟S300)。亦即，在終端設備20的顯示螢幕上，顯示出要求輸入辨識碼(以及已設定的登入密碼)的訊息。如果此時操作者是第一次進入遊戲(步驟S302)，在操作者根據所購買的CD輸入其辨識碼之後，伺服器10則會要求操作者登錄虛擬角色的基本資料(步驟S306)，例如虛擬角色的姓名、性別等等基本資料，並且此虛擬角色的資料進行初始化(步驟S308)，例如設定虛擬角色開始在大富翁遊戲中的虛擬現金以及開始的位置等等。上述有關虛擬角色的基本個人資料則會記錄在伺服器10中。另外，如果操作者並非第一次進入遊戲並且先前已經建立其對應的虛擬角色時，則終端設備20便會從伺服器10中取回虛擬角色的基本個人資料(步驟S304)。

第4圖表示本實施例中用以記錄每一網路虛擬角色的個人資料示意圖。如第4圖所示，每一虛擬角色個人資料200包括辨識碼210、登入密碼(login password)212、姓



五、發明說明 (8)

名214、性別216、年齡218、職位220、虛擬現金222、虛擬資產224、目前位置226以及遊戲時間228。辨識碼210和登入密碼212是用來識別某一登入者之身分，如前所述，本實施例中的辨識碼210是會附記在操作者所購買的CD上，用以確認操作者有權進入此網路遊戲；登入密碼212可以由操作者在第一次登錄時加以設定，也可以是隨著辨識碼210所附帶的初始登入密碼，而當操作者成功連線伺服器後，則可以選擇是否變更原先的登入密碼。姓名214以及性別216則是由操作者在建立大富翁虛擬角色時所鍵入之資料。至於年齡218、虛擬現金222、虛擬資產224、目前位置226以及遊戲時間228則是伺服器10在進行初始化時所設定，並且其值會隨著遊戲的進行而開始變動。必須特別說明的是職位220，此欄位即是本實施例中用以區隔不同角色之特徵值。在本實施例中，係透過集體決策的方式來選擇出不同職位的虛擬角色，這包括一般職位的"平民"(職位欄值為00)、可以在大富翁遊戲中享有一切罰金、稅款和罪刑豁免權的"總統"(職位欄值為99)、以及具有其他不同權力設定的"部會首長"，例如"內政部長"對於購買特殊的地點具有批准權及收取行政罰鍰(職位欄值為88)、"國防部長"可以強徵民地為國有地(職位欄值為77)等等。在本實施例中為考量使大富翁遊戲進行較為順利，透過集體決策方式只用以選出"總統"的職位，而其他"部會首長"則可以由"總統"加以指定。而其整個選舉及指定的程序則稍後詳述。另外，上述虛擬角色所具有的個人基

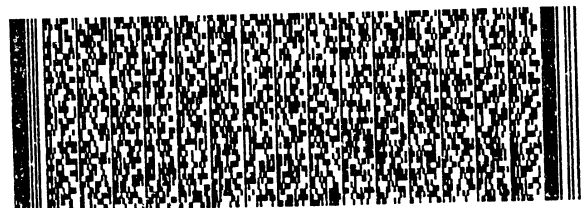
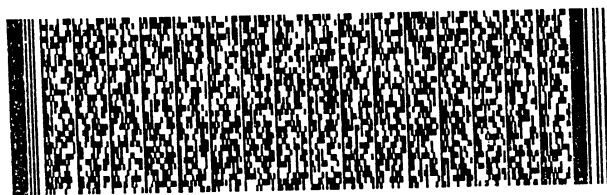


五、發明說明 (9)

本資料項目是可以依據不同的遊戲設定而加以增減。

回到第3圖，當終端設備20取得虛擬角色的個人基本資料後，則隨著遊戲進行接收及處理所傳送來的封包(步驟S310)。在此過程中，如果遊戲操作上閒置一既定時間(例如30分鐘)(步驟S312)，則終端設備20上所執行的客戶端遊戲程式便會自動送出中斷請求，要求中斷遊戲。而在正常操作情況下，在終端設備20上所執行的客戶端遊戲程式則會接收操作者所下達的指令(步驟S314)並且加以執行。當操作者下達移動指令，亦即由骰子決定出虛擬角色的移動步數，則必須處理對應所產生的事件(步驟320)，例如可以選擇購買土地、或繳交稅金、或其他可能的事件。當事件完成處理後，終端設備20則將對應的資料傳送到伺服器10上(步驟S322)，並且回到步驟S310繼續進行遊戲的處理。另外，操作者亦可以選擇通訊指令，用以與其他終端設備或是伺服器之間進行通信(步驟S318)。另外，操作者亦可以選擇設定指令，並且決定是否進行斷線(步驟S316)。整個遊戲便可以在每個終端設備上不同操作者的指令下，持續進行。

在接下來說明本實施例之集體決策過程前，先對於伺服器10之內部資料基本架構簡單介紹。第5圖表示本實施例中伺服器10內資料結構的示意圖。如第5圖所示，伺服器10具有一前端伺服程式110，用以處理與各終端設備間的資料傳送，其中包括了由伺服器10傳送到各終端設備的虛擬角色個人基本資料和其他虛擬角色的相關資訊，以及

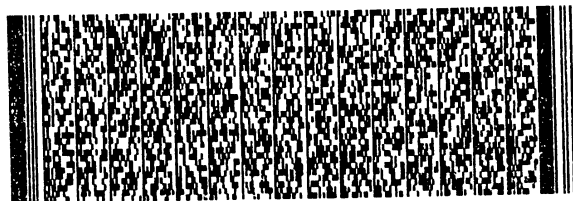
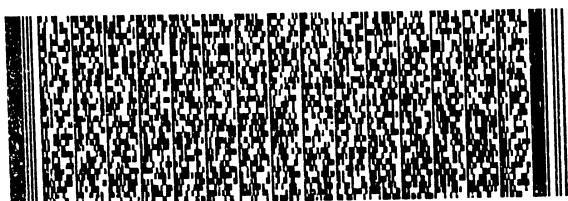


五、發明說明 (10)

由終端設備傳送到伺服器10的虛擬角色相關資料。另外，伺服器10亦可以提供數個資料庫，用來儲存遊戲進行所需要的各項資料，這包括用來儲存已登錄者相關資訊的登錄者資料庫120、用來儲存大富翁遊戲基本資料的遊戲資料庫130、用來儲存參加集體決策過程之候選人名單之參選名冊資料庫140以及用來儲存現任各項特殊職位資訊的現任職位資料庫150。必須注意的是，登錄者資料庫120中包含每個虛擬角色的基本個人資料，例如第4圖所示之各項資料，並且會隨著遊戲進行而加以修改，而現任職位資料庫150則可以根據登錄者資料庫120建立，藉以使得各終端設備可以輕易取得此一資訊。

第6圖表示本實施例中用以將虛擬角色差異化之基本處理流程圖，如圖所示，此一處理流程是由三個主要步驟加以組合而成，分別是登記參選程序(步驟S400)、投票程序(步驟S402)以及公佈程序(S404)。在本實施例可以限定每次選舉的時間並且每隔一段時間即辦理選舉，例如每次選舉可以訂在每週的星期二、四、六的晚間8點截止登記，晚間9點截止投票。

登記參選程序S400是讓伺服器可以透過既定的登記機制，從各終端設備所對應的虛擬角色中選擇出包含複數個參選人的參選名單，並且將此參選名單傳送到各終端設備上。本實施例中，登記機制可以採用條件制、競標制或其他制度。條件制是指當虛擬角色符合某一參選條件時，便自動會被包含在參選名單中，做為參選人。在本實施例的



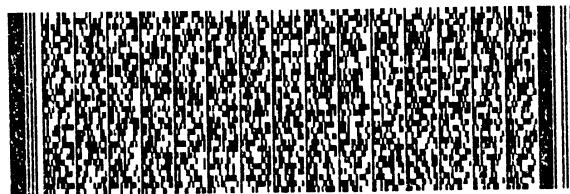
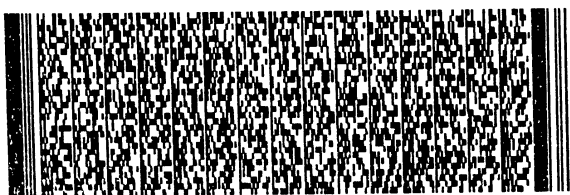
五、發明說明 (11)

網路大富翁遊戲中，此參選條件可以設定為只要虛擬角色繳交定額的虛擬現金，例如1500萬，便可以登記參選。另外，競標制是指各虛擬角色可以透過自行決定競標的虛擬現金來決定相對的優先權順序，其中投標金額愈高者具有愈高的優先權，再取其中具有較高優先權的數個(例如六個)參選人組成參選名單。以下係以競標制為例進行說明。

投票程序S402則是讓各終端設備的操作者根據此參選名單，決定圈選的對象，用以產生投票資料。此處的投票資料係指圈選參選名單中之至少一虛擬角色的有效票，至於每次可以圈選的人數則可以視條件加以設定，本實施例中則以圈選一人為例。這些分散在各終端設備的投票資料則在匯集到伺服器後，由伺服器統計各參選者的票數，從參選名單中決定一當選者，亦即本實施例中的職位"總統"。

公佈程序S404則是由伺服器記錄下當選者所對應的虛擬角色，並且通知所有虛擬角色所在的終端設備。此選出的"總統"則依據既有規定，可以在此網路遊戲中具有既定的特權設定，這包括可以享有在此網路遊戲中的各項豁免權，並且還有指定其他虛擬角色為"部會首長"的權力，同樣地，被指定為"部會首長"的虛擬角色會在此網路遊戲中具有其既定特權設定，而且伺服器亦會將此指定者資訊傳送到各終端設備上。

以下分別就伺服器和終端設備的角度，描述整個選舉



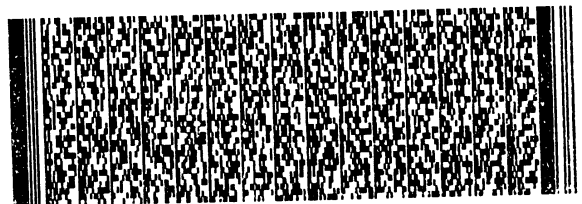
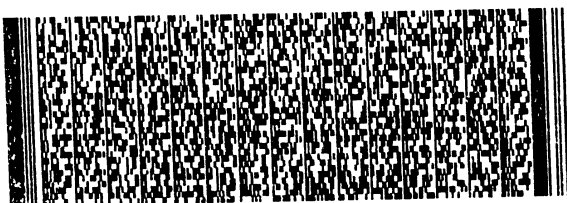
五、發明說明 (12)

過程的處理方式。

第7圖表示本發明實施例在將虛擬角色差異化程序中，伺服器之處理流程圖。如第7圖所示，伺服器在登記參選結束前的一既定時間(例如本實施例中的星期二、四、六晚間8點以前)，首先公告接受總統候選人登記的作業(步驟S500)，此時伺服器可以採用在佈告欄公告的方式(亦即設於伺服器上佈告欄區)，或是分別直接通知大富翁遊戲中所有虛擬角色的玩家，例如透過網路遊戲內部建立的通信指令或是透過外掛電子郵件(e-mail)處理程式寄出通知用電子信件到每個玩家。

在完成公告程序後，此時伺服器便可以開始接收各"虛擬角色"的登記(步驟S502)。正如先前所述，登記方式可以採用條件制、競標制或是其他制度。上述登記作業會持續到登記參選的截止時間為止(步驟S504)，在本實施例中則是假設登記參選截止時間為每次活動日的早上9點。當登記參選方式結束後，則伺服器便根據所預設的登記方式，決定出總統候選人名單並且加以公告(步驟S504)。此時，曾經參加登記作業的玩家便可以透過此公告，瞭解到自己是否登記參選成功。

接著，伺服器便將候選人名單傳送到各虛擬角色所對應的終端設備上，通知其參加投票(步驟S508)。必須注意的是，本實施例中雖然假設伺服器會寄發投票通知到所有的終端設備上，但是實際應用並非以此為限，舉例來說，伺服器也可以根據各虛擬角色的特定條件(例如年齡、性



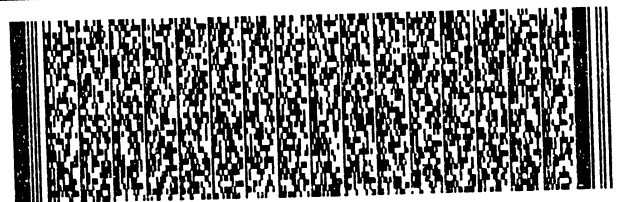
五、發明說明 (13)

別、財產等等)來選擇出具有選舉權的虛擬角色，或是要求所有玩家到特定的投票版面上進行投票。當各玩家接收到這些投票通知後，便會圈選出適當的候選人，並且將此投票資訊傳送到伺服器上(步驟S510)。上述投票作業則會持續到投票的截止時間為止(步驟S512)，本實施例中是假設投票截止時間為每次活動日的晚間9點。

當投票結束後，伺服器便會開始計算各參選人的得票數，並且最後決定"總統"當選人(步驟S514)。在此步驟中，伺服器亦會更新在其內部之登錄者資料庫120以及現任職位資料庫150中對應於當選人虛擬角色的個人基本資料(亦即在職位欄中填入"總統"所對應之數值"99")，同時也會在對應於此當選人的終端設備中，更新其虛擬角色的個人基本資料。藉此讓此當選人可以在後續的遊戲中，具備其特殊權力。同時，伺服器亦會將此訊息通知其他在線上的終端設備。接著，伺服器便開始等待當選人指定其各"部會首長"的虛擬角色(步驟S516)，當完成指定後，伺服器亦會更新其內部資料庫以及各終端設備上對應虛擬角色的基本資料，完成此次選舉。

第8圖表示本實施例在將虛擬角色差異化程序中，終端設備之處理流程圖。在第8圖所示者為所有終端設備之一般性處理流程，但是必須說明的是，其中部分步驟可能因條件的不同而可以適時加以省略，例如此虛擬角色實際上並未參選，自然也不會有後續當選的各項處理步驟。

以下則詳細說明第8圖之各步驟。如第8圖所示，首先



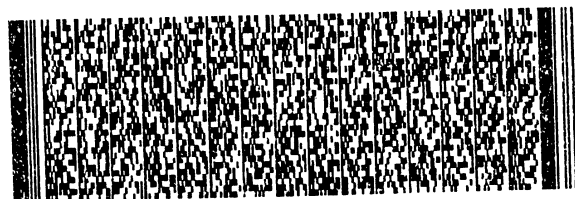
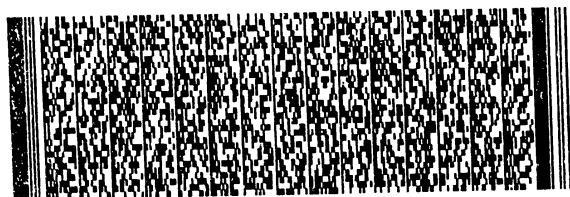
五、發明說明 (14)

各終端設備會先接收參選登記通知(步驟S600)。當此終端設備上的虛擬角色決定參選時(步驟S602)，則會傳送參選登記資料至伺服器上，例如在條件制中的保證金額或是在投標制中的投標金額(步驟S604)。無論此虛擬角色是否決定參選，當伺服器完成參選登記作業後，此終端設備都會接收伺服器所傳送過來的總統候選人名單(步驟S606)，而操作者透過終端設備進行投票後，便會將此投票資料傳回到伺服器上(步驟S608)。

接著，終端設備會根據選舉結果而有不同的處理方式。首先，如果此終端設備上的虛擬角色有參選並且獲勝的話(步驟S610)，則此終端設備上會更新此虛擬角色的個人資料(步驟S612)，並且進行各"部會首長"的指定動作(步驟S614)。另一方面，如果此終端設備上的虛擬角色沒有當選但是被指定為具有特定權力的"部會首長"時(步驟S616)，則此終端設備上亦會更新此虛擬角色的個人資料(步驟S618)。最後，各終端設備均會接收到"總統"當選人以及各"部會首長"指定人的相關訊息，結束此一選舉流程。

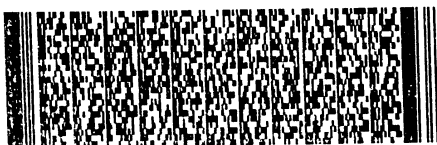
透過本實施例所描述的集體決策過程，在網路遊戲上的每個玩家可以參與不同角色的分配工作。這與習知技術最大的不同點在於其過程的多樣性，亦即在將角色差異化的過程中，集體決策過程可以凝聚所有參與者的興趣，讓遊戲進行更加生動活潑。

本發明雖以一較佳實施例揭露如上，然其並非用以限



五、發明說明 (15)

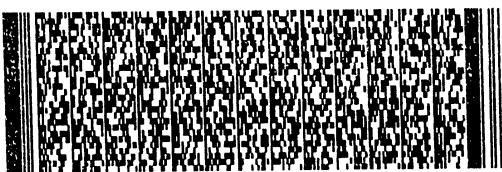
定本發明，任何熟習此項技藝者，在不脫離本發明之精神和範圍內，當可做些許的更動與潤飾，因此本發明之保護範圍當視後附之申請專利範圍所界定者為準。



四、中文發明摘要 (發明之名稱：網路遊戲角色差異化之處理方法和系統)

一種具有網路遊戲角色差異化之系統，用以執行一網路遊戲，在此系統中包含至少一終端設備，可以用來分別建立上述網路遊戲中的虛擬角色，以及至少耦接這些終端設備之伺服器，用來在上述終端設備間收發交換資料。此網路遊戲角色差異化的處理方式是藉由集體決策模式，讓所有終端設備上的玩家可以參與此角色差異化的決定過程。

英文發明摘要 (發明之名稱：)



六、申請專利範圍

1. 一種具有網路遊戲角色差異化之系統，用以執行一網路遊戲，其包括：

至少一終端設備，用以建立上述網路遊戲中之虛擬角色；以及

至少一伺服器，用以耦接至上述終端設備並且收發交換資料於上述終端設備間；

其中上述伺服器透過一機制，由上述終端設備所對應之虛擬角色中選擇出包含部分上述虛擬角色的參選名單，並且傳送上述參選名單至上述終端設備；

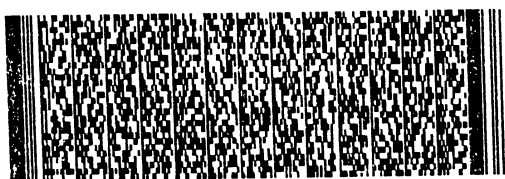
其中上述終端設備根據上述參選名單，產生至少一投票資料，上述投票資料中圈選上述參選名單中之至少一虛擬角色，並且傳送上述投票資料至上述伺服器；以及

其中上述伺服裝置根據所接收之上述投票資料，在上述參選名單所包含之部分上述虛擬角色中，決定一當選者，並且記錄上述當選者所對應之虛擬角色，上述當選者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第一特權設定。

2. 如申請專利範圍第1項所述之系統，其中在上述當選者所對應之終端設備上，從上述虛擬角色中指定至少一指定者並且傳送至上述伺服器，其中對應上述指定者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第二特權設定。

3. 如申請專利範圍第1項所述之系統，其中上述機制係當上述虛擬角色符合一參選條件，即包含於上述參選名單中。

4. 如申請專利範圍第1項所述之系統，其中上述機制



六、申請專利範圍

係根據上述虛擬角色之優先權順序決定是否包含於上述參選名單中。

5. 如申請專利範圍第1項所述之系統，其中上述伺服器通知上述終端設備有關上述當選者資訊。

6. 如申請專利範圍第2項所述之系統，其中上述伺服器通知上述終端設備有關上述當選者及上述指定者之資訊。

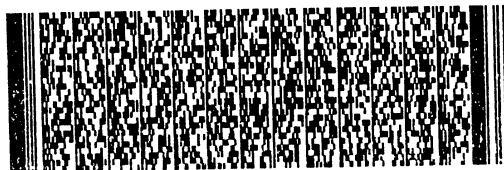
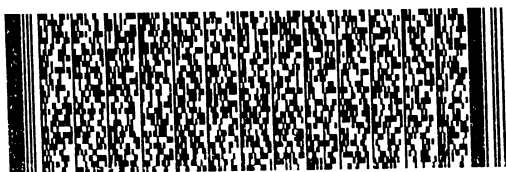
7. 一種伺服器，用以連接至少一終端設備並執行一網路遊戲，上述終端設備用以建立上述網路遊戲中之虛擬角色，

其中上述伺服器透過一機制，由上述終端設備所對應之虛擬角色中選擇出包含部分上述虛擬角色的參選名單，並且傳送上述參選名單至上述終端設備；以及

其中上述伺服裝置接收來自上述終端設備之投票資料，上述投票資料中圈選上述參選名單中之至少一虛擬角色，並且上述伺服器根據上述投票資料在上述參選名單所包含之部分上述虛擬角色中，決定一當選者，並且記錄上述當選者所對應之虛擬角色，上述當選者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第一特權設定。

8. 如申請專利範圍第7項所述之伺服器，其中上述伺服器從上述當選者所對應之終端設備上接收至少一指定者資訊，其中對應上述指定者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第二特權設定。

9. 如申請專利範圍第7項所述之伺服器，其中上述機



六、申請專利範圍

制係當上述虛擬角色符合一參選條件，即包含於上述參選名單中。

10．如申請專利範圍第7項所述之伺服器，其中上述機制係根據上述虛擬角色之優先權順序決定是否包含於上述參選名單中。

11．如申請專利範圍第7項所述之伺服器，其中上述伺服器通知上述終端設備有關上述當選者資訊。

12．如申請專利範圍第8項所述之伺服器，其中上述伺服器通知上述終端設備有關上述當選者及上述指定者之資訊。

13．一種網路遊戲角色差異化之處理方法，用以處理一網路遊戲，上述網路遊戲之虛擬角色透過對應之終端設備建立，上述終端設備耦接至一伺服器，其包括下列步驟：

透過一機制，由上述終端設備所對應之虛擬角色中，選擇出包含部分上述虛擬角色的參選名單；

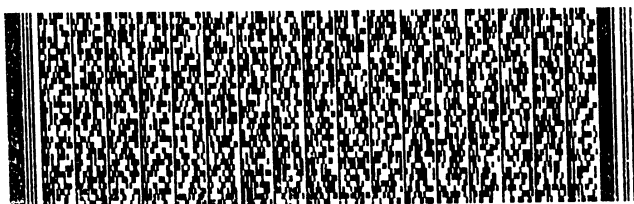
傳送上述參選名單至上述終端設備；

根據上述參選名單，於上述終端設備中產生至少一投票資料，上述投票資料中圈選上述參選名單中之至少一虛擬角色；

傳送上述投票資料至上述伺服器；

根據所接收之上述投票資料，在上述參選名單所包含之部分上述虛擬角色中，決定一當選者；以及

在上述伺服器中，記錄上述當選者所對應之虛擬角



六、申請專利範圍

色，其中對應上述當選者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第一特權設定。

14．如申請專利範圍第13項所述之處理方法，其中尚包括下列步驟：

由上述當選者所對應之終端設備上，從上述虛擬角色中指定至少一指定者，其中對應上述指定者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第二特權設定；以及

傳送上述指定者資訊至上述伺服器。

15．如申請專利範圍第13項所述之處理方法，其中上述登記機制係當上述虛擬角色符合一參選條件，即包含於上述參選名單中。

16．如申請專利範圍第13項所述之處理方法，其中上述登記機制係根據上述虛擬角色之優先權順序決定是否包含於上述參選名單中。

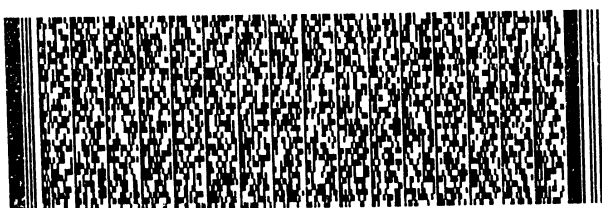
17．如申請專利範圍第13項所述之處理方法，其中尚包含一步驟：

通知上述終端設備有關上述當選者資訊。

18．如申請專利範圍第14項所述之處理方法，其中尚包含一步驟：

通知上述終端設備有關上述當選者及上述指定者之資訊。

19．一種儲存媒體，用以儲存一可執行程式，上述可執行程式用以執行如申請專利範圍第13、14、15、16、17或18項所述之處理方法。



六、申請專利範圍

20. 一種網路遊戲角色差異化之處理方法，適用於一伺服器中並且用以處理一網路遊戲，上述網路遊戲之虛擬角色透過對應之連接至上述伺服器之終端設備建立，其包括下列步驟：

透過一登記機制，由上述終端設備所對應之虛擬角色中，選擇出包含部分上述虛擬角色的參選名單；

傳送上述參選名單至上述終端設備；

接收來自上述終端設備之至少一投票資料，上述投票資料中圈選上述參選名單中之至少一虛擬角色；

根據所接收之上述投票資料，在上述參選名單所包含之部分上述虛擬角色中，決定一當選者；以及

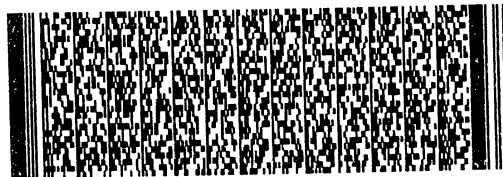
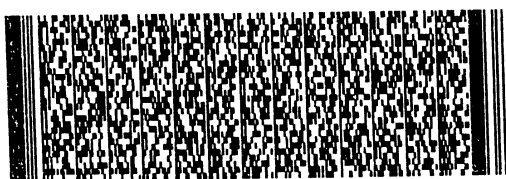
記錄上述當選者所對應之虛擬角色，其中對應上述當選者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第一特權設定。

21. 如申請專利範圍第20項所述之處理方法，其中尚包括一步驟：

接收來自上述當選者所對應之終端設備所傳送之指定者資訊，上述指定者對應之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第二特權設定。

22. 如申請專利範圍第20項所述之處理方法，其中上述登記機制係當上述虛擬角色符合一參選條件，即包含於上述參選名單中。

23. 如申請專利範圍第20項所述之處理方法，其中上述登記機制係根據上述虛擬角色之優先權順序決定是否包含於上述參選名單中。



六、申請專利範圍

24．如申請專利範圍第20項所述之處理方法，其中尚包含一步驟：

通知上述終端設備有關上述當選者資訊。

25．如申請專利範圍第21項所述之處理方法，其中尚包含一步驟：

通知上述終端設備有關上述當選者及上述指定者之資訊。

26．一種儲存媒體，用以儲存一可執行程式，上述可執行程式用以執行如申請專利範圍第20、21、22、23、24或25項所述之處理方法。

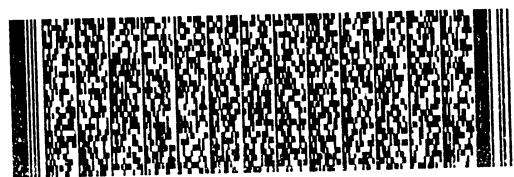
27．一種網路遊戲角色差異化之處理方法，適用於執行一網路遊戲之終端設備中，上述終端設備並且耦接至一伺服器上，其包括下列步驟：

接收來自上述伺服器之一參選名單，上述參選名單係包含上述網路遊戲中之複數虛擬角色；

透過上述終端設備之一輸入裝置，產生對應於上述參選名單至少一投票資料，上述投票資料中圈選上述參選名單中之至少一虛擬角色；

接收來自上述伺服器有關於上述參選名單之當選者資料，上述當選者係為上述參選名單之上述虛擬角色中之一；以及

記錄上述當選者所對應之虛擬角色於執行中之上述網路遊戲中，其中對應上述當選者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第一特權設定。



六、申請專利範圍

28．如申請專利範圍第27項所述之處理方法，其中尚包括下列步驟：

接收來自上述伺服器有關於一指定者資料，上述指定者係透過上述當選者所對應之虛擬角色所在的外部終端設備所決定；

記錄上述指定者所對應之虛擬角色於執行中之上述網路遊戲中，其中對應上述指定者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第二特權設定。

29．如申請專利範圍第27項所述之處理方法，其中尚包括下列步驟：

接收來自上述伺服器之一參選通知；以及

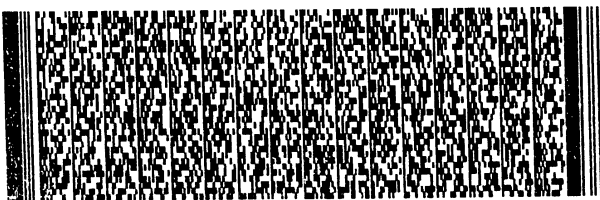
傳送執行中之上述網路遊戲所控制之虛擬角色參選資料至上述伺服器。

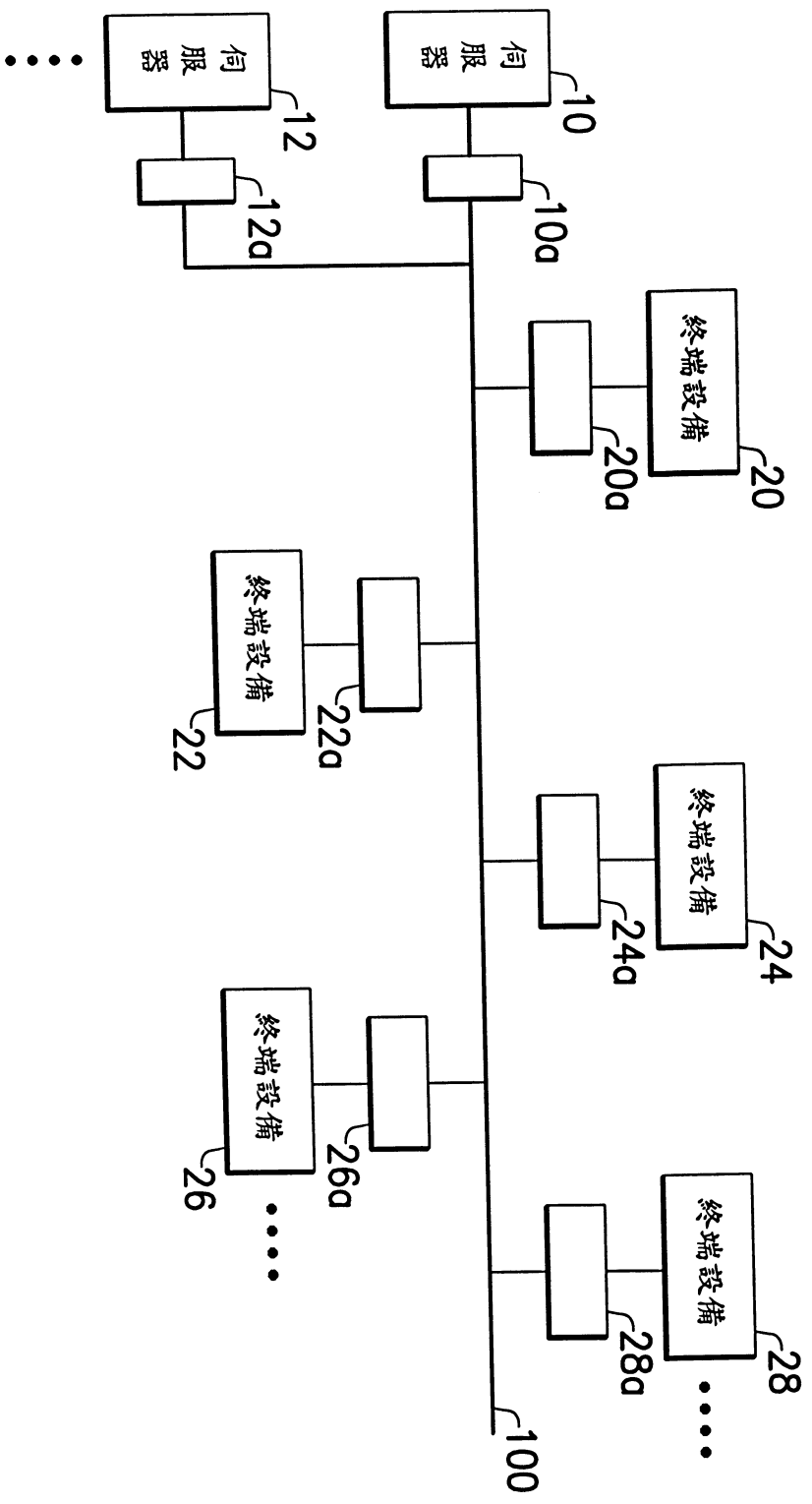
30．如申請專利範圍第29項所述之處理方法，其中尚包括一步驟：

當上述當選者即為執行中之上述網路遊戲所控制之虛擬角色時，決定一指定者，上述指定者對應於上述網路遊戲中之虛擬角色之一；以及

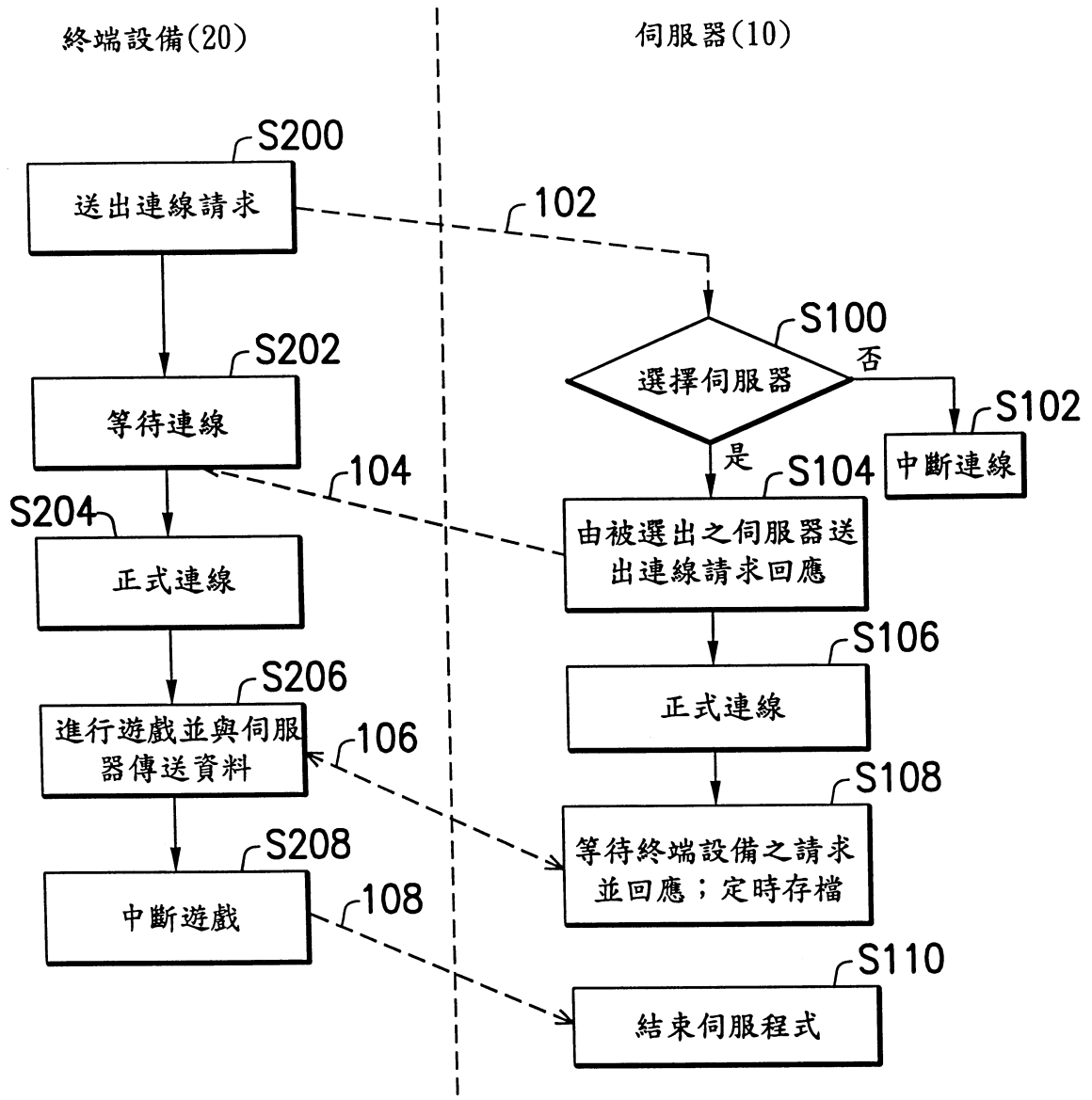
傳送上述指定者資料至上述伺服器，其中對應上述指定者之虛擬角色在上述網路遊戲中具有一第二特權設定。

31．一種儲存媒體，用以儲存一可執行程式，上述可執行程式用以執行如申請專利範圍第27、28、29或30項所述之處理方法。

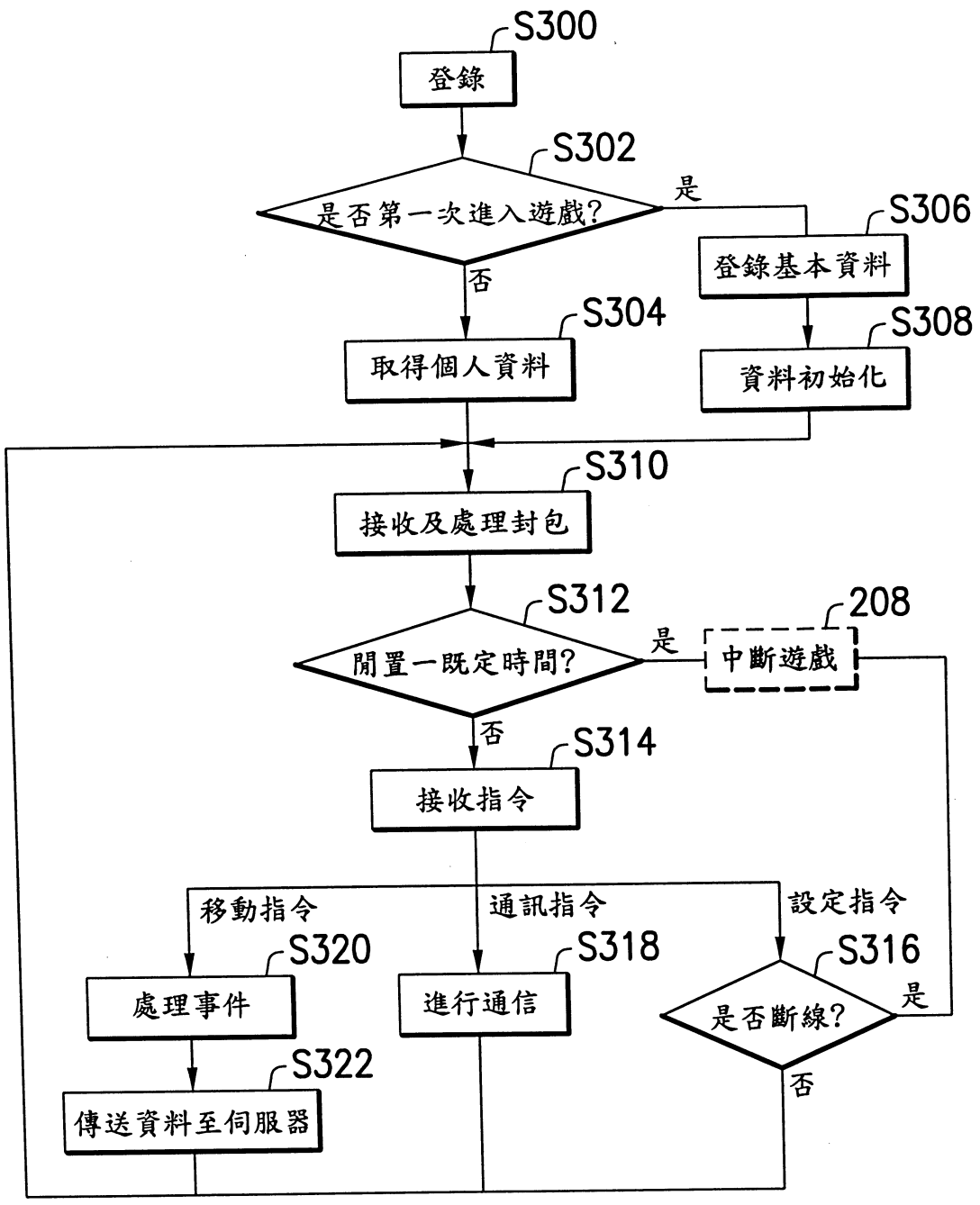




第 1 圖



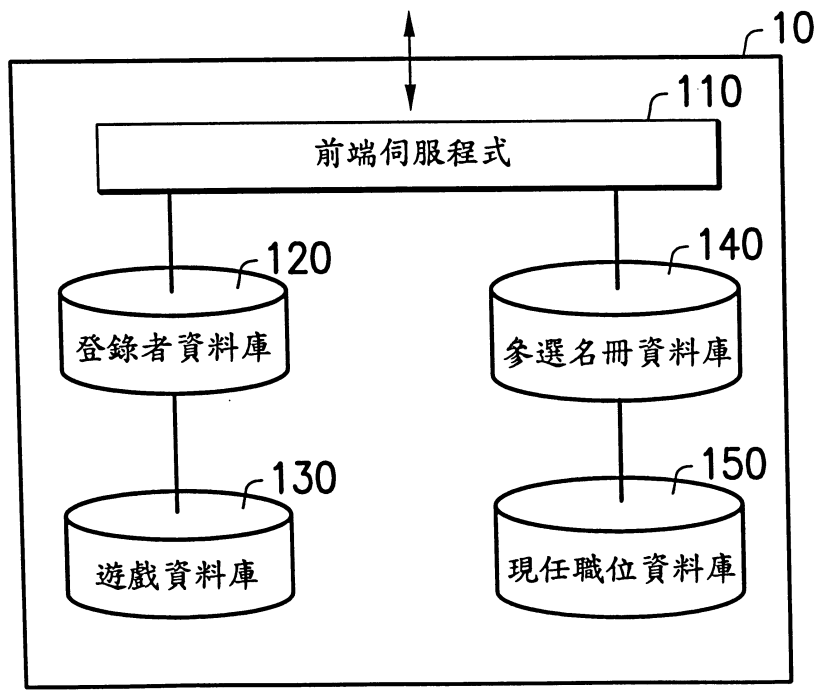
第 2 圖



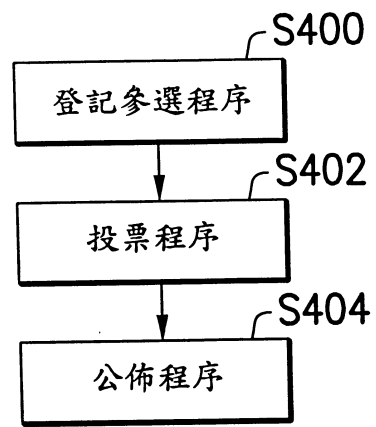
第 3 圖

辨識碼	210
登入密碼	212
姓名	214
性別	216
年齡	218
職位	220
(虛擬)現金	222
(虛擬)資產	224
目前位置	226
遊戲時間	228

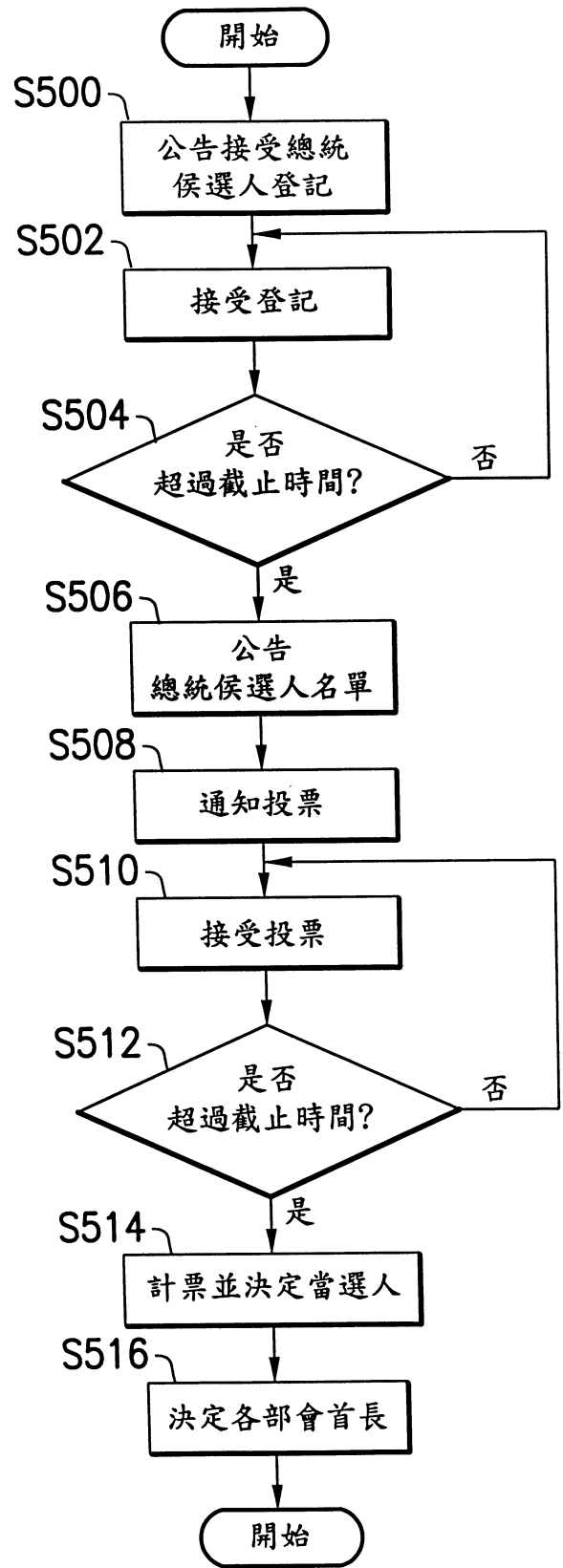
第 4 圖



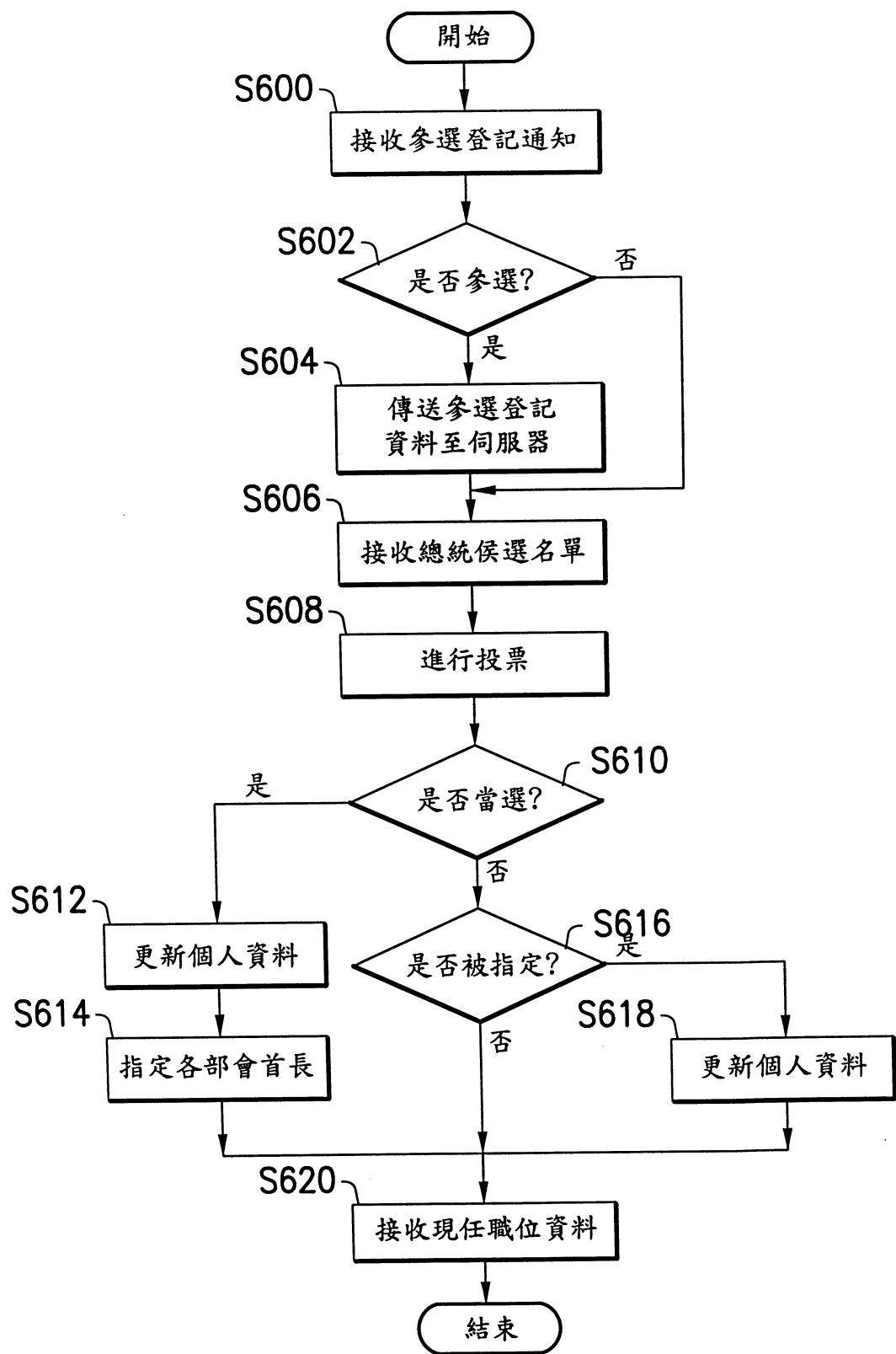
第 5 圖



第 6 圖



第 7 圖



第 8 圖