

88年2月12日
修正
補充
401548

公告本

申請日期	86年12月15日
案號	86119016
類別	G06F 15/167

A4
C4

401548

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書 (修正本)

一、發明名稱	中文	傳送電子郵件之方法及裝置，接收電子郵件之方法及裝置，傳送/接收電子郵件之方法及裝置，傳送程式之供應媒介，接收程式之供應媒介，及傳送/接收程式之供應媒介
	英文	Method and apparatus for sending E-mail, method and apparatus for receiving E-mail, sending program supplying medium, receiving program supplying medium
二、發明人創作	姓名	(1) 八谷和彦 (2) 北村道雄 (3) 幸喜俊
	國籍	(1) 日本 (2) 日本 (3) 日本 (1) 日本國東京都品川區西五反田五-三-一-六
	住、居所	(2) 日本國東京都品川區北品川四-七-三五 蘇妮電傳網路股份有限公司內 (3) 日本國東京都千代田區神田駿河台二-二 I M J 股份有限公司內
三、申請人	姓名 (名稱)	(1) 蘇妮股份有限公司 ソニー株式会社
	國籍	(1) 日本 (1) 日本國東京都品川區北品川六丁目七番三五號
	住、居所 (事務所)	
	代表姓名	(1) 出井伸之

煩請委員明示本案是否變更實質內容

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

裝 訂 線

88年2月12日

修正
補充

公告本

401548

申請日期	86年12月 ¹⁵ 日
案號	86119016
類別	G06F 15/167

A4
C4

401548

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書 (修正本)

一、發明名稱	中文	傳送電子郵件之方法及裝置，接收電子郵件之方法及裝置，傳送/接收電子郵件之方法及裝置，傳送程式之供應媒介，接收程式之供應媒介，及傳送/接收程式之供應媒介
	英文	Method and apparatus for sending E-mail, method and apparatus for receiving E-mail, sending program supplying medium, receiving program supplying medium
二、發明人	姓名	(1) 八谷和彦 (2) 北村道雄 (3) 幸喜俊
	國籍	(1) 日本 (2) 日本 (3) 日本 (1) 日本國東京都品川區西五反田五-三-一-六
	住、居所	(2) 日本國東京都品川區北品川四-七-三五 蘇妮電傳網路股份有限公司內 (3) 日本國東京都千代田區神田駿河台二-二 I M J 股份有限公司內
三、申請人	姓名 (名稱)	(1) 蘇妮股份有限公司 ソニー株式会社
	國籍	(1) 日本 (1) 日本國東京都品川區北品川六丁目七番三五號
	住、居所 (事務所)	
	代表姓名	(1) 出井伸之

煩請委員明示本案是否變更實質內容

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

裝 訂 線

申請日期	86 年 12 月 16 日
案 號	86119016
類 別	

A4
C4

(以上各欄由本局填註)

發 明 專 利 說 明 書		
一、發明 名稱	中 文	
	英 文	
二、發明人 創作	姓 名	(4) 大瀧奈見江
	國 籍	(4) 日本 (4) 日本國東京都渋谷區惠比壽南一-四-七-四 ○三
三、申請人	住、居所	
	姓 名 (名稱)	
	國 籍	
	住、居所 (事務所)	
	代 表 人 姓 名	

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

裝 訂 線

401548

(由本局填寫)

承辦人代碼：
大類：
IPC分類：

A6
B6

本案已向：

國(地區)	申請專利, 申請日期:	案號:	, <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無主張優先權
日本	1996年12月20日	8-355047	<input checked="" type="checkbox"/> 有主張優先權
日本	1997年6月9日	9-166639	<input checked="" type="checkbox"/> 有主張優先權

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

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

五、發明說明()

發明背景

發明領域

本發明關於一種傳送電子郵件之方法及裝置，接收電子郵件之方法及裝置，傳送／接收電子郵件之方法及裝置，傳送程式之供應媒介，接收程式之供應媒介，及傳送／接收程式之供應媒介，其透過通信網路而在電腦終端（例如個人電腦）之間交換電子郵件。

相關技術之說明

如同一種利用網際網路的結構一樣，該網際網路提供一種能夠在彼此相隔的電腦之間交換資訊的全球性通信網路環境，而使得電子郵件（E-mail）廣為盛行。

在網際網路的電子郵件系統中，郵件伺服器是以分散式形式設於每個領域中。客戶端使用者從其所屬領域之郵件伺服器中傳送或接收電子郵件。

也就是說，寄件者藉由稱為郵件器（用以傳送／接收郵件的軟體）的客戶端工具來記述所欲傳送之內容，並且給予所需的地址與姓名，以便將郵件傳送給收件者。

寄件者所屬之領域的郵件伺服器傳送要郵寄給組織之代表郵件伺服器的郵件。代表郵件伺服器給予下個所要到達之伺服器／節點的地址，以便將該地址傳送到網路中，然後指到該地址，以便隨後將該郵件傳送到對應通信（收件者）所屬的郵件伺服器。

收件者可以藉由不同的方法來辨識出他的或她的信箱

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明()

有電子郵件送達，例如在該起郵件器時顯示郵件送達的通知，使得他或她可以讀取送達之郵件。

爲了傳遞電子郵件，使用一種簡單郵件傳送協定（S M T P）作爲通信協定，該協定是傳輸控制／網際網路協定（T C P / I P）的上階協定。一般而言，此格式是由網路管理者所自動格式化的。郵件主文的引導端根據S M T P而附加一個表頭，該表頭由數列記述著日期〔Date:〕，寄件者姓名〔From:〕，地址〔To:〕，主題〔Subject:〕或是副本（Blind carbon copy）〔Bcc:〕等資訊所組成。

雖然網際網路之電子郵件是以正文爲主（信件資訊：文字碼），但也定義出一種作爲多功能網際網路郵件延伸（M I M E）的延伸格式，其能夠處理英文以外的語言或是諸如圖片或語音等多媒體。也就是說，靜止圖片資訊、影片資訊或是語音資訊被壓縮並轉換成文字碼，該文字碼在M I M E系統中被組合成正文，並且以此格式傳送。收件者端自動轉譯此M I M E系統以檢查該資訊所組合成之正文的格式，以便開啓用以顯示／再生此資訊的瀏覽器／撥放器工具。

這種電子郵件系統，其中圖片資訊是附加於電子郵件以便能夠傳送／接收由圖片與信件所組成的電子郵件，是揭示於由本受讓人所提出的日本公開特許申請案第J P - A - 5 - 2 7 4 2 3 3號中。藉由此電子郵件系統，可操作終端鍵盤或滑鼠而在C R T上所顯示的信件板上畫圖或

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明()

撰寫主文，而且可操作鍵盤或滑鼠來發送一個電子郵件的傳送命令。然後判斷收件者的姓名是否填寫於正文的最上一行。如果判斷出已輸入收件者姓名的話，則便自動格式化由收件者姓名、寄件者姓名以及現在日期所組成的電子郵件表頭。然後，檢查是否有圖片繪畫於信件板上。如果發現畫有圖片的話，便格式化由表示該具有圖片之信件板之頁數的頁數資訊、指定出圖片位置的位置資訊以及圖片名稱所組成的圖片資訊資料，並將其附加於電子郵件表頭。然後附加其主文，並且傳送成電子郵件。

雖然如果使用者習慣上述的電子郵件系統的話，該電子郵件系統也可以非常方便，但對於首次使用個人電腦的使用者而言，該系統在傳送、接收電子郵件時是不人性化的。這是因為該系統與日常生活中所常用的信件傳遞系統是截然不同的。也就是說，唯有在藉由其手冊的輔助而學習並完全了解例如電子郵件交換軟體等的郵件器操作方法，才可能使用上述之電子郵件系統。

近來，市面上出現一種稱為網際網路終端的無線衛星接收器（set-top box），其具有網際網路存取功能，使得不在個人電腦處理中的使用者可以藉由將網際網路終端連接到他或她的電視接收器而輕易地利用網際網路服務。然而，即使是該網際網路終端的使用者也無法直覺了解這種郵件器的操作方法。

如同圖形使用者介面（GUI）將人性化加以考慮一樣，有一種模擬桌面的桌面模擬圖片是由美國 General

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明()

Magic公司所發展之稱爲 Magic Cap (商標名)的作業系統所實施。圖1顯示 Magic Cap 典型的 G U I 圖片顯示。此 G U I 圖片顯示出使用模擬讀書時之桌面圖片 3 0 0 的每日工具或日常生活環境的模擬。在桌面圖片 3 0 0 上顯示出標示著目前時間的時計 3 0 1、顯示著所接收到之電子郵件數的寄入信箱 3 0 2、顯示著所準備要寄出之電子郵件數的寄出信箱 3 0 3 以及用於保管檔案之檔案櫃 3 0 4。此外，具有抽屜的桌子上也設有電話 3 0 5、通訊簿 3 0 6、將電子郵件所傳送之訊息格式化的明信片 3 0 7、筆記本 3 0 8 以及行事曆備忘錄 3 0 9，使得這些東西可以隨手可用。

然而，雖然 Magic Cap 之 G U I 圖片顯示出模擬著實際明信片的影像，但是卻沒有顯示出接收或傳遞明信片 3 0 7 的處理，或是從另外一個使用者所送達之明信片的處理，使得使用者無法直覺理解其傳遞處理。因此，使用者無法從一般的信件傳遞系統中推測出電子郵件的處理或交換方法，或是操作方法。

另外，對應於美國專利第 5 3 4 7 6 2 8 號專利的日本特許公開申請案第 J P - A - 3 - 2 2 2 0 3 3 號專利皆是一種有關於 G U I 的技術，能夠藉由動畫型的圖符來直覺地存取模擬房間之桌面模擬圖片的電子資料，如同資料處理裝置的介面一樣。

發明概述

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(6)

因此，本發明的目的式要提供一種電子郵件傳送／接收方法與裝置以及傳送／接收程式供應媒介，藉此，在實境導向之 G U I 的應用之下，使用者可以將他或她的電子郵件委託於根據他或她之行爲而動作的代理者，以便在直覺理解的操作下方便於電子郵件的傳送／接收。

本發明的另一個目的是要提供一種電子郵件傳送／接收方法與裝置以及傳送／接收程式供應媒介，藉此，顯示於實境導向之 G U I 下的想像寵物是作為代理者，而且用於控制代理者之行爲的參數是附加電子郵件中，以便傳送或接收電子郵件。

在本發明之電子郵件傳送方法與裝置以及傳送程式供應媒介中，代理者是顯示於螢幕中，代理者之行爲是由代理者參數所管理，而且在接收到用以命令電子郵件之傳送的傳送命令時，用以決定代理者行爲的代理者參數是附加於具有作為傳送電子郵件之用的郵件表頭之郵件的主文中。

在本發明之電子郵件接收方法與裝置以及接收程式供應媒介中，當接收到一個表示電子郵件之接收的接收命令時，而且當控制代理者之行爲以反應附加於該接收郵件之主文的代理者參數，以便將代理者顯示於螢幕中時，則表示接收到電子郵件。

在本發明之電子郵件傳送／接收方法與裝置以及傳送／接收程式供應媒介中，代理者是顯示於螢幕中，代理者之行爲是由代理者參數所管理。在接收到用以表示電子郵

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(6)

件之傳送的傳送命令時，用以決定代理者行爲的代理者參數是附加於具有作為傳送電子郵件之用的郵件表頭之郵件的主文中。當接收到一個表示電子郵件之接收的接收命令時，便表示接收到電子郵件。代理者之行爲是受控制以反應於附加於該接收郵件之主文的代理者參數，以便將代理者顯示於螢幕中。

在本發明之電子郵件傳送／接收方法與裝置以及傳送／接收程式供應媒介中，代理者是顯示於螢幕中，代理者之行爲是由代理者參數所管理。在接收到用以表示電子郵件之傳送的傳送命令時，用以決定代理者行爲的代理者參數是附加於具有作為傳送電子郵件之用的郵件表頭之郵件的主文中。因此，電子郵件可藉由一個根據使用者之行爲而動作的代理者來傳送／接收，其藉由一個可令使用者直覺理解的處理而具有實境導向的 G U I 。

也就是說，根據本發明，電子郵件的交換處理是表現成代理者的行爲，其模擬成日常生活中所發生之信件傳遞的行爲，因此，使得使用者可以輕易推測出其功能以及操作程序。對於首次使用交換電子郵件電腦的使用者而言，此操作方法可輕易地學習與利用。另外，藉由傳送代理者參數（根據作為代理者之虛擬寵物之經驗而更新），而且藉由僅從接收端自動回傳代理者參數，電子郵件可傳送／接收動畫的形式，如同寵物走進或走出一個用以模擬分別表示發信與收信之寄件者室以及收件者室的 G U I 圖片。或者是，藉由更新用以決定虛擬寵物之角色或行爲以回應

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明()

使用者模擬撫弄寵物時的滑鼠操作，或是進行用以改變寵物行為的寵物恢復精神（可以動畫來表示），以回應於飼養環境，藉此模擬飼養以動畫所呈現的虛擬寵物。

因此，藉由將虛擬寵物虛擬地飼養於實境導向的 G U I 圖片中，以模擬寄件者與收件者兩者房間的內部，使得寄檢者與送件者兩者具有飼養虛擬寵物之共同的意識，藉此使得郵件之交換具有親和感。此外，回應於新的飼養環境之感覺表現功能可以附加成通信構件。

藉由儲存代理者的圖片資料（該代理者呈現出寄件者與收件者兩者之個人電腦中之虛擬寵物的動畫），而且藉由傳送用以控制代理者行為的代理者參數，以便獲得所傳送之代理者的圖片資料。藉由傳送代理者參數而不是圖片資料，可將使用者連接時間減少到最小。如果使用者使用撥接式 I P 連接的話，可減少供應者的連接費用以及電話費用。因為可以減少交換資料的容量，所以可以節省其整體的網際網路資源。

圖示簡單說明

圖 1 顯示 Magic Cap 之 G U I 圖片的範例畫面。

圖 2 顯示根據本發明之電子郵件系統的示意方塊圖。

圖 3 顯示一個在啓動安裝於具有電子郵件之個人電腦中之郵件器的“寵物郵差（PostPet）（room）”之 G U I 圖片。

圖 4 顯示郵件器中所準備之寵物郵差的類型。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明()

圖 5 顯示郵件器中所呈現之“編寫郵件 (Write a Mail) ”的 G U I 圖片。

圖 6 顯示郵件器中所呈現之“接收清單 (reception list) ”的 G U I 圖片。

圖 7 顯示由寵物郵差所傳送的電子郵件結構。

圖 8 顯示附加於由寵物郵差所傳送之電子郵件之主文中的代理者參數的類型。

圖 9 顯示一個附加於由寵物郵差所傳送之電子郵件之主文中的代理者參數的實例。

圖 1 0 係顯示整個郵件器之處理功能的流程圖。

圖 1 1 係顯示郵件器之傳送處理之內容的流程圖。

圖 1 2 係顯示郵件器之接收處理之內容的流程圖。

圖 1 3 係顯示郵件器所進行之代理者參數之更新處理之內容的流程圖。

圖 1 4 顯示郵件器所呈現之“編寫郵件”之 G U I 圖片中之郵差所傳送之郵件的狀態。

圖 1 5 顯示如果郵件之傳送是由郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 1 6 顯示如果郵件之傳送是由郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 1 7 顯示如果郵件之傳送是由郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 1 8 顯示如果郵件之傳送是由郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明()

圖 1 9 顯示如果郵件之傳送是由郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 0 顯示郵件器所呈現之“編寫郵件 (Write a Mail) ” G U I 圖片中之寵物郵差所傳送之命令郵件的狀態。

圖 2 1 顯示當郵件之傳送是由寵物郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 2 顯示當郵件之傳送是由寵物郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 3 顯示當郵件之傳送是由寵物郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 4 顯示當郵件之傳送是由寵物郵差所下達命令時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 5 顯示當電子郵件是由寵物郵差所接收時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 6 顯示當電子郵件是由寵物郵差所接收時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 7 顯示當電子郵件是由寵物郵差所接收時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 2 8 顯示當電子郵件是由寵物郵差所接收時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (10)

圖 2 9 顯示當電子郵件是由寵物郵差所傳送而且該寵物郵差已經回來時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 3 0 顯示當電子郵件是由寵物郵差所傳送而且該寵物郵差已經回來時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 3 1 顯示當電子郵件是由寵物郵差所傳送而且該寵物郵差已經回來時之“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片的狀態。

圖 3 2 顯示敲擊圖符 (icon) 用以命令照料“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片中之寵物郵差的狀態。

圖 3 3 顯示敲擊圖符用以命令照料“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片中之寵物郵差的狀態，以便開啓下拉式選單。

圖 3 4 顯示當選擇“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片中之下拉式選單內的“恢復精神 (refreshment) ”選項以便開啓視窗時的狀態。

圖 3 5 顯示當敲擊“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片中之下拉式選單內之“恢復精神 (refreshment) ”選項中的“服務 (served) ”鈕時的狀態。

圖 3 6 顯示當選擇“寵物郵差 (PostPet) (Room) ” G U I 圖片中之下拉式選單內的“洗澡 (Wash) ”選項

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (1)

時的狀態。

圖 3 7 顯示當 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
G U I 圖片中之下拉式選單內之寵物郵差是污穢時的狀態。

圖 3 8 顯示當選擇 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
“ G U I 圖片中之下拉式選單內的 “ 重新排序 (Re-
Ordering) ” 選項時的狀態。

圖 3 9 顯示當執行重新排序時的 “ 寵物郵差 (PostPet)
(Room) ” G U I 圖片。

圖 4 0 顯示當選擇 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
“ G U I 圖片中之下拉式選單內的 “ 寵物狀態 (State of
Pet) ” 選項時的狀態。

圖 4 1 顯示位於 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
G U I 圖片之室外之游標的顯示狀態。

圖 4 2 顯示位於 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
G U I 圖片之室內之游標的顯示狀態。

圖 4 3 顯示撫弄 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
G U I 圖片中之寵物郵差時的狀態。

圖 4 4 顯示撫弄 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
G U I 圖片中之寵物郵差時的狀態。

圖 4 5 顯示撫弄 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
G U I 圖片中之寵物郵差時的狀態。

圖 4 6 顯示撫弄 “ 寵物郵差 (PostPet) (Room) ”
G U I 圖片中之寵物郵差時的狀態。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (2)

圖 4 7 係顯示在兩部各安裝有郵件器之個人電腦是同時連接於通信網路的情況下，其電子郵件交換序列的時序圖。

圖 4 8 係顯示在兩部各安裝有郵件器之個人電腦是以時間位移的方式而連接於通信網路的情況下，其電子郵件交換序列的時序圖。

圖 4 9 係一流程圖，其顯示用於管理寵物郵差行為之感覺單元的事件處理。

圖 5 0 顯示藉由代理者參數來決定寵物郵差之行爲的技術。

圖 5 1 顯示感覺單元的基本結構。

圖 5 2 顯示寵物郵差從使用者 A 中傳送郵件 A 給使用者 B。

圖 5 3 顯示使用者 B 接獲郵件 A。

圖 5 4 顯示使用者 B 之代理者參數的自動郵件回傳。

圖 5 5 顯示接收到從使用者 B 中所自動回傳的代理者參數。

圖 5 6 顯示用以選擇寵物郵差的 G U I 圖片。

圖 5 7 顯示“寵物郵差 (PostPet) (Room)”之 G U I 圖片，其中 Hatena-Kun (寵物名) 是首度露面。

主要元件對照表

- | | |
|---|--------|
| 1 | 公眾電話網路 |
| 2 | 公眾電話網路 |

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (3)

- 1 0 網際網路
- 1 1 網際網路服務提供者
- 1 1 A 路由器
- 1 1 B 本地區域網路
- 1 1 C 通訊伺服器
- 1 1 D 郵件伺服器
- 1 1 E 郵件同軸作業機
- 1 1 F 數據機
- 1 2 網際網路服務提供者
- 2 1 個人電腦
- 2 1 A 主體部
- 2 1 B C T R 顯示裝置
- 2 1 C 鍵盤
- 2 1 D 滑鼠
- 2 1 E C D - R O M 驅動裝置
- 2 1 a 中央處理單元
- 2 1 b 唯讀記憶體
- 2 1 c 隨機存取記憶體
- 2 1 d 硬碟驅動裝置
- 2 1 e 軟碟驅動裝置
- 2 1 f C D - R O M 驅動裝置
- 2 1 g 陰極射線管控制器
- 2 1 h 數據機
- 2 1 i 介面單元

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(14)

2 1 j	視 頻 R A M
2 2	個 人 電 腦
1 0 0	G U I 圖 片
1 0 1	游 標
1 0 2	標 題
1 0 3	寵 物 郵 票
1 0 3 A	泰 迪 熊
1 0 3 B	烏 龜
1 0 3 C	花 貓
1 0 3 D	迷 你 兔
1 0 4	郵 差
1 0 5 A	郵 件 編 寫 圖 符
1 0 5 B	接 收 清 單 圖 符
1 0 5 C	傳 送 清 單 圖 符
1 0 5 D	郵 件 檢 查 圖 符
1 0 6	信 箱
1 0 7	門
1 0 8	表
1 0 9	糖 果
1 1 0	G U I 圖 片
1 1 2	標 題
1 1 3	第 一 顯 示 區
1 1 4	第 二 顯 示 區
1 1 5 A	圖 符

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (5)

- | | |
|---------|----------|
| 1 1 5 B | 圖符 |
| 1 2 3 | 桶 |
| 1 2 5 | 拉下選單 |
| 1 3 0 | 視窗 |
| 1 3 5 | “恢復精神”視窗 |
| 1 3 6 | “改變”按鈕 |
| 1 4 0 | G U I 圖片 |
| 2 0 1 | 郵件表頭 |
| 2 0 2 | 主文 |
| 2 0 3 | 代理者參數 |
| 2 0 3 A | 傳送資料資訊 |
| 2-0 3 B | 郵件壽命資訊 |
| 2 0 3 C | 序號資訊 |
| 2 0 3 D | 寵物郵差參數資訊 |
| 2 1 2 | 個人電腦 |
| 3 0 0 | 桌面圖片 |
| 3 0 1 | 時計 |
| 3 0 2 | 寄入信箱 |
| 3 0 3 | 寄出信箱 |
| 3 0 4 | 檔案櫃 |
| 3 0 5 | 電話 |
| 3 0 6 | 通訊簿 |
| 3 0 7 | 明信片 |
| 3 0 8 | 筆記本 |

五、發明說明(6)

309 行事曆備忘錄

較佳實施例之詳細說明

本發明之較佳實施例將參見圖示而詳述於下。

本發明是應用於電子郵件(E-mail)系統中，其中電子郵件是交換於多個個人電腦中21、22，而該多個個人電腦是透過公眾電話網路1、2以及網際網路服務提供者11、12而分別連接於網際網路中。

網際網路服務提供者11是由路由器11A、通信伺服器11C以及藉由本地區域網路(LAN)11B而網際連接之郵件伺服器11D所組成。在郵件伺服器11D中設有郵件同軸作業機(mail spool)11E，其由用以臨時儲存電子郵件之硬碟驅動裝置所組成。通信伺服器11C包含用以透過公眾電話網路1而連接至個人電腦21的數據機(MODEM)11F。網際網路服務提供者11把透過公眾電話網路1而以撥接式IP連接至通信伺服器11C之客戶端使用者之個人電腦21所寄出的電子郵件傳送給郵件伺服器11D，然後透過網際網路10而將此電子郵件傳送給收件者所屬之領域之網際網路服務提供者12內的郵件伺服器(未顯示)。當透過網際網路10而寄給客戶端使用者的電子郵件是傳送給網際網路服務提供者11時，該後者便將此郵件儲存於郵件同軸作業機11E中，以便當有效的客戶端使用者提出傳送請求時，將此郵件傳送給該客戶端使用者。此外，其他的網際網

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(7)

路服務提供者 1 2 也具有與網際網路服務提供者 1 1 相同的電子郵件儲存及傳送功能。

網際網路服務提供者 1 1 之客戶端使用者的個人電腦 2 1 包含主體部 2 1 A、C R T 顯示裝置 2 1 B、鍵盤 2 1 C 以及滑鼠 2 1 D。主體部 2 1 A 設有中央處理單元 (C P U) 2 1 a、唯讀記憶體 (R O M) 2 1 b、隨機存取記憶體 (R A M) 2 1 c、硬碟驅動裝置 2 1 d、軟碟驅動裝置 (F D D) 2 1 e、C D - R O M 驅動裝置 2 1 f、作為顯示控制器的陰極射線管控制器 (C R T C) 2 1 g、數據機 2 1 h、介面單元 (I / F) 2 1 I 以及視頻 R A M 2 1 j。C R T 顯示裝置 2 1 B 是連接至顯示控制器 2 1 g，而鍵盤 2 1 C 與滑鼠 2 1 D 是連接至介面單元 2 1 I。

個人電腦 2 1 是透過主體部 2 1 A 而連接至公眾電話網路 1。

個人電腦 2 1 藉由讀出並安裝一個儲存於 C D - R O M 驅動裝置 2 1 E 的電子郵件傳送 / 接收程式而作為一個郵件器。此外，可以透過網際網路服務提供者 1 1 與公眾電話網路 1 而從新力通信網路 K K (S O N Y C O M M U N I C A T I O N N E T W O R K K K) 之網際網路 1 0 上的全球資訊網 (W W W) 的 <http://www.so-net.or.p./postpst/index.html> 網址中下載該電子郵件傳送 / 接收程式。

因此，本發明領域中的程式供應媒介並不僅指 C D - R O M 驅動裝置 2 1 E 的記錄媒介，也指包含網際網路或

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (8)

數位衛星資料廣播等的廣義媒介。

在本實施例中，其他的個人電腦 2 2 也藉由安裝與個人電腦 2 1 相同的電子郵件傳送／接收程式而作為郵件器使用。

如果在安裝有上述電子郵件傳送／接收程式之個人電腦 2 1 中啟動郵件器的話，則 C P U 2 1 a 會產生位元圖資料以回應於模擬房間之圖形使用者介面 (G U I) 的圖片，以便將位元圖資料寫入於顯示控制器 2 1 g 的視頻 R A M 2 1 j 中，使得顯示控制器將圖 2 中的 G U I 圖片 1 0 0 顯示於 C R T 顯示裝置 2 1 B 的螢幕上。

為了將游標 1 0 1 重疊顯示於 G U I 圖片 1 0 0 之上，C U P 2 1 a 將游標 1 0 1 的位元圖資料寫入於視頻 R A M 2 1 j 的預定位置中。將游標 1 0 1 顯示於顯示裝置 2 1 B 之螢幕上之 G U I 圖片 1 0 0 上的滑鼠 2 1 D 所指定的位置。

在 G U I 圖片 1 0 0 的頂端顯示著標題 1 0 2 。圖 2 之 G U I 圖片 1 0 0 顯示著“寵物郵差 PostPet (Room)”的標題 1 0 2 。此外，寵物以及寵物郵差皆是郵件器的商標，其是一種由 S O N Y C O M M U N I C A T I O N N E T W O R K K K 所供應的網際網路電子郵件傳送／接收程式。

為了在 G U I 圖片 1 0 0 上重疊顯示模擬玩具熊的寵物郵差 1 0 3 以及模擬作為執行電子郵件傳送接收之代理者之玩具機器人的郵差 1 0 4 ，C U P 2 1 e 將寵物郵差 1 0 3 與郵差 1 0 4 的位元圖資料寫入於 R A M 2 1 j 的

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (9)

預定位置中，以重疊於對應於 G U I 圖片 1 0 0 的位元圖資料。而將寵物郵差 1 0 3 與郵差 1 0 4 顯示於 G U I 圖片 1 0 0 上。

至於寵物郵差 1 0 3 的角色，如圖 3 所示，提供有模擬熊的泰迪熊 (Momo) 1 0 3 A、烏龜 (Sumiko) 1 0 3 B、花貓 (Furo) 1 0 3 C、迷你兔 (Mippi) 1 0 3 D 以及 Hatena-kun103E。其中，除了 Hatena-kun103E 之外，每個角色皆可註冊並作為寵物郵差 1 0 3 使用，即作為代理者。寵物郵差 1 0 3 之行為將受下文所述之學習功能而改變之代理者參數所決定。

在圖 2 所示之 " PostPet (Room) " 之 G U I 圖片 1 0 0 的右側部顯示著郵件編寫圖符 1 0 5 A (如圖 4 所示)、接收清單圖符 1 0 5 B (如圖 5 所示)、用以命令傳送清單之 G U I 圖片之畫面的傳送清單圖符 1 0 5 C (未顯示)，以及命令連接之用的郵件檢查圖符 1 0 5 D (亦未顯示)。

使用者操作滑鼠 2 1 D 以便移動上述 " PostPet (Room) " C U I 圖片中之郵件編寫圖符 1 0 5 A 上的游標 1 0 1，以便敲擊郵件編寫圖符 1 0 5 A。這促使 C P U 2 1 a 將對應於 " PostPet (Room) " 之 G U I 圖片 1 0 0 以及對應於重疊於上之 " 編寫郵件 (Write a mail) " 之 G U I 圖片 1 1 0 的位元圖資料寫入於視頻 R A M 2 1 j 的預定位置中，使得 " PostPet (Room) " 的 G U I 圖片 1 0 0 以及 " Write a mail " 的 G U I 圖片

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (20)

1 1 0 可顯示於顯示裝置 2 1 B 螢幕上的多重視窗中。

在 G U I 圖片 1 1 0 的頂端顯示著 "Write a Mail" 的標題 1 1 2。"Write a mail" 的 G U I 圖片 1 1 0 的上、下兩半部分別呈現出用以顯示郵件表頭內容的第一顯示區 1 1 3 以及用以顯示郵件內容的第二顯示區 1 1 4。在第一顯示區 1 1 3 中，顯示著由使用者透過鍵盤 2 1 C 所輸入的表頭資訊，例如地址 [To:]、寄件者姓名 [From:]、主題 [Subject:]、副本 [Color conversion;] 或是附件 [Attachment:]。在第一顯示區 1 1 3 中，顯示著圖符 1 1 5 A，用以將郵件交給寵物，以表示郵件是由寵物郵差 1 0 3 所發送；以及圖符 1 1 5 B，用以將郵件交給郵差 1 0 4，以表示郵件是由郵差 1 0 4 所發送。

在第二顯示區 1 1 4 中，顯示著使用者透過鍵盤所輸入之郵件的主文。

如果使用者將滑鼠 2 1 D 移動至 "Write a mail" 之 G U I 圖片 1 1 0 上的圖符 1 1 5 A 而將郵件交給寵物，並敲擊滑鼠按鈕的話，則 C U P 2 1 a 執行步驟 S P 2 0 至步驟 S P 2 7 的傳送副常式處理，以便傳送寵物郵件，該操作將參見圖 1 而詳述如下。

尤其是，C U P 2 1 a 將電子郵件的資料格式化（其中該電子郵件是由附加著郵件表頭 2 0 1 的主文 2 0 2，以及附加於主文而用以決定寵物郵差 1 0 3 行為的代理者參數 2 0 3 所組成），代理者參數 2 0 3 是由各為 4 位元組的傳送資料資訊 2 0 3 A、郵件壽命資訊 2 0 3 B、序

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (1)

號資訊 2 0 3 C 以及寵物郵差參數資訊 2 0 3 D 所組成，其中傳送資料資訊 2 0 3 A 指定郵件傳送日期，郵件壽命資訊 2 0 3 B 指定收件者是否必須變更郵件以便將郵件回傳給寄件者，序號資訊 2 0 3 C 指定寵物郵差到目前為止所處理的郵件數，而且寵物郵差參數資訊 2 0 3 D 可為例如環境資訊、刺激或是寵物郵差所需的資訊。

寵物郵差參數資訊 2 0 3 D 是由圖 8 所示的內部資訊與外部資訊所組成。內部資訊是由諸如郵件計數 (mail count)、年齡 (age)、性別 (sex)、智慧 (intelligence)、體力 (vigour)、友誼 (friendship) (與飼養者)、飢餓 (hunger)、快樂 (happiness)、清潔度 (cleanliness)、活力 (bio-rhythm) (非限定元件)、噪音 (noise) (非限定元件)、友誼 (friendship) (與相對者)、積極 / 消極 (possitiveness/negativeness) (+ / -)、喜悅 / 憂鬱 (cheerfulness/gloominess) (+ / -)、溫柔 / 冷酷 (gentleness/coldness) (+ / -)、專心 / 分心 (concentration/diffuseness) (+ / -)、流行 / 樸素 (fashionability/rusticity)、流行性 (fashionability)、美食吸引力或品味 (attractiveness or tast for gourmet) 所組成。外部參數是由諸如位置 (position)、房間舒適度 (comfortableness of a room)、使用者動作 - 敲擊次數 (user action-number of times of hitting)、訪客動作 - 呼叫 (guest action-called)、訪客動作 - 顯示友誼 (guest action-shown friendship)、訪客動作 - 顯示待客 (guest

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (2)

action-shown hostility)、訪客動作-給予選項(guest action-giving items)以及訪客動作-要求選項(guest action-demanding items)。這些參數將輸入於下述之感覺單元以便啓動行爲單元來決定寵物郵差10的行爲。

上述的代理者參數203根據網際網路郵件的多功能網際網路郵件延伸格式(MIME)而轉換成Base64格式，其使用字母A~Z、a~z以及0~9。圖8顯示附加於郵件202之主文的代理者參數203實施例。此MIME提供兩組編碼方式。在請求註解(RFC)1512所述之Base64中，3位元組是分割成四個相同的部份，以縮小碼的寬度，以便配合從0至63的64位數結構之位元組所指定的值，其中可使用A至Z、a至z的字母碼以及0至9。此外，RFC的詳細說明D，Comer所著之“Internet working with ICP/IP”，1998,Prentice-Hall ISBN0-13-470154-2,025。

如果使用者操作滑鼠21D而將游標101移動於“Write a mail”GUI圖片110之用以將郵件交給郵差的圖符115B上，並敲擊滑鼠按鈕的話，則CUP21a執行步驟SP29至步驟SP33的傳送副常式處理，以便傳送一般郵件，該操作將參見圖10而詳述如下。

也就是說，CUP21a僅將主文202及其所附加之郵件表頭201所組成的電子郵件資料格式化，並將其傳送給對應者作為一般的電子郵件。

參見圖9至12，下列將詳述安裝有上述電子郵件傳

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (3)

送／接收程式之個人電腦 2 1 的操作。

首先將詳述用以顯示圖 9 中整個操作之流程圖的步驟 S P 1 至 S P 1 3。

在圖 9 的步驟 S P 1 中，判斷使用者之操作是否操作於該使用者所擁有的寵物上。即，如果使用者操作滑鼠 2 1 D 使得藉由將滑鼠 2 1 D 向左或向右移動或敲擊滑鼠按鈕而使得圖 3 中的游標 1 0 1 重疊於寵物郵差 1 0 3 (在圖 3 中則為泰迪熊 1 0 3 A) 上的話，或是如果從“照顧 (looking-after)”的下拉式選單中選擇“洗澡 (Wash)”或“恢復精神 (Refreshment)”的選項 (如圖 3 4 所示)，而執行照顧寵物郵差 1 0 3 的操作的話，便會判斷使用者之操作是否針對他或她所擁有的寵物 (使用者所擁有的寵物)。在此情況下，處理便進行至步驟 S P 2，否則便進行至步驟 S P 4。

在步驟 S P 2 中，當從 H D D 2 1 d 中啓動電子郵件傳送／接收程式並儲存於 R A M 2 1 c 時，便更新使用者所擁有之寵物的代理者參數。稍後將參見圖 1 3 而詳述代理者參數之更新處理。

在下個步驟 S P 3 中，在回到處理步驟 S P 1 之前，先執行與更新之代理者參數相關之使用者所擁有之寵物行為之動畫表現的處理。

如果在步驟 S P 1 中，判斷出該操作並不是操作於使用者所擁有的寵物上，而使得處理程序前進至步驟 S P 4 的話，則便在步驟 S P 4 中判斷是否有敲擊郵件編寫圖符

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(24)

1 0 5 A。如果判斷的結果是肯定的話，處理程序便前進至步驟 S P 5，否則便前進至步驟 S P 7。

在步驟 S P 5 中，執行進入欲傳送之電子郵件的表頭或主文的副常式。首先，顯示圖 5 之“Write a mail”的 G U I 圖片 1 1 0，然後在進入步驟 S P 6 之前，根據使用者所輸入的命令而將電子郵件表頭或主文格式化。

在步驟 S P 6 中，在處理程序回到步驟 S P 1 之前先執行下列所將參見圖 1 1 而加以詳述的傳送副常式。

在步驟 S P 7 中，判斷是否有敲擊接收清單圖符 1 0 5 B。如果判斷結果是肯定的話，處理程序便前進至步驟 S P 8，否則便前進至步驟 S P 9。在步驟 S P 8 中，在處理程序回到步驟 S P 1 之前先執行圖 6 所示之“接收清單 (reception list)”之 G U I 圖片 1 2 0 的接收清單顯示副常式。

在步驟 S P 9 中，判斷是否有敲擊接傳送列圖符 1 0 5 C。如果判斷結果是肯定的話，處理程序便前進至步驟 S P 1 0，否則便前進至步驟 S P 1 1。在步驟 S P 1 0 中，在處理程序回到步驟 S P 1 之前先執行“傳送清單 (sending list)”之 G U I 圖片 (未顯示) 的傳送清單顯示副常式。

在步驟 S P 1 1 中，判斷是否有敲擊郵件檢查圖符 1 0 5 D。如果判斷結果是肯定的話，處理程序便前進至步驟 S P 1 2，否則便前進至步驟 S P 1 3。在步驟 S P 1 2 中，在處理程序回到步驟 S P 1 之前先執行隨後

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(5)

將參見圖 1 2 而加以詳述的接收副常式。在步驟 S P 1 3 中，在處理程序回到步驟 S P 1 之前先執行其他的處理操作。

接著，將詳述圖 1 1 之傳送副常式處理中之流程圖的步驟 S P 2 0 至步驟 S P 3 3。

如果使用者操作滑鼠 2 1 D 而將游標 1 0 1 移動於 "Write a mail" G U I 圖片 1 1 0 之用以將郵件交給寵物的圖符 1 1 5 A 上，並敲擊滑鼠按鈕的話（如圖 2 0 所示），則判斷該用以將郵件交給寵物的圖符 1 1 5 A 是否被執行，使得處理程序前進至步驟 S P 2 0 至步驟 S P 2 1，以便判斷儲存於 R A M 2 1 c 之寵物在家（pet-at-home）旗標示否為 "1"。如果使用者之寵物是在家中的話，即如果 pet-at-home 旗標為 "1" 的話，則執行隨後的步驟 S P 2 2 至步驟 S P 2 7，以傳送寵物郵件。

也就是說，將包含郵件主文 2 0 2、附加於郵件主文之郵件表頭 2 0 1 以及用以決定寵物郵差 1 0 3 行為之代理者參數 2 0 3（其附加成爲附件）的電子郵件格式化，並且作爲傳送給通信對應者的寵物郵件。

在此情況下，可以僅當 pet-at-home 旗標為 "1" 時才傳送寵物郵件，即，使用者之寵物在家時。

首先，如果在步驟 S P 2 2 中建立與服務提供者 1 1 之郵件伺服器 1 1 D 的連接，以便根據簡單郵件傳送協定（S M T P）而且求郵件傳送的話，而且在步驟 S P 2 3 中建立連接的話，處理程序便前進至步驟 S P 2 4。在步

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明(6)

驟 S P 2 4 中，使用者所擁有之寵物（如圖 3 所示之泰迪熊 1 0 3 A）將飼養者的電子郵件視為一封信件，並以動畫顯示，使得寵物開門 1 0 7 走出去而取回信箱 1 0 6 中用以傳送給收件者的信件。在下個步驟 S P 2 5 中，儲存於 R A M 2 1 c 之使用者之寵物的代理者參數是根據 M I M E 之 B a s e 6 4 的編碼方法來編碼。在下個步驟 S P 2 6 中，編碼過之代理者參數是附加於主文中作為附件。此寵物郵件是傳送給郵件伺服器 1 1 D。

在步驟 S P 2 7，在處理轉換至步驟 S P 2 8 以打斷與郵件伺服器 1 1 D 的連結而完成一系列的送出副常式處理之前，將儲存於 R A M 2 1 c 中的家中寵物旗標會設定為 0，亦即不在。然後，處理會回至圖 1 0 的步驟 S P 1。

另一方面，假使使用者操作滑鼠 2 1 D 以移動指標 1 0 1 至「寫郵件（Write a Mail）」的 G U I 圖符上的交付給郵差之圖符 1 1 5 b 上，按下滑鼠鍵時，則會判定交付給郵差之圖符 1 1 5 B 已作動。因此，處理會從步驟 S P 2 0 經由步驟 S P 2 9 轉換至步驟 S P 3 0，以致於執行從步驟 S P 3 0 至 S P 3 3 之處理以送出一般的電子郵件。

亦即，簡單地由具有附於郵件表頭 2 0 1 之郵寄主文 2 0 2 構成的電子郵件資料會公式化並被送至副本作為一般電子郵件。

首先，在步驟 S P 3 0，會根據 S M T P 傳送協定而

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

五、發明說明(7)

連接至請求郵件傳送之服務提供者 1 1 的郵件服務者 1 1 D。如圖 1 5 至 1 9 所示，假使在下一步驟 S P 3 1 判定已完成連接，則處理會轉換至步驟 S P 3 2 以顯示動畫，於該動畫中，郵差 1 0 4 會將飼養者的電子郵件視為信件以使郵寄於郵筒 1 0 6 中的信件郵寄出去。在下一步驟 S P 3 3 中，一般郵件會被送至郵件伺服器 1 1 D，在此之後，處理會轉換至步驟 S P 2 8 以取消與郵件伺服器 1 1 D 的連接而完成一系列的傳送副常式操作以返回至圖 1 0 的步驟 S P 1。

假使隨著「寫郵件 (Write a Mail)」的 G U I 圖片 1 1 0 之右上側上的封鎖盒被按下時，在步驟 S P 2 0 及 S P 2 9 中既未操作交付給寵物的圖符 1 1 5 A，亦未操作交付給郵差的圖符 1 1 5 B，則在步驟 S P 3 4 判定郵件書寫視窗為關閉，以致於處理會回至圖 1 0 的步驟 S P 1 而不執行上述傳送副常式。

接著，將解釋圖 1 2 的接收副常式之步驟 S P 4 0 至 S P 5 9。

首先，在步驟 S P 4 0 中，會根據 T C P / I P 的上級協定之郵局通信協定版本 3 (P O P 3) 連接服務提供者 1 1 的郵件伺服器 1 1 D。假使在步驟 S P 4 1 已判定連接已完成，則處理會轉換至步驟 S P 4 2 以詢問郵件伺服器 1 1 D 的郵件投遞中是否有郵件要寄給使用者。此個人郵件目錄係用於個人使用之寄達的郵件之區域，通常稱為郵件投遞，且具有類似於郵局私人信箱之功能。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (28)

假使在步驟 S P 4 2 中判定有寄達的郵件時，處理會轉換至步驟 S P 4 3。假使判定無寄達的郵件時，則處理會轉換至步驟 S P 5 0 以取消與郵件伺服器 1 1 D 的連接而在處理回至圖 1 0 的步驟 S P 1 之前終止一系列的接收副常式操作。

假使在步驟 S P 4 2 中判定郵件投遞中有寄達的郵件時，則在步驟 S P 4 3 中會從郵件伺服器 1 1 D 中接收發送給使用者的電子郵件。在下一步驟 S P 4 4 中，會根據發送給使用者的電子郵件之郵件表頭 2 0 1 的資料，判斷電子郵件是否為寵物郵件。假使在步驟 S P 4 4 中判斷所收到的電子郵件為寵物郵件時，處理會轉換至步驟 S P 4 5 以判斷所收到的郵件是否為使用者派送給寵物郵件之回函。

假使使用者所送出的寵物郵件會由接收者自動地接收處理時，則郵件主文 2 0 2 會被刪除且由郵件表頭 2 0 1 及作為附件之附加的代理者參數所構成的送出之寵物郵件會被送回作為回函。

假使在步驟 S P 4 5 中判定所收到的寵物郵件為使用者派送給寵物郵件之回函時，則在處理轉換至步驟 S P 4 7 以將 M I M E 的 B a s e 6 4 所指定的編碼方法所編碼之附件解碼之前，處理會轉換至步驟 S P 4 6 以設定儲存於 R A M 2 1 c 中的家中寵物旗標為 1，亦即，設定為在家。

在下一步驟 S P 4 8 中，會根據解碼的代理者參數將

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(9)

儲存於 R A M 2 1 c 中的使用者寵物之代理者參數更新。在下一步驟 S P 4 9 中，執行顯示動畫的處理，於其中使用者的寵物會以對應更新過的代理者參數之行爲，開門返家。

然後，處理會返回步驟 S P 5 0 以取消與郵件伺服器 1 1 D 的連接而在處理返回至圖 1 0 的步驟 S P 1 之前，完成一系列的接收副常式操作。

相反地，假使在步驟 S P 4 5 中判定所收到的寵物郵件並非歸還給使用者的寵物郵件時，處理會轉換至步驟 S P 5 1 以便執行更新處理及添加新到達的寵物至內容表 (T O C) 檔案。

T O C 檔案係保持於客戶區域碟片 (H D D 2 1 d) 中的收件清單檔案，且係由郵件表頭 2 0 1 的選取部份所構成的檔案。特別的是，T O C 檔案係由 T O , F R O M , C C , Subject , 優先次序、標示附件旗標是否出現之附件旗標、標示郵件是否爲寵物郵件之分類旗標、及對應於郵件表頭 2 0 1 之郵件主文 2 0 2 的區域碟片中的位址所構成。

當首先開啓收件清單時，會顯示所收到的郵件之清單。此清單係從 T O C 檔案公式化而來。假使郵件自清單中標示，則會從郵件檔案切割對應位址的主文 2 0 2 (郵件 2 0 2 的主文之集體檔案) 。

舉例而言，假使 T O C 檔案內容爲：From:aaaaaipd.sony.co.jp, Subject: Patent for Pos: Pet, Address (

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (60)

from 1 1 0 0 至 1 1 2 0) , 且郵件主文 2 0 2 係要被顯示的, 則對應於郵件檔案的位址 1 1 0 0 至 1 1 2 0 之主文會被切割及顯示。

接著, 在步驟 S P 5 2 中, 會執行附帶有添加送達寄件至郵件檔案之更新處理。在更新已儲存有主文 2 0 2 於內之郵件檔案之後, 處理會轉換至步驟 S P 5 3 以將 M I M E 的 B a s e 6 4 所指定的編碼方法所編碼的附件解碼之。

在下一步驟 S P 5 4 , 執行動畫顯示之處理, 於其中通訊對應的寵物 (圖 2 5 至 2 8 中為泰迪熊) 會開啓門 1 0 7 以撥號並停留預設時間, 然後開門返家。假使在對應寵物停留在室內的期間, 使用者操作滑鼠 2 1 D 以疊加指標 1 0 1 於對應寵物上, 將滑鼠 2 1 D 左右移動或按下滑鼠, 則於步驟 S P 5 5 , 根據使用者之致動, 更新對應寵物的代理者參數。接著, 在步驟 S P 5 6 中, 對應寵物的代理者參數會由 M I M E 的 B a s e 6 4 所指定的編碼方法編碼之。在步驟 S P 5 7 , 附上編碼過的代理者參數作為郵件表頭 2 0 1 的附件。如此公式化之寵物郵件會自動地被歸還給郵件伺服器 1 1 D 。

然後, 處理會轉換至步驟 S P 5 0 以取消與郵件伺服器的連接而在處理回至圖 9 的步驟 S P 1 之前完成一系列的收件副常式。

假使在步驟 S P 4 4 中根據所收到的發給使用者的電子郵件之郵件表頭 2 0 1 的資料而判定所收到的電子郵件

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 §1)

非寵物郵件，而是一般電子郵件時，則處理會轉換至步驟 S P 5 8 以更新 T O C 檔案。然後，處理會轉換至步驟 S P 5 0 以取消與郵件伺服器 1 1 D 的連接而在處理回至圖 9 的步驟 S P 1 之前完成一系列的收件副常式操作。

接著，將於下解釋圖 1 2 中所示的代理者參數更新處理之步驟 S P 6 0 至 S P 9 7。

參考圖 1 2 的流程圖，在步驟 S P 6 0，C P U 2 1 a 會監視顯示於顯示裝置 2 1 B 的螢幕上之指標 1 0 1 是否已移入 PostPet (Room) 的視窗區中。假使指標 1 0 1 在 PostPet (Room) 的視窗區之外時，則於步驟 S P 6 1 執行下拉選單處理或類似處理。假使指標滑鼠 1 0 1 進入 PostPet (Room) 視窗區內時，亦即進入室內時，則於步驟 S P 6 2 中將指標 1 0 1 改變成張開手的形狀。因此，假使指標 1 0 1 如圖 4 0 所示位於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上的室外時，以箭頭代表指標 1 0 1，而假使其如圖 4 1 所示般進入室內時，則其係顯示為張開手的形狀。

在步驟 S P 6 3 中，C P U 2 1 a 會判斷指標 1 0 1 是否藉由滑鼠 2 1 D 的左右往復移動而經過寵物郵差的顯示區。假使判斷結果為是，亦即假使指標 1 0 1 經過寵物郵差的顯示區時，則 C P U 2 1 a 會認為寵物郵差已被撫摸且在步驟 S P 6 4 中執行如同後述之用於不同需求的代理者 A 1 至 A 1 8 的更新處理常式。因此，如圖 4 2 至 4 4 所示，在 PostPet (Room) 的 G U I 圖片

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(2)

1 0 0 上，以張開手表示的指標 1 0 1 會於寵物郵差 1 0 3 上左右往復移動以撫摸寵物郵差。

C P U 2 1 a 會於步驟 S P 6 5 判斷指標 1 0 1 是否已移入寵物郵差的顯示區內及滑鼠 2 1 D 的滑鼠鍵是否已被按下。假使判斷結果為肯定的，亦即，假使當指標 1 0 1 在寵物郵差影像顯示區中時滑鼠 2 1 D 已被按下，則假設郵差寵物已被擊中，C P U 2 1 a 會於步驟 S P 6 6 將指標改變成緊握拳頭之形狀以便在步驟 S P 6 7 執行不同需求的代理者 A 1 至 A 1 8 的處理常式。因此，如圖 4 5 所示，在 PostPet (Room) 的 G U I 圖片上，郵差寵物 1 0 3 會於指標 1 0 1 以緊握拳頭的形狀顯示時被擊中。

當由郵差 1 0 4 執行寄送郵件時，C P U 2 1 a 會依序改變視頻 R A M 2 1 j 上的郵差 1 0 4 之位元映射資料以使顯示控制器 2 1 g 在顯示裝置 2 1 B 上顯示動畫，於其中郵差 1 0 4 會於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上移動以收回郵寄於信箱 1 0 6 內的郵件而遞送所收回的郵件。

特別的是，假使如圖 3 所示在「Write a Mail」的 G U I 圖片 1 1 0 上用於指令郵件由郵差派送之交付郵差 1 0 4 的圖符 1 1 0 B 被按下時，會以動畫顯示，以致於如圖 1 4 所示，郵差 1 0 4 從 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上的左側登臺表演並如圖 1 5 所示移至信箱 1 0 8 處，然後，如圖 1 6 所示郵差會收回郵寄於信箱

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 §3)

1 0 6 中的郵件並如圖 1 7 和 1 8 所示，開始遞送郵寄於信箱 1 0 6 中的郵件。

而且，當執行寵物郵差 1 0 3 寄送郵件時，C P U 2 1 a 會依序改變視頻 R A M 2 1 J 上的寵物郵差 1 0 3 之位元映射資料以使顯示控制器 2 1 g 在顯示裝置 2 1 B 上顯示動畫，於其中只要寵物徒步開門出去時，則如圖 4 所示，攜帶郵件的寵物郵差 1 0 3 會於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片上移動。

特別的是，假使如圖 1 9 所示之「Writing a mail」的 G U I 圖片上用於指令郵件由寵物郵差 1 0 3 派送之交付給寵物的圖符 1 1 5 A 被按下時，則會有如下之動畫顯示，寵物郵差 1 0 3 會於「Postpet (Room)」的 G U I 圖片上移動，直至信箱 1 0 6 如圖 2 0 所示，如同圖 2 1 所示，寵物郵差 1 0 3 會收取郵寄於信箱 1 0 6 中的郵件，然後，如同圖 2 2 及 2 3 所示，攜帶郵件的寵物郵差 1 0 3 會移動至門 1 0 7，打開門出去。此時，指定郵件由寵物郵差派送之訊息「Momo (寵物名字) 離去以派送郵件」會顯示於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 之下側上。

應注意，寵物郵差 1 0 3 送出郵件係指由單獨寵物郵差 1 0 3 送出單一的電子郵件，亦即由單一代理人送出郵件，而假使寵物郵差 1 0 3 未出現於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上，亦即假使寵物郵差 1 0 3 外出，則無法送出郵件。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (4)

反之，郵差送出郵件係由單一郵差 1 0 4，亦即僅由單一代理者送出一或更多電子郵件。亦即，假使郵差寵物 1 0 3 不在 PostPet (Room) 的 G U I 圖片上時，亦即，假使郵差寵物 1 0 3 外出時，則由郵差 1 0 4 執行郵件送出。

上述寵物郵差的行為係由附於郵件之代理者參數所決定，如此，假使在寵物郵差接收郵件時有代理者參數，則 C P U 2 1 a 會使得顯示控制器 2 1 g 於顯示控制器 2 1 g 的螢幕上顯示動畫，舉例而言，在 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上的寵物郵差 1 0 3 D 會打開門 1 0 7 進入房間以將郵件放置於桌 1 0 8 上，然後，在室內走來走去，執行上述代理者參數所界定的寵物郵差的行為。

特別是，假使於寵物郵差接收郵件時有代理者參數，則會有動畫顯示，其中，如圖 2 4 所示，PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上的門 1 0 7 會首先打開，然後，寵物郵差會如圖 2 5 所示進入室內，如圖 2 6 所示，將郵件放置於桌 1 0 8 上，接著，如圖 2 7 所示，寵物郵差 1 0 3 A 會於室內走來走去，然後走出去關門。此時會於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 之下側上顯示「Momo of Mr. Baba has come (Baba 先生的 M o m o 來了)」。

假使使用者操作滑鼠 2 1 D 按下指標 1 0 1 所指的 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上的寵物郵差

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(5)

1 0 3 B 或作動鍵盤 2 1 C 時，則 C P U 2 1 a 會執行與操作內容有關的預定改變以處理決定寵物郵差 1 0 3 B 的行為之代理者參數。特別是，C P U 會處理代理者參數以回應操作滑鼠 2 1 D 撫摸或拍打寵物郵差 1 0 3 B 之操作。

C P U 2 1 a 會自動地將處理過的代理者參數歸還給寄送側。

在收到自動歸還的代理者參數時，C P U 2 1 a 會使顯示控制器 2 1 g 在顯示裝置 2 1 B 的螢幕上顯示動畫，於其中，如圖 2 8 所示，於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 上，門 1 0 7 會首先打開，如圖 2 9 所示，寵物郵差 1 0 3 會進入室中且如圖 3 0 所示關閉門 1 0 7。此時，會於 PostPet (Room) 的 G U I 圖片 1 0 0 之下側上顯示「Momo (Pet's name) has come Back (Momo 已回來)」之訊息。

假使如圖 3 1 所示，照顧留在室內的寵物郵差 1 0 3 之圖片 1 1 5 E 於 Postpet (Room) 的 G U I 圖片上被按下時，則會如圖 3 2 所示，開啓下拉視窗 1 2 5，指定顯示照顧內容之選項，例如「寵物狀態」、「清洗」、或「恢復精神」。假使選取「恢復精神」項時，則如圖 3 3 所示，會開啓顯示恢復精神的名稱清單之視窗 1 3 0，維持恢復精神之數量及品質。在顯示恢復精神的名稱清單之此視窗 1 3 0 中，會有「放棄」按鍵指令放棄所選取的恢復精神及「服務」按鈕命令給予寵物郵差 1 0 3 所選取的恢

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 §6)

復精神。舉例而言，假使任何列出的恢復精神被選取時，則如圖 3 4 所示，糖果 1 0 9 會被置於桌子 1 0 8 上。因此，糖果 1 0 9 會給予留在家中的寵物郵差 1 0 3。雖然提供多種恢復精神之種類作為內定值，但是，可取得最新的恢復精神清單，例如，從網際網路上的 W W W 伺服器下載最新的清單，然後，藉由添加新的恢復精神檔案，貼在出現於與 PostPet.exe 相同目錄中的恢復精神摺疊冊，該 PostPet.exe，係可執行檔案或電子郵件寄送程式。

假使顯示於圖 3 2 中的下拉式選單上的「清洗」項被選取時，則如圖 3 5 所示，寵物郵差 1 0 3 會於 Postpet (Room) 的 G U I 圖片上使用桶 1 2 3 洗澡。此時，會於 Postpet (Room) 的 G U I 圖片之下側上顯示「洗澡」之訊息。

寵物郵差 1 0 3 會因外出派送郵件或散心而變髒。如圖 3 6 所示，髒髒狀態係以寵物郵差 1 0 3 上的點表示。在選取顯示於照顧下拉選單 1 2 5 上所顯示的「清洗」項以使寵物洗澡時，這些點會被移除。

假使顯示於照顧下拉選單 1 2 5 上的「恢復精神」項被選取時，圖 3 7 中所顯示的「恢復精神」視窗 1 3 5 會被開啓。假使選取所需的室時，諸如圖 3 7 所示之以網覆蓋的花貓設定，及壓下「改變」按鈕 1 3 6 時，則如圖 3 8 所示，執行室內恢復精神。雖然，提供多種恢復精神作為內定值，但是，可取得最新的恢復精神清單，諸如從網際網路上的 W W W 伺服器下載最新的清單，例如 <http://>

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(7)

www,so-net.or.jp/postpet/index.html，並藉由添加新的「室內恢復精神」檔案，貼在出現於與 PostPet.exe 相同的目錄中的 Plug-in 摺疊冊中，PostPet.exe 係可執行檔案或電子郵件寄送程式。

假使選取顯示於照顧下拉選單 1 2 5 中的「寵物狀態」時，會開啓圖 3 9 所示的視窗 1 3 8 以顯示寵物狀態。使用者可視顯示於視窗 1 3 8 上的寵物狀態而辨識種類、姓名、年齡、快樂度、腦力、條件、飢餓、衰弱、錢包的錢及評論。快樂度及腦力可由寵物參數值變化地表示。

在郵寄器功能類以於個人電腦 2 1 的上述郵寄器功能之個人電腦 2 2 中，可由寵物郵差 1 0 3 交換電子郵件。假使個人電腦 2 1 執行寵物郵差 1 0 3 A 之電子郵件寄送，以寄送電子郵件給個人電腦 2 2，後者會執行圖 1 2 所示之收件副常式以如圖 4 7 所示之時間圖檢查寵物郵差 1 0 3 A 之電子郵件收件時間。假使時間在郵寄檔案內，則寵物郵差 1 0 3 A 會顯示於顯示裝置 2 1 B 的螢幕上之寵物郵差 1 0 3 A，以自動地歸還處理過的代理者參數。

假使寄送端個人電腦 2 1 執行由寵物郵差 1 0 3 A 寄送電子郵件時，則寵物郵差 1 0 3 A 不會出現在 Postpet (Room) 的 G U I 圖片上，亦即外出，直至寵物郵差

1 0 3 A 的代理者參數從接收器歸還為止，以致於寵物郵差 1 0 3 無法執行郵件寄送。但是，假使代理者參數自動地歸回於郵寄檔案內時，則可重覆地使用單一的寵物郵差 1 0 3 A 以一件接一件寄送電子郵件。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 §8)

在寄送個人電腦 2 1 中，由自動歸還的代理者參數所決定的操作會由寵物郵差 1 0 3 A 執行。假使另一寵物郵差 1 0 3 B 於接收端個人電腦 2 2 上登記為代理者時，則由寵物郵差 1 0 3 A 接收個人電腦 2 1 送出的電子郵件時，藉由與寵物郵差 1 0 3 A 互動執行附加於電子郵件之代理者參數所決定的操作，而改變寵物郵差 1 0 3 B 的代理者參數。

假使當個人電腦執行寵物郵差 1 0 3 A 寄送電子郵件以寄送電子郵件至個人電腦 2 2，則個人電腦 2 1 2 無法執行圖 1 1 所示之收件副常式，亦即，假使個人電腦未連接至通訊網路時，電子郵件會保留於網際網路服務提供者 1 2 上的郵件伺服器中，以致於個人電腦 2 2 連接至通訊網路時，電子郵件會被接收。在此情形中，寵物郵差 1 0 3 A 會留在郵件伺服器中直至電子郵件被收到為止。因此，隨著寵物郵差 1 0 3 A 未出現在 Postpet (Room) 的 G U I 圖片上，寄送個人電腦 2 1 無法執行寵物郵差 1 0 3 A 之郵件寄送。因此，由寵物郵差 1 0 3 A 所送出的電子郵件會設計成具有預設生命週期，以致於假使寵物郵差 1 0 3 A 的代理者參數未在郵件生命週期內從接收端歸還時，則於郵件生命週期過時時自動地產生寵物郵差 1 0 3 A 的代理者參數，使得寵物郵差 1 0 3 A 出現在 Postpet (Room) 的 G U I 圖片上。

在連接至通訊網路時，接收端的個人電腦 2 2 會檢查寵物郵差 1 0 3 A 之電子郵件接收計時，以根據附於電子

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 §9)

郵件的代理者參數之寄送資料和時間及根據郵件生命週期資訊，判斷時間是否在郵寄生命週期內。假使時間是在郵寄生命週期內時，則在一直等待直至進入上述收件副常式之後，處理過的參數會自動地被歸還。另一方面，假使上述寵物郵差 1 0 3 A 的電子郵件接收計時超過郵寄生命週期時，則不會顯示寵物郵差 1 0 3 A，而即使執行上述接收副常式時，代理者參數亦不會被歸還。

寵物抵達確認郵件功能係圖 1 1 的步驟 S P 5 7 之自動郵件歸還處理的添加功能，將於後詳述。

爲了在電子郵件寄送側 G U I 圖片 1 0 0 上顯示動畫，以標示寵物郵差 1 0 3 返家的狀態，則接收側上收到的寵物郵件之主文 2 0 2 會於步驟 S P 5 7 被刪除。此外，根據使用者之致動，處理代理者參數 2 0 3，以致於僅有處理過的參數 2 0 3 附加於郵件表頭 2 0 1，自動地恢復郵寄。這將使得電子郵件寄送側能藉由步驟 S P 4 9 之上述處理，在 G U I 圖片 1 0 0 上顯示動畫，顯示圖 2 8 至 3 0 所示之寵物郵差 1 0 3 返家。

用以告知寵物抵達效果作爲電子郵件的主文訊息以及代理者參數 2 0 3 的自動歸還郵寄之自動歸還郵件予寄送者之功能係寵物抵達確認功能。

參考顯示處理流程之圖 5 1 至 5 4，如圖 5 3 及 5 4 所示，「自動歸還郵件 A」會經由郵件伺服器 1 1 D 而從使用者 B 的接收端個人電腦 2 2 自動地歸還給寄送端使用者 A 的個人電腦 2 1。除了「自動歸還郵件 A」之外，「

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(40)

寵物抵達確認郵件」也會經由郵件伺服器 1 1 D 而從使用者 B 的接收端個人電腦 2 2 自動地歸還給寄送端使用者 A 的個人電腦 2 1。

此「寵物抵達確認郵件」會由使用者 B 的接收端個人電腦 2 2 之電子郵件寄送／接收程式自動地產生。

假設在如圖 5 5 所示的設置之 G U I 圖片 1 4 0 中，使用者 A 會將 Momo 設定為其寵物的名字，而使用者 B 會將 Mippi 設定為其寵物之名字。

然後，將下述郵件設定為「寵物抵達確認郵件」。

亦即「秘密日記」會被自動地設定為標題（主題）並自動地設定如下之主文：

" Today, I went (to the user B).

I played with Mippi.

I was hit a little.

I was hit many times.

Momo."

此「寵物抵達確認郵件」以及「自動歸還郵件 A」會經由郵件伺服器 1 1 D 而從使用者 B 的接收端個人電腦 2 2 自動地歸還給寄送端使用者 A 的個人電腦 2 1。

這會將標題為「秘密日記」之「寵物抵達確認郵件」加至使用者 A 的收件清單，如同一般電子郵件。

由使用者 B 的個人電腦 2 2 之電子郵件寄送／接收程

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(41)

式所自動地產生之此「寵物抵達確認郵件」，具有對應於使用者 B 在遞送郵件的寵物郵差上的動作之主文，該動作例如撫摸或拍打。這不僅可產生確認電子郵件寄達接收端之實際效果，亦可提供飼養者能真正地感覺到寵物郵差為其服務之心理效果。

應注意，寵物郵差的行為係由下述之代理者參數所決定：

特別是，虛擬需求的相對強度係由寵物郵差的環境及來自使用者之激勵所決定。每一所需的代理具有分數及敏感度，而每一行為單元會將新的分數與每一需要的代理之分數相加，作為輸入。具有最高分數之行為單元會被顯示。

行為單元及所需代理的分數計算如下：

$$\text{新分數} = \text{舊分數} + (\text{輸入} \times \text{敏感度})$$

敏感度係每一所需代理和行為單元與輸入要件之間的關係深度。敏感度本身亦可由輸入改變。

亦即，藉由執行事件處理，則決定寵物郵差代理的感覺單元會在步驟 A 獲得寵物郵差的環境參數之改變值、在步驟 B 根據改變的環境參數決定行為、在步驟 C 判斷所採取的行為及在步驟 D 修改內部參數的值。

特別是，不同需求的代理 A 1 至 A 1 8 會收到 E 1 至 E 7 之環境資訊，指定輸入的寵物郵差環境，例如年齡、

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(2)

智力、身體強度、活力、親密、骯髒或飢餓、及關於激勵之資訊，指定使用者對寵物郵差的激勵作為輸入，例如拍打、踢或派送郵件，以便經由年齡檢查器 C 1、智力檢查器 C 2、身體強度檢查器 C 3、活力檢查器 C 4、喜不喜歡檢查器 C 5、依著檢查器 C 6 及飢餓檢查器 C 7，檢查 E 1 至 E 7 項之環境資訊，但直接檢查關於激勵之資訊，以計算個別分數。行為單元 U 1 至 U 25 中的每一者均具有如此計算之所需動作的分數作為輸入，且具有最高分數的行為單元會被啟動。亦即，如同顯示用於反應的基本單元之圖 5 1 所示，感覺單元係由基本代理 A、檢查器 C 及行為單元 U 所組成。

舉例而言，上述所需代理可為想要搜尋老鼠之老鼠搜尋者 A 1、想要尋找食物之食物搜尋者 A 2、想要找玩具之玩具搜尋者 A 3、喜歡大小便之好大小便者 A 4、想要睡覺之好睡覺者 A 5、想要聊天的好談話者 A 6、想要抽樣檢查之好抽樣者、A 7 想要寫信之書寫者 A 8、具有好胃口之吃食者 A 9、想要回憶往事之回憶者 A 10、想要預言之預言者 A 11、想要發怒之騷亂者 A 12、想要安靜之好靜者 A 13、想要爭吵之好爭吵者 A 14、想要被安撫之好安撫者 A 15、想要搜尋之搜尋者 A 16、想要沉思之好沉思者 A 17 及想要評估之好評估者 A 18。

舉例而言，行為單元可為用於走動之動畫顯示的走動單元 U 1、用於跑步動作之動畫顯示的跑步單元 U 2、用於坐下動作之動畫顯示的坐下單元 U 3、用於坐下及舉起

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(3)

一手動作之動畫顯示的坐下及舉起一手單元 U 4、用於坐下及舉起雙手動作之動畫顯示的坐下及舉起雙手單元 U 5、用於起立及舉起一手動作之動畫顯示的起立及舉起一手之單元 U 6、用於起立及舉起雙手動作之動畫顯示的起立及舉起雙手之單元 U 7、用於打電話動作之動畫顯示的動畫顯示之打電話單元 U 8、用於攜帶及走動動作之動畫顯示的攜帶及走動單元 U 9、用於拍手動作之動畫顯示的拍手單元 U 10、用於起立及騷動操作之動畫顯示的起立及騷動單元 U 11、用於躺下及騷動操作的動畫顯示的躺下及騷動單元 U 12、用於吃及書寫操作之動畫顯示的吃及書寫單元 U 13、用於大小便之動畫顯示的衛浴單元 U 14、用於拍打操作之動畫顯示的拍打單元 U 15、用於防禦操作之動畫顯示的防禦單元 U 16、用於睡覺操作之動畫顯示的睡覺單元 U 17、用於倒下操作之動畫顯示的倒下單元 U 18、用於點頭操作之動畫顯示的點頭單元 U 19、用於跳舞操作之動畫顯示的跳舞單元 U 20、用於旋轉操作之動畫顯示的旋轉單元 U 20、用於倒立操作之動畫顯示的倒立單元 U 22、用於整理房子操作之動畫顯示的整理單元 U 23、用於顯示特別技術之動畫顯示的特別技術單元 U 24、及用於攜帶操作之動畫顯示的攜帶單元 U 25。

在本實施例中，約 50 個說明句子提供給寵物郵差 103。會視寵物郵差 103 的智力而將區分這些句子的等級。假使吃一書寫單元 U 13 被啟動時，則此時係隨機

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明 (4)

選取屬於智力等級之說明故事。由於在使用者電腦中的登錄或指定郵件數目的序號資訊 2 0 3 係由寵物郵差 1 0 3 所處理，所以，寵物郵差 1 0 3 的智力會視寵物 1 0 3 隨著時間逝去而設定的年齡 E 1 而變化。

於隨機選取包含使用者之電子郵寄之對應者時，所選取的句子會被送出作為電子郵件，該電子郵寄之對應者係指使用者至目前為止已送過電子郵件給他。

在由寵物郵差自動地送出之說明的句子中，會有寵物剛被安裝且在低智力年齡時所發出的「ah-」或「I say-」等句子、寵物在中等智力階段所發出的「I have realized the structure of mailing-it is rather simple」、當寵物於高級智力階段所發出的「All's well for me」、及告別郵件「My time seems to have come to a close- I can no longer think- I'm going lest you should feel said - I've been happy- So long」。這些句子係分別提供給不同的寵物或由不同的寵物共用。

也就是說，本實施例的寵物 1 0 3 A 會自動地寄給使用者或其對應者具有如下說明句之電子郵件「My name is Mome- please remember me」。吃一書寫單元 U 1 3 的分數會隨著寵物 1 0 3 的年齡 E 1、智力 E 2、身體強度 E 3 或活力 E 4 而變，並在寵物自動地送出電子郵件時被自動地重新設定。寵物 1 0 3 的身體強度 E 3 或活力 E 4 會隨著來自使用者或其電子郵寄對應者之激勵或經驗內容而變。舉例而言，寵物郵差 1 0 3 的身體強度會於寄送電

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(45)

子郵件或吃東西或睡覺時分別降低或增加。另一方面寵物郵差 1 0 3 的活力 E 4 會於被使用者或其對應者迫害或撫摸時分別降低或增加。這使得寵物郵差 1 0 3 能夠自動地郵寄很多電子郵件給使用者或其對應者。

為防止使用者因寵物郵差的年齡 E 1 或智力 E 2 增加以致於以重覆相同的句子派送電子郵件給使用者之數目及次數增加，因而討厭寵物郵差 1 0 3，可設定寵物郵差 1 0 3 的壽命。

寵物 1 0 3 此壽命通常設定成寵物所能攜帶的電子郵件數（5 0 0 封郵件），且會隨著身體強度 E 3 或活力 E 4 而變化。

壽命已近結束之寵物郵差 1 0 3 會寄給使用者或其對應者如下之電子郵件「Momo now goes to an unknown place... Thank you for your attention for me 視 o long」以停止作為代理人。

根據上述電子郵件系統，使用者 A 的個人電腦 2 1 之「寵物郵差」會將作為 M I M E 格式郵件之代理者參數以及寵物 A 所攜帶的郵件之主文編碼，並將經過編碼的郵件 A 送至目的地，送給使用者 B。這將從使用者 A 的個人電腦 2 1 中消除寵物 A。

如圖 5 2 所示，假使目的地的使用者 B 之寵物郵差接著執行郵件檢查時，則如郵件 A 會由使用者 B 的個人電腦 2 2 之寵物郵差所捕捉。

然後，使用者 B 的寵物郵差會記錄因使用者 B 的寵物

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(46)

室中發生的不同事件而造成的寵物 A 之狀態變化並如圖 5 3 所示，將寵物 A 當作「自動歸還郵件 A」送回給使用者 A。

如圖 5 4 所示，假使使用者 A 檢查個人電腦 2 1 的寵物郵差之郵件時，則會提取「自動歸還郵件 A」。因此，使用者 A 的個人電腦 2 1 之寵物郵差會使用反應發生於使用者 B 處的事件之新代理者參數。

亦即，藉由具有使用者或使用者的電子郵寄對應者之個人電腦上的代理者圖片資料及真正地送出控制代理者行為的代理者參數，則代理者的圖片資料宛如被寄送一般。藉由傳送代理者參數以取代圖片資料，則可縮短使用者連接時間，以致於對撥通電話的使用者而言，網際網路的連接費用及電話費用會減少。此外，由於被交換的資料數量會大量地減少，所以，也可整體地節省網際網路之資源。

同時，如圖 5 5 所示，假使首先啟動寵物郵差，則會顯示用以選取寵物的 G U I 圖片 1 4 0，以致於可選取泰迪熊 1 0 3 A、烏龜 1 0 3 B、花貓 1 0 3 C 及迷你兔 1 0 3 D 中的一者。條件、脾氣、腦力及衰弱之參數可一直改變且於選取（按下）寵物時被設定。應注意，於選取（按下）寵物時設定的參數係為初始值，且最後會視使用者的寵物飼養狀態而改變。可由使用者自由地輸入「寵物名字」及「你的名字」選項。

在寵物郵差中，寵物郵差的圖片資料會被儲存於使用者的本地碟片中，以致於，假使寵物型態的數目增加時，

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

五、發明說明(47)

這些新的寵物可以顯示。因此，可使用圖4所示之「hatenakun(問題先生)」字元的圖片資料。亦即，假使郵件由具有新近界定字元之寵物郵差送給僅具有泰迪熊103A、烏龜103B、花貓103C及迷你兔103D之圖片資料之使用者，則如圖57所示，顯示問題先生103E。因此，藉由使用問題先生103E，以增加新的寵物，而能以寵物郵差處理增加的寵物數目。

雖然，上述說明係以本發明應用至網際網路為例而作說明，但是，應瞭解本發明除了在網際網路上交換郵件之外，也可應用至利用個人手提電話之郵件通訊系統或其它能在網際網路或PHS網際網路論壇標準(PHS Internet Forum Standard(PIAFS))上處理郵件通訊的行動通訊端。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

四、中文發明摘要(發明之名稱：傳送電子郵件之方法及裝置，接收電子郵件之方法及裝置，傳送／接收電子郵件之方法及裝置，傳送程式之供應媒介，接收程式之供應媒介，及傳送／接收程式之供應媒介)

電子郵件是以動畫之表現方式來傳送與接收，例如寵物是從模擬收件者室與寄件者室之內部的GUI圖片走出與走進，以便信件之發送與接收。另外，可模擬飼養以動畫所呈現的電子寵物。尤其是，因應寵物所需之經驗而更新之代理者資料是附加成電子郵件的附件，而收件者僅回傳寵物資料。因此，動畫是呈現於模擬寄件者室與收件者室之內部的GUI圖片100上，例如寵物是從模擬收件者室與寄件者室之內部的GUI圖片走出與走進，以便信件之發送與接收。將決定電子寵物103A之行爲的代理者資料更新，以回應使用者的滑鼠操作，例如根據飼養環境而安撫寵物或恢復寵物的精神，以利用動畫的方式來改變寵物的行爲。反應滑鼠的操作狀態來代表指向游標101。

英文發明摘要(發明之名稱：METHOD AND APPARATUS FOR SENDING E-MAIL, METHOD AND APPARATUS FOR RECEIVING E-MAIL, SENDING/RECEIVING METHOD AND APPARATUS FOR E-MAIL, SENDING PROGRAM SUPPLYING MEDIUM, RECEIVING PROGRAM SUPPLYING MEDIUM AND SENDING /RECEIVING PROGRAM SUPPLYING MEDIUM)

An E-mail is sent or received with animated representation as if a pet were going out of or coming into a GUI picture simulating the insides of both a sender's room and a receiver's room for letter delivery and dispatch. Moreover, the electronic pet, represented by animation, is virtually kept. Specifically, agent data updated responsive to experiences acquired by the pet is sent as annexed papers to the E-mail, while the receiver returns only pet data. Thus, an animation is represented on a GUI picture 100 simulating the insides of both a sender's room and a receiver's room for impacting an impression as if a pet 103 were going out of or coming into a GUI picture simulating the insides of both the sender's room and the receiver's room for letter delivery and dispatch. The agent data determining the behaviour of the electronic pet 103A are updated responsive to the mouse actuation by the user, such as caressing the pet or serving refreshments to the pet, for varying the behaviour of the pet, represented by animation, depending on the keeping environment. The operating states of the mouse are reflected on representation of a pointing cursor 101.

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

六、申請專利範圍

1. 一種傳送電子郵件之方法，其中代理者是顯示於螢幕上，且代理者之行爲是由代理者參數所管理，而且

在接收到用以命令電子郵件之傳送的傳送命令時，用以決定代理者之行爲的代理者參數是附加於具有用以傳送電子郵件之郵件表頭的郵件主文中。

2. 如申請專利範圍第1項之傳送電子郵件之方法，其中單一電子郵件是由單一代理者所傳送。

3. 如申請專利範圍第2項之傳送電子郵件之方法，其中該用以決定代理者之行爲的代理者參數包含傳送日期與時間資訊，而且在經過以傳送日期與時間資訊爲基礎之預定時間之後可以附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

4. 如申請專利範圍第3項之傳送電子郵件之方法，其中藉由接收自動從目的地所回傳而用以決定代理者行爲的代理者參數，而使得代理者參數可附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

5. 如申請專利範圍第1項之傳送電子郵件之方法，其中用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令以及用以指定單一代理者傳送多個電子郵件的傳送命令是分別被接收的，且其中

當接收到用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令時，用以決定代理者行爲的代理者參數是附加於電子郵件中，以便傳送電子郵件。

6. 一種傳送電子郵件之裝置，包含：

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

代理管理者，用以將代理者顯示於螢幕上，並且根據代理者參數來管理代理者的行爲；

傳送命令接收機構，用以接收表示傳送電子郵件的傳送命令；以及

郵件傳送機構，其中當該傳送命令接收機構接收到表示傳送電子郵件的傳送命令時，則該代理管理者便控制該郵件傳送機構，以便將用以決定代理者行爲的代理者參數附加於郵件表頭，或者是附加於電子郵件的主文中，以便傳送該電子郵件。

7. 如申請專利範圍第6項之傳送電子郵件之裝置，其中該代理管理者從該郵件傳送機構中藉由單一代理者來傳送電子郵件。

8. 如申請專利範圍第7項之傳送電子郵件之裝置，其中該用以決定代理者之行爲的代理者參數包含傳送日期與時間資訊；而且

在經過以傳送日期與時間資訊為基礎之預定時間之後，該代理管理者可以藉由該郵件傳送機構而將代理者參數附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

9. 如申請專利範圍第8項之傳送電子郵件之裝置，其中該代理管理者接收自動從目的地所回傳而用以決定代理者行爲的代理者參數，而使得該郵件傳送機構可將代理者參數附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

10. 如申請專利範圍第6項之傳送電子郵件之裝置，其中該傳送命令接收機構選擇性地接收用以指定單一代

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

理者傳送單一電子郵件的傳送命令或是用以指定單一代理者傳送多個電子郵件的傳送命令，且其中

當接收到用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令時，該代理管理者藉由郵件傳送機構而將用以決定代理者行爲的代理者參數附加於電子郵件中，以便傳送電子郵件。

1 1 . 一種接收電子郵件之方法，其中

電子郵件是在接收到用以表示電子郵件之接收的接收命令時而被接收的；且其中

代理者之行爲是被控制以回應於附加於所接收到之郵件主文的代理者參數，以便將代理者顯示於螢幕上。

1 2 . 一種接收電子郵件之裝置，包含：

接收命令接收機構，用以接收表示接收電子郵件的命令；

接收機構，其中當該接收命令接收機構接收到表示接收電子郵件的命令時，用以接收該電子郵件；以及

代理管理者，用以控制代理者的行爲，以回應附加於由該接收機構所接收到之郵件主文的代理者參數而將代理者顯示於螢幕上。

1 3 . 如申請專利範圍第 1 2 項之接收電子郵件之裝置，其中該代理管理者自動回傳附加於由該接收機構所接收到之郵件主文的代理者參數。

1 4 . 一種傳送／接收電子郵件之方法，其中

代理者是顯示於螢幕上，且代理者之行爲是由代理者

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

參數所管理，而且在接收到用以命令電子郵件之傳送的傳送命令時，用以決定代理者之行爲的代理者參數是附加於具有用以傳送電子郵件之郵件表頭的郵件主文中；且其中

電子郵件是在接收到用以表示電子郵件之接收的接收命令時而被接收的，而且代理者之行爲是被控制以回應於附加於所接收到之郵件主文的代理者參數，以便將代理者顯示於螢幕上。

1 5 . 如申請專利範圍第 1 4 項之傳送 / 接收電子郵件之方法，其中單一電子郵件是由單一代理者所傳送。

1 6 . 如申請專利範圍第 1 5 項之傳送 / 接收電子郵件之方法，其中該用以決定代理者之行爲的代理者參數包含傳送日期與時間資訊，而且在經過以傳送日期與時間資訊爲基礎之預定時間之後可以附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

1 7 . 如申請專利範圍第 1 6 項之傳送 / 接收電子郵件之方法，其中藉由接收自動從目的地所回傳而用以決定代理者行爲的代理者參數，而使得代理者參數可附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

1 8 . 如申請專利範圍第 1 4 項之傳送 / 接收電子郵件之方法，其中用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令以及用以指定單一代理者傳送多個電子郵件的傳送命令是分別被接收的，且其中

當接收到用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令時，用以決定代理者行爲的代理者參數是附加於電

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

子郵件中，以便傳送電子郵件。

19. 一種傳送／接收電子郵件之裝置，包含：

代理管理者，用以將代理者顯示於螢幕上，並且根據代理者參數來管理代理者的行爲；

傳送命令接收機構，用以接收表示傳送電子郵件的傳送命令；以及

郵件傳送機構，其中當該傳送命令接收機構接收到表示傳送電子郵件的傳送命令時，則該代理管理者便控制該郵件傳送機構，以便將用以決定代理者行爲的代理者參數附加於郵件表頭，或者是附加於電子郵件的主文中，以便傳送該電子郵件；

接收命令接收機構，用以接收表示接收電子郵件的命令；以及

接收機構，其中當該接收命令接收機構接收到表示接收電子郵件的命令時，用以接收該電子郵件。

20. 如申請專利範圍第19項之傳送／接收電子郵件之裝置，其中該代理管理者從該郵件傳送機構中藉由單一代理者來傳送電子郵件。

21. 如申請專利範圍第20項之傳送／接收電子郵件之裝置，其中該用以決定代理者之行爲的代理者參數包含傳送日期與時間資訊；而且

在經過以傳送日期與時間資訊為基礎之預定時間之後，該代理管理者可以藉由該郵件傳送機構而將代理者參數附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

2 2 . 如申請專利範圍第 2 1 項之傳送 / 接收電子郵件之裝置，其中該代理管理者接收自動從目的地所回傳而用以決定代理者行為的代理者參數，而使得該郵件傳送機構可將代理者參數附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

2 3 . 如申請專利範圍第 1 9 項之傳送 / 接收電子郵件之裝置，其中該傳送命令接收機構選擇性地接收用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令或是用以指定單一代理者傳送多個電子郵件的傳送命令，且其中

當該傳送命令接收機構接收到用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令時，該代理管理者藉由郵件傳送機構而將用以決定代理者行為的代理者參數附加於電子郵件中，以便傳送電子郵件。

2 4 . 如申請專利範圍第 1 9 項之傳送 / 接收電子郵件之裝置，其中該代理管理者自動回傳附加於由該接收機構所接收到之郵件主文的代理者參數。

2 5 . 一種電子郵件之傳送程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送程式，其中

代理者是顯示於螢幕上，且代理者之行為是由代理者參數所管理，其中

在接收到用以命令電子郵件之傳送的傳送命令時，用以決定代理者之行為的代理者參數是附加於具有用以傳送電子郵件之郵件表頭的郵件主文中。

2 6 . 如申請專利範圍第 2 5 項之電子郵件之傳送程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

件傳送程式，其中單一電子郵件是由單一代理者所傳送。

27. 如申請專利範圍第26項之電子郵件之傳送程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送程式，其中該用以決定代理者之行爲的代理者參數包含傳送日期與時間資訊，而且在經過以傳送日期與時間資訊爲基礎之預定時間之後可以附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

28. 如申請專利範圍第27項之電子郵件之傳送程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送程式，其中藉由接收自動從目的地所回傳而用以決定代理者行爲的代理者參數，而使得代理者參數可附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

29. 如申請專利範圍第25項之電子郵件之傳送程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送程式，其中用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令以及用以指定單一代理者傳送多個電子郵件的傳送命令是分別被接收的，且其中

當接收到用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令時，用以決定代理者行爲的代理者參數是附加於電子郵件中，以便傳送電子郵件。

30. 一種電子郵件之接收程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件接收程式，其中電子郵件是在接收到用以表示電子郵件之接收的接收命令時而被接收的；而且代理者之行爲是被控制以回應於附加於所

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

接收到之郵件主文的代理者參數，以便將代理者顯示於螢幕上。

3 1 . 一種電子郵件之傳送／接收程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送／接收程式，其中

代理者是顯示於螢幕上，且代理者之行爲是由代理者參數所管理；

在接收到用以命令電子郵件之傳送的傳送命令時，用以決定代理者之行爲的代理者參數是附加於具有用以傳送電子郵件之郵件表頭的郵件主文中；

電子郵件是在接收到用以表示電子郵件之接收的接收命令時而被接收的；而且

代理者之行爲是被控制以回應於附加於所接收到之郵件主文的代理者參數，以便將代理者顯示於螢幕上。

3 2 . 如申請專利範圍第 3 1 項之電子郵件之傳送／接收程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送／接收程式，其中單一電子郵件是由單一代理者所傳送。

3 3 . 如申請專利範圍第 3 2 項之電子郵件之傳送／接收程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送／接收程式，其中該用以決定代理者之行爲的代理者參數包含傳送日期與時間資訊，而且在經過以傳送日期與時間資訊爲基礎之預定時間之後可以附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

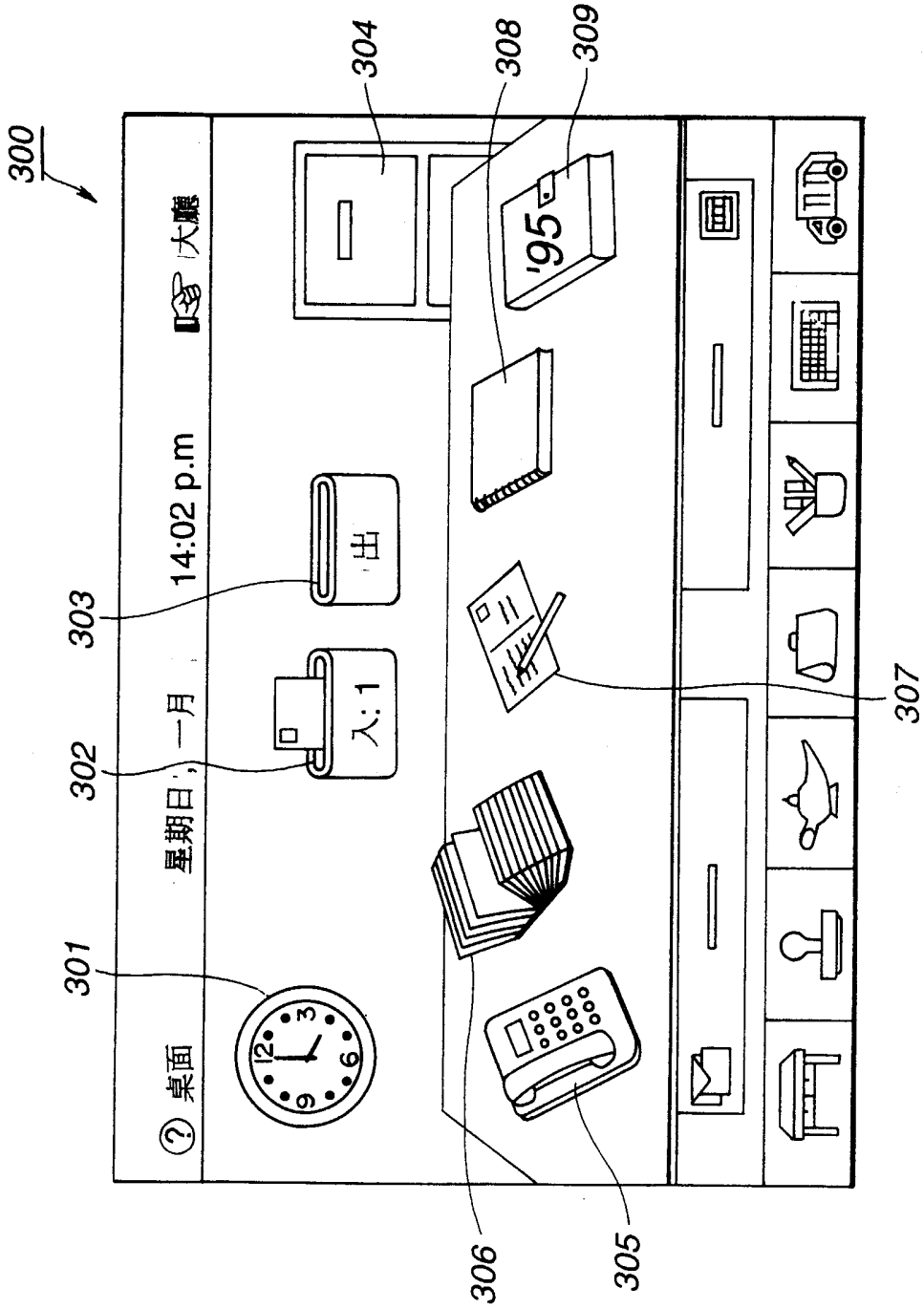
3 4 . 如申請專利範圍第 3 3 項之電子郵件之傳送／接收程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送／接收程式，其中藉由接收自動從目的地所回傳而用以決定代理者行爲的代理者參數，而使得代理者參數可附加於下個傳送之電子郵件的主文中。

3 5 . 如申請專利範圍第 3 2 項之電子郵件之傳送／接收程式供應媒介，用以提供可藉由電腦而讀出且執行的電子郵件傳送／接收程式，其中用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令以及用以指定單一代理者傳送多個電子郵件的傳送命令是分別被接收的，且其中

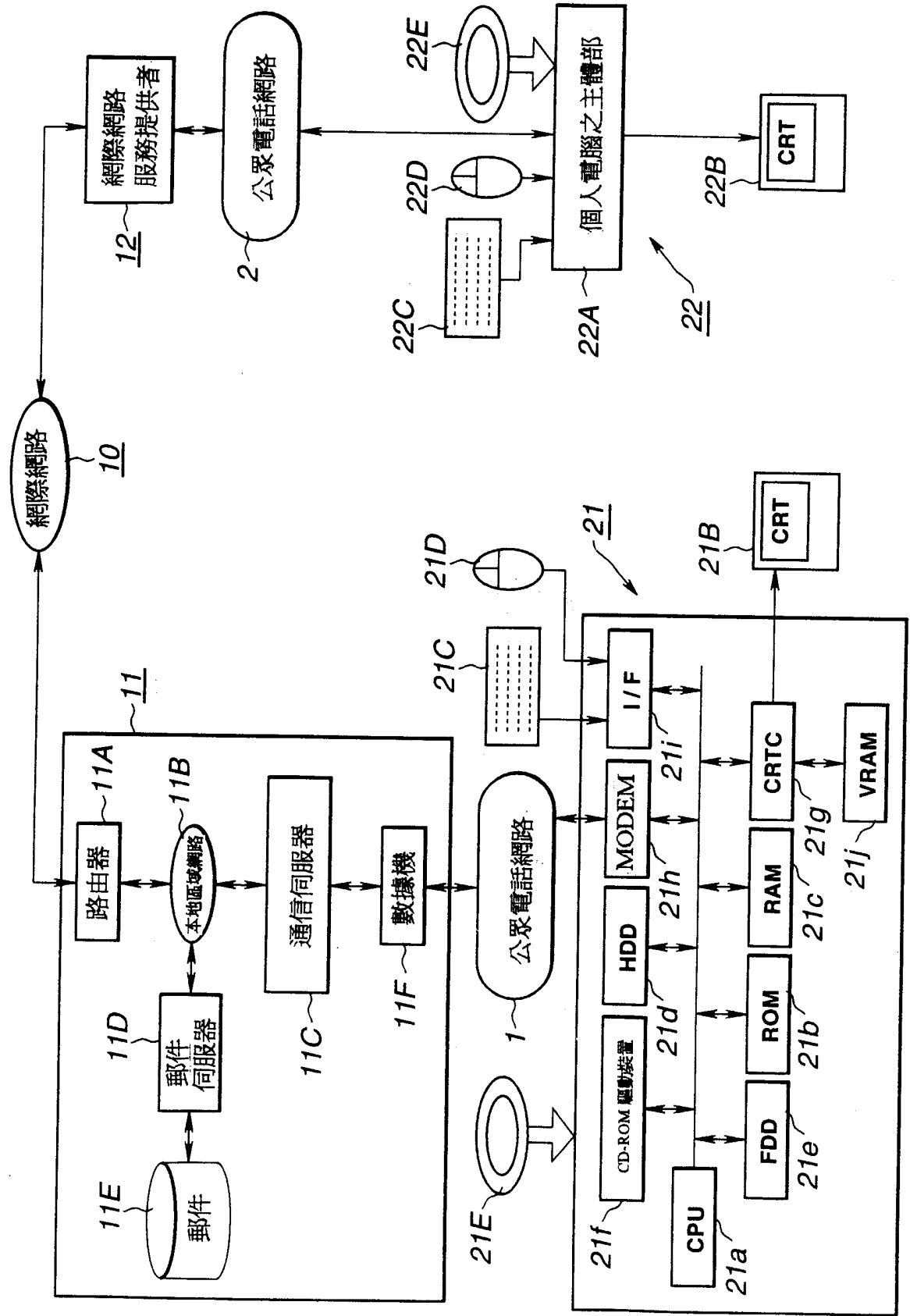
當接收到用以指定單一代理者傳送單一電子郵件的傳送命令時，用以決定代理者行爲的代理者參數是附加於電子郵件中，以便傳送電子郵件。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

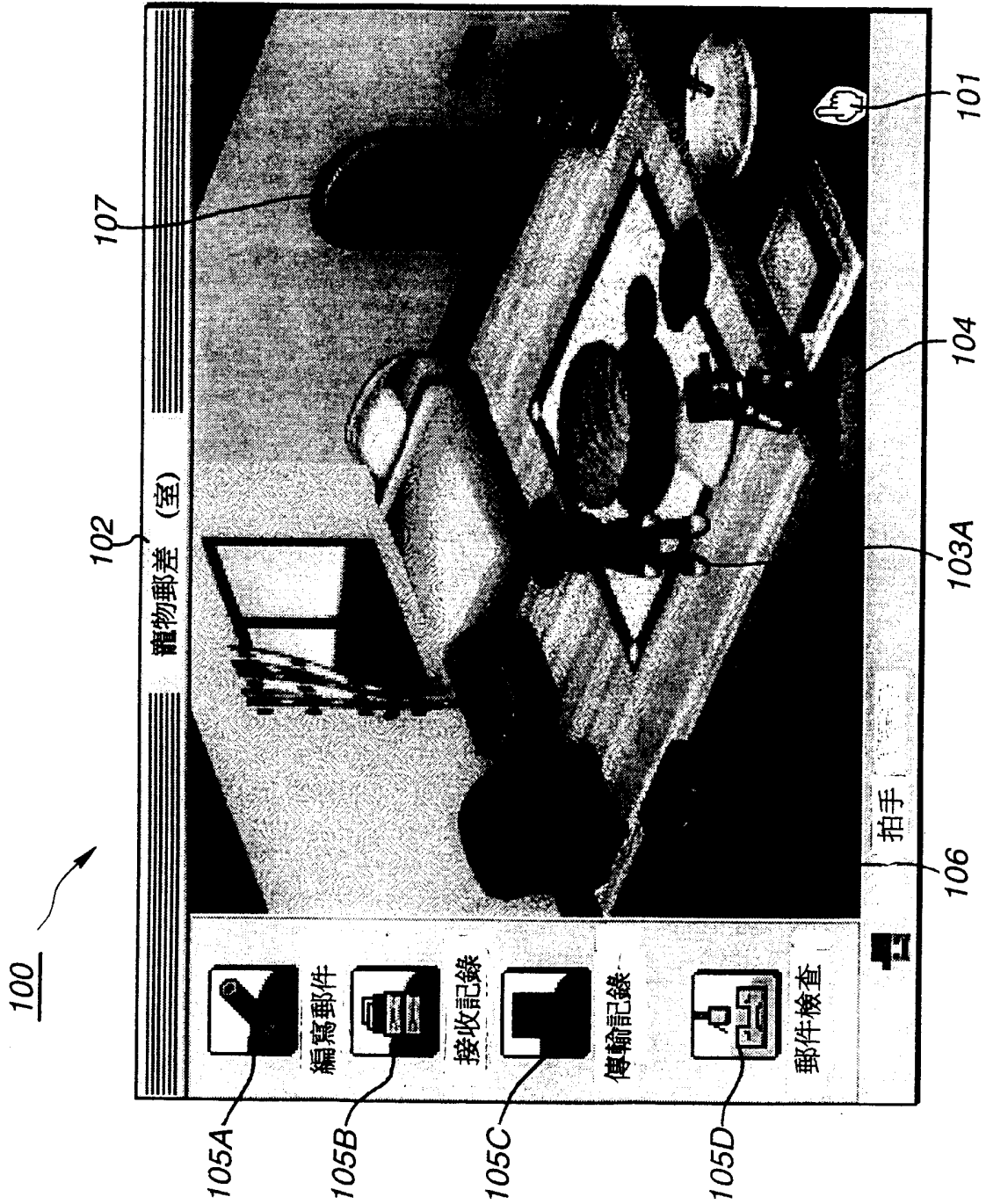
訂



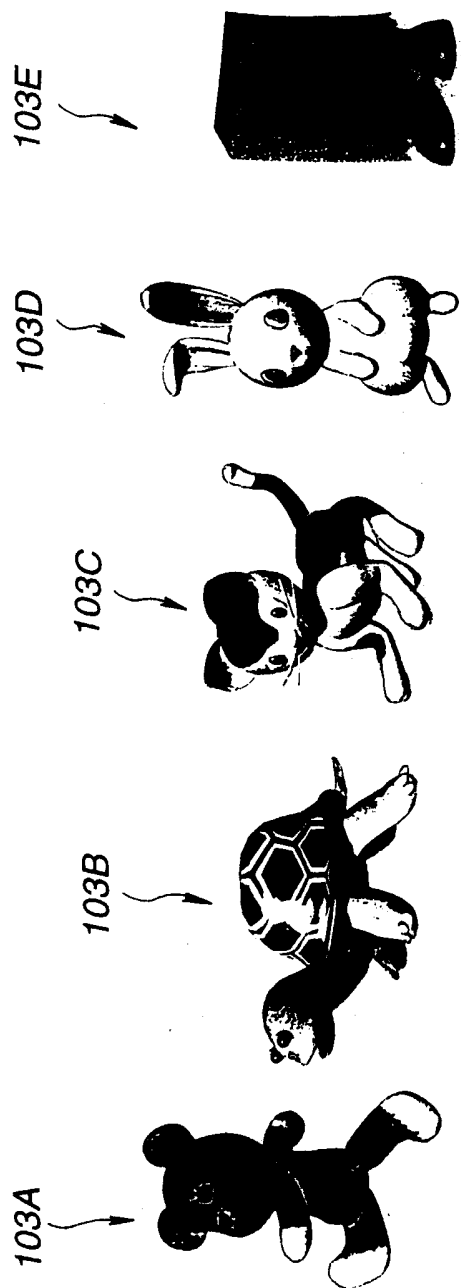
第1圖



第2圖

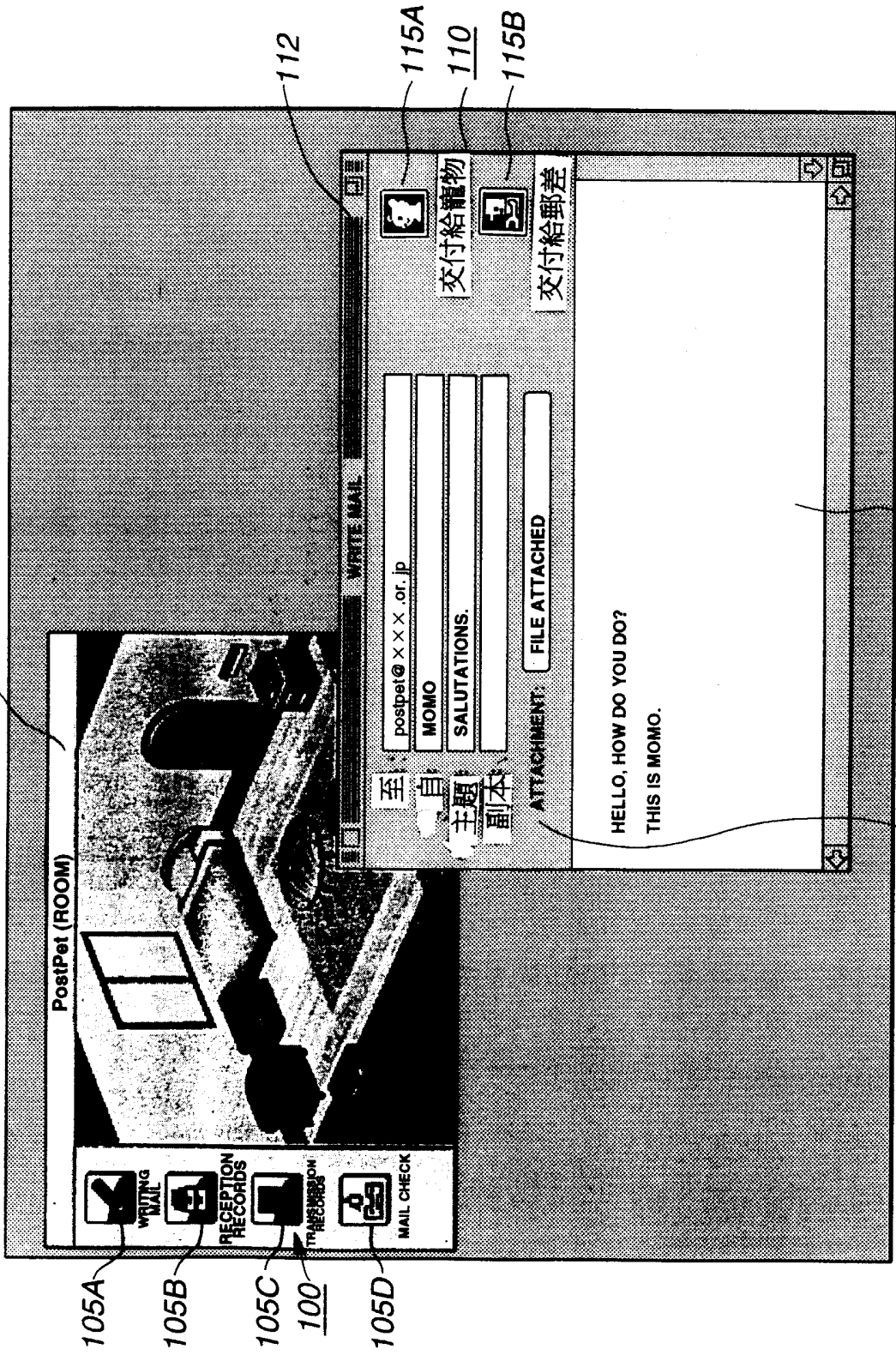


第 3 圖



第4圖


檔案編輯 照顧設定說明 102




第5圖

檔案編輯 照顧 設定 說明


RECE 接收記錄 PRDS




接收匣




抽屜 1



抽屜 2



抽屜 3




操作

S	A	P	至	日期	K	標題
▲	▲	▲	X X X .or	Sat, 5 Oc	3	HELLO
▲	▲	▲	X X X .or	Sat, C 50	5	THIS IS MOMO
▲	▲	▲	X X X .or	Sat, O 50	9	PLEASE REMEMBER ME TO

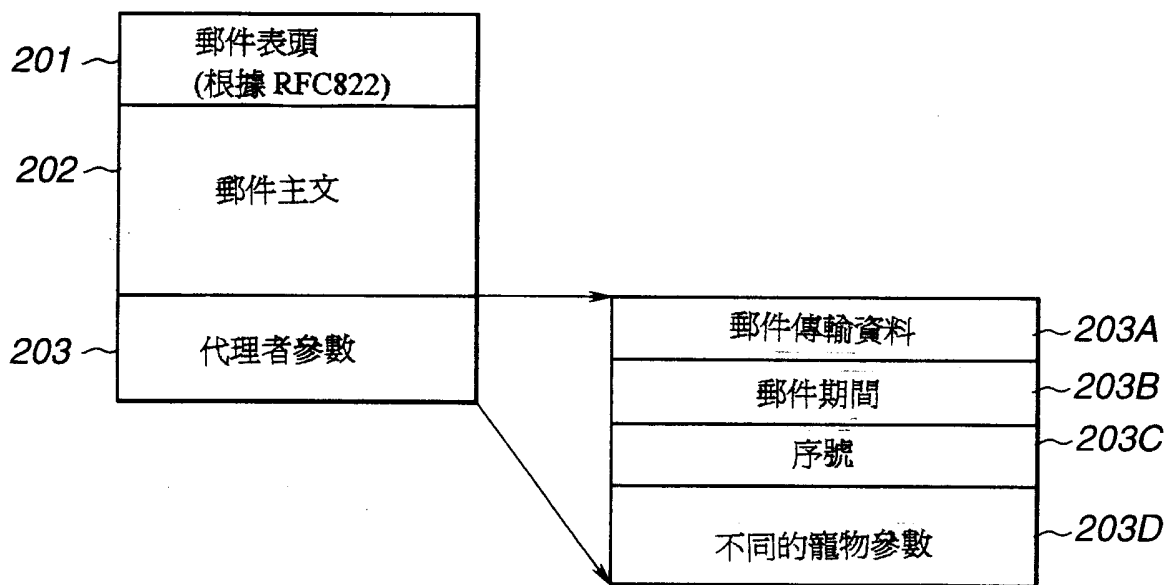
主題:

日期:

自:



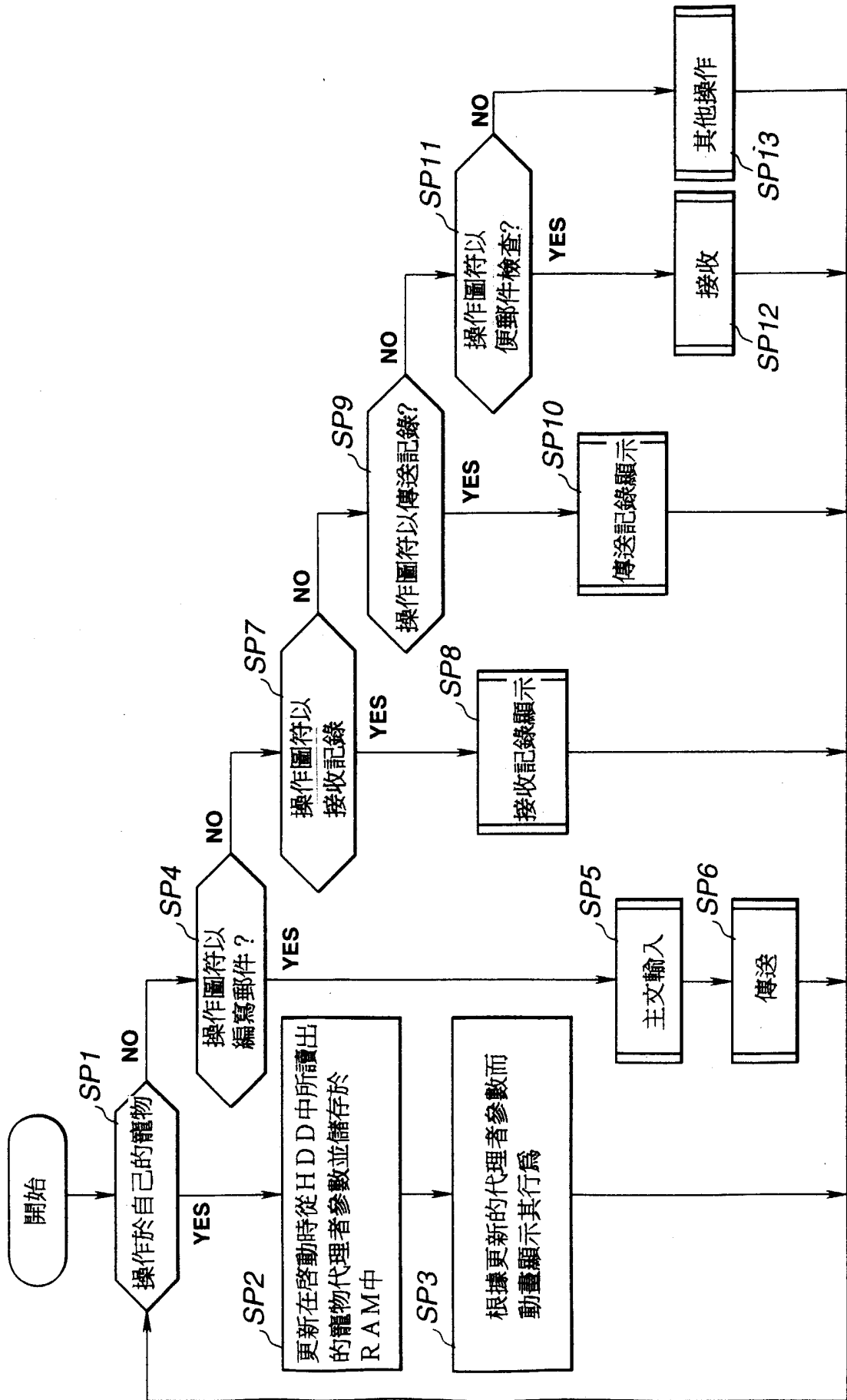
回覆



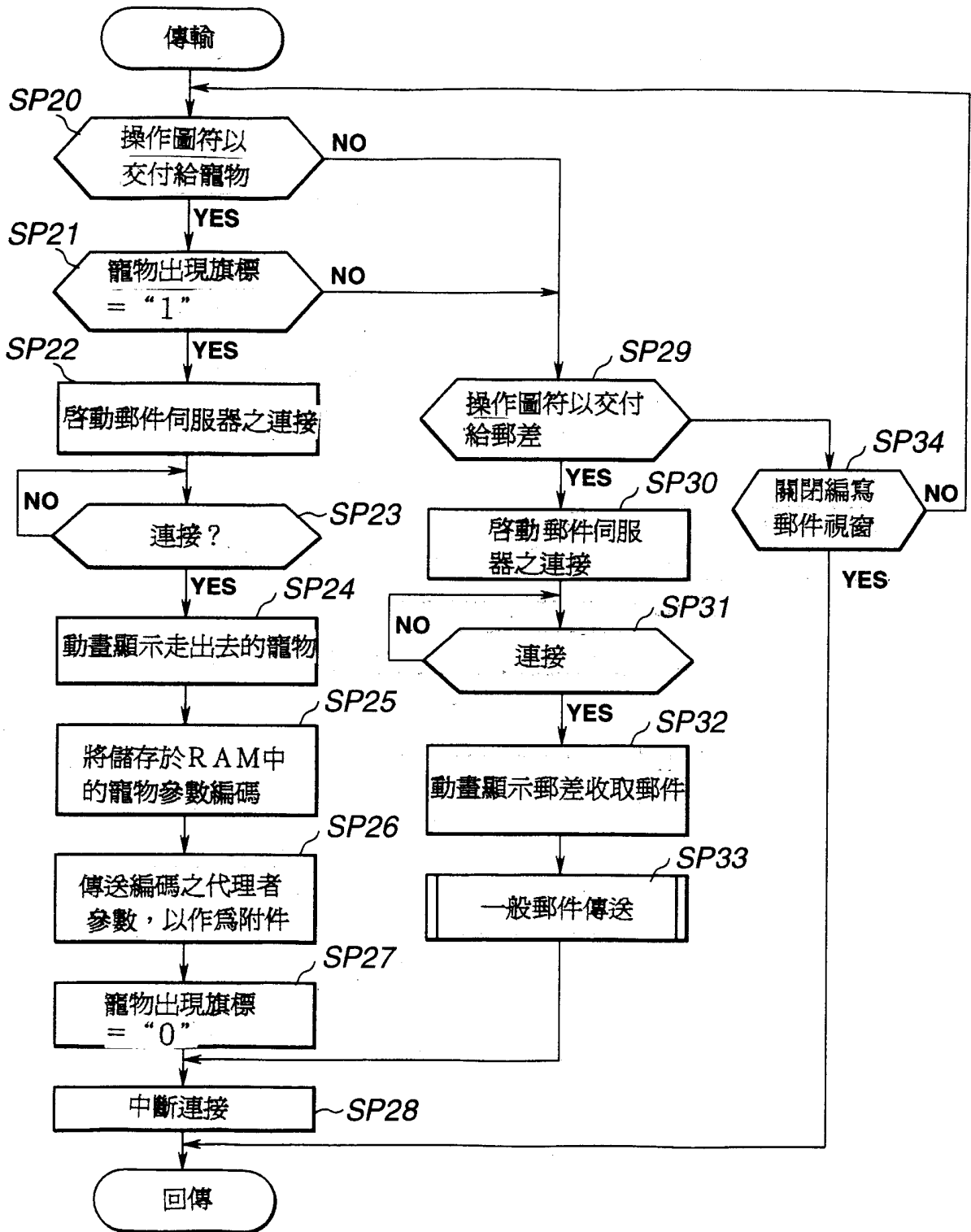
第 7 圖

內部參數	外部參數
<ul style="list-style-type: none"> (1)郵件計數 (2)年齡 (3)性別 (4)智慧 (5)身體強度 (6)體力 (7)與飼養者之友誼 (8)飢餓度 (9)快樂度 (10)清潔度 (12)活力 (非限定) (13)噪音 (非限定) (11)友誼 (與對應者) (12)參數 0 1 (13)積極/消極 (+/-) (14)喜悅/憂鬱 (+/-) (15)喜悅/憂鬱 (+/-) (16)專心/分心 (+/-) (17)CHIC/AUKWARD (+/-) (18)參數 0 2 (19)參數 0 3 (20)參數 0 4 (21)參數 0 5 (22)參數 0 6 (23)起床度 (24)參數 0 7 (25)參數 0 8 (26)參數 0 9 (27)吸引力 (28)參數 1 0 (29)參數 1 1 (30)美食 	<ul style="list-style-type: none"> (1)位置 (2)舒適度 (3)使用者動作-安撫 (4)使用者動作-筋疲力盡 (5)訪客動作-呼叫 (6)訪客動作-顯示友誼 (7)訪客動作-顯示待客 (8)訪客動作-選項給予 (9)訪客動作-選項請求

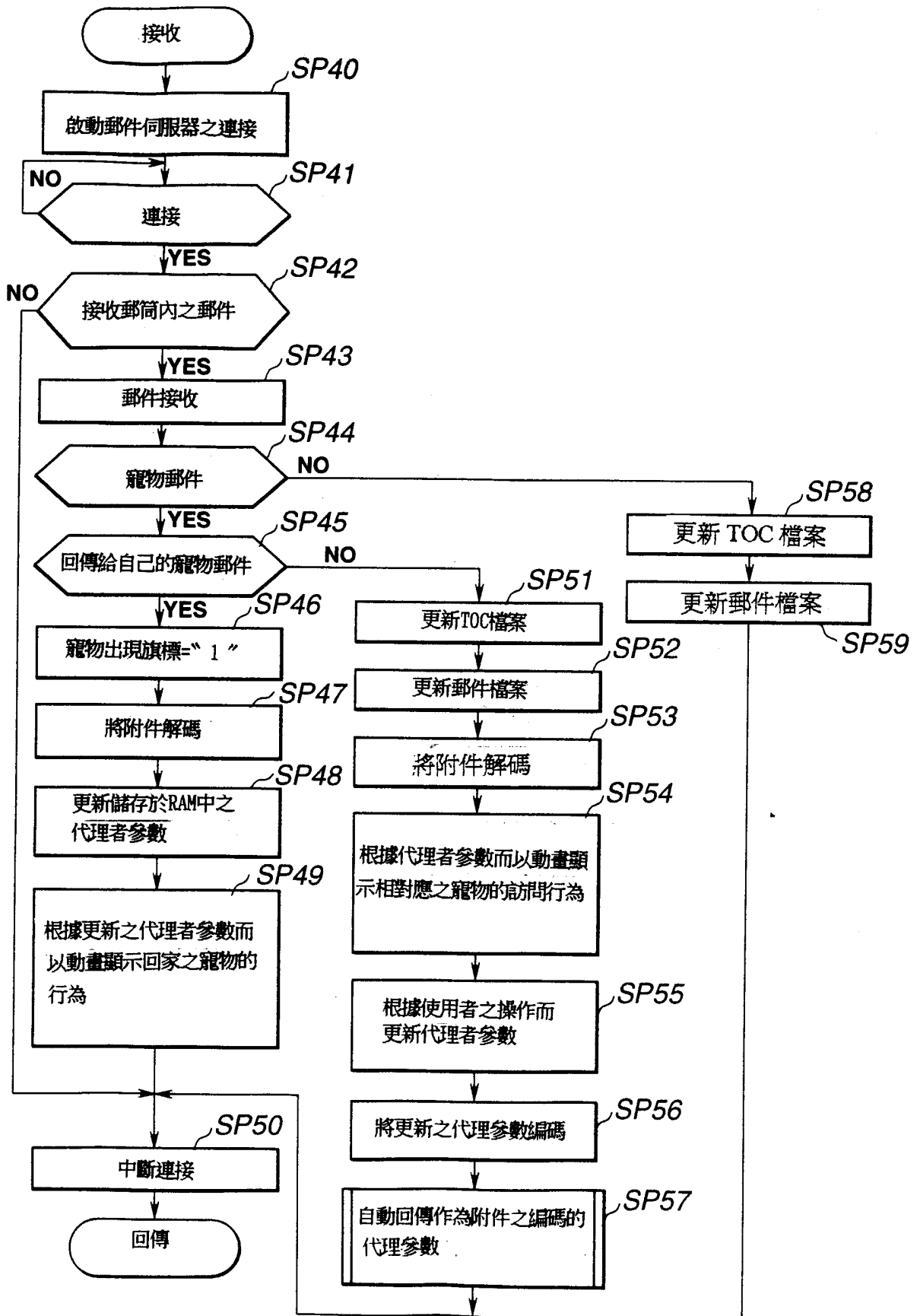
第 8 圖



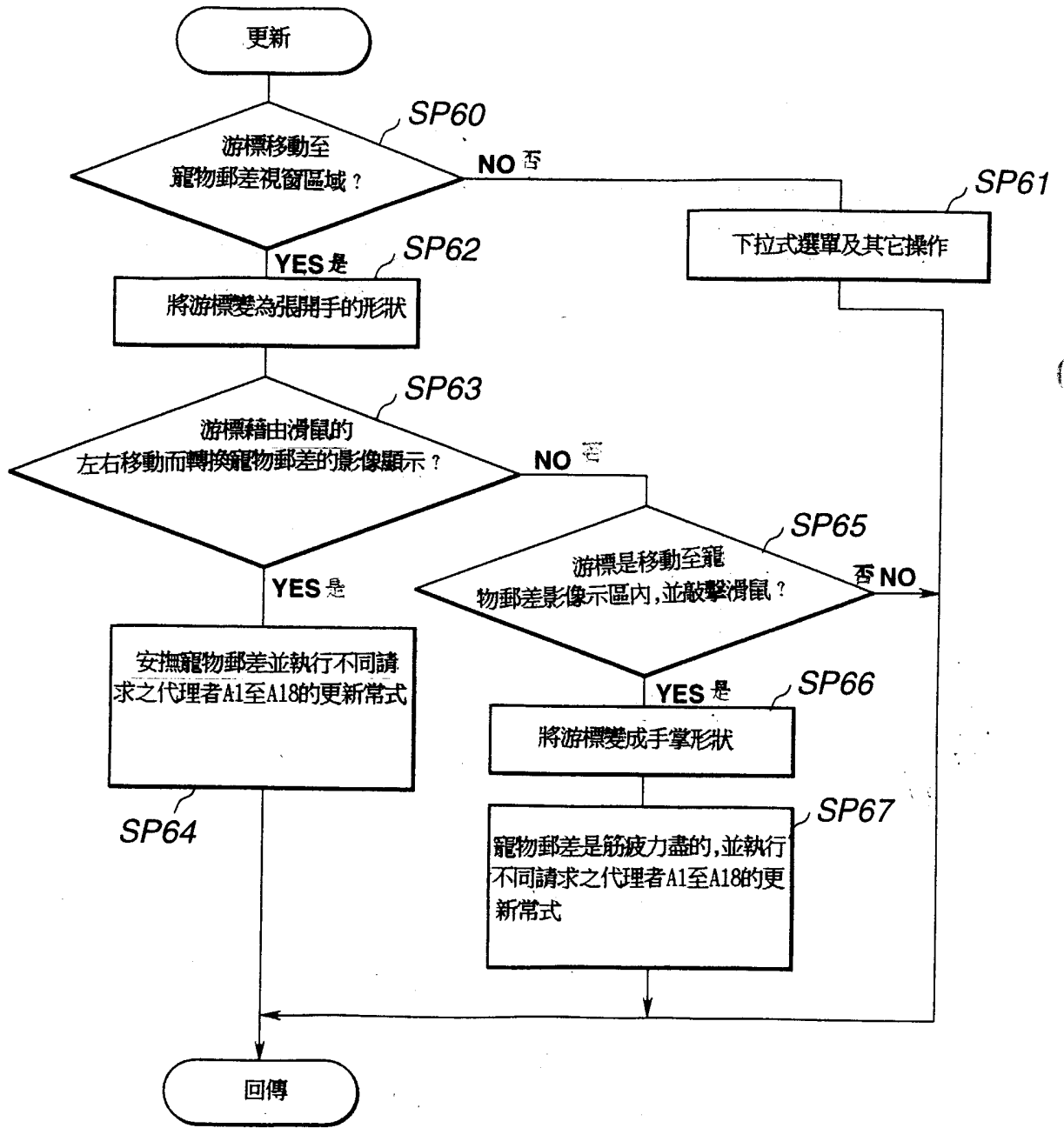
第10圖



第11圖



第12圖



第13圖

110

檔案：編輯 照願 設定

編輯郵件

至： postpet@x x x .or. jp

自： kitamura@x x x .co. jp

主題： HELLO.

副本：

附件： FILE ATTACHED

HELLO.
HOW ARE YOU?
BEWARE OF ONCOMING HOT WEATHER.
KITAMURA |

交付給寵物 115B 交付給郵差

第14圖

100

104

寵物郵差(室)



編寫郵件



接收記錄



傳輸記錄



郵件檢查



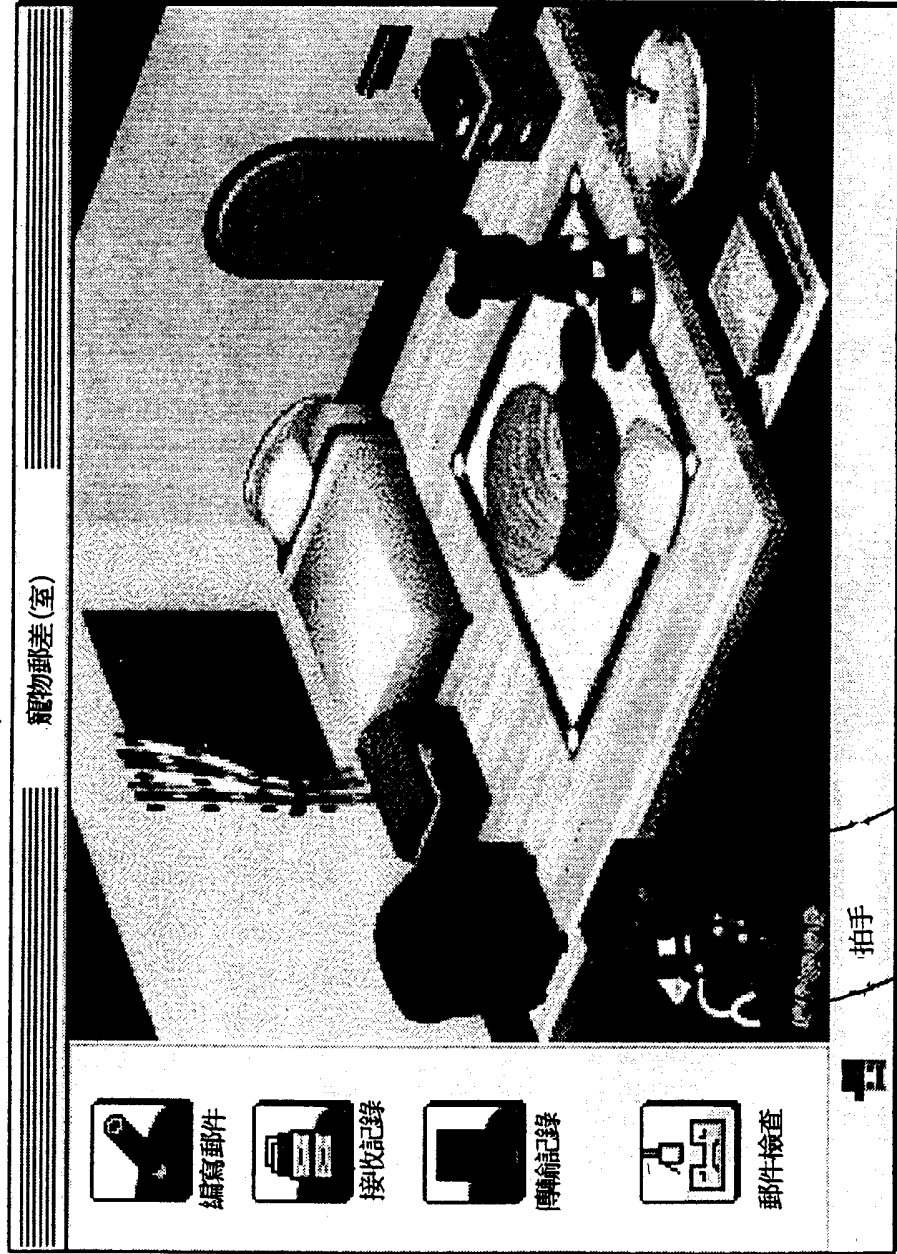
拍手

104

106

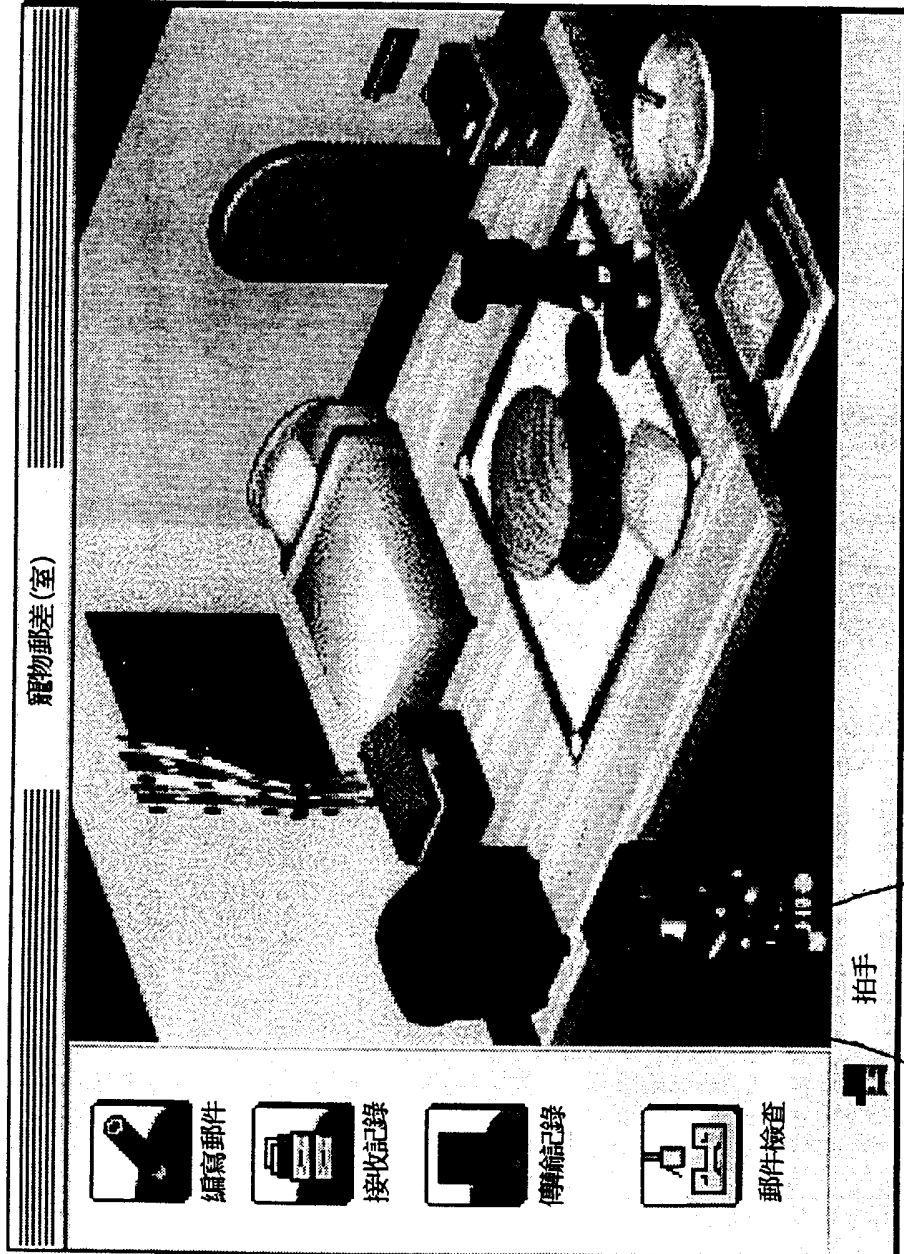
第15圖

100

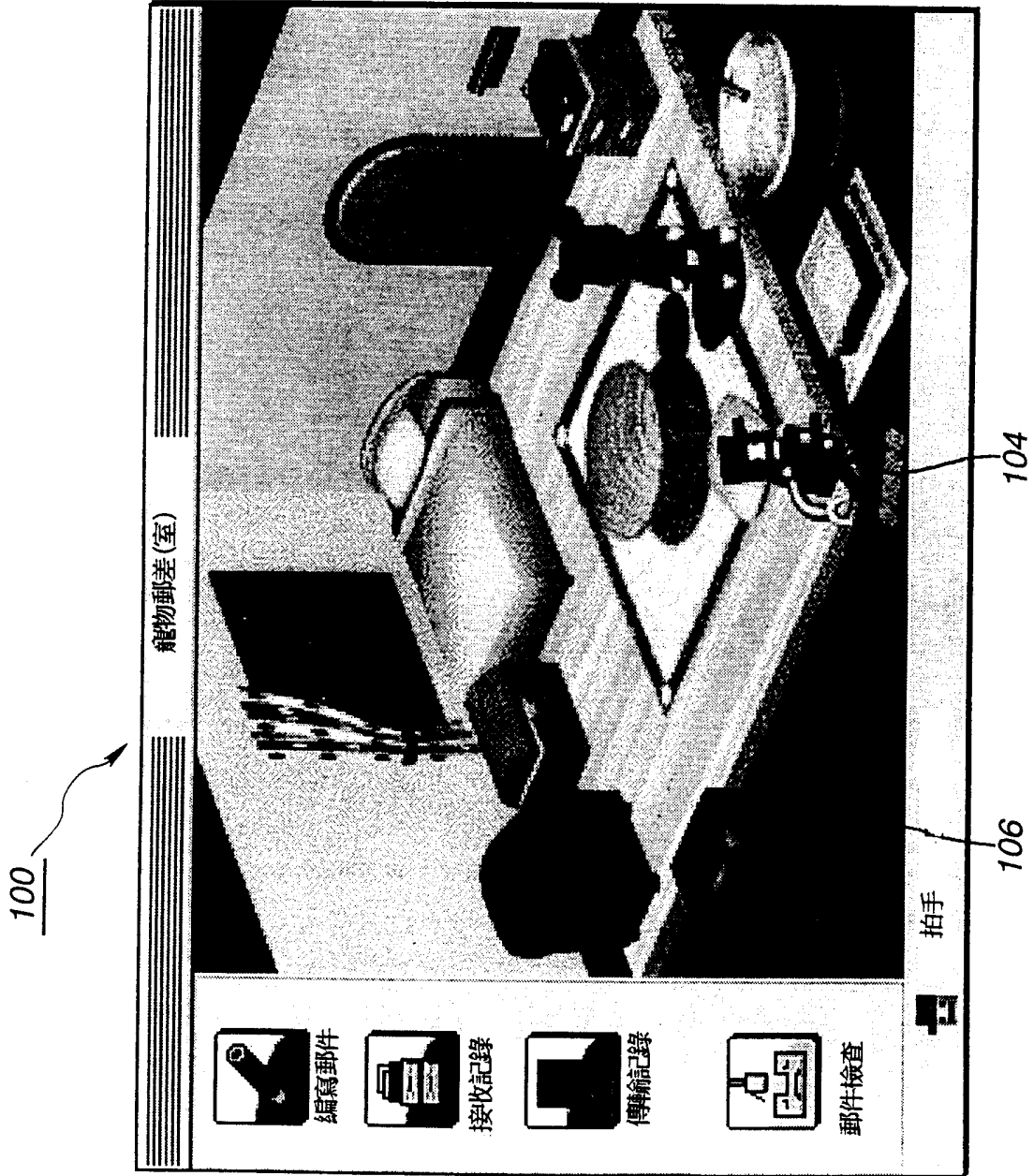


第16圖

100

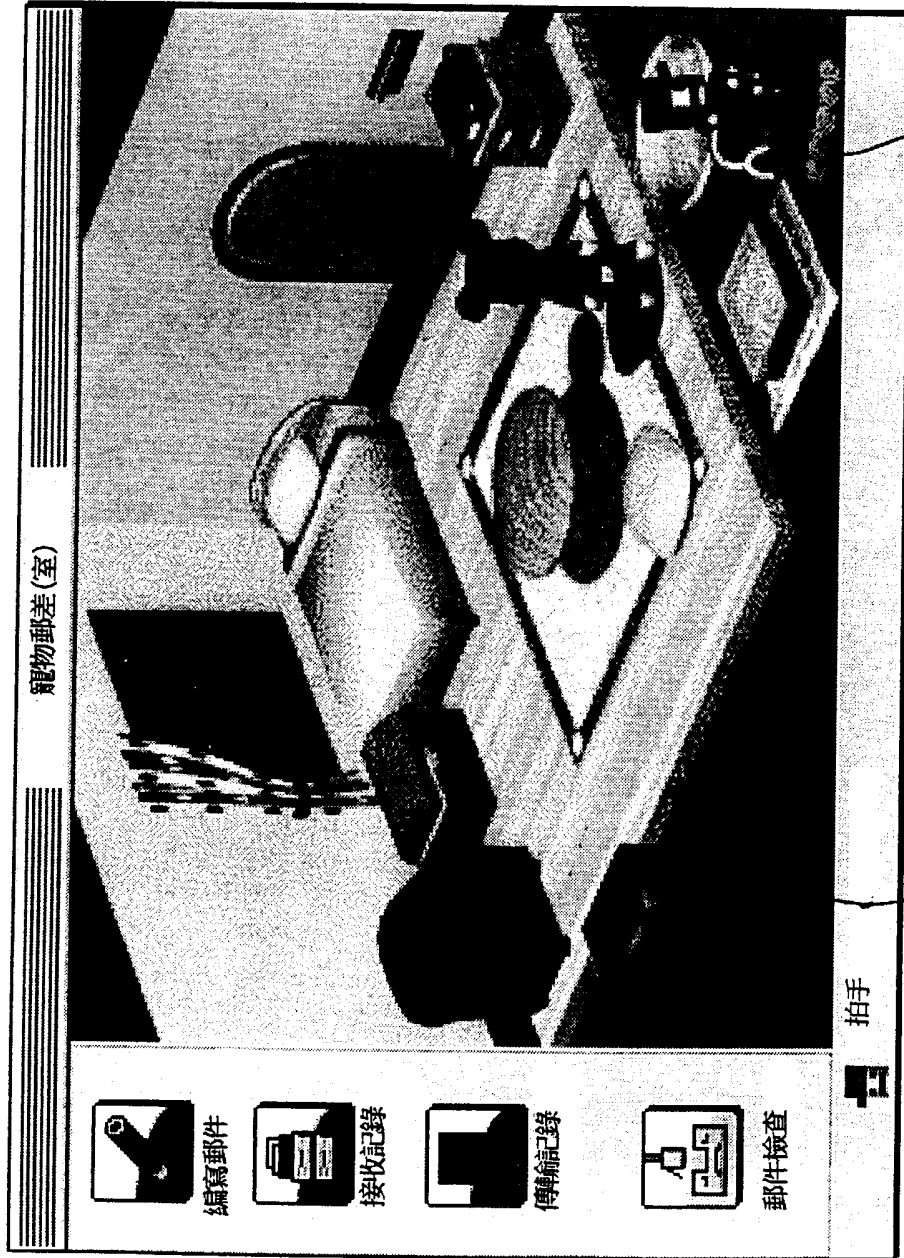


第17圖



第18圖

100



寵物郵差(室)

拍手



編寫郵件



接收記錄



傳輸記錄

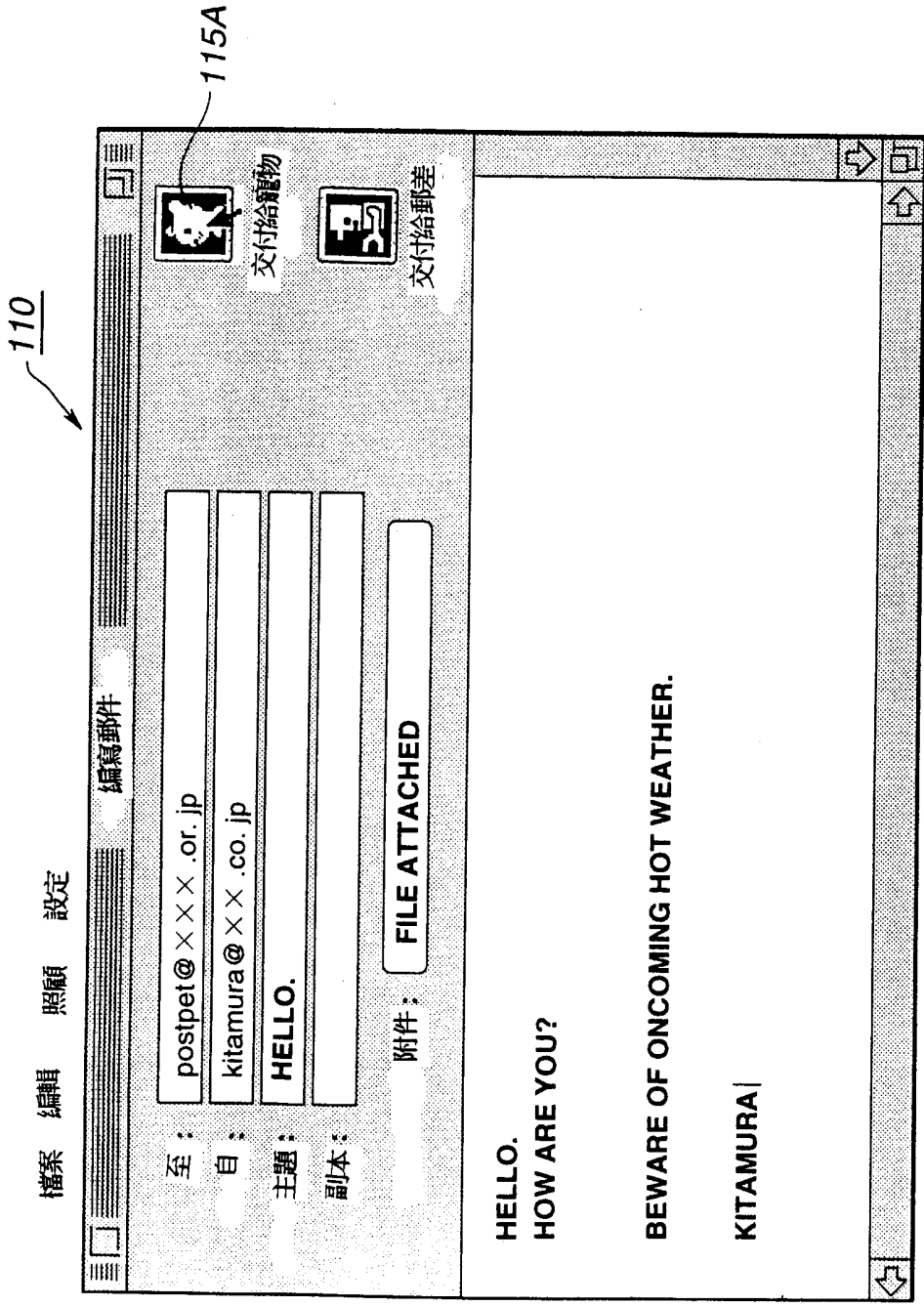


郵件檢查

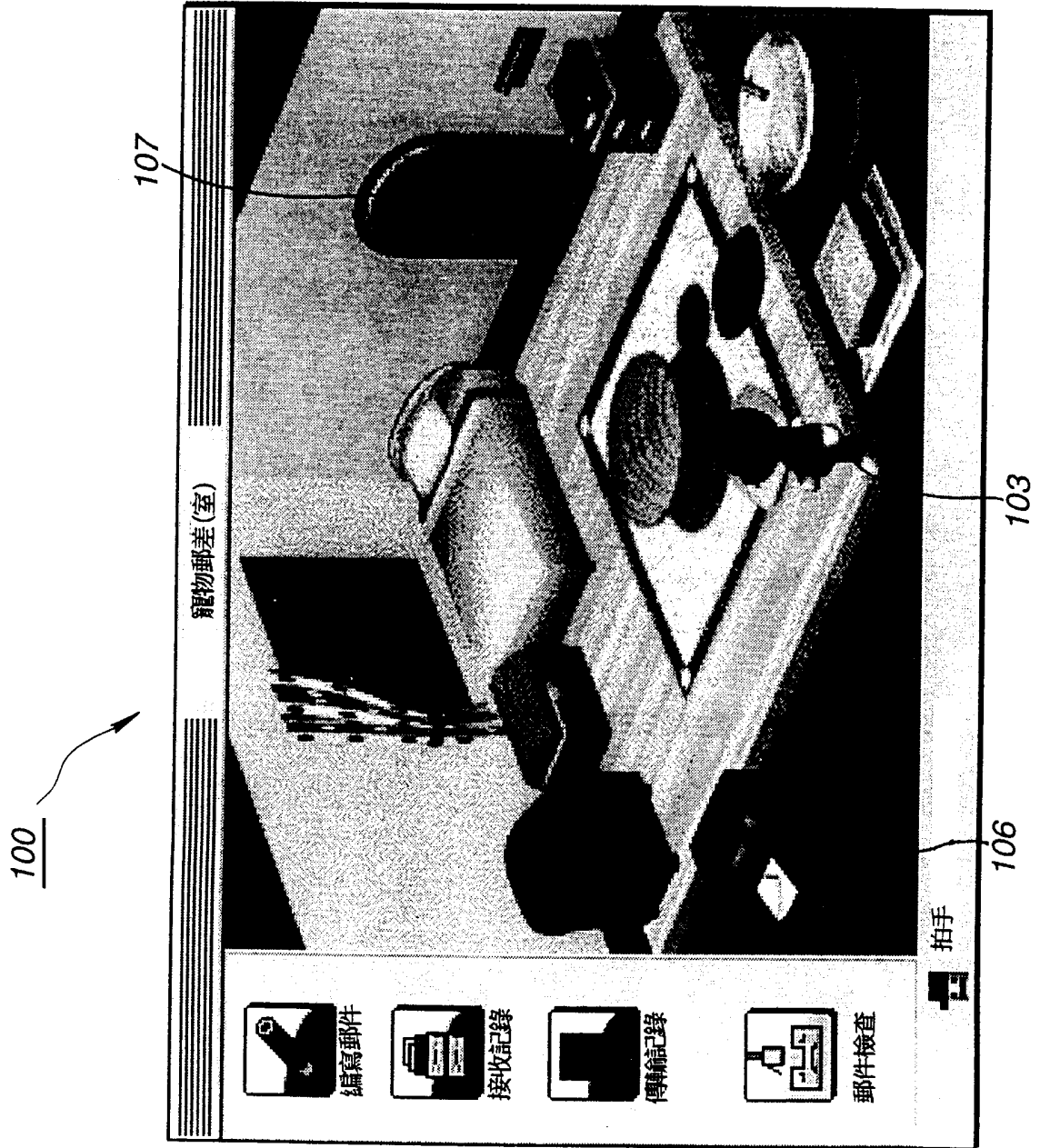
106

104

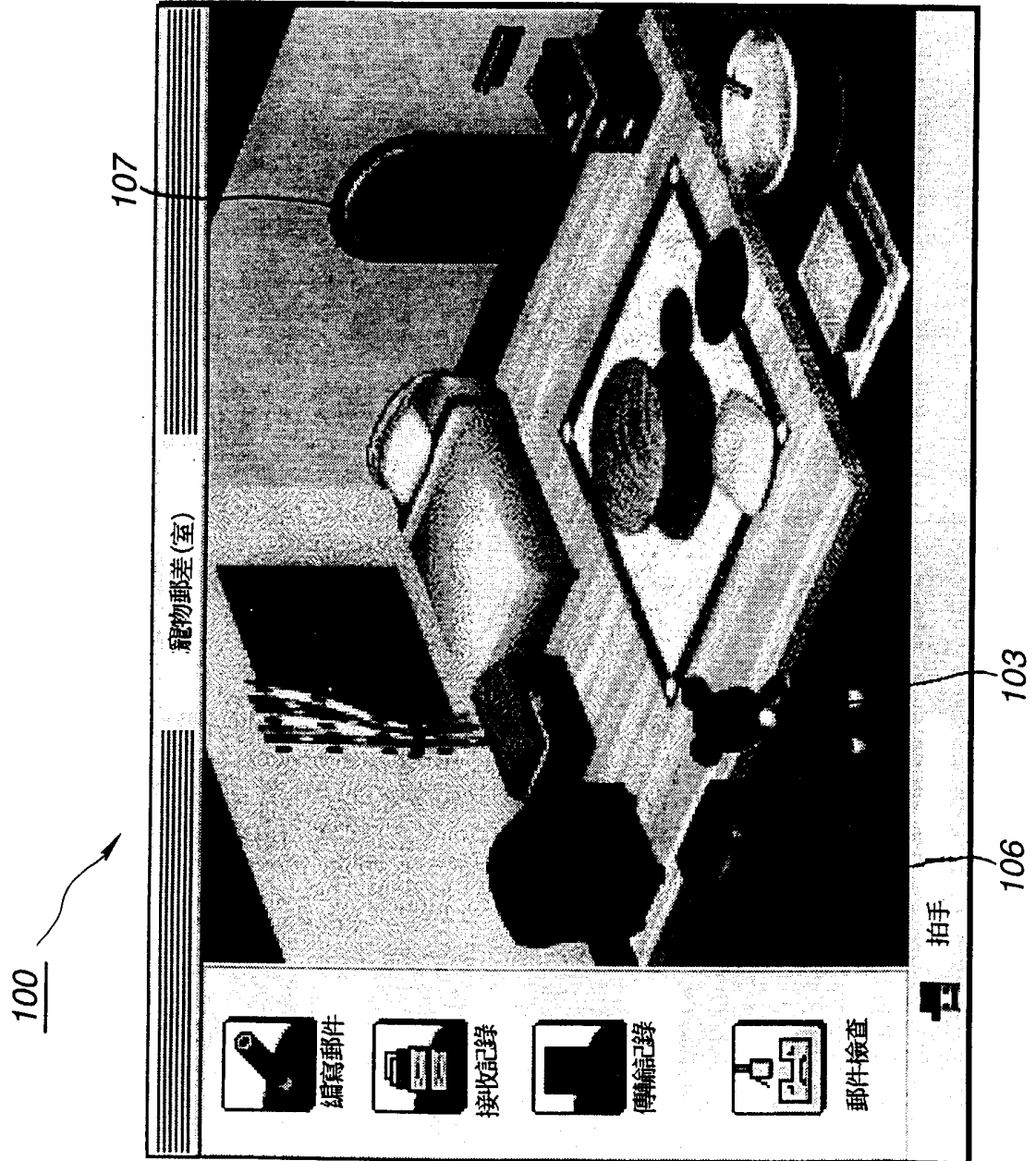
第19圖



第20圖



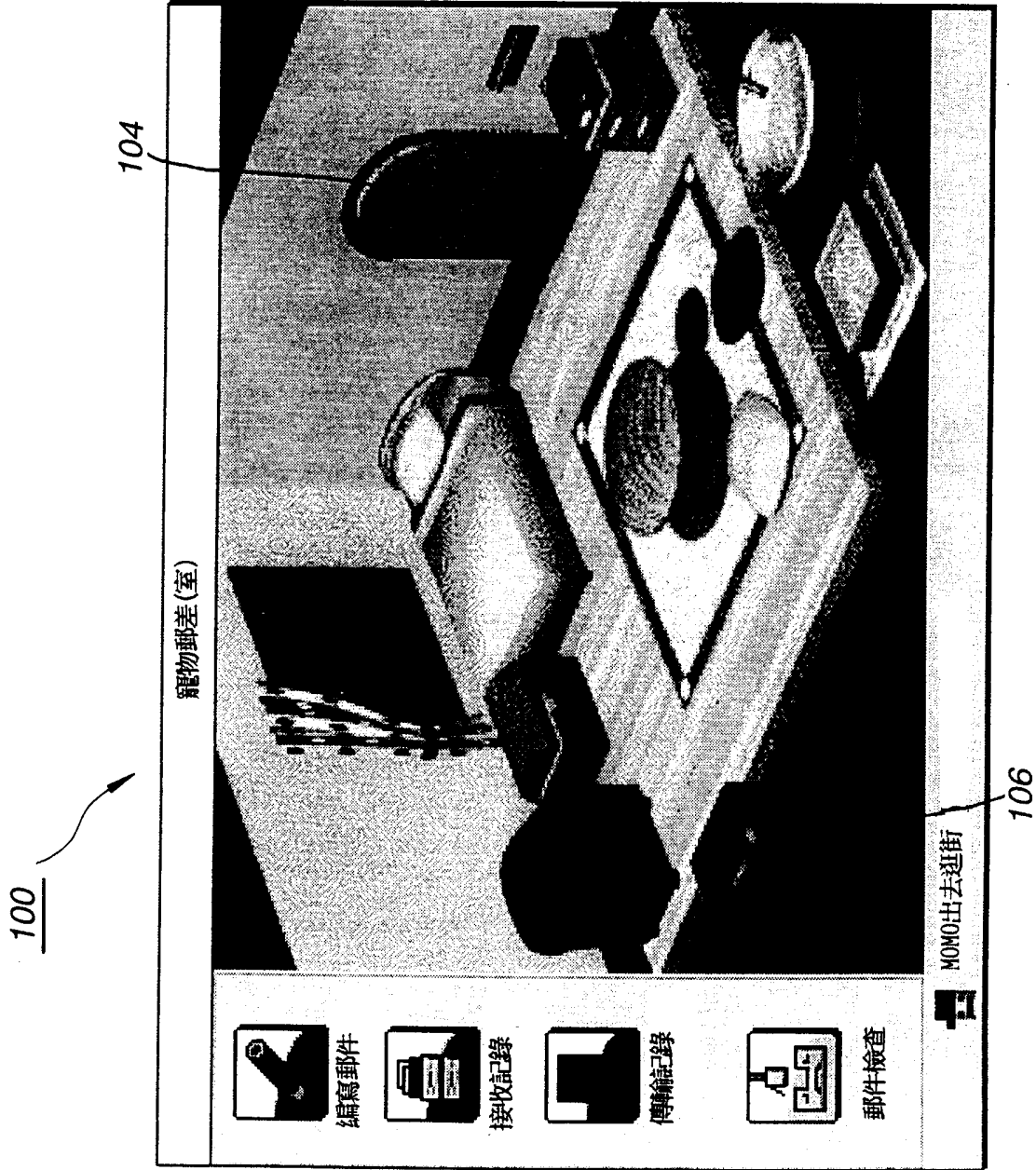
第21圖



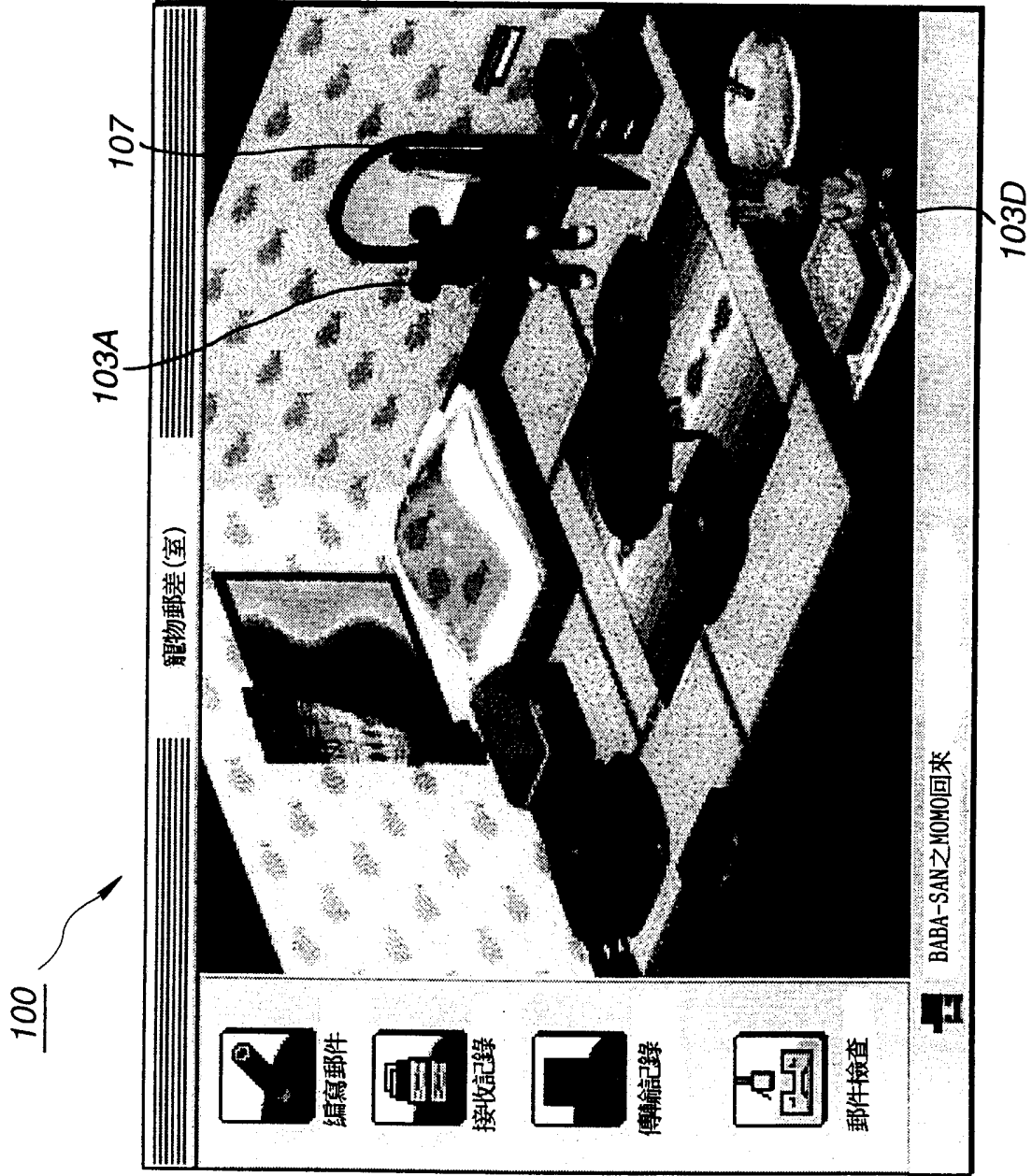
第22圖



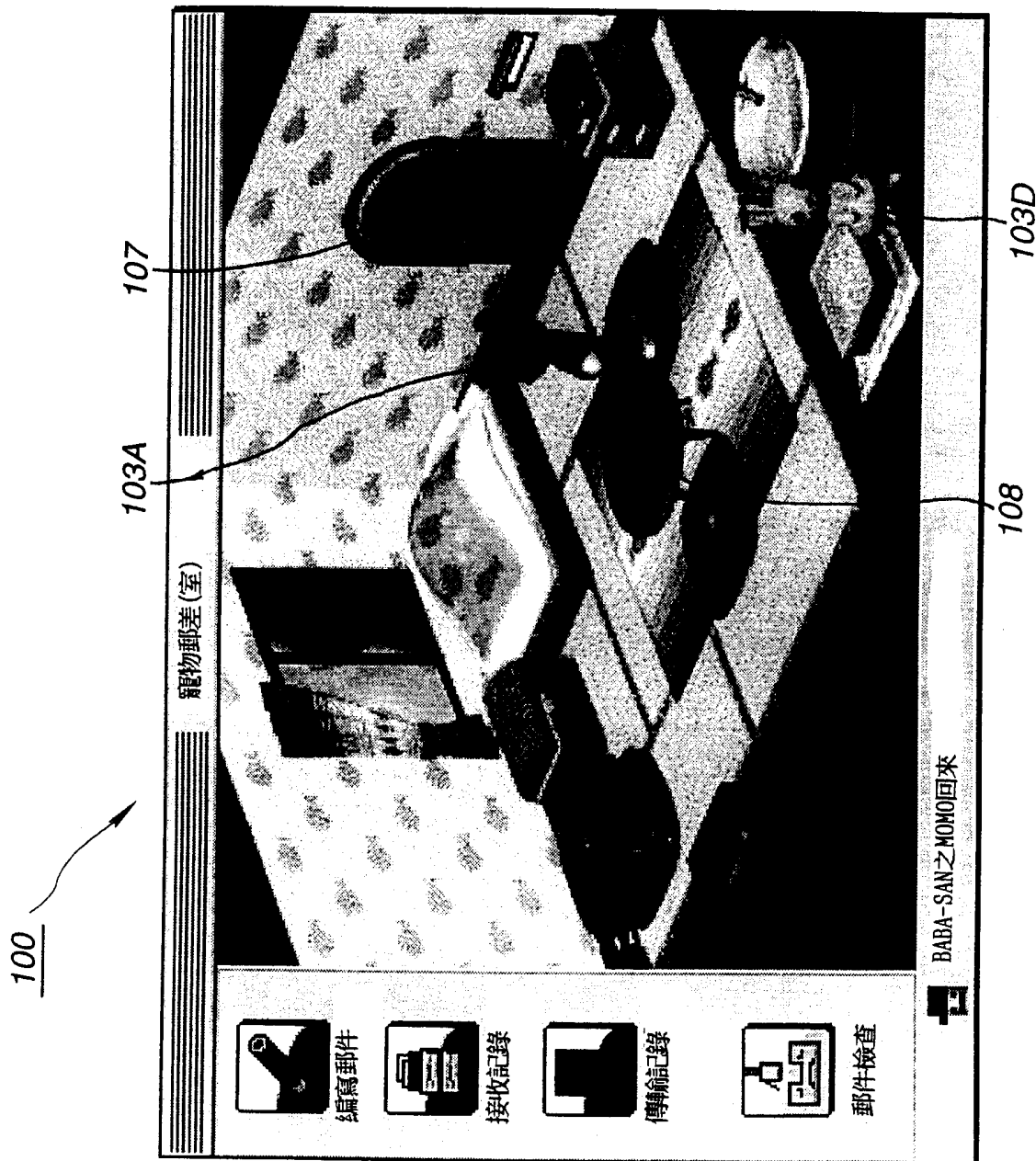
第23圖



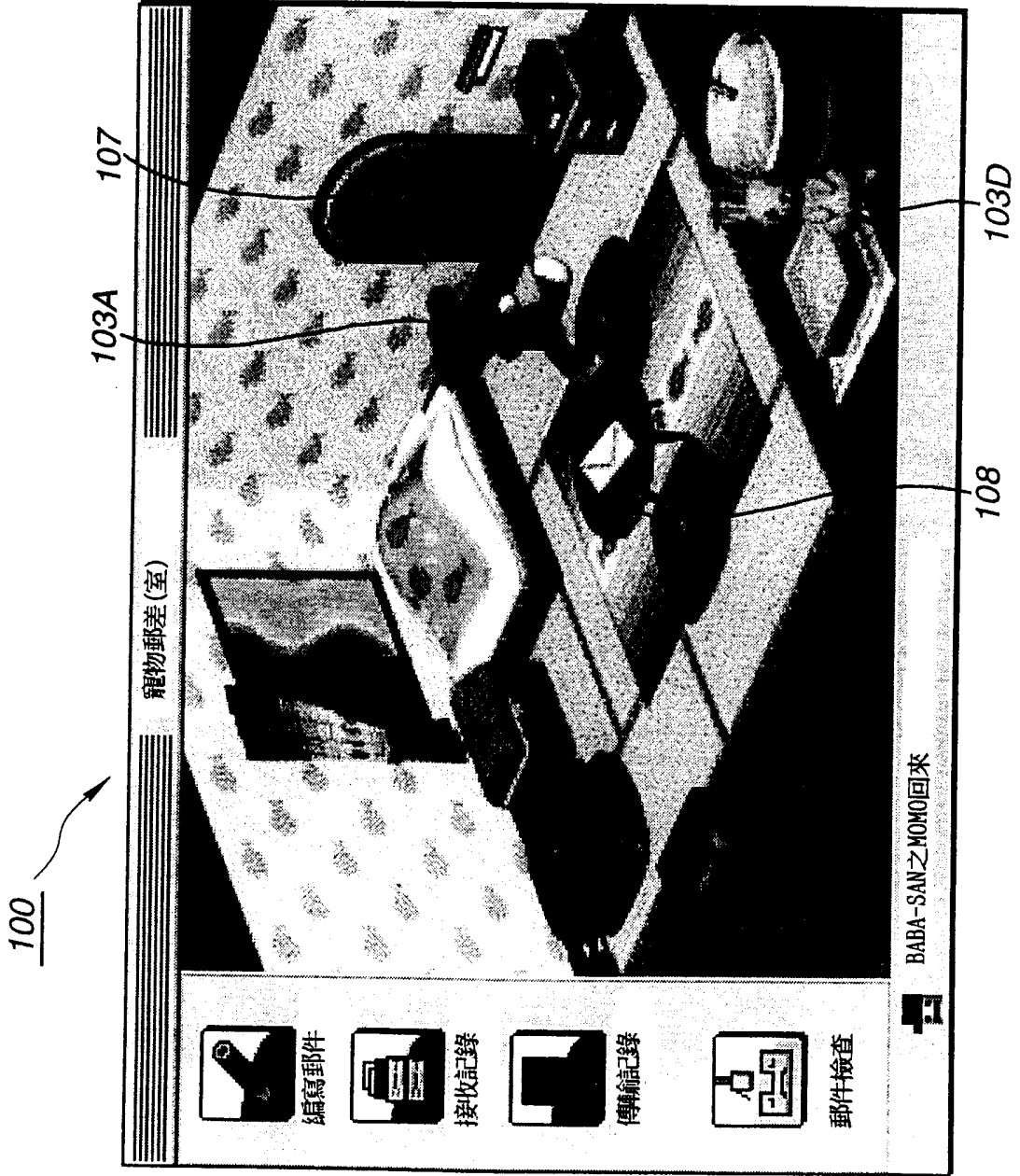
第24圖



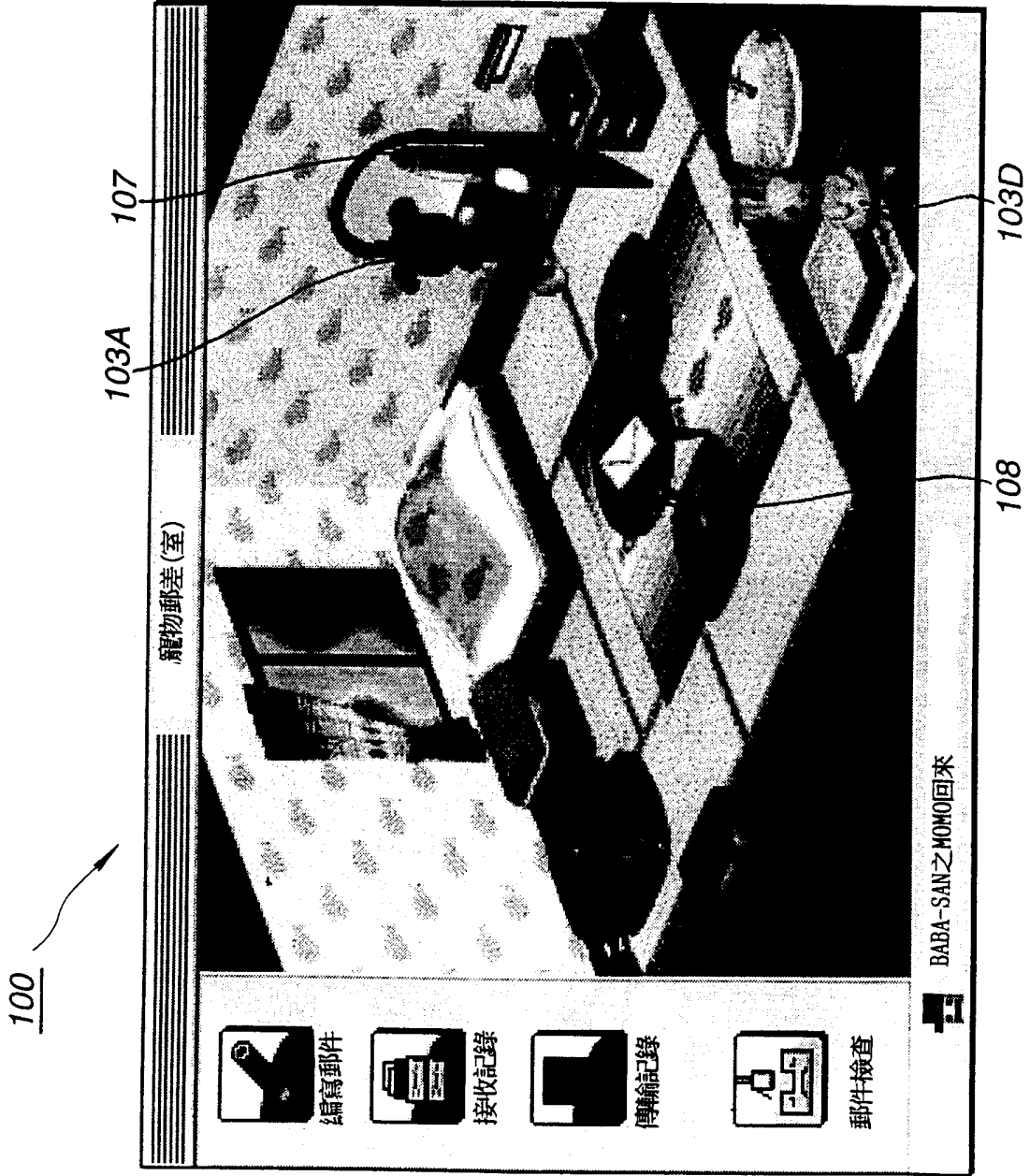
第25圖



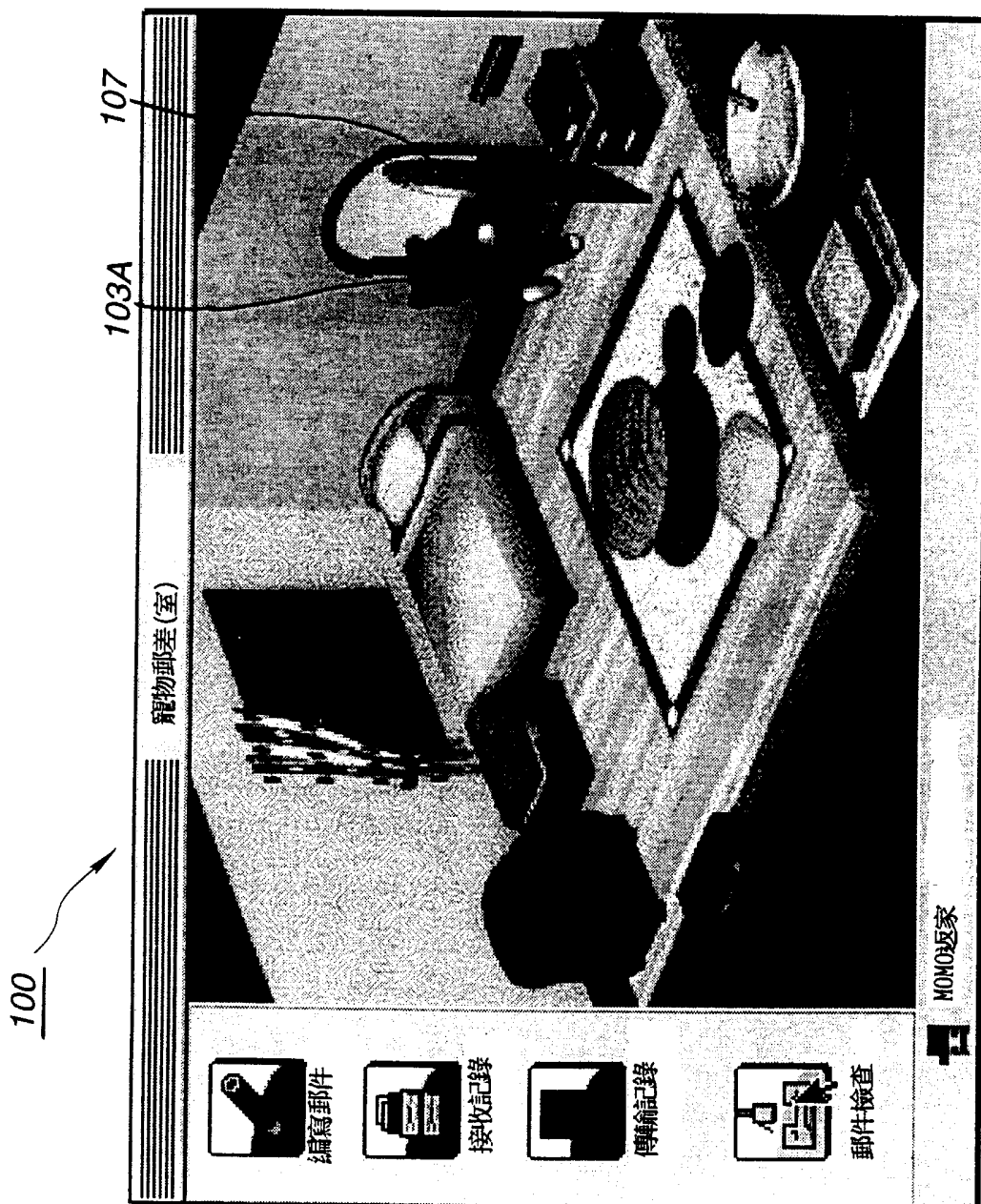
第26圖



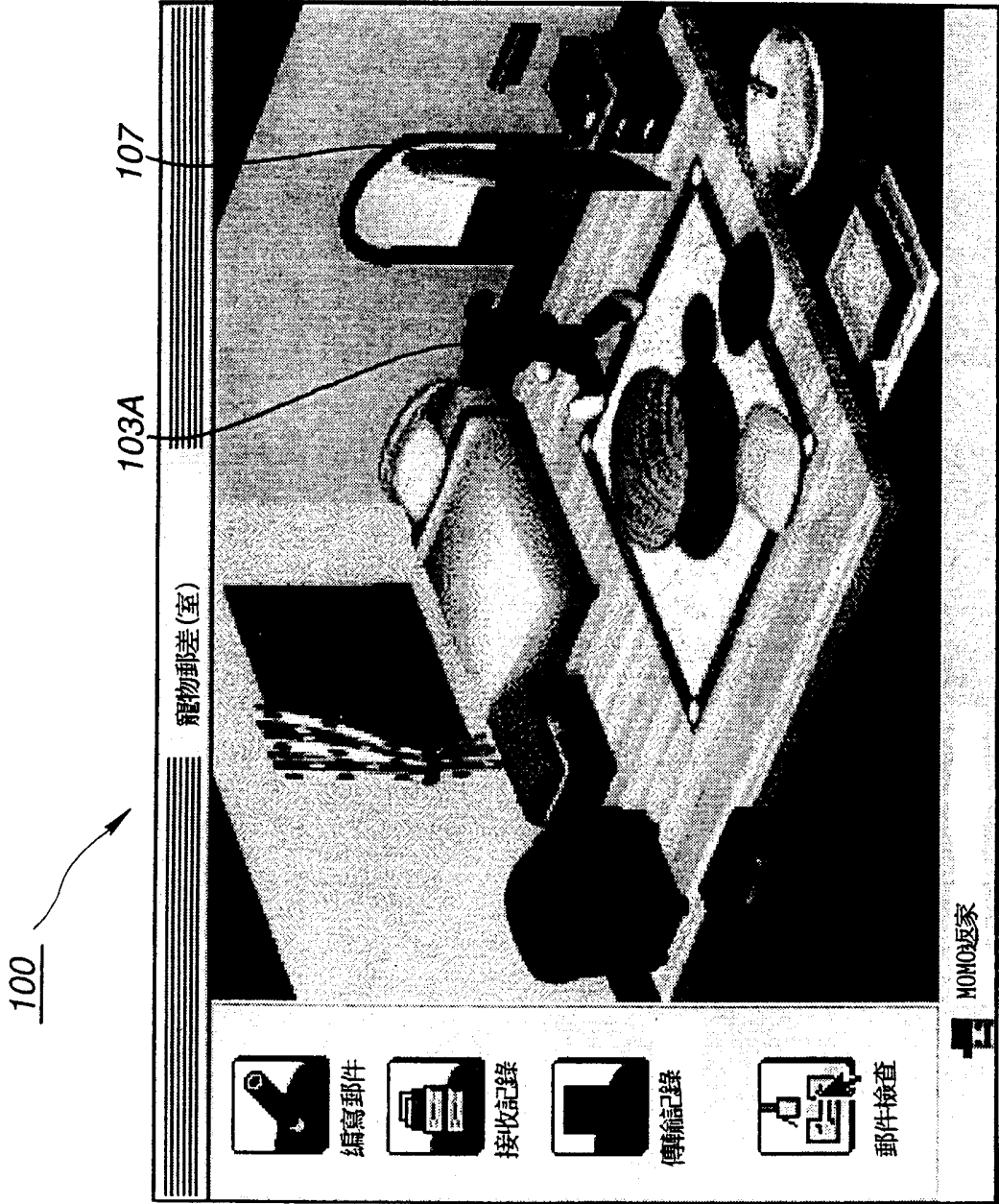
第27圖



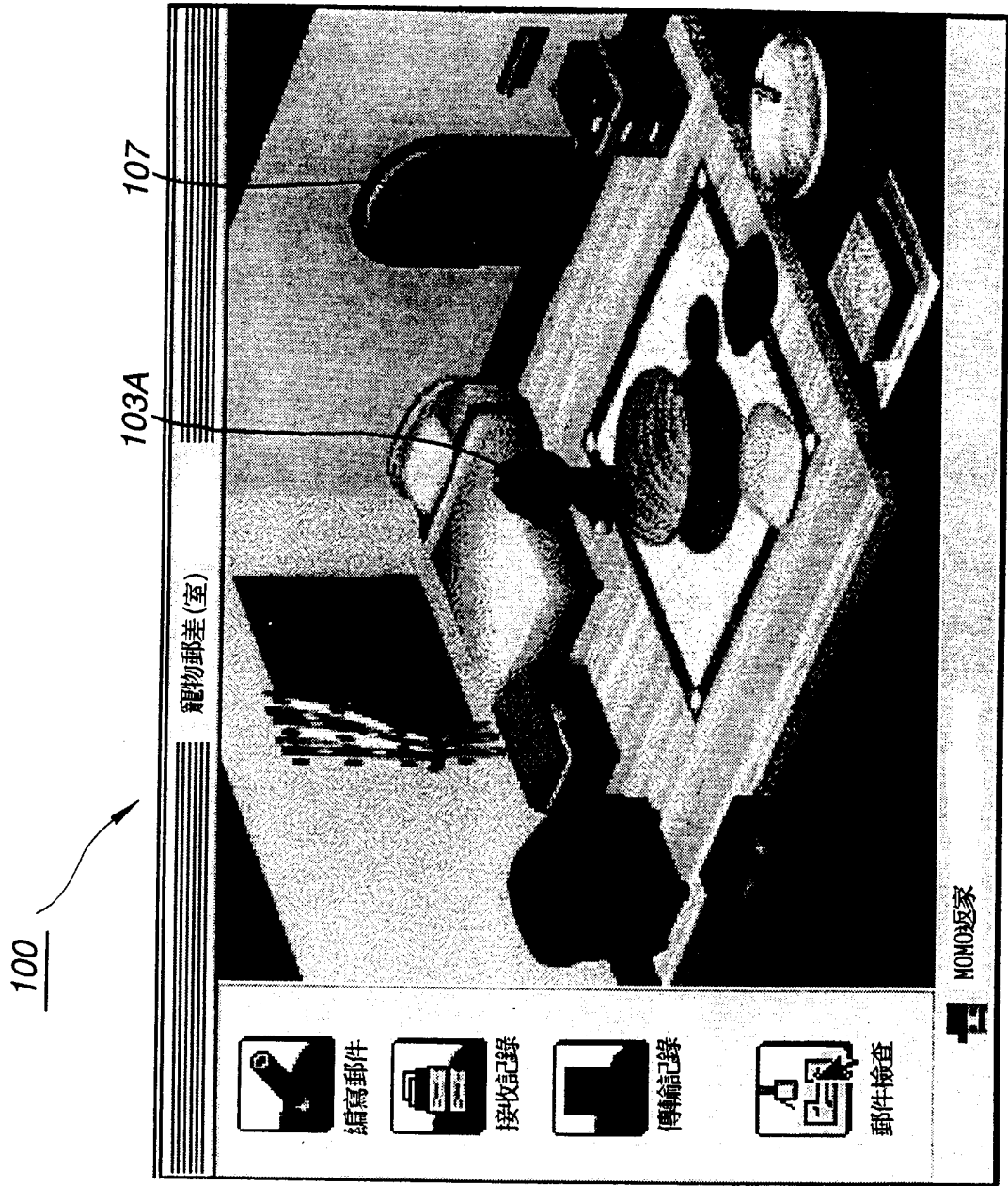
第28圖



第29圖



第30圖



第31圖

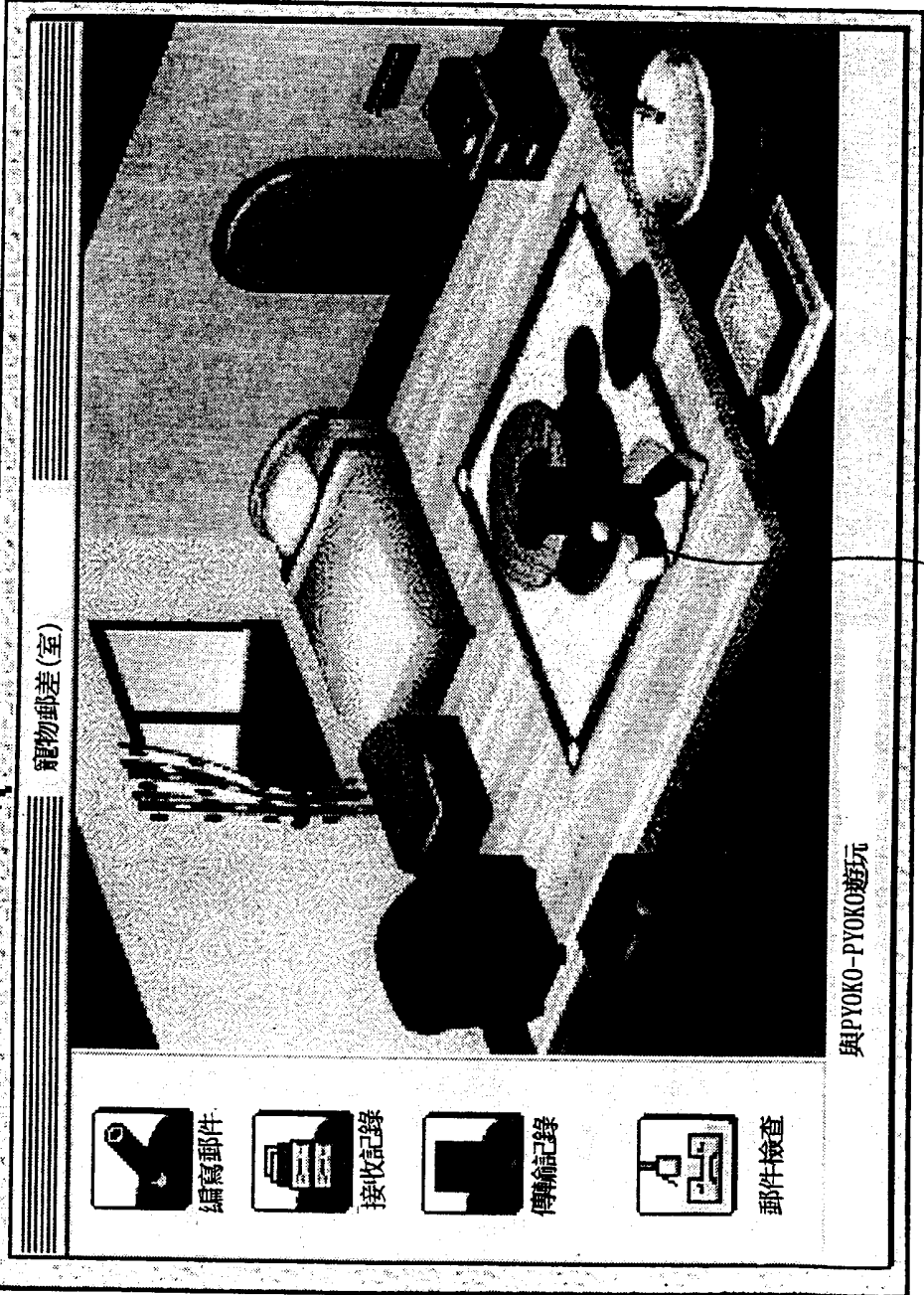
100

115E

FILE EDIT CARE SET

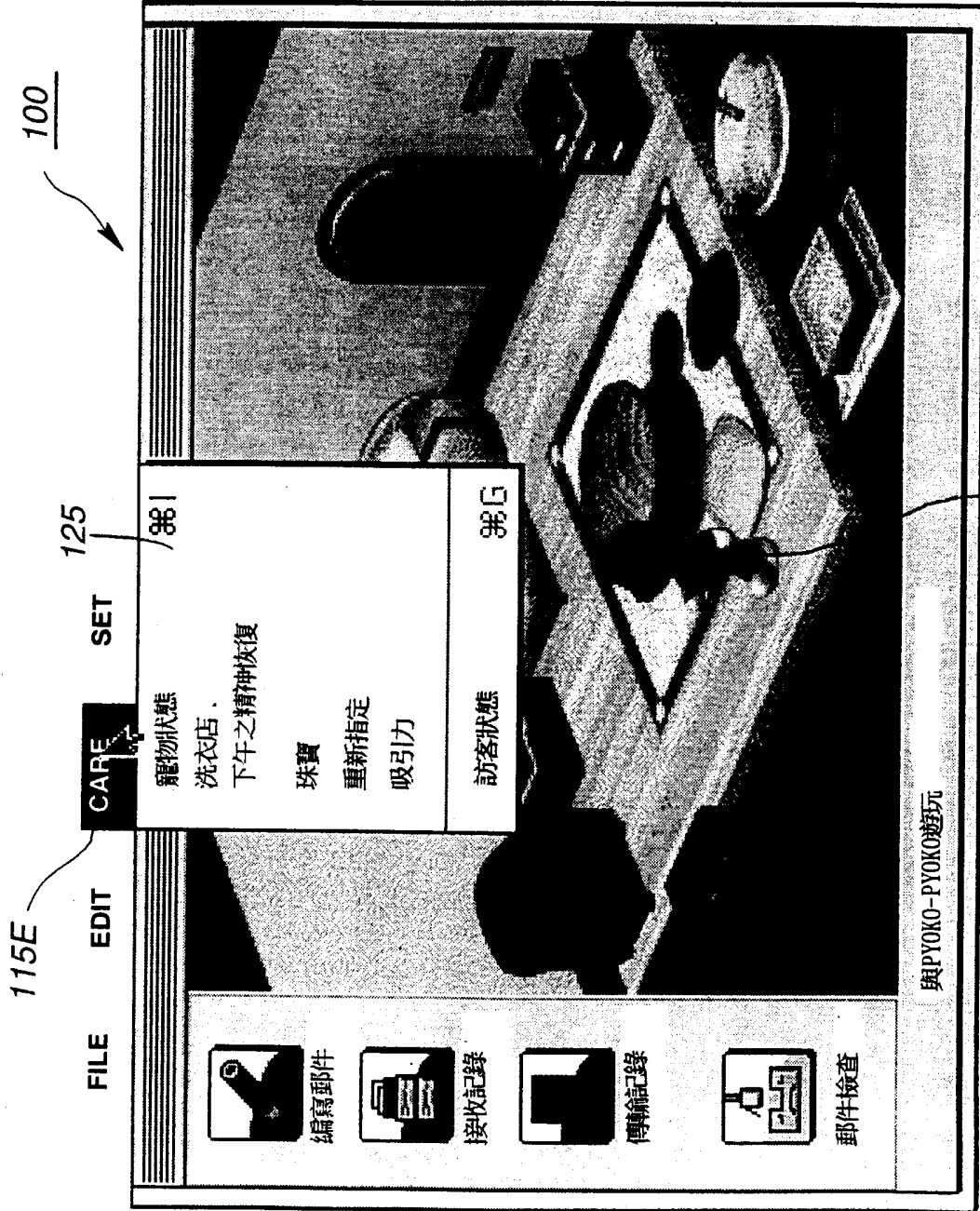
寵物郵差(室)

- 編輯郵件
- 接收記錄
- 傳輸記錄
- 郵件檢查



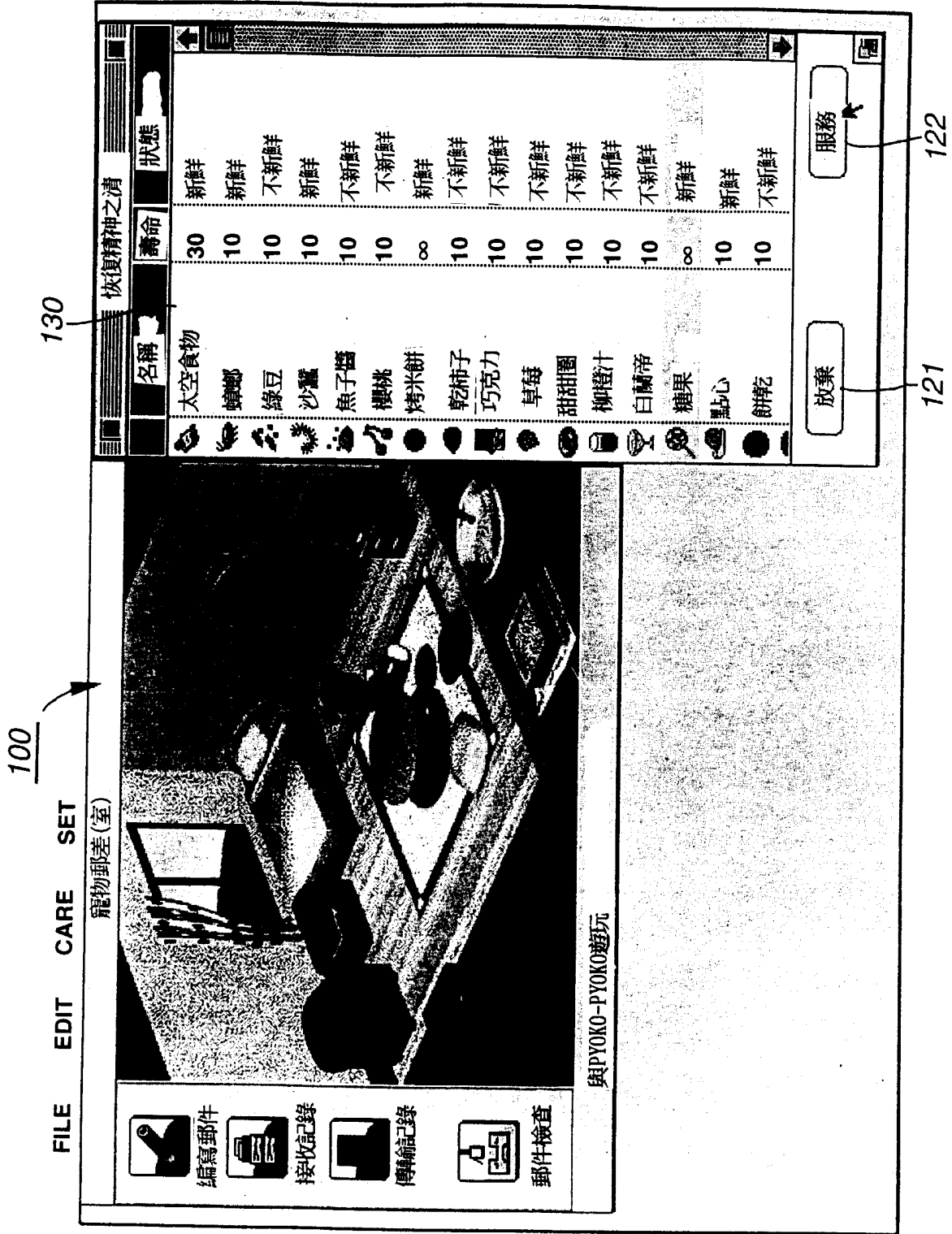
與PYOKO-PYOKO遊玩

103A



103A

第33圖



第34圖

100

恢復精神之清

名稱	壽命	狀態
太空食物	30	新鮮
蟑螂	10	新鮮
綠豆	10	不新鮮
沙蠶	10	新鮮
魚子醬	10	不新鮮
櫻桃	10	不新鮮
烤米餅	∞	新鮮
乾柿子	10	不新鮮
巧克力	10	不新鮮
草莓	10	不新鮮
甜甜圈	10	不新鮮
柳橙汁	10	不新鮮
白蘭帝	10	不新鮮
糖果	∞	新鮮
點心	10	新鮮
餅乾	10	不新鮮

放棄

服務

103A

121

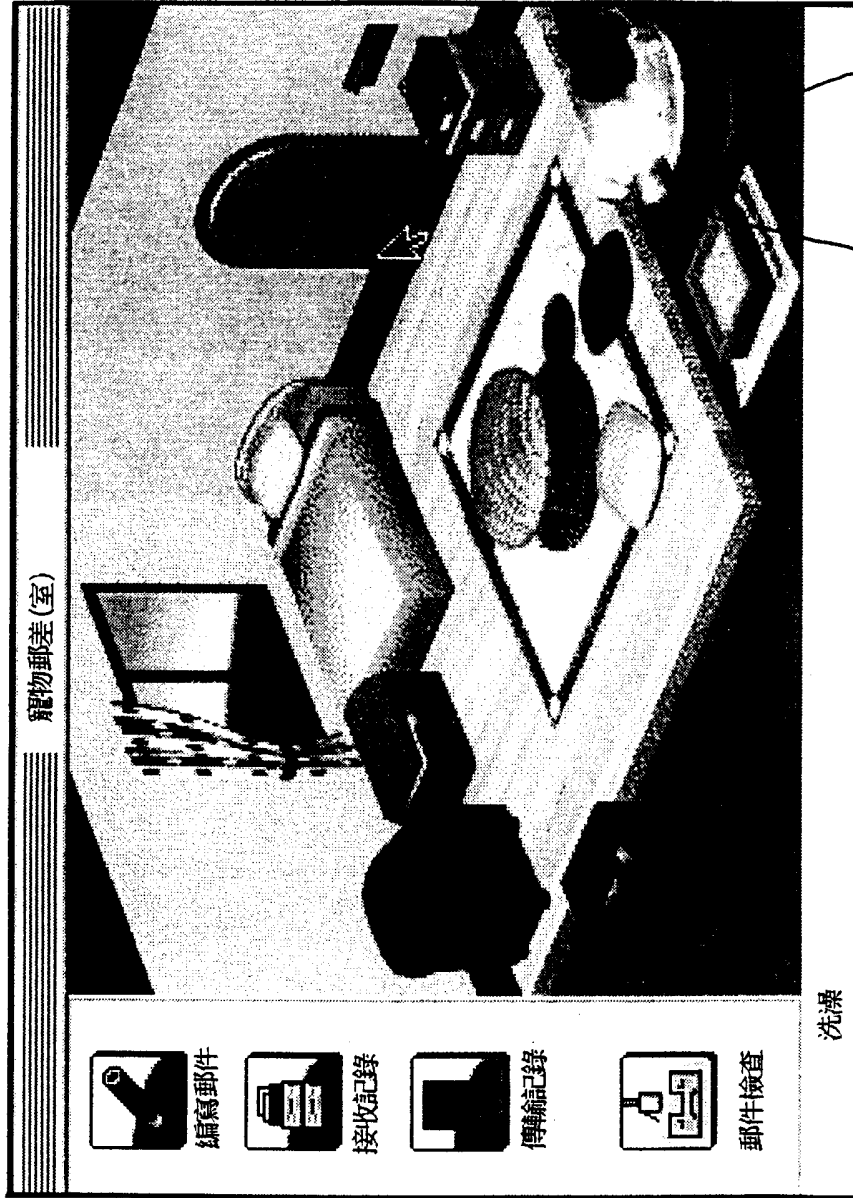
122

第35圖

100

FILE EDIT CARE SET

寵物郵差(室)

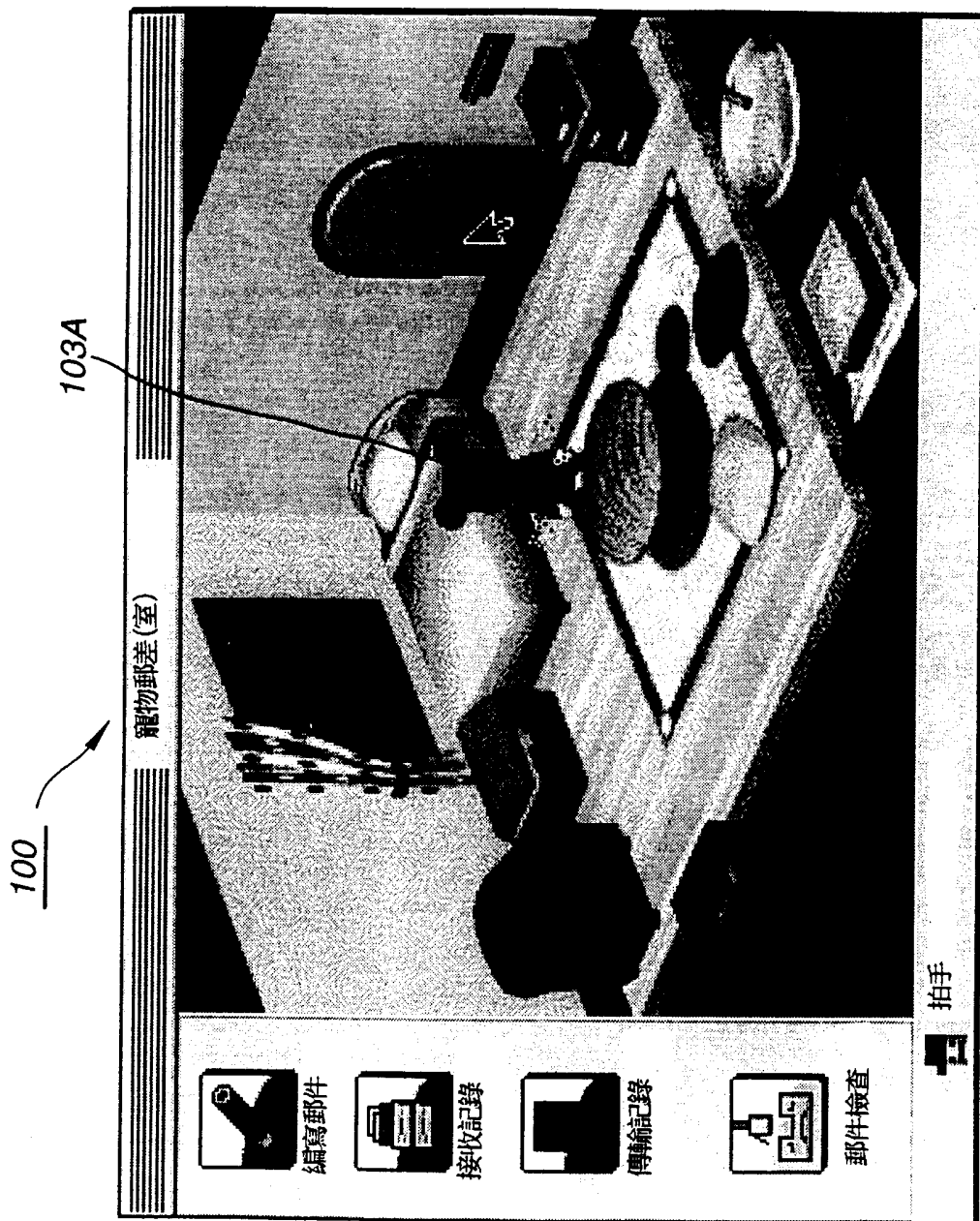


洗澡

103A

123

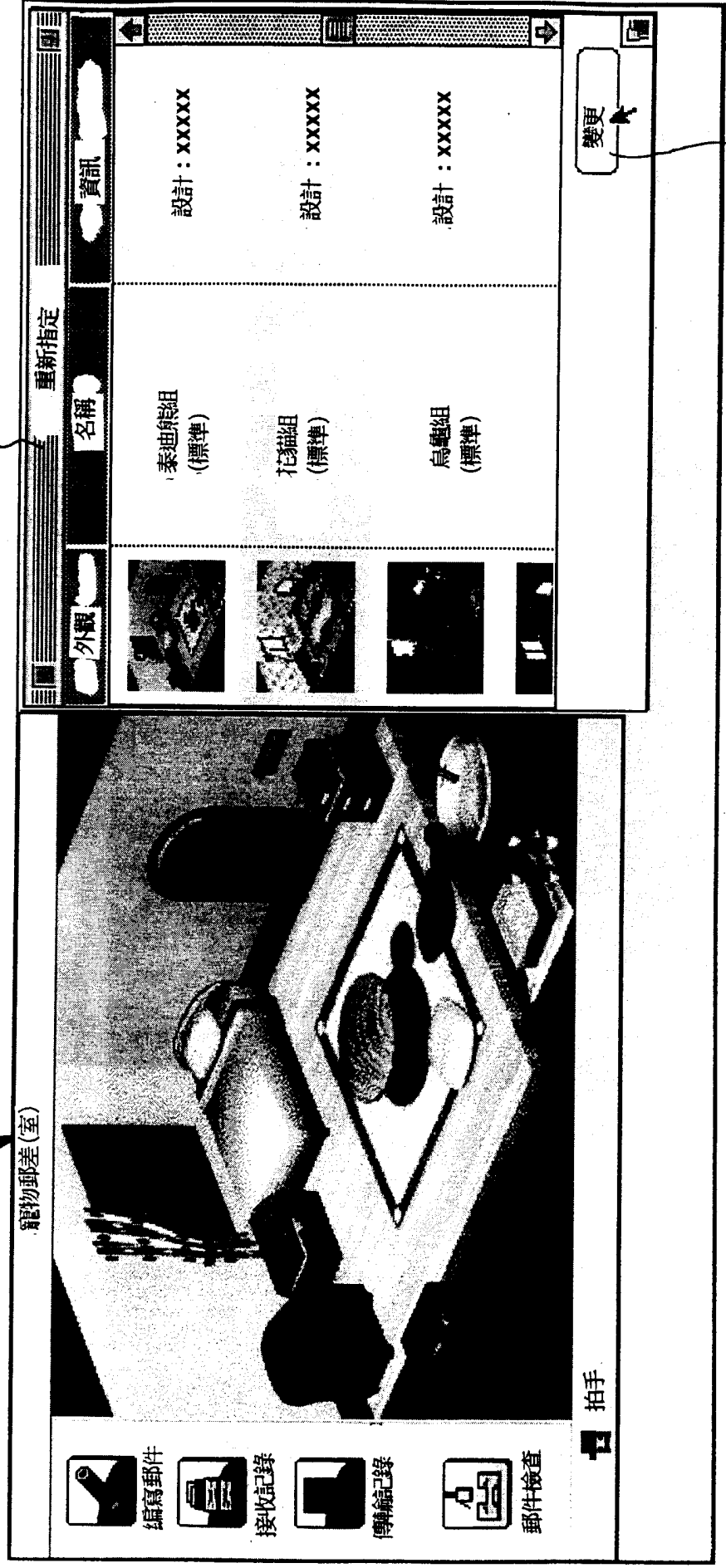
第36圖



第37圖

100

寵物郵差(室)

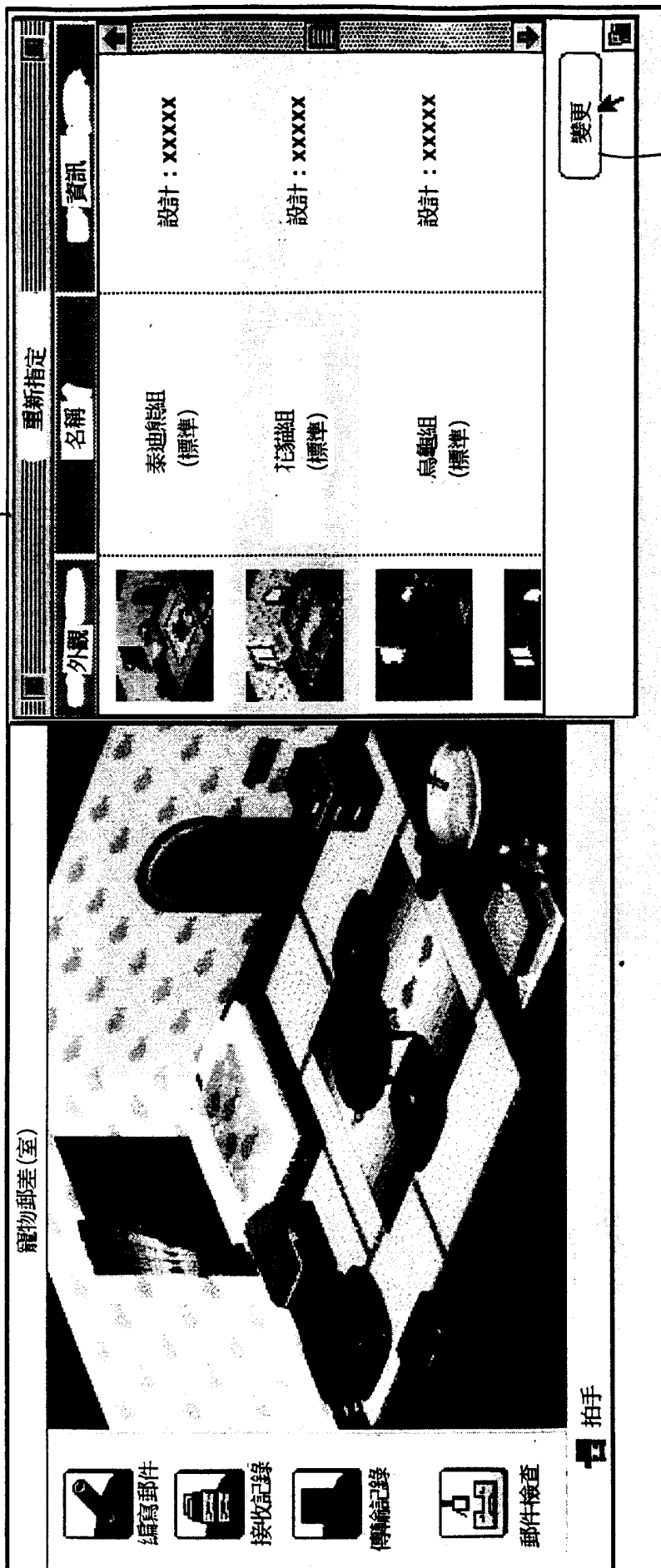


135

136

第 38 圖

100



135

136

第39圖

100

寵物郵差(室)



-  編寫郵件
-  接收記錄
-  傳輸記錄
-  郵件檢查

☐ 拍手

138

寵物狀態



種類: 泰迪熊
 姓名: MOMO
 性別: 男
 年齡: 2天

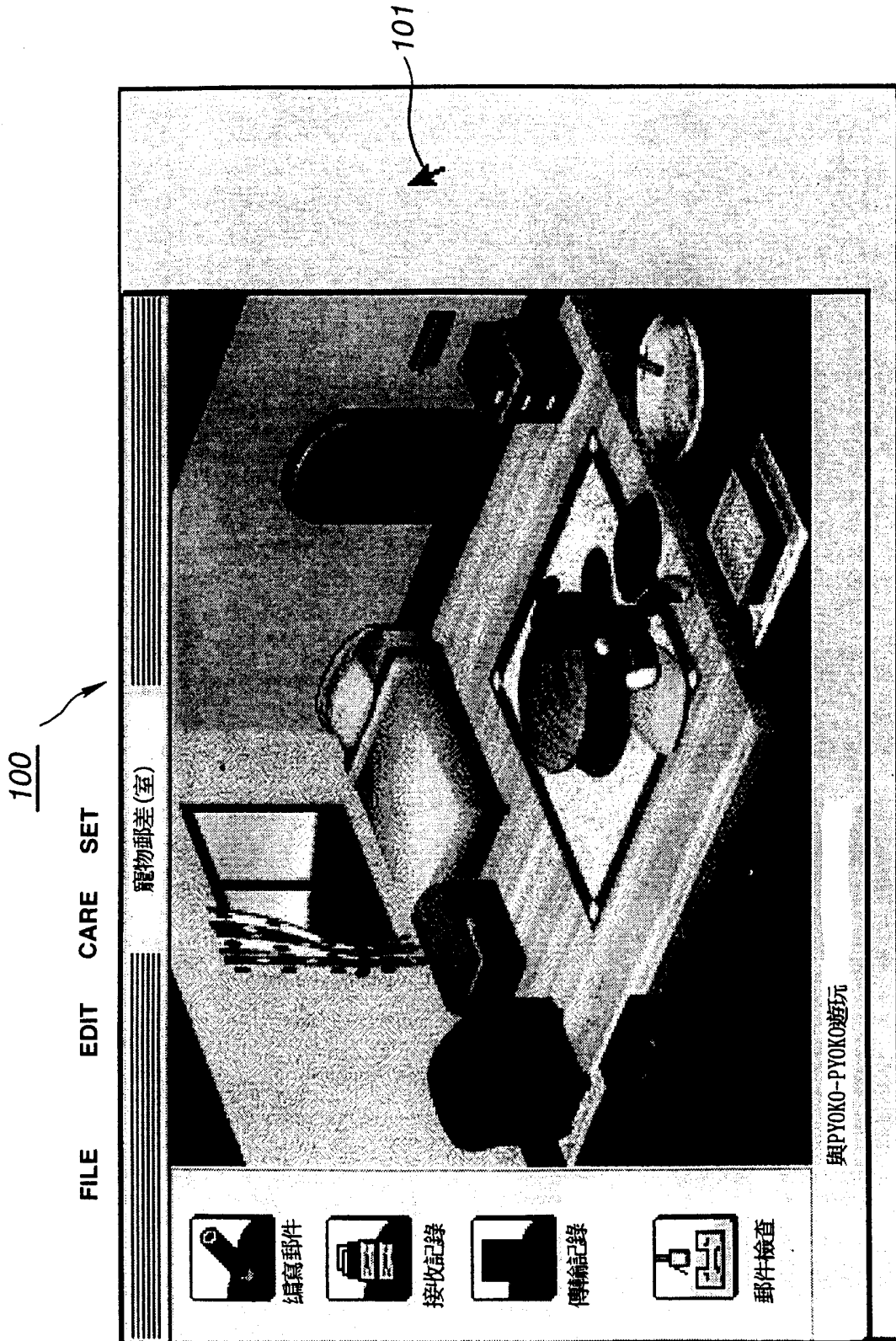
快樂度: 像國王一樣
 腦力: 標準

健康: 不好
 胃: 非常飢餓
 身材: 優秀

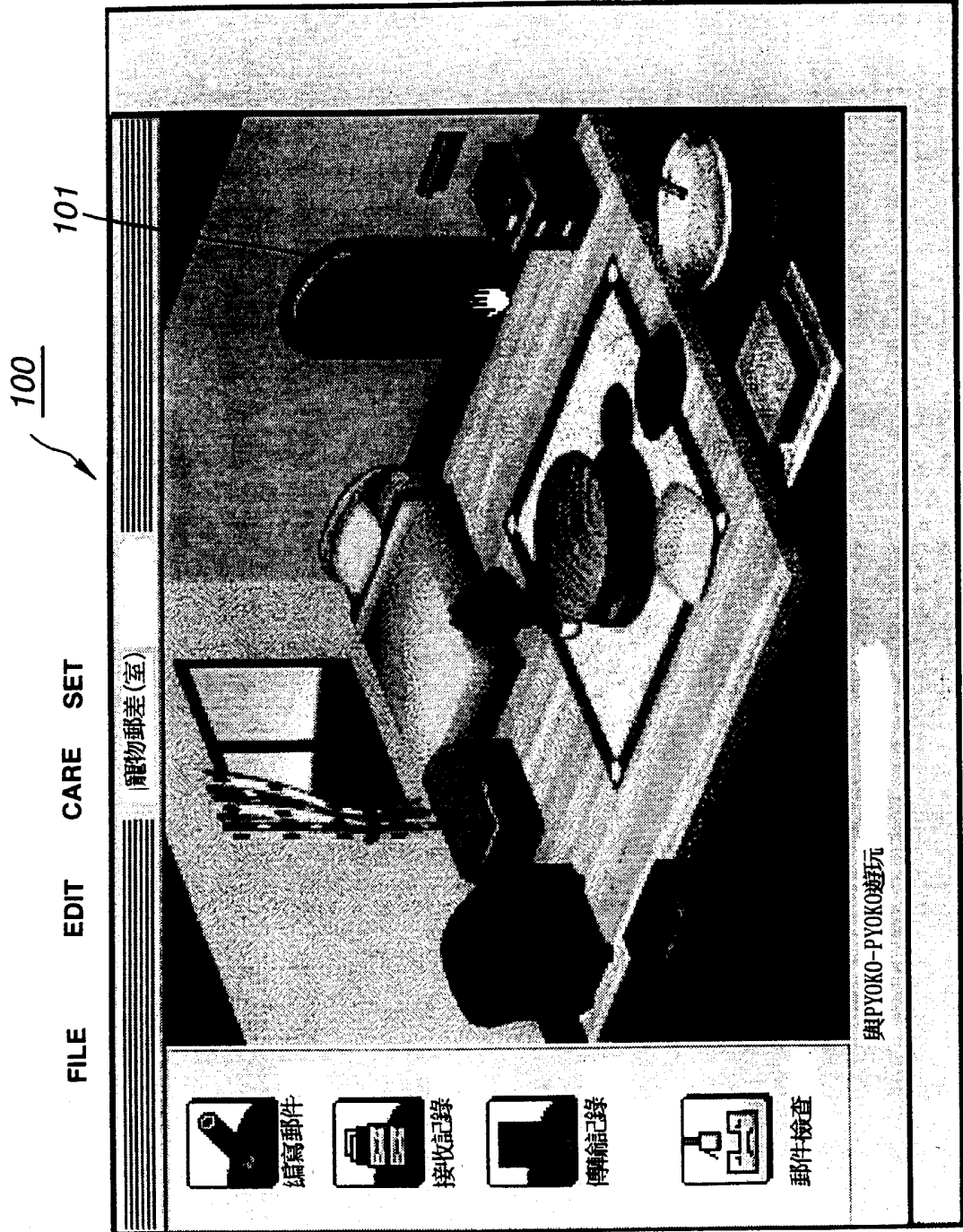
口袋中之金錢: 100Pt

註解:

飼養者為PAPA。
 選定5個郵件。
 業餘傳送者。



第41圖



第42圖

100

FILE EDIT CARE SET

寵物郵差(室)



103A

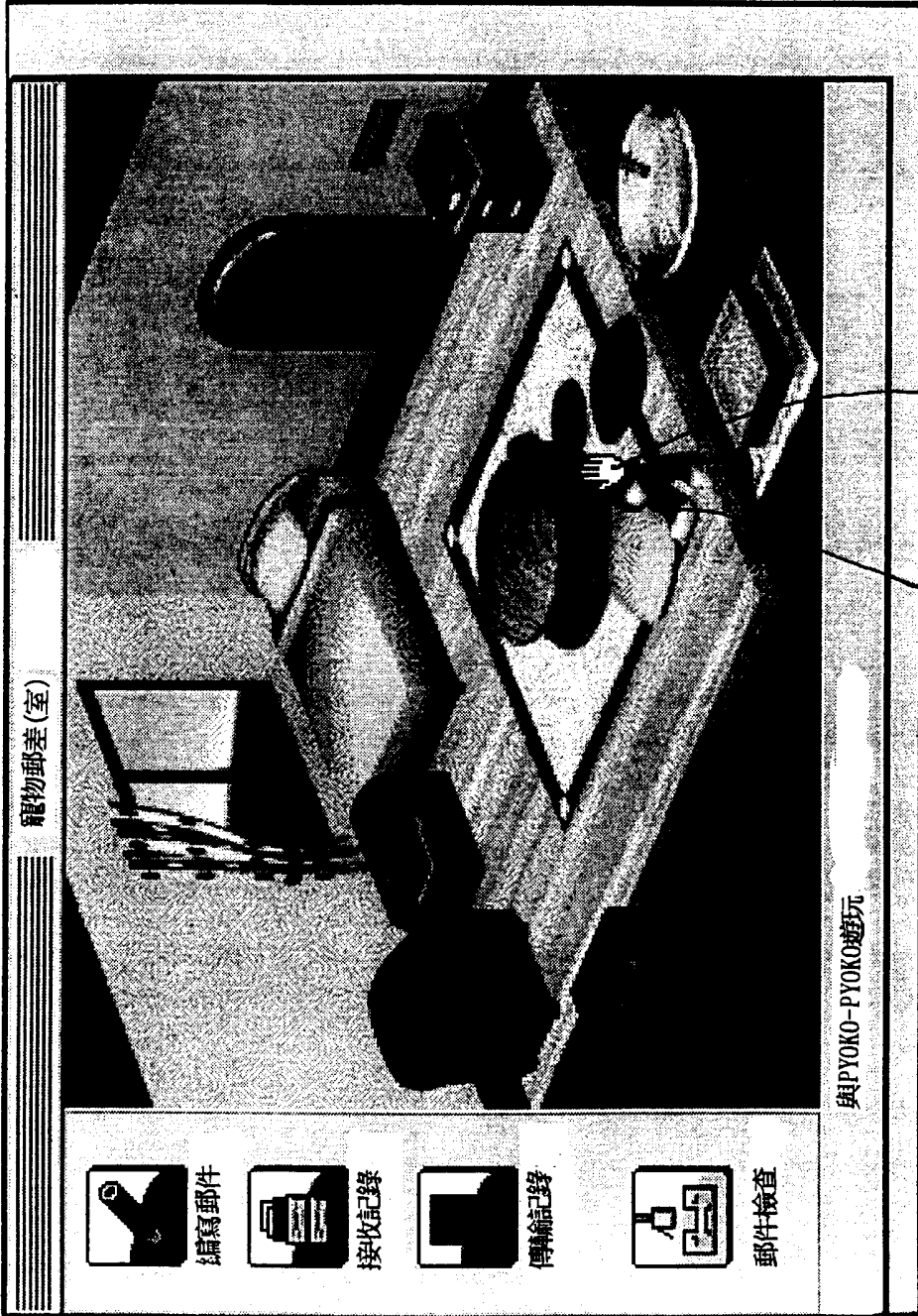
101

第43圖

100

FILE EDIT CARE SET

寵物郵差(室)



101

103A

第44圖

100

FILE EDIT CARE SET

寵物郵差(室)



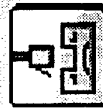
編寫郵件



接收記錄



傳輸記錄



郵件檢查



與PYOKO-PYOKO遊玩

101

103A

第45圖

100

FILE EDIT CARE SET

寵物郵差(室)



編寫郵件



接收記錄



傳輸記錄



郵件檢查

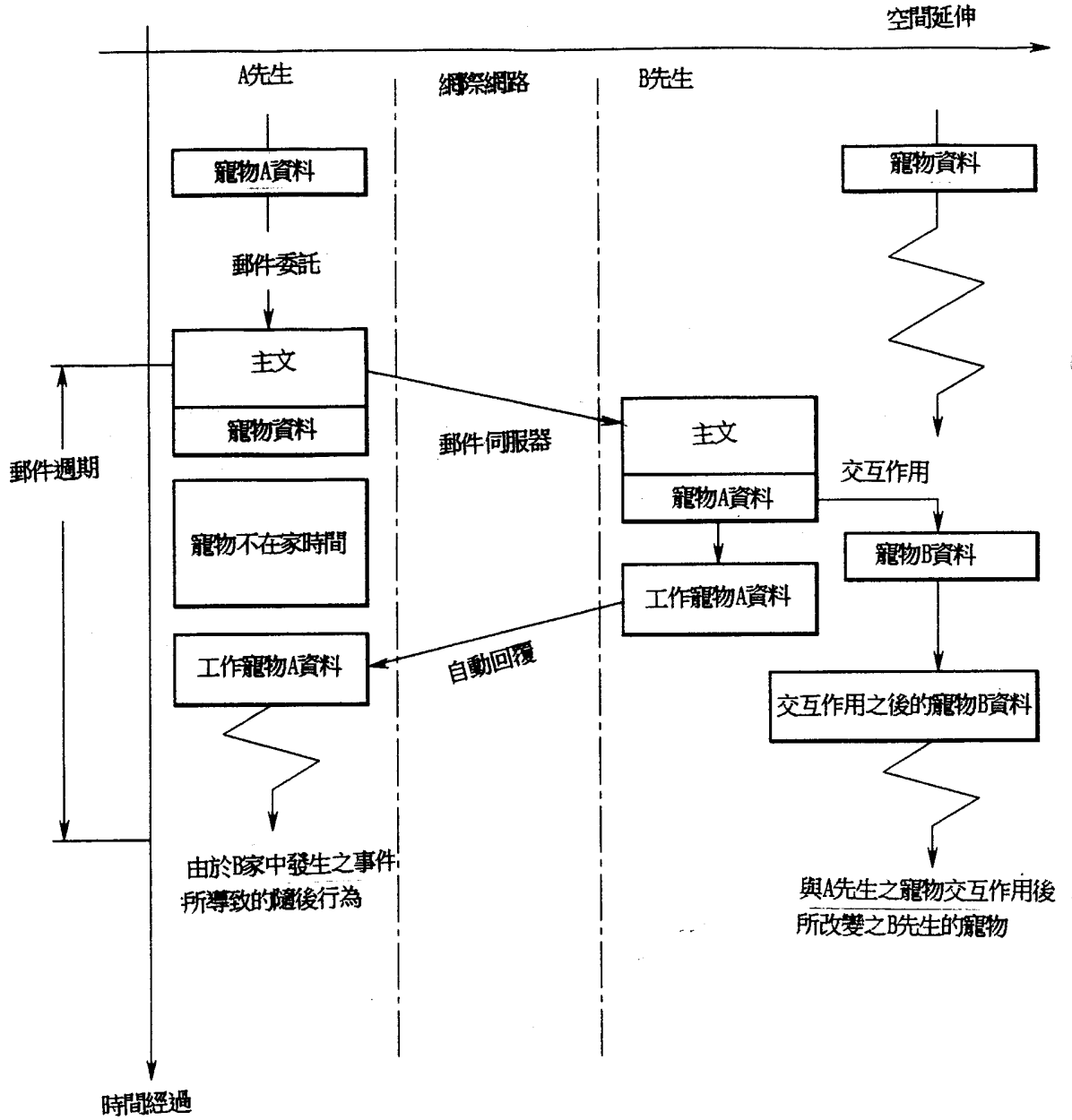


與PYOKO-PYOKO遊玩

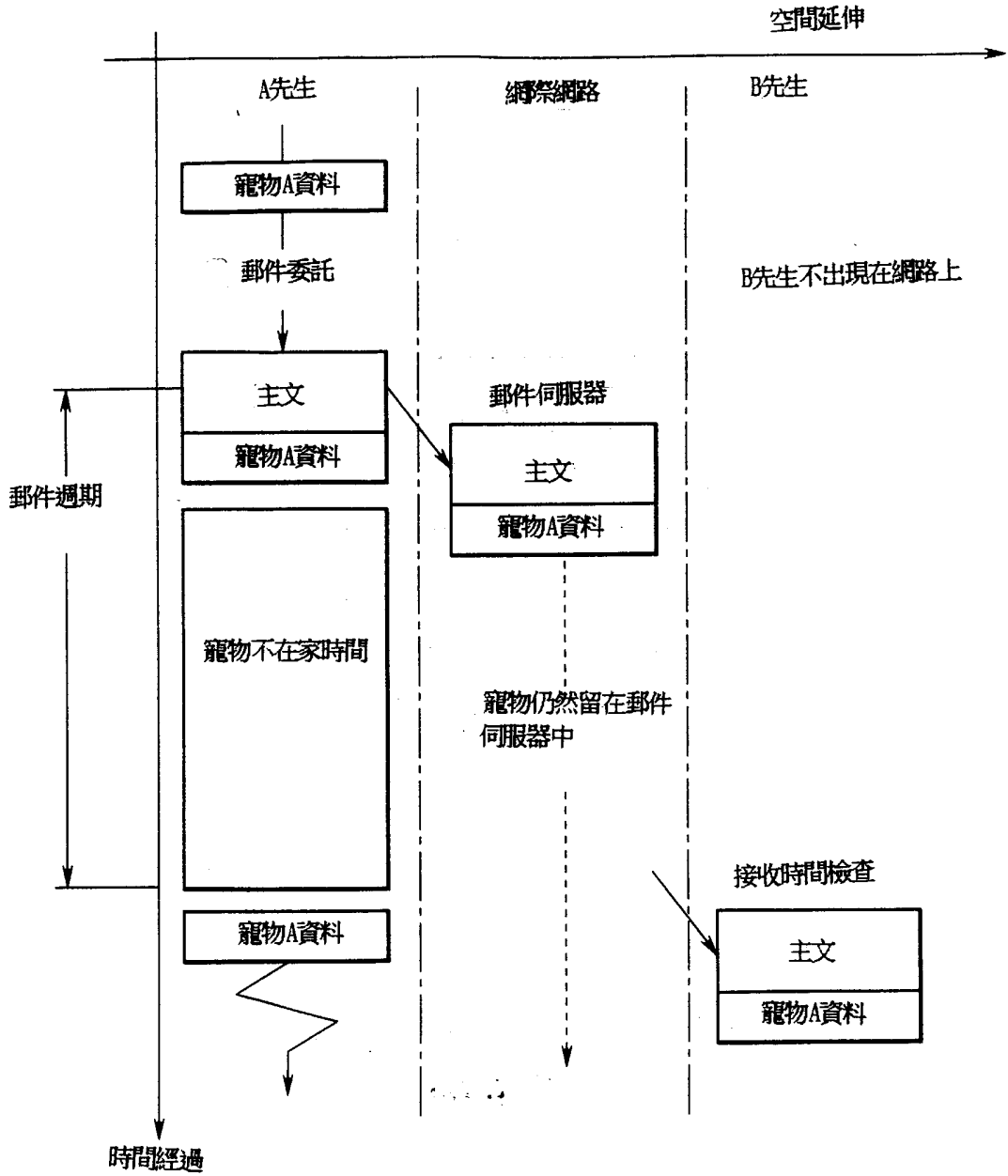
103A

101

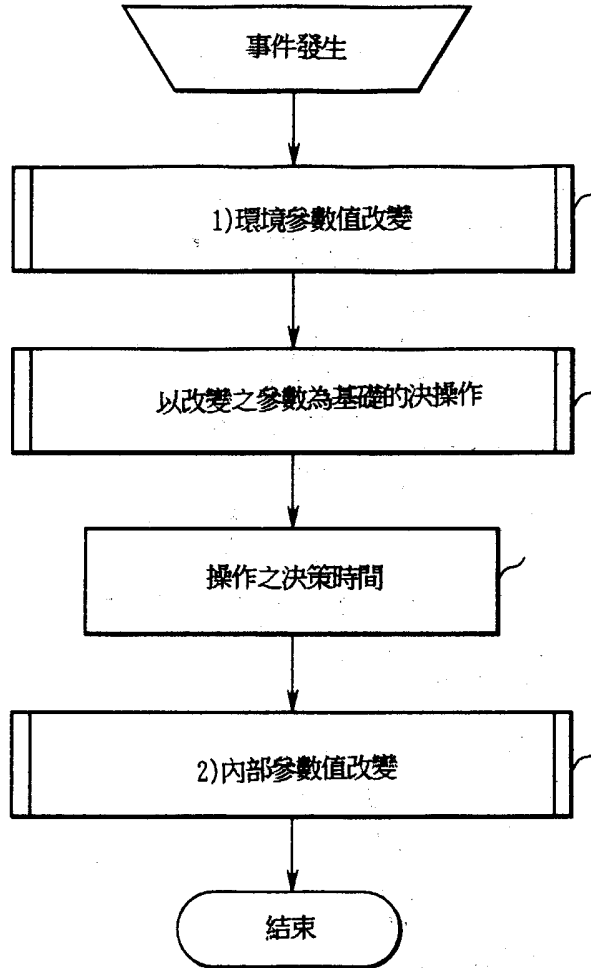
第40圖



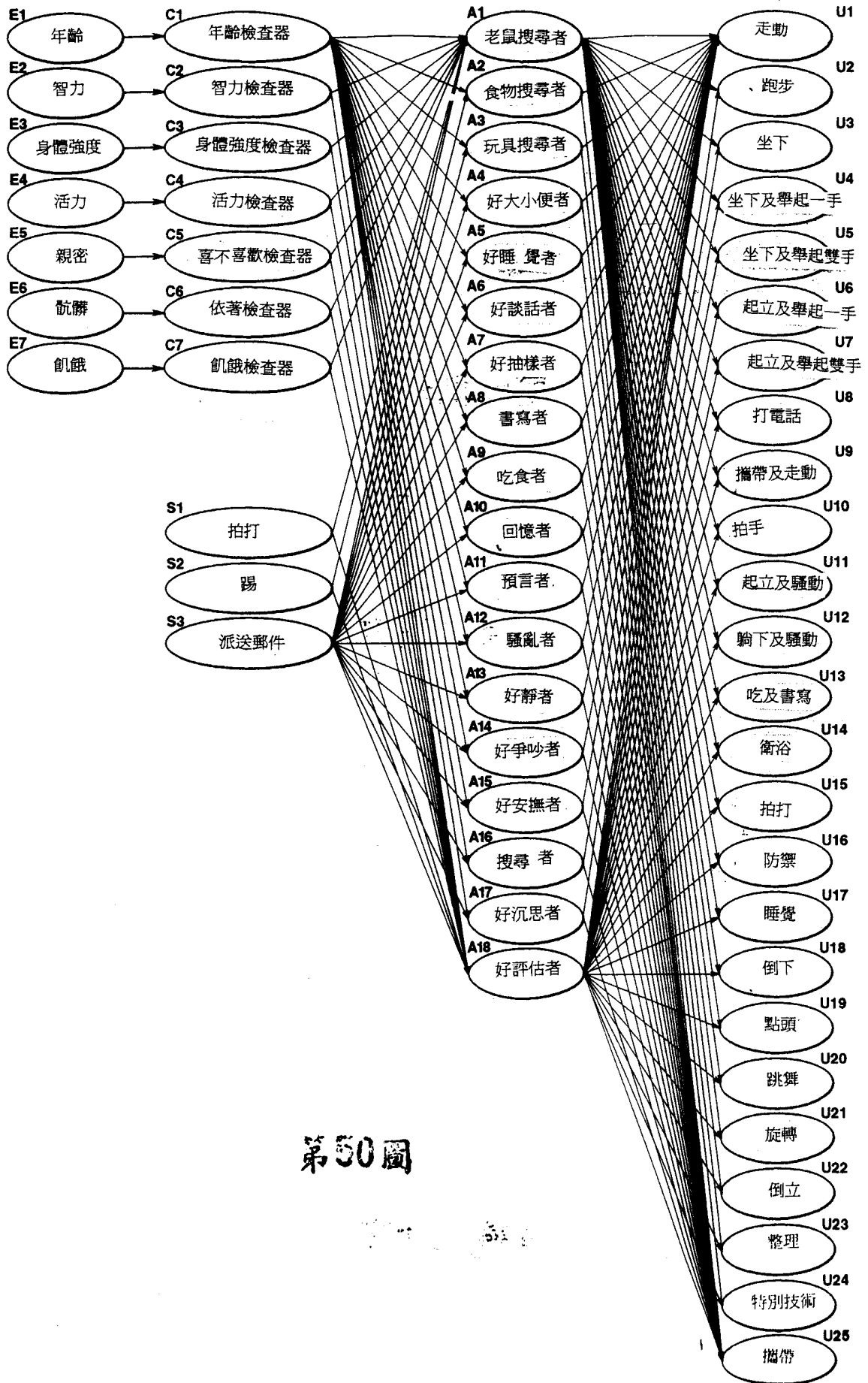
第47圖



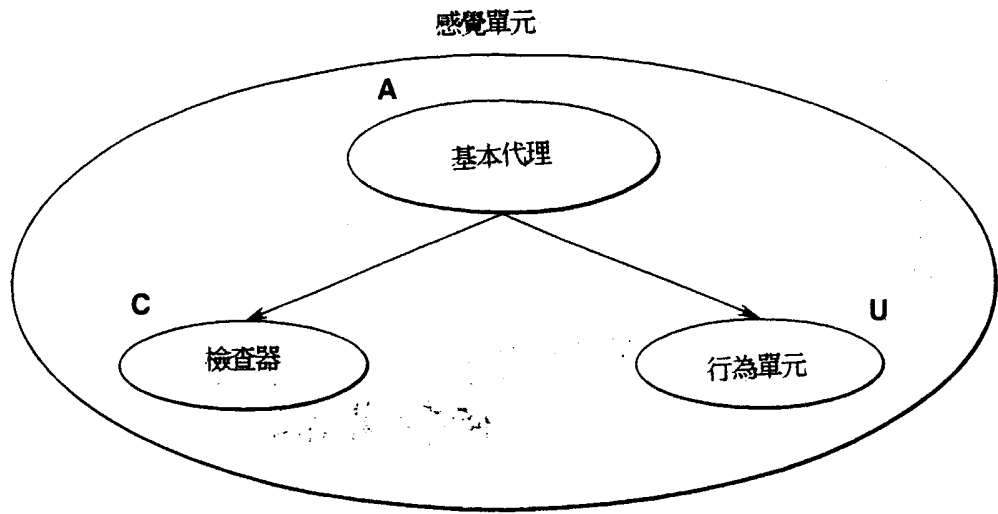
第48圖



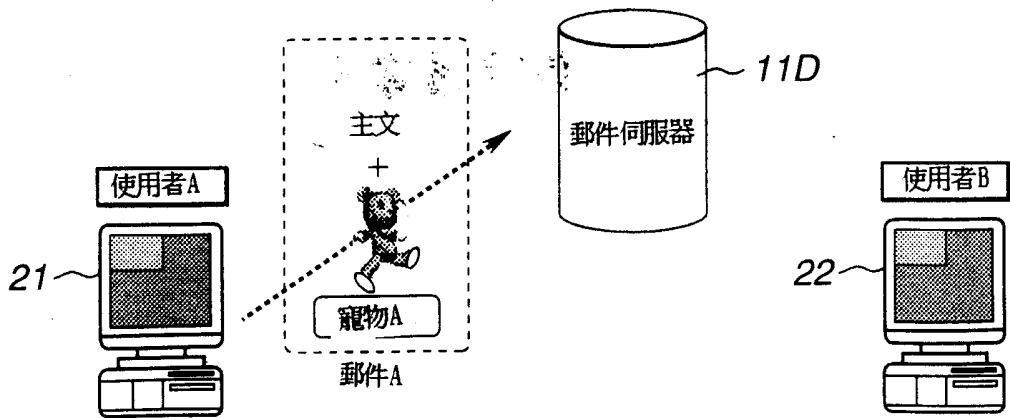
第49圖



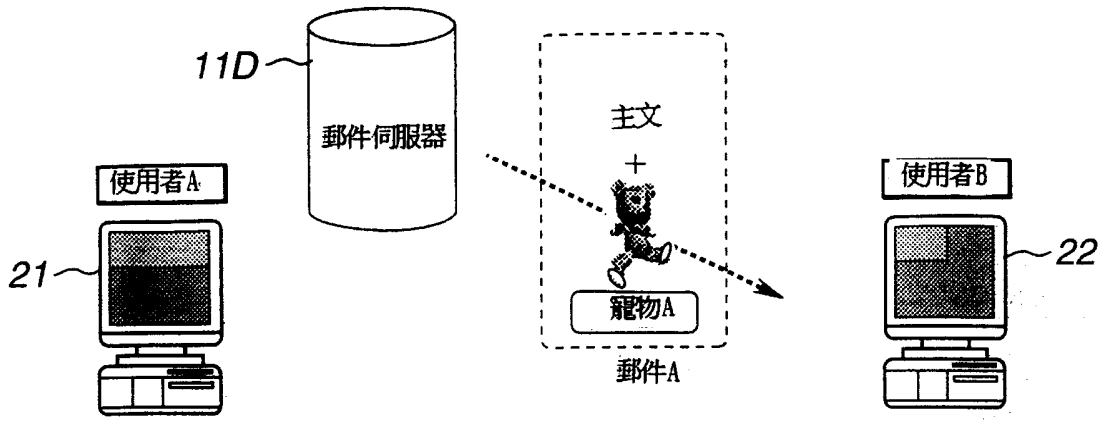
第50圖



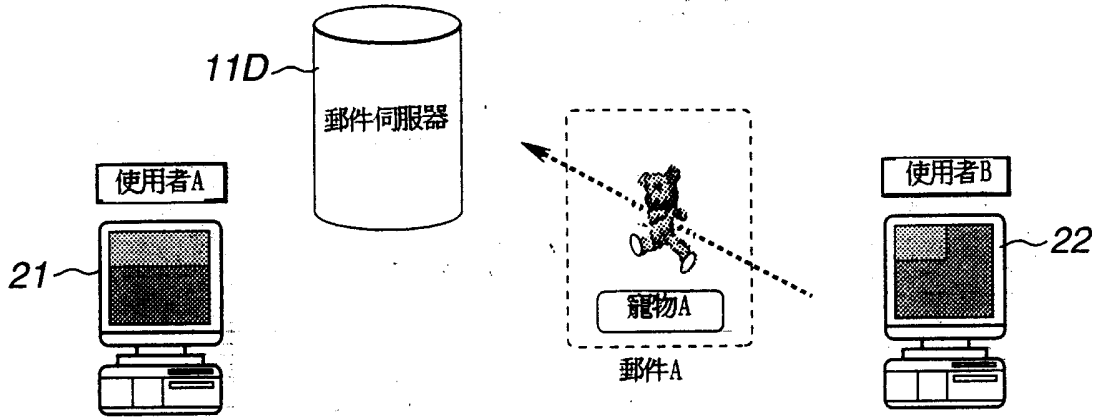
第 5 1 圖



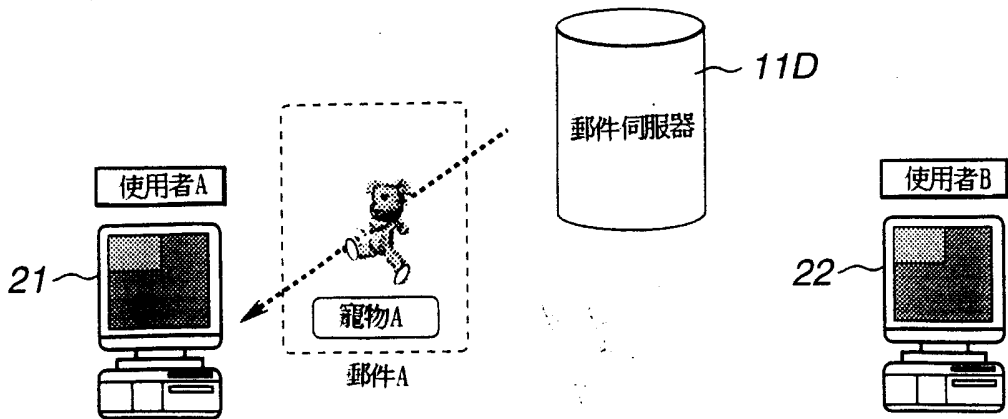
第 5 2 圖



第 5 3 图



第 5 4 图



第 5 5 图

140

寵物郵差設定2

PortPet™ 設定

按下寵物並將寵物命名,輸入你的姓名,此姓名與郵件交換時所使用的姓名不同,一旦設定寵物姓名便無更改。



103A



花貓



烏龜

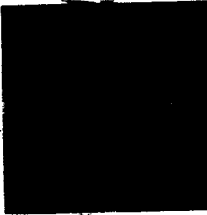


迷你兔

103D

健康 72

103B



機制 70

寵物姓名:

MOMO

性別:

FEMALE

SI衰弱

55

你的姓名:

MAMA

你的生日::

月

日

腦力 60

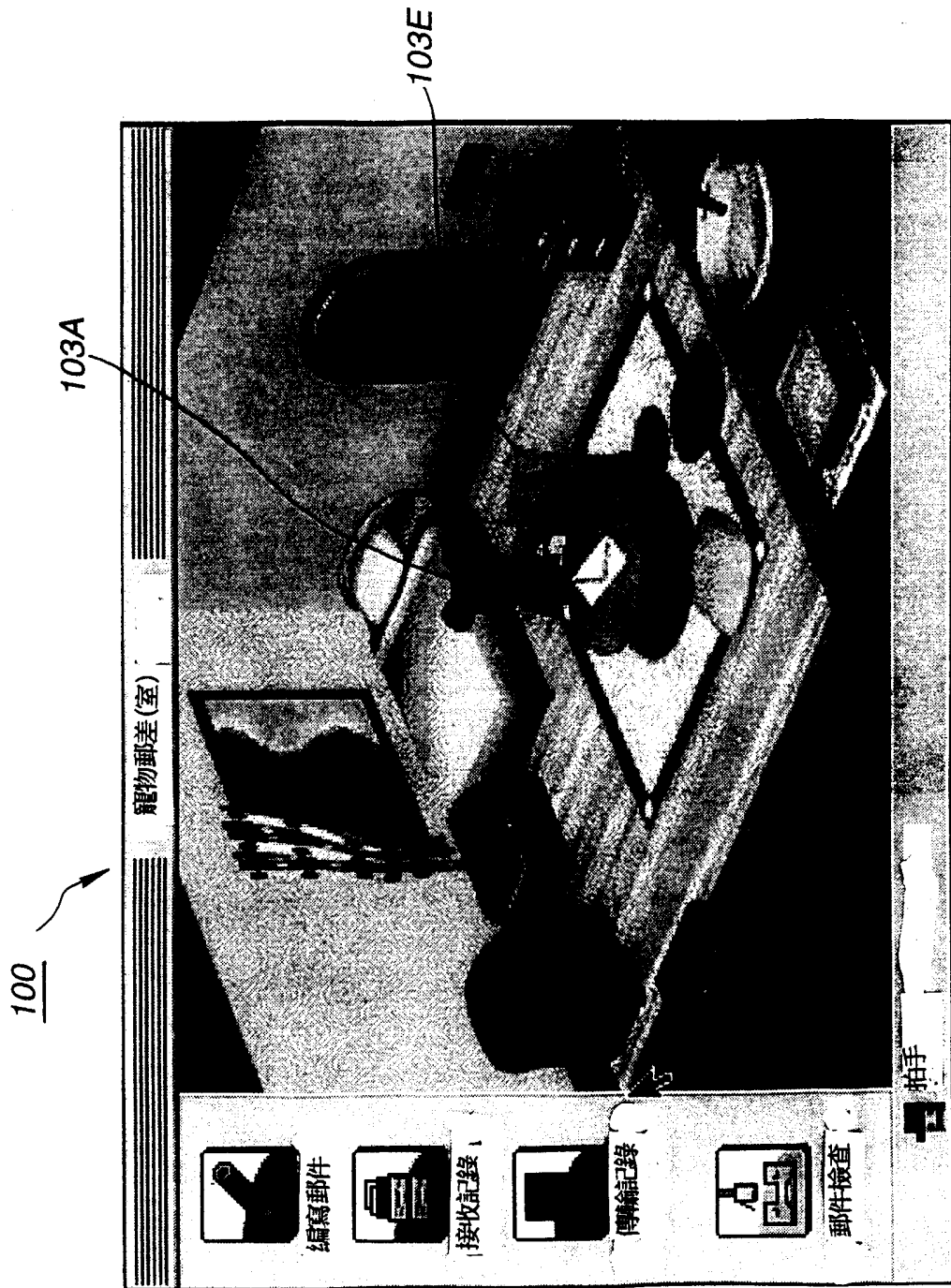
特性:

三歲大的嬰兒。
偶食花或蜂蜜
可能適合初玩者。

恢復設定

再試一次

設定完成



第 7 圖