

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：95733828

※申請日期：95.9.13

※IPC 分類：A63F13/00

一、發明名稱：(中文/英文)

雙遊戲結合之遊戲方法及其電子遊戲裝置與紀錄媒體

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

泰偉電子股份有限公司

代表人：(中文/英文)

楊南平

住居所或營業所地址：(中文/英文)

(241)台北縣三重市興德路 111 之 1 號 10 樓

國籍：(中文/英文)

中華民國

三、發明人：(共 1 人)

姓名：(中文/英文)

楊南平

國籍：(中文/英文)

美國

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。

☐ 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：

☐ 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：

【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】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

☐ 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】

本發明是有關於一種遊戲的方法及電子遊戲裝置與紀錄媒體，特別是指一種雙遊戲結合之遊戲方法及其電子遊戲裝置與紀錄媒體。

【先前技術】

一吃角子老虎機 (Slots)，又稱為拉霸機，是相當有名且普遍的博奕遊戲，其特點在於玩法十分簡單，任何人即使沒有經驗都可以遊玩。該吃角子老虎機的玩法為，一玩家投下一定額度的硬幣押注後，拉動一位於該吃角子老虎機一側的把手，觸發該吃角子老虎機內的複數滾輪開始轉動，其中每一滾輪具有複數圖示，當該等滾輪漸漸停止後，若該等滾輪之圖式排列成一預設規定，則可以贏得獎金。該吃角子老虎機發放獎金的方式通常為許多硬幣由該吃角子老虎機的下方滾滾掉出。若玩家拉中了最大的獎金（又稱為 Jack Pot），則吃角子老虎機內所有的硬幣將一次掉出，相當刺激。然而中獎的機率通常非常微小，因此大部分時間，玩家只是不斷投入硬幣下注並拉動把手，時間久了將影響遊玩意願。

另外一習知的吃角子老虎之改良遊戲機為增加遊戲性，將一紅利遊戲與該吃角子老虎遊戲作結合。此種改良遊戲機包括顯示該等遊戲的螢幕，而其遊戲方式為，玩家投幣押注後拉動該遊戲機之把手觸發吃角子老虎遊戲機的滾輪轉動，使滾輪上之圖騰以隨機方式進行組合排列，當特

定圖騰組合出現或連線時，則進入一紅利遊戲。玩家可在紅利遊戲中遊玩，並依據紅利遊戲中的結果給獎。

雖然博奕遊戲之改良結合了原博奕遊戲和該紅利遊戲，但是兩者之間的關聯並不密切，玩家像是在兩種不同的遊戲中轉換遊戲方式，如此一來，並無法吸引原本喜歡其中任一種遊戲的玩家，使得原創之遊戲性及遊戲本身的耐玩性與趣味性明顯不足。

如上所述，雙遊戲結合的玩法，應增加兩遊戲之間密切的關聯性，以提昇整體的遊戲性。因此，有必要尋求解決之道。

【發明內容】

因此，本發明之目的，即在提供一種雙遊戲結合之遊戲方法。

於是，本發明雙遊戲結合之遊戲方法是包含下列步驟。首先，開始一第一遊戲，同時一第二遊戲被啟動。接著，若在該第一遊戲中得到複數紅利中之任一項，則產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝率。然後，該第二遊戲完成，若達一預設條件則可獲得一紅利分數。

另外，本發明之另一目的，即在提供一種雙遊戲結合之電子遊戲裝置。

於是，本發明雙遊戲結合之電子遊戲裝置包含一控制單元、一機板單元組、一顯示處理單元組及一輸出單元組。

該控制單元可供操作以產生一控制指令，用以控制一

第一遊戲。該機板單元組中載置一遊戲程式碼，其可依據該控制單元所產生的控制指令控制該第一遊戲及執行一第二遊戲。該顯示處理單元組設於該機板單元組上，用以處理該第一遊戲及該第二遊戲之畫面。該輸出單元組電連接該顯示處理單元組，用以輸出該第一遊戲及該第二遊戲之畫面；

其中該遊戲程式碼包括下列執行步驟：

(a)開始一第一遊戲，同時一第二遊戲被啟動；

(b)若在該第一遊戲中得到複數紅利中之任一項，則產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝率；及

(c)該第二遊戲完成，若達一預設條件則可獲得一紅利分數。

再者，本發明之再一目的，即在提供一種電腦可存取之紀錄媒體。

於是本發明之一種電腦可存取之紀錄媒體，其可被載置於一具有一輸出單元組及一控制單元之電子裝置上，該紀錄媒體中紀錄有一遊戲程式碼，該遊戲程式碼可接受該輸入單元之控制，並將遊戲過程顯示於該輸出單元組上，該遊戲程式碼係包括下列執行步驟：

(a)開始一第一遊戲，同時一第二遊戲被啟動；

(b)若在該第一遊戲中得到複數紅利中之任一項，則產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝率；及

(c)該第二遊戲完成，若達一預設條件則可獲得一紅利分數。

本發明的功效在於緊密結合該第一遊戲與該第二遊戲的關聯性，使玩家同時享有兩遊戲之特性與樂趣。

【實施方式】

有關本發明之前述及其他技術內容、特點與功效，在以下配合參考圖式之一個較佳實施例的詳細說明中，將可清楚的呈現。

參閱圖 1，本發明雙遊戲結合之電子遊戲裝置包含一控制單元 11、一機板單元 121、一顯示處理單元 131 及一輸出單元 141。

該控制單元 11 可供一玩家操作以產生一控制指令，用以控制一第一遊戲。

該機板單元 121 包括一電腦可存取之紀錄媒體（係一記憶單元，圖未示），該紀錄媒體中預先載置一遊戲程式碼，其可依據該控制單元 11 控制該第一遊戲及執行一第二遊戲。

該顯示處理單元 131 設於該機板單元 121 上，用以處理該第一遊戲及該第二遊戲之畫面。

該輸出單元 141 電連接該顯示處理單元 131，用以輸出該第一遊戲及該第二遊戲之畫面。

其中，以本較佳實施例為例，該機板單元 121 執行該第一遊戲及該第二遊戲的運算後，由該顯示處理單元 131 送至該輸出單元 141。該輸出單元 141 可為一具有長型顯示面板的螢幕，利用分割畫面的方式同時顯示該等遊戲之畫面。

另外，尚有其他實施本發明電子遊戲裝置之態樣。參閱圖 2，第一種實施態樣之電子遊戲裝置包含一控制單元 11、一機板單元 121，一包括二顯示處理單元 131、132 之顯示處理單元組 13，及一包括二分別連接該等顯示處理單元 131、132 之輸出單元 141、142 之輸出單元組 14，該機板單元 121 執行該第一遊戲及該第二遊戲，並將該第一遊戲及該第二遊戲之資訊傳送至該等顯示處理單元 131、132，再分別顯示於該等輸出單元 141、142。

參閱圖 3，第二種實施態樣之電子遊戲裝置包含一控制單元 11、一機板單元 121，一顯示處理單元 131 及一包括二輸出單元 141、142 之輸出單元組 14，其中該顯示處理單元 131 具有二供輸出單元 141 電連接之輸出埠（圖未示）。該機板單元 121 執行該第一遊戲及該第二遊戲，並將該第一遊戲及該第二遊戲之資訊傳送至該顯示處理單元 131，使該第一遊戲之畫面顯示於其中一輸出單元 141，而該第二遊戲之畫面顯示於另一輸出單元 142。

參閱圖 4，第三種實施態樣之電子遊戲裝置包含一控制單元 11、一包括二機板單元 121、122 之機板單元組 12，一包括二顯示處理單元 131、132 之顯示處理單元組 13 及一包括二輸出單元 141、142 之輸出單元組 14。該等機板單元 121、122 分別執行該第一遊戲及該第二遊戲，該等機板單元 121、122 並彼此電連接以互相傳送資訊，其中該控制單元 11 直接電連接該執行第一遊戲的機板單元 121 用以控制該第一遊戲。而該第一遊戲及該第二遊戲之資訊分別傳送

至該等對應之顯示處理單元 131、132，並將該第一遊戲之畫面顯示於連接該顯示處理單元 131 之輸出單元 141，該第二遊戲之畫面顯示於連接該顯示處理單元 132 之輸出單元 142。

參閱圖 1、5，本發明雙遊戲結合之遊戲方法是包含下列步驟：

首先，如步驟 201 所示，在本實施例中，在該第一遊戲及該第二遊戲為開始前，該第一遊戲及該第二遊戲皆於該顯示單元 141 撥放預覽動畫，其目的在於吸引玩家遊玩，並簡介該第一遊戲與該第二遊戲。

接著，如步驟 202 所示，玩家可於該控制單元 11 下注，例如投幣，於是如步驟 203 所示開始該第一遊戲。接著，如步驟 204 所示，該第二遊戲同時被啟動。在本較佳實施例中，該第一遊戲為一吃角子老虎的拉霸遊戲，第二遊戲為一競速遊戲。此外，該第二遊戲亦可為一競技遊戲。

接著，如步驟 205 所示，該機板單元 121 監控該第一遊戲是否持續進行。若玩家持續下注，該第一遊戲就會繼續執行。在本較佳實施例中，該第一遊戲更設計為：若玩家的下注金額持續增加，則該第二遊戲的勝率會增加；若玩家停止下注並停止該第一遊戲超過一預定時間，則該第二遊戲將會失敗並結束回到預覽動畫。

接著，如步驟 206 所示，玩家在進行該第一遊戲時，若能取得該第一遊戲所預設之複數紅利中之任一項，則如步驟 207 所示，將產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝

率，否則則如步驟 208 所示，該第二遊戲的勝率為隨機決定。參閱圖 6，以本較佳實施例中的第一遊戲畫面 61 為例，玩家在第一遊戲取得複數輪胎圖示之渦輪連線（Turbo），則如第二遊戲畫面 62 所示，該第二遊戲產生對應的加速（Speed Up）動作。如此，該第二遊戲中玩家的賽車即可超越其他對手，增加獲勝的機率。

接著，如步驟 209 所示，該第二遊戲完成，若達一預設條件，則如步驟 210 所示，可獲得一紅利分數或獎金。若未達到該預設條件，則如步驟 211 所示，無紅利分數或獎金。

最後，如步驟 212 所示，若該玩家仍要繼續該第一遊戲，則如步驟 204 所示，該第二遊戲重新啟動。或該玩家不想繼續該第一遊戲，則該第二遊戲亦正是終止，回到步驟 201 所示，顯示該第一遊戲及該第二遊戲之預覽動畫。

另外值得注意的是，本發明除了可供單機使用外，亦可於多人連線的網路環境使用。其方法為讓多位玩家連線進入該第二遊戲，成為彼此的對手，每一玩家進行自己的第一遊戲，根據第一遊戲的結果影響該第二遊戲，最後再於第二遊戲中決定勝負。

綜上所述，本發明將該第一遊戲及該第二遊戲進行緊密的連結，玩家可以享有該第一遊戲的驚喜感，亦可以享有該第二遊戲的競賽感，實為一創新的遊戲類型。

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

範圍及發明說明內容所作之簡單的等效變化與修飾，皆仍屬本發明專利涵蓋之範圍內。

【圖式簡單說明】

圖 1 是一系統方塊圖，說明本發明之雙遊戲結合之電子遊戲裝置之較佳實施例；

圖 2 是一類似圖 1 之視圖，說明本較佳實施例的第一種態樣；

圖 3 是一類似圖 1 之視圖，說明本較佳實施例的第二種態樣；

圖 4 是一類似圖 1 之視圖，說明本較佳實施例的第三種態樣；

圖 5 是一流程圖，說明本較佳實施例的遊戲流程；及

圖 6 是一遊戲畫面示意圖，說明本較佳實施例的一第一遊戲影響一第二遊戲的過程。

【主要元件符號說明】

11·····	控制單元	141·····	輸出單元
12·····	機板單元組	201~212	步驟
121·····	機板單元	61·····	第一遊戲畫面
13·····	顯示處理單元組	62·····	第二遊戲畫面
131·····	顯示處理單元		
14·····	輸出單元組		

五、中文發明摘要：

一種雙遊戲結合之遊戲方法及其電子遊戲裝置與紀錄媒體。該遊戲方法包含下列步驟。首先，開始一第一遊戲，同時一第二遊戲被啟動。接著，若在該第一遊戲中得到複數紅利中之任一項，則產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝率。然後，該第二遊戲完成，若達一預設條件則可獲得一紅利分數。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種雙遊戲結合之遊戲方法，係在一電子遊戲裝置上進行，使該電子遊戲裝置進行下列步驟：
 - (a)開始一第一遊戲，同時一第二遊戲被啟動；
 - (b)若在該第一遊戲中得到複數紅利中之任一項，則產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝率；及
 - (c)該第二遊戲完成，若達一預設條件則可獲得一紅利分數。
2. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，在該(a)與(b)步驟間，更包含一步驟(d)，若以一更大代價持續該第一遊戲，則可增加該第二遊戲之勝率。
3. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，在該(a)與(b)步驟間，更包含一步驟(e)，若該第一遊戲停止進行，則將降低該第二遊戲之勝率，但該第二遊戲繼續進行。
4. 依據申請專利範圍第 3 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(e)步驟中，若該第一遊戲停止進行超過一預設時間，則將該第二遊戲結束。
5. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，在該(c)步驟後，更包含一步驟(f)，若持續該第一遊戲，則該第二遊戲重新啟動。
6. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(a)步驟中，該第一遊戲為一回合制機率遊戲類型。

7. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(a)步驟中，該第二遊戲為競技類型。

8. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(a)步驟中，該第二遊戲為競速類型。

9. 一種雙遊戲結合之電子遊戲裝置，包含：

一控制單元，可供操作以產生一控制指令，用以控制一第一遊戲；

一機板單元組，其中載置一遊戲程式碼，其可依據該控制單元所產生的控制指令控制該第一遊戲及執行一第二遊戲；

一顯示處理單元組，設於該機板單元組上，用以處理該第一遊戲及該第二遊戲之畫面；及

一輸出單元組，電連接該顯示處理單元組，用以輸出該第一遊戲及該第二遊戲之畫面；

其中該遊戲程式碼包括下列執行步驟：

(a)開始一第一遊戲，同時一第二遊戲被啟動；

(b)若在該第一遊戲中得到複數紅利中之任一項，則產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝率；及

(c)該第二遊戲完成，若達一預設條件則可獲得一紅利分數。

10. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該機板單元組包括一機板單元。

11. 依據申請專利範圍第 10 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該顯示處理單元組包括二設於該機板單元上

之顯示處理單元，且該輸出單元組包括二分別電連接該等顯示處理單元之輸出單元，該第一遊戲及該第二遊戲分別顯示於該等輸出單元。

12. 依據申請專利範圍第 10 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該顯示處理單元組包括一設於該機板單元上之顯示處理單元，且該輸出單元組包括二電連接該顯示處理單元之輸出單元，該第一遊戲及該第二遊戲分別顯示於該等輸出單元。

13. 依據申請專利範圍第 10 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該顯示處理單元組包括一設於該機板單元上之顯示處理單元，且該輸出單元組包括一電連接該顯示處理單元之輸出單元，該第一遊戲及該第二遊戲同時顯示於該輸出單元。

14. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該機板單元組包括二機板單元，該影像處理單元組包括二分別設於該等機板單元上之顯示處理單元，且該輸出單元組包括二分別電連接該等顯示處理單元之輸出單元，該第一遊戲及該第二遊戲分別顯示於該等輸出單元。

15. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中在該(a)與(b)步驟間，該遊戲程式碼更包括一步驟(d)，若以一更大代價持續該第一遊戲，則可增加該第二遊戲之勝率。

16. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲

裝置，其中在該(a)與(b)步驟間，該遊戲程式碼更包括一步驟(e)，若該第一遊戲停止進行，則將降低該第二遊戲之勝率，但該第二遊戲繼續進行。

17. 依據申請專利範圍第 16 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中在該(e)步驟中，若該第一遊戲停止進行超過一預設時間，則將該第二遊戲結束。

18. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中在該(c)步驟後，該遊戲程式碼更包括一步驟(f)，若持續該第一遊戲，則該第二遊戲重新啟動。

19. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該第一遊戲為一回合制機率遊戲類型。

20. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該第二遊戲為競技類型。

21. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙遊戲結合之電子遊戲裝置，其中該第二遊戲為競速類型。

22. 一種電腦可存取之紀錄媒體，其可被載置於一具有一機板單元組、一輸出單元組及一控制單元之電子遊戲裝置上，該紀錄媒體中紀錄有一遊戲程式碼，該遊戲程式碼可接受該控制單元之控制，並將遊戲過程顯示於該輸出單元組上，該遊戲程式碼係包括下列執行步驟：

(a)開始一第一遊戲，同時一第二遊戲被啟動；

(b)若在該第一遊戲中得到複數紅利中之任一項，則產生對應之動作以增加該第二遊戲之勝率；及

(c)該第二遊戲完成，若達一預設條件則可獲得一紅

利分數。

23. 依據申請專利範圍第 22 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，在該(a)與(b)步驟間，更包含一步驟(d)，若以一更大代價持續該第一遊戲，則可增加該第二遊戲之勝率。

24. 依據申請專利範圍第 22 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，在該(a)與(b)步驟間，更包含一步驟(e)，若該第一遊戲停止進行，則將降低該第二遊戲之勝率，但該第二遊戲繼續進行。

25. 依據申請專利範圍第 24 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(e)步驟中，若該第一遊戲停止進行超過一預設時間，則將該第二遊戲結束。

26. 依據申請專利範圍第 22 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，在該(c)步驟後，更包含一步驟(f)，若持續該第一遊戲，則該第二遊戲重新啟動。

27. 依據申請專利範圍第 22 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(a)步驟中，該第一遊戲為一回合制機率遊戲類型。

28. 依據申請專利範圍第 22 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(a)步驟中，該第二遊戲為競技類型。

29. 依據申請專利範圍第 22 項所述之雙遊戲結合之遊戲方法，其中在該(a)步驟中，該第二遊戲為競速類型。

30. 依據申請專利範圍第 22 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中該紀錄媒體係一記憶單元，且該記憶單元係建置在該機板單元組上。

十一、圖式：

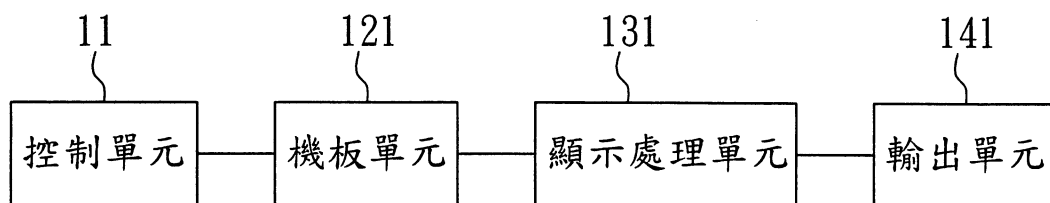


圖 1

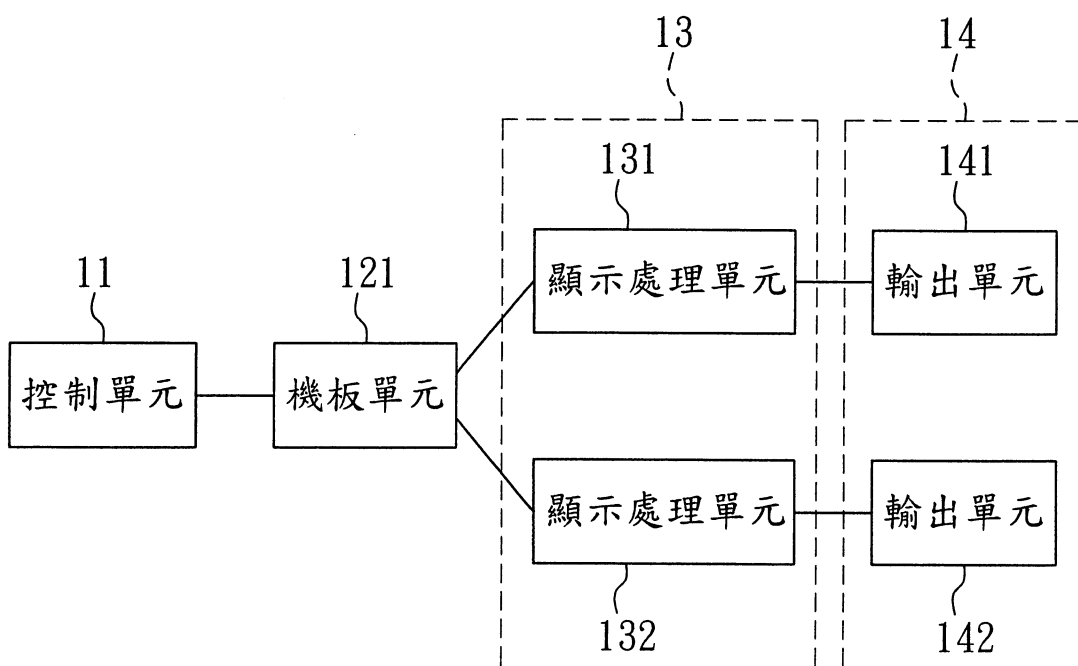


圖 2

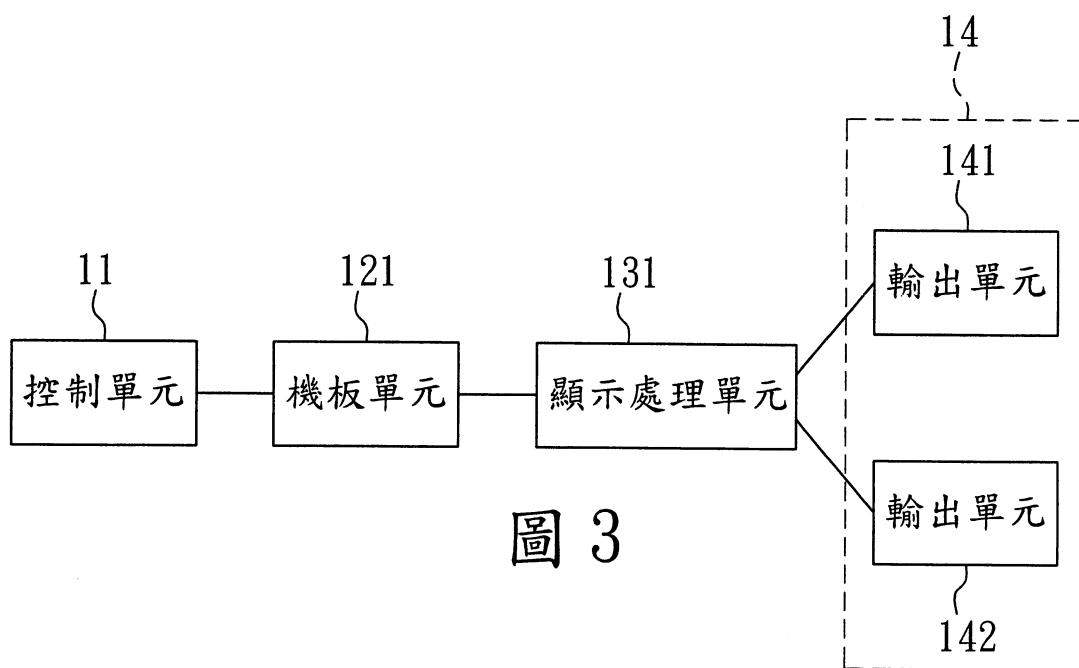


圖 3

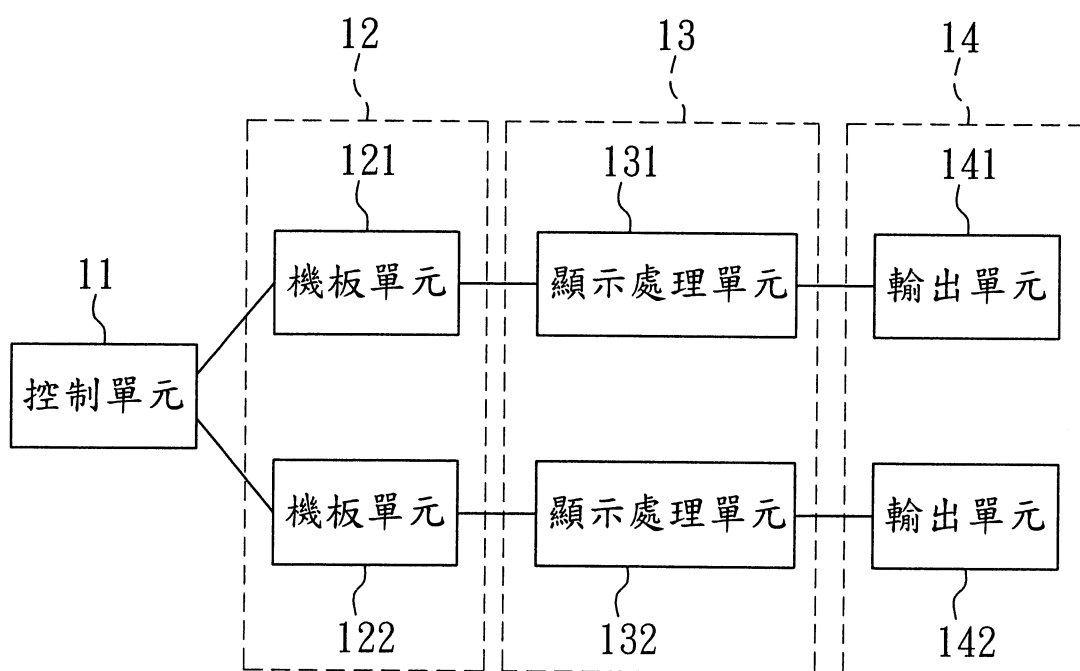


圖 4

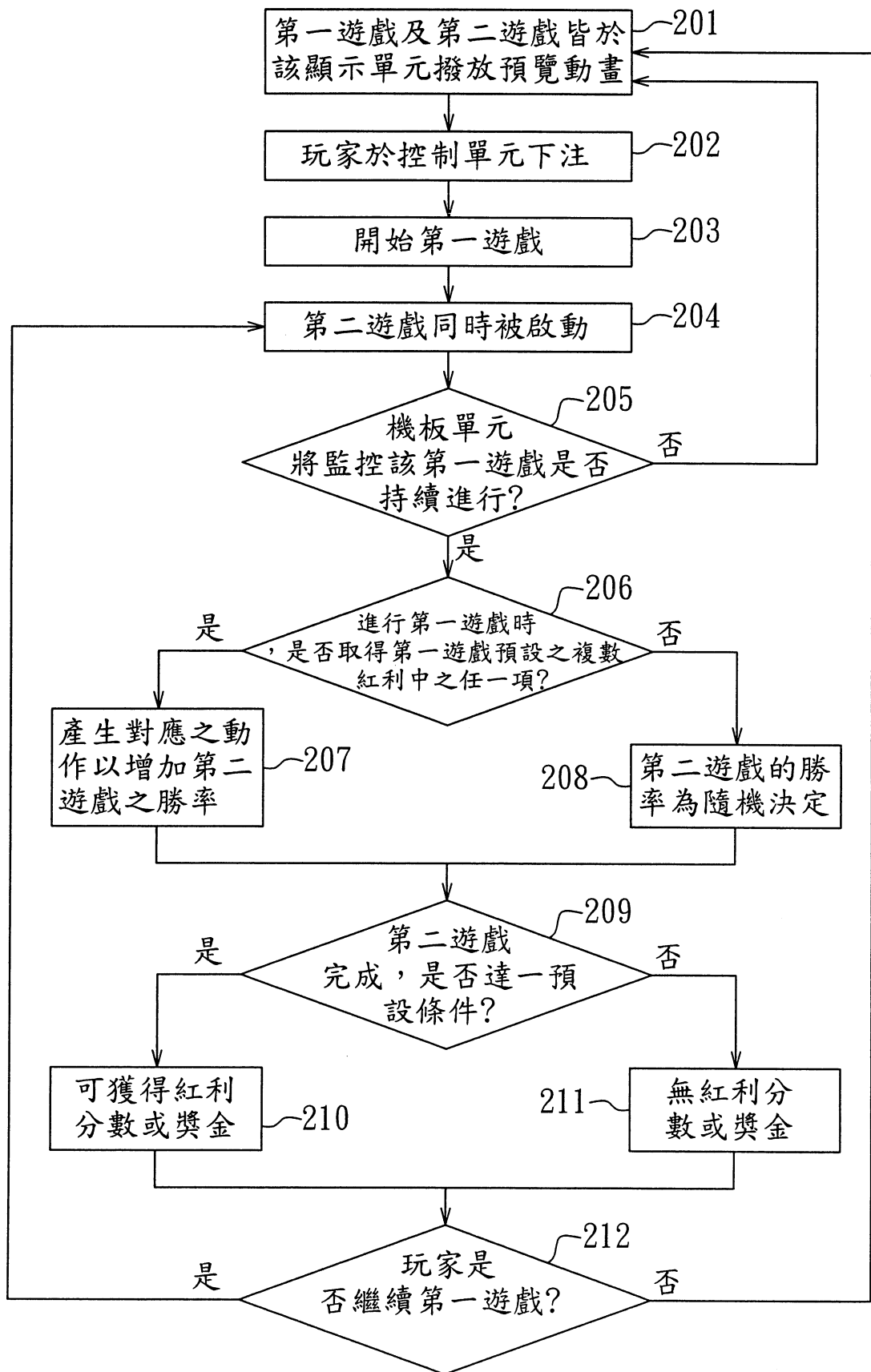


圖 5

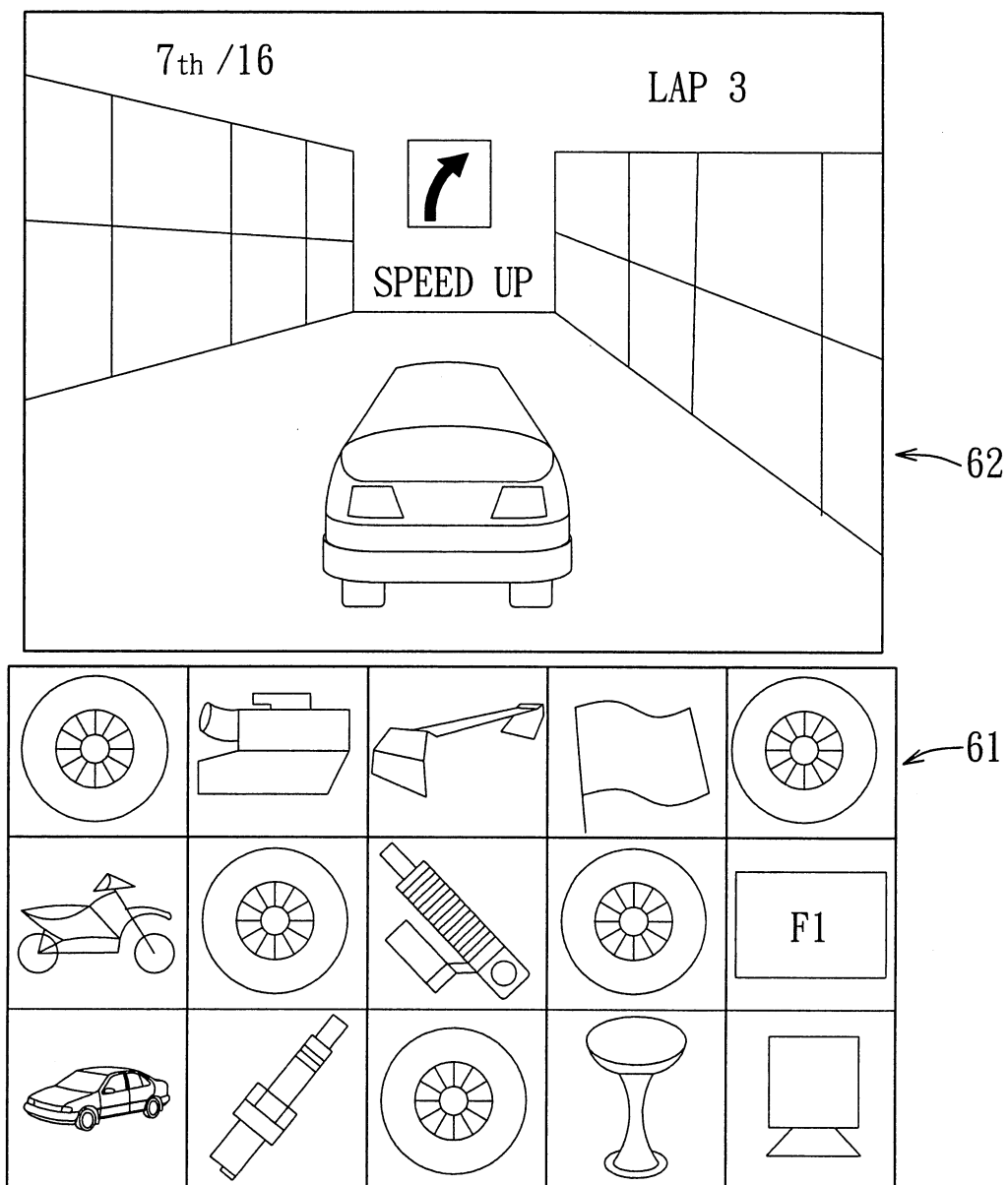


圖 6

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 (5) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

201~212 · 步驟

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：