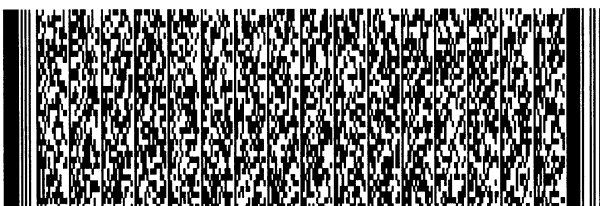


申請日期：90.4.20	案號：90109693
類別：A63F7/00, 7/02	公告本

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

一、發明名稱	中文	利用一可展開之骰子進行之遊戲裝置、影像顯示裝置及電腦可讀取記錄媒體
	英文	GAME DEVICE, IMAGE DISPLAY DEVICE, AND COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM PERFORMED BY USING AN OPENABLE DICE
二、發明人	姓名 (中文)	1. 渡邊 勉
	姓名 (英文)	1. Tsutomu WATANABE
	國籍	1. 日本
	住、居所	1. 日本國東京都涉谷區惠比壽4丁目20番3號日本凱西意公司內(c/o KCE Japan, Inc., 20-3, Ebisu 4-chome, Shibuya-ku, Tokyo, Japan)
三、申請人	姓名 (名稱) (中文)	1. 日商・科樂美股份有限公司
	姓名 (名稱) (英文)	1. KONAMI CORPORATION
	國籍	1. 日本
	住、居所 (事務所)	1. 日本國東京都港區虎之門4丁目3番1號(3-1, Toranomom 4-chome, Minato-ku, Tokyo, Japan)
	代表人 姓名 (中文)	1. 上月 景彥(Kagehiko KOZUKI)
	代表人 姓名 (英文)	1. Kagehiko KOZUKI



本案已向

國(地區)申請專利

申請日期

案號

主張優先權

日本 JP

2000/04/21 特願2000-121516

有

有關微生物已寄存於

寄存日期

寄存號碼

無



五、發明說明 (1)

【發明背景】

發明之領域

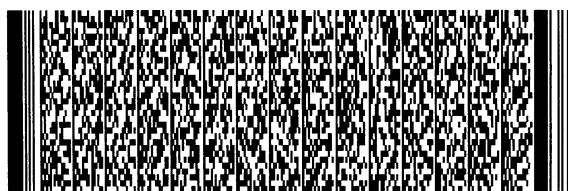
本發明係關於一種用於玩遊戲、觀看顯示在顯示監視器上之板的遊戲裝置，亦關於一種影像顯示裝置與一種在該影像監視器上顯示該遊戲的遊戲方法。

相關技術之描述

一般來說，世界上已提出並且販賣各式各樣板遊戲，諸如西洋棋、日本棋、圍棋、麻將。此外，亦已提出各種電腦遊戲或電視遊戲，所以可以在顯示裝置上玩上述板遊戲。通常以此等板遊戲的原有遊戲規則進行此等電腦遊戲，並且照著與該板遊戲之板規則類似的電腦遊戲規則玩。

反之，注意力可能轉到與現實世界迥異的想像世界。在日本出版的一本有趣而且流行漫畫中，畫出一種非常特殊的板遊戲，而且由漫畫人物對戰。更明確地說，該特殊板遊戲中，將大量獨特的骰子與一種板(如棋盤)一起準備成骰子群，分成士官與小兵。因此，下文中為了說明便利起見，將該特殊板遊戲簡稱為骰子遊戲。

各個骰子均具有記號與符號，其畫在各個骰子的六個平面上，而且其象徵該骰子遊戲期間的特殊效果。該骰子遊戲開始時，各個人物準備一組由該骰子預定數字(其選自該骰子群)組成的牌組，並由該骰子牌組選擇三個骰子。然後，每個人物將三個骰子滾擲在該板上，並顯示該板上的三個記號或符號。當這三個記號或符號符合預定條



五、發明說明 (2)

件，例如當兩個或三個骰子顯示相同記號或符號時，每個人物可以將所滾擲的骰子展開或張開在該板上。將此一展開之骰子張開在該板上，在該骰子遊戲當中形成一條經選擇形狀之局部路徑，並朝對手人物位置擴張。由該展開的骰子所決定的怪獸自該展開的骰子跳出，並出現在該板上。該怪獸可以沿著該展開或張開的骰子所形成之局部路徑移動。由於每個怪獸具有攻擊能力與防禦能力，其能與對手在該板上的怪獸戰鬥，根據該怪獸的攻擊與防禦能力，對對手的怪獸造成任何損傷。如前述，該展開或張開的骰子的六個平面用以形成由六個格子組成此局部路徑。因此，當該怪獸遇到對手的怪獸時，該板上的怪獸之間重複戰鬥，以決定每次的輸贏。在這種場合中，每次戰鬥之後，輸家的生命點減少。最後，當人物之一的生命點變成零時，該板遊戲結束。

該漫畫中所畫的骰子遊戲極為有趣的特點在於，數個被滾擲的骰子可以展開或張開在該板上，由該張開的骰子形成該局部路徑（換句話說，城樓），並朝對手基地擴張該局部路徑。此外，該骰子遊戲與任何其他板遊戲不同點亦在於，由每展開的骰子出形一隻怪獸。

在此處，需要考慮的事係關於將上述骰子遊戲做成電腦或電視遊戲。不過，實際上非常難將該以非現實與幻想世界的骰子遊戲轉變成現實的電腦遊戲。

在該漫畫中，關於每個骰子張開成不同形狀，形成各種朝向對手基地的局部路徑，以及關於該局部路徑之組合



五、發明說明 (3)

到達對手基地有特定說明。

不過，該漫畫中對於自動決定這三個置於板上的骰子之記號或符號組合方式並未加以說明。

此外，該漫畫中亦未提及決定在該板上形成局部路徑的各個展開骰子是何種形狀。換句話說，該漫畫沒有揭示如何選擇各個展開的骰子之形狀。此外，沒有揭示每個位於該展開的骰子之格子中的怪獸位置。

總之，為了以電腦或電視遊戲形式呈現該骰子遊戲，必須做一些技術改良與考慮。

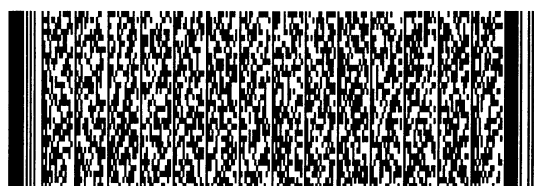
【發明概述】

本發明目的係提出一種遊戲裝置或系統，其可以實際進行一種骰子/板遊戲，諸如上述遊戲，使得藉由自許多圖型選擇局部路徑，順利地決定每個玩家的區域。

本發明另一方面係提出上述種類的遊戲裝置，其可以藉由展開每個滾在該板上的骰子，形成原各個玩家的區域，進行該板遊戲。

本發明其他目的係提出上述種類之遊戲裝置，其可以自動電子化決定稱為花色的記號或符號之組合。

根據本發明一實施樣態，一種遊戲裝置係利用顯示在一個顯示監視器的板進行遊戲。該遊戲裝置包括用以儲存許多欲放置在該板上之局部路徑的儲存裝置；在該顯示監視器上顯示所選擇局部路徑用之裝置；以及將該選擇局部路徑排列在顯示於該顯示監視器之板上的排列裝置。此情



五、發明說明 (4)

況下，該板上的各個局部路徑決定每個玩家的遊戲範圍。

此外，該排列裝置包括用以判斷每個局部路徑是否超過所顯示之板的判斷裝置，以及用以將每個局部路徑放置在該板上，使每個局部路徑不超過該板時，該板上每個局部路徑不會在彼此重疊的裝置。

此處，在所顯示之板上展開一個骰子，形成每個局部路徑。

根據本發明其他實施樣態，一種影像顯示裝置係用以在一個顯示監視器上顯示一個板，如此進行一種板遊戲。該影像顯示裝置包括用以儲存許多欲放置在該板上之局部路徑的儲存裝置；以及處理自該儲存裝置讀出之局部路徑，使該顯示監視器顯示欲選擇之局部路徑，並將每個所選擇局部路徑依序排列在該顯示之板上的處理裝置。該影像顯示裝置另外包括用以儲存許多具有不同屬性而且會顯示在該顯示監視器上的骰子之裝置，以及展開所選擇的骰子，形成該局部路徑的裝置。

根據本發明其他實施樣態，一個電腦可讀取記錄媒體儲存一個程式，該程式係使用一個顯示在顯示監視器上的板進行遊戲。該程式包括儲存許多欲排列在該板上，而且形狀彼此不同的局部路徑；選擇顯示在該顯示監視器上的局部路徑之一；以及將所選擇的局部路徑依序排列在顯示於該顯示監視器之板上等步驟。

該程式另外包括準備由許多具有不同花色的骰子所組成之骰子牌組；自該骰子牌組選擇預定數量骰子；將預定



五、發明說明 (5)

數量骰子擲在顯示在該顯示監視器上的板上；以及判斷擲在該板上的骰子是否符合預定條件等步驟，使得選定的一個扔擲骰子可以在該板上展開，並使該選定扔擲骰子相當於儲存步驟中所儲存的局部路徑。

此情況下，該判斷步驟包括監視該扔擲骰子上的花色組合，並偵測該花色組合是否符合預定條件。

此處，當扔擲骰子上之花色組合顯示特定花色時，則符合預定條件。

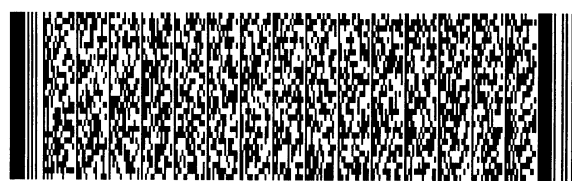
該扔擲在該板上的骰子預定數目可等於三。

該程式另外包括產生每個骰子的一組亂數；以及由該亂數組決定特定花色的發生等步驟。此外，該程式可包括偵測所選擇的局部路徑是否超出顯示於該顯示監視器上之板邊界；以及當該排列超出該邊界時，拒絕將該選定的局部路徑排列於該板上之步驟。

【較佳實施例之詳細說明】

參考圖1A與1B，說明可應用於本發明之遊戲裝置，而且以本技藝習知之可攜式遊戲機為範例。不過，必須注意，本發明不受限於該可攜式遊戲機，而且適用於任何其他遊戲裝置，諸如遊樂場用遊戲機、家庭遊戲機、個人電腦等。

圖1A中，玩家(未圖示)將一個卡匣12附接或安裝於他/她的可攜式遊戲機11中，單獨玩有關本發明之板或骰子遊戲，其可稱為單人模式。毋須贅言，所示之卡匣12儲存



五、發明說明 (6)

該骰子遊戲程式，並作為電腦可讀取記錄媒體。在單人模式中，該玩家與該包括在該可攜式遊戲機11，而且扮演對手的電腦對抗。

圖1B中，舉例說明該骰子遊戲的通信模式，其中兩個玩家各自擁有經由通信纜線13彼此連接的可攜式遊戲機。可使用紅外線代替通信纜線13連接這兩個可攜式遊戲機11。在該通信模式中，很容易理解，每個玩家扮演該骰子遊戲中的對手。

示於圖1A與1B的每個可攜式遊戲機11具有液晶顯示監視(LCD)面板14，與一個控制或操縱面板15，其位於該機器的LCD面板14下方。該操縱面板15具有十字形操縱鈕111與選擇鈕112。如前述，該卡匣12附接於每個可攜式遊戲機11上，作為電腦可讀取記錄媒體，並儲存玩本發明骰子遊戲用之程式。

參考圖2，說明該可攜式遊戲機11的內部結構。更明確地說，該可攜式遊戲機11可以附接或安裝與本發明有關的卡匣12，並且具有CPU主體23，以及圖1A與1B所示之LCD面板14以及操縱面板15。

如圖2所示，該CPU主體23具有CPU核心26、介於該操縱面板15與該CPU核心26之間的通道，以及與該CPU核心26連接之RAM 28與ROM 30。另外，所示之CPU核心26連接於一個接收/發送計時、定址與資料用的緩衝器31，亦連接於一個通信控制部分50。此外，該CPU核心26經由顯示驅動電路35與LCD面板14偶合，其中該顯示驅動電路35經由

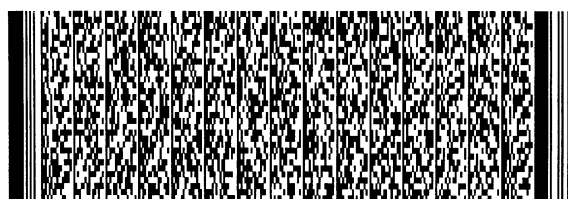


五、發明說明 (7)

一個RAM界面40連接於一個顯示RAM 42，以儲存欲顯示在該LCD面板14上的角色等。所示之可攜式遊戲機11具有數個連接器，諸如24與51。在圖2所示之實例中，該連接器24用以將卡匣12安裝於該CPU主體23，同時連接器51用以連接此可攜式遊戲機與其他可攜式遊戲機(未圖示)。此處，須注意該ROM 30儲存一種全面性控制該LCD面板14的OS、該顯示驅動電路35、該通信控制部分50等。

此處，圖2所示之可攜式遊戲機11裝上儲存根據本發明板遊戲程式的卡匣12。更明確地說，卡匣12經由該連接器24連接於CPU主體23。在此等情況下，當按下電源鍵或是重設鍵啟動該可攜式遊戲機時，該CPU核心26開啟儲存於ROM 30的OS。因此，初始化該可攜式遊戲機整體，移動儲存在該卡匣12中之至少部分該板遊戲程式與資料二者，並記憶在RAM 28與顯示RAM 42中。因此，該RAM 28可作為所舉例之可攜式遊戲機中之主要記憶體般操作。在此狀態下，該CPU核心26根據該玩家的操縱與顯示於該LCD面板14上的資料進行該板遊戲。經由該顯示RAM界面存取顯示RAM 42、自該顯示RAM 42讀取該資料(諸如角色等)，以及經由該顯示驅動電路35將讀出之資料送到LCD面板14，進行此種資料顯示作用。

現在，將描述有關上述骰子遊戲作為本發明板遊戲之實例。在該骰子遊戲中，首先準備大量骰子，其數量超過500個，而且具有各種能力與等級。將此等骰子分成五組或五類。開始時，形成一個牌組，其係在玩該骰子遊戲之



五、發明說明 (8)

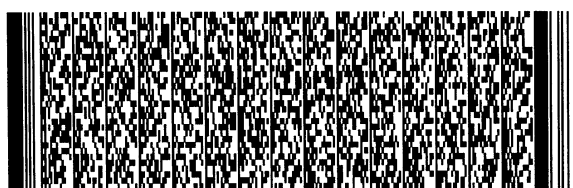
前，由十三或十五個骰子組成。

此處，須注意各個骰子具有六個具有花色作為記號的平面，而且由該骰子上的花色以及其繪製顏色分類不同能力與等級。

參考圖3與4，下文說明一個骰子實例。如圖3所示，該骰子遊戲中使用之骰子具有立方體形狀以及花色，此等花色繪製在這六個平面上，而且與一般骰子的點不同。至於所示之骰子，六個不同花色分別繪製在個別平面上。其顯示所示之骰子每種花色朝向出現的機率為六分之一。不過，每次扔擲骰子時各個花色的數目可能不同。

圖3舉例之骰子以圖4所示之方式展開，形成排列在一個板(未圖示)上的六個格子之局部路徑。當此種展開骰子或局部路徑排列在該板上時，具有此等花色的表面與該板接觸，因此稱為前面。因此，於該板上展開該骰子時，在該前面的花色變得無法直接看見。如圖4所示，當該骰子展開成該局部路徑時，自該局部路徑上之骰子彈出一個預定為該骰子的怪獸，並站在該局部路徑的預定格子上。圖4中，顯示之展開骰子或局部路徑作為實例以求清晰，但是亦可能以各種其他構造展開。

此處，參考圖3與4說明繪製在該骰子每個平面上的各種花色。在所示骰子的六個平面中，該平面中第一個平面S11具有一個魔法花色，其代表使用或進行魔法，而第二個平面S12具有一個召喚花色，其表示當該骰子展開時，自該板上之骰子召喚一個怪獸。



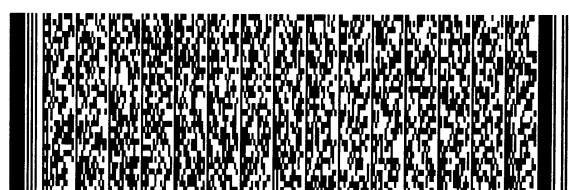
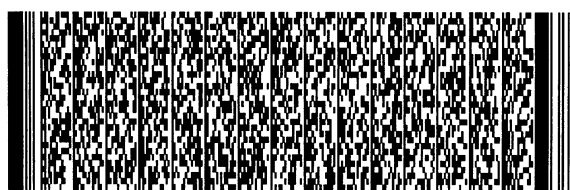
五、發明說明 (9)

另外，第三個平面S13具有捕捉花色，其代表捕捉任何其他怪獸，而第四個平面S14具有前進或移動花色，其代表一個怪獸沿著第四個平面S14上的箭頭移動或前進。此外，第五個平面S15具有防禦花色，其代表一種防禦能力，而第六個平面S16具有一個攻擊花色，其代表一種攻擊能力。因為第四個平面S12上貼著數字"2"，所以該舉例的骰子可以沿著箭頭移頭該怪獸兩格。

在所示之花色中，除了召喚花色之外，當該魔法、捕捉、前進、防禦與攻擊花色朝向出現時，每次都可以儲存在一個花色池中。此種儲存的花色可用來影響自己或對手的怪獸。

例如，將該骰子滾擲在板上時，假設第四個平面S14朝上。因此，當數字"2"貼在該前進花色時，將兩個前進花色儲存在該玩家的花色池中。該玩家可以以兩個前進花色的成本，在該板上移動一個怪獸兩格。

在圖3與4所示之骰子中，召喚花色僅繪製在六個平面之一。此顯示扔擲所示之骰子來召喚怪獸的機率等於六分之一。換言之，很難使用所示之骰子召喚該怪獸。將此情況納入考慮，分別以畫在每個骰子上的召喚花色數字將該骰子分成四組，並且經由相當於該召喚花色數字，將該怪獸分成第一至第四等級。更明確地說，由單一召喚花色之骰子出現的怪獸分成第四級，而由二、三與四個召喚花色之骰子出現的怪獸分成第三、第二與第一級。此情況下，第四級怪獸的攻擊與防禦能力高於其他等級，而第三級



五、發明說明 (10)

怪獸的攻擊與防禦高於第二與第一級怪獸的攻擊與防禦能力。

由此情況看來，很容易瞭解圖4與5所示之骰子具有第四級怪獸，因為第二個平面S12上的召喚花色中表示數字"2"。

在上述骰子遊戲期間，每個玩家自其各自準備的玩家牌組取出三個骰子，同時將這三個骰子扔擲在該板上。若這三個骰子中，至少兩個骰子的召喚花色直接朝上，由該玩家選擇至少兩個骰子其中之一，並在該板上展開，形成由六格子組成的局部路徑(換言之，城樓)。將該局部路徑放置在該板上，並依序自該玩家基地擴張到對手基地。在此情況中，該展開骰子或局部路徑每個格子或平面提供單位路徑。因此，在該板上展開每個骰子並形成局部路徑時，該骰子的怪獸出現，並站在該局部路徑上，等待對手怪獸到達。

另一方面，當該滾擲的骰子上出現召喚花色以外的剩餘花色時，將每個花色依序儲存在花色池中。可以在該骰子遊戲期間使用此等儲存花色，並以其成本帶來預定效果，諸如前進、攻擊、防禦、魔法與捕捉。

結合展開的局部路徑，由該玩家基地朝向對手基地形成一個途徑，形成的怪獸穿過該途徑，並向對手基地前進，以減少對手的生命點數。最後，當玩家之一的生命點數等於零時，遊戲結束。

上述骰子遊戲係在想像世界中進行，而且如前述，無



五、發明說明 (11)

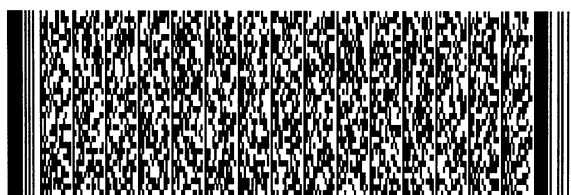
法簡單地製成電腦遊戲。更明確地說，必須考慮決定花色朝上、選擇展開骰子的構造、決定展開的骰子出現之每個怪獸的位置與移動方向等方式。

現在，說明本發明一個實施例的板遊戲，作為該骰子遊戲之實例，以解進上述問題。

參考圖5A至5F，以及圖3與4，舉出可藉由展開每個骰子形成之局部路徑(換言之，城樓)實例。在展開每個骰子的骰子遊戲中，該局部路徑必須置於該板上，如此每個局部路徑不會與先前排列在該板上的局部路徑重疊。此外，當三個滾擲在該板上的骰子當中，至少兩個骰子係召喚花色朝上時，每個玩家必須考慮自所選擇的骰子中出現之怪獸的攻擊與防禦能力，選擇其中一個骰子。選擇該骰子之後，必須在一個螢幕上顯示所選擇骰子中之怪獸影像以及其屬性，例如該攻擊與防禦能力。

參考圖6，將示為60a、60b與60c三個骰子滾擲在板61上。在所示實例中，兩個骰子60a與60b停在板61上，因而決定朝上花色，同時剩餘的骰子60c不決定其花色。為了決定該骰子朝上的每個花色，本發明實施例使用亂數。更明確地說，該玩家選擇每個骰子時決定該亂數種源，自該種源產生一組亂數，而且該亂數組每個數目與每個骰子的花色一致。在此等情況下，在操縱時間內由該玩家選擇性該亂數組之數目，並拾起作為決定數目。該決定數目相當於朝上花色。

此情況下，可以在板61上同時滾擲三個骰子，並且可



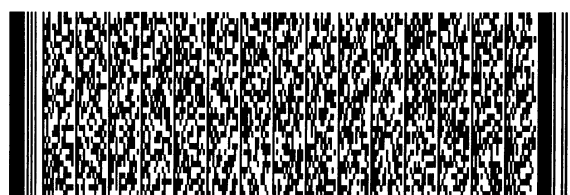
五、發明說明 (12)

以使用亂數組決定這三個骰子朝上花色。或者，可以個別決定該骰子每個朝上花色。該操縱時間可由計時器等決定的時間取代。

參考圖7，假設圖6所示影像上，圖6所示兩個骰子之召喚花色朝上，而且由該玩家展開選定的骰子之一。結果，假設螢幕上顯示圖7所示之影像。在該範例螢幕上，顯示出一個裝甲火龍與其名稱及屬性。由圖7可以容易瞭解，該裝甲火龍的屬性為打擊點H.P. (換言之，生命點數) 為40，攻擊能力(由"劍"表示)為30，防禦能力(由"盾"表示)為10，而且等級為1。此外，該裝甲火龍具有稱之為"吸收"的捕捉能力與稱之為"龍之攻擊"的魔力。

當召喚圖7所示之裝甲火龍作為展開該骰子時之怪獸時，該攻擊能力為30的裝甲火龍會壓倒防禦能力低於30的任何其他怪獸。此外，當該防禦能力為10的裝甲火龍受到攻擊能力高於10的其他怪獸攻擊時，會輸給其他怪獸，並自該螢幕上消除。

由玩家選擇該骰子選定圖7所示之怪獸後，該LCD面板14(圖1A與1B)上顯示許多局部路徑(示於圖8)，供該玩家選擇。換言之，圖7所示之怪獸影像切換成圖8所示之局部路徑選擇影像。至於該局部路徑選擇影像，圖4與5所示之局部路徑以編號為(1)至(7)之第一至第七路徑圖型形式出現在LCD面板14上，供該玩家選擇。該玩家移動圖8中之三角形表示的游標選擇路徑圖型(1)至(7)之一。在所示實例中，雖然所有局部路徑顯示在單一螢幕上，不過該玩家可



五、發明說明 (13)

以依序拉動每個局部路徑捲軸，選擇每個局部路徑。此外，編號為(1)至(7)之第一至第七局部路徑各者均具有怪獸位置或格子，其由每個圖型中之叉叉表示，而且怪獸位於該位置。

現在，由玩家選擇此等局部路徑之一作為選定之局部路徑，該玩家操縱該可攜式遊戲機11(圖1A與1B)之操縱面板15上的操縱鈕111，以調整該選定局部路徑的角度，並將其引向該板61上的所需位置(圖6)。如此，該選定之局部路徑位於板61上，其附接在該玩家基地，或是與先前排列的局部路徑連接。

參考圖9，說明板61上每個局部路徑(示於圖8)。如圖9所示，由四個格子形成的玩家基地64係沿著該板一側放置，而對手基地(未圖示)亦沿著該板對面放置。該該玩家滾擲三個骰子，而且至少兩個骰子上出現召喚花色。該該玩家自召喚花色朝上之骰子當中選擇一個骰子，另外在圖8所示之局部路徑影像上選擇此等局部路徑之一。所選定的局部路徑位於圖9所示之板61上。此情況下，須注意第一個局部路徑必須與玩家基地64接觸，如圖9所示。

在圖9所示實例中，當該玩家所滾擲的至少兩個骰子顯示該召喚花色時，選擇圖8所示之局部路徑(1)，並在該板61上排列成與該玩家基地64接觸之65(1)。實際上，雖然所選定的局部路徑65(1)之預定格子亦顯示一個怪獸影像，但是為了簡潔說明起見，圖9省略此怪獸。

圖9所示實例中，在對手輪過之後，該玩家再次選擇



五、發明說明 (14)

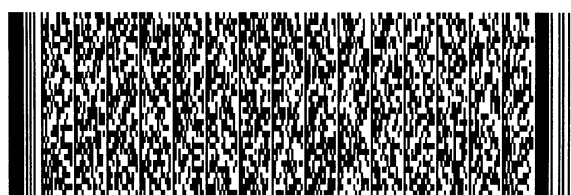
第二個局部路徑65(2)，並將其排列成與第一局部路徑65(1)接觸。另外，依次局部路徑65(3)、65(7)、65(2)與65(5)，並排列在圖9之板61上，形成朝向對手基地擴張之途徑。雖然圖9中並未畫出，不過，如同局部路徑65(1)，怪獸出現在每個局部路徑65(2)、65(3)等各者上。

每個怪獸不僅與任何其他怪獸戰鬥，而且亦能以儲存在花色池中之花色成本進行其他作用，諸如捕捉、魔法、移動等。

此外，由沿著板61邊界排列的局部路徑65(2)可以明白，各個局部路徑必須排列或放置在板61上，使其不會超出板61邊界。若任何局部路徑排列超出該板61邊界，此種排列會被拒絕。

由上述說明很容易瞭解，本發明的骰子遊戲亦可以定義為一種將自有的局部路徑平面朝對手基地擴張的板遊戲。在此處，各個局部路徑最好彼此不同，如圖8與9所示。

茲參考圖10與11，將說明本發明實施例的遊戲裝置，而且其可為例如图1A、1B與2所示之可攜式遊戲機、遊樂場用遊戲機、電腦等。該遊戲裝置可以任何速率執行圖10所示之遊戲程式的骰子遊戲或板遊戲。此處，該說明係假設準備儲存本發明板遊戲之遊戲程式的卡匣12(圖2)作為記錄媒體，並將彼附接於可攜式遊戲機11上，如本發明之遊戲裝置般操作。在此等情況下，假設自卡匣12將該遊戲程式部分轉移到RAM 28。讓該可攜式遊戲機的玩家或進行



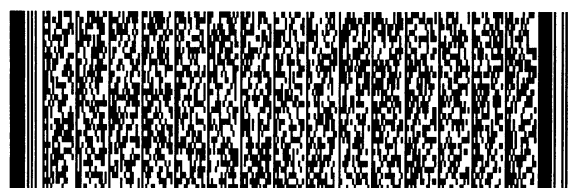
五、發明說明 (15)

者選擇單人模式，並與該可攜式遊戲機內的電腦競賽，玩該板遊戲。該板遊戲開始時，在步驟S1時，於CPU主體23內進行設定操作，藉由選擇該骰子形成骰子牌組。形成該牌組後，進行步驟S2，該步驟中由玩家自該骰子牌組選擇三個骰子。

以下列方式在該CPU主體中進行上述操作。圖11中，在該CPU核心26的命令處理器71控制之下，自該RAM 28讀出該程式，並由該命令處理器71處理之。以該命令處理器71的處理結果為基準，驅動一個影像顯示部分72。該影像顯示部分72控制圖2所示之影像驅動電路35、該RAM界面40及顯示RAM 42，在LCD面板14上顯示設定影像、骰子影像、牌組影像等。

回頭參考圖10，該玩家操縱該操縱鈕111，在該板上滾擲這三個骰子(步驟S3)。滾擲這三個骰子係觀看著LCD面板14進行。此情況下，圖11所示之命令處理器71經由該影像顯示部分72使LCD面板14顯示板61與每個玩家的基地(諸如64)，並對骰子判斷部分73提供骰子資料。在舉列之實例中，該骰子資料包括選定的骰子之種類、每個選定的骰子之花色、自每個骰子出現的每個怪獸、每個怪獸的屬性，並自RAM 28讀出，送到骰子判斷部分73。由此，很容易瞭解RAM 28包括一個骰子資料儲存部分，其儲存上述骰子資料。

圖10中，該骰子判斷部分73於步驟S4判定三個骰子朝上的召喚花色數目。步驟S4的判斷係有關於扔擲在該板61



五、發明說明 (16)

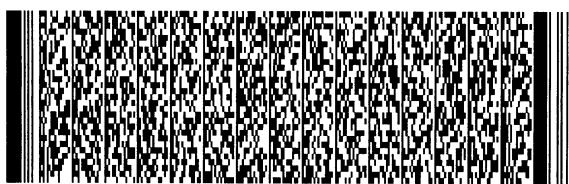
上的三個骰子朝上出現之花色是否為兩個以上召喚花色。

最後，該骰子判斷部分73藉由使用亂數產生器74提供的亂數組，以及操縱該操縱面板15所提供的計時信號進行判斷操作。因此，由該骰子判斷部分73決定這三個骰子各者朝上出現的花色，並經由影像顯示部分72與顯示驅動電路35顯示在該LCD面板14上。隨後，於圖10的步驟S4中，該骰子判斷部分73判斷召喚花色數目是否小於二。當該召喚花色以外之花色朝上(步驟S4：否)時，將該花色數目送到花色池75，並儲存於該處(步驟S5)。

現在，假設一個局部路徑儲存器76事先自RAM 28載入局部路徑資料。此情況中，當該骰子判斷部分73判斷兩個以上骰子顯示召喚花色時(步驟S4：是)，步驟S4進行到步驟S6。

在步驟S6時，該玩家觀看LCD面板14選擇欲展開的骰子及相對應於該骰子的怪獸。在選擇該骰子與怪獸期間，在由命令處理器71操作的怪獸影像讀出控制部分80的控制之下，經由LCD面板14上的影像顯示部分72顯示欲展開的骰子與相對應的怪獸(圖11)。

圖10中，該步驟S6之後為步驟S7，該步驟當中，於選定展開的骰子之後，決定該局部路徑之一。步驟S7中，該局部路徑儲存器76在命令處理器71控制之下插入一個活動狀態，顯示該LCD面板14上之候選局部路徑(示於圖8)。如此，該局部路徑儲存器76作為儲存許多局部路徑的儲存部分。



五、發明說明 (17)

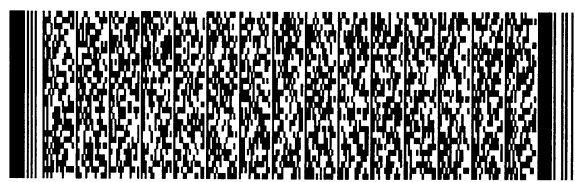
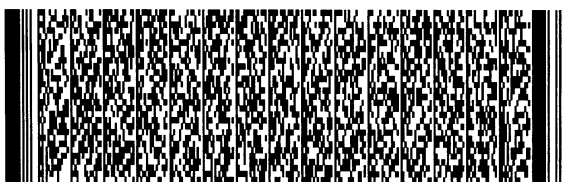
在步驟S7選擇該局部路徑之一時，進行步驟S8，驅動路徑排列控制部分78(圖11)，並將選定的局部路徑排列在板61上。此時，該命令處理器71存取該怪獸影像讀出控制部分80，自RAM 28讀出相對應怪獸資料。此等讀出之怪獸資料係經由影像顯示部分72與顯示驅動電路35，在LCD面板14上顯示成怪獸影像。

此外，該路徑排列控制部分78判斷選定的局部路徑是否超出板61的邊界，然後依選定之局部路徑不超出該板邊界條件下排列選定的局部路徑。

圖10中，步驟S8之後為步驟S9，判斷排列在板61上的怪獸之間是否進行戰鬥。當該怪獸之間進行戰鬥(步驟S9：是)時，於步驟S10進行處理，決定輸贏。圖11中進行的此種輸贏處理係利用在該怪獸影像讀出控制部分80、影像顯示部分72、花色池75與該命令處理器71控制之下操作的操作控制部分77進行。

當步驟S9未進行任何戰鬥，或是步驟S10之輸贏處理完成之後，進行步驟S11，以判斷該玩家的生命點數是否降至零。若該生命點數(LP)變成零，該板遊戲結束。

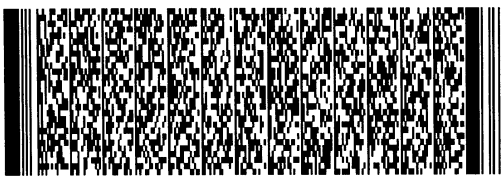
如上述，操作該局部路徑儲存器76與該路徑排列控制部分78，在該LCD面板14所顯示的板上，依玩家指示將該玩家選定的局部路徑朝對手基地排列。此情況中，該路徑排列控制部分78決定每個局部路徑是否位於該板上，而且判斷該局部路徑是否與已排列在板61上的任何其他局部路徑重疊。



五、發明說明 (18)

因此，本發明的板遊戲可進行一種遊戲，使每個玩家依次排列各個局部路徑，擴展玩家的領域。此外，本發明之遊戲結合一種骰子遊戲與一種板遊戲，提供一種更有趣的遊戲。

雖然已結合單一個實施例說明本發明，不過熟習本技藝者能以各種其他方式進行本發明。例如，可適用於一種不使用任何骰子，而且將各種局部路徑排列在一個板上的板遊戲。



圖式簡單說明

圖1A與B顯示說明一種根據本發明之可攜式遊戲機或是可作為遊戲裝置之機器的遊戲模式之示意圖；

圖2顯示一個包括在圖1A與1B中各個遊戲機內之CPU主體的略圖；

圖3顯示一個用於本發明骰子遊戲之骰子立體圖；

圖4顯示說明圖3所示的骰子展開狀態用之圖；

圖5A至5F顯示由類似圖4之展開骰子形成的各種不同局部路徑；

圖6顯示說明本發明骰子遊戲用之影像；

圖7顯示當該骰子展開時，可能自該骰子出現之怪獸實例；

圖8顯示說明選擇局部路徑時所顯示之影像用的圖；

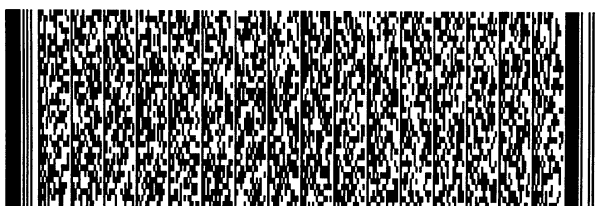
圖9顯示說明本發明遊戲影像用之圖；

圖10顯示說明根據本發明實施例之骰子或板遊戲用之流程圖；

圖11顯示進行圖10所示操作之遊戲裝置的略圖。

【符號說明】

- 11 可攜式遊戲機
- 111 操縱鈕
- 112 選擇鈕
- 12 卡匣
- 13 通信纜線
- 14 面板



圖式簡單說明

- 15 操縱面板
- 23 CPU 主體
- 24 連接器
- 26 CPU 核心
- 28 RAM
- 30 ROM
- 31 緩衝器
- 35 驅動電路
- 40 RAM 界面
- 42 顯示RAM
- 50 通信控制部分
- 51 連接器
- 60a、60b、60c 骰子
- 61 板
- 64 玩家基地
- 65 局部路徑
- 71 命令處理器
- 72 影像顯示部分
- 73 骰子判斷部分
- 74 亂數產生器
- 75 花色池
- 76 局部路徑儲存器
- 77 操作控制部分
- 78 路徑排列控制部分



圖式簡單說明

80 怪獸影像讀出控制部分

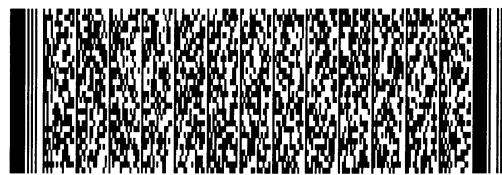
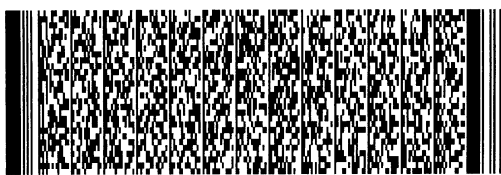


四、中文發明摘要 (發明之名稱：利用一可展開之骰子進行之遊戲裝置、影像顯示裝置及電腦可讀取記錄媒體)

在一種遊戲裝置中，準備許多供逐一選擇的局部路徑，並排列在該板上，使該局部路徑不與任何其他局部路徑重疊，其中該遊戲裝置係藉由組合局部路徑，自一個玩家朝向對手處擴展板上形成的各個區域。此情況下，每個局部路徑位於該板上，而且不會超出板邊界。此種局部路徑可以由展開的骰子形成。

英文發明摘要 (發明之名稱：GAME DEVICE, IMAGE DISPLAY DEVICE, AND COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM PERFORMED BY USING AN OPENABLE DICE)

In a game device for use in extending each region formed on a board by a combination of partial paths, from a player to an opponent, a plurality of the partial paths are prepared to be selected one by one and are arranged on the board without any overlap with any other partial paths. In this event, each partial path is located on the board and does not exceed a board boundary. Such partial paths may be formed by opening dice.



六、申請專利範圍

的局部路徑；以及

一處理裝置，用於處理自該儲存裝置讀出之局部路徑，使該顯示監視器顯示欲選擇之局部路徑，並依序將每個選定的局部路徑排列在所顯示之板上。

6、如申請專利範圍第5項之影像顯示裝置，更包括：

一裝置，用於儲存複數個具有不同屬性，而且欲顯示在該顯示監視器上的骰子；以及

一裝置，用於展開選定的骰子，形成該局部路徑。

7、一種電腦可讀取記錄媒體，其儲存用以執行一板遊戲的程式，此板遊戲係利用顯示於一顯示監視器上之一板來玩，該程式包括下列步驟：

儲存複數個欲排列在該板上，而且形狀彼此不同的局部路徑；

選擇該顯示監視器上所示之局部路徑之一；以及

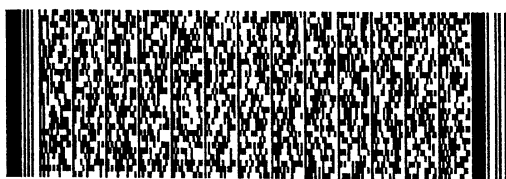
依序將選定的局部路徑排列在該顯示監視器所顯示之板上，俾連續地於該板上延伸所選擇之局部路徑所構成之一路徑。

8、如申請專利範圍第7項之電腦可讀取記錄媒體，更包括下列步驟：

準備一骰子牌組，其係由複數個具有不同花色的骰子組成；

自該骰子牌組選擇預定數目的骰子；

將該預定數目的骰子扔擲在該顯示監視器所顯示的板上；



六、申請專利範圍

判斷扔擲該板上的骰子是否符合預定條件，使得可以在該板上展開選定的扔擲骰子，並於儲存步驟時，使得選定的扔擲骰子對應於儲存步驟中所儲存的局部路徑。

9、如申請專利範圍第8項之電腦可讀取記錄媒體，其中該判斷步驟包括下列步驟：

監視該扔擲骰子上的花色組合；以及

偵測該花色組合是否符合預定條件。

10、如申請專利範圍第9項之電腦可讀取記錄媒體，其中當該扔擲骰子上出現特定花色作為花色組合時，符合該預定條件。

11、如申請專利範圍第10項之電腦可讀取記錄媒體，其中該特定花色係決定該骰子的召喚花色。

12、如申請專利範圍第8項之電腦可讀取記錄媒體，其中扔擲在該板上的骰子預定數目等於三。

13、如申請專利範圍第10項之電腦可讀取記錄媒體，包括下列步驟：

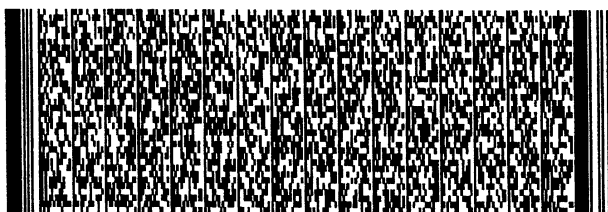
產生每個骰子的亂數組；以及

該亂數組決定特定花色的產生。

14、如申請專利範圍第7項之電腦可讀取記錄媒體，更包括下列步驟：

偵測選定之局部路徑是否超出該顯示監視器所顯示的板邊界；以及

該排列超出該邊界時，拒絕將該選定的局部路徑排列在該板上。



圖式

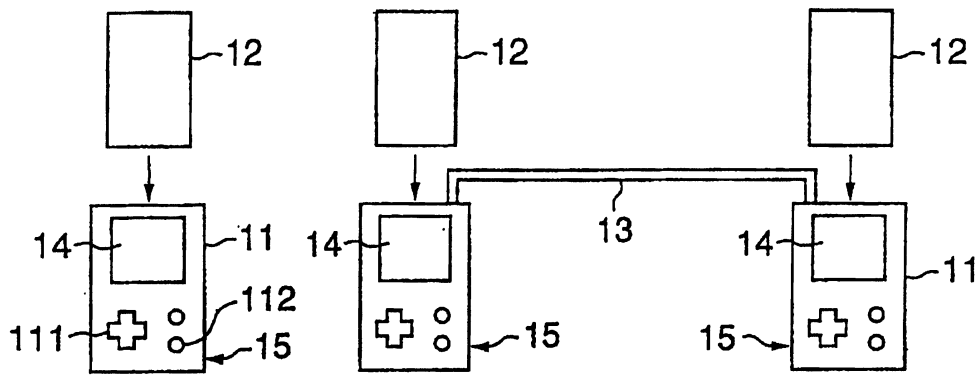


圖 1A

圖 1B

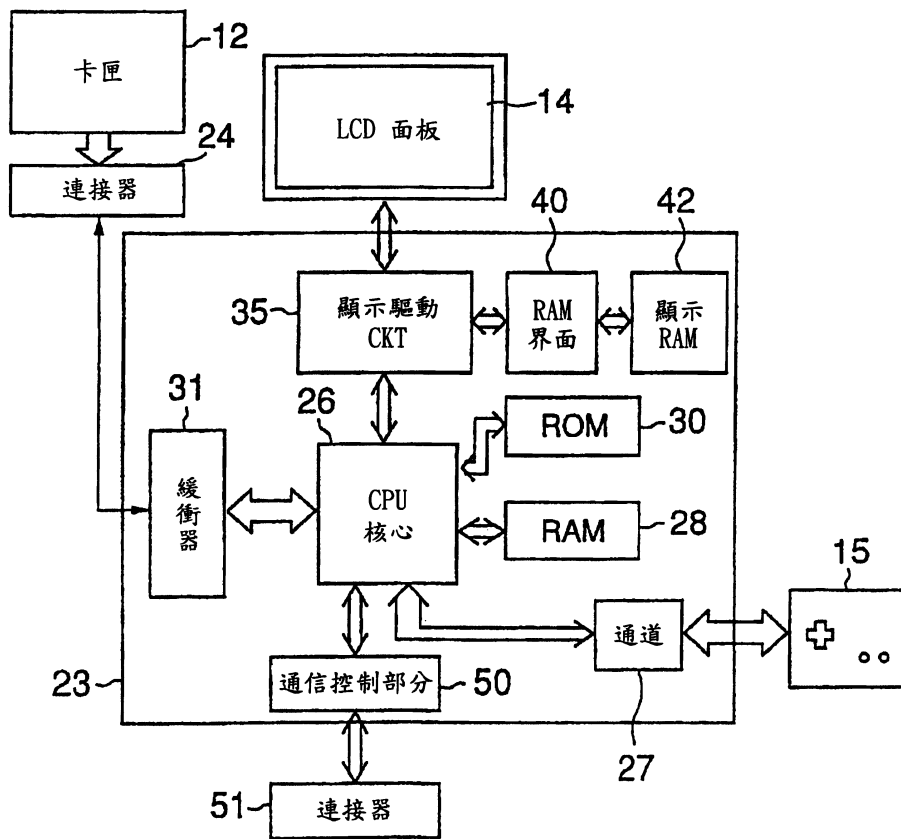


圖 2

圖式

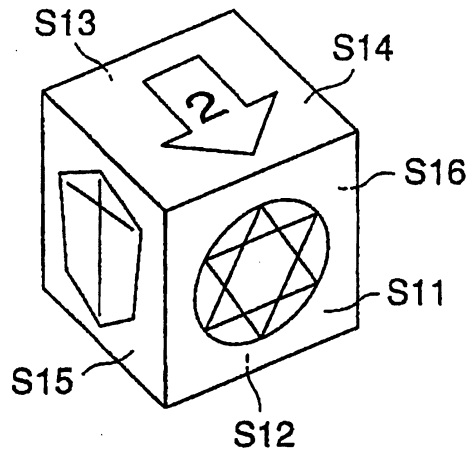


圖 3

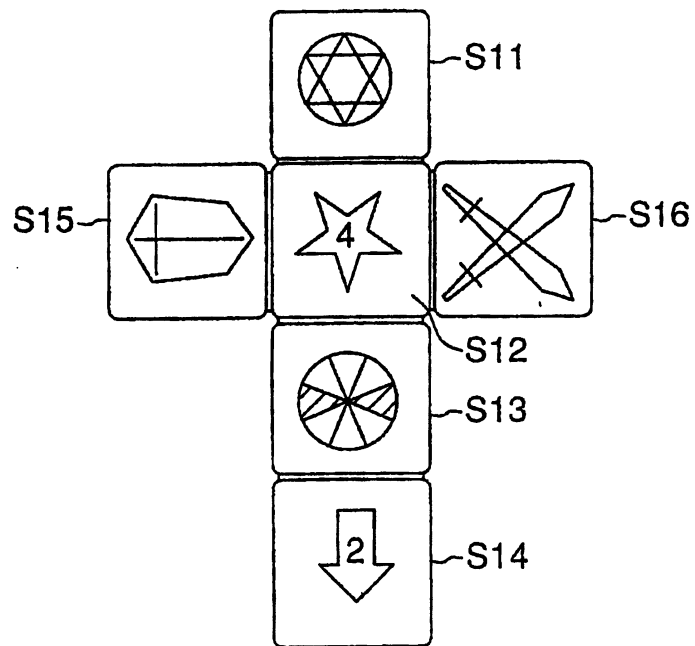


圖 4

圖式

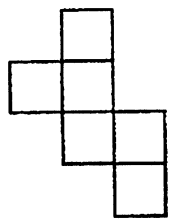


圖 5A

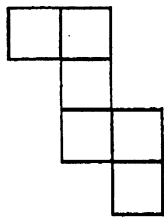


圖 5B

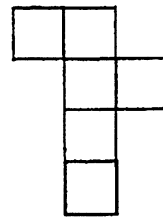


圖 5C

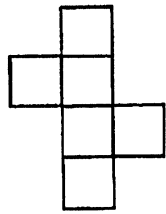


圖 5D

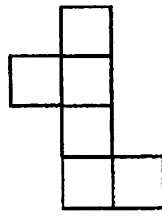


圖 5E

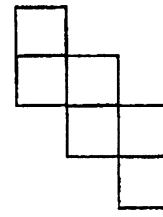


圖 5F

圖式

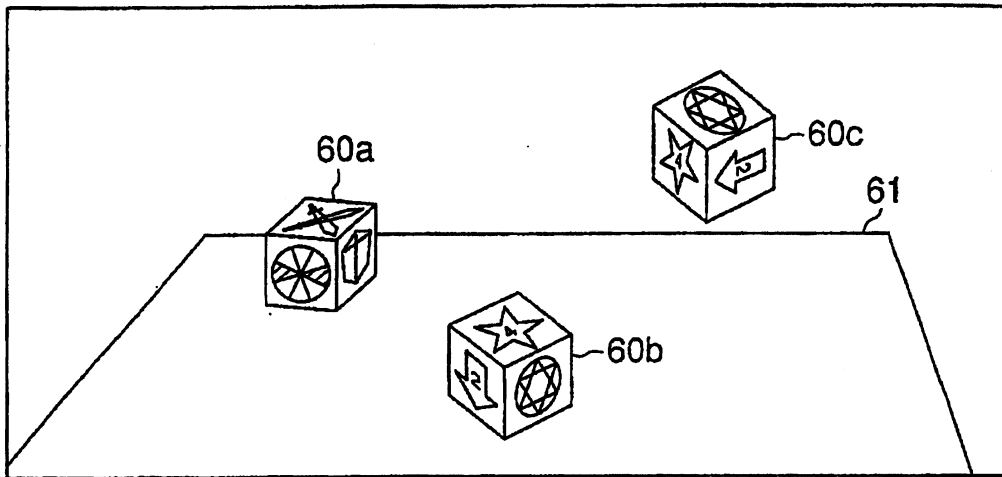


圖 6

圖式























	<table border="0"> <tr> <td data-bbox="1173 1086 1220 1131">龍</td> <td data-bbox="1173 1545 1220 1668">等級 1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1077 1019 1125 1198">H.P. 40</td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1019 1061 1198">  30 </td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="909 1019 981 1198">  10 </td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="742 1008 798 1086">  </td> <td data-bbox="742 1254 790 1355">吸收力</td> </tr> <tr> <td data-bbox="742 1086 798 1164">  </td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="646 1008 726 1086">  </td> <td data-bbox="670 1254 710 1388">龍之攻擊</td> </tr> <tr> <td data-bbox="646 1086 726 1164">  </td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="646 1164 726 1243">  </td> <td></td> </tr> </table>	龍	等級 1	H.P. 40		 30		 10			吸收力				龍之攻擊				
龍	等級 1																		
H.P. 40																			
 30																			
 10																			
	吸收力																		
																			
	龍之攻擊																		
																			
																			
<p style="text-align: center;">裝甲火龍</p>																			

圖 7

圖式

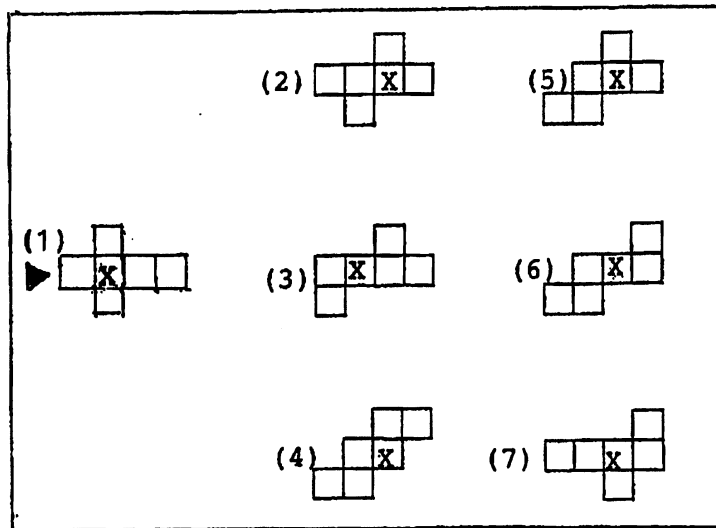


圖 8

圖式

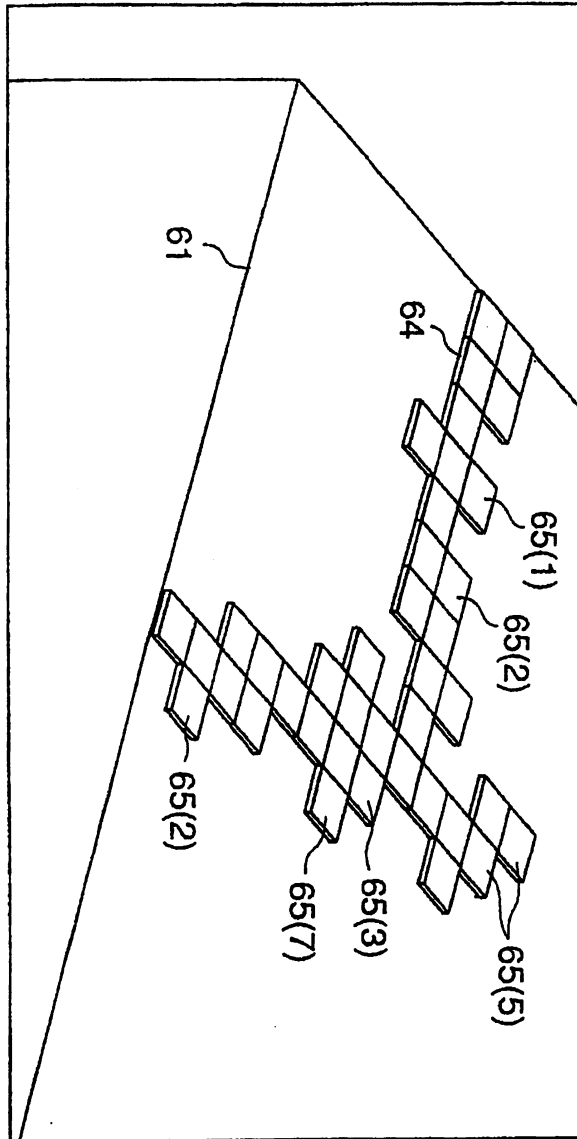


圖 9

圖式

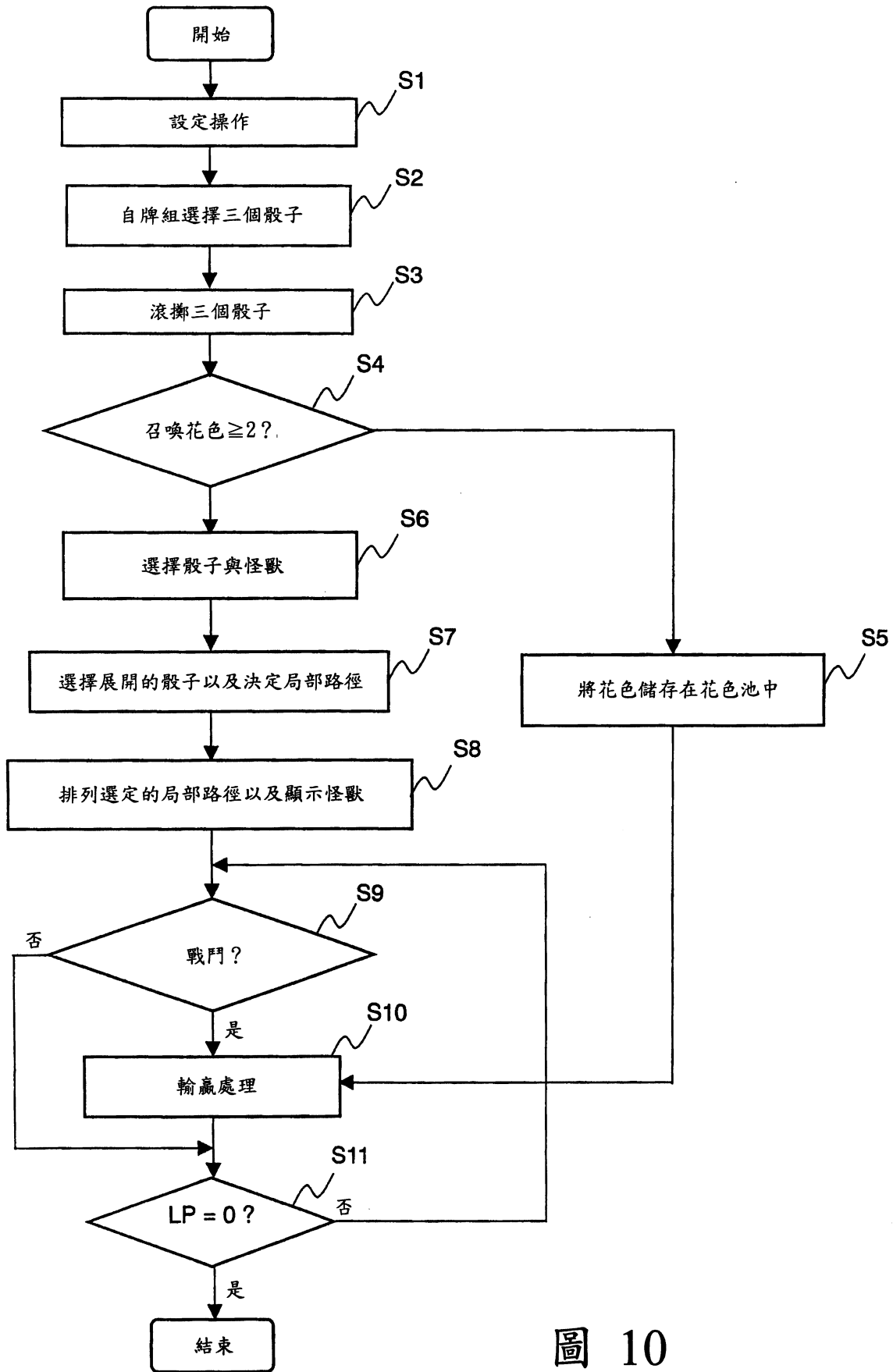


圖 10

圖式

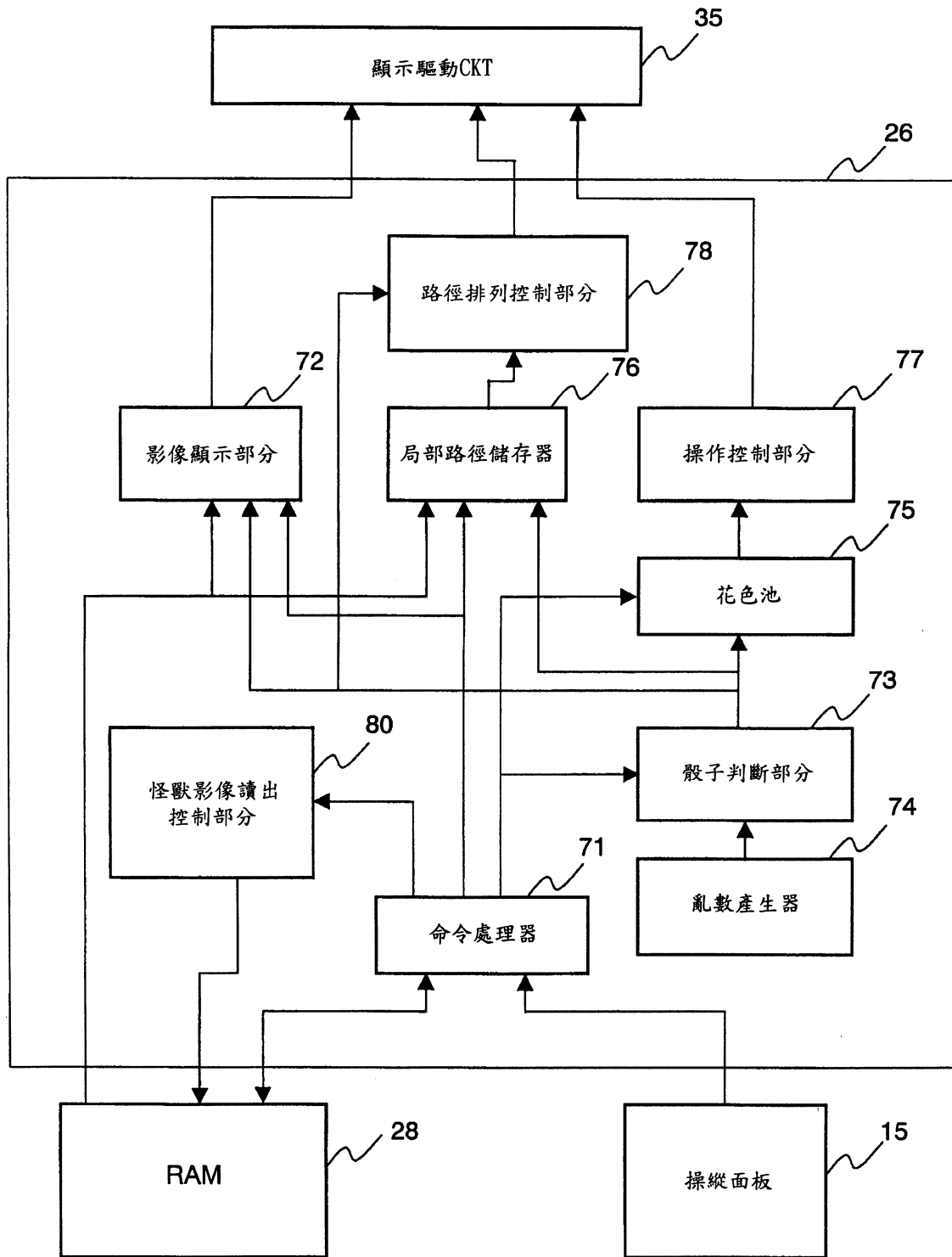


圖 11

六、申請專利範圍

1、一種遊戲裝置，用以執行一板遊戲，此板遊戲則利用顯示於一顯示監視器上之一板來玩，該遊戲裝置包括：

一儲存裝置，用以儲存複數個欲放置在該板上之局部路徑；

一裝置，用以在該顯示監視器上顯示所選擇局部路徑；以及

一排列裝置，用以將該選擇局部路徑排列在該顯示監視器所顯示之板上，俾連續地於該板上延伸所選擇之局部路徑所構成之一路徑。

2、如申請專利範圍第1項之遊戲裝置，其中該板上每個局部路徑決定每個玩家的遊戲範圍。

3、如申請專利範圍第1項之遊戲裝置，其中該排列裝置包括：

一判斷裝置，用以判斷每個局部路徑是否超出所顯示之板；

一裝置，用以將每個局部路徑放置在該板上，於每個局部路徑不超出該板時，使與該板上每個局部路徑不會彼此重疊。

4、如申請專利範圍第1項之遊戲裝置，更包括：

一裝置，用於在所顯示之板上展開一個骰子，形成每個局部路徑。

5、一種影像顯示裝置，用以在顯示監視器上顯示一個板，以進行板遊戲，該影像顯示裝置包括：

一儲存裝置，用於儲存複數個顯示在該顯示監視器上

