



(19)中華民國智慧財產局

(12)新型說明書公告本

(11)證書號數：TW M466705 U

(45)公告日：中華民國 102 (2013) 年 12 月 01 日

---

(21)申請案號：102201483

(22)申請日：中華民國 102 (2013) 年 01 月 23 日

(51)Int. Cl. : *A63F13/00 (2006.01)*

(71)申請人：宇峻奧汀科技股份有限公司(中華民國)USERJOY TECHNOLOGY CO., LTD. (TW)  
新北市中和區建八路2號17樓之8

(72)新型創作人：張哲銘 (TW)

申請專利範圍項數：7 項 圖式數：2 共 13 頁

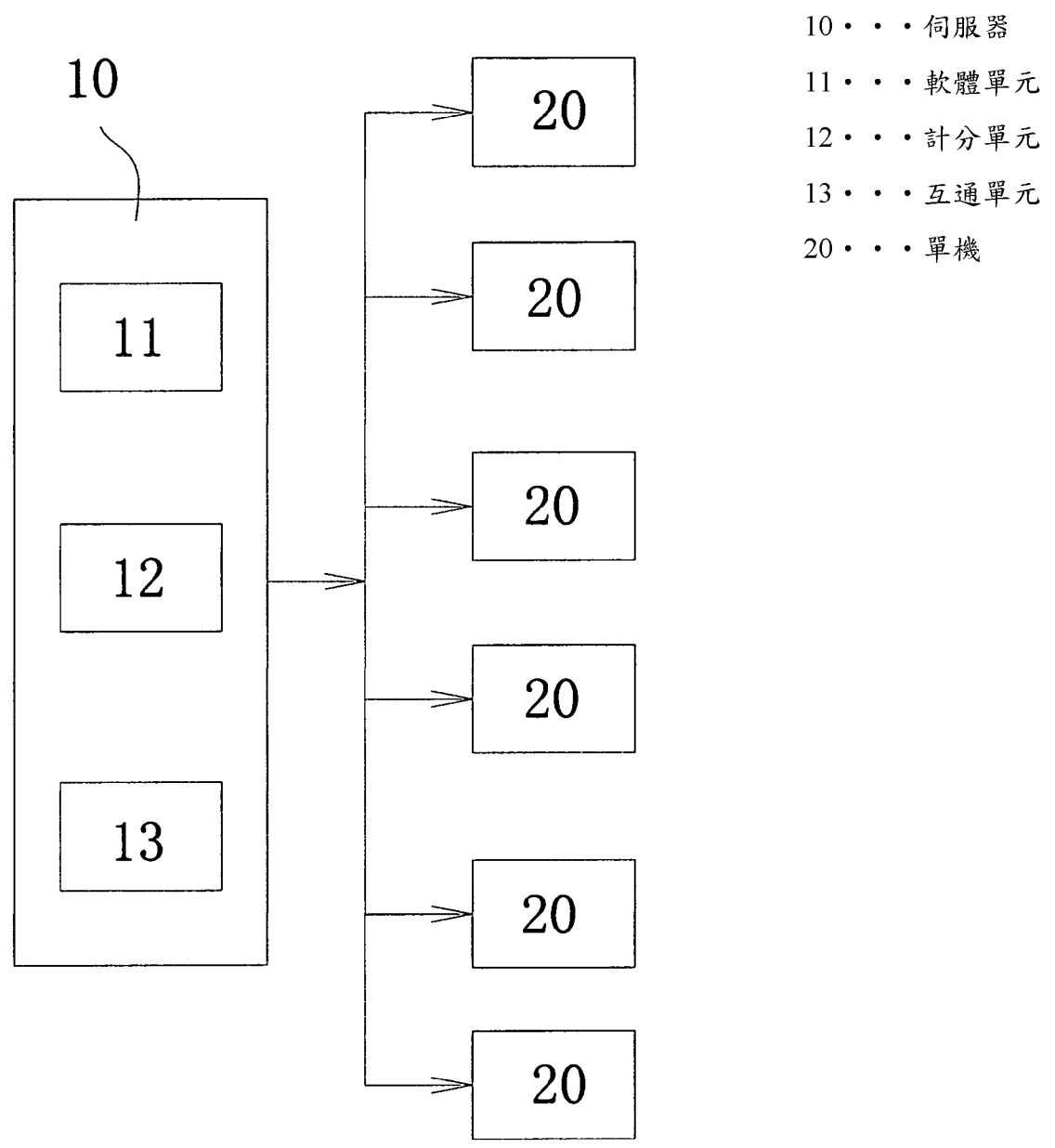
---

(54)名稱

具有互動之吃角子老虎遊戲機

(57)摘要

一種具有互動之吃角子老虎遊戲機，由一伺服器及數台連線於伺服器之單機所組成，其包含有軟體單元、計分單元及互通單元，其中，軟體單元提供各個單機遊戲畫面與操作模式，計分單元則儲存各個單機的遊戲成績，互通單元將獲獎者互通於彼此，且也可提供彼此交談之互動傳輸，藉此，使吃角子老虎遊戲更加活潑多元化。



第一圖

102. 8. 28 年/月/日 修正 (修正)

# 新型專利說明書

## 公告本

(本說明書格式、順序，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※ 申請案號：102201483

※ 申請日：102. 1. 23

※ I P C 分類：A63F 13/00 (2006.01)

一、新型名稱：(中文/英文)

具有互動之吃角子老虎遊戲機

二、中文新型摘要：

一種具有互動之吃角子老虎遊戲機，由一伺服器及數台連線於伺服器之單機所組成，其包含有軟體單元、計分單元及互通單元，其中，軟體單元提供各個單機遊戲畫面與操作模式，計分單元則儲存各個單機的遊戲成績，互通單元將獲獎者互通於彼此，且也可提供彼此交談之互動傳輸，藉此，使吃角子老虎遊戲更加活潑多元化。

三、英文新型摘要：

四、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第(一)圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

10……伺服器

11……軟體單元

12……計分單元

13……互通單元

20……單機

## 五、新型說明：

### 【新型所屬之技術領域】

本創作「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，尤指提供吃角子老虎機具有多元變化及具互動聊天功能之遊戲效果者。

### 【先前技術】

吃角子老虎機 (slot machine)，又另稱拉霸機，原來是一種常見於賭場的遊戲機，甚至有專玩角子機的娛樂場所，玩法是將預定的硬幣投入，接著於遊戲機上會隨機出現不同圖案，如停定時出現預設圖案或特定相同圖案連線者，即依其賠率勝出。

隨著數位電子的興起，吃角子老虎機已從原始的固定機台的設計，發展成現今電腦控圖與進階式遊戲，先有多線式老虎機 (multi-line slots)、然後電動老虎機 (video slots) 出現，給與遊戲設計者更多創造的空間，因為它們全是電腦控制，許多電動老虎機可以接線，建立快速成長的累進積分。

而吃角子老虎機也因應著法律的規定，只能在特定場合允許具有投機博採金的營業方式，於其它社會場合或網路只能具有非投機的娛樂性功能；而此種純娛樂性的吃角子老虎機與投機博彩的吃角子老虎機只在於博奕與否的差別，其操作及遊戲方式兩者並無差異，因此其娛樂性始終無法提高。

**【新型內容】**

本創作「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，可提供玩者有多種場面之選擇及玩者間互通交談功能，使其更具有娛樂價值。

本創作包括有伺服器與數台單機連線，伺服器包括軟體單元、計分單元及互通單元，其中，軟體單元提供各個單機遊戲畫面與操作模式，有別於往昔單一操作界面的無趣單調的缺失，而具有多元的選擇畫面，基本有選擇組別、組團的程序畫面，以及進入遊戲的四個畫面，即遊戲選擇畫面、遊戲風格選擇畫面、入座選擇畫面及遊戲主畫面，藉此增加其娛樂活潑性。且軟體單元更提供玩者可於遊戲畫面上與所有玩者進行交談，猶如談天室的功能，也就是藉著由螢幕上得知其他玩者的狀態，進而可以有多人可以彼此一起討論交談，而增加本遊戲的樂趣。

計分單元係將各個玩者所操作單機遊戲所得之分數統計，並將最高分者傳知互通單元。

互通單元除了可將各個單機成績作一比對，並將優勝者通知所有單機並顯示於螢幕，另外就是可以將玩者間的交談互相傳遞。一但有玩者獲得勝利，伺服器就會將此一訊息發送給所有玩者，並重新累計獎金。

### 【實施方式】

本創作「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，如第一圖所示，該伺服器 10 與數多台單機 20 連線，此數台單機 20 可與伺服器 10 同在一地區，或分組為不同地區，也可以遠方連線進行，該伺服器 10 連線的數多單機，可依玩者需要分組，如親朋組團進行遊戲並可相互聊天，也可選不設定玩者共玩，以及與多數玩者討論聊天。其中，伺服器 10 包括軟體單元 11、計分單元 12 及互通單元 13，而單機 20 則具備基本的主機、螢幕及鍵盤和滑鼠。

其中，軟體單元 11 提供各個單機 20 遊戲畫面與操作模式，有別於往昔單一操作界面的無趣單調的缺失，而具有多元的選擇畫面，基本有選擇組別 22、組團 23 的程序畫面，以及進入遊戲的四個畫面，即遊戲內容選擇畫面 24、遊戲風格選擇畫面 25、入座選擇畫面 26 及遊戲主畫面 27，如參考範例一，即為當玩者開始進入遊戲時所展現的第一畫面為遊戲內容選擇畫面 24，此遊戲內容選擇畫面 24 的設計，具有預定的仿真景的圖案，並有接待人員 241 歡迎的說明及遊客走動的畫面，令人宛如進入豪華寬敞的遊樂大廳般，且此畫面設有數項的遊戲選項 242，於此畫面上有九宮格、轉盤、撲克

牌、骰子等遊戲可選擇，正如遊樂場所有供人選擇所欲遊玩的項目，而緊接的是進入第二畫面為遊戲風格選擇畫面 25，如參考範例二，亦有接待人員 251 解說，遊戲風格選擇 25 係設有不同的景象供玩者選擇喜歡的格調，如西部風景、水果餐、古墓、賽車、海盜等，藉此提供玩者有多種選擇模式，而增加其娛樂活潑性，緊接者是入座選擇畫面 26，如參考範例三，畫面上有數個座椅供玩者選擇，便開始進入第四畫面遊戲主畫面 27 開始遊戲，如參考範例四，遊戲主畫面 27 除有遊戲預設的內容及風格畫面外，更有其他玩者圖案的玩家資訊畫面 273、遊戲累分板 274，以及聊天室 271、得獎公告欄 272，而聊天室 271 具有文字輸入框，當要與人聊天時，於玩家資訊畫 273 中點欲聊天的玩者圖案，所輸入的文字，對方就可收到，藉此可增加遊戲的多變娛樂性。

而其得分方式，如九宮格，就以特定圖案出現於指定之指示線上，越多得分越高，如全部相同，則就是優勝者，可獲得主辦者所提供的最高獎勵。

計分單元 12，係將各組的各個玩者所操作單機 20 遊戲所得之分數統計，並將最得勝者傳知互通單元 13。

而互通單元13除了可將各個單機20成績作一比對，並將優勝者通知所有單機20並顯示於螢幕另外就是可以將玩者間的交談互相傳遞，並作記錄。

如第二圖所示，為本創作玩者操作的模式，玩者啟動21單機20與伺服器10連線後，進行註冊成為會員，並選擇玩者組別22，如無特別指定，則可與任一玩者互通聊天及比賽，若欲與特定玩者組團23比賽，則彼此需事先約定在伺服器10登錄組別及密碼，同一組玩者才可登入；確定後，伺服器10才會讓其進入其遊戲範圍，由軟體單元11提供該單機遊戲初始畫面；玩者可由第一畫面的遊戲內容選擇畫面24，於遊戲選項242可選擇欲進行的九宮格、轉盤、撲克牌、骰子等遊戲項目，確定後，即出現第二遊戲畫面，即為遊戲風格選擇畫面25，具有西部風景、水果餐、古墓、賽車、海盜等風格選項，確定選擇後，則進入第三個畫面，即顯示入座選擇畫面26，就會有請入座的歡迎畫面，再依畫面入座，則就會顯示遊戲主畫面27，於此遊戲主畫面27上除可設有下列資訊及按鈕外，尚提供遊戲累分板274、玩家資訊畫面273的代號及基本資訊、得獎公告欄272、聊天室271，使同一組玩者可由遊戲累分板274得知目前所累積的分數，以及由玩家

資訊畫面 273 上可顯示各玩家的聊天內容，如對有興趣的話題共同談論，就可選擇進入聊天室 271 進行通訊，也可選擇特定的對象進行討論聊天，藉此，可以邊玩邊聊天，增加遊戲的多樣娛樂，而且若有人依遊戲規則獲勝，則該遊戲組員皆會於得獎公告欄 272 上得知，而此會以文字、圖案顯示；一但有玩者獲得勝利，就表是此局已結束，伺服器 10 就會重新累積獎金。

綜上所述，本創作「具有互動之吃角子老虎遊戲機」具有多樣變化，可增加玩者的娛樂性，且又可提供在遊戲中可進行聊天及隨時知道勝利者，藉此，增加了遊戲活潑多元化，爰依法提出新型專利申請之。

### 【圖式簡單說明】

第一圖：為本創作伺服器與單機之關係圖。

第二圖：為本創作之遊戲方塊示意圖。

參考範例一：遊戲內容選擇畫面

參考範例二：遊戲風格選擇畫面

參考範例三：入座選擇畫面

參考範例四：遊戲主畫面

### 【主要元件符號說明】

10……伺服器	11……軟體單元	12……計分單元
13……互通單元	20……單機	21……啟動
22……選擇組別	23……組團	
24……遊戲內容選擇畫面	25……遊戲風格選擇畫面	
26……入座選擇畫面	27……遊戲主畫面	
271……聊天室	272……得獎公告欄	
273……玩家資訊畫面	274……遊戲累分板	
241、251……接待人員	242……遊戲選項	

## 六、申請專利範圍：

1. 一種「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，由伺服器及其數多台單機連線所組成，其中，伺服器包含有：

軟體單元，提供各個單機遊戲畫面與操作模式，基本有選擇組別、組團的程序畫面，以及進入遊戲的遊戲內容選擇畫面、遊戲風格選擇畫面、入座選擇畫面及遊戲主畫面；

計分單元，係將各個玩者所操作單機遊戲所得之分數統計，並將最高分者傳知互通單元；

互通單元，可將優勝者通知所有單機顯示於螢幕，以及將玩者間之交談互相傳遞。

2. 如申請專利範圍第1項所述之「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，其中，該伺服器連線的數多單機，可依玩者需要分組。

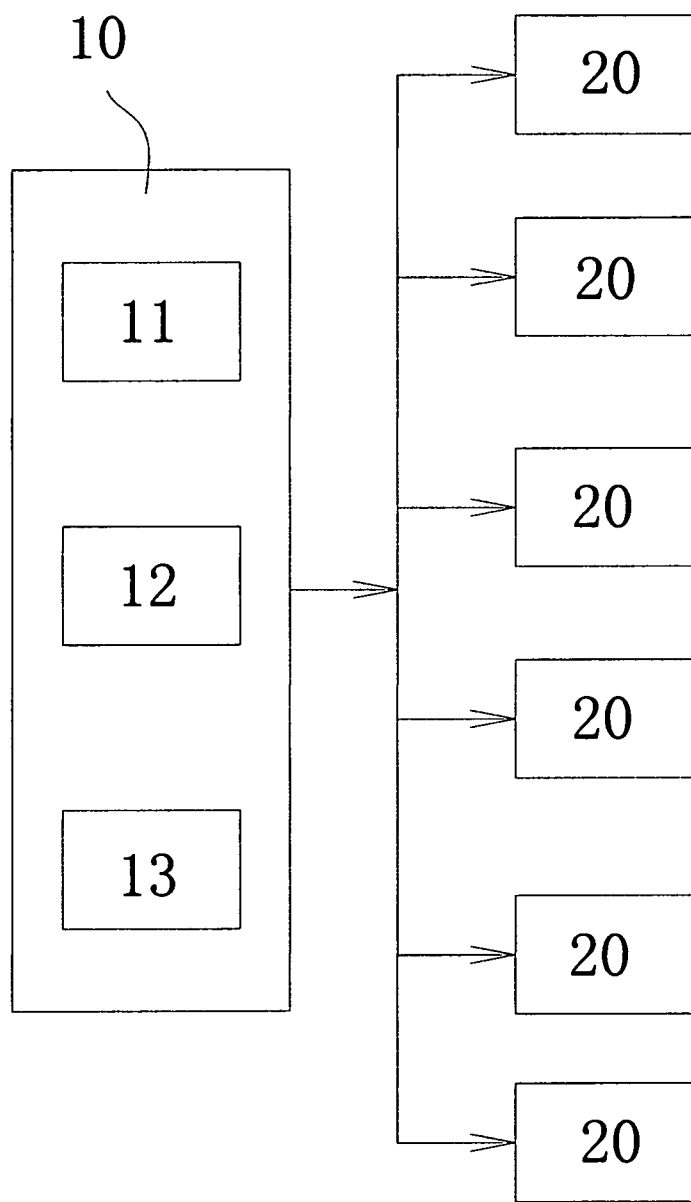
3. 如申請專利範圍第1項所述之「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，其中，該遊戲內容選擇畫面具有仿真景的圖案，以及可供選則的遊戲項目。

4. 如申請專利範圍第1項所述之「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，其中，該遊戲風格選擇畫面有預定的圖案，

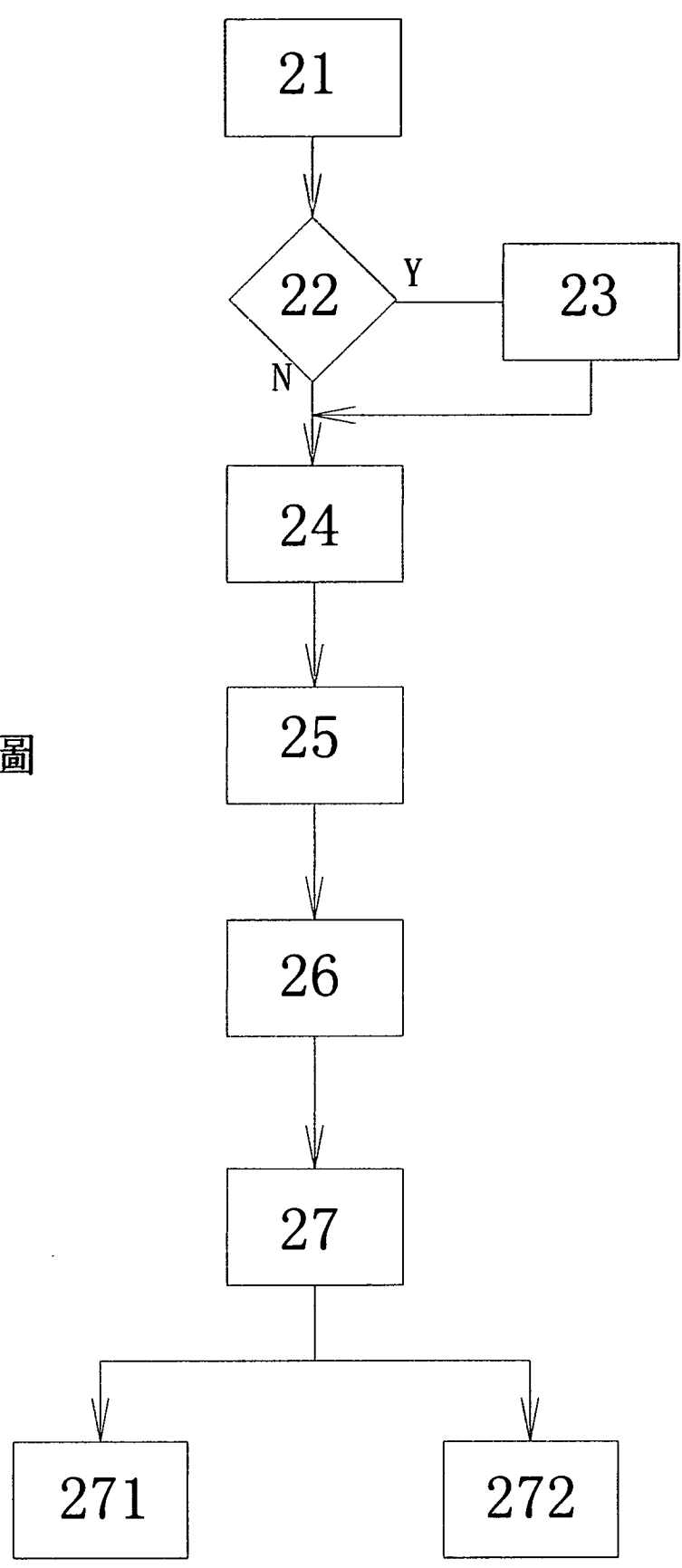
以及數項不同風格的遊戲選擇畫面。

5. 如申請專利範圍第1項所述之「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，其中，遊戲主畫面除有遊戲預設的內容及風格畫面外，更有其他玩者圖案的玩家資訊畫面、遊戲累分板，以及聊天室、得獎公告欄。
6. 如申請專利範圍第5項所述之「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，其中，聊天室係可由玩家資訊畫面選擇欲聊天對象，以文字輸入進行溝通。
7. 如申請專利範圍第1項所述之「具有互動之吃角子老虎遊戲機」，該互通單元可將優勝者以顯示於各玩者之螢幕。

七、圖式



第一圖



第二圖