

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： 96139075

※ 申請日期： 96.10.18

※IPC 分類： A63B21/00 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

魔術方塊之結構

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

南台科技大學

代表人：(中文/英文) 戴謙

住居所或營業所地址：(中文/英文)

台南縣永康市南台街 1 號

國 籍：(中文/英文) 中華民國

三、發明人：(共 5 人)

姓 名：(中文/英文)

陳重任

陳靜怡

游湘宜

陳飴茜

蘇芳儀

國 籍：(中文/英文)

中華民國

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】

本發明係提供一種魔術方塊之結構，尤其是指一種具文字排列之魔術方塊，文字會以打散的方式出現在魔術方塊之液晶面板上，再由玩家玩魔術方塊作排列組合，將正確的文字排列正確，其提供魔術方塊另一種玩法。

【先前技術】

一般坊間魔術方塊之盛行由來已久，藉由其翻轉換面之裝置，訓練玩家之反應能力，以拼湊六面花色一致為目的地，如第五、六圖所示，目前的魔術方塊並無加入電子化的裝置，不具此外之顯示特徵，僅能達到單純將六面圖案轉成一致，其樂趣有限。

【發明內容】

因為現在時代變遷造成生活繁忙、缺少樂趣，也沒有太多紓發情感的管道，因此常藉娛樂器材打發空閒時間，一般坊間魔術方塊，僅能達到將單純的六面圖案轉成一致，其樂趣有限。所以發明魔術方塊這種具有趣味性的工具加上輸入文字、表達情感的功能來做組合。

本發明係一種魔術方塊之結構，尤其是指一種具文字排列之魔術方塊，其係魔術方塊之主體，其本身具記憶卡之插槽，魔術方塊且具液晶面板且可顯示圖案或文字，藉由記憶卡之輸入內容，液晶面板可顯不同之文字內容，並

提供玩家，不僅具原有玩法之色彩排列，且具更多種文字組合及圖案排列之玩法。藉由電腦將古句詩辭輸入記憶卡內，將記憶卡插入魔術方塊之插槽，文字會以打散的方式出現在魔術方塊之液晶面板上，再由玩家玩魔術方塊排列組合，將正確的古句詩辭排列正確，其不僅提供魔術方塊另一種玩法，亦可讓玩家達到背誦古句詩辭訓練，並提供背誦時之樂趣。又舉例來說，兩人雙方可各持一魔術方塊，藉由電腦將想表達的話輸入記憶卡內，將記憶卡插入魔術方塊之插槽，文字會以打散的方式出現在魔術方塊之液晶面板上，再由閱讀者玩魔術方塊排列組合，試圖拼湊出輸入者想要表達的話，在此過程中不僅挑戰魔術方塊之反應訓練，亦可增加玩家猜測對方想表達的話語，亦可增進兩人互動情感，兼具了減壓、玩樂的性質和情感表達的功用。

【實施方式】

有關本發明之使用方式及功能，可佐以圖式說明如后。請參考第一及二圖，本發明係一種魔術方塊之結構，其係魔術方塊 1 之主體，其本身具記憶卡 4 之插槽 3，魔術方塊 1 且具液晶面板 2 且可顯示圖案或文字，藉由記憶卡 4 之輸入內容，液晶面板 2 可顯不同之文字內容，並提供玩家，不僅具原有玩法之色彩排列，且具更多種文字組合及圖案排列之玩法。

因為現在時代變遷造成生活繁忙、缺少樂趣，也沒有

太多紓發情感的管道，因此常藉娛樂器材打發空閒時間，一般坊間魔術方塊，僅能達到將單純的六面圖案轉成一致，其樂趣有限。所以發明魔術方塊這種具有趣味性的工具加上輸入文字、表達情感的功能來做組合。

請參閱第一圖所示，藉由電腦將古句詩辭輸入記憶卡 4 內，將記憶卡 4 插入魔術方塊 1 之插槽 3，文字會以打散的方式出現在魔術方塊 1 之液晶面板 2 上，如第二圖所示，再由玩家玩魔術方塊 1 排列組合，將正確的古句詩辭排列正確，如第三及四圖所示，其不僅提供魔術方塊 1 另一種玩法，亦可讓玩家達到背誦古句詩辭訓練，並提供背誦時之樂趣。

又舉例來說，兩人雙方可各持一魔術方塊 1，藉由電腦將想表達的話輸入記憶卡 4 內，將記憶卡 4 插入魔術方塊 1 之插槽 3，文字會以打散的方式出現在魔術方塊 1 之液晶面板 2 上，再由閱讀者玩魔術方塊 1 排列組合，試圖拼湊出輸入者想要表達的話，在此過程中不僅挑戰魔術方塊 1 之反應訓練，亦可增加玩家猜測對方想表達的話語，亦可增進兩人互動情感，兼具了減壓、玩樂的性質和情感表達的功用。

且本發明之液晶面板 2 除了提供文字顯示外，更可提供任何圖形或時下流行表情符號之表示，以提供玩家更多魔術方塊 1 之玩法樂趣。

【圖式簡單說明】

第一圖：係本發明之立體結構示意圖。

第二圖：係本發明之液晶面板顯示圖。

第三圖：係本發明之使用狀態示意圖。

第四圖：係本發明之排列組合示意圖。

第五圖：係習知之立體結構示意圖。

第六圖：係習知之排列組合示意圖。

【主要元件符號說明】

(1)魔術方塊

(2)液晶面板

(3)插槽

(4)記憶卡

五、中文發明摘要：

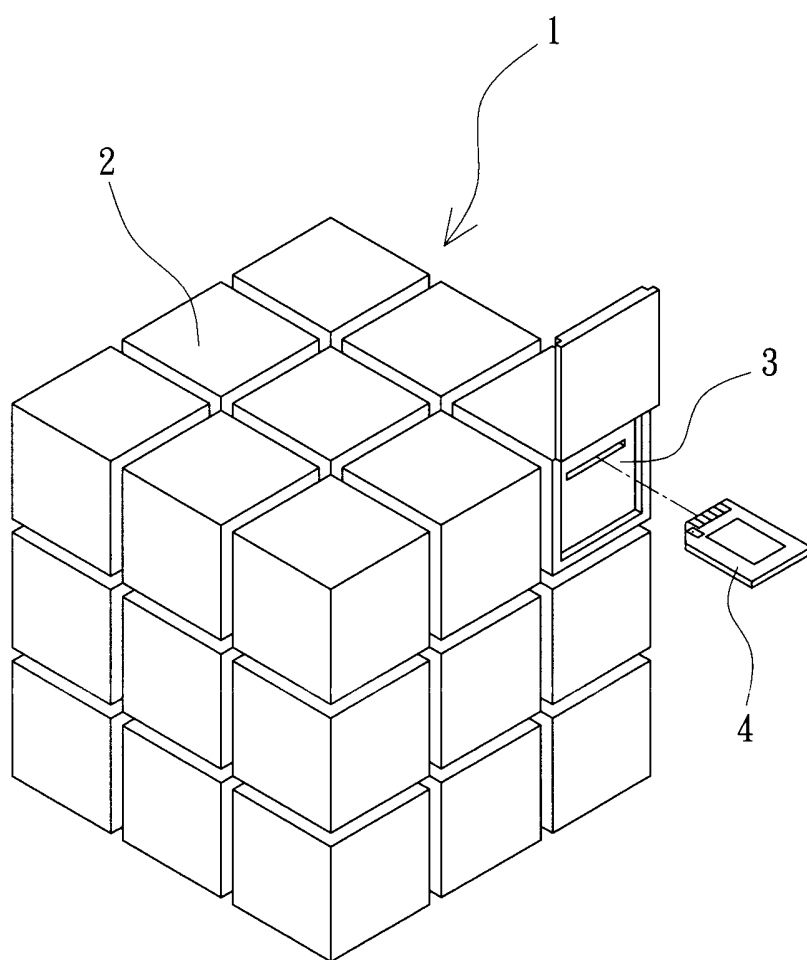
本發明係提供一種魔術方塊之結構，尤其是指一種具文字排列之魔術方塊，其係魔術方塊之主體，其本身具記憶卡之插槽，魔術方塊且具液晶面板且可顯示圖案或文字，藉由記憶卡之輸入內容，液晶面板可顯不同之文字內容，以提供玩家，不僅具原有玩法之色彩排列，且具更多種文字組合及圖案排列之玩法，藉由電腦將古句詩辭輸入記憶卡內，將記憶卡插入魔術方塊之插槽，文字會以打散的方式出現在魔術方塊之液晶面板上，再由玩家玩魔術方塊作排列組合，將正確的古句詩辭排列正確，其不僅提供魔術方塊另一種玩法，亦可讓玩家達到背頌古句詩辭訓練，並提供背頌時之樂趣。

六、英文發明摘要：

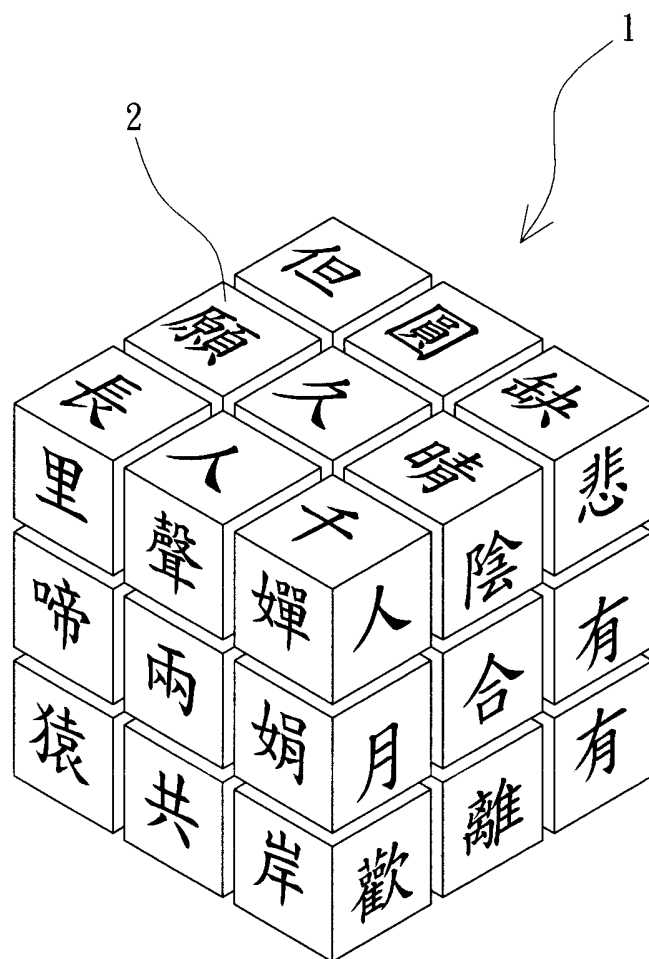
十、申請專利範圍：

- 1.一種魔術方塊之結構，其係魔術方塊之主體，其本身具記憶卡之插槽，魔術方塊且具液晶面板且可顯示圖案及文字，藉由記憶卡之輸入內容，液晶面板可顯不同之文字內容，以提供玩家更多種文字組合排列之玩法。
- 2.如申請專利範圍第 1 項所述魔術方塊之結構，其中，液晶面板可提供任何圖形或時下流行表情符號之表示，以提供玩家更多魔術方塊之玩法樂趣。

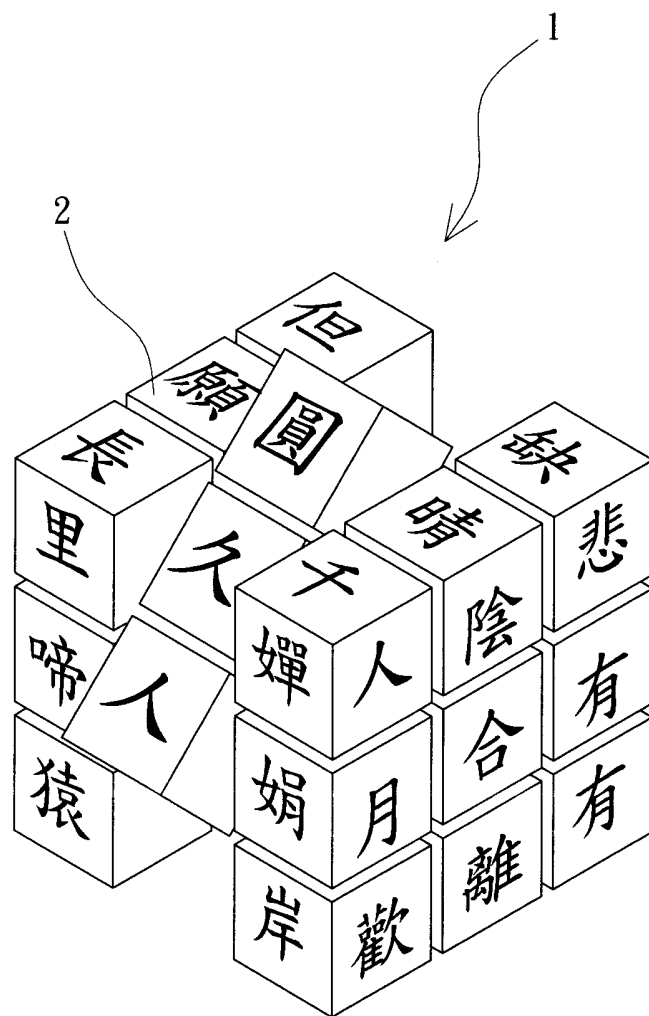
十一、圖式：



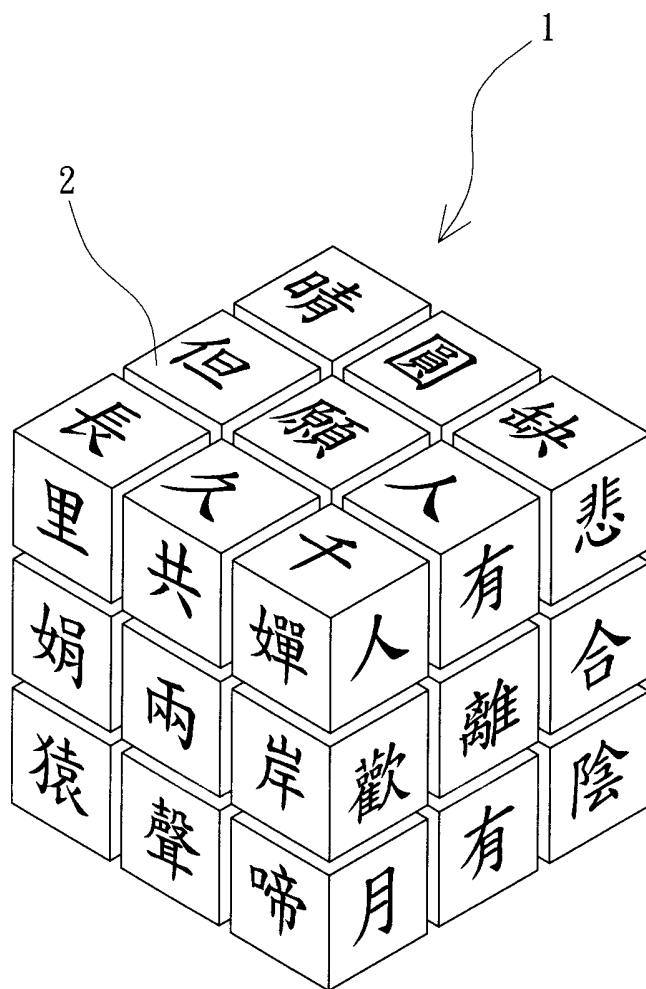
第一圖



第二圖



第三圖



第 四 圖

七、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：

(1)魔術方塊

(2)液晶面板

(3)插槽

(4)記憶卡

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：