

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：97/029/0

※ 申請日期：97.1.25

※IPC 分類：A63F^{13/00} (2006.01)
A63F^{13/12} (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

提供複數個玩家參與的遊戲之遊戲系統

GAME SYSTEM PROVIDING GAME IN WHICH A PLURALITY OF
PLAYERS PARTICIPATE

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

日商阿魯策股份有限公司

ARUZE CORP.

代表人：(中文/英文)

岡田 和生

OKADA, KAZUO

住居所或營業所地址：(中文/英文)

日本國東京都江東區有明3丁目1番25號

3-1-25, ARIAKE, KOTO-KU, TOKYO, JAPAN

國籍：(中文/英文)

日本 JAPAN

三、發明人：(共 1 人)

姓名：(中文/英文)

吉澤 一雅

YOSHIZAWA, KAZUMASA

國籍：(中文/英文)

日本 JAPAN

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：

1. 日本；2007年01月25日；特願2007-015302

2.

無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

1.

2.

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】

本發明係關於一種遊戲系統，其提供複數個玩家參與之遊戲。

本申請案是根據以下先前的申請案，且主張以下先前申請案的優先權：2007年1月25日申請的日本專利申請案2007-015302，該案之全部內容以引用的方式併入本文中。

【先前技術】

作為複數個玩家參與之遊戲系統(其稱作多玩家遊戲系統)，提議一種自動化諸如黑傑克(Black Jack)、撲克、雙骰子(Crap)、輪盤賭(Roulette)、百家樂(Baccarat)及牌九撲克(Pai Gow Poker)之遊戲的系統，同時複數個玩家連續或非同步地參與遊戲，使得關於廣告項之資訊可在玩家與廣告商之間交換。如此組態之系統之實例在WO-A1-97026061中有所揭示。

作為多玩家遊戲系統之另一實例，提議一種系統，其(例如)藉由使用諸如網際網路之互動式通信系統提供聯賽遊戲。在該系統中，複數個玩家對抗主機電腦玩遊戲以便獲得預定點數，且獲得高水準分數之玩家獲得獎勵。如此組態之系統之實例在WO-A1-00071218中有所揭示。

作為多玩家遊戲系統之又一實例，提議一種系統，其經由網路提供關於賭博之積極退幣(例如，使用符記執行抽彩且基於抽彩之結果進行退幣)。如此組態之系統之實例

在 WO-A1-02041233 中有所揭示。

當與遠端玩家同時玩遊戲之遊戲系統比較時，複數個玩家在檢視同一顯示器之同時玩諸如紙牌遊戲(例如，撲克)之團體遊戲之多玩家遊戲系統具有關於其組態之侷限性。換言之，在多玩家遊戲系統中，通常，安置有可自複數個玩家直觀地辨識之大尺寸顯示器，且複數個站台以一系列或以弧狀配置以便面對大尺寸顯示器。因此，藉由使用站台玩遊戲之所有玩家可藉由安置以水平配置或以弧狀配置以面對大尺寸顯示器之複數個站台而直觀地辨識大尺寸顯示器。另外，因為每一站台具有個別顯示器，所以每一玩家可自大尺寸顯示器辨識整個遊戲之情形且自安置於站台中用於推進遊戲之顯示器辨識玩家的自身遊戲狀態。

當藉由多玩家遊戲系統提供諸如撲克之紙牌遊戲時，舉例而言，發給玩家中之每一者的紙牌及其他資訊可顯示於提供於站台中之每一者中之顯示器中，同時莊家的視訊影像顯示於大尺寸顯示器中。藉由此組態，有可能使玩傢具有對抗莊家而玩遊戲之感覺。

然而，當如上文所描述而安置大尺寸顯示器及複數個站台時，玩家可以容易之方式直觀地辨識大尺寸顯示器，但存在玩家難以辨識其他玩家之面部表情的問題。詳言之，在諸如撲克之紙牌遊戲中，玩家藉由自其他玩家之面部表情預測其心理狀態來在戰術上玩遊戲，且戰術對贏得遊戲具有極大影響。然而，當以水平配置或弧狀來安置站台時，存在每一玩家難以辨識其他玩家之面部表情的問題。

另外，當以水平配置或弧狀而定位的複數個玩家試圖檢查其他玩家之面部表情時，玩家可使其他玩家產生不愉快感覺，且由此存在不可順暢地推進遊戲的可能性。

考慮到上文所描述之問題，存在對一種可藉由使每一玩家能夠容易且自然地獲得其他玩家之面部表情而提供新娛樂特徵的多玩家遊戲系統之需求。

【發明內容】

本發明之目標中之一者為提供一種遊戲系統，其提供習知技術中未提議的新娛樂特徵，其使每一玩家能夠容易且自然地獲得其他玩家之面部表情。

根據本發明之一態樣，提供一種遊戲系統，其提供複數個玩家參與之遊戲，該遊戲系統包括：至少一攝影器件，其捕獲該等玩家之面部影像；複數個顯示單元，其係針對該等玩家中之每一者而提供且顯示關於該遊戲之影像；複數個輸入器件，其係針對該等玩家中之每一者而提供且允許該等各別玩家輸入用於玩該遊戲之指令；及一控制器，其操作以：當滿足關於所有該等玩家之一預定條件時，控制該攝影器件捕獲當前玩該遊戲之所有該等玩家的面部影像；及控制針對當前玩該遊戲之該等玩家而提供之所有該等顯示單元藉由該等各別顯示單元來顯示除玩該遊戲的該玩家之外的該等玩家之至少該等面部影像。

【實施方式】

首先，現將參考圖1描述本發明。

圖1為展示由根據一實施例之遊戲系統執行的攝影處理

之流程圖。

攝影處理為用於藉由攝影機捕獲玩家之影像並將所捕獲之影像顯示於顯示器上的處理。

根據該實施例之遊戲系統包括一主要控制單元及複數個站台。每一站台具有微電腦。主要控制單元及微電腦充當根據本發明之遊戲系統之控制器。

圖1中所示之處理為由主要控制單元及微電腦協同執行之處理，亦即，由根據本發明的遊戲系統之控制器執行之處理。

首先，當確定於其中玩遊戲之所有站台中之總賭注量已達到預定量時(步驟S131及S132)，主要控制單元將攝影模式轉變信號傳輸至於其中玩遊戲之所有站台(下文中，亦稱作每一站台)(步驟S133)。攝影模式轉變信號為用於指示轉變至攝影模式之指引之信號。攝影模式表示執行藉由攝影機捕獲玩家之影像之操作且將玩家的所捕獲影像之視訊顯示於顯示器中之狀態。儘管圖式中未展示，但當在步驟S132中確定於其中玩遊戲之所有站台中之總賭注量未達到預定量時，主要控制單元不執行步驟S133及隨後之處理，且完成圖1中所示之處理。

當在執行步驟S133之處理之後接收攝影模式轉變信號(步驟S31)時，每一站台執行藉由使用攝影機來捕獲玩家之影像之操作(步驟S32)。接著，每一站台將由影像捕獲操作獲得之視訊資料傳輸至主要控制單元(步驟S33)。

當自每一站台接收視訊資料(步驟S134)時，主要控制單

元將在除該每一站台之外的站台中捕獲之視訊資料傳輸至於其中玩遊戲之站台(步驟S135)。

當接收此視訊資料時(步驟S34)，每一站台在其顯示器中顯示由其他站台捕獲之影像(步驟S35)。

在該實施例中，將描述每一站台將視訊資料傳輸至主要控制單元且將來自每一站台之視訊資料自主要控制單元傳輸至其他站台之狀況。然而，根據本發明，並不特定限制視訊資料自每一站台至其他站台之傳輸路徑。舉例而言，視訊資料可經組態以自每一站台傳輸至其他站台，而不經由主要控制單元。

稍後將再次詳細描述圖1。

圖2為根據實施例之遊戲系統之示意性透視圖。圖3為根據實施例之遊戲系統之俯視圖。圖4為根據實施例之遊戲系統中所包括之站台的示意性透視圖。

如圖2中所示，兩個主要顯示器2以背對背配置安置於根據實施例之遊戲系統1中。每一主要顯示器2具有於其上顯示莊家之影像、玩家之遊戲資訊等的前端顯示器21、安置於前端顯示器21上方且根據遊戲之進程輸出音樂或效果聲之揚聲器22，及經接通用於提供各種視覺效果的LED 23。

如圖2及圖3中所示，十個站台3(自圖1中之下部左端以逆時針方向稱作站台3a、站台3b...站台3i及站台3j)經安置以圍繞遊戲系統1之兩個主要顯示器2。

如圖4中所示，在站台3之上部部分之大致中心中，安置有用於顯示關於稍後描述之操作、遊戲的結果等之影像

(見圖6)之液晶顯示器10。

在液晶顯示器10之上部部分上，安置有用於玩家輸入操作之觸摸面板11。觸摸面板11充當根據本發明之輸入器件。未特定限制根據本發明之輸入器件。舉例而言，習知輸入器件可用作輸入器件。另外，根據本發明，安裝輸入器件之位置或方法未經特定限制且可根據輸入器件適當地設計。

如圖4中所示，除液晶顯示器10外，站台3具有玩家顯示器80。在玩家顯示器80上方，安置有攝影機81。當滿足預定條件時(在該實施例中，當一站台3中一遊戲之賭注量達到預定量時)，攝影機81捕獲玩家之影像。接著，所捕獲之玩家之影像之視訊顯示於玩家顯示器80上。玩家顯示器80充當根據本發明之顯示單元。

在該實施例中，儘管站台3具有包括液晶顯示器10及玩家顯示器80之兩種類型之顯示器，然而，本發明不限於此。站台3可經組態以僅具有液晶顯示器10。換言之，由攝影機81捕獲之玩家之視訊影像可經組態以顯示於液晶顯示器10上。在此狀況下，液晶顯示器10充當根據本發明之顯示單元。

在該實施例中，如圖4中所示，攝影機81以暴露方式安置於玩家顯示器80上方，且攝影機之存在可在任何時間由玩家注意到。然而，根據本發明之攝影機之安裝態樣不限於此。舉例而言，可組態為攝影機通常以擋板或其類似物覆蓋且僅在進行至攝影模式之轉變(稍後描述)之狀況中出

現於玩家之視野。

在該實施例中，儘管一攝影機81經組態以提供於每一站台3中，但配置於根據本發明之遊戲系統中之攝影機之數目不限於此。換言之，未必需要對站台中之每一者配置攝影機。舉例而言，僅一攝影機81可安置於主要顯示器2或其類似物上，使得所有玩家係由單一攝影機81個別地捕獲。此外，複數個攝影機81可安置於主要顯示器2或其類似物上，使得所有玩家由複數個攝影機81協同地個別地捕獲。換言之，只要所有玩家可經個別地捕獲，攝影機81之數目及安裝位置未經特定限制。

如上文所描述，在該實施例中，站台3具有攝影機81(根據本發明之攝影機)、玩家顯示器80(根據本發明之顯示單元)，及觸摸面板11(根據本發明之輸入器件)。如上文所描述，根據本發明之站台具有攝影機、顯示器及輸入器件，且用於玩家玩遊戲。

在液晶顯示器10之前端，安置有用於執行退幣操作之操作按鈕12及用於插入硬幣或遊戲幣的硬幣插入槽13。

在站台3之正面之右上端，安置有用於插入紙鈔的紙鈔插入槽14。在紙鈔插入槽14下方，安置有用於在執行退幣操作之狀況下向玩家退出對應於所儲存賭資之玩家硬幣或遊戲幣的硬幣退出開口15。

在根據實施例之遊戲系統1中，作為遊戲來執行德州撲克(Hold'em Poker)。

此處，將描述德州撲克規則。

在德州撲克中，使用除王牌(Poker)之外的一組(52張紙牌)遊戲紙牌。

首先，莊家向每一玩家發兩張紙牌。每一玩家查看發給其的紙牌且在下注籌碼(下文中，亦簡稱為"下注")、下注與前一玩家相同量之籌碼(下文中稱作"跟牌")、升高下注量(下文中亦稱作"加注")及在不置放賭注之情形下完成遊戲(下文中亦稱作"棄牌")中選擇一行為。下文中，此選擇稱作下注選擇(亦稱作下注選擇)。此處每一玩家之下注選擇將稱作發牌輪。

接下來，莊家自其所持紙牌中翻開三張紙牌(稱為"翻牌")。在根據該實施例之遊戲系統1中，翻牌顯示於前端顯示器21上，如下文所描述。此處，每一玩家執行下注選擇。此處，每一玩家之下注選擇將稱作一輪翻牌。

接下來，莊家翻開第四張紙牌(稱為"轉牌")。接著，每一玩家執行下注選擇。此處，每一玩家之下注選擇將稱作一輪轉牌。

接下來，莊家翻開第五張紙牌(稱為"河牌")。接著，每一玩家執行下注選擇。此處，每一玩家之下注選擇將稱作一輪河牌。

接下來，翻開由遊戲中剩餘玩家所持有之所有紙牌(第一次所發紙牌)(稱為攤牌)，且每一玩家藉由組合兩張所持紙牌與來自莊家之五張紙牌中的三張紙牌來組成一牌面。藉由比較玩家之牌面而將所有下注籌碼給予已組成最強牌面之玩家。

接下來，將描述在遊戲期間顯示於前端顯示器21、液晶顯示器10及玩家顯示器80上之影像。

圖5為展示顯示於前端顯示器上之影像之實例的圖。

如圖5中所示，在前端顯示器21之大致中心中，顯示莊家30。

在莊家30下方，顯示牌桌31。在牌桌31上，顯示表示五張紙牌之五個紙牌影像32及表示下注籌碼之籌碼影像33。

另外，在牌桌31下方，配置有於其中顯示玩家之遊戲資訊之遊戲資訊顯示部分35。遊戲資訊顯示部分35中所顯示之字母A至J對應於站台3a至3j。在每一遊戲資訊顯示部分35中，顯示關於使用相應站台3之玩家之遊戲資訊。

遊戲資訊包括每一玩家之賭注之當前數目及關於下注選擇的資訊。另外，當執行攤牌處理時，在遊戲資訊顯示部分35中顯示第一次發給玩家之紙牌。

當存在未用於遊戲之站台3時，輪到執行下注選擇之玩家的遊戲資訊經組態以顯示於對應於站台3之遊戲資訊顯示部分35中。

在前端顯示器21之上部部分之右端中，配置有用於顯示當前所下注的籌碼之總量之賭注總額顯示部分34。

在該實施例中，顯示於兩個主要顯示器2之前端顯示器21之間的一前端顯示器21上之影像經組態以與另一前端顯示器21上所顯示之影像相同。

圖6為展示站台之液晶顯示器上所顯示之影像的實例之圖。

如圖6中所示，在液晶顯示器10之左側上，展示表示在遊戲開始時發給玩家的兩張紙牌之兩個紙牌影像70。

在紙牌影像70下方，配置有用於顯示玩家之賭注之當前數目之賭注顯示部分71。

在液晶顯示器10之右側上，用於選擇"下注"之下注選擇部分72、用於選擇"跟牌"之跟牌選擇部分73、用於選擇"加注"的加注選擇部分74，及用於選擇"棄牌"之棄牌選擇部分75經配置用於下注選擇。玩家可藉由觸摸觸摸面板11上對應於選擇部分之部分執行下注選擇。

另外，在液晶顯示器10之上側上，顯示用於請求玩家進行下注選擇之"請輸入您的跟牌"的指引影像76。

圖7為展示站台之玩家顯示器上所顯示之影像的實例之圖。

如圖7中所示，玩家顯示器80分為十個區段(玩家顯示部分80a、玩家顯示部分80b...及玩家顯示部分80j)。玩家顯示部分80a至80j對應於站台3a至3j。在每一玩家顯示部分80a至80j中，顯示使用相應站台玩遊戲之玩家之視訊影像。然而，如稍後所描述，在對應於具有玩家顯示器80之站台3之玩家顯示部分(在圖7中所示之實例中，玩家顯示部分80j)中，顯示使用站台3玩遊戲的玩家之遊戲資訊。

在該實施例中，儘管玩家之視訊影像經組態以顯示於玩家顯示器80中，但根據本發明之顯示玩家之視訊影像的位置不限於此。舉例而言，如上文所描述，可組態為僅液晶顯示器10包括於站台3中作為顯示器，且玩家之視訊影像

顯示於液晶顯示器10中。另外，即使當站台3具有玩家顯示器80時，玩家之視訊影像可經組態以顯示於液晶顯示器10及玩家顯示器80兩者上。此外，玩家之視訊影像可經組態以顯示於前端顯示器21上。在此狀況下，在站台3之顯示器上，玩家之視訊影像可經組態以顯示或不顯示。

如上文所描述，當站台3包括玩家顯示器80時，可組態為玩家之視訊影像顯示於前端顯示器21、液晶顯示器10及玩家顯示器80中之任一者或兩者或兩者以上。另一方面，當站台3不包括玩家顯示器80時，玩家之視訊影像可經組態以顯示於前端顯示器21及液晶顯示器10中之任一者或兩者上。顯示玩家之視訊影像之一或兩個或兩個以上顯示器對應於根據本發明的顯示單元。

在圖7中所示之實例中，在十個玩家顯示部分中除對應於具有玩家顯示器80之站台3j的玩家顯示部分80之外的總共九個玩家顯示部分中，顯示玩家之視訊影像(見稍後描述之圖1中所示之步驟S35)。然而，根據本發明，玩家顯示器中所顯示之玩家之視訊影像的數目(待顯示之玩家之數目)不限於此。舉例而言，可組態為站台3包括用於選擇待顯示其視訊之玩家之輸入器件，且僅顯示由輸入器件選擇的玩家之視訊影像。另外，可組態以僅顯示滿足預定條件之玩家(舉例而言，賭注量達到預定量之玩家)之視訊影像。換言之，可適當地確定在玩家顯示器80上顯示其視訊之一或多個玩家之選擇。

在圖7中所示之實例中，十個玩家顯示部分之尺寸相

同。然而，根據本發明，玩家之顯示部分之尺寸，亦即，玩家的視訊影像之尺寸無需彼此相同。舉例而言，由上文所描述之輸入器件所選擇之玩家、滿足預定條件的玩家等之視訊影像可經組態以放大尺寸顯示。玩家之視訊影像之尺寸可基於玩家的賭注量或遊戲歷史而改變。換言之，十個玩家顯示部分之尺寸可設計為根據遊戲之情形而彼此適當不同。

在該實施例中，玩家顯示器80經組態以包括對應於站台3之數目之十個玩家顯示部分。然而，根據本發明，玩家顯示器80可包括九個或更少玩家顯示部分。當攝影機81具有記錄及重現之功能，且玩家顯示器經設計使得即使在玩家顯示器80係由九個或更少玩家顯示部分組成之狀況下亦可藉由使用包括玩家顯示器80的站台3玩遊戲之玩家之操作來適當地記錄及重現其他玩家的視訊時，使用包括玩家顯示器80之站台3玩遊戲之玩家可辨識所有其他玩家的面部表情。

接下來，將描述遊戲系統1之內部組態。

圖8為展示根據實施例之遊戲系統之內部組態的方塊圖。

如圖8中所示，遊戲系統1具有主要控制單元40、連接至主要控制單元40之複數個站台3及兩個主要顯示器2。

主要控制單元40包括作為核心組件之基本上具有CPU 41、RAM 42、ROM 43及用於其間的資料傳輸之匯流排44之微電腦45。

在ROM 43中，儲存用於執行控制遊戲系統1所需之處理之各種程式、資料表及其類似物。在該實施例中，在ROM 43中，儲存預定數目之賭注(在實施例中，500，且在下文中亦稱作預定量)。賭注之數目為用於確定是否轉變至稍後描述之攝影模式(見圖1中所示之步驟S132)的標準。

RAM 42為用於臨時儲存由CPU 41所計算之各種類型之資料的記憶體。

根據該實施例，在RAM 42中，儲存由於其中玩遊戲之所有站台3置放之用於一遊戲的總賭注量(下文中，亦簡稱為總賭注量)。與ROM 43中所儲存之預定量類似，總賭注量為確定轉變至攝影模式之標準。

CPU 41經由I/O介面46連接至影像處理電路47、語音電路48、LED驅動電路49及通信介面50。

前端顯示器21連接至影像處理電路47。揚聲器22連接至語音電路48。LED 23連接至LED驅動電路49。十個站台3連接至通信介面50。

主要控制單元40亦執行用於輸出待於前端顯示器21上顯示之影像信號及控制揚聲器22及LED 23之驅動的操作。

接下來，將描述站台3之內部組態。

圖9為展示根據實施例之站台之內部組態的方塊圖。

如圖9中所示，站台3包括作為核心組件之基本上具有CPU 51、RAM 52、ROM 53及用於其間的資料傳輸之匯流排54之微電腦55。

在ROM 53中，儲存用於執行控制站台3之處理所需之各

種程式、資料表及其類似物。RAM 52為用於臨時儲存站台3中當前所儲存之賭資之數目或由CPU 51所計算的各種類型之資料之記憶體。

CPU 51經由I/O介面56連接至液晶面板驅動電路57、觸摸面板驅動電路58、送幣器驅動電路59、退幣完成信號電路60、硬幣插入偵測信號電路67、紙鈔偵測信號電路64、操作信號電路66、通信介面61，及攝影機驅動電路82。

液晶顯示器10及玩家顯示器80連接至LCD驅動電路57。觸摸面板11連接至觸摸面板驅動電路58。送幣器62連接至送幣器驅動電路59。硬幣偵測單元63連接至退幣完成信號電路60。硬幣插入偵測單元68連接至硬幣插入偵測信號電路67。紙鈔偵測單元65連接至紙鈔偵測信號電路64。操作按鈕12連接至操作信號電路66。攝影機81連接至攝影機驅動電路82。

送幣器62安置於站台3內部，且基於自CPU 51輸出之控制信號自硬幣退出開口15退出硬幣。

硬幣偵測單元63安置於硬幣退出開口15內部。當偵測到自硬幣退出開口15退出預定數目之硬幣時，硬幣偵測單元63將信號傳輸至CPU 51。

當偵測到硬幣插入硬幣插入槽13時，硬幣插入偵測單元68偵測硬幣之量，且將指示所偵測到之量的偵測信號傳輸至CPU 51。

當接收紙鈔時，紙鈔偵測單元65偵測紙鈔之量，且將指示所偵測到之量的偵測信號傳輸至CPU 51。

操作按鈕12用於在確定退出硬幣之狀況下執行退幣操作。

接下來，將描述在遊戲系統1中執行之處理。

圖10及圖11為展示根據本發明之遊戲過程之流程圖。

首先，將描述每一站台3中所執行之處理。

在圖10中所示之步驟S1中，CPU 51確定是否由玩家插入硬幣。當確定未插入硬幣時，過程返回至步驟S1。另一方面，當確定已插入硬幣時，在步驟S2中，CPU 51將對應於所插入之硬幣之賭資添加至RAM 52中所儲存的賭資。

在步驟S3中，CPU 51將硬幣偵測信號傳輸至主要控制單元40之CPU 41。

在步驟S4中，CPU 51自主要控制單元40之CPU 41接收發牌資訊，其為關於發給玩家之兩張紙牌的資訊。

在步驟S5中，CPU 51基於在步驟S4(見圖6)中所接收之發牌資訊在液晶顯示器10上顯示兩張紙牌。

在步驟S6中，CPU 51接收下注選擇。在此步驟中，玩家在觸摸面板11上執行下注選擇。

在步驟S7中，CPU 51將關於由玩家輸入之下注選擇之資訊(下文中，亦稱作選擇資訊)傳輸至CPU 41。

接下來，在步驟S8中，CPU 51執行攝影處理。稍後將參考圖1描述此攝影處理。

在步驟S9中，CPU 51接收用於接收來自CPU 41之下注選擇之指引信號。

下文中，因為圖11中所示之步驟S10至S13之處理及步驟

S14至步驟S17的處理與步驟S6至S9之處理相同，所以此處省略其描述。

接下來，在圖11中所示之步驟S18中，CPU 51接收下注選擇。接著，在步驟S19中，CPU 51將由玩家輸入之選擇資訊傳輸至CPU 41。

接下來，在步驟S20中，CPU 51執行與步驟S8之處理為相同處理之攝影處理。

接下來，在步驟S21中，CPU 51自CPU 41接收退幣之數目之計算的結果(下文中，亦稱作退幣結果)。

在步驟S22中，CPU 51基於步驟S21中所接收之退幣結果退出賭資。

詳言之，CPU 51在RAM 52中儲存在遊戲期間由玩家下注之賭資之總數目。接著，當按下操作按鈕12時，CPU 51自硬幣退出開口15退出對應於RAM 52中所儲存之賭資之數目的硬幣。

在執行步驟S22之處理之後，此遊戲過程完成。

接下來，將描述由主要控制單元40執行之處理。

在步驟S101中，CPU 41自站台3之CPU 51接收硬幣偵測信號。

在步驟S102中，CPU 41藉由使用隨機數確定待發給每一玩家之兩張紙牌。

在步驟S103中，CPU 41將關於步驟S102中所確定之紙牌之資訊傳輸至CPU 51。

接著，在步驟S104中，CPU 41自CPU 51接收選擇資

訊。

接著，在步驟S105中，CPU 41執行攝影處理。稍後將參考圖1詳細描述攝影處理。

接著，在步驟S106中，CPU 41在前端顯示器21之遊戲資訊顯示部分35中顯示在步驟S104中接收之選擇資訊(見圖5)。

在步驟S107中，CPU 41藉由使用隨機數確定三張紙牌且在前端顯示器21之牌桌31上將所確定之紙牌顯示為翻牌。

在步驟S108中，CPU 41將用於請求接收下注選擇之信號傳輸至CPU 51。

在步驟S109中，CPU 41自CPU 51接收選擇資訊。

接著，在步驟S110中，CPU 41執行與步驟S105之攝影處理相同之攝影處理。

在步驟S111中，CPU 41在前端顯示器21之遊戲資訊顯示部分35中顯示在步驟S109中接收之選擇資訊。接著，在步驟S112中，CPU 41藉由使用隨機數確定一張紙牌，且在前端顯示器21之牌桌31上將所確定之紙牌顯示為轉牌。

因為圖11中所示之步驟S113至S116之以下處理與步驟S108至S111的處理相同，所以此處省略其描述。

在圖11中所示之步驟S117中，CPU 41藉由使用隨機數確定一張紙牌，且在前端顯示器21之牌桌31上將所確定的紙牌顯示為河牌。

因為步驟S118至S121之以下處理與步驟S108至S111的處理相同，所以此處省略其描述。

接下來，在步驟S122中，CPU 41執行攤牌處理。

詳言之，CPU 41在對應於站台3之遊戲資訊顯示部分35中顯示已發給使用每一站台3之玩家的每兩張紙牌。

在步驟S123中，CPU 41將牌面與彼此進行比較。

詳言之，首先，CPU 41在藉由組合發給一玩家之兩張紙牌與前端顯示器21之牌桌31上所顯示的五張紙牌中之三張紙牌組成之牌面中確定最強牌面作為玩家之牌面。在針對遊戲中剩餘的所有玩家執行與上文所描述之處理相同之處理之後，CPU 41將玩家的牌面彼此進行比較，且確定其牌面最強之玩家。

接下來，在步驟S124中，CPU 41計算退幣之數目。

詳言之，CPU 41計算遊戲期間下注之總賭資。

在步驟S125中，CPU 41將步驟S124中獲得之退幣結果傳輸至CPU 51。

在執行步驟S125之處理之後，CPU 41完成遊戲處理。

如上文所描述，在該實施例中，站台3中之攝影處理經組態以在傳輸選擇資訊之後執行(步驟S8、S12、S16及S20)，且主要控制單元40中之攝影處理經組態以在接收選擇資訊之後執行(步驟S105、S110、S115及S120)。然而，根據本發明，用於執行攝影處理之定時不限於此，且可加以適當改變。

在圖10及圖11中所示之流程圖中，已將站台3及主要控制單元40描述為一一對應。如圖2及圖3中所示，在該實施例中，存在十個站台3。在十個站台中，遊戲進程如下。

此處，藉由使用十個站台3玩遊戲，且將集中於由玩家執行之下注選擇來簡要描述該過程。在該實施例中，下注選擇以站台3a、3b...及3j之順序進行。

當遊戲開始時，首先，將兩張紙牌發給藉由使用站台3a玩遊戲之玩家(下文中，亦稱作玩家"a"，且類似地，藉由使用站台3b至3j玩遊戲之玩家亦稱作玩家"b"至"j")，且玩家"a"執行第一下注選擇。接著，在站台3b至3j中，依次執行將紙牌發給玩家之操作及玩家之第一下注選擇。此處由玩家執行之一系列下注選擇為"發牌輪"。

下文中，當執行翻牌之確定及顯示時，玩家"a"至"j"依次執行第二下注選擇。此處由玩家執行之一系列下注選擇為"翻牌輪"。

下文中，當執行轉牌之確定及顯示時，玩家"a"至"j"依次執行第三下注選擇。此處由玩家執行之一系列下注選擇為"轉牌輪"。

下文中，當執行河牌之確定及顯示時，玩家"a"至"j"依次執行第四下注選擇。此處由玩家執行之一系列下注選擇為"河牌輪"。

如上文所描述，遊戲經由"發牌輪"、"翻牌輪"、"轉牌輪"及"河牌輪"之階段而進行。

現在，將參考圖1詳細描述圖10及圖11中所示之由CPU 51在步驟S8、S12、S16及S20中所執行之攝影處理及由CPU 41在步驟S105、S110、S115及S120中執行的攝影處理。如下文所描述，主要控制單元40及微電腦55協同充當

根據本發明之控制器。

圖1展示在滿足觸發條件且產生至攝影模式之轉變之狀況下由主要控制單元40及站台3執行之處理。觸發條件為成為轉變至攝影模式之觸發之條件。攝影模式為由攝影機81執行玩家之影像捕獲操作且玩家之所捕獲影像的視訊顯示於顯示器80上之狀態。稍後將描述在不滿足觸發條件之狀況下由主要控制單元40及站台3執行之處理。

首先，將描述由主要控制單元40執行之處理。

在步驟S131中，CPU 41基於在圖10或圖11中所示之步驟S104、S109、S114或S119中接收之選擇資訊將根據下注選擇插入的賭注量添加至RAM 42中所儲存之總賭注量。

接下來，在步驟S132中，CPU 41執行確定在步驟S131中更新之總賭注量是否已達到ROM 43中所儲存之預定數目(在實施例中，500，且在圖式中，預定量)之處理。

在步驟S133中，CPU 41將攝影模式轉變信號傳輸至於其中玩遊戲之所有站台3(由已選擇棄牌之玩家使用之站台3除外)之CPU 51。攝影模式轉變信號為用於請求轉變至攝影模式之信號。

接下來，在步驟S134中，CPU 41接收下文描述之由每一站台3之CPU 51在步驟S33中傳輸之關於玩家的視訊影像之資訊。

在步驟S135中，CPU 41將關於由其他站台捕獲之玩家之視訊影像之資訊(在圖式中，其他玩家之視訊資料)傳輸至於其中玩遊戲之所有站台3(由已選擇棄牌之玩家使用之站

台3除外)的CPU 51。

在執行步驟S135之處理之後，CPU 41完成此子例程。

接下來，將描述由每一站台3所執行之處理。

首先，在步驟S31中，每一站台3之CPU 51接收在步驟S133中已由CPU 41傳輸之攝影模式轉變信號。

在步驟S32中，每一站台3之CPU 51藉由使用攝影機81來捕獲玩家之影像。

接下來，在步驟S33中，每一站台3之CPU 51將關於在步驟S32中捕獲之玩家的視訊影像之資訊(在圖式中，視訊資料)傳輸至CPU 41。

在步驟S34中，每一站台3之CPU 51接收在步驟S135中已由CPU 41傳輸之其他玩家的視訊資料，亦即，關於由除該站台3之外的站台3捕獲之玩家之視訊影像之資訊。

接下來，在步驟S35中，每一站台3之CPU 51基於在步驟S34中接收之其他玩家的視訊資料在玩家顯示器80上顯示由除該站台3之外的站台3捕獲之玩家之視訊影像。

根據該實施例，在由已選擇棄牌之玩家使用之站台3中，經組態而不執行藉由使用攝影機81的對玩家之影像捕獲操作及所捕獲影像於玩家顯示器80上之顯示。然而，本發明不限於此。換言之，可組態為在由已選擇棄牌之玩家使用之站台3中執行藉由使用攝影機81之對玩家之影像捕獲操作及/或所捕獲影像於玩家顯示器80上的顯示。

在該實施例中，當存在未於其中玩遊戲之站台(包括由已選擇棄牌之玩家使用之站台3)時，九個玩家之視訊顯示

於玩家顯示器80上。換言之，在十個玩家顯示部分中之一玩家顯示部分(一對應於一站台3之玩家顯示部分)中，不顯示玩家之視訊影像。

在實施例中，在對應於顯示站台3之一玩家顯示部分中，顯示藉由使用站台3玩遊戲之玩家的遊戲資訊(見圖7)。

然而，本發明不限於此。舉例而言，在一對應於一顯示站台3之顯示部分中，可組態以顯示藉由使用站台3玩遊戲之玩家的視訊影像，或可組態以顯示輪到執行下注選擇之玩家之遊戲資訊或視訊影像。可組態以根據藉由使用站台3玩遊戲之玩家之選擇來顯示任何玩家的遊戲資訊或視訊，或可組態以顯示隨機確定之玩家之遊戲資訊或視訊。換言之，一對應於該一顯示站台3之玩家顯示部分可經設計以適當地顯示玩家之遊戲資訊、視訊影像等。此外，在一對應於於其中玩遊戲之該一顯示站台3之玩家顯示部分中，可組態以顯示莊家的影像，或可不顯示任何事物。顯示之內容可由藉由使用站台3玩遊戲之玩家的操作而適當變化。換言之，可適當改變是否在一對應於於其中玩遊戲之該一顯示站台3之玩家顯示部分中顯示影像，且在確定顯示影像的狀況下可適當改變顯示哪個影像。

另一方面，當存在未用於遊戲之站台3(包括由已選擇棄牌之玩家使用之站台3)時，在對應於未用於遊戲之站台3的玩家顯示部分中，不顯示玩家之視訊影像。

在此狀況下，根據該實施例，顯示莊家之影像。然而，

本發明不限於此。舉例而言，藉由使用包括玩家顯示部分之站台3玩遊戲之玩家、輪到執行下注選擇的玩家等之遊戲資訊或視訊影像可經組態以顯示於其中。或者，任何玩家之遊戲資訊或視訊可基於諸如藉由使用站台3玩遊戲之玩家或具有最大賭注數目的玩家之特定玩家之選擇而顯示於其中。此外，隨機確定之玩家之遊戲資訊或視訊可經組態以顯示於其中，或其中可不顯示任何事物。顯示之內容可由藉由使用站台3玩遊戲之玩家的操作而適當變化。換言之，當存在未用於遊戲之站台3(包括由已選擇棄牌之玩家使用之站台3)時，在對應於未用於遊戲之站台3的玩家顯示部分中，可適當改變是否顯示影像，且在確定顯示影像之狀況下可適當改變顯示哪個影像。

在該實施例中，一旦在遊戲中執行使用攝影機81之影像捕獲操作及玩家顯示器80上之顯示，則影像捕獲操作及顯示經組態以繼續直至遊戲完成。然而，本發明不限於此。舉例而言，影像捕獲操作及顯示操作可經組態以僅執行預定時間。在此狀況下，藉由將攝影機81組態為具有記錄及重現之功能且設計該組態使得除藉由使用具有玩家顯示器80之顯示站台3玩遊戲的玩家之外的玩家之視訊影像可藉由使用包括玩家顯示器80之站台3玩遊戲的玩家之操作而適當地記錄及重現，執行影像捕獲操作及顯示僅歷時預定時間且玩家可反覆檢視所要視訊。即使設計為影像捕獲操作繼續直至遊戲完成，亦有可能將記錄及重現功能包括於攝影機81中，且設計該組態使得所顯示之視訊可適當變化

以使玩家能夠檢視持續捕獲之視訊及所記錄的視訊中之任何視訊。

在執行步驟S35之處理之後，CPU 51完成此子例程。

如上文所描述，圖1展示在滿足觸發條件之狀況下由主要控制單元40及站台3執行之處理。另一方面，當不滿足觸發條件時，執行以下處理。在執行步驟S131中用於獲得總賭注量之添加處理之後，主要控制單元40之CPU 41執行在步驟S132中確定總賭注量未達到預定量的處理。接著，CPU 41完成此子例程，而不執行步驟S133至S135之處理。每一站台3之CPU 51完成此子例程，而不執行步驟S31至S35之處理。

如上文所描述，已參考圖1描述攝影處理。

在該實施例中，將一遊戲期間在所有站台中置放之總賭注量達到預定上限(500)之條件設定為觸發條件。然而，根據本發明，可適當改變觸發條件之總賭注量之上限。總賭注量之上限可由遊戲系統之製造者或安裝遊戲系統的遊戲廊之監督者預先設定。當遊戲廊之監督者將設定賭注量之上限時，可提供設定開關。

另外，根據本發明，觸發條件之總賭注量之上限不限於預定值。舉例而言，在一遊戲中，當在於其中玩遊戲之所有站台中的總賭注量超過先前遊戲中之最大總賭注量時，可產生至攝影模式之轉變。在一遊戲中，當在於其中玩遊戲之所有站台中的總賭注量超過先前遊戲中之累積賭注量時，可產生至攝影模式之轉變。換言之，觸發條件之總賭

注量之上限可根據遊戲的進程而改變。

另外，根據本發明，觸發條件之總賭注量不限於一遊戲中所置放之總賭注量。舉例而言，觸發條件之總賭注量可為每一玩家自其遊戲開始時之總賭注量或一遊戲之前若干次遊戲(例如，五次遊戲)的總賭注量。換言之，觸發條件之總賭注量可不僅基於一遊戲之賭注量而且可基於一遊戲之前的遊戲的賭注量來確定。

如上文所描述，是否滿足觸發條件可不僅參考一遊戲之賭注量而且可參考先前所玩遊戲之賭注量來確定。

在上文所描述之實施例中，是否滿足觸發條件已描述為參考賭注量來確定。然而，本發明不限於此。舉例而言，觸發條件可為在遊戲系統接通之後遊戲之總數目超過預定數目的條件。另外，遊戲由相同玩家持續玩預定數目之遊戲之條件可用作觸發條件。換言之，是否滿足觸發條件可藉由檢查特定遊戲之數目是否已達到預定數目來確定。

如上文所描述，有可能使用諸如賭注量或遊戲之數目之特定數目達到預定值的條件作為觸發條件。然而，本發明不限於此。舉例而言，當莊家之紙牌滿足預定大小之組合時(例如，當具有相同數字之紙牌出現預定次數或更多次時)，可進行至攝影模式之轉變。另外，當預定數目之玩家(例如，五個玩家)或更多玩家具有等於或大於預定組合(例如，順子)之組合時，可進行至攝影模式之轉變。另外，當複數個玩家中存在施加於預定組合(例如，組合針對每一遊戲隨機改變)上之"富足(Rich)"時，可進行至攝影

模式之轉變。另外，舉例而言，當玩家之排序根據莊家在下一輪次中呈現之紙牌而存在大改變時，可進行至攝影模式之轉變。換言之，是否滿足觸發條件可參考關於莊家之紙牌及/或複數個玩家中之一者的紙牌之資訊來確定。

如上文所描述，是否滿足觸發條件可參考除賭注量、遊戲之數目等之外的遊戲資訊來確定。觸發條件並不特定限於一條件，只要該條件係基於可促進遊戲之情形，諸如可組成預定大牌面之情形、經確定將組成等於或大於預定組合的組合之情形、在複數個玩家中產生激烈競賽之情形或類似情形。此外，上文所描述之觸發條件可一起使用。觸發條件並不特定限於一條件，只要該條件與玩遊戲之所有玩家有關即可。

在該實施例中，在完成所有玩家之第四次下注選擇之後，經組態以執行攝影處理(步驟S20及S120)。然而，根據本發明，可組態為不執行步驟S20及S120之攝影處理。

已參考諸圖描述該實施例。根據該實施例之遊戲系統1包括兩個主要顯示器2，其經安裝使得主要顯示器2之兩個前端顯示器21經背對背安置。遊戲系統1包括十個站台3，其經安裝以圍繞兩個主要顯示器2，使得可直觀地辨識兩個前端顯示器21之間的一前端顯示器21。

在該實施例中，儘管顯示於兩個主要顯示器2之前端顯示器21之間的一前端顯示器21上之影像經組態以與另一前端顯示器21上所顯示之影像相同，但根據本發明，在顯示螢幕上顯示影像的方法不限於此。

舉例而言，可組態為根據遊戲之進程將不同影像顯示於兩個顯示螢幕上。具有此組態之實施例之實例展示如下。

圖12為展示遊戲系統中所包括之前端顯示器上所顯示之影像的實例之圖。

如圖12中所示，在根據本發明之前端顯示器100之大致中心處，顯示背轉過去之右手中具有紙牌102的莊家101。在莊家101之前部及後部中，顯示牌桌103。圖12展示莊家101將紙牌102發給位於與前端顯示器100背對背安置之不同前端顯示器100之側上的玩家之狀態。在此時刻，在與該前端顯示器100背對背安置之不同前端顯示器100中，顯示在面對正在接收所發紙牌之玩家之同時發牌之莊家。

如上文所描述，在該實施例中，儘管遊戲系統1經組態以包括經安置處於兩個前端顯示器21以背對背配置安置之狀態之兩個主要顯示器2，但遊戲系統1中所包括的主要顯示器2不限於此。舉例而言，可僅安置一主要顯示器2。下文中，將描述另一實例。

圖13及圖14為展示遊戲系統之實例之俯視圖。

在圖13中所展示之遊戲系統200中，三個扁平主要顯示器201經安置以形成三角俯視圖。另外，站台單元202經安置以圍繞三個扁平主要顯示器201。

在圖14中所展示之遊戲系統203中，五個扁平主要顯示器204經安置以形成五角俯視圖。另外，站台單元205經安置以圍繞五個扁平主要顯示器204。

圖15為展示遊戲系統之實例之透視圖。

如圖 15 中所示，遊戲系統 300 包括經安置以可相對於地面在水平方向上旋轉之主要顯示器 301 及經安置以圍繞主要顯示器 301 之站台單元 302。

主要顯示器 301 自頂部檢視以逆時針方向旋轉(見圖 15 中所示之箭頭)。主要顯示器 301 經控制以當一玩家正在接收所發紙牌或執行下注選擇時在玩家可在正面檢視主要顯示器 301 之顯示螢幕之範圍中停止。

在該實施例中，儘管已描述主要顯示器 301 經控制以朝向輪到接收所發紙牌或執行下注選擇之玩家停止之實例，但根據本發明，控制主要顯示器的旋轉之方法不限於此。

舉例而言，主要顯示器可經控制以朝向輸入指令之玩家停止。或者，舉例而言，主要顯示器可經組態以恆定速度持續旋轉。

儘管根據該實施例主要顯示器 301 經組態以逆時針方向旋轉，但根據第三實施例，主要顯示器之旋轉方向不限於此。

舉例而言，主要顯示器可經組態以順時針方向旋轉，且可視下一停止位置之旋轉角度而確定以順時針方向或逆時針方向旋轉。

在上文所描述之實施例中，儘管使用具有扁平顯示螢幕之主要顯示器 2，然而，主要顯示器 2 之顯示螢幕不限於扁平類型。舉例而言，顯示螢幕可為凸起類型。

圖 16 為展示遊戲系統之實例之透視圖。

如圖 16 中所示，遊戲系統 400 包括圓柱形主要顯示器 401

及經安置以圍繞主要顯示器401之站台單元402。

在遊戲系統400中，顯示於主要顯示器401之顯示螢幕上之影像經控制以相對於地面在顯示螢幕上水平移動，且當一玩家正在接收所發紙牌或執行下注選擇之時間在該玩家可在正面檢視影像之範圍中停止。

然而，根據本發明之控制影像之顯示的方法不限於此。舉例而言，顯示螢幕可分為複數個部分，且影像可顯示於每一部分上。

根據本發明之主要顯示器之形狀不限於完全圓柱形。舉例而言，主要顯示器可具有圓環狀，且平面可包括於圓柱體之部分中。

在上文所描述之實施例中，儘管可由複數個玩家檢視之共同影像經組態以顯示於主要顯示器的顯示螢幕上，但根據本發明之顯示影像之方法不限於此。舉例而言，影像可藉由使用投影儀投影於螢幕上。

在上文所描述之實施例中，儘管站台經安置以圍繞主要顯示器，但根據本發明之站台的位置不限於特定位置，只要可直觀地辨識位於該位置中之主要顯示器之顯示螢幕即可。

儘管在上文所描述之實施例中已描述由遊戲系統執行之遊戲為德州撲克之狀況，但由遊戲系統執行的遊戲不限於特定遊戲，只要該遊戲由複數個玩家在檢視共同螢幕之同時玩即可。

如參考該實施例所描述，提供一種遊戲系統，其中，當

滿足關於玩遊戲之所有玩家之預定條件(例如，在一遊戲期間所有玩家之總賭注量達到預定量或類似條件)時，藉由使用攝影機來捕獲操作輸入器件的所有玩家，且除操作對應於每一顯示器之輸入器件之玩家之外的玩家之視訊影像顯示於其中玩遊戲之每一顯示器中。因此，當滿足關於玩遊戲之所有玩家之預定條件時，所有玩家可以容易的方式自然地獲得其他玩家之面部表情等。

另外，藉由組態遊戲系統使得所有玩家僅當由玩家所玩遊戲中滿足預定條件時可獲得其他玩家之面部表情等，每一玩家之面部表情不可由其他玩家持續觀測。因此，可提供玩家可對其他玩家檢視其具有極小顧慮而玩遊戲之時期。通常，當藉由使用真實紙牌玩紙牌遊戲時，每一玩家可自玩家之視野注意到任何其他玩家是否檢視其等等。然而，當使用自顯示器檢視藉由攝影機捕獲之玩家之視訊影像的組態時，每一玩家不可自玩家之視野注意到任何其他玩家是否檢視其等等，且因此玩家可具有其他玩家持續檢視其之感覺，且由此存在玩家不可集中於遊戲的可能性。然而，根據"(1)"之本發明，提供每一玩家可對其他玩家檢視其具有極小顧慮而玩遊戲之時期，且因此有可能防止每一玩傢具有其他玩家持續檢視其的感覺。

亦提供一種遊戲系統，其中，當滿足關於玩遊戲之所有玩家之預定條件(例如，賭注量達到預定量或類似條件)時，藉由使用於其中玩遊戲之站台的攝影機執行影像捕獲操作，且在於其中玩遊戲之每一站台的顯示器中，顯示由

至少除每一站台之外的站台所捕獲之影像。因此，當滿足關於玩遊戲之所有玩家之預定條件時，所有玩家可以容易的方式自然地獲得其他玩家之面部表情等。

另外，如上文所描述，藉由組態遊戲系統使得所有玩家僅當滿足關於玩遊戲之所有玩家之預定條件時可獲得其他玩家的面部表情等，每一玩家之面部表情不可由其他玩家持續觀測。因此，可提供玩家可對於其他玩家檢視其具有極小顧慮而玩遊戲之時期。因此，有可能防止每一玩具有其他玩家持續檢視其的感覺。

亦提供一種遊戲系統，其中當在一遊戲期間在所有站台中置放之賭注之總數達到預定量時，執行藉由使用於其中玩遊戲的站台之攝影機之影像捕獲操作，且藉由至少除每一站台之外的站台捕獲之影像顯示於於其中玩遊戲之每一站台之顯示器中。因此，當在於其中玩遊戲之所有站台中置放之賭注的總數達到預定量時，所有玩家可以容易之方式自然地獲得其他玩家之面部表情等。

另外，如上文所描述，藉由組態遊戲系統使得所有玩家僅當由玩家所玩遊戲中賭注量達到預定量時可獲得其他玩家之面部表情等，每一玩家之面部表情不可由其他玩家持續觀測。因此，可提供玩家可對於其他玩家檢視其具有極小顧慮而玩遊戲之時期。因此，有可能防止每一玩具有其他玩家持續檢視其的感覺。

在一遊戲期間由所有玩家置放之賭注量達到預定量之情形可促進遊戲，且僅在此情形中，所有玩家可獲得其他玩

家的面部表情等，且由此，可以容易之方式頻繁地使用戰術。因此，可提供具有高娛樂特徵之遊戲，且可控制遊戲之速度。

如參考實施例所描述，提供一種遊戲系統，其具有使每一玩家能夠易於以自然方式獲得其他玩家之面部表情之新娛樂特徵。

儘管本發明之實施例已描述如上，但該等實施例僅為本發明之詳細實例，且因此本發明並不特定地限於此，且可適當地改變每一構件及其類似物的詳細組態之設計。在本發明之實施例中所描述之優勢僅為由本發明產生的適當優勢之實例，且因此本發明的優勢不限於此。

在上文所描述之本發明之描述中，為易於理解起見，已集中於本發明的獨特特徵。本發明不限於在詳細描述中所描述之實施例且可應用於其他實施例，且本發明可應用於各種應用領域。此說明書中之術語及表述並非用於限制對本發明之闡釋，而用於精確地描述本發明。應理解，熟習此項技術者可易於由在此說明書中所描述之本發明之概念推導出屬於本發明的概念之不同組態、系統或方法。因此，申請專利範圍之描述應視為包括未脫離本發明之精神及範疇的等效組態。摘要之目的為使得不熟悉專利、法律術語或專業術語之專利商標局、一般大眾組織或屬於本發明的技術領域之技術者或類似人員能夠藉由執行簡單搜尋而以容易之方式獲得本發明的技術內容及精髓。因此，摘要並非意欲限制應由申請專利範圍確定之本發明之範疇。

為充分理解本發明之目標及獨特優勢，需要充分參考所揭示之文獻及其類似物。

本發明之上文所描述之詳細描述包括由電腦執行的處理。如上文之描述及表述之目的為使熟習此項技術者能夠有效地理解本發明。在此說明書中，用於誘發一結果之步驟應理解為無自我矛盾之處理。在每一步驟中，執行電信號或磁信號之傳輸、接收、記錄等。在步驟之處理中，儘管此等信號係由位元、值、符號、字母、術語、數字或其類似物表示，然而，應視為彼等表示僅為便於描述而使用。儘管步驟之處理可描述為人類行為所共同之表述，但基本上，在此說明書中所描述的處理由各種裝置執行。另外，執行步驟中之處理所需之其他組態自上文描述而顯而易見。

【圖式簡單說明】

圖1為展示由根據本發明之一實施例之遊戲系統執行的攝影處理之流程圖；

圖2為展示根據實施例之遊戲系統之示意性透視圖；

圖3為展示根據實施例之遊戲系統之俯視圖；

圖4為根據實施例之遊戲系統中所包括之站台的示意性透視圖；

圖5為展示顯示於前端顯示器上之影像之實例的圖；

圖6為展示站台之液晶顯示器上所顯示之影像的實例之圖；

圖7為展示站台之玩家顯示器上所顯示之影像的實例之

圖；

圖 8 為展示根據實施例之遊戲系統之內部組態的方塊

圖；

圖 9 為展示根據實施例之站台之內部組態的方塊圖；

圖 10 為展示根據實施例之遊戲過程之流程圖；

圖 11 為展示根據實施例之遊戲過程之流程圖；

圖 12 為展示遊戲系統中所包括之前端顯示器上所顯示之影像的實例之圖；

圖 13 為展示遊戲系統之實例之俯視圖；

圖 14 為展示遊戲系統之實例之俯視圖；

圖 15 為展示遊戲系統之實例之透視圖；及

圖 16 為展示遊戲系統之實例之透視圖。

【主要元件符號說明】

1	遊戲系統
2	主要顯示器
3	站台
3a	站台
3b	站台
3c	站台
3d	站台
3e	站台
3f	站台
3g	站台
3h	站台

3i	站 台
3j	站 台
10	液 晶 顯 示 器
11	觸 摸 面 板
12	操 作 按 鈕
13	硬 幣 插 入 槽
14	紙 鈔 插 入 槽
15	硬 幣 退 出 開 口
21	前 端 顯 示 器
22	揚 聲 器
23	LED
30	莊 家
31	牌 桌
32	紙 牌 影 像
33	籌 碼 影 像
34	賭 注 總 額 顯 示 部 分
35	遊 戲 資 訊 顯 示 部 分
40	主 要 控 制 單 元
41	CPU
42	RAM
43	ROM
44	匯 流 排
45	微 電 腦
46	I/O 介 面

47	影像處理電路
48	語音電路
49	LED驅動電路
50	通信介面
51	CPU
52	RAM
53	ROM
54	匯流排
55	微電腦
56	I/O介面
57	液晶面板驅動電路
58	觸摸面板驅動電路
59	送幣器驅動電路
60	退幣完成信號電路
61	通信介面
62	送幣器
63	硬幣偵測單元
64	紙鈔偵測信號電路
65	紙鈔偵測單元
66	操作信號電路
67	硬幣插入偵測信號電路
68	硬幣插入偵測單元
70	紙牌影像
71	賭注顯示部分

72	下注選擇部分
73	跟牌選擇部分
74	加注選擇部分
75	棄牌選擇部分
76	指引影像
80	玩家顯示器
80a	玩家顯示部分
80b	玩家顯示部分
80c	玩家顯示部分
80d	玩家顯示部分
80e	玩家顯示部分
80f	玩家顯示部分
80g	玩家顯示部分
80h	玩家顯示部分
80i	玩家顯示部分
80j	玩家顯示部分
81	攝影機
100	前端顯示器
101	莊家
102	紙牌
103	牌桌
200	遊戲系統
201	主要顯示器
202	站台單元

203	遊戲系統
204	主要顯示器
205	站台單元
300	遊戲系統
301	主要顯示器
302	站台單元
400	遊戲系統
401	主要顯示器
402	站台單元

五、中文發明摘要：

本發明係關於一種遊戲系統，其提供複數個玩家參與之一遊戲且包括：至少一攝影器件，其捕獲該等玩家之面部影像；複數個顯示單元，其係針對該等玩家中之每一者而提供且顯示關於該遊戲之影像；複數個輸入器件，其係針對該等玩家中之每一者而提供，且允許該等各別玩家輸入用於玩該遊戲之指令；及一控制器，其操作以：當滿足一關於所有該等玩家之預定條件時，控制該攝影器件捕獲當前玩該遊戲之所有該等玩家的面部影像；及控制針對當前玩該遊戲之該等玩家而提供之所有該等顯示單元藉由該等各別顯示單元來顯示除玩該遊戲的該玩家之外的該等玩家之至少該等面部影像。

六、英文發明摘要：

A game system provides a game in which a plurality of players participate and includes: at least one camera device that captures facial images of the players; a plurality of display units that are provided for each of the players and display images related to the game; a plurality of input devices that are provided for each of the players and allow the respective players to input commands for playing the game; and a controller that operates to: control the camera device, when a predetermined condition that relates to all the players is satisfied, to capture facial images of all the players currently playing the game; and control all the display units, which are provided for the players currently playing the game, to display at least the facial images of the players other than the player who plays the game with the respective display units.

十、申請專利範圍：

1. 一種提供複數個玩家參與之一遊戲之遊戲系統，該遊戲系統包含：

至少一攝影器件，其捕獲該等玩家之面部影像；

複數個顯示單元，其係針對該等玩家中之每一者而提供且顯示關於該遊戲之影像；

複數個輸入器件，其係針對該等玩家中之每一者而提供且允許該等各別玩家輸入用於玩該遊戲之指令；及

一控制器，其操作以：

當滿足一關於所有該等玩家之預定條件時，控制該攝影器件捕獲當前玩該遊戲之所有該等玩家的面部影像；及

控制針對當前玩該遊戲之該等玩家而提供之所有該等顯示單元藉由該等各別顯示單元來顯示除玩該遊戲的該玩家之外的該等玩家之至少該等面部影像。

2. 如請求項1之遊戲系統，其進一步包含複數個站台，其係分別針對玩該遊戲之該等玩家中的每一者而提供，

其中該等站台中之每一者具備該攝影器件中之一者、該等顯示單元中的一者，及該等輸入器件中之一者。

3. 如請求項2之遊戲系統，其中當所有該等站台中在該遊戲之一單一輪次中所下注的一賭注量達到一預定量時，該控制器控制該攝影器件捕獲當前玩該遊戲之所有該等玩家之面部影像。

4. 如請求項1之遊戲系統，其中該等輸入器件中之每一者為一提供於該等顯示單元中的每一者之一螢幕上之觸摸面板。

十一、圖式：

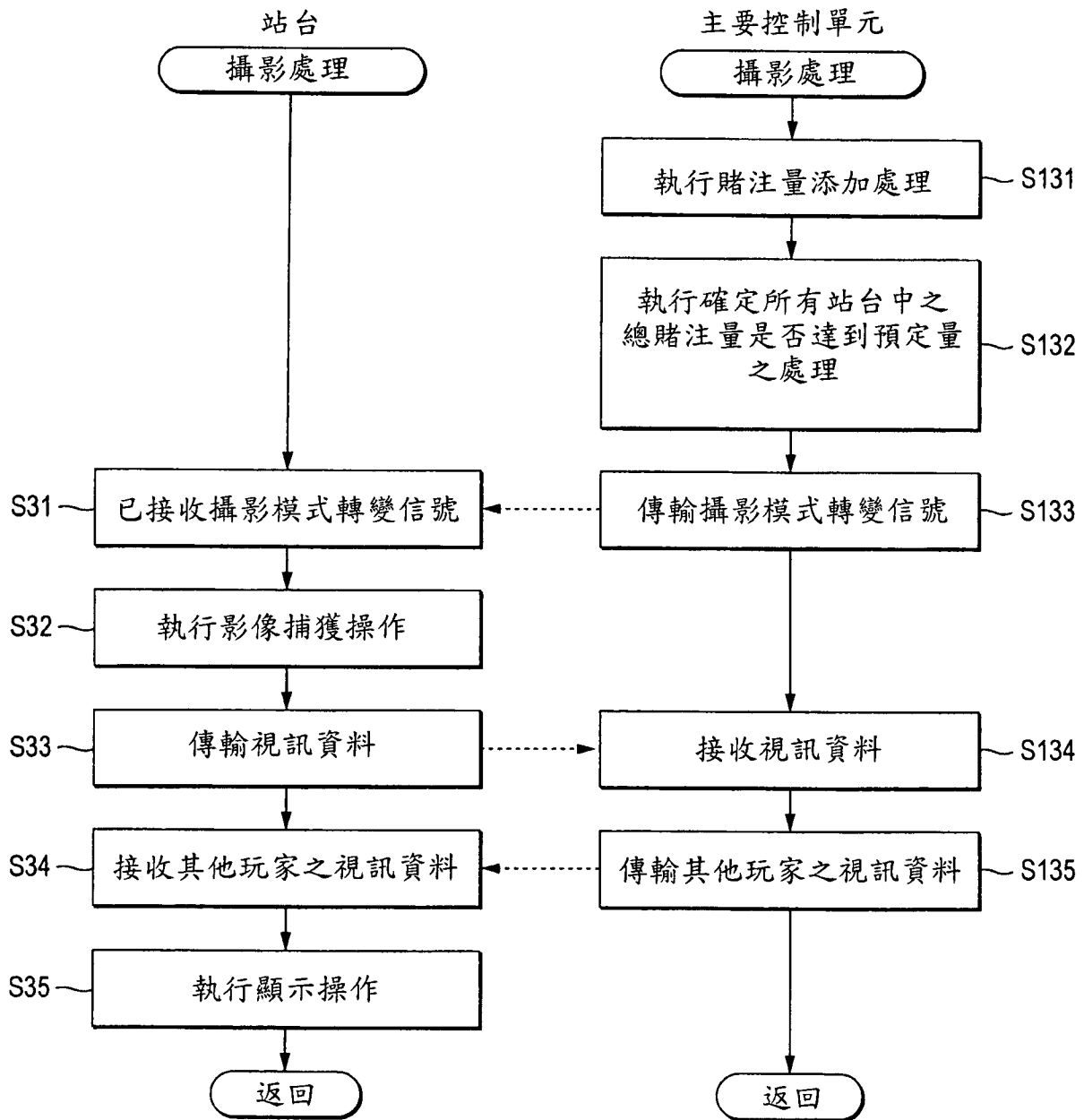


圖1

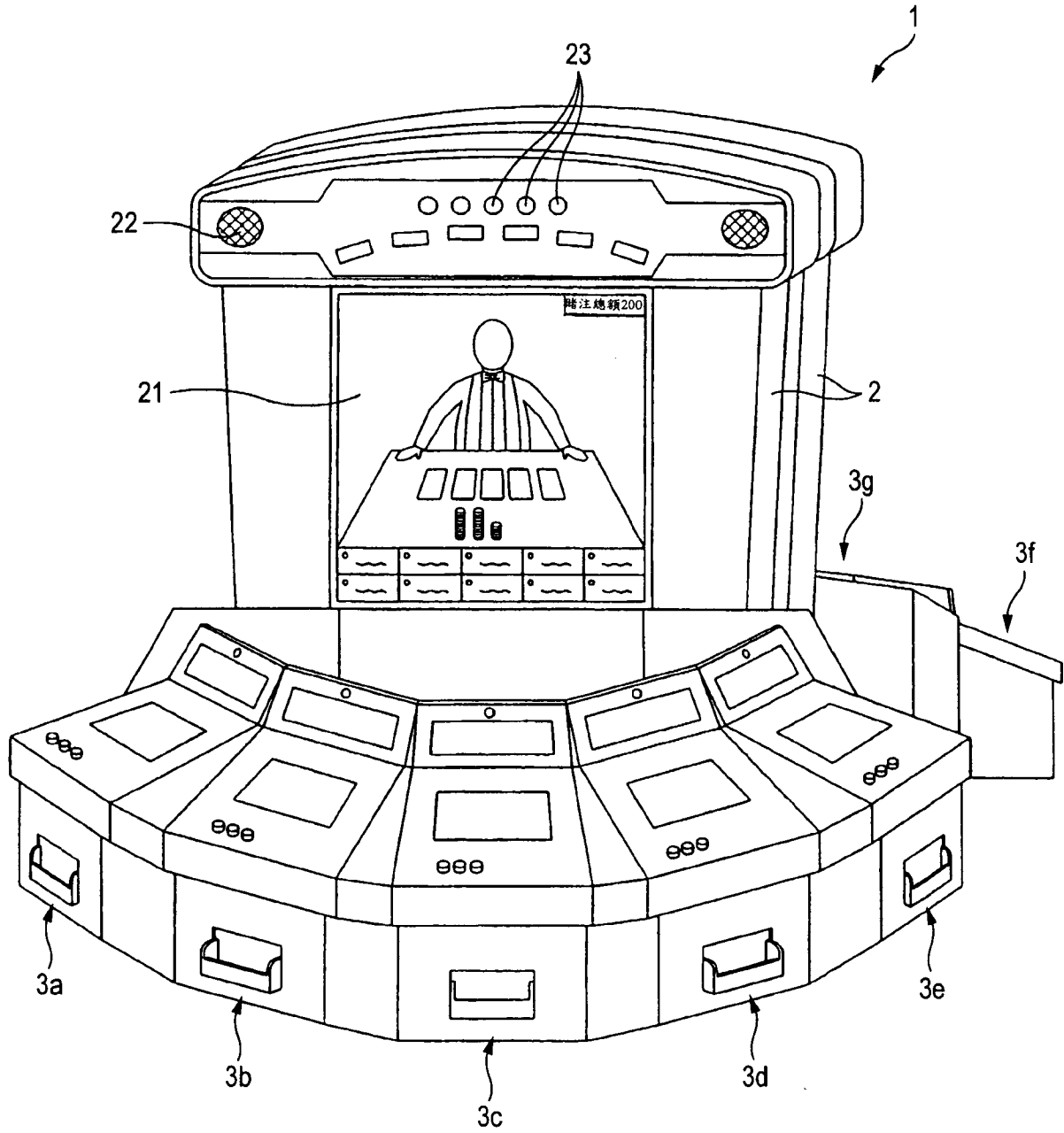


圖2

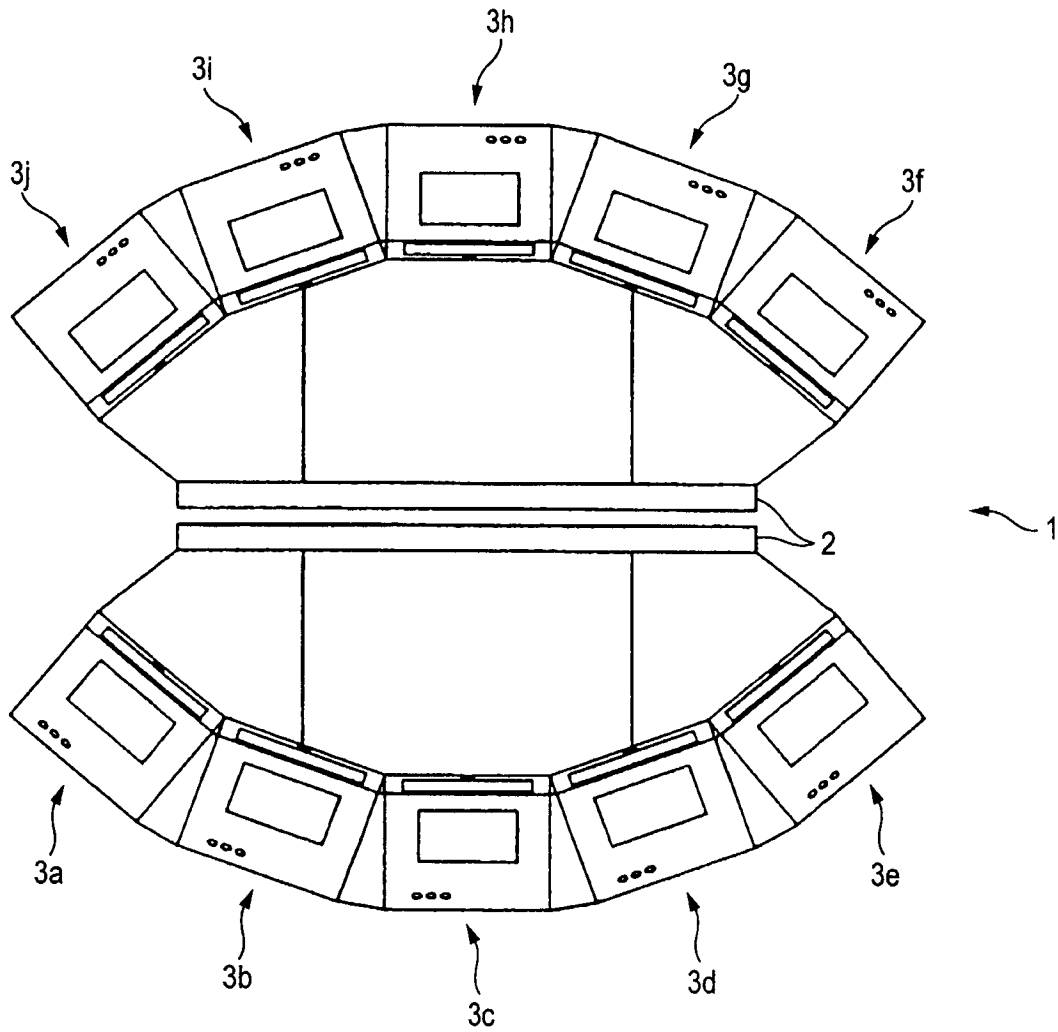


圖 3

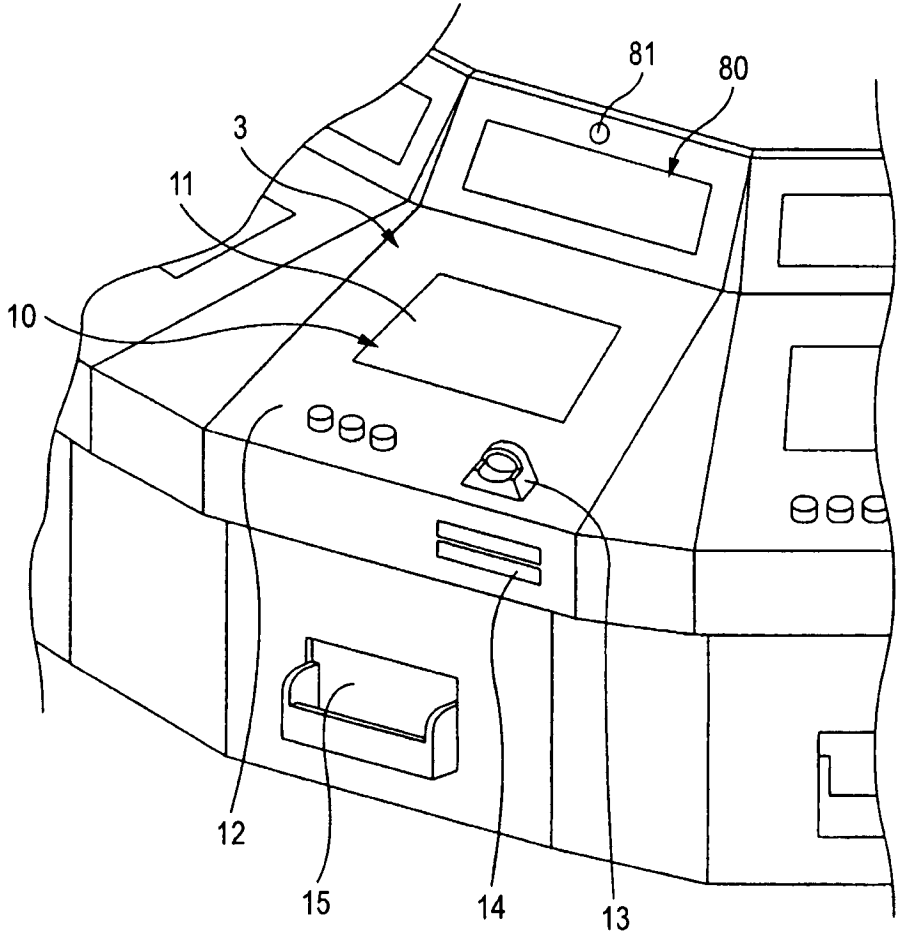


圖4

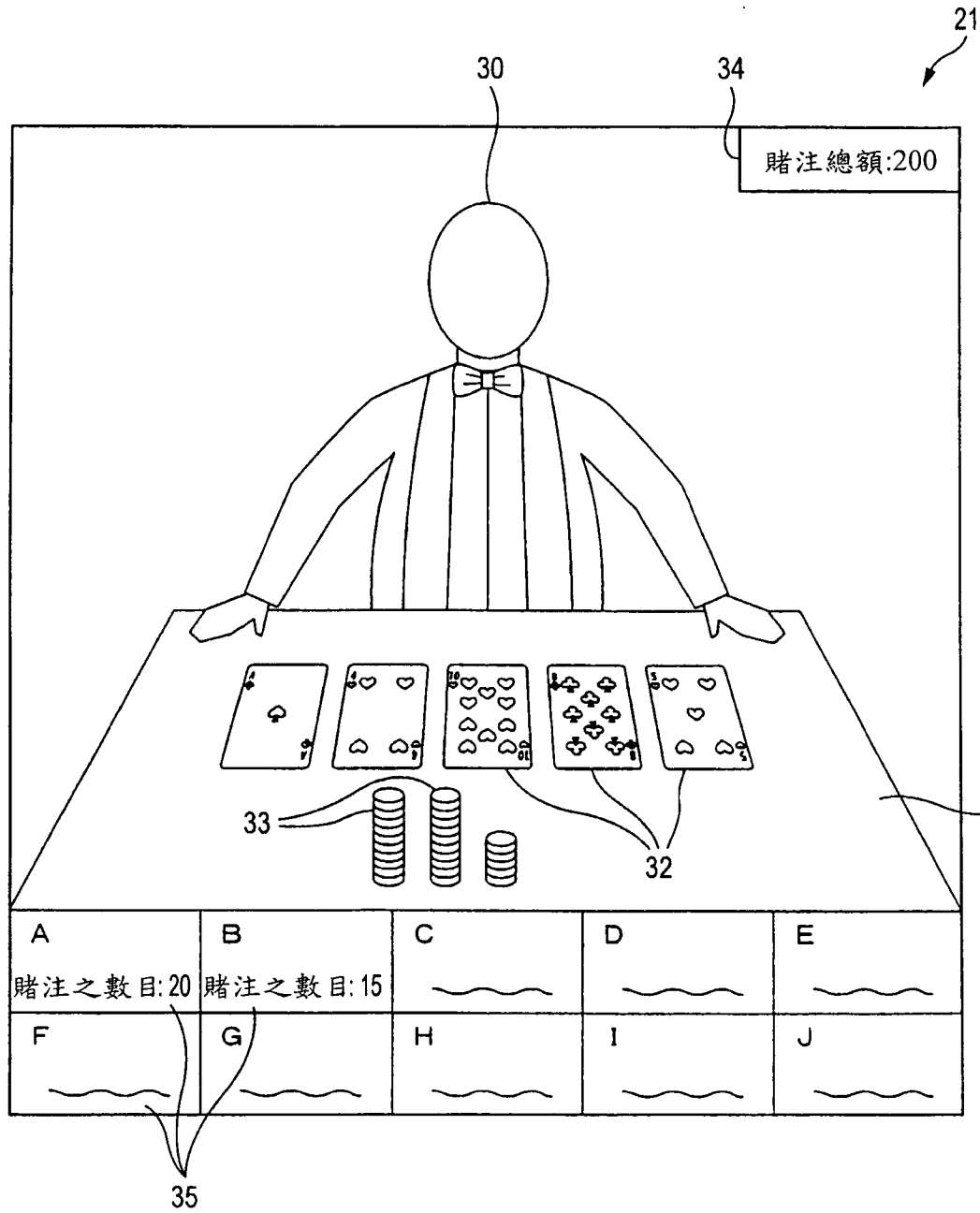


圖5

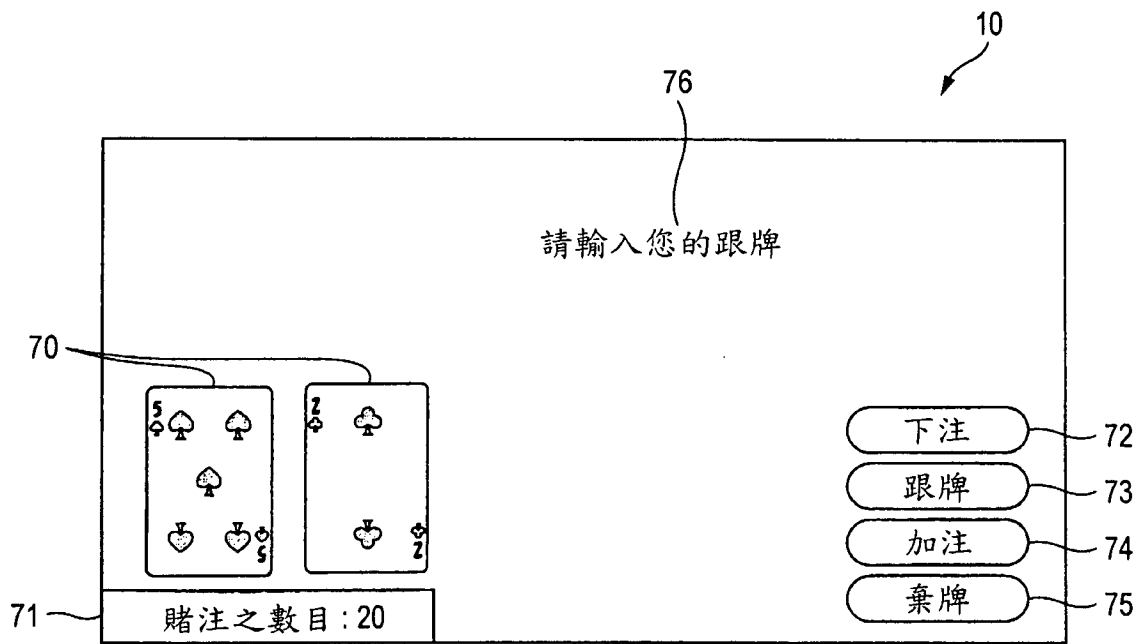


圖6

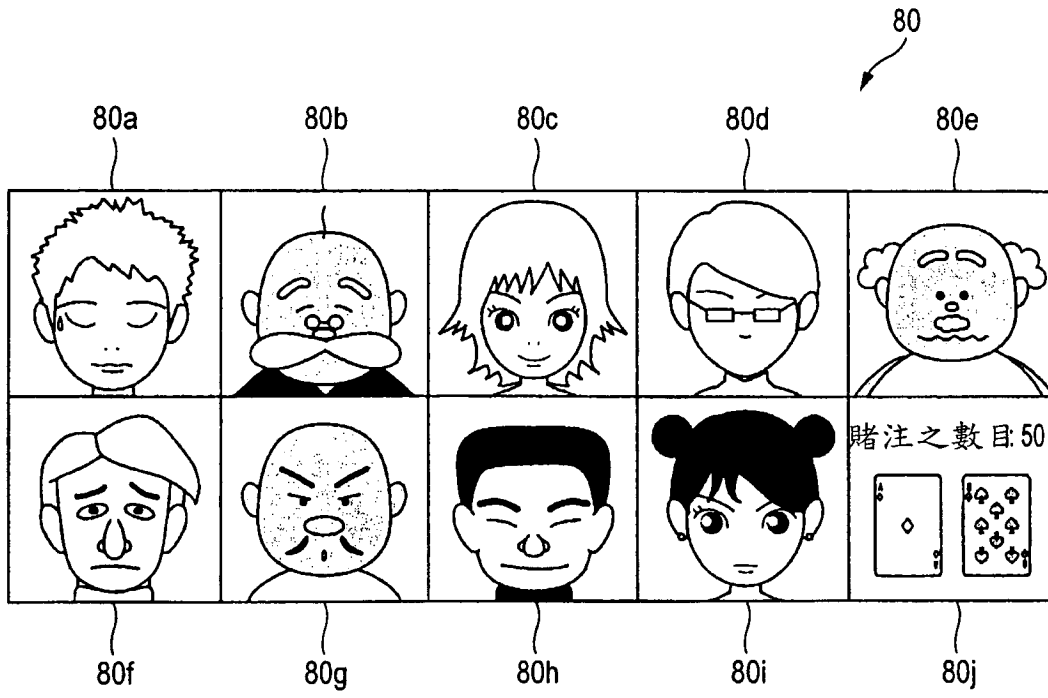


圖7

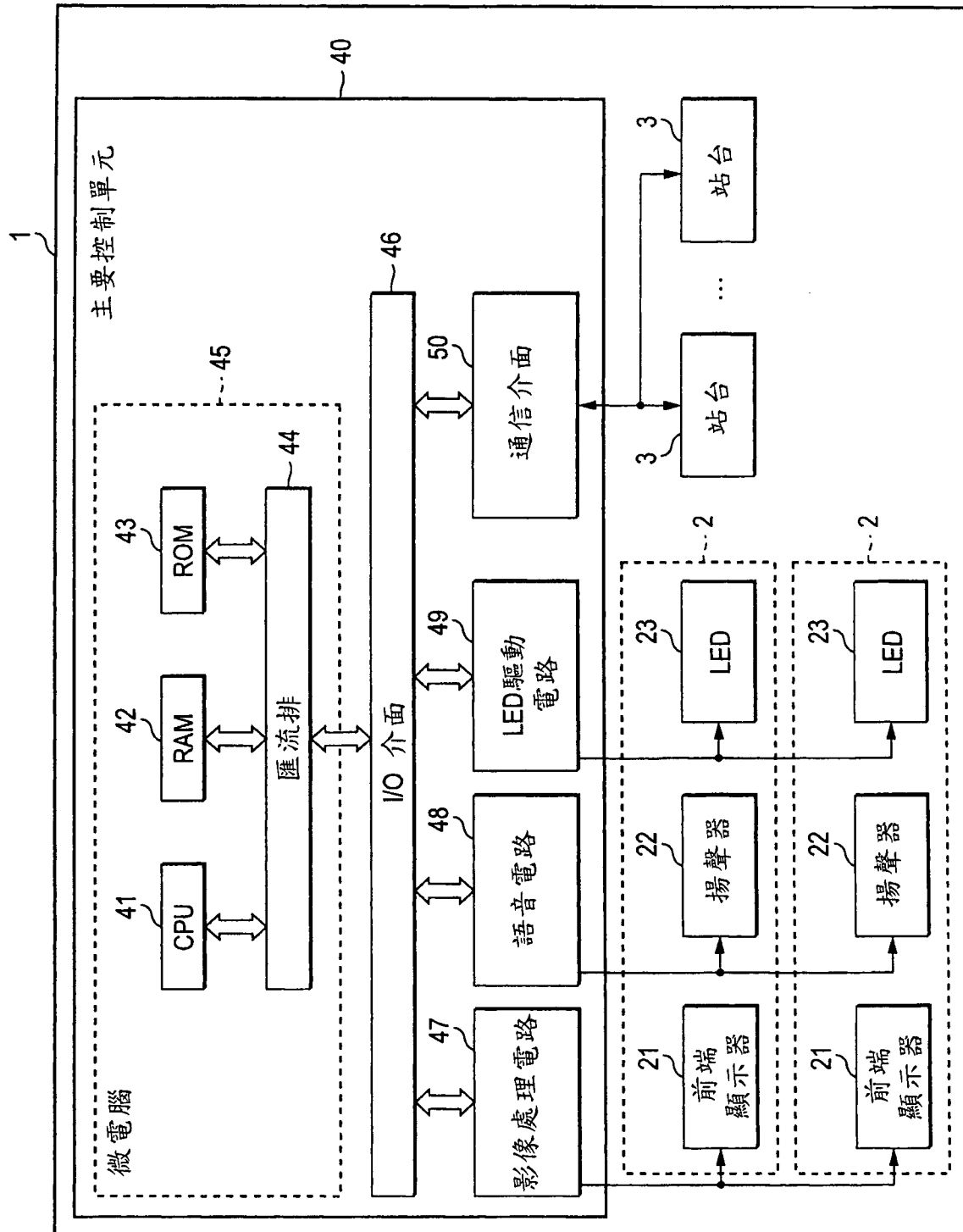


圖8

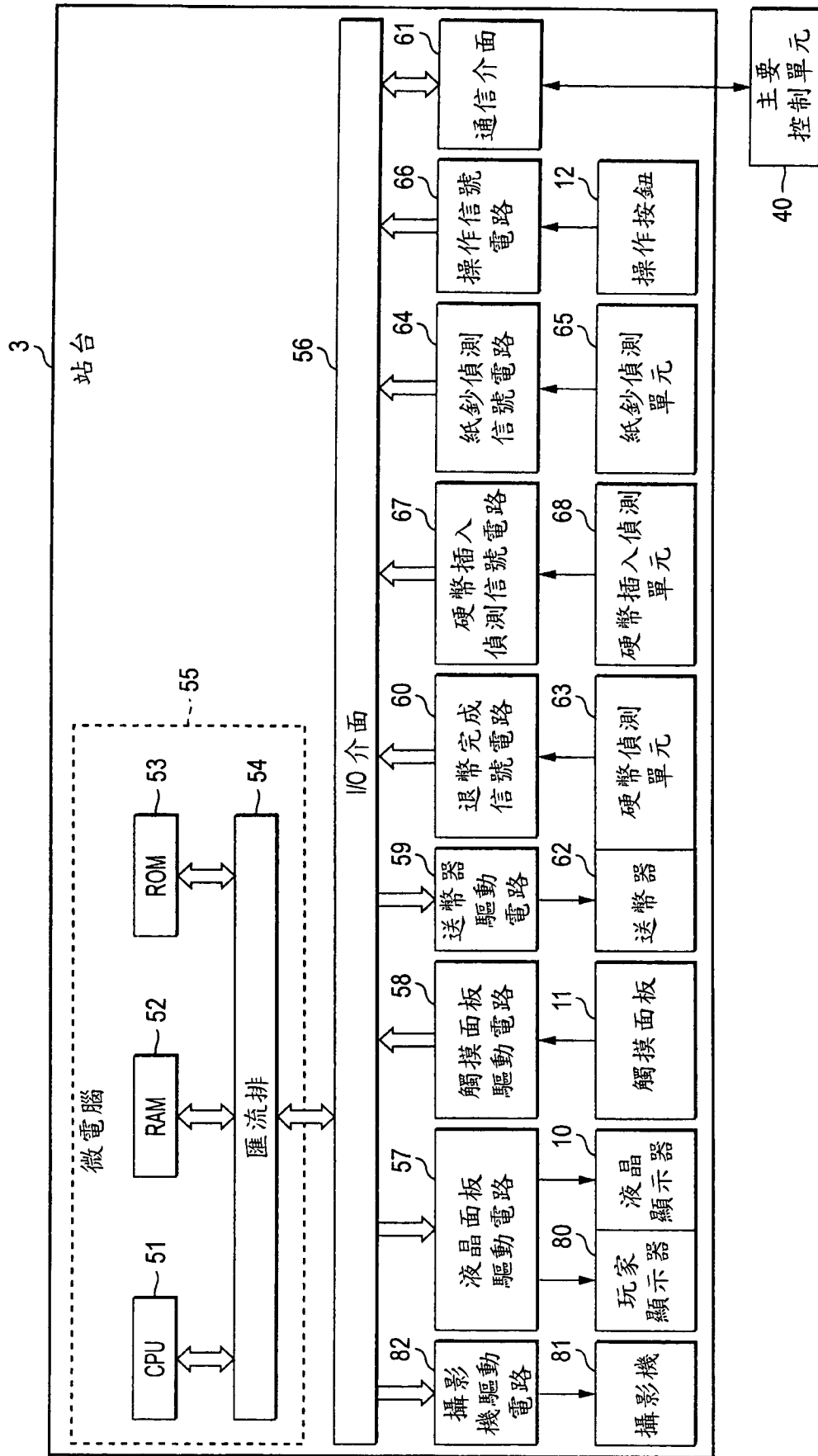


圖9

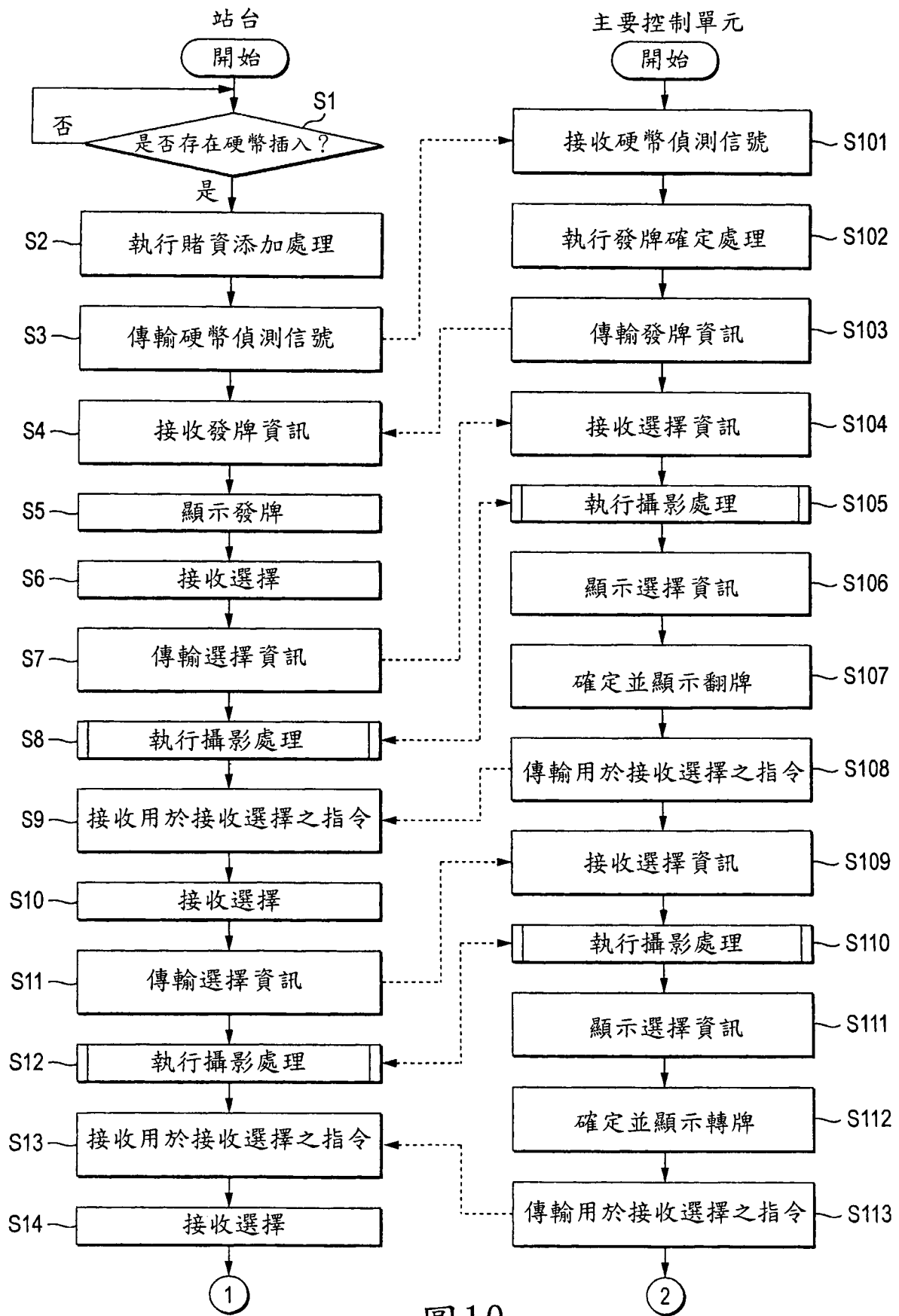


圖 10

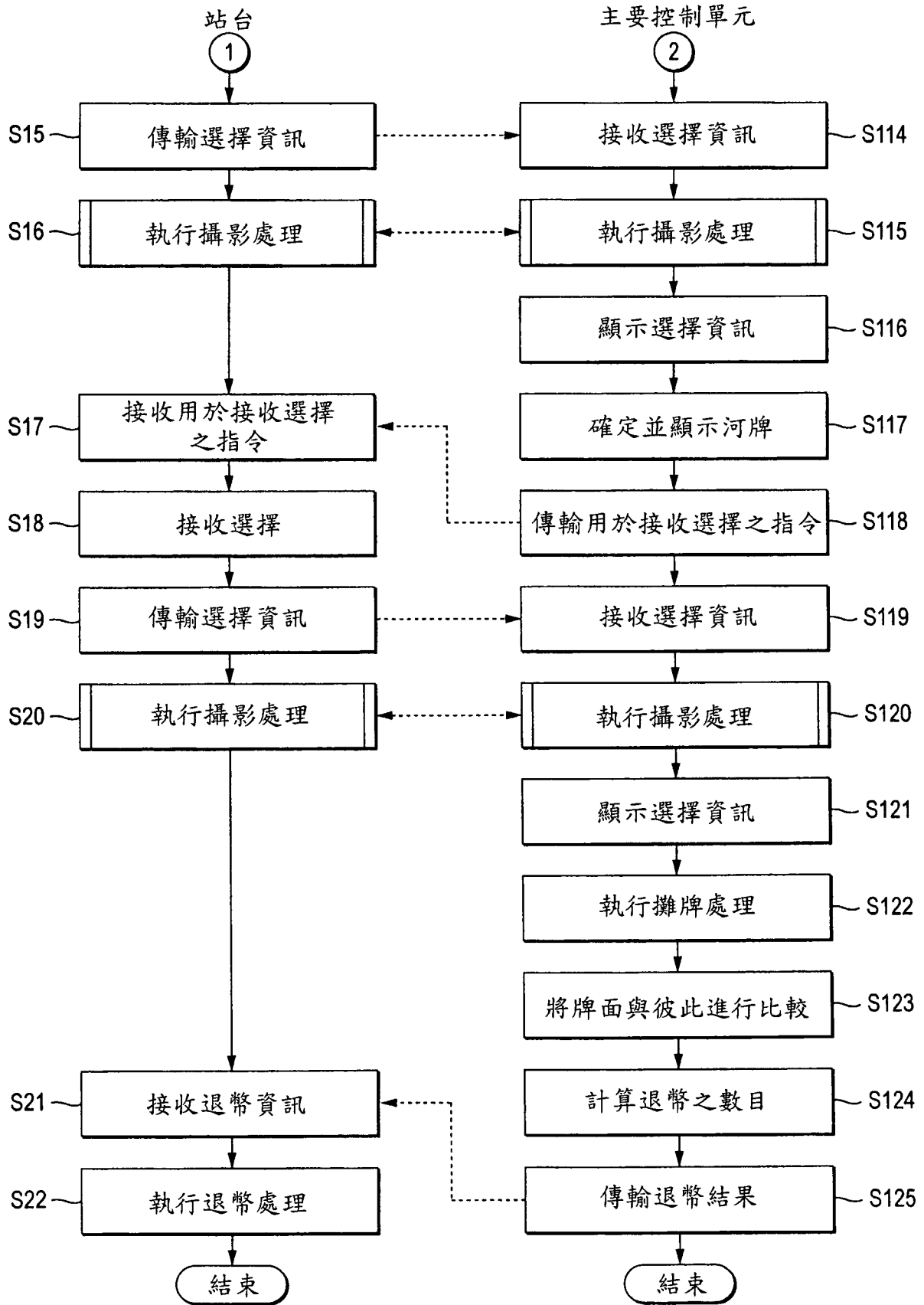


圖 11

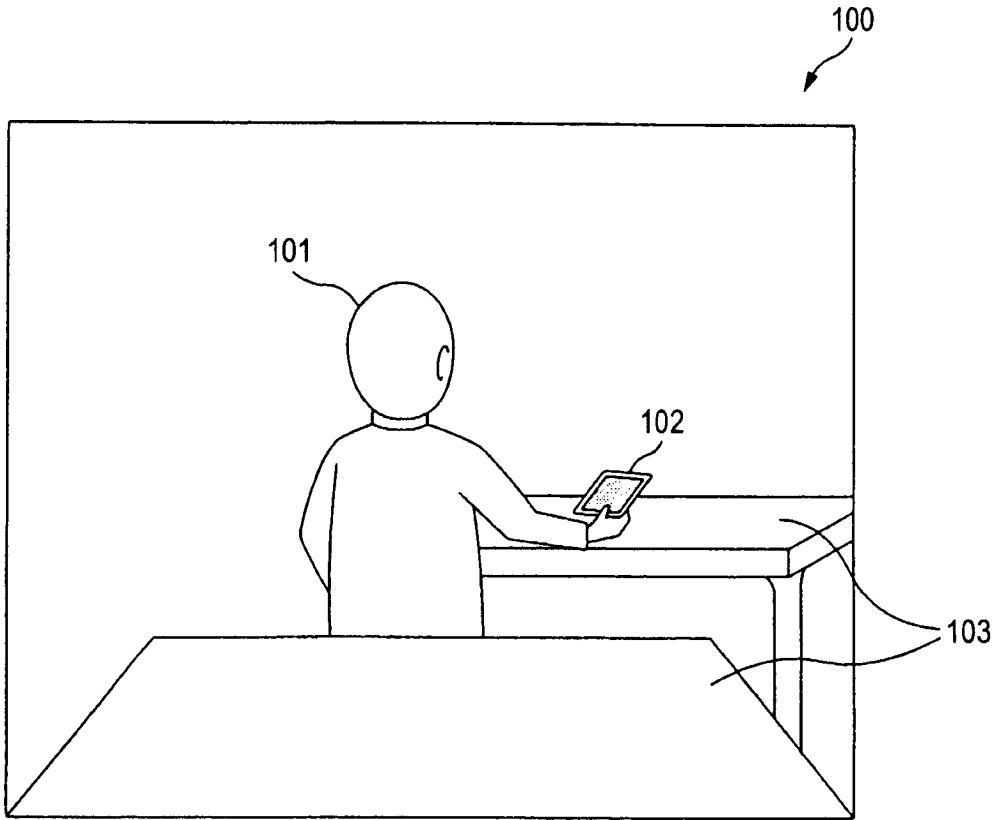


圖 12

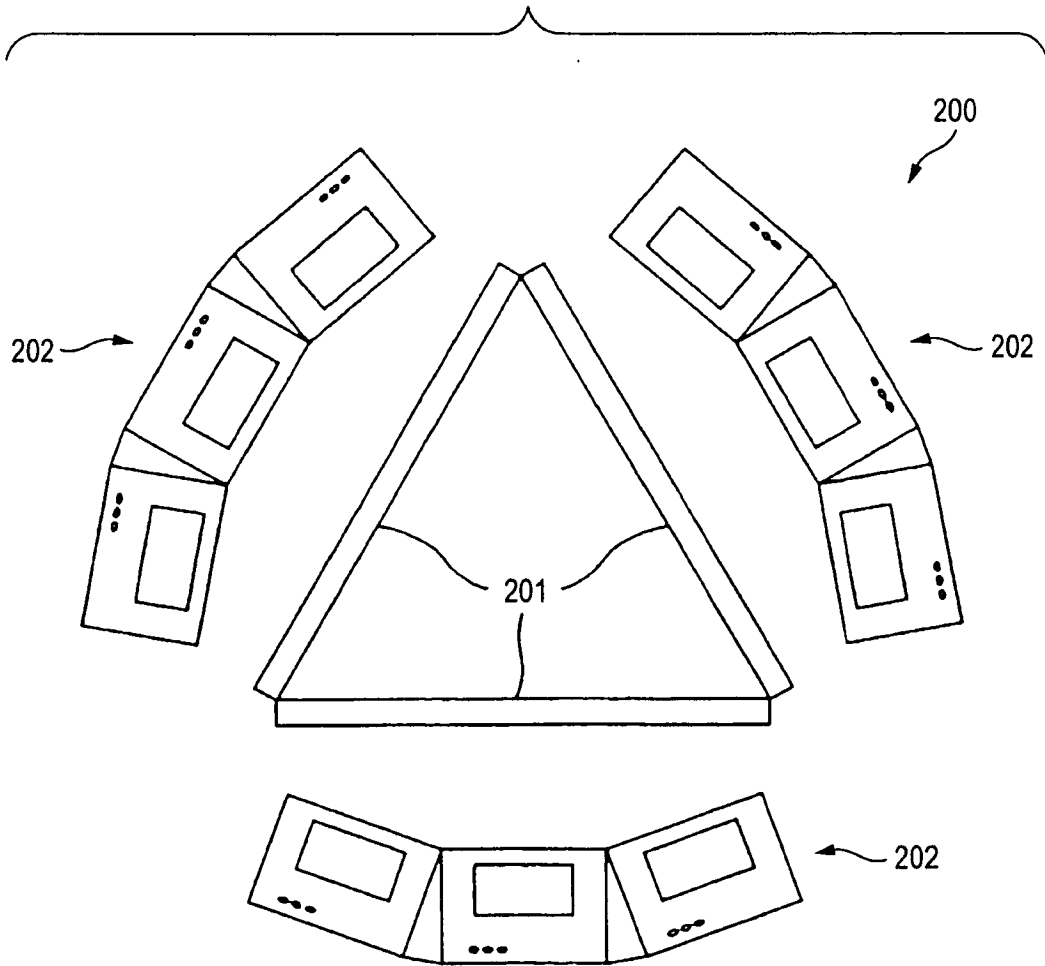


圖13

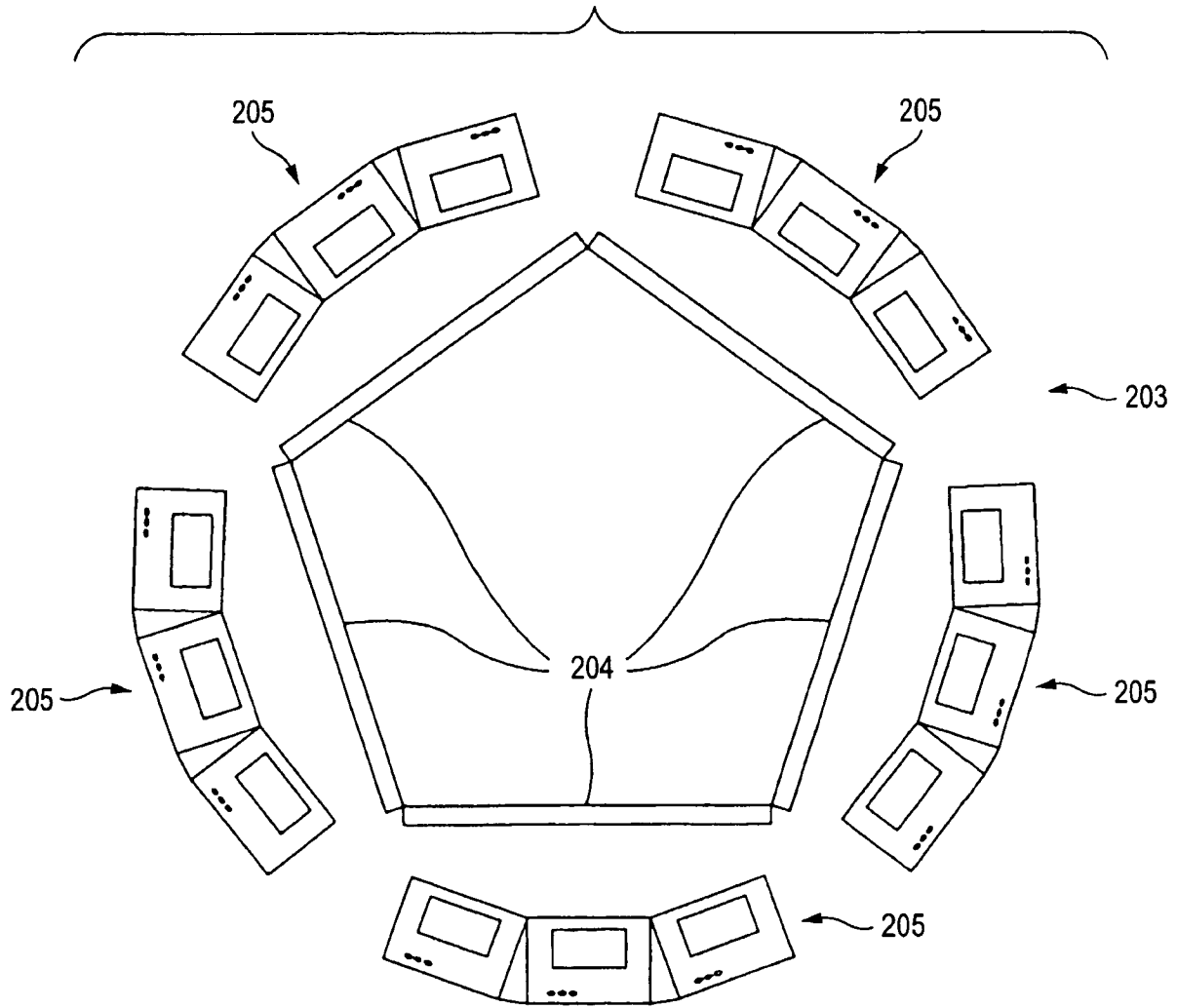


圖14

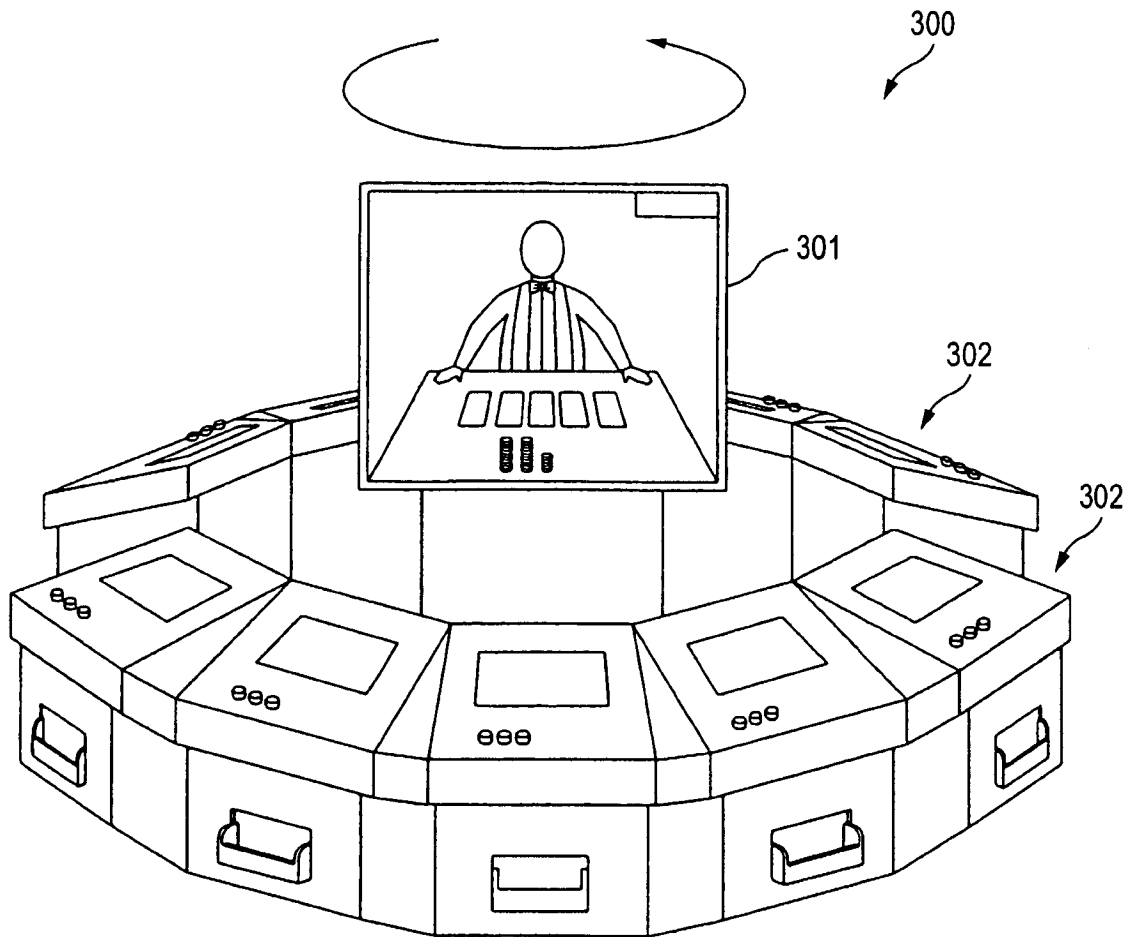


圖15

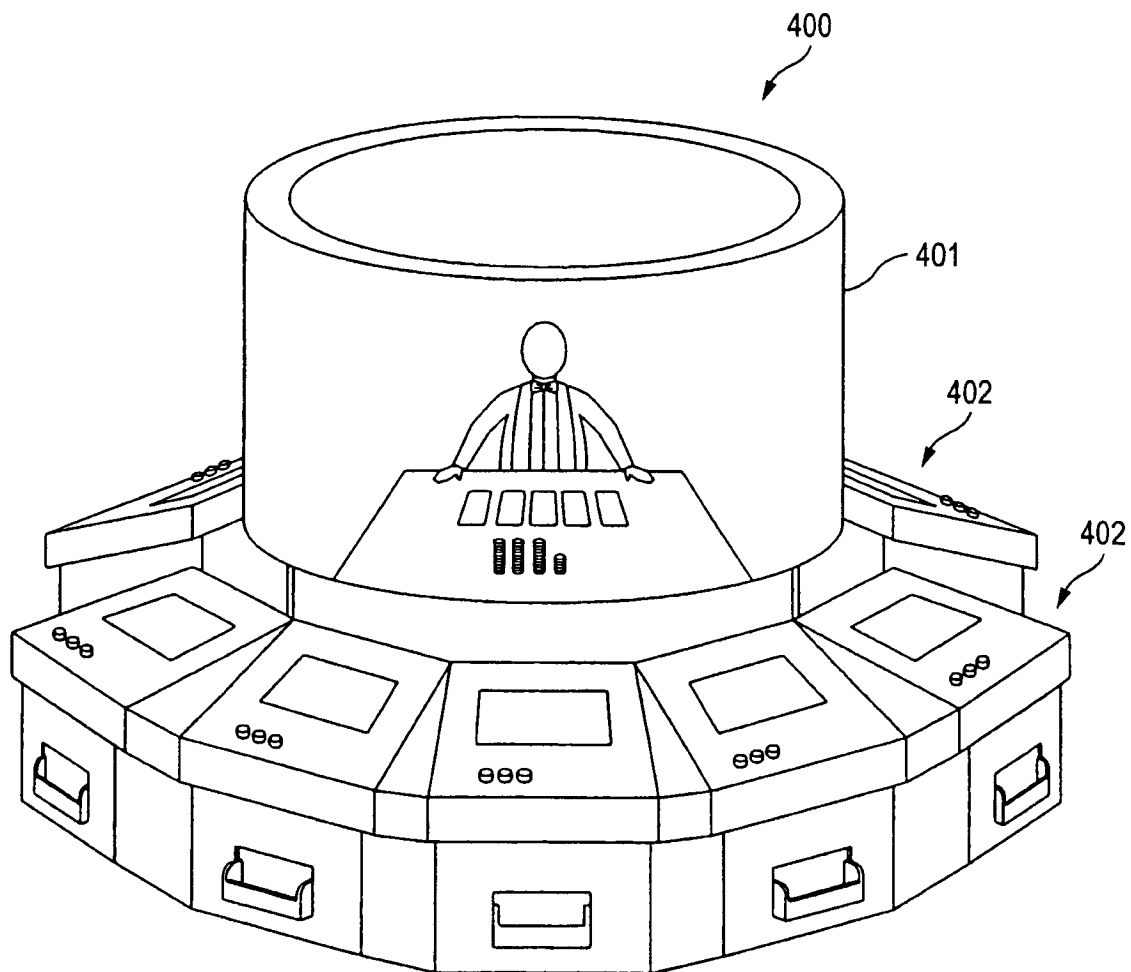


圖 16

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第(1)圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

(無元件符號說明)

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

(無)