

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。

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：

501~514 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：

發明專利說明書**公告本**

(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：95138734

※ 申請日期：95.10.20

※IPC 分類：G07F17/32 (2006.01)
A63F13/00**一、發明名稱：**(中文/英文)

電子遊戲裝置之雙遊戲方法及其裝置與記錄媒體

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) 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

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明是有關於雙遊戲之遊戲方法及其電子裝置與記錄媒體，特別是指一種電子遊戲裝置之雙遊戲方法及其裝置與記錄媒體。

【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內的滾輪轉動，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。

然而上述的雙遊戲僅有簡單的關聯，即在第一遊戲取得預設條件後，便直接進入紅利遊戲，並於紅利遊戲中給獎。由於過程相當單調，遊玩一段時間亦容易感到無趣，因此，雙遊戲的遊戲方式應尋求更有趣味的結合方式，以增加可玩性。

【發明內容】

因此，本發明之目的，即在提供一種電子遊戲裝置之雙遊戲方法。

於是，本發明電子遊戲裝置之雙遊戲方法，包含下列步驟。首先，開始一第一遊戲，並判斷是否於該第一遊戲中蒐集一包括複數物品之套件組。接著，若判斷於該第一遊戲中蒐集到該套件組，則啟動一獨立執行之第二遊戲。然後，繼續操作該第一遊戲直到再次蒐集到該套件組，而啟動該第二遊戲。

另外，本發明之另一目的，即在提供一種蒐集式雙遊戲之電子遊戲裝置。

於是，本發明電子遊戲裝置包含一控制單元、一機板單元、一顯示處理單元，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。該顯示處理單元設於該機板單元上，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，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，並於該第一遊戲中蒐集一包括複數物品之套件組。(b)若於該第一遊戲中蒐集到一套件組，則啟動一獨立執行之第二遊戲。及(c)繼續操作該第一遊戲直到再次蒐集到該套件組，而啟動該第二遊戲。

再者，本發明之再一目的，即在提供一種電腦可存取之記錄媒體。

於是本發明之電腦可存取之記錄媒體，其可被載置於一具有一輸出單元組及一控制單元之電子遊戲裝置上，該記錄媒體中記錄有一遊戲程式碼，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，並判斷是否於該第一遊戲中蒐集一包括複數物品之套件組；及

(b)若於該第一遊戲中蒐集到該套件組，則啟動一獨立執行之第二遊戲。

本發明的功效在於加強該第一遊戲與該第二遊戲的連結關係，使得第一遊戲之過程與結果都可以影響該第二遊戲之進行，藉此提高雙遊戲整體的可玩性。

【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、一遊戲機板 121、一顯示處理器 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。

該遊戲機板 121 包括一電腦可存取之記錄媒體（係一記憶單元，圖未示），該記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。

該顯示處理器 131 設於該遊戲機板 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 電連接該顯示處理器 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，該遊戲機板 121 執行該第一遊戲及該第二遊戲的運算後，由該顯示處理器 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、一遊戲機板 121，一包括二顯示處理器 131、132 之顯示處理單元 13，及一包括二分別連接該等顯示處理器 131、132 之輸出單元 141、142 之輸出單元組 14，該遊戲機板

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器 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、一遊戲機板 121，一顯示處理器 131 及一包括二輸出單元 141、142 之輸出單元組 14，其中該顯示處理器 131 具有二供輸出單元 141 電連接之輸出埠（圖未示）。該遊戲機板 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器 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、一包括二遊戲機板 121、122 之機板單元 12，一包括二顯示處理器 131、132 之顯示處理單元 13 及一包括二輸出單元 141、142 之輸出單元組 14。該等遊戲機板 121、122 分別執行該第一遊戲及該第二遊戲，該等遊戲機板 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遊戲機板 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器 131、132，並將該第一遊戲之畫面顯示於連接該顯示處理器 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器 132 之輸出單元 142。

此外，根據人體工學及遊戲介面的考量，該第一遊戲及該第二遊戲通常設計為下、上配置，以利遊戲過程的進

行。

參閱圖 1、5，本發明一種電子遊戲裝置之雙遊戲方法，包含下列步驟：

首先，如步驟 501 所示，在該玩家開始遊玩前，該電子遊戲裝置之該第一遊戲及該第二遊戲都在一預覽動畫之狀態。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，該第二遊戲為一競速賽車遊戲。

接著，如步驟 502 所示，當玩家在該第一遊戲下注之後，如步驟 503 所示開始該第一遊戲，並如步驟 504 所示於該第一遊戲中蒐集一包括複數物品之套件組；在本較佳實施例中，該第一遊戲用複數圖示代表該等欲蒐集之物品，該等圖示包括複數之車款、輪胎、油料、車手及參賽牌等，而該套件組之定義為蒐集到上述之車款、輪胎、油料、車手及參賽牌，即完成一套件組之收集。參閱圖 6，以本較佳實施例中的一第一遊戲畫面 61 為例，當玩家以吃角子老虎機的拉霸方式，取得一輪胎圖示連線，即可得到該輪胎之物品，其他之物品亦以相似的方式獲得。在此同時，如本較佳實施例中的一第二遊戲畫面 62 所示，該第二遊戲仍未開始，並處於展示預覽動畫的狀態。

參閱圖 1、5、7，接著，如步驟 505 所示，若於該第一遊戲中蒐集到該套件組，即如第一遊戲畫面 61 所示取得一車輛，則如步驟 506 所示，啟動第二遊戲畫面 62 所示之獨立執行之第二遊戲。接著，如步驟 507 所示，該遊戲機板 121 持續監控玩家是否繼續玩該第一遊戲，若玩家不繼續該

第一遊戲，則第二遊戲如步驟 508 所示結束後，即回到步驟 501 的預覽動畫。

若玩家繼續該第一遊戲，則如步驟 509 所示，該第二遊戲獨立且自動地執行。接著，如步驟 510 所示，檢視該第二遊戲的結果是否符合一預設條件，若是，則如步驟 511 所示，得到一獎勵，若無，則如步驟 512 所示，不會得到任何獎勵。

在這第二遊戲執行的同時，玩家仍是持續在遊玩該第一遊戲，因此，當該第二遊戲執行時，玩家可能已經又蒐集到其他的物品，以完成一套件組。於是，如步驟 513 所示，當該第二遊戲結束後，若玩家已有完成的套件組，則將回步驟 506，重新開始該第二遊戲。否則，如步驟 514 所示，若玩家僅取得部分的物品，但是尚未得到該套件組，則回到步驟 504，玩家繼續收集直到足夠的物件組合成完整的套件組。但若玩家未取得任何物品，則如步驟 503 所示，玩家繼續操作該第一遊戲直到再次蒐集到該套件組，而啟動該第二遊戲。

綜上所述，本發明之電子遊戲裝置之雙遊戲方法，將第一遊戲之過程與結果設計為可以影響該第二遊戲之進行，加強該第一遊戲與該第二遊戲的連結關係，使遊戲整體的可玩性及娛樂性大幅增加。

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；

圖 6 是一遊戲示意圖，說明本較佳實施例中於一第一遊戲蒐集一套件組之過程；及

圖 7 是一遊戲示意圖，說明本較佳實施例中一第二遊戲開始獨立地執行。

【主要元件符號說明】

11·····	控制單元	14·····	輸出單元組
12·····	機板單元	141·····	輸出單元
121、122	遊戲機板	501~514	步驟
13·····	顯示處理單元	61·····	第一遊戲畫面
131·····	顯示處理器	62·····	第二遊戲畫面

五、中文發明摘要：

一種電子遊戲裝置之雙遊戲方法及其裝置與記錄媒體，該雙遊戲方法包含下列步驟。首先，開始一第一遊戲，並判斷是否於該第一遊戲中蒐集一包括複數物品之套件組。接著，若判斷於該第一遊戲中蒐集到該套件組，則啟動一獨立執行之第二遊戲。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種電子遊戲裝置之雙遊戲方法，包括下列步驟：

(a)開始一第一遊戲，並判斷是否於該第一遊戲中蒐集一套件組，該套件組包括複數種物品，每一種物品的數量為複數個；及

(b)若判斷於該第一遊戲中蒐集到該套件組，則啟動一獨立執行之第二遊戲。

2. 依據申請專利範圍第 1 項所述之電子遊戲裝置之雙遊戲方法，其中在該(b)步驟中，該第二遊戲未啟動前，則撥放該第二遊戲之動畫片段。

3. 依據申請專利範圍第 1 項所述之電子遊戲裝置之雙遊戲方法，在該(b)步驟後，更包含一步驟(c)，若繼續操作該第一遊戲直到再次收集到該套件組，則可於該第二遊戲結束後重新啟動該第二遊戲。

4. 依據申請專利範圍第 1 項所述之電子遊戲裝置之雙遊戲方法，在該(b)步驟後，更包含一步驟(d)，若不繼續操作該第一遊戲，則於該第二遊戲結束後，同時結束該第一遊戲。

5. 依據申請專利範圍第 1 項所述之電子遊戲裝置之雙遊戲方法，在該(b)步驟後，更包含一步驟(e)，該第二遊戲結束後，依一預設條件，決定是否獲得一獎勵。

6. 依據申請專利範圍第 1 項所述之電子遊戲裝置之雙遊戲方法，其中在該(a)步驟中，若蒐集到該套件組中相同之物品，則另計算於下一回合第一遊戲所需蒐集之套件組

7. 一種電子遊戲裝置，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，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，設於該機板單元上，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，用以輸出該第一遊戲及該第二遊戲之畫面；

其中該遊戲程式碼使該機板單元執行下列步驟：

(a)開始一第一遊戲，並於該第一遊戲中蒐集一套件組，該套件組包括複數種物品，每一種物品的數量為複數個；及

(b)若於該第一遊戲中蒐集到一套件組，則啟動一獨立執行之第二遊戲。

8. 依據申請專利範圍第 7 項所述之電子遊戲裝置，其中該機板單元包括一遊戲機板。

9. 依據申請專利範圍第 8 項所述之電子遊戲裝置，其中該顯示處理單元包括二設於該遊戲機板上之顯示處理器，且該輸出單元組包括二分別電連接該等顯示處理器之輸出單元，該第一遊戲及該第二遊戲分別顯示於該等輸出單元。

10. 依據申請專利範圍第 8 項所述之電子遊戲裝置，其中該顯示處理單元包括一設於該遊戲機板上之顯示處理器，且該輸出單元組包括二電連接該顯示處理器之輸出單元，該第一遊戲及該第二遊戲分別顯示於該等輸出單元。
11. 依據申請專利範圍第 8 項所述之電子遊戲裝置，其中該顯示處理單元包括一設於該遊戲機板上之顯示處理器，且該輸出單元組包括一電連接該顯示處理器之輸出單元，該第一遊戲及該第二遊戲同時顯示於該輸出單元。
12. 依據申請專利範圍第 7 項所述之電子遊戲裝置，其中該機板單元包括二遊戲機板，該影像處理單元組包括二分別設於該等遊戲機板上之顯示處理器，且該輸出單元組包括二分別電連接該等顯示處理器之輸出單元，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 7 項所述之電子遊戲裝置，其中在該(b)步驟中，該第二遊戲未啟動前，則撥放該第二遊戲之動畫片段。
14. 依據申請專利範圍第 7 項所述之電子遊戲裝置，其中在該(b)步驟後，更包含一步驟(c)，若繼續操作該第一遊戲直到再次收集到該套件組，則可於該第二遊戲結束後重新啟動該第二遊戲。
15. 依據申請專利範圍第 7 項所述之電子遊戲裝置，其中在該(b)步驟之後，更包括一步驟(d)，若不繼續操作該第一遊戲，則於該第二遊戲結束後，同時結束該第一遊戲。
16. 依據申請專利範圍第 7 項所述之電子遊戲裝置，其中在

該(b)步驟之後，更包括一步驟(e)，該第二遊戲結束後，依一預設條件，決定是否獲得一獎勵。

17. 依據申請專利範圍第 7 項所述之電子遊戲裝置，其中在該(a)步驟中，若蒐集到該套件組中相同之物品，則另計算於下一第二遊戲所需蒐集之套件組。

18. 一種電腦可存取之記錄媒體，其可被載置於一具有一機板單元、一輸出單元組及一控制單元之電子裝置上，該記錄媒體中記錄有一遊戲程式碼，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，並於該第一遊戲中蒐集一套件組，該套件組包括複數種物品，每一種物品的數量為複數個；及

(b)若於該第一遊戲中蒐集到一套件組，則啟動一獨立執行之第二遊戲。

19. 依據申請專利範圍第 18 項所述之電腦可存取之記錄媒體，其中在該(b)步驟中，該第二遊戲未啟動前，則撥放該第二遊戲之動畫片段。

20. 依據申請專利範圍第 18 項所述之電腦可存取之記錄媒體，在該(b)步驟後，更包含一步驟(c)，若繼續操作該第一遊戲直到再次收集到該套件組，則可於該第二遊戲結束後重新啟動該第二遊戲。

21. 依據申請專利範圍第 18 項所述之電腦可存取之記錄媒體，在該(b)步驟後，更包含一步驟(d)，若不繼續操作該第

一遊戲，則於該第二遊戲結束後，同時結束該第一遊戲。

22. 依據申請專利範圍第 18 項所述之電腦可存取之記錄媒體，在該(b)步驟後，更包含一步驟(e)，該第二遊戲結束後，依一預設條件，決定是否獲得一獎勵。

23. 依據申請專利範圍第 18 項所述之電腦可存取之記錄媒體，其中在該(a)步驟中，若蒐集到該套件組中相同之物品，則另計算於下一回合第一遊戲所需蒐集之套件組。

24. 依據申請專利範圍第 18 項所述之電腦可存取之記錄媒體，其中該記錄媒體係一記憶單元，且該記憶單元係建置在該機板單元上。

十一、圖式：

98年3月16日修(更)正替換頁

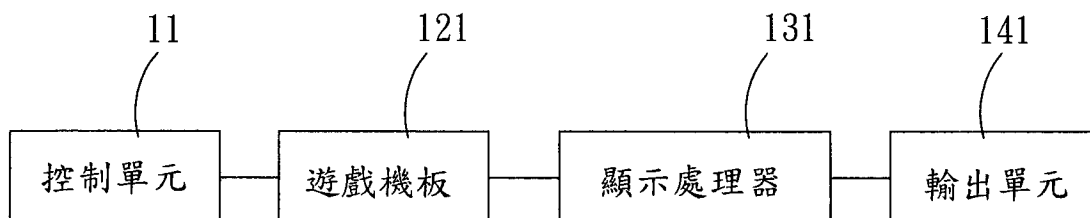


圖1

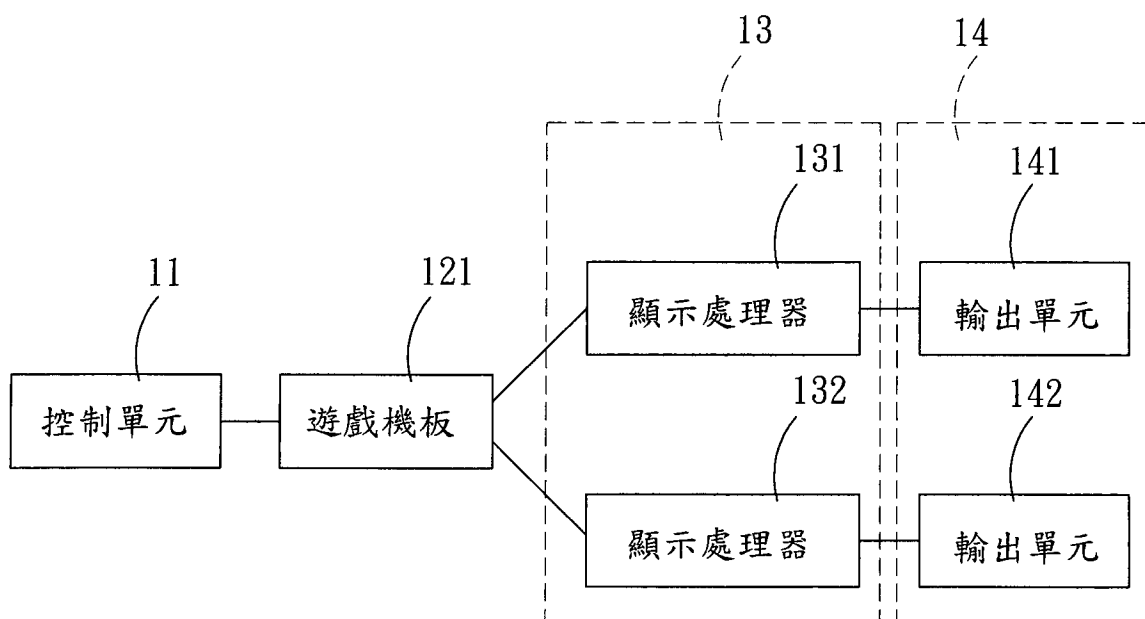


圖2

98年3月16日修(更)正替換頁

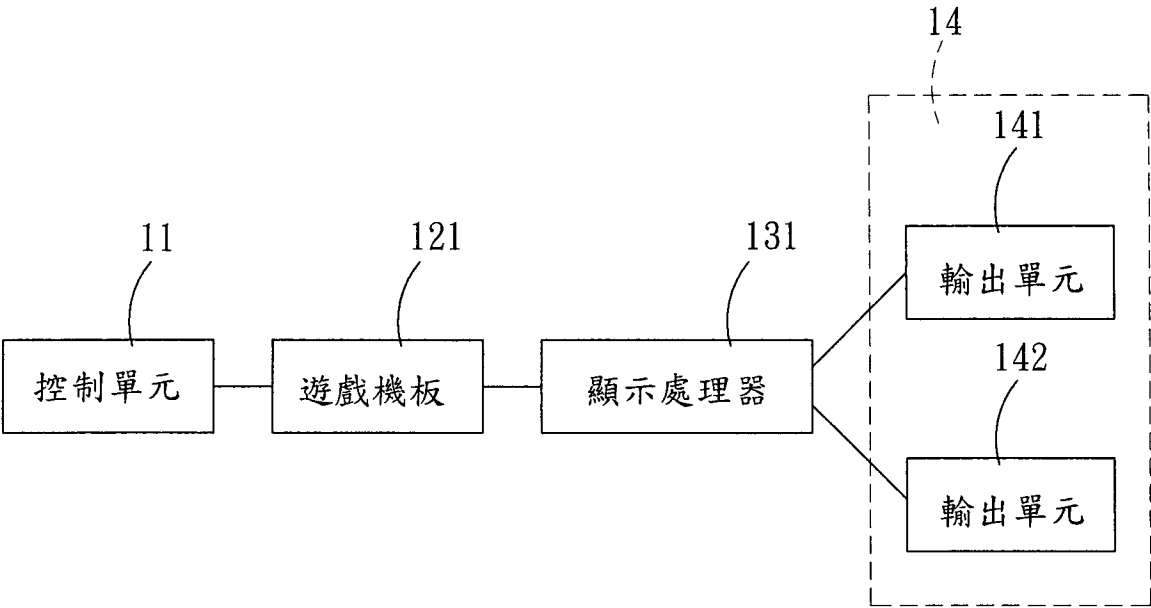


圖3

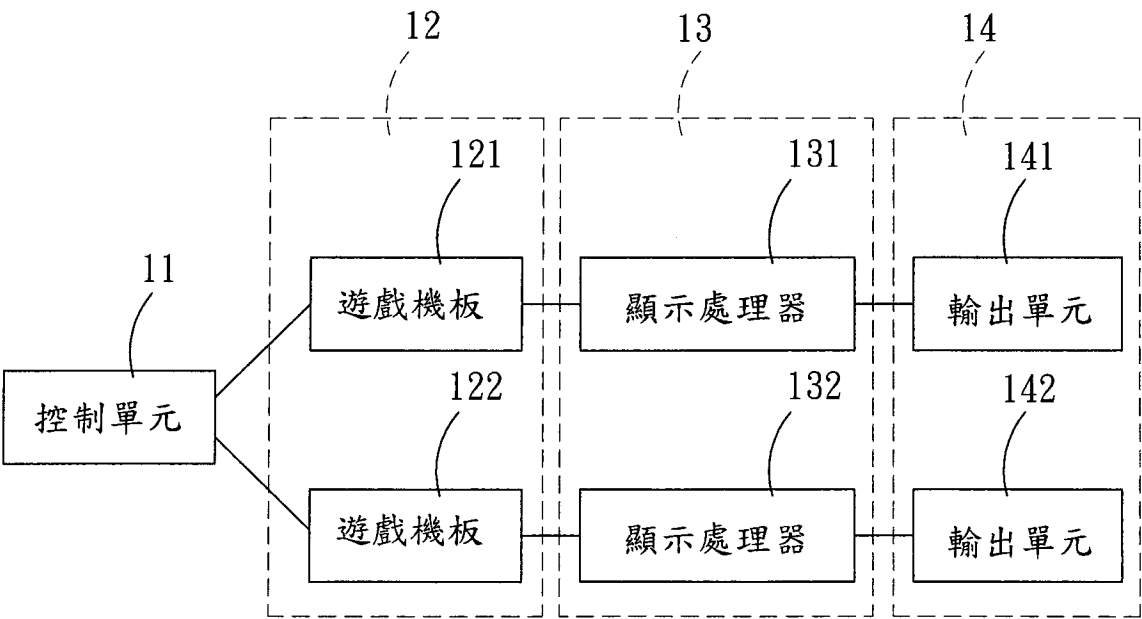


圖4

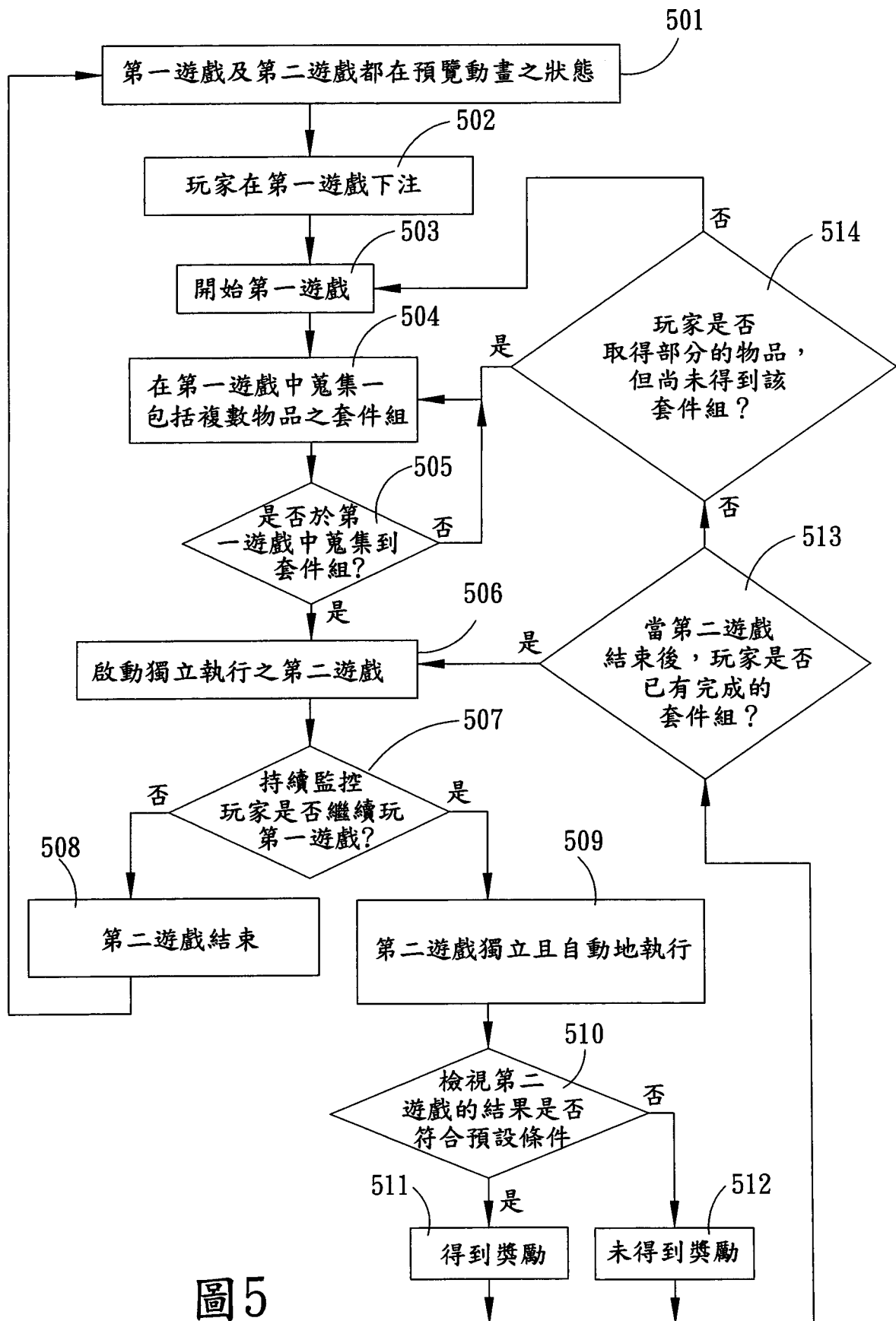


圖5

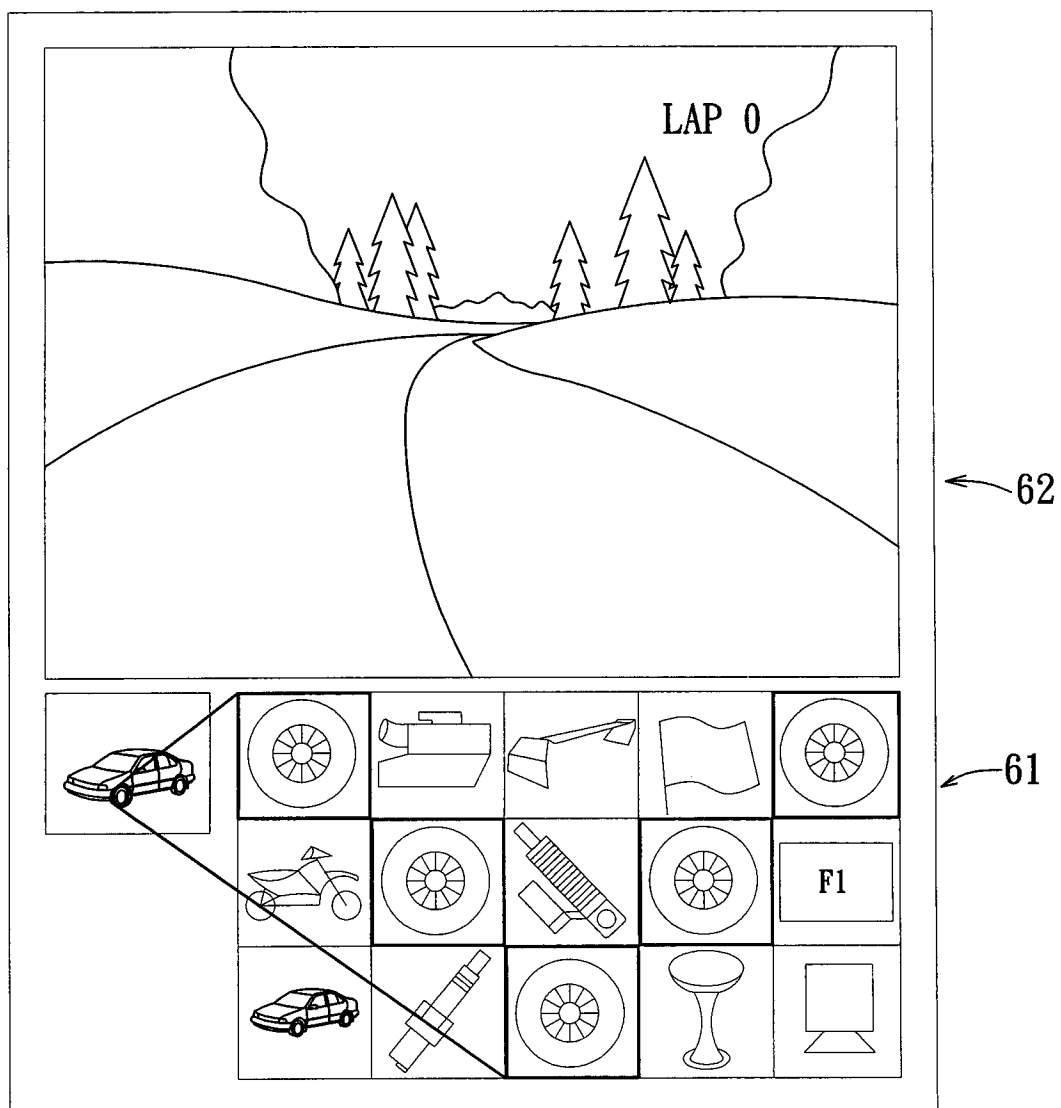


圖6

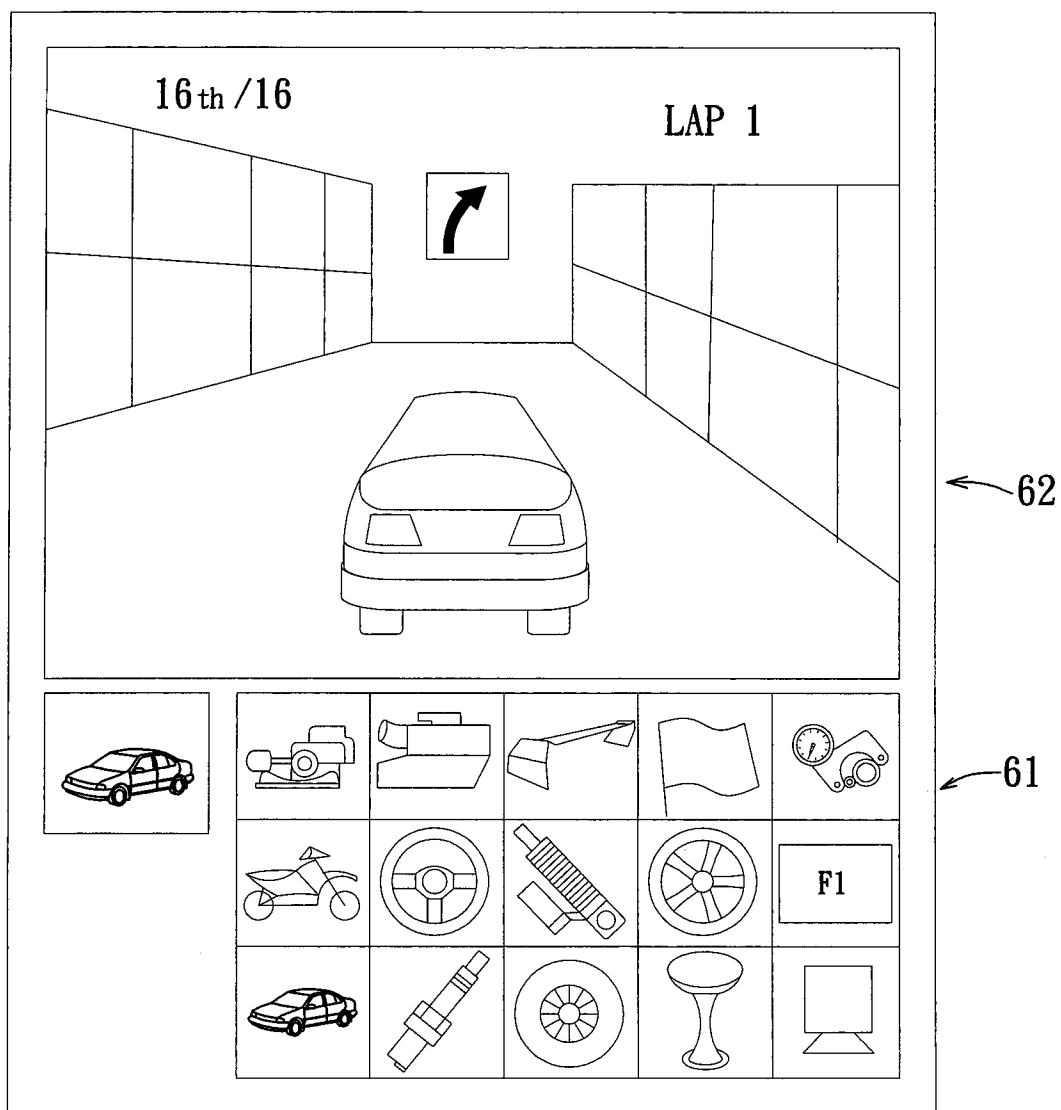


圖7