



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 104661716 A

(43) 申请公布日 2015. 05. 27

(21) 申请号 201380045183. 2

(22) 申请日 2013. 06. 14

(30) 优先权数据

10-2012-0093646 2012. 08. 27 KR

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2015. 02. 27

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/KR2013/005258 2013. 06. 14

(87) PCT国际申请的公布数据

W02014/035033 KO 2014. 03. 06

(71) 申请人 洪国际有限公司

地址 韩国首尔

(72) 发明人 洪尚郁

(74) 专利代理机构 北京信慧永光知识产权代理

有限责任公司 11290

代理人 曹正建 陈桂香

(51) Int. Cl.

A63F 9/02(2006. 01)

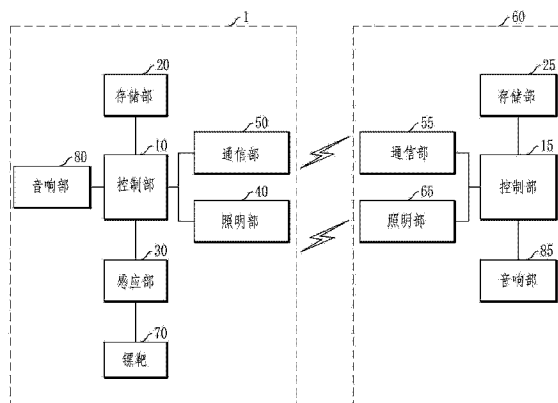
权利要求书2页 说明书7页 附图13页

(54) 发明名称

与外部装置连动的飞镖游戏装置

(57) 摘要

本发明涉及一种与外部装置连动的飞镖游戏装置,具体涉及一种根据发生事件,利用存储在飞镖游戏装置的存储部的模式产生飞镖游戏装置的照明部的闪烁模式以及一个以上外部装置的照明部的闪烁方式以及颜色变化的与外部装置连动的飞镖游戏装置。



1. 一种飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 包括:  
    镖靶, 具有多个分数区;  
    感应部, 用于感应飞镖的打击;  
    照明部; 以及  
    音响部,

根据发生事件, 通过所述飞镖游戏装置的照明部及音响部以及所述一个以上的外部装置执行所述照明部的闪烁方式及颜色变化以及所述音响部的音响效果模式。

2. 根据权利要求 1 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 所述一个以上的外部装置可为飞镖游戏装置。

3. 根据权利要求 1 或 2 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 所述事件包括使用者识别、飞镖打击镖靶、使用者变更以及游戏结束。

4. 根据权利要求 1 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 进一步包括具有通信接口的通信部, 可通过所述通信部从其他的服务器下载存储在服务器的模式。

5. 根据权利要求 4 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 通过所述通信部, 相离开设置的飞镖游戏装置之间可进行飞镖游戏。

6. 根据权利要求 3 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 所述外部装置为飞镖游戏装置, 所述事件为飞镖打击镖靶时, 当飞镖打击飞镖游戏装置的镖靶的特定区域时, 外部飞镖游戏装置的镖靶进行闪烁。

7. 根据权利要求 3 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 所述外部装置为飞镖游戏装置, 所述事件为飞镖打击镖靶时, 当飞镖打击飞镖游戏装置的镖靶的特定区域时, 外部飞镖游戏装置的对应的镖靶的区域失效。

8. 根据权利要求 1 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 进一步包括存储部, 所述存储部用于存储发生事件时的照明部的闪烁方式及颜色变化以及音响部的音响效果模式。

9. 根据权利要求 4 或 8 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 根据所述事件的发生而执行的模式是从所述通信部接收的模式或存储在所述存储部的模式。

10. 根据权利要求 1 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 所述飞镖游戏装置进一步包括板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机顶部的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物中的一个以上。

11. 根据权利要求 10 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 所述板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机顶部的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物中的一个以上分别包括照明部及音响部。

12. 根据权利要求 11 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 所述外部装置为飞镖游戏装置时, 所述外部装置包括主体、板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机顶部的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物中的一个以上, 所述外部装置的主体、板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机顶部的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物中的一个以上分别包括照明部及音响部。

13. 根据权利要求 12 所述的飞镖游戏装置, 其与一个以上的外部装置连动, 其中, 在发

生事件时,通过所述飞镖游戏装置的照明部、音响部以及所述外部装置的照明部及音响部执行所述各照明部的闪烁方式及颜色变化以及所述各音响部的音响效果模式。

## 与外部装置连动的飞镖游戏装置

### 技术领域

[0001] 本发明涉及一种与外部装置连动的飞镖游戏装置,尤其,涉及一种根据发生事件,利用存储在飞镖游戏装置的存储器的模式执行飞镖游戏装置的照明部的闪烁方式以及一个以上的外部装置的照明部的闪烁方式及颜色变化的与外部装置连动的飞镖装置。

### 背景技术

[0002] 一般,飞镖指“小箭”,是在标有数字的圆心镖盘上投掷箭形镖针来得分的竞技。飞镖游戏是只要有箭头形飞镖和镖靶,不受季节、场所、时间限制任何人都可以进行飞镖游戏。

[0003] 现有镖板由木材或纸材而制成,将箭头形飞镖向由软木或木材而制成的靶子上,根据其位置换算为分数来决定胜负的游戏。现在,这样的镖板还制成为电子方式利用。

[0004] 最近开发了各种各样的竞技方式,计分方式已整理好,飞镖游戏发展成世界性的娱乐活动,男女老少都可以简单地进行飞镖游戏。所述飞镖的重量为 18 至 30g,非常多样,其由尖锐的金属制镖针、镖筒(握持部)、镖杆、镖翼构成。所述镖靶为由木材而制成的扇形,被等分为 20 个分区,分值分别为 1 到 20 分,排分时使得正确地投中数字才能得分,在大分数旁边排列小分数,同时,从外边缘到中央分为分值区(投中数字就是分数)、双倍分区(分数为投中数字的双倍)、三倍分区(分数为投中数字的三倍)、单靶心(25 分,中央的圆形外缘部分)、双靶心(50 分,中央圆形的内侧部分)。

[0005] 使用者利用飞镖游戏装置进行游戏时,一般通过飞镖游戏装置的照明部感应照明的闪烁方式的变化及颜色变化,由此,可以感到飞镖游戏的乐趣及快感。

[0006] 但是,现在的飞镖游戏装置仅在自己的飞镖游戏装置上发生事件时(例如飞镖投掷到镖靶)产生照明模式。与此相比,2 个以上的人用不同的飞镖游戏装置进行游戏时,若一个飞镖游戏装置的游戏结果反映在另一个飞镖游戏机上而影响照明模式或声音模式等,则 2 人以上游戏时对使用者带来更大的乐趣。

[0007] 而且,飞镖游戏结果除影响飞镖游戏装置的照明模式或声音模式之外,若能影响设置有飞镖游戏装置的场所(例如,飞镖游戏场、酒店等)构成装饰等的照明装置上等,则使用者在更加华丽且有趣的环境下快乐地进行飞镖游戏。

[0008] 如此,本发明是为了能更加华丽且有趣地进行飞镖游戏而提出的。

### 发明内容

[0009] 技术问题

[0010] 本发明是鉴于所述问题而提出的,其目的在于,在飞镖游戏装置的使用者进行游戏时,为了使使用者体验更加提高的照明效果及音响效果。

[0011] 技术方案

[0012] 以下,为了提供对本发明实施例的基本理解,提供一个以上实施例的简略说明。本部分并不是对所有可行实施例的总概括,也并不是在所有元件中识别核心元件或覆盖所有

实施例的范围的意图。其唯一的目的是作为后述的详细说明的引导部以简略形态提供一个以上的实施例的概念。

[0013] 根据本发明的一实施例,提供一种与一个以上外部装置连动的飞镖游戏装置。所述飞镖游戏装置,包括:镖靶,具有多个分数区;感应部,用于感应飞镖的打击;照明部;以及音响部,根据事件的发生,通过所述飞镖游戏装置的照明部及音响部以及所述一个以上的外部装置执行所述照明部的闪烁方式及颜色变化以及所述音响部的音响效果模式。

[0014] 所述一个以上的外部装置可为飞镖游戏装置。

[0015] 所述事件可包括使用者的识别、飞镖打击镖靶、使用者变更以及游戏结束。

[0016] 根据本发明的其他实施例,所述飞镖游戏装置可进一步包括具有通信接口的通信部,可通过所述通信部从其他的服务器下载存储在其他服务器的模式。

[0017] 并且,通过所述通信部,相离开设置的飞镖游戏装置之间可以进行飞镖游戏。

[0018] 所述外部装置为飞镖游戏装置,所述事件为飞镖打击镖靶时,当飞镖打击飞镖游戏装置的镖靶的特定区域时,外部飞镖游戏装置的镖靶闪烁。

[0019] 所述外部装置为飞镖游戏装置,所述事件为飞镖打击镖靶时,当飞镖打击飞镖游戏装置的镖靶的特定区域时,外部飞镖游戏装置的对应的镖靶的区域失效。

[0020] 根据本发明的其他另一实施例,可进一步包括存储部,所述存储部用于存储发生事件时执行的照明部的闪烁方式及颜色变化以及音响部的音响效果模式。

[0021] 而且,根据所述事件的发生而产生的模式可为从所述通信部接收的模式或存储在所述存储部的模式。

[0022] 而且,根据本发明的其他另一实施例,所述飞镖游戏装置进一步包括板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机使用者的构造物以及配置在游戏机侧面的构造物中的一个以上。

[0023] 而且,所述板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机使用者的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物中的一个以上可分别包括照明部以及音响部。

[0024] 而且,所述外部装置为飞镖游戏装置时,所述外部装置包括主体、板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机使用者的构造物以及配置在游戏机侧面的构造物中的一个以上,所述外部装置的主体、板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机使用者的构造物以及配置在游戏机侧面的构造物中的一个以上可分别包括照明部以及音响部。

[0025] 根据事件的发生而产生的所述照明部的闪烁方式及颜色变化以及所述音响部的音响效果模式可通过所述飞镖游戏装置的照明部及音响部以及所述外部装置的照明部以及音响部来执行。

[0026] 为达成所述目的及相关目的,以下说明一个以上的实施例,尤其,在权利要求包括特定特征。以下说明及相关附图更加详细说明以下实施例的例示形态。对于本领域的技术人员来说所述形态是一实施例而已,可进行各种变形。所述实施例均包括所述实施例及所述实施例的均等物。

[0027] 发明效果

[0028] 如上所述,根据本发明一实施例的电子飞镖游戏机能向使用者提供更加提高的照明效果及音响效果。

## 附图说明

- [0029] 图 1 是示出根据本发明的与外部装置连动的飞镖游戏装置的结构框图。
- [0030] 图 2 是示出根据本发明的与外部装置连动的飞镖装置上发生事件时执行顺序的顺序图。
- [0031] 图 3 是示出两个以上的飞镖游戏装置直接连动或通过通信网连接的情况的模式图。
- [0032] 图 4 是根据本发明的飞镖游戏装置的结构图。
- [0033] 图 5 是示出根据本发明的一实施例的飞镖游戏装置的照明模式的图。
- [0034] 图 6 是示出根据本发明的另一实施例的飞镖游戏装置的照明模式的图。
- [0035] 图 7a 至图 7e 是示出根据本发明的其他另一实施例的飞镖游戏装置的照明模式的图。
- [0036] 图 8a 至图 8b 是示出根据本发明的其他另一实施例的飞镖游戏装置的照明模式的图。
- [0037] 图 9 是示出根据本发明的一实施例的本发明的飞镖游戏装置与外部装置连动的状态的图。
- [0038] 图 10 是示出根据本发明的另一实施例的本发明的飞镖游戏装置与外部装置连动的状态的图。
- [0039] 图 11 是示出根据本发明的一实施例的本发明飞镖游戏装置与外部装置连动的状态的图。
- [0040] 参照附图说明各种实施例,在整个图中,对相同的元件标注相同的符号。为了说明,本说明书中提供多样的说明以便于理解本发明。但是,对本领域的技术人员来说即便没有特定说明也能实施所述实施例。其他例中,为了容易说明实施例,以框模式提示公知结构及装置。

## 具体实施方式

[0041] 以下,为了提供对本发明实施例的基本理解,提供一个以上实施例的简略说明。本部分并不是对所有可行实施例的总概括,也并不是在所有元件中识别核心元件或覆盖所有实施例的范围的意图。其唯一的目的是作为后述的详细说明的引导部以简略形态提供一个以上的实施例的概念。

[0042] 本发明的飞镖游戏装置的特征在于,一个飞镖游戏装置与一个以上的外部装置连动的概念,本发明的此概念可通过以下结构体现。

[0043] 图 1 是示出根据本发明的与外部装置连动的飞镖游戏装置的结构框图。

[0044] 如图 1 所示,根据本发明的与外部装置连动的飞镖游戏装置 1 可包括:控制部 10、存储部 20、感应部 30、照明部 40、音响部 80、通信部 50 以及镖靶 70。除此构成之外,对本领域的技术人员来说包含显示部、声音输出部、操作部等是明确的。

[0045] 所述飞镖游戏装置 1 可利用通信部 50 与其连动的外部装置 60 通信。

[0046] 飞镖游戏装置可为通常的飞镖游戏装置,是可包括上述结构的装置。

[0047] 如图 1 所示,控制部 10 与存储部 20、感应部 30、照明部 40、音响部 80、通信部 50 及外部装置 60 连接,用来控制存储部、感应部、照明部、音响部、通信部及外部装置。

[0048] 存储部 20 用于存储在飞镖游戏装置发生事件而执行的照明部的闪烁方式及颜色变化以及音响部的音响效果模式。所述存储部 20 可以存储飞镖游戏装置的照明部以及音响部的模式,也可以存储与飞镖游戏装置连动的外部装置的照明部及音响部的模式。而且,通过通信部 50 从包括外部装置的所有可通信元件接收照明部及音响部的模式,并存储在存储部 20,而且,也可以并未存储在存储部 20 的状态通过照明部及音响部执行。

[0049] 而且,存储在飞镖游戏装置的存储部 20 的模式被传送至外部装置,以存储或未存储在外部装置的存储部的状态通过外部装置的照明部及音响部执行。在飞镖游戏装置或外部装置中,可根据实施例选择执行存储在存储部 20 的模式还是通过通信部 50 接收的模式。

[0050] 存储部 20 是飞镖游戏装置的内存、或者内装于其内的电脑内存或硬件等,可存储飞镖游戏程序、照明部的模式、声音、画面等。

[0051] 此处,照明部的模式是指照明的闪烁方式及颜色变化模式,或这些模式的组合。

[0052] 而且,音响部的音响效果模式是指在音响部产生的所有音响的组的模式。

[0053] 图 4 示出根据本发明的一实施例的飞镖游戏装置 401。

[0054] 根据本发明的一实施例的飞镖游戏装置,除飞镖游戏装置的主体 402 之外,可以包括飞镖游戏装置的板 403、配置于游戏机后方的构造物 404、构成游戏机使用者的构造物 405、以及配置于游戏机侧面的构造物 406 等。所述构造物可包括小棚 (booth) 形态、投掷线 (throw line)、通道 (path) 柱子,墙壁 (wall) 等,但并不局限于此。

[0055] 根据本发明的一实施例的照明部以及音响部,除所述飞镖游戏装置的主体之外,可以设置于飞镖游戏装置的板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机使用者的构造物、以及配置于游戏机侧面的构造物等的一部分或全部。

[0056] 根据本发明的一实施例的照明部可为 LED,但并不局限于此。

[0057] 根据本发明的一实施例,设置于飞镖游戏装置的主体的照明部及音响部、设置于飞镖游戏装置的板的照明部及音响部、设置在配置于游戏机后方的构造物的照明部及音响部、设置在配置于游戏机侧面的构造物的照明部及音响部等实时或非实时连动,可根据事件的发生执行所述照明部的闪烁方式及颜色变化以及所述音响部的音响效果模式。

[0058] 例如,参照图 5,根据特定事件的发生,设置于飞镖游戏装置的主体的照明部、设置于飞镖游戏装置的板的照明部、设置在配置于游戏机后方的构造物的照明部以及设置在配置于游戏机侧面的构造物的照明部等能以相同的颜色(例如,蓝色等)闪烁,所设置的各音响部可产生相同的音响(例如,蜂鸣器等)。

[0059] 根据其他实施例,参照图 6,在发生特定事件时,设置于飞镖游戏装置的主体的照明部、设置于飞镖游戏装置的板的照明部、设置在配置于游戏机后方的构造物的照明部、设置在配置于游戏机侧面的构造物的照明部等分别能以不同的颜色闪烁,所设置的各音响部可产生不同的音响。

[0060] 换言之,根据本发明的一实施例的飞镖游戏装置可包括由至少两个平面排列的照明部。从飞镖游戏装置的使用者的观点上,除设置于飞镖游戏装置的前面部的照明部之外,进一步包括设置于游戏机后方、游戏机侧面或飞镖游戏装置的板的照明部,从而,向使用者提供视觉上更多样的效果。

[0061] 根据其他另一实施例,参照图 7a 至图 7e,根据特定事件的发生,设置于飞镖游戏装置的主体的照明部、设置于飞镖游戏装置的板的照明部、设置在配置于游戏机后方的构

造物的照明部、设置在配置于游戏机侧面的构造物的照明部等依次能以相同或不同的颜色闪烁,分别所设置的音响部依次可产生音响。

[0062] 参照图 7a 至图 7e,照明部以飞镖游戏主体的镖靶部分、板、后方构造物、侧面构造物、上方构造物的顺序点亮,从而产生更加华丽的照明效果。设置于各构造物的音响部能按照规定的顺序产生音响。

[0063] 根据本发明的其他另一实施例,参照图 8a 至图 8b,根据特定事件的发生,设置于飞镖游戏装置的主体的照明部与设置在配置于游戏机后方的构造物的照明部同步在相同时期闪烁相同的颜色,设置于飞镖游戏装置的板的照明部与配置于游戏机侧面的构造物的照明部在相同时期能闪烁相同的颜色,设置在飞镖游戏装置的主体的音响部与设置在配置于游戏机后方的构造物的音响部同步产生音响,设置于飞镖游戏装置的板的音响部与设置在配置于游戏机侧面的构造物的音响部同步产生音响。

[0064] 图 8a 中飞镖游戏装置的主体及后方构造物同步点亮,图 8b 中板与侧面构造物同步点亮。

[0065] 上面所述的照明部及音响部执行的模式形态是单纯的示例而已,并不局限于此。

[0066] 而且,事件可包括使用者的识别、飞镖打击镖靶、使用者的变更以及游戏结束等。当所述飞镖打击镖靶时,可根据飞镖打击镖靶的部分决定对多样的闪烁方式及颜色变化的模式。如上所述的事件是举例说明而已,均包含在进行飞镖游戏时有可能发生的所有事件。

[0067] 感应部 30 是用于感应飞镖打击镖靶 70 的部分,是在飞镖投郑到镖靶时感应被打中部位的传感器。从所述传感器可以感应出飞镖投掷到镖靶。感应部 30 计算分数,通过照明部从存储部 20 呼叫对应于分数的事先存储的照明模式。照明部 40、65 显示事先存储的照明图案,另外,所述分数可通过显示部显示。

[0068] 感应部 30 是用于感应飞镖打击镖靶 70 的部分,是在飞镖投郑到镖靶时感应被打中部位的传感器。控制部 10 从所述传感器检测飞镖打中镖靶的区域,经计算从存储部 30 读取对应分数的事先存储的模式,然后,通过照明部 22、45 及音响部 28、47 显示模式。所述分数也可通过显示部来显示。

[0069] 外部装置 60 是指与飞镖游戏装置连动的所有装置,具体而言可以为其他的飞镖游戏装置,但并不局限于此。外部装置 60 为其他飞镖游戏装置时,除飞镖游戏装置的主体之外,还可以包括飞镖游戏装置的板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机的使用者的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物的一部分或全部。所述构造物可包括小棚形态、投郑线、通道、柱子、墙壁等,但并不局限于此。

[0070] 所述外部装置的照明部及音响部,除所述飞镖游戏装置的主体外,还可以设置于飞镖游戏装置的板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机使用者的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物等的一部分或全部。

[0071] 所述外部装置 60 可包括存储部 25、控制部 15、通信部 55、照明部 65 及音响部 85。

[0072] 所述控制部 15 与本发明的飞镖游戏装置 1 连动可控制外部装置 60,也可以与飞镖游戏装置 1 单独控制外部装置 60。

[0073] 图中表示控制部 10 设置于本发明的飞镖游戏装置 1 内,控制部 15 设置于外部装置 60 内的情况,但是,控制部 10、15 并不是设置在本发明的飞镖游戏装置 1 及外部装置 60 内,而可作为外部元件设置,对本领域的技术人员来说控制部 10、15 可为相同的元件,这是



自明的。

[0074] 所述外部装置 60 的存储部 25 可存储外部装置 60 的模式。藉此,在原来的飞镖游戏装置上发生事件时,在存储在存储部 20 的模式中接收外部装置的照明部及音响部的模式,并将相应模式可通过照明部 65 及音响部 85 执行。

[0075] 图中示出所述存储部 25 为外部装置 60 的内部元件,但是也可以为外部元件,对本领域的技术人员来说存储部 20、25 可为相同的元件,这是自明的。

[0076] 外部装置 60 可利用所述通信部 55 与飞镖游戏装置 1 或其他元件通信。通过通信可以感应飞镖游戏装置 1 上发生的事件,根据所发生的事件从飞镖游戏装置 1 或其他元件接收模式并执行,或者可执行存储在存储部的模式。所述通信部包括通信接口,由此,可从其他服务器下载存储在服务器的模式。而且,在脱机状态下飞镖游戏装置可通过通信部在各营业点单独进行游戏,而且,在联机状态下多数使用者可在不同的场所进行飞镖游戏。此时,被设定为还可以控制不同场所的飞镖游戏装置的照明部及音响部的模式。

[0077] 如上所述,在飞镖游戏装置 1 上,根据实施例决定执行通过通信部发送的模式还是存储在存储部的模式。

[0078] 所述外部装置的照明部 65 可利用 LED 照明等设置,但对于所述照明部本身没有特别限制。

[0079] 图 2 示出在与外部装置连动的飞镖游戏装置上发生事件时执行顺序的顺序。

[0080] 当发生事件时(步骤(S110)),控制部感应相应事件。控制部基于所感应的事件内容读取事先存储在存储部的模式(步骤(S120)),并将所读取的模式通过飞镖游戏装置的照明部 40 执行,同时将模式传送至外部装置,通过外部装置的照明部 65 也执行模式(步骤(S130))。

[0081] 如上叙述,所述顺序图是本发明的一实施例而已,并不限定本发明,因此,根据其他实施例,并不是读取事先存储在存储部的模式,而可以通过通信部发送模式来执行。

[0082] 图 3 是 2 个以上的飞镖游戏装置直接连动或通过通信网连接的情况的模式图。

[0083] 如此,根据本发明的与外部装置连动的飞镖游戏装置的情况,除使用者自己的飞镖游戏装置的照明部之外,周围的飞镖游戏装置的照明部也同时闪烁或颜色变化,因此,使用者能生动地进行飞镖游戏装置,而且,更加引发对飞镖游戏装置的兴趣。

[0084] 具体而言,2 个以上的使用者以比赛方式进行飞镖游戏时,一个使用者成功成功率低的事先设定的事件,例如,连续 3 次投中红心(red eye)时,在比赛对方的飞镖游戏装置上产生飞镖绚丽且耀眼的照明,或者产生明确看不清镖靶的照明,从而,能更加引发对游戏的兴趣。

[0085] 此时,若投郑到镖靶的特定区域,则可使外部飞镖装置的对应的镖靶区域失效,或者可以使照明闪烁。

[0086] 例如,如图 9 所示,飞镖游戏装置 901 的使用者得高分时,外部装置 902 的特定镖靶区域 903 失效,因此,即便外部装置 902 的使用者打中所述特定镖靶区域 903,也不能承认其分数。

[0087] 而且,例如,如图 10 所示,当飞镖游戏装置 1001 的使用者得高分时,多个外部装置 1002、1003 同时闪烁,或者在多个外部装置 1002、1003 上可以体现特定动画效果。

[0088] 而且,飞镖游戏装置 1101 除飞镖游戏装置的主体之外,还包括飞镖游戏装置的

板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机的使用者的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物等,多个外部装置 1102、1103,作为飞镖游戏装置,除飞镖游戏装置的主体之外,还包括飞镖游戏装置的板、配置于游戏机后方的构造物、构成游戏机使用者的构造物以及配置于游戏机侧面的构造物等时,设置于各构造物等的照明部以及音响部可以输出特定模式。

[0089] 例如,如图 11 所示,飞镖游戏装置 1101 的使用者连续 3 次投中红心时,设置于飞镖游戏装置 1101 的照明部以及设置于外部装置 1102、1103 的照明部都闪烁、在所有音响部执行相同的音响效果模式。

[0090] 对以上实施例的说明是,为了使本领域的技术人员利用或实施本发明而提供的。对本领域的技术人员来说对所述实施例的各种变形是明确的,在此所定义的一般原理可在本发明的范围内适用于其他的实施例。即本发明并不局限于所述实施例,应在与所述原理及新特征一致的最广范围内进行解释。

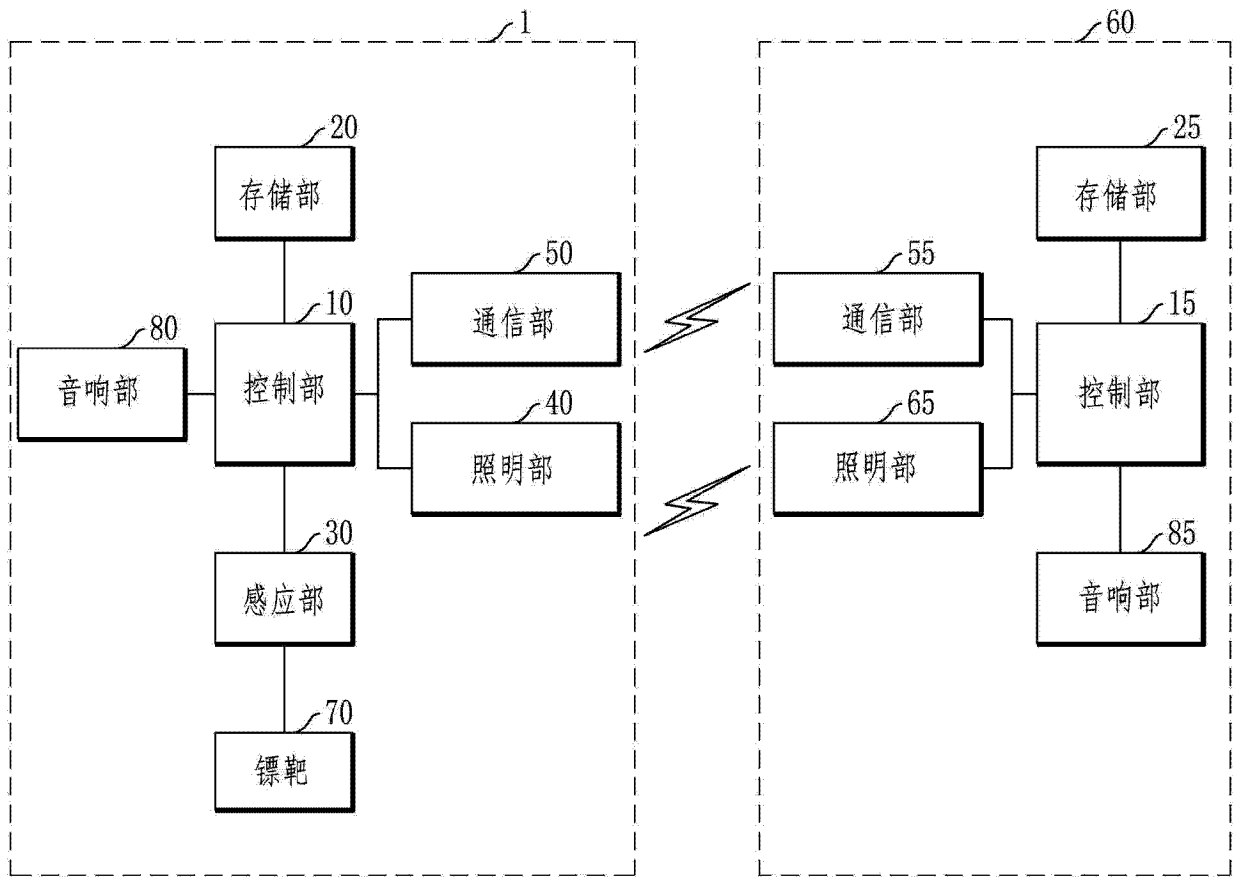


图 1

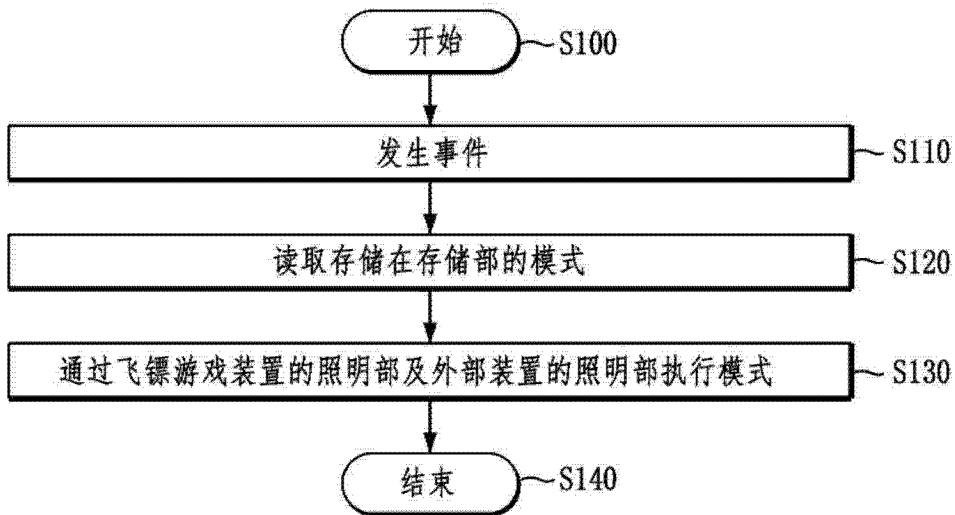


图 2

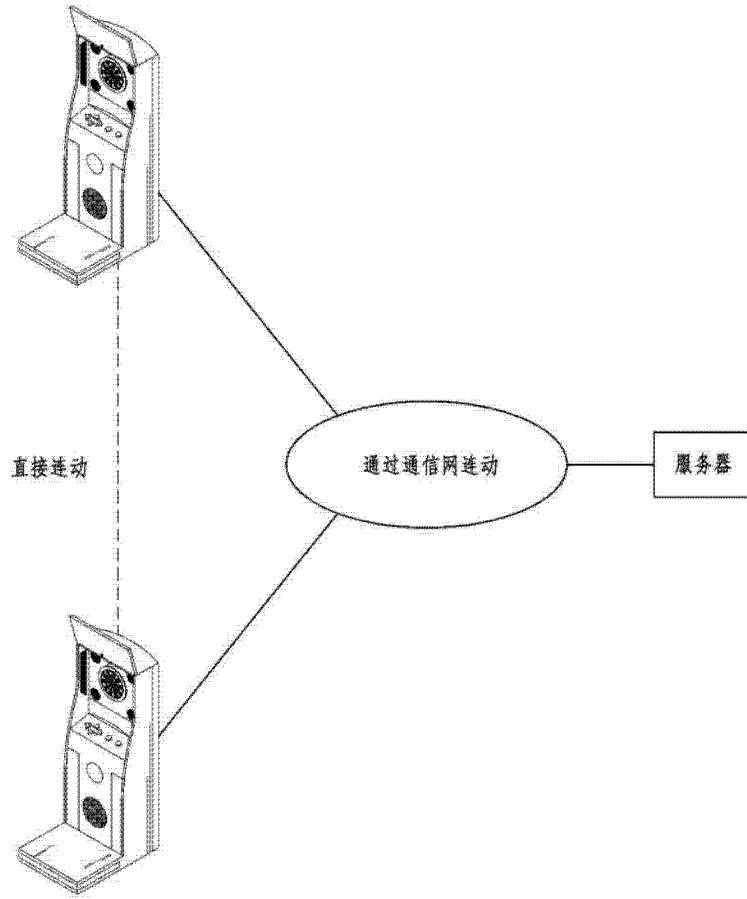


图 3

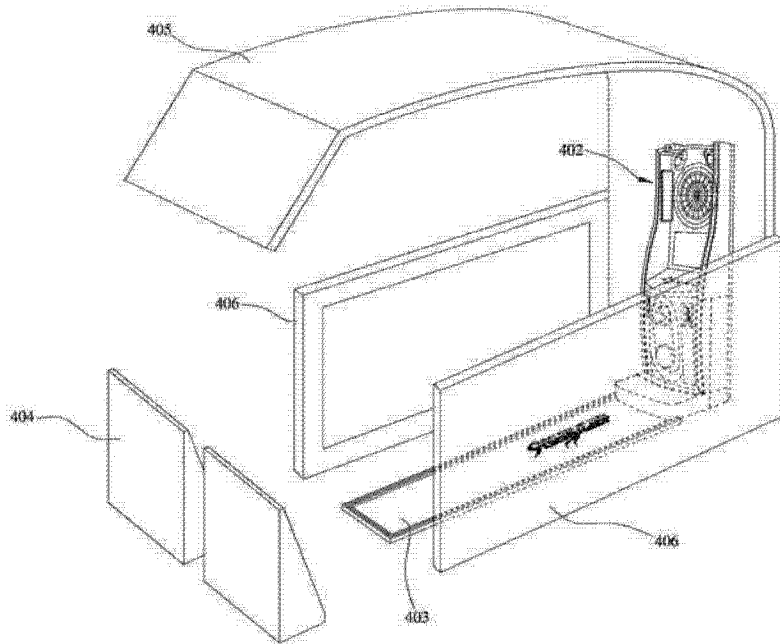


图 4

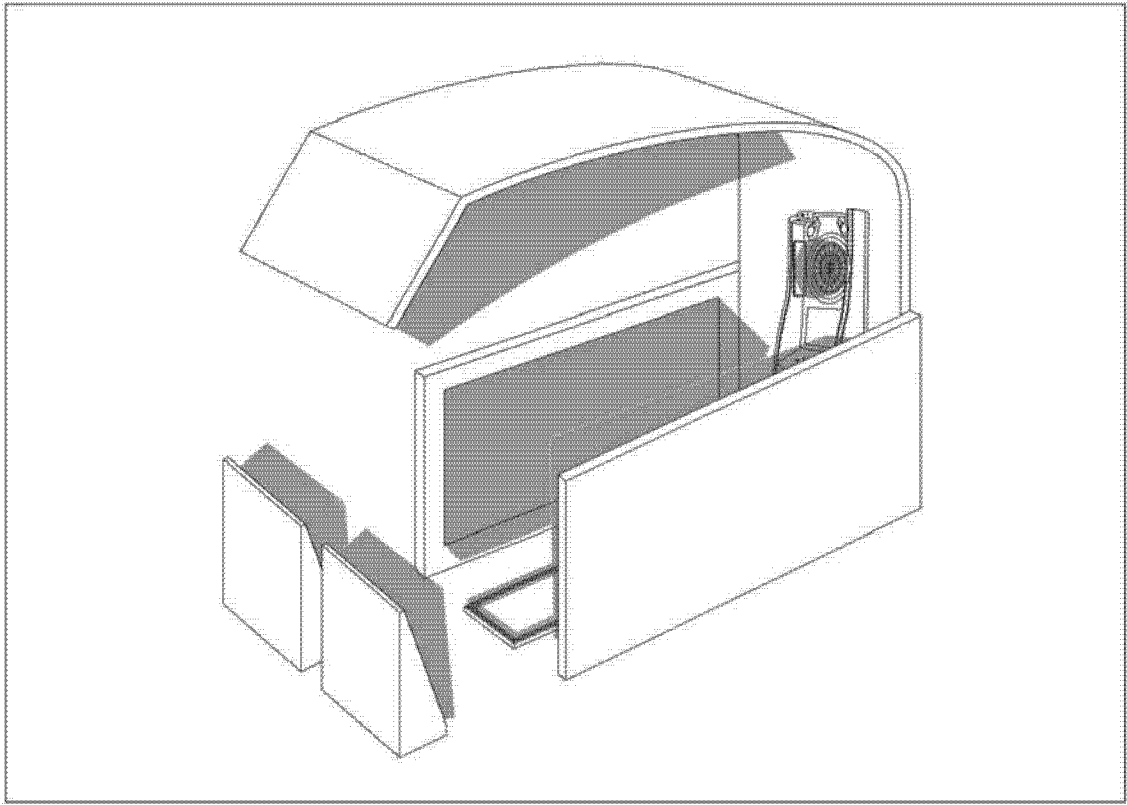


图 5

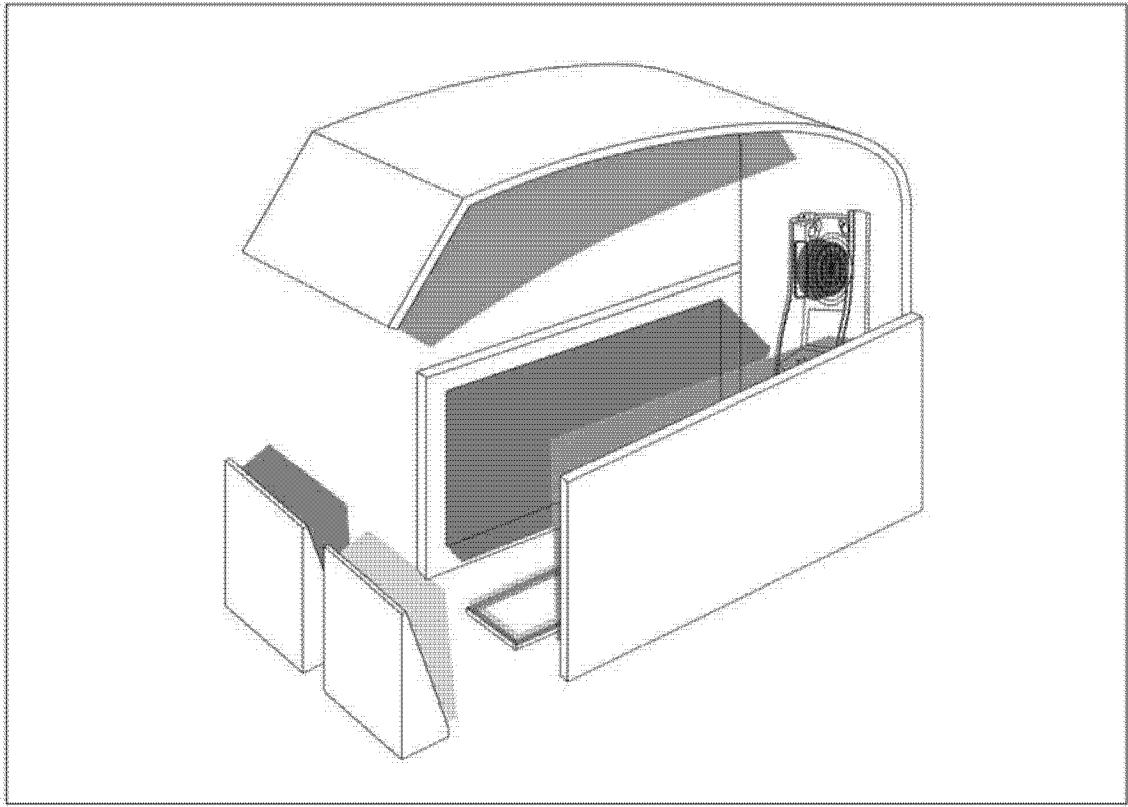


图 6

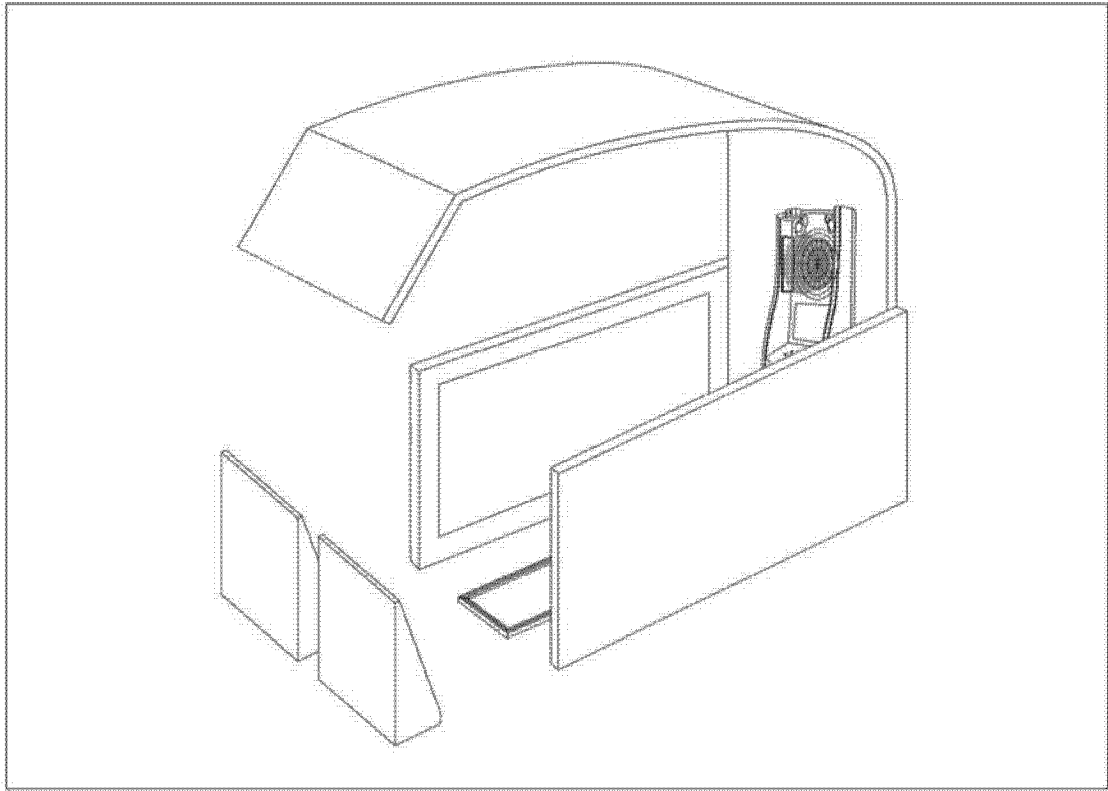


图 7a

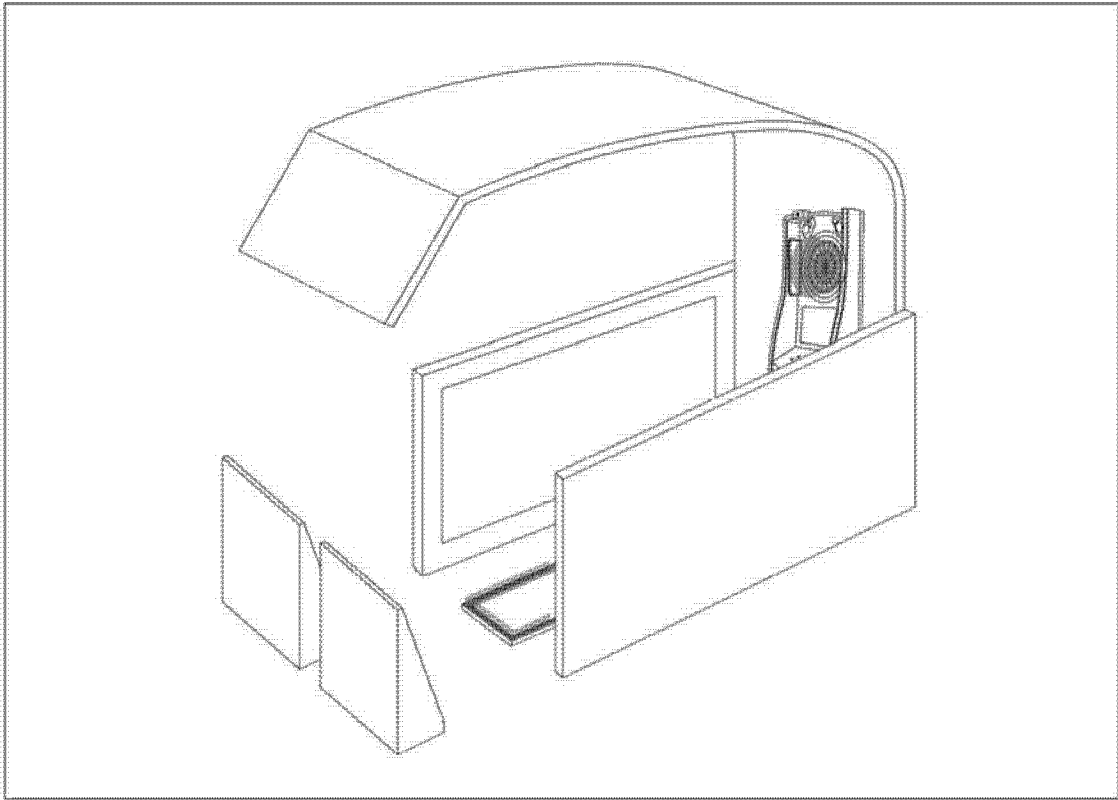


图 7b



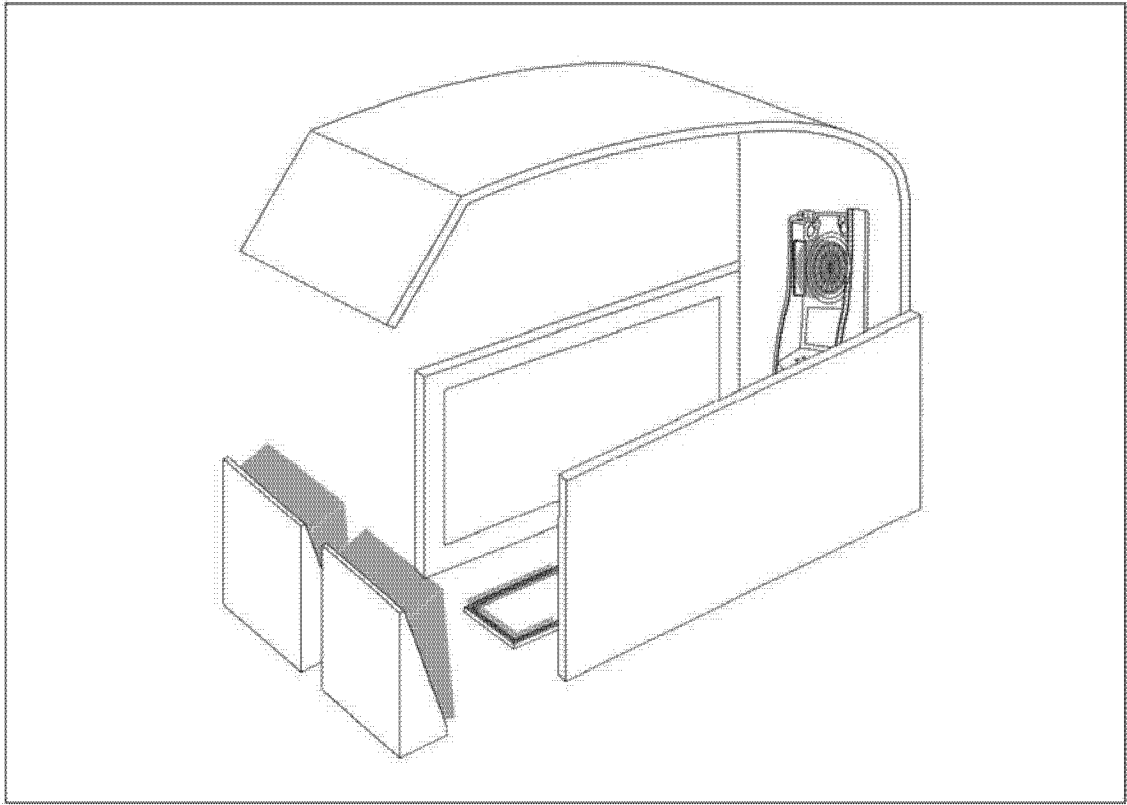


图 7c

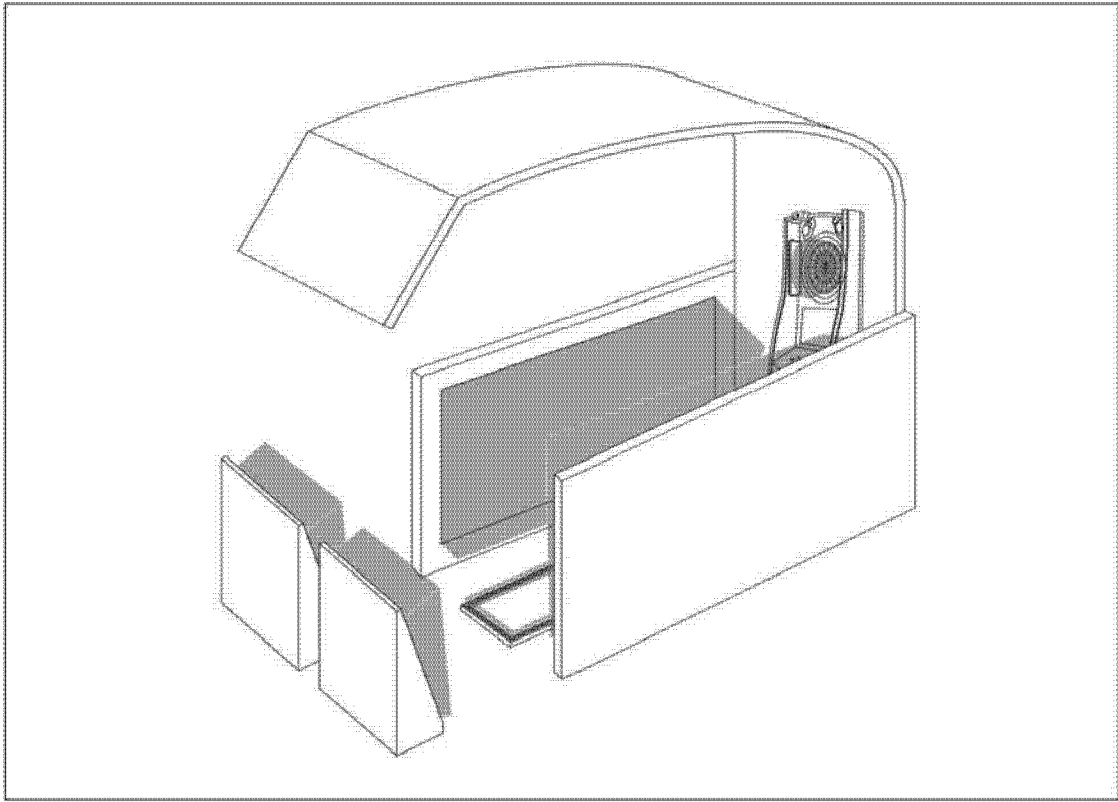


图 7d

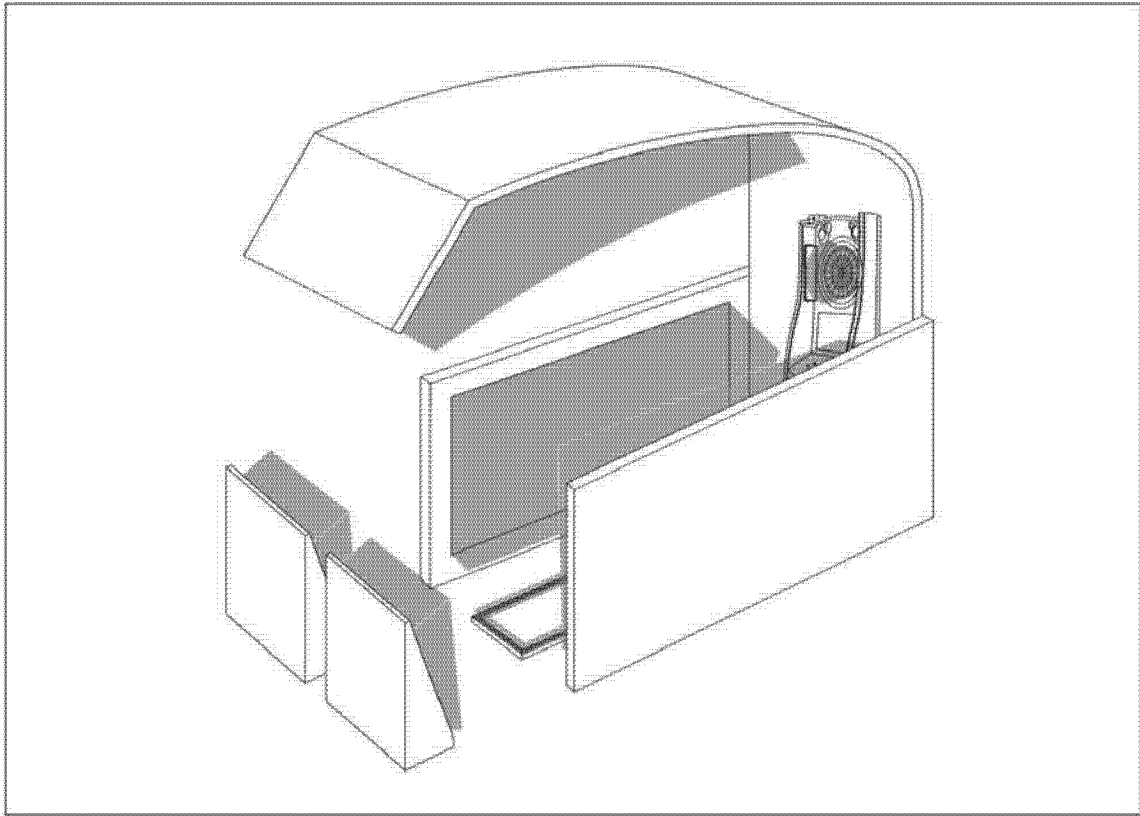


图 7e

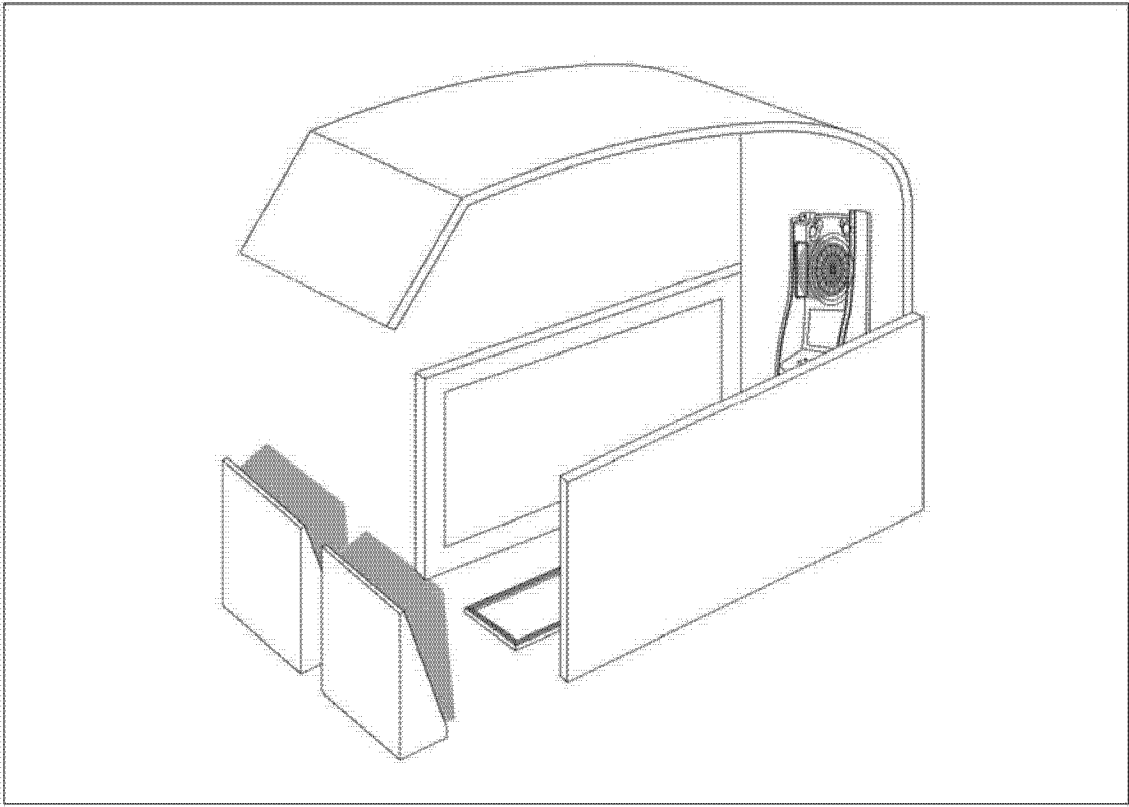


图 8a

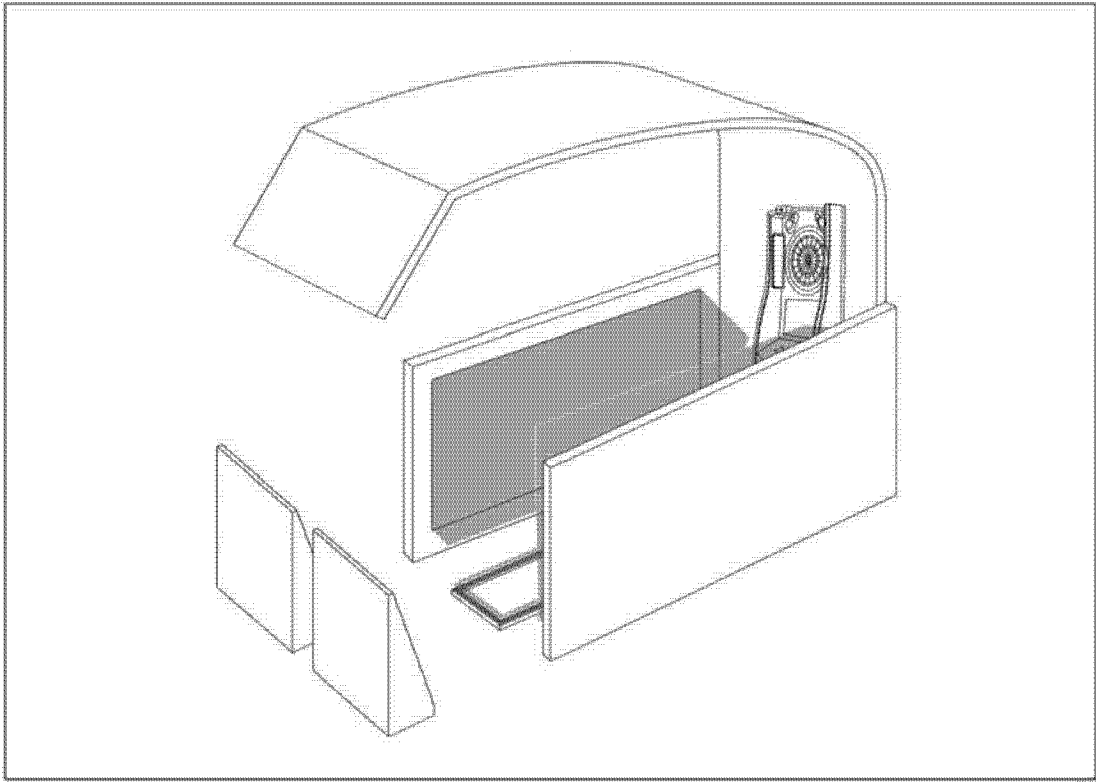


图 8b

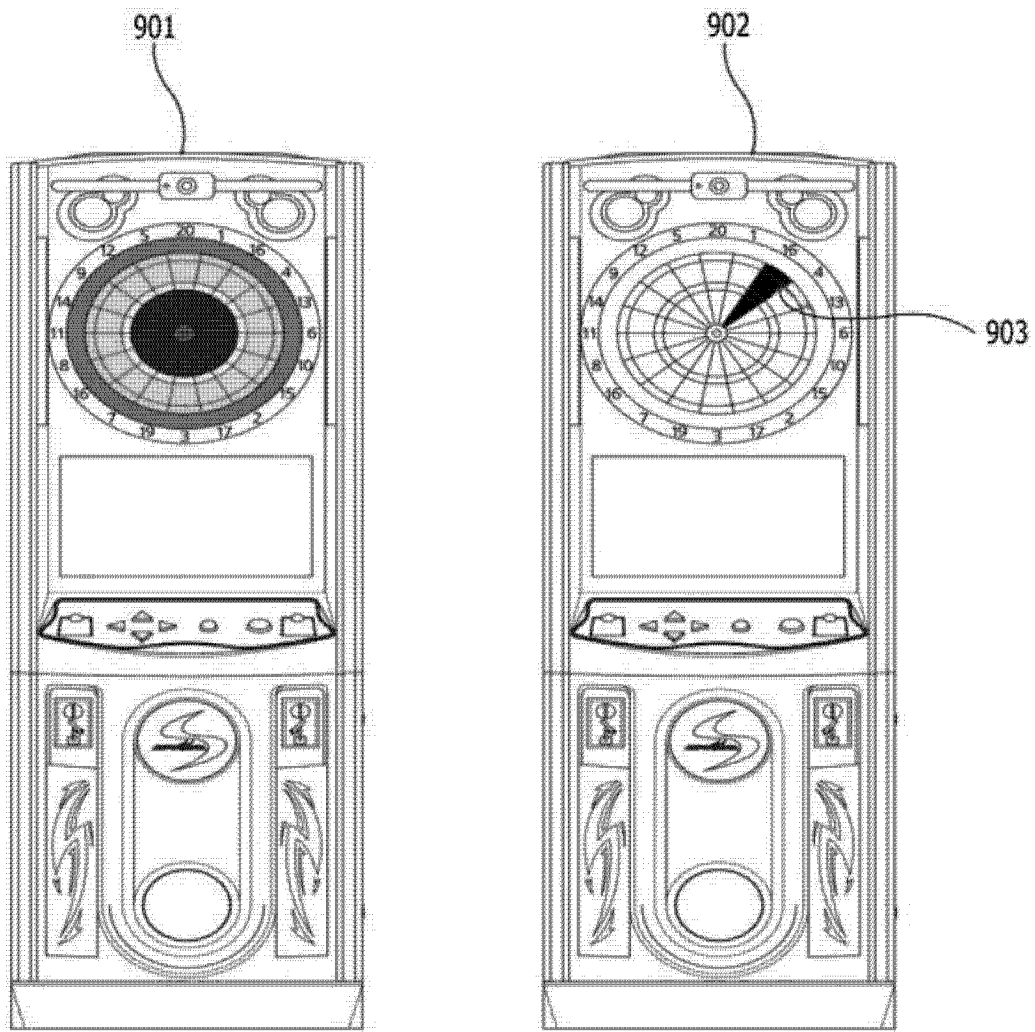


图 9

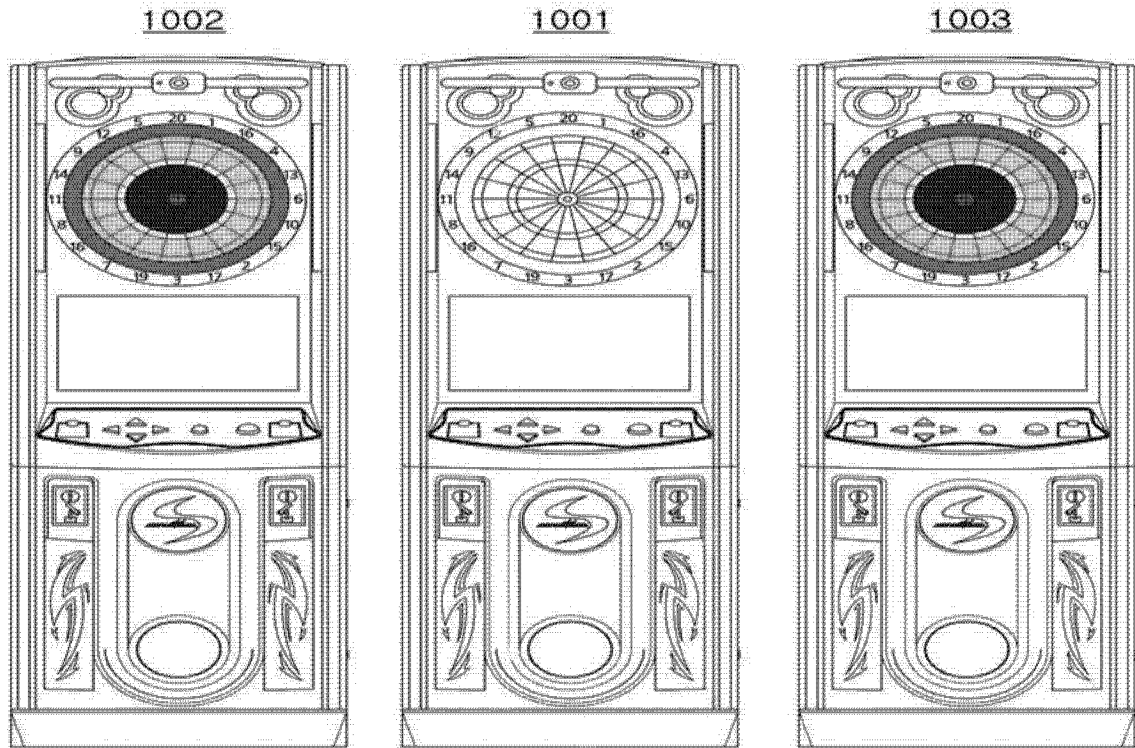


图 10

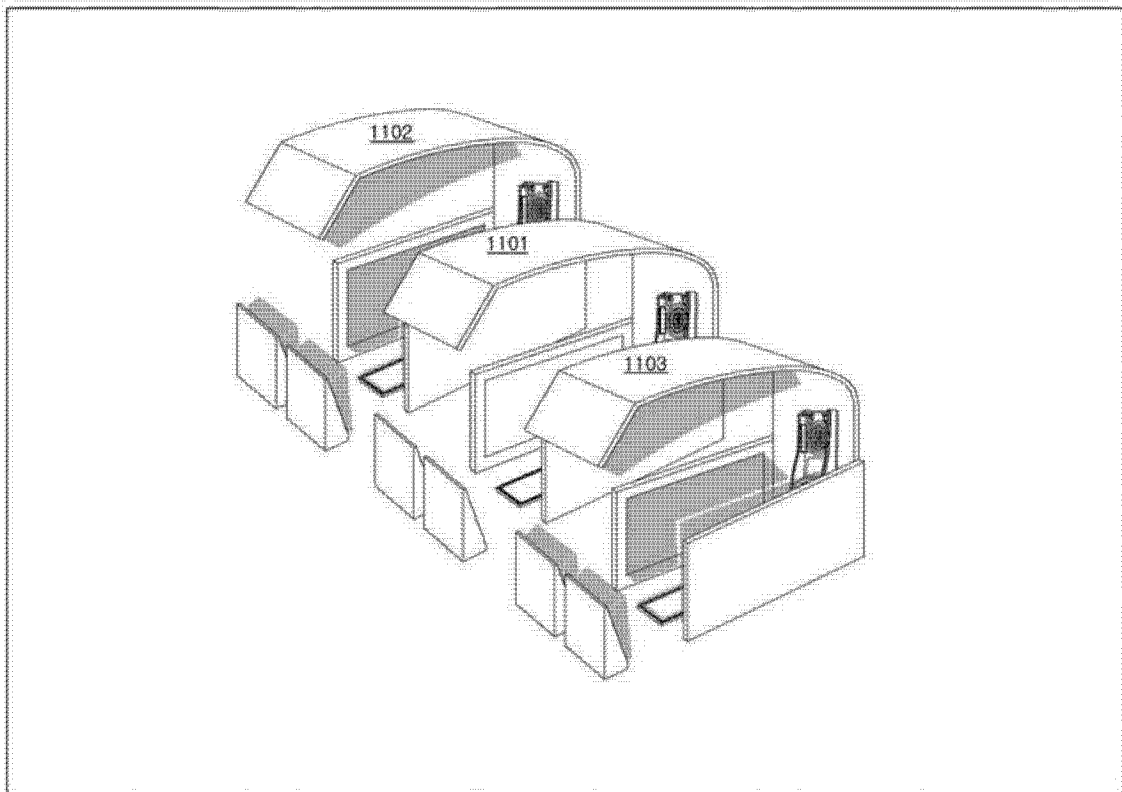


图 11