公告本 411415 88年11月2日修正替換頁

申請日期	85.4.1.
案號	85103939
類別	G06F19/00

（以上各欄由本局填註）

A4
C4

411415

發明 新型 專利說明書

一、發明新型名稱	中文	個人電腦獎券遊戲
	英文	PERSONAL COMPUTER LOTTERY GAME
二、發明創作人	姓名	培瑞.凱
	國籍	美國
	住、居所	美國.德州75225達拉斯,拉普坦路6446號
三、申請人	姓名（名稱）	英哲尼歐,樂透一魁北克分公司
	國籍	加拿大
	住、居所（事務所）	加拿大,魁北克H3A 3G6,蒙特婁,佘布魯特街以西500號
	代表人姓名	林能 洛伊特

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

裝 訂 線

公告本 411415 88年11月2日修正替換頁

申請日期	85.4.1.
案號	85103939
類別	G06F19/00

（以上各欄由本局填註）

A4
C4

411415

發明 新型 專利說明書

一、發明新型名稱	中文	個人電腦獎券遊戲
	英文	PERSONAL COMPUTER LOTTERY GAME
二、發明創作人	姓名	培瑞.凱
	國籍	美國
	住、居所	美國.德州75225達拉斯,拉普坦路6446號
三、申請人	姓名（名稱）	英哲尼歐,樂透一魁北克分公司
	國籍	加拿大
	住、居所（事務所）	加拿大,魁北克H3A 3G6,蒙特婁,佘布魯特街以西500號
	代表人姓名	林能 洛伊特

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

裝 訂 線

411415

（由本局填寫）

承辦人代碼：	A6 B6
大　　類：	
ＩＰＣ分類：	

本案已向：

美　　國（地區）　申請專利，申請日期：1995.04.06 案號：08/418,011，□有　□無主張優先權

有關微生物已寄存於：　　，寄存日期：　　，寄存號碼：

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄）

裝　訂　線

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

五、發明說明（ 1 ）

發明之技術領域

本發明係有關於個人電腦，且更特別地是，乃有關於一種互動式之獎券／娛樂遊戲，其允許玩家們以用於個人電腦中之資料儲存媒介的型式下來取得遊戲牌。

發明背景

本發明係有關一個用於一遊戲之管理、操作及進行之系統，在該遊戲中之一玩家可獲得一個贏取的機會，且該機會之結果係以一有趣、好玩及刺激的方式而顯示。

本發明之一個重要的應用係在於機會遊戲的操作之中，一人將於其中取得一個贏取的機會，之後以一有趣、好玩的方式來得知其結果。部份此類遊戲通常被稱作為獎券或抽籤等。此類遊戲之操作及執行需要一個贏取的機會之取得，且接著在某時刻一單獨且通常很快的動作將顯示出該遊戲之結果。

舉例而言，其被稱作為一刮刮樂獎券之進行係如下所述。一個玩家將取得一個贏取的機會，其係以一具有一些符號及一個隱藏該遊戲結果的覆蓋區域之卡為型式。在此種型式之遊戲中，其贏取之可能性係由該創造出之卡的數目及型式所控制。該玩家可刮去覆蓋住該被隱藏區域之被覆物，以顯露出在該被覆物下由符號或字詞所表示之遊戲結果。此活動可提供該玩家僅僅短暫片刻之刺激。

存在於現有之遊戲系統的問題係由於：（a）由該遊

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（4）

戲結果之顯示所產生之低度刺激性；（b）進行該遊戲僅僅消耗片刻的時間之事實；（c）除了刮去該被覆物之外，缺乏了玩家與該遊戲間之互動；（d）需要過多的空間以用來儲存不同的遊戲，其必須備置所有可用的印製好之遊戲卡；（e）該遊戲卡之追踪及控制；（f）毫無挑戰性之簡單遊戲；（g）由於該刮去之被覆物所造成之污物；（h）該遊戲之有限數目，因為該遊戲之唯一變異性在於不同的符號、顏色、或該符號之配置等之使用；（i）由於遊戲卡之盜竊或竄改所造成之詐欺行為；（j）由於必須印製及備置許多不同的遊戲卡以使玩家們感到有興趣而造成之浪費；（k）限制未成年者之使用；以及（l）允許用於寬廣及區域性的控制與監督之系統。

藉由本發明，有許多方法可用以克服上述問題，且有許多新的方法可應用此發明以創造出新穎刺激的遊戲。

玩家們想要一個具有多樣性、刺激性、及一個多重知覺的遊戲顯示之遊戲，其可提供玩家們多個選擇權及選擇項。遊戲製作者想要一個具有可控制的機率之遊戲，其易於執行及管理，且將增加其銷售量、有助於除去詐欺行為，以及控制其存貨。

將上述事實牢記在心時，被顧及的是，如此一個遊戲之任何改善設計應該併入一法則，該法則可允許一玩家在一個機會遊戲中至少去獲得一個贏取的機會，然後提供用於該機會遊戲之結果的一個刺激且有趣之顯示。該顯示方

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（ 3 ）

法將可更為有趣，當其係玩家可選擇的，且若能有許多公司參與其顯示結果的該遊戲之創作。

因此，對於一個可用來管理及操作一遊戲之系統的需求已經發生，其將克服有關於已知系統的一些問題。

發明概要

依據本發明，一種用來執行一玩家互動性之獎券型式遊戲的方法及系統係被提供。該玩家可獲得一遊戲片，該遊戲片包含一具有可指示出該玩家是否贏了或輸了該遊戲的資料之預定碼，該資料對玩家而言是無法辨認的，以使得該玩家在遊戲執行前並不知道該遊戲之結果。該碼係由該玩家所輸進一處理機中。該處理機於一顯示器上提出一種機會遊戲給該玩家，以供該玩家執行互動性之遊戲，且該玩家藉由輸入遊戲參數至該處理機中以控制遊戲執行。根據由該玩家所輸進之碼，該處理機控制了該玩家所執行之機會遊戲的結果。一顯示器提供給該玩家一根據該碼之下的一遊戲贏了或輸了之指示。

圖示簡單說明

為了對本發及其更進一步之優點有一較完整之瞭解，現可參考以下之較佳實施例詳細說明，其結合了伴隨之圖示，其中：

第一圖係本遊戲之基本組成的一個方塊圖；

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（ 4 ）

第二圖係本遊戲之自足式實施例之基本步驟的一個方塊圖；

第三圖係一個用來說明本遊戲之自足式實施例之操作的電腦流程圖；

第四圖說明了一銷售裝置，其被用以取得用於本遊戲之自足式實施例之遊戲媒介；

第五圖說明了用於本遊戲之自足式實施例之一顯示器；

第六圖說明了本遊戲之線上式實施例的一個方塊圖；

第七圖說明了一個用來與本遊戲一起使用之一可相容系統的方塊圖；以及

第八至十三圖係用來說明本軟體之電腦流程圖。

較佳實施例詳細說明

第一圖係本系統之基本組成的一個方塊圖。方塊10顯示出該系統之啟始需要有一個用以產生、控制及追踪被編密之符號碼的安全系統，該等符號碼表示被該玩家所執行之特定的機會遊戲之結果。此等符號碼被稱作”命運碼”，因其首要功能在於用來儲存該機會遊戲之結果。另外，此等碼可儲存其輔助該遊戲執行之其他資料。若該玩家知道用以將該命運碼作解碼之程序，則該玩家將能夠判定該命運碼是否包含有一贏取或輸掉之機會。該遊戲之整體及實際結果係被編碼於該命運碼中。藉由將該命運碼作解

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（5）

碼，可顯露出一遊戲是否為一贏者或輸者，且若其為一贏者，則將贏得獎品。

該用以產生命運碼之系統將該等碼儲存於被稱為遊戲媒介之一安全媒介上。該將命運碼儲存於該遊戲媒介上之處理係於方塊１１中被指出，且該遊戲媒介係於方塊１２中所表示出。該將命運碼儲存於該遊戲媒介上之處理乃取決於被使用之遊戲媒介的型式。舉例而言，若該遊戲媒介為紙張，則該命運碼之儲存係透過印刷。若該遊戲媒介為一電腦，則該命運碼之儲存包括磁性或雷射技術。該遊戲媒介容許數種命運碼之儲存。安全性可被附加以提供可應付盜竊及欺騙之一制止物。

一旦有一命運碼被產生及儲存，一玩家可獲得該命運碼並使用該碼於一遊戲之執行中。因為該命運碼儲存了該遊戲之實際結果，該碼必須被處理以探究該遊戲應該如何執行。方塊１３指示出該一命運碼之破密及解碼步驟。

使用該碼，一玩家現已被容許去執行由方塊１４所表示出一娛樂遊戲。該遊戲可為一完全隨機之遊戲，於該遊戲上該玩家可得到分數或獎賞。該遊戲係純然針對玩家之樂趣，且被用以給予一完全隨機之機會遊戲的感覺。該遊戲之一個例子為一跑馬比賽，於其中該玩家被給予一預定數目之金額以作為賭注。在某一時刻，無論是該玩家之決定或者該遊戲之必要（所有比賽均已跑完或者該玩家已花光賭金），該娛樂遊戲將結束。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（ 6 ）

於是，該系統開始該實際遊戲之執行，其係表示於方塊１５中。該實際遊戲之目的在於，以一有趣的方式顯示其被儲存於該命運碼中之該實際獎品，並在似乎有一完全隨機之要素下顯示該遊戲結果。一個該實際遊戲如何與該跑馬比賽遊戲構成介面之例子如下所述。在此例中，該實際遊戲為一獎券遊戲。該玩家可使用自該跑馬比賽遊戲贏來之獎賞去取得虛構的獎券牌。該玩家可令該電腦去選牌或者自行選牌。若該玩家已用光賭金，該系統將會賞一張獎券牌給該玩家。

在此時，該實際化遊戲藉用該命運碼以判定該遊戲之結果。若該命運碼指示出該玩家係贏取２５美元，則該系統將選擇並顯示其與該玩家之虛構獎券牌相配及使該玩家贏取２５美元之號碼。若該命運牌指示出該玩家輸掉，則該系統將選擇並顯示其與該玩家之虛構獎券牌不相配之號碼，以使該玩家將看到一輸掉之遊戲。

例如，假設該實際遊戲需要三個號碼之相配以贏取２５美元，且該玩家有二張獎券牌。該第一張牌包含有號碼１、２、３、４、５、６，及該第二張牌包含有號碼２０、２１、２２、２３、２４、２５。若該命運碼指出該玩家應贏取２５美元，該實際化遊戲將選擇一組號碼以使該玩家贏取該２５美元之實際獎品。該實際化遊戲以一有趣且似乎為隨機之方式來顯示該被挑選中之號碼。該贏取獎券號碼２１、３０、６、２３、２４、４與該另二張

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（7）

獎券牌之三個號碼相配（即２１、２３、２４），且與第一張牌之相配號碼數不足以使其贏取該遊戲（因至少須有３個號碼才能去贏取）。

若該命運碼指示出該玩家不該贏，則該實際化遊戲將選擇一組其不會產生一自任何該獎券牌之贏取組合的號碼，例如，號碼１、２、２０、２１、５０、６０或５１、５２、５３、５４、５５、０。

方塊１４及１５之遊戲可如一個系統以進行，諸如一撲克牌遊戲。該娛樂／實際化遊戲收到該命運碼之後，即設定該遊戲為一贏取或輸掉。該系統顯示出一副牌，及一個其顯示該累積賭注與贏取規則之顯示鍵。該鍵可說明１對牌＝１０美元、３張相同牌＝１５美元、２對牌＝２０美元、一順字牌＝５０美元、及一同花大順牌＝１００美元。該系統出示五張牌給該玩家，例如，一張１０、１１、４、６及一張８。該玩家擲出其無用的牌４、６、８，然後該系統依該命運碼而將顯示用以提供一贏取或輸掉之一手牌。若該碼指示出該玩家係將贏得１０美元，則牌１０、２、及４可被分配，以使得該玩家將有１０、１０、１１、２、４等牌。二張１０即１對，可贏取１０美元。該遊戲規則將可在此種方式以被設定，所以該命運碼能夠有完全的控制與自由以顯示該遊戲之實際結果。

若前例係注定為一輸者，則諸如２、３、４等牌將被用以分配。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（8）

方塊１６指出兌換贏取物之處理。一玩家帶著該遊戲媒介至一兌換及鑑定系統以確認該遊戲媒介及該命運碼之有效性，並支付該贏取物給該玩家或者拒絕該如一輸者之牌。

第二圖係本遊戲之自足式娛樂／實際化實施例之基本組成的一個方塊圖。此系統允許一玩家獲得其具有至少一個命運碼之一遊戲媒介，以使得一玩家可執行一刺激的遊戲並在無須人力介入下可發現該遊戲之結果。

方塊１７表示該一遊戲媒介之獲得。該獲得可採各種形式，如，經由一銷售人員或如第四圖中所示之一自動命運碼機之購買。該遊戲媒介包含一或多個被儲存之命運碼。

一欲購買命運碼之玩家先讀取在一銷售裝置（如第四圖中）之指令觸動螢幕３３上之說明，然後輸入諸如”您想要買多少張牌？”之問題的答案。錢係放入一鈔票確認器３４中。一遊戲媒介讀取／寫入器３５可建立一新的遊戲媒介或增加新的命運碼至一現存的遊戲媒介。該銷售裝置可具有儲存於其上之預定命運碼，抑或其可被連線之連接及作用有如類似於一銀行ＡＴＭ之命運碼終端機。如此可允許許多的銷售裝置（如第四圖中）在一單一組織之控制下及透過一單一電腦或網路２４供給命運碼。

在方塊１８（第二圖）中，玩家們帶著該遊戲媒介至一如第五圖中所示之自足式娛樂及實際化裝置，並允許該

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（9）

遊戲媒介讀取／寫入器３６以自該遊戲媒介讀取該等命運碼。該自足式娛樂及實際化裝置接著以任何順序或序列方式來讀取該等命運碼。若一命運碼尚未被用過，該裝置將允許玩家執行該遊戲以發現該隱藏於命運碼中之結果。第五圖說明了一槽式機器。

在方塊１９（第二圖）上，該玩家可拉動該手柄３８（第五圖中），然後在該螢幕３７上之該捲軸將旋轉並以一其顯示由該命運碼所指示之結果的狀態停止。第五圖說明了顯示器３７，其於報酬線４０上顯示一輸掉組合，＄１、＄２、＄３。該顯示出哪些組合為有效贏家之關鍵係顯示於該遊戲說明螢幕３９。螢幕３９為一可程式螢幕，其可允許任何其可能贏取之命運碼的執行。第五圖說明了螢幕３９用於一遊戲，其由該命運碼所控制而最高實際獎金為１０美元。若該命運碼指示該實際獎金可為最高達１０００美元，則該遊戲說明螢幕將能動態地顯示出此訊息。

既然，該遊戲已被執行且一命運碼已被破譯及解碼，該遊戲媒介乃藉由該遊戲媒介讀取／寫入器３６（第五圖中）而被標記用以顯示該特定的命運碼已被執行。若該玩家在方塊２０贏取，該自足式娛樂及實際化裝置將可透過該支付槽４１（第五圖中）以支付獎金，或該裝置將於該遊戲說明螢幕３９上通知該玩家其結果或兌換說明。該遊戲媒介讀取／寫入器３６於該遊戲媒介上做標記，以顯示

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（10）

該牌包含一贏者或輸者及顯示該命運碼已被用過。

該兌換也可於第四圖中之該自動命運碼機上而達成。一玩家允許該自動命運碼裝置（第四圖中）於該遊戲媒介讀取／寫入器35上去讀取該遊戲媒介。該說明螢幕33將顯示有關該遊戲媒介與該被儲存之命運碼的說明及訊息。該支付可於該支付槽42上以被收到。

參考第三圖，該自足式娛樂及實際化裝置其程式之操作如下。該系統先讀取遊戲媒介，並於方塊21檢查以知道該遊戲媒介是否已被用過。若該媒介已被用過，該娛樂及實際化裝置將於方塊24顯示一錯誤並退出。若該遊戲媒介尚未被用過，該程式將於方塊22檢查以知道該命運碼是否有效。若該碼係為無效的，即一竄改或詐欺之象徵，故該娛樂及實際化裝置將於方塊23通知安全性，於方塊24顯示一錯誤，然後退出。

若該命運碼於方塊22係有效的，則該娛樂及實際化裝置將於方塊25破密及碼解該命運碼。此動作使得該命運碼為可解讀的。一判定於方塊26作出以知道該命運碼是否指示出一贏或輸。

若該命運碼係一輸者，則該系統於方塊27設定該遊戲之變數以使該遊戲將顯示一輸的結果。若該命運碼係一贏者，則該系統於方塊28設定該遊戲之變數以使該遊戲將顯示一贏的結果。

玩家於方塊29開始其執行，然後該命運碼之結果將

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝
訂
線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（11）

顯示於該娛樂及實際化顯示螢幕３７（第五圖中）。

該遊戲媒介係於方塊３０被作標記以顯示出該特定的命運碼已被用過。

若有一實際獎賞於方塊３１係欲被兌換，該系統於方塊３２支付該獎賞或通知該玩家以帶該遊戲媒介至一兌換地點。

第六圖說明本遊戲之線上式實施例。該玩家於方塊４３獲得在一遊戲媒介上之至少一命運碼。該玩家於方塊４４帶著該遊戲媒介至一主電腦或一互動式ＴＶ系統，或至某種被稱作玩家終端機之線上式服務裝置。於方塊４５有一連接係介於該玩家終端機４４與該線上式系統方塊４６之間。

該線上式系統４６控制了一如第八至十三圖所顯示之遊戲。方塊４６指示出該必須用於該線上式用途之實施的基本組成。該線上式系統於方塊４７將要求該玩家之命運碼，然後將檢查該命運碼其有效性。

若該命運碼係有效的及未執行過的，於方塊４８該線上式服務將破密及解碼該命運碼。

接著，該線上式服務於方塊４９與該玩家互動地執行一娛樂遊戲。該玩家被賞以虛構獎賞，並可執行直到該玩家想去執行該實際化遊戲，或直到該遊戲規則要求為止。

於是，該線上式服務於方塊５０與該玩家互動地執行一實際化遊戲。該實際化遊戲使用該虛構獎賞，以其可提

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（17）

供該獎賞於該實際化遊戲中有一價值之呈現。該實際化遊戲接著以某種有趣且刺激的方式以顯示該遊戲結果，該結果係隱藏於該命運碼中。該線上式系統可儲存命運碼，且不允許該等碼被執行二次。

該玩家將帶著該遊戲媒介至一兌換中心，於方塊51要求該任何應有之實際獎賞。

參考第七圖，本發明之更進一步的實施例之一個方塊圖係被說明。於方塊52，玩家們可獲得其係與本軟體可相容之至少一個命運碼，且該命運碼係儲存於一遊戲媒介上。

該玩家接著於方塊53獲得一可相容遊戲。任何可相容遊戲將能判定該任何可相容命運碼之結果。由於僅該遊戲結果係儲存於該命運碼上，且並非以該遊戲應被執行之方式或其規則，許多不同型式之可相容遊戲將被發展，以引起許多不同喜好與趣味之興趣。

執行該可相容遊戲，於方塊54，可允許玩家去發現該可相容命運碼之結果。

該可相容遊戲接著將於方塊55，以指示該玩家有關如何要求該如果有之應得的實際獎賞。

參考第八至十三圖，其軟體流程圖係用以說明本遊戲。該程式開始於該啟始方塊110，於該方塊處該玩家啟始該程式。該程式將如一階梯式電腦程式般而進行。該程式係被載入於記憶體，且將設定程式變數及顯示一"歡迎

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝 訂 線

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（17）

”螢幕。

該系統於方塊112將自該玩家要求至少一個命運碼。為了讓該玩家處理此程式，該玩家將被要求以輸入一命運碼。此命運碼係被儲存於一分離的位置。例如，該命運碼可位於一塑膠片上其係附著於其儲存該程式之軟碟片或CD－ROM。為了讓該磁片能被使用，該塑膠片必須被打開。一旦該塑膠片係為被打開的，該片能如一本書般被打開以顯露出該命運碼。

該命運碼包括用於安全性目的之被編碼的控制資訊，例如，諸如製造碼、批號、遊戲型式、該遊戲版本號碼及其他資訊。程式資訊包括該命運碼是否為一贏者或輸者；該命運碼所贏取之金額；此遊戲之最小獎；此遊戲之最大獎；以及相關之遊戲詳情。此命運碼將為該實際號碼，其可輸入於一兌換點以指出該遊戲媒介是否包含有一贏取遊戲，而與該遊戲是否被執行無關。該命運碼係控制碼，其被保持分離且實際上在該磁片之外。

於方塊112，該命運碼為被要求的。於方塊114將有一檢查，以知道該命運碼是否為有效的。若有一缺少的號碼或者若該號碼不在該有效號碼之範圍內，則該程式將回返並重新要求該號碼。此迴路可藉由增加一特點而擴充，其在某個次數之該命運碼的輸入後該碟片將被清除，如此可使若有一玩家僅欲試著找出其命運碼之贏或輸，則其將受到阻礙。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（14）

若該命運碼係有效的，於方塊１１６，該程式將接著讀取一過去檔案。在此過去檔案中之資訊可係如該遊戲媒介被執行過之次數、有關此特定玩家曾執行過多少次之資訊、有關此玩家於執行時所具有的不同習性之資訊、以及至於在該遊戲期間所發生之一般資訊。自該遊戲媒介被使用過之不同電腦的電腦ＢＩＯＳ之序號將被儲存，以當一贏家前來要求一獎賞時，該遊戲當局能夠處理該碟片且知道該碟片曾於多少部不同的電腦上執行過，然後並針對欺騙行為作檢查。該過去檔案將被用以對於安全性作一檢查。該過去檔案也可用來對該玩家顯示其輸贏，故該玩家能因課稅目的而有所注意。

方塊１１８係一決定方塊，其標示如”遊戲因樂透獎已執行過而被編密碼”。為了增加銷售量，一獎券經營者將會希望使該遊戲僅能進行一次。若此為在該樂透遊戲已被執行後之情形，該遊戲媒介透過編密碼係被致使成為無法使用的。在那時該遊戲之狀態係被檢查。若該遊戲為一贏者，一螢幕將顯示出其為一贏者。若該遊戲為一輸者，該最後結果將被顯示，且該玩家不能再一次地執行該遊戲。此為一安全性措施。若該遊戲已被編密碼，則該程式將於方塊１２０顯示一錯誤以及該遊戲之最後狀態。該遊戲將不能再被執行，且於方塊１２２該程式離開。若該遊戲未被編密碼，其意謂著此係該遊戲之首次被執行或該遊戲尚未被完成。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（15）

方塊１２４顯示”介紹螢幕說明，影像音樂及作者註明”。此將會是該主要的歡迎螢幕。此時該程式將顯示包括例如其描述可用的不同遊戲之一影像的資訊。該影像可包括一老式西部片或一太空主題的場景。若該遊戲係一填字遊戲，該填字遊戲之基本組成將被描述。於方塊１２６，該程式將等待一按鍵或某些按鈕被按下。只要該按鍵一被按下，該程式前進至方塊１２８以顯示該主遊戲目錄，且以允許用作遊戲選擇。該目錄可能為一條街、一跑馬軌道及比賽場地、一賭城、以及一獎券兌換中心等某一圖畫之形式。包括有方塊１３０之執行跑馬遊戲、方塊１３４之執行２１、以及方塊１３２之執行樂透遊戲等遊戲係作為說明之目的，且只是其能配合用於本發明之一些遊戲類型的例子。

至此於該遊戲中，該玩家可真正地被帶入該遊戲中。顯示器可用以說明一具有一街道圖或該實際視覺之城市，於其該玩家可成功到達不同的地點。該玩家可執行類似一互動式冒險遊戲之該遊戲。其最高極限可允許該玩家去實際地執行該遊戲，並被牽連至該遊戲中。若該遊戲係一某種類型的神秘謀殺遊戲，該玩家可能找到某些線索然後扮演福爾摩斯（Sherlock Holmes）。且一旦該玩家解決了該犯罪行為，該玩家將贏得虛構獎賞，可允許其得到額外的虛構機會以用於在此遊戲結束時之該樂透攤出。

參考第九圖，若該玩家選擇該執行２１遊戲，即方塊

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝
訂
線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（16）

134（於第八圖），該程式將於方塊138檢查以知道該玩家是否有錢。若該玩家擁有零元以上，則該玩家可繼續該遊戲。若該玩家沒有錢，該程式將於方塊140顯示一沒錢之訊息，且該玩家將回返至該顯示遊戲目錄，即方塊128（於第八圖）。

若該玩家有零元以上，該21遊戲螢幕係顯示於方塊142。該21遊戲螢幕可顯示出一莊家與一人進行該遊戲，其如同在1995年代之一賭城中所見一般，或者若該遊戲係基於老式西部賭場主題，該顯示可能包括於背景演奏之音樂，及在發牌之一老牛仔與在一舞台上跳舞之歌舞女郎。

在該21遊戲螢幕被顯示之後，該程式於方塊144要求一賭金。該玩家放進一賭注。於方塊146，將作一判斷；若該賭金係多於玩家所有的錢，一錯誤訊息將被顯示於方塊148，且另一個賭金將被要求。若該賭金係少於該玩家所有的錢，於方塊150該賭金係被接受，且一動作被用以自該錢變數（該玩家擁有的錢）減去該賭金量以及將該賭金量增加至該賭金變數。例如，若該玩家擁有10美元於其錢變數中，且他下了5美元的賭金，則該賭金變數將增加5美元及該錢變數將自10美元減少為5美元。

於方塊152，該系統及該玩家過去檔案係被更新。該過去檔案係為一詳細之安全性檔案。該玩家之過去檔案

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（17）

將具有關於其執行統計之資訊；例如，該玩家贏過多少次及輸過多少次。該玩家之過去檔案將具有更為詳細之資料，例如，若該程式被一除錯程式所終結抑或被某些型式之非標準手段所修改，將可保留這些變化以有助於找出欺騙行為。

於方塊１５４，一判斷係用以判定該主目錄按鈕是否已被按下。該玩家可能已開始於一回合，然後決定在該回合被處理前他欲回返至該主目錄。若該玩家已在那時且已放下該賭金，該玩家將能成功按下在該螢幕底部之該”回到主目錄”按鈕。然後，該程式將於方塊５６取消其賭金，例如，從該賭金變數取走５美元然後加至該錢變數。此將該程式送回至方塊１２８（於第八圖）。

若該玩家並未於方塊１５４按下”回到主目錄”按鈕，他將接著於方塊１５８執行一回合之２１遊戲。該程式之流程可如下述。該程式處理牌，在此遊戲中該莊家將為該電腦，該玩家將對著該電腦以執行該遊戲。

若於方塊１６０該結果為該玩家贏，則該贏取物於方塊１６２被加至該錢變數。故若該玩家手上牌為一張１０及一張傑克（Jack），且該莊家有一張１０及一張７，則該玩家贏取。該１０美元贏金將被加至該錢變數，且該賭金變數將被歸零。

若於方塊１６４該玩家輸掉，則該賭金變數係被歸零，且該莊家之贏金被增加５美元。若該回合造成一推牌於

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（18）

方塊１６６，意謂著該玩家及該莊家均有相同的手上牌，且該發牌者不再發另一張牌，例如均具有一張１０及一張８，則該賭金係被加回至該玩家帳戶且沒有輸贏之發生。

該過去檔案於方塊１６８被更新。該玩家接下來可於方塊１７０決定繼續執行該遊戲，或者回到該主目錄即方塊１２８（於第八圖）。

參考第十圖，用於方塊１３０（於第八圖）該執行跑馬遊戲的程式係被用以說明。於方塊１７４，該系統檢查以知道該玩家是否擁有零元以上的錢。若該錢變數並未大於零，於方塊１７６顯示一訊息，且該玩家接著回至方塊１２８（於第八圖）該遊戲目錄。若該玩家之錢變數係大於零，該跑馬比賽螢幕係被顯示於方塊１７８，且於方塊１８０一賭金係被要求。若該賭金係多於該可用的錢，於方塊１８２被判定，將有一錯誤被顯示於方塊１８４，且另一個賭金將被要求。若該賭金未多於該可用的錢，該賭金將可於方塊１８６被接受，且接著自該錢變數減去該賭金量並將其加至該賭金變數。若該玩家有１００美元且下注美元於＃２號馬，該下注於＃２號馬的賭金量係被增加１０美元。

該遊戲及該玩家之過去檔案係於方塊１８８被更新。

於方塊１９０，該”回至主目錄”按鈕狀態係被檢查。若該按鈕係被按下，該賭金將於方塊１９２被取消，且該玩家於方塊１２８（於第八圖）將回至該遊戲目錄。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（19）

若該主目錄按鈕並未被按下，該跑馬比賽遊戲係於方塊１９４被進行，且該結果被顯示於方塊１９６。該於方塊１９４之比賽顯示可為賽馬之實際影像或者一電腦動畫於螢幕。該玩家甚至可扮演一騎師及進行該比賽。

若該玩家輸掉了比賽，於方塊１９８該賭金被減去，且於方塊２００該遊戲及該玩家之過去檔案係被更新。若該玩家贏取了比賽，該贏金於方塊２０２係被計算。於方塊２０４，該玩家可繼續執行該遊戲，或回至方塊１２８（於第八圖）之遊戲目錄。

同時參考第十一、十二、及十三圖，一個第三種遊戲如方塊１３２（於第八圖）之執行樂透遊戲，係被說明用於本發明。一”歡迎”螢幕係顯示於方塊２０８，於方塊２１０該系統檢查以知道該玩家之錢變數是否包含多於零元的錢。若該錢變數並未包含比一張單一的樂透券價格多的錢，於方塊２１２該系統將給予該玩家一張單一的樂透券價格或任何預定金額的錢。

於方塊２１４，該系統檢查以判定該錢變數是否大於零，以判定該更多樂透券之購買是否為可能的。有許多種方法，於其可購買到獎券牌。於決策方塊２１６，該玩家可選擇一隨機選取牌之型式，於方塊２１８該電腦挑選所有的樂透號碼以給該玩家，或者於方塊２１８該電腦挑選所有的樂透號碼以給該玩家，或者於方塊２２０該玩家可自行挑選號碼。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝
訂
線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（20）

於方塊２２２，一檢查係被用以判定此牌是否為重覆的。若該牌為一重覆的，則於方塊２２４一重覆牌之錯誤將被顯示，且該程式回至方塊２１４。對於該隨機牌，若一重覆牌被判定出，該電腦將重新挑選一號碼直到沒有重覆的牌被挑選中為止。若此牌並非一重覆的，於方塊２２８，對該牌之一索價藉由使該錢變數減少該牌的花費以達成。

參考第十二圖，於方塊２３０該系統將接著顯示出該購買來之牌。於方塊２３２一決策係用以判定該錢變數是否包含比零元多的錢。若該錢變數包括零元多的錢，該程式將回至方塊２１４（於第十一圖），且該程式繼續購買獎券牌直到該玩家用完該錢變數中所有的錢為止。

於方塊２３４該程式藉由該命運碼以計算其預定的結果，該命運碼於方塊１１２（於第八圖）已被破密及解碼。例如，藉著將該命運碼至一查表作對照以判定該號碼是否為一輸家或一贏家，以及該若有可能的獎賞大小，則該結果可被判定。例如，若該命運碼中之該串數字指示出該遊戲為一７５美元之贏家，則該系統將設定一可贏取之樂透圖表。

於方塊２３６該決策係被作出。若該牌並非一贏家，則於方塊２３８該電腦將隨機地選取一組將輸掉之號碼。該電腦將先隨機地選取一組號碼，然後檢查以知道是否有任一張牌與一贏取方式之該組號碼相同。若沒有一張牌相

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝
訂
線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（14）

同於一贏取方式之號碼，於方塊２４０該組號碼將以一刺激且有趣的樂透類似呈現而被顯示。該組號碼可藉著旋轉一輪，或者從一充滿透明合成樹脂籠狀物（Lucite cage）之空中挑選一球等以被顯示。雖然該結果於該命運碼被建立時就已被預定，此仍將提供該隨機之呈現。

若此牌為一贏家，則於方塊２４２該系統將挑選至少一張其將為贏家的獎券牌。

於方塊２４４，該系統在作該贏取號碼選取時，將會把支付計畫表考慮進去。例如，若該命運碼包含一７５美元之贏家，則該電腦可讓一張樂透牌贏取７５美元，或者當該玩家有三張樂透牌時讓該３張樂透牌各自均贏取２５美元。此為不允許有重覆之牌的主要理由。若一玩家有１１美元，並挑選１１張相同的牌且其為一贏家，將可能沒有一令人滿意的方式以把７５美元獎賞給均具有相同序列之號碼於其上的１１張不同的牌。該一玩家被給予一張牌的理由，係因為若該牌為一贏家，則該程式必須至少有一張樂透牌以顯示該命運碼之結果。方塊２４０一次一個地顯示該等號碼，似乎其恰巧被隨機地選取。

參考第十三圖，於方塊２４６，該程式將該玩家之統計的及過去的資料儲存至一該玩家所選取位置，故該玩家可追踪其遊戲之執行。於方塊２４８，此檔案被拷貝至該遊戲媒介，使進行該遊戲之組織也能追踪該玩家之習性。

例如，一標準格式能被使用於該玩家之電腦上，一Ｐ

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝 訂 線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

五、發明說明（>>）

C檔案可追踪每個被執行遊戲之過去。此檔案可被拷貝至該遊戲媒介，以發展出此玩家曾經執行之不同動作的一完整過去組成，且此資訊可被用於行銷與安全性之目的。

方塊２５０允許該玩家去印出該遊戲之結果及其他的統計資料。若一印出係所想要的，於方塊２５２一具有編密碼之控制資料的牌將被列印。於方塊２５４一詢問係用以保證該牌已被適當地列印。若該遊戲係設計成只能進行一次，於方塊２５６該遊戲媒介係被編密碼。於方塊２５８，一由該玩家所下之決策用以結束該遊戲，或者回到方塊１２８（於第八圖）之該遊戲目錄。

若該玩家決定結束遊戲，一螢幕將被顯示以告知該玩家如何去兌換其任何應得之獎賞。

遊戲媒介係被帶至一兌換中心。該兌換中心將處理該命運碼，且授與任何應給之獎賞。

鑒於本發明已由關於它的特定實施例所描述，其不同的變更及修改均是熟習此藝中人可易於思及，且其意欲將該等變更及修改均納入隨後之申請專利範圍的範疇內，都將是可被瞭解的。

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝
訂
線
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

411415

A5
B5

四、中文發明摘要（發明之名稱：　　）

個人電腦獎券遊戲

一種用來執行一玩家互動之獎券式遊戲之方法及系統包括有一遊戲片，該遊戲片包含一具有可指示該玩家是否贏取或輸掉該遊戲的資料之預定碼，該資料對玩家而言是無法辨識的，以使得該玩家在遊戲執行前並不知道該遊戲之結果。該碼係由玩家所輸進一處理機中。該處理機於一顯示器上呈現一種機會遊戲給玩家以供執行互動式之遊戲，且該玩家藉由輸入遊戲參數至該處理機中以控制遊戲執行。根據由該玩家所輸進之碼，該處理機控制了玩家所執行之機會遊戲的結果。一顯示器提供給玩家一根據該碼之一遊戲輸贏的指示。

英文發明摘要（發明之名稱：PERSONAL COMPUTER LOTTERY GAME　　）

A method and system for playing a player interactive lottery type game includes a gaming piece which includes a predetermined code having data indicating whether the player wins or loses the game, the data being unrecognizable to the player, such that the player does not know the outcome of the game prior to play of the game. The code is entered by the player into a processor. The processor presents a game of chance to the player on a display for interactive play by the player, and the player controls game play by inputting game parameters to the processor. The processor controls the outcome of the game of chance played by the player based upon the code entered by the player. A display provides an indication to the player of a game win or a game loss based upon the code.

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄）

裝　訂　線

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

六、申請專利範圍

1．一種用以執行一玩家互動式獎券型式遊戲之方法，其包括步驟：

由玩家取得一遊戲片，該遊戲片包含一具有可指示該玩家是否贏取或輸掉該遊戲之資料的預定碼，該資料對玩家係無法辨識的，以使該玩家於遊戲執行前並不知其結果；

由該玩家將該碼輸進一處理機中；

該處理機於一顯示器上呈現一種機會遊戲給玩家，以供該玩家執行互動式之遊戲，玩家藉由輸入遊戲參數至該處理機中以控制遊戲之執行；

根據由該玩家所輸進之碼，該處理機控制了該玩家執行之機會遊戲的結果；以及

於一顯示器上提供給該玩家一根據該碼之一遊戲輸贏的指示。

2．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之磁性媒介。

3．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之雷射光學媒介。

4．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之紙張媒介。

5．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該機會遊戲包括一跑馬比賽遊戲。

6．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該機會

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

訂

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

六、申請專利範圍

遊戲包括一紙牌遊戲。

7．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該提供給該遊戲的玩家一遊戲輸贏結果之指示的步驟，更包括步驟：

由該玩家選取一組隨機的號碼；

由該處理機產生一組號碼；以及

指示出一遊戲之贏取，藉由將至少一個該處理機產生號碼與至少一個該玩家選取號碼相配合。

8．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該輸進該碼至一處理機之步驟，包括一於一計算裝置內之處理機。

9．如申請專利範圍第1項所述之方法，其中該輸進該碼至一處理機之步驟，包括一於一線上預約服務內之處理機。

10．一種用以執行一玩家互動式獎券型式遊戲之系統，其包括有：

一遊戲片，該遊戲片包含一具有可指示玩家是否贏取或輸掉該遊戲之資料的預定碼，該資料對該玩家係無法辨識的，以使該玩家於遊戲執行前並不知其結果；

一用以接收該碼之處理機；

該處理機於一顯示器上呈現一種機會遊戲給該玩家，以供該玩家執行互動式之遊戲，該玩家藉由輸入遊戲參數至該處理機中以控制遊戲之執行；

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
訂
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

六、申請專利範圍

該處理機係可操作以控制根據該碼而由該玩家執行之機會遊戲的結果；以及

一用以提供給該玩家一根據該碼之一遊戲輸贏之指示的顯示器。

11．如申請專利範圍第10項所述之系統，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之磁性媒介。

12．如申請專利範圍第10項所述之系統，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之雷射光學媒介。

13．如申請專利範圍第10項所述之系統，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之紙張媒介。

14．如申請專利範圍第10項所述之系統，其中該機會遊戲包括一跑馬比賽遊戲。

15．如申請專利範圍第10項所述之系統，其中該機會遊戲包括一紙牌遊戲。

16．如申請專利範圍第10項所述之系統，其中該處理機包括一~~其代~~計算裝置~~內之處理機~~。

17．如申請專利範圍第10項所述之系統，其中該處理機包括一於一線上預約服務內之處理機。

18．一種用以執行獎券型式遊戲之系統，其包括有：

一遊戲片，該遊戲片包含一具有可指示玩家是否贏取或輸掉該遊戲之資料的預定碼，該資料對該玩家係無法辨識的，以使該玩家於遊戲執行前並不知其結果；

（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）
裝
訂
經濟部中央標準局員工消費合作社印製
本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

六、申請專利範圍

一用以接收該碼之處理機；

該處理機係可操作以控制根據該碼之遊戲結果；以及

一用以提供給該玩家一根據該碼之一遊戲輸贏之指示的顯示器。

１９．如申請專利範圍第１８項所述之系統，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之磁性媒介。

２０．如申請專利範圍第１８項所述之系統，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之雷射光學媒介。

２１．如申請專利範圍第１８項所述之系統，其中該遊戲片包括用以儲存該碼之紙張媒介。

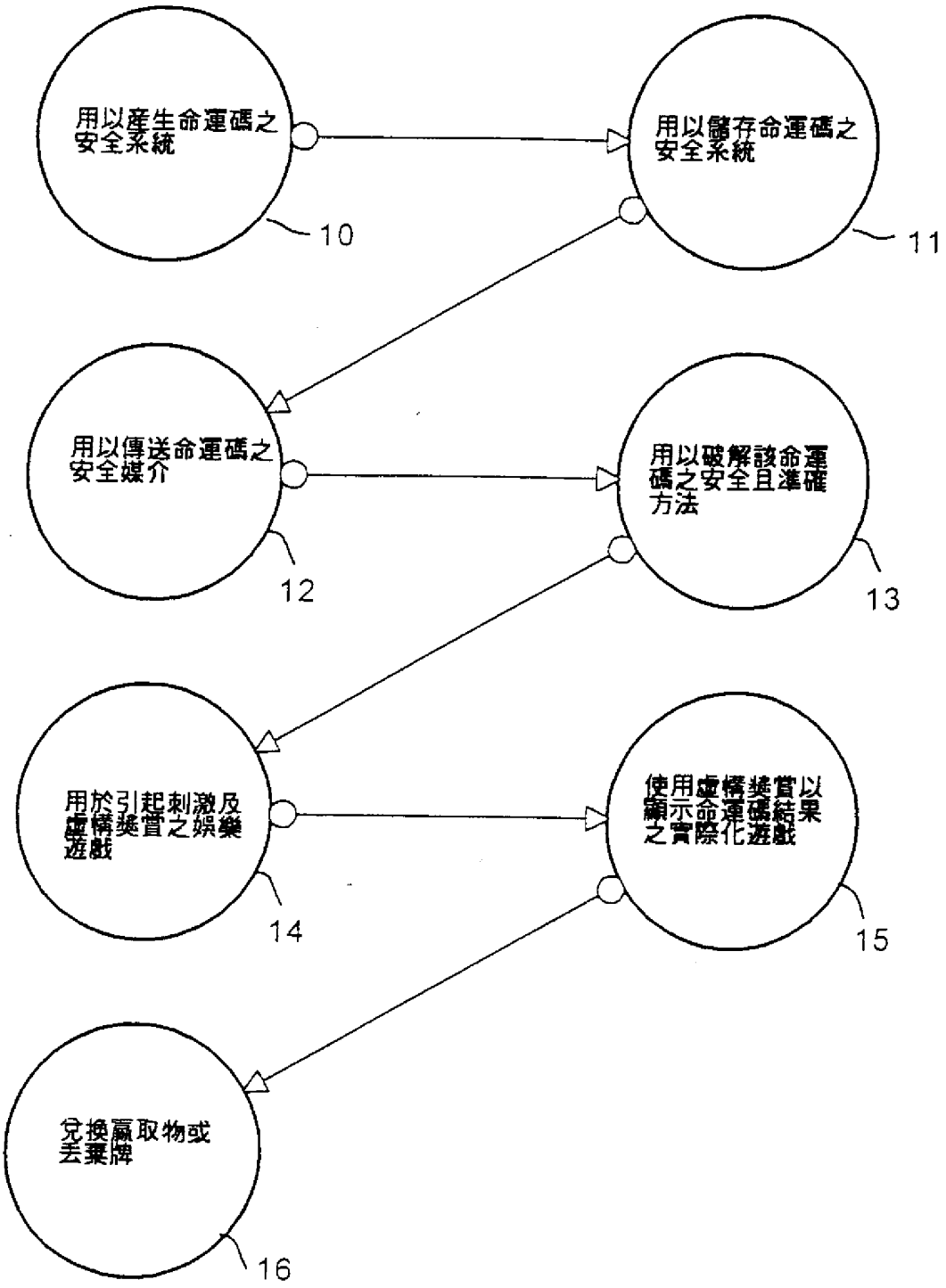
（請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁）

裝

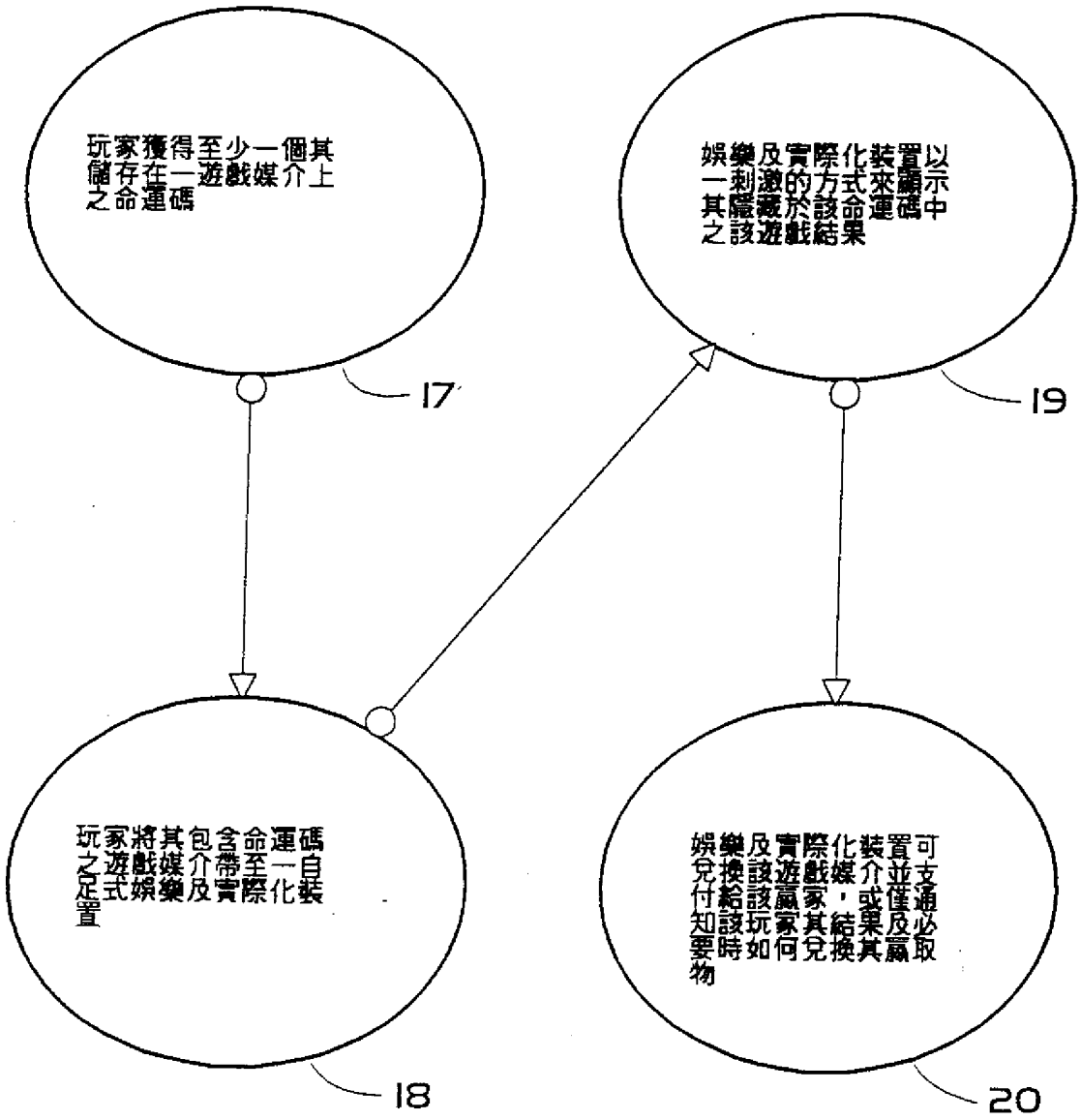
訂

經濟部中央標準局員工消費合作社印製

本紙張尺度適用中國國家標準（CNS）A4規格（210×297公釐）

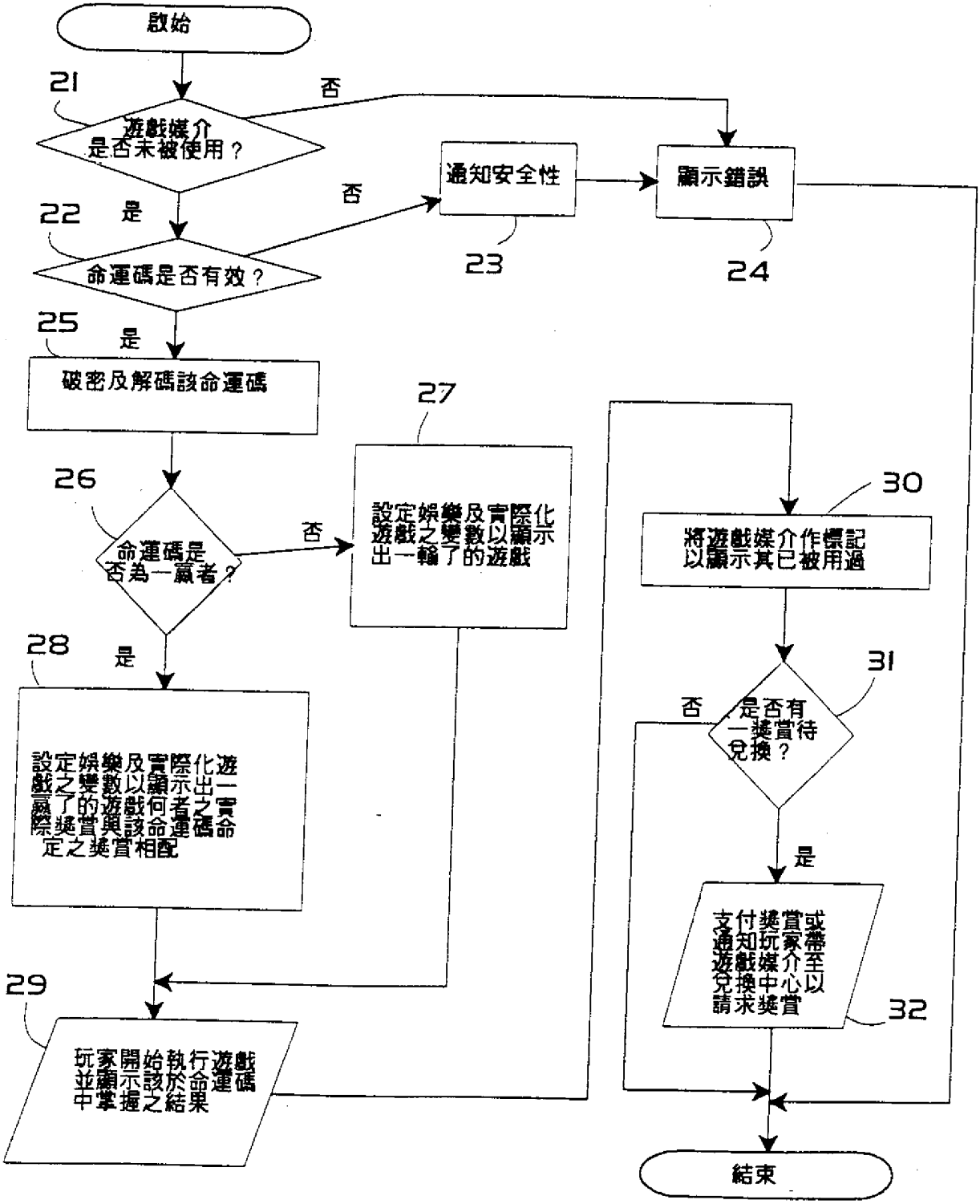

用以產生命運碼之安全系統
10
用以儲存命運碼之安全系統
11
用以傳送命運碼之安全媒介
12
用以破解該命運碼之安全且準確方法
13
用於引起刺激及虛構獎賞之娛樂遊戲
14
使用虛構獎賞以顯示命運碼結果之實際化遊戲
15
兌換贏取物或丟棄牌
16

第一圖


其上個介一媒少戲至遊得一碼獲在運家存命玩儲之
17
以示中置顯碼裝來運化式命果際方該結實的於戲及激藏遊樂刺隱該娛一其之
19
碼自裝運一化命至際含帶實包介及其媒樂將戲娛家遊式玩之足置
18
可支通必取置並僅及贏裝介或果其化媒，結換際戲家其兌實遊贏家何及該該玩如樂換給該時娛兌付知要物
20

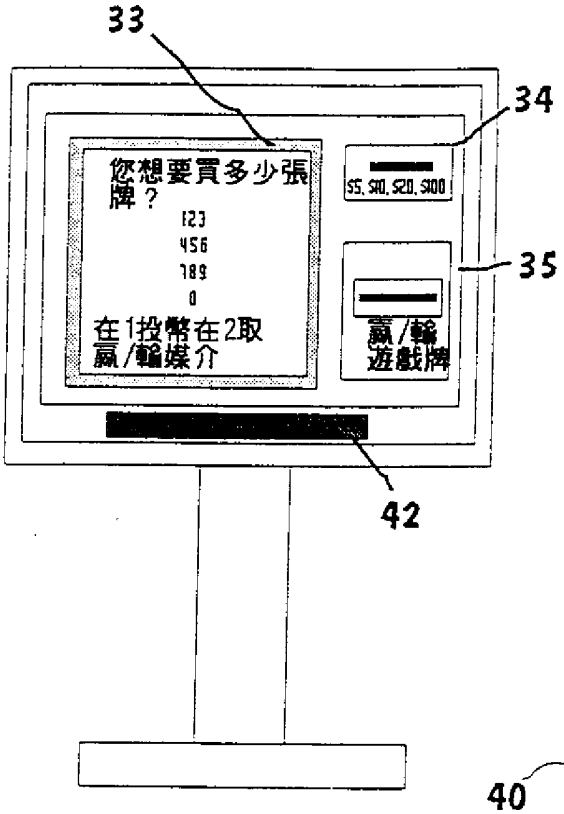
第二圖

411415

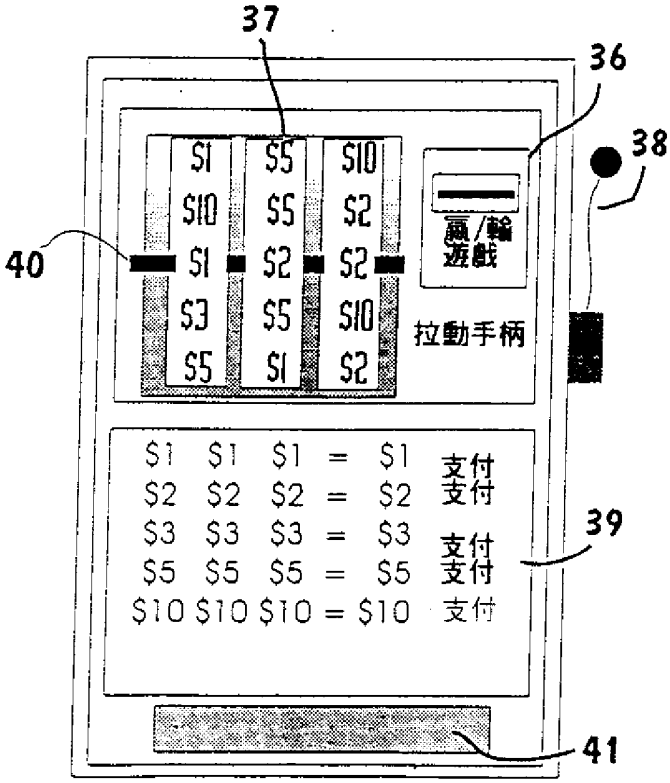


啟始
21
遊戲媒介是否未被使用？
否
是
22
命運碼是否有效？
否
通知安全性
23
顯示錯誤
24
25
是
破密及解碼該命運碼
26
命運碼是否為一贏者？
否
27
設定娛樂及實際化遊戲之變數以顯示出一輸了的遊戲
28
是
設定娛樂及實際化遊戲之變數以顯示出一贏了的遊戲何者之實際獎賞與該命運碼命定之獎賞相配
29
玩家開始執行遊戲並顯示該於命運碼中掌握之結果
30
將遊戲媒介作標記以顯示其已被用過
31
是否有一獎賞待兌換？
否
是
支付獎賞或通知玩家帶遊戲媒介至兌換中心以請求獎賞
32
結束

第三圖

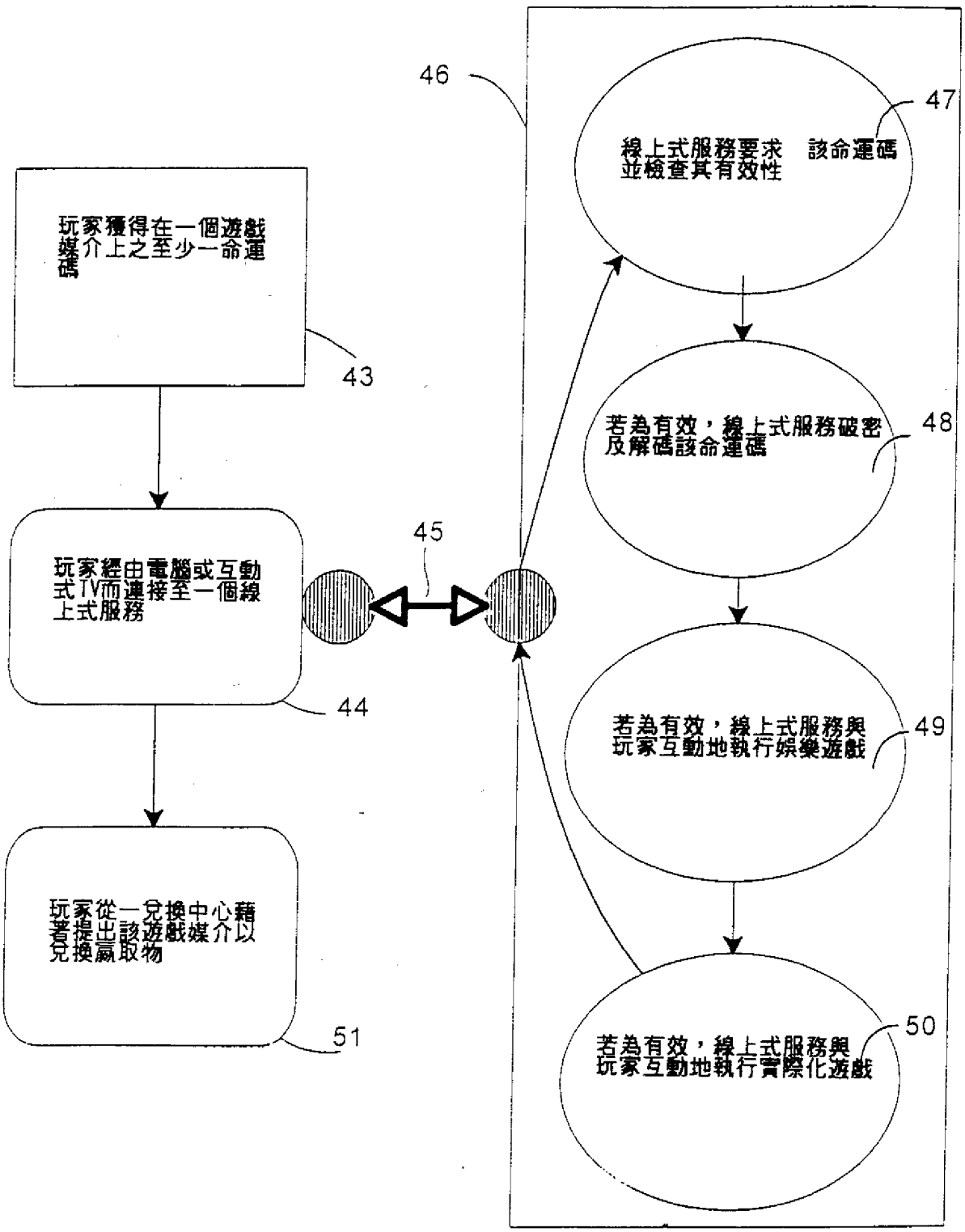

33
34
35
42
您想要買多少張牌？
123
456
789
0
在1投幣在2取贏/輸媒介
$5, $10, $20, $100
贏/輸遊戲牌

第四圖

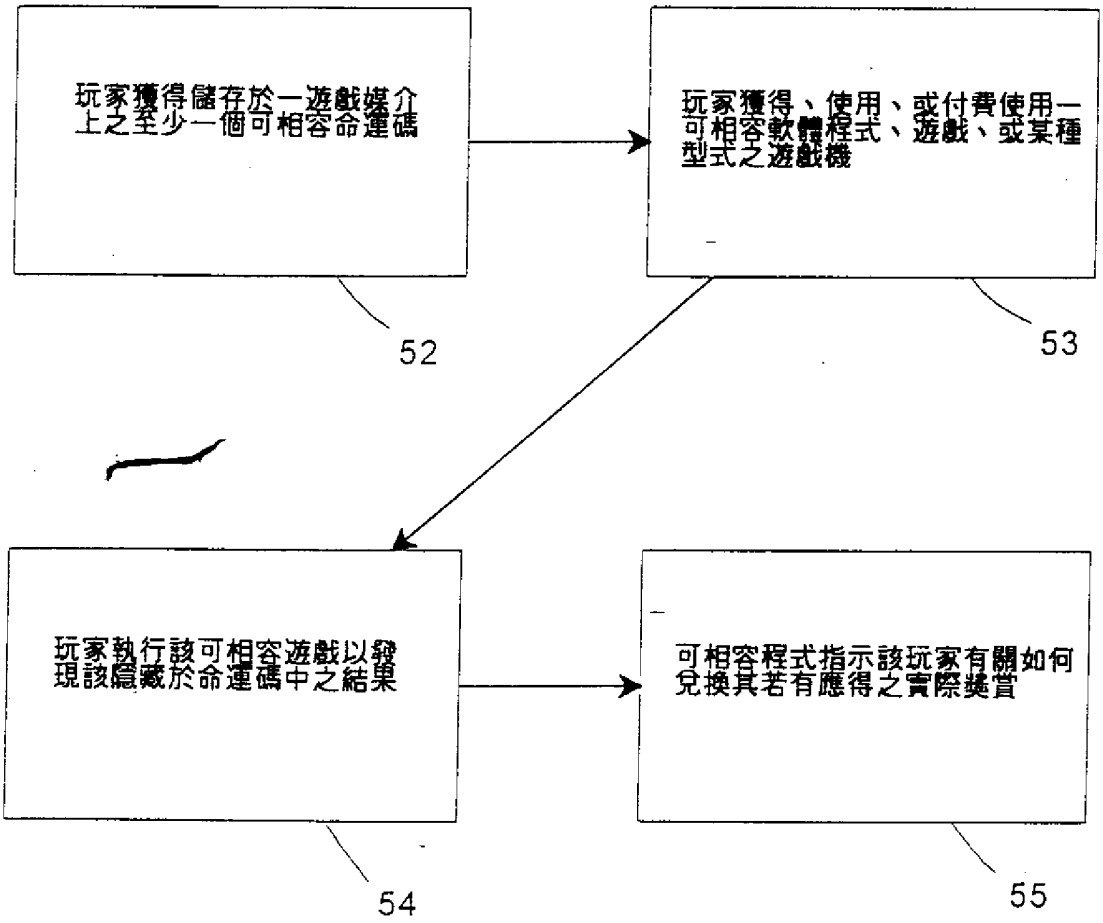

37
36
38
40
39
41
$1 $5 $10
$10 $5 $2
$1 $2 $2
$3 $5 $10
$5 $1 $2
贏/輸遊戲
拉動手柄
$1 $1 $1 = $1 支付
$2 $2 $2 = $2 支付
$3 $3 $3 = $3 支付
$5 $5 $5 = $5 支付
$10 $10 $10 = $10 支付

第五圖

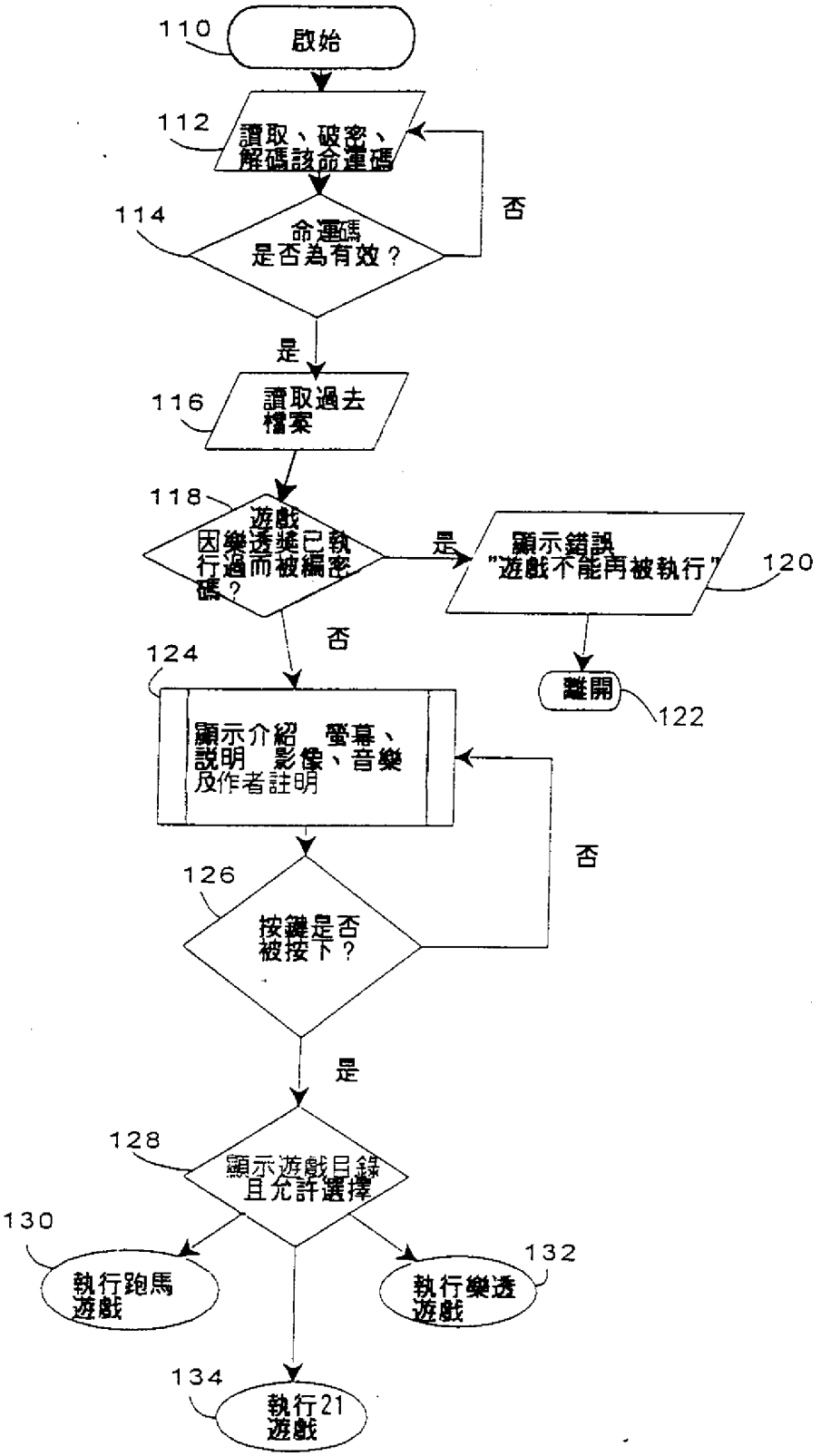
411415


玩家獲得在一個遊戲媒介上之至少一命運碼
43
玩家經由電腦或互動式TV而連接至一個線上式服務
44
45
46
線上式服務要求 該命運碼並檢查其有效性
47
若為有效，線上式服務破密及解碼該命運碼
48
若為有效，線上式服務與玩家互動地執行娛樂遊戲
49
若為有效，線上式服務與玩家互動地執行實際化遊戲
50
玩家從一兌換中心藉著提出該遊戲媒介以兌換贏取物
51

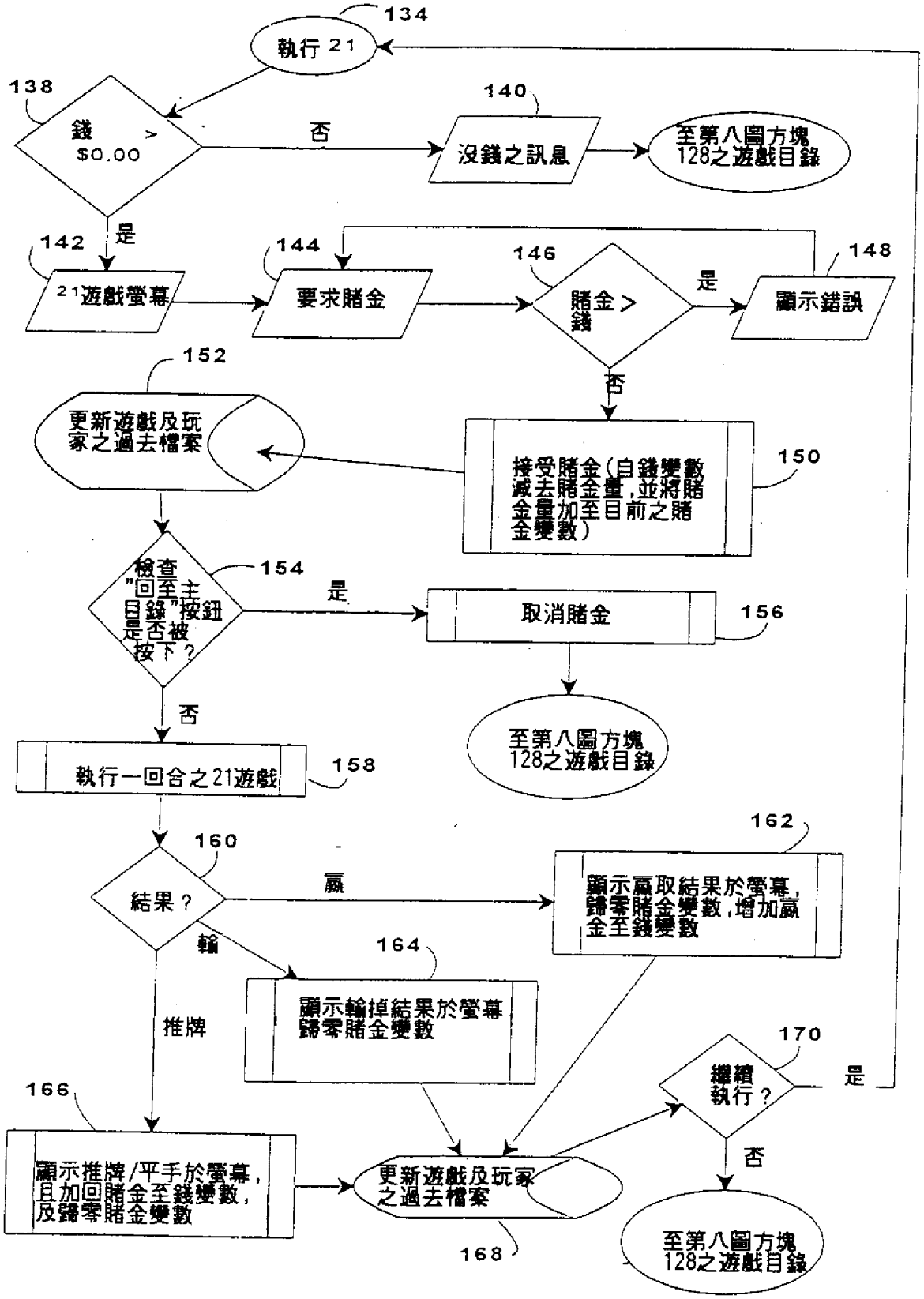
第六圖


玩家獲得儲存於一遊戲媒介上之至少一個可相容命運碼
52
玩家獲得、使用、或付費使用一可相容軟體程式、遊戲、或某種型式之遊戲機
53
玩家執行該可相容遊戲以發現該隱藏於命運碼中之結果
54
可相容程式指示該玩家有關如何兌換其若有應得之實際獎賞
55

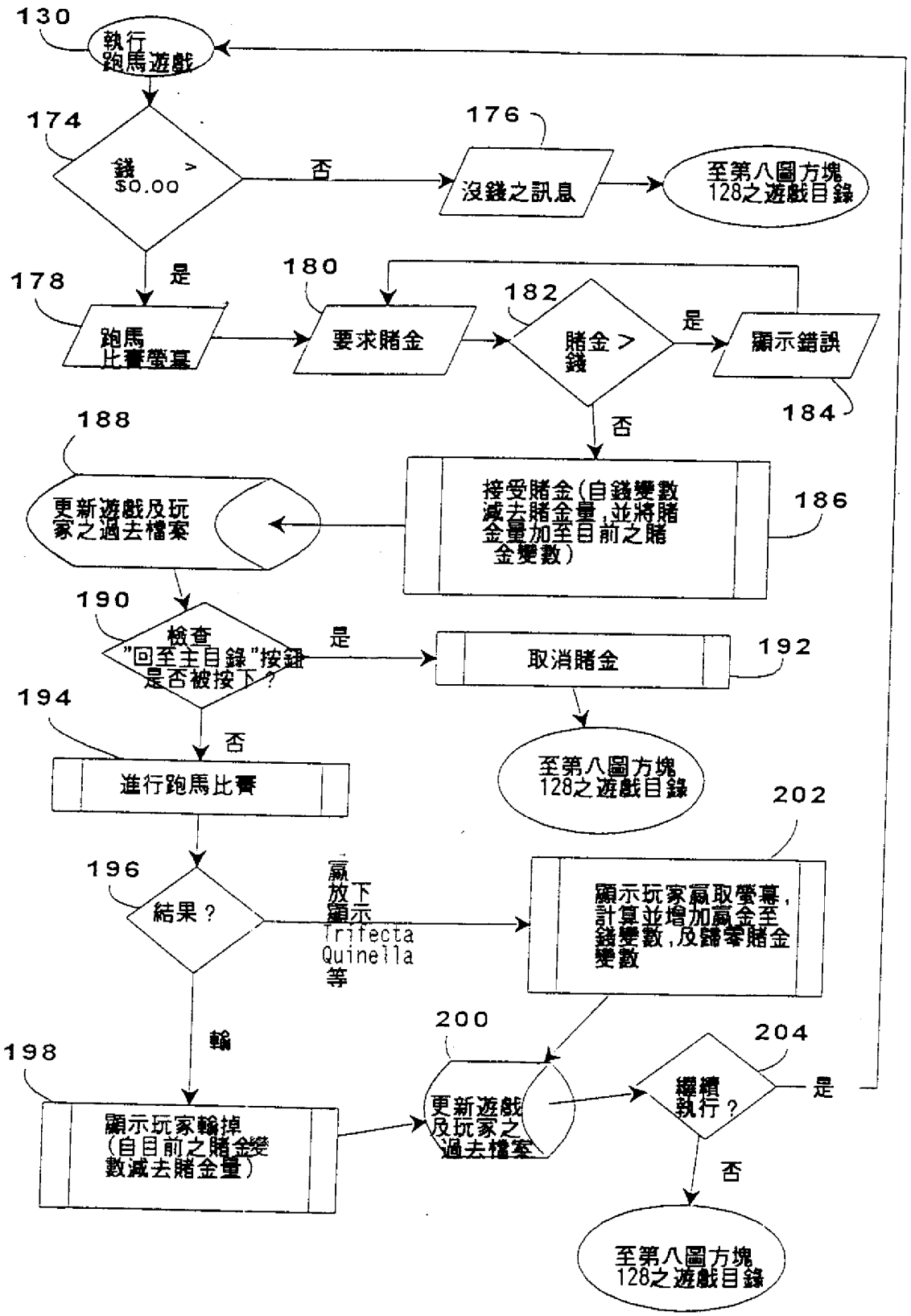
第七圖


110
啟始
112
讀取、破密、解碼該命運碼
114
命運碼是否為有效？
否
是
116
讀取過去檔案
118
遊戲因樂透遊已執行過而被編密碼？
是
顯示錯誤"遊戲不能再被執行"
120
否
124
顯示介紹 螢幕、說明 影像、音樂及作者註明
126
按鍵是否被按下？
否
是
128
顯示遊戲目錄且允許選擇
130
執行跑馬遊戲
132
執行樂透遊戲
134
執行21遊戲
離開
122

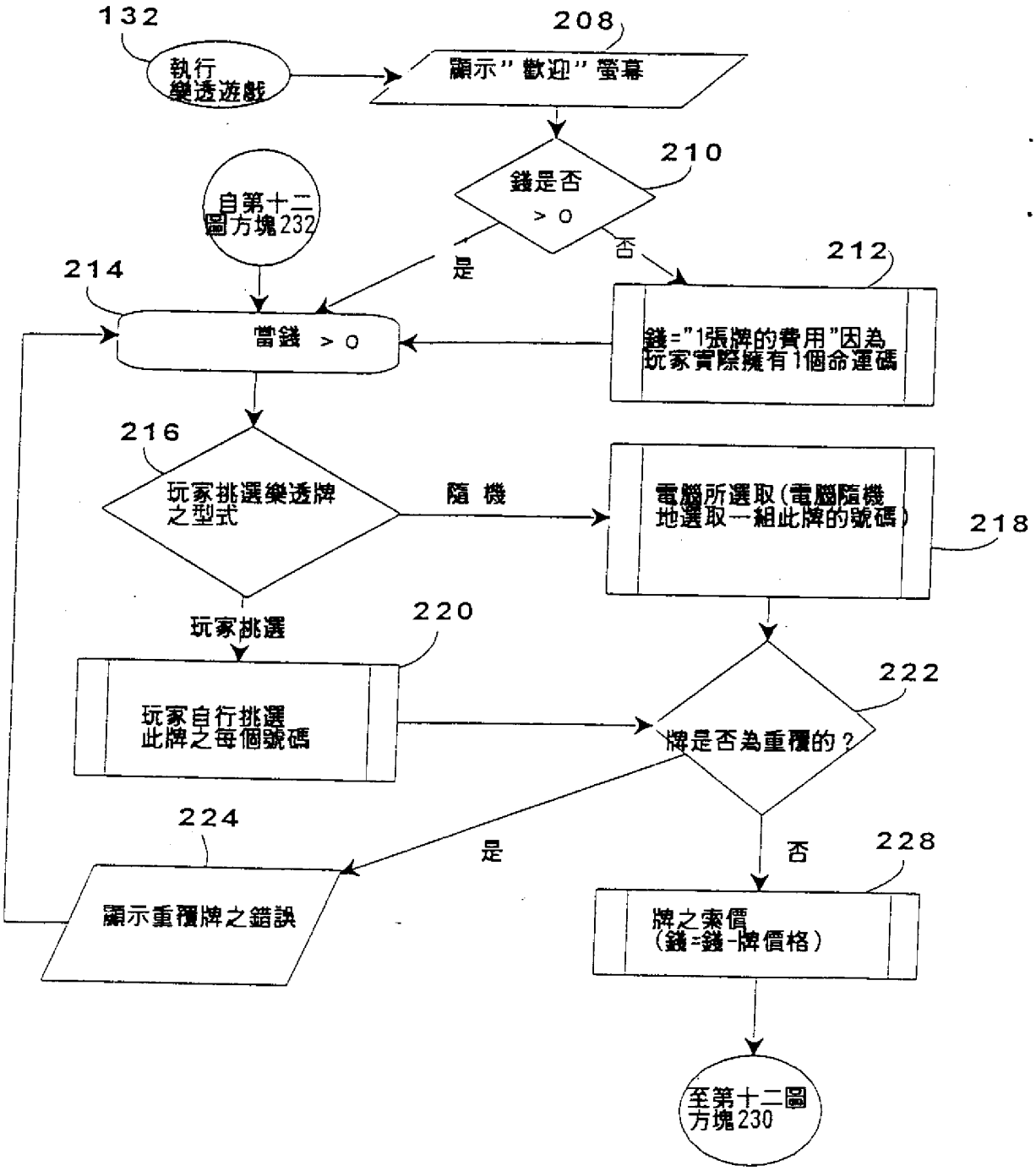
第八圖


134
執行 21
138
錢 > $0.00
否
140
沒錢之訊息
至第八圖方塊128之遊戲目錄
是
142
21遊戲螢幕
144
要求賭金
146
賭金 > 錢
是
148
顯示錯誤
否
152
更新遊戲及玩家之過去檔案
接受賭金(自錢變數減去賭金量,並將賭金量加至目前之賭金變數)
150
檢查"回至主目錄"按鈕是否被按下?
154
是
取消賭金
156
至第八圖方塊128之遊戲目錄
否
執行一回合之21遊戲
158
160
結果?
贏
162
顯示贏取結果於螢幕,歸零賭金變數,增加贏金至錢變數
輸
164
顯示輸掉結果於螢幕歸零賭金變數
推牌
166
顯示推牌/平手於螢幕,且加回賭金至錢變數,及歸零賭金變數
更新遊戲及玩家之過去檔案
168
170
繼續執行?
是
否
至第八圖方塊128之遊戲目錄

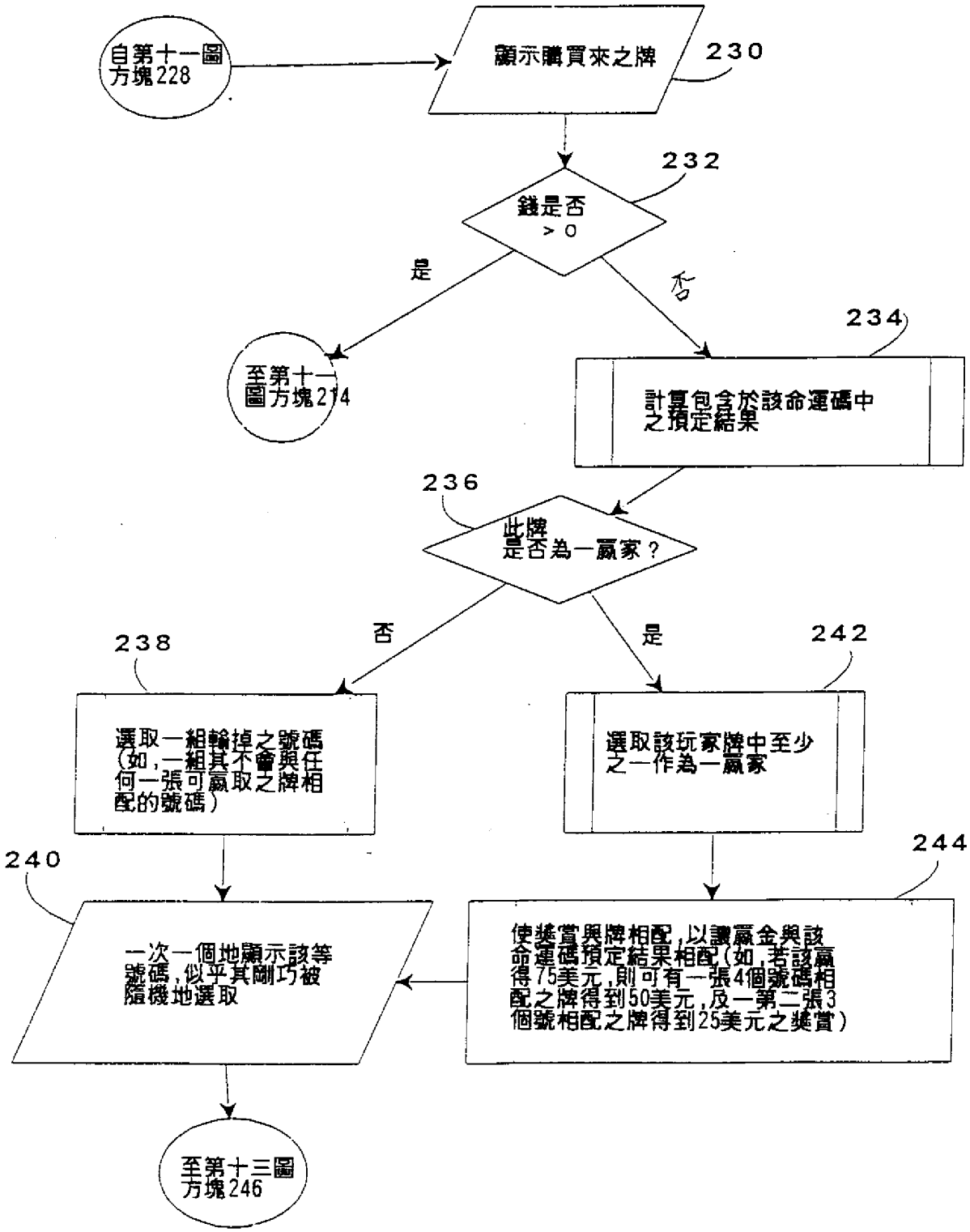
第九圖


130
執行跑馬遊戲
174
錢 > $0.00
否
176
沒錢之訊息
至第八圖方塊128之遊戲目錄
是
178
跑馬比賽螢幕
180
要求賭金
182
賭金 > 錢
是
顯示錯誤
184
否
188
更新遊戲及玩家之過去檔案
接受賭金(自錢變數減去賭金量,並將賭金量加至目前之賭金變數)
186
190
檢查"回至主目錄"按鈕是否被按下?
是
取消賭金
192
至第八圖方塊128之遊戲目錄
否
194
進行跑馬比賽
202
196
結果?
贏放下顯示Trifecta Quinella等
顯示玩家贏取螢幕,計算並增加贏金至錢變數,及歸零賭金變數
200
204
198
輸
顯示玩家輸掉(自目前之賭金變數減去賭金量)
更新遊戲及玩家之過去檔案
繼續執行?
是
否
至第八圖方塊128之遊戲目錄

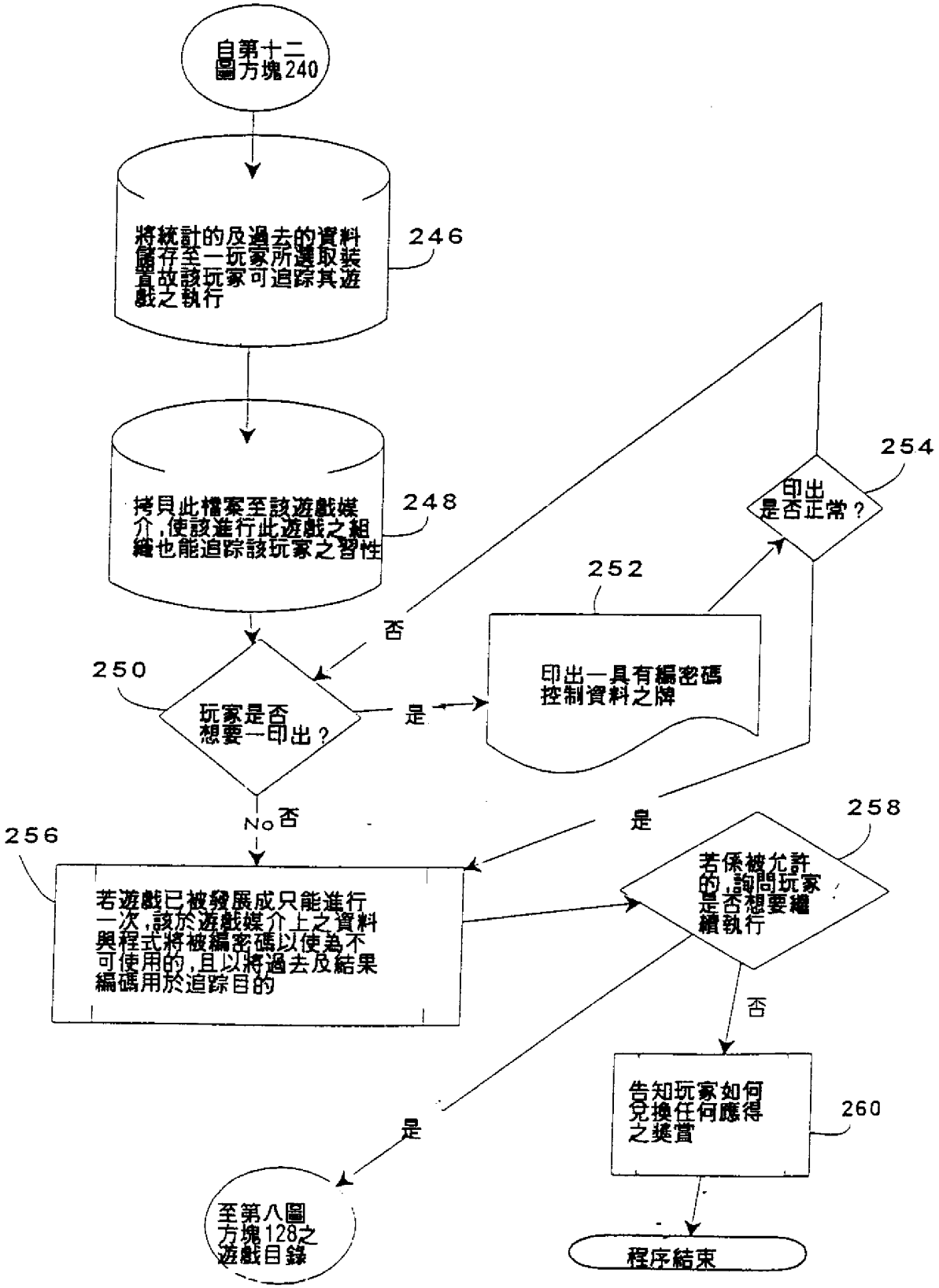
第十圖


132
執行
樂透遊戲
208
顯示"歡迎"螢幕
210
錢是否
> 0
自第十二
圖方塊232
是
否
212
錢="1張牌的費用"因為
玩家實際擁有1個命運碼
214
當錢 > 0
216
玩家挑選樂透牌
之型式
隨 機
電腦所選取(電腦隨機
地選取一組此牌的號碼)
218
玩家挑選
220
玩家自行挑選
此牌之每個號碼
222
牌是否為重覆的?
224
顯示重覆牌之錯誤
是
否
228
牌之索價
(錢=錢-牌價格)
至第十二圖
方塊230

第十一圖


自第十一圖方塊228
顯示購買來之牌
230
錢是否 > 0
232
是
否
至第十一圖方塊214
234
計算包含於該命運碼中之預定結果
236
此牌是否為一贏家？
否
是
238
選取一組輪掉之號碼(如，一組其不會與任何一張可贏取之牌相配的號碼)
242
選取該玩家牌中至少之一作為一贏家
240
一次一個地顯示該等號碼，似乎其剛巧被隨機地選取
244
使獎賞與牌相配，以讓贏金與該命運碼預定結果相配(如，若該贏得75美元，則可有一張4個號碼相配之牌得到50美元，及一第二張3個號相配之牌得到25美元之獎賞)
至第十三圖方塊246

第十二圖


自第十二圖方塊240
將統計的及過去的資料儲存至一玩家所選取裝置故該玩家可追踪其遊戲之執行
246
拷貝此檔案至該遊戲媒介,使該進行此遊戲之組織也能追踪該玩家之習性
248
250
玩家是否想要一印出?
否
是
No否
252
印出一具有編密碼控制資料之牌
254
印出是否正常?
否
是
256
若遊戲已被發展成只能進行一次,該於遊戲媒介上之資料與程式將被編密碼以使為不可使用的,且以將過去及結果編碼用於追踪目的
258
若係被允許的,詢問玩家是否想要繼續執行
否
是
告知玩家如何兌換任何應得之獎賞
260
至第八圖方塊128之遊戲目錄
程序結束

第十三圖