

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： 95138736

※ 申請日期： 95.10.20

※IPC 分類： A63F13/00

一、發明名稱：(中文/英文)

牌型押分之遊戲方法及其遊戲裝置與紀錄媒體

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)台北縣三重市興德路 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

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】

本發明是有關於一種遊戲方法及其遊戲裝置與紀錄媒體，特別是指一種牌型押分之遊戲方法及其遊戲裝置與紀錄媒體。

【先前技術】

參閱圖 1，吃角子老虎機（Slot Machine）1，是一種轉輪遊戲，又稱為拉霸機，是相當有名且普遍的博奕遊戲。該遊戲的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 1 的玩法為，一玩家投幣一押注金額後，拉動一位於該吃角子老虎機 1 一側的把手 11，觸發該吃角子老虎機 1 的複數排列為三圖示列乘以五圖示欄之轉輪 12 開始轉動，其中每一轉輪 12 標示有能隨機變化之預設圖文。當該等轉輪 12 漸漸停止後，每一轉輪 12 將隨機顯示一預設圖文，使該等轉輪 12 呈現一圖示組合。若該圖示組合中具有符合一預設獲獎規則之圖示排列，則可以贏得獎金。

例如，當該等轉輪 12 呈現如圖 1 所示之圖示組合，且假設該預設獲獎規則為：「圖示列 141、142、143 分別出現三個以上連續且相同的預設圖文，則可獲獎。」如圖 1 吃角子老虎機 1 之圖示組合所示，圖示列 141 出現三個連續的預設圖文 E，且圖示列 143 出現四個連續的預設圖文 A，都符合該預設獲獎規則，因此可以在參照一賠倍表後，發

放獎金給玩家。

但是在一般情況下，要使該等轉輪 12 出現符合預設獲獎規則的圖示組合機會並不大，因此大部分時間，玩家只是不斷投幣並拉動把手 11，遊玩久了將影響繼續遊玩的意願。因此，有必要尋求使該經典遊戲更具遊戲性之解決方案。

【發明內容】

因此，本發明之目的，即在提供一種讓玩家感受上擁有更多主控權及獲獎機會的牌型押分之遊戲方法。

於是，本發明牌型押分之遊戲方法是包含下列步驟：

首先，該玩家操作該遊戲裝置，藉以使該遊戲裝置上可自動隨機顯示一圖示組合，其中該圖示組合包括複數圖示，該圖示組合中的每一圖示是由該遊戲裝置自動選自於複數預設圖文之其中之一而產生。接著，當該玩家依據一預設獲獎規則判斷該圖示組合為該玩家滿意之圖示組合時，該玩家投幣一押注金額至該遊戲裝置。接著，該遊戲裝置由複數圖示排列中隨機選擇其中一圖示排列，並以一預設方式突顯該被選擇之其中一圖示排列，使該玩家獲知該其中一圖示排列已被選擇。然後，當該遊戲裝置比對該被選擇之圖示排列符合該預設獲獎規則時，則令該玩家中獎。

另外，本發明之另一目的，即在提供一種牌型押分之遊戲裝置，且該遊戲裝置可供一玩家操作。

於是，本發明牌型押分之遊戲裝置包含：一顯示單元

、一輸入單元及一處理單元。

該顯示單元可顯示一包括複數圖示之圖示組合，每一圖示並可顯示複數預設圖文之其中之一。該輸入單元用以操作產生該圖示組合。該處理單元電連接該顯示單元及該輸入單元，該處理單元包括一遊戲程式碼，其中該遊戲程式碼包括下列執行步驟：

首先，當該玩家操作該輸入單元後，該處理單元可自動隨機產生該圖示組合並顯示於該顯示單元上。接著，當該圖示組合為該玩家滿意之圖示組合時，該輸入單元接受該玩家投幣之一押注金額。接著，該處理單元由複數圖示排列中隨機選擇其中一圖示排列，並在該顯示單元上以一預設方式突顯該被選擇之其中一圖示排列，使該玩家獲知該其中一圖示排列已被選擇。然後，該處理單元比對該被選擇之圖示排列，若符合一預設獲獎規則時，則令該玩家中獎。

再者，本發明之再一目的，即在提供一種電腦可存取之紀錄媒體。

於是，本發明之電腦可存取之紀錄媒體，其可被載置於一包括一顯示單元、一輸出單元及一處理單元之遊戲裝置上，而該紀錄媒體中紀錄有一遊戲程式碼，一玩家可透過該輸入單元控制該遊戲程式碼，並將遊戲過程顯示於該輸出單元上，該遊戲程式碼係包括下列執行步驟：首先，當該玩家操作該輸入單元後，該處理單元可自動隨機顯示產生一圖示組合並顯示於該顯示單元上。接著，當該圖示

組合為該玩家滿意之圖示組合時，該輸入單元接受該玩家投幣一押注金額。接著，該處理單元由複數圖示排列中隨機選擇其中一圖示排列，並在該顯示單元上以一預設方式突顯該被選擇之其中一圖示排列，使該玩家獲知該其中一圖示排列已被選擇。然後，該處理單元比對該被選擇之圖示排列，若符合一預設獲獎規則時，則令該玩家中獎。

本發明的功效在於提供玩家對於遊戲的主導感受，並讓玩家覺得玩起來更有機會中獎，提高娛樂性。

【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 2，本發明牌型押分之遊戲裝置之較佳實施例，可供一玩家操作，並包含：一顯示單元 2、一輸入單元 3 及一處理單元 4。

該顯示單元 2 可顯示一包括複數圖示 211 之圖示組合 21。每一圖示 211 同一時間只能顯示複數預設圖文的其中一個。在本較佳實施例中，該圖示組合 21 為 5 欄圖示 211 乘以 3 列圖示 211 共 15 個圖示所排列而成，該等圖示 211 可顯示之預設圖文為 A、B、C、D、E、F 及 G，並以電腦動畫繪製成一包括複數轉輪（該等圖示 211）之遊戲轉輪組（該圖示組合 21）的態樣。但是該顯示單元 2 所顯示之圖示組合 21 並不限於使用電腦動畫呈現，亦可以採用傳統轉輪遊戲機（吃角子老虎機）常見的機械式轉輪，呈現相似的

效果。

該輸入單元 3 用以操作產生該圖示組合 21。在本較佳實施例中，該輸入單元 3 包括一觸動件 31 及一投幣孔 32。該觸動件 31 可以是一按鈕，亦可以如常見的轉輪遊戲機，採用一可向下拉動的把手。而該投幣孔 32 包括下述二功能：一、供該玩家開始進行遊戲前，投幣一權利金額，以取得操作該觸動件 31 之權利；二、供該玩家取得滿意的圖示組合 21 後，可投幣一押注金額。

該處理單元 4 電連接該顯示單元 2 及該輸入單元 3，該處理單元 4 包括一電腦可存取之紀錄媒體（係一記憶元件，圖未示），該紀錄媒體中預先載置一遊戲程式碼，其可依據該輸入單元 3 進行遊戲，並由該顯示單元 3 即時展現給該玩家。

參閱圖 2、3，本發明牌型押分之遊戲方法，包含下列步驟：

首先，如步驟 511 所示，該玩家進行遊戲的一開始，必須先投幣該權利金額至該輸入單元 3 之投幣孔 32 以取得一回合的遊戲權。接著，該玩家即可操作該輸入單元 3 之觸動件 31 操作遊戲，該顯示單元 2 則顯示該等以轉輪呈現之圖示 211，旋轉一段時間後漸漸停止。

接著，如步驟 512 所示，該處理單元 4 自動隨機選擇一圖示組合 21 顯示於該顯示單元 2 上。圖示組合 21 之每一圖示 211 是由該等預設圖文中選擇其中之一。

接著，如步驟 513 所示，該玩家依據一預設獲獎規則

【主要元件符號說明】

2 ······ 顯示單元

21 ······ 圖示組合

211 ······ 圖示

3 ······ 輸入單元

31 ······ 觸動件

32 ······ 投幣孔

4 ······ 處理單元

41~43 ···· 圖示列

511~520 · 步驟

五、中文發明摘要：

一種牌型押分之遊戲方法及其遊戲裝置與儲存媒體，該遊戲方法係在一遊戲裝置上進行，並供一玩家操作，以執行下列步驟：(a)該玩家操作該遊戲裝置，藉以使該遊戲裝置上可自動隨機顯示一包括複數圖示之圖示組合，每一圖示是由該遊戲裝置自動選自於複數預設圖文之其中之一而產生。(b)當該玩家依據一預設獲獎規則判斷該圖示組合為滿意時，該玩家投幣一押注金額。(c)該遊戲裝置由複數圖示排列中隨機選擇其中一圖示排列，並使該玩家獲知該其中一圖示排列已被選擇。(d)當該遊戲裝置比對該被選擇之圖示排列符合該預設獲獎規則時，則令該玩家中獎。

六、英文發明摘要：

十一、圖式：

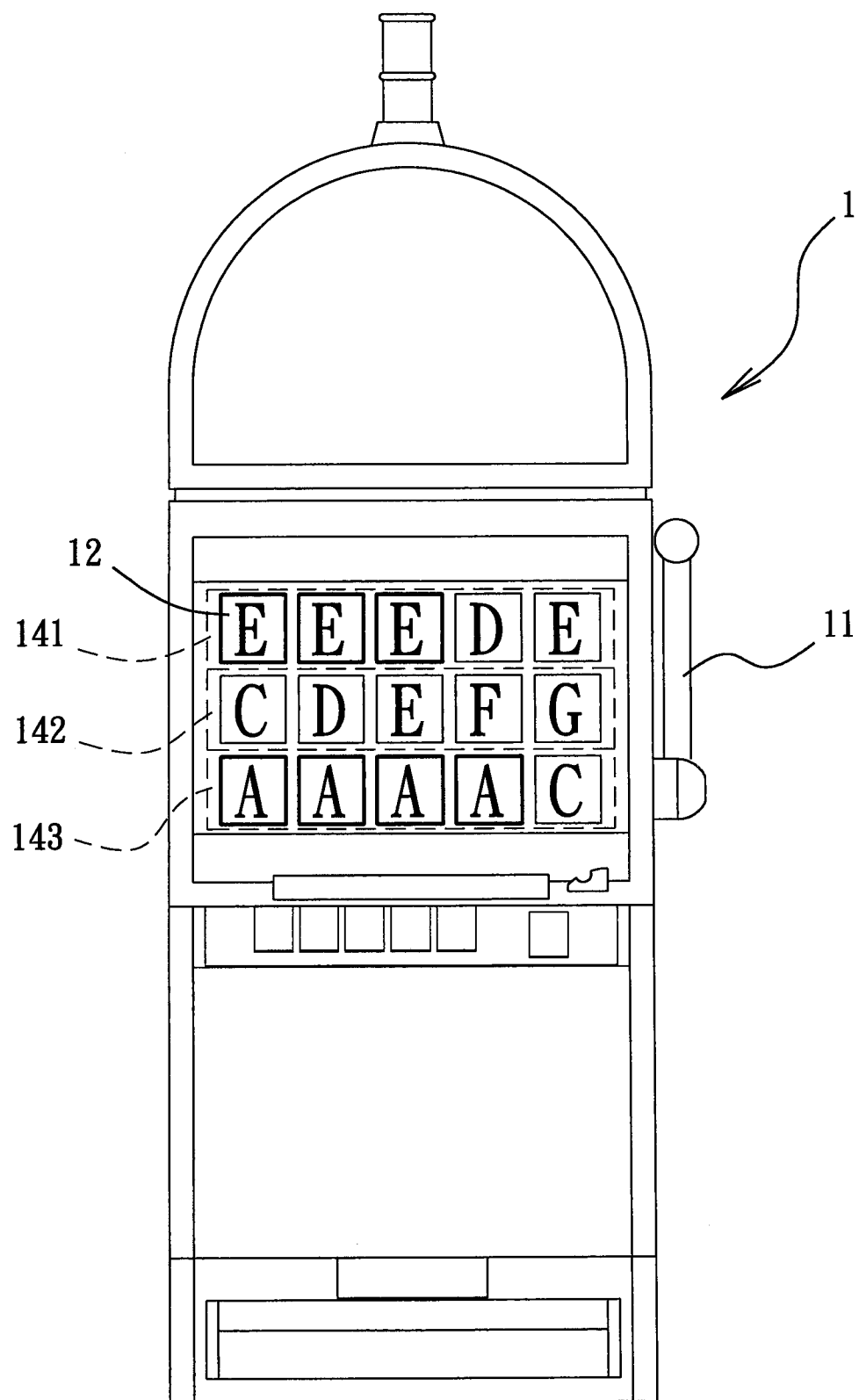


圖1

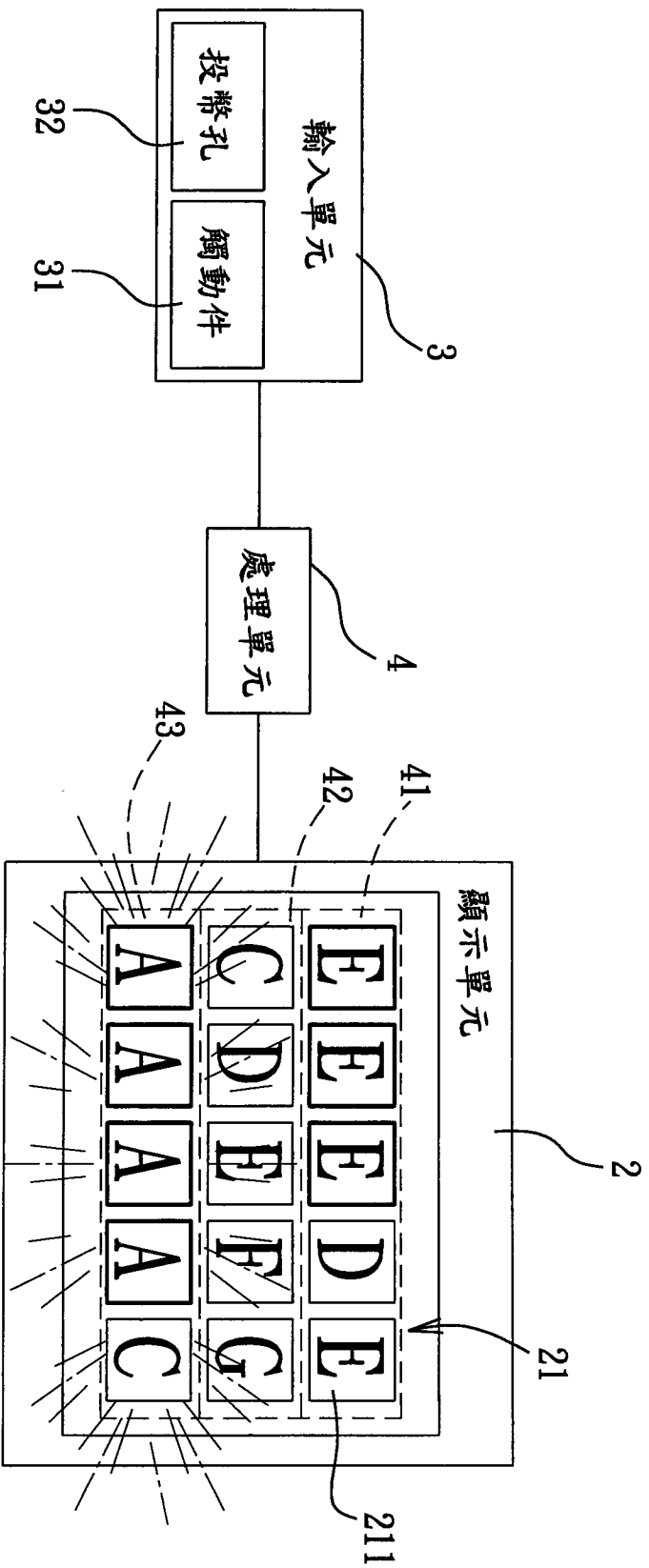


圖2

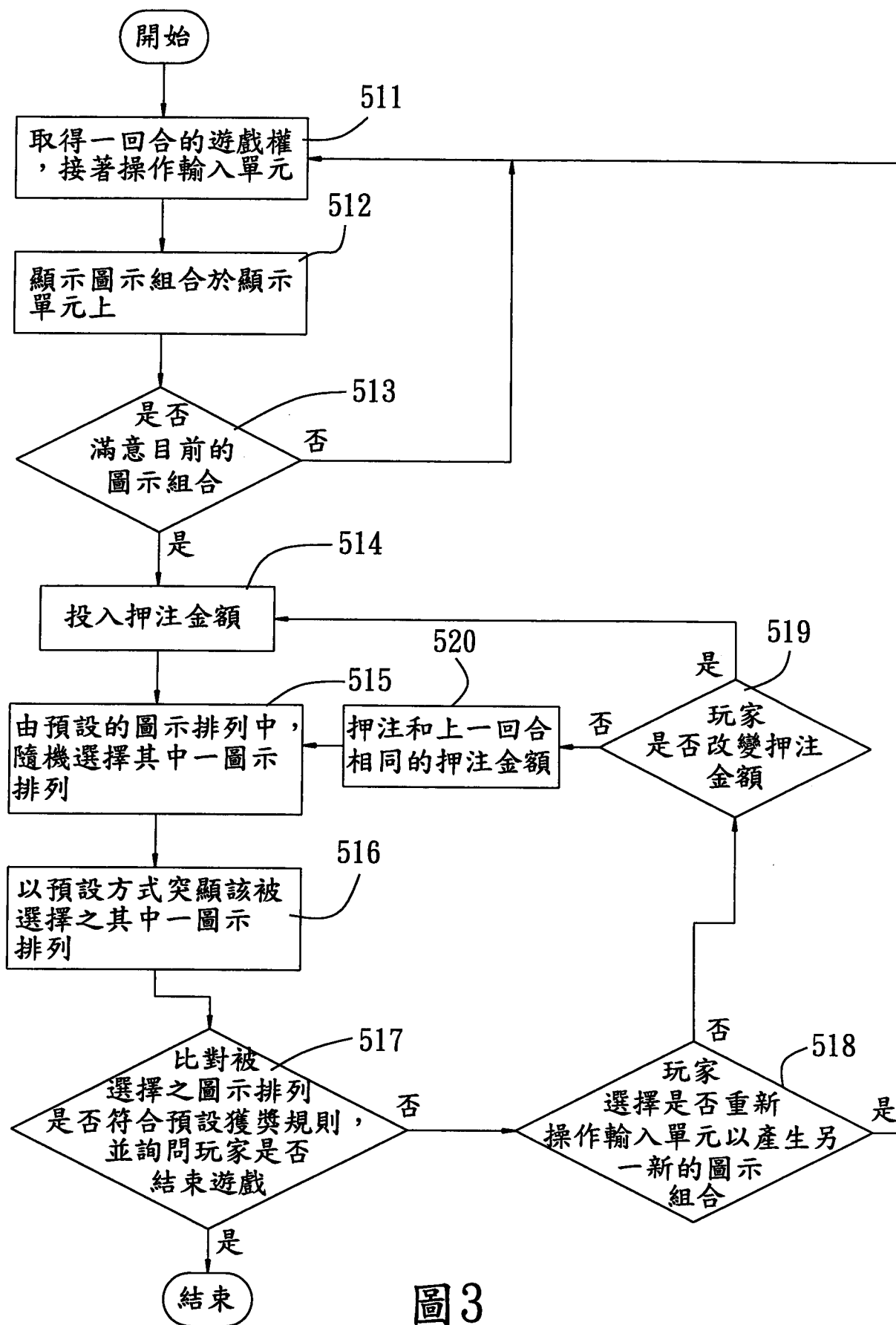


圖3

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 (3) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

511~520 · 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：

判斷該圖示組合 21 是否為該玩家滿意之圖示組合 21。其中，該預設獲獎規則為該圖示組合 21 中，某些圖示 211 彼此相連為被該預設獲獎規則所認可的圖示排列，同時必須出現一預定數量之相同且連續之預設圖文，本實施例之預設獲獎規則為，同一圖式列上出現三個以上相同且連續之預設圖文。以圖 2 顯示的圖示組合 21 為例，被該預設獲獎規則所認可的圖示排列為圖示列 41 及 43。另外，該等被認可的圖示排列（符合預設獲獎規則）不一定要是以同一圖示列或圖示欄為準，亦可以參酌該等圖示 211 之實際排列態樣，在遊戲機設計製造時，即訂定出多變化的獲獎規則，例如同一欄或列出現依照英文字母順序排列的圖文，則圖 2 所示的圖示列 42 也符合獲獎規則。

若該玩家滿意該圖示組合 21，代表該玩家認為該圖示組合 21 中獎的機率較大（本遊戲開獎方式請參步驟 515~517），即可如步驟 514 所示，自該輸入單元 3 之投幣孔 32 投入該押注金額。若該玩家不滿意該圖示組合 21，代表該玩家認為該圖示組合 21 符合該預設獲獎規則的機率較低，可如步驟 511 所示，投入另一權利金額，重新操作該輸入單元 3 之觸動件 31，並取得新的圖示組合 21。

必須補充說明的是，在本較佳實施例中，投幣該權利金額的額度必須設定為使該玩家進行數十次的重新操作過程而不覺得過於昂貴，設定投幣該權利金額的目的僅僅在於避免玩家無限制地取得新一回合的遊戲權利，造成該遊戲裝置被佔用過久，上述設定可依遊戲環境進行相對應之

設計。

98年3月/6日修(更)正替換頁

該玩家投入該押注金額後，接著，如步驟 515 所示，該處理單元 4 由該等圖示排列中隨機選擇其中一圖示排列。以本較佳實施例來說，該處理單元 4 所選擇的圖示排列為圖示列 43。

接著，如步驟 516 所示，該顯示單元以一預設方式（如閃爍效果）突顯該被選擇之其中一圖示排列（圖示列 43），使該玩家獲知圖示列 43 已被選擇。

接著，如步驟 517 所示，該處理單元 4 比對該被選擇之圖示排列是否符合該預設獲獎規則，以本較佳實施例之例子來說，該被選擇之圖示排列為圖示列 43，該圖示列 43 之圖示 211 顯示四個相同且連續之預設圖文 A，代表符合該預設獲獎規則並中獎。然後，不論玩家是否中獎，都可選擇是否結束遊戲。

接著，若該玩家選擇不結束遊戲，則如步驟 518 所示，讓該玩家選擇是否重新操作該輸入單元 4 以產生另一新的圖示組合 21。若玩家選擇要重新取得另一新的圖示組合 21，則可如步驟 511 所示重新開始。若玩家選擇不重新取得另一新的圖示組合 21，代表該玩家可能尚滿意或相當滿意目前的圖示組合 21。

接著，如步驟 519 所示，玩家可以選擇是否改變該押注金額。若該玩家相當滿意目前的圖示組合 21，通常會選擇增加該押注金額，於是該處理單元 4 回到步驟 514，讓該玩家重新選擇該押注金額。若該玩家尚滿意目前的圖示組

合 21，決定再以相同的金額試試手氣，則如步驟 520 所示，押注和上一回合相同的押注金額，並回到步驟 515，讓該處理單元 4 隨機由該等圖示排列中重新選擇其中一圖示排列。

綜上所述，本發明和習知之轉輪遊戲最大的不同不僅僅是將原先轉輪遊戲的遊玩順序重新排列，更在於改進了玩家遊玩時的主觀感受。在遊戲開出獲獎排列前，玩家可以用極低的代價不斷重複取得滿意的圖示組合 21。若玩家取得滿意的圖示組合 21，則玩家可以在獲獎機率較高的情況下讓該遊戲裝置選擇圖示排列，大幅提昇遊戲性。

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 是一示意圖，說明一習知之吃角子老虎機；

圖 2 是一系統方塊示意圖，說明本發明之牌型押分之遊戲裝置之較佳實施例；及

圖 3 是一流程圖，說明本發明之牌型押分之遊戲方法之較佳實施例。

98年3月16日修(更)正替換頁

十、申請專利範圍：

1. 一種牌型押分之遊戲方法，由一遊戲裝置受一玩家操作而執行，該方法包含步驟：

(a)隨機顯示一圖示組合，其中該圖示組合包括複數圖示，該圖示組合中的每一圖示是由該遊戲裝置自動選自於複數預設圖文之其中之一而產生；

(b)接收該玩家投入的押注金額，進行此步驟代表該玩家依據一預設獲獎規則判斷該 (a) 步驟產生之圖示組合為該玩家滿意之圖示組合而決定押注；

(c)由該 (a) 步驟所顯示之圖示組合中複數圖示排列中隨機選擇其中一圖示排列，並以一預設方式突顯該被選擇之其中一圖示排列，藉以使該玩家獲知該其中一圖示排列已被選擇；及

(d)比對該被選擇之圖示排列是否符合該預設獲獎規則，若符合，則令該玩家中獎。

2. 依據申請專利範圍第 1 項所述之牌型押分之遊戲方法，其中該(a)步驟是藉由接收該玩家投入一權利金額而提供該玩家操作一觸動件之權利，並當接收來自該觸動件之訊號而開始執行。
3. 依據申請專利範圍第 2 項所述之牌型押分之遊戲方法，其中該(a)步驟可藉由再次接收該玩家投入之權利金額且該觸動件再次被操作而遞迴執行。
4. 依據申請專利範圍第 1 項所述之牌型押分之遊戲方法，其中在該(a)步驟中，該等預設圖文標示於該遊戲裝置之

一遊戲轉輪組上，當旋轉該遊戲轉輪組使其漸漸停止後，即可產生該圖示組合。

5. 依據申請專利範圍第 1 項所述之牌型押分之遊戲方法，在該(d)步驟後更包含一步驟(f)提供選項讓該玩家選擇是否要重新操作該遊戲裝置以產生另一新的圖示組合；若接收「是」之選項，則回到(a)步驟，若接收「否」之選項，則回到(b)步驟。
6. 依據申請專利範圍第 5 項所述之牌型押分之遊戲方法，其中，在該(f)步驟之後若回到(b)步驟，則在該(b)步驟前更包含一步驟(g)提供選項讓該玩家選擇是否改變該押注金額；若接收「是」之選項，則重新提供押注金額之選擇然後進入(b)步驟；若接收「否」之選項，則直接進入(b)步驟。
7. 依據申請專利範圍第 1 項所述之牌型押分之遊戲方法，其中該預設獲獎規則為該被選擇之圖示排列中，該等圖示出現一預定數量之相同且連續之預設圖文。
8. 一種牌型押分之遊戲裝置，適用於供一玩家操作，並包含：

一顯示單元，可顯示一包括複數圖示之圖示組合，每一圖示並可顯示複數預設圖文之其中之一；

一輸入單元，用以供操作；及

一處理單元，電連接該顯示單元及該輸入單元，並包括一遊戲程式碼，其中該遊戲程式碼執行下列步驟：

(a)該處理單元接收來自該輸入單元操作後產生的訊

號，隨機產生該圖示組合並顯示於該顯示單元上；

(b)該處理單元接收來自該輸入單元接收該玩家投入的押注金額後產生的訊號，進行此步驟代表該圖示組合為該玩家依據一預設獲獎規則判斷該圖示組合為滿意而決定押注；

(c)該處理單元由複數圖示排列中隨機選擇其中一圖示排列，並在該顯示單元上以一預設方式突顯該被選擇之其中一圖示排列，藉以使該玩家獲知該其中一圖示排列已被選擇；及

(d)該處理單元比對該被選擇之圖示排列，若符合一預設獲獎規則時，則令該玩家中獎。

9. 依據申請專利範圍第 8 項所述之牌型押分之遊戲裝置，其中該顯示單元包括一標示有該等圖文之遊戲轉輪組。
10. 依據申請專利範圍第 9 項所述之牌型押分之遊戲裝置，其中在該(a)步驟中，該玩家操作該輸入單元以旋轉該顯示單元之遊戲轉輪組，並待該遊戲轉輪組漸漸停止後，可產生該圖示組合。
11. 依據申請專利範圍第 8 項所述之牌型押分之遊戲裝置，其中該處理單元執行的(a)步驟是當接收來自該輸入單元接收該玩家投入一權利金額，先提供該玩家操作該輸入單元之一觸動件之權利，並當接收來自該觸動件之訊號，才隨機產生該圖示組合並顯示於該顯示單元上。
12. 依據申請專利範圍第 11 項所述之牌型押分之遊戲裝置，其中該(a)步驟可藉由該輸入單元再次接收該玩家投入權

利金額且其觸動件再次被操作而遞迴執行。

13. 依據申請專利範圍第 8 項所述之牌型押分之遊戲裝置，其中在該(d)步驟後更包含一步驟(f)提供選項讓該玩家選擇是否要重新操作該輸入單元以產生另一新的圖示組合，若接收「是」之選項，則回到(a)步驟，若接收「否」之選項，則回到(b)步驟。
14. 依據申請專利範圍第 13 項所述之牌型押分之遊戲裝置，其中，在該(f)步驟之後若回到(b)步驟，則在該(b)步驟前更包含一步驟(g)提供選項讓該玩家選擇是否改變該押注金額；若接收「是」之選項，則重新提供押注金額之選擇然後進入(b)步驟；若接收「否」之選項，則直接進入(b)步驟。
15. 依據申請專利範圍第 8 項所述之牌型押分之遊戲裝置，其中該預設獲獎規則為該被選擇之圖示排列中，該等圖示出現一預定數量之相同且連續之預設圖文。
16. 一種紀錄媒體，紀錄有一電腦可讀取之遊戲程式碼，當電腦載入該程式並執行後，可完成如請求項 1~7 所述之方法。