

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：95130758

※ 申請日期：95.8.17

※IPC 分類：A63F3/06

一、發明名稱：(中文/英文)

宣告條件式押分遊戲方法、電子遊戲裝置暨電腦可讀取之記錄媒體

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/ARDEN YANG

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/ARDEN YANG

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裝置，特別是指一種押分遊戲方法及裝置。

【先前技術】

為了滿足人們好奇、喜歡刺激以及勇於挑戰的需求，電子遊樂場總是推陳出新地不斷提供各式各樣好玩有趣的電子遊戲裝置供玩家遊玩。但儘管如此，其中一種傳統的押分遊戲裝置由於操作簡單易玩，因而在遊樂場中仍能歷久不衰。

如圖 1~圖 3 所示，是傳統一種押分轉輪遊戲，其提供多種代表不同賠倍(獎金)的目標圖案 21(以 3 種為例)供玩家選取並押分(圖 1)，當玩家點選目標圖案下方之押選區 22 以選取目標圖案(被選取之押選區以斜線表示)並完成押分動作後(圖 2)，遊戲即展開，並出現一活動選取窗 23 在該等目標圖案 21 之間來回移動地輪流圈選該等目標圖案 21(圖 3)，直到一預定時間結束後，若玩家選取的目标圖案恰好是選取窗 23 最後停留的位置，如圖 3 所示，玩家即可獲得該目標圖案所提供的獎金(賠倍乘以押分)。

但是，傳統的押分遊戲雖然簡單易玩，但卻也因為押分過程太過單調，而容易讓玩家失去玩興。

【發明內容】

本發明之目的，係在提供一種事先宣告優惠條件供玩家做押選目標參考，以使押分遊戲更為豐富有趣之宣告條

件式押分遊戲方法及裝置。

於是，本發明之宣告條件式押分遊戲方法，係在一電子遊戲裝置上進行，使該電子遊戲裝置進行下列步驟：(A)提供複數個分別具有一既定獎金的目標供玩家選取，且其中至少一目標還具有一額外獎金；(B)於玩家選取目標並完成押分動作後，進行遊戲；及(C)判斷玩家選取的目標是否贏得該遊戲，若是，判斷該目標是否具有該額外獎金，若是，給予玩家該目標之既定獎金及該額外獎金，否則，給予玩家該目標之既定獎金。

此外，本發明用以實現上述方法之宣告條件式押分電子遊戲裝置，包括一遊戲處理單元、一顯示單元及一輸入單元。該遊戲處理單元產生一遊戲畫面，並提供複數個分別具有一既定獎金的目標供玩家選取，且其中至少一目標還具有一額外獎金。該顯示單元用以顯示該遊戲畫面。該輸入單元，與該遊戲處理單元連接，其供玩家操作以控制該遊戲處理單元，且該遊戲處理單元更執行下列步驟：(A)於玩家選取目標並完成押分動作後，進行遊戲；及(B)判斷玩家選取的目標是否贏得該遊戲，若是，判斷該目標是否具有該額外獎金，若是，給予玩家該目標之既定獎金及該額外獎金，否則，給予玩家該目標之既定獎金。

再者，本發明電腦可讀取之記錄媒體，其中記錄有一遊戲軟體程式，且該遊戲軟體程式可被載置在一電腦中，使電腦執行下列步驟：(A)提供複數個分別具有一既定獎金的目標供玩家選取，且其中至少一目標還具有一額外獎金

；(B)於玩家選取目標並完成押分後，進行遊戲；及(C)判斷玩家選取的目標是否贏得該遊戲，若是，判斷該目標是否具有該額外獎金，若是，給予玩家該目標之既定獎金及該額外獎金，否則，給予玩家該目標之既定獎金。

【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 4 所示，是本發明宣告條件式押分電子遊戲裝置 1(以下簡稱電子遊戲裝置 1)的一較佳實施例，其主要包括一遊戲處理單元 11、一用以顯示遊戲畫面之顯示單元 12，以及一與遊戲處理單元 11 連接，用以操控遊戲處理單元 11 並啟動遊戲之輸入單元 13。且電子遊戲裝置 1 在本實施例中主要是指可以提供任何押分遊戲的裝置。

其中遊戲處理單元 11 是電子遊戲裝置 1 的主要核心，其相當於電子遊戲裝置 1 中的電腦主機板，遊戲處理單元 11 可讀取一電腦可讀取之記錄媒體(圖未示，其可以是內建在遊戲處理單元 11 中的儲存媒體或是與遊戲處理單元 11 分離但可供遊戲處理單元 11 存取之儲存媒體)，且該記錄媒體中載置有一遊戲程式軟體，其可被遊戲處理單元 11 讀取執行，而使電子遊戲裝置 1 產生下列遊戲動作：

首先說明的是，由於一般之押分遊戲主要是提供複數選擇目標供玩家進行押注。因此，在遊戲一開始，如圖 5 之步驟 31 所示，遊戲處理單元 11 會在顯示單元 12 上產生

一遊戲畫面，該畫面中顯示複數目標供玩家選取並進行押分，以如圖 6~圖 8 所示之押分轉輪遊戲為例，遊戲畫面上會出現複數個顯示不同賠倍(例如賠 2 倍、賠 5 倍、賠 10 倍等)的目標圖案 61(圖中僅以 3 個為例，但不以此為限)供玩家選取。同時，在該等目標圖案 61 的至少其中之一(本實施例以其中一個為例)除了標示賠倍之外，還標示(提供)一額外獎金，例如賠 5 倍的目标圖案 62 又另外提供 50 分的額外獎金來吸引玩家選取。

然後，如步驟 32，遊戲處理單元 32 判斷玩家是否已選取目標並完成押分的動作，例如圖 4 所示，玩家受到賠 5 倍目標圖案 62 之額外獎金的吸引而點選該目標圖案 62 下方之押選區 63 以選取該目標圖案 62(被選取之押選區以斜線表示)，並對該目標圖案押分(下注)後，遊戲處理單元 32 即開始進行步驟 33 之轉輪遊戲，並在遊戲畫面上產生一標誌輪流出現在該等目標圖案，該移動標誌可以是如圖 8 所示之選取窗 64，它會在該等目標圖案之間輪流移動直到一預定時間(例如 10 秒)結束。

接著，如步驟 34，遊戲處理單元 11 判斷玩家所選取的目标是否贏得該遊戲，亦即判斷圖 8 之該選取窗 64 最後是否停在玩家選取的目标圖案 62，若是，即判定玩家選取的目标圖案贏得該遊戲，否則，即判定玩家輸了該場遊戲並結束遊戲。而當玩家所選取的目标圖案贏得該遊戲時，接著，如步驟 35，遊戲處理單元 11 會進一步判斷該目標圖案是否有提供額外獎金，若是(例如圖 8 所示，玩家受到賠 5

倍目標圖案 62 之額外獎金的吸引而選取該目標圖案 62)，如步驟 36，除了給予玩家該目標圖案 62 之既定獎金(即賠倍乘以押分)外，更給予玩家該目標圖案 62 提供之額外獎金(50 分)。而若玩家所選取的目標圖案贏得該遊戲，但該目標圖案並無提供額外獎金時，則如步驟 37，給予玩家該目標圖案之既定獎金。

再以一提供賽車競速遊戲之電子遊戲裝置為例，一開始，如圖 5 之步驟 31，遊戲處理單元 11 在顯示單元 12 上產生一賽車遊戲畫面，其中顯示複數駕駛虛擬賽車之虛擬賽車選手供玩家選擇，每一虛擬賽車選手皆提供雙倍獎金，特別是，該等虛擬選手(至少)其中之一更標示如”押我而獲勝的人可再額外獲得 500 分!”之宣告，以吸引玩家去押注。因此，如步驟 32，當遊戲處理單元 32 判斷玩家選完虛擬賽車選手並完成押分動作後，即展開步驟 33 之賽車遊戲，直到一預定時間結束，並於比賽結束後，進行步驟 34，遊戲處理單元 11 藉由判斷玩家所選取之虛擬賽車手是否在預定時間結束時領先，而判定玩家所選取之虛擬賽車手是否贏得該遊戲，若是，則如步驟 35，進一步判斷該虛擬賽車手是否有提供額外獎金，若是，如步驟 36，玩家將可獲得賽車手之既定獎金及 500 分的額外獎金，否則，如步驟 37，玩家獲得賽車選手之既定獎金。

由上述說明可知，本發明可適用在任何提供多個目標供玩家選擇之各種押分遊戲中，並藉由在某一(或某幾個)目標預先宣告優惠條件吸引玩家做押選目標時之參考，讓玩

家在選擇目標時更有期待感及刺激感，並增添傳統押分遊戲的豐富性與趣味性。

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~圖 3 是傳統一種轉輪押分遊戲過程之遊戲畫面示意圖；

圖 4 是本發明宣告條件式押分電子遊戲裝置的一較佳實施例之電路方塊圖；

圖 5 是本發明宣告條件式押分遊戲方法的一較佳實施例之流程圖；及

圖 6~圖 8 是本實施例之轉輪押分遊戲過程的遊戲畫面示意圖。

【主要元件符號說明】

1 電子遊戲裝置

12 顯示單元

31~37 流程步驟

63 押選區

11 遊戲處理單元

13 輸入單元

61、62 目標圖案

64 選取窗

五、中文發明摘要：

一種宣告條件式押分遊戲方法，係在一電子遊戲裝置上進行，使該電子遊戲裝置提供複數個分別具有一既定獎金的目標供玩家選取，且其中至少一目標還具有一額外獎金；當玩家選取目標並完成押分動作後，進行遊戲，並於遊戲結束時，判斷玩家選取的目標是否贏得該遊戲，若是，判斷該目標是否具有該額外獎金，若是，給予玩家該目標之既定獎金及該額外獎金，否則，給予玩家該目標之既定獎金。藉此，增添傳統押分遊戲的豐富性與趣味性。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種宣告條件式押分遊戲方法，係在一電子遊戲裝置上進行，使該電子遊戲裝置進行下列步驟：

(A)提供複數個分別具有一既定獎金的目標供玩家選取，且其中至少一目標還具有一額外獎金；

(B)於玩家選取目標並完成押分動作後，進行遊戲；
及

(C)判斷玩家選取的目標是否贏得該遊戲，若是，判斷該目標是否具有該額外獎金，若是，給予玩家該目標之既定獎金及該額外獎金，否則，給予玩家該目標之既定獎金。

2. 依申請專利範圍第 1 項所述之宣告條件式押分遊戲方法，其中該電子遊戲裝置提供一轉輪遊戲，且在步驟(A)中，該等目標分別以不同之一目標圖案代表，且各目標圖案的既定獎金不同，且在步驟(B)中進行轉輪遊戲時，會產生一移動標誌輪流出現在該等目標圖案，直到一預定時間結束。

3. 依申請專利範圍第 2 項所述之宣告條件式押分遊戲方法，在步驟(C)中，係藉由判斷該移動標誌是否停在玩家選取的目標圖案，而判定玩家選取的目標圖案是否贏得該遊戲。

4. 依申請專利範圍第 3 項所述之宣告條件式押分遊戲方法，在步驟(C)中，當該移動標誌未停在玩家選取的目標，即判定玩家輸了該遊戲並結束遊戲。

5. 依申請專利範圍第 2 項所述之宣告條件式押分遊戲方法，其中，該移動標誌是一環繞該目標圖案周圍的選取窗。
6. 依申請專利範圍第 1 項所述之宣告條件式押分遊戲方法，其中該電子遊戲裝置提供一賽車競速遊戲，且在步驟(A)中，該等目標係指不同的虛擬賽車選手，該等虛擬賽車選手具有相同的既定獎金，在步驟(B)中，玩家選取虛擬賽車選手並完成押分動作後，即開始賽車競速遊戲，直到一預定時間結束。
7. 依申請專利範圍第 6 項所述之宣告條件式押分遊戲方法，在步驟(C)中，係藉由判斷玩家所選取之虛擬賽車選手於該預定時間結束時是否領先，而判定玩家所選取之虛擬賽車選手是否贏得該遊戲。
8. 一種宣告條件式押分電子遊戲裝置，係供一玩家操作遊玩，該裝置包括：

一遊戲處理單元，產生一遊戲畫面，並提供複數個分別具有一既定獎金的目標供玩家選取，且其中至少一目標還具有一額外獎金；

一顯示單元，用以顯示該遊戲畫面；及

一輸入單元，與該遊戲處理單元連接，其供玩家操作以控制該遊戲處理單元；

且該遊戲處理單元更執行下列步驟：

(A)於玩家選取目標並完成押分動作後，進行遊戲；

及

(B)判斷玩家選取的目標是否贏得該遊戲，若是，判斷該目標是否具有該額外獎金，若是，給予玩家該目標之既定獎金及該額外獎金，否則，給予玩家該目標之既定獎金。

9. 依申請專利範圍第 8 項所述之宣告條件式押分電子遊戲裝置，其中該電子遊戲裝置是提供一轉輪遊戲，且該等目標分別以不同之一目標圖案代表，且各目標圖案的既定獎金不同，在步驟(A)進行轉輪遊戲時，該遊戲處理單元會產生一移動標誌輪流出現在該等目標圖案，直到一預定時間結束。
10. 依申請專利範圍第 9 項所述之宣告條件式押分電子遊戲裝置，在步驟(B)中，該遊戲處理單元是藉由判斷該移動標誌是否停在玩家選取的目標圖案，而判定玩家選取的目標圖案是否贏得該遊戲。
11. 依申請專利範圍第 10 項所述之宣告條件式押分電子遊戲裝置，在步驟(B)中，當該遊戲處理單元判斷該移動標誌未停在玩家選取的目標圖案，即判定玩家輸了該遊戲並結束遊戲。
12. 依申請專利範圍第 10 項所述之宣告條件式押分電子遊戲裝置，其中，該移動標誌是一環繞該目標圖案周圍的選取窗。
13. 依申請專利範圍第 8 項所述之宣告條件式押分電子遊戲裝置，其中該電子遊戲裝置是提供一賽車競速遊戲，且該等目標係指不同的虛擬賽車選手，該等虛擬賽車選手

具有相同的既定獎金，在步驟(A)中，該遊戲處理單元待玩家選取虛擬賽車選手並完成押分動作後，即開始賽車競速遊戲，直到一預定時間結束。

14.依申請專利範圍第 13 項所述之宣告條件式押分電子遊戲裝置，在步驟(B)中，該遊戲處理單元係藉由判斷玩家所選取之虛擬賽車選手在該預定時間結束時是否領先，而判定玩家所選取之賽車手是否贏得該遊戲。

15.依申請專利範圍第 8 項所述之宣告條件式押分電子遊戲裝置，其中該遊戲處理單元係一電腦主機板。

16.一種電腦可讀取之記錄媒體，其中記錄有一遊戲軟體程式，且該遊戲軟體程式可被載置在一電腦中，使電腦執行下列步驟：

(A)提供複數個分別具有一既定獎金的目標供玩家選取，且其中至少一目標還具有一額外獎金；

(B)於玩家選取目標並完成押分後，進行遊戲；及

(C)判斷玩家選取的目標是否贏得該遊戲，若是，判斷該目標是否具有該額外獎金，若是，給予玩家該目標之既定獎金及該額外獎金，否則，給予玩家該目標之既定獎金。

17.依申請專利範圍第 16 項所述之電腦可讀取之記錄媒體，其中該遊戲軟體程式提供一轉輪遊戲，且在步驟(A)中，該等目標分別以不同之一目標圖案代表，且各目標圖案的既定獎金不同，且在步驟(B)中進行轉輪遊戲時，會產生一移動標誌輪流出現在該等目標圖案，直到一預定時

間結束。

- 18.依申請專利範圍第 17 項所述之電腦可讀取之記錄媒體，
在步驟(C)中，係藉由判斷該移動標誌是否停在玩家選取的目標圖案，而判定玩家選取的目標圖案是否贏得該遊戲。
- 19.依申請專利範圍第 18 項所述之電腦可讀取之記錄媒體，
在步驟(C)中，當判斷該移動標誌未停在玩家選取的目標圖案，即判定玩家輸了該遊戲並結束遊戲。
- 20.依申請專利範圍第 17 項所述之電腦可讀取之記錄媒體，
其中，該移動標誌是一環繞該目標圖案周圍的選取窗。
- 21.依申請專利範圍第 16 項所述之電腦可讀取之記錄媒體，
其中該遊戲軟體程式提供一賽車競速遊戲，且在步驟(A)中，該等目標係指不同的虛擬賽車選手，該等虛擬賽車選手具有相同的既定獎金，在步驟(B)中，玩家選取虛擬賽車選手並完成押分動作後，即開始賽車競速遊戲，直到一預定時間結束。
- 22.依申請專利範圍第 21 項所述之電腦可讀取之記錄媒體，
在步驟(C)中，係藉由判斷玩家所選取之虛擬賽車選手於該預定時間結束時是否領先，而判定玩家所選取之虛擬賽車選手是否贏得該遊戲。

十一、圖式：

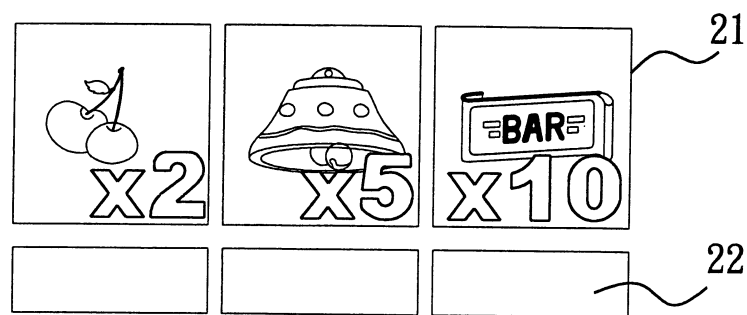


圖1

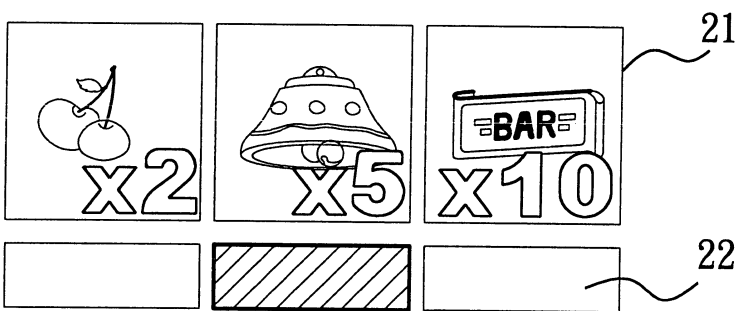


圖2

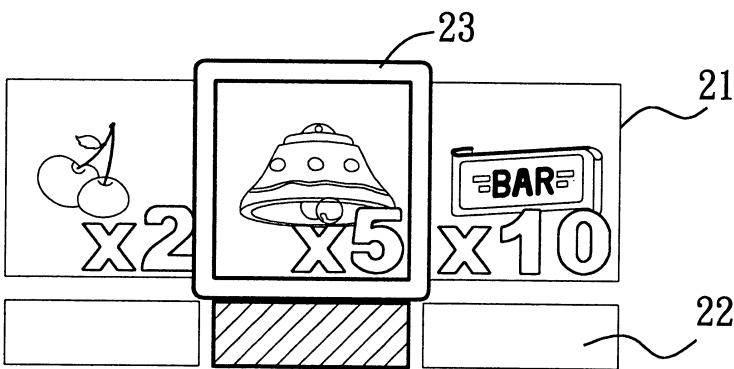


圖3

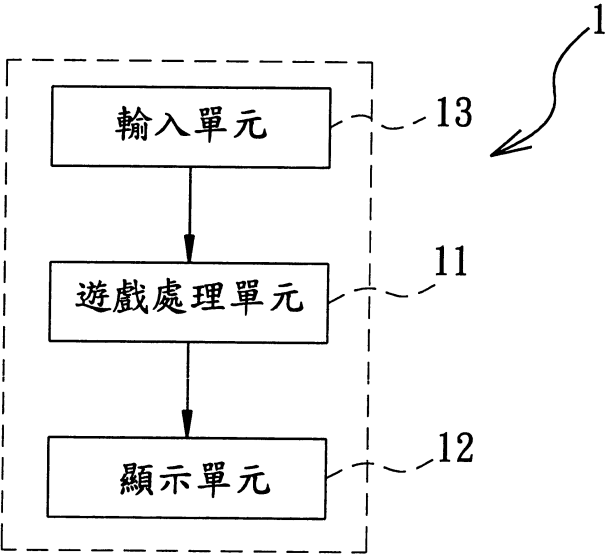


圖 4

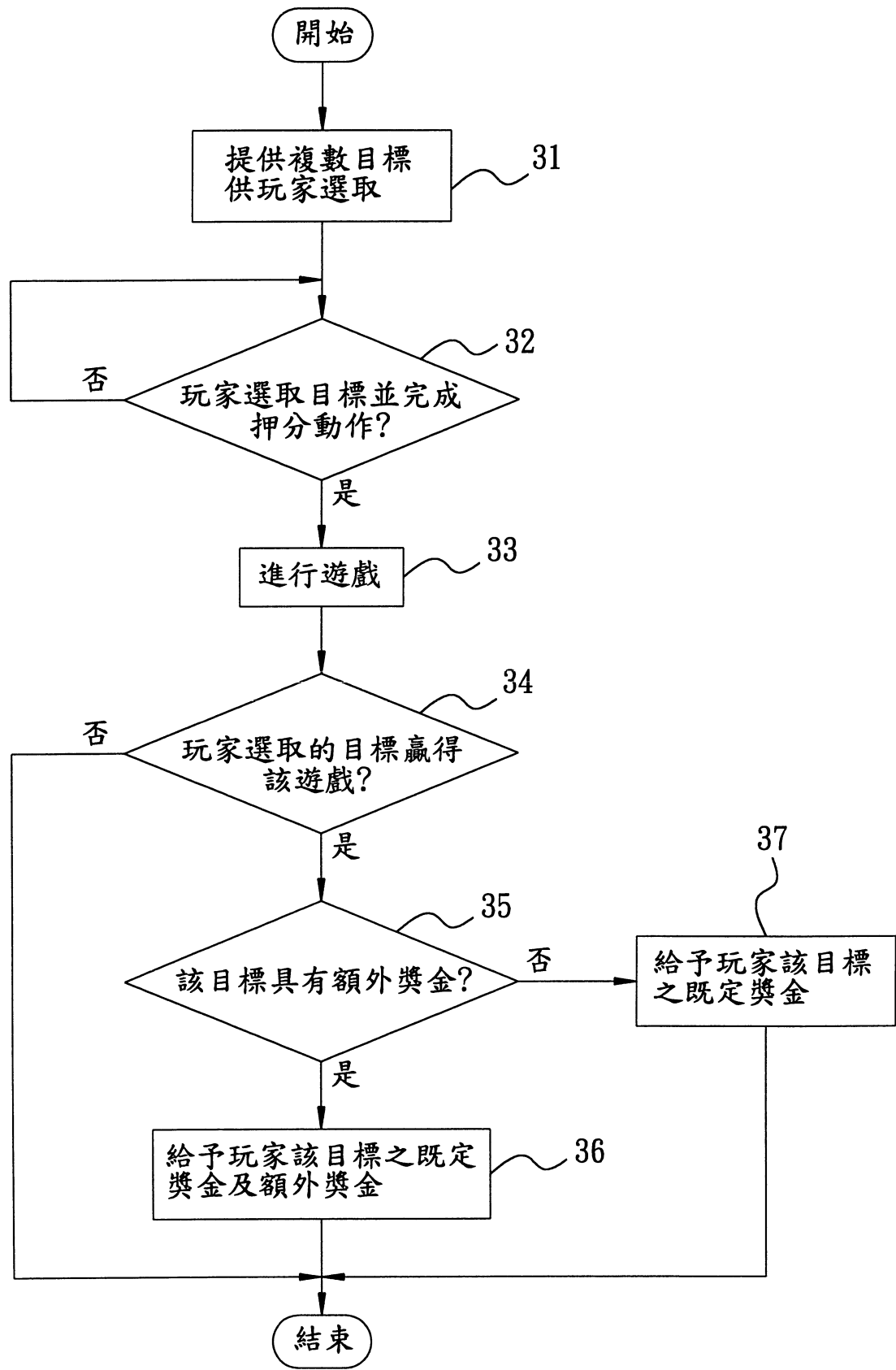


圖5

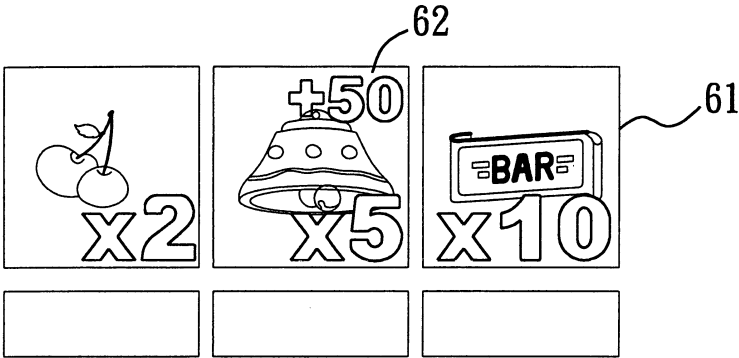


圖 6

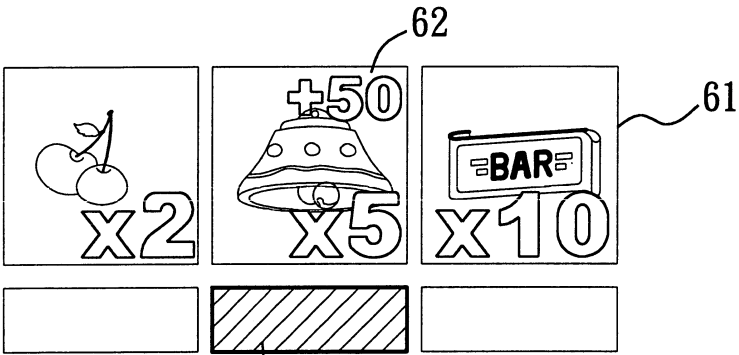


圖 7

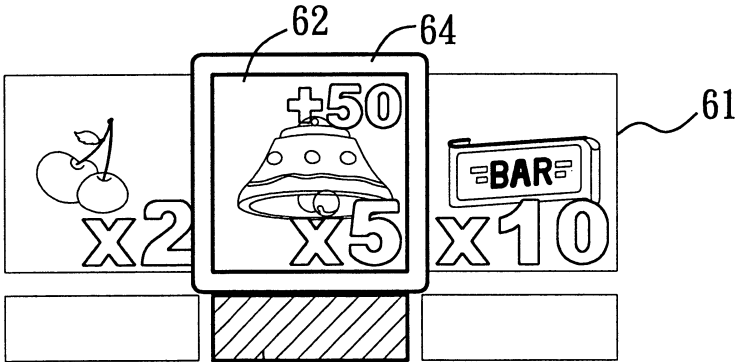


圖 8

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：

31~37 流程步驟

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：