

【11】證書號數：M570732

【45】公告日：中華民國 107 (2018) 年 12 月 01 日

【51】Int. Cl.： A63F9/24 (2006.01) A63F13/00 (2014.01)

新型

全 4 頁

【54】名稱：具人工智慧釣魚遊戲機

FISHING GAME MACHINE WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

【21】申請案號：107212700 【22】申請日：中華民國 107 (2018) 年 09 月 18 日

【72】新型創作人：陳智勇 (TW) CHEN, CHIH-YUNG；詹哲瑜 (TW) ZHAN, ZHE-YU；楊定曄 (TW) YANG, TING-YEH；柯志龍 (TW) KE, CHIH-LUNG；邱昱瑋 (TW) CIOU, YU-HUANG；黃崇瑋 (TW) HUANG, CHONG-WEI

【71】申請人：樹德科技大學 SHU-TE UNIVERSITY
高雄市燕巢區橫山路 59 號

【74】代理人：嚴天琮

(NOTE)備註：相同的創作已於同日申請發明專利(Another patent application for invention in respect of the same creation has been filed on the same date)

【57】申請專利範圍

1. 一種具人工智慧釣魚遊戲機，至少包含：一竿體，其上掛設有一線體，該線體之兩相對端分別為一釣魚端及一捲線器端，該線體上更具有實體釣鉤；一位置感測器，該位置感測器係感測該實體釣鉤之一第一位置；一狀態感測器，設於該竿體上，該狀態感測器係感測該竿體之一竿體狀態資訊，其中該竿體狀態資訊係對應於使用者經由該竿體拉動該線體之一力量值；一處理器，該處理器至少依據該實體釣鉤的該第一位置及該竿體的該竿體狀態資訊傳輸一控制訊號；一轉動單元，該轉動單元依據該控制訊號對應地捲收或釋放該線體的該釣魚端；以及一橫向位移單元，該橫向位移單元依據該控制訊號對應地橫向移動該線體之該實體釣鉤至一第二位置。
2. 如申請專利範圍第 1 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，更包含一捲線器，該捲線器係捲收或釋放該線體的該捲線器端。
3. 如申請專利範圍第 2 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，其中該捲線器更具有阻力調整裝置，且該阻力調整裝置係依據該控制訊號於該使用者使用該捲線器來捲動該線體時提供對應於該力量值之一阻力。
4. 如申請專利範圍第 3 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，其中該轉動單元更依據該力量值對應地捲收或釋放該線體的該釣魚端。
5. 如申請專利範圍第 1 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，其中該處理器係依據該第一位置判斷該線體之該釣魚端是否靠近複數個虛擬魚類中之一虛擬魚類，藉以傳輸一咬餌訊號。
6. 如申請專利範圍第 5 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，更包含一扯線單元，該扯線單元係依據該咬餌訊號扯動該線體之該釣魚端，藉以模擬該虛擬魚類咬住該釣魚端。
7. 如申請專利範圍第 6 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，其中該扯線單元更具有套接件，該套接件係活動式套接該線體，藉以抖動式扯動該線體之該釣魚端。
8. 如申請專利範圍第 7 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，更包含一顯示螢幕，該顯示螢幕係電性連接該處理器，用以顯示對應於該實體釣鉤之一虛擬釣鉤、該些虛擬魚類及對應於該力量值之一數值圖樣。

(2)

9. 如申請專利範圍第 8 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，其中該處理器更判斷該使用者經由該竿體拉動該線體之該力量值是否大於一預設值。
10. 如申請專利範圍第 8 項所述的具人工智慧釣魚遊戲機，其中該些虛擬魚類係經過一類神經網路自適應性訓練。

圖式簡單說明

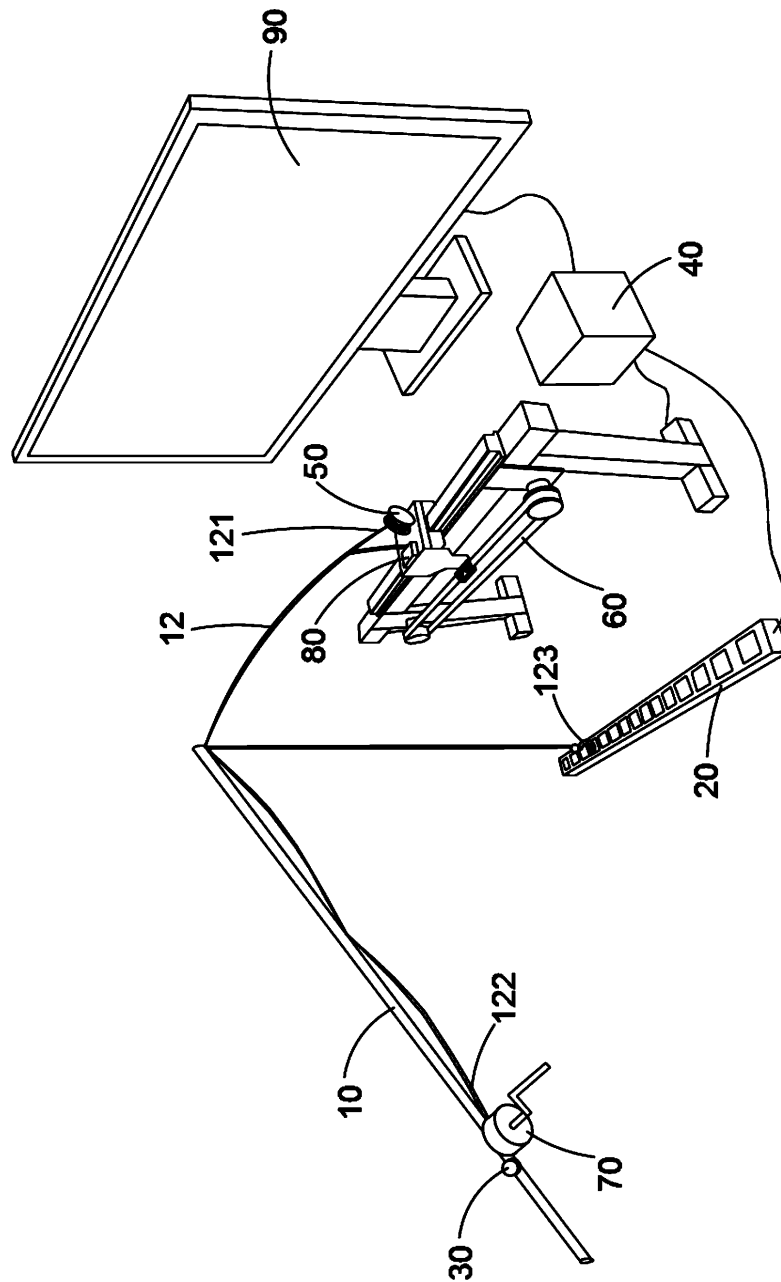
圖 1 為本創作之具人工智慧釣魚遊戲機之立體結構示意圖。

圖 2 為本創作之具人工智慧釣魚遊戲機之電路方塊圖。

圖 3 為本創作中類神經網路之示意圖。

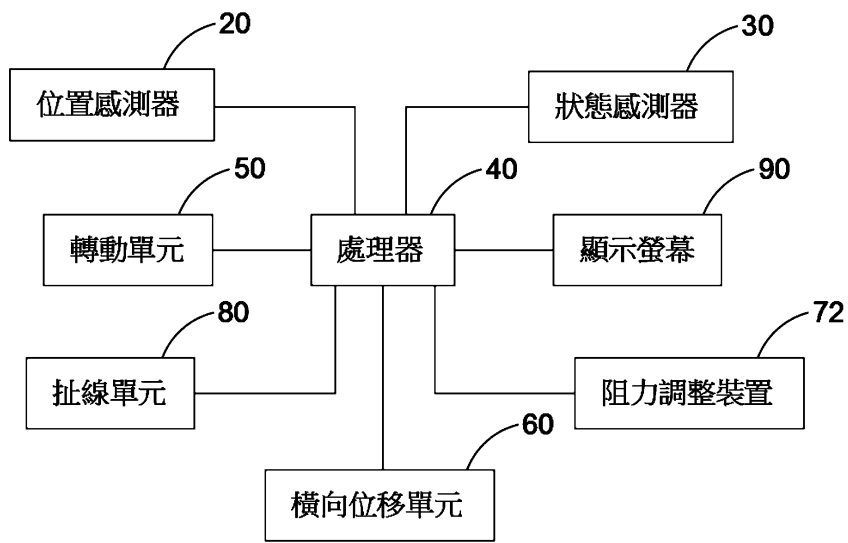
圖 4 為本創作之遊戲畫面示意圖，其中力量值未大於預設值，遊戲進行中。

圖 5 為本創作之遊戲畫面示意圖，其中力量值大於預設值，遊戲結束。

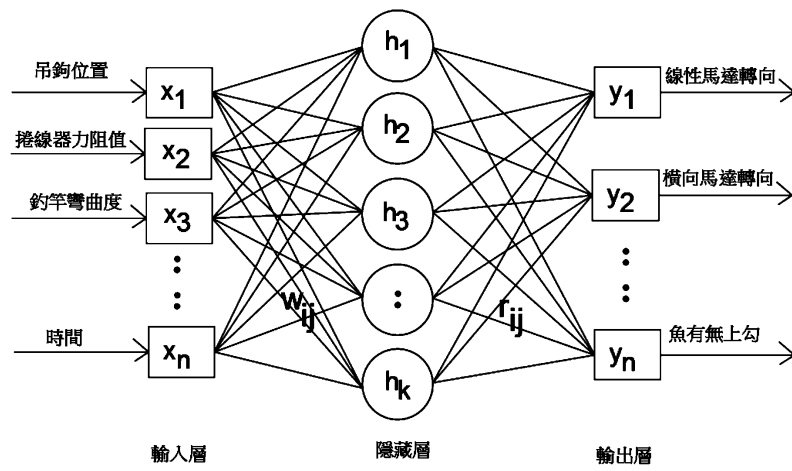


【圖1】

(3)

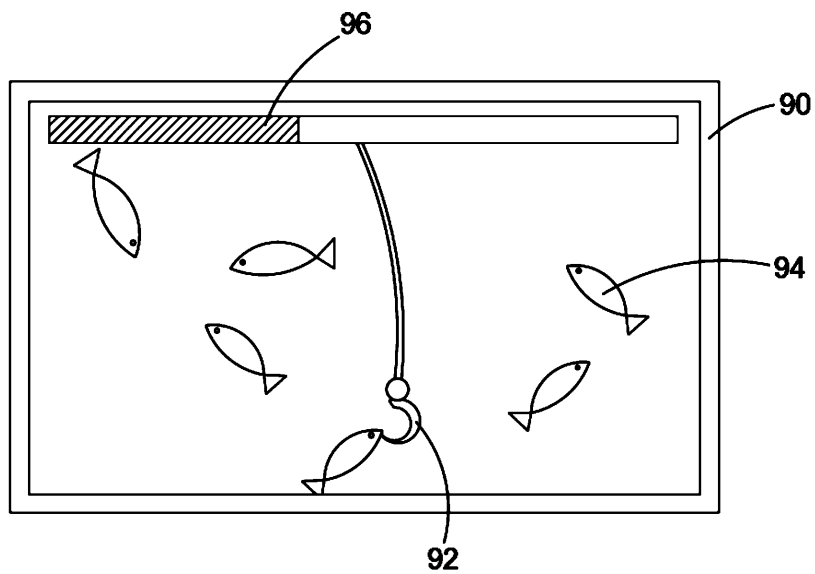


【圖2】

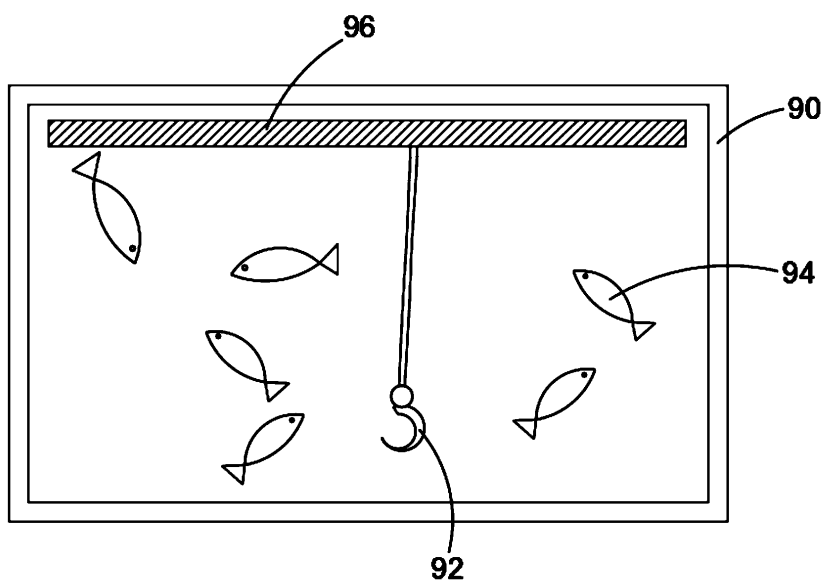


【圖3】

(4)



【圖4】



【圖5】