



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 104056451 A

(43) 申请公布日 2014. 09. 24

(21) 申请号 201410206582. 9

(22) 申请日 2014. 05. 16

(71) 申请人 圆刚科技股份有限公司

地址 中国台湾新北市中和区建一路 137 号 7 楼

(72) 发明人 叶健明 江建宗 陈博文 陈彦璋

(74) 专利代理机构 北京律诚同业知识产权代理有限公司 11006

代理人 徐金国

(51) Int. Cl.

A63F 13/212(2014. 01)

A63F 13/215(2014. 01)

A61B 5/0205(2006. 01)

A61B 5/0402(2006. 01)

A61B 5/01(2006. 01)

A61B 5/00(2006. 01)

A61B 5/16(2006. 01)

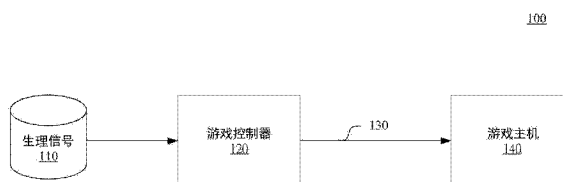
权利要求书2页 说明书6页 附图7页

(54) 发明名称

游戏互动系统与游戏互动方法

(57) 摘要

本发明揭露一种游戏互动系统与游戏互动方法。游戏互动系统包含至少一游戏控制器以及一游戏主机。游戏控制器用以侦测至少一使用者的至少一生理信号,并根据上述生理信号,产生以及输出至少一对应的生理信号数据。游戏主机用以接收并分析上述生理信号数据,以产生至少一对应的生理信号参数。游戏主机更用以判断上述生理信号参数是否达到至少一设定值。若判断结果为是,则游戏主机执行至少一对应的指令。



1. 一种游戏互动系统,其特征在于,包含:

至少一游戏控制器,用以侦测至少一使用者的至少一生理信号,并根据该生理信号,产生以及输出至少一对应的生理信号数据;以及

一游戏主机,用以接收并分析该生理信号数据,以产生至少一对应的生理信号参数,该游戏主机更用以判断该生理信号参数是否达到至少一设定值,若判断结果为是,则该游戏主机执行至少一对应的指令。

2. 根据权利要求1所述的游戏互动系统,其特征在于,该游戏控制器为一鼠标、一游戏手把、一游戏摇杆、一耳机麦克风或其组合。

3. 根据权利要求2所述的游戏互动系统,其特征在于,该耳机麦克风包含:

一辐射热感测及处理模块,用以根据该使用者所辐射的红外线的波长,侦测该使用者的体温,并产生一体温信号数据;以及

一温度感测及处理模块,用以根据该使用者呼吸时吐出的高温气体,侦测该使用者的呼吸,并产生一呼吸信号数据,其中该生理信号数据包含该体温信号数据以及该呼吸信号数据。

4. 根据权利要求1所述的游戏互动系统,其特征在于,该游戏控制器包含:

至少一干电极,用以侦测该使用者的心电信号;以及

一心电信号处理模块,用以将该心电信号转换为一心电信号数据,其中该生理信号数据包含该心电信号数据。

5. 根据权利要求1所述的游戏互动系统,其特征在于,该游戏控制器包含:

一侦测模块,用以侦测该生理信号;

一仪表放大器,电性耦接至该侦测模块,用以放大该生理信号;

一滤波器,电性耦接至该仪表放大器,用以对该生理信号滤除杂讯;

一增益放大器,电性耦接至该滤波器,用以提高已滤除杂讯后的该生理信号的增益;

一模拟数字转换器,电性耦接至该增益放大器,用以将增益提高后的该生理信号转换为一数字生理信号;以及

一微控制器,电性耦接至该模拟数字转换器,用以将该数字生理信号转换为该生理信号数据。

6. 根据权利要求1所述的游戏互动系统,其特征在于,该生理信号为心电信号、体温、呼吸、呼出气体的二氧化碳浓度、汗水或其组合。

7. 根据权利要求1所述的游戏互动系统,其特征在于,该设定值为一心跳次数、一心跳速率、一心电图样本、一体温数值、一体温变化率、一呼吸次数、一呼吸速率、一呼出气体的二氧化碳浓度、一汗水量数值或其组合。

8. 根据权利要求1所述的游戏互动系统,其特征在于,该指令为对应应的游戏角色的变化、启动隐藏关卡、输出警告信息、强制游戏终止、强制关闭该游戏主机或其组合。

9. 一种游戏互动方法,其特征在于,包含:

利用至少一游戏控制器侦测至少一使用者的至少一生理信号;

根据该生理信号,产生以及输出至少一对应的生理信号数据;

利用一游戏主机接收并分析该生理信号数据,以产生至少一对应的生理信号参数;

利用该游戏主机判断该生理信号参数是否达到至少一设定值;以及

若判断结果为是,则利用该游戏主机执行至少一对应的指令。

10. 根据权利要求 9 所述的游戏互动方法,其特征在于,该游戏控制器为一鼠标、一游戏手把、一游戏摇杆、一耳机麦克风或其组合。

11. 根据权利要求 9 所述的游戏互动方法,其特征在于,根据该生理信号产生以及输出该对应的生理信号数据的步骤包含:

根据该使用者所辐射的红外线的波长,侦测该使用者的体温,并产生一体温信号数据;
以及

根据该使用者呼吸时吐出的高温气体,侦测该使用者的呼吸,并产生一呼吸信号数据,其中该生理信号数据包含该体温信号数据以及该呼吸信号数据。

12. 根据权利要求 9 所述的游戏互动方法,其特征在于,该游戏控制器具有至少一干电极且根据该生理信号产生以及输出该对应的生理信号数据的步骤包含:

将该干电极所侦测的心电信号转换为一心电信号数据,其中该生理信号数据包含该心电信号数据。

13. 根据权利要求 9 所述的游戏互动方法,其特征在于,根据该生理信号产生以及输出该对应的生理信号数据的步骤包含:

放大该生理信号;

对该生理信号滤除杂讯;

提高已滤除杂讯后的该生理信号的增益;

将增益提高后的该生理信号转换为一数字生理信号;以及

将该数字生理信号转换为该生理信号数据。

14. 根据权利要求 9 所述的游戏互动方法,其特征在于,该生理信号为心电信号、体温、呼吸、呼出气体的二氧化碳浓度、汗水或其组合。

15. 根据权利要求 9 所述的游戏互动方法,其特征在于,该设定值为一心跳次数、一心跳速率、一心电图样本、一体温数值、一体温变化率、一呼吸次数、一呼吸速率、一呼出气体的二氧化碳浓度、一汗水量数值或其组合。

16. 根据权利要求 9 所述的游戏互动方法,其特征在于,该指令为一对应的游戏角色变化、启动隐藏关卡、输出警告信息、强制游戏终止、强制关闭该游戏主机或其组合。

游戏互动系统与游戏互动方法

技术领域

[0001] 本发明是有关于一种游戏互动系统与游戏互动方法,且特别是有关于一种通过游戏控制器侦测使用者的生理信号的游戏互动系统及游戏互动方法。

背景技术

[0002] 随着游戏产业的发展,现今的电脑游戏或是电视游戏的制作越来越精良,游戏内容越来越丰富,声光效果也越来越华丽。各厂商也都努力研发技术以提升游戏的真实感与互动性。

[0003] 其次,因为游戏的精彩程度的提升,也往往造成使用者过度沉迷于游戏当中。使用者很容易因为游戏时间过长,缺乏足够的休息,对其健康造成损害。甚至有因为连续玩游戏的时间过长或是于长期睡眠不足的情况下玩游戏,造成使用者过度疲劳,引发使用者猝死的案例发生。

发明内容

[0004] 因此,本发明的一方面是在提供一种游戏互动系统,游戏互动系统包含至少一游戏控制器以及一游戏主机。游戏控制器用以侦测至少一使用者的至少一生理信号,并根据生理信号产生以及输出至少一对应的生理信号数据。游戏主机用以接收并分析生理信号数据,以产生至少一对应的生理信号参数。游戏主机更用以判断生理信号参数是否达到至少一设定值。若判断结果为是,则游戏主机执行至少一对应的指令。

[0005] 依据本发明一实施例,上述游戏控制器为一鼠标、一游戏手把、一游戏摇杆、一耳机麦克风或其组合。

[0006] 依据本发明另一实施例,上述耳机麦克风包含一辐射热感测及处理模块以及一温度感测及处理模块。辐射热感测及处理模块用以根据使用者所辐射的红外线的波长,侦测使用者的体温,并产生一体温信号数据。温度感测及处理模块用以根据使用者呼吸时吐出的高温气体,侦测使用者的呼吸,并产生一呼吸信号数据,而上述生理信号数据包含上述体温信号数据以及上述呼吸信号数据。

[0007] 依据本发明又一实施例,上述游戏控制器包含至少一干电极以及一心电信号处理模块。干电极用以侦测使用者的心电信号。心电信号处理模块用以将心电信号转换为一心电信号数据,而上述生理信号数据包含上述心电信号数据。

[0008] 依据本发明再一实施例,上述游戏控制器包含一侦测模块、一仪表放大器、一滤波器、一增益放大器、一模拟数字转换器以及一微控制器。侦测模块用以侦测生理信号。仪表放大器电性耦接至侦测模块,用以放大生理信号。滤波器电性耦接至仪表放大器,用以对生理信号滤除杂讯。增益放大器电性耦接至滤波器,用以提高已滤除杂讯后的生理信号的增益。模拟数字转换器电性耦接至增益放大器,用以将增益提高后的生理信号转换为一数字生理信号。微控制器电性耦接至模拟数字转换器,用以将数字生理信号转换为生理信号数据。

[0009] 依据本发明另又一实施例,上述生理信号为心电信号、体温、呼吸、呼出气体的二氧化碳浓度、汗水或其组合。

[0010] 依据本发明另再一实施例,上述设定值为一心跳次数、一心跳速率、一心电图样本、一体温数值、一体温变化率、一呼吸次数、一呼吸速率、一呼出气体的二氧化碳浓度、一汗水量数值或其组合。

[0011] 依据本发明更具有的一实施例,上述指令为一对应的游戏角色的变化、启动隐藏关卡、输出警告信息、强制游戏终止、强制关闭该游戏主机或其组合。

[0012] 本发明的另一方面是在提供一种游戏互动方法,包含下列步骤:利用至少一游戏控制器侦测至少一使用者的至少一生理信号;根据生理信号,产生以及输出至少一对应的生理信号数据;利用一游戏主机接收并分析生理信号数据,以产生至少一对应的生理信号参数;利用游戏主机判断生理信号参数是否达到至少一设定值;以及若判断结果为是,则利用游戏主机执行至少一对应的指令。

[0013] 依据本发明一实施例,上述游戏控制器为一鼠标、一游戏手把、一游戏摇杆、一耳机麦克风或其组合。

[0014] 依据本发明另一实施例,于上述游戏互动方法中,根据生理信号产生以及输出对应的生理信号数据的步骤包含:根据使用者所辐射的红外线的波长,侦测使用者的体温,并产生一体温信号数据;以及根据使用者呼吸时吐出的高温气体,侦测使用者的呼吸,并产生一呼吸信号数据,其中上述生理信号数据包含体温信号数据以及呼吸信号数据。

[0015] 依据本发明又一实施例,上述游戏控制器具有至少一干电极且根据生理信号产生以及输出对应的生理信号数据的步骤包含:将干电极所侦测的心电信号转换为一心电信号数据,其中上述生理信号数据包含心电信号数据。

[0016] 依据本发明再一实施例,于上述游戏互动方法中,根据生理信号产生以及输出对应的生理信号数据的步骤包含:放大生理信号;对生理信号滤除杂讯;提高已滤除杂讯后的生理信号的增益;将增益提高后的生理信号转换为一数字生理信号;以及将数字生理信号转换为生理信号数据。

[0017] 依据本发明另又一实施例,上述生理信号为心电信号、体温、呼吸、呼出气体的二氧化碳浓度、汗水或其组合

[0018] 依据本发明另再一实施例,上述设定值为一心跳次数、一心跳速率、一心电图样本、一体温数值、一体温变化率、一呼吸次数、一呼吸速率、一呼出气体的二氧化碳浓度、一汗水量数值或其组合。

[0019] 依据本发明更具有的一实施例,上述指令为一对应的游戏角色变化、启动隐藏关卡、输出警告信息、强制游戏终止、强制关闭该游戏主机或其组合。

[0020] 应用本发明的优点在于通过将心电信号、体温、呼吸、二氧化碳浓度、汗水...等生理信号的量测系统整合至游戏控制器内,可根据使用者的生理状态执行对应的游戏功能。如此一来,可让游戏变得更有兴趣且更有真实临场。另一方面,通过分析使用者的生理信号,判断使用者的生理状况是否处于疲劳状态,并于使用者处于疲劳状态时,发出警告信息或强制停止游戏。如此一来,可以防止使用者过度沉迷于游戏当中,避免可能对使用者的健康造成的损害,而轻易地达到上述的目的。

附图说明

- [0021] 图 1 为本发明一实施例中,一种游戏互动系统的方块示意图;
[0022] 图 2 为本发明一实施例中,一种游戏控制器的方块示意图;
[0023] 图 3 为本发明一实施例中,一种游戏控制器的方块示意图;
[0024] 图 4 为本发明一实施例中,一种游戏控制器的方块示意图;
[0025] 图 5 为本发明一实施例中,一种游戏控制器的方块示意图;
[0026] 图 6 为本发明一实施例中,一种游戏控制器的方块示意图;
[0027] 图 7 为本发明一实施例中,一种游戏互动方法的流程示意图。

具体实施方式

[0028] 下文是举实施例配合所附附图作详细说明,但所提供的实施例并非用以限制本发明所涵盖的范围,而结构运作的描述非用以限制其执行的顺序,任何由元件重新组合的结构,所产生具有均等功效的装置,皆为本发明所涵盖的范围。此外,附图仅以说明为目的,并未依照原尺寸作图。为使便于理解,下述说明中相同元件将以相同的符号标示来说明。

[0029] 在全篇说明书与申请专利范围所使用的用词 (terms),除有特别注明外,通常具有每个用词使用在此领域中、在此揭露的内容中与特殊内容中的平常意义。某些用以描述本发明的用词将于下或在此说明书的别处讨论,以提供本领域技术人员在有关本发明的描述上额外的引导。

[0030] 另外,关于本文中所使用的“耦接”或“连接”,均可指二或多个元件相互直接作实体或电性接触,或是相互间接作实体或电性接触,亦可指二或多个元件相互操作或动作。

[0031] 请参照图 1。图 1 为本发明一实施例中,一种游戏互动系统 100 的方块示意图。

[0032] 游戏互动系统 100 包含至少一游戏控制器 120 以及游戏主机 140。于一实施例中,游戏控制器 120 为一鼠标、一游戏手把、一游戏摇杆、一耳机麦克风或其组合。于另一实施例中,游戏主机 140 为一个人电脑、一笔记型电脑、一平板电脑、一智能手机或是一电视游乐器(如:Xbox One、Wii、Wii U 或 PS4)。

[0033] 游戏控制器 120 用以侦测至少一使用者(未绘示)的至少一生理信号 110,并根据生理信号 110,产生以及输出至少一对应的生理信号数据 130。于一实施例中,生理信号 110 为心电信号、体温、呼吸、呼出气体的二氧化碳浓度、汗水、血压或其组合。

[0034] 游戏主机 140 用以接收并分析生理信号数据 130,以产生至少一对应的生理信号参数(未绘示)。游戏控制器 120 与游戏主机 140 之间可利用一传输线连接,或以无线的方式连接。游戏主机 140 更用以判断上述生理信号参数是否达到至少一设定值(未绘示),若判断结果为是,则游戏主机 140 执行至少一对应的指令。

[0035] 于一实施例中,上述设定值为一心跳次数、一心跳速率、一心电图样本、一体温数值、一体温变化率、一呼吸次数、一呼吸速率、一呼出气体的二氧化碳浓度、一汗水量数值、一血压数值或其组合。于另一实施例中,上述指令为对应应的游戏角色的变化、启动隐藏关卡、输出警告信息、强制游戏终止、强制关闭该游戏主机或其组合。

[0036] 于一例子中,游戏控制器 120 用以侦测使用者的心电信号、呼吸以及呼出气体的二氧化碳浓度,并分别产生及输出对应的心电信号数据以及呼吸信号数据。游戏主机 140 用以接收上述心电信号数据以及呼吸信号数据,并分别产生对应的心电图、呼吸速率以及

呼出气体的二氧化碳浓度数值做为上述生理信号参数。游戏主机 140 将上述心电图、呼吸速率以及呼出气体的二氧化碳浓度数值分别与一心电图样本设定值、一呼吸速率设定值、以及一呼出气体的二氧化碳浓度数值设定值做比较。若上述心电图、呼吸速率、呼出气体的二氧化碳浓度数值或其组合达到上述对应的设定值,则游戏主机 140 判断使用者的生理状况处于疲劳状态,并据此输出一警告信息,用以警告使用者其生理状况处于疲劳状态,应停止游戏。于另一例子中,若游戏主机 140 判断使用者的生理状况处于疲劳状态,则游戏主机 140 强制游戏终止。

[0037] 于又一例子中,游戏控制器 120 用以侦测使用者的心电信号以及呼吸,并分别产生及输出对应的心电信号数据以及呼吸信号数据。游戏主机 140 用以接收上述心电信号数据以及呼吸信号数据,并分别产生对应的心跳速率以及呼吸速率做为上述生理信号参数。游戏主机 140 将上述心跳速率以及呼吸速率分别与一心跳速率设定值以及一呼吸速率设定值做比较。若上述心跳速率、呼吸速率或其组合达到上述对应的设定值,则游戏主机 140 据此增强游戏角色的能力状态(例如:一攻击能力增强状态或是一防御能力增强状态)。

[0038] 于再一例子中,游戏控制器 120 用以侦测使用者的汗水,并产生及输出对应的汗水信号数据。游戏主机 140 用以接收上述汗水信号数据,并产生对应的汗水量数值做为上述生理信号参数。游戏主机 140 将上述汗水量数值与一汗水量数值设定值做比较。若上述汗水量数值达到上述对应的设定值,则游戏主机 140 据此将游戏角色设定为一流汗的状态。

[0039] 请参照图 2。图 2 为本发明一实施例中,一种游戏控制器 220 的方块示意图。

[0040] 游戏控制器 220 可为图 1 中所示的游戏控制器 120,但不以其为限。游戏控制器 220 包含辐射热感测及处理模块 222 以及温度感测及处理模块 224。辐射热感测及处理模块 222 用以根据使用者所辐射的红外线 212 的波长,侦测使用者的体温,并产生体温信号数据 232。温度感测及处理模块 224 用以根据使用者呼吸时吐出的高温气体 214,侦测使用者的呼吸,并产生呼吸信号数据 234。体温信号数据 232 以及呼吸信号数据 234 可为图 1 中所示的生理信号数据 130,但不以其为限。

[0041] 于一例子中,游戏控制器 220 为一耳机麦克风,其利用配置于耳机处的辐射热感测及处理模块 222 量测使用者耳孔附近的红外线波长 212,并将红外线的波长 212 转换为对应的温度,以侦测使用者的体温,并产生体温信号数据 232。上述耳机麦克风另外利用一配置于麦克风处的温度感测及处理模块 224 量测使用者呼吸时吐出的高温气体 214,通过呼吸时吐出的高温气体 214 与吸气时吸入常温气体的温度变化,计算使用者的呼吸速率,并产生呼吸信号数据 234。

[0042] 请参照图 3。图 3 为本发明一实施例中,一种游戏控制器 320 的方块示意图。

[0043] 游戏控制器 320 可为图 1 中所示的游戏控制器 120,但不以其为限。游戏控制器 320 包含至少一干电极 322 以及心电信号处理模块 323。干电极 322 用以侦测使用者的心电信号 312。心电信号处理模块 323 用以将心电信号 312 转换为心电信号数据 332。心电信号数据 332 可为图 1 中所示的生理信号数据 130,但不以其为限。

[0044] 请同时参照图 4。图 4 为本发明一实施例中,一种游戏控制器 420 的方块示意图。游戏控制器 420 可为图 3 中所示的游戏控制器 320,但不以其为限。

[0045] 于本实施例中,游戏控制器 420 为一游戏手把,其利用配置于手把左右两侧的干

电极 422(干电极 422 可为图 3 中所示的干电极 322,但不以其为限),侦测使用者的心电信号,并将上述心电信号传送至一如图 3 中所示的心电信号处理模块 323,以将心电信号转换为心电信号数据。

[0046] 请参照图 5。图 5 为本发明一实施例中,一种游戏控制器 520 的方块示意图。

[0047] 游戏控制器 520 可为图 1 中所示的游戏控制器 120,但不以其为限。游戏控制器 520 包含侦测模块 522、仪表放大器 524、滤波器 526、增益放大器 527、模拟数字转换器 528 以及微控制器 530。

[0048] 侦测模块 522 用以侦测生理信号 510。仪表放大器 524 电性耦接至侦测模块 522,用以放大生理信号 510。滤波器 526 电性耦接至仪表放大器 524,用以对生理信号 510 滤除杂讯。增益放大器 527 电性耦接至滤波器 526,用以提高已滤除杂讯后的生理信号 510 的增益。模拟数字转换器 528 电性耦接至增益放大器 527,用以将增益提高后的生理信号 510 转换为数字生理信号 529。微控制器 530 电性耦接至模拟数字转换器 528,用以将数字生理信号 529 转换为生理信号数据 532。生理信号 510 以及生理信号数据 532 分别可为图 1 中所示的生理信号 110 以及生理信号数据 130,但不以其为限。

[0049] 于一例子中,滤波器 526 为二阶的 Sallen-Key 主动式滤波器,其由一 Butterworth 高通滤波器以及一低通滤波器组成。于另一例子中,增益放大器 527 为可编程增益放大器,用以将生理信号 510 放大至与模拟数字转换器 528 的最大输入电压相匹配的值。

[0050] 请参照图 6。图 6 为本发明一实施例中,一种游戏控制器 620 的方块示意图。

[0051] 侦测模块 522a、仪表放大器 524a、滤波器 526a、增益放大器 527a、模拟数字转换器 528a 以及微控制器 530a 分别可为图 5 中所示的侦测模块 522、仪表放大器 524、滤波器 526、增益放大器 527、模拟数字转换器 528 以及微控制器 530,其功能与操作类似,故在此不再赘述。相较于图 5 中所示的游戏控制器 520,于本实施例中,游戏控制器 620 还包含涌电流保护电路 623。涌电流保护电路 623 电性耦接至侦测模块 522a,用以防止突波电流流经人体造成伤害。

[0052] 请参照图 7。图 7 为依据本发明一实施例绘示一种游戏互动方法的流程示意图。此游戏互动方法可应用于如图 1 所绘示的游戏互动系统 100 中,但不以其为限。为方便及清楚说明起见,下列游戏互动方法的叙述是配合图 1 所示的游戏互动系统 100 作说明。

[0053] 于步骤 702 中,利用至少一游戏控制器 120 侦测至少一使用者的至少一生理信号 110。

[0054] 于步骤 704 中,根据生理信号 110,产生以及输出至少一对应的生理信号数据 130。

[0055] 于步骤 706 中,利用游戏主机 140 接收并分析生理信号数据 130,以产生至少一对应的生理信号参数。

[0056] 于步骤 708 中,利用游戏主机 140 判断上述生理信号参数是否达到至少一设定值。

[0057] 于步骤 710 中,若上述判断结果为是,则利用游戏主机 140 执行至少一对应的指令。

[0058] 应了解到,在本实施方式中所提及的步骤,除特别叙明其顺序者外,均可依实际需要调整其前后顺序,甚至可同时或部分同时执行。

[0059] 综上所述,本发明通过将心电信号、体温、呼吸、二氧化碳浓度、汗水...等生理信号的量测系统整合至游戏控制器内,可根据使用者的生理状态执行对应的游戏功能。如此一

来,可让游戏变得更有趣且更有真实临场。另一方面,通过分析使用者的生理信号,判断使用者的生理状况是否处于疲劳状态,并于使用者处于疲劳状态时,发出警告信息或强制停止游戏。如此一来,可以防止使用者过度沉迷于游戏当中,避免可能对使用者的健康造成的损害。

[0060] 虽然本发明已以实施方式揭露如上,然其并非用以限定本发明,任何熟悉此技艺者,在不脱离本发明的精神和范围内,当可作各种的更动与润饰,因此本发明的保护范围当视所附的权利要求书所界定的范围为准。

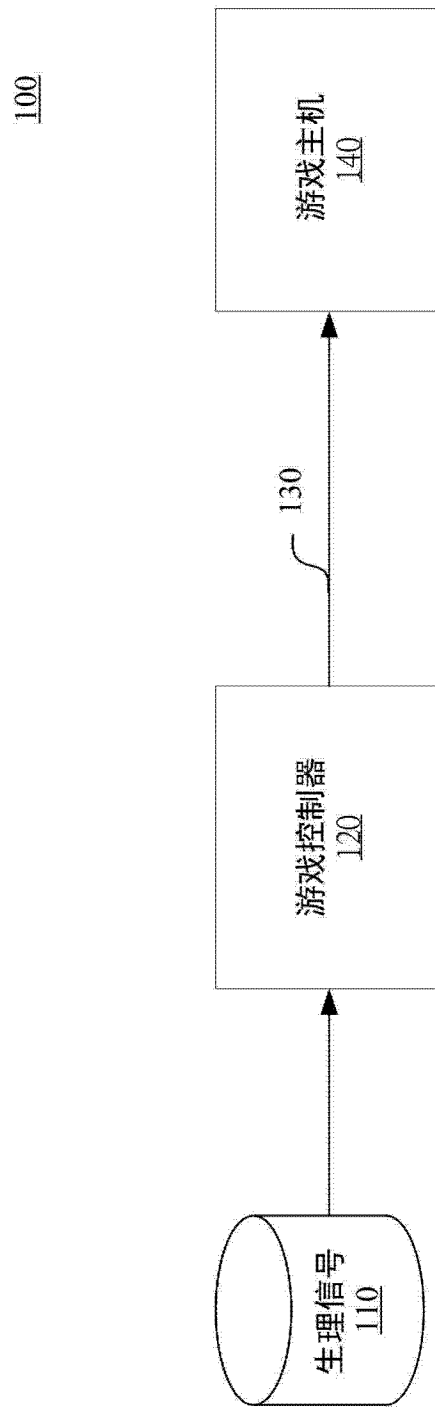


图 1

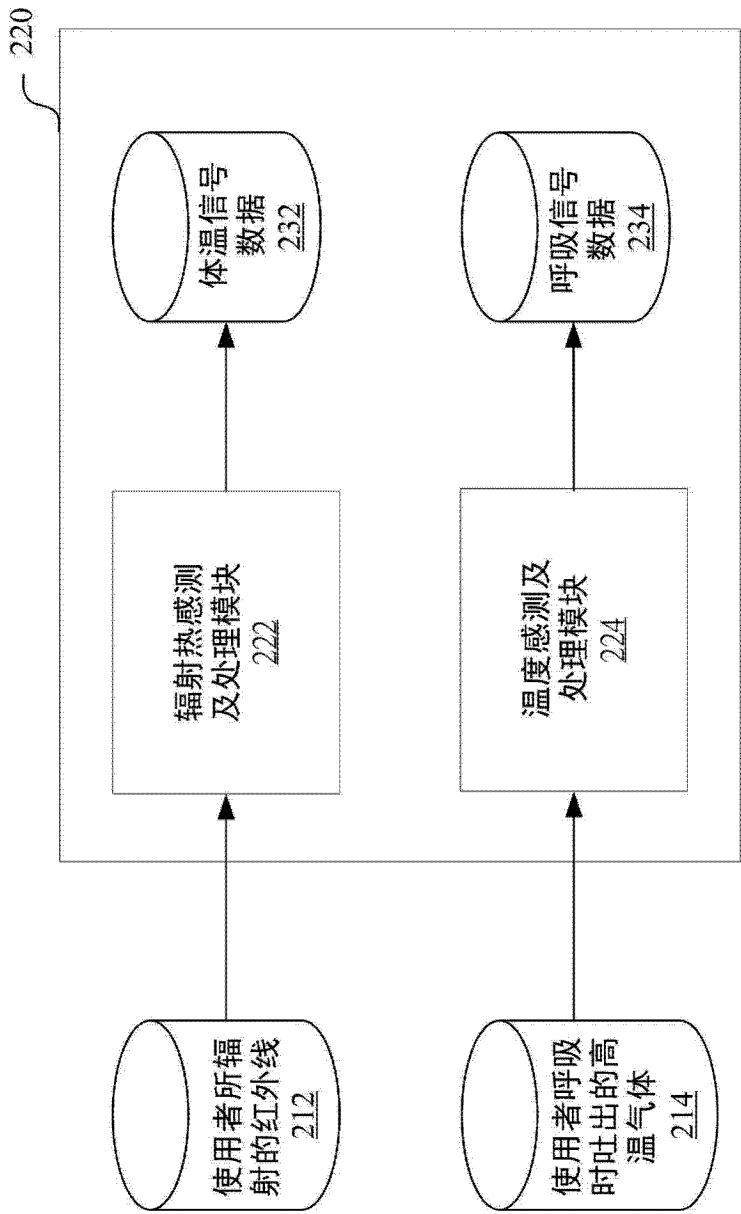


图 2

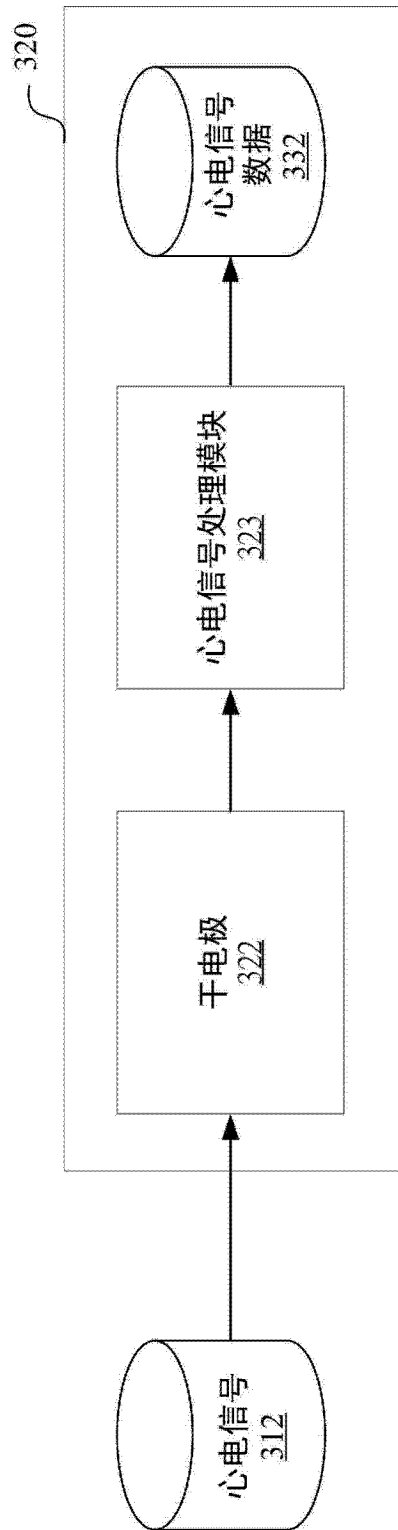


图 3

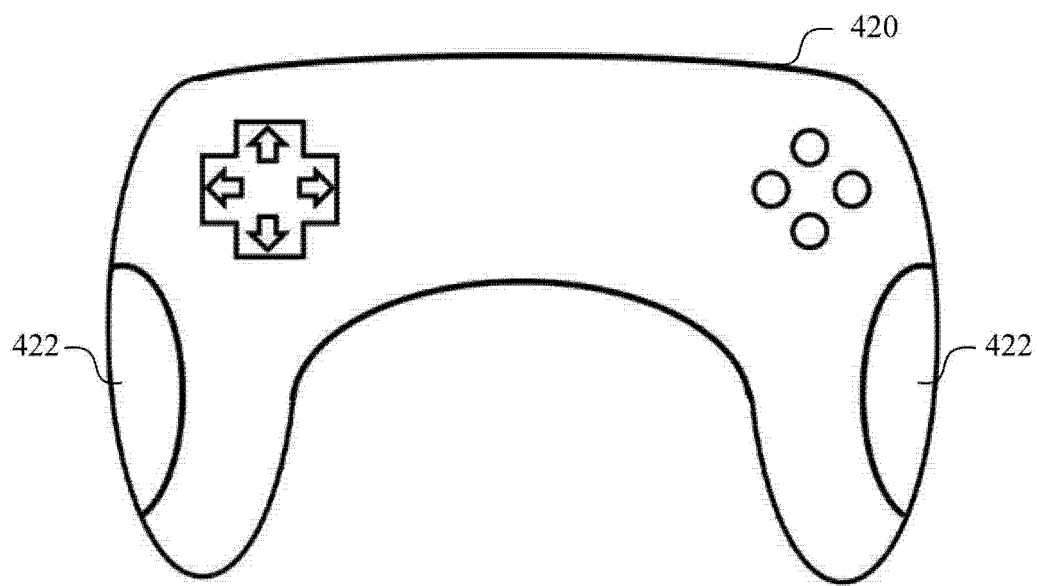


图 4

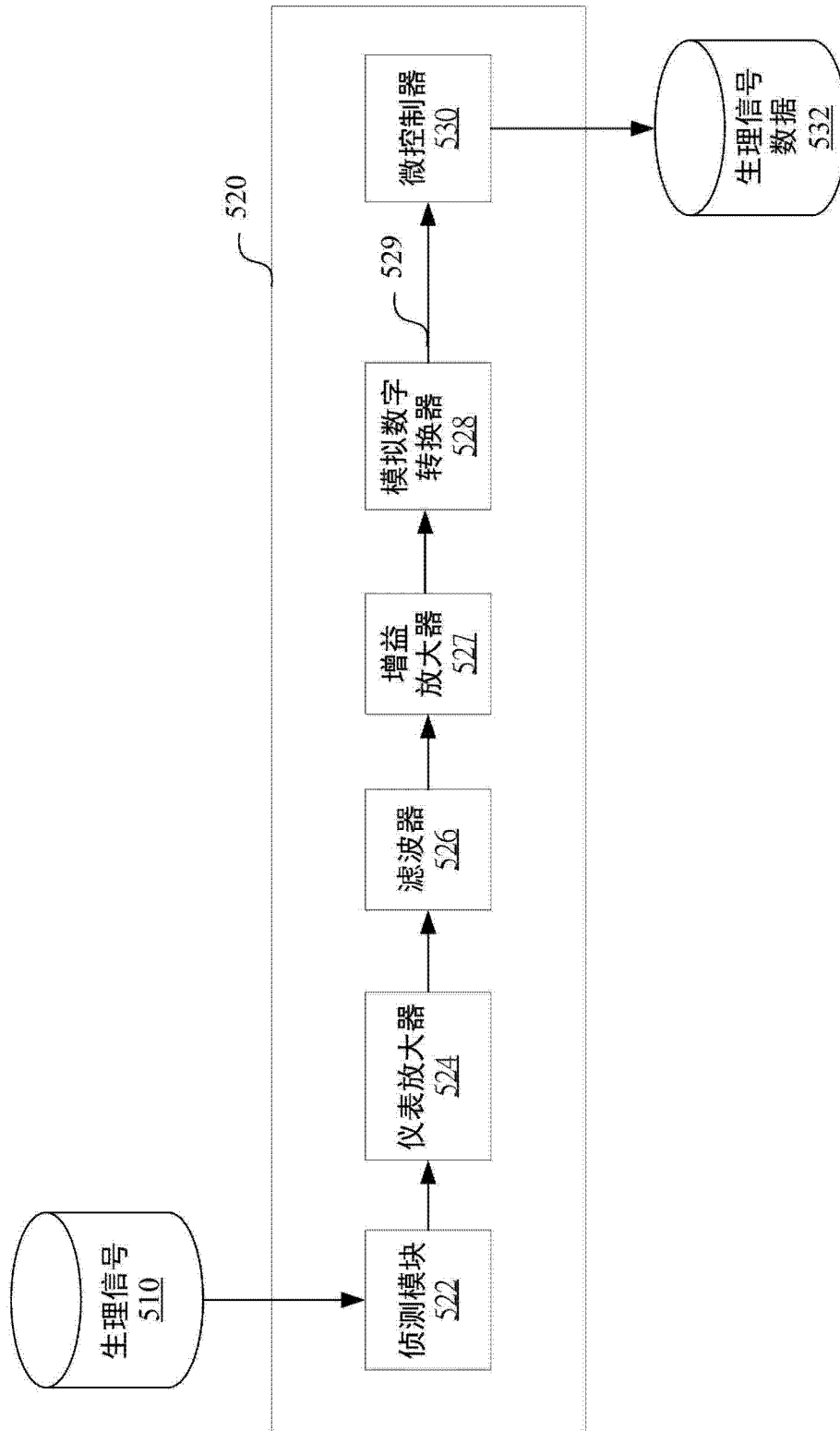


图 5

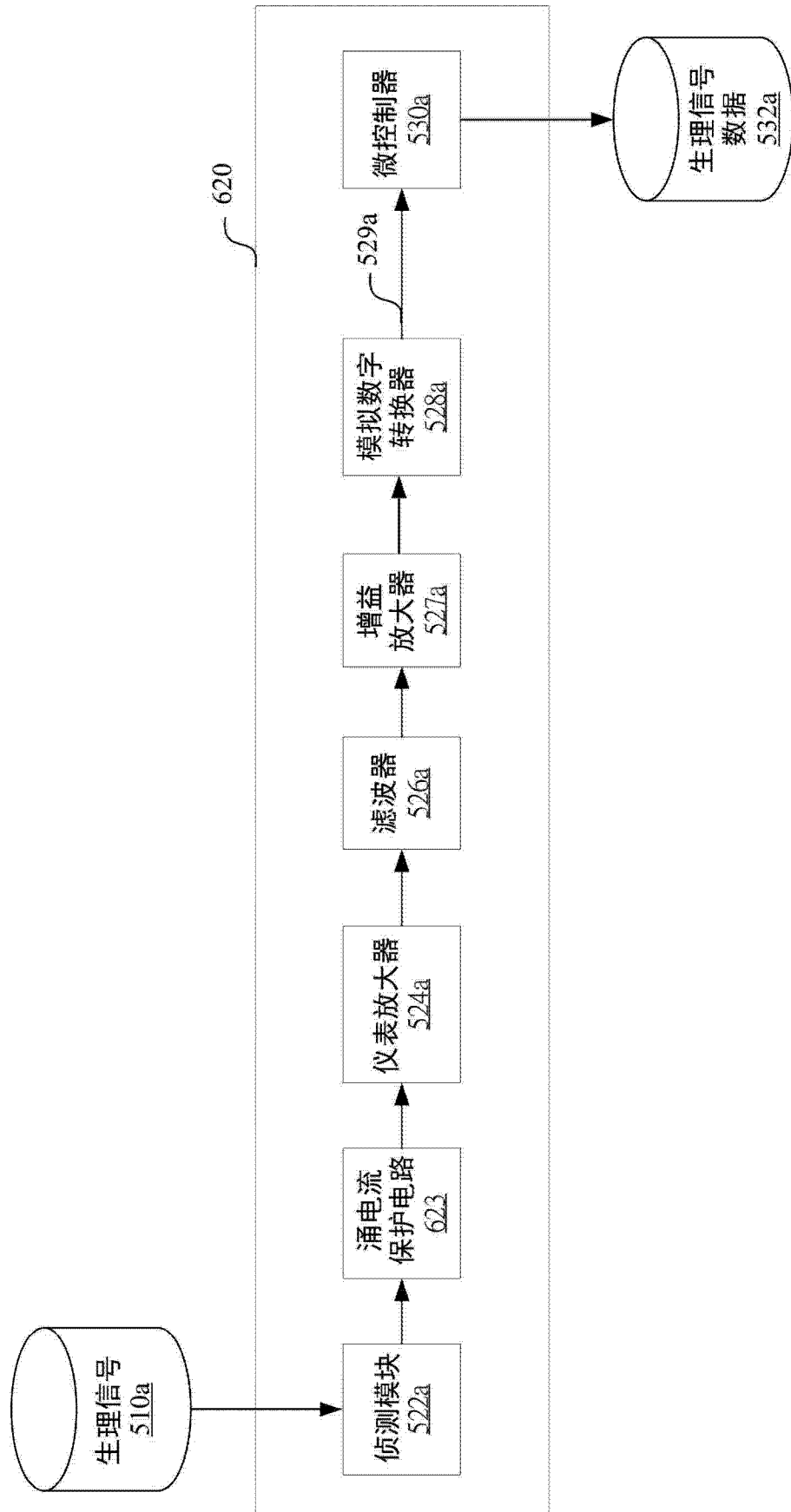


图 6

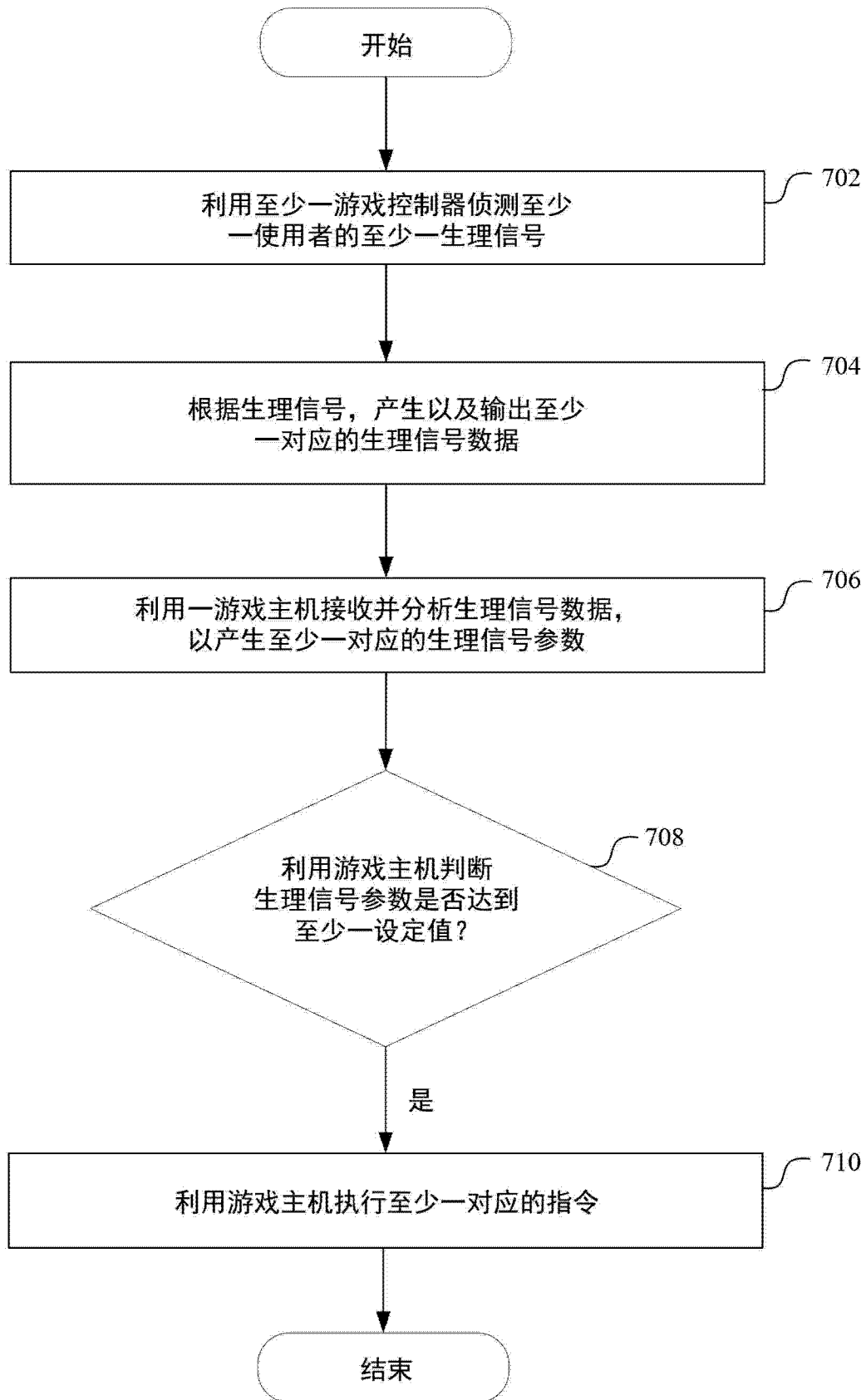


图 7

专利名称(译)	游戏互动系统与游戏互动方法		
公开(公告)号	CN104056451A	公开(公告)日	2014-09-24
申请号	CN201410206582.9	申请日	2014-05-16
[标]申请(专利权)人(译)	圆刚科技股份有限公司		
申请(专利权)人(译)	圆刚科技股份有限公司		
当前申请(专利权)人(译)	圆刚科技股份有限公司		
[标]发明人	叶健明 江建宗 陈博文 陈彦璋		
发明人	叶健明 江建宗 陈博文 陈彦璋		
IPC分类号	A63F13/212 A63F13/215 A61B5/0205 A61B5/0402 A61B5/01 A61B5/00 A61B5/16		
代理人(译)	徐金国		
外部链接	Espacenet SIPO		

摘要(译)

100

本发明揭露一种游戏互动系统与游戏互动方法。游戏互动系统包含至少一游戏控制器以及一游戏主机。游戏控制器用以侦测至少一使用者的至少一生理信号，并根据上述生理信号，产生以及输出至少一对应的生理信号数据。游戏主机用以接收并分析上述生理信号数据，以产生至少一对应的生理信号参数。游戏主机更用以判断上述生理信号参数是否达到至少一设定值。若判断结果为是，则游戏主机执行至少一对应的指令。

