

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：95143267

※ 申請日期：95.11.22

※IPC 分類：A63K3/06

一、發明名稱：(中文/英文)

可寄存獎項之博奕遊戲方法及其遊戲裝置

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博奕遊戲之遊戲方法及其遊戲裝置，特別是指一種可寄存獎項之博奕遊戲方法及其遊戲裝置。

【先前技術】

習知博奕遊戲的遊戲方式以下注、對獎、領獎之方式進行，較著名的博奕遊戲包括轉輪遊戲及棋類遊戲等。其中，博奕遊戲中的獎項多以單純的金額數量為主，中獎後經由統計獎金數量後即立刻給獎。

由於博奕遊戲的趣味性在於其不確定性較大，而玩家遊玩時皆抱持著達到目標的預期性心理，因此，遊戲過程令人感動緊張刺激。然而，上述博奕遊戲的給獎方式行之有年，對於現在各式各樣不同的遊戲類型而言，整體的刺激感相對而言比較薄弱。如上所述，為提昇該類型遊戲的遊戲性，因此，有必要在原先博奕遊戲的架構下，發展新的給獎機制。

【發明內容】

因此，本發明之目的，即在提供一種可以提高遊戲耐玩度及刺激性的可寄存獎項之博奕遊戲方法。

於是，本發明之可寄存獎項之博奕遊戲遊戲方法是包含下列步驟：首先，開始一遊戲，若一玩家於該遊戲中獲得一預設獎項，且該預設獎項為一寄存獎項，則將該寄存獎項顯著標示並繼續該遊戲。接著，若該玩家於該遊戲中

又獲得另一預設獎項，且該預設獎項符合一可對應地觸發已取得之寄存獎項的提領條件，則發放該寄存獎項並繼續該遊戲。

另外，本發明之另一目的，即在提供一種博可寄存獎項之博奕遊戲裝置。

於是，本發明之可寄存獎項之博奕遊戲裝置是包含：一輸入單元、一輸出單元、一暫存單元，及一執行單元。

該輸入單元用以供一玩家操作一遊戲。該輸出單元用以顯示該遊戲之畫面，並能顯示至少一寄存獎項。該暫存單元用以暫存該寄存獎項之紀錄。該執行單元電連接該輸入單元、該輸出單元及該暫存單元，並包括一程式碼，其中該程式碼包括下列執行步驟：首先，開始該遊戲，若該玩家於該遊戲中獲得一預設獎項，且該預設獎項為該寄存獎項，則將該寄存獎項顯著標示於該輸出單元並繼續該遊戲。接著，若該玩家於該遊戲中又獲得另一預設獎項，且該預設獎項符合一可對應地觸發已取得之寄存獎項的提領條件，則發放該寄存獎項並繼續該遊戲。

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，其可被載置於一具有一輸入單元、一輸出單元、一暫存單元及一執行單元之電子遊戲裝置上，該紀錄媒體中紀錄有一遊戲程式碼，該遊戲程式碼可接受該執行單元之控制，並將一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，開始該遊戲，若一玩家於該遊戲中獲得一預設獎項，且該預設獎項為一寄存獎項，則將該寄存獎項顯著標示於該輸出單元並繼續該遊戲。接著，若該玩家於該遊戲中又獲得另一預設獎項，且該預設獎項符合一可對應地觸發已取得之寄存獎項的提領條件，則發放該寄存獎項並繼續該遊戲。

本發明的功效在於利用將獎項先行寄存，於適當的時候釋放給玩家，使玩家的獲獎所得更為優渥，可以增加遊戲的耐玩性與刺激性。

【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 1、2，本發明可寄存獎項之博奕遊戲裝置之較佳實施例包含：一輸入單元 11、一輸出單元 12、一暫存單元 13，及一執行單元 14。

該輸入單元 11 用以供一玩家操作遊戲。

該輸出單元 12 用以顯示該遊戲之畫面，並能顯示至少一寄存獎項 21。在本較佳實施例中，該輸出單元 12 為一電腦螢幕，如圖 2 所示，該寄存獎項 21 出現在該電腦螢幕的右上角，以提醒該玩家目前擁有此一寄存獎項 21。若玩家在遊戲過程中陸續取得更多的寄存獎項，則依序排列於電腦螢幕的右側。

該暫存單元 13 用以暫存該寄存獎項之紀錄。

該執行單元 14 電連接該輸入單元 11、該輸出單元 12 及該暫存單元 13。該執行單元 14 包括一電腦可存取之紀錄媒體（係一記憶模組，圖未示），該紀錄媒體中預先載置一遊戲程式碼，其可依據該執行單元 14 執行該遊戲。

參閱圖 3，本發明可寄存獎項之博奕遊戲方法之較佳實施例包含下列步驟：

首先，如步驟 301 所示，開始一遊戲。

接著，如步驟 302 所示，在遊戲的過程中，玩家可能會獲得一預設獎項。

接著，如步驟 303 所示，若該玩家於該遊戲中所獲得之預設獎項為一寄存獎項，則如步驟 304 所示，將該寄存獎項顯著標示於該輸出單元 12 的右上角（如圖 2 之寄存獎項 21 所示），用以提醒玩家已獲得該寄存獎項，接著，如步驟 305 所示繼續該遊戲。反之，在步驟 303 中，若該玩家所獲得之預設獎項非該寄存獎項，則如步驟 305 所示繼續該遊戲。

當然，若玩家在遊戲的過程中想結束該遊戲，可以如步驟 306 所示結束該遊戲，否則就是繼續該遊戲直到如步驟 307 所示又獲得另一預設獎項。

接著，如步驟 307 所示，該玩家在該遊戲中又獲得另一預設獎項，此時必須如步驟 308 所示，檢查該預設獎項是否符合一已寄存獎項的提領條件，若符合該提領條件，則觸發對應之已獲得的寄存獎項，該執行單元 14 即如步驟 309 所示發放該寄存獎項，接著如步驟 305 所示繼續遊戲。

舉例來說，該玩家若先前取得一「免費遊戲 5 回」的寄存獎項 21，此時，該「免費遊戲 5 回」之寄存獎項 21 應持續顯示於該輸出單元 12 上，如圖 2 所示。接著，在遊戲中又獲得另一預設獎項「發放免費遊戲 5 回」（圖未示），該另一預設獎項即符合提領條件，其可觸發發放已獲得之寄存獎項「免費遊戲 5 回」21，所以，該執行單元 14 會自動觸發發放該寄存獎項「免費遊戲 5 回」21 給玩家。

相反的，若該玩家所取得之預設獎項未符合該提領條件以觸發對應之寄存獎項，則如步驟 303 檢查該預設獎項是否為另一寄存獎項。若是，則與已獲得之寄存獎項一起紀錄於該暫存單元 13 內，並顯示於該輸出單元 12 上，接著又回到上述之步驟，且以此類推。值得注意的是，該寄存獎項並非一直儲存於該暫存單元 13 中。為了增加遊戲的緊湊感，若該玩家未於一預定時間內取得可符合觸發已獲得之寄存獎項之提領條件的預設獎項，則該寄存獎項將被自動清除。此項設計可增加遊戲中因時間壓力下所造成的緊湊感和刺激感，是輔助該寄存獎項遊戲更具遊戲性的特別設計。

綜上所述，本發明之博奕遊戲之獎項寄存遊戲巧妙地應用非獎金屬性的獎項，並且不立即發給玩家，直到相對應之特殊條件發生時才發放，可以令傳統博奕遊戲的遊戲性和刺激感增加，吸引玩家消費此類型遊戲機台。

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 是一系統方塊圖，說明本發明之可寄存獎項之博弈遊戲裝置之較佳實施例；

圖 2 是一畫面示意圖，說明該較佳實施例中，一輸出單元顯著地標示一寄存獎項；及

圖 3 是一流程圖，說明該較佳實施例之遊戲流程。

【主要元件符號說明】

11……………輸入單元

12……………輸出單元

13……………暫存單元

14……………執行單元

21……………寄存獎項

301~309 步驟

五、中文發明摘要：

一種可寄存獎項之博奕遊戲方法及其遊戲裝置，該方法包含下列步驟：若一玩家於一遊戲中獲得一預設獎項，且該預設獎項為一寄存獎項，則將該寄存獎項顯著標示並繼續該遊戲。接著，若該玩家於該遊戲中又獲得另一預設獎項，且該預設獎項符合一可對應地觸發已取得之寄存獎項的提領條件，則發放該寄存獎項給該玩家。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種可寄存獎項之博奕遊戲方法，係在一博奕遊戲裝置上進行，使該博奕遊戲裝置進行下列步驟：
 - (a)若一玩家於一遊戲中獲得一預設獎項，且該預設獎項為一寄存獎項，則將該寄存獎項顯著標示並繼續該遊戲；及
 - (b)若該玩家於該遊戲中又獲得另一預設獎項，且該預設獎項符合一可對應地觸發已取得之寄存獎項的提領條件，則發放該寄存獎項給該玩家。
2. 依據申請專利範圍第 1 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲方法，其中在該(a)步驟中包括一子步驟，若該玩家所獲得之預設獎項不是該寄存獎項，則繼續該遊戲。
3. 依據申請專利範圍第 1 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲方法，在(b)步驟後，更包含一步驟(c)，若該預設獎項不符合該提領條件，則檢查是否為另一寄存獎項，若是，則與該(a)步驟中已獲得之寄存獎項一起紀錄。
4. 依據申請專利範圍第 1 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲方法，其中在該(a)步驟中，若該玩家在繼續該遊戲的過程中於一預定時間內未獲得該另一符合該可對應地觸發已獲得之寄存獎項之提領條件的預設獎項，則該已獲得之寄存獎項被清除。
5. 依據申請專利範圍第 1 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲方法，其中在該(b)步驟中，包括一子步驟，該玩家可選擇繼續或結束該遊戲。

6. 一種可寄存獎項之博奕遊戲裝置，包含：
 - 一輸入單元，用以供一玩家操作一遊戲；
 - 一輸出單元，用以顯示該遊戲之畫面，並能顯示至少一寄存獎項；
 - 一暫存單元，用以暫存該寄存獎項之紀錄；及
 - 一執行單元，電連接該輸入單元、該輸出單元及該暫存單元，並包括一程式碼，其中該程式碼包括下列執行步驟：
 - (a)若該玩家於該遊戲中獲得一預設獎項，且該預設獎項為該寄存獎項，則將該寄存獎項顯著標示於該輸出單元並繼續該遊戲；及
 - (b)若該玩家於該遊戲中又獲得另一預設獎項，且該預設獎項符合一可對應地觸發已取得之寄存獎項的提領條件，則發放該寄存獎項給該玩家。
7. 依據申請專利範圍第 6 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲裝置，其中在該(a)步驟中包括一子步驟，若該玩家所獲得之預設獎項不是該寄存獎項，則繼續該遊戲。
8. 依據申請專利範圍第 6 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲裝置，其中在(b)步驟後，該程式碼更包括一步驟(c)，若該預設獎項不符合該提領條件，則檢查是否為另一寄存獎項，若是，則與該(a)步驟中已獲得之寄存獎項一起紀錄。
9. 依據申請專利範圍第 6 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲裝置，其中在該(a)步驟中，若該玩家在繼續該遊戲的過

程中於一預定時間內未獲得該另一符合該可對應地觸發已獲得之寄存獎項之提領條件的預設獎項，則該已獲得之寄存獎項被清除。

10. 依據申請專利範圍第 6 項所述之可寄存獎項之博奕遊戲裝置，其中在該(b)步驟中，包括一子步驟，該玩家可選擇繼續或結束該遊戲。

11. 一種電腦可存取之紀錄媒體，其可被載置於一具有一輸入單元、一輸出單元、一暫存單元及一執行單元之博奕遊戲裝置上，該紀錄媒體中紀錄有一遊戲程式碼，該遊戲程式碼可接受該執行單元之控制，並將一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：

(a)若一玩家於該遊戲中獲得一預設獎項，且該預設獎項為一寄存獎項，則將該寄存獎項顯著標示於該輸出單元並繼續該遊戲；及

(b)若該玩家於該遊戲中又獲得另一預設獎項，且該預設獎項符合一可對應地觸發已取得之寄存獎項的提領條件，則發放該寄存獎項給該玩家。

12. 依據申請專利範圍第 11 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(a)步驟中包括一子步驟，若該玩家所獲得之預設獎項不是該寄存獎項，則繼續該遊戲。

13. 依據申請專利範圍第 11 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在(b)步驟後，該遊戲程式碼更包括一步驟(c)，若該預設獎項不符合該提領條件，則檢查是否為另一寄存

獎項，若是，則與該(a)步驟中已獲得之寄存獎項一起紀錄。

14. 依據申請專利範圍第 11 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(a)步驟中，若該玩家在繼續該遊戲的過程中於一預定時間內未獲得該另一符合該可對應地觸發已獲得之寄存獎項之提領條件的預設獎項，則該已獲得之寄存獎項被清除。
15. 依據申請專利範圍第 11 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(b)步驟中，包括一子步驟，該玩家可選擇繼續或結束該遊戲。

十一、圖式：

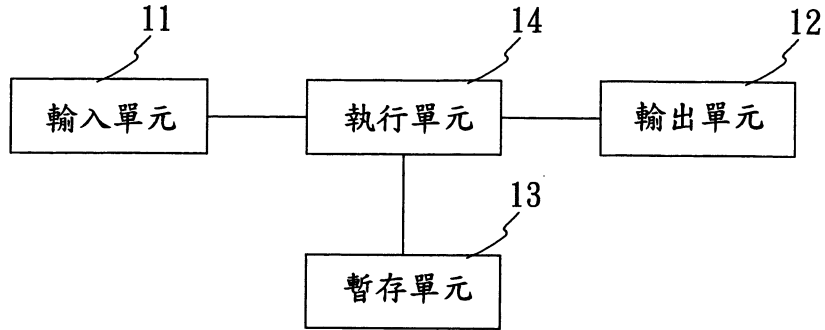


圖1

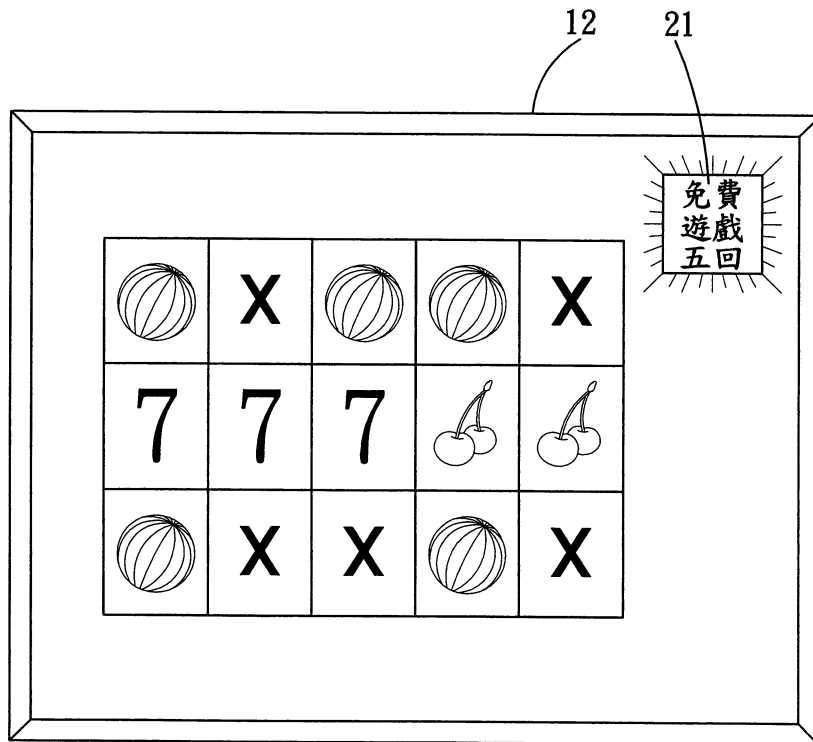


圖2

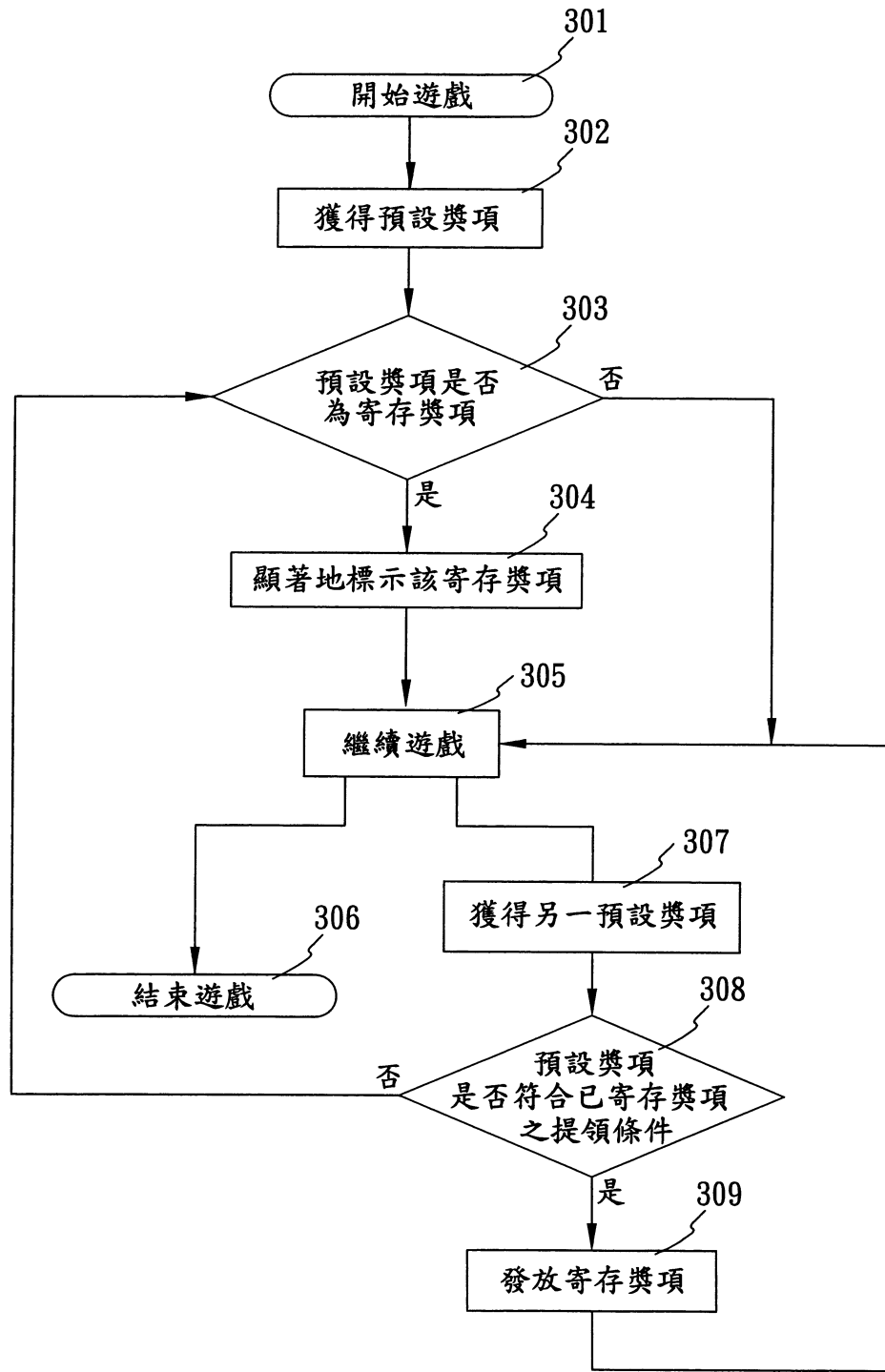


圖3

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：

301~309·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：