

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： 95108073

※ 申請日期： 95.7.10

※IPC 分類： G06F³/23 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

鍵盤 / Keyboard

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

許逢庭 / HSU FENG-TING

代表人：(中文/英文)

住居所或營業所地址：(中文/英文)

台北縣中和市橋和路 110 號 4 樓/4F., NO.110, CIAOHE RD.,
JHONGHE CITY, TAIPEI COUNTY 235, TAIWAN (R.O.C.)

國 籍：(中文/英文) 中華民國/TW

三、發明人：(共 1 人)

姓 名：(中文/英文)

許逢庭 /HSU FENG-TING

國 籍：(中文/英文) 中華民國/TW

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鍵盤，且特別是有關於一種可以將一序號訊號輸入至一辨識晶片的鍵盤。

【先前技術】

隨著電腦的普及以及網際網路的發達，電腦遊戲也從個人單機的版本快速地演變為可以多人從不同地方同時連線對戰的模式。

舉例而言，目前較受歡迎的電腦網路遊戲多是藉由一伺服器，讓多人可以同時連線的線上遊戲(Online Game)。這些線上遊戲是由遊戲公司提供故事大綱，並且讓使用者自由選擇想要扮演的角色並養成角色。之後，再透過打倒遊戲中的怪物、依照指示完成任務、與其他的遊戲使用者進行交易，或是進入商店購買而得到其他的人物角色、寵物、道具或裝備等寶物。這些寶物可以增進遊戲中角色的攻擊力或防禦力。一般而言，使用者往往耗費了極大的精神以及時間在打擊怪物或完成任務以獲取遊戲中的錢幣或是寶物。

然而，目前大部分的遊戲是設計成當角色在打擊怪物時，身上的錢幣或其他寶物會掉落於角色的周圍。因此，當使用者在打擊怪物時，其他的線上遊戲使用者可以不需要打擊怪物便輕易地盜取這些散落的錢幣及寶物，造成遊戲的不公平。

此外，當使用者希望透過遊戲公司取回被盜取的錢幣或寶物時，由於無法證明這些錢幣或寶物是被其他人盜取，因此遊戲公司也無法將這些錢幣或寶物歸原主，造成使用者的損失。因此，如何改善網路遊戲中寶物被盜取的情形，便成為目前亟欲改善的問題。

【發明內容】

本發明之目的是提供一種鍵盤，讓使用者可藉由此鍵盤將一序號訊號輸入至一模型的一辨識晶片中，以解決網路遊戲中寶物被盜取的問題。

為達上述或是其他目的，本發明提出一種適於將一序號訊號輸出至一模型之辨識晶片的鍵盤，其中所述之模型的形狀為一網路遊戲之人物角色、寵物、道具、錢幣或裝備。此鍵盤包括多個按鍵以及一訊號發射模組，其中訊號發射模組與按鍵電性相連，而按鍵適於受到按壓以使訊號發射模組產生序號訊號，且訊號發射模組會將序號訊號輸入至辨識晶片中。

在本發明之一實施例中，上述之訊號發射模組包括一控制電路以及一訊號發射晶片，其中控制電路位於按鍵下，且按鍵適於受到按壓而使控制電路產生序號訊號，而訊號發射晶片與控制電路電性相連。

在本發明之一實施例中，上述之按鍵包括文字鍵以及數字鍵。

在本發明之一實施例中，上述之按鍵更包括功能鍵。

在本發明之一實施例中，上述之訊號發射晶片包括射頻辨識(Radio Frequency Identification, RFID)晶片、藍芽(Bluetooth)晶片或無線網路(Wireless)晶片。

在本發明之一實施例中，上述之辨識晶片包括射頻辨識晶片、藍芽晶片或無線網路晶片。

在本發明之一實施例中，上述之訊號發射模組是藉由一無線傳輸方式以將序號訊號輸入至辨識晶片中。

在本發明之一實施例中，上述之訊號發射模組是藉由一傳輸線以將序號訊號輸入至辨識晶片中。

本發明之鍵盤將序號訊號輸入至模型的辨識晶片中，使此具有辨識晶片的模型會與網路遊戲中的人物角色、寵物、道具、錢幣或裝備等寶物具有相同的序號。

為讓本發明之上述和其他目的、特徵和優點能更明顯易懂，下文特舉一實施例，並配合所附圖式，作詳細說明如下。

【實施方式】

圖 1 為本發明之一種鍵盤與模型的示意圖。請參考圖 1，本發明之鍵盤 200 是因應網路線上遊戲而設計，其除了適於讓使用者透過網路連線將一序號輸入至遊戲伺服器中，以使使用者在遊戲中獲得寶物之外，鍵盤 200 還會輸出一序號訊號至一模型 100 之辨識晶片 120 中，讓模型 100 具有與此寶物序號。在本實施例中，序號可以是單純的文字或數字，或是文字及數字的組合。此外，上述之模型 100

之本體 110 的形狀是對應於此網路遊戲之人物角色、寵物、道具、錢幣或裝備而設計，而裝設在模型 100 之本體 110 的辨識晶片 120 可以是射頻辨識晶片、藍芽晶片、無線網路晶片或其他可接收此序號訊號的晶片。

承上述，鍵盤 200 包括多個按鍵 210 以及一訊號發射模組 220，其中訊號發射模組 220 與按鍵 210 電性相連，而按鍵 210 適於受到按壓以使訊號發射模組 220 產生序號訊號，且訊號發射模組 220 會將序號訊號輸入至辨識晶片 120 中。在本實施例中，按鍵 210 可以是由文字鍵及數字鍵所組成，當然，按鍵 210 更可以包括功能鍵。

詳細地來說，本實施例之訊號發射模組 220 包括一控制電路 222 以及一訊號發射晶片 224，其中控制電路 222 位於按鍵 210 下，且按鍵 210 受到按壓後會使控制電路 222 產生序號訊號。訊號發射晶片 224 與控制電路 222 電性相連，且訊號發射晶片 224 適於將序號訊號輸出至模型 100 的辨識晶片 120 中。在本實施例中，訊號發射晶片 224 包括射頻辨識晶片、藍芽晶片或無線網路晶片。

請繼續參考圖 1，當使用者按壓鍵盤 200 輸入一序號時，鍵盤 200 會透過網路將使用者輸入的序號傳送至遊戲的伺服器中，讓使用者獲得遊戲中的寶物。當使用者按壓鍵盤 200 的同時，控制電路會產生 222 序號訊號，且序號訊號會藉由訊號發射晶片 224 被發射於鍵盤 200 之外，並由模型 100 的辨識晶片 120 接收，因此模型 100 便具有可供身份辨識的序號。值得注意的是，本實施例之訊號發射

模組 220 是利用一無線傳輸的方式以將序號訊號輸入至辨識晶片 120 中。但是在其他未繪示的實施例中，訊號發射模組 220 也可以是藉由一傳輸線以將序號訊號輸入至辨識晶片 120 中。

綜上所述，本發明之鍵盤因具有訊號發射模組，因此使用者可以藉由按壓按鍵以讓訊號發射模組的控制電路產生序號訊號，且序號訊號會經由訊號發射模組的訊號發射晶片會將此序號訊號輸入至模型的辨識晶片，以使模型具有辨識身份的序號。因此，當使用者在網路遊戲中的寶物被盜取時，使用者所持有的模型與寶物具有相同序號，而模型便能做為使用者持有的證據，使用者便能向遊戲公司申訴並取回寶物，以解決網路遊戲中寶物被盜取的問題。

雖然本發明已以一實施例揭露如上，然其並非用以限定本發明，任何熟習此技藝者，在不脫離本發明之精神和範圍內，當可作些許之更動與潤飾，因此本發明之保護範圍當視後附之申請專利範圍所界定者為準。

【圖式簡單說明】

圖 1 為本發明之一種鍵盤與模型的示意圖。

【主要元件符號說明】

100：模型

110：本體

120：辨識晶片

- 200：鍵盤
- 210：按鍵
- 220：訊號發射模組
- 222：控制電路
- 224：訊號發射晶片

五、中文發明摘要：

一種鍵盤，適於將一序號訊號輸出至一模型之辨識晶片，其中上述之模型的形狀為一網路遊戲之人物角色、寵物、道具、錢幣或裝備。此鍵盤包括多個按鍵以及一訊號發射模組，其中訊號發射模組與按鍵電性相連，而按鍵適於受到按壓以使訊號發射模組產生序號訊號，且訊號發射模組會將序號訊號輸入至辨識晶片中。

六、英文發明摘要：

A keyboard for outputting a serial number signal to an identifiable chip of a model is provided, wherein the shape of the model is corresponding to one of the character roles, pets, stage properties, pieces, or equipments for the character roles in an online game. The keyboard includes many buttons and a signal emitting module. The signal emitting module is electrically connected to the buttons. The buttons are suitable for being pressed to make the signal emitting module generate the serial number signal, and then the signal emitting module will output the serial number signal to the identifiable chip.

8.如申請專利範圍第 1 項所述之鍵盤，其中該訊號發射模組是藉由一傳輸線以將該序號訊號輸入至該辨識晶片
中。

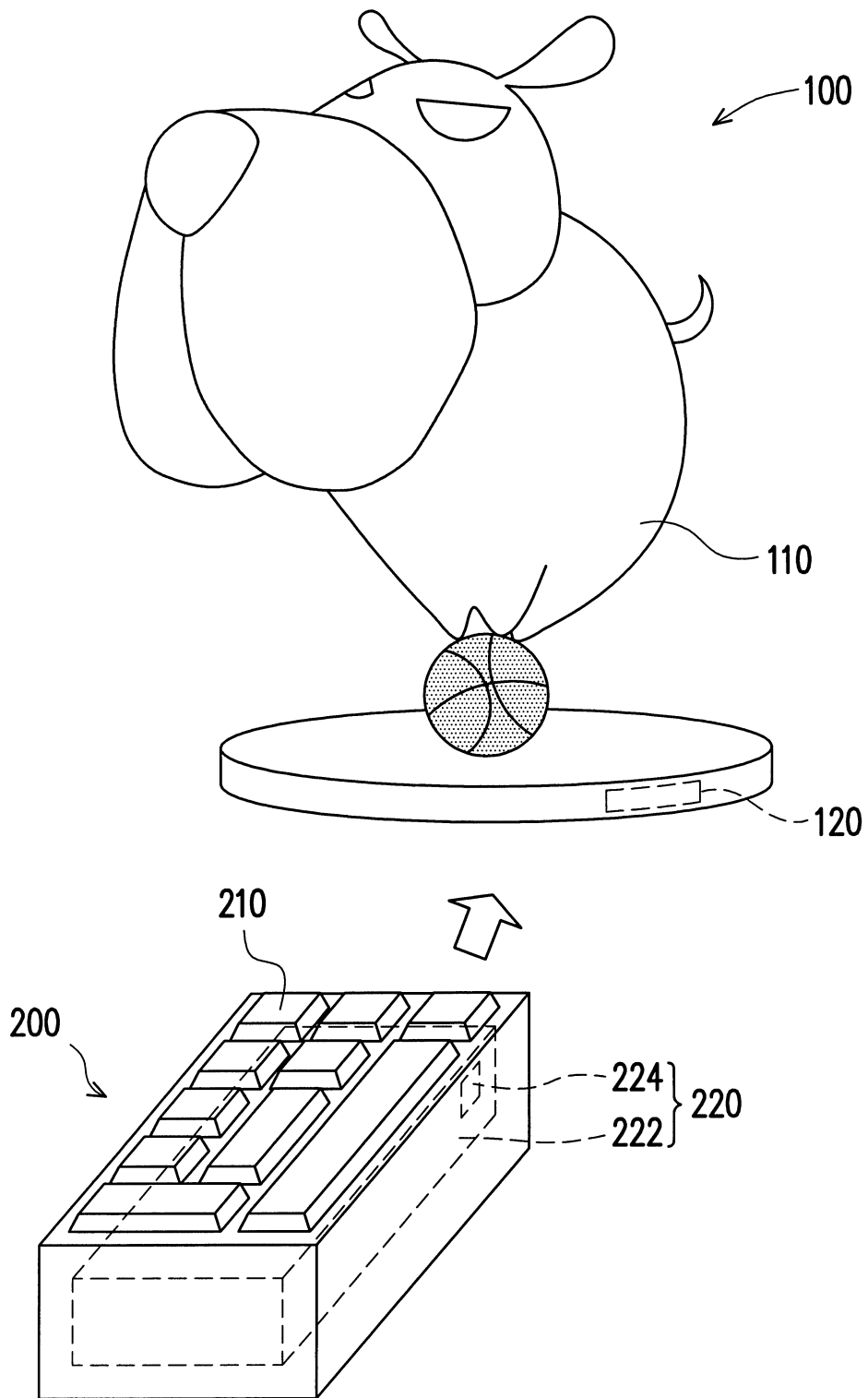


圖 1

七、指定代表圖：

(一) 本案之指定代表圖：圖 1

(二) 本代表圖之元件符號簡單說明：

100：模型

110：本體

120：辨識晶片

200：鍵盤

210：按鍵

220：訊號發射模組

222：控制電路

224：訊號發射晶片

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

無

十、申請專利範圍：

1. 一種鍵盤，適於輸出一序號訊號至一模型之辨識晶片，其中該模型之形狀為一網路遊戲之人物角色、寵物、道具、錢幣或裝備，該鍵盤包括：

多個按鍵；以及

一訊號發射模組，與該些按鍵電性相連，其中該些按鍵適於受到按壓以使該訊號發射模組產生該序號訊號，且該訊號發射模組並將該序號訊號輸入至該辨識晶片中。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述之鍵盤，其中該訊號發射模組包括一控制電路以及一訊號發射晶片，其中該控制電路位於該些按鍵下，且該些按鍵適於受到按壓而使該控制電路產生該序號訊號，而該訊號發射晶片與該控制電路電性相連。

3. 如申請專利範圍第 1 項所述之鍵盤，其中該些按鍵包括文字鍵以及數字鍵。

4. 如申請專利範圍第 3 項所述之鍵盤，其中該些按鍵更包括功能鍵。

5. 如申請專利範圍第 2 項所述之鍵盤，其中該訊號發射晶片包括射頻辨識晶片、藍芽晶片或無線網路晶片。

6. 如申請專利範圍第 5 項所述之鍵盤，其中該辨識晶片包括射頻辨識晶片、藍芽晶片或無線網路晶片。

7. 如申請專利範圍第 6 項所述之鍵盤，其中該訊號發射模組是藉由一無線傳輸方式以將該序號訊號輸入至該辨識晶片中。