

發明專利說明書

公告本

(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：94127054

※申請日期：94.8.9

※IPC 分類：

G07F17/32

一、發明名稱：(中文/英文)

卡片販賣裝置

CARD SELLING APPARATUS

二、申請人：(共 2 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

1. 日商萬代股份有限公司

BANDAI CO., LTD.

2. 日商萬普股份有限公司

BANPRESTO CO., LTD.

代表人：(中文/英文)

1. 高須 武男

TAKASU, TAKEO

2. 仲田 隆司

NAKADA, TAKASHI

住居所或營業所地址：(中文/英文)

1. 日本國東京都台東區駒形1丁目4番8號

4-8, KOMAGATA 1-CHOME, TAITO-KU, TOKYO, JAPAN

2. 日本國東京都台東區駒形2丁目5番4號

5-4, KOMAGATA 2-CHOME, TAITO-KU, TOKYO, 111-8581, JAPAN

國籍：(中文/英文)

1. 日本 JAPAN

2. 日本 JAPAN

三、發明人：(共 2 人)

姓 名：(中文/英文)

1. 峠 義孝

TAO, YOSHITAKA

2. 柳下 邦久

YAGISHITA, KUNIHISA

國 籍：(中文/英文)

1. 日本 JAPAN

2. 日本 JAPAN

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：

1. 日本；2004年08月20日；特願2004-241138

2.

無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

1.

2.

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】

本發明係關於一種用於一遊戲裝置中用來販賣卡片之卡片販賣裝置。

【先前技術】

迄今為止已提出一種條形碼卡片遊戲裝置(日本專利第3151978號)。該裝置具有一卡片分配器件。該器件在當硬幣偵測構件感測到一硬幣時，或當遊戲局面轉變為對玩家有利時便分配預定數量之卡片。具體而言，當玩家贏時便分配兩張卡片。當玩家輸時則不分配卡片。另外，無論何時投入一硬幣，皆分配一張卡片。

然而，在習知技術中，儲存在條形碼中之資料用於遊戲，但並不控制所分配之卡片類型。

另外，根據習知技術之卡片販賣裝置僅配備一個卡片分配器件。因此卡片販賣裝置中不可能容置大量卡片。此意謂該卡片必須頻繁地被裝載至此器件，從而導致沉重的維護負擔。

本申請案提出一種配備有複數個卡片分配器件(卡片分配器)及一卡片販賣裝置之遊戲裝置。此舉顯著增加了一遊戲裝置或其類似裝置可容置之卡片數量。

複數個卡片分配器之提供擴展了該卡片販賣裝置的應用。舉例而言，藉由設定用於分配來自該卡片分配器之卡片的適當條件，可使得卡片販賣裝置不僅能夠販賣卡片而且能夠愉悅玩家。

以此方式，習知技術簡單地允許玩家使用卡片來玩遊戲而並不注意卡片本身的收藏價值。舉例而言，若所使用卡片類型之數量增加，且根據卡片類型控制所分發之卡片數量，則將基於所分發之卡片數量而產生收藏價值。具體而言，分發量較少的卡片被視為稀有的並具有高收藏價值。另一方面，可藉由增加分配某個類型卡片之概率來實現增加分發該卡片的數量之目的。然而，對於具有高分配概率的卡片而言，庫存在卡片販賣裝置中之卡片很快用完。因此，理想的是，具有高分配概率之卡片可比那些具有低分配概率之卡片更容易地再填充入卡片販賣裝置中。

因此，藉由為一卡片設定複數個價值等級，其不僅可能將該卡片用於遊戲而且可能產生卡片收藏價值。

另一方面，該卡片可以相同的概率分配給所有使用者。然而，藉由優厚地對待投資大量金錢的玩家可增加忠實玩家的數量。此更具經濟效益。因此，理想的是，卡片分配條件取決於玩家之投資額而更為寬厚。

由於用於商業用途之諸如卡片販賣裝置的遊戲機器被設置於全國各地，因而玩家可利用設置在不同地點之複數個卡片販賣裝置。在此情況下，若每一玩家的投資金額針對每一卡片販賣裝置合計，則玩家之投資可能被散佈開。結果，玩家可能無法根據投資而充分地享受豐厚待遇。因此，更佳地是，基於玩家散佈在該裝置上之投資總金額而良好地處理玩家之分配條件。

重要地是分配條件取決於玩家之投資金額而更為寬厚。

然而，若根據玩家對遊戲之創意及想法來豐厚地對待玩家，則遊戲將更為有趣。舉例而言，若分配條件依據大量卡片類型組合之不同而不同，則玩家將有興趣尋找最優組合。然而，在習知技術中，對所分配卡片數量的控制僅取決於玩家是贏亦或輸。因此，不同類型卡片之分配不可能取決於玩家是贏亦或輸或取決於遊戲裝置所使用之卡片組合。因此限制了可能產生的樂趣。

對於一含有一卡片販賣裝置之遊戲裝置而言，卡片可在一遊戲開始或結束時加以分配。然而，某些玩家並非對玩遊戲感興趣而是熱衷於收藏卡片。在此情況下，玩家(卡片收藏者)無法在遊戲結束前買到下一張卡片且可能感到失望。另外，就商業而論，可能無法充分改良該裝置之周轉率。因此，理想的是，玩家無需終止遊戲即可買到下一張卡片。

【發明內容】

本發明之一目的在於解決此等及其他問題。本發明之其他目的將藉由閱讀整個說明書而得以理解。

為達成此目的，本發明提供一種販賣一卡片之卡片販賣裝置，該卡片包含上面記錄有一遊戲之資料的記錄媒體。該裝置包括：複數個卡片分配器，其將複數張卡片儲藏於其中且響應一分配信號而將卡片自其中加以分配；及一控制單元，其根據預定之分配條件選擇用來分配一卡片之該等複數個卡片分配器中之一者，該控制單元將該分配信號傳輸至該選定之卡片分配器。

卡片數量)而更為寬厚時，投入了相對大量金額之玩家可以享受豐厚待遇。藉由允許複數個卡片販賣裝置共享有關每位玩家所購得卡片數量之資訊，可能適當地豐厚對待每位玩家。

而且，藉由在該裝置中安裝一販賣卡片模式及一遊戲模式，可能適當地將卡片販賣給熱衷於收藏卡片之玩家。如此亦可改良卡片販賣裝置之周轉率。

本發明之其他特徵及優點將自結合有隨附圖式之以下描述中變得顯而易見，其中貫穿該等隨附圖式，相同參考符號代表相同或相似部件。

【實施方式】

現將根據隨附圖式詳細描述本發明的較佳實施例。

下文將展示本發明之一實施例，其適用於理解本發明之上等、中等及次等概念。申請專利範圍並未陳述下文之實施例中所包括的所有概念。然而，此並不意謂有意將某些概念排除在本發明的範疇之外。應瞭解，由於該等實施例等同於本發明，因而並非所有該等概念皆陳述於申請專利範圍中。

圖1及圖2為展示根據本實施例之一裝置的外觀的透視圖。圖3為根據本實施例之該裝置的正視圖。圖4為根據本實施例之該裝置的俯視圖。圖5為根據本實施例之該裝置的右視圖。

一外殼100包括一上面板101、一傾斜面板102、一後面板103、一右側面板104及一左側面板105。一顯示單元110

設置於該上面板101上。該顯示單元110包括一標語顯示面板111及一卡片顯示單元112。該卡片顯示單元112可藉由將一鑰匙插入鎖芯113並將其旋轉而被鎖住。

該顯示面板120提供於該外殼100之正面。一第一維修門130提供於該顯示面板120的下方。一資訊讀取單元131提供於該第一維修門130之中心部位，以自一附著至一卡片上之儲存媒體讀取資訊。一投幣口132提供於該資訊讀取單元131之右側。一鎖芯133及一操作面板135提供於該投幣口132之右下方；該鎖芯133用以鎖住第一維修門130且操作按鈕排列在操作面板135上。直至操作面板135之中心部分的高度理想地為約700 mm至約900 mm。使用此等高度值之原因在於此裝置的大多數玩家皆為十多歲。

一第二維修門140提供於第一維修門130之下方。該第二維修門進一步具有一卡片輸出口141、一退幣口142及一用以鎖住第二維修門140之鎖芯143。另外，四個腳輪150提供於外殼100之一底部面板上。

外殼100背面的上部由傾斜面板102組成以免由所釋放之熱量致使內部溫度升高。即，當根據本實施例之遊戲裝置或卡片販賣裝置置於商店中時，考慮至空間利用效率，其被理想地設置於儘量靠近商店之牆面。然而，若在牆面與外殼100之間不存在足夠的空間，則熱量無法釋放。因此，於外殼100之上部提供傾斜面板102以設定一距離牆壁之充分距離。另外，形成放熱口161以改良熱釋放效率。

把手160形成於傾斜面板102之相對側邊上以用於防盜。

具體而言，在此實例中，該把手成型為類似半圓形形狀，以使得用於防盜之纜線等可易於鎖在把手上。在習知遊戲裝置或其類似裝置中，於裝置之側面上形成凹陷部以使得把手可形成於該凹陷部中。因此，必須單獨提供一用於防盜的閉鎖單元。另外，在側面中之凹陷部可能妨礙裝置內部的某些組件。在本實施例中，把手160提供於傾斜面板102上。此有利地在裝置內部提供一足夠的空間且允許省略一用於防盜之單獨閉鎖單元。

每一把手160均理想地經設置以使得其中心部分位於距地面約800 mm至約1,500 mm之高度處。此係因為當把手位於玩家之腰部附近與玩家之肩膀附近之間的一高度處時，具有該把手之裝置可容易地被推動。根據教育部、文化部、體育部、科學技術部於2002年進行的調查，日本男士(17歲)之平均身高為1,700 mm。因此，腰部之平均高度約為800 mm且肩膀之平均高度約為1,500 mm。把手160更佳地位於1,000 mm至1,300 mm的高度處以允許一裝置安裝者容易地以他或她的手將力施加至把手上而無需置身於一不自然之位置。

以上數值藉由使用日本男子之平均身高作為模型而得以判定。因此，若根據本發明之裝置用於不同國家，則把手160的安裝位置可根據所在國家之平均身高進行調整。

圖6為根據本實施例之該裝置的剖視圖。更確切而言，此圖形展示該裝置沿線A-A的橫截面，其中線A-A為圖3中所展示之正視圖的中心線。該裝置含有(例如)一顯示一遊

戲螢幕之顯示器件601、一販賣卡片螢幕及其類似物、一為遊戲輸出聲音效果之揚聲器602、一使得顯示單元112能夠被打開且關閉之鉸鏈603及一可照亮顯示單元112之照明器件604，諸如螢光管。顯示器件601之顯示螢幕提供於與顯示面板120相對之處。顯示器件601之螢幕尺寸理想地為14或15吋，但不必要僅限於此。

另外，在顯示器件601下方，複數個卡片分配器610被安裝於一較低的隔板612上。一卡片坡道611為一導引通道，由該等複數個卡片分配器610所分配之卡片藉由該卡片坡道而被導引至輸出口141。一非接觸性條形碼掃描儀620安裝於資訊讀取單元131上，以自一置於讀卡台621上之卡片讀取一條形碼。雖然可採用一習知接觸性條形碼，但非接觸性條形碼掃描儀620甚至對於彼等對收藏卡片感興趣的玩家而言係便利的，原因在於其可抑制卡片磨損。

一e掃描器件630可提供於讀取單元131下面。該e掃描係一項藉由使用一照相機以讀取印刷於一卡片或其類似物上之碳墨從而獲得資訊的技術。e掃描儀使用人類看不到的特殊墨水且因此與使用黑墨水印刷之習知條形碼相比，可改良卡片外觀。另外，若使用此墨水將一條形碼印刷於一卡片上且使用e掃描器件630對其進行讀取，則該條形碼可在該卡片置於水平方向之任何角度上時有利地經讀取。此外，e掃描器件630可偵測該卡片所在之角度或方向。舉例而言，下文所描述之處理為可能的。若卡片以其長邊在一相對於e掃描器件630之垂直方向上延伸的方式放置，則此

視為一攻擊指令。若卡片以其長邊在一相對於e掃描器件630之水平方向上延伸的方式放置，則此視為一防禦指令。

一硬幣儲藏單元640提供於該較低的隔板612下方，以儲藏藉由投幣口132投入之硬幣。一控制電路板650安裝於外殼100內部之最低位置處，以整體地控制整個裝置。

圖7為展示根據本實施例之該第一維修門130被打開的透視圖。第一維修門130由右側及左側鉸鏈701支撐，以使得其可被打開且關閉。硬幣導引通道702為如此一元件，藉由投幣口132投入之硬幣穿過該硬幣導引通道702經導引至硬幣感測單元901。

圖8為展示根據本實施例之該第二維修門140被開啟的正視圖。圖9為展示根據本實施例之該第二維修門140被開啟的透視圖。該硬幣感測單元901及該卡片輸出口141提供於第二維修門140的背面。

硬幣儲藏單元640具有一僅可朝著外殼之正面拉開的抽屜803。儲藏單元入口(housing port)801提供於硬幣儲藏單元640之頂部以接收穿過硬幣導引通道702落入的硬幣。在鎖芯802開啟之前，抽屜803無法被拉開。

圖10A為根據本實施例之該卡片坡道的俯視圖。圖10B為根據本實施例之該卡片坡道的俯視圖。圖11L為根據本實施例之該卡片坡道的左視圖。圖11R為根據本實施例之該卡片坡道的右視圖。在此等圖式中，參考數字1001表示一較低之開口。參考數字1002表示一後部牆壁。參考數字

1003表示一前部牆壁。該後部為一朝向卡片分配器610之方向，而該前部為一朝向第二維修門140之方向。參考數字1004表示一左側壁。參考數字1005表示一右側壁。

卡片坡道611被定位以使得其可接收由複數個卡片分配器610所分配之卡片。自該前表面看去，卡片坡道611大體為六邊形。較低開口1001具有一比上部開口910較小之開口橫截面(藉由沿水平方向切割該較低開口而獲得)且因此大體呈錐形。卡片坡道611在相對側邊上具有斜坡部分804；每一斜坡部分之開口橫截面的一部分自頂部至底部逐漸變小。卡片坡道611允許由卡片分配器所分配的卡片經導引至輸出口141。

卡片防黏元件805沿斜坡部分804提供於卡片坡道611中以防止卡片由於冷凝等原因而黏住。在所說明之實例中，每一卡片防黏元件805成型為類似一桿狀之形狀。防黏元件805的一端藉由焊接而附著至卡片坡道的左側壁1004或右側壁1005上。冷凝尤其傾向於在卡片坡道611由金屬製成時發生。冷凝之另一原因在於根據本實施例的裝置通常設置於戶外或甚至室內的暴露於外界空氣的地方。

卡片防黏元件805放置於距離斜坡部分804表面某段距離的地方。此距離取決於卡片之短邊長度及斜坡部分804之短邊長度 d 。此距離使得卡片不致滑落於斜坡部分804之表面與卡片防黏元件805之間。舉例而言，假定卡片防黏元件805沿如圖10及圖11中所示之卡片坡道611的中心線放置。另外，令 d 為斜坡部分804之每一短邊的長度。令 b 表

示卡片每一短邊之長度。隨後，基於勾股定理，自斜坡部分804至防黏元件805之最短距離 c 應滿足的條件為 $0 < c < (b^2 - 0.25d^2)^{0.5}$ 。更佳地為約 $0.3b < c < 約0.7b$ 。在此條件下，即使卡片的一長邊緊靠斜坡部分804與前側壁1003之間的接合處，卡片之一部分仍被捕獲於防黏部件805上。

在所說明之實例中，防黏元件805提供於右側與左側兩者。然而，若斜坡部分具有一至少 45° 之傾角，則可省略防黏元件805。若(例如)右側斜坡部分804傾斜 50° 角且左側斜坡部分傾斜 35° 角，則可僅於左側提供防黏元件805。

一不同於冷凝之因素可將卡片黏在卡片坡道611內部。若(例如)卡片坡道611之厚度 d (圖10A)比卡片的長邊較短，則可能發生黏著。具體而言，若卡片坡道611中開口之短邊方向與卡片分配器610的分配方向一致(如圖式中所示)，則可能發生黏著。黏著發生情況如下所述。若卡片之一短邊緊靠斜坡部分804之一端(例如，由斜坡部分804與前側壁1003所形成的一角落)，卡片之另一短邊緊靠相對的側壁(後側壁1004)，則而後卡片與側壁之間的摩擦力阻礙卡片下落。

因此，提供防黏元件805使得防止卡片被黏住成為可能。在此情況下，防黏元件805經排列於空間位置，以使得當卡片之一短邊緊靠斜坡部分804的一端(由斜坡部分804與前壁或後壁所形成之角落)時，另一短邊不致緊靠相對的側壁。

圖12A及圖12B為說明黏著抑制條件之圖式。此處將藉

由使用公式來描述黏著抑制條件。首先，使 x 為卡片之每一長邊的長度。假定一平面 s 與斜坡部分804的表面及前側壁1003的表面均正交。使 P 表示防黏元件805穿過平面 s 時的點。此外，自點 P 至以上角落處畫一垂線。使 Q 表示該垂線與該角落之間的交叉點。該角落為由斜坡部分804的表面與前側壁1003的表面之間的交叉點所形成的一段。另外，自點 P 至斜坡部分804畫一垂線。使 R 為該垂線與斜坡部分804之間的交叉點。使 θ 表示直線 PQ 與直線 QR 之間的角。此處， θ 可大於 $\text{Cos}^{-1}(d/x)$ ，以使得當卡片之一短邊緊靠該角落時，另一短邊不致緊靠側壁(然而， θ 理想地至多為 70° ，較佳地至多為 50° 以防止卡片滑至防黏元件805下方)。當防黏元件805過於靠近一側壁時，卡片可能滑到防黏元件805下面。因此，防黏元件805應位於在其處於距前側壁與後側壁距離相等之位置朝向後側壁偏移的一位置處。偏移量適當地為 0 d 至 0.25 d 。此等計算之前提條件為：卡片係自後側壁1002朝向卡片坡道611的前側壁1003而釋放出來，如圖8及圖9所示。

圖13為一說明性之卡片分配器的透視圖。可使用任意卡片分配器610，例如日本專利特許公開案第1995-20780號中所描述之卡片分配裝置或由Asahi Seiko有限公司製造的卡片分配器(CD-200)。根據日本專利特許公開案第1995-20780號，一卡片容置單元1301提供於卡片分配器610的上部分；該卡片容置單元1301可容置數百張卡片1300。一馬達1302旋轉一傳送滾筒1303以在圖形中箭頭C之方向上釋

放最低的卡片1300。

如圖8及圖9所示，本實施例配備有複數個卡片分配器610。提供複數個卡片分配器610使得可在外殼100中容置較之於習知技術中提供一單一卡片分配器之情況下更多的卡片。即，可減少維護操作的次數。此外，具有相對低的收藏價值(相對高的分配概率)之普通卡片被裝載至位於左側之四個卡片分配器610的兩個卡片分配器中。具有比普通卡片較高的收藏價值(較低分配概率)之珍貴卡片被裝載至自左邊起之第三個卡片分配器610中。具有最高收藏價值(最低分配概率)之超珍貴卡片被裝載至自左端起之第四個卡片分配器610中。因而，藉由根據價值等級或分配概率來使用卡片分配器610，可易於根據卡片類型執行維護操作。即，具有高分配概率之卡片很快用完。因此，與具有低分配概率之卡片相比，為此等卡片指派更多的卡片分配器610。若存在針對歸類為同一價值等級之卡片的複數個卡片分配器610，則將此等卡片分配器610彼此相鄰地加以排列。舉例而言，針對普通卡片之卡片分配器610被排列在最左邊的位置及自左端起之第二個位置處。因此，一卡片補充器可容易地補充卡片而不致弄錯卡片類型。另外，考慮至卡片補充器補充卡片分配器之容易度，卡片分配器610自左至右按照價值等級遞增之順序加以排列。

圖14為展示一卡片補充操作之一實例的圖式。根據本實施例，可藉由打開第一維修門130而簡單有利地補充卡片。此係因為用於裝載卡片之第一維修門130提供於卡片

分配器 610 上方。此外，覆蓋硬幣儲藏單元 640 之第二維修門 140 無需被開啟。此舉可保證硬幣安全。

另外，自圖 8、圖 9 及圖 14 顯而易見地是，硬幣儲藏單元 640 中之抽屜 803 無法被拉開，除非第二維修門 140 被打開。即，硬幣儲藏單元 640 提供於即使第一維修門 130 被打開硬幣仍無法自硬幣儲藏單元 640 取回之位置處。因此，可保證硬幣之安全。

硬幣之安全性至少可藉由使用不同的鑰匙來打開第一維修門 130 及第二維修門 140 而容易地加以改良。硬幣之安全性可進一步藉由對於硬幣儲藏單元 640 使用一不同於上述鑰匙之鑰匙而加以改良。此等鑰匙可為八幡 (hachiman) 鎖等。

圖 15 為展示根據本實施例之一控制器件的一實例的方框圖。CPU 1501 為一整體地控制根據本實施例之裝置的中央處理單元。RAM 1502 為用於儲存與 CPU 1501 之操作相關的各種資料之儲存構件。ROM 1503 為用於儲存根據本實施例之一控制程式 1520 的儲存構件。該控制程式 1520 可由一 CDROM 或 DVDROM (未圖示) 供應。硬碟機 1510 為用於儲存與控制程式 1520 相關之字符資料及販賣卡片資料的儲存構件。

顯示界面 1504 為一致使顯示器件 601 顯示各片段資訊之視訊電路。

I/O 單元 1505 為一與各輸入器件相連接之 I/O 界面。各開關提供於連接至該 I/O 單元 1505 之操作面板 135 上。舉例而

言，操作面板具有針對一第一玩家之三個按鈕及針對一第二玩家之三個按鈕。

第一卡片分配器610至第n個卡片分配器610連接至I/O單元1505。當I/O單元1505輸出一分配信號時，卡片分配器610分配一卡片。硬幣感測單元901亦連接至I/O單元1505。一投幣信號經由I/O單元1505而傳輸至CPU 1501。

條形碼掃描儀620及e掃描儀630亦連接至I/O單元1505。經讀取之資料經由I/O單元1505而傳輸至CPU 1501。

一聲音電路1506響應來自CPU 1501之指令而產生各種聲音信號且將該信號輸出至揚聲器602。該聲音信號包括聲音效果及語音嚮導。

圖16為展示根據本實施例之一控制程式的一實例的流程圖。在此實例中，假定根據本實施例之裝置充當一卡片販賣裝置及一卡片遊戲裝置。然而，本發明僅可應用於該裝置中之一裝置。

在步驟S1601中，CPU 1501判定硬幣感測單元901是否已感測到投入一硬幣。舉例而言，CPU 1501可在硬幣感測單元901上執行輪詢以判定是否正產生一投幣感測信號。或者，CPU 1501可基於一來自該硬幣感測信號之中斷信號感測一硬幣的投入。若感測到一硬幣的投入，則CPU 1501前進至步驟S1602。

在步驟S1602中，CPU 1501判定是否已藉由使用操作面板135上之一模式選擇按鈕而選擇一購買模式。若已選定該購買模式，則CPU 1501前進至步驟S1603以跳過遊戲並

傳輸一卡片分配信號。另一方面，若已選定一遊戲模式，則CPU 1501前進至步驟S1608以執行對於該遊戲之處理。

在步驟S1603中，CPU 1501根據分配條件選擇複數個自其中分配卡片之卡片分配器610中的至少一卡片分配器。該分配條件可併入控制程式1520中或作為資料獨立地儲存於ROM 1503中。

可對於各自卡片類型來設定作為分配條件之不同的分配概率。舉例而言，普通卡片之分配概率設定為70%。珍貴卡片之分配概率設定為20%。超珍貴卡片之分配概率設定為10%。CPU 1501根據此等分配條件選擇卡片分配器610中相應的一卡片分配器。若普通卡片裝載至兩個卡片分配器中，則對於每一卡片分配器，分配概率可設定為35%。此舉允許該卡片分配器均勻地分配普通卡片。對於基於分配概率之選擇，CPU 1501執行隨機數處理。舉例而言，若基於該隨機數處理，數值1至10以均等概率出現，則當出現1或7時分配一普通卡片。當出現8或9時分配一珍貴卡片。在出現10時分配一超珍貴卡片。

在步驟S1604中，CPU 1501藉由I/O單元1505將一分配信號傳輸至選定的卡片分配器610。一旦接收至該分配信號，卡片分配器610驅動馬達1302以分配一張卡片。

在步驟S1605中，CPU 1501判定條形碼掃描儀620是否已讀取資料。若玩家在最後的遊戲期間將諸如一所分配之卡片的任一卡片置於放置台621上，則條形碼掃描儀620自該卡片讀取條形碼。所讀取資料經由I/O單元1505傳送至CPU

1501。若條形碼之讀取已被偵測，則CPU 1501前進至步驟S1606。若甚至在已分配該卡片後之一指定時間內仍未偵測到該讀取，則CPU 1501結束卡片購買模式。

在步驟S1606中，CPU 1501自HDD 1510等中所儲存之資料庫讀取對應於由條形碼掃描儀620所讀取資料的資訊。該資訊為(例如)遊戲人物之戰鬥能力參數。

在步驟S1607中，CPU 1501將讀取資訊藉由一顯示器IF 1504輸出至顯示器件601。此使得卡片購買者能夠核對(例如)所購買卡片上之參數資訊。

在以上實施例中，卡片係基於為個別卡片類型預定義之固定分配標準而加以分配。然而，根據本發明，分配概率可動態地變化。

舉例而言，對於購買了較多卡片之玩家而言，CPU 1501設定一針對珍貴或超珍貴卡片之高於普通分配概率的分配概率。舉例而言，發行具有指示出玩家所特有之識別資料的條形碼之識別卡片，以使得當一玩家購買卡片時條形碼掃描儀620讀取該識別卡片。另一方面，CPU 1501將由條形碼掃描儀620讀取之識別資料與購買的卡片數量相關聯且將所得到的資料儲存在HDD 1510中之資料庫中。當卡片經販賣時，CPU 1501讀取對應於識別資料的有關所購買卡片數量之資料。CPU 1501隨後根據所購買之卡片數量增加珍貴卡片的分配概率。

在上述實例中，藉由使用識別卡片來識別玩家。然而，即使複數個玩家使用同一卡片，CPU 1501仍認為是同一玩

家購買卡片。因而，CPU 1501增加所購買之卡片數量並更新資料庫。因此，為更準確地識別玩家，可能利用諸如指紋或虹膜之生物識別資訊。

圖 17 為展示一使用一生物識別感應器之裝置的一實例的圖式。CPU 1501 可藉由將一用於獲取生物識別資訊之感應器 1701 連接至 I/O 單元 1505 而更準確地識別玩家。在圖 17 中，省略了諸如圖 15 中所展示組件之其他組件。

此外，設置於遍及全國各地之卡片販賣裝置 1700 可連接至一網路 1750，其中該網路上之一伺服器 1710 中保留一資料庫 1711。以此方式，該伺服器 1710 可管理每位玩家之購買記錄。因此，即使玩家利用一不同於他或她通常所使用之卡片販賣裝置的卡片販賣裝置，玩家仍可根據他或她之卡片購買記錄有利地購買卡片。

在圖 17 中所展示之實例中，CPU 1501 經由一連接至 I/O 單元 1505 的通信器件（諸如，數據機 1702）訪問伺服器 1710。因此，CPU 1501 自伺服器 1710 中之資料庫 1711 讀取由玩家所購買之卡片數量或將一有關增加所購買之卡片數量的指令傳輸至伺服器 1710。

圖 18 為展示根據本實施例之該資料庫的一實例的圖式。資料庫 1711 儲存玩家識別資料 1801 及所購買卡片數量之資料 1802，兩者係彼此相關的。所購買卡片數量之資料 1802 可含有有關每一卡片類型的所購買卡片數量之資料，諸如，有關普通卡片的所購買卡片數量之資料 1803、有關珍貴卡片的所購買卡片數量之資料 1804 及有關超珍貴卡片的

所購買卡片數量之資料1805。當然，僅所購買卡片之總數量可被儲存。

圖19為根據本實施例之順序圖。在以下描述中，生物識別資訊用作玩家之識別資料。然而，玩家的識別資料可藉由使用另一方法而輸入，諸如藉由使用儲存於如上文之識別卡片的一條形碼中之識別資料。

在步驟S1901中，CPU 1501使用生物識別感應器1701來獲得生物識別資訊。在步驟S1902中，CPU 1501產生一用於擷取所購買卡片數量之資料，其中包括玩家的識別資料之請求(查詢)。CPU 1501將該查詢經由數據機1702傳輸至伺服器1710。

在步驟S1903中，伺服器1710接收擷取請求並搜尋資料庫1711。即，伺服器1710根據該擷取請求獲得玩家之識別資料。伺服器1710隨後擷取並提取對應於獲得之識別資料的所購買卡片數量資料。

在步驟S1904中，伺服器1710將所購買卡片數量資料傳輸至裝置1700。裝置1700中之CPU 1501經由數據機1702接收擷取結果。

在步驟S1905中，CPU 1501基於接收到的擷取結果中包含的所購買卡片數量資料而改變分配條件。舉例而言，若即使所購買卡片之總數量超過一預定臨限值，仍無人購買珍貴卡片，則對分配條件加以設定以分配一珍貴卡片。或者，若所購買卡片之總數量超過該預定臨限值，則減小普通卡片之分配概率，同時相應地增加珍貴卡片及超珍貴卡

片之分配概率。

或者，與所購買卡片之總數量成比例地減小具有一低價值等級之卡片的分配概率，同時增加具有一高價值等級之卡片的分配概率。

在步驟S1906中，CPU 1501根據已改變之分配條件選擇該卡片分配器610中之一者以用於分配。CPU 1501隨後傳輸一分配信號。

在步驟S1907中，CPU 1501產生一含有代表所分配卡片類型(對應於所使用之卡片分配器的類型)之識別資料及玩家之識別資料的註冊請求。CPU 1501隨後將該註冊請求傳輸至伺服器1710。

在步驟S1908中，伺服器1710自所接收之註冊請求獲得有關所分配卡片之識別資料及玩家之識別資料。此外，伺服器1710自資料庫1711擷取並提取對應於玩家之識別資料的所購買卡片數量之資料。伺服器1710隨後將對應於所分配卡片之識別資料的所購買卡片數量增加一以更新資料庫1711。

如上所述，可藉由依據每位玩家購買之卡片數量來改變分配條件而使得分配條件對已購買許多卡片之玩家更為寬厚。舉例而言，始終根據購買之卡片數量增加卡片(諸如，具有相對高的價值等級之珍貴卡片)的分配概率是可能的。即，可根據投資金額而優厚地對待玩家。

圖20為根據本實施例之一遊戲過程的一實例的流程圖。此遊戲過程對應於上述步驟S1608。此實例中使用以下三

種類型的卡片：用以選擇一遊戲人物之人物卡(C卡)、用以選擇該人物技能之技能卡(S卡)及用以選擇一攻擊用裝備之裝備卡(I卡)。若無任何卡片被掃描，則使用缺省設置以使得沒有卡片之玩家可以玩此遊戲。

在步驟S2001中，CPU 1501使顯示器件601顯示一指示玩家掃描一人物卡之消息。在此情況下，聲音電路1506可在聽覺上輸出此消息。

在步驟S2002中，CPU 1501判定是否已掃描一人物卡。舉例而言，當由條形碼掃描儀620輸入之資料含有識別一人物卡之卡片類型資料時，CPU 1501判定已掃描一人物卡。CPU 1501隨後前進至步驟S2004。若掃描了另一卡片，顯示器件601可顯示一指示玩家再次掃描此卡片之消息。另外，若CPU 1501感測到設置在操作面板135上之一取消按鈕的操作，則其判定無人物卡被掃描。CPU 1501隨後前進至步驟S2003。

在步驟S2003中，CPU 1501使用隨機數判定一人物。CPU 1501藉由自ROM 1503讀取缺省設置來設定該已判定人物之諸如攻擊及防禦能力的資料。

在步驟S2004中，CPU 1501使顯示器件601顯示一指示玩家掃描一技能卡之消息。在此情況下，聲音電路1506可在聽覺上輸出此消息。

在步驟S2005中，CPU 1501判定是否已掃描一技能卡。舉例而言，當由條形碼掃描儀620輸入之資料含有識別一技能卡之卡片類型資料時，CPU 1501判定已掃描一技能

卡。CPU 1501隨後前進至步驟S2007。若掃描了另一卡片，則顯示器件601可顯示一指示玩家再次掃描此卡片之消息。另外，若CPU 1501感測到設置在操作面板135上之該取消按鈕的操作，則其判定無人物卡被掃描。CPU 1501隨後前進至步驟S2006。

在步驟S2006中，CPU 1501藉由自ROM 1503讀取缺省設置來設定有關該人物之技能的資料。

在步驟S2007中，CPU 1501使顯示器件601顯示一指示玩家掃描一裝備卡之消息。在此情況下，聲音電路1506可在聽覺上輸出此消息。

在步驟S2008中，CPU 1501判定是否已掃描一裝備卡。舉例而言，當由條形碼掃描儀620輸入的資料含有識別一裝備卡的卡片類型資料時，CPU 1501判定已掃描一裝備卡。CPU 1501隨後前進至步驟S2010。若掃描了另一卡片，則顯示器件601可顯示一指示玩家再次掃描此卡片之消息。另外，若CPU 1501感測到設置在操作面板135上的該取消按鈕之操作，則其判定無任何裝備卡被掃描。CPU 1501隨後前進至步驟S2009。

在步驟S2009中，CPU 1501藉由自ROM 1503讀取缺省設置來設定有關該人物之裝備的資料。

在步驟S2010中，CPU 1501使顯示器件601顯示一對於有關剪刀石頭布(scissors=paper=rock)指令之消息。玩家自操作面板135輸入剪刀石頭布資料。另一方面，CPU 1501藉由使用隨機數為一對立人物判定剪刀石頭布資料。CPU

1501藉由使用隨機數預定對立人物。該經判定之對立人物的技能及裝備使用缺省值。

在步驟S2011中，CPU 1501將自操作面板135輸入之剪刀石頭布資料與為對立人物所判定之剪刀石頭布資料相比較。因而，CPU 1501判定玩家是否獲勝。若玩家獲勝，CPU 1501前進至步驟S2012。若玩家失敗，CPU 1501前進至步驟S2015。

在步驟S2012中，CPU 1501執行一攻擊處理。舉例而言，CPU 1501基於以上人物、技能及裝備資料來計算玩家的人物之攻擊能力及對立人物之防禦能力。CPU 1501自該攻擊能力及該防禦能力進一步計算對立人物之傷害值。最後，CPU 1501自對立人物之當前生命值(HP)減去傷害值。

在步驟S2013中，CPU 1501判定對立人物之當前HP值是否為負。若此值為負，CPU 1501前進至步驟S2014。若此值為正，CPU 1501前進至步驟S2010以執行下一個剪刀石頭布過程。

在步驟S2014中，CPU 1501設定對玩家有利之卡片分配條件。即，將珍貴卡片之分配概率設定為比通常情況較高，而將普通卡片之分配概率設定為比通常情況較低。

另一方面，在步驟S2011中，若玩家在剪刀石頭布中失敗，則CPU 1501前進至步驟S2015以執行一防禦處理。舉例而言，CPU 1501基於以上人物、技能及裝備資料計算玩家的人物之防禦能力及對立人物之攻擊能力。CPU 1501自該攻擊能力及該防禦能力進一步計算玩家的人物之傷害

值。最後，CPU 1501自玩家的人物之當前生命值(HP)減去傷害值。

在步驟S2016中，CPU 1501判定玩家的人物之當前HP值是否為負。若此值為正，CPU 1501前進至步驟S2010以執行下一個剪刀石頭布過程。若此值為負，CPU 1501返回主流程，其分配概率保持於通常值。

以此方式，根據本實施例，藉由使用諸如人物卡、技能卡及裝備卡的許多類型之卡片來玩遊戲。若玩家贏得此遊戲，他或她享受與一所分配卡片之價值等級有關地豐厚對待。另一方面，即使玩家失敗，卡片仍以通常的分配概率加以分配。

對於習知技術而言，若玩家贏得此遊戲，則分配兩張卡片。若玩家輸掉此遊戲，則不分配卡片。然而，根據本實施例，本發明確保在遊戲結束後分配一卡片。此外，對於根據本實施例之本發明而言，依據玩家贏了亦或輸了此遊戲來控制所分配卡片之價值等級。舉例而言，若玩家贏得此遊戲，則具有相對高的價值等級之卡片的分配概率增加。若玩家輸掉此遊戲，就具有相對高的價值等級之卡片的分配概率減小。此舉十分有效地增強收藏卡片之樂趣且允許玩家享受遊戲本身之樂趣。

在以上實施例中，人物及其攻擊能力及防禦能力是基於所使用之複數張卡片而判定的。所分配的遊戲卡的類型間接受到影響。然而，根據本發明，用於遊戲之卡片類型可直接影響所分配之卡片。舉例而言，ROM 1503中可儲存

一表格；此表格將用於遊戲之複數張卡片的組合與一所分配卡片之類型相關聯。隨後，對於每一遊戲，CPU 1501判定所使用之卡片組合是否已在此表格中註冊。若此組合已在表格中註冊，則CPU 1501改變分配條件以使得相應類型的卡片可靠地被分配。另一方面，若所使用之卡片組合未在此表格中註冊，則CPU 1501使用缺省分配條件。

圖21為展示一卡片組合管理表格之一實例的圖式。在此實例中，一分配之卡片及分配條件結合以遊戲中所使用之每一卡片組合而經註冊。

在以上實施例中，在遊戲結束時分配一卡片。然而，可根據遊戲之進展分配一卡片。舉例而言，當玩家打敗第一對立人物時，CPU 1501可根據當前卡片分配條件分配一卡片。若玩家打敗下一個人物，CPU 1501可分配另一卡片。即，連續獲勝允許玩家獲得大量卡片，因此增強玩家對遊戲的好奇心。

或者，當玩家打敗某個對立人物時，CPU 1501在顯示器件601上顯示一消息，此消息請求玩家選擇是否分配一卡片。當一分配選擇指令自操作面板135輸入時，CPU 1501分配一卡片而無需改變分配條件。另一方面，若未選擇分配，則CPU 1501將分配條件所在之等級設定為高於通常值並將所設定之等級儲存在RAM 1502中，其中當分配條件改變時會變得更加寬厚。若玩家連續地贏得一隨後之對立人物，則CPU 1501根據此等級將該分配條件改變為比通常者更加寬厚。另一方面，若玩家未能連續地獲勝，則CPU

1501將分配條件設定為比玩家上次打敗對立人物所使用之分配條件較差。即，若玩家連續獲勝，則CPU 1501增加珍貴卡片之分配概率。另一方面，若玩家未能連續獲勝，則CPU 1501將分配概率設定為低於通常之分配條件。即，實現了將吸引玩家更多關注之一高風險及高回報的遊戲模式。

如上所述，本實施例提供一種包含複數個用以分配遊戲卡的卡片分配器之遊戲裝置，其中該卡片分配器中之一者可根據預定條件(諸如，用於遊戲的卡片)而經選擇。提供複數個卡片分配器增加所儲藏之卡片數量，從而使得減少維護操作的次數成為可能。

另外，價值等級及分配概率的概念被引入卡片中以使得可根據價值等級或分配概率來使用一適當的卡片分配器。因此，可根據基於遊戲所使用的卡片以及玩家贏得亦或輸了遊戲而判定的分配條件來選擇性地分配具有不同價值等級之卡片。

另外，對於具有相對高的分配概率之卡片而言，可將複數個卡片分配器指派至此卡片類型以減少維護操作的次數。

此外，藉由識別每位玩家所購買之卡片數量，可能使得卡片分配條件對於已購買相對大量卡片之玩家而言更為寬厚。伺服器可為所有玩家管理所購買之卡片數量，以使得無論玩家在全國的哪個地點玩此遊戲，由玩家購買之卡片數量均可反映到卡片分配條件中。

另外，當分配條件基於遊戲所使用之卡片組合而被判定時，增強了尋找最佳組合之樂趣。

另外，在投幣時，玩家可選擇遊戲模式或卡片模式。因此，對收藏卡片比對遊戲本身更為感興趣之玩家可在無需玩遊戲的情況下購買卡片。此有利地使得減少在玩家可購買下一卡片之前的時間量成為可能。此舉對於裝置之所有者同樣有利，原因在於可增加裝置之周轉率。

在以上實施例中，描述了包含條形碼之該卡片。然而，本發明可應用於任何包含一記錄媒體之卡片，其中該記錄媒體上記錄有遊戲資料。儲存媒體之實例包括：磁記錄媒體、光學記錄媒體、儲存器、RFID標籤及非接觸式IC卡或接觸式IC卡中之IC。

圖22為展示根據本實施例之使一分配條件變得寬厚的過程的另一實例之流程圖。如此流程圖中所見，玩家更深入地參與到分配條件之判定中，且因而可享受追求使珍貴卡片被分配之技能的樂趣。在此描述中，此流程圖對應於上述步驟S2014之一子程式。然而，此子程式可在此遊戲之不同場景中被調用。特別地，其可當玩家輸掉遊戲時被調用。舉例而言，CPU 1501可在遊戲期間於判定一預定條件(例如，一經掃描之卡片構成圖21所描述之一特定組合)得以滿足時調用該子程式。

在步驟S2201中，CPU 1501將顯示器件601之顯示自遊戲螢幕轉換為用以判定分配條件之判定螢幕。此外，在該判定螢幕中，CPU 1501使顯示器件601顯示一由三個滾筒組

成之吃角子老虎機。該滾筒為虛擬的並由圖形顯示提供。大量圖案顯示於每一滾筒之表面上。

在步驟 S2202 中，一隨機數處理被用來抽取一內部簽 (internal lot) 以隨著珍貴卡片之分配概率的增加而判定是否使用此類一組特定數字 (例如，三個七)。出於以下原因抽取該內部簽。關於在該吃角子老虎機中之數字與使用者停止自操作面板上的輸入之間的關係，當吃角子老虎機中之數字完全依賴使用者之輸入時間而經設定時，一具有良好的動態視力的人可將分配概率增加至 100% (獲勝時)。此舉削弱了玩家對玩此遊戲的興趣。

因此，內部簽 (隨機數處理) 用於隨著珍貴卡片的分配概率之增加來判定是否使用如此的一組特定數字 (例如，三個七)。使用者隨後可專心於贏取該組特定數字。步驟 S2202 中之內部簽為可選的且可被省略。

在步驟 S2203 中，CPU 1501 判定是否已藉由使用一置於操作面板 135 上之旋轉開始按鈕輸入一開始指令。當輸入一開始指令時，CPU 1501 前進至步驟 S2204。

在步驟 S2204 中，CPU 1501 使顯示裝置 601 提供三個滾筒在其中旋轉之一顯示。

在步驟 S2205 中，CPU 1501 判定是否已將一置於操作面板 135 上的按鈕按下以指示停止該旋轉。可對應於滾筒數目提供許多按鈕或可藉由三次按下單一按鈕來停止每一滾筒之旋轉。當自操作面板 135 輸入針對該滾筒之停止指令時，CPU 1501 前進至步驟 S2206。

在步驟S2206中，CPU 1501響應該輸入停止指令而提供一項顯示，其中每一滾筒使其旋轉速度降低並最終停止。若抽取一內部簽，CPU 1501自RAM 1502讀取內部簽之結果以判定內部簽之結果是否指示避免同時顯示該特定數字。若CPU 1501已藉由一預先內部簽判定出避免同時顯示，則其控制至少一滾筒之旋轉以避免同時顯示該預定的特定數字，甚至在特定數字被同時顯示時(特別地，玩家僅需要再有一特定數字即可獲勝)輸入一停止指令。

因此，甚至是善於使滾筒同時顯示各自特定數字的人亦無法使滾筒同時顯示該數字，除非此顯示之提供已由內部判定。相反，不善於使滾筒同時顯示各自特定數字的人無法使滾筒同時顯示該數字，即使此顯示之提供已由內部判定。

在步驟S2207中，CPU 1501判定藉由停止滾筒所判定之數字是否為預定之數字。該預定之數字結合以有關分配條件變得優厚的等級的資料而被預先儲存在ROM 1503或其類似裝置中。當預定數字被同時顯示時，CPU 1501前進至步驟S2208。否則在流程圖中所展示之流程終止。

在步驟S2208中，CPU 1501改變分配條件以使得其比通常情況更為有利。CPU 1501隨後將已改變的條件儲存在RAM 1502中。舉例而言，CPU 1501自ROM 1503或其類似裝置中讀取該組特定數字(例如，分配概率+50%)之優先級。CPU 1501隨後重寫其中註冊有卡片類型與分配概率之間的相關性之分配條件表格的內容。舉例而言，若珍貴卡

片之分配概率為20%，將其增加50%，則分配概率設定為70%。其他卡片類型之分配概率相應地減小。

如上所述，玩家較為深入地參與到分配條件之判定中，從而可享受追求使珍貴卡片被分配的技能之樂趣。

在以上實施例的描述中，具有不同價值等級之卡片儲藏在各自的卡片分配器中或具有相同價值等級之卡片儲藏在若干卡片分配器中。然而，不同類型之卡片可儲藏在各自的卡片分配器中。

舉例而言，本說明書中所使用之"類型"涉及所使用遊戲上角色(例如，人物、技能或裝備)之差異。更確切而言，人物卡可安裝在分配器1中，技能卡可安裝在分配器2中。裝備卡可安裝在分配器3中，且珍貴卡可安裝在分配器4中。因此，該裝置可經配置以使得卡片能夠在以下描述之分配條件下經分配。

1. 假定對遊戲裝置加以設定以使得複數個(三個)類型之卡片如上所述地在遊戲開始前或遊戲期間被掃描，若某類型之卡片未藉由掃描被認出，便選擇缺省設置。CPU 1501將未識別出之卡片類型儲存在RAM 1502中。隨後，當玩家贏得遊戲時，CPU 1501自RAM 1502中讀取有關未經掃描的卡片類型之資訊。CPU 1501隨後基於此讀取資訊識別出此卡片類型且增加此類型卡片之分配概率。此使得能夠使得某位玩家擁有之卡片類型均衡。

2. 若玩家識別資料結合以所購買卡片數量而被加以儲存(如上該)，則可能對於分配給玩家之卡片類型加以識別。

即，可針對每一卡片類型判定玩家所擁有之卡片數量。因此，當一卡片分配至一玩家時，可為該玩家增加其所擁有最少數量的卡片之卡片類型的分配概率。此舉能夠使得某位玩家所擁有之卡片類型均衡。

本發明可應用於一由複數個器件構成之系統或應用於一包含一單個器件之裝置。此外，誠然本發明亦可應用於藉由將一程式供應至一系統或裝置而達成本發明之目的的情況。

由於在不脫離本發明之精神及範疇的前提下可做出本發明的諸多顯而易見的廣泛不同之實施例，因而應理解，本發明並非僅限於除了在隨附申請專利範圍中所界定之實施例之外的具體實施例。

【圖式簡單說明】

併入本說明書中且構成本說明書之一部分的隨附圖式說明本發明之實施例並且與該描述一起用於解釋本發明的原理。

圖1為展示根據本實施例之一裝置的正面外觀的透視圖；

圖2為展示根據本實施例之該裝置的背面外觀的透視圖；

圖3為根據本實施例之該裝置的正視圖；

圖4為根據本實施例之該裝置的俯視圖；

圖5為根據本實施例之該裝置的右視圖；

圖6為根據本實施例之該裝置的剖視圖；

圖 7 為展示根據本實施例之一第一維修門 130 被打開的透視圖；

圖 8 為展示根據本實施例之一第二維修門 140 被開啟的正視圖；

圖 9 為展示根據本實施例之該第二維修門 140 被開啟的透視圖；

圖 10A 及圖 10B 為根據本實施例之一卡片坡道的俯視圖；

圖 11L 及圖 11R 為根據本實施例之該卡片坡道的側視圖；

圖 12A 及圖 12B 為根據本實施例之該卡片坡道的仰視圖；

圖 13 為一說明性的卡片分配器之透視圖；

圖 14 為展示一卡片補充操作之一實例的圖式；

圖 15 為展示根據本實施例之一控制器件之一實例的方框圖；

圖 16 為展示根據本實施例之一控制程式之一實例的流程圖；

圖 17 為展示一使用一生物識別感應器的裝置之一實例的圖式；

圖 18 為展示根據本實施例之一資料庫之一實例的圖式；

圖 19 為展示根據本實施例之一實例的順序圖；

圖 20 為展示根據本實施例之一遊戲過程之一實例的流程圖；

圖 21 為展示一卡片組合管理表格之一實例的圖式；及

圖22為展示根據本實施例之另一分配條件變得寬厚的過程的一實例的流程圖。

【主要元件符號說明】

100	外殼
101	上面板
102	傾斜面板
103	後面板
104	右側面板
105	左側面板
110	顯示單元
111	標語顯示面板
112	卡片顯示單元
113	鎖芯
120	顯示面板
130	第一維修門
131	資訊讀取單元
132	投幣口
133	鎖芯
135	操作面板
140	第二維修門
141	卡片輸出口
142	退幣口
143	鎖芯
150	腳輪

- 150 顯示界面
- 152 控制程式
- 160 把手
- 161 放熱口
- 601 顯示器件
- 602 揚聲器
- 603 鉸鏈
- 604 照明器件
- 610 卡片分配器
- 611 卡片坡道
- 612 隔板
- 620 非接觸性條形碼掃描儀
- 621 讀卡台
- 630 e掃描器件
- 640 硬幣儲藏單元
- 650 控制電路板
- 701 鉸鏈
- 702 硬幣導引通道
- 801 儲藏單元入口
- 802 鎖芯
- 803 抽屜
- 804 斜坡部分
- 805 卡片防黏元件
- 901 硬幣感測單元

- 910 上部開口
- 1001 較低開口
- 1002 後部牆壁
- 1003 前部牆壁
- 1004 左側壁
- 1005 右側壁
- 1300 卡片
- 1301 卡片容置單元
- 1302 馬達
- 1303 傳送滾筒
- 1501 CPU
- 1502 RAM
- 1503 ROM
- 1505 I/O單元
- 1506 聲音電路
- 1510 HDD
- 1700 卡片販賣裝置
- 1701 感應器
- 1702 數據機
- 1710 伺服器
- 1711 資料庫
- 1750 網路
- 1801 玩家識別資料
- 1802 所購買卡片數量之資料

- 1803 有關普通卡片的所購買卡片數量之資料
- 1804 有關珍貴卡片的所購買卡片數量之資料
- 1805 有關超珍貴卡片的所購買卡片數量之資料

五、中文發明摘要：

本發明提供一種具有複數個卡片分配器610之遊戲裝置或卡片販賣裝置，該等複數個卡片分配器610之每一卡片分配器中裝載有大量卡片，且其響應於一分配信號而分配一卡片。與僅安裝有一卡片分配器之裝置相比，該裝置使得更多的卡片能夠容置於其中。根據預定的分配條件，該等複數個卡片分配器610中之一卡片分配器經選定以用於分配一卡片。一卡片分配信號被傳輸至該選定之卡片分配器。

六、英文發明摘要：

十一、圖式：

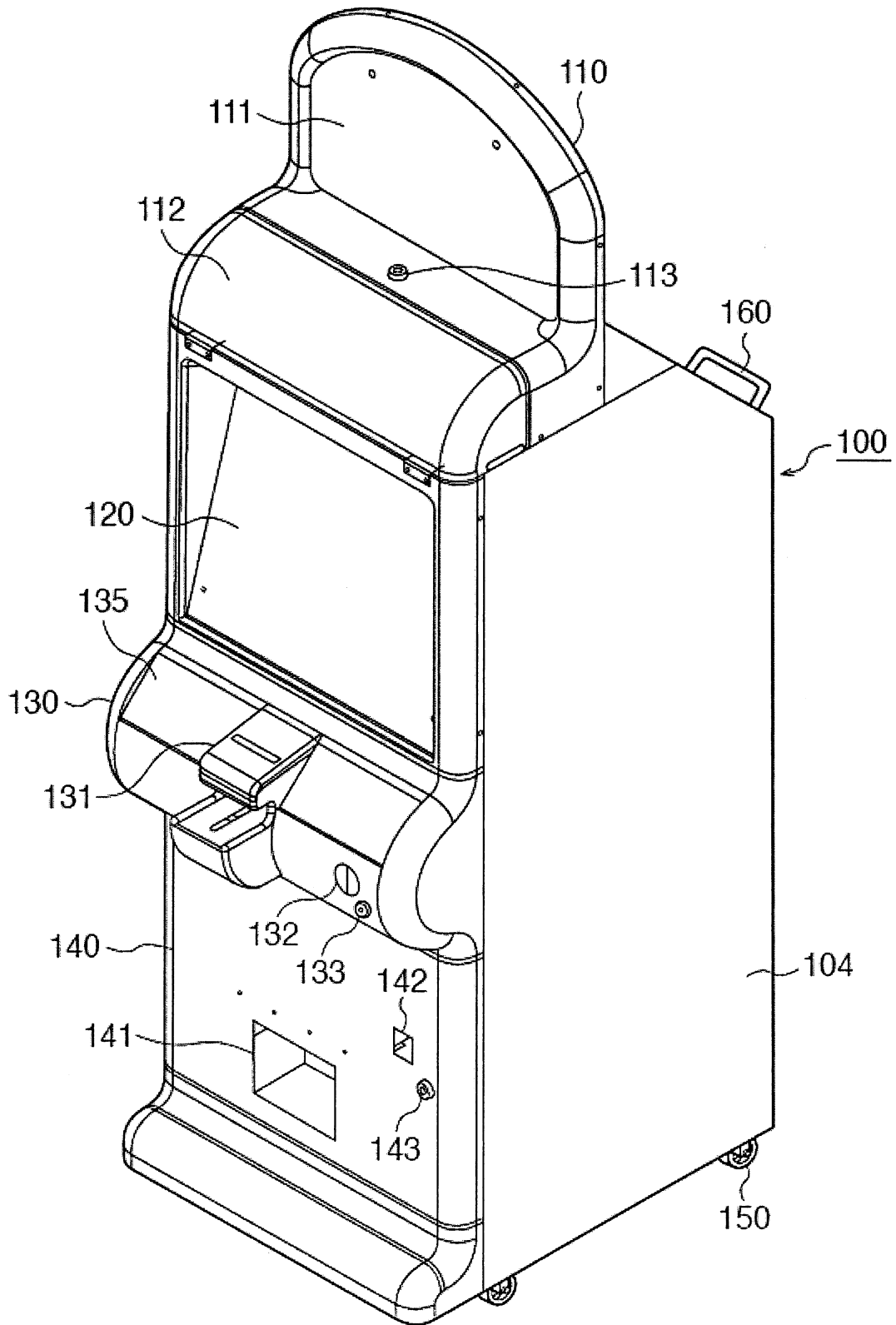
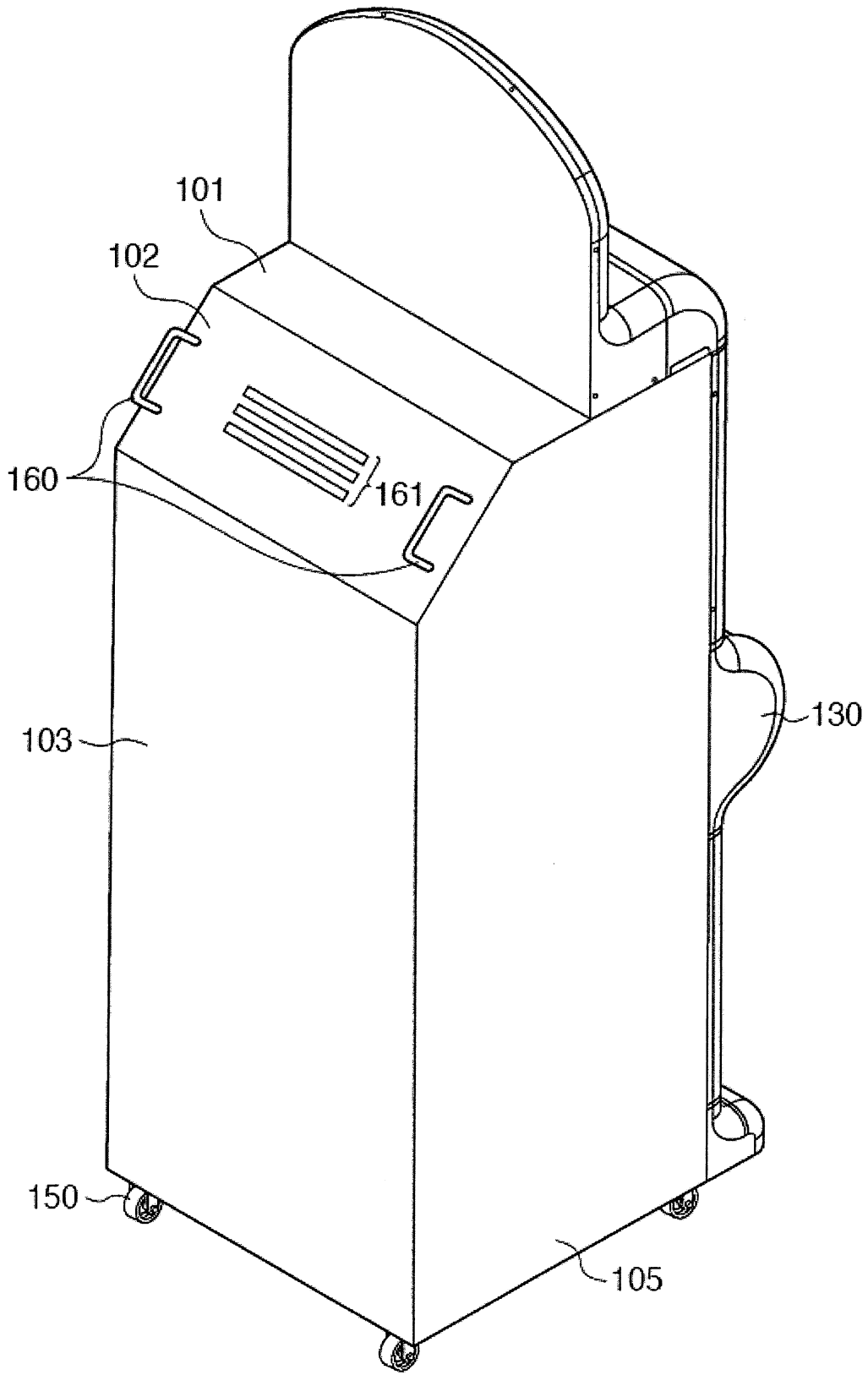



圖 1



 2

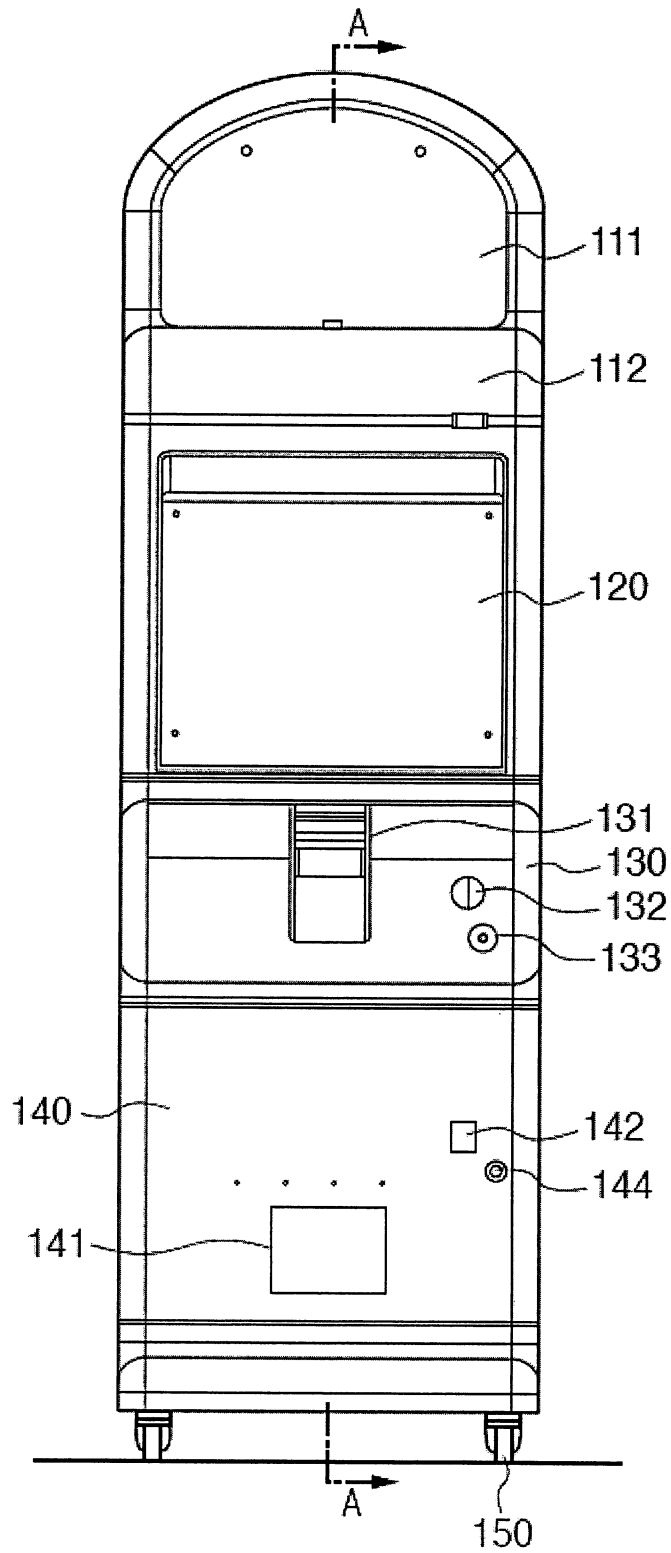


圖 3

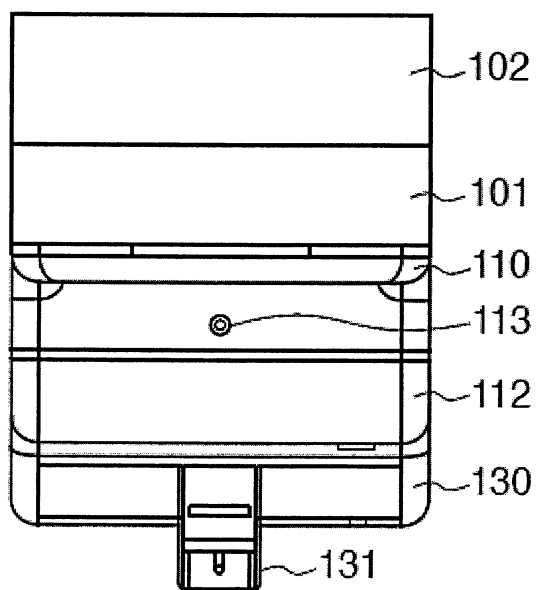


圖 4

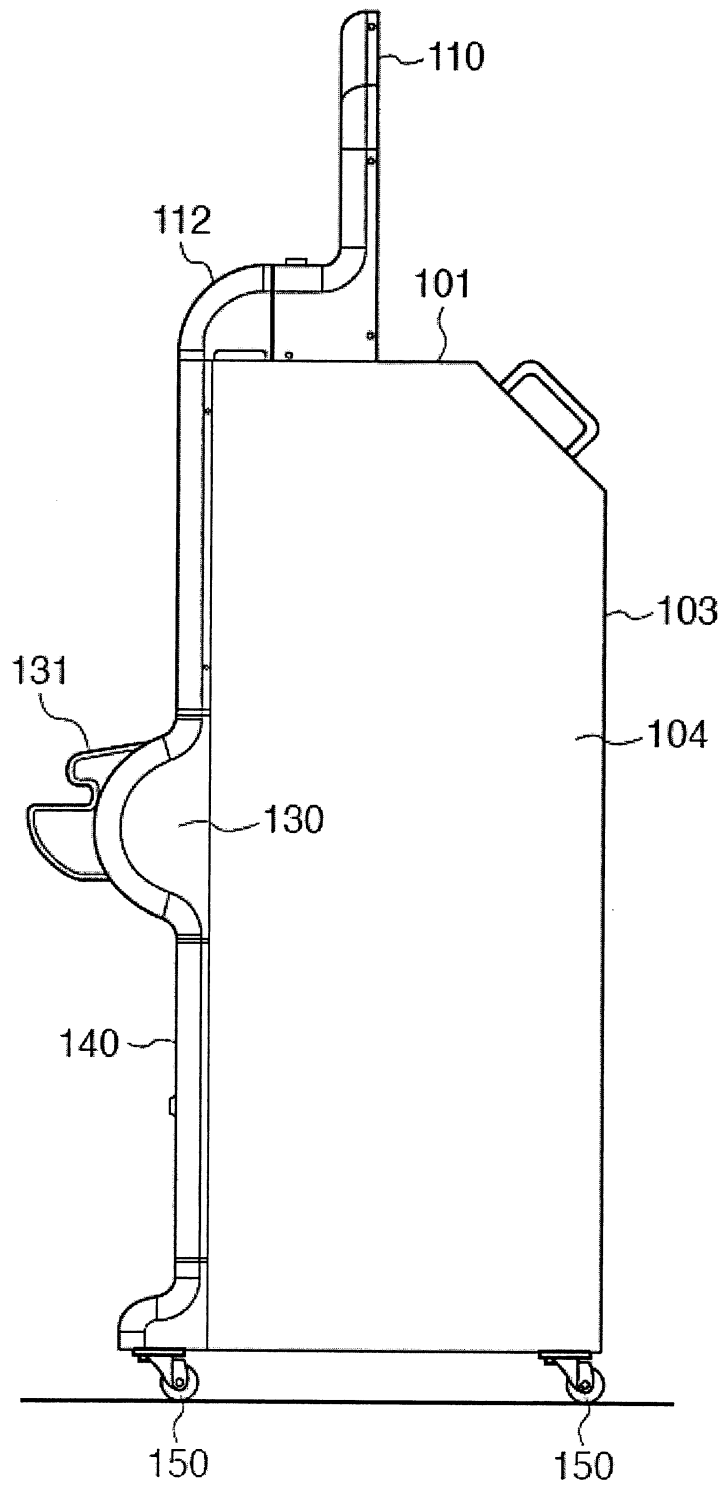


圖 5

沿線 A-A 之
橫截面

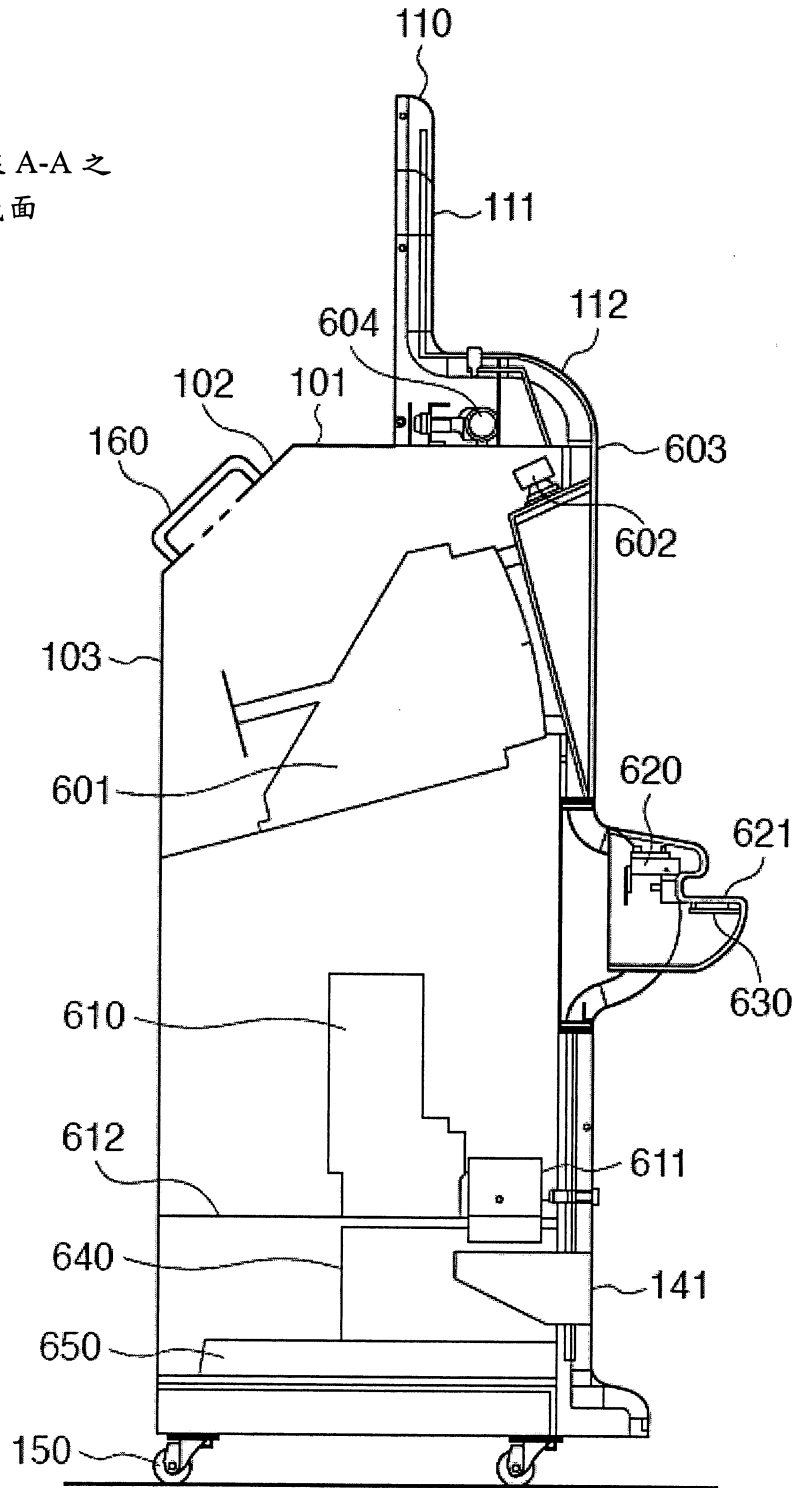


圖 6

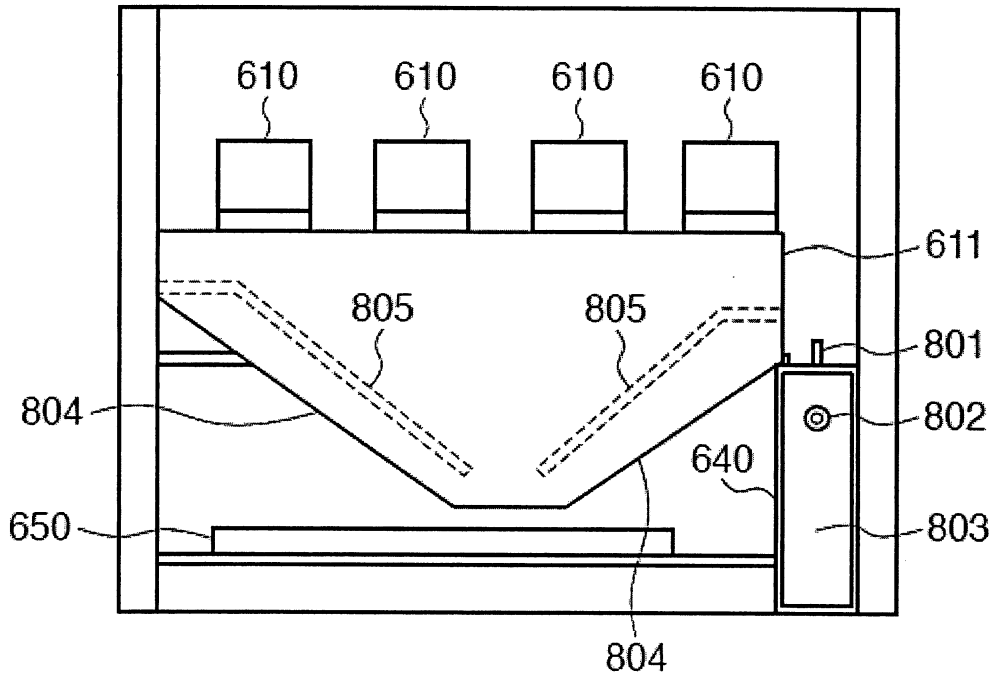
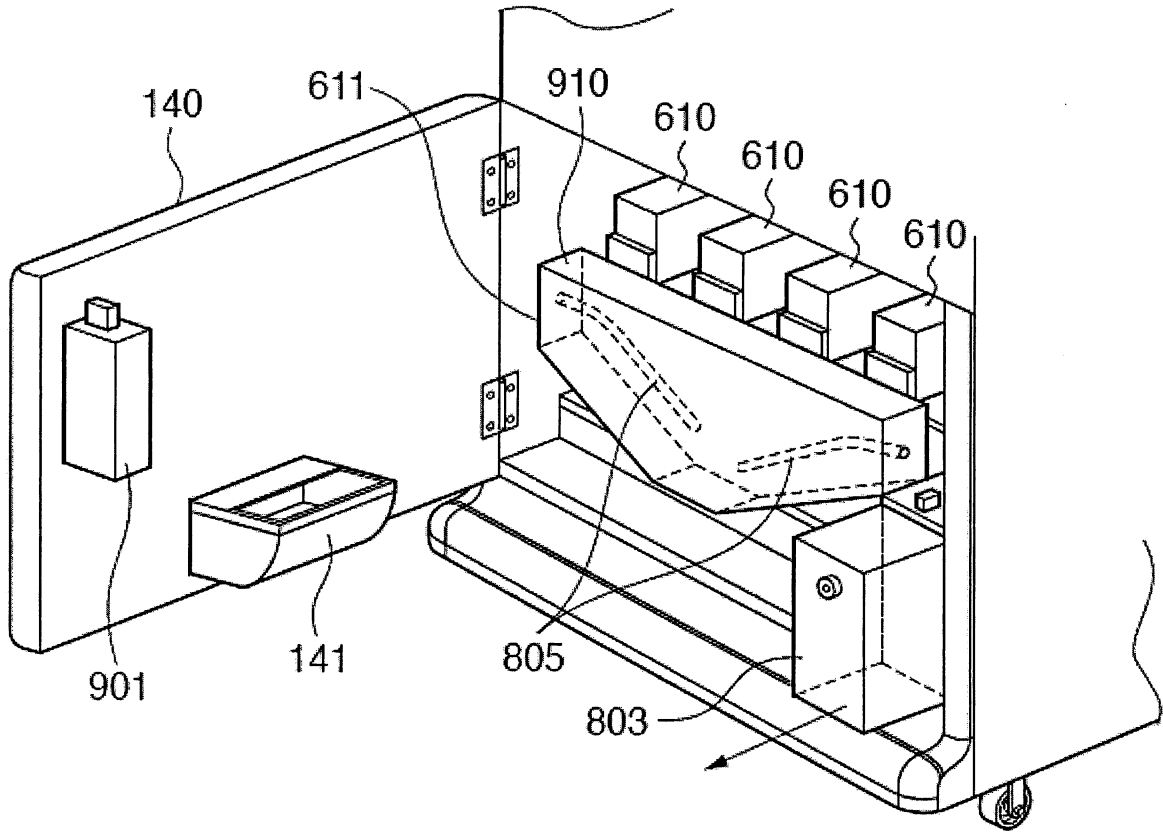


圖 8



6 9

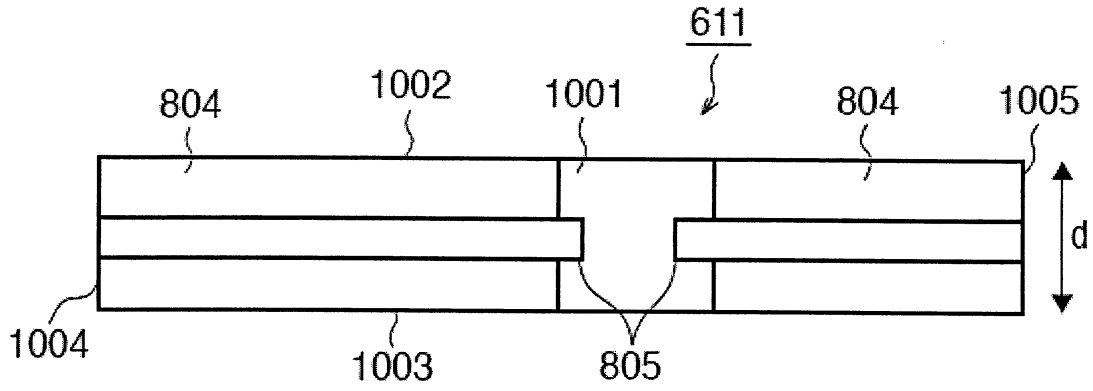


圖 10A

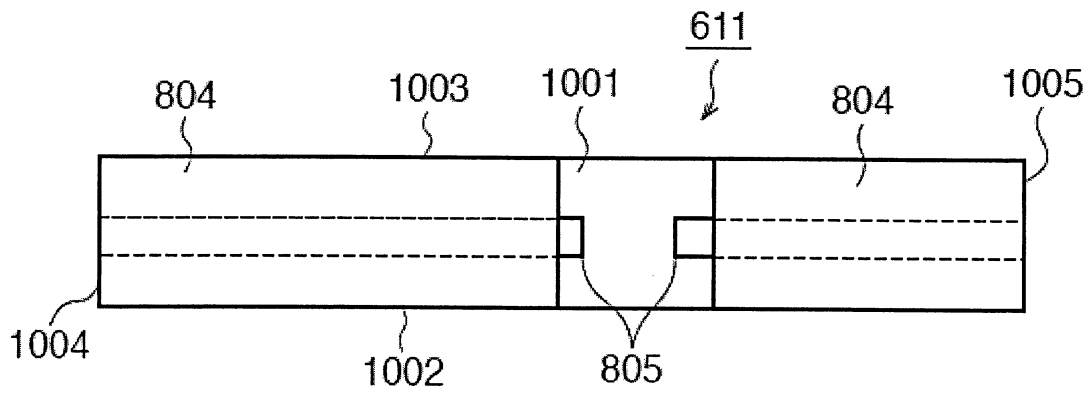
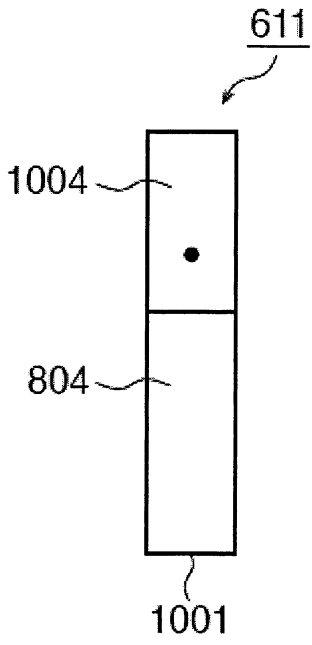

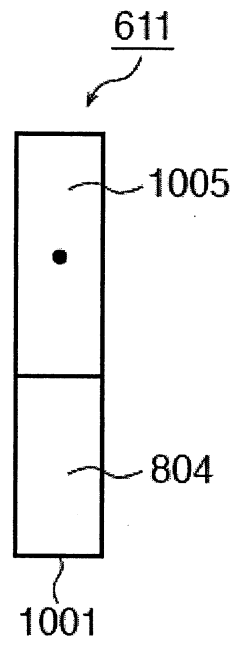



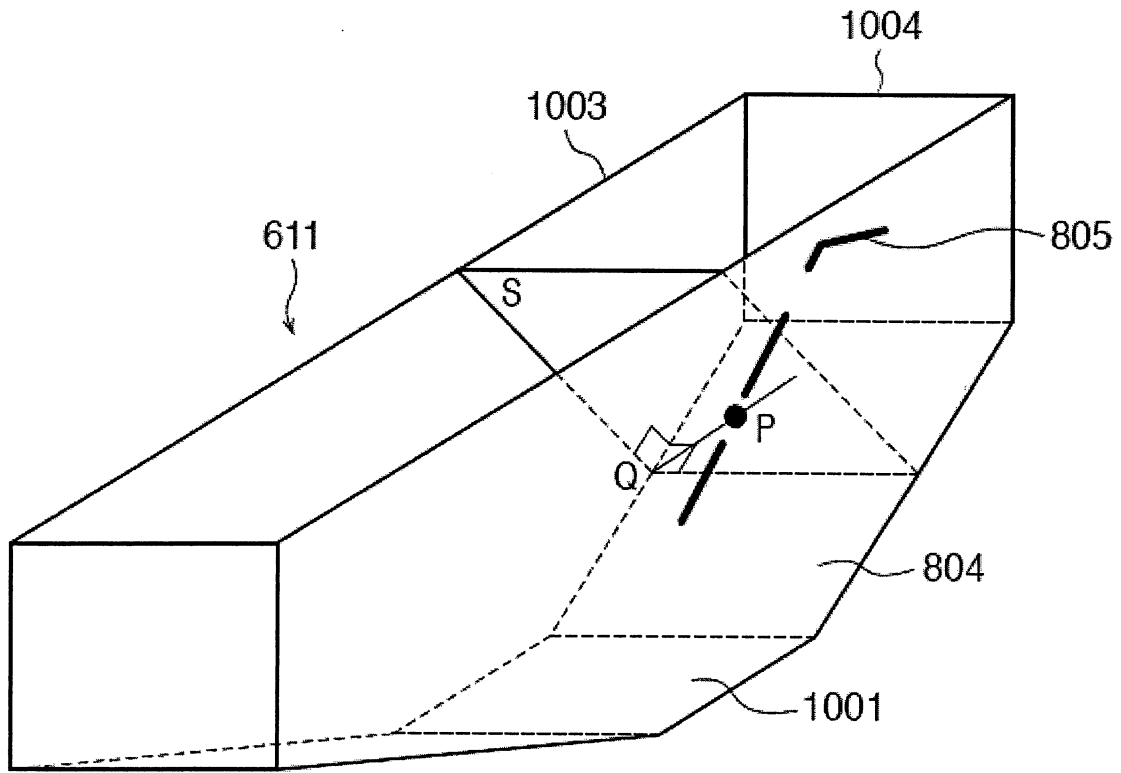
圖 10B



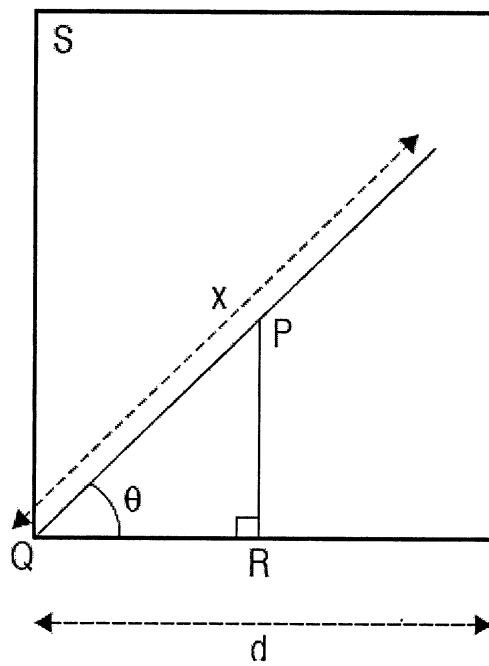
 11L



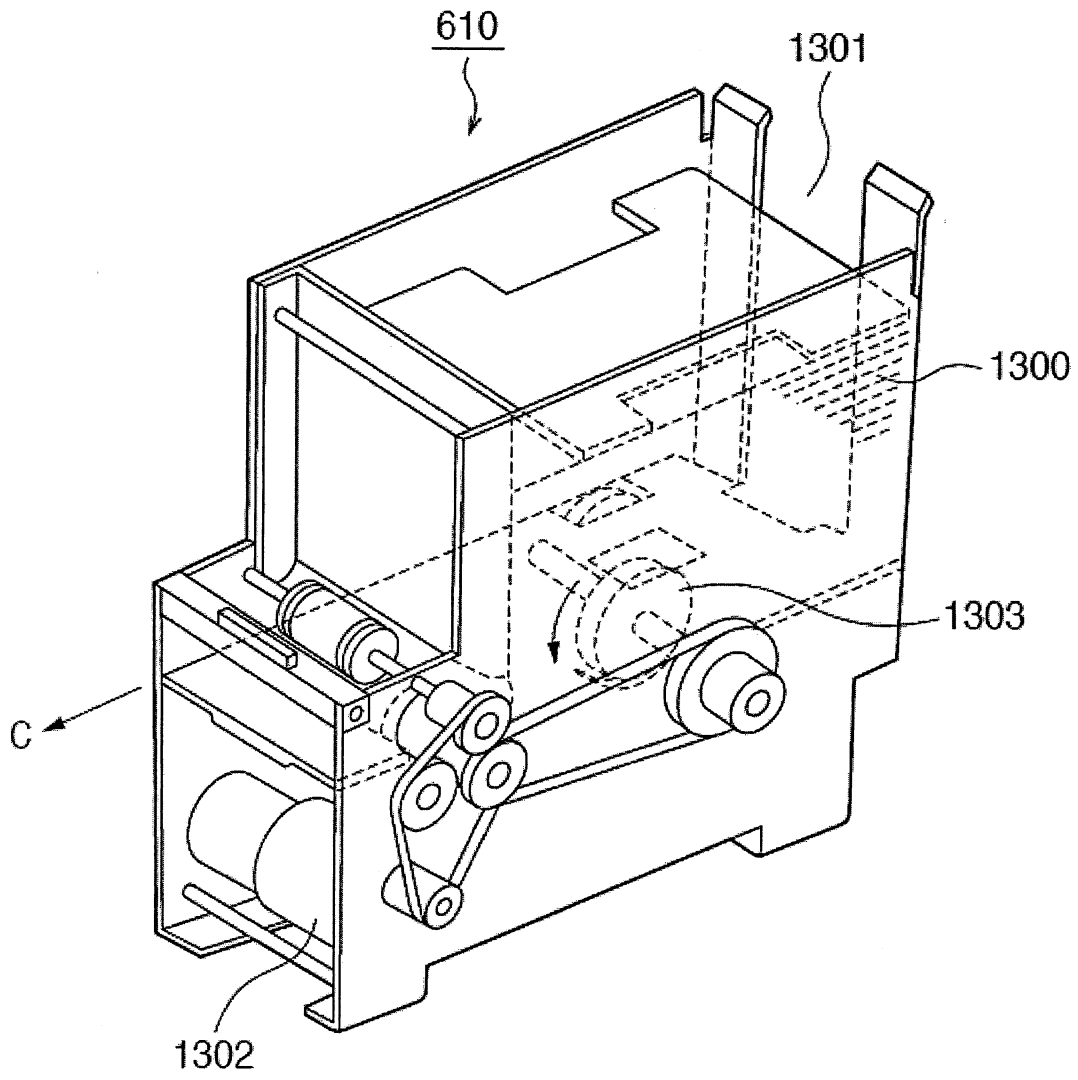
 11R



12A



12B



 13

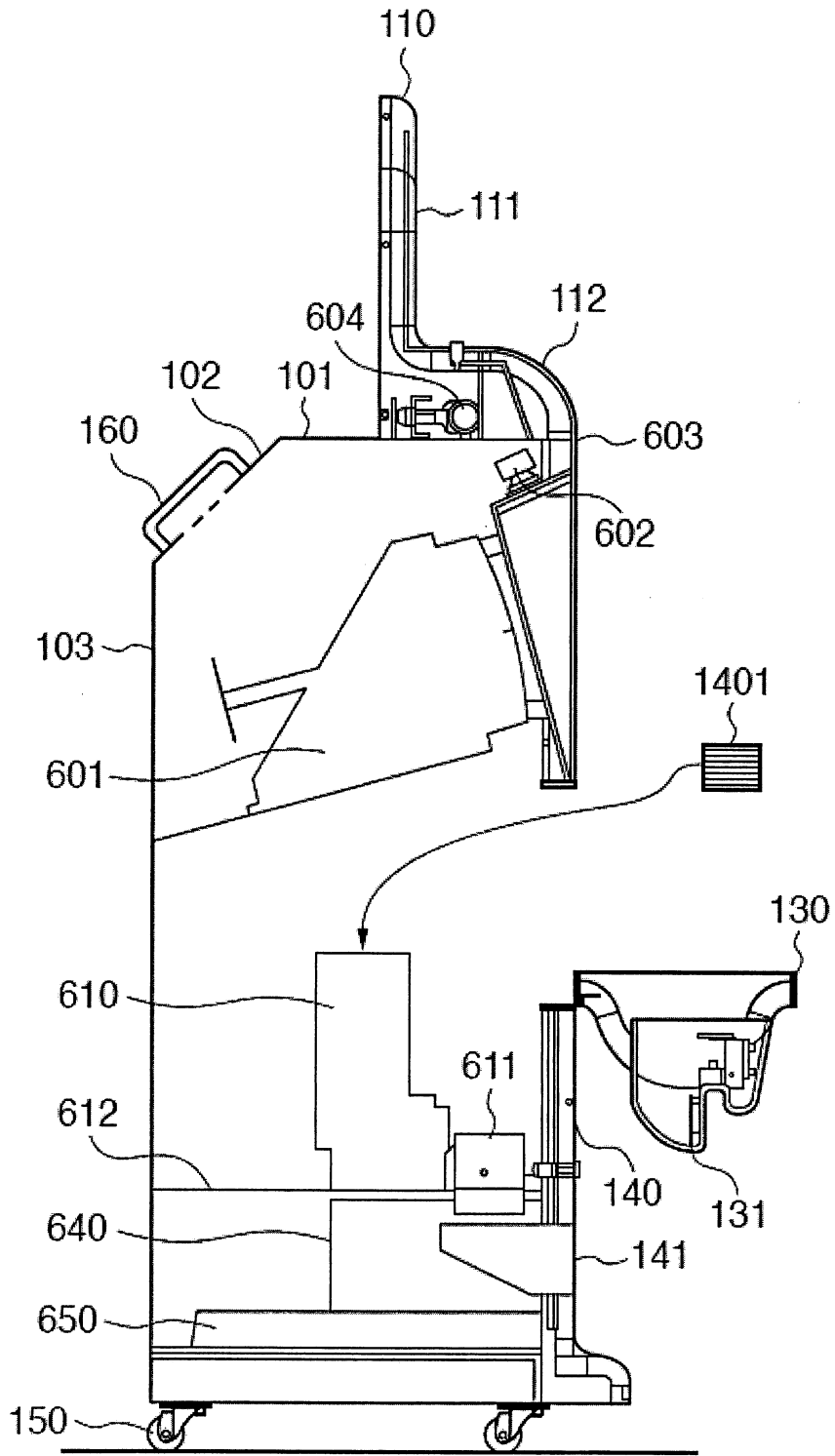


圖 14

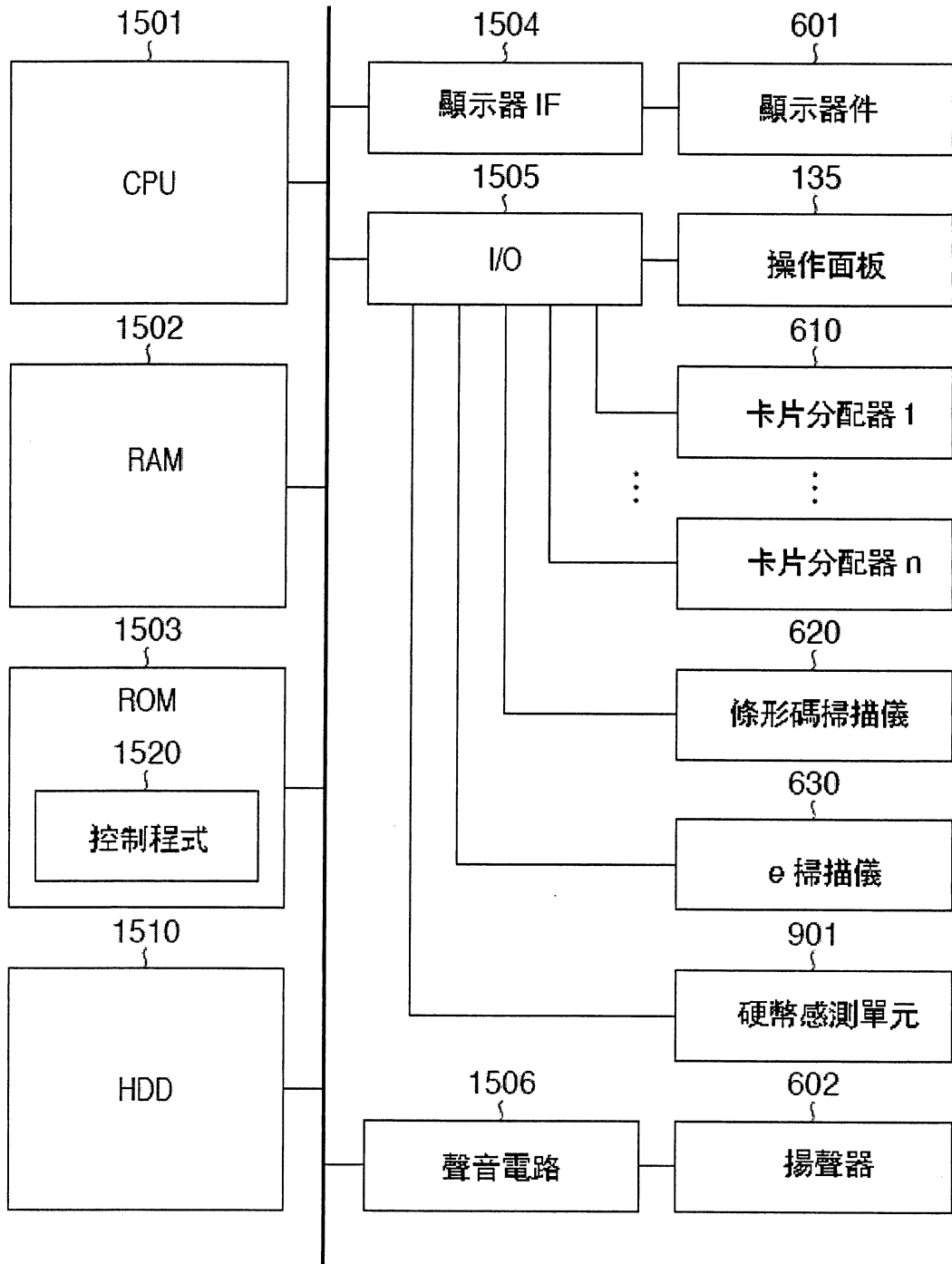


圖 15

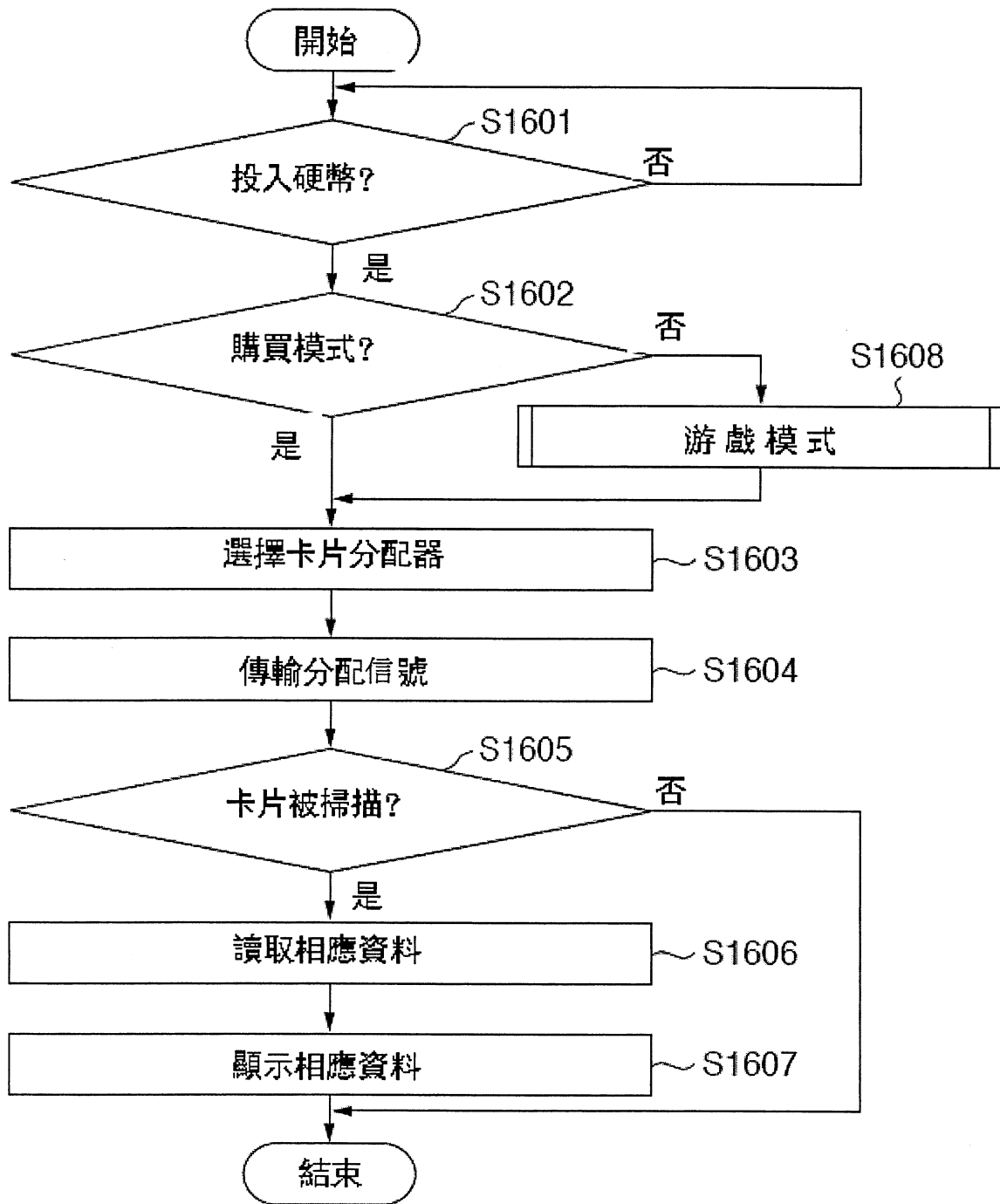


圖 16

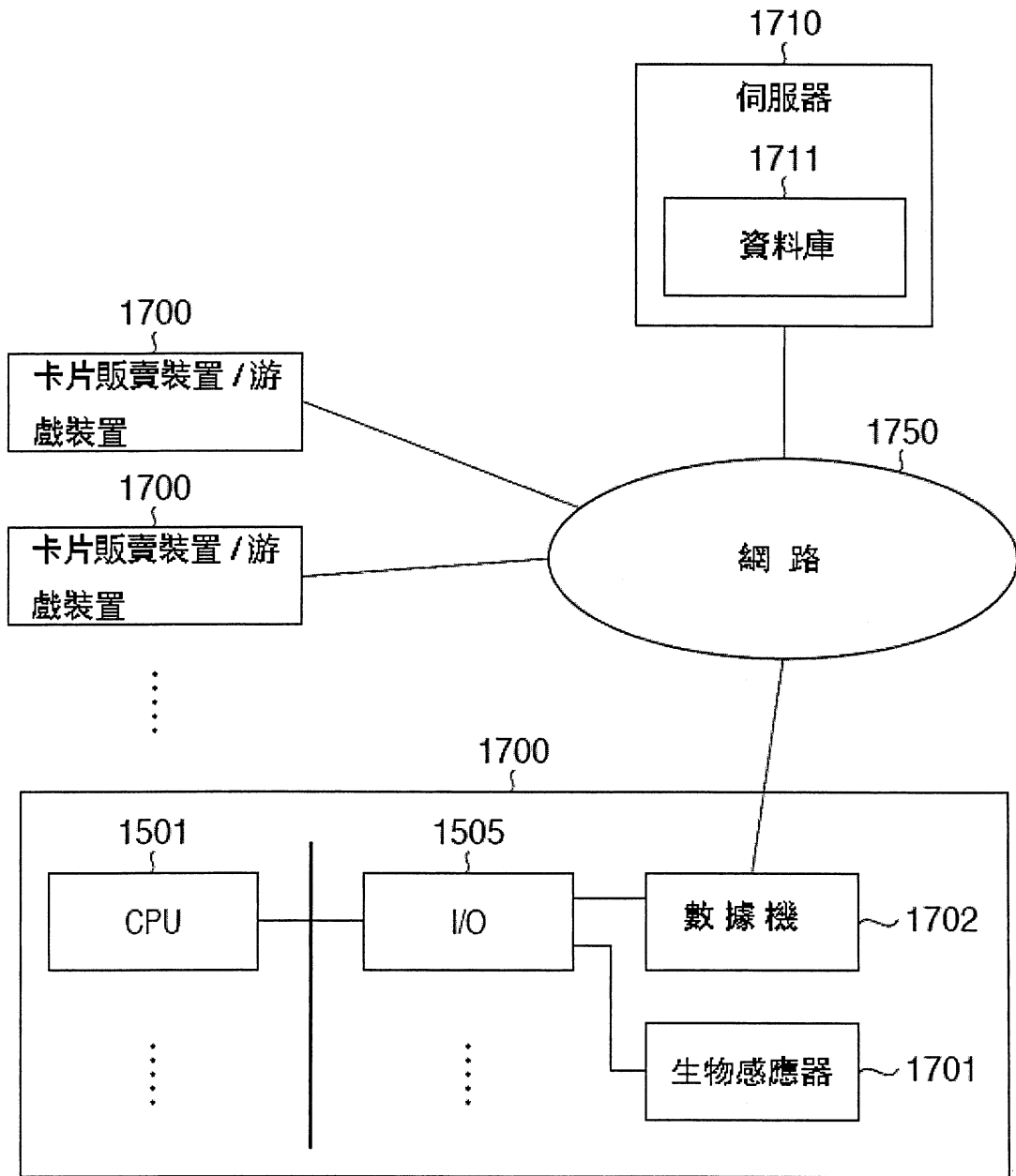


圖 17

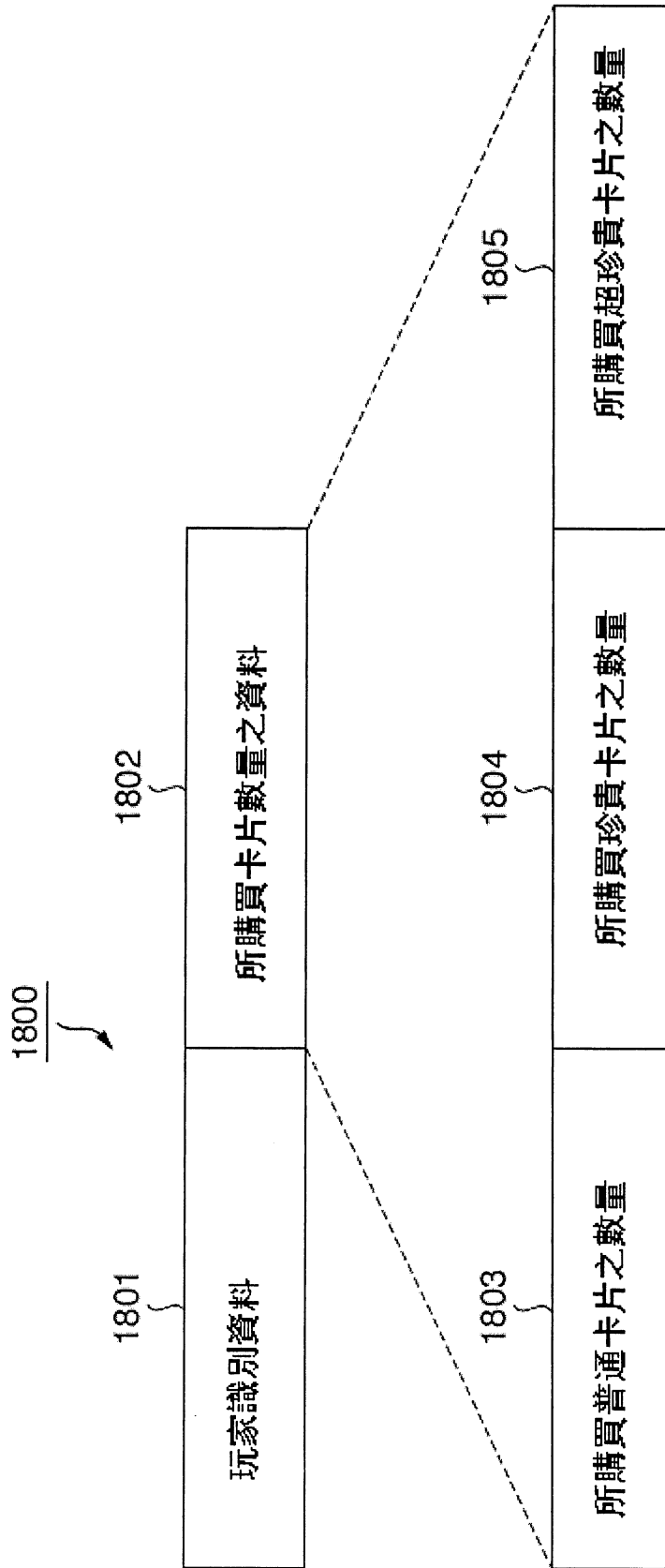


圖 18

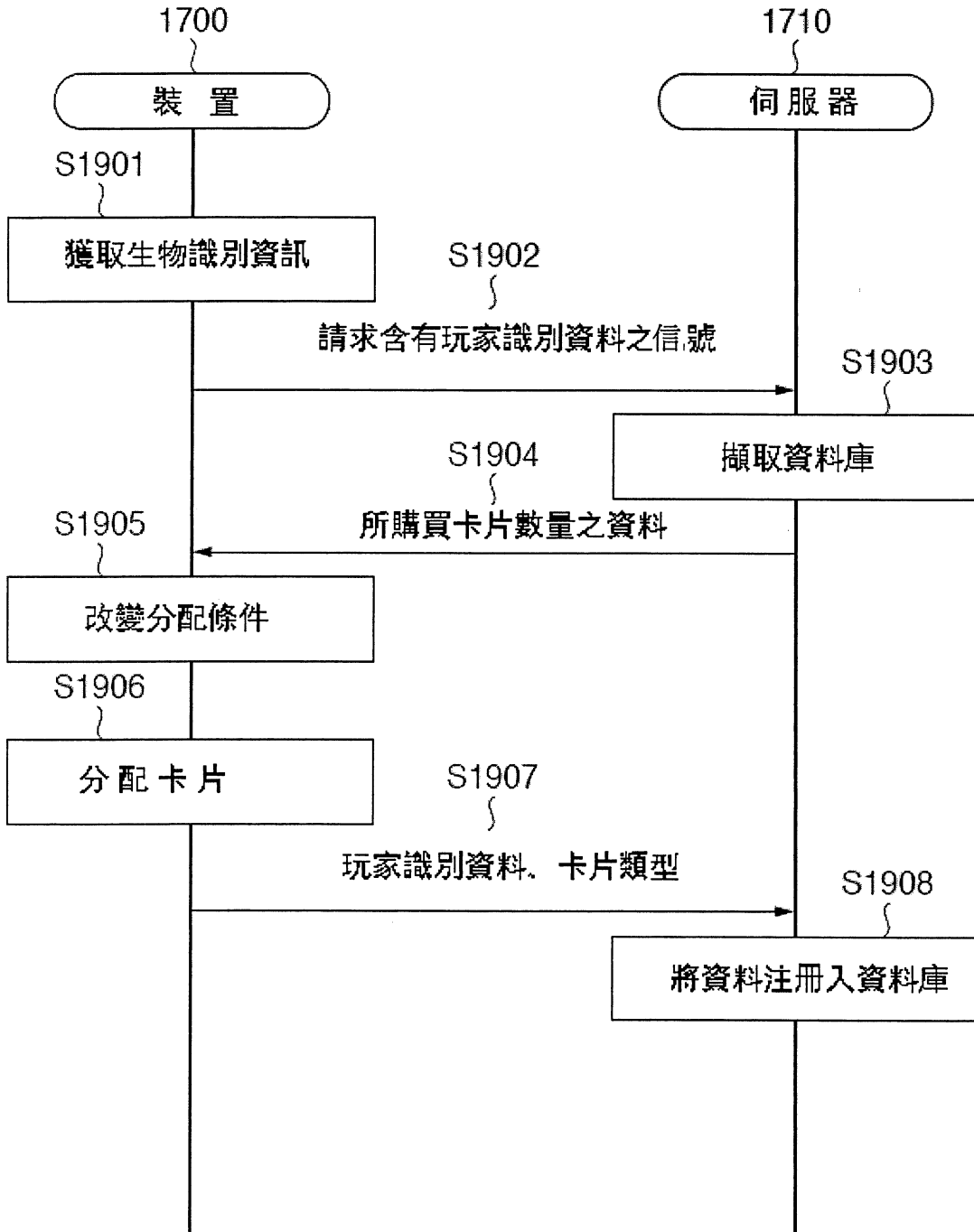


圖 19

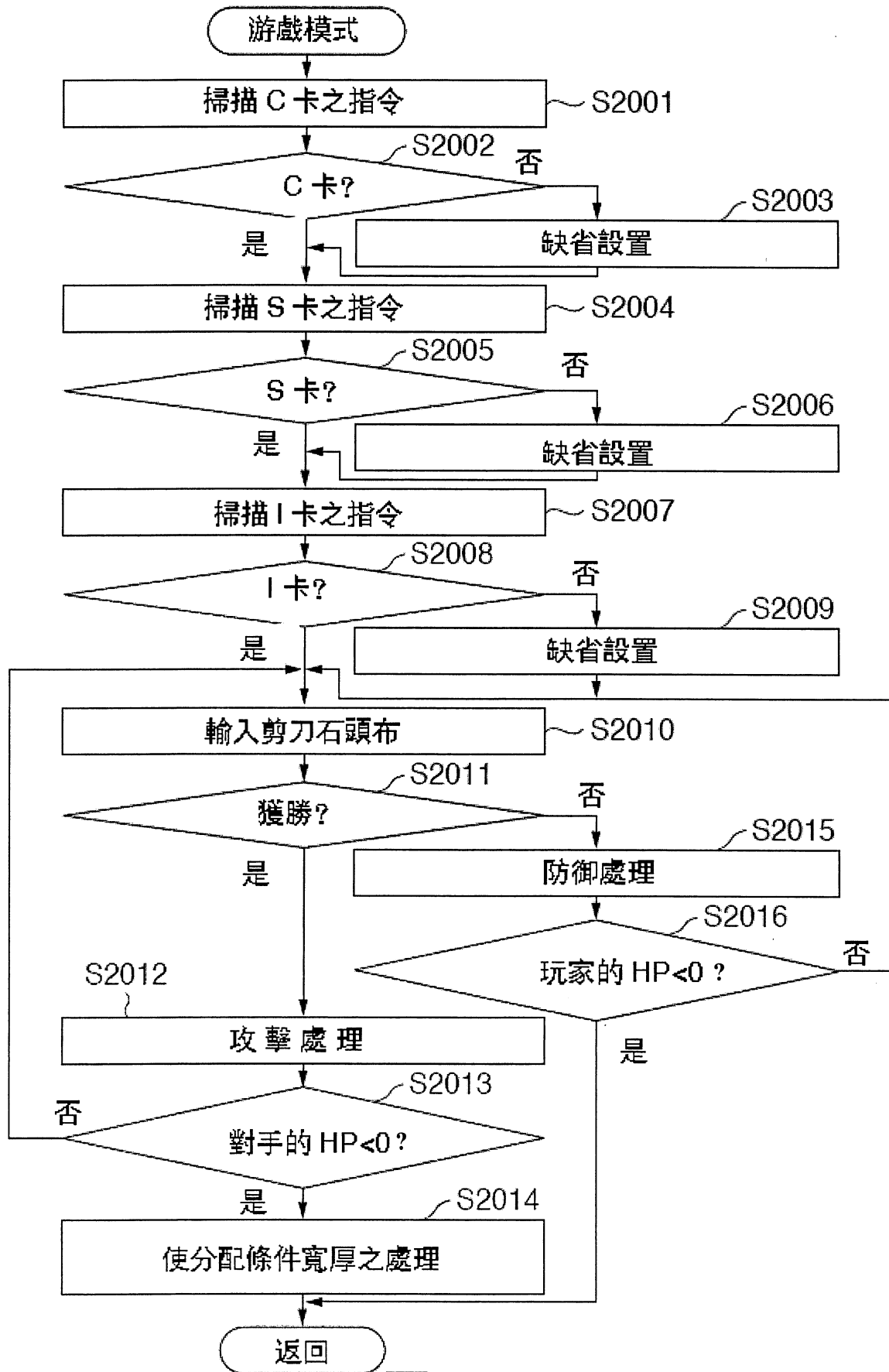


圖 20

第一張卡片	第二卡片	第三卡片	所分配卡片 / 分配條件
人物 A	技能 A	裝備 A	卡片 A
人物 B	技能 B	裝備 B	將珍貴卡片之分配概率增加 30%
∴	∴	∴	∴

圖 21

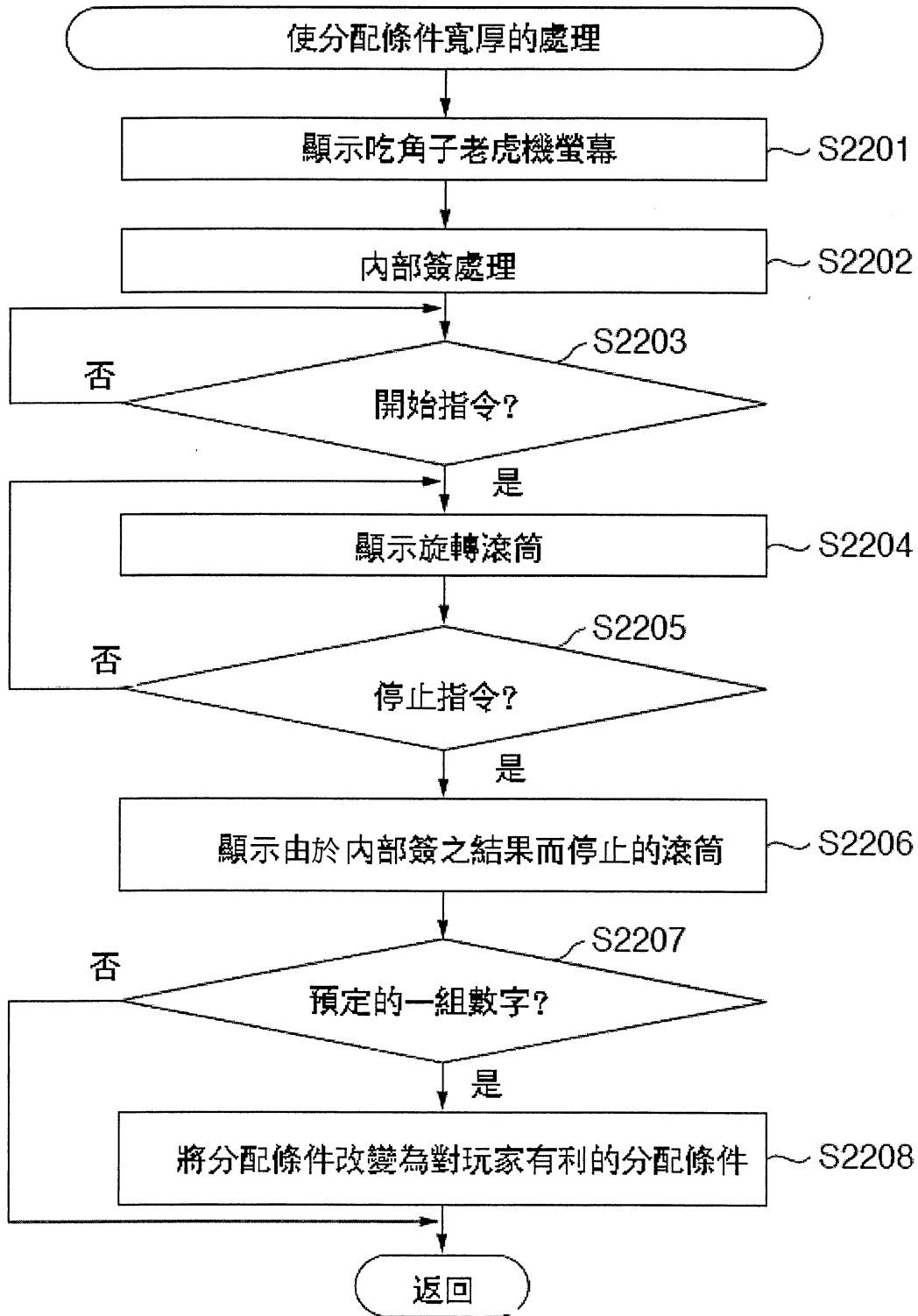


圖 22

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第(9)圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

140	第二維修門
141	卡片輸出口
610	卡片分配器
611	卡片坡道
803	抽屜
805	卡片防黏元件
901	硬幣感測單元
910	上部開口

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)

根據本發明，該等複數個卡片分配器被安裝於該卡片販賣裝置或遊戲裝置中。此使得可能將大量卡片裝載至該裝置中。另外，根據該預定分配條件控制該等複數個卡片分配器。因此，可有效利用該等複數個卡片分配器。

舉例而言，當具有不同價值等級之卡片群被定位於該等複數個卡片分配器中之第一卡片分配器及第二卡片分配器中時，玩家可享受收藏所分配卡片之樂趣。當然，價值等級之數量並不限於兩個而可能為三個或更多。

具有一較低價值等級之卡片比具有一較高價值等級之卡片擁有更高的分配概率且從而減少得更快。因此，複數個卡片分配器被指派至具有一相對低價值等級之卡片。當將此等卡片分配器進一步排列為彼此相鄰時，一卡片補充器可補充卡片而不致錯過待補充之卡片分配器。與相同卡片群被安裝於彼此並不相鄰排列之卡片分配器中的構型相比較，此構型改良了該裝置之維護效能。

卡片的價值等級通常由市場上所分發之卡片數量判定。因此，可藉由適當調整分配概率來控制每一卡片之價值等級。即，對於卡片價值等級相對增加之卡片而言，其分配概率可被設定為一相對小的值。

當基於遊戲所使用之卡片來判定分配條件時，玩家可享受尋找最優卡片的樂趣。具體而言，當複數張卡片用於此遊戲時，可基於所使用卡片之組合來判定分配條件。因此，玩家可享受尋找最優卡片組合的樂趣。

另外，當分配條件取決於每位玩家之投資金額(所購得

十、申請專利範圍：

1. 一種販賣一卡片之卡片販賣裝置，該卡片包含一上面記錄有一遊戲用資料之記錄媒體，該裝置包含：

一包含一輸出口之外殼，其中該卡片藉由該輸出口被輸出；

提供於該外殼中且於其中儲藏該卡片之複數個卡片分配器；

一卡片導引元件，其係用於將由該卡片分配器分配出之該卡片導引至該輸出口；

一選擇單元，其根據預定分配條件，於該等複數個卡片分配器中，選擇分配卡片之一卡片分配器；及

一控制單元，其係將一分配信號傳輸至由該選擇單元選定之該卡片分配器，

前述複數個卡片分配器中，

於第一卡片分配器，裝填分類至第一價值等級之第一卡片群，

於第二卡片分配器，裝填分類至高於該第一價值等級的第二價值等級的第二卡片群；

上述分配條件係如下：裝填有上述價值等級相對高之第二卡片群之第二卡片分配器由上述選擇單元所選擇之機率相對低，裝填有上述價值等級相對低之第一卡片群之第一卡片分配器由上述選擇單元所選擇之機率相對高。

2. 如請求項1之卡片販賣裝置，其中分類至一高於該第二

- 價值等級的第三價值等級中的一第三卡片群被裝填至該等複數個卡片分配器的一第三卡片分配器中。
3. 如請求項1之卡片販賣裝置，其中該第一卡片群被裝填至該第三卡片分配器中，且該第三卡片分配器被放置為與該第一卡片分配器相鄰。
 4. 如請求項1之卡片販賣裝置，其進一步包含：
 - 一卡片資料輸入單元，其係輸入記錄於該卡片中的該遊戲用之資料；及
 - 一分配條件決定單元，其係根據該輸入資料決定該分配條件。
 5. 如請求項4之卡片販賣裝置，其中該分配條件決定單元基於所使用的複數個卡片之一組合來決定該分配條件。
 6. 如請求項1之卡片販賣裝置，其進一步包含：
 - 一資料輸入單元，其輸入用以識別一玩家之獨特的玩家識別資料；
 - 一獲取單元，其自一儲存有與關於每位玩家所購買卡片數量之資料相關的該玩家識別資料之資料庫中，以獲取對應於該玩家識別資料輸入的關於所購買卡片數量之資料；及
 - 一分配條件決定單元，其基於該獲取的所購買卡片數量來決定該分配條件。
 7. 如請求項6之卡片販賣裝置，其中決定對玩家有利之分配條件，以使得該有利之程度與該購買之卡片數量成比例，或若該購買之卡片數量超過一預定臨限值，則決定

對玩家有利之分配條件。

8. 如請求項6之卡片販賣裝置，其中該資料庫由一網路上的複數個卡片販賣裝置共享。
9. 如請求項1之卡片販賣裝置，若該卡片販賣裝置被安裝於一遊戲裝置中，則其進一步包含一選擇一遊戲模式或一卡片購買模式之模式選擇單元，其中若選擇該購買模式，則該控制單元跳過該遊戲並傳輸一卡片分配信號；若選擇該遊戲模式，則該控制單元在該遊戲結束時或根據該遊戲之進展來傳輸該卡片分配信號。