



(12) **BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ**

(19) **Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt nam (VN)**
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ

(11) 
1-0019542

(51)⁷ **H04L 29/06**

(13) **B**

(21) 1-2012-02436

(22) 17.08.2012

(30) 100140490 07.11.2011 TW

(45) 27.08.2018 365

(43) 27.05.2013 302

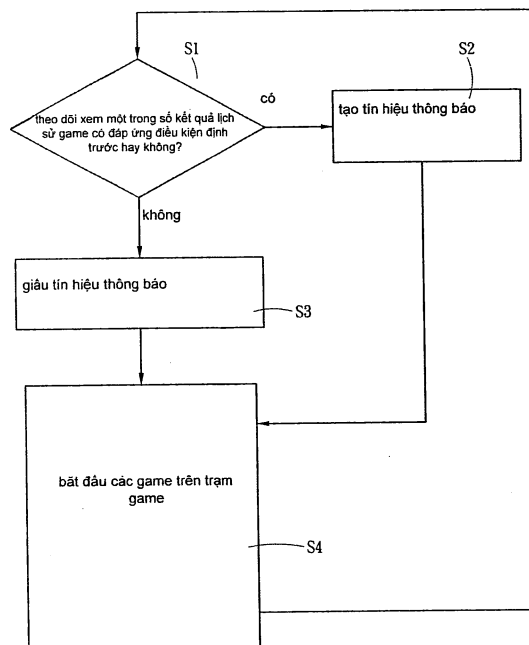
(76) Tien-Shu HSU (TW)

5F-8, No. 210, Gungye 38 Rd., Shituen Chiu, Taichung City, Taiwan

(74) Công ty TNHH T&T INVENMARK Sở hữu trí tuệ Quốc tế (T&T INVENMARK CO., LTD.)

(54) **THIẾT BỊ GIAO TIẾP VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐỂ NHẮC CÁC GAME NỔI BẬT**

(57) Sáng chế đề xuất thiết bị được tích hợp với giao tiếp vận hành game để cung cấp sự chọn bất kỳ trong số nhiều trạm game để chơi game bao gồm đơn vị đánh giá, đơn vị điều khiển, và đơn vị nhắc. Đơn vị đánh giá được nối với các trạm game và theo dõi các kết quả lịch sử game của các trạm game. Đơn vị điều khiển được nối với đơn vị đánh giá và đơn vị nhắc. Đơn vị nhắc bao gồm nhiều phần tử thông báo tương ứng với các trạm game và được tích hợp với giao tiếp vận hành game. Khi đơn vị đánh giá phát hiện một trong số kết quả lịch sử game của các trạm game đáp ứng điều kiện định trước, tín hiệu điều khiển được tạo ra. Đơn vị điều khiển điều khiển đơn vị nhắc làm cho các phần tử thông báo tạo ra tín hiệu thông báo để thông báo cho người chơi về việc game nổi bật được tạo ra trên các trạm game.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Nói chung, sáng chế đề cập đến trạm game và cụ thể hơn sáng chế đề cập đến giao tiếp vận hành tích hợp cho nhiều trạm game.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Giao tiếp vận hành game thông thường 1, như được thể hiện trên Fig.1, nói chung có thể được liên kết với nhiều trạm game 2, như Baccarat, các game xúc xắc, rulet và tương tự. Người chơi có thể nhập vai vào giao tiếp vận hành game 1 để chọn trạm game mong muốn 2 để đặt cược trực tiếp mà không có sự hạn chế môi trường. Mỗi trạm game 2 cho phép nhiều người chơi tham gia và sử dụng cao hơn và có thể tăng tổng doanh thu kinh doanh.

Người chơi, chỉ qua một giao tiếp vận hành game 1, có thể đặt cược vào các game của các trạm game khác nhau 2 tại các khu vực ở xa, và có thể chuyển màn hình mọi lúc qua giao tiếp vận hành game 1 để chơi trên các trạm game khác nhau 2 mà không lãng phí thời gian cho trạm game khác 2. Người chơi có thể tiết kiệm rất nhiều thời gian và dành nhiều thời gian để chơi game. Việc sử dụng của các trạm game 2 cũng tăng.

Nói chung người chơi thường có thói quen như sau và đặt cược cho các game nổi bật. Game nổi bật có nghĩa là kết quả lịch sử game của trạm game 2 đáp ứng điều kiện nhất định để nhắc người chơi tham gia và đặt cược. Chơi trò Baccarat là một ví dụ, nếu game của nhà cái thắng liên tiếp hoặc người chơi đạt đến số lần nhất định (như năm lần hoặc hơn), thì có thể được gọi là game nổi bật. Đối với game này, nhiều người chơi muốn

tham gia và đặt cược đến khi số lần thắng liên tiếp kết thúc.

Tuy nhiên, khi người chơi chơi các game qua giao tiếp vận hành game 1, ngoài các game mà họ đang chơi trên các trạm game 2, họ thường không biết liệu game nổi bật đã được tạo ra trên các trạm game 2 khác hay chưa. Để tránh thiếu game nổi bật, họ chuyển các trạm game 2 thường xuyên để nhìn các game khác đang chơi.

Khi người chơi chuyển trạm game 2, họ phải chờ đến khi bắt đầu vòng game tiếp theo để đặt cược. Việc này làm lãng phí thời gian, và thời gian chơi game thực của người chơi giảm. Việc sử dụng trạm game 2 cũng giảm.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Mục đích chính của sáng chế là đề xuất thiết bị có khả năng nhắc các game nổi bật để thông báo cho người chơi về việc tạo ra các game nổi bật mà không chuyển màn hình.

Mục đích khác của sáng chế là đề xuất phương pháp nhắc các game nổi bật để thông báo cho người chơi về việc tạo ra các game nổi bật mà không chuyển màn hình.

Để đạt được các mục đích nêu trên sáng chế đề xuất thiết bị và phương pháp giao tiếp mà có thể nhắc các game nổi bật. Thiết bị này được nối từ xa với nhiều trạm game và bao gồm giao tiếp vận hành game, đơn vị đánh giá, đơn vị nhắc và đơn vị kiểm soát. Giao tiếp vận hành game được nối với nhiều trạm game để người chơi chọn một trong số các trạm game để chơi trên giao tiếp vận hành game và hiển thị trạm game đã chọn. Đơn vị đánh giá được nối với các trạm game và theo dõi kết quả lịch sử game của các trạm game. Khi đơn vị đánh giá phát hiện một trong số các kết quả lịch sử game của các trạm game đáp ứng điều kiện định trước và game nổi bật có thể được thiết lập, đơn vị đánh giá này tạo ra tín hiệu điều khiển.

Đơn vị nhắc được lắp đặt trên giao tiếp vận hành game và bao gồm nhiều phần tử thông báo tương ứng với các trạm game. Đơn vị điều khiển được nối với đơn vị đánh giá và đơn vị nhắc và điều khiển đơn vị nhắc khi tiếp nhận tín hiệu điều khiển để làm cho một trong số các phần tử thông báo tương ứng với trạm game trở thành game nổi bật để tạo ra tín hiệu thông báo và làm cho người chơi biết trạm game nào đã trở thành game nổi bật bằng cách quan sát sự tạo ra tín hiệu thông báo tương ứng.

Giải pháp theo sáng chế theo dõi xem kết quả lịch sử game có đáp ứng các điều kiện định trước hay không, và tạo ra tín hiệu thông báo khi điều kiện định trước được đáp ứng, và giấu tín hiệu thông báo khi điều kiện định trước không được đáp ứng. Do đó người chơi, bằng cách quan sát sự có mặt của tín hiệu thông báo, có thể được thông báo về việc game nổi bật đáp ứng điều kiện định trước đã được tạo ra hay chưa.

Tóm lại, qua sự đánh giá của đơn vị đánh giá, giải pháp theo sáng chế có thể kiểm soát đơn vị nhắc qua đơn vị điều khiển khi bất kỳ trong số các trạm game có game nổi bật được thiết lập, và làm cho một trong số các phần tử thông báo tương ứng với trạm game trở thành game nổi bật để tạo ra tín hiệu thông báo để thông báo cho người chơi. Nói cách khác, sáng chế đề xuất tính năng theo dõi xem kết quả lịch sử game có đáp ứng điều kiện định trước hay không và cho phép người chơi được thông báo về game nổi bật đã được tạo ra mà không cần chuyển liên tục các trạm game, do đó có thể đáp ứng các yêu cầu của người chơi và cũng tăng việc sử dụng của các trạm game.

Như đã nêu, cũng như các đối tượng khác, các giấu hiệu và ưu điểm của sáng chế sẽ được mô tả rõ ràng hơn từ phần mô tả chi tiết sau đây, có dựa vào các phương án và hình vẽ kèm theo. Các phương án chỉ phục vụ cho mục đích minh họa và không bị giới hạn bởi sáng chế.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Fig.1 là sơ đồ thể hiện cấu trúc hệ thống thông thường.

Fig.2 là sơ đồ thể hiện cấu trúc hệ thống của sáng chế.

Fig.3 là sơ đồ thể hiện màn hình vận hành của sáng chế.

Fig.4A đến Fig.4D là các sơ đồ thể hiện tín hiệu thông báo theo phương án thứ nhất đến phương án thứ tư của sáng chế.

Fig.5 là sơ đồ vận hành hệ thống của sáng chế.

Mô tả chi tiết sáng chế

Như được thể hiện trên các Fig.2 và Fig.3, sáng chế đề xuất thiết bị và phương pháp giao tiếp có khả năng nhắc các game nổi bật. Thiết bị này được nối từ xa với nhiều trạm game 20, và bao gồm giao tiếp vận hành game 10, đơn vị đánh giá 30, đơn vị nhắc 40, và đơn vị điều khiển 50. Giao tiếp vận hành game 10 được nối với nhiều trạm game 20 để người chơi chọn một trong số các trạm game 20 để chơi trên giao tiếp vận hành game và hiển thị trạm game 20 đã chọn. Đơn vị đánh giá 30 được nối với trạm game 20 và theo dõi kết quả lịch sử game của trạm game 20.

Các trạm game 20 có thể cung cấp các game giống hoặc khác nhau, như Baccarat, các game xúc xắc, rulet và tương tự. Trong phương án này, Baccarat là một ví dụ, nhưng không bị giới hạn. Các trạm game 20 được thể hiện trên các hình vẽ để hỗ trợ việc mô tả và được đánh dấu là A, B và C.

Đơn vị nhắc 40 được lắp đặt trên giao tiếp vận hành game 10 và bao gồm nhiều phần tử thông báo 41 tương ứng với các trạm game 20. Đơn vị điều khiển 50 được nối với đơn vị đánh giá 30 và đơn vị nhắc 40. Đơn vị đánh giá 30 theo dõi kết quả lịch sử game của trạm game 20. Khi đơn vị đánh giá 30 phát hiện một trong số các kết quả lịch sử game của trạm game 20 đáp ứng điều kiện định trước của game nổi bật, tín hiệu điều

khuyến được tạo ra. Đơn vị điều khiển 50 điều khiển đơn vị nhắc 40 khi tiếp nhận tín hiệu điều khiển để làm cho một trong số các phần tử thông báo 41 tương ứng với trạm game 20 trở thành game nổi bật tạo ra tín hiệu thông báo và làm cho người chơi biết trạm game 20 nào đã trở thành game nổi bật bằng cách quan sát sự tạo ra tín hiệu thông báo tương ứng.

Lưu ý rằng điều kiện định trước được thiết lập theo kiểu của trạm game 20, yêu cầu của người chơi hoặc được tạo ra bởi hệ thống. Tóm lại, trong game Baccarat, khi nhà cái hoặc người đặt cược thắng năm lần liên tiếp, thì game này được xem là game nổi bật, và điều kiện định trước có thể là năm lần thắng liên tiếp bởi nhà cái hoặc người đặt cược.

Như được thể hiện trên Fig.4A, phần tử thông báo 41 có thể được đặt theo môi trường tại chỗ hoặc thói quen của người chơi. Ví dụ, phần tử thông báo 41 có thể là ánh sáng nhấp nháy 411 để thông báo cho người chơi về game nổi bật được tạo ra. Trong Fig.4A ánh sáng nhấp nháy được thể hiện bằng các đường đứt nét.

Fig.4B minh họa một phương án khác trong đó mỗi phần tử thông báo 41 là ánh sáng màu 412 có các màu ngắt được, như vàng, cam, đỏ và tương tự. Để hiển thị màu vàng, cam, hoặc đỏ, mọi game của trạm game 20 có thể được biểu thị. Ví dụ, khi game Baccarat trên trạm game 20 thắng liên tiếp với các vòng game đạt đến ngưỡng thiết lập, ánh sáng vàng có thể được thể hiện; nếu tăng các vòng thắng liên tiếp, thì màu sắc có thể trở thành cam; và cuối cùng, trở thành đỏ. Do đó, khi quan sát quá trình tạo ra và thay đổi màu của ánh sáng màu 412, người chơi được thông báo về game nổi bật được tạo ra hay chưa. Ánh sáng màu được biểu thị bằng các đường cắt trên Fig.4B.

Fig.4C minh họa một phương án khác nữa trong đó phần tử thông báo 41 là biểu tượng thay đổi được 413. Biểu tượng 413 này hình thuôn dài có chiều dài tương ứng với mọi game của trạm game 20. Nếu tăng tần

số thắng liên tiếp, thì chiều dài của biểu tượng 413 cũng tăng dần; do đó để quan sát sự thay đổi của chiều dài biểu tượng 413, người chơi được thông báo về game nổi bật đã được tạo ra hay chưa.

Fig.4D thể hiện một phương án khác nữa trong đó phần tử thông báo 41 là ảnh động 414. Số lượng ảnh động 414 có thể được thay đổi để biểu thị mọi game của trạm game 20. Ví dụ, ngăn chứa tiền vàng có thể được tăng dần để biểu thị việc tăng tần số thắng liên tiếp. Do đó, để quan sát việc sắp xếp lượng tiền vàng trên ảnh động 414, người chơi được thông báo về mọi game của trạm game 20.

Như được thể hiện trên Fig.5 đối với sơ đồ quy trình theo sáng chế. Phương pháp theo sáng chế được chấp nhận sử dụng trên giao tiếp vận hành game 10 mà được nối từ xa với nhiều trạm game 20 để người chơi chọn một trong số các trạm game 20 và hiển thị trạm game đã chọn, mỗi trạm game 20 ghi lại kết quả lịch sử game. Quy trình này bao gồm các bước từ S1 đến S4. Trước khi game bắt đầu trên mỗi trạm game 20, đơn vị đánh giá 30 theo dõi xem kết quả lịch sử game đã đáp ứng điều kiện định trước hay chưa, bước S1: theo dõi xem một trong số các kết quả lịch sử game của trạm game 20 đã đáp ứng điều kiện định trước hay chưa bởi đơn vị đánh giá 30 được nối với các trạm game 20.

Bước S2: nếu điều kiện định trước được đáp ứng thì tạo ra tín hiệu thông báo. Ngoài ra, S2 để đơn vị đánh giá 30 tạo ra tín hiệu điều khiển và gửi tín hiệu điều khiển đến bộ phận điều khiển 50 được nối với đơn vị đánh giá 30, và bộ phận điều khiển 50 điều khiển nhiều phần tử thông báo 41 được lắp đặt trên giao tiếp vận hành game và tương ứng với trạm game 20 khi tiếp nhận tín hiệu điều khiển, vì vậy một trong số các phần tử thông báo 41 tương ứng với trạm game 20 trở thành game nổi bật tạo ra tín hiệu thông báo và làm cho người chơi biết trạm game 20 nào đã trở thành game nổi bật bằng cách quan sát sự tạo ra tín hiệu thông báo tương ứng. S3 để

đơn vị nhắc 40 giấu tín hiệu thông báo để làm cho người chơi biết rằng không một trạm game 20 nào đã trở thành game nổi bật.

Bước S3: nếu điều kiện định trước không được đáp ứng thì giấu tín hiệu thông báo. Tức là, S3 đóng các phần tử thông báo để giấu tín hiệu thông báo làm cho người chơi biết không một trạm game 20 nào đã trở thành game nổi bật. Đơn vị nhắc 40 bao gồm nhiều phần tử thông báo 41 tương ứng với các trạm game 20. Các phần tử thông báo 41 có thể được kích hoạt để tạo ra tín hiệu thông báo, hoặc được kết thúc để giấu tín hiệu thông báo.

Người chơi, bằng cách quan sát sự có mặt của tín hiệu thông báo, có thể được thông báo về game nổi bật đáp ứng các điều kiện định trước đã được tạo ra. Vì vậy, người chơi có thể có kiến thức về các game nổi bật.

Sau các bước S2 và S3, bước S4 có thể được tiến hành để chơi game trên trạm game 20. Khi bước S4 kết thúc, đến bước S1 để lặp lại quy trình để bắt đầu chu trình khác.

Kết luận, sáng chế đề xuất đơn vị đánh giá 30 để theo dõi xem kết quả lịch sử game đã đáp ứng điều kiện định trước hay chưa, nếu kết quả là có, thì tạo ra tín hiệu thông báo qua phần tử thông báo 41 để thông báo cho người chơi, do đó người chơi không cần chuyển màn hình liên tục để sẽ được thông báo về việc tạo ra game nổi bật và có thêm thời gian để đặt cược, và việc sử dụng của các trạm game 20 cũng tăng.

Yêu cầu bảo hộ

1. Thiết bị giao tiếp để nhắc các game nổi bật được nối từ xa với nhiều trạm game để chơi game, thiết bị này bao gồm:

giao tiếp vận hành game được nối với nhiều trạm game để người chơi chọn một trong số các trạm game để chơi trên giao tiếp vận hành game và hiển thị trạm game đã chọn;

đơn vị đánh giá được nối với các trạm game để theo dõi kết quả lịch sử game của chúng và tạo ra tín hiệu điều khiển khi một trong số các kết quả lịch sử game của các trạm game đáp ứng tiêu chuẩn định trước để trở thành game nổi bật;

đơn vị nhắc được lắp đặt trên giao tiếp vận hành game và bao gồm nhiều phần tử thông báo tương ứng với các trạm game; và

đơn vị điều khiển được nối với đơn vị đánh giá và đơn vị nhắc và điều khiển đơn vị nhắc khi tiếp nhận tín hiệu điều khiển để làm cho một trong số các phần tử thông báo tương ứng với trạm game trở thành game nổi bật tạo ra tín hiệu thông báo và làm cho người chơi biết trạm game nào đã trở thành game nổi bật bằng cách quan sát sự tạo ra tín hiệu thông báo tương ứng.

2. Thiết bị giao tiếp theo điểm 1, trong đó các phần tử thông báo là ánh sáng nhấp nháy.

3. Thiết bị giao tiếp theo điểm 1, trong đó các phần tử thông báo là ánh sáng màu có màu thay đổi được.

4. Thiết bị giao tiếp theo điểm 3, trong đó ánh sáng màu là ánh sáng chuyển được thành màu vàng, màu cam, và màu đỏ để biểu thị liên tiếp tính phổ biến khác nhau của các trạm game.

5. Thiết bị giao tiếp theo điểm 1, trong đó các phần tử thông báo là các biểu tượng thay đổi được.

6. Thiết bị giao tiếp theo điểm 5, trong đó các biểu tượng có hình dạng thuôn dài được tạo ra theo chiều dài tương ứng với tính phổ biến của các trạm game.

7. Thiết bị giao tiếp theo điểm 1, trong đó các phần tử thông báo là các ảnh động thay đổi được theo số lượng để biểu thị tính phổ biến của các trạm game.

8. Thiết bị giao tiếp theo điểm 1, trong đó đơn vị đánh giá theo dõi xem kết quả lịch sử game có đáp ứng điều kiện định trước trước khi game được chơi trên các trạm game hay không.

9. Phương pháp nhắc các game nổi bật được dùng trong giao tiếp vận hành game mà được nối từ xa với nhiều trạm game để người chơi chọn một trong số các trạm game để chơi trên giao tiếp vận hành game và hiển thị trạm game đã chọn, mỗi trong số trạm game này ghi kết quả lịch sử game, phương pháp này bao gồm các bước:

S1: theo dõi xem một trong số các kết quả lịch sử game của các trạm game có đáp ứng điều kiện định trước hay không bởi đơn vị đánh giá mà được nối với các trạm game; tiến hành bước S2 khi điều kiện định trước được đáp ứng, và tiến hành bước S3 khi điều kiện định trước không được đáp ứng;

S2: để đơn vị đánh giá tạo ra tín hiệu điều khiển và gửi tín hiệu điều khiển đến bộ phận điều khiển mà được nối với đơn vị đánh giá, bộ phận điều khiển điều khiển các phần tử thông báo mà tương ứng với các trạm game và được lắp đặt trên giao tiếp vận hành game, để tạo ra tín hiệu thông báo khi tiếp nhận tín hiệu điều khiển, vì vậy một trong số các phần

tử thông báo tương ứng với trạm game làm cho người chơi biết trạm game nào đã trở thành game nổi bật bằng cách quan sát sự tạo ra tín hiệu thông báo tương ứng; và

S3: đóng các phần tử thông báo để giấu tín hiệu thông báo làm cho người chơi biết không một trạm game nào đã trở thành game nổi bật.

10. Phương pháp theo điểm 9, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước S4 sau các bước S2 và S3 để chơi game trên trạm game, và lặp lại bước S1 sau khi bước S4 kết thúc.

11. Phương pháp theo điểm 9, trong đó đơn vị nhắc bao gồm nhiều phần tử thông báo tương ứng với nhiều trạm game, và trong đó đơn vị nhắc kích hoạt các phần tử thông báo để tạo ra tín hiệu thông báo và đóng phần tử thông báo để giấu các tín hiệu thông báo.

12. Phương pháp theo điểm 11, trong đó các phần tử thông báo là ánh sáng nhấp nháy.

13. Phương pháp theo điểm 11, trong đó các phần tử thông báo là ánh sáng màu có màu thay đổi được.

14. Phương pháp theo điểm 13, trong đó ánh sáng màu là ánh sáng chuyển được thành màu vàng, màu cam, và màu đỏ để biểu thị liên tiếp tính phổ biến khác nhau của các trạm game.

15. Phương pháp theo điểm 11, trong đó các phần tử thông báo là các biểu tượng thay đổi được.

16. Phương pháp theo điểm 15, trong đó các biểu tượng có hình dạng thuôn dài tạo ra theo chiều dài tương ứng với tính phổ biến của các trạm game.

17. Thiết bị giao tiếp theo điểm 11, trong đó các phần tử thông báo là các ảnh động thay đổi được theo số lượng để biểu thị tính phổ biến của các trạm game.

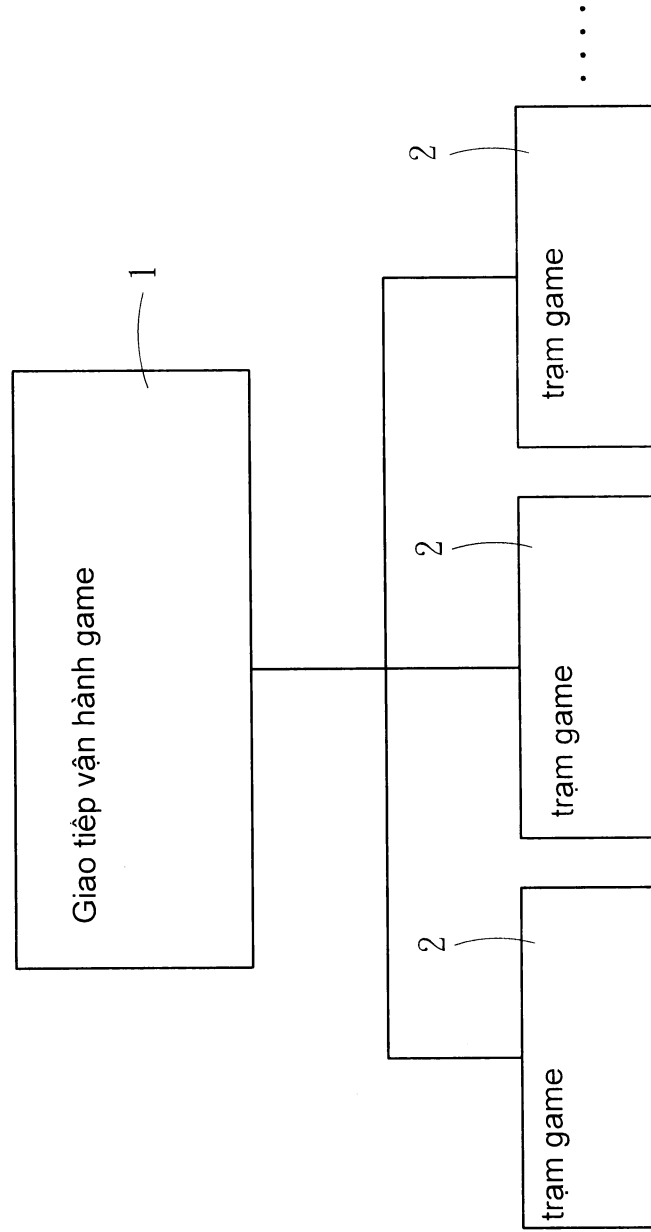


Fig.1

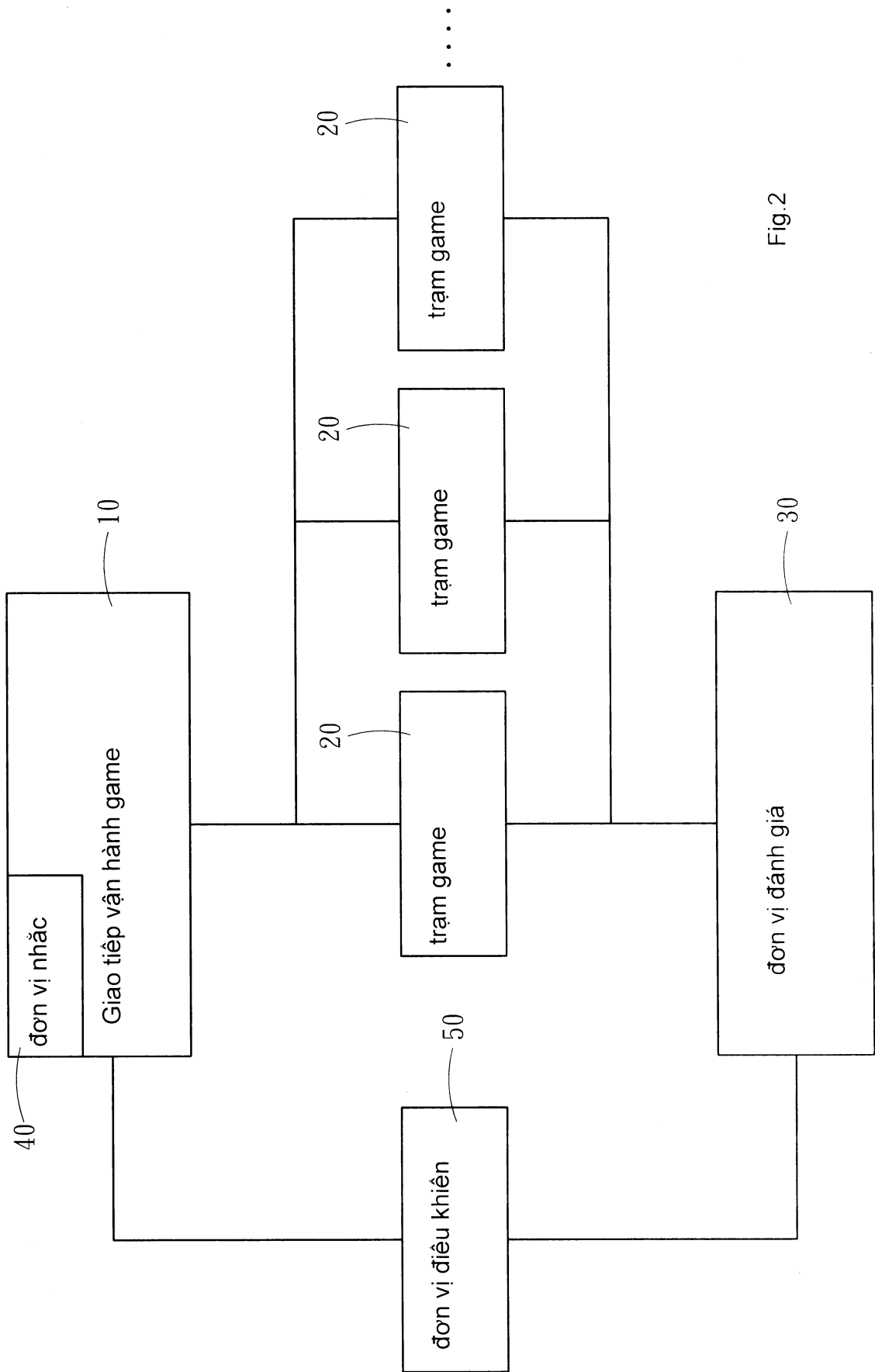


Fig.2

vòng game

1 - 3

1 điểm

=

1.00

số máy

1

dịch vụ

nhà cái

người chơi

A

P

B

cấp

1 đến 13

người chơi

1 đến 1

hoà

1 đến 8

cấp

1 đến 11

mời đặt cược

100

500

1.000

5.000

A

B

C

H

7%

X

?

tổng điểm

25000.00

tổng cược

0.00

điểm

0.00

thời gian cược

0

Fig.3

-15-

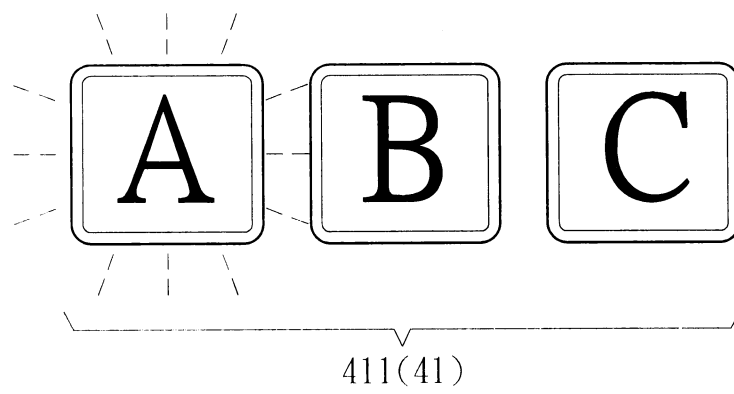


Fig.4A

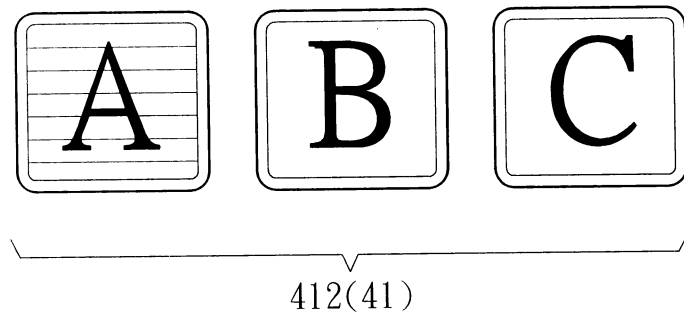


Fig.4B

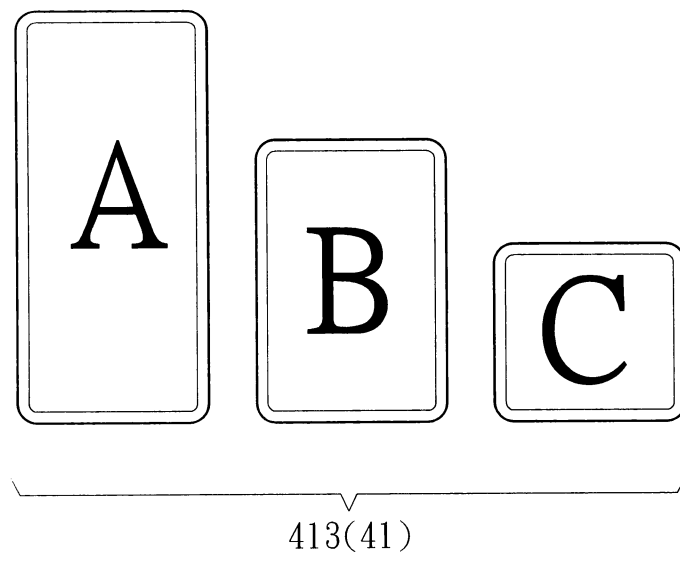


Fig.4C

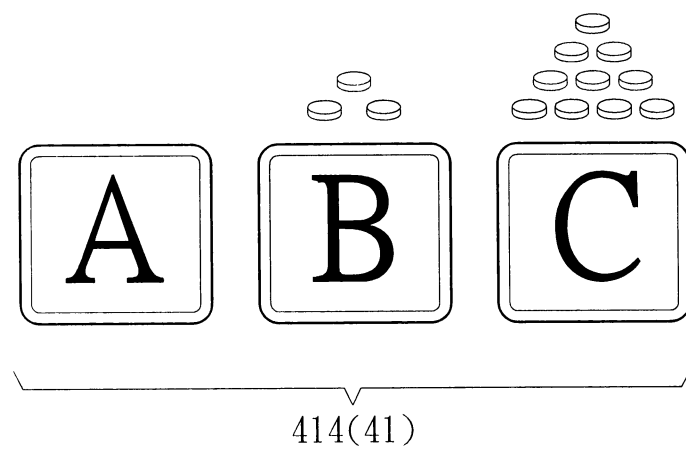


Fig.4D

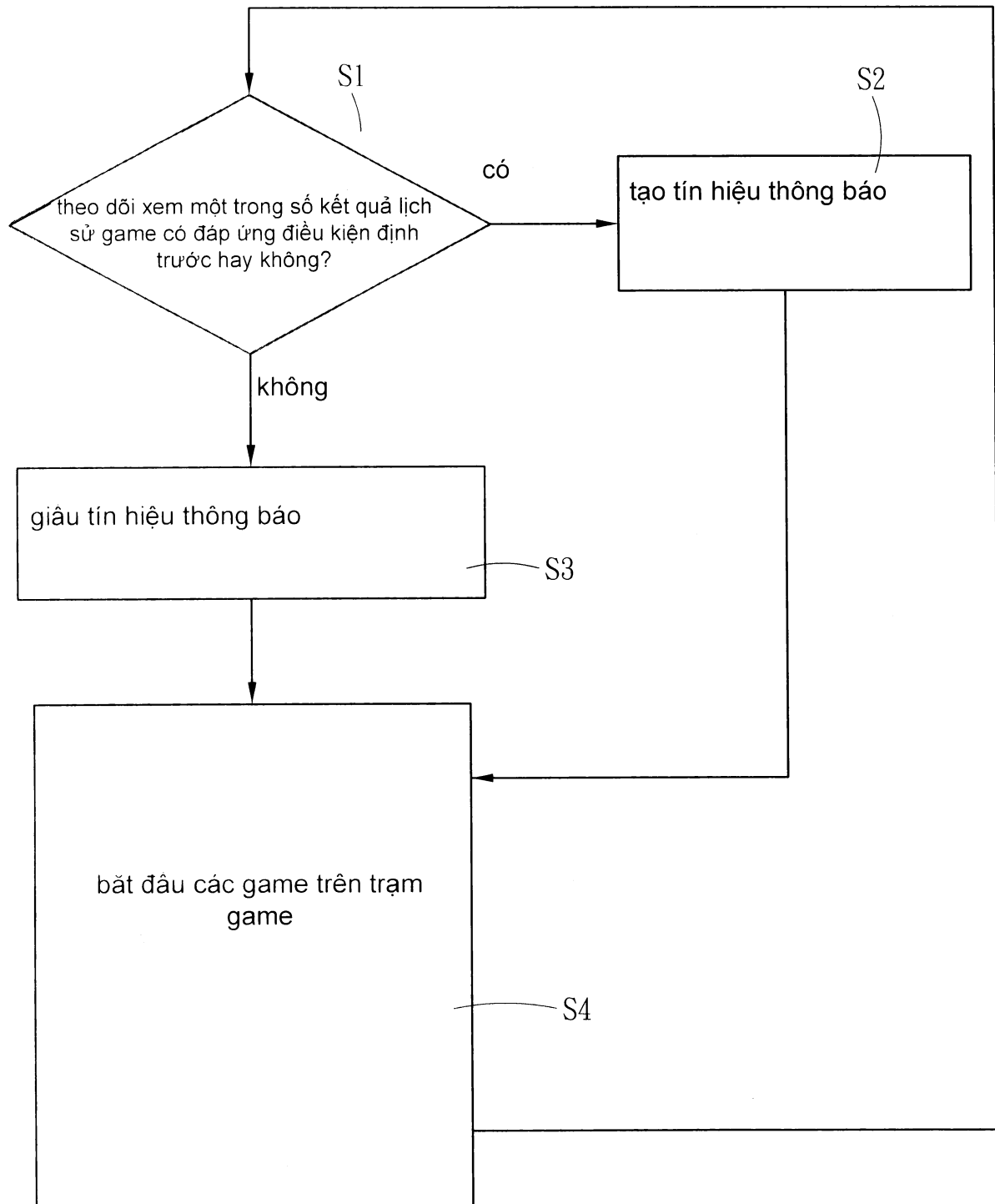


Fig.5