

一种能决定使用时机的游戏系统

技术领域

本发明为有关一种游戏系统，尤指一种能决定使用时机的游戏系统。

5

背景技术

请参阅“图 1”所示，滚轮游戏机(slot machine)1 为一种相当受到欢迎的游戏机，该滚轮游戏机 1 具有多个滚轮 2，玩家在押注之后，可以启动该多个滚轮 2 转动，即可依据该多个滚轮 2 停止后所形成的符号排列而获得积分，其玩法简单且可以依据玩家的需求与喜好而制定多种游戏规则与玩法，满足不同玩家的喜好。

习知的一游戏规则中，当特定符号出现或满足预设条件时，可进入一定回合数的奖励游戏，奖励游戏的特色在于免费转动(free spin)，其让玩家不需花费额外成本，即有可获得额外的奖励分数，此为吸引玩家使用滚轮游戏机的重要特色之一。

又常见的奖励游戏的游戏方式，如美国公告第 US8,197,328 号专利的图 4 所载的流程为让滚轮重新转动(respin)。又，如美国公告第 US 10,629,030 B2 号专利揭露一种依据搜集到的可配置符号(configurable symbols)而决定神秘符号(mystery symbols)的分数。

然而，习知的游戏系统，一旦获得特定符号或搜集符号到满足预设条件时，其奖励会马上给予，而无法选择使用时机，因此，会导致玩家在获得奖励之后，有相当的可能会结束游戏，而造成游戏进行的断点，无法增进玩家持续使用游戏系统的意愿。

25 发明内容

本发明的主要目的，在于揭露一种能决定使用时机的游戏系统，让玩家于游戏中，可以自行决定使用时间，而让玩家有持续使用游戏系统的意愿。

为达上述目的，本发明为一种能决定使用时机的游戏系统，于第一实施例中，该游戏系统提供一滚轮游戏，该滚轮游戏依据一玩家的操作而提供至少一回游戏供该玩家进行游玩，该游戏系统包含一显示单元、一游戏结果产生单

30

元、一储存单元以及一控制单元，其中该显示单元具有一游戏画面，该游戏画面显示该至少一回合游戏的即时游戏影像，该游戏画面具有多个矩阵排列的显示位置。该游戏结果产生单元于该至少一回合游戏中产生多个游戏符号，该多个游戏符号显示于该游戏画面的该多个显示位置上，并该多个游戏符号依一机率具有多个道具的任一，该多个道具分别具有一指定游戏效果。该储存单元供记录该至少一回合游戏中产生的任一该道具。

该控制单元连接该显示单元、该游戏结果产生单元与该储存单元，且于依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元于每一该回合游戏中进行下列步骤：进行一判断是否使用道具步骤，为判断该玩家是否使用该储存单元记载的该道具；以及当该玩家使用至少一个记载于该储存单元内的该道具时，进行一使用道具步骤，而当该玩家未使用该道具时，则进行一常态游戏步骤。

于该使用道具步骤中，该控制单元更进行下列步骤：于该储存单元内删除已被使用的该道具；产生对应的该指定游戏效果，同时经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及进行赔付并结束该回合游戏。

于该常态游戏步骤中，该控制单元更进行下列步骤：判断是否经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号，若否，为结束该回合游戏，若是，则续行下一步骤；经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；判断最新产生的该多个游戏符号的任一是否具有该道具，若是，额外进行步骤：经由该储存单元记载产生的该道具，若否，则续行下一步骤；以及进行赔付并结束该回合游戏。

在第二实施例，该游戏系统除了该显示单元、该游戏结果产生单元、该储存单元与该控制单元之外，还包含一会员管理单元，其中该会员管理单元供该玩家建立一会员帐户，该会员帐户包含该玩家的一消费记录与一帐户数据，并该会员管理单元依据该消费记录与一给予规则选择该多个道具的至少一存入该帐户数据，且该帐户数据内记载的该道具能够转移至该储存单元，该储存单元记载的该道具亦能够转移至该帐户数据。该多个道具、该显示单元、该游戏结果产生单元与该储存单元的功能与运作模式如第一实施例中所述。

该控制单元连接该会员管理单元、该显示单元、该游戏结果产生单元与该储存单元。且于依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元于每一该回合游戏中进行下列步骤：将该帐户数据内记载的该道具转移至该储存单元；进行一判断是否使用道具步骤，为判断该玩家是否使用该储存单元记载的该道具；当该

玩家使用至少一个记载于该储存单元内的该道具时，进行一使用道具步骤，而当该玩家未使用该道具时，则进行一常态游戏步骤；以及在该回合游戏结束后，该储存单元记载的该道具转移至该帐户数据。

而于该使用道具步骤中，该控制单元更进行下列步骤：于该储存单元内删除已被使用的该道具；产生对应的该指定游戏效果，同时经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及进行赔付并结束该回合游戏。

又于该常态游戏步骤中，该控制单元更进行下列步骤：判断是否经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号，若否，为结束该回合游戏，若是，则续行下一步骤；经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及进行赔付并结束该回合游戏。

又在第三实施例中，与第二实施例相较，主要差别在于，该帐户数据内记载的该道具转移至该储存单元以及该储存单元记载的该道具转移至该帐户数据的时机不同，更详细的说，在第三实施例中，该控制单元为于该至少一回合游戏的第一回合开始之前，为将该帐户数据内记载的该道具转移至该储存单元，并该控制单元于结束该至少一回合游戏的最后一回合之后，为将该储存单元记载的该道具转移至该帐户数据。

于第三实施例中，依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元于每一该回合游戏中进行下列步骤：进行一判断是否使用道具步骤，为判断该玩家是否使用该储存单元记载的该道具；以及当该玩家使用至少一个记载于该储存单元内的该道具时，进行一使用道具步骤，而当该玩家未使用该道具时，则进行一常态游戏步骤。

又第三实施例中，该使用道具步骤与该常态游戏步骤，可以参阅第二实施例中所述的说明。

综上所述，本发明可供搜集具有不同该指定游戏效果的该道具，并该玩家可以依据需要，自由选择使用时机，避免造成游戏的断点，因而玩家会等待最佳的使用时机，而有持续使用该游戏系统的效果，可有效增加该游戏系统的营业额。

附图说明

图 1，为习知滚轮游戏机外观示意图；

图 2, 为本发明游戏机外观示意图;

图 3, 为本发明第一实施例的系统方块图;

图 4, 为本发明第一实施例的每一回合游戏流程示意图;

图 5A-5D, 为本发明第一实施例的游戏画面示意图;

5 图 6, 为本发明第二实施例的系统方块图;

图 7, 为本发明第二实施例的每一回合游戏流程示意图;

图 8, 为本发明第三实施例的每一回合游戏流程示意图。

具体实施方式

10 有关本发明的详细说明及技术, 配合附图说明如下:

请参阅图 2、图 3、图 5A 与图 5B 所示, 为本发明的第一实施例, 于本实施例中本发明揭露一能决定使用时机的游戏系统 10, 该游戏系统 10 设置于一游戏机 20, 并该游戏系统 10 透过该游戏机 20 提供一滚轮游戏, 该滚轮游戏依据一玩家的操作而提供至少一回合游戏供该玩家进行游玩。该游戏系统 10
15 包含一显示单元 11、一游戏结果产生单元 12、一储存单元 13 与一控制单元 14, 该显示单元 11 具有一游戏画面 30, 该游戏画面 30 显示该至少一回合游戏的即时游戏影像, 该游戏画面 30 具有多个矩阵排列的显示位置 31。

该滚轮游戏透过该游戏结果产生单元 12 于该至少一回合游戏中产生多个游戏符号 40, 该多个游戏符号 40 显示于该游戏画面 30 的该多个显示位置 31
20 上而决定一游戏结果, 并该多个游戏符号 40 依一机率具有多个道具 50 的任一 (如图 5B 所示), 该多个道具 50 分别具有一指定游戏效果。该储存单元 13 供记录该至少一回合游戏中产生的任一该道具 50。此外, 该道具 50 亦可以具有其他的取得方式, 于一可行的方案中, 该控制单元 14 判断该玩家于该滚轮游戏中满足一指定规则时, 该玩家能够获得该多个道具 50 的至少一, 并记载于
25 该储存单元 13, 而该指定规则为该多个游戏符号 40 满足特殊排列、或符合活动规则, 或为促销赠品等等。

该游戏结果产生单元 12 在实际实施上, 可以为多个滚轮单元 121, 该多个滚轮单元 121 以滚动后停止的方式产生该多个游戏符号 40。且于一可行的方案中, 该多个滚轮单元 121 的数量为对应该多个显示位置 31 的数量, 也就
30 是说, 每一个该显示位置 31 皆设置一个该滚轮单元 121, 每一该滚轮单元 121

独立产生一个该游戏符号 40。而在另一可行的方案中，同一排的该多个显示位置 31 显示的该多个游戏符号 40 为由同一该滚轮单元 121 产生。亦即，同一排的该多个游戏符号 40 为由上往下连续滚动显示。举例来说，如该游戏画面 30 是包含 3X5 矩阵排列的该多个显示位置 31 显示该多个游戏符号 40，该实施
5 例则是以 5 个滚轮单元 121 实施，即每一该滚轮单元 121 于该游戏画面 30 上同时显示 3 行的该多个游戏符号 40。于滚动时，该多个游戏符号 40 会由第 1 行移动至第 2 行，最后移动至第 3 行，接着就会由该游戏画面 30 中消失。

请再参阅图 3 与图 4，该控制单元 14 连接该显示单元 11、该游戏结果产生单元 12 与该储存单元 13，且于依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元
10 14 进行下列步骤。

首先为进行一判断是否使用道具步骤 S1，为判断该玩家是否使用该储存单元 13 记载的该道具 50；以及

当该玩家使用至少一个记载于该储存单元 13 内的该道具 50 时，进行一使用道具步骤 S2，而当该玩家未使用该道具 50 时，则进行一常态游戏步骤 S3。

15 于该使用道具步骤 S2 中，该控制单元 14 更进行下列步骤：

步骤 S2-1：删除道具，为于该储存单元 13 内删除已被使用的该道具 50；

步骤 S2-2：产生道具效果，为产生对应的该指定游戏效果，同时经由该游戏结果产生单元 12 产生该多个游戏符号 40；以及

步骤 S2-3：结束回合游戏，为进行赔付并结束该回合游戏。又依照游戏
20 的设计，该道具 50 可以具有多种功能与用途，如该道具 50 可以单独使用就可以产生对应的该指定游戏效果；或者，该道具 50 可以为碎片状，多个相关的该道具 50 为同一组，需要合并多个指定的该道具 50 才能使用，以产生对应的该指定游戏效果，或者该道具 50 可以选择单独使用或合并使用，合并使用多个该道具 50 时可增加效果，以产生程度不同的该指定游戏效果。

25 于该常态游戏步骤 S3 中，该控制单元 14 更进行下列步骤：

步骤 S3-1：判断是否产生游戏符号，为判断是否经由该游戏结果产生单元 12 产生该多个游戏符号 40，若否，为结束该回合游戏，若是，则续行下一步骤；

步骤 S3-2：产生游戏符号，为经由该游戏结果产生单元 12 产生该多个游
30 戏符号 40；

步骤 S3-3: 判断是否出现道具, 为判断最新产生的该多个游戏符号 40 的任一是否具有该道具 50, 若是, 进行步骤 S3-4: 记录道具, 为经由该储存单元 13 记载产生的该道具 50; 以及

步骤 S3-5: 结束回合游戏, 为进行赔付并结束该回合游戏。

5 请再一并参阅图 3、图 5A~图 5D 所示, 为本发明的第一实施例, 首先如图 5A 所示, 进行该至少一回合游戏时, 该游戏结果产生单元 12 为透过该多个滚轮单元 121, 以滚动后停止的方式产生该多个游戏符号 40。

10 接着如图 5B 所示, 当进行该至少一回合游戏时, 该多个游戏符号 40 依该机率具有该多个道具 50 的任一, 该多个道具 50 的图样为依据游戏的设计而决定, 不同游戏效果的该多个道具 50 可以具有不同的代表图案。

该多个道具 50 的出现方式并没有一定的模式。举例来说, 该道具 50 可以为单独的图案, 并活动式的附加于任一该游戏符号 40 上, 方式如图 5B 所示。或者该道具 50 亦可以与该游戏符号 40 直接结合在一起, 亦即该道具 50 会跟随同一个该游戏符号 40, 一起透过该滚轮单元 121 出现。

15 接着如图 5C 所示, 当出现该道具 50, 该道具 50 可以放大尺寸, 以让玩家清楚知道搜集到该道具 50 的种类。

20 接着如图 5D 所示, 当搜集到任一该道具 50 时, 为使用该储存单元 13 加以记录, 而为了表示该储存单元 13 已记录该道具 50, 该道具 50 可以在该游戏画面 30 上, 移动到该游戏画面 30 的一功能操作区 32, 以表现出该道具 50 已存放至该储存单元 13。

25 又该玩家可以具有一会员帐户, 该会员帐户包含一帐户数据, 该帐户数据能够记载该道具 50。该帐户数据内记载的该道具 50 能够转移至该储存单元 13, 且该储存单元 13 记载的该道具 50 亦能够转移至该帐户数据。该控制单元 14 为于该至少一回合游戏的第一回合开始之前, 为将该帐户数据内记载的该道具 50 转移至该储存单元 13, 并该控制单元 14 于结束该至少一回合游戏的最后一回合之后, 为将该储存单元 13 记录的该道具 50 转移至该帐户数据, 该道具 50 可以被玩家分段搜集, 而可增加玩家零散时间的游玩意愿。

30 另一可行的方案中, 该控制单元 14 为于每一该回合游戏开始时, 将该帐户数据内记载的该道具 50 转移至该储存单元 13, 并该控制单元 14 于结束每一该回合游戏时, 为将该储存单元 13 记录的该道具 50 转移至该帐户数据。亦

即对于每一该回合游戏的开始与结束，都做该道具 50 转移，以避免该储存单元 13 记录的该道具 50 有遗失的风险。

请参阅图 2 与图 6 所示，为本发明的第二实施例，本实施例中，该游戏系统 10 同样包含有该显示单元 11、该游戏结果产生单元 12、该储存单元 13 与该控制单元 14，且还包含一会员管理单元 15，其中该会员管理单元 15 供该玩家建立该会员帐户，该会员帐户同样包含该玩家的该帐户数据，且还包含一消费记录，并该会员管理单元 15 依据该消费记录与一给予规则选择该多个道具 50 的至少一存入该帐户数据，该帐户数据内记载的该道具 50 能够转移至该储存单元 13，该储存单元 13 记载的该道具 50 亦能够转移至该帐户数据。又该多个道具 50、该显示单元 11、该游戏结果产生单元 12 与该储存单元 13 的功能与运作模式可参阅第一实施例中所述的说明。此外该给予规则的一可行方案为依据该消费记录而给予正相关数量的该道具，也就是说该消费记录越大，则给予的该道具的数量越多。

请一并参阅图 6 与图 7 所示，于第二实施例中，该控制单元 13 连接该会员管理单元 15、该显示单元 11、该游戏结果产生单元 12 与该储存单元 13。且于依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元 14 于每一该回合游戏中进行下列步骤：

为先进行一汇入道具步骤 P1，为将该帐户数据内记载的该道具 50 转移至该储存单元 13；再进行一判断是否使用道具步骤 P2，为判断该玩家是否使用该储存单元 13 记载的该道具 50；当该玩家使用至少一个记载于该储存单元 13 内的该道具 50 时，进行一使用道具步骤 P3，而当该玩家未使用该道具 50 时，则进行一常态游戏步骤 P4；以及在该回合游戏结束后，进行一汇出道具步骤 P5，让该储存单元 13 记载的该道具 50 转移至该帐户数据。

该使用道具步骤 P3 为相同于该使用道具步骤 S2，可参阅第一实施例的说明。

而该常态游戏步骤 P4 中，该控制单元 14 更进行下列步骤：

步骤 P4-1：判断是否产生游戏符号，为判断是否经由该游戏结果产生单元 12 产生该多个游戏符号 40，若否，为结束该回合游戏，若是，则续行下一步骤；

步骤 P4-2：产生游戏符号，为经由该游戏结果产生单元 12 产生该多个游

戏符号 40; 以及

步骤 P4-3: 结束回合游戏, 为进行赔付并结束该回合游戏。

请参阅图 6 与图 8 所示, 为本发明的第三实施例, 其与第二实施例的差别在于, 该帐户数据内记载的该道具 50 转移至该储存单元 13 以及该储存单元 13 记载的该道具转移至该帐户数据的时机不同, 更详细的说, 该控制单元 14 5 13 记载的该道具转移至该帐户数据的时机不同, 更详细的说, 该控制单元 14 为于该至少一回合游戏的第一回合开始之前, 为将该帐户数据内记载的该道具 50 转移至该储存单元 13, 并该控制单元 14 于结束该至少一回合游戏的最后一回合之后, 为将该储存单元 13 记载的该道具转移至该帐户数据。

因此第三实施例中, 依序进行该至少一回合游戏时, 该控制单元 13 于每 10 一该回合游戏中进行下列步骤: 进行一判断是否使用道具步骤 T1, 为判断该玩家是否使用该储存单元 13 记载的该道具 50; 以及当该玩家使用至少一个记载于该储存单元 13 内的该道具 50 时, 进行一使用道具步骤 T2, 而当该玩家未使用该道具 50 时, 则进行一常态游戏步骤 T3。

又第三实施例中, 该使用道具步骤 T2 与该常态游戏步骤 T3, 分别相同于 15 第二实施例的该使用道具步骤 P3 与该常态游戏步骤 P4, 可参阅第二实施例的说明。

综上所述, 本发明的优点至少包含:

1. 可供搜集具有不同该指定游戏效果的该道具, 并该玩家可以依据需要, 自由选择使用时机, 避免造成游戏的断点, 因而玩家会等待最佳的使用时机, 20 而有持续使用该游戏系统的效果, 可有效增加该游戏系统的营业额。

2. 玩家可以透过搜集该道具的游戏模式, 可以形成更多变化的玩法, 借以吸引玩家, 避免玩家疲乏。

3. 搜集到的该道具可以存放于该会员帐户, 可增加玩家零散时间的游玩意愿, 有效增加该游戏机的使用率。

25

权利要求书

1.一种能决定使用时机的游戏系统，提供一滚轮游戏，该滚轮游戏依据一玩家的操作而提供至少一回合游戏供该玩家进行游玩，其特征在于，该游戏系统包含：

5 一显示单元，该显示单元具有一游戏画面，该游戏画面显示该至少一回合游戏的即时游戏影像，该游戏画面具有多个矩阵排列的显示位置；

 一游戏结果产生单元，该游戏结果产生单元于该至少一回合游戏中产生多个游戏符号，该多个游戏符号显示于该游戏画面的该多个显示位置上，并该多个游戏符号依一机率具有多个道具的任一，该多个道具分别具有一指定游戏效果；

10

 一储存单元，该储存单元供记载该至少一回合游戏中产生的任一该道具；以及

 一控制单元，该控制单元连接该显示单元、该游戏结果产生单元与该储存单元，且于依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元于每一该回合游戏中进行下列步骤：

15

 进行一判断是否使用道具步骤，为判断该玩家是否使用该储存单元记载的该道具；以及

 当该玩家使用至少一个记载于该储存单元内的该道具时，进行一使用道具步骤，而当该玩家未使用该道具时，则进行一常态游戏步骤；

20 于该使用道具步骤中，该控制单元更进行下列步骤：

 于该储存单元内删除已被使用的该道具；

 产生对应的该指定游戏效果，同时经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及

 进行赔付并结束该回合游戏；

25 于该常态游戏步骤中，该控制单元更进行下列步骤：

 判断是否经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号，若否，为结束该回合游戏，若是，则续行下一步骤；

 经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；

 判断最新产生的该多个游戏符号的任一是否具有该道具，若是，额外进行步骤：经由该储存单元记载产生的该道具，若否，则续行下一步骤；以及

30

进行赔付并结束该回合游戏。

2.根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,该玩家具有一会员帐户,该会员帐户包含一能够记载该道具的帐户数据,且该控制单元为于该至少一回合游戏的第一回合开始之前,为将该帐户数据内记载的该道具转移至该储存单元,并该控制单元于结束该至少一回合游戏的最后一回合之后,为将该储存单元记载的该道具转移至该帐户数据。

3.根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,该玩家具有一会员帐户,该会员帐户包含一能够记载该道具的帐户数据,且该控制单元为于每一该回合游戏开始时,为将该帐户数据内记载的该道具转移至该储存单元,并该控制单元于结束每一该回合游戏时,为将该储存单元记载的该道具转移至该帐户数据。

4.根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,该控制单元判断该玩家于该滚轮游戏中满足一指定规则时,该玩家能够获得该多个道具的至少一,并记载于该储存单元。

5.根据权利要求1所述的游戏系统,其特征在于,该游戏结果产生单元为多个滚轮单元,该多个滚轮单元以滚动后停止的方式产生该多个游戏符号。

6.一种能决定使用时机的游戏系统,提供一滚轮游戏,该滚轮游戏依据一玩家的操作而提供至少一回合游戏供该玩家进行游玩,其特征在于,该游戏系统包含:

一会员管理单元,该会员管理单元供该玩家建立一会员帐户,该会员帐户包含该玩家的一消费记录与一帐户数据,并该会员管理单元依据该消费记录与一给予规则选择多个道具的至少一存入该帐户数据,该多个道具分别具有一指定游戏效果;

一显示单元,该显示单元具有一游戏画面,该游戏画面显示该至少一回合游戏的即时游戏影像,该游戏画面具有多个矩阵排列的显示位置;

一游戏结果产生单元,该游戏结果产生单元

于该至少一回合游戏中产生多个游戏符号，该多个游戏符号显示于该游戏画面的该多个显示位置上；

一储存单元，该帐户数据内记载的该道具能够转移至该储存单元，且该储存单元记载的该道具亦能够转移至该帐户数据；以及

- 5 一控制单元，该控制单元连接该会员管理单元、该显示单元、该游戏结果产生单元与该储存单元，且于依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元于每一该回合游戏中进行下列步骤：

将该帐户数据内记载的该道具转移至该储存单元；

- 10 进行一判断是否使用道具步骤，为判断该玩家是否使用该储存单元记载的该道具；

当该玩家使用至少一个记载于该储存单元内的该道具时，进行一使用道具步骤，而当该玩家未使用该道具时，则进行一常态游戏步骤；以及

在该回合游戏结束后，该储存单元记载的该道具转移至该帐户数据；

于该使用道具步骤中，该控制单元更进行下列步骤：

- 15 于该储存单元内删除已被使用的该道具；

产生对应的该指定游戏效果，同时经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及

进行赔付并结束该回合游戏；

于该常态游戏步骤中，该控制单元更进行下列步骤：

- 20 判断是否经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号，若否，为结束该回合游戏，若是，则续行下一步骤；

经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及

进行赔付并结束该回合游戏。

- 25 7.根据权利要求 6 所述的游戏系统，其特征在于，该给予规则为依据该消费记录而给予正相关数量的该道具。

8.根据权利要求 6 所述的游戏系统，其特征在于，该游戏结果产生单元为多个滚轮单元，该多个滚轮单元以滚动后停止的方式产生该多个游戏符号。

9.一种能决定使用时机的游戏系统，提供一滚轮游戏，该滚轮游戏依据一玩家的操作而提供至少一回合游戏供该玩家进行游玩，其特征在于，该游戏系统包含：

5 一会员管理单元，该会员管理单元供该玩家建立一会员帐户，该会员帐户包含该玩家的一消费记录与一帐户数据，并该会员管理单元依据该消费记录与一给予规则选择多个道具的至少一存入该帐户数据，该多个道具分别具有一指定游戏效果；

一显示单元，该显示单元具有一游戏画面，该游戏画面显示该至少一回合游戏的即时游戏影像，该游戏画面具有多个矩阵排列的显示位置；

10 一游戏结果产生单元，该游戏结果产生单元于该至少一回合游戏中产生多个游戏符号，该多个游戏符号显示于该游戏画面的该多个显示位置上；

一储存单元，该帐户数据内记载的该道具能够转移至该储存单元，且该储存单元记载的该道具亦能够转移至该帐户数据；以及

15 一控制单元，该控制单元连接该会员管理单元、该显示单元、该游戏结果产生单元与该储存单元，且该控制单元为于该至少一回合游戏的第一回合开始之前，为将该帐户数据内记载的该道具转移至该储存单元，并该控制单元于结束该至少一回合游戏的最后一回合之后，为将该储存单元记载的该道具转移至该帐户数据，并于依序进行该至少一回合游戏时，该控制单元于每一该回合游戏中进行下列步骤：

进行一判断是否使用道具步骤，为判断该玩家是否使用该储存单元记载的该道具；以及

当该玩家使用至少一个记载于该储存单元内的该道具时，进行一使用道具步骤，而当该玩家未使用该道具时，则进行一常态游戏步骤；

25 于该使用道具步骤中，该控制单元更进行下列步骤：

于该储存单元内删除已被使用的该道具；

产生对应的该指定游戏效果，同时经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及

进行赔付并结束该回合游戏；

30 于该常态游戏步骤中，该控制单元更进行下列步骤：

判断是否经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号，若否，为结束该回合游戏，若是，则续行下一步骤；

经由该游戏结果产生单元产生该多个游戏符号；以及
进行赔付并结束该回合游戏。

5

10.根据权利要求 9 所述的游戏系统，其特征在于，该给予规则为依据该消费记录而给予正相关数量的该道具。

11.根据权利要求 9 所述的游戏系统，其特征在于，该游戏结果产生单元
10 为多个滚轮单元，该多个滚轮单元以滚动后停止的方式产生该多个游戏符号。