

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： 95136216

※申請日期： 95.9.29

※IPC 分類： A63F3/06

一、發明名稱：(中文/英文)

滾輪式猜獎遊戲方法及其裝置

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)

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)

中 華 民 國

四、聲明事項：

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： 95136216

※申請日期： 95.9.29

※IPC 分類： A63F3/06

一、發明名稱：(中文/英文)

滾輪式猜獎遊戲方法及其裝置

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)

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)

中華民國

四、聲明事項：

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係關於一種滾輪式猜獎遊戲方法及裝置，尤指一種將跑燈猜獎遊戲改良為一種滾輪式的新穎遊戲玩法及裝置，不僅能讓玩家獲得一種新式玩法，且猜中獎項的機會提高，增加娛樂的效果。

【先前技術】

遊戲娛樂事業所提供的遊戲機及遊戲機台的玩法多樣化，是吸引玩家的不二法門，因此相關娛樂事業廠商均為此提供而設計更方便、新穎的遊戲機台及內建於機台內的遊戲方法。

在遊戲娛樂場所中，遊戲機台可分為猜獎遊戲機、運動遊戲機等，其中該猜獎遊戲機更因為玩法不同而有相異的機台結構及遊戲規則，例如按壓跑燈式、拉霸滾軸式、撲克牌式、水果盤等，都是為玩家所熟知的基本遊戲機台，其中又以跑燈式為最早期的猜獎遊戲機台，其機台結構誠如第六圖 A 所示，包含有：

一跑燈螢幕，其上設置有一環形猜獎區及一賠倍表（5 2），該環形猜獎區係由複數個燈區（5 1）所組成，各燈區（5 1）位置設置有一個猜獎圖案及一指示燈（圖中未示），而該賠倍表（5 2）係陳列不同猜獎圖案的賠率；

一按鍵組（5 3），係由複數個按鍵所組成，各按鍵上同樣設置對應到跑燈螢幕上各燈區（5 1）猜獎圖案，

以供玩家藉由按鍵選擇其欲下注的猜獎圖案；及

一運算電路（圖中未示），係與該環形跑猜獎區（51）的燈及按鍵組（53）電連接，以檢知該按鍵組（53）的狀態，進而取得玩家下注的猜獎圖案及下注點數，待玩家確定完成下注後，即進行猜獎遊戲。

請配合參閱第六圖B所示，上述該運算電路的猜獎遊戲開始後，即先控制該環形跑燈區（51）的燈被順序點亮，呈現一跑燈猜獎畫面，並在經一段時間後，控制讓單一燈點亮，其餘熄滅，再依照點亮燈所對應的猜獎圖案與玩家下注的猜獎圖案是否相同，若否，則結束此次猜獎遊戲；若是，則讀取賠倍表並依照猜中的猜獎圖案對照該賠倍表上的倍率，將下注點數依倍率計算其獲勝的點數。

由上述說明的跑燈式猜獎遊戲可知，螢幕上各燈區的猜獎圖案及數量是固定的，玩家在猜獎遊戲開始後，即觀看跑燈最後停止位置，即能得知中獎的圖案，因此，該遊戲機台的猜獎遊戲易懂，仍舊是目前遊戲娛樂場所的基本遊戲機台，惟就大部份玩家來說，此類遊戲機台的猜獎圖案、猜獎畫面無變化，使得玩法一層不變，而漸漸失去玩樂的興致，因此就必須思考再將該舊玩法予以改良創新，以提高玩家對此類型遊戲機台的興趣。

【發明內容】

本發明的主要發明目的係提供一種滾輪式的跑燈猜獎遊戲方法及裝置，該跑燈猜燈遊戲方法係以滾輪方式呈現

予玩家，並增加下注機會及提高猜獎機率，提供玩家一新穎的猜獎遊戲。

欲達上述目的所使用的主要技術手段係令該滾輪式猜獎遊戲裝置係包含有：

一 螢幕，係一複數猜獎區構成一矩陣猜獎畫面，各猜獎區以動態呈現猜獎圖案，且部份猜獎區的猜獎圖案會重覆，又相異猜獎圖案的賠率不同，相關的賠率資訊可另設一賠倍表供玩家觀看；

一 按鍵組，係由複數個按鍵所組成，各按鍵上係設置有所有猜獎圖案，供玩家藉由按鍵選擇其欲下注的猜獎圖案；及

一 主控制運算電路，係與該螢幕及按鍵組電連接，以檢知該按鍵組的狀態，進而取得玩家下注的猜獎圖案及下注點數，待玩家確定完成下注後，即進行猜獎遊戲，於遊戲進行中但未確定各猜獎區最後顯示的猜獎圖案前，該主控制運算電路係控制該矩陣式螢幕的各猜獎區連續且快速顯示所有猜獎圖案，而呈現滾動式猜獎畫面的視覺效果。

上述遊戲裝置係主要將供猜獎區設計呈矩陣排列，配合主控制運算電路控制遊戲進行中，令各猜獎區快速顯示猜獎畫面，使得本發明的猜獎遊戲裝置呈現一種滾輪式猜獎畫面的視覺效果，有別於傳統跑燈式的設計，而能提供玩家一新穎的猜獎畫面；又，該主控制運算電路可進一步內建一遊戲方法，該遊戲方法對於猜獎方式是增加玩家中獎機會，即當該主控制運算電路藉由按鍵組得知該玩家已

確定下注，則會執行運算，待經過一段時間後（其間螢幕的各猜獎區係呈滾動狀），會於各猜獎區顯示對應按鍵組上的猜獎圖案，並經比對玩家下注的猜獎圖案後，將比對相同的猜獎區予以重點標示，並依照賠倍表上的賠率顯示此次猜獎遊式最後獲得的點數。

上述矩陣式螢幕係可為一影像顯示器，該影像顯示器呈現矩陣排列的猜獎區係經影像處理而顯示在顯示器上，是以，本發明的猜獎區數量可配合遊戲玩法及賠倍表的設計而改變，而不必更動機台的硬體設計。

再者，本發明係提供一滾輪式的猜獎遊戲方法，即上述該主控制運算電路係預先內建有複數猜獎圖案及一賠倍表，於滾動猜獎畫面結束後，該主控制運算電路首先控制各猜獎區僅顯示單一猜獎圖案，之後再標示其中數個為中獎區，此時，該主控制運算電路會將中獎區的猜獎圖案與下注的猜獎圖案進行比對，若有相同者，則讀取賠倍表將相同猜獎圖案的賠率，進行得分的運算；簡言之，該主控制運算電路的猜獎機制主要包含兩執行結果，第一步驟係決定各猜獎區的猜獎圖案，第二步驟係決定中獎區。

是以，本發明的於螢幕上所顯示的猜獎圖案及猜獎區均非固定，玩家在遊戲進行中，可提高其期待值並且因為該主控制運算電路係提供複數個中獎區，故相較傳統跑燈式猜獎遊戲提高其中獎機率。

【實施方式】

本發明係關於一種猜獎遊戲方法及裝置，可提供玩家一種更新穎的猜獎遊戲，首先請參閱第一圖所示，係為本發明滾輪式猜獎遊戲裝置的一較佳實施例，其包含有：

一螢幕（10），係由複數個猜獎區（11）排列成一矩陣猜獎畫面，各猜獎區（11）係動態顯示猜獎圖案，其中部份猜獎區（11）的猜獎圖案會重覆，而不同猜獎圖案的賠率不同，相關的賠率資訊可另設一賠倍表供玩家觀看；

一按鍵組（12），係由複數個按鍵所組成，各按鍵設置有所有猜獎圖案，供玩家藉由按鍵選擇其欲下注的猜獎圖案；及

一主控制運算電路（11），如第三圖所示，係與該螢幕（10）及按鍵組（12）電連接，並內建有一賠倍表、複數猜獎圖案及一猜獎遊戲程序，該主控制運算電路係藉由該按鍵組（12）來檢知該按鍵組的狀態，以取得玩家下注的猜獎圖案及下注點數，待玩家確定完成下注後，即進行猜獎遊戲，於遊戲進行中且未確定各猜獎區對應的猜獎圖案前，該主控制運算電路（11）係控制該螢幕（10）的各猜獎區以（11）快速且連續顯示所有猜獎圖案，而呈現滾動式猜獎畫面的視覺效果。該主控制運算電路（11）的賠倍表、複數猜獎圖案的數量係配合矩陣式猜獎區的數量而定，故均非一定。

又，上述遊戲裝置可進一步包含有一投幣裝置（13），並與該主控制運算電路（13）電連接，將投入的

金額反應予該主控制運算電路（11），該主控制運算電路（11）會將其換算為遊戲點數。

請配合參閱第四圖A、B所示，係為上述主控制運算電路（11）執行該猜獎遊戲程序的流程圖，其包含有以下步驟：

判斷是否啟動遊戲裝置（20），係可藉由該投幣機是否輸入投入金額（21）作為啟動遊戲裝置之判斷，若是則將金額轉換為遊戲點數（22），並執行下一步驟；

讀取及儲存該按鍵組上各按鍵的狀態，以取得下注猜獎圖案及下注點數（23），其中下注用的點數係由投入金額換算而得；

判斷是否啟動猜獎遊戲（24），係可藉由該按鍵組的開始按鍵狀態加以判斷之；若是則執行下一步驟（25）；

控制螢幕的各猜獎區呈滾動式猜獎畫面一段時間（26）（27），待時間到達後執行下一步驟；

令各猜獎區自複數猜獎圖案中選擇並顯示其中一個猜獎圖案（28）；

標示所有猜獎區中的數個猜獎區為中獎區（29），並儲存中獎區的猜獎圖案；

讀取下注猜獎圖案以與中獎區所顯示之猜獎圖案比對是否相同（32）（33），若全無一相同者，則結束將遊戲點數扣除下注點數（34），並於判斷是否有剩餘點數（35）及是否繼續遊戲（36）後回到第一步驟（20）或結束（40）；若有任一比對符合者，則讀取該賠倍表，將對應該比對符

合的猜獎圖案的賠率讀出 (37)，依照一特定運算式將該猜獎圖案的下注點數依照該賠率計算出獲得點數 (38)，即可將該下注點數乘以賠率而得；及

將獲得點數顯示在螢幕上 (39)，並將獲得點數加入剩餘點數中，之後再經判斷是否有剩餘點數 (35) 及是否繼續遊戲 (36) 後回到第一步驟 (20) 或結束 (40)。

又，上述猜獎機制中顯示各猜獎區的猜獎圖案步驟係由該主控制運算電路以一運算式配合猜獎區數量及總猜獎圖案數量為參數而決定之，其中各猜獎區會顯示總猜獎圖案中一個猜獎圖案；是以，本發明提供玩家的猜獎遊戲，其螢幕中各猜獎區並無固定的猜獎圖案，再者，該主控制運算電路會再依照一運算式決定複數個中獎猜獎區，並於該中獎區予以標示，供玩家比對其下注的結果是否相同，相較於傳統跑燈式猜獎遊戲的顯示方式更新穎且彈性更大，又因為提供複數中獎機會，故能有效引起玩家的興趣。

由上述說明可知，本發明的遊戲方法如第五圖所示，係主要將複數猜獎區排列呈一矩陣畫面 (40)，並於下注完成後，令各猜獎區呈快速連續顯示複數不同猜獎圖案 (41)，待結束猜獎畫面後，各猜獎區即顯示固定猜獎圖案 (42)，之後再對所有的猜獎區的其中數個標示為中獎區 (43)，再比對中獎區的猜獎圖案與下注猜獎圖案是否相同 (44)，最後依照比對出有相同猜獎圖案的賠率進行給獎程序 (45)，該給獎程序即是依照賠倍表上猜圖案不同賠率，配合一特定運算程式而計算出給獎結果。

請參閱第二圖 A 至 C 所示，係以一 5×3 矩陣式猜獎區配合總數為八個的猜獎圖案為一例，本發明實際進行的狀態：

首先如第二圖 A 所示，使用者於投入特定金額後，即開始藉由該按鍵組 (1 2) 選擇其所欲下注的猜獎圖案及其下注點數，待確定後即按下按鍵組的開始按鈕 (1 2 1)。再請參閱第二圖 B 所示，各猜獎區 (1 1) 係以總猜獎圖案進行快速連續顯示，而令螢幕呈現一滾輪式的執行畫面，待一段時間後，如第二圖 C 所示，該主控制運算電路會控制該螢幕的各猜獎區 (1 1) 停止滾輪式顯示，並令各猜獎區 (1 1) 顯示其中一個猜獎圖案，之後再依照特定運算式決定其中數個猜獎區為中獎區 (1 1 a)，並予以標示，此時，玩家可容易地對照按鍵組 (1 2) 所下注的記錄，而概略判斷是否有與中獎區 (1 1 a) 符合的猜獎圖案，同時，該主控制運算電路會依照賠倍表將符合中獎區的猜獎圖案的賠率讀出，再將該賠率與中獎圖案的下注點數進行運算，顯示運算的結果，即是此次遊戲所獲得的點數。

由上述說明可知，本發明係提供一種新穎的猜獎遊戲裝置及方法，以遊戲裝置來說，保留玩家慣用的下注方式，但就螢幕呈現中獎區的方式即採用二道動態的顯示方式，提供玩家在遊戲進行中，可享受新穎的猜獎畫面，此外，本發明更藉由提高中獎區的數量，讓引起玩家對於本發明的猜獎遊戲興致。

【圖式簡單說明】

第一圖：係本發明遊戲裝置的示意圖。

第二圖 A 至 C：係本發遊戲裝置進行遊戲時的狀態示意圖。

第三圖：係本發明遊戲裝置的電路方塊圖。

第四圖 A、B：係本發明執行遊戲程序的流程圖。

第五圖：本發明遊戲方法流程圖。

第六圖 A、B：係既有跑燈式猜獎遊戲於進行遊戲時的狀態示意圖。

【主要元件符號說明】

- | | |
|-------------|-----------|
| (10) 螢幕 | (11) 猜獎區 |
| (11a) 中獎區 | (12) 按鍵組 |
| (121) 開始按鍵 | (13) 投幣機 |
| (14) 主控制運算路 | (50) 遊戲機台 |
| (51) 猜獎區 | (52) 賠倍表 |
| (53) 按鍵組 | |

五、中文發明摘要：

本發明係一種滾輪式猜獎遊戲方法及其裝置，係設計一由複數個猜獎區排列成一矩陣畫面的螢幕，配合一按鍵組供玩家下注猜獎圖案及點數，再由一主控制運算電路控制該螢幕的各猜獎區快速連續顯示複數猜獎圖案，而呈現一滾輪式猜獎畫面，經一段時間後停止滾輪式猜獎畫面，而各猜獎區僅顯示單一猜獎圖案，並標示其中數個為中獎區，將中獎區所顯示的猜獎圖案與下注猜獎圖案予以比對判斷是否猜中；是以，本發明的猜獎遊戲係以滾輪視覺效果呈現猜獎畫面，並以二道動態的標示方式，最後決定出複數中獎圖案，提供玩家一種新穎且中獎機會高的猜獎遊戲。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種滾輪式猜獎遊戲方法，係內建於一遊戲裝置中，並由該遊戲裝置予以執行，其中該猜獎遊戲係包含有：

將複數猜獎區排列呈一矩陣畫面；

於判斷玩家下注完成後，令各猜獎區快速連續顯示複數不同猜獎圖案，呈現一滾輪猜獎畫面；

待結束猜獎畫面後，各猜獎區係自所有猜獎圖案中選定並顯示單一猜獎圖案；

標示所有的猜獎區的其中數個為中獎區；

比對中獎區的猜獎圖案與下注猜獎圖案是否相同；及若有比對出有相同猜獎圖案，則進行給獎程序。

2. 如申請專利範圍第1項所述之滾輪式猜獎遊戲方法，該給獎程序係包含有：

依照猜獎圖案的數量及猜獎區的數量，預設各個猜獎圖案的賠率，製作一賠倍表；

對照賠倍表上該相同猜獎圖案的賠率；及

將玩家下注點數依照該賠率計算其獲得點數。

3. 如申請專利範圍第2項所述之滾輪式猜獎遊戲方法，上述獲得點數的計算方式係將下注點數乘以賠率。

4. 如申請專利範圍第1或2項所述之滾輪式猜獎遊戲方法，上述標示中獎區步驟係以亂數選取其中數個猜獎區為中獎區。

5. 如申請專利範圍第1、2或3項所述之滾輪式猜獎遊戲方法，上述顯示單一猜獎圖案步驟中，所有猜獎區

中的數個猜獎區係顯示相同的猜獎圖案。

6. 如申請專利範圍第4項所述之滾輪式猜獎遊戲方法，上述顯示單一猜獎圖案步驟中，所有猜獎區中的數個猜獎區係顯示相同的猜獎圖案。

7. 一種滾輪式猜獎遊戲裝置，係包含有：

一螢幕，係由複數個猜獎區排列成一矩陣猜獎畫面，各猜獎區係動態顯示猜獎圖案；

一按鍵組，係由複數個按鍵所組成，各按鍵設置有所有猜獎圖案，供玩家藉由按鍵選擇其欲下注的猜獎圖案；及

一主控制運算電路，係與該螢幕及按鍵組電連接，並內建有一賠倍表、複數猜獎圖案及一猜獎遊戲程序，該主控制運算電路係藉由該按鍵組來取得玩家下注的猜獎圖案及下注點數，待玩家確定完成下注後，即進行猜獎遊戲，其中該主控制運算電路係控制各猜獎區快速連續顯示猜獎圖案，呈現一滾動式的猜獎畫面。

8. 如申請專利範圍第7項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，該主控制運算電路的猜獎遊戲程序係包含有：

讀取及儲存該按鍵組上各按鍵的狀態，以取得下注猜獎圖案及下注點數，其中下注用的點數係由投入金額換算而得；

判斷是否啟動猜獎遊戲，係可藉由該按鍵組的一開始按鍵狀態加以判斷之；若是則執行下一步驟；

控制螢幕的各猜獎區呈滾動式猜獎畫面一段時間，待

時間到達後執行下一步驟；

令各猜獎區自複數猜獎圖案中選擇並顯示其中一個猜獎圖案；

標示所有猜獎區中的數個猜獎區為中獎區，並儲存中獎區的猜獎圖案；及

讀取下注猜獎圖案以與中獎區所顯示之猜獎圖案比對是否相同，若全無一相同者，則結束將遊戲點數扣除下注點數，並於判斷是否有剩餘點數及是否繼續遊戲後回到第一步驟；若有相同者，則進行給獎程序。

9. 如申請專利範圍第8項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，上述猜獎遊戲程序的給獎程序係包含有：

讀取該賠倍表，將對應該比對符合的猜獎圖案的賠率讀出，依照一特定運算式將該猜獎圖案的下注點數依照該賠率計算出獲得點數；及

將獲得點數顯示在螢幕上，並將獲得點數加入剩餘點數中，之後再經判斷是否有剩餘點數及是否繼續遊戲後回到第一步驟。

10. 如申請專利範圍第9項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，上述獲得點數的計算方式係將下注點數乘以賠率。

11. 如申請專利範圍第8項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，上述猜獎機制之顯示各猜獎區的猜獎圖案步驟，係由該主控制運算電路以一運算式配合猜獎區數量及總猜獎圖案數量為參數而決定之。

12. 如申請專利範圍第8項所述之滾輪式猜獎遊戲

裝置，上述標示中獎區步驟係以亂數選取其中數個猜獎區為中獎區。

1 3 . 如申請專利範圍第 8 項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，上述顯示單一猜獎圖案步驟中，所有猜獎區中的數個猜獎區係顯示相同的猜獎圖案。

1 4 . 如申請專利範圍第 8 項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，係進一步包含有一投幣機，係電連接至該主控制運算電路。

1 5 . 如申請專利範圍第 1 4 項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，上述猜獎遊戲程序中，在讀取及儲存該按鍵組上各按鍵的狀態步驟前，係增加一判斷是否啟動遊戲裝置步驟，即藉由該投幣機是否輸入投入金額作為啟動遊戲裝置之判斷，若是則將金額轉換為遊戲點數。

十一、圖式：

如次頁

裝置，上述標示中獎區步驟係以亂數選取其中數個猜獎區為中獎區。

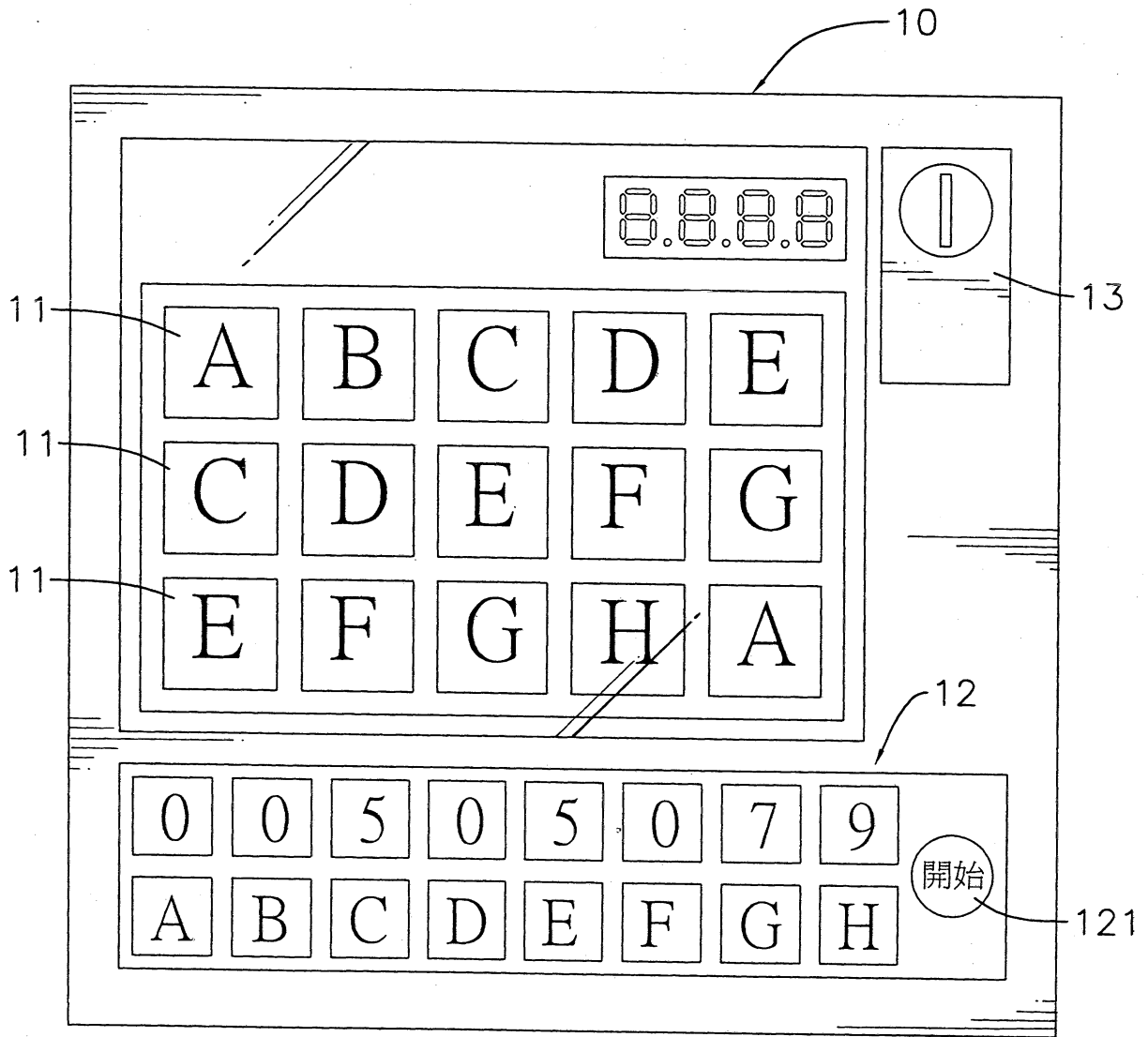
1 3 . 如申請專利範圍第 8 項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，上述顯示單一猜獎圖案步驟中，所有猜獎區中的數個猜獎區係顯示相同的猜獎圖案。

1 4 . 如申請專利範圍第 8 項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，係進一步包含有一投幣機，係電連接至該主控制運算電路。

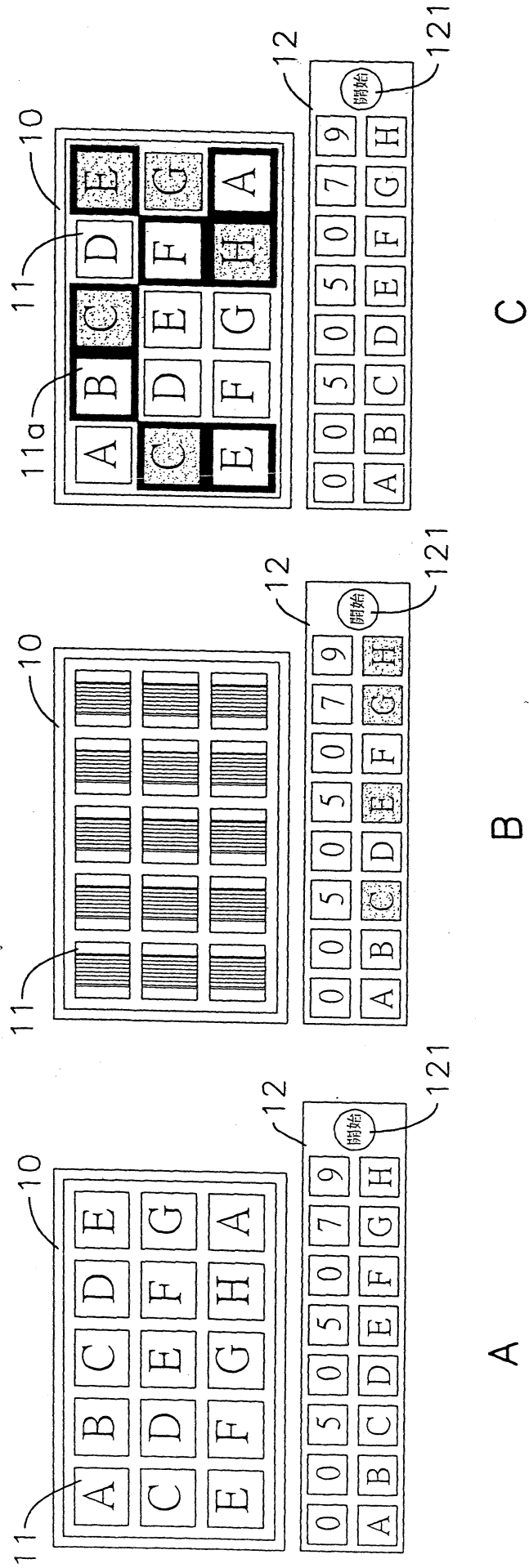
1 5 . 如申請專利範圍第 1 4 項所述之滾輪式猜獎遊戲裝置，上述猜獎遊戲程序中，在讀取及儲存該按鍵組上各按鍵的狀態步驟前，係增加一判斷是否啟動遊戲裝置步驟，即藉由該投幣機是否輸入投入金額作為啟動遊戲裝置之判斷，若是則將金額轉換為遊戲點數。

十一、圖式：

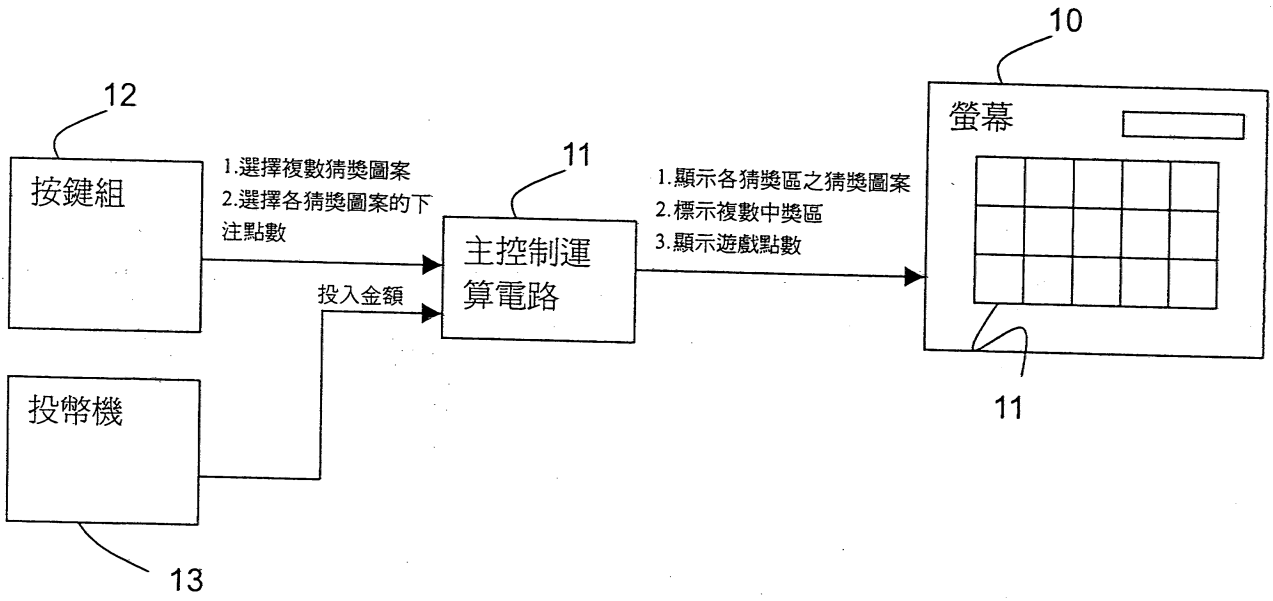
如次頁



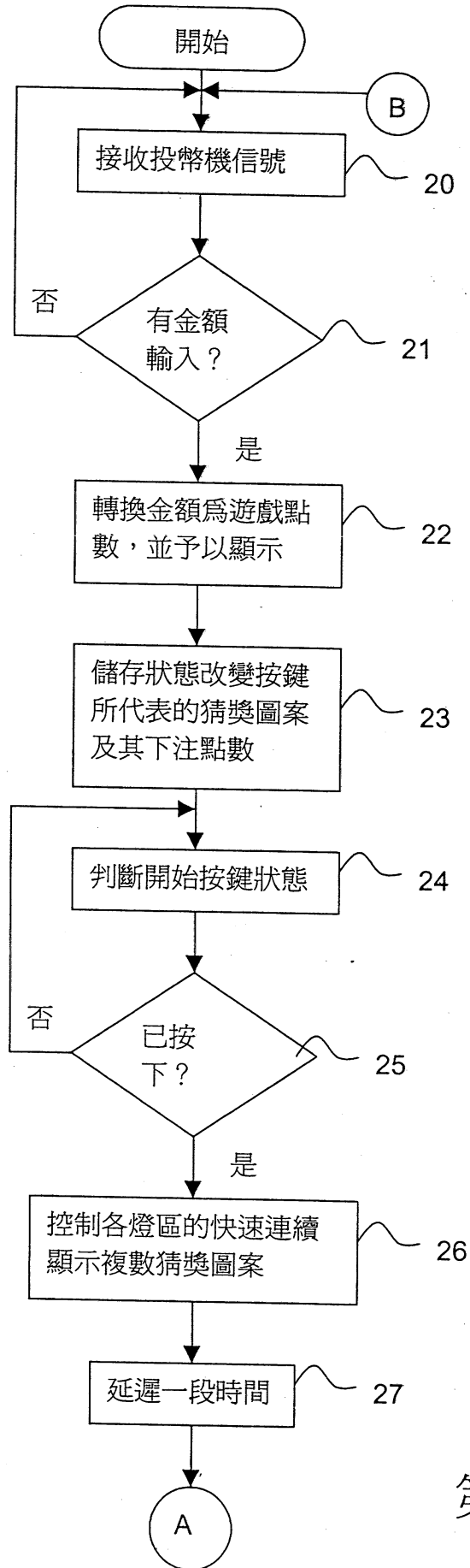
第一圖



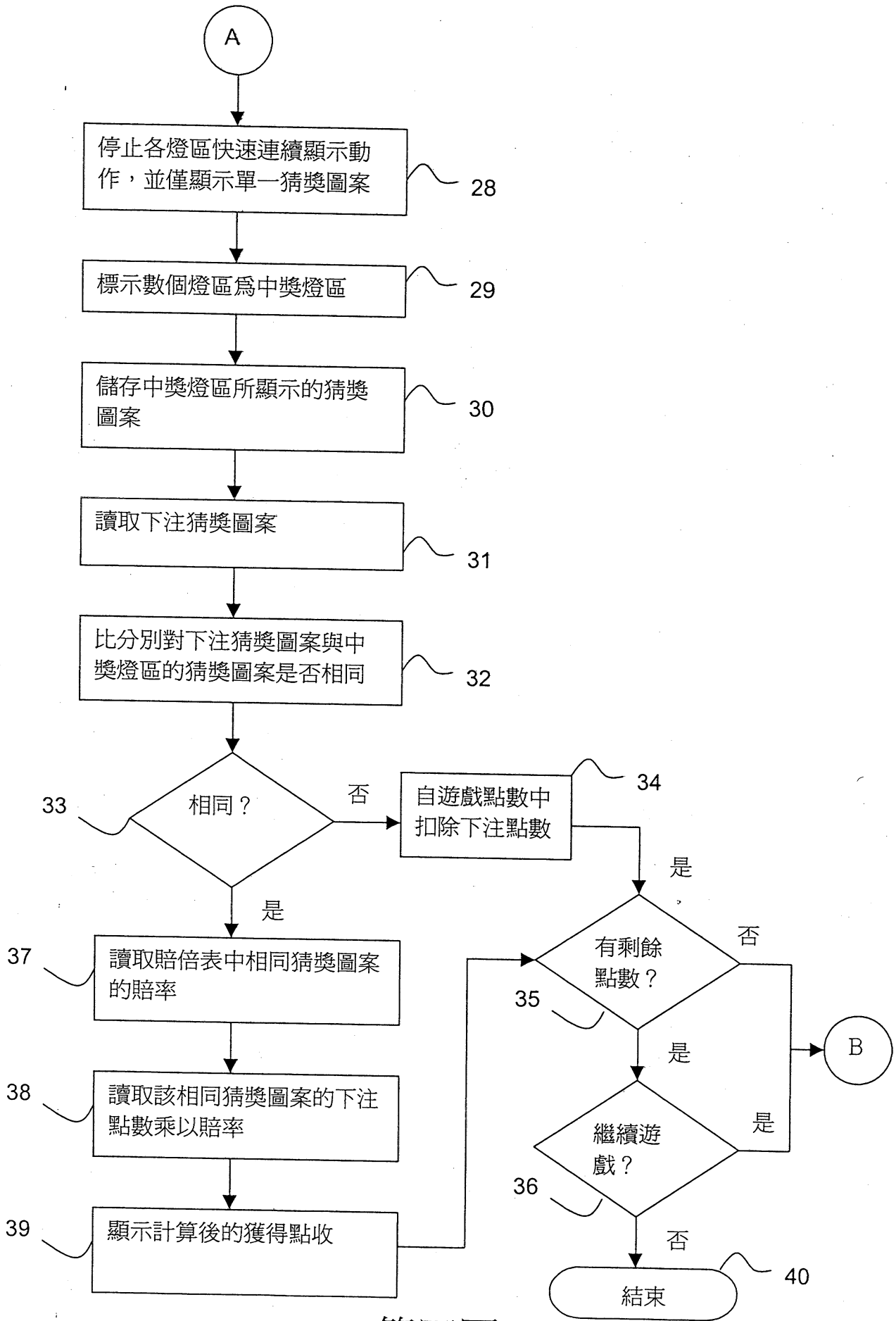
第二圖



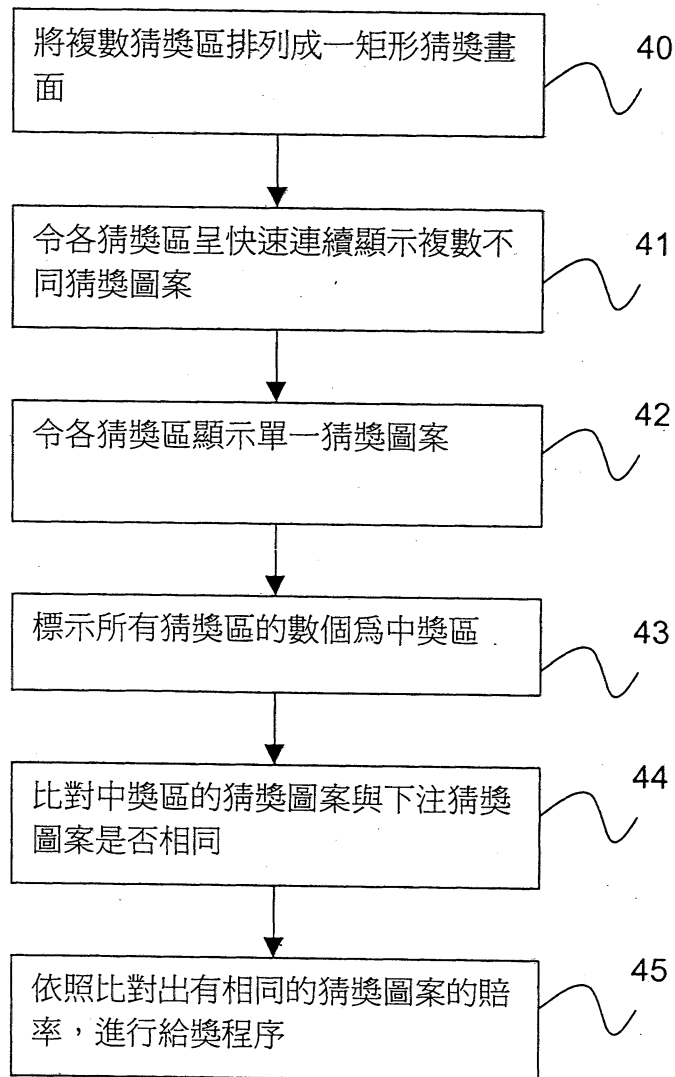
第三圖



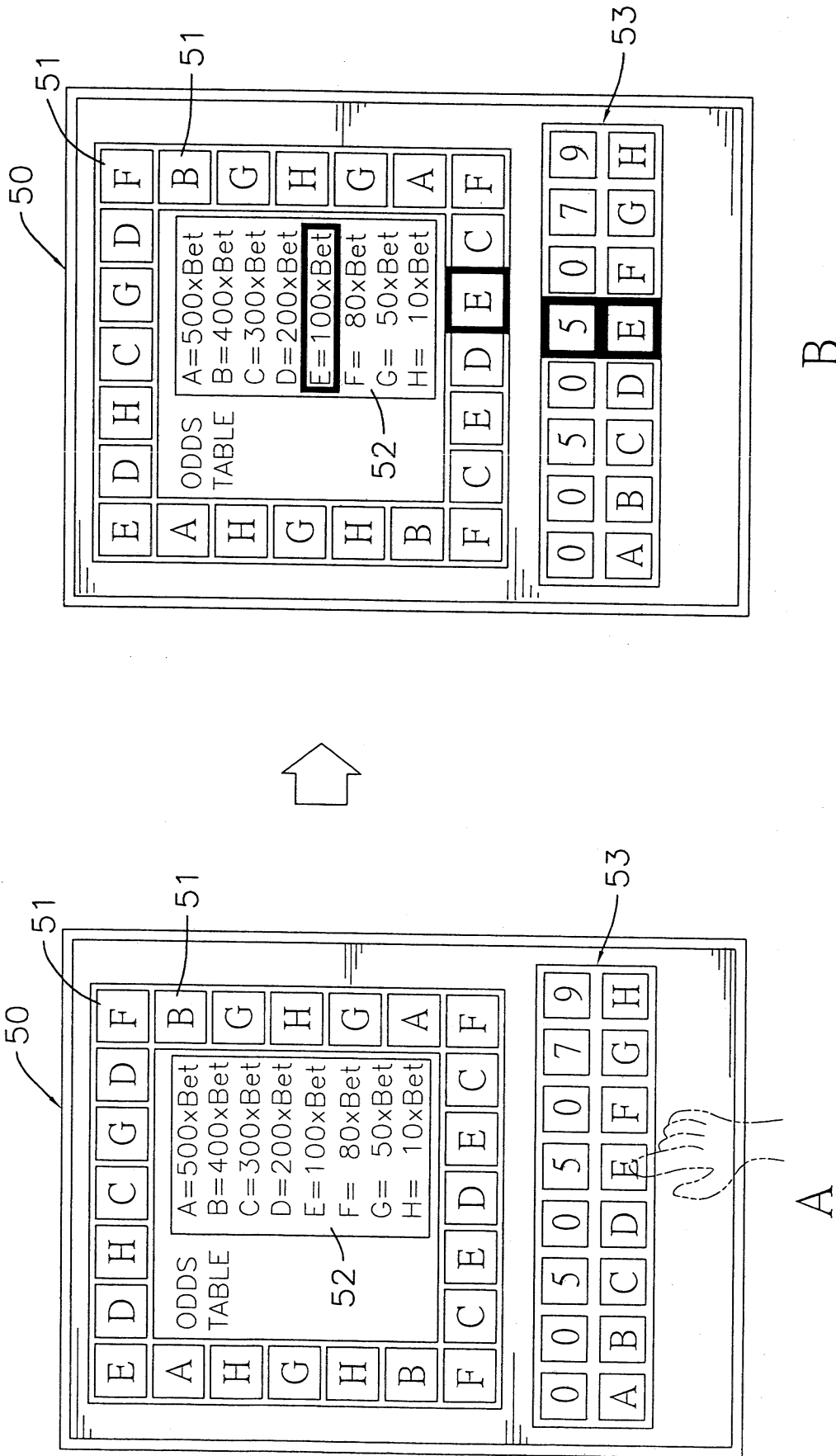
第四圖 A



第四圖 B



第五圖



第六圖

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第(二)圖A至C。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

(10) 螢幕

(11) 猜獎區

(11a) 中獎區

(12) 按鍵組

(121) 開始按鍵

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：