200829315

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：96100063

※ 申請日期：96.1.2　　※IPC 分類：A63F3/00

一、發明名稱：（中文/英文）

雙轉輪區遊戲之遊戲方法及其遊戲裝置與紀錄媒體

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）

(241)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）

美國

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轉輪之遊戲方法及其遊戲裝置與紀錄媒體，特別是指一種雙轉輪區遊戲之遊戲方法及其遊戲裝置與紀錄媒體。

【先前技術】

參閱圖 1，吃角子老虎機（Slot Machine）1，是一種轉輪遊戲，又稱為拉霸機，是相當有名且普遍的博奕遊戲。該遊戲的特點在於玩法十分簡單，任何人即使沒有經驗都可以遊玩。

該吃角子老虎機 1 的玩法為，一玩家投幣一押注金額後，拉動一位於該吃角子老虎機 1 一側的把手 11，觸發該吃角子老虎機 1 的複數排列為三圖示列乘以五圖示欄之轉輪 12 開始轉動，其中每一轉輪 12 標示有能隨機變化之預設圖文。當該等轉輪 12 漸漸停止後，每一轉輪 12 將隨機顯示一預設圖文，使該等轉輪 12 呈現一圖示組合。若該圖示組合中具有符合一預設獲獎規則之圖示排列，則可以贏得獎金。

例如，當該等轉輪 12 呈現如圖 1 所示之圖示組合，且假設該預設獲獎規則為：「圖示列 141、142、143 分別出現三個以上連續且相同的預設圖文，則可獲獎」，則如圖 1 吃角子老虎機 1 之圖示組合所示，圖示列 141 出現三個連續的預設圖文 E，且圖示列 143 出現四個連續的預設圖文 A，都符合該預設獲獎規則，因此可以在參照一賠倍表後，發

放獎金給玩家。該種轉輪遊戲的缺點在於該玩家遊戲時，會認為靠運氣中獎的成分較大，較沒有掌握自己獲獎機會的感覺。

參閱圖 2，另一習知的遊戲機 2 俗稱為小瑪莉遊戲機（Mario），該遊戲機 2 包含一顯示單元 21 及一控制單元 22，該顯示單元 21 用以顯示一位於畫面下方並具有八圖示欄 212 的下注區 211，及一位於畫面上方並具有複數環繞地排列成一圈之指示格 214 的跳燈區 213。其中，每一圖示欄 212 由上至下分別標示一中獎倍率、一預設圖文及一押注金額。其中該等圖示欄 212 之中獎倍率及預設圖文皆預設為不相同。而該等指示格 214 亦分別標示與該圖示欄 212 之預設圖文相同的預設圖文，但是由於該等指示格 214 的數量較多，因此該等指示格 214 設計為，若其中一指示格 214 所標示的預設圖文在該圖示欄 212 中所對應之中獎倍率越高，則該指示格 214 的數量越少，反之，若其中一指示格 214 所標示的預設圖文在該圖示欄 212 中所對應之中獎倍率越低，則該指示格 214 的數量越多。

遊戲的開始，首先，一玩家操作該控制單元 22 於該下注區 211 對該等圖示欄 212 選擇性地進行下注，使每一圖示欄 212 顯示該玩家所設定的押注金額。接著，再操作該控制單元 22，使該跳燈區 213 的指示格 214 循序閃爍，直到停止於其中一指示格 214。若該停止之指示格 214 的預設圖文符合該下注區 211 中已下注之圖示欄 212 的預設圖文，則該玩家獲獎，但是該玩家若有下注其他的圖示欄 212，因為

該等圖示欄 212 的預設圖文並未符合該停止的指示格 214 的預設圖文，所以下注的金額沒收。該遊戲機 2 的缺點在於該跳燈區的最終結果只有一個指示格 214，意即該玩家在下注區 211 所選擇的圖示欄 212 中，只有一個會中獎，使玩家感受上會覺得中獎機率偏低。

綜上所述，該等遊戲皆屬於傳統的遊戲玩法，而且因為推出時間較早，新鮮感及刺激感和現今的遊戲相比遜色許多，因此，可以結合兩經典遊戲之特點尋找出更具遊戲性的解決方案。

【發明內容】

因此，本發明之目的，即在提供一種雙轉輪區遊戲之遊戲方法。

於是，本發明雙轉輪區遊戲之遊戲方法，適用於在一遊戲裝置上進行，該遊戲裝置供一玩家操作，以執行下列步驟：首先，轉動一押注輪區之複數押注輪，使每一押注輪由複數預設圖示中擇一顯示。接著，根據該玩家之押注選擇，於一提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額。然後，轉動一開牌輪區之複數開牌輪，使每一開牌輪由該等預設圖示中擇一顯示。接著，若已押注之押注輪的預設圖示符合該等開牌輪的預設圖示，則依據已押注之押注輪的押注金額以一預設獲獎條件給獎。

另外，本發明之另一目的，即在提供一種雙轉輪區遊戲之遊戲裝置。

於是，本發明雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，適用於供一

玩家操作，並包含一顯示單元組、一控制單元，及一處理單元。該顯示單元組用以顯示一包括複數押注輪之押注輪區、一包括複數開牌輪之開牌輪區，及複數對應地顯示該等押注輪之押注金額的提示區。該控制單元用以操作使該等押注輪及該等開牌輪由複數預設圖示中擇一顯示。該處理單元電連接該顯示單元組及該控制單元，並包括一遊戲程式碼，其中該遊戲程式碼包括下列執行步驟：

首先，當該玩家操作該控制單元後，轉動該押注輪區之該等押注輪，使每一押注輪由該等預設圖示中擇一顯示。接著，根據該玩家之押注選擇，該顯示單元組之提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額。然後，當該玩家再度操作該控制單元後，轉動該開牌輪區之該等開牌輪，使每一開牌輪由該等預設圖示中擇一顯示。接著，若已押注之押注輪的預設圖示符合該等開牌輪的預設圖示，則依據已押注之押注輪的押注金額以一預設獲獎條件給獎。

再者，本發明之再一目的，即在提供一種電腦可存取之紀錄媒體。

於是，本發明電腦可存取之紀錄媒體，可被載置於一包括一顯示單元組、一控制單元及一處理單元之遊戲裝置上，而該紀錄媒體中紀錄有一遊戲程式碼，一玩家可透過該控制單元控制該遊戲程式碼，並將遊戲過程顯示於該顯示單元組上，該遊戲程式碼係包括下列執行步驟：

首先，當該玩家操作該控制單元後，該顯示單元組顯示一押注輪區之複數押注輪轉動並慢慢停止，使每一押注

輪由複數預設圖示中擇一顯示。接著，根據該玩家之押注選擇，該顯示單元組之提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額。然後，當該玩家再度操作該控制單元後，該顯示單元組顯示一開牌輪區之複數開牌輪轉動並慢慢停止，使每一開牌輪由該等預設圖示中擇一顯示。接著，若已押注之押注輪的預設圖示符合該等開牌輪的預設圖示，則依據已押注之押注輪的押注金額以一預設獲獎條件給獎。

本發明的功效在於結合轉輪遊戲與小瑪利遊戲的特點，開創更具遊戲性的新型態遊戲。

【實施方式】

有關本發明之前述及其他技術內容、特點與功效，在以下配合參考圖式之一個較佳實施例的詳細說明中，將可清楚的呈現。

參閱圖 3，本發明雙轉輪區遊戲之遊戲裝置之較佳實施例包含一顯示單元組 3、一控制單元 4，及一處理單元 5。

該顯示單元組 3 用以顯示一包括複數押注輪 311 之押注輪區 31、一包括複數開牌輪 321 之開牌輪區 32，及複數對應地顯示該等押注輪 31 之押注情況之提示區 33。在本較佳實施例中，該顯示單元組 3 為一顯示螢幕，而該押注輪區 31 及該開牌輪區 32 縱向排列，並分別以動畫繪製的方式顯示該押注輪區 31 之押注輪 311 及該開牌輪區 32 之該等開牌輪 321，該等押注輪 311 的數量為八個且該等開牌輪 321 之數量為五個，但必須注意的是該等押注輪 311 及該等開牌輪 321 的數量並不限於上述之數量。另外，該等提示區 33 分

散地設置於每一押注輪 311 旁，可以清楚顯示每一押注輪 311 所押注的押注金額，該等提示區 33 之數量對應該等押注輪 311 為八個。

關於該顯示單元組 3 第一個必須特別說明的是，該顯示單元組 3 並非僅限於本較佳實施例所示之單一顯示螢幕，該顯示單元組 3 亦可為分離或並排之二顯示螢幕。另外，由於本發明屬於轉輪遊戲，因此該等押注輪 311 或該等開牌輪 321 也可以設計成真正的機械式轉輪。所以，該顯示單元組 3 可以是一顯示螢幕模組及一機械式轉輪模組分別地顯示該押注輪區 31 及該開牌輪區 32，該顯示單元組 3 也可以是二機械式轉輪模組，分別顯示該押注輪區 31 及該開牌輪區 32。

再者，第二個必須說明的是，該顯示單元組 3 在顯示該押注輪區 31 及該開牌輪區 32 時，除了上述的縱向排列外，亦可以橫向排列或以內外圈排列。而該等提示區 33 也不限於一定要顯示於該押注輪區 31 之押注輪 311 旁，也可以集中顯示於該顯示單元組 3 的一側，並以顏色、符號或其他方式與該等對應之押注輪 311 進行視覺上的連結，讓該玩家清楚了解該等押注輪 311 的押注金額。另外，若該押注輪區 31 之押注輪 311 使用前述之機械式轉輪模組，該等提示區 33 可以採用例如發光二極體所製成的小型顯示器，用以顯示該等押注輪 311 的押注情況。

該控制單元 4 用以操作使該押注輪區 31 之該等押注輪 311 及該開牌輪區 32 之該等開牌輪 321 轉動，進而由複數

預設圖示中擇一顯示，其中該等預設圖示在本較佳實施例中包括葡萄（圖未示）、櫻桃（圖未示）、雙星 71、BAR 72、蕃茄 73、蘋果 74、柳丁 75、雙７76、西瓜 77、鈴鐺 78 等 10 種。另外在本較佳實施例中，該控制單元 4 與該顯示單元組 3 是整合為一觸控式螢幕，其好處是可以減少額外製作操作面板的成本。當然，該控制單元 4 亦不限於與該顯示單元組 3 整合為一觸控式螢幕，該控制單元 4 亦可以另外設計成一包括複數按鈕（圖未示）之操作面板（圖未示），該玩家可根據該等按鈕對應地啟動遊戲、轉動該押注輪區 31 之押注輪 311 及該開牌輪區 32 之開牌輪 321，及選擇押注金額。

該處理單元 5 電連接該顯示單元組 3 及該控制單元 4，該處理單元 5 包括一電腦可存取之紀錄媒體（係一記憶元件，圖未示），該紀錄媒體中預先載置一遊戲程式碼，其可依據該控制單元 4 進行遊戲，並由該顯示單元組 3 即時顯示給該玩家。

參閱圖 3、4，本發明雙轉輪區遊戲之遊戲方法，適用於在上述之遊戲裝置上進行，該遊戲裝置供該玩家操作，以執行下列步驟：

首先，如步驟 601 所示，該玩家於進行遊戲的一開始，必須先投幣一權利金額，以獲得轉動該押注輪區 31 之押注輪 311 的權利。

接著，如步驟 602 所示，該玩家操作該控制單元 4 以轉動該押注輪區 31 之押注輪 311，該顯示單元組 3 則顯示

該等押注輪 311 以轉輪轉動的呈現方式旋轉，並於一段時間後漸漸停止。停止時，每一押注輪 311 由該等預設圖示中擇一顯示。

然後，如步驟 603 所示，若該玩家不滿意該等押注輪 311 所顯示之預設圖示，可重新投幣該權利金額，以重新轉動該押注輪區 31 之該等押注輪 311。必須重新投幣權利金額的目的在於避免該玩家為求在押注輪區 31 能轉出滿意的結果，而無限度地佔用該遊戲裝置。

接著，如步驟 604 所示，該玩家在押注輪區 31 轉出滿意的結果後，可以針對該押注輪區 31 的每一押注輪 311 利用該控制單元 4 押注，而該顯示單元組 3 根據該玩家之押注選擇，在該等押注輪 311 旁的提示區 33 顯示該等押注輪 311 被押注的押注金額。

接著，如步驟 605 所示，該玩家操作該控制單元 4，該顯示單元組 3 以轉輪形式顯示該開牌輪區 32 之開牌輪 321 轉動，並於一段時間後漸漸停止，使每一開牌輪 321 由該等預設圖示中擇一顯示。

接著，如步驟 606 所示，經過該處理單元 5 比對後，若已押注之押注輪 311 的預設圖示符合該等開牌輪 321 的預設圖示，則根據已押注之押注輪 311 的押注金額以一預設獲獎條件給獎。相反地，若已押注之押注輪 311 的預設圖示未符合該等開牌輪 321 的預設圖示，則已押注之押注輪 311 的押注金額被沒收。其中，該預設獲獎條件可以是根據一賠倍表計算該玩家的中獎金額，或是直接給予指定之紅利。

參閱圖 3，以圖 3 中該顯示單元組 3 所顯示的畫面為例，該玩家在該押注輪區 311 所轉出的結果及押注金額分別是：「雙星 71」500 點、「BAR 72」100 點、「蕃茄 73」300 點、「蘋果 74」300 點、「柳丁 75」100 點、「雙７76」200 點、「西瓜 77」80 點，及「鈴鐺 78」100 點。而該開牌輪區 32 的轉動結果由左至右是：蘋果 74、西瓜 77、雙星 71、蕃茄 73 及雙星 71 等預設圖示。根據上述規則，該玩家在押注輪區 31 因為有押注顯示蘋果 74、西瓜 77 和雙星 71 的押注輪 311，因此符合該等預設圖示之押注輪 311 的押注金額可以根據該預設獲獎條件給獎。而該蕃茄 73 因為在該顯示蕃茄 73 的押注輪 311 並無押注，因此無法給獎。另外，顯示柳丁 75、雙７76、BAR 72、鈴鐺 78 的押注輪 311，因為不符合該等開牌輪 321 的預設圖示，所以其押注金額都要沒收。

參閱圖 3、4，接著，如步驟 607 所示，遊戲結果開出後，該玩家可選擇是否結束遊戲。若該玩家選擇結束遊戲，則遊戲結束。

接著，如步驟 608 所示，若該玩家不結束遊戲，則該玩家可選擇是否重新轉動該押注輪區 31 之押注輪 311。若玩家選擇要重新轉動該等押注輪 311，則必須再投入權利金額，以重新一回合的遊戲。

反之，若該玩家不重新轉動該押注輪區 31 之押注輪 311，則如步驟 609 所示，該玩家可選擇是否重新對該押注輪區 31 之押注輪 311 押注。該玩家可藉此機會重新調整每

一押注輪 311 的押注金額，以取得更有利的獲獎結果。

綜上所述，本遊戲藉由雙轉輪區的轉輪遊戲方式，該押注輪區 31 的設計提昇玩家掌握自己獲獎命運的主觀感受，另外因為該開牌輪區 32 的結果並不只有單一預設圖示，亦有提高獲獎機率的感受。

惟以上所述者，僅為本發明之較佳實施例而已，當不能以此限定本發明實施之範圍，即大凡依本發明申請專利範圍及發明說明內容所作之簡單的等效變化與修飾，皆仍屬本發明專利涵蓋之範圍內。

【圖式簡單說明】

圖 1 是一示意圖，說明一習知之吃角子老虎遊戲機；

圖 2 是一示意圖，說明另一習知之小瑪莉遊戲機；

圖 3 是一示意圖，說明本發明之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置之較佳實施例；及

圖 4 是一流程圖，說明本發明之雙轉輪區遊戲之遊戲方法之較佳實施例。

【主要元件符號說明】

3 ……顯示單元組
31……押注輪區
311 ……押注輪
32……開牌輪區
321 ……開牌輪
33……提示區
4 ……控制單元
5 ……處理單元
601~609 步驟
71……雙星
72……BAR
73……蕃茄
74……蘋果
75……柳丁
76……雙7
77……西瓜
78……鈴鐺

五、中文發明摘要：

一種雙轉輪區遊戲之遊戲方法及其遊戲裝置與紀錄媒體，該遊戲方法包含下列步驟：首先，轉動一押注輪區之複數押注輪，使每一押注輪由複數預設圖示中擇一顯示。接著，根據該玩家之押注選擇，於一提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額。然後，轉動一開牌輪區之複數開牌輪，使每一開牌輪由該等預設圖示中擇一顯示。接著，若已押注之押注輪的預設圖示符合該等開牌輪的預設圖示，則依據已押注之押注輪的押注金額以一預設獲獎條件給獎。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1. 一種雙轉輪區遊戲之遊戲方法，適用於在一遊戲裝置上進行，該遊戲裝置供一玩家操作，以執行下列步驟：

(a)轉動一押注輪區之複數押注輪，使每一押注輪由複數預設圖示中擇一顯示；

(b)根據該玩家之押注選擇，於一提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額；

(c)轉動一開牌輪區之複數開牌輪，使每一開牌輪由該等預設圖示中擇一顯示；及

(d)若已押注之押注輪的預設圖示符合該等開牌輪的預設圖示，則依據已押注之押注輪的押注金額以一預設獲獎條件給獎。

2. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲方法，其中在該(a)步驟中更包括一子步驟(a-1)，若該玩家不滿意該等押注輪所顯示之預設圖示，可重新轉動該押注輪區之該等押注輪。

3. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲方法，在該(a)步驟前更包含一步驟(e)，該玩家投幣一權利金額，以獲得轉動該押注輪區之該等押注輪的權利。

4. 依據申請專利範圍第 3 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲方法，其中在該(a)步驟中更包括一子步驟(a-2)，若該玩家不滿意該等押注輪所顯示之預設圖示，可重新投幣該權利金額，以重新轉動該押注輪區之該等押注輪。

5. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲方

法，其中在該(d)步驟中更包括一子步驟(d-1)，若已押注之押注輪的預設圖示未符合該等開牌輪的預設圖示，則已押注之押注輪的押注金額被沒收。

6. 依據申請專利範圍第 1 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲方法，在該(d)步驟後更包含一步驟(f)，該玩家可選擇是否結束遊戲。

7. 依據申請專利範圍第 6 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲方法，在該(f)步驟後更包含一步驟(g)，若該玩家不結束遊戲，則該玩家可選擇是否重新轉動該押注輪區之押注輪，若是，則該玩家可轉動該等押注輪。

8. 依據申請專利範圍第 7 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲方法，在該(g)步驟後更包含一步驟(h)，若該玩家不重新轉動該押注輪區之押注輪，則該玩家可選擇是否重新對該押注輪區之押注輪押注，若是，則根據該玩家新的押注選擇，於該等提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額。

9. 一種雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，適用於供一玩家操作，並包含：

一顯示單元組，用以顯示一包括複數押注輪之押注輪區、一包括複數開牌輪之開牌輪區，及複數對應地顯示該等押注輪之押注金額的提示區；

一控制單元，用以操作使該等押注輪及該等開牌輪由複數預設圖示中擇一顯示；及

一處理單元，電連接該顯示單元組及該控制單元，

並包括一遊戲程式碼，其中該遊戲程式碼包括下列執行步驟：

(a)當該玩家操作該控制單元後，轉動該押注輪區之該等押注輪，使每一押注輪由該等預設圖示中擇一顯示；

(b)根據該玩家之押注選擇，該顯示單元組之提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額；

(c)當該玩家再度操作該控制單元後，轉動該開牌輪區之該等開牌輪，使每一開牌輪由該等預設圖示中擇一顯示；及

(d)若已押注之押注輪的預設圖示符合該等開牌輪的預設圖示，則依據已押注之押注輪的押注金額以一預設獲獎條件給獎。

10. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中在該(a)步驟中更具有一子步驟(a-1)，若該玩家不滿意該等押注輪所顯示之預設圖示，可重新轉動該押注輪區之該等押注輪。

11. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中在該(a)步驟前更包括一步驟(e)，該玩家投幣一權利金額，以獲得轉動該押注輪區之該等押注輪的權利。

12. 依據申請專利範圍第 11 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中在該(a)步驟中更具有一子步驟(a-2)，若該玩家不滿意該等押注輪所顯示之預設圖示，可重新投幣該權

利金額，以重新轉動該押注輪區之該等押注輪。

13. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中在該(d)步驟中更包括一子步驟(d-1)，若已押注之押注輪的預設圖示未符合該等開牌輪的預設圖示，則已押注之押注輪的押注金額被沒收。

14. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中在該(d)步驟後更包括一步驟(f)，該玩家可選擇是否結束遊戲。

15. 依據申請專利範圍第 14 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中在該(f)步驟後更包括一步驟(g)，若該玩家不結束遊戲，則該玩家可選擇是否重新轉動該押注輪區之押注輪，若是，則該玩家可轉動該等押注輪。

16. 依據申請專利範圍第 15 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中在該(g)步驟後更包括一步驟(h)，若該玩家不重新轉動該押注輪區之押注輪，則該玩家可選擇是否重新對該押注輪區之押注輪押注，若是，則根據該玩家新的押注選擇，於該等提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額。

17. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該押注輪區及該開牌輪區分別縱向顯示於該顯示單元組中。

18. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該押注輪區及該開牌輪區分別橫向顯示於該顯示單元中。

19. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該押注輪區及該開牌輪區分別以內外圈方式顯示於該顯示單元組中。

20. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該顯示單元組包括一顯示螢幕，用以顯示該押注輪區及該開牌輪區。

21. 依據申請專利範圍第 20 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該控制單元與該顯示單元組整合為一觸控式螢幕。

22. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該顯示單元組包括二顯示螢幕，分別顯示該押注輪區及該開牌輪區。

23. 依據申請專利範圍第 22 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該控制單元與該顯示單元組整合為二觸控式螢幕。

24. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該顯示單元組包括一顯示螢幕模組及一機械式轉輪模組，分別顯示該押注輪區及該開牌輪區。

25. 依據申請專利範圍第 24 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該控制單元與該顯示單元組之顯示螢幕整合為一觸控式螢幕。

26. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該顯示單元組為二機械式轉輪模組，分別顯示該押注輪區及該開牌輪區。

27. 依據申請專利範圍第 9 項所述之雙轉輪區遊戲之遊戲裝置，其中該顯示單元組所顯示之提示區，是分散地顯示於該押注輪區之每一押注輪旁。

28. 一種電腦可存取之紀錄媒體，可被載置於一包括一顯示單元組、一控制單元及一處理單元之遊戲裝置上，而該紀錄媒體中紀錄有一遊戲程式碼，一玩家可透過該控制單元控制該遊戲程式碼，並將遊戲過程顯示於該顯示單元組上，該遊戲程式碼係包括下列執行步驟：

(a)當該玩家操作該控制單元後，該顯示單元組顯示一押注輪區之複數押注輪轉動並慢慢停止，使每一押注輪由複數預設圖示中擇一顯示；

(b)根據該玩家之押注選擇，該顯示單元組之提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額；

(c)當該玩家再度操作該控制單元後，該顯示單元組顯示一開牌輪區之複數開牌輪轉動並慢慢停止，使每一開牌輪由該等預設圖示中擇一顯示；及

(d)若已押注之押注輪的預設圖示符合該等開牌輪的預設圖示，則依據已押注之押注輪的押注金額以一預設獲獎條件給獎。

29. 依據申請專利範圍第 28 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(a)步驟中更具有一子步驟(a-1)，若該玩家不滿意該等押注輪所顯示之預設圖示，可重新轉動該押注輪區之該等押注輪。

30. 依據申請專利範圍第 28 項所述之電腦可存取之紀錄媒體

，其中在該(a)步驟前更包括一步驟(e)，該玩家投幣一權利金額，以獲得轉動一押注輪區之複數押注輪的權利。

31. 依據申請專利範圍第 30 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(a)步驟中更具有一子步驟(a-2)，若該玩家不滿意該等押注輪所顯示之預設圖示，可重新投幣該權利金額，以重新轉動該押注輪區之該等押注輪。

32. 依據申請專利範圍第 28 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(d)步驟後更包括一步驟(f)，該玩家可選擇是否結束遊戲。

33. 依據申請專利範圍第 32 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(f)步驟後更包括一步驟(g)，若該玩家不結束遊戲，則該玩家可選擇是否重新轉動該押注輪區之押注輪，若是，則該玩家可轉動該等押注輪。

34. 依據申請專利範圍第 33 項所述之電腦可存取之紀錄媒體，其中在該(g)步驟後更包括一步驟(h)，若該玩家不重新轉動該押注輪區之押注輪，則該玩家可選擇是否重新對該押注輪區之押注輪押注，若是，則根據該玩家新的押注選擇，於該等提示區顯示該等押注輪被押注的押注金額。

十一、圖式：

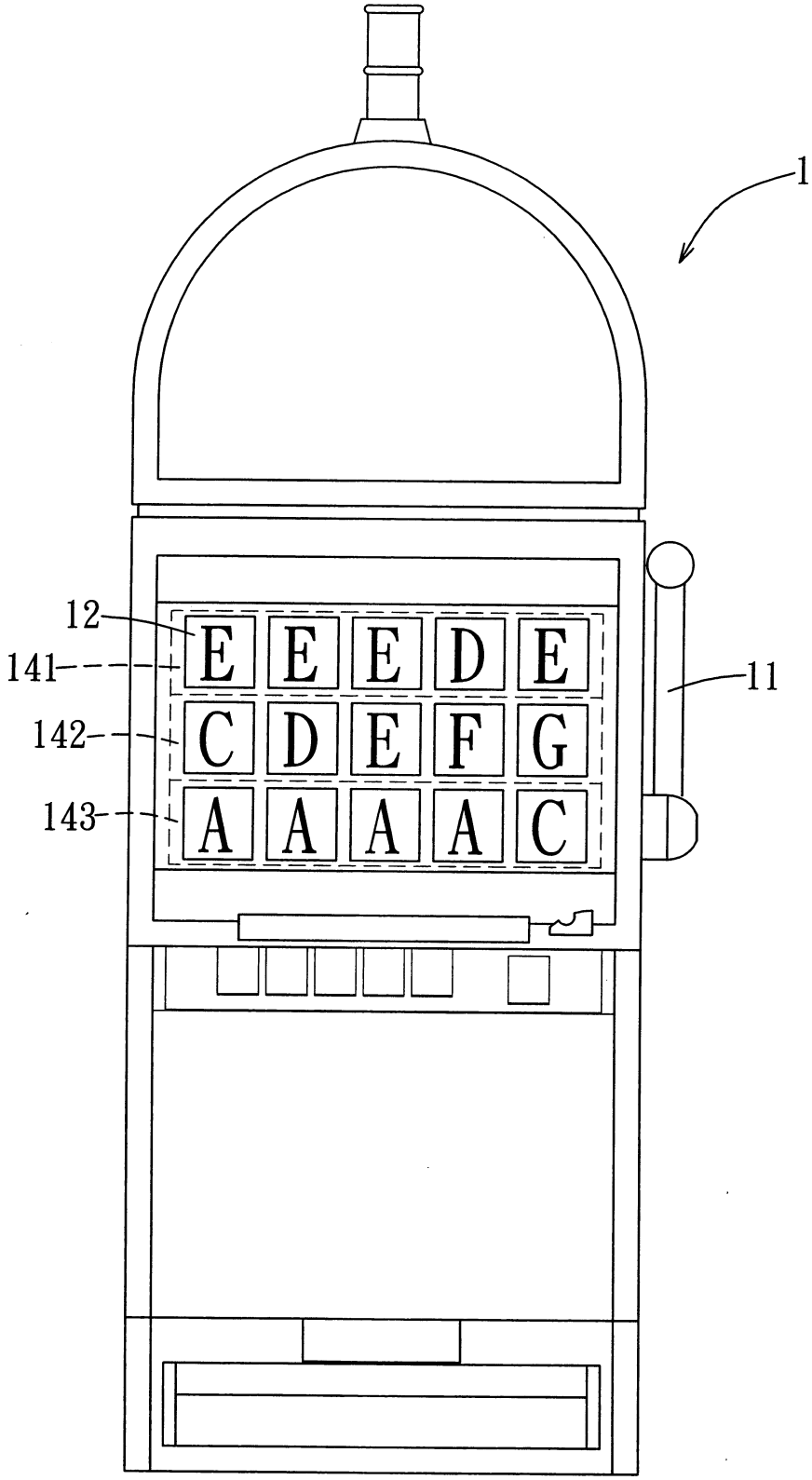

圖 1

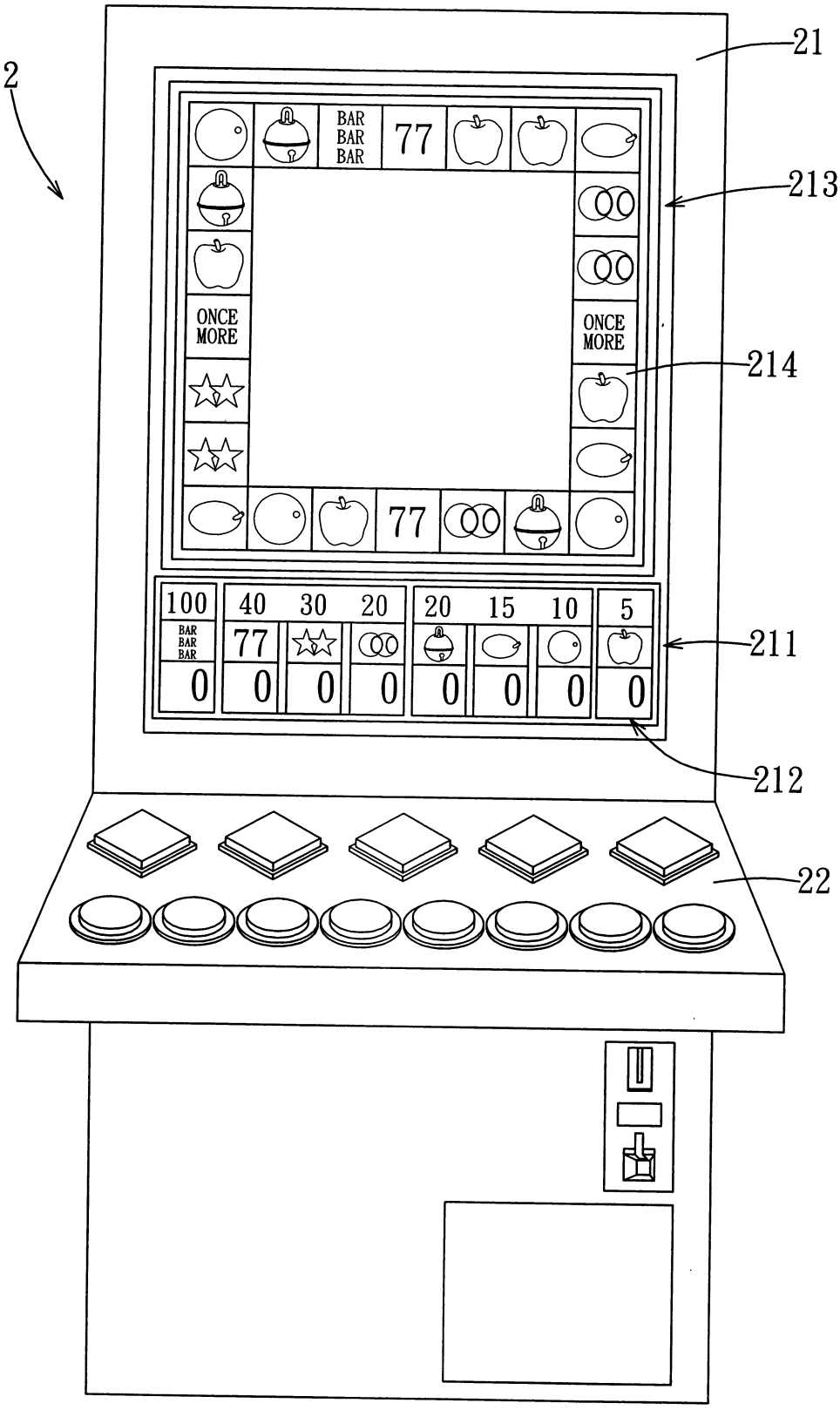
2
21
213
214
211
212
22
BAR
BAR
BAR
77
ONCE
MORE
ONCE
MORE
77
100
40
30
20
20
15
10
5
BAR
BAR
BAR
77
0
0
0
0
0
0
0
0

圖 2

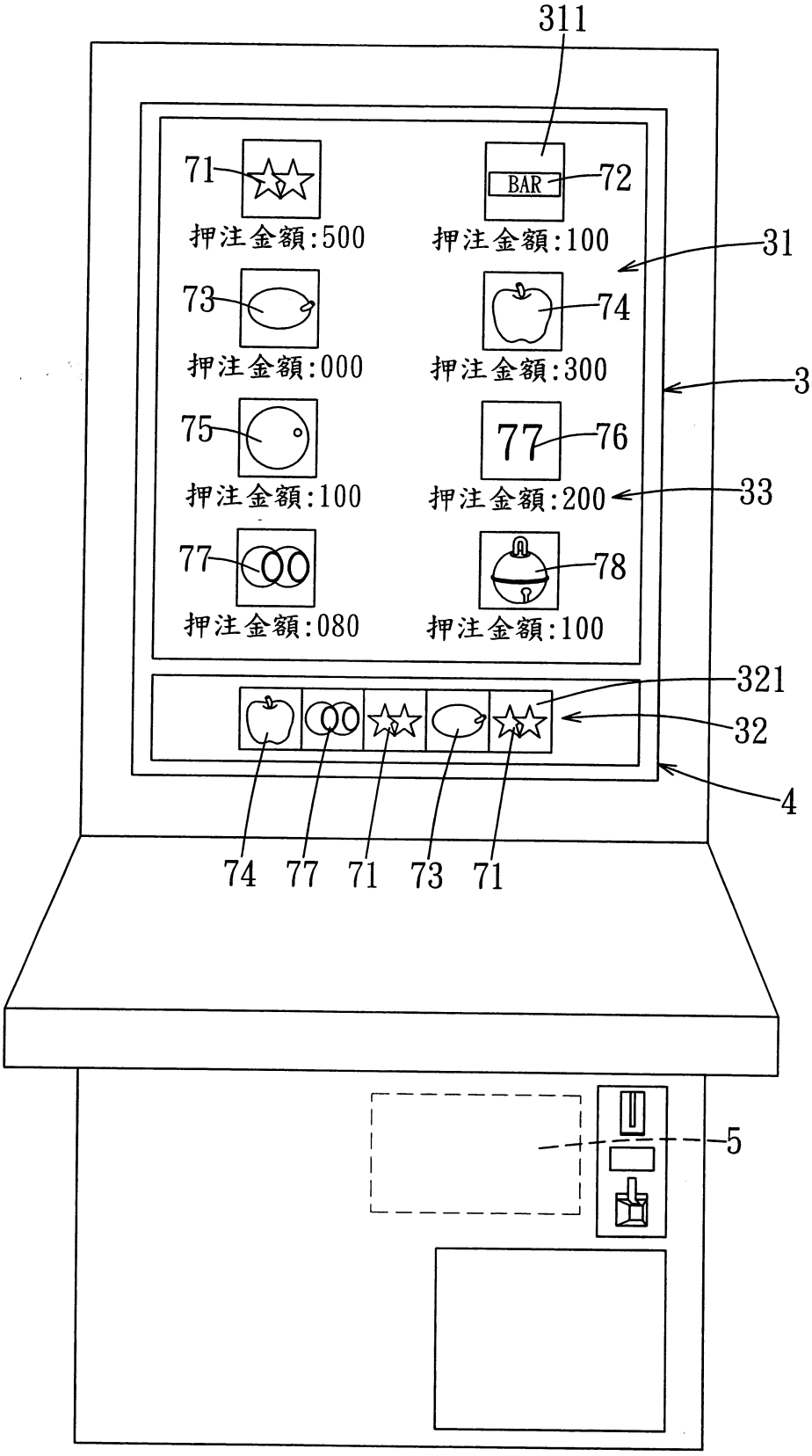
311
71
BAR
72
押注金額:500
押注金額:100
31
73
74
押注金額:000
押注金額:300
3
75
77
76
押注金額:100
押注金額:200
33
77
78
押注金額:080
押注金額:100
321
32
4
74
77
71
73
71
5

圖 3

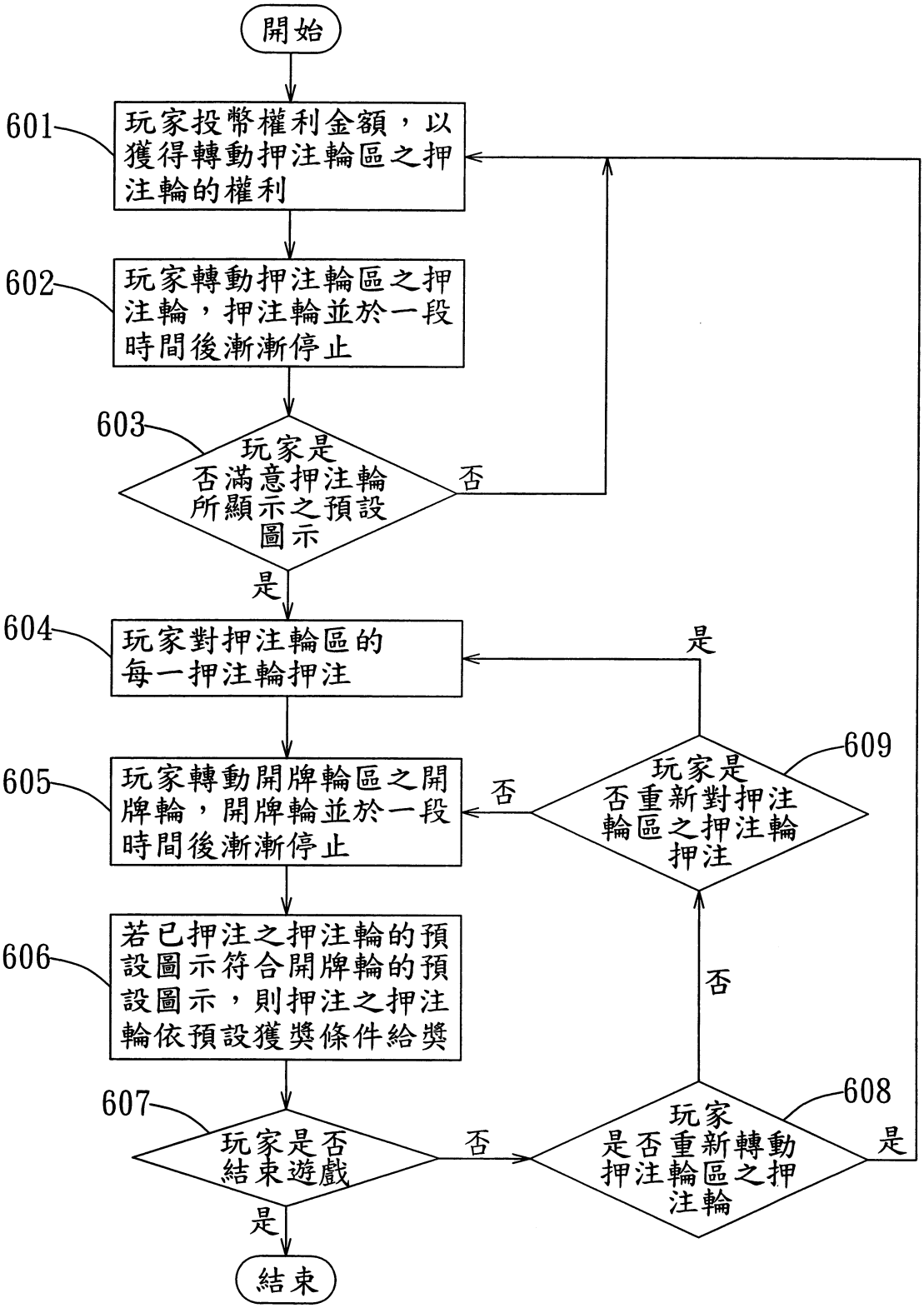
開始
601
玩家投幣權利金額，以獲得轉動押注輪區之押注輪的權利
602
玩家轉動押注輪區之押注輪，押注輪並於一段時間後漸漸停止
603
玩家是否滿意押注輪所顯示之預設圖示
否
是
604
玩家對押注輪區的每一押注輪押注
是
609
玩家是否重新對押注輪區之押注輪押注
否
605
玩家轉動開牌輪區之開牌輪，開牌輪並於一段時間後漸漸停止
606
若已押注之押注輪的預設圖示符合開牌輪的預設圖示，則押注之押注輪依預設獲獎條件給獎
否
607
玩家是否結束遊戲
否
608
玩家是否重新轉動押注輪區之押注輪
是
是
結束

圖 4

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第（ 4 ）圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

601~609 · 步驟

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：