

## หน้า 1 ของจำนวน 7 หน้า

รายละเอียดการประดิษฐ์ชื่อที่แสดงถึงการประดิษฐ์

เครื่องสล็อตวางล้อรูเล็ต

สาขาวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับการประดิษฐ์

- 5 การประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับระบบเล่นเกมส (gaming system), โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเครื่องเล่นเกมส (gaming machine) ของเกมสล็อต (slot game)

ภูมิหลังของศิลปะหรือวิทยาการที่เกี่ยวข้อง

- เครื่องสล็อต (slot machine) รวมถึงรีล (reel) มากกว่าหนึ่งรีล หลังจากการวางเดิมพัน, ผู้เล่นสามารถเปิดใช้รีลเพื่อปั่น สัญลักษณ์เกมส (game symbol) มีหลายประเภทถูกจัดให้ไว้บนรีล และ  
10 บางส่วนของสัญลักษณ์เกมสจะถูกแสดงผลบนหน้าจอเกมส (game screen) เมื่อรีลปั่น, สัญลักษณ์เกมสถูกแสดงผลให้เลื่อนลงจากด้านบนสุดไปยังด้านล่างสุด ด้วยวิธีนี้ ผู้เล่น (player) จะได้รับคะแนนหรือไม่ถูกกำหนดโดยอิงจากสัญลักษณ์เกมสที่ถูกแสดงผลเมื่อรีลได้หยุดลง การเล่นเกมสนี้  
ง่ายและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่น

- ในเครื่องสล็อตทั่วไป, อย่างเช่น เครื่องสล็อตที่ถูกเปิดเผยในรูปแบบที่ 2 ของสิทธิบัตร  
15 สหรัฐอเมริกาเลขที่ 8,821,250 ในขณะที่เล่นเกมส, รีลแต่ละรีลปั่นและหยุดเพื่อแสดงผลสัญลักษณ์เกมส. รีลในแถวเดียวกันสร้างเป็นพื้นที่ให้คะแนน (scoring area) และรีลในหลายแถวสร้างเป็นพื้นที่ให้คะแนนหลายพื้นที่ ผู้เล่นสามารถวางเดิมพันบนพื้นที่ให้คะแนนแต่ละพื้นที่ได้ตามความต้องการ  
ดังนั้น ผู้เล่นได้รับเครดิต (credit) โดยอิงจากสัญลักษณ์เกมสที่ถูกแสดงผลบนรีลในพื้นที่ให้คะแนน  
แต่ละพื้นที่

- 20 ในเครื่องสล็อตแบบเดิม, สัญลักษณ์เกมสเลื่อนจากด้านบนสุดไปยังด้านล่างสุดเพื่อแสดงผล  
ในขณะที่รีลกำลังปั่นอยู่ อย่างไรก็ตาม, ผู้เล่นไม่สามารถรู้ได้ว่าสัญลักษณ์เกมสใดจะปรากฏขึ้นต่อไป  
เนื่องจากหน้าจอเกมสไม่สามารถแสดงผลสัญลักษณ์เกมสทั้งหมดของรีลได้ เพราะฉะนั้น หากผู้เล่น  
ไม่ชนะอย่างต่อเนื่องหรือสะสมเครดิตได้เพียงเล็กน้อยเมื่อเวลาผ่านไป, พวกเขาอาจเริ่มสงสัยใน  
ความยุติธรรมของเกมส การสูญเสียความมั่นใจนี้สามารถลดความสนใจของพวกเขาในการเล่นต่อ  
25 อย่างมาก, ท้ายที่สุดแล้วจะทำให้อัตราการใช้จ่ายประโยชน์ของเครื่องสล็อตลดลง

## หน้า 2 ของจำนวน 7 หน้า

**ลักษณะและความมุ่งหมายของการประดิษฐ์**

วัตถุประสงค์หลักของการประดิษฐ์คือเพื่อเปิดเผยเครื่องสล็อตแบบรูเล็ต (roulette-style slot machine) เพื่อให้ผู้เล่นสามารถระบุสัญลักษณ์คะแนนมากกว่าหนึ่งสัญลักษณ์ที่จะปรากฏภายในกรอบคะแนน (scoring frame) มากกว่าหนึ่งกรอบได้อย่างชัดเจน, ด้วยเหตุนี้จึงช่วยเพิ่มความโปร่งใสและ  
5 ความน่าดึงดูดใจของเกม

เพื่อที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว, การประดิษฐ์จัดให้ไว้เครื่องสล็อตแบบรูเล็ต ที่รวมถึงเครื่องเล่นเกมสล็อต, วงล้อรูเล็ต (roulette wheel), สัญลักษณ์เกมสล็อตมากกว่าหนึ่งสัญลักษณ์ และกรอบคะแนนมากกว่าหนึ่งกรอบ ที่ซึ่งเครื่องเล่นเกมสล็อตรวมถึงพื้นผิวจอแสดงผล (display surface) ซึ่งวงล้อรูเล็ตถูกแสดงผล รูเล็ตรวมถึงวงแหวน (ring) มากกว่าหนึ่งวงติดกันกับอีกวงแหวนหนึ่งและมี  
10 ศูนย์กลางร่วมกันรอบจุดศูนย์กลาง, วงแหวนแต่ละวงที่หมุนได้อย่างอิสระบนวงล้อรูเล็ต และวงแหวนแต่ละวงรวมถึงตาราง (grid) มากกว่าหนึ่งตารางมีรูปร่างที่ถูกยืดยาว (elongated in shape) ตามลำดับ และตารางของวงแหวนแต่ละวงถูกจัดเรียงแบบปลายต่อปลาย สัญลักษณ์เกมสล็อตถูกสร้างขึ้นแบบสลับบนตารางบนวงแหวนแต่ละวง และตารางถูกย้ายไปตามการหมุนของวงแหวนแต่ละวง

กรอบคะแนนถูกจัดวางอย่างถูกยึดติดไว้ให้กับบนวงล้อรูเล็ตและทอดข้ามวงแหวน  
15 ตามลำดับ หลังจากวงแหวนหมุนและได้หยุดลง, สัญลักษณ์เกมสล็อตที่ถูกแสดงผลบนตารางบนวงแหวนแต่ละวงที่มีพื้นที่ทับซ้อนสูงสุดในกรอบคะแนนแต่ละกรอบ, ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์คะแนนสำหรับวงแหวนแต่ละวงในกรอบคะแนนแต่ละกรอบ กรอบคะแนนจะถูกจัดให้ไว้สำหรับผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนเพื่อเลือกและวางเดิมพันบนอย่างน้อยที่สุดหนึ่งอย่างของสิ่งนั้นอย่างเป็นทางการ ที่ทำให้ผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนได้รับการจ่ายเงินตามสัญลักษณ์คะแนนในกรอบคะแนนอย่างน้อย  
20 ที่สุดหนึ่งกรอบที่ได้วางเดิมพันไว้

**คำอธิบายรูปเขียนโดยย่อ**

- รูปที่ 1 คือมุมมองลักษณะที่เป็นตัวอย่างของเครื่องเล่นเกมสล็อตของการประดิษฐ์
- รูปที่ 2A คือแผนภาพโดยสังเขปที่หนึ่งของหน้าจอเกมสล็อตของการประดิษฐ์
- รูปที่ 2B คือแผนภาพโดยสังเขปของวงแหวนมากกว่าหนึ่งวงของการประดิษฐ์
- 25 รูปที่ 2C คือแผนภาพโดยสังเขปของกรอบคะแนนมากกว่าหนึ่งกรอบของการประดิษฐ์
- รูปที่ 3 คือแผนภาพโดยสังเขปที่สองของหน้าจอเกมสล็อตของการประดิษฐ์

## หน้า 3 ของจำนวน 7 หน้า

รูปที่ 4 คือแผนภาพโดยสังเขปของหน้าจอเกมส์ของอีกตัวอย่างหนึ่งของการประดิษฐ์

รูปที่ 5 คือแผนภาพโดยสังเขปของกรอบคะแนนมากกว่าหนึ่งกรอบที่ทับซ้อนกันที่มีตารางมากกว่าหนึ่งตารางของการประดิษฐ์

รูปที่ 6 คือแผนภาพแบบบล็อกของสถาปัตยกรรมโหมคผู้เล่นหลายคนของการประดิษฐ์

5 รูปที่ 7 คือมุมมองโดยสังเขปของการกำหนดโครงสร้างโหมคผู้เล่นหลายคนของการประดิษฐ์

รูปที่ 8 คือแผนภาพแบบบล็อกของสถาปัตยกรรมระยะไกลของการประดิษฐ์

### การเปิดเผยการประดิษฐ์โดยสมบูรณ์

คำอธิบายโดยละเอียดและเนื้อหาทางเทคนิคของการประดิษฐ์ถูกอธิบายไว้ด้านล่างโดยอ้างอิงกับรูปเขียนที่แนบมาด้วย

10 โดยที่อ้างอิงกับรูปที่ 1, รูปที่ 2A, รูปที่ 2B และ รูปที่ 2C, การประดิษฐ์จัดให้มีเครื่องสล็อตแบบรูเล็ต ซึ่งรวมถึงเครื่องเล่นเกมส์ 10, วงล้อรูเล็ต 20, สัญลักษณ์เกมส์ 30 มากกว่าหนึ่งสัญลักษณ์และกรอบคะแนน 40 มากกว่าหนึ่งกรอบ เครื่องเล่นเกมส์ 10 รวมถึงพื้นผิวจอแสดงผล 11 และซึ่งวงล้อรูเล็ต 20 ที่ปรากฏอยู่บนพื้นผิวจอแสดงผล 11 วงล้อรูเล็ต 20 อาจถูกทำให้เกิดผลเป็นโครงสร้างเชิงกลทางกายภาพ (physical mechanical structure) หรือเป็นรูปร่างเสมือนจริงที่ถูกแสดงผลบนพื้นผิว

15 จอแสดงผล 11 ซึ่งอาจเป็นหน้าจอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง, รูปแบบหรือการจัดเรียงของวงล้อรูเล็ต 20 ในรูปร่างเสมือนจริงอาจถูกอัปเดตหรือถูกเปลี่ยนไปแต่ละเวลาที่มีการเล่นเกม

ดังที่แสดงไว้ในรูปที่ 2A และ รูปที่ 2B, วงล้อรูเล็ต 20 รวมถึงวงแหวน 21 มากกว่าหนึ่งวง วงแหวน 21 แต่ละวงรวมถึงตาราง 211 มากกว่าหนึ่งตาราง, ตามลำดับ ซึ่งเป็นรูปทรงที่ถูกยืดยาวและถูกจัดเรียงแบบปลายต่อปลายเพื่อสร้างลูป (loop) ต่อเนื่อง ในรูปที่ 2B, ช่องว่างที่มองเห็นได้ถูกแสดงระหว่างวงแหวน 21 เพื่อจุดประสงค์ของการแสดงเส้นแสดงรูปร่าง (contour) และลักษณะของวง

20 แหวนแต่ละวง 21 ได้อย่างชัดเจน ในทางปฏิบัติ, ดังที่แสดงไว้ในรูปที่ 2A, วงแหวน 21 ถูกจัดเรียงติดกันกับอีกวงแหวนหนึ่งและมีศูนย์กลางร่วมกันรอบจุดศูนย์กลาง และวงแหวน 21 แต่ละวงมีรูปทรงเป็นวงกลม นอกจากนี้ วงแหวน 21 แต่ละวงหมุนได้อย่างอิสระบนวงล้อรูเล็ต 20 อย่างเฉพาะเจาะจงมากขึ้น, วงแหวน 21 ไม่ได้ถูกเชื่อมต่อกับอีกวงแหวนหนึ่งในระหว่างการหมุนและอาจ

25 หมุนที่ความเร็วที่ต่างกัน, ระยะเวลาที่ต่างกัน หรือแม้ในทิศทางที่ต่างกัน, ตามลำดับ

## หน้า 4 ของจำนวน 7 หน้า

สัญลักษณ์เกมส์ 30 ถูกสร้างขึ้นแบบสุ่มบนตาราง 211 บนวงแหวน 21 แต่ละวง และตาราง 211 ถูกย้ายไปตามการหมุนของวงแหวน 21 แต่ละวง เพื่อความสะดวกสบายในการแสดงแผนภาพ, สัญลักษณ์เกมส์ 30 ถูกแสดงโดยใช้ตัวเลขอารบิกเพื่อแสดงรูปแบบที่แตกต่างกัน ตัวเลข อารบิกไม่ได้สะท้อนถึงการออกแบบจริงที่ถูกใช้ในทางปฏิบัติ และบางตำแหน่งบนวงแหวน 21 ไม่ได้ถูกแสดง

5 ด้วยสัญลักษณ์เกมส์ 30 ในรูปลักษณะหนึ่ง สัญลักษณ์เกมส์ 30 ถูกสร้างขึ้นแบบสุ่มบนตาราง 211 ก่อนผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนวางเดิมพัน ในอีกหนึ่งรูปลักษณะ สัญลักษณ์เกมส์ 30 ถูกสร้างขึ้นแบบสุ่มบนตาราง 211 หลังจากผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนวางเดิมพัน และแนวทางดังกล่าวสามารถเพื่อความไม่แน่นอนและความน่าดึงดูดใจของเกมส์ได้

ดังที่แสดงไว้ในรูปที่ 2A และรูปที่ 2C, กรอบคะแนน 40 ถูกจัดวางอย่างถูกยึดติดให้อยู่กับที่

10 บนวงล้อรูเล็ต 20 และทอดข้ามวงแหวน 21 ตามลำดับ ในรูปลักษณะหนึ่ง กรอบคะแนน 40 เป็นรูปทรงภาคส่วนตามลำดับ และเส้นแสดงรูปร่างของกรอบคะแนน 40 ถูกกำหนดโครงสร้างแบบตรงกับเส้นแสดงรูปร่างของตาราง 211 ของวงแหวน 21 อย่างสมบูรณ์ (ในรูปที่ 2A ที่ตั้งของหนึ่งในกรอบคะแนน 40 ถูกบ่งชี้โดยเส้นทึบหนา ซึ่งไม่ได้แสดงความกว้างเส้นจริงของกรอบคะแนน 40 หนึ่งกรอบ) ดังที่แสดงในรูปที่ 2A, สัญลักษณ์เกมส์ถูกแสดงผลท่ามกลางตาราง 211 สอดคล้องกับ “1, 4, 7, 10, 13”,

15 “2, 5, 8, 11, 14” และ “3, 6, 9, 12, 15” ตามลำดับ และที่ตั้งซึ่งสอดคล้องกับกรอบคะแนน 40 สามกรอบตามลำดับ

หลังจากวงแหวน 21 หมุนและหยุด, หนึ่งในสัญลักษณ์เกมส์ 30 ที่ถูกแสดงผลบนหนึ่งในตาราง 211 บนวงแหวน 21 แต่ละวงที่มีพื้นที่ทับซ้อนสูงสุดกับกรอบคะแนน 40 แต่ละกรอบทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์คะแนน 41 สำหรับวงแหวน 21 แต่ละวงในกรอบคะแนน 40 แต่ละกรอบ อย่าง

20 เฉพาะเจาะจงมากขึ้น, หนึ่งในสัญลักษณ์เกมส์ 30 ที่ถูกแสดงผลบนตาราง 211 บนวงแหวน 21 แต่ละวงทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์คะแนน 41 สำหรับกรอบคะแนน 40 แต่ละกรอบ เนื่องด้วยเส้นแสดงรูปร่างของกรอบคะแนน 40 ตรงกับ (กล่าวคือ ทับซ้อนกับ) ของตาราง 211 ของวงแหวน 21 นั้น ดังที่แสดงไว้ในรูปที่ 2A, สัญลักษณ์คะแนน 41 (กล่าวคือ, สัญลักษณ์เกมส์ 30) ของกรอบคะแนน 40 สามกรอบคือ “1, 4, 7, 10, 13”, “2, 5, 8, 11, 14” และ “3, 6, 9, 12, 15”, ตามลำดับ

25 นอกจากนี้ หากมีพื้นที่ทับซ้อนสูงสุดมากกว่าหนึ่งพื้นที่ของตาราง 211 และกรอบคะแนน 40, สัญลักษณ์เกมส์ 30 ที่ถูกแสดงผลบนตาราง 211 อาจทำหน้าที่ทั้งหมดเป็นสัญลักษณ์คะแนน 41 ในกรอบคะแนน 40 แต่ละกรอบในเวลาเดียวกัน

## หน้า 5 ของจำนวน 7 หน้า

กรอบคะแนน 40 ถูกจัดให้ไว้สำหรับผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนเพื่อเลือกและวางเดิมพันบนอย่างน้อยที่สุดหนึ่งอย่างของสิ่งนั้นอย่างเป็นทางการเลือกได้ ที่ทำให้ผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนได้รับการจ่ายเงินตามสัญลักษณ์คะแนน 41 ในหนึ่งในกรอบคะแนน 40 อย่างน้อยที่สุดหนึ่งกรอบซึ่งได้วางเดิมพันไว้

- 5 การประดิษฐ์นี้อาจรวมเพิ่มเติมถึงหน้าต่างแสดงผลเสริม 50, หน้าต่างแสดงผลเสริม 50 ถูกจัดวางบนเครื่องเล่นเกมส 10 และที่ถูกกำหนดโครงสร้างเพื่อแสดงผลสัญลักษณ์คะแนน 41 ในกรอบคะแนน 40 ซึ่งผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนได้วางเดิมพันไว้ (ดังที่ถูกบ่งชี้โดยเส้นประล้อมรอบพื้นที่ (dotted-line circled area) ในรูปที่ 2A) อย่างพึงประสงค์คือ, สัญลักษณ์คะแนน 41 ที่ถูกแสดงผลในหน้าต่างแสดงผลเสริม 50 ถูกจัดเรียงในเมทริกซ์ สัญลักษณ์คะแนน 41 ที่สอดคล้องกับ
- 10 สัญลักษณ์เกมส 30 ที่ถูกตั้งอยู่บนวงแหวน 21 เดียวกันถูกจัดเรียงในคอลัมน์เดียวกันของเมทริกซ์ในหน้าต่างแสดงผลเสริม 50 เพราะฉะนั้น ผู้เล่นสามารถระบุสัญลักษณ์คะแนน 41 ของกรอบคะแนน 40 ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งได้วางเดิมพันไว้, ด้วยเหตุนี้จึงช่วยการตัดสินใจได้รวดเร็วว่าการจ่ายเงินสามารถได้รับหรือไม่

- 15 โดยที่อ้างอิงกับรูปที่ 3, กรอบคะแนน 40 ซึ่งผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนได้วางเดิมพันไว้ไม่จำเป็นต้องอยู่ติดกันกับอีกกรอบหนึ่ง เพราะฉะนั้น เพื่อบ่งชี้อย่างชัดเจนว่ากรอบคะแนน 40 ถูกเลือกนั้นไม่ติดกัน, สัญลักษณ์คะแนน 41 ที่สอดคล้องกับสัญลักษณ์เกมส 30 บนวงแหวน 21 เดียวกันที่ไม่ติดกันกับอีกสัญลักษณ์หนึ่งถูกแยกออกจากกัน ในเมทริกซ์ในหน้าต่างแสดงผลเสริม 50 โดยเส้นทำเครื่องหมาย 60 เส้นทำเครื่องหมาย 60 อาจเป็นเส้นโค้งแบบคลื่น (wavy curve)

- 20 โดยที่อ้างอิงกับรูปที่ 4 ซึ่งแสดงแผนภาพโดยสังเขปของหน้าจอเกมส ในรูปลักษณะนี้ วงแหวน 21 ถูกจัดเรียงในแบบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และเพราะฉะนั้น เส้นแสดงรูปร่างของกรอบคะแนน 40 ไม่ตรงกับเส้นแสดงรูปร่างของตาราง 211 บนวงแหวน 21 สำหรับการออกแบบดังกล่าว, วงแหวน 21 ที่แตกต่างกันอาจมีจำนวนของตาราง 211 ที่แตกต่างกัน ดังที่แสดงไว้ในรูปที่ 4, จำนวนของตาราง 211 บนหนึ่งในวงแหวน 21 ด้านนอกมากกว่าจำนวนของตาราง 211 บนหนึ่งในวงแหวน 21 ด้านใน
- 25 เมื่อวงแหวน 21 หมุน, กรอบคะแนน 40 แต่ละกรอบอาจทับซ้อนกันกับตาราง 211 มากกว่าหนึ่งตารางในวงแหวน 21 แต่ละวง ดังนั้น หนึ่งในตาราง 211 ตารางบนวงแหวน 21 แต่ละวงที่มีพื้นที่ทับซ้อนสูงสุดกับกรอบคะแนน 40 แต่ละกรอบถูกเลือก และสัญลักษณ์เกมส 30 ที่ถูกแสดงผลอยู่บนนั้นทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์คะแนน 41 ในกรอบคะแนน 40 แต่ละกรอบ

## หน้า 6 ของจำนวน 7 หน้า

ดังที่แสดงไว้ในรูปที่ 5, พื้นที่ทับซ้อนของตาราง 211 บนวงแหวน 21 เดียวกันกับหนึ่งในกรอบคะแนน 40 , จากขวาไปซ้าย, คือ 50 เปอร์เซ็นต์, 86 เปอร์เซ็นต์ และ 14 เปอร์เซ็นต์, ตามลำดับ ในกรณีนี้สัญลักษณ์เกมส์ 30 ที่ถูกแสดงผลบนตาราง 211 ที่มีพื้นที่ทับซ้อนสูงสุด 86 เปอร์เซ็นต์ ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์คะแนน 41

- 5 โดยที่อ้างอิงกับรูปที่ 6 และ รูปที่ 7 ซึ่งแสดงรูปลักษณะของโหมคผู้เล่นหลายคนของการประดิษฐ์ เครื่องเล่นเกมส์ 10 ของการประดิษฐ์ถูกเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ปลายทางของผู้เล่น 70 มากกว่าหนึ่งอุปกรณ์ผ่านหน่วยการเชื่อมต่อ 12 อุปกรณ์ปลายทางของผู้เล่น 70 ถูกจัดไว้ไว้สำหรับใช้โดยผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนเพื่อวางเดิมพัน ในรูปลักษณะหนึ่ง ดังที่แสดงไว้ในรูปที่ 7, อุปกรณ์ปลายทางของผู้เล่น 70 ถูกจัดวางติดกันกับเครื่องเล่นเกมส์ 10 ในกรณีนี้ หน่วยการเชื่อมต่อ 12 อาจ
- 10 เป็นการเชื่อมต่อทางกายภาพ, เช่นสายสัญญาณ, สายเคเบิลเครือข่าย หรือการเชื่อมต่อทางกายภาพอื่น ๆ ที่สามารถส่งข้อมูลได้ อีกทางเลือกหนึ่งคือการเชื่อมต่อแบบไร้สาย อย่างเช่น ผ่านการสื่อสารผ่านไวไฟหรือวิธีการไร้สายอื่น ๆ

- ในโหมคผู้เล่นหลายคน, หนึ่งในกรอบคะแนน 40 ที่เหมือนกันช่วยให้ผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคนวางเดิมพันร่วมกันได้ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดสำหรับผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนวางเดิมพันและ
- 15 เล่นกับผู้เล่นอื่น ๆ ได้ ดังนั้น อุปกรณ์ปลายทางของผู้เล่น 70 แต่ละอุปกรณ์รวมถึงหน้าต่างแสดงผลเสริม 50 ที่ถูกกำหนดโครงสร้างเพื่อแสดงผลสัญลักษณ์คะแนน 41 ในกรอบคะแนน 40 ซึ่งผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนได้วางเดิมพันไว้ ผลก็คือ, ผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนสามารถระบุนกรอบคะแนน 40 ซึ่งวางเดิมพันได้อย่างชัดเจนผ่านหน้าต่างแสดงผลเสริม 50 บนอุปกรณ์ปลายทางของผู้เล่น 70

- โดยที่อ้างอิงกับรูปที่ 8 ในรูปลักษณะหนึ่ง เมื่ออุปกรณ์ปลายทางของผู้เล่น 70 ถูกตั้งอยู่
- 20 ระยะไกลและหน่วยการเชื่อมต่อ 12 คือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต, ผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนอาจเชื่อมต่อระยะไกลผ่านทางอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าร่วมเกมส์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ

โดยสรุป ข้อได้เปรียบของการประดิษฐ์รวมถึงอย่างน้อยที่สุดดังต่อไปนี้:

1. หลังจากวงแหวนหมุนและหยุด, หนึ่งในสัญลักษณ์เกมส์ที่ถูกแสดงผลในหนึ่งในตารางหนึ่งบนวงแหวนแต่ละวงที่มีพื้นที่ทับซ้อนสูงสุดกับกรอบคะแนนแต่ละกรอบทำหน้าที่เป็น
- 25 สัญลักษณ์คะแนนสำหรับวงแหวนแต่ละวงในกรอบคะแนนแต่ละกรอบ ดังนั้น ในขณะที่วงแหวนกำลังหมุน, ผู้เล่นอย่างน้อยที่สุดหนึ่งคนสามารถเห็นสัญลักษณ์เกมส์ทั้งหมดและกระบวนการซึ่ง

## หน้า 7 ของจำนวน 7 หน้า

สัญลักษณ์คะแนนของกรอบคะแนนถูกกำหนดไว้, ด้วยเหตุนี้จึงช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและความน่าสนใจของเกม

2. ผู้เล่นจำนวนมากกว่าหนึ่งคนอาจวางเดิมพันบนกรอบคะแนนเดียวกันร่วมกันได้ ด้วยการรองรับของหน้าต่างแสดงผลเสริม, ผู้เล่นแต่ละคนสามารถระบุกรอบคะแนนซึ่งได้วางเดิมพันอย่างชัดเจน และผ่านการเล่นกับผู้เล่นอื่น ๆ ร่วมกัน, ความสนุกของเกมก็ถูกทำให้เพิ่มขึ้นและความน่าเชื่อถือของเกมก็สามารถถูกเพิ่มขึ้น

### วิธีการในการประดิษฐ์ที่ดีที่สุด

เหมือนกับที่ได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อการเปิดเผยการประดิษฐ์โดยสมบูรณ์