

Область техники, к которой относится изобретение

Настоящее изобретение относится к игровому автомату, в котором игру проводят с использованием попеременно отображаемых и останавливаемых символов.

Предшествующий уровень техники

В обычных игровых автоматах, например в игровом автомате для игры в "слотс", множество барабанов вращают в течение заранее заданного промежутка времени и производят выплату монет в соответствии с комбинацией символов, отображенной после остановки всех барабанов. Если провести грубую классификацию игровых автоматов для игры в "слотс" исходя из типа барабанов, то существуют механические игровые автоматы для игры в "слотс", снабженные множеством вращающихся барабанов, на внешней периферийной поверхности каждого из которых сформированы символы, и видеоавтоматы для игры в "слотс", в которых вращается множество гипотетических барабанов (графических изображений барабанов), отображаемых на экране дисплея.

Поскольку в видеоавтомате для игры в "слотс" отсутствуют какие-либо механические ограничения в отношении символов, сформированных на каждом из барабанов, то игрок может быть проинформирован о том, что состояние игры становится состоянием выигрыша, при котором производят выплату монет путем изменения режима визуального отображения символов, например путем автоматического псевдовращения символов вокруг горизонтальной осевой линии в том состоянии, когда барабаны остановлены. Например, см. публикацию нерассмотренной заявки на патент Японии № 7-313659.

Однако в вышеупомянутом видеоавтомате для игры в "слотс" возможность изменения режима визуального отображения символов ограничена тем моментом времени, когда в игре производят выплату присужденных вознаграждений, поэтому возможность привлечения внимания игрока путем изменения режима визуального отображения символов является ограниченной.

Сущность изобретения

Настоящее изобретение было создано с учетом вышеупомянутой ситуации, и его задачей является создание игрового автомата, в котором режим визуального отображения символов, остановленных и отображенных на дисплее, может быть изменен исходя из действий, произведенных игроком, что обеспечивает возможность улучшения ознакомления игрока с играми.

Согласно первому аспекту настоящего изобретения для решения вышеуказанной задачи предложен игровой автомат, снабженный дисплеем, служащим для попеременного визуального отображения символов и их остановки после этого, и игровым контроллером для выполнения выплаты в соответствии с комбинацией символов, остановленных и отображенных на устройстве отображения,

причем игровой автомат содержит

сенсорное устройство ввода, расположенное в плоскости изображения устройства отображения; и

устройство перемещения символа для изменения режима визуального отображения символа, остановленного и отображенного на устройстве отображения, при прикосновении к символу посредством сенсорного устройства ввода.

Согласно настоящему изобретению изменение режима визуального отображения символа, остановленного и отображенного на устройстве отображения, осуществляют устройством перемещения символа, тем самым, режим отображения символа, остановленного и отображенного на дисплее, изменяется в соответствии с действием, производимым игроком. Поэтому может быть усовершенствовано ознакомление игрока с игрой.

Вышеупомянутые и дополнительные цели и новые признаки изобретения станут более понятными из приведенного ниже подробного описания при его прочтении совместно с сопроводительными чертежами. Однако следует отчетливо понимать, что чертежи приведены исключительно в иллюстративных целях и не предназначены для ограничения настоящего изобретения.

Краткое описание чертежей

На сопроводительных чертежах, которые включены в состав этого описания в качестве его неотъемлемой части, проиллюстрированы варианты осуществления настоящего изобретения, и они совместно с описанием служат для объяснения задач, преимуществ и принципов настоящего изобретения.

На пояснительном чертеже фиг. 1 показано состояние, в котором осуществляют попеременное изменение символов при прикосновении игроком к остановленному и отображенному на экране символу через сенсорную панель,

на фиг. 2 на виде в перспективе показан игровой автомат для игры в "слотс",

на фиг. 3 на виде спереди показана панель управления,

на фиг. 4 показана блок-схема системы управления в игровом автомате для игры в "слотс",

на фиг. 5 изображена блок-схема, на которой схематично показана схема управления жидкокристаллическим индикатором для нижнего жидкокристаллического дисплея,

на пояснительном чертеже фиг. 6 схематично показаны последовательности символов, каждую из которых попеременно отображают в участке попеременного отображения при основной игре,

на пояснительном чертеже фиг. 7 показан один из символов, образующий часть последовательности символов,

на пояснительном чертеже фиг. 8 показаны выигрышные комбинации и соответствующие им суммы выплат,

на пояснительном чертеже фиг. 9 показана таблица розыгрыша лотереи для остановленных и отображенных символов,

на пояснительном чертеже фиг. 10 показаны зоны остановки для пяти участков попеременного отображения,

на пояснительном чертеже фиг. 11 показана первая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 12 показана вторая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 13 показана третья выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 14 показана четвертая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 15 показана пятая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 16 показана шестая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 17 показана седьмая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 18 показана восьмая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 19 показана девятая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 20 показана десятая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 21 показана одиннадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 22 показана двенадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 23 показана тринадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 24 показана четырнадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 25 показана пятнадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 26 показана шестнадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 27 показана семнадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 28 показана восемнадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 29 показана девятнадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 30 показана двадцатая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 31 показана двадцать первая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 32 показана двадцать вторая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 33 показана двадцать третья выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 34 показана двадцать четвертая выигрышная линия,

на пояснительном чертеже фиг. 35 показана двадцать пятая выигрышная линия,

на фиг. 36 показана схема последовательности операций программы основной обработки,

на фиг. 37 показана схема последовательности операций программы обработки одобрения запуска игры,

на фиг. 38 показана схема последовательности операций программы проведения лотереи,

на фиг. 39 показана схема последовательности операций программы проведения основной игры,

на фиг. 40 показана схема последовательности операций программы проведения бесплатной игры,

на пояснительном чертеже фиг. 41 показана таблица розыгрыша лотереи для остановленных и отображенных символов,

на пояснительном чертеже фиг. 42 показано состояние, в котором осуществляют попеременное изменение и отображение одного из символов, образующего часть последовательности символов,

на фиг. 43 показана схема последовательности операций программы обработки одобрения на запуск игры,

на фиг. 44 показана схема последовательности операций программы проведения основной игры,

на фиг. 45 показана схема последовательности операций программы попеременного изменения символов,

на пояснительном чертеже фиг. 46 схематично показаны последовательности символов, каждую из которых попеременно изменяют и отображают в участке попеременного отображения при призовой игре, и

на фиг. 47 показана схема последовательности операций программы проведения основной игры согласно другому варианту осуществления настоящего изобретения.

Подробное описание предпочтительных вариантов осуществления изобретения

Что касается игрового автомата согласно настоящему изобретению, то ниже, со ссылкой на чертежи приведено подробное описание варианта осуществления настоящего изобретения в виде игрового автомата для игры в "слотс". Сначала приведено краткое описание конструкции игрового автомата для игры в "слотс" со ссылкой на чертежи фиг. 2-4. На фиг. 2 показан игровой автомат для игры в "слотс" на виде в перспективе. На фиг. 3 показана панель управления на виде спереди. На фиг. 4 изображена блок-схема, на которой схематично показана система управления игровым автоматом для игры в "слотс".

Показанный на фиг. 2 игровой автомат 1 для игры в "слотс" имеет корпус 2, образующий собой целую конструкцию игрового автомата 1 для игры в "слотс". В верхней части передней плоскости корпуса 2 расположен верхний жидкокристаллический (ЖК) дисплей 3, а нижний жидкокристаллический дисплей 4 размещен на передней панели 20 устройства, расположенной в центре передней плоскости корпу-

са 2. Здесь оба дисплея: верхний жидкокристаллический дисплей 3 и нижний жидкокристаллический дисплей 4, конструктивно представляют собой обычные жидкокристаллические дисплеи. На верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 указывают информацию об игре, например способы, виды выигрышных комбинаций, соответствующие им суммы выплаты и различные эффекты. А на поверхности нижнего жидкокристаллического дисплея 4 расположен сенсорный экран 121 (сенсорная панель). Кроме того, на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 отображено количество кредитов, и на нем отображено, по существу, пять участков 21, 22, 23, 24 и 25 попеременного отображения, показанных на фиг. 2. В каждом из участков 21, 22, 23, 24 и 25 попеременного отображения осуществляют попеременное отображение различных символов способом "прокрутки" в направлении сверху вниз, после чего их останавливают и отображают.

Поэтому, в игровом автомате 1 для игры в "слотс" из данного варианта осуществления изобретения игру в "слотс" (в которой существуют основная игра и призовая игра) проводят посредством «видеобарабанов», которые реализованы путем визуализации участков 21-25 попеременного отображения на экране нижнего жидкокристаллического дисплея 4. В игре в "слотс" (в которой существуют основная игра и призовая игра) существует три символа, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения. То есть, как показано на фиг. 10, участки 21-25 попеременного отображения разделены на первые зоны 211, 221, 231, 241, 251 остановки, вторые зоны 212, 222, 232, 242, 252 остановки и третьи зоны 213, 223, 233, 243, 253 остановки. А остановку и отображение символов осуществляют, соответственно, в зонах 211-213, 221-223, 231-233, 241-243, 251-253 остановки.

И в этой игре в "слотс" (в основной игре и в призовой игре) существует двадцать пять выигрышных линий, каждая из которых охватывает пять зон остановки из зон 211-213, 221-223, 231-233, 241-243, 251-253 остановки. Если активирована каждая из выигрышных линий, и если после остановки символов и их отображения произошло появление конкретных символов на активированной выигрышной линии в конкретном режиме отображения, то игроку выдают заранее заданную сумму выплаты. Здесь приведено описание каждой конкретной выигрышной линии со ссылкой на фиг. 11-35. На фиг. 11-35 одна выигрышная линия обозначена заштрихованными областями.

То есть, как показано на фиг. 11 заштрихованными областями, первая выигрышная линия L1 сформирована из вторых зон 212, 222, 232, 242, 252 остановки.

А вторая выигрышная линия L2, показанная на фиг. 12 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 211, 221, 231, 241, 251 остановки.

А третья выигрышная линия L3, показанная на фиг. 13 заштрихованными областями, сформирована из третьих зон 213, 223, 233, 243, 253 остановки.

А четвертая выигрышная линия L4, показанная на фиг. 14 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 211, 221, 231, 241 остановки и третьей зоны 253 остановки.

А пятая выигрышная линия L5, показанная на фиг. 15 заштрихованными областями, сформирована из первой зоны 251 остановки и третьих зон 213, 223, 233, 243 остановки.

А шестая выигрышная линия L6, показанная на фиг. 16 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 211, 221, 231, 241 остановки и второй зоны 252 остановки.

А седьмая выигрышная линия L7, показанная на фиг. 17 заштрихованными областями, сформирована из второй зоны 252 остановки и третьих зон 213, 223, 233, 243 остановки.

А восьмая выигрышная линия L8, показанная на фиг. 18 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 211, 221, 231, 251 остановки и второй зоны 242 остановки.

А девятая выигрышная линия L9, показанная на фиг. 19 заштрихованными областями, сформирована из второй зоны 242 остановки и третьих зон 213, 223, 233, 253 остановки.

А десятая выигрышная линия L10, показанная на фиг. 20 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 211, 221, 231 остановки и третьих зон 243, 253 остановки.

А одиннадцатая выигрышная линия L11, показанная на фиг. 21 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 241, 251 остановки и третьих зон 213, 223, 233 остановки.

А двенадцатая выигрышная линия L12, показанная на фиг. 22 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 211, 221, 231, 251 остановки и третьей зоны 243 остановки.

А тринадцатая выигрышная линия L13, показанная на фиг. 23 заштрихованными областями, сформирована из первой зоны 241 остановки и третьих зон 213, 223, 233, 253 остановки.

А четырнадцатая выигрышная линия L14, показанная на фиг. 24 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 241, 251 остановки и вторых зон 212, 222, 232 остановки.

А пятнадцатая выигрышная линия L15, показанная на фиг. 25 заштрихованными областями, сформирована из вторых зон 212, 222, 232 остановки и третьих зон 243, 253 остановки.

А шестнадцатая выигрышная линия L16, показанная на фиг. 26 заштрихованными областями, сформирована из первой зоны 241 остановки и вторых зон 212, 222, 232, 252 остановки.

А семнадцатая выигрышная линия L17, показанная на фиг. 27 заштрихованными областями, сформирована из вторых зон 212, 222, 232, 252 остановки и третьей зоны 243 остановки.

А восемнадцатая выигрышная линия L18, показанная на фиг. 28 заштрихованными областями, сформирована из первой зоны 251 остановки и вторых зон 212, 222, 232, 242 остановки.

А девятнадцатая выигрышная линия L19, показанная на фиг. 29 заштрихованными областями, сформирована из вторых зон 212, 222, 232, 242 остановки и третьей зоны 253 остановки.

А двадцатая выигрышная линия L20, показанная на фиг. 30 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 241, 251 остановки, вторых зон 212, 222 остановки и третьей зоны 233 остановки.

А двадцать первая выигрышная линия L21, показанная на фиг. 31 заштрихованными областями, сформирована из первой зоны 231 остановки, вторых зон 212, 222 остановки и третьих зон 243, 253 остановки.

А двадцать вторая выигрышная линия L22, показанная на фиг. 32 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 221, 241 остановки, второй зоны 212 остановки и третьих зон 233, 253 остановки.

А двадцать третья выигрышная линия L23, показанная на фиг. 33 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 231, 251 остановки, второй зоны 212 остановки и третьих зон 223, 243 остановки.

А двадцать четвертая выигрышная линия L24, показанная на фиг. 34 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 211, 231 остановки и третьих зон 223, 243, 253 остановки.

А двадцать пятая выигрышная линия L25, показанная на фиг. 35 заштрихованными областями, сформирована из первых зон 221, 241, 251 остановки и третьих зон 213, 233 остановки.

Здесь активированную выигрышную(ые) линию(и) из этих 25 выигрышных линий именуют "активированной(ыми) выигрышной(ыми) линией(ями)".

Возвращаясь к рассмотрению фиг. 2, в нижней части нижнего жидкокристаллического дисплея 4 расположена панель 5 управления, которая выступает в направлении вперед. Как показано на фиг. 3, в верхнем ряду панели 5 управления расположена кнопка 31 "забрать" (COLLECT) и кнопка 32 "правила игры" (GAME RULES) в порядке, начиная слева, а в среднем ряду в порядке, начиная с левой стороны, расположены кнопки: кнопка 33 "одинарная ставка на линию" (BET 1 PER LINE), кнопка 34 "удвоенная ставка на линию" (BET 2 PER LINE), кнопка 35 "утроенная ставка на линию" (BET 3 PER LINE), кнопка 36 "пятикратная ставка на линию" (BET 5 PER LINE), кнопка 37 "восьмикратная ставка на линию" (BET 8 PER LINE) и кнопка 38 "выигрыш/пуск" (WIN START FEATURE). Кроме того, в нижнем ряду в порядке, начиная с левой стороны, расположены кнопки: кнопка 39 "красный/игра на 1 линии" (RED PLAY 1 LINE), кнопка 40 "игра на 2 линиях" (PLAY 2 LINES), кнопка 41 "игра на 5 линиях" (PLAY 5 LINES), кнопка 42 "игра на 20 линиях" (PLAY 20 LINES), кнопка 43 "черный/игра на 25 линиях" (BLACK PLAY 25 LINES) и кнопка 44 "игра с повышенным риском/отложенная игра" (GAMBLE RESERVE). И, как показано на фиг. 2, справа от панели 5 управления имеется щель 9 для вставки монет и часть 10 для вставки банкнот.

Здесь кнопка 31 "забрать" представляет собой кнопку, которую нажимают по завершении основной игры, и при нажатии кнопки 31 "забрать" из отверстия 15 для выплаты монет производят выплату монет, количество которых равно по сумме полученным в игре кредитам, поступающих в лоток 16 для монет. К кнопке 31 "забрать" присоединен переключатель 45 "забрать", и на основании факта нажатия кнопки 31 "забрать" (см. фиг. 4), сигнал переключения, полученный на выходе переключателя 45 "забрать", подают в центральный процессор (ЦП) 50.

Кнопка 32 "правила игры" представляет собой кнопку, которую нажимают в том случае, если невозможно понять способы проведения игры, и при нажатии кнопки 32 "правила игры" на верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 или на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 отображают различную справочную информацию. К кнопке 32 "правила игры" присоединен переключатель 46 "правила игры", и на основании факта нажатия кнопки 32 "правила игры" (см. фиг. 4), сигнал переключения, полученный на выходе переключателя 46 "правила игры", подают в ЦП 50.

В щели 9 для вставки монет расположен датчик 49 монет, и при вставке монеты в щель 9 для вставки монет сигнал обнаружения монеты выводят в ЦП 50 посредством датчика 49 монет (см. фиг. 4) и добавляют количество кредитов, соответствующее вставленной монете. А в части 10 для вставки банкнот расположен датчик 67 банкнот, и при вставке банкноты в часть 10 для вставки банкнот сигнал обнаружения банкноты выводят в ЦП 50 посредством датчика 67 банкнот (см. фиг. 4) и добавляют количество кредитов, соответствующее вставленной банкноте.

Кнопка 33 "одинарная ставка на линию" представляет собой кнопку, при каждом однократном нажатии на которую делают ставку, равную одному кредиту, на каждую из активированных выигрышных линий. К этой кнопке 33 "одинарная ставка на линию" присоединен переключатель 57 "одинарная ставка", и при нажатии на кнопку 33 "одинарная ставка на линию" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 57 "одинарная ставка" (см. фиг. 4). Кнопка 34 "удвоенная ставка на линию" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры с удвоенной ставкой на каждую из активированных выигрышных линий. К кнопке 34 "удвоенная ставка на линию" присоединен переключатель 58 "удвоенная ставка", и при нажатии на кнопку 34 "двойная ставка на линию" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 58 "удвоенная ставка" (см. фиг. 4).

Кнопка 35 "утроенная ставка на линию" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры с утроенной ставкой на каждую из активированных выигрышных линий. К кнопке 35

"утроенная ставка на линию" присоединен переключатель 59 "утроенная ставка", и при нажатии на кнопку 35 "утроенная ставка на линию" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 59 "утроенная ставка" (см. фиг. 4). А кнопка 36 "пятикратная ставка на линию" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры с пятикратной ставкой на каждую из активированных выигрышных линий. К кнопке 36 "пятикратная ставка на линию" присоединен переключатель 60 "пятикратная ставка", и при нажатии на кнопку 36 "пятикратная ставка на линию" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 60 "пятикратная ставка" (см. фиг. 4).

Кнопка 37 "восьмикратная ставка на линию" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры с восьмикратной ставкой на каждую из активированных выигрышных линий. К кнопке 37 "восьмикратная ставка на линию" присоединен переключатель "восьмикратная ставка" 61, и при нажатии на кнопку 37 "восьмикратная ставка на линию" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 61 "восьмикратная ставка" (см. фиг. 4).

Поэтому, в качестве количества ставок, которые могут быть сделаны путем нажатия на кнопку 33 "одинарная ставка на линию", на кнопку 34 "удвоенная ставка на линию", на кнопку 35 "утроенная ставка на линию", на кнопку 36 "пятикратная ставка на линию" и на кнопку 37 "восьмикратная ставка на линию", существуют варианты однократной ставки, удвоенной ставки, утроенной ставки, пятикратной ставки и восьмикратной ставки.

Кнопка 38 "выигрыш/пуск" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску призовой игры или добавлению к кредитам суммы выплаты, полученной в призовой игре. К кнопке 38 "выигрыш/пуск" присоединен переключатель 47 "выигрыш/пуск", и при нажатии на кнопку 38 "выигрыш/пуск" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 47 "выигрыш/пуск" (см. фиг. 4).

Кнопка 39 "красный/игра на 1 линии" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры, при которой количество активированных выигрышных линий сохраняют равным "1". К кнопке 39 "красный/игра на 1 линии" присоединен переключатель 62 "одна линия", и при нажатии на кнопку 39 "красный/игра на 1 линии" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 62 "одна линия" (см. фиг. 4). А кнопка 40 "игра на 2 линиях" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры, при которой количество активированных выигрышных линий сохраняют равным "2". К кнопке 40 "игра на 2 линиях" присоединен переключатель 63 "2 линии", и при нажатии на кнопку 40 "игра на 2 линиях" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 63 "2 линии" (см. фиг. 4).

Кнопка 41 "игра на 5 линиях" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры, при которой количество активированных выигрышных линий сохраняют равным "5". К кнопке 41 "игра на 5 линиях" присоединен переключатель 64 "5 линий", и при нажатии на кнопку 41 "игра на 5 линиях" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 64 "5 линий" (см. фиг. 4). А кнопка 42 "игра на 20 линиях" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры, при которой количество активированных выигрышных линий сохраняют равным "20". К кнопке 42 "игра на 20 линиях" присоединен переключатель 65 "20 линий", и при нажатии на кнопку 42 "игра на 20 линиях" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 65 "20 линий" (см. фиг. 4).

Кнопка 43 "черный/игра на 25 линиях" представляет собой кнопку, нажатие на которую приводит к запуску игры, при которой количество активированных выигрышных линий сохраняют равным "25". К кнопке 43 "черный/игра на 25 линиях" присоединен переключатель 66 "25 линий", и при нажатии на кнопку 43 "черный/игра на 25 линиях" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 66 "25 линий" (см. фиг. 4).

Поэтому, в качестве количества активированных выигрышных линий, которые могут быть заданы путем нажатия на кнопку 39 "красный/игра на 1 линии", на кнопку "игра на 2 линиях", на кнопку 41 "игра на 5 линиях", на кнопку 42 "игра на 20 линиях", на кнопку 43 "черный/игра на 25 линиях", существуют варианты с одной ("1") выигрышной линией, с двумя ("2") выигрышными линиями, с пятью ("5") выигрышными линиями, с двадцатью ("20") выигрышными линиями и с двадцатью пятью ("25") выигрышными линиями.

Здесь при нажатии на кнопку 39 "красный/игра на 1 линии" активируют выигрышную линию L1, показанную на фиг. 11. А при нажатии на кнопку 40 "игра на 2 линиях" активируют выигрышные линии L1, L2, показанные на фиг. 11 и фиг. 12. А при нажатии на кнопку 41 "игра на 5 линиях" активируют выигрышные линии L1-L5, показанные на фиг. 11-15. А при нажатии на кнопку 42 "игра на 20 линиях" активируют выигрышные линии L1-L20, показанные на фиг. 11-30. А при нажатии на кнопку 43 "черный/игра на 25 линиях" активируют выигрышные линии L1-L25, показанные на фиг. 11-35.

И каждая из кнопок - кнопка 39 "красный/игра на 1 линии", кнопка 40 "игра на 2 линиях", кнопка 41 "игра на 5 линиях", кнопка 42 "игра на 20 линиях" и кнопка 43 "черный/игра на 25 линиях" - представляет собой кнопку, служащую для запуска игры с текущим количеством ставок и количеством активированных выигрышных линий и для запуска попеременного отображения символов в каждом из участков 21-25 попеременного отображения на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4.

Здесь кнопку 39 "красный/игра на 1 линии" и кнопку 43 "черный/игра на 25 линиях" также используют для выбора цвета "красный" или "черный" в игре с удвоенной ставкой, которую проводят с использованием кредита, полученного в призовой игре.

Кнопка 44 "игра с повышенным риском/отложенная игра" представляет собой кнопку, на которую нажимают, когда игрок покидает свое место, и когда осуществляют переход к игре с удвоенной ставкой после завершения призовой игры. К кнопке 44 "игра с повышенным риском/отложенная игра" присоединен переключатель 48 "игра с повышенным риском/отложенная игра", и при нажатии на кнопку 44 "игра с повышенным риском/отложенная игра" в ЦП 50 поступает сигнал переключения с выхода переключателя 48 "игра с повышенным риском/отложенная игра" (см. фиг. 4).

А в нижней части корпуса 2 сформировано отверстие 15 для выплаты монет и имеется лоток 16 для монет для накопления монет, выплаченных из отверстия 15 для выплаты монет. Внутри отверстия 15 для выплаты монет расположен узел 73 обнаружения монет (упомянутый ниже), который конструктивно выполнен из датчиков и т.п. (см. фиг. 4). И этот узел 73 обнаружения монет отсчитывает количество монет, выплачиваемых из отверстия 15 для выплаты монет.

Ниже со ссылкой на фиг. 6 приведено описание последовательностей символов, которые попеременно отображают путем "прокрутки" в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, при этом отображение этих последовательностей символов осуществляют на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 при основной игре. На фиг. 6 последовательность символов, индцированных посредством ленты 101 первого барабана, соответствует последовательности символов, попеременно отображаемых в участке 21 попеременного отображения, последовательность символов, индцированных посредством ленты 102 второго барабана, соответствует последовательности символов, попеременно отображаемых в участке 22 попеременного отображения, последовательность символов, индцированных посредством ленты 103 третьего барабана, соответствует последовательности символов, попеременно отображаемых в участке 23 попеременного отображения, последовательность символов, индцированных посредством ленты 104 четвертого барабана, соответствует последовательности символов, попеременно отображаемых в участке 24 попеременного отображения, и последовательность символов, индцированных посредством ленты 105 пятого барабана, соответствует последовательности символов, попеременно отображаемых в участке 25 попеременного отображения.

Здесь последовательности символов, соответственно индцированных лентами 101-105 барабанов с первого по пятый, содержат различные последовательности символов, отличающиеся друг от друга, а каждая последовательность символов создана из 12 символов путем произвольной комбинации "омар", "акула", "рыба", "москит" ("punk"), "осьминог", "краб", "червяк", "А", "К", "Q", "J" и "сардина".

Здесь "омар" представляет собой изображение омара, показанное на фиг. 7. И несмотря на то, что "акула", "рыба", "москит", "осьминог", "краб", "червяк", "сардина" на чертежах не показаны, каждый из этих символов представляет собой изображение соответственно акулы, рыбы, москита, осьминога, краба, червяка и сардины. А символы "А", "К", "Q" и "J" представляют собой изображения соответствующих букв английского алфавита.

Кроме того, символ "сардина" представляет собой отдельный символ для перехода к призовой игре, описание которой приведено ниже, и в том случае, когда общее количество символов "сардина", отображенных в участках 21-25 попеременного отображения, больше трех, то состояние игры может быть переведено в состояние призовой игры.

Как упомянуто выше, когда последовательности символов, индцированные посредством соответствующих лент 101-105 барабанов с первого по пятый, "прокручивают" в участках 21-25 попеременного отображения, а после этого их останавливают и отображают, в каждом участке попеременного отображения остановлены и отображены три символа.

Различные выигрышные комбинации символов являются заранее заданными, исходя из множества видов комбинаций символов, и, когда в остановленном состоянии на активированной выигрышной линии выпала комбинация символов, соответствующая выигрышной комбинации символов, то к кредитам добавляют сумму выплаты, соответствующую выигрышной комбинации символов. Это осуществляют тем же самым способом, как и в обычном игровом автомате для игры в "слотс", поэтому объяснение этой процедуры опущено.

Ниже приведено описание конструкции системы управления в игровом автомате 1 для игры в "слотс" со ссылкой на фиг. 4. На фиг. 4 изображена блок-схема, на которой схематично показана система управления игровым автоматом 1 для игры в "слотс".

Как показано на фиг. 4, система управления игровым автоматом 1 для игры в "слотс", по существу, состоит из центрального процессора (ЦП) 50, а постоянное запоминающее устройство (ПЗУ) 51 и оперативное запоминающее устройство (ОЗУ) 52 соединены с ЦП 50. В ПЗУ 51 запомнена программа основного процесса, описание которой приведено ниже, программа проведения основной игры, программа проведения призовой игры, таблица розыгрыша лотереи, используемая при проведении лотереи для определения остановленных и отображенных символов в основной игре, таблица розыгрыша лотереи, используемая при проведении лотереи для определения остановленных и отображенных символов в призовой игре, и различные иные программы, необходимые для управления игровым автоматом 1 для игры в

"слоте" и таблицами данных. А ОЗУ 52 представляет собой запоминающее устройство, служащее для временного хранения различных данных, вычисленных ЦП 50.

И с ЦП 50 соединены следующие устройства: генератор 53 тактовых импульсов для генерации стандартных тактовых импульсов и делитель 54 частоты, а также генератор 55 случайных чисел для генерации случайных чисел и схема 56 выборки случайных чисел. Случайное число, выборка которого произведена схемой 56 выборки случайных чисел, используют в различных лотереях выигрышных комбинаций символов и т.п. Кроме того, с ЦП 50 соединены, соответственно, переключатель 45 "забрать", присоединенный к кнопке 31 "забрать", переключатель 46 "правила игры", присоединенный к кнопке 32 "правила игры", переключатель 57 "одинарная ставка", присоединенный к кнопке 33 "одинарная ставка на линию", переключатель 58 "удвоенная ставка", присоединенный к кнопке 34 "удвоенная ставка на линию", переключатель 59 "утроенная ставка", присоединенный к кнопке 35 "утроенная ставка на линию", переключатель 60 "пятикратная ставка", присоединенный к кнопке 36 "пятикратная ставка на линию", переключатель 61 "восьмикратная ставка" присоединенный к кнопке 37 "восьмикратная ставка на линию", переключатель 47 "выигрыш/пуск", присоединенный к кнопке 38 "выигрыш/пуск", переключатель 62 "1 линия", присоединенный к кнопке 39 "красный/игра на 1 линии", переключатель 63 "2 линии", присоединенный к кнопке 40 "игра на 2 линиях", переключатель 64 "5 линий", присоединенный к кнопке 41 "игра на 5 линиях", переключатель 65 "20 линий", присоединенный к кнопке 42 "игра на 20 линиях", переключатель 66 "25 линий", присоединенный к кнопке 43 "черный/игра на 25 линиях" и переключатель 48 "игра с повышенным риском/отложенная игра", присоединенный к кнопке 44 "игра с повышенным риском/отложенная игра". ЦП 50 осуществляет управление выполнением различных операций, каждая из которых соответствует каждой из кнопок, на основании сигнала переключения, поступающего с выхода каждого из переключателей при нажатии на него.

Кроме того, с ЦП 50 соединены, соответственно, датчик 49 монет, расположенный в щели 9 для вставки монет, и датчик 67 банкнот, расположенный в части 10 для вставки банкнот. Датчик 49 монет обнаруживает монеты, вставленные через щель 9 для вставки монет, и ЦП 50 вычисляет количество вставленных монет на основании сигнала обнаружения монеты, поступающего с выхода датчика 49 монет. Датчик 67 банкнот обнаруживает тип банкноты, вставленной через часть 10 для вставки банкнот, и соответствующую ей сумму, а ЦП 50 вычисляет количество кредитов, равное сумме, соответствующей сумме на банкноте, на основании сигнала обнаружения банкноты, поступающего с выхода датчика 67 банкнот.

С ЦП 50 через схему 70 управления монетосборником соединен монетосборник 71. При подаче в схему 70 управления монетосборником управляющего сигнала с выхода ЦП 50 монетосборник 71 производит выплату заранее заданного количества монет из отверстия 15 для выплаты монет.

С ЦП 50 соединен узел 73 обнаружения монет через схему 72 сигнализации о завершении выплаты. Узел 73 обнаружения монет расположен в отверстии 15 для выплаты монет, и когда узел 73 обнаружения монет обнаруживает, что из отверстия 15 для выплаты монет произведена выплата заранее заданного количества монет, то в схему 72 сигнализации о завершении выплаты подают сигнал обнаружения факта выплаты монет с выхода узла 73 обнаружения монет, посредством чего обеспечивают подачу в ЦП 50 сигнала о завершении выплаты с выхода схемы 72 сигнализации о завершении выплаты. Кроме того, с ЦП 50 соединены верхний жидкокристаллический дисплей 3 и нижний жидкокристаллический дисплей 4 через схему управления 74 жидкокристаллическим индикатором, и ЦП 50 осуществляет управление верхним жидкокристаллическим дисплеем 3 и нижним жидкокристаллическим дисплеем 4.

Здесь, как показано на фиг. 5, схема управления жидкокристаллическим индикатором 74 конструктивно выполнена таким образом, что содержит ПЗУ 81 для программ, ПЗУ 82 для изображений, ЦП 83 управления изображениями, рабочее ОЗУ 84, ПВИ (процессора видеоизображений) 85 и ОЗУ 86 для видеоизображений. А в ПЗУ 81 для программ запомнена программа управления изображениями, служащая для управления отображением изображений на экранах верхнего жидкокристаллического дисплея 3 и нижнего жидкокристаллического дисплея 4, и различные таблицы выбора. А в ПЗУ 82 для изображений, например, запомнены данные о точках раstra для формирования изображений последовательностей символов, индцированных посредством лент 101-105 барабанов с первого по пятый, показанных на фиг. 6, причем вывод этих изображений осуществляют на экране нижнего жидкокристаллического дисплея 4 (или в участках 21-25 попеременного отображения). А ЦП 83 управления изображениями определяет изображения, выводимые на экраны верхнего жидкокристаллического дисплея 3 и нижнего жидкокристаллического дисплея 4, из данных о точках раstra, запомненных заранее в ПЗУ 82 для изображений, согласно программе управления изображениями, запомненной заранее в ПЗУ 81 для программ, исходя из параметров, заданных ЦП 50. Кроме того, рабочее ОЗУ 84 функционирует в качестве оперативного запоминающего устройства при выполнении программы управления изображениями центральным процессором (ЦП) 83 управления изображениями. А ПВИ 85 формирует изображения, соответствующие отображаемому информационному содержанию, заданному ЦП 83 управления изображениями, и осуществляет вывод этих изображений на верхний жидкокристаллический дисплей 3 и на нижний жидкокристаллический дисплей 4. Таким образом, например, "прокрутку" и отображение последовательностей символов, индцированных посредством лент 101-105 барабанов с первого по пятый, осуществляют на

нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 (или в участках 21-25 попеременного отображения). Здесь видео-ОЗУ 86 функционирует в качестве оперативного запоминающего устройства при формировании изображений посредством ПВИ 85.

И с ЦП 50 соединены светодиоды 78 через схему 77 управления светодиодами. На передней плоскости игрового автомата 1 для игры в "слотс" расположено множество светодиодов 78, а управление их включением или выключением выполняют схемой 77 управления светодиодами на основании сигнала управления, поступающего из ЦП 50, когда имеют место различные эффекты. Кроме того, с ЦП 50 соединены схема 79 вывода звука и громкоговоритель 80, и громкоговоритель 80 создает различные звуковые эффекты при реализации различных сопроводительных эффектов на основании выходного сигнала от схемы 79 вывода звука.

С ЦП 50 через схему 122 управления сенсорным экраном соединен сенсорный экран 121. Сенсорный экран 121 расположен в плоскости изображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, и когда игрок прикасается пальцем к участкам 21-25 попеременного отображения, сенсорный экран 121 посредством схемы 122 управления сенсорным экраном может распознать среди участков 21-25 попеременного отображения не только тот участок попеременного отображения, к которому прикасается игрок, но также и зоны остановки, к которым прикасается игрок, среди первых зон 211, 221, 231, 241, 151 остановки, вторых зон 212, 222, 232, 242, 252 остановки и третьих зон 213, 223, 233, 243, 253 остановки.

То есть посредством схемы 122 управления сенсорным экраном сенсорный экран 121 может распознавать участок попеременного отображения, к которому прикасается игрок, из участков 21-25 попеременного отображения, на основании информации о координатах того участка, к которому прикасается игрок.

Ниже со ссылкой на фиг. 9 приведено описание таблицы розыгрыша лотереи, используемой для определения символов, остановленных и отображенных на активированной выигрышной линии L1, которая показана на фиг. 11, при проведении основной игры с использованием пяти участков 21-25 попеременного отображения в игровом автомате 1 для игры в "слотс".

Символы, остановленные и отображенные на активированной выигрышной линии L1, которая показана на фиг. 11, определяют для всех до единого участков 21-25 попеременного отображения. Для реализации этого символу в каждой последовательности символов, индцированных посредством лент 101-105 барабанов с первого по пятый, как показано на фиг. 6, присваивают соответствующий кодовый номер с "00" по "29" в порядке, начиная с самого верхнего символа. И заранее создают таблицу розыгрыша лотереи, показанную на фиг. 9. Затем схема 56 выборки случайных чисел выбирает пять случайных чисел, соответствующих каждому из участков 21-25 попеременного отображения.

Ниже приведено описание последовательности символов, индцированных посредством ленты 101 первого барабана, показанной на фиг. 6. "Прокрутку" символов из этой последовательности символов осуществляют в участке 21 попеременного отображения. Тогда, если случайное число, выбранное схемой 56 выборки случайных чисел, равно "0", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "J" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "00", если случайное число равно "1", то на активированной выигрышной линии L1 останавливают и отображают символ "Q" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "01", если случайное число равно "2", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "омар" (изображение омара, показанное на фиг. 7), которому присвоен кодовый номер "02", если случайное число равно "3", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "J" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "03", если случайное число равно "4", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "Q" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "04", если случайное число равно "5", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "краб", которому присвоен кодовый номер "05", если случайное число равно "6", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "А" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "06", если случайное число равно "7", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "червяк", которому присвоен кодовый номер "07", если случайное число равно "8", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "К" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "08", если случайное число равно "9", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "рыба", которому присвоен кодовый номер "09", а если случайное число равно "10", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "москит", которому присвоен кодовый номер "10".

А если случайное число равно "11", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "Q" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "11", если случайное число равно "12", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "акула", которому присвоен кодовый номер "12",

если случайное число равно "13", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "краб", которому присвоен кодовый номер "13", если случайное число равно "14", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "К" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "14", если случайное число равно "15", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "А" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "15", если случайное число равно "16", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "осьминог", которому присвоен кодовый номер "16", если случайное число равно "17", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "J" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "17", если случайное число равно "18", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "Q" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "18", и если случайное число равно "19", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "рыба", которому присвоен кодовый номер "19".

А если случайное число равно "20", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "К" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "20", если случайное число равно "21", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "J" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "21", если случайное число равно "22", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "сардина", которому присвоен кодовый номер "22", если случайное число равно "23", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "краб", которому присвоен кодовый номер "23", если случайное число равно "24", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "J" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "24", если случайное число равно "25", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "червяк", которому присвоен кодовый номер "25", если случайное число равно "26", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "Q" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "26", если случайное число равно "27", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "краб", которому присвоен кодовый номер "27", если случайное число равно "28", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "А" (букву английского алфавита), которому присвоен кодовый номер "28", и если случайное число равно "29", то на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, останавливают и отображают символ "рыба", которому присвоен кодовый номер "29".

Здесь вышеописанные операции управления выполняют аналогично для последовательности символов, индцированных посредством ленты 102 второго барабана, показанной на фиг.6, "прокрутку" символов которой производят в участке 22 попеременного отображения, для последовательности символов, индцированных посредством ленты 103 третьего барабана, показанной на фиг. 6, "прокрутку" символов которой производят в участке 23 попеременного отображения, для последовательности символов, индцированных посредством ленты 104 четвертого барабана, показанной на фиг. 6, "прокрутку" символов которой производят в участке 24 попеременного отображения, и для последовательности символов, индцированных посредством ленты 105 пятого барабана, показанной на фиг. 6, "прокрутку" символов которой производят в участке 25 попеременного отображения.

Ниже, со ссылкой на фиг. 8, приведено описание выигрышных комбинаций символов и сумм выплаты за них в случае, когда основная игра проведена с использованием пяти участков 21-25 попеременного отображения в игровом автомате 1 для игры в "слоте". На пояснительном чертеже фиг. 8 показаны выигрышные комбинации символов и суммы выплаты за них в том случае, когда основная игра проведена с использованием пяти участков 21-25 попеременного отображения, и показаны суммы выплаты в том случае, когда количество ставок равно "1". Поэтому, если количество ставок равно "1", то к кредиту добавляют сумму выплаты, показанную на фиг. 8, а если количество ставок больше "2", то к кредиту добавляют сумму, полученную путем умножения количества ставок на сумму выплаты, показанную на фиг. 8.

Здесь приведено описание конкретных выигрышных комбинаций символов и сумм выплаты за них в основной игре, которые показаны на фиг. 8, при этом, если символы "омар" (показанные на фиг. 7) остановлены и отображены последовательно вдоль активированной выигрышной линии в участках 21 и 22 попеременного отображения (т.е., если последовательно выпали два символа "омар", начиная с левого края (этот случай именуют как "2К")), то может быть получена сумма выплаты, равная "10". А если символы "омар" остановлены и отображены последовательно вдоль активированной выигрышной линии в участках 21-23 попеременного отображения (т.е., если последовательно выпали три символа "омар", начиная с левого края (этот случай именуют как "3К")), то может быть получена сумма выплаты, равная "320". Кроме того, если символы "омар" остановлены и отображены последовательно вдоль активированной выигрышной линии в участках 21-24 попеременного отображения (т.е., если последовательно

А в том случае, если вышеуказанная выплата реализована на множестве активированных выигрышных линий, то все суммы выплат добавляют к кредиту.

С другой стороны, что касается символа "сардина", если в участках 21-25 попеременного отображения, не связанных с активированными выигрышными линиями, выпали (остановлены и отображены) два символа "сардина", т.е., если реализован случай "2К", то может быть получена сумма выплаты, равная "2". Если же в участках 21-25 попеременного отображения, не связанных с активированными выигрышными линиями, выпали (остановлены и отображены) три символа "сардина", т.е., если реализован случай "3К", то может быть получена сумма выплаты, равная "5". А если в участках 21-25 попеременного отображения, не связанных с активированными выигрышными линиями, выпали (остановлены и отображены) четыре символа "сардина", т.е., если реализован случай "4К", то может быть получена сумма выплаты, равная "10". Кроме того, если в участках 21-25 попеременного отображения, не связанных с активированными выигрышными линиями, выпали (остановлены и отображены) пять символов "сардина", т.е., если реализован случай "5К", то может быть получена сумма выплаты, равная "125".

Здесь, рассматривая только выплату, полученную за счет символа "сардина", сумму выплаты, вычисленную путем умножения суммы выплаты, показанной на фиг. 8, на общее количество ставок (произведение количества ставок и количества активированных выигрышных линий) добавляют к кредиту. При этом, если существует выплата помимо выплаты на основании наличия символа "сардина", эту сумму выплаты также добавляют к кредиту.

Что касается символа "сардина", когда более трех символов "сардина" остановлены и отображены в участках 21-25 попеременного отображения, не связанных с активированными выигрышными линиями, не только может быть получена вышеуказанная сумма выплаты, но также и состояние игры может быть переведено в состояние призовой игры.

Здесь призовая игра представляет собой игру, которую проводят после завершения основной игры, и во многих случаях призовая игра, как правило, является более выгодной для игрока. Если состояние игры переведено в состояние призовой игры, может быть непрерывно и автоматически проведено 15-25 игр без приема ставок в виде каких-либо кредитов в соответствии с результатом лотереи, проведенной, когда состояние игры переводят в состояние призовой игры.

Кстати, в игровом автомате 1 для игры в "слотс" согласно данному варианту осуществления при проведении призовой игры последовательностью символов, попеременно отображаемых путем "прокрутки" в участке 21 попеременного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, является последовательность символов, индцированных посредством ленты 123 первого барабана, показанной на фиг. 46, последовательность символов, попеременно отображаемых путем "прокрутки" в участке 22 попеременного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, является последовательность символов, индцированных посредством ленты 124 второго барабана, показанной на фиг. 46, последовательность символов, попеременно отображаемых путем "прокрутки" в участке 23 попеременного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, является последовательность символов, индцированных посредством ленты 125 третьего барабана, показанной на фиг. 46, последовательность символов, попеременно отображаемых путем "прокрутки" в участке попеременного отображения 24 нижнего жидкокристаллического дисплея 4, является последовательность символов, индцированных посредством ленты 126 четвертого барабана, показанной на фиг. 46, а последовательность символов, попеременно отображаемых путем "прокрутки" в участке 25 попеременного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, является последовательность символов, индцированных посредством ленты 127 пятого барабана, показанной на фиг. 46.

Здесь последовательности символов, индцированных посредством лент 123-126 барабанов, показанных на фиг. 46, являются теми же самыми, что и индцированы посредством лент 101-104 барабанов, показанных на фиг. 6. С другой стороны, последовательность символов, индцированных посредством ленты 127 барабана, показанной на фиг. 46, является, по существу, той же самой, что и последовательность символов, индцированная посредством ленты 105 пятого барабана, показанной на фиг. 6, за исключением символа "омар" (показанного на фиг. 7), которому присвоен кодовый номер "10".

Здесь в качестве количества ставок и количества активированных выигрышных линий в призовой игре используют, соответственно, количество ставок и количество активированных выигрышных линий, установленных в основной игре. А в призовой игре, несмотря на то, что выигрышные комбинации символов и суммы выплаты за них в призовой игре являются такими же самыми, как и в основной игре, символ "акула" обрабатывают как символ "омар" (показанный на фиг. 7), и если общее количество выпавших (всего остановленных и отображенных) символов "сардина" больше трех, то состояние игры во время призовой игры снова может быть переведено в состояние призовой игры. Поэтому игрок может иметь множество вариантов получения множества кредитов.

Ниже приведено описание программы основного процесса, выполняемого в игровом автомате 1 для игры в "слотс" со ссылкой на фиг. 36. На фиг. 36 показана последовательность операций, выполняемых в программе основной обработки (процесса). Как показано на фиг. 36, сначала на этапе 11 (ниже обозначенном "S") выполняют процедуру выдачи одобрения на запуск игры, показанную на фиг. 37. Эта процедура представляет собой процедуру приема сигнала переключения, поступающего с выхода переключателя

теля 57 "одинарная ставка", переключателя 58 "удвоенная ставка", переключателя 59 "утроенная ставка", переключателя 60 "пятикратная ставка", переключателя 61 "восьмикратная ставка", переключателя 62 "1 линия", переключателя 63 "2 линии", переключателя 64 "5 линий", переключателя 65 "20 линий", переключателя 66 "25 линий", на основании факта приведения в действие кнопки 33 "одинарная ставка на линию", кнопки 34 "удвоенная ставка на линию", кнопки 35 "утроенная ставка на линию", кнопки 36 "пятикратная ставка на линию", кнопки 37 "восьмикратная ставка на линию", кнопки 39 "красный/игра на 1 линии", кнопки 40 "игра на 2 линиях", кнопки 41 "игра на 5 линиях", кнопки 42 "игра на 20 линиях" или кнопки 43 "черный/игра на 25 линиях". После приема сигнала переключения с выхода каждого из переключателей начинают игру.

На этапе S12 выполняют процедуру проведения лотереи, показанную на фиг. 16, описание которого приведено ниже, на основании сигнала переключения, поступившего с выхода переключателя 62 "1 линия", переключателя 63 "2 линии", переключателя 64 "5 линий", переключателя 65 "20 линий", переключателя 66 "25 линий".

При этом, если призовая игра выиграна, то определяют количество повторений призовой игры. В данном случае это количество повторений выбирают, например, из 10-25 игр в соответствии с результатом лотереи.

Затем на этапе S13 выполняют процедуру проведения основной игры, показанную на фиг. 17, описание которой приведено ниже. После этого переходят к выполнению этапа S14, и определяют, выиграна ли призовая игра или нет. В частности, в том случае, если в процедуре лотереи на этапе S12 общее количество символов "сардина", выпавших (остановленных и отображенных) в участках 21-25 попеременного отображения, не связанных с активированными выигрышными линиями больше трех, то призовая игра выиграна (S14: "ДА"). Таким образом, процедура переходит к этапу S15, и программу основной процедуры завершают после выполнения процедуры призовой игры, показанной на фиг. 40, описание которой приведено ниже. С другой стороны, если в процедуре лотереи на этапе S12 общее количество символов "сардина", выпавших (остановленных и отображенных) в участках 21-25 попеременного отображения, не связанных с активированными выигрышными линиями, не более трех, то призовая игра не выиграна (S14: "НЕТ"), поэтому программу основной процедуры завершают.

Ниже приведено описание программы процедуры выдачи одобрения на запуск игры, выполняемой в игровом автомате 1 для игры в "слотс", со ссылкой на фиг. 37. На фиг. 37 показана схема последовательности операций программы выдачи одобрения на запуск игры. Процедуру выдачи одобрения на запуск игры выполняют на этапе S11 программы основной процедуры, показанной на фиг. 36. Здесь для выполнения этой процедуры сначала переходят к этапу S21 из фиг. 37 и определяют, истек ли заранее заданный промежуток времени (например, 15 с) или нет. При этом, если определено, что заранее заданный промежуток времени не истек (S21: "НЕТ"), то процедура переходит к этапу S23, а в противном случае, если определено, что заранее заданный промежуток времени истек (S21: "ДА"), то выполняют этап S22, на котором на верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 или на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 отображают демонстрационные эффекты, после чего процедура переходит к этапу S23. На этапе S23 определяют, приведены ли в действие кнопки: кнопка 39 "красный/игра на 1 линии", кнопка 40 "игра на 2 линиях", кнопка 41 "игра на 5 линиях", кнопка 42 "игра на 20 линиях" или кнопка 43 "черный/игра на 25 линиях". При этом, если определено, что кнопка 39 "красный/игра на 1 линии" и т.п. не приведены в действие (S23: "НЕТ"), то процедура возвращается к этапу S21 и повторяют вышеупомянутые процедуры. В противном случае, если определено, что кнопка 39 "красный/игра на 1 линии" и т.п. не приведены в действие (S23: "ДА"), то процедура возвращается в программу основной процедуры, показанную на фиг. 36, и переходят к этапу S12, при котором выполняют процедуру проведения лотереи, даже во время выполнения демонстрационных эффектов.

Здесь на этапе S23 определения этот этап S23 определения может быть выполнен на основании иных входных сигналов, чем вышеупомянутые сигналы о приведении кнопок в действие.

Ниже приведено описание программы проведения лотереи, выполняемой в игровом автомате 1 для игры в "слотс", со ссылкой на фиг. 38. На фиг. 38 показана схема последовательности операций программы проведения лотереи. Процедуру проведения лотереи выполняют на этапе S12 программы основной процедуры, показанной на фиг. 36. Для выполнения этой процедуры сначала переходят к выполнению этапа S31 из фиг. 38 и выполняют операцию определения символов. Символы, которые останавливают и отображают на первой выигрышной линии L1 в основной игре, определяют для каждого без исключения участков 21-25 попеременного отображения. В частности, как упомянуто выше, схема 56 выборки случайных чисел выбирает пять значений случайных чисел, соответствующих каждому из участков 21-25 попеременного отображения, а остановленные и отображенные символы определяют посредством кодовых номеров на основании таблицы розыгрыша лотереи, показанной на фиг. 9. И если определены символы, остановленные и отображенные на активированной выигрышной линии, то выполняют этап S32 определения выигрышной комбинации символов, после чего процедура возвращается в программу основной процедуры, показанную на фиг. 36, и переходят к этапу S13, на котором выполняют процедуру проведения основной игры. В частности, здесь на этапе определения выигрышной комбинации

ции символов определяют выигрышную комбинацию символов и сумму выплаты за нее на основании таблицы, показанной на фиг. 8, посредством кодового номера, полученного на этапе S31.

Ниже приведено описание программы проведения основной игры, выполняемой в игровом автомате 1 для игры в "слотс", со ссылкой на фиг. 39. На фиг. 39 показана схема последовательности операций, выполняемых в программе проведения основной игры. Основную игру проводят на этапе S13 программы основной процедуры, показанной на фиг. 36. Для ее реализации сначала выполняют этап S41 из фиг. 39, на котором производят "прокрутку" каждого из символов в участках 21-25 попеременного отображения на основании сигнала переключения, поступившего с выхода переключателя 62 "1 линия", переключателя 63 "2 линии", переключателя 64 "5 линий", переключателя 65 "20 линий" или переключателя 66 "25 линий", причем прием сигнала переключения осуществляют на этапе S11 из фиг. 36.

На этапе S42 производят остановку "прокрутки" каждого из символов в участках 21-25 попеременного отображения.

Затем на этапе S43 производят выплату кредитов согласно комбинации символов, соответствующей выигрышной комбинации символов, остановленных и отображенных в участках 21-25 попеременного отображения, в соответствии с суммой выплаты, определенной на основании таблицы, показанной на фиг. 8. При этом, после выполнения этапа S43 процедура переходит в программу основной процедуры, показанную на фиг. 36, и переходят к выполнению этапа S14 определения.

Ниже приведено описание программы проведения призовой игры, выполняемой в игровом автомате 1 для игры в "слотс" со ссылкой на фиг. 39. На фиг. 39 показана схема последовательности операций, выполняемых в программе проведения призовой игры. Если на этапе S14 программы основной процедуры, показанной на фиг. 36, определено, что призовая игра выиграна (S14: "ДА"), то процедура переходит на этап S15 из фиг. 36 и выполняют процедуру проведения призовой игры. Для ее реализации процедура сначала переходит к этапу S39, показанному на фиг. 39, и выполняют процедуру проведения лотереи при призовой игре. При призовой игре символы, которые останавливают и отображают на первой выигрышной линии L1 в основной игре, здесь определяют для каждого без исключения участков 21-25 попеременного отображения. В частности, как упомянуто выше, схема 56 выборки случайных чисел выбирает пять значений случайных чисел, соответствующих каждому из участков 21-25 попеременного отображения, а остановленные и отображенные символы определяют посредством кодовых номеров на основании таблицы розыгрыша лотереи, показанной на фиг. 9. И если определены символы, остановленные и отображенные на первой выигрышной линии L1, то определяют выигрышную комбинацию символов и сумму выплаты за нее на основании таблицы, показанной на фиг. 8, посредством кодовых номеров.

Затем выполняют этап S52 вращения, при котором автоматически осуществляют "прокрутку" каждого из символов в участках 21-25 попеременного отображения.

На этапе S53 управления остановкой производят остановку "прокрутки" каждого из символов в участках 21-25 попеременного отображения.

Затем на этапе S54 выплаты согласно комбинации символов, соответствующей выигрышной комбинации символов, остановленных и отображенных в участках 21-25 попеременного отображения, производят выплату кредитов, количество которых соответствует сумме выплаты, определяемой на основании таблицы, показанной на фиг. 8 (однако, символ "акула" обрабатывают как символ "омар (показанный на фиг. 7)).

Затем процедура переходит к этапу S55, на котором определяют, достигло ли количество раз, которое была проведена призовая игра, того количества раз, которое было определено на этапе S12 из фиг. 36, или нет. При этом, если определено, что количество раз, которое была проведена призовая игра, не достигло заданного количества раз (S55: "НЕТ"), то процедура возвращается к этапу S51 и повторяют вышеупомянутые операции. В противном случае, если определено, что количество раз, которое была проведена призовая игра, не достигло того количества раз, которое было определено ранее (S55: "ДА"), то программу проведения призовой игры завершают.

При этом, если на этапе S51 призовая игра выиграна, то снова определяют количество повторений призовой игры, и это определенное количество повторений добавляют к "количеству раз, которое было определено на этапе S12 из фиг. 36", используемому на этапе S55 определения. Таким образом, когда во время призовой игры призовая игра выиграна, то процедура снова может перейти к призовой игре. В частности, например, в том случае, когда процедура перешла к призовой игре с первоначальным количеством призовых игр, равным 20, а в двенадцатой призовой игре выиграно количество призовых игр, равное 17, то после этого призовые игры проводят 25 раз (20 раз - 12 раз + 17 раз).

Если в итоге призовой игры может быть получен кредит, то после завершения призовой игры проводят игру с удвоенной ставкой, ставки в которой делают на этот кредит. Описание этой игры с удвоенной ставкой здесь опущено.

Как упомянуто выше, при выполнении программы основной процедуры из фиг. 36 ЦП 50 функционирует в качестве "игрового контроллера".

Кстати, в игровом автомате 1 для игры в "слотс" согласно данному варианту осуществления в том случае, когда прикасаются к символам, остановленным и отображенным в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, и выполнено заранее заданное условие, то символы, к которым прикасаются,

могут быть перемещены, и может быть осуществлен вывод звуковых эффектов. Для реализации этого выполняют, например, процедуру, показанную на фиг. 43, в момент времени W сразу же после выполнения этапа S23 определения из программы процедуры выдачи одобрения на запуск игры, показанной на фиг. 37. То есть, если в программе процедуры выдачи одобрения на запуск игры, показанной на фиг. 37, определено, что нажата кнопка "игра" (S23: "ДА"), то процедура переходит к этапу S101 из фиг. 43, и на этапе S101 определяют, вставлена ли банкнота или нет. В частности, это определяют на основании того, поступил ли сигнал обнаружения банкноты с выхода датчика 67 банкнот или нет. При этом, если определено, что банкнота не вставлена (S101: "НЕТ"), то процедура возвращается в программу выдачи одобрения на запуск игры, показанную на фиг. 37, и переходят к этапу S12 из программы основной процедуры, показанной на фиг. 36. В противном случае, если определено, что банкнота вставлена (S101: "ДА"), то процедура переходит к этапу S102, на котором выполняют процедуру перемещения символа, описание которой приведено ниже, после чего процедура возвращается в программу процедуры выдачи одобрения на запуск игры, показанную на фиг. 37, и переходит к этапу S12 из программы основной процедуры, показанной на фиг. 36.

Ниже приведено описание процедуры перемещения символа, показанной на фиг. 43, которую выполняют на этапе S102, со ссылкой на фиг. 45. На фиг. 45 показана схема последовательности операций процедуры перемещения символа. То есть, как показано на фиг. 45, в процедуре перемещения символа сначала выполняют этап S121 определения, было ли произведено прикосновение к сенсорному экрану 121 в участках 21-25 попеременного отображения или нет. При этом, если определено, что прикосновения к сенсорному экрану 121 в участках 21-25 попеременного отображения не было (S121: "НЕТ"), то процедура возвращается к процедуре, показанной на фиг. 43. В противном случае, если определено, что было произведено прикосновение к сенсорному экрану 121 в участках 21-25 попеременного отображения (S121: "ДА"), то процедура переходит к этапу S122.

На этапе S122 определяют окно, к которому было произведено прикосновение пальцем. Здесь это окно определяют как любую из первых зон 211, 221, 231, 241, 251 остановки, вторых зон 212, 222, 232, 242, 252 остановки и третьих зон 213, 223, 233, 243, 253 остановки в участках 21-25 попеременного отображения. Затем, когда в процедуре совершен переход к этапу S123, также определяют символ, остановленный и отображенный в определенном окне.

А когда процедура переходит к этапу S124, то изменяют режим отображения символа, определенного на этапе S123, в определенном окне. В частности, например, в том случае, когда символом, определенным на этапе S123, является символ "омар" (показанный на фиг. 7), то на экран дисплея выводят изображение подпрыгивающего омара, показанное на фиг. 42.

Затем, когда процедура переходит к этапу S125, то осуществляют вывод звуковых эффектов, соответствующих изменению режима отображения, произведенному на этапе S124, после чего процедура возвращается к процедуре, показанной на фиг. 43. Что касается конкретных звуковых эффектов, то, например, если символом, определенным на этапе S123, является символ "омар" (показанный на фиг. 7), то осуществляют вывод таких звуковых эффектов, как, например, веселых звуков, отображающих подпрыгивающего омара, показанного на фиг. 42.

Здесь изображения, режим отображения (символа) которых изменен, запомнены в ПЗУ 82 для изображений для каждого без исключения символа: символа "омар", символа "акула", символа "рыба", символа "москит", символа "осьминог", символа "краб", символа "червяк", символа "сардина", символа "А", символа "К", символа "Q" и символа "J". А символ, определенный на этапе S123, считывают и выводят в окне, заданном на этапе S122. Кроме того, в ПЗУ 51 запомнены звуковые эффекты, когда режим отображения символа изменен для каждого без исключения символа: символа "омар", символа "акула", символа "рыба", символа "москит", символа "осьминог", символа "краб", символа "червяк", символа "сардина", символа "А", символа "К", символа "Q" и символа "J". А звуковые эффекты для символа, определенного на этапе S123, считывают и выводят из громкоговорителя 80.

Как упомянуто выше, при выполнении программы процедуры, показанной на фиг. 43, ЦП 50 функционирует в качестве "первого устройства выдачи разрешения". А при выполнении программы процедуры перемещения символа, показанной на фиг. 45, ЦП 50 функционирует в качестве "устройства перемещения символа".

Кроме того, символ может быть продвинут и звуковые эффекты могут быть выданы на основании факта прикосновения пальцем к символу, остановленному и отображенному в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, могут быть осуществлены только в том случае, когда комбинация символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, является заранее заданной комбинацией символов.

Для реализации вышеуказанного условия выполняют, например, процедуру, показанную на фиг. 44, в момент времени W2 сразу же после выполнения этапа S42 управления остановкой из программы проведения основной игры, показанной на фиг. 39. То есть, если в программе проведения основной игры, показанной на фиг. 39, выполнен этап S42 процедуры управления остановкой, то процедура переходит к этапу S111, показанному на фиг. 44, на котором определяют, является ли комбинация символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, заранее заданной

комбинацией символов или нет. При этом, если определено, что комбинация символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, не является заранее заданной комбинацией символов (S111: "НЕТ"), то процедура переходит к этапу S43 из программы проведения основной игры, показанной на фиг. 39. В противном случае, если комбинация символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, является заранее заданной комбинацией символов (S111: "ДА"), то процедура переходит к этапу S112 и выполняют вышеупомянутую процедуру перемещения символа, показанную на фиг. 45, после чего процедура переходит к этапу S43 из программы проведения основной игры, показанной на фиг. 39.

Как упомянуто выше, при выполнении программы, показанной на фиг. 44, ЦП 50 функционирует в качестве "второго устройства выдачи разрешения".

Здесь, что касается заранее заданных комбинаций символов на этапе S111 определения, то, например, возможен случай, что комбинацией символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, является комбинация символов, соответствующая выигрышной комбинации символов, показанной на фиг. 8. В этом случае объект, определяемый на этапе S111, может быть ограничен комбинацией символов, остановленных и отображенных на активированной выигрышной линии из выигрышных линий L1-L25. В этом случае изменение режима визуального отображения и вывод звуковых эффектов могут быть осуществлены применительно только лишь к той комбинации символов, которая соответствует выигрышной комбинации символов, показанной на фиг. 8.

Как подробно изложено выше, в игровом автомате 1 для игры в "слотс" согласно данному варианту осуществления, в тот момент, когда в состоянии игры совершают переход от одной основной игры к другой основной игре, при вставке банкноты в часть 10 для вставки банкнот если, например, как показано на фиг. 1, в участке 21 попеременного отображения в первой зоне 211 остановки остановлен и отображен символ "омар", во второй зоне 212 остановки остановлен и отображен символ "J", а в третьей зоне 213 остановки остановлен и отображен символ "Q", символ "омар", отображенный в первой зоне 211 остановки, отображают таким образом, что при прикосновении игрока пальцем 128 к первой зоне 211 остановки он подпрыгивает, и осуществляют вывод звуковых эффектов, отображающих подпрыгивающего омара. Поэтому, поскольку режим отображения символа "омар" изменен, когда игрок прикасается к остановленному и отображенному символу "омар", игрок может изменить режим отображения символа "омар" за счет действий, предпринимаемых игроком. Поэтому можно предсказать, что символ "омар" привлекает большее внимание игрока и усиливает стремление к его созерцанию, таким образом, может быть обеспечено лучшее ознакомление игрока с видеоавтоматом для игры в "слотс". Следовательно, ожидается, что могут существовать игроки, стремящиеся многократно играть за этим видеоавтоматом для игры в "слотс".

Здесь упомянутая особенность, заключающаяся в том, что режим визуального отображения символа может быть изменен, не ограничен первой зоной 211 остановки в участке 21 попеременного отображения, и может быть реализован во второй зоне 212 остановки или в третьей зоне 213 остановки в участке 21 попеременного отображения. Кроме того, аналогичным образом упомянутая особенность может быть также реализована в первых зонах 221, 231, 241, 251 остановки, во вторых зонах 222, 232, 242, 252 остановки и отображения и в третьих зонах 223, 233, 243, 253 остановки и отображения.

Упомянутая особенность не ограничена символом "омар" и может быть реализована в каждом из символов "акула", "рыба", "москит", "осьминог", "краб", "червяк", "сардина", "K", "Q" и "J".

Кроме того, упомянутая особенность может быть аналогично реализована, когда комбинацией символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, является заранее заданная комбинация символов (например, комбинация символов, соответствующая выигрышной комбинации символов, показанной на фиг. 8).

При этом, настоящее изобретение не ограничено вышеописанным вариантом его осуществления, и могут быть выполнены различные его изменения и модификации, не выходя за пределы объема патентных притязаний настоящего изобретения.

Например, когда в игровом автомате 1 для игры в "слотс" игрок прикасается к символу, остановленному и отображенному в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, при условии, что банкнота вставлена в часть 10 для вставки банкнот (S101: "ДА"), этот символ может быть перемещен, и может быть осуществлен вывод звуковых эффектов (этапы S124, S125). Что касается этого вопроса, то может быть задано условие, что монеты должны быть вставлены в щель 9 для вставки монет (принят сигнал обнаружения монеты из датчика 49 монет). И это условие может являться заданным условием во время выполнения процедуры проведения призовой игры, показанной на фиг.40, или во время выполнения процедуры выдачи одобрения на запуск игры, показанной на фиг. 37. Кроме того, возможен вариант, в котором перемещение символа, остановленного и отображенного в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, при прикосновении игрока пальцем 128 к этому символу и вывод звуковых эффектов могут быть осуществлены всегда без наличия каких-либо условий.

Кроме того, в альтернативном варианте в момент времени W2, показанный на фиг. 39, игровой автомат из настоящего изобретения вместо операций, показанных на фиг. 44, может выполнять операции,

показанные на фиг. 47, описание которых приведено ниже. В этом варианте осуществления изобретения символ "омар" использован в качестве символа "wild" (символа, эквивалентного любому символу).

А именно, как показано на фиг. 47, в программе проведения основной игры, показанной на фиг. 39, после того, как выполнен этап S42 управления остановкой, процедура переходит к этапу S130, показанному на фиг. 47, и определяют, является ли комбинация символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, заранее заданной комбинацией символов. При этом, если определено, что комбинация символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, является заранее заданной комбинацией символов (S130: "ДА"), то процедура переходит к этапу S131 и выполняют вышеупомянутую процедуру перемещения символа, показанную на фиг. 45, после чего процедура переходит к этапу S43 программы проведения основной игры, показанной на фиг. 39. В противном случае, если определено, что комбинация символов, остановленных и отображенных в каждом из участков 21-25 попеременного отображения, не является заранее заданной комбинацией символов (S130: "НЕТ"), то процедура переходит к этапу S132, и на этапе S132, показанном на фиг. 47, игровой автомат может попросить игрока "перетаскать" символ "омар" в желательную зону остановки для предоставления присужденного вознаграждения. То есть, на этапе S132 определяют, "перетаскачен" ли символ "омар" в какую-либо из зон остановки или нет. Если определено, что символ "омар" не перетаскачен (S132: "НЕТ"), то процедура переходит к программе основной процедуры, показанной на фиг. 36. В противном случае, если определено, что символ "омар" "перетаскачен" в какую-либо из зон остановки (S132: "ДА"), то выполняют этап S133, на котором ЦП 50 определяет, в какое именно окно был "перетаскачен" символ "омар". То есть, на этапе S133 определяют окно, в которое был "перетаскачен" символ "омар". После этого выполняют этап S134, на котором ЦП 50 определяет, образует ли "перетаскаченный" таким способом символ "омар" заранее заданную комбинацию, приводящую к присуждению вознаграждения. То есть, на этапе S134 определяют, образовалась ли выигрышная комбинация символов с учетом того, что символ "омар" был "перетаскачен" в зону остановки, или нет. Если результатом этапа S134 является "НЕТ", то процедура переходит в программу основной процедуры, показанную на фиг. 36. В противном случае, если результатом этапа S134 является "ДА", то процедура переходит к выполнению этапа S135, при котором игроку выдают присужденное вознаграждение. То есть, на этапе S135 производят выплату монет в соответствии с выигрышной комбинацией символов. После этого процедура переходит в программу основной процедуры, показанную на фиг. 36.

Вышеупомянутая процедура "перетаскивания" может быть объединена с процедурой перемещения символа, которая показана на фиг. 44. А именно, после того, как на этапе S111 определения, показанном на фиг. 44, получен результат "ДА", игровой автомат из настоящего изобретения может потребовать от игрока "перетаскать" символ "омар" в желательную зону остановки для того, чтобы он получил дополнительные вознаграждения. После этого ЦП 50 может выполнить процедуру перемещения символа для того, чтобы игрок мог увидеть, что символ "омар" привел к присуждению дополнительных вознаграждений.

Несмотря на то, что вышеизложенный вариант осуществления изобретения описан как процесс в основной игре, "перетаскивание" может быть выполнено в призовой игре, например в бесплатной игре.

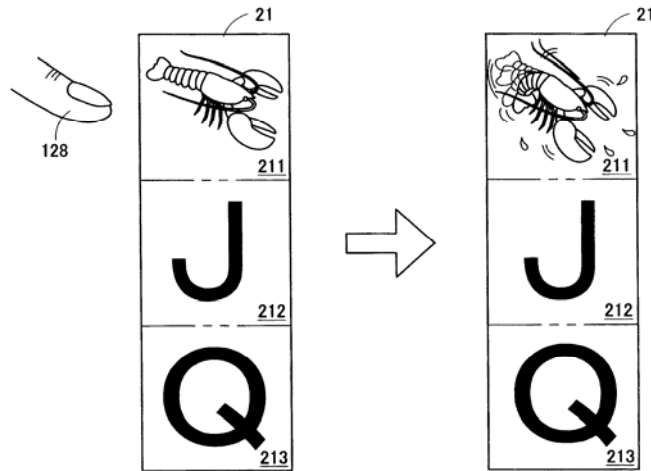
Но настоящее изобретение не ограничено видеоавтоматом для игры в "слотс", и, например, когда игрок прикасается пальцем 128 к символу, остановленному и отображенному на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 при игре (например, при игре в покер, в которой использованы символы козырных карт), которую проводят с использованием символов, отображаемых на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4, этот символ может быть перемещен, и может быть осуществлен вывод звуковых эффектов.

Кроме того, в игровом автомате 1 для игры в "слотс" согласно данному варианту осуществления изобретения символ, остановленный и отображенный на первой выигрышной линии L1, определяют в основной игре и в призовой игре для каждого без исключения участков 21-25 попеременного отображения на основании таблицы розыгрыша лотереи, показанной на фиг. 9, в которой одному кодовому номеру соответствует одно значение случайного числа, выбранного посредством схемы 56 выборки случайных чисел. Что касается этого вопроса, то, например, символ, остановленный и отображенный на первой выигрышной линии L1, может быть определен для каждого без исключения участков 21-25 попеременного отображения на основании таблицы розыгрыша лотереи, показанной на фиг. 41, в которой одному кодовому номеру соответствует конкретный диапазон случайных чисел, выбираемых посредством схемы 56 выборки случайных чисел.

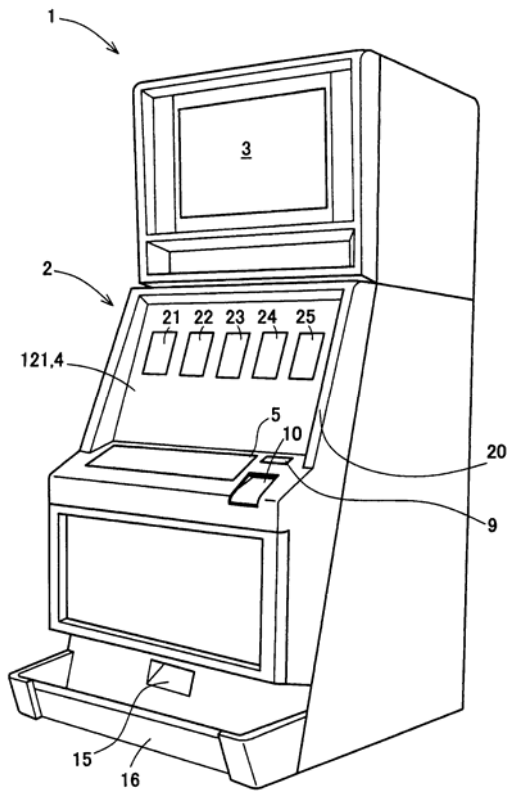
Настоящее изобретение может быть применено в том случае, когда игру проводят с использованием символов, отображенных на экране дисплея.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

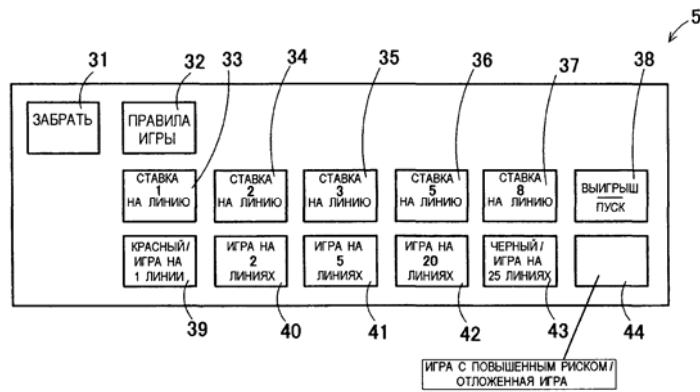
1. Игровой автомат, снабженный устройством отображения для попеременного визуального отображения символов и их остановки и игровым контроллером для выполнения операции выплаты в соответствии с комбинацией символов, остановленных и отображенных на устройстве отображения, причем игровой автомат содержит
 - сенсорное устройство ввода, расположенное в плоскости изображения устройства отображения; и
 - устройство перемещения символа для изменения режима отображения символа, остановленного и отображенного на устройстве отображения, при прикосновении к символу через сенсорное устройство ввода.
2. Игровой автомат по п.1, дополнительно содержащий
 - устройство обнаружения для обнаружения того, вставлено ли средство оплаты игры в игровой автомат или нет; и
 - первое устройство выдачи разрешения, выдающее устройству перемещения символа разрешение на выполнение изменения режима отображения символа, когда устройство обнаружения обнаруживает факт вставки средства оплаты игры.
3. Игровой автомат по п.2, дополнительно содержащий устройство вывода звука для вывода звуковых эффектов, соответствующих перемещению символа, когда изменен режим отображения символа.
4. Игровой автомат по п.1, дополнительно содержащий второе устройство выдачи разрешения, выдающее устройству перемещения символа разрешение на выполнение изменения режима отображения символа, когда комбинацией символов, остановленных и отображенных на устройстве отображения, является заранее заданная комбинация символов.
5. Игровой автомат по п.4, дополнительно содержащий устройство вывода звука для вывода звуковых эффектов, соответствующих перемещению символа, когда изменен режим отображения символа.



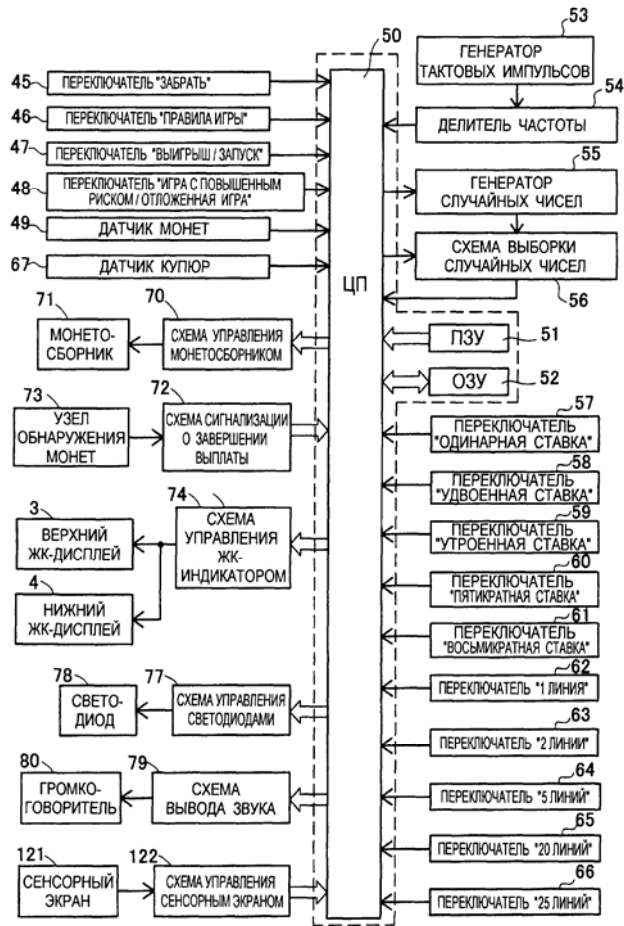
Фиг. 1



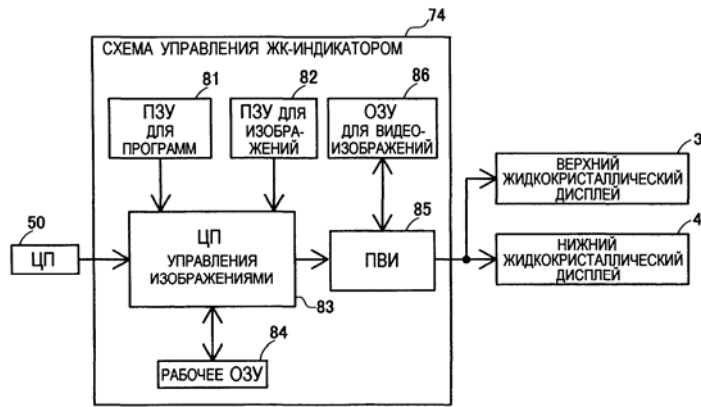
Фиг. 2



Фиг. 3



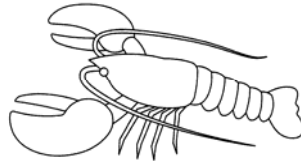
Фиг. 4



Фиг. 5

101		102		103		104		105	
ЛЕНТА ПЕРВОГО БАРАБАНА		ЛЕНТА ВТОРОГО БАРАБАНА		ЛЕНТА ТРЕТЬЕГО БАРАБАНА		ЛЕНТА ЧЕТВЕРТОГО БАРАБАНА		ЛЕНТА ПЯТОГО БАРАБАНА	
КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ
00	J	00	ОСЬМИНОГ	00	A	00	Q	00	J
01	Q	01	A	01	K	01	J	01	A
02	ОМАР	02	ОМАР	02	ОМАР	02	ОМАР	02	ОМАР
03	J	03	ОСЬМИНОГ	03	ЧЕРВЯК	03	ЧЕРВЯК	03	J
04	Q	04	K	04	Q	04	K	04	A
05	КРАБ	05	J	05	ОМАР	05	ОМАР	05	РЫБА
06	A	06	РЫБА	06	МОСКИТ	06	A	06	КРАБ
07	ЧЕРВЯК	07	ЧЕРВЯК	07	A	07	K	07	МОСКИТ
08	K	08	J	08	J	08	САРДИНА	08	K
09	РЫБА	09	КРАБ	09	САРДИНА	09	A	09	САРДИНА
10	МОСКИТ	10	ОСЬМИНОГ	10	A	10	K	10	Q
11	Q	11	A	11	Q	11	КРАБ	11	КРАБ
12	АКУЛА	12	САРДИНА	12	ЧЕРВЯК	12	МОСКИТ	12	K
13	КРАБ	13	ЧЕРВЯК	13	K	13	K	13	ЧЕРВЯК
14	K	14	J	14	РЫБА	14	АКУЛА	14	РЫБА
15	A	15	ОСЬМИНОГ	15	Q	15	ЧЕРВЯК	15	J
16	ОСЬМИНОГ	16	АКУЛА	16	КРАБ	16	A	16	ОСЬМИНОГ
17	J	17	J	17	A	17	ОСЬМИНОГ	17	Q
18	Q	18	ОСЬМИНОГ	18	K	18	РЫБА	18	ЧЕРВЯК
19	РЫБА	19	КРАБ	19	АКУЛА	19	K	19	J
20	K	20	Q	20	Q	20	ЧЕРВЯК	20	Q
21	J	21	МОСКИТ	21	K	21	МОСКИТ	21	ОСЬМИНОГ
22	САРДИНА	22	КРАБ	22	ОСЬМИНОГ	22	A	22	A
23	КРАБ	23	ОСЬМИНОГ	23	Q	23	РЫБА	23	МОСКИТ
24	J	24	J	24	A	24	КРАБ	24	ЧЕРВЯК
25	ЧЕРВЯК	25	ЧЕРВЯК	25	ЧЕРВЯК	25	K	25	Q
26	Q	26	КРАБ	26	J	26	Q	26	КРАБ
27	КРАБ	27	K	27	Q	27	ОСЬМИНОГ	27	МОСКИТ
28	A	28	ОСЬМИНОГ	28	МОСКИТ	28	ЧЕРВЯК	28	K
29	РЫБА	29	ЧЕРВЯК	29	K	29	Q	29	ОСЬМИНОГ

Фиг. 6



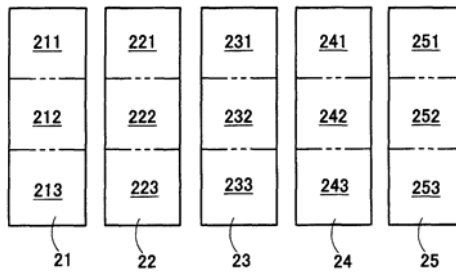
Фиг. 7

	2К	3К	4К	5К	
ОМАР	10	320	2500	6000	СЛЕВА → НАПРАВО
АКУЛА	3	25	150	1000	СЛЕВА → НАПРАВО
РЫБА	2	15	120	500	СЛЕВА → НАПРАВО
МОСКИТ	2	10	120	400	СЛЕВА → НАПРАВО
ОСЬМИНОГ	2	8	50	300	СЛЕВА → НАПРАВО
КРАБ		7	50	200	СЛЕВА → НАПРАВО
ЧЕРВЯК		6	40	150	СЛЕВА → НАПРАВО
A		5	25	120	СЛЕВА → НАПРАВО
K		5	25	120	СЛЕВА → НАПРАВО
Q		5	20	100	СЛЕВА → НАПРАВО
J		5	20	100	СЛЕВА → НАПРАВО
САРДИНА	2	5	10	125	ОСОБЫЙ СИМВОЛ / ИНИЦИИРОВАНИЕ ПЕРЕХОДА К ПРИЗОВОЙ ИГРЕ

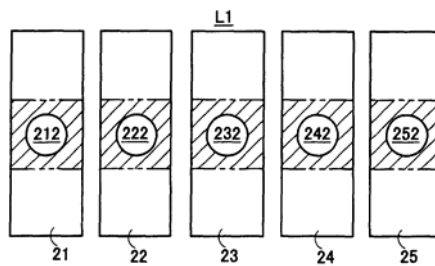
Фиг. 8

КОДОВЫЙ НОМЕР	ЗНАЧЕНИЕ СЛУЧАЙНОГО ЧИСЛА
00	0
01	1
02	2
03	3
04	4
05	5
06	6
07	7
08	8
09	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29

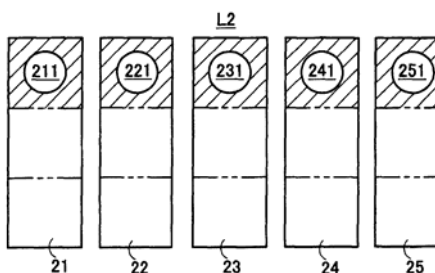
Фиг. 9



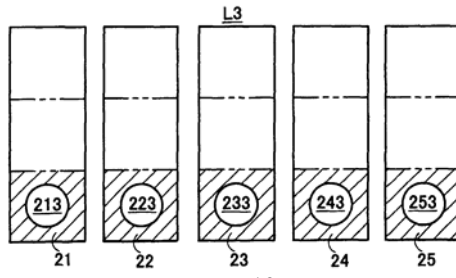
Фиг. 10



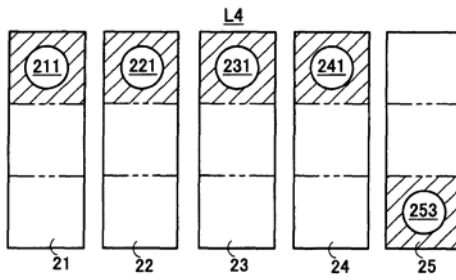
Фиг. 11



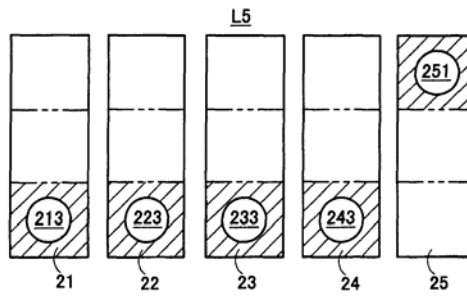
Фиг. 12



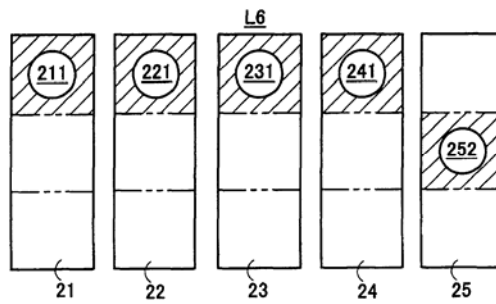
Фиг. 13



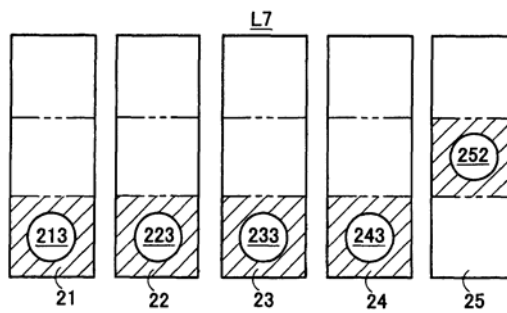
Фиг. 14



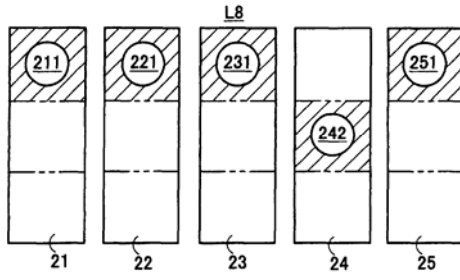
Фиг. 15



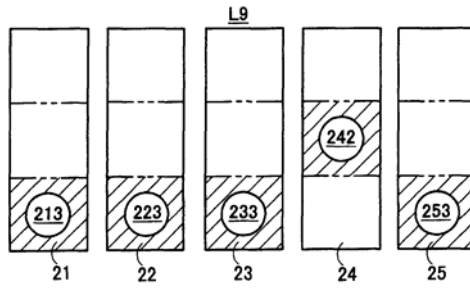
Фиг. 16



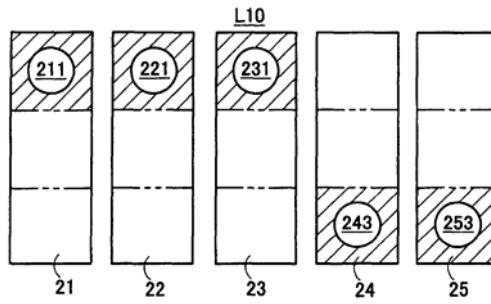
Фиг. 17



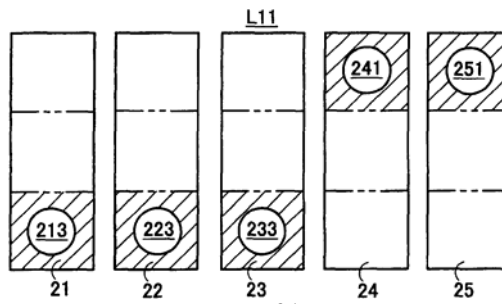
Фиг. 18



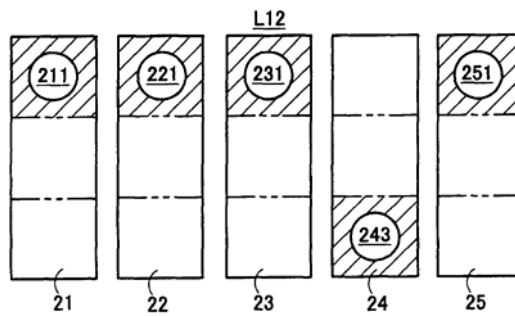
Фиг. 19



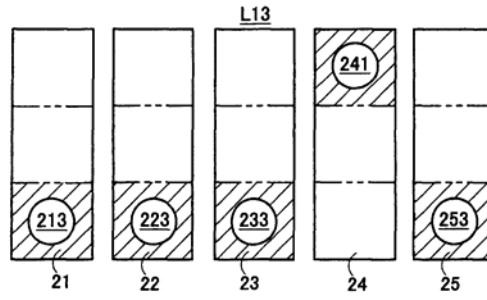
Фиг. 20



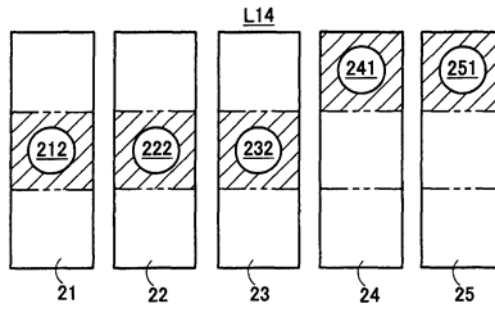
Фиг. 21



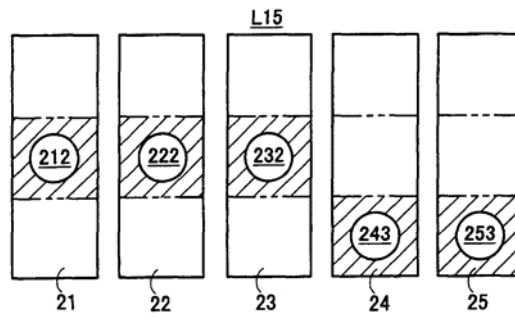
Фиг. 22



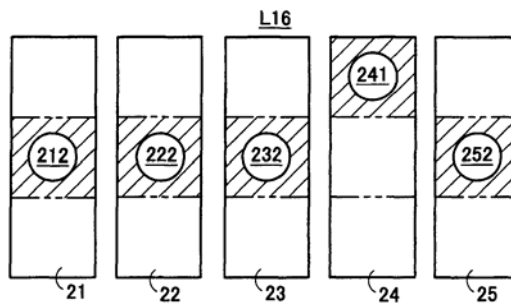
Фиг. 23



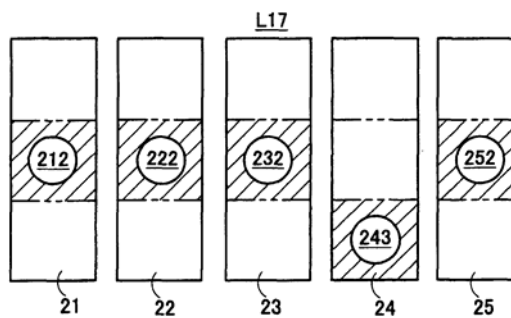
Фиг. 24



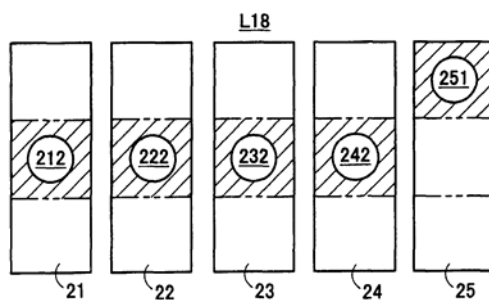
Фиг. 25



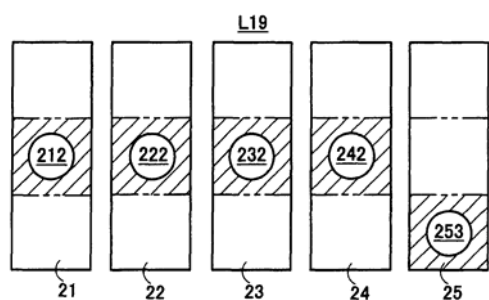
Фиг. 26



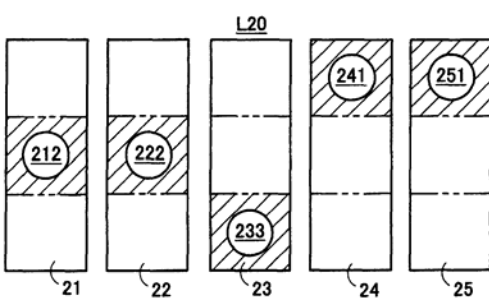
Фиг. 27



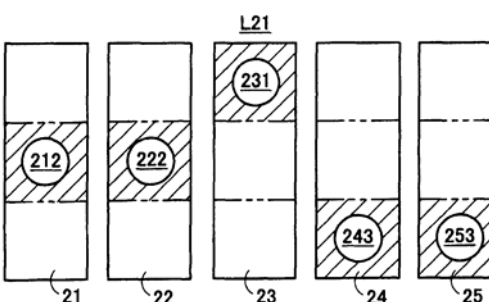
Фиг. 28



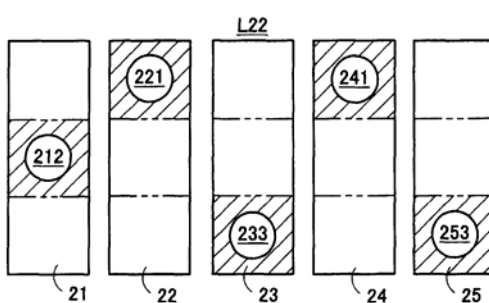
Фиг. 29



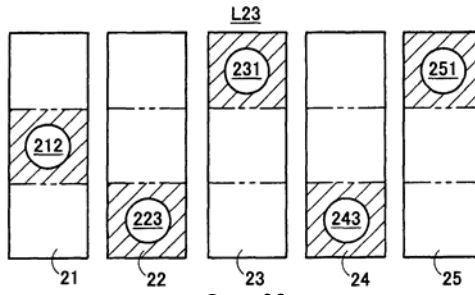
Фиг. 30



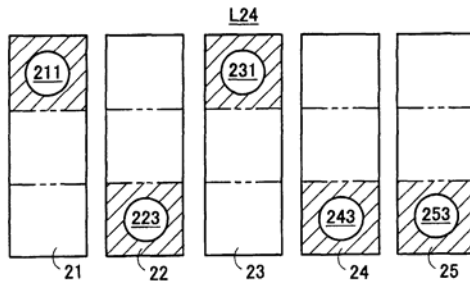
Фиг. 31



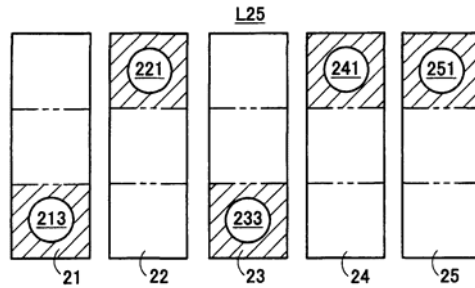
Фиг. 32



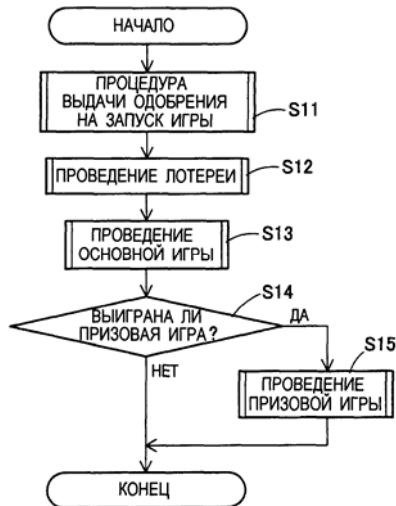
Фиг. 33



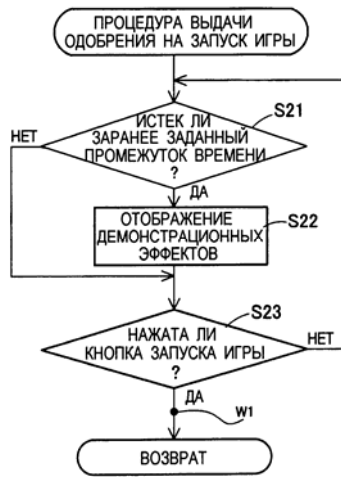
Фиг. 34



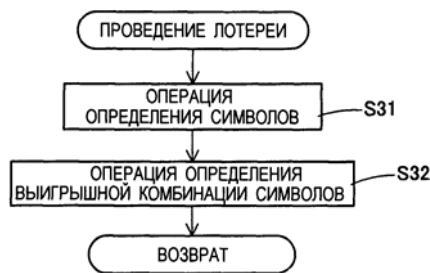
Фиг. 35



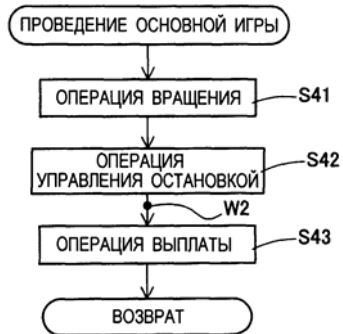
Фиг. 36



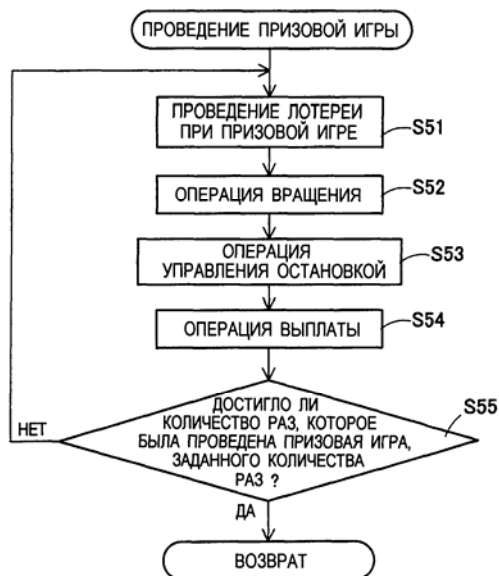
Фиг. 37



Фиг. 38



Фиг. 39



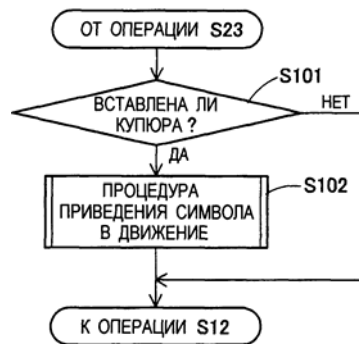
Фиг. 40

КОДОВЫЙ НОМЕР	ЗНАЧЕНИЕ СЛУЧАЙНОГО ЧИСЛА
0	0~539
1	540~1040
2	1041~1592
3	1593~2131
4	2132~2665
5	2666~3215
6	3216~3751
7	3752~4299
8	4300~4821
9	4822~5351
10	5352~5972
11	5973~6321
12	6322~6953
13	6954~7492
14	7493~8121
15	8122~8630
16	8631~9151
17	9152~9723
18	9724~10257
19	10258~10872
20	10873~11327
21	11328~11874
22	11875~12450
23	12451~13011
24	13012~13552
25	13553~14033
26	14034~14624
27	14625~15121
28	15122~15722
29	15723~16383

Фиг. 41



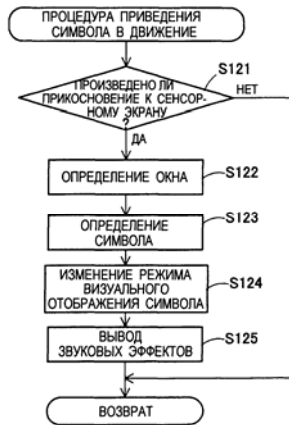
Фиг. 42



Фиг. 43



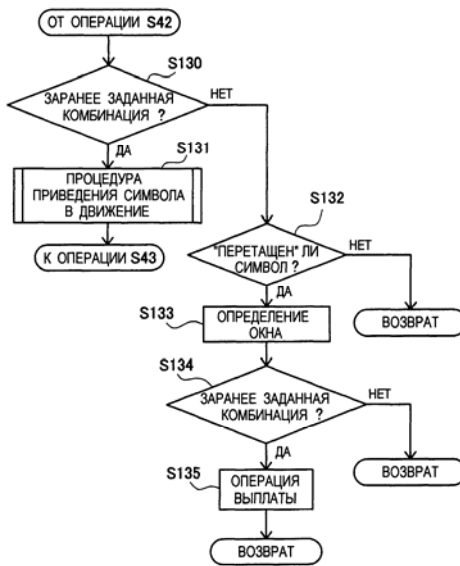
Фиг. 44



Фиг. 45

ЛЕНТА ПЕРВОГО БАРАБАНА 123		ЛЕНТА ВТОРОГО БАРАБАНА 124		ЛЕНТА ТРЕТЬЕГО БАРАБАНА 125		ЛЕНТА ЧЕТВЕРТОГО БАРАБАНА 126		ЛЕНТА ПЯТОГО БАРАБАНА 127	
КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ	КОДОВЫЙ НОМЕР	СИМВОЛ
00	J	00	ОСЬМИНОГ	00	A	00	Q	00	J
01	Q	01	A	01	K	01	J	01	A
02	ОМАР	02	ОМАР	02	ОМАР	02	ОМАР	02	ОМАР
03	J	03	ОСЬМИНОГ	03	ЧЕРВЯК	03	Q	03	J
04	Q	04	K	04	Q	04	K	04	A
05	КРАБ	05	J	05	ОМАР	05	ОМАР	05	РЫБА
06	A	06	РЫБА	06	МОСКИТ	06	A	06	КРАБ
07	ЧЕРВЯК	07	ЧЕРВЯК	07	A	07	K	07	МОСКИТ
08	K	08	J	08	J	08	САРДИНА	08	K
09	РЫБА	09	КРАБ	09	САРДИНА	09	A	09	САРДИНА
10	МОСКИТ	10	ОСЬМИНОГ	10	A	10	K	10	ОМАР
11	Q	11	A	11	Q	11	КРАБ	11	КРАБ
12	АКУЛА	12	САРДИНА	12	ЧЕРВЯК	12	МОСКИТ	12	K
13	КРАБ	13	ЧЕРВЯК	13	K	13	K	13	ЧЕРВЯК
14	K	14	J	14	РЫБА	14	АКУЛА	14	РЫБА
15	A	15	ОСЬМИНОГ	15	Q	15	ЧЕРВЯК	15	J
16	ОСЬМИНОГ	16	АКУЛА	16	КРАБ	16	A	16	ОСЬМИНОГ
17	J	17	J	17	A	17	ОСЬМИНОГ	17	Q
18	Q	18	ОСЬМИНОГ	18	K	18	РЫБА	18	ЧЕРВЯК
19	РЫБА	19	КРАБ	19	АКУЛА	19	K	19	J
20	K	20	Q	20	Q	20	ЧЕРВЯК	20	Q
21	J	21	МОСКИТ	21	K	21	МОСКИТ	21	ОСЬМИНОГ
22	САРДИНА	22	КРАБ	22	ОСЬМИНОГ	22	A	22	A
23	КРАБ	23	ОСЬМИНОГ	23	Q	23	РЫБА	23	МОСКИТ
24	J	24	J	24	A	24	КРАБ	24	ЧЕРВЯК
25	ЧЕРВЯК	25	ЧЕРВЯК	25	ЧЕРВЯК	25	K	25	Q
26	Q	26	КРАБ	26	J	26	Q	26	КРАБ
27	КРАБ	27	K	27	Q	27	ОСЬМИНОГ	27	МОСКИТ
28	A	28	ОСЬМИНОГ	28	МОСКИТ	28	ЧЕРВЯК	28	K
29	РЫБА	29	ЧЕРВЯК	29	K	29	Q	29	ОСЬМИНОГ

Фиг. 46



Фиг. 47

