

Область техники, к которой относится изобретение

Настоящее изобретение относится к игровой машине, такой как игровой автомат с вращающимися барабанами, который оснащен средством изменяемого отображения, таким как барабаны, которое выполняет изменяемое отображение символов, необходимых для игры, и средством управления, таким как микрокомпьютер, и так далее.

Предшествующий уровень техники

В прошлом игровой машиной такого вида являлся, например, игровой автомат с вращающимися барабанами. Игра на игровом автомате с вращающимися барабанами начинается введением монеты в игровой автомат с вращающимися барабанами, или осуществлением ставки монеты в игровой автомат с вращающимися барабанами в диапазоне количества кредитованных монет, при этом игрок действует рычагом запуска, кнопкой вращения и т.д. Когда игра на игровом автомате с вращающимися барабанами запущена, множество барабанов, имеющих множество символов, нанесенных на их поверхностях, начинают вращаться, и после этого в соответствии с заранее установленным порядком каждый барабан останавливается, и одна игра (партия) завершается. Однако останов каждого барабана не вызывается операцией останова, осуществляемой игроком, а выполняется автоматически, и поэтому игра часто становится однообразной.

Чтобы предотвратить то, что игра таким образом становится однообразной, предлагается игровой автомат, который усиливает демонстрационный эффект посредством показа демонстрационного отображения, обусловленного изображением, с которым связывают вращение и останов каждого барабана игрового автомата с вращающимися барабанами, на устройстве отображения, которое размещено в области, отличающейся от области отображения символов каждого барабана (например, публикация JP-A-2001-87452).

Сущность изобретения

Однако чтобы усилить демонстрационный эффект, отображение демонстрации, обусловленное изображением, которое относится к вращению и останову каждого барабана игрового автомата, просто отображают на устройстве отображения, которое расположено в области, отличающейся от области отображения символов каждого барабана, и визуальный эффект, связанный с отображением демонстрации и вращением и остановом каждого барабана, является низким, и было такое опасение, что игроку быстро наскучивает такая демонстрация.

Настоящее изобретение, принимая во внимание вышеописанный недостаток, обеспечивает игровой автомат, который вызывает сильный демонстрационный эффект посредством выполнения изменения символов, необходимых для игры, посредством расположения жидкокристаллического устройства отображения на передней поверхности барабанов, и отображая на жидкокристаллическом устройстве отображения видеодемонстрацию, связанную с таким аспектом, что барабаны управляются остановом и дополнительно вызывают такой визуальный эффект, что игрок может иметь ощущение, что механическое управление остановом барабанов и видеодемонстрация, отображаемая на жидкокристаллическом устройстве отображения, являются взаимосвязанными с ощущением единства. Говоря конкретно, предлагаются нижеследующие элементы.

(1) Игровой автомат, содержащий барабаны (например, барабаны 22L, 22C, 22R и т.д., описаны ниже), содержащие множество символов (например, символы, и т.д., показанные на фиг. 4, описанные ниже), необходимые для игры, нанесенные на их соответствующие периферийные поверхности; средство определения появления символа (например, основная схема 50a управления, которая выполняет этап S106 на фиг. 28, и т.д., которая описана далее) для определения символов из множества символов, которые остановились и появились в заранее заданной позиции; средство управления барабанами (например, основная схема 50a управления, которая выполняет этап S107 на фиг. 28, этапы S133, S135 на фиг. 31, этапы S140, S144, S151 на фиг. 32, этапы S194, S197, S200 на фиг. 35, этапы S214, S219, S222 на фиг. 36, этапы S228, S231, S232, S234 на фиг. 37, этапы S274, S276, S279, S282, S286, S289, S293, S294 на фиг. 40, этапы S304, S307, S309, S311, S312 на фиг. 41, и т.д., которые описаны далее), которое выполняет управление изменяемым отображением, чтобы изменяемо отображать множество символов посредством вращения барабанов, и управление остановом для остановки символов на основании результата определения, осуществляемого средством определения появления символа, и отображения символов, расположенных в заранее заданной позиции; средство управления эффектом (например, схема 171 подуправления и т.д., включающая в себя схему 75 управления отображением изображений, которая описана далее), чтобы управлять изобразительным эффектом (например, изобразительный эффект "дух лампы" и т.д., который осуществляют в соответствии с данными демонстрации, хранимыми в таблице MAGIC LAMP BONUS данных состояния для демонстрации игры (премиальная игра ВОЛШЕБНАЯ ЛАМПА (MAGIC LAMP BONUS)) на фиг. 23), относящимся к игре, и средство отображения эффекта (например, основное устройство 4 отображения и т.д., которое описано далее) для отображения изобразительного эффекта, причем средство отображения эффекта содержит окна отображения, которые расположены перед барабанами и способны показывать изменяемое отображение множества символов и пропускающее (на процвет) отображение символов, при этом средство управления эффектом управляет изобразительным эффектом, который визуальным образом относится к управлению остановом, которое выполняется средством управ-

ления барабаном, в ответ на определение средством определения появления символа, для отображения изобразительного эффекта на средстве отображения эффекта.

В соответствии с изобретением, описанным в (1), управление режимом отображения персонажа (например, демонстрация изображения "дух лампы" и т.д., подлежащего реализации посредством данных об эффектах, хранимых в таблице MAGIC LAMP BONUS данных состояния об игровых эффектах на фиг. 23) в качестве одного из изобразительных эффектов, отображаемом на жидкокристаллическом устройстве отображения, расположенном перед барабанами, выполняют совместно с управлением остановом барабанами, которыми оперируют механически, и поэтому игрок может ожидать такой визуальный эффект демонстрации, что игрок может ощущать, как будто персонаж, отображаемый на жидкокристаллическом устройстве отображения, управляет остановом барабанов, что может привести к повышению интереса игрока в игре с игровым автоматом. Между тем, вышеуказанные символы, появляющиеся на заранее заданной строке, или появляющиеся символы, являются заданными, но выигрышная комбинация или расположение символов не ограничивается символами, появляющимися на заранее заданной строке, и возможно, что выигрышная комбинация или расположение символов определяется посредством символов, появляющихся в заранее заданной позиции или в заранее заданных позициях, или просто появляющимися символами, которые могут включать в себя символы без цвета или имеющие сплошной цвет.

При этом, игровой автомат может выполнять игру в случае, когда игрок предварительно осуществляет ставку значимой величины (оцениваемой стоимости) (например, монета и т.д., что описано ниже далее). Средство определения появления символа (например, основная схема 50а управления, которая выполняет этап S106 на фиг. 28, и т.д., которая описана далее) для определения символов, которые должны появиться. Символы могут появляться на заранее заданной строке (например, центральная строка L и т.д., которая описана далее).

(2) Игровой автомат согласно (1), в котором средство управления барабанами выполняет управление изменяемым отображением и управление остановом по меньшей мере одного из барабанов вновь, когда символы, позиционированные на заранее заданной позиции, не соответствуют заранее заданным появляющимся символам (например, появляющиеся символы, и т.д., соответствующие выигрышной комбинации премиальной игры, показанной на фиг. 10, или выигрышной комбинации, отличной от выигрышной комбинации премиальной игры, которая описана далее), который предоставляет заранее заданный выигрыш игроку и в котором средство управления эффектом управляет изобразительным эффектом, который должен быть показан на средстве отображения эффекта (например, таким образом, что основная схема 50а управления, которая описана далее, выполняет этап S142 на фиг. 32, и этап S231 на фиг. 37), так что изобразительный эффект визуально связан со способом, которым символы, позиционированные на заранее заданной позиции, становятся заранее заданными появляющимися символами (например, выигрышной комбинацией и т.д., для "1 WILD" (джокер), показанной на фиг. 10, которая описана ниже) посредством управления изменяемым отображением и управления остановом (например, таким образом, как основная схема 50а управления, которая описана далее, выполняет этап S144 на фиг. 32 и этап S232 на фиг. 37) по меньшей мере одного из барабанов, выполняемых средством управления барабанами.

В соответствии с изобретением, описанным в (2), барабаны, чтобы действовать (функционировать) механически, запускают изменяемое отображение вновь, и после этого управление режимом отображения персонажа, который является одним из изобразительных эффектов, подлежащим отображению на жидкокристаллическом устройстве отображения, расположенном перед барабанами, выполняют вместе с управлением остановом барабанов, и поэтому игрок может ожидать такой визуальный эффект демонстрации, при котором игрок смог ощутить, как будто персонаж, отображаемый на жидкокристаллическом устройстве отображения, управляет барабанами, что может привести к повышению интереса игрока в игре с игровым автоматом.

(3) Игровой автомат в соответствии с (1), в котором средство управления эффектом управляет изобразительным эффектом, который должен быть показан на средстве отображения эффекта, так что изобразительный эффект визуально связан с запуском управления изменяемым отображением.

В соответствии с изобретением согласно (3), управление режимом отображения персонажа, который является одним из изобразительных эффектов, которые должны быть отображены на жидкокристаллическом устройстве отображения, расположенном перед барабанами, выполняют в связи с условием, что барабаны, чтобы действовать механически, запускают изменяемое отображение, и поэтому игрок может ожидать такой визуальный эффект демонстрации, при котором игрок сможет ощущать, как будто персонаж, отображаемый на жидкокристаллическом устройстве отображения, управляет барабанами, чтобы запустить изменяемое отображение, что может привести к повышению интереса игрока к игре с игровым автоматом.

(4) Игровой автомат в соответствии с любым из (1)-(3), дополнительно содержащий средство управления запуском премиальной игры для управления переходом игры от основной игры к премиальной игре, являющейся более благоприятной игроку, чем основная игра (например, основная схема 50а управления и т.д., которая выполняет этап S108 на фиг. 28, этап S238 на фиг. 37, и обработку лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS на фиг. 39), причем средство управления эффектом управляет изо-

бразительным эффектом, который визуально связан с управлением остановом с помощью средства управления барабанами, чтобы отображать изобразительный эффект на средстве отображения эффекта, когда игрой управляют для перехода от основной игры к премиальной игре с помощью средства управления запуском премиальной игры.

В соответствии с изобретением, описанным в (4), в частности, когда состоянием игры игрового автомата является состояние премиальной игры, управление режимом отображения персонажа, отображаемого на жидкокристаллическом устройстве отображения, расположенном перед барабанами, выполняют вместе с управлением остановом барабанов, которые действуют механически, и поэтому в этот момент времени игрок может ожидать такой визуальный эффект демонстрации, при котором игрок может ощущать, как будто персонаж, который является одним из игровых эффектов, отображаемых на жидкокристаллическом устройстве отображения, управляет барабанами, что может привести к повышению интереса игрока в игре, в частности в состоянии премиальной игры с помощью игрового автомата.

(5) Игровой автомат, с помощью которого игрок способен играть в основную игру и премиальную игру, которая является более благоприятной для игрока, чем основная игра, содержащий множество барабанов, содержащих множество символов, нанесенных на их соответствующих периферийных поверхностях; окно отображения, имеющее возможность в проходящем свете отображать по меньшей мере один символ из множества символов каждого барабана; первое устройство отображения, включающее в себя окно отображения; и устройство управления для выполнения изменяемого отображения и управления остановом множества символов на соответствующем наборе барабанов; причем в основной игре премиальную игру запускают, когда по меньшей мере один барабан из множества барабанов останавливается в заранее заданной позиции с тем, чтобы отобразить заранее заданный конкретный символ; в премиальной игре после того, как заранее заданное количество раундов было повторено, причем один раунд является единицей повторения, выполняют лотерею прогнозирования завершения премиальной игры, и на основании результата лотереи прогнозирования завершения премиальной игры управляют состоянием игрового автомата, чтобы перейти от премиальной игры к основной игре, и в премиальной игре в каждом раунде изменяемое отображение и управление остановом по меньшей мере для одного барабана из множества барабанов выполняют вместе с изобразительным эффектом в окрестности окна отображения по меньшей мере для одного барабана на первом устройстве отображения.

При этом, символы могут включать в себя знак, букву, рисунок, иллюстрацию, изображение и шаблон и могут не включать в себя шаблон белого (без цвета), или другого цвета, или сплошного цвета. Отображение в проходящем свете может включать в себя отображение символов и т.д., располагаемых позади отображения, с помощью света, проходящего через отображение. Барабан может включать в себя так называемый видеобарабан, и отображение вращения символа может включать в себя последовательный показ множества символов (дополнительно многих видов символов), нанесенных на периферийных поверхностях барабана, посредством физического вращения барабана. Основная игра может означать игру, в которую игрок обычно играет в начале игры с игровым автоматом. Премиальной игрой обычно является игра, на которую можно перейти из основной игры, и является игрой, которая более благоприятна игроку. Быть более благоприятной игроку может означать, что игрок может получить выплату более легко, и также что может быть получено больше выплат, если вероятность выигрыша является той же. Кроме того, премиальная игра обычно может включать в себя премиальную игру, бесплатную (без ограничений) игру, и т.д. Устройство управления, которое управляет изменяемым отображением и управлением остановом, может выполнять управление игрой или может быть установлено отдельное устройство управления, чтобы осуществлять то же самое. Раунд в премиальной игре может означать такой процесс, что получают результат (например, выигрыш и т.д.) одной партии игр, которая обычно может быть запущена действием игрока, или автоматической активацией, и затем ее выплату распределяют игроку. Кроме того, быть синхронизированным может означать «происходить в тот же момент времени», или «происходить по смещенному графику времени» с заранее заданным промежутком смещенного времени (с опережением или с отставанием).

Премиальная игра может содержать малую игру, которая может быть повторена, если позволяет состояние. Такая малая игра может позволять игроку накапливать вознаграждения, которые должны быть получены в премиальной игре, посредством ее повторения. Поэтому, один раунд может соответствовать одной игре в малую игру и может быть определен в качестве единицы повторения. В премиальной игре после того как было повторено заранее заданное количество раундов, выполняют лотерею прогнозирования завершения премиальной игры, и на основании результата лотереи прогнозирования завершения премиальной игры повторяют другую малую игру в премиальной игре, или игру сменяют на основную игру.

(6) Игровой автомат согласно (5), в котором, когда по меньшей мере один барабан в изменяемом отображении и управлении остановом является управляемым так, что предотвращается появление в заранее заданной позиции заранее заданного конкретного появляющегося символа, благоприятного для игрока, по меньшей мере одним барабаном управляют вновь при изменяемом отображении и управлении остановом так, что заранее заданный конкретный появляющийся символ появляется в заранее заданной позиции; и изображение эффекта на первом устройстве отображения в окрестности окна отображения по

меньшей мере для одного барабана обеспечивают в синхронизации с изменяемым отображением и управлением остановом.

При этом синхронизация может означать, что происходит в тот же момент времени, или происходит со сдвигом по времени (опережение или отставание), относительно заранее заданного времени. Кроме того, это также может означать исполнение повторяемого изменяемого отображения и управление остановом по тому же графику, по смещенному графику, или в течение более короткого промежутка времени.

(7) Игровой автомат в соответствии с (5) или (6), в котором повторяемое изменяемое отображение и управление остановом выполняют в противоположном направлении к направлению вращения относительно предыдущего изменяемого отображения и управления остановом по меньшей мере для одного барабана.

Противоположное направление вращения, принимая во внимание направление предыдущего изменяемого отображения и управления остановом, может означать направление вращения в обратном направлении по меньшей мере одного барабана для управления изменяемым отображением (при перемотке) и остановом в противоположном направлении по сравнению с предыдущим изменяемым отображением и управлением остановом.

(8) Игровой автомат в соответствии с любым из (5)-(7), в котором, когда состоянием игрового автомата не управляют для перехода от премиальной игры к основной игре на основании результата лотереи прогнозирования завершения премиальной игры, то выполняют повторный раунд и повторную лотерею прогнозирования завершения премиальной игры, и на основании результата повторной лотереи прогнозирования завершения премиальной игры игрой управляют для перехода от премиальной игры к основной игре или для повторения другого раунда и другой лотереи прогнозирования завершения премиальной игры.

Если имеется конфигурация, как описано в (8), возможно подразумевать, что лотерею прогнозирования завершения премиальной игры выполняют по отношению к каждому раунду, чтобы имеет возможность осуществить цикл, и если основную игру запускают в соответствии с результатом этой лотереи прогнозирования завершения премиальной игры, то процесс находится вне данного цикла.

(9) Игровой автомат, содержащий множество барабанов, содержащих множество символов, нанесенных на их соответствующих периферийных поверхностях, окно отображения, имеющее возможность отображения в проходящем свете по меньшей мере одного символа из множества символов каждого барабана, при этом окно отображения располагается перед каждым барабаном; и первый дисплей, включающий в себя окно отображения, причем игровая программа, исполняемая игровым автоматом, содержит этапы, на которых задают символы, появляющиеся в заранее заданной позиции; выполняют изменяемое отображение множества символов посредством вращающихся барабанов; выполняют управление остановом барабанов так, что упомянутые заданные символы появляются в заранее заданной позиции; и отображают изобразительный эффект на первом дисплее.

(10) Игровой автомат в соответствии с (9), в котором барабаны вращают вновь для выполнения изменяемого отображения и управления остановом в случае, когда появляющиеся символы не являются заранее заданными конкретными символами, так что заранее заданную выплату игроку не выплачивают, и изобразительный эффект, относящийся к заранее заданным конкретным символам, появляющимся на заранее заданной позиции, отображают на первом дисплее.

В соответствии с настоящим изобретением, управление отображаемым персонажем, который является одним из изобразительных эффектов, подлежащим отображению на устройстве отображения, расположенном перед барабанами, выполняют в управлении барабанами, которые действуют механически, и поэтому, воспроизведение такого эффекта визуальной демонстрации, что игрок может ощущать, как будто персонаж, отображаемый на жидкокристаллическом устройстве отображения, управляет отображением барабанов, что может привести к повышению интереса игрока в игре с помощью автомата.

Дополнительные особенности настоящего изобретения, его характерные признаки и различные преимущества будут более очевидны из сопроводительных чертежей и нижеследующего описания предпочтительного варианта осуществления.

Краткое описание чертежей

Фиг. 1 - вид в перспективе игрового автомата 1 с вращающимися барабанами.

Фиг. 2 - вид в разрезе по вертикали основного дисплея 4 и барабана 22.

Фиг. 3 - покомпонентное представление в перспективе основного дисплея 4.

Фиг. 4 - представление, показывающее символы и кодовые номера, которые нанесены на барабаны 22L, 22C, 22R.

Фиг. 5 - представление, показывающее электрическую компоновку игрового автомата 1 с вращающимися барабанами.

Фиг. 6 - представление, показывающее электрическую компоновку схемы 171 подуправления для игрового автомата 1.

Фиг. 7 - представление, схематично показывающее прогрессивную систему.

Фиг. 8 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи для основной игры.

- Фиг. 9 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи для MAGIC LAMP BONUS.
- Фиг. 10 - представление, показывающее таблицу определения выигрышных комбинаций.
- Фиг. 11 - представление, показывающее обычную таблицу вероятностей выбора изображения.
- Фиг. 12 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи определения порядка останова барабана.
- Фиг. 13 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи выбора демонстрации премиальной игры.
- Фиг. 14 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи определения демонстрации ПОБУЖДЕНИЕ (NUDGE) в момент выбора символа запуска бонуса.
- Фиг. 15 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи выбора демонстрации в соответствии с выигрышной комбинацией (кроме премиальной игры и проигрыша (или не выигрыша)).
- Фиг. 16 - представление, показывающее таблицу вероятностей выбора эффекта неудачной игры в случае, когда выигрышная комбинация является проигрышем (или не выигрышной).
- Фиг. 17 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи демонстрации прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS.
- Фиг. 18 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS в случае, когда выполняют демонстрацию прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS.
- Фиг. 19 - представление, показывающее таблицу вероятностной лотереи для изменения шаблона отображения выплаты.
- Фиг. 20 - представление, показывающее таблицу данных демонстрации обычного изображения.
- Фиг. 21 - представление, показывающее таблицу данных демонстрации останова барабана для выигрышных комбинаций кроме премиальной игры или проигрыша (или не выигрышной).
- Фиг. 22А-С - таблицы данных демонстрации останова барабана в случае, когда выигрышной комбинацией является проигрыш (или не выигрышная).
- Фиг. 23 - представление, показывающее таблицу данных демонстрации игры для состояния MAGIC LAMP BONUS.
- Фиг. 24 - представление, показывающее таблицу данных демонстрации завершения MAGIC LAMP BONUS.
- Фиг. 25А-В - таблицы данных демонстрации премиальной игры.
- Фиг. 26А-В - таблицы данных демонстрации BANDIT'S HIDEOUT BONUS (бонус УБЕЖИЩЕ БАНДИТА).
- Фиг. 27А-В - таблицы данных демонстрации премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS (ОСТРОВ СОКРОВИЩ).
- Фиг. 28 - блок-схема, показывающая последовательность операций обработки в основной схеме 50а управления в игровом автомате с вращающимися барабанами.
- Фиг. 29 - представление, которое является продолжением фиг. 28.
- Фиг. 30 - блок-схема, показывающая последовательность операций подпрограммы для обработки выбора обычного изображения.
- Фиг. 31 - блок-схема, показывающая последовательность операций подпрограммы для обработки премиальной игры.
- Фиг. 32 - представление, которое является продолжением фиг. 31.
- Фиг. 33 - блок-схема, показывающая последовательность операций для программы обработки приема команды для запуска FORTUNE ISLAND BONUS.
- Фиг. 34 - блок-схема, показывающая последовательность операций программы для обработки приема команды для запуска BANDIT'S HIDEOUT BONUS.
- Фиг. 35 - блок-схема, показывающая последовательность операций подпрограммы для демонстрации и обработки останова барабана в соответствии с выигрышной комбинацией.
- Фиг. 36 - блок-схема, показывающая последовательность операций подпрограммы для обработки MAGIC LAMP BONUS.
- Фиг. 37 - представление, которое является продолжением фиг. 36.
- Фиг. 38 - блок-схема, показывающая последовательность операций программы для обработки приема команды изменения отображения выплаты.
- Фиг. 39 - блок-схема, показывающая последовательность операций подпрограммы для обработки лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS.
- Фиг. 40 - блок-схема, показывающая последовательность операций подпрограммы для обработки эффекта неудачи игры, и останова барабана в первом порядке останова.
- Фиг. 41 - блок-схема, показывающая последовательность операций подпрограммы для обработки эффекта неудачи игры и останова барабана в некотором порядке, отличном от первого порядка останова.
- Фиг. 42 - представление изображения для экранного отображения эффекта, который отображают на основном дисплее 4.
- Фиг. 43 - представление изображения для экранного отображения эффекта, который отображают на основном дисплее 4.

Фиг. 106 - представление изображения для экранного отображения эффекта, который отображают на поддисплее 3.

Фиг. 107 - представление изображения для экранного отображения эффекта, который отображают на поддисплее 3.

Фиг. 108 - представление изображения для экранного отображения выплаты, который отображают на поддисплее 3.

Фиг. 109 - представление изображения для экранного отображения выплаты, который отображают на поддисплее 3.

Фиг. 110 - представление изображения для экранного отображения выплаты, который отображают на поддисплее 3.

Фиг. 111 - представление изображения для экранного отображения выплаты, который отображают на поддисплее 3.

Фиг. 112 - представление изображения для экранного отображения выплаты, который отображают на поддисплее 3.

Описание предпочтительных вариантов осуществления

Предпочтительный вариант осуществления настоящего изобретения описан ниже со ссылкой на чертежи. Однако настоящее изобретение не ограничено вариантом осуществления, и различные модификации и изменения в конструкции могут быть сделаны без выхода за рамки объема настоящего изобретения.

В дальнейшем игровой автомат 1 с вращающимися барабанами, который относится к данному варианту осуществления, описан со ссылкой на чертежи. Во-первых, укрупненная структура игрового автомата 1 с вращающимися барабанами, который относится к варианту осуществления, описана на основе фиг. 1 и 5. Между тем, в этом варианте осуществления в качестве примера игрового автомата с вращающимися барабанами описан игровой автомат 1 с вращающимися барабанами, как пример. На фиг. 1 показан вид в перспективе игрового автомата 1 с вращающимися барабанами.

Внешний вид игрового автомата 1 с вращающимися барабанами

На фиг. 1 игровой автомат 1 с вращающимися барабанами показан содержащим корпус 2, который формирует его целостность, и поддисплей 3 расположен на передней поверхностной верхней части корпуса 2, и кроме того, основной дисплей 4 расположен на передней поверхностной центральной части корпуса 2. При этом, поддисплей 3 скомпонован посредством жидкокристаллического дисплея, который обычно используют, и, кроме того, основной дисплей 4 компонуют так называемым прозрачным жидкокристаллическим дисплеем. Между тем, подробная структура основного дисплея 4 описана далее. На поддисплее 3 отображают таблицу выплаты, которая описана ниже, в случае состояния основной игры и состояния ожидания.

Ниже основного дисплея 4 расположена таблица 5 операций, проецируемая на переднюю сторону, и на таблице 5 операций на крайней слева стороне расположены кнопка 6 CHANGE (изменить), кнопка 7 CASH-OUT (выплата), и кнопка 8 HELP (справка), и, кроме того, на правой стороне расположены кнопка 8 HELP, секция 9 ввода монет, и секция 10 ввода бумажных денег. Кроме того, на передней стороне таблицы 5 операций с левой стороны расположены кнопка 11 1-BET (ставка 1), кнопка 12 SPIN/REPEAT-BET (вращать/повторить ставку) (в дальнейшем, используют сокращение "кнопка SPIN"), кнопка 13 3-BET (ставка 3), и кнопка 14 5-BET (ставка 5).

При этом, кнопка 6 CHANGE является кнопкой, которую нажимают в случае обмена бумажных денег, которые были введены в секцию 10 ввода бумажных денег (или банкноты), и обменные монеты выплачивают из отверстия 15 выплаты монет, расположенного в нижней части корпуса 2, на лоток 16 для монет. Переключатель 62 CHANGE размещают соединенным с кнопкой 6 CHANGE, и сигнал переключения выдают на центральный процессор (ЦП, CPU) 50 от переключателя 62 CHANGE на основе нажатия кнопки 6 CHANGE.

Кнопка 7 CASH-OUT является кнопкой, которую нажимают во время завершения основной игры, и когда кнопку 7 CASH-OUT нажимают, то монеты, которые были получены в игре, выплачивают из отверстия 15 выплаты монет на лоток 16 для монет. Между тем, переключатель 63, который описан ниже, размещен соединенным с кнопкой 7 CASH-OUT, и сигнал переключения выдают на ЦП 50 на основе нажатия кнопки 7 CASH-OUT.

Кнопка 8 HELP является кнопкой, которую нажимают в случае, если процедура операций и т.д. игры является неясной, и когда кнопку 8 HELP нажимают, различная справочная информация отображается на поддисплее 3 и основном дисплее 4. Переключатель 64 HELP, который описан ниже, размещают соединенным с кнопкой 8 HELP, и сигнал переключения выдают на ЦП 50 от переключателя 64 HELP на основе нажатия кнопки 8 HELP.

Между тем, если таблица выплаты, которая описана ниже, не отображена на поддисплее 3 в течение промежутка времени игры, таблицу выплаты отображают на поддисплее 3 посредством нажатия кнопки 8 HELP.

Датчик 65 монет, который описан ниже, расположен в секции 9 ввода монет, и когда монету вводят в секцию 9 ввода монет, сигнал определения монеты выдается на ЦП 50 посредством датчика 65 монет.

Кроме того, датчик 66 бумажных денег размещен в секции 10 ввода бумажных денег, и когда бумажные деньги вводят в секцию 10 ввода бумажных денег, сигнал определения бумажных денег выводят из ЦП 50 посредством датчика 66 бумажных денег.

Кнопка 11 1-BET является кнопкой, посредством которой выполняют ставку одну за другой при каждом нажатии, и возможно выполнять ставку, нажимая ее до трех раз максимально. Переключатель 59 1-BET размещают соединенным с данной кнопкой 11 1-BET, и когда кнопку 11 1-BET нажимают, сигнал переключения выдается от переключателя 59 1-BET на ЦП 50 на основе ее нажатия.

Кнопка 12 SPIN является кнопкой, которая инициирует вращение барабанов 22L, 22C, 22R, что описано ниже, с тем, чтобы при ее нажатии запустить игру с текущей суммой ставки или предыдущей суммой ставки. Переключатель 58 SPIN, который описан ниже, соединяют с кнопкой 12 SPIN, и когда кнопку 12 SPIN нажимают, сигнал переключения выдают от переключателя 58 SPIN на ЦП 50 на основании ее нажатия. Между тем, в качестве суммы ставки, которая может быть ставкой посредством нажатия кнопки 12 SPIN, могут иметь место ставки 1, 2, 3, 5.

Кнопка 13 3-BET является кнопкой, которая запускает игру с 3 ставками на основании ее нажатия. Переключатель 60 3-BET, который описан ниже, соединяют с кнопкой 13 3-BET и во время ее нажатия сигнал переключения выдают от переключателя 60 3-BET на ЦП 50. Кроме того, кнопка 14 5-BET является кнопкой, которая на основе ее нажатия запускает игру с 5 ставками, и которую нажимают в случае запуска премиальной игры, которая описана ниже. Переключатель 61 5-BET, который описан ниже, соединяют с кнопкой 14 5-BET и сигнал переключения выдают от переключателя 61 5-BET на ЦП 50 на основе его нажатия.

Кроме того, на нижней части корпуса 2 сформировано отверстие 15 выплаты монет, и размещен лоток 16 для монет, который принимает монету, выплачиваемую из отверстия 15 выплаты монет. Во внутренней части отверстия 15 выплаты монет размещен блок 73 определения монет, который komponуют датчиком и т.д., и секция 73 определения монет определяет количество монет, которые выплачены из отверстия 15 выплаты монет.

Ниже на боковой поверхности (правая боковая поверхность на фиг. 1) корпуса 2 рычаг 17 запуска присоединен с возможностью поворота в пределах заранее заданного углового диапазона. Переключатель 57 запуска размещают соединенным с рычагом 17 запуска, и при вращении рычага 17 запуска сигнал переключения, который исходит от переключателя 57 запуска, выводят на ЦП 50.

Барабан и жидкокристаллический дисплей нижней части

На основании фиг. 2 и 3 ниже описана подробная структура основного дисплея 4 и трех барабанов 22L, 22C, 22R, которые с возможностью вращения размещены во внутренней части корпуса 2 на обратной поверхностной стороне основного дисплея 4. Фиг. 2 является видом в разрезе по вертикали основного дисплея 4 и барабанов 22L, 22C, 22R, и фиг. 3 является покомпонентным представлением в перспективе основного дисплея 4.

Согласно фиг. 2 и 3 основной дисплей 4 размещен на внутренней части секции 21 отображения передней (лицевой) поверхности панели 20 устройства, размещенной на центральной части передней поверхности корпуса 2 игрового автомата 1 с вращающимися барабанами вместе с прозрачной сенсорной панелью 30 (в дальнейшем используют сокращение "сенсорная панель 30"), размещенной на ее передней поверхностной стороне (левая сторона на фиг. 2), и кроме того, на обратной поверхностной стороне (правая сторона на фиг. 2) основного дисплея 4 три барабана 22L, 22C, 22R (на фиг. 2 показан только один барабан из трех барабанов 22L, 22C, 22R) находятся на смежных (соседних) местоположениях, и с возможностью вращения, поддерживаемого независимо, соответственно.

Ниже описан каждый барабан 22L, 22C, 22R. Барабан 22L игрового автомата 1 с вращающимися барабанами из трех барабанов 22L, 22C, 22R обращен к левому окну 23 отображения (см. фиг. 1), которое сформировано на основном дисплее 4, и барабан 22C обращен к центральному окну 24 отображения (см. фиг. 1), которое сформировано на основном дисплее 4 таким же образом, и кроме того, барабан 22R обращен к правому окну 25 отображения (см. фиг. 1), которое сформировано на основном дисплее 4 таким же образом. Между тем, структура каждого окна 23, 24, 25 отображения описана ниже.

Расположение символов барабанов

На фиг. 4 показан один пример такой строки символов, где размещены семь элементов из многих видов символов, показываемые на каждом барабане 22L, 22C, 22R, соответственно. Это расположение преобразуют в таблицу в качестве данных, и сохраняют в постоянном запоминающем устройстве 51 (ПЗУ, ROM) (см. фиг. 5), которое описано ниже. То есть кодовый номер "00"- "06" задают каждому символу, как показано на фиг. 4, и в качестве таблицы данных сохраняют в ПЗУ 51 (см. фиг. 5), которое описано ниже. То есть можно однозначно задать символ посредством установления различий для барабанов 22L, 22C, 22R и кодового номера.

Как показано на фиг. 4, на периферийной поверхности каждого барабана 22L, 22C, 22R сформированы семь видов символов, включая пустой символ. Более конкретно, символы, которые сформированы на периферийной поверхности каждого барабана 22L, 22C, 22R, являются символом 91 WILD (джокер), символом 92 RED7 (красный), символом инициирования премии 93 (BONUS), символом 93 3BAR (полоса), символом 95 2BAR, символом BAR 96, пустым символом 97. Затем на периферийной поверхности

каждого барабана 22L, 22C, 22R эти семь видов символов размещают в порядке, показанном на фиг. 4. Каждый барабан 22L, 22C, 22R приводят во вращение таким образом, чтобы строка символов перемещалась в направлении стрелки согласно фиг. 4.

Между тем, различные выигрышные комбинации устанавливают заранее на основании множества комбинаций для каждого символа, и указание, что монеты выплачивают из отверстия 15 выплаты монет в соответствии с выигрышной комбинацией, в случае, если комбинация символов, которая соответствует выигрышной комбинации, была остановлена на строке L выигрыша (см. фиг. 1), подобны обычному игровому автомату с вращающимися барабанами, и здесь его объяснение опущено. Кроме того, относительно формирования различных символов на периферийной поверхности каждого барабана 22, то это обычно выполняют формированием их посредством печати одиннадцати элементов символов на широкоформатном формованном уплотнении, которое совпадает с размером по ширине/длине окружности каждого барабана 22, и приклеивания этого уплотнения на периферийную поверхность каждого барабана 22, но возможно, разумеется, формировать символы способом, отличным от данного способа.

При этом, в данном варианте осуществления строка L выигрыша описана только в качестве центральной строки, и строка L выигрыша отображается на основном дисплее 4 в случае выполнения игры с остановом вращения каждого барабана 22 на основании нажатия кнопки 11 1-BET, кнопки 12 SPIN, кнопки 13 3-BET, и кнопки 14 5-BET или вращения рычага 17 запуска, и с одной стороны, ее отображение стирается на основном дисплее 4 в случае выполнения премиальной игры на основе нажатия кнопки 5-BET, когда требуются различные премиальные игры, которые описаны ниже.

Кроме того, символ 93 инициирования бонуса (BONUS) является элементом, который действует в качестве средства инициирования с целью запроса различных премиальных игр, и в этом варианте осуществления один символ 93 инициирования премиальной игры расположен только на периферийной поверхности барабана 22R. На основании того, что символ 93 инициирования премиальной игры, который присутствует на периферийной поверхности барабана 22R останавливается на строке L выигрыша, возможно запросить различные премиальные игры.

Структура основного дисплея 4

Структура основного дисплея 4 описана ниже на основании фиг. 2 и 3. На фиг. 2 и 3 показаны сенсорная индикаторная панель 30, стеклянная подложка 31 барабана, металлическая рамка 32 лицевой панели (оправы для стекла), жидкокристаллическая панель 33, оправа 34 жидкого кристалла, диффузионная пластина 35, светопроводная пластина 36, отражатель 37 белого цвета, задний держатель 38 и антистатическая пластина 39, расположенные на передней поверхностной стороне игрового автомата 1 с вращающимися барабанами, тем самым формируя основной дисплей 4.

В диффузионной пластине 35 сформированы открытые секции 35A, 35B, 35C, и таким же образом в светопроводной пластине 36, отражателе 37 и заднем держателе 38 сформированы открытые секции 36A, 36B, 36C, открытые секции 37A, 37B, 37C и открытые секции 38A, 38B, 38C, соответственно, так, что совпадают с открытыми секциями 35A-35C. Посредством наложения каждой открытой секции 35A-38A так, чтобы они совпадали между собой, выполняют левое окно 23 отображения (см. фиг. 1), и для каждой открытой секции 35B-38B выполняют центральное окно 24 отображения (см. фиг. 1) таким же образом, и, кроме того, для каждой открытой секции 35C-38C правое окно отображения (см. фиг. 1) выполняют таким же образом.

При этом, открытые секции 35A-35C диффузионной пластины 35 и открытые секции 36A-36C светопроводной пластины 36 формируют прозрачную область, которая обеспечивает возможность видимости изменяемого отображения в каждом барабане 22.

Присоединение основного дисплея 4 к секции 21 окна отображения передней поверхности панели 20 устройства выполняют, как показано на фиг. 2, посредством скрепления винтом каждого кронштейна 40, расположенного так, чтобы перемещаться в направлении вверх и вниз по стеклянной подложке 31 барабана, к задней поверхности передней поверхности панели 20 устройства посредством винта 41.

Кроме того, пара ламп 42 с холодным катодом расположена в качестве источника света для жидкокристаллической панели 33 на верхнем и нижнем концах светопроводной пластины 36. Кроме того, пара ламп 43 с холодным катодом, которые освещают символы, сформированные на внешней периферийной поверхности каждого барабана 22, расположены на верхней части и основании на задней поверхностной стороне для каждой открытой секции 38A-38C заднего держателя 38.

Жидкокристаллическая панель 33 является прозрачной электрической индикаторной панелью, произведенной ИТО (Международная организация торговли) и т.д., расположенной на передней поверхности каждого барабана 22, и через которую виден каждый барабан 22L, 22C, 22R, и заднюю сторону, окружающую ее секцию отображения поддерживают посредством оправы 34 жидкого кристалла. Светопроводная пластина 36 изготовлена из оптической прозрачной полимерной панели, и также располагается плоская линза, которая направляет свет, испускаемый от лампы 42 с холодным катодом, расположенной на боковой части, на заднюю поверхностную сторону жидкокристаллической панели 33. Диффузионная пластина 35 выполнена из оптической прозрачной полимерной пластины и осуществляет диффузию света, который был направлен светопроводной пластиной 36, и делает однородным свет, который излучен на жидкокристаллическую панель 33. Оправа 34 жидкого кристалла, поддерживающая жидкокристалли-

ческую панель 33, диффузионная пластина 35 и светопроводная пластина 36 объединены, и их край вставлен в металлическую рамку 32 лицевой панели. Посредством этой вставки передняя поверхностная сторона секции отображения на жидкокристаллической панели 33 поддерживается металлической рамкой 32 лицевой панели.

Периферийную часть оправы 34 жидкого кристалла, диффузионную пластину 35 и светопроводную пластину 36, которые были установлены в металлическую рамку 32 лицевой панели, подлежащие объединению, дополнительно вставляют в стеклянную подложку 31 барабана, и поддерживаются стеклянной подложкой 31 барабана в таком состоянии, что поверхность отображения жидкокристаллической панели 33 является открытой. Стеклянную подложку 31 барабана присоединяют к передней поверхности панели 20 устройства посредством винта 41, и тем самым сенсорная панель 30 присоединяется под давлением к передней поверхности стеклянной подложки 31 барабана, и перекрывается секцией отображения жидкокристаллической панели 33.

Задний держатель 38 выполнен из полимерной пластины белого цвета и поддерживает сзади металлическую рамку 32 лицевой панели, оснащенную стеклянной подложкой 31 барабана, оправой 34 жидкого кристалла, удерживающей жидкокристаллическую панель 33, диффузионную пластину 35 и светопроводную пластину 36 на стеклянной подложке 31 барабана. Этот задний держатель 38 также функционирует в качестве отражающей пластины, которая отражает свет, испускаемый от лампы 42 с холодным катодом на светопроводную пластину 36, на сторону жидкокристаллической панели 33. Антистатическая пластина 39 является прозрачной и наклеена двусторонней липкой лентой к задней поверхности заднего держателя 38, и закрывает заднюю поверхность каждой открытой секции 38А-38С, сформированной в заднем держателе 38.

Электрическая структура игрового автомата 1

Ниже со ссылками на фиг. 5 описана структура, которая относится к системе управления игровым автоматом 1 с вращающимися барабанами. На фиг. 5 приведена блок-схема, которая схематично показывает систему управления игровым автоматом 1.

На фиг. 5 система управления игровым автоматом 1 с вращающимися барабанами сконструирована посредством основного ЦП 5 и ПЗУ 51 и оперативного запоминающего устройства (ОЗУ, RAM) 52, соединенными с ЦП 50. Основная схема 50а управления игрового автомата 1 с вращающимися барабанами образуется посредством ЦП 50, ПЗУ 51 и ОЗУ 52. ПЗУ 51 хранит программу управления игрой, которая описана ниже, различные программы демонстрации и различные данные демонстрации с целью выполнения различных демонстраций на поддисплее 3 и основном дисплее 4 для прогрессивной игры, таблицу вероятностной лотереи для выполнения различных лотерей, включая лотерею различных выигрышных комбинаций, другие различные программы, таблицы данных, необходимые для управления игровым автоматом 1 с вращающимися барабанами, и т.д. Кроме того, ОЗУ 52 является запоминающим устройством, которое временно хранит различные данные, вычисленные ЦП 50.

Кроме того, с ЦП 50 соединены схема 53 генерирования синхронизирующих (тактовых) импульсов, которая генерирует опорные синхронизирующие импульсы, и делитель 54 (частоты), и, кроме того, соединены генератор 55 случайных чисел, который генерирует случайные числа, и схема 56 выборки случайного числа. Случайные числа, выборку которых осуществляют посредством схемы 56 выборки случайного числа, используют для различных лотерей выигрышных комбинаций, демонстраций и т.д. Дополнительно, с ЦП 50 соединены переключатель 57 запуска, который соединен с рычагом 17 запуска, переключатель 58 SPIN, который соединен с кнопкой 12 SPIN, переключатель 59 1-BET, который соединен с кнопкой 11 1-BET, переключатель 60 3-BET, который соединен с кнопкой 13 3-BET, переключатель 61 5-BET, который соединен с кнопкой 14 5-BET, переключатель 62 CHANGE, который соединен с кнопкой 6 CHANGE, переключатель 63 CASH-OUT, который соединен с кнопкой 7 CASH-OUT, и переключатель 64 HELP, который соединен с кнопкой 8 HELP, соответственно. ЦП 50 выполняет управление для выполнения различных операций, которые соответствуют каждой кнопке, на основе сигнала переключения, который выдается от каждого переключателя при нажатии каждой кнопки.

Дополнительно, с ЦП 50 соединены датчик 65 монет, который размещен в секции 9 ввода монет, и датчик 66 бумажных денег, который размещен в секции 10 ввода бумажных денег, соответственно. Датчик 65 монет обнаруживает монету, которая введена из секции 9 ввода монет, и ЦП 50 вычисляет количество монет, которые были введены, на основании сигнала обнаружения монет, который выдается от датчика 65 монет. Датчик 66 бумажных денег определяет тип и сумму бумажных денег, которые были введены из секции 10 ввода бумажных денег, и ЦП 50 вычисляет количество монет, которое эквивалентно сумме бумажных денег, на основании сигнала определения бумажных денег, который выдается из датчика 66 бумажных денег.

С ЦП 50 соединены три шаговых двигателя 68L, 68C, 68R, которые выполняют вращение каждого барабана 22L, 22C, 22R соответственно, посредством схемы 67 управления двигателем, и, кроме того, подсоединена схема 69 определения позиции барабана. Когда сигнал управления двигателем выводит из ЦП 50 на схему 67 управления двигателем, то каждым шаговым двигателем 68 управляют так, чтобы он вращался, посредством схемы 67 управления двигателем. Таким образом выполняют вращение каждого барабана 22L, 22C, 22R.

В это время, после того как запущено вращение каждого барабана 22L, 22C, 22R, вычисляют количество управляющих импульсов, которые подают на каждый из шаговых двигателей 68, и это вычисленное значение записывают в заранее заданной области ОЗУ 52. Кроме того, импульс сброса выводят от каждого барабана 22L, 22C, 22R по отношению к каждому (отдельному) вращению, и импульс сброса вводят на ЦП 50 через схему 69 определения позиции барабана. Когда импульс сброса введен на ЦП 50 таким образом, вычисленное значение, которое было записано в ОЗУ 52, сбрасывают в "0", и ЦП 50 распознает позицию вращения для символов на каждом барабане 22L, 22C, 22R, на основании вычисленного значения, которое соответствует позиции вращения в диапазоне одного вращения для каждого барабана 22L, 22C, 22R, и таблицы символов, в которой позиция вращения для каждого барабана 22L, 22C, 22R, которая была сохранена в ПЗУ 51, соответствует символу, сформированному на периферийной (внешней) поверхности каждого из барабанов 22L, 22C, 22R.

С ЦП 50 соединен монетосборник 71 через схему 70 управления монетосборником. Когда сигнал возбуждения выводят из ЦП 50 на схему 70 управления монетосборником, монетосборник 71 выплачивает заранее заданное количество монет из отверстия 15 выплаты монет.

Кроме того, с ЦП 50 соединена секция 73 обнаружения монет через схему 72 (формирования) сигнала завершения выплаты. Секция 73 обнаружения монет расположена во внутренней части отверстия 15 выплаты монет, и в случае, если определено, что заранее заданное количество монет было выплачено из отверстия 15 выплаты монет, сигнал определения выплаты монет выводят из секции 73 обнаружения монет на схему 72 сигнала завершения выплаты, и на основе этого схема 72 сигнала завершения выплаты выводит на ЦП 50 сигнал завершения выплаты.

Кроме того, с ЦП 50 соединена схема 171 подуправления. Со схемой подуправления соединены поддисплей 3, основной дисплей 4, динамики 80L и 80R, светоизлучающий диод 78 (СИД, LED), и сенсорная панель 30. Между тем, между ЦП 50 и схемой 171 подуправления выполняют двухстороннюю связь.

Дополнительно, с ЦП 50 подсоединен интерфейс (I/F) 81 прогрессивной игры.

Электрическая структура схемы подуправления

Ниже описана схема 171 подуправления, которая показана на фиг. 6. Схема 171 подуправления сформирована посредством под-ЦП 221, под-ПЗУ 223, под-ОЗУ 222, схем 74 и 75 управления отображением изображений, схемы 79 звукового вывода (выходного сигнала), схемы 77 управления СИД, и схемы 76 управления сенсорной панелью. Между тем, входной порт и выходной порт и т.д. размещены произвольно, между основной схемой 50а управления и схемой 171 подуправления и между под-ЦП 221 и каждым приводом.

Под-ЦП 221 определяет, что подобное отображение выполняется поддисплеем 3 и основным дисплеем 4, на основании команды об информации игры, которая была передана из основной схемы 50а управления, и передает содержимое отображения на схемы 74, 75 управления отображением изображений.

В под-ПЗУ 223 хранятся программа последовательности обмена информацией с основной 50а схемой управления, и программа и данные, которые являются необходимыми для игры игрового автомата с вращающимися барабанами и премиальной игры.

Под-ОЗУ 222 используют в качестве рабочей области в случае исполнения этих управляющих программ.

Схема 74 управления отображением изображений скомпонована так, что включает в себя видео-ПЗУ (не показано на чертеже) и видео-ОЗУ (не показано на чертеже), и управляет содержимым отображения поддисплея 3. Схема 75 управления отображением изображений также скомпонована так, что включает в себя видео-ПЗУ (не показано на чертеже) и видео-ОЗУ (не показано на чертеже), и управляет содержимым отображения для основного дисплея 4. Схемы 74, 75 управления отображением изображений отображают заранее заданные эффекты игры на поддисплее 3 и основном дисплее 4 на основании различных команд демонстрации, которые были переданы из основной 50а схемы управления. При этом эффекты игры могут включать в себя графические данные, звуковые эффекты и т.д.

Схема 79 вывода звука скомпонована так, что включает в себя ПЗУ источника звука (не показано на чертеже) и рабочее ОЗУ (не показано на чертеже), и управляет звуком, который выводят на динамики 80L, 80R. Схема 79 вывода звука заставляет динамики 80L, 80R генерировать заранее заданную звукозапись (аудио), на основании различных команд демонстрации аудио, которые были переданы из основной схемы 50а управления.

Схема 77 управления СИД управляет генерированием света для различных СИД 78, которые украшают игру игрового автомата 1. Схема управления 77 СИД вынуждают СИД 78 генерировать свет с заранее заданным распределением во времени на основании различных команд демонстрации СИД, которые были переданы из основной схемы 50а управления.

Схема 76 управления сенсорной панелью управляет сенсорной панелью 30 и определяет, что игрок коснулся заранее заданного изображения сенсорной области, и передает это определение на под-ЦП 221. После этого под-ЦП 221 выполняет управление заранее заданным изображением, и, таким образом, различные игры выполняются и продолжаются на поддисплее 3 и основном дисплее 4.

Между тем, в этом варианте осуществления схема 171 подуправления, являясь независимой от основной схемы 50а управления, должна выполнять управление поддисплеем 3, основным дисплеем 4, динамиками 80L, 80R и т.д. и должна быть отдельной схемой, независимой от основной схемы 50а управления и схемы 171 подуправления, но данное изобретение не ограничено этим, и конфигурация может быть такой, что основная схема 50а управления непосредственно выполняет управление поддисплеем 3, основным дисплеем 4, динамиками 80L, 80R и т.д.

Премиальная игра, которую содержит игровой автомат

Игровой автомат 1 с вращающимися барабанами в этом варианте осуществления содержит ниже следующие премиальные игры. Ими являются MAGIC LAMP BONUS (ВОЛШЕБНАЯ ЛАМПА), FORTUNE ISLAND BONUS (премиальная игра ОСТРОВ СОКРОВИЩ) и BANDIT'S HIDEOUT BONUS (премиальная игра BANDIT'S HIDEOUT BONUS). MAGIC LAMP BONUS, FORTUNE ISLAND BONUS и BANDIT'S HIDEOUT BONUS являются премиальными играми, которые получают (выигрывают), когда происходит выигрыш в выигрышной комбинации для премиальной игры, как описано ниже, и если демонстрация «дельфин» (или «змея») выбраны в лотерее выбора демонстрации премиальной игры, которая выполняется, когда происходит выигрыш в выигрышной комбинации премиальной игры, то выигрывают MAGIC LAMP BONUS, и если выбрана демонстрация «телескоп», выигрывают BANDIT'S HIDEOUT BONUS, и если выбрана демонстрация «птица», то выигрывают FORTUNE ISLAND BONUS. Кроме того, даже в случае, что демонстрацию «телескоп» выбирают в то время, когда выполняют демонстрацию ПОБУЖДЕНИЕ (NUDGE) (которая является демонстрацией для остановки символа инициирования премиальной игры, посредством вращения барабанов вновь, после того как барабаны однажды остановлены вследствие проигрыша. При этом, вращение вновь включает в себя выполнение и очень небольшое вращение барабанов от однажды остановленной позиции до позиции останова, которая должна быть заданной, и вращение барабанов вновь как обычно), выигрывают FORTUNE ISLAND BONUS. Операции формирования и сущность игры для этих премиальных игр будут описаны ниже.

Система прогрессивной игры

Ниже система прогрессивной игры, в которой множество модулей игровых автоматов 1 присоединены через интерфейсы 81 прогрессивной игры, соответственно, описана на основании фиг. 7. Фиг. 7 является пояснительным представлением, которое схематично показывает систему 82 прогрессивной игры.

В системе 82 прогрессивной игры, которая показана на фиг. 7, множество устройств (четыре устройства в данном варианте осуществления) игровых автоматов 1 с вращающимися барабанами соединяют с секцией 84 управления обменом модуля 83 прогрессивной игры, через подсоединенные интерфейсы 81 прогрессивной игры. Соединение устройства 83 прогрессивной игры и каждого игрового автомата 1 с вращающимися барабанами возможно с использованием любого проводного соединения и беспроводного соединения. Это означает, что модуль 83 прогрессивной игры и каждый игровой автомат 1 с вращающимися барабанами способны осуществлять двустороннюю связь посредством секции 84 управления обменом.

В качестве информации, которую передают от каждого игрового автомата 1 с вращающимися барабанами на модуль 83 прогрессивной игры, используется информация о количестве введенных монет, которые являлись ставкой в каждом автомате 1 с вращающимися барабанами, и информация, когда персонаж, которым оперирует игрок, выигрывает сражение с врагом, в заключительной точке игры SUGOROKU (Японский бакгаммон (нарды)), которую запускают в премиальной игре FORTUNE ISLAND BONUS, которая описана ниже. Кроме того, в качестве информации, которую передают от модуля 83 прогрессивной игры на каждый игровой автомат 1 с вращающимися барабанами, используется информация о совокупном количестве монет, которая является информацией об общей сумме количества введенных монет, которые являлись ставкой в каждом автомате 1 с вращающимися барабанами. Подобную информацию о совокупном количестве монет передают от модуля 83 прогрессивной игры на каждый игровой автомат 1 с вращающимися барабанами через секцию 84 управления обменом, и отображают на поддисплее 3 в каждом автомате 1 с вращающимися барабанами при заранее заданных распределении по времени или моментах времени. Часть или все монеты, которые были накоплены в качестве значения прогрессивной игры, которое указывает информацию о совокупном количестве монет, дают в качестве КРУПНОГО ВЫИГРЫША (джек-пот) игроку игрового автомата 1 с вращающимися барабанами, в котором персонаж, которым игрок оперирует, может выиграть (в дальнейшем это называют выигрышем FORTUNE ISLAND BONUS) сражение с врагом, в заключительной точке игры SUGOROKU, которую запускают в игре FORTUNE ISLAND BONUS.

Затем, секция 85 вычисления совокупных ставок в модуле 83 прогрессивной игры выполняет суммирование обычной премии, в которой 1,7% (данное изобретение не ограничено этим) от количества монет, которые были введены в каждый игровой автомат 1 с вращающимися барабанами, с нарастающим итогом прибавляют к начальному количеству, с использованием 900 (данное изобретение не ограничено этим, и возможно изменение параметров установки произвольно) в качестве начального числа в отношении FORTUNE ISLAND BONUS, на основании информации о вводе монет, передаваемой от каждого игрового автомата 1 с вращающимися барабанами.

Между тем, в каждом автомате 1 с вращающимися барабанами в случае, если игрок любого игрового автомата 1 с вращающимися барабанами получил выплату Джек-пот, информацию о совокупном количестве монет, которая соответствует значению прогрессивной игры, повторно устанавливают в начальное значение. Кроме того, секция 86 хранения совокупной суммы хранит количество монет, которое было вычислено в секции 85 вычисления совокупных ставок, как описано выше.

Модуль 83 прогрессивной игры, сконструированный так, как выше указано, передает информацию о совокупном количестве монет для каждой обычной премии, сохраненную в секции 86 хранения количества совокупных ставок, из секции 84 управления обменом на каждый игровой автомат 1 с вращающимися барабанами, на регулярной основе (периодически). В каждом игровом автомате 1 с вращающимися барабанами совокупное количество монет, которое было передано ранее, и информацию о совокупном количестве монет, которую передали на сей раз, периодически сравнивают с информацией о совокупном количестве монет, которую передают от модуля 83 прогрессивной игры, и в случае, если на сей раз совокупное количество монет меньше последнего совокупного количества монет, то уведомляют, что имеется выигрыш, относящийся к FORTUNE ISLAND BONUS.

Поэтому, даже в случае, если информация, которую передают от модуля 83 прогрессивной игры на каждый игровой автомат 1 с вращающимися барабанами, является ограниченной, уведомляют другие автоматы 1, что имеет место премиальная игра FORTUNE ISLAND BONUS, и поэтому, возможно не только для игрока, который побеждает, но также и игрока другого игрового автомата 1 с вращающимися барабанами, легко подтвердить на поддисплее 3 или основном дисплее 4, что совокупность ставок монет выдается выигравшему премиальную игру FORTUNE ISLAND BONUS, и это означает, что можно увеличить интерес игрока к FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы способствовать удерживанию (игрока). Кроме того, возможно выполнять уведомление о выигрыше относительно каждого из многих обычных премий (бонусов), и поэтому, также возможно легко подтвердить, что монеты, относящиеся к таковой обычной премии, были получены.

Кроме того, в случае, если выигрыш FORTUNE ISLAND BONUS происходит в игровом автомате 1 с вращающимися барабанами, модуль 83 прогрессивной игры передает информацию о совокупном количестве монет для каждой прогрессивной игры, которая соотносится с премиальной игрой, на каждый игровой автомат 1 с вращающимися барабанами через секцию 84 управления обменом, как описано выше, и, кроме того, в игровом автомате 1 с вращающимися барабанами информацию о совокупном количестве монет отображают на поддисплее 3. Это означает, что можно увеличить ощущение ожидания заинтересованности в выигрыше FORTUNE ISLAND BONUS и способствовать «погружению» игрока.

Таблица вероятностной лотереи для основной игры

На фиг. 8 показана таблица вероятностной лотереи, которую используют в вероятностной лотереи для определения выигрышной комбинации в основной игре игрового автомата 1 с вращающимися барабанами. Символы, которые должны появляться, задают посредством определения, к какому диапазону принадлежит извлеченное значение случайного числа, для символа, который нанесен на каждом барабане 22L, 22C, 22R. Символ для каждого барабана 22L, 22C, 22R задают на основании значения случайного числа, которое было извлечено независимо для каждого барабана 22L, 22C, 22R.

На фиг. 8 приведена таблица вероятностной лотереи, показывающая, какой символ выбран в каждом барабане 22L, 22C, 22R по соответствующим выбранным значениям случайных чисел в случае, когда в основной игре количество монет, которые были ставкой игрока в игровом автомате 1, равно 5. Например, в случае, когда значением случайного числа, которое было выбрано в соответствии с лотереей для барабана 22L, является "10", символом, который показывают при останове барабана 22L, является "WILD", и когда значение случайного числа, которое было выбрано в лотерее для барабана 22C, является "25", то символ, который показывают при останове барабана 22C, является "RED7", и когда значение случайного числа, которое было выбрано в лотерее для барабана 22R, является "65", то символ, который показывают при останове барабана 22R, является символ 93 инициирования премиальной игры (см. фиг. 4). Таким образом, определяют символ, который должен появиться для каждого барабана 22L, 22C, 22R.

Между тем, соответствие символов пробела 1 и пробела 2, показанных на фиг. 8, и множества пустых символов 97, показанных на фиг. 4, не является ограниченным конкретно. Например, когда пробел 1 выбран на барабане 22L согласно таблице вероятностной лотереи на фиг. 8, это управляет остановом таким образом, что в строке символов барабана 22L любой из символов, которому был задан кодовый номер "02", и символ, которому был задан кодовый номер "06", останавливаются на выигрышной линии L. Таким же образом, когда пробел 2 выбран на барабане 22L согласно таблице вероятностной лотереи на фиг. 8, это управляет остановом таким образом, что в строке символов барабана 22L на фиг. 4 любой из символов, которому был задан кодовый номер "02", и символ, которому был задан кодовый номер "06", останавливаются на выигрышной линии L.

Таблица вероятностной лотереи премиальной игры MAGIC LAMP BONUS

На фиг. 9 показана таблица вероятностной лотереи, которую используют в вероятностной лотерее для определения выигрышной комбинации в премиальной игре MAGIC LAMP BONUS игрового автомата 1 с вращающимися барабанами. Символы, которые должны появляться, определяют посредством того, к какому диапазону принадлежит извлеченное значение случайного числа, для символа, нанесенного на

каждом барабане 22L, 22C, 22R. Символ каждого барабана 22L, 22C, 22R определяют на основании значения случайного числа, которое было извлечено отдельно, в общем для каждого барабана 22L, 22C, 22R. Например, в случае, когда значением случайного числа, которое было выбрано лотереей, является "10", то символами, которые показывают при останове барабанов 22L, 22C, 22R, являются все "RED7". Таким образом, символ, который должен появиться для каждого барабана 22L, 22C, 22R, уникально задан для одного значения случайного числа, которое было выбрано лотереей, и символы, которые были определены, являются все идентичными. То есть в премиальной игре MAGIC LAMP BONUS, любую из выигрышных комбинаций "WILD", "RED7", "3BAR", "2BAR" и "BAR" естественно выбирают в вероятностной лотереи для выигрышной комбинации.

Таблица определения выигрышной комбинации

Как описано выше, во время основной игры игрового автомата 1 с вращающимися барабанами, значения случайных чисел, которые являются независимыми соответственно, извлекают для каждого барабана 22L, 22C, 22R, и на основании соответствующих значений случайных чисел определяют символ остановки по отношению к каждому барабану 22L, 22C, 22R. Вследствие этого, когда каждый барабан 22L, 22C, 22R останавливается, необходимо выполнить обработку для определения, образует ли расположение их символов выигрышную комбинацию или не образует. Таблица определения выигрышных комбинаций, показанная на фиг. 10, является таблицей, которую используют для обработки такого определения. Когда расположение символов каждого барабана 22L, 22C, 22R задано, и расположением символов является, например, "RED7-RED7-RED7", то определяют, что выигрышной комбинацией является "RED7", и как показано на фиг. 10, заранее заданную выплату, которая соответствует количеству ставок, выдают игроку. На фиг. 10 то, что появляющимися символами являются "ANYBAR-ANYBAR-ANYBAR", означает, что каждый появляющийся символ для каждого барабана 22L, 22C, 22R может быть произвольным символом из "3BAR", "2BAR" и "BAR". Когда символ остановки в других случаях отличается от конкретного вида, показанного на фиг. 10, выигрышной комбинацией является "ПРОИГРЫШ" или "не выигрышная".

Между тем, численные значения количества выплат в момент выигрыша, которые соответствуют выигрышной комбинации, показанной на фиг. 10, являются информацией, которая становится основанием для информации таблицы выплат, которую отображают на поддисплее 3 во время основной игры или во время премиальной игры MAGIC LAMP BONUS, как описано ниже. То есть во время основной игры численные значения количества выплат в момент выигрыша, которые соответствуют выигрышной комбинации, показанной на фиг. 10, отображают на таблице выплаты, как они есть, и во время премиальной игры MAGIC LAMP BONUS такое численное значение, которое является численным значением количества выплат на каждую выигрышную комбинацию, которая соответствует количеству ставок монет, которые были поставлены игроком, когда выигрывают игру MAGIC LAMP BONUS, отображается на таблице выплат, умноженным на единицу (то есть, в этом случае, нет изменения численного значения), удвоенным или утроенным. Например, в случае, если игрок осуществляет ставку 2BET на игру, в которой была выиграна премиальная игра MAGIC LAMP BONUS, и задают удвоенные выплаты в качестве результата заранее заданной лотереи, удвоенные численные значения для 2BET, соответствующие каждой выигрышной комбинации на фиг. 10, отображают на таблице выплаты.

Таблица вероятностей выбора обычного изображения

На фиг. 11 показана таблица вероятностной лотереи, которую используют в лотерее, чтобы выбрать изображение демонстрации, которое отображено на основном дисплее 4, когда основную игру запускают в игровом автомате 1 с вращающимися барабанами. На основании извлеченного значения случайного числа выполняют лотерею для выбора изображения демонстрации, которое должно быть отображено на основном дисплее 4, и на основании обычного изображения, которое было определено в это время, демонстрация, которая отображается на основном дисплее 4, различается в течение промежутка времени заранее заданной игры. Например, когда "SEA" (море) выбрано в качестве обычного изображения, то демонстрация, в которой основной персонаж проходит через различные события в ходе путешествия по морю, выполняется на основном дисплее 4, а когда "DESERT" (пустыня) выбрана в качестве обычного изображения, то демонстрацию, в которой основной персонаж проходит через различные события в ходе путешествия в пустыне, выполняют на основном дисплее 4. Когда извлечено одно случайное число, и случайным числом является, например, "100", то "SEA" ("МОРЕ") выбирают в качестве обычного изображения.

Таблица вероятностной лотереи определения порядка остановки барабана

На фиг. 12 показана таблица вероятностной лотереи, к которой обращаются в случае, когда выполняют вероятностную лотерею определения порядка остановки барабанов. Порядок остановки для барабанов 22L, 22C, 22R определяют в соответствии с лотереей. Эту лотерею выполняют в момент времени, отличный от времени, когда символ 93 инициализации премиальной игры выбран для барабана 22R (то есть, когда выигрышной комбинацией является премиальная игра). В случае, когда одно случайное число выбрано посредством лотереи и случайное число включено в диапазон, относящийся к порядку остановки, определяют порядок остановки барабанов 22L, 22C, 22R в данном варианте осуществления. Порядок остановки, в котором порядком остановки для барабанов является 22L, 22C, 22R, называют первым порядком

останова, и порядок останова, в котором порядком останова для барабанов является 22L, 22R, 22C, называют вторым порядком останова, и порядок останова, в котором порядком останова для барабанов является 22C, 22L, 22R, называют третьим порядком останова, и порядок останова, в котором порядком останова для барабанов является 22C, 22R, 22L, называют четвертым порядком останова, и порядок останова, в котором порядком останова для барабанов является 22R, 22L, 22C, называют пятым порядком останова, и порядок останова, в котором порядком останова для барабанов является 22R, 22C, 22L называют шестым порядком останова. Например, когда извлеченным значением случайного числа является "95", выбирают второй порядок останова (то есть, такой порядок останова, что барабаны 22L, 22R, 22C останавливаются в этом порядке). Затем игровой автомат 1 с вращающимися барабанами управляет остановом барабанов 22L, 22C, 22R в соответствии с этим выбранным порядком останова.

Таблица вероятностной лотереи выбора демонстрации премиальной игры

На фиг. 13 показана таблица вероятностной лотереи, которую используют для выбора демонстрации, которую выполняют на основном дисплее 4 в случае, когда выбран символ 93 инициирования премиальной игры для барабана 22R (то есть, когда выигрышной комбинацией является премиальная игра) и количество монет для ставки (количество монет, которые были поставлены игроком на обычную игру) равно 5 (5 монет). Когда демонстрация определена в соответствии с этой вероятностной лотереей, и тем самым определено, что символ 93 инициирования премиальной игры вызывает останов для барабана 22R, выполняют классификацию (определение) того, выигран ли бонус MAGIC LAMP BONUS, выигран ли бонус FORTUNE ISLAND BONUS, или выигран бонус BANDIT'S HIDEOUT BONUS. Например, когда одно случайное число извлечено, и случайным числом является "80", то на основном дисплее 4 выполняют демонстрацию «телескоп», и последний раз был выигран бонус BANDIT'S HIDEOUT BONUS. В этом отношении, однако, как описано ниже, в случае выполнения демонстрации ПОБУЖДЕНИЕ, даже если демонстрацию «телескоп» выполняют на основном дисплее 4, последний раз была выиграна премиальная игра FORTUNE ISLAND BONUS. Кроме того, когда одно случайное число извлечено, и случайным числом является "150", демонстрацию «птица» выполняют на основном дисплее 4, и последний раз выиграна премиальная игра FORTUNE ISLAND BONUS. Кроме того, когда одно случайное число извлечено, и случайным числом является "200", то эффект «дельфин» («змея») выполняют на основном дисплее 4, и последний раз была выиграна премиальная игра MAGIC LAMP BONUS.

Между тем, в случае, когда символ 93 инициирования премиальной игры выбран для барабана 22R, и когда количество монет для ставки равно 1BET (одна монета), 2BET (две монеты) или 3BET (три монеты), не выполняют лотерею для выбора демонстрации, которую продолжают на основном дисплее 4, и в случае, когда определено остановить символ 93 инициирования премиальной игры для барабана 22R, необходимо управлять так, чтобы выиграть премиальную игру BANDIT'S HIDEOUT BONUS.

Таблица вероятностной лотереи определения демонстрации ПОБУЖДЕНИЕ во время выбора символа инициирования премиальной игры

На фиг. 14 показана таблица вероятностной лотереи, которую используют в случае определения, выполняют и не выполняют демонстрацию ПОБУЖДЕНИЕ, когда символ 93 инициирования премиальной игры выбран для барабана 22R (то есть, когда выигрышной комбинацией является премиальная игра - бонус). Например, когда одно случайное число извлечено, и значением случайного числа является "100", это определяет не выполнять демонстрацию ПОБУЖДЕНИЕ, и с одной стороны, когда им является "130", это определяет выполнять демонстрацию ПОБУЖДЕНИЕ. В соответствии с результатом этого определения демонстрацию ПОБУЖДЕНИЕ выполняют с тем, чтобы визуально взаимодействовать друг с другом на барабанах 22R и основном дисплее 4 игрового автомата 1 с вращающимися барабанами.

Демонстрация, отображаемая на основном дисплее 4, визуально совместная с основной игрой игрового автомата 1 с вращающимися барабанами

В качестве демонстрации, которую отображают на основном дисплее 4, которая визуально совместима с основной игрой игрового автомата 1 с вращающимися барабанами, имеются нижеследующие элементы. Когда вращение барабанов 22L, 22C, 22R запущено, демонстрации могут быть разделены на категории в зависимости от выигрышной комбинации, которая уже была определена прежде, чем остановлено вращение барабанов 22L, 22C, 22R. Демонстрации грубо разделяют на "демонстрация телескоп" и "демонстрация птица", которые выполняют, когда выигрышной комбинацией является "премиальная игра"; "эффект успешной игры", который выполняют, когда выигрышной комбинацией является "WILD", "RED7", "3BAR", "2BAR", "BAR", и "ANYBAR"; и "эффект неудачной игры", который выполняют, когда выигрышной комбинацией является "проигрыш".

Что касается "демонстрации телескоп" и "демонстрации птица", поскольку выигрышной комбинацией является "премиальная игра" и заранее определено остановить символ 93 инициирования премиальной игры на барабанах 22R, то они являются демонстрациями, которые выполняют в случае, когда символ 93 инициирования премиальной игры останавливается.

Как описано выше, выполняется ли "демонстрация телескоп" или "демонстрация птица", определяют в соответствии с вероятностной лотереей. Дополнительно, "демонстрация телескоп" является в основном демонстрацией выигрыша BANDIT'S HIDEOUT BONUS, и когда выполняют демонстрацию ПО-

БУЖДЕНИЕ, "демонстрация телескоп" является демонстрацией, что выиграна премиальная игра FORTUNE ISLAND BONUS.

"Эффект успешной игры" является демонстрацией, которую выполняют в случае, когда выигрышной комбинацией является любая из "WILD", "RED7", "3BAR", "2BAR", "BAR" и "ANYBAR", и дополнительно разделяется на категории "эффект успешной игры «дельфин»", "эффект успешной игры «змея»", "эффект успешной игры «чайка»", "эффект успешной игры «канюк»" и "эффект успешной игры «обезьяна»". "Эффект успешной игры «дельфин»", "эффект успешной игры «чайка»" и "эффект успешной игры «обезьяна»" являются демонстрациями, которые выполняют в случае, когда "MORPHE" выбран в качестве обычного экрана (изображения). "Эффект успешной игры «змея»", "эффект успешной игры «канюк»", и "эффект успешной игры «обезьяна»" являются демонстрациями, которые выполняют в случае, когда "ПУСТЫНЯ" выбрана в качестве обычного изображения.

"Эффект успешной игры «дельфин»" и "эффект успешной игры «змея»" являются такими демонстрациями, что в основной игре «дельфин» или «змея» появляются на основном дисплее 4 согласованно с остановом барабанов 22L, 22C, 22R, и «дельфин» или «змея» передает "лампу" основному персонажу согласованно до и после останова вращения барабана, который наконец останавливается. Затем, "дух лампы" появляется из "лампы", и выигрывается премиальная игра MAGIC LAMP BONUS.

Между тем, в таком способе, что игровым эффектом, который отображают на основном дисплее 4, управляют согласованно до и после останова вращения барабана, который останавливается, имеются следующие три режима для подробностей. В случае, если игровым эффектом, который отображается на основном дисплее 4, управляют во время останова вращения барабана, имеются три режима, как изложено ниже.

Первым является вариант для выполнения демонстрации изображения после того, как барабан остановится. В этом случае выполняют управление остановом барабана и в тот же момент времени передают команду демонстрации. Например, когда выполняют управление остановом барабана 22C и в то же время передают команду демонстрации (например, команду 2 демонстрации «чайки» и т.д. на фиг. 21), относящуюся к барабану 22C, демонстрацию изображения запускают после того, как барабан 22C остановился. Между тем, подобный способ управления также применим к барабанам 22L, 22R. В качестве примера такого варианта имеются демонстрация успеха «чайки» (или неуспеха) и т.д.

Вторым является вариант для выполнения демонстрации изображения перед управлением остановом барабана. Заранее заданное время исполнения демонстрации задано для демонстрации изображения на основании данных демонстрации, которые соответствуют каждому барабану, соответственно, и управление остановом барабана выполняют после того, как передают команду демонстрации, и истекает заранее заданное время исполнения демонстрации. Например, время исполнения демонстрации, равное двум секундам, задают для демонстрации изображения на основании команды демонстрации для барабана 22C и после истечения двух секунд времени исполнения демонстрации выполняют управление остановом барабана 22C. Между тем, подобный способ управления также применим к барабанам 22L, R. Как пример этого варианта, имеется демонстрация успеха (или неудача) «обезьяны», демонстрация успеха «чайки» (или неудачи) и т.д.

Третьим является вариант для выполнения демонстрации изображения до и после управления остановом барабана. Заранее заданное время исполнения демонстрации задано для демонстрации изображения на основании данных демонстрации, которые соответствуют каждому барабану, соответственно, и управление остановом барабана выполняют после того, как передают команду демонстрации и истекает заранее заданное время исполнения демонстрации. Например, время выполнения демонстрации, равное четырем секундам, задают для демонстрации изображения на основании команды демонстрации барабана 22C и после истечения двух секунд времени исполнения демонстрации выполняют управление остановом барабана 22C. Даже после того как управляют остановом барабана 22C, демонстрацию изображения выполняют в течение оставшихся двух секунд. Между тем, подобный способ управления также применим к барабанам 22L, R.

"Эффект успешной игры «чайка»" и "эффект успешной игры «канюк»" являются такими демонстрациями, что в основной игре «чайка» или «канюк» появляются на основном дисплее 4 согласованно с остановом барабанов 22L, 22C, 22R, и "чайка" или "канюк" остаются в кадрах окон 23, 24, 25 отображения для барабанов согласованно до и после соответствующих остановов вращения барабанов 22L, 22C, 22R. Согласно такой демонстрации, "чайка" или "канюк" остаются в кадрах окон 23, 24, 25 отображения, и таким образом можно уведомить игрока, что имеется такая возможность, что конкретная выигрышная комбинация реализована.

"Эффект успешной игры «обезьяна»" является такой демонстрацией, в которой в основной игре "обезьяна" появляется на основном дисплее 4 согласованно с остановами барабанов 22L, 22C, 22R, и "обезьяна" свисает на любом из окон 23, 24, 25 отображения барабана, который останавливается следующим, непосредственно перед соответствующими остановами вращения барабанов 22L, 22C, 22R. Согласно этой демонстрации, "обезьяна" свисает на любом из окон 23, 24, 25 отображения барабана, который останавливается следующим, и таким образом возможно уведомить игрока о барабане, который

останавливается следующим, и возможно уведомить игрока, что имеется такая возможность, что конкретная выигрышная комбинация реализована.

"Эффект неудачи" является демонстрацией, которую выполняют, когда выигрышной комбинацией является "проигрыш", и которая дополнительно разделена на категории "эффект неудачи «дельфин»", "эффект неудачи «змея»", "эффект неудачи «чайка»", "эффект неудачи «канюк»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»" и "эффект неудачи «птица»". "Эффект неудачи «дельфин»", "эффект неудачи «чайка»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»" и "эффект неудачи «птица»" являются демонстрациями, которые выполняют в случае, когда "SEA" ("MOPE") выбран в качестве обычного изображения. "Эффект неудачи «змея»", "эффект неудачи «канюк»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»", и "эффект неудачи «птица»" являются демонстрациями, которые выполняют в случае, когда "ПУСТЫНЯ" выбрана в качестве обычного изображения. "Эффект неудачи", который при этом выполняют, зависит от порядка останова барабанов 22L, 22C, 22R. Когда порядок останова барабанов 22L, 22C, 22R является первым порядком останова, в соответствии с лотереей выбирают одну демонстрацию из "эффект неудачи «дельфин (змея)»", "эффект неудачи «чайка(канюк)»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»", и "эффект неудачи «птица»", но когда порядок останова барабанов 22L, 22C, 22R является отличным от первого порядка останова, в соответствии с лотереей выбирают одну демонстрацию из "эффект неудачи «дельфин(змея)»", "эффект неудачи «чайка(канюк)»", и "эффект неудачи «обезьяна»". Когда определено остановить символ 93 инициирования премиальной игры для барабана 22R, вращение барабанов 22L, 22C, 22R непременно останавливают в первом порядке останова, и поэтому, наоборот, даже если вращение барабанов 22L, 22C, 22R остановлено в первом порядке останова, в случае, если выигрышной комбинацией является "проигрыш" или "невыигрыш", это имеет то преимущество, что игроку дано ощущение ожидания возможности, что символ 93 инициирования премиальной игры остановится для барабана 22R.

Таблица вероятностной лотереи выбора демонстрации, соответствующая выигрышной комбинации (кроме премиальной игры (BONUS GAME) и проигрыша (LOSS))

На фиг. 15 показана таблица вероятностной лотереи, используемая для лотереи, в которой "эффект успешной игры" выбирают в соответствии с выигрышной комбинацией, отличной от премиальной игры и проигрыша.

Когда обычным изображением является "MOPE", демонстрацию в соответствии с лотереей с заранее заданной вероятностью выбирают из трех демонстраций "эффект успешной игры «дельфин»", "эффект успешной игры «чайка»" и "эффект успешной игры «обезьяна»", и когда обычным изображением является "ПУСТЫНЯ", демонстрацию в соответствии с лотереей с заранее заданной вероятностью выбирают из трех демонстраций "эффект успешной игры «канюк»", "эффект успешной игры «змея»" и "эффект успешной игры «обезьяна»". То, какую демонстрацию выбирают в соответствии с лотереей, различается в зависимости от выигрышной комбинации, как показано на фиг. 15. Особенность распределения вероятностей для лотереи состоит в том, что высока вероятность, что выберут "эффект успешной игры «чайка (канюк)»" в соответствии с лотереей в случае выигрышной комбинации, имеющей низкую вероятность выигрыша, подобную "WILD". Таким образом, осуществляя различение такой вероятности, в соответствии с которой выбирают демонстрацию относительно каждой выигрышной комбинации, возможно усовершенствовать разносторонность демонстраций.

Таблица вероятностной лотереи выбора демонстрации неудачи в случае, когда выигрышная комбинация является проигрышем (или невыигрышной)

На фиг. 16 показана таблица вероятностной лотереи, используемая для лотереи, в которой "эффект неудачи" выбирают в соответствии с порядком останова барабанов 22L, 22C, 22R.

В случае, когда порядком останова барабанов 22L, 22C, 22R является первый порядок останова, и обычным изображением является "MOPE", демонстрацию в соответствии с лотереей с заранее заданной вероятностью выбирают из пяти демонстраций "эффект неудачи «дельфин»", "эффект неудачи «чайка»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»" и "эффект неудачи «птица»", и когда обычным изображением является "ПУСТЫНЯ", демонстрацию в соответствии с лотереей с заранее заданной вероятностью выбирают из пяти демонстраций "эффект неудачи «канюк»", "эффект неудачи «змея»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»" и "эффект неудачи «птица»". Какую демонстрацию выбирают для некоторого извлеченного значения случайного числа показано на фиг. 16.

Кроме того, когда порядок останова барабанов 22L, 22C, 22R отличен от первого порядка останова и обычным изображением является "MOPE", демонстрацию в соответствии с лотереей с заранее заданной вероятностью выбирают из трех демонстраций "эффект неудачи «дельфин»", "эффект неудачи «чайка»" и "эффект неудачи «обезьяна»", и когда обычным изображением является "ПУСТЫНЯ", демонстрацию в соответствии с лотереей с заранее заданной вероятностью выбирают из трех демонстраций "эффект неудачи «канюк»", "эффект неудачи «змея»" и "эффект неудачи «обезьяна»". Какую демонстрацию выбирают для некоторого извлеченного значения случайного числа, показано на фиг. 16.

Таблица вероятностной лотереи демонстрации прогнозирования завершения премиальной игры MAGIC LAMP BONUS

На фиг. 17 показана таблица вероятностной лотереи, которую используют для лотереи, которая определяет, выполняют или не выполняют демонстрацию, показывающую прогнозирование, что премиальная игра MAGIC LAMP BONUS завершена, после того как MAGIC LAMP BONUS была выполнена и истекает исполнение заранее заданного количества раз (три раза в данном варианте осуществления, но не ограничено этим). Выбор того, выполняют или не выполняют прогнозирование завершения премиальной игры MAGIC LAMP BONUS для одного извлеченного значения случайного числа, определяют в соответствии с тем, что показано на фиг. 17.

Таблица вероятностной лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS, когда выполняют демонстрацию прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS

На фиг. 18 показана таблица вероятностной лотереи, которую используют для лотереи, которая определяет, закончена ли фактически премиальная игра MAGIC LAMP BONUS, когда определено выполнить демонстрацию, которая показывает прогнозирование, что MAGIC LAMP BONUS завершена, после того как MAGIC LAMP BONUS выполнена и осуществлено исполнение заранее заданного количества раз (три раза (или три раунда) в данном варианте осуществления, но не ограничено этим). Выбор того, завершена или не завершена премиальная игра MAGIC LAMP BONUS для одного извлеченного значения случайного числа, определяют в соответствии с тем, что показано на фиг. 18.

Таблица вероятностной лотереи шаблона изменения отображения выплаты

На фиг. 19 показана таблица выплаты, которую используют для лотереи, которая определяет шаблон изменения для изменяющейся информации о выплате, относящейся к выплате, которую выдают игроку в соответствии с количеством ставок, когда выиграна премиальная игра MAGIC LAMP BONUS. На основании этой измененной информации о выплате таблица выплаты, которую отображают на дисплее 3, изменяется. Информация о выплате, которая изменяется, когда выиграна премиальная игра MAGIC LAMP BONUS, является только информацией о выплате, которая соответствует величине ставки BET в игре, в которой выиграна премиальная игра MAGIC LAMP BONUS. Например, в игре, в которой выиграна MAGIC LAMP BONUS, в случае, если игрок осуществляет ставку 2BET (две монеты являются ставкой для игры), изменяемой является только информация о выплате в случае ставки 2BET. В качестве шаблона изменения информации о выплате имеются три шаблона - "Нет изменения выплаты, которое соотносится с соответствующим количеством ставок", "Изменение выплаты, которое соотносится с соответствующим количеством ставок, увеличенным вдвое" и "Изменение выплаты, которое соотносится с соответствующим количеством ставок, увеличенным втрое", в этом варианте осуществления (настоящее изобретение не ограничивается этим, и все приемлемо, даже если используют различные способы, например, кратность увеличения, выбираемого в соответствии с лотереей и суммой выплаты, определяемой в соответствии с лотереей). Какой шаблон изменения выбирают для одного извлеченного случайного числа, показано на фиг. 19.

Как упомянуто ранее, описаны различные таблицы вероятностной лотереи, но настоящее изобретение не является ограниченным этим, и что касается распределения вероятностей и изменений вариантов выбора, которые могут быть выбираемыми в соответствии с лотереей, возможным для них выполнять изменения структуры, чтобы усилить сущность игры.

Таблица данных демонстрации обычного изображения

На фиг. 20 приведено представление, показывающее таблицу, хранящую команды демонстрации для выдачи команд демонстраций обычного изображения и данные демонстрации. Эту таблицу хранят в под-ПЗУ 223 схемы 171 подуправления в заранее заданном формате данных. Кроме того, команды демонстрации сохраняют в ПЗУ 51 основной схемы 50а управления. Когда основная схема 50а управления дает команду схеме 171 подуправления об исполнении заранее заданной демонстрации, соответствующую команду демонстрации считывают из ПЗУ 51 и команду демонстрации передают на схему 171 подуправления. В схеме 171 подуправления, принимающей команду, под-ЦП 221 считывает данные демонстрации, которые соответствуют принятой команде, из ПЗУ 223 и отображает игровой эффект, который должен быть отображен на основном дисплее 4, посредством побуждения схемы 75 управления отображением изображений. Между тем, способ сохранения таблицы данных демонстрации, способ передачи команды демонстрации, каждая обработка, которую выполняют в соответствии с приемом команды демонстрации, и т.д. сходны для "Таблицы данных демонстрации останова барабана для выигрышной комбинации, кроме премиальной игры и проигрыша", "Таблицы данных демонстрации останова барабана в случае, когда выигрышной комбинацией является проигрыш", "Таблицы данных демонстрации состояния игры MAGIC LAMP BONUS", "Таблицы данных демонстрации завершения MAGIC LAMP BONUS", "Таблица данных демонстрации премиальной игры", "Таблица данных демонстрации премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS" и "Таблица данных демонстрации премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS", которые описаны ниже. В качестве обычных изображений имеются "МОРЕ" и "ПУСТЫНЯ", и командами демонстрации и данными демонстрации для них являются "команда демонстрации МОРЕ" и "данные демонстрации МОРЕ", "команда демонстрации ПУСТЫНЯ" и "данные демонстрации ПУСТЫНЯ".

Таблица данных демонстрации останова барабана для выигрышной комбинации, кроме премиальной игры и проигрыша

На фиг. 21 приведено представление, показывающее таблицу, хранящую команду демонстрации, которая дает команду демонстрации останова барабана, и данные демонстрации для выигрышной комбинации, кроме премиальной игры или проигрыша. В этой таблице помещены команда демонстрации и данные демонстрации, относящиеся к "эффекту успешной игры". В качестве демонстрации останова барабана для выигрышной комбинации кроме премиальной игры или проигрыша имеются "эффект успешной игры «чайка»", "эффект успешной игры «канюк»" и "эффект успешной игры «обезьяна»", и соответствующими командами демонстрации и данными демонстрации являются показанные на фиг. 21.

Таблица данных демонстрации останова барабана в случае, когда выигрышной комбинацией является проигрыш

На фиг. 22 приведено представление, показывающее таблицу, которая хранит команду демонстрации, которая дает команду демонстрации останова барабана, когда выигрышной комбинацией является проигрыш, и данные демонстрации. В этой таблице помещены команды демонстрации и данные демонстрации, относящиеся к "эффекту неудачи". В качестве демонстрации останова барабана, когда выигрышной комбинацией является проигрыш, имеются "эффект неудачи «дельфин»", "эффект неудачи «змея»", "эффект неудачи «чайка»", "эффект неудачи «канюк»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»" и "эффект неудачи «птица»", и соответствующими командами демонстрации и данными демонстрации являются показанные на фиг. 22А-С.

Таблица данных демонстрации состояния игры MAGIC LAMP BONUS

На фиг. 23 приведено представление, показывающее таблицу, хранящую команду демонстрации, которая дает команду демонстрации состояния игры MAGIC LAMP BONUS, и данные демонстрации. В этой таблице приведены данные игровых эффектов, которые отображают на основном дисплее 4 в течение промежутка времени исполнения MAGIC LAMP BONUS. В качестве демонстрации состояния премиальной игры MAGIC LAMP BONUS имеются "демонстрация запуска вращения барабана" и "демонстрация духа из волшебной лампы" и соответствующие команды демонстрации и данные демонстрации, которые показаны на фиг. 23.

Таблица данных демонстрации завершения премиальной игры MAGIC LAMP BONUS

На фиг. 24 приведено представление, показывающее таблицу, хранящую команду демонстрации, которая дает команду демонстрации завершения MAGIC LAMP BONUS, и данные демонстрации. Эта таблица содержит данные игрового эффекта для отображения на основном дисплее 4 демонстрации прогнозирования, что премиальная игра MAGIC LAMP BONUS завершается в течение промежутка времени исполнения MAGIC LAMP BONUS, и демонстрации завершения MAGIC LAMP BONUS. В качестве демонстрации завершения премиальной игры MAGIC LAMP BONUS имеются "демонстрация прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS", "демонстрация удержания духа из лампы", "демонстрация зависания изображения духа из лампы" и "демонстрация выхода изображения духа из лампы", и соответствующие команды демонстрации и данные демонстрации показаны на фиг. 24.

Таблица данных демонстрации премиальной игры

На фиг. 25 приведено представление, показывающее таблицу, хранящую команду демонстрации, которая дает команду демонстрации премиальной игры, и данные демонстрации. Эта таблица содержит данные игрового эффекта для показа на основном дисплее 4 демонстрации в тот момент времени, когда "премиальная игра" выбрана в качестве выигрышной комбинации, или когда "проигрыш" выбран в качестве выигрышной комбинации, но порядком останова барабанов 22L, 22С, 22R является первый порядок останова и "эффект неудачи «телескоп»", "эффект неудачи «птица»", "эффект успешной игры «дельфин»", или "эффект успешной игры «змея»" выбран в качестве "эффекта неудачи". Командами демонстрации и данными демонстрации для соответствующих демонстраций премиальной игры являются показанные на фиг. 25.

Таблица данных демонстрации премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS

На фиг. 26 приведено представление, показывающее таблицу, хранящую команду демонстрации, которая дает команду демонстрации исполнения премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS и данные демонстрации. Эта таблица содержит данные игрового эффекта для показа на основном дисплее 4 игрового эффекта исполнения для BANDIT'S HIDEOUT BONUS, когда премиальная игра выбрана в качестве выигрышной комбинации, и демонстрация «телескоп» является дополнительно выбранной в вероятностной лотереи выбора демонстрации премиальной игры (эту лотерею выполняют только во время 5BET) и имеет место и выполняется премиальная игра BANDIT'S HIDEOUT BONUS. В качестве демонстрации исполнения премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS имеются "демонстрация инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS", "демонстрация открытия сундука сокровищ", "такая демонстрация, что сокровище появляется из сундука сокровищ", "счастливый номер появляется из сундука сокровищ", "демонстрация основного персонажа, который получил сундук сокровищ с чувством удовольствия", "такая демонстрация, что скелет появляется из сундука сокровищ" и "демонстрация основного персонажа, который преследуется черепом и убегает", и соответствующие команды демонстрации и данные демонстрации, показанные на фиг. 26А-В.

Таблица данных демонстрации FORTUNE ISLAND BONUS

На фиг. 27А-В показана таблица, которая хранит команду демонстрации, информирующую об исполнении демонстрации FORTUNE ISLAND BONUS, и данные демонстрации. Эта таблица содержит данные игровых эффектов для отображения на основном дисплее 4 исполнения игровых эффектов премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, в случае, если премиальная игра выбрана в качестве выигрышной комбинации и демонстрация «птица» дополнительно выбрана в вероятностной лотереи выбора демонстрации премиальной игры (эту лотерею выполняют только во время 5BET), или когда демонстрация «телескоп» была выбрана в вероятностной лотереи выбора демонстрации премиальной игры во время 5BET, но определено выполнять демонстрацию ПОБУЖДЕНИЕ и, поэтому, FORTUNE ISLAND BONUS является выигранной последний раз и выполняется. В качестве демонстрации исполнения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS имеются "демонстрация инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS", "игра в кости", "карта ГУСТЫХ ДЖУНГЛЕЙ", "карта скалистого участка", "карта секретной пещеры", "демонстрация большого паука", "демонстрация скалы", "демонстрация большой змеи", "демонстрация сундука сокровищ" и "демонстрация храма", и соответствующие команды демонстрации и данные демонстрации показаны на фиг. 27А-В.

Операция управления игровым автоматом 1 с вращающимися барабанами

Со ссылкой на фиг. 28-41 ниже описаны последовательности различных операций управления, которые выполняют в основной схеме 50а управления и схеме 171 подуправления игрового автомата 1 с вращающимися барабанами.

Основная блок-схема основной схемы 50а управления

Со ссылкой на фиг. 28 описана основная обработка, которую выполняют в основной схеме 50а управления.

На этапе S101 выполняют различные инициализации во время включения питания. Основная схема 50а управления (см. фиг. 5) выполняет инициализацию и т.д. различных переменных (счетчик выбора обычного изображения и т.д.), которые хранятся в ОЗУ 52 (см. фиг. 5).

Затем, на этапе S102 выполняют обработку выбора обычного изображения. Подробности этой обработки подробно описаны для обработки выбора обычного изображения согласно фиг. 30, которая описана ниже.

Затем, на этапе S103 выполняют обработку приема ставки BET. Выполняют определение, обнаружил ли основная схема 50а управления, что была осуществлена операция ставки тем, что игрок оперировал различными переключателями ставки - переключателем 59 1BET (см. фиг. 5), переключателем 60 3BET (см. фиг. 5) и переключателем 61 5BET (см. фиг. 5). В случае, когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S104, и когда им является «Нет», этап S103 повторяют.

Затем, на этапе S104 выполняют определение того, был ли включен переключатель 58 SPIN (см. фиг. 5) или переключатель 57 запуска (см. фиг. 5). Основная схема 50а управления определяет, был ли включен переключатель 58 SPIN или переключатель 57 запуска. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S105, и когда им является «Нет», этап S104 повторяют.

Затем, на этапе S105 выполняют обработку передачи значения для игры по прогрессивным ставкам (прогрессивной игры). Основная схема 50а управления передает заранее заданную пропорцию от суммы ставки, которая была принята на этапе S103, в качестве значения для игры по прогрессивным ставкам, на модуль 83 прогрессивной игры через интерфейс 81 I/F прогрессивной игры (см. фиг. 5).

Затем, на этапе S106 выполняют обработку для определения символов, которые появляются на барабанах 22L, 22C, 22R (см. фиг. 5) в соответствии с вероятностной лотереей. Основная схема 50а управления управляет схемой 56 выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает в итоге три значения случайных чисел, которые соответствуют барабанам 22L, 22C, 22R, соответственно, из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). Основная схема 50а управления дополнительно определяет появляющийся символ для каждого барабана 22L, 22C, 22R на основании соответствующих значений случайных чисел и с помощью обращения к соответствующим таблицам вероятностной лотереи для барабанов 22L, 22C, 22R, используемых для основной игры, показанной на фиг. 8. Что касается определения появляющихся символов, то кодовые номера, показанные на фиг. 4, соответствующие соответствующим символам, хранятся в ОЗУ 52.

Затем, на этапе S107 выполняют обработку вращения барабанов. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем (см. фиг. 5), чтобы запустить привод шаговых двигателей 68L, 68C, 68R, и тем самым запускает вращение барабанов 22L, 22C, 22R.

Затем, на этапе S108 выполняют обработку определения, является ли символом инициирования премиальной игры символ, который останавливается на барабане 22R. Основная схема 50а управления выполняет определение того, является или не является символ, который появляется на барабане 22R, символом 93 инициирования премиальной игры (то есть кодовым номером "02" (см. фиг. 4)), с помощью обращения к хранимым в ОЗУ 52 кодовым номерам барабанов. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S109 на фиг. 29, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S116 на фиг. 29.

Затем, на этапе S109 выполняют обработку определения порядка останова барабанов. Основная схема 50а управления управляет схемой 5б выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). Основная схема 50а управления дополнительно определяет порядок останова для каждого барабана 22L, 22С, 22R на основании этого значения случайного числа и с помощью обращения к таблице вероятностной лотереи определения порядка останова барабана, показанной на фиг. 12. Определенный (таким образом) порядок останова барабанов 22L, 22С, 22R сохраняют в ОЗУ 52.

Затем на этапе S110 выполняют обработку определения выигрышной комбинации. Основная схема 50а управления выполняет определение того, какой выигрышной комбинации соответствует комбинация появляющихся символов, на основании кодовых номеров для символов, соответственно появляющихся на барабанах 22L, 22С, 22R, которые сохраняют в ОЗУ 52 на этапе S106, и посредством обращения к таблице определения выигрышной комбинации, показанной на фиг. 10.

Затем, на этапе S111 выполняют обработку определения того, является ли выигрышная комбинация отличной от "проигрыша". Основная схема 50а управления выполняет определение того, являлась ли выигрышная комбинация, определенная на этапе S110, отличной от "проигрыша". Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S112, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S113.

Затем, на этапе S112 выполняют "демонстрацию, которая соответствует обработке выигрышной комбинации и останова барабана". Подробности этой обработки подробно описаны для "демонстрации, которая соответствует обработке выигрышной комбинации и останова барабана", которая описана ниже. Когда эта обработка завершена, обработку переводят на этап S102 в основной последовательности операций на фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S113 выполняют определение "является ли порядок останова барабана первым порядком останова". Основная схема 50а управления выполняет определение того, является или не является порядок останова барабана первым порядком останова, со ссылкой на порядки останова барабанов, которые определены на этапе S109 и хранятся в ОЗУ 52. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S114, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S115.

Затем, на этапе S114 выполняют "обработку эффекта неудачи в первом порядке останова и останова барабана". Подробности этой обработки подробно описаны в "обработке эффекта неудачи в первом порядке останова и останова барабана", которая описана ниже. Когда эта обработка завершена, обработку переводят на этап S102 в основной последовательности операций фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S115 выполняют "обработку эффекта неудачи в случае, отличном от первого порядка останова, и останова барабана". Подробности этой обработки подробно описаны для "обработки эффекта неудачи в случае, отличном от первого порядка останова, и останова барабана", которая описана ниже. Когда эта обработка завершена, обработку переводят на этап S102 в основной последовательности операций фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S116 выполняют обработку премиальной игры. Подробности этой обработки подробно описаны для обработки премиальной игры, которая описана ниже. Когда эта обработка завершена, обработку переводят на этап S102 в основной последовательности операций фиг. 28.

Подробности обработки выбора обычного изображения

Со ссылкой на фиг. 30 описаны подробности обработки выбора обычного изображения, которую выполняют на этапе S102 в основной последовательности операций фиг. 28. Обычное изображение экран показывает изображение демонстрации, которое отображают на основном дисплее 4 во время обычной основной игры игрового автомата 1 с вращающимися барабанами.

На этапе S121 выполняют определение того, является ли "0" значение счетчика выбора обычного изображения. Основная схема 50а управления (см. фиг. 5) выполняет определение того, является ли значение "0", с помощью обращения к значению счетчика выбора обычного изображения, которое является переменной, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5). Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S122, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S124.

Затем, на этапе S122 выполняют обработку лотереи выбора обычного изображения. Основная схема 50а управления управляет схемой 5б выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). Основная схема 50а управления дополнительно определяет обычное изображение на основании этого значения случайного числа, и с помощью обращения к таблице вероятностей выбора обычного изображения, показанной на фиг. 11.

Затем, на этапе S123 выполняют обработку переключения обычного изображения. Основная схема 50а управления начинает отображение обычного изображения, которое было определен на этапе S122 и отображается на основном дисплее 4 во время основной игры. Основная схема 50а управления передает команду демонстрации (см. фиг. 20), которая соответствует обычному изображению, определенному на этапе S122, на схему 171 подуправления (см. фиг. 6), и схема 171 подуправления, приняв команду демонстрации, считывает данные демонстрации, которые соответствуют команде демонстрации, из под-ПЗУ

223 (см. фиг. 6), и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, и отображает соответствующее обычное изображение на основном дисплее 4. Между тем, на фиг. 42 показано изображение для отображения "МОРЕ" на основном дисплее 4 в качестве обычного изображения. Кроме того, на фиг. 43 показано изображение для отображения "ПУСТЫНЯ" на основном дисплее 4 в качестве обычного изображения.

Затем, на этапе S124 выполняют обработку для прибавления 1 к счётчику выбора обычного изображения. Основная схема 50а управления прибавляет "1" к значению счетчика выбора обычного изображения, которое является переменной, сохраняемой в ОЗУ 52.

Затем, на этапе S125 выполняют обработку того, является ли равным "10" значение счетчика выбора обычного изображения. Основная схема 50а управления определяет, обращаясь к значению счетчика выбора обычного изображения, которое является переменной, которая подлежит сохранению в ОЗУ 52, является ли его значение эквивалентным "10" или не является. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S126, и когда им является «Нет», данная подпрограмма завершается, и обработку переводят на этап S103 на фиг. 28.

Затем, на этапе S126 выполняют обработку установки в исходное состояние значения счетчика выбора обычного изображения. Основная схема 50а управления устанавливает в "0" (очищает) значение счетчика выбора обычного изображения, которое является переменной, которая подлежит сохранению в ОЗУ 52. Когда эта обработка завершена, данная подпрограмма завершается, и обработку переводят на этап S103 на фиг. 28.

Подробности обработки премиальной игры

Со ссылкой на фиг. 31 и 32 описаны подробности выполняемой на этапе S116 на фиг. 29 обработки премиальной игры.

На этапе S131 на фиг. 31 выполняют обработку выбора демонстрации премиальной игры. Основная схема 50а управления управляет схемой 56 выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). На основании этого значения случайного числа основная схема 50а управления (см. фиг. 5) дополнительно определяет выполнять (ли) "демонстрацию «телескоп»", выполнять "демонстрацию «птица»" или выполнять "демонстрацию «дельфин (змея)»", с помощью обращения к таблице вероятностной лотереи выбора демонстрации премиальной игры, которая показана на фиг. 13. Между тем, в случае, когда количество ставок не является 5, эту лотерею не выполняют, и схема определяет выполнение "демонстрации «телескоп»" без условия.

Затем, на этапе S132 выполняют обработку передачи команды начала демонстрации, которая соответствует демонстрации, выбранной на этапе S131. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления (см. фиг. 6) команду начала демонстрации ("команда начала демонстрации «телескоп»", "команда начала демонстрации «птица»", "команда начала демонстрации «дельфин»" или "команда начала демонстрации «змея»" (см. фиг. 25)), которая соответствует демонстрации, определенной на этапе S131, и схема 171 подуправления, приняв эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 25), которые соответствуют этой команде демонстрации, из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации на основном дисплее 4. Между тем, на фиг. 69 показано изображение демонстрации, которое отображают на основном дисплее 4 на основании "данных демонстрации «найти нечто»" (см. фиг. 25), которые соответствуют "команде начала демонстрации «телескоп»". Кроме того, на фиг. 76 показано изображение демонстрации, которое отображают на основном дисплее 4 на основании "данных демонстрации «фон становится ночным и птица появляется»", который соответствует "команде начала демонстрации «птица»". Кроме того, на фиг. 44 показано изображение демонстрации, которое отображают на основном дисплее 4 на основании "данных демонстрации появления дельфина вблизи левого окна отображения" (см. фиг. 25), которые соответствуют "команде демонстрации «дельфин»".

Затем, на этапе S133 выполняют обработку останова для барабана 22L. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем (см. фиг. 5) для выполнения обработки барабана 22L на основании информации относительно появляющегося символа для барабана 22L, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S106 на фиг. 28.

Затем, на этапе S134 выполняют обработку передачи команды эффекта исчезновения левого окна отображения. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления команду эффекта исчезновения левого окна отображения ("команда исчезновения левого окна отображения для «телескоп»", "команда исчезновения левого окна отображения демонстрации для «птицы»", "команда 2 демонстрации «дельфин»" (см. фиг. 25)), которая соответствует демонстрации, определенной на этапе S131, и схема 171 подуправления, которая приняла эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 25), которые соответствуют этой команде демонстрации, из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы стереть левое окно 23 отображения. Между тем, на фиг. 70 показано такое изображение, что персонаж (дух из лампы) «заставляет» левое окно 23 отображения исчезнуть на основном дисплее 4, на основании "данных

демонстрации исчезновения левого окна отображения для «телескоп», которые соответствуют "команде исчезновения левого окна отображения для «телескоп»". Кроме того, на фиг. 77 показано такое изображение, что персонаж (дух из лампы) стирает левое окно 23 отображения на основном дисплее 4 на основании "данных демонстрации исчезновения левого окна отображения для демонстрации «птица»", которые соответствуют "команде исчезновения левого окна отображения для демонстрации «птица»".

Затем, на этапе S135 выполняют обработку останова для барабана 22С, в соответствии с обработкой, которая подобна таковой на этапе S133.

Затем, на этапе S136 выполняют обработку передачи команды (для) эффекта исчезающего центрального окна отображения. На основании "команды исчезновения центрального окна отображения для «телескопа»", "команды исчезновения центрального окна отображения для эффекта «птица»" и "команды эффекта «дельфин»" (см. фиг. 25) выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S134. Между тем, на фиг. 45 показано изображение, в котором левое окно 23 отображения исчезает на основном дисплее 4 на основании "данных эффектов «появление дельфина» в окрестности центрального окна отображения и исчезновение центрального окна отображения", которые соответствуют "команде 3 эффекта «дельфин»". Кроме того, на фиг. 70 показано такое изображение, что персонаж («дух из лампы») стирает центральное окно 24 отображения на основном дисплее 4 на основании "данных эффекта исчезновения левого окна отображения эффекта «птица»", которые соответствуют "команде демонстрации исчезновения левого окна отображения для «птицы»". Дополнительно, на фиг. 71 и 78 показаны изображения для вида, на котором барабан 22R вращается после того, как левое окно отображения и центральное окно отображения исчезают на основном дисплее 4.

Затем, на этапе S137 выполняют обработку лотереи того, выполняется ли ПОБУЖДЕНИЕ для барабана 22R или не выполняется. Основная схема 50а управления управляет схемой 56 выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). На основании этого значения случайного числа основная схема 50а управления дополнительно определяет, выполняется ли ПОБУЖДЕНИЕ или нет, посредством обращения к "таблице вероятностной лотереи определения демонстрации ПОБУЖДЕНИЕ во время выбора символа инициирования премиальной игры". Между тем в случае, когда количество ставок не является 5, она (схема) определяет, не выполнять ПОБУЖДЕНИЕ без условия.

Затем, на этапе S138 выполняют определение того, является ли ПОБУЖДЕНИЕ выполняемым для барабана 22R или нет. Основная схема 50а управления выполняет определение того, является ли ПОБУЖДЕНИЕ выполняемым для барабана 22R на основании результата определения, который был определен на этапе S137. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S139, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S148.

Затем, на этапе S139 выполняют обработку передачи команды демонстрации ПОБУЖДЕНИЕ. Основная схема 50а управления передает команду неудачного получения премиальной игры ("команда эффекта неудачи получения премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS", "команда неудачного получения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS", "команда 6 эффекта «дельфин»" или "команда демонстрации «змея»" (см. фиг. 25)), которая соответствует демонстрации, определенной на этапе S131, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 25), которые соответствуют этой команде демонстрации, из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации.

Между тем, на фиг. 73 показано изображение для уведомления игрока о неудаче получения премиальной игры, выводимое на основном дисплее 4, на основании "данных эффекта неудачи получения премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS", которые соответствуют "команде эффекта неудачи получения премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS". Кроме того, на фиг. 80 показано изображение для уведомления игрока о неудаче получения премиальной игры, выводимое на основном дисплее 4, на основании "данных игрового эффекта неудачи получения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS", которые соответствуют "команде неудачи получения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS".

Затем, на этапе S140 выполняют обработку останова посредством перемещения барабана 22R на заранее заданное количество кадров. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем для перемещения барабана 22R на заранее заданное количество кадров (например, один кадр (то есть, один символ), но настоящее изобретение не ограничено этим) на основании информации относительно появления символа на барабанах 22R, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S106 фиг. 28, и тем самым выполняют обработку останова барабана 22R. В результате этого, появляющийся символ на барабанах 22R становится символом, имеющим предыдущий кодовый номер или последующий кодовый номер, относительно символа, который соответствует кодовому номеру, сохраняемому в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S106.

Затем, на этапе S141 выполняют обработку передачи команды эффекта успешной игры для повторения премиальной игры. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления команду получения повторения премиальной игры ("команда эффекта «прилетающей птицы»", "команда «вновь

прилетающей птицы»", "команда 7 эффекта «дельфин»" или "команда 7 эффекта «змея»" (см. фиг. 25)), которая соответствует эффекту, определенному на этапе S131, и схема 171 подуправления, принимающая эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 25), которые соответствуют этой команде демонстрации, из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 74 показано изображение для предложения игроку получения повторения премиальной игры, выводимое на основной дисплей 4, на основании "данных эффекта «прилетающей птицы»", которые соответствуют "команде эффекта «прилетающей птицы»". Кроме того, на фиг. 81 показано изображение для предложения игроку получения повторения премиальной игры, выводимое на основном дисплее 4, на основании "данных эффекта «вновь прилетающей птицы»", которые соответствуют "команде «вновь прилетающей птицы»".

Затем, на этапе S142 выполняют обработку для повторного вращения барабана 22R. Основная схема 50a управления управляет схемой 67 управления двигателем (см. фиг. 5), чтобы запустить привод шагового двигателя 68R, и таким образом, вращение барабана 22R повторно запускается.

Затем, на этапе S143 выполняют обработку выдержки времени ожидания. Основную схему 50a управления переводят в состояние ожидания в течение заданного отрезка времени, чтобы поддерживать вращение барабана 22R, начатое на этапе S142.

Затем, на этапе S144 выполняют обработку останова барабана 22R в соответствии с обработкой, которая подобна таковой на этапе S133 на фиг. 31. Таким образом, символ 93 иницирования премиальной игры останавливается на барабане 22R.

Затем, на этапе S145 выполняют обработку определения того, является ли демонстрация последующим игровым эффектом «дельфин» или последующим игровым эффектом «змея». Основная схема 50a управления выполняет определение того, является ли демонстрация, которая была определена на этапе S191, эффектом успешной игры «дельфин», или эффектом успешной игры «змея» или не является. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S146, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S147. Между тем, на фиг. 47 показано изображение для отображения демонстрации, в которой третьим остановленным барабаном является барабан 22R, и "эффект успешной игры" является "эффектом успешной игры «дельфин»", и который отображают, когда определено, что должно быть ДА, при определении на этом этапе S145.

Затем на этапе S146 выполняют обработку премиальной игры MAGIC LAMP BONUS. Подробности этой обработки подробно описаны для обработки премиальной игры MAGIC LAMP BONUS на фиг. 36-37, которая описана ниже. Когда эта обработка завершена, подпрограмма завершается, и обработку переводят на этап S102 на фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S147 выполняют обработку передачи команды демонстрации получения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS. Основная схема 50a управления передает на схему 171 подуправления команду получения премиальной игры ("команда демонстрации получения FORTUNE ISLAND BONUS" (см. фиг. 25)), которая соответствует демонстрации «птица», и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 25), которые соответствуют этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 75, 79 и 82 показаны изображения для уведомления игрока о получении премиальной игры, выводимого на основном дисплее 4, на основании "данные эффекта получения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS", которые соответствуют "команде эффекта получения FORTUNE ISLAND BONUS". На фиг. 75 показано изображение для уведомления о получении FORTUNE ISLAND BONUS, которая изменена от "демонстрации «телескоп»" и получена. На фиг. 79 показано изображение для уведомления игрока о получении FORTUNE ISLAND BONUS, которая получена от "демонстрации «птица»" без эффекта ПОБУЖДЕНИЕ. На фиг. 82 показано изображение для уведомления игрока о получении премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, которая получена из "эффект «птица»" через эффект ПОБУЖДЕНИЕ.

Затем, на этапе S148 выполняют обработку передачи команды иницирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS. Основная схема 50a управления передает команду иницирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS на схему 171 подуправления. Схема 171 подуправления, которая принимает эту команду иницирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, выполняет обработку приема команды иницирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS согласно фиг. 33, которая описана ниже.

Затем, на этапе S149 выполняют обработку приема команды завершения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS. Основная схема 50a управления принимает команду завершения FORTUNE ISLAND BONUS, которую передают от схемы 171 подуправления. Основная схема 50a управления, которая принимает эту команду завершения FORTUNE ISLAND BONUS, завершает данную подпрограмму, и обработку переводят на этап S102 в основной последовательности операций на фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S150 выполняют определение того, является ли эффект премиальной игры эффектом «телескоп» или нет. Основная схема 50a управления выполняет определение того, является

ли эффект премиальной игры, который был определен на этапе S131, демонстрацией «телескоп» или нет. Когда результатом определения является «Да», обработку переводят на этап S149, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S143.

Затем, на этапе S151 выполняют обработку останова барабана 22R посредством обработки, которая подобна таковой на этапе S133 на фиг. 31. Таким образом, символ 93 запуска бонуса останавливается на барабанах 22R.

Затем, на этапе S152 выполняют обработку передачи команды эффекта получения премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS. Выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S147, кроме того, что она основана на "команде эффекта получения BANDIT'S HIDEOUT BONUS" (см. фиг. 25A-B). Между тем, на фиг. 72 показано изображение для уведомления игрока о получении премиальной игры, выводимое на основном дисплее 4, на основании "данных эффекта получения BANDIT'S HIDEOUT BONUS", которые соответствуют "команде эффекта получения BANDIT'S HIDEOUT BONUS".

Затем, на этапе S153 выполняют обработку передачи команды инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS. Основная схема 50a управления передает команду инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS на схему 171 подуправления. Схема 171 подуправления, которая принимает эту команду инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS, выполняет обработку приема команды инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS на фиг. 34, которая описана ниже.

Затем, на этапе S154, выполняют обработку приема команды завершения BANDIT'S HIDEOUT BONUS. Основная схема 50a управления принимает команду завершения BANDIT'S HIDEOUT BONUS, которую передают от схемы 171 подуправления. Основная схема 50a управления, которая принимает эту команду завершения BANDIT'S HIDEOUT BONUS, завершает эту подпрограмму, и обработку переводят на этап S102 в основной последовательности операций на фиг. 28.

Подробности обработки приема команды инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS

На фиг. 33 показан этап S146 обработки премиальной игры фиг. 31, обработка на котором должна быть выполнена посредством схемы 171 подуправления в случае, когда схема 171 подуправления (см. фиг. 6) принимает команду инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, которую передают из основной схемы 50a управления (см. фиг. 5). Этой обработкой является обработка премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS.

Бонус FORTUNE ISLAND BONUS является премиальной игрой, которая может имитировать игру SUGOROKU. Игральную доску SUGOROKU отображают на поддисплее 3, и основной персонаж выполняет свой путь по блокам доски SUGOROKU и таким образом осуществляется игра. Игрок выбирает одну из трех костей, которые отображены на основном дисплее 4, и его «кость» выполняет изменяемое отображение, и по количеству точек на кости, отображаемой в конце, определяют количество блоков, на которые основной персонаж переходит по доске SUGOROKU. Количество точек, которые окончательно отображаются на кости, определяют в соответствии с вероятностной лотереей, которая может отличаться для трех костей, соответственно, после того как изменяемое отображение запущено. Лицевую поверхность кости не показывают игроку вначале, а настраивают таким образом, что игрок выбирает одну из трех костей произвольно, и выбранная кость выполняет изменяемое отображение, и когда изменяемое отображение остановилось окончательно, показывают точки на кости. Между тем, указание выбора кости выполняют посредством системы сенсорной панели. Игрок касается изображения произвольной кости, и таким образом сенсорная панель 30 обнаруживает это касание, чтобы передать сигнал определения на схему 76 управления сенсорной панелью (см. фиг. 6), и таким образом схема 171 подуправления (см. фиг. 6) распознает, что игрок коснулся дисплея с изображением. Между тем, управление костью и ее точками, которые отображаются на основном дисплее 4, является вопросом изменяемого произвольного схемного решения, и его выполняют посредством любой системы, если она является системой отображения игроку количества точек на кости, которое определяют заранее случайным образом посредством объединения устройства жидкокристаллического дисплея и сенсорной панели, принимая в качестве сигнала начала принятие операции игроком. Отображение 501 на нижней части фиг. 91B является изображением вышеописанной игры в кости.

Кроме того, в премиальной игре FORTUNE ISLAND BONUS основной персонаж начинает игру с пятью ресурсными очками. Ресурсные очки увеличиваются или уменьшаются в соответствии с тем, как персонаж переходит по блокам доски SUGOROKU и проходит через различные события. Затем, когда игра всей премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS завершается в конечной точке, если количество ресурсных очков не равно "0", игрок может получить КРУПНЫЙ ВЫИГРЫШ в качестве специальной выплаты. Если ресурсные очки становятся "0" прежде, чем основной персонаж достигает конечной точки на доске SUGOROKU, премиальная игра FORTUNE ISLAND BONUS завершается, когда ресурсные очки становятся равными "0".

В дальнейшем подобная система, в которой игрок вводит любую входную операцию на основном дисплее 4, является системой с сенсорной панелью, на которой выбирают и касаются отображения изображения, при этом сенсорная панель 30 распознает это касание, и сигнал определения передают на схе-

му 76 управления сенсорной панелью, и таким образом схема 171 подуправления распознает, что игрок коснулся отображения изображения.

На этапе S153 выполняют обработку отображения начального изображения. Схема 171 подуправления считывает команду эффекта инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS из таблицы эффектов премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS (см. фиг. 27), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, который принимает эту команду эффекта, считывает данные эффекта, которые соответствуют команде эффекта премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, с помощью обращения к таблице данных эффектов FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на основном дисплее 4. На фиг. 90 показано изображение его начального изображения. Между тем, "ДВОРЕЦ", "ГУСТЫЕ ДЖУНГЛИ", "СЕКРЕТНАЯ ПЕЩЕРА" и "СКАЛИСТЫЙ УЧАСТОК" отображают на поддисплее 3 начального изображения, и это означает, что игрок выбирает любой маршрут из "ГУСТЫЕ ДЖУНГЛИ", "СЕКРЕТНАЯ ПЕЩЕРА" и "СКАЛИСТЫЙ УЧАСТОК" и достигает "ДВОРЦА". Что касается выбора маршрута, в отображении на основном дисплее на нижней части фиг. 90, игрок касается любого из визуальных отображений 500, которые отображены в качестве "ДЖУНГЛИ", "ПЕЩЕРА" и "СКАЛА", и тем самым выбираются и отображаются доски SUGOROKU, которые соответствуют соответствующим маршрутам. В соответствии с выбором любой из них схема 171 подуправления считывает команду изображения карты ("команда изображения карты ГУСТЫЕ ДЖУНГЛИ", "команда изображения карты СЕКРЕТНАЯ ПЕЩЕРА", "команда изображения карты СКАЛИСТЫЙ УЧАСТОК") из таблицы данных демонстрации премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS (см. фиг. 27), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, который принимает эту команду эффекта, считывает данные эффекта, которые соответствуют команде эффекта инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, с помощью обращения к таблице данных эффектов FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на основном дисплее 4. На фиг. 91 показано такое изображение, на котором "СКАЛИСТЫЙ УЧАСТОК" выбран игроком и отображена его доска SUGOROKU.

Кроме того, в доске SUGOROKU для "СКАЛИСТЫЙ УЧАСТОК" имеются шесть блоков от начальной точки до "ДВОРЦА", который является целевой точкой. Ими являются "TREASURE BOX" (сундук сокровищ), "ROCK" (рок), "BIG SNAKE" (большая змея), "TREASURE BOX", "TREASURE BOX" и "BIG SPIDER" (большой паук) со стороны, которая является близкой к начальной точке. В соответствующих блоках происходят различные события, но их подробности будут описаны в пояснении этапа S162.

Затем, на этапе S154 выполняют обработку принятия выбора игры в кости. Игрок касается произвольного из трех изображений игровых костей, отображенных на основном дисплее 4, и сенсорная панель 30 обнаруживает это, и сигнал определения передают на схему 76 управления сенсорной панелью, и тем самым схема 171 подуправления распознает, что игрок коснулся отображения.

Затем, на этапе S155 выполняют обработку лотереи игры в кости. Схема 171 подуправления выбирает одно значение случайного числа в соответствии с программным управлением, и на основании этого значения случайного числа определяют окончательную точку на кости с помощью обращения к таблице вероятностной лотереи (не показана на чертеже) для точек на кости, которые соответствуют изображению кости, которого коснулся и выбрал игрок. Затем схема 171 подуправления управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы начать изменяемое отображение изображения кости, и через некоторое время это изменяемое отображение останавливают. Когда изменяемое отображение остановлено, точки на кости окончательно не отображают игроку на этой стадии, а после того как выполнят это изменяемое отображение изображения кости, и первый раз точки на кости окончательно отображают игроку, когда изменяемое отображение остановлено.

Затем, на этапе S156 выполняют обработку, на которой основной персонаж, который отображен на поддисплее 3, переходит на блоки доски SUGOROKU в соответствии с количеством точек на кости, которое окончательно определено на этапе S155.

Схема 177 подуправления управляет схемой 74 управления отображением изображений на основании количества точек на кости, которое определено на этапе S155, чтобы выполнить переход основного персонажа, который отображен на поддисплее 3, на блоки доски SUGOROKU.

Затем на этапе S157 выполняют обработку для определения того, достигает ли основной персонаж конечной точки. Схема 171 подуправления выполняет определение того, достигает ли основной символ "ДВОРЦА", который является целью SUGOROKU. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S158, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S162.

Затем на этапе S158 выполняют обработку генерирования событий в конечной точке. Схема 171 подуправления управляет схемой 74 управления отображением изображений, чтобы основной персонаж, который отображен на поддисплее 3, боролся с "ДЕМОНОМ", который является хозяином "ДВОРЦА". Схема 171 подуправления считывает команду игрового эффекта ДВОРЦА из таблицы данных демонстрации FORTUNE ISLAND BONUS, которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие команде игрового эффекта ДВОРЕЦ, с помощью обращения к таблице данных демон-

страции премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на основном дисплее 4. На фиг. 103 показано изображение борьбы основного персонажа и "ДЕМОНА" на поддисплее 3. На фиг. 104 показано визуальное отображение, которое отображают на основном дисплее 4 одновременно с изображением на фиг. 103, чтобы указать, что основной персонаж выбрал цель нападения у "ДЕМОНА". Этот выбор выполняют посредством системы сенсорной панели, и цель нападения выбирают из четырех целей нападения (визуальные отображения 502) из "ГОЛОВА", "ТЕЛО", "РУКИ" и "НОГИ". Когда любое из визуальных отображений 502 выбрано, схема 171 подуправления выбирает одно значение случайного числа в соответствии с программным управлением, и на основании этого значения случайного числа определяют успех и неудачу нападения, с помощью обращения к таблице вероятностной лотереи (не показана на чертеже) для определения успеха и неудачи нападения, соответствующее цели нападения, которой коснулся и которую выбрал игрок. Между тем, основной персонаж и "ДЕМОН" повторяют нападения поочередно, и когда нападение является успешным, ресурсные очки (пять отметок «сердце», показанных на фиг. 103), другой стороны (противника) уменьшают на единицу. Сторона, которая приводит ресурсные очки другой стороны к "0", является победителем в дворцовом сражении. На фиг. 105 показано изображение визуального отображения, которое отображают на поддисплее 3, когда основной персонаж привел ресурсные очки "ДЕМОНА" к "0" и таким образом выигрывает дворцовое сражение. На фиг. 106 показано изображение визуального отображения, которое отображают на поддисплее 3, когда ресурсные очки основного персонажа стали равны "0", и таким образом основной персонаж проиграл дворцовое сражение. В этом отношении, однако, имеется такой обратный эффект, как показано на фиг. 107, если игрок выигрывает заранее заданную лотерею в схеме 171 подуправления, даже если основной персонаж побит "ДЕМОНОМ", появляется «птица», чтобы сохранить основной персонаж, и ресурсные очки основного персонажа восстанавливают с помощью только единицы, и таким образом, возможно выполнить сражение с "ДЕМОНОМ" вновь. Все показанные выше изображения хранятся в таблице данных демонстрации премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS в качестве заранее заданных данных.

Затем, на этапе S159 выполняют обработку определения того, выигрывает ли основной персонаж событие в конечной точке или нет. В обработке согласно этапу S158 схема 171 подуправления определяет, победил ли основной персонаж. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S160, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S161.

Затем на этапе S160 выполняют обработку выплаты КРУПНОГО ВЫИГРЫША. Схема 171 подуправления передает сигнал запроса выплаты КРУПНОГО ВЫИГРЫША на основную схему 50а управления. Основная схема 50а управления, которая принимает этот сигнал, передает сигнал запроса выплаты КРУПНОГО ВЫИГРЫША на модуль 83 прогрессивной игры через интерфейс 81 I/F прогрессивной игры. Модуль 83 прогрессивной игры, который принимает сигнал запроса выплаты КРУПНОГО ВЫИГРЫША, передает на основную схему 50а управления сигнал для предоставления заранее заданного значения прогрессивной игры игроку в качестве выплаты КРУПНОГО ВЫИГРЫША. Основная схема 50а управления, которая принимает сигнал предоставления игроку в качестве выплаты КРУПНОГО ВЫИГРЫША, прибавляет количество монет, соответствующее данной выплате КРУПНОГО ВЫИГРЫША, к значению кредита игрового автомата 1 с вращающимися барабанами (количество монет, которые помещены в игровой автомат 1 с вращающимися барабанами).

Затем, на этапе S161 выполняют обработку передачи команды завершения ОСТРОВ СОКРОВИЩ (FORTUNE ISLAND) на основную схему 50а управления. Схема 171 подуправления передает команду завершения премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS на основную схему 50а управления. Кроме того, отображение поддисплея 3 восстанавливают на отображение выплаты. Когда эта обработка завершена, эту программу завершают.

С одной стороны, на этапе S162 выполняют "обработку генерирования событий в каждом блоке, на котором основной персонаж остановлен". Как описано выше, например, когда "СКАЛИСТЫЙ УЧАСТОК" выбран в качестве маршрута, ведущего к "ДВОРЦУ", имеются шесть блоков от начальной точки до "ДВОРЦА", который является целевой точкой. Ими являются "TREASURE BOX", "ROCK", "BIG SNAKE", "TREASURE BOX", "TREASURE BOX" и "BIG SPIDER" со стороны, которая является близкой к начальной точке.

Когда основной персонаж остановился на блоке "TREASURE BOX", схема 171 подуправления считывает команду игрового эффекта для «сундука сокровищ» из таблицы данных демонстрации премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS (см. фиг. 27), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие команде демонстрации инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, с помощью обращения к таблице данных демонстрации премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на основном дисплее 4. Когда основной персонаж останавливается на блоке "TREASURE BOX", ресурсные очки основного персонажа увеличивают только на единицу.

Когда основной персонаж останавливается на блоке "ROCK", схема 171 подуправления считывает команду игрового эффекта «ROCK» из таблицы данных демонстрации премиальной игры FORTUNE

ISLAND BONUS (см. фиг. 27), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие команде демонстрации инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, с помощью обращения к таблице данных демонстрации премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. На фиг. 98 показано изображение соответствующего игрового эффекта, который отображают на поддисплее 3. В случае, если основной персонаж мог остановить "ROCK", ресурсные очки основного персонажа не уменьшают (см. фиг. 99). Однако, в случае, если основной персонаж не мог остановить "ROCK", ресурсные очки основного персонажа уменьшают на единицу (см. фиг. 100). В этом отношении, однако, имеется такой случай, как на фиг. 101, когда появляется "MONKEY" (обезьяна), которая является подперсонажем основного персонажа, и сохраняет основной персонаж, и препятствует уменьшению ресурсных очков основного персонажа (см. фиг. 102). Появляется ли "MONKEY" или не появляется, определяют на основании значения случайного числа, которое выбирают в соответствии с программным управлением в схеме 171 подуправления, и с помощью ссылки на заранее заданную таблицу вероятностной лотереи (не показана на чертеже).

Когда основной персонаж останавливается на блоке "BIG SPIDER", схема 171 подуправления считывает команду игрового эффекта «BIG SPIDER» из таблицы данных эффектов FORTUNE ISLAND BONUS (см. фиг. 27), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие команде эффекта инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, с помощью обращения к таблице данных эффектов FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. На фиг. 92 показано изображение соответствующего игрового эффекта, который отображают на поддисплее 3. В случае, если основной персонаж выигрывает сражение с "BIG SPIDER", ресурсные очки основного персонажа не уменьшают (см. фиг. 93). Однако в случае, если основной персонаж не смог выиграть сражение с "BIG SPIDER", ресурсные очки основного персонажа уменьшают на единицу (см. фиг. 94). В этом отношении, однако, имеются случаи, как на фиг. 95, когда появляется "MONKEY", которая является подперсонажем основного персонажа, и борется с "BIG SPIDER" вместо основного персонажа (см. фиг. 96), и выигрывает сражение, чтобы препятствовать уменьшению ресурсных очков основного персонажа (см. фиг. 97). Появляется или не появляется "MONKEY", определяют на основании значения случайного числа, которое выбирают в соответствии с программным управлением в схеме 171 подуправления, и с помощью ссылки на заранее заданную таблицу вероятностной лотереи (не показана на чертеже).

Когда основной персонаж останавливается на блоке "BIG SNAKE", схема 171 подуправления считывает команду игрового эффекта BIG SNAKE из таблицы данных эффектов FORTUNE ISLAND BONUS (см. фиг. 27), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие команде эффекта инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS, с помощью обращения к таблице данных демонстрации FORTUNE ISLAND BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. Фактор увеличения и уменьшения ресурсных очков, когда основной персонаж остановился на блоке "BIG SNAKE", подобен тому, когда основной персонаж остановился на блоке "BIG SPIDER".

Затем, на этапе S163 определяют, равны ли ресурсные очки основного персонажа "0" или нет. Схема 171 подуправления определяет, равны ли ресурсные очки основного персонажа "0". Когда результатом определения является «Да», обработку переводят на этап S161, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S154.

Подробности обработки приема инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS

На фиг. 34 показан этап S151 обработки премиальной игры на фиг. 31, которая является обработкой, подлежащей выполнению схемой 171 подуправления, когда схема 171 подуправления (см. фиг. 6) принимает команду инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS, которую передают из основной схемы 50а управления (см. фиг. 5). Эта обработка является обработкой премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS.

На этапе S171 выполняют обработку отображения начального изображения. Схема 171 подуправления считывает команду эффекта инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS из таблицы эффектов BANDIT'S HIDEOUT BONUS (см. фиг. 26), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие команде демонстрации BANDIT'S HIDEOUT BONUS, с помощью обращения к таблице данных демонстрации BANDIT'S HIDEOUT BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3 и основном дисплее 4. На фиг. 83 показано изображение его начального изображения. Между тем, "TREASURE BOX" отображают на поддисплее 3 вместе с начальным изображением и набором "TREASURE BOXES" (сундуки сокровищ, показываемых на устройстве отображения основного дисплея 4 в нижней части фиг. 83. Игрок выбирает любой элемент из "TREASURE BOXES", и таким образом премиальная игра продолжается. Содержимое "TREASURE BOX" имеется трех видов - "TREASURE" (сокровище), "LUCKY ITEM" (счастливым случаем) и "SKULL"

(череп) и определение содержимого "TREASURE BOX" выполняют заранее в ходе обработки, для которой отображено начальное изображение, посредством выбора одного значения случайного числа в соответствии с программным управлением схемы 171 подуправления, на основании этого значения случайного числа, с помощью ссылки на заранее заданную таблицу вероятностной лотереи (не показана на чертеже).

Затем, на этапе S172 выполняют обработку принятия выбора TREASURE BOX. Игрок касается произвольного элемента из множества "TREASURE BOXES", которые отображены на основном дисплее 4, и сенсорная панель 30 определяет его, и сигнал определения передают на схему 76 управления сенсорной панелью, и тем самым схема 171 подуправления распознает, что игрок коснулся отображения.

Затем, на этапе S173 выполняют обработку отображения такого игрового эффекта, что на поддисплее 3 «открывают выбранный сундук сокровищ». Схема 171 подуправления считывает команду демонстрации «открытия сундука сокровищ» из таблицы данных демонстрации BANDIT'S HIDEOUT BONUS (см. фиг. 26), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие команде демонстрации «открытия сундука сокровищ», с помощью обращения к таблице данных эффектов премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. На фиг. 84 показано изображение этого игрового эффекта.

Затем, на этапе S174 выполняют определение того, является ли «черепом» содержимое «сундука сокровищ». Схема 171 подуправления выполняет определение того, является ли «черепом» содержимое «сундука сокровищ». Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S175, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S178.

Затем, на этапе S175 выполняют обработку отображения на поддисплее 3 игрового эффекта для «черепа». Схема 171 подуправления считывает "команду демонстрации «появление черепа»" из таблицы данных демонстрации премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS (см. фиг. 26), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие "команде демонстрации «появление черепа»", с помощью обращения к таблице данных эффектов BANDIT'S HIDEOUT BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. На фиг. 88 показано изображение этого игрового эффекта.

Затем, на этапе S176 выполняют обработку отображения игрового эффекта «основной персонаж, который убегает в безумной спешке». Схема 171 подуправления считывает "команду демонстрации основного персонажа, который убегает от «черепа»" из таблицы данных демонстрации премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS (см. фиг. 26), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие "команде демонстрации основного персонажа, который убегает от «черепа»", с помощью обращения к таблице данных демонстрации BANDIT'S HIDEOUT BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. На фиг. 89 показано изображение этого игрового эффекта.

Затем, на этапе S177 выполняют обработку передачи команды завершения BANDIT'S HIDEOUT BONUS на основную схему 50a управления. Схема 171 подуправления передает команду завершения премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS на основную схему 50a управления. Кроме того, отображение поддисплея 3 восстанавливают на отображение выплаты. Когда эта обработка завершена, эту программу завершают.

С одной стороны, на этапе S178 выполняют обработку "отображения на поддисплее игрового эффекта для «сокровища» или «счастливого случая», и отображения полученных очков и т.д. в эффекте игры «сундук сокровищ», отображаемом на основном дисплее". Схема 171 подуправления считывает "команду эффекта «появление сокровища»" или "команду «появление счастливого случая»" из таблицы данных эффектов премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS (см. фиг. 26), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие "команде эффекта «появление сокровища»" или "команде «появление счастливого случая»", соответственно, относительно таблицы данных эффектов премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. На фиг. 85 и 86 показаны изображения этих игровых эффектов. При этом, например, в случае, если могли быть получены пятьдесят монет, для идентификации «сундука сокровищ», из которого появляются пятьдесят монет, на экране основного дисплея в нижней части фиг. 85B, изображение "50" добавляют к этому «сундуку сокровищ». Также при получении «счастливого случая» (элемент, который удваивает количество монет, имеющихся у игрока, выдавая кредит в этот момент времени, и т.д.), таким же образом, для идентификации «сундука сокровищ», из которого появляется «счастливый случай», отображение изображения «счастливого случая» добавляют к этому «сундуку сокровищ».

Затем, на этапе S179 выполняют обработку для отображения на поддисплее игрового эффекта для основного персонажа, который получает сокровище «счастливого случая» и ощущает удовольствие. Схема 171 подуправления считывает "команду эффекта основного персонажа «сокровище»" или "коман-

да эффекта основного персонажа «счастливый случай»" из таблицы данных премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS (см. фиг. 26), которая хранится в под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и передает ее на под-ЦП 221, и под-ЦП 221, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации, соответствующие "команде эффекта основного персонажа «сокровище»" или "команде эффекта основного персонажа «счастливый случай»", соответственно, с помощью обращения к таблице данных эффектов BANDIT'S HIDEOUT BONUS, чтобы отобразить соответствующий игровой эффект на поддисплее 3. На фиг. 87 показано изображение этого игрового эффекта.

Затем, на этапе S180 выполняют обработку прибавления полученных очков. Схема 171 подуправления прибавляет монеты, которые получены на этапе S178 к сумме кредита.

Затем, на этапе S181 выполняют определение того, выбрано ли заранее заданное количество «сундуков сокровищ». Схема 171 подуправления выполняет определение того, выбрано ли игроком заранее заданное количество «сундуков сокровищ». Когда результатом определения является «Да», обработку переводят на этап S177, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S172.

Подробности демонстрации, которая соответствует обработке выигрышной комбинации и остановка барабана

Со ссылкой на фиг. 35 описаны подробности демонстрации, которая соответствует обработке выигрышной комбинации и остановка барабана, которую выполняют на этапе S112 на фиг. 29. Между тем, в этой обработке выигрышная комбинация отлична от "премиальной игры" и "проигрыша".

На этапе S191 выполняют обработку вероятностной лотереи для демонстрации, которая соответствует выигрышной комбинации. Основная схема 50а управления (см. фиг. 5) управляет схемой 56 выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). Исходя из этого значения случайного числа, основная схема 50а управления дополнительно определяет "эффект успешной игры" (эффект успешной игры «дельфин» (змея), эффект успешной игры «чайка» (канюк), эффект успешной игры «обезьяна») который соответствует каждой выигрышной комбинации (WILD, RED7, 3BAR, 2BAR, BAR, ANYBAR), посредством обращения к "таблице вероятностной лотереи выбора эффекта, соответствующего выигрышной комбинации (кроме премиальной игры или проигрыша)" (см. фиг. 15), которая хранится в ПЗУ 51 (см. фиг. 5).

Затем, на этапе S192 выполняют обработку "передача команды демонстрации первого останавливаемого барабана". Основная схема 50а управления (см. фиг. 5) передает команду демонстрации для барабана, который останавливается первым, в соответствии с "последующим игровым эффектом", который определен на этапе S191 и порядком останова, который определен при обработке определения порядка останова барабана на этапе S109 на фиг. 29. То есть основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления (см. фиг. 6) "команду успеха" (любая из команд 1-3 демонстрации «чайка», команд 1-3 демонстрации «канюк», и команд 1-3 демонстрации «обезьяна» (см. фиг. 21)), которая соответствует демонстрации, определенной на этапе S191, и порядку останова, определенному при обработке определения порядка останова барабана на этапе S109 на фиг. 29, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 21), соответствующие этой команде демонстрации из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы выполнить соответствующий эффект. На фиг. 49 и 50 показаны изображения для отображения эффекта, когда первым останавливаемым барабаном является барабан 22L, и "последующим игровым эффектом" является "эффект успешной игры «чайка»". На фиг. 55 показано изображение для демонстрации отображения, когда первым останавливаемым барабаном является барабан 22L и "последующим игровым эффектом" является "эффект успешной игры «обезьяна»".

Затем, на этапе S193 выполняют обработку ожидания истечения времени. Основная схема 50а управления переводится в состояние ожидания на заданный промежуток времени и ожидает в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдана команда на этапе S192.

Затем, на этапе S194 выполняют обработку для первого останавливаемого барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем (см. фиг. 5), чтобы выполнить обработку останова первого останавливаемого барабана на основании информации относительно появления символа первого останавливаемого барабана, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S106 на фиг. 28.

Затем, на этапе S195 выполняют обработку "передачу команды эффекта останова второго барабана". Основная схема 50а управления передает команду эффекта для барабана, который останавливается вторым, в соответствии с "последующим игровым эффектом", который определен на этапе S191 и порядком останова, который определен при обработке определения порядка останова барабана на этапе S109 на фиг. 29. Эта обработка почти подобна таковой на этапе S192. На фиг. 51 показано изображение для демонстрации отображения, когда вторым останавливаемым барабаном является барабан 22C и "последующим игровым эффектом" является "эффект успешной игры «чайка»". На фиг. 56 показано изображение для демонстрации отображения, когда вторым останавливаемым барабаном является барабан 22C и последующим игровым эффектом является "эффект успешной игры «обезьяна»".

Затем, на этапе S196 выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S193, и основная схема 50а управления ожидает в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдана команда на этапе S195.

Затем, на этапе S197 выполняют обработку останова второго барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем, чтобы выполнять обработку останова для останова второго барабана, на основании информации относительно появления символа останова второго барабана, сохраняемой в ОЗУ 52 на этапе S106 на фиг. 28.

Затем, на этапе S198 выполняют "передачу команды эффекта останова третьего барабана". Эта обработка почти подобна таковой на этапе S192. На фиг. 46 показано изображение для отображения эффекта, когда третьим останавливаемым барабаном является барабан 22R и "последующим игровым эффектом" является "эффект успешной игры «дельфин»". На фиг. 52-53 показаны изображения для демонстрации отображения, когда третьим останавливаемым барабаном является барабан 22R и "последующим игровым эффектом" является "эффект успешной игры «чайка»". На фиг. 57-58 показаны изображения для демонстрации отображения, когда третьим останавливаемым барабаном является барабан 22R и "последующим игровым эффектом" является "эффект успешной игры «обезьяна»".

Затем, на этапе S199 выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S193, и основная схема 50а управления ожидает в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдана команда на этапе S198.

Затем, на этапе S200 выполняют обработку останова третьего барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем, чтобы выполнить обработку останова третьего останавливаемого барабана, на основании сохраняемой в ОЗУ 52 на этапе S106 на фиг. 28 информации относительно символа останова для останова третьего барабана.

Затем, на этапе S201 выполняют обработку выплачивания выплаты, которая соответствует выигрышной комбинации. Основная схема 50а управления выполняет выплачивание выплаты, соответствующей выигрышной комбинации, определенной на этапе S110 на фиг. 29, в соответствии с информацией о сумме выплаты за выигрыш из таблицы определения выигрышных комбинаций (см. фиг. 10), хранимой в ПЗУ 51 (см. фиг. 5), и суммы ставки. Основная схема 50а управления передает команду возбуждения на схему 70 управления монетосборником (см. фиг. 5), и схема 70 управления монетосборником (см. фиг. 5), которая принимает эту команду возбуждения, управляет монетосборником 71 (см. фиг. 5), чтобы выполнить выплату монет. В это время, секция 73 определения монет (см. фиг. 5) вычисляет количество выплачиваемых монет, и когда определено, что количество достигло заранее заданного количества, передает сигнал завершения выплаты на схему 72 сигнала завершения выплаты (см. фиг. 5). Схема 72 сигнала завершения выплаты, которая принимает сигнал завершения выплаты, выдает на основную схему 50а управления запрос, чтобы схема 70 управления монетосборником передала сигнал для останова привода монетосборника 71. Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают, и обработку переводят на этап S102 на фиг. 28.

Как указано выше, посредством выполнения обработки этапа S192, этапа S195 и этапа S198, возможно визуально взаимно соединить останов изменяемого отображения барабанов и игрового эффекта, который отображается на основном дисплее 4.

В частности, когда "эффектом успешной игры" является "эффект успешной игры «чайка»" (или "эффект успешной игры «канюк»"), «чайка» остается в области окон 23, 24, 25 отображения барабанов 22L, 22C, 22R, и таким образом, возможно уведомить игрока, что высока вероятность того, что имеет место заранее заданная выигрышная комбинация. Кроме того, это означает, что для игрока возможно выполнять игру с ощущением ожидания.

Кроме того, когда "эффектом успешной игры" является "эффект успешной игры «обезьяна»", посредством выполнения демонстрации, что «обезьяна» свисает из окон 23, 24, 25 отображения барабанов 22L, 22C, 22R, и «обезьяна» последовательно перемещается в окно отображения, на котором она висит, в соответствии с порядком останова барабанов 22L, 22C, 22R, то возможно уведомить игрока о барабане, который останавливается следующим.

Подробности обработки премиальной игры MAGIC LAMP BONUS

Со ссылкой на фиг. 36-37 описаны подробности обработки премиальной игры MAGIC LAMP BONUS, которую выполняют на этапе S203 на фиг. 35. Эта обработка является обработкой, которую выполняют в основной схеме 50а управления (см. фиг. 5). Между тем, премиальная игра MAGIC LAMP BONUS является так называемой бесплатной (без ограничений) игрой, и это такая игра, в которой для игрока не является необходимым осуществлять ставку (ставить монеты в качестве ставки). В качестве ставки в премиальной игре MAGIC LAMP BONUS, ставку в основной игре, которую сменяют на премиальную игру MAGIC LAMP BONUS, используют «как есть». Например, когда ставкой в основной игре, которую сменяют на премиальную игру MAGIC LAMP BONUS, является 3, пока продолжается премиальная игра MAGIC LAMP BONUS, игру MAGIC LAMP BONUS запускают со ставкой 3.

На этапе S211 выполняют обработку передачи команды изменения отображения выплаты. Основная схема 50а управления передает команду изменения отображения выплаты на схему 171 подуправления (см. фиг. 6), и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду, выполняет обработку

приема команды изменения отображения выплаты согласно фиг. 38, которая описана ниже. На этом этапе S211, информацию выплаты прежде, чем переходят на премиальную игру MAGIC LAMP BONUS, дополнительно сохраняют в ОЗУ 52 (см. фиг. 5). В случае, если переходят на MAGIC LAMP BONUS посредством исполнения этой обработки, отображение изображения демонстрации на поддисплее 3 не выполняют, и отображают таблицу выплаты, включая информацию выплаты, после того, как переходят на MAGIC LAMP BONUS.

На этапе S212 выполняют обработку инициализации счетчика количества вращений барабана. Основная схема 50а управления устанавливает в "0" значение счетчика количества вращений барабана, которое является переменной, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5).

На этапе S213 выполняют обработку прибавления единицы к значению счетчика количества вращений барабана. Основная схема 50а управления прибавляет "1" к значению счетчика количества вращений барабана, которое является переменной, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5).

Затем, на этапе S214 выполняют обработку вращения барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем (см. фиг. 5), чтобы запустить привод шаговых двигателей 68L, 68C, 68R, и тем самым начинается вращение барабанов 22L, 22C, 22R. Между тем, в это время основная схема 50а управления передает команду демонстрации запуска вращения барабана. То есть основная схема управления (см. фиг. 5) передает команду демонстрации запуска вращения барабана (см. фиг. 23) на схему 171 подуправления (см. фиг. 6), и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6), и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы выполнить соответствующую демонстрацию. Между тем, на фиг. 60 показано изображение, которое отображают на основном дисплее 4 в соответствии с данными демонстрации, соответствующими команде демонстрации запуска вращения барабана.

Затем, на этапе S215 выполняют обработку определения символа, который появляется на барабанах 22L, 22C, 22R в соответствии с вероятностной лотереей (обработка вероятностной лотереи). Основная схема 50а управления управляет схемой 56 выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). Исходя из значения случайного числа, основная схема управления 50 далее определяет появляющийся символ, который является общим для каждого барабана 22L, 22C, 22R, с помощью обращения к таблице вероятностной лотереи MAGIC LAMP BONUS, показанной на фиг. 9. В отношении определяемого символа останова, кодовые номера, которые соответствуют соответствующим символам, показанным на фиг. 4, хранятся в ОЗУ 52.

Затем, на этапе S216 выполняют обработку определения порядка останова барабанов. Основная схема 50а управления управляет схемой 56 выборки случайного числа и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел. Исходя из значения случайного числа, основная схема 50а управления дополнительно определяет порядок останова каждого барабана 22L, 22C, 22R с помощью обращения к таблице вероятностной лотереи определения порядка останова барабана, показанной на фиг. 12. Порядок останова барабанов 22L, 22C, 22R, который определен, сохраняют в ОЗУ 52.

Затем, на этапе S217 выполняют обработку "передачи команды демонстрации первого останавливаемого барабана". Основная схема 50а управления передает команду демонстрации для барабана, который останавливается первым, в соответствии с порядком останова, который определен при обработке определения порядка останова барабанов на этапе S216. То есть основная схема управления 56 передает на схему 171 подуправления команды 1-3 демонстрации «MAGIC» (см. фиг. 23), соответствующие порядку останова, который был определен при обработке определения порядка останова барабанов на этапе S216, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы выполнить соответствующий эффект. Например, если барабаном, который останавливают первым, является барабан 22L, то основная схема 50а управления передает команду 1 демонстрации «MAGIC» (см. фиг. 23) на схему 171 подуправления, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой управления отображением изображения 75, чтобы выполнить соответствующий эффект. Между тем, на фиг. 61 показано изображение, которое отображают на основном дисплее 4 в соответствии с данными демонстрации, соответствующие командам 1-3 демонстрации «MAGIC».

Затем, на этапе S218 выполняют обработку истечения времени ожидания. Основную схему 50а управления переводят в состояние ожидания на заданный промежуток времени и ожидают в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдана команда на этапе S217.

Затем, на этапе S219 выполняют обработку останова первого барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем, чтобы выполнить обработку останова первого бара-

бана, на основании информации о символе останова первого останавливаемого барабана, которая сохранена в ОЗУ 512 (см. фиг. 5) на этапе S215.

Затем, на этапе S220 выполняют обработку "передачи команды демонстрации останова второго барабана". Основная схема 50а управления передает команду демонстрации для барабана, который останавливается вторым, в соответствии с порядком останова, который определен в обработке определения порядка останова барабанов на этапе S216. Таким же образом, как на этапе S195, передачу команды демонстрации выполняют между основной схемой 50а управления и схемой 171 подуправления, и на основании этой команды демонстрации выполняют демонстрацию. Например, если барабаном, который останавливают вторым, является барабан 22С, то основная схема 50а управления передает команду 2 демонстрации «MAGIC» (см. фиг. 23) на схему 171 подуправления, и схема 171 подуправления, которая приняла эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 211 управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы выполнить соответствующий эффект. Между тем, на фиг. 61 показано изображение, которое отображают на основном дисплее 4 в соответствии с данными эффекта, соответствующим командам 1-3 демонстрации «MAGIC».

Затем, на этапе S221 выполняют обработку ожидания истечения времени. Основную схему 50а управления переводят в состояние ожидания на заданный промежуток времени и ожидают в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдают команду на этапе S220.

Затем, на этапе S222 выполняют обработку останова второго барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем, чтобы выполнить обработку останова второго барабана, на основании информации о символе останова для второго останавливаемого барабана, сохраняемой в ОЗУ 52 на этапе S106 на фиг. 28.

Затем, на этапе S223 выполняют обработку лотереи того, выполняют ли ПОБУЖДЕНИЕ для останова третьего барабана или не выполняют. Основная схема 50а управления управляет схемой 56 выборки случайного числа и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел. На основании этого значения случайного числа основная схема 50а управления дополнительно определяет, выполняют ли ПОБУЖДЕНИЕ, посредством обращения к заранее заданной таблице вероятностной лотереи (не показана на чертеже).

Затем, на этапе S224 выполняют обработку "передачи команды демонстрации останова третьего барабана". Основная схема 50а управления передает команду демонстрации для барабана, который останавливают третьим, в соответствии с порядком останова, который определен при обработке определения порядка останова барабанов на этапе S216. Таким же образом, как на этапе S195, выполняют передачу соответствующей команды демонстрации из основной схемы 50а управления на схему 171 подуправления, и на основании этой команды демонстрации осуществляют исполнение соответствующей демонстрации в схеме 171 подуправления.

Например, если барабаном, который останавливают третьим, является барабан 22С, то основная схема 50а управления передает команду 3 демонстрации «MAGIC» (см. фиг. 23) на схему 171 подуправления, и схема 171 подуправления, которая приняла эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы выполнить соответствующую демонстрацию. Между тем, на фиг. 61 показано изображение, которое отображают на основном дисплее 4, в соответствии с данными демонстрации, соответствующим командам 1-3 демонстрации «MAGIC».

Затем, на этапе S225 выполняют обработку истечения времени ожидания. Основную схему 50а управления переводят в состояние ожидания на заданный промежуток времени и ожидают в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдают команду на этапе S224.

Затем, на этапе S226 на фиг. 37 выполняют определение того, является ли выигрышная комбинация «джокером». Основная схема 50а управления определяет, является ли «джокером» выигрышная комбинация, определенная на этапе S215. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S234, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S227.

Затем, на этапе S227 выполняют определение того, выполняют ли ПОБУЖДЕНИЕ для останова третьего барабана. Основная схема 50а управления определяет, определено ли это на этапе S223, что выполняют ПОБУЖДЕНИЕ. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S228, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S234.

Затем, на этапе S228 выполняют обработку останова, посредством перемещения третьего останавливаемого барабана на заранее заданное количество кадров. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем, чтобы переместить останов третьего барабана на заранее заданное количество кадров (например, один кадр (то есть один символ), но настоящее изобретение не ограничено этим) на основании информации относительно символа останова для третьего останавливаемого барабана, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S215 на фиг. 36, и таким образом, выполняется обработка останова для третьего останавливаемого барабана. В качестве результата этого, символ останова для третьего останавливаемого барабана становится символом, имеющим предыдущий кодовый номер или

последующий кодовый номер, относительно символа, который соответствует кодовому номеру, сохраняемому в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S215.

Затем, на этапе S229 выполняют обработку передачи команды демонстрации ПОБУЖДЕНИЕ для третьего останавливаемого барабана. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления команды 1-3 демонстрации «выход духа из лампы», в соответствии с которыми один из барабанов 22L, 22C, 22R является третьим останавливаемым барабаном, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 63 показано изображение, которое отображают на основном дисплее 4, в соответствии с данными демонстрации, соответствующие командам 1-3 демонстрации «выход духа из лампы», соответственно, которые соответствуют тому барабану 22L, 22C, 22R, который является третьим останавливаемым барабаном (на фиг. 63 показан такой вариант, что третьим останавливаемым барабаном, который выполняет ПОБУЖДЕНИЕ, является барабан 22R).

Затем, на этапе S230 выполняют обработку истечения времени ожидания. Основную схему 50а управления переводят в состояние ожидания на заданный промежуток времени, и ожидают в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдают команду на этапе S229.

Затем, на этапе S231 выполняют обработку запуска вращения третьего останавливаемого барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем (см. фиг. 5), чтобы запустить привод любого из шаговых двигателей 68L, 68C, 68R, который соответствует какому-либо из останавливаемых третьими барабанов 22L, 22C, 22R, и, таким образом, вращение третьего останавливаемого барабана повторно активируют.

Затем, на этапе S232 выполняют обработку останова третьего останавливаемого барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем, чтобы выполнить обработку останова третьего останавливаемого барабана, и символ 91 «джокер» (см. фиг. 4) непременно передвигают на останов, независимо от информации относительно символа останова для третьего останавливаемого барабана, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S215 на фиг. 36. Таким образом, финальной выигрышной комбинацией становится "IWILD".

Затем, на этапе S233 выполняют обработку передачи команды демонстрации завершения ПОБУЖДЕНИЕ. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления команду эффекта завершения ПОБУЖДЕНИЕ, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 64 показано изображение, которое отображают на основном дисплее 4 в соответствии с данными демонстрации, соответствующими команде демонстрации завершения ПОБУЖДЕНИЕ.

С одной стороны, на этапе S234 выполняют обработку останова третьего останавливаемого барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем, чтобы выполнить обработку останова третьего останавливаемого барабана, на основании информации о появляющемся символе третьего останавливаемого барабана, сохраняемой в ОЗУ 52 на этапе S215.

Затем, на этапе S235 выполняют обработку передачи команды игрового эффекта выигрыша. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления команду игрового эффекта выигрыша, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 23), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 62 показано изображение, которое отображают на основном дисплее 4 в соответствии с данными демонстрации, соответствующими команде игрового эффекта успешного выигрыша.

Затем, на этапе S236 выполняют обработку выплачивания выплаты, соответствующей выигрышной комбинации. Основная схема 50а управления выполняет выплачивание выплаты, соответствующей выигрышной комбинации, определенной на этапе S215 на фиг. 36, в соответствии с информацией о сумме выплаты за выигрыш из таблицы определения выигрышных комбинаций (см. фиг. 10), хранимой в ПЗУ 51 (см. фиг. 5) и сумме ставки. Основная схема 50 а управления передает команду возбуждения на схему 70 управления монетосборником (см. фиг. 5), и схема 70 управления монетосборником (см. фиг. 5), которая принимает эту команду возбуждения, управляет монетосборником 71 (см. фиг. 5), чтобы выполнить выплату монет. В это время, секция 73 определения монет (см. фиг. 5) вычисляет количество выплаченных монет, и когда определяет, что количество монет достигает заранее заданного количества, то передает сигнал завершения выплаты на схему 72 сигнала завершения выплаты (см. фиг. 5). Схема 72 сигнала завершения выплаты, которая принимает сигнал завершения выплаты, выводит запрос для того, чтобы схема 70 управления монетосборником передала сигнал на основную схему 50а управления для останова привода монетосборника 71.

Затем, на этапе S237 выполняют определение того, указывает ли счетчик количества вращений барабанов значение три или более. Основная схема 50а управления определяет, является ли численное значение счетчика количества вращений барабанов, являющееся переменной, сохраняемой в ОЗУ 52, равным трем или более, или не является. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S238, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S213 на фиг. 36.

Затем, на этапе S238 выполняют обработку лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS. Подробности этой обработки описаны в подробностях обработки завершения MAGIC LAMP BONUS фиг. 39, которая описана ниже.

Затем, на этапе S239 выполняют определение, установлен ли флажок завершения MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50а управления определяет, является ли "1" численное значение флажка завершения MAGIC LAMP BONUS, являющееся переменной, сохраняемой в ОЗУ 52. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S240, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S213 на фиг. 36.

Затем, на этапе S240 выполняют обработку передачи команды восстановления отображения выплаты. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления (см. фиг. 6) команду восстановления отображения выплаты, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду, восстанавливает таблицу выплаты, которую отображают на поддисплее 3 (см. фиг. 1), в состоянии, предшествующее переходу к MAGIC LAMP BONUS, на основании информации о выплате, предшествующей изменению отображения, сохраняемую в ОЗУ 52 на этапе S211 на фиг. 36. Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают, и поэтому демонстрация, соответствующая обработке выигрышной комбинации на фиг. 35 и останову барабанов, заканчивается, и обработку переводят на этап S102 на фиг. 28.

Обработка приема команды изменения отображения выплаты

Обработка приема команды изменения отображения выплаты на фиг. 38 является обработкой, которую выполняют, когда команду изменения отображения выплаты передают из основной схемы 50а управления (см. фиг. 5) на схему 171 подуправления (см. фиг. 6) на этапе S211 для обработки премиальной игры MAGIC LAMP BONUS на фиг. 36, и схема 171 подуправления принимает эту команду. Между тем, на фиг. 108 показано изображение таблицы выплаты, отображаемой на поддисплее 3 до выполнения обработки приема команды изменения отображения выплаты.

На этапе S251 выполняют обработку вероятностной лотереи шаблона изменения отображения выплаты. Схема 171 подуправления (см. фиг. 6) извлекает одно значение случайного числа в соответствии с программным управлением. Исходя из значения случайного числа, основная схема 50а управления дополнительно определяет шаблон изменения отображения выплаты с помощью обращения к таблице вероятностной лотереи изменения шаблона отображения выплаты (см. фиг. 19), хранимой в ПЗУ 51 (см. фиг. 5).

Затем на этапе S252 выполняют обработку запуска отображения вращения для отображения выплаты соответствующего количества ставок. Схема 171 подуправления (см. фиг. 6) запускает отображение вращения для части отображения таблицы выплаты, которая соответствует сумме ставки в основной игре в момент перехода к MAGIC LAMP BONUS. Между тем, на фиг. 109 показано изображение таблицы выплаты, отображаемой на поддисплее 3, во время исполнения обработки запуска отображения вращения для таблицы выплаты для соответствующей суммы ставки. В этом примере "соответствующей ставкой" является "5".

Затем на этапе S253 выполняют обработку "показ отображения выплаты, основанного на шаблоне изменения отображения выплаты, который был выбран при наличии остановленного отображения вращения". Схема 171 подуправления отображает информацию выплаты, основанную на шаблоне изменения отображения выплаты, который определяют в соответствии с этапом S251 при наличии остановленного вращения, соответствующего части отображения вращения для таблицы выплаты.

Затем на этапе S254 выполняют обработку начала отображения идентификационной информации для отображения выплаты для соответствующей ставки. Схема подуправления (см. фиг. 6) запускает отображение идентификационной информации для части отображения таблицы выплаты, соответствующей сумме ставки в основной игре в момент времени перехода к премиальной игре MAGIC LAMP BONUS. Это отображение идентификационной информации выполняют, например, посредством заключения в рамку части отображения таблицы выплаты, соответствующей сумме ставки в основной игре в момент перехода к MAGIC LAMP BONUS, и мигания рамки, но не ограничиваясь этим, при этом любой способ отображения может использоваться, если он является способом отображения, в котором соответствующая часть может быть легко идентифицирована. На фиг. 110 показано такое изображение, что вращение части отображения вращения для таблицы выплаты остановлено и начато отображение идентификационной информации части отображения для соответствующей таблицы выплаты. Сравнивая фиг. 108 с фиг. 110, сумму выплаты для каждой выигрышной комбинации, когда сумма ставки равна "5", как показано на фиг. 108, до перехода к премиальной игре MAGIC LAMP BONUS, но поскольку посредством обработки на этапе S251 определяют, что "выплату, которая соответствует соответствующей сумме ставки, изменяют вдвое", сумма выплаты для каждой выигрышной комбинации со ставкой "5" становится такой, как показано на фиг. 110.

Между тем, в этом варианте осуществления при исполнении этапа S251 один шаблон изменения отображения выплаты определяют в соответствии с лотереей из множества шаблонов (для) изменения отображения выплаты, и отображение выплаты изменяют в соответствии с определенным шаблоном изменения отображения выплаты. Однако настоящее изобретение не ограничено этим, и приемлемо даже, если отображение выплаты изменяют без использования лотереи.

Подробности обработки лотереи завершения премиальной игры MAGIC LAMP BONUS

Со ссылкой на фиг. 39 описаны подробности обработки лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS, выполняемой на этапе S238 на фиг. 37.

На этапе S261 выполняют инициализацию флажка завершения MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50a управления (см. фиг. 5) устанавливает в "0" флажок завершения MAGIC LAMP BONUS, который является переменной, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5).

Затем на этапе S262 выполняют обработку лотереи прогнозирования завершения премиальной игры MAGIC LAMP BONUS. При этой обработке определяют, выполнять ли демонстрацию прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS или нет. Основная схема 50a управления управляет схемой 56 выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). На основании этого значения случайного числа основная схема 50a управления дополнительно определяет, выполнять ли демонстрацию прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS посредством обращения к таблице вероятностной лотереи демонстрации прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS, показанную на фиг. 17.

Затем на этапе S263 определяют, выполнять ли прогнозирование завершения MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50a управления определяет, было ли определено на этапе S262 выполнять демонстрацию прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S264, и когда им является «Нет», эту подпрограмму завершают, и обработку переводят на этап S264 на фиг. 37. Согласно этапу S263, прогнозирование завершения MAGIC LAMP BONUS выполняют с вероятностью приблизительно "3/4".

Затем на этапе S264 выполняют обработку передачи команды демонстрации прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50a управления передает команду прогнозирования завершения (см. фиг. 24) на схему 171 подуправления, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 24), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 65 показано изображение соответствующего изображения демонстрации. Затем основная схема 50a управления передает команду демонстрации удержания (см. фиг. 24) на схему 171 подуправления, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 24), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 66 показано изображение соответствующего изображения демонстрации.

Затем на этапе S265 выполняют обработку лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS. При этой обработке определяют, закончена ли премиальная игра MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50a управления управляет схемой 56 выборки случайного числа, и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел. Исходя из значения случайного числа, основная схема 50a управления дополнительно определяет, выполнено ли завершение MAGIC LAMP BONUS, посредством обращения к "таблице вероятностной лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS", которая показана на фиг. 18. То есть, когда обработку прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS выполняют с вероятностью приблизительно "3/4" обработкой согласно этапу S263, и демонстрацию прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS выполняют посредством обработки согласно этому этапу S263, то завершение MAGIC LAMP BONUS выполняют с вероятностью приблизительно "2/3". Поэтому, исполнение завершения MAGIC LAMP BONUS должно быть определено с вероятностью приблизительно "1/2" (= приблизительно "2/4" X приблизительно "2/3").

Затем на этапе S266 выполняют определение того, завершена ли MAGIC LAMP BONUS или нет. Основная схема 50a управления выполняет определение, является ли MAGIC LAMP BONUS завершенной, посредством обращения к результату определения по этапу S265. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S267, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S269.

Затем на этапе S267 выполняют обработку установления флажка завершения MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50a управления устанавливает в "1" численное значение флажка завершения MAGIC LAMP BONUS (включает флажок), который является переменной, сохраняемой в ОЗУ 52.

Затем на этапе S268 выполняют передачу команды демонстрации завершения MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50a управления передает команду демонстрации завершения MAGIC LAMP BONUS (команды демонстрации «выхода духа из лампы» (см. фиг. 24)) на схему 171 подуправления, и схе-

ма 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 24), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 68 показано изображение соответствующего изображения демонстрации. Когда эта обработка завершена, эту подпрограмму завершают, и обработку переводят на этап S239 на фиг. 39.

С одной стороны, на этапе S269 выполняют обработку передачи команды демонстрации отмены завершения MAGIC LAMP BONUS. Основная схема 50а управления передает команду демонстрации отмены завершения MAGIC LAMP BONUS (команда демонстрации опускания головы (см. фиг. 24)), на схему 171 подуправления, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 24), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации. Между тем, на фиг. 67 показано изображение соответствующего изображения демонстрации. Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают, и обработку переводят на этап S239 на фиг. 37.

Подробности демонстрации неудачи в первом порядке останова и обработка останова барабана

Со ссылкой на фиг. 40 описаны подробности игрового эффекта неудачи в первом порядке останова, который выполняют на этапе S114 на фиг. 29, и обработка останова барабана.

На этапе S271 выполняют обработку вероятностной лотереи эффекта «неудачи». Основная схема 50а управления (см. фиг. 5) управляет схемой 56 выборки случайного числа (см. фиг. 5) и извлекает одно значение случайного числа из значений случайных чисел, которые генерирует генератор 55 случайных чисел (см. фиг. 5). Исходя из значения случайного числа, основная схема 50а управления дополнительно определяет подлежащий выполнению эффект «неудачи» посредством обращения к такому столбцу, для которого порядок останова барабана является первым порядком останова, в "таблице вероятностной лотереи выбора игрового эффекта неудачи, когда выигрышной комбинацией является проигрыш", который показан на фиг. 16. То есть, когда обычным изображением является "МОРЕ", выбирают одну демонстрацию из "эффект неудачи «дельфин»", "эффект неудачи «чайка»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»" и "эффект неудачи «птица»" и, если обычным изображением является "ПУСТЫНЯ", выбирают одну демонстрацию из "эффект неудачи «змея»", "эффект неудачи «канюк»", "эффект неудачи «обезьяна»", "эффект неудачи «телескоп»" и "эффект неудачи «птица»". Например, если значением извлеченного случайного числа является "95", определяется выбор "эффект неудачи «обезьяна»".

Затем на этапе S272 выполняют обработку передачи команды соответствующей демонстрации. То есть основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления (см. фиг. 6) команду запуска демонстрации, соответствующей эффекту "неудачи", выбранному на этапе S271. Схема 171 подуправления, которая принимает эту команду запуска демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 22), соответствующие этой команде запуска демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы отобразить соответствующее изображение демонстрации.

Затем на этапе S273 основная схема 50а управления выполняет определение, является ли эффект "неудачи", который выбран на этапе S271, эффектом неудачи «телескоп», эффектом неудачи «птица» или эффектом неудачи «дельфин (змея)». Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S274, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S281.

Затем, на этапе S274 выполняют обработку останова барабана 22L. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем (см. фиг. 5), чтобы выполнить обработку останова барабана 22L, на основании информации о появляющемся символе на барабане 22L, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S106 фиг. 28.

Затем, на этапе S275 выполняют обработку передачи команды демонстрации исчезновения левого окна отображения. Основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления команду исчезновения левого окна отображения ("команда 12 игрового эффекта неудачи «телескоп»", "команда 12 игрового эффекта неудачи «птица»" и "команда 12 игрового эффекта неудачи «дельфин (змея)»" (см. фиг. 22)), которая соответствует "эффекту неудачи", определенному на этапе S271, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает данные демонстрации (см. фиг. 22), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы стереть левое окно 23 отображения.

Затем, на этапе S276 выполняют обработку останова барабана 22C. То есть выполняют обработку останова барабана, которая подобна таковой для барабана 22L на этапе S274.

Затем, на этапе S277 выполняют обработку передачи команды демонстрации исчезновения центрального окна отображения. Кроме любой команды из "команды 13 игрового эффекта неудачи «телескоп»", "команды 13 игрового эффекта неудачи «птица»" или "команды 14 игрового эффекта неудачи «дельфин (змея)»" (см. фиг. 22), выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S275, чтобы стереть центральное окно 24 отображения.

Затем, на этапе S278 выполняют обработку ожидания истечения времени. Основную схему 50а управления переводят в состояние ожидания на заданный промежуток времени и ожидают в состоянии готовности завершения демонстрации, об исполнении которой выдана команда на этапе S277.

Затем, на этапе S279 выполняют обработку останова барабана 22R. В соответствии с обработкой, которая подобна обработке останова барабана 22L на этапе S274, выполняют обработку останова барабана 22R.

Затем, на этапе S280 выполняют обработку передачи команды соответствующего игрового эффекта неудачи. Кроме любой команды из "команды 14 игрового эффекта неудачи «телескоп»", "команды 14 игрового эффекта неудачи «птица»" или "команды 14 игрового эффекта неудачи «дельфин (змея)»" (см. фиг. 22), выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S272. Между тем, на фиг. 73 и 80 показаны изображения соответствующих игровых эффектов. Фиг. 73 соответствует "эффект неудачи «телескоп»", и фиг. 80 соответствует "эффект неудачи «птица»". Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают, и обработку переводят на этап S102 на фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S281 выполняют обработку передачи команды демонстрации для барабана 22L. Кроме любой команды из "команды 11 игрового эффекта неудачи «чайка»", "команды 11 игрового эффекта неудачи «канюк»" или "команды 11 игрового эффекта неудачи «обезьяна»" (см. фиг. 22), выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S272.

Затем, на этапе S282 выполняют обработку останова барабана 22L. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем для выполнения обработки останова барабана 22L на основании информации о появляющемся символе на барабане 22L, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S106 на фиг. 28.

Затем, на этапе S283 выполняют определение того, является ли появляющийся символ на барабане 22L эквивалентным появляющемуся символу на барабане 22С или не является. Основная схема 50а управления посредством обращения к информации о появляющихся символах барабанов 22L и 22С, сохраняемую в ОЗУ (см. фиг. 5) на этапе S106 на фиг. 28, определяет, являются ли обе стороны эквивалентными или нет. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S284, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S291.

Затем, на этапе S284 выполняют обработку передачи команды демонстрации для барабана 22С. Кроме любой команды из "команды 12 игрового эффекта неудачи «дельфин»", "команды 12 игрового эффекта неудачи «змея»" или "команды 12 игрового эффекта неудачи «чайка»", "команды 12 игрового эффекта неудачи «канюк»" и "команда 12 игрового эффекта неудачи «обезьяна»" (см. фиг. 22), выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S272.

Затем, на этапе S285 выполняют обработку истечения времени ожидания. Эта обработка подобна таковой на этапе S252.

Затем, на этапе S286, таким же образом, как на этапе S274, выполняют обработку останова барабана 22С.

Затем, на этапе S287 выполняют обработку передачи команды игрового эффекта неудачи для барабана 22R. Таким же образом, как на этапе S284, выполняют передачу соответствующей команды демонстрации ("команда 16 игрового эффекта неудачи «чайка»", "команда 16 игрового эффекта неудачи «канюк»" или "команда 16 игрового эффекта неудачи «обезьяна»" (см. фиг. 22)) из основной схемы 50а управления на схему 171 подуправления и на основании этой команды демонстрации осуществляют исполнение соответствующей демонстрации в схеме 171 подуправления. Например, на фиг. 54 показано изображение, соответствующее визуальному отображению данных демонстрации, которые соответствуют "команде 16 игрового эффекта неудачи «чайка»". Ниже на фиг. 59 показано изображение, соответствующее визуальному отображению данных демонстрации, которые соответствуют "запросу игрового эффекта неудачи «обезьяна»".

Затем, на этапе S288 выполняют обработку истечения времени ожидания. Эта обработка подобна таковой на этапе S252.

Затем, на этапе S289 выполняют обработку останова барабана 22R. В соответствии с обработкой, которая подобна обработке останова барабана 22L на этапе S274, выполняют обработку останова барабана 22R. Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают, и обработку переводят на этап S102 фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S291 выполняют обработку передачи команды игрового эффекта неудачи для барабана 22С. Основная схема 50а управления (см. фиг. 5) передает команду демонстрации для барабана 22С в соответствии с "игровым эффектом неудачи", который определен на этапе S271. Таким же образом, как на этапе S284, выполняют передачу из основной схемы 50а управления на схему 171 подуправления соответствующей команды ("команды 15 игрового эффекта неудачи «чайка»", "команды 15 игрового эффекта неудачи «канюк»", или "команды 15 игрового эффекта неудачи «обезьяна»" (см. фиг. 22)) и на основании этой команды демонстрации осуществляют исполнение соответствующей демонстрации в схеме 171 подуправления.

Затем, на этапе S292 выполняют обработку истечения времени ожидания. Эта обработка подобна таковой на этапе S252.

Затем, на этапе S293 выполняют обработку останова барабана 22С. То есть обработку останова, которая подобна таковой для барабана 22L на этапе S274.

Затем, на этапе S294 выполняют обработку останова барабана 22R. То есть выполняют обработку этапа, которая подобна таковой для барабана 22L на этапе S274. Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают, и обработку переводят на этап S102 на фиг. 28.

Как указано выше, посредством обработки согласно этапам S281, S284, S287, и S291, возможно связать визуальный останов изменяемого отображения барабана и игровой эффект, который отображен на основном дисплее 4.

В частности, когда "эффект успешной игры" является "игровым эффектом неудачи «чайка»" или "игровым эффектом неудачи «канюк»", «чайка» остается в области окон 23, 24, 25 отображения для барабанов 22L, 22С, 22R, и таким образом возможно уведомить игрока, что высока вероятность того, что имеет место заранее заданная выигрышная комбинация. Кроме того, это означает, что для игрока возможно осуществлять игру с ощущением ожидания.

Кроме того, когда "эффектом успешной игры" является "эффект неудачи «обезьяна»", то посредством выполнения демонстрации, что «обезьяна свисает» из окон 23, 24, 25 отображения для барабанов 22L, 22С, 22R, и «обезьяна» перемещается по окну дисплея, на котором она висит затем, возможно уведомить игрока о барабанах, который останавливается следующим.

Подробности демонстрации неудачи в варианте, отличном от первого порядка останова, и обработка останова барабана

Со ссылкой на фиг. 41 описаны подробности игрового эффекта неудачи в варианте, отличном от первого порядка останова и обработка останова барабана, которую выполняют на этапе S115 на фиг. 29.

На этапе S301 выполняют обработку вероятностной лотереи "игровой эффект неудачи". В соответствии с обработкой, которая подобна таковой на этапе S271 на фиг. 40, выполняют обработку вероятностной лотереи "игровой эффект неудачи", но в этой обработке "игровой эффект неудачи", подлежащий выполнению, определяют посредством обращения к такому столбцу, для которого порядок останова барабана является первым порядком останова в "таблице вероятностной лотереи выбора игрового эффекта неудачи, когда выигрышной комбинацией является проигрыш", которая показана на фиг. 16, и поэтому демонстрацией останова барабана, которая может быть выбрана, когда обычным изображением является "МОРЕ", являются "игровой эффект неудачи «чайка»" и "игровой эффект неудачи «обезьяна»" и, когда обычным изображением является "ПУСТЫНЯ", выбирают одну демонстрацию "игровой эффект неудачи «канюк»" и "игровой эффект неудачи «обезьяна»".

Затем, на этапе S302 выполняют обработку передачи команды запуска соответствующей демонстрации. В этой обработке выполняют обработку, которая подобна таковой на этапе S272 на фиг. 40.

Затем, на этапе S303 выполняют обработку передачи команды демонстрации первого останавливаемого барабана. Основная схема 50а управления (см. фиг. 5) передает команду демонстрации останова первого барабана в соответствии с "игровым эффектом неудачи", который определен на этапе S301. То есть основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления (см. фиг. 6) команду ("команды 11-13 игрового эффекта неудачи «чайка» («канюк»)", "команды 11-13 игрового эффекта неудачи «обезьяна»" (см. фиг. 22)), которые соответствуют демонстрации, определенной на этапе S301, и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 22), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 (см. фиг. 6) управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы выполнить соответствующую демонстрацию. Например, когда "игровым эффектом неудачи" является "игровой эффект неудачи «чайка»", основная схема 50а управления передает на схему 171 подуправления (см. фиг. 6) команды 11-13 эффектов неудачи «чайка» 13 (см. фиг. 22), и схема 171 подуправления, которая принимает эту команду демонстрации, считывает из под-ПЗУ 223 (см. фиг. 6) данные демонстрации (см. фиг. 22), соответствующие этой команде демонстрации, и под-ЦП 221 управляет схемой 75 управления отображением изображений, чтобы выполнить соответствующую демонстрацию.

Затем, на этапе S304 выполняют обработку останова для останова первого барабана. Основная схема 50а управления управляет схемой 67 управления двигателем для выполнения обработки останова для останова первого барабана на основании информации о появляющемся символе останова первого барабана, сохраняемой в ОЗУ 52 (см. фиг. 5) на этапе S106 на фиг. 28.

Затем, на этапе S305 выполняют определение, является ли символ останова для останова первого барабана эквивалентным символу останова для останова второго барабана. Основная схема 50а управления посредством обращения к информации о появляющихся символах для останова первого и второго барабанов, сохраняемой в ОЗУ (см. фиг. 5) на этапе S106 на фиг. 28, определяет, являются ли обе стороны эквивалентными. Когда результатом этого определения является «Да», обработку переводят на этап S306, и когда им является «Нет», обработку переводят на этап S310.

Затем, на этапе S306 таким же образом, как на этапе S303, выполняют обработку передачи команды демонстрации останова второго барабана.

Затем, на этапе S307, таким же образом, как на этапе S304, выполняют обработку останова для второго останавливаемого барабана.

Затем, на этапе S308, таким же образом, как на этапе S303, выполняют обработку останова для второго останавливаемого барабана.

Затем, на этапе S309, таким же образом, как на этапе S304, выполняют обработку останова для третьего останавливаемого барабана. Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают и обработку переводят на этап S102 на фиг. 28.

С одной стороны, на этапе S310 выполняют обработку передачи команды игрового эффекта неудачи игры для останова второго барабана. Это обработка подобна таковой на этапе S308.

Затем, на этапе S311, таким же образом, как на этапе S304, выполняют обработку останова для второго останавливаемого барабана.

Затем, на этапе S312 таким же образом, как на этапе S304, выполняют обработку останова для третьего останавливаемого барабана. Когда эта обработка завершена, данную подпрограмму завершают и обработку переводят на этап S102 на фиг. 28.

Как указано выше, посредством выполнения этапов S303, S306, S308 и S310, возможно связать визуально останав изменяемого отображения для барабана и игровой эффект, который отображен на основном дисплее 4.

В частности, когда "эффектом успешной игры" является "игровой эффект неудачи «чайка»", «чайка» остается в области окон 23, 24, 25 отображения для барабанов 22L, 22C, 22R, и, таким образом, возможно уведомить игрока, что высока вероятность того, что имеет место заранее заданная выигрышная комбинация. Кроме того, это означает, что игроку можно осуществлять игру с ощущением ожидания.

Кроме того, когда "эффектом успешной игры" является "игровой эффект неудачи «обезьяна»", посредством выполнения демонстрации, что «обезьяна свисает» из окон 23, 24, 25 отображения для барабанов 22L, 22C, 22R, и «обезьяна» затем перемещается из окна отображения, на котором она висит, возможно уведомить игрока о барабанах, который останавливается следующим.

Другой вариант осуществления

В этом варианте осуществления возможно, что этап S134 выполняют, проходя через этап S133 на фиг. 31, и этап S136 выполняют, проходя через этап S135. То есть стирание окон 23, 24 отображения для барабанов спланировано так, чтобы выполнялось после того, как остановились барабаны 22L, 22C, соответственно. Однако, не ограничиваясь этим, приемлемо, даже если стирание окон 23L, 23C отображения выполняют прежде останова барабанов 22L, 22C.

В данном варианте осуществления запускают игру с ресурсными очками, которые увеличивают или уменьшают согласно переходу по блокам доски SUGOROKU в FORTUNE ISLAND BONUS. В качестве отображения ресурсных очков на поддисплее 3, имеющиеся ресурсные очки отображают шаблоном «выделенного сердца», и потерянные ресурсные очки отображают шаблоном «заштрихованного сердца». Приемлемо, если игроку отображают предупреждение, когда имеющиеся ресурсные очки становятся единицей (или может быть двойкой), подобно отображению 503 на фиг. 107. Осуществляя подобным образом, игрок может легко распознать, что ресурсные очки уменьшаются, так что FORTUNE ISLAND BONUS приближается к своему завершению.

Игровой автомат 1 согласно данному варианту осуществления является игровым автоматом, в котором таблицу выплаты, используемую для игры, отображают на поддисплее 3. В качестве способа отображения этой таблицы выплаты может быть следующее. А именно, выигрышную комбинацию, которая является фактически выигранной, отображают на таблице выплаты, и таким образом игрок может идентифицировать реально существующую выигрышную комбинацию. Кроме того, в таблице выплаты выплату, распределенную получателю выигрышной комбинации, и таким образом данную выигрышную комбинацию отображают, чтобы идентифицировать среди прочих. Например, как показано на фиг. 111, когда выигрыш "BAR" происходит в случае, если суммой ставки является "3", то "BAR-BAR-BAR" отображают в виде отображения 504 (достигнутая выигрышная комбинация отображается на таблице выплаты и, таким образом, идентификация разрешена), и сумму выплаты отображают мигающей в виде отображения 505, и отображением выигрышной комбинации является отображение 506 мигающей строки. Таким образом игрок может легко идентифицировать выигрышную комбинацию, которая фактически является выигрышем и, кроме того, может легко идентифицировать сумму выплаты.

Кроме того, символ "DOUBLE" (ДВОЙНАЯ), который является "символом джокера, который удваивает выплату", может быть принят в качестве строки шаблона для барабана 22. Если происходит выигрышная комбинация, включающая в себя этот символ DOUBLE, выплата становится удвоенной или учетверенной. Например, когда только один символ "DOUBLE" включен в выигрышный шаблон подобно "DOUBLE-BAR-BAR", то распределяют двойную выплату для обычной выигрышной комбинации "BAR", а когда два символа "DOUBLE" включены в выигрышную комбинацию, подобно "DOUBLE-DOUBLE-BAR", то распределяют учетверенную выплату для обычной выигрышной комбинации "BAR". Когда сумма ставки равна "3", и распределена двойная выплата обычной выигрышной комбинации "BAR", то отображение, которое означает "x2", отображают около части отображения соответствующей суммы выплаты, отображение 507 строки на фиг. 112. Кроме того, символ "TRIPLE" (ТРОЙНАЯ), который является "символом джокера, который утраивает выплату", также может быть принят для строки шаблона для барабана 22 таким же образом.

Вышеописанные варианты осуществления включают в себя нижеследующее.

(1) Игровой автомат, содержащий барабаны (например, барабаны 22L, 22C, 22R и т.д.), на периферийные поверхности которых нанесено множество символов (например, каждый символ и т.д., показанный на фиг. 4), необходимых для игры, средство определения появляющегося символа (например, основная схема 50a управления, которая выполняет этап S106 на фиг. 28, и т.д.), которое из множества символов определяет символы, которые появляются рядом на заранее заданной строке (например, центральная строка L и т.д.), средство управления барабаном (например, основная схема 50a управления, которая выполняет этап S107 на фиг. 28, этапы S133, S135 на фиг. 31, этапы S140, S144, S151 на фиг. 32, этапы S194, S197, S200 на фиг. 35, этапы S214, S219, S222 на фиг. 36, этапы S228, S231, S232, S234 на фиг. 37, этапы S274, S276, S279, S282, S286, S289, S293, S294 на фиг. 40, этапы S304, S307, S309, S311, S312 на фиг. 41, и т.д.), которое выполняет управление изменяемым отображением для выполнения изменяемого отображения множества символов посредством вращения барабанов, и управления остановом для выполнения останова изменяемого отображения на основании результата определения средством определения появления символа и отображения появляющихся символов, которые появляются на заранее заданной строке, средство управления сменой премиальной игры (например, основная схема 50a управления и т.д., которая выполняет этап S238 на фиг. 37, и обработку лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS на фиг. 39), в котором, если появляющийся символ является заранее заданным режимом (например, символ инициирования премиальной игры и т.д.), то состояние игрового автомата сменяют на специальное состояние игры (например, MAGIC LAMP BONUS и т.д.), и посредством реализации заранее заданного состояния (например, на этапе S238 на фиг. 37 и обработки лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS на фиг. 39, чтобы выиграть лотерею завершения), специальное состояние игры завершают, средство управления эффектами (например, схема 171 подуправления и т.д., включая схему 75 управления отображением изображений), которое управляет игровым эффектом, связанным с игрой, и средство отображения эффекта (например, основной дисплей 4 и т.д.), содержащее окна отображения, которые расположены перед барабанами и способны осуществлять изменяемое отображение множества символов и пропускающее изображение появляющихся символов, при этом игровой автомат отличается тем, что средство управления эффектом управляет (например, чтобы выполнять этапы S217, S220, S224, S229, S233, S235 на фиг. 36 и этапы S264, S268, S269 на фиг. 39 посредством основной схемой 50a управления, и обработку, которую выполняет схема 171 подуправления в соответствии с обработкой каждого вышеописанного этапа) заранее заданным игровым эффектом (например, изображением "духа из лампы" и т.д., для которого отображение реализуют посредством данных демонстрации из таблицы данных демонстрации состояния игры MAGIC LAMP BONUS фиг. 23), чтобы отобразить его на средстве отображения эффектов, когда состояние игры находится в специальном состоянии игры, и когда имеется возможность, чтобы специальное состояние игры завершалось в соответствии с реализацией заранее заданного состояния (например, вариант, когда произошел выигрыш в лотерее прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS для этапа S262 обработки лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS фиг. 39, и т.д.), управление (например, основная схема 50a управления, схема 171 подуправления и т.д., которые выполняют этап на S264 фиг. 39), которое соответствует возможности завершения специального состояния игры, выполняют для заранее заданного игрового эффекта.

В соответствии с изобретением (1), когда состоянием игры игрового автомата является специальное состояние игры, заранее заданный игровой эффект отображают на средстве отображения эффекта и, если существует такая возможность, что специальное состояние игры завершено, то управление, которое соответствует вероятности завершения специального состояния игры, выполняют для этого заранее заданного игрового эффекта, и поэтому, игрок может легко узнать, что состоянием игры игрового автомата является или не является специальное состояние игры, или существует такая возможность, что специальное состояние игры завершено в зависимости от расположения символов заранее заданного игрового эффекта. Кроме того, это означает, что игрок может играть в игру с более значительным ощущением заранее заданного игрового эффекта, и может усиливать погружение в игру.

(2) Игровой автомат, описанный в (1), отличающийся тем, что относительно заранее заданного игрового эффекта, когда специальное состояние игры завершено реализацией заранее заданного состояния, отображение на средстве отображения эффекта стирают посредством управления средством управления эффектом.

Согласно изобретению по (2), когда специальное состояние игры является «завершено», игровой эффект стирают, и поэтому игрок может легко узнать, что специальное состояние игры завершено. Кроме того, это означает, что игрок может играть в игру со значительным восприятием заранее заданного игрового эффекта, и может усиливать погружение в игру.

(3) Игровой автомат, описанный в (1) или (2), отличающийся тем, что заранее заданный игровой эффект содержит визуальную связь с барабаном и окном отображения.

В соответствии с изобретением по (3), игровой эффект перемещается так, чтобы иметь визуальную связь с механическим барабаном и окном отображения барабана, и поэтому возможно усилить фактическое ощущение игрового эффекта и эффекта демонстрации. Кроме того, это означает, что игрок может

запускать игру с большим ощущением заранее заданного игрового эффекта и может усилить погружение в игру.

(4) Игровой автомат, содержащий барабаны, на периферийных поверхностях которых нанесено множество символов, необходимых для игры, средство определения появления символа, которое из множества символов определяет символы, появляющиеся рядом на заранее заданной строке, средство определения порядка останова, которое выполняет определение порядка останова изменяемого отображения для множества барабанов, для которых изменяемое отображение множества символов выполняют посредством вращения барабанов, средство управления барабанами, которое выполняет управление изменяемым отображением для выполнения изменяемого отображения, и средство управление остановом для выполнения останова изменяемого отображения на основании результата определения, осуществляемого средством определения появления символа, и порядка останова, который определен средством определения порядка останова барабанов, и показа появляющихся символов, которые появляются на заранее заданной строке, средство управления эффектом (например, основная схема 50a управления и схема 171 подуправления и т.д., которые выполняют этапы S192, S195, S198 на фиг. 35, этапы S302, S306, S308, S310 на фиг. 41), которое управляет игровым эффектом (например, каждым данными изображения, основанными на данных демонстрации, которая соответствует эффекту успешной игры «обезьяна» из таблицы данных демонстрации останова барабана для выигрышных комбинаций, кроме премиальной игры и проигрыша на фиг. 21, каждые данные изображения, основанные на данных демонстрации, которые соответствуют эффекту успешной игры «обезьяна» из таблицы данных демонстрации останова барабана, когда выигрышной комбинацией является проигрыш, на фиг. 22, и т.д.), средство отображения эффекта, чтобы показывать игровой эффект, содержащее окна отображения, которые расположены на передних поверхностях барабанов и способны осуществлять изменяемое отображение множества символов и пропускающее отображение появляющихся символов, отличающийся тем, что средство управления эффектом управляет игровым эффектом, который визуально связан с управлением остановом, которое выполняет средство управления барабанами в соответствии с определением с помощью средства определения останова, чтобы отобразить его на средстве отображения эффекта, и это означает, что если средством определения появления символа определено заранее, что появляющийся символ должен быть заранее заданным режимом, то игроку предлагают барабан, к которому следующим применяют управление остановом в соответствии с порядком останова, (например, такое управление изображения, что «обезьяна», которую отображают на основании данных каждого изображения, на основании данных демонстрации, которые соответствуют эффекту успешной игры «обезьяна» из таблицы данных демонстрации останова барабана для выигрышных комбинаций, кроме премиальной игры и проигрыша на фиг. 21, и данных каждого изображения, на основании данных демонстрации, которые соответствуют эффекту успешной игры «обезьяна», из таблицы данных демонстрации останова барабана, когда выигрышной комбинацией является проигрыш на фиг. 22, «свисает» с окна отображения для барабана, и таким образом, игроку предлагают барабан, который останавливается следующим, и т.д.).

Согласно изобретению по (4), возможно выполнять различные виды демонстраций, используя средство отображения эффекта, которое расположено перед барабаном. Кроме того, игровой эффект подсказывает барабан, который останавливается следующим, имея восприятие, соединенное с остановом механического барабана, и поэтому игрок может обладать эмоциональным единением с игровым эффектом, и может запускать игру с некоторым ощущением. Возможно дополнительно ожидать усовершенствование игрового эффекта.

(5) Игровой автомат, описанный в (4), отличающийся тем, что порядок останова определяют таким образом, что два соседних барабана из множества барабанов не являются управляемыми остановом непрерывно посредством средства определения порядка останова барабанов.

Согласно изобретению (5), перемещающийся объем изображения игрового эффекта, подсказывающего следующий барабан, который остановится, является расширенным, чтобы соответствовать механическому барабану в качестве останавливающегося механического барабана, и поэтому возможно ожидать усовершенствование демонстрационного эффекта для игрового эффекта.

(6) Игровой автомат, описанный в (4) или (5), отличающийся тем, что при наличии средства управления акустическим выводом, которое управляет и выводит звук, средство управления акустическим выводом (выходным сигналом) управляет каждым барабаном отдельно, так что различные звуки исходят из соответствующих барабанов, чтобы соответствовать игровому эффекту.

В соответствии с изобретением согласно (6), когда барабан, который останавливается следующим, предлагается игроку, выполняют демонстрацию посредством звука, отличающимся от такового для других барабанов, и поэтому возможно ожидать совершенствования дополнительного эффекта демонстрации в совместном действии игрового эффекта и демонстрации при использовании звука.

(7) Игровой автомат, содержащий барабаны, на периферийных поверхностях которых нанесено множество символов, необходимых для игры, средство определения появления символа, которое из множества символов определяет символы, появляющиеся рядом на заранее заданной строке, средство управления барабанами, которое выполняет управление изменяемым отображением для выполнения изменяемого отображения множества символов посредством вращения барабана, и управление остановом

для выполнения останова изменяемого отображения на основании результата определения, осуществляемого средством определения появления символа, и показа появляющихся символов, которые появляются на заранее заданной строке, и средство отображения эффекта для показа игрового эффекта, содержащего окна отображения, расположенные на передних поверхностях барабанов, и способное выполнять изменяемое отображение множества символов и пропускающее (на свет) отображение появляющихся символов по отношению к каждому барабану, отличающийся тем, что средство управления барабанами управляет останком появляющихся символов в режиме, который отличается от заранее заданного режима (например, выигрышная комбинация и т.д. премиальной игры, показанной на фиг. 10), которое предоставляет игроку заранее заданную величину, и после запускает изменяемое отображение вновь, и средство управления эффектом управляет заранее заданным игровым эффектом (например, таким игровым эффектом, что отображение осуществляют посредством данных демонстрации, которые соответствуют "команде демонстрации прилетающей птицы)", "команде демонстрации «вновь прилетающей птицы»", "команде 7 демонстрации «дельфин»" и "команде 7 демонстрации «змея»" в таблице данных демонстрации премиальной игры на фиг. 25), которую объединяют с тем, что средство управления барабанами запускает изменяемое отображение вновь, чтобы отобразить его на средстве отображения эффекта.

В соответствии с изобретением согласно (7), даже в случае, если эти появляющиеся символы барабанов становятся проигрышем по мере того, как барабаны остановлены, барабаны начинают вращение вновь, принимая во внимание то, что отображение заранее заданного игрового эффекта выполняют в качестве движущего импульса, и поэтому возможно усилить игроку ощущение ожидания.

(8) Игровой автомат, описанный в (7), содержащий множество барабанов, отличающийся тем, что средство перекрывания окна отображения (например, основная схема 50a управления, схема 171 подуправления и т.д., которые выполняют этапы S134, S136 на фиг. 31, этапы S275, S277 на фиг. 40), которое применяет упорядочение к набору барабанов, и затем выполняет управление останком, и закрывают отображение, соответствующее барабану, который уже является управляемым для останова, отличное от барабана, для которого порядок является последним, и разрешает отображение игрового эффекта в области окна отображения.

В соответствии с изобретением согласно (8) обеспечено средство перекрывания окна отображения, которое дает возможность отображения игрового эффекта в области окна отображения и поэтому возможно предоставить разносторонность отображения игрового эффекта на средстве отображения эффекта.

(9) Игровой автомат, описанный в (7) или (8), отличающийся тем, что заранее заданный игровой эффект использует идентичный символ (например, "птица" и т.д., для которого отображение изображения реализуют посредством данных демонстрации из таблицы данных демонстрации премиальной игры на фиг. 25), до и после того как средство управления барабанами запускает изменяемое отображение вновь.

В соответствии с изобретением, как описано в (9), появляющиеся символы барабанов останавливаются при проигрыше, чтобы следовать за движением идентичного персонажа, и после этого барабаны вращают вновь, и поэтому возможно ожидать эффекта дополнительного усиливающегося ощущения игроком ожидания.

(10) Игровой автомат, описанный в любом из (7)-(9), отличающийся тем, что средство управления барабанами начинает изменяемое отображение вновь и после этого оно является управляемым останком, появление символов становится заранее заданным режимом для предоставления игроку заранее заданной значимой величины.

В соответствии с изобретением по (10), ощущение ожидания игроком, которое усилено тем, что начало вращения барабанов вновь становится действительностью, и поэтому игрок может ощущать высокую степень ощущения поглощенности, и может больше усилить погружение в игру.

(11) Игровой автомат, описанный в любом из (7)-(10), отличающийся тем, что обеспечено средство управление акустическим выходным сигналом, который соответствует игровому эффекту, и управляет и выводит демонстрацию при использовании звука.

В соответствии с изобретением по (11), средство управления акустическим выходным сигналом, который соответствует игровому эффекту, управляет и выводит демонстрацию при использовании звука, и поэтому возможно больше усилить эффект демонстрации для игрового эффекта, и игрок может запустить игру с более благоприятным ощущением.

(12) Игровой автомат, содержащий барабаны, на периферийных поверхностях которых нанесено множество символов, необходимых для игры, средство определения появления символа, которое из множества символов определяет символы, появляющиеся рядом на заранее заданной строке, средство управления барабанами, которое выполняет управление изменяемым отображением для выполнения изменяемого отображения, и средство управления останком для выполнения останова изменяемого отображения на основании результата определения, осуществляемого средством определения появления символа, и отображения появляющихся символов, которые появляются на заранее заданной строке, средство управления эффектом, которое управляет игровым эффектом (например, изображением "чайка" и т.д., для которого отображение изображения реализуют посредством данных демонстрации, соответствующую

ших демонстрации эффекта успешной игры «чайка», эффекта успешной игры «канюк» из таблицы данных демонстрации останова барабана для выигрышных комбинаций, кроме премиальной игры и проигрыша по фиг. 21, и данные демонстрации, которые соответствуют демонстрации игрового эффекта неудачи «чайка», игрового эффекта неудачи «канюк» из таблицы данных демонстрации останова барабана, когда выигрышной комбинацией является проигрыш на фиг. 22), связанного с игрой, и средство отображения эффекта для показа игрового эффекта, содержащее окна отображения, которые расположены перед барабанами и способны выполнять изменяемое отображение множества символов и пропускающее (на просвет) изображение символов останова, по отношению к каждому барабану, отличающийся тем, что средство управления эффектом управляет игровым эффектом, подлежащим отображению на средстве отображения эффекта, и с помощью этого средства предлагают игроку, что средством определения появления символа предварительно определено, что символом останова является заранее заданный символ.

(13) Игровой автомат, описанный в (12), отличающийся тем, что игровой эффект, который визуальным образом связан с управлением останова, реализован посредством перемещения персонажа (например, игровой эффект "чайки" и т.д., который реализован данными каждой демонстрации, которые соответствуют эффекту успешной игры «чайка» на фиг. 21 и эффекту успешной игры «чайка» на фиг. 22), соответствующего каждому из окон отображения, соответствующих барабанам, и персонаж переходит на внутреннюю часть области окна отображения из внешней части области окна отображения, когда средством определения появления символа предварительно определено, что появляющийся символ является заранее заданным символом, и остается во внутренней части окна отображения.

В соответствии с изобретением по (12) и (13), игрок может знать, что средством определения появления символа предварительно определено, что символом останова является заранее заданный символ, прежде, чем изменяемое отображение остановлено, и поэтому игрок может заранее получать ощущение ожидания в том, что появляющимися символами, которые выровнены на заранее заданной строке, являются заранее заданные символы. Кроме того, возможно визуальное распознавание символа барабана в течение промежутка времени изменяемого отображения и демонстрации, которая связана с ним одновременно таким образом, что они совпадают, и поэтому становится возможной более выгодная демонстрация.

(14) Игровой автомат, как описано в (13), отличающийся тем, что персонаж перемещается из области окна отображения вновь, не оставаясь в области окна отображения, даже если он однажды перемещается извне области окна отображения во внутреннюю часть области окна отображения в момент времени, отличный от времени, когда средством определения появления символа предварительно определено, что появляющимся символом является заранее заданный символ.

В соответствии с изобретением по (14), возможно поместить появляющийся символ и демонстрацию в центре внимания игрока, даже если выигрышная комбинация не является реализованной.

(15) Игровой автомат, описанный в (13) или (14), содержащий множество барабанов, отличающийся тем, что к набору барабанов применяют упорядочение, и затем выполняют управление останова, и когда конкретный персонаж остается в области окон отображения соответствующих барабанов, отличных от барабана, порядок которого является последним, то персонаж, который является отличающимся от конкретного персонажа, перемещается из внешней части области окна отображения во внутреннюю часть окна отображения на барабане, порядок которой является последним, и остается в области окна отображения.

В соответствии с изобретением по (15), посредством показа, что персонаж остается в окне отображения, соответствующего барабану, возможно ясно показать игроку, что существует вероятность, что появляется заранее заданный символ.

(16) Игровой автомат, как описано в любом из (13)-(15), отличающийся тем, что при наличии средства управления акустическим выходным сигналом, которое по отношению к каждому вышеописанному барабану управляет и выводит демонстрацию с использованием звука, являющегося различным в зависимости от того, остается или не остается персонаж в области окна отображения.

В соответствии с изобретением по (16), когда предлагают игроку, реализована или нет выигрышная комбинация, демонстрация с использованием звука, являющегося различным по отношению к каждому барабану, выполняют соответственно, и поэтому возможно ожидать совершенствование дополнительно эффекта демонстрации, в соединении игрового эффекта с демонстрацией, использующей звук.

(17) Игровой автомат, который выполняет игру, предмет которой состоит в том, что значимая сумма поставлена игроком предварительно, содержащий барабаны, на периферийные поверхности которых нанесено множество символов, необходимых для игры, средство определения появления символа, которое из множества символов определяет символы, появляющиеся рядом на заранее заданной строке, средство управления барабанами, которое выполняет управление изменяемым отображением для выполнения изменяемого отображения множества символов посредством вращения барабанов, и управление останова для выполнения останова изменяемого отображения на основании результата определения, осуществляемого средством определения появления символа, и показа появляющихся символов, которые выровнены на заранее заданной строке, первое средство отображения (например, основной дисплей 4 и т.д.) для показа демонстрации, содержащее окна отображения, которое расположено перед барабанами и спо-

собно выполнять изменяемое отображение множества символов и пропускающее на просвет отображение символов останова, второе средство отображения (например, поддисплей 3 и т.д.), которое расположено отдельно от первого средства отображения, сенсорное средство определения (например, сенсорная индикаторная панель 30 и т.д.), которое расположено перед первым средством отображения, и принимает ввод заранее заданной команды от игрока посредством обнаружения, что игрок коснулся конкретного изображения, которое отображено на первом средстве отображения, и средство отображения управления премиальной игрой (например, схема 171 подуправления, которая выполняет обработку приема команды инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS фиг. 33, и т.д.), которое выполняет премиальную игру в игровом автомате, рассматривая осуществление заранее заданного состояния в качестве движущего импульса, и управляет игровым эффектом, относящимся к премиальной игре, для его отображения на первом средстве отображения и втором средстве отображения, и управляет исполнением премиальной игры, отличающийся тем, что в премиальной игре средство отображения управления премиальной игрой отображает заранее заданное изображение (например, изображение 501 и т.д., показанное на фиг. 91), чтобы побудить игрока выбрать конкретное численное значение, которое выбрано предварительно из численных значений в пределах заранее заданной области на первом средстве отображения, и сенсорное средство обнаружения определяет, что игрок коснулся заранее заданного изображения, и тем самым средство отображения управления премиальной игрой выполняет отображение конкретного численного значения, и средство отображения управления премиальной игрой отображает доску SUGOROKU, которая содержит множество блоков (например, блоки SUGOROKU, показанные на верхней части фиг. 91, и т.д.), на которых элемент, который перемещается только по количеству блоков, соответствующим конкретному численному значению для множества блоков, помещают на второе средство отображения, и управляют игрой на доске SUGOROKU.

В соответствии с изобретением по (17), в игровом автомате, который использует барабаны, такой как игровой автомат с вращающимися барабанами, размещены первое средство отображения и второе средство отображения, и доску SUGOROKU отображают на втором средстве отображения, и игральные кости отображают на первом средстве отображения, и игрок касается кости, и тем самым выполняют выбор численного значения кости, и возможно запустить такую игру SUGOROKU, что элемент перемещают на доске SUGOROKU на основании выбранного численного значения, и поэтому игрок может наслаждаться различным содержанием игры игрового автомата в более легкой для понимания форме.

(18) Игровой автомат, как описано в (17), отличающийся тем, что при наличии средства перекрывания окна отображения (например, жидкокристаллическая панель 33 основного дисплея 4, и схема 75 управления отображением изображений, который управляет ею, и т.д.), которое закрывает окно отображения, когда средство отображения управления премиальной игрой отображает в премиальной игре на первом средстве отображения заранее заданное изображение, чтобы побудить игрока выбрать конкретное численное значение из численных значений в пределах заранее заданного диапазона, и которое дает возможность отображения игрового эффекта на все области отображения на первом средстве отображения, включая область окна отображения.

В соответствии с изобретением по (18), возможно использовать область окна отображения первого средства отображения для пропускания просвечиваемым образом отображения барабанов с целью отображения игрового эффекта, и поэтому эффект демонстрации усиливают, и, кроме того, игроку можно легко понять содержимое игры SUGOROKU в качестве премиальной игры.

(19) Игровой автомат, содержащий множество средств изменяемого отображения, который изменяемо отображает множество символов, необходимых для игры, средство извлечения случайного числа, которое извлекает значение случайного числа, средство определения появления символа, которое из множества символов определяет появляющиеся символы для каждого средства из множества средств изменяемого отображения, которые появляются рядом на заранее заданной строке, на основании значения случайного числа, которое извлекают средством извлечения случайного числа, и средство управления остановом, которое управляет остановом изменяемого отображения на основании результата определения, осуществляемого средством определения появления символа, отличающийся тем, что средство определения появления символа определяет появляющиеся символы для каждого из множества средств изменяемого отображения на основании одного значения случайного числа, которое извлекают средством извлечения случайного числа.

Как указано выше, были показаны варианты осуществления, но они являются лишь примерами, и должно быть понятно, что объем настоящего изобретения не должен быть ограничен или сужен вследствие них, и различные компоненты или элементы могут быть изменены или произвольно модифицированы без выхода за рамки существа и объема настоящего изобретения. Кроме того, преимущества, которые показаны в вариантах осуществления, приведены лишь в качестве наиболее предпочтительных преимуществ, которые получены на основании вариантов осуществления, и преимущества согласно настоящему изобретению не ограничены теми, которые были описаны. Кроме того, численные значения различных таблиц вероятностной лотереи и другие численные значения могут быть изменены произвольно с целью усиления и изменения сущности игры для игрового автомата 1.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Игровой автомат, содержащий барабаны, содержащие множество необходимых для игры символов, нанесенных на их соответствующие периферийные поверхности;
 - средство определения появления символа для определения из множества символов тех символов, которые останавливают для появления на заранее заданной позиции;
 - средство управления барабаном, которое выполняет управление изменяемым отображением для изменяемого отображения множества символов посредством вращения барабанов и управление остановом для остановки символов на основании результата определения появления символа средством определения и для отображения символов, позиционированных на заранее заданной позиции;
 - средство управления эффектом для управления изобразительным эффектом, связанным с игрой, и средство отображения эффекта для отображения изобразительного эффекта, содержащее окна отображения, которые расположены перед барабанами и способны показывать изменяемое отображение множества символов и пропускающее отображение символов, причем средство управления эффектом управляет изобразительным эффектом, который визуально связан с управлением остановом, которое выполняют средством управления барабанами, чтобы отображать изобразительный эффект на средстве отображения эффекта в ответ на определение появления символа средством определения символа.
2. Игровой автомат по п.1, в котором средство управления барабанами выполняет управление изменяемым отображением и управление остановом по меньшей мере одного из барабанов повторно в случае, когда символы, расположенные на заранее заданной позиции, не совпадают с заранее заданными появляющимися символами, которые предоставляют игроку заранее заданную выплату, и в котором средство управления эффектом управляет изобразительным эффектом, подлежащим показу на средстве отображения эффекта, таким образом, что изобразительный эффект визуально связан со способом, при котором символы, расположенные на заранее заданной позиции, становятся заранее заданными появляющимися символами в соответствии с управлением изменяемым отображением и управлением остановом по меньшей мере для одного из барабанов, выполняемым средством управления барабанами.
3. Игровой автомат по п.1 или 2, в котором средство управления эффектом управляет изобразительным эффектом, подлежащим показу на средстве отображения эффекта, таким образом, что изобразительный эффект визуально связан с началом управления изменяемым отображением.
4. Игровой автомат по любому из пп.1-3, дополнительно содержащий средство управления запуском премиальной игры для управления переходом игры из основной игры к премиальной игре, являющейся более благоприятной игроку, чем основная игра,
 - причем средство управления эффектом управляет изобразительным эффектом, который визуально связан с управлением остановом, осуществляемым средством управления барабаном, для отображения изобразительного эффекта на средстве отображения эффекта, когда средство управления запуском премиальной игры управляет игрой для перехода из основной игры к премиальной игре.
5. Игровой автомат, с помощью которого игрок способен играть в основную игру и премиальную игру, которая является более благоприятной игроку, чем основная игра, содержащий множество барабанов, содержащих множество символов, нанесенных на их соответствующие периферийные поверхности;
 - окно отображения, способное прозрачно отображать по меньшей мере один символ из множества символов каждого барабана;
 - первое устройство отображения, включающее в себя окно отображения; и
 - устройство управления для выполнения изменяемого отображения и управления остановом множества символов на соответствующем наборе барабанов;
 - причем в основной игре премиальную игру запускают, когда по меньшей мере один барабан из множества барабанов остановлен на заранее заданной позиции так, чтобы отображать заранее заданный конкретный символ;
 - в премиальной игре после того, как заранее заданное количество раундов было повторено, причем один раунд является единицей повторения, выполняют лотерею прогнозирования завершения премиальной игры, и на основании результата лотереи прогнозирования завершения премиальной игры управляют состоянием игрового автомата, чтобы перейти от премиальной игры к основной игре, и
 - в каждом раунде в премиальной игре изменяемое отображение и управление остановом по меньшей мере для одного барабана из множества барабанов выполняют в соединении с изобразительным эффектом в окрестности окна отображения по меньшей мере для одного барабана на первом устройстве отображения.
6. Игровой автомат по п.5, в котором когда по меньшей мере одним барабаном в изменяемом отображении и управлении остановом управляют так, что заранее заданному конкретному появляющемуся символу, благоприятному игроку,

препятствуют в появлении на заранее заданной позиции, при этом по меньшей мере одним барабаном управляют повторно при изменяемом отображении и управлении остановом с тем, чтобы заранее заданный конкретный появляющийся символ появился в заранее заданной позиции; и

изобразительный эффект на первом устройстве отображения в окрестности окна отображения по меньшей мере одного барабана обеспечивают в синхронизации с изменяемым отображением и управлением остановом.

7. Игровой автомат по п.5 или 6, в котором повторяемое изменяемое отображение и управление остановом осуществляют в противоположном направлении относительно направления вращения предыдущего изменяемого отображения и управления остановом по меньшей мере для одного барабана.

8. Игровой автомат по любому из пп.5-7, в котором

если состоянием игрового автомата не управляют с тем, чтобы перейти от премиальной игры к основной игре на основании результата лотереи прогнозирования завершения премиальной игры, то выполняют повторный раунд и повторную лотерею прогнозирования завершения премиальной игры, и

на основании результата повторной лотереи прогнозирования завершения премиальной игры, игрой управляют так, чтобы перейти от премиальной игры к основной игре или повторить другой раунд и другую лотерею прогнозирования завершения премиальной игры.

9. Игровой автомат, содержащий

множество барабанов, содержащих множество символов, нанесенных на их соответствующие периферийные поверхности,

окно отображения, способное пропускающим образом отображать по меньшей мере один символ из множества символов каждого барабана, располагаемое перед каждым барабаном; и

первое устройство отображения, включающее в себя окно отображения,

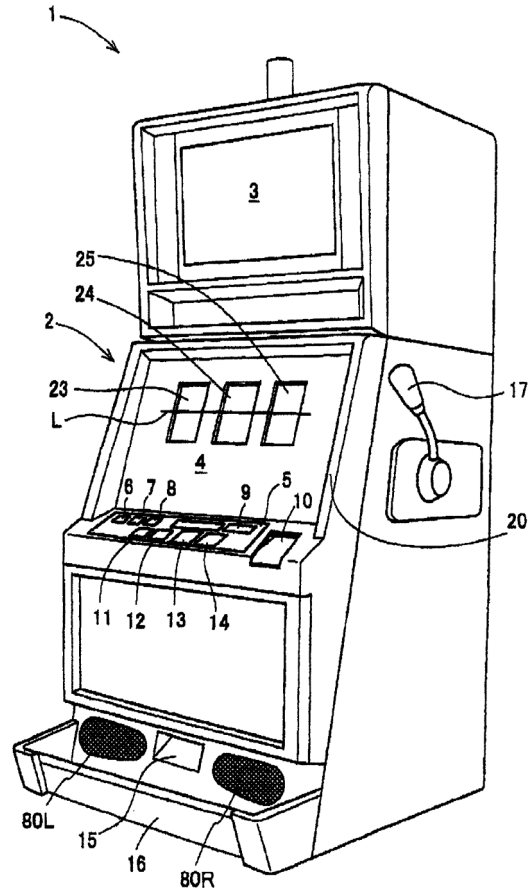
причем программа игры, исполняющаяся игровым автоматом, содержит этапы, на которых определяют символы, появляющиеся в заранее заданной позиции;

выполняют изменяемое отображение множества символов посредством вращения барабанов;

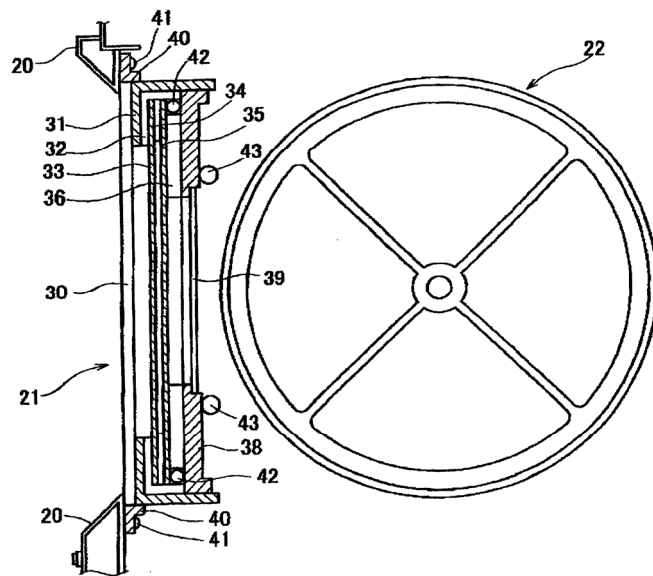
выполняют управление остановом барабанов так, что определенные символы появляются на заранее заданной позиции; и

отображают изобразительный эффект на первом устройстве отображения.

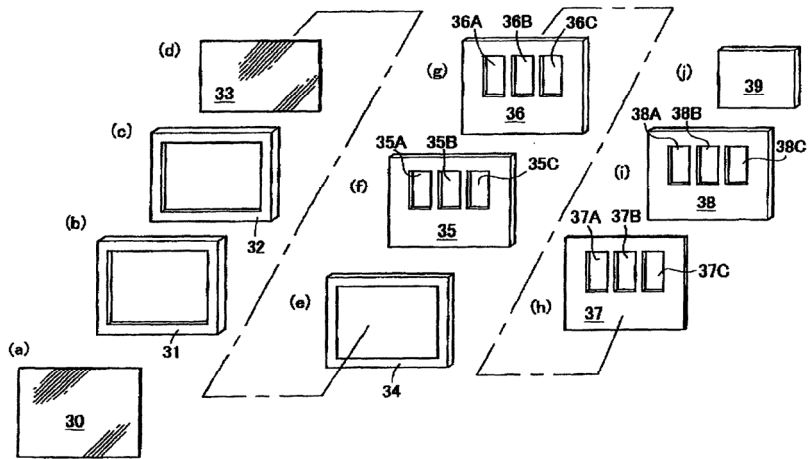
10. Игровой автомат по п.9, в котором барабаны вращают повторно, чтобы выполнить изменяемое отображение и управление остановом, когда появляющиеся символы не являются заранее заданными конкретными символами, так что заранее заданную выплату игроку не выплачивают, и изобразительный эффект, связанный с заранее заданными конкретными символами, появляющимися на заранее заданной позиции, отображают на первом устройстве отображения.



Фиг. 1



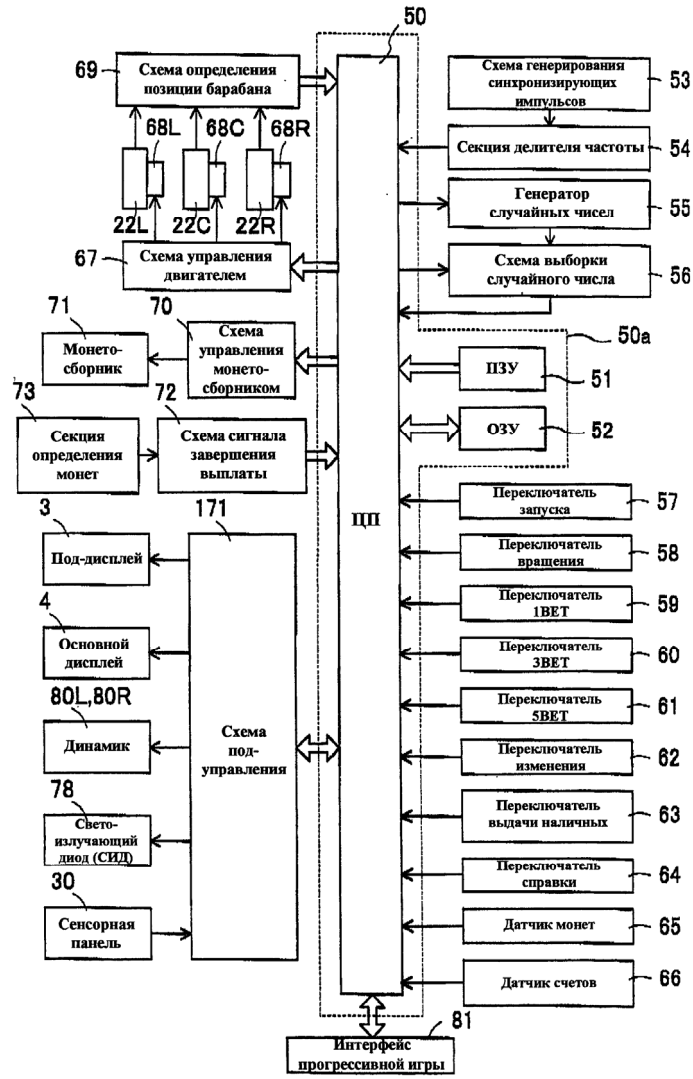
Фиг. 2



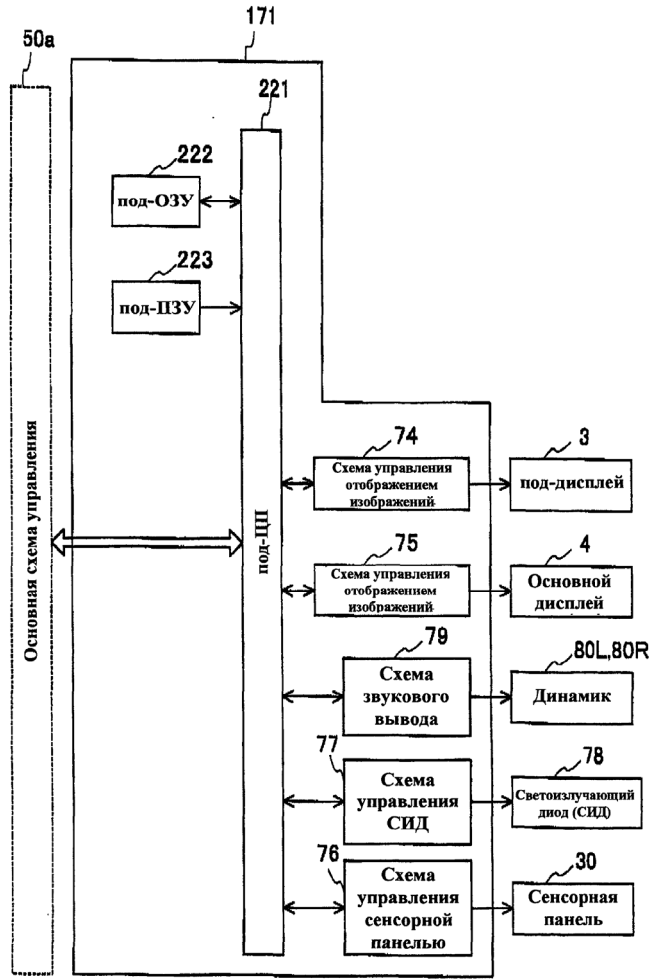
Фиг. 3

	Барабан 22L	Барабан 22C	Барабан 22R	
00	Джокер	Джокер	Джокер	91
01	7	7	7	92
02			Выигрыш получился бонус!	93
03	Полоса Полоса Полоса	Полоса Полоса Полоса	Полоса Полоса Полоса	94
04	Полоса Полоса	Полоса Полоса	Полоса Полоса	95
05	Полоса	Полоса	Полоса	96
06				97

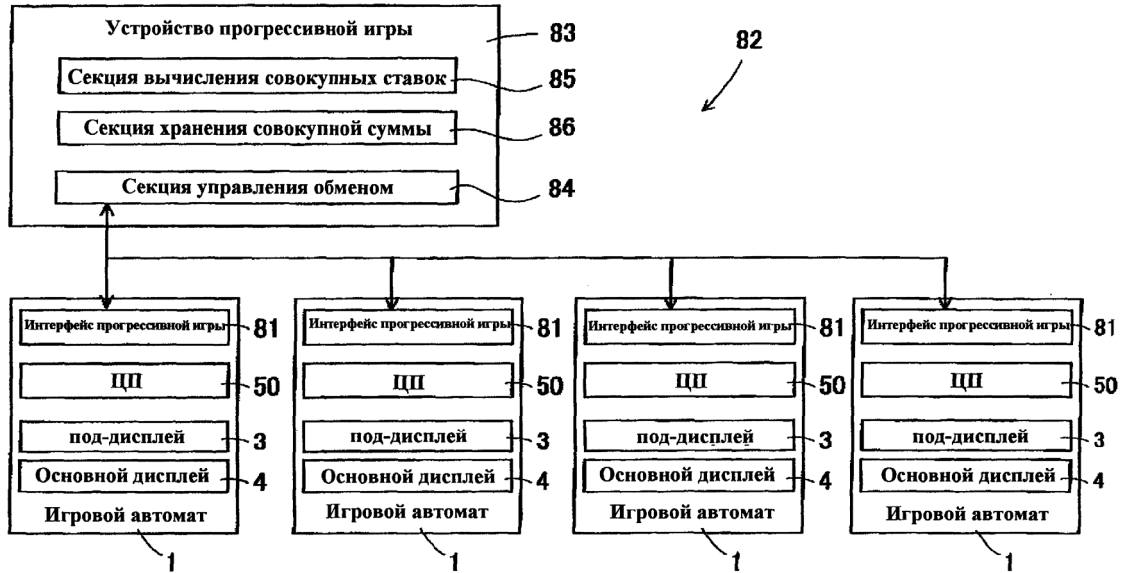
Фиг. 4



Фиг. 5



Фиг. 6



Фиг. 7

Таблица вероятностной лотереи для основной игры
(Диапазон извлечения случайных чисел: от 0 до 255, во время 5ВЕТ)

Таблица вероятностной лотереи для барабана 22L		Таблица вероятностной лотереи для барабана 22С		Таблица вероятностной лотереи для барабана 22R	
Символ	Диапазон случайного числа	Символ	Диапазон случайного числа	Символ	Диапазон случайного числа
Джокер	0 ~ 20	Джокер	0 ~ 20	Джокер	0 ~ 20
Красный7	21 ~ 60	Красный7	21 ~ 60	Красный7	21 ~ 60
Белый1	61 ~ 70	Белый1	61 ~ 70	Иницирование	61 ~ 70
Полоса1	71 ~ 115	Полоса1	71 ~ 115	Полоса1	71 ~ 115
Полоса2	116 ~ 170	Полоса2	116 ~ 170	Полоса2	116 ~ 170
Полоса	171 ~ 240	Полоса	171 ~ 240	Полоса	171 ~ 240
Белый2	241 ~ 255	Белый2	241 ~ 255	Белый2	241 ~ 255

Фиг. 8

Таблица вероятностной лотереи для премиальной игры MAGIC LAMP BONUS
(Диапазон извлечения случайного числа: от 0 до 255, во время ставок 1,2,3,5)

Таблица вероятностной лотереи
общего пользования для всех барабанов

Символ	Диапазон случайного числа
Джокер	0 ~ 4
Красный7	5 ~ 31
Полоса1	32 ~ 55
Полоса2	56 ~ 127
Полоса	128 ~ 255

Фиг. 9

Таблица определения выигрышной комбинации

Появляющийся символ	Наименование выигрышной комбинации	Количество монет выплаты при выигрыше			
		1Ставка	2Ставка	3Ставка	5Ставка
Любой - Любой - Запуск бонуса	Премиальная игра	0	0	0	0
Джокер - Джокер - Джокер	Джокер	2000	4000	6000	10000
Красный7 - Красный7 - Красный7	Красный7	80	160	240	240
Полоса1 - Полоса1 - Полоса1	Полоса1	40	80	120	120
Полоса2 - Полоса2 - Полоса2	Полоса2	20	40	60	60
Полоса - Полоса - Полоса	Полоса	10	20	30	30
Любая полоса - Любая полоса - Любая полоса	Любая полоса	5	10	15	15
Джокер - Джокер - Любой Джокер - Любой - Джокер Любой - Джокер - Джокер	2Джокер	2	4	6	6
Джокер - Любой - Любой Любой - Джокер - Любой Любой - Любой - Джокер	1Джокер	1	2	3	3
Отличный от вышеуказанных	Не-выигрышная	0	0	0	0

Фиг. 10

Таблица вероятностей выбора обычного изображения
(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Обычное изображение	Диапазон случайного числа
Море	0 ~ 127
Пустыня	128 ~ 255

Фиг. 11

Таблица вероятностей определения порядка останова барабана
(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

(Отличной от того, если на барабанае 22R выбран символ бонуса)

Заголовок порядка останова барабана	Порядок останова барабана	Диапазон случайного числа
Первый порядок останова	22L-22C-22R	0 ~ 55
Второй порядок останова	22L-22R-22C	56 ~ 95
Третий порядок останова	22C-22L-22R	96 ~ 135
Четвертый порядок останова	22C-22R-22L	136 ~ 175
Пятый порядок останова	22R-22L-22C	176 ~ 215
Шестой порядок останова	22R-22C-22L	216 ~ 255

Фиг. 12

Таблица вероятностной лотереи выбора эффекта премиальной игры
(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Наименование эффекта	Диапазон случайного числа
Эффект «телескоп»	0 ~ 84
Эффект «птица»	85 ~ 169
Эффект «дельфин(змея)»	170 ~ 255

Фиг. 13

Таблица вероятностной лотереи определения эффекта «побуждение»,
если выбран символ инициирования премиальной игры

(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Исполнение эффекта «побуждение»	Диапазон случайного числа
Не исполнен	0 ~ 127
Исполнен	128 ~ 255

Фиг. 14

Таблица вероятностной лотереи выбора эффекта в соответствии
с выигрышной комбинацией
(кроме премиальной игры или не-выигрышной)

(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Выигрышная комбинация	Эффект останова барабана	Диапазон случайного числа
Джокер	Эффект успеха «чайка (канюк)»	0 ~ 240
	Эффект успеха «обезьяна»	241 ~ 255
Красный7	Эффект успеха «чайка (канюк)»	0 ~ 200
	Эффект успеха «обезьяна»	201 ~ 255
Полоса1	Эффект успеха «чайка (канюк)»	0 ~ 160
	Эффект успеха «обезьяна»	161 ~ 255
Полоса2	Эффект успеха «чайка (канюк)»	0 ~ 120
	Эффект успеха «обезьяна»	121 ~ 255
Полоса	Эффект успеха «чайка (канюк)»	0 ~ 80
	Эффект успеха «обезьяна»	81 ~ 255
Любая полоса	Эффект успеха «чайка (канюк)»	0 ~ 40
	Эффект успеха «обезьяна»	41 ~ 255

Фиг. 15

Таблица вероятностной лотереи выбора игрового эффекта неудачи при не-выигрышной комбинации

(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Выигрышная комбинация	Порядок останова барабана	Эффект останова барабана	Диапазон случайного числа
Не-выигрышная	Первый порядок останова	Эффект неудачи «дельфин (змея)»	0 ~ 35
		Эффект неудачи «чайка (канюк)»	36 ~ 90
		Эффект неудачи «обезьяна»	91 ~ 145
		Эффект неудачи «телескоп»	146 ~ 190
		Эффект неудачи «птица»	191 ~ 255
	Отличный от первого порядок останова	Эффект неудачи «дельфин (змея)»	0 ~ 35
		Эффект неудачи «чайка (канюк)»	36 ~ 154
		Эффект неудачи «обезьяна»	155 ~ 255

Фиг. 16

Таблица вероятностной лотереи эффекта прогнозирования завершения премиальной игры «MAGIC LAMP BONUS»

(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Исполнение эффекта прогнозирования завершения премиальной игры «MAGIC LAMP BONUS»	Диапазон случайного числа
Эффект прогнозирования завершения исполняют	0 ~ 191
Эффект прогнозирования завершения не исполняют	192 ~ 255

Фиг. 17

Таблица вероятностной лотереи завершения премиальной игры «MAGIC LAMP BONUS», если исполняют эффект прогнозирования завершения премиальной игры «MAGIC LAMP BONUS»

(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Завершение премиальной игры «MAGIC LAMP BONUS»	Диапазон случайного числа
Завершена	0 ~ 170
Не завершена	171 ~ 255

Фиг. 18

Таблица вероятностной лотереи изменения шаблона отображения выплаты

(Диапазон извлечения случайных чисел: 0 ~ 255)

Шаблон изменения отображения выплаты	Диапазон случайного числа
Нет изменения выплаты, соответствующей сумме ставки	0 ~ 99
Изменить вдвое выплату, соответствующую сумме ставки	100 ~ 199
Изменить втрое выплату, соответствующую сумме ставки	200 ~ 255

Фиг. 19

Таблица данных эффектов обычного изображения

Наименование эффекта изображения	Команда эффекта	Данные эффекта
Море	Команда эффекта «море»	Данные эффекта «море»
Пустыня	Команда эффекта «пустыня»	Данные эффекта «пустыня»

Фиг. 20

Таблица данных эффектов останова барабанов для выигрышных комбинаций, кроме премиальной игры или не-выигрышной

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект успеха «чайка»	Команда 1 успеха «чайка»	Данные эффекта, что «чайка» садится на левом окне дисплея
	Команда 2 успеха «чайка»	Данные эффекта, что «чайка» садится на центральном окне дисплея
	Команда 3 успеха «чайка»	Данные эффекта, что «чайка» садится на правом окне дисплея
	Команда 4 успеха «чайка»	Данные эффекта получения комбинации малого выигрыша
Эффект успеха «канюк»	Команда 1 успеха «канюк»	Данные эффекта, что «чайка» садится на левом окне дисплея
	Команда 2 успеха «канюк»	Данные эффекта, что «чайка» садится на центральном окне дисплея
	Команда 3 успеха «канюк»	Данные эффекта, что «чайка» садится на правом окне дисплея
	Команда 4 успеха «канюк»	Данные эффекта получения комбинации малого выигрыша
Эффект успеха «обезьяна»	Команда 1 успеха «обезьяна»	Данные эффекта, что «чайка» садится на левом окне дисплея
	Команда 2 успеха «обезьяна»	Данные эффекта, что «чайка» садится на центральном окне дисплея
	Команда 3 успеха «обезьяна»	Данные эффекта, что «чайка» садится на правом окне дисплея
	Команда 4 успеха «обезьяна»	Данные эффекта получения комбинации малого выигрыша

Фиг. 21

Таблица данных эффектов останова барабанов при не-выигрышной комбинации

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект неудачи «дельфин»	Команда 11 эффекта неудачи «дельфин»	Данные эффекта «дельфин», появляющийся около левого окна отображения
	Команда 12 эффекта неудачи «дельфин»	Данные эффекта исчезновения левого окна отображения «дельфин»
	Команда 13 эффекта неудачи «дельфин»	Данные эффекта «дельфин», появляющегося около центрального окна отображения
	Команда 14 эффекта неудачи «дельфин»	Данные эффекта исчезновения центрального окна отображения «дельфин»
	Команда 15 эффекта неудачи «дельфин»	Данные эффекта, что «дельфин» не в состоянии передать лампу около левого окна отображения, и основной персонаж и т.д., опускает плечи
Эффект неудачи «змея»	Команда 11 эффекта неудачи «змея»	Данные эффекта «змея», появляющаяся около левого окна отображения
	Команда 12 эффекта неудачи «змея»	Данные эффекта исчезновения левого окна отображения «змея»
	Команда 13 эффекта неудачи «змея»	Данные эффекта «змея», появляющаяся около центрального окна отображения
	Команда 14 эффекта неудачи «змея»	Данные эффекта исчезновения центрального окна отображения «змея»
	Команда 15 эффекта неудачи «змея»	Данные эффекта, что «змея» не в состоянии передать лампу около левого окна отображения, и основной персонаж и т.д., опускает плечи

Фиг. 22А

Таблица данных эффектов останова барабанов
при не-выигрышной комбинации (продолжение)

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект неудачи «чайка»	Команда 11 эффекта неудачи «чайка»	Данные эффекта места посадки «чайки» на левом окне дисплея
	Команда 12 эффекта неудачи «чайка»	Данные эффекта места посадки «чайки» на центральном окне дисплея
	Команда 13 эффекта неудачи «чайка»	Данные эффекта места посадки «чайки» на центральном окне дисплея
	Команда 14 эффекта неудачи «чайка»	Данные эффекта, что «чайка» не садится на левое окно отображения и улетает, так что основной персонаж и т.д., опускает плечи
	Команда 15 эффекта неудачи «чайка»	Данные эффекта, что «чайка» не садится на центральное окно отображения и улетает, так что основной персонаж и т.д., опускает плечи
	Команда 16 эффекта неудачи «чайка»	Данные эффекта, что «чайка» не садится на правое окно отображения и улетает, так что основной персонаж и т.д., опускает плечи
Команда эффекта «канюк»	Команда 11 эффекта неудачи «канюк»	Данные эффекта места посадки «канюка» на левом окне дисплея
	Команда 12 эффекта неудачи «канюк»	Данные эффекта места посадки «канюка» на центральном окне дисплея
	Команда 13 эффекта неудачи «канюк»	Данные эффекта места посадки «канюка» на центральном окне дисплея
	Команда 14 эффекта неудачи «канюк»	Данные эффекта, что «канюк» не садится на левое окно отображения и улетает, так что основной персонаж и т.д. опускает плечи
	Команда 15 эффекта неудачи «канюк»	Данные эффекта, что «канюк» не садится на центральное окно отображения и улетает, так что основной персонаж и т.д. опускает плечи
	Команда 16 эффекта неудачи «канюк»	Данные эффекта, что «канюк» не садится на правое окно отображения и улетает, так что основной персонаж и т.д., опускает плечи

Фиг. 22В

Таблица данных эффектов останова барабанов
при не-выигрышной комбинации (продолжение)

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект неудачи «обезьяна»	Команда 11 эффекта неудачи «обезьяна»	Данные эффекта «обезьяна», висящая на левом окне отображения
	Команда 12 эффекта неудачи «обезьяна»	Данные эффекта «обезьяна», висящая на центральном окне отображения
	Команда 13 эффекта неудачи «обезьяна»	Данные эффекта «обезьяна», висящая на центральном окне отображения
	Команда 14 эффекта неудачи «обезьяна»	Данные эффекта, что «обезьяна» падает из левого окна отображения, так что основной персонаж и т.д. опускает плечи
	Команда 15 эффекта неудачи «обезьяна»	Данные эффекта, что «обезьяна» падает из центрального окна отображения, так что основной персонаж и т.д. опускает плечи
	Команда 16 эффекта неудачи «обезьяна»	Данные эффекта, что «обезьяна» падает из правого окна отображения, так что основной персонаж и т.д. опускает плечи
Эффект неудачи «телескоп»	Команда 11 эффекта неудачи «телескоп»	Данные эффекта «ничто найдено»
	Команда 12 эффекта неудачи «телескоп»	Данные эффекта исчезновения левого окна отображения
	Команда 13 эффекта неудачи «телескоп»	Данные эффекта исчезновения центрального окна отображения
	Команда 14 эффекта неудачи «телескоп»	Данные эффекта неудачи получения бонуса «Убежище Бандита»
Эффект неудачи «птица»	Команда 11 эффекта неудачи «птица»	Данные эффекта появляющаяся «птица»
	Команда 12 эффекта неудачи «птица»	Данные эффекта исчезновения левого окна отображения
	Команда 13 эффекта неудачи «птица»	Данные эффекта исчезновения центрального окна отображения
	Команда 14 эффекта неудачи «птица»	Данные эффекта неудачи получения бонуса FORTUNE ISLAND BONUS

Фиг. 22С

Таблица игровых эффектов состояния MAGIC LAMP BONUS

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект запуска вращения барабана	Команда эффекта «запуск вращения барабана»	Данные эффекта «запуск вращения барабана духом из лампы»
Эффект «дух из волшебной лампы»	Команда 1 эффекта MAGIC	Данные эффекта MAGIC для барабана 22L
	Команда 2 эффекта MAGIC	Данные эффекта MAGIC для барабана 22C
	Команда 3 эффекта MAGIC	Данные эффекта MAGIC для барабана 22R
	Команда эффекта «успех MAGIC»	Данные эффекта успеха MAGIC
	Команда 1 эффекта «выход духа из лампы»	Данные эффекта изменения появления символа барабана 22L
	Команда 2 эффекта «выход духа из лампы»	Данные эффекта изменения появления символа барабана 22C
	Команда 3 эффекта «выход духа из лампы»	Данные эффекта изменения появления символа барабана 22R
	Команда эффекта «неудача MAGIC»	Данные эффекта неудачи магии

Фиг. 23

Таблица данных эффектов завершения MAGIC LAMP BONUS

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS	Команда прогнозирования завершения	Данные эффекта прогнозирования завершения MAGIC LAMP BONUS
Эффект «удерживание духа из лампы»	Команда эффекта «удерживания»	Данные эффекта «удерживание духа из лампы»
Эффект изображения «повисший дух из лампы»	Команда эффекта «висящего»	Данные эффекта «повисший дух из лампы»
Эффект изображения «выход духа из лампы»	Команда эффекта «выход духа из лампы»	Данные эффекта «выход духа из лампы»

Фиг. 24

Таблица данных эффектов премиальной игры

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект «телескоп»	Команда запуска эффекта «телескоп»	Данные эффекта "ничто найдено"
	Команда исчезновения левого окна отображения для «телескоп»	Данные эффекта исчезновения левого окна отображения для «телескоп»
	Команда исчезновения центрального окна отображения для «телескоп»	Данные эффекта исчезновения центрального окна отображения для «телескоп»
	Команда эффекта получения премии BANDIT'S HIDEOUT BONUS	Данные эффекта получения премии BANDIT'S HIDEOUT BONUS
	Команда эффекта неудачи получения бонуса BANDIT'S HIDEOUT BONUS	Данные эффекта неудачи получения бонуса BANDIT'S HIDEOUT BONUS
	Команда эффекта «прилетающая птица»	Данные эффекта «прилетающая птица»
	Команда эффекта получения бонуса «остров сокровищ»	Данные эффекта получения бонуса «остров сокровищ»
Эффект «птица»	Команда запуска эффекта «птица»	Данные эффекта появляющаяся «птица» на фоне «ночь»
	Команда эффекта стирания левого окна отображения для «птица»	Данные эффекта исчезновения левого окна отображения для «птица»
	Команда эффекта стирания центрального окна отображения для «птица»	Данные эффекта исчезновения центрального окна отображения для «птица»
	Команда эффекта получения FORTUNE ISLAND BONUS	Данные эффекта получения FORTUNE ISLAND BONUS
	Команда эффекта неудачи получения FORTUNE ISLAND BONUS	Данные эффекта неудачи получения FORTUNE ISLAND BONUS

Фиг. 25А

Таблица данных эффектов премиальной игры (продолжение)

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект успеха «дельфин»	Команда 1 эффекта «дельфин»	Данные эффекта «появление дельфина вблизи левого окна отображения»
	Команда 2 эффекта «дельфин»	Данные эффекта «исчезновение дельфина вблизи левого окна отображения»
	Команда 3 эффекта «дельфин»	Данные эффекта «появление дельфина вблизи центрального окна отображения и исчезновение центрального окна отображения»
	Команда 4 эффекта «дельфин»	Данные эффекта «дельфин передает лампу вблизи правого окна отображения»
	Команда 5 эффекта «дельфин»	Данные эффекта получения MAGIC LAMP BONUS
	Команда 6 эффекта «дельфин»	Данные эффекта неудачи получения MAGIC LAMP BONUS
	Команда 7 эффекта «дельфин»	Данные эффекта «повторное появление дельфина»
Эффект успеха «змея»	Команда 1 эффекта «змея»	Данные эффекта «появление змеи вблизи левого окна отображения»
	Команда 2 эффекта «змея»	Данные эффекта «исчезновение змеи вблизи левого окна отображения»
	Команда 3 эффекта «змея»	Данные эффекта «появление змеи вблизи центрального окна отображения и исчезновение центрального окна отображения»
	Команда 4 эффекта «змея»	Данные эффекта «змея передает лампу вблизи правого окна отображения»
	Команда 5 эффекта «змея»	Данные эффекта получения MAGIC LAMP BONUS
	Команда 6 эффекта «змея»	Данные эффекта неудачи получения MAGIC LAMP BONUS
	Команда 7 эффекта «змея»	Данные эффекта «повторное появление змеи»

Фиг. 25В

Таблица данных эффектов BANDIT'S HIDEOUT BONUS

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS	Команда эффекта инициирования премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS	Данные эффекта для заранее заданного количества «сундуков сокровищ», помещаемых на основном дисплее, и увеличенное изображение «сундука сокровищ», отображаемого на под-дисплее
Эффект открытый «сундук сокровищ»	Команда эффекта открытого «сундука сокровищ»	Данные эффекта идентифицируемо-отображаемого «сундука сокровищ», выбираемого игроком на основном дисплее, и открывания «сундука сокровищ», отображаемого на под-дисплее
Эффект «сокровище, появляющееся из»	Команда эффекта появления «сокровища»	Данные эффекта отображаемого сокровища, появления из открытого «сундука сокровищ» на под-дисплее, и идентифицируемо-отображаемого количества монет, полученных из «сундука сокровищ», выбираемого игроком на основном дисплее
Эффект «счастливого случая», появляющегося из «сундука сокровищ»	Команда эффекта появления «счастливого случая»	Данные эффекта отображаемого «счастливого случая», появления из открытого «сундука сокровищ» на под-дисплее, и идентифицируемо-отображаемую информацию о полученном «счастливом случае» из «сундука сокровищ», выбираемом игроком на основном дисплее

Фиг. 26А

Таблица данных эффектов BANDIT'S HIDEOUT BONUS (продолжение)

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект «основной персонаж, восхищенный полученным сокровищем»	Команда эффекта «сокровище основного персонажа»	Данные эффекта, отображаемого на под-дисплее «основной персонаж восхищен полученным сокровищем»
Эффект «основной персонаж, восхищенный полученным счастливым случаем»	Команда эффекта «счастливый случай основного персонажа»	Данные эффекта, отображаемого на под-дисплее «основной персонаж восхищен полученным счастливым случаем»
Эффект «череп, появляющийся из сундука сокровищ»	Команда эффекта «появляющийся череп»	Данные такого эффекта, что появление этих данных эффекта «черепа» для отображаемого «черепа», появляются из открытого «сундука сокровищ» на под-дисплее
Эффект «основной персонаж, убегающий от преследования черепом»	Команда эффекта «основной персонаж, убегающий от черепа»	Данные эффекта отображаемого на под-дисплее «основной персонаж , убегающий от преследования черепа»

Фиг. 26В

Таблица данных эффектов FORTUNE ISLAND BONUS

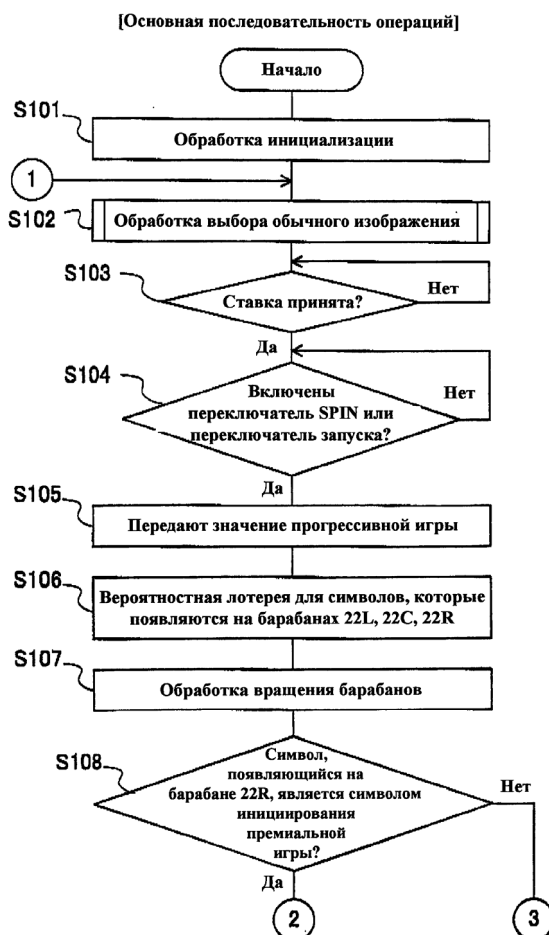
Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Запуск FORTUNE ISLAND BONUS	Команда эффекта инициирования премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS	Данные эффекта сенсорной индикаторной панели для выполнения выбора игроком для отображения любого из "густые джунгли", "скалистый участок", "секретная пещера" на основном дисплее, и отображения соответствующих изображений "густые джунгли", "скалистый участок", "секретная пещера" на под-дисплее.
Игра в кости	Команда изобразительного эффекта игры в кости	Данные игрового эффекта для изменяемого отображения, выполняемых игроком операций касания, и трех игровых костей для определения значений, которые будут отображены на под-дисплее
Карта густых джунглей	Команда изображения карты густых джунглей	Данные изображения карты густых джунглей, отображаемой на под-дисплее. Включают информацию о ресурсных очках основного персонажа.
Карта скалистого участка	Команда изображения карты скалистого участка	Данные изображения карты скалистого участка, отображаемой на под-дисплее. Включают информацию о ресурсных очках основного персонажа.
Карта секретной пещеры	Команда изображения карты секретной пещеры	Данные изображения карты секретной пещеры, отображаемой на под-дисплее. Включают информацию о ресурсных очках основного персонажа.

Фиг. 27А

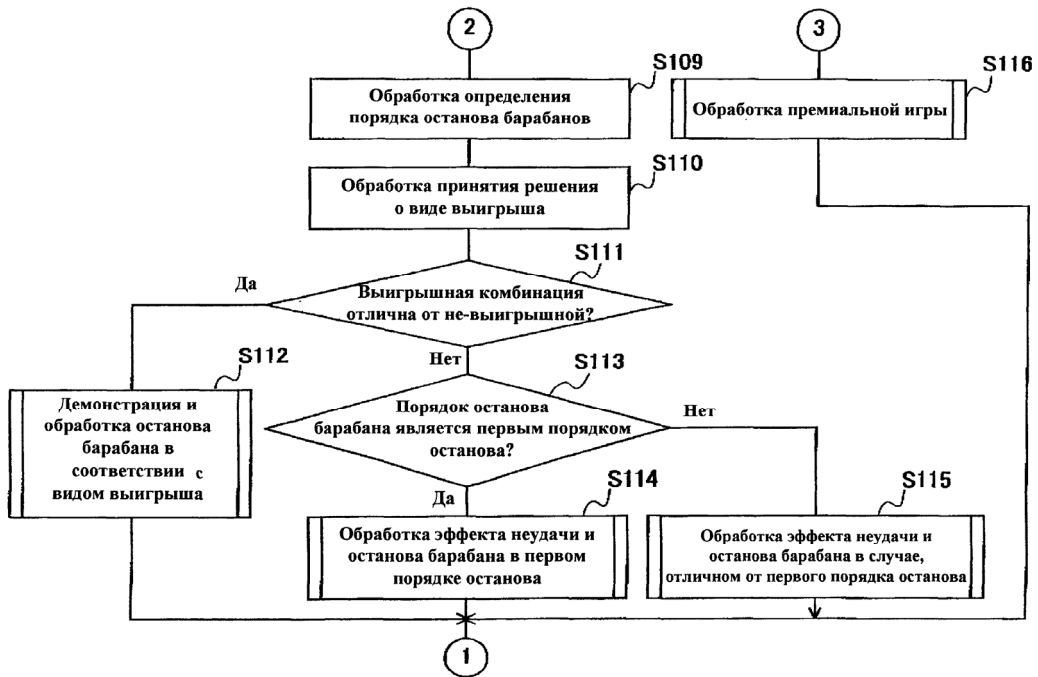
Таблица данных эффектов FORTUNE ISLAND BONUS (продолжение)

Наименование эффекта	Команда эффекта	Данные эффекта
Эффект «Большой Паук»	Команда игрового эффекта «Большой Паук»	Данные изображения для выполнения эффекта «большой паук» на под-дисплее, если основной персонаж остановлен на пиктограмме «большой паук», которая существует на карте «Густых джунглей», посредством переходов в соответствии с количеством костей.
Эффект «Рок»	Команда игрового эффекта «Рок»	Данные изображения для выполнения эффекта «Рок», если основной персонаж остановлен на пиктограмме «Рок», которая существует на карте «Густых джунглей», посредством переходов в соответствии с количеством костей.
Эффект «Большая змея»	Команда игрового эффекта «Большая змея»	Данные изображения для выполнения эффекта «большая змея», когда основной персонаж остановлен на пиктограмме «большая змея», которая существует на карте «Густых джунглей», посредством переходов в соответствии с количеством костей.
Эффект «сундук сокровищ»	Команда игрового эффекта «сундук сокровищ»	Данные изображения для выполнения эффекта «сундук сокровищ», когда основной персонаж остановлен на пиктограмме «сундук сокровищ», которая существует на карте «Густых джунглей», посредством переходов в соответствии с количеством (игральных) костей.
Эффект «древний храм»	Команда игрового эффекта «древний храм»	Данные изображения для выполнения эффекта «древний храм», когда основной персонаж достигает древний храм, который является целью премиальной игры ОСТРОВ СОКРОВИЩ, посредством переходов в соответствии с количеством костей. Данные изображения Фантома, живущего в древнем храме, отображают на под-дисплее, и точки, в которых основной персонаж атакует фантом посредством действия игрока, отображены с помощью изображения типа сенсорной панели. Данные об обоих включены в состав. Кроме того, включена информация о ресурсных очках основного персонажа и фантома.

Фиг. 27В

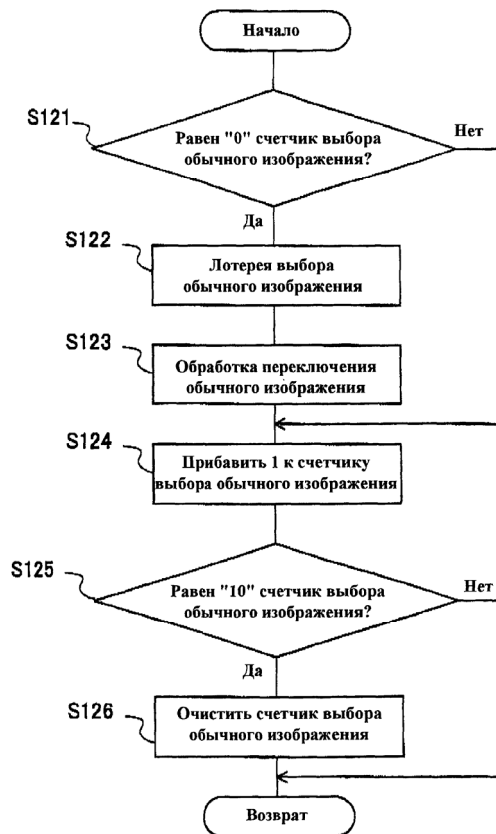


Фиг. 28



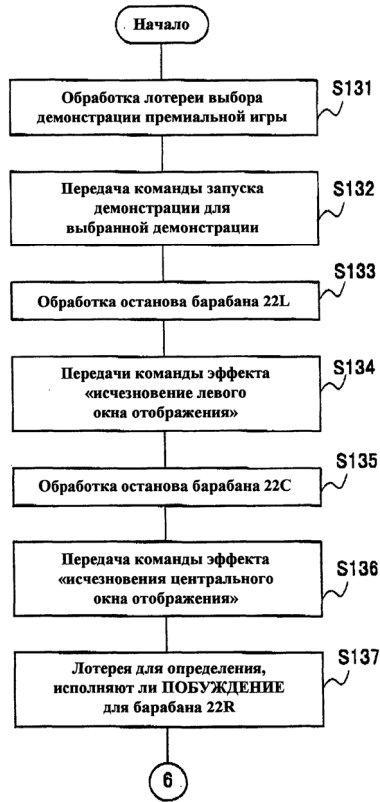
Фиг. 29

[Обработка выбора обычного изображения]

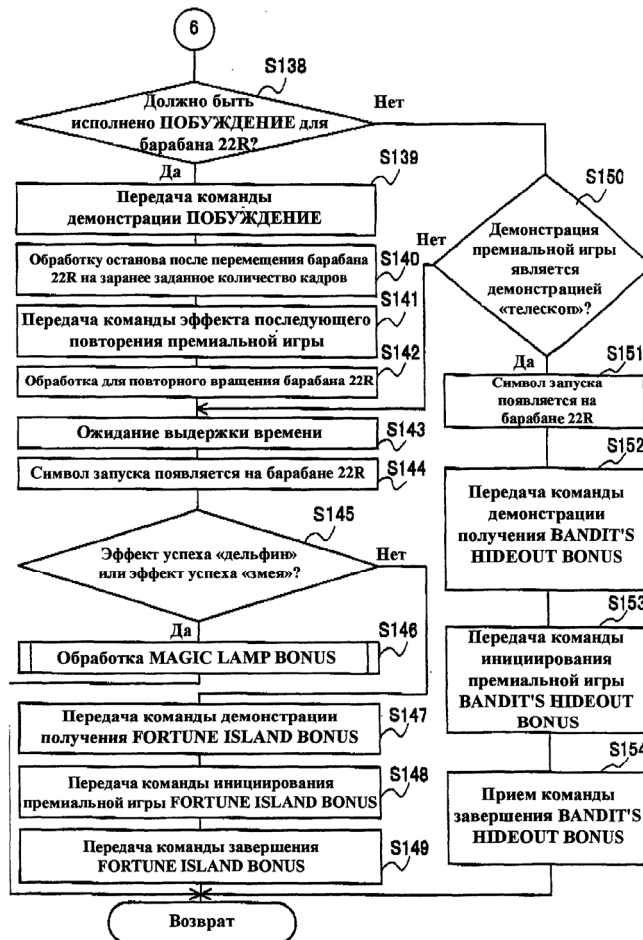


Фиг. 30

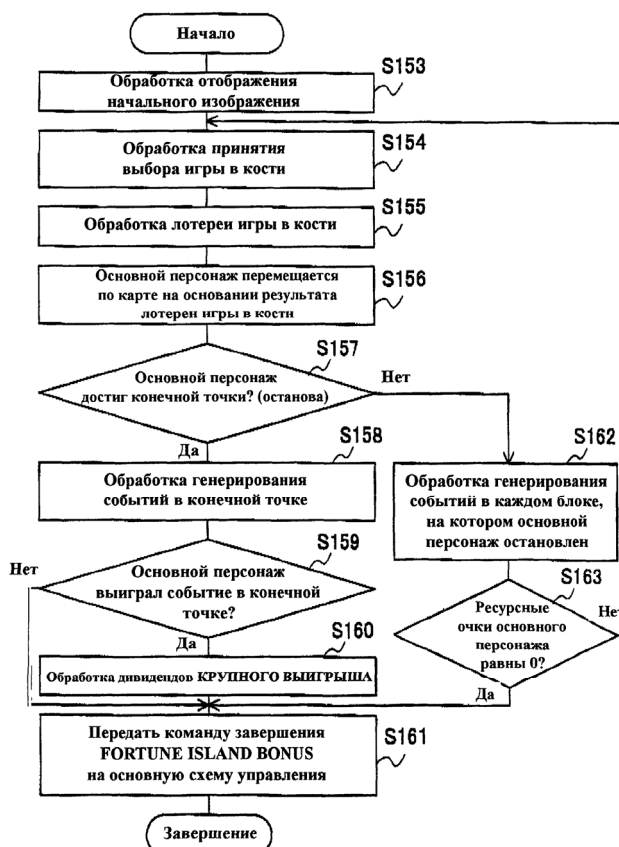
[Обработка премиальной игры]



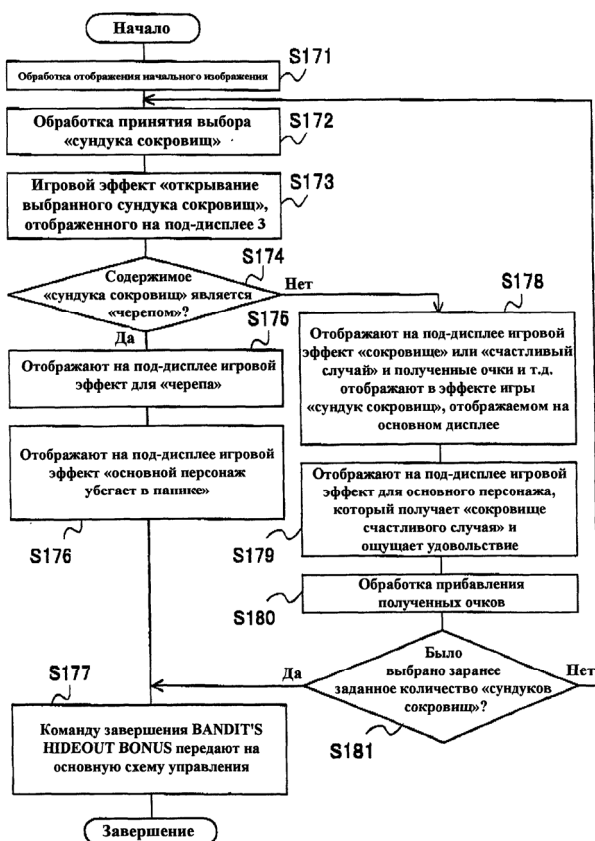
Фиг. 31



Фиг. 32

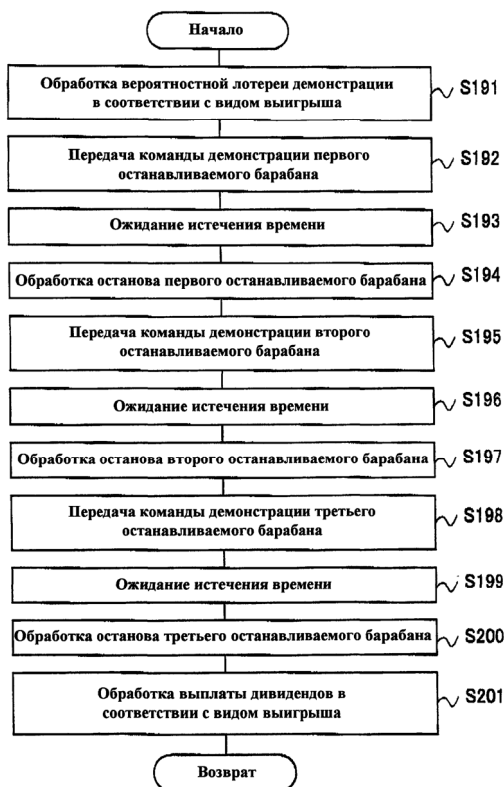
[Обработка приема команды иницирования
премиальной игры FORTUNE ISLAND BONUS]

Фиг. 33

[Обработка приема команды иницирования
премиальной игры BANDIT'S HIDEOUT BONUS]

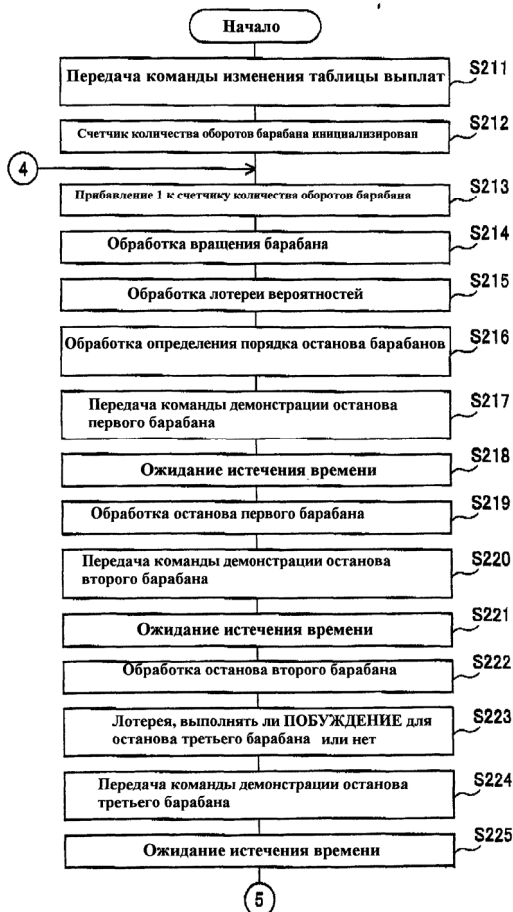
Фиг. 34

[Обработка демонстрации и управления остановом барабана
в соответствии с видом выигрыша]

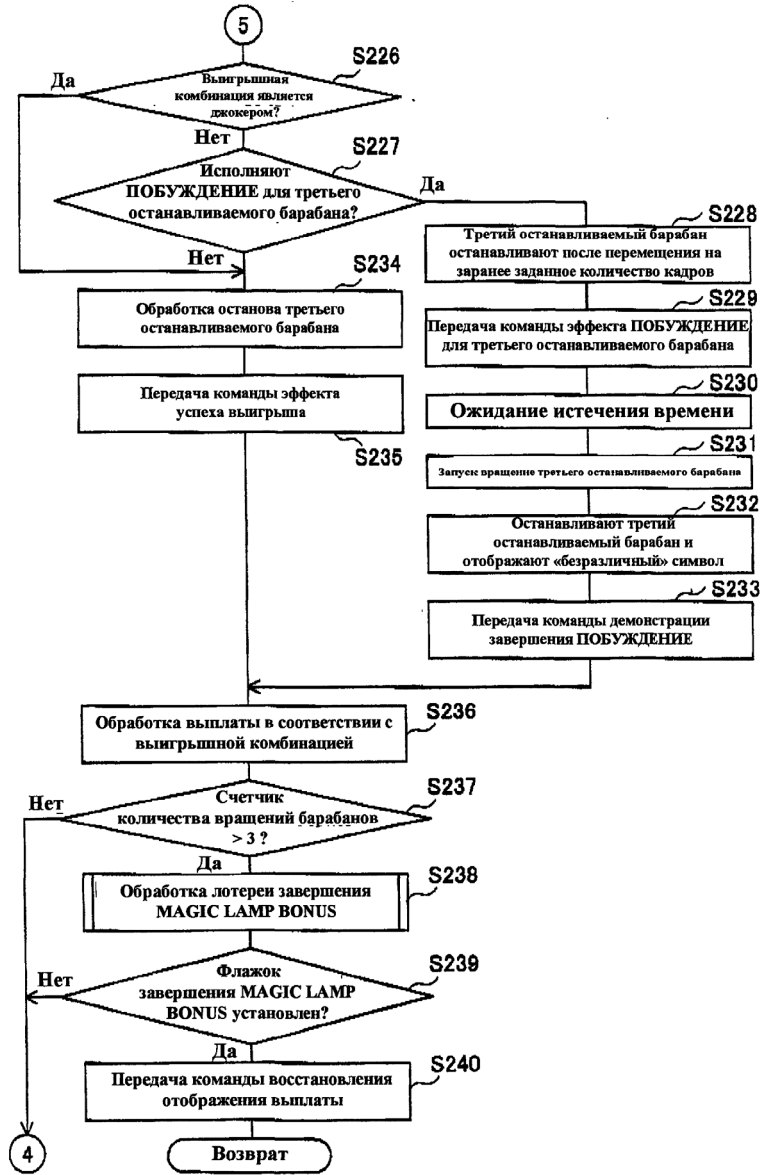


Фиг. 35

[Обработка MAGIC LAMP BONUS]

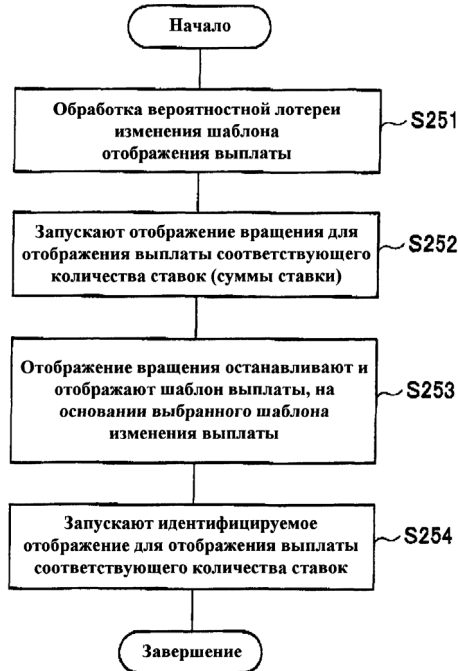


Фиг. 36



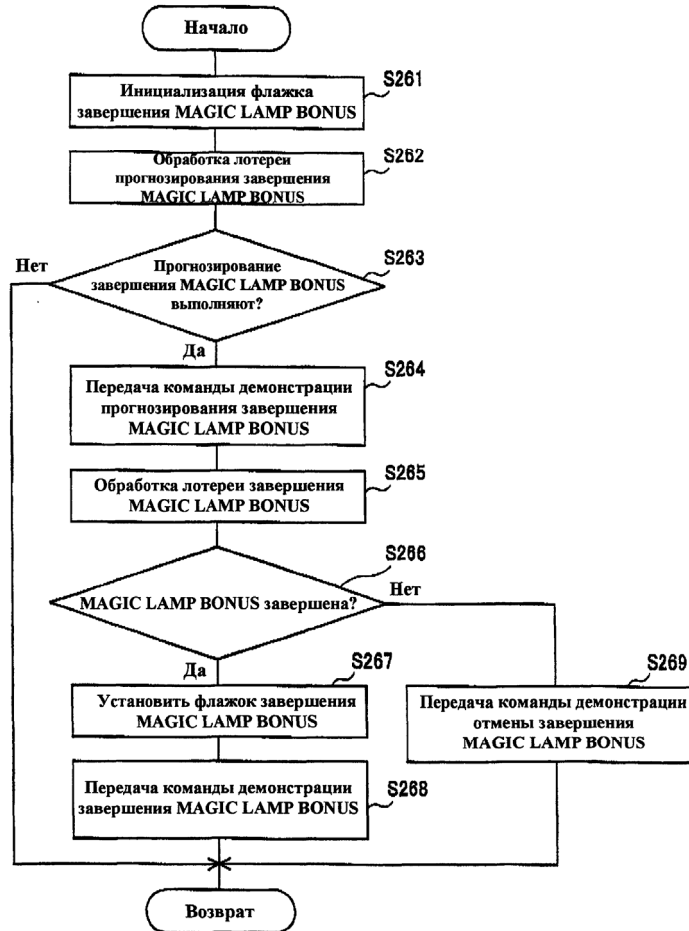
Фиг. 37

[Обработка приема команды изменения отображения выплаты]



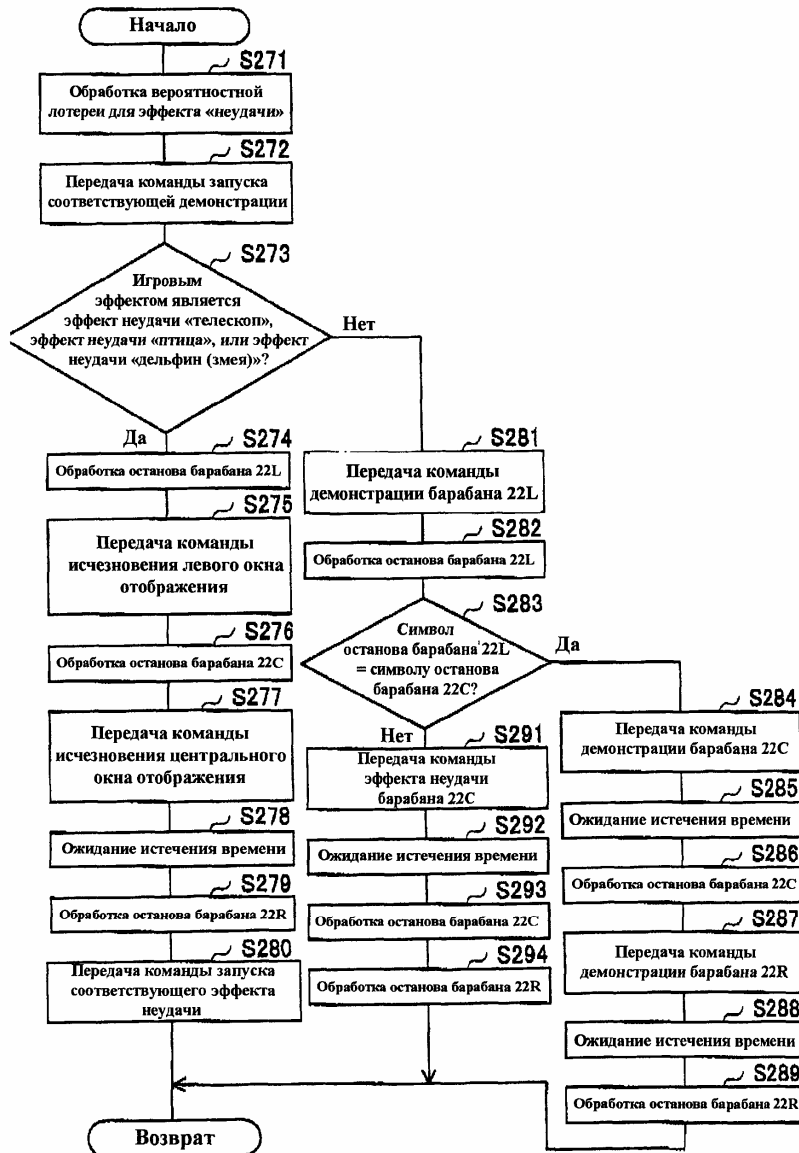
Фиг. 38

[Обработка лотереи завершения MAGIC LAMP BONUS]



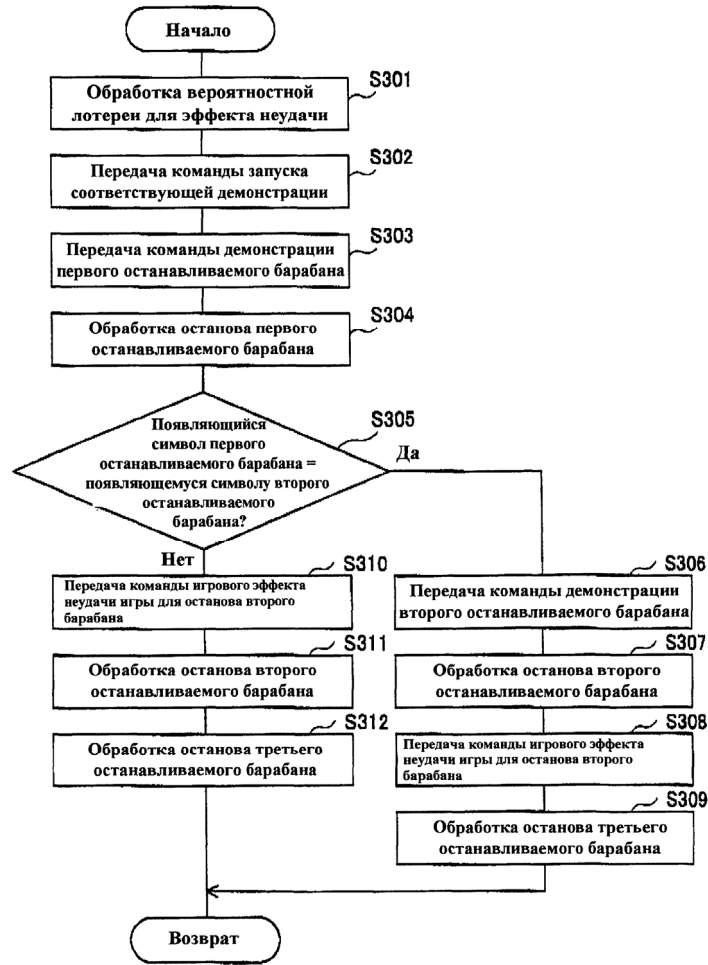
Фиг. 39

[Обработка эффекта неудачи и останов барабана в первом порядке остановки]

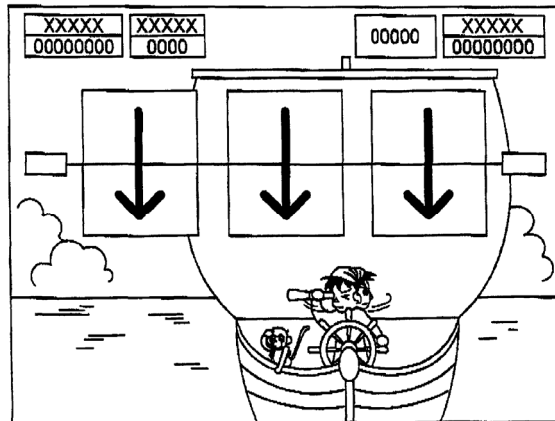


Фиг. 40

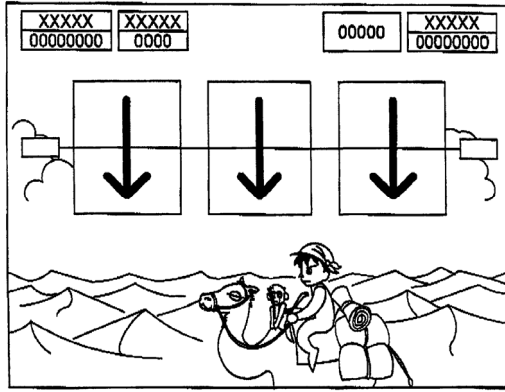
[Обработка эффекта неудачи и останова барабана в порядке, отличном от первого порядка останова]



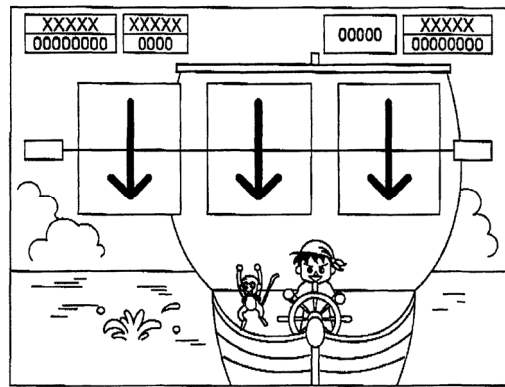
Фиг. 41



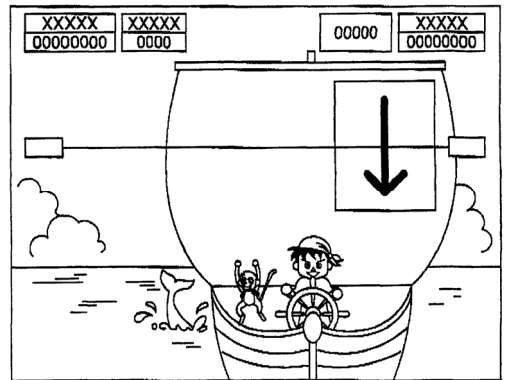
Фиг. 42



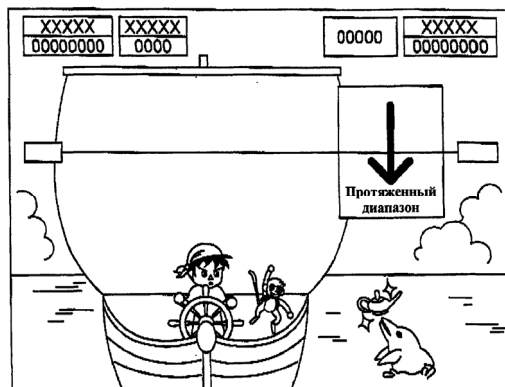
Фиг. 43



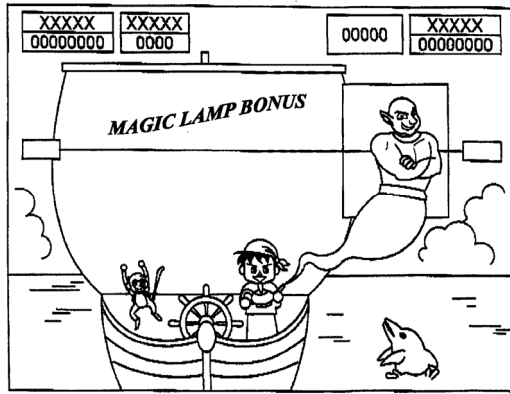
Фиг. 44



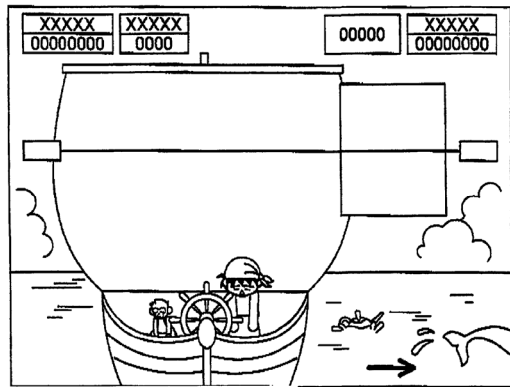
Фиг. 45



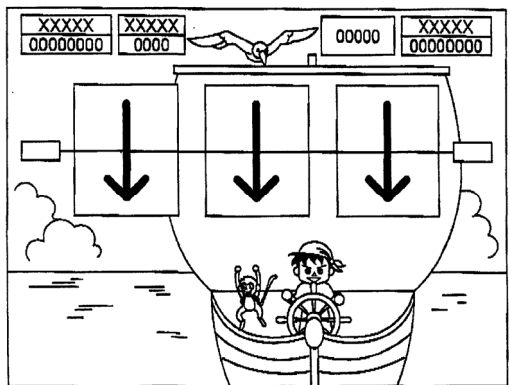
Фиг. 46



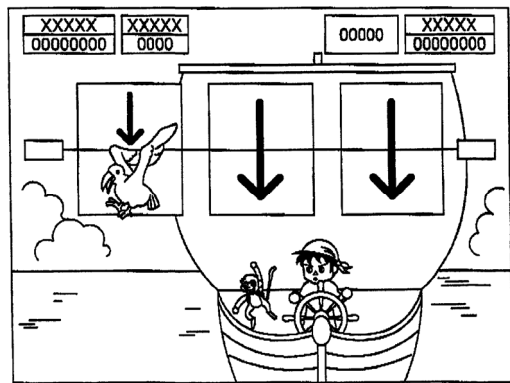
Фиг. 47



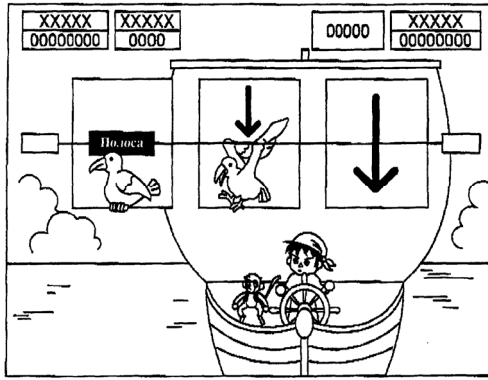
Фиг. 48



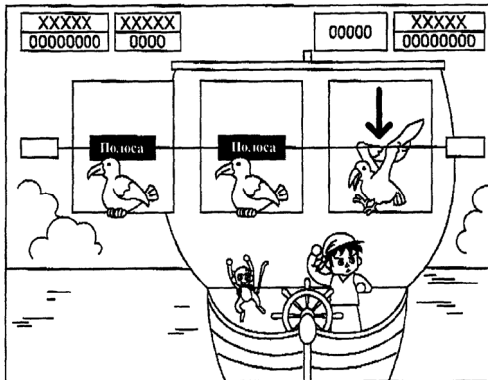
Фиг. 49



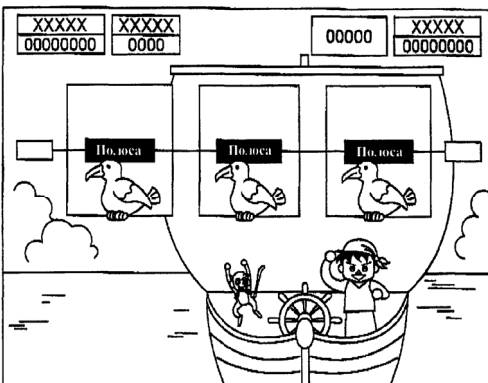
Фиг. 50



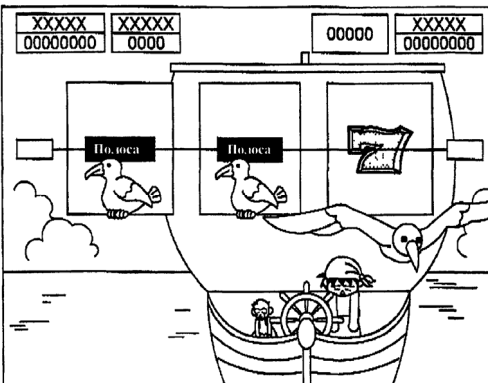
Фиг. 51



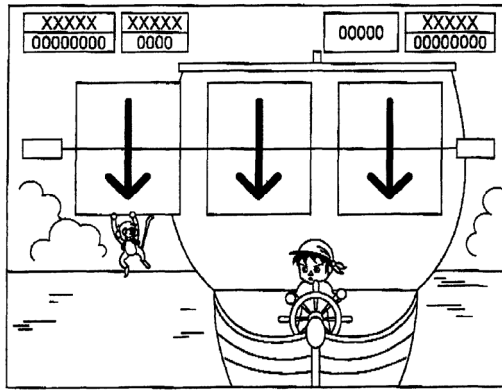
Фиг. 52



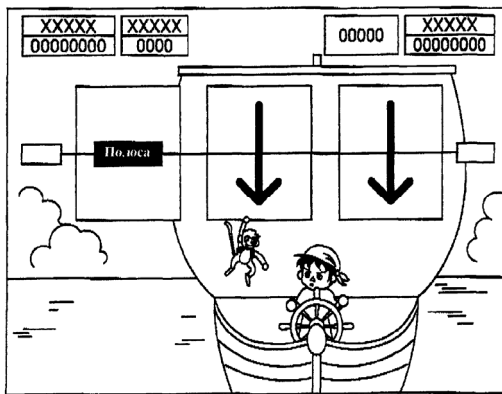
Фиг. 53



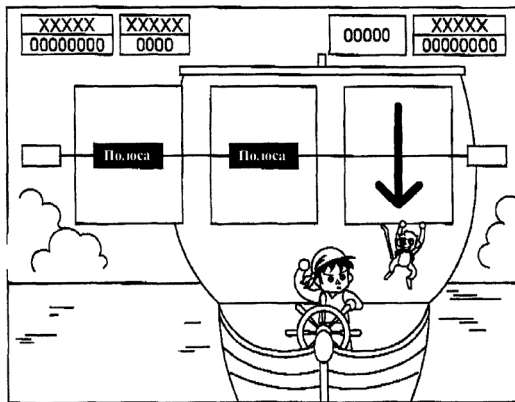
Фиг. 54



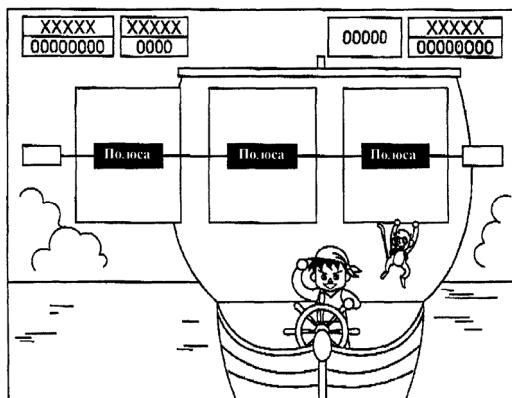
Фиг. 55



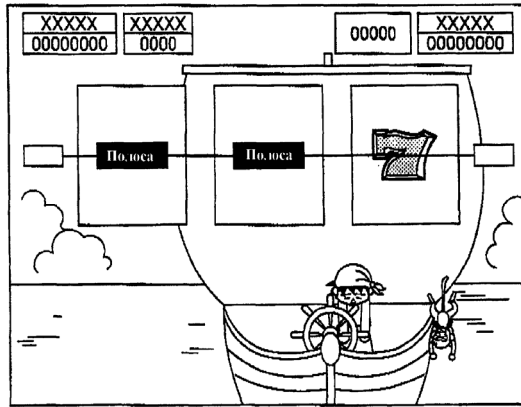
Фиг. 56



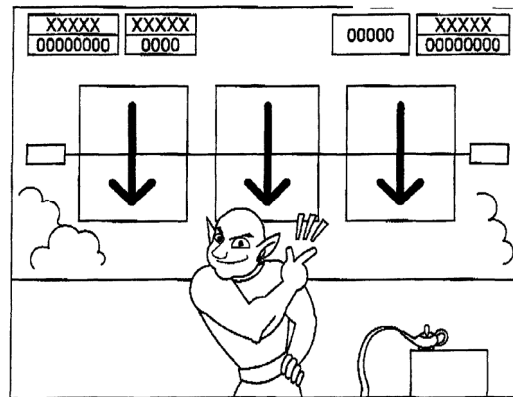
Фиг. 57



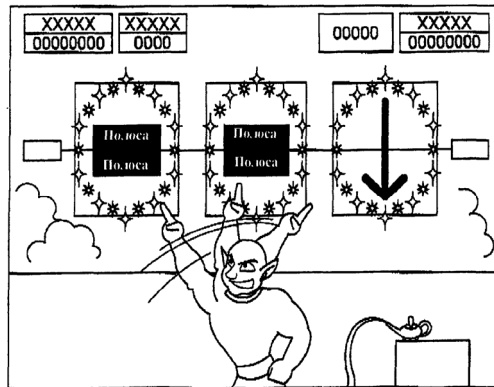
Фиг. 58



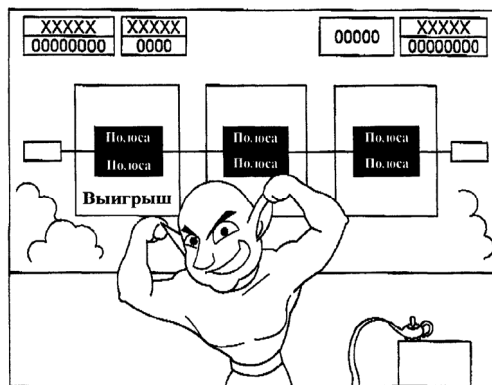
Фиг. 59



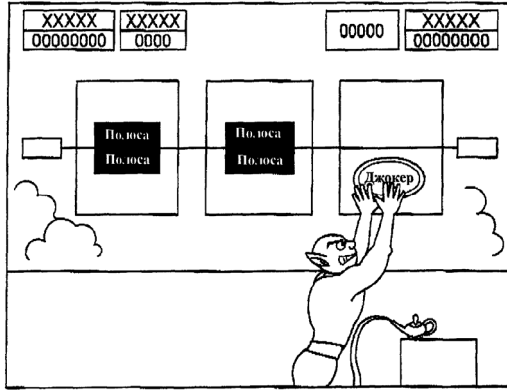
Фиг. 60



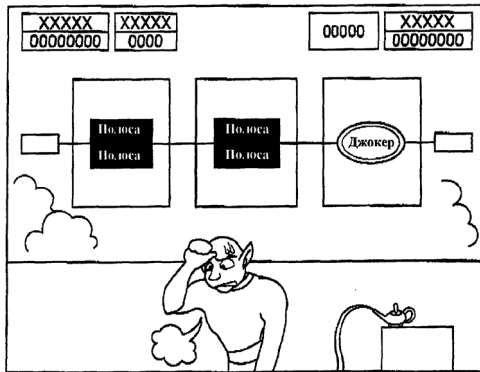
Фиг. 61



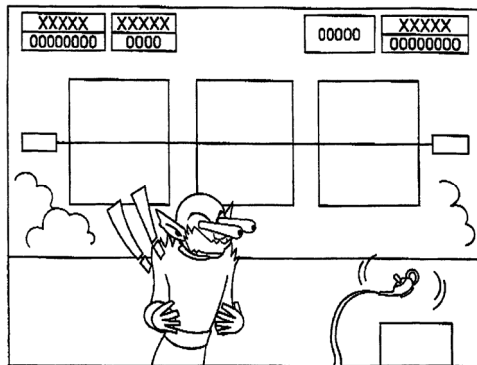
Фиг. 62



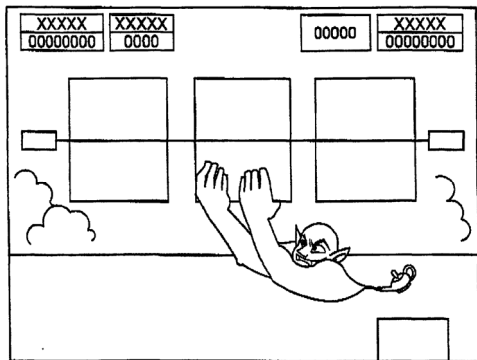
Фиг. 63



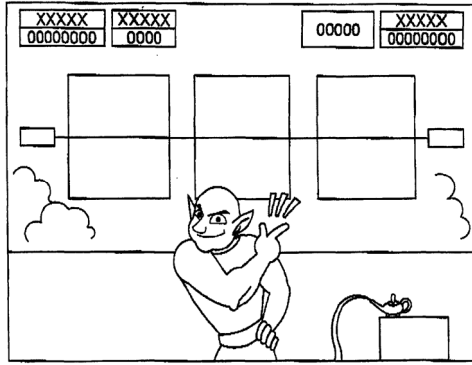
Фиг. 64



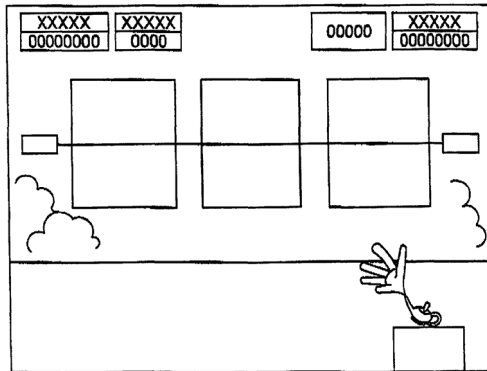
Фиг. 65



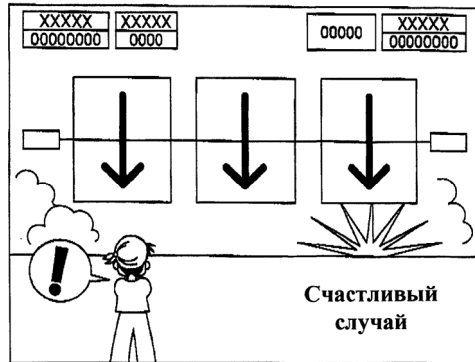
Фиг. 66



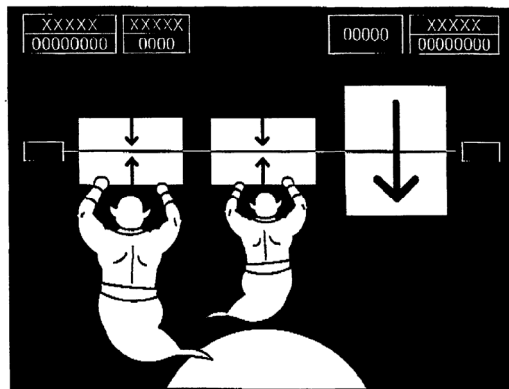
Фиг. 67



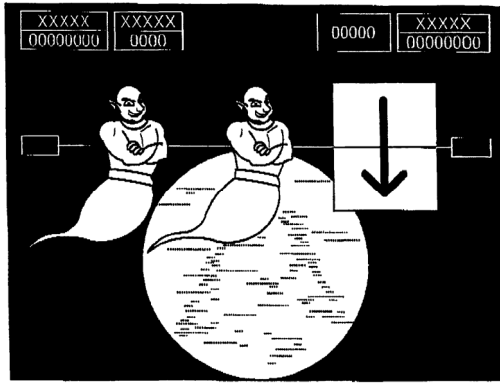
Фиг. 68



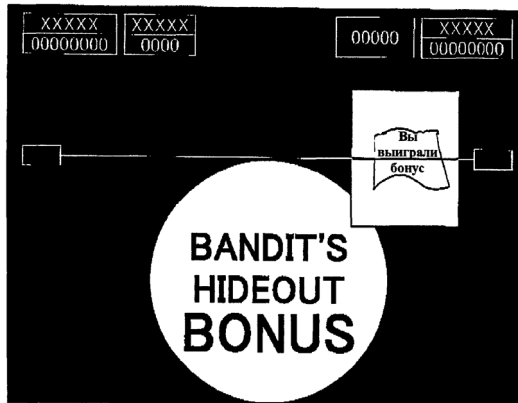
Фиг. 69



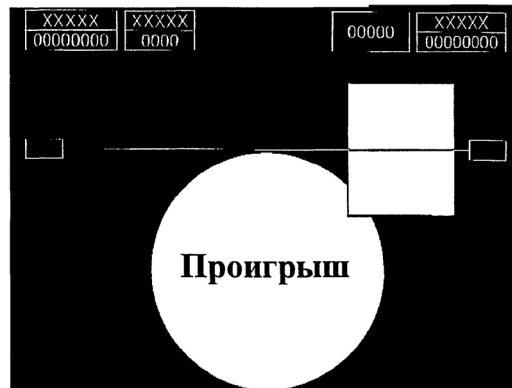
Фиг. 70



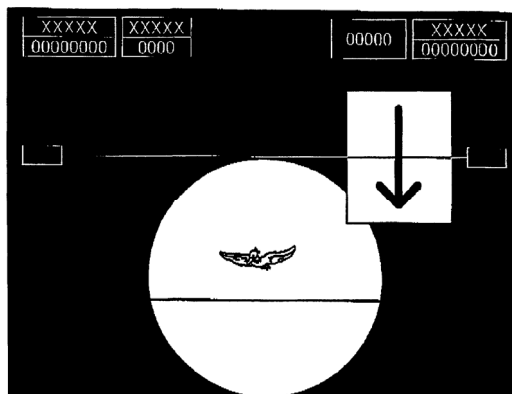
Фиг. 71



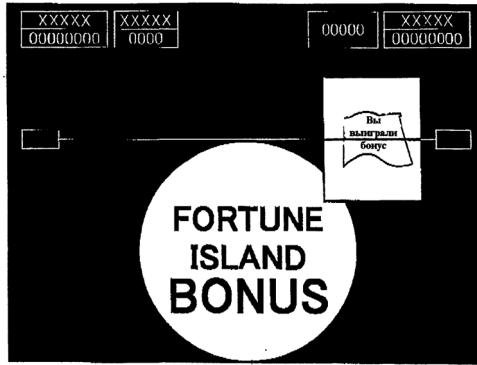
Фиг. 72



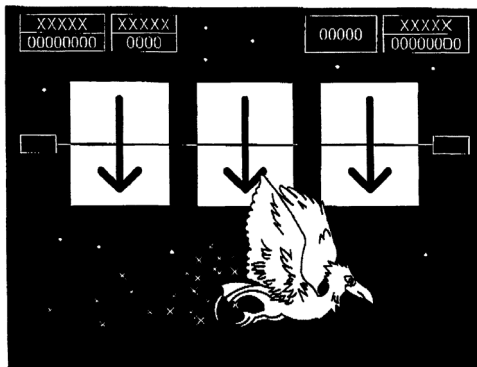
Фиг. 73



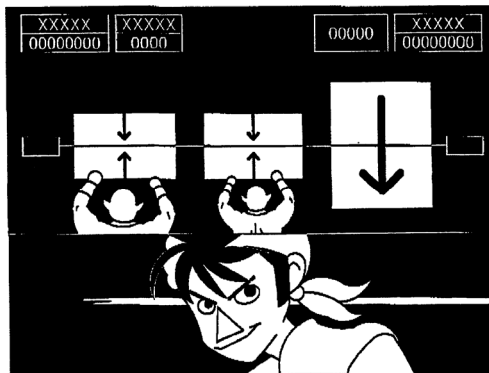
Фиг. 74



Фиг. 75



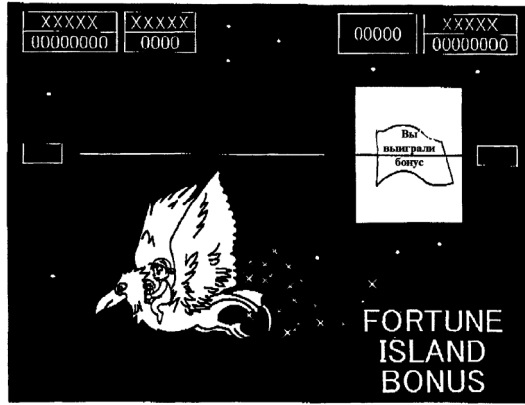
Фиг. 76



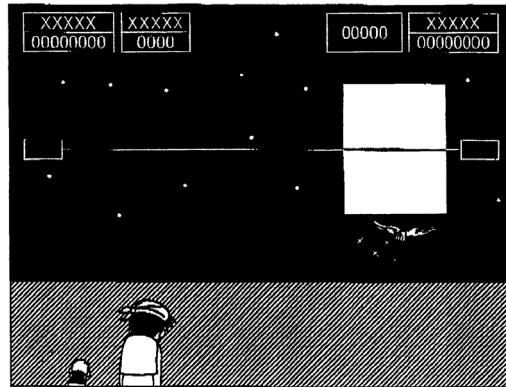
Фиг. 77



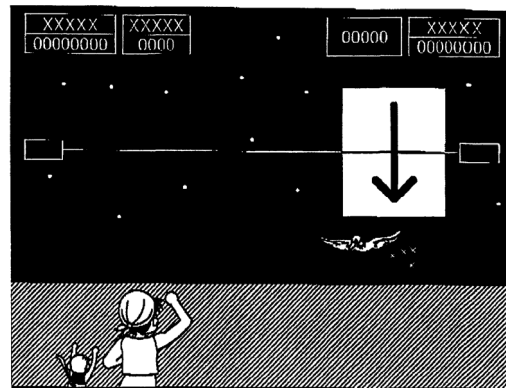
Фиг. 78



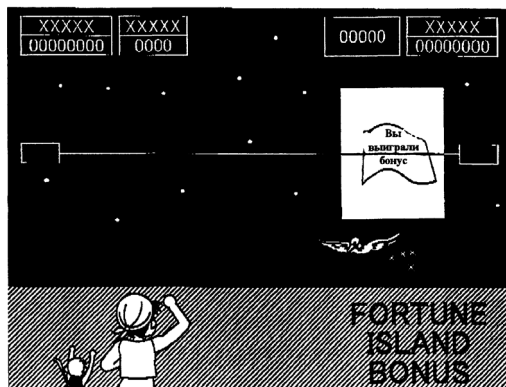
Фиг. 79



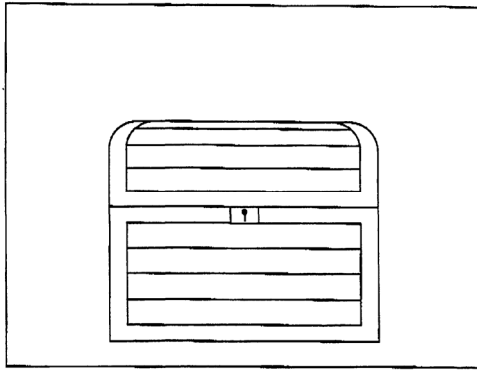
Фиг. 80



Фиг. 81



Фиг. 82



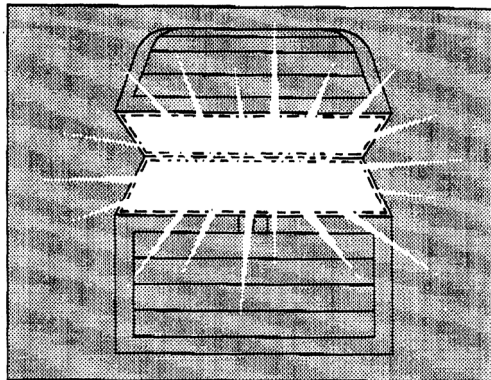
<Под-дисплей>

Фиг. 83А



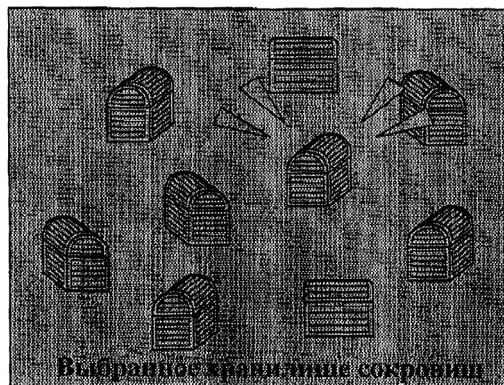
<Основной дисплей>

Фиг. 83В



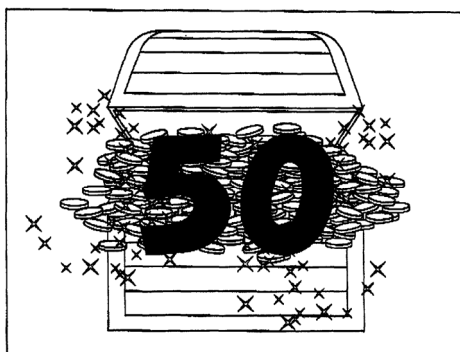
<Под-дисплей>

Фиг. 84А



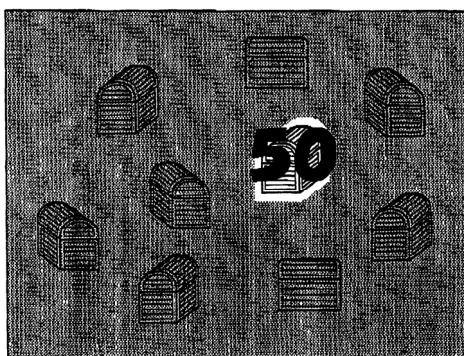
<Основной дисплей>

Фиг. 84В



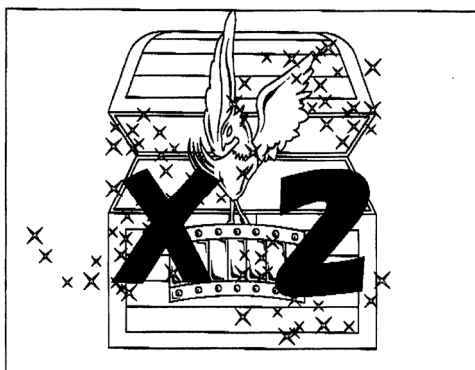
<Под-дисплей>

Фиг. 85А



<Основной дисплей>

Фиг. 85В



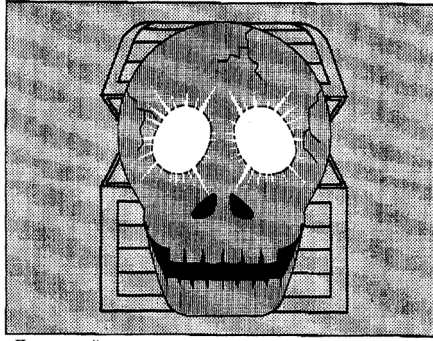
<Под-дисплей>

Фиг. 86



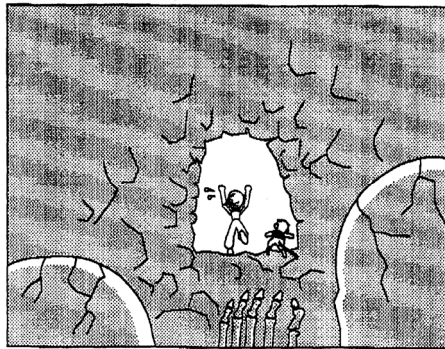
<Под-дисплей>

Фиг. 87



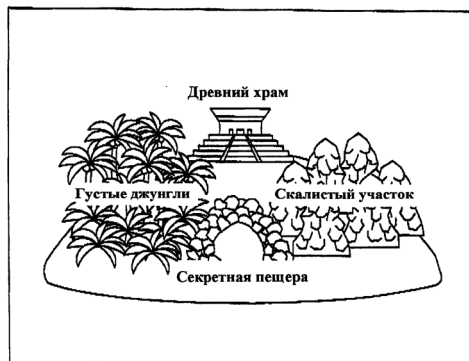
<Под-дисплей>

Фиг. 88



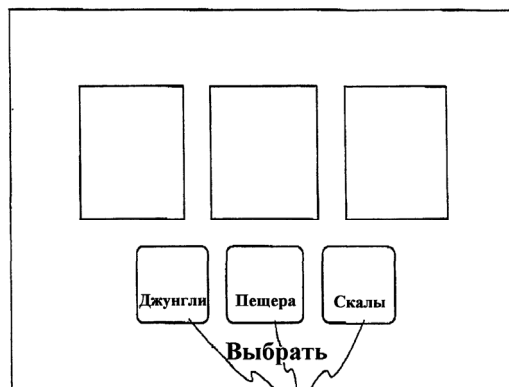
<Под-дисплей>

Фиг. 89



<Под-дисплей>

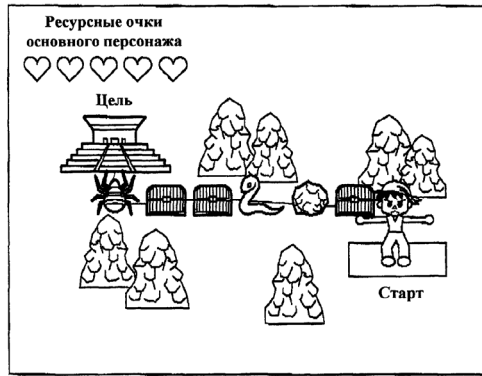
Фиг. 90А



<Основной дисплей>

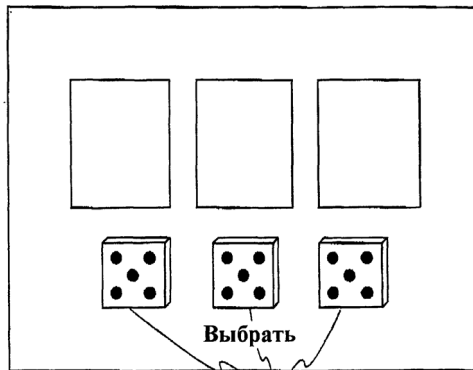
500

Фиг. 90В



<Под-дисплей>

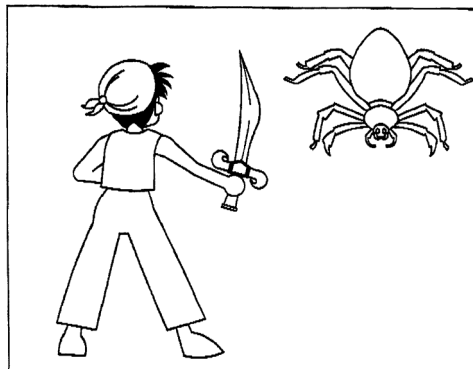
Фиг. 91А



<Основной дисплей>

501

Фиг. 91В



<Под-дисплей>

Фиг. 92



<Под-дисплей>

Фиг. 93



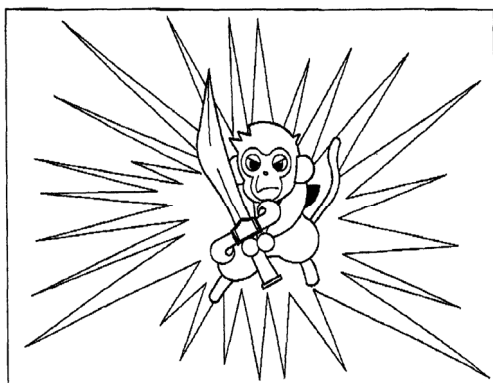
<Под-дисплей>

Фиг. 94



<Под-дисплей>

Фиг. 95

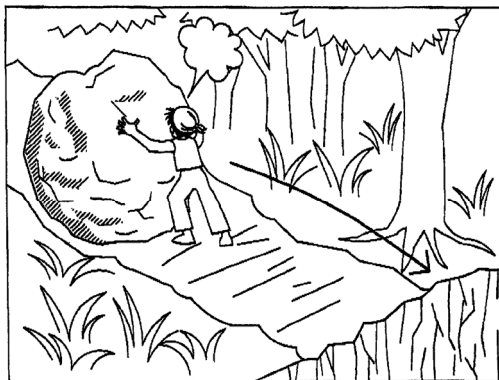


Фиг. 96



<Под-дисплей>

Фиг. 97



<Под-дисплей>

Фиг. 98



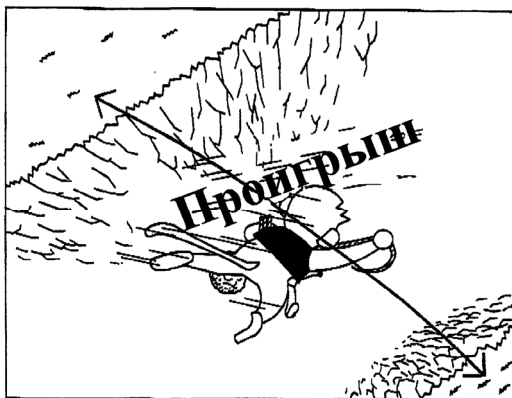
<Под-дисплей>

Фиг. 99



<Под-дисплей>

Фиг. 100



<Под-дисплей>

Фиг. 101



<Под-дисплей>

Фиг. 102



<Под-дисплей>

Фиг. 103



<Основной дисплей >

Фиг. 104



<Под-дисплей>

Фиг. 105



<Под-дисплей>

Фиг. 106



<Под-дисплей>

Фиг. 107

Игра с 1, 2, 3 или 5 кредитами

Подстановки безразличного символа кроме выигрывает бонус

Выигрывает бонус

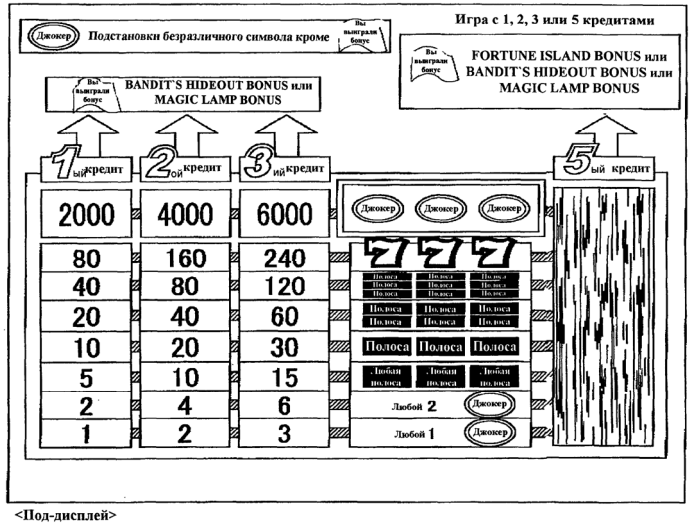
BANDIT'S HIDEOUT BONUS или MAGIC LAMP BONUS

FORTUNE ISLAND BONUS или BANDIT'S HIDEOUT BONUS или MAGIC LAMP BONUS

1-ый кредит	2-ой кредит	3-ий кредит	5-ый кредит
2000	4000	6000	10000
80	160	240	240
40	80	120	120
20	40	60	60
10	20	30	30
5	10	15	15
2	4	6	6
1	2	3	3

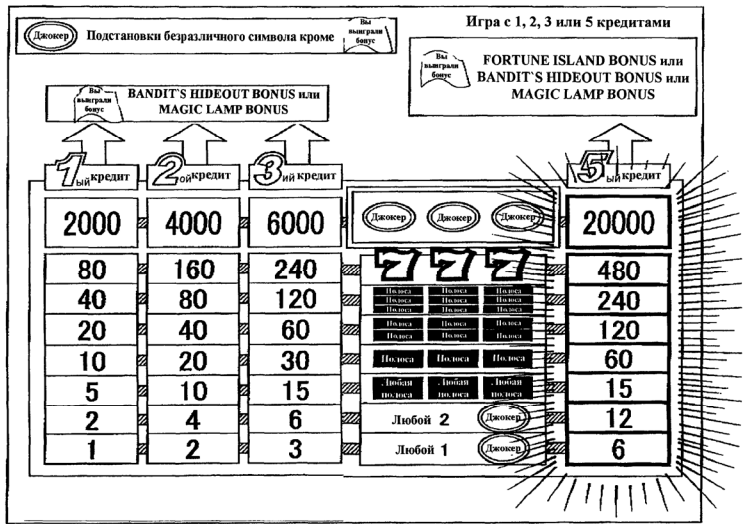
<Под-дисплей>

Фиг. 108



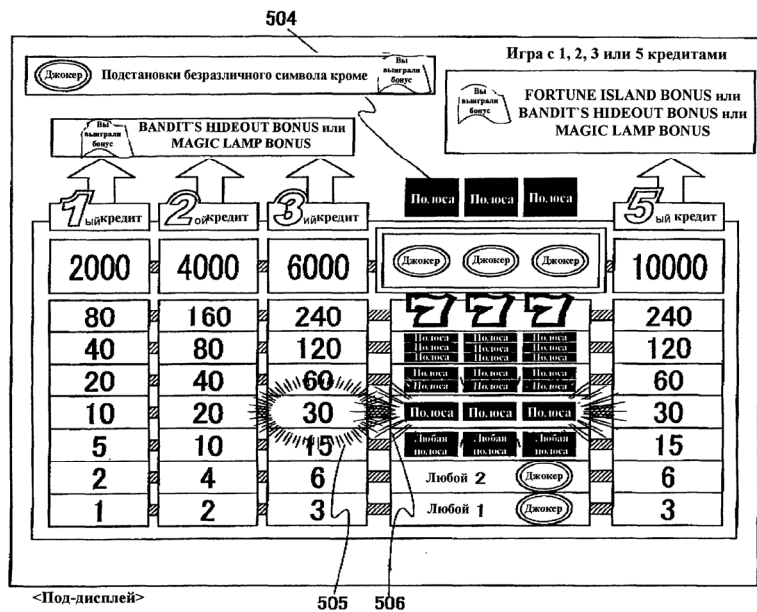
<Под-дисплей>

Фиг. 109



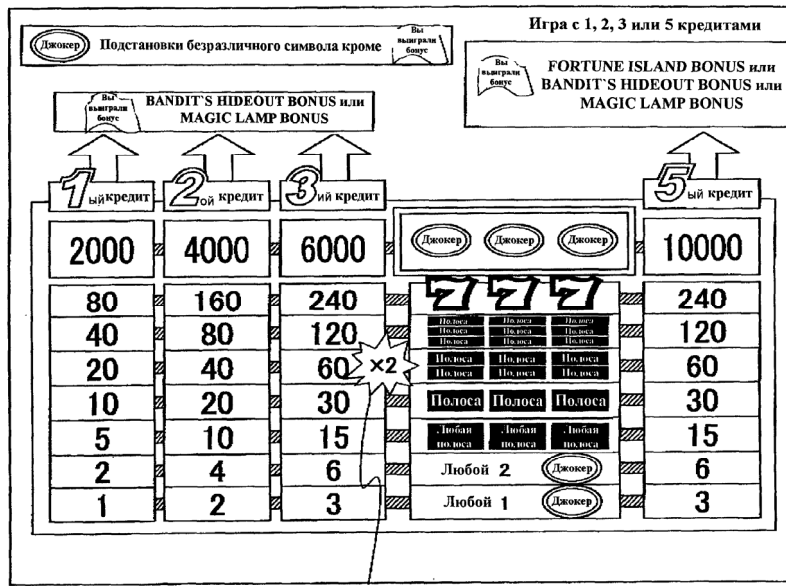
<Под-дисплей>

Фиг. 110



<Под-дисплей>

Фиг. 111



507
Фиг. 112