

### **Область техники, к которой относится изобретение**

Настоящее изобретение относится к игровому автомату, в котором для игры используется активируемая выигрышная линия.

### **Уровень техники**

Обычно игровой автомат, такой как слот-автомат, содержит множество барабанов, вращающихся в течение определенного периода времени, и сконфигурирован так, что выплата, например, монетами производится в соответствии с комбинацией символов, появляющихся в состоянии остановки каждого барабана (см., например, JP-A-07-313659). При этом комбинация символов для выплаты, например, в виде монет представляет собой такую комбинацию символов, которая появляется на одной из заданных выигрышных линий среди множества выигрышных линий.

Заданная выигрышная линия выбрана и определена среди множества выигрышных линий, при этом не учитывается желание игрока, играющего в игру, который не может повлиять на выбор активированной выигрышной линии, по результатам которой производится выплата.

### **Раскрытие изобретения**

Таким образом, с учетом указанного выше, целью предлагаемого изобретения является обеспечение для игрока, играющего в игру, возможности свободно устанавливать активированную выигрышную линию с любой комбинацией символов.

Предложен игровой автомат (например, слот-автомат 1), имеющий дисплей (например, нижний ЖКИ 4) и средство управления игрой (например, ЦПУ 50), предназначенное для выплаты на основе расположения символов, появляющихся на одной или нескольких активированных выигрышных линиях в указанном дисплее, содержащее: множество областей (например, области 211-213, 221-223, 231-233, 241-243, 251-253) остановки для отображения, из которых составляют указанную активированную выигрышную линию и на которых появляется один из указанных символов; множество кнопок выбора (например, группа сенсорных кнопок 141), соответствующих множеству областей (например, областей 211-213, 221-223, 231-233, 241-243, 251-253) остановки, соответственно; средство определения (например, ЦПУ 50), предназначенное для определения, была или нет линия, содержащая множество областей остановки (например, областей 211-213, 221-223, 231-233, 241-243, 251-253 остановки), идентифицированная с помощью указанного множества кнопок выбора (например, группы сенсорных кнопок 141), активирована в качестве указанной активированной выигрышной линии; и средство установки (например, ЦПУ 50), предназначенное для установки указанной линии в качестве указанной активированной выигрышной линии, причем указанную линию определяют для активирования.

В соответствии с настоящим изобретением, поскольку активированная выигрышная линия может быть установлена путем идентификации выигрышной линии с использованием множества кнопок выбора, соответствующих определенным областям остановки для отображения, которые составляют активированную выигрышную линию в игровом автомате, игрок, играющий в игру, может свободно устанавливать свою активированную выигрышную линию, что повышает развлекательность игры.

Кроме того, идентифицированную выигрышную линию в этом случае устанавливают после того, как будет определено, можно ли установить идентифицированную выигрышную линию так, что характеристики игры могут сохраняться при игре с игровым автоматом, поскольку сумма выплаты основана на комбинации символов, появляющихся в активированной выигрышной линии.

Более конкретно, предложено следующее.

(1) Игровой автомат, имеющий дисплей и средство управления игрой, предназначенное для обеспечения выплат на основе расположения символов на указанном дисплее, содержащий: множество областей остановки для отображения, в которых попеременно отображают и останавливают множество символов для формирования указанного расположения символов, причем указанное расположение символов содержит по меньшей мере один символ, появляющийся в расположении областей, составленном из по меньшей мере одной из указанного множества областей остановки; множество кнопок выбора, соответствующих указанному множеству областей остановки, соответственно; средство определения, предназначенное для определения, может быть или нет активировано указанное расположение областей, идентифицированное с использованием указанного множества кнопок выбора; и средство установки, предназначенное для установки указанного активированного расположения областей.

Расположение символов может охватывать одну или несколько областей отображения так, что символы, появляющиеся в одной или нескольких областях отображения (или в расположении областей), соответственно, составляют расположение символов (включая комбинацию символов), которое может быть определено как выигрышная комбинация для выплаты или для получения другого полезного результата, например шанса выиграть бонусную игру. Другими словами, расположение символов может появляться в соответствующем расположении областей, при этом расположение областей может содержать одну или больше областей отображения. Расположение областей может соответствовать одной или больше областей отображения остановки (или областей отображения), при этом одна область отображения остановки может представлять собой одно расположение областей, и множество областей отображения остановки могут формировать другое расположение областей, при этом множество областей отображения остановки могут быть расположены рядом друг с другом или могут быть расположены отдель-

но друг от друга (расположены беспорядочно).

(2) Игровой автомат по п.(1), в котором средство управления игрой обеспечивает выплату на основе, по меньшей мере, появления одного символа по меньшей мере в одной из указанного множества областей остановки, независимо от указанного расположения областей.

(3) Игровой автомат по п.(1) или (2), в котором дисплей содержит сенсорную панель, с помощью которой идентифицируют расположение областей. Идентификация расположения областей также может быть выполнена с помощью механических кнопок на панели управления.

(4) Игровой автомат по любому из пп.(1)-(3), в котором расположение областей содержит выигрышную линию.

(5) Игровой автомат, содержащий: корпус; дисплей, установленный на передней стороне корпуса; множество кнопок выбора, расположенных на корпусе; и контроллер игры, установленный внутри корпуса, предназначенный для управления игрой, в котором дисплей содержит множество областей остановки, предназначенных для переменного отображения символов, причем множество областей остановки может быть идентифицировано с помощью множества кнопок выбора, соответственно, и расположение символов содержит по меньшей мере один символ, останавливаемый и отображаемый по меньшей мере в одной из множества областей остановки, при этом расположение символов соответствует расположению областей, составленному из по меньшей мере одной из множества областей остановки; и в котором контроллер игры управляет игрой так, что игровой автомат обеспечивает выплату на основе расположения символов, появляющихся в расположении областей после определения, можно или нет активировать расположение областей, определенных с помощью множества кнопок выбора.

(6) Игровой автомат по п.(5), в котором контроллер игры управляет игровым автоматом, обеспечивая выплату на основе по меньшей мере одного появляющегося символа по меньшей мере в одной из множества областей остановки, независимо от расположения областей.

(7) Игровой автомат по п.(5) или (6), в котором дисплей содержит сенсорную панель, с помощью которой идентифицируют расположение областей.

(8) Игровой автомат по любому из пп.(5)-(7), в котором расположение областей содержит выигрышную линию.

(9) Способ управления игрой в игровом автомате по п.(2) или (6), содержащий: выбор игроком расположения областей; начало розыгрыша; определение, была ли выиграна бонусная игра; и начало бонусной игры в случае выигрыша бонусной игры.

Другие признаки настоящего изобретения, его сущность и различные преимущества будут более понятны при рассмотрении прилагаемых чертежей и следующего описания предпочтительного варианта его осуществления.

#### **Краткое описание чертежей**

На фиг. 1 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки выбора активированной линии.

На фиг. 2 показан вид в перспективе слот-автомата.

На фиг. 3 показан вид спереди таблицы управления.

На фиг. 4 показана блок-схема, схематично представляющая систему управления слот-автомата.

На фиг. 5 показана блок-схема, схематично представляющая схему управления изображением нижнего жидкокристаллического дисплея.

На фиг. 6А-6Е представлены поясняющие схемы, схематично изображающие колонки символов, отображение которых изменяется в окнах переменного отображения при нормальной игре.

На фиг. 7 показана схема, изображающая один символ, предназначенный для включения в колонку символов.

На фиг. 8 показана поясняющая схема, изображающая выигрышные комбинации и выплаты по ним.

На фиг. 9 представлена поясняющая схема, изображающая таблицу розыгрыша появляющихся символов.

На фиг. 10 показана схема, изображающая области остановки, предназначенные для отображения пяти окон переменного отображения.

На фиг. 11 показана схема, изображающая первую выигрышную линию.

На фиг. 12 показана схема, изображающая вторую выигрышную линию.

На фиг. 13 показана схема, изображающая третью выигрышную линию.

На фиг. 14 показана схема, изображающая четвертую выигрышную линию.

На фиг. 15 показана схема, изображающая пятую выигрышную линию.

На фиг. 16 показана схема, изображающая шестую выигрышную линию.

На фиг. 17 показана схема, изображающая седьмую выигрышную линию.

На фиг. 18 показана схема, изображающая восьмую выигрышную линию.

На фиг. 19 показана схема, изображающая девятую выигрышную линию.

На фиг. 20 показана схема, изображающая десятую выигрышную линию.

На фиг. 21 показана схема, изображающая одиннадцатую выигрышную линию.

На фиг. 22 показана схема, изображающая двенадцатую выигрышную линию.

На фиг. 23 показана схема, изображающая тринадцатую выигрышную линию.

- На фиг. 24 показана схема, изображающая четырнадцатую выигрышную линию.  
 На фиг. 25 показана схема, изображающая пятнадцатую выигрышную линию.  
 На фиг. 26 показана схема, изображающая шестнадцатую выигрышную линию.  
 На фиг. 27 показана схема, изображающая семнадцатую выигрышную линию.  
 На фиг. 28 показана схема, изображающая восемнадцатую выигрышную линию.  
 На фиг. 29 показана схема, изображающая девятнадцатую выигрышную линию.  
 На фиг. 30 показана схема, изображающая двадцатую выигрышную линию.  
 На фиг. 31 показана схема, изображающая двадцать первую выигрышную линию.  
 На фиг. 32 показана схема, изображающая двадцать вторую выигрышную линию.  
 На фиг. 33 показана схема, изображающая двадцать третью выигрышную линию.  
 На фиг. 34 показана схема, изображающая двадцать четвертую выигрышную линию.  
 На фиг. 35 показана схема, изображающая двадцать пятую выигрышную линию.  
 На фиг. 36 показана схема последовательности выполнения операций программы основной обработки.  
 На фиг. 37 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки приема начала игры.  
 На фиг. 38 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки розыгрыша.  
 На фиг. 39 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки нормальной игры.  
 На фиг. 40 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки бесплатной игры.  
 На фиг. 41 показана поясняющая схема, изображающая таблицу розыгрыша для появляющихся символов.  
 На фиг. 42А-42Е представлены поясняющие схемы, схематично изображающие колонки символов, изменяющихся в окнах переменного отображения при бонусной игре.  
 На фиг. 43 показана схема, изображающая другую выигрышную линию.  
 На фиг. 44 показана схема, изображающая еще одну выигрышную линию.  
 На фиг. 45 представлена поясняющая схема, изображающая пример отображения, указывающего, что была выбрана двадцать пятая выигрышная линия.  
 На фиг. 46 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки выбора активированной линии.  
 На фиг. 47 показана схема, изображающая другую выигрышную линию.

#### **Осуществление изобретения**

Игровой автомат в соответствии с настоящим изобретением будет подробно описан на основе варианта выполнения слот-автомата со ссылкой на чертежи. Однако настоящее изобретение не ограничивается этим вариантом выполнения, и различные модификации и изменения конструкции могут быть выполнены без отхода от объема настоящего изобретения. Прежде всего, будет описана схема конструкции слот-автомата в соответствии с данным вариантом выполнения со ссылкой на фиг. 2-4. На фиг. 2 показан вид в перспективе слот-автомата. На фиг. 3 показан вид спереди таблицы управления. На фиг. 4 представлена блок-схема, схематично изображающая систему управления слот-автоматом.

На фиг. 2 слот-автомат 1 содержит корпус 2, формирующий весь автомат. Верхний жидкокристаллический дисплей 3 установлен в верхней передней части корпуса 2, и нижний жидкокристаллический дисплей 4 расположен на передней панели 20 автомата, размещенной в передней центральной части корпуса 2. Здесь жидкокристаллический дисплей 3 включает жидкокристаллический дисплей обычно используемого типа и нижний жидкокристаллический дисплей 4 также включает жидкокристаллический дисплей обычно используемого типа. Верхний жидкокристаллический дисплей 3 отображает информацию, относящуюся к игре, такую как способ игры, вид выигрышной комбинации и выплаты по ней, а также эффекты, относящиеся к игре. Нижний жидкокристаллический дисплей 4 включает сенсорную панель 121, расположенную на экране. Кроме того, нижний жидкокристаллический дисплей 4 отображает величину кредита и отображает пять окон 21, 22, 23, 24 и 25 переменного отображения, в основном, как показано на фиг. 2. Символы различного вида, которые будут описаны ниже, останавливают в окнах 21-25 переменного отображения после изменения отображения символов при их прокрутке сверху вниз.

Поэтому в слот-автомате 1 в соответствии с этим вариантом выполнения игра с вращающимися барабанами (включая нормальную игру и бонусную игру) организована с использованием видеобарабанов, воплощенных в форме отображения в окнах 21-25 переменного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4. В игре с вращающимися барабанами (включая нормальную игру и бонусную игру) три символа останавливают в каждом из окон 21-25 переменного отображения. То есть, как показано на фиг. 10, окна 21-25 переменного отображения разделены на первые области 211, 221, 231, 241 и 251 остановки, вторые области 212, 222, 232, 242 и 252 остановки и третьи области 213, 223, 233, 243 и 253 остановки, причем символы останавливают в областях 211-213, 221-223, 231-233, 241-243 и 251-253 остановки для отображения.

В игре с вращающимися барабанами (включая нормальную игру и бонусную игру) предусмотрены двадцать пять (25) выигрышных линий так, что каждая выигрышная линия охватывает области 211-213,

221-223, 231-233, 241-243 и 251-253 остановки для отображения и соединяет одну из первой, второй и третьей областей остановки в каждой группе (211-213, 221-223, 231-233, 241-243, или 251-253) областей остановки. Когда символы останавливают так, что они появляются на активированной выигрышной линии с получением комбинации определенного рода символов в конкретной форме, выдается выплата. Далее будет более подробно описана выигрышная линия со ссылкой на фиг. 11-35. На фиг. 11-35 показаны схемы, каждая из которых представляет одну выигрышную линию, показанную в заштрихованной форме.

То есть, как обозначено заштрихованными частями на фиг. 11, первая выигрышная линия L1 охватывает вторые области 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 12, вторая выигрышная линия L2 охватывает первые области 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 13, третья выигрышная линия L3 охватывает третьи области 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 14, четвертая выигрышная линия L4 охватывает первые области 211, 221, 231 и 241 остановки для отображения и третью область 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 15, пятая выигрышная линия L5 охватывает первую область 251 остановки для отображения и третьи области 213, 223, 233 и 243 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 16, шестая выигрышная линия L6 охватывает первые области 211, 221, 231 и 241 остановки для отображения и вторую область 252 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 17, седьмая выигрышная линия L7 охватывает вторую область 252 остановки для отображения и третьи области 213, 223, 233 и 243 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 18, восьмая выигрышная линия L8 охватывает первые области 211, 221, 231 и 251 остановки для отображения и вторую область 242 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 19, девятая выигрышная линия L9 охватывает вторую область 242 остановки для отображения и третьи области 213, 223, 233 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 20, десятая выигрышная линия L10 охватывает первые области 211, 221 и 231 остановки для отображения и третьи области 243 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 21, одиннадцатая выигрышная линия L11 охватывает первые области 241 и 251 остановки для отображения и третьи области 213, 223 и 233 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 22, двенадцатая выигрышная линия L12 охватывает первые области 211, 221, 231 и 251 остановки для отображения и третью область 243 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 23, тринадцатая выигрышная линия L13 охватывает первую область 241 остановки для отображения и третьи области 213, 223, 233 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 24, четырнадцатая выигрышная линия L14 охватывает первые области 241 и 251 остановки для отображения и вторые области 212, 222 и 232 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 25, пятнадцатая выигрышная линия L15 охватывает вторые области 212, 222 и 232 остановки для отображения и третьи области 243 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 26, шестнадцатая выигрышная линия L16 охватывает первую область 241 остановки для отображения и вторые области 212, 222, 232 и 252 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 27, семнадцатая выигрышная линия L17 охватывает вторые области 212, 222, 232 и 252 остановки для отображения и третью область 243 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 28, восемнадцатая выигрышная линия L18 охватывает первую область 251 остановки для отображения и вторые области 212, 222, 232 и 242 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 29, девятнадцатая выигрышная линия L19 охватывает вторые области 212, 222, 232 и 242 остановки для отображения и третью область 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 30, двадцатая выигрышная линия L20 охватывает первые области 241 и 251 остановки для отображения, вторые области 212 и 222 остановки для отображения и третью область 233 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 31, двадцать первая выигрышная линия L21 охватывает первую область 231 остановки для отображения, вторые области 212 и 222 остановки для отображения и третьи области 243 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 32, двадцать вторая выигрышная линия L22 охватывает первые области 221 и 241 остановки для отображения, вторую область 212 остановки для

отображения и третьей области 233 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 33, двадцать третья выигрышная линия L23 охватывает первые области 231 и 251 остановки для отображения, вторую область 212 остановки для отображения и третьей области 223 и 243 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 34, двадцать четвертая выигрышная линия L24 охватывает первые области 211 и 231 остановки для отображения и третьей области 223, 243 и 253 остановки для отображения.

Как обозначено заштрихованными частями на фиг. 35, двадцать пятая выигрышная линия L25 охватывает первые области 221, 241 и 251 остановки для отображения к третьей области 213 и 233 остановки для отображения.

Следует отметить, что выражение "активированная выигрышная линия" относится к одной активированной выигрышной линии из 25 выигрышных линий.

Рассмотрим снова фиг. 2, на которой показана табл. 5 управления, выступающая от проксимальной стороны, установленная под нижним жидкокристаллическим дисплеем 4. Как показано на фиг. 3, кнопка 31 СОБРАТЬ и кнопка 32 ПРАВИЛА ИГРЫ в указанном порядке с левой стороны расположены в верхней части табл. 5 управления. Кнопка 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ, кнопка 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, кнопка 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, кнопка 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ, кнопка 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ и кнопка 38 ВОЗЬМИ ВЫИГРЫШ/НАЧНИ ИГРУ расположены в указанном порядке, начиная с левой стороны, в средней части таблицы. Кнопка 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, кнопка 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопка 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопка 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ, кнопка 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ и кнопка 44 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ расположены в указанном порядке, начиная с левой стороны, в нижней части таблицы. Как показано на фиг. 2, прорезь 9 для опускания монет и прорезь 10 приема бумажных денег (или прорезь для ввода купюр) расположены с правой стороны от табл. 5 управления.

Кнопка 31 СОБРАТЬ представляет собой кнопку, на которую нажимают при выходе из нормальной игры. При нажатии на кнопку 31 СОБРАТЬ количество монет, эквивалентное величине полученной суммы кредита в ходе игры, выплачивается через отверстие 15 выплаты монет в желоб 16 для монет. Кнопка 31 СОБРАТЬ соединена с выключателем 45 СОБРАТЬ, и сигнал выключателя поступает в ЦПУ 50 при нажатии на кнопку 31 СОБРАТЬ (см. фиг. 4). Кнопка 32 ПРАВИЛА ИГРЫ представляет собой кнопку, на которую нажимают, когда не совсем понятны принципы управления игрой. Когда нажимают на кнопку 32 ПРАВИЛА ИГРЫ, на верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 и/или на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 отображается информация помощи. Кнопка 32 ПРАВИЛА ИГРЫ соединена с выключателем 46 ПРАВИЛА ИГРЫ, и сигнал выключателя 46 ПРАВИЛА ИГРЫ поступает в ЦПУ 50 при нажатии на кнопку 32 ПРАВИЛА ИГРЫ (см. фиг. 4).

Прорезь 9 для опускания монет содержит датчик 49 монет. Когда монету или монеты опускают в прорезь 9 для опускания монет, сигнал детектирования монеты поступает в ЦПУ 50 от датчика 49 монет (см. фиг. 4), и величина кредита увеличивается эквивалентно количеству опущенных монет. Прорезь 10 приема бумажных денег содержит датчик 67 бумажных денег (или датчик купюр). Когда бумажные деньги вводят в прорезь 10 приема бумажных денег, сигнал детектирования купюры поступает в ЦПУ 50 от датчика 67 купюр (см. фиг. 4), и величина кредита увеличивается эквивалентно количеству введенных купюр.

Кнопка 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ представляет собой кнопку, с помощью которой делают 1 ставку для каждой активированной выигрышной линии при каждом нажатии этой кнопки. Кнопка 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ соединена с выключателем 57 1 СТАВКА. Когда нажимают на кнопку 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ, сигнал выключателя поступает из выключателя 57 1 СТАВКА в ЦПУ 50 на основе нажатой кнопки 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ (см. фиг. 4). Кнопка 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ представляет собой кнопку начала игры, когда при нажатии на кнопку 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ устанавливаются 2 ставки для каждой активированной выигрышной линии. Кнопка 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ соединена с выключателем 58 2 СТАВКИ. Когда нажимают на кнопку 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, сигнал выключателя поступает из выключателя 58 2 СТАВКИ в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ (см. фиг. 4).

Кнопка 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ представляет кнопку начала игры, при которой 3 СТАВКИ устанавливаются для каждой активированной выигрышной линии при нажатии на кнопку 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ. Кнопка 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИИ соединена с выключателем 59 3 СТАВКИ. Когда нажимают на кнопку 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, сигнал выключателя поступает из выключателя 59 3 СТАВКИ в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ (см. фиг. 4). Кнопка 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ представляет собой кнопку, предназначенную для начала игры, с установкой 5 СТАВОК на каждую активированную выигрышную линию при нажатии на кнопку 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ. Кнопка 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ соединена с выключателем 60 5 СТАВОК. Когда нажимают на кнопку 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ, сигнал выключателя поступает из выключателя 60 5 СТАВОК в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ (см. фиг. 4).

Кнопка 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ представляет собой кнопку, которой начинают игру с установкой 8 СТАВОК для каждой активированной выигрышной линии, в результате нажатия на кнопку 37 8

СТАВОК НА ЛИНИЮ. Кнопка 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ соединена с выключателем 61 8 СТАВОК. Когда нажимают на кнопку 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ, сигнал выключателя поступает из выключателя 61 8 СТАВОК в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ (см. фиг. 4).

Величины СТАВОК, которые могут быть сделаны при нажатии на кнопку 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ, на кнопку 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, на кнопку 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, на кнопку 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ и на кнопку 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ, могут составлять 1, 2, 3, 5 и 8.

Кнопка 38 ВОЗЬМИ ВЫИГРЫШ/НАЧНИ ИГРУ представляет собой кнопку для начала бонусной игры или для добавления суммы выплаты, полученной в бонусной игре, к величине кредита. Кнопка 38 ВОЗЬМИ ВЫИГРЫШ/НАЧНИ ИГРУ соединена с выключателем 47 ВОЗЬМИ-НАЧНИ. Когда нажимают на кнопку 38 ВОЗЬМИ ВЫИГРЫШ/НАЧНИ ИГРУ, сигнал выключателя поступает из выключателя 47 ВОЗЬМИ-НАЧНИ в ЦПУ 50 (см. фиг. 4).

Кнопка 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ представляет собой кнопку для начала игры с "1" активированной выигрышной линией в результате нажатия на кнопку 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ. Кнопка 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ соединена с выключателем 62 1 ЛИНИИ. Сигнал выключателя поступает от выключателя 62 1 ЛИНИИ в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ (см. фиг. 4). Кнопка 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ представляет собой кнопку, используемую для начала игры с "2" активированными выигрышными линиями в результате нажатия на кнопку 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ. Кнопка 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ соединена с выключателем 63 2 ЛИНИИ. Сигнал выключателя поступает из выключателя 63 2 ЛИНИИ в ЦПУ 50 в результате нажатия кнопки 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ (см. фиг. 4).

Кнопка 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ представляет собой кнопку для начала игры с "5" активированными выигрышными линиями в результате нажатия на кнопку 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ. Кнопка 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ соединена с выключателем 64 5 ЛИНИЙ. Сигнал выключателя поступает с выключателя 64 5 ЛИНИЙ в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ (см. фиг. 4). Кнопка 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ представляет собой кнопку для начала игры с "20" активизированными выигрышными линиями в результате нажатия на кнопку 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ. Кнопка 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ соединена с выключателем 65 20 ЛИНИЙ. Сигнал выключателя поступает из выключателя 65 20 ЛИНИЙ в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ (см. фиг. 4).

Кнопка 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ представляет собой кнопку для начала игры с "25" активизированными выигрышными линиями в результате нажатия на кнопку 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ. Кнопка 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ соединена с выключателем 66 25 ЛИНИЙ. Сигнал выключателя поступает от выключателя 66 25 ЛИНИЙ в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ (см. фиг. 4).

Таким образом, количество активированных выигрышных линий, которые можно определить путем нажатия на кнопку 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, на кнопку 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопку 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопку 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ и кнопку 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ, может составлять "1", "2", "5", "20" и "25".

Когда нажимают на кнопку 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, активируют выигрышную линию L1, показанную на фиг. 11. Когда нажимают на кнопку 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, активируют выигрышные линии L1 и L2, показанные на фиг. 11 и 12. Когда нажимают на кнопку 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, активируются выигрышные линии L1-L5, показанные на фиг. 11-15. Когда нажимают на кнопку 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ, активируются выигрышные линии L1-L20, показанные на фиг. 11-30. Когда нажимают на кнопку 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ, активируются выигрышные линии L1-L25, показанные на фиг. 11-35.

Кнопка 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, кнопка 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопка 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопка 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ и кнопка 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ представляют собой кнопки, предназначенные для начала отображения переменных символов в окнах 21-25 переменного отображения, нижнего жидкокристаллического дисплея 4 для начала игры с текущим значением СТАВКИ и количеством активированных выигрышных линий, определяемых на основе нажатия этих кнопок.

Кнопку 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ и кнопку 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ также используют для выбора красного или черного при игре "удвоить выигрыш или все потерять", разыгрываемой с использованием кредита, полученного в бонусной игре.

Кнопка 44 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ представляет собой кнопку, на которую нажимают, когда игрок выходит из данной игры или переходит к игре "удвоить выигрыш или все потерять" после выхода из бонусной игры. Кнопка 44 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ соединена выключателем 48 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ, и сигнал выключателя поступает из выключателя 48 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ в ЦПУ 50 в результате нажатия на кнопку 44 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ (см. фиг. 4).

Корпус 2 содержит отверстие 15 выплаты монет и лоток 16 для монет в нижней части. В лоток 16 для монет поступают монеты, выплачиваемые через отверстие 15 выплаты монет. Блок 73 детектирования монет, который будет описан ниже, включающий датчик, установлен внутри отверстия 15 выплаты монет (см. фиг. 4). Блок 73 детектирования монет детектирует количество монет, выплачиваемых через

отверстие 15 выплаты монет.

Ниже будут описаны примеры символов со ссылкой на фиг. 6. Примеры символов отображаются на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 в ходе нормальной игры, и эти символы изменяются во время прокрутки в различных окнах 21-25 дисплея. На фиг. 6 колонка символов, обозначенная на первой полосе 101 барабана, представляет собой колонку символов, изменяемых в окне 21 переменного отображения. Колонка символов, обозначенная на второй полосе 102 барабана, представляет собой колонку символов, изменяемых в окне 22 переменного отображения. Колонка символов, обозначенная на третьей полосе 103 барабана, представляет собой колонку символов, изменяемых в окне 23 переменного отображения. Колонка символов, обозначенная на четвертой полосе 104 барабана, представляет собой колонку символов, изменяемых в окне 24 переменного отображения. Колонка символов, обозначенная на пятой полосе 105 барабана, представляет собой колонку символов, изменяемых в окне 25 переменного отображения.

Здесь колонки символов, обозначенные на полосах 101-105 барабанов, имеют отличающееся друг от друга расположение символов. Каждая из колонок символов имеет комбинацию из двенадцати символов, представленных как "ОМАР", "АКУЛА", "РЫБА", "ПАНК", "ОСЬМИНОГ", "КРАБ", "ЧЕРВЯК", "А", "К", "Q", "J" и "САРДИНА".

"ОМАР" обозначен символом омара, который показан на фиг. 7. "АКУЛА", "РЫБА", "ПАНК", "ОСЬМИНОГ", "КРАБ", "ЧЕРВЯК" и "САРДИНА" относятся к символам, изображающим акулу, рыбу, панка, осьминога, краба, червяка и сардину, которые, соответственно, не показаны. Символы "А", "К", "Q" и "J" относятся к буквам алфавита.

"САРДИНА" также выполняет функцию разбросанного символа, предназначенного для перехода к бонусной игре, как описано ниже. Когда в сумме три или больше символа "САРДИНА" останавливаются в окнах 21-25 переменного отображения, разрешается переход к бонусной игре, независимо от активированных выигрышных линий.

Три символа останавливаются в каждом из окон 21-25 переменного отображения, как описано выше, после того, как колонки символов, обозначенных на полосах 101-105 барабанов, прокрутятся в окнах 21-25 переменного отображения.

Выигрышные комбинации определяются заранее на основе множества видов комбинаций символов, и оплата, соответствующая выигрышной комбинации, добавляется к сумме кредитов, когда останавливается комбинация символов, соответствующая выигрышной комбинации, на активированной выигрышной линии, описание которой здесь не приводится, поскольку она аналогична обычному слот-автомату.

Ниже будет описана конфигурация системы управления слот-автомата 1 со ссылкой на фиг. 4. На фиг. 4 показана блок-схема, схематично изображающая систему управления слот-автоматом 1.

Показанная на фиг. 4 система управления слот-автоматом 1, в общем, включает ЦПУ 50, используемое в качестве ядра, а также ПЗУ 51 и ОЗУ 52, подключенные к ЦПУ 50. ПЗУ 51 содержит основную программу обработки, программу обработки нормальной игры, программу обработки бонусной игры, таблицу розыгрыша, предназначенную для отображения остановившегося символа при нормальной игре, таблицу розыгрыша, предназначенную для отображения остановившегося символа в бонусной игре, и другие программы, требуемые для управления слот-автоматом 1 и таблицей данных, которая будет описана ниже. ОЗУ 52 представляет собой память, предназначенную для временного хранения данных, рассчитанных в ЦПУ 50.

Схема 53 генератора тактовых импульсов предназначена для генерирования опорных тактовых импульсов, и делитель 54 частоты, а также генератор 55 случайного числа, предназначенные для генерирования случайного числа, и схема 56 выборки случайного числа соединены с ЦПУ 50. Выбранное случайное число используют для розыгрыша выигрышной комбинации с использованием схемы 56 выборки случайного числа. Выключатель 45 СОБРАТЬ, соединенный с кнопкой 31 СОБРАТЬ, выключатель 46 ПРАВИЛА ИГРЫ, соединенный с кнопкой 32 ПРАВИЛА ИГРЫ, выключатель 57 1 СТАВКА, соединенный с кнопкой 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ, выключатель 58 2 СТАВКИ, соединенный с кнопкой 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, выключатель 59 3 СТАВКИ, соединенный с кнопкой 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, выключатель 60 5 СТАВОК, соединенный с кнопкой 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ, выключатель 61 8 СТАВОК, соединенный с кнопкой 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ, выключатель 47 ВОЗЬМИ-НАЧНИ, соединенный с кнопкой 38 ВОЗЬМИ ВЫИГРЫШ/НАЧНИ ИГРУ, выключатель 62 1 ЛИНИИ, соединенный с кнопкой 3 9 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, выключатель 63 2 ЛИНИИ, соединенный с кнопкой 40 ИГРЫ НА 2 ЛИНИЯХ, выключатель 64 5 ЛИНИЙ, соединенный с кнопкой 41 ИГРЫ НА 5 ЛИНИЯХ, выключатель 65 20 ЛИНИЙ, соединенный с кнопкой 42 ИГРЫ НА 20 ЛИНИЯХ, выключатель 66 25 ЛИНИЙ, соединенный с кнопкой 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ, и выключатель 48 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ, соединенный с кнопкой 44 РИСКНИ/ВОЗДЕРЖИСЬ, также соединены с ЦПУ 50. ЦПУ 50 обеспечивает управление для выполнения операций, соответствующих каждой из кнопок, на основе сигнала выключателей, поступающего из выключателей при нажатии на соответствующую кнопку.

Датчик 49 монет, установленный в прорези 9 для опускания монет, и датчик 67 купюр, установленный в прорези 10 приема бумажных денег, соединены с ЦПУ 50. Датчик 49 монет детектирует монету, опускаемую через прорезь 9 для опускания монет, и ЦПУ 50 подсчитывает количество опущенных монет на основе сигнала детектирования монет, поступающего от датчика 49 монет. Датчик 67 купюр детекти-

рует тип и количество бумажных денег, вводимых через прорезь 10 приема бумажных денег. ЦПУ 50 рассчитывает величину кредита, эквивалентную количеству бумажных денег, на основе сигнала детектирования купюр, поступающего из датчика 67 купюр.

Контейнер 71 соединен с ЦПУ 50 через схему 70 управления контейнером. Когда сигнал управления поступает из ЦПУ в схему 70 управления контейнером, контейнер 71 выплачивает заданное количество монет через отверстие 15 выплаты монет.

Блок 73 детектирования монет, кроме того, соединен с ЦПУ 50 через схему 72 сигнала окончания выплаты. Блок 73 детектирования монет расположен внутри отверстия 15 выплаты монет. Когда блок 73 детектирования монет определяет, что заданное количество монет выплачено через отверстие 15 выплаты монет, сигнал детектирования выплаты монет поступает из блока 73 детектирования монет в схему 72 сигнала окончания выплаты. На основе сигнала детектирования выплаты монет, схема 72 сигнала окончания выплаты передает на выход сигнал окончания выплаты в ЦПУ 50. Верхний жидкокристаллический дисплей 3 и нижний жидкокристаллический дисплей 4, кроме того, подключены к ЦПУ 50 через схему 74 управления изображением, и управление верхним жидкокристаллическим дисплеем 3, а также нижним жидкокристаллическим дисплеем 4 осуществляется с помощью ЦПУ 50.

Как показано на фиг. 5, схема 74 управления изображением включает ПЗУ 81 программы, ПЗУ 82 изображения, ЦПУ 83 управления изображением, рабочее ОЗУ 84, видеодисплейный процессор (ВДП, VDP) 85 и ОЗУ 86 видеоинформации. В ПЗУ 81 программы записана программа управления изображением и таблица выбора, относящаяся к отображению верхнего жидкокристаллического дисплея 3 и нижнего жидкокристаллического дисплея 4. В ПЗУ 82 изображения записаны данные точек для формирования изображения, такого как колонки символов, обозначенных на полосах 101-105 барабанов на фиг. 6, представленных на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 (или в окнах 21-25 переменного отображения). ЦПУ 83 управления изображением определяет изображение, отображаемое на верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 или на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 из точечных данных, предварительно записанных в ПЗУ 82 изображения, на основе параметра, определенного ЦПУ 50, и в соответствии с программой управления изображением, предварительно записанной в ПЗУ 81 программы. Рабочее ОЗУ 84 используется как устройство временного хранения для выполнения программы управления изображением с помощью ЦПУ 83 управления изображением. VDP 85 формирует изображение в соответствии с содержанием для отображения, которое определено ЦПУ 83 управления изображением, и выводит результат на верхний жидкокристаллический дисплей 3 или на нижний жидкокристаллический дисплей 4. При этом колонки символов, обозначенные на полосах 101-105 барабанов, могут прокручиваться, например, на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 (или в окнах 21-25 переменного отображения). ВидеоОЗУ 86 функционирует как устройство временного хранения, используемое для формирования изображения с помощью VDP 85.

Светодиоды 78 также подключены к ЦПУ 50 через схему 77 управления светодиодами. Множество светодиодов 78 расположено на передней стороне слот-автомата 1, и включением светодиодов 78 управляет схема 77 управления СД (LED) на основе сигнала управления, поступающего из ЦПУ 50, для выполнения различных эффектов. Кроме того, к ЦПУ 50 подключены схема 79 вывода звуков и громкоговоритель 80. Громкоговоритель 80 генерирует различные звуковые эффекты для получения различных эффектов на основе выходных сигналов схемы 79 вывода звука.

Сенсорная панель 121 также подключена к ЦПУ 50 через схему 122 управления сенсорной панелью. Сенсорная панель 121 расположена на экране нижнего жидкокристаллического дисплея 4. Когда прикасаются к одному из окон 21-25 переменного отображения, сенсорная панель 121 может не только распознавать, к какому из окон 21-25 переменного отображения прикоснулись через схему 122 управления сенсорной панелью, но также и идентифицирует одну из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения, к которым прикоснулись.

Таблица розыгрыша, используемая для определения символов, остановленных на активированной выигрышной линии L1 по фиг. 11, при проведении нормальной игры с использованием пяти окон 21-25 переменного отображения в слот-автомате 1, будет описана со ссылкой на фиг. 9. На фиг. 9 показана пояснительная схема, изображающая таблицу розыгрыша символов при проведении нормальной игры с использованием пяти окон переменного отображения.

Символы, останавливаемые на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11, определяют для каждого из окон 21-25 переменного отображения. С этой целью кодовые номера от "00" до "29" последовательно назначают колонкам символов, прокручиваемым в окнах 21-25 переменного отображения и обозначенным на полосах 101-105 барабанов, показанных на фиг. 6, при использовании таблицы розыгрыша, показанной на фиг. 9. Затем пять значений случайных чисел, соответствующих окнам 21-25 переменного отображения, соответственно, отбирают с помощью схемы 56 выборки случайного числа.

Для колонки символов, прокручиваемых в окне 21 переменного отображения и обозначенных на полосе 101 первого барабана по фиг. 6, когда значение случайного числа, выбранное с помощью схемы 56 выборки случайного числа, равно "0", символ "J" (алфавитный), назначенный для номера "00" кода, останавливают и представляют на активированной выигрышной линии L1, показанной на фиг. 11. Когда



рабана по фиг. 6, колонки символов, прокручиваемых в окне 24 переменного отображения и обозначенных на полосе 104 четвертого барабана по фиг. 6, и в колонке символов, прокручиваемых в окне 25 переменного отображения и обозначенных на полосе 105 пятого барабана по фиг. 6.

Дальше будут описаны выигрышные комбинации и выплаты по ним, производимые при проведении нормальной игры с использованием пяти окон 21-25 переменного отображения в слот-автомате 1, со ссылкой на фиг. 8. На фиг. 8 показана пояснительная схема, изображающая выигрышные комбинации и выплаты по ним, производимые при проведении нормальной игры с использованием пяти окон переменного отображения, а также показаны выплаты для величины СТАВКИ "1". То есть, когда значение СТАВКИ равно "1", величину выплаты, показанную на фиг. 8, добавляют к значению кредита, в то время как, когда величина СТАВКИ равна "2" или большему числу, к значению кредита добавляют величину выплаты, получаемую путем умножения соответствующего значения, показанного на фиг. 8, на значение СТАВКИ.

Более конкретно, при описании выигрышных комбинаций и выплат по ним, производимых при проведении нормальной игры, последовательное появление символа "ОМАР" (см. омар на фиг. 7) на активированной выигрышной линии в окнах 21 и 22 переменного отображения (в случае, когда "2К" обозначает, что символ появляется дважды последовательно с левой стороны), как показано на фиг. 8, приводит к выплате в сумме "10". Последовательное появление символа "ОМАР" на активированной выигрышной линии в окнах 21-23 переменного отображения (в случае, когда "3К" обозначает, что символ появляется 3 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "320". Последовательное появление символа "ОМАР" на активированной выигрышной линии в окнах 21-24 переменного отображения (в случае, когда "4К" обозначает, что символ появляется 4 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "2500". Последовательное появление символа "ОМАР" на активированной выигрышной линии в окнах 21-25 переменного отображения (в случае, когда "5К" обозначает, что символ появляется 5 раз последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "6000".

Последовательное появление символа "АКУЛА" (акула) на активированной выигрышной линии в окнах 21 и 22 переменного отображения (в случае, когда "2К" обозначает, что символ появляется 2 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "3". Последовательное появление символа "АКУЛА" на активированной выигрышной линии в окнах 21-23 переменного отображения (в случае, когда "3К" обозначает, что символ появляется 3 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "25". Последовательное появление символа "АКУЛА" на активированной выигрышной линии в окнах 21-24 переменного отображения (в случае, когда "4К" обозначает, что символ появляется 4 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "150". Последовательное появление символа "АКУЛА" на активированной выигрышной линии в окнах 21-25 переменного отображения (в случае, когда "5К" обозначает, что символ появляется 5 раз последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "1000".

Последовательное появление символа "РЫБА" (рыба) на активированной выигрышной линии в окнах 21 и 22 переменного отображения (в случае, когда "2К" обозначает, что символ появляется дважды последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "2". Последовательное появление символа "РЫБА" на активированной выигрышной линии в окнах 21-23 переменного отображения (в случае, когда "3К" обозначает, что символ появляется 3 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "15". Последовательное появление символа "РЫБА" на активированной выигрышной линии в окнах 21-24 переменного отображения (в случае, когда "4К" обозначает, что символ появляется 4 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "120". Последовательное появление символа "РЫБА" на активированной выигрышной линии в окнах 21-25 переменного отображения (в случае, когда "5К" обозначает, что символ появляется 5 раз последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "500".

Последовательное появление символа "ПАНК" (панк) на активированной выигрышной линии в окнах 21 и 22 переменного отображения (в случае, когда "2К" указывает, что символ появляется дважды последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "2". Последовательное появление символа "ПАНК" на активированной выигрышной линии в окнах 21-23 переменного отображения (в случае, когда "3К" обозначает, что символ появляется 3 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "10". Последовательное появление символа "ПАНК" на активированной выигрышной линии в окнах 21-24 переменного отображения (в случае, когда "4К" обозначает, что символ появляется 4 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "120". Последовательное появление символа "ПАНК" на активированной выигрышной линии в окнах 21-25 переменного отображения (в случае, когда "5К" обозначает, что символ появляется 5 раз последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "400".

Последовательное появление символа "ОСЬМИНОГ" (осьминог) на активированной выигрышной линии в окнах 21 и 22 переменного отображения (в случае, когда "2К" обозначает, что символ появляется дважды последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "2". Последовательное появление символа "ОСЬМИНОГ" на активированной выигрышной линии в окнах 21-23 переменного отображения (в случае, когда "3К" обозначает, что символ появляется 3 раза последовательно с левой стороны) приводит к выплате в сумме "8". Последовательное появление символа "ОСЬМИНОГ" на активированной вы-



(остановившихся для отображения) появляются в окнах 21-25 переменного отображения и составляют "5К", сумма выплаты равна "125".

Следует отметить, что только для выплаты по символу "САРДИНА" выплату в сумме, получаемой в результате умножения соответствующего значения, показанного на фиг. 8, на общую сумму СТАВКИ (то есть произведение суммы СТАВКИ на количество активированных выигрышных линий), добавляют к значению кредита. Когда производится выплата по другому символу, кроме символа "САРДИНА", эту выплату также добавляют к сумме кредита.

Когда три или больше символа "САРДИНА" (остановившихся для отображения), в общем, появляются в окнах 21-25 переменного отображения, независимо от активированных выигрышных линий, выплату производят и может быть выполнен переход к бонусной игре.

Термин "бонусная игра" относится к игре, проводимой после проведения нормальной игры, и бонусная игра обычно может быть более предпочтительной для игрока. Здесь, переход к бонусной игре, например, в играх 15-25 выполняют автоматически, без ставки какого-либо кредита в соответствии с результатом розыгрыша при переходе к бонусной игре.

Следует отметить, что в слот-автомате 1 в соответствии с данным вариантом выполнения колонка символов, прокручиваемая и изменяемая в окне 21 переменного отображения устройства нижнего жидкокристаллического дисплея 4 в бонусной игре представляет колонку символов, обозначенных на полосе 123 первого барабана, как показано на фиг. 42. Колонка символов, прокручиваемая и изменяемая в окне 22 переменного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, представляет собой колонку символов, обозначенных на полосе 124 второго барабана, как показано на фиг. 42. Колонка символов, прокручиваемая и изменяемая в окне 23 переменного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, представляет собой колонку символов, обозначенных на полосе 125 третьего барабана, как показано на фиг. 42. Колонка символов, прокручиваемая и изменяемая в окне 24 переменного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, представляет собой колонку символов, обозначенных на полосе 126 четвертого барабана, как показано на фиг. 42. Колонка символов, прокручиваемая и изменяемая в окне 25 переменного отображения нижнего жидкокристаллического дисплея 4, представляет собой колонку символов, обозначенных на полосе 127 пятого барабана, как показано на фиг. 42.

Колонки символов, обозначенные на полосах 123-126 барабана, показанных на фиг. 42, идентичны колонкам символов, обозначенных на полосах 101-104 барабана по фиг. 6, которые используют при нормальной игре. С другой стороны, колонка символов, обозначенных на полосе 127 барабана, показанной на фиг. 42, идентична колонке символов, обозначенных на полосе 105 барабана по фиг. 6, которые используют при нормальной игре, за исключением символа "ОМАР" (см. омар на фиг. 7), которому назначен номер "10" кода.

В бонусной игре используются значение СТАВКИ и количество активированных выигрышных линий, действовавшие в момент перехода к бонусной игре. Хотя выигрышные комбинации и выплаты по ним в бонусной игре идентичны нормальной игре, символ "АКУЛА" используется как символ "ОМАР" (см. омар на фиг. 7), и к бонусной игре можно перейти снова, когда появляются три символа "САРДИНА" (останавливаются для отображения). Поэтому игрок может чаще получать гораздо больше кредитов.

Далее будет описано выполнение основной программы обработки в слот-автомате 1 со ссылкой на фиг. 36. На фиг. 36 показана схема последовательности выполнения операций основной программы обработки. На фиг. 36 сначала выполняют прием начала обработки, которая будет описана ниже, со ссылкой на фиг. 37, на этапе 11 (сокращенно "S11"). Выполняют обработку для получения сигнала выключателя, поступающего из выключателя 57 1 СТАВКА, выключателя 58 2 СТАВКИ, выключателя 59 3 СТАВКИ, выключателя 60 5 СТАВОК, выключателя 61 8 СТАВОК, выключателя 62 1 ЛИНИИ, выключателя 63 2 ЛИНИЙ, выключателя 64 5 ЛИНИЙ, выключателя 65 20 ЛИНИЙ или выключателя 66 25 ЛИНИЙ на основе манипуляций с кнопкой 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ, кнопки 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, кнопки 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, кнопки 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ, кнопки 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ, кнопки 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, кнопки 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопки 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопки 41 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ или кнопки 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ. После приема сигнала выключателя, поступающего от одного из этих выключателей, начинается игра.

Обработка представляет собой также обработку приема, выполняемую для приема сигнала управления, поступающего с выхода схемы 122 управления сенсорной панелью, в результате контакта с сенсорной панелью 121.

На этапе S12 выполняется обработка розыгрыша по фиг. 16, которая будет описана ниже, на основе сигнала выключателя, поступающего от выключателя 62 1 ЛИНИИ, выключателя 63 2 ЛИНИЙ, выключателя 64 5 ЛИНИЙ, выключателя 65 20 ЛИНИЙ или выключателя 66 25 ЛИНИЙ.

В данном случае, если произойдет выигрыш бонусной игры, определяется количество повторений бонусной игры и выполняется выбор количества повторений игры путем розыгрыша из чисел от 10 до 25.

На следующем этапе S13 выполняется обработка нормальной игры по фиг. 17, которая будет описана ниже. Затем обработка переходит на этап S14, на котором определяется, произошел ли выигрыш бонусной игры или нет. Более конкретно, при обработке розыгрыша на этапе S12, если три или больше

символа "САРДИНА" (сардина) появляются одновременно (останавливаются для отображения) в окнах 21-25 переменного отображения, независимо от активированных выигрышных линий, происходит выигрыш бонусной игры (ДА на этапе S14). Поэтому обработка переходит на этап S15, где выполняется обработка бонусной игры по фиг. 40, которая будет описана ниже. Затем программа основной обработки заканчивается. С другой стороны, если три или больше символа "САРДИНА" не появляются одновременно (останавливаются для отображения) в окнах 21-25 переменного отображения, независимо от активированных выигрышных линий при обработке розыгрыша на этапе S12, бонусная игра не будет выиграна (НЕТ на этапе S14). Поэтому программа основной обработки заканчивается.

Далее будет описана программа обработки начала приема, выполняемая в слот-автомате 1, со ссылкой на фиг. 37. На фиг. 37 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки начала приема. Для выполнения обработки начала приема на этапе S11 программы основной обработки по фиг. 36 обработка вначале переходит на этап S21, показанный на фиг. 37, на котором определяется, прошел ли заданный период времени (например, 15 с) или нет. Если здесь будет определено, что заданный период времени не прошел (НЕТ на этапе S21), обработка переходит на этап S23 без выполнения какого-либо действия. Если будет определено, что заданный период времени прошел (ДА на этапе S21), выполняется эффект демонстрации на верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 и/или на нижнем жидкокристаллическом дисплее 4 на этапе S22, после чего выполняется этап S23. На этапе S23 определяется, была ли выполнена какая-либо манипуляция с кнопкой 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ, кнопкой 34 2 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, кнопкой 35 3 СТАВКИ НА ЛИНИЮ, кнопкой 36 5 СТАВОК НА ЛИНИЮ или кнопкой 37 8 СТАВОК НА ЛИНИЮ или нет. Если здесь будет определено, что никакая манипуляция не была выполнена с кнопкой 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ или с другими кнопками (НЕТ на этапе S23), обработка возвращается на этап S21 и повторяется описанная выше обработка. С другой стороны, если будет определено, что была выполнена манипуляция с кнопкой 33 1 СТАВКА НА ЛИНИЮ или с другими кнопками (ДА на этапе S23), обработка переходит на этап S23 даже в середине эффекта демонстрации.

Обработка по определению на этапе S23 может быть основана не только на сигнале манипуляции, но также и на других входных сигналах.

На этапе S23 определяется, было ли произведено касание к любой из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения через сенсорную панель 121 или нет. Если будет определено, что к одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения прикоснулись через сенсорную панель 121 (ДА на этапе S24), обработка переходит на этап S26, где выполняется обработка выбора активированной линии по фиг. 1, которая будет описана ниже. Затем обработка возвращается к программе основной обработки по фиг. 36 и переходит к обработке розыгрыша на этапе S12. С другой стороны, если будет определено, что ни к одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения не прикоснулись через сенсорную панель 121 (НЕТ на этапе S24), обработка переходит на этап S25.

На этапе S25 определяется, была ли выполнена какая-либо манипуляция с кнопкой 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, кнопкой 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопкой 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопкой 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ или кнопкой 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ или нет. Если здесь будет определено, что не было выполнено никакой манипуляции с кнопкой 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, кнопкой 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопкой 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопкой 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ или кнопкой 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ (НЕТ на этапе S25), обработка возвращается на этап S24, где повторяется описанная выше обработка. С другой стороны, если будет определено, что была включена кнопка 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, кнопка 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопка 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопка 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ или кнопка 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ (ДА на этапе S25), обработка возвращается в основную программу обработки по фиг. 36 даже в середине эффекта демонстрации, описанного выше, и переходит к обработке розыгрыша на этапе S12.

Теперь, со ссылкой на фиг. 1, будет описана программа обработки выбора активированной линии, выполняемая на этапе S26. На фиг. 1 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки выбора активированной линии. То есть в начале обработки выбора активированной линии на этапе S26, представленном на фиг. 37, определяется, было ли произведено касание к любой одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения 5 раз через сенсорную панель 121 или нет, на этапе S101, как показано на фиг. 1. Если здесь будет определено, что к одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения прикоснулись 5 раз через сенсорную панель 121 (ДА на этапе S101), обработка переходит на этап S102, где сбрасывают выбираемое время для подсчета с использованием, например, схемы 53 генератора тактовых импульсов и начинают измерение.

Затем на этапе S103 определяют, можно ли установить выигрышную линию, охватывающую первые пять областей остановки для отображения, к которой прикоснулись через сенсорную панель 121, в качестве выигрышной линии или нет среди первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для ото-

бражения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения. Определение может быть основано на текущем правиле видеослот-автомата, состоящем в том, что выигрышная линия не может охватывать две или больше областей остановки для отображения в окнах 21-25 переменного отображения. Однако настоящее изобретение не ограничивается этим, если только не требуется обеспечить соответствие обычно используемым правилам видеослот-автоматов. Если здесь определяется, что выигрышная линия не может быть установлена (НЕТ на этапе S103), обработка переходит на этап в S104, где сообщение о том, что выигрышная линия не может быть установлена, отображается на верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 и выводится через громкоговоритель 80. Затем обработка возвращается на этап S101, и описанная выше обработка повторяется. С другой стороны, если будет определено, что выигрышные линии могут быть установлены (ДА на этапе S103), обработка переходит на этап S105.

Затем на этапе S105 определяется, выбрана ли выигрышная линия или нет. Если здесь будет определено, что выигрышная линия не выбрана (НЕТ на этапе S105), обработка переходит на этап S106, где выбирают выигрышную линию и область остановки для отображения, которую охватывает выигрышная линия, инвертируют в течение заданного периода времени среди первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения. Затем обработка переходит на этап S108.

С другой стороны, если будет определено, что выигрышная линия выбрана (ДА на этапе S105), обработка переходит на этап S107, где выбранное состояние выигрышной линии отменяют. Затем обработка переходит на этап S108.

Затем на этапе S108 определяют, происходит ли она в пределах выбираемого времени или нет. Если будет определено, что она находится в пределах выбираемого времени (ДА на этапе S108), обработка возвращается на этап S101 и описанную выше обработку повторяют. С другой стороны, если будет определено, что она не находится в пределах выбираемого времени (НЕТ на этапе S108), обработка переходит на этап S110, где все выбранные выигрышные линии активируют. Затем обработка возвращается в начало обработки приема по фиг. 37 и затем возвращается в программу основной обработки по фиг. 36 и переходит к обработке розыгрыша на этапе S12.

Следует отметить, что, если на этапе S101 будет определено, что ни к одной из первой области 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения не прикоснулись 5 раз через сенсорную панель 121 (НЕТ на этапе S101), обработка переходит на этап S109, где определяется, была ли уже выбрана выигрышная линия или нет. Определение основано на том, была ли выбрана выигрышная линия или нет. Если будет определено, что выигрышная линия не была выбрана (НЕТ на этапе S109), обработка возвращается на этап S101, описанный выше, и описанная выше обработка повторяется. С другой стороны, если будет определено, что выигрышная линия уже была выбрана (ДА на этапе S109), обработка переходит на этап S108, описанный выше.

Как описано выше, ЦПУ 50 функционирует как "определяющий блок", при выполнении этапа S110 программы обработки выбора активированной линии по фиг. 1.

ЦПУ 50, кроме того, функционирует как "определяющий блок" при выполнении этапа S103 обработки выбора активированной линии по фиг. 1.

Далее будет описана программа обработки розыгрыша в слот-автомате 1 со ссылкой на фиг. 38. На фиг. 38 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки розыгрыша. Для выполнения обработки розыгрыша на этапе S12 программы основной обработки по фиг. 36 обработка вначале переходит на этап S31 по фиг. 33, где выполняется обработка определения символа. Здесь при нормальной игре определяется символ, который должен быть остановлен на первой выигрышной линии L1 для каждого из окон 21-25 переменного отображения. Более конкретно, как описано выше, пять случайных чисел, соответствующих окнам 21-25 переменного отображения, выбирают с помощью схемы 56 выбора случайного числа и символы остановки определяют через кодовые номера с использованием таблицы розыгрыша по фиг. 9. После того, как символы для остановки на активированной выигрышной линии будут определены, выполняют обработку идентификации комбинации на этапе S32. Затем обработка возвращается к программе основной обработки по фиг. 36 и переходит к обработке нормальной игры на этапе S13. Более конкретно, при обработке определения комбинации определяют выигрышную комбинацию и сумму выплаты по ней с использованием кодовых номеров на этапе S31, описанном выше, и на основе таблицы розыгрыша по фиг. 8, как описано выше.

Далее со ссылкой на фиг. 39 будет описана программа обработки нормальной игры, выполняемой в слот-автомате 1. На фиг. 39 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки нормальной игры. Для выполнения обработки нормальной игры на этапе S13 программы основной обработки по фиг. 36, описанной выше, прокручивают символы в окнах 21-25 переменного отображения на основе сигнала выключателя, поступающего от выключателя 62 1 ЛИНИИ, выключателя 63 2 ЛИНИИ, выключателя 64 5 ЛИНИИ, выключателя 65 20 ЛИНИИ или выключателя 66 25 ЛИНИИ, который принимают на этапе S11 по фиг. 36, описанной выше, или после обработки выбора активированной линии по фиг. 1, описанной выше, выполняемой на этапе S41 по фиг. 39.

Затем на этапе S42 символы, прокручиваемые в окнах 21-25 переменного отображения, останавливают.

Затем на этапе S43 производят выплату кредита, например, соответствующего сумме выплаты, определенной на основе таблицы по фиг. 8, в соответствии с расположением символов в выигрышной комбинации, появляющейся в окнах 21-25 переменного отображения на этапе S42. После обработки на этапе S43 обработка возвращается в программу основной обработки по фиг. 36, описанной выше, и переходит к обработке определения на этапе S14.

Ниже со ссылкой на фиг. 40 будет описана программа обработки бонусной игры, выполняемой в слот-автомате 1. На фиг. 40 показана схема последовательности выполнения операций программы обработки бонусной игры. Для выполнения программы обработки бонусной игры на этапе S15 по фиг. 36 определяется, что бонусная игра была выиграна на этапе S14 программы основной обработки по фиг. 36, описанной выше (ДА на этапе S14), обработка вначале переходит на этап S51 по фиг. 40, на котором выполняется обработка розыгрыша во время бонусной игры. Здесь в ходе бонусной игры символ, останавливаемый на первой выигрышной линии L1, определяют для каждого из окон 21-25 переменного отображения. Более конкретно, как описано выше, производят выборку пяти случайных чисел, соответствующих окнам 21-25 переменного отображения, с помощью схемы 56 выборки случайного числа и останавливаемые символы определяют с помощью номеров кода на основе таблицы розыгрыша по фиг. 9. После определения символов, останавливаемых на первой выигрышной линии L1, определяют выигрышную комбинацию и выплату по ней через кодовые номера и на основе таблицы по фиг. 8.

Затем во время обработки вращения барабанов на этапе S52 выполняется автоматическая прокрутка символов в окнах 21-25 переменного отображения.

Затем во время обработки управления остановкой на этапе S53 прокрутка символов в окнах 21-25 переменного отображения, в которых представлена прокрутка символов, останавливается.

После этого во время обработки выплаты на этапе S54, например, выплачивают кредит, который соответствует сумме выплаты, определенной в соответствии с расположением символов в выигрышной комбинации, появляющейся в окнах 21-25 переменного отображения на этапе S53, и на основе таблицы по фиг. 8 (в которой символ "АКУЛА" (акула) обрабатывают как символ "ОМАР" (см. омар на фиг. 7)).

Затем на этапе S55 определяют, достигло ли количество выполняемых бонусных игр числа, определенного на этапе S12 по фиг. 36, описанном выше, или нет. Если будет определено, что количество выполняемых бонусных игр не достигло числа, определенного на описанном выше этапе S12 по фиг. 36, (НЕТ на этапе S55), обработка возвращается на этап S51, где описанную выше обработку повторяют. С другой стороны, если будет определено, что количество выполняемых бонусных игр достигло числа, определенного на этапе S12 по фиг. 36, описанном выше (ДА на этапе S55), программа обработки бонусной игры заканчивается.

Также на этапе S51, описанном выше, снова определяется количество повторений бонусной игры, если будет выиграна бонусная игра. Определенное количество повторных бонусных игр добавляют к "числу, определенному на описанном выше этапе S12 по фиг. 36", при определении на этапе S55. Таким образом, если происходит выигрыш в бонусной игре в ходе бонусной игры, игрок может снова перейти к бонусной игре. Более конкретно, после выигрыша в 17 бонусных играх в двенадцатой игре из 20 бонусных игр, к которым игрок перешел вначале, проводится 25 (20-12+17), бонусных игр.

Если игрок в конце бонусных игр получает кредит, выполняется игра "удвоить выигрыш или все потерять", ставка в которой составляет этот кредит, описание которой здесь не приводится.

Как описано выше, ЦПУ 50 функционирует как "контроллер игры" при выполнении программы основной обработки по фиг. 36.

Как подробно описано выше, в слот-автомате 1 в соответствии с данным вариантом выполнения сенсорная панель 121 может распознавать, было или нет прикосновение в одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения. Выигрышную линию можно выбрать путем прикосновения к одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения 5 раз через сенсорную панель 121 (ДА на этапе S101). Таким образом, может быть выбрана активированная выигрышная линия (этапы S102-S110). Таким образом, игрок может свободно устанавливать любые активированные выигрышные линии, включающие любую комбинацию, что повышает развлекательность игры.

Выполнение текущих правил игры в видеослот-автомате может быть обеспечено, если выбранная выигрышная линия будет установлена как активированная выигрышная линия (S110) путем определения, была ли выбранная выигрышная линия активирована как активированная выигрышная линия или нет (ДА на этапе S103) с учетом стандарта определения: "выигрышная линия не может охватывать две или больше выигрышных областей остановки для отображения в окнах 21-25 переменного отображения".

Поэтому в слот-автомате 1 в соответствии с данным вариантом выполнения, если включают кнопку 39 КРАСНЫЙ/ИГРАТЬ НА 1 ЛИНИИ, кнопку 40 ИГРАТЬ НА 2 ЛИНИЯХ, кнопку 41 ИГРАТЬ НА 5 ЛИНИЯХ, кнопку 42 ИГРАТЬ НА 20 ЛИНИЯХ или кнопку 43 ЧЕРНЫЙ/ИГРАТЬ НА 25 ЛИНИЯХ (ДА на этапе S25), происходит активация заданной комбинации на выигрышных линиях L1-L25, показанных на фиг. 11-35. С другой стороны, если к одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для

отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения прикасаются через сенсорную панель 121 (ДА на этапе S24), выигрышные линии L1-L25, показанные на фиг. 11-35, могут быть окончательно активированы как, например, выигрышные линии, заштрихованные на фиг. 43 и 44.

Настоящее изобретение не ограничивается этим вариантом выполнения, но может быть изменено и модифицировано различным образом, без отхода от его объема и сущности.

Например, в слот-автомате 1 в соответствии с данным вариантом выполнения, когда выигрышную линию выбирают при обработке выбора активированной линии по фиг. 1, область остановки для отображения, составляющая выигрышную линию среди первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения, инвертируют только на заданный или более короткий период времени (S106). Однако настоящее изобретение не ограничивается этой формой отображения, и выигрышная линия может отображаться с использованием определенного цвета или мигания. В качестве альтернативы, как показано на фиг. 45, выигрышная линия может отображаться как линейный график. На фиг. 45 показан пример, представляющий выбор одной другой линии, помимо выигрышных линий L1-L25 (от первой линии до двадцать пятой выигрышной линии).

В слот-автомате 1 в соответствии с данным вариантом выполнения символы в окнах 21-25 переменного отображения прокручивают на основе сигнала выключателя, поступающего из выключателя 62 1 ЛИНИИ, выключателя 63 2 ЛИНИЙ, выключателя 64 5 ЛИНИЙ, выключателя 65 20 ЛИНИЙ или выключателя 66 25 ЛИНИЙ, который принимают на этапе S11 по фиг. 36, или после выполнения обработки выбора активированной линии по фиг. 1. Однако также может быть предусмотрена отдельная кнопка прокрутки, и прокрутку символов в окнах 21-25 переменного отображения выполняют при нажатии на эту кнопку прокрутки. В этом случае выполняют обработку выбора активированной линии по фиг. 46, вместо обработки выбора активированной линии по фиг. 1.

При обработке выбора активированной линии по фиг. 46 определяется, было ли произведено касание к любой из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения 5 раз в течение заданного периода времени через сенсорную панель 121 или нет, на этапе S121. Если здесь будет определено, что к одной из первых областей 211, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения прикоснулись 5 раз через сенсорную панель 121 (ДА на этапе S121), обработка переходит на этап S122.

Затем на этапе S122 определяется, может быть или нет установлена выигрышная линия, охватывающая пять областей остановки для отображения, к которым прикоснулись через сенсорную панель 121, среди первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения. Это определение может быть основано на текущих правилах игры в видеослот-автомат, в соответствии с которыми выигрышная линия не должна охватывать две или больше области остановки для отображения в окнах 21-25 переменного отображения. Однако настоящее изобретение не ограничивается этим, если только не требуется обеспечить соответствие текущим правилам игры в видеослот-автомат. Если здесь будет определено, что выигрышная линия не может быть установлена (НЕТ на этапе S122), обработка переходит на этап S123, где сообщение о том, что выигрышная линия не может быть установлена, отображается на верхнем жидкокристаллическом дисплее 3 и выводится через громкоговоритель 80. Затем обработка возвращается на этап S121, и описанную выше обработку повторяют. С другой стороны, если будет определено, что выигрышная линия может быть установлена (ДА на этапе S122), обработка переходит на этап S124.

Затем на этапе S124 определяют, выбрана ли выигрышная линия или нет. Если здесь будет определено, что выигрышная линия не выбрана (НЕТ на этапе S124), обработка переходит на этап S125, на котором выбирают выигрышную линию и область остановки для отображения, которую охватывает выигрышная линия, инвертируют на заданный или более короткий период времени только среди первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения, вторых областей 212, 222, 232, 242 и 252 остановки для отображения и третьих областей 213, 223, 233, 243 и 253 остановки для отображения. Затем обработка переходит на этап S127.

С другой стороны, если будет определено, что выигрышная линия была выбрана (ДА на этапе S124), обработка переходит на этап S126, где выбор выигрышной линии отменяется. Затем обработка переходит на этап S127.

На этапе S127 определяют, была ли нажата кнопка раскрутки или нет. Если будет определено, что кнопка раскрутки не была нажата (ДА на этапе S127), обработка возвращается на этап S121 и описанная выше обработка повторяется. С другой стороны, если будет определено, что кнопка раскрутки была нажата (НЕТ на этапе S127), обработка переходит на этап S128, где все из выбранной выигрышной линии или линий активируют, или возвращается к начальной обработке приема по фиг. 37, описанной выше. Обработка затем возвращается в программу основной обработки по фиг. 36, описанной выше, и переходит к обработке розыгрыша на этапе S12.

На этапе S121, описанном выше, если определяется, что ни к одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения не прикоснулись через сенсорную панель 121 (НЕТ на этапе S121), обработка возвращается на тот же этап S121, где выполняется ожидание до тех пор, пока не будет зафиксировано прикосновение к одной из первых областей 211, 221, 231, 241 и 251 остановки для отображения игроком 5 раз в течение заданного периода времени через сенсорную панель 121.

Слот-автомат 1 в соответствии с данным вариантом выполнения представляет собой видеослот-автомат без механического барабана, но настоящее изобретение может также быть выполнено с использованием прозрачного жидкокристаллического дисплея, включающего сенсорную панель 121, установленного на механическом барабане, даже если нормальная игра и/или бонусная игра выполняется с механическим барабаном.

При нормальной игре и при бонусной игре символы для остановки на первой выигрышной линии L1 определяют для каждого из окон 21-25 переменного отображения с учетом таблицы розыгрыша по фиг. 9, в которой одно из значений случайного числа, выбранных с помощью схемы 56 выборки случайного числа, соответствует одному из кодовых номеров в слот-автомате 1 в соответствии с данным вариантом выполнения. Символ, останавливаемый на первой выигрышной линии L1, может быть определен для каждого из окон 21-25 переменного отображения со ссылкой на таблицу розыгрыша по фиг. 41, в которой конкретный диапазон значений случайных чисел, выборка которых производится с помощью схемы 56 выборки случайного числа, соответствует, например, одному из кодовых номеров.

Настоящее изобретение можно применять для проведения игры с использованием выбранной и активированной выигрышной линии.

Игровой автомат, описанный как вариант выполнения настоящего изобретения, позволяет игроку выбирать активированную выигрышную линию перед раскруткой барабанов. Однако игрок, в качестве альтернативы, может выбрать требуемую выигрышную линию даже после остановки барабанов.

Игровой автомат, описанный как вариант выполнения настоящего изобретения, позволяет игроку формировать выигрышную линию. Игровой автомат может позволить игроку выбирать одну или больше областей остановки для увеличения суммы выплат, при этом так называемая выигрышная линия не обязательно должна быть сформирована.

Хотя данный вариант выполнения был описан с выбором выигрышных линий игроком, настоящее изобретение также применимо для игрового автомата, в котором не требуется использовать выигрышную линию. Например, игровой автомат может обеспечить выплату не только на основе расположения символов на выигрышной линии, но также и на основе символов, показанных в областях остановки. После того, как игрок выбирает по меньшей мере одну область остановки путем выбора кнопки, выплата выигрыша игрока может быть произведена, если символы, представленные в областях остановки, соответствуют выигрышной комбинации.

На фиг. 47 в качестве примера показан символ в заштрихованной области 222 остановки отображения в окне 22 отображения. Символ, показанный в области 222 остановки отображения, может представлять собой так называемый "разбросанный символ", который активируется и обеспечивает выплату без использования каких-либо выигрышных линий. Два или больше символа могут быть показаны в окнах 21-25 отображения соединенными (для выигрышной линии) или разбросанными (для разбросанных символов).

#### ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Игровой автомат с дисплеем и средством управления игрой, предназначенным для обеспечения выплат на основе расположения символов на дисплее, содержащий множество областей остановки для отображения, в которых переменным образом отображают и останавливают множество символов для формирования расположения символов, причем расположение символов содержит по меньшей мере один символ, появляющийся в расположении областей, составленном из по меньшей мере одной из множества областей остановки; множество кнопок выбора, соответствующих множеству областей остановки; средство определения, предназначенное для определения, может быть или нет активировано расположение областей, идентифицированное с использованием множества кнопок выбора; и средство установки, предназначенное для установки активированного расположения областей.

2. Игровой автомат по п.1, в котором средство управления игрой обеспечивает выплату на основе, по меньшей мере, появления одного символа по меньшей мере в одной из множества областей остановки, независимо от расположения областей.

3. Игровой автомат по п.1 или 2, в котором устройство дисплея содержит сенсорную панель, с помощью которой идентифицируют расположение областей.

4. Игровой автомат по одному из пп.1-3, в котором расположение областей содержит выигрышную линию.

5. Игровой автомат, содержащий корпус; дисплей, установленный на передней стороне корпуса; множество кнопок выбора, расположенных на корпусе; и контроллер игры, установленный внутри корпуса, предназначенный для управления игрой, в котором дисплей содержит множество областей остановки, предназначенных для переменного отображения символов, причем множество областей остановки

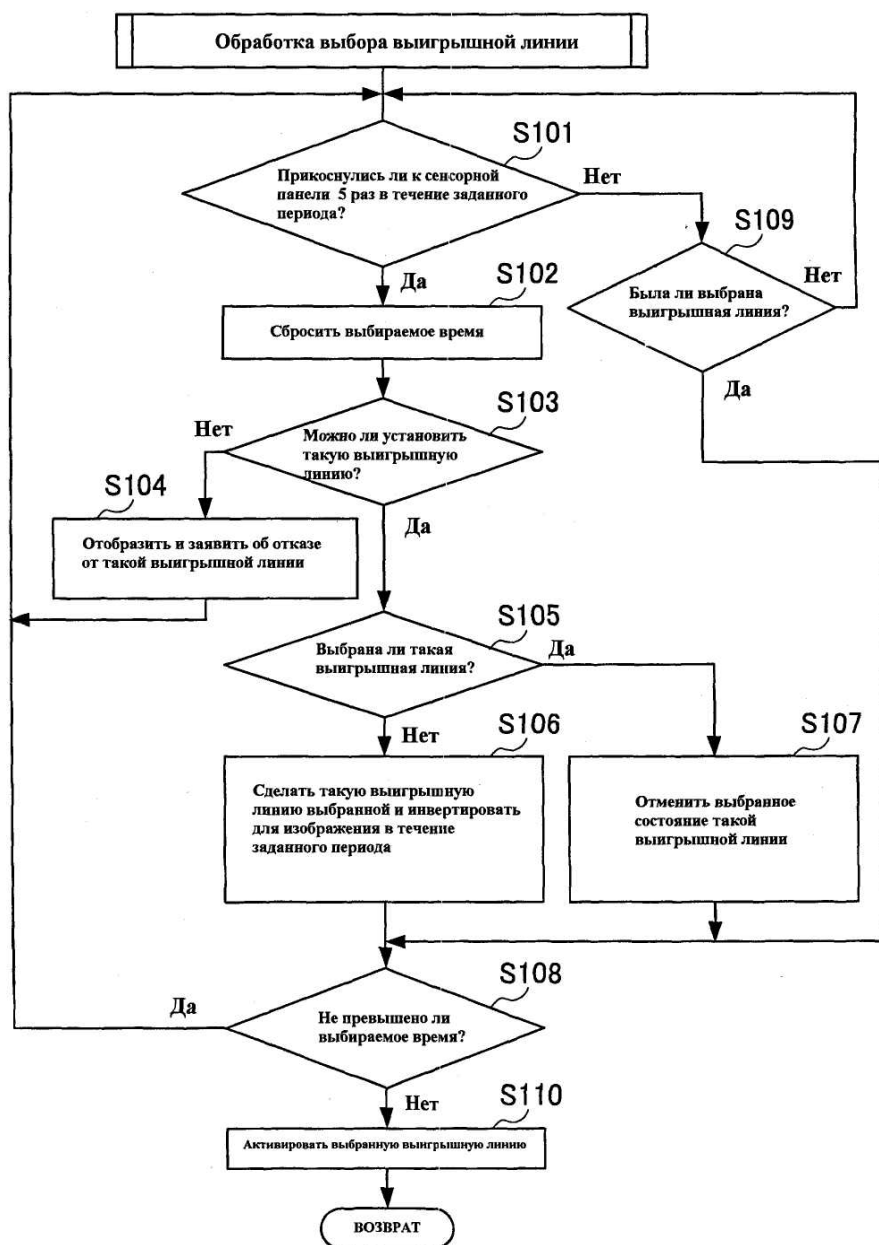
может быть идентифицировано с помощью множества кнопок выбора, соответственно, и расположение символов содержит по меньшей мере один символ, останавливаемый и отображаемый по меньшей мере в одной из множества областей остановки, при этом расположение символов соответствует расположению областей, составленному из по меньшей мере одной из множества областей остановки; и в котором контроллер игры управляет игрой так, что игровой автомат обеспечивает выплату на основе расположения символов, появляющихся в расположении областей после определения, можно или нет активировать расположение областей, определенных с помощью множества кнопок выбора.

6. Игровой автомат по п.5, в котором контроллер игры управляет игровым автоматом, обеспечивая выплату на основе по меньшей мере одного появляющегося символа по меньшей мере в одной из множества областей остановки, независимо от расположения областей.

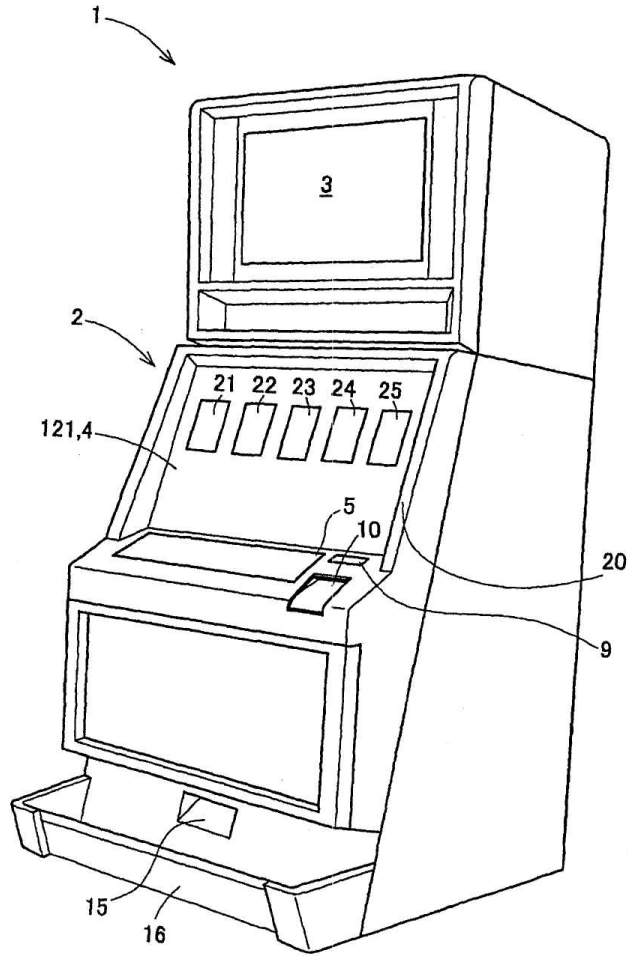
7. Игровой автомат по п.5 или 6, в котором дисплей содержит сенсорную панель, с помощью которой идентифицируют расположение областей.

8. Игровой автомат по любому из пп.5-7, в котором расположение областей содержит выигрышную линию.

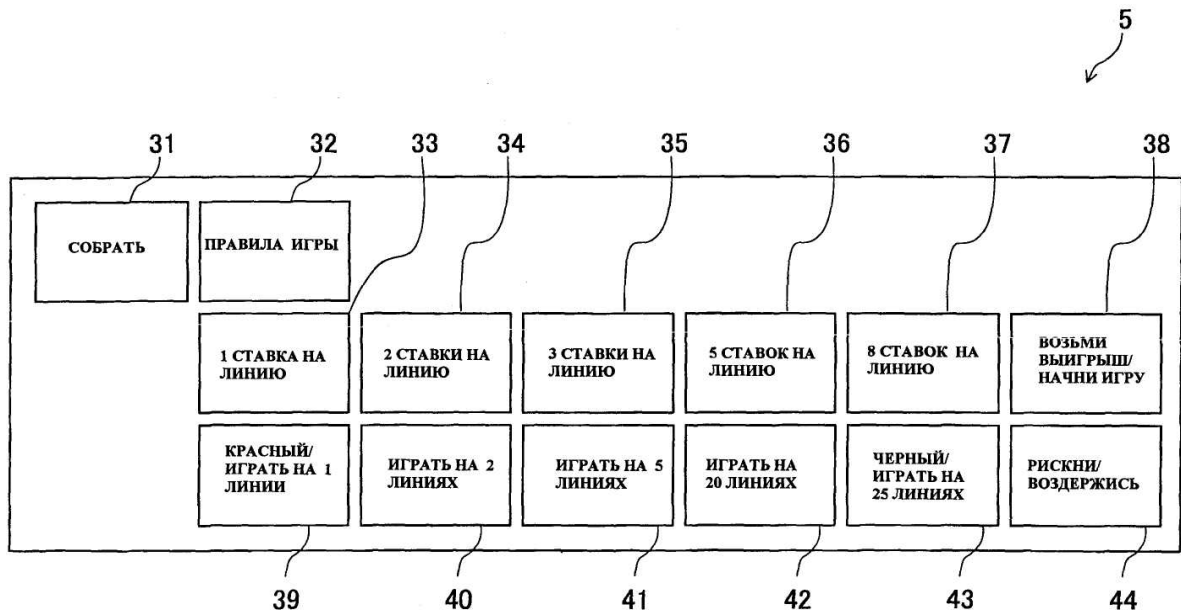
9. Способ управления игрой в игровом автомате по п.2 или 6, содержащий этапы, на которых выбирают расположение областей остановки, предназначенных для отображения символов; проводят розыгрыш; определяют, была ли выиграна бонусная игра; и начинают бонусную игру в случае выигрыша бонусной игры.



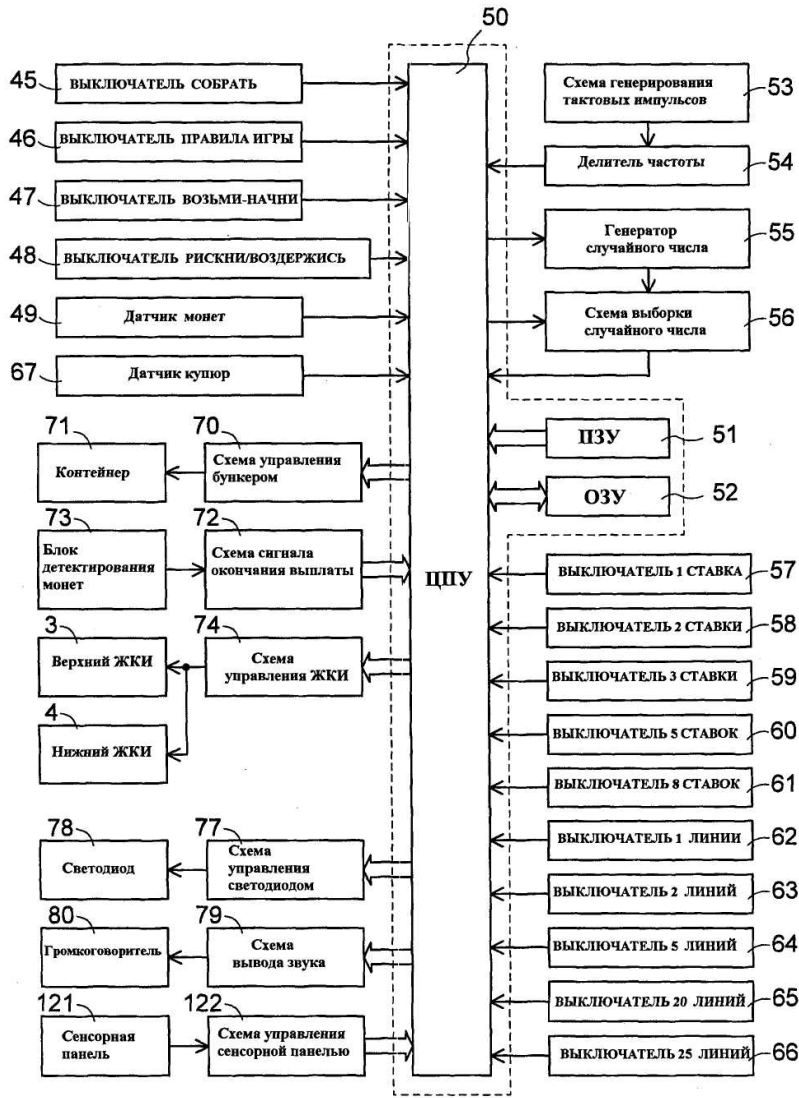
Фиг. 1



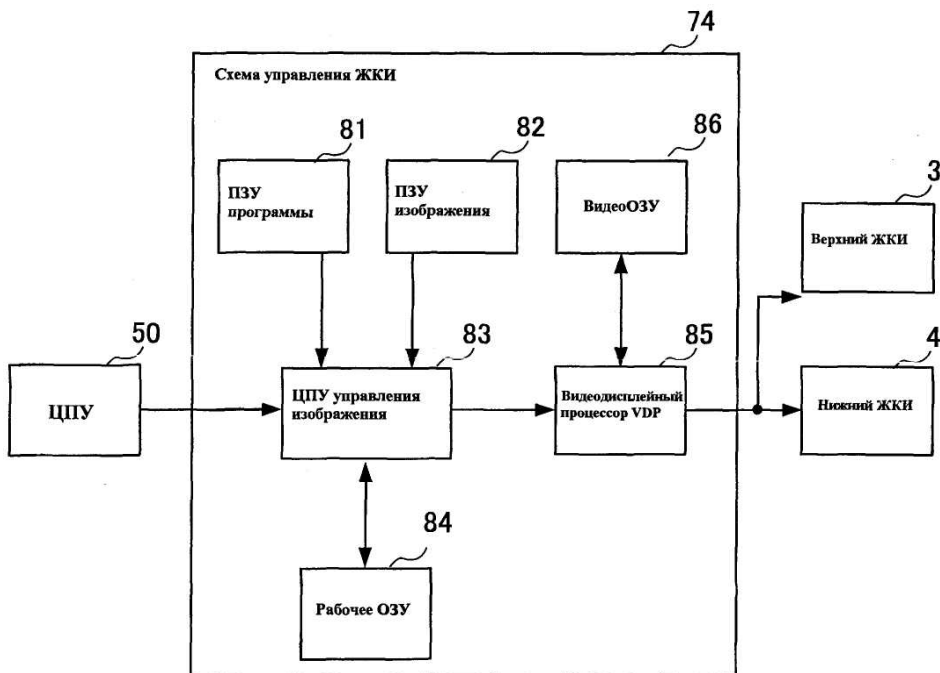
Фиг. 2



Фиг. 3



Фиг. 4



Фиг. 5

Полоса первого барабана	
Код №	Символ
00	J
01	Q
02	ОМАР
03	J
04	Q
05	КРАБ
06	A
07	ЧЕРВЯК
08	K
09	РЫБА
10	ПАНК
11	Q
12	АКУЛА
13	КРАБ
14	K
15	A
16	ОСЬМИНОГ
17	J
18	Q
19	РЫБА
20	K
21	J
22	САРДИНА
23	КРАБ
24	J
25	ЧЕРВЯК
26	Q
27	КРАБ
28	A
29	РЫБА

Фиг. 6А

Полоса второго барабана	
Код №	Символ
00	ОСЬМИНОГ
01	A
02	ОМАР
03	ОСЬМИНОГ
04	K
05	J
06	РЫБА
07	ЧЕРВЯК
08	J
09	КРАБ
10	ОСЬМИНОГ
11	A
12	САРДИНА
13	ЧЕРВЯК
14	J
15	ОСЬМИНОГ
16	АКУЛА
17	J
18	ОСЬМИНОГ
19	КРАБ
20	Q
21	ПАНК
22	КРАБ
23	ОСЬМИНОГ
24	J
25	ЧЕРВЯК
26	КРАБ
27	K
28	ОСЬМИНОГ
29	ЧЕРВЯК

Фиг. 6В

Полоса третьего барабана	
Код №	Символ
00	A
01	K
02	ОМАР
03	ЧЕРВЯК
04	Q
05	ОМАР
06	ПАНК
07	A
08	J
09	САРДИНА
10	A
11	Q
12	ЧЕРВЯК
13	K
14	РЫБА
15	Q
16	КРАБ
17	A
18	K
19	АКУЛА
20	Q
21	K
22	ОСЬМИНОГ
23	Q
24	A
25	ЧЕРВЯК
26	J
27	Q
28	ПАНК
29	K

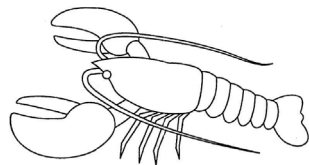
Фиг. 6C

Полоса четвертого барабана	
Код №	Символ
00	Q
01	J
02	ОМАР
03	Q
04	K
05	ОМАР
06	A
07	K
08	САРДИНА
09	A
10	K
11	КРАБ
12	ПАНК
13	K
14	АКУЛА
15	ЧЕРВЯК
16	A
17	ОСЬМИНОГ
18	РЫБА
19	K
20	ЧЕРВЯК
21	ПАНК
22	A
23	РЫБА
24	КРАБ
25	K
26	Q
27	ОСЬМИНОГ
28	ЧЕРВЯК
29	Q

Фиг. 6D

Полоса пятого барабана		105
Код №	Символ	
00	J	
01	A	
02	ОМАР	
03	J	
04	A	
05	РЫБА	
06	КРАБ	
07	ПАНК	
08	K	
09	САРДИНА	
10	Q	
11	КРАБ	
12	K	
13	ЧЕРВЯК	
14	РЫБА	
15	J	
16	ОСЬМИНОГ	
17	Q	
18	ЧЕРВЯК	
19	J	
20	Q	
21	ОСЬМИНОГ	
22	A	
23	ПАНК	
24	ЧЕРВЯК	
25	Q	
26	КРАБ	
27	ПАНК	
28	K	
29	ОСЬМИНОГ	

Фиг. 6Е



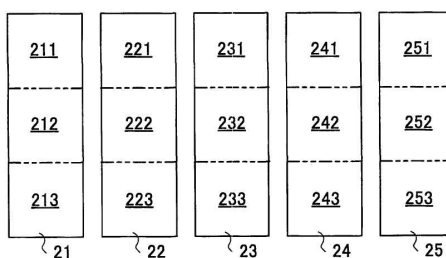
Фиг. 7

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

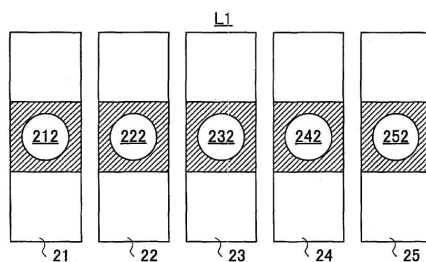
Фиг. 8

Код №	Значения случайных чисел
00	0
01	1
02	2
03	3
04	4
05	5
06	6
07	7
08	8
09	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29

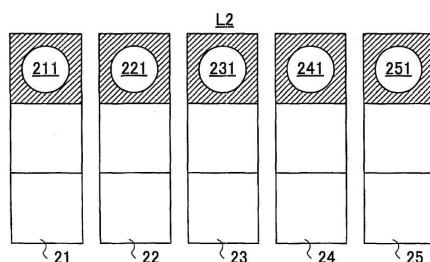
Фиг. 9



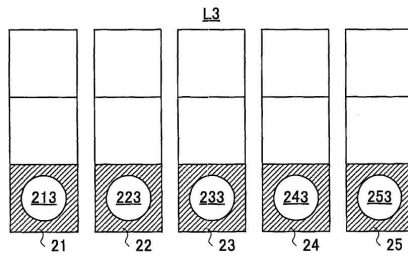
Фиг. 10



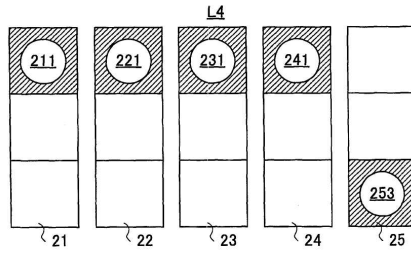
Фиг. 11



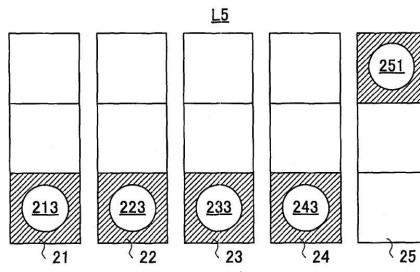
Фиг. 12



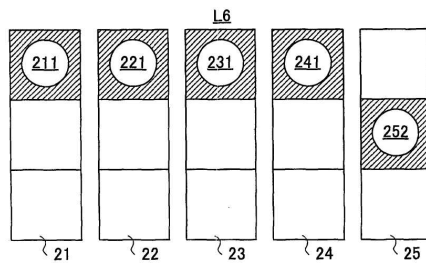
Фиг. 13



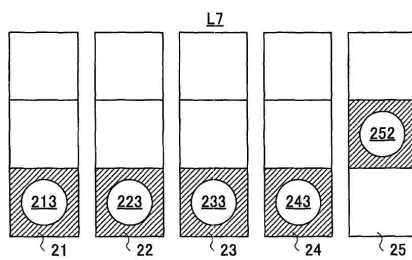
Фиг. 14



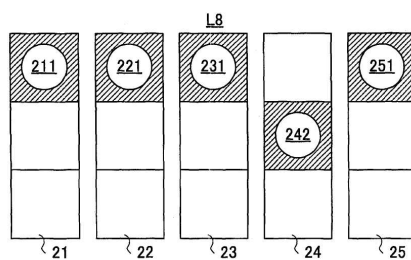
Фиг. 15



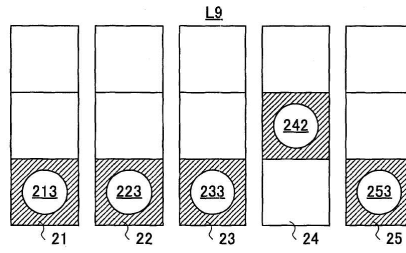
Фиг. 16



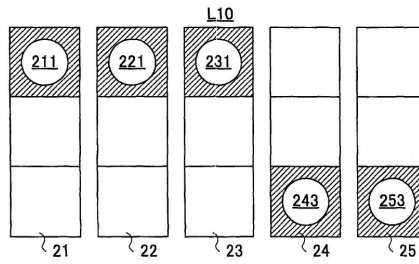
Фиг. 17



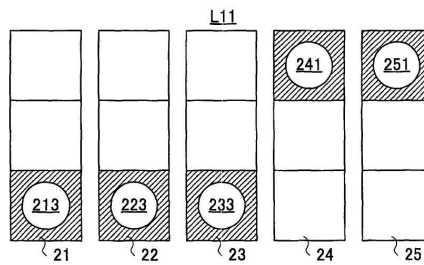
Фиг. 18



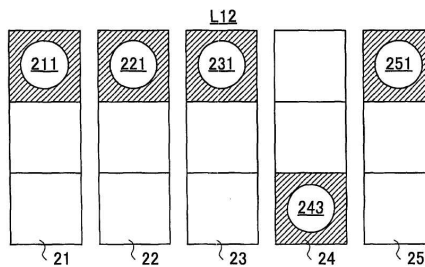
Фиг. 19



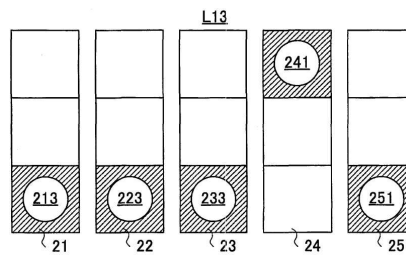
Фиг. 20



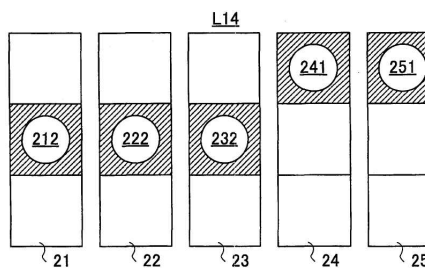
Фиг. 21



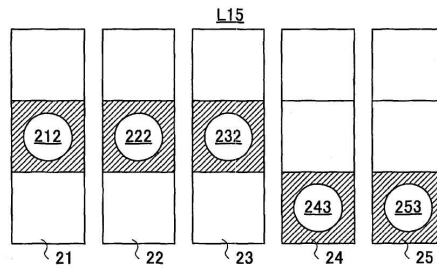
Фиг. 22



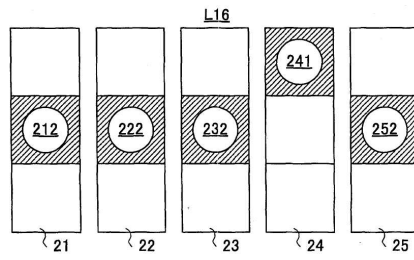
Фиг. 23



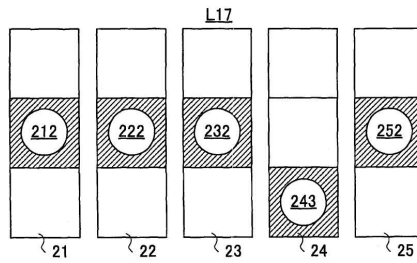
Фиг. 24



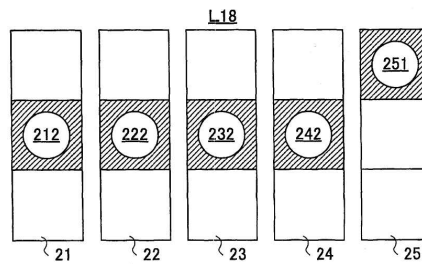
Фиг. 25



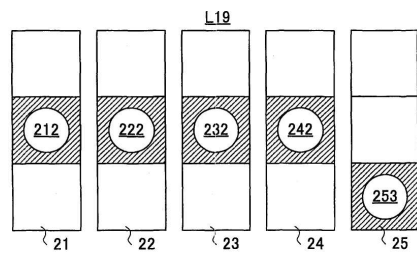
Фиг. 26



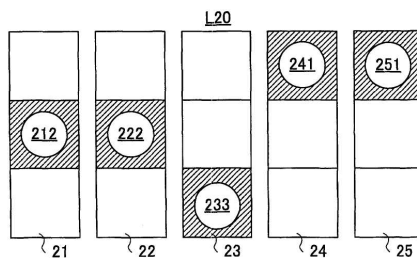
Фиг. 27



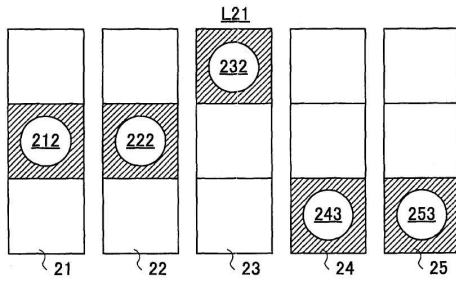
Фиг. 28



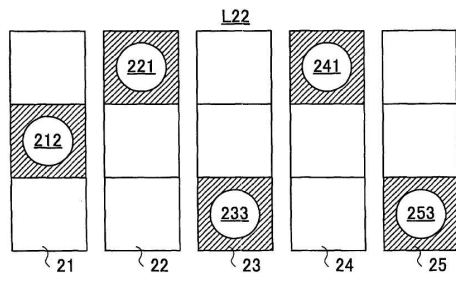
Фиг. 29



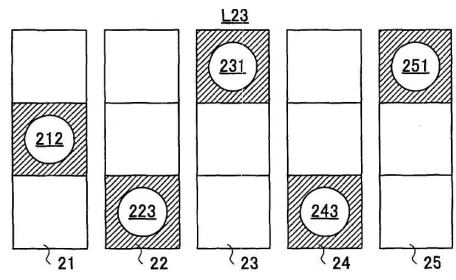
Фиг. 30



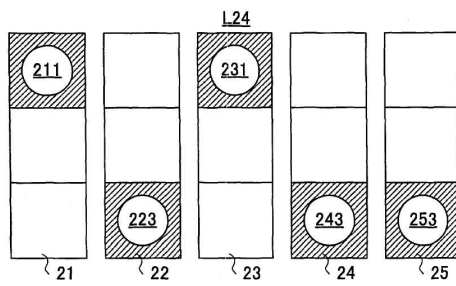
Фиг. 31



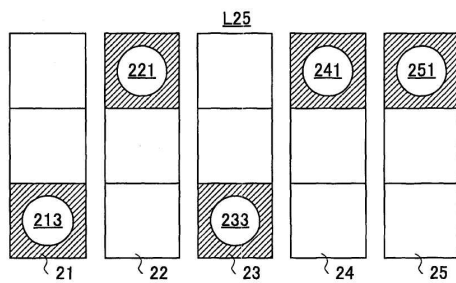
Фиг. 32



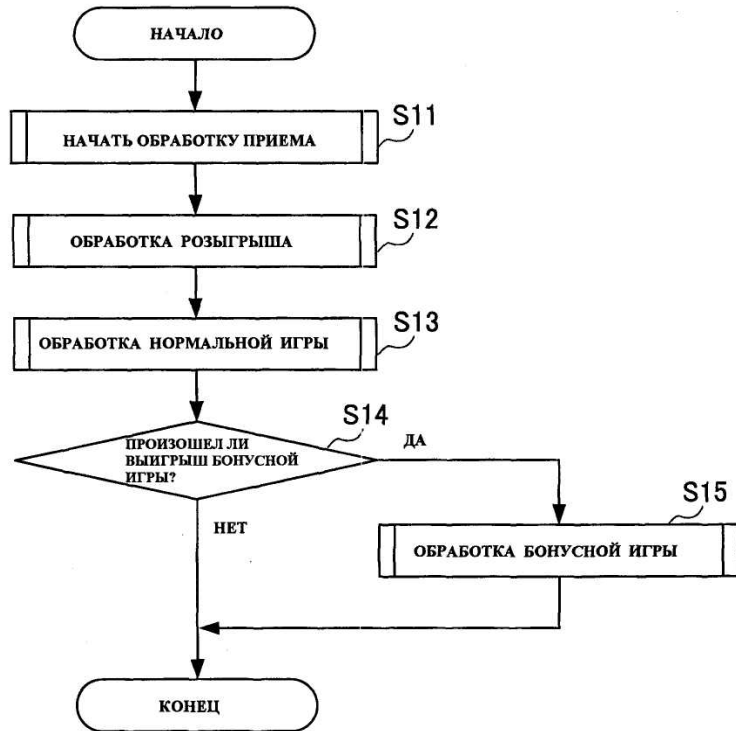
Фиг. 33



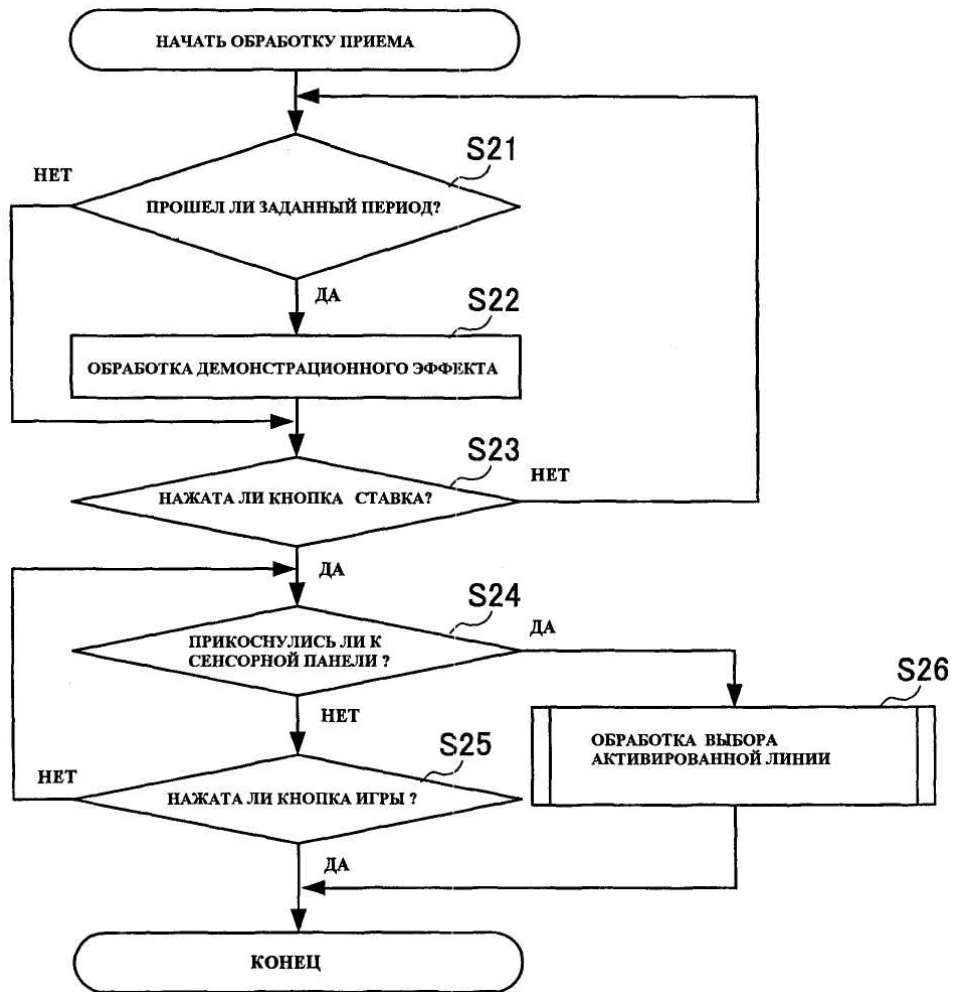
Фиг. 34



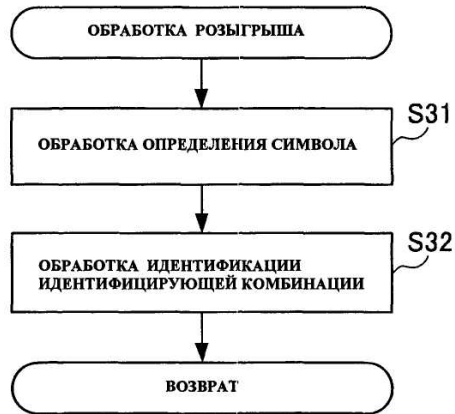
Фиг. 35



Фиг. 36



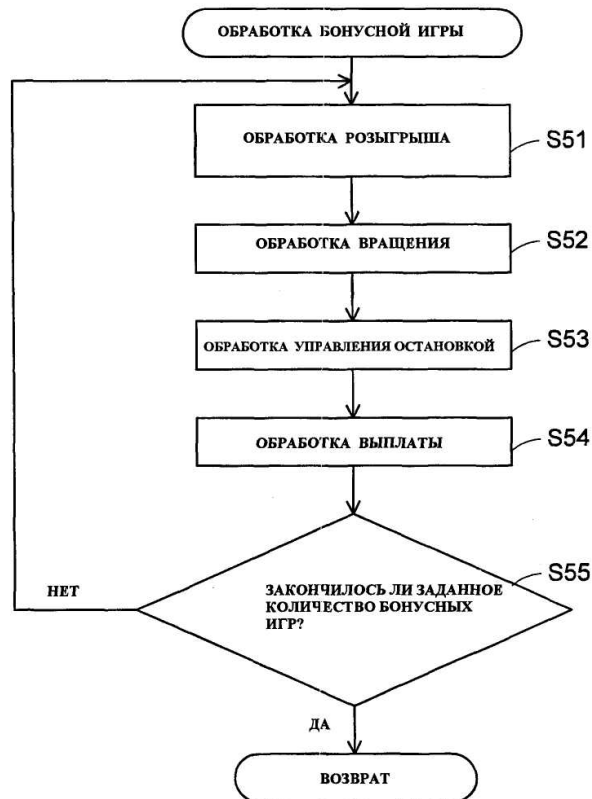
Фиг. 37



Фиг. 38



Фиг. 39



Фиг. 40

008397

Код №	Значения случайных чисел
0	0 ~ 539
1	540 ~ 1040
2	1041 ~ 1592
3	1593 ~ 2131
4	2132 ~ 2665
5	2666 ~ 3215
6	3216 ~ 3751
7	3752 ~ 4299
8	4300 ~ 4821
9	4822 ~ 5351
10	5352 ~ 5972
11	5973 ~ 6321
12	6322 ~ 6953
13	6954 ~ 7492
14	7493 ~ 8121
15	8122 ~ 8630
16	8631 ~ 9151
17	9152 ~ 9723
18	9724 ~ 10257
19	10258 ~ 10872
20	10873 ~ 11327
21	11328 ~ 11874
22	11875 ~ 12450
23	12451 ~ 13011
24	13012 ~ 13552
25	13553 ~ 14033
26	14034 ~ 14624
27	14625 ~ 15121
28	15122 ~ 15722
29	15723 ~ 16383

Фиг. 41

Полоса первого барабана	
Код №	Символ
00	J
01	Q
02	ОМАР
03	J
04	Q
05	КРАБ
06	A
07	ЧЕРВЯК
08	K
09	РЫБА
10	ПАНК
11	Q
12	АКУЛА
13	КРАБ
14	K
15	A
16	ОСЬМИНОГ
17	J
18	Q
19	РЫБА
20	K
21	J
22	САРДИНА
23	КРАБ
24	J
25	ЧЕРВЯК
26	Q
27	КРАБ
28	A
29	РЫБА

123

Фиг. 42А

Полоса второго барабана	
Код №	Символ
00	ОСЬМИНОГ
01	А
02	ОМАР
03	ОСЬМИНОГ
04	К
05	J
06	РЫБА
07	ЧЕРВЯК
08	J
09	КРАБ
10	ОСЬМИНОГ
11	А
12	САРДИНА
13	ЧЕРВЯК
14	J
15	ОСЬМИНОГ
16	АКУЛА
17	J
18	ОСЬМИНОГ
19	КРАБ
20	Q
21	ПАНК
22	КРАБ
23	ОСЬМИНОГ
24	J
25	ЧЕРВЯК
26	КРАБ
27	К
28	ОСЬМИНОГ
29	ЧЕРВЯК

Фиг. 42В

Полоса третьего барабана	
Код №	Символ
00	А
01	К
02	ОМАР
03	ЧЕРВЯК
04	Q
05	ОМАР
06	ПАНК
07	А
08	J
09	САРДИНА
10	А
11	Q
12	ЧЕРВЯК
13	К
14	РЫБА
15	Q
16	КРАБ
17	А
18	К
19	АКУЛА
20	Q
21	К
22	ОСЬМИНОГ
23	Q
24	А
25	ЧЕРВЯК
26	J
27	Q
28	ПАНК
29	К

Фиг. 42С

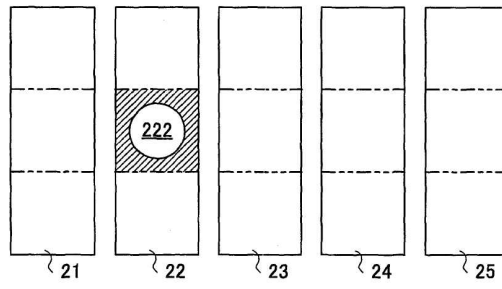
Полоса четвертого барабана	
Код №	Символ
00	Q
01	J
02	ОМАР
03	Q
04	К
05	ОМАР
06	А
07	К
08	САРДИНА
09	А
10	К
11	КРАБ
12	ПАНК
13	К
14	АКУЛА
15	ЧЕРВЯК
16	А
17	ОСЬМИНОГ
18	РЫБА
19	К
20	ЧЕРВЯК
21	ПАНК
22	А
23	РЫБА
24	КРАБ
25	К
26	Q
27	ОСЬМИНОГ
28	ЧЕРВЯК
29	Q

Фиг. 42D

Полоса пятого барабана	
Код №	Символ
00	J
01	А
02	ОМАР
03	J
04	А
05	РЫБА
06	КРАБ
07	ПАНК
08	К
09	САРДИНА
10	ОМАР
11	КРАБ
12	К
13	ЧЕРВЯК
14	РЫБА
15	J
16	ОСЬМИНОГ
17	Q
18	ЧЕРВЯК
19	J
20	Q
21	ОСЬМИНОГ
22	А
23	ПАНК
24	ЧЕРВЯК
25	Q
26	КРАБ
27	ПАНК
28	К
29	ОСЬМИНОГ

Фиг. 42E





Фиг. 47

