(19) **Bundesrepublik Deutschland**
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 699 15 973 T2** 2005.03.10

(12) # Übersetzung der europäischen Patentschrift

(97) **EP 0 998 964 B1**
(21) Deutsches Aktenzeichen: **699 15 973.3**
(96) Europäisches Aktenzeichen: **99 308 639.6**
(96) Europäischer Anmeldetag: **01.11.1999**
(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: **10.05.2000**
(97) Veröffentlichungstag der Patenterteilung beim EPA: **31.03.2004**
(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: **10.03.2005**

(51) Int Cl.[7]: **A63F 13/00**
A63F 7/02

(30) Unionspriorität:
31222898 **02.11.1998** **JP**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT, CH, DE, FR, GB, LI

(73) Patentinhaber:
Aruze Corp., Tokio/Tokyo, JP

(74) Vertreter:
Rechts- und Patentanwälte Lorenz Seidler Gossel, 80538 München

(72) Erfinder:
Shimizu, Shingo, Koutou-ku, Tokyo, JP

(54) Bezeichnung: **Spielgerät**

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft eine Spielmaschine wie etwa eine Pachinko-Spielmaschine, die mit einer Symbolanzeigeanordnung zum wechselnden Anzeigen mehrerer Symbole, die für ein Spiel notwendig sind, und einer Steuerung wie etwa einem Mikrocomputer zum Steuern der wechselnden Anzeige der Symbolanzeigeanordnung versehen ist.

[0002] Beispielsweise ist eine Pachinko-Spielmaschine, die eine Art einer Kugelwurf-Spielmaschine ist, mit einer Symbolanzeigeanordnung versehen, die eingerichtet ist, um eine wechselnde Anzeige von Symbolen zu starten, wenn eine vorherbestimmte Bedingung erfüllt ist. Wenn die wechselnde Anzeige der Symbole so angehalten wird, daß sie eine vorherbestimmte Kombination von Symbolen bildet, kann ein Spieler Gewinne erzielen. In den letzten Jahren wird aufgrund der Möglichkeit verschiedenster Darstellungseffekte verbreitet eine elektrische Anzeigeeinheit wie etwa eine Flüssigkristallanzeige als Symbolanzeigeanordnung verwendet.

[0003] Beispielsweise ist es durch die Verwendung einer derartigen elektrischen Anzeigeeinheit möglich, Folgendes durchzuführen:
eine Echtzeit-Angabe der Zeiten der Öffnung einer veränderlichen Gewinnvorrichtung, die zu einer offenen Stellung oder einem offenen Zustand umgestellt wird, der für einen Spieler gewinnbringend ist, wenn die wechselnde Anzeige in einer bestimmten Symbolkombination (z. B. "großer Treffer") angehalten wird;
eine Echtzeit-Angabe der Anzahl von Spielkugeln, die in die veränderliche Gewinnvorrichtung eingedrungen sind; oder
eine Angabe des Hintergrunds in einer vom Üblichen abweichenden Farbe, wenn die angehaltene Anzeige ein bestimmtes Muster oder Symbole angibt, um einen "großen Treffer" aufregend darzustellen.

[0004] Es wird auch möglich, verschiedenste Angaben oder Darstellungen zur Steigerung des Interesses eines Spielers auszuführen. Wenn beispielsweise ein "großer Treffer" erlangt werden kann, wenn ein weiteres besonderes Symbol angeordnet werden wird (d. h., ein "Erreichenszustand"), läßt eine Angabe eines Musters mit ungewöhnlicher Bewegung einen Spieler erkennen, daß bald ein "großer Treffer" erscheinen wird.

[0005] Eine der nützlichen Darstellungen zum Steigern des Interesses eines Spielers ist im Besonderen ein Muster oder eine Symbolwechselanzeige im "Erreichenszustand", die "Erreichenshandlung" genannt wird. Wenn die Erreichenshandlung beginnt, wird ein Spieler der Angabe der Anzeige Aufmerksamkeit schenken, um ein Auftreten eines "großen Treffers" zu erwarten. Als Beispiele für eine "Erreichenshandlung" unterscheidet sich eine Geschwindigkeit eine Musters oder der Symbolwechselanzeige von der üblichen Geschwindigkeit, wird eine Zeitlänge des Symbolwechsels verändert, usw. Die besondere Erreichenshandlung gibt manchmal ein hundertprozentiges Auftreten eines "großen Treffers" an. Somit ist eine derartige Erreichenshandlung eine vorhersagende Angabe, um einen Spieler das Auftreten eines "großen Treffers" erwarten zu lassen.

[0006] Ferner wurde die Darstellungsanzeige bei Spielmaschinen, die Darstellungsanzeigen wie etwa die "Erreichenshandlung" vornehmen, hauptsächlich zusätzlich zum Symbolwechsel durch beliebige andere Symbole (oder Schriftzeichen) als die wechselnden Symbole durchgeführt.

[0007] In den letzten Jahren wurde eine Spielmaschine bereitgestellt, die sogar dann verschiedene vorhersagende Anzeigen (d. h., eine "prognostische Anzeige") ausführen kenn, bevor der Erreichenszustand auftritt. Eine derartige Anzeige kann einen Spieler darüber informieren, daß ein "großer Treffer" kommen wird, wie auch über die Erreichenshandlung informieren. Eine derartige Anzeige kann einen Spieler auch vorhersagen lassen, ob sie zu einer bestimmten Erreichenshandlung wechseln wird, oder nicht (d. h. "die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum Erreichenszustand").

[0008] Gemäß derartiger Anzeigen ist es möglich, nicht nur die Prognose des Auftretens eines "großen Treffers", sondern auch eine Vielfalt von Darstellungen durchzuführen, die zu einer Steigerung des Interesses am gesamten Spiel führen.

[0009] Es ist jedoch dahingehend ein Problem aufgetreten, daß mehr Zeit benötigt wird, um die Inhalte des Spiels zu verstehen, da derartige Darstellungsanzeigen dazu neigen, die Inhalte mehr und mehr zu vermehren. In einer Spielhalle veranschaulicht daher manchmal eine kurze Erklärung in gedruckter Form die Eigenschaften oder Inhalte eines Spiels, um einem Spieler zu helfen, die Inhalte des Spiels zu verstehen oder eine passende Spielmaschine auszuwählen.

[0010] Eine derartige Erklärung gibt jedoch nur einen Teil der Spielinhalte an und wird nicht an jeder Spielmaschine, sondern nur an einer Stelle in der Halle gegeben. Daher kann schwer behauptet werden, daß eine derartige Erklärung einem Spieler hilft, die Inhalte eines Spiels ausreichend zu verstehen.

[0011] In der japanischen Patent-Auslegeschrift Nr. (1997) 9-94334 ist eine Spielmaschine offenbart, die eine Anzeigeanordnung für ein wechselndes Darstellen von Symbolen aufweist, welche in einem Teil des Anzeigebildschirms der Anzeigeanordnung eine seit dem letzten "großen Treffer" bis zum gegenwärtigen

Zeitpunkt geschaffene Situation eines "Erreichenszustands" anzeigen kann. Dies gibt jedoch nur Informationen über Ergebnisse der "Erreichenszustandsschaffung" und stellt keine erläuternden Informationen wie etwa eine Erklärung der Spielinhalte bereit.

[0012] Das Dokument DE-A-41 37 111 betrifft eine Jackpot-Spielmaschine. Die Spielmaschine beinhaltet eine Anzeigeanordnung zum Anzeigen wechselnder Symbole. Die Anzeigeanordnung kann Spielhinweise oder Werbung zeigen. Das Dokument DE-A-41 37 111 beabsichtigt das Anzeigen dieser Spielhinweise oder der Werbung während einer Spielunterbrechung. Die Spielhinweise können jedoch nicht leicht auf Wunsch des Spielers hin bereitgestellt werden. Falls die Maschine in ununterbrochener Verwendung stehen sollte oder ein Benutzer wünschen sollte, während eines Spiels auf Informationen über die Fortführung zuzugreifen, würde die Vorrichtung des Dokuments DE-A-41 37 111 nicht fähig sein, jegliche Anweisungen darzustellen.

[0013] Eine Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist, eine Spielmaschine bereitzustellen, die eine Anzeigeanordnung zum Anzeigen von Symbolen, die mit einem Spiel verbunden sind, aufweist, wobei die Anzeigeanordnung zur Bereitstellung von erläuternden Informationen zum Spiel verwendet werden kann.

[0014] Nach der vorliegenden Erfindung wird eine Spielmaschine, aufweisend eine Anzeigeanordnung zum Anzeigen von Symbolen, die mit einem Spiel verbunden sind, wobei die Symbole wechselnde besondere Symbole beinhalten, um einen Übergang zu einem besonderen Spielzustand anzuzeigen, wenn die wechselnden besonderen Symbole anhalten, um vorherbestimmtes Muster zu erzeugen,
wobei die Anzeigeanordnung eingerichtet ist, um nicht nur die Symbole, sondern auch erläuternde Informationen zum Spiel anzuzeigen, bereitgestellt;
die dadurch gekennzeichnet ist, daß die Symbole vorhersagende Symbole beinhalten, um das Erscheinen des Anhaltemusters vorherzusagen;
und wobei die erläuternden Informationen mehrere Anzeigeinhalte umfassen, die durch eine vorherbestimmte Anzeigeanweisung verändert werden können;
und die Spielmaschine ferner mehrere Schalter umfaßt, die diese Anzeigeanweisung erzeugen.

[0015] Daher ist es möglich, mehr Informationen bereitzustellen, die helfen können, die Inhalte eines Spiels zu verstehen, und einem Spieler in der Anzeigeanordnung mit Leichtigkeit ein grundlegendes Konzept des Spiels mitzuteilen. Wenn der (die) Spieler(in) Anfänger ist, kann er oder sie die Inhalte des Spiels ausreichend verstehen und am Spiel teilnehmen. Durch die Verwendung einer derartigen Anzeigeanweisung kann ein(e) Spieler(in) die erläuternden Informationen zu jeder von ihm oder ihr gewünschten Zeit betrachten. Ein(e) Spieler(in) kann durch Verändern der Anzeigeinhalte die erläuternden Informationen auswählen, die er oder sie wissen möchte. Da die Anzeigeanweisung durch mehrere betätigbare Schalter erzeugt wird, die einem jeden der Anzeigeinhalte entsprechen, kann ein(e) Spieler(in) die Anzeigeanweisungen leicht erzeugen und die erläuternden Informationen, die er oder sie wissen möchte, rasch erhalten.

[0016] In einer Ausführungsform der Erfindung werden die erläuternden Informationen in einem vorherbestimmten Zeitabstand angezeigt, wenn das Spiel nicht in der Anzeigeanordnung ausgeführt wird. Ein Spieler kann die Inhalte des Spiels unter Verwendung der Zeitdauer, in der das Spiel nicht in der Anzeigeanordnung gespielt wird, erfahren.

[0017] In einer anderen Ausführungsform der Erfindung beginnt die Anzeigeanordnung das Anzeigen der erläuternden Informationen, wenn das Spiel in einem vorherbestimmten Zeitraum nicht ununterbrochen ausgeführt wird, und hält die Anzeigeanordnung die Anzeige der erläuternden Informationen an, wenn das Spiel begonnen wird. Somit können die erläuternden Informationen ohne Zeitverschwendung angezeigt werden.

[0018] In einer anderen Ausführungsform der Erfindung sind die erläuternden Informationen optional eines aus der Durchführung des Spiels, der Erklärung eines Konzepts des Spiels, der Erklärung eines Prozesses des Spiels, der Erklärung einer prognostischen Anzeige, der Erklärung einer Erreichensanzeige, der Erklärung der Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers", die durch die prognostische Anzeige und die Erreichensanzeige angezeigt wird, der Erklärung von anzuzeigenden Symbolen, und anderen Informationen des Spiels. Aus derartigen erläuternden Informationen kann der Spieler mit Leichtigkeit Einzelheiten des Spiels verstehen.

[0019] Die Erfindung wird unter Bezugnahme auf die beiliegenden Zeichnungen beispielhaft näher beschrieben werden, wobei

[0020] **Fig.** 1 einen vorderen Spielabschnitt einer Pachinko-Spielmaschine nach einer Ausführungsform der Erfindung zeigt;

[0021] **Fig.** 2 eine Vorderansicht einer Flüssigkristallanzeige ist;

[0022] **Fig.** 3 eine Vorderansicht der Pachinko-Spielmaschine ist, die Schalter für die erläuternde Anzeige aufweist;

[0023] **Fig.** 4 eine perspektivische Ansicht einer oberen Wanne ist, die mit den Schaltern für die erläuternde Anzeige versehen ist;

[0024] **Fig.** 5 eine Tabelle ist, die die Inhalte von drei Gruppen von erläuternden Informationen zeigt;

[0025] **Fig.** 6 eine Anzeige einer "Erklärung des Konzepts des Spiels" zeigt;

[0026] **Fig.** 7 eine Anzeige einer "Vorstellung der Figuren" zeigt;

[0027] **Fig.** 8 eine Anzeige einer "Erklärung eines Spielflusses" zeigt;

[0028] **Fig.** 9 eine Anzeige von "Informationen hinsichtlich der Leistung der Spielmaschine" zeigt;

[0029] **Fig.** 10 eine Anzeige einer "Erklärung der Wortprognose" zeigt;

[0030] **Fig.** 11 eine Anzeige einer "Wortprognoseliste" zeigt;

[0031] **Fig.** 12 eine Anzeige einer "Erklärung der Handlungsprognose" zeigt;

[0032] **Fig.** 13 eine Anzeige der "Handlungsprognosesymbole" zeigt;

[0033] **Fig.** 14 eine Anzeige einer "Erklärung der Erreichensdarstellungssymbole" zeigt;

[0034] **Fig.** 15 ein Blockdiagramm des Aufbaus der elektrischen Schaltkreisabschnitte der Pachinko-Spielmaschine ist.

[0035] Eine Pachinko-Spielmaschine, die eine Ausführungsform der vorliegenden Erfindung darstellt, wird nachstehend ausführlich beschrieben werden.

[0036] **Fig.** 1 zeigt eine Vorderansicht einer Spielfeldfläche **10** einer Pachinko-Spielmaschine **1**. In der Mitte der Spielfeldfläche **10** ist eine Flüssigkristallanzeige **2** als Symbolanzeigeanordnung bereitgestellt. Die Flüssigkristallanzeige **2** ist eingerichtet, um wechselnd mehrere durch Bilder ausgedrückte Symbole anzuzeigen, um drei Reihen von drehbaren Trommeln eines Spielautomaten zu simulieren. Jedes dieser wechselnd anzuzeigenden Symbole wird als "besonderes Symbol" bezeichnet. Wenn die Veränderung der besonderen Symbole in einem vorherbestimmten Haltemuster anhält (beispielsweise 7-7-7, was als "großer Treffer" bezeichnet wird), geht der Spielzustand zu einem besonderen Spielzustand über, der für den Spieler vorteilhaft ist. Der besondere Spielzustand wird nachstehend beschrieben werden.

[0037] Die Flüssigkristallanzeige **2** zeigt während der wechselnden Anzeige der besonderen Symbole "prognostische Darstellungs"symbole und "Erreichensdarstellungs"symbole an. Die prognostischen Darstellungssymbole dienen dazu, vorherzusagen, daß die besonderen Symbole in einem vorherbestimmten Anhaltemuster anhalten werden, um den Übergang zum besonderen Spielzustand anzugeben, oder daß die Anzeige sich zu einer besonderen "Erreichenshandlung" entwickeln wird. Das Erreichensdarstellungssymbol gibt den "Erreichenszustand" an, daß ein vorherbestimmtes Anhaltemuster erzeugt werden kann, wenn ein weiteres besonderes Symbol angehalten wird. Diese prognostischen Darstellungssymbole und Erreichensdarstellungssymbole werden durch verschiedenste Bilder ausgedrückt.

[0038] In dieser Ausführungsform werden wie in **Fig.** 2 gezeigt besondere Symbole **20L**, **20C**, **20R** wechselnd in einem unteren Abschnitt des Anzeigebildschirms **2a** der Flüssigkristallanzeige **2** angezeigt. Die prognostischen Darstellungssymbole und Erreichensdarstellungssymbole werden im anderen Abschnitt des Anzeigebildschirms angezeigt. Die besonderen Symbole **20L**, **20C**, **20R** werden als Reaktion auf elektrische Signale angezeigt, wodurch Symbole auf drei Reihen von drehbaren Trommeln eines Spielautomaten simuliert werden. Die prognostische oder die Erreichensdarstellung wird durch Symbole, Figuren, Animation und dergleichen veranschaulicht. Hier sind drei Mädchenfiguren **21L**, **21C**, **21R** als prognostische Darstellungssymbole dargestellt, die jeweils den besonderen Symbolen **20L**, **20C** bzw. **20R** entsprechen, wobei jede davon wechselnd dargestellt wird.

[0039] Das prognostische Darstellungssymbol wird verwendet, um vorherzusagen, daß die wechselnde Anzeige der besonderen Symbole **20L**, **20C**, **20R** ein Erreichenszustand sein wird, oder daß die Anzeige ein vorherbestimmtes Muster sein wird, das einen "großen Treffer", beispielsweise 7-7-7, angeben wird, wenn die Veränderung der Anzeige während eines Erreichenszustands angehalten wird. Ein derartiges prognostisches Darstellungssymbol ist so aufgebaut, daß sich der Zustand der Anzeige zu verschiedensten Mustern verändern kann. Das prognostische Darstellungssymbol (jede Figur **21L**, **21C**, **21R** der drei Mädchen) kann mit Anzeigeinhalten, die für einander erheblich sind, verändert werden. Die Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum Erreichen sind gemäß den Inhalten der Erheblichkeit unterschiedlich.

[0040] Genauer werden gemäß der wechselnden Anzeige der besonderen Symbole **20L**, **20C**, **20R** der Gesichtsausdruck und die Körperhaltung der Figuren **21L**, **21C**, **21R** als prognostische Darstellungssymbole verändert. Die anderen Symbole können entsprechend jeder der Figuren **21L**, **21C**, **21R** dargestellt werden, oder die Figuren können als miteinander mit Worten sprechend dargestellt werden.

[0041] Was die Veränderung der Anzeigezustände derartiger prognostischer Darstellungssymbole be-

trifft, weisen die Inhalte der Veränderung Bedeutsamkeit hinsichtlich der Beziehungen zwischen den Figuren **21L**, **21C**, **21R** auf. Die Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum Erreichen sind gemäß den Inhalten der Beziehungen unterschiedlich. Wenn ein Spieler erkennt, mit welcher Art von Beziehungen die Anzeige des prognostischen Darstellungssymbols verändert wird, kann ein Spieler demgemäß zu einem bestimmten Grad vorhersagen, ob die Entwicklung zum Erreichen oder das Auftreten eines "großen Treffers" erwartet wird.

[0042] Wenn der "Erreichens"zustand hergestellt ist, wird außerdem vielmehr ein Erreichensdarstellungssymbol anstatt eines prognostischen Darstellungssymbols als Darstellungsanzeige zur Information hinsichtlich des "Erreichenszustands" angezeigt. Das Erreichensdarstellungssymbol wird gemäß der Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" in verschiedenen Weisen angezeigt.

[0043] Die oben erwähnten Anzeigen können durch Speichern mehrerer unterschiedlicher prognostischer und Erreichensdarstellungssymbole, die der Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und der Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum "Erreichen" entsprechen, in einem Speicher (ROM **50C**, in **Fig.** 15 gezeigt) verwirklicht werden.

[0044] Wie wiederum in **Fig.** 1 gezeigt ist unter der Flüssigkristallanzeige **2** ein Startgewinnloch (d. h. ein "Starterloch") **13** angeordnet, um die Symbolveränderung zu starten, wenn eine Spielkugel in das Startgewinnloch **3** eindringt. Das Startgewinnloch **3** kann eine veränderliche Gewinnvorrichtung sein, die zwischen einem ersten Zustand, der für einen Spieler nachteilig ist, und einem zweiten Zustand, der für einen Spieler vorteilhaft ist, umstellbar ist. Wenn eine Spielkugel in das Startgewinnloch **3** eindringt, wird eine vorherbestimmte Anzahl von Preiskugeln (beispielsweise fünf Kugeln) ausbezahlt.

[0045] Eine Spielkugel kann sogar dann in das Startgewinnloch **3** eindringen, wenn sich das Loch im ersten, für den Spieler nachteiligen Zustand befindet, da das Startgewinnloch **3** über ausreichend Raum verfügt, damit eine Spielkugel sogar im ersten Zustand eindringen kann.

[0046] Über der Flüssigkristallanzeige **2** sind vier Symbolwechselspeicherlampen **15** angeordnet. Die Symbolwechselspeicherlampen **15** sind eingerichtet, um während der in besonderen Symbolen **20L**, **20C**, **20R** des Anzeigebildschirms **2a** angezeigten Veränderung die Anzahl der Male eines Gewinns durch eine in das Startgewinnloch **3** eingedrungene Spielkugel bis zu vier Mal anzuzeigen. Die Symbolwechselspeicherlampen **15** geben Echtzeitinformationen über die Anzahl von Malen einer Veränderung, die einem Spieler durch die Flüssigkristallanzeige **2** aufeinanderfolgend angezeigt wurde. Ein mehr als fünfmaliger Gewinn ist für den Anfangszustand der wechselnden Anzeige unwirksam gemacht.

[0047] Unter dem Startgewinnloch **3** ist ein Großgewinnloch (d. h. ein "Angreifer") bereitgestellt, das einen geschlossenen Zustand, der für einen Spieler nachteilig ist, und einen offenen Zustand, der für einen Spieler vorteilhaft ist, aufweisen kann. Das Großgewinnloch **4** kann eine veränderliche Gewinnvorrichtung von der Art einer offenen/geschlossenen Tür sein, die zum geöffneten Zustand umgestellt wird, wenn die wechselnde Anzeige der Symbole auf dem Anzeigebildschirm **2a** der Flüssigkristallanzeige **2** in einer bestimmten Symbolkombination angehalten wird, die dem "großen Treffer" entspricht. Wenn eine Spielkugel in das Großgewinnloch **4** eindringt, wird eine vorherbestimmte Anzahl von Preiskugeln (beispielsweise fünfzehn Kugeln) ausbezahlt. Der besondere Spielzustand ist ein Zustand, in dem das Großgewinnloch **4** geöffnet ist und die Wechselzeit der Symbole in der Flüssigkristallanzeige **2** verkürzt ist, um die Chance eines Eindringens in das Startgewinnloch **3** zu erhöhen.

[0048] Im unteren Abschnitt der Spielfeldfläche **10** ist eine wechselnde Anzeigevorrichtung **5** angeordnet. Die wechselnde Anzeigevorrichtung **5** ist eingerichtet, um die wechselnde Anzeige zu starten, wenn eine Spielkugel durch ein Tor **6a** oder **6b** zur Betätigung der wechselnden Anzeige hindurchgeht, das an der linken bzw. rechten Seite der Flüssigkristallanzeige **2** angeordnet ist. Wenn die wechselnde Anzeigevorrichtung **5** so angehalten wird, daß sie ein vorherbestimmtes besonderes Symbol anzeigt, wird das Startgewinnloch **3** zum zweiten Zustand verändert, der für einen Spieler vorteilhaft ist.

[0049] Vier Speicherlampen **8** für die wechselnde Anzeige sind um die wechselnde Anzeigevorrichtung **5** herum angeordnet. Die Speicherlampen **8** für die wechselnde Anzeige sind eingerichtet, um die Anzahl der Male des Verlaufs einer Spielkugel durch ein Tor **6a** oder **6b** zur Betätigung der wechselnden Anzeige bis zu vier Mal anzugeben. Die Speicherlampen **8** für die wechselnde Anzeige geben einem Spieler Informationen über die Anzahl von Malen einer Veränderung, die einem Spieler durch die wechselnde Anzeigevorrichtung **5** aufeinanderfolgend angezeigt wurde. Ein mehr als fünfmaliger Verlauf wird nicht gezählt und ist unwirksam gemacht.

[0050] Die Spielfeldfläche **10** ist ferner mit Windmühlen **11a**, **11b** versehen, die jeweils eine Lampe als Leuchtabschnitt aufweisen, und mit normalen Windmühlen **12a**, **12b** versehen. Die Spielfeldfläche **10** ist ferner mit normalen Gewinnlöchern **13a**, **13b**, **13c**, **13d**, **13e**, **13f**, **13g** und Spielfeldseitenlampen **14a**, **14b** versehen. Jedes Mal, wenn eine Spielkugel

in ein normales Gewinnloch eindringt, werden fünfzehn Preiskugeln ausbezahlt.

[0051] Die wechselnde Anzeigevorrichtung **5**, das Startgewinnloch **3** und das Großgewinnloch **4** sind als Einheit mit den normalen Gewinnlöchern **13f** und **13g** ausgeführt, um eine Einheit für eine veränderliche Gewinnkugelvorrichtung **9** zu bilden, die an der Spielfeldfläche **10** angeordnet ist.

[0052] Ferner werden in der Flüssigkristallanzeige **2** erläuternde Informationen über ein Spiel wie auch die Symbolanzeige wie etwa die besonderen Symbole **20L**, **20C**, **20R** und die prognostischen Darstellungssymbole angezeigt. Die erläuternden Informationen sind beispielsweise eine Erklärung der prognostischen und Erreichensdarstellungssymbole oder eine Erklärung des Flusses des gesamten Spiels und dergleichen.

[0053] Die erläuternden Informationen über ein Spiel können in dieser Flüssigkristallanzeige **2** durch Betätigen eines vorherbestimmten Anzeigeanweisungsmittels angezeigt werden. Als Anzeigeanweisungsmittel sind Schalter **41L**, **41C**, **41R** für die erläuternde Anzeige bereitgestellt, die durch eine Druckbetätigung eine Anzeige der erläuternden Informationen und eine Veränderung der Anzeigeinhalte verursachen können. Die Schalter **41L**, **41C**, **41R** für die erläuternde Anzeige sind jeweils am rechten Ende einer oberen Wanne **42** angeordnet, welche wie in **Fig.** 3 gezeigt in einer Mittelposition des Körpers der Pachinko-Spielmaschine bereitgestellt ist.

[0054] **Fig.** 4 zeigt die obere Wanne **42** von oben her gesehen. Die obere Wanne **42** ist als eine Schale zur Aufnahme von Spielkugeln, die ausbezahlt wurden, eingerichtet. Die in der oberen Wanne **42** gesammelten Spielkugeln werden durch eine Betätigung eines Kugelausgabehebels **43** durch den Spieler in eine untere Wanne **44** fallen gelassen. Da dieser Vorgang häufig durchgeführt wird, ist der Hebel **43** an einer solchen Stelle angeordnet, daß er mit Leichtigkeit betätigt werden kann. Außerdem sind die Schalter **41L**, **41C**, **41R** für die erläuternden Informationen an einer solchen Stelle angeordnet, daß sie durch den Spieler leicht betätigt werden können, wodurch sie der Spieler leicht betätigen kann, um die erläuternden Informationen anzuzeigen.

[0055] Die erläuternden Informationen beinhalten mehrere Anzeigeinhalte, und die Inhalte der erläuternden Informationen, die als Reaktion auf jeden der Schalter **41L**, **41C**, **41R** für die erläuternden Informationen angezeigt werden, unterscheiden sich voneinander.

[0056] Die erläuternden Informationen sind in drei Gruppen eingeteilt, bei denen es sich um "Erläuterungen zum gesamten Spiel", "Erläuterungen zu den prognostischen Darstellungssymbolen" und "Erläuterungen zu den Erreichensdarstellungssymbolen" handelt. Jede dieser Gruppen von erläuternden Informationen besteht wie in **Fig.** 5 gezeigt aus mehreren erläuternden Informationen und ist im ROM **50C**, der in **Fig.** 15 gezeigt ist, gespeichert.

[0057] Jeder der Schalter **41L**, **41C**, **41R** für die erläuternden Informationen entspricht einer der drei Gruppen von erläuternden Informationen und kann den Anzeigeinhalt durch die Druckbetätigung jedes Schalters in der Reihenfolge der in **Fig.** 5 gezeigten Nummern verändern. Die Anzeigeinhalte der in **Fig.** 5 gezeigten ersten Gruppe von erläuternden Informationen werden durch eine Druckbetätigung des Schalters **41L** für die erläuternden Informationen der Reihe nach auf dem Anzeigebildschirm **2a** angezeigt. Die Anzeigeinhalte der in **Fig.** 5 gezeigten zweiten Gruppe von erläuternden Informationen werden durch eine Druckbetätigung des Schalters **41C** für die erläuternden Informationen der Reihe nach auf dem Anzeigebildschirm **2a** angezeigt. Die Anzeigeinhalte der in **Fig.** 5 gezeigten dritten Gruppe von erläuternden Informationen werden durch eine Druckbetätigung des Schalters **41R** für die erläuternden Informationen der Reihe nach auf dem Anzeigebildschirm **2a** angezeigt.

[0058] **Fig.** 6 bis 12 zeigen Beispiele für die Anzeigeinhalte von **Fig.** 5.

[0059] Zuerst wird unter Bezugnahme auf **Fig.** 6 bis 9 die erste Gruppe von erläuternden Informationen von **Fig.** 5, d. h., die "erläuternden Informationen zum gesamten Spiel", die durch Betätigung des Schalters **41L** für die erläuternden Informationen dargestellt wird, erklärt werden.

[0060] **Fig.** 6 zeigt die Anzeige einer Erklärung des "Konzepts des Spiels". Gemäß dieser Anzeige kann das Interesse an einem Spiel, das auf dem Anzeigebildschirm **2a** angezeigt wird, erhöht werden und für einen Anfänger eine Werbewirkung zum Halten des Interesses an der Spielmaschine erwartet werden.

[0061] **Fig.** 7 zeigt die Anzeige einer "Vorstellung der Figuren", die im Spiel, das auf dem Anzeigebildschirm **2a** angezeigt wird, auftreten. Gemäß dieser Anzeige kann ein Spieler ein gutes Verständnis hinsichtlich der Figuren erhalten, die in einem Spiel auftreten, das ab jetzt gespielt werden soll, und auch über ein freundschaftliches Gefühl zu jeder Figur, die am Spiel teilnimmt, verfügen. Das Interesse des Spielers an einem Spiel nimmt noch zu.

[0062] **Fig.** 8 zeigt die Anzeige einer überblicksmäßigen Erklärung über den "Fluß des Spiels", das auf dem Anzeigebildschirm **2a** gespielt werden soll. Gemäß dieser Anzeige kann ein Spieler leicht einen Überblick über den Fluß des gesamten Spiels, das

auf dem Anzeigebildschirm **2a** angezeigt werden soll, wie etwa des Zeittakts des Auftretens der prognostischen Anzeige, erfassen.

[0063] **Fig.** 9 zeigt die Anzeige von "Informationen hinsichtlich der Leistung des Spiels". Gemäß dieser Anzeige kann ein Spieler leicht einen Leistungsunterschied zu anderen Spielmaschinen verstehen. Diese Anzeige ist bei der Auswahl der Spielmaschine nützlich.

[0064] Als nächstes wird unter Bezugnahme auf **Fig.** 10 bis 13 die zweite Gruppe von erläuternden Informationen von **Fig.** 5, d. h. die "erläuternden Informationen zu den prognostischen Darstellungssymbolen", die durch Betätigung des Schalters **41C** für die erläuternden Informationen dargestellt wird, erklärt werden.

[0065] Im Beispiel bestehen die prognostischen Darstellungssymbole aus einer "Wortprognose" und einer "Handlungsprognose". Die "Wortprognose" ist eine prognostische Anzeige, in der die drei Mädchenfiguren **21L**, **21C**, **21R**, die in **Fig.** 2 als prognostische Darstellungssymbole gezeigt sind, miteinander sprechen. Beispielsweise sind Aussprüche oder Worte durch Symbole oder Schriftzeichen dargestellt. Sie können auch durch Laute ausgedrückt werden.

[0066] Die "Handlungsprognose" ist eine prognostische Anzeige, in der die drei Mädchenfiguren irgendeine Handlung vornehmen. Beispielsweise ist die "Handlung" eine Veränderung des Gesichtsausdrucks von Figuren, eine Veränderung der Körperhaltung und dergleichen. Die "Handlungsprognose" kann für gewöhnlich in Kombination mit der "Wortprognose" dargestellt werden.

[0067] **Fig.** 10 zeigt die Anzeige einer Erklärung der "Wortprognose". Gemäß dieser Anzeige kann ein Spieler einen Überblick über die prognostischen Inhalte erfassen, die durch Aussprüche gemeint sind, welche jede der drei Mädchenfiguren **21L**, **21C**, **21R** als prognostische Darstellungssymbole tätigt.

[0068] **Fig.** 11 zeigt die Anzeige einer Erklärung der Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und der Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum "Erreichen", die die "Wortprognose" vorhersagt. Sie zeigt durch eine Matrix die Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum "Erreichen", die sich in der Kombination der "Wortprognose", welche die drei Mädchenfiguren zueinander sagen, unterscheiden.

[0069] **Fig.** 12 zeigt die Anzeige einer Erklärung der "Handlungsprognose". Gemäß dieser Anzeige kann ein Spieler einen Überblick über die prognostischen Inhalte erfassen, die durch Veränderungen der Handlung gemeint sind, welche jede der drei Mädchenfiguren **21L**, **21C**, **21R** als prognostische Darstellungssymbole vornimmt.

[0070] **Fig.** 13 zeigt die Anzeige einer Erklärung der Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und der Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum "Erreichen", die die "Handlungsprognose" vorhersagt. Sie zeigt Arten von "Handlungsprognosen", die dargestellt werden sollen, und zeigt auch die Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum "Erreichen", die sich in der Kombination der darzustellenden "Handlungsprognose" unterscheiden.

[0071] Gemäß der oben erwähnten Anzeige zur Erklärung der prognostischen Darstellung kann ein Spieler sogar dann, wenn die prognostische Darstellung als eine komplizierte Kombination von Symbolen dargestellt ist, leicht die Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" und die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung zum "Erreichen", die durch die prognostische Darstellung angegeben sind, verstehen.

[0072] Als nächstes wird unter Bezugnahme auf **Fig.** 14 die dritte Gruppe von erläuternden Informationen von **Fig.** 5, d. h. die "Erläuterungen zu den Erreichensdarstellungssymbolen", die durch Betätigung des Schalters **41R** für die erläuternden Informationen dargestellt wird, erklärt werden.

[0073] **Fig.** 14 zeigt die Anzeige einer Erklärung der "Erreichensdarstellungssymbole". Sie erklärt eine Zusammenfassung für jedes "Erreichensdarstellungssymbol", das pro Art dargestellt wird. Gemäß dieser Anzeige kann ein Spieler die Fortschrittsmuster jedes Erreichensdarstellungssymbols und die durch das Fortschrittsmuster angegebenen Unterschiede der Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers" ausreichend verstehen, so daß der Spieler an einem Spiel teilnehmen kann.

[0074] Die Anzeige der erläuternden Informationen wird sehr nützlich, wenn ein Spieler die Bedeutung der Anzeigeinhalte während eines Spiels auf dem Anzeigebildschirm **2a** nicht verstehen kann. Mit anderen Worten kann der Spieler durch Betätigen der Schalter **41L**, **41C**, **41R** für die erläuternde Anzeige ein Spiel unter passender Bezugnahme auf die erläuternden Informationen hinsichtlich der Anzeigeinhalte, die der Spieler nicht verstehen konnte, vorantreiben.

[0075] Außerdem kann ein Spieler die Inhalte auf dem Anzeigebildschirm **2a** verstehen, wenn der Spieler Spiele unter Bezugnahme auf die erläuternden Informationen wiederholt spielt. Mit anderen Worten kann der Spieler Beziehungen zwischen den Inhalten der prognostischen Anzeige auf dem Anzeigebildschirm **2a** und dem Ergebnis des Spiels verfolgen. Für eine(n) Anfänger(in) ist es nicht nötig, Spie-

lerfahrungen zu erlangen, um einen Verlauf des Spiels zu verstehen, und er oder sie kann durch eine vorherige Bezugnahme auf die erläuternden Informationen über ein gutes Verständnis eines Verlaufs des Spiels verfügen, um am Spiel teilzunehmen.

[0076] Die erläuternden Informationen über ein Spiel in der Flüssigkristallanzeige **2** können in einem vorherbestimmten Zeitabstand angezeigt werden, wenn das Spiel nicht ausgeführt wird. Das Spiel in der Flüssigkristallanzeige **2** kann die Anzeige der erläuternden Informationen auch dann beginnen, wenn ein Spiel in einem vorherbestimmten Zeitraum nicht ununterbrochen ausgeführt wird, und kann die Anzeige der erläuternden Informationen anhalten, wenn ein Spiel begonnen wird.

[0077] Als nächstes wird die Spielsteuerung der obigen Pachinko-Spielmaschine erklärt werden. Die Pachinko-Spielmaschine ist mit einem Mikrocomputer als Steuerung zum Steuern des gesamten Spielablaufs versehen. Die in der Ausführungsform verwendete Steuerung besteht ebenfalls im Wesentlichen aus einem Mikrocomputer, wie im Blockdiagramm von **Fig.** 15 gezeigt ist.

[0078] Der Mikrocomputer **50** besteht aus einer zentralen Verarbeitungseinheit ZVE **50A**, einem Direktzugriffsspeicher RAM **50B**, einem Nurlesespeicher ROM **50C** und einem Allzweck-Eingang-Ausgang E/A **50D**. Er kann nach einem Programm, das im ROM **50C** gespeichert ist, verschiedenste Eingangssignale vom Eingangsschaltkreis **51** verarbeiten und bei Bedarf Ausgangssignale vom Ausgangsschaltkreis **52** zu jedem Treibermittel senden.

[0079] In einem Spielvorgang führt die ZVE **50A** verschiedene Bestimmungen aus. Beispielsweise bestimmt sie die Symbolkombination (in der Folge als "Anhaltesymbole" bezeichnet), wenn die Wechselanzeige der besonderen Symbole **20L**, **20C**, **20R** des Anzeigebildschirms **2a** angehalten wird, und bestimmt sie die Anzeigezustände des "Erreichens"darstellungssymbols und des prognostischen Darstellungssymbols, die dargestellt werden sollen. Ein Zufallszahlgeneratorschaltkreis **53**, der Zufallszahlen erzeugt, ist an die ZVE **50A** angeschlossen. Die ZVE **50A** extrahiert eine durch den Schaltkreis **53** erzeugte Zufallszahl und führt auf Basis des Werts der extrahierten Zufallszahl jede der verschiedenen Darstellungen aus. Was das Zufallszahlgeneratormittel betrifft, besteht keine Beschränkung auf den externen Zufallszahlgeneratorschaltkreis **53**, sondern kann es sich um ein internes Mittel handeln, das mit einem Programm in der ZVE **50A** Zufallszahlen erzeugt.

[0080] Wenn als Reaktion auf die Druckbetätigung der Schalter **41L**, **41C** oder **41R** für die erläuternde Anzeige Eingangssignale erzeugt werden, wählt die ZVE **50A** ferner eine Gruppe von erläuternden Informationen, die dem betätigten Schalter für die erläuternde Anzeige entspricht, aus den drei Gruppen von erläuternden Informationen (**Fig.** 5), die im ROM **50C** gespeichert sind. Dann wählt die ZVE **50A** eine erläuternde Information, die in der Reihenfolge auf die zuletzt angezeigte erläuternde Information folgt, und erzeugt Ausgangssignale der darzustellenden erläuternden Information vom Ausgangsschaltkreis **52** an die Flüssigkristallanzeige **2**.

[0081] Durchgangskugelfeststellschalter **6a'**, **6b'** zum Erzeugen eines Signals, wenn eine Spielkugel durch das Tor **6a**, **6b** zur Betätigung der wechselnden Anzeige hindurchgeht, und ein Startgewinnlochschalter **3'** zum Erzeugen eines Signals, wenn eine Spielkugel in das Startgewinnloch **3** eindringt, und dergleichen sind an den Eingangsschaltkreis **51** angeschlossen. Zum anderen sind die wechselnde Anzeigevorrichtung **5**, die Flüssigkristallanzeige **2**, die Speicherlampen **8** für die wechselnde Anzeige, die Symbolwechselspeicherlampen **15**, ein Startgewinnlochsolenoid **30** zum Betätigen der Umstellung des Startgewinnlochs **3**, ein Großgewinnlochsolenoid **31** zum Betätigen der Umstellung des Großgewinnlochs **4** und dergleichen an den Ausgangsschaltkreis **52** angeschlossen.

[0082] Als Anzeigeanordnung können elektrische Anzeigevorrichtungen wie etwa eine Anzeigevorrichtung, die durch Anordnung vieler Leuchtdioden gebildet wird, eine Kathodenstrahlröhre, eine Plasmaanzeige oder eine Elektrolumineszenzanzeige wie auch die Flüssigkristallanzeige verwendet werden.

[0083] Obwohl die Ausführungsformen auf eine Pachinko-Spielmaschine abzielen, kann die vorliegende Erfindung auf andere Spielmaschinen wie etwa Fernseh-Spielmaschinen angewendet werden, die eine elektrische Anzeigevorrichtung wie auch eine andere Anzeigevorrichtung aufweisen.

Patentansprüche

1. Spielmaschine (**1**, **40**), aufweisend eine Anzeigeanordnung (**2**) zum Anzeigen von Symbolen, die mit einem Spiel verbunden sind, wobei die Symbole wechselnde besondere Symbole (**20L**, **20C**, **20R**) beinhalten, um einen Übergang zu einem besonderen Spielzustand anzuzeigen, wenn die wechselnden besonderen Symbole anhalten, um vorherbestimmtes Muster zu erzeugen, wobei
die Anzeigeanordnung (**2**) eingerichtet ist, um nicht nur die Symbole, sondern auch erläuternde Informationen zum Spiel anzuzeigen;
die Symbole vorhersagende Symbole (**21L**, **21C**, **21R**) beinhalten, um das Erscheinen des Anhaltemusters vorherzusagen;
dadurch gekennzeichnet, daß die erläuternden Informationen mehrere Anzeigeinhalte umfassen, die durch eine vorherbestimmte Anzeigeanweisung ver-

ändert werden können;
die Spielmaschine ferner mehrere Schalter (**41L**, **41C**, **41R**) umfaßt, die diese Anzeigeanweisung erzeugen.

2. Spielmaschine nach Anspruch 1, wobei die erläuternden Informationen in einem vorherbestimmten Zeitabstand angezeigt werden, wenn das Spiel nicht in der Anzeigeanordnung (**2**) ausgeführt wird.

3. Spielmaschine nach Anspruch 1, wobei die Anzeigeanordnung (**2**) das Anzeigen der erläuternden Informationen beginnt, wenn das Spiel in einem vorherbestimmten Zeitraum nicht ununterbrochen ausgeführt wird, und die Anzeigeanordnung die Anzeige der erläuternden Informationen anhält, wenn das Spiel begonnen wird.

4. Spielmaschine nach einem der vorhergehenden Ansprüche, wobei die erläuternden Informationen jede beliebigen aus der Durchführung des Spiels, der Erklärung eines Konzepts des Spiels, der Erklärung eines Prozesses des Spiels, der Erklärung einer prognostischen Anzeige, der Erklärung einer Erreichensanzeige, der Erklärung der Wahrscheinlichkeit eines "großen Treffers", der durch die prognostische Anzeige und die Erreichensanzeige angezeigt wird, der Erklärung von anzuzeigenden Symbolen, und anderen Informationen des Spiels sind.

Es folgen 15 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

FIG.1

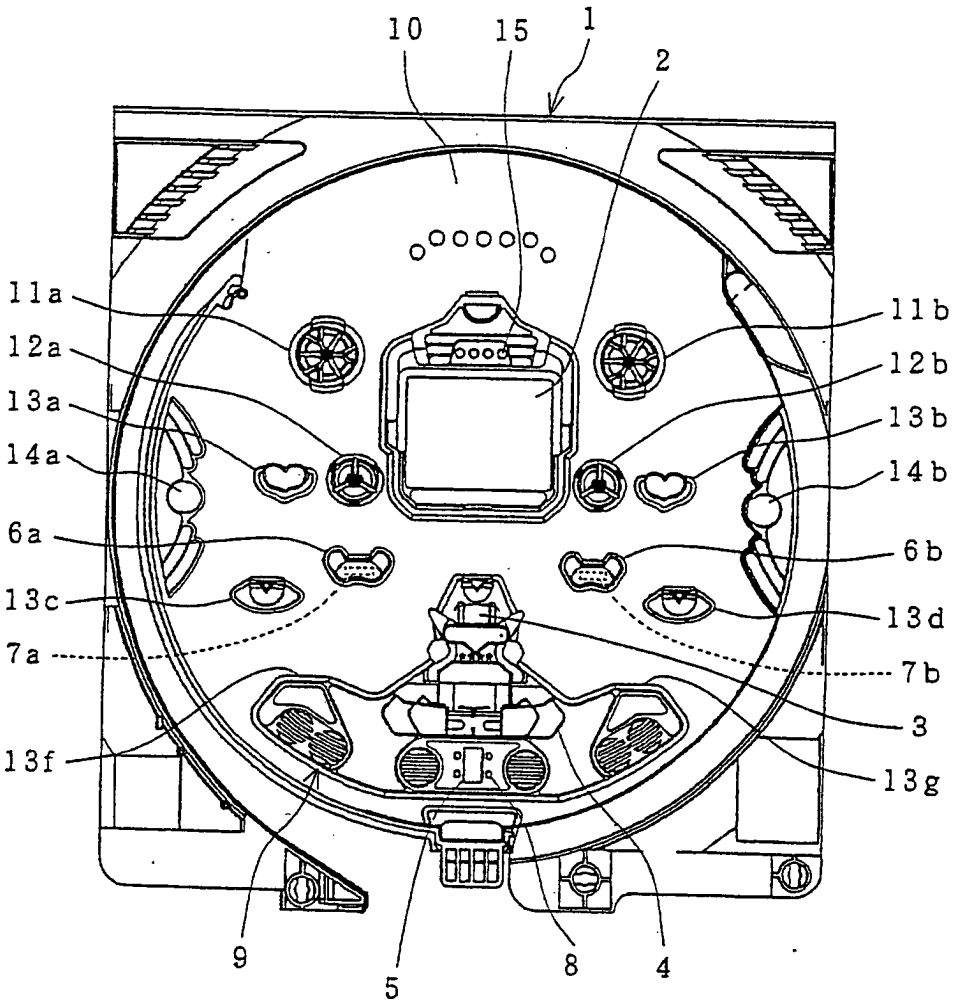


FIG. 2

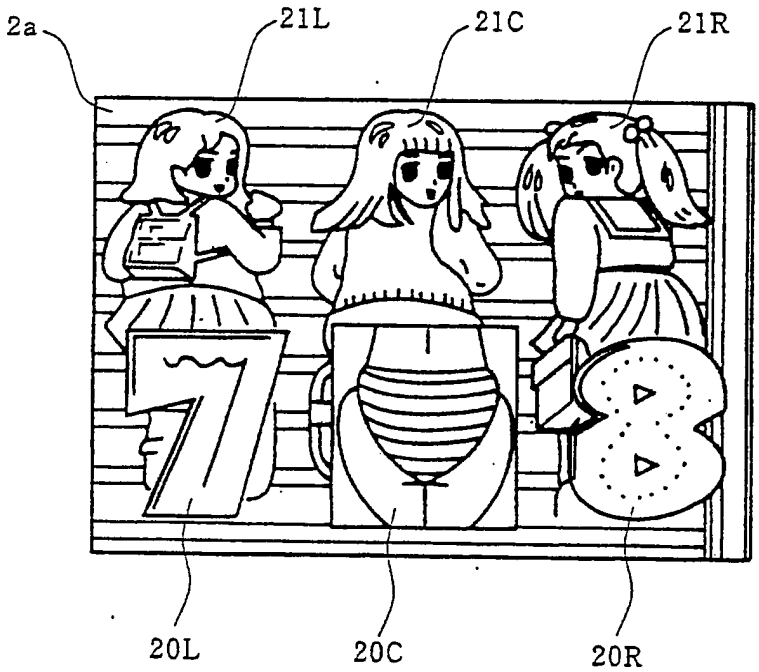


FIG. 3

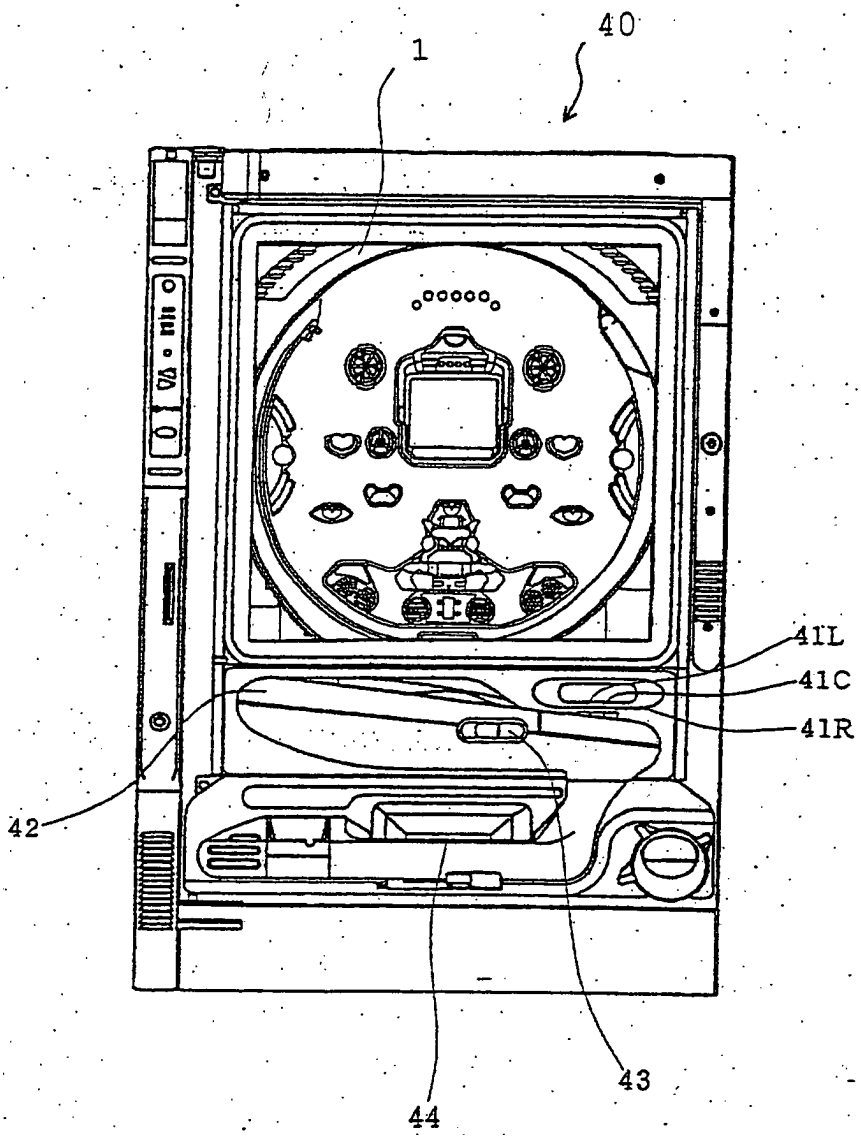
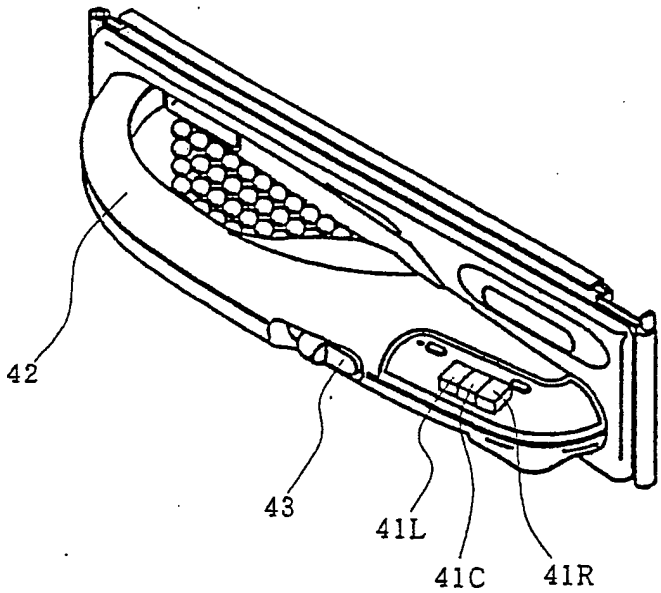


FIG. 4



FIGUR 5

Erste Gruppe von erläuternden Informationen. * Sie entspricht einem Schalter 41L für die erläuternde Anzeige

("Erläuternde Informationen zum gesamten Spiel")

Reihenfolge der Angabe	Inhalte der Angabe
1	Erklärung des "Konzepts des Spiels"
2	Vorstellung der Figuren
3	Überblick über "den Fluß des Spiels"
4	Informationen hinsichtlich der Leistung des Spiels

Zweite Gruppe von erläuternden Informationen. * Sie entspricht einem Schalter 41C für die erläuternde Anzeige

("Erläuternde Informationen zu den prognostischen Darstellungssymbolen")

Reihenfolge der Angabe	Inhalte der Angabe
1	Erklärung der "Wortprognose"
2	Wortprognoseliste
3	Erklärung der "Handlungsprognose"
4	Muster der "Handlungsprognose"

Dritte Gruppe von erläuternden Informationen. * Sie entspricht einem Schalter 41R für die erläuternde Anzeige

("Erläuternde Informationen zu den Erreichensdarstellungssymbolen")

Reihenfolge der Angabe	Inhalte der Angabe
1	Erklärung des "Erreichensdarstellungsmusters"

FIG. 6

MOTIV "BLITZENDE HÖSCHEN". EIN MÄNNERTRAUM
Doch jetzt, zur Jahrhundertwende, sind blitzende Höschen aufgrund der Beliebtheit von Miniröcken vor allem bei Oberschülerinnen zum alltäglichen Vergnügen geworden.
Heute halten alle Männer nach blitzenden Höschen Ausschau (Lachen!)
2a

FIG. 7

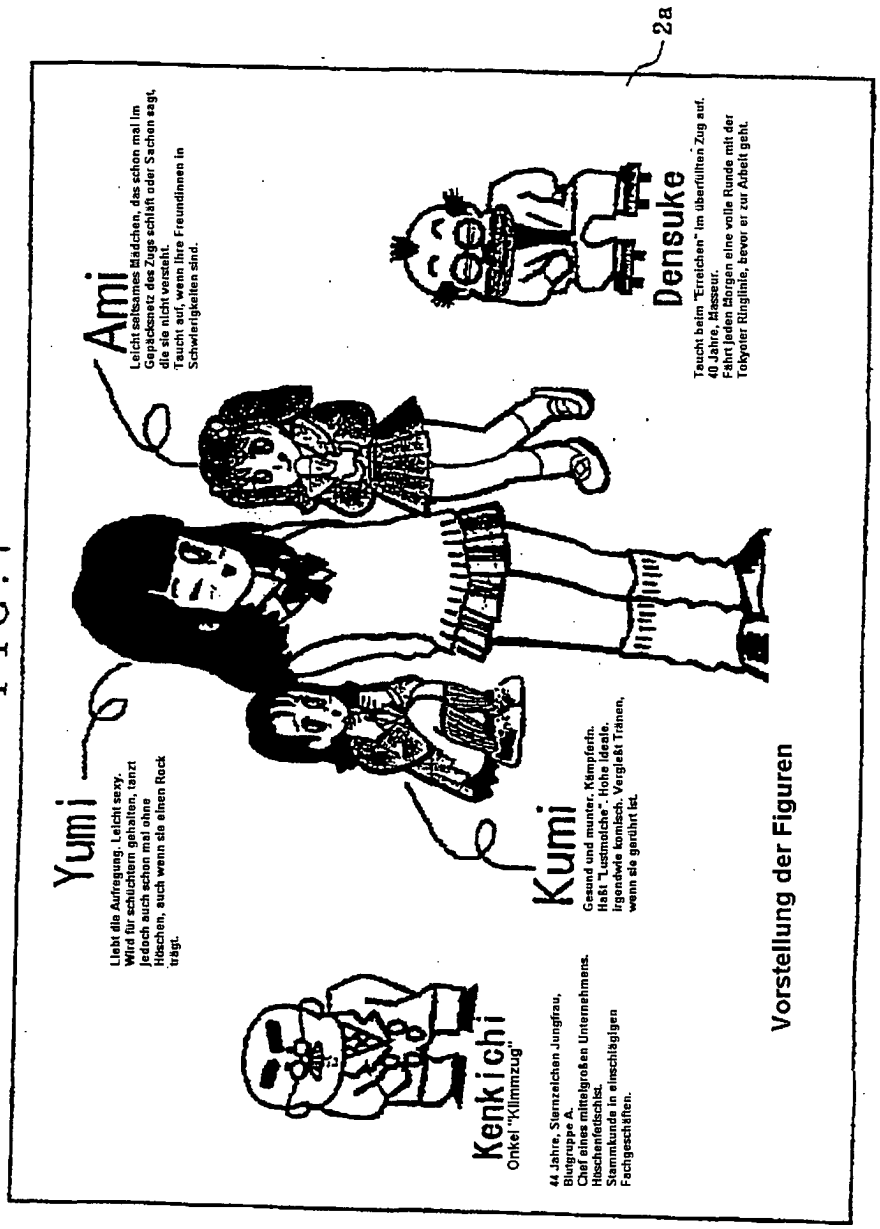

2a
Yumi
Liebt die Aufregung. Leicht sexy.
Wird für schüchtern gehalten, tanzt
jedoch auch schon mal ohne
Höschen, auch wenn sie einen Rock
trägt.
Ami
Leicht saltsames Mädchen, das schon mal im
Gepäcknetz des Zugs schläft oder Sachen sagt,
die sie nicht versteht.
Taucht auf, wenn ihre Freundinnen in
Schwierigkeiten sind.
Densuke
Taucht beim "Erreichen" im überfüllten Zug auf.
40 Jahre, Masseur.
Fährt jeden Morgen eine volle Runde mit der
Tokyoter Ringlinie, bevor er zur Arbeit geht.
Kenkichi
Onkel "Klimmzug"
44 Jahre, Sternzeichen Jungfrau,
Blutgruppe A.
Chef eines mittelgroßen Unternehmens.
Höschenfetischist.
Stammkunde in einschlägigen
Fachgeschäften.
Kumi
Gesund und munter. Kämpferin.
Hält "Lustmolche". Hohe Ideale.
Irgendwie komisch. Vergießt Tränen,
wenn sie gerührt ist.
Vorstellung der Figuren

FIG. 8

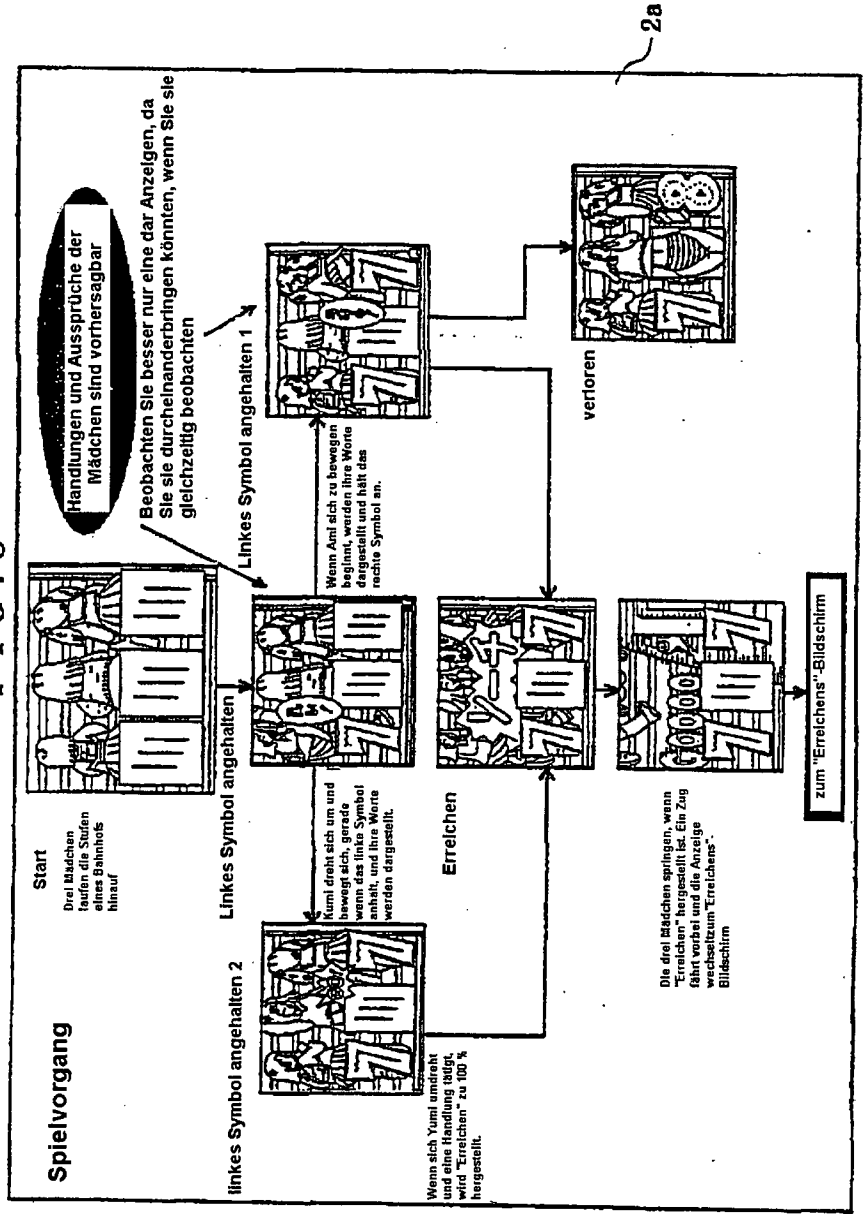

2a
Spielvorgang
Start
Drei Mädchen laufen die Stufen eines Bahnhofs hinauf
Handlungen und Aussprüche der Mädchen sind vorhersagbar
Beobachten Sie besser nur eine dar Anzeigen, da Sie sie durcheinanderbringen könnten, wenn Sie sie gleichzeitig beobachten
Linkes Symbol angehalten
Linkes Symbol angehalten 1
Linkes Symbol angehalten 2
Wenn Ami sich zu bewegen beginnt, werden ihre Worte dargestellt und hält das rechte Symbol an.
Kumi dreht sich um und bewegt sich, gerade wenn das linke Symbol anhält, und ihre Worte werden dargestellt.
Erreichen
verloren
Wenn sich Yumi umdreht und eine Handlung tätigt, wird "Erreichen" zu 100 % hergestellt.
Die drei Mädchen springen, wenn "Erreichen" hergestellt ist. Ein Zug fährt vorbei und die Anzeige wechselt zum "Erreichens"-Bildschirm
zum "Erreichens"-Bildschirm

FIG. 9

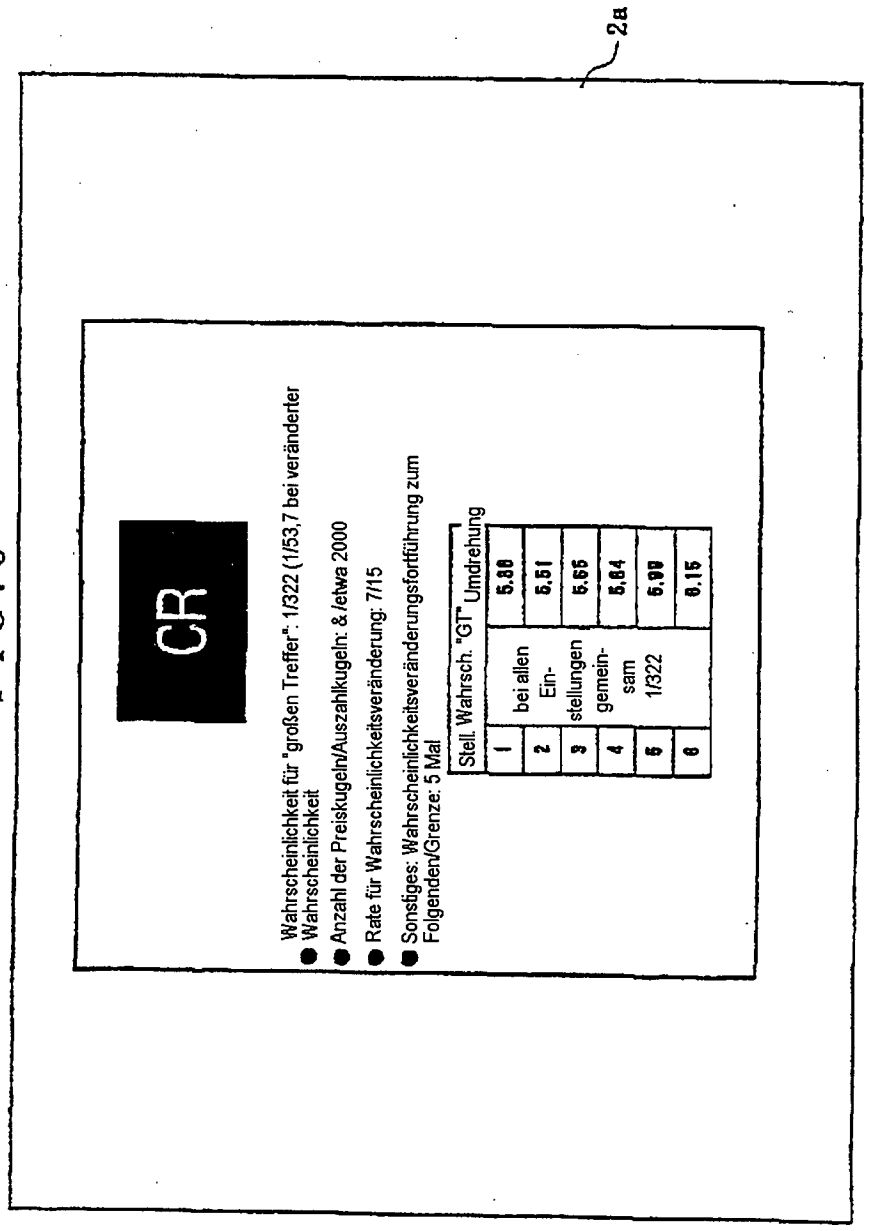

2a
CR
Wahrscheinlichkeit für "großen Treffer": 1/322 (1/53,7 bei veränderter Wahrscheinlichkeit
Anzahl der Preiskugeln/Auszahlkugeln: &./etwa 2000
Rate für Wahrscheinlichkeitsveränderung: 7/15
Sonstiges: Wahrscheinlichkeitsveränderungsfortführung zum Folgenden/Grenze: 5 Mal
Stell. Wahrsch. "GT" Umdrehung
1
2
3
4
5
6
bei allen Ein-stellungen gemein-sam 1/322
5.80
5.51
5.65
5.84
6.00
6.15

FIG. 10

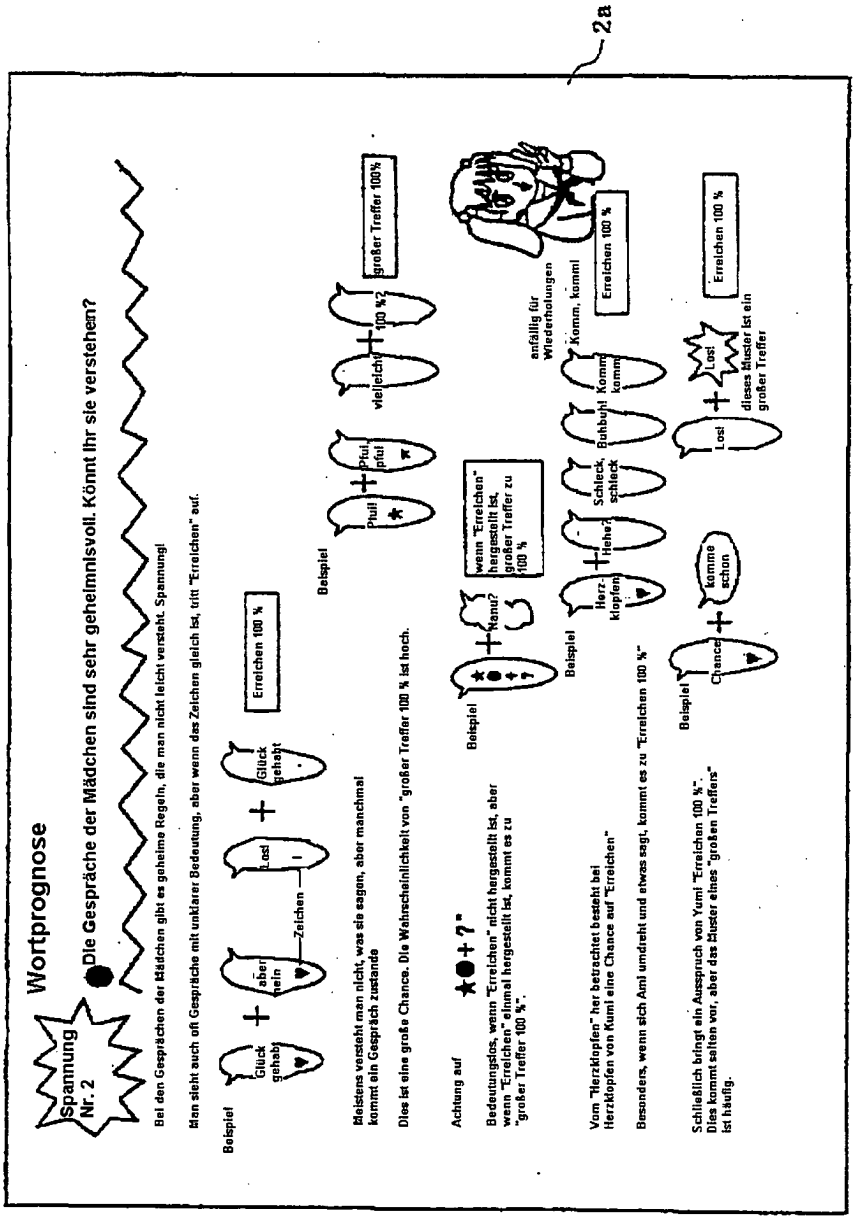

Wortprognose
Spannung Nr. 2
Die Gespräche der Mädchen sind sehr geheimnisvoll. Könnt Ihr sie verstehen?
Bei den Gesprächen der Mädchen gibt es geheime Regeln, die man nicht leicht versteht. Spannung!
Man sieht auch oft Gespräche mit unklarer Bedeutung, aber wenn das Zeichen gleich ist, tritt "Erreichen" auf.
Beispiel
Glück gehabt
aber nein
Zeichen
Lost
Glück gehabt
Erreichen 100 %
Meistens versteht man nicht, was sie sagen, aber manchmal kommt ein Gespräch zustande
Dies ist eine große Chance. Die Wahrscheinlichkeit von "großer Treffer 100 % ist hoch.
Beispiel
Phuil Phuil
Phuil pfuil
vielleicht
100 %?
großer Treffer 100%
Achtung auf ★●+?"
Bedeutungslos, wenn "Erreichen" nicht hergestellt ist, aber wenn "Erreichen" einmal hergestellt ist, kommt es zu "großer Treffer 100 %".
Beispiel
Kanu?
wenn "Erreichen" hergestellt ist, großer Treffer zu 100 %
Vom "Herzklopfen" her betrachtet besteht bei Herzklopfen von Kumi eine Chance auf "Erreichen"
Besonders, wenn sich Ami umdreht und etwas sagt, kommt es zu "Erreichen 100 %"
Beispiel
Herz-klopfen
Herz
Schleck, schleck
Buhuhl
Komm komm
Komm, kumm
anfällig für Wiederholungen
Erreichen 100 %
Schließlich bringt ein Ausspruch von Yumi "Erreichen 100 %". Dies kommt selten vor, aber das Muster eines "großen Treffers" ist häufig.
Beispiel
Chance
komme schon
Lost
Lost
dieses Muster ist ein großer Treffer
Erreichen 100 %
2a

FIG.11

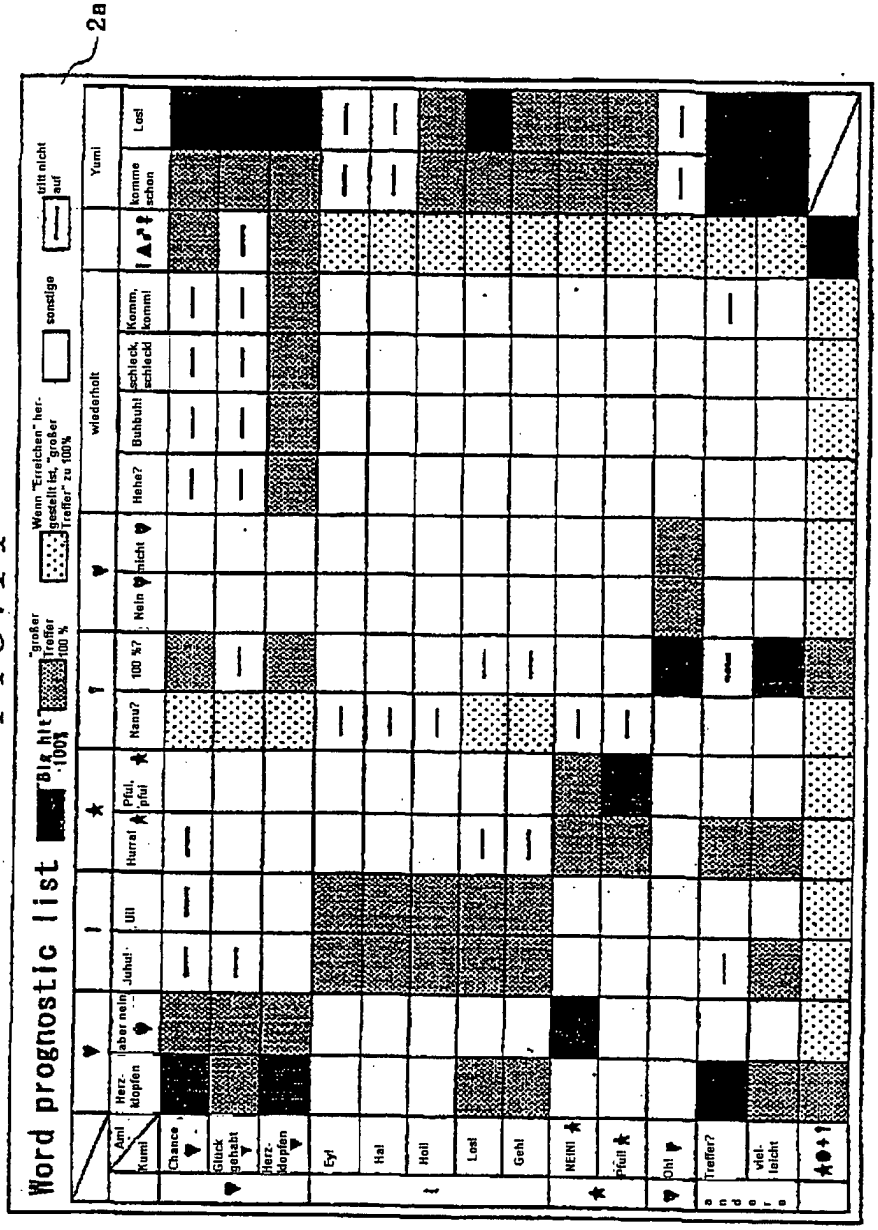

2a
Word prognostic list
Blg hit 100%
großer Treffer 100 %
Wenn "Erreichen" hergestellt ist, "großer Treffer" zu 100%
sonstige
tritt nicht auf
wiederholt
Yumi
Ami
Kumi
Herz-klopfen
aber nein
Juhu!
Ull
Hurra!
Pfui, pfui
Nanu?
100 %?
Nein
nicht
Hehe?
Buhuh!
schleck, schleck!
Komm, komm!
komme schon
Los!
Chance
Glück gehabt
Herz-klopfen
Ey!
Hal
Hoil
Los!
Geil
MEIN!
Pfui
Oh!
Treffer?
viel-leicht

FIG. 12

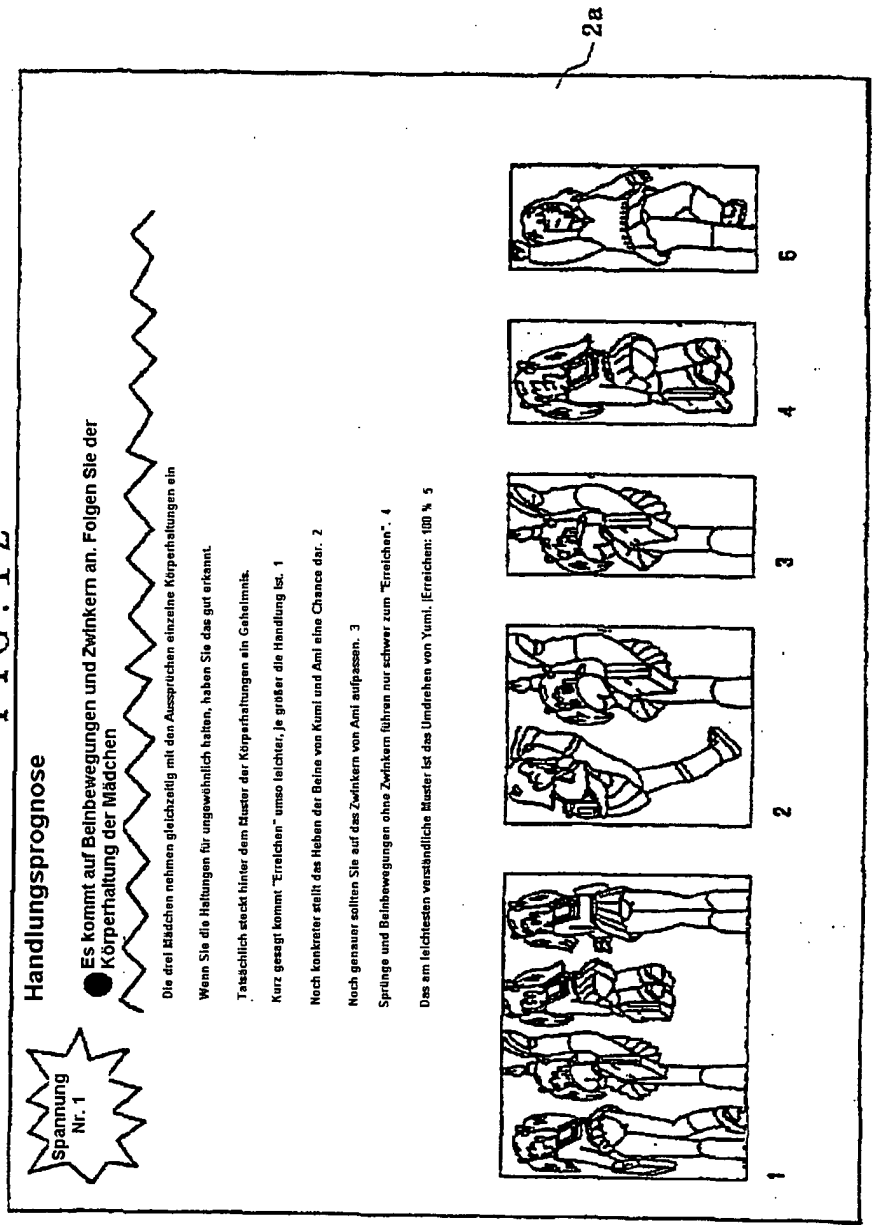

Spannung Nr. 1
Handlungsprognose
Es kommt auf Beinbewegungen und Zwinkern an. Folgen Sie der Körperhaltung der Mädchen
Die drei Mädchen nehmen gleichzeitig mit den Aussprüchen einzelne Körperhaltungen ein
Wenn Sie die Haltungen für ungewöhnlich halten, haben Sie das gut erkannt.
Tatsächlich steckt hinter dem Muster der Körperhaltungen ein Geheimnis.
Kurz gesagt kommt "Erreichen" umso leichter, je größer die Handlung ist. 1
Noch konkreter stellt das Heben der Beine von Kumi und Ami eine Chance dar. 2
Noch genauer sollten Sie auf das Zwinkern von Ami aufpassen. 3
Sprünge und Beinbewegungen ohne Zwinkern führen nur schwer zum "Erreichen". 4
Das am leichtesten verständliche Muster ist das Umdrehen von Yumi. |Erreichen: 100 % 5
2a
1
2
3
4
6

FIG. 13

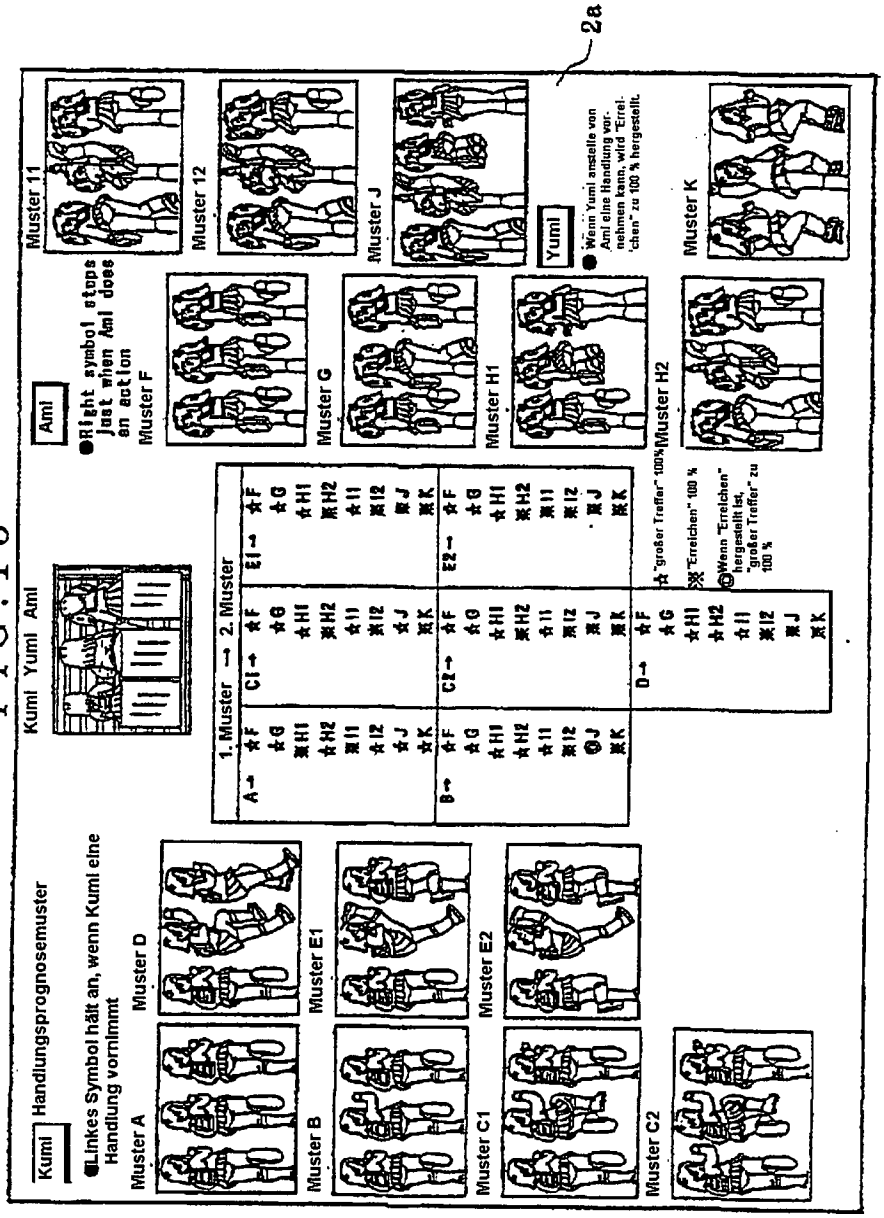

Kumi Handlungsprognosemuster
Linkes Symbol hält an, wenn Kumi eine Handlung vornimmt
Kumi Yumi Aml
Aml
Right symbol stops just when Aml does an action
Muster A
Muster B
Muster C1
Muster C2
Muster D
Muster E1
Muster E2
Muster F
Muster G
Muster H1
Muster H2
Muster J
Muster K
Muster 11
Muster 12
1. Muster → 2. Muster
Yumi
Wenn Yumi anstelle von Aml eine Handlung vornehmen kann, wird "Erreichen" zu 100 % hergestellt.
"großer Treffer" 100 %
"Erreichen" 100 %
Wenn "Erreichen" hergestellt ist, "großer Treffer" zu 100 %
2a

FIG. 14

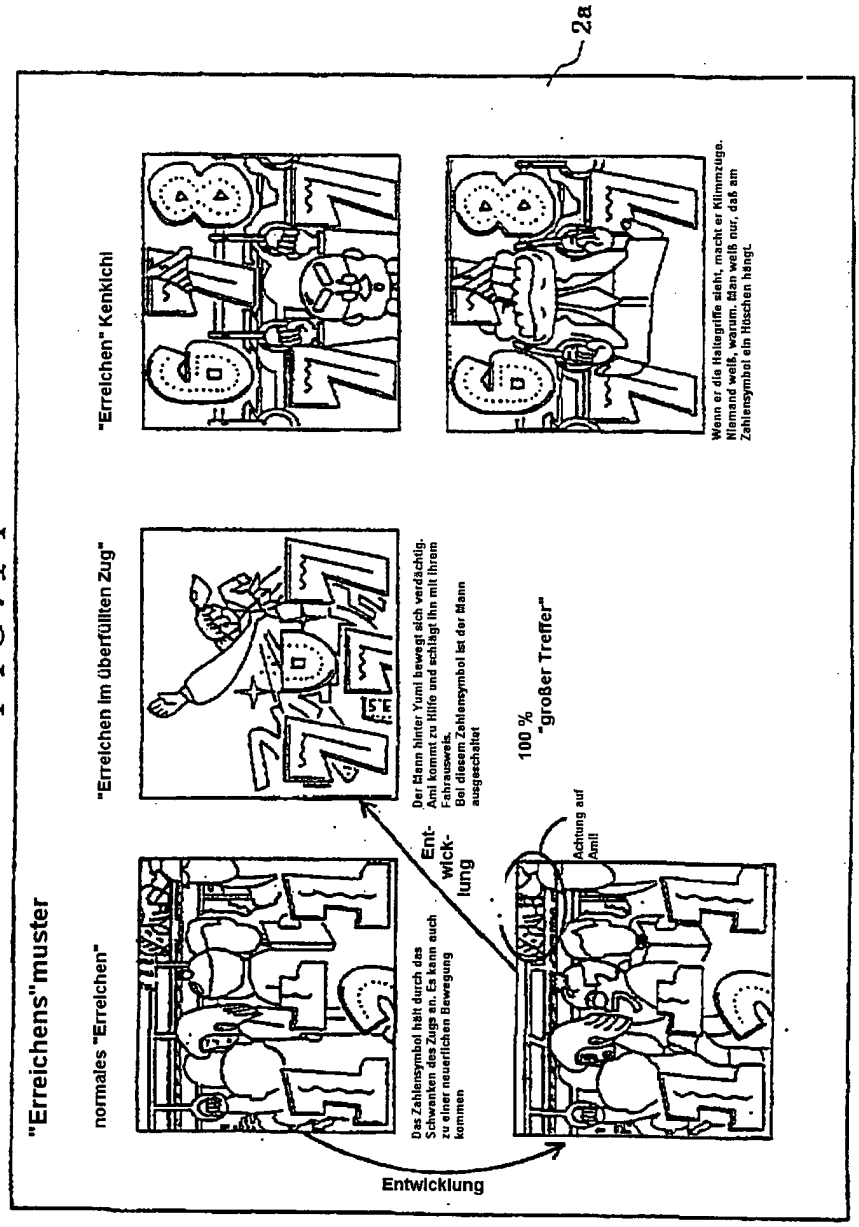
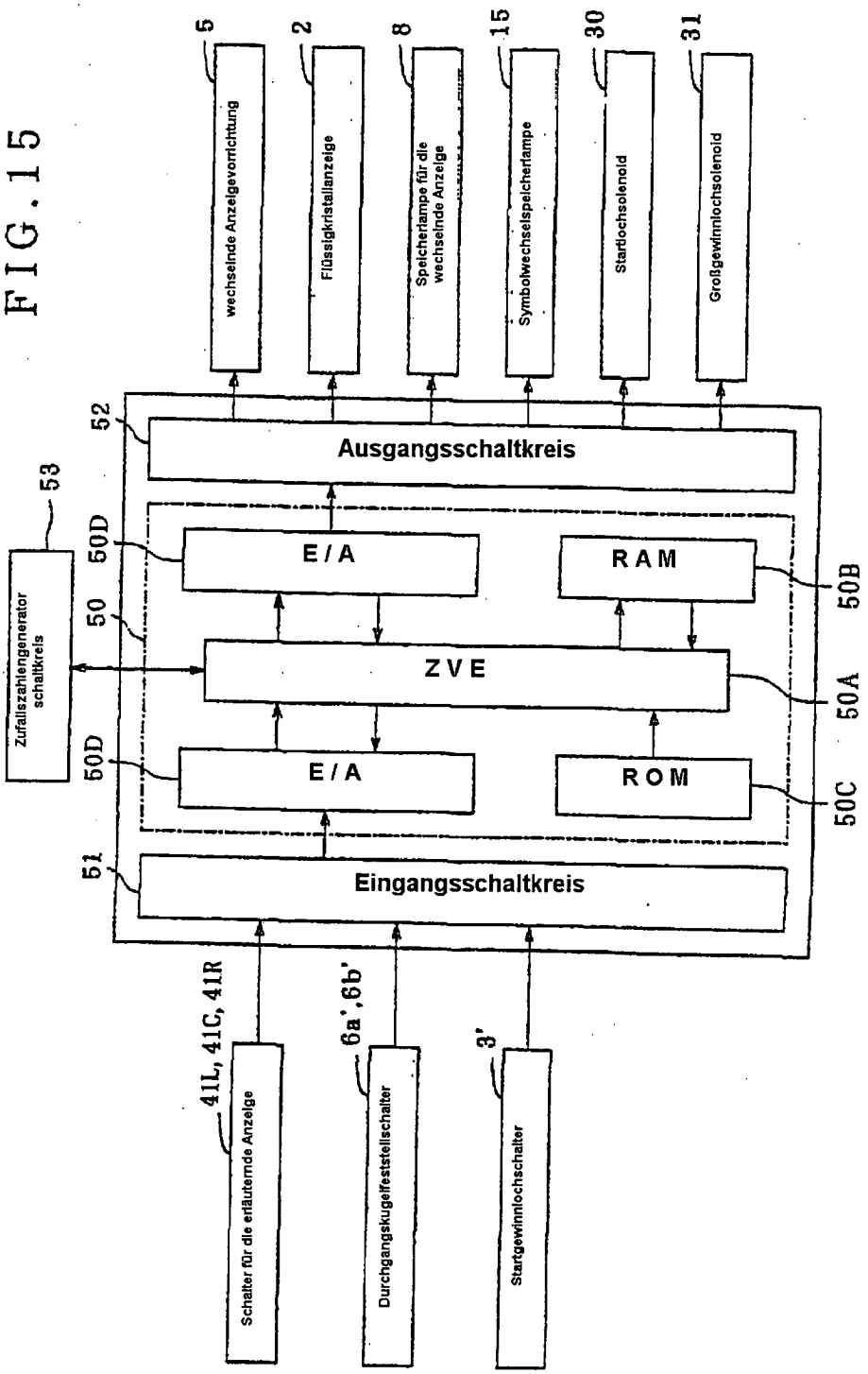

2a
"Erreichens"muster
normales "Erreichen"
"Erreichen im überfüllten Zug"
"Erreichen" Kenkichi
Das Zahlensymbol hält durch das Schwanken des Zugs an. Es kann auch zu einer neuerlichen Bewegung kommen
Der Mann hinter Yumi bewegt sich verdächtig. Ami kommt zu Hilfe und schlägt ihn mit ihrem Fahrausweis.
Bei diesem Zahlensymbol ist der Mann ausgeschaltet
Wenn er die Haltegriffe sieht, macht er Klimmzüge. Niemand weiß, warum. Man weiß nur, daß am Zahlensymbol ein Höschen hängt.
Ent-wick-lung
Achtung auf Ami!
100 %
"großer Treffer"
Entwicklung

FIG. 15


5
wechselnde Anzeigevorrichtung
2
Flüssigkristallanzeige
8
Speicherlampe für die wechselnde Anzeige
15
Symbolwechselspeicherlampe
30
Startlochsolenoid
31
Großgewinnlochsolenoid
52
Ausgangsschaltkreis
53
Zufallszahlengenerator schaltkreis
50D
E/A
RAM
50B
50
ZVE
50A
50D
E/A
ROM
50C
51
Eingangsschaltkreis
41L, 41C, 41R
Schalter für die erläuternde Anzeige
6a', 6b'
Durchgangskugelfeststellschalter
3'
Startgewinnlochschalter