



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **2 290 385**

(51) Int. Cl.:

**G07F 17/32** (2006.01)

(12)

### TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

(86) Número de solicitud europea: **03014174 .1**

(86) Fecha de presentación : **24.06.2003**

(87) Número de publicación de la solicitud: **1376494**

(87) Fecha de publicación de la solicitud: **02.01.2004**

(54) Título: **Máquina de juego.**

(30) Prioridad: **25.06.2002 JP 2002-184601**  
**27.08.2002 JP 2002-246172**

(73) Titular/es: **Aruze Co., Ltd.**  
**1-25, Ariake 3-chome**  
**Koutou-ku, Tokyo 135-0063, JP**

(45) Fecha de publicación de la mención BOPI:  
**16.02.2008**

(72) Inventor/es: **Okada, Kazuo**

(45) Fecha de la publicación del folleto de la patente:  
**16.02.2008**

(74) Agente: **Carvajal y Urquijo, Isabel**

ES 2 290 385 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

**DESCRIPCIÓN**

Máquina de juego.

**5 Antecedentes de la invención**

**Campo de la invención**

La presente invención se relaciona con una máquina tragaperras, una máquina pachinko, y otras máquinas de juego equipadas con medios de visualización variables que presenten variablemente los patrones requeridos para un juego, y medios de control tales como una microcomputadora o similares que controlen las visualizaciones variables.

**Técnica relacionada**

15 Convencionalmente, por ejemplo, una máquina tragaperras equipada con medios de parada, la así llamada máquina de juegos “pachislo (máquina de “pinball” ajustada con un mecanismo de máquinas tragaperras)”, se conoce como una máquina de juegos de esta clase. La Figura 42 ilustra una máquina X de juego pachislo común.

20 La máquina de juegos pachislo X dispone de una pluralidad de tres carretes de rotación 104-106 que presentan variablemente una pluralidad de patrones dentro de las ventanas de visualización 101-103 dispuestas en panel frontal 100 y tiene un dispositivo de visualización variable que comprende botones de parada de carrete 107-109 que tienen estos carretes de rotación 104-106. Luego, se le da una recompensa a un jugador cuando una combinación de unos 25 patrones predeterminados coincide con este dispositivo de visualización variable.

25 Además, correspondiendo a nueve patrones que comprenden tres columnas por tres filas presentadas a través de dicha ventana de visualización 101-103, una línea ganadora de premio central 111 para el uso de una medalla que se vuelve efectiva al cargarse una medalla, dos líneas ganadoras de premio 112a y 112b para uso de dos medallas que se vuelven adicionalmente efectivas al cargarse las dos medallas, y líneas ganadoras de premio 113a y 113b para uso de tres medallas que se vuelven adicionalmente efectivas al cargarse tres medallas, se imprimen sobre una cara frontal 30 del panel frontal 100, respectivamente. En el numeral de referencia 114 en la vista se encuentra una ranura para un medio de juego (medalla o moneda) y el numeral de referencia 115 es una palanca de inicio para iniciar un juego. Además, en el dispositivo de visualización variable anteriormente mencionado, diferente a un tipo de configuración mecánica que utiliza los carretes de rotación anteriormente mencionados 104-106, existe otro tipo que puede desplegar variablemente los patrones sobre una pantalla de cristal líquido o similar.

35 Para jugar el juego, primero, el juego se inicia al cargarse el medio de juego en la ranura anteriormente mencionada 114. Luego, los patrones son variablemente presentados por los medios de control que manejan y controlan el dispositivo de visualización variable, y rotan cada uno de los carretes 104-106 mediante la operación de la palanca de inicio 115 por el jugador.

40 Los patrones variados detienen la rotación de cada uno de los carretes 104-106 automáticamente después de un periodo fijo de tiempo o al detenerse la operación de los botones de parada del carrete 107-109 por el jugador. Luego, cuando los patrones de cada uno de los carretes 104-106 que han aparecido en la ventana de visualización 101-103 constituyen una combinación específica (patrón ganador de premio), se le entregará una recompensa al jugador que 45 desembolsa el medio de juego.

50 Tal máquina X de juego pachislo tiene una pluralidad de modos de ganadores de premio. Particularmente, existen algunas máquinas que no solamente desembolsan las medallas a la vez, sino que también ajustan un modo de juego mejor que el modo de juego normal durante un periodo predeterminado cuando se logra una ganancia de premio de una combinación ganadora de premio predeterminada. Como tales combinaciones ganadoras de premio, existe una combinación ganadora de premio (denominada un “bono grande” en lo sucesivo denominado como “BB”) en donde los juegos, que le dan al jugador una recompensa relativamente grande, se pueden jugar un número predeterminado de veces, y una combinación ganadora de premio (denominada un “bono regular” en los sucesivo denominada como un “RB”) en donde los juegos, que le dan a un jugador una recompensa relativamente pequeña, se pueden jugar un 55 número predeterminado de veces.

55 Además, en la máquina X de juegos pachislo, la combinación de patrones que son detenidos y presentados a lo largo de una línea (en lo sucesivo denominada como “línea efectiva”) validadas entre dichas líneas ganadoras de premio 111-113 se determina al desarrollar un proceso de lotería interno (denominado como “lotería interna”) y es luego basado en este resultado de la lotería y la temporización de la operación de parada de los botones de parada del carrete 107-109 por el jugador. Esto se realiza con el fin de lograr una ganancia de premio que desembolse las medallas, monedas o similares, se requiere que el jugador logre la combinación ganadora de premio de acuerdo con el proceso de lotería interno anteriormente mencionado (denominado en los sucesivo como “ganador interno”), y desarrolla una operación en un tiempo cuando la combinación patrón, que indica el logro ganador de premio de la combinación ganadora de premio lograda internamente (denominada como “combinación ganadora interna”), se detiene sobre la línea efectiva.

60 Esto es, en razón a que la ganancia de premio no se puede lograr cuando el tiempo de la operación de parada por el jugador sea incorrecto aún si el ganador interno se pudiera lograr, una máquina de juego que requiera una

técnica para desarrollar la operación de parada con la temporización deseable (la intercurrencia técnica denominada "meoshi (empujando un botón al identificar patrones utilizando como medio de identificación la propia vista)" es de relativamente alta importancia) se ha utilizado hasta ahora.

5 En tales máquinas de juego, se han propuesto recientemente varias técnicas para presentar dichas líneas ganadoras de premio 111-113 y los patones, y la idea de colocar algunas características en el panel frontal 100 con el fin de incrementar la jugabilidad y hacer más fácil que se distinga la ganancia de premio.

10 La publicación de la patente no examinada Japonesa número Hei-4-220276 describe una máquina de juegos en donde tres conjuntos de obturadores de cristal líquido están dispuestos en forma de una columna al lado frontal de la ventana de visualización que corresponde a los tres carretes de visualización y, cuando el juego se termina, solamente la combinación ganadora de los patrones de combinación ganadora de premio se presentan a través de una ventana de visualización patrón, mientras que los tres patrones de combinación ganadora de premio se presentan sobre la ventana de visualización al cargar el obturador de cristal líquido que corresponde a los restantes seis patrones, que no 15 son ganadores de premio, por ser opacos.

15 La publicación de patente no examinada Japonesa No 2000-350805 describe una máquina ganadora que comprende un panel de visualización de información con transparencia óptica equipada con la así llamada sección de visualización de matriz, que se puede mostrar por patrones de punto a través de puntos en una pluralidad de hileras y una pluralidad de columnas sobre la superficie trasera o cerca de la superficie trasera del panel frontal, y además 20 presenta caracteres ópticamente transparentes, patrones o similares con los patrones de punto, sobre el panel de visualización de información al configurar el panel de visualización de información utilizando un panel EL transparente (electroluminiscente).

25 Sin embargo, en la máquina de juego (publicación de Patente no examinada Japonesa No Hei-4-220276), equipada con el obturador de cristal líquido mencionado anteriormente, aunque es posible ocultar confiablemente los patrones que no han ganado un premio y mostrar de manera clara el patrón de combinación ganador de premio, subsiste un problema porque los patrones de cada carrete rotacional se vuelven difíciles de ver en razón a que las líneas diferentes de la línea efectiva también se presentan, dando como resultado una visualización continua de una pluralidad de líneas, 30 y es necesario preparar varias lámparas indicadoras, máquinas de visualización o similares separadamente, haciendo de esta manera la configuración complicada.

35 Más aún, en la máquina de juego (Publicación de Patente no examinada Japonesa No 200-350805), equipada con el panel de visualización de información, aunque solamente la línea efectiva es confiablemente presentada o varias visualizaciones que incluyen imágenes de ejecución o similares están disponibles, los patrones de cada carrete son continuamente vistos también a través de los patrones de punto, y las imágenes de ejecución especiales son siempre mostradas de manera transparente debido al propio panel transparente, de esta manera ha existido una preocupación de que los patrones de cada carrete se hayan vuelto difíciles de ver debido al traslado de dichas imágenes durante la ejecución.

40 La US 2001/031658 A1 describe una máquina de juegos que tiene un dispositivo de visualización variable y una estructura de tres capas al frente del dispositivo de visualización variable. La estructura tri-capa incluye un panel frontal, un panel EL transparente apilado detrás del panel frontal, y un panel intermedio dispuesto en la parte trasera del panel EL transparente. El panel intermedio tiene una pequeña abertura que corresponde al panel EL transparente respectivo. El panel intermedio y el panel frontal no podrían presentar una imagen. El panel EL transparente puede mostrar caracteres y gráficos.

## Resumen de la invención

50 El objeto se resuelve mediante las características de la reivindicación independiente.

El objeto de la presente invención es suministrar una máquina de juegos que posibilite la visualización clara de los patrones de los carretes y las imágenes de ejecución presentadas sobre los medios de visualización del lado frontal dispuestos al frente de los carretes al resolver los problemas anteriormente mencionados.

55 En un primer aspecto de la invención, una máquina de juegos comprende: unos medios de visualización variables para presentar de manera variable una pluralidad de patrones; medios de visualización del lado frontal, que están dispuestos al frente de dichos medios de visualización variables, y a través de los cuales los patrones de los medios de visualización variable se pueden ver; medios de determinación de la combinación ganadora interna para determinar una combinación ganadora interna, una pluralidad de medios de operación para detener la visualización variable de dichos medios de visualización variables; medios de control de detención para detener controlar una operación de visualización variable de dichos medios de visualización variables con base en el resultado de la determinación de dichos medios de determinación de la combinación ganadora interna y una operación de dichos medios de operación; y unos medios de desembolso de medio de juego para desembolsar los medios de juego cuando el modo de parada de los medios de visualización variables detenidos por dichos medios de control de detención están en un modo de parada predeterminado en dichos medios de visualización laterales frontales se configuran con el fin de apilar una pluralidad de visualizaciones en forma de panel.

# ES 2 290 385 T3

Más aún, en un segundo aspecto de la invención, la visualización en forma de panel anteriormente mencionada en dicha máquina de juego utiliza un panel de cristal líquido.

5 Más aún, en un tercer aspecto de la presente invención, se forma una porción hueca, que puede exponer los patrones de los medios de visualización variable sobre la visualización en forma de panel dispuesta al lado de los medios de visualización variables anteriormente mencionados en dicha máquina de juegos.

10 Aquí, los medios de visualización variables pueden comprender un dispositivo de visualización variable tal como un CRT, un LCD, un EL, y así sucesivamente. La pluralidad de patrones presentados sobre los medios de visualización variables comprenden imágenes variantes. Las imágenes variantes, por ejemplo, se pueden mostrar a través de una sección de visualización en la medida en que el carrete rota con una pluralidad de imágenes. Los medios de control de detención pueden comprender un dispositivo de parada para detener las diversas imágenes. Los medios de visualización del lado frontal pueden comprender un dispositivo de visualización de lado frontal. El dispositivo de visualización del lado frontal, por ejemplo, puede comprender primeros y segundos paneles de visualización al frente 15 del dispositivo de visualización variable, de tal forma que, la máquina de juegos tiene un modo para permitir que sea vista una imagen fija a través de los primeros y segundos paneles de visualización. La imagen fija puede comprender una de las imágenes variables. La porción hueca puede referirse a una abertura en el primer y segundo panel de visualización. La abertura se puede rodear por un miembro opaco. El primer y segundo panel puede tener una pluralidad de aberturas de tal forma que una pluralidad de imágenes fijas se pueda ver a través de las aberturas.

## 20 Breve descripción de los dibujos

La Figura 1 es un diagrama en perspectiva que ilustra una apariencia exterior de una máquina tragaperras de acuerdo a una modalidad de la presente invención.

25 La Figura 2 es una vista frontal que ilustra la apariencia exterior de una máquina tragaperras de acuerdo a una modalidad de la presente invención.

30 La Figura 3 es un diagrama de bloques que ilustra una configuración de un circuito eléctrico de una máquina tragaperras de acuerdo a una modalidad de la presente invención.

La Figura 4 es un diagrama de bloques que ilustra una configuración de un circuito de subcontrol de una máquina tragaperras de acuerdo a una modalidad de la presente invención.

35 La Figura 5 es una vista que ilustra una secuencia de patrón dispuesta sobre un carrete.

La Figura 6 es una vista que ilustra una combinación ganadora de premio y el número de desembolsos que corresponden a una combinación de patrón ganador de premio.

40 La Figura 7 es una vista que ilustra un ejemplo de visualización de un medidor del tope (o techo).

La Figura 8A es una vista que ilustra un ejemplo de una imagen que informa una operación de parada izquierda..

45 La Figura 8B es una vista que ilustra un ejemplo de una imagen que informa una operación de parada derecha.

La Figura 8C es una vista que ilustra un ejemplo de una imagen que informa una operación de parada central.

50 La Figura 9A es una vista que ilustra una tabla de lotería de probabilidad para un modo de juego general.

La Figura 9B es una vista que ilustra una tabla de lotería de probabilidad para un modo de juego general en BB.

55 La Figura 10 es una vista que ilustra una tabla de selección de número de la tabla de control de detención.

La Figura 11 es una vista que ilustra una correspondencia entre una orden de presionado para cada número de tabla de parada y un logro/falla ganador de premio.

60 La Figura 12 es una vista que ilustra un ejemplo de una tabla de control de detención.

La Figura 13 es una vista que ilustra un ejemplo de una tabla de control de detención.

65 La Figura 14 es una vista que ilustra un ejemplo de una tabla de control de detención.

La Figura 15A es una vista que ilustra una tabla de selección de frecuente T.

70 La Figura 15B es una vista que ilustra una tabla de lotería activante AT.

La Figura 16A es una vista que ilustra una tabla de selección de un valor activante del tope (o techo).

## ES 2 290 385 T3

La Figura 16B es una vista que ilustra una tabla de selección de cambio de medidor del tope (o techo).

La Figura 17A es una vista que ilustra un ejemplo de un comando de partida que es transmitido desde el circuito de control principal a un circuito de subcontrol.

5 La Figura 17B es una vista que ilustra un ejemplo de un comando terminante que se transmite desde un circuito de control principal a un circuito de subcontrol.

10 La Figura 18A es una vista que ilustra un ejemplo de un comando ganador de premio que se transmite desde un circuito de control principal a un circuito de subcontrol.

La Figura 18B es una vista que ilustra un ejemplo de un comando de carga de medalla de juego que es transmitido desde el circuito de control principal a un circuito de subcontrol.

15 La Figura 19 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito de control principal.

La Figura 20 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito de control principal.

20 La Figura 21 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito de control principal.

La Figura 22 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito de control principal.

25 La Figura 23 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito de control principal.

La Figura 24 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito de control principal.

30 La Figura 25 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de selección de tabla de control de detención.

La Figura 26 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito subcontrol.

35 La Figura 27 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de un circuito subcontrol.

La Figura 28A es un diagrama de flujo que ilustra un proceso actualizado de un número de medallas de carga.

40 La Figura 28B es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de actualización del número de medallas BET.

La Figura 28C es un diagrama de flujo que ilustra un proceso actualizado del número total de medallas BET.

45 La Figura 28D es un diagrama de flujo que ilustra un proceso actualizado del número desembolsado total.

La Figura 29 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de medición del tope.

50 La Figura 30 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de revisión activante AT del tope.

La Figura 31 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de selección de un valor activante del tope.

55 La Figura 32 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de ejecución AT.

La Figura 33 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de información con orden de oprimido.

60 La Figura 34 es un diagrama de flujo que ilustra un proceso de lotería activante AT.

La Figura 35 es un dibujo explicativo de una sección de una visualización de panel.

55 La Figura 36 es un diagrama en perspectiva en explosión de una sección de la visualización de panel.

La Figura 37 es un dibujo explicativo que ilustra un estado de disposición de una sección de visualización de panel.

65 La Figura 38 es un dibujo explicativo de una sección de visualización de panel de acuerdo a otra modalidad preferida.

La Figura 39 es un dibujo explicativo de una sección de visualización de panel de acuerdo con otra modalidad preferida.

65 La Figura 40 es un dibujo explicativo que ilustra un ejemplo de la ejecución en esta sección de visualización de panel.

La Figura 41 es un dibujo explicativo de una modificación de un segundo panel de cristal líquido.

# ES 2 290 385 T3

La Figura 42 es un dibujo explicativo que ilustra un ejemplo de una máquina de juego convencional.

## Descripción detallada de las modalidades preferidas

5 De acuerdo con la presente invención, una máquina de juegos comprende: medios de visualización variables para mostrar de manera variable una pluralidad de patrones; medios de visualización del lado frontal, que están dispuestos al frente de dichos medios de visualización variables, a través de los cuales los patrones de los medios de visualización variables se pueden ver, medios de determinación de la combinación ganadora interna para determinar una combinación ganadora interna; una pluralidad de medios de operación para dar la visualización variable de dichos medios de visualización variables; medios de control de detención para controlar una operación de visualización variable de dichos medios de visualización variables con base en el resultado de la determinación de dicha determinación de combinación de ganador interno y la operación de dichos medios de operación; medios de desembolso de medios de juego para desembolsar medios de juego cuando el modo de parada de los medios de visualización variable detenidos por dichos medios de control de detención estén en un modo de parada predeterminado, en donde dichos medios de visualización del lado frontal se configuran con el fin de apilar una pluralidad de visualizaciones en forma de panel.

20 Esto es, comprende los medios de visualización variables que están compuestos de una pluralidad de carretes de rotación en los cuales se forman los patrones y los medios de visualización del lado frontal, que están dispuestos en el frente de éste, a través del cual dichos patrones se pueden ver, y que hacen posible que cierta información que contiene imágenes se presente, mediante una lámpara alternativa o similar, y estos medios de visualización lateral frontal se configuran con el fin de apilar, por ejemplo, dos láminas de visualización en forma de panel, de esta manera, si la misma imagen se presenta sobre el mismo sitio de las dos láminas de visualización con forma de imagen, respectivamente, las imágenes se solapan y se pueden presentar más claramente, de otra parte, cierta imagen se presenta sobre la visualización en forma de panel, y ambas imágenes se presentan con el fin de ser sintetizadas y que se pueda obtener una visualización ilusoria. Así, entre más clara la visualización, ocasionalmente, se puede lograr una visualización más variada al apilar la pluralidad de visualizaciones en forma de panel utilizadas para la visualización.

30 El panel de cristal líquido y el panel EL (electroluminiscencia) se puede utilizar adecuadamente como la visualización en forma de panel anteriormente mencionada.

35 Cuando aquí se sume que el panel de cristal líquido se utilice como la visualización en forma de panel, la porción hueca, que puede disponerse con los patrones de los medios de visualización variables, se puede formar sobre los medios de visualización variables anteriormente mencionados, a saber, el panel de cristal líquido dispuesto sobre el lado del carrete de rotación.

40 De acuerdo a tal configuración, en razón a que los patrones de los rieles de los carretes de rotación se pueden ver a través de una lámina del panel de cristal líquido desde el lado del jugador, los patrones de los carretes están continuamente presentados relativamente claros aún cuando las imágenes se presenten utilizando dos láminas de panel de cristal líquido.

45 En este caso, la forma hueca y el tamaño de la porción hueca se pueden formar adecuadamente. Por ejemplo, éste se puede formar como un hueco con forma rectangular de tamaño grande de tal forma que tres carretes de rotación se pueden ver como un todo, éste también se puede formar como tres huecos en forma de tira de tal forma que cada uno de los tres carretes de rotación se puedan ver respectivamente, o en razón a que tres patrones sean usualmente visibles por medio de un carrete de rotación, éste se puede formar como nueve huecos que tengan una forma rectangular relativamente pequeña de tal forma que cada patrón se pueda ver individualmente.

50 Así, de acuerdo con la presente invención, los patrones de los medios de visualización variables que están compuestos de los carretes de rotación y las imágenes de ejecución presentadas en los medios de visualización lateral frontal, que están compuestos de una visualización en forma de dos paneles dispuesta al frente de cada uno de los carretes de rotación, se puede presentar claramente.

55 A continuación, en referencia a los dibujos, la máquina de juegos de acuerdo con esta modalidad preferida se describirá más específicamente.

La Figura 1 es un diagrama en perspectiva que ilustra una apariencia exterior de una máquina de juegos 1 de acuerdo a una modalidad de la presente invención, similarmente, la Figura 2 es una vista frontal de la máquina de juegos 1.

60 La máquina de juegos 1 es la así llamada "máquina Pachislo" equipada con tres carretes de rotación que presenta variablemente patrones, aunque es posible jugar utilizando medios de juego, tal como una moneda, una medalla, una ficha o una tarjeta que almacene información sobre el valor del juego otorgado o que haya sido otorgado a un jugador, en lo sucesivo, será una descripción para el caso de utilizarse el término medalla.

65 Una sección de la visualización del panel 5 que está compuesta de la pantalla de cristal líquido como los medios de visualización del lado frontal utilizados como una parte principal de la presente invención se disponen al frente del gabinete 2 que forma la máquina de juegos completa 1.

## ES 2 290 385 T3

Más aún, tres carretes de rotación 3L, 3C y 3R, sobre cada perímetro plano de la cual se arrastra la secuencia patrón configurada mediante una pluralidad de tipos de patrón, se encuentran notablemente dispuestos en una línea lateral dentro del gabinete 2 y forman los medios de visualización variables. Los patrones de cada carrete se pueden observar a través de la ventana de visualización 4L, 4C, y 4R que se puede ver a través de dicha sección de visualización de panel 5. Cada carrete rota a una velocidad fija (por ejemplo, 80 revoluciones por minuto).

Aunque la configuración de la sección de visualización de panel 5 utilizada como la parte principal se explicará en completo detalle posteriormente, una pantalla de visualización 5a, que está compuesta de cristal líquido, y a través de la cual se pueden ver dichos carretes de rotación 3L, 3C, y 3R, está dispuesta a través de la superficie completa, cuando 10 se ven desde el lado del jugador, y los elementos que se describen más adelante aparecen en la apariencia exterior.

Esto es, las ventanas de visualización rectangular en forma longitudinal 4L, 4C, y 4R son visibles en la parte central de la pantalla de visualización 5a, y una línea central 8a, una línea superior 8b, y una línea inferior 8c en la dirección horizontal, y a línea de cruce hacia abajo 8d y una línea de cruce hacia arriba 8e en la dirección inclinada son visibles 15 como líneas ganadoras de premio en estas ventanas de visualización 4L, 4C y 4R. Entre estas líneas ganadoras de premio, 1, 3, o 5 líneas son validadas, respectivamente, al operar un interruptor 1-BET 11, un interruptor 2-BET 12, y un interruptor max-BET 13 que se describirá posteriormente o al cargar la o las medallas en una ranura de medalla 22. Que la línea ganadora de premio se valide se indica por la luz de la línea, y la iluminación de las lámparas BET 9a, 9b, y 9c que se describirán como sigue.

20 Esto es, la lámpara 1-BET 9a, la lámpara 2-BET 9b, la lámpara max-BET 9c, y una sección de visualización del número depositado de medallas de juego 19 están dispuestas al lado izquierdo de las ventanas de visualización 4L, 4C, y 4R. Con el fin de jugar un juego, la lámpara 1-BET 9a, la lámpara 2-BET 9b y la lámpara max-BET 9c se iluminan de acuerdo con el número de medallas ganadas para un juego (en los sucesivos denominado como "número BET"), 25 Aquí, en esta modalidad, un juego se termina cuando todos los carretes se detienen, o cuando los medios de juego son desembolsados, si los medios de juego tienen que ser desembolsados. La lámpara 1-BET 9a se ilumina cuando el número BET es "1" y se evalúa una línea ganadora de premio. La lámpara 2-BET 9b se ilumina cuando el número BET es "2" y cuando las tres líneas ganadoras de premio se validan. La lámpara max-BET 9c se ilumina cuando el número BET es "3" y todas las líneas ganadoras de premio (5) se validan. Una lámpara de visualización de inicio de 30 juego 25 dispuesta bajo las lámparas BET 9a, 9b y 9c también se iluminan cuando al menos una línea se valida. Más aún, la sección de visualización del número depositado de medallas de juego 19 presentan un número de medallas habitualmente depositadas.

Una lámpara WIN 17, una sección de visualización de desembolso 18 y una lámpara de carga de medalla de 35 juego 24 se disponen al lado derecho de las ventanas de visualización 4L, 4C y 4R. La lámpara WIN 17 se ilumina con una probabilidad predeterminada cuando el BB y el RB son logrados por una ganancia interna y también se iluminan cuando se logra la ganancia de premio del Bb o del RB. La sección de visualización de desembolso 18 comprende un LD de siete segmentos, y presenta el número de medallas desembolsadas cuando se logra la ganancia 40 de premio. Cuando la carga de medallas de juego se acepta, la lámpara de carga de medallas de juego 24 se ilumina intermitentemente.

Una sección de visualización de la frecuencia de operación de bono 20 se dispone en el lado derecho superior de la pantalla de visualización 5a. La sección de visualización de bono 20 presenta el número disponible de juegos RB, la frecuencia de la ganancia de premio del juego RB disponibles y similares, que se describirá posteriormente.

45 En el sitio lateral izquierdo superior de la pantalla de visualización 5a, un indicador de parada de juego 31, un indicador de reajuste 32 un indicador de operaciones RB 33 y un indicador de operación BB 34 se disponen en una línea lateral. El indicador de parada de juego 31 se ilumina cuando el tiempo de rotación previo de un tambor rotatable de la presente rotación del tambor rotatable es menos que el periodo predeterminado de tiempo (en esta modalidad 4.1 50 segundos). Cuando el reajuste corre, el indicador de reajuste 32 se ilumina. El indicador de operaciones RB 33 se ilumina durante la operación RB, y la operación del indicador de operación BB 34 se ilumina durante la operación BB.

Además, cuando se logra una "combinación ganadora insignificante de campana" por medio de la ganancia interna 55 durante el "periodo de ayuda de operación de parada" descrito posteriormente, una "secuencia de parada" requerida para darse cuenta del logro de ganancia de premio se presenta sobre la pantalla de visualización 5a, que se ha descrito anteriormente.

Una sección de pedestal 10 de la superficie de nivel se forma bajo la ventana de visualización 4R, 4C y 4L que 60 se puede ver a través de la pantalla de visualización 5a, y una sección marcadora 2a, cuya información acerca de la máquina de juegos 1 o similar se presenta, está dispuesta entre la sección de pedestal 10 y dichas ventanas de visualización 4L, 4C y 4R.

Además, la ranura de medalla 22 está dispuesta en o al lado derecho de la sección marcadora 2a, y el interruptor 65 1-BET 11, el interruptor 2-BET 12, el interruptor max-BET 13 se disponen en el sitio inferior izquierdo de la sección marcadora 2a. Además, el botón + (unión cruzada) 26, el botón o el botón 27 y el botón x28 están dispuestos en el sitio superior izquierdo de la sección marcadora 2a.

## ES 2 290 385 T3

Mediante una operación de oprimir el interruptor 1-BET 11, una de las medallas acreditadas se puede ganar en el juego, mediante la operación de un oprimido del interruptor 2-BET 12, dos de las medallas de crédito se pueden ganar en el juego, y mediante la operación de un oprimido del interruptor max-BET 13, el número máximo de medallas que se puede ganar en un juego se puede ganar. Al operar estos interruptores BET, una línea ganadora de premio 5 predeterminada se varían como se mencionó anteriormente.

Luego, una conmutación de la pantalla de visualización 5a y el ingreso se pueden desarrollar al operar el botón + (unión cruzada) 26, el botón 27, y el botón x28.

10 Un interruptor de pago de medalla depositado 14, que se cambia mediante la operación de oprimir un botón, el crédito/desembolso de la medalla que el jugador ha ganado en el juego, se dispone al lado izquierdo de la sección frontal de la sección de pedestal 10. La medalla se desembolsa desde la ranura de desembolso de medalla de juego 15 de la parte inferior frontal al conmutar este interruptor de pago de medalla depositado 14, el o las medallas desembolsadas se depositan en una sección receptora de medalla de juego 16. Al lado derecho del interruptor de pago de medalla 15 depositado 14, la palanca de inicio 6, que rota los anteriormente mencionados carretes, mediante la operación del jugador e inician el juego variable de los patrones (el juego se inicia) dentro de las ventanas de visualización 4L, 4C y 4R, está notablemente dispuesto dentro de un rango de un ángulo predeterminado.

20 Una abertura/cierre de puerta y un dispositivo de liberación de terminación de juego 29 se dispone al lado derecho de la sección frontal de la sección de pedestal, y esta abertura/cierre de puerta y el dispositivo de liberación de terminación de juego 28 abre y cierra una puerta frontal al girar a la derecha y liberar la terminación de juego al voltear a la izquierda utilizando una calve predeterminada.

25 Los altavoces 21L y 21R están dispuestos al lado derecho y al lado izquierdo del gabinete 21, y entre estos dos altavoces 21L y 21R, un panel de tabla de distribución 23, que presenta la combinación del patrón ganador de premio y el número de medallas como una distribución o similar, está dispuesta, en el centro de recepción frontal de la sección de pedestal 10 y en el sitio inferior de la sección marcadora 2a, tres botones preparados 7L, 7C y 7R para detener la rotación de los tres carretes de rotación 3L, 3C y 3R, están, respectivamente dispuestos.

30 En la máquina de juegos 1, la configuración anteriormente mencionada, la presente invención se caracteriza porque la sección de visualización de panel 5, que son los medios de visualización del lado frontal, se configuran de tal forma que una pluralidad de visualizaciones en forma de panel se pueden apilar, y al configuración de la sección de visualización de panel 5 utilizada como la parte principal de la presente invención se explicará en lo sucesivo. La siguiente descripción será dada, al asumir que la visualización en forma de panel es un panel de cristal líquido, y la pluralidad de paneles de cristal líquido 501 y 502 mencionados anteriormente son un primer panel de cristal líquido 501 y un segundo panel de cristal líquido 502, respectivamente.

Como se ilustró en la Figura 35, la sección de visualización de panel 5 de acuerdo con la modalidad preferida comprende un cuerpo de panel multicapa 5', que es mantenido siendo presionado por una estructura 505.

40 Esto es, como se ilustra en la Figura 35 y la Figura 36, el cuerpo del panel multicapa 5' tiene una estructura multicapa, que comprende, desde el lado más exterior (el lado más delantero): un vidrio de cubierta transparente 500, el primer panel de cristal líquido 501 y el segundo panel de cristal líquido 502, que configura de manera sustancial dichos medios de visualización lateral frontal, una placa acrílica 503 que tiene un grueso predeterminado, que configura una parte de una estructura de luz posterior; y una placa de reflexión 504, que está compuesta de una película plástica empastada sobre el lado trasero de la placa acrílica 503, se desarrolla de manera preferible un tratamiento convexo cóncavo sobre la superficie de la placa de reflexión 504 de tal forma que la luz se puede reflejar y regularmente y difundir. Además, la placa acrílica transparente se puede utilizar en lugar de dicho vidrio de cubierta 500.

50 Luego, como se ilustra en la Figura 37, el cuerpo del panel multicapa 5' configurado como anteriormente, se une a la abertura frontal 2b del gabinete 2 con el fin de enfrentarse desde el lado trasero, y la porción expuesta del gabinete 2 forma la pantalla de visualización 5a. Además, los numerales de referencia 12 y 12' son protuberancias para fijar los paneles superior/inferior, y el numeral de referencia 2d es un tornillo de giro.

55 Un tubo de cátodo frío 2e, que funciona como una luz trasera de dichos primeros y segundos paneles de cristal líquido 501 y 502, también posibilitan los patrones de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R, a ser irradiados, están dispuestos bajo el cuerpo del panel multicapas 5'

60 Esto es, dicho tubo de cátodo frío 2e está dispuesto de manera cercana al extremo inferior de dicha placa acrílica 504, y también funciona como la luz trasera del primer panel de cristal líquido 501 y el segundo panel de cristal líquido 502 al formar una muesca 505a para uso en la transmisión de luz en dicha estructura 505, y pasar a través de la luz desde el borde de la placa acrílica 504 al total y difundiéndola al frente mediante dicha placa de reflexión 504.

65 Además, una parte de la luz del tubo de cátodo frío 2e irradia los carretes de relación 3L, 3C y 3R, que están supuestos hacia atrás en el cuerpo del panel multicapa 5'. En la vista, el numeral de referencia 2f es una cubierta reflectiva dispuesta con el fin de contener el tubo de cátodo frío 2e, que se forma de manera 1 de la letra u en la vista de sección transversal, y se asegura con el cuerpo del panel 5' a la saliente 2e utilizada para fijar el panel inferior.

## ES 2 290 385 T3

Así, en esta modalidad preferida, si el primer panel de cristal líquido 501 y el segundo panel de cristal líquido 502 están dispuestos de manera apilada y la misma imagen se presenta sobre el mismo sitio en ambos paneles de cristal líquido 501 y 502, respectivamente, las imágenes se solapan y se pueden mostrar más claramente; de otra parte si diferentes imágenes se presentan sobre un panel de cristal líquido, ambas imágenes se presentan con el fin de ser sintetizadas y se obtiene una visualización ilusoria. Esto es, una imagen de carácter, una información de texto así como también una línea ganadora de premio, lámparas, y las secciones de visualización descritas anteriormente se pueden presentar sobre el primer panel de cristal líquido 501, y las imágenes traseras o similares también se pueden presentar sobre el segundo panel de cristal líquido 502. Entonces, aunque manteniendo la imagen sobre un panel de cristal líquido 501 (502) como este es, la imagen sobre el otro panel de cristal líquido 502 (501) se puede variar, de esta manera se pueden obtener las varias visualizaciones de imagen que incluyen la visualización ilusoria.

Así, al apilar dos pares de cristal líquido 501 y 502, y mostrar las imágenes, se puede obtener una visualización más clara y ocasionalmente varias visualizaciones mayores, haciendo de esta manera posible incrementar la dirección del juego para el jugador, y también presentar la información de una manera más impresionante.

Más aún, si un rango correspondiente a los carretes de rotación 3L, 3C, y 3R en el segundo panel de cristal líquido 502 se efectúa para crear una condición para ver a través sin presentar la imagen, de razón aplicada a patrón de los carretes de rotación 3L, 3C, y 3R se pueden ver completamente a través del primer panel de cristal líquido 501 que también se hace en una condición de ver a través, la variación de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R donde también se pueden identificar visualmente de manera continua.

Más aún, como se ilustra en la Figura 38, una porción hueca 3', que puede disponer los patrones de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R, se puede desarrollar en el segundo panel de cristal líquido 502 el cual está dispuesto al lado izquierdo de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R. Aquí la forma de la porción hueca 3' es una forma rectangular con lados largos donde los tres carretes de rotación completos 3L, 3C y 3R se pueden ver como un todo simultáneamente.

De acuerdo con tal configuración, en razón a que los patrones de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R se pueden ver a través del primer panel de cristal líquido 501 desde el lado del jugador, los patrones de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R son siempre mostrados relativamente de manera clara aún cuando las imágenes se presenten utilizando dos paneles de cristal líquido 501 y 502.

Más aún, como se ilustra en la Figura 39, el cuerpo del panel multicapa 5' se puede formar utilizando una placa de reflexión 506 que está compuesta de un miembro opaco en lugar de un segundo panel de cristal líquido 502. En razón a que la porción hueca 3' está dispuesta en la parte central de la placa de reflexión 506 como el segundo panel de cristal líquido 502 de la Figura 38 de tal forma que los patrones de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R se pueden identificar visualmente, cuando el primer panel de cristal líquido 501 se controla para ser transparente, los patrones de los carretes de rotación 3L, 3C y 3R se pueden identificar visualmente de manera clara, aunque en un área en la que no se puede ver a través excepto la porción hueca 3', el interior de la máquina de juegos incluyendo los carretes de rotación 3L, 3C y 3R no se pueden identificar visualmente.

La Figura 60 es una vista que ilustra un ejemplo de la ejecución llevado a cabo cuando ocurre la ganancia de premio. Sobre los carretes 3L, 3C y 3R, la ganancia de premio de la campana se puede confirmar en la inclinación hacia arriba a la derecha a través del área transparente 510, y una imagen de choque eléctrico 505, que es una ejecución ganadora de premio, se presenta junto con una línea ganadora de premio de la campana. En un área no transparente 511, un mensaje 513, que informa que la campana ha ganado el premio, y se presenta, la imagen donde los caracteres 514 generan la imagen de choque eléctrico 515. Aunque la ejecución de ambas imágenes en ambas áreas de visualizaciones esta controlado y presentado sobre los primeros paneles de cristal líquido 501, en razón a que no hay interferencia de la luz desde el interior de la máquina de juegos dentro del área no transparente 511, es posible presentar imágenes mas claras. Aunque las imágenes se hacen borrosas dentro del área transparente 510 en razón a la luz desde el interior de la máquina de juegos es posible llevar a cabo una ejecución con sentido visual único en razón a que ellos se solapan a los patrones del carrete.

Como se describió anteriormente, el área transparente 510 donde la información de juegos, tal como los patrones de carrete, dispuestos en el interior de la máquina de juegos se pueden ver a través del primer panel de cristal líquido 501, y el área no transparente 511 que incluye un área donde el segundo panel de cristal líquido 512 controla para no ser transparente o el área donde la placa de reflexión 506 esta dispuesta, y donde la información dentro de la máquina de juegos no se puede ver a través, están dispuestos, por medio de la cual se hace posible controlar las diversas ejecuciones en las cuales la característica del área de visualización es eficientemente demostrado de acuerdo con la solución de juego, respectivamente.

El área transparente 510 y el área no transparente 511 puede no ser configuradas para permitir completamente el paso de la luz, o no permitir completamente el paso de la luz respectivamente y aun el área transparente 510 puede bloquear la luz ligeramente, o aun el área no transparente 511 puede hacer pasar la luz ligeramente, dependiendo del modo de control de ejecución.

Además, la forma del hueco y el tamaño de la porción de hueco 3' puede ser adecuadamente configurado, por ejemplo, como se ilustra en la figura 41, este se puede conformar en 9 formas rectangulares relativamente pequeñas donde cada patrón de los carretes de rotación 3L, 3C, y 3R se puede visualizar respectivamente.

## ES 2 290 385 T3

En la configuración anteriormente mencionada, aunque ésta se ha descrito utilizando los primeros y segundos paneles de cristal líquido 501 y 502 como los medios de visualización laterales, el panel (electroluminiscente) también se puede utilizar para ambos en su lugar. En cada caso cuando en tal visualización electrónica se utiliza medios de visualización delgados y compactos se pueden configurar; mas aún moviendo imágenes o similares; mas aún, imágenes móviles o similares, se pueden presentar, haciendo de esta manera la visualización de varias clases de información posible.

Aquí se describen, la operación de los tres botones de parada 7L, 7C y 7R, y parar la rotación de los tres carretones de rotación 3L, 3C y 3R, respectivamente, que rotan y paran al operar la palanca de inicio 6.

10 En esta modalidad la operación de parada, que es desarrollada mientras los carretones 3L, 3C y 3R están rotando, se denomina "primera operación de parada", una operación de parada desarrollada posteriormente en determinación "segunda operación de parada", y una operación de parada desarrollada después de la "segunda operación de parada" se denomina una "tercera operación de parada". Además para operar el botón de parada es cierto 7L como la "primera operación de parada" y se denomina un "empuje hacia delante". Para operar el botón de parada central 7C como la 15 "primera operación de parada" se denomina un "empuje central". Para operar el botón de parada derecho 7R como la "primera operación de parada" se denomina como un "empuje de inverso".

En razón a que los tres botones de parada 7L, 7C y 7R están dispuestos en una máquina de juegos 1, existen "6 clases" de éstas secuencias de operación. Estas secuencias operacionales, son entonces, distinguidas como sigue. 20 El botón de parada izquierdo 7L se le nota como "IZQUIERDA", el botón de parada central 7C se denomina como "CENTRO", y el botón de parada derecho 7R se le nota como "DERECHA". Luego, cuando se demuestra la secuencia de parada, se asume que las abreviaturas de cada botón de parada 7L, 7C y 7R están dispuestas desde la izquierda en turno de acuerdo a la operación de parada. Por ejemplo, cuando el botón de parada izquierdo 7L se opera como "la primera operación de parada", el botón de parada central 7C como la "segunda operación de parada" y el botón de 25 parada derecho 7R "tercera operación de parada" entonces la secuencia de parada se muestra como "IZQUIERDA CENTRO DERECHA". Además, existen "6 clases" de secuencia de parada en esta modalidad, al saber, "IZQUIERDA CENTRO DERECHA", "IZQUIERDA DERECHA CENTRO", "CENTRO IZQUIERDA DERECHA", "DERECHA IZQUIERDA CENTRO" Y "DERECHA CENTRO IZQUIERDA".

30 La figura 5 ilustra una secuencia de patrón donde 21 patrones que tienen una pluralidad de clases de patrones mostrados en cada uno de los carretones 3L, 3C y 3R, están dispuestos. El número de código "00" \_ "20" se da a cada patrón y se almacena en un ROM 32 como una tabla de datos como se describe posteriormente. En cada uno de los carretones, 3L, 3C y 3R la secuencia de patrón que comprende un patrón de "7 azul" "7 rojo" "BAR" "campana" "ciruela" "repetición" y "cereza" se muestran. Cada uno de los carretones 3L, 3C y 3R se rota de tal forma que la secuencia de 35 patrón puede moverse en la dirección de una flecha.

Una tabla ilustrada en la figura 6 ilustra la combinación ganadora de premio y un número desembolsado que corresponde a la combinación de patrón ganadora de premio de cada modo de juego.

40 El modo de juego se clasifica en tres modos, de un modo de juego general (bajo este también se expresa como "bajo juego general") un modo de juego general bajo el BB (este también se expresa como "en BB") y el modo de juego RB (el modo abajo este también se expresa "sobre RB"). Normalmente, el modo de juego general se expresa como el "bajo el juego general "el modo de juego general sobre el BB" se expresa como "sobre BB" y el modo de juego RB se expresa como "sobre RB".

45 Más aún, aunque podría ser el caso donde un modo de juego general se clasifica bajo si o no según la ganancia interna ha logrado el BB o el RB, en razón a que la combinación ganadora del premio que puede lograr la ganancia interna es la misma, la clasificación en esta tabla se agrupa en tres modos en la tabla.

50 El tipo de combinación ganadora del premio que puede lograr la ganancia interna se determina mediante la así llamada tabla de lotería de probabilidad (la tabla de lotería de probabilidad descrita posteriormente), y esta tabla de lotería de probabilidad se dispone para cada modo de juego. Esto es, en el juego del mismo modo de juego, el tipo de combinación ganadora que puede lograr la ganancia interna se vuelve el mismo.

55 En el modo de juego general, como se ilustra en la figura 6, cuando el "7 azul-7 azul-7 azul" o el "7 rojo-7 rojo-7 rojo" se alinean a lo largo de una línea efectiva, el ganador de premio del BB se consigue, y como resultado de esto, se desembolsan 15 medallas y el modo de juego de los siguientes juegos ingresa al "modo de juego BB".

60 El "modo de juegos RB" ocurre cuando la combinación de los patrones alineados a lo largo de la línea efectiva, en el "modo de juego general" "bar-bar-bar-", o cuando la combinación de los patrones alineados a lo largo de la línea efectiva en el "modo de juego general en BB" es "repita-repite-repite" (así llamado "JAC IN"). Las 15 medallas se desembolsan en este momento. El "modo de juego RB" es el modo de juego donde es fácil lograr una combinación predeterminada de patrones "repita-repite-repite" y ganar el bono que le da al jugador 15 medallas al conseguir una medalla. En un momento del "modo de juego RB" la máxima frecuencia de juegos jugable esta es denominada "frecuencia de juegos RB jugables") es 12 veces. Además, en este "modo de juego RB" la frecuencia de la ganancia del premio (es denominada "frecuencia ganadora de premio RB") es igual o menor de 8 veces. Este "modo de juego RB" se termina cuando la frecuencia del juego alcanza 12 veces o la frecuencia de la ganancia de premio alcanza 8 veces. Luego, después de que se termina "modo de juego RB" este cambia al modo de juego general.

## ES 2 290 385 T3

Una vez que se termina el BB, cuando 30 juegos del “modo de juego general en BB” se juegan, o después de cambiar del “modo de juego RB” se lleva a cabo 3 veces y entonces el tercer RB se termina. Luego, después de que el modo de juego BB se termina este cambia al modo de juego general.

- 5 En el modo de juego general, cuando la combinación de patrones alineada a lo largo de la línea efectiva “repite-repite-repite-”, se logra una ganancia de premios de un re juego. Cuando la ganancia de premio del re juego se logra, en razón a que el número de medallas idénticas al número de medias que se han cargado es cargado automáticamente, el jugador puede desarrollar el juego sin perder las medallas.
- 10 En el modo de juego general o “modo de juego general BB” cuando una combinación de patrones “campana-campana-campana” se alinea a lo largo de la línea efectiva, se logra la ganancia de premio de la combinación de ganancia insignificativa de campana”. Cuando se logra la ganancia interna de la “combinación ganadora insignificativa”, si se logra la ganancia de premio o no, se determina por un número de tabla descrito posteriormente y la secuencia de parada de los botones de parada 7L, 7C, y 7R por el jugador. Específicamente, solamente cuando la operación de parada 15 se desarrolla mediante una secuencia de parada que corresponde al número de tabla entre “6 clases” de secuencia de parada, “campana-campana-campana” se alinea a lo largo de la línea efectiva y se logra la ganancia de premio de la “combinación de ganancia insignificativa de campana”. Cuando la operación de parada se desarrolla mediante “5 clases” de otras secuencias de parada, la ganancia de premio “combinación de ganancia insignificativa de campana” no se logra.
- 20 20 Más aún, bajo el modo de juego general y “el modo de juego general en BB” aunque es posible lograr una ganancia de premio de la combinación de ganancia de premio insignificante de “cereza” o similar, el número desembolsado se muestra en el dibujo.
- 25 Bajo el “modo de juego general”, cuando la ganancia interna logra la “combinación ganadora insignificativa de campana”, un periodo denominado el “periodo de ayuda de operación de parada (descrito posteriormente)”, al cual la “secuencia de parada” que lograra la ganancia de premio se informa, es configurado. Durante este periodo, cuando la ganancia interna logra la “combinación ganadora insignificante de campana” el jugador puede concretar ciertamente el logro de ganar el premio.
- 30 30 La figura 7 es una vista para describir un ejemplo de un “método de visualización del tope (o techo)” que son los medios de visualización para presentar un proceso hasta que ocurre acciones remédiales. La escala ilustrada en la vista muestra la diferencia entre el número total de medios utilizado para el juego y el número total medallas desembolsadas. Esto es normalmente que el número de medallas utilizadas se vuelve mayor que el número de medallas desembolsadas, 35 la escala del medidor se incrementa hasta que el bono o similar se gana. La escala de este medidor se inicia con una escala de 1 cuando se termina el BB y la acción remedial, así denominada tope, se logra cuando la a escala se vuelve 8.

- 40 Aunque tal proceso se demuestra con el cristal líquido sobre la pantalla de visualización 5a en esta modalidad, al manejar el segundo panel de cristal líquido 502 y en mascarar el lado trasero sobre la porción de la escala en este momento, la pantalla de cristal líquido se puede identificar visualmente de manera extremadamente clara.

- 45 Luego, en razón a la figura 8, una imagen (imagen que informa la secuencia de parada), que se muestra sobre la pantalla de visualización 5a, cuando la ganancia interna logra la “combinación de ganancia insignificada activa de campana” durante el periodo de ayuda, se describe.

- 50 En este caso, al manejar el segundo panel de cristal líquido 502 y enmascarar el lado trasero de la porción de escala en este momento, la imagen para informar de la secuencia de parada mediante la visualización mediante la pantalla de cristal líquido también se puede identificar visualmente de manera extremadamente clara. Además, un caso donde la secuencia de parada requerida para lograr la ganancia de premio es “IZQUIERDA DERECHA CENTRO” se describe en esta figura 8.

- 55 La figura 8 (1) ilustra una imagen que se presenta cuando inicia el juego. El patrón de la campana mostrado sobre el área de visualización al lado izquierdo de la imagen, muestra que se a logrado la ganancia interna de la “campana” combinación de ganancia insignificante de campana. Luego, un mensaje “LEFT=PUSH!” es presentado adicionalmente en la parte inferior del patrón de esta campana, y este notifica que la operación de parada requerida para ganar el premio es para operar el botón de parada izquierdo 7L como la primera operación de parada.

- 60 La figura 8 (2) ilustra una imagen presentada después de que se desarrolla la primera operación de parada. El patrón de la campana se muestra en el área de visualización del patrón al lado derecho de la imagen. Bajo el patrón de esta campana “=RIGHT=PUSH 1” se presenta para notificar que el botón de parada derecho 7R se debe operar como la segunda operación de parada.

- 65 La figura 8 (3) ilustra una imagen presentada después de que la segunda operación de parada se desarrolla. El patrón de la campana se presenta en el área de visualización del patrón en el centro de la imagen, abajo el patrón de esta campana “=CENTER-PUSH!” se presenta para notificar que el botón de parada 7C se debe operar como la tercera operación de parada. Cuando la primera y segunda operación de parada de acuerdo con el contenido de la visualización de la pantalla de visualización 5a se desarrollan, “campana-campana-campana” se alinean a lo largo de

la línea efectiva después de la tercera operación, de esta manera se logra la ganancia de la “combinación ganadora insignificativa de campana”

5 Aunque en la figura 8, el botón de parada que se debe operar luego es secuencialmente notificado como un modo que notifica “la secuencia de parada”, todas las secuencias de paradas” se pueden notificar al momento cuando el juego inicia. Por ejemplo, es posible mostrar sobre la pantalla de visualización 5a “IZQUIERDA DERECHA CENTRO” como “la secuencia de parada”.

10 La Figura 3 ilustra una configuración de circuito que incluye un circuito de control principal 81 que encontrara la operación del proceso de juego en la máquina de juegos 1, el equipo periférico (accionado) eléctricamente conectado al circuito de control principal 81 y un circuito de subcontrol 82 que controla la sección de visualización del panel 5 que es una pantalla de cristal líquido y los altavoces 21L y 21R con base en el comando de control que se transmite desde el circuito de control principal 81.

15 15 El circuito de control principal 81 esta comprendido de una microcomputadora 40 dispuesta sobre una placa de circuitos como un componente principal y un circuito para el muestreo del número aleatorio a este. La microcomputadora 40 incluye una CPU41 que desarrolla una acción de control de acuerdo a una configuración de programa en avance y un ROM 42 y un RAM43 que son medios de almacenamiento.

20 20 Un circuito de generación de pulso de reloj 44, un divisor de frecuencia 45 que genera un pulso de reloj de referencia, un generador de número aleatorio 46 que genera un número aleatorio a ser muestreado, y un circuito de muestreo 47 se conectan a la CPU 41. Los medios para un muestreo de número aleatorio se pueden configurar de tal forma que el muestreo del número aleatorio se pueda desarrollar dentro de la microcomputadora 40 a saber, sobre un programa de operación de la CPU 41. En ese caso el generador de número aleatorio 46 y el circuito de muestreo 47 se 25 pueden omitir, o dejar como una reserva para su uso en la operación de muestreo de número aleatorio.

30 Una tabla de lotería de probabilidad, utilizada para el juicio del muestreo del número aleatorio desarrollado cuando se quiera que la palanca de inicio 6 (operación de inicio), se opera, una tabla de control de detención para determinar el modo de parada del carrete de acuerdo con la operación del botón de parada, y varios comandos de control para 35 trasmisir el circuito del subcontrol 82 (comando) o similar se almacenan en el ROM 42 de la microcomputadora 40. Estos comandos incluyen un “comando de visualización de demostración” un “comando de inicio”, un “comando de parada de todos los carretes” un “comando de combinación de ganador de premios”. Estos comandos se describirán posteriormente. Adicionalmente el circuito de subcontrol 82 no ingresa el comando, la información o similar en el circuito principal 81 sino que la comunicación se desarrolla en una dirección desde el circuito de control principal 81 35 al circuito de subcontrol 82.

40 En el circuito de la Figura 3, como un accionador cuya operación se controla mediante la señal de control desde la microcomputadora 40, existe una tolva (que incluye un elemento de manejo para el desembolso) 50 que guardan las medallas y desembolsa un número predeterminado de medallas mediante un comando de un circuito de manejo de tolva 51, y motores paso a paso 59L, 59C y 59R que rotan los carretes 3L, 3C y 3R.

45 Más aún, un circuito de impulsión de motor 49 que impulsa y controla los motores paso a paso 59L, 59C y 59R, el circuito de manejo de la tolva 51 que maneja y controla a la tolva 50, un circuito de manejo de lámparas 55 que maneja y controla las varias lámparas, y un circuito de manejo de sección de visualización 58 que maneja y controla las varias secciones de visualización, están conectados a una porción de salida de la CPU41 por vía de un puerto I/O 48. Estos circuitos de control controlan la operación de cada accionador en respuesta a las señales de control, tal como un comando de manejo salido de la CPU41 respectivamente.

50 50 Más aún, los medios de generación de señal de entrada principal que genera una señal de entrada requerida para la microcomputadora 40 para generar el comando de control, incluye un interruptor de inicio 6S, el introductor 1-BET 11, el interruptor 2-BET 12, el interruptor max- BET 13, el interruptor de pago de medio depositado 14, el sensor de medalla de carga 22S, un circuito de señal de parada de carrete 56, el circuito de detección de posición de carrete 60 y el circuito de señal del terminación de desembolsos 61. Estos también están conectados a la CPU41 por vía del puerto I/O 48.

55 55 55 El interruptor de inicio 6S detecta la operación de la palanca de inicio 6. El sensor de medalla cargada de 22S detecta las medallas cargadas en la ranura de medallas 22. El circuito de señal de parada de carrete 56 genera una señal de parada en respuesta a la operación de cada uno de los botones de parada 7L, 7C, y 7R. El circuito de detección de posición de carrete 60 suministra una señal para detectar la posición de cada uno de los carretes 3L, 3C y 3R en 60 respuesta a una señal de pulso desde un sensor de rotación de carrete a la CPU 41. El circuito de señal de terminación de desembolso 61 genera una señal para detectar la terminación de un desembolso de medalla cuando un valor contado (el número de medallas desembolsado desde la tolva 50) del elemento de detección de medalla 50S alcanza unos datos numéricos específicos.

65 65 En el circuito de la figura 3, el generador de número aleatorio 46 genera números aleatorios que corresponden a un rango numérico definido, y un circuito de muestreo 47 que muestra un número aleatorio en un tiempo adecuado después de que la palanca de inicio 6 se ha operado. De esta manera, la combinación de ganancia interna se determina con base en el número aleatorio muestreado y la tabla de lotería de probabilidad almacenada en el ROM42. Después

## ES 2 290 385 T3

de que se determina la combinación de ganancia interna, con el fin de seleccionar la “tabla de control interno” el muestreo de número aleatorio se desarrolla de nuevo.

Después de que se inicia la rotación de los carretes 3L, 3C y 3R, el conteo del número de pulsos de manejo suministrado a cada uno de los motores paso a paso 59L, 59C y 59R se desarrolla, y el valor contado se describe en un área predeterminada de la RAM 43. Los pulsos de reajuste se obtienen de los carretes 3L, 3C y 3R para cada revolución, y estos impulsos se ingresan en la CPU41 por vía del circuito de detección de posición de carrete 60. El valor contado del pulso de manejo contado por el RAM 43 se borra a “0” mediante el pulso de reajuste obtenido de esta manera. De esta forma, el valor contado que corresponde a la posición de rotación dentro del rango de una vuelta para cada uno de los carretes 3L, 3C y 3R se almacenan en RAM 43.

Con el fin de hacer coincidir las posiciones de rotación de los carretes anteriores 3L, 3C y 3R con los patrones arrastrados sobre las superficies del perímetro del carrete, se almacena una tabla de patrón en el ROM 42. En esta tabla de patrón el número de código que es dado secuencialmente para cada inclinación de rotación fija de cada uno de los carretes 3L, 3C, y 3R sobre la base de posición de rotación que el pulso de reajuste mencionado anteriormente genera en asociación con el código patrón que muestran los patrones dispuestos corresponden a cada número de código.

Más aún, una tabla de la combinación del patrón ganador de premios se almacena en la ROM 42. En esta tabla de la combinación del patrón ganador de premio, la combinación de los patrones que gana el premio, el número de medallas como una distribución del ganador de premio, y un código de juicio ganador de premio que muestra el ganador de premio, se registran correspondientemente. La tabla anteriormente mencionada de la combinación ganadora de premio se refiere como el momento del control de detención de carrete izquierdo 3L, el carrete central 3C y el carrete derecho 3R, y luego confirmando la ganancia de premio después de que los carretes se detengan.

Cuando se logra una ganancia interna mediante el proceso de lotería (proceso de lotería de probabilidad) con base en el muestreo del número aleatorio anteriormente mencionado, la CPU41 envía al circuito del pulso de motor 49 una señal de operación que es enviada al circuito de señal de parada del carrete 56 al momento, para que el jugador opere los botones de parada 7L, 7C, y 7R y se desarrolle una señal de control de detención de los carretes 3L, 3C y 3R con base en la “tabla de control de detención” seleccionada.

Si el modo de parada que muestra el logro de la ganancia de premio de la combinación ganadora que ha logrado la ganancia interna se ingresa a la CPU41, se suministrara una señal de comandos de desembolso al circuito de manejo de tolvas 51, y desembolsara un número predeterminado de medallas desde la tolva 50. En ese momento el elemento de detención de medalla de 50S cuenta el número de medallas que ha desembolsado desde la tolva 50, y cuando el valor contado alcanza un segundo número especificado, la señal de terminación desde el desembolso de medallas se ingresa en la CPU41. De esta manera la CPU41 detiene el manejo de la tolva 50 por vía de circuito de manejo de tolva 51, y se completa el “proceso de desembolso de medallas”.

El diagrama de bloque de la figura 4 ilustra una configuración del circuito de subcontrol 82. Con base en el comando de control (comando de control) del circuito de control principal 81, el circuito de subcontrol 82 controla la visualización de varias lámparas (lámpara 1-BET 9a, lámpara 2-BET 9b, lámpara max-BET, lámpara WIN 17) sobre la sección de visualización del panel 5, varias secciones de visualización (sección de visualización de desembolso 18, sección de visualización del número depositado de medallas de juego 19, y sección de visualización de frecuencia de operación de bono 20) y otras visualizaciones tales como la varias imágenes, aunque controlando el manejo del segundo panel de cristal líquido 502 y controlando la salida del sonido desde los altavoces 21L y 21R. Adicionalmente, si la estructura de obturador es mecánica, también es posible desarrollar el control de los motores utilizados como fuente de impulso del propio obturador.

El circuito del subcontrol 82 se configura sobre una placa de circuitos diferente de la placa de circuitos que configura el circuito de control principal 81, utiliza una microcomputadora (en lo sucesivo denominada “submicrocomputadora”) 83 como un componente principal, y comprende un circuito de control de imagen 91 como los medios para control de visualización para la recepción de la visualización del panel 5, una fuente de sonido 1C 88 que controlan la salida del sonido por los altavoces 21L y 21R, y el amplificador de potencia 89, como un amplificador.

En la submicrocomputadora 83 se incluye una sub CPU84 que controla la operación de acuerdo al comando de control trasmítido desde el circuito de control principal 81, un programa 85 como los medios de almacenamiento y un trabajo RAM 86. Aunque el circuito de subcontrol 82 no incluye el circuito de generación de pulso de reloj, el divisor de frecuencia, el generador de número aleatorio y el circuito de muestreo se configuran de tal forma que el muestreo del número aleatorio se puede llevar a cabo sobre el programa de operación de la sub CPU84.

La submicrocomputadora 83 comprende un contador de frecuencia de notificación, un contador de almacenamiento de frecuencia AT y similares en un área de almacenamiento predeterminada. El contador de frecuencia de notificación almacena el número restante de notificaciones de órdenes de oprimido durante el periodo de ayuda de operación de parada. Cuando un valor del contador es “1 o mas” éste indica el periodo de ayuda de operación de parada. El contador de almacenamiento de frecuencia AT almacena la información con relación al número restante de la generación de periodo de ayuda de operación de parada.

## ES 2 290 385 T3

El programa ROM85 aguarda un programa de control desarrollado por la sub CPU84. El trabajo de la RAM86 se configura como medio de almacenamiento temporal cuando se desarrolla los programas de control anteriormente mencionados que utilizan la sub CPU84.

5 El circuito de control de imagen 91 comprende una CPU de control de imagen 92, un trabajo de control RAM93, un programa de control de imagen ROM94, un ROM de imagen 96, un RAM de vídeo 97, y un control de imagen IC98. La CPU del control de imagen 92 determina los contenidos de visualización en la sección de visualización del panel 5 de acuerdo con el programa de control de imagen almacenado en el RAM94 con base en los parámetros configurados por la sub-microcomputadora 83. La RAM 94 de programa de control de imagen almacena el programa de control de imagen de una visualización en la sección de visualización de panel 5 y en las diversas tablas de selección. Una RAM 94 de trabajo de control de imagen se configura con unos medios de almacenamiento temporal cuando se desarrolla el programa de control de imagen anteriormente mencionado que utiliza la CPU92 de control de imagen. El control de imagen IC98 forma imágenes de acuerdo al contenido de visualización determinado por la CPU de control de imagen 92, y los saca para la recepción de visualización del panel 5. El RAM de imagen 96 almacena los datos de punto utilizados para formar las imágenes. El RAM 97 de vídeo se configura como medios de almacenamiento temporal cunado se forman imágenes al utilizar el control de imagen IC 98.

Luego, en relación a la figura 9, se describe una tabla de lotería de probabilidad.

20 Estas tablas de lotería de probabilidad están referenciadas en el proceso de la lotería de probabilidad. La figura 9 (a) se utiliza durante el juego general, la figura 9 (b) se utiliza durante el “modo de juego general en BB” y la combinación ganadora interna de cada juego se determina de esta manera.

25 El rango del número aleatorio de cualquiera de las tablas es 0-16383 y la combinación ganadora interna determina un valor numérico extraído del valor numérico dentro del rango.

30 Por ejemplo, en el juego general, cuando el valor del número aleatorio extraído es 2851, la combinación de la ganancia interna del juego es “campana”. Además, en el juego general, cuando los valores del número aleatorio extraídos son 11036-16383, la combinación ganadora interna del juego se “ pierde”.

35 Luego, en referencia a las figuras 10 a 14, se describe la tabla de control de detención utilizada cuando se logra la ganancia interna de “la combinación de ganancia insignificativa de campana”.

40 Cuando se logra la “combinación de ganancia insignificativa de campana” mediante la ganancia interna, “tabla de selección de número de tabla de control aleatorio” ilustrada en la figura 10 determina la tabla para ser denominada al mismo tiempo cuando la operación de control de detención de cada uno de los carretes 3L, 3C y 3R, se desarrolla. Esto ocurre cuando la “combinación de ganancia insignificativa de campana” se logra mediante una ganancia interna, refiriéndose a una cualquiera de las 6 clases de tablas de control de detención, desarrollándose el control de detención con base a ésta.

45 La figura 11 ilustra una relación entre el orden de control de detención de cada uno de los carretes 3L, 3C, y 3R en cada una de las tablas seleccionadas en la figura 10 y un logro/falla de la ganancia de premio. Por ejemplo, cuando el número de la tabla seleccionado por la tabla de selección de control de detención en la figura 9, es el número de la tabla 1, y la secuencia de parada es “IZQUIERDA CENTRO DERECHA”, la ganancia de premio de la campana se logrará. Sin embargo, si ésta es otra secuencia de parada, la ganancia del premio de la campana no se logrará. Esto se realiza con el fin de lograr la ganancia del premio de la campana, y se requiere que la combinación de ganancia interna es la campana y el orden de control de detención de cada uno de los carretes 3L, 3C y 3R se desarrolle con la secuencia de parada que corresponda al número de la tabla.

50 Se hará una descripción del control de detención concreta de cada uno de los carretes 3L, 3C y 3R en el caso donde la combinación de ganancia interna sea la campana de las figuras 12 14.

55 La “posición de operación de parada” y la “posición de control de detención” de cada uno de los carretes 3L, 3C, y 3R se muestran en la “tabla de control de detención”. La “posición de operación de parada” muestra el número de código del patrón, que está localizado en la línea central 8a, cuando los botones de parada 7L, 7C, y 7R dispuestos correspondientemente en cada uno de los carretes 3L, 3C, y 3R se operan (específicamente, el centro del patrón está localizado por encima de la línea central 8a, que es la posición más cercana de la línea central 8a). La “posición de control de detención” indica el número de código del patrón que se detiene y se presenta en la posición de la línea central 8a cuando el carrete, para el cual se lleva a cabo la operación de parada, se detiene. Aquí, en esta modalidad, la 60 así llamada “el número de estructuras deslizantes” se ajusta a un máximo de “cuatro estructuras”. Por ejemplo, durante la rotación del carrete derecho 3R, cuando la “cereza” del número de código “12” llega a la posición de la línea central 8a, si el botón de parada 7R se opera, el carrete derecho 3R se puede controlar para detenerse de tal forma que el “7 azul” del número de código “08” se pueda detener y mostrar en la posición de la línea central 8a.

65 La Fig. 12 ilustra la tabla de control de detención para ganar. Después de lograr la ganancia interna de la “combinación de ganancia insignificante de campana”, una “campana-campana-campana” se alinea a lo largo de la línea efectiva, y luego ésta tabla se utiliza cuando se controla la parada del carrete de tal forma que la ganancia de premio de la “combinación de ganancia insignificante de campana” se pueda lograr.

## ES 2 290 385 T3

En la Fig. 12, la “posición de control de detención” del carrete izquierdo 3L es cualquier número de código “03”, “08”, “11”, “15”, o “19”, y el patrón que corresponde a éstos es la “campana”.

En la Fig. 12, la “posición de control de detención” del carrete central 3C es cualquier número de código “03”, “07”, “11”, “15”, o “19”, y el patrón que corresponde a éstos es la “campana”.

En la Fig. 12, la “posición de control de detención” del carrete derecho 3R es cualquier número de código “01”, “05”, “10”, “14”, o “18”, y el patrón que corresponde a éstos es la “campana”.

10 Como se describió anteriormente, cuando la tabla de control de detención para ganar, ilustrada en la Fig. 12, se utiliza para el control de detención para cada uno de los carretes 3L, 3C, y 3R, la “campana” se detiene y se visualiza sobre la posición de la línea central 8a, es decir, el centro de la posición dentro de las ventanas de visualización 4L, 4C, y 4R, y se logra la ganancia de premio.

15 La Fig. 13 ilustra una tabla de control de detención para la falla de un empuje hacia delante y un empuje central. Esta tabla se utiliza, después de lograr la ganancia interna de la “combinación de ganancia insignificante de campana”, cuando el carrete se controla para detenerse de tal forma que la “campana-campana-campana” puede no estar alineada a lo largo de la línea efectiva (de tal forma que la ganancia de premio de la “combinación de ganancia insignificante de campana” pueda no ganar). Aquí, la posición de control de detención en relación con la posición de operación de parada del carrete izquierdo 3L y el carrete central 3C es la misma que se ilustra en la Fig. 11.

20 En la Fig. 13, la “posición de control de detención” del carrete de la derecha 3R es uno cualquiera de los números de código: “02”, “06”, “11”, “15”, o “19”, y el patrón que corresponde a estos es “Re-play”.

25 Como se describió anteriormente, cuando la tabla de control de detención para falla del empuje hacia delante y el empuje central, ilustrados en la Fig. 13, se utilicen para el control de detención de cada uno de los carretes 3L, 3C, y 3R, la ganancia de premio de la “combinación de ganancia insignificante de campana” no se logra en razón a que la “campana” se detiene y visualiza en la posición del centro, dentro de las ventanas de visualización 4L y 4C, y la “repetición” se detiene y se presenta en la posición del centro dentro de la ventana de visualización 4R.

30 La Fig. 14 ilustra una tabla de control de detención para la falla de un empuje inverso. Esta tabla se utiliza, después de lograr la ganancia interna de la “combinación de ganancia insignificante de campana”, cuando el carrete se controla para detenerse de tal forma que el “campana-campana-campana” puede no alinearse a lo largo de la línea efectiva (de tal forma que la ganancia de premio de la “combinación de ganancia insignificante de campana” puede fallar). Aquí, la posición de control de detención en relación con la posición de operación de parada del carrete central 3C y el carrete derecho 3R es la misma que se ilustra en la Fig. 11.

35 En la Fig. 14, la “posición de control de detención” del carrete de la izquierda 3L es uno cualquiera de los números de código: “04”, “09”, “12”, “17”, o “20”, y el patrón que corresponde a estos es “Re-play”.

40 Como se describió anteriormente, cuando la tabla de control de detención para falla del empuje inverso, ilustrado en la Fig. 14, se utiliza para el control de detención de cada uno de los carretes 3L, 3C, y 3R, la ganancia de premio de la “combinación de ganancia insignificante de campana” no se logra en razón a que la “repetición” se detiene y se presenta en una posición del centro dentro de las ventanas de visualización 4L, y la “campana” se detiene y se presente en una posición del centro dentro de la ventana de visualización 4C y 4R.

45 Aquí, en esta modalidad, las “Seis clases” se emplean como las secuencias de detención como se mencionó anteriormente, solamente cuando la operación de parada se desarrolle en una cualquiera de las secuencias de acuerdo al número de tabla, la “campana-campana-campana” se alinea a lo largo de la línea efectiva, y se logra la ganancia de premio. Por esta razón, cuando se desarrolla la segunda operación de parada, se puede determinar si la “campana-campana-campana” se alinea a lo largo de la línea efectiva o no. Por ejemplo, es el caso donde “1” (la secuencia de parada correspondiente es la de “IZQUIERDA CENTRO DERECHA”) se emplea como el número de tabla, y el carrete izquierdo 3L se opera como la primera operación de parada. Esto es, cuando la primera operación de parada se desarrolla, ésta puede ser no necesariamente clara cuando la “campana-campana-campana” se alinee a lo largo de la línea efectiva o no. Además, en la modalidad, se asume que la “campana-campana-campana” está confiablemente alineada a lo largo de la línea central 8a. Por esta razón, en la modalidad, como se ilustra en la Fig. 12 y la Fig. 13, se asume que las dos tablas de control de detención de falla se utilicen. Adicionalmente, cuando el número de tabla es “2”, “3”, “4”, “5”, o “6”, se logra la ganancia de premio de la “combinación de ganancia insignificante de campana” al desarrollar la operación de parada utilizando “IZQUIERDA DERECHA CENTRO”, “CENTRO IZQUIERDA DERECHA”, “CENTRO DERECHA IZQUIERDA”, “DERECHA IZQUIERDA CENTRO”, o “DERECHA CENTRO IZQUIERDA”, respectivamente.

50 En relación ahora a la Fig. 15, se describen una “tabla de selección de frecuencia AT del tope” y una “tabla de lotería de activación AT”. Para este rango de número aleatorio, la “tabla de selección de frecuencia AT del tope” es 0-4095 y la “tabla de lotería de activación AT” es 0-255.

## ES 2 290 385 T3

Aunque un AT es para diez juegos, la “tabla de selección de frecuencia AT del tope” determina cuantas veces se genera este AT. El número de veces que se selecciona el AT por una lotería AT es “1 vez”, “2 veces”, “5 veces”, “10 veces” o “30 veces”.

- 5 De acuerdo con esta tabla, el valor de la lotería se sustrae del valor del número aleatorio extraído secuencialmente desde la hilera superior, y el valor de la hilera, que se vuelve negativo, es ajustado como el número de veces de ocurrencia del AT. Por ejemplo, cuando el valor del número aleatorio extraído es 4021, de este 4021, 2356 que es el valor de la lotería de la primera línea se sustrae primero, y luego éste se vuelve 1665. En razón a que este valor es positivo, si 1512, que es el valor de la lotería de una segunda línea, es además sustraído, entonces éste se vuelve 153.
- 10 En razón a que este valor es positivo, si 196, que es el valor de la lotería de una tercera línea es además sustraído, entonces éste se vuelve -43. En razón a que éste se vuelve negativo aquí, el número de veces del AT en este caso se ajusta a 5.

15 Entonces, la “tabla de lotería de activación AT” selecciona si este AT se efectúa durante un tiempo para ser activado o no. Este rango de número aleatorio es 0-255. Aquí, cuando se selecciona la activación, la frecuencia de notificación de las órdenes de oprimir de la campana para los diez juegos se ajusta. Esto es, el AT se inicia aquí. La manera de la lotería es la misma que aquella del caso de la tabla de selección de frecuencia AT anteriormente mencionada.

20 En relación a la Fig. 16, una “tabla de selección activante del tope” y una “tabla de selección de cambio de medidor del tope” se describen. Este rango de número aleatorio de la “tabla de selección activante del tope” es 0-255. Más aún, un valor numérico mostrado en la “tabla de selección de cambio de medidor del tope” es un valor de número de diferencia utilizado como referencia para determinar si una escala del medidor se hace para cambiar.

25 Como se ilustra en la Fig. 16 (a), primero, la “tabla de selección activante del tope” se utiliza después de que el BB se termina, y determina el valor del número de diferencia que activa el siguiente tope. Si se escoge 1200 de esta tabla, el AT tope, que es una acción remedial, se activa cuando la diferencia entre el número total de las medallas utilizadas para el juego y el número total de las medallas desembolsadas alcanza 1200 medallas. De manera similar, si se escogen 1500, el AT del tope se activa cuando la diferencia alcanza 1500 medallas, y si se escogen 1800, el AT del tope se activa cuando la diferencia alcanza 1800 medallas.

30 Luego, como se ilustra en la Fig. 16 (b), la “tabla de selección de cambio de medidor del tope” se utiliza para determinar la visualización del nivel del medidor del tope mediante el valor de número de diferencia donde el AT seleccionado se activa y el valor de número de diferencia que en el se presente. Como una manera de visualización concreta, el nivel se expresa utilizando un nivel mostrado en una hilera cuyo valor se aproxima más al valor del número de la diferencia en el presente, y no excede el número de diferencia entre los valores en una hilera de los valores de número de diferencia que activen el AT seleccionado que en el se presente. Por ejemplo, el valor del número de diferencia que el AT activa, que se selecciona en el presente, es 1200G, y cuando el valor del número de diferencia en el presente es 821 medallas, éste se expresa como un nivel 5. Aquí, cuando el valor del número de diferencia alcanza 900 medallas, éste será visualizado para cambiar al nivel 6.

40 Se hará una descripción de una tabla de comando en la Fig. 17 y la Fig. 18. Estos comandos se transmiten desde el circuito de control principal 81 al circuito de subcontrol 82, y esta transmisión es solamente una transmisión direccional desde el circuito de control principal 81 al circuito de subcontrol 82. Éste se conecta con las 16 líneas de señal de datos y una línea de señal entre el circuito de control principal 81 y el circuito de subcontrol 82. Luego, estos comandos están en una configuración de 2-byte, 4-byte, o 6-byte, y con el fin de transmitir con las 16 líneas de señal de datos, todos ellos se transmiten como un comando que utiliza 1, 2, o 3 secuencias.

50 Cuando se hace una descripción del comando de inicio entre estos comandos, un número de la tabla de control de detención seleccionado, en el caso de un tipo de la combinación de ganancia interna de este juego, el modo de juego, y una combinación de ganancia interna son la campana, se transmite como un comando. Otros comandos también son los mismos. Además, los comandos ilustrados en la Fig. 17 y Fig. 18 son uno de los ejemplos, y los otros comandos también transmiten la información requerida para el control desarrollado en el circuito de subcontrol.

55 Luego, en relación a un diagrama de flujo principal ilustrado en las Figs. 19 a 25, la operación de control de la CPU 41 del circuito de control principal 81 se describirá.

Primero, se enciende un suministro de energía (etapa (en lo sucesivo denominada como ST) 1), y la CPU 41 inicia los puertos de salida (ST2). Luego, éste juzga si existe un error de caída de energía (ST3). Aquí, en el caso del error de caída de energía, la etapa se desplaza a un proceso de ST2, y cuando no existe un error de caída de energía, la etapa se desplaza a un proceso de ST4. La CPU 41 se inicializa durante el proceso de ST4. Luego, juzga si existe un error RAM (ST5). Aquí, en el caso del error RAM, el error RAM se visualiza. Específicamente, “rr” se visualiza sobre un indicador de desembolso como medio configurado por un LED de 7 segmentos. El error RAM significa un problema donde el RAM 78 no se puede leer y escribir adecuadamente.

65 Entonces, cuando no existe un error RAM, se juzga si el interruptor de tipo clave para la configuración está “ENCENDIDO” (ST6). Cuando el interruptor de tipo clave se ajusta en “ENCENDIDO”, la etapa se desplaza a un proceso de ST12 después de desarrollar los procesos de ajuste para los seis niveles. Más aún, cuando el interruptor de tipo clave para la configuración está “APAGADO”, la etapa se desplaza a un proceso de ST8. En el proceso de ST8,

se juzga si la batería de respaldo es normal. Cuando el respaldo de batería es normal, después de limpiar la dirección de retorno y el área no utilizada del RAM 78, todos los registros se regresan al estado de salida cuando el suministro de energía esté “APAGADO” (ST9), y un puerto de salida se actualiza en un estado cuando se recupera el suministro de energía, y se regresa a un estado cuando el suministro de energía esté “APAGADO” (ST10).

5 Cuando el respaldo de batería no es normal, un valor inicial del valor de ajuste se establece (ST11). Entonces, todas las áreas de la RAM 78 se limpian (ST12). Aquí, los procesos después de ST12 también se desarrollan cuando el interruptor de tipo clave para el ajuste esté “ENCENDIDO” en el juicio de ST6, y la etapa procede por vía de los seis niveles de los procesos de ajuste. Entonces, cada valor ajustado se almacena (ST3) y los datos de comunicaciones se 10 inician (ST14). Luego, la CPU 41 limpia la RAM 78 cuando el juego se termina (ST15). Luego, se juzga si existe una solicitud de carga de medalla automática (ST16). Para el caso donde existe una solicitud de carga automática, se indica un caso donde la ganancia de premio del re-juego se lograse en el juego previo. Cuando existe una solicitud de carga de medalla automática, después de cargar automáticamente las medallas que cumplen la solicitud de carga (ST17) y 15 transmitir un comando de carga de medalla de juego al circuito de subcontrol, la etapa se desplaza a un proceso del ST20. Cuando no existe una solicitud de carga de medalla automática, la carga de las medallas desde la ranura de la medalla y el botón de apuesta se acepta (ST19), y la etapa se desplaza a un proceso de ST20.

En el proceso de ST20, se juzga si la palanca de inicio está en “ENCENDIDO”, y cuando la palanca de inicio 20 está “ENCENDIDA” se juzga si han pasado 4.1 segundos desde el juego previo (ST21). Específicamente, se juzga con base a el valor de un reloj de vigilancia de juego ajustado en el proceso de ST24 descrito posteriormente. Cuando 4.1 segundos no hayan pasado desde el juego previo, el juego inicia esperando que se consuma el tiempo (ST22), y la etapa se desplaza al proceso de ST23.

En el proceso de ST23, la CPU 41 extrae un número aleatorio para la lotería. Específicamente, el número aleatorio 25 se extrae del rango de 0-16383. Entonces, el reloj de vigilancia de juego ajustado se ajusta (ST24), y un proceso de monitoreo de modo de juego, para juzgar el modo de juego presente, se desarrolla (ST25). Luego, se desarrolla un proceso de probabilidad de lotería. En este proceso de probabilidad de lotería, una combinación de ganancia interna se determina con base a un valor de número aleatorio extraído del proceso de ST23 y una tabla de probabilidad de lotería que corresponde al modo de juego presente, que se juzga por el proceso de monitoreo de modo de juego. El valor de 30 número aleatorio, que es la ganancia interna para cada combinación de ganancia de premio, se define en progreso en la tabla de probabilidad de lotería como se mencionó anteriormente.

Luego, la CPU 41 desarrolla un proceso de lotería de indicador de luz de lámpara de ganancia (ST27), y desarrolla 35 un proceso de selección de tabla de control de detención (una discusión detallada recordando este proceso de selección de tabla de control de detención será mencionado después) (ST28). Entonces, un comando de inicio se transmite a un circuito de subcontrol como un proceso de transmisión al momento del inicio del juego (ST29), y una iniciación se desarrolla para el inicio de rotación del carrete (ST30).

Luego, la CPU 41 juzga si el botón de detención está “ENCENDIDO” (ST31), cuando el botón de detención está 40 “ENCENDIDO”, la etapa se desplaza al proceso de ST33, y cuando el botón de detención está “APAGADO”, la etapa se desplaza al proceso de ST32. En el proceso de ST32, se juzga si el valor del reloj de apagado automático es “0”, cuando el valor del reloj de apagado automático es “0”, la etapa se desplaza a un proceso de ST33, y cuando el valor del reloj de apagado automático no es “0”, la etapa se desplaza a un proceso de ST31. En el proceso de ST33, el número 45 de estructuras de deslizamiento se determina desde una solicitud de ganancia (combinación de ganancia interna), una posición de patrón (posición de rotación del carrete en el momento de la operación de parada), la tabla de control de detención seleccionada o similar.

Luego, el carrete se rota por la cantidad correspondiente del número de estructuras de deslizamiento que se determina mediante el proceso de ST33 (ST34). Luego, una solicitud de parada del carrete se ajusta (ST35), y el comando 50 de parada de carrete se transmite al circuito de subcontrol (ST36).

Entonces, se juzga si todos los carretes se han detenido (ST37), cuando todos los carretes se hayan detenido, la etapa se desplaza al proceso de ST38, y cuando todos los carretes no se han detenido, la etapa se desplaza al proceso ST31. Luego, después de llevar a cabo el proceso de ejecución en el momento del fin del juego (ST38), se desarrolla 55 una búsqueda de ganancia de premio (ST39). Entonces, se juzga si la bandera de ganancia de premio es normal (ST40); cuando la bandera de ganancia de premio es normal, la etapa se desplaza a un proceso de ST42, y se presenta un error ilegal cuando la bandera de ganancia de premio no es normal (ST41).

Luego, se juzga si el número de ganancia de premio es 0 (ST42). Específicamente, se juzga si se logra cualquier 60 combinación de ganancia para la ganancia de premio (excepto para el re-juego). Cuando la ganancia de premio se logra, reservando las medallas o se desarrolla un desembolso de acuerdo al modo (es éste “en BB” o “en RB”?) y la combinación de ganancia de premio (ST43).

Luego, la CPU 41 juzga si el modo está “en BB” o “en RB” (ST44); cuando éste está “en BB” o “en RB”, la etapa 65 se desplaza a un proceso de ST45, y cuando éste no está “en BB” o “en RB”, la etapa se desplaza a un proceso de ST48. En el proceso de ST45, un proceso de revisión del número de juego de BB o RB se desarrolla, y si el BB se termina (ST46) se juzga. Cuando el BB se termina, después de transmitir un comando que termina en BB, la RAM se limpia cuando el BB se termina (ST47), y la etapa se desplaza a un proceso de ST49. En ST46, cuando el BB no se

## ES 2 290 385 T3

termina, la etapa se desplaza a un proceso de ST49. En ST44, cuando éste no está “en BB” o “en RB”, se desarrolla un proceso de revisión de ganancia de premio BB o RB (ST48), y la etapa se desplaza a un proceso de ST49. En el proceso de ST49, se desarrolla un proceso de control de 7SEG de bono y la etapa se desplaza a un proceso de ST15.

5 Luego, el proceso de selección de tabla de control de detención desarrollado por ST28 será descrito. Primero, la CPU 41 juzga si la combinación de ganancia de premio interna de este juego es la campana (ST50). Cuando la combinación de ganancia interna de este juego es la campana, la etapa se desplaza a un proceso de ST51, y cuando la combinación de ganancia interna de este juego no es la campana, la etapa se desplaza a un proceso de ST52. En el proceso de ST51, un valor de número aleatorio se extrae y la tabla de control de una parada se selecciona con base 10 en la tabla de selección de la tabla de control de detención. En el proceso de ST52, la tabla de control de detención definida en el avance para cada combinación de ganancia interna se selecciona.

Luego, en relación a las Figs. 26 a 34, será descrito un proceso de control del circuito de subcontrol 82.

15 Primero, en relación a las Figs. 26 y 27, un alineamiento del proceso del circuito de subcontrol será descrito. Primero, la sub CPU 84 determina si se ha recibido un comando de carga de medallas de juego, a saber, si las medallas de juego utilizadas para un juego se han cargado (ST101). Aquí, el comando de carga de medalla de juego incluye información, tal como cuantas medallas se han cargado o similares. Cuando se recibe el comando de carga de medalla de juego, la etapa se desplaza a un proceso de ST102. En el proceso de ST102, el número de carga, que se ha cambiado 20 en el estado de recepción de la palanca de inicio, se actualiza. La etapa regresa al proceso de ST101 de nuevo después de este proceso.

25 Si el comando de carga de medalla de juego no se ha recibido, se determina si el comando de inicio se ha recibido, a saber, si se ha iniciado un juego, (ST103). Cuando el comando de inicio se recibe, después de determinar el número BET (el número de medios de juego utilizado para el juego) de este juego (ST104), se actualiza el número BET total (ST105). Posteriormente, se desarrolla un proceso sobre la visualización del medidor del tope (ST106), si se revisa 30 las activaciones del AT del tope (ST107), y si la ejecución del proceso AT, a saber, el proceso que se relaciona con la notificación de orden de oprimir se desarrolla (ST108). La etapa regresa al proceso ST101 de nuevo después de este proceso.

35 Cuando el comando de inicio no se ha recibido en ST103, se determina si el comando de ganancia de premio se ha recibido, a saber, si la combinación de ganancia de premio predeterminada ha ganado el premio (ST109). Cuando se recibe el comando de ganancia de premio, se actualiza el número de desembolso total (ST109). La etapa regresa al proceso ST101 de nuevo después de este proceso.

40 Cuando el comando de ganancia de premio no se ha recibido en ST109, se determina si el comando de terminación BB se ha recibido, a saber, si el BB se ha terminado en este juego (ST111). Cuando el comando de terminación BB se recibe, el número BET total y el número de desembolso total que se almacenan en la RAM se limpian, y la escala del medidor del tope se visualiza como 1 (ST112). Aquí, el juicio para activar la acción remedial se puede iniciar después del BB al limpiar el número BET total y el número de desembolso total.

45 Luego, el proceso de selección de valor activante del tope determina el siguiente valor activante del tope (ST113). Cuando el comando de terminación BB no se ha recibido en ST111, ST112 y ST113 no son procesados sino que la etapa regresa al proceso de ST101 de nuevo.

50 La Fig. 28 describe un proceso actualizado de número cargado mostrado en ST102, un proceso de determinación de número BET, en ST104, un proceso de actualización de número BET total mostrado en ST105, y un proceso de actualización de número desembolsado total mostrado en ST110.

55 El proceso de actualización del número cargado ilustrado en la Fig. 28 (a) almacena el número cargado que se transmite en un área predeterminada de la RAM una vez (ST110). Luego, el proceso de determinación del número BET ilustrado en la Fig. 28 (b) determina el número cargado almacenado en la RAM en ST110 como el número BET de este juego, y lo almacena en la RAM (ST111). Así, la razón por la que el número cargado se monitorea en el proceso de actualización del número cargado y el número BET se determina después de recibir el comando de inicio, estriba en determinar el número BET en el momento de la operación de palanca de inicio cuando se carga las medallas de juego al operar el interruptor 1-BET 11, el interruptor 2-BET 12, y el interruptor max-BET 13, en razón a que éste se configura de tal forma que el número cargado se pueda cambiar antes de la operación de palanca de inicio.

60 En la Fig. 28 (c), el número BET de este juego determinado mediante ST111 se agrega al número BET total (medio de juego utilizado). Por ejemplo, se agregan tres cuando el número BET en este juego es tres. Desarrollando este proceso para cada juego se hace el cálculo del número BET total posible. Entonces, en la Fig. 28 (d), el número desembolsado se agrega al número desembolsado total cuando se hace el desembolso. Por ejemplo, cuando el premio de una ciruela se gana, se agrega 6, y 0 se agrega cuando no existe una ganancia de premio. Desarrollando este proceso para cada juego se hace un cálculo del número de desembolso total posible.

65 La Fig. 29 ilustra la visualización del medidor del tope mostrada en ST106. En este proceso, primero, el número en cada nivel del número del tope que está basado en el medidor del tope cambia la tabla de selección, y el nivel de visualización del medidor del tope con base en el número de diferencia presente se determina (ST118). Entonces, se

## ES 2 290 385 T3

juzga si el nivel, que es habitualmente presentado, se realiza para cambiar (ST119). Cuando se hace el cambio, el nivel del medidor se presenta al incrementar el nivel habitual en +1 (ST120), cuando no se efectúa el cambio, el proceso se hace regresar.

5 La Fig. 30 ilustra un proceso de revisión de activación AT del tope mostrado en ST107. Este AT del tope significa un período de ayuda de operación de parada que se activa como una acción remedial, en razón a que el AT del tope se active cuando se alcance un valor predeterminado (valor del tope que se ajusta), se utiliza una expresión denominada un tope. Más aún, el valor predeterminado se determina mediante el proceso de selección del valor activante del tope desarrollado después de que se termina el BB, y es 1200, 1500, o 1800.

10 En este proceso, primero, se juzga si la ganancia interna ha logrado el BB en este juego, o el modo de juego habitual está en la ganancia interna del BB (ST121). Cuando se ha logrado la ganancia interna en el BB en este juego, o cuando el modo de juego habitual está en la ganancia interna del BB, el número BET total y el número desembolsado total que están almacenados en la RAM se limpian (ST122), y el proceso se regresa. De esta manera, una vez que la ganancia 15 interna haya logrado el BB, a menos que el BB se termine, la acción remedial no se activa.

20 Luego, cuando la ganancia interna no haya logrado el BB en este juego, y el modo de juego habitual no se encuentre sobre la ganancia interna del BB, el juicio se lleva a cabo si el número de la diferencia habitual ha alcanzado el valor tope que se ha ajustado (ST123). Aquí, cuando el número de la diferencia habitual es igual o mayor que el valor tope, la tabla de selección de frecuencia AT del tope se ajusta (ST124), una lotería de número aleatorio se desarrolla con base en esta (ST125), y el valor seleccionado mediante esta lotería se agrega al contador de almacenamiento de frecuencia AT (ST126). Más aún, en el juicio del ST123, cuando el número de diferencia habitual es más pequeño que el valor del tope, el proceso se regresa.

25 La Fig. 31 ilustra el proceso de selección del valor activante del tope mostrado en ST113. Este proceso se desarrolla después de que el BB se termina y determina el número de juegos, a saber el valor del tope, para el cual se activa la siguiente acción remedial. Este proceso se mantiene en la RAM hasta que se desarrolla la lotería de número aleatorio con base en la tabla de selección de valor activante del tope, cualquier valor de 1200, 1500, y 1800 se selecciona, el 30 siguiente BB termina, y el valor del tope se selecciona nuevamente. Así, al seleccionar y determinar el valor del tope, el valor del tope no es constante y éste evita que el jugador determine fácilmente cuando se activa la siguiente acción remedial.

La Fig. 32 ilustra la ejecución del proceso AT mostrado en ST108.

35 Primero, se juzga si el valor del contador de la frecuencia de notificación es igual o mayor que uno (ST201). Cuando el valor del contador de la frecuencia de notificación es igual o mayor que uno, se desarrolla el proceso de notificación de orden de oprimir (ST204). Entonces, cuando el valor del contador de la frecuencia de notificación no es igual o mayor a uno, se juzga si el valor del contador de almacenamiento de frecuencia AT es igual o mayor que uno (ST202). Cuando el valor del contador de almacenamiento de frecuencia AT no es igual a o mayor que uno, el 40 proceso se regresa, y cuando el valor del contador de almacenamiento de frecuencia AT es igual o mayor que uno, se desarrolla un proceso de lotería de activación AT (ST203).

45 Cuando el valor del contador de frecuencia de notificación anteriormente mencionado se vuelve igual a o mayor que uno éste muestra que el modo está en AT. Cuando el valor del contador de almacenamiento de frecuencia AT se hace igual o mayor que uno, se muestra que el modo se encuentra durante un período de latencia AT.

50 La Fig. 33 ilustra el proceso de notificación de orden de oprimido mostrado en ST204. Primero, el valor del contador de frecuencia de notificación de la orden de oprimido es restado de uno (ST205). Luego, se juzga si la combinación de ganancia interna de este juego es la campana (ST206). El proceso se regresa cuando la combinación de ganancia interna de este juego no es la campana, sin embargo, cuando la combinación de ganancia interna de este juego es la campana, la información para hacer la ganancia de la campana un premio con base en el número de la tabla de control de detención seleccionado se notifica (ST207), y el proceso se regresa.

55 La Fig. 34 ilustra el proceso de lotería activante AT mostrado en ST203.

55 Primero, la lotería de número aleatorio se desarrolla con base a la tabla de lotería activante AT (ST208). Como resultado de esta lotería, se juzga si se gana la activación AT (ST209), cuando la activación AT no se gana, el proceso se regresa, y cuando la activación AT se gana, un valor de 10 se agrega al contador de frecuencia de notificación de orden de oprimido (ST210), el valor del contador de almacenamiento de frecuencia AT se sustrae de uno (ST211), y el proceso se regresa.

65 En las etapas del proceso mencionado anteriormente, cuando se presentan varias clases de visualizaciones sobre la sección de visualización del panel 5, al dividir y controlar el primer panel de cristal líquido anteriormente mencionado 501 y el segundo panel de cristal líquido 502 separadamente, se hace posible limpiar y mostrar de manera variada la información o similar a ser mostrada sobre la pantalla de visualización 5a comparada con el convencional, manteniendo satisfactoriamente la visibilidad de la porción de los carretes de rotación 3L, 3C, y 3R.

## ES 2 290 385 T3

Como se mencionó anteriormente, aunque la presente invención se ha descrito a través de las modalidades preferidas anteriormente mencionadas, la presente invención no está limitada a las mismas. En una modalidad preferida, aunque limpiar el número desembolsado total y el número BET total se desarrolla en el momento de la ganancia interna BB, durante la ganancia interna BB, y en el momento de la ganancia de premio BB, este tiempo se puede ajustar 5 arbitrariamente, y la configuración puede ser de tal forma que el proceso de la limpieza anteriormente mencionado pueda no ser empleado.

Más aún, en la modalidad preferida anteriormente mencionada, aunque se configura para el período de ayuda de operación de parada, para ser activado cuando quiera que el número de diferencia alcance el número predeterminado, 10 esta acción remedial se puede desarrollar un número predeterminado de veces (por ejemplo, solamente una vez) después de que BB se termine.

Más aún, por medio del AT, aunque la orden de oprimir se notifica cuando se determina el logro o falla de la ganancia de premio por la diferencia en la orden de oprimido, el AT que notifica la combinación de ganancia interna 15 diferente de este se puede emplear. Más aún, como una situación ventajosa para el jugador, el BB, el RB o similar, se pueden emplear además del AT con el fin de obtener tantos medios de juego como sea posible.

Más aún, la presente invención es aplicable a otras máquinas de juego, tal como una máquina de juegos pachinko (pinball japonés) o similar diferente de la máquina de juegos pachislo descrita en esta modalidad.

20 Como se mencionó anteriormente, de acuerdo con la presente invención, al configurar dichos medios de visualización del lado frontal con el fin de apilar una pluralidad de visualizaciones en forma de panel, se hace posible presentar más claramente no solamente la visualización por los medios de visualización de lado frontal sino también la visualización por medio de los medios de visualización variables, y además, ocasionalmente, se consiguen diversas mayores 25 visualizaciones, incrementando, de esta manera, la diversión del juego para el jugador y haciendo posible mostrar de una manera impresionante incluso las notificaciones de información.

30

35

40

45

50

55

60

65

## REIVINDICACIONES

5 1. Una máquina de juegos que incluye al menos un dispositivo de visualización variable que muestra imágenes variantes y un dispositivo de parada para parar las imágenes variantes con el fin de mostrar una imagen estática en cada dispositivo de visualización variable, la máquina de juegos comprende:

10 un dispositivo de visualización de lado frontal que está ubicado al frente de por lo menos un dispositivo de visualización variable de tal forma que la máquina de juegos tiene un modo para permitirle a la imagen estática ser vista a través de dicho dispositivo de visualización lateral frontal;

15 **caracterizada** porque dicho dispositivo de visualización lateral frontal comprende un primer panel de visualización (501) y un segundo panel de visualización (502) que está ubicado entre dicho primer panel de visualización (501) y al menos un dispositivo de visualización variable (3L, 3C, 3L) de tal forma que la máquina de juegos tiene un modo para permitir que la imagen estática a ser vista a través de dicho primer panel de visualización (501) y dicho segundo panel de visualización (502), en donde dicho primer panel de visualización (501) y dicho segundo panel de visualización (502) son capaces de mostrar imágenes que son dependientes de o independientes una de la otra, en donde al menos uno de los mencionados como primer panel de visualización (501) y el segundo panel de visualización (502) mencionado comprendan una abertura (3') de tal forma que al menos una parte de la imagen estática de al menos un dispositivo de visualización variable se pueda ver a través de dicha abertura.

20 2. La máquina de juegos de acuerdo a la Reivindicación 1, en donde al menos uno de los mencionados como primer panel de visualización (501) y el mencionado segundo panel de visualización (502) comprenda una pluralidad de aberturas (3') de tal forma que por lo menos parte de la imagen estática del dispositivo de visualización variable se pueda ver a través de al menos una de las mencionadas pluralidad de aberturas.

25 3. La máquina de juegos de acuerdo a la Reivindicación 2, en donde dicha pluralidad de aberturas estén dispuestas con el fin de mostrar una imagen estática sobre al menos un dispositivo de visualización variable a través de cada una de dicha pluralidad de aberturas.

30 4. La máquina de juegos de acuerdo a una cualquiera de las Reivindicaciones 1-3, en donde por lo menos uno de los mencionados como primero y segundo paneles de visualización comprendan un elemento opaco.

35 5. La máquina de juegos de acuerdo a una cualquiera de las Reivindicaciones 1-4, en donde por lo menos cualquiera de dichos primero y segundo paneles de visualización comprendan un panel de cristal líquido.

6. La máquina de juegos de acuerdo a una cualquiera de las Reivindicaciones 1-5, en donde dicho segundo panel de visualización comprenda una placa de reflexión.

40 7. La máquina de juegos de acuerdo a una de las Reivindicaciones 1-6, comprende:

Medios de visualización variable para presentar de manera variable una pluralidad de patrones;

45 Medios de determinación de combinación de ganancia de premio interno para determinar una combinación de ganancia interna; y

Medios para control de detención para detener y controlar una operación de visualización variable de dichos medios de visualización variables con base en la determinación de un resultado de dichos medios de determinación de combinación de ganancia interna; y

50 Medios de desembolso de medios de juego para desembolsar medios de juego cuando el modo de parada del dispositivo de visualización variable detenido mediante dicho dispositivo de control de detención se adecuan con un modo de parada predeterminado;

55 En donde dichos medios de visualización del lado frontal se configuran como una pila de una pluralidad de visualizaciones en forma de panel que son apiladas una sobre la otra.

60 8. La máquina de juegos de acuerdo a la Reivindicación 7, en donde uno de la mencionada pluralidad de paneles de visualización dispuestos adyacentes a un lado de dicho dispositivo de visualización variable comprenda una abertura que le permita a dicha imagen detenida de dicho dispositivo de visualización variable ser vista a su través.

9. La máquina de juegos de acuerdo a la Reivindicación 7 u 8, en donde dichos paneles de visualización comprenden un panel de cristal líquido.

Fig. 1

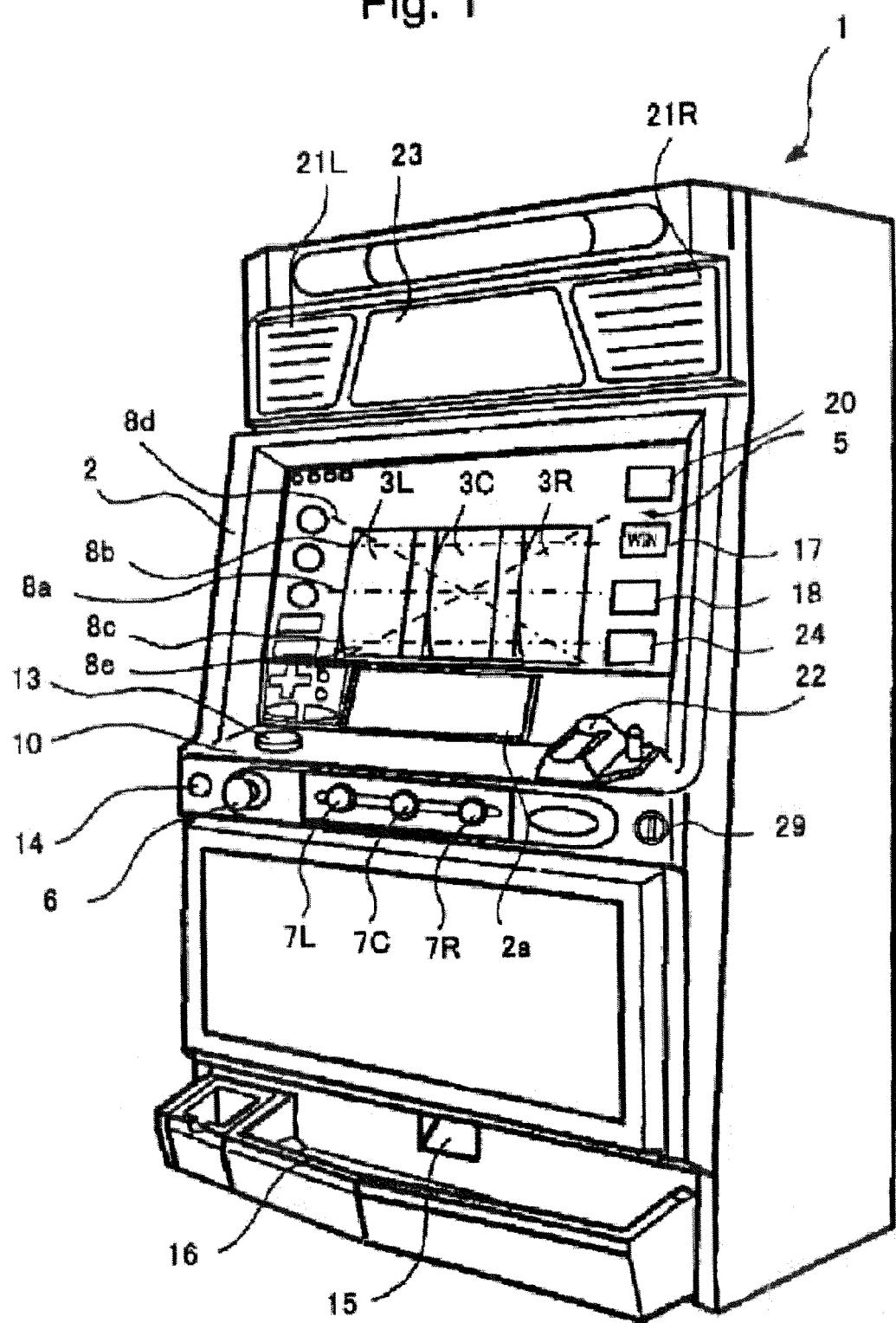


Fig. 2

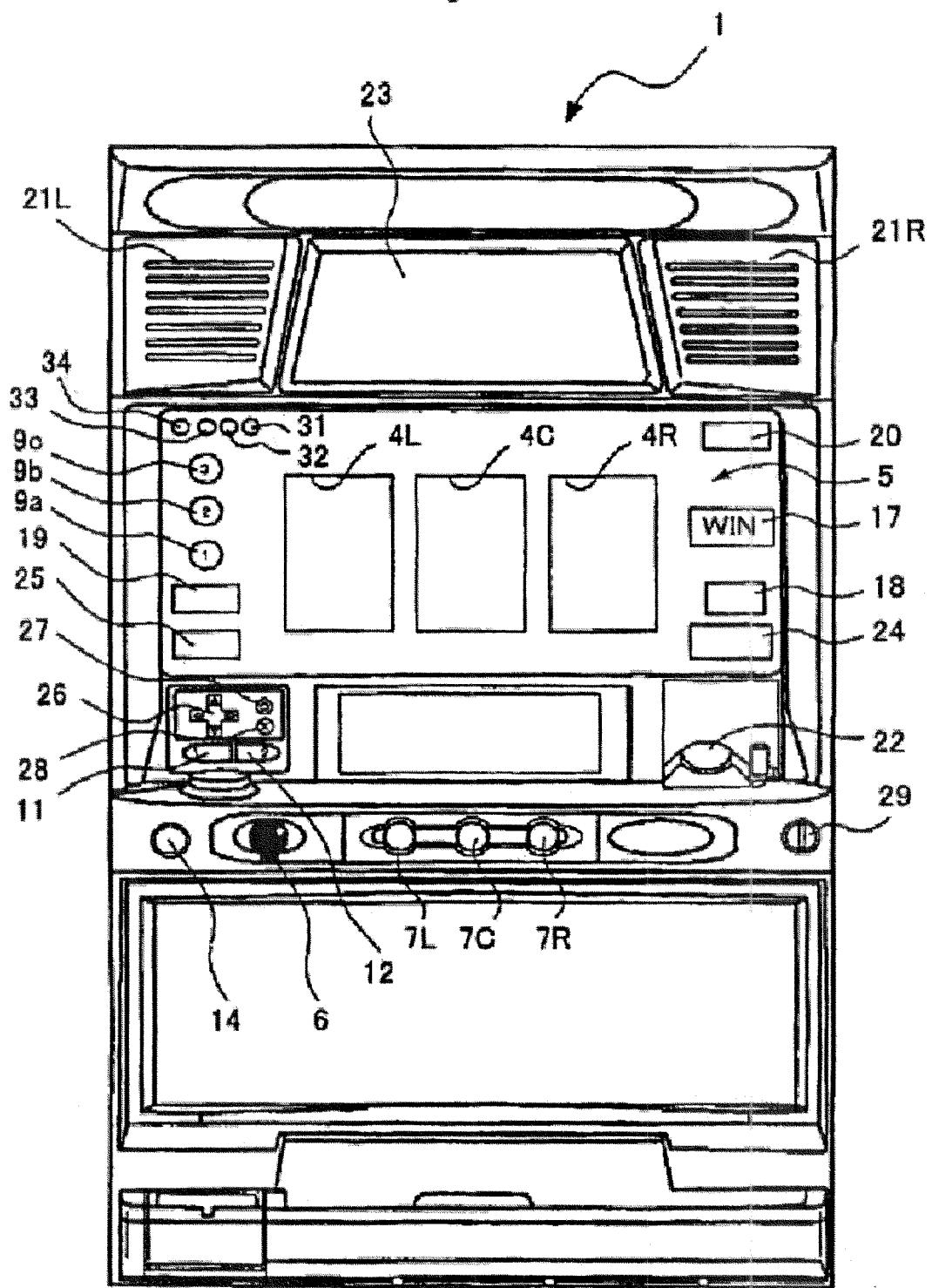


Fig. 3

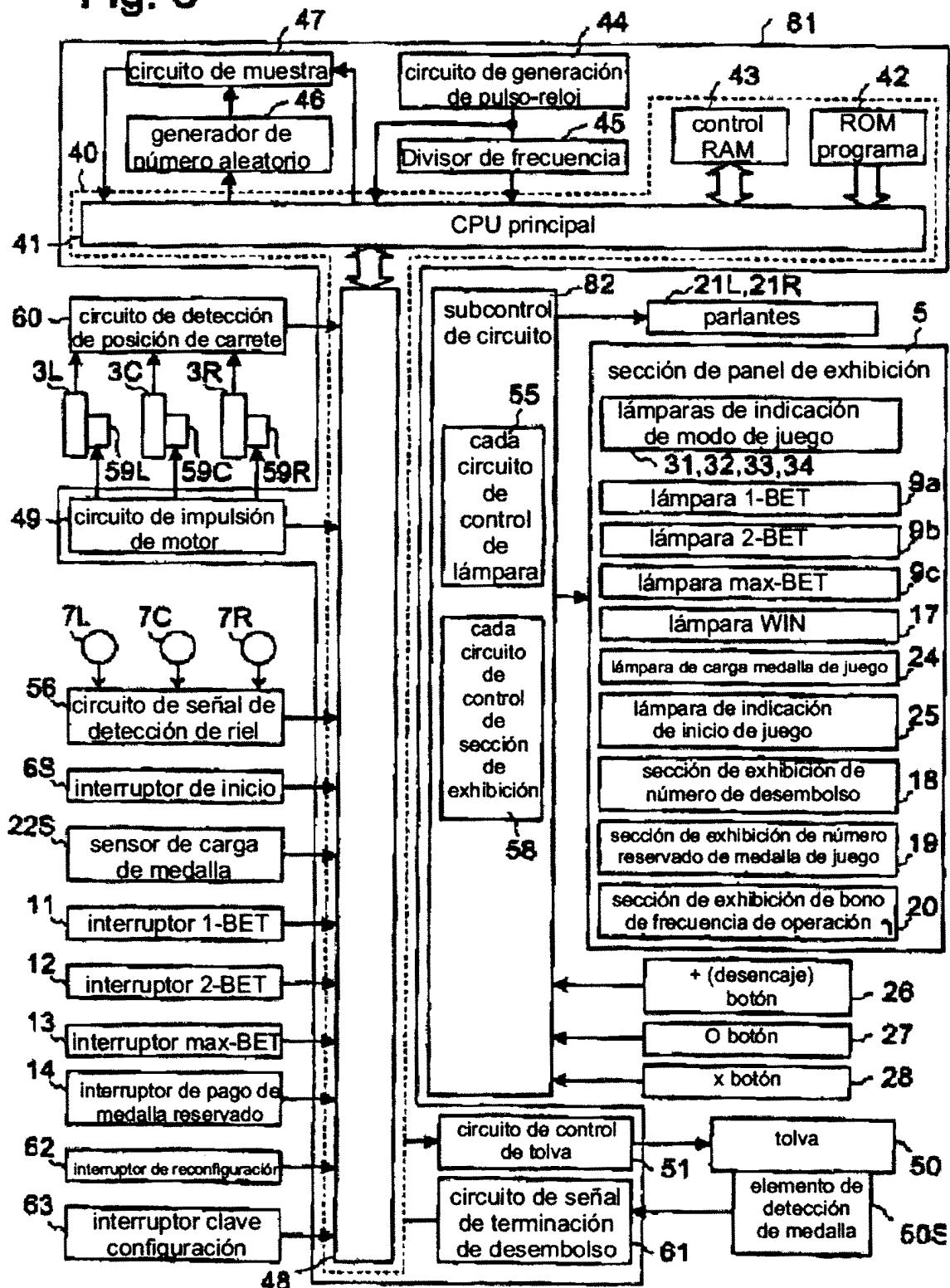


Fig. 4

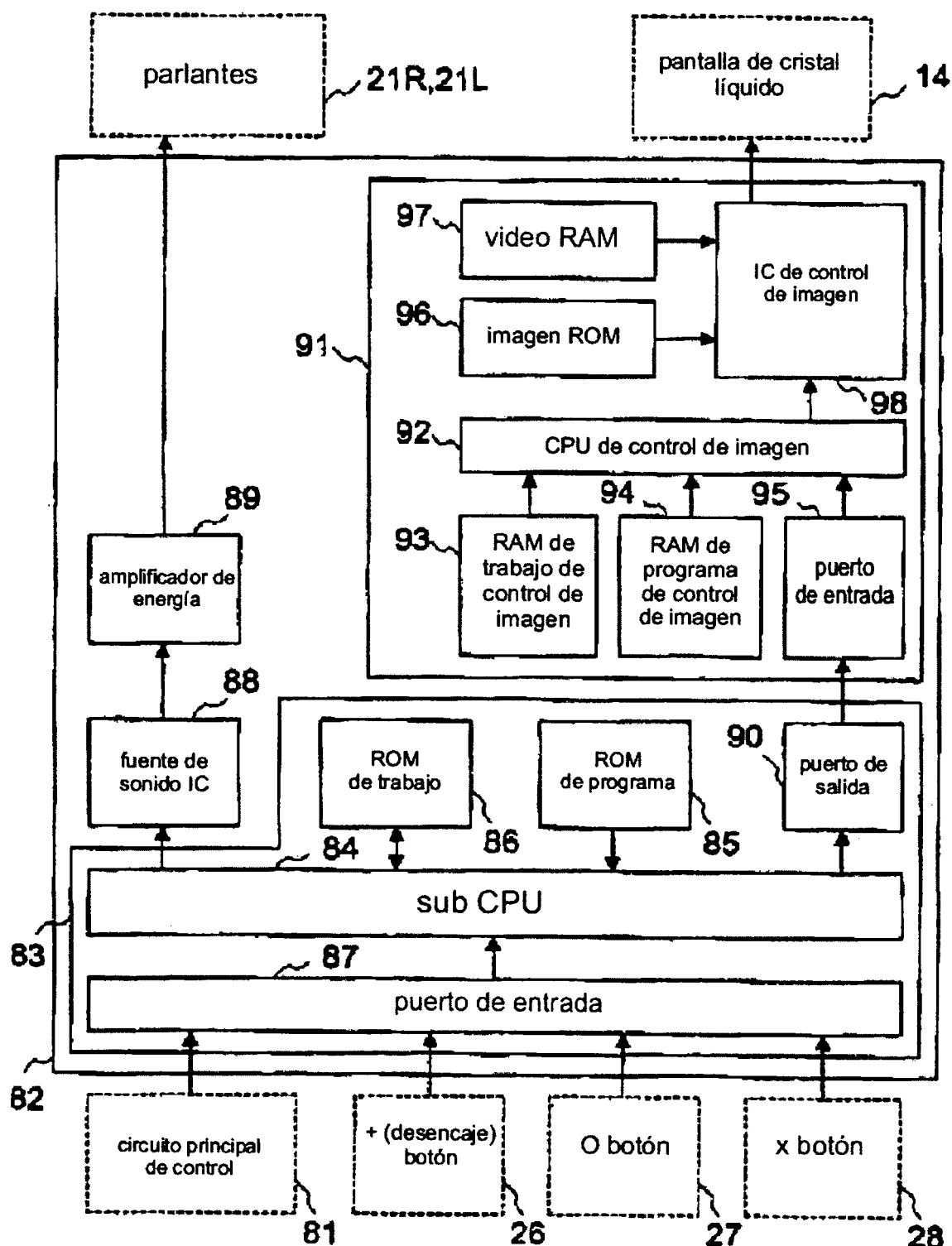


Fig. 5

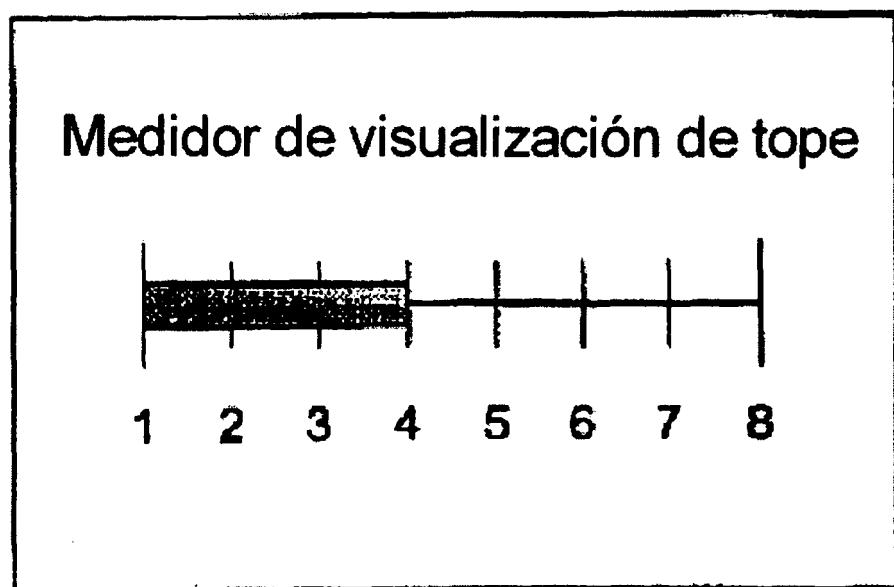
	carrete izquierdo	carrete central	carrete derecho
00	7 rojo	00	7 rojo
01	cereza	01	ciruela
02	7 azul	02	Repetición
03	campana	03	campana
04	Repetición	04	cereza
05	7 rojo	05	Repetición
06	cereza	06	cereza
07	7 azul	07	campana
08	campana	08	<b>BAR</b>
09	Repetición	09	cereza
10	ciruela	10	Repetición
11	campana	11	campana
12	Repetición	12	7 azul
13	<b>BAR</b>	13	Repetición
14	7 rojo	14	cereza
15	campana	15	campana
16	ciruela	16	<b>BAR</b>
17	Repetición	17	ciruela
18	ciruela	18	Repetición
19	campana	19	campana
20	Repetición	20	cereza

Fig. 6

Combinaciones ganadoras y números desembolsados que corresponden a una combinación de patrones ganadores de premios en cada modo de juego

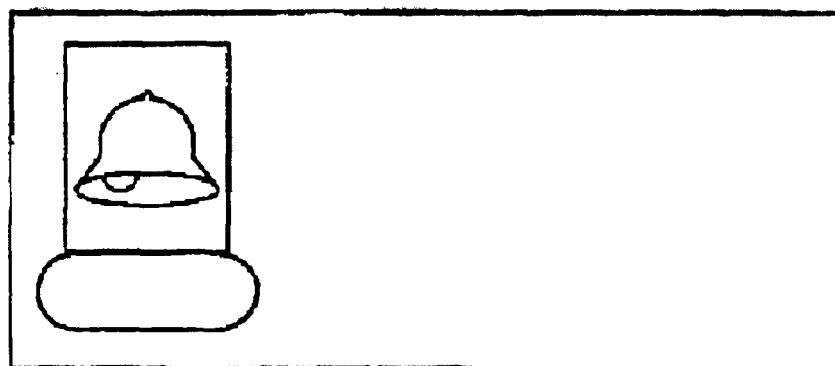
combinación de patrón	modo de juego general		
7 rojo - 7 rojo - 7 rojo	BB 15 medallas	—	—
7 azul - 7 azul - 7 azul	BB 15 medallas	—	—
<b>BAR - BAR - BAR</b>	BB 15 medallas	—	—
campana - campana - campana	combinación de campana de ganancia insignificante 15 medallas	combinación de campana de ganancia insignificante 15 medallas	—
ciruela - ciruela - ciruela	combinación de ciruela de ganancia insignificante 6 medallas	combinación de ciruela de ganancia insignificante 6 medallas	—
Repetición - Repetición - Repetición	repetición 0 medallas	RB (JAC IN) 15 medallas	combinación de cereza de ganancia insignificante 2 o 4 medallas
cereza - cualquiera - cualquiera	combinación de cereza de ganancia insignificante 2 o 4 medallas	—	—

**Fig. 7**



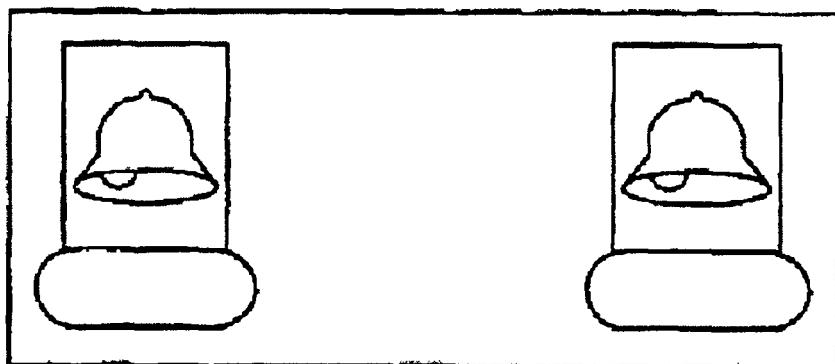
**Fig. 8 A**

Imagen que notifica que el botón de detención de la izquierda debe ser operado



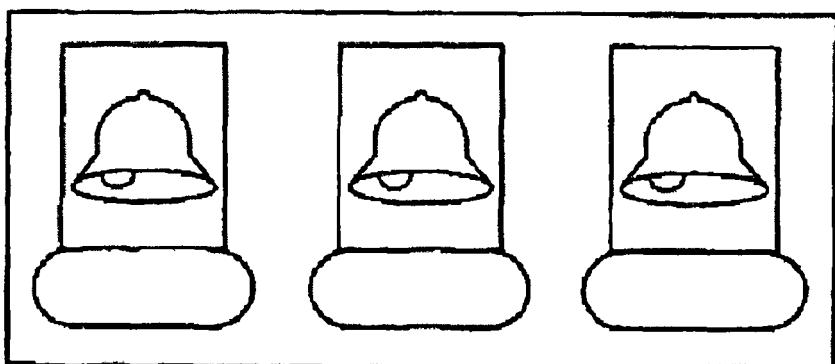
**Fig. 8 B**

Imagen que notifica que el botón de detención de la derecha debe ser operado



**Fig. 8 C**

Imagen que notifica que el botón de detención del centro debe ser operado



**Fig. 9 A**

Tabla para probabilidad de lotería utilizada para modo de juego general  
(Rango de extracción de número aleatorio: 0 ~ 16383)

combinación ganadora de premio	rango de valor de número aleatorio ganador de premio número BET = 3 medallas	probabilidad de ganar premio interno
BB	0 ~ 54	55 / 16384
RB	55 ~ 82	28 / 16384
repetición	83 ~ 2327	2245 / 16384
combinación de campana ganancia insignificante	2328 ~ 10919	8592 / 16384
combinación de ciruela ganancia insignificante	10920 ~ 10973	54 / 16384
combinación de cereza ganancia insignificante	10974 ~ 11036	63 / 16384

**Fig. 9 B**

Tabla para probabilidad de lotería utilizada para modo "en BB" de juego general  
(Rango de extracción de número aleatorio: 0 ~ 16383)

combinación ganadora de premio	rango de valor de número aleatorio ganador de premio número BET = 3 medallas	probabilidad de ganar premio interno
BB	— ~ —	0 / 16384
RB	— ~ —	0 / 16384
repetición (RB "en BB")	0 ~ 4199	4200 / 16384
combinación de campana ganancia insignificante	4200 ~ 14499	10300 / 16384
combinación de ciruela ganancia insignificante	14500 ~ 16319	1820 / 16384
combinación de cereza ganancia insignificante	— ~ —	0 / 16384

**Fig. 10**

Tabla de selección para número de tabla de control de detención

(Rango de extracción de número aleatorio: 0 ~ 255)

Tabla No	rango de valor de número aleatorio ganador de premio número BET = 3 medallas	probabilidad de selección
No. 1	0 ~ 42	43 / 256
No. 2	43 ~ 85	43 / 256
No. 3	86 ~ 128	43 / 256
No. 4	129 ~ 171	43 / 256
No. 5	172 ~ 213	42 / 256
No. 6	214 ~ 255	42 / 256

Fig. 11

Relación entre la tabla No., secuencia de detención y logro/falta de "combinación de campana ganadora

		Tabla No.					
		1	2	3	4	5	6
Secuencia de detención	IZQUIERDA CENTRO DERECHO	logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)
	IZQUIERDA CENTRO DERECHO	no logrado (gana)	logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)
	IZQUIERDA CENTRO DERECHO	no logrado (gana)	no logrado (gana)	logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)
	IZQUIERDA CENTRO DERECHO	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)
	IZQUIERDA CENTRO DERECHO	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	no logrado (gana)	logrado (gana)	logrado (gana)
	ZQUIERDA CENTRO DERECHO	no logrado (gana)	logrado (gana)				

Fig. 12

Tabla de control de detención para ganar (combinación interna para ganar: combinación de campana ganancia insignificante)

carrete izquierdo		carrete central		carrete derecho	
posición de operación de detención	posición de control de detención	posición de operación de detención	posición de control de detención	posición de operación de detención	posición de control de detención
00	19	00	19	00	18
01	19	01	19	01	01
02	19	02	19	02	01
03	03	03	03	03	01
04	03	04	03	04	01
05	03	05	03	05	05
06	03	06	03	06	05
07	03	07	07	07	05
08	08	08	07	08	05
09	08	09	07	09	05
10	08	10	07	10	10
11	11	11	11	11	10
12	11	12	11	12	10
13	11	13	11	13	10
14	11	14	11	14	14
15	15	15	15	15	14
16	15	16	15	16	14
17	15	17	15	17	14
18	15	18	15	18	18
19	19	19	19	19	18
20	19	20	19	20	18

**Fig. 13**

Tabla de control de detención para pérdida de empuje delantero y empuje central  
(gana premio interno: combinación de campana ganancia insignificante)

carrete izquierdo		carrete central		carrete derecho	
posición de operación de detención	posición de control de detención	posición de operación de detención	posición de control de detención	posición de operación de detención	posición de control de detención
00	19	00	19	00	19
01	19	01	19	01	19
02	19	02	19	02	02
03	03	03	03	03	02
04	03	04	03	04	02
05	03	05	03	05	02
06	03	06	03	06	06
07	03	07	07	07	06
08	08	08	07	08	06
09	08	09	07	09	06
10	08	10	07	10	06
11	11	11	11	11	11
12	11	12	11	12	11
13	11	13	11	13	11
14	11	14	11	14	11
15	15	15	15	15	15
16	15	16	15	16	15
17	15	17	15	17	15
18	15	18	15	18	15
19	19	19	19	19	19
20	19	20	19	20	19

Fig. 14

Tabla de control de detención para pérdida de empuje inverso (gana premio inte combinación de campana ganancia insignificante)

carrete izquierdo		carrete central		carrete derecho	
posición de operación de detención	posición de control de detención	posición de operación de detención	posición de control de detención	posición de operación de detención	posición de control de detención
00	20	00	19	00	18
01	20	01	19	01	01
02	20	02	19	02	01
03	20	03	03	03	01
04	04	04	03	04	01
05	04	05	03	05	05
06	04	06	03	06	05
07	04	07	07	07	05
08	04	08	07	08	05
09	09	09	07	09	05
10	09	10	07	10	10
11	09	11	11	11	10
12	12	12	11	12	10
13	12	13	11	13	10
14	12	14	11	14	14
15	12	15	15	15	14
16	12	16	15	16	14
17	17	17	15	17	14
18	17	18	15	18	18
19	17	19	19	19	18
20	20	20	19	20	18

## Fig. 15 A

Tabla de selección de frecuencia de techo AT

Número de AT	Valor de Lotería
1	2356
2	1512
5	196
10	28
30	4

## Fig. 15 B

Tabla de selección de frecuencia AT

	Valor de Lotería
Activación	32
Latente	224

**Fig. 16 A**

Tabla de selección de valor de activación de tabla de techo

Número de medallas	valor lotería
1200	64
1500	128
1800	64

**Fig. 16 B**

Tabla de selección de cambio de medidor de techo

	1200 medallas	1500 medallas	1800 medallas	
nivel de medidor de techo	nivel 1	150	188	225
	nivel 2	300	375	450
	nivel 3	450	563	675
	nivel 4	600	750	900
	nivel 5	750	938	1125
	nivel 6	900	1125	1350
	nivel 7	1050	1313	1575
	nivel 8	1200	1500	1800

**Fig. 17 A**

comando de inicio

1	combinación de ganancia interna
2	BB
	RB
	Repetición
	campana
	ciruela
	cereza
	pierde
	—
3	modo de juego en general
4	en ganancia de premio BB
	en ganancia de premio RB
	en BB
	en RB
	—
	—
	—
5	Tabla de control de detención
6	Tabla No 1
	Tabla No 2
	Tabla No 3
	Tabla No 4
	Tabla No 5
	Tabla No 6
	—
	—

**Fig. 17 B**

comando de terminación BB

1	operación cuando se termina BB
2	reinicia juego
	operación de pago
	operación de fin de juego
	—
	—
	—
	—

**Fig. 18 A**

comando de ganancia de premio

1	combinación de ganancia de premio
	<b>BB</b>
	<b>RB</b>
	Repetición
2	campana
	ciruela
	cereza
	pierde
	—
3	modo de juego
	modo de juego en general
	en ganancia de premio BB
	en ganancia de premio RB
4	en BB
	en RB
	—
	—
	—
5	línea ganadora de premio
	Línea media
	Línea superior
	Línea inferior
6	Línea de pendiente ascendente
	Línea de pendiente descendente
	—
	—
	—

**Fig. 18 B**

comando de carga de medalla de juego

1	
	reinicia juego
	operación de pago
	operación de fin de juego
2	—
	—
	—
	—
	—
	—

Fig. 19

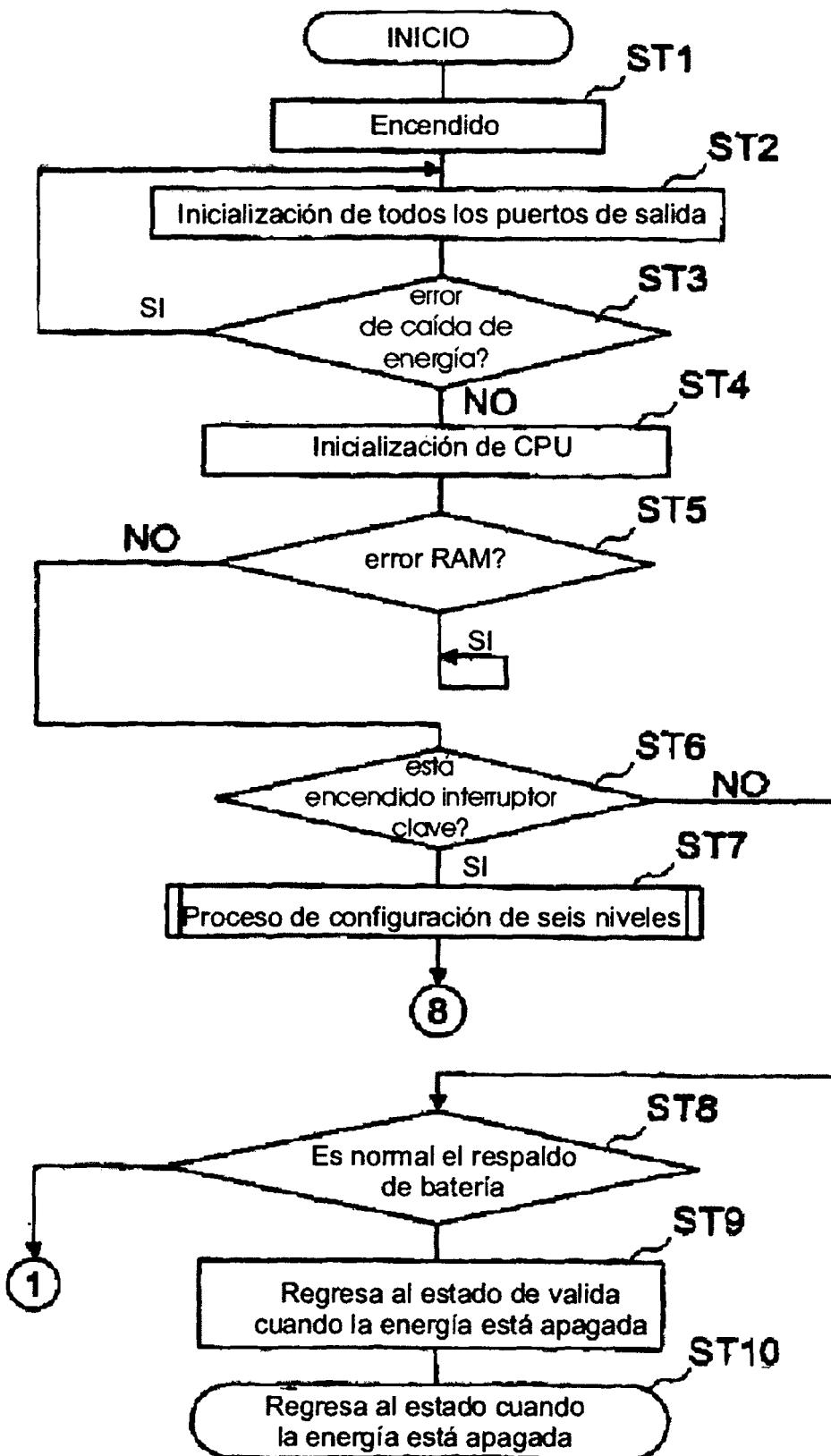


Fig. 20

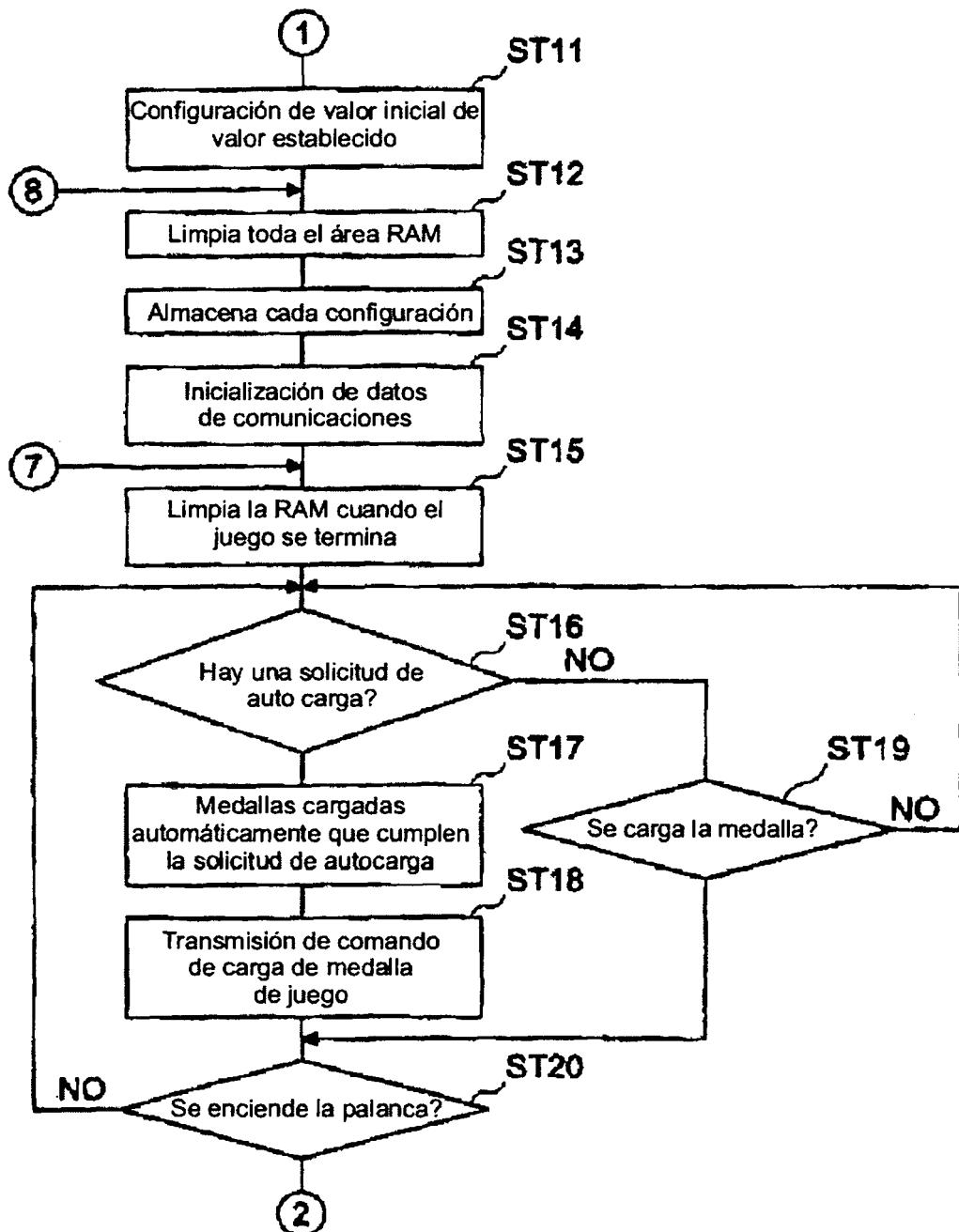


Fig. 21

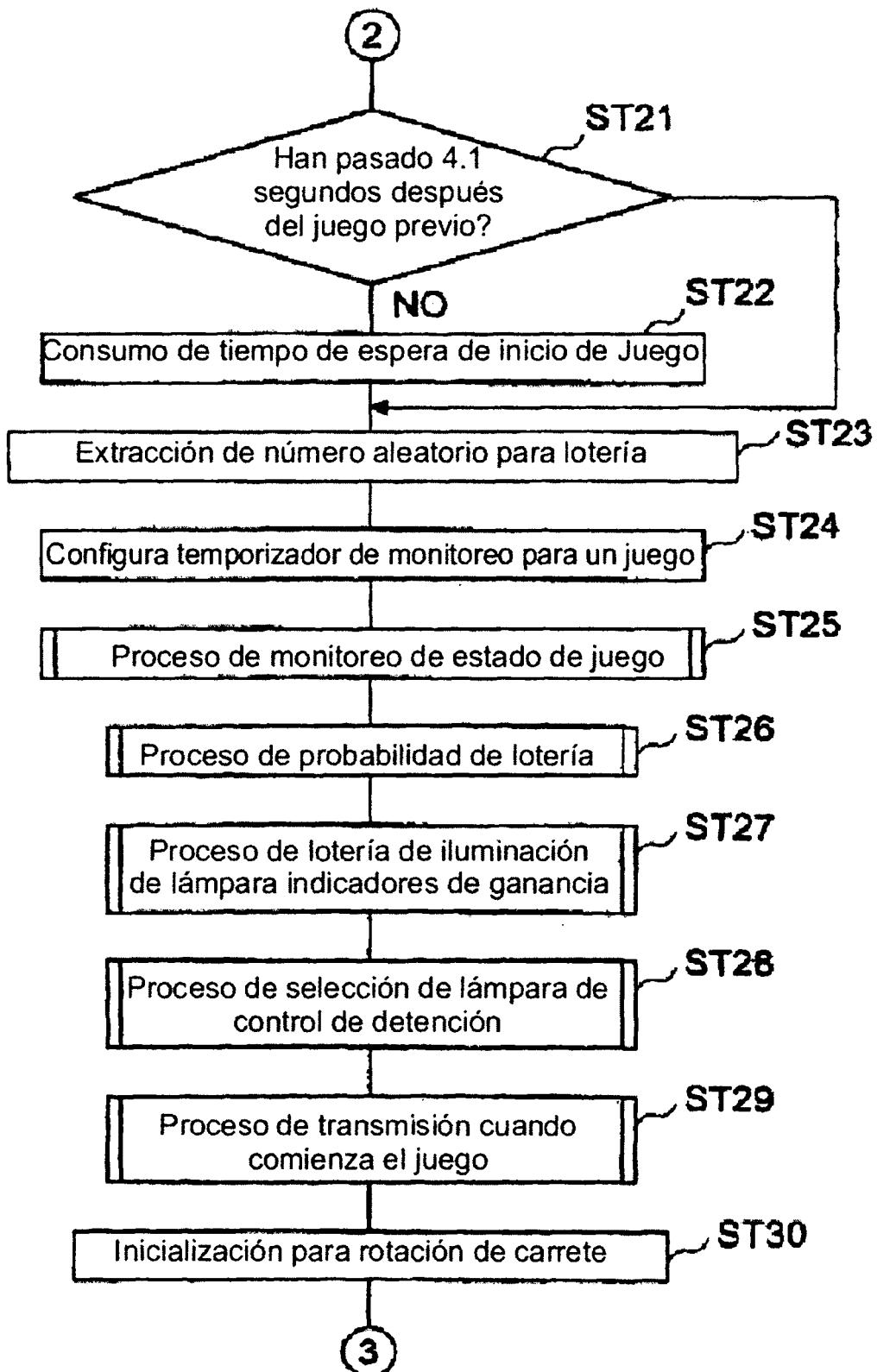


Fig. 22

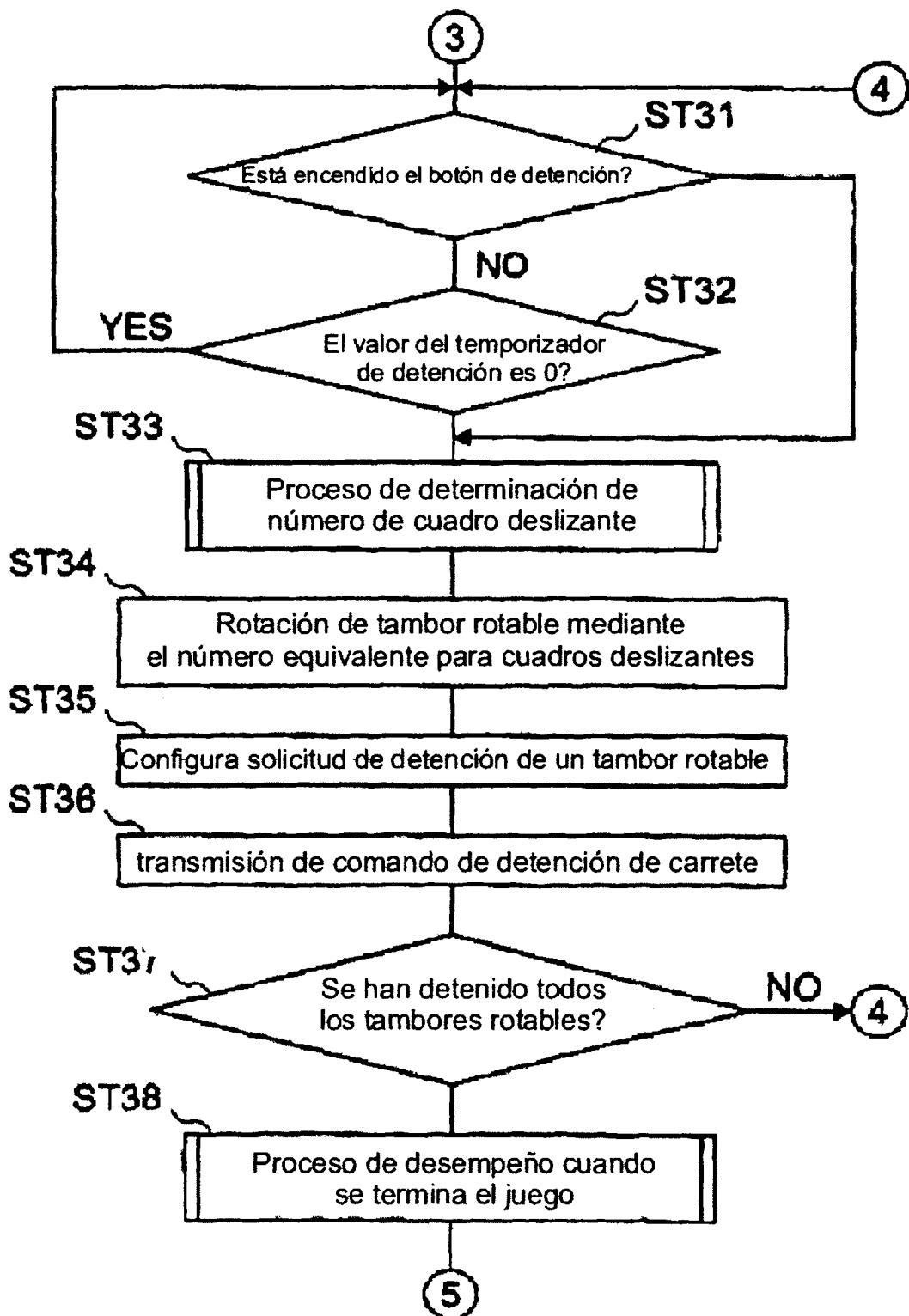


Fig. 23

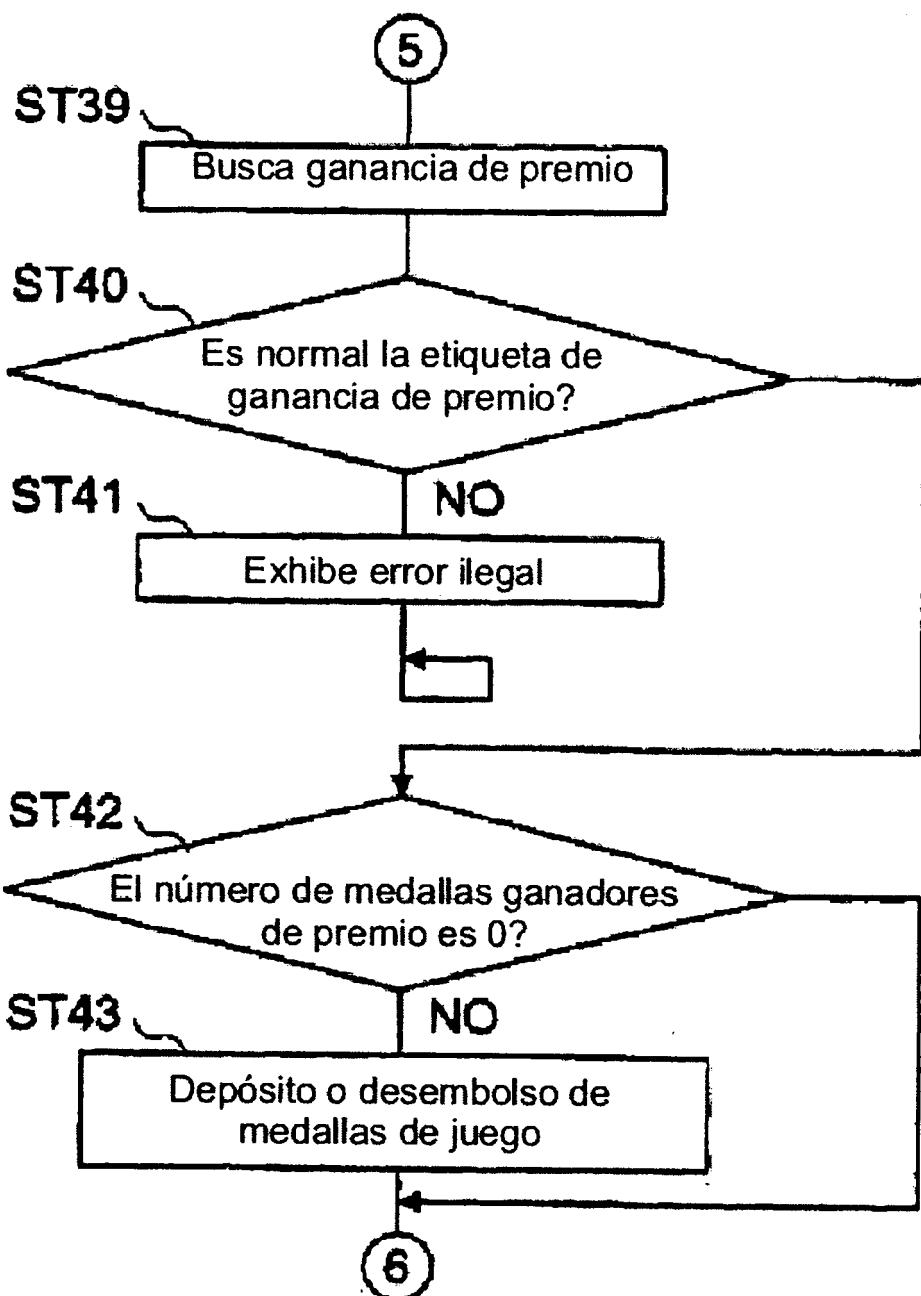


Fig. 24

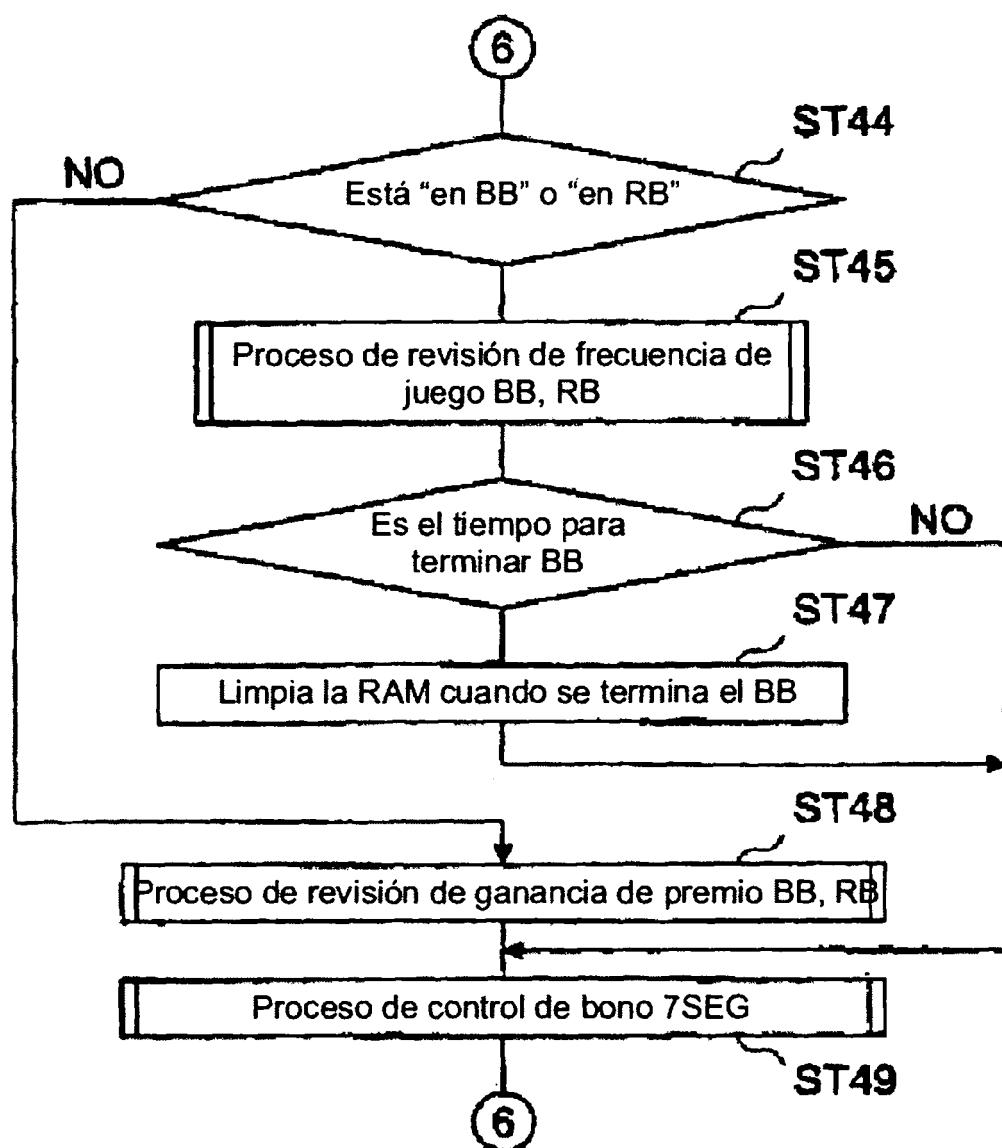


Fig. 25

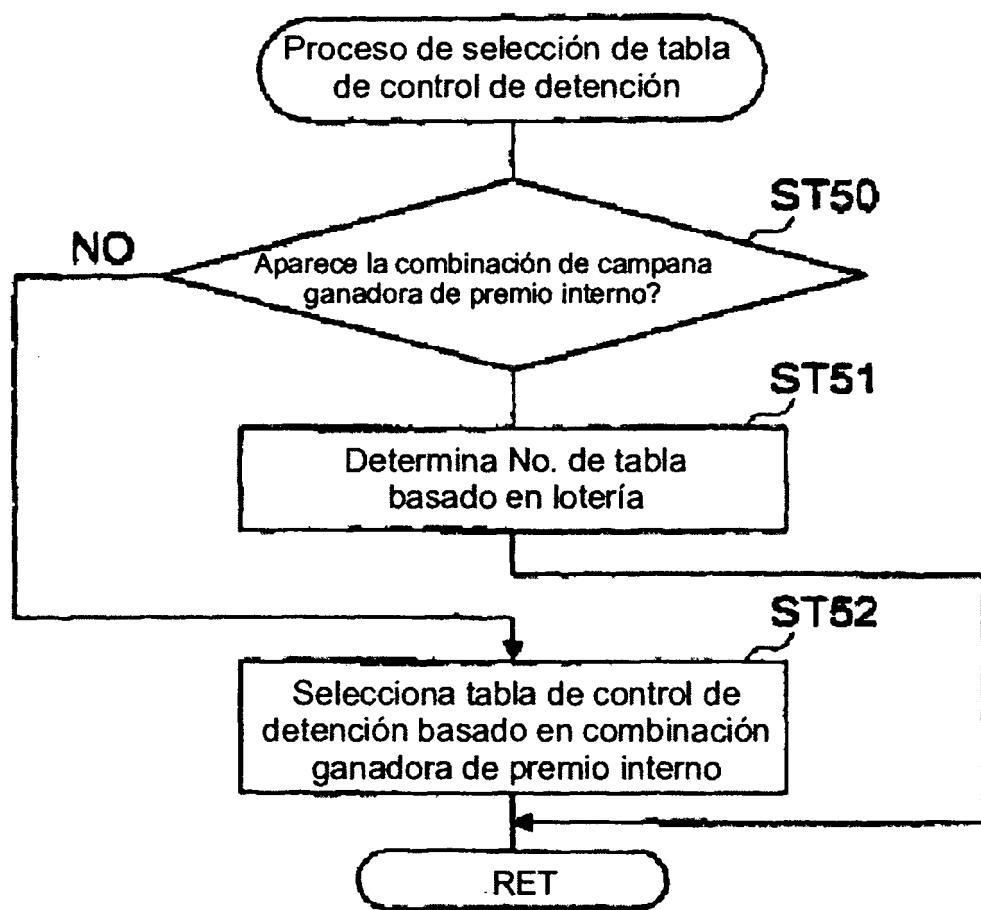


Fig. 26

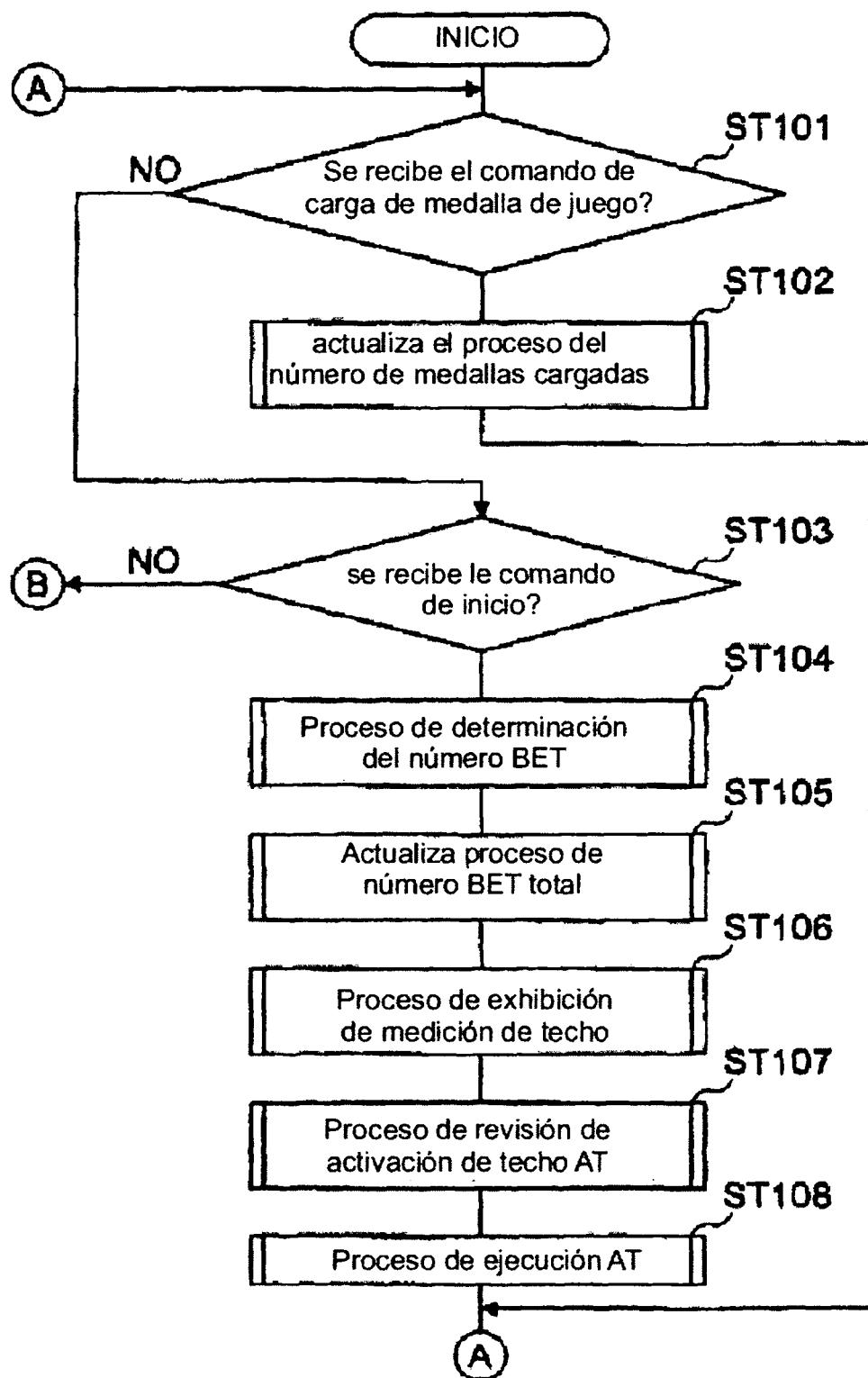
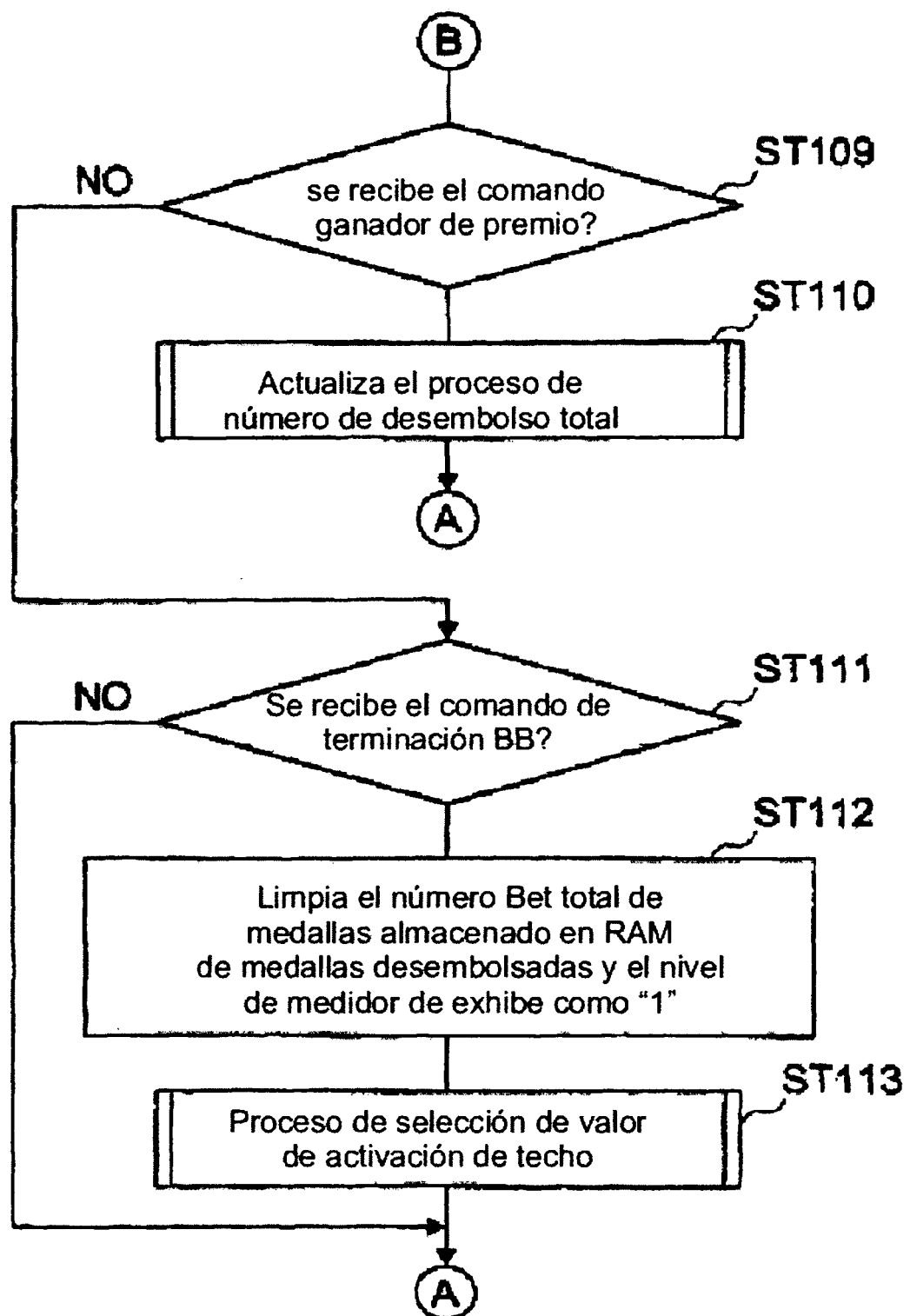
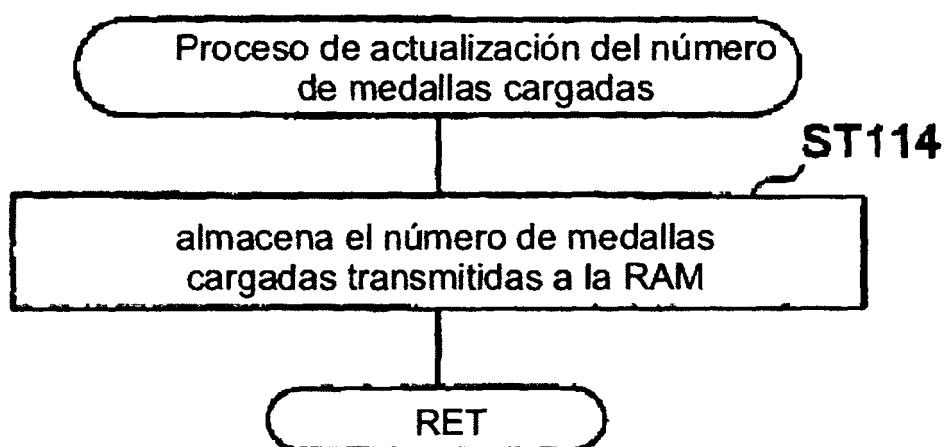


Fig. 27



**Fig. 28 A**



**Fig. 28 B**

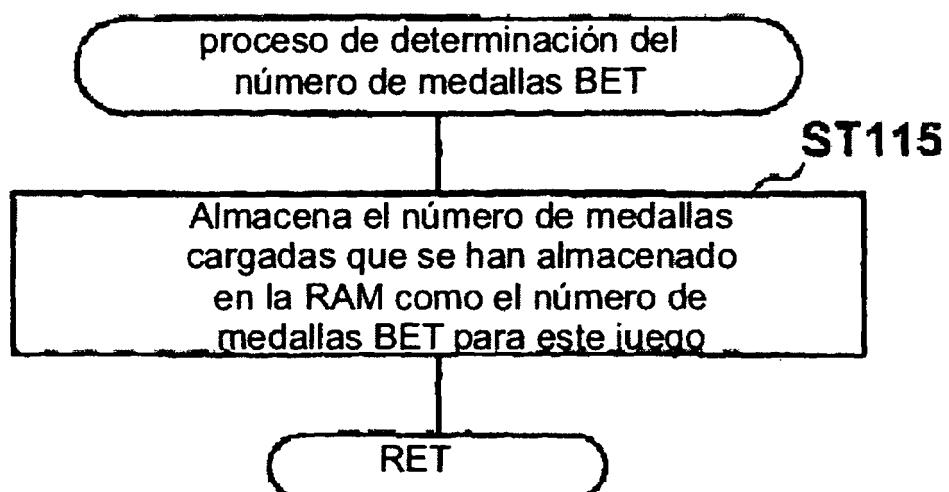


Fig. 28 C

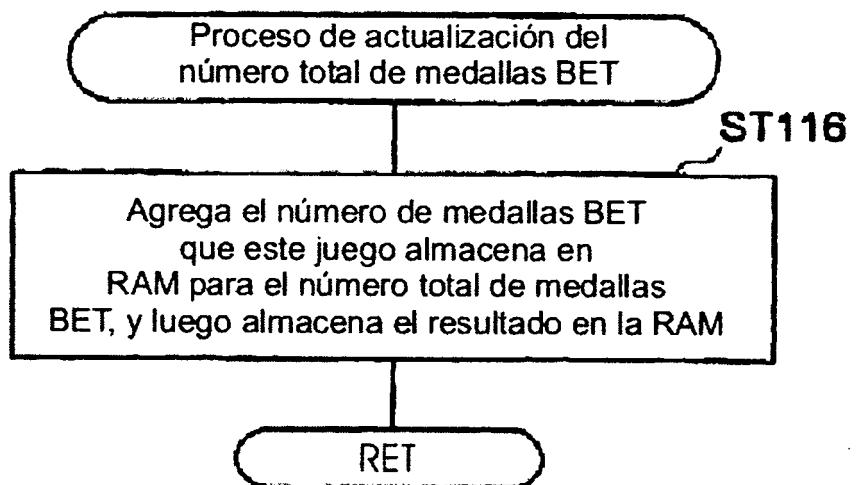


Fig. 28 D

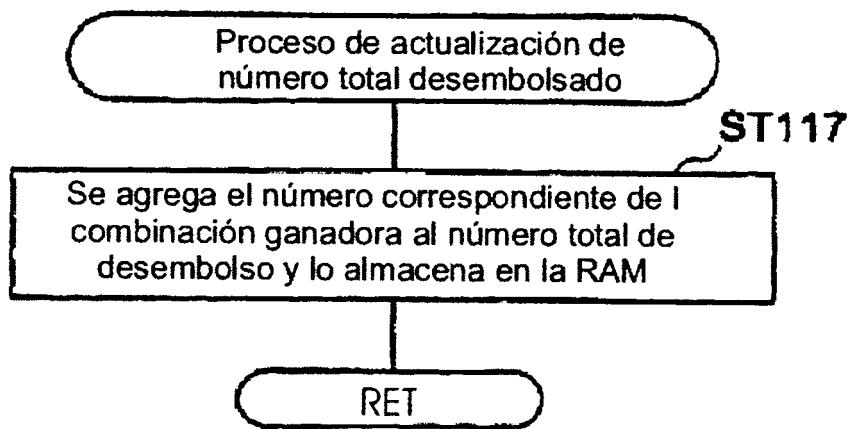


Fig. 29

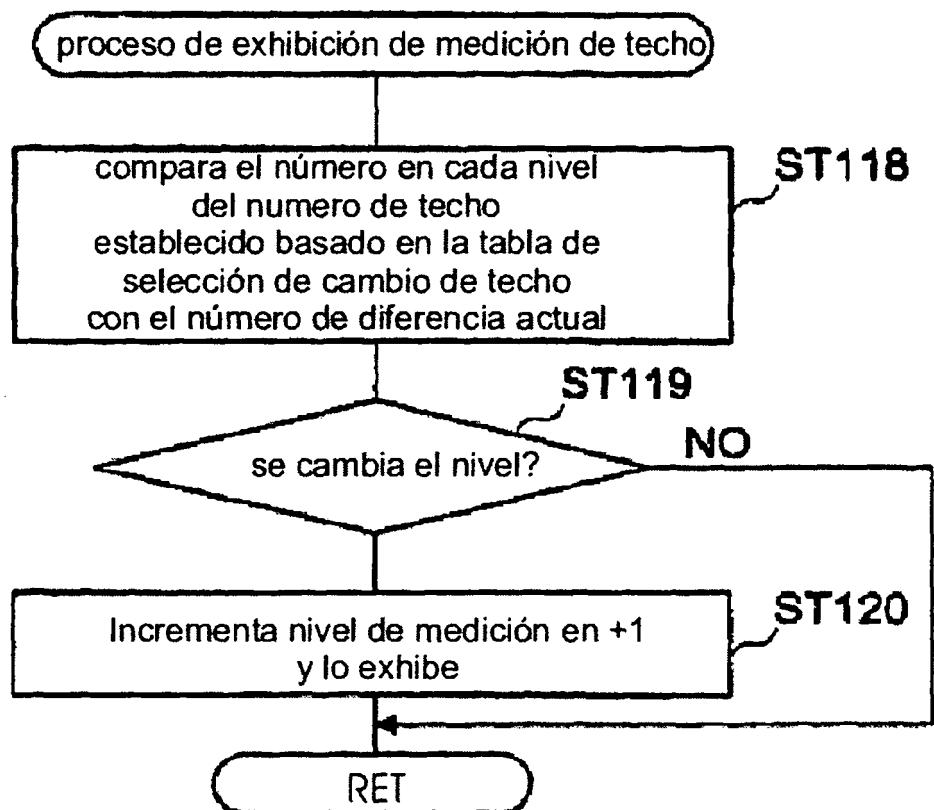
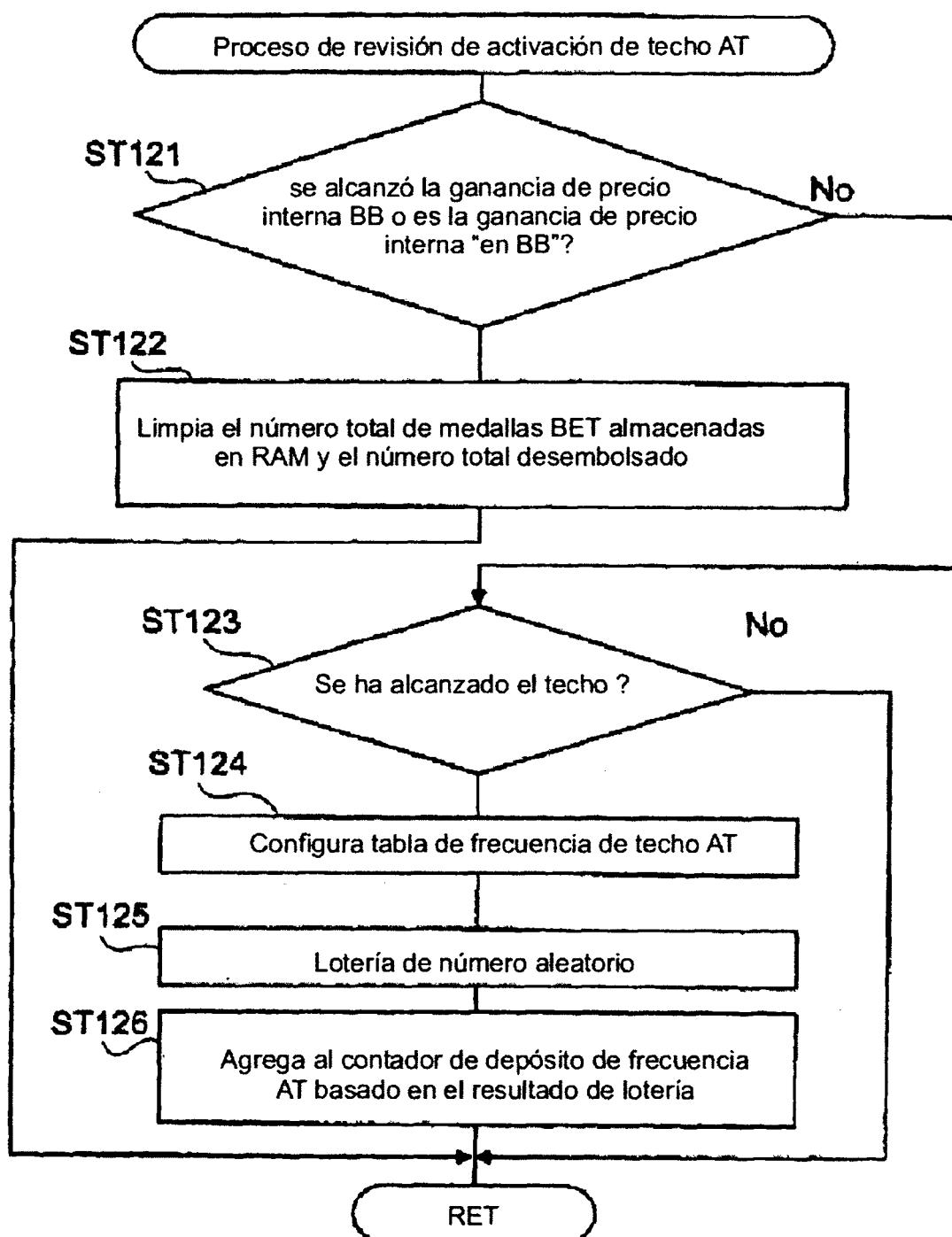


Fig. 30



**Fig. 31**

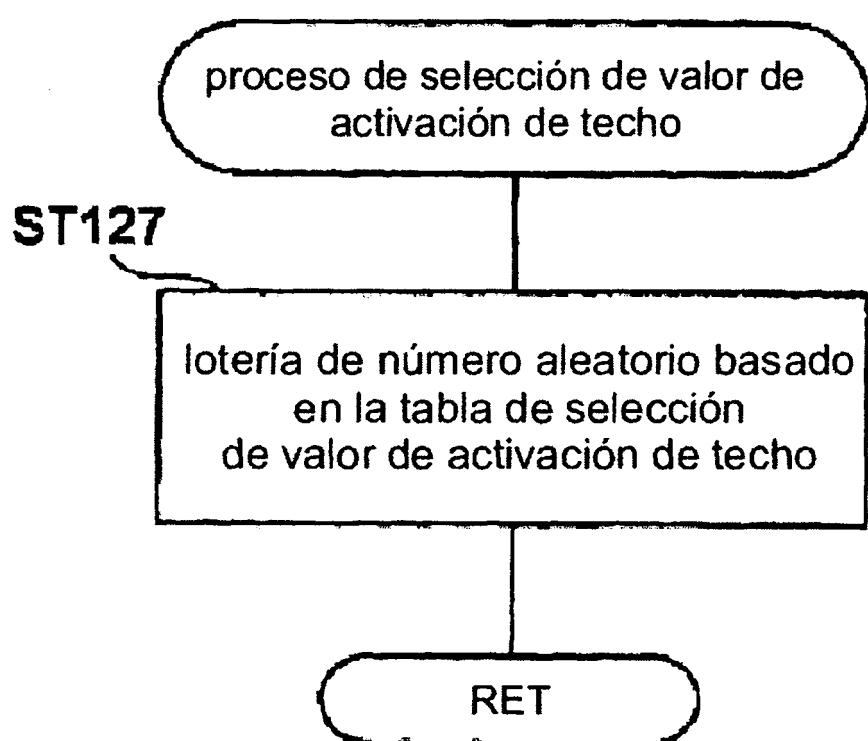


Fig. 32

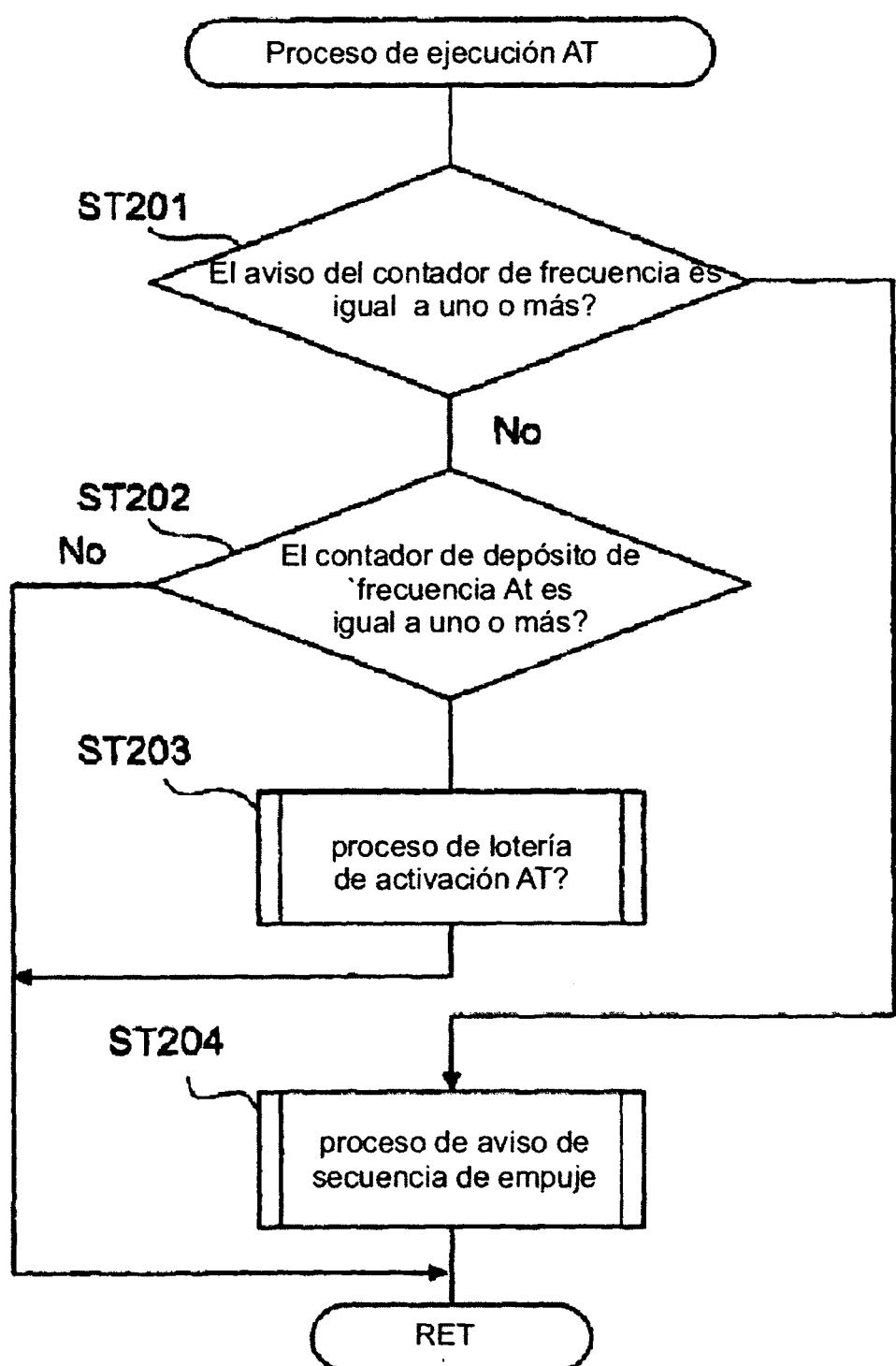


Fig. 33

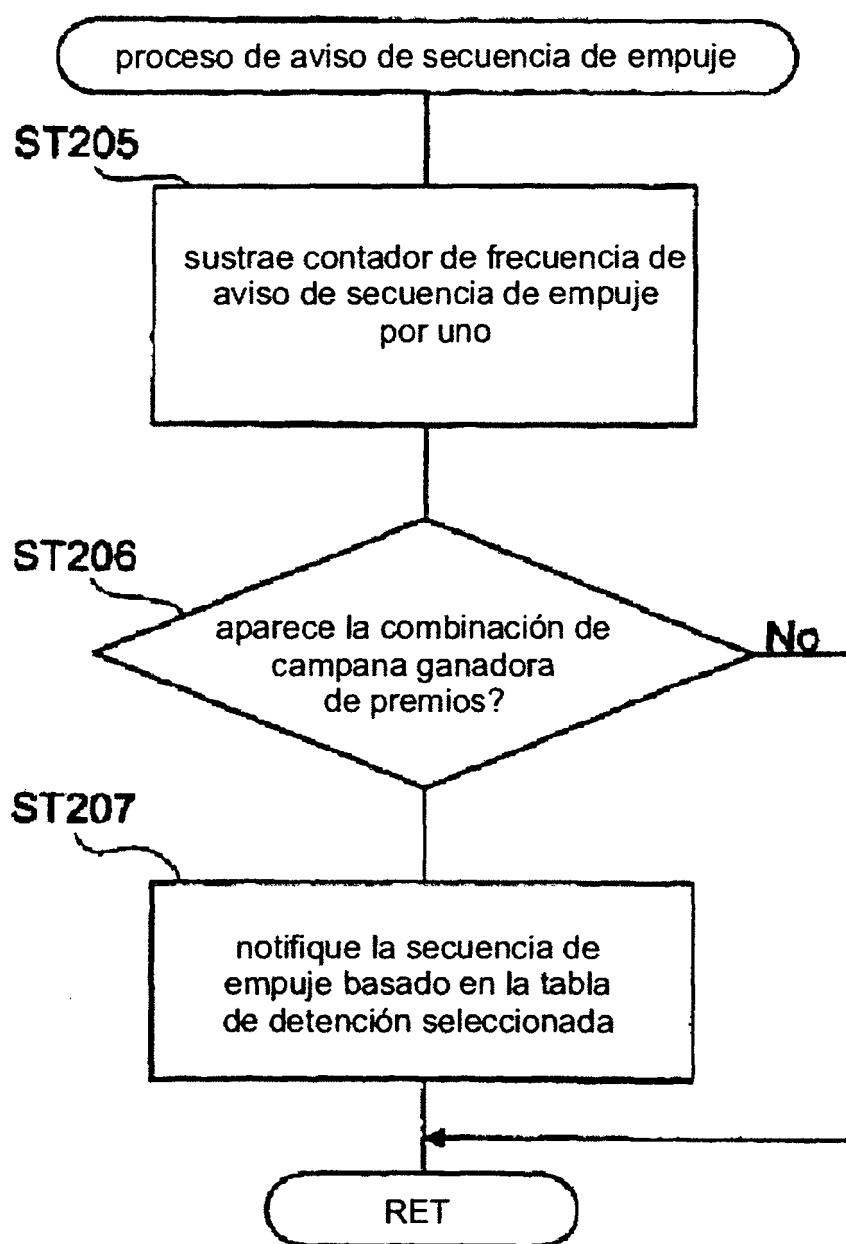


Fig. 34

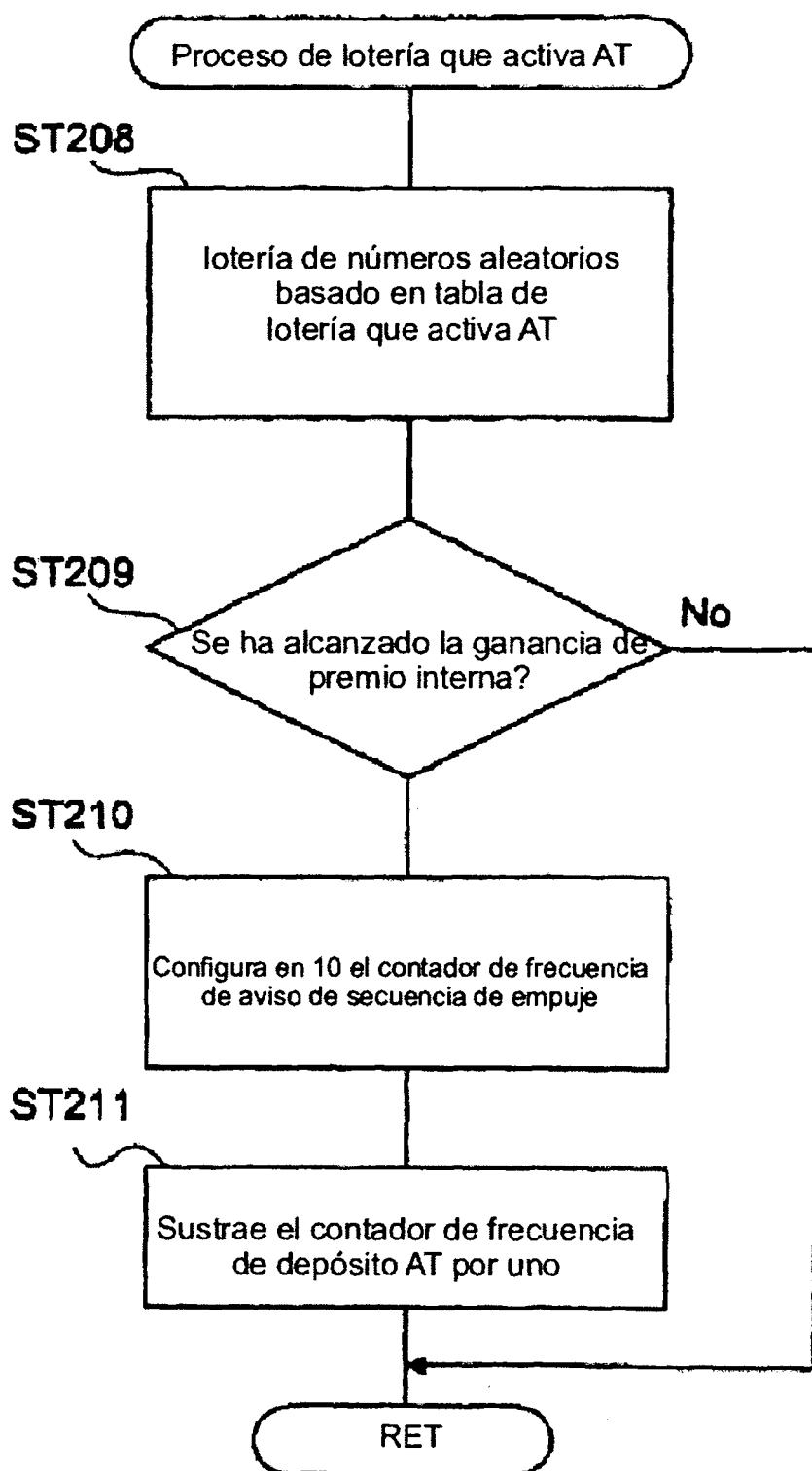


Fig. 35

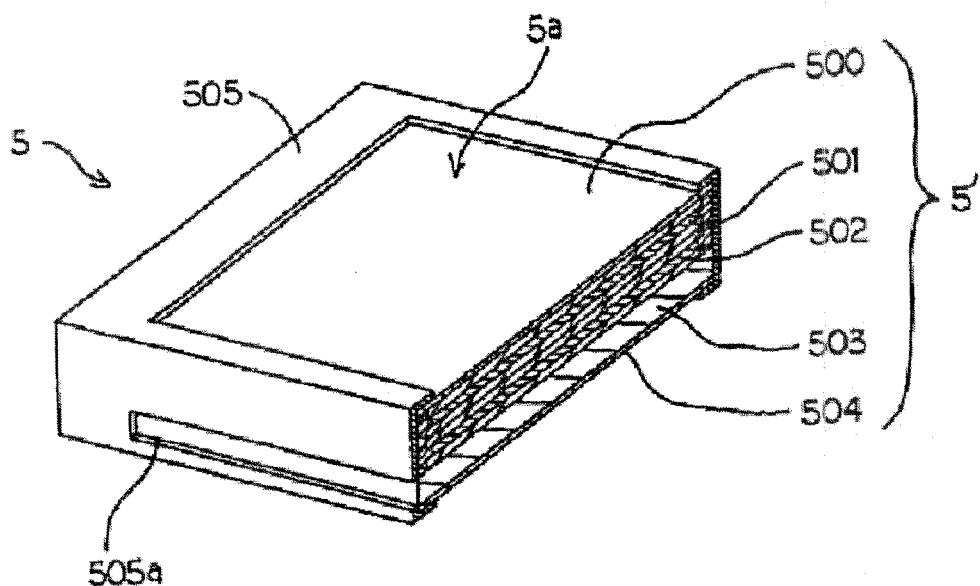


Fig. 36

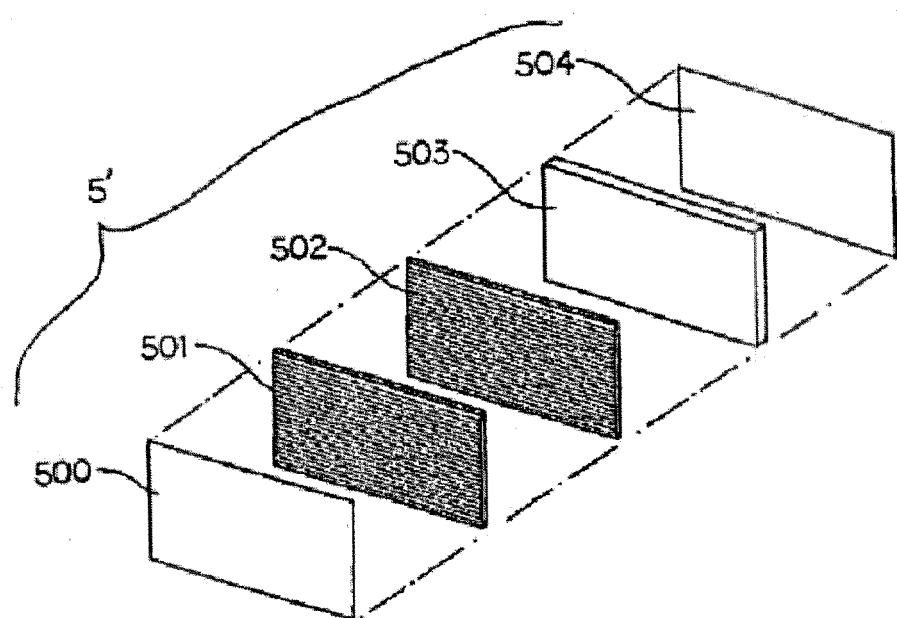


Fig. 37

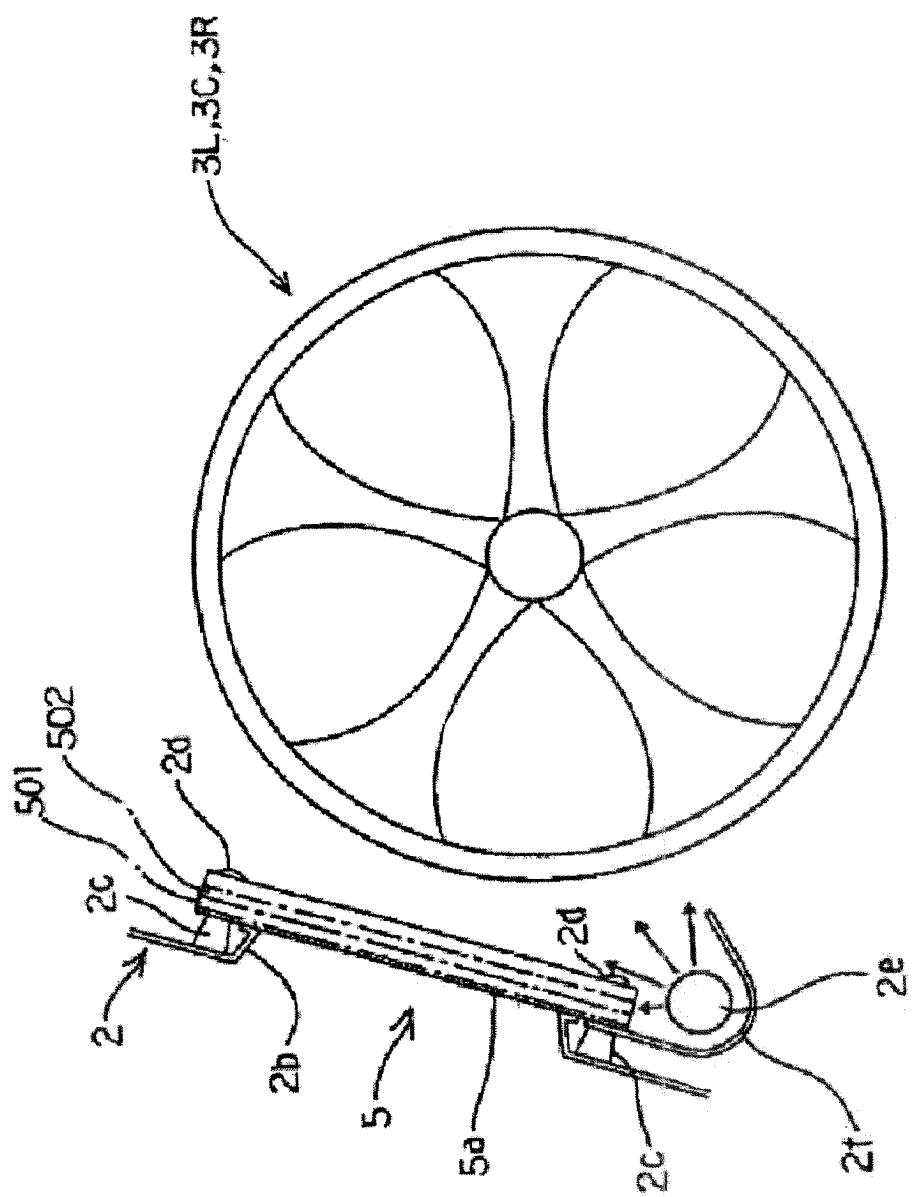


Fig. 38

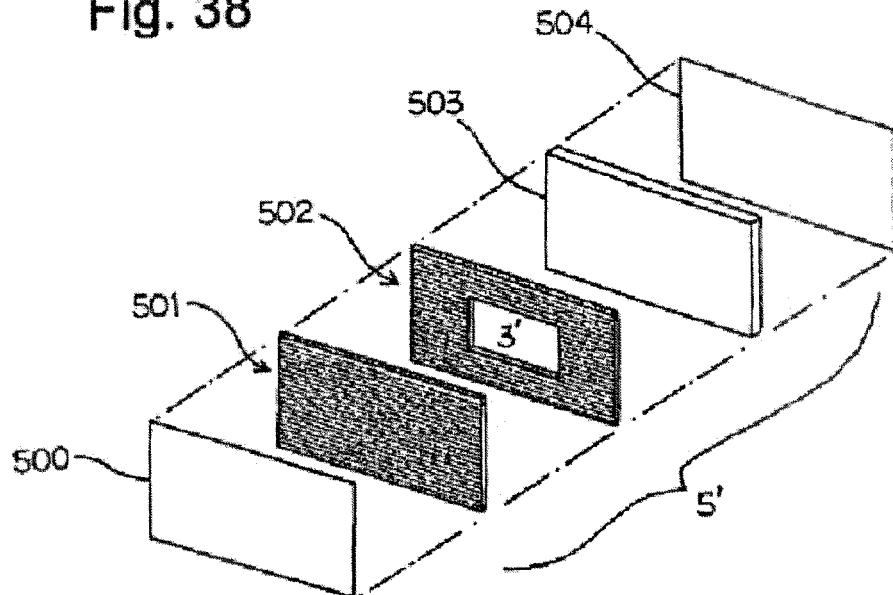


Fig. 39

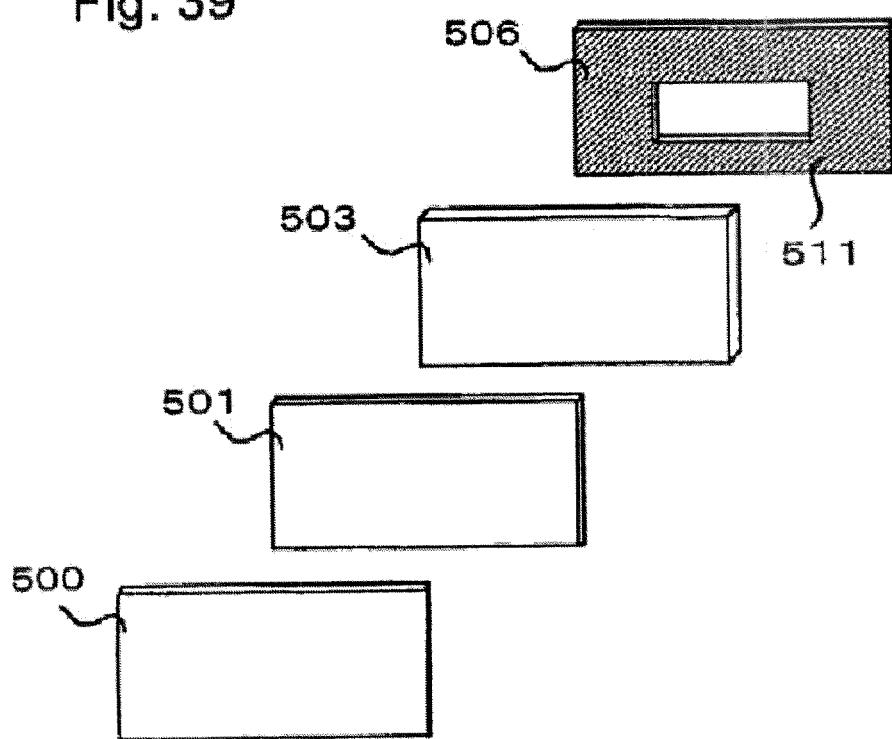


Fig. 40

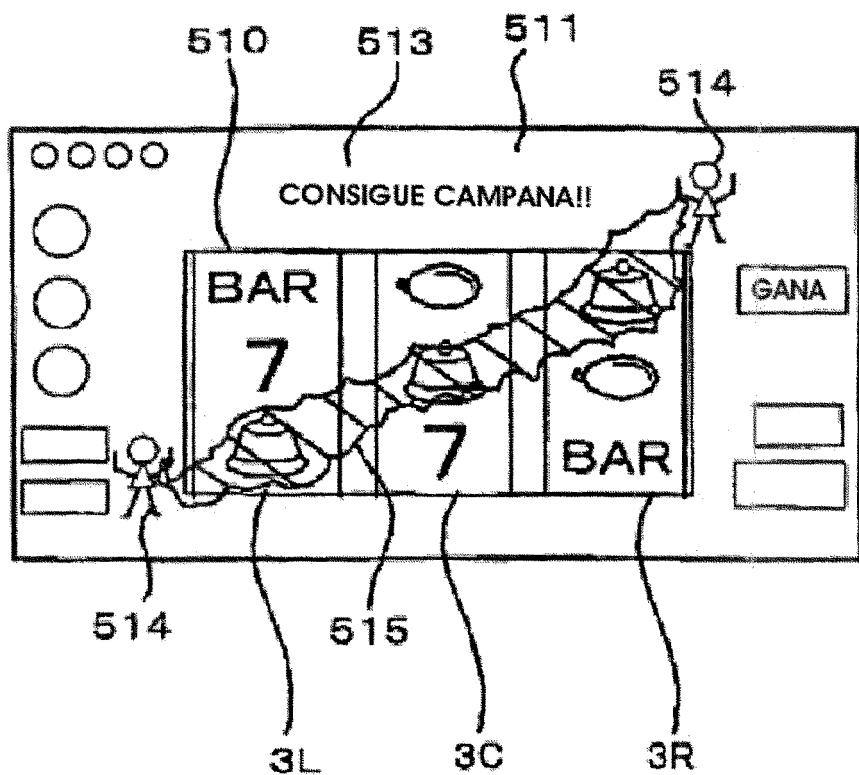


Fig. 41

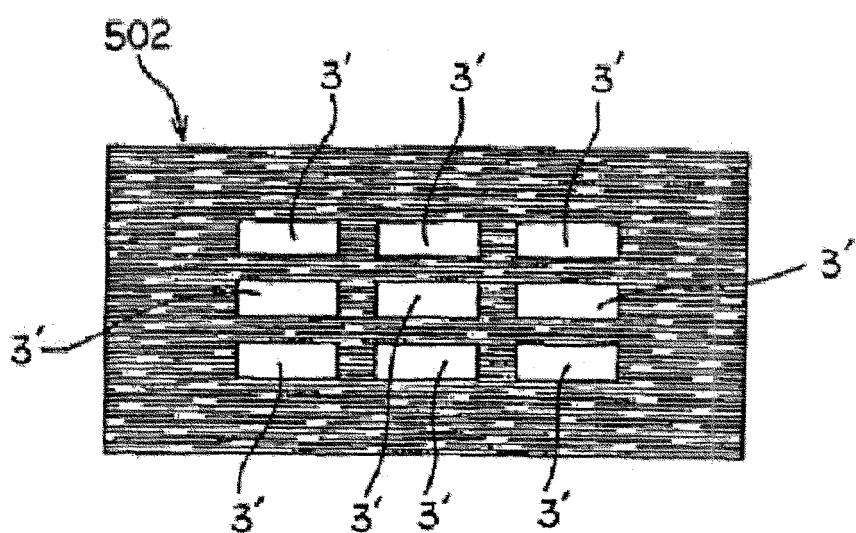


Fig. 42

