

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.

A63F 13/00 (2006.01)

A63F 5/04 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 200510126963.7

[43] 公开日 2006年6月7日

[11] 公开号 CN 1781568A

[22] 申请日 2005.11.29

[21] 申请号 200510126963.7

[30] 优先权

[32] 2004.11.29 [33] JP [31] 2004-344320

[32] 2004.11.29 [33] JP [31] 2004-344321

[32] 2004.11.29 [33] JP [31] 2004-344322

[71] 申请人 阿鲁策株式会社

地址 日本东京都

[72] 发明人 冈田和生

[74] 专利代理机构 中原信达知识产权代理有限责任公司

代理人 谷惠敏 杨本良

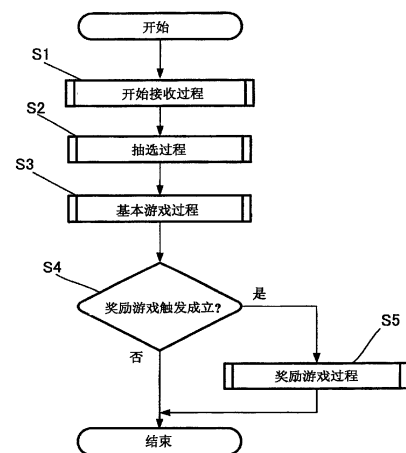
权利要求书 9 页 说明书 80 页 附图 40 页

[54] 发明名称

游戏机

[57] 摘要

提供一种游戏机，能在预定时间，提供与读取对象有关的图象和/或声音。例如，预定时间可以包括当基本游戏状态转变到特殊游戏状态时的时间。如果当将人物塑像 13A 至 13C 的一个放在投币游戏机上时，玩家玩游戏，投币游戏机 1 从内置的 IC 标签读取人物塑像的类型，基于读取的人物塑像类型，效果图象被指定为对应于人物塑像的外观的图象。当游戏状态转变到奖励游戏时，或当游戏状态转变到高概率模式时，可以执行通知效果来通知玩家。



1. 一种游戏机，包括：

图象显示装置，用于显示图象；

5 游戏控制装置，用于实施具有多个游戏状态的游戏，所述多个游戏状态包括基本游戏状态和特殊游戏状态，在特殊游戏状态中，比在基本游戏状态中，向玩家提供更多有利条件；

显示控制装置，用于根据由所述游戏控制装置实施游戏的一个游戏状态，控制在所述图象显示装置上显示的图象；

10 读取对象，存储预定标识信息；以及

读取装置，用于读取在所述读取对象中存储的标识信息，

其特征在于，当游戏状态从基本游戏状态转变到特殊游戏状态时，所述显示控制装置控制所述图象显示装置，基于由所述读取装置读取的标识信息，显示对应于读取对象的图象。

15

2. 如权利要求 1 所述的游戏机，进一步包括：

图象存储装置，用于存储对应于各个类型的读取对象的多个图象，其中，读取对象包括各个对象类型，

20 图象信息选择装置，用于从在所述图象存储装置中存储的图象信息选择图象信息，其中，被选图象信息对应于存储已经由所述读取装置读取的标识信息的读取对象，

其中，所述显示控制装置控制所述图象显示装置以便基于由所述图象信息选择装置选择的图象信息显示图象。

25 3. 如权利要求 1 或 2 所述的游戏机，进一步包括：

可变显示装置，用于在多个阵列中可变地显示多个符号；

停止控制装置，用于控制所述可变显示装置来在阵列中显示所停止的符号；以及

30 奖励装置，用于当由所述停止控制装置，在所述可变显示装置的阵列中停止和出现的符号在预定的胜出组合中时，向玩家提供奖励；

其中，用于将由所述停止控制装置停止并出现在阵列中的预定胜出组合的概率在特殊游戏状态中高于基本游戏状态。

4. 一种游戏机，包括：

- 5 图象显示装置，用于显示图象；
显示控制装置，用于基于游戏状态，控制所述图象显示装置；
读取对象，存储预定标识信息；
读取装置，用于读取在所述读取对象中存储的标识信息；
历史存储装置，用于存储读取对象的游戏历史；
10 更新装置，用于基于游戏进度，更新在所述历史存储装置中存储的游戏历史；
参数存储装置，用于存储对应于读取对象的可变参数；以及
参数改变装置，用于基于由所述更新装置更新的游戏历史，响应多个级的每一个，改变可变参数，
15 其特征在于，所述显示控制装置控制所述图象显示装置基于由所述读取装置读取的标识信息，在预定时间，显示对应于读取对象和在所述可变参数存储装置中存储的可变参数的图象。

5. 如权利要求4所述的游戏机，

- 20 其中，读取对象包括多种对象；
其中，对应于读取对象和可变参数的图象包括对应于多种对象的每一个的多个不同类型的图象；并且
其中，显示控制装置控制图象显示装置显示对应于读取对象的图象，在所述读取对象中存储有供读取装置读取的识别信息，所述图象
25 从多个不同种类的图象中选择的。

6. 如权利要求4或5所述的游戏机，其中，基于所述游戏历史改变的可变参数对每种对象，具有不同的改变模型。

- 30 7. 如权利要求4或5所述的游戏机，进一步包括：

抽选装置，用于抽出游戏的结果；

其中，所述显示控制装置控制所述图象显示装置通过基于可变参数级和抽选装置的抽选结果的条件，基于用于每种图象的预定概率，用多种方式显示对应于读取对象和可变参数的图象。

5

8. 如权利要求 7 所述的游戏机，进一步包括：

可变显示装置，用于可变地显示多个阵列中的多个符号；

停止控制装置，用于控制所述可变显示装置显示响应所述抽选装置的抽选结果停止的符号；

10

奖励装置，用于当由所述停止控制装置停止并出现在所述可变显示装置的多个阵列中的符号在预定胜出组合中时，向玩家提供奖励，

其中，所述显示控制装置控制所述图象显示装置显示对应于读取对象和可变参数的图象，同时在多个阵列中可变地显示符号。

15

9. 一种游戏机，包括：

声音输出装置，用于输出声音；

声音输出控制装置，用于基于游戏状态，控制所述声音输出装置；

读取对象，存储预定标识信息；

读取装置，用于读取在所述读取对象中存储的标识信息；

20

历史存储装置，用于存储读取对象的游戏历史；

更新装置，用于基于游戏进度，更新在所述历史存储装置中存储的游戏历史；

参数存储装置，用于存储对应于读取对象的可变参数；以及

25

参数改变装置，用于基于由所述更新装置更新的游戏历史，改变多个级中的可变参数，

其特征在于，所述声音输出控制装置控制所述声音输出装置基于由所述读取装置读取的标识信息和在所述可变参数存储装置中存储的可变参数，在预定时间，输出对应于读取对象和可变参数的声音。

30

10. 如权利要求 9 所述的游戏机，

其中，读取对象包括多种对象，

其中，对应于读取对象和可变参数的声音包括对应于多种对象的多个不同种类的声音；以及

5 其中，所述声音输出控制装置控制所述声音输出装置输出对应于存储由所述读取装置读取的标识信息的读取对象的声音，该声音是从多种不同类型的声音选择的。

11. 如权利要求 9 或 10 所述的游戏机，其中，基于所述游戏历史改变的可变参数对每种对象，具有不同改变模型。

10

12. 如权利要求 9 或 10 所述的游戏机，进一步包括：
抽选装置，用于抽出游戏的结果，

15 其中，所述声音输出控制装置控制所述声音输出装置通过基于可变参数级和所述抽选装置的抽选结果的条件，基于用于每种声音的预定概率，用各种方式，输出对应于读取对象和可变参数的声音。

13. 如权利要求 9 或 10 所述的游戏机，进一步包括：

可变显示装置，用于可变地显示多个阵列中的多个符号；

20 停止控制装置，用于控制所述可变显示装置显示响应所述抽选装置的抽选结果停止的符号；

奖励装置，用于当由所述停止控制装置停止并出现在所述可变显示装置的多个阵列中的符号在预定胜出组合中时，向玩家提供奖励，

25 其中，所述声音输出控制装置控制所述声音输出装置输出对应于读取对象和可变参数的声音，同时在多个阵列中可变地显示符号。

25

14. 一种游戏机，包括：

声音存储装置，用于存储声音信息；

声音输出装置，用于基于在所述声音存储装置中存储的声音信息，在预定时间，为玩家输出声音；

30

声音控制装置，用于控制所述声音输出装置基于游戏状态输出声

音；

5 读取对象，存储预定标识信息；以及
 读取装置，用于读取在所述读取对象中存储的标识信息，
 其特征在于，所述声音控制装置控制所述声音输出装置基于由所
述读取装置读取的标识信息，输出对应于读取对象的声音。

15 15. 如权利要求 14 所述的游戏机，
 其中，读取对象包括多种对象，
 其中，声音存储装置存储对应于多种对象的每一个的声音信息；
10 以及

 其中，所述声音控制装置从在所述声音存储装置中存储的其他声
音信息中，选择声音信息，其中，被选声音信息对应于存储已经由所
述读取装置读取的标识信息的读取对象。

15 16. 如权利要求 14 或 15 所述的游戏机，进一步包括：
 抽选装置，用于抽出游戏的结果；
 其中，所述声音控制装置控制所述声音输出装置基于所述抽选装
置的抽选结果，输出对应于读取对象的声音。

20 17. 如权利要求 14 或 15 所述的游戏机，
 其中，读取对象包括连接到表示预定角色的构件的存储介质；以
 及
 其中，对应于读取对象的声音是与角色的外观有关的声音。

25 18. 如权利要求 17 所述的游戏机，其中，所述声音控制装置控制
所述声音输出装置输出提供帮助信息以便帮助玩家游戏的声音。

30 19. 一种游戏机，执行具有基本状态和特殊状态的游戏，在特殊
 状态中，基于标识信息，向玩家提供更多有利条件，该游戏机包括：
 读取装置，用于从存储标识信息的读取对象读取标识信息；

显示装置，用于显示与游戏有关的图象，
其特征在於，在预定时间，在显示器设备上显示对应於标识信息的
的图象。

5 20. 如权利要求 19 所述的游戏机，其中，该预定时间正好在基本
游戏状态转变到特殊游戏状态前。

21. 如权利要求 19 所述的游戏机，其中，该预定时间在从基本游
戏状态到特殊游戏状态的转变状态期间。

10

22. 如权利要求 19 所述的游戏机，其中，该预定时间正好在基本
游戏状态转变到特殊游戏状态后。

23. 如权利要求 19 所述的游戏机，进一步包括：
15 存储设备，用于存储对应於标识信息的图象信息，
其中，标识信息对应於读取对象的外观，以及
其中，当与标识信息关联，从存储设备抽取图象信息时，显示图
象信息的图象。

20 24. 如权利要求 19 所述的游戏机，
其中，显示设备由包括多个阵列的可变显示设备组成，
其中，基于在基本游戏状态和特殊游戏状态中，在阵列中停止和
出现的符号的组合，向玩家提供奖励，
其中，控制游戏以便在特殊游戏状态中提供奖励的概率高于在基
25 本状态中。

25. 如权利要求 19 所述的游戏机，进一步包括：
声音输出设备，
其中，所述声音输出设备输出声音，该声音对应於标识信息。

30

26. 如权利要求 25 所述的游戏机，
其中，所输出的声音与读取对象的外观有关以及包括帮助玩家游戏的帮助信息。

5 27. 如权利要求 19 所述的游戏机，
其中，所述读取对象存储可变参数，
其中，所述读取设备读取可变参数，
其中，所述图象显示设备显示对应于标识信息和可变参数的图象，
以及
10 其中，可变参数与读取对象的外观无关地改变。

28. 如权利要求 27 所述的游戏机，
其中，当终止游戏时，更新可变参数，以及
其中，所述读取装置将更新可变参数写在读取对象上。

15 29. 如权利要求 19 所述的游戏机，
其中，所述读取装置读取与对应于不同类型的读取对象中的读取对象的标识信息不同的标识信息，以及
其中，基于不同标识信息，按不同方式执行游戏。

20 30. 如权利要求 28 所述的游戏机，
其中，所述读取设备从存储标识信息的读取对象读取还未通过更新改变的标识信息以及在先前执行的游戏中的，已经更新的改变可变参数，以及

25 其中，基于标识信息和改变的可变参数，用不同方式执行游戏。

31. 如权利要求 30 所述的游戏机，
其中，通过将读取对象用于游戏多次，形成可变参数的变化模型；
以及

30 其中，存储不同标识信息的不同类型的读取对象具有不同的变化

模型。

32. 如权利要求 19 所述的游戏机，

5 其中，所述显示设备以用于多种图象的预定概率，显示对应于标识信息并已经由抽选结果确定的各种图象。

33. 如权利要求 25 所述的游戏机，

其中，所述声音输出设备以分别用于多种声音的预定概率，显示对应于标识信息并由抽选结果确定的多种声音。

10

34. 一种游戏系统，包括：游戏机，执行具有基本游戏状态和特殊游戏状态的游戏，在特殊游戏状态，向玩家提供更有利条件；以及向游戏提供预定条件的读取对象，

其特征在于，读取对象放在游戏机上，

15 其中，读取对象存储对应于读取对象的外观的标识信息，

其中，游戏机包括：

读取设备，用于从读取对象读取标识信息；以及

显示设备，用于显示有关该游戏的图象，

其中，在预定时间，在显示设备上显示对应于标识信息的图象。

20

35. 如权利要求 34 所述的游戏机，

其中，所述游戏机包括声音生成设备，用于生成有关该游戏的声音，

25 其中，与所述显示图象同步，由所述声音生成设备生成对应于标识信息的声音。

36. 如权利要求 34 所述的游戏机，

其中，所述显示设备由包括多个阵列的可变显示设备组成，

30 其中，基于在基本游戏状态和特殊游戏状态中，在阵列中停止和出现的符号的组合，向玩家提供奖励，

其中，控制游戏以便在特殊游戏状态中提供奖励的概率高于在基本状态中。

37. 如权利要求 36 所述的游戏机，

5 其中，读取对象存储可变参数，
其中，读取设备从读取对象读取可变参数，
其中，在结束游戏时，更新可变参数，

其中，所述读取设备操作为写入设备以便将更新可变参数写在读取对象上，以及

10 其中，在预定时间，在图象显示设备上显示的图象对应于可变参数。

38. 如权利要求 37 所述的游戏机，

15 其中，通过与游戏系统一起使用，更新在读取对象中存储的可变参数；以及

其中，通过更新，可变参数表示对应于标识信息的变化模型。

39. 如权利要求 38 所述的游戏机，

20 其中，该可变参数包括先前游戏的游戏历史；
其中，与读取对象的外观无关地更新该游戏历史；
其中，预定时间是当改变游戏状态时。

游戏机

5 技术领域

本发明涉及在包括基本游戏状态和特定游戏状态的多个游戏状态中，玩游戏的游戏机，以及更具体地说，涉及这样一种游戏机，当游戏状态转变到特殊游戏状态时，在所述特殊游戏状态向玩家提供更多有利条件以便能使玩家对游戏产生更大期望感，显示对应于读取对象的图象，并且能够实现具有各种特色的游戏。另外，本发明涉及这样一种游戏机，可以在游戏中，在预定时间生成对应于各种游戏状态的各种声音的游戏机，并且特别地涉及这样一种游戏机，其输出与读取对象有关的声音。而且本发明涉及这样一种游戏机，其包括基于游戏状态，显示图象的显示控制装置，并且特别地涉及这样一种游戏机，其能根据基于读取对象游戏历史改变的各种参数，显示对应于读取对象的改变的图象。

背景技术

传统地，游戏机，诸如投币游戏机和纸牌游戏机当用户将游戏媒介，诸如硬币插入游戏机时，可以开始执行游戏以及基于在游戏机内实施的内部抽选结果，接着显示游戏结果（例如在投币游戏机中，沿胜出行，停止和显示预定符号，以及在纸牌游戏机中，显示抽出纸牌的类型。）然后，游戏配置成基于游戏结果，支付预定量的游戏媒介。

在上述游戏机中，通常做成游戏由多个游戏状态组成以便游戏不会变得单调和可以在预定时间，频繁地改变游戏状态。例如，日本未审专利申请 No.2002-53787 中所示的投币游戏机除基本游戏状态外，还具有当在预定地方停止和显示预定符号时启动的奖励游戏状态。通常，这种奖励游戏设置成处于对玩家来说，比平常更有利以及玩家能获得更多游戏媒介的游戏状态。然后，在转变到奖励游戏后，输出某一图

象和音乐以便告知玩家该转变。

通常实现根据游戏状态，提供各种效应。例如，日本未审专利公开号 No.2004-57221 公开了一种游戏机，如果存在当停止最后一转轮同时按预定顺序，停止多个旋转轮的机会，通过灯光系统，将声音效果和照明增加到游戏状态。因此，可以向玩家提供更吸引人的游戏方面。

然而，在上述日本未审专利公开号 Nos. 2002-53787 或 2004-57221 中公开的投币游戏机中，对每个游戏机，初始设置预告通知游戏状态将改变或已经改变游戏状态的效果内容。更具体地说，即使当游戏状态打算转变到奖励状态，对玩家更有利的游戏状态，游戏机仅提供图象或声音效果，而与玩家的实际动作无关，以致玩家可能未感觉游戏的刺激或对游戏丢失兴趣。

同时，在一些传统的游戏机中，玩家预先购买游戏卡和人物塑像以及通过作为允许玩家参与游戏的工具的这些游戏卡或人物塑像玩游戏。这些游戏机仅设计成通过允许预先存储在每张纸牌或人物塑像中的信息一律反映在显示器上出现的角色和物品的参数和其他中来实施游戏。

发明内容

然而，未来，期望游戏卡、人物塑像和其他不仅用于允许玩家参与游戏，而且使游戏更多样化以便这些游戏卡、人物塑像和其他不仅仅简单地反映在游戏的角色、物品和其他上。

在本发明中，根据由玩家使用的读取对象，可以改变通知游戏结果的形式。因此，游戏机可以基于与玩家的实际动作有关的信息内容，提供新效果。游戏机还向玩家提供读取对象影响游戏结果的感觉。因此，根据本发明，读取对象可以使游戏机具有各种游戏。例如，可以基于游戏状态，实现对应于读取对象输出声。同时，可以通过逐渐改

变对应于使用该对象的次数的图象，实现该效果。

为实现上述目的，根据本发明，提供一种游戏机（例如投币游戏机 1），包括：图象显示装置（例如，下部液晶显示器 4），用于显示
5 图象；游戏控制装置，用于通过包括基本游戏状态和比在基本游戏状态中，向玩家提供更多有利条件的特殊游戏状态的多个游戏状态，实施游戏；显示控制装置，用于基于由游戏控制装置实施的游戏状态，控制图象显示装置的显示，其中，游戏机包括：读取对象，存储预定标识信息（例如人物塑像 ID）和读取装置（例如 IC 标签读/写器 107），
10 用于读取在该读取对象中存储的标识信息，其中，当基本游戏状态转变到特殊游戏状态时，该显示控制装置以能显示对应于读取对象的图象（例如效果图象 130-133）的方式，基于由该读取装置读取的标识信息，控制图象显示。

15 另外，提供一种游戏机（例如投币游戏机 1），包括：图象显示装置（例如上部液晶显示器 4），用于显示图象；以及显示控制装置，用于基于游戏状态，控制该图象显示装置；其中，游戏机进一步包括读取对象（例如 IC 标签 93），存储预定标识信息（例如人物塑像 ID）和读取装置（例如 IC 标签读/写器 107），用于读取在该读取对象中存储的标识信息；历史存储装置（例如 IC 标签 93），用于存储读取对象的游戏历史；更新装置，用于根据游戏进度，更新在该历史存储装置中存储的游戏历史；参数存储装置，用于存储对应于读取对象的可变参数；以及参数改变装置，用于基于由该更新装置更新的游戏历史，按多级改变可变参数，其中，该显示控制控制该图象显示装置基于由
20 该读取装置读取的标识信息和在可变参考存储装置中存储的可变参数，在预定时间，显示对应于读取对象和在该可变参数存储装置中存储的可变参数的图象（例如初步通知效果图象 320-325）。

25 另外，在该实例中，提供有利于玩家的条件的特殊游戏状态包括允许玩家实施游戏，而不插入游戏媒介，诸如奖章的“自动游戏状态”

以及“高概率模式状态”，其中，提供比平常或正常状态，更高概率地获得胜出组合。因此，从基本游戏状态转变到特殊游戏状态的游戏状态的条件包括在投币游戏机中，在预定位置停止和显示预定符号的情形，获得 JP（累积赌注）的情形、支付率已经变得低于预定值（例如 80）的情形，以及从开始游戏以来，预定时间已过的情形。另外，允许曾经转变的特殊游戏状态返回到基本游戏状态的条件包括在投币游戏机中停止和显示预定符号的情形、支付率超出预定值（例如 90%）的情形、从开始高概率模式以来预定时间周期已过的情形，以及从开始高概率模式以来，已经支付预定多个信用的情形。

10

在该实例中，在本说明书中所述的“可变参数”定义为下述实施例中的角色级和基于游戏历史，角色级逐步从级 1 改变（生长）到级 4。

（1）一种游戏机（例如投币游戏机 1）包括：图象显示装置（例如下部液晶显示器 4），用于显示图象；游戏控制装置，用于通过包括基本游戏状态和比在基本游戏状态中，向玩家提供更多有利条件的特殊游戏状态的多个游戏状态，实施游戏；显示控制装置，用于根据由游戏控制装置实施游戏的游戏状态的一个，控制在图象显示装置上显示的图象；读取对象，存储预定标识信息；以及读取装置（例如 IC 标签读/写器 107），用于读取在读取对象中存储的标识信息，其中，当游戏状态从基本游戏状态转变到特殊游戏状态时，显示控制装置控制图象显示装置，基于由读取装置读取的标识信息，显示对应于读取对象的图象。

25

（2）根据（1）的游戏机，进一步包括：图象存储装置（例如图象 ROM），用于存储对应于各个类型的对象的多个图象，其中，读取对象包括各个对象类型，图象信息选择装置，用于从在该图象存储装置中存储的其他图象信息选择图象信息，其中，被选图象信息对应于存储已经由该读取装置读取的标识信息的读取对象，其中，该显示控制装置控制该图象显示装置以便基于由该图象信息选择装置选择的图

30

象信息显示图象。

5 (3) 根据 (1) 或 (2) 的游戏机, 进一步包括: 可变显示装置 (例如可变显示窗口 21-25), 由多个阵列组成, 在其上可变地显示多个符号; 停止控制装置, 用于控制该可变显示装置来在阵列中显示所停止的符号; 以及奖励装置, 用于当由该停止控制装置, 在该可变显示装置的阵列中停止和出现的符号在预定胜出符号组合中时, 向玩家提供奖励; 其中, 显示由停止控制装置停止的预定胜出符号组合的概率在特殊游戏状态中高于基本游戏状态。

10

(4) 一种游戏机, 包括: 图象显示装置 (例如下部液晶显示器 4), 用于显示图象; 显示控制装置, 用于基于游戏状态, 控制图象显示装置; 读取对象, 存储预定标识信息; 读取装置 (例如 IC 标签读/写器 107), 用于读取在读取对象中存储的标识信息; 历史存储装置, 用于存储读取对象的游戏历史; 更新装置, 用于基于游戏进度, 更新在历史存储装置中存储的游戏历史; 参数存储装置, 用于存储对应于读取对象的可变参数; 以及参数改变装置, 用于基于由更新装置更新的游戏历史, 响应多个级的每一个, 改变可变参数, 其中, 显示控制装置以基于由读取装置读取的标识信息, 在预定时间, 显示对应于读取对象和在可变参数存储装置中存储的可变参数的图象 (例如通知效果图象 320-325) 的方式, 控制图象显示装置。

20

(5) 根据 (4) 的游戏机, 其中, 读取对象包括多种对象; 其中, 对应于读取对象和可变参数的图象 (例如通知效果图象 320-325) 包括对应于多种对象的每一个的多个不同类型的图象以及其中, 显示控制装置显示对应于存储由读取装置 (例如 IC 标签读/写器 107) 读取的标识信息的读取对象的各种类型的一个。

25

(6) 根据 (4) 或 (5) 的游戏机, 其中, 基于该游戏历史改变的可变参数对每种对象, 具有不同改变模型。

30

(7) 根据 (4) 至 (6) 的游戏机, 进一步包括: 抽选装置, 用于抽出游戏的抽选; 其中, 对应于读取对象和可变参数的图象 (例如通知效果图象 320-325) 包括响应可变参数的各个级的各种类型, 以及其中, 显示控制装置基于包括为多种设置的预定概率的抽选装置的抽选结果, 显示对应于读取对象和可变参数的图象。

(8) 根据 (4) 至 (7) 的任何一个的游戏机, 进一步包括: 可变显示装置 (例如可变显示窗口 21 至 25), 用于可变地显示多个阵列中的多个符号; 停止控制装置, 用于控制该可变显示装置显示响应该抽选装置的抽选结果停止的符号; 以及奖励装置, 用于当由该停止控制装置停止并出现在该可变显示装置的多个阵列中的符号在预定胜出组合中时, 向玩家提供奖励, 其中, 该显示控制装置以显示对应于待读取的和可变参数的图象同时在多个阵列中可变地显示符号的方式控制该图象显示装置。

(9) 一种游戏机, 包括: 声音输出装置 (例如扬声器 5L 和 5R), 用于输出声音; 声音输出控制装置, 用于响应游戏状态, 控制该声音输出装置; 读取对象, 存储预定标识信息 (例如人物塑像 ID); 读取装置 (例如 IC 标签读/写器 107), 用于读取在该读取对象中存储的标识信息; 历史存储装置, 用于存储读取对象的游戏历史; 更新装置, 用于响应游戏进度, 更新在该历史存储装置中存储的游戏历史; 参数存储装置, 用于存储对应于读取对象的可变参数; 以及参数改变装置, 用于基于由该更新装置更新的游戏历史, 改变多个级中的可变参数, 其中, 该声音输出控制装置以基于由该读取装置读取的标识信息和在该可变参数存储装置中存储的可变参数, 在预定时间, 输出对应于读取对象和可变参数的声音的方式, 控制该声音输出装置。

(10) 根据 (9) 的游戏机, 其中, 读取对象包括多种对象, 其中, 对应于读取对象和可变参数的声音包括对应于多种对象的多个不同种

类的声音；以及其中，该声音输出控制装置输出对应于存储由该读取装置（例如 IC 标签读/写器 107）读取的标识信息的读取对象的各种的一个。

5 (11) 根据 (9) 或 (10) 的游戏机，其中，响应该游戏历史改变的可变参数对每种对象，具有不同改变模型。

10 (12) 根据 (9) 至 (10) 的游戏机，进一步包括：抽选装置，用于抽出游戏的抽选，其中，对应于读取对象和可变参数的声音包括响应可变参数级的各种类型，以及其中，该声音输出控制装置基于该抽选装置的抽选结果，为多种的每一个设置的预定概率，输出对应于读取对象和可变参数的声音。

15 (13) 根据 (9) 至 (12) 的任何一个的游戏机（例如投币游戏机 1），进一步包括：可变显示装置（例如可变显示窗口 21 至 25），用于可变地显示多个阵列中的多个符号；停止控制装置，用于控制该可变显示装置显示基于该抽选装置的抽选结果停止的符号；奖励装置，用于当由该停止控制装置停止并出现在该可变显示装置的多个阵列中的符号在预定胜出组合中时，向玩家提供奖励，其中，该声音输出控制装置用输出对应于读取对象和可变参数的声音，同时在多个阵列中可变地显示符号的方式，控制该声音输出装置（例如扬声器 5L 和 5R）。

25 (14) 一种游戏机，包括：声音存储装置（例如 ROM51），用于存储声音信息；声音输出装置（例如扬声器 5L 和 5R），用于基于在该声音存储装置中存储的声音信息，在预定时间，为玩家输出声音；声音控制装置，用于控制该声音输出装置基于游戏状态输出声音；读取对象，存储预定标识信息（例如人物塑像 ID）；以及读取装置（例如 IC 标签读/写器 107），用于读取在该读取对象中存储的标识信息，其中，该声音控制装置用响应由该读取装置读取的标识信息，输出对应于读取对象的声音的方式控制该声音输出装置。

30

(15) 根据 (14) 的游戏机, 其中, 读取对象包括多种对象, 其中, 声音存储装置 (例如 ROM51), 存储对应于多种对象的每一个的声音信息; 以及其中, 该声音控制装置选择对应于由读取装置读取的标识信息的读取对象, 在声音存储装置中存储的声音信息。

(16) 根据 (14) 或 (15) 的游戏机, 进一步包括: 抽选装置, 用于抽出游戏的抽选; 其中, 该声音控制装置基于该抽选装置的抽选结果, 输出对应于读取对象的声音。

(17) 根据 (14) 或 (15) 的游戏机, 其中, 读取对象包括连接到表示预定角色 (例如武士、女巫、女算命者) 的构件 (例如人物塑像 13A 至 13C) 的存储介质; 以及其中, 对应于读取对象的声音是与角色的外观有关的声音。

(18) 根据 (17) 的游戏机, 其中, 该声音控制装置用输出提供帮助信息 (例如用于选择奖励游戏中的选项的暗示) 以便帮助玩家游戏的声音的方式控制该声音输出装置 (例如扬声器 5L 和 5R)。

(19) 一种游戏机, 执行包括基本游戏状态和基于标识信息, 向玩家提供更多有利条件的特殊游戏状态的游戏, 该游戏机包括: 读取装置, 用于从存储标识信息的读取对象读取标识信息; 显示装置, 用于显示与游戏有关的图象, 其中, 标识信息对应于读取对象外观, 其中, 当基本游戏状态转变到特殊状态时, 在预定时间, 在显示器设备上显示对应于标识信息的图象。

(20) 根据 (19) 的游戏机, 进一步包括: 存储设备, 用于存储对应于标识信息的图象的图象信息, 其中, 当响应标识信息, 抽取图象信息时, 显示图象信息的图象。

(21) 根据 (19) 或 (20) 的游戏机, 其中, 显示设备由包括多个阵列的可变显示设备组成, 其中, 在游戏中, 基于在基本游戏状态和特殊游戏状态中, 在阵列中停止可变显示设备时出现的符号的组合, 向玩家提供奖励, 其中, 用在特殊游戏状态中提供奖励的概率高于在基本状态中控的方式控制游戏。

(22) 根据 (19) 至 (21) 的游戏机, 进一步包括: 声音输出设备, 其中, 该声音输出设备与显示图象同步, 输出对应于标识信息的声音。

(23) 根据 (19) 至 (22) 的游戏机, 其中, 所输出的声音与读取对象的外观有关以及包括帮助玩家游戏的帮助信息。

(24) 根据 (19) 至 (23) 的游戏机, 其中, 该读取对象存储可变参数, 其中, 该读取设备读取可变参数, 其中, 该图象显示设备显示对应于标识信息和与读取对象的外观无关地改变的可变参数的图象。

(25) 根据 (19) 至 (24) 的游戏机, 其中, 当终止游戏时, 更新可变参数, 以及其中, 该读取装置将更新可变参数写在读取对象上。

(26) 一种游戏系统, 包括: 游戏机, 通过基本游戏状态和向玩家提供更有利条件的特殊状态, 执行游戏, 以及向游戏提供预定条件的读取对象, 其中, 读取对象放在游戏机上, 其中, 读取对象存储对应于读取对象的外观的标识信息, 其中, 游戏机包括: 读取设备, 用于从读取对象读取标识信息; 以及显示设备, 用于显示有关该游戏的图象, 声音生成设备, 用于生成有关该游戏的声音, 写入设备, 用于将历史信息读取对象上, 在终止游戏时更新历史信息, 其中, 当基本游戏状态转变到特殊状态时, 分别在显示设备上显示并由声音生成设备生成对应于标识信息的图象和声音, 以及其中, 与读取对象的外观

无关，更新历史信息。

另外，游戏机包括可变显示装置，包括由机械盘组成的投币游戏机和由视频转轮组成的投币游戏机，如下述实施例所述。

5

在根据（1）的游戏机中，当游戏状态从基本游戏状态转变到特殊游戏状态时，由于基于由读取装置读取的标识信息，图象显示装置显示对应于读取对象的图象，玩家可以意识到游戏状态已经转变到特殊游戏状态。因此，通过使用读取对象，玩家可以感到获得到特殊游戏状态的转变。以及可以增加玩家使用读取对象的机会以及玩家可以感到更多期望以便更期望玩游戏。另外，将对应于读取对象的各种效果提供为玩家以便玩家不会由于游戏而无聊。

10

根据（2）的游戏机中，由于基于由读取装置读取的标识信息，由图象信息选择装置选择对应于存储标识信息的读取对象的图象信息，玩家可以通过参考对应于读取对象的特殊游戏状态的通知图象玩游戏，而读取对象包括多种对象。同时，玩家能通过各种游戏状态玩游戏，其中，当用待读取的另一类型的对象玩游戏时，可以显示改变通知图象，以便游戏机能防止玩家无聊。通过由玩家选择读取对象，可以直接选择另外的通知图象，从而使得提供具有能满足各种玩家的高游戏刺激的游戏成为可能。

15

20

在根据（4）的游戏机中，当基于由更新装置更新的游戏历史，响应在游戏进度中多个级的每一个，改变可变参数时，由于基于由读取装置读取的标识信息，在预定时间，图象显示装置显示对应于读取对象和在可变参数存储装置中存储的可变参数的图象，玩家可以通过不同图象的效果玩游戏。玩家能通过对应于用在游戏中的读取对象不同图象的效果玩游戏以便不会由于不同游戏变化而对游戏无聊。

25

30

在根据（5）的游戏机中，由于读取对象包括多种对象以及显示控

制装置显示对应于存储由读取装置读取的标识信息的待读取的的多种的一个，玩家可以通过对应于读取对象的不同图象的效果玩游戏。当通过待读取的多个对象实施游戏时，当每次改变效果的内容时，玩家可以通过各种游戏状态来玩游戏。

5

在根据（6）的游戏机中，由于基于游戏历史改变的可变参数具有用于读取对象的类型的不同变化模型，玩家可以从各种图选择可变参数的变化模型。

10

在根据（7）的游戏机中，由于基于为多种各个图象设置的各个概率的抽选装置的抽选结果，显示对应于待读取的各个对象和各个可变参数的各种各个图象，通过参考对应于读取对象的图象，此时玩家可以具有更有利游戏结果的期望。同时，可以提供各种图象。

15

在根据（8）的游戏机中，由于显示对应于读取对象和可变参数的图象同时在所谓的投币游戏机的多个阵列中可变显示符号，玩家可以具有此时停止和显示的符号的组合可以是对玩家有利的预定组合的期望。因此，玩家可以根据对应于用在游戏中的读取对象的各个图象效果玩游戏。因此，可以防止玩家由于游戏具有各种变化而无聊。

20

在根据（9）的游戏机中，由于当基于由更新装置，根据游戏进度改变的游戏历史，根据对应于读取对象的多个级，改变可变参数时，基于由读取装置读取的标识信息和可变参数，在预定时间输出对应于读取对象和可变参数的声音，根据对应于用在游戏中的读取对象的各种声音效果玩游戏。因此，可以防止游戏具有更多变化而无聊。

25

在根据（9）的游戏机中，由于读取对象包括多种以及输出各种声音的一种，玩家可以根据对应于用在游戏中的待读取的的各种声音效果玩游戏，其中，一种游戏对应于存储由读取装置读取的标识信息的读取对象。同时，玩家能通过各种游戏状态玩游戏，以便当使用待读

30

取的各种对象，在每个游戏中的声音类型会改变。因此，不会使玩家无聊。

5 在根据（11）的游戏机中，由于响应游戏历史改变的可变参数具有对应于待使用的每种对象的不同变化模型，玩家可以在用他的手，在各种图中选择可变参数的变化模型。因此，可以具有能满足各种玩家的高游戏刺激的游戏。

10 同时，在根据（12）的游戏机中，由于按基于抽选装置的抽选结果，为多种声音的每一个设置的预定概率，输出对应于读取对象和可变参数的声音，玩家可以具有通过参考输出声音，游戏结果此时很有利的期望。因此，游戏机可以提供各种游戏。

15 同时，在根据（13）的游戏机中，由于输出对应于读取对象和可变参数的声音，同时通过可变地显示各种符号的所谓投币游戏机，多个阵列中可变地显示符号，玩家可以具有停止和显示的符号组合可以是对玩家有利的组合的期望。因此，可以防止玩家由于游戏具有更多变化而无聊。

20 在根据（14）的游戏机中，由于响应由读取装置读取的标识信息，声音输出装置输出对应于读取对象的声音，玩家可以通过参考对应于读取对象的声音，识别游戏机的游戏状态。因此，玩家能在新的游戏方面玩游戏，其中，玩家能听到对应于由玩家自己使用的读取对象的声音。同时，根据读取对象，可以实施各种效果，以便玩家不会无聊。

25 在根据（15）的游戏机中，由于读取对象包括各种对象以及基于由读取装置读取的标识信息，在对应于待读取的多种对象中读取的对象的声音信息中，选择其声音信息，玩家可以玩游戏，听对应于读取对象的声音。同时，玩家可以通过各种游戏状态玩游戏，以便当
30 使用待读取的多种对象时，在每个游戏中的声音类型可以改变。因此，

玩家不会无聊。另外，当玩家选择对象时，玩家可以选择声音类型以便可以提供具有能满足不同玩家的高游戏刺激的游戏。

5 在根据（15）的游戏机中，由于通过所谓的投币游戏机，当游戏状态转变到停止和显示胜出符号的组的概率比在基本状态中高的游戏状态时，基于由读取装置读取的读取对象的标识信息，显示对应于读取对象的图象，通过参考对应于投币游戏机中读取对象的图象，玩家可以识别变得对玩家更有利的游戏状态的转变，其中，能可变地显示多个符号。因此，玩家能感到通过使用读取对象，获得通过投币游戏机，对玩家有利的游戏状态以便玩家可以使用时常读取的对象以及玩家可以具有更高期望和更期望玩游戏。同时，通过提供对应于读取对象的各种效果，防止玩家无聊。

15 在根据（16）的游戏机中，由于基于抽选装置的抽选结果，输出对应于读取对象的声音，玩家可以由对应于用在游戏中的读取对象的声音，识别游戏的抽选结果。因此，由于产生对应于读取对象的各种效果，可以防止玩家无聊。

20 同时，在根据（17）的游戏机中，由于声音输出装置输出与角色的外观有关的声音（或话音），可以提供就象角色正与玩家交谈一样的新效果，其中，读取对象包括连接到表示预定角色的构件的存储介质。另外，通过玩家的手，直接改变角色，从而使得玩家选择用在游戏中的效果（图象、声音、语音等等（音频和视频效果））。因此，可以提供具有能满足不同玩家的高游戏刺激的图象。

25

同时，在根据（17）的游戏机中，与未使用读取对象相比，玩家可以更舒适地玩游戏，以及由于用声音提供帮助玩家玩游戏的帮助信息，很可能获得更多支付。因此，玩家可以时常使用读取对象以及玩家可以具有更高期望值以及更多地希望玩游戏。

30

本发明的另外的特征、本质和各种优点从附图和优选实施例的下述描述将更显而易见。

附图说明

- 5 图 1 是表示实施例的投币游戏机的外观的透视图。
- 图 2 是表示实施例 1 的投币游戏机的可变显示窗口的前视图。
- 图 3 是表示实施例 1 的投币游戏机的操作台的前视图。
- 图 4A 和 4B 是表示用在实施例 1 的投币游戏机中的人物塑像的前视图。
- 10 图 5 是表示嵌入实施例 1 的人物塑像中的 IC 标签的存储区的示意图。
- 图 6 是在实施例 1 的投币游戏机中提供的验证单元 7 的分解透视图。
- 图 7 是表示具有所安装的人物塑像的验证单元 7 的前视图。
- 15 图 8A 至 8E 是表示在第一至第五转轮带的可变显示窗上可变显示的一系列符号的示意图。
- 图 9 是示意表示实施例 1 的投币游戏机的控制系统的框图。
- 图 10 是示意表示液晶显示器的液晶驱动电路的框图。
- 图 11 是表示用在实施例 1 中的 ROM 的每个存储区的图。
- 20 图 12 是胜出组合及其支付的表。
- 图 13A 是表示在基本模式中，单独改变和停止在可变显示窗中出现的转轮带的示意图。
- 图 13B 是表示在高概率模式中，单独改变和停止在可变显示窗中出现的转轮带的示意图。
- 25 图 14 是表示在可变显示窗口中可变显示的第六转轮带的一系列符号的示意图。
- 图 15A 是表示在奖励游戏中，在下部液晶显示器上显示的奖励游戏图象的示意图。
- 30 图 15B 是表示在奖励游戏中，在选择选项后，在下部液晶显示器上显示的奖励游戏图象的示意图。

图 16 是表示奖励游戏中每项支付的图。

图 17 是表示在奖励游戏中输出的提示声图的图。

图 18 是表示提供为转变到高概率模式的效果图象的图；

图 19 是表示提供为转变到奖励游戏的效果图象的图。

5 图 20 是用在实施例 1 的投币游戏机中的主处理程序的流程图。

图 21 是用在实施例 1 的投币游戏机中的开始接受处理程序的流程图。

图 22 是用在实施例 1 的投币游戏机中的抽选处理程序的流程图。

10 图 23 是用在实施例 1 的投币游戏机中的基本游戏处理程序的流程图。

图 24 是用在实施例 1 的投币游戏机中的奖励游戏处理程序的流程图。

图 25 是用于切换用在实施例 1 的投币游戏机中的高概率模式的处理程序的流程图。

15 图 26 是表示在奖励游戏开始的效果处理中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

图 27 是表示在奖励游戏开始的效果处理中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

20 图 28 是表示在高概率模式通知的效果处理中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

图 29 是表示在高概率模式通知的效果处理中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

图 30 是用在实施例 2 的投币游戏机中的抽选处理程序的流程图。

图 31 是表示用在实施例 2 的基本模式中的胜出组合抽选表的图。

25 图 32 是表示用在实施例 2 的高概率模式中的胜出组合抽选表的图。

图 33 是表示嵌入实施例 3 的图中的 IC 标签的存储区的示意图。

图 34 是表示用在实施例 3 的 ROM 的每个存储区的图。

图 35 是表示胜出组合及其支付的表的图。

30 图 36 是表示根据使用角色的次数的角色级的成长模型的说明图。

图 37 是表示实施例 3 的通知效果的选择表的图。

图 38 是表示实施例 3 的通知效果的确定表的图。

图 39 是表示通知效果的可靠性表的图。

图 40 是用在实施例 3 的投币游戏机中的主处理程序的流程图。

5 图 41 是用在实施例 3 的投币游戏机中的开始接受处理程序的流程图。

图 42 是用在实施例 3 的投币游戏机中的基本游戏处理程序的流程图。

图 43 是用在实施例 3 的投币游戏机中的效果处理程序的流程图。

10 图 44 是用在实施例 3 的投币游戏机中的奖励游戏处理程序的流程图。

图 45 是用在实施例 3 的投币游戏机中的历史更新处理程序的流程图。

15 图 46 是表示在使用角色级 1 的“武士”的人物塑像的情况下，在奖励游戏的通知效果中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

图 47 是表示在使用角色级 2 的“武士”的人物塑像的情况下，在奖励游戏的通知效果中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

图 48 是表示在使用角色级 1 的“女巫”的人物塑像的情况下，在奖励游戏的通知效果中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

20 图 49 是表示在使用角色级 2 的“女巫”的人物塑像的情况下，在奖励游戏的通知效果中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

图 50 是表示在使用角色级 3 的“女巫”的人物塑像的情况下，在奖励游戏的通知效果中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

25 图 51 是表示在无人物塑像的情况下，在奖励游戏的通知效果中，在下部液晶显示器上显示的图象的前视图。

图 52 是表示实施例 4 的胜出组合的抽选表的图。

具体实施方式

30 在下文中，基于将本发明具体化的投币游戏机的 1 至 4 的实施例，通过参考图，详细地说明本发明的游戏机。

然而，本发明不限于实施例，以及在不背离本发明的范围的情况下，可以在符号方面做出各种改进和修改。

5. (实施例 1)

在该实例中，实施例 1 的投币游戏机是具有所谓视频转轮的投币游戏机，其中，由玩家单独购买的人物塑像位于投币游戏机的预定地方，从而使得通过提供对应于所放的人物塑像的效果（或效果再现）实施游戏成为可能。首先，通过参考图 1 至 3，说明实施例 1 的投币游戏机的一般结构。图 1 是实施例 1 的投币游戏机的透视图。图 2 是实施例 1 的投币游戏机的可变显示部的前视图。可变显示部可以包括多个可变显示窗口。图 3 是实施例 1 的投币游戏机的操作板的前视图。

如图 1 所示，投币游戏机 1 具有构成外部结构的机柜 2。上部液晶显示器 3 位于机柜 2 的正面上部，下部液晶显示器 4 位于固定在机柜 2 的正面中心处的设备前面板 20。上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4 由普通和商业上可获得的液晶显示器组成。

在上部液晶显示器 3 的两侧提供一对扬声器 5L 和 5R，基于投币游戏机 1 的游戏类型玩家提供某些 BGM、声音、声音效果和其他。另外，在具有向前凸出的操作台 6 的下部，提供下部液晶显示器 4。操作台从左侧开始顺序地分别设置有：验证单元 7，用于放置稍后所述的人物塑像 13；排列着各种按钮的操作板 8；用于插入诸如硬币之类的游戏媒介的硬币插入部 9；以及用于插入纸币的纸币插入部 10。

25

另外，稍后详细说明人物塑像 13 和验证单元 7。

上部液晶显示器 3 具有有关游戏处理过程、胜出组合的类型和支付、相关游戏的各种效果等等的信息。另外，在下部液晶显示器 4 上，显示玩家目前具有的作为押金的信用点数和各种效果图象，还在接近

30

中心的位置处显示五个可变显示窗口 21, 22, 23, 24 和 25。然后, 改变稍后所述的各种符号类型并显示在这些可变显示窗口 21 至 25 上, 同时从上向下方向滚动, 经过预定时间后, 预定符号的组合停止和显示。

5

因此, 实施例 1 的投币游戏机 1 所谓的视频投币游戏机, 其中, 通过下部液晶显示器 4 的各个可变显示窗口 21 至 25, 通过显示符号等, 实现视频转轮以便该机器能实施投币游戏 (包括两种游戏类型, 即基本游戏和奖励游戏)。在实施例 1 的投币游戏中, 通过在各个可变显示窗口 21 至 25 上停止和显示的符号 (每一个有三个符号, 总共 15 个符号), 实现基本游戏, 而通过选择在下部液晶显示器 4 上显示的选项, 实施奖励游戏。

10

如图 2 所示, 将可变显示窗口 21 至 25 分成第一停止和显示区 211、221, 231, 241 和 251、第二停止和显示区 212, 222, 232, 242 和 252, 以及第三停止和显示区 213, 223, 233, 243 和 253, 以及基于稍后所述的内部抽选的抽选结果, 在每个停止和显示区, 即 211 至 213、221 至 223、231 至 233、241 至 243 和 251 至 253 上停止和显示预定符号。

15

在该投币游戏的基本游戏中, 提供 20 条胜出行, 这些胜出行由五个停止和显示区 211 至 213、221 至 223、231 至 233、241 至 243 和 251 至 253 形成。这些胜出行如果激活, 当分别停止和显示符号时, 并且在被激活的胜出行中排列有预定的符号时, 则支付给玩家预定数量的游戏点数。在此, 对每个胜出行进行说明。

20

25

第一胜出行 L1 由第二停止和显示区 212、222, 232, 242 和 252 形成。第二胜出行 L2 由第一停止和显示区 211、221, 231, 241 和 251 形成。第三胜出行 L3 由第三停止和显示区 213, 223, 233, 243 和 253 形成。用类似的方法, 分别由停止和显示区 211 至 213、221 至 223、231 至 233、241 至 243 和 251 至 253 形成从第四胜出行 L4 至第二十个

30

出行 L20 的其他胜出行。

另外，在上述 20 个胜出行的该实例中，通过操作稍后所述的各个
下注按钮（BET 1 PER LINE 按钮 33、BET 3 PER LINE 按钮 34、BET 5
5 PER LINE 按钮 35）激活的胜出行被称为“激活胜出行”。

另外，当在激活胜出行上停止使游戏状态转变到奖励游戏的预定
触发符号时，在下部液晶显示器 4 的显示区上显示字母“Bonus
Times!!”。当人物塑像 13 放在验证单元 7 上时，显示预定时间（在实
10 施例 1 中为三秒）的对应于人物塑像 13 的角色的外观的图象，以及从
扬声器 5L 和 5R 输出对应于角色的外观的声音，告知玩家转变到奖励
游戏（参考图 26 和 27）。

另外，当游戏转移到高概率模式时，在高概率模式时，获得稍后
15 所述的胜出组合的概率比平常高，在下部液晶显示器 4 的显示区上显
示字母“Special Time!!”。当人物塑像 3 放在验证单元 7 上时，显示
预定时间（在实施例 1 中为三秒）的对应于人物塑像 13 的角色的外观
的图象以及从扬声器 5L 和 5R 输出对应于角色的外观的声音，告知玩
家转移到高概率模式（参考图 28 和 29）。

20

用于告知玩家转变到奖励游戏或高概率模式的方法应当不限于上
述方法，还可以包括例如在上部液晶显示器 3 上，显示对应于人物塑
像 13 的图象的方法。

25

另外，在操作台 6 上安装的操作板 8 上放置各种操作按钮。将参
考图 3，详细说明每个操作按钮。“COLLECT”按钮 31 和“GAME
RULES”按钮 32 从最左侧开始顺序地放置在操作板 8 的上部。“BET
1 PER LINE”按钮 33、“BET 3 PER LINE”按钮 34、“BET 5 PER LINE”
按钮 35 和“WIN START PERATURE”按钮 36 从最左侧开始顺序地位
30 于其中部。“PLAY 1 LINE”按钮 37、“PLAY 5 LINES”按钮 38、

“PLAY 20 LINES”按钮 39 和“GAMBLE RESERVE”按钮 40 从最左侧开始顺序地位于其下部。

5 在该实例中, COLLECT 按钮 31 是通常在结束游戏时按下的按钮。当按压 COLLECT 按钮 31 时, 经安装在投币游戏机 1 内的储币盒 (未示出), 将价值等于在游戏中获得的信用点数的硬币从稍后所述的硬币支付口 15 支付到硬币接收器 16。在 COLLECT 按钮 31 上提供 COLLECT 开关 45, 通过按压 COLLECT 按钮 31, 将开关信号输出到 CPU50 (参考图 9)。

10

GAME RULES 按钮 32 是当玩家不确定游戏的操作方法等时按压的按钮。当按压 GAME RULES 按钮 32 时, 在上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4 上显示各种帮助信息。在 GAME RULES 按钮 32 上提供 GAME RULES 开关 46, 以及当按压 GAME RULES 按钮 32 时, 将开关信号从 GAME RULES 开关 46 传送到 CPU50 (参考图 9)。

15

BET 1 PER LINE 按钮 33 是这样一个按钮: 每按下该按钮一次, 利用玩家所拥有的信用点数在每条被激活的胜出行上下一注。BET 1 PER LINE 按钮 33 上具有 1-BET 开关 57, 通过按压 BET 1 PER LINE 按钮 33, 将开关信号从 1-BET 开关 57 传送到 CPU50 (参考图 9)。

20

BET 3 PER LINE 按钮 34 是这样一个按钮: 每按下该按钮一次, 通过在每条被激活的胜出行上下三注而开始游戏。BET 3 PER LINE 按钮 34 上具有 3-BET 开关 58, 通过按压 BET 3 PER LINE 按钮 34, 将开关信号从 3-BET 开关 58 传送到 CPU50 (参考图 9)。

25

另外, BET 5 PER LINE 按钮 35 是这样一个按钮: 每按下该按钮一次, 通过在每条被激活的胜出行上下三注而开始游戏。BET 5 PER LINE 按钮 35 上具有 5-BET 开关 59, 通过按压 BET 5 PER LINE 按钮 35, 将开关信号从 5-BET 开关 59 传送到 CPU50 (参考图 9)。

30

因此，通过按压 BET 1 PER LINE 按钮 33、BET 3 PER LINE 按钮 34 或 BET 5 PER LINE 按钮 35，确定在每一激活的胜出行上所下注的下注量。

5

另外，WIN START FEATURE 按钮 36 是启动稍后所述的奖励游戏，并且将在奖励游戏中获得的奖励添加到当前信用记录上的按钮。WIN-START 开关 47 位于 WIN START FEATURE 按钮 36 上，在按压时，将开关信号从 WIN-START 开关 47 传送到 CPU50（参考图 9）。

10

PLAY 1 LINE 按钮 37 是这样按钮：当按压该按钮时，将所激活的胜出行的数量设置成“1”而启动有一个激活行的游戏。1-LINE 开关 60 位于 PLAY 1 LINE 按钮 37 上，基于按压，将开关信号从 1-LINE 开关 60 传送到 CPU50（参考图 9）。

15

PLAY 5 LINES 按钮 38 是这样按钮：当按压该按钮时，将所激活的胜出行的数量设置成“5”而启动有五个激活行的游戏。5-LINES 开关 61 位于 PLAY 5 LINES 按钮 38 上，基于按压，将开关信号从 5-LINES 开关 61 传送到 CPU50（参考图 9）。

20

PLAY 20 LINES 按钮 39 是这样按钮：当按压该按钮时，将所激活的胜出行的数量设置成“20”而启动有二十个激活行的游戏。20-LINES 开关 62 位于 PLAY 20 LINES 按钮 39 上，基于按压，将开关信号从 20-LINES 开关 62 传送到 CPU50（参考图 9）。

25

因此，按压 PLAY 1 LINE 按钮 37、PLAY 5 LINES 按钮 38 或 PLAY 20 LINES 按钮 39 将确定所激活的胜出行的数量。

在该实例中，当按压 PLAY 1 LINE 按钮 37 时，激活先前所述的第一胜出行 L1。另外，当按压 PLAY 5 LINES 按钮 38 时，从第一胜出

30

行 L1 至第五胜出行 L5 的胜出行均被激活。另外，当按压 PLAY 20 LINES 按钮 39 时，从第一胜出行 L1 至第二十胜出行 L20 的胜出行均被激活。

5 PLAY 1 LINE 按钮 37、PLAY 5 LINES 按钮 38 或 PLAY 20 LINES 按钮 39 也作为启动按钮操作，通过按下这些按钮中的一个，各个符号开始移动，可变显示在下部液晶显示器 4 的可变显示窗口 21 至 25，以便开始具有预定下注量和预定胜出行的游戏。

10 GAMBLE RESERVE 按钮 40 是当玩家离开自己的座位时或当在完成奖励游戏后，游戏转变到翻倍停叫游戏（double down game）时按压的按钮。在该实例中，翻倍停叫游戏是通过使用在奖励游戏中获得的玩家的信用点，玩家可以玩的游戏，在此省略其详细说明。

15 CAMBLE RESERVE 开关 48 位于 GAMBLE RESERVE 按钮 40 上，以及基于按压，将开关信号从 GAMBLE RESERVE 开关 48 传送到 CPU50（参考图 9）。

20 硬币传感器 49 位于硬币插入部 9 上，当将硬币插入硬币插入部 9 时，将硬币检测信号从硬件传感器 49 传送到 CPU50（参考图 9），以便增加等于由此插入的硬币的信用点数。另外，纸币传感器 67 位于纸币插入部 10 上，当将纸币插入纸币插入部 10（或纸币插入槽）时，将纸币检测信号从纸币传感器 67 传送到 CPU50（参考图 9），由此增加等于由此插入的纸币的信用点数。

25 机柜 2 在下部具有硬币支付口 15 以及还具有硬币接收器 16，用于接收从硬币支付口 15 支付的硬币。能逐个释放硬币的储币盒 71 和稍后所述的由传感器和其他部件组成的硬币检测部 73 位于硬币支付口 15 内（参考图 9），以及硬件检测部 73 检测从硬币支付口 15 支付的
30 硬币数。另外，代替从硬币支付口 15 支付硬币，还可以将游戏机配置

成发出指明将支付的硬币数（或价值）的象收据一样的凭证票据。在该实例中，玩家能将所发出的凭证票据拿到游戏店的柜台兑换奖品或礼品。

5 接着，参考图 4A、4B 和 5，将说明用在根据实施例 1 的投币游戏机 1 中的人物塑像 13 和安装和位于投币游戏机 1 上的、读取和写入嵌入人物塑像 13 内的 IC 标签的信息的验证单元 7。

10 首先，参考图 4A、4B 和 5，说明实施例 1 的人物塑像 13。图 4A 和 4B 表示实施例 1 的各个人物塑像的前视图。图 5 是表示嵌入实施例 1 的每个人物塑像中的 IC 标签的存储区的示意图。

 如图 4A 和 4B 所示，实施例 1 的人物塑像 13A 和 13B 的每一个基本上由基座部 90 和人物塑像主体部 91 组成。

15

 基座部 90 的直径对应于稍后所述的验证单元 7 的直径，形成在中空的厚圆形板上。另外，人物塑像主体部 91 固定到基座部 90 的上表面 92 并且 IC 标签被安装和固定到位于基座部 90 的底部上的底部凹座中。IC 标签 93 可以是商业上可获得的 IC 标签，由包括存储器和传送和接收部的 IC 芯片以及连接到 IC 芯片的天线组成，并形成成为硬币状。另外中，用在实施例 1 的投币游戏机 1 中的 IC 标签 93 是能在其上重写信息的读取/写入型 IC 标签。然后，如下所述，IC 标签 93 存储对应于人物塑像主体 91 的角色唯一的人物塑像 ID、投币游戏机 1 使用人物塑像 13 的次数等等（参考图 5）。

25

 人物塑像主体 91 由合成树脂等等，用描绘特定角色的玩偶形状形成。在该实例中，用在实施例 1 的投币游戏机 1 中的人物塑像 13 现在有三种角色，即人物塑像 13A 至 13C，分别为“武士”、“女巫”和“女算命者”。相对于基座部 90，直立固定用于这些人物塑像 13A 和 13C 的每一个的人物塑像主体 91。在武士的人物塑像 13A 中，描述男

30

武士的玩偶固定到基座部 90 作为人物塑像主体 91（参考图 4A）。另外，在女巫的人物塑像 13B 中，描述女巫的玩偶固定到基座部 90 作为人物塑像主体 91（参考图 4B）。另外，在女算命者的人物塑像 13C 中，描述女算命者的玩偶固定到基座部 90 作为人物塑像主体 91（未示出）。
5 图 4A 和 4B 仅示例说明这三种人物塑像中，武士 13A 和女巫 13B 的人物塑像。

这些人物塑像 13A 至 13C 的每一个放在具有预定大小的盒中并由与投币游戏机分开安装的特定售货机售卖。

10

然后，玩家能参考人物塑像主体 91，区分这些人物塑像 13A 至 13C，投币游戏机 1 能通过读取存储在每个人物塑像的 IC 标签中的人物塑像 ID，区分这些人物塑像 13A 至 13C。

15

这里，将说明在人物塑像 13A 至 13C 的每一个中嵌入的 IC 标签 93 中提供的各个存储区。图 5 是表示 IC 标签的每个存储区的示意图。

20

25

如图 5 所示，IC 标签 93 具有：人物塑像 ID 存储区 93A，其中，预先存储用于人物塑像 13A 至 13C 的每一个的人物塑像 ID 或唯一值（例如人物塑像 13A 为 0001（武士）、人物塑像 13B 为 0002（女巫）以及人物塑像 13C 为 0003（女算命者））；以及游戏历史存储区 93B，其中，存储和更新用于每个游戏的信息，其中，信息有关在投币游戏机 1 中使用过多少次嵌入人物塑像 13 中的 IC 标签 93 玩游戏（在该实例中，一个游戏是一系列动作，其中，基于当前可获得的信用，执行下注操作以便移动（或改变）和停止符号出现在可变显示窗口，以及根据所出现的符号的组合，实施其他不同操作（奖励游戏处理、支付处理等等）。

30

接着，参考图 6 和 7，描述在实施例 1 的投币游戏机 1 上提供的验证单元 7。图 6 是表示在实施例 1 的投币游戏机上提供的验证单元 7

的分解透视图。图 7 是表示放置人物塑像 13 的验证单元 7 的前视图。

如图 6 所示，实施例 1 的验证单元 7 基本上由引导构件 95、支撑框架 96 和衬底 97 组成。

5

引导构件 95 具有主体 98，主体 98 由为厚的板状透明树脂的透明聚氨酯制成，在主体 98 的中心形成有锥形引导孔 99，所述锥形引导孔 99 为中空圆锥台。引导孔 99 上开口的面积大于下开口的面积，具有倾斜的圆锥形侧壁。下开口的面积约等于人物塑像 13 的基座部 90 的下表面的面积。

10

引导构件 95 在前边缘还具有凸起 100。凸起 100 形成在主体 98 的前面并且与主体 98 一体形成。另外，在引导构件 95 的主体 98 的上表面上，围绕引导孔 9 附着薄板状遮光构件 101。

15

遮光构件 101 的表面上涂有黑色以便为其中所设置的稍后所述的彩色 LED109 遮光。在主体 98 的遮光构件 101 外的部分，设有通知部 102，通过接通和断开光线，通知部 102 响应投币游戏机 1 的游戏状态，发出光，从而将投币游戏机 1 的当前游戏状态告知玩家。

20

支撑框架 96 大致为梯形，其通过在其中装配引导构件 95，保持形状。因此，支撑框架具有当装配引导构件 95 时，覆盖主体 98 周围的框架构件 103。另外，在框架构件 103 的底部中心提供人物塑像 13 的基座部 90 装配和连接到其上的底座部 101。

25

底座部 104 由圆柱空间形成并制造尺寸稍微大于人物塑像 13 的基座部 90 以及深度稍微大于基座部 90 的高度，用这种方式，人物塑像 13 的基座部 90 具有一些间隙，并且基座部 90 能以一定的位置关系装配和固定到底座部 104 中。如图 7 所示，基座部 90 设置在底座部 104 处，从而防止人物塑像 13 倒下。

30

还在框架构件 103 的前面提供凸起引导构件 105。凸起引导构件 105 的位置和尺寸使得：当引导构件 95 的主体 98 装配到支撑框架 96 中时，凸起引导构件 105 覆盖凸起 100 的表面。

5

另外，位于支撑框架 96 下的衬底 97 由衬底主体 106 和安装在衬底主体 106 上的 IC 标签读/写器 107 组成。IC 标签读/写器 107 由控制器、数据传送/接收部和天线组成。特别地，将与 IC 标签 93 通信的天线部放置成正好在支撑框架 96 的底座部 104 下，从而保证与嵌入位于底座部 104 上的人物塑像 13 的基座部 90 中的 IC 标签 93 的数据通信。

10

因此，将上述构成的 IC 标签读/写器 107 连接到稍后所述的 CPU50，并受 CPU50 控制，从而执行从和到 IC 标签 93 读取和写入过程。在实施例 1 中，通过非接触型实现数据通信，自然地，也能将它们制成接触型。

15

衬底 97 还具有在背面，在竖直位置中形成的背板 108，并且背板 108 具有彩色 LED109。因此，彩色 LED109 响应投币游戏机 1 的游戏状态，通过预定发光示象发光，从通知部 102，将投币游戏机 1 的当前游戏状态告知玩家。

20

在实施例 1 的投币游戏机 1 中，安装上述结构的验证单元 7，CPU50 使用 IC 标签读/写器 107，确定人物塑像 13A 至 13C 的任何一个是否位于验证单元 7 上，玩家何时通过硬币插入部 9 插入硬币来完成下注的接受。结果，当确定放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时，在从原始模式到稍后所述的高概率模式的转变周期中，或从基本游戏到奖励游戏的转变周期中，提供对应于每个人物塑像的角色的外观的图象和基于声音的效果（参考图 26 至 29）。在奖励游戏期间，可以提供暗示，通过用对应于角色外观的声音输出提示，帮助玩家实施游戏（参考图 17）。稍后说明细节。

25

30

接着，对当通过在基本游戏和奖励游戏中滚动，可变地显示符号时，在下部液晶显示器 4 上的可变显示窗口 21 至 25 处变动和显示的符号例子，参考图 8A 至 8E 进行说明。在图 8A 至 8E 中，用第一转轮带 111 表示的符号阵列是在可变显示窗口 21 处可变地显示的符号的阵列，用第二转轮带 112 表示的符号阵列是将在可变显示窗口 22 处可变显示的符号的阵列，用第三转轮带 113 表示的符号阵列是将在可变显示窗口 23 处可变显示的符号的阵列，用第四转轮带 114 表示的符号阵列是将在可变显示窗口 24 处可变显示的符号的阵列，以及用第五转轮带 115 表示的符号阵列是将在可变显示窗口 25 处可变显示的符号的阵列。

用于形成从第一转轮带 111 至第五转轮带 115 的符号阵列的点数数据存储于图象 ROM82 中（参考图 11）。

在该实例中，用第一转轮带 111 至第五转轮带 115 表示的符号阵列具有相互不同的符号排列并且这些符号阵列由十三个符号，诸如“LOBSTER”、“SHARK”、“FISH”、“PUNK”、“OCTOPUS”、“CRAB”、“WORM”、“A”、“K”、“Q”、“J”、“WILD”和“SARDINEG”的适当的组合形成。

其中，“LOBSTER”是指描绘龙虾的符号，“SHARK”、“FISH”、“PUNK”、“OCTOPUS”、“CRAB”、“WORM”和“SARDINEG”是指分别描述鲨鱼、鱼、庞克、章鱼、螃蟹、蠕虫和沙丁鱼。另外，“A”、“K”、“Q”、“J”和“WILD”是字母的符号。

因此，当沿第一至第二十胜出行 L1 至 L20，从最左侧，停止和显示预定个数的“LOBSTER”、“SHARK”、“FISH”、“PUNK”、“OCTOPUS”、“CRAB”、“WORM”、“A”、“K”、“Q”和“J”时，将预定信用点数添加到由玩家赚得的信用点数（参考图 12）。

另外，“SHARK”是所谓的分散符号，当在可变显示窗口 21 至 25，整个停止和显示两个或多个“SHARK”符号时，将预定信用点数添加到由玩家赚得的信用点数，而与激活的胜出行无关（参考图 12）。
5 如稍后所述，“SARDINEG”是用于使游戏转变到奖励游戏的奖励游戏转变符号，以及当在可变显示窗口 21 至 25，总共四或五个地点停止和显示“SARDINEG”的符号时，游戏能转变到奖励游戏，而与激活的胜出行无关。

10 另外，“WILD”是代替除“SARDINEG”（分散符号）外的任何一个符号使用的所谓原始符号（wild space）。

当按压 PLAY 1 LINE 按钮 37、PLAY 5 LINES 按钮 38 或 PLAY 20 LINES 按钮 39 的任何一个以便启动游戏时，在每个可变显示窗口 21 至 25 处，从向上至向下滚动和显示用第一转轮带 111 至第五转轮带 115 表示的符号阵列并且在经过预定时间后，在每个可变显示窗口处停止和显示三个符号。
15

另外，基于上述符号的多种组合，为每个符号预先设置组合（参考图 12）。当在激活胜出行停止对应于一个胜出组合的符号组合时，将对应于胜出组合的支付量添加到现有的信用点数中。当同时，在四个或更多地方停止和显示“SARDINEG”时，游戏转变到奖励游戏，而与胜出行无关。
20

25 当沿激活的胜出行，在五个或更多地方停止“WILD”时，游戏模式转变到高概率模式，其中，从下一游戏开始，存在在胜出行上，获得胜出组合的增加了的概率。稍后将说明高概率模式。

接着，将参考图 9，说明与投币游戏机 1 的控制系统有关的机构。
30 图 9 是表示投币游戏机的控制系统的框图。

在图9中,投币游戏机1的控制系统基本上由为核心组件的CPU50组成, CPU50与ROM51和RAM52连接。ROM51存储稍后所述的主处理程序、基本游戏处理程序、奖励游戏处理程序、用于抽出停止和显示符号的符号抽选表、基于停止和显示符号的组组合的胜出组合、用于设置基于胜出组合支付的信用的支付表(参考图12)、对应于人物塑像13A至13C的角色的声音数据以及用于控制投币游戏机1所需的其他各种程序和数据表。另外, RAM52是用于临时存储由CPU50计算的各种数据的存储器。

CPU50与用于生成参考时钟脉冲的时钟脉冲生成电路53和分频器54相连,以及还与用于生成随机数的随机数生成器55和随机数取样电路56相连。经随机数取样电路56取样的随机数用于各种抽选,诸如胜出组合。另外, CPU50分别与具有COLLECT按钮31的COLLECT开关45、具有GAME RULES按钮32的GAME RULES开关46、具有BET 1 PER LINE按钮33的1-BET开关57、具有BET 3 PER LINE按钮34的3-BET开关58、具有BET 5 PER LINE按钮35的5-BET开关59、具有WIN START FEATURE按钮36的WIN-START开关47、具有PLAY 1 LINE按钮37的1-LINE开关60、5-LINES开关61、具有PLAY 5 LINES按钮38的20-LINES开关62、具有PLAY 20 LINES按钮39的GAMBLE RESERVE开关48,以及GAMBLE RESERVE按钮40连接。当按压这些按钮时,基于开关信号输出, CPU50将控制对应于每个按钮的操作。

另外, CPU50分别与位于硬币插入部9的硬币传感器49和位于纸币插入部10的纸币传感器67相连。硬币传感器49检测从硬币插入部9插入的硬币,以及CPU50基于从硬币传感器49输出的硬币检测信号,计算所插入的硬币的数量。纸币传感器67检测从纸币插入部10插入的纸币的类型和数量,以及CPU50基于从纸币传感器67输出的纸币检测信号,计算价值等于纸币的信用点数。

经储币盒驱动电路 70，将储币盒 71 连接到 CPU50。当将驱动信号从 CPU50 传送到储币盒驱动电路 70 时，储币盒从硬币支付口 15，支付预定多个硬币。

5

另外，硬币检测部 73 经支付完成信号电路 72 连接到 CPU50。硬币检测部 73 位于硬币支付口 15 内。当检测到从硬币支付口 15 支付预定多个硬币时，将硬币支付检测信号从硬币检测部 73 输出到支付完成信号电路 72。然后，支付完成信号电路 72 将支付完成信号输出到 CPU50。另外，CPU50 经液晶驱动电路 74，与上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4 相连以便 CPU50 控制上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4。

10

在该实例中，如图 10 所示，液晶驱动电路 74 由程序 ROM81、图象 ROM82、图象控制 CPU83、工作 RAM84、VDP（视频/显示/处理器）85、视频 RAM86 和其他组成。因此，程序 ROM81 存储有关上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4 的显示的图象控制程序，以及其他各种选择表。图象 ROM82 还存储例如成像点数据，诸如在下部液晶显示器 4（或可变显示窗口 21 至 25）上显示的、分别对应于人物塑像 13A 至 13C 的效果图象（参考图 26 至 29）、图 8A 至 8E 中的第一转轮带 111 至第五转轮带 115 的符号例子、图 14 中的第六转轮带 116 上的符号阵列。

15

20

图象控制 CPU83 根据先前在程序 ROM81 内存储的图象控制程序，基于由 CPU50 设置的参数，由先前存储在图象 ROM82 中的点数据，确定将在上部液晶显示器 3 或下部液晶显示器 4 上显示的图象。另外，工作 RAM84 配置成当由图象控制 CPU83 执行图象控制程序时的临时存储装置。VDP85 形成对应于由图象控制 CPU83 确定的显示内容的图象，以及在上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4 上输出它。因此，例如，在下部液晶显示器 4（或可变显示窗口 21 至 25）上，滚动和显

25

30

示在转轮带 111 至 115 中显示的符号阵列。另外，视频 RAM86 配置成当由 VDP85 形成图象时的临时存储装置。

5 LED78 也经 LED 驱动电路 77 连接到 CPU50。在投币游戏机 1 的正面提供 LED78 以及当再现各种效果时，基于来自 CPU50 的驱动信号，通过 LED 驱动电路 77，用灯泡来控制。特别是在实施例 1 的投币游戏机 1 中，接通 LED78 以便改进稍后所述的高概率模式中的效果。

10 另外，声音输出电路 79 和扬声器 5L 和 5R 连接到 CPU50，以及当基于来自声音输出电路 79 的输出信号，再现各种效果时，扬声器 5L 和 5R 产生各种声音效果。特别是在实施例 1 的投币游戏机 1 中，当游戏转变到高概率模式时，通过位于验证单元 7 上的人物塑像 13A 至 13C 的任何一个，当游戏转变到奖励游戏时，对应于人物塑像 13A 至 13C 的每个角色（武士、女巫和女算命者）的声音能提供就象人物塑像 13A 至 13C 中，放在游戏机上的人物塑像与玩家交谈一样的新效果。

20 如图 11 所示，ROM51 存储符号抽选表 51A 以便基于随机数值，确定在可变显示窗口 21 至 25（参考图 2）的各个停止和显示区 211 至 213、221 至 223、231 至 233、241 至 243 以及 251 至 253 上停止和显示的符号、存储在每个停止和显示区的停止和显示的胜出组合和支付的支付表 51B，以及存储与对应于人物塑像 13A 至 13C 的每个角色（武士、女巫和女算命者）的声音有关的数据的声音数据存储区 51C。

25 接着，将说明符号抽选表 51A，存储在 ROM51 中并且用在当在投币游戏机 1 中使用五个可变显示窗口 21 至 25 以便实施基本游戏和奖励游戏时，确定在停止和显示区 211 至 213、221 至 223、231 至 233、241 至 243 以及 251 至 253（参考图 2）的每一个上停止和显示的符号中。

30 符号抽选表 51A 是基于由随机数取样电路 56 取样的随机数，确定

沿对应于第二停止和显示区 212、222、232、242 和 252 的第一胜出行 L1 停止的符号。然后，在第一停止和显示区 211、221、231、241 和 251 上停止和显示符号，以及基于第二停止和显示区的结果，确定第三停止和显示区 213、223、233、243 和 253，因为在每个转轮带的每个阵列中的符号顺序是固定的（参考图 8）。更具体地说，在第一停止和显示区 211、221、231、241 和 251 上停止和显示具有每个比由随机数值确定的码号小 1 的码号的每个符号，而在第三停止和显示区 213、223、233、243 和 253 上停止和显示具有每个比由随机数值确定的码号大 1 的码号的每个符号。

10

在实施例 1 的投币游戏机 1 中，为每个可变显示窗口 21 至 25 确定沿第一胜出行 L1 停止和显示的符号。符号抽选表 51A 从在从图 8 的第一转轮带 111 至第五转轮带 115，以及如稍后所述的图 14 的第六转轮带 116 的每个转轮带中显示的符号阵列的顶部，按顺序分配“00”至“29”的码号，以及抽选表 51A 还设置对应于每个码号的随机数值。

15

因此，CPU50 经随机数取样电路 56，取样五个随机数值，以便在开始游戏时，对应于可变显示窗口 21 至 25 的每一个，以及确定在每个可变显示窗口 21 至 25 处的第二停止和显示区 212、222、232、242 和 252 上停止的符号（例如，在取样随机数值为“9”的情况下，在第二停止和显示区上停止和显示分配给码号“09”的“FISH”的符号）。

20

接着，将参考图 12，说明当在投币游戏机 1 中使用五个可变显示窗口 21 至 25 以便实施基本游戏和奖励游戏时的胜出组合及其支付。图 12 是表示当使用五个可变显示窗口来实施游戏时胜出组合及其支付，以及表示当下注量为“1”时的支付的支付表 51B。因此，当下注量为“1”时，将图 12 所示的支付值添加到信用点数中。然而，当下注量为“2”或更大时，将图 12 所示的值乘以下注量以便获得支付值，以及将该支付值添加到信用点数中。

25

30

在该实例中，将具体说明当实施基本游戏时的胜出组合及其支付。如图 12 所示，当在可变显示窗口 21 至 22 的激活胜出行上的行中，停止和显示“LOBSTER”符号时（在符号从左端出现在两个连续位置的“2K”的情况下），获得“10”支付。当在可变显示窗口 21 至 23 的
5 的激活胜出行上的行中，停止和显示符号时（在符号从左端出现在三个连续位置的“3K”的情况下），获得“320”支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 24 的激活胜出行上的行中，停止和显示符号时（在符号从左端出现在四个连续位置的“4K”的情况下），获得“2500”支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 25 的激活胜出行上的行中，停止和显示
10 符号时（在符号从左端出现在五个连续位置的“5K”的情况下），获得“6000”支付。

当在可变显示窗口 21 至 22 的激活胜出行上的行中，停止和显示符号“SHARK”时（在符号从左端出现在二个连续位置的“2K”的情况下），获得“3”支付。当在可变显示窗口 21 至 23 的激活胜出行上的
15 行中，停止和显示符号时（在符号从左端出现在三个连续位置的“3K”的情况下），获得“25”支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 24 的激活胜出行上的行中，停止和显示符号时（在符号从左端出现在四个连续位置的“4K”的情况下），获得“150”支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 25 的激活胜出行上的行中，停止和显示符号时（在符号
20 从左端出现在五个连续位置的“5K”的情况下），获得“1000”支付。

在下文中，将分别给出“FISH”的符号（鱼）、“PUNK”的符号（庞克）、“OCTOPUS”的符号（章鱼）、“CRAB”的符号戏（螃蟹）、“WORM”的符号（蠕虫）、“A”的符号（字母 A）、“K”
25 的符号（字母 K）、“Q”的符号（字母 Q）和“J”的符号（字母 J），如图 12 所示。

当这些符号出现在激活的胜出行上时，将支付总数添加到信用点数中。
30

另一方面，关于“SARDINE”的符号（沙丁鱼），它是分散符号。在符号出现（停止和显示）在可变显示窗口 21 至 25 的两个位置中的“2K”的情况下，获得支付“2”，而与激活的胜出无关。在符号出现（停止和显示）在三个位置中的“3K”的情况下，获得支付“5”。在符号出现（停止和显示）在四个位置中的“4K”的情况下，获得支付“10”。在符号出现（停止和显示）在五个位置中的“4K”的情况下，获得支付“125”。

10 仅对符号“SARDINE”的支付，将通过图 12 所示的支付值乘以以下注的总数获得的数量（下注量与激活胜出行的数量的乘积）添加到信用点数中。当存在除由符号“SARDINE”引起的任何支付时，也将该支付添加到信用点数中。

15 另外，符号“SARDINE”是使游戏状态转变到奖励游戏的触发符号，当符号同时出现（停止和显示）在可变显示窗口 21 至 25 的四个位置中时，玩家能转移到奖励游戏以及获得上述支付，而与激活的胜出无关。

20 另外，在实施例 1 的投币游戏机 1 中，当满足预定条件时，游戏将从基本游戏转移到高概率模式。在实施例 1 中指定的预定条件包括在基本游戏期间，在沿激活胜出行的五个位置中停止“WILD”符号的情形，当满足这些条件时，游戏从下一游戏将转变到高概率模式，在该模式中，以更高概率获得胜出组合（图 12）（在该实例中，一个游戏包含一系列操作，基于当前拥有的信用，执行下注操作以便改变、
25 停止和显示符号，以及根据停止和显示符号的组合，进行预定支付）直到满足预定完成条件为止。

30 更具体地说，可以通过用来表示可变显示窗口 21 至 25 的可变显示的第一转轮带 111 至第五转轮带 116 的转轮带中的新第六转轮带

116 代替第一转轮带 111，执行高概率模式。图 13A 是表示在基本模式中，将在可变显示窗口 21 至 25 可变显示和停止以及出现的转轮带的示意图。图 13B 是表示高概率模式中的转轮带的示意图。图 14 是表示在将在可变显示窗口处可变显示的第六转轮带上的符号的阵列的示意图。

如图 13A 所示，在基本模式中，使用从第一转轮带 111 至第五转轮带 115 的五个转轮带来执行游戏，而在高概率模式中，如图 13B 所示，在可变显示窗口 21 处显示的转轮带从第一转轮带 111 改变到第六转轮带 116。

如图 14 所示，第六转轮带 116 包含比第一转轮带 111 更多的“WILD”的符号（字母）和“SARDINEG”的符号。更具体地说，在第一转轮带 111 上有两个“WILD”符号，而在第六转轮带 116 上有四个。另外，在第一转轮带 111 上有一个符号“SARDINEG”，而在第六转轮带中有三个。在该实例中，如前所述，符号“WILD”是用来代替除“SARDINEG”外的符号（“LOBSTER”、“SHARK”、“FISH”、“PUNK”、“OCTOPUS”、“CRAB”、“WORM”、“A”、“K”、“Q”和“J”）的原始符号。在高概率模式中，原始符号增加将增加具有如图 12 所示的胜出组合的任何一个的概率。用类似的方式，符号“SARDINEG”是分散符号，当在可变显示窗口 21 至 25 的总共两个或更多位置中停止和显示该符号时，就能获得的信用支付，而与激活胜出行无关。在高概率模式中，在两个或更多位置中停止符号“SARDINEG”时，将增加概率。另外，“SARDINEG”是用于使游戏转变到奖励游戏的奖励游戏转变符号。增加的“SARDINEG”也将增加使游戏转变到奖励游戏的概率。因此，到高概率模式的转变允许玩家通过与在基本模式中相同的下注量，获得更多支付（支付比增加）。

因此，在转变到高概率模式后，当游戏数超出 20 后，将结束高概率模式。

5 开始和结束高概率模式的条件将不限于上述条件。开始高概率模式的条件可以包括：例如，获得 JP（累积赌注）的情形；支付率低于预定值（例如 80%）的情形；以及从开始游戏以来已经经过某一段时间的情形。另外，关闭高概率模式的条件可以包括：在激活胜出行中再次出现五个停止的“WILD”符号的情形；支付率高于预定比率（例如 90%）的情形；从开始高概率模式以来已经经过某一段时间的情形；以及从开始高概率模式，已经支付了预定多个信用点的情形。

10 现在，将说明奖励游戏。在该实例中，奖励游戏是如上所述，在基本游戏期间，在四个位置中，同时出现（或停止和显示）“SARDINE”符号的情况下，游戏转变到的特殊游戏，而与激活的胜出行无关。在奖励游戏期间，根据在整个下部液晶显示器 4 上显示的图象，而可变显示窗口 21 至 25 不显示在下部液晶显示器 4 上，游戏将继续。图 15A
15 和 15B 示例说明表示在奖励游戏期间，在下部液晶显示器 4 上显示的图象的示意图。

其中，在实施例 1 的投币游戏机 1 中实施的奖励游戏是选择型奖励游戏，从在屏幕上显示的多个选项进行选择以便增加支付。在该奖励游戏中，如图 15A 所示，显示奖励游戏图象 122，其中，将多个触摸按钮区 123 至 125（财宝箱形状）（实施例 1 中为三个）显示为选项。
20 因此，当由玩家的手指触摸多个触摸按钮区 123 至 125 的任何一个时，根据从出现物品 126、由此触摸的下部液晶显示器 4 处的按钮区，财宝箱将开盖，同时将逐渐向上移动。

25 在该实例中，通过在到各个奖励游戏的转变中执行的抽选过程，设置和分配到每个触摸按钮区 123 至 125 的预定的支付。根据物品 126 的外形结果，参考图 16，在支付（“100”、“50”、“30”、“20”、“10”和“骷髅标记（奖励游戏结束）”中，可以获得所分配的三个
30 支付的任何一个（然而，总是在它们的一个中分配骷髅标记）。例如，

在图 15B 中，当在触摸按钮区 124 中设置支付“50”时，一旦触摸按钮区 124 的财宝箱被选择，“圣杯”立即新出现在触摸按钮区 124 上作为物品 126，以及另外，显示数量“50”，通过该数量，识别出玩家已经获得“50”信用支付。

5

因此，在一系列这些奖励游戏中，能连续地实施游戏直到挑选到分配到“骷髅标记”（奖励游戏结束）的在下部液晶显示器 4 处模仿财宝箱的可选择的触摸按钮区 123 至 125 中的一个。玩家可以获得在下部液晶显示器 4 上在游戏结束之前显示的所有支付作为奖励游戏的支付。

10

另外，在实施例 1 的投币游戏机 1 中，当特别是在人物塑像 13A 至 12C（人物塑像 13A 为“武士”，人物塑像 13B 中为“女巫”以及人物塑像 13C 为“女算命者”）的一个位于验证单元 7 上的情况下，当游戏转变到奖励游戏时，通过与放在验证单元 7 上的一个人物塑像的角色有关的声音提示，告知玩家具有在触摸按钮区 123 至 125 中的最高支付的选项。在显示奖励游戏图象 122 后，立即给出通知（参考图 24 中的 S46）。

15

例如，其中，在触摸按钮区 123 至 125 中，根据抽选过程的结果，分别将支付“10”、“骷髅标记”支付和支付“50”分配到触摸按钮区 123、触摸按钮区 124 和触摸按钮区 125，位于下部液晶显示器 4 的右侧上的触摸按钮区 125 是提供最高支付的选项。在该实例中，图 17 表示从当通过所放置的各个人物塑像 13A 至 13C 实施游戏时，从扬声器 5L 和 5R 输出的声音列表。

20

25

如图 17 所示，当使用人物塑像 13A（武士）来实施游戏时，生成男声，说“smell of treasures comes from the treasure box on the right”。当使用人物塑像 13B（女巫）来实施游戏时，生成女声，说“it may be good to select the box on the right”。当使用人物塑像 13C（女算命者）

30

来实施游戏时,生成女声,说“feel some strong force from the right side”。

5 玩奖励游戏的玩家能通过奖励游戏图象 122 后输出的声音,感知哪个触摸按钮区 123 至 125 分配有最高支付。因此,玩家很可能比在不使用人物塑像 13A 至 13C 的任何一个的情况下,在奖励游戏中获得更多支付,从而通过使用读取对象,使得为玩家提供更多机会成为可能。另外,玩家可以感受游戏的更大期望感以及增加的玩游戏期望。

10 接着,参考图 18 和 19,说明当游戏处于到投币游戏机 1 中的高概率模式或奖励游戏的转变状态中时提供的通知效果。在该实例中,在实施例 1 的投币游戏机中,当人物塑像 13A 至 13C 的任何一个(参考图 4A 和 4B)放在验证单元 7 上以便使游戏转变到高概率模式或奖励游戏时,使用对应于人物塑像 13A 至 13C 的任何一个角色的图象或声音来通知玩家游戏的细节。

15

首先,参考图 18,说明在到高概率模式的转变状态中提供的通知效果。当放置人物塑像 13A 时,在下部液晶显示器 4 上显示预定时间(在实施例 1 中为三秒)使用“武士”的角色的模型 A 的效果图象 132 (参考图 29)。同时,从扬声器 5L 和 5R,生成男声,说“now is the
20 chance,go!”。

20

当放置人物塑像 13B 时,在下部液晶显示器 4 上显示预定时间(在实施例 1 中为三秒)使用“女巫”的角色的模型 B 的效果图象 133 (参考图 30)。同时,从扬声器 5L 和 5R,生成女声,说“now is the change,do
25 your best!”。

25

另外,当放置人物塑像 13C 时,在下部液晶显示器 4 上显示预定时间(在实施例 1 中为三秒)使用“女算命者”的角色的模型 C 的效果图象(未示出)。同时,从扬声器 5L 和 5R,生成女声,说“it is time
30 to show your power!”。

30

接着，参考图 19，说明在到奖励游戏的转变状态中提供的通知效果。当放置人物塑像 13A 时，在下部液晶显示器 4 上显示预定时间（在实施例 1 中为三秒）使用“武士”的角色的模型 D 的再现图象 130（参
5 考图 26）。同时，从扬声器 5L 和 5R，生成男声，说“psyche yourself up!”。

当放置人物塑像 13B 时，在下部液晶显示器 4 上显示预定时间（在实施例 1 中为三秒）使用“女巫”的角色的模型 E 的效果图象 131（参
10 考图 27）。同时，从扬声器 5L 和 5R，生成女声，说“I am rooting for you.”。

另外，当放置人物塑像 13C 时，在下部液晶显示器 4 上显示预定时间（在实施例 1 中为三秒）使用“女算命者”的角色的模型 E 的效果图象（未示出）。同时，从扬声器 5L 和 5R，生成女声，说“I wish
15 you good luck.”。

因此，假定上述效果通知正玩游戏的玩家处于到奖励游戏和高概率模式的转变状态中，以及玩家感觉由于放置人物塑像 13A 至 13C，
20 他或她这次已经获得奖励游戏一样，从而增加游戏期望。另外，假定对应于人物塑像 13A 至 13C 的各种效果防止玩家无聊。通过提供对应于由此放置的人物塑像 13A 至 13C 的一个的语音，也可以提供就象角色真正与玩家交谈一样的新效果。

接着，将参考图 20，说明在具有上述结构的实施例 1 的投币游戏机 1 中的主处理程序。图 20 是实施例 1 的投币游戏机 1 中的主处理程序的流程图。按照图 20-25 的流程图所示的程序存储在投币游戏机 1
25 中提供的 ROM51 和 RAM52 中并由 CPU50 执行。

30 在图 20 中，首先，在步骤（在下文中简写为“S”）1 中，实施

稍后所述的图 21 的开始接收过程。这是基于 BET 1 PER LINE 按钮 33 的操作、BET 3 PER LINE 按钮 34 的操作、BET 5 PER LINE 按钮 35 的操作、PLAY 1 LINE 按钮 37 的操作、PLAY 5 LINES 按钮 38 的操作和 PLAY 20 LINES 按钮 39 的操作，接收从 1-BET 开关 57、3-BET 开关 58、5-BET 开关 59、1-LINE 开关 60、5-LINES 开关 61 以及 20-LINES 开关 62 输出的开关信号的过程。将在接收从这些开关输出的开关信号时开始游戏。

然后，基于从 1-LINE 开关 60、5-LINES 开关 61 以及 20-LINES 开关 62 输出的开关信号，在 S2 中实施稍后所述的图 22 的抽选过程。在该实例中，当获得奖励游戏时（同时在四个位置中停止和显示符号“SARDINE”，与可变显示窗口 21 至 25 中的激活胜出行无关），在完成基本游戏后，实施奖励游戏（参考图 24）。

在 S3 中，实施稍后所述的图 23 的基本游戏过程。此后，当确定是否赢取奖励游戏时，游戏进入 S4。更具体地说，当在 S2 抽选过程中，总共在四个或更多位置中停止和显示“SARDINE”符号时，与可变显示窗口 21 至 25 中的激活胜出行无关，获得奖励游戏（S4：是）。因此，游戏进入 S5 以便在实施稍后所述的图 24 的奖励游戏过程后，完成主处理程序。

相反，在 S2 抽选过程中，当在总共四个或更多位置中，未停止和显示“SARDINE”符号时，与在可变显示窗口 21 至 25 中的激活胜出行无关)，则没有获得奖励游戏（S4：否）并且完成主处理程序。

接着，将参考图 21，说明在实施例 1 的投币游戏机 1 中，在 S1 处实施的开始接收过程。图 21 是实施例 1 的投币游戏机中，开始接收处理过程的流程图。

在开始接收过程中，首先，在 S11 中，CPU50 确定预定时间（例

如 15 秒) 是否已过。当确定预定时间未过时 (S11: 否), 游戏进入 S13, 不采取动作。当确定预定时间已过时 (S11: 是), 在 S12 中, 在上部液晶显示器 3 或下部液晶显示器 4 上提供演示效果后, 游戏进入 S13。

5

然后, 在 S13 中确定是否操作了 PLAY 1 LINE 按钮 37、PLAY 5 LINES 按钮 38 或 PLAY 20 LINES 按钮 39。在该实例中, 当确定没有操作 PLAY 1 LINE 按钮 37 或其他操作时 (S13: 否), 游戏返回到 S11 以及重复上述过程。相反, 当确定操作了 PLAY 1 LINE 按钮 37 或其他操作时 (S13: 是), 游戏进入 S14, 人物塑像放置确定过程, 即使当演示效果正在进行中。

10

除这些操作信号外, 通过参考其他输入信号, 可以执行 S13 中的确定。

15

在 S14 中, 确定人物塑像 13A 至 13C (参考图 4A 和 4B) 是否放在验证单元 7 上。更具体地说, 使用 IC 标签读/写器 107 来确定是否能与嵌入人物塑像 13A 至 13C 的每一个的基座部 90 中的 IC 标签 93 进行数据通信。当确定没有放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时 (S14: 否), 游戏结束该开始接收过程以及进入抽选过程 (S2)。

20

相反, 当确定将人物塑像 13A 至 13C 的任何一个放在验证单元 7 上时 (S14: 是), 使用 IC 标签读/写器 107 来读取嵌入由此放置的人物塑像中的 IC 标签 93 的数据 (S15)。在该实例中的读取的数据包括对人物塑像 13A 至 13C 每一个唯一的人物塑像 ID。

25

然后, 在 S16 中, 基于在上述 S15 读取的标签 ID, 指定在到高概率模式和奖励游戏的转变状态中给出的效果图。该特定效果图包括对应于在下部液晶显示器 4 上显示的每个角色的效果图象 (模型 A 至 F) 和对应于从扬声器 5L 和 5R 输出的每个角色的声音 (参考图 17 至 19)。

30

在改变用于游戏的设置后，完成开始接收过程并进入抽选过程（S2）。

接着，参考图 22，说明在实施例 1 的投币游戏机 1 中，在 S2 中实施的抽选过程。图 22 是在实施例 1 的投币游戏机 1 中的抽选过程程序的流程图。

在抽选过程中，首先，在 S21 中实施符号确定过程。在该实例中，对可变显示窗口 21 至 25 的每一个，确定在基本游戏中，在第一胜出行 L1 上停止和显示的符号。更具体地说，如前所述，由随机数取样电路 56 采集对应于可变显示窗口 21 至 25 的每一个的五个随机数值，以便由符号抽选表 51A 确定码号。另外，在码号和第一转轮带 111 至第六转轮带 116 中，基于根据当前游戏设置所使用的五个转轮带，对可变显示窗口 21 至 25 的每一个，确定将停止和显示的符号。在该实例中，当在可变显示窗口 21 中停止和显示符号时，第一转轮带 111 用在基本模式中，而第六转轮带 116 代替第一转轮带 111，用在高概率模式中以便确定在可变显示窗口 21 中停止和显示的符号。

当确定将在激活胜出行上停止和显示的符号时，在 S22 中实施胜出组合确定过程，然后，过程返回到主处理程序，进入 S3 中的基本游戏过程。另外，在组合确定过程中，更具体地说，例如基于在 S21 中确定的符号和图 12 的支付表 51B，确定组合及其支付。

另外，当投币游戏机 1 仍然在高概率模式中时，如前所述，代替第一转轮带 111 使用第六转轮带 116（参考图 14）以便改变、停止和显示可变显示窗口 21 中的符号。然后，由于用符号表示第六转轮带 116 包含比第一转轮带 111 更多的“WILD”和“SARDINE”符号，存在获得胜出组合的更高概率（更高支付比）。

接着，将参考图 23，描述实施例 1 的投币游戏机 1 中，在 S3 实施的基本游戏过程。图 23 是实施例 1 的投币游戏机的基本游戏处理程

序的流程图。

5 在基本过程中，首先，在步骤 S31，基于从在开始接收过程（S1）中接收的 1-LINE 开关 60、5-LINES 开关 61 和 20-LINES 开关 62 输出的开关信号，在可变显示窗口 21 至 25 中滚动各个符号。

然后，在 S32，停止在滚动符号的可变显示窗口 21 至 25 滚动的各个符号。

10 另外，在 S33，根据在 S32 中，在可变显示窗口 21 至 25 停止和显示的符号组合，支付对应于基于图 12 的支付表 51B 确定的支付的信用和其他。

15 此后，在 S34，实施高概率模式和基本模式（包括除高概率模式外的游戏状态，诸如基本游戏和奖励游戏）间的改变模式过程。稍后说明改变模式过程。在 S34 中的过程后，游戏返回到主处理程序以及进入 S4 的确定过程。

20 接着，将参考图 24，说明在投币游戏机 1 中实施的奖励游戏处理过程。图 24 是奖励游戏处理过程的流程图。在本实施例的投币游戏机 1 中，当在主处理程序的 S4 中，确定奖励游戏的触发成立时实施的相关过程。

25 首先，根据步骤 S14 中的确定结果，确定人物塑像 13A 至 13C 的任何一个是否位于验证单元 7 上。然后，当确定未放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时（S41：否），游戏进入 S43

30 另一方面，当确定放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时（S41：是），实施奖励游戏通知效果过程以便告知玩家将启动奖励游戏（S42）。在奖励游戏通知效果过程中，通过参考在 S16 的人物塑像读取过程中

读取的 IC 标签 93 的数据，从人物塑像 13A 至 13C 中指定所放置的人物塑像以便提供对应于这些的每个角色的外观的效果。

5 更具体地说，当确定放置人物塑像 13A 时，如图 26 所示，在下部液晶显示器 4 上显示使用字母“Bonus Time!”和角色“武士”的效果图象 130，同时，从扬声器 5L 和 5R 输出男声，说“psyche yourself up!”。

10 当确定放置人物塑像 13B 时，如图 27 所示，在下部液晶显示器 4 上显示使用字母“Bonus Time!”和角色“女巫”的效果图象 131，同时，从扬声器 5L 和 5R 输出女声，说“I am rooting for you!”。

15 另外，当确定放置人物塑像 13C 时，在下部液晶显示器 4 上显示使用字母“Bonus Time!”和角色“女算命者”的效果图象 131（未示出），同时，从扬声器 5L 和 5R 输出女声，说“I wish you good luck...”。

20 因此，假定上述效果通知正玩游戏的玩家游戏的到奖励游戏的转变状态，玩家感到就象由于放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个，玩家这次已经获得奖励游戏一样的感觉。另外，假定对应于人物塑像 13A 至 13C 的不同效果将防止玩家无聊。也可以通过提供对应于每个角色的语音，提供新效果，就象由此放置的人物塑像 13A 至 13C 的每一个的角色真正与玩家交谈一样。

25 此后，实施奖励游戏的抽选过程（S43）。抽选过程是将预定支付（“100”、“50”、“30”、“20”、“10”和“骷髅标记（奖励游戏结束）”）分配给充当奖励游戏中的选项的触摸按钮区 123 至 125。

30 在本实施例的投币游戏机 1 中，如前所述，通过选择形状象财宝箱的触摸按钮区 123 至 125 的任何一个，奖励游戏使得获得如图 16 所示的支付的任何一个成为可能（“100”、“50”、“30”、“20”、“10”和“骷髅标记（奖励游戏结束）”）（参考图 15），从而允许

出现物品 126。

5 在相关奖励游戏的抽选过程中，使用由随机数取样电路 119 取样的随机数值来将支付（“100”、“50”、“30”、“20”、“10”和“骷髅标记（奖励游戏结束）”）的任何一个分别分配到触摸按钮区 123 至 125。然而，在该抽选中，将支付“骷髅标记（奖励游戏结束）”不可避免地至少分配给触摸按钮区 123 至 125 的一个。

可以正好在进入奖励游戏过程后，实施 S43 的抽选过程。

10

因此，在 S44 中，显示与奖励游戏有关的图象（参考图 15A）。在奖励游戏中，如前所述，分别显示形状象财宝箱的触摸按钮区 123 至 125。此后，游戏进入 S45。

15

在步骤 S45，基于步骤 S14 的确定结果，确定人物塑像 13A 至 13C 的任何一个是否位于验证单元 7 上。然后，当确定未放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一时（S45：否），游戏进入步骤 S47。

20

另一方面，当确定放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时（S45：是），如图 17 所示，通过对应于人物塑像 13A 至 13C 的角色（用于人物塑像 13A 的“武士”、用于人物塑像 13B 的“女巫”以及用于人物塑像 13C 的“女算命者”）的每一个的声音，基于步骤 S43 的抽选结果，告知玩家在触摸按钮区 123 至 125 中，分配最高支付的选择。

25

正玩游戏的玩家能通过参考正好在显示奖励游戏图象 122 后输出的声音，识别具有分配到触摸按钮区 123 至 125 的每一个的最高支付的选项。因此，玩家很可能具有比他或她在奖励游戏中，不使用人物塑像 13A 至 13C 的任何一个的情形更多支付，从而向玩家提供增加使用读取对象的机会数。玩家也能感受游戏的更大期望感以及增加的游戏期望。

30

然后，在步骤 S47 中，确定是否选择触摸按钮区 123 至 125 的任何一个。更具体地说，确定是否由玩家的手指触摸在下部液晶显示器 4 上显示的触摸按钮区 123 至 125 的任何一个。

5

当确定未选择任何一个触摸按钮区时（S47：否），过程返回到 S47，以及继续在上部液晶显示器 4 上显示形状象财宝箱的触摸按钮区 123 至 125。另一方面，当确定选择一个区域时（S47：是），游戏进入步骤 S48。

10

在步骤 S48，显示分配到对应于被选触摸按钮区 123 至 125 的下部液晶显示器 4 的区域的支付的任何一个（“100”、“50”、“30”、“20”、“10”或“骷髅标记（奖励游戏结束）”）（参考图 15B）。

15

另外，显示已经选择这些被选触摸按钮区 123 至 125。更具体地说，例如，如图 15A 和 15B 所示，当选项组由财宝箱组成时，用就象打开箱子的示象显示被选财宝箱，这样，玩家了解该箱子已经被选择。然而，通过擦除它或在其上叠加字母或符号，诸如“check off”或“×”，将由此被选财宝箱显示成已经被选。

20

因此，在步骤 S49 中，实施支付过程。在该支付过程中，将分配到上述选择的触摸按钮区 123 至 125 的支付添加到信用点数中。

25

另外，在 S50 中，确定是否完成奖励游戏。更具体地说，确定玩家是否挑选分配给在 S47 中选择的触摸按钮区 123 至 125 的一个的“骷髅标记（奖励游戏结束）”。在该实例中，当确定还未完成奖励游戏时（S50：否），游戏返回到上述步骤 S47 以便重复步骤 S48 和 S49 中的过程。另一方面，当确定已经结束奖励游戏时（S50：是），游戏进入步骤 S51。

30

在步骤 S51, 使下部液晶显示器 4 的显示器从奖励游戏 122 的屏幕返回到基本游戏的屏幕(在可变显示窗口 21 至 25 显示符号阵列)。然后, 在所显示的可变显示窗口 21 至 25 改变、停止和显示符号阵列, 从而实施用于下一游戏的基本游戏。此后, 过程返回到主处理程序。

5

接着, 将参考图 25, 说明在步骤 S34 中实施的到高概率模式的改变模式过程。图 25 是实施例 1 的投币游戏机的高概率模式切换处理程序的流程图。

10

在高概率模式切换过程中, 首先, 在步骤 S61, CPU50 确定本投币游戏机 1 是否处于高概率模式。投币游戏机 1 具有两个游戏方面, 即上述基本游戏和奖励游戏, 以及基本游戏进一步分成两个游戏方面, 高概率模式和基本模式(与高概率模式不同的游戏状态)。当满足预定条件时, 切换这些模式。

15

当投币游戏机 1 目前不处于高概率模式时(S61: 否), 确定步骤 S22 中确定的胜出组合是否是到高概率模式的转变状态的触发(S62)。在实施例 1 的投币游戏机 1 中, 如前所述, 当在激活胜出行上的五个中停止“WILD”符号时, 游戏进入高概率模式。

20

然后, 当获得上述触发时(S62: 是), 在步骤 S63, 游戏进入高概率模式。在进入高概率模式后, 将在可变显示窗口 21 处显示符号的转轮带从第一转轮带 111 改变到第六转轮带 116(参考图 13A 和 13B), 以及使用第二转轮带 112 至第六转轮带 116 来从下一游戏改变、停止和控制可变显示窗口 21 至 25 的符号。在该实例中, 如图 14 所示, 由于第六转轮带 116 包含比第一转轮带 111 更多的符号(字母)“WILD”和符号(沙丁鱼)“SARDINE”, 增加获得如图 12 所示的胜出符号的任何一个的组的概率。因此, 到高概率模式的转变允许玩家通过相同下注, 获得更多支付(增加支付率)。

30

此后，在 S64，基于步骤 S14 的确定结果，确定人物塑像 13A 至 13C 的任何一个是否位于验证单元 7 上。然后，当确定未放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时（S64：否），完成高概率模式切换过程。

5 另一方面，当确定放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时（S64：是），实施高概率模式通知效果过程以便告知玩家游戏已经转变到高概率模式的事实（S65）。奖励游戏通知效果过程中，通过参考在 S16 的人物塑像读取过程中读取的 IC 标 93 的数据，在人物塑像 13A 至 13C 中，指定所放置的人物塑像以便提供地这些人物的塑像的每个角色的外观的效果达预定时间周期（实施例 1 中为三秒）。

10

更具体地说，当确定放置人物塑像 13A 时，如图 28 所示，在下部液晶显示器 4 上显示使用字母“Special Time!”和“武士”的角色的效果图象 132，以及同时，从扬声器 5L 和 5R 生成男声，说“psyche yourself up!”。

15

当确定放置人物塑像 13B 时，如图 29 所示，在下部液晶显示器 4 上显示使用字母“Special Time!”和“女巫”的角色的效果图象 133，以及同时，从扬声器 5L 和 5R 生成女声，说“I am rooting for you.”。

20

另外，当确定放置人物塑像 13C 时，在下部液晶显示器 4 上显示使用字母“Special Time!”和“女算命者”的角色的效果图象（未示出），同时，从扬声器 5L 和 5R，生成女声，说“I wish you good luck..”。

25 因此，假定上述效果告知正在玩游戏的玩家到高概率模式的转变状态，玩家感到就象由于放置人物塑像 13A 至 13C 的一个时，他或她此时已经获得奖励游戏的感觉。另外，假定对应于人物塑像 13A 至 13C 的各种效果将防止玩家无聊。也可以通过提供对应于这些角色的每一个的声音，提供就象由此放置的人物塑像 13A 至 13C 中的人物塑像的角色真正与玩家交谈一样的新效果。

30

当投币游戏机 1 当前处于高概率模式时 (S61: 是), 确定是否满足完成高概率模式的条件 (S66)。在实施例 1 的投币游戏机 1 中, 中前所述, 这些完成条件包括在转变到高概率模式后的游戏数超出 20。

5

因此, 当 CPU50 确定满足上述条件时 (S66: 是), 完成高概率模式 (S67)。在完成高概率模式后, 使在可变显示窗口 21 处显示符号的转轮带从第六转轮带 116 返回到第一转轮带 111, 以及从下一游戏使用第一转轮带 111 至第五转轮带 115 以便改变、停止和控制可变显示窗口 21 至 25 的符号。

10

另一方面, 当确定不满足完成条件时 (S66: 否), 继续高概率模式以及完成高概率模式切换过程。

15

如前所述, 在实施例 1 的投币游戏机 1 中, 玩家通过位于投币游戏机 1 上的人物塑像 13A 至 13C 的一个玩游戏 (S14: 是), 从而使得从置入人物塑像 13A 至 13C 中的 IC 标签 93 读取人物塑像类型成为可能 (S15)。同时, 使用由此读取的人物塑像类型来指定对应于人物塑像的角色的外观的效果图 (S16) 以及当游戏转变到奖励游戏和高概率模式时, 提供这种效果以便告知玩家转变到奖励游戏或高概率模式 (S45, S65)。因此, 由于放置人物塑像 13A 至 13C 的一个, 玩家感到就象他或她此时已经获得奖励游戏一样的感觉。另外, 由于对应于人物塑像 13A 至 13C 的各种效果, 玩家不会无聊。

20

25

通过提供对应于角色的声音, 可以提供就象由此放置的人物塑像 13A 至 13C 的人物塑像真正与玩家交谈一样的新效果。也可以通过改变由玩家使用的人物塑像, 选择将提供的效果, 从而提供能满足各种玩家需求的更高享受游戏。

30

在奖励游戏中, 对应于人物塑像 13A 至 13C 的任何一个的角色的

声音告知玩家在触摸按钮区 123 至 125 中，分配最高支付的选项 (S46) 以便玩奖励游戏的玩家能识别分配具有触摸按钮区 123 至 125 中的最高支付的选项。因此，玩家很可能具有比在奖励游戏中，未使用人物塑像 13A 至 13C 的任何一个的情形更多的支付，从而向玩家提供增加使用所读取的对象的 5 机会。也向玩家提供更大游戏期望感和增加玩游戏的期望。

(实施例 2)

因此，参考图 30 至 32，说明实施例 2 的投币游戏机。其中，将在下面说明中，使用用于图 1 至 29 的实施例 1 的投币游戏机 1 的相同元件的相同符号来表示投币游戏机 1 和实施例 1 的相同或等效元件。 10

实施例 2 的投币游戏机 2 的整体结构与实施例 1 的投币游戏机相同。每个控制过程与实施例 1 的投币游戏机 1 类似。

15

在实施例 1 的投币游戏机 1 中，在停止和控制可变显示窗口 21 至 25 的符号中，通过随机数取样电路 56，取样分别对应于可变显示窗口 21 至 25 的五个随机数值，使用由此获得的随机数值、由符号抽选表 51A 确定的码号以及第一转轮带 111 至第五转轮带 115 (在高概率模式中，第二转轮带 112 和第六转轮带 116) 来确定停止符号 (S21)，以及使用将停止和显示的符号和图 12 的支付表 51B 来确定胜出组合及其支付 (S22)。然而，在实施例 2 的投币游戏机中，使用随机数值来直接确定胜出组合，与实施例 1 的投币游戏机 1 不同。 20

另外，关于高概率模式，在实施例 1 的投币游戏机 1 中，将在可变显示窗口 21 改变、停止和显示的符号从第一转轮带 111 改变到第六转轮带，由此允许获得改变胜出组合的概率 (由此还改变支付率)，而在实施例 2 的投币游戏机中，基于随机数值，改变在确定胜出组合中使用的表，这与实施例 1 的投币游戏机 1 不同。因此，实施例 2 的投币游戏机不必改变用于改变获得胜出组合的概率的转轮的符号，以 30

及不仅能用作使用视频转轮带的投币游戏机（如稍后所述），而且能用作使用机械盘的投币游戏机。

5 首先，将参考图 30，说明在实施例 2 的投币游戏机中，在用于主处理程序的 S2 中实施的抽选过程。图 30 是实施例 2 的投币游戏机中的抽选过程程序的流程图。图 30 的流程图的程序的每一个存储在实施例 52 的投币游戏机中提供的 ROM51 和 RAM52 中并由 CPU50 执行。

10 在抽选过程中，首先，在 S71 中实施胜出组合抽选过程。在该实施例中，CPU50 使用胜出组合抽选表 51E 和 51F 来抽出在基本游戏中，在可变显示窗口 21 至 25 停止和控制的符号的胜出组合（参考图 31 和 32）。因此，当确定胜出组合时，过程返回到主处理程序以及进入 S3 中的基本游戏过程。在基本游戏过程中，基于所确定的胜出组合，停止和控制符号。

15

接着，将说明用在 S71 的胜出组合抽选过程中的胜出组合抽选表 51E 和 51F。

20 在实施例 2 的投币游戏机 1 中，ROM51 分别存储用在抽出基本模式中的胜出组合中的基本胜出组合抽选表 51E 和用在抽出高概率模式中的胜出组合的高概率胜出组合抽选表 51F。在基本模式中，使用基本使用胜出组合抽选表 51E 来确定胜出组合。在高概率模式中，使用高概率胜出组合抽选表 51F 来确定胜出组合。

25 首先，参考图 31，说明用在基本模式中的基本胜出组合抽选表 51E。图 31 是表示实施例 2 中的基本胜出组合抽选表的图。

30 如图 31 所示，用在基本胜出组合抽选表 51E 中的随机数值在从 0 至 11999 的范围中，以及当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 0 至 49 的范围中时，获得奖励游戏的触发。在该实例中，与胜出行无

关，同时在四个或更多位置中停止和显示符号“SARDINE”以便使游戏状态转变到奖励游戏。另外，当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从至 50 至 51 的范围中时，获得“LOBSTER”的胜出组合。因此，在激活胜出行上的五个位置中停止和显示符号“LOBSTER”。当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从至 52 至 57 的范围中时，获得“SHARK”的胜出组合。然后，在激活胜出行上的五个位置中停止和显示符号“SHARK”。在下文中，用类似的方式，当随机数值在从 58 至 97 的范围中时，获得胜出组合“FISH”。当它们从 98 至 177 时，获得“PUNK”的组合，当从 178 至 277 时，获得胜出组合“OCTOPUS”，当从 278 至 477 时，获得胜出组合“CRAB”，当从 478 至 777 时，获得胜出组合“WORM”，当从 778 至 1177 时，获得胜出组合“A”，当从 1178 至 1577 时，获得胜出组合“K”，当从 1578 至 1977 时，获得胜出组合“Q”，当从 1978 至 2377 时，获得胜出组合“J”。当从 2378 至 2577 时，在三个位置上停止和显示符号“SARDINE”，而与胜出行无关。另外，当从 2578 至 2877 时，获得转变到高概率模式的触发以及沿胜出行，在五个位置中停止符号“WILD”。

另一方面，当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 2878 至 11999 的范围中时，游戏失败以及停止和显示未变成胜出组合的失败符号组合。

接着，将参考图 32，说明用在高概率模式中的高概率胜出组合抽选表 51F。图 32 是表示实施例 2 中的高概率胜出组合抽选表的图。

如图 32 所示，用在高概率胜出组合抽选表 51F 中的随机数值在从 0 至 11999 的范围中，与基本胜出组合抽选表 51E 相同，当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 0 至 74 的范围中时，获得奖励游戏的触发。在该实例中，同时在四个或更多中停止和显示符号“SARDINE”，而与胜出行无关，以及使游戏转变到奖励游戏。当经随机数取样电路 56 取样的随机数值从 75 至 77 时，获得胜出组合“LOBSTER”。然后，

在激活胜出行上的五个位置中停止和显示符号“LOBSTER”。当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从至 78 至 86 的范围中时，获得“SHARK”的胜出组合。然后，在激活胜出行上的五个位置中停止和显示符号“SHARK”。在下文中，用类似的方式，当随机数值在从 87 至 146 的范围中时，获得胜出组合“FISH”。当它们从 147 至 266 时，获得“PUNK”的组合，当从 267 至 416 时，获得胜出组合“OCTOPUS”，当从 417 至 716 时，获得胜出组合“CRAB”，当从 717 至 1016 时，获得胜出组合“WORM”，当从 1017 至 1616 时，获得胜出组合“A”，当从 1617 至 2216 时，获得胜出组合“K”，当从 2217 至 2816 时，获得胜出组合“Q”，当从 2817 至 3416 时，获得胜出组合“J”。当从 3417 至 3616 时，在三个位置上停止和显示符号“SARDINE”，而与胜出行无关。

另一方面，当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 3617 至 1199 的范围中时，游戏失败以及停止和显示未变成胜出组合的失败符号组合。

在该实例中，例如，获得奖励触发和同时在四个或更多位置中停止和显示符号“SARDINE”的概率在基本模式中为 50/12000，以及在高概率模式中为 75/12000。另外，获得胜出组合“LOBSTER”和沿激活胜出行的五个位置中停止和显示符号“LOBSTER”的概率在基本模式中为 2/12000 以及在高概率模式中为 3/12000。用类似的方式，在其他胜出组合中，获得胜出组合的概率在高概率模式中高于基本模式。因此，到高概率模式的转变允许玩家通过与相同下注量，获得比基本模式更多的支付数（支付率增加）。

如上所述，在实施例 2 的投币游戏机 1 中，玩家通过位于投币游戏机 1 上的人物塑像 13A 至 13C 的一个玩游戏，从而使得从分别置于人物塑像 13A 至 13C 的 IC 标签 93 中读取人物塑像类型成为可能。使用由此读取的人物塑像类型来指定对应于人物塑像的角色的外观的效

果图以及当游戏转变到奖励游戏和高概率模式时，提供通知玩家该转变的效果。因此，由于放置人物塑像 13A 至 13C 的一个，玩家感到就象他或她此时已经获得奖励游戏的感觉，从而增加游戏的期望感。另外，由于对应于人物塑像 13A 至 13C 的各种效果，玩家不会无聊。也可以通过提供对应于这些角色的语音，提供就象人物塑像 13A 至 13C 的由此放置的人物塑像的角色真正与玩家交谈一样的新效果。

应注意到本发明不限于上述实施例，当然，在本发明的范围内，可以用各种方式改进和修改它。

10

例如，在实施例 1 和 2 中，模仿角色（“武士”、“女巫”和“女算命者”）的人物塑像 13A 至 13C（参考图 4A 和 4B）用来当存储各种数据的 IC 标签 93 置入人物塑像的基座部 90 中时，实施投币游戏机中的游戏。代替人物塑像，可以使用置入 IC 标签的 IC 卡。将对应于存储在 IC 标签中的 ID 的角色（例如 0001 为“武士”、0002 为“女巫”和 0003 “女算命者”）印刷在 IC 卡上，通过该卡，玩家能按照对应于所使用的 IC 卡的各种效果图玩游戏。

15

另外，在实施例 1 和 2 中通过对应于所放置的人物塑像 13A 至 13C 的角色（“武士”、“女巫”和“女算命者”）的图象和声音，提供效果。然而，可以通过使用对应于角色的 BGM 和声音效果提供效果。另外，可以通过输出对应于角色的声音和图象，提供有关游戏的帮助信息，通过该帮助信息。玩家能更舒适地玩游戏。

20

可以使用在人物塑像 13A 至 13C 的游戏历史存储区 93B 中存储的每个人物塑像的游戏历史来改变其效果。例如，已经使用多次的人物塑像可以用来提供更多样的效果。另外，可以存储游戏历史以便对应于投币游戏机内的存储区中的人物塑像的每个 ID。

25

在实施例 1 和 2 中，已经将投币游戏机 1 说明为本发明的游戏机。

30

然而，除投币游戏机外，例如，本发明可适用于能玩扑克牌游戏、二十一点和其他的纸牌游戏机。在该实例中，除效果外，可以通过使用对应于所放置的人物塑像 13A 至 13C 的角色（“武士”、“女巫”和“女算命者”）的图象和声音，输出与纸牌和其他有关的暗示。

5

在下文中，将说明实施例 3 和 4。将省略实施例 3 和 4 与实施例 1 和 2 共同的说明。

在实施例 3 和 4 中，采用如图 2 所示的五个各个停止和显示区。在该硬币游戏（基本游戏和奖励游戏）中，提供分别由五个各个停止和显示区 211 至 213、221 至 223、231 至 233、241 至 243 和 251 至 253 形成的 20 个胜出行。在这些胜出行中，如果激活，当分别停止和显示符号时，以及当排列预定符号时进行支付。其中，将说明每个胜出行。

15 用与图 4A 和 4B 所示的实施例相同的方式，实施例 3 的人物塑像 13A 和 13B 基本上由基座部 90 和人物塑像主体 91 组成。

IC 标签 93 存储对角色唯一的人物塑像 ID、已经由投币游戏机 1 使用人物塑像 13A 和 13B 的次数、根据所使用的次数，逐渐生长的角色级（参考图 36）等等（参考图 33）。

人物塑像主体 91 由合成树脂等等，按描述特定角色的玩偶的形状形成。在该实例中，用在实施例 1 的投币游戏机 1 中的人物塑像 13 有三种角色可用，即为“武士”、“女巫”和“女算命者”的人物塑像 13A 至 13C。与基座部 90 有关，直立固定用于这些人物塑像 13A 至 13C 的每一个的人物塑像主体 91。在武士的人物塑像 13A 中，将描述男武士的玩偶固定到基座部 90 上作为人物塑像主体 91（参考图 4A）。另外，在女巫的人物塑像 13B 中，将描述女巫的玩偶固定到基座部 90 上作为人物塑像主体 91（参考图 4B）。另外，在吟游诗人的人物塑像 13C 中，将描述吟游诗人的玩偶固定到基座部 90 上作为人物塑像主体 91（未示

30

出)。图 4A 和 4B 仅示例说明这三种人物塑像中，武士 13A 和女巫 13B 的人物塑像。

5 这些人物塑像 13A 至 13C 的每一个放在具有预定大小的盒中并由与投币游戏机分开安装的特定售货机售卖。

因此，玩家能参考人物塑像主体 91，区分这些人物塑像 13A 至 13C，以及投币游戏机 1 能通过读取存储在每个人物塑像的 IC 标签中的人物塑像 ID，区分这些人物塑像 13A 至 13C。

10

其中，将说明在人物塑像 13A 至 13C 的每一个中嵌入的 IC 标签 93 中提供的每个存储区。图 33 是表示 IC 标签的每个存储区的示意图。

15 如图 33 所示，IC 标签 93 具有人物塑像 ID 存储区 93A，其中，预先存储用于人物塑像 13A 至 13C 的每一个的人物塑像 ID 或唯一值（例如人物塑像 13A 为 0001（武士）、人物塑像 13B 为 0002（女巫）以及人物塑像 13C 为 0003（吟游诗人））以及游戏历史存储区 93B，其中，存储和更新用于每个游戏的信息，其中，信息包括有关在投币游戏机 1 中使用多少次嵌入人物塑像 13 中的 IC 标签 93 玩游戏（在该实例中，一个游戏是一系列动作，其中，基于当前可获得的信用，执行下注操作以便移动（或改变）和停止符号出现可变显示窗口，以及根据所出现的符号的组合，实施其他不同操作（奖励游戏处理、支付处理等等）。另外，还提供角色级存储区 93C，其中，存在基本游戏，逐步生长的角色级（当增加使用数时，角色级从级 1 至级 2，以及进一步到级 3，以及进一步到更高级）。因此，在实施例 3 的投币游戏机 1 中，如稍后所述，能将赢得在游戏中执行的奖励游戏的通知效果（在显示器上显示内容以及从扬声器发出声音）改变成人物塑像 ID（人物塑像类型）和角色级。

30 现在，由于在投币游戏机 1 上提供的验证单元 7 的说明与图 6 和

7 中所示的实施例 1 相同，在此省略。

5 在安装上述结构的验证单元 7 的实施例 3 的投币游戏机 1 中，其中，安装上述构成验证单元 7，CPU50 使用 IC 标签读/写器 107，确定有关人物塑像 13A 至 13C 的任何一个是否位于验证单元 7 上，玩家何时通过硬币插入部 9 插入硬币来完成赌注的接收。因此，当确定放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时，基于从 IC 标签 93 的当前角色级，在可变显示窗口 21 至 25 可变显示符号期间，按预定概率，可以在下部液晶显示器 4 上获得通知奖励游戏的通知效果。其中，稍后说明通知效果的细节。

10

由于每个可变显示窗口 21 至 25 中可变显示的符号例子的说明与参考实施例 1 所述的相同，在此省略它。

15 接着，参考图 9，根据实施例 3，说明与投币游戏机 1 的控制系统有关的机构。

在图 9 中，投币游戏机 1 的控制系统基本上由为核心组件的 CPU50 组成，以及 CPU50 与 ROM51 和 RAM52 连接。ROM51 存储稍后所述的主处理程序、基本游戏处理程序、奖励游戏处理程序、用于抽出停止和显示符号的符号抽选表、基于停止和显示符号的组的胜出组合、用于设置基于胜出组合支付的信用的支付表（参考图 35）、用于基于人物塑像类型和角色级，选择在通过投币游戏机 1 可变显示符号的时间周期期间提供的通知效果的通知效果选择表（参考图 37）、用于基于抽选结果和角色级及随机数，确定是否生成通知效果的通知效果生成表（参考图 38），以及控制投币游戏机 1 所需的各种其他程序和数据库表。另外，RAM52 是用于临时存储由 CPU50 计算的各种数据的存储器。

20

25

30 在该实例中，如图 10 所示，液晶驱动电路 74 由程序 ROM81、图

象 ROM82、图象控制 CPU83、工作 RAM84、VDP（视频/显示/处理器）85、视频 RAM86 和其他组成。因此，程序 ROM81 存储有关上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4 的显示的图象控制程序，以及其他各种选择表。图象 ROM82 还存储例如成像点数据，诸如在下部液晶显示器 4（或可变显示窗口 21 至 25）上显示的、分别对应于人物塑像 13A 至 13C 的效果图象（参考图 46 至 51）、从图 8A 至 8E 中的第一转轮带 111 至第五转轮带 115 的转轮带的符号例子、图 14 中的第六转轮带 116 上的符号阵列。

10 图象控制 CPU83 根据先前在程序 ROM81 内存储的图象控制程序，基于由 CPU50 设置的参数，由先前存储在图象 ROM82 中的点数据，确定将在上部液晶显示器 3 或下部液晶显示器 4 上显示的图象。另外，工作 RAM84 配置成当由图象控制 CPU83 执行图象控制程序时的临时存储装置。VDP85 形成对应于由图象控制 CPU83 确定的显示内容的图象，以及在上部液晶显示器 3 和下部液晶显示器 4 上输出它。因此，15 例如，在下部液晶显示器 4（或可变显示窗口 21 至 25）上，滚动和显示在转轮带 111 至 115 中显示的符号阵列。另外，视频 RAM86 配置成当由 VDP85 形成图象时的临时存储装置。

20 LED78 也经 LED 驱动电路 77 连接到 CPU50。在投币游戏机 1 的前面提供 LED78 以及当再现各种效果时，基于来自 CPU50 的驱动信号，通过 LED 驱动电路 77，用点亮来控制。特别是在实施例 1 的投币游戏机 1 中，接通 LED78 以便改进稍后所述的奖励游戏中的效果。

25 另外，声音输出电路 79 和扬声器 5L 和 5R 连接到 CPU50，以及当基于来自声音输出电路 79 的输出信号，再现各种效果时，扬声器 5L 和 5R 产生各种声音效果。特别是在实施例 3 的投币游戏机 1 中，通过位于验证单元 7 上的人物塑像 13A 至 13C 的任何一个，当在可变显示符号的时间周期期间，具有预定概率的通知效果、对应于人物塑像 13A 30 至 13C 的每个角色（武士、女巫和吟游诗人）的声音能提供就象人物

塑像 13A 至 13C 中，放在游戏机上的人物塑像与玩家交谈一样的新效果。

5 如图 34 所示，ROM51 存储符号抽选表 51A 以便基于随机数值，
确定在可变显示窗口 21 至 25（参考图 2）的各个停止和显示区 211 至
213、221 至 223、231 至 233、241 至 243 以及 251 至 253 上停止和显
示的符号、存储在每个停止和显示区的停止和显示的胜出组合和支付
的支付表 51B、用来基于人物塑像类型和角色级，选择在通过投币游戏
机 1，可变显示符号的时间周期期间再现的通知效果的通知效果选择表
10 51C（参考图 37）、用来基于抽选结果和角色级及随机数，确定选择
期间是否生成通知效果的通知效果生成表 51D（参考图 38），以及包
括当再现通知效果时，从扬声器 5L 和 5R 输出的用于角色的声音数据
的语音数据存储区 51E。其中，稍后详细说明在可变显示符号的时间
周期期间再现的通知效果。

15

接着，将说明符号抽选表 51A，存储在 ROM51 中并且用在当在投
币游戏机 1 中使用五个可变显示窗口 21 至 25 实施基本游戏和奖励游
戏时，确定在停止和显示区 211 至 213、221 至 223、231 至 233、241
至 243 以及 251 至 253（参考图 2）的每一个上停止和显示的符号中。

20

符号抽选表 51A 是基于由随机数取样电路 56 取样的随机数，确定
沿对应于第二停止和显示区 212、222、232、242 和 252 的第一激活胜
出行 L1 停止的符号。然后，在第一停止和显示区 211、221、231、241
和 251 上停止和显示符号，以及基于第二停止和显示区的结果，确定
25 第三停止和显示区 213、223、233、243 和 253，因为在每个转轮带的
每个阵列中的符号顺序是固定的（参考图 8）。更具体地说，在第一停
止和显示区 211、221、231、241 和 251 上停止和显示具有每个比由随
机数值确定的码号小 1 的码号的每个符号，而在第三停止和显示区 213、
223、233、243 和 253 上停止和显示具有每个比由随机数值确定的码号
30 大 1 的码号的每个符号。

在实施例 1 的投币游戏机 1 中，对每个可变显示窗口 21 至 25 确定沿第一胜出行 L1 停止和显示的符号。符号抽选表 51A 从在从图 8 的第一转轮带 111 至第五转轮带 115 的每个转轮带中显示的符号阵列的顶部，按顺序分配“00”至“29”的码号，以及抽选表 51A 还设置
5 对应于每个码号的随机数值。

因此，CPU50 经随机数取样电路 56，取样五个随机数值，以便在开始游戏时，对应于可变显示窗口 21 至 25 的每一个，以及确定在每个可变显示窗口 21 至 25 处的第二停止和显示区 212、222、232、242
10 和 252 上停止的符号（例如，在取样随机数值为“9”的情况下，在第二停止和显示区上停止和显示分配给码号“09”的“FISH”的符号）。

接着，将参考图 35，说明当在投币游戏机 1 中使用五个可变显示窗口 21 至 25 以便实施基本游戏和奖励游戏时的胜出组合及其支付。
15 图 35 是表示当使用五个可变显示窗口来实施游戏时胜出组合及其支付，以及表示当下注量为“1”时的支付的支付表 51B’。因此，当下注量为“1”时，将图 35 所示的支付值添加到信用点数中。然而，当下注量为“2”或更大时，将图 35 所示的值乘以下注量以便获得支付值，
20 以及将该支付值添加到信用点数中。

在该实例中，将具体说明当实施基本游戏时的胜出组合及其支付。如图 35 所示，当在可变显示窗口 21 至 22 的激活胜出行上的行中，停止和显示“LOBSTER”符号时（在符号从左端出现在两个连续位置的
25 “2K”的情况下），获得“10”支付。当在可变显示窗口 21 至 23 的激活胜出行上的行中，停止和显示该符号时（在符号从左端出现在三个连续位置的“3K”的情况下），获得“320”支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 24 的激活胜出行上的行中，停止和显示该符号时（在符号从左端出现在四个连续位置的“4K”的情况下），获得“2500”
30 支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 25 的激活胜出行上的行中，停

止和显示该符号时（在符号从左端出现在五个连续位置的“5K”的情况下），获得“6000”支付。

5 当在可变显示窗口 21 至 22 的激活胜出行上的行中，停止和显示符号“SHARK”时（在符号从左端出现在二个连续位置的“2K”的情况下），获得“3”支付。当在可变显示窗口 21 至 23 的激活胜出行上的行中，停止和显示该符号时（在符号从左端出现在三个连续位置的“3K”的情况下），获得“25”支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 10 24 的激活胜出行上的行中，停止和显示该符号时（在符号从左端出现在四个连续位置的“4K”的情况下），获得“150”支付。另外，当在可变显示窗口 21 至 25 的激活胜出行上的行中，停止和显示该符号时（在符号从左端出现在五个连续位置的“5K”的情况下），获得“1000”支付。

15 在下文中，将分别给出“FISH”的符号（鱼）、“PUNK”的符号（庞克）、“OCTOPUS”的符号（章鱼）、“CRAB”的符号戏（螃蟹）、“WORM”的符号（蠕虫）、“A”的符号（字母A）、“K”的符号（字母K）、“Q”的符号（字母Q）和“J”的符号（字母J），如图 35 所示。

20

当这些符号出现在激活的胜出行上时，将支付总数添加到信用点数中。

25 另一方面，关于“SARDINE”的符号（沙丁鱼），它是分散符号。在符号出现（停止和显示）在可变显示窗口 21 至 25 的两个位置中的“2K”的情况下，获得支付“2”，而与激活的胜出行无关。在符号出现（停止和显示）在三个位置中的“3K”的情况下，获得支付“5”。在符号出现（停止和显示）在四个位置中的“4K”的情况下，获得支付“10”。在符号出现（停止和显示）在五个位置中的“4K”的情况 30 下，获得支付“125”。

5 仅对符号“SARDINE”的支付，将通过图 35 所示的支付值乘以下注的总数获得的数量（下注量与激活胜出行的数量的乘积）添加到信用点数中。当存在除由符号“SARDINE”引起的任何支付时，也将该支付添加到信用点数中。

10 另外，符号“SARDINE”是使游戏状态转变到奖励游戏的触发符号，玩家能转移到奖励游戏并且当符号同时出现（停止和显示）在可变显示窗口 21 至 25 的四个或更多位置中时，获得上述支付，而与激活的胜出行无关。

15 现在，将说明奖励游戏。奖励游戏通常为当在基本游戏期间，满足特定条件时启动的游戏。通常，奖励游戏对玩家很有利。其中，当游戏转变到奖励游戏时，基于在转变到奖励游戏（所谓自由游戏）时的抽选结果，玩家能自动连续地玩 15 至 20 次游戏，而不用下注。

20 其中，在奖励游戏中，保持和使用在奖励转变时的下注量和激活的胜出行数。而且，胜出组合及其支付与基本游戏中相同，但将符号“SHARK”（鲨鱼）视为符号“LOBSTER”（龙虾），如果在四个位置中出现（停止和显示）符号“SARDINE”（沙丁鱼），游戏能再次转变回奖励游戏。其中，如果胜出，如图 35 所示，将比符号“SHARK”（鲨鱼）更高的支付指定到符号“LOBSTER”（龙虾）。因此，玩家可能获得许多信用，而不浪费信用。

25 接着，当通过投币游戏机 1 中的五个可变显示窗口 21 至 25 玩基本游戏时，将参考图 36 至 39，说明在可变显示符号期间，以预定概率生成的通知效果。其中，在根据实施例 3 的投币游戏机 1 中，在可变显示符号期间，生成通知效果以便告知通过游戏机，赢得奖励游戏的概率（在四个或更多位置中，出现（停止和显示）符号“SARDINE”）。特别地，当在投币游戏机中放置人物塑像 13A 至 13C（参考图 4A 和

30

4B) 的任何一个时, 执行使用对应于人物塑像 13A 至 13C 的人物塑像的类型和角色级的图象和声音(语音)的通知效果。

5 首先, 说明基于人物塑像 13A 至 13C 的类型和角色级的各种通知效果改变。其中, 角色级是基于在游戏中使用每个人物塑像的次数所设置的参数。在下文中, 将参考图 36, 基于使用人物塑像的次数的角色级的生长图。

10 如图 36 所示, 当增加使用人物塑像的次数时, 三种人物塑像 13A 至 13C 具有按逐步的方式的角色级生长(增加)。然而, 在人物塑像 13A 至 13C 中, 人物塑像的生长图彼此不同。如果使用人物塑像 13A (武士), 对低于 30 的数量, 将角色级设置成“级 1”而对等于或大于 30 的数量, 将角色级设置成“级 2”。

15 同时, 如果使用人物塑像 13B (女巫), 对低于 50 的数量, 将角色级设置成“级 1”而对等于或大于 50 但小于 100 的数量, 将角色级设置成“级 2”。

20 同时, 如果使用人物塑像 13C (吟游诗人), 对低于 100 的数量, 将角色级设置成“级 1”, 对等于或大于 100 但小于 200 的数量, 将角色级设置成“级 2”, 对等于或大于 200 但小于 300 的数量, 将角色级设置成“级 3”, 对等于或大于 400 的数量, 将角色级设置成“级 4”。

25 如上所述, 与其他相比, 人物塑像 13A 具有相对更高的角色级生长率, 但最大角色级设置成更低。另一方面, 人物塑像 13C 具有更低生长率的角色级, 但其角色级具有高的上限。同时, 人物塑像 13B 具有中等生长率的角色级以及角色级的上限设置成中等。因此, 玩家将人物塑像 13A 至 13C 的一个放在投币游戏机 1 中以便玩家可以通过具有各种生长率的不同角色级的不同人物塑像, 享受不同游戏。特别地, 如果玩家想短时间周期增加角色级, 可以通过放在投币游戏机中

30

的人物塑像 13A 玩游戏来实现。而且，如果玩家想长时间周期使生长级生长更高，通过用人物塑像 13C 玩游戏能实现。因此，玩家可以通过各种游戏状态玩游戏以便只要玩家玩游戏，就能改变效果内容，以致不会使玩家无聊。因此，玩家能选择角色级的各种生长图的一些以便

5 可以提供能满足不同玩家的需求的游戏。

因此，通过人物塑像 13A 至 13C 的角色，确定如图 37 所示的通知效果的内容。

10 例如，说明放置人物塑像 13A 的情形。如果在下部液晶显示器 4 中执行使用“武士”角色的通知效果，以及如果角色级为“级 1”，执行通知效果图象 A。同时，如果角色级为“级 2”，执行通知效果图象 B。同时，在通知效果图象 A 中，显示穿普通衣服的武士图象 320（参考图 46），以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“Good!”的男声。同时，

15 在通知效果图象 B 中，显示穿盔甲和拿着剑的武士图象 321（参考图 47）以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“Go for it!”的男声。

接着，将说明放置人物塑像 13B 的情形。如果在下部液晶显示器 4 中执行使用“女巫”角色的通知效果，以及如果角色级为“级 1”，

20 执行通知效果图象 C。同时，如果角色级为“级 2”，执行通知效果图象 D。以及如果角色级为“级 3”，执行通知效果图象 E。同时，在通知效果图象 C 中，显示穿普通衣服的女巫图象 322（参考图 48），以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“Ei!”的女声。同时，在通知效果图象 D 中，显示戴斗蓬的女巫图象 323（参考图 49）以及从扬声器 5L 和 5R

25 输出说“You can do it!”的女声。另外，在通知效果图象 E 中，显示戴斗蓬和帽子并拿着魔棍的女巫图象 324（参考图 50）以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“Now,make it!”的女声。

接着，将说明放置人物塑像 13C 的情形。如果执行使用“吟游诗人”角色的通知效果以及角色级为“级 1”，执行通知效果图象 F。同

30

时，如果角色级为“级 2”，执行通知效果图象 G。以及如果角色级为“级 3”，执行通知效果图象 H。同时，及如果角色级为“级 4”，执行通知效果图象 I。同时，在通知效果图象 F 中，显示穿普通衣服的吟游诗人图象（未示出），以及从扬声器 5L 和 5R 输出唱“La-a-”的男声。同时，在通知效果图象 G 中，显示戴头巾的吟游诗人图象（未示出）以及从扬声器 5L 和 5R 输出唱“La-a- La-”的男声。另外，在通知效果图象 H 中，显示演奏长笛的吟游诗人图象 324（未示出）以及从扬声器 5L 和 5R 输出发出“pea,pea”的长笛声。同时，在通知效果图象 I 中，显示演奏竖琴的吟游诗人图象 324（未示出）以及从扬声器 5L 和 5R 输出发出“poron,poron”的竖琴声。

另一方面，如果未放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个，生成通知效果图象 J。在通知效果图象 J 中，显示构成字母“Go!!”的图象 325（参考图 51）。

因此，玩家能基于从扬声器 5L 和 5R 输出的语音或声音的内容以及在下部液晶显示器 4 上显示的图象，意识到当前使用的人物塑像的角色级。以及玩家能通过为每个角色级和角色类型设置的各种通知效果玩游戏。同时，玩家能通过将显示的通知效果，感受这一时间停止和显示的符号可以是对玩家有利的符号的组合的期望以便玩家可以对玩游戏感到更多期望。

接着，参考图 38，在可变显示符号的周期期间，在该游戏中，确定是否生成通知效果的通知效果生成表 51D。

如图 38 所示，由具有经随机数取样电路 56 取样的从 0 至 9 范围的随机值的抽选结果、角色级、是否存在人物塑像以及停止符号的抽选结果，确定是否生成通知效果。

例如，如果在内部抽选中，内部赢得奖励游戏，以及如果使用具

有角色级 1 的人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 2 的范围内时，生成通知效果。

5 另一方面，如果在内部抽选中，未内部赢得奖励游戏，以及如果用相同的方式，使用具有角色级 1 的人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 4 的范围内时，生成通知效果。

10 如果在内部抽选中，内部赢得奖励游戏，以及如果使用具有角色级 2 的人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 3 的范围内时，生成通知效果。

15 另一方面，如果在内部抽选中，未内部赢得奖励游戏，以及如果使用具有角色级 2 的人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 3 的范围内时，生成通知效果。

同时，如果在内部抽选中，内部赢得奖励游戏，以及如果使用具有角色级 3 的人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 5 的范围内时，生成通知效果。

20 另一方面，如果在内部抽选中，未内部赢得奖励游戏，以及如果使用具有角色级 3 的人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 2 的范围内时，生成通知效果。

25 同时，如果在内部抽选中，内部赢得奖励游戏，以及如果使用具有角色级 4 的人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 7 的范围内时，生成通知效果。

30 另一方面，如果在内部抽选中，未内部赢得奖励游戏，以及如果使用具有角色级 4 的人物塑像，当所取样的随机数为 0 时，生成通知效果。

同时，在内部抽选中内部赢得奖励游戏，以及如果未使用人物塑像，当所取样的随机数为 0 时，生成通知效果。

- 5 另一方面，如果在内部抽选中，未内部赢得奖励游戏，以及如果同样未使用人物塑像，当所取样的随机数在从 0 至 4 的范围内时，生成通知效果。

10 接着，如果在每个条件中，生成通知效果，参考图 39，说明奖励游戏胜出的通知效果的可靠性。其中，在预定公式中的计算值中提供可靠性以便比较概率来获得停止和显示的符号的组合以便当生成效果时，真正赢得奖励游戏。更具体地说，通过将“当赢得奖励游戏时，生成通知效果的百分数”乘以“当赢得奖励游戏时，生成通知效果的百分数”和“如果未赢得奖励游戏，生成通知效果的百分数”的和，
15 计算可靠性的指数值。

例如，如果使用具有角色级 1 的人物塑像 13A 至 13C，以及当在图 38 中的通知效果生成表 51D 中定义随机数时，可以通过下述给出所生成的通知效果的可靠性：

20
$$(3/10)/(3/10+5/10)=3/8=38\%$$

类似地，如果使用具有角色级 2 的人物塑像 13A 至 13C，通知效果的可靠性计算为 50%。如果使用具有角色级 3 的人物塑像 13A 至 13C，通知效果的可靠性为 67%。以及如果使用具有角色级 4 的人物塑像 13A 至 13C，通知效果的可靠性为 89%。另一方面，如果未使用人物塑像 13A 至 13C 的任何一个，通知效果的可靠性可以为 17%。
25

因此，通知效果的可靠性当使用人物塑像时比不使用任何一个人物塑像更高，因此，玩家可以感到奖励游戏胜出的更多期望。同时，在使用人物塑像的情况下，如果使用具有较高角色级的角色，通知效果的可靠性更高，因此，玩家可以感到奖励游戏胜出的更多期望。
30

同时，玩家可以通过放在投币游戏机 1 中的人物塑像 13A 至 13C，反复地玩游戏，基于越来越多的可靠通知效果玩游戏。因此，可以使玩家购买人物塑像 13A 至 13C 以及使玩家时常使用它们以及玩家可以具有更多游戏期望感，以便玩家可以具有更多玩游戏的期望。

接着，将参考图 40，说明在具有上述结构的实施例 3 的投币游戏机 1 中的主处理程序。图 40 是实施例 1 的投币游戏机中的主处理程序的流程图。如图 40 至 45 的流程图所示的程序存储在投币游戏机 1 中提供的 ROM51 和 RAM52 中并由 CPU50 执行。

在图 40 中，首先，在步骤（在下文中简称为“S”）1 中，实施稍后所述的图 41 的开始接收过程。这是基于 BET 1 PER LINE 按钮 33 的操作、BET 3 PER LINE 按钮 34 的操作、BET 5 PER LINE 按钮 35 的操作、PLAY 1 LINE 按钮 37 的操作、PLAY 5 LINES 按钮 38 的操作和 PLAY 20 LINES 按钮 39 的操作，接收从 1-BET 开关 57、3-BET 开关 58、5-BET 开关 59、1-LINE 开关 60、5-LINES 开关 61 以及 20-LINES 开关 62 输出的开关信号的过程。将在接收从这些开关输出的开关信号时开始游戏。

然后，基于从 1-LINE 开关 60、5-LINES 开关 61 以及 20-LINES 开关 62 输出的开关信号，在 S2 中实施稍后所述的图 22 的抽选过程。在该实例中，当获得奖励游戏时（同时在四个位置中停止和显示符号“SARDINE”，与可变显示窗口 21 至 25 中的激活胜出行无关），在完成基本游戏后，实施奖励游戏（参考图 44）。

在 S3 中，实施稍后所述的图 42 的基本游戏过程。此后，当确定是否赢取奖励游戏时，游戏进入 S4。更具体地说，当在 S2 抽选过程中，总共在四个或更多位置中停止和显示“SARDINE”符号时，与可变显示窗口 21 至 25 中的激活胜出行无关，获得奖励游戏（S4：是）。因

此，游戏进入 S5 以便在实施稍后所述的图 22 的奖励游戏过程，以及游戏进入稍后所述的更新处理（S6）。

5 相反，在 S2 抽选过程中，当在总共四个或更多位置中，未停止和显示“SARDINE”符号时，与在可变显示窗口 21 至 25 中的激活胜出行无关)，未获得奖励游戏（S4：否）以及通过当前条件，实施更新过程（S6）。在更新过程中，更新人物塑像 13 的游戏历史和角色级。然后，完成主处理程序。

10 接着，将参考图 41，说明在实施例 3 的投币游戏机 1 中，在 S1 处实施的开始接收过程。图 41 是实施例 3 的投币游戏机中，开始接收处理过程的流程图。

15 在开始接收过程中，首先，在 S11 中，CPU50 确定预定时间（例如 15 秒）是否已过。当确定预定时间未过时（S11：否），游戏进入 S13，不采取动作。当确定预定时间已过时（S11：是），在 S12 中，在上部液晶显示器 3 或下部液晶显示器 4 上提供演示效果后，游戏进入 S13。

20 然后，在 S13 中确定是否实施 PLAY 1 LINE 按钮 37、PLAY 5 LINES 按钮 38 或 PLAY 20 LINES 按钮 39。在该实例中，当确定不实施 PLAY 1 LINE 按钮 37 或其他的操作时（S13：否），游戏返回到 S11 以及重复上述过程。相反，当确定实施 PLAY 1 LINE 按钮 37 或其他的操作时（S13：是），游戏进入 S14，人物塑像放置确定过程，即使当
25 演示效果正在进行中。

除这些操作信号外，通过参考其他输入信号，可以执行 S13 中的确定。

30 在 S14 中，确定人物塑像 13A 至 13C（参考图 4A 和 4B）是否放

在验证单元 7 上。更具体地说，使用 IC 标签读/写器 107 来确定是否能与嵌入人物塑像 13A 至 13C 的每一个的基座部 90 中的 IC 标签 93 进行数据通信。当确定没有放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个时（S14：否），游戏结束该开始接收过程以及进入抽选过程（S2）。

5

相反，当确定将人物塑像 13A 至 13C 的任何一个放在验证单元 7 上时（S14：是），使用 IC 标签读/写器 107 来读取嵌入由此放置的人物塑像中的 IC 标签 93 的数据（S15）。在该实例中的读取的数据包括对人物塑像 13A 至 13C 每一个唯一的人物塑像 ID、所使用的人物塑像的当前角色级（级 1 或更高）以及通过投币游戏机 1 中所放置的人物塑像，实施游戏的次数。在该实例中，一个游戏是基于当前可用信用，执行赌注操作的一系列动作以便可变显示和停止出现在可变显示窗口中的符号，以及实施根据停止和显示符号的组合的各种过程（奖励游戏过程、支付过程等等）。

15

然后，在 S17 中，RAM52 存储人物塑像 13A、13B 或 13C 的特定类型的信息、迄今使用人物塑像的次数，以及基于在前步骤 S15 中读取前，使用人物塑像的次数。在该过程后，完成启动接收过程以及进入抽选过程（S2）。

20

接着，参考图 22，说明在实施例 3 的投币游戏机 1 中，在 S2 中实施的抽选过程。图 22 是在实施例 3 的投币游戏机 1 中的抽选过程程序的流程图。

25

在抽选过程中，首先，在 S21 中实施符号确定过程。在该实例中，对可变显示窗口 21 至 25 的每一个，确定在基本游戏中，在第一胜出行 L1 上停止和显示的符号。更具体地说，如前所述，由随机数取样电路 56 采集对应于可变显示窗口 21 至 25 的每一个的五个随机数值，以便由符号抽选表 51A 确定码号。另外，基于码号和第一转轮带 111 至第六转轮带 116 中，对可变显示窗口 21 至 25 的每一个，确定将停止

30

和显示的符号。

5 当确定将在激活胜出上停止和显示的符号时，在 S22 中实施胜出组合确定过程，然后，过程返回到主处理程序，进入 S3 中的基本游戏过程。另外，在组合确定过程中，更具体地说，例如基于在 S21 中确定的符号和图 12 的支付表 51B，确定组合及其支付。

10 接着，将参考图 42，描述实施例 3 的投币游戏机 1 中，在 S3 实施的基本游戏过程。图 42 是实施例 3 的投币游戏机的基本游戏处理程序的流程图。

15 在基本过程中，首先，在步骤 S31，基于从在开始接收过程 (S1) 中接收的 1-LINE 开关 60、5-LINES 开关 61 和 20-LINES 开关 62 输出的开关信号，在可变显示窗口 21 至 25 中滚动每个符号。

然后，在 S31A 中，实施通知效果处理以便生成通知效果，在可变显示窗口 21 至 25 中停止符号前，当在可变状态下满足预定条件时，通知奖励游戏的玩家。其中，稍后将详细地说明通知效果处理。

20 在此之后，停止滚动在可变显示窗口 21 至 25 可变显示的符号 (S32)。

25 另外，在 S33 中，根据在步骤 S32 中，在可变显示窗口 21 至 25 中显示的胜出符号组合，支付等于基于图 37 的支付表 51B 确定的支付的信用等等。因此，在支付过程后，处理返回到主处理程序以及进入步骤 S4 的确定过程。

30 接着，将参考图 43，说明在实施例 3 的投币游戏机 1 中，在步骤 S31A 执行的通知效果处理。图 43 是通过根据实施例 3 的投币游戏机，通知效果处理程序的流程图。

在通知效果处理中，首先在步骤 S141 中，在从 0 至 9 的范围中，取样由随机数取样电路 56 生成的随机数。以及在步骤 S142 确定是否生成通知效果。

5

通过 (1) 基于步骤 S14 中的确定结果，是否存在人物塑像，(2) 基于步骤 S22 中的确定结果，是否赢得奖励游戏，(3) 在步骤 S17 中指定的人物塑像的当前角色级，以及参考通知效果生成表 51D (参考图 38)，在步骤 S141 中获得的随机数，确定是否生成通知效果。

10

例如，如果赢得奖励游戏和放置具有角色级 2 的人物塑像，如果所获得的随机数为“3”，生成通知效果。同时，如果未获得奖励游戏，以及放置具有角色级 1 的人物塑像，如果所获得的随机数为“3”，不生成通知效果。

15

同时，如果确定未生成通知效果 (S142: 否)，终止通知效果处理，而不生成通知效果。

20

因此，如果确定将生成通知效果 (S142: 是)，在随后的步骤 S143 中，选择通知效果的具体效果图象。参考通知效果选择表 51C (参考图 37)，基于人物塑像 13A 至 13C 的类型以及当前的角色级，进行效果图象的选择。

25

例如，如果放置具有角色级 2 的人物塑像 13A (武士)，选择效果图象的模型 B。以及如果未放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个，选择效果图象的图 J。

30

在此之后，在步骤 S144 中执行基于在步骤 S143 中选择的 notification effect image 的效果图象，使用下部液晶显示器 4 和扬声器 5L 和 5R 的 notification effect。

例如，说明放置人物塑像 13A 的情形。如果角色级为“级 1”，显示穿普通衣服的武士图象 320（参考图 46）以及从扬声器 5L 和 5R 输出约二秒的男声，说“Good!”。同时，如果角色级为“级 2”，显示盔甲和拿着剑的武士图象 321（参考图 47）以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“You can do it!”的男声。

说明放置人物塑像 13B 的情形。如果角色级为“级 1”，显示穿普通衣服的女巫图象 322（参考图 48），以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“Ei!”的女声。以及如果角色级为“级 2”，显示戴斗篷的女巫图象 323（参考图 49）以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“You can do it!”的女声。如果角色级为“级 3”，显示戴斗篷和帽子并拿着魔棍的女巫图象 324（参考图 50）以及从扬声器 5L 和 5R 输出说“Now,make it!”的女声。

同时，如果未放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个，显示由字母“Go!!”组成的图象 325。

在此说明放置人物塑像 13C 的情形。用相同的方式，在下部液晶显示器上显示约 2 秒的用于各个角色级的不同图象，以及从扬声器 5L 和 5R 输出预定语音和声音。因此，在完成图象显示后，完成通知效果处理。

随后，在实施例 3 的投币游戏机中，参考图 44，说明奖励游戏处理。图 44 是表示奖励游戏处理程序的流程图。

在奖励游戏处理中，首先，在步骤 S151 中，设置游戏数（T）。基于由随机数取样电路取样的随机值，通过抽选，从数字 10 至 25 选择奖励游戏数。将所设置的奖励游戏数存储在 RAM52 中。

其中，在步骤 S152，实施奖励游戏中的符号确定处理。其中，对各个可变显示窗口 21 至 25，确定沿第一胜出行 L1 停止和显示的符号。更具体地说，经随机数取样电路，取样对应于各个可变显示窗口 21 至 25 的五个随机数值，以及由符号选择表 51A，确定码号。另外，基于码号和第一转轮带 111 至第五转轮带 115，确定在各个可变显示窗口 21 至 25 停止和显示的符号。

同时，当确定沿所激活的胜出行停止和显示的符号时，在步骤 S153，基于步骤 S152 中的符号和支付表 51B，确定胜出组合和支付。其中，在奖励游戏中，将符号“SHARK”（鲨鱼）处理为符号“LOBSTER”（龙虾）。

另外，在胜出处理的步骤 S153 中，确定是否生成触发胜出组合（在可变显示窗口 21 至 25 中，在四个或更多位置中，同时出现符号“SARDINE”（沙丁鱼）的情形，而与所激活的胜出行无关）（S154）。以及如果赢得触发胜出组合（S154：是），通过抽选，确定奖励游戏的重复次数（t），以及将重复次数（t）添加到奖励游戏的当前数（T）上（S155）。因此，如果在奖励游戏中，赢得奖励游戏，增加将玩的奖励游戏的剩余数。更具体地说，例如，如果游戏第一次转变到奖励游戏，其中玩家能玩 20 个奖励游戏，以及如果在第 12 奖励游戏中赢得另一奖励游戏以便获得 17 个奖励游戏，在此之后，可以玩 25 个奖励游戏（20-12+7）。如果未进行触发胜出组合（S154：否），过程进入步骤 S156。

因此，在步骤 S156 的符号变动处理中，在可变显示窗口 21 至 25 中，自动滚动每个符号。

然后，在步骤 S157 的停止控制处理中，在可变显示窗口 21 至 25 中，停止每个符号滚动。

同时，根据当在步骤 S157 中，在可变显示窗口 21 至 25 中停止和显示时的胜出组合的符号组合，在步骤 S158 的支付处理中，支付信用等等，其中，信用等于基于图 35 中的支付表的确定支付（其中，在奖励游戏中，将符号“SHARK”（鲨鱼）处理为符号“LOBSTER”（龙虾））。

在此之后，在步骤 S159，CPU50 读取在 RAM52 中存储的奖励游戏的游戏数（T），以及使游戏数（T）减 1。然后，将减少的游戏数（T）再次存储在 RAM52 中。

接着，在步骤 S160，CPU50 确定奖励游戏数是否达到在步骤 S151 中确定的数量。更具体地说，确定在 RAM52 中存储的游戏数（T）是否变为“0”，如果游戏数（T）不为“0”，即，所玩的奖励游戏的数量未达到在步骤 S151 中确定的数量（S160：否），过程返回到步骤 S152，以及重复上述处理。另一方面，如果游戏数（T）为“0”，即，如果确定达到在步骤 S151 中确定的数量（S160：是），终止奖励游戏处理程序。

接着，参考图 45，说明步骤 S6 中的游戏历史更新处理。图 45 是表示根据实施例 3 的投币游戏机的游戏历史更新处理程序的流程图。

在游戏历史更新处理中，首先，在步骤 S161，基于步骤 S14 中的确定结果，确定是否放置人物塑像 13A 至 13C。以及如果确定未放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个（S161：否），终止游戏历史更新处理。

另一方面，如果确定放置人物塑像 13A 至 13C 的任何一个（S161：是），由 IC 标签读/写器 107，从置入所放置的人物塑像中的 IC 标签 93 的游戏历史存储区 93B（参考图 5），读取使用人物塑像的次数（S162）。

随后，在步骤 S163，CPU50 将“1”添加到已经读取的使用数上。以及将添加的使用数再次存储到 RAM52 以便更新游戏历史（S164）。

5 另外，确定在步骤 S165，确定在步骤 S164 中更新的使用数（n）是否达到预定数。在实施例 3 的投币游戏机 1 中，根据如前所述的使用数，设置角色级，如图 36 所示，当增加使用数时，三种人物塑像 13A 至 13C 的角色级可以逐步方式生长（增加）。例如，在使用人物塑像 13A（武士）的情况下，如果使用数（n）小于 30，将角色级设置成“级 1”，以及如果使用数（n）为 30 或更大，将角色级设置成“级 2”。

10 然后，当确定使用人物塑像的次数（n）达到预定值时，即当已经达到设置成下一级的使用次数时，使当前角色级提升 1 以及更新在角色级存储区处的值。此后，完成历史更新过程。

15 另一方面，当确定使用次数还未预定值时，通过所处的状态，结束历史更新过程。

20 如上所述，在实施例 3 的投币游戏机 1 中，玩家通过放在投币游戏机 1 上的人物塑像 13A 至 13C 的一个玩游戏（S14：是），从而使得从分别置入人物塑像 13A 至 13C 中的 IC 标签 93 读取人物塑像的类型的游戏历史成为可能（S15），以及指定基于所读取的人物塑像的类型和游戏历史确定的角色级（S17）以便基于指定类型和使用次数，设置具有预定概率的奖励游戏的通知效果（S144）。因此，玩家能根据对应于所使用的人物塑像 13A 至 13C 的各种效果图象玩游戏。同时，可以提供防止玩家无聊的各种游戏。

25 同时，基于人物塑像类型和游戏历史的角色级的生长图可以彼此不同，以便可以通过每次玩游戏时，改变游戏效果的内容，提供具有各种游戏状态的游戏。因此，可以防止玩家无聊。同时由于玩家可以

选择角色级的各种生长图以便提供具有能满足各种玩家的高游戏刺激的游戏。

5 由于与不使用人物塑像的游戏相比，设置在具有所使用的人物塑像的游戏中的通知效果具有更高可靠性，玩家感到在转变状态期间，获得奖励游戏的更多期望值。另外，玩家能通过投币游戏机 1 重复使用人物塑像 13A 至 13C，以便玩家能基于当玩家玩具有人物塑像的游戏时，具有逐步更高的可靠性的通知效果玩游戏。因此，可以让玩家在游戏中的购买和使用人物塑像 13A 至 13C 以及玩家可以感到更多期望值
10 和更多游戏期望。

(实施例 4)

然后，将参考图 30 和 52，说明实施例 4 的投币游戏机。其中，如图 1 至 29 所示，用于实施例 1 至 3 的投币游戏机 1 的相同元件的相同符号将用在下述说明中表示投币游戏机 1 和实施例 1 至 3 的相同
15 或等效元件。

实施例 4 的投币游戏机 1 的整体结构与实施例 1 的投币游戏机 1 相同。每个控制过程也与实施例 3 的投币游戏机 1 类似。

20

在实施例 3 的投币游戏机 1 中，在停止和控制可变显示窗口 21 至 25 处的符号中，通过随机数取样电路 56，取样对应于可变显示窗口 21 至 25 的每一个的五个随机数值，使用由此获得的随机数值、由符号抽选表 51A 确定的码号以及第一转轮带 111 至第五转轮带 115（在高概率模式中为第二转轮带 112 至第六转轮带 116）来确定停止符号(S21)，
25 以及使用将停止和显示的符号和图 35 的支付表 51B 来确定胜出组合及其支付(S22)。然而，在实施例 4 的投币游戏机中，与实施例 3 的投币游戏机 1 不同，使用随机数来直接确定胜出组合。

30

首先，将参考图 30，说明在实施例 4 的投币游戏机中，用于主处

理程序的 S2 中实施的抽选过程。图 30 是实施例 2 的投币游戏机中的抽选过程的流程图。图 30 的流程图的程序的每一个存储在实施例 2 的投币游戏机中提供的 ROM51 和 RAM52 中并由 CPU50 执行。

5 在抽选过程中，首先，在 S71 中实施胜出组合抽选过程。在该实例中，CPU50 使用胜出组合抽选表 51E 和 51F' 来抽出在基本游戏中，在可变显示窗口 21 至 25 停止和控制的符号的胜出组合。因此，当确定胜出组合时，过程返回到主处理程序以及进入 S3 中的基本游戏过程。在基本游戏过程中，基于所确定的胜出组合，停止和控制符号。

10

接着，将说明在步骤 S71 中，在胜出组合过程中使用的胜出组合抽选表 51F'。图 52 是表示实施例 2 中的高概率胜出组合抽选表的图。

如图 52 所示，用在基本胜出组合抽选表 51F' 中的随机数值在从 0 至 11999 的范围中，以及当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 0 至 49 的范围中时，获得奖励游戏的触发。在该实例中，与胜出行无关，同时在四个或更多位置中停止和显示符号“SARDINE”以便使游戏状态转变到奖励游戏。当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 50 至 51 的范围中时，获得“LOBSTER”的胜出组合。因此，在激活胜出行上的五个位置中停止和显示符号“LOBSTER”。当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 52 至 57 的范围中时，获得“SHARK”的胜出组合。然后，在激活胜出行上的五个位置中停止和显示符号“SHARK”。在下文中，用类似的方式，当随机数值在从 58 至 97 的范围中时，获得胜出组合“FISH”。当它们从 98 至 177 时，获得“PUNK”的组合，当从 178 至 277 时，获得胜出组合“OCTOPUS”，当从 278 至 477 时，获得胜出组合“CRAB”，当从 478 至 777 时，获得胜出组合“WORM”，当从 778 至 1177 时，获得胜出组合“A”，当从 1178 至 1577 时，获得胜出组合“K”，当从 1578 至 1977 时，获得胜出组合“Q”，当从 1978 至 2377 时，获得胜出组合“J”。当从 2378 至 2577 时，在三个位置上停止和显示符号“SARDINE”，而与

胜出行无关。

5 另一方面，当经随机数取样电路 56 取样的随机数值在从 2578 至 11999 的范围中时，游戏失败以及停止和显示未变成胜出组合的失败符号组合。

10 如上所述，在实施例 4 的投币游戏机 1 中，玩家通过放在投币游戏机 1 上的人物塑像 13A 至 13C 的一个玩游戏，从而使得从分别置入人物塑像 13A 至 13C 中的 IC 标签 93 读取人物塑像的类型和游戏成为可能。使用由此读取的人物塑像类型和所读取的使用人物塑像的次数来指定角色级和具有基于所指定的人物塑像类型设置的预定概率的奖励游戏的通知效果以及生成人物塑像角色级。因此，玩家可以通过对应于人物塑像 13A 至 13C 中所使用的人物塑像的各种效果图象玩游戏。也可以实现能防止玩家无聊的各种游戏。

15

应注意到本发明不限于上述实施例，当然，在本发明的范围内，可以用各种方式改进和修改它。

20 例如，在实施例 3 和 4 中，模仿角色（“武士”、“女巫”和“吟游诗人”）的人物塑像 13A 至 13C（参考图 4A 和 4B）用来当存储各种数据的 IC 标签 93 置入人物塑像的基座部 90 中时，实施投币游戏机中的游戏。代替人物塑像，可以使用置入 IC 标签的 IC 卡。将对应于存储在 IC 标签中的 ID 的角色（例如 0001 为“武士”、0002 为“女巫”和 0003 “吟游诗人”）印刷在 IC 卡上，通过该卡，玩家能按照对应于所
25 使用的 IC 卡的各种效果图象玩游戏。

30

同时，在实施例 3 和 4 中，尽管每个人物塑像的游戏历史和角色级存储在每个人物塑像的 IC 标签中，它们也可以存储在与每个人物塑像 ID 有关的存储区中。

在实施例 3 和 4 中,根据人物塑像 13A 至 13C 的类型及其角色级,修改和改变奖励游戏的通知效果。然而,可以修改或改变除奖励游戏的通知外的效果。

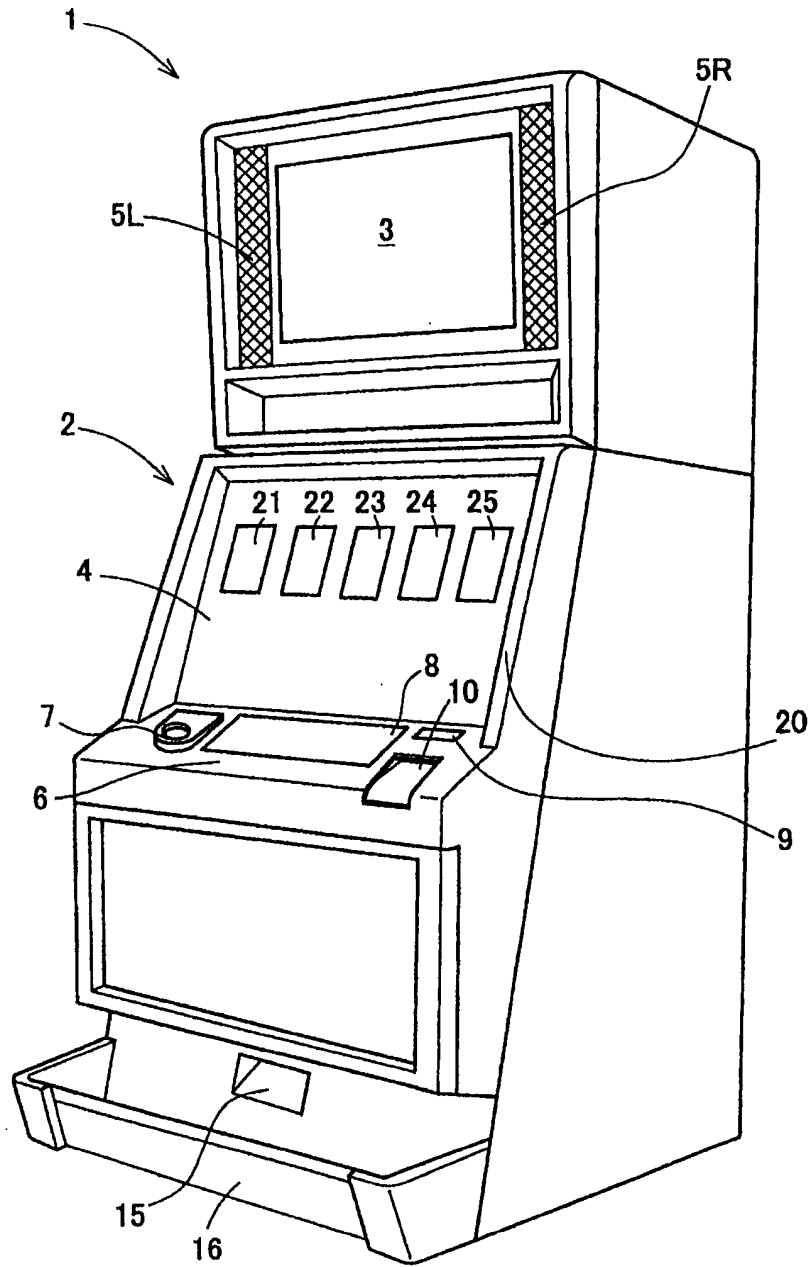


图1

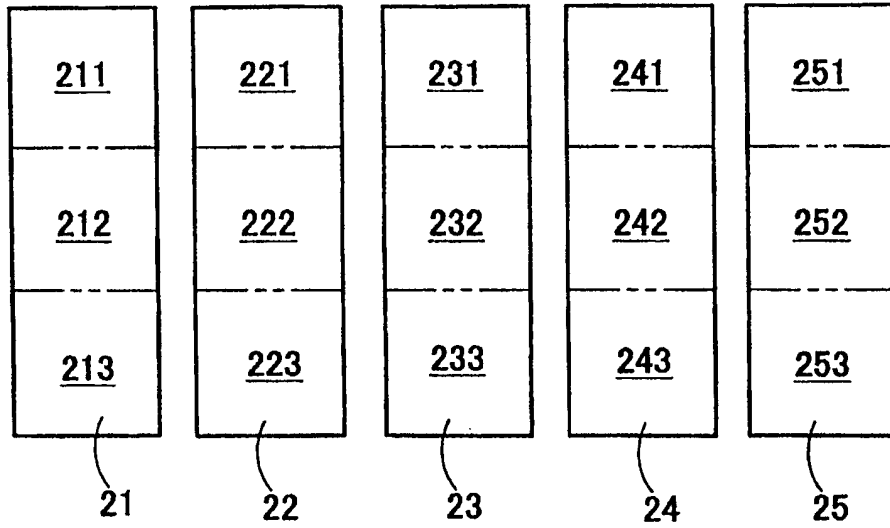


图2

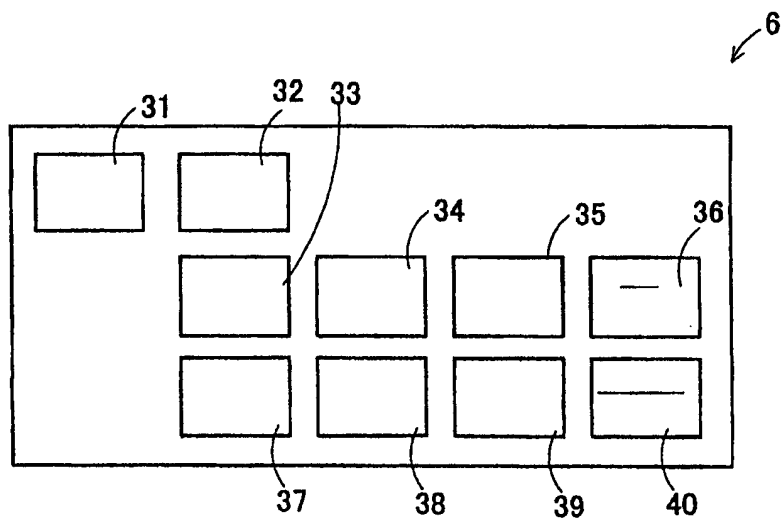


图3

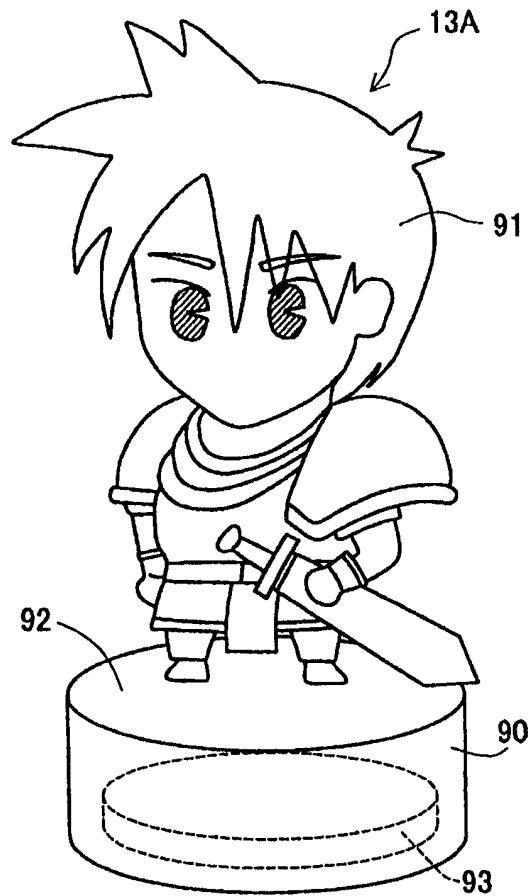


图4A

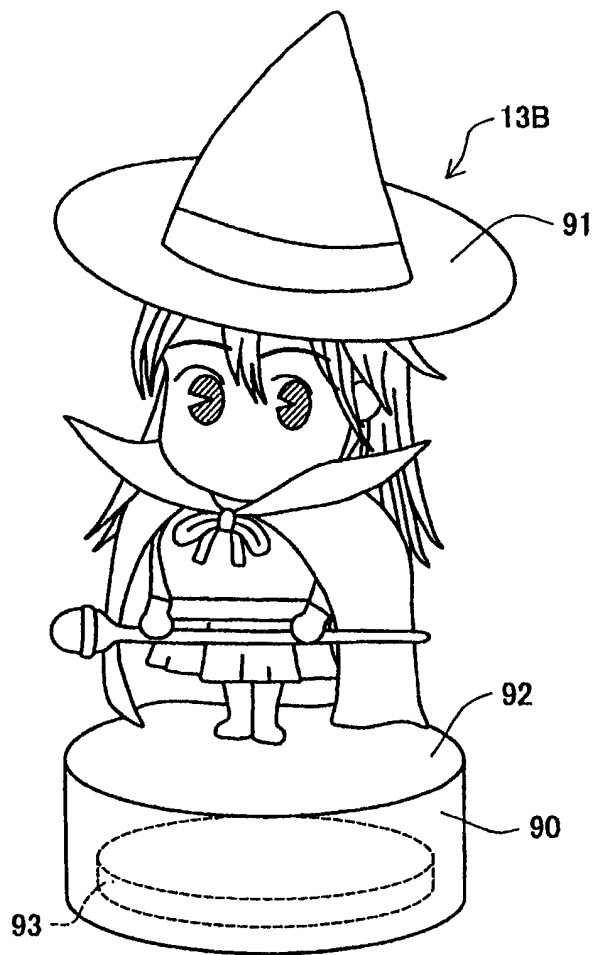


图4B

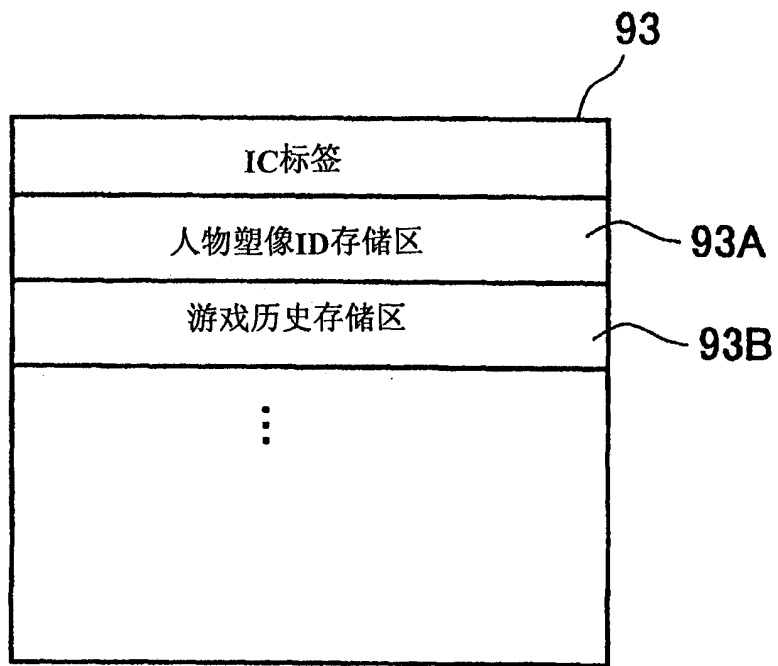


图5

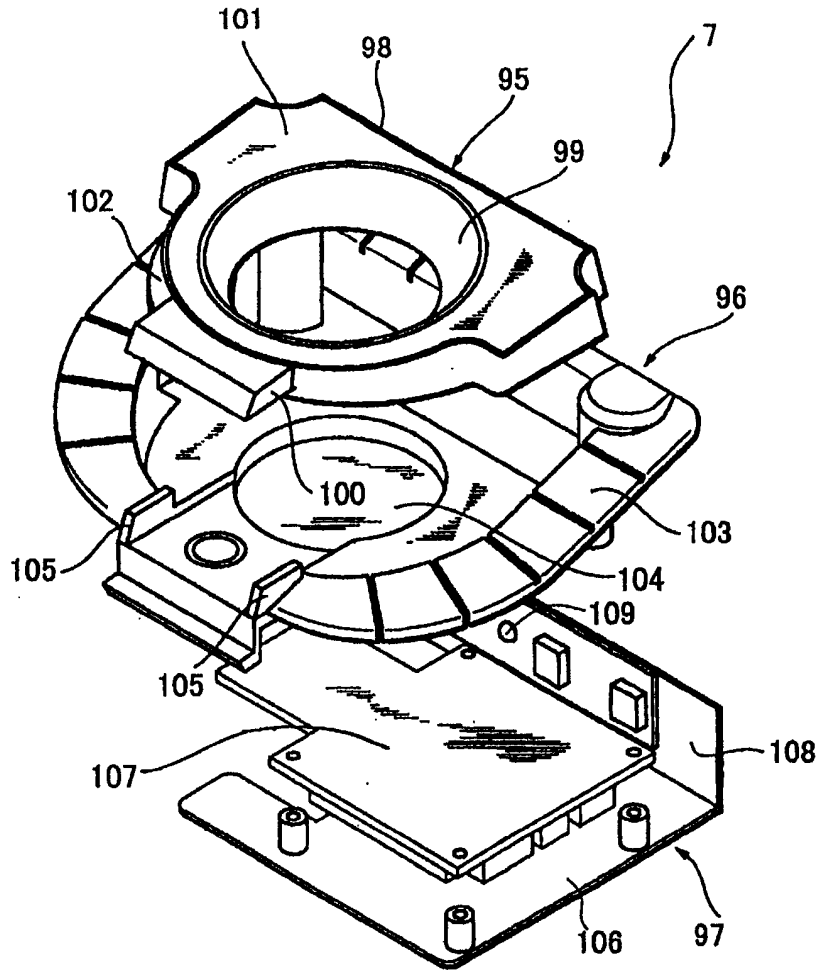


图6

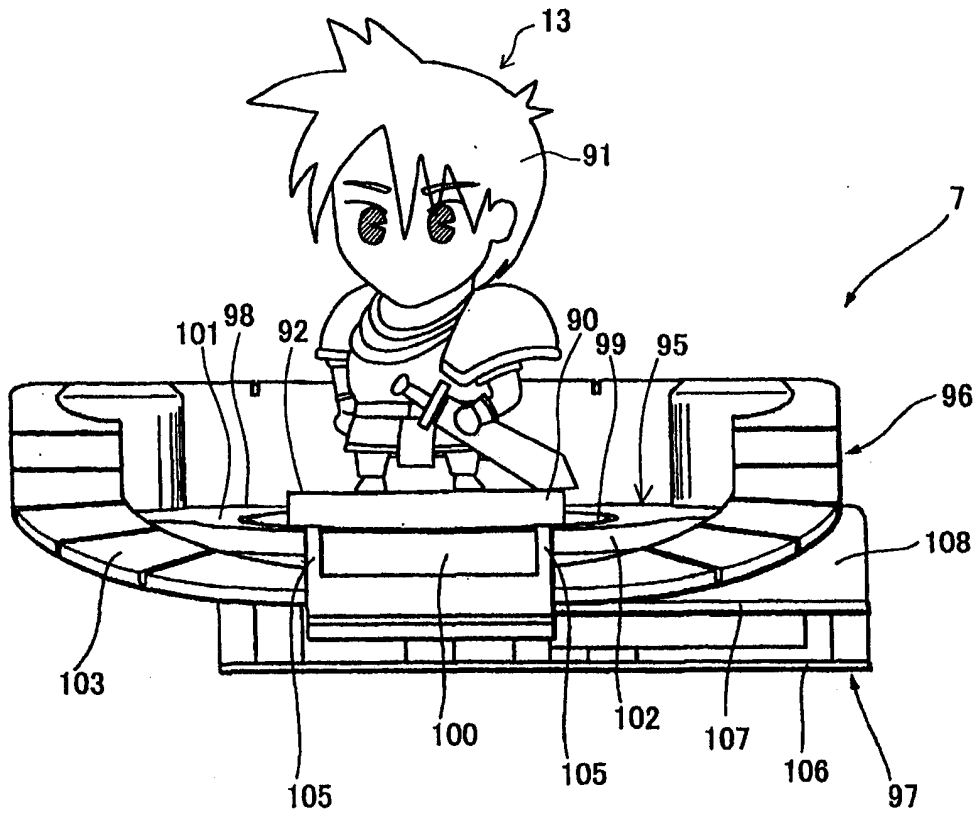


图7

| 第一转轮带 | |
|-------|---------|
| 码号 | 符号 |
| 00 | J |
| 01 | Q |
| 02 | LOBSTER |
| 03 | J |
| 04 | Q |
| 05 | CRAB |
| 06 | A |
| 07 | WORM |
| 08 | K |
| 09 | FISH |
| 10 | PUNK |
| 11 | Q |
| 12 | SHARK |
| 13 | WILD |
| 14 | K |
| 15 | A |
| 16 | OCTOPUS |
| 17 | J |
| 18 | Q |
| 19 | FISH |
| 20 | K |
| 21 | J |
| 22 | SARDINE |
| 23 | CRAB |
| 24 | WILD |
| 25 | WORM |
| 26 | Q |
| 27 | CRAB |
| 28 | A |
| 29 | FISH |

| 第二转轮带 | |
|-------|---------|
| 码号 | 符号 |
| 00 | OCTOPUS |
| 01 | A |
| 02 | LOBSTER |
| 03 | OCTOPUS |
| 04 | K |
| 05 | WILD |
| 06 | FISH |
| 07 | WORM |
| 08 | J |
| 09 | CRAB |
| 10 | OCTOPUS |
| 11 | A |
| 12 | SARDINE |
| 13 | WORM |
| 14 | J |
| 15 | OCTOPUS |
| 16 | SHARK |
| 17 | J |
| 18 | OCTOPUS |
| 19 | CRAB |
| 20 | Q |
| 21 | PUNK |
| 22 | CRAB |
| 23 | WILD |
| 24 | J |
| 25 | WORM |
| 26 | CRAB |
| 27 | K |
| 28 | OCTOPUS |
| 29 | WORM |

| 第三转轮带 | |
|-------|---------|
| 码号 | 符号 |
| 00 | A |
| 01 | K |
| 02 | LOBSTER |
| 03 | WORM |
| 04 | Q |
| 05 | LOBSTER |
| 06 | PUNK |
| 07 | A |
| 08 | J |
| 09 | SARDINE |
| 10 | WILD |
| 11 | Q |
| 12 | WORM |
| 13 | K |
| 14 | FISH |
| 15 | Q |
| 16 | CRAB |
| 17 | A |
| 18 | WILD |
| 19 | SHARK |
| 20 | Q |
| 21 | K |
| 22 | OCTOPUS |
| 23 | Q |
| 24 | A |
| 25 | WORM |
| 26 | J |
| 27 | Q |
| 28 | PUNK |
| 29 | K |

图8A

图8B

图8C

| 第四转轮带 | |
|-------|---------|
| 码号 | 符号 |
| 00 | Q |
| 01 | J |
| 02 | LOBSTER |
| 03 | Q |
| 04 | WILD |
| 05 | LOBSTER |
| 06 | A |
| 07 | K |
| 08 | SARDINE |
| 09 | A |
| 10 | K |
| 11 | CRAB |
| 12 | PUNK |
| 13 | K |
| 14 | SHARK |
| 15 | WORM |
| 16 | A |
| 17 | OCTOPUS |
| 18 | FISH |
| 19 | K |
| 20 | WILD |
| 21 | PUNK |
| 22 | A |
| 23 | FISH |
| 24 | CRAB |
| 25 | K |
| 26 | Q |
| 27 | OCTOPUS |
| 28 | WORM |
| 29 | Q |

| 第五转轮带 | |
|-------|---------|
| 码号 | 符号 |
| 00 | J |
| 01 | A |
| 02 | LOBSTER |
| 03 | J |
| 04 | A |
| 05 | FISH |
| 06 | CRAB |
| 07 | PUNK |
| 08 | K |
| 09 | SARDINE |
| 10 | Q |
| 11 | CRAB |
| 12 | K |
| 13 | WORM |
| 14 | FISH |
| 15 | WILD |
| 16 | OCTOPUS |
| 17 | Q |
| 18 | WORM |
| 19 | J |
| 20 | Q |
| 21 | OCTOPUS |
| 22 | A |
| 23 | PUNK |
| 24 | WORM |
| 25 | Q |
| 26 | CRAB |
| 27 | WILD |
| 28 | K |
| 29 | OCTOPUS |

图8D

图8E

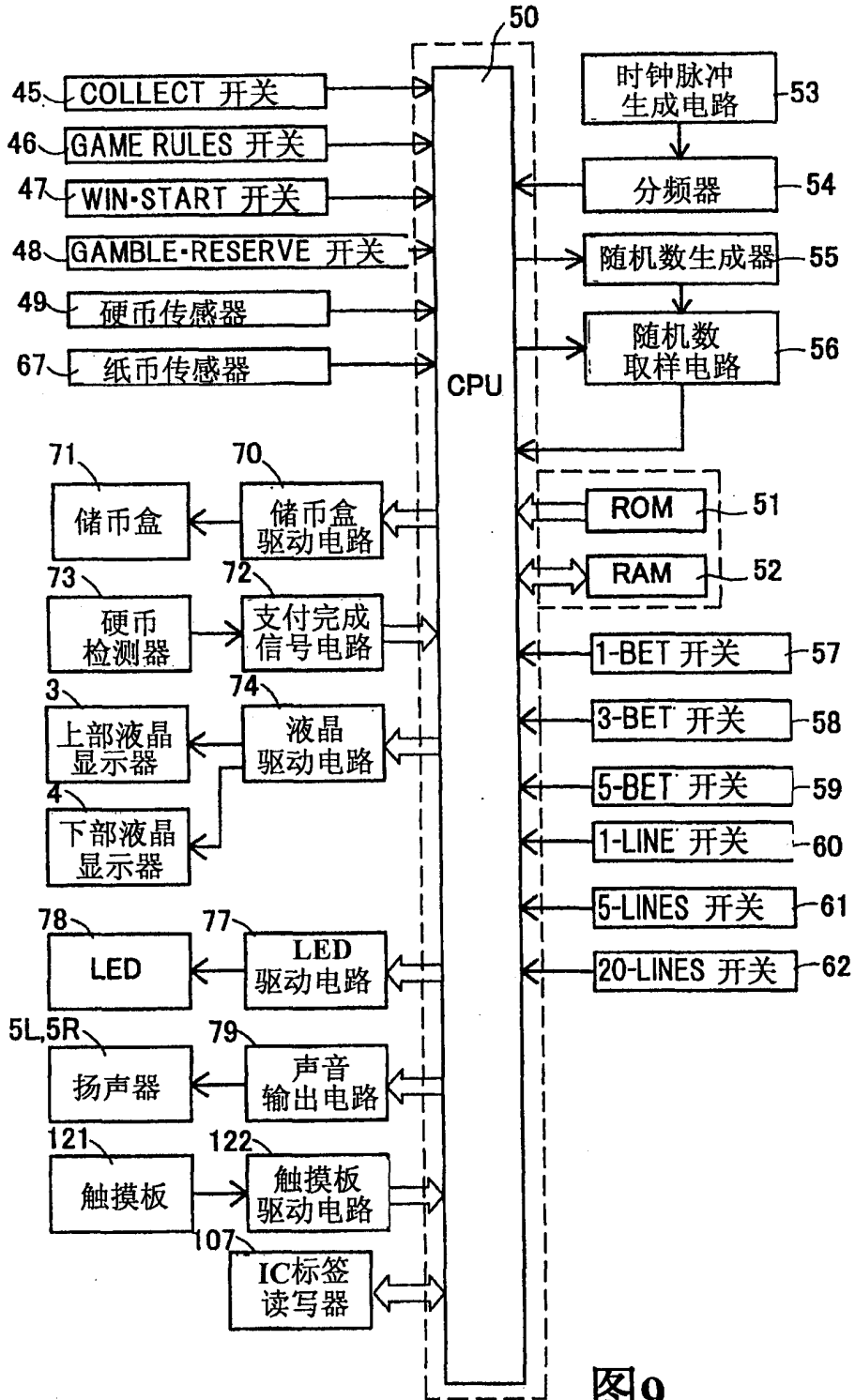


图9

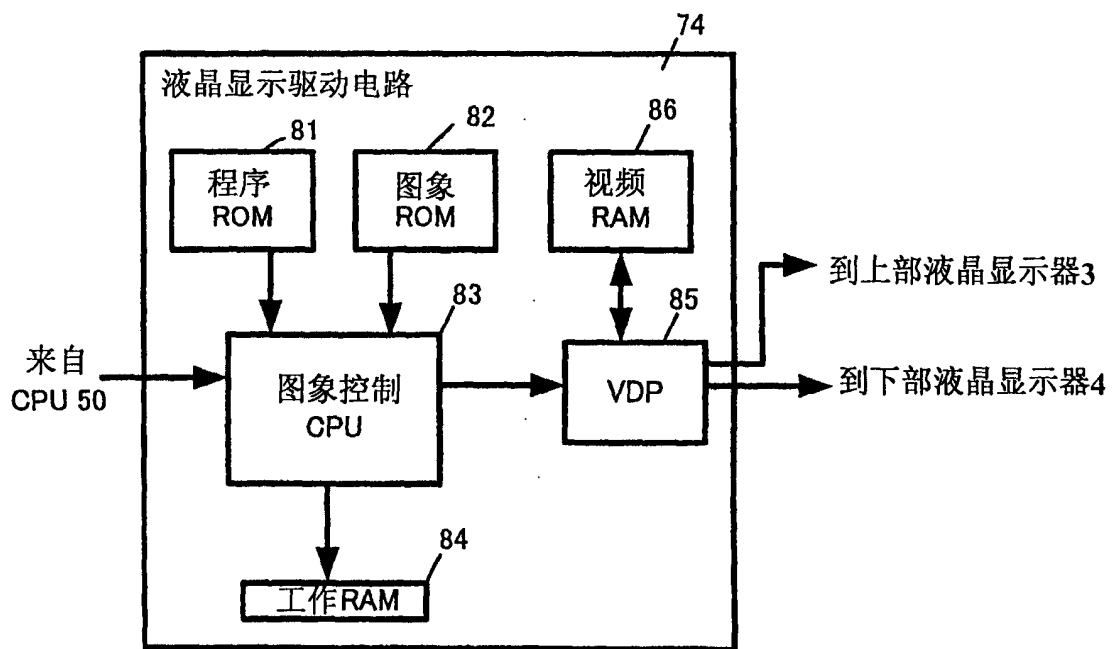


图10

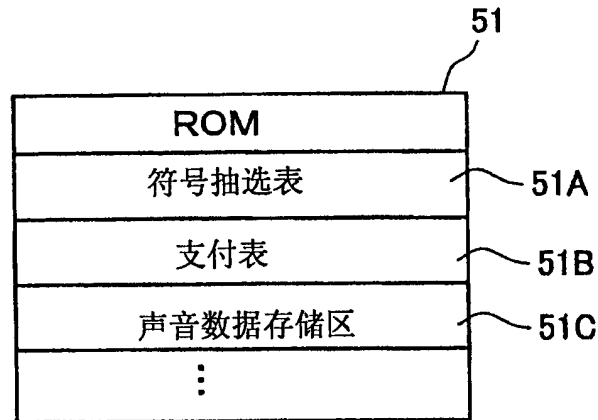


图11

51B

| | 2K | 3K | 4K | 5K | |
|---------|----|-----|------|------|-------|
| LOBSTER | 10 | 320 | 2500 | 6000 | 左→右 |
| SHARK | 3 | 25 | 150 | 1000 | 左→右 |
| FISH | 2 | 15 | 120 | 500 | 左→右 |
| PUNK | 2 | 10 | 120 | 400 | 左→右 |
| OCTOPUS | 2 | 8 | 50 | 300 | 左→右 |
| CRAB | | 7 | 50 | 200 | 左→右 |
| WORM | | 6 | 40 | 150 | 左→右 |
| A | | 5 | 25 | 120 | 左→右 |
| K | | 5 | 25 | 120 | 左→右 |
| Q | | 5 | 20 | 100 | 左→右 |
| J | | 5 | 20 | 100 | 左→右 |
| SARDINE | 2 | 5 | 10 | 125 | 分散/触发 |

* 如果"WILD"处于5K, 转变到高概率模式

图12

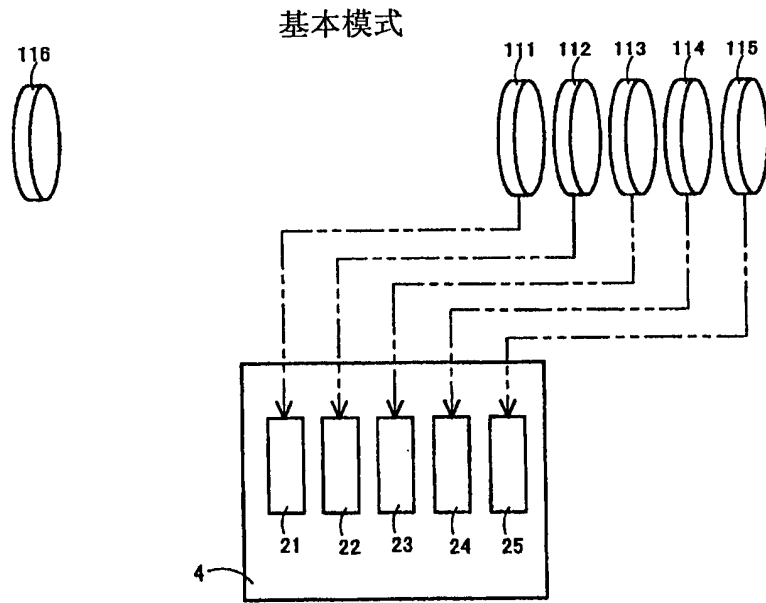


图13A

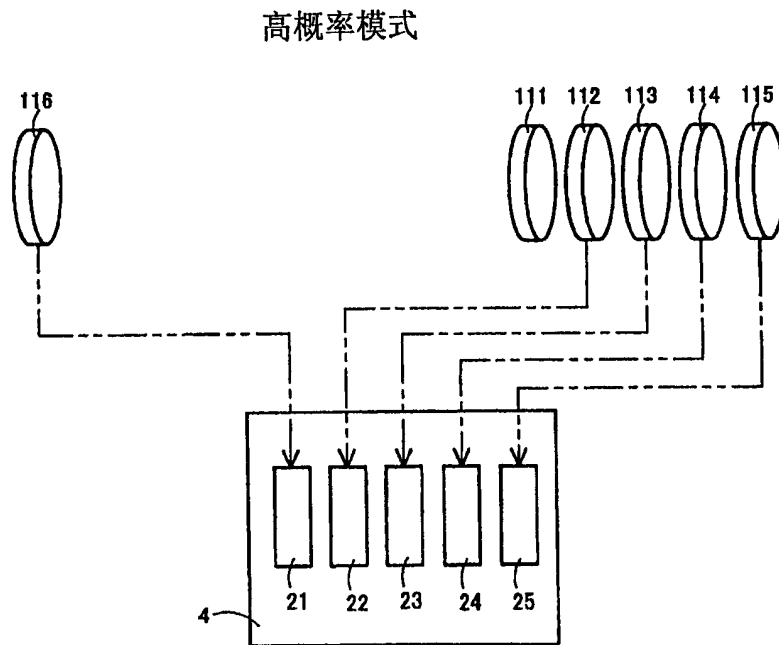


图13B

116

| 第六转轮带 | |
|-------|---------|
| 码号 | 符号 |
| 00 | J |
| 01 | Q |
| 02 | LOBSTER |
| 03 | WILD |
| 04 | Q |
| 05 | CRAB |
| 06 | A |
| 07 | WORM |
| 08 | K |
| 09 | FISH |
| 10 | PUNK |
| 11 | Q |
| 12 | SHARK |
| 13 | WILD |
| 14 | K |
| 15 | A |
| 16 | OCTOPUS |
| 17 | SARDINE |
| 18 | Q |
| 19 | WILD |
| 20 | K |
| 21 | J |
| 22 | SARDINE |
| 23 | CRAB |
| 24 | WILD |
| 25 | WORM |
| 26 | Q |
| 27 | SARDINE |
| 28 | A |
| 29 | FISH |

图14

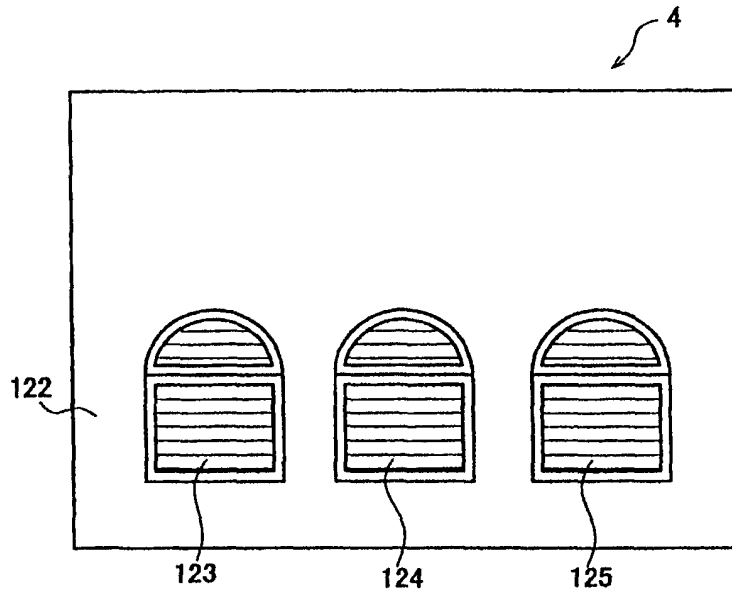


图15A

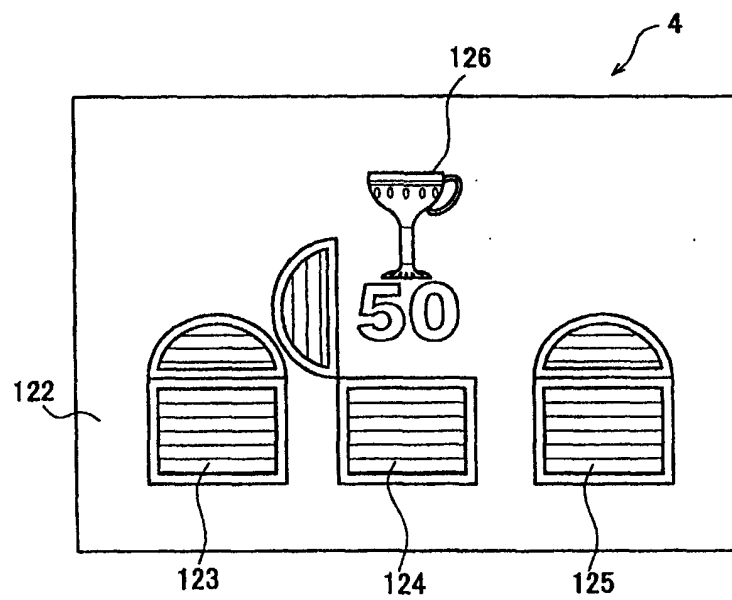


图15B


| |
|--|
| 支付 |
| 100 |
| 50 |
| 30 |
| 20 |
| 10 |
|  (终止奖励游戏) |

图16

奖励游戏中语音输出的例子

| ID | 角色 | 生成语音的内容 |
|------|------|--|
| 0001 | 武士 | "Smell of treasures comes from the treasure box on the right." |
| 0002 | 女巫 | "It may be good to select the box on the right." |
| 0003 | 女算命者 | "I Feel some strong force from the right side." |

图17

在转变到高概率模式时的通知效果

| ID | 角色 | 效果图象 | 生成语音的内容 |
|------|------|------|------------------------------------|
| 0001 | 武士 | 模型A | "Now is the chance. Go!" |
| 0002 | 女巫 | 模型B | "Now is the chance. Do your best!" |
| 0003 | 女算命者 | 模型C | "It is time to show your power!" |

图18

| ID | 角色 | 效果图象 | 生成语音的内容 |
|------|------|------|-------------------------|
| 0001 | 武士 | 模型A | "Psyche yourself up!" |
| 0002 | 女巫 | 模型B | "I am rooting for you." |
| 0003 | 女算命者 | 模型C | "I wish you good luck." |

图19

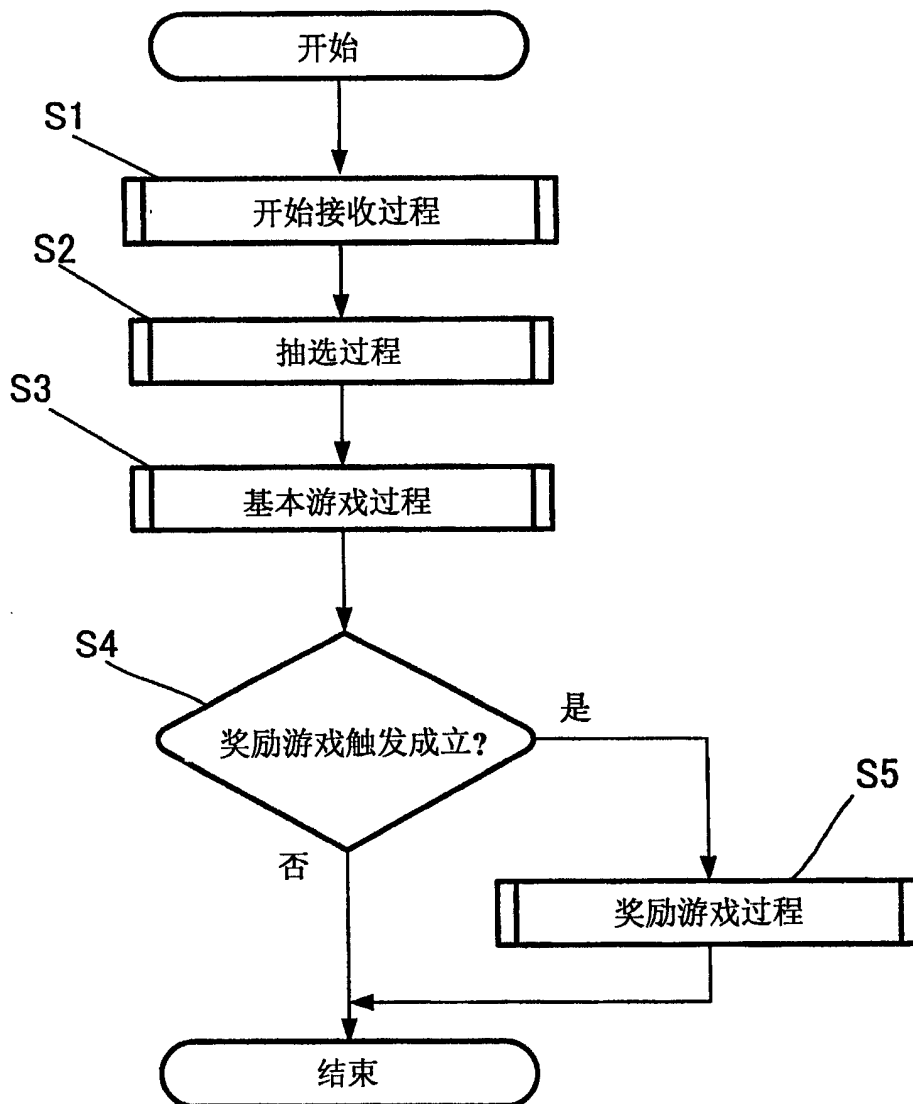


图20

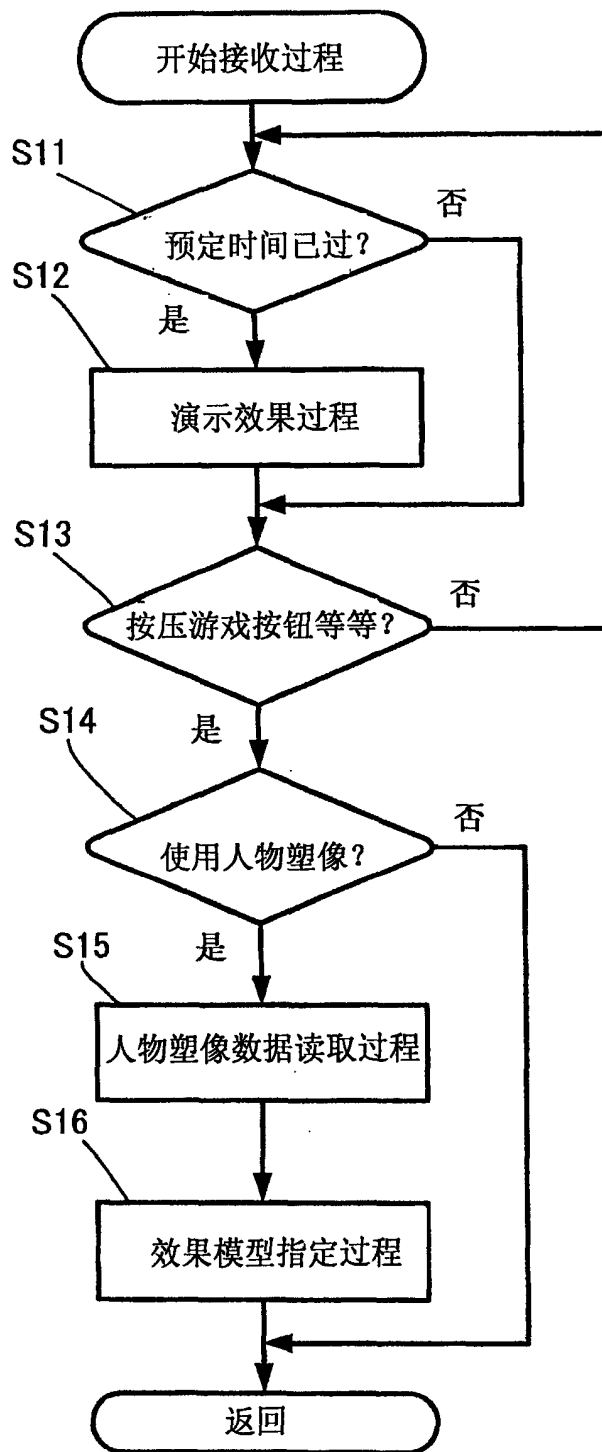


图21

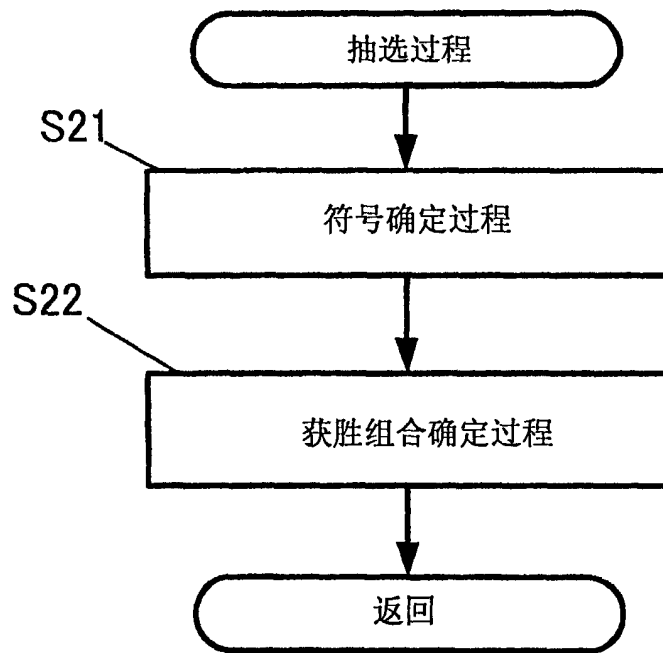


图22

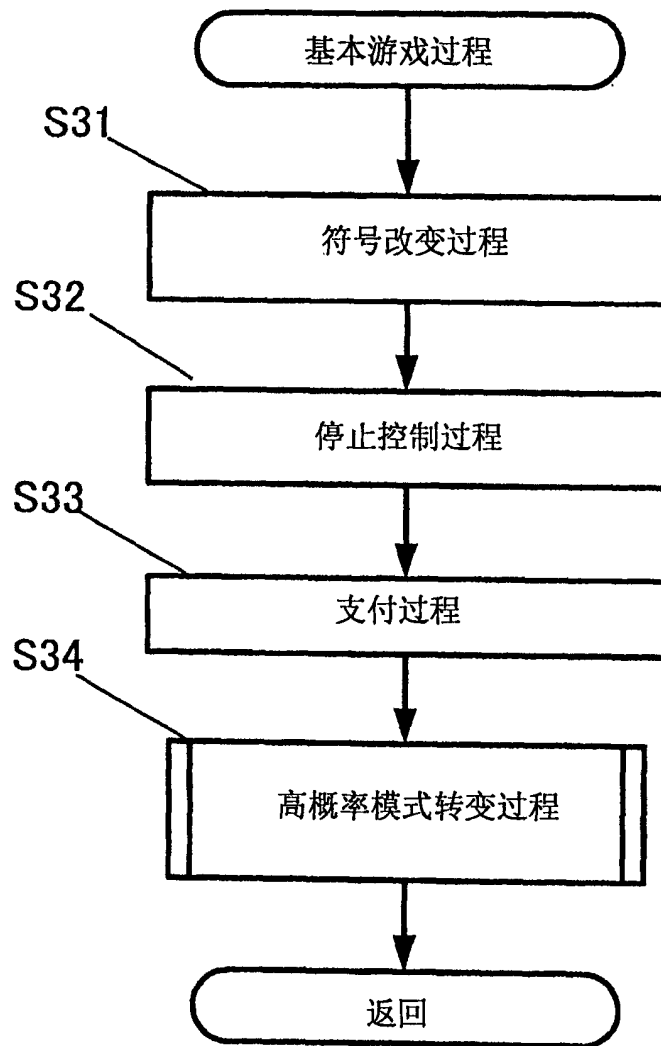


图23

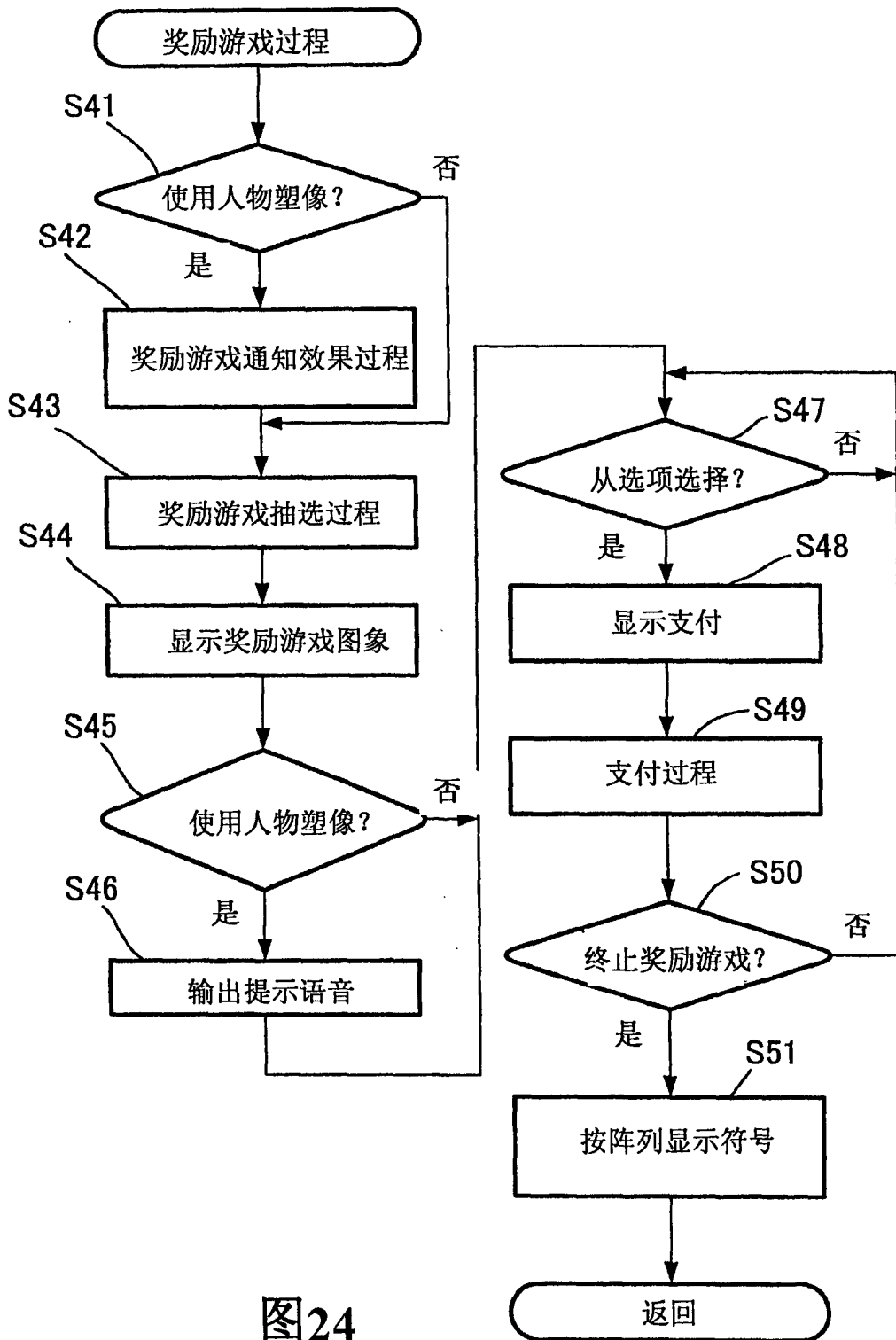


图24

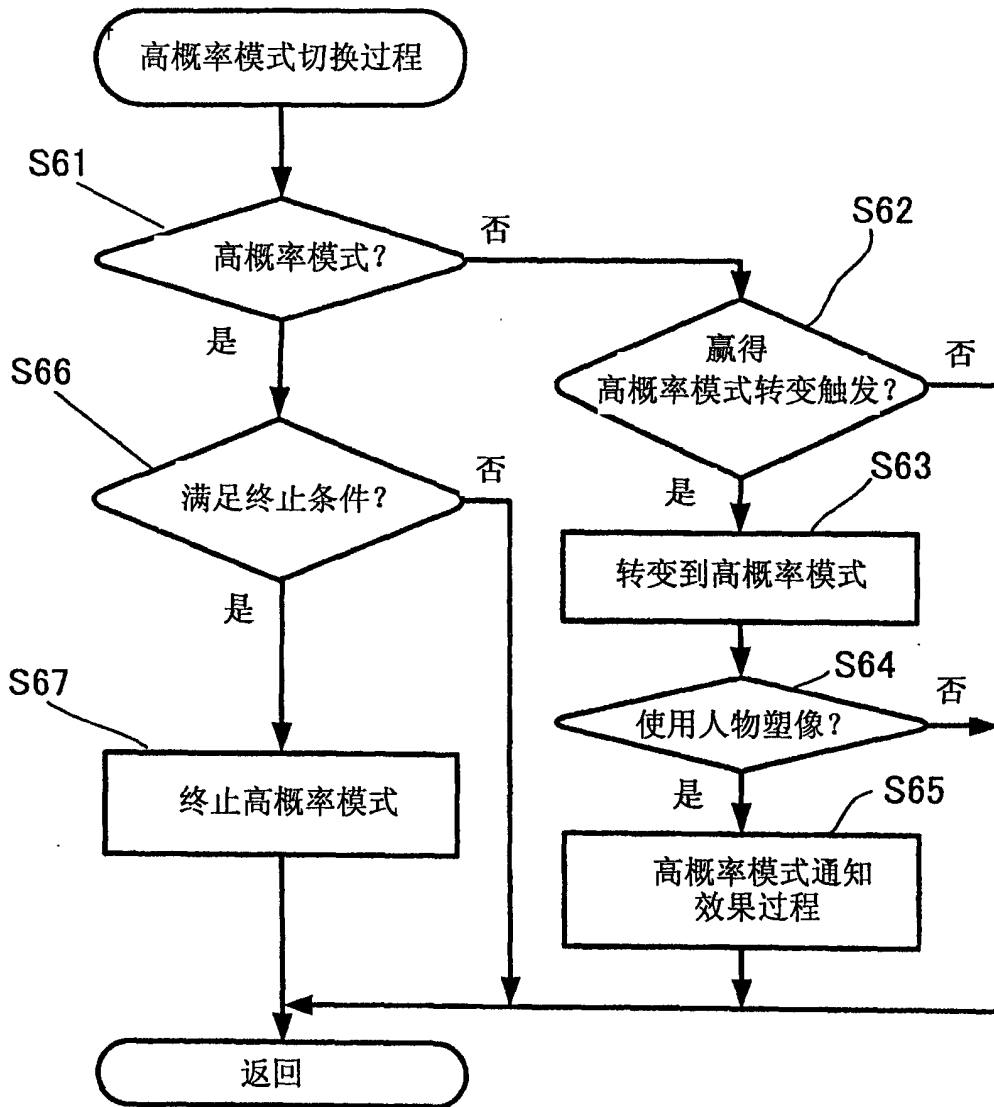


图25

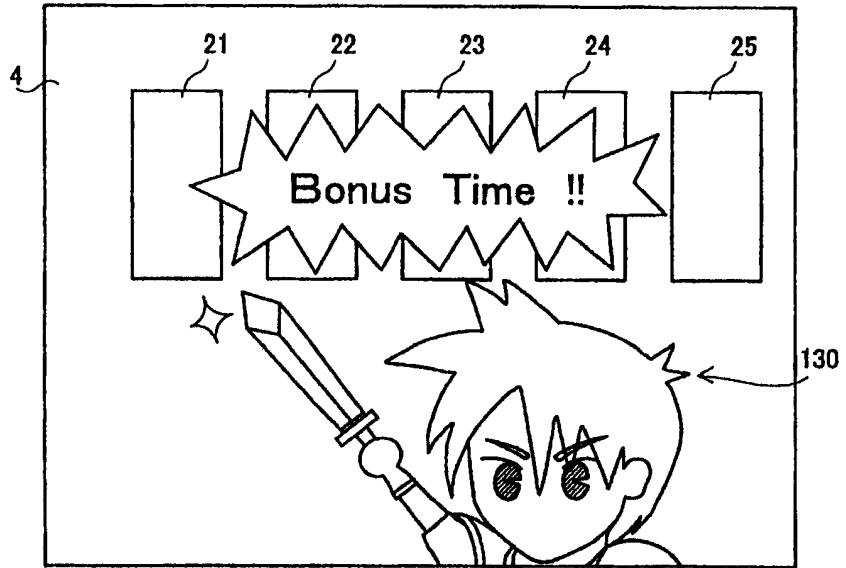


图26

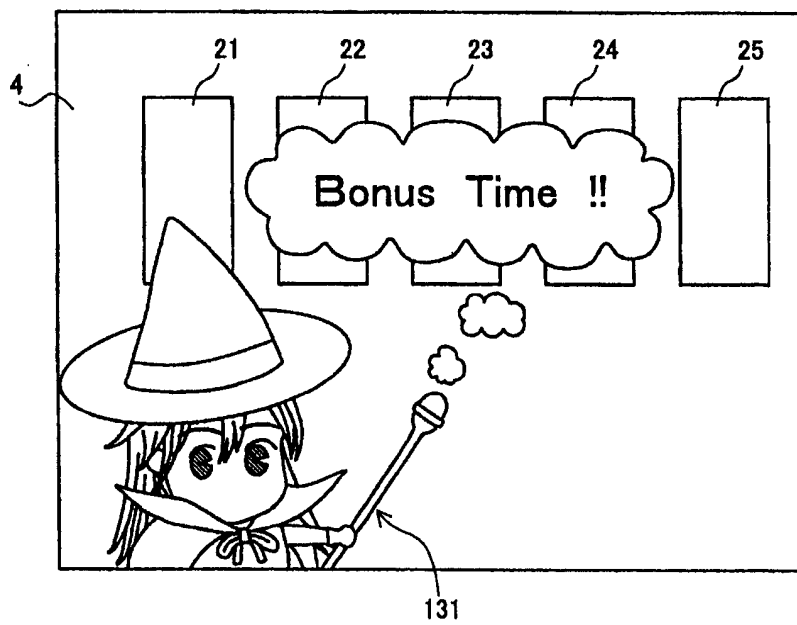


图27

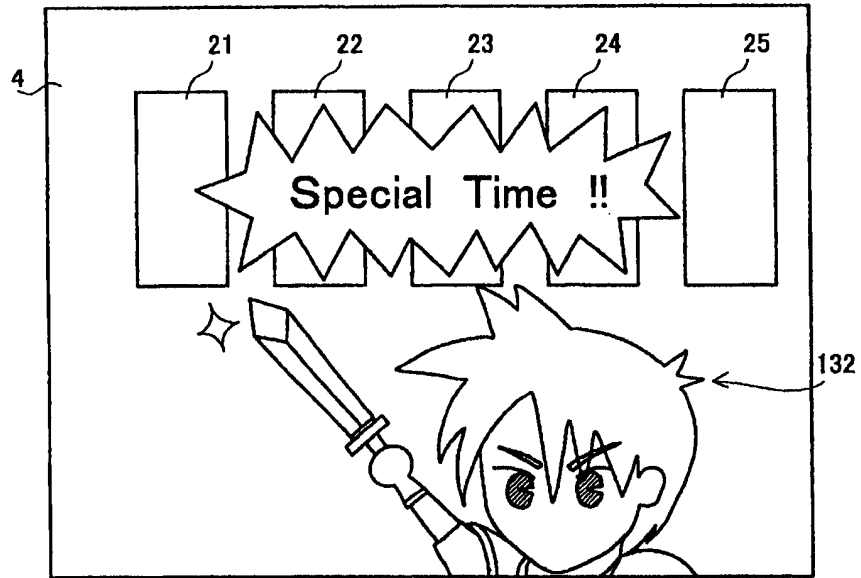


图28

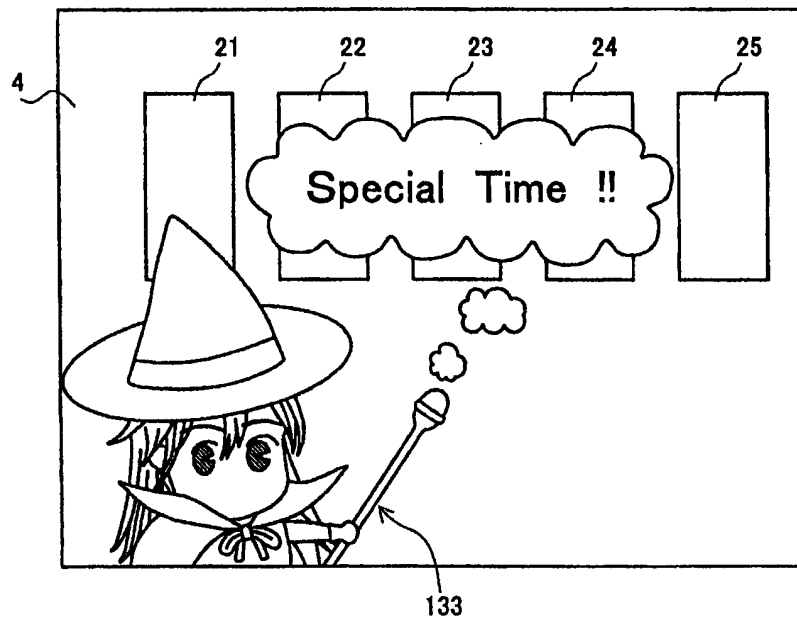


图29

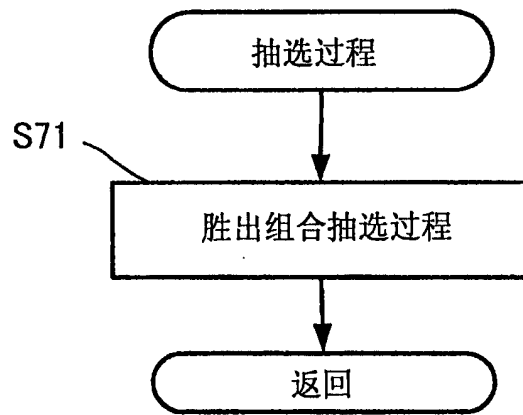


图30

基本模式 51E

| 胜出组合 | 随机数 |
|-----------|------------|
| 奖励游戏触发 | 0~49 |
| LOBSTER×5 | 50~51 |
| SHARK×5 | 52~57 |
| FISH×5 | 58~97 |
| PUNK×5 | 98~177 |
| OCTOPUS×5 | 178~277 |
| CRAB×5 | 278~477 |
| WORM×5 | 478~777 |
| A×5 | 778~1177 |
| K×5 | 1178~1577 |
| Q×5 | 1578~1977 |
| J×5 | 1978~2377 |
| SARDINE×3 | 2378~2577 |
| 高概率模式触发 | 2578~2877 |
| 失败 | 2878~11999 |

图31

高概率模式 51F

| 胜出组合 | 随机数 |
|-------------|------------|
| 奖励游戏触发 | 0~74 |
| LOBSTER × 5 | 75~77 |
| SHARK × 5 | 78~86 |
| FISH × 5 | 87~146 |
| PUNK × 5 | 147~266 |
| OCTOPUS × 5 | 267~416 |
| CRAB × 5 | 417~716 |
| WORM × 5 | 717~1016 |
| A × 5 | 1017~1616 |
| K × 5 | 1617~2216 |
| Q × 5 | 2217~2816 |
| J × 5 | 2817~3416 |
| SARDINE × 3 | 3417~3616 |
| 失败 | 3617~11999 |

图32

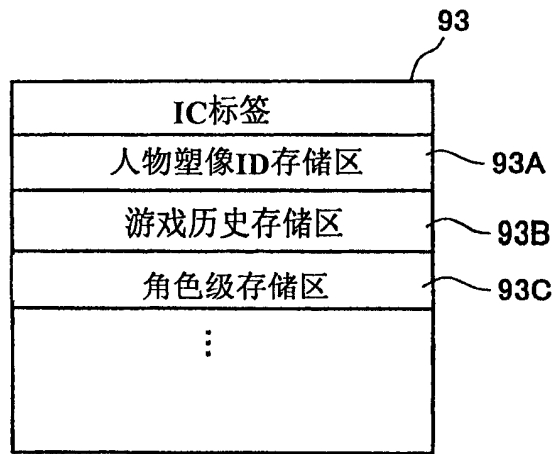


图33

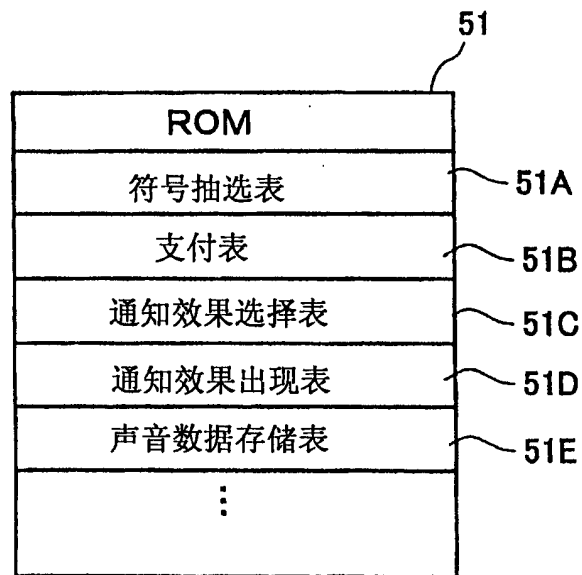


图34

51B

| | | | | | |
|---------|----|-----|------|------|-------|
| | 2K | 3K | 4K | 5K | |
| LOBSTER | 10 | 320 | 2500 | 6000 | 左→右 |
| SHARK | 3 | 25 | 150 | 1000 | 左→右 |
| FISH | 2 | 15 | 120 | 500 | 左→右 |
| PUNK | 2 | 10 | 120 | 400 | 左→右 |
| OCTOPUS | 2 | 8 | 50 | 300 | 左→右 |
| CRAB | | 7 | 50 | 200 | 左→右 |
| WORM | | 6 | 40 | 150 | 左→右 |
| A | | 5 | 25 | 120 | 左→右 |
| K | | 5 | 25 | 120 | 左→右 |
| Q | | 5 | 20 | 100 | 左→右 |
| J | | 5 | 20 | 100 | 左→右 |
| SARDINE | 2 | 5 | 10 | 125 | 分散/触发 |

图35

基于使用次数的角色级生长模型

| ID | 角色 | 级1 | 级2 | 级3 | 级4 |
|------|------|------------------|--------------------|--------------------|--------------|
| 0001 | 武士 | $0 \leq n < 30$ | $30 \leq n$ | ---- | ---- |
| 0002 | 女巫 | $0 \leq n < 50$ | $50 \leq n < 100$ | $100 \leq n$ | ---- |
| 0003 | 吟游诗人 | $0 \leq n < 100$ | $100 \leq n < 200$ | $200 \leq n < 300$ | $300 \leq n$ |

(n:使用次数)

图36

通知效果选择表

| ID | 角色 | 级1 | 级2 | 级3 | 级4 |
|------|--------|------|------|------|------|
| 0001 | 武士 | 模型 A | 模型 B | ---- | ---- |
| 0002 | 女巫 | 模型 C | 模型 D | 模型 E | ---- |
| 0003 | 吟游诗人 | 模型 F | 模型 G | 模型 H | 模型 I |
| | 没有人物塑像 | 模型 J | | | |

图37

通知效果出现表

51D

| 抽选结果 | 有/没有人物塑像 | 随机数 (0~9) | | | | 效果 Y/N |
|--------|----------|-----------|-----|-----|-----|--------|
| | | 级1 | 级2 | 级3 | 级4 | |
| 奖励游戏 | 有人物塑像 | 0~2 | 0~3 | 0~5 | 0~7 | Yes |
| | | 3~9 | 4~9 | 6~9 | 8~9 | No |
| | 没有人物塑像 | 0 | | | | Yes |
| | | 1~9 | | | | No |
| 除奖励游戏外 | 有人物塑像 | 0~4 | 0~3 | 0~2 | 0 | Yes |
| | | 5~9 | 4~9 | 3~9 | 1~9 | No |
| | 没有人物塑像 | 0~4 | | | | Yes |
| | | 5~9 | | | | No |

图38

通知效果的可靠性

| | 级1 | 级2 | 级3 | 级4 |
|--------|-----|-----|-----|-----|
| 有人物塑像 | 38% | 50% | 67% | 89% |
| 没有人物塑像 | 17% | | | |

图39

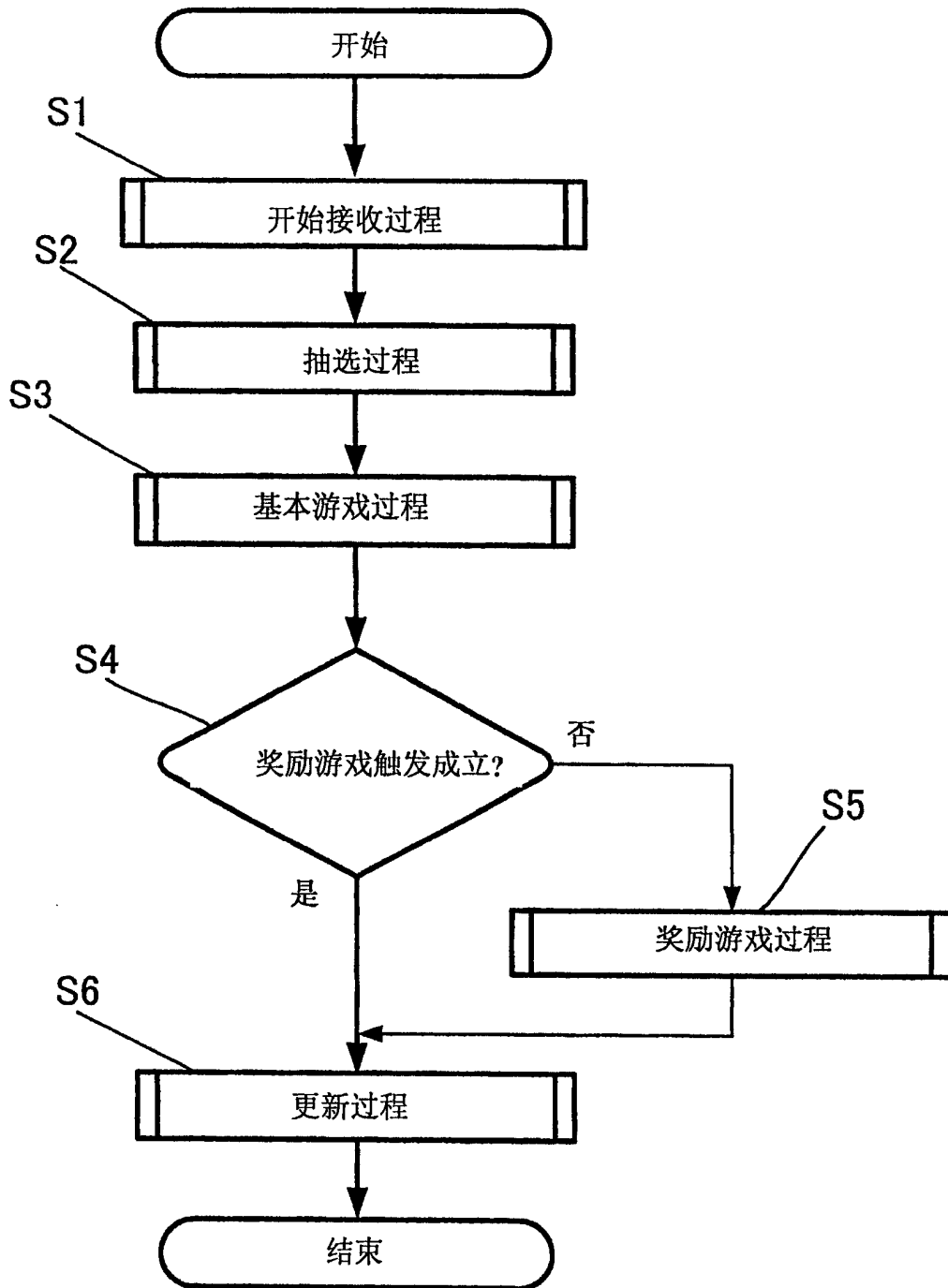


图40

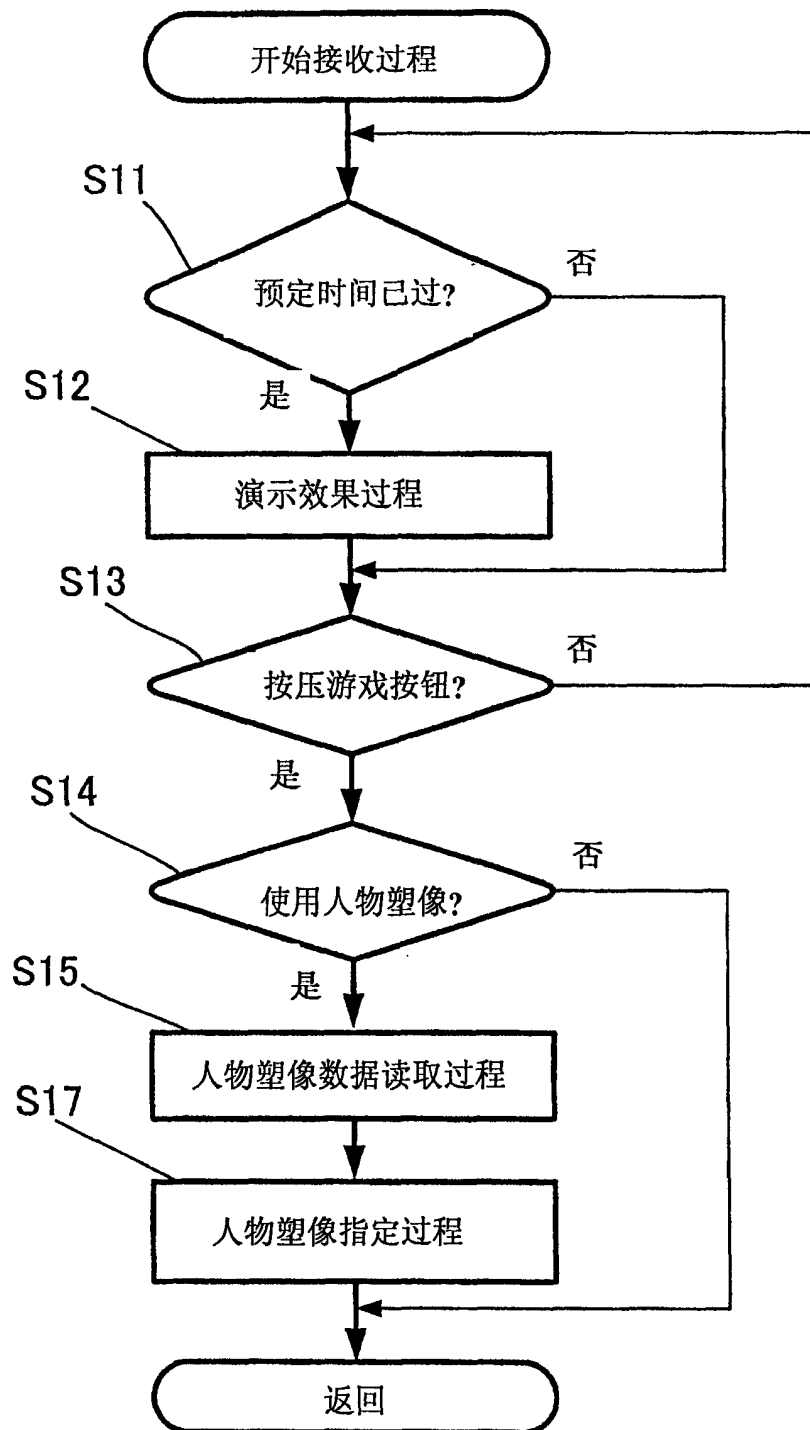


图41

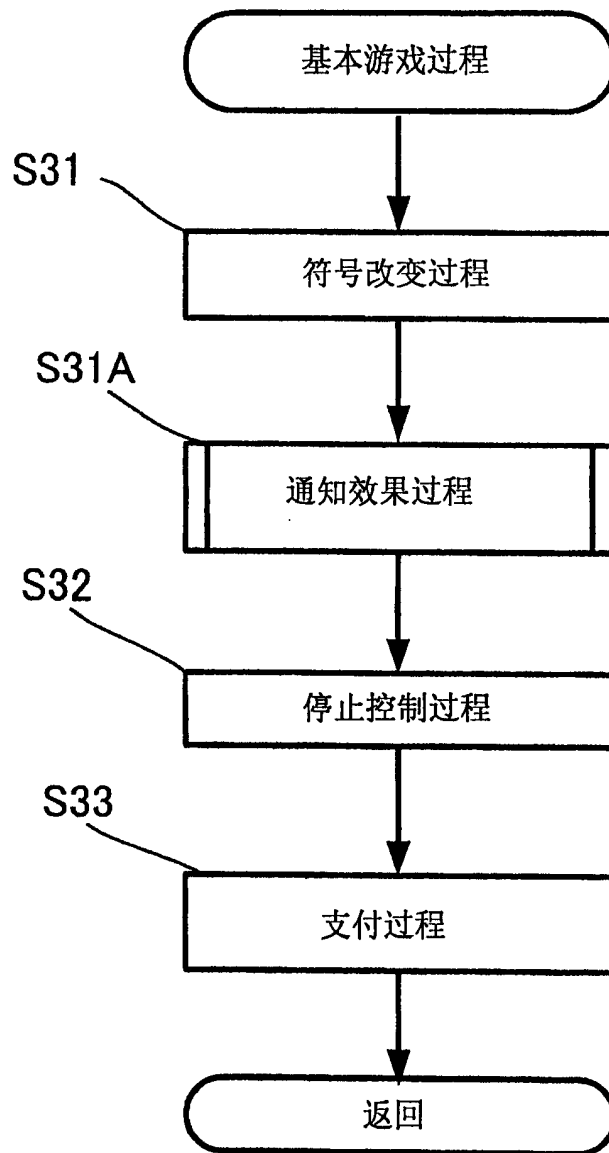


图42

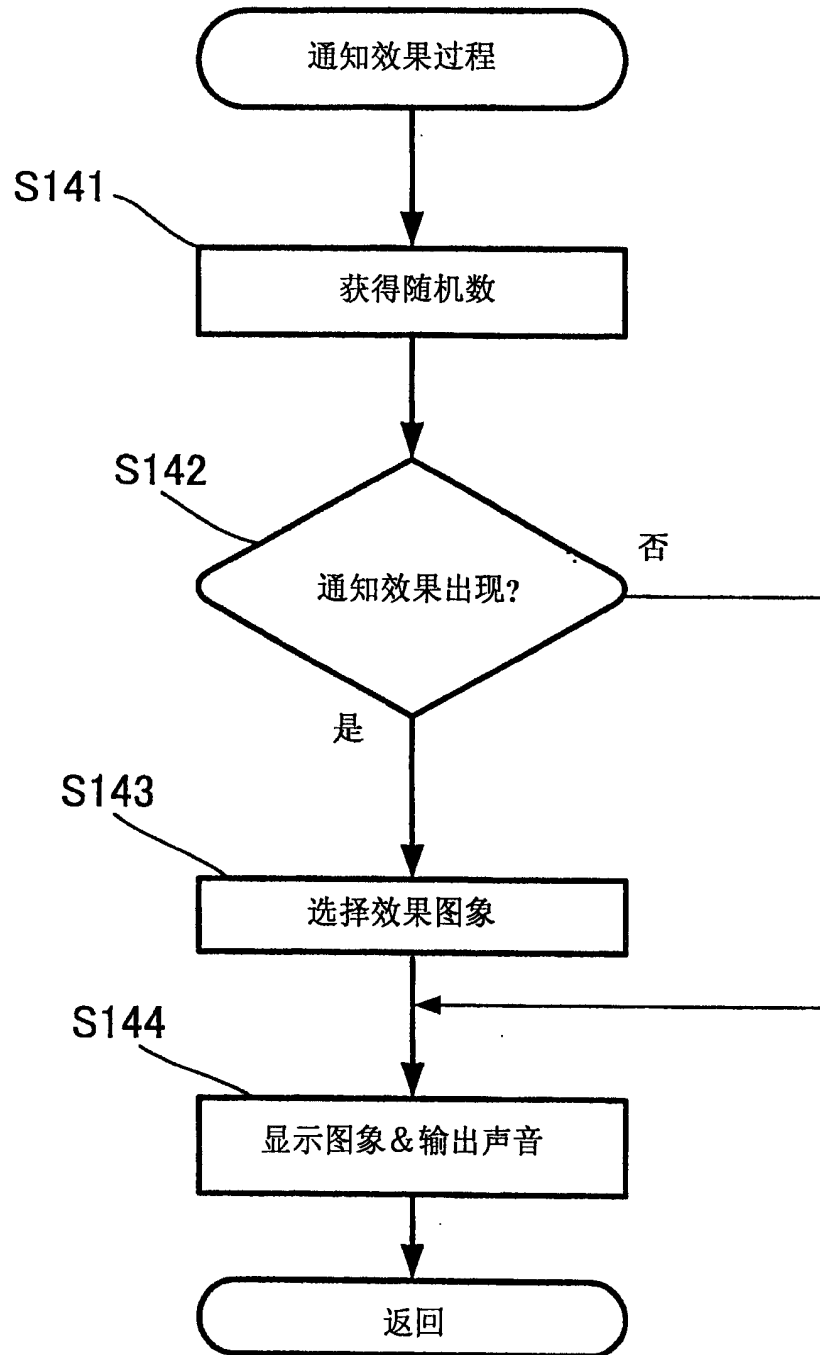


图43

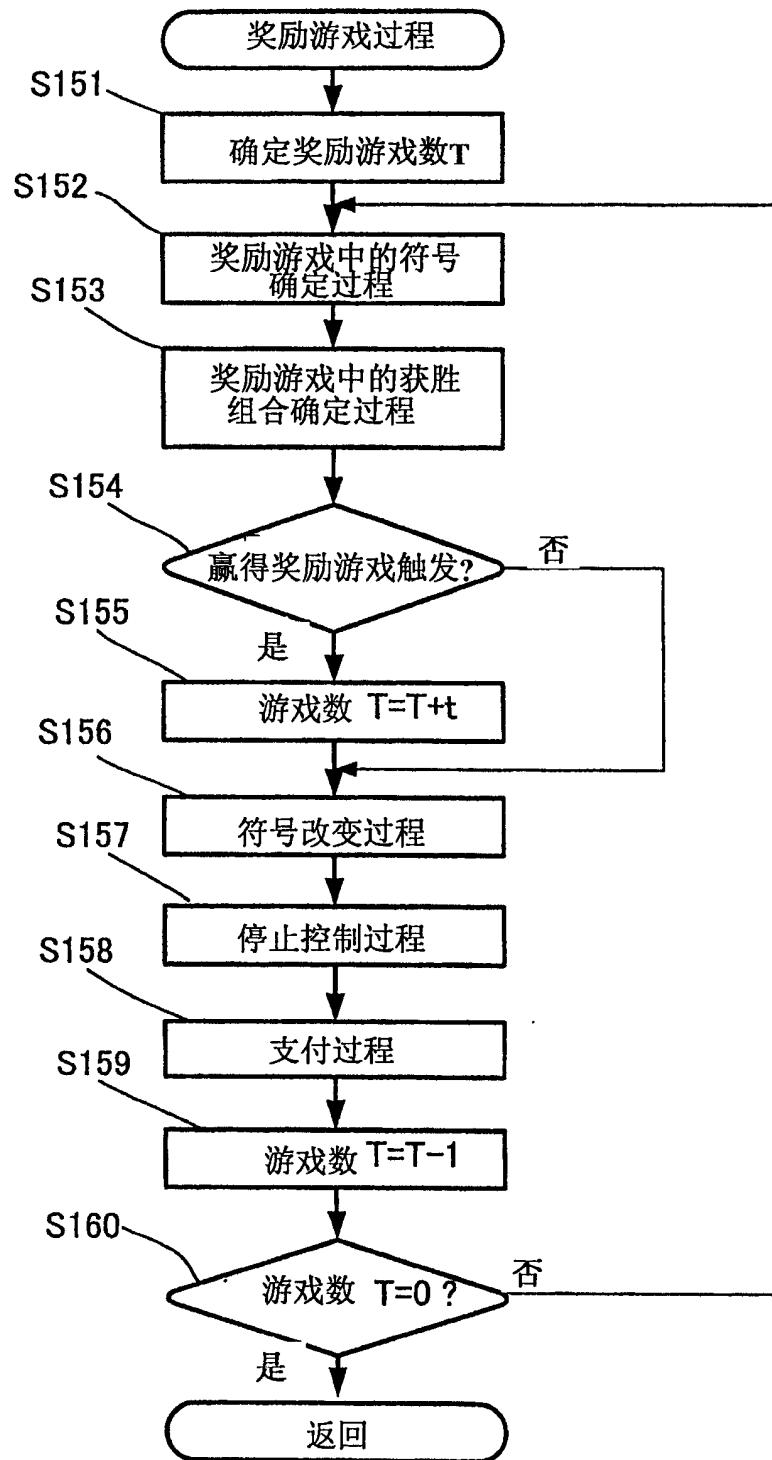


图44

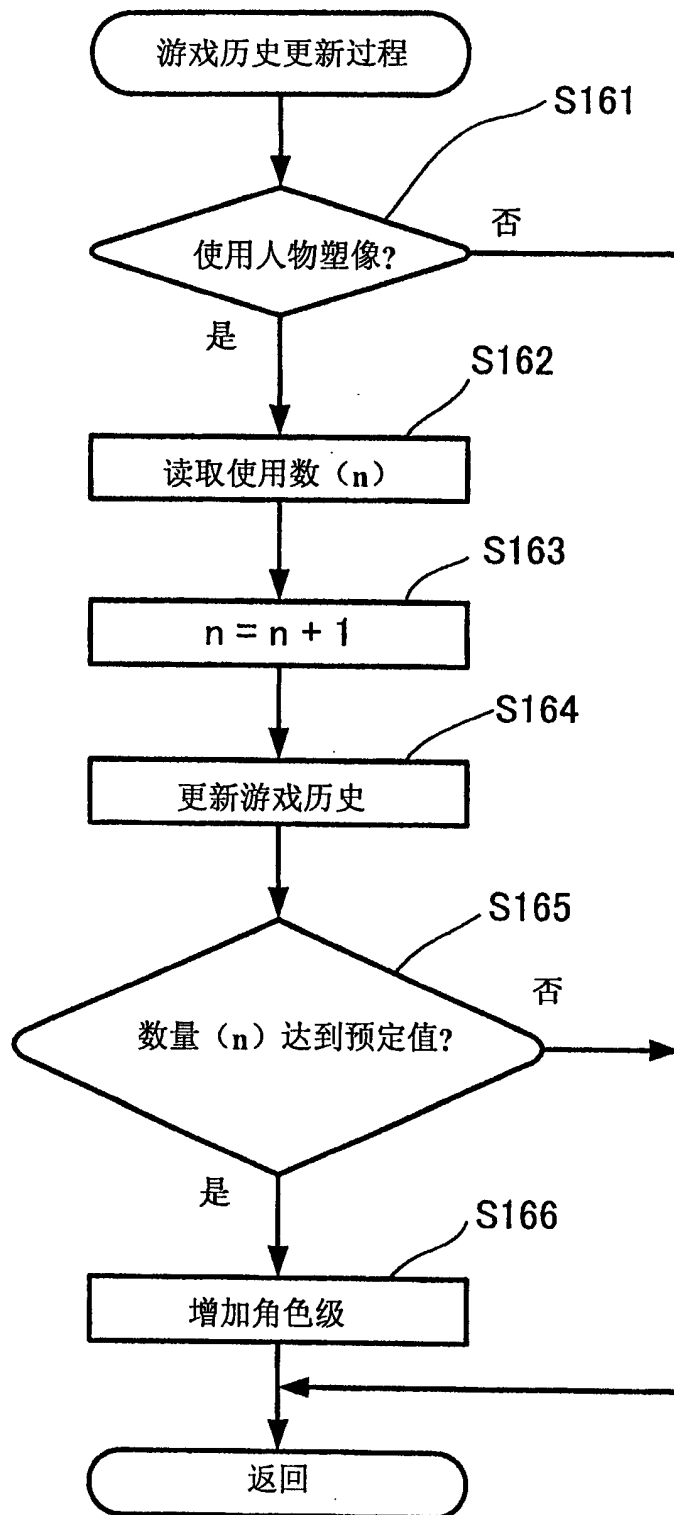


图45

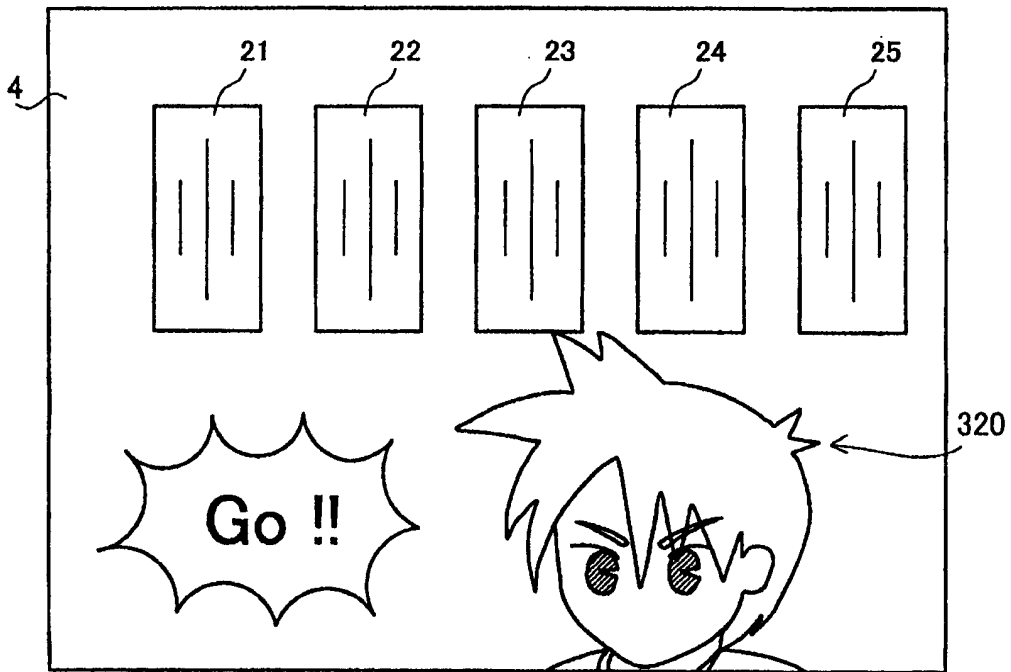


图46

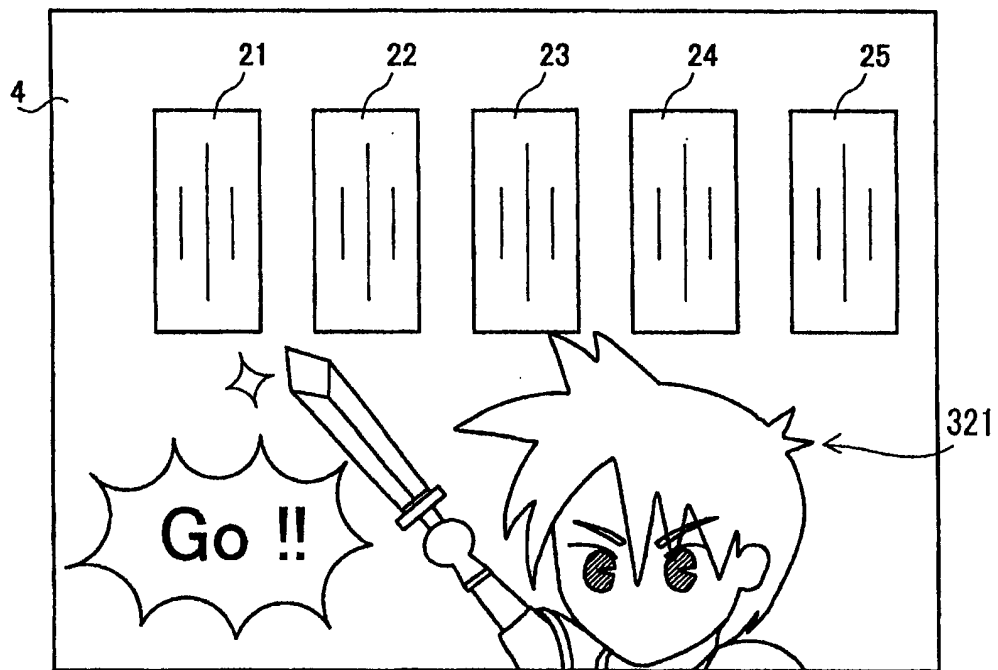


图47

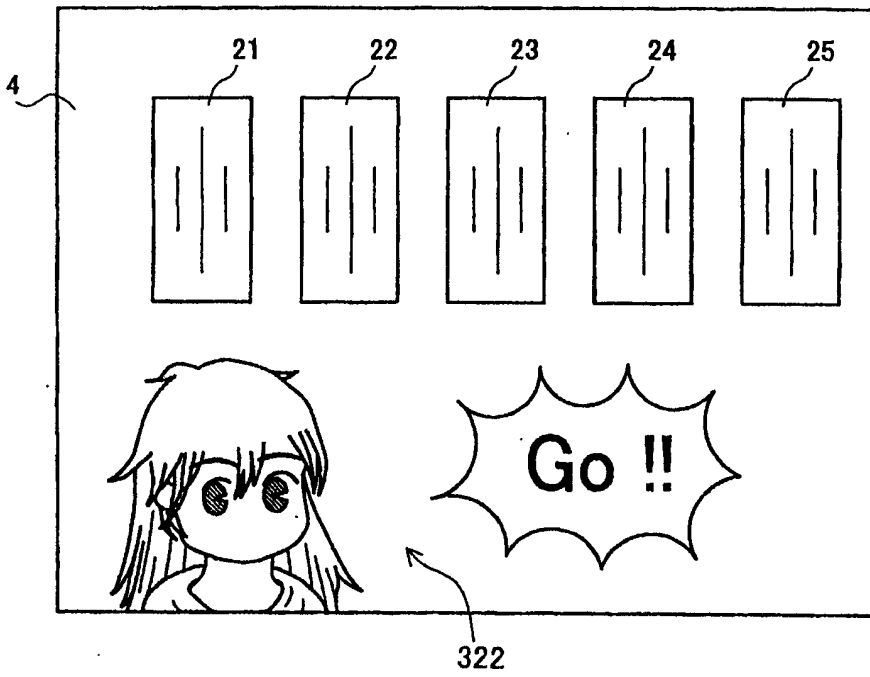


图48

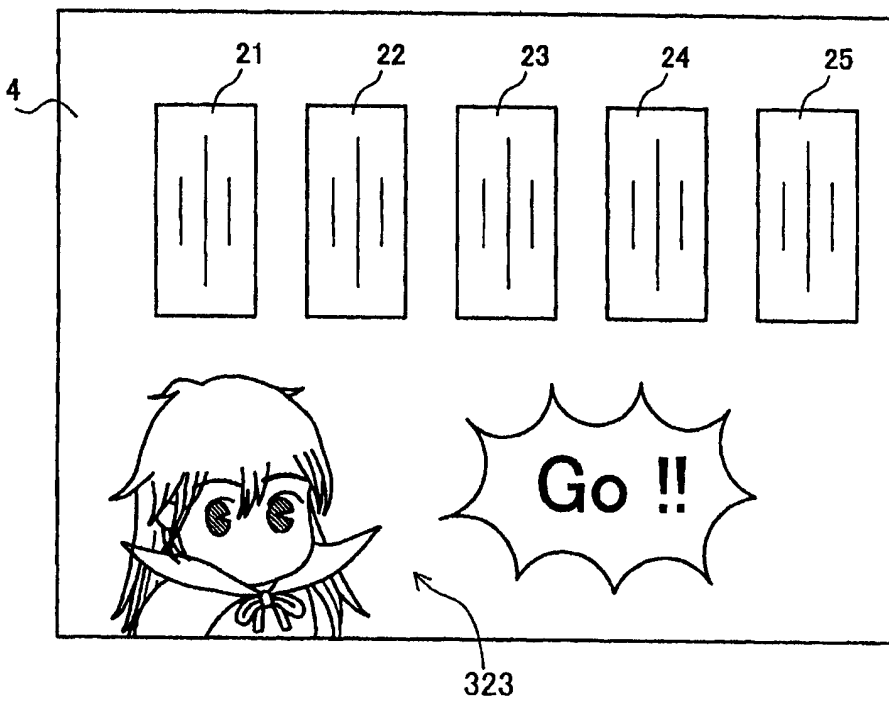


图49

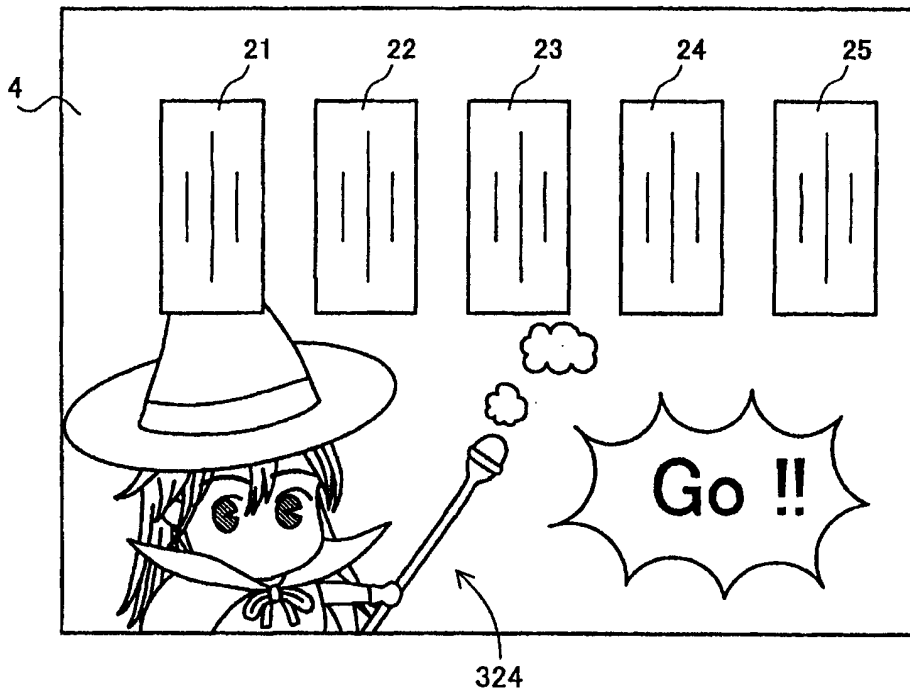


图50

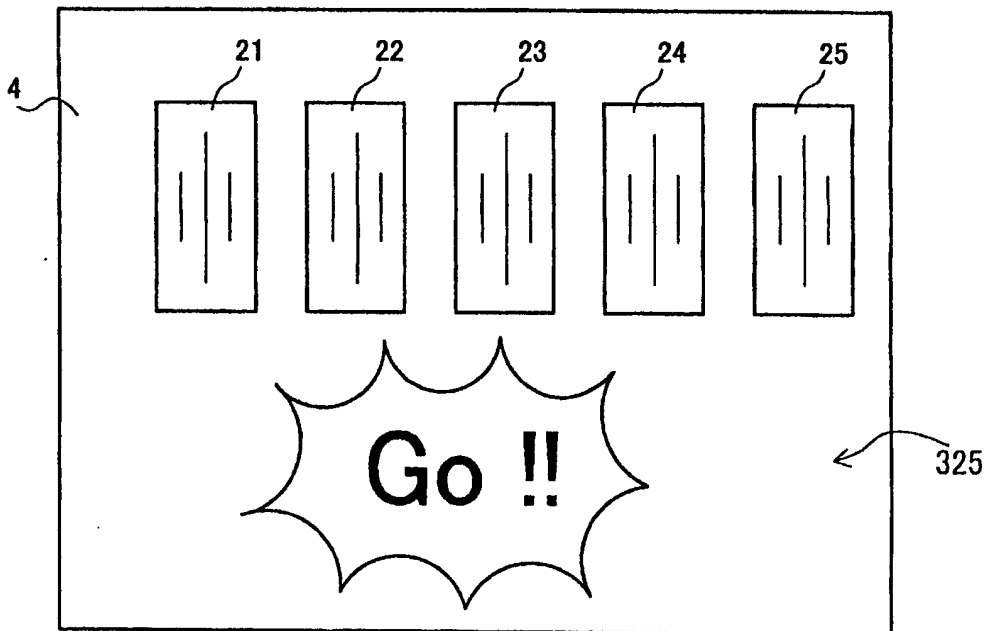


图51

51F'

| 胜出组合 | 随机数 |
|--------------------|-------------------|
| 奖励游戏触发 | 0~49 |
| LOBSTER × 5 | 50~51 |
| SHARK × 5 | 52~57 |
| FISH × 5 | 58~97 |
| PUNK × 5 | 98~177 |
| OCTOPUS × 5 | 178~277 |
| CRAB × 5 | 278~477 |
| WORM × 5 | 478~777 |
| A × 5 | 778~1177 |
| K × 5 | 1178~1577 |
| Q × 5 | 1578~1977 |
| J × 5 | 1978~2377 |
| SARDINE × 3 | 2378~2577 |
| 失败 | 2578~11999 |

图52