

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-296753

(43)公開日 平成6年(1994)10月25日

(51)Int.Cl.⁵
A 6 3 F 9/00

識別記号 庁内整理番号
5 1 2 B 8703-2C

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 1 F D (全 6 頁)

(21)出願番号 特願平5-111198

(22)出願日 平成5年(1993)4月15日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 水本 憲治

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

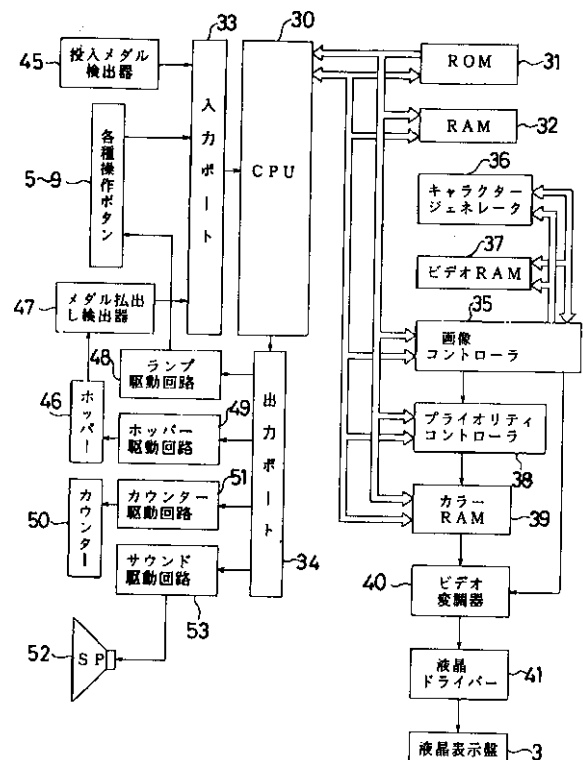
(74)代理人 弁理士 江原 望 (外2名)

(54)【発明の名称】 画像表示カードゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 メダルベット数に応じゲームルールを変更でき興味を持続できる画像表示カードゲーム装置を供する。

【構成】 カードゲームを画像表示手段の画面上でシミュレーションし、プレイヤーが勝つとメダルの払出しをするカードゲーム機において、プレイヤーの操作によりメダルのベット数を設定するベット数設定手段6,7と、前記ベット数設定手段により設定されたベット数が大きい程プレイヤーに有利にゲームが展開するゲームルールにルールを変更するルール変更手段とを備えたことを特徴とする画像表示カードゲーム装置。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 カードゲームを画像表示手段の画面上でシミュレーションし、プレイヤーが勝つとメダルの払出しをするカードゲーム装置において、プレイヤーの操作によりメダルのベット数を設定するベット数設定手段と、前記ベット数設定手段により設定されたベット数が大きい程プレイヤーに有利にゲームが展開するゲームルールにルールを変更するルール変更手段とを備えたことを特徴とする画像表示カードゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、トランプ等のカードゲーム例えばポーカー等をコンピュータ制御によりモニター画面上でシミュレーションしプレイするカードゲーム装置に関する。

【0002】

【従来技術】この種の画像表示カードゲーム装置は、画像表示された手持ちのカードに役ができれば、その役に合ったメダルの払出しを受けるものであり、役ができる確率は予め決められておりコンピュータが乱数を使ってカードを選択しある確率で役ができるようにしている。

【0003】役のできる確率が低い程メダルの払出し枚数（配当）は多く設定され、かつプレイヤーが賭けたメダルベット数に応じて配当が増す構成のものは従来からあった。

【0004】

【解決しようとする課題】しかし、メダルベット数は、ゲームの内容に影響を与えるものでなく常にゲームのルールは一定で変化がなく、プレイヤーが自らルールを選択することはできない。

【0005】本発明は、かかる点に鑑みなされたもので、その目的とする処はメダルベット数に応じてゲームのルールを変化させプレイヤーに選択の自由を与えたカードゲーム装置を供する点にある。

【0006】

【課題を解決するための手段および作用】上記目的を達成するために、本発明は、カードゲームを画像表示手段の画面上でシミュレーションし、プレイヤーが勝つとメダルの払出しをするカードゲーム装置において、プレイヤーの操作によりメダルのベット数を設定するベット数設定手段と、前記ベット数設定手段により設定されたベット数が大きい程プレイヤーに有利にゲームが展開するゲームルールにルールを変更するルール変更手段とを備えた画像表示カードゲーム装置とした。

【0007】プレイヤーは任意にメダルベット数を決めベット数設定手段により設定することができるが、設定されたメダルベット数に応じてゲームのルールが変化し、ベット数が大きいプレイヤーに有利なルールとなるので、プレイヤーはベット数とゲームの有利性を勘案し

て自らゲーム内容を選択できる楽しみがある。

【0008】

【実施例】以下図1および図2に図示した本発明の一実施例について説明する。本実施例は、トランプのポーカーゲームをコンピュータを相手に行うポーカーゲーム装置1についてのものである。

【0009】図1は、該ポーカーゲーム装置1の外観図であり、キャビネット状の箱体2の正面上半部に液晶表示盤3が画面を垂直にして配設されている。液晶表示盤3の下方から前方へ突出して操作卓4が設けられており、同操作卓4には、ペイアウトボタン5、マックスベットボタン6、1ベットボタン7およびディーラーボタン8が横一列に配列され、これらボタンはランプが内蔵されている。

【0010】さらにその奥側で液晶表示盤3の下縁に沿って5個のホールドボタン9が配列されている。ディーラーボタン8の奥でホールドボタン9の横にはメダル投入口10が設けられている。操作卓4の下方は表示パネル11が張設されて、表示パネル11の裏側はメダル払出口12があり、下方にはメダル受皿13が設けられている。

【0011】ゲームの進行は、コンピュータによって行われており、その制御系ブロック図を図2に示す。CPU30は、ROM31に記憶されたプログラムにしたがってRAM32を随時利用しながら各種処理を行っており、入力ポート33を介して信号を入力し、指示信号を出力ポート34を介して各種機器に出力し制御している。

【0012】ROM31は、ゲーム全体を制御するプログラムのほか、文字、カードの絵柄データなどカードにかかわる各種データ、また画像処理に関するプログラムなどが各専用エリアにストアされている。

【0013】またRAM32は、ゲーム開始に先立って投入されたメダルの枚数を記憶するメモリー、カードのヒット枚数、カードの順位、ゲーム勝ち枚数、ペイアウト枚数などのデータを記憶するエリア、カードの配置位置の設定、カードの移動後の位置のメモリー等、いくつかの変数エリアが割り当てられている。

【0014】一方で液晶表示盤3の画像制御を行う画像コントローラ35がCPU30の制御下で作動している。画像コントローラ35は、CPU30の制御に対応してROM31内にストアされている文字、カード絵柄の画像データの液晶表示盤3の画面上に画像出しするのに必要な絵柄の画像パターンデータを、キャラクタージェネレータ36にストアするとともに、ビデオRAM37には前記液晶表示盤3の画面上のどこの位置へ、どの絵柄を表示するか、絵柄のオブジェクトコードをストアする。

【0015】画像コントローラ35は、CPU30の制御動作にしたがってビデオRAM37内の位置データに対応するキャラクタージェネレータ36にストアされている画像パターンデータをプライオリティコントローラ38へ送る。

【0016】このプライオリティコントローラ38は、画像の重なりなどのため優先順位を定め、そしてカラー位置データをカラーRAM39へ送り、画像の1ビットごとのカラーデータをビデオ変調器40へ送る。

【0017】このビデオ変調器40は前記カラーRAM39より送られたパラレルのデジタルカラーデータをシリアルデータおよびアナログ信号に変換し、ビデオ信号に同期させて液晶ドライバー41へ送り、液晶ドライバー41により液晶表示盤3へ所定の画像を表示させる。

【0018】一方の入力ポート33には、投入されたメダルを検出する投入メダル検出器45、前記各種操作ボタン5～9およびホッパー46より払出されるメダルを検出するメダル払出し検出器47等から信号が入力される。

【0019】出力ポート34からは、前記各種操作ボタン5～9に内蔵されたランプを点灯させるランプ駆動回路48、メダルを払出すホッパー46を駆動するホッパー駆動回路49、払出されたメダルのトータル枚数などを記録するカウンター50を駆動するカウンター駆動回路51、ゲーム中やプレイヤーが勝ったとき等それぞれ異なるメロデーを流すスピーカ52を駆動するサウンド駆動回路53にそれぞれ指示信号が出力される。

【0020】以上のような制御系によりボーナスゲーム装置1は駆動されるが本実施例においてはROM31に記憶されたプログラムには、メダルのベット数に応じてゲームのルールを変えるルール変更ルーチンと特別な役ができたときのボーナスゲームルーチンが設けられている。

【0021】ルール変更ルーチンでは、メダルベット数が1枚の場合は、ジョーカーを除く52枚のトランプカードによりシャッフルされて最初に配られた5枚のカードのみで勝負をし、役ができていればその役により配当表に記されたメダル数の払出しを受け、役がない場合は賭けた1枚のメダルは没収となりその時点でゲームオーバーとなる。

【0022】メダルベット数が2枚の場合は、最初に配られた5枚のカードで役ができていない時あるいはさらに高い配当の役を狙う時に、ホールドボタン9により手元に残しておきたいカードのみホールドして他のカードを1度交換することができ高い役のできる確率が増すルールとなる。

【0023】さらにメダルベット数が3枚の場合は、52枚のカードにジョーカーが加えられ、ジョーカーは所望のカードの変わりとなり、役の出現率が高くなるとともにホールドボタン9によりホールドしたカード以外のカードの交換が1度許されるルールが適用される。なお本実施例ではベットできるメダル数は3枚が最大となっている。

【0024】またボーナスゲームは、ゲーム中でストレートフラッシュ、ファイブカードまたはロイヤルフラッシュの役ができた場合に特別に行えるゲームである。

【0025】ストレートフラッシュでボーナスゲームに入ると、メダルを1枚ベットし、ディーラーボタン8を押すことで再び5枚のカードが配られ、この中で絵札（ジャック、クィーン、キング、エース）によりワンペアができた場合に15枚の配当が得られるもので、このときのワンペアのできる確率は100%に近い極めて高い確率としている（このボーナスゲームを1ジャックゲームと称する）。

【0026】またファイブカードができてボーナスゲームに入ると、前記1ジャックゲームを6回連続してプレイすることができ、役が6回完成するまでボーナスゲームは終了しない（このボーナスゲームをスモールボーナスゲームと称する）。

【0027】さらにゲーム中にロイヤルフラッシュができてボーナスゲームに入ると、前記スモールボーナスゲームを3回行うことができ、各回のスモールボーナスゲーム間では予め決められた回数の通常のゲームが行われ、このときは通常のゲーム中よりも高い確率で役ができるように設定してある。

【0028】以上のようにメダルベット数によりゲームのルールが変わり、かつボーナスゲームが加わるので変化に富んだゲームが楽しめる。

【0029】次にゲームの進行を簡単に説明すると、まずプレイヤーはメダルを適当な枚数メダル投入口10に投入してクレジットしておき、1ベットボタン7またはマックスベットボタン6を押すことによりメダルベット数を設定する。1ベットボタン7は押す毎にベット数が1枚ずつ増え、マックスベットボタン6は1度押せば最大の3枚がベットされる。

【0030】そしてディーラーボタン8を押すとコンピュータはカードをシャッフルするが、メダルベット数が1枚または2枚のときはジョーカーを除く52枚のカードから乱数を使って5枚のカードが選ばれ、メダルベット数が3枚のときはジョーカーを含めた53枚のカードから5枚のカードが選ばれる。

【0031】選ばれた5枚のカードは液晶表示盤3において下辺に沿って5個のホールドボタン9に対応した位置に表を開いた状態に表示される。なお液晶表示盤3にはメダルのクレジット枚数、賭けたベット数、勝の役の配当等も表示されている。

【0032】メダルベット数が1枚のときは、この時点で5枚のカードに役ができていればその役に合った配当がクレジットに加算されるが、役がないとベットされたメダルは没収されて今回のゲームは終了となる。

【0033】メダルベット数が2枚または3枚のときは、配られたカードの状態を見てカードの交換を希望する場合、手元に残しておきたいカードに対応するホールドボタン9を押してホールドし、再びディーラーボタン8を押すとホールドされていないカードが新たなカードと交換される。

【0034】プレイヤーの手持ちのカードに役ができると勝となり、できた役に対応する配当がクレジットに加算され、負けると賭けたベットは没収される。

【0035】メダルベット数が3枚のときは、ジョーカーが加わるので、役のできる確率は格段に高くなるかわりに負ければ賭けた3枚のメダル全部が没収となる。

【0036】再びプレーをするときは、1ベットボタン7またはマックスベットボタン6を押すことにより賭けたいメダルベット数をベットし、ディールボタン8を押すことにより前記同様のプレイが繰り返される。

【0037】そしてゲーム中にストレートフラッシュができると、前記1ジャックゲームができ、1ベットボタン7を1回押しメダルを1枚賭けディールボタン8を押すことで再び5枚のカードが選択されて配られる。

【0038】絵札でワンペアができれば15枚の配当がクレジットに加算される。このワンペアのできる確率は極めて高いので、1ジャックゲームに入れば大体15枚の配当が期待できる。

【0039】またファイブカードができると前記スモールボーナスゲームに入り、さらにロイヤルフラッシュができる20 とスモールボーナスゲームを3回プレイすることができる。

【0040】こうしてプレイを繰り返し、ゲームを終了したいときは、ペイアウトボタン5を押せば現在手持ちのメダル数がホッパー46の駆動でメダル払出口12からメダル受皿13へ払出される。

【0041】以上の実施例では、賭けたメダルベット数が2枚以上のとき不要なカードを1回交換できたが、メ

ダルベット数によっては2回以上交換可能にしたり、あるいはジョーカーを2枚以上加える等種々のルールを追加することも考えられる。

【0042】

【発明の効果】本発明は、メダルのベット数に応じてゲームルールを変更し、ベット数が多い程プレイヤーに有利になるので、プレイヤーはベット数とゲームの有利性を勘案して自らゲーム内容を選択する楽しみがあり、積極的にゲームに参加して興味を持続することができる。

10 【図面の簡単な説明】

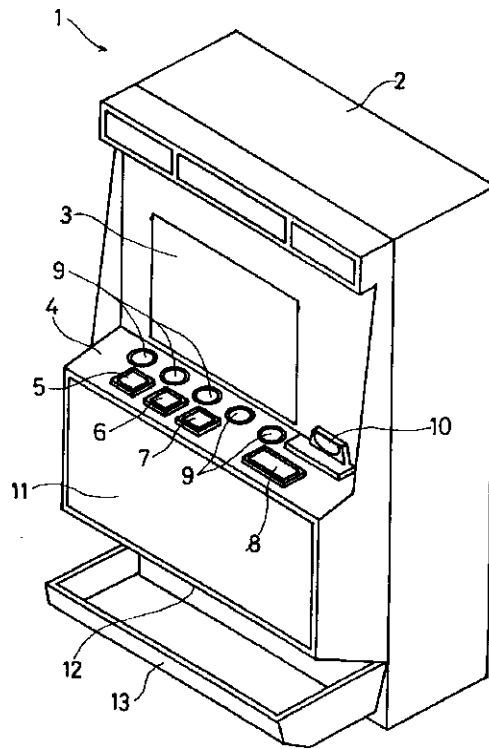
【図1】本発明に係る一実施例のカードゲーム装置の外観図である。

【図2】同例の制御系のブロック図である。

【符号の説明】

1 ポーカーゲーム装置、2 箱体、3 液晶表示盤、4 操作卓、5 ペイアウトボタン、6 マックスベットボタン、7 1ベットボタン、8 ディールボタン、9 ホールドボタン、10 メダル投入口、12 メダル払出口、13 メダル受皿、30 CPU、31 ROM、32 RAM、33 入力ポート、34 出力ポート、35 画像コントローラ、36 キャラクタージェネレータ、37 ビデオRAM、38 プライオリティコントローラ、39 カラーRAM、40 ビデオ変調器、41 液晶ドライバー、45 投入メダル検出器、46 ホッパー、47 メダル払出し検出器、48 ランプ駆動回路、49 ホッパー駆動回路、50 カウンター、51 カウンター駆動回路、52 スピーカ、53 サウンド駆動回路。

【図1】



【図2】

