

Область техники

Настоящее изобретение относится к игровому автомату, на котором можно играть в карточные игры, например блэджек, с изображениями карт, таких как игральные карты или тому подобное, отображаемыми на экране, и к способу управления игровым автоматом.

Предшествующий уровень техники

Традиционно известен игровой автомат, который отображает изображения карт, таких как игральные карты, на экране своего устройства отображения, которое реализовано посредством жидкокристаллической индикаторной панели или электронно-лучевой трубки и изменяет отображение каждого из изображений карт в соответствии с операционным вводом, осуществленным игроком, чтобы способствовать продвижению игры (см., например, не прошедшую экспертизу заявку Японии № 2001-70642, далее упоминаемую как «патентный документ 1»). Реальный игрок, осуществляющий игру на таком игровом автомате, играет в игру с использованием игровых карт (карточную игру), такую как блэджек или покер, против дилера (крупье), являющегося виртуальным противником, управляемым игровым автоматом, и получает выплату, например жетоны, в зависимости от результата игры.

Сущность изобретения

Карточная игра в вышеописанном традиционном игровом автомате, включая вышеописанный патентный документ 1, такова, что выигрыш/проигрыш определяется путем сравнения превосходства или более низкого ранга между выигрышной комбинацией карт реального игрока и выигрышной комбинацией карт крупье, являющегося виртуальным противником, управляемым игровым автоматом, так что когда игрок выигрывает, то выплачивается фиксированная сумма выплаты в соответствии с выигрышной комбинацией карт игрока. Поэтому в карточной игре, реализуемой на традиционном игровом автомате, после того как принято решение о выигрышной комбинации карт игрока, сумма выплаты, подлежащая оплате при выигрыше игрока, автоматически определяется (известна), тем самым вызывая у игрока, продолжающего игру на этом игровом автомате, ощущение монотонности игры. Соответственно, традиционный игровой автомат не обеспечивает поддержания интереса к игре.

Настоящее изобретение было разработано с учетом вышеописанных проблем, и его задачей является создание игрового автомата, обеспечивающего поддержание интереса игрока за счет придания содержанию карточной игры изменчивости и новизны, а также способа управления игровым автоматом.

Для достижения вышеописанной цели настоящее изобретение предусматривает игровой автомат, содержащий средство определения, предназначенное для определения установления или неустановления условия перехода для перехода игрового режима из нормального режима игры в специальный режим игры, и средство перехода, предназначенное для перехода режима игры из нормального режима игры в специальный режим игры на основе результата определения, реализованного средством определения, характеризующийся тем, что включает в себя средство выделения, предназначенное для выделения предварительно определенного числа карточных данных для использования в специальном режиме игры из множества карточных данных; средство селекции, предназначенное для селекции карточных данных для присвоения первой группе и карточных данных для присвоения каждой из множества вторых групп, среди предварительно определенного количества карточных данных, выделенных средством выделения; средство сравнения выигрышных комбинаций, предназначенное для выполнения сравнения между выигрышными комбинациями, основанными на карточных данных первой группы, и выигрышными комбинациями, основанными на карточных данных по меньшей мере двух вторых групп; и средство вычисления выплат, предназначенное для вычисления выплаты на основе результата сравнения, выполненного средством сравнения выигрышных комбинаций.

В специальном игровом режиме, согласно настоящему изобретению, предполагается, что имеется множество вторых групп, и выигрышные комбинации соответствующих карточных данных второй группы сравниваются (играют против) выигрышной комбинации карточных данных первой группы для конкурентирования за получение превосходства соответственно. Поэтому игроку первой группы дается шанс получить выплату множество раз путем выигрыша против множества вторых групп. Сумма выплаты (выигрышей), подлежащая выплате первой группе, не определяется до конца игры против всех из вторых групп, даже если определена выигрышная комбинация карточных данных первой группы, тем самым позволяя игроку первой группы продолжать испытывать ожидания до последнего момента. Поэтому, даже если игра выполняется с повторениями, интерес игрока первой группы может поддерживаться.

В этом случае предпочтительным является то, что игровой автомат дополнительно включает в себя устройство ввода команд, предназначенное для ввода команд для первой группы, причем средство селекции селектирует карточные данные для первой группы в соответствии с командой, введенной с устройства ввода команд. Это позволяет игроку первой группы осознавать, что его желание учитывается и что он непосредственно принимает участие в специальном игровом режиме, так что интерес игрока первой группы может поддерживаться более длительное время.

Кроме того, предпочтительно, что выплата изменяется в соответствии с количеством участников со стороны вторых групп, у которых выиграла сторона первой группы. В этом случае, например, если выплата увеличивается пропорционально количеству игроков со стороны вторых групп, у которых выиграл игрок со стороны первой группы, то игрок первой группы надеется на возможность выигрыша у увели-

ченного количества игроков второй группы, что в результате приводит к дополнительному увеличению интереса к игре.

Кроме того, предпочтительно, что если обработка от выделения карточных данных посредством средства выделения до сравнения выигрышной комбинации посредством средства сравнения выигрышных комбинаций рассматривается как одна игра, то ставка выплат для вычисления выплаты посредством средства вычисления выплат изменяется для каждой игры. Это позволяет игроку первой группы испытывать ожидания выигрыша игры с высокой ставкой выплаты, приводя к дополнительному интересу к игре.

Кроме того, целесообразно, что игровой автомат дополнительно включает в себя устройство отображения карт, предназначенное для отображения изображений карт с использованием карточных данных, селективированных средством селекции.

Кроме того, целесообразно, что средство селекции предназначено для выбора карточных данных для назначения первой группе в качестве карточных данных на стороне игрока и выбора карточных данных для назначения второй группе в качестве карточных данных на стороне игрового автомата.

Затем целесообразным является, что в специальном игровом режиме игрок может играть в блэдж.

Настоящее изобретение предусматривает способ управления игровым автоматом, содержащим средство определения, предназначенное для определения установления или неустановления условия перехода для перехода игрового режима из нормального режима игры в специальный режим игры, и средство перехода, предназначенное для перехода режима игры из нормального режима игры в специальный режим игры на основе результата определения, реализованного средством определения, при этом способ включает в себя этапы: выделения предварительно определенного количества карточных данных для использования в специальном режиме игры из множества карточных данных; селекции карточных данных для присвоения первой группе и карточных данных для присвоения каждой из множества вторых групп среди предварительно определенного количества выделенных карточных данных; выполнения сравнения между выигрышной комбинацией, основанной на карточных данных первой группы, и выигрышными комбинациями, основанными на карточных данных по меньшей мере двух вторых групп; и вычисления выплаты на основе результата сравнения выигрышных комбинаций.

Настоящее изобретение поясняется в детальном описании, приведенном ниже со ссылками на чертежи, которые представлены только для иллюстрации и, следовательно, не должны рассматриваться как ограничивающие настоящее изобретение.

Краткое описание чертежей

Фиг. 1 - пространственное представление, показывающее полную конфигурацию игрового автомата, являющегося игровым автоматом, соответствующим варианту осуществления настоящего изобретения;

фиг. 2 - блок-схема игрового автомата, показывающая главным образом его внутреннюю конфигурацию;

фиг. 3 - блок-схема, показывающая пример внутренней конфигурации схемы управления изображением;

фиг. 4 - блок-схема операционной процедуры от начала до конца игры на игровом автомате, представленном на фиг. 1;

фиг. 5 - блок-схема операционной процедуры лотерейной обработки, показанной на фиг. 4;

фиг. 6 - блок-схема операционной процедуры обработки первой игры, показанной на фиг. 4;

фиг. 7 - диаграммы, показывающие примеры содержимого таблиц символьных решений для использования в первой игре;

фиг. 8 - диаграмма, показывающая пример содержимого таблицы останова для использования в первой игре;

фиг. 9 - диаграмма, показывающая пример таблицы определения выигрыша для использования в первой игре;

фиг. 10 - диаграмма, показывающая пример таблицы определения состояния для использования в первой игре;

фиг. 11 - вид экранного изображения при выполнении игры в первой игре;

фиг. 12 - блок-схема операционной процедуры обработки второй игры, показанной на фиг. 4;

фиг. 13 - схематичное представление примера экранного изображения при выполнении игры, отображаемого на жидкокристаллической индикаторной панели при обработке второй игры;

фиг. 14 - схематичное представление примера экранного изображения при выполнении игры, отображаемого на жидкокристаллической индикаторной панели при обработке второй игры;

фиг. 15 - блок-схема операционной процедуры другой обработки второй игры.

Описание предпочтительных вариантов осуществления изобретения

Ниже предпочтительные варианты осуществления изобретения описаны со ссылками на иллюстрирующие их чертежи. Одними и теми же ссылочными позициями обозначены одинаковые или соответствующие компоненты и повторяющееся описание таких компонентов опущено.

На фиг. 1 показано пространственное представление, иллюстрирующее полную конфигурацию игрового автомата 1. Игровой автомат 1, представляющий собой игровой автомат, соответствующий варианту осуществления настоящего изобретения, имеет устройство отображения изменяемого изображения, которое изменяемым образом отображает множество символов, и устройство отображения карт, которое отображает множество изображений карт. Игровой автомат 1 может также выполнять нормальный режим игры, в котором множество (три в данном варианте осуществления) псевдобарабанов отображается на устройстве отображения изменяемого изображения, обеспечивая возможность играть в традиционную игру в слоты (первую игру), и дополнительно специальный режим игры, в котором множество изображений карт отображается на устройстве отображения карт, обеспечивая возможность играть в блэкджек, представляющий собой партию игры в карты (второй игры). В нормальном режиме игры выигрыш/проигрыш определяется в зависимости от комбинации символов, выпадающих на действующей игровой линии (линии выплаты) в момент игры, когда псевдобарабаны останавливаются.

Игровой автомат 1 имеет корпус 2, спереди которого смонтированы жидкокристаллические индикаторные панели 3, 4 и 5 по порядку от верхней стороны. На жидкокристаллической индикаторной панели 3 отображаются изображения, которые не связаны непосредственно с игрой (например, таблица выплат, трехмерное движущееся изображение для игрового действия, делающее игру более захватывающей и т.д.). На жидкокристаллической индикаторной панели 4 отображаются пояснения, касающиеся того, как играть в игры и т.д.

Жидкокристаллическая индикаторная панель 5 функционирует как устройство отображения изменяемого изображения и устройство отображения карт. На этой жидкокристаллической индикаторной панели 5 отображается в нормальном режиме игры множество псевдобарабанов для первой игры (игры в слоты), так что на каждом из псевдобарабанов символы отображаются изменяемым образом (индикатор с режимом бегущей строки). Кроме того, изображения карт для второй игры (карточной игры) отображаются в специальном режиме игры. Содержание изображений псевдобарабанов и карт, отображаемых на жидкокристаллической индикаторной панели 5, описано ниже.

Кроме того, корпус 2 снабжен гнездом 6 монетоприемника для ввода монет при осуществлении ставок в игре и портом 7 для приема банкнот, предназначенным для ввода банкнот, под жидкокристаллической индикаторной панелью 5. Кроме того, слева от порта 7 для приема банкнот расположены по порядку кнопка 8 вращения, кнопка 9 выбора ставки, кнопка 10 выбора линии и кнопка 12 выплаты.

Кнопка 8 вращения вводит сигнал запуска для игрока, предназначенный для ввода команды начала игры, чтобы тем самым запустить изменяющееся отображение псевдобарабанов на жидкокристаллической индикаторной панели 5 путем оперативного ввода, осуществленного игроком. Кнопка 9 выбора ставки вводит сигнал выбора ставки для игрока, чтобы выбрать и установить некоторое количество монет (например, 1, 2 или 10) в качестве объекта ставки. Кнопка 10 выбора линии вводит сигнал выбора линии для игрока, чтобы выбрать и установить желаемую активную линию из множества не показанных активных линий путем операционного ввода игрока. Кроме того, корпус 2 снабжен в нижней части отверстием 13 для выплачиваемых монет и лотком 14 для приема монет, который принимает выплаченные монеты.

На фиг. 2 представлена блок-схема игрового автомата 1, иллюстрирующая его внутреннюю конфигурацию. Игровой автомат 1 содержит множество компонентов на микрокомпьютере 31.

Микрокомпьютер 31 содержит главный центральный процессорный блок (ЦПБ) 32, оперативную память (ОЗУ) 33 и постоянную память (ПЗУ) 34. Главный ЦПБ 32 работает в соответствии с программой, сохраненной в постоянной памяти 34, для ввода/вывода сигналов с/на другие компоненты через порт ввода/вывода 39, чтобы тем самым управлять работой всего игрового автомата 1. Оперативная память 33 сохраняет данные и программы для использования в работе главного ЦПБ 32, в которой, например, значения случайных чисел, выбранные описанной ниже схемой 36 выборки, временно сохраняются после начала игры, а также хранятся данные, такие как номера кодов и номера символов псевдобарабанов. Постоянная память 34 сохраняет программы, исполняемые главным ЦПБ 32, и постоянные данные.

Игровой автомат 1 также содержит генератор 35 случайных чисел, схему 36 выборки, схему 37 генерации тактовых импульсов и делитель 38 частоты. Генератор 35 случайных чисел работает в соответствии с командами с главного ЦПБ 32 для генерации случайных чисел в пределах определенного диапазона. Схема 36 выборки выделяет произвольное случайное число из случайных чисел, генерируемых генератором 35 случайных чисел, в соответствии с командой с главного ЦПБ 32 и вводит выделенное случайное число в главный ЦПБ 32. Схема 37 генерации тактовых импульсов генерирует опорный тактовый сигнал для приведения в действие главного ЦПБ 32, а делитель 38 частоты вводит в главный ЦПБ 32 сигнал, полученный делением частоты опорного тактового сигнала на определенный период.

Коммутационный блок 50 ввода содержит коммутатор 51 запуска, коммутатор 52 ставок, коммутатор 53 линий и коммутатор 55 выплат. Коммутатор 51 запуска вводит сигнал запуска в главный ЦПБ 32 после обнаружения операционного ввода с кнопки 8 вращения. Коммутатор 52 ставок вводит сигнал выбора ставки в главный ЦПБ 32 после обнаружения операционного ввода с кнопки 9 выбора ставки. Коммутатор 53 линий вводит сигнал выбора линии в главный ЦПБ 32 после обнаружения операционного

ввода с кнопки 10 выбора линии. Коммутатор 55 выплаты вводит сигнал выплаты в главный ЦПБ 32 после обнаружения операционного ввода с кнопки 12 выплаты.

Кроме того, игровой автомат 1 содержит сенсорную панель 56, схему 59 питания лампочки, лампочку 60, схему 61 питания светодиодного индикатора, светодиодный индикатор 62, схему 63 управления бункерным загрузочным устройством, бункерное загрузочное устройство 64, схему 65 сигнализации о завершении выплаты и обнаружитель 66 монет. Игровой автомат 1 дополнительно содержит схему 71 управления отображением изображений, схему 72 управления выдачей звукового сигнала и динамик 73.

Сенсорная панель 56 предусмотрена таким образом, что перекрывает экран жидкокристаллической индикаторной панели 5 для обнаружения местоположения касания пальцем игрока и ввода в главный ЦПБ 32 сигнала местоположения, соответствующего обнаруженному местоположению. Схема 59 питания лампочки выдает на лампочку 60 сигнал для включения лампочки 60, вызывающий вспышки лампочки 60 в процессе выполнения игры. С использованием такой вспышки обеспечивается эффективное выполнение игры. Схема 61 питания светодиодного индикатора управляет свечением светодиодного индикатора 62. Светодиодный индикатор 62 реализует индикацию числа кредитов, индикацию полученного числа монет и т.д. Схема 63 управления бункерным загрузочным устройством обеспечивает управление бункерным загрузочным устройством 64 посредством главного ЦПБ 32, и бункерное загрузочное устройство 64 выполняет операцию выплаты монет за выигрыш, обеспечивая выдачу монет из отверстия 13 для выплат. Обнаружитель 66 монет отсчитывает число монет, выплаченных с помощью бункерного загрузочного устройства, и посылает данные значения отсчитанного числа на схему 65 сигнализации о завершении выплаты. Схема 65 сигнализации о завершении выплаты получает данные значения отсчитанного числа монет с обнаружителя 66 монет и вводит сигнал, уведомляющий о завершении выплаты монет, в главный ЦПБ 32, когда значение числа достигает значения данных для установленного числа.

Схема 71 управления отображением изображений управляет отображением изображений на каждой из жидкокристаллических индикаторных панелей 3, 4, 5 для обеспечения отображения на жидкокристаллических индикаторных панелях 3, 4, 5 различных изображений, таких как псевдобарабаны, отображаемые изменяемым образом, изображения карт и т.п.

Схема 71 управления отображением изображений имеет, как показано на фиг. 3, ЦПБ 71а управления отображением изображений, рабочее ОЗУ 71b, ПЗУ 71с программы, ПЗУ 71d изображений, ОЗУ 71e видеоданных и процессор 71f видеоизображений. ЦПБ 71а управления отображением изображений принимает решение об изображениях (псевдобарабанов, карт и т.д.), которые должны отображаться на жидкокристаллических индикаторных панелях 3, 4, 5, на основе параметров, устанавливаемых микрокомпьютером 31 в соответствии с программой управления отображением изображений (связанной с отображением изображений на жидкокристаллических индикаторных панелях 3, 4, 5), сохраненной заранее в ПЗУ 71с программы. Рабочее ОЗУ 71b действует как временная память, когда ЦПБ 71а управления отображением изображений выполняет программу управления отображением изображений.

ПЗУ 71с программы хранит программу управления отображением изображений, различные таблицы выбора и т.д. ПЗУ 71d изображений хранит данные точек изображений для формирования изображений. Данные точек изображений включают в себя в данном варианте осуществления данные изображений, относящиеся не только к псевдобарабанам, для использования в игре в слоты в первой игре, но и изображения карт, показывающие 52 игральные карты (далее упоминаемые как «группа изображений карт») для использования в блэкджеке. ОЗУ 71e видеоизображений действует как промежуточная память, когда процессор 71f видеоизображений формирует изображения. Процессор 71f видеоизображений, имеющий ОЗУ 71g управления, формирует изображения согласованно с содержанием изображений, отображаемых на соответствующих жидкокристаллических индикаторных панелях 3, 4, 5 под управлением ЦПБ 71а управления отображением изображений, и выдает соответствующие сформированные изображения на жидкокристаллические индикаторные панели 3, 4, 5.

Согласно фиг. 2, схема 72 управления выдачей звукового сигнала вводит в динамик 73 звуковой сигнал для выдачи звука динамиком 73. Динамик 73 выдает звуковой сигнал, чтобы придать игре дополнительную привлекательность, например, с соответствующими временными характеристиками после начала игры.

Ниже описано функционирование игрового автомата 1, имеющего вышеописанную конфигурацию, со ссылкой на блок-схемы, представленные на фиг. 4-6 и фиг. 11. В игровом автомате 1, как показано на фиг. 4, сначала выполняется первая игра, а затем, при определенных условиях, выполняется вторая игра. Первая игра описывается в последующей иллюстрации как игра в слоты, однако, первая игра, выполняемая в игре согласно изобретению, не ограничена игрой в слоты. Игра может представлять собой, например, карточную игру, такую как покер или тому подобное. С другой стороны, вторая игра должна только быть карточной игрой, в которой сторона, представленная игровым автоматом, и игрок играют партию друг против друга, и не ограничивается блэкджеком.

На фиг. 4 показана блок-схема, иллюстрирующая операционную процедуру основной обработки от начала до конца игры в слоты на игровом автомате 1. Отметим, что на фиг. 4-6 и фиг. 11 слово «этап» (Step) условно обозначено как «S». Как показано на фиг. 4, игровой автомат 1 после запуска основной обработки выполняет на этапе 1 процедуру акцептации запуска для запуска игры.

В обработке акцептации запуска на этапе 1 игровой автомат 1 принимает операцию для запуска игры от игрока под управлением главного ЦПБ 32. Для запуска игры в слоты, чтобы активизировать псевдобарабаны (для изменения отображения псевдобарабанов) игрок сначала вводит некоторое количество монет, соответствующих ставке в одной игре, через гнездо 6 монетоприемника и воздействует на кнопку 9 выбора ставки, чтобы тем самым принять решение о количестве монет, используемых для ставки в одной игре. Кроме того, игрок воздействует на кнопку 10 выбора линии для выбора активной линии. Затем игрок воздействует на кнопку 8 вращения (далее последовательность этих операций упоминается как «операция запуска»). При этой операции запуска сигнал запуска вводится с коммутатора 51 запуска в главный ЦПБ 32 (в случае кредита сигнал выбора ставки вводится с коммутатора 52 ставки).

Затем обработка переходит к этапу 2, на котором выполняется лотерейная обработка в первой игре. Когда запускается лотерейная обработка, обработка переходит на этап 13, показанный на фиг. 5, на котором главный ЦАБ 32 выполняет обработку символического решения. В этой обработке символического решения главный ЦПБ 32 принимает решение о символе, на котором должна произойти остановка на выбранной активной линии L для каждого псевдобарабана.

Далее, в лотерейной обработке, при обнаружении операции запуска, осуществленной игроком, на основе сигнала ввода с коммутатора 51 запуска, главный ЦПБ 32 выдает команду на генератор 35 случайных чисел, чтобы генерировать случайные числа в определенном диапазоне после установления обнаружения (иными словами, рассматривая начало игры как запуск). Главный ЦПБ 32 также выдает команду на схему 36 выборки для выделения произвольного случайного числа из случайных чисел, генерируемых генератором 35 случайных чисел. Когда случайное число выделено, главный ЦПБ 32 устанавливает случайное число в ключ поиска для получения номера кода соответствующего ему символа, и символ, относящийся к таблицам 81-83 символических решений, показанным на фиг. 7(a)-(c), сохраняется в постоянной памяти 34. Таблицы 81-83 символических решений, показанные на фиг. 7(a)-(c), которые соответствуют псевдобарабанам R1-R3 в указанном порядке, представляют собой таблицы, в которых сохранен номер кода каждого символа, и символ, связанный со случайными числами. Например, если случайное число, выбранное схемой 36 выборки, является числом в пределах от 0 до 20, то выбираются код с номером «0» и символ «(WILD)». Обработка выделенного случайного числа для получения его номера кода выполняется для каждого из псевдобарабанов R1-R3.

Альтернативно, можно выполнять поиск соответствующего символа для каждого из псевдобарабанов R1-R3, ссылаясь на одну таблицу 90 остановки, как показано на фиг. 8, вместо использования трех таблиц 81-83 символических решений.

Здесь таблица 90 остановки, как показано на фиг. 8, является таблицей, имеющей область 90a номера кода, где сохранены номера кодов (символов), область 90b символов, где сохранены символы, соответствующие номерам кодов, и область 90c случайных чисел, где сохранены случайные числа, и конфигурирована таким образом, что когда случайное число установлено в ключе поиска для поиска области 90c случайных чисел, номер кода соответствующего символа и символ могут отыскиваться для каждого из псевдобарабанов R1-R3. В области 90b символов символы регистрируются соответственно номерам кодов от «0» до «б» для каждого из псевдобарабанов (порядок зарегистрированных символов отличается от порядка в таблицах 81-83 символических решений, показанных на фиг. 7). Например, C1, показанное на фиг. 8, показывает комбинацию символов, составленную из символов, когда полученные номера кодов являются «0» для всех псевдобарабанов R1-R3.

Затем в игровом автомате 1 выделение случайного числа и поиск в таблицах 81-83 символических решений или в таблице 90 остановки выполняются для каждого из псевдобарабанов R1-R3. Когда определены символы для псевдобарабанов R1-R3, то тем самым определены положения остановки барабанов для остановки символов на активной линии L.

Согласно фиг. 5, после принятия решения о положениях остановки барабанов, главный ЦПБ 32 переходит к этапу 14 и определяет выигрыш или проигрыш, ссылаясь на таблицу 86 определения выигрышей, сохраненную в постоянной памяти 34. Здесь в таблице 86 определения выигрышей, как показано на фиг. 9, отличительным образом зарегистрирована либо выигрышная комбинация символов, или невыигрышная комбинация символов во взаимосвязи с комбинацией номеров кодов (далее упоминаемая как «комбинация номеров кодов»). Поскольку комбинация номеров кодов, соответствующая положениям остановки псевдобарабанов, определена на этапе 13, главный ЦПБ 32 устанавливает комбинацию номеров кодов в ключ поиска и ссылается на таблицу 86 определения выигрыша, тем самым определяя выигрыш или отсутствие выигрыша из результата ссылки. Заметим, что в таблице 86 определения выигрышей комбинации, номеров кодов установлены соответственно таблице 90 остановки.

Затем главный ЦПБ 32 ссылается на таблицу 91 содержимого, показанную на фиг. 10, и выполняет обработку определения содержимого для определения содержимого выигрыша («содержимое выигрыша» упоминается также как «выигрышная комбинация»). Здесь таблица 91 содержимого предназначена для определения содержимого в выигрыше (выигрышного состояния), в которой зарегистрированы суммы выплат (выплаты монетами и содержимое второй игры), соответствующие выигрышному содержанию, как показано на фиг. 10. Например, выигрышная комбинация «(любой)-(любой)-запуск-1 или 2» означает случай, когда появляются конкретные символы (символы, когда номер кода псевдобарабана R3

равен 2 или 8, и номера кодов псевдобарабанов R1 и R2 являются произвольными числами), такие как ПРИЗ 1 или 2 в данном случае, то выполняется вторая игра. Заметим, что разница между символами ПРИЗ 1 и ПРИЗ 2, описанная ниже более детально, заключается в том, что количество противников во второй игре отличается. Кроме того, выигрышная комбинация «7-7-7» означает, что символы на псевдобарабанах R1-R3 совпадают с «7», и в этом случае сумма выплаты составляет 80 монет. На этом лотерейная обработка завершается.

Затем обработка переходит к этапу 3 и выполняется обработка первой игры. Обработка первой игры выполняется в режиме игры, который соответствует нормальному режиму игры и включает в себя этапы от 17 по 19, как показано на фиг. 6. На этапе 17 выполняется обработка изменяющегося изображения. В этом случае схема 71 управления отображением изображений работает в соответствии с командами главного ЦПБ 32 для обеспечения отображения, например, как показано на фиг. 11, изображения исполнения игры, включая отображение изменяющихся изображений множества псевдобарабанов R1-R3, которые отображаются на жидкокристаллической индикаторной панели 5. На фиг. 11 представлен вид, показывающий изображение исполнения игры в нормальном режиме игры на жидкокристаллической индикаторной панели 5. На жидкокристаллической индикаторной панели 5 в ее центре изменяемым образом отображаются три псевдобарабана R1, R2 и R3, и проходящая поперек прямая активная линия L отображается в их середине. Каждый из псевдобарабанов R1-R3 имеет множество символов (например, символ S1, отображающий "WILD", символ S2, отображающий "BONUS 1" ("ПРИЗ 1") и т.д.) и, таким образом, отображается изменяемым образом так, что соответствующие символы появляются последовательно в нерегулярном порядке. Заметим, что "ПРИЗ 1" символа S2, показанного на фиг. 11, соответствует "trigger 1" ("запуск 1"), как показано на фиг. 10. Кроме того, в игровом автомате 1 три псевдобарабана упорядочены рядом друг с другом в линию в горизонтальном направлении, но число барабанов не ограничивается тремя. Например, их может быть пять или девять.

Кроме того, в области E1 на верхней правой стороне псевдобарабанов R1-R3 отображаются число кредитов и число ставки. Кроме того, в области E2 на нижней стороне псевдобарабанов R1-R3 отображается пояснение содержания игры (в данном варианте осуществления надпись: "введите монету, нажмите кнопку").

Хотя на чертеже не показано, главный ЦПБ 32 выдает команду, в ходе обработки первой игры, схеме 71 управления отображением изображений для отображения таблицы выплат и трехмерных изображений для исполнения игры на жидкокристаллической индикаторной панели 3 и изображения, относящиеся к пояснению того, как играть в игру и т.п., на жидкокристаллической индикаторной панели 4.

Согласно фиг. 4, по окончании этапа 17 обработка переходит к этапу 18, на котором выполняется обработка управления остановкой. Здесь вращающиеся псевдобарабаны R1-R3 останавливаются в соответствии с результатом лотерейной обработки на этапе 2.

Затем обработка переходит к этапу 19, на котором выполняется обработка выплаты. В этом случае, когда главный ЦПБ 32 выдает команду схеме 63 управления бункерным загрузочным устройством для выполнения выплаты определенного количества монет соответственно результату поиска в таблице 91 содержимого, бункерное загрузочное устройство 64 выполняет операцию выплаты монет в первой игре. Кроме того, при определении того, что выплата указанного в команде количества монет по сигналу со схемы 65 завершения выплаты выполнена, главный ЦПБ 32 завершает обработку выплаты и переходит к этапу 4, показанному на фиг. 4.

После перехода к этапу 4 главный ЦПБ 32 действует как средство определения, чтобы определить, установлен ли запуск для перехода ко второй игре или нет (установление/не установление условия перехода для перехода режима игры из нормального режима игры к специальному режиму игры), исходя из результата определения выигрышного содержимого на этапе 14. Здесь, если выигрышное содержимое показывает возможность перехода к специальному режиму игры (например, если символьная комбинация соответствует "(любой)-(любой)-запуск 1 или 1", как показано посредством B1 и B2 на фиг. 10), главный ЦПБ 32 действует как средство переключения и переходит с этапа 4 на этап 5 для переключения режима игры в специальный режим игры, выполняя при этом обработку второй игры. Если условие переключения не установлено, то главный ЦПБ 32 завершает основную обработку без выполнения этапа 5.

Ниже описана обработка второй игры, являющаяся отличительной частью настоящего изобретения.

В обработке второй игры согласно данному варианту осуществления может выполняться игра (карточная игра), в которой первый игрок (карты, распределенные первому игроку, упоминаются как первая группа) играет против множества вторых игроков (карты, распределенные второму игроку, упоминаются как вторая группа). В этой карточной игре обработка выполняется так, что первый игрок занимает положение реально существующего игрока (здесь упоминаемого как реальный игрок), а каждый из вторых игроков занимает положение виртуального игрока (здесь упоминаемого как виртуальный игрок) на стороне главного ЦПБ 32. Кроме того, первый игрок играет роль ведущего (дилера, крупье), а вторые игроки играют роль ведомого, и первый игрок и множество вторых игроков играют партию в блэкджек. Коротко говоря, реальный игрок играет против множества виртуальных игроков.

После того как обработка переходит к этапу 5, показанному на фиг. 4, и запускается вторая игра, обработка переходит к этапу 20, показанному на фиг. 12, где главный ЦПБ 32 действует как средство

выделения, предназначенное для выделения данных изображения для предварительно определенного количества изображений карт, которые должны использоваться во второй игре (данные изображения для изображения карт упоминаются далее как «карточные данные»). Заметим, что в дополнение к данным изображений, число на карте, метка на карте и тому подобная информация для определения каждого из изображений карт включены в карточные данные. В этот момент главный ЦПБ 32 выделяет из группы изображений карт карточные данные для отображения предварительно определенного числа карт на жидкокристаллической индикаторной панели 5, ссылаясь на данные, полученные из схемы 36 выборки. Во второй игре жидкокристаллическая индикаторная панель 5 действует в настоящем изобретении как устройство отображения изображений карт. В этом варианте осуществления извлекаются карточные данные для отображения соответствующих карт реального игрока в качестве ведущего и виртуальных игроков в качестве ведомых. В этом случае количество виртуальных игроков в качестве ведущих определяется из результата вышеописанного определения выигрышного содержимого на этапе 14. Например, если результат соответствует "ПРИЗ 1" (комбинация символов соответствует "(любой)-(любой)-запуск 1"), то количество виртуальных игроков принимается равным трем, а если результат соответствует "ПРИЗ 2" (комбинация символов соответствует "(любой)-(любой)-запуск 2"), то количество виртуальных игроков принимается равным пяти. Заметим, что в варианте осуществления, описанном ниже, рассмотрен случай "ПРИЗ 1", то есть случай, когда виртуальных игроков трое.

Затем обработка переходит к этапу 21, на котором карты распределяются соответственно реальному игроку и виртуальным игрокам. Более подробно, главный ЦПБ 32 действует как средство выбора, предназначенное для выбора карточных данных, которые присваиваются реальному игроку и должны отображаться в качестве карт реального игрока из карточных данных, выделенных на этапе 20. С другой стороны, главный ЦПБ 32, который также работает как средство принятия решения, определяющее изображения карт, которые должны быть соответственно присвоены виртуальным игрокам и должны отображаться в качестве карт виртуальных игроков из карточных данных, выделенных на этапе 20. Затем после выбора главный ЦПБ 32 обеспечивает отображение на жидкокристаллической индикаторной панели 5 изображений карт с использованием выбранных карточных данных. В этот момент, прежде всего, главный ЦПБ 32 отображает на жидкокристаллической индикаторной панели 5 то, что карты лицевой стороной вверх (в открытую) распределяются реальному игроку и всем виртуальным игрокам, по одной для каждого.

На фиг. 13 показано схематичное представление, иллюстрирующее состояние, в котором изображения карт для реального игрока и всех виртуальных игроков отображены по одной карте для каждого. На этом чертеже изображение карты 40a (в данном случае «А») для реального игрока отображается на левой стороне в виде лицевых сторон карт игрока на жидкокристаллической индикаторной панели 5, изображения 41a карт (в данном случае «7»), 42a (в данном случае «8»), 43a (в данном случае «А») для виртуальных игроков отображаются на правой стороне в виде лицевых сторон карт игроков на жидкокристаллической индикаторной панели 5. Кроме того, с правой стороны снизу на жидкокристаллической индикаторной панели 5 отображается число игр (в данном случае три игры), которое реальный игрок сыграл до сих пор, при этом в качестве одной игры рассматривается обработка от этапа 20 до описанного ниже этапа 26, и число монет, которые являются объектом ставки, выбранной и установленной реальным игроком (в данном случае 10).

Затем главный ЦПБ 32 действует как средство выбора, предназначенное для выбора карточных данных для нового отображения в качестве карт для реального игрока и виртуальных игроков, из карточных данных, выделенных на этапе 20, и обеспечивает отображение на жидкокристаллической индикаторной панели 5 изображений карт с использованием карточных данных. В этот момент главный ЦПБ 32 отображает изображение карты 40b в виде карты, сданной в закрытую реальному игроку, и отображает изображения карт 41b, 42b и 43b в виде карт, сданных в закрытую виртуальным игрокам, по одной для каждого. Требуется только, чтобы число всех изображений карт, подлежащих сдаче, было определено к данному моменту времени, и различные временные режимы определения могут использоваться для принятия решения о количестве по всем изображениям карт. После этого изображение карты 40b (в данном случае «9»), сданной в закрытую реальному игроку, поворачивается лицевой стороной вверх.

На фиг. 14 показано схематичное представление, иллюстрирующее состояние, в котором изображения карт для реального игрока и для виртуальных игроков отображены лицевой стороной вверх, по две карты для каждого игрока. В этот момент времени могут быть определены выигрышные комбинации на основе карточных данных, соответствующих изображениям карт у реального игрока и виртуальных игроков. В этом случае обработка переходит в этап 23, на котором главный ЦПБ 32 действует как средство сравнения выигрышных комбинаций для выполнения сравнения выигрышных комбинаций, в процессе которого выигрышная комбинация, основанная на карточных данных, соответствующих изображениям карт 40a и 40b реального игрока, сравнивается с выигрышными комбинациями, основанными на карточных данных, соответствующими изображениям карт 41a, 41b и изображениям карт 42a, 42b и изображениям карт 43a, 43b виртуальных игроков соответственно, с использованием числа на карте, метки на карте для определения каждого из изображений карт (в данном варианте число на карте) из карточных данных, соответствующих соответственным изображениям карт реального игрока, являющегося веду-

щим, и виртуальных игроков, являющихся ведомыми. Заметим, что «выигрышная комбинация», упоминаемая здесь, не является «выигрышным содержимым» в вышеописанной первой игре, а означает комбинацию номеров на множестве изображений карт. Затем обработка переходит к этапу 24, главный ЦПБ 32 сравнивает превосходство/более низкий ранг между выигрышной комбинацией изображений карт реального игрока и выигрышной комбинацией изображений карт виртуального игрока, чтобы определить, выиграл ли реальный игрок или нет. Более конкретно, главный ЦПБ 32 сравнивает сумму номеров на изображениях карт реального игрока с суммой номеров на изображениях карт виртуального игрока для определения того, кто из них ближе к «21».

Предполагается, что сравнение с виртуальным игроком, соответствующим изображениям карт 41a, 41b на фиг. 14, выполняется первым. Поскольку сумма номеров на изображениях карт этого виртуального игрока равна $10+7=17$, в то время как сумма номеров на изображениях карт реального игрока равна $9+11$ (А предполагается равным 11)=20, то определяется, что реальный игрок выиграл. Затем обработка переходит к этапу 25, на котором добавляется сумма выплаты, которая должна быть выплачена реальному игроку. Затем обработка переходит к этапу 26, главный ЦПБ 32 действует как средство определения для определения того, была ли выигрышная комбинация изображений карт реального игрока сравнена с выигрышными комбинациями изображений карт всех виртуальных игроков (было ли выполнено сравнение выигрышной комбинации для изображений карт всех виртуальных игроков).

На этапе 26, если определено, что выигрышная комбинация изображений карт реального игрока не была сравнена с выигрышными комбинациями изображений карт всех виртуальных игроков, то обработка возвращается к этапу 23, а если определено, что выигрышная комбинация изображений карт реального игрока была сравнена с выигрышными комбинациями изображений карт всех виртуальных игроков, то обработка переходит к этапу 27. Таким образом, главный ЦПБ 32 повторяет обработку от этапа 23 до этапа 25 до тех пор, пока выигрышная комбинация изображений карт реального игрока не будет сравнена с выигрышными комбинациями изображений карт всех виртуальных игроков. В состоянии, показанном на фиг. 14, суммы номеров на изображениях карт виртуальных игроков соответствуют $10+7=17$, $9+8=17$ и $10+11=21$ соответственно. Соответственно, сравнение сумм номеров на изображениях карт реального игрока и виртуальных игроков показывает, что реальный игрок выиграл у двух виртуальных игроков, так что на верхней стороне жидкокристаллической индикаторной панели 5 отображается «ВЫИГРЫШ $\times 2$ », а на нижней правой стороне жидкокристаллической индикаторной панели 5 отображается «ВЫИГРАНО 4», поскольку число игр, которые реальный игрок выиграл до тех пор, увеличилось на одну. С другой стороны, на этапе 24, если реальный игрок не выиграл у виртуальных игроков, то главный ЦПБ 32 переходит к этапу 26 без выполнения этапа 25 и выполняет определение, подобное вышеописанному.

На этапе 26, если определено, что выигрышная комбинация изображений карт реального игрока была сравнена с выигрышными комбинациями изображений карт всех виртуальных игроков, то обработка переходит к этапу 27, на котором определяется, рассматривая обработку от этапа 20 до этапа 26 как одну игру, была ли игра выполнена предварительно определенное число раз (например, семь раз), и если выполнена, то обработка переходит к этапу 28, а если не выполнена, то обработка возвращается к этапу 20. Для возврата к этапу 20 главный ЦПБ 32 выдает команду схеме 71 управления отображением изображений удалить карты, которые уже были отображены на жидкокристаллической индикаторной панели 5, и выбрать предварительно определенное количество карточных данных способом, подобным описанному выше. В этом случае, например, между этапами 26 и 27 предусматривается этап 29, как показано на фиг. 15, и на этапе 29 выполняется приращение счета, при котором «1» добавляется к отсчету счетчика числа игр. Далее на этапе 27 может быть определено, было ли или нет завершено предварительно определенное количество игр, в зависимости от того, указывает или нет счетчик числа игр на этапе 27 предварительно определенное или большее число (счетчик числа игр сбрасывается в исходное состояние после этапа 28).

На этапе 28 главный ЦПБ 32 действует как средство вычисления выплаты для вычисления суммы выплаты для выигрыша в соответствии с результатом сравнения выигрышной комбинации изображений карт на этапе 23. Кроме того, главный ЦПБ 32 выдает команду в схему 53 управления бункерным грузочным устройством для выполнения выплаты в соответствии с вычисленной суммой выплаты. Затем после приема команды схема 63 управления бункерным грузочным устройством выдает команду выплаты указанной суммы монет, так что бункерное грузочное устройство 64 выплачивает монеты. Здесь главный ЦПБ 32, действующий как средство вычисления выплаты, вычисляет сумму выплаты с использованием опорного значения выплаты, которое устанавливается отдельно от соответствующего значения для первой игры. В этом случае выплата изменяется в соответствии с числом виртуальных игроков, у которых выиграл реальный игрок в результате сравнения между выигрышными комбинациями изображений карт, например, увеличивается пропорционально числу виртуальных игроков, у которых реальный игрок выиграл. В этом случае имеется возможность того, что чем больше число виртуальных игроков, играющих против реального игрока, тем больше становится выплата, и поэтому реальный игрок ожидает, что комбинация символов примет вид «ПРИЗ 2» (комбинация символов «(любой)-(любой)-запуск 2») для пяти виртуальных игроков, а не «ПРИЗ 1» (комбинация символов «(любой)-(любой)-

запуск 1») для трех виртуальных игроков в вышеописанной первой игре. Следовательно, первая игра становится более привлекательной. На этом вторая игра заканчивается.

В вышеописанной второй игре, хотя выигрышные комбинации изображений карт реального игрока и виртуальных игроков определены в момент времени, когда два изображения карт распределены каждому из них, как показано на фиг. 14, также можно дополнительно выбрать карточные данные, так что суммы номеров на изображениях карт реального игрока и виртуальных игроков будут «21» или меньше, в соответствии с правилом обычного блэджера. В этом случае главный ЦПБ 32 может выполнять все процедуры выбора карточных данных так, чтобы автоматически продолжать игру, или главный ЦПБ 32 в качестве средства выбора может выбирать, для изображений карт реального игрока, карточные данные по одной карте, в ответ на команды реального игрока, вводимые с жидкокристаллической индикаторной панели 5 в качестве устройства ввода команд. В этом случае главный ЦПБ 32 обеспечивает посредством жидкокристаллической индикаторной панели 5, покрытой сенсорной панелью 56, отображение, например, зон «еще одну» и «хватит».

Затем, например, если реальный игрок касается зоны «еще одну», то выбираются карточные данные для одной карты, и изображение карты отображается с использованием этих карточных данных на жидкокристаллической индикаторной панели 5. Выбор изображений карт путем касания зоны «еще одну» может выполняться любое количество раз, пока сумма чисел на изображениях карт реального игрока не превысит «21». С другой стороны, когда реальный игрок касается зоны «хватит», выигрышная комбинация определяется изображениями карт, отображаемыми на жидкокристаллической индикаторной панели 5 в данный момент времени. Заметим, что когда сумма чисел на изображениях карт превышает «21», это принимается как перебор, так что в данный момент времени принимается решение о проигрыше. Заметим, что также можно предусмотреть кнопки для ввода команд «хватит» и «еще одну» на корпусе 2, так что реальный игрок нажимает эти кнопки для выбора варианта «еще одну» или «хватит».

Кроме того, хотя число виртуальных игроков во второй игре принято равным трем или пяти, на основе результата определения выигрышного содержимого на вышеописанном этапе 14 в данном варианте осуществления, также можно, чтобы число виртуальных игроков свободно устанавливалось реальным игроком путем ввода команды с жидкокристаллической индикаторной панели 5 в качестве устройства ввода команд. В этом случае назначение числа виртуальных игроков выполняется перед, например, этапом 20. Такой свободный выбор числа виртуальных игроков обеспечивает возможность значительного изменения оцениваемой суммы выплат, тем самым делая содержание игры более интересным.

Как описано выше, в соответствии с настоящим изобретением, обработка выполняется при условии, когда первый игрок занимает положение реального игрока, а каждый из вторых игроков занимает положение виртуального игрока, при этом реальный игрок играет против множества противников. Это позволяет действительному игроку выигрывать множество раз в одной игре и получать соответственно увеличенную сумму выплаты. Кроме того, сумма выплаты, которая должна выплачиваться реальному игроку, не определяется до тех пор, пока не закончится игра против всех виртуальных игроков, что позволяет игроку поддерживать его ожидания до последнего момента игры. Поэтому, даже когда игра повторяющимся образом выполняется на игровом автомате 1, сумма выплаты, которая должна быть выплачена за выигрыш, не фиксирована, а изменяется в каждой партии игры, что способствует поддержанию интереса реального игрока.

В вышеописанной второй игре, осуществляемой на игровом автомате 1, игра может повторно выполняться множество раз, и в таком случае ставка выплаты может изменяться для каждой игры. Например, число игр отсчитывается главным ЦПБ 32 так, что выплата, являющаяся опорным значением, установленным в соответствии с выигрышной комбинацией изображений карт, может умножаться на множитель в соответствии с числом игр (этот множитель предназначен для вычисления выплаты и далее упоминается как «ставка выплаты»). Например, в случае суммарного числа игр, равного 7, когда число игр равно от 1 до 6 (от первой игры до шестой игры), ставка выплаты может быть равна 1, а когда число игр равно 7 (седьмая игра), ставка выплаты может быть равна 2. Это может способствовать тому, что реальный игрок, проигравший в начале, будет ожидать возможности восстановления потери, если он выиграет последнюю игру, тем самым делая игру более привлекательной.

Основываясь на приведенном выше, выплата (сумма выплаты) во второй игре может быть вычислена в соответствии с приведенным ниже уравнением (1). Следует отметить, что уравнение (1) представляет пример, и уравнение для вычисления выплаты во второй игре, разумеется, не ограничено приведенным примером.

Уравнение (1): Сумма выплаты $H = (\text{число ставки} + X) \times S + \dots$

где X - сумма выплаты при выигрыше у одного ведомого, S - ставка выплаты в каждой игре.

В уравнении (1), предполагая, что число ставки равно 10, сумма выплаты при выигрыше у одного ведомого равна пяти монетам, ставки выплат в играх с первой по третью равны 1, 2 и 3 соответственно, и число ведомых, у которых ведущий выиграл в играх с первой по третью, равно 2, 1 и 2 соответственно, сумма выплат H равна:

$$H = (10 + 5 + 5) \times 1 + (10 + 5) \times 2 + (10 + 5 + 5) \times 3 = 110 \text{ (монет)}$$

В приведенном выше описании настоящее изобретение описано конкретно на основе его вариантов осуществления, однако, настоящее изобретение не ограничено описанными выше вариантами осуществления. Например, вторая игра запускается по окончании первой игры в вышеописанных вариантах осуществления, но она может запускаться в процессе игры в первую игру. Кроме того, число ведомых (виртуальных игроков) может определяться в лотерею под управлением главного ЦПБ 32.

Кроме того, при обработке второй игры в данном варианте осуществления реальный игрок играет роль ведущего, а виртуальные игроки играют роль ведомых, но можно, чтобы реальный игрок играл роль ведомого путем выбора действительного игрока. Можно, чтобы реальный игрок выбрал роль ведомых в любой момент. Если реальный игрок играет роль ведомого по выбору реального игрока, то реальный игрок играет множество ролей в качестве ведомого по отношению к виртуальному игроку.

В соответствии с настоящим изобретением обработка выполняется при условии, что первый игрок занимает положение реального игрока, а каждый из вторых игроков занимает положение виртуального игрока. Кроме того, когда множество вторых игроков играют против первого игрока, участвующих в игре, и первый игрок сыграл против всех вторых игроков, сумма выплаты для выплаты первому игроку определяется в соответствии с игрой против каждого из вторых игроков. Это может поддерживать интерес к игре первого игрока.

Очевидно, что различные варианты осуществления и модификации настоящего изобретения могут быть реализованы на основе приведенного выше описания. Соответственно, можно выполнить изобретение в других режимах, отличных от описанного выше наилучшего режима осуществления, в рамках объема пунктов формулы изобретения и объема их эквивалентов.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

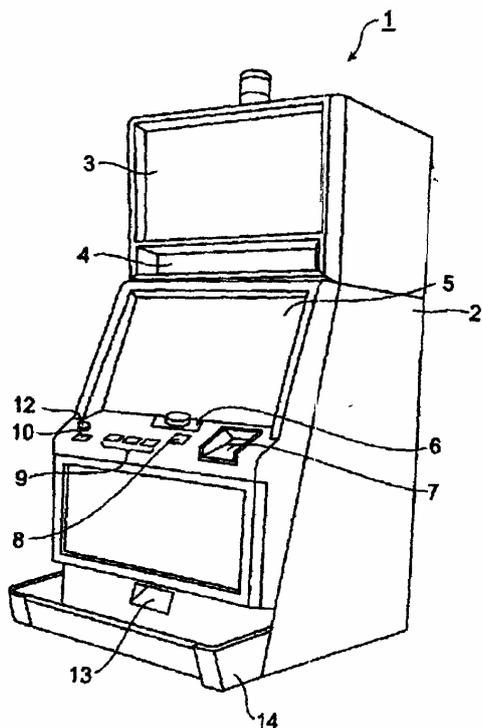
1. Игровой автомат, содержащий
 - средство определения, предназначенное для определения установления или неустановления условия перехода для перехода игрового режима из режима первой игры в режим второй игры,
 - средство перехода, предназначенное для перехода режима игры из режима первой игры в режим второй игры на основе результата определения, полученного упомянутым средством для определения,
 - средство выделения, предназначенное для выделения предварительно определенного числа карточных данных для использования в режиме второй игры из множества карточных данных,
 - средство селекции, предназначенное для селекции карточных данных для присвоения первой группе и карточных данных для присвоения каждой из множества вторых групп из предварительно определенного количества карточных данных, выделенных средством выделения,
 - средство сравнения выигрышных комбинаций, предназначенное для выполнения сравнения между выигрышными комбинациями, основанными на карточных данных первой группы, и выигрышными комбинациями, основанными на карточных данных по меньшей мере двух вторых групп, и
 - средство вычисления выплат, предназначенное для вычисления выплаты на основе результата сравнения, выполненного средством сравнения выигрышных комбинаций.
2. Игровой автомат по п.1, дополнительно содержащий устройство ввода команд, предназначенное для ввода команд для первой группы, причем средство селекции селектирует карточные данные для первой группы в соответствии с командой, введенной с устройства ввода команд.
3. Игровой автомат по п.1 или 2, в котором выплата изменяется в соответствии с количеством со стороны второй группы, у которого выиграла сторона первой группы.
4. Игровой автомат по любому из пп.1-3, в котором обработка от выделения карточных данных посредством средства выделения до сравнения выигрышной комбинации посредством средства сравнения выигрышных комбинаций относится к одной игре, и ставка выплат для вычисления выплаты посредством средства вычисления выплат изменяется для каждой игры.
5. Игровой автомат по любому из пп.1-4, дополнительно содержащий устройство отображения карт, предназначенное для отображения изображений карт с использованием карточных данных, селектированных средством селекции.
6. Игровой автомат по любому из пп.1-5, в котором средство селекции осуществляет выбор карточных данных для назначения первой группе в качестве карточных данных на стороне игрока и выбор карточных данных для назначения второй группе в качестве карточных данных на стороне игрового автомата.
7. Игровой автомат по любому из пп.1-6, в котором в качестве игры во втором игровом режиме использована игра блэкджек.
8. Способ управления игровым автоматом, содержащим средство определения, предназначенное для определения установления или неустановления условия перехода для перехода игрового режима из режима первой игры в режим второй игры, и средство перехода, предназначенное для перехода режима игры из режима первой игры в режим второй игры на основе результата определения, полученного упомянутым средством определения, при этом способ включает в себя этапы:

выделения предварительно определенного количества карточных данных для использования в режиме второй игры из множества карточных данных;

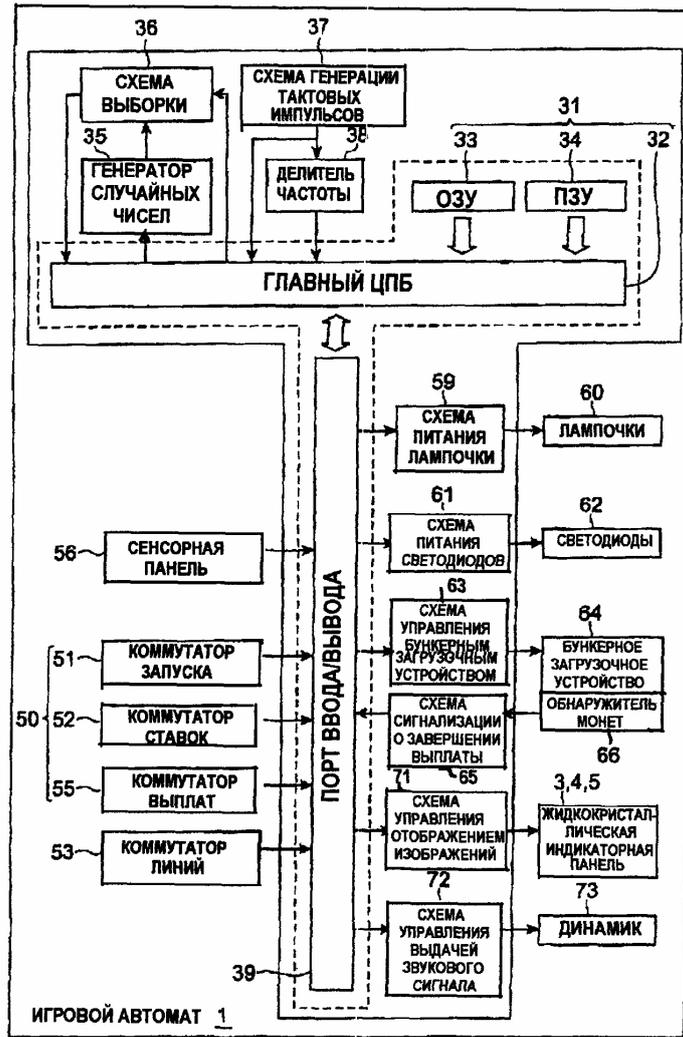
селекции карточных данных для присвоения первой группе и карточных данных для присвоения каждой группе из множества вторых групп, из предварительно определенного количества выделенных карточных данных;

выполнения сравнения между выигрышной комбинацией, основанной на карточных данных первой группы, и выигрышной комбинацией, основанной на карточных данных по меньшей мере двух вторых групп; и

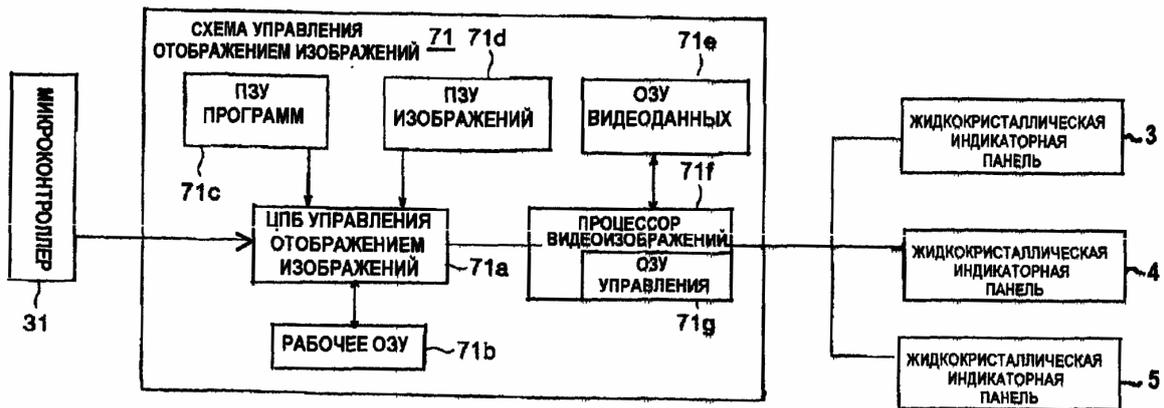
вычисления выплаты на основе результата сравнения выигрышных комбинаций.



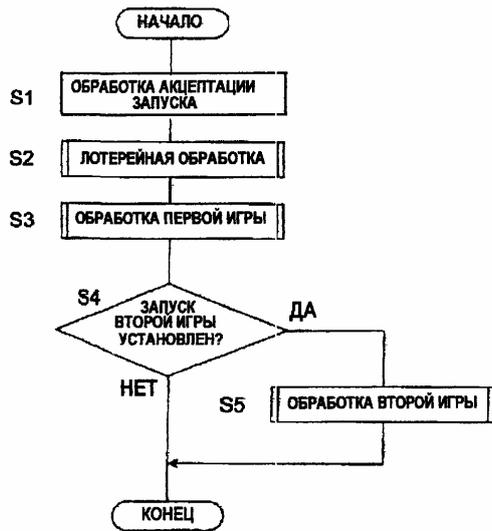
Фиг. 1



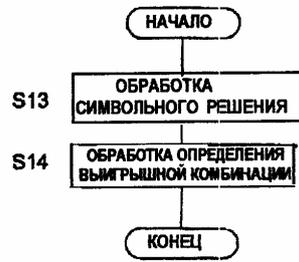
Фиг. 2



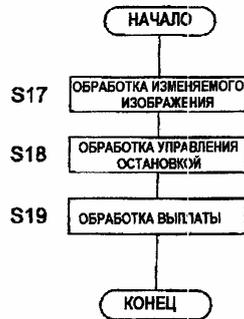
Фиг. 3



Фиг. 4



Фиг. 5



Фиг. 6

(a) 81

№ КОДА	СИМВОЛ	ДИАПАЗОН СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ
0	WILD	0~20
1	7	21~60
2	BLANK 1	61~70
3	3BAR	71~115
4	2BAR	116~170
5	1BAR	171~240
6	BLANK 2	241~255

(b) 82

№ КОДА	СИМВОЛ	ДИАПАЗОН СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ
0	WILD	0~20
1	7	21~60
2	BLANK 1	61~70
3	3BAR	71~115
4	2BAR	116~170
5	1BAR	171~240
6	BLANK 2	241~255

(c) 83

№ КОДА	СИМВОЛ	ДИАПАЗОН СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ
0	WILD	0~20
1	7	21~60
2	TRIGGER 1	61~70
3	3BAR	71~115
4	2BAR	116~170
5	1BAR	171~240
6	TRIGGER 2	241~255

Фиг. 7

90

90a		90b			90c
№ КОДА	R1	R2	R3	ДИАПАЗОН СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ	
C1	0	WILD	WILD	WILD	0~20
C2	1	3BAR	3BAR	3BAR	21~60
C3	2			TRIGGER 1	61~70
C4	3	2BAR	2BAR	2BAR	71~115
	4	7	7	7	116~170
	5	1BAR	1BAR	1BAR	171~240
	6			TRIGGER 2	241~255

Фиг. 8

86

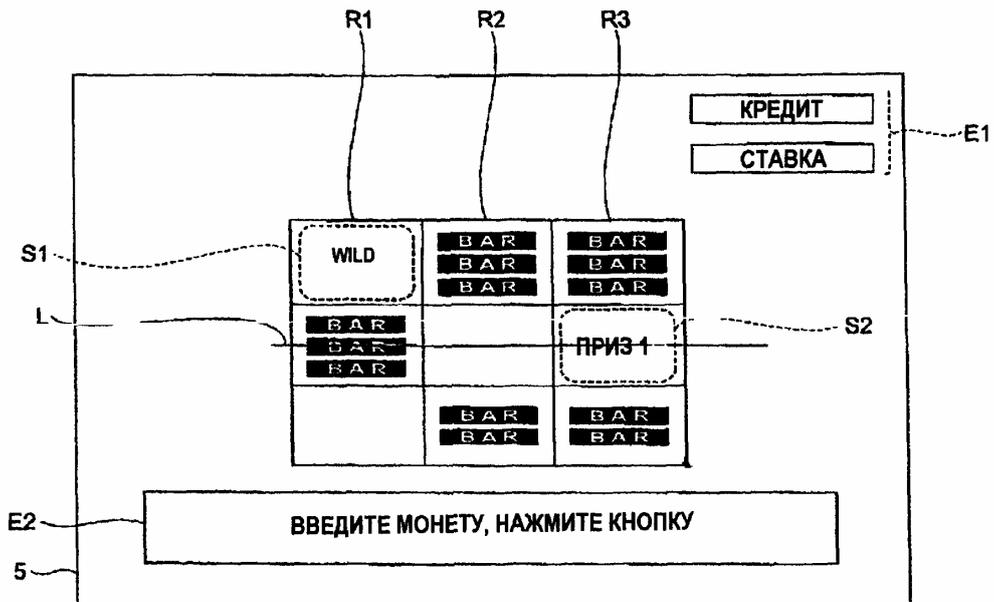
ВЫИГРЫШНАЯ КОМБИНАЦИЯ (R1-R2-R3)	КОМБИНАЦИЯ № КОДА
(ЛЮБОЙ)-(ЛЮБОЙ)-ЗАПУСК 1	Г1-5-2]...
(ЛЮБОЙ)-(ЛЮБОЙ)-ЗАПУСК 2	Г3-4-6]...
7-7-7	Г4-4-4]
ЗВАР-ЗВАР-ЗВАР	Г1-1-1]
2ВАР-2ВАР-2ВАР	Г3-3-3]
ВАР-ВАР-ВАР	Г5-5-5]
(ПОТЕРЯ)	Г2-6-3]...

Фиг. 9

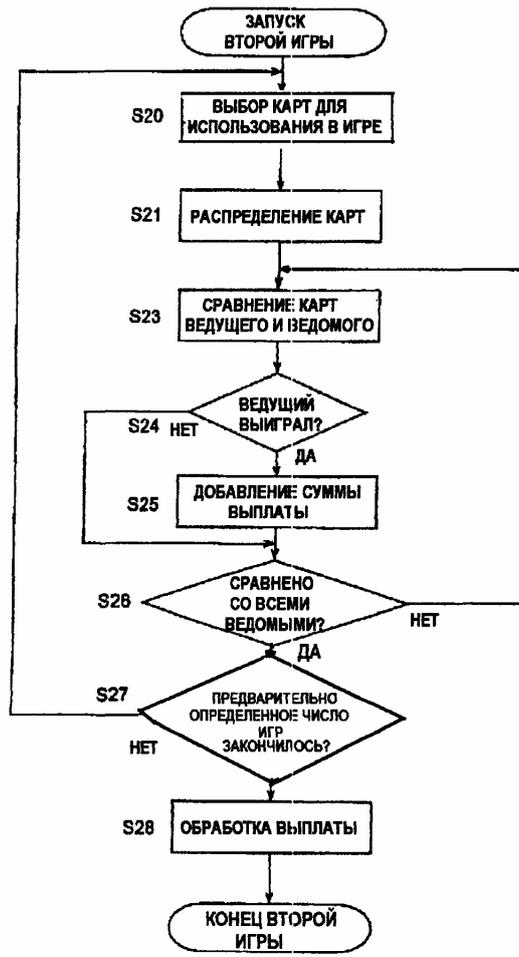
91

ВЫИГРЫШНАЯ КОМБИНАЦИЯ (R1-R2-R3)	СУММА ВЫПЛАТЫ
(ЛЮБОЙ)-(ЛЮБОЙ)-ЗАПУСК 1	ПРИЗ 1
(ЛЮБОЙ)-(ЛЮБОЙ)-ЗАПУСК 2	ПРИЗ 2
7-7-7	80
ЗВАР-ЗВАР-ЗВАР	40
2ВАР-2ВАР-2ВАР	20
ВАР-ВАР-ВАР	10
(ПОТЕРЯ)	0

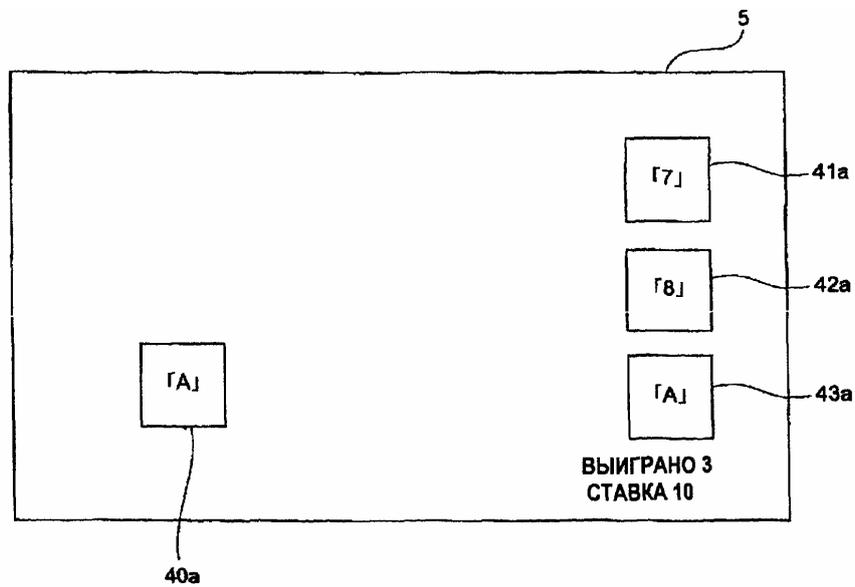
Фиг. 10



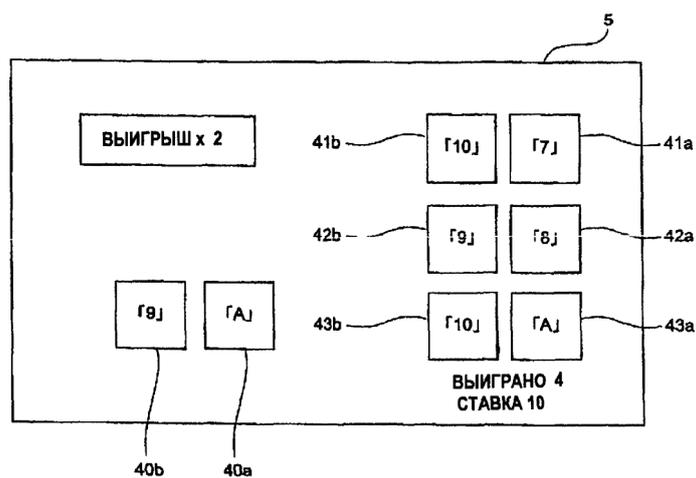
Фиг. 11



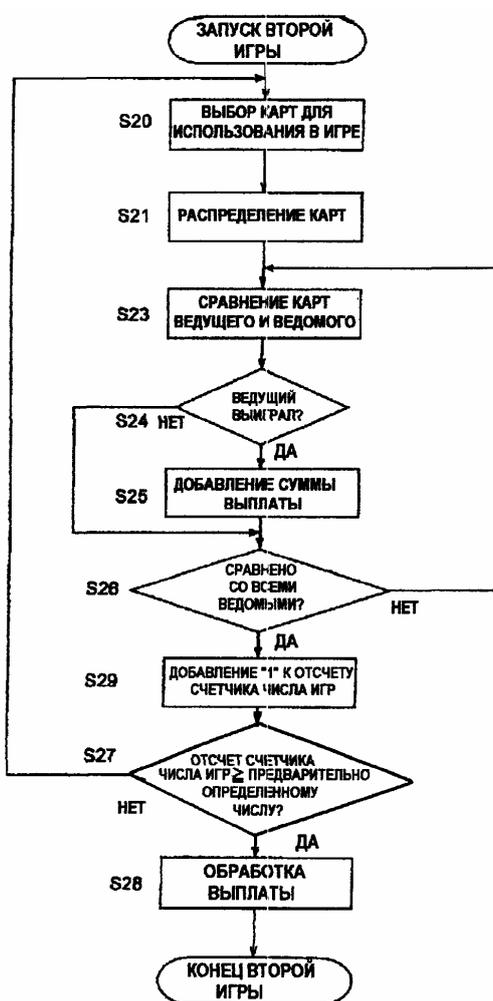
Фиг. 12



Фиг. 13



Фиг. 14



Фиг. 15

