



República Federativa do Brasil
Ministério do Desenvolvimento, Indústria
e do Comércio Exterior
Instituto Nacional da Propriedade Industrial

(21) PI 1103870-5 A2

(22) Data do Depósito: 08/08/2011

(43) Data da Publicação: 10/02/2016

(RPI 2353)



(54) Título: SISTEMA DE JOGOS, E , MÉTODO PARA OPERAR UM SISTEMA DE JOGOS

(51) Int. Cl.: G07F 17/32

(52) CPC: G07F 17/3265

(30) Prioridade Unionista: 09/08/2010 US 12/853050

(73) Titular(es): IGT

(72) Inventor(es): GREGORY F. FRANK, ROGELIO S. DECASA, JR.

(74) Procurador(es): MOMSEN, LEONARDOS & CIA.

(57) Resumo: SISTEMA DE JOGOS, E, MÉTODO PARA OPERAR UM SISTEMA DE JOGOS Durante uma execução de um jogo o sistema de jogos descrito 3 determina que uma condição de término ocorreu. Por exemplo, o sistema de jogos determina que uma condição de término ocorreu quando nenhuma combinação de símbolos vencedora são exibidas para a duração do jogo. Seguindo a determinação que a condição de término ocorreu, o sistema de jogos determina se é para fornecer acesso para uma oportunidade de jogo adicional para a execução do jogo. Se a oportunidade de jogo adicional é para ser fornecida, o sistema de jogos remove um ou mais símbolos a partir de uma pluralidade de posições de símbolos mesmo embora tais símbolos não formem uma combinação de símbolos vencedora. O sistema de jogos preenche qualquer posições de símbolos vazias resultantes deslocando símbolos e/ou exibindo símbolos gerados, e fornece prêmios para quaisquer combinações de símbolos vencedoras então geradas. A oportunidade de jogo adicional pode ser acessada por causa de uma aposta do jogador ou por causa que outro critério de oportunidade de jogo adicional é satisfeito.

“SISTEMA DE JOGOS, E, MÉTODO PARA OPERAR UM SISTEMA DE JOGOS”

AVISO DE DIREITOS AUTORAIS

Uma porção da descrição deste documento de patente contém material que é submetido a proteção de direitos autorais. O proprietário dos direitos autorais não tem objeção para a reprodução de fotocópia do documento de patente ou descrição da patente em exatamente a forma que ele aparece nos arquivos ou registros de patente do Escritório de Marcas e Patentes, mas por outro lado reserva todos os direitos autorais qualquer que sejam.

FUNDAMENTO

Máquinas de jogos que fornecem prêmios para jogadores em jogos básicos ou primários são bem conhecidos. Essas máquinas de jogos geralmente requerem ao jogador colocar ou fazer uma aposta para ativar o jogo básico ou primário. Em muitas dessas máquinas de jogos, o prêmio é baseado no jogador obtendo um símbolo vencedor ou combinação de símbolos vencedora e no montante da aposta (e.g., quanto maior a aposta, maior o prêmio). Geralmente, símbolos ou combinações de símbolos que são mencionados prováveis de ocorrer resulta nos maiores prêmios. Em tais máquinas de jogos conhecidas, o montante da aposta feita em uma execução do jogo base pelo jogador pode variar.

Máquinas de jogos que fornece jogos de símbolo em cascata são também conhecidos. Em um tal jogo de símbolo em cascata, uma máquina de jogos gera e exibe uma pluralidade de símbolos em uma pluralidade de posições de símbolos. A máquina de jogos avalia os símbolos exibidos e fornece um prêmio paca da combinação de símbolos vencedora formada, se qualquer. A máquina de jogos então remove os símbolos exibidos que formam a combinação de símbolos vencedora, criando uma ou mais posições de símbolos vazias. A máquina de jogos desloca zero, uma, ou mais

dos símbolos exibidos na direção para baixo em zero, um, ou mais das posições de símbolos vazias. Se, quaisquer posições de símbolos vazias permanecem após este deslocamento na direção para baixo, a máquina de jogos gera e exibe um símbolo em cada posição de símbolo vazia. A máquina de jogos re-avalia os símbolos exibidos e fornece um prêmio para quaisquer combinações de símbolos vencedoras então exibidas. A máquina de jogos repete as etapas de remover símbolos gerados, deslocar símbolos gerados, gerando e exibindo novos símbolos, e avaliando símbolos gerados, enquanto combinações de símbolos vencedoras continuam a ser formados.

Há uma necessidade para aumentar o entusiasmo e entretenimento experimentado por pessoas jogando máquinas de jogos. Há também uma necessidade para novas maneiras de fornecer melhores experiências e ambientes de jogos em máquinas de jogos permitindo ainda interação do jogador com máquinas de jogos durante o jogo. Há uma necessidade adicional de aumentar o número de combinações de símbolos vencedoras geradas e o número e valores dos prêmios fornecidos para um jogador por uma aposta unitária em uma execução de um jogo.

SUMÁRIO

Várias modalidades da presente descrição se relacionam aos sistemas de jogos, dispositivos de jogos, e métodos para fornecer, seguindo uma determinação de uma condição de término durante uma execução de um jogo, uma oportunidade de ganho adicional se uma condição de acionamento de oportunidade de ganho adicional é satisfeita. O sistema de jogos fornece a oportunidade de ganho adicional em adição, a quaisquer prêmios determinados na execução do jogo que ocorreu antes da ocorrência da condição de término. Em várias modalidades, a oportunidade de ganho adicional inclui uma característica de símbolo em cascata onde o jogador captura um ou mais símbolos para serem inicialmente removidos durante a oportunidade de ganho adicional. Em uma outra modalidade, o sistema de

jogos determina quaisquer símbolos a serem inicialmente removidos durante a oportunidade de ganho adicional. Para a oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos remove os símbolos selecionados a partir do arranjo de símbolos (tal como uma matriz de símbolos) que exibe a condição de término, desloca símbolos remanescentes para preencher posições de símbolos vazias resultantes, e gera e exibe novos símbolos para preencher quaisquer posições de símbolos vazias ainda remanescentes. Seguindo tal remoção, deslocamento, e geração, o sistema de jogos fornece um prêmio para o jogador para quaisquer combinações de símbolos vencedoras geradas durante a oportunidade de ganho adicional. Em uma modalidade, esta característica de símbolo em cascata adicional (que inicia após a condição de término) continua até nenhuma mais combinações de símbolos vencedoras ocorrem. Deve ser apreciado que a execução do jogo antes da ocorrência da condição de término pode ou não pode incluir uma característica de símbolo em cascata como discutido mais tarde abaixo.

O sistema de jogos determina se o jogador é elegível para participar na oportunidade de ganho adicional com base, em pelo menos em parte, em se uma condição de acionamento de oportunidade de ganho adicional é satisfeita. Em uma modalidade, a condição de acionamento de oportunidade de ganho adicional é satisfeita se o jogador fornece uma taxa opcional ou segunda porção de aposta para a execução do jogo, e se, em troca para a aposta adicional específica, o sistema de jogos subsequentemente determina fornece a oportunidade de ganho adicional para o jogador. Em uma modalidade, o sistema de jogos permite ao jogador apostar em uma execução do jogo e na oportunidade de ganho adicional antes do início da execução do jogo. Nesta modalidade, uma aposta do jogador inclui uma primeira porção fornecida na troca por uma execução de uma jogo básico ou primário e uma segunda porção opcional fornecido na troca de uma chance de participar em uma oportunidade de ganho adicional. Nesta modalidade, se, para um

exemplo do jogo, o jogador não fornece a segunda porção opcional da aposta para uma chance na oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos não fornece a oportunidade de ganho adicional para aquela execução do jogo. Contudo, se o jogador fornece a aposta para a chance na oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos faz uma determinação quanto a possibilidade de fornecer a oportunidade de ganho adicional para o jogador seguindo a execução do jogo.

Como mencionado acima, em uma modalidade, o jogo de apostas ou a primeira parte do jogo de aposta é um jogo de símbolo em cascata. O sistema de jogos exibe um arranjo de posições de símbolos para a execução do jogo, onde cada posição de símbolo é configurada para exibir uma de uma pluralidade de símbolos que podem ser avaliados durante a execução do jogo. O sistema de jogos então de modo aleatório determina e exibe uma da pluralidade de diferentes símbolos em uma da pluralidade de posições de símbolos. Após o sistema de jogos gerar e exibir a pluralidade de símbolos na pluralidade de posições de símbolos, o sistema de jogos determina se quaisquer combinações de símbolos vencedoras são formadas pelos símbolos exibidos. Se quaisquer combinações de símbolos vencedoras são formadas, o sistema de jogos fornece um prêmio para o jogador com base em um aspecto da combinação de símbolos vencedora(s), tal como baseada no número de símbolos na combinação de símbolos vencedora(s), a posição da combinação de símbolos vencedora(s) dentro do arranjo de símbolos, ou algum outro aspecto adequado da combinação de símbolos vencedora(s).

A execução do jogo continua se quaisquer combinações de símbolos vencedoras são geradas. O sistema de jogos remove cada um dos símbolos de cada combinação de símbolos vencedora a partir do arranjo de símbolos, resultando em uma ou mais posições de símbolos vazias. Para preencher a posição de símbolo vazia(s), o sistema de jogos desloca zero ou mais símbolos dentro do arranjo de posições de símbolos nas apropriadas

posições de símbolos vazias e/ou gera e exibe uma ou mais da pluralidade de símbolos em uma ou mais das posições de símbolos vazias . Após remover símbolos a partir das combinações de símbolos vencedoras e deslocar/gerar símbolos para preencher as posições de símbolos vazias resultantes, o sistema de jogos determina se quaisquer combinações de símbolos vencedoras são exibidas. A execução do jogo continua até uma condição de término designada ocorrer. Em uma modalidade, a condição de término designada ocorre quando nenhuma combinação de símbolos vencedoras são exibidas na matriz de símbolos.

10 Seguindo a ocorrência da condição de término designada, o sistema de jogos determina se é para fornecer ao jogador acesso para uma oportunidade de ganho adicional. Em uma modalidade, a determinação de se é para fornecer acesso para a oportunidade de ganho adicional é com base em um critério de oportunidade de ganho adicional, tal como se um jogador colocou uma suficiente aposta de oportunidade de ganho adicional como mencionada acima e uma determinação daí em diante foi feita para permitir ao jogador participar na oportunidade de ganho adicional. Em uma modalidade alternativa, o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito após o jogador fornece um montante de aposta adicional específica

15 segundo a ocorrência da condição de término designada. Em uma outra modalidade alternativa, acesso à oportunidade de ganho adicional é fornecido com base em uma determinação feita pelo sistema de jogos, tal como com base em uma determinação aleatória ou com base em uma determinação feita de acordo com um estado do jogador dentro de um sistema de monitoramento

20 de jogador.

25

Se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional, a oportunidade de ganho adicional descrita começa determinando um ou mais símbolos exibidos para remover do arranjo de símbolos. A oportunidade de ganho adicional é fornecida independente de em adição à

execução do jogo que ocorreu antes da ocorrência da condição de término .
Em uma tal modalidade, a oportunidade de ganho adicional inclui remover um ou mais símbolos do arranjo de posições de símbolos independente do uso daqueles símbolos antes da ocorrência da condição de término designada. Por exemplo, o dispositivo de jogos remove um ou mais símbolos não obstante tal símbolo(s) removido(s) não estando incluídos em qualquer combinação de símbolos vencedora no momento da ocorrência da condição de término designada. Em uma modalidade, quando determinando que a oportunidade de ganho adicional é para ser fornecida para o jogador (e.g., porque o jogador forneceu uma aposta suficiente para permitir acesso à oportunidade de ganho adicional), o sistema de jogos permite ao jogador determinar um ou mais símbolos para remoção. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos determina qual dos símbolos exibidos remover a partir do arranjo de símbolos, que determinação pode ser feita aleatoriamente ou pode ser baseada em um conjunto designado de símbolos removíveis durante a oportunidade de ganho adicional. Em uma modalidade, durante a oportunidade de ganho adicional descrita, o sistema de jogos remove um ou mais símbolos designados os quais são determinados antes da execução do jogo. Alternativamente, o sistema de jogos descrito remove um ou mais de um particular tipo de símbolo, remove uma ou mais símbolos em uma ou mais posições de símbolos do arranjo de símbolos sem considerar que símbolos estão em tais posições de símbolos, ou remove algum outro conjunto de símbolos do arranjo de símbolos.

Após determinar que símbolos remover, o sistema de jogos continua a oportunidade de ganho adicional para potencialmente gerar uma ou mais combinações de símbolos vencedoras. Durante a oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos remove quaisquer símbolos determinados do arranjo de símbolos e desloca símbolos exibidos ou gera e exibe símbolos adicionais a partir da pluralidade de símbolos para preencher as posições de

símbolos vazias, conforme descrito acima, com relação à execução do jogo antes da ocorrência da condição de término designada. Em uma modalidade, o sistema de jogos determina se quaisquer combinações de símbolos vencedoras são exibidas seguindo o deslocamento e geração da oportunidade de ganho adicional, e fornece um prêmio adicional para o jogador conforme apropriado. Em uma modalidade, se quaisquer combinações de símbolos vencedoras são exibidas, o sistema de jogos de novo remove símbolos e preenche posições de símbolos vazias conforme descrito acima durante a oportunidade de ganho adicional – isto é, a oportunidade de ganho adicional prossegue nesta modalidade até nenhuma mais combinações de símbolos vencedoras sejam exibidas.

Se é assim, uma vantagem do sistema de jogos descrito para fornecer um jogador com uma oportunidade de ganho adicional seguindo uma ocorrência de uma condição de término designada em uma execução do jogo, tal como seguindo uma determinação que nenhuma combinação de símbolos vencedoras são exibidas, removendo um ou mais símbolos selecionados pelo jogador a partir do arranjo de símbolos. É uma vantagem adicional do sistema de jogos descrito remover símbolos designados ou símbolos aleatoriamente determinados a partir do arranjo de símbolos durante a oportunidade de ganho adicional conforme descrito aqui quando de uma ocorrência de uma condição de término designada.

Características e vantagens adicionais são descritas, e serão aparentes a partir da seguinte Descrição Detalhada e das figuras.

DESCRIÇÃO BREVE DAS FIGURAS

Figs. 1A e 1B são vistas em perspectiva de modalidades alternativas exemplos do dispositivo de jogos da presente descrição.

Fig. 2A é uma diagrama em bloco esquemático de uma modalidade de uma configuração eletrônica para um dos dispositivos de jogos aqui descritos.

Fig. 2B é uma diagrama em bloco esquemático de uma modalidade de uma configuração de rede para uma pluralidade de dispositivos de jogos aqui descritos

Fig. 3 é um fluxograma de um processo exemplo para operar o sistema de jogos aqui descrito.

Figs. 4A, 4B, 4C, 4D, 4E, 4F, 4G, e 4H vistas da elevação frontal de uma modalidade de um dispositivo de jogos do sistema de jogos aqui descrito.

DESCRIÇÃO DETALHADA

A presente descrição pode ser implementada em várias configurações para máquinas de jogos, dispositivos de jogos, ou sistema de jogos, incluindo mas não limitados à: (1) uma máquina de jogos, dispositivo de jogos, ou sistema de jogos dedicados onde as instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos (que são fornecidos pela máquina de jogos ou dispositivo de jogos) são fornecidas com a máquina de jogos ou dispositivo de jogos antes de entregar para um estabelecimento de jogo; e (2) uma máquina de jogos, dispositivo de jogos ou sistema de jogos mutável onde as instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos (que são fornecidos pela máquina de jogos ou dispositivo de jogos) são passíveis de baixar para a máquina de jogos ou dispositivo de jogos embora uma rede de dados após a máquina de jogos ou dispositivo de jogos esteja em um estabelecimento de jogos. Em uma modalidade, as instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos são executadas por pelo menos um servidor central, controlador central, ou hospedeiro remoto. Em tal uma modalidade “cliente fino”, o servidor central remotamente controla quaisquer jogos (ou outras interfaces adequadas) e receber um ou mais entradas ou comando a partir de um jogador. Em uma outra modalidade, as instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos são comunicadas a partir do servidor central, controlador central, ou hospedeiro remoto para um processador local de

dispositivos de jogos e dispositivos de memória. Em tal uma modalidade de “cliente espesso”, o processador local de dispositivo de jogos executa as instruções computadorizadas comunicadas para controlar quaisquer jogos (ou outras interfaces adequadas) fornecidas para um jogador.

5 Em uma modalidade, um ou mais dispositivos de jogos em um sistema de jogos podem ser dispositivos de jogos de cliente fino e um ou mais dispositivos de jogos no sistema de jogos podem ser dispositivos de jogos de cliente espesso. Em uma outra modalidade, certas funções do dispositivo de jogos são implementadas em um ambiente de cliente fino e certas outras
10 funções do dispositivo de jogos são implementadas em um ambiente cliente espesso. Em uma tal modalidade, instruções computadorizados para controlar quaisquer jogos primário são comunicados pai do servidor central para o dispositivo de jogo em uma configuração de cliente espesso e instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos secundários ou funções de
15 bônus são executadas por um servidor central em uma configuração de cliente fino.

Referindo agora aos desenhos, duas modalidades alternativas exemplos de um dispositivo de jogos aqui descrito são ilustrados nas Figs. 1A e 1B como o dispositivo de jogos 10a e o dispositivo de jogos 10b,
20 respectivamente. O dispositivo de jogos 10a e/ou o dispositivo de jogos 10b são geralmente referidos aqui como dispositivo de jogos 10.

Nas modalidades ilustradas nas Figs. 1A e 1B, dispositivo de jogos 10 tem uma estrutura de suporte, compartimento, ou gabinete que fornece suporte para uma pluralidade de visores, entradas, controle e outros
25 recursos d em uma ou mais máquina de jogos convencional. É configurado tal que um jogador pode operá-lo enquanto em pé ou sentado. O dispositivo de jogos pode estar posicionado em um base ou stand ou pode ser configurado como um armário de estilo de mesa (não mostrado) que um jogador pode operar preferencialmente enquanto sentado. Conforme ilustrado pelas

diferentes configurações mostradas nas Figs. 1A e 1B, o dispositivo de jogos pode ter configurações de visor e gabinete variáveis.

Em uma modalidade, conforme ilustrado na Fig. 2^a, o dispositivo de jogos preferencialmente inclui pelo menos um processador 12, tal como um microprocessador, um a plataforma baseada em micro-controlador, um circuito integrado adequado ou um ou mais circuitos integrados de aplicação específica (ASIC's). O processador está em comunicação com ou operável para acessar ou para trocar sinais com pelo menos um depósito de dados ou dispositivo de memória 14. Em uma modalidade, o processador e o dispositivo de memória reside dentro do gabinete do dispositivo de jogos. O dispositivo de memória armazena código de programa e instruções, executáveis pelo processador, para controlar o dispositivo de jogos. O dispositivo de memória também armazena outros dados tais como, dados de imagem, dados de evento, dados de entrada do jogador, geradores de números randômicos ou pseudo-randômicos, informação ou dados de tabela de pagamento, e regras do jogo aplicáveis que relacionam à execução do dispositivo de jogos. Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória de acesso randômico (RAM), que pode incluir RAM não volátil (NVRAM), RAM magnética (MRAM), RAM ferro elétrica (FeRAM), e outras formas com comumente entendido na indústria de jogos. Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória de somente leitura (ROM). Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória flash e/ou EEPROM (memória de somente leitura programável passível de pagar eletricamente). Qualquer outra memória de semicondutor e/ou magnética, óptica adequada pode operar em conjunto com o dispositivo de jogos aqui descrito.

Em uma modalidade, parte ou todos do código de programa e/ou dados de operação descritos acima podem ser armazenados em um dispositivo de memória removível ou destacável, incluindo, mas não limitado

à, um dispositivo de memória de cartucho, disco , CD ROM, DVD, ou USB adequado. Em outra modalidade, parte ou todos dos dados de operação e/ou código de programa descritos acima pode ser baixados para o dispositivo de memória através de uma rede adequada.

5 Em uma modalidade, um operador ou um jogador pode usar tal um dispositivo de memória removível em um computador de mesa, um computador de laptop, um dispositivo de mão, tal como um assistente digital pessoal (PDA), um dispositivo de terminal móvel ou de computação portátil, ou uma outra plataforma computadorizada para implementar a presente
10 descrição. Em uma modalidade, o dispositivo de jogos ou máquina de jogos aqui descrito é operável sobre uma rede sem fio, por exemplo, como parte d em uma ou mais sistema de jogos sem fio. Em uma tal modalidade, a máquina de jogos pode ser um dispositivo de mão, um dispositivo de terminal móvel, ou qualquer outro dispositivo sem fio adequado que permite a um jogador
15 jogar qualquer jogo adequado em uma variedade de diferentes localizações. Em várias modalidades nas quais o dispositivo de jogos ou máquina de jogos é um dispositivo de mão, um dispositivo de terminal móvel, ou qualquer outro dispositivo sem fio adequado, pelo menos um dispositivo de memória e pelo menos um processador que controla o jogo ou outras operações do dispositivo
20 de mão, dispositivo de terminal móvel, ou outro dispositivo sem fio adequado pode estar localizado; (a) no dispositivo de mão, dispositivo de terminal de móvel ou outro dispositivo sem fio adequado; (b) em um servidor central ou controlador central; ou (c) qualquer combinação adequada do servidor central ou controlador central e o dispositivo de mão, dispositivo de terminal móvel
25 ou outro dispositivo sem fio adequado. Deve ser apreciado que um dispositivo de jogos ou máquina de jogos como aqui descrito pode ser um dispositivo que obteve aprovação de uma comissão reguladora de jogos ou um dispositivo que não obteve aprovação de uma comissão reguladora de jogos. Deve ser apreciados que o processador e dispositivo de memória podem ser

coletivamente referidos aqui como um “computador” ou “controlador”.

Em uma modalidade, conforme discutido em mais detalhes abaixo, o dispositivo de jogos de mofo aleatório gera prêmios e/ou outros resultados do jogo com base em dados de probabilidade. Em uma tal modalidade, esta determinação aleatória é fornecida através da utilização de um gerado de número randômico (RNG), tal como um gerador de número randômico verdadeiro, um gerador de número randômico, ou outro processo de tornar randômico adequado. Em uma modalidade, cada prêmio ou outro resultado do jogo é associado com uma probabilidade e o dispositivo de jogos gera o prêmio ou outro resultado do jogo a ser fornecido para o jogador com base nas probabilidades associadas. Nesta modalidade, já que o dispositivo de jogos gera resultados de modo aleatório ou com base em um ou mais cálculos de probabilidade, não há uma certeza que o dispositivo de jogos vai sempre prover o jogador com qualquer prêmio ou outro resultado de jogo específico.

Em uma outra modalidade, conforme discutido em mais detalhes abaixo, o dispositivo de jogos emprega um predeterminado e finito conjunto ou grupo de prêmios ou outros resultados do jogo. Nesta modalidade, já que cada prêmio ou outro resultado do jogo é fornecido para o jogador, o dispositivo de jogos sinalizar ou remove o prêmio ou outro resultado do jogo fornecido a partir do predeterminado conjunto ou grupo. Uma vez sinalizado ou removido do conjunto ou grupo, o prêmio ou outro resultado do jogo fornecido específico daquele grupo específico não pode ser fornecido para o jogador de novo. Este tipo de dispositivo de jogos prove os jogadores com todos os prêmios ou outros resultados do jogo disponíveis sobre o decorrer do ciclo de execução e garante o montante de ganhos e perdas efetivas.

Em uma outra modalidade, conforme discutido abaixo, quando um jogador iniciando a execução do jogo no dispositivo de jogos, o dispositivo de jogos o inscreve em um jogo de bingo. O resultado do jogo

resultante é comunicado para o dispositivo de jogo individual a ser fornecido a um jogador. Em uma modalidade, este resultado de bingo é exibido para o jogador como um jogo de bingo e/ou em qualquer forma de acordo com a presente descrição.

5 Em uma modalidade, conforme ilustrado na Fig. 2A, o dispositivo de jogos inclui um ou mais dispositivos de exibição controlados pelo processador. Os dispositivos de exibição são preferencialmente conectados à ou montado no gabinete do dispositivo de jogos. A modalidade mostrada na Fig. 1A inclui um dispositivo de exibição central 16 que exibe
10 um jogo primário. O dispositivo de exibição também pode exibir qualquer jogo secundário adequado associado com o jogo primário assim como informação relacionada ao jogo primário ou secundário. A modalidade alternativa mostrada na Fig. 1B inclui um dispositivo de exibição central 16 e um dispositivo de exibição superior 18. O dispositivo de exibição superior
15 exibe o jogo primário, qualquer jogo secundário adequado associado ou não associado com o jogo primário e/ou informação relacionando ao jogo primário ou secundário. Esses dispositivos de exibição também podem servir como óculos digitais operáveis para anunciar jogos ou outros aspectos do estabelecimento do jogo. Como visto nas Figs. 1A e 1B, em uma modalidade,
20 o dispositivo de jogos inclui um visor de crédito 20 que exibe um número de créditos corrente do jogador, dinheiro, saldo de conta ou o equivalente. Em uma modalidade, o dispositivo de jogos inclui um visor de aposta 22 que exibe um montante apostado do jogador. Em uma modalidade, conforme descrito em mais detalhes abaixo, o dispositivo de jogos inclui um visor de
25 monitoramento do jogador 40 que exibe informação considerando um estado de monitoramento de execução do jogador.

Em uma modalidade, pelo menos um dispositivo de exibição pode ser um dispositivo de exibição de terminal móvel, tal como um PDA ou PC de tablete, que permite execução de pelo menos parte de uma porção do

jogo primário ou secundário em uma localização remota a partir do dispositivo de jogos.

Os dispositivos de jogos podem incluir, sem limitação, um monitor, um visor de televisão, um visor de plasma, um visor de cristal líquido (LCD), um visor com base nos diodos de emissão de luz (LEDs), um visor com base em uma pluralidade de diodos de emissão de luz orgânico (OLEDs), um visor com base em diodos de emissão de luz de polímero (PLEDs), um visor com base em uma pluralidade de emissores de superfície condutora de elétrons (SEDs), um visor incluindo uma imagem refletida e/ou projetada, ou qualquer outro dispositivo eletrônico ou mecanismo de exibição adequado. Em uma modalidade, conforme descrito em mais detalhes abaixo, o dispositivo de jogos inclui uma tela de toque com um controlador de tela de toque associado. Os dispositivos de exibição podem ser de qualquer tamanho e configuração adequado, tal como um quadrado, um retângulo ou um retângulo alongado.

Os dispositivos de exibição do dispositivo de jogos são configurados para exibir pelo menos um e preferencialmente uma pluralidade de jogo ou outras imagens adequadas, símbolos e indícios tais como qualquer representação visual, ou exibição do movimento de objetos tal como carretéis ou rodas mecânica virtuais ou de vídeo, iluminação dinâmica, imagens de vídeo, imagens de pessoas, caracteres, lugares, coisas, faces de cartões, ou o similar.

Em uma modalidade, os símbolos, imagens e indícios exibidos no ou do dispositivo de exibição podem estar em forma mecânica. Isto é, o dispositivo de exibição pode incluir qualquer dispositivo eletro-mecânico, tal como um ou mais objetos mecânicos, tal com uma ou mais rodas rotativas, carretéis ou cubos configurados para exibir pelo menos um ou uma pluralidade de jogo ou outras imagens, símbolos ou indícios adequados.

Como ilustrado a Fig. 2A, em uma modalidade, o dispositivo

de jogos inclui pelo menos um dispositivo de pagamento 24 em comunicação com o processador. Como visto na Figs. 1A e 1B, um dispositivo de pagamento tal com um aceitador de pagamento inclui um aceitador 28 de nota, tíquete ou bilhete onde o jogador insere dinheiro em cédula, um tíquete ou comprovante e um entalhe de moeda 26 onde o jogador insere dinheiro, moedas, ou fichas. Em outras modalidades, dispositivos de pagamento tal com leitores ou dispositivos de validação para cartões de crédito, cartões de débito, ou comprovantes de crédito podem aceitar pagamento. Em uma modalidade, um jogador pode inserir um cartão de identificação em um leitor de cartão do dispositivo de jogos. Em uma modalidade, o cartão de identificação é um cartão inteligente tendo um micro chip programado, uma tira magnética codificada, ou tira magnética passível de escrever codificada, onde o micro chip programado ou tiras magnéticas são codificados com uma identificação de jogador, totais de crédito (ou dados relacionados) e/ou outra informação relevante. Em uma outra modalidade, um jogador pode carregar um dispositivo portátil, tal com um telefone celular, uma marca de identificação de frequência de rádio, ou qualquer outro dispositivo sem fio adequado, que comunica uma identificação do jogador, totais de crédito (ou dados relacionados), e outra informação relevante para o dispositivo de jogos. Em uma modalidade, dinheiro pode ser transferido para um dispositivo de jogos através de transferência de fundos monetários eletrônicos. Quando um jogador financia o dispositivo de jogos, o processador determina o montante de fundos monetários entrado e exibe o correspondente montante no crédito ou outra exibição adequada como descrito acima.

Como visto nas Figs. 1A, 1B, e 2A, em uma modalidade o dispositivo de jogos inclui pelo menos um e preferencialmente uma pluralidade de dispositivos de entrada 30 em comunicação com o processador. Os dispositivos de entrada podem incluir qualquer dispositivo adequado que permita ao jogador produzir um sinal de entrada que é recebido pelo

processador. Em uma modalidade, após financiamento apropriado do dispositivo de jogos, o dispositivo de entrada é um dispositivo de ativação de jogos, tal como um botão de execução 32 o um braço de puxar (não mostrado) que é usado pelo jogador para iniciar qualquer jogo primário ou seqüência de eventos no dispositivo de jogos. O botão de execução pode ser qualquer ativador de jogo adequado tal como um botão de aposta unitária, um botão de máxima, ou um botão de repetição de aposta. Em uma modalidade, após financiamento apropriado, o dispositivo de jogos começa a execução do jogo automaticamente. Em uma outra modalidade, quando o jogador engata um dos botões de execução, o dispositivo de jogos automaticamente ativa o jogo de novo.

Em uma modalidade, um dispositivo de entrada é um botão de aposta unitária. O lugar coloca uma aposta pressionando o botão de aposta unitária. O jogador pode aumentar a aposta de um crédito cada vez que o jogar pressiona o botão de aposta unitária. Quando o jogador pressiona o botão de aposta unitária, o número de créditos mostrado no visor de crédito preferencialmente diminui de um, e o número de créditos mostrado no visor de aposta preferencialmente aumenta de um. Em uma outra modalidade, um dispositivo de entrada é um botão de aposta máxima (não mostrado) que permite ao jogador apostar o valor máximo de aposta permitido para um jogo do dispositivo de jogos.

Em uma modalidade, um dispositivo de entrada é um botão de retirada de dinheiro 34. o jogador pode pressionar o botão de retirada de dinheiro e retira dinheiro para receber um pagamento em dinheiro ou outra forma adequada de pagamento correspondendo ao número de créditos remanescentes. Em uma modalidade, quando o jogador retira dinheiro, um dispositivo de pagamento, tal como um tíquete ou comprovante de crédito para fornecer ao jogador. O jogador recebe o tíquete ou comprovante de crédito via um encarregado do caixa financeiro (ou outro sistema de resgate

adequado). Em uma outra modalidade, quando o jogador retira dinheiro, o jogador recebe as moedas ou fichas em uma bandeja de pagamento de moedas. Deve ser apreciado que quaisquer mecanismos de pagamento adequado, tal como financiamento de fundos para o cartão inteligente ou
5 cartão de identificação passível de gravar eletronicamente, podem ser implementados de acordo com o dispositivo de jogos aqui descrito.

Em uma modalidade, conforme mencionado acima e como visto na Fig. 2A, um dispositivo de entrada é uma tela de toque 42 acoplado com um controlador de tela de toque 44 ou algum outro visor sensível ao
10 toque para permitir interação do jogador com as imagens no visor. A tela de toque e o controlador de tela de toque estão conectados ao controlador de vídeo 46. Um jogador pode tomar decisões e entrar sinais no dispositivo de jogos tocando a tela de toque nas localizações apropriadas. Um tal dispositivo de entrada é um painel de botão de tela de toque convencional.

15 O dispositivo de jogos pode ainda incluir uma pluralidade de portas de comunicação para permitir comunicação do processador com periféricos externos, tal com fontes de vídeo externas, cabos de múltiplas vias de comunicação de expansão, jogos ou outros visores, uma porta SCSI, ou um teclado.

20 Em uma modalidade, como visto na Fig. 2A, o dispositivo de jogos inclui um dispositivo de geração de som controlado por um ou mais cartões de som 48 que funciona em conjunto com o processador. Em uma modalidade, o dispositivo de geração de som inclui pelo menos um ou preferencialmente uma pluralidade de alto-falantes 50 ou outro hardware e/ou
25 software de geração de som para gerar sons, tal como executando música para o jogo primário e/ou secundário ou executando música para outros modos do dispositivo de jogos, tal como um modo atrativo. Em uma modalidade, o dispositivo de jogos fornece sons dinâmicos acoplados com imagens de multimídia atrativas e um ou mais dos dispositivos de exibição para fornecer

uma representação áudio visual ou para por outro lado exibir vídeo de movimento completo com som para atrair jogador para o dispositivo de jogos. Durante períodos de espera, o dispositivo de jogos pode exibir uma sequência de áudio e/ou mensagens de atração visual para atrair potenciais jogadores para o dispositivo de jogos. Os vídeos também podem ser customizados para fornecer qualquer informação apropriada.

Em uma modalidade, a máquina de jogos pode incluir um sensor, tal como uma câmera em comunicação com o processador (e possivelmente controlada pelo processador), que é seletivamente posicionada para adquirir uma imagem de um jogador ativamente usando o dispositivo de jogos e/ou a área em volta do dispositivo de jogos. Em uma modalidade, a câmera pode ser configurada para seletivamente adquirir imagens fixa ou em movimento (e.g., vídeo) e pode ser configurado para adquirir as imagens em um formato analógico, digital, ou outro adequado. Os dispositivos de exibição podem ser configurados para exibir a imagem adquirida pela câmera assim como para exibir a manifestação visível do jogo em modo de tela dividida ou em modo imagem em imagem. Por exemplo, a câmera pode adquirir uma imagem do jogador e o processador pode incorporar aquela imagem no jogo primário e/ou secundário como uma imagem de jogo, símbolo ou indício.

O dispositivo de jogos 10 pode incorporar qualquer jogo de aposta adequado como jogo básico ou primário. A máquina ou dispositivo de jogos pode incluir algum ou todos os recursos de máquinas ou dispositivos de jogos convencionais, O jogo básico ou primário pode compreender qualquer adequado jogo do tipo de reel, jogo de cartas, jogo de símbolo caindo ou em cascata; jogo de número ou outro jogo de chance susceptível para representação em uma forma eletrônica ou eletromecânica, que em uma modalidade produz um resultado randômico com base nos dados de probabilidade no momento de ou após colocação de uma aposta. Isto é, diferentes jogos de aposta primários, tal como jogos de poker de vídeo , jogos

de vinte e um de vídeo, keno de vídeo, bingo de vídeo ou qualquer outro jogo básico ou primário pode ser implementado.

Em uma modalidade, conforme ilustrado nas Fig. 1A e 1B, um jogo básico ou primário pode ser um jogo caça-níqueis com uma ou mais
5 linhas pagantes 53, As linha pagantes podem ser horizontal, vertical, circular, diagonal, angulada ou qualquer combinação delas. Nesta modalidade, o dispositivo de jogos inclui pelo menos e preferencialmente uma pluralidade de carretéis 54, tal como três à cinco carretéis 54, em ou forma eletromecânica com carretéis rotativos mecânicos ou forma de vídeo com
10 carretéis simulados e movimento deles. Em uma modalidade, uma máquina caça-níqueis eletromecânica inclui uma pluralidade de carretéis adjacentes e giráveis que podem ser combinados e acoplado de modo operável com um visor eletrônico de qualquer tipo adequado. Em uma outra modalidade, se os carretéis 54 são na forma de vídeo, um ou mais dos dispositivos de exibição,
15 conforme descrito acima, exibe a pluralidade de carretéis de vídeo simulados 54. Cada carretel 54 exibe uma pluralidade de indícios ou símbolos, tal como sinais, corações, frutas, números, letras, barras, ou outras imagens que preferencialmente correspondem a um tema associado com o dispositivo de jogos. Em uma outra modalidade, um ou mais dos carretéis são carretéis
20 independentes ou carretéis de símbolos únicos. Nesta modalidade, cada carretel independente ou de símbolo único gera e exibe um símbolo para o jogador. Em uma modalidade, o dispositivo de jogos atribui prêmios após os carretéis do jogo primário pararem de girar se tipos e/ou configurações específicas de indício ou símbolos ocorrem em uma linha de pagamento ativa
25 ou por outro lado ocorrem em um padrão vencedor, ocorrem sobre o número exigido de carretéis adjacentes e/ou ocorrem em um arranjo de pagamento de dispersão.

Em uma modalidade alternativa, mais propriamente do que determinar qualquer resultado para fornecer ao jogador analisando os

símbolos gerados em quaisquer linhas de pagamento quando apostadas conforme descrito acima, o dispositivo de jogos determina qualquer resultado para fornecer ao jogador com base no número de símbolos associados que são gerados em posições de símbolo ativo no número exigido de carretéis adjacentes (i.e., não sobre linhas de pagamento passando através de quaisquer combinações de símbolos vencedoras exibidas). Nesta modalidade, se uma combinação de símbolos vencedora é gerada nos carretéis, o dispositivo de jogos fornece ao jogador um prêmio para aquela ocorrência da combinação de símbolos vencedora gerada. Por exemplo, se uma combinação de símbolos vencedora é gerada nos carretéis, o dispositivo de jogos vai fornecer um prêmio único ao jogador para aquela combinação de símbolos vencedora (i.e., não baseado no número de linhas de pagamento que teria passado através daquela combinação de símbolos vencedora). Deve ser apreciado que por causa de um dispositivo de jogos que permite apostar sobre formas de vencer fornece ao jogador um prêmio para uma simples ocorrência de uma combinação de símbolos vencedora e um dispositivo de jogos com linhas de pagamento pode fornecer ao jogador mais do que um prêmio para a mesma ocorrência de uma simples combinação de símbolos vencedora (i.e., se uma pluralidade de linhas de pagamento cada uma passa através da mesma combinação de símbolos vencedora), é possível fornecer a um jogador em maneiras de vencer, dispositivo de jogos com mais maneiras de vencer para uma aposta equivalente ou apostar em um dispositivo de jogo caça-níquel tradicional com linhas de pagamento.

Em uma modalidade, o número total de maneiras de vencer é determinado multiplicando o número de símbolos gerados em posições de símbolo ativo em um primeiro carretel pelo número de símbolos gerado em posições de símbolo ativo em um segundo carretel pelo número de símbolos gerados em posições de símbolo ativo em um terceiro carretel e assim por diante para cada carretel do dispositivo de jogos com pelo menos um símbolo

gerado em uma posição de símbolo ativo. Por exemplo, um dispositivo de jogos de três carretéis com três símbolos gerado nas posições de símbolo ativo em cada carretel inclui 27 maneiras de vencer (i.e., 3 símbolos no primeiro carretel x 3 símbolos no segundo carretel x 3 símbolos no terceiro carretel).

- 5 Um quarto dispositivo de jogos de carretel com três símbolos gerado nas posições de símbolo ativo em cada carretel inclui 81 maneiras de vencer (i.e., 3 símbolos no primeiro carretel x 3 símbolos no segundo carretel x 3 símbolos no terceiro carretel x 3 símbolos no quarto carretel). Um dispositivo de jogos de cinco carretéis com três símbolos gerado nas posições de símbolo ativo em
- 10 cada carretel inclui 243 maneiras de vencer (i.e., 3 símbolos no primeiro carretel x 3 símbolos no segundo carretel x 3 símbolos no terceiro carretel x 3 símbolos no quarto carretel x 3 símbolos no quinto carretel). Deve ser apreciado que modificar o número de símbolos gerados por ambos, modificar o número de carretéis ou modificar o número de símbolos gerados nas
- 15 posições de símbolo ativo por um ou mais dos carretéis modifica o número de maneiras de vencer.

- Em uma modalidade, o dispositivo de jogos permite um jogador apostar e assim sendo ativar posições de símbolo. Em uma tal modalidade, as posições de símbolo estão nos carretéis. Nesta modalidade, se
- 20 baseado na aposta do jogador, um carretel é ativado, então cada uma das posições de símbolo daquele carretel vai se ativada e cada uma das posições de símbolo ativo será parte de uma ou mais maneiras de vencer. Em uma modalidade, se baseado na aposta do jogador, um carretel não é ativado, então um número designado de posições de símbolo default, tal como uma posição
- 25 de símbolo simples da linha do meio do carretel, será ativada e a posição(s) de símbolo default será parte de uma ou mais das maneiras de vencer. Este tipo de máquina de jogos permite a um jogador apostar em um, mais do que um ou todos os carretéis e o processador do dispositivo de jogos usa o número de carretéis apostados para determinar as posições de símbolo ativo e o

número de maneira possíveis de vencer. Em modalidades alternativas, (1) nenhuns símbolos são exibidos como gerados em qualquer das posições de símbolo inativo, ou (2) qualquer símbolos gerados em quaisquer posições de símbolo inativo pode ser exibido para o jogador mas adequadamente sombreado ou por outro lado designado como inativo.

Em uma modalidade, onde um jogador aposta em um ou mais carretéis, uma aposta do jogador de um crédito pode ativar cada uma das três posições de símbolo em um primeiro carretel, onde uma posição de símbolo default é ativada em cada um dos quatro carretéis restantes. Neste exemplo, como descrito acima, o dispositivo de jogos fornece ao jogador três maneira de vencer (i.e., 3 símbolos no primeiro carretel x 1 símbolo no segundo carretel x 1 símbolo no terceiro carretel x 1 símbolo no quarto carretel x 1 símbolo no quinto carretel). Em um outro exemplo, uma aposta do jogador de nove créditos pode ativar cada uma das três posições de símbolo em um primeiro carretel, cada uma das três posições de símbolo em um segundo carretel e cada uma das três posições de símbolo em um terceiro carretel, onde uma posição de símbolo default é ativada em cada um dos dois carretéis restantes. Neste exemplo, conforme descrito acima, o dispositivo de jogos fornece ao jogador vinte e sete maneiras de vencer (i.e., 3 símbolos no primeiro carretel x 3 símbolos no segundo carretel x 3 símbolos no terceiro carretel x 1 símbolo no quarto carretel x 1 símbolo no quinto carretel).

Em uma modalidade, para deter qualquer prêmio(s) para fornecer para o jogador com base nos símbolos gerados, o dispositivo de jogos individualmente determina se um símbolo gerado em uma posição de símbolo ativo em um primeiro carretel forma parte de uma combinação de símbolos vencedora com ou é por outro lado adequadamente relacionada a um símbolo gerado em uma posição de símbolo ativo em um segundo carretel. Nesta modalidade, o dispositivo de jogos classifica cada par de símbolos que formam parte de uma combinação de símbolos vencedora (i.e., cada par de

símbolos relacionados) como uma seqüência de símbolos relacionados. Por exemplo, se posições de símbolo ativo inclui um primeiro símbolo de cereja gerado na linha de topo de um primeiro carretel e um segundo símbolo de cereja gerado na linha de base de um segundo carretel, o dispositivo de jogos classifica os dois símbolos de cereja como um string de símbolos relacionados porque os dois símbolos de cereja formam parte de uma combinação de símbolos vencedora.

Após determinar se quaisquer seqüências de símbolos relacionados são formados entre os símbolos no primeiro carretel e os símbolos no segundo carretel, o dispositivo de jogos determina se qualquer dos símbolos do carretel adjacente próximo deve ser adicionado a qualquer das seqüências formadas de símbolos relacionados. Nesta modalidade, para uma primeira das seqüências classificadas de símbolos relacionados, o dispositivo de jogos determina se qualquer dos símbolos gerado pelo carretel adjacente próximo forma parte de uma combinação de símbolos vencedora ou são por outro lado relacionados aos símbolos do primeiro string de símbolos relacionados. Se o dispositivo de jogos determina que um símbolo gerado no carretel adjacente próximo está relacionado aos símbolos do primeiro string de símbolos relacionados, que símbolo é subsequentemente adicionado ao primeiro string de símbolos relacionados. Por exemplo, se o primeiro string de símbolos relacionados é o string de símbolos de cereja relacionados e um símbolo de cereja relacionado é gerado na linha do meio do terceiro carretel, o dispositivo de jogos adiciona o símbolo de cereja relacionado gerado no terceiro carretel para o string de símbolos de cereja previamente classificado.

Por outro lado, se o dispositivo de jogos determina que nenhum dos símbolos gerados no carretel adjacente próximo são relacionados para os símbolos do primeiro string de símbolos relacionados, o dispositivo de jogos marca ou sinaliza tal string de símbolos relacionados como completo. Por exemplo, se a primeira seqüência de símbolos relacionados é a seqüência

de símbolos de cereja relacionados e nenhum dos símbolos do primeiro carretel são relacionados aos símbolos de cereja da seqüência de símbolos de cereja previamente classificado, o dispositivo de jogos marca ou sinaliza a seqüência de dois símbolos de cereja como completa.

5 Após, ou adicionar um símbolo relacionado para a primeira seqüência de símbolos relacionados ou fazendo a primeira seqüência de símbolos relacionados como completo, o dispositivo de jogos prossegue como descrito acima para cada uma das remanescentes seqüências de símbolos relacionados classificados que forma previamente classificados ou formados a
10 partir de símbolos relacionados no primeiro e segundo carretel.

 Após analisar cada uma das remanescentes seqüências de símbolos relacionados, o dispositivo de jogos determina, para cada string de símbolos relacionados pendente ou incompleto, se qualquer dos símbolos do carretel adjacente próximo, se qualquer, deve ser adicionado a qualquer das
15 seqüências de símbolos relacionados previamente classificado. Este processo continua até ambos cada string de símbolos relacionados estar completo ou não há mais carretéis adjacentes de símbolos para analisar. Nesta modalidade, onde não há mais carretéis adjacentes de símbolos para analisar, o dispositivo de jogos marca cada uma das remanescentes seqüências de símbolos
20 relacionados pendentes como completo.

 Quando cada uma das seqüências de símbolos relacionados é marcada completa, o dispositivo de jogos compara cada uma das seqüências de símbolos relacionados para uma apropriada de tabela de pagamento e fornece ao jogador qualquer prêmio associado com cada uma as seqüências de
25 símbolos completados. Deve ser apreciado que ao jogador é fornecido em prêmio, se qualquer, para cada string de símbolos relacionados gerado nas posições de símbolo ativo (i.e., como oposto a uma quantidade de prêmios sendo baseados em quantas linhas de pagamento que passaram através de cada uma das seqüências de símbolos relacionados nas posições de símbolo

ativo).

Em uma modalidade, um jogo básico ou primário pode ser um jogo de poker onde o dispositivo de jogos permite ao jogador jogar um jogo convencional de poker de descarte de vídeo e inicialmente trata cinco cartas todas de face para cima a partir de um baralho virtual de cinquenta e duas cartas. Cartas pode ser tratadas como em um jogo de cartas tradicional ou no caso de dispositivo de jogos, as cartas podem ser selecionadas de forma randômica a partir de um predeterminado número de cartas. Se o jogador deseja descartar cartas, o jogador seleciona as cartas a manter via um ou mais dispositivos de entrada, tal como pressionando botões de manter relacionados ou via a tela de toque. O jogador então pressiona o botão de tratamento e as cartas não queridas ou descartadas são removidas do visor e a máquina de jogos trata as cartas de substituição a partir das cartas remanescentes no baralho. Isto resulta em uma última mão de cinco cartas. O dispositivo de jogos compara a última mão de cinco cartas com uma tabela de pagamento que utiliza classificações de mão de poker convencional para determinar as mãos vencedoras. O dispositivo de jogos fornece ao jogador um prêmio com base em uma mão vencedora e no número de créditos que o jogador apostou.

Em uma outra modalidade, o jogo básico ou primário pode ser uma versão de múltiplas mãos de vídeo poker. Nesta modalidade, o dispositivo de jogos trata o jogador pelo menos duas mãos de cartas. Em uma modalidade, as cartas são as mesmas cartas. Em uma modalidade cada mão de cartas é associada com seu próprio baralho de cartas. O jogador escolhe as cartas a manter em uma mão primária. AS cartas mantidas na mão primária também são mantidas nas outras mãos de cartas. As cartas não mantidas remanescentes são removidas de cada mão exibida e para cada mão, cartas de substituição são de modo aleatório tratadas em cada mão. Já que as cartas de substituição são de forma aleatória tratadas independentemente para cada mão, as cartas de substituição para cada mão usualmente serão diferentes. As

classificações de mão de poker então são determinadas mão à mão contra uma tabela de pagamento e prêmios são fornecidos ao jogador.

Em uma modalidade, um jogo básico ou primário pode ser um keno game onde o dispositivo de jogos exibe uma pluralidade de indícios ou números selecionáveis em pelo menos um dos dispositivos de exibição. Nesta modalidade, o jogador seleciona pelo menos um pouco potencialmente uma pluralidade de indícios ou números selecionáveis via um dispositivo de entrada tal com uma tela de toque. O dispositivo de jogos então exibe uma série de números desenhados e determina uma quantidade de coincidências, se qualquer, entre os números selecionados do jogador e os números desenhados do dispositivo de jogos . Ao jogador é fornecido um prêmio com base no quantidade de coincidências, se qualquer, com base no montante de coincidências determinadas e no número de números desenhados.

Em uma modalidade, em adição para obter créditos ou outros prêmios em um jogo básico ou primário, o dispositivo de jogos também pode dar aos jogadores a oportunidade de obter créditos em um bônus ou jogo secundário ou em um bônus ou rodada secundária. O bônus ou jogo secundário permite ao jogador obter um prêmio ou pagamento em adição ao prêmio ou pagamento, se qualquer, obtido a partir do jogo básico ou primário. Em geral , um bônus ou jogo secundário produz um nível significativamente maior de entusiasmo do jogador do que o jogo básico ou primário porque ele fornece uma maior expectativa de vencer do que o jogo básico ou primário, e é acompanhado de mais recurso atrativo ou não usuais do que o jogo básico ou primário. Em uma modalidade, o bônus ou jogo secundário pode ser qualquer tipo de jogo adequado, ambos semelhante ou completamente diferente do jogo básico ou primário.

Em uma modalidade, o evento de acionamento ou condição de qualificação pode ser um resultado selecionado no jogo primário ou um particular arranjo de um ou mais indício em um dispositivo de exibição no

jogo primário, tal como o número set aparecendo nos três carretéis adjacentes ao longo de uma linha de pagamento na modalidade de jogo caça-níquel primário visto nas Figs. 1A e 1B. Em outra modalidade, o evento de acionamento ou condição de qualificação ocorre com base no excedente de uma determinando montante de execução do jogo (tal como número de jogos, número de créditos, montante de tempo), ou atingindo um número especificado de pontos ganhos durante a execução do jogo.

Em outra modalidade, o processador do dispositivo de jogos 12 ou controlador central 56 de modo randômico fornece ao jogador uma ou mais execuções de um ou mas jogos secundários. Em uma tal modalidade, o dispositivo de jogos não fornece qualquer razão aparente para o jogador para qualificar a execução de um jogo de bônus ou secundário. Isto é, o dispositivo de jogos pode simplesmente qualificar um jogador para executar um jogo secundário sem qualquer explicação ou alternativamente com simples explicações. Em uma outra modalidade, o dispositivo de jogos (ou servidor central) qualifica um jogador para um jogo secundário pelo menos parcialmente com base em um evento de jogo acionado ou de símbolo acionado, tal como pelo menos parcialmente com base na execução de um jogo primário.

Em uma modalidade, o dispositivo de jogos inclui um programa que automaticamente vai começar uma rodada de bônus após o jogador ter alcançado um evento de acionamento ou condição de qualificação no jogo básico ou primário. Em uma outra modalidade, após um jogador ter qualificado para um jogo de bônus, o jogador pode subsequentemente aprimora sua participação no jogo de bônus através de execução continuada no jogo básico ou primário. Assim sendo, pra cada evento de qualificação de bônus, tal com um símbolo de bônus, que o jogador obtém, um dado número de créditos ou pontos de aposta do jogo de bônus podem ser acumulados em um “medidor de bônus” programado para conseguir os créditos ou entradas de

aposta de bônus direcionados a participação eventual em um jogo de bônus. A ocorrência de múltiplos tais bônus qualificando eventos no jogo primário pode resultar em um aumento aritmético ou exponencial no número de créditos de aposta de bônus premiados. Em uma modalidade, o jogador pode
5 resgatar créditos de aposta de bônus extras durante o jogo de bônus para estender a execução do jogo de bônus.

Em uma modalidade, nenhuma separada taxa ou compra de entrada para um jogo de bônus é necessário. Isto é, um jogador não pode comprar entrada em um jogo de bônus; mais propriamente ele precisa ver ou
10 ganhar entrada através da execução do jogo primário, assim sendo, incentivando a execução do jogo primário. Em uma outra modalidade, qualificação do bom ou jogo secundário é realizada através de um simples “compra” pelo jogador – por exemplo, se o jogador não foi bem sucedido em qualificar através de outras atividades específicas. Em uma outra modalidade,
15 o jogador precisa fazer uma separada aposta adicional específica no jogo de bônus ou apostar um montante designado no jogo primário para qualificar o jogo secundário. Nesta modalidade, o evento de acionamento de jogo secundário precisa ocorrer e a aposta adicional específica (ou montante de aposta do jogo primário designado) precisa ter sido colocada para acionar o
20 jogo secundário.

Em uma modalidade, como ilustrado na Fig. 2B, um ou mais dos dispositivos de jogos 10 estão em comunicação cada um com o outro e/ou pelo menos um controlador central 56 através de uma rede de dados ou elo de comunicação remoto 58. Nesta modalidade, o servidor central, controlador
25 central ou hospedeiro remoto é qualquer servidor adequado ou dispositivo de computação que inclui pelo menos um processador e pelo menos uma memória ou dispositivo de armazenamento. Em diferentes tais modalidades, o servidor central é um controlador progressivo ou um processador de um dos dispositivos de jogos no sistema de jogos. Nessas modalidades, o

processamento de cada dispositivo de jogos é designado para transmitir e receber eventos, mensagens, comandos, ou qualquer outros dados o sinal adequado entre o dispositivo de jogos individual e o servidor central. O processador de dispositivo de jogos é operável para executar tais eventos, mensagens ou comandos comunicados em conjunto com a operação do dispositivo de jogos. Mais ainda, o processador do servidor central é designado para transmitir e receber eventos, mensagens, comandos, ou quaisquer outros dados ou sinal entre o servidor central e cada um dos dispositivos de jogos individuais. O processador do servidor central é operável para executar tais eventos, mensagens ou comandos comunicados em conjunto com a operação do servidor central. Deve ser apreciado que uma, mais ou cada uma das funções do controlador central, servidor central ou hospedeiro remoto conforme aqui descrito pode ser efetuado por um ou mais processadores de dispositivo de jogos. Deve ser ainda apreciado que uma, mais ou cada um das funções de um ou mais processadores de dispositivo de jogos conforme aqui descrito pode ser efetuado pelo controlador central, servidor central ou hospedeiro remoto.

Em uma modalidade, o resultado do jogo fornecido ao jogador é determinado por um servidor central ou controlador e fornecido para o jogador no dispositivo de jogos. Nesta modalidade, cada um da pluralidade de tais dispositivos de jogos está em comunicação com o servidor ou controlador central. Quando um jogador iniciando a execução do jogo em um dos dispositivos de jogo, o dispositivo de jogo iniciado comunica uma solicitação de resultado do jogo para o servidor ou controlador central.

Em uma modalidade, o servidor ou controlador central recebe a solicitação de resultado do jogo e de modo aleatório gera um resultado de jogo para o jogo primário com base em dados de probabilidade. Em uma outra modalidade, o servidor ou controlador central de forma aleatória gera um resultado de jogo para o jogo secundário com base em dados de

probabilidade. Em uma outra modalidade, o servidor ou controlador central de modo aleatório gera um resultado de jogo para ambos o jogo primário e o jogo secundário com base em dados de probabilidade. Nesta modalidade, o servidor ou controlador central é capaz de armazenar e utilizar código de programa ou outros dados similares para o processador e dispositivo de memória do dispositivo de jogos.

Em uma modalidade alternativa, o servidor ou controlador central mantém um ou mais predeterminados grupos ou conjunto de predeterminados resultados do jogo. Nesta modalidade, o servidor ou controlador central recebe a solicitação de resultado de jogo e independentemente seleciona um predeterminado resultado do jogo a partir de um conjunto ou grupo de resultados de jogo. O servidor ou controlador central sinaliza ou marca o resultado de jogo como usado. Uma vez que um resultado de jogo é sinalizado como usado, ele é prevenido de seleção adicional a partir do conjunto ou grupo e não pode ser selecionado pelo servidor ou controlador central quando de uma outra aposta. O resultado de jogo fornecido pode inclui um resultado de jogo primário, um resultado de jogo secundário, resultados de jogo primário e secundário, ou uma série de resultados de jogo tal com free games.

O servidor ou controlador central comunica o resultado de jogo selecionado ou gerado para o dispositivo de jogos iniciado. O dispositivo de jogos recebe o resultado do jogo selecionado ou gerado e fornece o resultado do jogo para o jogador. Em uma modalidade alternativa, como resultado de jogo selecionado ou gerado é para ser apresentado ou exibido para o jogador, tal como uma combinação e símbolo de carretel de uma máquina caça-níquel ou uma mão de cartas tratadas em um jogo de cartas, também é determinado pelo servidor ou controlador central e comunicado ao dispositivo de jogos iniciado para ser apresentado e exibido ao jogador. Produção ou controle central pode auxiliar um estabelecimento de jogo,

reduzindo e prevenindo erros de tapeação ou de eletrônica ou outros erros ,
reduzindo ou eliminando volatilidade de perdas e ganhos, e o similar.

Em uma outra modalidade, um valor de resultado de jogo
predeterminado é determinado para cada um da pluralidade de dispositivos de
5 jogos em rede ou ligados com base nos resultados de um jogo de bingo, keno,
ou loteria. Nesta modalidade, cada dispositivo de jogos individual utiliza um
ou mais jogos de bingo, keno ou loteria para determinar o valor de resultado
de jogo predeterminado fornecido ao jogador para o jogo iterativo executado
naquele dispositivo de jogos. Em uma outra modalidade, o jogo de bingo,
10 keno, ou loteria é exibido para o jogador. Em uma outra modalidade, o jogo
de bingo, keno, ou loteria não é exibido para o jogador, mas os resultados do
jogo de bingo, keno, ou loteria determinam o valor de resultado de jogo
predeterminado para o jogo primário ou secundário.

Nas várias modalidades de bingo, conforme cada dispositivo
15 de jogos está inscrito no jogo de bingo, tal com quando uma apropriada aposta
ou engate de um dispositivo de entrada, o dispositivo de jogos inscrito é
fornecido ou associado com uma diferente cartela de bingo. Cada cartela de
bingo consiste de uma matriz ou vetor d elementos, onde cada elemento é
designado com um indício separado, tal como um número. Deve ser apreciado
20 que cada diferente cartela de bingo inclui uma diferente combinação de
elementos. Por exemplo, se quatro cartelas de bingo são fornecidas para
quatro dispositivos de jogos inscritos, o mesmo elemento pode estar presente
em todas as quatro das cartelas de bingo enquanto um outro elemento pode
apenas estar presente em uma das cartelas de bingo

25 Na operação dessas modalidades, quando fornecendo ou
associando uma diferente cartela de bingo com cada um de uma pluralidade
de dispositivos de jogos inscritos, o controlador central seleciona ou descarta,
um de cada vez, uma pluralidade dos elementos. Com cada elemento é
selecionado, uma determinação é feita para cada dispositivo de jogos quanto à

se o elemento selecionado está presente na cartela de bingo fornecida para aquele dispositivo de jogos. Esta determinação pode ser feita pelo controlador central, pelo dispositivo de jogos, pela combinação dos dois, ou em qualquer outra maneira adequada. Se o elemento selecionado está presente na cartela de bingo fornecida para aquele dispositivo de jogos, aquele elemento selecionado na cartela de bingo fornecida é marcado ou sinalizado. Este processo de selecionar elementos e marca quaisquer elementos selecionados nas cartelas de bingo fornecidas continua até um ou mais padrões predeterminados sejam marcados em uma ou mais das cartelas de bingo fornecidas. Deve ser apreciado que em uma modalidade, o dispositivo de jogos requer ao jogador acionar um botão (não mostrado) para iniciar o processo do dispositivo de jogos de marcar ou sinalizar quaisquer elementos selecionados

Após um ou mais padrões predeterminados serem marcados em uma ou mais das cartelas de bingo fornecidas, um resultado do jogo é determinado para cada um dos dispositivos de jogos inscritos com base, pelo menos em parte, nos elementos selecionados nas cartelas de bingo fornecidas. Conforme descrito acima, o resultado do jogo determinado para cada dispositivo de jogos inscrito no jogo de bingo é utilizado por aquele dispositivo de jogos para determinar o resultado do jogo predeterminado fornecido ao jogador. Por exemplo, a um primeiro dispositivo de jogos tendo elemento selecionados marcados em um padrão predeterminado é fornecido um primeiro resultado de ganhar \$10 o qual será fornecido para o primeiro jogador independente de como o primeiro jogador joga em um primeiro jogo e a um segundo dispositivo de jogos tendo elementos selecionado marcados em um diferente padrão predeterminada é fornecido um segundo resultado de ganhar \$2 que será fornecido a um segundo jogador independente de como o segundo jogador joga um segundo jogo. Deve ser apreciado que como o processo de marcar elementos selecionados continua até que um ou mais padrões predeterminados sejam marcados, esta modalidade assegura que pelo

menos uma cartela de bingo vai vencer o jogo de bingo e assim sendo pelo menos um dispositivo de jogos inscrito vai proporcionar um predeterminado resultado de jogo vencedor para um jogador. Deve ser apreciado que outros métodos para seleccionar ou determinar um ou mais resultados de jogos
5 predeterminados podem ser empregados.

Em um exemplo da modalidade descrita acima, o resultado de jogo predeterminado pode ser baseado em um prêmio suplementar em adição a qualquer prêmio fornecido por vencer o jogo de bingo conforme descrito acima. Nesta modalidade, se um ou mais elementos são marcados em padrões
10 suplementares dentro de um número designado de elementos desenhados, um prêmio ou valor suplementar ou intermitente associado com o padrão suplementar marcado é fornecido para o jogador como parte do resultado do jogo predeterminado. Por exemplo, se os quatro cantos de uma cartela de bingo são marcados dentro dos primeiros vinte elementos seleccionados, um
15 prêmio suplementar de \$10 é fornecido ao jogador como parte do resultado de jogo predeterminado. Deve ser apreciado que nesta modalidade, ao jogador de um dispositivo de jogos pode ser fornecido um prêmio suplementar ou intermitente independente de se a cartela de bingo fornecida do dispositivo de jogos inscrito vence ou não vence o jogo de bingo conforme descrito acima.

20 Em uma outra modalidade, um ou mais dos dispositivos de jogos estão em comunicação com um servidor ou controlador central para fins de monitoramento somente. Isto é, cada dispositivo de jogos individual de forma randômica gera os resultados de jogo a serem fornecidos ao jogador e o servidor ou controlador central monitor as atividades e eventos ocorrendo na
25 pluralidade de dispositivos de jogos. Em uma modalidade, a rede de jogos inclui um sistema de informação de jogo e contabilidade em tempo real ou on-line, de forma operável, acoplado ao servidor ou controlador central. O sistema de informação de jogo e contabilidade desta modalidade inclui um banco de dados do jogador para armazenar perfis de jogadores, um módulo de

monitoramento do jogador para monitorar jogadores e um sistema de crédito para fornecer transações de cassino automatizadas.

Em uma modalidade, o dispositivo de jogos aqui descrito está associado com ou por outro lado integrado com um ou mais sistemas de monitoramento de jogador. Sistemas de monitoramento de jogador permitem estabelecimentos de jogos para reconhecer o valor da lealdade do cliente através da identificação de clientes freqüentes e recompensá-los por seu patrocínio. Em uma modalidade, o dispositivo de jogos e/ou sistema de monitoramento de jogador monitora qualquer atividade de jogo do jogador no dispositivo de jogos. Em uma tal modalidade, o dispositivo de jogos inclui pelo menos uma leitor de cartão 38 em comunicação com o processador. Nesta modalidade, a um jogador é emitido um cartão de identificação do jogador que tem um número de identificação do jogador codificado que unicamente identifica o jogador. Quando um jogador insere seu cartão de monitoramento de jogador no leitor de cartão pra começar uma sessão de jogo, o leitor de cartão lê o número de identificação do jogador a partir do cartão de monitoramento jogo jogador para identificar o jogador. O dispositivo de jogos e/ou sistema de monitoramento de jogador associado monitora qualquer informação ou dados adequados relacionando à sessão de jogo do jogador identificado. Diretamente ou via o controlador central, o processador do dispositivo de jogos comunica tal informação ao sistema de monitoramento de jogador. O dispositivo de jogos e/ou sistema de monitoramento de jogador associado também oportunamente monitora quando um jogador remove seu cartão de monitoramento de jogador quando concluindo o jogo para aquela sessão de jogo. Em uma outra modalidade, mais propriamente do que requerer a um jogador para inserir um cartão de monitoramento de jogador, o dispositivo de jogos utiliza um ou mais dispositivos portáteis transportados por um jogador, tal como um telefone celular, um rótulo de identificação de freqüência de rádio ou qualquer outro

dispositivo sem fio para monitorar quando um jogador começa e termina uma sessão de jogo. Em uma modalidade, o dispositivo de jogos utiliza qualquer tecnologia biométrica ou tecnologia de tíquete adequada para monitorar quando um jogador começa e termina uma sessão de jogo.

5 Durante um ou mais sessões de jogo, o dispositivo de jogos e/ou sistema de monitoramento de jogador monitora qualquer informação ou dados adequados, tal com quaisquer montantes apostados, montantes de aposta médios, e/ou a hora em que essas apostas são colocadas. Em diferentes modalidades, para um ou mais jogadores, o sistema de monitoramento de
10 jogador inclui o número de conta do jogador, o número do cartão do jogador, o primeiro nome do jogador, o sobrenome do jogador, o nome preferido do jogador, uma classificação de monitoramento de jogador do jogador, qualquer estado de promoção associado com o cartão de monitoramento de jogador do jogador, o endereço do jogador, a data de aniversário do jogador, as sessões
15 de jogo mais recentes do jogador, ou qualquer outros dados adequados. Em uma modalidade, tal informação monitorada e/ou qualquer recurso adequado associado com o sistema de monitoramento de jogador é exibido em um visor de monitoramento de jogador 40. Em uma modalidade, tal informação monitorada e/ou qualquer recurso adequado associada com o sistema de
20 monitoramento de jogador é exibido via um ou mais janelas de serviço (não mostrado) que são exibidas no dispositivo de exibição central e/ou no dispositivo de exibição superior.

Em uma modalidade, uma pluralidade dos dispositivos de jogos são capazes de serem conectados juntos através de uma rede de dado.
25 Em uma modalidade, a rede de dados é uma rede de área local (LAN), na qual um ou mais dos dispositivos de jogos estão substancialmente próximos cada um ao outro e um servidor ou controlador central no local como no, por exemplo, um estabelecimento de jogo ou uma porção de um estabelecimento de jogo. Em uma outra modalidade, a rede de dados é uma rede de área ampla

(WAN) na qual um ou mais dos dispositivos de jogos estão em comunicação com pelo menos um servidor ou controlador central fora do local. Nesta modalidade, a pluralidade de dispositivos de jogos pode ser localizada em uma diferente parte do estabelecimento do jogo ou dentro de um diferente estabelecimento de jogo do que o servidor ou controlador central fora do local e um dispositivo de jogos fora do local localizado com os estabelecimentos de jogo na mesma área geográfica, tal como uma cidade ou estado. O sistema de jogos de WAN pode ser substancialmente idêntico ao sistema de jogos de LAN descrito acima, embora o número de dispositivos de jogos em cada sistema possa variar relativo cada um ao outro.

Em uma outra modalidade, a rede de dados é uma internet ou intranet. Nesta modalidade, a operação do dispositivo de jogos pode ser vista no dispositivo de jogos com pelo menos um navegador da internet. Nesta modalidade, operação do dispositivo de jogos e acumulação de créditos pode ser realizado com somente uma conexão ao servidor ou controlador central (o servidor da internet/intranet) através de um telefone convencional ou outra linha de transmissão de dados, linha de assinante digital (DSL), linha T-1, cabo coaxial, cabo de fibra ótica, ou outra conexão adequada. Nesta modalidade, jogadores podem acessar um página de jogo da internet a partir de qualquer local onde uma conexão de internet e computador ou outro facilitador de internet esteja disponível. A expansão no número de computadores e no número e velocidade das conexões de internet nos anos recentes aumentou as oportunidades para os jogadores jogarem a partir d em uma modalidade, sempre crescente número de sítios remotos. Deve ser apreciado que a largura de banda aumentada de comunicações sem fio digitais pode acarretar tal tecnologia adequada para algumas ou todas as comunicações, particularmente se tais comunicações são feitas com criptografia. Maiores velocidades de transmissão de dados pode ser útil para aumentar a sofisticação e resposta do visor e interação com o jogador.

Conforme mencionado acima, em uma modalidade, a presente descrição pode ser empregado em um sistema de jogos baseados em servidor. Em uma tal modalidade, conforme descrito acima, um ou mais dispositivos de jogos estão em comunicação com um servidor ou controlador central. O

5 servidor ou controlador central pode ser qualquer servidor adequado ou dispositivo de computação que inclua pelo menos um processador e uma memória ou dispositivo de armazenamento. Em modalidades alternativas, o servidor central é um controlador progressivo ou uma outra máquina de jogo no sistema de jogos. Em uma modalidade, o dispositivo de memória do

10 servidor central armazena diferentes programas e instruções de jogo executáveis por um processador de dispositivo de jogos, para controlar o dispositivo de jogos. Cada programa de jogo executável representa um diferente jogo ou tipo de jogo que pode ser executado em um ou mais dos dispositivos de jogos no sistema de jogo. Tais diferentes jogos podem incluir

15 a mesma ou substancialmente a mesma execução do jogo com diferentes tabelas de pagamento. Em diferentes modalidades, o programa de jogo executável é para um jogo primário, um jogo secundário ou ambos. Em uma outra modalidade, o programa de jogo pode ser executável como um jogo secundário a se executado simultâneo com a execução de um jogo primário

20 (que pode ser baixado ou estático no dispositivo de jogos) ou vice e versa.

Nesta modalidade, cada dispositivo de jogos pelo menos inclui um ou mais dispositivos de jogos e/ou um ou mais dispositivos de entrada para interações com jogador. Um processador local, tal como o processador de dispositivo de jogos descrito acima ou um processador de um servidor

25 local, é operável com o dispositivo(s) de exibição e/ou o dispositivo(s) de entrada de um ou mais dos dispositivos de jogos.

Em operação, o controlador central é operável para comunicar um ou mais dos programas de jogos armazenados para pelo menos um processador local. Em diferentes modalidades, os programas de jogos

armazenados são comunicados ou entregues embutindo o programa de jogos comunicado em um dispositivo ou um componente (e.g., um micro chip a ser inserido em um dispositivo de jogos), escrevendo o programa de jogos em um disco ou outra mídia, ou baixando ou transmitido o programa de jogos sobre uma rede de dados dedicada, internet, ou uma linha telefônica, Após o programa de jogos armazenado ser comunicado a partir do servidor central, o processador local executa o programa comunicado para facilitar a execução do programa comunicado por um jogador através do dispositivo(s) de exibição e/ou dispositivo(s) de entrada do dispositivo de jogos. Isto é, quando um programa de jogos é comunicado a um processador local, o processador local muda o jogo ou o tipo de jogo no dispositivo de jogos.

Em uma outra modalidade, uma pluralidade de dispositivos de jogos em um ou mais sítios de jogo secundário pode ser colocado em rede para o servidor central em uma configuração progressiva, como conhecido na arte, onde uma porção de cada aposta para iniciar um jogo básico ou primário pode ser alocado a um ou mais prêmios progressivos. Em uma modalidade, um computador de sítio hospedeiro de sistema de jogos progressivo é acoplado a uma pluralidade dos servidores centrais em uma variedade de sítios de jogos mutuamente remotos para fornecer um sistema de jogos automatizados progressivo liga a múltiplos sítios. Em uma modalidade, um computador de sítio hospedeiro de sistema de jogos progressivo pode servir dispositivos de jogos distribuídos através de um número de propriedades em diferentes localizações geográficas incluindo, por exemplo, localização dentro de uma cidade ou diferentes cidades dentro de um estado.

Em uma modalidade, o computador de sítio hospedeiro de sistema de jogos progressivo é mantido para toda a operação e controle do sistema de jogos progressivo. Nesta modalidade, um computador de sítio hospedeiro de sistema de jogos progressivo vigia o inteiro sistema de jogos progressivo e é o principal para computar todos os potes de prêmios

progressivos. Todos os sítios de jogos participantes reportam para, e recebem informação do computador de sítio hospedeiro de sistema de jogos progressivo. Cada computador do servidor central é responsável por toda comunicação de dados entre o hardware e software do dispositivo de jogos e o computador de sítio hospedeiro de sistema de jogos progressivo. Em uma modalidade, uma máquina de jogos individual pode acionar um prêmio vencedor progressivo. Em uma outra modalidade, um servidor central (ou o computador de sítio hospedeiro de sistema de jogos progressivo) trabalham em conjunto cada um com o outro para determinar quando uma ganho progressivo é acionado, por exemplo através de uma máquina de jogos individual indo de encontro a um predeterminado requisito estabelecido pelo controlador central.

Em uma modalidade, um ganho de prêmio progressivo é acionado com base em um ou mais eventos de execução de jogo, tal com um acionador operado por símbolo. Em outras modalidades, o evento acionado o prêmio progressivo ou condição de qualificação pode ser alcançado excedendo um determinado montante de execução do jogo (tal como número de jogos, número de créditos, ou montante de tempo), ou recebendo um número específico de pontos ganhos durante a execução do jogo. Em uma outra modalidade, um dispositivo de jogos é de modo randômico ou aparentemente de modo randômico selecionado para fornecer a um jogador daquele dispositivo de jogos um ou mais prêmios progressivos. Em uma tal modalidade, o dispositivo de jogos não fornece qualquer razão aparente para o jogador ganhar um prêmio progressivo, onde ganhar o prêmio progressivo não é acionado porção um evento no ou baseada especificamente em qualquer das execuções de qualquer jogo primário. Isto é, a um jogador é fornecido um prêmio progressivo sem quaisquer explicações ou alternativamente com simples explicações. Em uma outra modalidade, a um jogador é fornecido um prêmio progressivo pelo menos parcialmente com base em um evento de jogo

acionado ou evento de símbolo acionado, tal com pelo menos parcialmente com base na execução de um jogo primário.

Em uma modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são cada um financiados via uma aposta adicional específica. Nesta modalidade, um jogador precisa colocar ou apostar uma aposta adicional específica para ser elegível para ganhar o prêmio progressivo associado com a aposta adicional específica. Em uma modalidade, o jogador precisa colocar uma aposta máxima e a aposta adicional específica para ser elegível para ganhar um dos prêmios progressivos. Em uma outra modalidade, se o jogador coloca ou aposta a requerida aposta adicional específica o jogador pode apostar qualquer montante de crédito durante o jogo primário (i.e., o jogador não necessita colocar a aposta máxima e a aposta adicional específica para ser elegível para ganhar um dos prêmios progressivos). Em uma tal modalidade, quanto maior as apostas do jogador (em adição à aposta adicional específica colocada), maior a probabilidade que o jogador vai ganhar um dos prêmios progressivos. Deve ser apreciado que um ou mais dos prêmios progressivos pode cada um ser financiado, pelo menos em parte, com base nas apostas colocadas nos jogos primários das máquinas de jogos no sistema de jogos, via um estabelecimento de jogo ou via qualquer maneira adequada.

Em uma outra modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são parcialmente financiados via uma aposta adicional específica que o jogador pode fazer (e que pode ser monitorado via um medidor de aposta adicional específica). Em uma modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são financiados com somente apostas adicionais específicas colocadas. Em uma outra modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são financiados com base nas apostas do jogador conforme descrito abaixo assim como quaisquer apostas adicionais específicas colocadas.

Em uma modalidade alternativa, um nível de aposta mínima é requerido para um dispositivo de jogos se qualificar, para ser selecionado para

obter um dos prêmios progressivos. Em uma modalidade, este nível de aposta mínimo é o nível de aposta máximo para o jogo primário na máquina de jogos. Em uma outra modalidade, nenhum nível de aposta mínimo é requerido para uma máquina de jogos se qualificar para ser selecionado para obter um dos prêmios progressivos.

Em outra modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogos conectados em um sistema de jogos participa de um ambiente de jogos em grupo. Em uma modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivo de jogos conectados trabalham em conjunto cada um com o outro, tal como jogando juntos como um time ou um grupo, para ganhar um ou mais prêmios. Em uma tal modalidade, qualquer prêmio ganho pelo grupo é compartilhado, ou igualmente ou com base em qualquer critério adequado, entre os diferentes jogadores do grupo. Em uma outra modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogos conectados competem cada um contra o outro processo um ou mais prêmios. Em uma tal modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogos conectados participam de um torneio de jogo por um ou mais prêmios. Em uma outra modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogos conectados jogam por um ou mais prêmios onde um resultado gerado por um dispositivo de jogos afeta os resultados gerado por um ou mais dispositivos de jogos conectados.

Jogo de Símbolos em Cascata Fornecendo Oportunidade de Ganho Adicional
Incluindo Remover Símbolos Não Vencedores.

Em uma modalidade, o sistema de jogos descrito fornece uma oportunidade de ganho adicional, incluindo recurso de símbolo em cascata, seguindo uma ocorrência de uma condição de término durante uma execução de um jogo. O sistema de jogos fornece a oportunidade de ganho adicional em resposta ao critério de oportunidade de ganho adicional sendo satisfeito. O

critério de oportunidade de ganho adicional pode incluir uma determinação quanto à se o jogador forneceu uma porção opcional de uma aposta em uma execução de um jogo.

5 Em uma modalidade, o sistema de jogos fornece uma execução do jogo incluindo um recurso de símbolo em cascata. Para a execução do jogo, o sistema de jogos exibe uma pluralidade de símbolos em uma pluralidade de posições de símbolos. e determina se quaisquer combinações de símbolos vencedoras estão exibidas. Se quaisquer combinações de símbolos vencedoras estão exibidas, o sistema de jogos
10 fornece um prêmio para o jogador e remove pelo menos um símbolo de pelo menos uma combinação de símbolos vencedora. Após a remoção, o sistema de jogos preenche as posições de símbolos vazias resultantes deslocando símbolos dentro do arranjo de símbolos e/ou de forma randômica gerando símbolos para preencher as posições de símbolos então vazias.

15 Em uma modalidade, o sistema de jogos permite a um jogador acessar uma oportunidade de ganho adicional seguindo a determinação que uma condição de término designada ocorreu. Se, durante a execução do jogo, o sistema de jogos determina que uma condição de término designada ocorreu (e.g., determinando que nenhuma combinação de símbolos vencedoras estão
20 exibidas, ou inicialmente ou seguindo preenchimento das posições de símbolos vazias), o sistema de jogos determina se é para fornecer uma oportunidade de ganho adicional para o jogador. Em uma modalidade, esta determinação é baseada no critério de oportunidade de ganho adicional apropriado, tal como se o jogador fez uma aposta associada com a
25 oportunidade de ganho adicional antes da execução do jogo.

A oportunidade de ganho adicional em uma modalidade do sistema de jogos descrito inclui um recurso de símbolo em cascata. Durante tal uma oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos remove um ou mais símbolos do arranjo de posições de símbolos e desloca ou gera símbolos

para preencher as posições de símbolos vazias. Se quaisquer combinações de símbolos vencedoras estão exibidas, o sistema de jogos fornece um apropriado ore adicional para a oportunidade de ganho adicional. A oportunidade de ganho adicional pode daí em diante, ou alternativamente
5 pode continuar com a remoção de um ou mais símbolos, deslocando de zero a mais símbolos, gerando de um ou mais símbolos, e a determinação de qualquer prêmio com base em quaisquer combinações de símbolos vencedoras então geradas, conforme descrito acima com relação à execução do jogo.

10 Fig. 3 ilustra um fluxograma de um processo exemplo 100 para operar o sistema de jogos aqui descrito. Embora o processo exemplo rede 100 seja descrito com referência ao fluxograma ilustrado na Fig. 3, outros métodos de operar um sistema de jogos são contemplados. Por exemplo, a ordem de determinadas etapas do processo rede 100 pode ser mudada, e
15 determinadas etapas do processo são opcionais.

De acordo com a modalidade ilustrada do processo rede 100 para operar o sistema de jogos aqui descrito, o processo rede 100 começa com o sistema de jogos exibindo um arranjo de posições de símbolos. Conforme indicado pelo bloco 102, e permitindo a um jogador apostar em uma execução
20 de um jogo, como ilustrado pelo bloco 104. Em uma modalidade, uma primeira porção do montante da aposta é associado com a execução do jogo, e uma segunda porção do montante da aposta é um porção da após associada com a oportunidade de ganho adicional, tal que se o jogador optar por fornece a porção da aposta opcional, o jogador qualifica para o sistema de jogos fazer
25 uma determinação se o jogo está elegível para participação na oportunidade de ganho adicional.

Ao receber uma aposta, o sistema de jogos gera um ou uma pluralidade de símbolos em cada posição de símbolos do arranjo de símbolos para a execução do jogo, como ilustrado pelo bloco 106. O sistema de jogos

então determina se a condição de término do jogo ocorreu determinando se quaisquer combinações de símbolos vencedoras são geradas, conforme indicado pelo diamante 108. Se a condição de término do jogo não ocorreu (i.e., se pelo menos uma combinação de símbolos vencedora é gerada), o sistema de jogos fornece uma prêmio para o jogador com base nas combinações de símbolos vencedoras geradas, como ilustrado pelo bloco 110. O sistema de jogos daí em diante remove os símbolo de pelo menos uma combinação de símbolos vencedora, como ilustrado pelo bloco 112, e desloca os símbolos remanescentes em direção para baixo, onde possível, para preencher quaisquer posições de símbolos vazias, como ilustrado pelo bloco 114. O sistema de jogos preenche quaisquer posições de símbolos vazias então remanescentes (i.e., após deslocar símbolos na direção para baixo onde possível) gerando uma da pluralidade de símbolos para preencher cada tal posição de símbolo vazia, como ilustrado pelo bloco 116. O sistema de jogos repete a determinação de se a condição de término do jogo ocorreu determinando se quaisquer combinações de símbolos vencedoras estão geradas, como indicado pelo diamante 108.

Em uma modalidade exemplar, se o sistema de jogos determina que a condição de término do jogo ocorreu determinando que nenhuma combinação de símbolos vencedoras são geradas durante a execução do jogo, como indicado pelo diamante 108 (ambos seguindo geração inicial dos símbolos ou seguindo deslocamento e geração de símbolos para preencher posições de símbolos vazias), o sistema de jogos determina se é para prover o jogador com a oportunidade de ganho adicional descrita, como indicado pelo diamante 118. [Por exemplo, o sistema de jogos pode determinar se é para fornecer oportunidade de ganho adicional com base em se determinado critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito, tal como determinando se a aposta do jogador na execução do jogo incluiu a porção da aposta opcional passível de fornecida para ser elegível para a

oportunidade de ganho adicional e em caso afirmativo, se o jogador. Se a determinação não é fornecida ao jogador com a oportunidade de ganho adicional, como indicado pelo diamante 118, a execução do jogo termina e o sistema de jogos de novo permite ao jogador apostar em uma execução do jogo, como ilustrado pelo bloco 104.

Se, contudo, a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional para o jogador (e.g. com base no critério de oportunidade de ganho adicional), como indicado pelo diamante como indicado pelo diamante 118, o sistema remove pelo menos um símbolo do arranjo de posições de símbolo com base no apropriado critério de remoção, como ilustrado pelo bloco 120. Por exemplo, o sistema de jogos remove pelo menos um símbolo selecionado pelo jogador, tal como removendo cada ocorrência de um símbolo selecionado pelo jogador da matriz de símbolos. Em uma modalidade, o critério de remoção não inclui o critério de se o símbolo está incluído em uma combinação de símbolos vencedora. Nesta modalidade, a remoção de símbolos durante a oportunidade de ganho adicional é independente da execução do jogo antes da ocorrência da condição de término designada.

Seguindo a remoção de símbolo de acordo com o critério de remoção, o sistema de jogos desloca quaisquer símbolos remanescentes na direção para baixo na medida do possível para preencher posições de símbolos vazias, como ilustrado pelo bloco 122. O sistema de jogos depois disso gera e exibe símbolos da pluralidade de símbolos para preencher quaisquer posições de símbolos vazias então remanescentes, como ilustrado pelo bloco 124. Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogos fornece qualquer prêmio adicional para a oportunidade de ganho adicional – isto é, o sistema de jogos fornece um prêmio com base em qualquer combinações de símbolos vencedoras geradas exibidas no arranjo de posições de símbolos, como ilustrado pelo bloco 126.

Na modalidade ilustrada, após fornece qualquer prêmio para a

oportunidade de ganho adicional, como ilustrado pelo bloco 126, o sistema de jogos permite ao jogador começar uma nova execução do jogo colocando uma outra aposta na execução do jogo, como ilustrado pelo bloco computador cliente 104. Deve ser apreciado que em outras modalidades, seguindo uma determinação que pelo menos uma combinação de símbolos vencedora é exibida durante a oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos remove um ou mais símbolos da combinação de símbolos vencedora e preenche as posições de símbolos vazias resultantes deslocando e/ou gerando símbolos, conforme discutido acima. Nesta modalidade, a oportunidade de ganho adicional assim sendo, fornece a um jogador uma oportunidade para gerar uma pluralidade de combinações de símbolos vencedoras durante uma única oportunidade de ganho adicional.

Figs. 4A. 4B. 4C, 4D, 4E, 4F, 4G, e 4H, são vistas de topo frontal de um dispositivo de exibição 16 de uma modalidade de um sistema de exibição do sistema de jogos aqui descrito. Especificamente, a modalidade do sistema de jogos descrito ilustrado nas Figs. 4A. 4B. 4C, 4D, 4E, 4F, 4G, e 4H opera de acordo com o processo 100 descrito acima com relação à Fig. 3.

Na modalidade ilustrada nas Figs. 4A. 4B. 4C, 4D, 4E, 4F, 4G, e 4H, o sistema de jogos exibe uma tela 150 usando o dispositivo de exibição 16 do sistema de jogos ilustrado na Fig. 1A. Na modalidade ilustrada a tela 150 inclui uma matriz de símbolos 160 tendo uma pluralidade de posições de símbolos arrumados como uma pluralidade de linhas e uma pluralidade de colunas de posições de símbolos. Especificamente, a matriz de símbolos 160 inclui três linhas de posições de símbolos 152a, 152b e 152c e cinco colunas de posições de símbolos 154a, 154b, 154c, 154d e 154e. O sistema de jogos também exibe uma área de exibição de informação do jogo 170, na qual o sistema exibe mensagens e outra informação para um jogador sobre o estado de uma execução do jogo. O sistema de jogos exibe uma área de exibição de prêmio 180, na qual o sistema de jogos exibe o prêmio acumulado do jogador

para uma execução do jogo.

Na modalidade ilustrada, a área de exibição de informação do jogo 170 inclui uma pluralidade de áreas, nas quais conforme descrito acima uma exibe informação de estado particular sobre uma execução do jogo descrito. Especificamente, a área de exibição de informação do jogo 170 inclui uma área de exibição de aposta primária 172 e uma área de exibição de aposta de oportunidade de ganho adicional 174. Na modalidade ilustrada, a área de exibição de aposta primária 172 indica uma aposta (ou uma porção de uma aposta) feita por um jogador em uma execução do jogo, e não está associada com qualquer oportunidade de ganho adicional. Assim sendo, em troca da área de exibição de aposta primária 172, o sistema de jogos descrito permite ao jogador jogar o jogo. Da mesma forma, na modalidade ilustrada, a área de exibição de aposta de oportunidade de ganho adicional 174 indica uma aposta (ou uma porção de uma aposta) feita por um jogador em uma oportunidade de ganho adicional seguindo conclusão da execução do jogo. Assim sendo, em troca da aposta indicada na área de exibição de aposta de oportunidade de ganho adicional 174, o sistema de jogos descrito permite ao jogador participar na oportunidade de ganho adicional seguindo a execução do jogo. Deve ser apreciado que em outras modalidades, como discutido em mais detalhes abaixo, a um jogador não é requerido fornecer uma aposta adicional específica em troca da habilidade de participar na oportunidade de ganho adicional, ou não é garantido simples entrada por ter feito tal uma aposta adicional.

A área de exibição de informação do jogo 170 também inclui uma área de exibição de estado do jogo 176 que é configurada para exibir uma indicação, tal como uma indicação textual, do estado da execução do jogo em determinados pontos no tempo durante a execução do jogo. Especificamente, a área de exibição de estado do jogo 176 é configurada para exibir informação indicando o que ocorreu (e.g., se uma combinação de

símbolos vencedora foi gerada) e/ou o que vai ocorrer (e.g., se símbolos serão removidos, deslocados, ou gerados).

Para execuções do jogo na modalidade ilustrada nas Figs. 4A, 4B, 4C, 4D, 4E, 4F, 4G, e 4H, o sistema de jogos de modo randômico gera um de uma pluralidade de símbolos em cada uma da pluralidade de posições de símbolos. Especificamente, o sistema de jogos é configurado para gerar símbolos selecionados do grupo consistindo de “símbolos 7”, “símbolos 8”, “símbolos 9”,

“símbolos 10”, “símbolos J”, “símbolos Q”, “símbolos K”, e “símbolos A”. O sistema de jogos determina se combinações de símbolos vencedoras existem com base em se combinações dos mesmos símbolos estão exibidas em padrões de símbolos vencedores predeterminados designados dentro da matriz de símbolos. Deve ser apreciado que em várias modalidades, outros conjuntos de símbolos, outros conjuntos de combinações de símbolos vencedoras, e outros conjuntos de padrões designados poderiam ser usados com o sistema de jogo descrito.

Referindo agora especificamente à Fig. 4A, na modalidade ilustrada, o sistema de jogos é configurado para permitir um jogador apostar em uma execução de um jogo e para optar em apostar em uma oportunidade de ganho adicional passível de ser fornecida seguindo a execução do jogo. Especificamente, no ponto do tempo ilustrado na Fig. 4A, o jogador apostou dez créditos na execução do jogo, como indicado na área de exibição de aposta primária 172, e optou em apostar cinco créditos na oportunidade de ganho adicional, conforme indicado na área de exibição de aposta de oportunidade de ganho adicional 174. Assim sendo, para a execução do jogo ilustrada, a aposta total do jogador é quinze créditos, e em troca desses quinze créditos, o sistema de jogos vai permitir ao jogador ter uma chance de participar na execução do jogo e na oportunidade de ganho adicional.

Deve ser apreciado que na modalidade ilustrada, cinco créditos

representam uma aposta bastante ou suficiente grande que o sistema de jogos permite ao jogador ter uma chance de participar na oportunidade de ganho adicional. Nesta modalidade, um montante de uma aposta em uma oportunidade de ganho adicional pode impactar o funcionamento do sistema de jogos. Deve ser apreciado ainda que na modalidade ilustrada, a aposta do jogador sobre a oportunidade de ganho adicional é opcional – isto é, o jogador pode apostar na execução do jogo, e pode participar na execução do jogo, sem ter de arriscar quaisquer créditos adicionais na troca por oportunidade de ganho adicional.

No ponto do tempo ilustrado na Fig. 4A, o sistema de jogos gerou e exibiu uma pluralidade de símbolos na matriz de símbolos 160, alguns dos quais forma uma combinação de símbolos vencedora 100a. Com base nesta combinação de símbolos vencedora 100a, o sistema de jogos determina que a condição de término designada não ocorreu. Especificamente, a combinação de símbolos vencedora 100a abrange colunas 154a, 154b, 154c e 154d, e inclui quatro “símbolos 7”. Na modalidade ilustrada, a área de exibição de estado do jogo 176 indica que o jogador gerou uma combinação de símbolos vencedora para a execução do jogo, e o sistema de jogos exibe um prêmio de cinquenta créditos, que está associado com a combinação de símbolos vencedora, na área de exibição de prêmio 180.

Na modalidade ilustrada, a área de exibição de estado do jogo 176 também exibe uma indicação que o jogador apostou bastante para estar elegível para participar na oportunidade de ganho adicional. A área de exibição de estado do jogo 176 ainda exibe uma indicação que o jogador foi selecionado para participar da oportunidade de ganho adicional. Especificamente, porque a aposta de cinco créditos do jogador na oportunidade de ganho adicional, conforme representado pela área de exibição de aposta de oportunidade de ganho adicional 174, o sistema de jogos na modalidade ilustrada informa ao jogador que após conclusão da

execução do jogo (i.e., quando a condição de término designada ocorre), o sistema de jogos faz a determinação que um ou mais símbolos serão removidos e símbolos serão deslocados, fornecendo ao jogador a oportunidade de ganho adicional descrita.

5 Deve ser apreciado que em outras modalidades, o sistema de jogos não garante ao jogador a oportunidade de participar da oportunidade de ganho adicional se o jogador fornece o apropriadamente de aposta. Mais propriamente, em outras modalidades, o sistema de jogos faz uma determinação quanto à se é para permitir ao jogador participar da
10 oportunidade de ganho adicional no evento que o jogador fornece uma aposta suficiente para estar elegível para a oportunidade de ganho adicional.

Fig. 4B ilustra um ponto do tempo após os símbolos da combinação de símbolos vencedora 100a, ilustrada na Fig. 4A, terem sido removidos da matriz de símbolos 160 . Deve ser apreciado que as posições de
15 símbolos vazias que ficaram seguindo tal remoção serão preenchidas deslocando símbolos na direção para baixo onde possível, e gerando símbolos adicionais para preencher quaisquer das posições de símbolos vazias então existentes. Na modalidade ilustrada na Fig. 4B, o sistema de jogos exibe uma indicação, na área de exibição de estado do jogo área de exibição de estado do
20 jogo 176, que os símbolos forma removidos a partir da combinação de símbolos vencedora e que as posições de símbolos vazias serão preenchidas conforme descrito.

Referindo agora à Fig. 4C, o dispositivo de jogos exibe um ponto no tempo após deslocar símbolos disponíveis na direção para baixo
25 para preencher as posições de símbolos vazias resultantes da remoção dos símbolos da combinação de símbolos vencedora 100a. Especificamente, após o deslocamento ilustrado na Fig. 4C, o sistema de jogos exibe as posições de símbolos vazias na linha 152a, coluna 154a; na linha 152a, coluna 154b; na linha 152a, coluna 154c; e na linha 152a, coluna 154d. A área de exibição de

estado do jogo 176 exibe uma mensagem para o jogador indicando que símbolos adicionais serão gerados para preencher as posições de símbolos vazias resultantes do deslocamento descrito.

Fig. 4D ilustra um ponto no tempo seguindo ao deslocamento de símbolos e geração de símbolos conforme descrito na Fig. 4C. Após deslocar e gerar símbolos para preencher as posições de símbolos previamente vazias, o sistema de jogos determina se uma condição de término designado ocorreu determinando se quaisquer combinações de símbolos vencedoras estão exibidas – assim sendo, o sistema de jogos determina que a condição de término designado ocorreu. Como um resultado, o sistema de jogos exibe uma mensagem na área de exibição de estado do jogo 176 indicando que o jogador não gera quaisquer combinações de símbolos vencedoras.

Na modalidade ilustrada, já que a execução do jogo terminou (i.e., a condição de término designada ocorreu), o sistema de jogos também determina se o jogador se qualifica para participar na oportunidade de ganho adicional. Já que o jogador apostou cinco créditos na oportunidade de ganho adicional, como indicado pela área de exibição de aposta de oportunidade de ganho adicional 174, o sistema de jogos exibe uma mensagem indicando que a aposta do jogador qualificou ele ou ela para a oportunidade de ganho adicional. Em várias modalidades discutidas abaixo, o jogador se qualifica para a oportunidade de ganho adicional com base em outros critérios, tal como baseado em uma determinação randômica, um estado do jogador como refletido em um sistema de monitoramento de jogador, ou um outro mecanismo de qualificação adequado.

Fig. 4E ilustra um ponto no tempo durante a oportunidade de ganho adicional. Nesta modalidade, o sistema de jogos permite a um jogador selecionar uma partícula símbolo para remover da matriz de símbolos 160 exibida. Especificamente, o jogador optou por remover todos os “símbolos A” exibido na matriz de símbolos. Assim sendo, na Fig. 4E, o sistema de jogos

exibe uma indicação, na área de exibição de estado do jogo 176, que para a oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos vai remover todos os “símbolos A” da matriz de símbolos 160. Na modalidade ilustrada, o sistema de jogos exibe os “símbolos A” da matriz de símbolos 160, indicados pelos numerais 102a, 102b, e 102c, como estando realçados antes da remoção para indicar a posição de tais símbolos a serem removidos para o jogador. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos determina remover os “símbolos A” da matriz de símbolos 160 sem entrada a partir do jogador. Em modalidades alternativas, a ser discutido abaixo, o sistema de jogos determina que símbolos remover na oportunidade de ganho adicional com base, em parte, na entrada do jogador ou com base em uma ou mais determinações, tal como uma determinação randômica, feita pelo sistema de jogos.

Fig. 4F ilustra um ponto no tempo seguindo a remoção dos três “símbolos A” indicado pelos numerais 102a, 102b, e 102c na Fig. 4D, da matriz de símbolos 160. Na modalidade ilustrada, a remoção dos “símbolos A” durante a oportunidade de ganho adicional resulta em três posições de símbolos vazias. O sistema de jogos exibe uma indicação na área de exibição de estado do jogo 176 que os símbolos exibidos serão deslocados para preencher as posições de símbolos vazias, e que quaisquer posições de símbolos vazias então remanescentes serão preenchidas com símbolos recentemente gerados.

Fig. 4G ilustra um ponto no tempo após os “símbolos A” terem sido removidos da matriz de símbolos 160 durante a oportunidade de ganho adicional e após os símbolos remanescentes terem sido deslocados na direção para baixo para preencher as posições de símbolos vazias criadas pela remoção dos “símbolos A”. Na modalidade ilustrada, as posições de símbolos vazias remanescentes não podem ser preenchidas deslocando símbolos na direção para baixo – assim sendo, o sistema de jogos faz a área de exibição de estado do jogo 176 exibir uma indicação para o jogador que os símbolos

foram deslocados, e que símbolos adicionais serão gerados para preencher as posições de símbolos vazias remanescentes.

Referindo à Fig. 4H, o sistema de jogos descrito é ilustrado em um ponto no tempo após símbolos terem sido gerados para preencher as posições de símbolos vazias da oportunidade de ganho adicional. Na modalidade ilustrada, seguindo deslocamento e geração de novos símbolos, o sistema de jogos exibe uma combinação de símbolos vencedora 100b na linha 152b da matriz de símbolos 160. Deve ser apreciado que a combinação de símbolos vencedora 100b representa um ganho alcançado durante a oportunidade de ganho adicional aqui descrita. Para este fim, a área de exibição de estado do jogo 176 exibe uma indicação que o jogador obteve uma combinação de símbolos vencedora na oportunidade de ganho adicional, e atualiza a área de exibição de prêmio 180 para refletir um prêmio associado com a oportunidade de ganho adicional. A área de exibição de prêmio 180 da Fig. 4H assim sendo, indica que para a execução do jogo (incluindo a execução do jogo e a oportunidade de ganho adicional), o jogador ganhou um prêmio de duzentos e cinquenta créditos. Isto é, o jogador ganhou um prêmio de cinquenta créditos pela execução do jogo, e um prêmio adicional de duzentos créditos pela oportunidade de ganho adicional. Na modalidade ilustrada, após a combinação de símbolos vencedora 100b é gerado, a oportunidade de ganho adicional termina. Deve ser apreciado que em outras modalidades, discutidas em mais detalhes abaixo, a oportunidade de ganho adicional pode continuar, por exemplo, removendo os símbolos da combinação de símbolos vencedora 100b e efetuando o deslocamento e geração de símbolos descritos acima para preencher as combinações de símbolos vencedoras.

Na modalidade ilustrada, a condição de término designado ocorre (e o sistema de jogos faz uma determinação de se é para fornecer a oportunidade de ganho adicional) quando nenhuma combinação de

símbolos vencedoras são exibidas na matriz de símbolos 160. Em outras modalidades que não são mostradas, o sistema de jogos determina se a condição de término designada ocorrência, pelo menos em parte, com base em outros critérios tal como baseado se uma combinação de símbolos vencedora associada com um prêmio designado ocorre, se um particular símbolo é exibido, ou alguma outra apropriada condição. Em várias modalidades, se uma condição de término designada ocorre é predeterminada, determinada de modo randômico, determinada com base no estado de jogador (tal como determinada através de um sistema de monitoramento de jogador), determinada com base em um símbolo ou combinação de símbolo, determinada com base em uma determinação randômica na máquina de jogos, determinada com base em uma ou mais apostas adicionais específicas colocadas, determinada com base na aposta do jogo primário do jogador, determinada com base na hora (tal como a hora do dia), determinada com base em um montante de moeda entradas acumuladas em um ou mais recipientes ou determinada com base em qualquer outro método ou critério adequado.

Em várias modalidades, o sistema de jogos aqui descrito permite ao jogador participar na oportunidade de ganho adicional se um ou mais critério de oportunidade de ganho adicional são satisfeitos. Em uma tal modalidade, tal como a modalidade descrita acima com relação às Figs. 4A, 4B, 4C, 4D, 4E, 4F, 4G, e 4H, o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito, e o sistema de jogos descrito permite ao jogador participar na oportunidade de ganho adicional, se o jogador faz uma aposta apropriada antes de participar na execução do jogo, e se o sistema de jogos subsequente determina que o jogador está elegível para participar na oportunidade de ganho adicional. Em uma outra modalidade, o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base em uma aposta pelo jogador colocada seguindo a ocorrência da condição de término designada – isto é, após uma

configuração de símbolos ser exibido que não formam qualquer combinação de símbolos vencedora. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos determina se é para permitir ao jogador participar na oportunidade de ganho adicional com base, em pelo menos em parte, em pelo menos um dispositivo secundário (tal como uma roda, um carretel secundário, um dispositivo de apontamento, um visor de caixa codificadora, um visor de caixa de luz, ou o similar). Por exemplo, o sistema de jogos determina se é para permitir ao jogador participar na oportunidade de ganho adicional com base, em pelo menos em parte, em uma rotação de um dispositivo de roda secundário associado com o dispositivo de jogos no qual o jogador está jogando.

Em uma modalidade, a aposta inicial colocada pelo jogador não inclui um montante de aposta separado alocado para a oportunidade de ganho adicional. Mais propriamente, nesta modalidade, a aposta na execução do jogo inclui uma porção alocada à execução do jogo, e uma porção alocada para permitir ao jogador ser elegível para a oportunidade de ganho adicional. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos permite ao jogador participar da oportunidade de ganho adicional sem ter de arriscar quaisquer créditos adicionais para a execução do jogo.

Em várias modalidades, tal como a modalidade discutida acima, o sistema de jogos descrito começa a oportunidade de ganho adicional removendo pelo menos um símbolo do visor (tal como da matriz de símbolos) apesar de pelo menos um símbolo não sendo incluído em quaisquer combinações de símbolos vencedoras. Em uma modalidade, que símbolo(s) é removido(s) da matriz de símbolo(s) é predeterminado e não é alterado durante a execução do jogo. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos permite ao jogador selecionar pelo menos um símbolo da matriz de símbolos que é para ser removido seguindo a execução do jogo. Em uma modalidade, o sistema de jogos remove cada circunstância de um símbolo selecionado pelo jogador. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos remove cada símbolo

compartilhando uma característica com um símbolo selecionado pelo jogador, tal como removendo cada símbolo que é de uma mesma cor, de uma mesma categoria que o símbolo selecionado pelo jogador.

Em uma modalidade, o sistema de jogos de modo randômico seleciona um ou mais símbolos para remover da matriz de símbolos com base, em parte, no símbolo efetivo exibido. Em uma modalidade adicional, o sistema de jogos de modo randômico seleciona quaisquer símbolos para remover da matriz de símbolos com base, pelo menos em parte, em um dispositivo secundário associado com o sistema de jogos. Por exemplo, o sistema de jogos determina que (se qualquer) símbolos a remover com base em uma rotação de um dispositivo de roda secundário associado com o dispositivo de jogos no qual o jogador está apostando em execuções do jogo.

Em uma outra modalidade, o sistema de jogos de modo randômico seleciona uma ou mais posições da matriz de símbolos e remove símbolos exibidos nela sem considerar que símbolos são exibidos. Em uma modalidade, o sistema de jogos permite um jogador para selecionar uma posição de símbolo e remove símbolos a partir daquela posição de símbolo, independente de quais símbolos estão contidos nelas. Em várias modalidades, onde posições da matriz de símbolos são selecionadas (ambos pelo sistema de jogos ou pelo jogador), o sistema de jogos remove somente aqueles símbolos exibidos nas posições selecionadas. Em outra modalidade, o sistema de jogos remove cada símbolo que coincide ou compartilha uma característica com os símbolos exibidos na posição de símbolo selecionada.

Em uma modalidade, o sistema de jogos remove todos os símbolos exibidos na matriz de símbolos ou em um determinado padrão da matriz de símbolos, tal como dentro de uma linha ou coluna designada da matriz de símbolos. Em uma modalidade, cada símbolo exibido na matriz de símbolos é removido para começar a oportunidade de ganho adicional. Em várias outras modalidades, que símbolos são removidos para começar a

oportunidade de ganho adicional é predeterminado, determinado de forma randômica, determinado com base no estado do jogador (tal como determinado através de um sistema de monitoramento do jogador), determinado com base em uma combinação de símbolo ou símbolo gerado, determinado com base em uma determinação aleatória pelo controlador central, determinado com base em uma determinação aleatória na máquina de jogos, determinado com base em uma ou mais apostas adicionais específicas colocadas, determinado com base na aposta do jogo primário do jogador, determinado com base na hora (tal como a hora do dia), determinado com base em um montante de moedas entrantes acumulado em um ou mais recipientes ou determinados com base em qualquer outro adequado método ou critério. Deve ser apreciado que a seleção dos símbolos a serem removidos poderia ainda ser baseada em uma combinação de qualquer dos mecanismos individuais aqui descritos.

Em uma modalidade, após o sistema de jogos remover um ou mais símbolos da matriz de símbolos durante a oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos desloca e gera símbolos, determina se quaisquer combinações de símbolos vencedoras estão presentes, fornece qualquer prêmio se qualquer combinações de símbolos vencedoras estão presentes, e termina a oportunidade de ganho adicional. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos remove um ou mais símbolos de quaisquer combinações de símbolos vencedoras geradas durante a oportunidade de ganho adicional, e preenche as posições de símbolos vazias deslocando e gerando conforme descrito, até que não mais combinações de símbolos vencedoras sejam geradas. Em uma modalidade, se é para o sistema de jogos remover símbolos de combinações de símbolos vencedoras geradas durante a oportunidade de ganho adicional, é predeterminado, determinado aleatoriamente, determinado com base no estado do jogador (tal como determinado através de um sistema de monitoramento do jogador), determinado com base em uma combinação

de símbolos ou símbolo gerados, determinado com base em uma determinação aleatória pelo controlador central, determinado com base em uma determinação aleatória na máquina de jogos, determinado com base em apostas adicionais específicas colocadas, determinado com base na aposta de jogo primário do jogador, determinado com base na hora (tal como a hora do dia), determinado com base em um montante de moedas entrantes acumulado em um ou mais recipientes ou determinado com base em qualquer outro adequado método ou critério.

Em uma modalidade, o sistema de jogos remove conjuntos de símbolos designados seguindo uma determinação que nenhuma combinação de símbolos vencedoras são geradas mais do que uma vez durante a oportunidade de ganho adicional tal que pelo menos uma combinação de símbolos vencedora é gerada durante a oportunidade de ganho adicional. Por exemplo, se o sistema de jogos remove símbolos para a oportunidade de ganho adicional, preenche as posições de símbolos vazias conforme descrito, e determina que nenhuma combinação de símbolos vencedoras são geradas para a oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos pode repetir a remoção de símbolos (tal com removendo o mesmo tipo de símbolo ou removendo símbolos das mesmas localizações de símbolos) uma segunda vez durante a oportunidade de ganho adicional. Assim sendo deve ser apreciado que a uma modalidade do sistema de jogos descrito assegura que um jogador vai vencer pelo menos algum prêmio durante a oportunidade de ganho adicional removendo símbolos, deslocando símbolos, e gerando novos símbolos até pelo menos uma combinação de símbolos vencedora ser gerada.

Em uma modalidade, sistema de jogos fornece uma oportunidade de ganho adicional somente se um evento de acionamento ocorre na execução do jogo. Por exemplo, uma condição de acionamento pode requerer que três de um determinado tipo de símbolo seja gerado em uma execução do jogo para a oportunidade de ganho adicional ser fornecida.

Em uma modalidade adicional, a oportunidade de ganho adicional é fornecida de acordo com ou com base na condição de acionamento que ocorreu. Por exemplo, se a condição de acionamento requereu que três do determinado tipo de símbolo fosse gerada durante a execução do jogo primário, a oportunidade de ganho adicional em uma modalidade inclui remover cada circunstância de determinado tipo de símbolo durante a oportunidade de ganho adicional e deslocando e gerando símbolos conforme aqui descrito para preencher as posições de símbolos vazias resultantes.

Em uma modalidade, durante ou a execução do jogo ou durante a oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos desloca símbolos de acordo com uma regra predeterminada se os símbolos têm uma relação espacial predeterminada. Por exemplo, se a relação espacial predeterminada é satisfeita quando um símbolo é exibido adjacente a e acima de uma posição de símbolo vazia, o sistema de jogos pode deslocar símbolos para baixo na medida do possível enquanto aquela relação espacial predeterminada existe. Em várias modalidades, a relação espacial predeterminada existe se um símbolo é exibido horizontalmente adjacente, verticalmente adjacente, em diagonal, ou em alguma outra relação espacial com uma posição de símbolo vazia. Em várias modalidades, a regra predeterminada inclui deslocar um símbolo, mais do que um, na medida do possível em uma localização designada. Em outras modalidades, a regra predeterminada inclui deslocar determinados símbolos em uma primeira direção e deslocar determinados outros símbolos em uma diferente segunda direção.

Em uma modalidade, o sistema de jogos permite a um jogador para selecionar um ou mais localizações de símbolos da quais os símbolos são removidos durante a oportunidade de ganho adicional após a execução do jogo. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos permite ao jogador selecionar tais localizações antes da execução do jogo, tal que o jogador não

conhece que símbolos serão removidos da matriz de símbolos.

Em uma modalidade, o sistema de jogos exibe um menu pop-up para o jogador, e permite ao jogador selecionar de entre uma pluralidade de diferentes mecanismos, incluindo aqueles mecanismos discutidos acima, através dos quais se remove símbolos da matriz de símbolos durante a oportunidade de 5 ganho adicional. Em uma modalidade, um ou mais mecanismos exibidos para o jogador incluem um preço associado, e o jogador tem a opção de fornecer créditos iguais ao preços do mecanismo em troca para o sistema de jogos removendo símbolos de acordo com o mecanismo selecionado. Em uma outra 10 modalidade, em troca pra fornece uma aposta antes da execução do jogo ou antes da oportunidade de ganho adicional, é fornecido ao jogador um menu contendo uma pluralidade de mecanismos de remoção selecionados com base no montante da aposta. Em várias modalidades, o sistema de jogos permite ao jogador pegar que mecanismo usar para remover símbolos durante a oportunidade de ganho 15 adicional antes de, durante ou após a execução do jogo.

Em uma modalidade, o sistema de jogos aqui descrito requer ao jogador arriscar um montante de créditos na troca da oportunidade de participar na oportunidade de ganho adicional. Em uma modalidade, o montante que o jogador precisa arriscar para a oportunidade de ganho adicional é baseado em um 20 resultado esperado da oportunidade de ganho adicional. Por exemplo, se um jogador escolhe particulares símbolos ou posições para remover da matriz de símbolos, o custo da oportunidade para escolher tais símbolos ou posições é baseado no resultado esperado da remoção dos símbolos ou posições escolhidos. Em uma modalidade, onde que símbolos são removidos é determinado de forma 25 randômica, o sistema de jogos requer ao jogador fornece uma taxa estática ou constante com base no resultado global esperado resultando dos símbolos aleatórios sendo removidos da matriz de símbolos.

Em uma modalidade, se um jogador ou o sistema de jogos seleciona um ou mais símbolos para remover da matriz de símbolo tal que um

resultado relativamente bom é esperado, a aposta requerida para aquela oportunidade pode ser relativamente alta. Adicionalmente, se o jogador ou o sistema de jogos pega mis símbolos para remoção durante a oportunidade de ganho adicional, a aposta requerida para aquela oportunidade pode ser relativamente maior.

Em uma modalidade, o sistema de jogos permite a um jogador fornece uma aposta na troca por um pacote de oportunidades de ganho adicionais. Por exemplo, um jogador pode ser apresentado com um pacote contendo diferentes números de símbolos que podem ser selecionados, diferentes opções para selecionar símbolos (tal como a opção de selecionar localizações de símbolos para remoção versus a opção de selecionar símbolos e para ter cada circunstância de tais símbolos selecionados sendo removidos), ou outras variações de mecanismo de seleção, onde cada opção do pacote está disponível se o pacote é comprado. Assim sendo, um jogador pode comprar um pacote com dez diferentes opções aplicáveis durante dez diferentes oportunidades de ganho adicionais, e pode usar aquelas opções conforme o jogador melhor entender seguindo dez execuções de um jogo. Em uma modalidade adicional, o sistema de jogos classifica os pacotes oferecidos ao jogador, e conseqüentemente determina preços aos pacotes. Por exemplo, o sistema de jogos permite um jogador para selecionar de um pacote de vantagem baixa, um pacote de vantagem média, e um pacote de vantagem alta, onde a aposta requerida para o pacote vantagem baixa é a menor e onde a aposta requerida para o pacote de vantagem alta é a maior

Em uma modalidade, assumindo o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito, uma oportunidade de ganho adicional segue uma execução de um jogo independente de se a execução resultou em um resultado de ganho. Em uma outra modalidade, mesmo se o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito, uma oportunidade de ganho adicional segue somente um resultado de jogo perdido ou somente um resultado de jogo vencido.

Nessas modalidades, se a oportunidade de ganho adicional requer a um jogador colocar uma aposta antes da execução do jogo, e o apropriado resultado do jogo não ocorre, a aposta é retornada para o jogador. Alternativamente, o sistema de jogos somente pode requerer uma aposta de um jogador se o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito e o jogador é elegível para a oportunidade de ganho adicional (i.e., se o apropriado resultado de jogo primário, tal como um resultado perdedor ou vencedor, ocorre).

Em uma modalidade, o sistema de jogos gera um ou mais novos símbolos para preencher uma ou mais posições de símbolos vazias com base em uma ou mais tiras de carretel utilizadas para gerar símbolos durante a execução do jogo. Em uma outra modalidade, o sistema de jogos varia a ordem de símbolos na tira do carretel usada para gera os novos símbolos para reduzir a previsibilidade da qual símbolos serão gerados nas posições de símbolos vazias para a execução do jogo. Em uma modalidade, esta variação da ordem dos símbolos da tira do carretel resulta de uma determinação randômica de símbolos, tal que a tira do carretel não é relevante para símbolos recentemente gerados. Em outra modalidade, diferentes tiras do carretel poderiam ser especialmente feitas para usar durante a oportunidade de ganho adicional e poderia incluir uma frequência de símbolo uniforme, poderiam ser tiras de carretel normais, poderiam ser tiras de carretel que são especialmente prováveis de gerar determinados símbolos (e.g., tiras de carretel com dinheiro - animais), ou poderiam ser outras tiras de carretel adaptadas para prover um jogador com uma experiência de jogo desejado.

Em uma modalidade, a oportunidade de ganho adicional descrita pode ser fornecida em associação com um jogo que não é um jogo de carretéis de símbolos em cascata ou caindo. Por exemplo, um jogo conhecido, executado de acordo com suas próprias regras, pode ser fornecido a um jogador. Quando de uma determinação que uma condição de término designada ocorreu na execução do jogo, se o jogador é elegível para participar

na oportunidade de ganho adicional, o sistema de jogos descrito permite que um ou mais símbolos da execução do jogo sejam removido e faz o deslocamento e geração descritos ocorrerem. O sistema de jogos daí em diante fornece prêmios com base em quaisquer combinações de símbolos vencedoras adicionais que são geradas. Assim sendo, deve ser apreciado que a oportunidade de ganho adicional descrita pode ser fornecida em associação com um jogo não em cascata e/ou pode ser adicionada ou adaptada com um jogo existente, independente de se aquele jogo existente efetuou a remoção, deslocamento, e geração de símbolos descritos acima.

Em uma modalidade, o sistema de jogos aqui descrito permite a um jogador ativar uma oportunidade ou evento de bônus adicional durante a oportunidade de ganho adicional. Por exemplo, se um evento de acionamento designado ocorre durante a oportunidade de ganho adicional (e.g., se um determinada combinação de símbolos vencedora é gerada), o sistema de jogos em uma modalidade permite a um jogador participar em uma oportunidade de bônus adicional separada da oportunidade de ganho adicional. Assim sendo, deve ser apreciado que enquanto a oportunidade de ganho adicional descrita acima pode prover os jogadores com prêmios durante a oportunidade de ganho adicional, a oportunidade de ganho adicional também pode prover os jogadores com uma oportunidade para participar nos jogos adicionais de um ou mais jogos, tal como uma ou mais jogos de bônus adicionais.

Em uma modalidade, o sistema de jogos é configurado para sugerir um ou mais símbolos para remoção durante a oportunidade de ganho adicional. Isto é, o sistema de jogos exibe para um jogador um símbolo ou símbolos sugeridos para remover da matriz de símbolos. Os símbolos sugeridos podem representar um conjunto de símbolos “melhores” ou “mais vantajosos” para remover da matriz de símbolos, tal que removendo os símbolos sugeridos resulta no resultado mais vantajoso esperado. Em uma modalidade, se um jogador espera por um montante designado de tempo antes

de selecionar um ou mais símbolos a remover do visor, o sistema de jogos remove os símbolos sugeridos do visor. Em uma modalidade, se um jogador espera mais do que um montante de tempo designado antes de selecionar os símbolos para remover, o sistema de jogos remove algum outro (i.e., não sugeridos) conjunto de símbolos, tal como um conjunto de símbolos determinado de modo aleatório ou um conjunto de símbolos determinados de acordo com um outro mecanismo conforme aqui descrito.

Assim sendo deve ser apreciado que o sistema de jogos descrito vantajosamente permite a um jogador para ambos, ganhar um prêmio por uma execução de um jogo que ao contrário teria resultado em um prêmio nulo e/ou permite a um jogador aumentar um montante de um prêmio ganho por uma jogo além daquele tipicamente disponível pra a execução do jogo. O sistema de jogos descrito também vantajosamente permite uma característica de símbolo em cascata ou caindo a ser adicionado a um jogo que não é por outro lado um jogo de símbolo em cascata ou caindo. Em adição, o sistema de jogos descrito aumenta entusiasmo e entretenimento do jogador permitindo ao jogador tentar executar um jogo de acordo com estratégia, se aquela estratégia é efetiva ou percebida. O sistema de jogos descrito também vantajosamente permite a um jogador fazer um particular tipo ou padrão de símbolos em cascata ou caindo, tal como fazer um símbolo na linha da base de um matriz de símbolo ser removido e, assim sendo, fazer os símbolos acima dele ficar em cascata ou cair na direção para baixo, nas tentativas de obter uma premio maior ou ativar algum outro evento de bônus,

Deve ser entendido que várias mudanças e modificações para as presentemente modalidades preferidas descritas aqui será parente para aqueles com habilidade na arte. Tais mudanças e modificações podem ser feitas sem fugir do espírito e escopo da presente questão e sem diminuir suas vantagens pretendidas. É por conseguinte, pretendido que tais mudanças e modificações sejam cobertas pelas reivindicações anexas.

REIVINDICAÇÕES

1. Sistema de jogos, caracterizado pelo fato de compreender:

pelo menos um dispositivo de entrada;

pelo menos um dispositivo de exibição;

5 pelo menos um processador; e

pelo menos um dispositivo de memória que armazena uma pluralidade de instruções, que quando executadas por pelo menos um processador, faz o pelo menos um processador operar com o pelo menos um dispositivo de entrada e o pelo menos um dispositivo de exibição, para uma
10 execução de um jogo, para:

(a) exibir uma pluralidade de posições de símbolos em um arranjo designado de posições de símbolos,

(b) para cada uma das posições de símbolos, exibir um gerado de modo randômico de uma pluralidade de símbolos na mencionada posição
15 de símbolo,

(c) determinar se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolo vencedoras do jogo;

(d) determinar se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras,

20 (i) fornecer um prêmio com base nas mencionadas combinações de símbolos vencedoras do jogo;

(ii) remover pelo menos um símbolo a partir de pelo menos uma combinação de símbolos vencedora do jogo do visor,

(iii) exibir um da pluralidade de símbolos em cada uma de
25 quaisquer posições de símbolo então vazias, e

(iv) repetir (c) e (d).

(e) se os símbolos exibidos não formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras do jogo, determinar se é para fornecer uma oportunidade de jogo adicional, e

(f) se a determinação é para fornecer a oportunidade de jogo adicional:

(i) remover pelo menos um símbolo do visor com base em pelo menos um critério de remoção,

5 (ii) fazer qualquer símbolo que está exibido em uma predeterminada relação espacial com qualquer posição de símbolo vazia deslocar para aquela posição de símbolo vazia de acordo com uma predeterminada regra,

10 (iii) após o mencionado deslocamento, gerar um ou mais da pluralidade de símbolos em cada uma de quaisquer posições de símbolos então vazias,

(iv) determinar se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras adicionais, e

15 (v) se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras, fornece um prêmio adicional com base nas mencionadas combinações de símbolos vencedoras adicionais.

2. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções faz o pelo menos um processador operar com o pelo menos um dispositivo de exibição para
20 determinar se é para fornecer a oportunidade de ganho adicional com base em se um critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito.

3. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 2, caracterizado pelo fato de que o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base em uma porção opcional de um montante de aposta
25 fornecida antes da execução do jogo.

4. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 3, caracterizado pelo fato de que a porção opcional do montante de aposta é baseada em uma quantidade de símbolos a serem removidos com base no pelo menos um critério de remoção.

5. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 2, caracterizado pelo fato de que o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base em uma determinação feita como um resultado do montante de aposta opcional tendo sido fornecido antes da execução do jogo.

5 6. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 2, caracterizado pelo fato de que o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base, em pelo menos em parte, em uma determinação elegivelmente aleatória feita para a execução do jogo.

10 7. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que o pelo menos um critério de remoção inclui se qualquer símbolo exibido é um tipo designado de símbolo.

8. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que, se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional, a pluralidade de instruções faz o pelo menos um processador operar com o pelo menos um dispositivo de exibição e o pelo menos um dispositivo de entrada para permitir um jogador selecionar pelo menos um símbolo exibido, e que o pelo menos um critério de remoção inclui se o jogador selecionou qualquer símbolo exibido.

20 9. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que, se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional, a pluralidade de instruções faz o pelo menos um processador operar com o pelo menos um dispositivo de exibição, e o pelo menos um dispositivo de entrada para permitir ao jogador selecionar pelo menos uma posição de símbolo e que o pelo menos um critério de remoção inclui se qualquer símbolo exibido está na posição de símbolo selecionada.

25 10. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional, a remoção é independente de uma porção da execução do jogo antes da determinação de se é para fornecer a oportunidade

de ganho adicional.

11. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que determinar se é para fornecer a oportunidade de ganho adicional inclui determinar se um jogador selecionou um de uma pluralidade de pacotes diferentes, cada um da pluralidade de pacotes resultando em uma remoção de um ou mais símbolos durante a oportunidade de ganho adicional, e cada um da pluralidade de pacotes sendo associados com um preço baseado em um resultado esperado daquele pacote.

12. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras do jogo, a mencionada remoção de pelo menos um símbolo a partir de pelo menos uma combinação de símbolos vencedora do jogo do visor inclui:

(1) fazer qualquer símbolo que está exibido na predeterminada relação espacial com qualquer posição de símbolo vazia deslocar para aquela posição de símbolo vazia de acordo com a predeterminada regra, e

(2) após o mencionado deslocamento, gerar uma ou mais da pluralidade de símbolos em cada uma de quaisquer posições de símbolo então vazias.

13. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que a predeterminada relação espacial é satisfeita se qualquer símbolo é exibido adjacente para e acima de qualquer posição de símbolo vazia, e onde a predeterminada regra inclui deslocar um símbolo exibido para baixo.

14. Sistema de jogos, caracterizado pelo fato de compreender:
 pelo menos um dispositivo de entrada;
 pelo menos um dispositivo de exibição;
 pelo menos um processador; e
 pelo menos um dispositivo de memória que armazena um

pluralidade de instruções, que quando executado pelo menos um processador, faz o pelo menos um processador operar com o pelo menos um dispositivo de entrada e o pelo menos dispositivo de exibição, seguindo uma primeira porção de uma execução de um jogo, após a qual cada uma de uma pluralidade de posições de símbolo exibe uma de uma pluralidade de símbolos diferentes.

(a) determinar se é para fornecer uma oportunidade de ganho adicional, e

(b) se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional:

(i) permitir um jogador selecionar pelo menos um símbolo exibido,

(ii) remover pelo menos um símbolo do visor com base no pelo menos um símbolo selecionado pelo jogador,

(iii) fazer qualquer símbolo que é exibido em uma predeterminada relação espacial com qualquer posição de símbolo vazia deslocar para aquela posição de símbolo vazia de acordo com uma predeterminada regra,

(iv) após o mencionado deslocamento, gerar uma ou mais da pluralidade de símbolos em cada uma de quaisquer posições de símbolos vazias,

(v) determinar se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras adicionais, e

(vi) se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras adicionais

(1) fornecer um prêmio adicional com base nas mencionadas combinações de símbolos vencedoras adicionais,

(2) remover pelo menos uma da pluralidade de símbolos exibidos a partir da pluralidade de posições de símbolos, e

(3) repetir (iii) à (vi)

15. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 14, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções faz o pelo menos um processador operar com o pelo menos um dispositivo de exibição para determinar se é para fornecer a oportunidade de ganho adicional em base em se um critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito.

16. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 15, caracterizado pelo fato de que o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base em uma porção opcional de um montante de aposta antes da execução do jogo.

17. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 16, caracterizado pelo fato de que a porção opcional do montante de aposta é baseada em uma quantidade de símbolos a ser removido com base no pelo menos um critério de remoção.

18. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 15, caracterizado pelo fato de que o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base em um montante de aposta opcional fornecido após determinar que os símbolos exibidos não formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras do jogo durante a execução do jogo.

19. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 15, caracterizado pelo fato de que o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base, em pelo menos em parte, em uma determinação elegivelmente aleatória feita para a execução do jogo.

20. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 14, caracterizado pelo fato de que determinar se é para fornecer a oportunidade de ganho adicional inclui determinar se um jogador selecionou um de uma pluralidade de pacotes diferentes, cada um da pluralidade de pacotes resultando em uma remoção de um ou mais símbolos durante a oportunidade de ganho adicional, e cada um da pluralidade de pacotes sendo associados com um preço baseado em um resultado esperado daquele pacote.

21. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 14, caracterizado pelo fato de que o prêmio adicional inclui acesso a pelo menos um evento de bônus diferente da oportunidade de ganho adicional.

5 22. Sistema de jogos de acordo com a reivindicação 14, caracterizado pelo fato de que a predeterminada relação espacial é satisfeita se qualquer símbolo é exibido adjacente a e acima de qualquer posição de símbolo vazia, e onde a predeterminada regra inclui deslocar um símbolo exibido para baixo na medida do possível.

10 23. Método para operar um sistema de jogos, caracterizado pelo fato de compreender, para uma execução de um jogo:

 (a) fazer pelo menos um dispositivo de exibição exibir uma pluralidade de posições de símbolos em um arranjo designado de posições de símbolos,

15 (b) para cada uma das posições de símbolos, fazer o pelo menos um dispositivo de exibição exibir um símbolo gerado de modo randômico de uma pluralidade de símbolos na mencionada posição de símbolo,

 (c) determinar se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolo vencedoras do jogo;

20 (d) se a determinação é que os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras,

 (i) fazer o pelo menos um dispositivo de exibição exibir uma indicação de ganho com base nas mencionadas combinações de símbolos vencedoras do jogo;

25 (ii) remover pelo menos um símbolo a partir de pelo menos uma combinação de símbolos vencedora do jogo do mencionado visor,

 (iii) fazer o pelo menos um dispositivo de exibição exibir um da pluralidade de símbolos em cada uma de quaisquer posições de símbolo então vazias, e

(iv) repetir (c) e (d).

(e) determinar se é para fornecer uma oportunidade de ganho adicional, e

5 (f) se a determinação for para fornecer a oportunidade de jogo adicional:

(i) remover pelo menos um símbolo do mencionado visor com base em pelo menos um critério de remoção,

10 (ii) fazer qualquer símbolo que está exibido em uma determinada relação espacial com qualquer posição de símbolo vazia deslocar para aquela posição de símbolo vazia de acordo com uma determinada regra,

(iii) após o mencionado deslocamento, gerar um ou mais da pluralidade de símbolos em cada uma de quaisquer posições de símbolos então vazias,

15 (iv) determinar se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras adicionais, e

(v) se a determinação é que os símbolos exibidos formam pelo menos uma combinação de símbolos vencedora adicional, fazendo o pelo menos um dispositivo de exibição exibir uma indicação de ganho adicional
20 com base na mencionada pelo menos uma combinação de símbolos vencedora adicional.

24. Método de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções faz o pelo menos um processador operar com o pelo menos um dispositivo de exibição para determinar se é
25 para fornecer a oportunidade de ganho adicional com base em se um critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito.

25. Método de acordo com a reivindicação 24, caracterizado pelo fato de que o critério de oportunidade de ganho adicional é satisfeito com base, em pelo menos em parte, em uma determinação elegivelmente aleatória

feita para a execução do jogo.

26. Método de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de que o pelo menos um critério de remoção inclui se qualquer símbolo exibido é um tipo designado de símbolo.

5 27. Método de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de incluir, se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional, permitir um jogador selecionar pelo menos um símbolo exibido e que o pelo menos um critério de remoção inclui se o jogador selecionou qualquer símbolo exibido.

10 28. Método de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de incluir, se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional, permitir um jogador selecionar pelo menos uma posição de símbolo, em que o pelo menos um critério de remoção inclui se qualquer símbolo exibido está na posição de símbolo selecionada.

15 29. Método de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que se a determinação é para fornecer a oportunidade de ganho adicional, qualquer remoção durante a oportunidade de ganho adicional mencionada é independente de uma porção da execução do jogo antes da determinação de se é para fornecer a oportunidade de ganho adicional.

20 30. Método de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de que se os símbolos exibidos formam quaisquer combinações de símbolos vencedoras do jogo, a mencionada remoção de pelo menos um símbolo a partir de pelo menos uma combinação de símbolos vencedora do jogo do visor inclui:

25 (1) fazer qualquer símbolo que está exibido na predeterminada relação espacial com qualquer posição de símbolo vazia deslocar para aquela posição de símbolo vazia de acordo com a predeterminada regra, e

(2) após o mencionado deslocamento, gerar uma ou mais da pluralidade de símbolos em cada uma de quaisquer posições de símbolo então

vazias.

31. Método de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de que a predeterminada relação espacial é satisfeita se qualquer símbolo é exibido adjacente a e acima de qualquer posição de símbolo vazia, e que a predeterminada regra inclui deslocar um símbolo exibido para baixo na medida do possível.
- 5

FIG. 1A

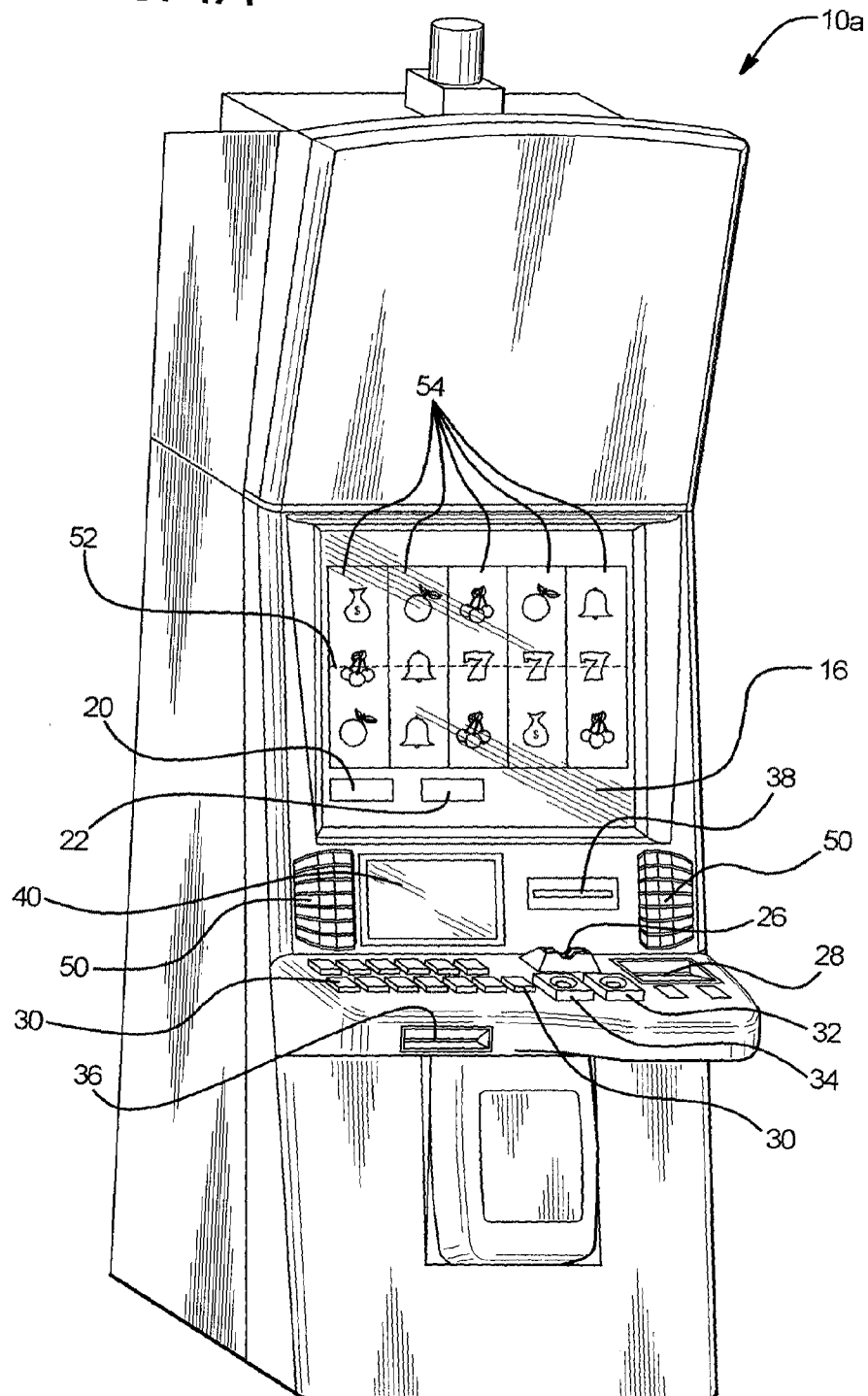


FIG. 1B

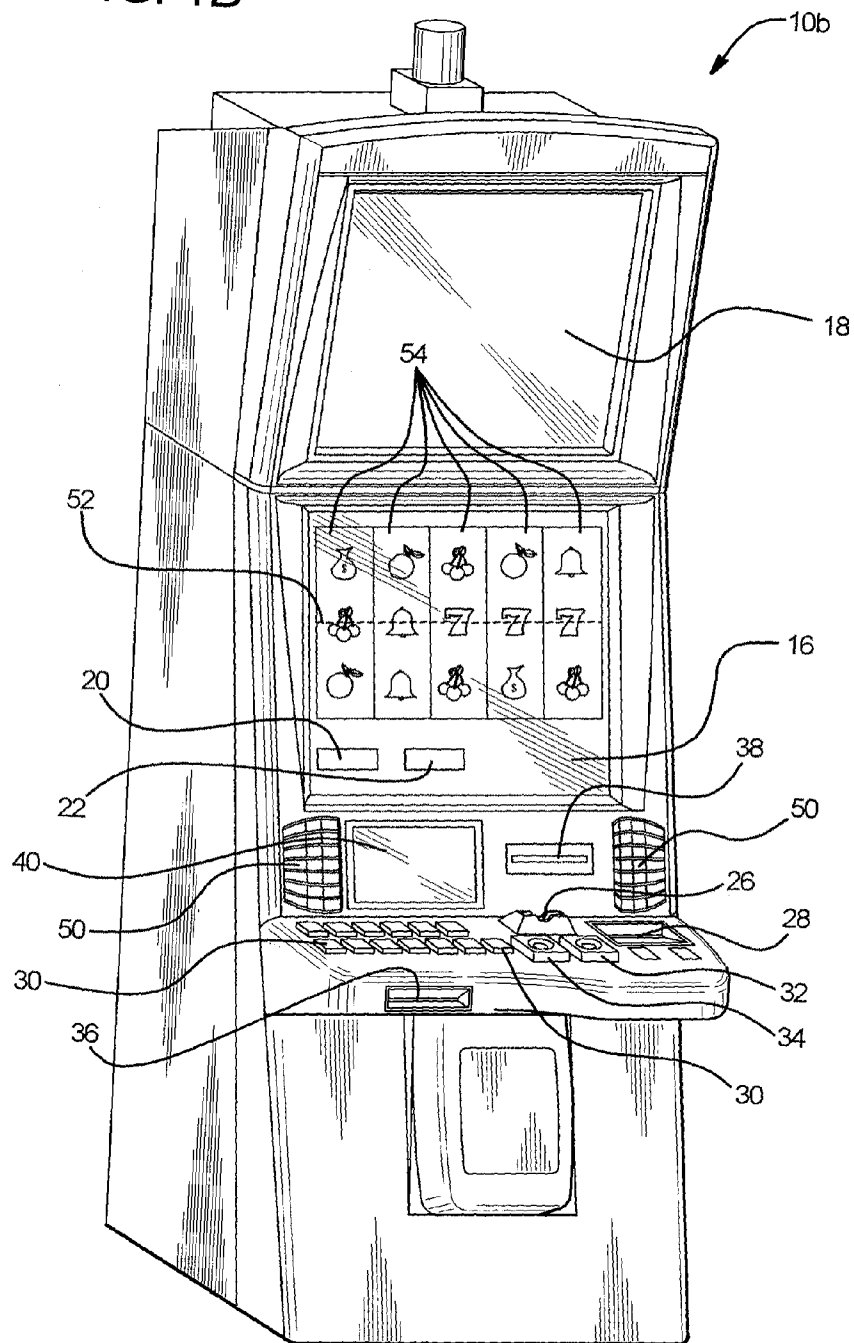


FIG. 2A

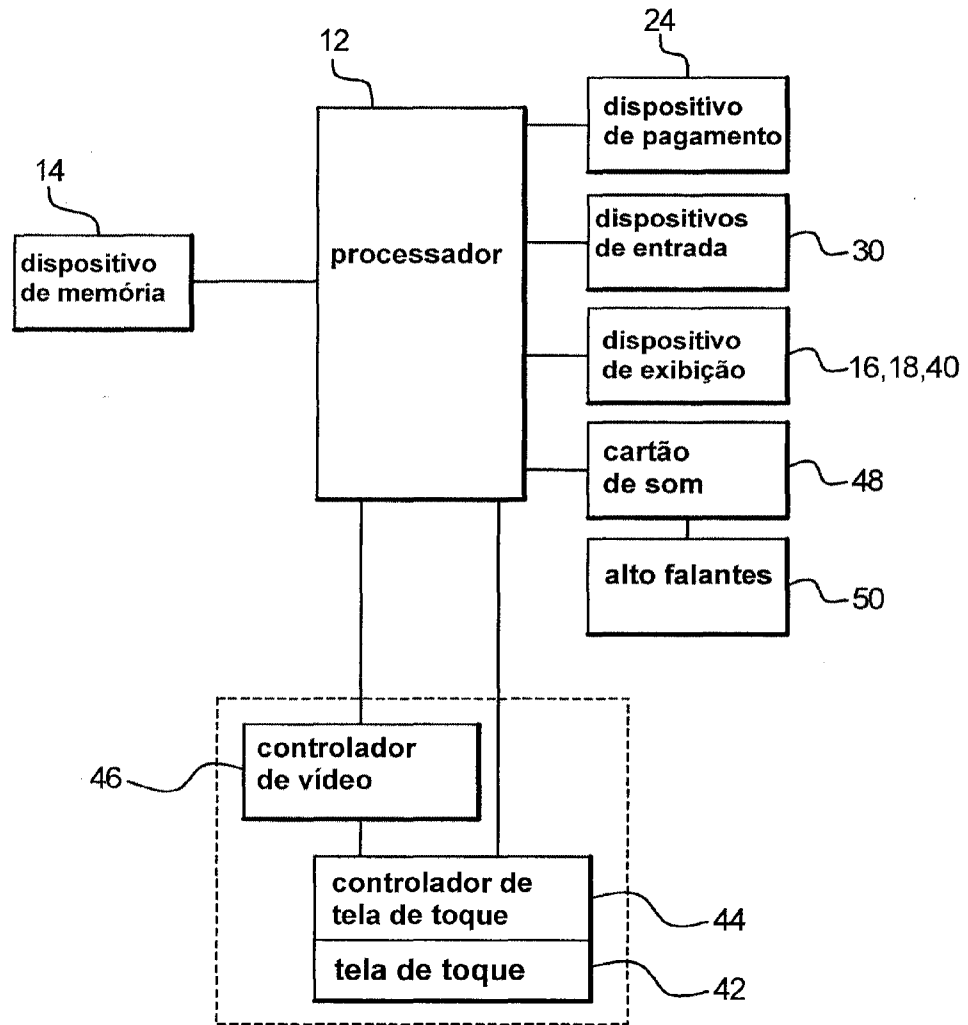


FIG. 2B

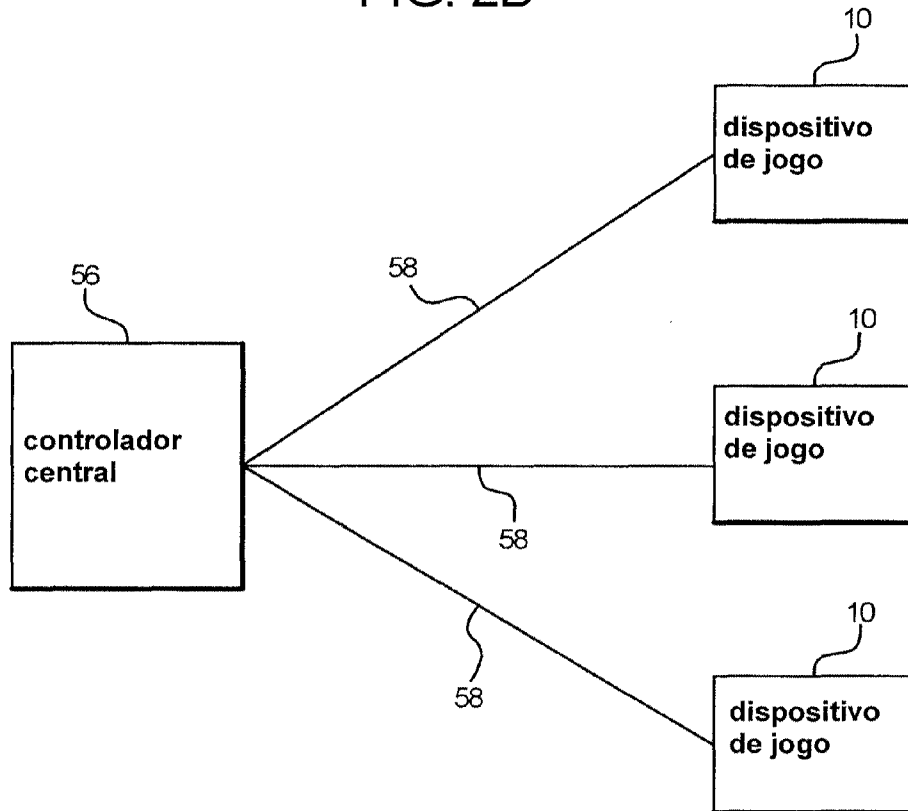


FIG. 3

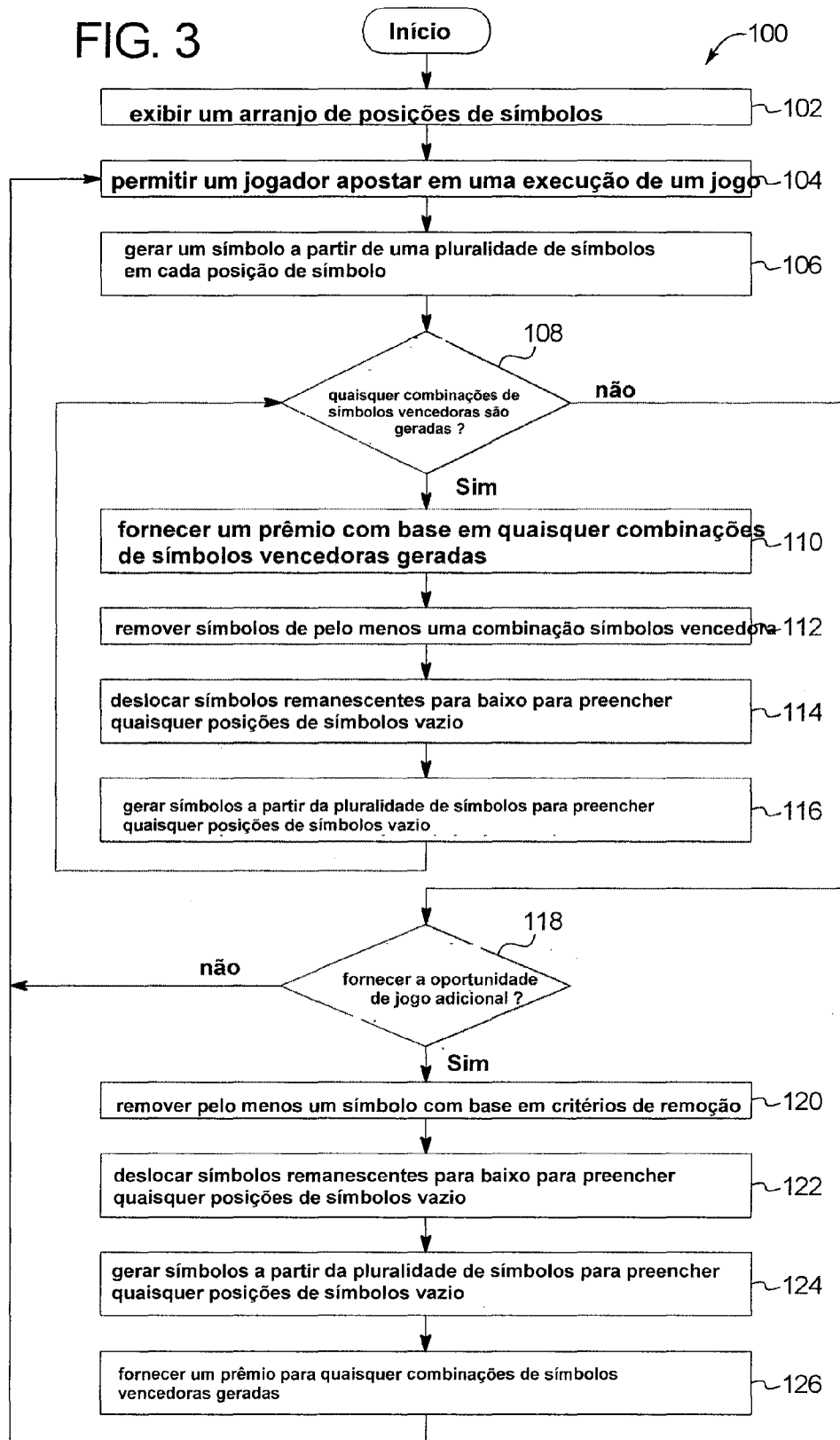


FIG. 4A

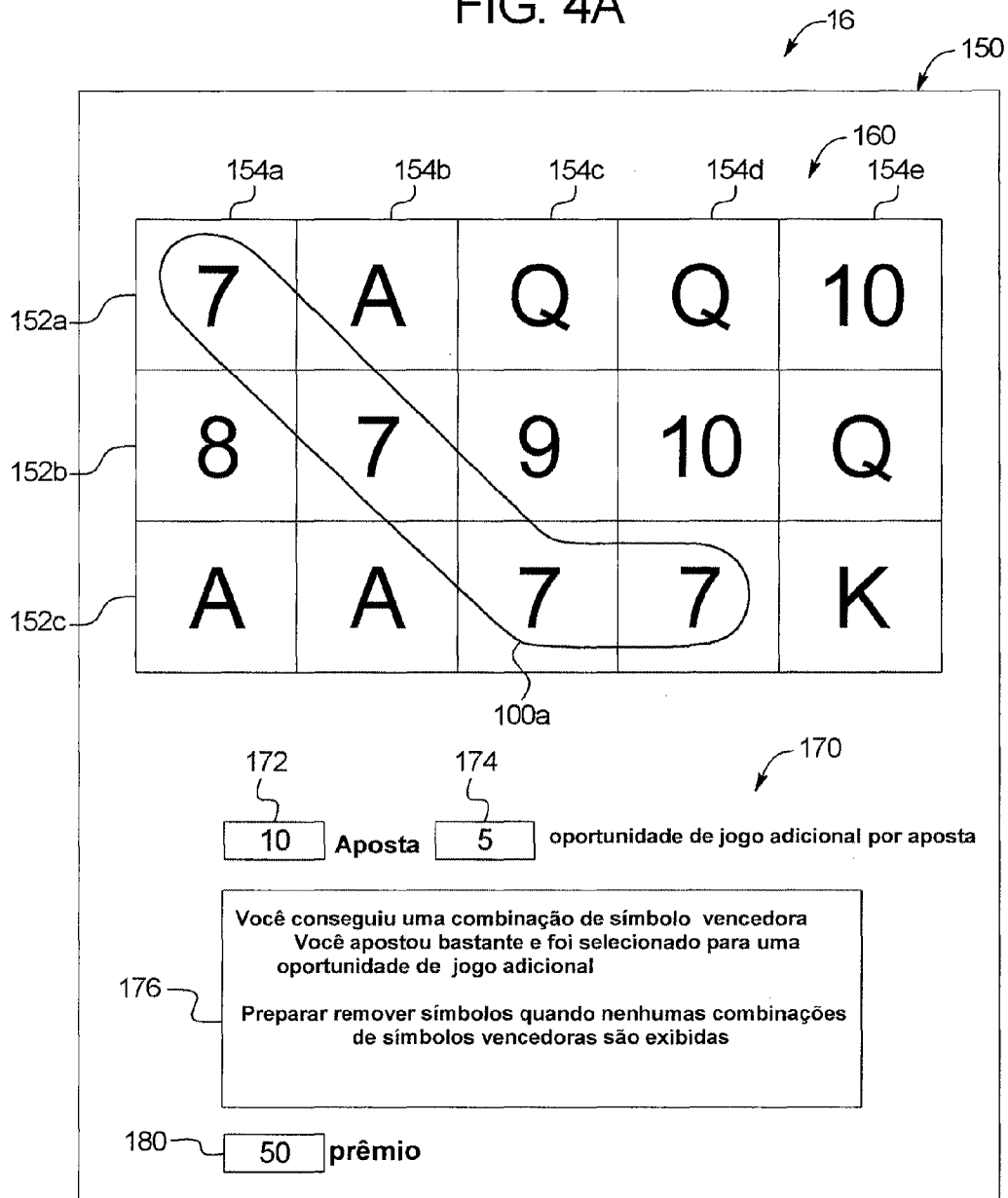


FIG. 4B

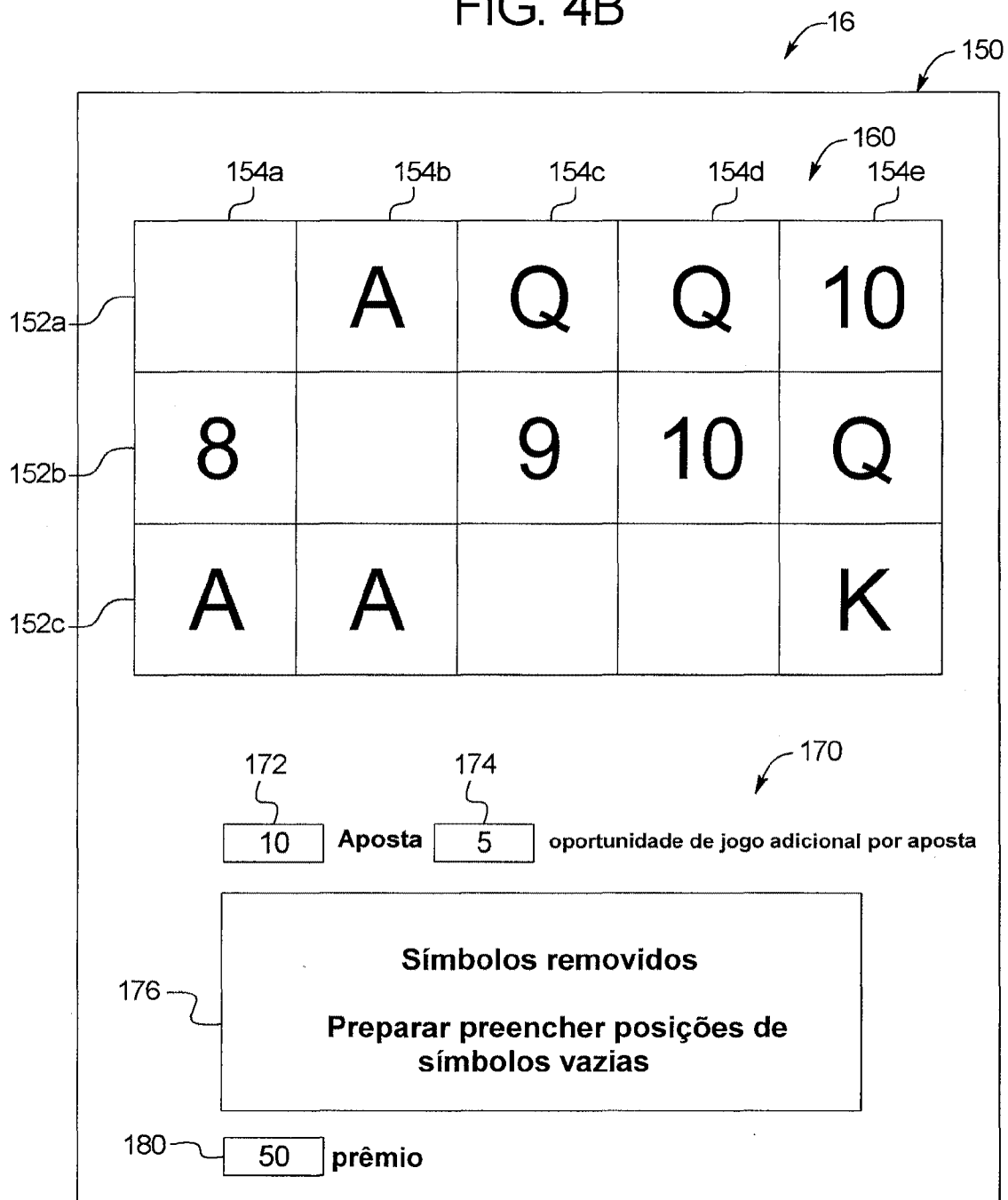


FIG. 4C

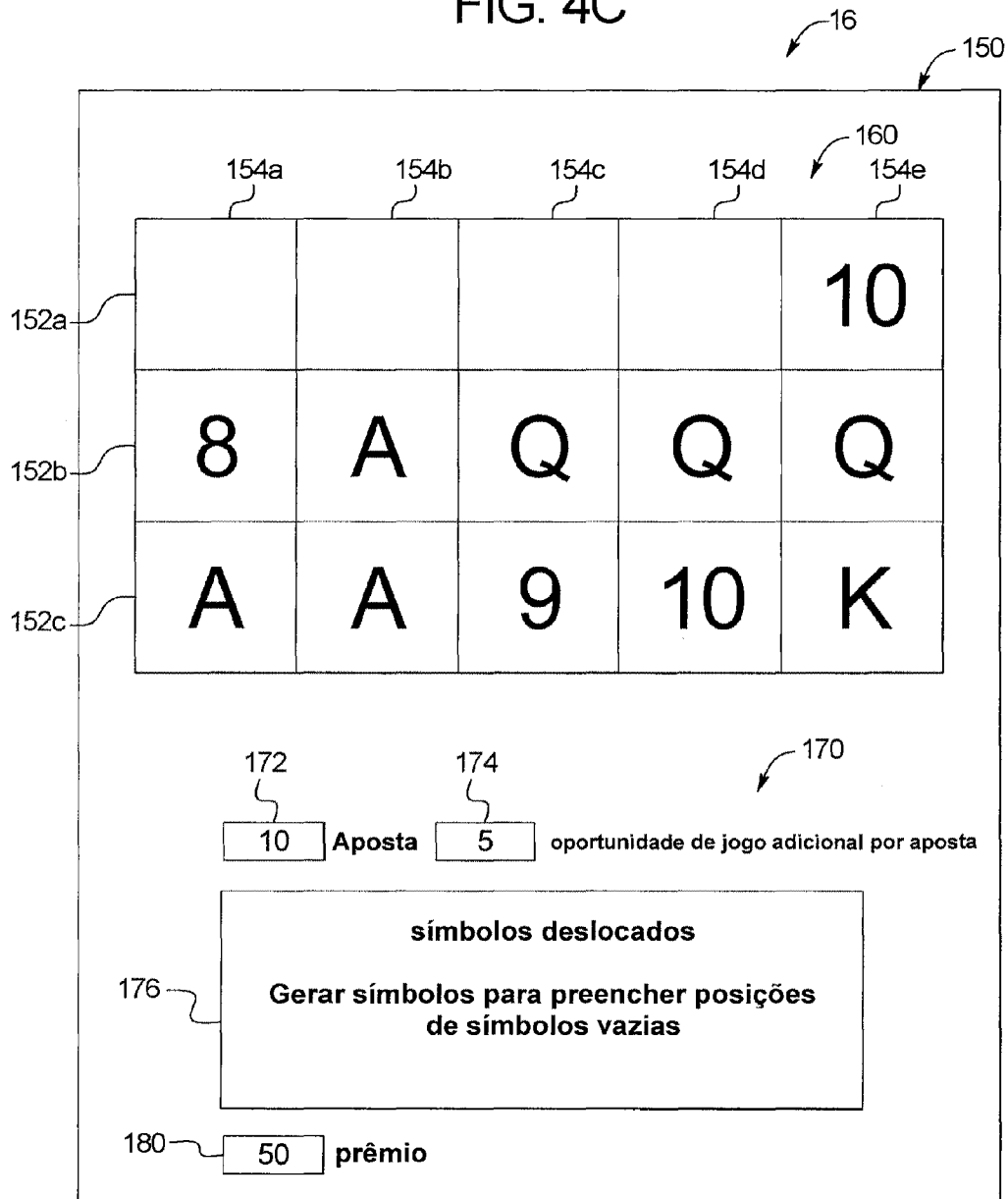


FIG. 4D

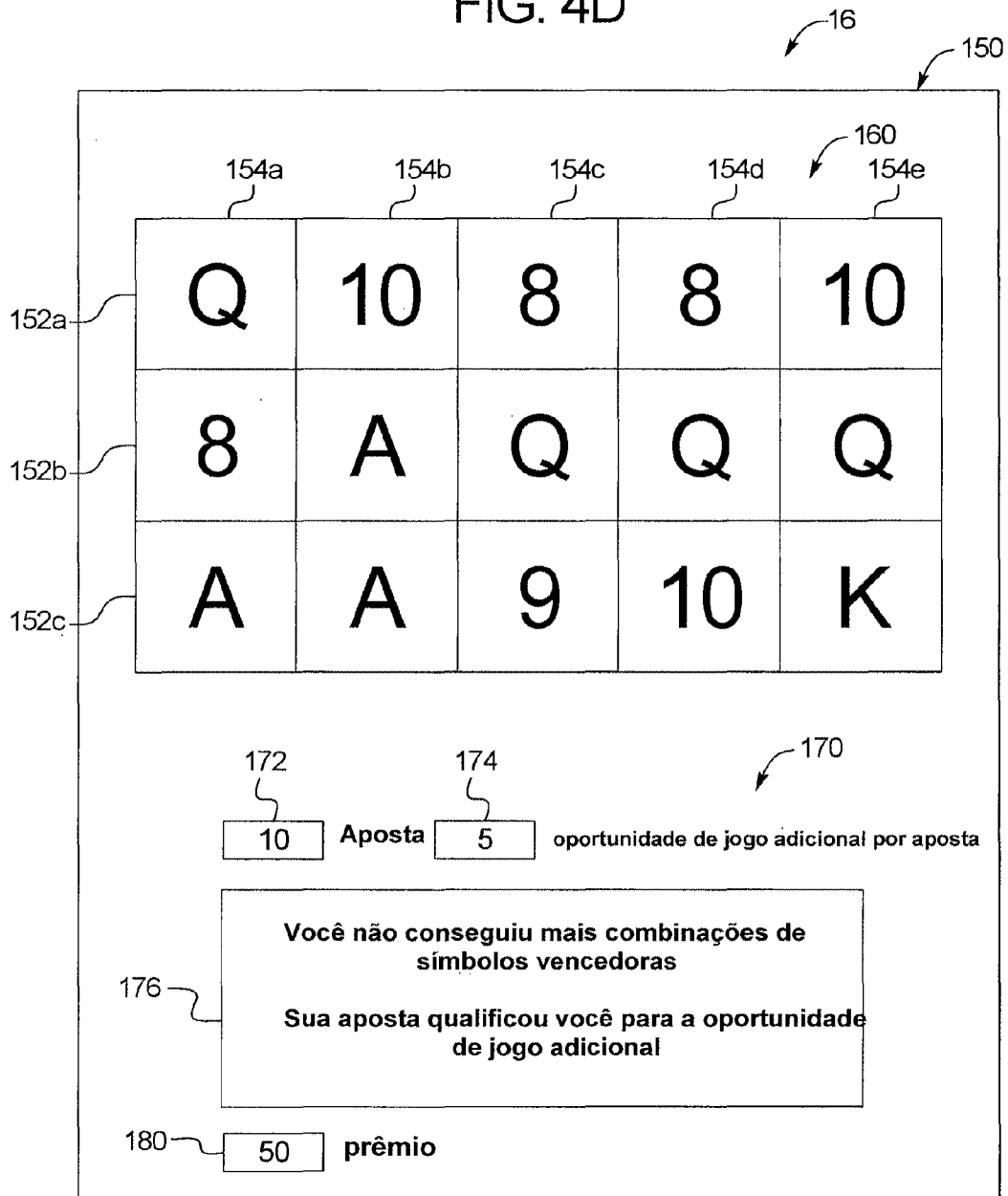


FIG. 4E

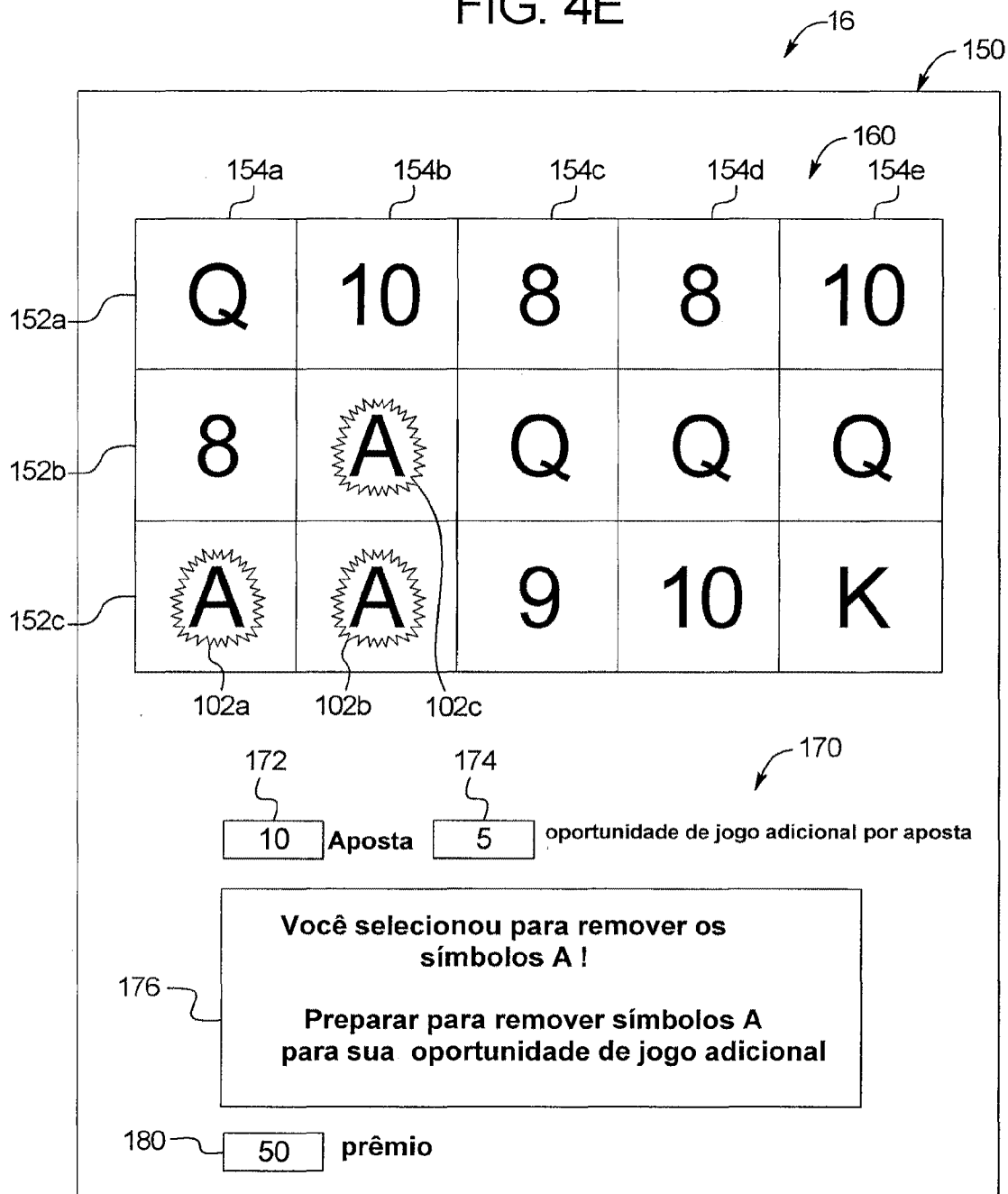


FIG. 4F

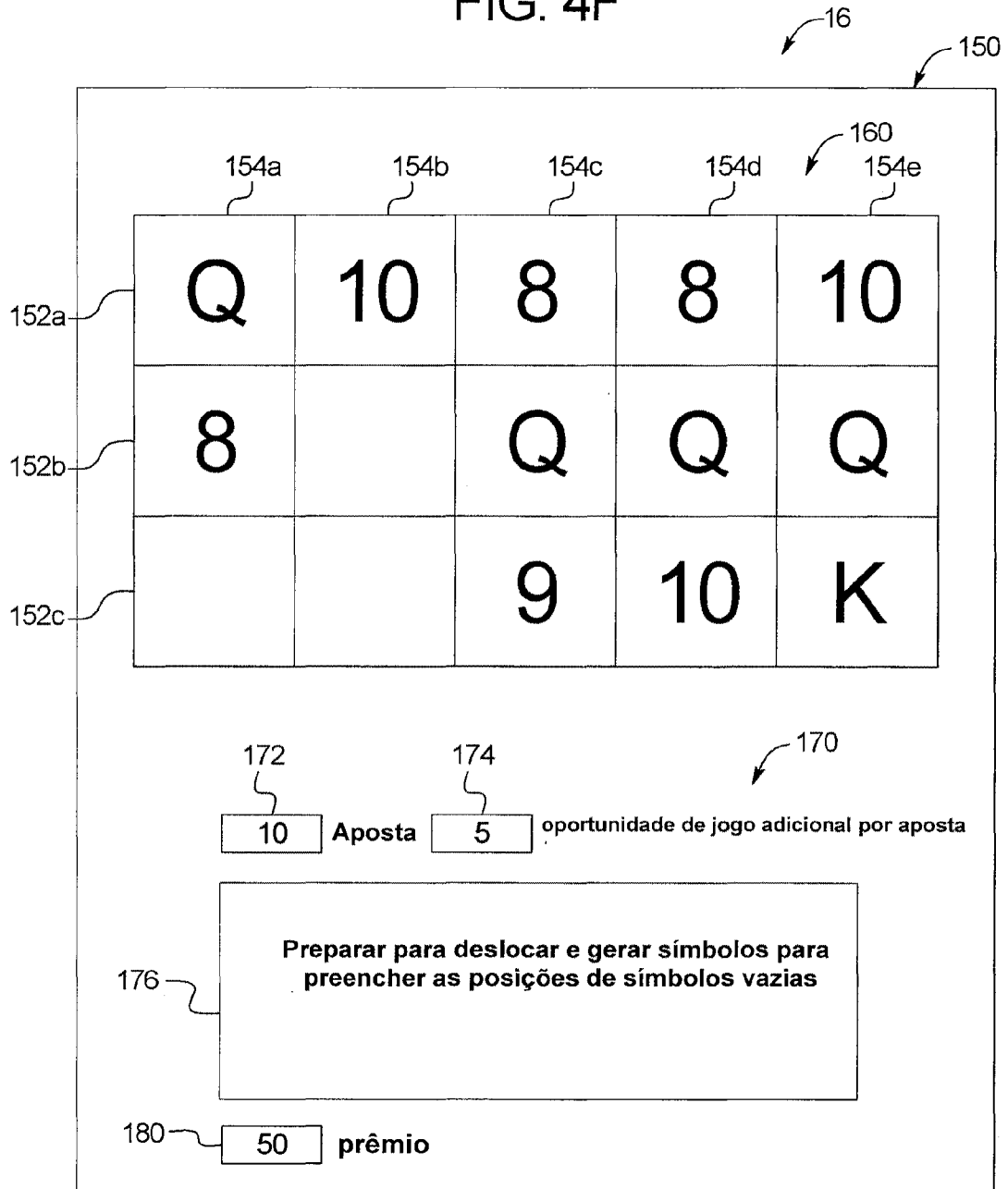


FIG. 4G

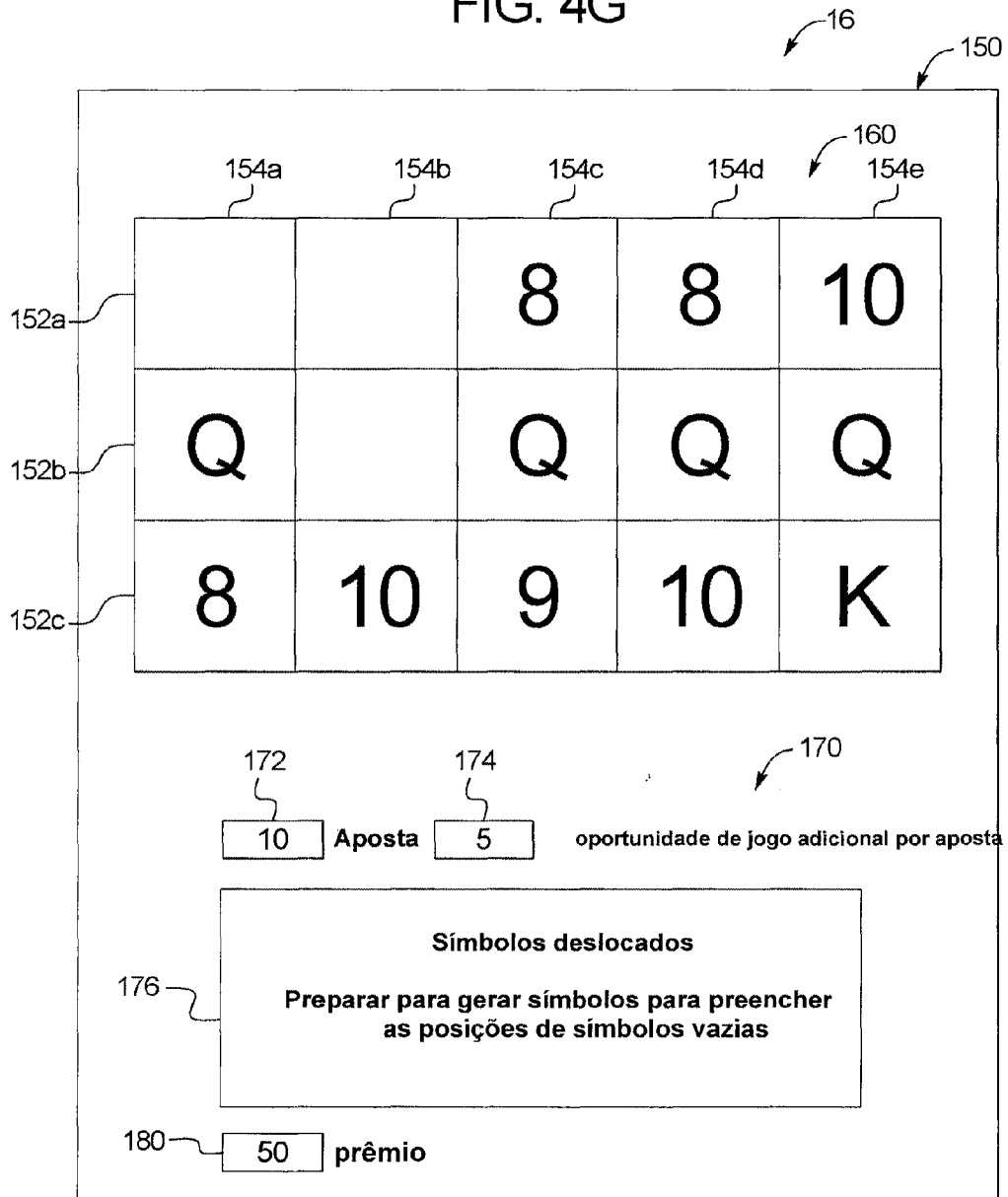
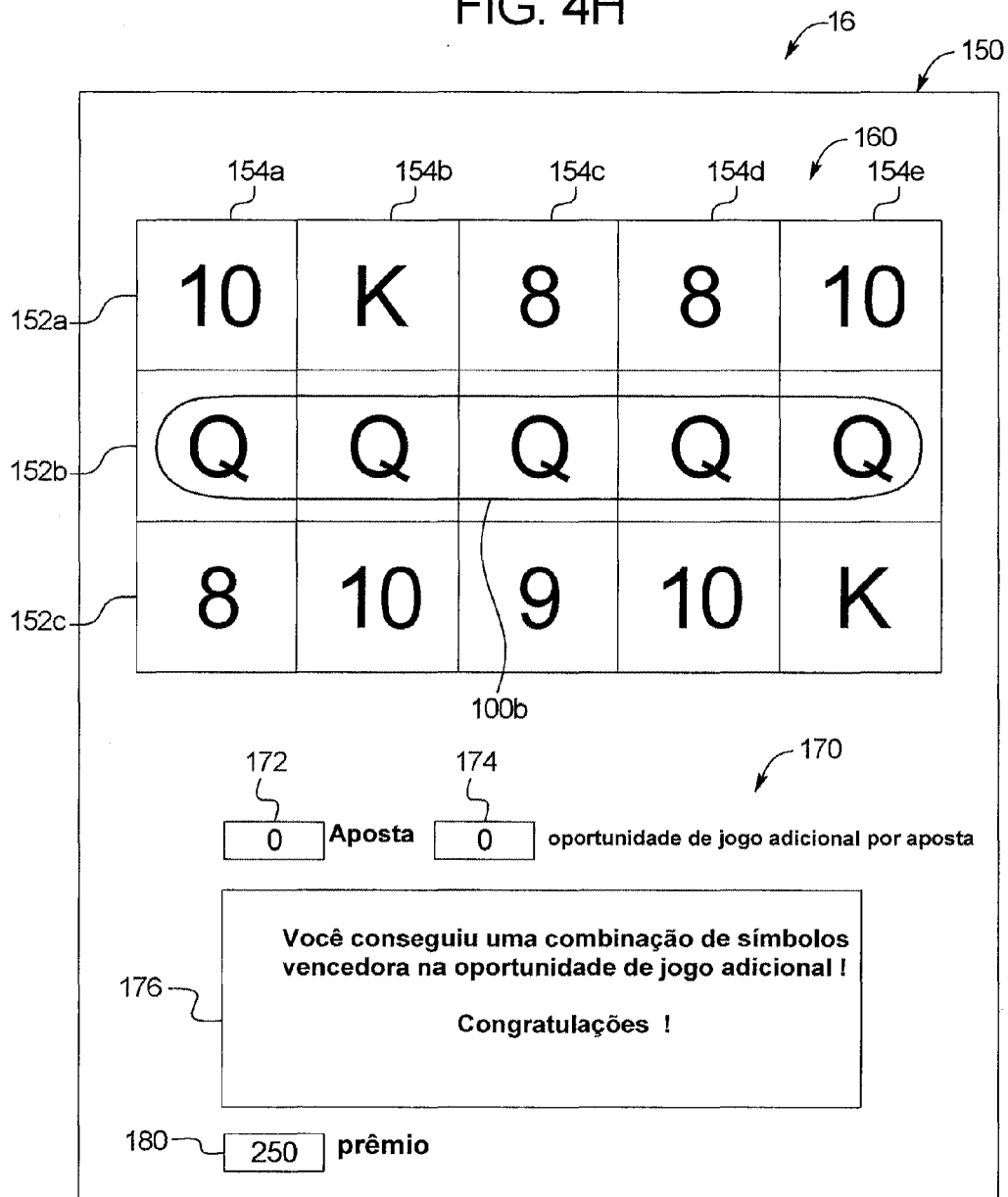


FIG. 4H



RESUMO

“SISTEMA DE JOGOS, E, MÉTODO PARA OPERAR UM SISTEMA DE JOGOS”

Durante uma execução de um jogo, o sistema de jogos descrito
5 determina que uma condição de término ocorreu. Por exemplo, o sistema de jogos determina que uma condição de término ocorreu quando nenhuma combinação de símbolos vencedora são exibidas para a duração do jogo. Seguindo a determinação que a condição de término ocorreu, o sistema de jogos determina é para fornecer acesso para uma oportunidade de jogo
10 adicional para a execução do jogo. Se a oportunidade de jogo adicional é para ser fornecida, o sistema de jogos remove um ou mais símbolos a partir de uma pluralidade de posições de símbolos mesmo embora tais símbolos não formem uma combinação de símbolos vencedora. O sistema de jogos preenche qualquer posições de símbolos vazias resultantes deslocando
15 símbolos e/ou exibindo símbolos gerados, e fornece prêmios para quaisquer combinações de símbolos vencedoras então geradas. A oportunidade de jogo adicional pode ser acessada por causa de uma aposta do jogador ou por causa que outro critério de oportunidade de jogo adicional é satisfeito.