



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

(21) PI 1105094-2 A2



(22) Data de Depósito: 08/09/2011

(43) Data da Publicação: 18/08/2015
(RPI 2328)

(54) Título: SISTEMA DE JOGO

(51) Int.Cl.: G07F17/34; G07F17/32

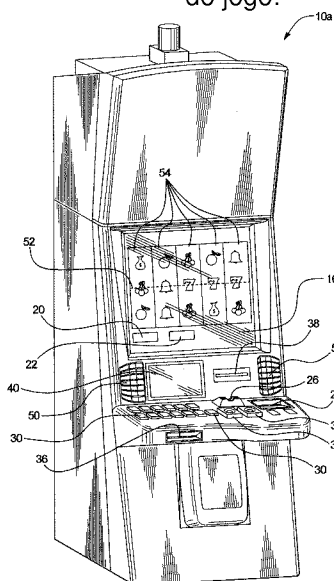
(52) CPC: G07F17/3244; G07F17/34

(30) Prioridade Unionista: 29/12/2010 US 12/980965

(73) Titular(es): IGT

(72) Inventor(es): Eric S. Boese, Jeffrey D. Urmston,
Scott A. Caputo

(57) **Resumo:** SISTEMA DE JOGO. Em várias modalidades, o sistema de jogo, dispositivo de jogo, e método de jogo expostos aqui provêem um jogo caça-níquel ou de roletas que inclui um ou mais disparos de atualização de roleta. Quando o disparo de atualização de roleta ocorre em ou para uma jogada do jogo, uma ou mais das roletas são modificadas para esta jogada do jogo. Para cada roleta modificada, o disparo de atualização de roleta faz com que a roleta seja modificada de forma que é mais provável que o jogador obtenha uma das combinações de símbolos vencedores na jogada do jogo, e/ou de forma que um prêmio mais alto é associado com um dos símbolos nesta roleta na jogada do jogo. Em uma modalidade, o disparo de atualização de roleta faz com que cada uma das roletas que não exibiu qualquer símbolo ainda para a jogada do jogo (ou seja, roletas que ainda estão girando) mude para uma melhor tira de roletas para a jogada do jogo. Em outra modalidade, o disparo de atualização de roleta faz com que um ou mais das roletas que exibiram um símbolo para a jogada do jogo mude para uma melhor tira de roletas para a jogada do jogo.



“SISTEMA DE JOGO”

AVISO DE DIREITOS AUTORAIS

Uma porção da descrição deste documento de patente contém ou pode conter material que é objeto para proteção de direitos autorais. O dono dos direitos autorais não tem nenhuma objeção à reprodução por fotocópia por qualquer documento de patente ou descrição de patente na exata forma que aparece no depósito ou gravação de patente do escritório de marcas e patentes, mas caso contrário reserva todos os direitos de direito autoral.

FUNDAMENTOS

Dispositivos de jogo que fornecem prêmios aos jogadores nos jogos primários ou de base são bem conhecidos. Os dispositivos de jogo geralmente requerem que o jogador coloque ou faça uma aposta para ativar o jogo principal ou de base. Em muitos desses dispositivos de jogo, o prêmio é baseado em o jogador obter um símbolo vencedor ou combinação de símbolo vencedor e na quantidade da aposta (por exemplo, quanto mais alta a aposta, tanto maior o prêmio). Os símbolos ou combinações de símbolos que são menos prováveis que ocorram usualmente provêm os prêmios mais altos.

Em tais dispositivos de jogo conhecidos, a quantidade da aposta feita no jogo principal pelo jogador pode variar. Por exemplo, o dispositivo de jogo pode permitir que o jogador aposte um número mínimo de créditos, tal como um crédito (por exemplo, um centavo, níquel, moeda de centavos, quarto de dólar ou dólar) até um número máximo de créditos, tal como cinco créditos. Esta aposta pode ser feita pelo jogador uma única vez ou múltiplas vezes em um único jogo do jogo principal. Por exemplo, um jogo caça-níqueis pode ter uma ou mais linhas de pagamento e o jogo caça-níqueis pode permitir ao jogador fazer uma aposta em cada linha de jogo em um único jogo do jogo principal. Assim, é conhecido que um dispositivo de jogo, tal como um jogo caça-níqueis, pode permitir que os jogadores façam apostas de quantias substancialmente diferentes em cada jogo do jogo principal ou de

base variando, por exemplo, de 1 crédito até 125 créditos (por exemplo, 5 créditos em cada uma das 25 linhas de jogo separadas). Por conseguinte, deve ser apreciado que os diferentes jogadores jogam com quantias ou níveis de aposta diferentes e a taxas substancialmente diferentes de jogo.

5 As máquinas de jogo com jogos caça-níqueis incluindo múltiplas roletas e múltiplas linhas de pagamento associadas com as roletas são bem conhecidas. Em certas dessas máquinas de jogar conhecidas, as roletas são roletas dependentes e em outras dessas máquinas de jogo conhecidas, as roletas são roletas independentes. Adicionalmente, certas
10 máquinas de jogo conhecidas incluem o que é geralmente referido na indústria como “maneiras para ganhar” ou avaliação de símbolo de “múltiplas maneiras”, em lugar de uma avaliação de símbolo de linha de pagamento. Ainda, certas máquinas de jogo conhecidas incluem tanto linha de pagamento quanto maneiras para vencer avaliações de símbolo. Por exemplo, uma
15 máquina de jogo conhecida com um jogo caça-níqueis inclui um conjunto de 20 roletas independentes, arranjadas em uma matriz de 4 x 5. Nesta máquina de jogo, o mesmo símbolo poderia potencialmente aparecer em todas as 20 das roletas independentes. Esta máquina de jogo conhecida combina as 40 avaliações de linha de jogo com as 1024 maneiras para vencer a avaliação.
20 Muitos jogadores desfrutam da alta frequência e volatibilidade que este jogo caça-níqueis independente provê. Existe uma necessidade de criar novas características inovadoras para tais máquinas de jogo tanto em formatos de cassino baseados em terra quanto em formatos de cassino em linha.

SUMÁRIO

25 Em várias modalidades, o sistema de jogo, dispositivo de jogo, e método da presente exposição provêem um jogo caça-níqueis ou de roleta que inclui um ou mais disparos de atualização de roleta. Quando um disparo de atualização ocorre em ou para uma jogada de um jogo, uma ou mais das roletas são alteradas para aquela partida de jogo. O disparo de atualização de

roleta causa modificações nas roletas de forma que é mais provável que o jogador obtenha uma das combinações de símbolo de vencimento na partida de jogo, e/ou o disparo de atualização de roleta causa uma modificação nas roletas de forma que um prêmio mais alto é associado a um ou mais dos símbolos nas roletas no ou para a partida de jogo.

Em uma modalidade, o disparo de atualização de roleta faz com que cada uma das roletas, que não exibiu qualquer símbolo ainda para a partida de jogo, mude para uma melhor roleta ou tenha uma melhor tira de roleta. Mais especificamente, em uma modalidade, o sistema de jogo inclui um jogo caça-níqueis de roletas independentes, onde uma ou mais das roletas inclui, cada, um ou mais símbolos de atualização, que, quando gerados, faz com que uma ou mais das tiras de roleta das outras roletas que ainda estão girando se altere antes da determinação de qual símbolo será exibido por esta roleta alterada ainda girando. Em uma modalidade, o símbolo atualizado causa com que as tiras de roletas das roletas ainda girando sejam atualizadas para uma melhor tira de roleta para a partida de jogo, e, em particular, a tira de roleta atualizada aumentou as probabilidades para gerar símbolos de valor mais alto nesta roleta para esta partida de jogo. Na partida de jogo, a atualização de uma tira de roleta pode ocorrer uma ou mais vezes, e, assim, deve ser apreciado que em uma jogada de um jogo, uma ou mais tiras de roleta podem ser atualizadas múltiplas vezes.

Deve ser apreciado que uma tira de roleta pode ser atualizada em qualquer uma de uma pluralidade de maneiras diferentes apropriadas. Em uma modalidade, o sistema de jogo altera a tira de roleta pela variação da probabilidade associada com a geração de dois ou mais símbolos, de forma que um símbolo de valor mais alto tem uma maior probabilidade de ocorrer. Em outra modalidade, um ou mais símbolos de valor mais alto adicionais são adicionados à tira de roleta para aumentar a probabilidade deste símbolo ocorrer na partida do jogo. Deve ser apreciado que, em qualquer modalidade,

que para em um ou mais dos outros símbolos na tira de roleta, a probabilidade de gerar este símbolo é diminuída.

Em outra modalidade, o disparo de atualização de roleta faz com que uma ou mais das roletas que exibiram um símbolo para a partida de jogo se altere para uma melhor tira de roleta. Mais especificamente, em outra modalidade, o sistema de jogo provê um jogo de roletas independentes onde uma ou uma pluralidade de roletas inclui um ou mais símbolos de atualização, que, quando gerados, faz com que uma ou mais das tiras de roleta das roletas se altere. Em uma modalidade, o símbolo atualizado faz com que as tiras de roleta sejam atualizadas para uma melhor tira de roleta para a ação de jogar o jogo, e, em particular, a tira de roleta atualizada designa ou associa um valor melhor para ou com um dos símbolos atualizados nesta tira de roleta para esta partida de jogo. Na partida de jogo, a atualização de uma tira de roleta pode ocorrer uma ou mais vezes, e assim deve ser apreciado que em uma jogada de um jogo, uma ou mais das tiras de roleta podem ser atualizadas múltiplas vezes.

Deve ser apreciado que estas características de atualização podem também ser empregadas para jogos de roletas independentes. Deve ser também apreciado que essas características de atualização podem ser empregadas com jogos caça-níqueis roleta que têm avaliações de símbolo de linha de pagamento, maneiras para obter avaliações de símbolo, ou tanto avaliações de símbolo de linha de pagamento quanto maneiras para obter avaliações de símbolo. Deve ser também apreciado que essas características de atualização podem ser empregadas com jogos de roleta caça-níqueis de aposta primária ou com jogos de bônus ou jogos de roleta caça-níqueis secundários. Deve ser ainda apreciado que ambas dessas características separadas podem ser empregadas conjuntamente para uma jogada de um jogo.

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

BREVE DESCRIÇÃO DAS FIGURAS

As figuras 1A e 1B são vistas em perspectivas frontais de modalidades alternativas de dispositivos de jogo expostos aqui.

5 A figura 2A é um diagrama de blocos esquemático da configuração eletrônica de uma modalidade de um dispositivo de jogo exposto aqui.

A figura 2B é um diagrama esquemático do servidor central em comunicação com uma pluralidade de dispositivos de jogo de acordo com uma modalidade do sistema de jogo exposto aqui.

10 A figura 3 é uma ilustração esquemática de uma tira de roleta default para cada uma de uma pluralidade de roletas independentes de um sistema de jogo de uma modalidade de exemplo da presente exposição, e ilustrando os símbolos na tira de roleta default.

15 A figura 4 é uma ilustração esquemática de uma tira de roleta alterada para cada uma de uma pluralidade de roletas independentes de um sistema de jogo de uma modalidade de exemplo da presente exposição, em que a tira de roleta foi alterada ou atualizada uma vez.

20 A figura 5 é uma ilustração esquemática de uma outra tira de roleta alterada para cada uma de uma pluralidade de roletas independentes de um sistema de jogo de uma modalidade de exemplo da presente exposição, em que a tira de roleta foi alterada ou atualizada duas vezes.

25 A figura 6 é uma ilustração esquemática de uma outra tira de roleta alterada para cada uma de uma pluralidade de roletas independentes de um sistema de jogo de uma modalidade de exemplo da presente exposição, em que a tira de roleta foi alterada ou atualizada três vezes.

A figura 7 é uma ilustração esquemática de uma outra tira de roleta alterada para cada uma de uma pluralidade de roletas independentes de um sistema de jogo de uma modalidade de exemplo da presente exposição, em que a tira de roleta foi alterada ou atualizada quatro vezes.

As figuras 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, e 16, são ilustrações das telas de exibição para um jogo de exemplo de um jogo caça-níqueis de uma modalidade da presente exposição, que usa as tiras de roleta das figuras 3, 4, 5, 6, e 7.

5 As figuras 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 e 25 são ilustrações das telas de exibição para outro jogo de exemplo de um jogo caça-níqueis de outra modalidade da presente exposição.

A figura 26 é uma ilustração esquemática dos símbolos em uma tira de roleta para cada uma de uma pluralidade de roletas independentes
10 de um sistema de jogo de outra modalidade de exemplo da presente exposição.

DESCRIÇÃO DETALHADA

A presente exposição pode ser implementada em várias configurações de máquinas de jogo, dispositivos de jogo, ou sistemas de jogo,
15 incluindo, mas não limitados a: (1) uma máquina de jogo, dispositivo de jogo, ou sistema de jogo, dedicado, em que as instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos (que são providos pela máquina de jogo ou dispositivo de jogo) são providas com a máquina de jogo ou o dispositivo de jogo antes do fornecimento para um estabelecimento de jogo; e (2) uma
20 máquina de jogo, dispositivo de jogo, ou sistema de jogo, modificável, em que as instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos (que são providos pela máquina de jogo ou dispositivo de jogo) podem ser descarregáveis para a máquina de jogo ou dispositivo de jogo através de uma rede de dados depois de a máquina de jogo ou o dispositivo de jogo estar em
25 um estabelecimento de jogo. Em uma modalidade, as instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos são executadas por pelo menos um servidor central, controlador central, ou hospedeiro remoto. Em uma tal modalidade de “*thin client*”, o servidor central controla remotamente quaisquer jogos (ou outras interfaces apropriadas) e o dispositivo de jogo é

utilizado para exibir tais jogos (ou interfaces apropriadas) e receber uma ou mais alimentações ou comandos a partir de um jogador. Em 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 dispositivo de jogo e dispositivos de memória. Uma tal modalidade de “*thick client*”, o processador local do dispositivo de jogo executa as instruções computadorizadas comunicadas para controlar quaisquer jogos (ou outras interfaces apropriadas) providas para um jogador.

Em uma modalidade, um ou mais dispositivos de jogo em um sistema de jogo pode ser dispositivos de jogo de *thin client* e um ou mais dispositivos de jogo no sistema de jogo podem ser dispositivos de jogo de *thick client*. Em outra modalidade, certas funções do dispositivo de jogo são implementadas em um ambiente de *thin client* e certas outras funções do dispositivo de jogo são implementadas em um ambiente de *thick client*. Em uma tal modalidade, instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos principais são comunicadas a partir do servidor central para o dispositivo de jogo em uma configuração de *thick client* e instruções computadorizadas para controlar quaisquer jogos secundários ou funções de bônus são executadas por um servidor central em uma configuração de *thin client*.

Com referência agora aos desenhos, duas modalidades de exemplo alternativas de um dispositivo de jogo exposto aqui são ilustradas nas figuras 1A e 1B como dispositivo de jogo 10a e dispositivo de jogo 10b, respectivamente. O dispositivo de jogo 10a e/ou dispositivo de jogo 10b são geralmente referidos aqui como dispositivo de jogo 10.

Na modalidade ilustrada nas figuras 1A e 1B, o dispositivo de jogo 10 tem uma estrutura de suporte, carcaça, ou gabinete, que provê suporte para uma pluralidade de exibidores, alimentações, controles, e outras

características de uma máquina de jogo convencional. Ela é configurada de forma que um jogador pode operá-la quando está de pé ou sentado. O dispositivo de jogo pode ser posicionado sobre uma base ou suporte ou pode ser configurado como um jogo de topo de mesa do estilo de pub (não
5 mostrado), que o operador pode operar preferivelmente quando está sentado. Como ilustrado pelas configurações diferentes mostradas nas figuras 1A e 1B, o dispositivo de jogo pode ter configurações de gabinete e visor variáveis.

Em uma modalidade, como ilustrada na figura 2A, o dispositivo de jogo preferivelmente inclui pelo menos um processador 12, tal
10 como um microprocessador, uma plataforma à base de microcontrolador, um circuito integrado apropriado ou um ou mais circuitos integrados específicos à aplicação (ASIC's). O processador está em comunicação com ou é operável para acessar ou trocar sinais com pelo menos um dispositivo de armazenamento ou de memória de dados 14. Em uma modalidade, o
15 processador e o dispositivo de memória estão situados dentro do gabinete do dispositivo de jogo. O dispositivo de memória armazena código e instruções de programa, executáveis pelo processador, para controlar o dispositivo de jogo. O dispositivo de memória também armazena dados, tais como dados de imagem, dados de evento, dados de alimentação de jogador, geradores de
20 números aleatórios ou pseudo-aleatórios, dados de tabela de pagamento ou informação, e regras de jogo aplicáveis que se relacionam com o jogo do dispositivo de jogo. Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória de acesso aleatório (RAM), que pode incluir RAM não-volátil (NVRAM), RAM magnética (MRAM), RAM ferroelétrica (FeRAM), e outras
25 formas, como usualmente entendido na indústria de jogos. Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória somente de leitura (ROM). Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória flash e/ou EEPROM (memória somente de leitura programável apagável eletricamente). Qualquer outra apropriada memória magnética, óptica, e/ou

semicondutora pode operar em conjunção com o dispositivo de jogo exposto aqui.

Em uma modalidade, parte ou todo do código de programa e/ou dados de operação descritos acima podem ser armazenados em um dispositivo de memória destacável ou removível, incluindo, mas não limitado a, um apropriado cartucho, disco, CD ROM, DVD, ou dispositivo de memória USB. Em outras modalidades, parte ou todo do código de programa e/ou dados de operação descritos acima podem ser baixados para o dispositivo de memória através de uma rede apropriada.

Em uma modalidade, um operador ou um jogador pode usar um tal dispositivo de memória removível em um computador desktop, um computador laptop, um assistente digital pessoal (PDA), um dispositivo de computação portátil, ou outra plataforma computadorizada para implementar a presente exposição. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo ou máquina de jogo exposto aqui é operável sobre uma rede sem fio, por exemplo, parte de um sistema de jogo sem fio. Nesta modalidade, a máquina de jogo pode ser um dispositivo manual, um dispositivo móvel, ou qualquer dispositivo sem fio apropriado que permite a um jogador jogar qualquer jogo apropriado em uma variedade de locais diferentes. Deve ser apreciado que um dispositivo de jogo ou máquina de jogo, como exposto aqui, pode ser um dispositivo que obteve aprovação de uma comissão de jogo regulamentar. Deve ser apreciado que o processador ou dispositivo de memória pode ser coletivamente referido aqui como um “computador” ou “controlador”.

Em uma modalidade, como discutido em mais detalhe abaixo, o dispositivo de jogo gera aleatoriamente prêmios e/ou resultados de jogo com base em dados de probabilidade. Em uma modalidade, esta determinação aleatória é provida através da utilização de um gerador de números aleatórios (RNG), tal como um gerador de número aleatório verdadeiro, um gerador de número pseudo aleatório, ou outro processo de randomização apropriado. Em

uma modalidade, cada prêmio ou outro resultado de jogo é associado com uma probabilidade e o dispositivo de jogo gera o prêmio ou outro resultado de jogo para ser provido para o jogador com base nas probabilidades associadas. Nesta modalidade, uma vez que o dispositivo de jogo gera resultados aleatoriamente ou com base em um ou mais cálculos de probabilidade, não existe certeza que o dispositivo de jogo sempre irá prover ao jogador qualquer prêmio específico ou outro resultado de jogo.

Em outra modalidade, como discutida em mais detalhe abaixo, o dispositivo de jogo emprega um conjunto predeterminado ou finito ou coligação de prêmios ou outros resultados de jogo. Nesta modalidade, quando cada prêmio ou outro resultado de jogo é provido para o jogador, o dispositivo de jogo sinaliza ou remove o prêmio provido ou outro resultado de jogo a partir do conjunto ou coligação predeterminado. Uma vez quando sinalizado ou removido do conjunto ou coligação, o específico prêmio provido ou outro resultado a partir deste coligação específico não pode ser provido novamente para o jogador. Este tipo de dispositivo de jogo fornece aos jogadores todos os prêmios ou os prêmios disponíveis ou outros resultado de jogo sobre o curso do ciclo de jogo e garante a quantidade de vencers e perdas atuais.

Em outra modalidade, como discutida abaixo, quando um jogador inicia a jogar um jogo no dispositivo de jogo, o dispositivo de jogo registra-se em um jogo de bingo. Nesta modalidade, um servidor de bingo chama as bolas de bingo que resultam em um resultado de jogo de bingo específico. O resultado de jogo resultante é comunicado para o dispositivo de jogo individual a ser provido para um jogador. Em uma modalidade, este resultado de bingo é exibido para o jogador como um jogo de bingo e/ou de qualquer forma de acordo com a presente exposição.

Em uma modalidade, como ilustrado na figura 2A, o dispositivo de jogo inclui um ou mais dispositivos de exibição controlados pelo processador. Os dispositivos de exibição são preferivelmente conectados

ao, ou montados sobre o, gabinete do dispositivo de jogo. A modalidade mostrada na figura 1A inclui um dispositivo de exibição central 16 que exibe um jogo primário ou principal. Este dispositivo de exibição pode também exibir qualquer jogo apropriado secundário, associado com o jogo primário bem como informação que se refere ao jogo primário ou secundário. A modalidade alternativa mostrada na figura 1B inclui um dispositivo de exibição central 16 e um dispositivo de exibição superior 18. O dispositivo de exibição superior pode exibir o jogo primário, qualquer jogo secundário apropriado, associado ou não associado com o jogo primário, e/ou informação relacionada ao jogo primário ou secundário. Esses dispositivos de exibição podem também servir como vidro digital operável para anunciar jogo ou outros aspectos do estabelecimento de jogo. Como visto nas figuras 1A e 1B, em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui um exibidor de crédito 20 que exibe um número atual de créditos do jogador, numerário, balanço de conta, ou equivalente. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui uma aposta de exibição 22 que exibe uma quantidade apostada pelo jogador. Em uma modalidade, como discutida em mais detalhe abaixo, o dispositivo de jogo inclui uma exibição de rastreamento de jogador 40 que exibe informação que se relaciona com um estado de rastreamento de jogo do jogador.

Em outra modalidade, pelo menos um dispositivo de exibição pode ser um dispositivo de exibição móvel, tal como um PDA ou um PC de tablet, que permite jogar pelo menos uma porção do jogo primário ou secundário em um local remoto ao dispositivo de jogo.

Os dispositivos de exibição podem incluir, sem limitação, um monitor, um visor de televisão, um visor de plasma, um visor de cristal líquido (LCD), um visor à base de díodos de emissão de luz (LEDs), um visor à base de uma pluralidade de díodos de emissão de luz orgânicos (OLEDs), um visor baseado em díodos de emissão de luz de polímero (PLEDs), um visor baseado em uma pluralidade de emissores de elétrons de condução-

superfície (SEDs), um visor incluindo uma imagem projetada e/ou refletida, ou qualquer outro dispositivo eletrônico apropriado ou mecanismo de exibição. Em uma modalidade, como discutida em mais detalhe abaixo, o dispositivo de exibição inclui uma tela de toque com um controlador de tela de toque associado. Os dispositivos de exibição podem ser de qualquer tamanho e configuração apropriados, tais como um quadrado, um retângulo ou um retângulo alongado.

Os dispositivos de exibição do dispositivo de jogo são configurados para exibir pelo menos uma e preferivelmente uma pluralidade de imagens de jogo ou outras imagens, símbolos e indicações, apropriados, tais como qualquer representação visual ou exibição do movimento de objetos, tais como roletas e rodas mecânicas, virtuais, ou de vídeo, iluminação dinâmica, imagens de vídeo, imagens de pessoas, caracteres, locais, coisas, faces de cartões, e similares.

Em uma modalidade alternativa, os símbolos, imagens e indicações exibidos no ou do dispositivo de exibição podem ser em forma mecânica. Ou seja, o dispositivo de exibição pode incluir dispositivo eletromecânico, tal como um ou mais objetos mecânicos, tais como uma ou mais rodas, roletas, ou dado, rotativas, configuradas para exibir pelo menos um ou uma pluralidade de imagens, símbolos ou indicações de jogo ou outros apropriados.

Como indicado na figura 2A, em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo menos um dispositivo de pagamento 24 em comunicação com o processador. Como visto nas figuras 1A e 1B, um dispositivo de pagamento, tal como um aceitador de pagamento, inclui um aceitador de nota, tíquete ou cédula de dinheiro 28, em que o jogador insere dinheiro em papel, um tíquete, ou voucher e uma fenda de moeda 26, onde o jogador insere dinheiro, moedas ou fichas. Em outras modalidades, dispositivos de pagamento, tais como leitores ou validadores para cartões de

crédito, cartões de débito ou saldos de crédito podem aceitar pagamento. Em uma modalidade, um jogador pode inserir um cartão de identificação em um leitor de cartão do dispositivo de jogo. Em uma modalidade, o cartão de identificação é um cartão inteligente tendo um microchip programado, uma tira magnética codificada ou tira magnética re-inscritível codificada, em que o microchip programado ou tiras magnéticas programadas são codificadas com uma identificação do jogador, totais de crédito (ou dados relacionados), e/ou outra informação relevante. Em outra modalidade, um jogador pode portar um dispositivo portátil, tal como um telefone celular, uma sinalização de identificação de radiofrequência, ou qualquer outro dispositivo sem fio apropriado, que comunica uma identificação do jogador, totais de crédito (ou dados relacionados), e outra informação relevante para o dispositivo de jogo. Em uma modalidade, dinheiro pode ser transferido para um dispositivo de jogo através de transferência de fundos eletrônica. Quando um jogador alimenta o dispositivo de jogo, o processador determina a quantia de fundos alimentada e exibe a quantia correspondente ou outra exibição apropriada, como discutido acima.

Como visto nas figuras 1A e 1B, e 2A, em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo menos um e preferivelmente uma pluralidade de dispositivos de alimentação 30 em comunicação com o processador. Os dispositivos de alimentação podem incluir qualquer dispositivo apropriado que permite ao jogador produzir um sinal de alimentação que é recebido pelo processador. Em uma modalidade, depois de financiamento apropriado do dispositivo de jogo, o dispositivo de entrada é um dispositivo de ativação de jogo, tal como um tecla de jogar 32 ou um braço de puxar (não mostrado) que é usado pelo jogador para iniciar qualquer jogo primário ou sequência de eventos no dispositivo de jogo. O tecla de jogar pode ser qualquer ativador de jogo apropriado, tal como uma aposta de um tecla, um tecla de aposta Max, ou um tecla de repetição de aposta. Em uma modalidade, na alimentação dos

fundos apropriados, o dispositivo de jogo inicia a jogar o jogo automaticamente. Em outra modalidade, quando um jogador preme um dos botões de jogar, o dispositivo de jogo ativa automaticamente a jogado do jogo. O jogador pode aumentar a aposta por um crédito cada vez que o jogador preme o botão um de aposta. Quando o jogador preme o botão um de aposta, o número de créditos mostrado na exibição de crédito preferivelmente diminui por um, e o número de créditos mostrados na exibição de amostra preferivelmente aumenta por um. Em outra modalidade, um dispositivo de entrada e uma tecla de aposta máx (não mostrada) que permite que o jogador aposte a aposta máxima permitida para um jogo do dispositivo de jogo.

Em uma modalidade, um dispositivo de entrada é uma tecla de saque. O jogador pode apertar a tecla de saque e sacar para receber um pagamento ou outra forma apropriada de pagamento correspondente ao número de créditos restantes. Em uma modalidade, quando o jogador saca, um dispositivo de pagamento, tal como um gerador de tíquete, pagamento, ou de nota 36, imprime ou gera de outra maneira um tíquete ou saldo de crédito para fornecer o jogador. O jogador recebe o tíquete ou saldo de crédito e pode readquirir o valor associado com o tíquete ou saldo de crédito via um caixa (ou outro sistema de resgate apropriado). Em outra modalidade, quando o jogador saca, o jogador recebe as moedas ou fichas em uma bandeja de pagamento de moedas. Deve ser apreciado que qualquer mecanismo de pagamento apropriado, tal como financiamento para cartão de identificação registrável eletronicamente do jogador, ou cartão inteligente, pode ser implementado de acordo com o dispositivo de jogo exposto aqui.

Em uma modalidade, como mencionado acima e visto na figura 2A, um dispositivo de entrada é uma tela de toque 42 acoplada com um controlador de tela de toque 44 ou algum revestimento de exibição sensível a toque para permitir a interação do jogador com as imagens sobre o visor. A tela de toque e o controlador de tela de toque são conectados a um controlador

de vídeo 46. Um jogador pode tomar decisões e alimentar sinais ao dispositivo de jogo por meio de toque da tecla de toque em locais apropriados. Um tal dispositivo de entrada é um painel de tecla de tela de toque convencional.

5 O dispositivo de jogo pode incluir ainda uma pluralidade de portas de comunicação para permitir a comunicação do processador com periféricos externos, tais como fontes de vídeo externas, barras coletoras de expansão, exibidores de jogo ou outros exibidores, uma porta SCSI, ou um teclado.

10 Em uma modalidade, como vista na figura 2A, o dispositivo de jogo inclui um dispositivo de geração de som controlado por uma ou mais placas de som 48 que funcionam em conjunção com o processador. Em uma modalidade, o dispositivo de geração de som inclui pelo menos um e preferivelmente uma pluralidade de alto-falantes 50 ou outro hardware e/ou
15 software de geração de som para gerar sons, tais como por reprodução de música para o jogo primário e/ou secundário, tal como um modo de atração. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo provê sons dinâmicos acoplados com imagens de multimídia atrativas, exibidas em um ou mais dos dispositivos de exibição para prover uma representação áudio-visual ou para
20 exibir de outra maneira vídeo de movimento global com som para atrair os jogadores para o dispositivo de jogo. Durante os períodos de inatividade, o dispositivo de jogo pode exibir uma seqüência de mensagens de atração de áudio e/ou visuais para atrair os jogadores em potencial para o dispositivo de
25 informação apropriada.

 Em uma modalidade, a máquina de jogo pode incluir um sensor, tal como câmera, em comunicação com o processador (e possivelmente controlado pelo processador), que é seletivamente posicionado para obter uma imagem de um jogador que está usando ativamente o

dispositivo de jogo e/ou nos arredores da área do dispositivo de jogo. Em uma modalidade, a câmera pode ser configurada para seletivamente obter imagens paradas ou em movimento (por exemplo, vídeo), e pode ser configurada para obter as imagens em um formato analógico, digital, ou outro apropriado. Os dispositivos de exibição podem ser configurados para exibir a imagem obtida pela câmera bem como para exibir a manifestação visível do jogo à maneira de tela dividida ou imagem por imagem. Por exemplo, a câmera pode obter uma imagem do jogador e o processador pode incorporar esta imagem no jogo primário e/ou secundário como uma imagem, símbolo ou indicações de jogo.

O dispositivo de jogo pode incorporar qualquer jogo de aposta apropriado como o jogo primário ou de base. A máquina ou dispositivo de jogo pode incluir algumas ou todas das características de máquinas ou dispositivos de jogo convencionais. O jogo primário ou de base pode compreender qualquer jogo apropriado do tipo de roleta, jogo de cartas, jogo de símbolos em cascada ou que caem, jogo de números, ou outro jogo de chance susceptível de representação em uma forma eletrônica ou eletromecânica, que em uma modalidade produz um resultado aleatório com base em dados de probabilidade no momento ou depois da realização de uma aposta. Ou seja, diferentes jogos de apostas primários, tais como jogos de pôquer de vídeo, jogo de Blackjack de vídeo, bingo de vídeo ou qualquer jogo primário ou de base apropriado podem ser implementados.

Em uma modalidade, como ilustrada nas figuras nas figuras 1A e 1B, um jogo de base ou primário pode ser um jogo caça-níquel com uma ou mais linhas de pagamento 52. As linhas de pagamento podem ser horizontais, verticais, circulares, diagonais, anguladas ou qualquer combinação das mesmas. Nesta modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo menos uma e preferivelmente uma pluralidade de roletas 54, tal como três a cinco roletas 54, em qualquer forma eletromecânica com roletas rotativas mecânicas ou em forma de vídeo com roletas simuladas e movimento

simulado das mesmas. Em uma modalidade, uma máquina caça-níquel eletromecânica inclui uma pluralidade de roletas giratórias adjacentes que podem ser combinadas e operativamente acopladas com um exibidor eletrônico de qualquer tipo apropriado. Em outra modalidade, se as roletas 54
5 estão em forma de vídeo, um ou mais dos dispositivos de exibição, como discutido acima, exibem a pluralidade de roletas de vídeo simuladas 54. Cada roleta 54 exibe uma pluralidade de indicações ou símbolos, tais como sinos, corações, frutas, números, letras, barras, ou outras imagens que preferivelmente correspondem a um tema associado com o dispositivo de
10 jogo. Em outra modalidade, uma ou mais roletas são roletas independentes ou uni-símbolos. Nesta modalidade, cada roleta independente ou uni-símbolo gera e exibe um símbolo para o jogador. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo concede prêmios depois das roletas do jogo primário parar de girar, se tipos e/ou configurações específicos de indicações ou símbolos ocorrerem em
15 uma linha de pagamento ativa ou ocorrerem de outra maneira em um padrão de vencer, ocorrem no número requisitado de roletas adjacentes e/ou ocorrerem em um arranjo de pagamento de dispersão.

Em uma modalidade alternativa, ao invés de determinar qualquer resultado para prover para o jogador, pela análise dos símbolos
20 gerados em qualquer apostado sobre linhas de pagamento como discutidas acima, o dispositivo de jogo determina qualquer resultado para prover ao jogador com base no número de símbolos associados que são gerados nas posições de símbolo ativas no número requerido de roletas adjacentes (ou seja, não em linhas de pagamento que passam através de quaisquer
25 combinações de símbolo de vencimento). Nesta modalidade, se uma combinação de símbolos vencedores é gerada sobre as roletas, o dispositivo de jogo provê ao jogador um prêmio para esta ocorrência da combinação de símbolos vencedores. Por exemplo, se uma combinação de símbolos vencedores é gerada nas roletas, o dispositivo de jogo irá prover um único

prêmio para o jogador para esta combinação de símbolos vencedores (ou seja, não com base no número de linhas de pagamento que teriam passado através desta combinação de símbolos vencedores). Deve ser apreciado que, porque um dispositivo de jogo que permite aposta sobre maneiras de vencer concede
5 ao jogador para uma única ocorrência de uma combinação de símbolos vencedores e um dispositivo de jogo com linhas de pagamento pode prover ao jogador mais que um prêmio para a mesma ocorrência de uma única combinação de símbolos vencedores (ou seja, se uma pluralidade de linhas de pagamento passar, cada, através da mesma combinação de símbolo de
10 vencer), é possível prover para um jogador através maneiras de vencer no dispositivo de jogo com mais maneiras para vencer uma aposta equivalente em um dispositivo de jogo caça-níquel tradicional com linhas de pagamento.

Em uma modalidade, o número total de maneiras de vencer é determinada pela multiplicação do número de símbolos gerados nas posições
15 de símbolo ativas em uma primeira roleta pelo número de símbolos gerados nas posições de símbolo ativas em uma segunda roleta pelo número de símbolos gerados nas posições de símbolo ativas em uma terceira roleta e assim por diante para cada roleta do dispositivo de jogo com pelo menos um símbolo gerado em uma posição de símbolo ativa. Por exemplo, um
20 dispositivo de jogo com três roletas com três símbolos gerados nas posições de símbolo ativas em cada roleta inclui 27 maneiras de vencer (ou seja, 3 símbolos na primeira roleta x 3 símbolos na segunda roleta x 3 símbolos na terceira roleta). Um dispositivo de jogo com quatro roletas com três símbolos gerados nas posições de símbolo ativas em cada roleta inclui 81 maneiras de
25 vencer (ou seja, 3 símbolos na primeira roleta x 3 símbolos na segunda roleta x 3 símbolos na terceira roleta x 3 símbolos na quarta roleta). Um dispositivo de jogo com cinco roletas com três símbolos gerados nas posições de símbolo ativas em cada roleta inclui 243 maneiras de vencer (ou seja, 3 símbolos na primeira roleta x 3 símbolos na segunda roleta x 3 símbolos na terceira roleta

x 3 símbolos na quarta roleta x 3 símbolos na quinta roleta). Deve ser apreciado que a modificação do número de símbolos gerados ou pela modificação do número de roletas ou pela modificação do número de símbolos gerados nas posições de símbolo ativas por uma ou mais roletas modifica o número de maneiras de vencer.

Em outra modalidade, o dispositivo de jogo permite a um jogador apostar e assim ativar as posições de símbolo. Em uma modalidade, as posições de símbolo estão nas roletas. Nesta modalidade, se, com base na aposta do jogador, uma roleta é ativada, então cada uma das posições de símbolo daquela roleta será ativada e cada uma das posições de símbolo ativa será parte de uma ou mais maneiras de vencer. Em uma modalidade, se, com base na aposta do jogador, uma roleta não é ativada, então um número designado de posições de símbolo default, tal como uma única posição de símbolo da fileira central da roleta, será ativado e a(s) posição(coes) de símbolo default serão parte de uma ou mais das maneiras de vencer. Este tipo de máquina de jogo permite a um jogador apostar em uma, mais que uma ou todas as roletas e o processador do dispositivo de jogo usa o número de apostas nas roletas para determinar as posições de símbolo ativas e o número de maneiras possíveis de vencer. Em modalidades alternativas; (1) símbolos não são exibidos quando gerados em quaisquer das posições de símbolo inativas, ou (2) quaisquer símbolos errados em quaisquer posições de símbolo inativas podem ser exibidos para o jogador, mas apropriadamente sombreados ou designados de outra maneira como inativos.

Em uma modalidade em que um jogador aposta em uma ou mais roletas, uma aposta do jogador de um crédito pode ativar cada uma das três posições de símbolo em uma primeira roleta, em que uma posição de símbolo default é ativada em cada uma das quatro roletas restantes. Neste exemplo, como discutido acima, o dispositivo de jogo provê ao jogador três maneira para vencer (ou seja, 3 símbolos na primeira roleta x 1 símbolo na

segunda roleta x 1 símbolo na terceira roleta x 1 símbolo na quarta roleta x 1 símbolo na quinta roleta). Em outro exemplo, uma aposta do jogador de nove créditos pode ativar cada uma das três posições de símbolo em uma primeira roleta, cada uma das três posições de símbolo em uma segunda roleta e cada uma das três posições de símbolo em uma terceira roleta, em que uma posição de símbolo default é ativada em cada uma das duas roletas restantes. Neste exemplo, como discutido acima, o dispositivo de jogo provê ao jogador vinte e sete maneiras de vencer (ou seja, 3 símbolos na primeira roleta x 3 símbolos na segunda roleta x 3 símbolos na terceira roleta x 1 símbolo na quarta roleta x 1 símbolo na quinta roleta).

Em uma modalidade, para determinar qualquer (quaisquer) prêmio(s) para o jogador com base nos símbolos gerados, o dispositivo de jogo determina individualmente se um símbolo gerado em uma posição de símbolo ativa em uma primeira roleta faz parte de uma combinação de símbolos vencedores com, ou é de outra maneira apropriadamente relacionado a um símbolo gerado em uma posição de símbolo ativa em uma segunda roleta. Nesta modalidade, o dispositivo de jogo classifica cada par de símbolos que fazem parte de uma combinação de símbolos vencedores (ou seja, cada par de símbolos relacionados) como uma tira de símbolos relacionados. Por exemplo, se posições de símbolo ativas incluem um primeiro símbolo de cereja na fileira superior de uma primeira roleta e um segundo símbolo gerado na fileira inferior de uma segunda roleta, o dispositivo classifica dos dois símbolos de cereja como uma fileira de símbolos relacionados porque os dois símbolos de cereja fazem parte de uma combinação de símbolos vencedores.

Depois da determinação de se quaisquer tiras de símbolos relacionados são formados entre os símbolos na primeira roleta e os símbolos na segunda roleta, o dispositivo de jogo determina se qualquer dos símbolos da próxima roleta adjacente deve ser adicionado a qualquer das tiras formadas

de símbolos relacionados. Nesta modalidade, para uma primeira das tiras classificadas de símbolos relacionados, o dispositivo de jogo determina se alguns dos símbolos gerados pela próxima roleta adjacente fazem parte de uma combinação de símbolos vencedores ou são de outra maneira relacionados aos símbolos da primeira tira de símbolos relacionados. Se o dispositivo de jogo determina que um símbolo gerado na próxima roleta adjacente é relacionado com os símbolos da primeira tira de símbolos relacionados, este símbolo é subsequentemente adicionado à primeira tira de símbolos relacionados. Por exemplo, se a primeira tira de símbolos relacionados é a tira de símbolos de cereja relacionados e um símbolo de cereja relacionado é gerado na fileira central da terceira roleta, o dispositivo de jogo adiciona o símbolo de cereja relacionado, gerado na terceira roleta, à tira previamente classificada de símbolos de cereja.

Por outro lado, se o dispositivo de jogo determinar que nenhum dos símbolos gerados na próxima roleta adjacente são relacionados com os símbolos da primeira tira de símbolos relacionados, o dispositivo de jogo marca ou sinaliza tal tira de símbolos relacionados como completa. Por exemplo, se a primeira tira de símbolos relacionados é a tira de símbolos de cereja relacionados e nenhum dos símbolos da terceira roleta é relacionado com os símbolos de cereja da tira previamente classificada de símbolos de cereja, o dispositivo de cereja marca ou sinaliza a tira de dois símbolos de cereja como completa.

Depois ou de adicionar um símbolo relacionado à primeira tira de símbolos relacionados ou da marcação da primeira tira de símbolos relacionados como completa, o dispositivo de jogo prossegue como discutido acima para cada uma das tiras permanecendo classificadas de símbolos relacionados que foram previamente classificadas ou formadas de símbolos relacionados na primeira e segunda roletas.

Depois da análise de cada uma das tiras restantes de símbolos

relacionados, o dispositivo de jogo determina, para cada tira permanecendo
pendente ou incompleta de símbolos relacionados, se qualquer dos símbolos a
partir da próxima roleta adjacente, se algum, deve ser adicionado a quaisquer
tiras previamente classificadas de símbolos relacionados. Este processo
5 continua até ou cada tira de símbolos relacionados estar completa ou não
existem mais roletas adjacentes de símbolos a serem analisadas. Nesta
modalidade, onde não mais existem roletas adjacentes de símbolos a analisar,
o dispositivo de jogo marca cada uma das tira permanecendo pendente de
símbolos relacionados como completa.

10 Quando cada uma das tiras de símbolos relacionados é
marcada completa, o dispositivo de jogo compara cada uma das tira de
símbolos relacionados com uma tabela de pagamento apropriada e provê ao
jogador qualquer prêmio associado com cada uma das tiras completas de
símbolos. Deve ser apreciado que o jogador é provido com um prêmio, se
15 algum, para cada tira de símbolos relacionados gerados nas posições de
símbolo ativas (ou seja, em oposição a uma quantidade de prêmios sendo
baseados em quantas linhas de pagamento que teriam sido passadas através de
cada uma das tiras de símbolos relacionados nas porções de símbolo ativas).

Em uma modalidade, um jogo de base ou primário pode ser
20 um jogo de pôquer, em que o dispositivo de jogo permite que o jogador jogue
um jogo convencional de desenhar pôquer de vídeo e inicialmente manipule
cinco cartas, toadas voltadas para cima desde uma plataforma virtual de vinte
e duas cartas. As cartas podem ser manipuladas como em um jogo tradicional
de cartas ou, no caso do dispositivo de jogo, as cartas podem ser selecionadas
25 aleatoriamente a partir de um número predeterminado de cartas. Se o jogador
desejar retirar, o jogador seleciona as cartas a manter via um ou mais
dispositivos, tal como por meio da compressão de teclas de retenção
relacionadas ou via a tela de toque. O jogador então pressiona a tecla de
transação e as cartas indesejadas e descartadas são removidas do visor e a

máquina de jogo transaciona as cartas de substituição a partir das cartas restantes na plataforma. Isto resulta em uma mão final de cinco cartas. O dispositivo de jogo compara a mão final de cinco cartas com uma tabela de pagamento que utiliza rankings de mão de pôquer para determinar as mãos vitoriosas. O dispositivo de jogo provê o jogador com um prêmio baseado em uma mão vencedora e o número de créditos que o jogador apostou.

Em outra modalidade, o jogo de base ou primário pode ser uma versão multi-mão de pôquer de vídeo. Nesta modalidade, o dispositivo de jogo transaciona com 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 sua própria plataforma de cartas. O jogador escolhe as cartas a manter em uma mão primária. As cartas mantidas na mão primária são também mantidas nas outras mãos de cartas. As cartas não mantidas restantes são removidas de cada mão exibida e, para cada mão, cartas de substituição são transacionadas aleatoriamente naquela mão. Uma vez que as cartas de substituição são transacionadas aleatoriamente independentemente para cada mão, as cartas de substituição para cada mão serão usualmente diferentes. Os rankings de mão de pôquer são então determinados mão a mão contra uma tabela de pagamento e prêmios são providos para o jogador.

Em uma modalidade, um jogo de base ou primário pode ser um jogo de quino, em que o dispositivo de jogo exhibe uma pluralidade de indicações ou números selecionáveis em pelo menos um dos dispositivos de exibição. Em uma modalidade, o jogador seleciona pelo menos um bit potencialmente uma pluralidade das indicações ou números selecionáveis via um dispositivo de entrada, tal como uma tela de toque. O dispositivo de jogo então exhibe uma série de números retirados e determina a quantidade de coincidências, se alguma, entre os números selecionados pelo jogador e os números retirados do dispositivo de jogo. O jogador é provido com um prêmio com base na quantidade de coincidências, se alguma, com base na

quantidade de coincidências determinadas e no número de números retirados.

Em uma modalidade, em adição a créditos de vencer ou de outros prêmios em um jogo de base ou primário, o dispositivo de jogo pode também fornecer aos jogadores a oportunidade de obter créditos em um jogo de bônus ou secundário ou em um bônus ou rodada secundária. O jogo de bônus ou secundário permite ao jogador obter um prêmio ou pagamento em adição ao prêmio ou pagamento, se algum, obtido a partir do jogo de base ou primário. Em geral, um jogo de bônus ou secundário produz um nível significativamente mais alto de excitação do jogador que o jogo de base ou primário porque ele provê uma maior expectativa de vencer que o jogo de base ou primário, e é acompanhado por características mais atrativas ou inusitadas que o jogo de base ou primário. Em uma modalidade, o jogo de bônus ou secundário pode ser qualquer tipo de jogo apropriado, ou similar ao, ou completamente diferente do, jogo de base ou primário.

Em uma modalidade, o evento de disparo de condição de qualificação pode ser um resultado selecionado no jogo primário ou um arranjo particular de um ou mais indicações em um dispositivo de exibição no jogo primário, tal como o número sete que aparece em três roletas adjacentes ao longo de uma linha de pagamento na modalidade de jogo de caça-níqueis primário, vista nas figuras 1A e 1B. Em outras modalidades, o evento de disparo ou condição de qualificação ocorre com base na ultrapassagem de uma certa quantidade da partida de jogo (tal como o número de jogos, número de créditos, quantidade de tempo), ou ao atingir um número especificado de pontos obtidos durante o jogo.

Em outra modalidade, o processador de dispositivo de jogo ou controlador central provê aleatoriamente ao jogador um ou mais jogos de um ou mais jogos secundários. Em uma tal modalidade, o dispositivo de jogo não provê qualquer razão aparente para o jogador para qualificação para jogar um jogo secundário ou de bônus. Nesta modalidade, a qualificação para

um jogo de bônus não é disparada por um evento em ou com base especificamente em qualquer dos jogos de qualquer jogo primário. Ou seja, o dispositivo de jogo pode simplesmente qualificar um jogador para jogar um jogo secundário sem qualquer explicação ou, alternativamente, com explicações simples. Em outra modalidade, o dispositivo de jogo (ou servidor geral) qualifica um jogador para um jogo secundário pelo menos parcialmente baseado em um jogo disparado ou evento disparado de símbolo, tal como pelo menos parcialmente baseado no jogo de um jogo primário.

Em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui um programa que iniciará automaticamente um rodada de bônus depois de o jogador ter atingido um evento de disparo ou condição de qualificação no jogo de base ou primário. Em outra modalidade, depois de um jogador se qualificar para um jogo de bônus, o jogador pode subsequentemente aumentar sua participação no jogo de bônus através de jogo continuado com base no jogo de base ou primário. Assim, para cada evento de qualificação de bônus, tal como um símbolo de bônus, que o jogador obtém, um dado número de pontos ou créditos de vencer de jogo de bônus podem ser acumulados em um “medidor de bônus” programado para acrescentar os créditos de vencer de bônus ou entradas para a participação eventual em um jogo de bônus. A ocorrência de múltiplos de tais eventos de qualificação no jogo primário pode resultar em um aumento aritmético ou exponencial no número de créditos de vencer de bônus concedidos. Em uma modalidade, o jogador pode readquirir créditos de vencer de bônus extra durante o jogo de bônus para estender o jogo do jogo de bônus.

Em uma modalidade, nenhuma entrada livre ou compra para um jogo de bônus é necessária. Ou seja, um jogador pode não adquirir entrada para um jogo de bônus; ao contrário, eles devem ganhar ou merecer a entrada através do jogo do jogo primário, encorajando assim o jogo do jogo primário. Em outra modalidade, a qualificação ao jogo de bônus ou secundário é

realizado através de uma simples “compra” pelo jogador – por exemplo, se o jogador teve êxito na qualificação através de outras atividades especificadas. Em outra modalidade, o jogador deve fazer uma aposta-lateral separada sobre o jogo de bônus ou apostar uma designada quantidade do jogo primário para se qualificar para o jogo secundário. Nesta modalidade, o evento de disparo de jogo secundário deve ocorrer e a aposta (ou quantidade de aposta de jogo primário designada) deve ter sido feita para disparar o jogo secundário.

Em uma modalidade, como ilustrado na figura 2B, um ou mais dos dispositivos de jogo 10 estão em comunicação um com o outro e/ou pelo menos com um controlador central 56 através de uma rede de dados ou ligação de comunicação remota 58. Nesta modalidade, o servidor central, controlador central ou hospedeiro remoto é qualquer servidor apropriado ou dispositivo de computação que inclui pelo menos um processador e pelo menos uma memória ou dispositivo de armazenamento. In diferentes de tais modalidades, o servidor central é um controlador progressivo ou um processador de um dos dispositivos de jogo no sistema de jogo. Nessas modalidades, o processador de cada dispositivo de jogo é designado para transmitir e receber eventos, mensagens, comandos, ou quaisquer outros dados ou sinais apropriados entre o dispositivo de jogo individual e o servidor central. O processador de dispositivo de jogo é operável para executar tais eventos, mensagens, ou comandos comunicados em conjunção com o operador do dispositivo de jogo. Além disso, o processador do servidor central é designado para transmitir e recebeu eventos, mensagens, comandos, ou quaisquer outros dados ou sinais apropriados entre o servidor central e cada um dos dispositivos de jogo individuais. O processador de servidor central é operável para executar tais eventos, mensagens, ou comandos comunicados em conjunção 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, como exposto aqui, pode ser realizado

por um ou mais processadores de dispositivo de jogo. Deve ser ainda apreciado que uma, mais ou cada uma das funções de um ou mais processadores de dispositivo de jogo, como exposto aqui, pode ser realizada pelo controlador central, servidor central ou hospedeiro remoto.

5 Em uma modalidade, o resultado de jogo provido para o jogador é determinado por um servidor central ou controlador e provido para o jogador no dispositivo de jogo. Nesta modalidade, cada um de uma pluralidade de tais dispositivos de jogo está em comunicação com o servidor central ou controlador. Quando um jogador inicia a jogar o jogo em um
10 dispositivo dispositivos de jogo, o dispositivo de jogo iniciado comunica um resultado de jogo solicitado para o servidor central ou controlador.

 Em uma modalidade, o servidor central ou controlador recebe o resultado de jogo solicitado e gera aleatoriamente um resultado de jogo para o jogo primário com base em dados de probabilidade. Em outra modalidade, o
15 servidor central ou controlador gera aleatoriamente um resultado de jogo para o jogo secundário com base em dados de probabilidade. Em outra modalidade, o servidor central ou controlador gera aleatoriamente um resultado de jogo tanto para o jogo primário quanto para o jogo secundário com base em dados de probabilidade. Nesta modalidade, o servidor central ou
20 controlador é capaz de armazenar e utilizar código de programa ou outros dados similares ao processador e dispositivo de memória para o dispositivo de jogo.

 Em uma modalidade alternativa, o servidor central ou controlador mantém uma ou mais coligações ou conjuntos predeterminados
25 de resultados de jogo. Nesta modalidade, o servidor central ou controlador recebe a solicitação de resultado de jogo e seleciona independentemente um predeterminado resultado de jogo a partir de um conjunto ou coligação de resultados de jogo. O servidor central ou controlador sinaliza ou marca o resultado de jogo selecionado, como usado. Uma vez quando um resultado de

jogo é sinalizado como usado, ele é impedido de outra seleção a partir do conjunto ou coligação e não pode ser selecionado pelo controlador central ou servidor em outra aposta. O resultado de jogo provido pode incluir um resultado de jogo primário, um resultado de jogo secundário, resultados de
5 jogo primário e secundário, ou uma série de resultados de jogo, tais como jogos livres.

O servidor central ou controlador comunica o resultado de jogo gerado ou selecionado para o dispositivo de jogo iniciado. O dispositivo de jogo recebe o resultado de jogo gerado ou selecionado e fornece o
10 resultado de jogo para o jogador. Em uma modalidade alternativa, como o resultado de jogo gerado ou selecionado deve ser apresentado ou exibido para o jogador, tal como uma combinação de símbolos de roleta de uma máquina caça-níqueis ou uma mão de cartas manipuladas em um jogo de cartas, é também determinado pelo servidor central ou controlador e comunicado para
15 o dispositivo de jogo iniciado a ser apresentado ou exibido para o usuário. Produção ou controle central pode assistir um estabelecimento de jogo ou outra organização a manter os registros apropriados, controle de jogo, redução e prevenção de trapaça ou eletrônica ou outros erros, redução ou eliminação de volatilidade de perda de ganho ou vencer, e similares.

20 Em outra modalidade, um valor de resultado de jogo predeterminado é determinado para cada um de uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados ou ligados em rede, com base nos resultados de um bingo, quino, ou jogo de loteria. Nesta modalidade, cada dispositivo de jogo individual utiliza um ou mais jogos de bingo, quino, ou de loteria para
25 determinar o valor de resultado de jogo predeterminado, provido para o jogador para o jogo interativo jogado neste dispositivo de jogo. Em uma modalidade, o jogo de bingo, quino, ou de loteria é exibido para o jogador. Em outra modalidade, o jogo de bingo, quino ou de loteria não é exibido para o jogador, mas os resultados do jogos de bingo, quino, ou de loteria

determinam o valor de resultado de jogo predeterminado para o jogo primário ou secundário.

Em várias modalidades de bingo, quando cada dispositivo de jogo é registrado no jogo de bingo, tal como quando de uma aposta apropriada ou atuação de um dispositivo de entrada, o dispositivo de jogo registrado é
5 provido ou associado com uma cartão de bingo diferente. Cada cartão de bingo consiste de uma matriz ou arranjo de elementos, em que cada elemento é designado a uma indicação separada, tal como um número. Deve ser apreciado que cada cartão de bingo diferente inclui uma diferente combinação
10 de elementos. Por exemplo, se quatro cartões de bingo são providos para quatro dispositivos de jogo registrados, o mesmo elemento pode ser apresentado em todos os quatro dos cartões de bingo, enquanto outro elemento pode ser apresentado somente em um dos cartões de bingo.

Na operação dessas modalidades, na provisão ou associação de
15 um diferente cartão de bingo com cada um de uma pluralidade de dispositivos de jogo registrados, o controlador central seleciona ou puxa aleatoriamente, um de cada vez, uma pluralidade de elementos. Quando cada elemento é selecionado, uma determinação é feita para cada dispositivo de jogo para se saber se o elemento selecionado está presente no cartão de bingo provido para
20 este dispositivo de jogo registrado. Estrutura determinação pode ser feita pelo controlador central, o dispositivo de jogo, uma combinação dos dois, ou de qualquer outra maneira apropriada. Se o elemento selecionado está presente no cartão de bingo provido para aquele dispositivo de jogo registrado, este elemento selecionado no cartão de bingo provido é marcado ou sinalizado.
25 Este processo de selecionar elementos e marcar quaisquer elementos selecionados nas cartas de bingo providas contínua até um ou mais padrões predeterminados serem marcados em uma ou mais dos cartões de bingo providos. Deve ser apreciado que, em uma modalidade, o dispositivo de jogo requer que o jogador aperte uma tecla de borrar (não mostrada) para iniciar o

processo do dispositivo de jogo marcando ou sinalizando quaisquer elementos selecionados.

Depois de um ou mais padrões predeterminados serem marcados em um ou mais dos cartões de bingo providos, um resultado de jogo é determinado para cada dos dispositivos de jogo registrados com base, pelo menos em parte, nos elementos selecionados nos cartões de bingo providos. Como discutido acima, o resultado de jogo determinado para cada dispositivo de jogo registrado no jogo de bingo é utilizado por este dispositivo de jogo para determinar o resultado de jogo predeterminado, provido para o jogador.

Por exemplo, um primeiro dispositivo de jogo para ter elementos selecionados marcados em um padrão predeterminado é provido um primeiro resultado de ganho de \$10, que será provido para um primeiro jogador, independentemente de como o primeiro jogador joga em um primeiro jogo, e um segundo dispositivo de jogo para ter elementos selecionados marcados em um padrão predeterminado diferente é provido um segundo resultado de ganho de \$2, que pode ser provido para um segundo jogador, independentemente de como o segundo jogador joga um segundo jogo. Deve ser apreciado que, à medida que o processo de marcação de elementos selecionados continua até um ou mais padrões predeterminados serem marcados, esta modalidade assegura que pelo menos um cartão de bingo irá vencer o jogo de bingo e assim pelo menos um dispositivo de jogo registrado irá prover um resultado de jogo vencedor predeterminado para um jogador. Deve ser apreciado que outros métodos apropriados para selecionar ou determinar um ou mais resultados de jogo predeterminados podem ser empregados.

Em um exemplo da modalidade acima descrita, o resultado de jogo predeterminado pode ser baseado em um prêmio suplementar em adição a qualquer prêmio provido para o vencedor do jogo de bingo, como discutido acima. Nesta modalidade, se um ou mais elementos são marcados em padrões suplementares dentro de um número designados de elementos puxados, um

prêmio suplementar ou intermitente de valor associado ao padrão marcado ou suplementar é provido para o jogador como parte do resultado de jogo predeterminado. Por exemplo, se os quatro cantos de um cartão de bingo são marcados dentro dos primeiros vinte elementos selecionados, um prêmio
5 suplementar de \$10 é concedido ao jogador como parte do resultado de jogo predeterminado. Deve ser apreciado que, nesta modalidade, ao jogador de um dispositivo de jogo pode ser provido um prêmio suplementar ou intermitente, independentemente de se o cartão de bingo provido pelo dispositivo de jogo registrado vence ou não vence o jogo de bingo, como discutido acima.

10 Em outra modalidade, um ou mais dos dispositivos de jogo estão em comunicação com um servidor central ou controlador somente para finalidades de monitoração. Ou seja, cada dispositivo de jogo individual gera aleatoriamente os resultados de jogo a serem providos para o jogador e o servidor central ou controlador monitora as atividades e eventos que ocorrem
15 na pluralidade de dispositivos de jogo. Em uma modalidade, a rede de jogo inclui um sistema de informação de contabilidade e jogo em tempo real ou em linha, operativamente acoplado ao servidor central ou controlador. O sistema de informação de contabilidade e jogo desta modalidade inclui uma base de dados de jogador para armazenar perfis de jogador, um módulo de
20 rastreamento de jogador para rastrear jogadores e um sistema de crédito para prover transações de cassino automáticas.

 Em uma modalidade, o dispositivo de jogo exposto aqui é associado com, ou integrado de outra maneira com, um ou mais sistemas de rastreamento de jogador. Sistemas de rastreamento de jogador permitem que
25 os estabelecimentos de jogo reconheçam o valor de fidelidade de cliente através da identificação de clientes freqüentes e recompensando-os por sua patrocínio. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo e/ou sistema de rastreamento de jogador rastreia qualquer atividade de jogo do jogador no dispositivo de jogo. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo

menos um leitor de cartão 38 em comunicação como processador. Nesta modalidade, para um jogador é emitido um cartão de identificação de jogador que tem um número de identificação de jogador codificado que identifica unicamente o jogador. Quando um jogador insere seu cartão de rastreamento de jogo no leitor para iniciar uma sessão de jogo, o leitor de cartão lê o número de identificação de jogador no cartão de rastreamento de jogador para identificar o jogador. O dispositivo de jogo e/ou sistema de rastreamento de jogador associado rastreia temporalmente qualquer informação apropriada ou dados relacionados à sessão de jogo do jogador. Diretamente ou via o controlador central, o processador do dispositivo de jogo comunica tal informação ao sistema de rastreamento de jogador. O dispositivo de jogo e/ou sistema de rastreamento de jogador associado também rastreia no tempo quando o jogador remove seu cartão de rastreamento de jogador quando conclui o jogo para esta sessão de jogo. Em outra modalidade, ao invés de requerer que um jogador inseria um cartão de rastreamento de jogador, o dispositivo de jogo utiliza um ou mais dispositivos portáteis transportados por um jogador, tal como um telefone celular, uma sinalização de identificação a radiofrequência ou qualquer dispositivo sem fio apropriado quando um jogador inicia e termina uma sessão de jogo. Em outra modalidade, o dispositivo de jogo utiliza qualquer tecnologia biométrica apropriada ou tecnologia de tíquete para rastrear quando um jogador inicia e termina uma sessão de jogo.

Durante uma ou mais sessões de jogo, o dispositivo de jogo e/ou sistema de rastreamento de jogo rastreia qualquer informação ou dado apropriado, tal como quaisquer quantidades apostadas, quantidades de aposta médias, e/ou o instante no qual essas apostas foram feitas. Em modalidades diferentes, para um ou mais jogadores, o sistema de rastreamento de 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, o ranking de rastreamento de jogador do jogador, qualquer estado de promoção associado com o cartão de rastreamento de jogador do jogador, o endereço do jogador, a data de nascimento do jogador, o aniversário do jogador, as sessões de jogo recentes do jogador, o quaisquer outros dados
5 apropriados. Em uma modalidade, tal informação rastreada e/ou qualquer característica apropriada associada com o sistema de rastreamento de jogador é exibida em um exibidor de rastreamento de jogador 40. Em outra modalidade, tal informação rastreada e/ou qualquer característica apropriada com o sistema de rastreamento de jogador é exibida via uma ou mais janelas
10 de serviço (não mostradas) que são exibidas no dispositivo de exibição central e/ou no dispositivo de exibição superior.

Em uma modalidade, uma pluralidade dos dispositivos de jogo é capaz de ser conectada conjuntamente através de uma rede de dados. Em uma modalidade, a rede de dados é uma rede de área local (LAN), na qual um
15 ou mais dispositivos de jogo estão substancialmente próximos entre si e um servidor central no local ou controlador como em, por exemplo, um estabelecimento de jogo ou uma porção de um estabelecimento de jogo. Em outra modalidade, a rede de dados é uma rede de área larga (WAN), na qual um ou mais dos dispositivos de jogo estão em comunicação com pelo menos
20 um servidor central ou controlador fora do local. Nesta modalidade, a pluralidade de dispositivos de jogo pode se posicionada em uma parte diferente do estabelecimento de jogo ou dentro de um diferente estabelecimento de jogo que não o servidor central ou controlador fora de local. Assim, a WAN pode incluir um servidor central ou controlador fora de
25 local e um dispositivo de jogo fora de local posicionado dentro de estabelecimentos de jogo na mesma área geográfica, tal como uma cidade ou estado. O sistema de jogo de WAN pode ser substancialmente idêntico ao sistema de jogo de LAN descrito acima, embora o número de dispositivos de jogo em cada um dos sistemas possa variar em relação um ao outro.

Em outra modalidade, a rede de dados é uma internet ou intranet. Nesta modalidade, a operação do dispositivo de jogo pode ser observada no dispositivo de jogo com pelo menos um navegador interno. Nesta modalidade, a operação do dispositivo de jogo e acúmulo de créditos podem ser realizados com somente uma conexão ao servidor central ou controlador (o servidor de internet/intranet) através de um telefone convencional ou outra linha de transmissão de dados, ou outra conexão apropriada. Nesta modalidade, os jogadores podem acessar uma página de jogo de internet a partir de qualquer local onde uma conexão de internet e computador ou outro facilitador de internet é disponível. A expansão no número de computadores e número de velocidade de conexões de internet nos anos recentes aumenta oportunidades de os jogadores jogarem a partir de um número cada vez mais crescente de locais remotos. Deve ser apreciado que a largura de banda aumentada de comunicações sem fio digitais pode proporcionar tal tecnologia apropriada para alguma ou todas das comunicações, particularmente se tais comunicações são encriptografadas. Velocidades de transmissão de dados mais altas podem ser úteis para aumentar a sofisticação e resposta da exibição e interação com o jogador.

Como mencionado acima, em uma modalidade, a presente exposição pode ser empregada em um sistema de jogo baseado em servidor. Em uma tal modalidade, como discutida acima, um ou mais dispositivos de jogo estão em comunicação com um servidor central ou controlador. O servidor central ou controlador pode ser qualquer servidor apropriado ou dispositivo de computação que inclui pelo menos um processador e um dispositivo de memória ou de armazenamento. Em modalidades alternativas, o servidor central é um controlador progressivo ou outra máquina de jogo no sistema de jogo. Em uma modalidade, o dispositivo de memória do servidor central armazena diferentes programas e instruções de jogo, executáveis por um processador de dispositivo de jogo, para controlar o dispositivo de jogo.

Cada programa de jogo executável representa um jogo diferente ou tipo de jogo diferente que pode ser jogado em um ou mais dos dispositivos de jogo no sistema de jogo. Tais jogos diferentes podem incluir o mesmo ou substancialmente o mesmo jogo a jogar com diferentes tabelas de pagamento.

- 5 Em modalidades diferentes, o programa de jogo executável é para um jogo primário, um jogo secundário, ou ambos. Em outra modalidade, o programa de jogo pode ser executável como um jogo secundário a ser jogado simultaneamente com o jogo de um jogo primário (que pode ser baixado para, ou fixo no, dispositivo de jogo) ou vice-versa.

- 10 Nesta modalidade, cada dispositivo de jogo inclui pelo menos um ou mais dispositivos de exibição e/ou um ou mais dispositivos de alimentação para interação com um jogador. Um processador local, tal como o processador de dispositivo de jogo acima descrito ou um processador de um servidor local, é operável com o(s) dispositivo(s) de exibição e/ou o
- 15 dispositivo(s) de alimentação de um ou mais dos dispositivos de jogo.

- Na operação, o controlador central é operável para comunicar um ou mais dos programas de jogo armazenados para pelo menos um processador local. Em modalidades diferentes, os programas de jogo armazenados são comunicados ou fornecidos pela instalação do programa de
- 20 jogo comunicado em um dispositivo ou um componente (por exemplo, um microchip a ser inserido em um dispositivo de jogo), inscrevendo o programa de jogo em um disco ou outro meio, ou baixando ou streaming o programa de jogo sobre uma rede de dados dedicada, internet, ou uma linha telefônica. Depois de os programas de jogo armazenados serem comunicados a partir do
- 25 servidor central, o processador local executa o programa comunicado para facilitar a reprodução do programa comunicado por um jogador através do(s) dispositivo(s) de exibição e/ou dispositivo(s) de exibição do dispositivo de jogo. Isto é, quando um programa de jogo é comunicado a um processador local, o processador local altera o jogo ou tipo do jogo reproduzido no

dispositivo de jogo.

Em outra modalidade, uma pluralidade de dispositivos de jogo em um ou mais sítios de jogo podem ser transmitidos em rede para o servidor central em uma configuração progressiva, como conhecido na arte, em que uma porção de cada aposta para iniciar um jogo de base ou primário pode ser
5 alocada a um ou mais prêmios progressivos. Em uma modalidade, um computador de sítio hospedeiro de sistema de jogo progressivo é acoplado a uma pluralidade dos servidores centrais em uma variedade de sítios de jogo mutuamente remotos para prover um sistema de jogo automatizado progressivo, ligado, multi-sítio. Em uma modalidade, um computador de sítio
10 hospedeiro de sistema de jogo progressivo pode servir a dispositivos de jogo distribuídos através de um número de propriedades em diferentes locais geográficos, incluindo, por exemplo, diferentes locais dentro de uma cidade ou diferentes cidades dentro de um estado.

Em uma modalidade, o computador de sítio hospedeiro de sistema de jogo progressivo é mantido para a operação global e controle do sistema de jogo progressivo. Em uma modalidade, um computador de sítio hospedeiro de sistema de jogo progressivo supervisiona o sistema de jogo progressivo inteiro e é o mestre para computação de todos os jackpots progressivos. Todos os sítios de jogo participantes reportam-se ao, e recebem
20 informação do, computador de sítio hospedeiro de sistema de jogo progressivo. Cada computador de servidor central é responsável para toda comunicação de dados entre o hardware e software de dispositivo de jogo e o computador de sítio hospedeiro de sistema de jogo progressivo. Em uma
25 modalidade, uma máquina de jogo individual pode disparar uma vencer de prêmio progressivo. Em outra modalidade, um servidor central (ou o computador de sítio hospedeiro de sistema de jogo progressivo) determina quando uma vencer de prêmio progressivo é disparada. Em uma outra modalidade, uma máquina de jogo individual e um controlador central (ou

computador de sítio hospedeiro de sistema de jogo progressivo) funcionam em conjunção um com o outro para determinar quando uma vencer progressiva é disparada, por exemplo através de uma máquina de jogo individual que satisfaz uma determinada exigência estabelecida pelo controlador central.

Em uma modalidade, uma vencer de prêmio progressivo é disparada com base em um ou mais eventos de jogo, tais como um disparo acionado por símbolo. Em outras modalidades, o evento de disparo de prêmio progressivo ou condição de qualificação pode ser atingido pela ultrapassagem de uma certa quantidade da partida de jogo (tal como o número de jogos, número de créditos, o quantidade de tempo), ou atingindo um número específico d pontos obtidos durante a partida de jogo. Em outra modalidade, um dispositivo de jogo é selecionado aleatoriamente ou aparentemente aleatoriamente para prover a um jogador deste dispositivo de jogo um ou mais prêmios progressivos. Em uma tal modalidade, o dispositivo de jogo não fornece quaisquer razões aparentes para o jogador pela concessão de um prêmio progressivo, em que o ganho do prêmio progressivo não é disparado por um evento em, ou baseado especificamente em, quaisquer dos jogos de qualquer jogo primário. Ou seja, a um jogador é concedido um prêmio progressivo sem qualquer explicação ou, alternativamente, com explicações simples. Em outra modalidade, um jogador é provido com um prêmio progressivo pelo menos parcialmente com base em um evento disparado por jogo ou disparado por símbolo, tal como pelo menos parcialmente com base na jogada de um jogo primário.

Em uma modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são cada um financiado via uma aposta lateral ou jogo lateral. Nesta modalidade, um jogador deve fazer ou apostar uma aposta lateral para ser elegível para ganhar o prêmio progressivo associado com a aposta lateral. Em uma modalidade, o jogador deve fazer a aposta máxima e a aposta lateral para

ser elegível para ganhar um dos prêmios progressivos. Em outra modalidade, se o jogador fizer ou apostar a aposta lateral requerida, o jogador pode apostar em qualquer quantidade de crédito durante o jogo primário (ou seja, o jogador não precisa fazer a aposta máxima e a aposta lateral para ser elegível a ganhar um dos prêmios progressivos). Em uma modalidade, quanto maior a aposta do jogador (em adição à aposta lateral feita), tanto maior as chances ou probabilidade que o jogador vir a vencer um dos prêmios progressivos. Deve ser apreciado que um ou mais dos prêmios progressivos pode ser, cada um, financiado, pelo menos em parte, com base nas apostas feitas nos jogos primários das máquinas de jogo no sistema de jogo, via um estabelecimento de jogo ou via qualquer maneira apropriada.

Em outra modalidade, uma ou mais apostas progressivas são parcialmente financiado via uma aposta lateral ou aposta lateral que o jogador pode fazer (e que pode ser rastreada via um medidor de aposta lateral). Em uma modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são financiadas com somente apostas laterais ou apostas laterais feitas. Em outra modalidade, uma ou mais apostas progressivas são financiadas com base nas apostas do jogador, como discutido acima, bem como quaisquer apostas laterais ou apostas laterais feitas.

Em uma modalidade alternativa, um nível de aposta mínimo é requerido para um dispositivo de jogo para se qualificar a 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 jogo. Em outra modalidade, nenhum nível de aposta mínimo é requerido para uma máquina de jogo se qualificar a ser selecionada para obter um dos prêmios progressivos.

Em outra modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados em um sistema de jogo participam em um ambiente de jogo em grupo. Em uma modalidade, uma pluralidade de

jogadores em uma pluralidade de dispositivo de jogo ligados trabalham em
conjunção entre si, tal como pelo jogo conjunto como um time ou grupo, para
ganhar um ou mais prêmios. Em uma tal modalidade, qualquer prêmio ganho
pelo grupo é compartilhado, ou igualmente ou com base em quaisquer
5 critérios apropriados, dentre os diferentes jogadores do grupo. Em outra
modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos
de jogo ligados compete um contra o outro para um ou mais prêmios. Em uma
tal modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de
dispositivos de jogo ligados participa de um torneio de jogo para um ou mais
10 prêmios. Em outra modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma
pluralidade de dispositivos de jogo ligados joga para um ou mais prêmios, em
que um resultado gerado por um dispositivo de jogo afeta os resultados
gerados por um ou mais dos dispositivos de jogo ligados.

Modalidades de Exemplo de Atualização de Roleta

15 Em várias modalidades de exemplo, o sistema de jogo,
dispositivo de jogo, e método da presente exposição provêem um jogo de
caça-níquel ou de roleta, que inclui um ou mais disparos de atualização. Nas
modalidades de exemplo discutidas abaixo, os disparos de atualização de
roleta são símbolos designados ou combinações de símbolos designadas que
20 estão nas roletas e podem ser gerados e exibidos nas roletas durante a partida
de jogo. Deve ser apreciado que, em modalidades alternativas, um ou mais
desses disparos de atualização de roleta não precisam ser símbolos que
ocorrem nas roletas na partida de jogo. Por exemplo, a atualização de roleta
pode ser baseada em uma ou mais determinações aleatórias que são separadas
25 e distintas das determinações aleatórias empregadas para determinar os
símbolos que são gerados e exibidos pelas roletas. Em uma modalidade de
exemplo, a atualização de roleta é baseada no resultado de um ou mais giros
de uma ou mais roletas separadas. Em outra modalidade de exemplo, a
atualização de roleta é baseada no resultado de um ou mais giros de uma ou

mais rodas. Essas roletas ou rodas podem ser em vídeo ou mecânicas. Em outra modalidade de exemplo, a atualização de roleta pode ser baseada em um disparo de mistério, tal como um evento randomicamente realizado para o jogador sem uma exibição para o jogador. Deve ser apreciado que a presente

5 exposição não é limitada a essas modalidades de exemplo, e que essas modalidades de exemplo são dadas como exemplo de emprego de determinações aleatórias que não são símbolos nas roletas. No primeiro grupo de modalidades de exemplo discutidas abaixo, a ocorrência do disparador de atualização de roleta faz com que as roletas ainda ativadas ou girando se

10 alterem de forma que é mais provável que o jogador obtenha uma das combinações de símbolos vencedores na partida de jogo, e particularmente um dos valores mais altos que vence nas combinações de símbolos na partida de jogo. No segundo grupo de modalidades de exemplo discutido abaixo, a ocorrência do disparo de atualização de roleta faz com que as roletas se

15 alterem de forma que um prêmio de valor mais lato é associado a um dos símbolos exibidos nas roletas na partida de jogo.

Mais especificamente, com referência agora às figuras 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 e 16, as tiras de roleta e exibições de uma modalidade de exemplo do sistema de jogo da presente exposição, que inclui

20 uma pluralidade de roletas independentes arranjadas em fileiras e colunas são geralmente ilustradas. Nessa modalidade de exemplo ilustrada, o dispositivo de exibição 16 inclui ou exibe vinte e inço roletas independentes, designadas com 101 a 125. Essas roletas designadas com 101 a 125 são arranjadas em fileiras 130, 132, 134, 136, e 138, e colunas 140, 142, 144, 146, e 148. Deve

25 ser apreciado que as roletas podem ser arranjadas em outros padrões ou posições apropriados, e que o número de roletas pode variar em diferentes modalidades. Cada roleta independente inicialmente tem uma tira de roleta default com uma pluralidade de diferentes símbolos na mesma. Nesta modalidade de exemplo, cada roleta independente tem uma tira de roleta

default ou de partida, idêntica, como geralmente ilustrado na figura 3; todavia, deve ser apreciado que, em modalidades alternativas, duas ou mais tiras de roletas default ou de partida das roletas podem ser diferentes. Em outra modalidade, a tira de roleta de partida para uma dada roleta é baseada em que

5 coluna ela está. Por exemplo, todas as roletas na primeira coluna compartilhariam a mesma tira de roleta de partida A, e todas as roletas na segunda coluna compartilhariam a mesma tira de roleta de partida B, e assim por diante. Neste caso, cada coluna de roletas teria seu próprio conjunto de tiras de roletas atualizadas.

10 As figuras 4, 5, 6, e 7 ilustram tiras de roletas atualizadas de exemplo 154, 156, 158, e 160. A tira de roleta default ou de partida 152 inclui uma pluralidade de símbolos incluindo um símbolo atualizado que, nesta modalidade ilustrada, é o símbolo Wild 160. Deve ser apreciado que qualquer símbolo apropriado pode ser um símbolo atualizado. Em certas modalidades

15 preferidas, símbolos de valor mais alto são os símbolos de atualização. A tira de roleta default ou de partida 152 inclui também uma pluralidade de símbolos de não atualização que, nesta modalidade, são: (a) o símbolo de Helena 162, (b) o símbolo de Agamenon 164, (c) o primeiro símbolo de Soldier, (e) o primeiro símbolo e Sword 170, (f) o símbolo de segunda Sword

20 172, (g) o símbolo de primeiro Helmet 174, (h) o símbolo de segundo Helmet 176, (i) o símbolo de primeiro Ace 178, (j) o símbolo de segundo Ace 180, (k) o símbolo de primeiro Rei 2, (l) o símbolo de segundo Rei 184, (m) o símbolo de terceiro Rei 186, (n) o símbolo da primeira Rainha 188, (o) o símbolo da segunda Rainha 190, (p) o símbolo da terceira Rainha 192, (q) o símbolo do

25 primeiro Jack 194, (r) o símbolo de segundo Jack 196, (s) o símbolo do terceiro Jack 198, (t) o símbolo do quarto Jack 200, (u) o símbolo do primeiro Ten 202, (v) o símbolo do segundo Ten 204, (w) o símbolo de terceiro Ten 206, e (x) o símbolo do quarto Ten 208.

Nesta modalidade de exemplo, a figura 4 ilustra a tira de roleta

154 que foi atualizado a partir da tira de roleta 152 uma vez, e inclui: (a) o símbolo do primeiro Wild 160, (b) símbolos 162 a 208, e (c) um símbolo de segundo Wild 210.

5 Nesta modalidade de exemplo, a figura 5 ilustra a tira de roleta 156 que foi atualizada a partir da tira de roleta 152 duas vezes, e inclui (a) o símbolo do primeiro Wild 160, (b) símbolos 162 a 208, (c) um símbolo de segundo Wild 210, (d) um símbolo de terceiro Wild 212, e (e) um símbolo de quarto Wild 214.

10 Nesta modalidade de exemplo, a figura 6 ilustra a tira de roleta 158 que foi atualizada a partir da tira de roleta 152 três vezes, e inclui (a) o símbolo do primeiro Wild 160, (b) símbolos 162 a 208, (c) um símbolo de segundo Wild 210, (d) um símbolo de terceiro Wild 212, e (e) um símbolo de quarto Wild 214, (f) um símbolo de quinto Wild 216, (g) um sexto símbolo Wild 218, (h) um símbolo do sétimo Wild 220, e (i) um símbolo de oitavo
15 Wild 222.

Nesta modalidade de exemplo, a figura 7 ilustra a tira de roleta 160 que foi atualizada a partir da tira de roleta 152 quatro vezes, e inclui (a) o símbolo do primeiro Wild 160, (b) símbolos 162 a 208, (c) um símbolo de segundo Wild 210, (d) um símbolo de terceiro Wild 212, e (e) um símbolo de
20 quarto Wild 214, (f) um símbolo de quinto Wild 216, (g) um sexto símbolo Wild 218, (h) um símbolo do sétimo Wild 220, e (i) um símbolo de oitavo Wild 222, (j) um símbolo de nono Wild 224, (k) um símbolo de décimo Wild 226, (l) um símbolo de décimo primeiro Wild 228, (m) um símbolo de décimo segundo Wild 230, (n) um símbolo de décimo terceiro Wild 232, (o) um
25 símbolo de décimo quarto Wild 234, (preferivelmente) um símbolo de décimo quinto Wild 236, e (q) um décimo sexto símbolo Wild 238.

Nessa modalidade de exemplo, as tiras de roleta são atualizadas pela adição de símbolos e particularmente símbolos de alto valor, tais como os símbolos Wild nas roletas para cada atualização e assim

reduzindo a probabilidade de ocorrência de um ou mais dos outros símbolos. Nesta modalidade de exemplo, o sistema de jogo muda cada tira de roleta pela adição de um ou mais símbolos que podem ter, cada, uma probabilidade de ocorrência que é maior que zero e menor que cem por cento, e por também
5 alterar a probabilidade de ocorrência associada com cada um de um ou mais dos outros símbolos nas roletas. Deve ser também apreciado que, nesta modalidade, os símbolos acrescentados são também os símbolos atualizados, de forma que é também mais provável que atualizações adicionais serão geradas à medida que a partida de jogo contínua. Desta maneira, o jogador
10 experimenta uma aceleração de benefícios a partir da presente exposição. Deve ser ainda apreciado que, em modalidades alternativas, os símbolos adicionados não precisam ser símbolos de atualização.

Deve ser ainda apreciado que os símbolos adicionais podem ser localizados nas tiras de roleta em quaisquer locais apropriados. Deve ser
15 também apreciado que, em certas modalidades, duas ou mais das tiras de roleta são atualizadas de diferentes maneiras, tais como com diferentes símbolos de valor mais alto. Deve ser também apreciado que, como uma tira de roleta é atualizada pode depender dos vários diferentes eventos de disparo ou de outros fatores. Deve ser também apreciado que, embora os símbolos de
20 atualização funcionem como os disparos de atualização de roleta para jogar o jogo, os disparos de atualização de roleta podem ser outros disparos apropriados. Deve ser também apreciado que os símbolos adicionais adicionados às tiras de roleta não precisam ser colocados nas tiras de roleta, adjacentes uma à outra, como mostrado nas figuras 4, 5, 6 e 7.

25 Deve ser adicionalmente apreciado que as tiras de roleta podem ser atualizadas de maneiras alternativas de acordo com a presente exposição, como discutido mais detalhadamente abaixo. Por exemplo, em outra modalidade, a probabilidade de um ou mais símbolos ocorrerem é aumentada sem adição de símbolos à tira de roleta. Deve ser apreciado que,

nesta modalidade, a probabilidade de gerar um ou mais dos outros símbolos na tira de roleta é abaixada.

Retornando para as figuras, e particularmente para as figuras 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, e 16, um jogo de exemplo do jogo de apostas primário desta modalidade de exemplo é ilustrado geralmente pelo dispositivo de exibição 16. A figura 8 ilustra a matriz de 5x5 de roletas independentes 101 a 125 com todas das roletas 101 a 125 girando depois de uma aposta no jogo ter sido feita por um jogador. Neste exemplo, o dispositivo de exibição 16 informa ao jogador: “VOCÊ FEZ UMA APOSTA EM UMA DISPUTA DO JOGO E TODAS DAS ROLETAS SERÃO ATIVADAS. BOA SORTE!”. Neste ponto neste do jogo de exemplo deste jogo, cada roleta independente inicia com, ou tem a, tira de roleta default ou de partida, mostrada na figura 3. Deve ser apreciado que em modalidades alternativas, uma ou mais das tiras de roleta pode iniciar em diferentes tiras de roletas e uma ou mais tiras de roleta podem ser uma tira de roleta atualizada neste instante no tempo. Em certas modalidades, uma ou mais tiras de roleta são iniciadas como tiras de roletas atualizadas com base em um ou mais critérios apropriados. Por exemplo, se uma ou mais das tiras de roleta são iniciadas como tiras de roletas atualizadas podem ser predeterminadas, determinadas aleatoriamente, determinadas com base em um estado do jogador (como determinadas através de um sistema de rastreamento de jogador), determinadas com base em um símbolo previamente gerado ou combinação de símbolos em uma disputa prévia de um jogo, determinadas com base em uma determinação aleatória pelo controlador central, determinadas com base em uma determinação aleatória no dispositivo de jogo, determinadas com base em uma ou mais apostas feitas, determinadas com base na aposta de jogo primário do jogador, ou determinadas com base no tempo (tal como o momento do dia).

A figura 9 ilustra que a primeira coluna 140 de roletas

independentes 101, 102, 103, 104, e 105 parou de girar e cada uma dessa roleta independente 101, 102, 103, 104, e 105 exibe um dos símbolos da tira de roleta 152. Neste exemplo, o símbolo atualizado ou o símbolo do primeiro Wild 160 ocorre e é exibido no roleta 102. Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogo provê uma indicação da ocorrência deste símbolo atualizado por causar com que o dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A PRIMEIRA COLUNA DE ROLETAS PAROU DE GIRAR E UM SÍMBOLO ATUALIZADO FOI GERADO”. O símbolo atualizado causa com que o sistema de jogo altere as tiras de roleta em cada uma das outras roletas que ainda estão girando (e particularmente as roletas 106 a 125, respectivamente, nas colunas 142, 144, 146, e 148) para cada uma ser atualizada para ser a tira de roleta 154 da figura 4, enquanto essas roletas são atualizadas da tira de roleta 152 da figura 3 para a tira de roleta 154 da figura 4. Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogo provê uma indicação desta atualização para o jogador, enquanto as roletas estão girando. Como ilustrado na figura 10, neste exemplo, o sistema de jogo altera o hachuramento cruzado, cor ou sombreamento associado com as roletas 106 a 125 nas colunas 142, 144, 146, e 148 e também provê uma explicação para o jogador: “PARABÉNS. CADA UMA DAS ROLETAS GIRANDO FORAM ATUALIZADAS E VOCÊ TEM UMA CHANCE MAIOR DE VENCER. BOA SORTE!”. Deve ser apreciado que, embora as indicações dadas para o jogador nas modalidades de exemplo expostas aqui sejam visuais para facilidade de ilustração, indicações de áudio ou visuais e de áudio apropriadas podem ser também ou alternativamente ser providas para o jogador. Deve ser também apreciado que qualquer informação apropriada ou indicações apropriadas podem ser providas para o jogador. Deve ser também apreciado que, limitadas ou não, tais indicações podem ser providas para o jogador.

Adicionalmente, deve ser apreciado que nesta modalidade, o sistema de jogo determina, para cada roleta, o resultado para esta roleta depois

de todas das determinações de se atualizar esta tira de roleta serem feitas. Em outras palavras, nesta modalidade, o símbolo a ser gerado e exibido por cada roleta não é determinado até todas as atualizações possíveis para a tira de roleta desta roleta terem sido determinadas, de forma que a tira de roleta default ou atualizada pode ser usada para esta determinação. Deve ser

5 apreciado que o sistema de jogo irá preferivelmente atualizar automaticamente e de instante em instante as tiras de roleta apropriadas quando um símbolo atualizado tiver ocorrido para manter a velocidade do jogo em um passo apropriado.

10 A figura 11 ilustra que a segunda coluna 142 de roletas independentes 106, 107, 108, 109, e 110 (em adição à primeira coluna 140 das roletas independentes 101, 102, 103, 104, e 105) parou de girar e cada uma dessas roletas independentes 106, 107, 108, 109, e 110 exibe um ou mais dos símbolos da tira de roleta 154. Neste exemplo, o símbolo atualizado ou o

15 símbolo de primeiro Wild 160 foi também gerado e é exibido na roleta 109. Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogo provê uma indicação da ocorrência deste tipo de atualização por causar com que o dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A SEGUNDA COLUNA DE ROLETAS PAROU DE GIRAR E OUTRO SÍMBOLO ATUALIZADO FOI GERADO”.

20 O símbolo atualizado faz com que o sistema de jogo altere as tiras de roleta em cada uma das outras roletas que ainda estão girando (e particularmente as roletas 111 a 125, respectivamente, nas colunas 144, 146, e 148) para cada uma ser atualizada para ser a tira de roleta 156 da figura 5 enquanto elas ainda estão girando. Em outras palavras, cada uma dessas tiras de roleta para cada

25 uma dessas roletas é atualizada da tira de roleta 154 da figura 4 para a tira de roleta 156 da figura 5. Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogo provê uma indicação desta atualização para o jogador enquanto as roletas estão girando. Como ilustrado na figura 12, neste exemplo, o sistema de jogo altera o hachuramento cruzado, cor ou sombreamento associado com as roletas 111

a 125 nas colunas 144, 146 e 148 e também provê uma explicação para o jogador: “PARABÉNS. CADA UMA DAS ROLETAS GIRATÓRIAS REMANESCENTES FOI ATUALIZADA UMA SEGUNDA VEZ E VOCÊ TEM UMA CHANCE AINDA MAIOR DE VENCER. BOA SORTE!”.

5 A figura 13 ilustra que a terceira coluna 144 de roletas independentes 111, 112, 113, 114, e 115 (em adição à primeira coluna 140 das roletas independentes 101, 102, 103, 104, e 105 e em adição à segunda
10 coluna 142 de roletas independentes 106, 107, 108, 109, e 110) parou de girar e cada uma dessas roletas independentes 111, 112, 113, 114, e 115 exibe um dos símbolos da tira de roleta 156. Neste exemplo, o símbolo atualizado ou o símbolo de primeiro Wild 160 foi também gerado e é exibido na roleta 111 e na roleta 112.

 Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogo provê uma indicação da ocorrência deste tipo de atualização por causar com que o
15 dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A TERCEIRA COLUNA DE ROLETAS PAROU DE GIRAR E OUTRO SÍMBOLO ATUALIZADO FOI GERADO”. O símbolo atualizado faz com que o sistema de jogo altere as tiras de roleta em cada uma das outras roletas que ainda estão girando (e particularmente as roletas 116 a 125, respectivamente, nas colunas 146 a 148)
20 para cada uma ser atualizada para ser a tira de roleta 158 da figura 6 enquanto elas ainda estão girando. Em outras palavras, cada uma dessas tiras de roleta para cada uma dessas roletas é atualizada da tira de roleta 156 da figura 5 para a tira de roleta 158 da figura 6. Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogo provê uma indicação desta atualização para o jogador enquanto as roletas
25 estão girando. Como ilustrado na figura 14, neste exemplo, o sistema de jogo altera o hachuramento cruzado, cor ou sombreamento associado com as roletas 116 a 125 nas colunas 146 e 148 e também provê uma explicação para o jogador: “PARABÉNS. CADA UMA DAS ROLETAS GIRATÓRIAS REMANESCENTES FOI ATUALIZADA UMA TERCEIRA VEZ E VOCÊ

TEM UMA CHANCE AINDA MAIOR DE VENCER. BOA SORTE!”.

Nesta partida de exemplo do jogo, dois símbolos de atualização ocorreram na coluna 144. Nesta modalidade ilustrada, depois de a primeira ocorrência do primeiro símbolo atualizado, o símbolo atualizado adicional que ocorreu não tem nenhum efeito de atualização adicional. Em modalidades alternativas, tais ocorrências adicionais dos símbolos de atualização podem causar atualizações adicionais. Deve ser também apreciado que, embora nesta modalidade ilustrada, somente quatro atualizações de tira de roleta sejam possíveis, em outras modalidades, atualizações de tira de roleta adicionais são possíveis.

A figura 15 ilustra que a quarta coluna 146 de roletas independentes 116, 117, 118, 119, e 120 (em adição à primeira coluna 140 das roletas independentes 101, 102, 103, 104, e 105, a segunda coluna 142 das roletas independentes 106, 107, 108, 109, e 110, e a terceira coluna 144 das roletas independentes 111, 112, 113, 114, e 115) parou de girar e cada uma dessas roletas independentes 116, 117, 118, 119, e 120 exibe um dos símbolos da tira de roleta 158. Neste exemplo, nenhum dos símbolos de atualização adicionais ou símbolos Wild ocorreram. O sistema de jogo provê uma indicação que nenhum dos símbolos de atualização adicionais ocorreu por causar com que o dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A QUARTA COLUNA DE ROLETAS PAROU DE GIRAR E OUTROS SÍMBOLOS DE ATUALIZAÇÃO FORAM GERADOS”. Por conseguinte, nenhuma das tiras de roleta das roletas que ainda estão girado (e particularmente as roletas linha de abertura de porta 121 a 125 na coluna 148) é ainda atualizada para ser a tira de roleta 160. Em outras palavras, nenhuma das tiras de roleta para as roletas linha de abertura de porta 121 a 125 são atualizadas da tira de roleta 158 da figura 5 para a tira de roleta 160 da figura 7; mas, ao contrário, elas permanecem a tira de roleta 158.

A figura 16 ilustra que a quinta coluna 148 de roletas

independentes 121, 122, 123, 124, e 125 (em adição à primeira coluna 140 das roletas independentes 101, 102, 103, 104, e 105, a segunda coluna 142 das roletas independentes 106, 107, 108, 109, e 110, e a terceira coluna 144 das roletas independentes 111, 112, 113, 114, e 115), e a quarta coluna 146 de roletas independentes 116, 117, 118, 119, e 120) parou de girar e cada uma dessas roletas independentes 121, 122, 123, 124, e 125 exibe um dos símbolos da tira de roleta 158. O sistema de jogo provê uma indicação que nenhum dos símbolos de atualização adicionais ocorreu por causar com que o dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A QUINTA COLUNA DE ROLETAS PAROU DE GIRAR E OUTROS SÍMBOLOS DE ATUALIZAÇÃO NÃO FORAM GERADOS”. Neste ponto, o sistema de jogo avalia os símbolos exibidos nas roletas para vencer as combinações de símbolos.

Em várias modalidades da presente exposição, o sistema de jogo pode realizar qualquer avaliação apropriada para determinar se combinações de símbolos vencedores foram geradas nas roletas. Por exemplo, se o sistema de jogo inclui linhas de pagamento associadas com as roletas, o sistema de jogo irá realizar uma estrutura de avaliação de linha de pagamento para determinar quaisquer prêmios. Alternativamente, se o sistema de jogo inclui uma maneira de vencer ou estrutura de avaliação de símbolos multi-maneyras, associada com as roletas, o sistema de jogo irá realizar uma maneira de vencer ou avaliação multi-maneyras. Alternativamente, se o sistema de jogo inclui tanto uma linha de pagamento quanto uma maneira de vencer ou estrutura de avaliação multi-maneyras associada com as roletas, o sistema de jogo irá realizar tanto uma linha de pagamento quanto maneiras de vencer ou avaliação de multi-maneyras. Deve ser apreciado que o sistema de jogo pode incluir qualquer método de avaliação de símbolo apropriado. Deve ser também apreciado que geradores de símbolos alternativos, além de roletas, podem ser empregados de acordo com a presente exposição. Deve ser também apreciado que o sistema de jogo pode incluir qualquer método ou estrutura,

apropriado de apostar ou fazer apostas para um jogo de apostas primário.

Deve ser apreciado que a presente exposição pode ser implementada em qualquer jogo de roleta independente. Em uma tal modalidade, a presente exposição é implementada no jogo de roleta independente exposto na Patente US n.º 7.309.282. Deve ser também apreciado que a presente exposição pode ser implementada em qualquer jogo de roleta dependente apropriado. Por exemplo, a característica de atualização de roleta pode ser empregada em um jogo de roleta dependente com um jogo de caça-níqueis de 3x5 convencional, com 5 roletas. Nesta modalidade, a aparência de um ou mais símbolos particulares em uma roleta faz com que as últimas roletas ainda girando se atualizem para diferentes tiras de roleta. Essas tiras de roleta atualizadas podem incluir Wilds empilhados, ou conjuntos adicionais de Wilds empilhados, ou mais símbolos de Bônus, ou pilhas de símbolos de Bônus, ou qualquer enriquecimento apropriado que torna as tiras de roleta atualizadas mais valiosas para o jogador.

Nas modalidades acima ilustradas, quando um símbolo atualizado de roleta, tal como o símbolo Wild, ocorre em uma das colunas, o símbolo atualizado de roleta faz com que todas as tiras de roleta nas roletas que ainda estão girando se alterem. Deve ser apreciado que o número de tiras de roleta atualizadas poderia variar de acordo com a presente exposição. Em uma modalidade de exemplo para cada atualização, somente as roletas na próxima coluna são atualizadas, em lugar as roletas em todas das colunas que permanecem girando. Em outra modalidade de exemplo, para cada atualização, somente uma quantidade designada de roletas (tal como um) em cada uma das colunas é atualizada, em lugar de todas as roletas em todas as colunas que continuam a girar. Em outra modalidade, a quantidade de atualizações pode ser uma quantidade limitada, tal como três atualizações. Em uma tal modalidade, quando as roletas tiverem atualizado o número limitado de vezes, elas não podem ser mais atualizadas mesmo se símbolos de

atualização adicionais ocorrerem nas roletas durante a partida de jogo. Em modalidades alternativas, a quantidade de atualizações pode ser limitada, mas com uma limitação relativamente alta ou extensiva, de forma que aquele jogador raramente estaria em uma situação onde as roletas não são atualizadas, se um dos símbolos de atualização adicionais ocorrer.

Deve ser apreciado que quaisquer símbolos apropriados podem ser designados como os símbolos de atualização. Deve ser ainda apreciado que a presente exposição contempla mais que um dos símbolos de atualização de roleta que fazem com que as atualizações ocorram. Por exemplo, na modalidade de exemplo acima, em adição ao símbolo Wild ser um símbolo atualizado de roleta, um ou mais outros símbolos, tais como o símbolo de bônus (ou seja, “Agamenon”) ou um símbolo de prêmio superior (ou seja, “Helena”) pode ser o símbolo atualizado de roleta.

Em uma modalidade, para implementar múltiplos símbolos de atualização, o sistema de jogo emprega uma matriz de dimensão múltipla de possíveis tiras de roleta de atualização diferentes. Cm base na quantidade de ocorrências de cada um dos diferentes símbolos de atualização, o sistema de jogo seleciona que tira de roleta deve ser usada para cada roleta que ainda está girando. Uma de tal modalidade é geralmente ilustrada na tabela da Tabela 1. A tabela 1 é uma tabela ilustrando diferentes conjuntos de tiras de roleta que incluem combinações de alterações em símbolos múltiplos em uma tira de roleta default de outra modalidade da presente exposição.

Tabela 1

Número de símbolos de prêmio top até agora	Número de símbolos Wild até agora				
	1	2	3	4	5
1	Reel Set1	Reel Set2	Reel Set3	Reel Set4	Reel Set5
2	Reel Set6	Reel Set7	Reel Set8	Reel Set9	Reel Set10
3	Reel Set11	Reel Set12	Reel Set13	Reel Set14	Reel Set15
4	Reel Set16	Reel Set17	Reel Set18	Reel Set19	Reel Set20
5	Reel Set21	Reel Set22	Reel Set23	Reel Set24	Reel Set25

Nesta tabela, a tira de roleta para o Reel Set 7 tem uma quantidade elevada de ambos os símbolos Wild e símbolos de prêmio top que funcionam, ambos, como símbolos de atualização de roleta. Deve ser apreciado que enquanto esses símbolos causam diferentes tipos de atualizações para as roletas, esses símbolos poderiam alternativamente a usar o mesmo tipo de atualização para as roletas.

Deve ser também apreciado que, embora as modalidades de exemplo descritas aqui sejam jogos de aposta primários, as características de atualização podem ser empregadas em jogos secundários incluindo, mas não limitados a, jogos de ativação livre ou jogos secundários de giro livre. Em uma modalidade, se a característica de atualização é empregada em um jogo ou rodada secundário de ativação livre ou de giro, depois de cada giro ser completado, cada uma das roletas retorna para a tira de roleta default para a próxima ativação ou giro livre. Em outras modalidades, uma ou mais das roletas pode permanecer em um estado atualizado para uma ou mais subsequentes ativações ou giros livres. Desta maneira, o benefício de atualização de roletas individuais para tiras de roleta atualizadas pode ser aproveitada pelo jogador para ativações ou giros adicionais, e o jogador teria uma chance de obter tiras de roleta ainda mais atualizadas que de outra

maneira seriam inatingíveis.

Deve ser também apreciado que a presente exposição contempla que uma ou mais atualizações pode permanecer para conjuntos de jogos de apostas primários. Por exemplo, o sistema de jogo pode permitir ao jogador fazer uma aposta lateral ou adicional para manter um conjunto de roleta de atualização. Em certas modalidades, esta aposta adicional seria dinamicamente baseada na posição e valor das atualizações de roleta. Por exemplo, a aposta adicional para manter uma roleta teres vezes atualizada seria mais alta que manter uma roleta atualizada uma vez. Igualmente, a aposta adicional para manter uma roleta atualizada na primeira coluna seria mais alta que manter uma roleta atualizada na quinta coluna. Em modalidades mais avançadas, o sistema de jogo permite ao jogador escolher quais roletas o jogador deseja que sejam mantidas atualizadas. Em ainda outras modalidades, o sistema de jogo permite ao jogador comprar uma atualização de roleta para uma ou mais roletas antes das roletas girarem. Em certas modalidades, o sistema de jogo requer que um jogador pague um preço dinâmico para as atualizações de roleta com base em quais roletas são atualizadas e por quanto. Em outras modalidades, o sistema de jogo requer que o jogador pague um preço ajustado para uma atualização de atualização de roleta aleatória em algum lugar nas roletas. Nesta modalidade, o jogador pode não conhecer qual roleta será atualizado, mas é garantido para o jogador que ele obtenha pelo menos uma atualização de roleta. Se o jogador desejar mais ação, o sistema de jogo pode permitir que o jogador compre um certo número de atualizações de roleta aleatórias antes de as roletas girarem. Por exemplo, se o jogador compra duas atualizações de roleta aleatórias, o jogador pode obter duas roletas aleatórias ou uma roleta aleatória atualizada duas vezes. Deve ser apreciado que qualquer critério apropriado pode ser empregado para determinar se mantém um conjunto de roletas atualizadas para as partidas subsequentes do jogo.

Como mencionado acima, deve ser também apreciado que na modalidade de exemplo descrita acima, as atualizações ocorrem quando um símbolo atualizado ocorre nas roletas. Deve ser apreciado que, em outras modalidades, uma ou mais atualizações podem ocorrer com base em outros eventos de atualização ou condições de disparo além dos símbolos de atualização que ocorrem nas roletas.

Deve ser também apreciado que na modalidade de exemplo ilustrada acima a determinação ou avaliação de se quaisquer símbolos de atualização foram gerados e exibidos, ocorre depois de uma coluna inteira (ou seja, grupo ou conjunto) de roletas tiver girado e parado. Em modalidades alternativas, a determinação ou avaliação de se quaisquer símbolos de atualização foram gerados e exibidos não precisa aguardar até depois de uma coluna inteira de roletas tiver girado e parado. Por exemplo, em uma modalidade alternativa, esta determinação ou avaliação de se quaisquer símbolos de atualização foram gerados e exibidos ocorre depois de cada roleta parar de girar. Adicionalmente, em tais modalidades, as roletas na mesma coluna que os símbolos de atualização podem ser também atualizadas. Por exemplo, se a primeira roleta 101 na coluna 140 exibe o símbolo atualizado, o sistema de jogo poderia atualizar cada uma das tiras de roleta para o resto das roletas 102, 103, 104, e 105 na coluna 140, que estão ainda girando bem como as roletas ainda girando nas outras colunas.

Em várias modalidades, a característica de atualização é provida para o jogador sem que seja requerido que qualquer aposta adicional seja feita pelo jogador. Em modalidades alternativas, o sistema de jogo requer que o jogador faça uma aposta adicional para ativar ou empregar a característica de atualização. Por exemplo, em uma modalidade, o sistema de jogo pode oferecer 40 linhas de pagamento para uma aposta de jogo primário principal de 40 créditos, e então a característica de atualização para uma aposta adicional de mais 40 créditos. Deve ser também apreciado que, em

outras modalidades, as atualizações podem ser escaladas de forma que mais atualizações são disponíveis quando o jogador aposta mais créditos adicionais. Qualquer relação apropriada pode ser empregada nessas modalidades. Adicionalmente, uma tal escala pode ser empregada em
5 associação com a aposta de jogo primário principal de forma que quanto maior a aposta, maior será o número disponível de atualizações de roleta.

Em outra modalidade, o sistema de jogo, dispositivo de jogo, e método da presente exposição provêem um jogo caça-níqueis ou de roleta que inclui um ou mais disparos de atualização de roleta. Quando o disparo de
10 atualização de roleta ocorre em uma disputa de jogo, uma ou mais roletas são alteradas para esta partida do jogo. O disparo de atualização de roleta muda a roleta de forma que um prêmio mais alto é associado com ou designado a um dos símbolos nesta roleta na disputa do jogo.

Mais especificamente, com referência agora às figuras 17, 18,
15 19, 20, 21, 22, 23, 24 e 25, o sistema de jogo de uma modalidade alternativa da presente exposição inclui uma pluralidade de roletas independentes arranjadas em fileiras e colunas. Deve ser apreciado que as roletas podem ser arranjadas em outros padrões ou posições apropriados, e que o número de roletas pode variar em modalidades diferentes. Nesta modalidade de exemplo
20 ilustrada, o sistema de jogo inclui vinte roletas independentes 301 a 320 dispostas nas fileiras 330, 332, 334, 336, e 338 e colunas 340, 342, 344, 346, e 348. Cada roleta independente tem inicialmente uma tira de roleta default. Em uma modalidade, cada roleta independente tem uma tira de roleta default idêntica. Todavia, deve ser apreciado que, em modalidades alternativas, duas
25 ou mais das tiras de roleta default das roletas podem ser diferentes. Nesta modalidade, e o símbolo atualizado ocorre uma segunda vez em um grupo designado de roletas independentes, tais como em uma coluna das roletas independentes, a segunda ocorrência do símbolo atualizado no grupo, tal como na coluna, é atualizada para um símbolo melhor para o jogador. Ainda,

nesta modalidade, se o símbolo atualizado ocorrer uma terceira vez em um grupo designado de roletas independentes, tais como em uma coluna das roletas independentes, a terceira ocorrência do símbolo atualizado no grupo, como na coluna, é atualizada para um símbolo ainda melhor para o jogador.

- 5 Deve ser apreciado que, nesta modalidade de exemplo, os símbolos são atualizados com base em ocorrências múltiplas do mesmo símbolo atualizado designado no mesmo grupo, como na mesma coluna de roletas. Em uma modalidade alternativa, a característica de atualização de símbolo é baseada na ocorrência de símbolos de atualização dentro de uma fileira, ao invés de
- 10 em uma coluna. Em outra modalidade alternativa, a característica de atualização de símbolo é baseada na ocorrência de símbolos de atualização dentro ou de uma coluna ou de uma fileira. Em outra modalidade alternativa, a característica de atualização de símbolo é baseada na ocorrência de símbolos de atualização dentro tanto de uma coluna quanto de uma fileira.
- 15 Deve ser assim apreciado que a coluna é um conjunto de roletas e que, em modalidades alternativas, qualquer conjunto apropriado de roletas pode ser usado para determinar as múltiplas ocorrências do mesmo símbolo atualizado designado neste conjunto de roletas.

Mais especificamente, a figura 17 ilustra a matriz de roletas independentes 301 a 320 depois de uma aposta na partida do jogo ter sido

20 feita por um jogador, e todas das roletas 301 a 320 começaram a girar. Neste exemplo, o dispositivo de exibição 16 informa a este jogador: “VOCÊ FEZ UMA APOSTA EM UMA PARTIDA DO JOGO, TODAS AS ROLETAS ESTÃO ATIVADAS. BOA SORTE!”. Neste ponto da partida de jogo, cada

25 roleta independente tem uma tira de roleta default. Deve ser apreciado que, em modalidades alternativas, uma ou mais das tiras de roletas podem ser diferentes ou podem iniciar em, ou ser, uma tira de roleta atualizada, neste ponto no tempo. Em certas modalidades, uma ou mais das tiras de roleta são iniciadas como tiras de roletas atualizadas com base em um ou mais critérios.

A figura 18 ilustra que a primeira coluna 340 de roletas independentes 301, 302, 303, e 304 parou de girar e cada uma dessas roletas independentes 301, 302, 303, e 304, exibe um dos símbolos. Neste exemplo, o símbolo atualizado que é o primeiro símbolo de Helena ocorreu e é exibido na roleta 302, e outro primeiro símbolo de Helena ocorreu e é exibido na roleta 303. Nesta modalidade ilustrada, o sistema de jogo provê uma indicação da ocorrência deste símbolo atualizado por fazer com que o dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A PRIMEIRA COLUNA DE ROLETAS PAROU DE GIRAR E DOIS SÍMBOLOS DE ATUALIZAÇÃO FORAM GERADOS”.

Como ilustrado na figura 19, o sistema de jogo muda a segunda ocorrência do símbolo atualizado ou o símbolo Helena para um Helena 2X. Se qualquer combinação de símbolos vencedores inclui este Helena 2X, o prêmio associado com aquela combinação de símbolos vencedores será multiplicado por 2 e então fornecido para o jogador. Como ilustrado na figura 19, neste exemplo, o sistema de jogo muda o hachurado transversal, cor ou sombreamento associado com a roleta 304 na coluna 340 e também fornece uma explicação para o jogador: “PARABÉNS! UMA ROLETA FOI ATUALIZADA E VOCÊ TEM UMA CHANCE DE OBTER UM PRÊMIO DE VALOR MAIS ALTO. BOA SORTE!”. Em outras modalidades, o segundo símbolo Helena exibido poderia ser mudado para um símbolo Wild, uma expansão do Símbolo Wild, um símbolo de Bônus, ou qualquer outro símbolo de valor. Deve ser também apreciado que, alternativamente, o primeiro símbolo Helena poderia ser atualizado, ou estes ambos símbolos de Helena poderiam ser atualizados.

A figura 20 mostra somente que a primeira roleta na segunda coluna parou somente para finalidades de explicação e não como um exemplo de como o jogo funciona ou quando o sistema de jogo atualizaria os símbolos. Na figura 20, a roleta 305 na coluna 342 parou de girar e exibe outro símbolo

de Helena. Nesta modalidade, esta ocorrência do símbolo Helena é considerada a primeira ocorrência do símbolo Helena para esta coluna e, assim, nenhuma transformação de tira de roleta ou de símbolo nos outras roletas ocorre neste ponto no tempo. Deve ser apreciado que, em outras modalidades, a transformação de símbolo para um símbolo atualizado designado é baseada no número cumulativo deste símbolo que ocorre em todas as roletas previamente paralisadas.

Fazendo referência agora às figuras 21 e 22, as roletas 306, 307, e 308 na coluna 342 também pararam de girar e cada uma exibe outro símbolo atualizado ou o símbolo Queen. O sistema de jogo muda a segunda ocorrência do símbolo atualizado ou símbolo Queen em uma Queen 2X. Se qualquer combinação de símbolos vencedores inclui este Queen 2X, o prêmio associado com esta combinação de símbolo de vencer será multiplicado por 2 e então provido para o jogador. O sistema de jogo também muda a terceira ocorrência do símbolo atualizado ou símbolo Queen 3X. Se qualquer combinação de símbolos vencedores inclui este Queen 3X, o prêmio associado com esta combinação de símbolos vencedores será multiplicado por 3 e então provido para o jogador. Como ilustrado na figura 22, neste exemplo, o sistema de jogo provê uma indicação da ocorrência deste símbolo atualizado por fazer com que o dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A SEGUNDA COLUNA DE ROLETAS PAROU DE GIRAR E TRES SÍMBOLOS DE ATUALIZAÇÃO FORAM GERADOS”. Como ilustrado na figura 22, neste exemplo, o sistema de jogo muda o hachuramento transversal, cor ou sombreamento associado com a roleta 307 e com a roleta 308 na coluna 342 e também provê uma explicação para o jogador: “PARABÉNS, DUAS ROLETAS FORAM ATUALIZADAS E VOCÊ TEM A CHANCE DE GANHAR UM PRÊMIO DE VALOR MAIS ALTO. BOA SORTE!”.

Fazendo referência agora às figuras 23 e 24, as roletas 309, 310, e 311, e 312 na coluna 344 pararam de girar. As roletas 309 e 311, cada,

exibem outro símbolo atualizado ou o símbolo Agamenon. O sistema de jogo muda a segunda ocorrência do símbolo atualizado ou símbolo Agamenon para um Agamenon 2X. Se qualquer combinação de símbolos vencedores inclui este Agamenon 2X, o prêmio associado com esta combinação de símbolos

5 vencedores será multiplicado por 2 e então provido para o jogador. As roletas 310 e 312 exibem, cada, o segundo símbolo atualizado ou o símbolo Queen. O sistema de jogo muda a segunda ocorrência do segundo símbolo atualizado ou símbolo Queen em um Queen 2X. Se qualquer combinação de símbolos

10 vencedores inclui este Queen 2X, o prêmio associado com esta combinação de símbolos vencedores será multiplicado por 2 e então provido para o jogador. Como ilustrado na figura 23, neste exemplo, o sistema de jogo provê uma indicação da ocorrência deste símbolo atualizado por fazer com que o dispositivo de exibição exiba para o jogador: “A TERCEIRA COLUNA DE

15 ROLETAS PAROU DE GIRAR E DOIS PARES DE SÍMBOLOS DE ATUALIZAÇÃO FORAM GERADOS”. Como ilustrado na figura 24, neste exemplo, o sistema de jogo muda o hachuramento transversal, cor ou sombreamento associado com a roleta 311 e com a roleta 312 na coluna 344 e também provê uma explicação para o jogador: “PARABÉNS, DUAS

20 OUTRAS ROLETAS FORAM ATUALIZADAS E VOCÊ TEM A CHANCE DE GANHAR UM PRÊMIO DE VALOR MAIS ALTO. BOA SORTE!

Fazendo referência agora à figura 25, as roletas 313, 314, 315, e 316 na coluna 346, e as roletas 317, 318, 319, e 320, pararam de girar. Esses roletas não exibem quaisquer símbolos de atualização. Neste ponto, o sistema

25 de jogo avalia os símbolos exibidos para determinar se provê quaisquer prêmios para o jogador. Como ilustrado na figura 25, neste exemplo, o sistema de jogo provê uma explicação para o jogador: “TODOS DAS ROLETAS PARARAM DE GIRAR E ATUALIZAÇÕES DE SÍMBOLO NÃO FORAM MAIS GERADAS”. Por exemplo, a fileira 338 inclui o

Queen, Queen 3x, Queen 2X, Queen, e combinação dos símbolos Queen. O sistema de jogo determinará o prêmio associado com a combinação de símbolos de cinco Queens e que aplicam os multiplicadores da maneira designada.

5 Deve ser apreciado que a presente exposição contempla múltiplas maneiras diferentes para avaliar situações nas quais uma combinação vencedora contém vários símbolos com multiplicadores. Em uma modalidade, o prêmio associado com a combinação de vencer é multiplicado pelo multiplicador mais alto dentre todos os símbolos que constituem a
10 combinação de símbolos vencedores. Por exemplo, na figura 25, o prêmio de 5-Queen envolvendo Queen, Queen 3X, Queen 2X, Queen, Queen é multiplicado por 3X (ou seja, o multiplicador mais alto) para determinar o prêmio. Em outra modalidade, o prêmio associado com a combinação de vencer é multiplicado pela soma de todos os multiplicadores dentre todos os
15 símbolos que constituem a combinação de símbolos vencedores. Por exemplo, na figura 25 o prêmio 5-Queen envolvendo Queen, Queen 3X, Queen 2X, Queen, Queen é multiplicado por 5X (ou seja, a soma dos multiplicadores) para determinar o prêmio. Em outra modalidade, o prêmio associado com a combinação de símbolos vencedores é multiplicado pelo produto de todos os
20 multiplicadores dentre os símbolos que constituem a combinação de símbolos vencedores. Por exemplo, na figura 25, o prêmio 5-Queen envolvendo Queen, Queen 3X, Queen 2X, Queen, Queen é multiplicado por 6X (ou seja, o produto dos multiplicadores) para determinar o prêmio.

25 Deve ser apreciado, tal como com o exemplo acima na figura 3 a 16, o sistema de jogo pode realizar qualquer avaliação apropriada para determinar se as combinações de símbolos vencedores foram geradas nas roletas. Por exemplo, se o sistema de jogo inclui linhas de pagamento associadas com as roletas, o sistema de jogo realizará uma estrutura de avaliação de linha de pagamento para determinar quaisquer prêmios.

Alternativamente, se o sistema de jogo inclui uma maneira de vencer ou estrutura de avaliação multi-maneira associada com as roletas, o sistema de jogo irá realizar uma maneira de vencer ou avaliação multi-maneiras. Alternativamente, se o sistema de jogo inclui tanto uma linha de pagamento
 5 quanto uma maneira de vencer ou estrutura de multi-maneira associada com as roletas, o sistema de jogo realizará tanto uma linha de pagamento quanto uma maneira de vencer ou avaliação de multi-maneira. Deve ser apreciado que o sistema de jogo pode incluir qualquer método de avaliação de símbolo apropriado.

10 Deve ser apreciado que a característica de atualização da presente exposição aumenta a volatilidade e variedade em pagamentos ou pagamentos. Deve ser também apreciado que as atualizações de símbolo é um evento excitante em si próprio, mesmo se o jogador o jogador eventualmente não vencer com ou usando as atualizações. Em tais casos, certos jogadores
 15 podem se sentir como se eles estão vencendo exatamente por obter atualizações de símbolo mesmo se não resultar nenhuma vencer.

Como descrito acima com as modalidades acima, deve ser apreciado que esta modalidade da característica de atualização de símbolo pode ser empregada em um jogo de apostas de base ou primário ou um jogo
 20 de bônus ou secundário ou uma rodada, tal como uma ativação livre ou jogo ou rodada de giro livre.

Em várias modalidades, a característica de atualização de símbolo faz parte do modelo matemático do jogo de base. Em outras várias modalidades, a característica de atualização de símbolo é ativada quando o
 25 jogador faz uma aposta que está acima de um certo nível para uma partida do jogo (tal como uma aposta máxima). Em outras várias modalidades, a característica de atualização de símbolo é ativada quando o jogador faz uma aposta adicional para ativar especificamente a característica de atualização.

Deve ser também apreciado que um símbolo pode ser

atualizado de diferente maneira, tal como pela associação de um modificador, tal como um multiplicador, aos símbolos (como na modalidade de exemplo acima), ou fazendo o símbolo Wild, ou fazendo o símbolo em um Wild de expansão, ou mudando o símbolo em um símbolo de bônus. Adicionalmente, em uma modalidade, o símbolo poderia ser atualizado de um símbolo único para um símbolo duplo. Em uma modalidade de exemplo, uma atualização de símbolo três vezes poderia ir de um símbolo de prêmio superior, para um símbolo de prêmio superior com multiplicador de 2X, para um símbolo Wild de 2X, para um símbolo Wild de expansão de 2X. Em outra modalidade de exemplo, um símbolo atualizado três vezes poderia ir de um símbolo de prêmio superior para um símbolo de prêmio superior de multiplicador de 2X, para um símbolo Wild de 2X, para um símbolo Wild de expansão de 2X.

Em várias modalidades, o tipo de atualização de símbolo pode ser pré-determinado ou determinado aleatoriamente. Por exemplo, um exemplo, a modalidade inclui duas ou três possíveis atualizações e o jogador não sabe que uma irá ocorrer. Em outras modalidades, a natureza das atualizações de símbolo é dependente de símbolo. Deve ser apreciado que diferentes tipos de símbolo poderiam atualizar em diferentes maneiras. Por exemplo, um símbolo Wild pode sempre atualizar em um símbolo Wild de expansão, enquanto um símbolo de prêmio superior pode sempre atualizar em um símbolo de prêmio superior de 2X.

Em uma modalidade, a aparência de um símbolo Wild leva em conta para a característica de atualização de símbolo. Por exemplo, se um símbolo Wild aparecer na posição a mais superior em uma coluna de roleta, todos os símbolos subseqüentes na coluna seriam atualizados. Em outra modalidade, a aparência de um símbolo Wild não leva em conta para a característica de atualização de símbolo. Nesta modalidade, o jogador deve obter exatamente o mesmo símbolo a fim de que a atualização de símbolo ocorra.

Em uma modalidade, ocorrências múltiplas de um símbolo Wild em uma coluna de roleta são atualizadas. Por exemplo, o segundo Wild em uma coluna de roleta poderia tornar-se um Wild de 2X. Em outra modalidade, símbolos Wild nunca atualizam outros símbolos Wild. Por exemplo, a obtenção um segundo símbolo Wild em uma coluna não atualiza qualquer símbolo Wild. Todavia, se a aparência de um símbolo Wild levar em conta a característica de atualização de símbolo para todos os símbolos não-Wild em uma dada coluna de roleta, então a aparência de dois símbolos Wild em uma coluna causaria com que os outros símbolos não-Wild fossem atualizados duas vezes.

Como mencionado acima, certas atualizações de símbolo podem ocorrer com base na ocorrência de símbolos em todas as roletas, não apenas uma coluna de roleta ou uma fileira de roleta. Nesta situação, um símbolo pode ser atualizado somente por uma porção do tempo. Em uma modalidade, qualquer outra aparência de um símbolo pode ser atualizada. Por exemplo, o primeiro símbolo de Queen não é atualizado, o segundo símbolo de Queen é atualizado para ficar um Queen 2X, o terceiro símbolo Queen não é atualizado, o quarto símbolo de Queen é atualizado para ser um Queen 3X, e assim por diante.

Em outra modalidade, ocorrências múltiplas do símbolo atualizado na mesma coluna (ou fileira) de roleta disparam uma determinação aleatória de se a atualização de símbolo irá ocorrer em lugar da ocorrência atual da atualização de símbolo. Nesta modalidade, a probabilidade de ocorrência pode ser ajustada em qualquer nível ou percentagem apropriado que é maior que zero e menor que cem por cento. Deve ser também apreciado que, nesta modalidade, o nível ou percentagem pode variar com base em um ou mais fatores.

Em outra modalidade, uma atualização causa mais que uma atualizações. Por exemplo, a segunda aparência de um símbolo Queen causa

com que outro símbolo Queen seja atualizado diretamente para um Queen 3X.

Em outra modalidade alternativa, todos dos símbolos na tira de símbolos funcionam como símbolos de atualização. Em outras modalidades, todos dos símbolos na tira de roleta funcionam como símbolos de atualização exceto para certos símbolos designados. Em um tal exemplo, um símbolo de bônus é excluído de ser um símbolo atualizado.

Com referência agora à figura 26, deve ser ainda apreciado que a atualização pode ser empregada em um jogo de roleta dependente, tal como um jogo caça-níqueis de 3x5 padrão. Em uma modalidade, a segunda ocorrência (ou terceira ocorrência) de um símbolo poderia ser atualizada. Por exemplo, a tira de roleta de exemplo na figura 26 inclui agrupamentos de dois símbolos de conjugação adjacentes entre si. Dependendo de como as roletas param, é possível que somente um dos dois símbolos de conjugação seja visível em uma dada posição ou resultado de roleta. Em outros resultados de roleta, ambos os símbolos de conjugação seriam visíveis, e, neste caso, o segundo símbolo de conjugação seria atualizado. Por exemplo, o uso da tira de roleta na figura 26, como um exemplo, uma Helena 2X, somente ocorre quando ambos os símbolos Helena são visíveis em um resultado de roleta.

Deve ser entendido que várias alterações e modificações nas modalidades presentemente preferidas, descritas aqui, serão aparentes para aqueles especializados na técnica. Tais alterações e modificações podem ser feita sem fugir do espírito e escopo da presente matéria e sem diminuir suas vantagens pretendidas. Por conseguinte, pretende-se que tais modificações e variações sejam cobertas pelas reivindicações anexas.

REIVINDICAÇÕES

1. Sistema de jogo caracterizado pelo fato de que compreende:

pelo menos um dispositivo de exibição;

pelo menos um dispositivo de entrada;

5 pelo menos um processador; e

pelo menos um dispositivo de memória que armazena uma pluralidade de instruções que, quando executadas pelo ao menos um processador, faz com que o pelo menos um processador opere com o pelo menos um dispositivo de exibição e o pelo menos um dispositivo de entrada, para uma jogada de um jogo, para:

10 exibir uma pluralidade de roletas para um jogador, cada roleta tendo uma tira de roleta padrão incluindo uma pluralidade de símbolos diferentes;

15 determinar se um disparo de atualização de roleta ocorre durante a jogada de um jogo; e, se o disparo de atualização de roleta ocorrer durante a jogada do jogo para cada um do pelo menos um das roletas:

 fazer com que o dita roleta seja atualizado para a dita jogada do jogo a partir da tira de roleta padrão da dita roleta, a dita atualização fazendo com que um dentre:

20 (i) o jogador sendo o mais provável que obtenha uma combinação de símbolo vencedor dos ditos símbolos na jogada do jogo, e

 (ii) um maior prêmio associado com um dos símbolos nesta roleta na jogada do jogo;

25 determinar quaisquer prêmios associados com os símbolos exibidos nas roletas para a jogada do jogo; e

 prover quaisquer prêmios determinados para o jogador.

2. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que as roletas são roletas independentes.

3. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1,

caracterizado pelo fato de que as roletas são roletas dependentes.

4. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções, quando executadas pelo ao menos um processador, faz com que pelo menos um processador
5 determine quaisquer prêmios associados com o resultado exibido da jogada do jogo com base em pelo menos um dentre: (a) uma avaliação de linha de pagamento; e (b) maneiras para ganhar avaliação.

5. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que o disparo de atualização de roleta inclui pelo
10 menos um símbolo atualizado sobre as roletas.

6. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções, quando executada pelo ao menos um processador, faz com que pelo menos um das roletas, a
atualização da dita roleta ocorra enquanto um ou mais das roletas estão
15 girando durante a jogada do jogo.

7. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções, quando executada pelo ao menos um processador, faz com que pelo menos um das roletas, a
atualização da dita roleta ocorra enquanto o dita roleta está girando durante a
20 jogada do jogo.

8. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções, quando executada pelo ao menos um processador, faz com que pelo menos um das roletas, a
atualização da dita roleta ocorra depois de o dita roleta ter parado de girar
25 durante a jogada do jogo.

9. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que as roletas têm as mesmas tiras de roleta padrão.

10. Sistema de jogo caracterizado pelo fato de que compreende:

pelo menos um dispositivo de exibição;

pelo menos um dispositivo de entrada;

pelo menos um processador; e

pelo menos um dispositivo de memória que armazena uma

5 pluralidade de instruções que, quando executadas pelo ao menos um processador, faz com que o pelo menos um processador opere com o pelo menos um dispositivo de exibição e o pelo menos um dispositivo de entrada, para jogar um jogo, para:

10 exibir uma pluralidade de roletas para um jogador, cada roleta tendo uma tira de roleta padrão incluindo uma pluralidade de símbolos diferentes;

 determinar se um disparo de atualização de roleta ocorre durante a jogada de um jogo; e,

15 se o disparo de atualização de roleta ocorrer durante a jogada do jogo para cada um do pelo menos um das roletas que estão girando para a dita jogada do jogo:

20 (a) fazer com que a dita roleta seja atualizada para a dita jogada do jogo a partir da tira de roleta padrão, a dita atualização fazendo com que o jogador seja o mais provável que obtenha uma combinação de símbolo de vencer dos ditos símbolos na jogada do jogo,

 (b) usar a dita tira de roleta atualização para determinar um dos símbolos na dita roleta para exibir a jogada do jogo, e

25 (c) exibir o dito símbolo determinado para a jogada do jogo; determinar quaisquer prêmios associados com os símbolos exibidos nas roletas para a jogada do jogo; e

 prover quaisquer prêmios determinados para o jogador.

11. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que as roletas são roletas independentes.

12. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10,

caracterizado pelo fato de que as roletas são roletas dependentes.

13. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções, quando executadas pelo ao menos um processador, faz com que pelo menos um processador
5 determine quaisquer prêmios associados com o resultado exibido da jogada do jogo com base em pelo menos um dentre: (a) uma avaliação de linha de pagamento; e (b) maneiras para ganhar avaliação.

14. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que o disparo de atualização de roleta inclui pelo
10 menos um símbolo atualizado sobre as roletas.

15. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções, quando executada pelo ao menos um processador, faz com que o pelo menos um processador para cada disparo de atualização que ocorre durante a jogada de um jogo
15 enquanto pelo menos um das roletas está girando, para cada um das roletas que estão girando para a dita jogada do jogo fazem com que a atualização da dita roleta ocorra enquanto o dita roleta está ainda girando.

16. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que as roletas têm as mesmas tiras de roleta padrão.

20 17. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que, para pelo menos uma roleta, a atualização da dita roleta inclui alterar uma probabilidade associada com geração de dispositivo ou mais símbolos na roleta, de forma que um símbolo de maior valor na roleta tem uma maior probabilidade de ocorrer.

25 18. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que, para pelo menos uma roleta, a atualização da roleta inclui adição de um ou mais símbolos de valor mais alto adicionais à tira de roleta para aumentar a probabilidade de que este símbolo ocorra na jogada do jogo.

19. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 10, caracterizado pelo fato de que pelo menos um das roletas pode ser atualizado múltiplas vezes em cada jogada do jogo.

20. Sistema de jogo, caracterizado pelo fato de que
5 compreende:

pelo menos um dispositivo de exibição;

pelo menos um dispositivo de entrada;

pelo menos um processador; e

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

15 exibir uma pluralidade de roletas para um jogador, cada roleta tendo uma tira de roleta padrão incluindo uma pluralidade de símbolos diferentes;

determinar se um disparo de atualização de roleta ocorre durante a jogada de um jogo; e, se o disparo de atualização de roleta ocorrer durante a jogada do jogo para cada um do pelo menos um das roletas, fazer
20 com que o dita roleta seja atualizado para a dita jogada do jogo a partir da tira de roleta padrão da dita roleta, a dita atualização fazendo com que um dentre os símbolos exibidos sobre a roleta seja associado com um maior prêmio mais alto na jogada do jogo;

25 determinar quaisquer prêmios associados com os símbolos exibidos nas roletas para a jogada do jogo; e

prover quaisquer prêmios determinados para o jogador.

21. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 20, caracterizado pelo fato de que as roletas são roletas independentes.

22. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 20,

caracterizado pelo fato de que as roletas são roletas dependentes.

23. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 20, caracterizado pelo fato de que a pluralidade de instruções, quando executadas pelo ao menos um processador, faz com que o pelo menos um processador
5 determine quaisquer prêmios associados com o resultado exibido da jogada do jogo com base em pelo menos um dentre: (a) uma avaliação de linha de pagamento; e (b) maneiras para ganhar avaliação.

24. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 20, caracterizado pelo fato de que o disparo de atualização de roleta inclui pelo
10 menos um símbolo atualizado sobre as roletas.

25. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 20, caracterizado pelo fato de que as roletas têm as mesmas tiras de roleta padrão.

26. Sistema de jogo de acordo com a reivindicação 20, caracterizado pelo fato de que pelo menos um das roletas pode ser atualizado
15 múltiplas vezes em cada jogada do jogo.

FIG. 1A

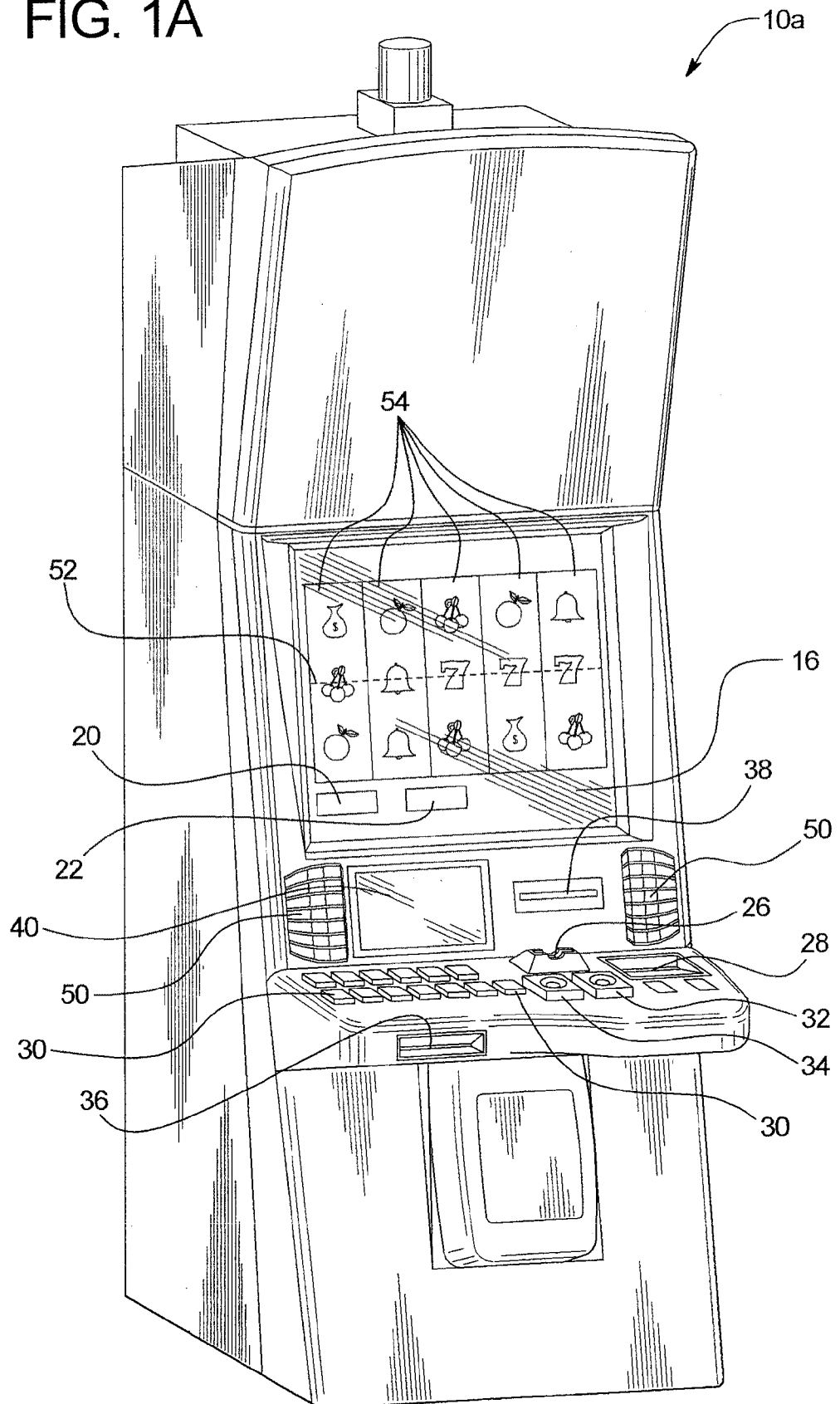


FIG. 1B

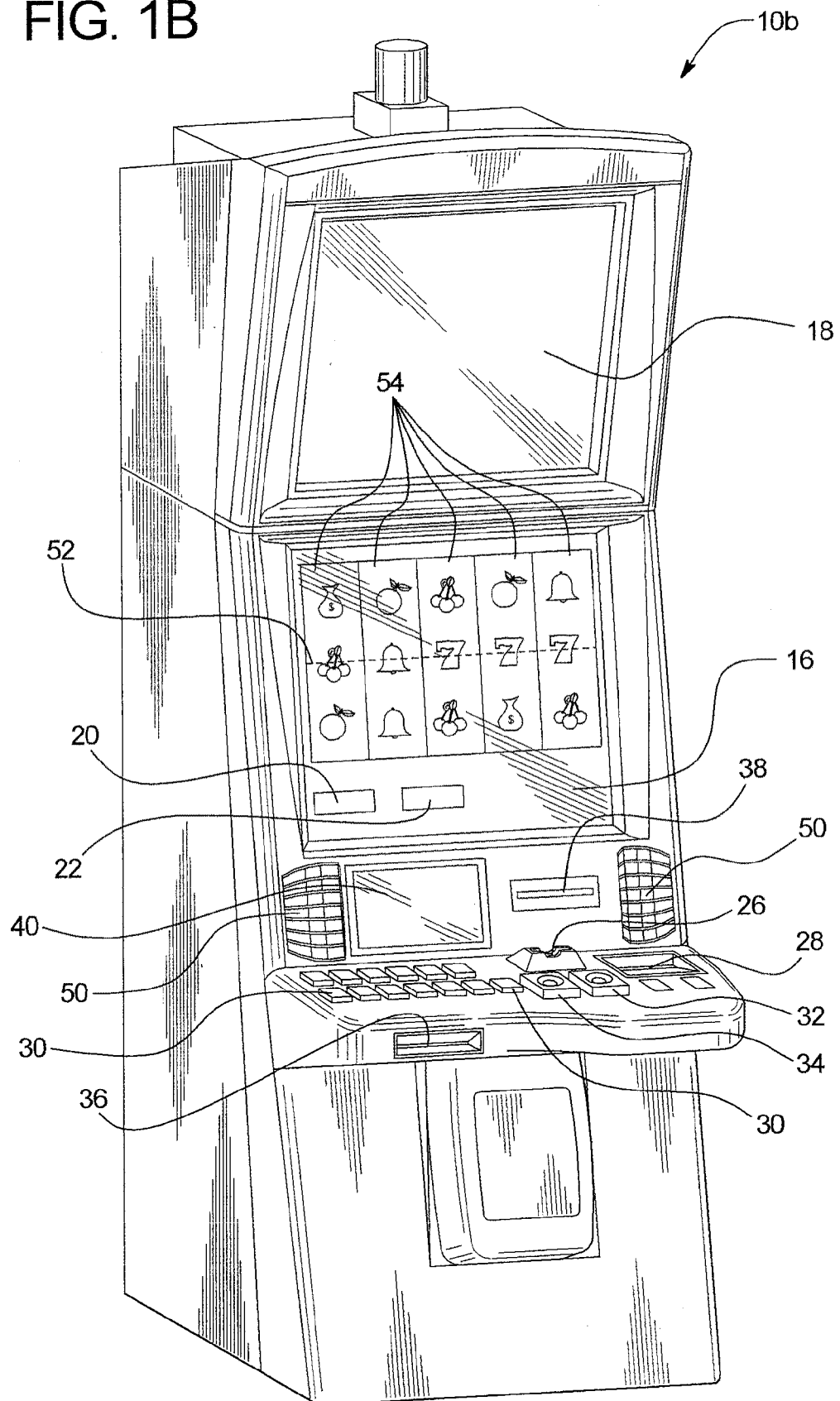


FIG. 2A

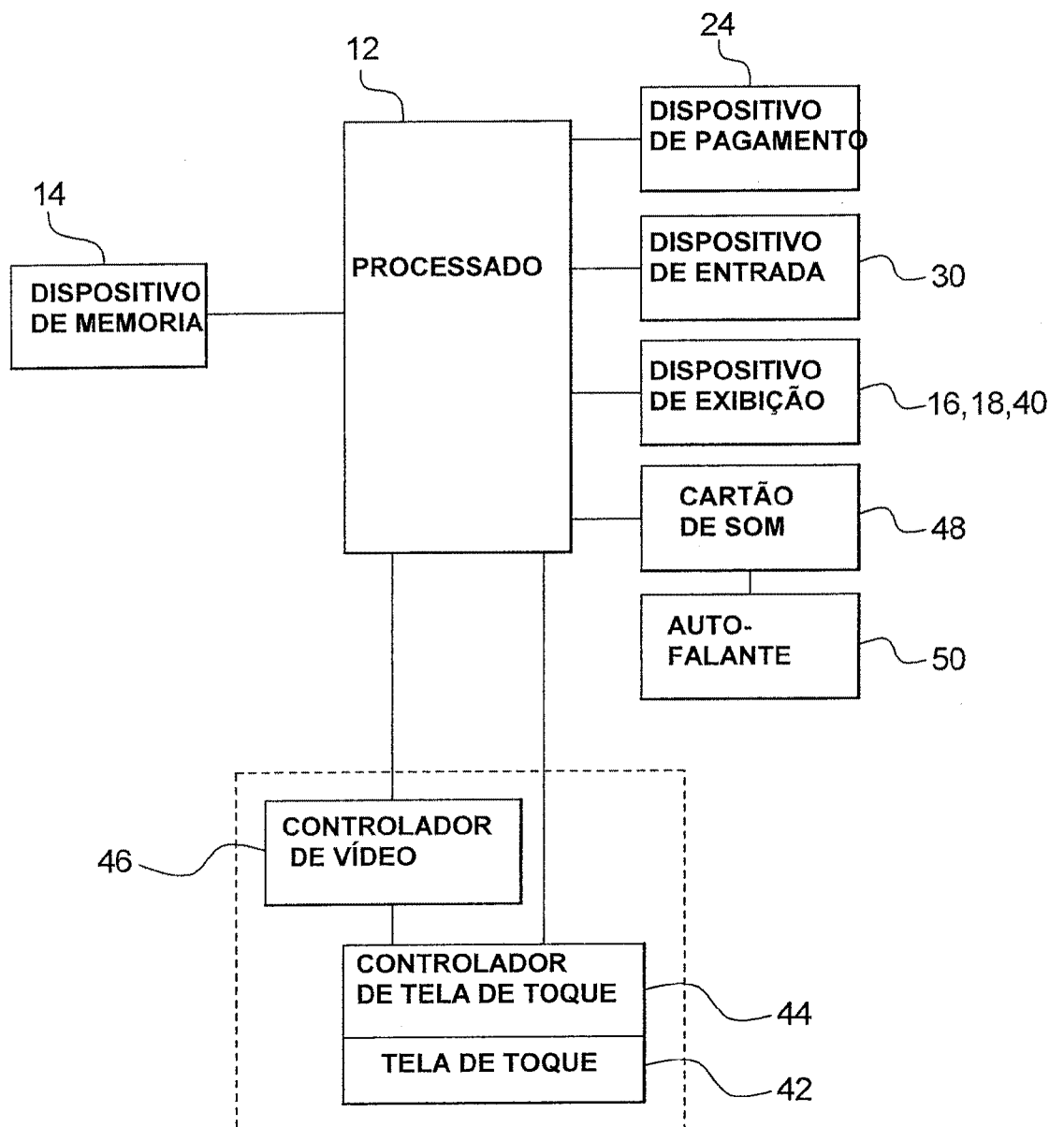


FIG. 2B

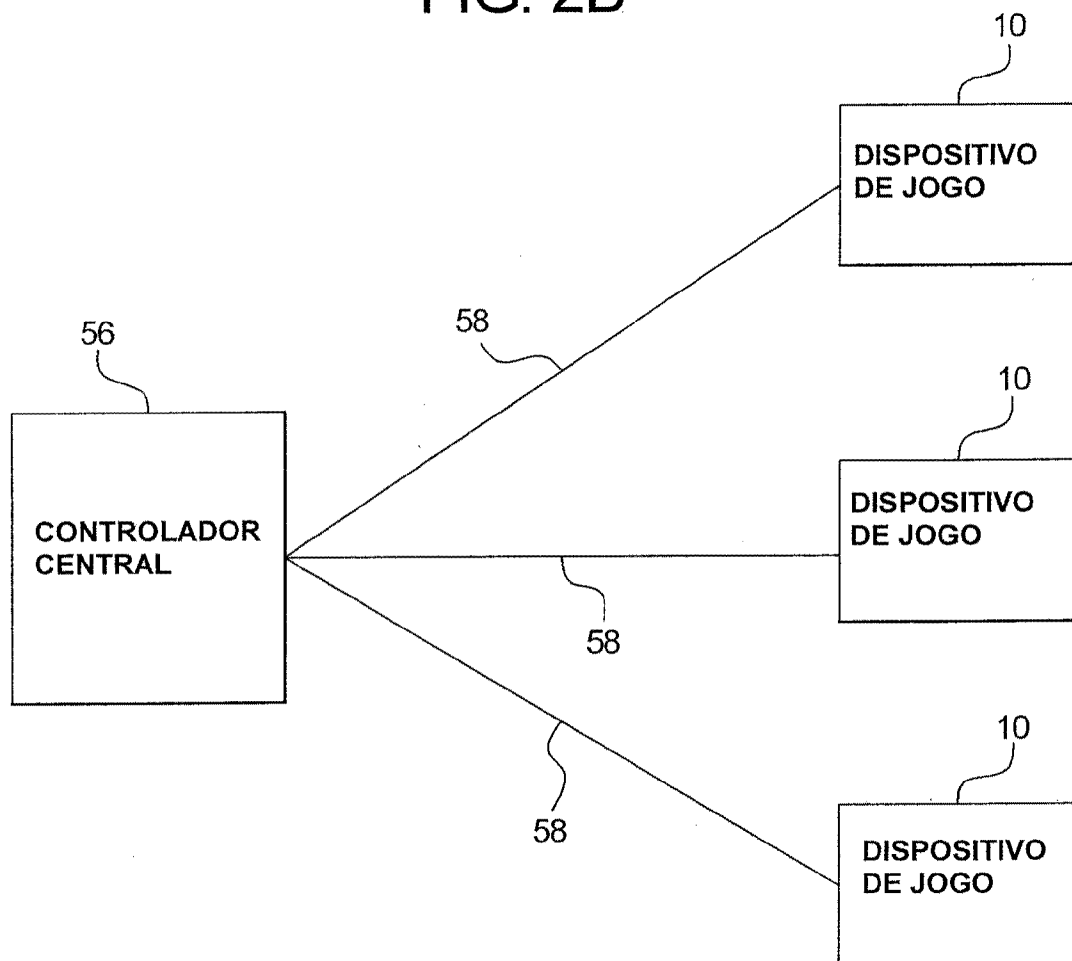
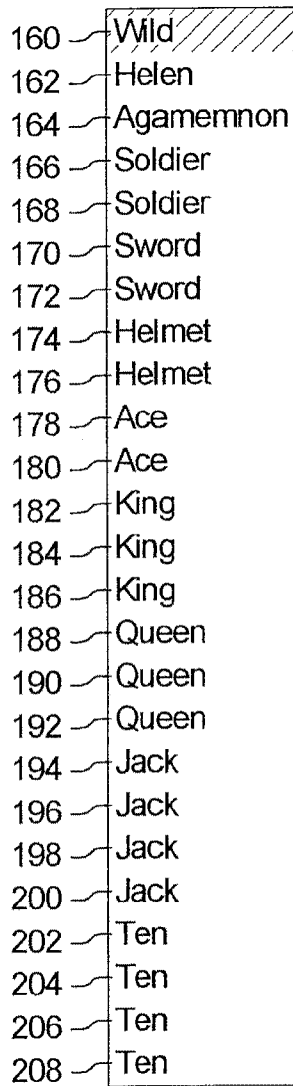


FIG. 3

Reel Set 1

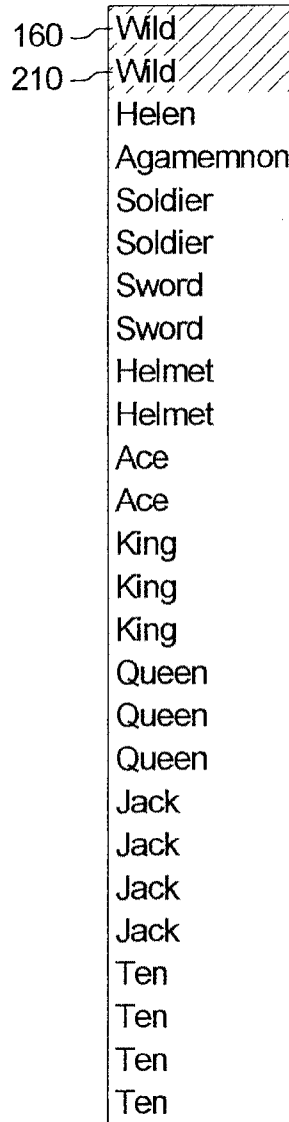


160	Wild
162	Helen
164	Agamemnon
166	Soldier
168	Soldier
170	Sword
172	Sword
174	Helmet
176	Helmet
178	Ace
180	Ace
182	King
184	King
186	King
188	Queen
190	Queen
192	Queen
194	Jack
196	Jack
198	Jack
200	Jack
202	Ten
204	Ten
206	Ten
208	Ten

152

FIG. 4

Reel Set 2

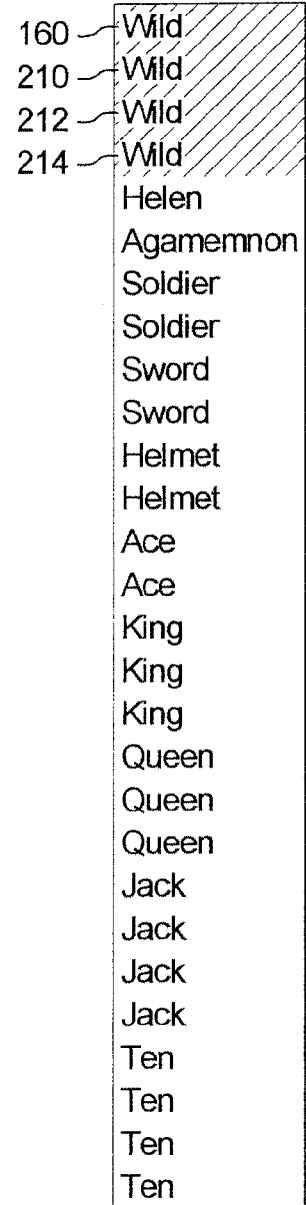


160	Wild
210	Wild
	Helen
	Agamemnon
	Soldier
	Soldier
	Sword
	Sword
	Helmet
	Helmet
	Ace
	Ace
	King
	King
	King
	Queen
	Queen
	Queen
	Jack
	Jack
	Jack
	Jack
	Ten
	Ten
	Ten
	Ten
	Ten

154

FIG. 5

Reel Set 3



160	Wild
210	Wild
212	Wild
214	Wild
	Helen
	Agamemnon
	Soldier
	Soldier
	Sword
	Sword
	Helmet
	Helmet
	Ace
	Ace
	King
	King
	King
	Queen
	Queen
	Queen
	Jack
	Jack
	Jack
	Jack
	Ten
	Ten
	Ten
	Ten

156

FIG. 6

Reel Set 4

160	Wild
210	Wild
212	Wild
214	Wild
216	Wild
218	Wild
220	Wild
222	Wild
	Helen
	Agamemnon
	Soldier
	Soldier
	Sword
	Sword
	Helmet
	Helmet
	Ace
	Ace
	King
	King
	King
	Queen
	Queen
	Queen
	Jack
	Jack
	Jack
	Jack
	Ten
	Ten
	Ten
	Ten

158

FIG. 7

Reel Set 5

160	Wild
210	Wild
212	Wild
214	Wild
216	Wild
218	Wild
220	Wild
222	Wild
224	Wild
226	Wild
228	Wild
230	Wild
232	Wild
234	Wild
236	Wild
238	Wild
	Helen
	Agamemnon
	Soldier
	Soldier
	Sword
	Sword
	Helmet
	Helmet
	Ace
	Ace
	King
	King
	King
	Queen
	Queen
	Queen
	Jack
	Jack
	Jack
	Jack
	Ten
	Ten
	Ten
	Ten

160

FIG. 8

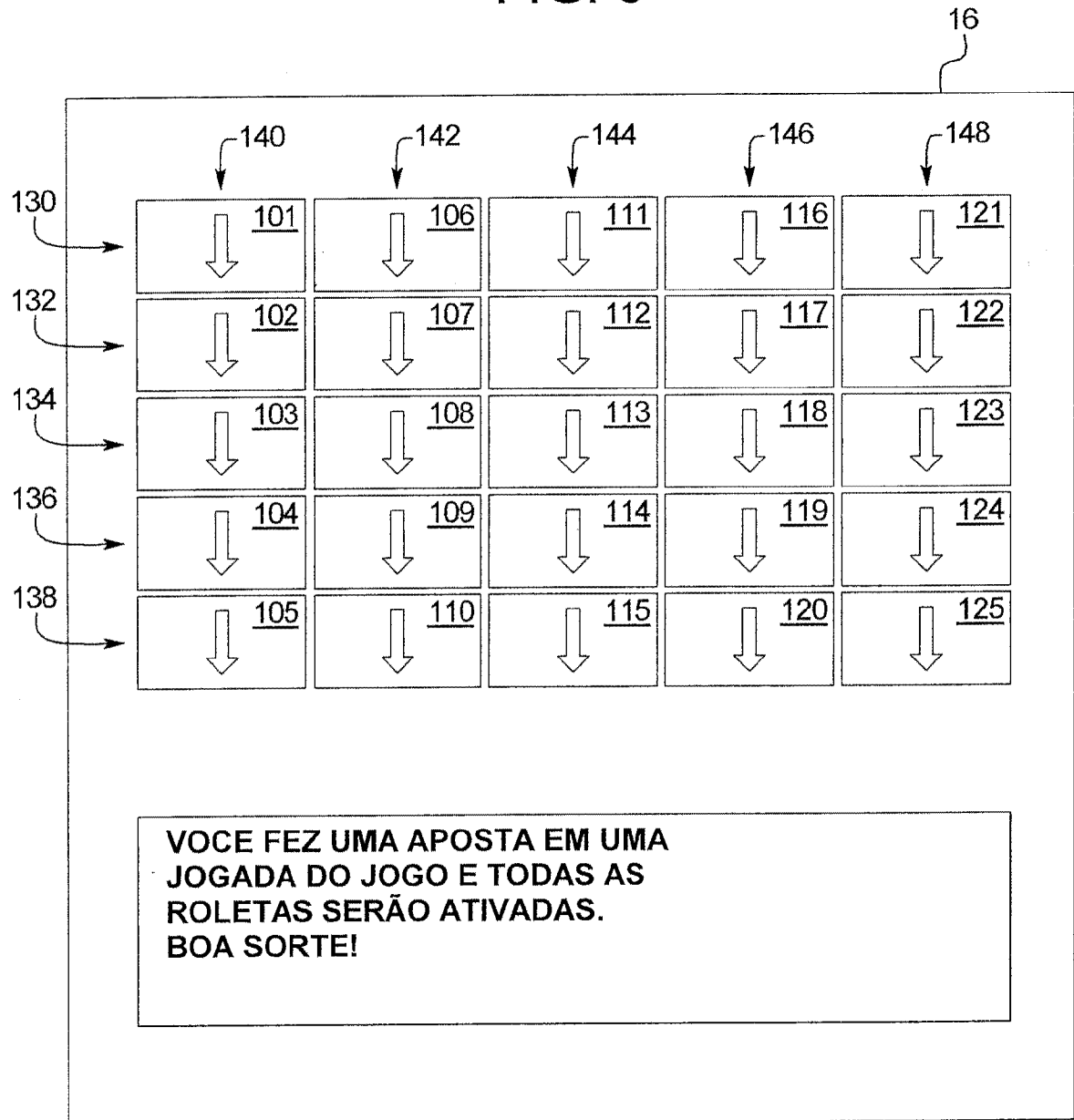


FIG. 9

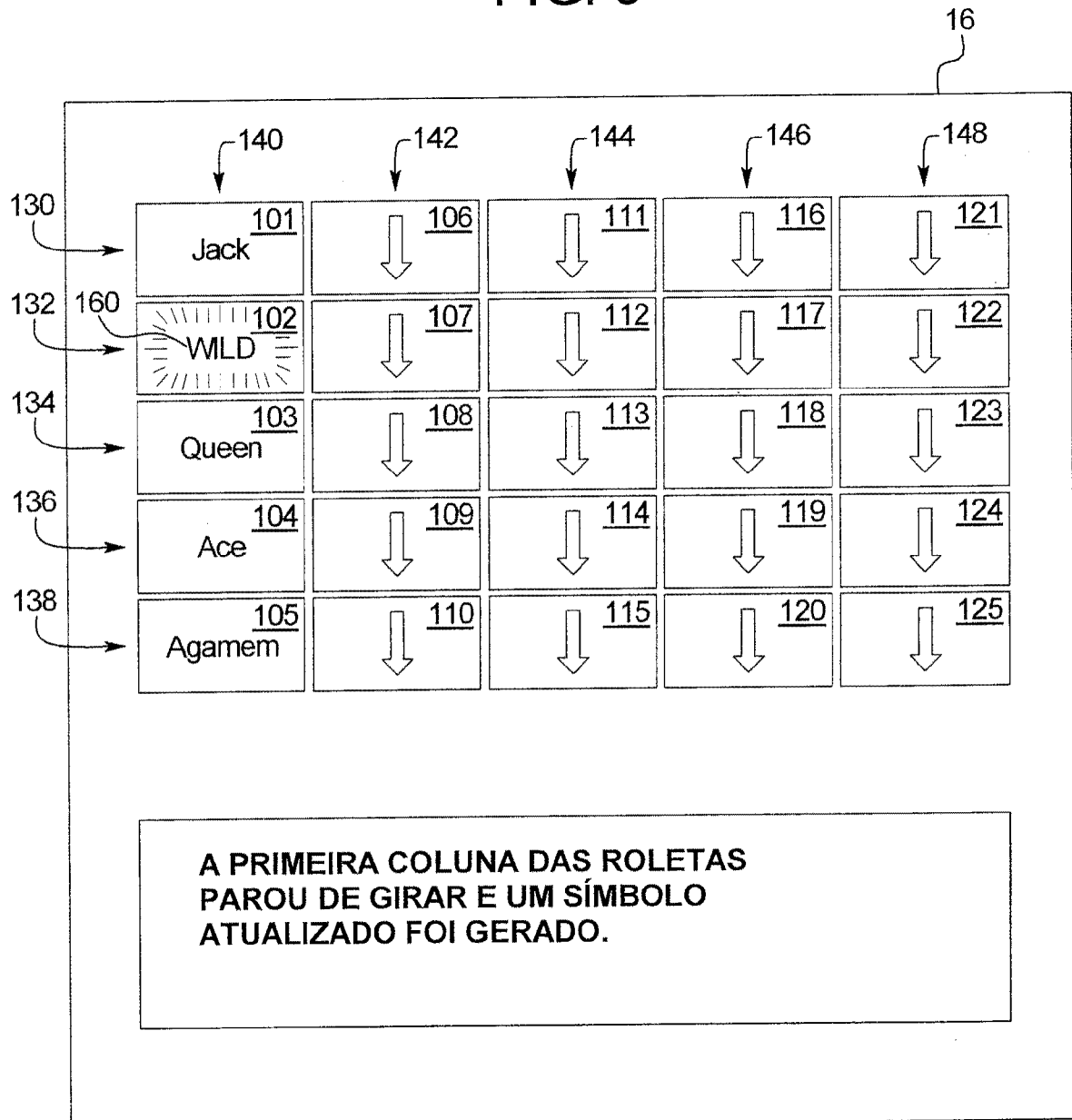


FIG. 10

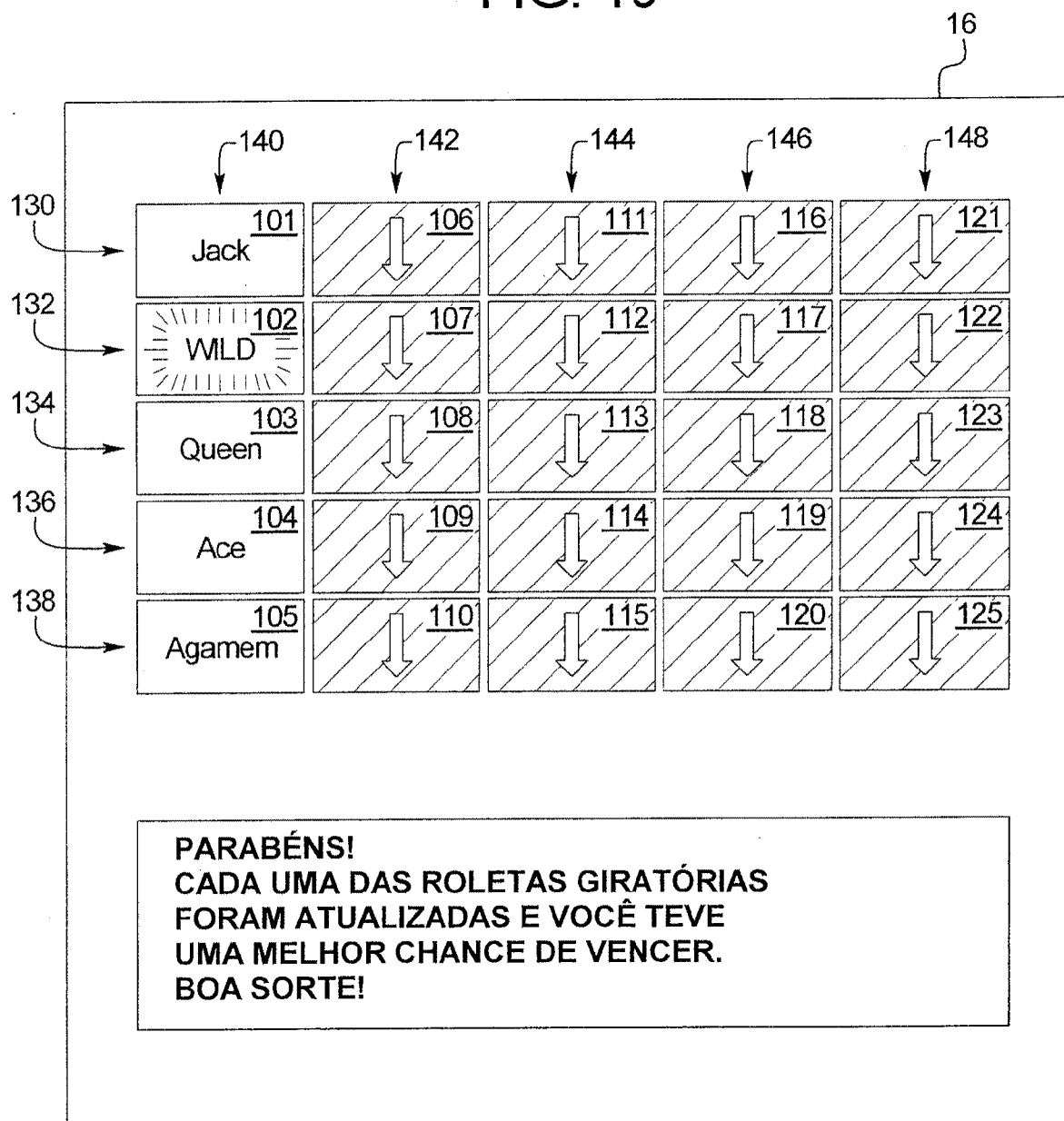


FIG. 11

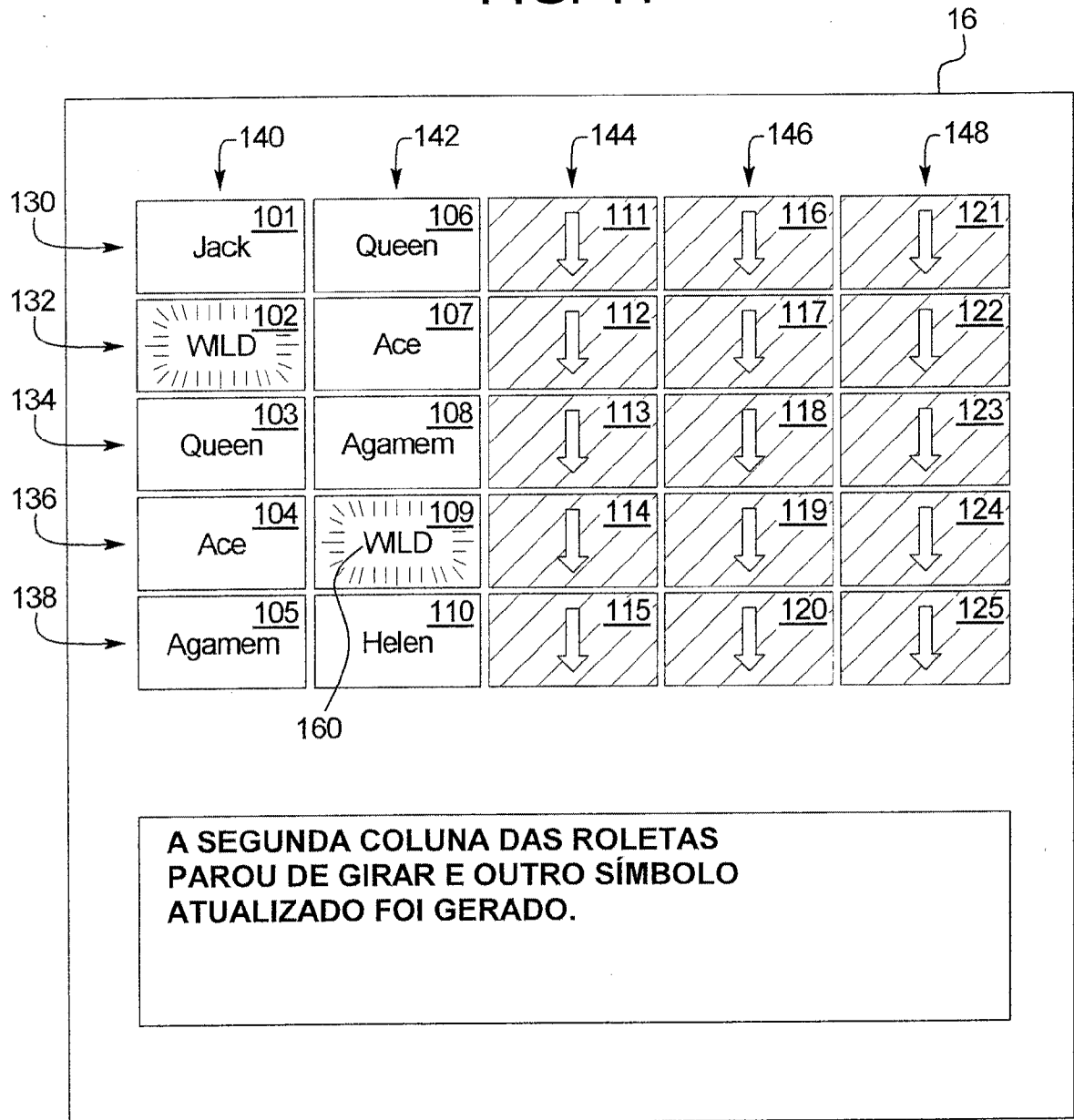


FIG. 12

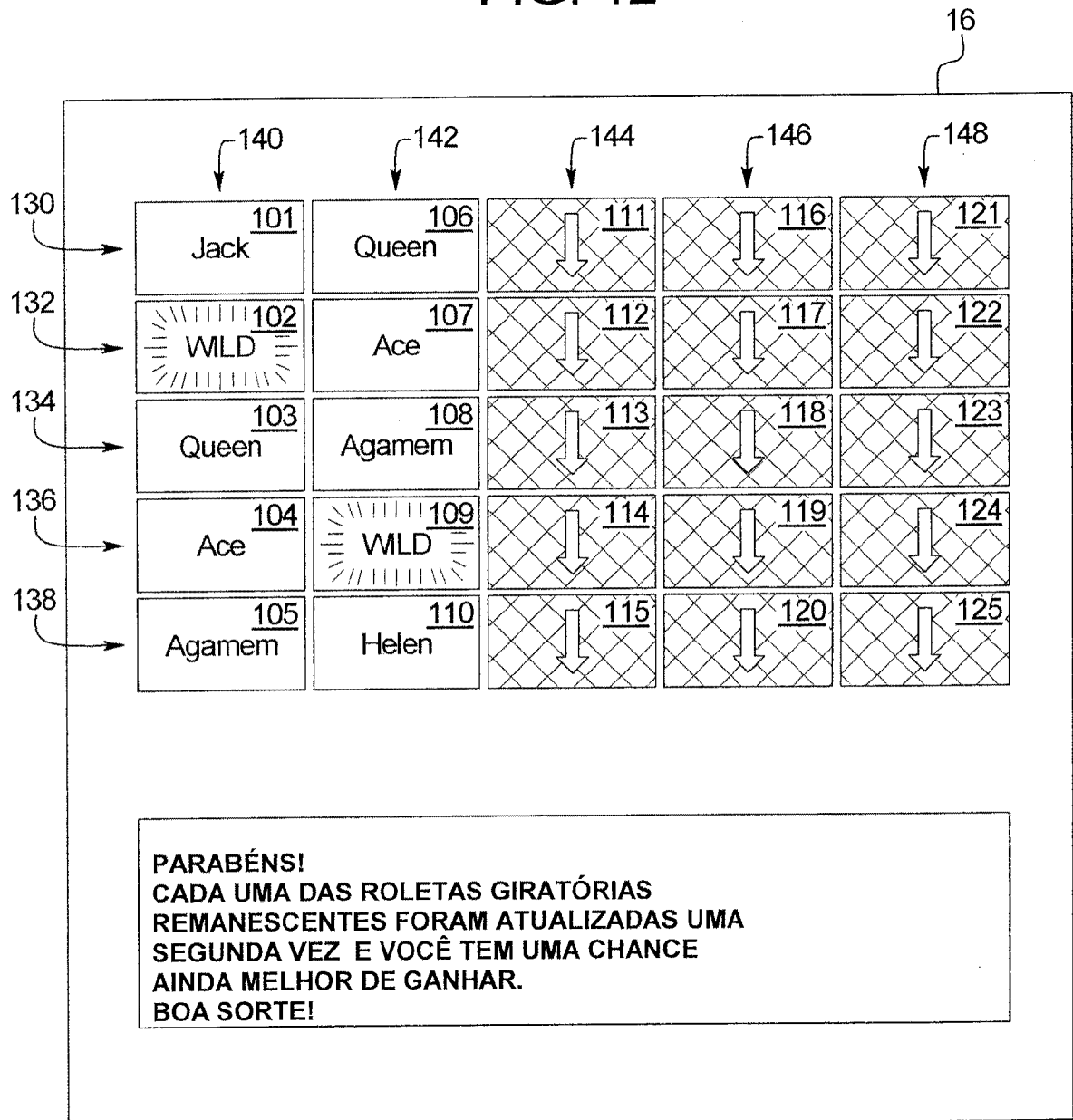


FIG. 13

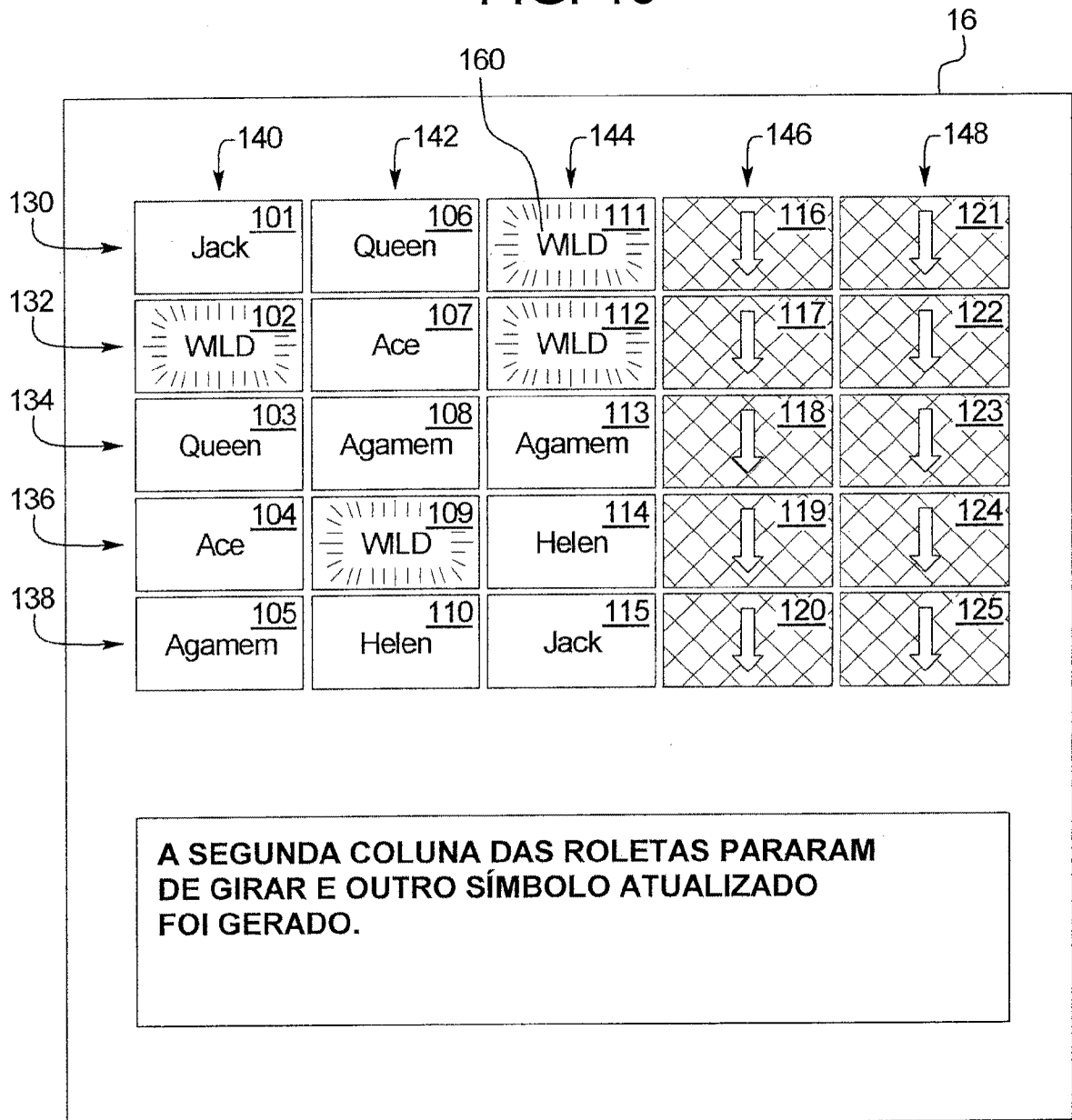


FIG. 14

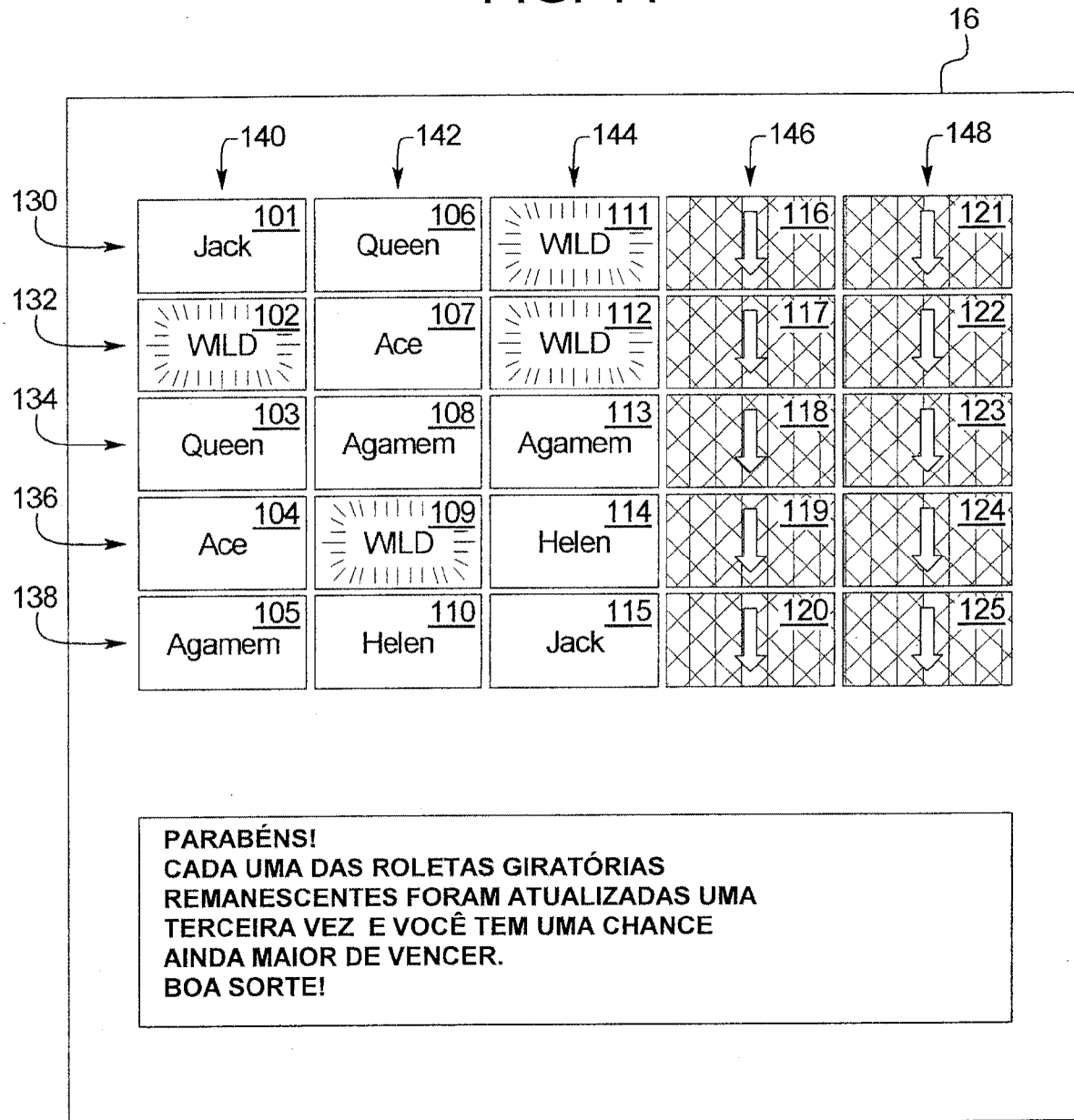


FIG. 15

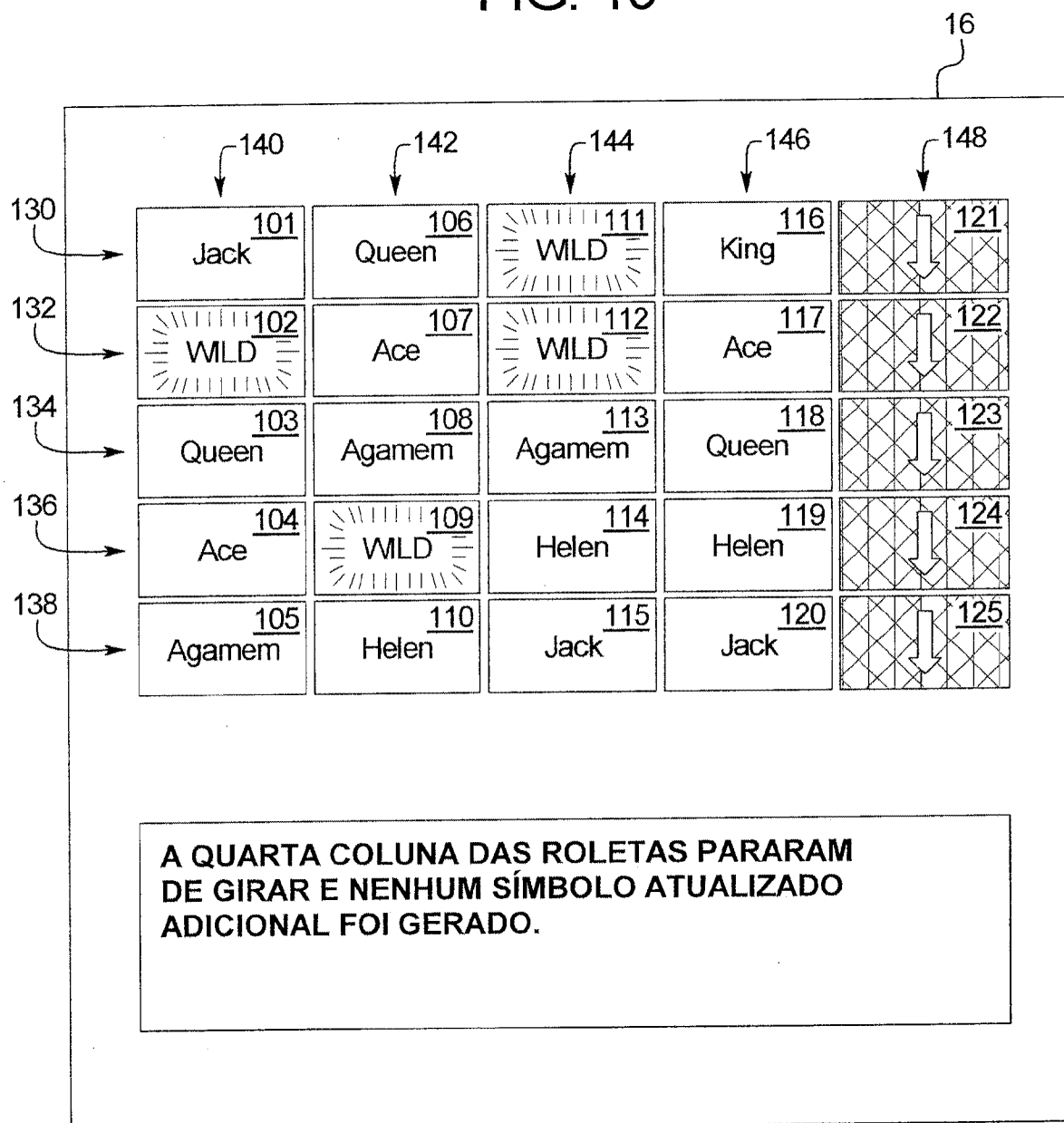


FIG. 16

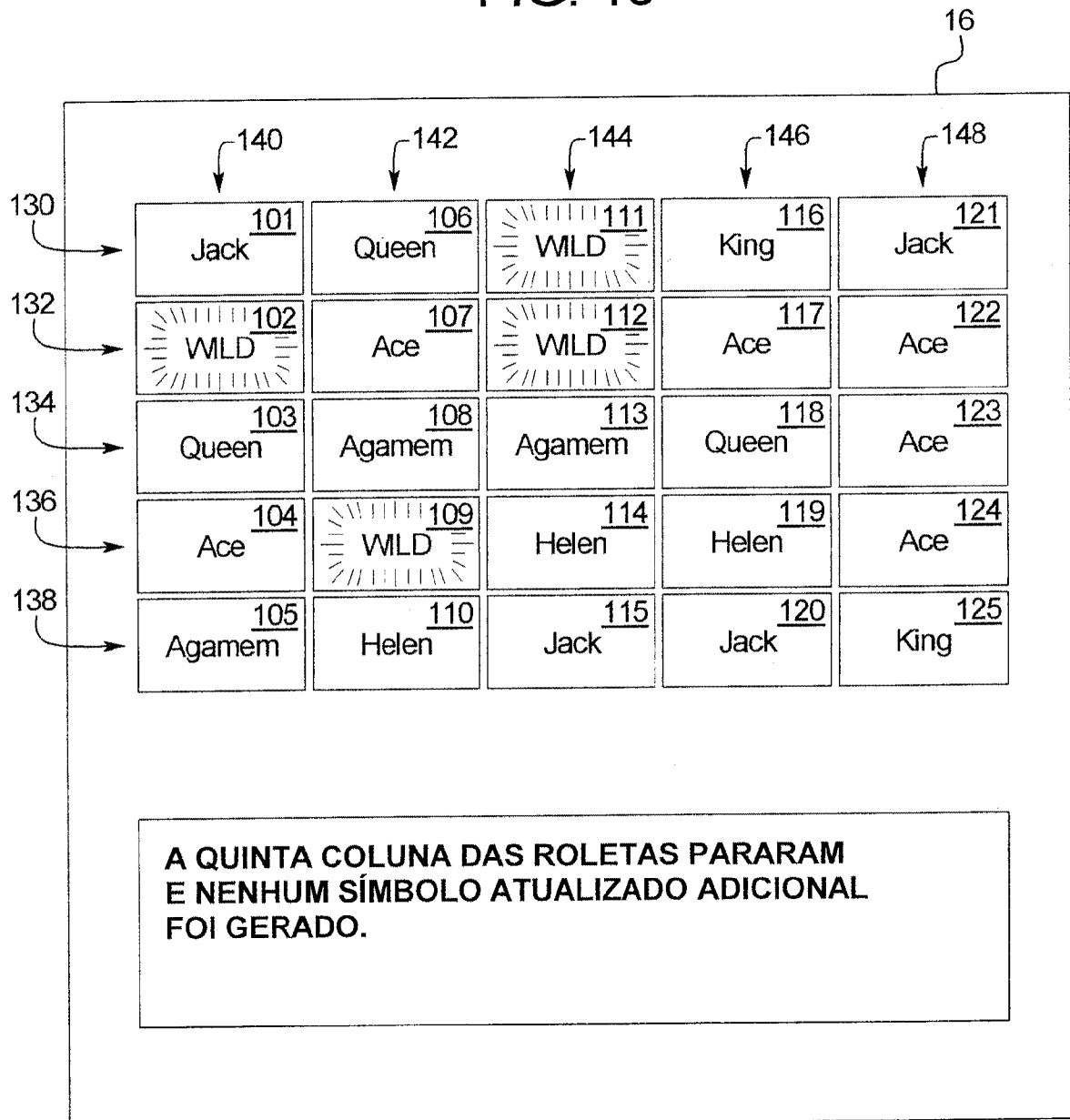


FIG. 17

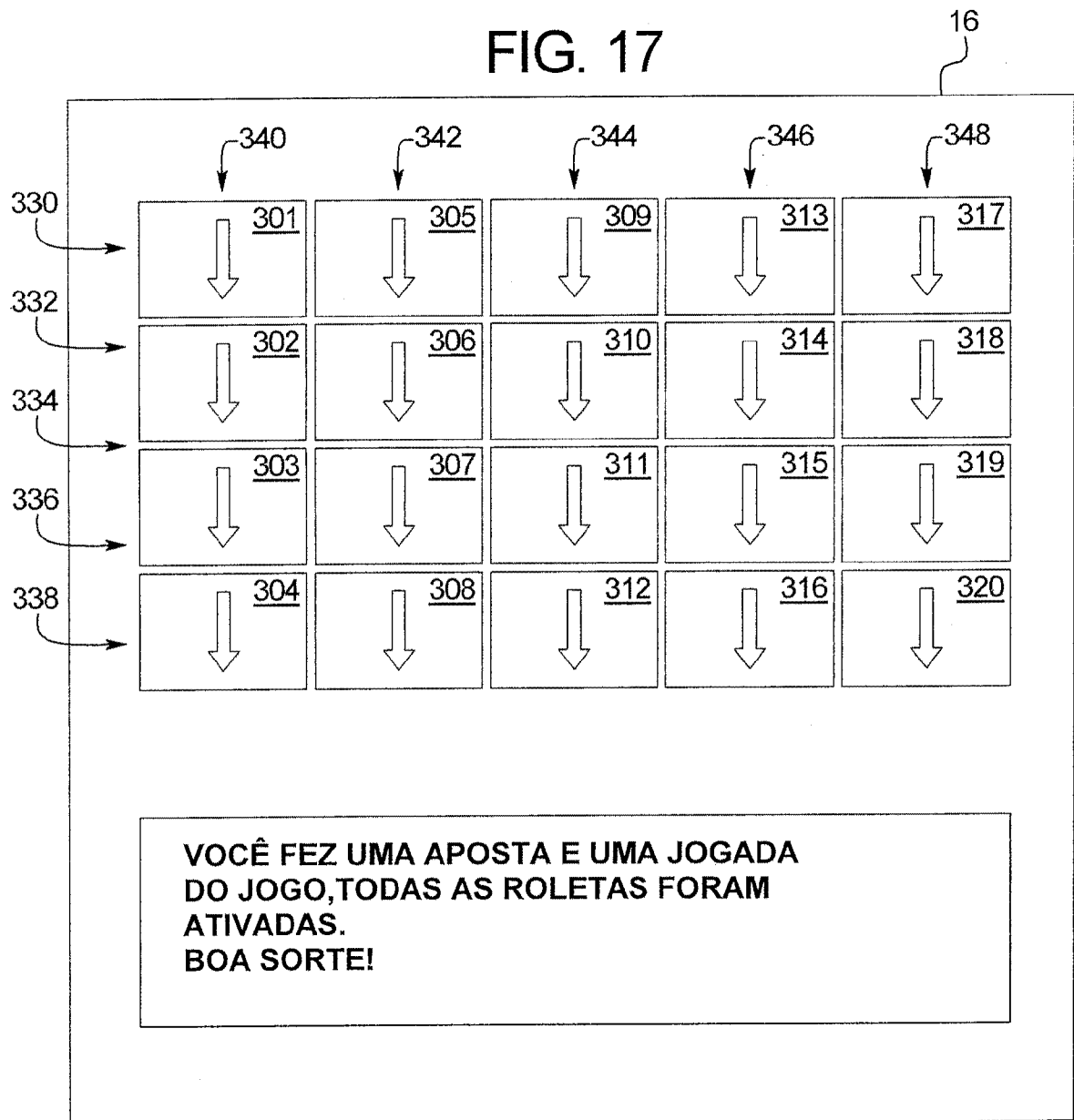


FIG. 18

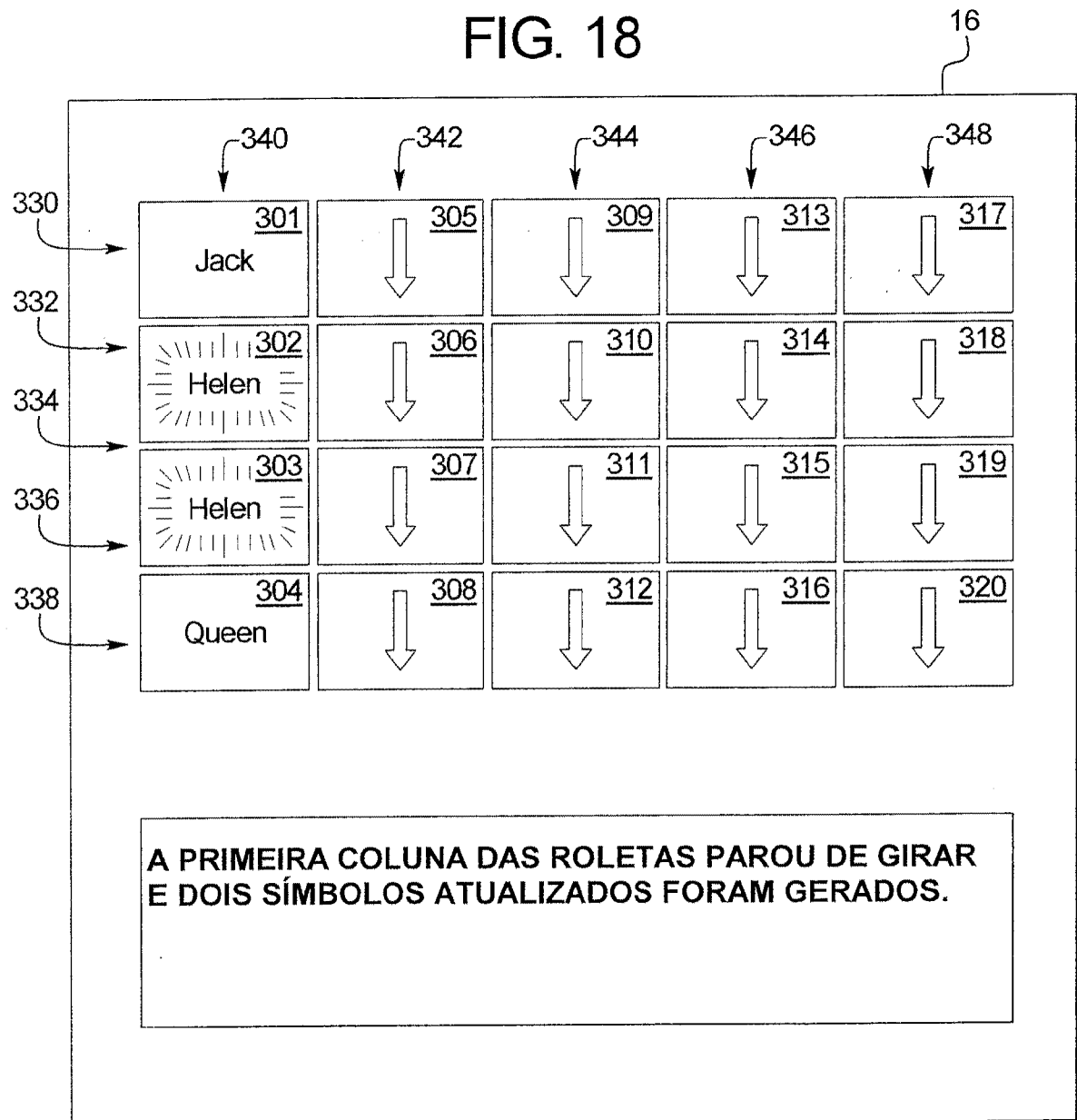


FIG. 19

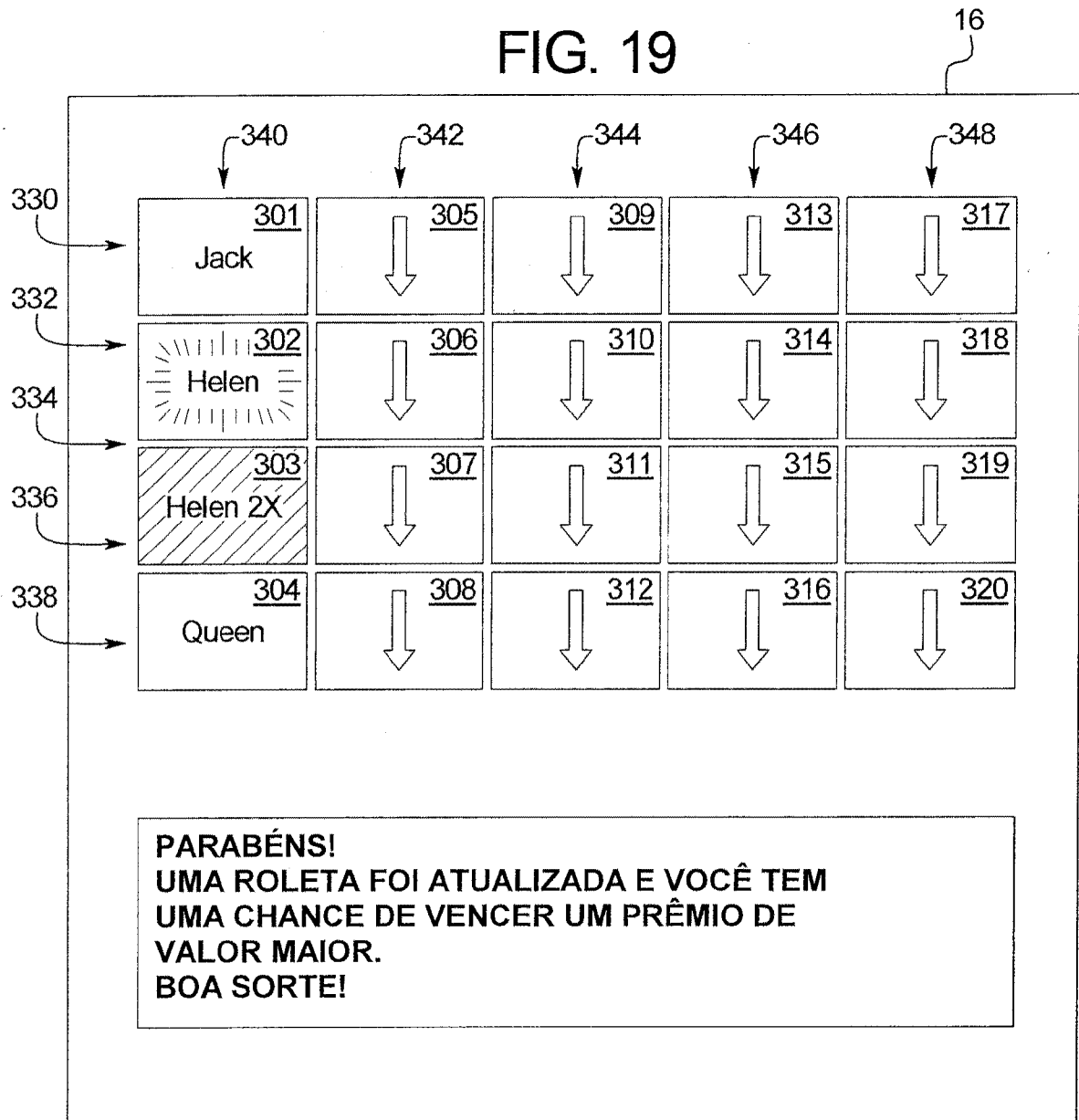


FIG. 20

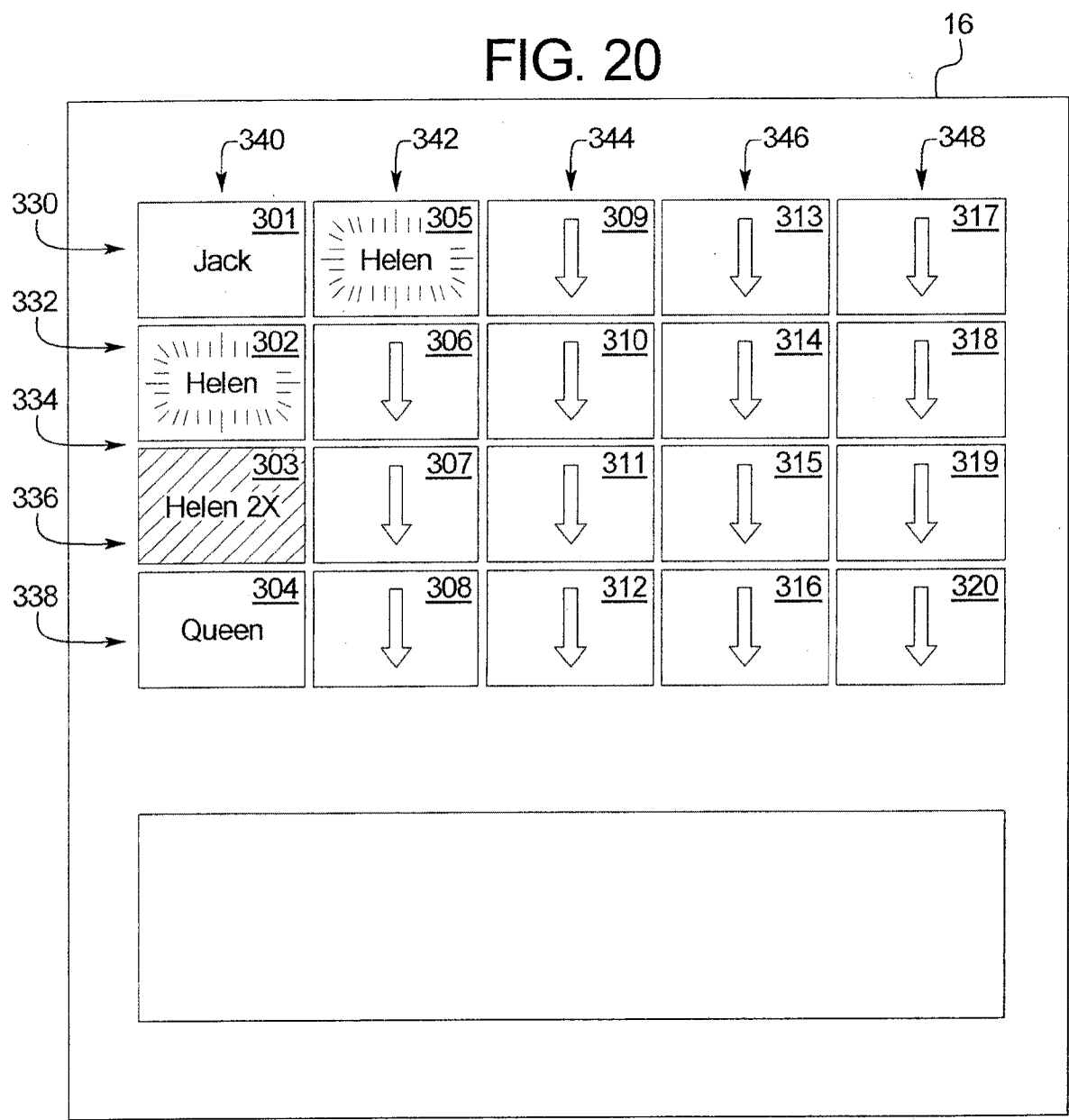


FIG. 21

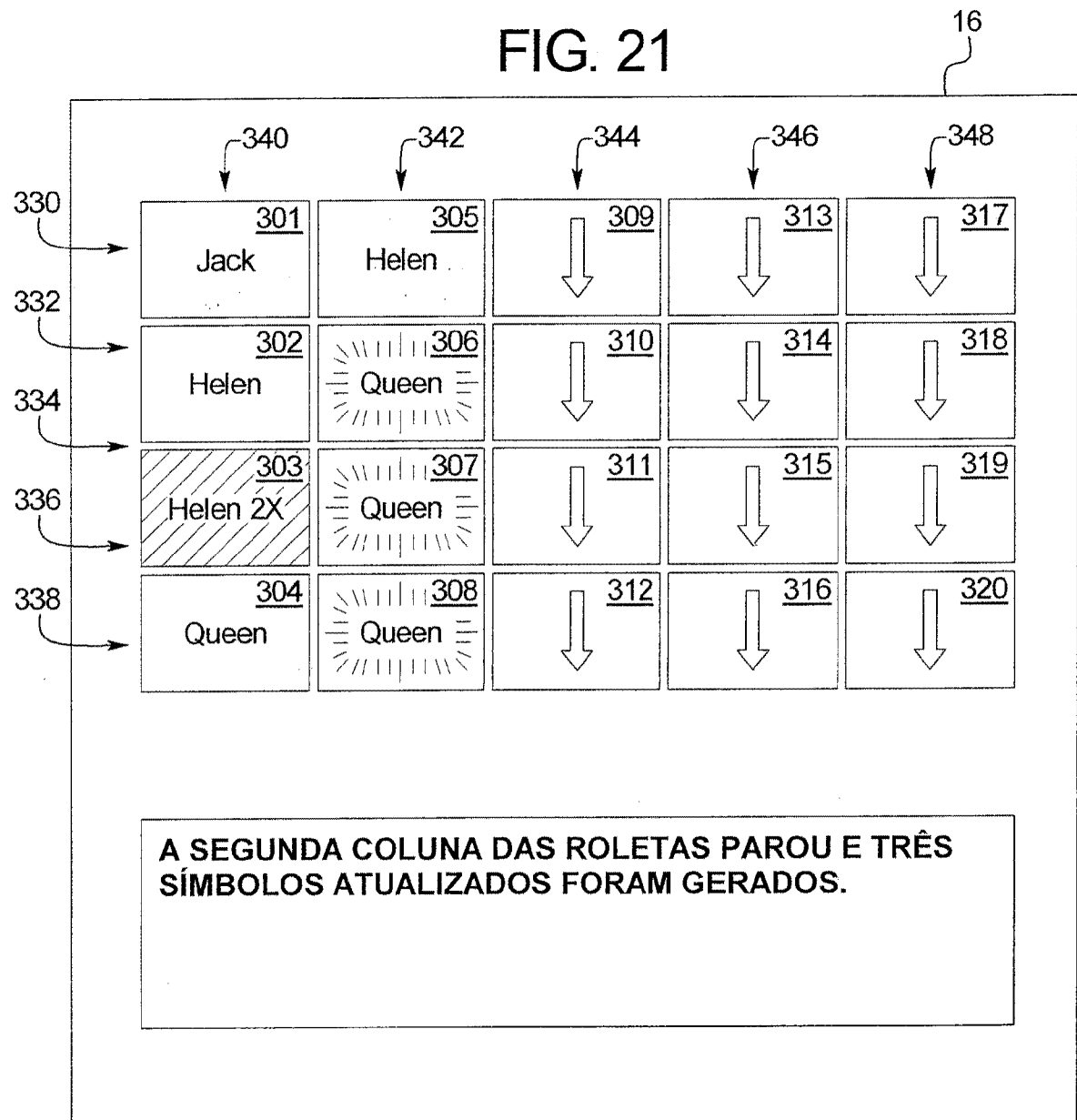


FIG. 22

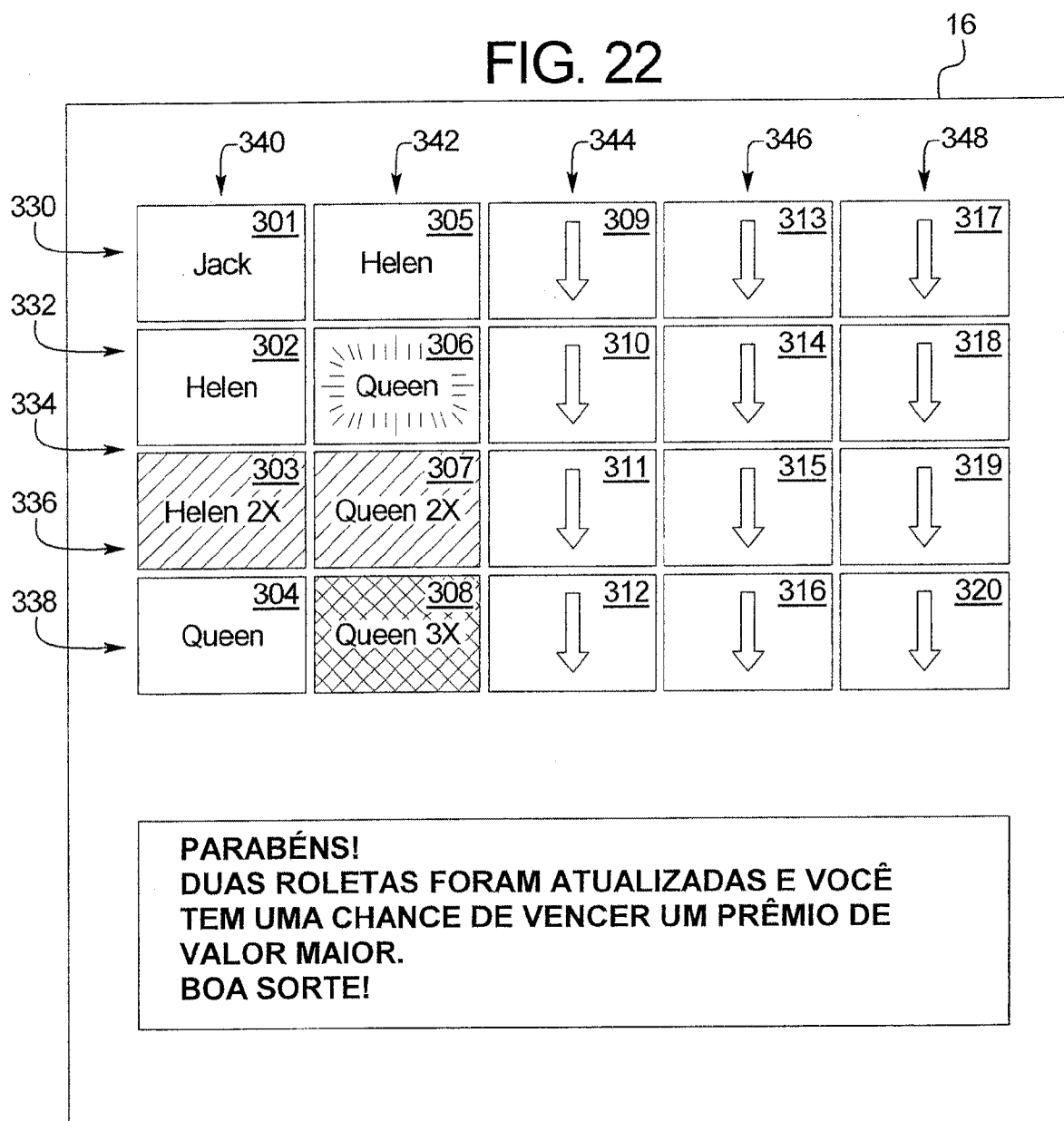


FIG. 23

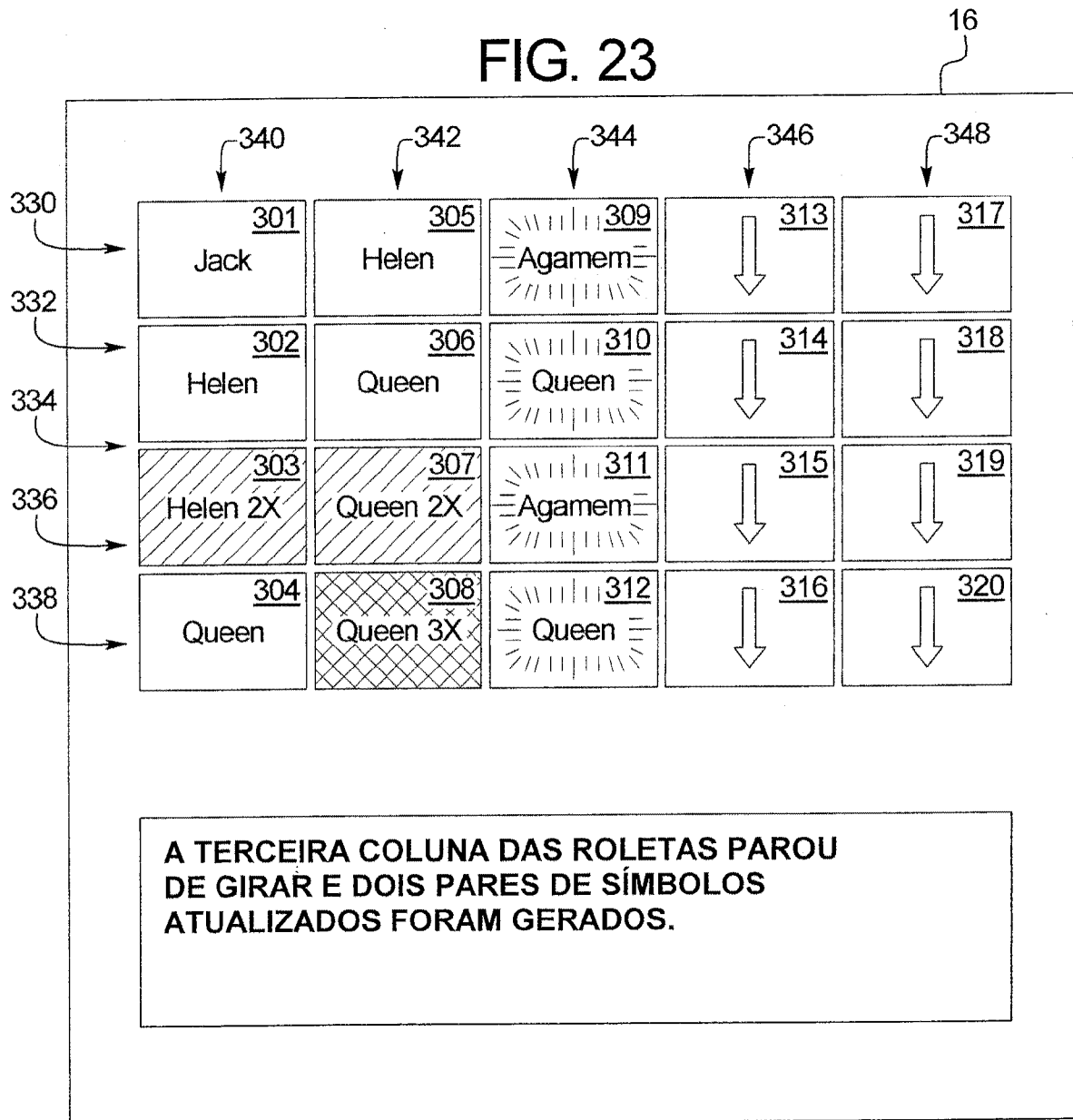


FIG. 24

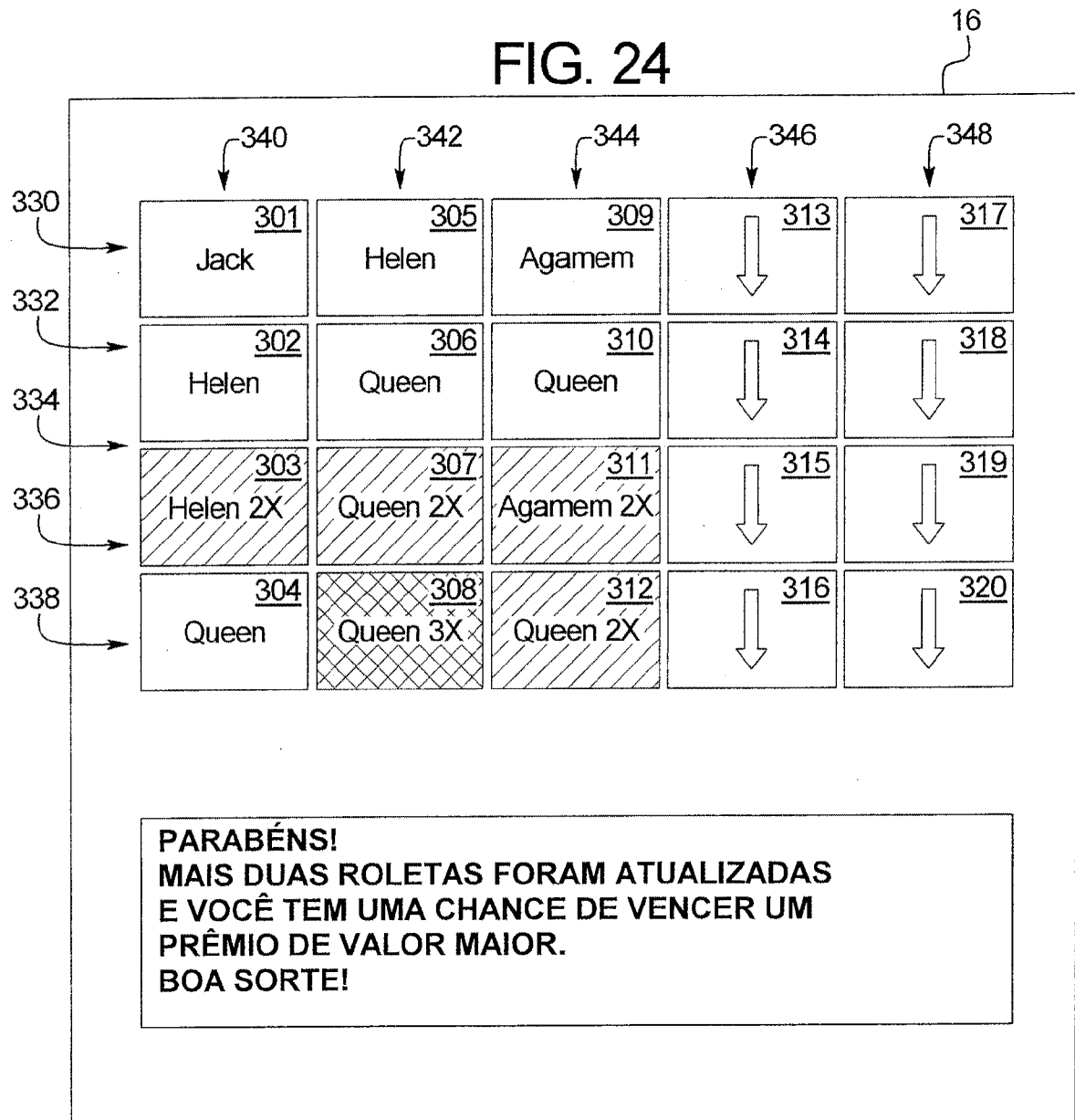


FIG. 25

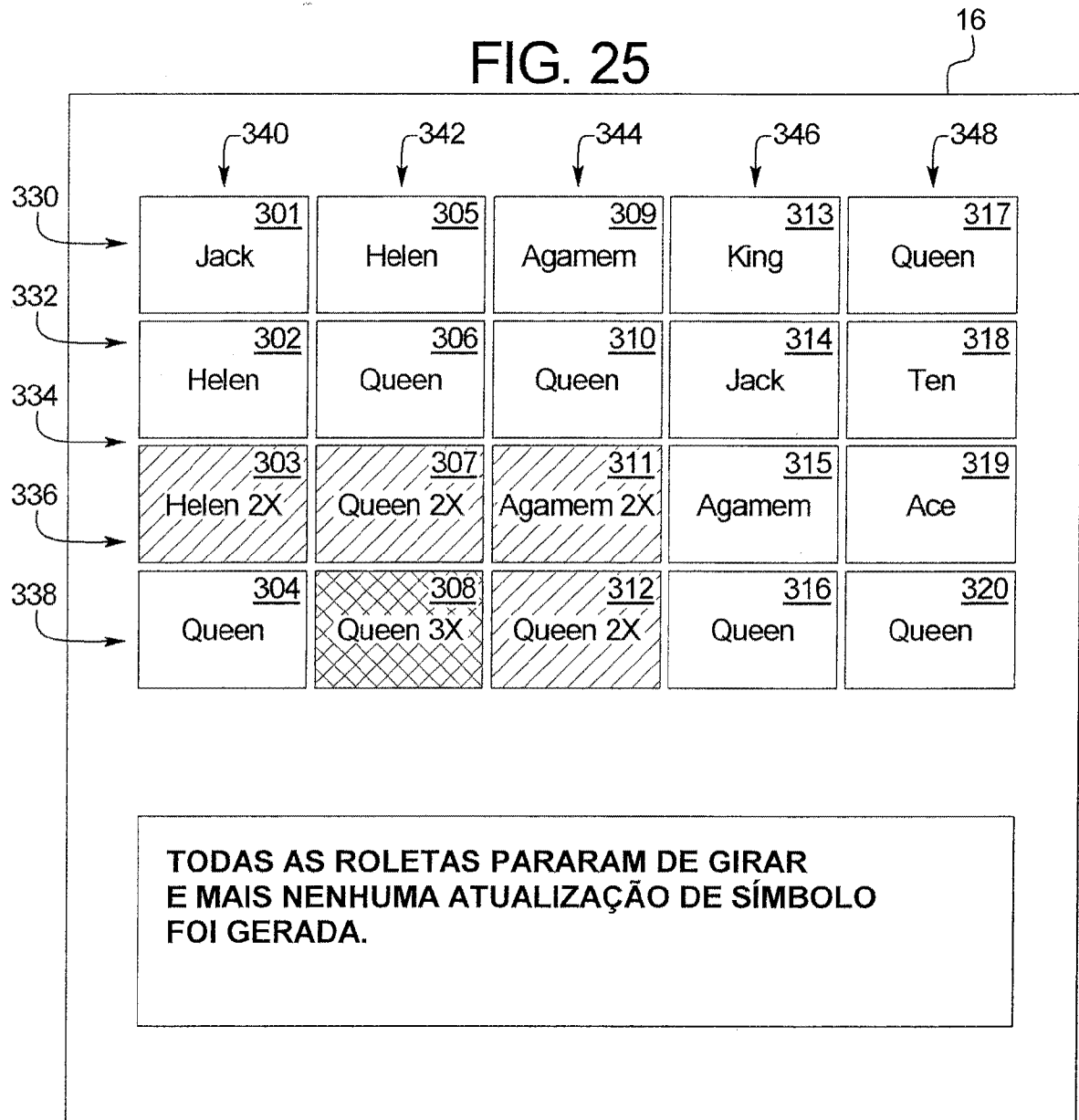


FIG. 26

Reel Set

Jack
Helen
Helen
Queen
Ten
Wild
Ace
King
Agamemnon
Agamemnon
Queen
Ten
Jack
Helen
King
Bonus

RESUMO

“SISTEMA DE JOGO”

Em várias modalidades, o sistema de jogo, dispositivo de jogo, e método de jogo expostos aqui provêem um jogo caça-níquel ou de roletas que inclui um ou mais disparos de atualização de roleta. Quando o disparo de
5 atualização de roleta ocorre em ou para uma jogada do jogo, uma ou mais das roletas são modificadas para esta jogada do jogo. Para cada roleta modificada, o disparo de atualização de roleta faz com que a roleta seja modificada de forma que é mais provável que o jogador obtenha uma das combinações de
10 símbolos vencedores na jogada do jogo, e/ou de forma que um prêmio mais alto é associado com um dos símbolos nesta roleta na jogada do jogo. Em uma modalidade, o disparo de atualização de roleta faz com que cada uma das roletas que não exibiu qualquer símbolo ainda para a jogada do jogo (ou seja, roletas que ainda estão girando) mude para uma melhor tira de roletas para a
15 jogada do jogo. Em outra modalidade, o disparo de atualização de roleta faz com que um ou mais das roletas que exibiram um símbolo para a jogada do jogo mude para uma melhor tira de roletas para a jogada do jogo.