



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(21), (22) Заявка: 2004128928/09, 19.02.2003

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:
19.02.2003(30) Конвенционный приоритет:
28.02.2002 US 10/086,146

(43) Дата публикации заявки: 27.05.2005

(45) Опубликовано: 20.04.2008 Бюл. № 11

(56) Список документов, цитированных в отчете о
поиске: US 2002019255 A1, 14.02.2002. US
6159098 A, 12.12.2000. RU 99105930 A,
20.02.2001. US 5342047 A, 30.08.1994.(85) Дата перевода заявки РСТ на национальную фазу:
28.09.2004(86) Заявка РСТ:
US 03/05029 (19.02.2003)(87) Публикация РСТ:
WO 03/075235 (12.09.2003)

Адрес для переписки:
129010, Москва, ул. Б. Спасская, 25, стр.3,
ООО "Юридическая фирма Городисский и
Партнеры", пат.пов. Ю.Д.Кузнецову, рег.№ 595

(72) Автор(ы):

БИГЕЛОУ Роберт Ф. Мл. (US),
ВАСКЕС Джеймс А. (US),
ГЛАВИЧ Паулина (US),
БАЕРЛОКЕР Энтони Дж. (US)

(73) Патентообладатель(и):

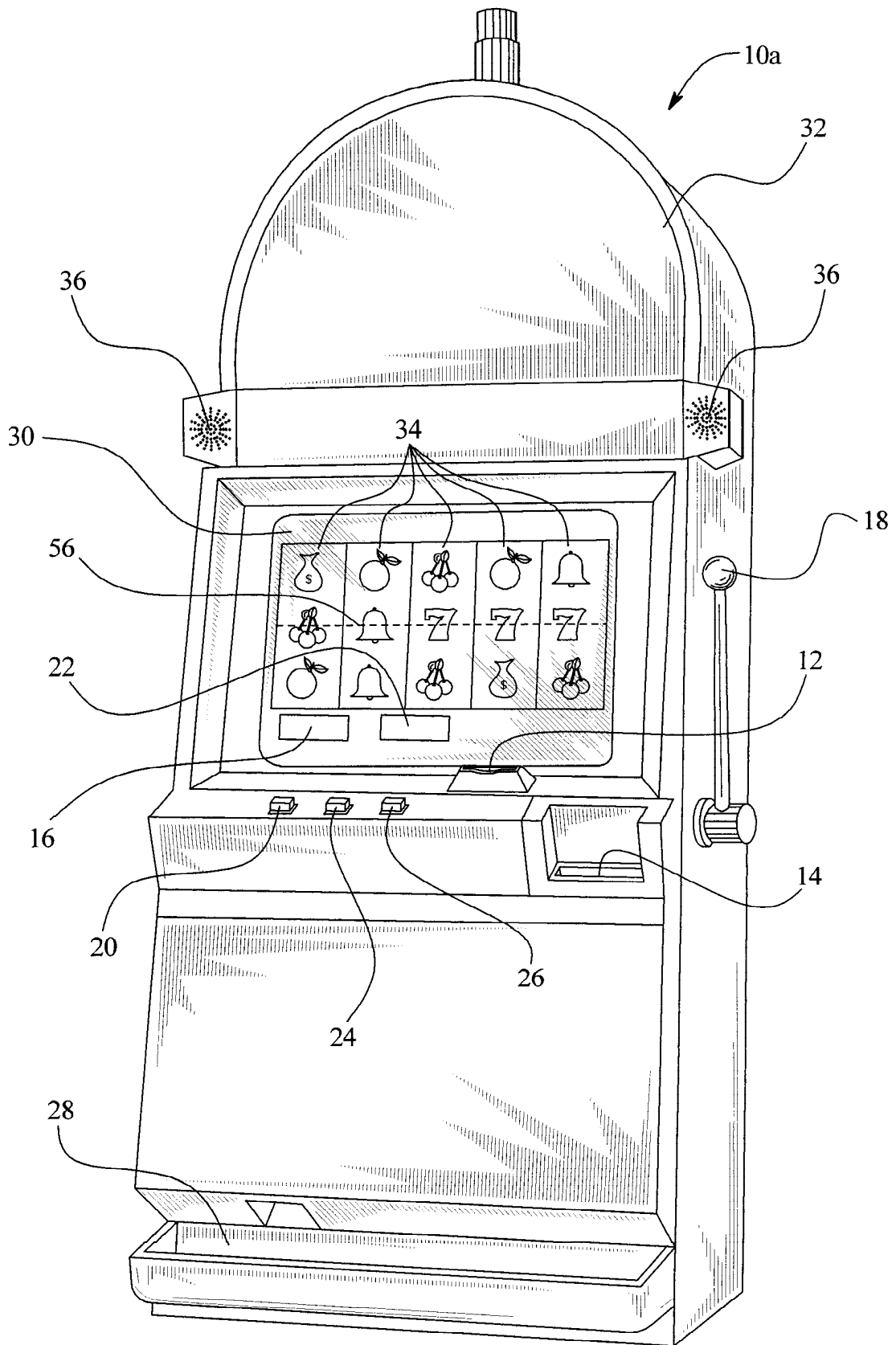
Ай Джи Ти (US)

(54) ИГРОВОЕ УСТРОЙСТВО, ИМЕЮЩЕЕ СВОБОДНУЮ ПРИЗОВУЮ ИГРУ С ИЗМЕНЯЮЩИМСЯ МНОЖИТЕЛЕМ

(57) Реферат:

Настоящее изобретение относится к игровому устройству, имеющему свободную призовую игру с множителем, который изменяется для каждой свободной игры. Техническим результатом изобретения является расширение функциональных возможностей игрового устройства за счет выполнения указанного устройства, реализующего режим свободной призовой игры. Призовая игра включает в себя множество барабанов, имеющих множество символов и множитель. Игровое устройство предоставляет несколько свободных вращений

игроку в начале призовой игры. В ходе игры множитель увеличивается на один после каждого вращения. Вначале игрок вращает барабаны, пытаясь получить выигрышную символьную комбинацию на барабанах. Если игрок получил выигрышную комбинацию, игровое устройство предоставляет ему призовые. Призовые умножаются на множитель, и игрок получает умноженные призовые за это свободное вращение. Игрок продолжает вращать барабаны, пока не останется свободных вращений в призовой игре. 8 н. и 38 з.п. ф-лы, 5 ил.



ФИГ.1А



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY,
PATENTS AND TRADEMARKS

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21), (22) Application: **2004128928/09, 19.02.2003**
 (24) Effective date for property rights: **19.02.2003**
 (30) Priority:
28.02.2002 US 10/086,146
 (43) Application published: **27.05.2005**
 (45) Date of publication: **20.04.2008 Bull. 11**
 (85) Commencement of national phase: **28.09.2004**
 (86) PCT application:
US 03/05029 (19.02.2003)
 (87) PCT publication:
WO 03/075235 (12.09.2003)

Mail address:
129010, Moskva, ul. B. Spasskaja, 25, str.3,
OOO "Juridicheskaja firma Gorodisskij i
Partnery", pat.pov. Ju.D.Kuznetsovu, reg.№ 595

(72) Inventor(s):
BIGELOU Robert F. MI. (US),
VASKES Dzhejms A. (US),
GLAVICH Paulina (US),
BAERLOKER Ehntoni Dzh. (US)

(73) Proprietor(s):
Aj Dzhi Ti (US)

(54) **GAME DEVICE WITH A FREE PRIZE GAME WITH CHANGING MULTIPLIER**

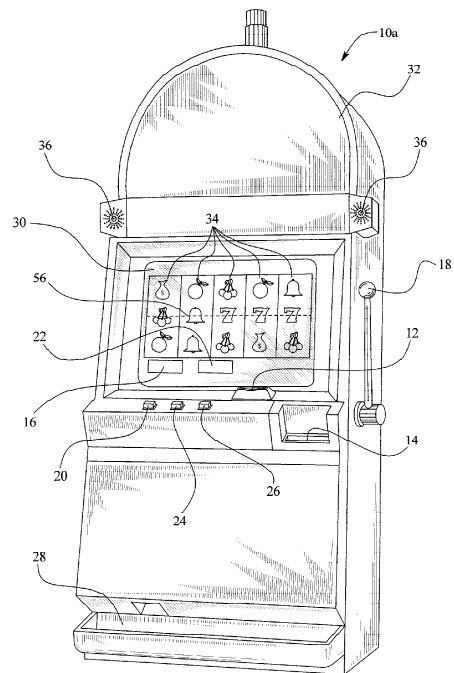
(57) Abstract:

FIELD: game device which has a free prize game with a multiplier which changes for every free game.

SUBSTANCE: prize game includes a set of drums which have a set of symbols and a multiplier. Game device provides several free rotations to the player at the beginning of the prize game. During the game, the multiplier is increased after each rotation. Initially the player rotates the drums, trying to produce winning symbol combination on the drums. If the player produces a winning combination, game device assigns prize points to him. Prize points are multiplied by the multiplier and the player receives multiplied prize points for that free rotation. The player continues to rotate the drums, until no free rotations remain in the prize game.

EFFECT: expanded functional capabilities of game device due to realization of aforementioned device with free prize game mode.

8 cl, 13 dwg



ФИГ.1А

RU 2 3 2 2 6 9 6 C 2

RU 2 3 2 2 6 9 6 C 2

Настоящее изобретение относится в общем к игровому устройству, и в частности к игровому устройству, имеющему свободную призовую игру с множителем, который изменяется для каждой свободной игры.

Предшествующий уровень техники

5 Производители игровых автоматов постоянно стараются создавать игровые автоматы, которые максимально увеличивают удовольствие и интерес для игроков. Предоставление призовой игры, в которой игрок имеет возможность выиграть потенциально большие призовые или кредиты в добавление к призовым, связанным с основной игрой игрового автомата, является возможным способом для повышения удовольствия и интереса для
10 игроков.

Известные игровые устройства, имеющие призовые игры, используют запускающее событие, которое происходит в течение основной игры игрового устройства. Запускающее событие временно приостанавливает основную игру и разрешает игроку войти во вторую, отличную от первой игру, которая является призовой игрой. Игрок играет в призовую
15 игру, вероятно, получает призовые и возвращается к основной игре.

Призовые игры, которые обеспечивают пользователю большие призовые или возможность выигрыша больших призовых, являются особенно привлекательными для игроков. Возможный способ, которым производители игровых автоматов обеспечивают более высокие или более часто повторяющиеся призовые в слотовых игровых автоматах,
20 состоит в предоставлении игроку свободных вращений. Ряд известных игр предоставляют пользователю несколько свободных вращений в начале игры, при этом барабаны вращают для получения призовых. Этот вид призовой игры описан в Европейской патентной заявке EP 0874337 A1 и Европейском патенте EP 0984409 A2. Эти игры являются обычными версиями призовой игры вида «Пока вертится».

Заявка EP 0874337 A1 раскрывает игровое устройство, имеющее призовую игру, в которой игрок вращает множество барабанов, включающих в себя несколько символов. В призовой игре, если игрок получает выигрышную символьную комбинацию на барабанах, то игрок получает призовые и снова вращает барабаны. Вероятность получения выигрышной
30 символьной комбинации на барабанах больше, чем пятьдесят процентов. Поэтому игрок, вероятно, будет иметь множество благоприятных возможностей для вращения барабанов в призовой игре и для получения некоторого числа призовых. Если игрок не получает выигрышную символьную комбинацию, то призовая игра заканчивается и игрок получает общие просуммированные призовые для призовой игры. Таким образом, игрок вращает барабаны в призовой игре, пока они не составят выигрышную комбинацию.

Патент EP 0984409 A2 раскрывает игровое устройство, в котором в игре игроку разрешается вращать множество барабанов, имеющих различные символы, для получения призовых. В этой призовой игре игрок начинает призовую игру с ограниченным числом вращений. Игрок вращает барабаны, пока не исчерпает это число вращений. Игрок
35 получает призовые после каждого вращения. Последние призовые в призовой игре являются общими призовыми, накопленными игроком в игре.

Другой способ, которым производители игровых автоматов обеспечивают более высокие призовые для игроков, состоит в использовании множителей. Множитель увеличивает величину призовых пропорционально значению множителя. Например, множитель «2X» удваивает нормальную сумму приза. Множитель «3X» утраивает нормальную сумму приза.
45 Множитель может существенно увеличивать призовые игрока. Некоторые игры используют увеличивающийся множитель, как описано ниже.

Патент США № 6004297 раскрывает слотовый автомат, который обеспечивает кратную выплату, когда определенные символы или символьные комбинации появляются на барабанах и игрок делает ставку на максимальную сумму монет. Эта призовая игра
50 включает в себя множество барабанов, имеющих несколько символов на барабанах и множитель. Символы включают в себя символы умножения и наращивающие очки символы. Первоначально призовая игра устанавливает множитель на заранее определенный уровень. Множитель наращивается на один уровень, когда игрок получает

десять увеличивающих очки символов на барабанах из одного или более вращений. После того, как множитель увеличивается в значении, игроку необходимо еще десять увеличивающих очки символов, чтобы снова увеличить множитель. Игровое устройство также разрешает пользователю вращать барабаны для получения выигрышной

5 символной комбинации. Если игрок получает выигрышную комбинацию, то игровое устройство предоставляет игроку призовые. Если выигрышная комбинация включает в себя символ умножения, то призовые умножаются на множитель. Как только призовые умножаются на множитель, множитель возвращается на заранее определенный уровень.

Другим типом призовой игры, которая включает в себя кратную выплату, является

10 игровое устройство «Добрые времена», которое выпускается правопреемником настоящей заявки на изобретение. Эта игра включает в себя три барабана, имеющих множество символов и пустых мест. Символы включают в себя множество символов «Добрые времена». Бонус включает в себя две группы множителей. Первая группа множителей начинается с «1X» (или призовые, умноженные на 1) и доходит до «12X» (призовые,

15 умноженные на 12). Вторая группа множителей начинается с «1X» и доходит до «144X» (или призовые, умноженные на 144). Каждый раз, когда игрок вращает барабаны и получает три пустых места в строке выплат, назначенный множитель в каждом множителе увеличивается на один уровень. Когда игрок получает выигрышную комбинацию, игрок принимает призовые. Если в выигрышной комбинации появляется символ «Добрые

20 времена», то призовые игрока умножаются на назначенный множитель в первой призовой таблице. Если в выигрышной комбинации появляются два символа «Добрые времена», то призовые игрока умножаются на назначенный множитель во второй бонусной группе.

Ясно, что множители могут существенно повысить возврат призовых и увеличивать удовольствие от игры и интерес игроков. Игроки любят игру за высокие призы,

25 получаемые в призовой игре. Таким образом, желательно иметь призовую игру на игровом устройстве, которое обеспечивает различные благоприятные возможности для получения призовой игры и имеет потенциал для накопления больших призовых.

Сущность изобретения

Настоящее изобретение относится в общем к игровому устройству, имеющему призовую

30 игру или схему, и в частности к игровому устройству, имеющему призовую игру или схему, включающую в себя множество барабанов, множество символов на барабанах, множество свободных вращений барабанов и множество множителей, связанных со свободными вращениями.

В одном варианте выполнения игровое устройство предоставляет игроку множество

35 свободных вращений барабанов в призовой игре. С каждым вращением барабанов связан множитель. Множитель изменяется и предпочтительно увеличивается после каждого вращения. Процессор в игровом устройстве вращает барабаны и определяет, получает ли игрок призовые на основании комбинации символов на барабанах. Если игрок получает призовые, то призовые модифицируются множителем, связанным с этим вращением

40 барабанов. В другом варианте выполнения утешительные призовые предусмотрены для игрока, если игрок не получил призовых после вращения барабанов. В дальнейшем варианте выполнения накопленные призовые предусмотрены для игрока после того, как в игре не осталось вращений. Накопленные призовые могут включать в себя множество призовых, предусмотренных для игрока, или все призовые, предусмотренные для игрока в

45 течение игры.

В одном варианте выполнения множитель увеличивается на один после каждого вращения. В других вариантах выполнения множитель увеличивается более, чем на один или как это желательно ведущему игре. В других вариантах выполнения увеличение множителя определяется произвольно. В одном альтернативном варианте выполнения

50 множитель увеличивается после невыигрышных игр.

В одном варианте выполнения множество барабанов, имеющих несколько символов, отображаются для игрока. Множитель также отображается для игрока. Игрок начинает игру с заранее определенным числом вращений в игре. Число вращений может быть

определено произвольно, определено заранее или выбрано в вспомогательной игре, чтобы заставить игрока выбирать из множества скрытых вариантов, с каждым из которых связано число вращений. Чтобы начать призовую игру, процессор вращает или разрешает игроку инициировать вращение барабанов для получения призовых на основании комбинации

5 символов на барабанах. Если игрок получил призовые, эти призовые изменяются с исследованием соответствующего множителя. В одном варианте выполнения множитель начинается с 1X для первого вращения и увеличивается с каждым вращением. После каждого вращения множитель увеличивается на один. Поэтому каждое последующее вращение имеет больший множитель. Игрок продолжает вращать барабаны, пока лимит

10 вращений не будет исчерпан.

В другом варианте выполнения игровое устройство предоставляет игроку возможность дополнительных вращений на основании появления одного или более символов на барабанах.

В дальнейшем варианте выполнения множество барабанов включает в себя множество

15 символов, включающих, по меньшей мере, один и предпочтительно множество символов увеличения. Множитель изменяется и предпочтительно увеличивается (к примеру, на один) каждый раз, когда символ увеличения появляется на дисплее или в строке выплат, связанной с барабанами. В другом альтернативном варианте выполнения, если один или более символов увеличения отображаются на барабанах, то множитель увеличивается на

20 число символов увеличения, которые отображаются на барабанах.

В одном варианте выполнения множитель согласно настоящему изобретению используется в покере. В другом варианте выполнения множитель согласно настоящему изобретению используется в игре кено.

В альтернативном варианте выполнения множитель заранее задается процессором в

25 начале призовой игры. Затем множитель может увеличиваться на заранее определенную величину или произвольную величину после каждой игры.

В другом альтернативном варианте выполнения множитель произвольно определяется в начале призовой игры и затем произвольно определяется после каждой последующей

30 игры. Процессор или игрок могут выбирать новый множитель. В одном варианте выполнения игровое устройство отображает игроку множество выбираемых игроком вариантов. Эти варианты выбора маскируются или скрываются от игрока, а при выборе отображают множитель для игрока. Множители произвольным образом связываются с вариантами выбора. Игрок может выбрать один или множество вариантов. В другом

35 варианте выполнения варианты выбора отображаются для игрока только после того, как на барабанах появится конкретная символьная комбинация.

В одном альтернативном варианте выполнения подсвеченный дисплей устанавливается на игровом устройстве и отображает множитель для игрока после того, как процессор произвольно выбирает множитель.

В другом альтернативном варианте выполнения различные увеличения множителя и

40 различные вероятности связываются с различными символами увеличения, так что один символ увеличения имеет более высокую вероятность появления на барабанах, чем другой символ увеличения.

В альтернативном варианте выполнения существует взвешенная вероятность увеличения множителя больше, чем на один.

Поэтому преимущество настоящего изобретения заключается в обеспечении игрового

45 устройства, имеющего свободную призовую игру с множителем, который увеличивается после каждой игры.

Другое преимущество настоящего изобретения заключается в обеспечении игрового

50 устройства, включающего в себя множитель, который увеличивается после каждой игры, чтобы обеспечить более высокие призовые для игрока.

Другие цели, признаки и преимущества изобретения будут очевидны из последующего подробного описания, иллюстрируемого чертежами, на которых одинаковые ссылочные

55 позиции относятся к одинаковым частям, элементам, компонентам, этапам и процессам.

Краткое описание чертежей

Фиг.1А - вид в перспективе спереди варианта выполнения игрового устройства согласно настоящему изобретению.

Фиг.1В - вид в перспективе спереди другого варианта выполнения игрового устройства согласно настоящему изобретению.

Фиг.2 - блок-схема электронной конфигурации варианта выполнения игрового устройства согласно настоящему изобретению.

Фиг.3 - увеличенный вид спереди дисплея, показывающий вариант выполнения настоящего изобретения.

Фиг.4А-4Е - увеличенные виды спереди дисплея, иллюстрирующие пример игры в варианте выполнения настоящего изобретения.

Фиг.5А-5D - увеличенные виды спереди дисплея в другом варианте выполнения настоящего изобретения, показывающего наличие одного или более символов увеличения.

Подробное описание изобретенияИгровое устройство и электроника

Два варианта выполнения игрового устройства согласно настоящему изобретению показаны на Фиг.1А и 1В как игровое устройство 10а и игровое устройство 10b соответственно. Игровое устройство 10а и/или игровое устройство 10b именуются здесь как игровое устройство 10. Игровое устройство 10 является, в одном варианте выполнения, слотовым игровым автоматом, имеющим органы управления, дисплей и признаки обычного слотового автомата. Он сконструирован так, что игрок может управлять им стоя или сидя, а игровое устройство 10 предпочтительно устанавливается на консоли или подставке. Однако ясно, что игровое устройство 10 может быть выполнено как настольная игра для пивной (не показано), которой игрок может управлять предпочтительно сидя. Более того, игровое устройство может быть выполнено с различными конструкциями подставки и дисплея, как показано на Фиг.1А и 1В. Игровое устройство 10 может быть также воплощено как программный код, хранимый в съемном картридже для использования в портативном видеоигровом устройстве. Также игровое устройство 10 может быть воплощено как программный код, хранимый на диске или другом устройстве памяти, которое игрок может использовать в настольном или переносном персональном компьютере или других компьютеризированных платформах.

Игровое устройство 10 может реализовать любую первичную игру, такую как слот, покер, блэкджек или кено, и любые события, запускающие их призовую игру и любые призовые игровые раунды. Символы и знаки, используемые на и в игровом устройстве 10, могут быть в механической, электронной, электрической или видеоформе.

Как показано на Фиг.1А и 1В, игровое устройство 10 включает в себя монетную щель 12 и приемник 14 банкнот, куда игрок помещает деньги, опускает монеты или жетоны. Игрок может опустить монеты в монетную щель 12 или бумажные деньги или контрольные талоны билетов в приемник 14 банкнот. Другие устройства могут быть использованы для приема платежа, такие как считыватели или валидаторы (устройства подтверждения подлинности) для кредитных карт или дебетовых карт. Когда игрок вводит деньги в игровое устройство 10, число кредитов, соответствующих внесенной сумме, показывается на дисплее 16 кредитов. После внесения соответствующей суммы денег игрок может начинать игру, дергая ручку 18 или нажимая игровую кнопку 20. Игровая кнопка 20 может быть любым игровым активатором, используемым игроком, которая начинает любую игру или последовательность событий в игровом устройстве.

Как показано на Фиг.1А и 1В, игровое устройство 10 также включает в себя дисплей 22 ставки и кнопку 24 одной ставки. Игрок делает ставку, нажимая кнопку 24 одной ставки. Игрок может увеличить ставку на один кредит всякий раз, когда игрок нажимает кнопку 24 одной ставки. Когда игрок нажимает кнопку 24 одной ставки, число кредитов, показанных на дисплее 6 кредитов, уменьшается на один, а число кредитов, показанных в дисплее 22 ставки, увеличивается на один.

Игрок может нажать кнопку «выдача наличных» и таким образом получить число монет,

соответствующее числу остающихся кредитов, нажимая кнопку 26 «выдача наличных», при этом игрок получает монеты в лотке 28 выплаты монет. Игровое устройство 10 может использовать другие механизмы выплаты, такие как кредитные комбинации, погашаемые кассиром, или карты электронной записи, отслеживающие кредиты игрока.

5 Игровое устройство 10 также включает в себя одно или более дисплейных устройств. Вариант выполнения, показанный на Фиг.1А, включает в себя центральное дисплейное устройство 30, а альтернативный вариант выполнения, показанный на Фиг.1В, включает в себя центральное дисплейное устройство 30, а также верхнее дисплейное устройство 32. Игровое устройство 10 в одном варианте выполнения отображает множество барабанов 10
34, например от трех до пяти барабанов 34 в механической или видео форме на одном или более дисплейных устройствах. Однако следует понимать, что дисплейные устройства могут показывать любое визуальное представление или демонстрацию, включающие в себя, но не в качестве ограничения, передвижение физических объектов, таких как механические барабаны и колеса, динамическое подсвечивание и видеоизображения. 15 Дисплейное устройство может быть любой поверхностью просмотра, такой как стекло, видеомонитор или экран, жидкокристаллический дисплей или любой другой механизм отображения. Если барабаны 34 представлены в видеоформе, то дисплейное устройство для видеобарабанов 34 является предпочтительно видеомонитором.

Каждый барабан 34 отображает множество знаков, таких как колокольчики, сердечки, 20 фрукты, числа, буквы, полосы или другие изображения или символы, которые предпочтительно соответствуют теме, связанной с игровым устройством 10. Более того, игровое устройство 10 предпочтительно включает в себя громкоговорители 36 для воспроизведения звуков или воспроизведения музыки.

Как показано на Фиг.2, общая электронная конфигурация игрового устройство 10 25 предпочтительно включает в себя: процессор 38, запоминающее устройство 40 для хранения программного кода или других данных; центральное дисплейное устройство 30; верхнее дисплейное устройство 32; звуковую карту 42; множество громкоговорителей 36 и одно или более устройств 44 ввода. Процессор 38 является предпочтительно микропроцессором или основанной на микроконтроллере платформой, которая способна 30 отображать изображение, символы и другие знаки, такие как изображения людей, шрифты, здания, вещи и лицевые стороны карт. Запоминающее устройство 40 может включать в себя оперативно запоминающее устройство 46 (ОЗУ) (RAM) для хранения данных о событиях или других данных, сформированных или используемых в течение конкретной игры. Запоминающее устройство 20 может также включать в себя постоянно 35 запоминающее устройство 48 (ПЗУ) (ROM) для хранения программного кода, который управляет игровым устройством 10 так, что оно реализует конкретную игру в соответствии с подходящими правилами игры и таблицами выплат.

Как показано на Фиг.2, игрок предпочтительно использует устройства 44 ввода, такие как рукоятку 18, игровую кнопку 20, кнопку 24 одной ставки и кнопку 26 превращения в 40 наличные для ввода сигналов в игровое устройство 10. В некоторых примерах предпочтительно использовать сенсорный экран 50 и связанный с ним контроллер 52 сенсорного экрана вместо обычного дисплейного устройства видеомонитора. Сенсорный экран 50 и контроллер 52 сенсорного экрана соединены с видеоконтроллером 54 и процессором 38. Игрок может принимать решения и вводить сигналы в игровое устройство 45 10 касанием сенсорного экрана 50 в соответствующих местах. Как показано на Фиг.2, процессор 38 может быть соединен с монетной щелью 12 или приемником 14 банкнот. Процессор 38 может быть запрограммирован, чтобы запросить игрока внести определенную сумму денег для начала игры.

Понятно, что хотя процессор 38 и запоминающее устройство 40 являются 50 предпочтительными воплощениями настоящего изобретения, оно также может быть реализовано с использованием одной или более специализированных интегральных микросхем (ASIC) или других аппаратных устройств либо с использованием механических устройств (что упоминается совместно и/или по отдельности как «процессор»). Более

того, хотя процессор 38 и запоминающее устройство 40 предпочтительно находятся в каждом игровом устройстве 10, возможно обеспечить некоторые или все из их функций в центральном местоположении, таком как сетевой сервер, для соединения с игровой станцией, например, через локальную сеть (ЛС) (LAN), глобальную сеть (ГС) (WAN), Интернет-соединение, микроволновую линию и тому подобное. Ссылки на процессор 38 и запоминающее устройство 40 здесь даются как на «компьютер» или «контроллер».

Согласно Фиг.1А, 1В и 2 для того, чтобы управлять игровым устройством 10, в одном варианте выполнения игрок должен ввести соответствующую сумму денег или жетонов в монетную щель 12 или приемник 14 банкнот, а затем потянуть ручку 18 или нажать игровую кнопку 20. Барабаны 34 затем начнут вращаться. В конечном итоге, барабаны 34 остановятся. Поскольку игрок имеет оставшиеся кредиты, игрок может вращать барабаны 34 снова. В зависимости от того, когда барабаны 34 остановятся, игрок может выиграть или не выиграть дополнительные кредиты.

В дополнение к возможности выиграть кредиты таким методом игровое устройство 10 также дает игрокам возможность выигрывать кредиты в призовом раунде. Этот тип игрового устройство 10 будет включать в себя программу, которая будет автоматически начинать призовой раунд, когда игрок достигает некоторого «отборочного» состояния в игре. Это отборочное состояние может быть конкретным размещением знаков на устройстве отображения. Игровое устройство 10 может использовать центральное видеодисплейное устройство 30 для разрешения игроку играть призовой раунд. В одном варианте выполнения отборочное состояние является заранее определенной комбинацией знаков, появляющихся на множестве барабанов 34. Как иллюстрируется, в пятибарабанном слотовом игровом устройстве, показанном на Фиг.1А и 1В, отборочное состояние может быть числом семь, появляющимся на трех соседних барабанах 34 вдоль строки 56 выплат. Следует понимать, что настоящее изобретение может включать в себя одну или более строк выплат, таких как строка 56 выплат, при этом строки выплат могут быть горизонтальными, диагональными или любыми их комбинациями.

Свободная призовая игра

Согласно Фиг.3, один вариант выполнения настоящего изобретения включает в себя множество барабанов 34а-34е и одну или более связанных с ними строк 56 выплат, отображаемых видеомонитором 30 или 32 (Фиг.1А или 1В). Каждый барабан 34 имеет множество символов от А до F, обозначаемых в общем позицией 100. Понятно, что символы могут быть любым подходящим символом. Дисплей 102 оставшихся вращений первоначально показывает число свободных вращений, предоставленных игроку процессором для начала призовой игры. Число свободных вращений или активаций может быть определено заранее, определено произвольным образом или основано на различных факторах, таких как ставка игрока в базовой игре. После этого дисплей 102 оставшихся вращений показывает число свободных вращений, оставшихся в призовой игре. Понятно, что игроку могут быть предоставлены дополнительные свободные вращения в течение игры, причем эти свободные вращения основаны на совпадении одного или более символов на барабанах.

Дисплей 104 множителя отображает множитель, связанный с конкретным свободным вращением или активацией барабанов. В одном варианте выполнения множитель, связанный с каждым свободным вращением, увеличивается на заранее определенное значение. В другом варианте выполнения значение увеличения является величиной, выбираемой в пределах от нуля до десяти после каждого свободного вращения барабанов. Еще в одном варианте выполнения множитель, связанный с каждым свободным вращением, увеличивается на произвольное значение.

Дисплей 106 призовых отображает общие призовые или значение суммированных призовых в течение призовой игры. Призовое значение, показываемое дисплеем 106 призовых в конце игры, соответствует призовым, которые игрок получает за призовую игру.

На Фиг.4А-4Е иллюстрируется пример этого варианта выполнения по настоящему изобретению, где игровое устройство предоставляет игроку пять свободных вращений и

множитель «1X» при начале призовой игры. В этом варианте выполнения игра начинается с множителем «1X». Однако понятно, что игра может начинаться с любого множителя, желательного для организатора игры. Также понятно, что начальный множитель может быть произвольно определен или основан на другом факторе, таком как ставка игрока в

5 первичной игре. Понятно, что любая таблица платежа или таблица призовых может быть использована в призовой игре. Таблица платежа для этого примера следующая: три одинаковых символа вдоль строки выплат один равняется двадцати пяти призовым, четыре одинаковых символа вдоль строки выплат один равняется пятидесяти призовым и

10 пять одинаковых символов вдоль строки выплат один равняется одной сотне призовых для игрока. Призовая игра не ограничена строкой выплат один, и следует понимать, что другие строки выплат или комбинации строк 56 выплат могут быть использованы для инициирования призовых за призовую игру.

В одном варианте выполнения утешительные призовые предоставляются игроку, если игрок не получил призовых после свободного вращения. В одном аспекте этого варианта

15 выполнения утешительные призовые заранее определяются процессором. В другом аспекте утешительные призовые произвольно определяются процессором. Еще в одном аспекте настоящего изобретения утешительные призовые основаны на множителе, связанном с каждым свободным вращением барабанов.

В другом варианте выполнения накопленные призовые предоставляются игроку в игре

20 после того, как закончились вращения. Накопленные призовые основаны на призовых, если они есть, предоставленных игроку после каждого вращения. Накопленные призовые могут включать в себя множество призовых, предоставленных игроку, или все призовые, предоставленные игроку.

Игрок начинает вторичную или призовую игру вращением барабанов. Фиг.4А показывает

25 первое вращение, осуществляемое игроком в призовой игре. В первом вращении игрок получает три символа 108 «С» вдоль строки выплат один. Согласно таблице платежей, описанной выше, игрок получает двадцать пять призовых. Так как множитель 110 равен «1X» или умножает значение призовых на один, призовые игрока при этом вращении остаются равными двадцати пяти. Призовое значение двадцать пять переносится на

30 дисплей 106 призовых, как показано на Фиг.4А. Игрок теперь имеет четыре вращения, как показано на дисплее 102 вращения, что иллюстрируется на Фиг.4А. Процессор увеличивает множитель на один перед новым свободным вращением. Множитель равен «2X» для следующего свободного вращения.

На Фиг.4В игрок использует свое второе свободное вращение для вращения барабанов

35 34 в призовой игре. После вращения барабанов игрок получает только два символа «С» и два символа «Е» на строке выплат один. Таким образом, эта комбинация символов не является выигрышной комбинацией, игрок не получает призовых за это вращение. Таким образом, игрок не получает призовых после второго вращения, общие призовые игрока не изменяются, как показано на дисплее 106 призовых. Игрок теперь имеет только три

40 вращения в призовой игре, как показано дисплеем 102 оставшихся вращений. Процессор увеличивает множитель перед следующим вращением. Множитель теперь равен «3X».

На Фиг.4С множитель 110 для этого вращения равен «3X» или тройному значению призовых, как показывается на дисплее 104 множителя. Понятно, что в этом варианте

45 выполнения множитель продолжает увеличиваться на один после каждого вращения, независимо от того, получил ли игрок призовые или нет. Множитель может альтернативно изменяться, как описано ниже. Игрок вращает барабаны 34 снова и получает четыре символа 112 «В» вдоль строки выплат один. Четыре символа «В» предоставляют игроку призовые в пятьдесят. Дополнительно значение призовых пятьдесят умножается на три, так как множитель для этого вращения равен «3X». Таким образом, игрок получает общие

50 призовые в сто пятьдесят для третьего вращения в призовой игре. Более того, призовые приносят игроку общие призовые в сто семьдесят пять, как показано на дисплее 106 призовых. Это вращение показывает, как игрок может накопить достаточно много призовых на основании нарастающего множителя, даже после нескольких вращений без результата в

призовых. Игрок имеет два свободных вращения, как показано на дисплее 102 оставшихся вращений. Игровое устройство увеличивает множитель до «4X» перед следующим свободным вращением.

5 На Фиг.4D потенциальные призовые для этого вращения существенно увеличиваются, потому что множитель 110 продолжает увеличиваться после каждого вращения. Множитель равен «4X», что будет умножать любые призовые, которые игрок получит при этом вращении, на четыре. Игрок вращает барабаны 34, однако игрок не получает никаких призовых после этого вращения. Общие призовые, сто семьдесят пять, остаются неизменными, как показано на дисплее 106 призовых, и игрок имеет только одно вращение
10 в призовой игре. Игровое устройство увеличивает множитель 110 до «5X» перед следующим свободным вращением.

На Фиг.4E игрок вращает барабаны последний раз в призовой игре. На своем последнем свободном вращении в призовой игре игрок получает пять символов 114 «D» вдоль строки выплат один. В этой конкретной игре пять одинаковых символов вдоль строки выплат один
15 вознаграждается одной сотней. Также множитель равен «5X» для этого вращения. Поэтому призовые для этого вращения, одна сотня, умножается на пять для достижения общих призовых пятьсот для этого вращения. Эти призовые добавляются к общим призовым на дисплее 106 призовых для получения игроком конечных общих призовых, равных шестьсот семьдесят пять для призовой игры. Игрок больше не имеет свободных вращений в
20 призовой игре, как показывает дисплей 102 оставшихся вращений. Таким образом, призовая игра закончена. Заключительное вращение в этой призовой игре показывает, как одно вращение может в результате существенно увеличить призовые.

Описанные выше примеры, проиллюстрированные на Фиг.4A-4E, показывают, как нарастающий эффект множителя 110 увеличивает уровень привлекательности и интереса
25 игрока к призовой игре. Потенциально игрок может не получить выигрышную комбинацию на любом вращении в призовой игре, исключая последнее вращение. Поскольку последнее вращение имеет больший множитель, чем предыдущие вращения, игрок все равно получит большие призовые. Поэтому интерес к игре для игрока растет по мере продвижения далее в призовой игре согласно настоящему изобретению, потому что потенциал для больших
30 призовых также растет на основании увеличивающегося множителя.

В одном варианте выполнения настоящего изобретения множитель увеличивается после каждой игры, независимо от того, получил ли игрок выигрышную комбинацию или нет. Поскольку множитель продолжает увеличиваться даже после невыигрышной комбинации, игрок все равно будет получать большие призовые в призовой игре, что
35 увеличивает интерес игрока. Например, призовая игра начинается с множителя «1X» и увеличивается на «1X» после каждого свободного вращения. Если игрок не получил выигрышной комбинации, пока прошли четыре свободных вращения игрока, игрок все равно получит призовые, потому что множитель при четвертом вращении равен «4X».

В другом варианте выполнения настоящего изобретения множитель 110 увеличивается
40 на заранее определенное значение, которое больше одного, после каждого свободного вращения в призовой игре. Например, множитель начинается в призовой игре с «1X» и увеличивается на «2X» после каждого свободного вращения барабанов. После первого вращения множитель увеличивается до «3X», после второго вращения множитель увеличивается до «5X» и так далее. Следует понимать, что множитель может также
45 увеличиваться на заранее определенный умножающий множитель. Например, множитель может увеличиваться на два или удваиваться после каждого свободного вращения. Множитель начинается в призовой игре с «1X», затем увеличивается до «2X» после первого свободного вращения, до «4X» после второго свободного вращения и так далее. Еще в одном варианте выполнения множитель увеличивается на произвольное значение
50 после каждого свободного вращения. Произвольное значение определяется процессором. Еще в одном варианте выполнения множитель увеличивается на заранее определенное значение после заранее определенного числа свободных вращений, большего, чем один. В другом варианте выполнения настоящего изобретения множитель увеличивается на

произвольное значение после произвольного числа свободных вращений, как определено процессором.

На Фиг.5А, 5В и 5С иллюстрируется другой вариант выполнения настоящего изобретения, где множитель 110 дополнительно или альтернативно увеличивается, когда конкретный символ 100 или символьная комбинация появляются на барабанах или в любой строке выплат 56, связанной с барабанами. Понятно, что символ может появляться в конкретной строке выплат или любым другим способом, желательным для организатора игры. В этом варианте выполнения барабаны включают в себя символы от А до F плюс увеличивающие символы 115, показанные символом вишенки в этом примере. Следует понимать, что инкрементор (символ, увеличивающий значение) может быть любым подходящим символом, желательным для организатора игры. Игрок вращает барабаны 34, пытаясь получить призовые плюс один или более символов 116 увеличения. Игра может отображать игроку один символ увеличения за один раз и соответственно увеличивать множитель 110 только на один после вращения. Однако подразумевается, что игрок может получить более одного символа увеличения при вращении. В одном варианте выполнения символы увеличения связаны с вероятностями того, что один символ увеличения имеет более высокую вероятность появления на барабанах, чем два или более символов увеличения. В одном варианте выполнения множитель 110 увеличивается, только когда символ увеличения появляется в строке выплат. В одном варианте выполнения существует взвешенная вероятность увеличения символа увеличения более чем на один при отображении символа увеличения.

Согласно Фиг.5А призовая игра начинается с четырьмя вращениями, как показано дисплеем 102 оставшихся вращений, с множителем «1X», как показано дисплеем 110 множителя, и с общими призовыми, равными нулю, как показано дисплеем 106 призовых. Согласно Фиг.5В игровое устройство или игрок вращает барабаны 34 и получает символ 116 увеличения, обозначенный в этом примере символом вишенки, в строке выплат один. Игрок не получает выигрышной символьной комбинации на этом вращении. Поэтому общие призовые остаются равными нулю, как показано дисплеем 106 призовых, а множитель 110 увеличивается на один с «1X» до «2X», как показано дисплеем 104 множителя. Множитель сохраняет значение «2X», пока игрок не получит другой символ увеличения в строке выплат.

Согласно Фиг.5С игровое устройство или игрок вращает барабаны 34 и не получает символа увеличения или символа вишенки в строке выплат один. Поэтому множитель 110 остается неизменным, как показано дисплеем 104 множителя. Однако игрок получает выигрышную символьную комбинацию в этом вращении. Выигрышная символьная комбинация представляет собой три символа 118 «А» в строке один и соответствует призовым, равным двадцати пяти. Поэтому призовые, т.е. двадцать пять, умножаются на множитель «2X» для получения общего выигрыша в пятьдесят, как показано дисплеем 106 выигрыша. В этом варианте выполнения только призовые, полученные от конкретного вращения, умножаются на множитель для этого вращения.

Согласно Фиг.5D игровое устройство или игрок вращает барабаны. Игрок получает три символа 118 «А» вдоль строки выплат один. Также игрок получает два символа 116 увеличения в строке выплат в этом вращении. Таким образом, множитель 110 увеличивается дважды (для каждого символа увеличения) или от «2X» до «4X». Призовые игрока в призовой игре, т.е. двадцать пять, умножаются на четыре для получения общих призовых для этого вращения в одну сотню. Новые общие призовые игрока в призовой игре равняются ста пятидесяти, как показано на дисплее 106 призовых. Игрок будет продолжать вращать барабаны 34, пока не закончатся вращения в призовой игре.

Понятно, что настоящее изобретение может быть использовано в других играх, таких как покер, блэкджек, кено, и в других первичных или вторичных играх.

Хотя настоящее изобретение описано в связи с тем, что в настоящее время рассматривается в качестве наиболее практических и предпочтительных вариантов выполнения, следует понимать, что изобретение не ограничено раскрытыми вариантами

выполнения и охватывает различные изменения и эквивалентные конфигурации, соответствующие сущности и объему формулы изобретения. Изменения и варианты в настоящем изобретении могут быть осуществлены без отклонения от сущности изобретения, как определено в формуле изобретения, т.е. данная заявка ограничена
5 только объемом формулы изобретения.

Формула изобретения

1. Игровое устройство, содержащее процессор, запрограммированный для управления множеством барабанов с множеством символов на барабанах, для события запуска
10 барабанов, связанного, по меньшей мере, с одним из символов или комбинацией символов, встречающихся на барабанах, и для выбора множителя из множества множителей, связанных со свободным вращением барабанов, при этом процессор предназначен для (i) обеспечения возможности упомянутых свободных вращений барабанов для игрока, (ii) определения призовых, если они есть, чтобы предоставить их игроку для каждого
15 свободного вращения на основании символов, появляющихся на барабанах, в результате свободного вращения, и на основании одного из множителей, выбранного из множества множителей (iii) выбора, по меньшей мере, первого одного из множителей и второго отличающегося одного из множителей в процессе упомянутого множества свободных вращений барабанов, и (iv) определения значения упомянутого второго отличающегося
20 множителя (a) на основе значения упомянутого первого множителя, выбранного ранее, (b) независимо от упомянутых символов или комбинации символов, появляющихся на барабанах, и (c) независимо от того, были ли призовые выплачены игроку в предыдущем свободном вращении.

2. Игровое устройство по п.1, в котором число свободных вращений определено
25 заранее.

3. Игровое устройство по п.1, в котором число свободных вращений определяется процессором случайным образом.

4. Игровое устройство по п.1, в котором число свободных вращений определяется в дополнительной игре, предоставляемой игроку процессором.

30 5. Игровое устройство по п.1, в котором число свободных вращений определяется игроком путем выбора, по меньшей мере, одного из множества скрытых вариантов выбора, управляемых процессором.

6. Игровое устройство по п.1, которое включает в себя дополнительные свободные вращения, предоставляемые игроку на основании появления одного или более символов
35 на барабанах.

7. Игровое устройство по п.1, в котором для каждого свободного вращения барабанов после первого свободного вращения барабанов выбранный множитель больше чем множитель, связанный с одним из свободных вращений барабанов, которое предшествует упомянутому свободному вращению барабанов.

40 8. Игровое устройство по п.1, в котором множитель, выбранный для каждого последовательного свободного вращения барабанов, увеличивается на заранее определенное значение.

9. Игровое устройство по п.8, в котором множитель, выбранный для каждого последовательного свободного вращения барабанов, увеличивается на значение,
45 выбираемое из диапазона больше нуля и меньше десяти после каждого свободного вращения барабанов.

10. Игровое устройство по п.1, в котором множитель, выбранный для каждого последовательного свободного вращения барабанов, увеличивается на случайное значение.

50 11. Игровое устройство по п.1, в котором множитель, выбранный для одного из свободных вращений барабанов, увеличивается на случайное значение после множества свободных вращений барабанов.

12. Игровое устройство по п.1, в котором множитель, выбранный для каждого

свободного вращения барабанов, увеличивается на определенное случайным образом значение после заранее определенного числа свободных вращений барабанов.

13. Игровое устройство по п.1, в котором множитель, выбранный для каждого свободного вращения барабанов, увеличивается на определенное случайным образом значение после определенного случайным образом числа свободных вращений барабанов.

14. Игровое устройство, содержащее процессор, запрограммированный для управления множеством барабанов с множеством символов на барабанах, для события запуска барабанов, связанного, по меньшей мере, с одним из символов или комбинацией символов, встречающихся на барабанах, и для выбора множителя из множества множителей, связанных со свободными вращениями барабанов в призовом раунде, включающем множество свободных вращений барабанов, при этом процессор предназначен для (i) обеспечения призового раунда, включающего в себя упомянутые свободные вращения барабанов для игрока, (ii) увеличения множителя для каждого свободного вращения барабанов и (iii) определения призовых, если они есть, чтобы предоставить их игроку для каждого свободного вращения на основании символов, появляющихся на барабанах в результате свободного вращения, и множителя, связанного с упомянутым свободным вращением барабанов.

15. Игровое устройство по п.14, которое включает в себя утешительные призовые, предоставляемые игроку, когда игрок не получает призовых, по меньшей мере, для одного из свободных вращений барабанов.

16. Игровое устройство по п.15, в котором утешительные призовые определены заранее.

17. Игровое устройство по п.15, в котором утешительные призовые определены случайным образом.

18. Игровое устройство по п.15, в котором утешительные призовые основаны на множителе, связанном со свободными вращениями барабанов, в результате которых игрок не получает призовых.

19. Игровое устройство по п.14, в котором число свободных вращений определено заранее.

20. Игровое устройство по п.14, в котором число свободных вращений определено случайным образом.

21. Игровое устройство по п.14, в котором число свободных вращений определено в дополнительной игре, предоставляемой игроку процессором.

22. Игровое устройство по п.14, в котором число свободных вращений определяется игроком, выбирающим, по меньшей мере, один из множества скрытых вариантов выбора, управляемых процессором.

23. Игровое устройство по п.14, в котором множитель, связанный с каждым последовательным свободным вращением барабанов, увеличивается на заранее определенное значение.

24. Игровое устройство по п.23, в котором множитель, связанный с каждым последовательным свободным вращением барабанов, увеличивается на значение, выбранное из диапазона больше нуля и меньше десяти.

25. Игровое устройство по п.14, в котором множитель, связанный с каждым последовательным свободным вращением барабанов, увеличивается на значение, определенное случайным образом.

26. Игровое устройство по п.14, в котором множитель, связанный с каждым свободным вращением барабанов, увеличивается на значение, определенное случайным образом, после каждого заранее определенного числа упомянутых свободных вращений барабанов.

27. Игровое устройство по п.14, в котором множитель, связанный с каждым свободным вращением барабанов, увеличивается на значение, определенное случайным образом после случайным образом определенного числа упомянутых свободных вращений барабанов.

28. Игровое устройство, содержащее процессор, запрограммированный для управления множеством первичных барабанов, имеющих первичные символы, отображаемые для

игрока в первичной игре, для события запуска барабанов, связанного, по меньшей мере, с одним из первичных символов или комбинацией первичных символов, встречающихся на первичных барабанах в результате вращения первичных барабанов в первичной игре, при этом событие запуска запускает вторичную игру; процессор также запрограммирован для

5 управления множеством вторичных барабанов, имеющих вторичные символы, отображаемые для игрока во вторичной игре, с, по меньшей мере, одним символом увеличения, включенным во вторичные символы, и для выбора множителя из множества множителей, связанных со свободными вращениями вторичных барабанов во вторичной

10 игре, при этом процессор запрограммирован для (i) управления вторичными барабанами, (ii) увеличения множителя, связанного с каждым последовательным свободным вращением вторичных барабанов, каждый раз, когда один или более символов увеличения появляются на вторичных барабанах в свободных вращениях, и (iii) определения призовых, если они

15 есть, чтобы предоставить их игроку для каждого свободного вращения вторичных барабанов на основании вторичных символов, появляющихся на вторичных барабанах, и множителя, связанного со свободным вращением вторичных барабанов.

29. Игровое устройство по п.28, которое включает в себя накопленные призовые на основании призовых, предоставленных игроку во вторичной игре, при этом накопленные призовые предоставляются игроку после того, как не останется свободных вращений во вторичной игре.

30. Игровое устройство по п.29, в котором накопленные призовые включают в себя множество призовых, предоставленных игроку во вторичной игре.

31. Игровое устройство по п.29, в котором накопленные призовые включают в себя все призовые, предоставленные игроку во вторичной игре.

32. Игровое устройство по п.28, в котором каждый символ увеличения увеличивает множитель, связанный с каждым свободным вращением барабанов, на заранее

25 определенное значение.

33. Игровое устройство по п.28, в котором каждый символ увеличения увеличивает множитель, связанный с каждым свободным вращением барабанов, на случайное значение.

34. Игровое устройство по п.28, в котором множитель увеличивается на основании

30 числа упомянутых символов увеличения, которые появляются в свободном вращении барабанов.

35. Игровое устройство по п.28, в котором вероятность появления на барабанах в свободном вращении связана с каждым символом увеличения, при этом один символ

35 увеличения имеет более высокую вероятность, чем другой символ увеличения.

36. Игровое устройство, содержащее процессор, запрограммированный для предоставления первичной игры, включающей в себя, по меньшей мере, одно событие

40 запуска, и вторичной игры, включающей в себя множество символов, множество событий барабанов, использующих упомянутые символы, и отличающийся множитель, связанный с каждым событием барабана, при этом процессор запрограммирован для управления первичной игрой и вторичной игрой, вследствие чего, после появления события запуска в первичной игре, процессор предназначен для (i) предоставления игроку вторичной игры, (ii) для каждого события барабанов увеличения множителя после упомянутого события барабанов для каждого последующего события барабанов, и (iii) определения призовых,

45 если они есть, чтобы предоставить их игроку, для каждого события барабанов во вторичной игре на основании символов, соответствующих событию барабанов во вторичной игре, и множителя, связанного с упомянутым событием барабанов.

37. Способ управления игровым устройством, содержащий следующие этапы:

- 50 (a) инициализация призовой игры;
- (b) отображение множества барабанов, имеющих множество символов;
- (c) определение числа свободных вращений барабанов;
- (d) вращение множества барабанов;
- (e) определение того, предоставляются ли игроку призовые на основании символов,

отображаемых в результате вращения барабанов;

(f) изменение призовых, если они есть, с помощью множителя;

(g) предоставление призовых игроку;

(h) увеличения множителя после каждого свободного вращения в каждом цикле

5 призовой игры для каждого последовательного свободного вращения;

(i) повторение этапов с (d) до (h), пока не останется свободных вращений.

38. Способ по п.37, в котором множитель увеличивается на заранее определенное значение после каждого свободного вращения.

10 39. Способ по п.37, в котором множитель увеличивается на случайное значение после каждого свободного вращения.

40. Способ по п.37, в котором множитель увеличивается на заранее определенное значение после множества свободных вращений.

41. Способ по п.37, в котором множитель увеличивается на случайное значение после случайного числа свободных вращений.

15 42. Способ управления игровым устройством, содержащий следующие этапы:

(a) инициирование призовой игры;

(b) отображение множества барабанов, имеющих множество символов;

(c) определение числа свободных вращений барабанов;

(d) вращение множества барабанов;

20 (e) определение, предоставляются ли игроку призовые на основании символов на барабанах, отображаемых как результат вращения барабанов;

(f) после каждого вращения барабанов, увеличения множителя, если символ увеличения появляется на барабанах;

(g) изменение призовых с помощью множителя; и (h) повторение этапов с (d) до (g),

25 пока не останется свободных вращений.

43. Способ по п.42, в котором каждый символ увеличения увеличивает множитель на заранее определенное значение.

44. Способ по п.42, в котором каждый символ увеличения увеличивает множитель на случайное значение.

30 45. Игровое устройство, содержащее процессор, запрограммированный для управления множеством барабанов с множеством символов на барабанах, для события запуска барабанов, связанного, по меньшей мере, с одним из символов или комбинацией символов, появляющихся на барабанах, и для выбора множителя из множества множителей, связанных со свободными вращениями барабанов, при этом процессор предназначен для

35 (i) обеспечения возможности свободных вращений барабанов для игрока, (ii) определения призовых, если они есть, чтобы предоставить их игроку, для каждого свободного вращения на основании символов, появляющихся на барабанах в результате свободного

вращения, и выбранного одного из множителей, связанного со свободным вращением, (iii)

40 выбора, по меньшей мере, первого одного из множителей и второго отличающегося одного

из множителей в процессе упомянутого множества свободных вращений барабанов, и (iv)

определения значения упомянутого второго отличающегося множителя (a) на основе

значения упомянутого первого множителя, выбранного ранее, (b) независимо от

упомянутых символов, появляющихся на барабанах, и (c) независимо от того, были ли

45 призовые выплачены игроку в предыдущем свободном вращении.

46. Игровое устройство, содержащее процессор, запрограммированный для предоставления основной игры, включающей в себя множество основных барабанов с множеством основных символов, содержащихся на основных барабанах, для события запуска, связанного, по меньшей мере, с одним из основных символов или комбинацией основных символов, появляющихся на основных барабанах, при этом событие запуска 50 запускает призовую игру, и процессор запрограммирован для предоставления призовой игры, включающей в себя множество барабанов призовой игры с множеством символов призовой игры, содержащихся на барабанах призовой игры, при этом символы призовой игры отличаются от основных символов, и для выбора множителя из множества

множителей, связанных со свободным вращением барабанов в призовой игре, при этом процессор предназначен для (i) инициирования призовой игры, (ii) предоставления возможности свободных вращений барабанов призовой игры для игрока, (iii) определения призовых, если они есть, чтобы предоставить их игроку на основании символов призовой
5 игры, появляющихся на барабанах призовой игры после каждого свободного вращения, и множителя, связанного с каждым свободным вращением, и (iv) изменения значения множителя до предварительно определенной величины, по меньшей мере, однократно в течение свободных вращений барабанов призовой игры (a) на основе значения
10 предыдущего множителя, (b) независимо от упомянутых символов, появляющихся на барабанах, и (c) независимо от того, были ли призовые выплачены игроку в предыдущем свободном вращении.

15

20

25

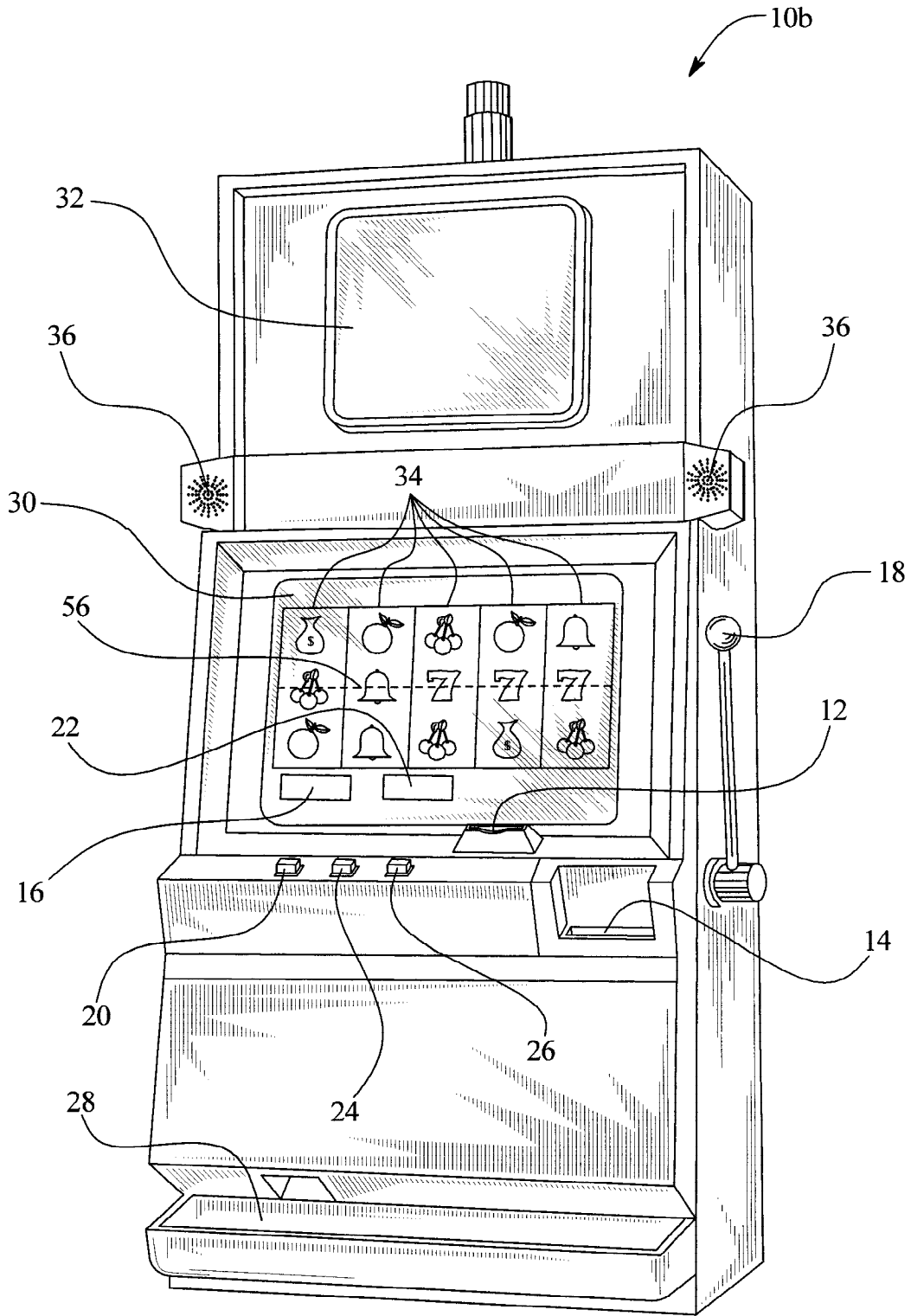
30

35

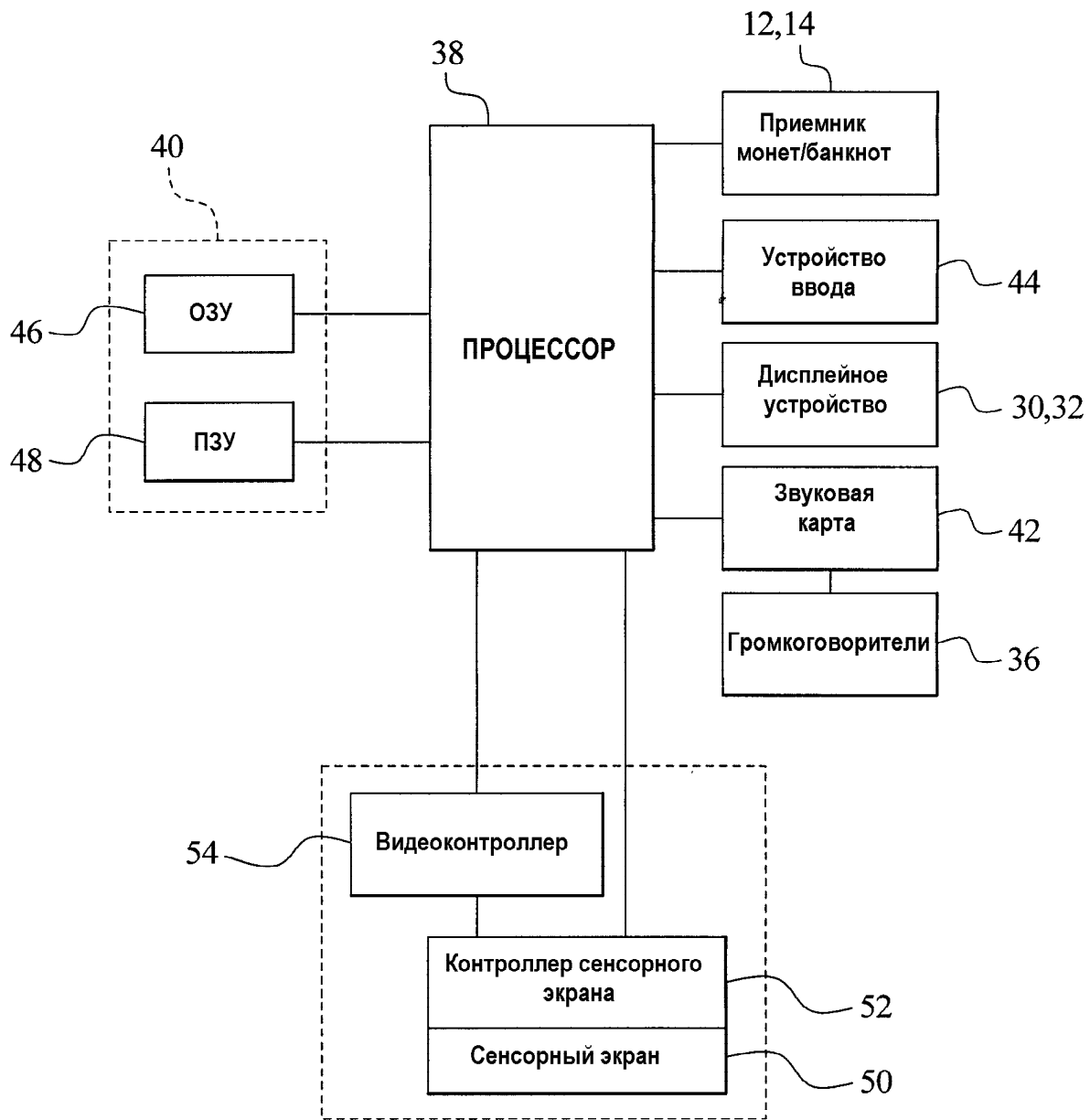
40

45

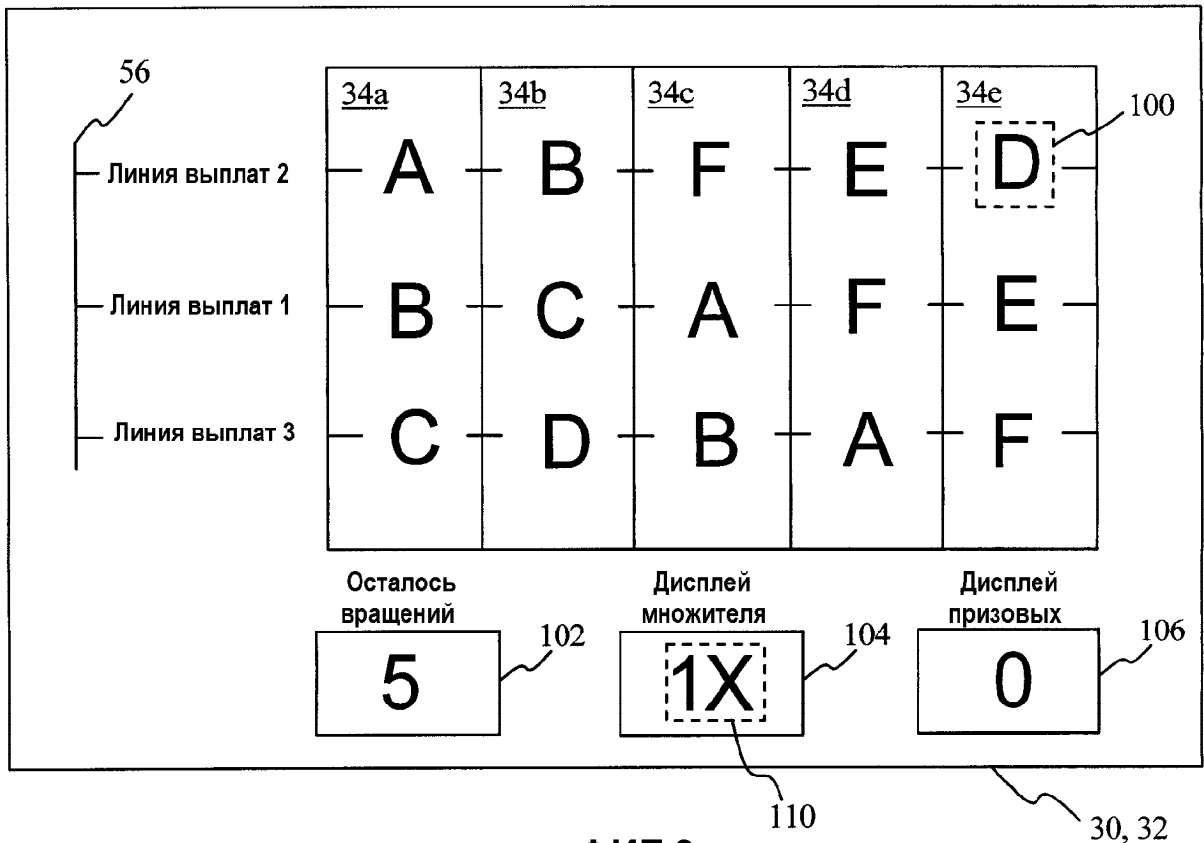
50



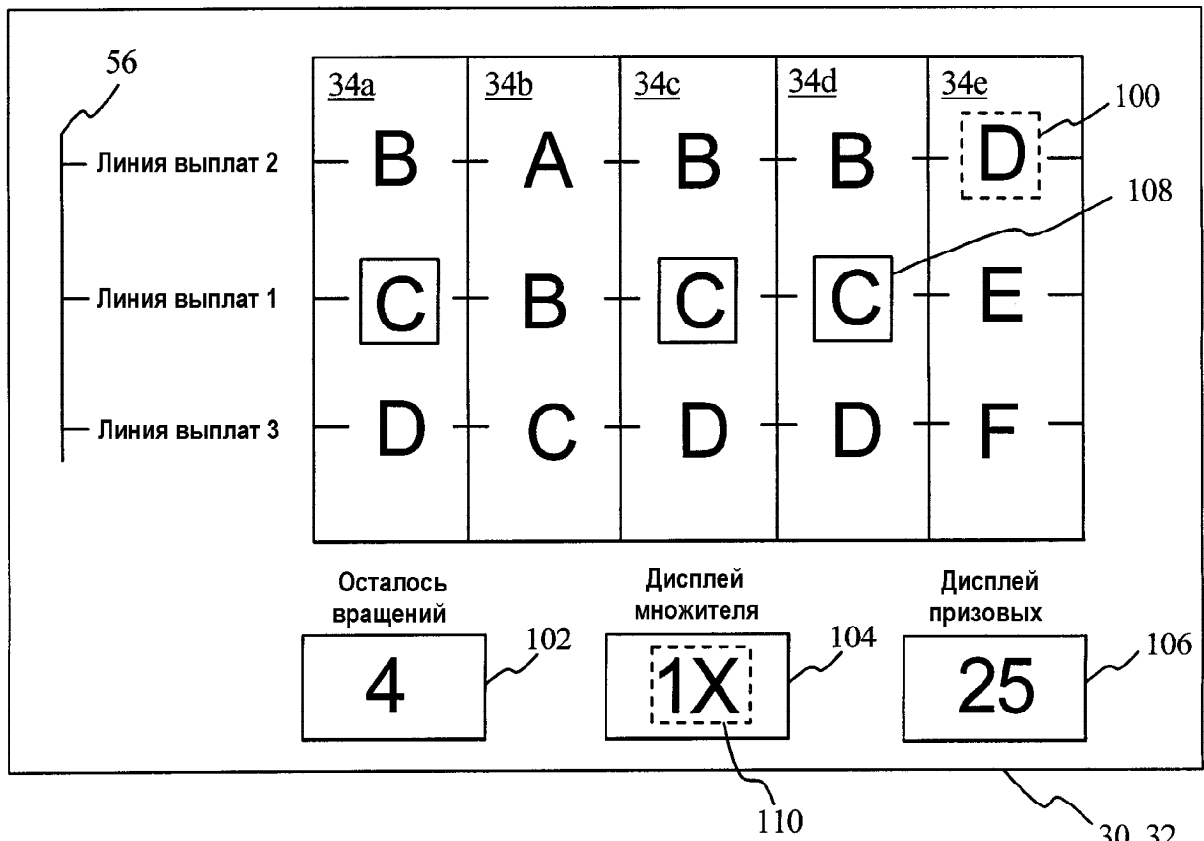
ФИГ.1В



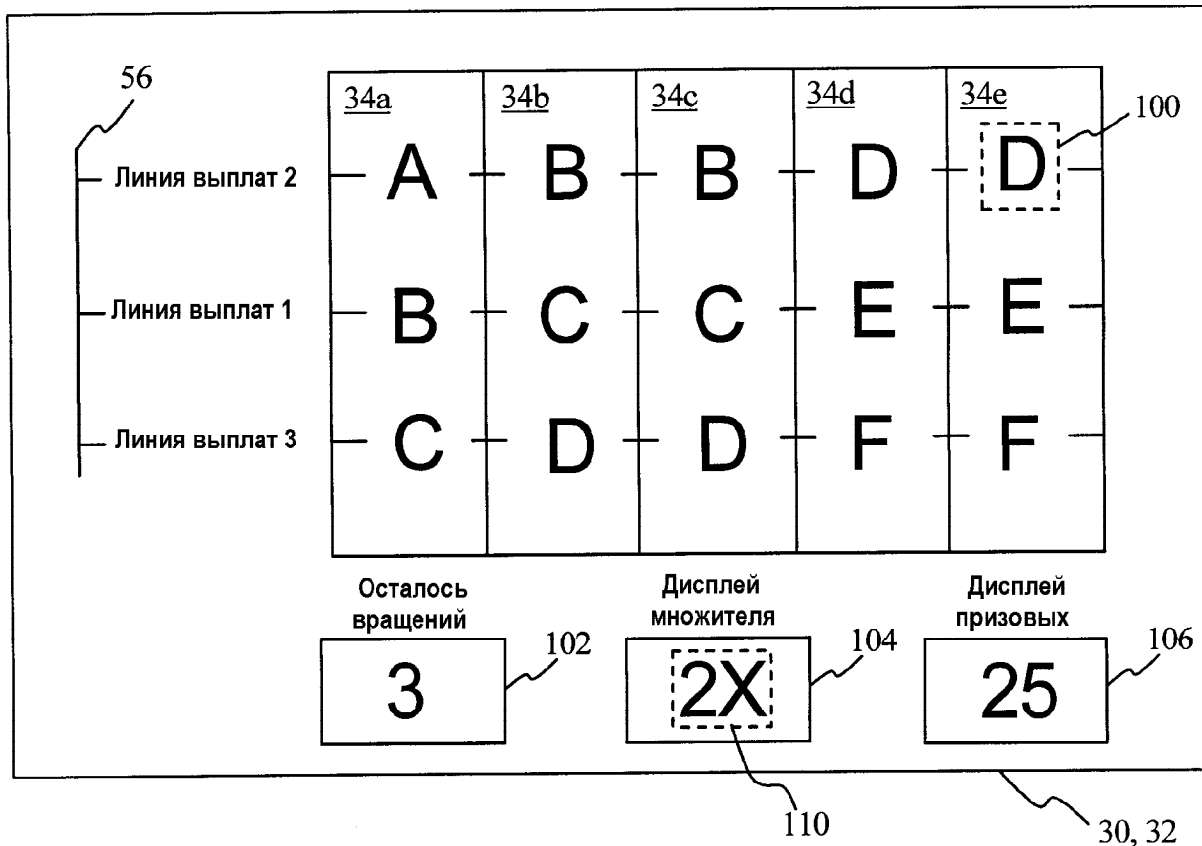
ФИГ.2



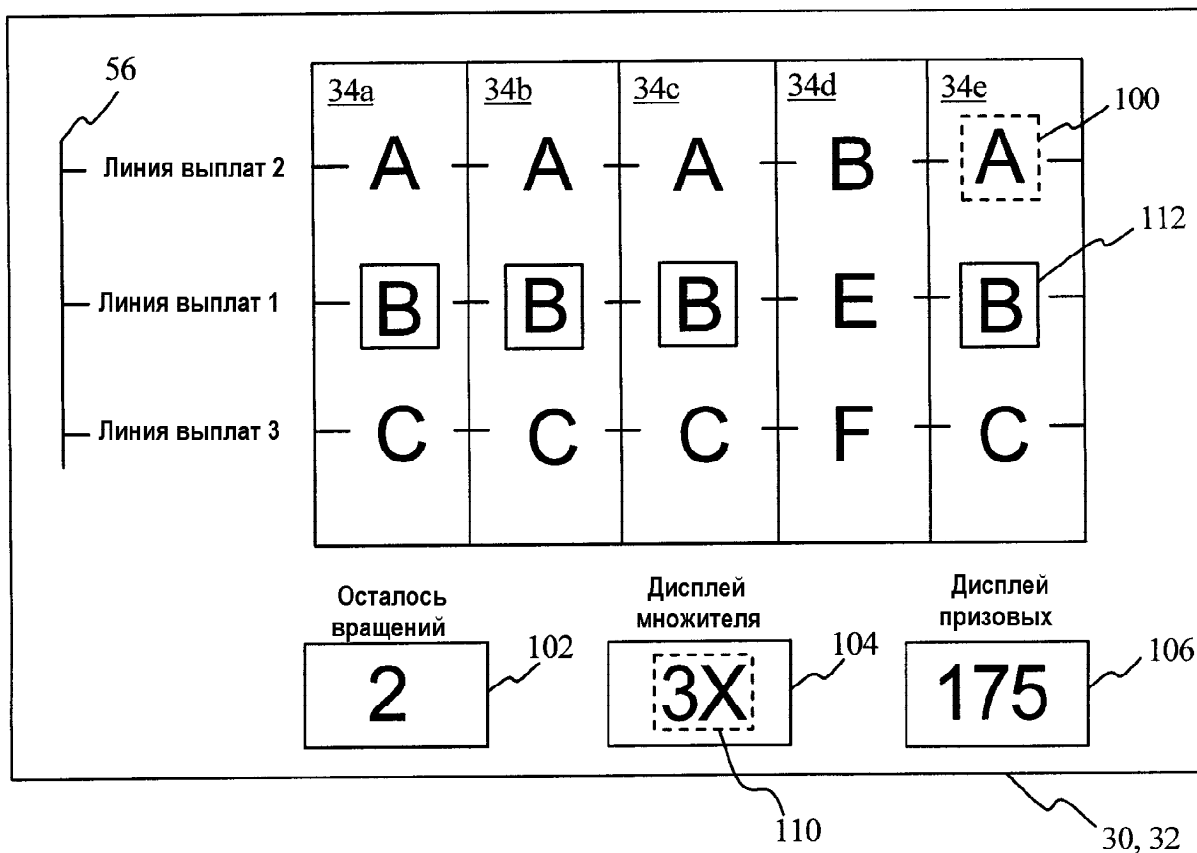
ФИГ.3



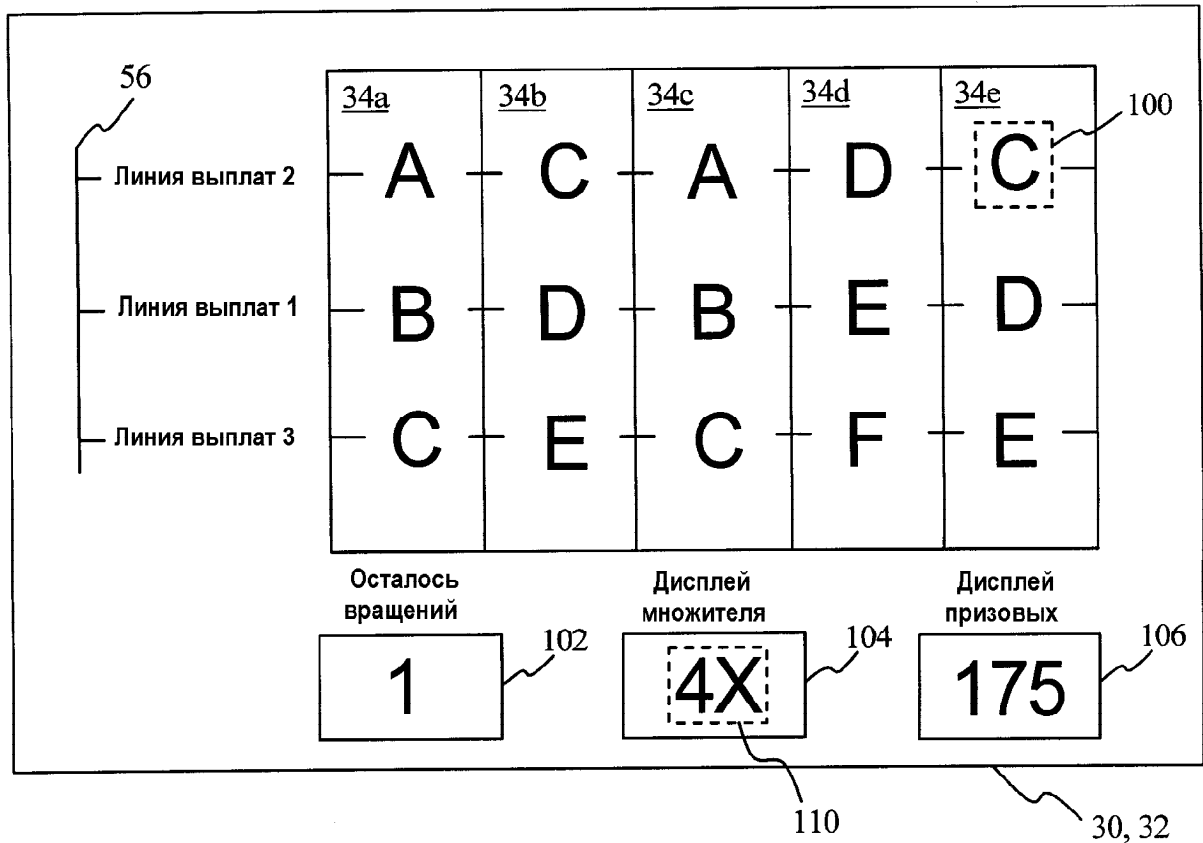
ФИГ.4А



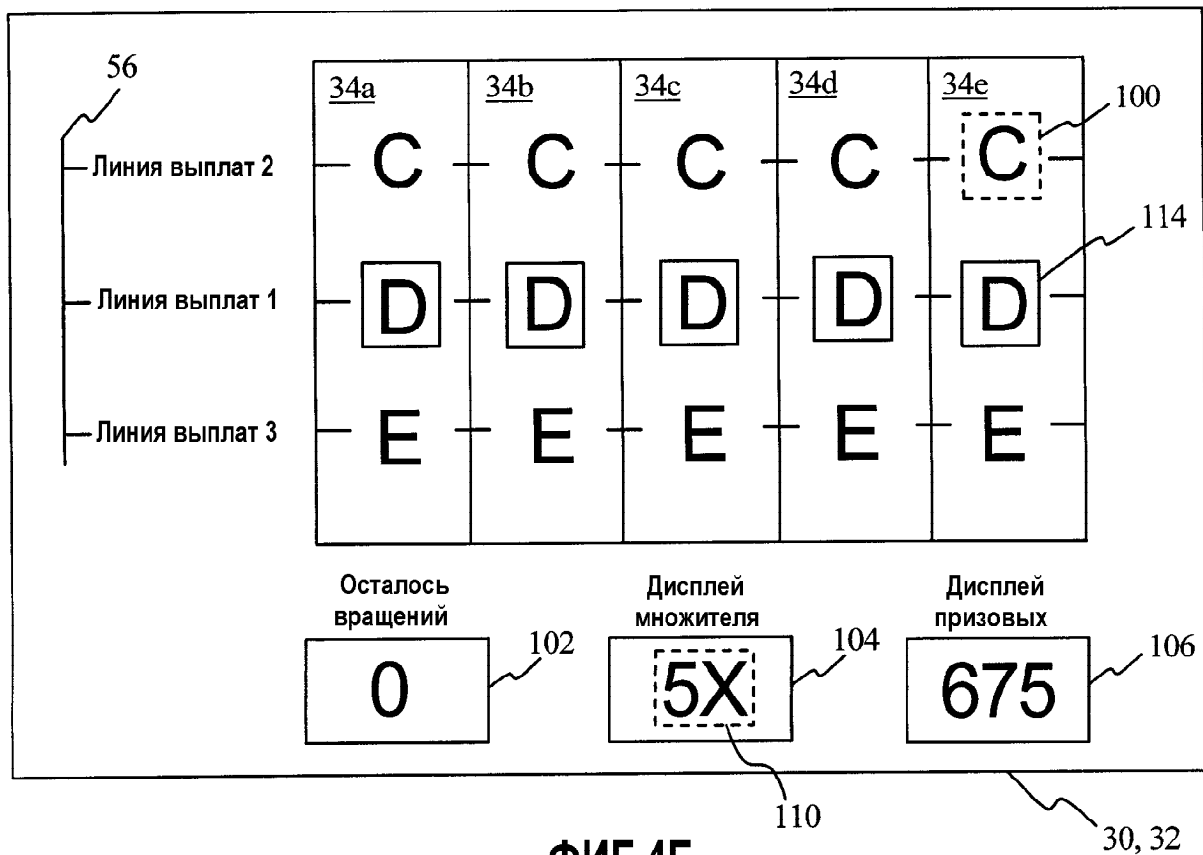
ФИГ.4В



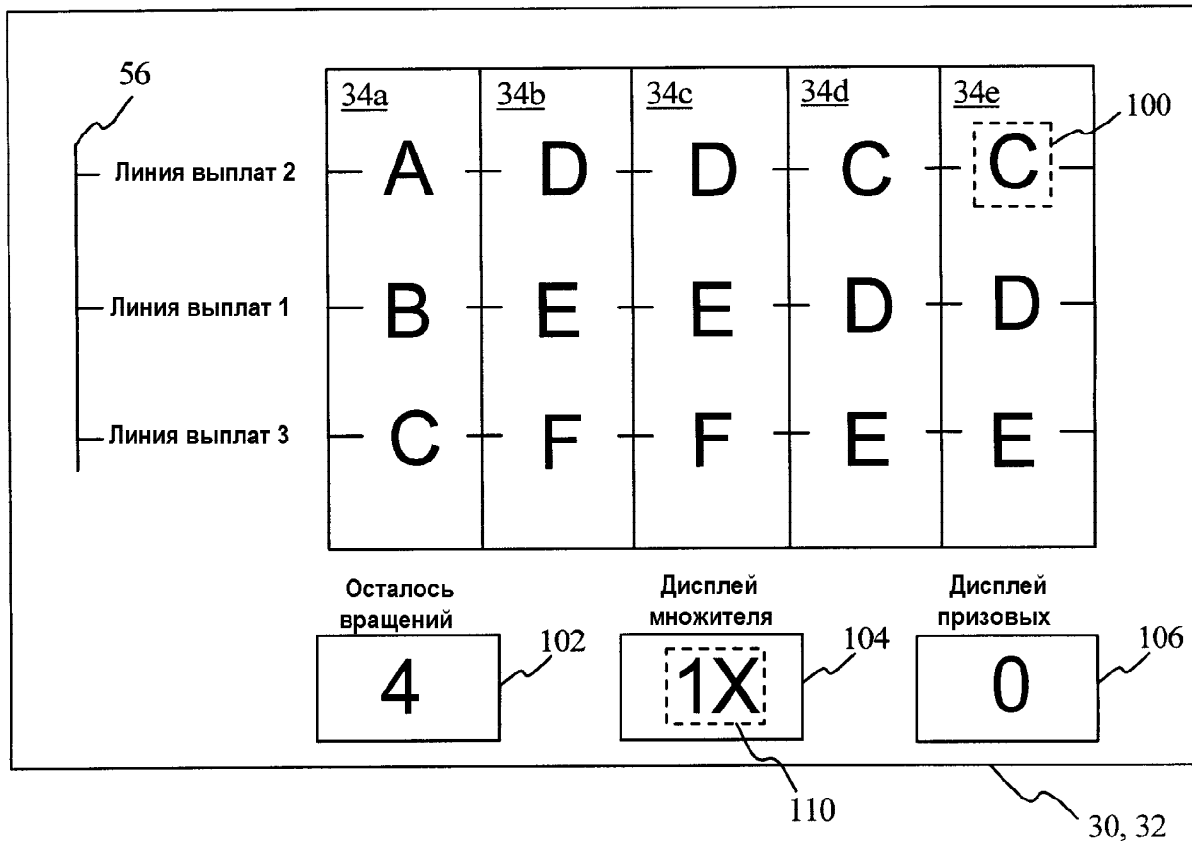
ФИГ.4С



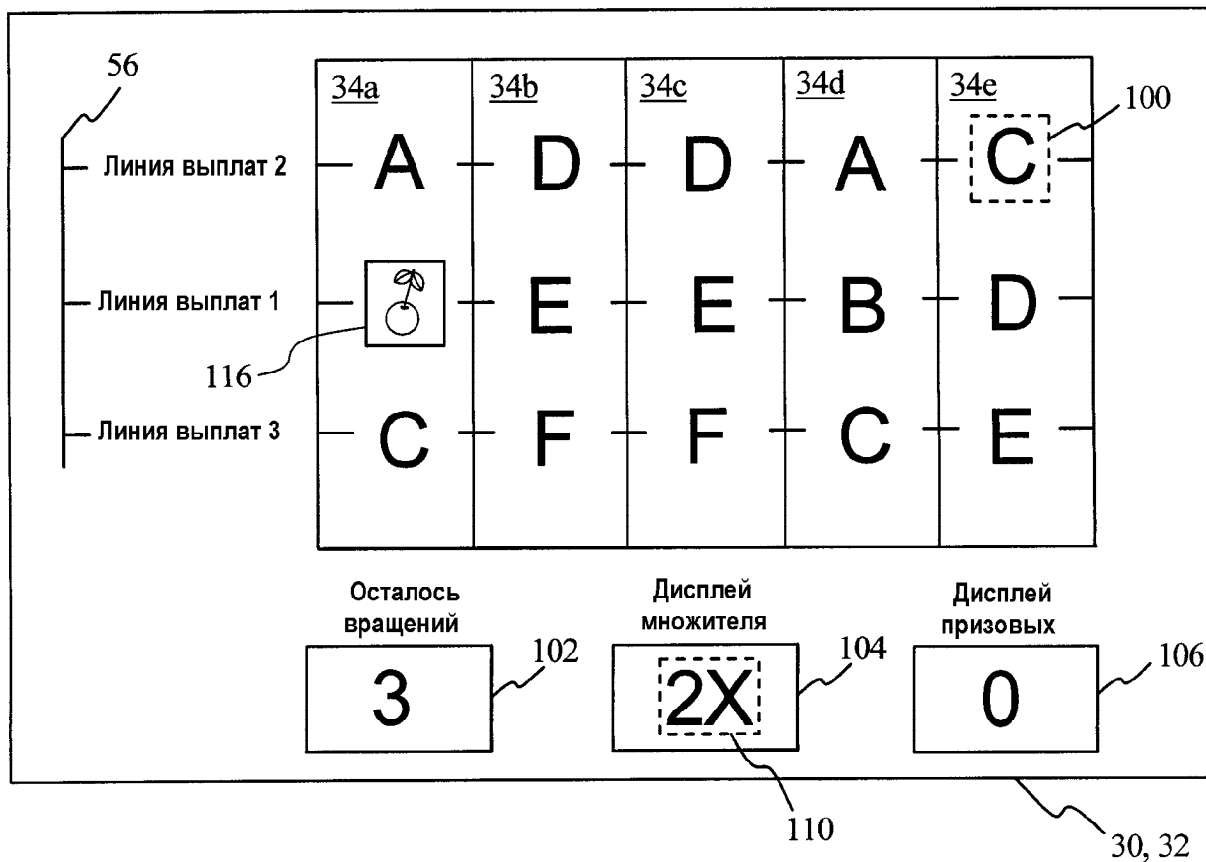
ФИГ.4D



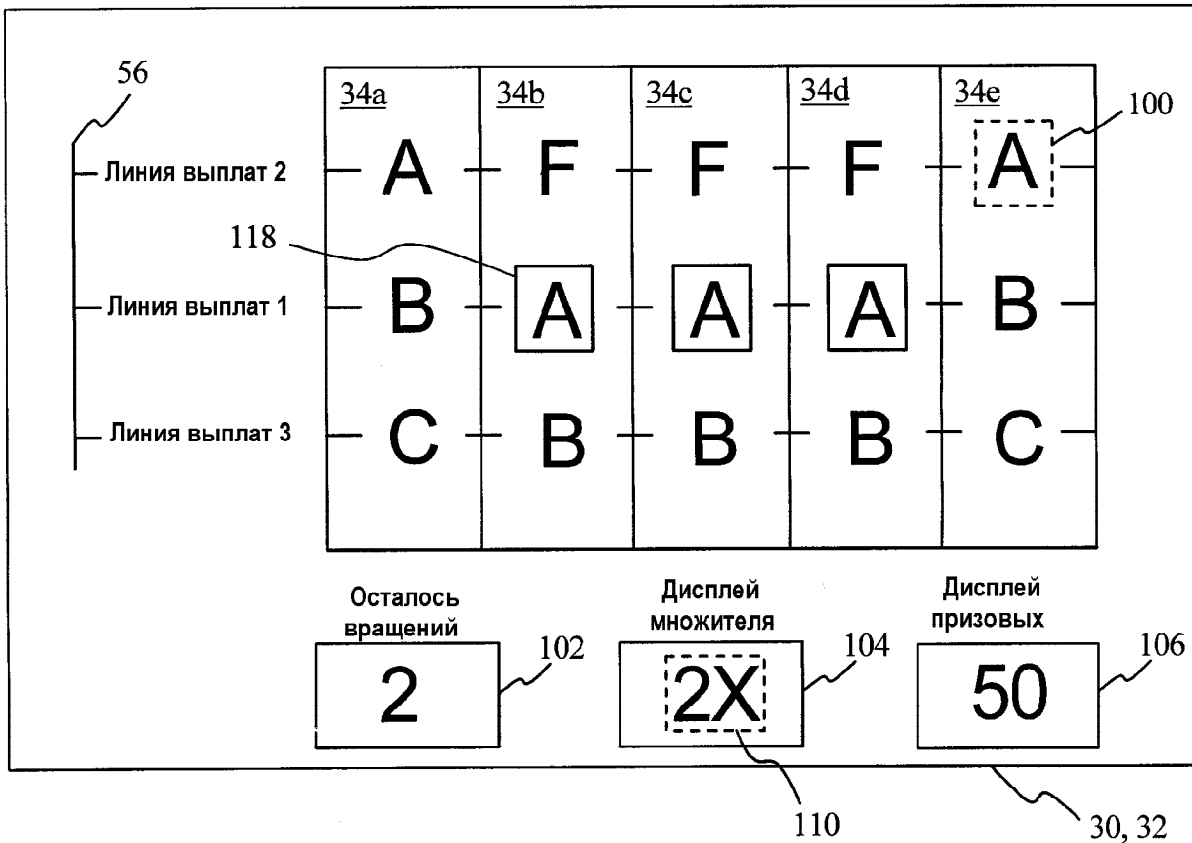
ФИГ.4E



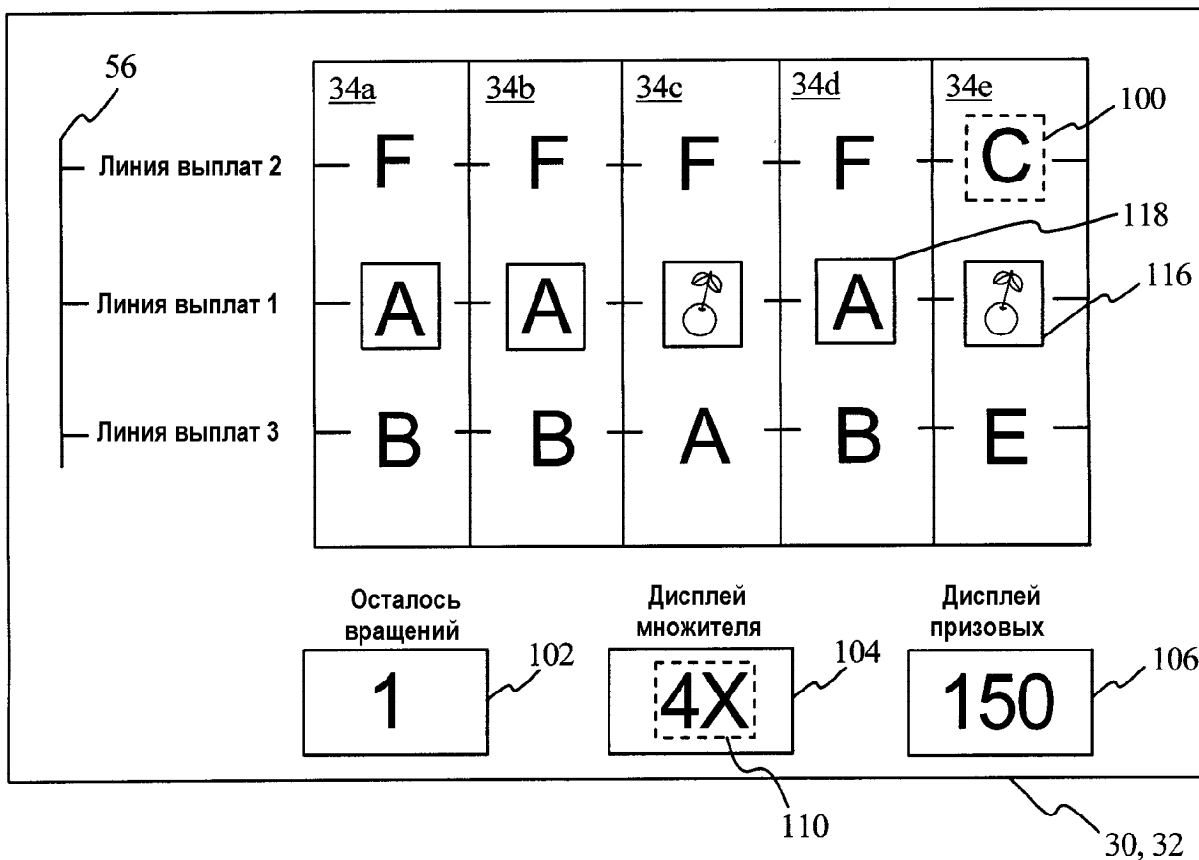
ФИГ.5А



ФИГ.5В



ФИГ.5С



ФИГ.5D