

(19)



Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets



(11)

EP 0 806 022 B1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTSCHRIFT

(45) Veröffentlichungstag und Bekanntmachung des
Hinweises auf die Patenterteilung:
12.05.1999 Patentblatt 1999/19

(21) Anmeldenummer: **95936424.1**

(22) Anmeldetag: **03.11.1995**

(51) Int Cl.⁶: **G07F 17/32**

(86) Internationale Anmeldenummer:
PCT/DE95/01547

(87) Internationale Veröffentlichungsnummer:
WO 96/23287 (01.08.1996 Gazette 1996/35)

(54) **GELDBETÄTIGTES UNTERHALTUNGSGERÄT**

MONEY-OPERATED ENTERTAINMENT MACHINE

APPAREIL DE DIVERTISSEMENT ACTIONNE PAR PIÈCES DE MONNAIE

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT DE ES FR GB GR IT NL

(30) Priorität: **24.01.1995 DE 19501955**
09.09.1995 DE 19533417

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
12.11.1997 Patentblatt 1997/46

(73) Patentinhaber: **NSM AKTIENGESELLSCHAFT**
55411 Bingen (DE)

(72) Erfinder: **SCHULZE, Ullrich**
D-65195 Wiesbaden (DE)

(74) Vertreter: **Becker, Bernd, Dipl.-Ing.**
Patentanwälte
BECKER & AUE
Saarlandstrasse 66
55411 Bingen (DE)

(56) Entgegenhaltungen:
DE-A- 3 444 148 **DE-A- 3 801 643**
DE-A- 4 134 229 **DE-A- 4 201 555**
GB-A- 2 210 191

EP 0 806 022 B1

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist. (Art. 99(1) Europäisches Patentübereinkommen).

Beschreibung

[0001] Ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Spieleinrichtung aus mehreren beleuchtbaren gewinnindividuellen Anzeigeelementen und mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung.

[0002] Derartige Unterhaltungsgeräte sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. So offenbart beispielsweise die DE 36 38 100 A1 ein münzbetätigtes, einen Gewinn in Aussicht stellendes Spielgerät nach Art eines Rouletts mit einem aus Zahlenfeldern bestehenden Roulettkessel, auf dem eine umlaufende Kugel als Lichtpunkt simulierbar ist, und mit einem mit Tastenfeldern versehenen Tableau, das die Zahlen des Roulettkessels darstellt, zum Setzen auf eine Gewinnzahl oder eine Gruppe von Gewinnzahlen. Den einzelnen Zahlenfeldern sind Lampen zugeordnet, die während des Ablaufes der Gewinnermittlung die Zahlenfelder in Form eines Lichtpunktes in einer Umlaufrichtung nacheinander ausleuchtet, um so den Spielverlauf eines Rouletts zu simulieren. Bei der zufallsabhängigen Beendigung der Ausleuchtung des Roulettkessels ergibt sich ein erleuchtetes Zahlenfeld, das im Falle der Übereinstimmung mit dem zugehörigen gesetzten Tastenfeld des Tableaus einen Gewinn auslöst.

[0003] Weiterhin gibt es mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehene Spielgeräte, die, wie z.B. aus der DE 38 01 643 A1 bekannt ist, in der Regel drei als Walzen, Scheiben oder Klappkarten-Karusselle ausgebildete Umlaufkörper besitzen. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. Anstelle der Umlaufkörper kommen auch mit Symbolen belegte Lichtfelder zur Anwendung, denen jeweils ein umlaufender Lichtpunkt zugeordnet ist. In diesem Falle bestimmen bei Spielende die durch die Lichtpunkte markierten Lichtfelder einen Gewinn oder Verlust.

[0004] Des weiteren weisen, wie beispielsweise aus der DE 41 34 229 A1 und der DE 38 01 643 A1 bekannt ist, Unterhaltungsgeräte mit einer Symbol-Spieleinrichtung häufig eine als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildete Risiko-Spieleinrichtung auf, die bei einem bereits in der Symbol-Spieleinrichtung erzielten Gewinn tasten- oder rechnergesteuert in Betätigung gesetzt werden kann. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf gegebenenfalls beleuchtbaren Anzeigeelementen verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen in dem Unterhaltungsgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verlorenggeht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinnes wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn

wird wieder optisch hervorgehoben. Entscheidet der Zufallsgenerator, daß der Gewinn verlorenggeht, so leuchtet ein der Risikoleiter zugeordnetes Totalverlust-Anzeigeelement auf und ein neues Spiel kann beginnen.

[0005] Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Spielgerät der eingangs genannten Art den Ablauf des Spielgeschehens interessanter zu gestalten und damit dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und sonach einen größeren Anreiz zum Spiel zu bieten, indem das Spielgeschehen abwechslungsreicher gestaltet wird.

[0006] Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß die Spieleinrichtung als eine einen durch Geldeingabe bestimmbaren Geldeinsatz oder einen Teilbetrag davon oder ein Vielfaches davon bei Verlustgefahr erhöhende Risiko-Spieleinrichtung ausgebildet ist.

[0007] Durch diese Maßnahme ist das Spielgeschehen weitaus interessanter geworden, da dem Spieler nunmehr die Möglichkeit geboten wird, einen unmittelbaren Spieleinsatz durch Eingeben von Geld in den Münzeinwurf schrittweise unter Gefahr des Verlustes des Geldeinsatzes bzw. eines bereits erzielten Gewinns direkt zu erhöhen. Der Spieler ist also nicht mehr darauf angewiesen, wie bei den bekannten Unterhaltungsgeräten durch Erreichung bestimmter Symbolkombinationen in der Symbol-Spieleinrichtung einen Einstieg in das Risikospiel zu erlangen. Aufgrund der im sofort nach Betätigen des Geldeinsatzes ablaufenden Risikospiel auftretenden Ereignisse wird ein großer Spielanreiz erzeugt und die Spannung des Spielers ständig gesteigert. Es ergibt sich also ein schnelles reizvolles Spiel mit großem Unterhaltungswert und variablen Gewinnchancen.

[0008] Wird ein Teilbetrag des Geldeinsatzes oder ein Vielfaches des Geldeinsatzes eingesetzt, so erniedrigt bzw. erhöht sich entsprechend der mögliche Gewinn.

[0009] Nach einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung umfaßt die Risiko-Spieleinrichtung eine auf einem Standgehäuse aufgesetzte Risiko-Säule, die aus einer aus übereinanderliegenden Anzeigeelementen zusammengesetzten Anzeigeleiter besteht. Hierdurch ergibt sich zum einen eine einfache Standortveränderung des Unterhaltungsgerätes und zum anderen eine optisch hervorstechende Darstellung der Risiko-Spieleinrichtung.

[0010] Um den Spielverlauf aus mehreren Blickwinkeln betrachten zu können, ist nach einer Weiterbildung der Erfindung jedes Anzeigeelement der Risiko-Säule in mindestens zwei den gleichen Gewinnwert darstellende, räumlich versetzt zueinander angeordnete Anzeigesegmente unterteilt. Zweckmäßigerweise sind hierbei die Anzeigeelemente der Risiko-Säule kreisförmig oder mehrckig gestaltet. Dies ermöglicht bei entsprechender Ausbildung der Anzeigesegmente der einzelnen Anzeigeelemente eine Rundum-Betrachtung der Risiko-Säule, wodurch neben dem Spieler ein relativ großer Personenkreis das Spielgeschehen verfolgen

kann.

[0011] Bei einer weiteren attraktiven Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes ist das unterste Anzeigeelement der Risiko-Säule mit einem Totalverlust belegt und die darüberliegenden Anzeigeelemente sind in steigender Reihenfolge mit Gewinnen belegt. Dadurch wird die dem Spieler von den bekannten Unterhaltungsgeräten mit Symbol-Spieleinrichtung und Risiko-Spieleinrichtung vertraute Belegung der Anzeigeelemente beibehalten, was zu einer schnellen Akzeptanz des Unterhaltungsgerätes führt.

[0012] Zur Hervorhebung des erreichten Gewinns ist nach einer Weiterbildung der erfindungsgemäßen Lösung am oberen Ende der Risiko-Säule ein Anzeigefeld vorgesehen, in dem der erreichte Gewinn der jeweiligen Stufe innerhalb der Risiko-Säule zusätzlich darstellbar ist. Bevorzugt ist dieses Anzeigefeld in mindestens zwei den gleichen Gewinnwert darstellende versetzt zueinander angeordnete Anzeigesegmente unterteilt. Dies ermöglicht eine Betrachtung des herausgestellten Gewinns aus mehreren Blickwinkeln.

[0013] Zwecks Erhöhung der Variationsbreite der Gewinnmöglichkeiten sind nach einer weiteren Ausgestaltung der Erfindung die Anzeigeelemente der Risiko-Säule als in ihrer Belegung veränderbare Display ausgebildet. Hierdurch kann der Aufsteller des Unterhaltungsgerätes die Risiko-Spieleinrichtung durch einfache Umgestaltung der Belegung der Anzeigeelemente der Risiko-Säule das Unterhaltungsgerät an die wechselnden Anforderungen unterschiedlicher Aufstellplätze anpassen. Somit ist eine schnelle Veränderung der auf den Anzeigeelementen dargestellten Gewinnart (Geldgewinne, Sonderspielgewinne, in denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt, beispielsweise wird jeder erreichte Gewinn verdoppelt, Freispielgewinne, Punktegewinne und dergleichen) und der Gewinnhöhe gegeben, wobei auch eine Teilübernahme von Gewinnen vorgesehen sein kann.

[0014] Zweckmäßigerweise wird der Spielbeginn beim Vorliegen eines ausreichenden, in einer Guthabenanzeige dargestellten Geldeinsatzes durch Betätigung eines Handstarthebels ausgelöst. Alternativ kann der Spielbeginn auch durch Betätigung einer Taste rechnergesteuert erfolgen.

[0015] Damit der Spieler seinen Geldeinsatz und somit auch die Anfangsbedingung für das Risikospiel relativ variabel gestalten kann, ist nach einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung der Guthabenanzeige eine Taste zur schrittweisen Auswahl der Höhe des Geldeinsatzes in der Risiko-Säule zugeordnet. Der Spieler kann daher entsprechend seinem Guthaben die Höhe des Einstiegs in die Risiko-Säule bestimmen. Der Spieler kann somit den Geldeinsatz wählen und dadurch die Höhe des erzielbaren Gewinnes bestimmen.

[0016] Um dem Spieler eine Einflußnahme auf das Spielgeschehen zu ermöglichen, ist nach einer Weiterbildung der Erfindung der Risiko-Säule eine Risikotaste zugeordnet, bei deren Betätigung entweder der höhere

Gewinn erzielt oder der eingesetzte Geldeinsatz bzw. Gewinn verloren wird. Weiterhin ist bevorzugt vorgesehen, daß der Risiko-Säule eine Annahmetaste zugeordnet ist, bei deren Betätigung das Risikoangebot abgebrochen und der erzielte Gewinn angenommen wird.

[0017] Bevorzugt ist innerhalb des Standgehäuses mindestens ein Lautsprecher angebracht. Der Lautsprecher dient der akustischen Information und Animation, und zwar sowohl während des Risikospiels als auch in der spielfreien Zeit. Um optische Spielanreize zu vermitteln, ist zweckmäßigerweise die Risiko-Säule in der spielfreien Zeit als Animiereinrichtung geschaltet, d.h. die Anzeigeelemente der Risiko-Säule leuchten in vorgegebener oder zufallsgesteuerter Weise auf.

[0018] Bei einer alternativen Ausführung des Unterhaltungsgerätes ist bevorzugt die Risiko-Spieleinrichtung in einem Wandgehäuse untergebracht. Zweckmäßigerweise sind hierbei mehrere Risiko-Spieleinrichtungen in dem Wandgehäuse angeordnet. Zur besonderen Hervorhebung der erreichbaren Gewinne sind nach einer weiteren Ausgestaltung die Anzeigeelemente der Risiko-Spieleinrichtung jeweils in einen mit einem Gewinn belegten Anzeigebereich und in einen beim Risikospiel blinkenden Anzeigebereich unterteilt. Weiterhin ist zweckmäßigerweise das Unterhaltungsgerät mit einem Münzeinwurfschlitz, einem Geldschein-Eingabeschlitz und/oder einem Benutzerkarten-Eingabeschlitz versehen. Auf diese Weise kann das Unterhaltungsgerät mit unterschiedlichen Zahlungsmitteln betrieben werden.

[0019] Zur weiteren Erhöhung des Unterhaltungswertes für den Spieler ist nach einer Weiterbildung der Erfindung der Risiko-Spieleinrichtung mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung zugeordnet, in der ein in der Risiko-Spieleinrichtung erzielter Gewinn ausspielbar ist. Auf diese Weise wird dem Spieler die Möglichkeit geboten, seinen in der Risiko-Spieleinrichtung erzielten Gewinn unter Gefahr einer Erniedrigung zu erhöhen. Bevorzugt ist die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung nach Art eines Rouletts mit einem aus Anzeigefeldern bestehenden Roulettessel, auf dem eine umlaufende Kugel als Lichtpunkt simulierbar ist, ausgebildet. Alternativ ist bevorzugt die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine Symbol-Spieleinrichtung, deren Symbolte tragende Umlaufkörper nach ihrer Stillsetzung hinter Ablesefenstern ein Spielergebnis anzeigen. Hierbei ist zur weiteren Erhöhung des Spielanreizes zweckmäßigerweise mindestens einer der Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung und/oder ein gesondert vorgesehener Umlaufkörper mit wenigstens einem sich von seiner Drehachse nach außen erstreckenden, einsehbaren Kanal zur Aufnahme von Münzen versehen, die beim Auftreten eines bestimmten Ereignisses in der Risiko-Spieleinrichtung und/oder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung über eine Ausgabeeinrichtung ausgebbar sind. Der Spieler kann also unmittelbar real erkennen, welchen Betrag von Münzen er im Falle eines Gewinnes tatsächlich erhält und darüber hinaus kann der Spieler aufgrund

der Erkennbarkeit des Füllstandes des Umlaufkörpers mit Münzen abschätzen, welchen Wert die Münzen insgesamt darstellen.

[0020] Bei einer weiteren alternativen Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes ist zur Erzielung eines zusätzlichen Gewinns der Risiko-Spieleinrichtung mindestens eine Jackpot-Spielanordnung zugeordnet. Die Jackpot-Spielanordnung besteht aus einer verschiedenen Gewinnanzeigeelemente umfassenden Lichtleiste. Beim Auftreten eines bestimmten Ereignisses in der Risiko-Spieleinrichtung und/oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung wird ein bestimmtes Gewinnanzeigeelement der Lichtleiste beleuchtet, das ein auf den erzielten Gewinn bezogenes Symbol trägt. Wenn eine bestimmte Anzahl an Gewinnanzeigeelementen der Lichtleiste beleuchtet ist, wird der zusätzliche Gewinn gegeben. Die Lichtleiste der Jackpot-Spielanordnung kann aber auch aus neutralen beleuchtbaren Anzeigeelementen bestehen, die jeweils beim Auftreten eines bestimmten Ereignisses in der Risiko-Spieleinrichtung und/oder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung der Reihe nach erleuchtet werden und bei vollständiger Beleuchtung der Lichtleiste den zusätzlichen Gewinn auslösen.

[0021] Es versteht sich, daß die vorstehend genannten und die nachstehend noch zu erläuternden Merkmale nicht nur in der jeweils angegebenen Kombination, sondern auch in anderen Kombinationen oder in Alleinstellung verwendbar sind, ohne den Rahmen der vorliegenden Erfindung zu verlassen.

[0022] Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand zweier Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt.

Fig. 1 eine perspektivische Vorderansicht eines erfindungsgemäßen Unterhaltungsgerätes und

Fig. 2 eine alternative Ausführung des Unterhaltungsgerätes.

[0023] Das mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit für den gesamten Spielablauf versehene Unterhaltungsgerät weist eine einen Spieleinsatz bei Verlustgefahr erhöhende Risiko-Spieleinrichtung 1 auf, die in einer kreisförmigen, auf einem quaderförmigen Standgehäuse 2 aufgesetzten Risiko-Säule 3 untergebracht ist. Der Rechner bestimmt den gesamten Spielablauf einschließlich der Gewinnermittlung und der Gewinnauszahlung. Die Steuer und Rechenfunktionen werden hierbei entsprechend den Programmen des Rechners ausgeführt, die sämtlichen Funktionen angepaßt werden können. Die Risiko-Säule 3 setzt sich aus mehreren übereinanderliegenden, zu einer Anzeigeleiter 4 zusammengesetzten beleuchtbaren Anzeigeelementen 5 zusammen. Das unterste Anzeigeelement 5 ist mit einem Totalverlust (Beschriftung "0") belegt, während die darüberliegenden Anzeigeelemente in steigender Rei-

henfolge mit Geldgewinnen belegt sind. Jedes Anzeigeelement 5 ist über den Umfang verteilt in drei gleiche Anzeigesegmente 6 unterteilt, die mit den gleichen Gewinnwerten belegt sind. Am oberen Ende der Risiko-Säule 3 befindet sich ein kreisförmiges Anzeigefeld 7, das ebenfalls umfangsseitig in drei gleiche Anzeigesegmente 6 unterteilt ist. In dem Anzeigefeld 7 bzw. in den zugehörigen Anzeigesegmenten 6 wird der in der Risiko-Spieleinrichtung 1 erreichte Gewinn der jeweiligen Stufe innerhalb der Risiko-Säule 3 zusätzlich dargestellt. Seitlich an der Risiko-Säule 3 ist ein Handstarthebel 16 für den Spielbeginn angebracht.

[0024] Auf der Oberseite des Standgehäuses 2 befinden sich eine Risikotaste 8 und eine Annahmetaste 9, die der Risiko-Spieleinrichtung 1 zugeordnet sind. Im oberen Bereich der Vorderseite des Standgehäuses 2 sind ein Münzeinwurf Schlitz 10 einer Münzverarbeitungseinrichtung, eine Münzrückgabetaste 11, eine Guthabenanzeige 12 für den Status des Münzguthabens und eine Taste 13 zur schrittweisen Auswahl der Höhe des Spieleinsatzes in der Risiko-Säule 3 angebracht. Im unteren Bereich des Standgehäuses 2 sind eine Münz-Auszahlenschale 14 und ein Lautsprecher 15 vorgesehen.

[0025] Der Spielvorgang bei dem Unterhaltungsgerät ist wie folgt. Nach Einwurf erforderlicher Münzen in den Münzeinwurf Schlitz 10 wird der entsprechende Geldbetrag durch die Guthabenanzeige 12 dargestellt. Durch entsprechende Betätigung der Taste 13 wird dann die Höhe des Geldeinsatzes ausgewählt, wobei die mit steigenden Geldgewinnen belegten Anzeigeelemente 6 analog der Häufigkeit der Betätigung der Taste 13 von unten nach oben schrittweise aufleuchten. Das den ausgewählten Geldeinsatz markierende Anzeigeelement 5 bleibt beleuchtet, beispielsweise ist dies das Anzeigeelement 5 mit der Belegung 1,60 DM. Nach Betätigen des Handstarthebels 16 steht dieser Betrag zum Riskieren an. Das Riskieren dieses zusätzlich im Anzeigefeld 7 dargestellten Betrages geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigeelement 5 mit der Belegung 3,20 DM in Bezug auf das beleuchtete, den Geldeinsatz von 1,60 DM anzeigende Anzeigeelement 5 im Wechsel mit dem am unteren Ende der Anzeigeleiter 4 angeordneten, mit einem Totalverlust belegten und der Beschriftung "0" versehenen Anzeigeelement 5 blinkt. Bei Betätigung der Risikotaste 8 oder nach Ablauf einer bestimmten Zeit wird entweder der nächsthöhere Gewinn (3,20 DM) erzielt, wobei das Anzeigeelement 5 mit der Belegung 3,20 DM beleuchtet bleibt und dieser Betrag gleichzeitig in dem Anzeigefeld 7 dargestellt wird, oder der Geldeinsatz verloren. Dieser Vorgang kann im Falle eines Gewinns, der dann den Spieleinsatz darstellt, bis zur Erreichung des Höchstgewinns fortgesetzt werden. Ein hierbei erreichter Gewinn oder Teilgewinn kann jederzeit durch entsprechende Betätigung der Annahmetaste 9 angenommen werden, wobei der entsprechende Betrag in der Guthabenanzeige 12 aufaddiert wird. Durch Betätigung der Münzrückgabetaste 11 kann der

in der Guthabenanzeige 12 dargestellte Betrag in die Münzauszahlungsschale 14 abgerufen werden. Während des Risiko-Spiels kann eine akustische Information, beispielsweise über den Spielstand, oder eine Hintergrundmusik über den Laufsprecher 15 erfolgen.

[0026] Alternativ ist auch ein fester Geldeinsatz von z.B. 1,-DM möglich, wobei die auf der Anzeigeleiter 4 dargestellten Gewinne fest sind und beispielsweise über der Einsatzstufe von 1,-DM in steigender Reihenfolge von 2,-DM, 4,-DM, 8,-DM usw. zunehmen. Weiterhin ist es auch möglich, den Geldeinsatz variabel zu gestalten, beispielsweise in einem Bereich von 0,10 DM bis 2,-DM, wobei sich entsprechend dem gewählten Einsatz die Gewinnbelegung der Anzeigeelemente 5 der Anzeigeleiter 4 entsprechend ändert. Der Einstieg in das Risikospiel erfolgt immer in der untersten Stufe der Anzeigeleiter 4. Es ist aber auch möglich, den Einstieg durch eine Ausspielung rechnergesteuert festzulegen.

[0027] Das Unterhaltungsgerät ist ferner mit einer Risikoautomatik ausgestattet, die mit der Risikotaste 8 ein- bzw. ausgeschaltet werden kann. Bei eingeschalteter Automatik leuchtet ein der Risikotaste 8 zugeordnetes Anzeigefeld 17 auf, und es werden Beträge automatisch riskiert, bis entweder ein bestimmter Geldbetrag erzielt worden ist, oder durch Aufleuchten des mit dem Totalverlust belegten Anzeigeelementes 5 der Verlust des riskierten Betrages angezeigt wird. Bei einem Guthabenstand von weniger als einem Spieleinsatz wird die Risikoautomatik ausgeschaltet.

[0028] Bei der in Fig. 2 dargestellten Ausführung des Unterhaltungsgerätes sind zwei Risiko-Spieleinrichtungen 1 in ein Wandgehäuse 18 integriert, das neben dem Münzeinwurf Schlitz 10 einen Geldschein-Eingabeschlitz 19 und einen Benutzerkarten-Eingabeschlitz 20 aufweist, die einer Geldverarbeitungseinrichtung zugeordnet sind. Die Anzeigeelemente 5 der Risiko-Spieleinrichtungen 1 sind jeweils in einen mit einem Gewinn belegten Anzeigebereich 21 und in einen beim Risikospiel blinkenden Anzeigebereich 22 unterteilt.

Patentansprüche

1. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Spieleinrichtung (1) aus mehreren beleuchtbaren, gewinnindividuellen Anzeigeelementen (5) und mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, dadurch gekennzeichnet, daß die Spieleinrichtung als eine einen durch Geldeingabe bestimmaren Geldeinsatz oder einen Teilbetrag davon oder ein Vielfaches davon bei Verlustgefahr erhöhende Risiko-Spieleinrichtung (1) ausgebildet ist.
2. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Risiko-Spieleinrichtung (1) eine auf einem Standgehäuse (2) aufgesetzte Risiko-

ko-Säule (3) umfaßt, die aus einer aus übereinanderliegenden Anzeigeelementen (5) zusammengesetzten Anzeigeleiter (4) besteht.

3. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß jedes Anzeigeelement (5) der Risiko-Säule (3) in mindestens zwei den gleichen Gewinnwert darstellende, räumlich versetzt zueinander angeordnete Anzeigesegmente (6) unterteilt ist.
4. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (5) der Risiko-Säule (3) kreisförmig oder mehreckig gestaltet sind.
5. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß das unterste Anzeigeelement (5) der Risiko-Säule (3) mit einem Totalverlust belegt ist, und die darüberliegenden Anzeigeelemente (5) in steigender Reihenfolge mit Gewinnen belegt sind.
6. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß am oberen Ende der Risiko-Säule (3) ein Anzeigefeld (7) vorgesehen ist, in dem der erreichte Gewinn der jeweiligen Stufe innerhalb der Risiko-Säule (3) zusätzlich darstellbar ist.
7. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 6, dadurch gekennzeichnet, daß das Anzeigefeld (7) in mindestens zwei den gleichen Gewinnwert darstellende, versetzt zueinander angeordnete Anzeigesegmente (6) unterteilt ist.
8. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (5) der Risiko-Säule (3) als in ihrer Belegung veränderbare Displays ausgebildet sind.
9. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß der Spielbeginn beim Vorliegen eines ausreichenden, in einer Guthabenanzeige (12) dargestellten Geldeinsatzes durch Betätigung eines Handstarthebels (16) ausgelöst wird.
10. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß der Guthabenanzeige (12) eine Taste (13) zur schrittweisen Auswahl der Höhe des Geldeinsatzes in der Risiko-Säule (3) zugeordnet ist.
11. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß der Risiko-Säule (3) eine Risikotaste (8) zugeordnet ist, bei deren Betätigung entweder der höhere Gewinn erzielt

oder der eingesetzte Geldeinsatz bzw. Gewinn verloren wird.

12. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß der Risiko-Säule (3) eine Annahmetaste (9) zugeordnet ist, bei deren Betätigung des Risikoangebot angebrochen und der erzielte Gewinn angenommen wird. 5
13. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß innerhalb des Standgehäuses (2) mindestens ein Lautsprecher (15) untergebracht ist. 10
14. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 13, dadurch gekennzeichnet, daß die Risiko-Säule (3) in der spielfreien Zeit als Animiereinrichtung geschaltet ist. 15
15. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß die Risiko-Spieleinrichtung (1) in einem Wandgehäuse (18) untergebracht ist. 20
16. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 15, dadurch gekennzeichnet, daß mehrere Risiko-Spieleinrichtungen in dem Wandgehäuse (18) angeordnet sind. 25
17. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 16, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (5) der Risiko-Spieleinrichtung (1) jeweils in einen mit einem Gewinn belegten Anzeigebereich (21) unterteilt sind. 30
18. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 17, dadurch gekennzeichnet, daß ein Münzeinwurf Schlitz (10), ein Geldschein-Eingabeschlitz (19) und/oder ein Benutzerkarten-Eingabeschlitz (20) vorgesehen ist. 35
19. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 18, dadurch gekennzeichnet, daß der Risiko-Spieleinrichtung (1) mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung zugeordnet ist, in der ein in der Risiko-Spieleinrichtung (1) erzielter Gewinn ausspielbar ist. 40
20. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 19, dadurch gekennzeichnet, daß die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung nach Art eines Rouletts mit einem aus Anzeigefeldern bestehenden Roulettkessel, auf dem eine umlaufende Kugel als Lichtpunkt simulierbar ist, ausgebildet ist. 45
21. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 19, dadurch gekennzeichnet, daß die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine Symbol-Spieleinrichtung ist, deren Symbole tragende Umlaufkörper nach ihrer Stillsetzung 50

hinter Ablesefenstern ein Spielergebnis anzeigen.

22. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 21, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens einer der Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung und/oder ein gesondert vorgesehener Umlaufkörper mit wenigstens einem sich von seiner Drehachse nach außen erstreckenden, einsehbaren Kanal zur Aufnahme von Münzen versehen ist, die beim Auftreten eines bestimmten Ereignisses in der Risiko-Spieleinrichtung (1) und/oder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung über eine Ausgabeeinrichtung ausgebbar sind.
23. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 22, dadurch gekennzeichnet, daß der Risiko-Spieleinrichtung mindestens eine Jackpot-Spielanordnung zugeordnet ist.

Claims

1. Money-operated entertainment machine, having a playing device (1) formed from a plurality of illuminatable, individual win display members (5), and having a computer-controlled control unit for controlling the course of the game, characterised in that the playing device is in the form of a risk playing device (1), which increases a monetary stake, which is determinable by the input of money, or a partial sum thereof, or a multiple thereof, with a risk of losing.
2. Entertainment machine according to claim 1, characterised in that the risk playing device (1) includes a risk column (3), which is mounted on a console (2) and comprises a display ladder (4) formed from display members (5) lying above one another.
3. Entertainment machine according to claim 2, characterised in that each display member (5) of the risk column (3) is divided into at least two display segments (6), which display the same win value and are disposed in a spatially offset manner relative to each other.
4. Entertainment machine according to one of claims 1 to 3, characterised in that the display members (5) of the risk column (3) have a circular or polygonal configuration.
5. Entertainment machine according to one of claims 1 to 4, characterised in that the lowermost display member (5) of the risk column (3) is occupied by a total loss, and the display members (5) lying thereabove are occupied by wins in increasing order.
6. Entertainment machine according to one of claims

1 to 5, characterised in that a display area (7) is provided at the upper end of the risk column (3), in which area the achieved win of the respective stage within the risk column (3) is additionally displayable.

7. Entertainment machine according to claim 6, characterised in that the display area (7) is divided into at least two display segments (6), which display the same win value and are disposed in an offset manner relative to each other.

8. Entertainment machine according to one of claims 1 to 7, characterised in that the display members (5) of the risk column (3) are configured as displays which are variable in respect of their occupancy.

9. Entertainment machine according to one of claims 1 to 8, characterised in that the beginning of the game is triggered by the actuation of a manual starting lever (16), when there is a sufficient monetary stake displayed in a credit display (12).

10. Entertainment machine according to one of claims 1 to 9, characterised in that the credit display (12) has associated therewith a button (13) for the step-wise selection of the level of the monetary stake in the risk column (3).

11. Entertainment machine according to one of claims 1 to 10, characterised in that the risk column (3) has associated therewith a risk button (8), the actuation of which either achieves the higher win or loses the inserted monetary stake or win respectively.

12. Entertainment machine according to one of claims 1 to 11, characterised in that the risk column (3) has associated therewith an acceptance button (9), the actuation of which cancels the risk offer, and the achieved win is accepted.

13. Entertainment machine according to one of claims 1 to 12, characterised in that at least one loudspeaker (15) is accommodated within the console (2).

14. Entertainment machine according to one of claims 1 to 13, characterised in that the risk column (3) is converted into an animated device in the play-free time.

15. Entertainment machine according to one of claims 1 to 14, characterised in that the risk playing device (1) is accommodated in a wall housing (18).

16. Entertainment machine according to claim 15, characterised in that a plurality of risk playing devices are disposed in the wall housing (18).

17. Entertainment machine according to one of claims

1 to 16, characterised in that the display members (5) of the risk playing device (1) are each divided into a display region (21), which is occupied by a win.

18. Entertainment machine according to one of claims 1 to 17, characterised in that a coin insertion slot (10), a banknote input slot (19) and/or a player card input slot (20) are/is provided.

19. Entertainment machine according to one of claims 1 to 18, characterised in that the risk playing device (1) has associated therewith at least one additional-win playing device, in which a win, achieved in the risk playing device (1), can be played.

20. Entertainment machine according to claim 19, characterised in that the additional-win playing device is in the form of a type of roulette, having a roulette drum which comprises display areas, and on which drum a rotating ball is able to be simulated as a light spot.

21. Entertainment machine according to claim 19, characterised in that the additional-win playing device is a symbol playing device, the symbol-carrying rotatable bodies of which display a game result behind display windows after they have stopped.

22. Entertainment machine according to claim 21, characterised in that at least one of the rotatable bodies of the symbol playing device and/or a separately provided rotatable body are/is provided with at least one visible channel, which extends outwardly from its axis of rotation, for receiving coins, which can be issued via a dispensing means if a predetermined result appears in the risk playing device (1) and/or in the additional-win playing device.

23. Entertainment machine according to one of claims 1 to 22, characterised in that the risk playing device has associated therewith at least one jackpot playing arrangement.

Revendications

1. Appareil de divertissement actionné par pièces de monnaie, comprenant un dispositif de jeu (1) comportant plusieurs éléments éclairables (5) d'affichage de gain individuel et une unité commandée par ordinateur pour la commande du déroulement du jeu, caractérisé en ce que le dispositif de jeu est formé par un dispositif de jeu à risque (1) qui augmente en raison d'un risque de perte un enjeu déterminé par une mise d'argent, ou une fraction ou un multiple de cet enjeu.

2. Appareil de divertissement selon la revendication 1, caractérisé en ce que le dispositif de jeu à risque (1) comprend une colonne-risque (3) installée sur un socle (2) et comportant une échelle d'affichage (4) composée d'éléments d'affichage (5) superposés.
3. Appareil de divertissement selon la revendication 2, caractérisé en ce que chaque élément d'affichage (5) de la colonne-risque (3) est partagé en au moins deux segments d'affichage (6) séparés l'un de l'autre et affichant la même valeur de gain.
4. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 3, caractérisé en ce que les éléments d'affichage (5) de la colonne-risque (3) sont de forme circulaire ou polygonale.
5. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 4, caractérisé en ce que l'élément d'affichage (5) inférieur de la colonne-risque (3) indique une perte totale, et les éléments d'affichage (5) situés au-dessus indiquent des gains en ordre croissant.
6. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 5, caractérisé en ce que à l'extrémité supérieure de la colonne-risque (3) est prévue une zone d'affichage (7) dans laquelle le gain obtenu à chaque étage intermédiaire de la colonne-risque (3) est affichable de façon complémentaire.
7. Appareil de divertissement selon la revendication 6, caractérisé en ce que la zone d'affichage (7) est partagée en au moins deux segments d'affichage (6) séparés et indiquant la même valeur de gain.
8. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 7, caractérisé en ce que les éléments d'affichage (5) de la colonne-risque (3) sont formés par des moyens à affichage modifiable.
9. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 8, caractérisé en ce que le début du jeu est déclenché par l'actionnement d'un levier de lancement à main (16) en présence d'une mise d'argent suffisante indiquée dans un afficheur de crédit (12).
10. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 9, caractérisé en ce que une touche (13) est associée à l'afficheur de crédit (12) pour la sélection pas-à-pas du niveau de l'enjeu dans la colonne-risque (3).
11. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 10, caractérisé en ce que la colonne-risque (3) est associée une touche de risque (8) dont l'actionnement provoque soit l'obtention du gain supérieur, soit la perte de la mise ou du gain mis en jeu.
12. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 11, caractérisé en ce que la colonne-risque (3) est associée une touche de réception (9) dont l'actionnement interrompt l'enchère de risque et permet de recevoir le gain obtenu.
13. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 12, caractérisé en ce que au moins un haut-parleur (15) est monté à l'intérieur du socle (2).
14. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 13, caractérisé en ce que la colonne-risque (3) est commutée en dispositif d'animation pendant les périodes sans jeu (15).
15. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 14, caractérisé en ce que le dispositif de jeu à risque (1) est monté dans un boîtier mural (18).
16. Appareil de divertissement selon la revendication 15, caractérisé en ce que plusieurs dispositifs de jeu à risque sont montés dans le boîtier mural (18).
17. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 16, caractérisé en ce que les éléments d'affichage (5) du dispositif de jeu à risque (1) sont chacun subdivisés en une zone (21) d'affichage d'un gain.
18. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 17, caractérisé en ce que une fente (10) d'introduction de pièces de monnaie, une fente (19) d'introduction de billet et/ou une fente (20) d'introduction d'une carte d'utilisateur sont prévues.
19. Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 18, caractérisé en ce que le dispositif de jeu à risque (1) est associé à au moins un dispositif de jeu à gain supplémentaire dans lequel peut être joué un gain obtenu dans le dispositif (1) de jeu à risque.
20. Appareil de divertissement selon la revendication 19, caractérisé en ce que le dispositif de jeu à gain supplémentaire est formé par une sorte de roulette comprenant une caisse de roulette composée de zones d'affichage et sur laquelle une bille en circulation est simulée par un point lumineux.
21. Appareil de divertissement selon la revendication 19, caractérisé en ce que le dispositif de jeu à gain supplémentaire est un dispositif de jeu à symboles, dans lequel des corps tournants portant des sym-

boles affichent un résultat de jeu après leur arrêt derrière des fenêtres de lecture.

- 22.** Appareil de divertissement selon la revendication 21, caractérisé en ce qu'au moins l'un des corps tournants du dispositif de jeu à symboles et/ou un corps tournant spécialement prévu comprend au moins un canal visible s'étendant vers l'extérieur depuis son axe de rotation pour la réception de pièces de monnaie, qui sont mises en circulation par un dispositif de distribution à l'occasion d'un événement déterminé dans le dispositif (1) de jeu à risque et/ou dans le dispositif de jeu à gain supplémentaire.

15

- 23.** Appareil de divertissement selon l'une des revendications 1 à 22, caractérisé en ce qu'au moins une installation de jeu à jackpot est associée au dispositif de jeu à risque.

20

25

30

35

40

45

50

55

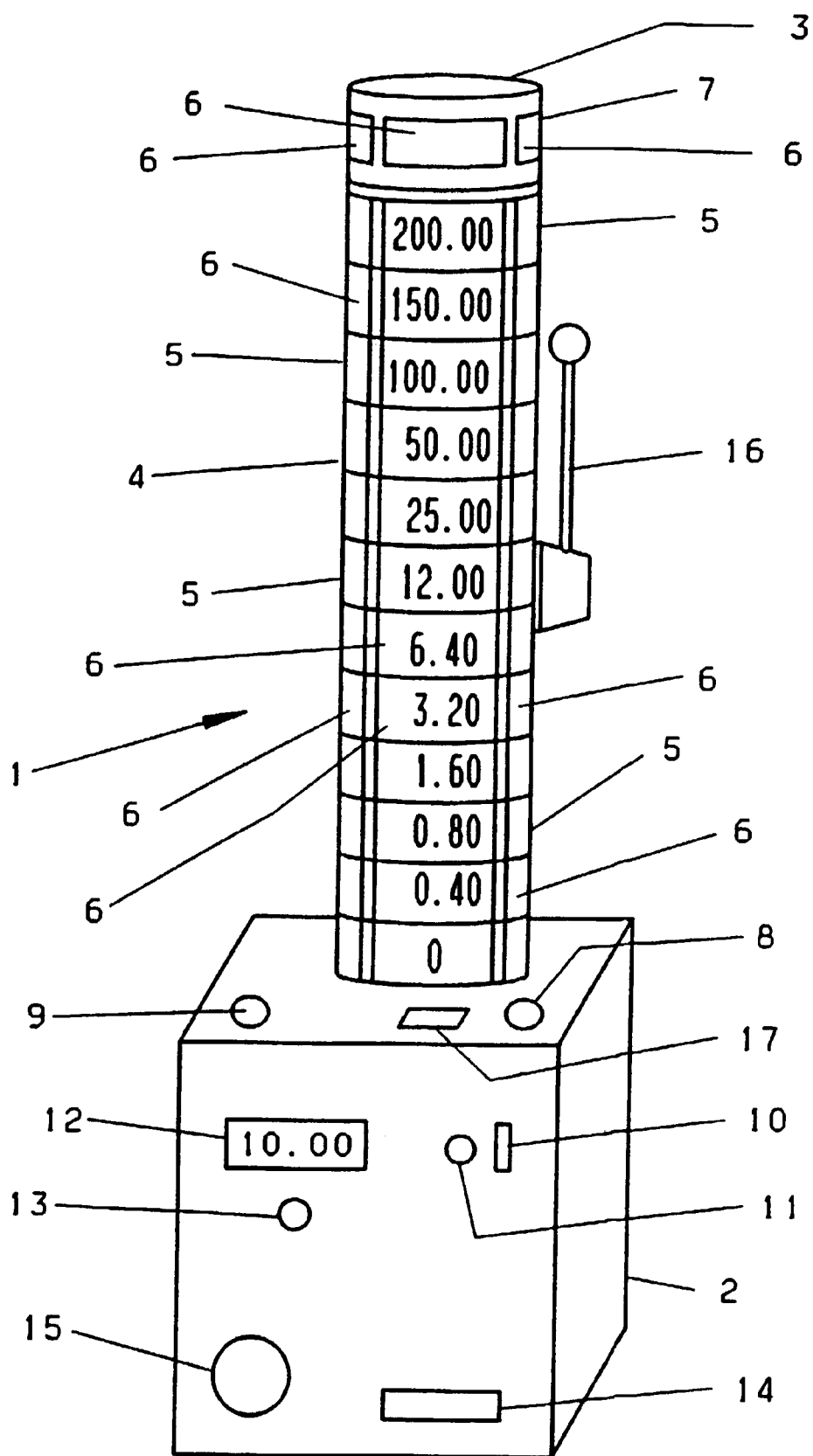


Fig. 1

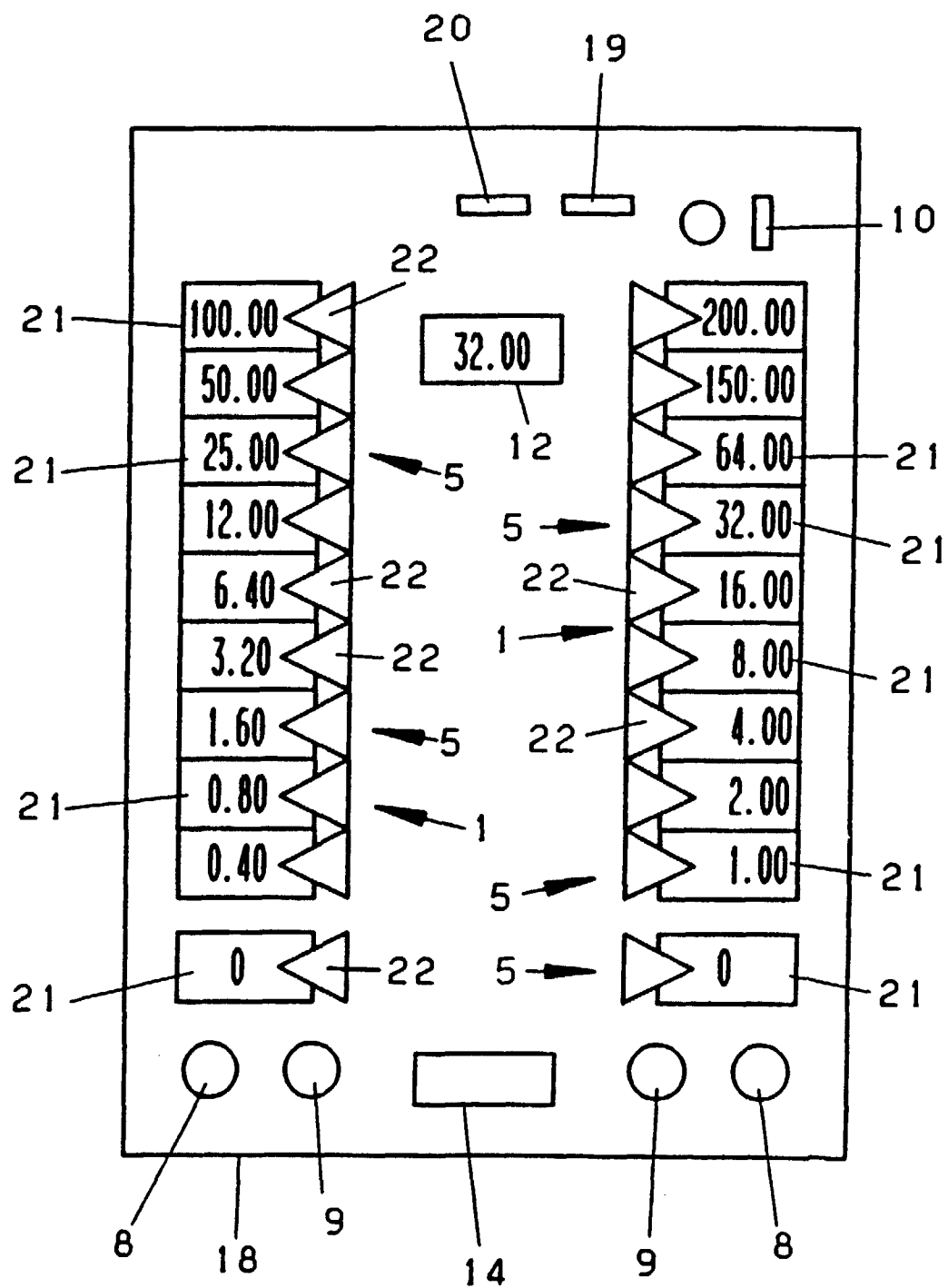


Fig. 2