

(19)



Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 0 930 589 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:

21.07.1999 Patentblatt 1999/29

(51) Int. Cl.⁶: **G07F 17/32**

(21) Anmeldenummer: **98119132.3**

(22) Anmeldetag: **09.10.1998**

(84) Benannte Vertragsstaaten:

**AT BE CH CY DE DK ES FI FR GB GR IE IT LI LU
MC NL PT SE**

Benannte Erstreckungsstaaten:

AL LT LV MK RO SI

(30) Priorität: **14.01.1998 DE 19801134**

(71) Anmelder: **NSM AKTIENGESELLSCHAFT
55411 Bingen (DE)**

(72) Erfinder:

**Schattauer, Jürgen, Dipl.-Math.
55595 Hüffelsheim (DE)**

(74) Vertreter:

**Gossel, Hans K., Dipl.-Ing. et al
Lorenz-Seidler-Gossel
Widenmayerstrasse 23
80538 München (DE)**

(54) **Unterhaltungsspielgerät**

(57) Ein Unterhaltungsspielgerät ist in der Art mit einem Geldspielgerät kombiniert, daß beide gleichzeitig oder jedes zu einem beliebigen Zeitpunkt für sich alleine in Betrieb genommen werden kann.

EP 0 930 589 A1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein übliches Unterhaltungsspielgerät, das ohne Geld oder durch Einwurf einer Münze oder Einzahlung eines Geldeinsatzes in anderer Form in Betrieb genommen werden kann.

[0002] Derartige Unterhaltungsspielgeräte werden üblicherweise in Spielhallen oder Gaststätten aufgestellt und bieten einem Spieler allein durch einen animierenden Spielablauf oder aufgrund von besonderer Geschicklichkeit erzielbaren Erfolgen besondere Spielanreize. Derartige Unterhaltungsspielgeräte können mechanischer, elektro-mechanischer Natur, beispielsweise Flipper-Geräte, sein oder aus Videospielen bestehen, deren Spielabläufe auf Monitoren dargestellt werden. Trotz des Bemühens, die Aufmerksamkeit des Spielers aufrechterhaltende, unterhaltende Spielgeräte zu bieten, können diese langweilig werden.

[0003] Aufgabe der Erfindung ist es daher, ein Unterhaltungsspielgerät zu schaffen, das einem Spieler besondere Spielanreize bietet, die es verhindern, daß sich der Spieler zu langweilen beginnt.

[0004] Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe dadurch gelöst, daß das Unterhaltungsspielgerät mit einem Geldspielgerät kombiniert ist, das gleichzeitig mit diesem oder zu einem beliebigen Zeitpunkt des Betriebs des Unterhaltungsspielgeräts in Betrieb genommen werden kann.

[0005] Dadurch daß das Unterhaltungsspielgerät erfindungsgemäß mit einem Geldspielgerät kombiniert ist, wird ein zusätzlicher Spielanreiz geschaffen, der langweilige Phasen des Unterhaltungsspielgeräts zu überbrücken vermag. Da der Spieler neben der Verfolgung des Unterhaltungsspielgeräts zugleich auch ein Geldspielgerät betreiben und verfolgen kann, wird dessen Aufmerksamkeit gesteigert und eintönige Spielphasen des einen Spielgeräts durch das andere überbrückt, wobei die Aufmerksamkeit des Spielers gesteigert wird, weil bei beiden Spielen die Spannung erhöhende Ereignisse auftreten können.

[0006] Es gibt auch Spieler, die gerne Geldspielgeräte betätigen würden, dieses aber in der Öffentlichkeit nicht zeigen möchten. Derartigen Spielern wird die Möglichkeit gegeben, den Betrieb eines Geldspielgeräts durch das vordergründig betriebene Unterhaltungsspielgerät zu überdecken.

[0007] Nach einer bevorzugten Ausführungsform ist bei einem Geldspielgerät, das durch Geldeinwurf, einen Geldwert repräsentierende Marken oder Münzen, Kreditkarten o. dgl. in Betrieb genommen werden kann und den Spieler ohne Gewährung eines Geldgewinns unterhält, wobei eine Geldvorlage in einem Kreditspeicher angezeigt wird, vorgesehen, daß die Einsätze für das Geldspielgerät von dem Kreditspeicher des Unterhaltungsspielgeräts abgebucht und Gewinne diesem gutgeschrieben werden.

[0008] Zweckmäßigerweise ist das Unterhaltungsspielgerät ein Bildschirmgerät, wobei auf dem Bild-

schirm bei Aktivierung des Geldspielgeräts dieses in einem Fensterausschnitt erscheint, dessen Größe einen Bruchteil der Größe des Bildschirms ausmacht. Bei diesem Gerät wird also die Hauptfläche des Monitors von dem Spielgeschehen des Unterhaltungsspielgeräts eingenommen. Dennoch kann der Spieler das Geldspielgerät mitlaufen lassen und dieses in einem kleineren Fensterausschnitt verfolgen.

[0009] Das Geldspielgerät kann ein übliches Geldspielgerät sein, das neben Geldgewinnen, die aufgrund zufallsgesteuerter Kombinationen von Spielsymbolen oder beliebiger anderer optisch oder akustisch darstellbarer Spielmerkmale gegeben werden, aufgrund besonderer Spielereignisse erhöhte Gewinne und/oder erhöhte Gewinnchancen und/oder Sonderspiele, die zu höheren Gewinnen oder höheren Gewinnchancen durch den erleichterten Gewinn weiterer Sonderspiele führen, gewährt. Das Geldspielgerät kann sämtliche üblichen Spielvarianten einschließlich des Risikospiels aufweisen.

[0010] Nach einer bevorzugten Ausführungsform ist vorgesehen, daß das Geldspielgerät durch Schalterbetätigung oder bei die Gewinnchancen erhöhenden Gerätezuständen einen größeren Teil oder die gesamte Bildschirmfläche einnimmt. Auf diese Weise wird das parallel zu dem Unterhaltungsspiel laufende Geldspiel auf dem Gerät in den Vordergrund gerückt, so daß der Spieler diesem seine besondere Aufmerksamkeit widmen kann.

[0011] Zweckmäßigerweise erscheint bei einer vergrößerten Darstellung des Geldspiels das Unterhaltungsspiel in einem Fensterausschnitt des Bildschirms, dessen Größe einen Bruchteil der Größe des Bildschirms aufweist. Dem Spieler wird somit bei interessanteren Gerätezuständen des Geldspielgeräts auch die Möglichkeit gegeben, das Unterhaltungsspiel weiterzuverfolgen.

[0012] Nach einer anderen Ausführungsform ist vorgesehen, daß das Unterhaltungsspiel für die Dauer eines Geldspiels unterbrochen wird, so daß nur dieses auf dem Bildschirm erscheint.

[0013] Nach einer anderen Variante der Erfindung ist vorgesehen, daß bei Betrieb des Geräts als Geldspielgerät das Unterhaltungsspielgerät kostenlos oder zu einer ermäßigten Gebühr betrieben werden kann.

[0014] Selbstverständlich kann es sich bei dem erfindungsgemäßen Gerät auch um ein Geldspielgerät handeln, das in der vorstehend beschriebenen Weise mit einem Unterhaltungsspielgerät kombiniert ist.

[0015] Das erfindungsgemäße Unterhaltungsspiel- oder Geldspielgerät kann auf Wunsch des Spielers selbstverständlich auch nur als Unterhaltungsspielgerät oder als Geldspielgerät oder als Unterhaltungs- und Geldspielgerät betrieben werden.

Patentansprüche

1. Unterhaltungsspielgerät,

- dadurch gekennzeichnet,
daß es mit einem Geldspielgerät kombiniert ist, das gleichzeitig mit diesem oder zu einem beliebigen Zeitpunkt des Betriebs des Unterhaltungsspielgeräts in Betrieb genommen werden kann. 5
2. Unterhaltungsspielgerät nach Anspruch 1, das durch Geldeinwurf, einen Geldwert repräsentierende Marken oder Münzen, Kreditkarten o. dgl. in Betrieb genommen werden kann und den Spieler ohne Gewährung eines Geldgewinns unterhält, wobei eine Geldvorlage in einem Kreditspeicher angezeigt wird, dadurch gekennzeichnet, daß die Einsätze für das Geldspielgerät von dem Kreditspeicher des Unterhaltungsspielgeräts abgebucht und Gewinne diesem gutgeschrieben werden. 10 15
3. Unterhaltungsspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß es ein Bildschirmgerät ist und auf dem Bildschirm bei Aktivierung des Geldspielgeräts das Geldspiel in einem Fensterausschnitt erscheint, dessen Größe einen Bruchteil der Größe des Bildschirms ausmacht. 20 25
4. Unterhaltungsspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß das Geldspielgerät ein übliches Geldspielgerät ist, das neben Geldgewinnen, die aufgrund zufallsgesteuerter Kombinationen von Spielsymbolen oder beliebiger anderer optisch oder akustisch darstellbarer Spielmerkmale gegeben werden, aufgrund besonderer Spielereignisse erhöhte Gewinne und/oder erhöhte Gewinnchancen und/oder Sonderspiele, die zu höheren Gewinnen oder höheren Gewinnchancen durch den erleichterten Gewinn weiterer Sonderspiele führen, gewährt. 30 35
5. Unterhaltungsspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß das Geldspielgerät durch Schalterbetätigung oder bei die Gewinnchancen erhöhenden Zuständen einen größeren Teil oder die gesamte Bildschirmfläche einnimmt. 40 45
6. Unterhaltungsspielgerät nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß bei vergrößerter Darstellung des Geldspiels das Unterhaltungsspiel in einem Fensterausschnitt des Bildschirms erscheint, dessen Größe einen Bruchteil der Größe des Bildschirms ausmacht. 50
7. Unterhaltungsspielgerät, dadurch gekennzeichnet, daß das Unterhaltungsspiel für die Dauer eines Geldspiels unterbrochen wird, so daß nur dieses auf dem Bildschirm erscheint. 55
8. Unterhaltungsspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß bei Betrieb des Geräts als Geldspielgerät das Unterhaltungsspielgerät kostenlos oder zu einer ermäßigten Gebühr betrieben werden kann.
9. Geldspielgerät, dadurch gekennzeichnet, daß es in der in den Ansprüche 1 bis 8 dargelegten Weise mit einem Unterhaltungsspielgerät kombiniert werden kann.
10. Unterhaltungsspiel- oder Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß dieses nur als Unterhaltungsspielgerät oder nur als Geldspielgerät oder als Unterhaltungsspiel- und Geldspielgerät betreibbar ist.



Europäisches
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung
EP 98 11 9132

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int.Cl.6)
X	DE 44 03 688 A (NSM AG) 10. August 1995	1,2,4,8-10	G07F17/32
Y	* Spalte 2, Zeile 10 - Zeile 36 *	3,5,6	
A	* Spalte 3, Zeile 34 - Zeile 47 *	7	
	* Spalte 4, Zeile 26 - Zeile 37 *		

Y	WO 97 39811 A (WALKER ASSET MANAGEMENT) 30. Oktober 1997 * Seite 28, Zeile 10 - Zeile 21; Abbildung 9 *	3,5	

Y	WO 97 41933 A (PTT,LLC) 13. November 1997 * Seite 6, Zeile 4 - Zeile 8 * * Seite 25, Zeile 19 - Zeile 25 *	3,6	

X	EP 0 542 664 A (MATERIAL AUXILIAR DE JUEGO) 19. Mai 1993 * Spalte 6, Zeile 42 - Zeile 56; Abbildung 2 *	1,7	

A	US 4 856 787 A (ITKIS) 15. August 1989 * Spalte 3, Zeile 13 - Zeile 45; Abbildung 4 *	3,5-7	RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int.Cl.6) G07F

Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort DEN HAAG		Abschlußdatum der Recherche 26. April 1999	Prüfer Neville, D
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie A : technologischer Hintergrund O : nichtschriftliche Offenbarung P : Zwischenliteratur		T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist D : in der Anmeldung angeführtes Dokument L : aus anderen Gründen angeführtes Dokument ----- & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument	

EPO FORM 1503 03.82 (P4/C03)

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT
 ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 98 11 9132

In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patentdokumente angegeben.

Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am
 Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

26-04-1999

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
DE 4403688 A	10-08-1995	KEINE	
WO 9739811 A	30-10-1997	US 5779549 A AU 2934697 A	14-07-1998 12-11-1997
WO 9741933 A	13-11-1997	US 5755621 A AU 3007097 A AU 2255197 A WO 9727921 A	26-05-1998 26-11-1997 22-08-1997 07-08-1997
EP 542664 A	19-05-1993	ES 2041577 B CA 2082910 A HU 68237 A JP 5317485 A MX 9206459 A	16-05-1996 15-05-1993 28-06-1995 03-12-1993 01-10-1993
US 4856787 A	15-08-1989	AU 619300 B AU 3608789 A DE 3921759 A GB 2232087 A, B	23-01-1992 27-06-1991 03-01-1991 05-12-1990

EPO FORM P0461

Für nähere Einzelheiten zu diesem Anhang : siehe Amtsblatt des Europäischen Patentamts, Nr.12/82