(19) Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11) EP 1 065 636 A2

(12) EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
03.01.2001 Patentblatt 2001/01

(51) Int Cl.[7]: **G07F 17/32**

(21) Anmeldenummer: **99203620.2**

(22) Anmeldetag: **02.11.1999**

(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: **30.06.1999 DE 19929865**

(71) Anmelder: **Atronic International GmbH**
32312 Lübbecke (DE)

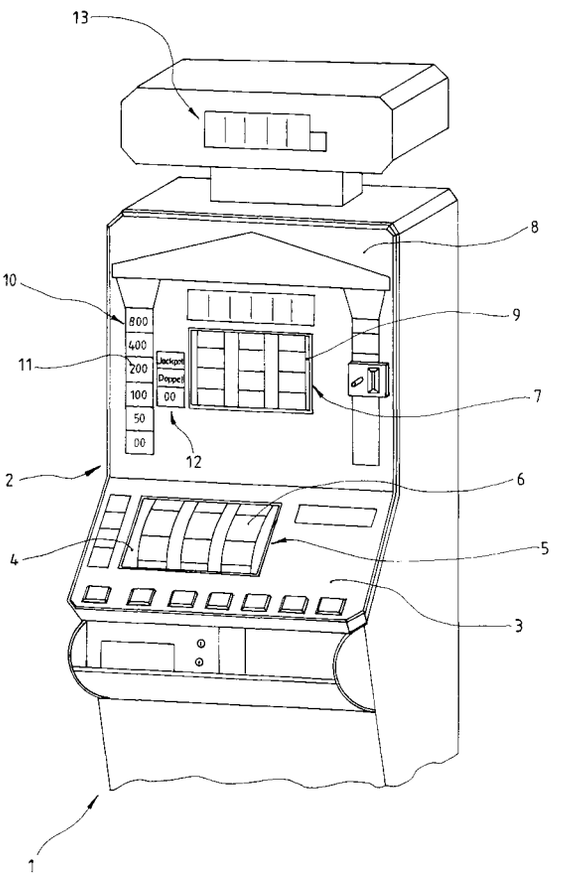
(72) Erfinder:
- **Der Erfinder hat auf seine Nennung verzichtet.**

(54) Verfahren zum Ermitteln eines Gewinnwertes beim Erreichen eines Spielergebnisses an einem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten

(57) 1. Verfahren zum Ermitteln eines Gewinnwertes beim Erreichen eines Spielergebnisses an einem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten.

2.1 Münzbetätigte Unterhaltungsautomaten umfassen eine Symbol-Spieleinrichtung, von der bei Stillstand der Umlaufkörper eine gewinn- oder nichtgewinnbringende Symbolkombination angezeigt wird. Der der angezeigten Symbolkombination zugeordnete Gewinnwert kann nachfolgend unter Verlustgefahr in einem Risikospiel gegen einen nächst höheren Gewinn eingesetzt werden. Mit der Neuerung soll gewährleistet werden, daß der Spieler unabhängig vom Spieleinsatz stets eine maximale Spielspannung erhalten kann.

2.2 Erzielt wird dies dadurch, daß kontinuierlich vom Spieleinsatz ein Jackpot aufgefüllt wird und zum unbekannten Zeitpunkt zur Auslösung ansteht. Ein erzielter Gewinnwert kann im Risikospiel gegen den Jackpot eingesetzt werden.



EP 1 065 636 A2

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Ermitteln eines Gewinnwertes beim Erreichen eines Spielergebnisses an einem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten des Patentanspruchs 1.

[0002] Aus der DE 29 38 307 A1 ist ein münzbetätigter Unterhaltungsautomat mit einer Spieleinrichtung, bestehend aus nebeneinander angeordneten walzenförmigen Umlaufkörpern mit Gewinnsymbolen, bekannt. Des weiteren umfaßt der Unterhaltungsautomat ein Anzeige-Tableau mit Gewinnwerten, die durchscheinend beleuchtbar sind. Beim Erreichen einer gewinnbringenden Symbolkombination kann der erzielte Gewinn unter Verlustgefahr in dem Anzeige-Tableau gegen den nächsthöheren Gewinnwert eingesetzt werden. Durch die monoton steigend angeordneten Gewinnwerte in dem Anzeige-Tableau weist dieser Unterhaltungsautomat nur eine gleichbleibende Spielspannung auf, die ihren Höhepunkt im oberen Abschnittsbereich der höheren Gewinnwerte erreicht. Diese höheren Gewinnwerte werden jedoch nur selten erreicht.

[0003] Aufgabe der Erfindung ist es, einen gattungsbildenden Unterhaltungsautomaten derart auszugestalten, daß stets eine maximal hohe Spielspannung gewährleistet werden kann.

[0004] Diese Aufgabe wird durch die kennzeichnenden Merkmale des Patentanspruchs 1 gelöst.

[0005] Weitere vorteilhafte Ausgestaltungen der Erfindung sind den Unteransprüchen entnehmbar.

[0006] Das erfindungsgemäße Verfahren zum Ermitteln eines Gewinnwertes beim Erreichen eines Spielergebnisses an einem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten weist den Vorteil auf, daß durch den Spieleinsatz eines jeden Spieles gleichzeitig zwei Jackpots gefüllt werden, wobei der Füllstand nur eines Jackpots angezeigt wird. Die Jackpots werden kontinuierlich mit einem vorgegebenen Betrag vom Spieleinsatz gefüllt. Der Auslösezeitpunkt des Jackpots ist dem Spieler nicht bekannt. Der Jackpot kann nur ausgelöst werden über ein Risikospiel, indem der erzielte Gewinnwert gegen den Jackpotwert eingesetzt wird. Die Ausspielung erfolgt zufallsgesteuert. Wird ein vorgegebener Füllstandsgrenzwert des angezeigten Jackpots erreicht, so wird die Wahrscheinlichkeit der zufallsgemäßgen Ausspielung zur Erzielung des Jackpotwertes im Risikospiel derart verändert, daß es alsbald zu einer Auslösung des Jackpots kommt. Die Spielspannung kann dadurch aufrechterhalten werden, daß nachfolgend von dem zweiten verdeckten Jackpot z.B. ein zufallsermittelter Wert auf den angezeigten Jackpot übertragen wird, so daß dieser wieder unmittelbar gefüllt ist, zur Auslösung ansteht und somit die Spielspannung aufrechterhält.

[0007] Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung wird anhand des in der Zeichnung dargestellten münzbetätigten Unterhaltungsautomaten näher dargestellt.

[0008] Ein in der Zeichnung mit 1 gekennzeichneter münzbetätigter Unterhaltungsautomat weist eine pultartig ausgebildete Frontseite 2 auf, auf deren unterem Frontscheibenbereich 3 ein Sichtfenster 4 angeordnet ist, hinter dem eine Symbol-Spieleinrichtung 5 vorgesehen ist, die aus drei nebeneinander angeordneten Gewinnsymbole tragenden walzenförmigen Umlaufkörpern 6 besteht. Eine zweite Symbol-Spieleinrichtung 7 ist in dem aus der Horizontalen geneigten Frontseitenbereich 8 hinter einem Sichtfenster 9 angeordnet. Die zweite Symbol-Spieleinrichtung 7 besteht aus drei nebeneinander angeordneten, mit Gewinnsymbolen versehenen walzenförmigen Umlaufkörpern. Benachbart zu den Umlaufkörpern ist ein Gewinnwert-Anzeige-Tableau 10 vorgesehen, welches aus einer Mehrzahl von übereinander leiterförmig angeordneten, durchscheinend beleuchtbaren Anzeigeelementen 11 mit Gewinnwerten besteht. Die Gewinnwerte bilden eine annähernd monotone Reihe. Benachbart zum Tableau 10 befindet sich ein aus drei Anzeigefeldern gebildetes Kurz-Tableau 12. Oberhalb der zweiten Symbol-Spieleinrichtung 7 ist ein Anzeigemittel 13 vorgesehen, mit dem der Zählerstand eines zur Ausspielung anstehenden Jackpotwertes anzeigbar ist. Die Ansteuerung der Anzeigeelemente 11, des Anzeigemittels 13 und der Symbol-Spieleinrichtung 5, 7 erfolgt von einer nicht näher dargestellten Steuereinheit mit einem Mikroprozessorsystem.

[0009] Nach einem spieleinsatzaufweisenden Guthabenstand werden die Umlaufkörper 6 der ersten Spieleinrichtung 5 in Umlauf gesetzt und in zuvor bestimmten von der Steuereinheit ermittelten Rastpositionen stillgesetzt. Ist der von den stillgesetzten Umlaufkörpern 6 angezeigten Symbolkombinationen ein Gewinn zugeordnet, werden nachfolgend die Umlaufkörper der zweiten Symbol-Spieleinrichtung 7 in Umlauf gesetzt und in zuvor bestimmten zufallsermittelten Rastpositionen stillgesetzt. Der der angezeigten Symbolkombination zugeordnete Gewinnwert kann nachfolgend unter Verlustgefahr gegen einen nächsthöheren Gewinnwert im Gewinnwert-Anzeige-Tableau 10 riskiert werden. Durch eine Betätigung eines frontseitig befindlichen Bedienelementes kann die Risiko-Ausspielung von dem Anzeige-Tableau 11 in das Kurz-Tableau 12 gewechselt werden. In dem Kurz-Tableau 12 kann nunmehr der derzeitige Gewinn gegen den doppelten Gewinnwert oder Nichts oder einen Jackpotwert riskiert werden.

[0010] Der derzeitige Jackpotwert wird mit dem Anzeigemittel 13 angezeigt. Die Jackpoteinrichtung umfaßt einen Jackpot A und einen Jackpot B. Beide Jackpots werden kontinuierlich anteilig vom Spieleinsatz gefüllt. Der Jackpot A wird mit z.B. zwei Prozent und der Jackpot B mit z.B. vier Prozent des Spieleinsatzes gefüllt. Von der nicht näher dargestellten Steuereinheit wird der Zählerstand des Jackpots A fortlaufend überprüft und bei einem Überschreiten eines vorgegebenen Jackpotwertes wird mit einem Pseudo-Zufallsgenerator der Steuereinheit ermittelt, ob der Jackpot ausgelöst wird.

[0011] Wird durch das Risikospiel im Kurz-Tableau 12

durch die zufallsgemäße Ermittlung der Jackpot ausgelöst, wird nachfolgend von der Steuereinheit ermittelt, welcher Betrag des Jackpots B auf den Jackpot A übertragen wird. In Abhängigkeit der Wertigkeit des Zählerstandes des Jackpots B wird mit einem Ziehungsverfahren ermittelt, welcher Betrag von diesem auf den Jackpot A übertragen wird.

[0012] Die besondere Spannung bei diesem Jackpotsystem ist dadurch gegeben, daß dem Benutzer des Unterhaltungsautomaten der Auslösezeitpunkt des Jackpots A nicht bekannt ist. Zum anderen wird er jeweils dadurch überrascht, daß nach einem erfolgten Auslösen des Jackpots A dieser unmittelbar auf einen attraktiven Wert aufgefüllt wird und durchaus unmittelbar wieder zur Auslösung gelangen kann.

Patentansprüche

1. Verfahren zum Ermitteln eines Gewinnwertes beim Erreichen eines Spielergebnisses an einem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten mit einer Symbol-Spieleinrichtung zur Darstellung von gewinn- und nichtgewinnbringenden Symbolkombinationen, einem Tableau mit Gewinnwerten, in dem der zuvor erzielte Gewinnwert unter Verlustgefahr gegen einen höheren Gewinnwert einsetzbar ist,
   dadurch gekennzeichnet,
   daß dem Tableau mit Gewinnwerten (10) mindestens ein weiteres Kurz-Tableau (12) zugeordnet ist, welches Anzeigefelder mit Gewinnwerten aufweist, wobei mindestens einem Anzeigefeld ein variabler Gewinnwert zugeordnet ist.

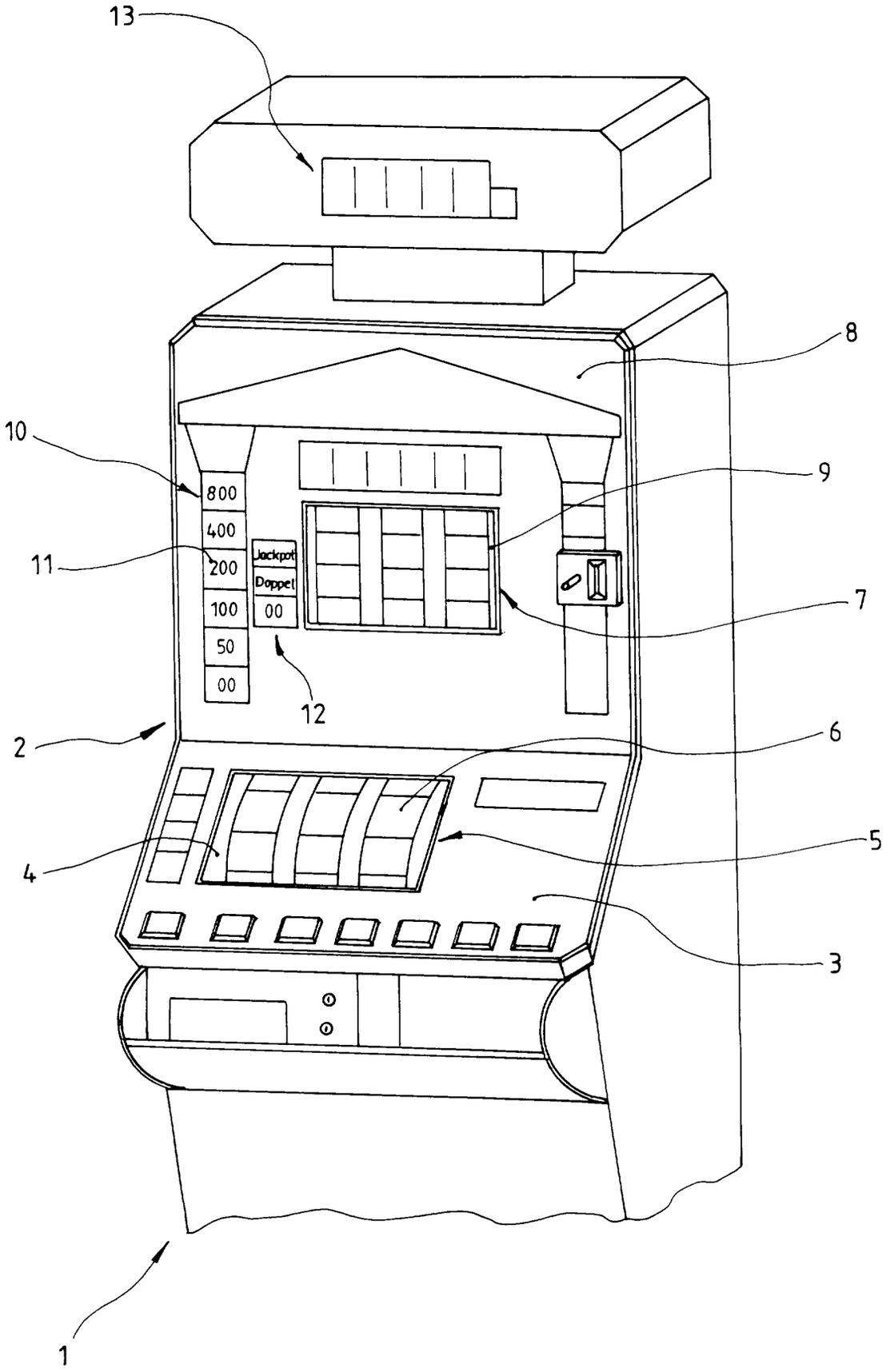
2. Verfahren nach Anspruch 1,
   dadurch gekennzeichnet,
   daß der variable Gewinnwert durch einen Jackpot gebildet wird.

3. Verfahren nach Anspruch 1 und/oder 2,
   dadurch gekennzeichnet,
   daß kontinuierlich vom jeweiligen Spieleinsatz ein anteiliger Betrag zum Befüllen von Jackpots verwandt wird.

4. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche,
   dadurch gekennzeichnet,
   daß kontinuierlich mindestens zwei Jackpots A, B gefüllt werden, wobei der Jackpot B mit einem gleichen, größeren oder kleineren Teilbetrag als der Jackpot A aufgefüllt wird, und daß der Füllstand des langsamer aufgefüllten Jackpots A mit einem Anzeigefeld des Kurz-Tableaus (12) oder des Anzeigemittels (13) gekoppelt ist, und daß der Jackpot A ausgelöst wird, wenn ein vorgegebener Auslösewert überschritten wird, und daß der Gewinnwert im Guthabenspeicher des Spielgerätes übertragen wird, und daß nachfolgend von dem Jackpot B ein vorgegebener Teilbetrag auf den Jackpot A übertragen wird und der Jackpot B um diesen Betrag reduziert wird.

5. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche,
   dadurch gekennzeichnet,
   daß die Jackpots A, B mit einem unterschiedlichen anteiligen Betrag des Spieleinsatzes aufgefüllt werden.

6. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche,
   dadurch gekennzeichnet,
   daß der Wert, der vom Jackpot B auf den Jackpot A übertragen wird, innerhalb vorbestimmter Grenzen zufallsmäßig ermittelt wird.


13
8
10
9
800
400
200
100
50
00
Jackpot
Doppel
00
11
7
12
2
6
4
5
3
1