



Europäisches Patentamt  
European Patent Office  
Office européen des brevets



(11) **EP 1 248 243 A2**

(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:  
**09.10.2002 Patentblatt 2002/41**

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

(21) Anmeldenummer: **02006126.3**

(22) Anmeldetag: **19.03.2002**

(84) Benannte Vertragsstaaten:  
**AT BE CH CY DE DK ES FI FR GB GR IE IT LI LU  
MC NL PT SE TR**  
Benannte Erstreckungsstaaten:  
**AL LT LV MK RO SI**

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

(72) Erfinder: **Gauselmann, Michael  
32339 Espelkamp (DE)**

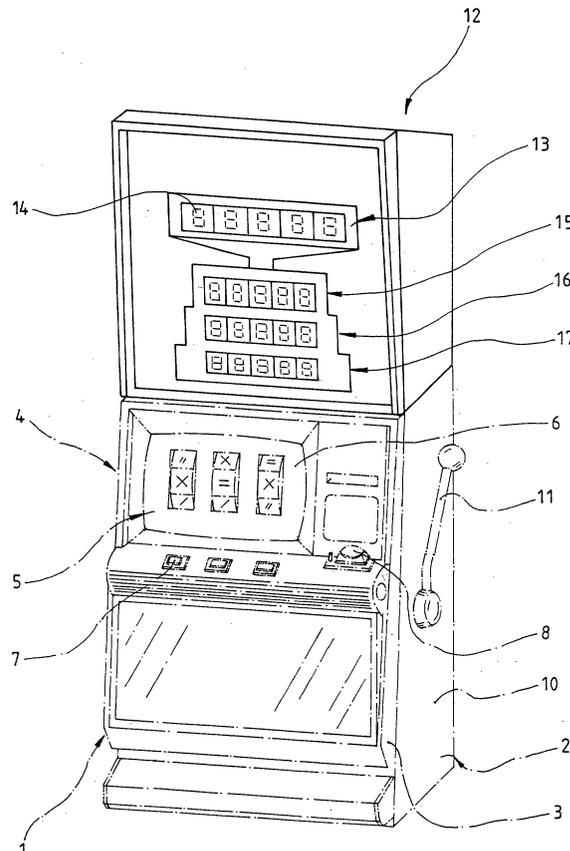
(30) Priorität: **05.04.2001 DE 10117261**

(54) **Münzbetätigtes Spielgerät mit einer Symbolspieleinrichtung zur Anzeige von Symbolen**

(57) 2.1 Münzbetätigte Spielautomaten umfassen eine im Gehäuse angeordnete Spieleinrichtung, die durch ein Sichtfenster einsehbar ist. Mit der Neuerung soll mittels einer weiteren Spieleinrichtung ein gesteigerter Spielanreiz an dem münzbetätigten Spielgerät erzielt werden.

Spielgerätes ein Aufsatz mit Anzeigemitteln angeordnet. Der zuvor erzielte Gewinnwert kann nachfolgend in der weiteren Spieleinrichtung unter Verlustgefahr gegen einen höheren Gewinnwert zufallsgesteuert ausgespielt werden.

2.2 Zu diesem Zweck ist auf dem Gehäuse des



**EP 1 248 243 A2**

## Beschreibung

**[0001]** Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Spielgerät gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruchs 1.

**[0002]** Aus der Druckschrift DE 2938307.C3 ist ein Geldspielautomat mit Zusatzgewinnmöglichkeit bekannt. Der Geldspielautomat umfaßt eine symbolaufweisende Spieleinrichtung. Wenn von den stillgesetzten Umlaufkörpern eine Symbolkombination angezeigt wird, der ein Gewinn zugeordnet ist, kann dieser Gewinn in einer Zusatzspieleinrichtung als Spieleinsatz eingesetzt werden. In der Zusatzspieleinrichtung wird unter Verlustgefahr der eingesetzte Betrag gegen den annähernd doppelten Betrag des Spieleinsatzes ausgespielt. Die Zusatzspieleinrichtung umfaßt einen Zufallsgenerator, mittels dem ermittelt wird, ob der nachfolgende Gewinn gewährt wird oder nicht. Der Gewinnwert aus der ersten Spieleinrichtung sowie die nachfolgenden Gewinnwerte bilden solange den Spieleinsatz in der Zusatzspieleinrichtung, bis ein Maximalgewinnwert oder ein Totalverlust erreicht ist.

**[0003]** Aus der Druckschrift US 6142873 ist ein Spielautomat mit einer Symbolspieleinrichtung bekannt. Desweiteren umfaßt der Spielautomat eine weitere Anzeigeeinrichtung. Mit der weiteren Multiplikatoren darstellenden Anzeigeeinrichtung wird der bislang erzielte Gewinnwert mit der Symbolspieleinrichtung mit dem ermittelten Multiplikator multipliziert. Der Multiplikator umfaßt auch den Wert 0. Von Nachteil ist dabei, daß mittels der ersten Symbolspieleinrichtung ein vorgegebener Gewinnwert erzielt werden muß, damit der erzielte Gewinnwert den Spieleinsatz für die zweite Spieleinrichtung bildet.

**[0004]** Unterhaltungsautomaten derart weiterzubilden, daß ein gesteigerter Spielanreiz durch eine weitere Spieleinrichtung gebildet wird.

**[0005]** Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Patentanspruchs 1 gelöst.

**[0006]** Weitere Merkmale der Erfindung beinhalten die Unteransprüche.

**[0007]** Das erfindungsgemäße münzbetätigte Spielgerät weist den Vorteil auf, daß der Benutzer des Spielgerätes bei Erzielung eines Gewinnwertes in der ersten Spieleinrichtung nachfolgend entscheiden kann, ob er den bereits erzielten Gewinn unter Verlustgefahr in der zweiten Spieleinrichtung erhöhen möchte. Dadurch, daß der Benutzer des Spielgerätes entscheiden kann, ob er den gesamten bereits gewonnenen Wert als Spieleinsatz verwendet oder nur einen Teilbetrag, wird der Benutzer des Spielgerätes aktiv in das Spielgeschehen und in die Entscheidungsfindung mit eingebunden, was den Spielanreiz, die Spielfreude und die Spannung erhöht. Durch die erfindungsgemäße Ausgestaltung der weiteren Spieleinrichtung ist dem Benutzer des Spielgerätes jederzeit bewußt, welcher maximale Gewinnwert angestrebt wird und wieviele weitere Risikoschritte

es bedarf, um den maximalen Gewinnwert zu erzielen. Darüber hinaus wird er informiert, wie groß der Gewinnwert bei einem nicht positiven Spielausgang ist.

**[0008]** Ein Ausführungsbeispiel der erfindungsgemäßen Einrichtung ist in der Zeichnung dargestellt.

**[0009]** Ein in der Zeichnung strichpunktiert dargestelltes münzbetätigtes Spielgerät 1 umfaßt ein Gehäuse 2 mit einer als Tür ausgebildeten Frontseite 3. Die Frontseite 3 weist in einem oberen Bereich 4 einen einsehbaren Durchbruch 5 auf, hinter dem eine Symbolspieleinrichtung 6 angeordnet ist. Unterhalb der Symbolspieleinrichtung 6 sind Bedienelemente 7 angeordnet. Benachbart zu der Symbolspieleinrichtung 6 ist eine Münzzuführöffnung 8 vorgesehen, an der sich im Gehäuse 2 ein nicht näher dargestellter Münzleitkanal anschließt, der an einem Münzprüfer endet. Die Bedienelemente 7 sind mit einer nicht näher dargestellten Steuereinheit mit einem Mikrocomputer verbunden. Unterhalb der Bedienelemente 7 im bodenseitigen Bereich des Gehäuses 2 ist frontseitig eine Münzrückgabeschale 9 angeordnet, in der ein nicht dargestellter Münzausgabekanal mündet. An einer Seitenwand 10 des Gehäuses 2 ist ein Betätigungselement 11 angeordnet, welches mit der Steuereinheit verbunden ist.

**[0010]** Auf dem Gehäuse 2 ist ein gehäuseartiger Aufsatz 12 mit mehreren frontseitig angeordneten Anzeigemitteln 13, 15/17 form- und/oder kraftschlüssig befestigt. Der gehäuseartige Aufsatz 12 umfaßt frontseitig vier übereinander angeordnete, jeweils fünf Anzeigeelemente 14 aufweisende Anzeigemittel 13, 15 - 17. Die Anzeigemittel 13, 15 - 17 sind mittels Drahtleitungen mit der nicht dargestellten Steuereinheit des Spielgerätes 1 verbunden. Mittels eines oder mehrerer frontseitig des münzbetätigten Spielgerätes 1 angeordneten Bedienelemente 7 ist der Spielablauf zum einen in dem münzbetätigten Spielgerät 1 und zum anderen in dem gehäuseartigen Aufsatz 12 beeinflussbar. Mit dem Anzeigemittel 13 wird der angestrebte maximale Gewinn dargestellt. Mit dem darunter befindlichen Anzeigemittel 15 wird der momentan angestrebte Gewinnwert angezeigt. Mit dem unter diesem befindlichen Anzeigemittel 16 wird der erreichte Gewinnwert angezeigt, der zugleich der Spieleinsatz für ein nachfolgendes Spiel ist. Mit dem untersten Anzeigemittel 17 wird der Gewinnwert angezeigt, der gewährt wird, wenn eine Ausspielung negativ ausgeht.

**[0011]** Nach einer Münzung des Spielgerätes 1 und einer Betätigung des Betätigungselementes 11 wird mit einem Pseudozufallsgenerator der Steuereinheit des Spielgerätes 1 mit der Symbolspieleinrichtung 6 anzuzeigende Symbolkombination ermittelt und nachfolgend von der Symbolspieleinrichtung 6 angezeigt. Nach Betätigung eines frontseitig unterhalb der Symbolspieleinrichtung 6 angeordneten Bedienelementes 7 oder nach Zeitablauf werden die Umlaufkörper in den zuvor mit dem Pseudozufallsgenerator der Steuereinheit bestimmten Rastpositionen stillgesetzt. Bei einer von den stillgesetzten Umlaufkörpern angezeigten gewinnbrin-

genden Symbolkombination werden nachfolgend von der Steuereinheit die Anzeigemittel 13, 15, 16 in dem Aufsatz 12 aktiviert. Mit dem Anzeigemittel 13 wird der maximal erreichbare Gewinnwert angezeigt. In einem nachfolgenden Risikospiele kann der bereits erzielte mit dem Anzeigemittel 16 angezeigte Gewinn unter Verlustgefahr erhöht werden. Der nachfolgende angestrebte Gewinnwert wird mit dem Anzeigemittel 15 angezeigt. Gleichzeitig wird mit dem Anzeigemittel 17 der Gewinnwert angezeigt, der gewährt wird, wenn die Ausspielung nicht positiv verläuft. Seitens der Steuereinheit wird mittels eines Pseudozufallsgenerators ermittelt, ob der nächst höhere Gewinnwert nach Gewinnplan gewährt wird oder nicht. Bei einer Gewährung des Gewinnwertes wird dieses in dem Anzeigemittel 15 angezeigt. Betätigt der Spieler erneut ein frontseitig angeordnetes Bedienelement 7, erfolgt eine neue Ausspielung. Zuvor wird der angezeigte Gewinnwert des Anzeigemittels 15 auf das Anzeigemittel 16 übertragen, und ein entsprechender Minimalgewinn wird mit dem Anzeigemittel 17 angezeigt. Nach erfolgter Ausspielung wird mit dem Anzeigemittel 15 der erzielte Gewinnwert angezeigt bzw. blinkend wird der verbleibende Gewinnwert mit dem Anzeigemittel 17 dargestellt.

[0012] In einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung können die Anzeigemittel 13, 15 - 17 als TV-Bildschirmröhre oder TFT-Display ausgebildet sein.

[0013] Das bzw. die Anzeigemittel 13, 15 - 17 des Aufsatzes 12 können sehr wohl auch als Laufband mit gewinnindividuellen Gewinnanzeigefeldern gebildet werden.

### Patentansprüche

1. Münzbetätigtes Spielgerät mit einer Symbolspieleinrichtung zur Anzeige von Symbolen, denen ein Gewinn zugeordnet ist und einer Spieleinrichtung, mit der der zuvor in der Symbolspieleinrichtung erzielte Gewinn unter Verlustgefahr erhöht werden kann, einer Steuereinheit mit einem Mikrocomputer zur Spielablaufkoordination und zur Ansteuerung der Spieleinrichtung, wobei der Spielablauf mittels Bedienelemente, die mit der Steuereinheit verbunden sind, beeinflussbar ist, **dadurch gekennzeichnet, daß** ein in der Symbolspieleinrichtung 6 erzielter Gewinn ganz oder teilweise den Spieleinsatz in einer Spieleinrichtung mit Anzeigemittel 13, 15 - 17 bildet, wenn der Spieler zum Spielende in der Symbolspieleinrichtung 6 durch Betätigung eines der Bedienelemente 7 die Spieleinrichtung aktiviert, wobei der Spieleinsatz in der Spieleinrichtung ganz oder teilweise unter Verlustgefahr gegen einen mit den Anzeigemitteln 13, 15 ausgewiesenen höheren Gewinn eingesetzt wird.
2. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, daß** das oder die Anzeigemittel 13, 15 - 17 der Spieleinrichtung oberhalb der Symbolspieleinrichtung 6 angeordnet ist/sind.
3. Münzbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 2, **dadurch gekennzeichnet, daß** auf einem Gehäuse 2 des münzbetätigten Spielgerätes 1 ein die zweite Spieleinrichtung aufnehmender Aufsatz 12 angeordnet ist, welcher frontseitig Anzeigemittel 13, 15, 17 aufweist.
4. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** das oder die Anzeigemittel 13, 15 - 17 von der Steuereinheit des münzbetätigten Spielgerätes 1 aktivierbar sind.
5. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, daß** das oder die Anzeigemittel 13, 15 - 17 mindestens aus einer TV-Bildschirmröhre bestehen.
6. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, daß** das oder die Anzeigemittel 13, 15 - 17 aus einem oder mehreren TFT-Displays bestehen.
7. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, daß** das oder die Anzeigemittel 13, 15 - 17 aus einem Laufband mit gewinnindividuellen Gewinnanzeigefeldern bestehen.
8. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, daß** die Anzeigemittel 13, 15 - 17 aus durchscheinend beleuchtbaren mit Gewinnwerten versehenen gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehen.
9. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** mit den Anzeigemitteln 13, 15 - 17 der maximale Gewinnwert, der momentan erreichbare Gewinnwert, der aktuelle Spieleinsatz und der Gewinnbetrag bei Verlust angezeigt werden.
10. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, daß** durch Betätigen eines Bedienelementes 7 vor einem Spielbeginn in der Spieleinrichtung zwischen

einem vollen Risiko ("Alles oder Nichts") oder einem reduzierten Risiko, bei dem bei Verlust der halbe Spieleinsatz erhalten bleibt, gewählt werden kann.

11. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche, 5  
**dadurch gekennzeichnet,**  
**daß** seitens des Betreibers des münzbetätigten Spielgerätes 1 die Zahl der tätigen Risikoschritte in der Spieleinrichtung vorgebar ist. 10
12. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche, 15  
**dadurch gekennzeichnet,**  
**daß** seitens des Betreibers des münzbetätigten Spielgerätes 1 der maximal erzielbare Gewinnbetrag an der Steuereinheit des Spielgerätes 1 einstellbar ist.
13. Münzbetätigtes Spielgerät nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche, 20  
**dadurch gekennzeichnet,**  
**daß** seitens des Betreibers des münzbetätigten Spielgerätes 1 einstellbar ist, welcher Gewinnwert in der Symbolspieleinrichtung 6 erreicht sein muß, damit ein Spiel in der Spieleinrichtung bereitgestellt wird. 25

30

35

40

45

50

55

