



Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets



(11) **EP 1 293 940 A2**

(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
19.03.2003 Patentblatt 2003/12

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

(21) Anmeldenummer: **02011734.7**

(22) Anmeldetag: **27.05.2002**

(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: **adp Gauselmann GmbH**
32339 Espelkamp (DE)

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

(30) Priorität: **29.05.2001 DE 10125968**
28.02.2002 DE 10208943

(54) **Verfahren zur Ermittlung eines Gewinnwertes**

(57) 2.1 An münzbetätigte Unterhaltungsautomaten angeschlossene Jackpots zeigen einen Zusatzgewinn an, der entweder bei der Anzeige oder beim Erreichen einer besonderen vorgegebenen Gewinnkombination am Unterhaltungsautomaten oder zeit- oder füllstandsabhängig ausgelöst wird. Mit der Neuerung soll ein Jackpot-System dahingehend weiterentwickelt werden, das bei Auslösung des Jackpots einen noch bis dahin unbekannten weitergehenden Spannungsmoment und Unterhaltungswert bietet.

2.2 Nach Auslösung des Jackpots wird mit einem Pseudozufallsgenerator einer Steuereinheit des Jackpots als Spieleinsatz ein Teilbetrag des Jackpot-Wertes ermittelt. Nachfolgend kann dieser in einem weiteren Spiel gegen den Jackpot-Einsatz gesetzt werden. Als maximaler Gewinnwert ist der Jackpot-Gewinnwert oder ein höherer als dieser erzielbar.

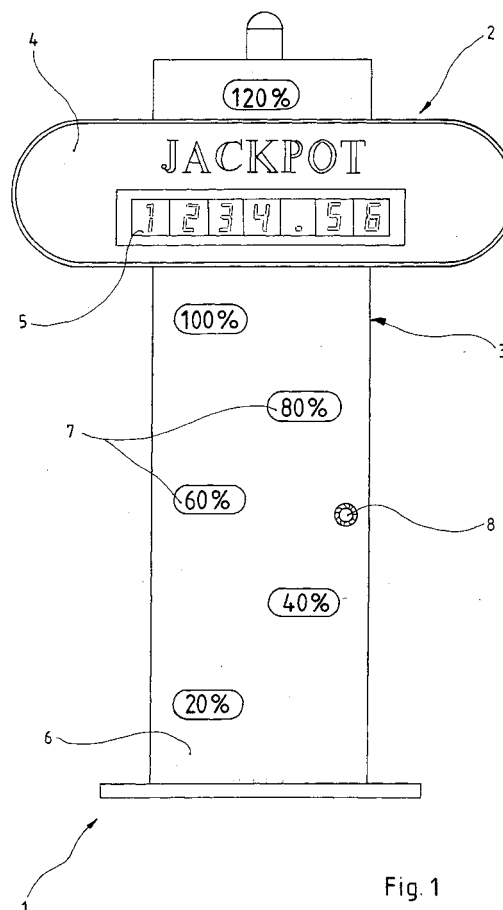


Fig. 1

EP 1 293 940 A2

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zur Ermittlung eines Gewinnwertes an einem Jackpot mit einem Anzeigemittel zur Darstellung eines Gewinnwertes gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruchs 1.

[0002] Aus der Zeitschrift "Münzautomat", Ausgabe Dezember 1998, Seite 135, ist ein Jackpot-System bekannt, welches aus einem Gehäuse mit frontseitig angeordnetem Anzeigemittel besteht, und an dem mehrere münzbetätigte Unterhaltungsautomaten angeschlossen sind. Die maximal erzielbare Gewinnsumme ist auf 999 DM limitiert. Von Nachteil ist jedoch dabei, daß nach Auslösung des Jackpots dieser auf Null zurückgesetzt wird und daß nachfolgend über einen längeren Zeitraum keinerlei Spannung aufgrund des geringen Jackpot-Gewinnwertes vorliegt. Bei einem zurückgesetzten Jackpot fehlt nachfolgend jeglicher Spielanreiz, da der momentane Zusatzgewinn keine Attraktivität aufweist.

[0003] Ausgehend vom gattungsbildenden Stand der Technik soll ein Jackpot-System dahingehend entwickelt werden, daß dieser bei der Auslösung noch ein weitergehendes unerwartetes Spannungsmoment mit einem weitergehenden Unterhaltungswert auslöst.

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

[0005] Weitere vorteilhafte Ausgestaltungen sind den Unteransprüchen entnehmbar.

[0006] Das erfindungsgemäße Verfahren weist den Vorteil auf, daß mit dem Anzeigemittel des Jackpots auch nach erfolgter Auslösung annähernd der maximale Jackpot-Gewinnwert angezeigt wird. Mittels einer dem Jackpot zugeordneten Ausspieleinrichtung wird nach erfolgter Jackpot-Auslösung ermittelt, wie groß der Jackpot-Gewinnwert ist. Der Jackpot-Gewinnwert kann kleiner oder größer als der angezeigte Jackpot-Wert sein. Nach Auslösung des Jackpots erhält der Spieler einen Spieleinsatz. Mit diesem kann er in mehreren Spielabschnitten einen vorbestimmten nächst höheren Gewinnwert erreichen. Ein maximal erreichbarer Gewinnwert beträgt zum Beispiel 120 % oder 130 % des ausgewiesenen Jackpot-Gewinnwertes. Während der Ausspielung kann jedoch nie ein Totalverlust entstehen. Der ursprünglich gewährte Spieleinsatz bleibt erhalten. Sollte der Spieler den ausgewiesenen Gewinn nicht erhalten, so wird ihm der Spieleinsatz ausgezahlt und nachfolgend hat ein weiterer Spieler die Chance, den verbleibenden Gewinnwert zu erspielen.

[0007] Das erfindungsgemäße Verfahren weist den Vorteil auf, daß nach Auslösung des Jackpotgewinnwertes und nach dessen nachfolgender Ausspielung unmittelbar wieder ein mindestens gleichwertiger, gegebenenfalls auch höherwertiger Jackpot zur Ausspielung ansteht. Dieses wird dadurch erreicht, daß von einem jeden Spieleinsatz an einem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten ein vorgegebener einstellbarer Anteil zur Auffüllung des Jackpotsystems genutzt wird. Der

Anteil zur Auffüllung des Jackpotsystems wird auf einen Anzeigejackpot und auf mindestens einen Hintergrundjackpot verteilt. Eine Verteilung des Anteils zur Auffüllung des Jackpotsystems gewährleistet, daß nach Auslösung des Anzeigejackpots der Hintergrundjackpot einen ausreichend großen Gewinnwert aufweist und daß dieser ganz oder teilweise auf den Anzeigejackpot umgebucht werden kann. Somit steht nach Auslösung des Anzeigejackpots unmittelbar ein weiterer interessanter Jackpotgewinnwert zur Verfügung. Darüberhinaus wird die Spielspannung dadurch unterstützt, daß der Jackpot nicht nur bei der maximal erzielbaren Gewinnkombination ausgelöst wird, sondern daß auch weitere vorgegebene Symbolkombinationen vorhanden sind, die bereits eine Teilauslösung des angezeigten Gewinnwertes des Anzeigejackpots bewirken.

[0008] In der Zeichnung ist die Erfindung in einer beispielsweise Ausführungsform dargestellt. Es zeigt:

20 Figur 1: ein Gehäuse mit einem Anzeigemittel zur Darstellung eines Zählerstandes eines Jackpots als Frontansicht,

25 Figur 2: eine Spieleinrichtung mit den wesentlichsten Funktionselementen, perspektivisch dargestellt,

Figur 3: die Funktionselemente der Spieleinrichtung als Blockschaltbild,

30 Figur 4: ein Anzeigemittel der Spieleinrichtung zur Darstellung der Gewinnwerte nach einer Auslösung des Jackpots und

35 Figur 5: einen Verfahrensablauf zur Ermittlung eines Jackpotgewinnwertes, als Flußdiagramm.

[0009] Ein Jackpot 1 umfaßt ein Gehäuse 2 bestehend aus einem vertikalen schrankartig ausgebildeten Teil 3 und einem sich im oberen Bereich des Teils 3 vertikal erstreckenden Aufsatzteil 4. In dem sich horizontal erstreckenden Aufsatzteil 4 ist frontseitig ein vierstelliges Anzeigemittel 5 angeordnet, welches mit einer nicht näher dargestellten einen Mikroprozessor umfassenden Steuereinheit verbunden ist. Unterhalb des sich horizontal erstreckenden Aufsatzteils 4 befinden sich in einer Frontseite 6 des vertikalen schrankartig ausgebildeten Teils 3 mehrere übereinander angeordnete durchscheinend beleuchtbare Anzeigefelder 7. Benachbart zu einem dieser Anzeigefelder 7 ist ein Bedienelement 8 angeordnet, welches gleichfalls mit der nicht dargestellten Steuereinheit verbunden ist. Nicht näher dargestellte Leuchtelemente der durchscheinend beleuchtbaren Anzeigefelder 7 sind gleichfalls mit der Steuereinheit verbunden.

[0010] Mit dem Anzeigemittel 5 wird der ausgelobte Jackpot-Gewinnwert angezeigt. Bei Auslösung des Jackpots wird von der Steuereinheit mit einem Pseudo-

zufallsgenerator aus der vorgegebenen Gewinnwertemenge ermittelt, welcher Teilbetrag des Jackpots in Prozent als Spieleinsatz für ein nachfolgendes Risikospiel gewährt wird. Der ermittelte Prozentsatz wird durch eine Bestromung des dem entsprechenden Anzeigefeld 7 zur Anzeige gebracht. Durch Betätigen des Bedienelementes 8 werden die auf der Frontseite angeordneten durchscheinend beleuchtbaren Gewinnwerte nachfolgend zum Risiko angeboten. Bei einem negativen Spiel-
 5 ausgang wird der Spieleinsatz-Gewinnwert gewährt, der aus dem Jackpot-Gewinnwert mit dem Prozentwert multipliziert wird, der den Spieleinsatz bildete. Wird der
 10 ausgelobte Jackpot-Gewinnwert nicht erreicht, erfolgt unmittelbar danach eine weitere Ausspielung. Ein weiterer Benutzer kann nunmehr aus dem vorgegebenen
 15 Spieleinsatz unter Einsatz dieses Spieleinsatzes einen nächst höheren Gewinnwert erzielen. Nach jeder Betätigung des Bedienelementes 8 wird mittels eines Pseudozufallsgenerators ermittelt, ob die nachfolgende Gewinnstufe gewährt wird oder nicht.

[0011] Eine in der Figur 2 mit 9 bezeichnete Spieleinrichtung umfaßt ein schrankartiges Anzeigegehäuse 10, welches auf einer Frontseite 11 zwei übereinander angeordnete Durchbrüche 12, 13 aufweist, hinter denen ein TV-Monitor 14 bzw. ein Anzeigemittel 15 einer Jack-
 20 poteinrichtung angeordnet sind. Dem Anzeigegehäuse 10 ist frontseitig eine Bedieneinheit 16 zugeordnet. Die Bedieneinheit 16 umfaßt eine Bodenplatte 17, auf der zwei sich senkrecht erstreckende Hohlquader 18 angeordnet sind, auf denen jeweils eine Platte 19 angeordnet ist, auf der jeweils zwei Bedienpulte 20 mit Bedienelementen 21 angeordnet sind. In jedem Hohlquader 18 ist eine nicht dargestellte Steuereinheit angeordnet. Die
 25 Steuereinheiten sind miteinander vernetzt. Eine der Steuereinheiten übernimmt eine Masterfunktion und die andere Steuereinheit eine Slavefunktion. Von der Mastersteuereinheit wird das Anzeigemittel 15 zur Darstellung eines Zählerstandes eines Anzeigejackpots und der TV-Monitor 14 angesteuert. Bei einer betriebsbereit geschalteten Spieleinrichtung 9 wird mit dem Anzeigemittel 15 der augenblickliche Zählerstand eines Anzeigejackpotzählers angezeigt. Bei jeder Münzung der
 30 Spieleinrichtung 9 wird mit dem Monitor 14 das Gewinnssymbol dargestellt, das mit einem Pseudozufallsgenerator ermittelt wird, so zum Beispiel Kartensymbole für das Spiel Black Jack. Mit den bedienpultseitig angeordneten Bedienelementen 21 eines jeden Bedienpultes 20 kann jeder der vier Spieler Einfluß auf den Spielablauf nehmen.

[0012] In der Figur 3 sind in einem Blockschaltbild die zum Betreiben der Spieleinrichtung 9 wesentlichsten Bauelemente dargestellt. Die Spieleinrichtung 9 umfaßt eine Mastersteuereinheit 22 und eine Slavesteuereinheit 23. An den Steuereinheiten 22, 23 sind jeweils zwei
 35 Bedienpulte 20 mit jeweils sechs Bedienelementen 21 angeordnet, die als Drucktasten ausgebildet sind. Desweiteren ist an jeder Steuereinheit 22, 23 jeweils eine Münzeinheit 24 angeschlossen. Jede Münzeinheit 24

umfaßt eine Vorrichtung, mit der entgegengenommene Münzen auf ihre Wertigkeit und Echtheit geprüft werden und eine Vorrichtung zur Annahme und Prüfung der Wertigkeit und Echtheit von Banknoten bzw. von Spei-
 5 cherkarten wie Magnetstreifenkarten oder Chipkarten und eine Vorrichtung zur Ausgabe von Münzen und/oder Banknoten. Diese Vorrichtungen und die Bedienelemente 21 der Bedienpulte 20 sind unter Vermittlung einer Ein-/Ausgabeeinheit mit der Steuereinheit 22, 23 verbunden. Von der Mastersteuereinheit 22 wird unter
 10 Vermittlung eines TV-Controllers 25 der TV-Monitor 14 betrieben. Gleichfalls wird von der Mastersteuereinheit 22 unter Zwischenschaltung eines Anzeige-Controllers 26 ein grafikfähiges Display zur Anzeige des Zählerstandes des Anzeigejackpots aktiviert. Die beiden Steuereinheiten 22, 23 umfassen jeweils eine Schnittstelle, die mit einem Medium verbunden werden. Sowohl die Mastersteuereinheit 22 als auch die Slavesteuereinheit 23 umfassen jeweils einen Mikrocomputer mit einer
 15 Ein-/Ausgabeeinheit, mit der ein Datenaustausch zwischen dem Mikrocomputer und den Peripherieeinheiten, zum Beispiel den Bedienelementen 21 und den Leuchtmitteln des jeweiligen Bedienpultes 20, erfolgt. Der Mikrocomputer umfaßt einen Mikroprozessor, einen
 20 Festspeicher ROM, einen Betriebsdatenspeicher RAM, einen Taktgeber zur zeitlichen Steuerung und ein die Einheiten untereinander verbindendes BUS-System, bestehend aus einem Daten-, Speicher-/Adressen- und Steuer-BUS.

[0013] Der Mikrocomputer umfaßt neben einem Rechenwerk ein Steuerwerk sowie Akkumulatoren zum momentanen Zwischenspeichern der im Rechenwerk ermittelten Werte. In dem Festwertspeicher sind die zum Betreiben der münzbetätigten Spieleinrichtung 9 erforderlichen Programme wie Pseudozufallszahlenprogramm, Monitoransteuerung und Gewinnerkennung
 35 enthalten. In dem Betriebsdatenspeicher werden für jedes gemünzte Spiel Pseudozufallszahlen ermittelt und zwischengespeichert, die zur Ermittlung der anzuzeigenden Gewinnsymbole benötigt werden. In dem Betriebsdatenspeicher werden auch die Werte eines Guthabenzählers und weitere, den Spielablauf charakterisierende Wertigkeiten registriert. Desweiteren umfaßt die Mastersteuereinheit 22 einen Pseudozufallsgenerator zur Ermittlung des Zeitpunktes, wann der Anzeigejackpot zur Auslösung gebracht werden soll bzw. welche Gewinnkombination aus einer Menge der zur Auslösung des Anzeigejackpots zur Verfügung stehenden Symbolkombinationen verwandt werden soll.

[0014] In der Figur 4 ist eine Frontseite 27 des Monitors 14 dargestellt. Auf der Frontseite 27 ist für jeden der vier Spieler ein gekennzeichnete Bereich 28 - 31, in dem ihm zum Beispiel die Spielkarten während des
 40 Spieles "Black Jack" vorgelegt werden. Im unteren Bereich eines jeden Bereiches 28 - 31 sind Anzeigefelder 32 - 34 zur Darstellung seines augenblicklichen Punktestandes, seines Spieleinsatzes und seines erzielten Guthabenstandes eingeblendet. Nach einer Anzeige ei-

ner jackpotauslösenden Symbolkombination werden die für jeden Spieler angezeigten Spielkarten aus dem Anzeigefeld 32 - 34 entfernt, und für den Spieler, der den Anzeigepot auslöst, werden nachfolgend in dem ihm zugeordneten Spielbereich 28 - 31 mit Gewinnwerten versehene Gewinnanzeigefelder 35 dargestellt. Die Gewinnanzeigefelder 35 sind leiterförmig übereinander liegend angeordnet. Im obersten Gewinnanzeigefeld 36 ist der Wert des Anzeigepots abgebildet. In jedem darunter sich anschließenden Gewinnanzeigefeld 37 wird ein annähernd halb so großer Gewinnwert des vorangegangenen Anzeigefeldes 36 dargestellt. In Abhängigkeit des Wertes des Anzeigepots und des erzielten Gewinnwertes wird die Anzahl der darzustellenden Anzeigefelder 36 ermittelt und nachfolgend entsprechend dargestellt.

[0015] In der Figur 5 ist ein Ablaufdiagramm 38 dargestellt. Nach einer Münzung der münzbetätigten Spieleinrichtung 9 wird seitens der Mastersteuereinheit 22 geprüft, ob ein Spieleinsatz vorliegt (Operationsblock 39). Bei einem einen Spieleinsatz aufweisenden Guthabenstand wird ein vorgegebener Anteil des Spieleinsatzes, zum Beispiel 10 %, zur Auffüllung des Jackpotsystems verwandt. Das Jackpotsystem besteht bevorzugt aus einem Anzeigepot und mindestens einem Hintergrundjackpot. Der Zählerstand des Anzeigepots wird mit dem Anzeigemittel 15 dargestellt. Das Verhältnis des Auffüllgrades vom Anzeigepot zum Hintergrundjackpot ist vom Betreiber der münzbetätigten Spieleinrichtung 9 einstellbar. Bevorzugt wird der Hintergrundjackpot mit einem größeren Anteil gefüllt als der Anzeigepot. Nachfolgend wird in einem Operationsblock 40 mittels eines Algorithmus geprüft, ob der Anzeigepot zur Auslösung gebracht werden soll. Zu diesem Zweck wird mittels eines Algorithmus ermittelt, ob nachfolgend eine den Anzeigepot auslösende Symbolkombination angezeigt wird. Der Algorithmus ermittelt anhand vorgegebener Parameter zu jedem Spielbeginn, ob es im laufenden Spiel zu einer Auslösung des Anzeigepots kommt. Soll nachfolgend der Anzeigepot ausgelöst werden, wird in einem nachfolgenden Operationsblock 41 mit einem gewichteten Ziehungsverfahren ermittelt, welche Symbolkombination zur Anzeige gebracht werden soll. Aus einer Menge von zehn anzeigepotauslösenden Symbolkombinationen wird nach einer Häufigkeit gewichtet die auslösende Symbolkombination nachfolgend auf dem TV-Monitor 14 zur Anzeige gebracht. Jede der in der Lösungsmenge vorhandene, den Jackpot auslösende Symbolkombination wird unterschiedlich häufig zur Auslösung des Anzeigepots genutzt und zum anderen ist jeder Symbolkombination ein Faktor zugeordnet.

[0016] Mit dem Faktor wird bestimmt, ob der Anzeigepot ganz oder anteilig zur Auszahlung gelangt. Der Wertebereich des Faktors liegt größer null und gleich oder kleiner eins. Symbolkombinationen, die häufiger zur Auslösung des Jackpots angeboten werden, ist nur ein Anteil des maximalen Gewinnwertes des An-

zeigepots zugeordnet.

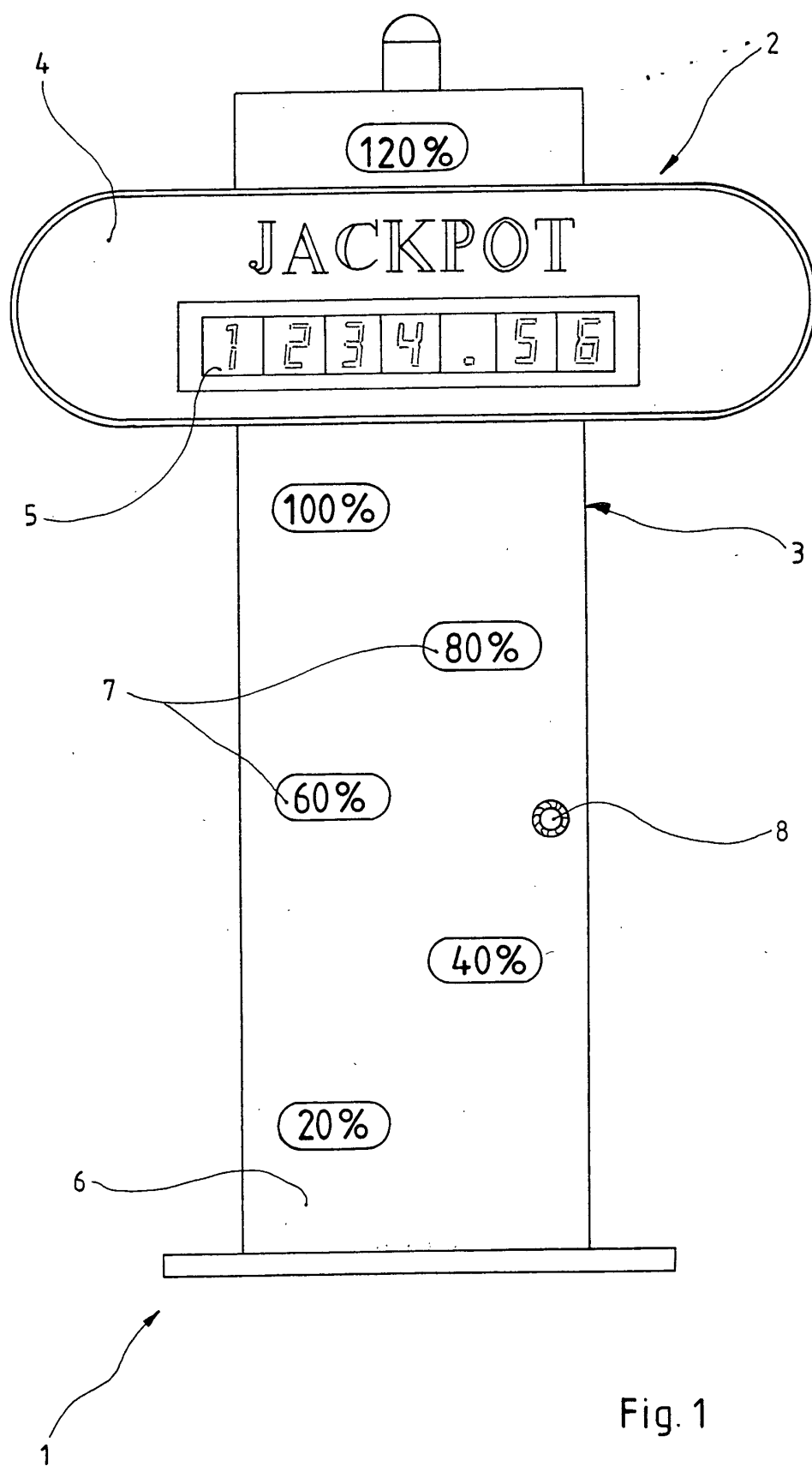
[0017] Wird im Verzweigungsblock 40 entschieden, daß es nicht zu einer Auslösung des Anzeigepots kommt, so wird im nachfolgenden Operationsblock 42 mittels eines Pseudozufallsgenerators ermittelt, welche der zur Verfügung stehenden Symbolkombinationen zur Anzeige gebracht werden. Die ermittelte Symbolkombination wird nachfolgend mit dem TV-Monitor 14 angezeigt.

[0018] Bei einer den Anzeigepot auslösenden Symbolkombination wird im Anschluß an die Darstellung (Operationsblock 43) der auslösenden Symbolkombination eine Gewinnanzeigeleiter 35 mit mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern mit dem TV-Monitor dargestellt. Unterhalb des Tableaus ist in einem Anzeigefeld 44 das Wort "Risiko" abgebildet. Darüber angeordnet befindet sich der kleinste Gewinnwert "0" und als oberster Gewinnwert wird der derzeitige Zählerstand des Anzeigepots dargestellt. Ausgehend von dem Zählerstand des Anzeigepots wird in dem jeweils darunterliegenden Anzeigefeld jeweils annähernd die Hälfte des im vorangegangenen Anzeigefeld angezeigten Gewinnwertes dargestellt. Aufgrund des variablen zuvor nicht bekannten Zählerstandes des Anzeigepots ergibt sich eine unterschiedliche Anzahl von Anzeigefeldern in der Gewinnanzeigeleiter 35. Der der auslösenden Symbolkombination zugeordnete Gewinnwert wird in der Gewinnanzeigeleiter 35 besonders gekennzeichnet. Nachfolgend kann der Benutzer der Spieleinrichtung 9 durch Betätigen des Bedienelementes 21 entscheiden, ob er den erzielten Gewinnwert unter Verlustgefahr gegen den nächst höheren Gewinnwert (Verzweigungsblock 45) riskieren oder im Guthabenspeicher (Operationsblock 47) registrieren will. Durch mehrmaliges positives Riskieren (Operationsblock 46) kann der ausgewiesene Zählerstand des Anzeigepots zur Auszahlung gebracht werden.

[0019] Bei einem negativen Ausgang einer Risikoentscheidung wird nicht unmittelbar gegen null riskiert, sondern nur gegen den vorher ausgewiesenen niedrigeren Gewinnwert, der halb so groß ist wie der Spieleinsatz. Dieser kann gleichfalls gegen den angezeigten nächst höheren Gewinnwert riskiert werden. Bei einem Mißerfolg wird ein im Anzeigefeld der Gewinnanzeigeleiter 35 angezeigter Auffanggewinnwert gewährt. Mittels eines im Bereich der Bedienelemente 21 des Bedienpultes 20 angeordneten Gewinnplanes ist für den Benutzer der münzbetätigten Spieleinrichtung 9 nachvollziehbar, wieviel Prozent des derzeit ausgewiesenen Anzeigepots ihm bei welcher Auslösekombination zugeordnet wird. Gleichfalls ist dem ausgewiesenen Gewinnplan entnehmbar, mit wievielen Risikoschritten er den maximal ausgewiesenen Anzeigepot erreichen kann. Gleichfalls wird ihm aufgezeigt, welchen Betrag er bei einem negativen Ausgang einer Risikoentscheidung als weitergehenden Spieleinsatz für ein nachfolgendes Risikospiel erhält.

Patentansprüche

1. Verfahren zur Ermittlung eines Gewinnwertes an einem Jackpot, dessen Auslösezeitpunkt von einer einen Mikroprozessor umfassenden Steuereinheit ermittelt wird,
dadurch gekennzeichnet,
daß bei einer erfolgten Auslösung des Jackpots von der Steuereinheit mittels eines Pseudozufallsgenerators aus einer Zahl von Teilgewinnwerten unterschiedlicher Größe ein Teilgewinnwert ermittelt wird, der den Spieleinsatz bildet. 5
2. Verfahren nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
daß der Spieleinsatz durch ein Bestromen eines Leuchtmittels des entsprechenden Teilgewinnwertes eines durchscheinend beleuchtbaren Anzeigefeldes 7 angezeigt wird. 10
3. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß der Teilgewinnwert des Spieleinsatzes zur Erzielung eines höheren Gewinnwertes genutzt wird, wobei pseudozufallsabhängig bestimmt wird, ob ein nachfolgender höherer Gewinnwert gewährt wird. 15
4. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß bei einem nicht-gewinnbringenden Spielausgang der eingangs zur Verfügung gestellte Teilgewinnwert gewährt wird. 20
5. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß der zur Ausspielung anstehende Gewinnwert auch größer als der ausgewiesene Jackpot-Gewinnwert ist. 25
6. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß bei einer den ausgewiesenen Jackpot-Wert nicht erreichenden Ausspielung der erzielte Teilgewinnwert zur Auszahlung gelangt und daß nachfolgend eine erneute Jackpot-Ausspielung stattfindet und daß mittels des Pseudozufallsgenerators ein erneuter Teilgewinnwert ermittelt wird, der den Spieleinsatz für die nachfolgende Ausspielung bildet. 30
7. Verfahren nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
daß von dem Spieleinsatz einer münzbetätigten Spieleinrichtung 9 ein einstellbarer vorgegebbarer Betrag zur Auffüllung eines Jackpotsystems verwandt wird und daß das Jackpotsystem aus einem Anzeigepot und mindestens einem Hintergrundjackpot besteht und daß der Zählerstand des Anzeigepots mit einem Anzeigemittel 15 dargestellt wird. 35
8. Verfahren nach Anspruch 7,
dadurch gekennzeichnet,
daß der Anzeigepot mit einem gleichen und/oder einen von dem oder den Hintergrundjackpots sich unterscheidenden Anteil des Betrages zur Auffüllung des Jackpotsystems gefüllt wird. 40
9. Verfahren nach Anspruch 8,
dadurch gekennzeichnet,
daß der Anzeigepot mit einem kleineren Betrag gefüllt wird als der Hintergrundjackpot. 45
10. Verfahren nach Anspruch 7 bis 9,
dadurch gekennzeichnet,
daß die zur Auslösung des Anzeigepots führenden Gewinnsymbolkombinationen unterschiedlich häufig eine Anzeigepotauslösung tätigen. 50
11. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß jeder auslösenden Gewinnsymbolkombination ein Faktor zugeordnet ist, mit dem bestimmt wird, ob der Anzeigepot ganz oder anteilig zur Auszahlung gelangt. 55
12. Verfahren nach Anspruch 11,
dadurch gekennzeichnet,
daß der der Gewinnsymbolkombination zugeordnete Anteil des Gewinnwertes des Anzeigepots einen Spieleinsatz für ein nachfolgendes Risikospiel bildet, in dem der Gewinnwert unter Verlustgefahr gegen einen angezeigten höheren Gewinnwert eingesetzt werden kann.
13. Verfahren nach Anspruch 12,
dadurch gekennzeichnet,
daß bei einem Nichtgewinn im Risikospiel ein Mindestgewinnwert gewährt wird.
14. Verfahren nach einem oder mehreren der vorangehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
daß nach Auslösung des Anzeigepots nachfolgend ein vorgegebener einstellbarer Anteil des Hintergrundjackpots zur Auffüllung des Anzeigepots verwandt wird.



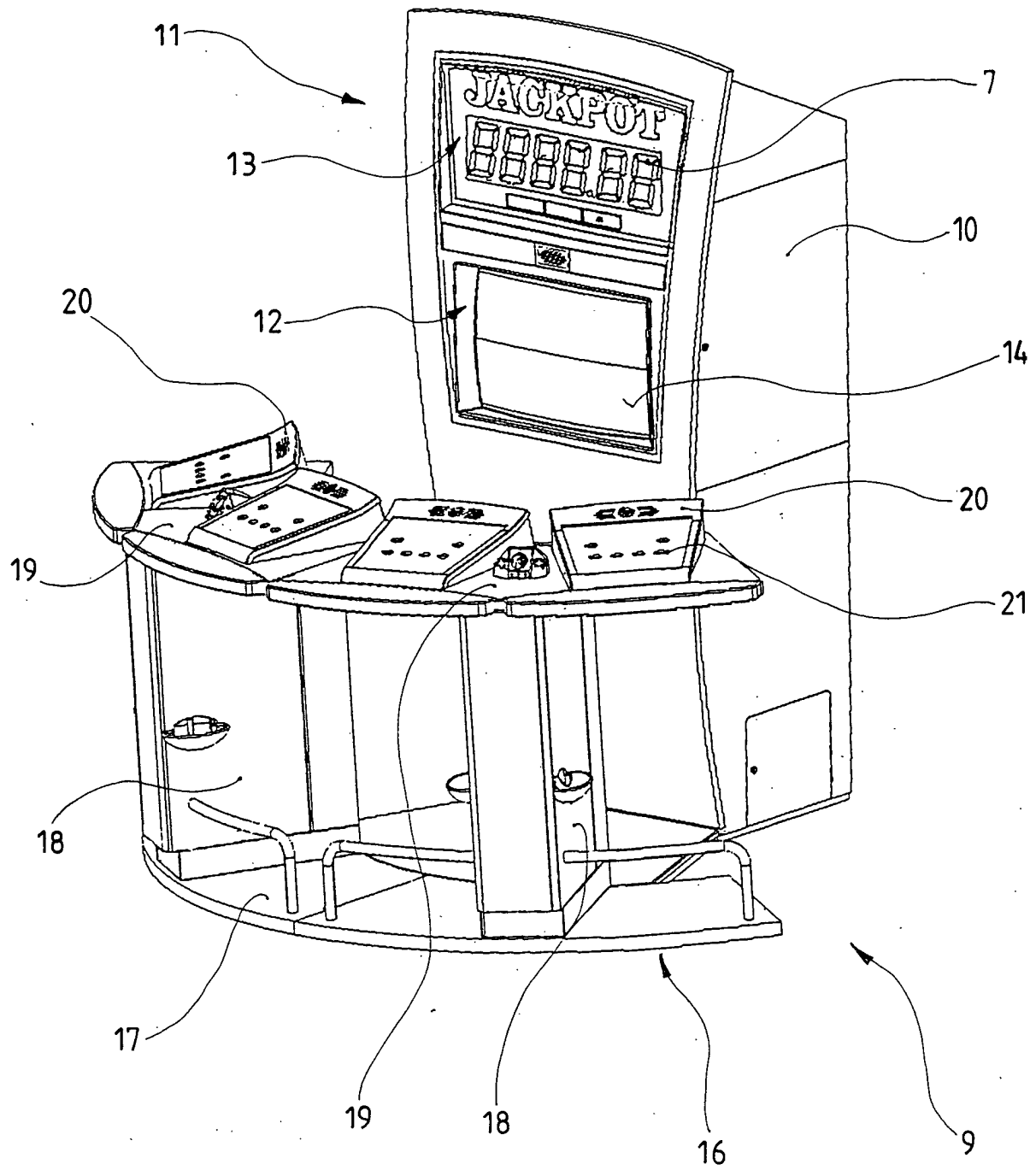


Fig. 2

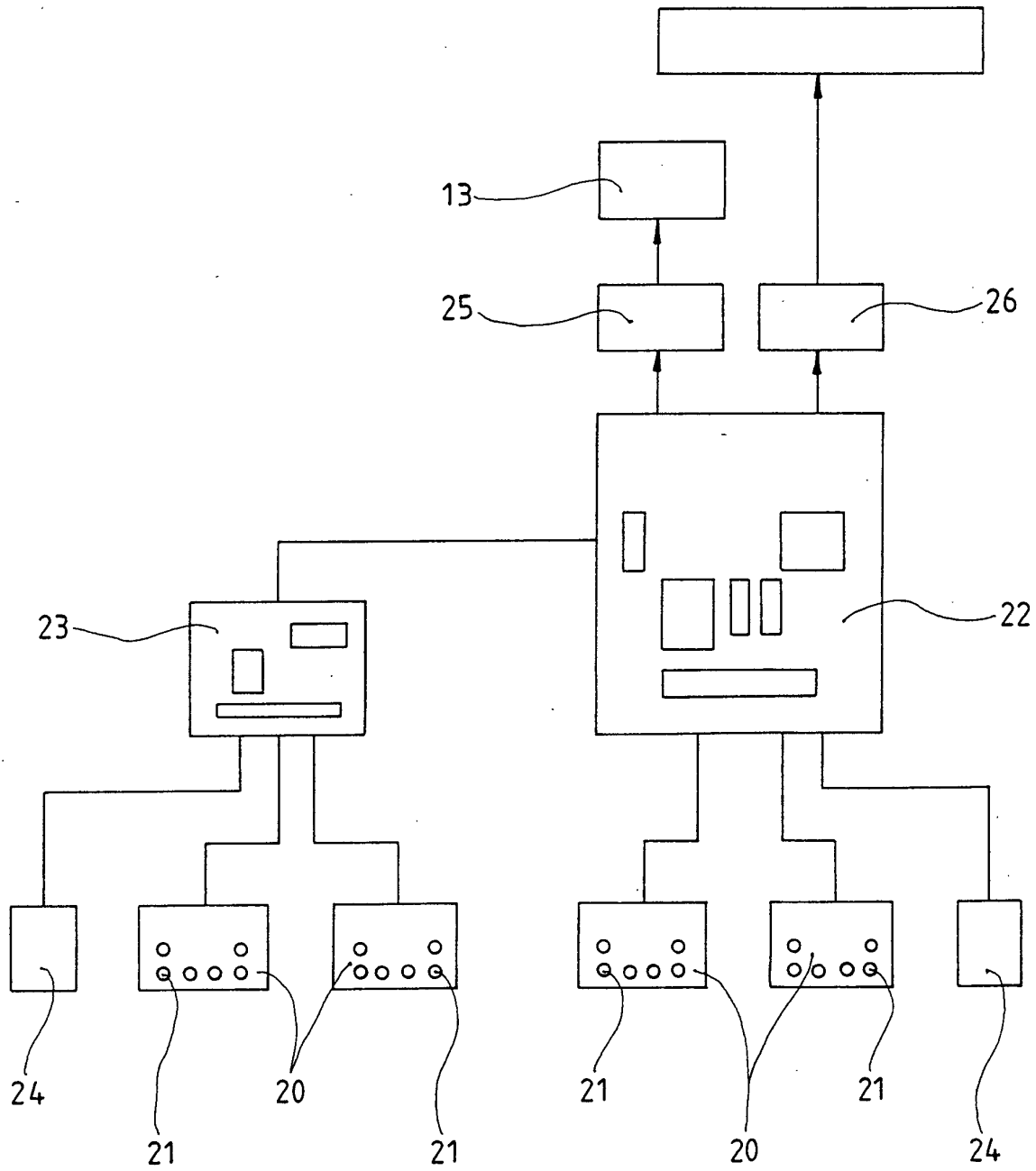


Fig. 3

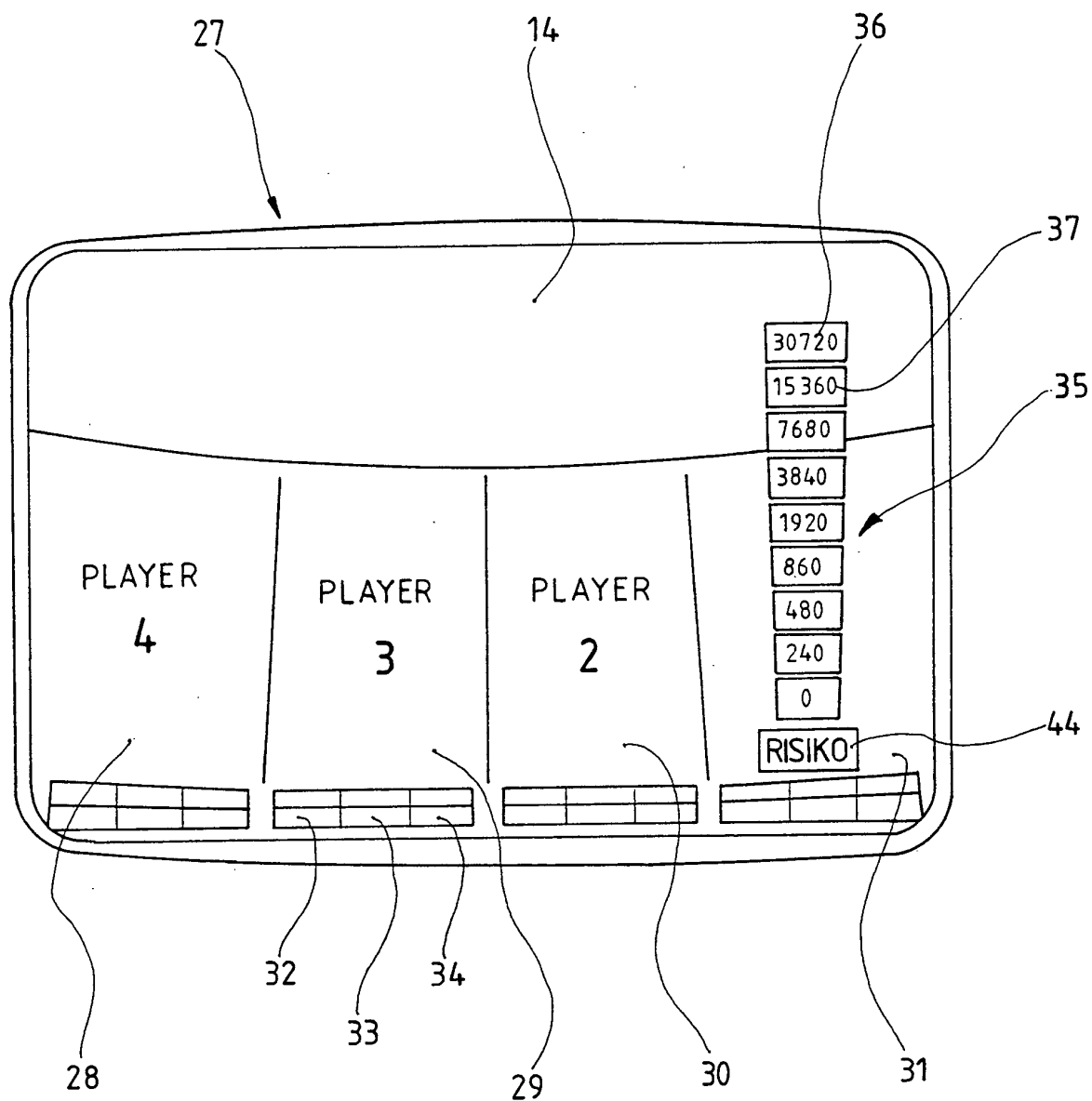


Fig. 4

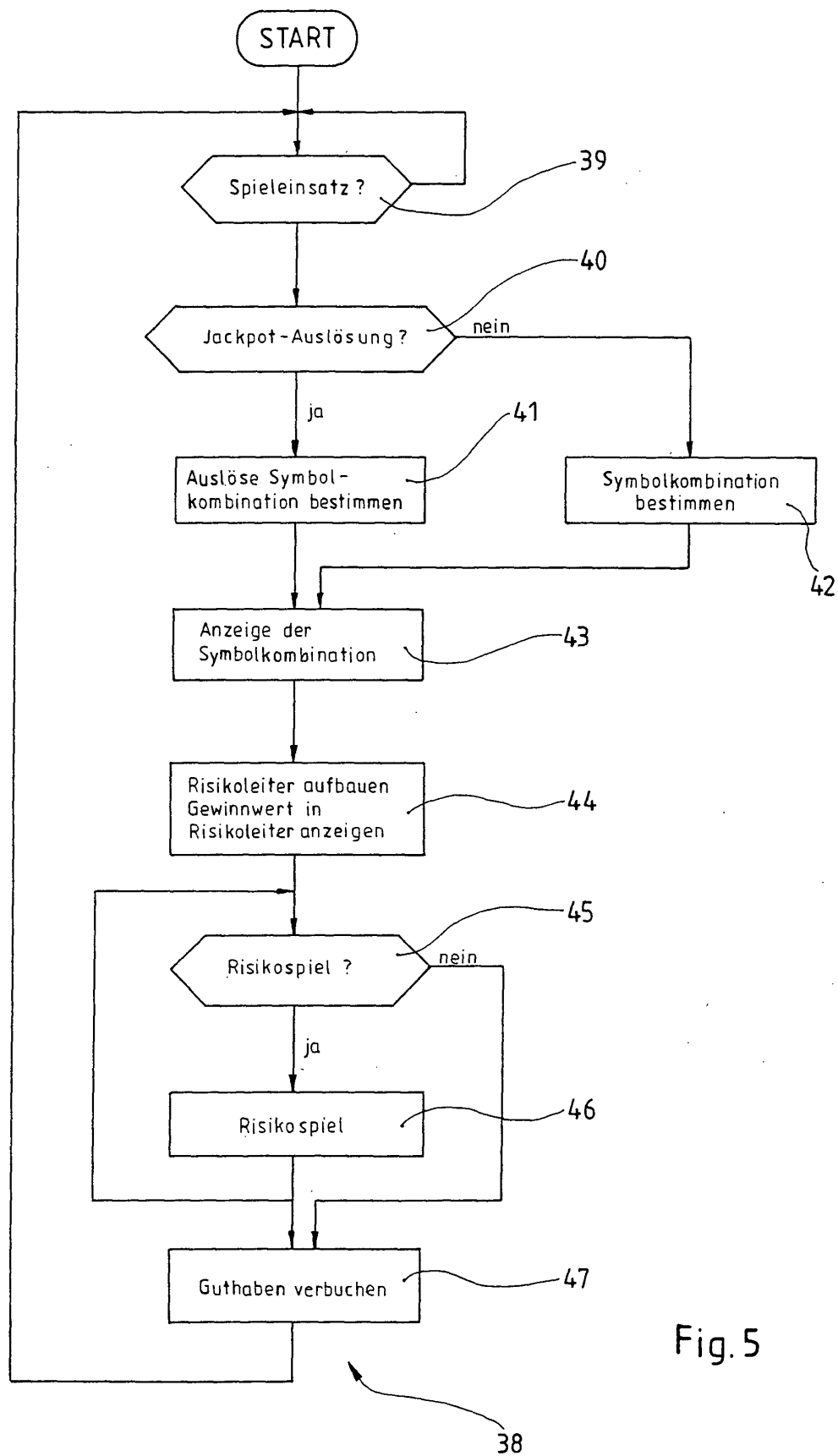


Fig. 5