

(19)



Europäisches Patentamt  
European Patent Office  
Office européen des brevets



(11)

**EP 1 494 182 A2**

(12)

**EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:  
**05.01.2005 Patentblatt 2005/01**

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

(21) Anmeldenummer: **04002845.8**

(22) Anmeldetag: **09.02.2004**

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

(72) Erfinder: **Potokar, Manfred  
46244 Bottrop (DE)**

(74) Vertreter: **Gerber, Wolfram (DE)  
Patentanwälte Lenzing Gerber,  
Bahnstrasse 9  
40212 Düsseldorf (DE)**

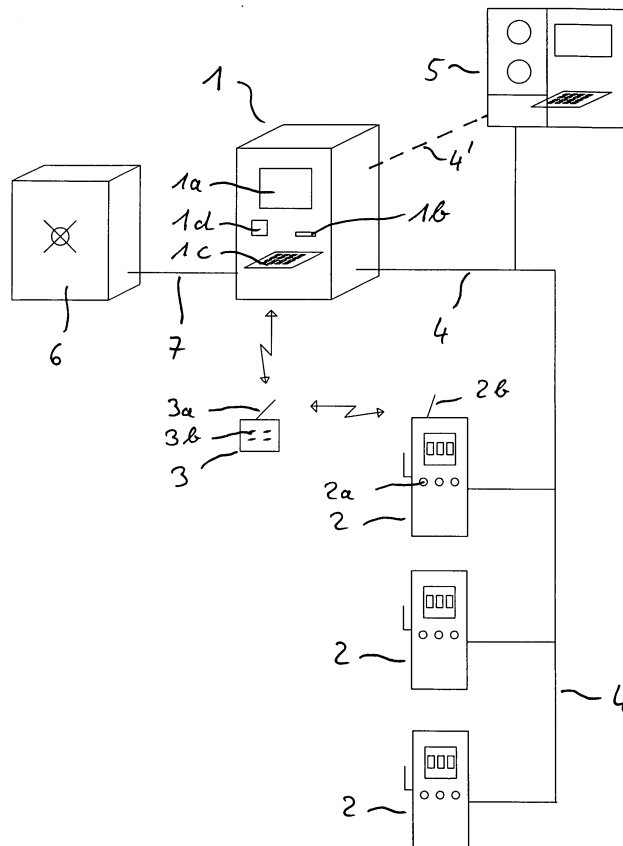
(30) Priorität: **04.07.2003 DE 10330532**

(71) Anmelder: **Potokar, Manfred  
46244 Bottrop (DE)**

(54) **Spielautomatensystem und das Verfahren zum Betreiben desselben**

(57) Die Erfindung betrifft ein Spielautomatensystem, bestehend aus mindestens einem Terminal und mindestens einem Spielautomaten, wobei das Terminal mit dem mindestens einen Spielautomaten über ein Netzwerk kommuniziert, und mindestens einer mobilen

Kommunikationseinheit, insbesondere einem Transponder, welche mit dem Terminal und/oder einem Spielautomaten zur Ausweisung und/oder Legitimierung einer jeweils eine Kommunikationseinheit bei sich führenden Person Daten austauscht.



**EP 1 494 182 A2**

## Beschreibung

**[0001]** Die Erfindung betrifft ein Spielautomatensystem bestehend aus mindestens einem Terminal und mindestens einem Spielautomaten, wobei das Terminal mit dem mindestens einen Spielautomaten über ein Netzwerk kommuniziert.

**[0002]** Aus der Praxis sind verschiedene gattungsgemäße Spielautomatensysteme und Verfahren zur Betätigung von Spielautomaten bekannt. Diese Verfahren erfordern in der Regel eine aufwendige und komplexe Bedienung durch den jeweiligen Kunden und lassen im Hinblick auf Übersichtlichkeit beziehungsweise Bequemlichkeit zu wünschen übrig. Ferner sind diese Systeme nicht sicher gegen Fehlbedienungen und Mißbrauch.

**[0003]** Der vorliegenden Erfindung liegt daher die Aufgabe zu Grunde, ein sicheres Spielautomatensystem, welches einfach in seiner Handhabbarkeit ist, bereit zu stellen.

**[0004]** Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß mit einem Spielautomatensystem gemäß den Merkmalen des Anspruchs 1 gelöst. Weitere vorteilhafte Ausbildungen des Spielautomatensystems gemäß des Anspruchs 1 ergeben sich durch die Merkmale der Unteransprüche 2 bis 14. Ebenso wird mit den Verfahrensansprüchen 15 bis 20 ein Verfahren zur Betätigung von Spielautomaten unter Verwendung eines Spielautomatensystems nach einem der Ansprüche 1 bis 14 beansprucht.

**[0005]** Das erfindungsgemäße Spielautomatensystem zeichnet sich vorteilhaft dadurch aus, dass eine das Spielautomatensystem benutzende Person eine Kommunikationseinheit erhält, mittels der sie sich zumindest am Terminal automatisch identifizieren kann. In einer weiteren Ausgestaltung des Spielautomatensystems sind entsprechende Vorrichtungen bei den Spielautomaten vorgesehen, die mit der Kommunikationseinheit kommunizieren, so dass sich die die Kommunikationseinheit bei sich führende Person nicht nur am Terminal sondern auch am jeweiligen Spielautomaten legitimieren kann.

**[0006]** Mittels der Kommunikationseinheit erfolgt eine sichere Identifizierung beziehungsweise eine Legitimierung der Person am Terminal und/oder an einem Spielautomaten. Durch die Kommunikationseinheit ist eine doppelte Sicherheit gegeben, die verhindert, dass Geldbeträge beziehungsweise Geldwertbeträge, unter letzterem können auch erworbene, gewonnene oder gekaufte Punkte verstanden werden, nicht mißbräuchlich von Dritten verbraucht werden.

**[0007]** Die Kommunikationseinheit wird vorteilhaft von autorisierten Personen oder aber über das Terminal von der Person selbst programmiert, wobei unter Programmierung das Ablegen u.a. von personenbezogenen Daten im Speicher der Kommunikationseinheit verstanden wird. Die Erfindung sieht vor, dass eine Legitimierung beziehungsweise Ausweisung allein mittels

der Kommunikationseinheit erfolgen kann. Es ist jedoch genauso gut möglich, dass zusätzlich die die Kommunikationseinheit bei sich führende Person einen Identifizierungscode zum Beispiel in Form eines Pincodes oder einer Konto-Nr., am Terminal oder am Spielautomaten eingeben muss und erst nach einer Abfrage einer Datenbank, der Zugang beziehungsweise die Legitimierung für die Person durch das Terminal oder den Spielautomaten erfolgt. Die Datenbank wird vorteilhaft zentral geführt und speichert sämtliche für das Spielautomatensystem relevante Daten. So wird vorteilhaft für jede Person ein Datensatz erzeugt, in dem die in der Kommunikationseinheit gespeicherten Daten, sowie ein eventueller Pin-Code und einer oder mehrere Geldwertbeträge abgelegt sind. Es ist selbstverständlich möglich, dass beliebige personenbezogene Daten in der Datenbank gespeichert sind. So ist es zudem denkbar, dass Bankinformationen der Person in der Datenbank gespeichert sind. Diese Bankinformationen können auch auf der Kommunikationseinheit abgelegt werden, damit die Person nach erfolgter Identifizierung beziehungsweise Ausweisung diese bankbezogenen Daten nicht manuell zum Überweisen von Geldbeträgen eingeben muss.

**[0008]** Zum Überweisen von Geldbeträgen von einem bei einer Bank geführten Konto auf das Konto des Spielautomatensystembetreibers, kann das Terminal vorteilhaft ein Chip-Kartenlesegerät aufweisen, in welches eine Geldkarte einer Bank, wie zum Beispiel eine EC-Cash-Karte, einführbar ist, wonach dann Geldbeträge über das Bankennetz, mit dem das Terminal oder eine externe EDV-Einrichtung, welche mit dem Spielautomatensystem verbunden ist, von der Person überwiesen werden kann.

**[0009]** Terminal meint im Rahmen der Erfindung eine zentrale Vorrichtung, die eine Person beziehungsweise Kunde vor Beginn seiner Spieltätigkeit bedient und entsprechende Eingaben tätigt. Ein erfindungsgemäßes Terminal umfasst zweckmäßigerweise zumindest einen Computer sowie vorzugsweise einen Bildschirm beziehungsweise ein Display. Es liegt im Rahmen der Erfindung, dass das Terminal eine geeignete Eingabeeinrichtung beispielsweise ein Tastenfeld aufweist. Wie beschrieben kann ferner zumindest eine Einleseeinrichtung für Chip-Karten, insbesondere für Scheckkarten des Kunden vorhanden sein.

**[0010]** Wie beschrieben, ist das mindestens eine Terminal erfindungsgemäß vorteilhafterweise mit einer Mehrzahl von Spielautomaten vernetzt. Sofern mehrere Terminals vorhanden sind, können mehrere Personen gleichzeitig die beschriebenen Aktionen, wie z.B. Geldeinzahlung und Zuweisung durchführen. Die Vernetzung kann mittels Netzkabeln und/oder über Funk, wie z.B. Bluetooth oder WLAN, erfolgen.

**[0011]** Es liegt im Rahmen der Erfindung, dass ein Kunde bzw. eine Person vor Beginn Ihrer Spieltätigkeit an einem Spielautomaten an einem Terminal zuerst über die Kommunikationseinheit Identifizierungsdaten

für seine Zugangsberechtigung eingeben muss, wobei das Eingeben automatisch mittels der Kommunikationseinheit und/oder durch Tastenbetätigung, z.B. mittels Eingabe eines Pin-Codes bzw. eines Identifizierungscodes erfolgen kann.

**[0012]** Sofern von Spielautomat die Rede ist, wird hierunter ein Geldspielautomat mit Gewinn- oder aber auch ein Unterhaltungsautomat ohne Gewinnausschüttung verstanden. Selbstverständlich sind alle weiteren Arten von Glücksspieler oder sonstigen Automaten, welche ebenfalls dazu geeignet sind neben Geldspielautomaten oder Unterhaltungsautomaten aufgestellt zu werden, im Sinne der Erfindung als Spielautomaten zu verstehen.

**[0013]** Es liegt ebenfalls im Rahmen der Erfindung, dass durch entsprechende Betätigung des Terminals Geldwertdaten bzw. ein gewünschter Geldbetrag in einem dem jeweiligen Kunden beziehungsweise der Person zugeordnetem Geldwertspeicher des Terminals zugeordnet wird. Unter Geldwertspeicher wird dabei ein Eintrag in einer Datenbank verstanden, wobei die Datenbank nicht im Terminal physikalisch vorhanden sein muss, sondern das Terminal z.B. über eine Netzwerkleitung auf die extern gelagerte Datenbank zugreifen kann.

**[0014]** Es liegt ebenfalls im Rahmen der Erfindung, dass durch entsprechende Betätigung des Terminals von der jeweiligen Person zumindest einem bestimmten Spielautomaten Geldwertdaten, z.B. in Form von Punkten, oder aber auch Geldbeträge zugewiesen werden. Diese Zuordnungen werden vorteilhaft in der Datenbank des Spielautomatensystems abgelegt von wo sie von jedem Spielautomaten abgefragt werden können. Es ist jedoch auch möglich, dass nach der erfolgten Zuordnung der Geldwertdaten, Punkte oder Geldbeträge zu einem oder mehreren Spielautomaten dieser bzw. diese Spielautomat(en) für die Person reserviert ist bzw. sind, so dass der Person keine dritte Person zum Spielen des bzw. der Spielautomaten zuvor kommen kann. Die Geldwertdaten, Punkt oder Geldbeträge können dem entsprechenden Spielautomaten übertragen werden, so dass dieser die Geldwertdaten und die personenbezogenen Daten in seinem Speicher ablegt. Es ist jedoch genauso gut möglich, dass der Spielautomat fortwährend die Datenbank des Spielautomatensystems abfragt, um festzustellen, welche Person zur Zeit spielberechtigt ist.

**[0015]** Es liegt ferner im Rahmen der Erfindung, dass spätestens nach Beendigung der Spieltätigkeit an einem Spielautomaten aktuelle Geldwertdaten, Punkte bzw. Geldbeträge der Person wieder gutschreibbar sind, so dass diese für das Bespielen anderer Spielautomaten oder desselben Spielautomaten zu einer anderen Zeit wieder zur Verfügung stehen und somit nicht verloren sind. All diese Funktionen und Transaktionen werden vorteilhafterweise in der Datenbank des Spielautomatensystems, insbesondere im Terminal protokolliert. Sofern die dem Spielautomaten zugewiesenen

Geldwertdaten, Punkt bzw. Geldbeträge aufgebraucht sind, ist die betreffende Person nicht mehr spielberechtigt und der betreffende Spielautomat steht anderen Personen zum Bespielen zur Verfügung.

5 **[0016]** Die Kommunikationseinheit kann vorteilhaft mittels Funk oder Lichtwellen mit dem Terminal bzw. dem Spielautomaten kommunizieren. Die Kommunikation kann sowohl unidirektional als auch bi-direktional erfolgen. Bei der uni-direktionalen Kommunikation sendet die Kommunikationseinheit lediglich ihre Daten nach manueller Auslösung aus, wobei das Terminal oder die Spielautomaten die ausgesendeten Signale mittels einer geeigneten Empfangseinheit empfängt. Zusätzlich kann die Kommunikationseinheit über eine  
10 Empfangseinheit zum Empfangen von Daten oder Steuerinformationen, welche vom Terminal oder einem Spielautomaten ausgesendet worden sind, aufweisen, damit die Kommunikationseinheit z.B. programmierbar ist.

15 **[0017]** Nachfolgend wird anhand der Figur das erfindungsgemäße Spielautomatensystem und das Verfahren zum Betreiben des Spielautomatensystems näher erläutert. Die Figur zeigt ein erfindungsgemäßes Spielautomatensystem, bestehend aus einem Terminal 1,  
20 welches über ein Netzwerk 4 mit Spielautomaten 2 kommuniziert. An das Netzwerk 4 kann optional eine Datenbank 5, welche von einer getrennten EDV-Anlage betrieben wird, angeschlossen sein. Ebenso ist es möglich, eine Datenbank und zugehörigen Speicher bzw.  
25 Speichermedium im Terminal 1 selbst vorzusehen. Es ist ebenso möglich, die Datenbank-EDV-Anlage 5 über eine getrennte Übertragungsstrecke 4' mit dem Terminal 1 zu verbinden. Selbstverständlich ist es möglich, mehr als ein Terminal 1 an das Netzwerk 4 anzuschließen, damit mehrere Personen gleichzeitig mit dem erfindungsgemäßen System arbeiten können. Unter Netzwerk wird selbstverständlich ein kabelbasiertes und/oder funkbasiertes Netzwerk verstanden.

30 **[0018]** Die Kommunikationseinheit 3 weist zumindest eine Sendeeinheit auf, die z.B. über eine Antenne 3a verfügt, mittels derer Signale zumindest zum Terminal 1 übertragbar sind, wobei diese dort von einer Empfangseinheit 1d empfangen werden. Optional ist es möglich, auch eine bidirektionale Übertragungsstrecke zu realisieren, wobei dann sowohl Terminal 1 als auch  
35 Kommunikationseinheit 3 jeweils über eine Sende- und Empfangseinheit verfügen müssen. Ebenso können in einer besonderen Ausgestaltung des Spielautomatensystems ein oder mehrere Spielautomaten 2 über eine Empfangs- und/oder Sendeeinrichtung 2b verfügen, so dass die Kommunikationseinheit 3 ebenso mit dem derart ausgerüsteten Spielautomaten 2 kommunizieren kann. Das Terminal 1 verfügt über ein Display 1a zur Darstellung der Benutzerführung, eine Eingabeeinheit 1c, z.B. in Form einer Tastatur sowie eine Kartenleseeinrichtung 1b, mittels derer z.B. EC-Cash-Karten lesbar sind.

**[0019]** Zum Geldtransfer ist das Terminal 1 bzw. das

Netzwerk 4 mit einem Bankennetzwerk 7 und über dieses mit symbolhaft dargestellten Geldinstituten 6 in Verbindung. Das System ist derart ausgestaltet, dass ein Werte- bzw. Geldtransfer nur von der Bank einer das Spielautomatensystem benutzenden Person auf das Terminal bzw. ein Konto des Spielautomatensystembetreibers überweisbar ist.

**[0020]** Die Kommunikationseinheit 3 kann Eingabemittel 3b, z.B. in Form von Tasten aufweisen, mittels denen bestimmte Funktionen der Kommunikationseinheit 3 auslösbar oder aber Eingaben möglich sind. Ebenso können Identifizierungscode in die Kommunikationseinheit 3 eingegeben werden, damit die Kommunikationseinheit 3 einer bestimmten Person zugeordnet ist.

**[0021]** Das Spielautomatensystem sieht vor, dass für einen Gast bzw. eine Person, die das Spielautomatensystem benutzen möchte, zuerst eine Kundendatei angelegt wird, die von der Datenbank verwaltet wird. In diese Kundendatei werden z.B. Adresse und Bankinformationen sowie Alter der Person eingetragen. Die Datenbank 5 speichert sämtliche personenbezogenen Daten, worunter z.B. die den einzelnen Automaten 2 zugewiesenen Geldbeträge bzw. Punkt oder Geldwertdaten zu verstehen sind, in einer Kundendatei. In dieser Kundendatei kann z.B. u.a. der Identifizierungs-Code oder ein Pin-Code für andere Zwecke abgelegt werden, so dass eine eindeutige Zuordnung zwischen Code und der Person besteht und es somit zu keinen Verwechslungen kommen kann.

**[0022]** Sofern noch keine Kundendatei bestanden hat, wird diese in einem ersten Verfahrensschritt angelegt. Nach dem Anlegen der Kundendatei wird die Kommunikationseinheit, welche z.B. ein Transponder sein kann, entsprechend programmiert bzw. der Kundendatei zugewiesen und dem Kunden übergeben.

**[0023]** Die Kommunikationseinheit kann dauerhaft für den jeweiligen Kunden programmiert werden. Es ist jedoch auch möglich, dass bei jedem Eintreten des Kunden dieser eine neuprogrammierte oder für Kommunikationseinheit erhält. Das Programmieren kann auch derart erfolgen, dass der Kunde seinen Identifizierungscode eingibt und daraufhin die Kommunikationseinheit für ihn freigegeben oder programmiert wird. Nachdem die Kommunikationseinheit für den Kunden bzw. die Person freigeschaltet oder programmiert worden ist, kann der Kunde mit der Kommunikationseinheit zum Terminal gehen und sich dort mittels der Kommunikationseinheit verifizieren. Selbstverständlich ist es möglich, dass das Anlegen der Kundendatei sowie das Aushändigen der Kommunikationseinheit auch direkt am Terminal erfolgen kann. Hierzu kann z.B. das Terminal entsprechende Ausgabe- und Annahmeeinheiten zur Ausgabe bzw. Annahme von Kommunikationseinheiten aufweisen.

**[0024]** Damit eine dritte Person nicht unbefugt eine fremde Kommunikationseinheit verwenden kann, ist es möglich, dass zusätzlich zu den von der Kommunikationseinheit ausgesendeten Signale vom Kunden ein

Identifizierungscode am Terminal oder in die Kommunikationseinheit eingegeben werden muss, damit der Kunde entsprechende Geld-, Punkte- bzw. Geldwertdatentransaktionen am Terminal durchführen bzw. andersartige Funktionen benutzen kann.

**[0025]** Nachdem der Kunde bzw. die Person Punkte, Geldwertdaten und/oder Geldbeträge einem oder mehreren Spielautomaten 2 zugewiesen hat, werden diese Automaten dem Kunden zugewiesen und für dritte Personen zum Bespielen gesperrt. Der Kunde kann nunmehr mit dem Bespielen der Automaten beginnen. Nachdem der Kunde seine dem jeweiligen Spielautomaten 2 zugewiesenen Punkte, Geldwertdaten- bzw. Geldbeträge verbraucht hat, wird das Bespielen automatisch durch das Spielautomatensystem beendet. Sofern noch nicht sämtliche Punkte, Geldwertdaten bzw. Geldbeträge beim dem jeweiligen Spielautomaten verbraucht sind, können diese dem Kunden auf dessen Anweisung hin wieder gutgeschrieben werden. Ebenso ist es möglich, dass der Kunde auswählt, dass von ihm erzielte Gewinne nicht gutgeschrieben werden, sondern hierfür für ihn ein oder mehrere Lose einer Lotterie gekauft werden. All dies wird entsprechend von der Datenbank protokolliert.

**[0026]** In einer weiteren nicht dargestellten Ausführungsform, kann der Kunde über seine Kommunikationseinheit 3 sich im Terminal 1 einloggen, so dass er vom Spielautomaten, den er gerade bespielt, diesem Spielautomaten neue Punkte, Geldwertdaten bzw. Geldbeträge zuweisen kann, damit er das Bespielen des jeweiligen Automaten verlängern kann. Hierdurch wird der sonst notwendige Gang zum Terminal 1 vermieden.

**[0027]** Selbstverständlich ist es möglich, dass die Kommunikationseinheit 3 sich nicht unbedingt beim Terminal 1 sondern auch oder nur über den Spielautomaten 2 in die Datenbank des Spielautomatensystems einloggt. Die Kommunikationseinheit dient hierbei somit nicht nur ausschließlich der Erkennung des Kunden bzw. der Person, sondern dient als mobiles Terminal, welches sämtliche Funktionen der stationären Terminals 1 übernehmen kann. Dies schließt z.B. einen Transponder und ein Chipkarten-Lesegerät ein, welches die Kommunikationseinheit aufweisen kann.

**[0028]** Sobald der Kunde bzw. die Person das Spielautomatensystem nicht mehr verwenden möchte, kann sie sich an der Kommunikationseinheit ausloggen oder aber diese einfach dem Personal zurückgeben, so dass die Kommunikationseinheit für dritte Personen bzw. Kunden zum neuen Einloggen zur Verfügung steht. Das Ein- und Ausloggen kann auch durch Personal erfolgen, welches das Spielautomatensystem betreut. Ebenso ist es möglich, dass sämtliche Daten in der Kommunikationseinheit gelöscht werden und nur durch Neuprogrammierung der Kommunikationseinheit mit den Daten eines Kunden für diesen nutzbar ist.

## Patentansprüche

1. Spielautomatensystem, bestehend aus mindestens einem Terminal (1) und mindestens einem Spielautomaten (2), wobei das Terminal (1) mit dem mindestens einen Spielautomaten (2) über ein Netzwerk (4) kommuniziert, **dadurch gekennzeichnet, dass** zusätzlich mindestens eine mobile Kommunikationseinheit (3), insbesondere einem Transponder, mit dem Terminal (1) und/oder einem Spielautomaten (2) zur Ausweisung bzw. Legitimierung einer jeweils eine Kommunikationseinheit (3) bei sich führenden Person Daten austauscht.
2. Spielautomatensystem nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Kommunikationseinheit (3) eine Sendeeinheit (3a) zum Aussenden von Daten mittels Funk- oder Lichtwellen hat.
3. Spielautomatensystem nach Anspruch 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Kommunikationseinheit (3) zusätzlich eine Empfangseinheit zum Empfangen von Daten und/oder Steuerinformationen, die das Terminal (1) oder ein Spielautomat (2) aussendet, hat.
4. Spielautomatensystem nach einem der vorhergehenden Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** das Terminal (1) eine zusätzliche Eingabeeinheit (1c) zur manuellen Eingabe von Identifizierungsdaten, insbesondere eines Code-Wortes, hat, wobei das Terminal (1) nur nach Empfang von Daten der Kommunikationseinheit (3) und dazugehörigen manuell eingegebenen Identifizierungsdaten einer Person den Zugang zu bzw. die Auswahl von bestimmten Funktionen des Terminals (1) und/oder Spielautomaten (2) gewährt.
5. Spielautomatensystem nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** eine Person nach erfolgter Ausweisung bzw. Legitimierung Punkte, Geldbeträge und/oder Geldwertdaten einzahlen und/oder einem oder verschiedenen Spielautomaten (2) zuweisen kann, wobei die Geldbeträge bzw. Geldwertdaten entweder in einem Speicher des Terminals (1), des jeweiligen Spielautomaten (2) oder einer externen Datenbank (5) gespeichert werden.
6. Spielautomatensystem nach Anspruch 4 oder 5, **dadurch gekennzeichnet, dass** erst nach erfolgter Zugangsberechtigung die Person am Terminal (1) oder mittels der Kommunikationseinheit (3) einen oder mehrere Spielautomaten (2) auswählen, und diesem bzw. diesen bestimmte Punkte, Geldbeträge bzw. Geldwertdaten zuweisen kann, wonach der bzw. die Spielautomaten (2) zum Spielen für andere Personen gesperrt ist bzw. sind.
7. Spielautomatensystem nach Anspruch 5 oder 6, **dadurch gekennzeichnet, dass** Identifizierungsdaten zusammen mit den Punkten, Geldbeträgen und/oder Geldwertdaten im Speicher des Terminals (1) oder eines Spielautomaten gespeichert werden, so dass die Geldbeträge bzw. Geldwertdaten einer Person bzw. dessen Kommunikationseinheit (3) zugeordnet sind.
8. Spielautomatensystem nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** mittels des Terminals (1) und/oder einer gesonderten EDV-Anlage die Kommunikationseinheiten (3) programmierbar sind.
9. Spielautomatensystem nach Anspruch 8, **dadurch gekennzeichnet, dass** eine Kommunikationseinheit (3) einen Speicher zum Speichern von personenbezogenen Daten und/oder Geldwertdaten, z. B. in Form von Punktedaten hat.
10. Spielautomatensystem nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** ein Spielautomat (2) automatisch für andere Personen zum Spielen frei wird, sobald die dem Spielautomaten (2) durch die bis dahin spielenden Person zugewiesenen Geldbeträge bzw. Geldwertdaten aufgebraucht sind.
11. Spielautomatensystem nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die einen Spielautomaten (2) bespielende Person den Spielautomaten (2) freigeben und sich die evtl. noch nicht verbrauchten Punkte, Geldbeträge bzw. Geldwertdaten gutschreiben lassen kann.
12. Spielautomatensystem nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** während und/oder nach Betätigung eines Spielautomaten (2) aktuelle Wertdaten des Spielautomaten (2) über das Netzwerk (4) dem Terminal (1) oder einer Datenbank (5) zugeführt werden.
13. Spielautomatensystem nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** alle personenbezogenen Daten sowie Geldbeträge, Geldwertbeträge z.B. in Form von Punkten in einer Datenbank (5) gespeichert sind, wobei die Datenbank (5) in dem Terminal (1) oder einer ausgelagerten EDV-Anlage angeordnet ist.
14. Spielautomatensystem nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** das Terminal (1) über eine Datenübertragungsstrecke (7) mit dem Bankennetz (6) zur Überweisung bzw. Einzahlung von Geldbeträgen in Verbindung ist.
15. Verfahren zur Betätigung von Spielautomaten unter

- Verwendung eines Spielautomatensystems nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** in einem ersten Verfahrensschritt für eine neue Person eine Kommunikationseinheit programmiert wird, wobei personenbezogene Daten und/oder Identifizierungsdaten auf der Kommunikationseinheit gespeichert werden oder der Person eine bereits für sie programmierte Kommunikationseinheit übergeben wird, und dass in einem zweiten Verfahrensschritt die Person sich mittels der Kommunikationseinheit an einem Terminal Zugang verschafft, wonach in einem dritten Verfahrensschritt die Person Geldbeträge und/oder Geldwertdaten einem oder mehreren freien Spielautomaten zuweist und diese für sich reserviert, wonach in einem vierten Verfahrensschritt die Person den oder die für sie reservierten Spielautomaten bespielt.
- 5  
10  
15
16. Verfahren nach Anspruch 15, **dadurch gekennzeichnet, dass** im dritten Verfahrensschritt die Person einen Geldbetrag von einem bei einer Bank geführten Konto abheben und auf das Konto des Betreibers des Spielautomatensystems überweisen kann, wobei der Geldbetrag im Terminal der Person zum Zuweisen an einen oder mehrere Spielautomaten gutgeschrieben wird.
- 20  
25
17. Verfahren nach Anspruch 15 oder 16, **dadurch gekennzeichnet, dass** ein Spielautomat automatisch nicht mehr bespielbar ist, sobald der ihm zugewiesene Punkte, Geldbetrag bzw. Geldwertdaten aufgebraucht sind.
- 30
18. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 17, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Person gutgeschriebene Geldbeträge oder Geldwertdaten, wie z.B. in Form von Punkten, in einer Datenbank des Systems abgelegt werden, und der Person auch nach einer Unterberechnung des Spielens nach erfolgter Zugangsberechtigung wieder zum Bespielen von Spielautomaten zur Verfügung stehen.
- 35  
40
19. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 18, **dadurch gekennzeichnet, dass** noch nicht an einem Spielautomaten verbrauchte Punkte, Geldbeträge und/oder Geldwertbeträge der Person auf Wunsch wieder gutgeschrieben werden.
- 45
20. Verfahren nach einem der Ansprüche 15 bis 19, **dadurch gekennzeichnet, dass** am Spielautomaten erzielte Gewinn nicht gutgeschrieben werden, sondern mit diesen ein oder mehrere Lose einer Lotterie erkaufte werden können.
- 50  
55
21. Spielautomat oder Terminal zur Verwendung mit dem Spielautomatensystem nach einem der Ansprüche 1 bis 14.

