



(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
18.08.2010 Patentblatt 2010/33

(51) Int Cl.:
G07F 17/32 (2006.01) G07F 17/34 (2006.01)

(21) Anmeldenummer: **10001195.6**

(22) Anmeldetag: **05.02.2010**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
**AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR
HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO PL
PT RO SE SI SK SM TR**
Benannte Erstreckungsstaaten:
AL BA RS

(72) Erfinder: **Faul, Thomas**
67659 Kaiserslautern (DE)

(74) Vertreter: **Becker, Bernd et al**
Patentanwälte
Becker & Aue
Gaustrasse 20
55411 Bingen (DE)

(30) Priorität: **12.02.2009 DE 102009008586**

(71) Anmelder: **NSM-Löwen Entertainment GmbH**
55411 Bingen (DE)

(54) **Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät**

(57) Ein geldbetätigtes, rechnergesteuertes Unterhaltungsgerät umfasst mindestens eine Anzeigeeinrichtung (2, 3, 4) zur Darstellung mindestens einer Spielein-

richtung (5). Die Anzeigeeinrichtung (2) umfasst mehrere hintereinander angeordnete Displays (9), die separat ansteuerbar sind, um unterschiedliche Spieleinrichtungen (5) und/oder Abbildungen darzustellen.

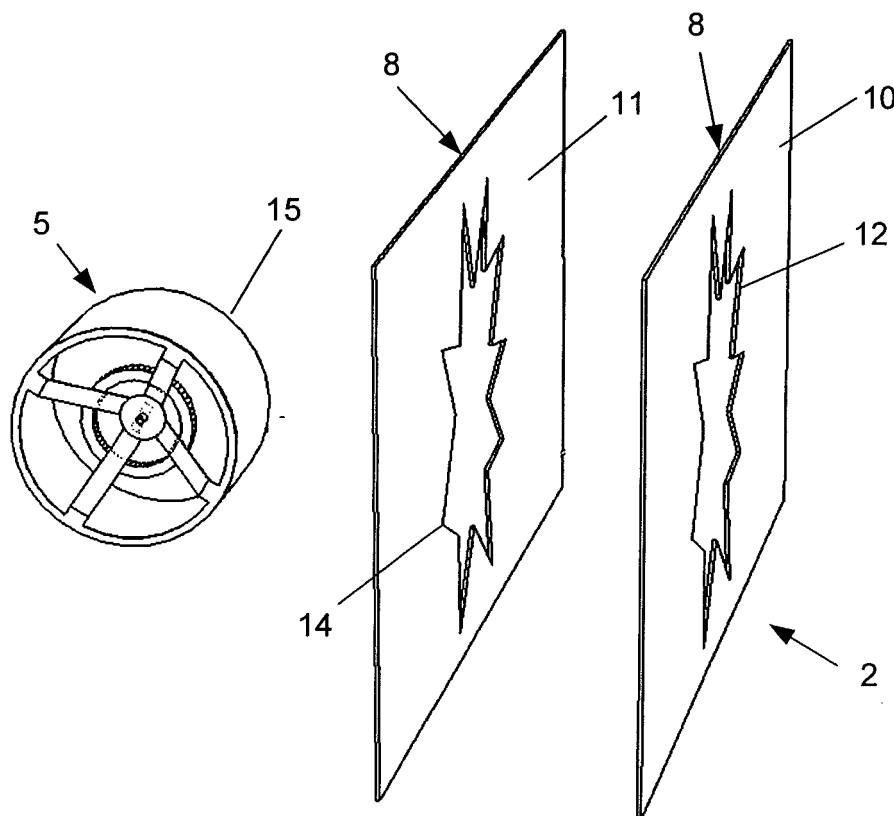


Fig. 5

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein geldbetätigtes, rechnergesteuertes Unterhaltungsgerät mit mindestens einer Anzeigeeinrichtung zur Darstellung mindestens einer Spieleinrichtung.

[0002] Aus der Praxis ist ein geldbetätigtes, rechnergesteuertes Unterhaltungsgerät mit oder ohne Gewinnmöglichkeit bekannt, das eine Anzeigeeinrichtung mit drei übereinander angeordneten Bildschirmen aufweist, die zur Darstellung einer Spieleinrichtung in Form von mehreren nebeneinander angeordneten, walzenförmig ausgebildeten Umlaufkörpern dienen. Rechnergesteuert wird ein Bild erzeugt, das sich drehenden Umlaufkörpern mit umfangsseitigen Symbolen entspricht. Zur Anzeige eines zufallsgesteuerten Spielergebnisses, also einer bestimmten Kombination von Symbolen, dient eine Gewinnlinie. Mit der Darstellung des Spielergebnisses geht eine Anzeige der virtuellen Umlaufkörper einher, die still gesetzten Walzen entspricht. Aus den angezeigten Symbolen kann der Benutzer das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob ein Gewinn nach einem anzeigbaren Gewinnplan vorliegt. Im Weiteren können als Risikoleitern ausgebildeten Spieleinrichtungen dargestellt werden. Der durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der beidseitig des Bildschirms angeordneten Spieleinrichtungen übertragen werden. Im Weiteren dient einer der Bildschirme zur Darstellung eines Punkte-Gewinnfeldes, das bei einem Gewinn in einer der Spieleinrichtungen die gewonnenen Punkte anzeigt. Schließlich ist einer der Bildschirme mit einer Guthabenanzeige für einen Geldbetrag, einer Punkteanzeige für Punkte und einer als mehrstelliger Zähler ausgebildeten Zusatzpunkteinrichtung versehen. Darüber hinaus sind Sensortasten auf einem als Touch-Screen ausgeführten Bildschirm ausgebildet, die zum Starten einer Umwandlung von geldwertem Guthaben aus der Guthabenanzeige in der Punkteanzeige zu kumulierende Punkte und umgekehrt dienen.

[0003] Mit diesem Unterhaltungsgerät ist die Darstellung und das Betreiben einer Vielzahl von Spieleinrichtungen möglich, die allerdings stets virtuell auf einem der Bildschirme in zweidimensionaler Form dargestellt werden. Dies ist insofern nachteilig, als dem Benutzer des Unterhaltungsgerätes kein Spiel mit realen dreidimensionalen Spieleinrichtungen angeboten werden kann.

[0004] Es ist Aufgabe der Erfindung, ein Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art zu schaffen, das gegenüber dem Stand der Technik weitere Darstellungsmöglichkeiten umfasst.

[0005] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, dass die Anzeigeeinrichtung mehrere hintereinander angeordnete Displays umfasst, die separat ansteuerbar sind, um unterschiedliche Spieleinrichtungen und/oder Abbildungen darzustellen.

[0006] Durch die hintereinander geschaltete Anordnung von Displays lassen sich eine Vielzahl individueller

Darstellungsvarianten sowohl der Spieleinrichtung als auch des gesamten Unterhaltungsgerätes erzielen. Ist beispielsweise ein äußeres Display transluzent ausgebildet, kann ein unmittelbar dahinterliegendes Display zur Darstellung von Bildern dienen, die ein Betrachter mit oder ohne durch das äußere Display beeinflusste optische Effekte wahrnehmen kann. Damit lassen sich Spieleinrichtungen und/oder Abbildungen vielfältig gestaltet für einen Benutzer des Unterhaltungsgerätes anzeigen. Im Weiteren ist es möglich, durch die entsprechende Ansteuerung von Fenstern oder beliebig konturierten Ausschnitten eines Displays auf Darstellungen eines dahinterliegenden Displays hinzuweisen. Es lassen sich beispielsweise auf diese Art Ablesefenster erzeugen oder bestimmte Spieleinrichtungen zumindest teilweise ein- bzw. überblenden.

[0007] In Ausgestaltung sind mehrere Pakete mit jeweils zwei unmittelbar hintereinander angeordneten Displays beabstandet zueinander in der Anzeigeeinrichtung angeordnet. Der Abstand zwischen zwei benachbarten Paketen führt zum einen zu dreidimensionalen optischen Effekten und bietet zum anderen die Möglichkeit, im Zwischenraum Gegenstände anzuordnen, die bei einer entsprechenden Ansteuerung der die Gegenstände nach außen überdeckenden Displays für den Benutzer des Unterhaltungsgerätes bzw. einen Betrachter sichtbar und unsichtbar gemacht werden können. Die Displays jeweils eines Paketes der Anzeigeeinrichtung sind unmittelbar hintereinander befestigt.

[0008] Bevorzugt ist das jeweils außenliegende Display der Anzeigeeinrichtung als ein transparenter, selbstleuchtender erster Bildschirm, insbesondere ein OLED-Bildschirm, und ein dahinter liegendes Display, als lichtsperrender, transparenter zweiter Bildschirm, insbesondere ein Schwarz-Weiß- oder Farb-LCD, ohne Hintergrundbeleuchtung ausgebildet. In dieser Ausgestaltung kann auf dem außenliegenden, dem Betrachter zugewandten Display, also dem ersten Bildschirm, ein Bild dargestellt werden, während der auf der Innenseite des Unterhaltungsgerätes angeordnete zweite Bildschirm, beispielsweise in einer Schwarz- oder Farb-Schaltung, dahinterliegende, also im Inneren des Unterhaltungsgerätes aufgenommene Gegenstände, insbesondere Spieleinrichtungen, komplett verdeckt und für einen Betrachter nicht erkennbar. Durch die entsprechende Transparent-Schaltung beider Bildschirme lässt sich ein Ausschnitt mit einer beliebigen Kontur erzeugen und innerhalb dieser Kontur sind die Gegenstände im Inneren des Unterhaltungsgerätes für den Betrachter von außen sichtbar. Für die Durchsicht durch das innenliegende Display, also die Flüssigkristallanzeige ist eine Hintergrundbeleuchtung (Backlight) nicht erforderlich. Das dem Betrachter zugewandte Display, also das OLED wird aktiv angesteuert, um insbesondere ein Bild über das LCD ohne Hintergrundbeleuchtung zu projizieren, der in seiner Schwarz- oder Farbschaltung als Projektionsfläche und Hintergrund für die Darstellung des OLED dient und in seiner Transparent-Schaltung entsprechend der An-

steuerung beliebig konturierte Fenster zur Durchsicht freigibt, wobei auch diese transparenten Fenster von einem Bild des OLED oder LCD überdeckt sein können, so dass ein opaker Eindruck entsteht. Mit der Kombination eines voll funktionsfähigen OLED und einer Flüssigkristallanzeige ohne Hintergrundbeleuchtung (Backlight) ist ein neuer Bildschirm geschaffen.

[0009] Zweckmäßigerweise sind hinter der Anzeigeeinrichtung im Inneren des Unterhaltungsgerätes Gegenstände angeordnet, die in entsprechenden Schaltzuständen der einzelnen Displays für einen außenstehenden Betrachter sichtbar sind. Der erste Bildschirm kann primär zur Darstellung der Spieleinrichtung dienen, die bei einer Schwarz-Schaltung des zweiten Bildschirms ohne zusätzliche Effekte für einen Benutzer des Unterhaltungsgerätes optisch wahrnehmbar ist. Bei einer Schwarz-Schaltung des zweiten Bildschirms sind im Weiteren alle hinter dem zweiten Bildschirm angeordneten Gegenstände nicht optisch erkennbar. Während einer entsprechenden Ansteuerung sind Bilder mit dem zweiten Bildschirm darstellbar, die aufgrund der transparenten Ausgestaltung des ersten Bildschirms von einem Benutzer des Unterhaltungsgerätes optisch wahrnehmbar sind. Bei den Bildern kann es sich um Bestandteile oder Zusätze der auf dem ersten Bildschirm dargestellten Spieleinrichtung handeln, die bedarfsweise bzw. spielablaufgesteuert angezeigt werden. Selbstverständlich sind auch Hinweise zum Spiel oder Werbetexte einblendbar.

[0010] Um möglichst große Flächen für die Darstellung von Bildern und/oder transparenter Bereiche bereitzustellen und damit eine große Vielfalt bei der Gestaltung des Unterhaltungsgerätes zu ermöglichen, weisen die beiden Displays die gleiche Größe auf.

[0011] Vorzugsweise handelt es sich bei den Gegenständen um mindestens eine drehbare Walze und/oder Scheibe einer Spieleinrichtung, die insbesondere mit Symbolen versehen sind. Sonach kann spielablaufgesteuert oder nach Auswahl durch einen Benutzer neben einer virtuellen Spieleinsichtung auf dem ersten Bildschirm auch eine reale Spieleinrichtung hinter dem zweiten Bildschirm in das Spielgeschehen einbezogen werden.

[0012] Nach einer Weiterbildung sind die Displays der Anzeigeeinrichtung derart ansteuerbar, dass ein Ablesefenster für ein Gewinnsymbol der Walze und/oder Scheibe darstellbar ist. Die Walze und/oder Scheibe muss nicht komplett sichtbar sein, es genügt auch, wenn nur ein Ausschnitt, beispielsweise in Form eines Ablesefensters, optisch erfassbar ist. Die üblicherweise vorhandenen Symbole, die insbesondere zur Gewinnermittlung dienen, können sowohl auf der Walze bzw. Scheibe aufgebracht als auch durch einen der Bildschirme, insbesondere den ersten Bildschirm, dargestellt werden, womit eine erhöhte Flexibilität des Unterhaltungsgerätes aufgrund einer Vielzahl möglicher darstellbarer Symbole einhergeht.

[0013] Alternativ handelt es sich bei den Gegenständen

um mindestens einen zu bewerbenden und/oder zu gewinnenden Gegenstand. Der zu bewerbenden bzw. zu gewinnende Gegenstand kann beispielsweise in einem einer Vitrine nachempfundenen Gehäuseteil des Unterhaltungsgerätes untergebracht sein und durch eine entsprechende Ansteuerung der beiden Bildschirme für einen Benutzer im Bedarfsfall sichtbar gemacht werden.

[0014] Vorzugsweise sind Tasten zur Steuerung des Unterhaltungsgerätes, zur Rückgabe von Münzen und/oder zur Auszahlung von Gewinnen entweder als Sensorfelder oder Schalter und zumindest eine Spielablaufsteuerung vorgesehen, wobei in die Spielablaufsteuerung eine Steuerung für die Anzeigeeinrichtung integriert ist. Selbstverständlich können die Tasten sowohl elektrischen Schaltern als auch Sensorfeldern eines Touchscreen-Displays zugeordnet sein.

[0015] Es versteht sich, dass die vorstehend genannten und nachstehend noch zu erläuternden Merkmale nicht nur in der jeweils angegebenen Kombination, sondern auch in anderen Kombinationen verwendbar sind. Der Rahmen der Erfindung ist nur durch die Ansprüche definiert.

[0016] Die Erfindung wird im Folgenden anhand eines Ausführungsbeispiels unter Bezugnahme auf die zugehörigen Zeichnungen näher erläutert. Es zeigt:

Fig.1 eine Vorderansicht des erfindungsgemäßen Unterhaltungsgerätes,

Fig.2 eine perspektivische Ansicht einer Anzeigeeinrichtung in schematischer Darstellung,

Fig.3 eine zweite perspektivische Ansicht der Anzeigeeinrichtung nach Fig. 2,

Fig.4 eine Vorderansicht der Anzeigeeinrichtung nach Fig. 3,

Fig.5 eine dritte perspektivische Ansicht der Anzeigeeinrichtung nach Fig. 2 und

Fig.6 eine Vorderansicht der Anzeigeeinrichtung nach Fig. 5.

[0017] Das Gehäuse 1 des geldbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite drei übereinander angeordnete Anzeigeeinrichtungen 2, 3, 4 auf, von denen die obere Anzeigeeinrichtung 2 zur Darstellung einer Spieleinrichtung 5 dient, die in Form einer Symbolspieleinrichtung mit drei scheibenförmig ausgebildeten Umlaufkörpern 6 optisch dargestellt ist. Rechnergesteuert wird ein Bild erzeugt, das sich drehenden Umlaufkörpern 6 mit Symbolen 7 entspricht. Zur Anzeige eines zufallsgesteuerten Spielergebnisses, also einer bestimmten Kombination von Symbolen 7, dienen Ablesefenster 8. Mit der Darstellung des Spielergebnisses geht eine Anzeige der virtuellen Umlaufkörper 6 einher, die still gesetzten

Scheiben entspricht. Aus den angezeigten Symbolen 7 kann der Benutzer das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob ein Gewinn nach einem anzeigbaren Gewinnplan vorliegt.

[0018] Um die Darstellung der oberen Anzeigeeinrichtung 2 individuell zu gestalten, sind mehrere hintereinander angeordnete Displays 9 vorgesehen, die separat ansteuerbar sind. Das außenliegende Display 9, das einem Benutzer des Unterhaltungsgerätes unmittelbar zugewandt ist, ist als ein transparenter, selbstleuchtender erster Bildschirm 10, insbesondere ein OLED-Bildschirm, ausgeführt. Dieser erste Bildschirm 10 dient zur Darstellung der Spieleinrichtung 5 in Form der drei scheibenförmigen Umlaufkörper 6, gegebenenfalls auch der Ablesefenster 8. Parallel und beabstandet zu dem ersten Bildschirm 10 ist ein dahinter liegendes Display 8, das als lichtsperrender, transparenter zweiter Bildschirm 11, insbesondere ein Schwarz-Weiß- oder Farb-LCD, ausgebildet ist, angeordnet. Ist der erste Bildschirm 10 in einer beliebigen Kontur 12 transparent geschaltet, dann ist der dahinterliegende zweite Bildschirm 11, auf dem beispielsweise ein Text 13 dargestellt ist, erkennbar. Nach der Ansteuerung des zweiten Bildschirms 11 zur Transparenz innerhalb eines beliebigen Ausschnittes 14 ist die hinter dem zweiten Bildschirm 9 angeordnete Walze 15 mit Symbolen 16 für den Benutzer des Unterhaltungsgerätes sichtbar. Diese Walze 15 kann beispielsweise für Zusatz- oder Sonderspiele, aber auch in einem ganz normalen Spielablauf sichtbar und ihr Spielergebnis, also ihr angezeigtes Symbol 16, bei Stillstand der Walze 15, in das Spielergebnis der Spieleinrichtung 5 integriert sein. Ein der Walze zugeordnetes Ablesefenster 17 kann, wie die den scheibenförmigen Umlaufkörpern 6 zugeordnete Ablesefenster 8, durch eines der Displays 9 an einer beliebigen Stelle dargestellt werden. Der zweite Bildschirm 11 kann bei einer entsprechenden farbigen oder schwarzen Ansteuerung den oder die dahinter angeordneten Gegenstände komplett überdecken und der erste Bildschirm 10 dient zur Darstellung eines bestimmungsgemäßen Bildes.

[0019] Die Anzeigeeinrichtung 3 in der Mitte des Unterhaltungsgerätes dient zur Darstellung von als Risikoleitern 18, 19 ausgebildeten Spieleinrichtungen 5. Der in der Spieleinrichtung 5 durch Erreichung einer mittels der Umlaufkörper 6 zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der Risikoleitern 18, 19 übertragen werden. Die linke Risikoleiter 18 umfasst mehrere übereinander dargestellte Anzeigefelder 20, die in steigender Reihenfolge mit Gewinnwerten von 10 bis 5000 Punkten belegt sind. Die rechte Risikoleiter 19 besitzt ebenfalls mehrere übereinander dargestellte Anzeigefelder 20, die in steigender Reihenfolge mit Gewinnwerten von 15 bis 6000 Punkten belegt sind.

[0020] Das Riskieren des in der Risikoleiter 18 bzw. 19 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, dass das nächst höhere Anzeigefeld 20 in Bezug auf das optisch hervorgehobene, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld

20 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 18 bzw. 19 angebrachten Totalverlustanzeigefeld 21 mit der Beschriftung "0" blinkend dargestellt wird. Bei Betätigung einer als Drucktaste ausgebildeten Taste 22, die in einem unteren Gehäuseabschnitt 23 angeordnet ist, wird zufallsgesteuert entweder der nächst höhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des dargestellten Höchstgewinnes an Punkten fortgesetzt werden.

[0021] Im Weiteren dient die Anzeigeeinrichtung 3 in der Mitte des Unterhaltungsgerätes zur Darstellung eines Punkte-Gewinnfeldes 24, das bei einem Gewinn in einer der Spieleinrichtungen 23 die gewonnenen Punkte, vorliegend 80000, anzeigt.

[0022] Die untere Anzeigeeinrichtung 4 ist mit einer Guthabenanzeige 25 für einen Geldbetrag, einer Punkteanzeige 16 für Punkte und einer als mehrstelliger Zähler ausgebildeten Zusatzpunkteinrichtung 27 versehen. Darüber hinaus sind Sensortasten 28 auf der als Touch-Screen ausgeführten Anzeigeeinrichtung 4 ausgebildet, die zum Starten einer Umwandlung von geldwertem Guthaben aus der Guthabenanzeige 25 in der Punkteanzeige 26 zu kumulierende Punkte und umgekehrt dienen.

[0023] Des Weiteren sind im unteren Gehäuseabschnitt 23 des Unterhaltungsgerätes als Drucktasten 29 ausgebildete Nachstart-/Stopptasten angeordnet. Mit deren Beaufschlagung das in der Spieleinrichtung 5 bzw. auf der Walze 15 angezeigte Symbol 7 bzw. 16 nachgestartet bzw. vorzeitig stillgesetzt werden kann, d. h. ggfls. die Anzeige derart beeinflusst wird, dass die Umlaufkörper 6 still stehend oder rotierend erscheinen. Ferner sind ein Münzeinwurfschlitz 30 und ein Geldscheineingabeschlitz 31 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung vorgesehen. Des Weiteren ist neben dem Münzeinwurfschlitz 30 eine Rückgabetaste 32 angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Guthabenanzeige 25 angezeigtes Guthaben in eine Ausgabeschale abrufbar ist.

40 Bezugszeichenliste

[0024]

1. Gehäuse
2. Anzeigeeinrichtung
3. Anzeigeeinrichtung
4. Anzeigeeinrichtung
5. Spieleinrichtung
6. Umlaufkörper
7. Symbol
8. Ablesefenster
9. Display
10. erster Bildschirm
11. zweiter Bildschirm
12. Kontur
13. Text
14. Ausschnitt
15. Walze

- 16. Symbol
- 17. Ablesefenster
- 18. Risikoleiter
- 19. Risikoleiter
- 20. Anzeigefeld
- 21. Totalverlustanzeigefeld
- 22. Taste
- 23. Gehäuseabschnitt
- 24. Punkte-Gewinnfeld
- 25. Guthabenanzeige
- 26. Punkteanzeige
- 27. Zusatzpunkteeinrichtung
- 28. Sensortasten
- 29. Drucktaste
- 30. Münzeinwurf Schlitz
- 31. Geldscheineingabeschlitz
- 32. Rückgabeta

Patentansprüche

- 1. Geldbetätigtes, rechnergesteuertes Unterhaltungs-
gerät mit mindestens einer Anzeigeeinrichtung (2,
3, 4) zur Darstellung mindestens einer Spieleinrich-
tung (5), **dadurch gekennzeichnet, dass** die An-
zeigeeinrichtung (2) mehrere hintereinander ange-
ordnete Displays (9) umfasst, die separat ansteuer-
bar sind, um unterschiedliche Spieleinrichtungen (5)
und/oder Abbildungen darzustellen.
- 2. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, **dadurch ge-
kennzeichnet, dass** mehrere Pakete mit jeweils
zwei unmittelbar hintereinander angeordneten Dis-
plays (9) beabstandet zueinander in der Anzeigeein-
richtung (2) angeordnet sind.
- 3. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1 oder 2, **da-
durch gekennzeichnet, dass** das jeweils außen-
liegende Display (9) der Anzeigeeinrichtung (2) als
ein transparenter, selbstleuchtender erster Bild-
schirm (10), insbesondere ein OLED-Bildschirm,
und ein dahinter liegendes Display (9), als lichtspen-
dender, transparenter zweiter Bildschirm (11), insbe-
sondere ein Schwarz-Weiß- oder Farb-LCD, ohne
Hintergrundbeleuchtung ausgebildet ist.
- 4. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis
3, **dadurch gekennzeichnet, dass** die beiden Dis-
plays (9) die gleiche Größe aufweisen.
- 5. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis
4,
dadurch gekennzeichnet, dass hinter der Anzei-
geeinrichtung (2) im Inneren des Unterhaltungsge-
rätes Gegenstände angeordnet sind, die in entspre-
chenden Schaltzuständen der einzelnen Displays
(8) für einen außenstehenden Betrachter sichtbar

sind.

- 6. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 5, **dadurch ge-
kennzeichnet, dass** es sich bei den Gegenständen
um mindestens eine drehbare Walze (15) und/oder
Scheibe einer Spieleinrichtung (5) handelt, die ins-
besondere mit Symbolen (16) versehen sind.
- 7. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis
6,
dadurch gekennzeichnet, dass die Displays (9)
der Anzeigeeinrichtung (2) derart ansteuerbar sind,
dass ein Ablesefenster (17) für ein Gewinnssymbol
der Walze (15) und/oder Scheibe darstellbar ist.
- 8. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 5, **dadurch ge-
kennzeichnet, dass** es sich bei den Gegenständen
um mindestens einen zu bewerbenden und/oder zu
gewinnenden Gegenstand handelt.
- 9. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis
8,
dadurch gekennzeichnet, dass Tasten (22) zur
Steuerung des Unterhaltungsgerätes, zur Rückgabe
von Münzen und/oder zur Auszahlung von Gewin-
nen entweder als Sensorfelder oder Schalter und
zumindest eine Spielablaufsteuerung vorgesehen
sind, wobei in die Spielablaufsteuerung eine Steue-
rung für die Anzeigeeinrichtung (2, 3, 4) integriert ist.

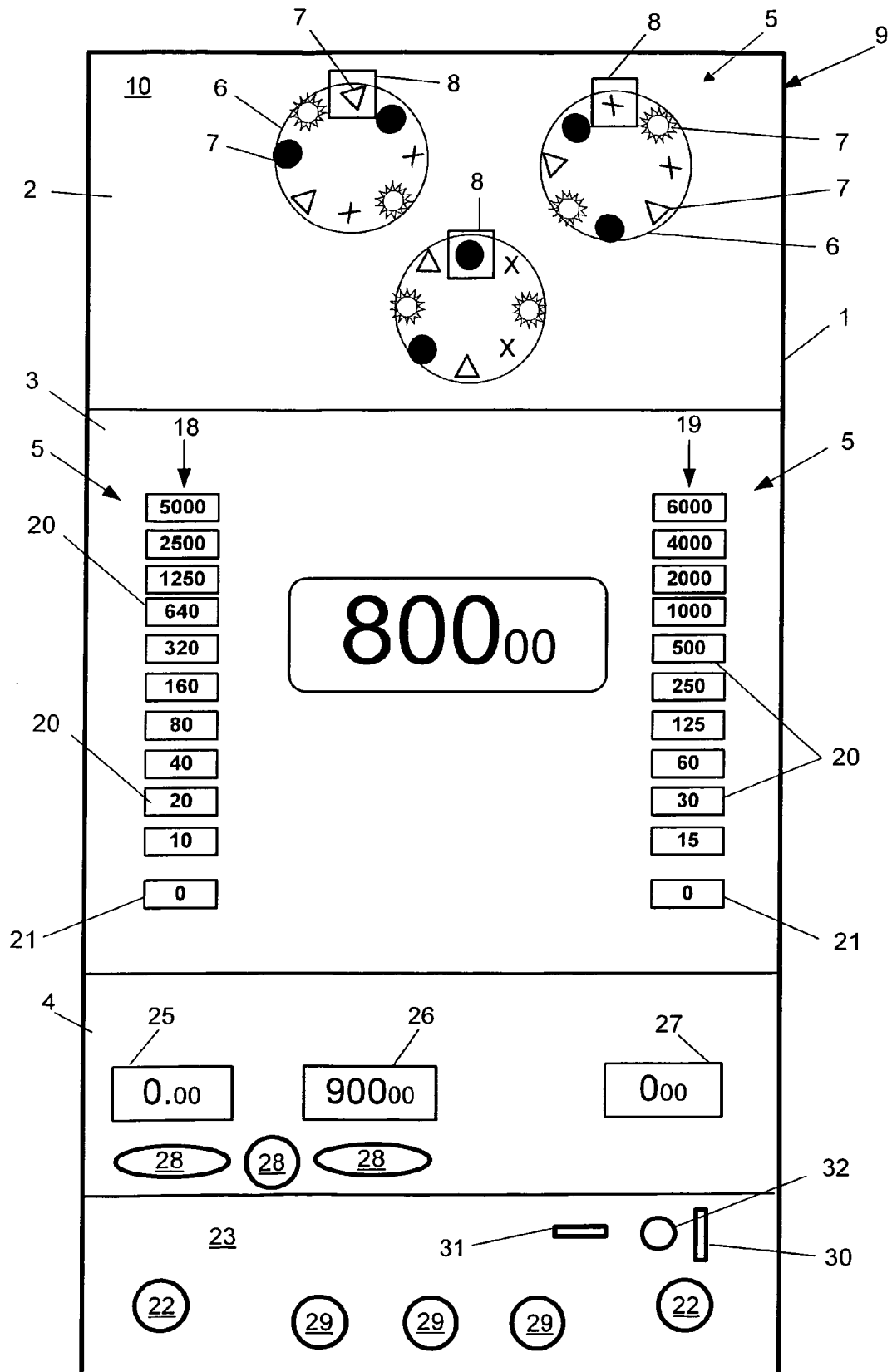


Fig. 1

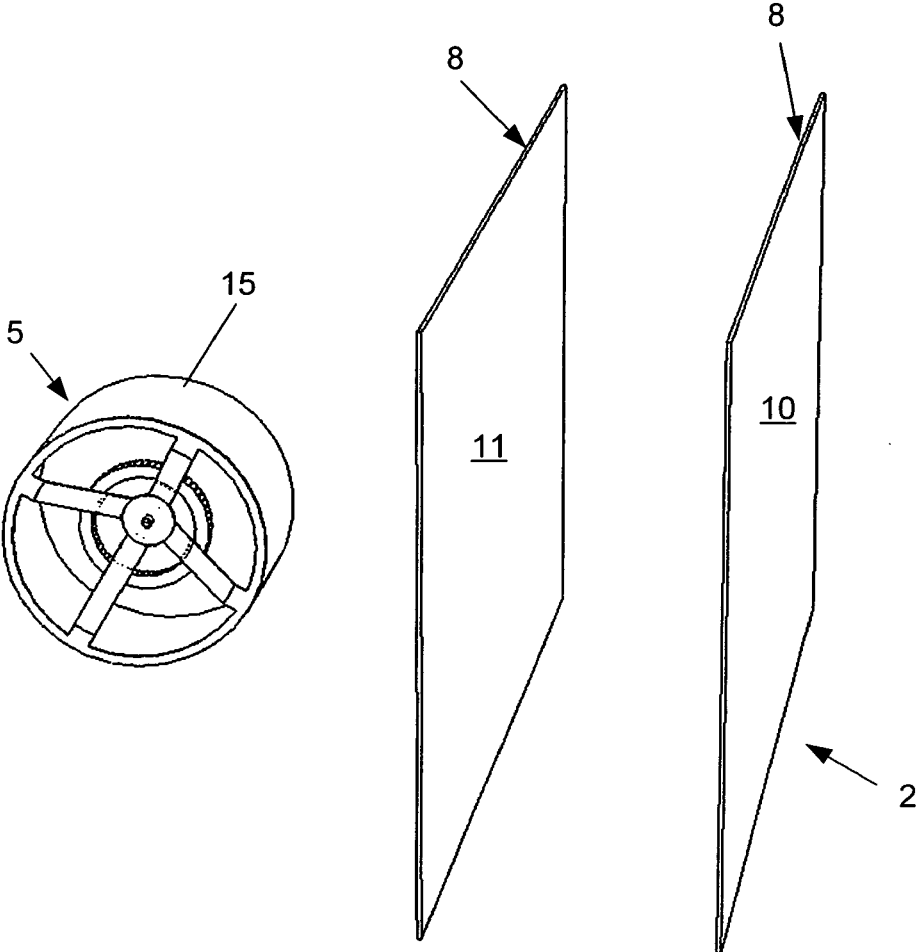


Fig. 2

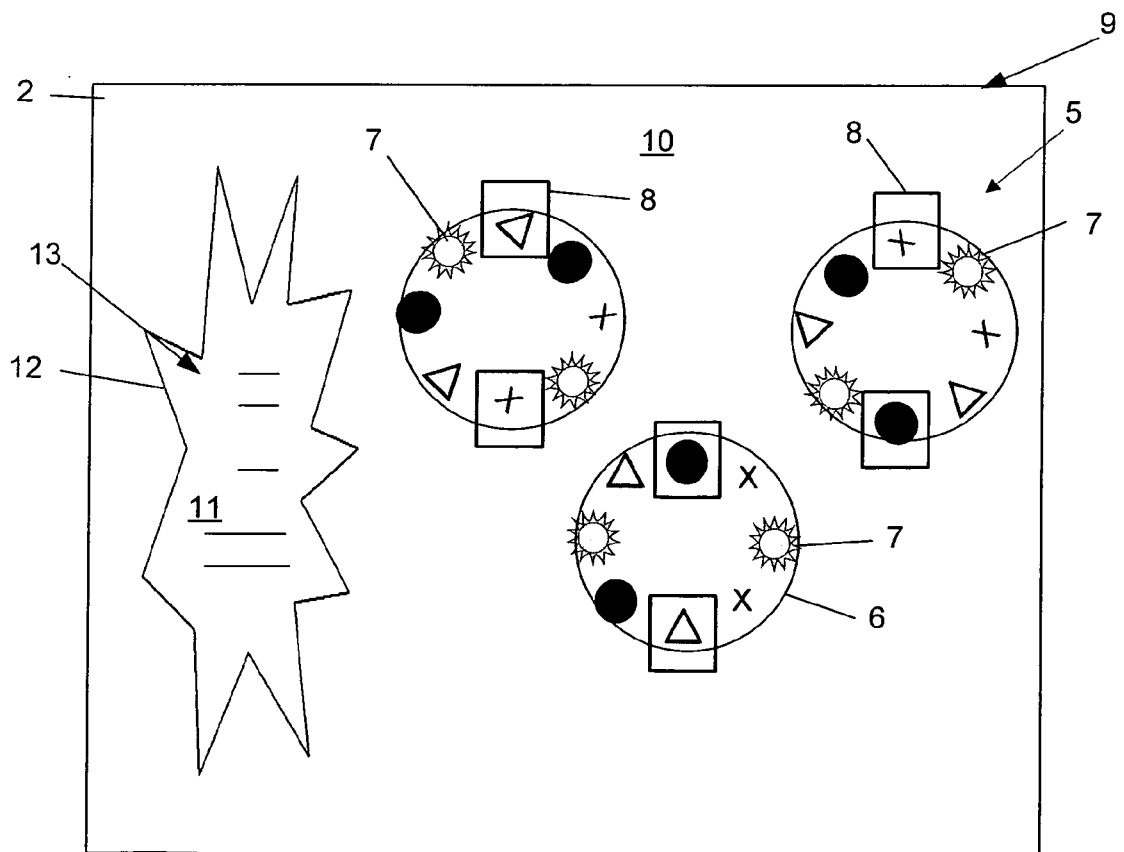
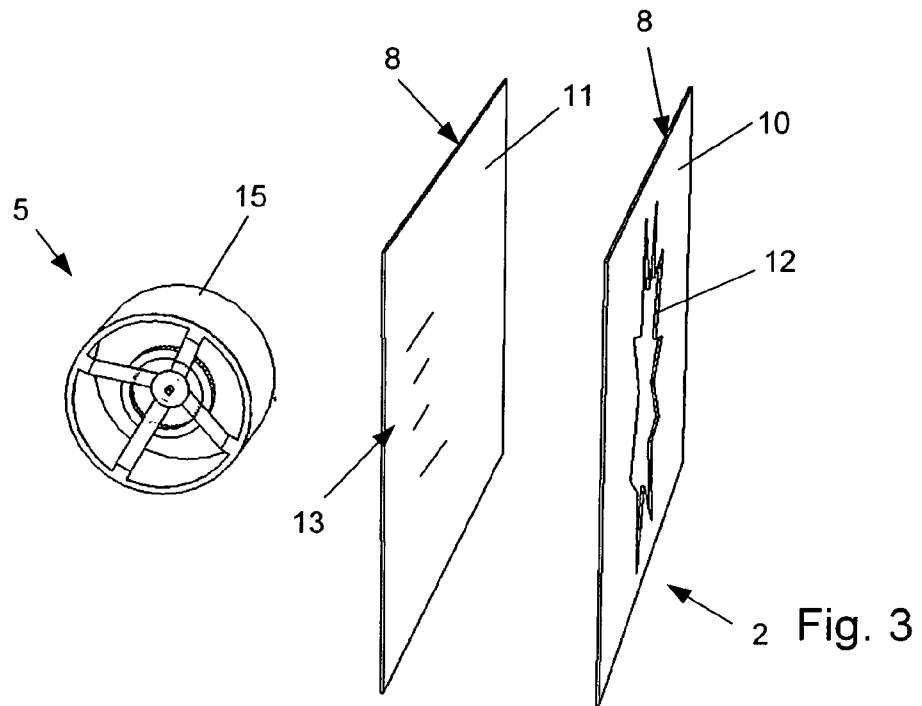


Fig. 4

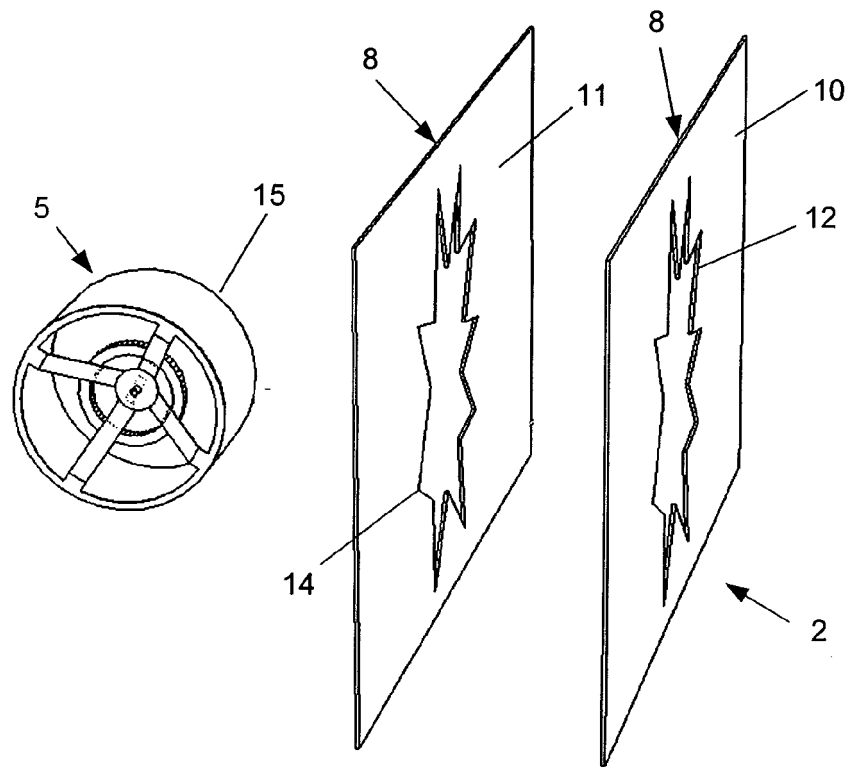


Fig. 5

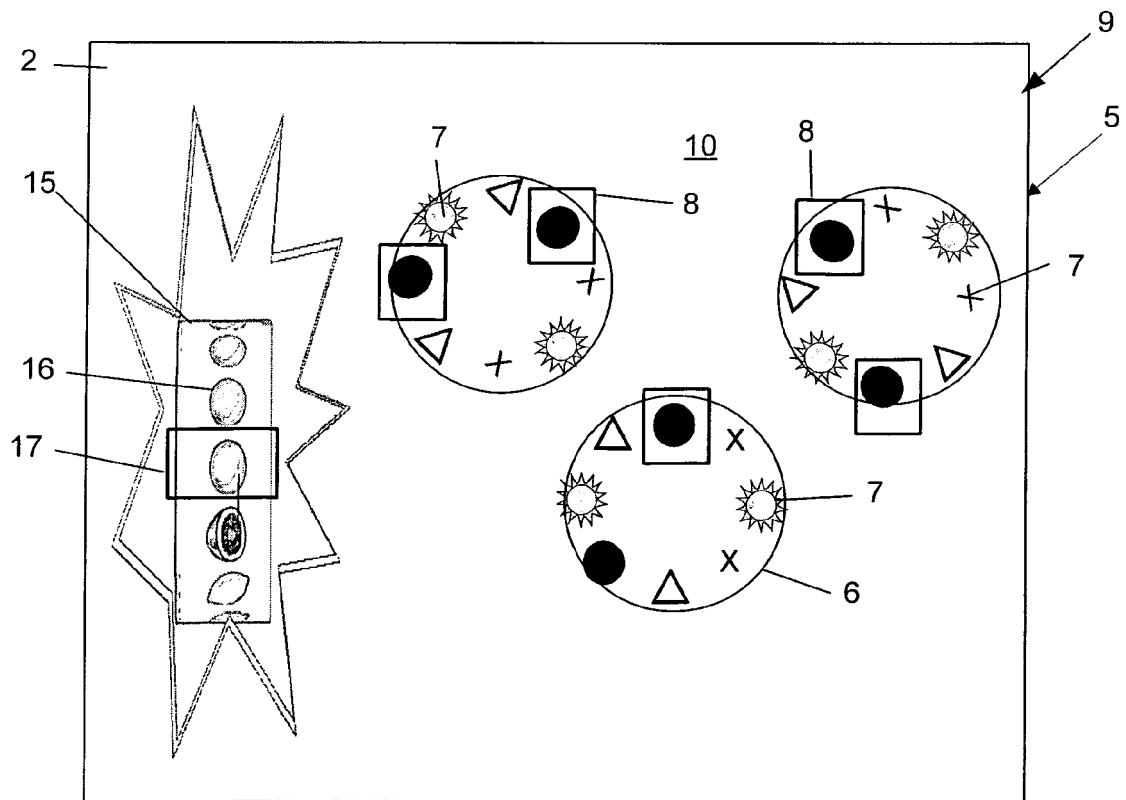


Fig. 6



EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung

EP 10 00 1195

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
X	EP 1 455 315 A2 (ARUZE CORP [JP]) 8. September 2004 (2004-09-08) * Absätze [0016] - [0022] * * Absätze [0059] - [0068] * -----	1-9	INV. G07F17/32 G07F17/34
X	EP 1 424 662 A2 (ARUZE CORP [JP]) 2. Juni 2004 (2004-06-02) * Absatz [0065] * * Absätze [0084] - [0088] * -----	1-9	
A	US 2008/153577 A1 (SEELIG JERALD C [US] ET 3 AL) 26. Juni 2008 (2008-06-26) * Seiten 169-179 * -----		
			RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (IPC)
			G07F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort München		Abschlußdatum der Recherche 22. April 2010	Prüfer Breidenich, Markus
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 : mündliche 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	

1

EPO FORM 1503 03 82 (P04C03)

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

EP 10 00 1195

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.

22-04-2010

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument		Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie			Datum der Veröffentlichung
EP 1455315	A2	08-09-2004	AU	2004200901	A1	23-09-2004
			CN	101049538	A	10-10-2007
			US	2004214637	A1	28-10-2004
			ZA	200401681	A	01-09-2004

EP 1424662	A2	02-06-2004	AU	2003262425	A1	03-06-2004
			JP	2004166879	A	17-06-2004
			US	2004150162	A1	05-08-2004
			ZA	200308996	A	26-07-2004

US 2008153577	A1	26-06-2008	KEINE			

EPO FORM P0461

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