



(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
18.07.2012 Patentblatt 2012/29

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

(21) Anmeldenummer: **11450001.0**

(22) Anmeldetag: **13.01.2011**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AL 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 RS SE SI SK SM TR
Benannte Erstreckungsstaaten:
BA ME

(72) Erfinder: **Schrötter, Florian**
2514 Traiskirchen (AT)

(74) Vertreter: **Wildhack & Jellinek**
Patentanwälte
Landstraßer Hauptstraße 50
1030 Wien (AT)

(71) Anmelder: **Novomatic AG**
2352 Gumpoldskirchen (AT)

(54) **Verfahren und System zur Auszahlung von Guthaben durch Spielautomaten**

(57) Die Erfindung betrifft ein Verfahren zur Auszahlung von Guthaben mittels eines Systems umfassend einen Server und eine Anzahl von mit dem Server verbundenen und einem Spieler bedienbaren Spielautomaten. Es ist vorgesehen, dass zumindest ein Spielautomat eine Spieleinheit und eine von einem Spieler betätigbare Auszahlungseinheit zur Auszahlung eines Guthabens in Form eines Bestätigungstickets oder Speichermediums aufweist, wobei die Spieleinheit bei Vorliegen eines Guthabens die Durchführung eines Spiels ermöglicht, und wobei bei Vorliegen eines Guthabens und Betätigung der Auszahlungseinheit ein Datensatz an den Server übermittelt wird, wobei der Datensatz die Höhe des Guthabens umfasst, wobei der Datensatz bei seinem Einlegen beim Server abgespeichert wird und im Falle der erfolgreichen Abspeicherung ein Freigabedatensatz an den Spielautomaten rückübermittelt wird, wobei bei Einlegen des Freigabedatensatzes beim jeweiligen Spielautomaten ein Bestätigungsticket bereitgestellt und an den Spieler abgegeben wird, wobei der Datensatz vom Server zum Ausdruck zur Verfügung gehalten wird.

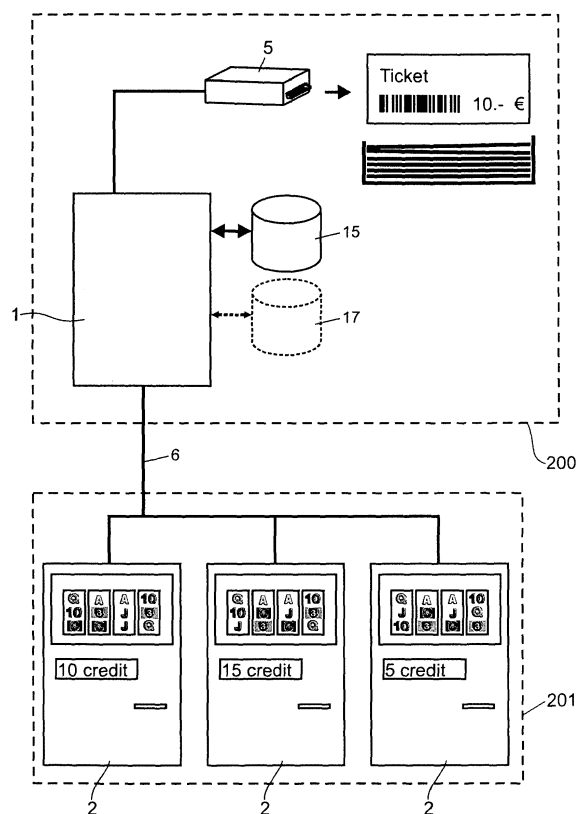


FIG. 1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein Verfahren und ein System zur Auszahlung von Guthaben durch Spielautomaten.

Gebiet der Erfindung:

[0002] Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren sowie ein System zur Auszahlung von Guthaben. Solche Verfahren und Systeme werden vorteilhafterweise im Bereich des Automatenglückspiels, etwa in Spielcasinos oder in Spielhallen eingesetzt.

Hintergrund der Erfindung:

[0003] Aus dem Stand der Technik ist eine Vielzahl von unterschiedlichen Verfahren und Systemen zur Durchführung von bargeldlosen Spieltransaktionen bei Spielautomaten bekannt. Insbesondere sind Spielautomaten bekannt, die mit einem bestimmten, vom Spieler vorab bezahlten Guthaben betrieben werden. Dabei wird den Spielautomaten ein bestimmtes Guthaben vorgegeben, dies kann etwa durch Einzahlung von Münzen oder Geldscheinen direkt am Automaten, aber auch durch Einwerfen bzw. Einführen eines Tickets in den Spielautomaten oder auch durch Einführen einer Chipkarte in den Spielautomaten vorgenommen werden. Tickets oder Chipkarten können beispielsweise nach Bezahlung eines bestimmten Geldbetrags von einem Bediensteten des Spielcasinos oder dem Automaten ausgegeben werden. Sowohl auf der Chipkarte als auch auf dem Ticket ist in für den Spielautomaten lesbarer Form ein bestimmter Geldbetrag abgespeichert.

[0004] Alternativ kann der Geldbetrag auch in einem zentralen mit den einzelnen Spielautomaten vernetzten Server abgespeichert werden, wobei das Ticket lediglich einen Schlüssel aufweist, der auf einen Speicherplatz am Server verweist, an dem der jeweilige Geldbetrag abgespeichert ist.

[0005] Mit der eben erwähnten Methode der Vernetzung von Spielautomaten besteht zudem die Freiheit, dass der Spieler ein Ticket oder seine Chipkarte vom Automaten erhält, wobei entweder unmittelbar auf dem Ticket oder der Chipkarte oder aber auf einem zentralen Server das jeweilige Guthaben des Spielers abgespeichert ist.

[0006] Will der Spieler das Spiel beenden, obwohl er noch Guthaben verfügbar hat, so kann er durch Betätigung einer Auszahlungseinheit die Auszahlung seines Guthabens bewirken. Die Auszahlung erfolgt dabei entweder durch eine unmittelbare Barauszahlung, durch die Ausgabe eines neuen Tickets mit einem neu ausgedruckten Guthabenbetrag, oder durch Aufspeichern auf die Chipkarte.

[0007] Um wiederum auf das Guthaben zugreifen zu können, kann der Spieler das Ticket bzw. die gespeicherte Chipkarte in denselben Hauptspielautomaten oder in

einen beliebigen anderen Automaten einstecken und ein weiteres Spiel starten.

[0008] Werden Netzwerke eingesetzt, so enthält das jeweilige Ticket nur einen Schlüssel, etwa einen Verweis auf einen Speicherplatz im Server, an dem der jeweilige Geldbetrag abgespeichert ist. Wird das Ticket vom Spielautomaten eingelesen, übermittelt der Spielautomat den Schlüssel an den Server und erhält vom Server den jeweiligen Guthabenbetrag.

[0009] Ein solches Vorgehen ermöglicht die schnelle Übertragung von größeren Geldbeträgen, ohne dass der Spieler die Geldbeträge bei sich mitführen müsste, gegebenenfalls wird der Spieler auch zu höheren Einsätzen motiviert. Weiters kann so vermieden werden, dass jeder einzelne Spieler eine größere Menge an Kleingeld mit sich führen müsste, wenn nicht runde Spieleinsätze oder Spielgewinne oder Guthaben gezahlt bzw. zurückbezahlt werden. Weiters kann durch dieses vorteilhafte Vorgehen auch die Installation von Münzausgabegeräten an jedem einzelnen der Spielautomaten vermieden werden.

[0010] Es besteht jedoch bei gängigen Spielautomaten der erhebliche Nachteil, dass die eingelesenen Tickets aufgrund gesetzlicher Vorschriften im Spielautomaten selbst aufbewahrt werden müssen. Diese gesammelten Originaltickets müssen von Zeit zu Zeit aus dem Spielautomaten entnommen werden und zu Beweis Zwecken bzw. aus steuerlichen Gründen eingescannt und zentral aufbewahrt werden.

[0011] Es besteht somit die Aufgabe, die Wartung der einzelnen Automaten zu vereinfachen, insbesondere eine regelmäßige Entleerung der eingelesenen Originalticket-Behälter der Automaten und der zu Beweis Zwecken erforderlichen Weiterverarbeitung der Originaltickets zu vermeiden.

[0012] Die Erfindung löst diese Aufgabe bei einem Verfahren der eingangs genannten Art mit den Merkmalen des Patentanspruchs 1.

[0013] Weiters löst die Erfindung diese Aufgabe bei einem System der eingangs genannten Art mit den Merkmalen des Anspruchs 8.

Zusammenfassung der Erfindung:

[0014] Die Erfindung sieht ein Verfahren zur Auszahlung von Guthaben mittels eines Systems umfassend einen Server und eine Anzahl von mit dem Server verbundenen und einem Spieler bedienbaren Spielautomaten vor, wobei zumindest ein Spielautomat eine Spieleinheit und eine von einem Spieler betätigbare Auszahlungseinheit zur Auszahlung eines Guthabens aufweist; es ist dabei vorgesehen, dass

- die Spieleinheit bei Vorliegen eines Guthabens die Durchführung eines Spiels ermöglicht,
- bei Vorliegen eines Guthabens und Betätigung der Auszahlungseinheit ein Datensatz an den Server übermittelt wird, der die Höhe des Guthabens umfasst, -

- der Datensatz bei seinem Einlegen beim Server abgespeichert wird und im Falle der erfolgreichen Abspeicherung ein Freigabedatensatz an den Spielautomaten rückübermittelt wird,
- bei Einlegen des Freigabedatensatzes beim jeweiligen Spielautomaten ein Bestätigungsticket bereitgestellt und an den Spieler abgegeben wird,
- wobei der Datensatz vom Server zum Ausdruck zur Verfügung gehalten wird.

[0015] Mit diesen vorteilhaften Merkmalen wird die Wartung der Spielautomaten erheblich vereinfacht. Insbesondere kann das zeit- und kostenaufwendige Einscannen der in den Automaten vorliegenden Tickets vollständig entfallen.

[0016] Ein weiterer Vorteil ergibt sich dadurch, dass beispielsweise in einem Fehlerfall beim Einlesen von Tickets im Spielautomaten eine vergleichsweise einfache Rückverfolgung und Bestimmung des auszahlenden Betrages für den Spieler möglich ist.

[0017] Zur vorteilhaften Aufbewahrung der Tickets in ausgedruckter und/oder elektronischer Form kann vorgesehen sein, dass der Datensatz auf einem mit dem Server verbundenen Drucker ausgedruckt wird und/oder dass der Datensatz in einem im Server abgespeicherten elektronischen permanenten Dokuments eingefügt wird, das zum Ausdruck zur Verfügung gehalten wird.

[0018] Zur Erhöhung der Sicherheit der Spielautomaten und der Verringerung der Manipulationsmöglichkeiten durch den Spieler kann vorgesehen sein, dass der Datensatz in der Zeit zwischen dem Einlegen des Datensatzes beim Server und der Übermittlung des Freigabedatensatzes an den Spielautomaten ausgedruckt und/oder am Ende des elektronischen Dokuments eingefügt wird.

[0019] Zur Vereinfachung der Maschinenlesbarkeit der ausgedruckten bzw. abgespeicherten Belege kann vorgesehen sein, dass der Datensatz zumindest teilweise in Form eines Barcode auf dem Drucker ausgedruckt oder in das elektronische Dokument eingefügt wird.

[0020] Zur Verbesserung der Zuordnung zwischen einzelnen Spielern, Spielgewinnen und Guthaben sowie zur Aufzeichnung des Spielverhaltens einzelner Spieler kann vorgesehen sein, dass der Freigabedatensatz, insbesondere in Form eines Barcodes, vom Spielautomaten ausgedruckt wird und/oder dass der Freigabedatensatz auf einem mit dem Spielautomaten in Datenverbindung stehenden und dem Spielautomaten zugeordneten Speichermedium, insbesondere einer Chipkarte, abgespeichert wird.

[0021] Ferner kann vorgesehen sein, dass zur Bestätigung eines Guthabens ein Bestätigungsticket vor dem Spielbeginn eingelesen wird und nach dem Ende des Spiels das Bestätigungsticket gelöscht wird und dem Bestätigungsticket ein neuer, gegebenenfalls dem Datensatz und/oder dem Freigabedatensatz entsprechender Aufdruck aufgedruckt wird.

[0022] Hierdurch kann die Anzahl der im Umlauf be-

findlichen Tickets enorm reduziert werden. Insbesondere sind keine Tickets im Umlauf oder in den Spielautomaten verfügbar, die keine Gültigkeit mehr aufweisen. Hierdurch wird einerseits das Entleeren der Automaten überflüssig, andererseits befinden sich keine ungültig gewordenen Tickets mehr im Umlauf, was die Betrugsgefahr erheblich reduziert.

[0023] Zur Verringerung der Manipulationsmöglichkeiten kann vorgesehen sein, dass

- der beim Server einlangende Datensatz und der infolge des Einlangens des Datensatzes erstellte Freigabedatensatz einander zuordenbar im Server abgespeichert werden, und/oder
- dem Datensatz noch weitere Informationen, wie etwa eine den jeweiligen den Datensatz übermittelnden Spielautomat identifizierende Kennung und/oder die Zeit und/oder das Datum der Auszahlung des Guthabens hinzugefügt sind.

[0024] Zur Vermeidung von Mehrfachauszahlungen kann vorgesehen sein, dass nach der Abspeicherung des Datensatzes im Server oder nach dem Ausdruck des Datensatzes durch den Server oder nach der Ausgabe des Bestätigungstickets durch den Spielautomaten das Guthaben gelöscht wird und der Spielautomat gegebenenfalls zur Durchführung eines neuen Spiels vorbereitet wird.

[0025] Weiters betrifft die Erfindung ein System zur Auszahlung und Bestätigung von Guthaben mittels eines Systems umfassend einen Server und eine Anzahl von mit dem Server verbundenen Spielautomaten.

[0026] Weiters kann vorgesehen sein, dass mit dem Server ein Drucker verbunden ist, wobei der Server eine Drucksteuerungseinheit aufweist, die nach Erhalt des Datensatzes den Ausdruck des jeweiligen Datensatzes durch den Drucker veranlasst.

[0027] Dies ermöglicht eine einfache Archivierung von ausgedruckten Auszahlungsbestätigungen.

[0028] Weiters kann vorgesehen sein, dass die Auszahlungseinheit einen Ticket-Drucker zum Ausdruck des Freigabedatensatzes auf einem Ticket-Trägerkörper, beispielsweise Papier, oder ein Chipkarten-Schreibgerät zum Abspeichern des Freigabedatensatzes auf einer Chipkarte aufweist und/oder dass der Spielautomat ein Lesegerät zum Einlesen von Tickets oder von Chipkarten aufweist.

[0029] Hierdurch wird das Einlesen bzw. das Ausgeben von Tickets an den einzelnen Spieler auf vorteilhafte Weise ermöglicht.

[0030] Vorteilhafterweise sind das Lesegerät (25) und die Ausgabeeinheit (22) in einem gemeinsamen Gerät integriert. Dies vereinfacht die Bedienbarkeit.

[0031] Dieses gemeinsame Gerät ist in einer bevorzugten Ausführungsform der Erfindung zum Löschen und erneuten Beschreiben der Bestätigungstickets (3) ausgebildet. Hierdurch kann die Anzahl der im Umlauf befindlichen Tickets enorm reduziert werden. Insbeson-

dere sind keine Tickets im Umlauf oder in den Spielautomaten verfügbar, die keine Gültigkeit mehr aufweisen. Hierdurch wird einerseits das Entleeren der Automaten überflüssig, andererseits befinden sich keine ungültig gewordenen Tickets mehr im Umlauf, was die Betrugsgefahr erheblich reduziert.

[0032] Zur verbesserten Nachvollziehbarkeit von Spielgewinnen und Guthabentransfers sowie zur Nachverfolgung von Aktivitäten einzelner Spieler kann vorgesehen sein, dass eine Datenbank zum Abspeichern der einlangenden Datensätze vorgesehen ist, wobei jedem der Datensätze ein Guthaben, gegebenenfalls auch weitere Angaben wie eine Kennzeichnungsnummer des Spielautomaten, die Gewinnzeit und der Gewinntag zugeordnet sind.

[0033] Zur Erhöhung der Manipulationssicherheit des Systems kann vorgesehen sein, dass der serverseitigen oder automatenseitigen Sendeeinheit eine Verschlüsselungseinheit vorgeschaltet ist, die den einlangenden Datensatz nach vorgegebenen Kriterien verschlüsselt und den ermittelten verschlüsselten Wert als an ihrem Ausgang der serverseitigen oder automatenseitigen Sendeeinheit zur Verfügung stellt, wobei der verschlüsselte Wert im Datensatz oder Freigabedatensatz enthalten ist.

[0034] Zudem kann zur weiteren Erhöhung der Sicherheit des Systems sowie zur verbesserten Nachvollziehbarkeit des Spielverhaltens einzelner Spieler vorgesehen sein, dass eine weitere Datenbank vorgesehen ist, in der die Freigabedatensätze abgespeichert sind, wobei eine Zuordnung zwischen jedem Datensatz und dem jeweiligen nach dem Einlangen dieses Datensatzes gebildeten Freigabedatensatzes abgespeichert ist, und/oder dass jeweils ein Datensatz und der nach Einlangen des Datensatzes gebildete Freigabedatensatz zu einem gemeinsamen Datensatz zusammengefasst und in der Datenbank abgespeichert sind.

Figurenbeschreibung

[0035]

Fig. 1 zeigt eine schematische Darstellung eines erfindungsgemäßen Systems.

Fig. 2 zeigt die Vorderansicht eines Spielautomaten.

Fig. 3 zeigt ein Flussdiagramm mit der Ablaufsteuerung der Auszahlung.

Fig. 4 zeigt ein Flussdiagramm für den zentralen Tiktetausdruck.

Fig. 5 zeigt ein Flussdiagramm für den Druck des Bestätigungsausdrucks.

Fig. 6 zeigt schematisch den Ablauf des Druckvorgangs im Detail.

Fig. 7 zeigt schematisch den Aufbau eines Spielautomaten.

Fig. 8 zeigt schematisch den Aufbau des Servers.

Fig. 9 zeigt schematisch den Aufbau einer im Speicher abgelegten Datenbank.

Detaillierte Beschreibung der Figuren

[0036] Im Folgenden wird die Erfindung anhand eines bevorzugten Ausführungsbeispiels ohne Einschränkung auf den allgemeinen erfinderischen Gedanken dargestellt.

[0037] Eine bevorzugte in Fig. 1 dargestellte Ausführungsform eines erfindungsgemäßen Systems umfasst einen Server 1 sowie eine Anzahl von an diesen angeschlossenen Spielautomaten 2. Die Spielautomaten 2 sind mit dem Server 1 mittels eines Netzwerks 6 und jeweiligen Schnittstellen 27, 28 verbunden. Das Netzwerk 6, der Server 1 und die Spielautomaten 2 sind so dimensioniert, dass der Server 1 selbst dann einlangende Datensätze verarbeiten kann, wenn sämtliche der Spielautomaten 2 gleichzeitig Datensätze an den Server übermitteln. Bei dem Netzwerk 6 kann es sich entweder um ein kabelgebundenes oder ein kabelloses Netzwerk handeln.

[0038] Prinzipiell erfolgt die Kommunikation zwischen dem Server 1 und jeweils einem der Spielautomaten 2 stets auf dieselbe Weise. Der Server 1 ist dabei lediglich so ausgelegt, dass er mit sämtlichen der Spielautomaten 2 annähernd gleichzeitig zusammenwirken und die Auszahlungen der einzelnen Spielautomaten 2 gleichzeitig protokollieren kann.

[0039] Ein Guthaben kann auf unterschiedliche Weise auf die Spielautomaten 2 verbucht werden. Entweder kann ein Geld direkt in den Automaten geworfen werden oder es können Chipkarten oder Bestätigungstickets in ein Lesegerät 25 eingeführt werden.

[0040] Fig. 1 zeigt einen Server 1, der über eine Datenverbindung 6 mit mehreren Spielautomaten 2 verbunden ist. Es können neben diesen dargestellten Spielautomaten 2 noch eine Anzahl nicht weiter dargestellter Spielautomaten über das Netzwerk 6 verbunden sein. Ein typischer Spielautomat 2 ist in Fig. 2 dargestellt.

[0041] Der in der Fig. 2 gezeigte Spielautomat 2 bildet ein Standgerät in Form eines Standalone-Gerätes und umfasst ein etwa mannshohes, grob gesprochen kastenförmiges Gehäuse, dessen obere Hälfte der Aufnahme einer Anzeigevorrichtung 30 dient, die in der gezeichneten Ausführung aus zwei großflächigen, übereinander angeordneten Bildschirmen 31 und 32 besteht. Wie Fig. 2 zeigt, sind die beiden Bildschirme 31 und 32 zueinander stumpfwinklig geneigt angeordnet, wobei der obere Bildschirm 31 sich im Wesentlichen vertikal erstreckt, während der untere Bildschirm 32 zum Spieler hin abfallend geneigt angeordnet ist. Unterhalb der Bildschirme 31 und 32 besitzt das Gehäuse des Spielautomaten 2 einen zum Spieler hin vorspringenden Bedienfeldabschnitt, der sich über die gesamte Breite des Gerätegehäuses erstreckt und im Wesentlichen kastenförmig ausgebildet ist. In der gezeichneten Ausführung schließt der genannte Bedienfeldabschnitt kontinuierlich in etwa in dieselbe Richtung geneigt an den Gehäuseabschnitt an, der den unteren Bildschirm 32 aufnimmt.

[0042] Die Oberseite des Bedienfeldabschnitts beher-

bergt das Bedienfeld 35, das mehrere von Hand zu betätigende Bedientasten beispielsweise in Form von Druckschaltern umfasst. Hierbei können mechanische Schalter oder Bedienelemente eines Touchscreens oder auch andere Bedienelemente vorgesehen sein.

[0043] Die auf den Bildschirmen 31 und/oder 32 anzeigbaren Spiele werden von einer (vorzugsweise im Inneren des Gehäuses angeordneten) elektronischen Steuereinrichtung vorzugsweise in Form eines Rechners gesteuert, die im vorliegenden Fall im Inneren des Gehäuses in dessen unterem Abschnitt aufgenommen ist. Die genannte Steuereinrichtung steuert hierbei einerseits die Anzeigevorrichtung 30 und kommuniziert andererseits mit den Bedientasten des Bedienfelds 35, wobei auch weitere Funktionskomponenten wie eine Gewinnausgabevorrichtung, eine Geldeingabe und Geld-Prüfvorrichtung von der Steuereinrichtung her angesteuert werden können.

[0044] Der Server 1 ist vorteilhafterweise in einem gesonderten gesicherten Raum 20 untergebracht, der von dem Raum 201, in dem sich die Spielautomaten 2 befinden, getrennt und für den Spieler im Regelfall nicht zugänglich ist. Der Server 1 ist mit einem Drucker 5 verbunden und umfasst der Server 1 einen Speicher zum Ablegen einer Datenbank 15, 17 von Datensätzen 41 und Freigabedatensätzen, was folgend näher beschrieben ist.

[0045] Wird von einem Spieler beziehungsweise einem Benutzer auf einem der Spielautomaten 2 ein Spiel durchgeführt, so hat der jeweilige Spieler für die Durchführung des Spiels einen bestimmten Einsatz bzw. eine bestimmte Gebühr zu entrichten. Diese Gebühr kann auf unterschiedliche Art und Weise entrichtet werden, entweder kann Geld direkt in den Spielautomaten 2 eingeworfen werden, oder aber es können bargeldlose Zahlungsarten wie das Einlesen von Bestätigungstickets 3 oder von Chipkarten durchgeführt werden. In jedem Fall wird der Spieler durch die Leistung einer bestimmten Gebühr bzw. eines bestimmten Spieleinsatzes zur Durchführung eines Spiels berechtigt. Spielautomat 2 umfasst eine Spieleinheit 20, in der der jeweilige Guthabenstand 102 des Spielers abgespeichert ist. Das Guthaben 102 kann je nach Ausgang des Spiels variieren. Gewinnt der Spieler das Spiel, so kann sein Guthaben 102 erhöht werden oder es können Frei- oder Bonusspiele gegeben werden. Verliert der Spieler das Spiel oder handelt es sich bei dem Spiel um ein gebührenpflichtiges Spiel, dessen Gebühr ohne Abhängigkeit von Ausgang des Spiels erhoben wird, so verringert sich der Guthabenstand 102 des Spielers. Vorteilhaft ist in diesem Zusammenhang, dass der Spieler eine nahezu unbegrenzte Anzahl von Spielen hintereinander durchführen kann, ohne dass Geldtransaktionen zwischen dem Spieler und dem Spielautomaten erfolgen müssen. Es ist somit auch möglich, besonders kleine Geldbeträge oder unrunde Geldbeträge im Spielautomaten abzuspeichern und erst nach Abschluss einer Anzahl von Spielen dem Spieler sein verbleibendes Guthaben 102 — sofern noch vorhanden —

auszubezahlen.

[0046] Im Folgenden wird nun detaillierter der Vorgang der Auszahlung des Guthabens 102 an den Spieler, wie in den Fig. 3 bis 6 dargestellt, erörtert:

Das Guthaben 102 ist, wie in Fig. 7 dargestellt, in einem Speicher der Spieleinheit 20 gespeichert. Der Spieler gibt durch Betätigen einer Auszahlungseinheit 21, (Fig. 3, Schritt 60) etwa eines realen oder virtuellen (über einen touch-screen) Tasters oder Schaltknopfes oder Hebels, zu verstehen, dass er das Spielen am jeweiligen Spielautomaten 2 beenden möchte und dass er sein übriges Guthaben 102 beispielsweise auf einem Papierstreifen mit einem entsprechenden, das Guthaben 102 zeigenden Aufdruck, haben möchte.

[0047] Zu diesem Zweck werden die folgenden Schritte durchgeführt:

Der Spielautomat 2 erzeugt einen Datensatz 41, wobei der Datensatz 41 das Guthaben 102 des Spielers sowie gegebenenfalls eine Anzahl weiterer Informationen, beispielsweise die Auszahlungszeit, eine Kennung 101 des Spielautomaten 2, die Höhe des Gewinns 103 und/oder Verlust auf diesem Spielautomaten usw. umfasst. (Fig. 3, Zweig Y) Dieser Datensatz 41 wird an eine im Spielautomaten 2 befindliche Sendeeinheit 23 geleitet (Fig. 3, Schritt 61), die den Datensatz 41 über das Netzwerk 6 an den Server 1 übermittelt. Die Sendeeinheit 23 gibt den das Guthaben 102 beinhaltenden Datensatz 41 an den Server 1 ab.

[0048] In dieser vorteilhaften Ausführungsform der Erfindung ist vorgesehen, dass ein Datensatz 41, durch den der Auszahlungswunsch des Spielers an den Server 1 übermittelt wird, vom Spielautomaten 2 zum Server 1 verschlüsselt übermittelt wird. In diesem Fall weist der Spielautomat 2 eine (in den Fig. nicht dargestellte) Verschlüsselungseinheit auf, die der automatenseitigen Sendeeinheit 23 vorgeschaltet ist.

[0049] Der Datensatz 41 langt bei einer im Server 1 befindlichen serverseitigen Empfangseinheit 11 ein (vgl. Fig. 8). Der Server 1 weist eine der serverseitigen Empfangseinheit 11 nachgeschaltete Prüfungseinheit 13 auf, die zunächst den Datensatz 41 auf Richtigkeit, Vollständigkeit und Echtheit überprüft.

[0050] Der Server 1 weist in diesem Fall eine (in den Fig. nicht näher dargestellte) Entschlüsselungseinheit auf, die die vom Spielautomaten 2 übermittelten Datensätze entschlüsselt. Die Verschlüsselungseinheit und die Entschlüsselungseinheit verfügen über einander entsprechende Schlüssel, sodass eine verschlüsselte Datenübermittlung der Datensätze 41 vom Spielautomaten 2 an den Server 1 möglich ist. Eine Verschlüsselung ist selbstverständlich nur optional, das System kann auch ohne eine Verschlüsselung betrieben werden.

[0051] Für den bevorstehenden Ausdruck auf dem Drucker 5 wird der einlangende Datensatz 41 durch die Prüfungseinheit 13 in eine ausdrucksfähige Form umgewandelt, im vorliegenden besonderen Ausführungsbeispiel wird ein Barcode 107 erstellt (Fig. 4, Schritt 71).

[0052] Die Prüfungseinheit 13 veranlasst die Abspeicherung (Fig. 4, Schritt 72) des Datensatzes 41 in der Datenbank 15 und prüft anschließend, ob die Abspeicherung des Datensatzes in der Datenbank 15 erfolgreich war.

[0053] In einem weiteren Schritt wird der in druckbarer Form vorliegende Datensatz 41 an einen im Server 1 befindlichen Druckerspeicher 16 weitergeleitet und in diesem zum Ausdruck zur Verfügung gehalten und ein Ausdruck initiiert (Fig. 4, Schritt 80).

[0054] Mit dem Server 1 ist, wie bereits erwähnt, ein Drucker 5 verbunden, wobei der Server 1 eine Drucksteuerungseinheit 14 umfasst, die nach Erhalt des Datensatzes 41 im Druckerspeicher 16 den Ausdruck des jeweiligen Datensatzes durch den Drucker 5 veranlasst. Wenn ausschließlich ein Ausdruck auf Papier erfolgen soll (Fig. 5, Zweig "N"), so wird der im Druckerspeicher 16 in druckbarer Form vorliegende Datensatz 41 ausgedruckt (Fig. 5, Schritt 83).

[0055] Alternativ kann ein "elektronischer Ausdruck" (Fig. 5, Zweig "Y") vorgesehen werden, dass der in druckbarer Form vorliegende Datensatz 41 in einen elektronischen Ausdruck eingefügt wird (Fig. 5, Schritt 81) und anschließend abgespeichert und für einen späteren Ausdruck zur Verfügung gehalten wird (Fig. 5, Schritt 82).

[0056] Der "elektronische Ausdruck" und der Ausdruck mittels des Druckers 5 können auch parallel oder hintereinander ausgeführt werden (Fig. 5, Zweig "B").

[0057] Nach der Prüfung der Abspeicherung des Datensatzes 41 und dem, allenfalls bloß elektronischen, Ausdruck kann das Guthaben 102 des Spielers auf dem Spielautomaten 2 gelöscht werden. (Fig. 4, Schritt 73). In einigen Ländern ist die Löschung des Guthabens 102 des Spielers zu diesem Zeitpunkt noch nicht gestattet, sodass die Löschung erst in einem Schritt 62 nach dem Ausdruck des Bestätigungstickets 3 erfolgen kann (Fig. 3, Schritt 62).

[0058] Ist die Abspeicherung des Datensatzes 41 in der Datenbank 15, 17 sowie der, allenfalls bloß elektronische, Ausdruck bestätigt, so erstellt die Prüfungseinheit 13 einen Freigabedatensatz 42, der an eine im Server 1 befindliche serverseitige Sendeeinheit 12 weiter übermittelt wird (Fig. 3, Schritt 90). Von der serverseitigen Sendeeinheit 12 gelangt der Freigabedatensatz 42 über das Netzwerk 6 an den jeweiligen Spielautomaten 2.

[0059] Der Freigabedatensatz 42 umfasst einen Bestätigungscode 111, sowie gegebenenfalls weitere Informationen, etwa die Höhe des Guthabens 102, eine Kennung 101 des jeweiligen Spielautomaten 2 sowie zusätzliche Informationen 112, die eventuell auf dem Bestätigungsticket 3 ausgedruckt werden sollen.

[0060] Zusätzlich kann vorgesehen sein, dass zwischen der Prüfungseinheit 13 und der serverseitigen

Sendeeinheit 12 eine weitere (in den Fig. nicht näher dargestellte) Verschlüsselungseinheit angeordnet ist, die den Freigabedatensatz 42 verschlüsselt und den verschlüsselten Wert an ihrem Ausgang der serverseitigen Sendeeinheit 12 zur Verfügung stellt. Eine derartige Verschlüsselung ist zwar nur optional, hat jedoch insbesondere den Vorteil, dass ein Zugriff unbefugter Personen auf die Datenübermittlung zwischen dem Server 1 und dem Spielautomaten 2 weitestgehend unterbunden wird. Befindet sich eine Verschlüsselungseinheit im Server, so verfügen auch die Spielautomaten 2 jeweils über eine entsprechende der automatenseitigen Empfangseinheit (24) nachgeschaltete weitere Entschlüsselungseinheit, die die Entschlüsselung des vom Server 1 abgegebenen Freigabedatensatzes 42 ermöglicht. Gegebenenfalls kann der Server 1 für die Kommunikation mit jedem einzelnen der Spielautomaten 2 jeweils einen unterschiedlichen Schlüssel verwenden.

[0061] Bei Detektion des Freigabedatensatzes 42 wird eine im Spielautomaten 2 befindliche Ausgabeeinheit 22 zur Ausgabe eines Bestätigungstickets 3 veranlasst. Der Freigabedatensatz 42 wird in ein druckbares elektronisches Dokument umgewandelt (Fig. 6, Schritt 90).

[0062] Gegebenenfalls kann eine Bestätigung an den Server 1 gesandt werden, die den Erhalt des Freigabedatensatzes 42 bestätigt. In diesem Fall vermerkt der Server 1 die Bestätigung im jeweiligen Freigabedatensatz (Fig. 6, Schritt 92).

[0063] Das Bestätigungsticket 3 wird im vorliegenden Fall von der Ausgabeeinheit 22 erstellt (Fig. 6, Schritt 93). Die Ausgabeeinheit 22 umfasst einen Ticketdrucker zur Ausgabe der am Freigabedatensatz 42 gespeicherten Daten auf einem Ticketträgerkörper, beispielsweise Papier, und/oder ein Chipkartenschreibgerät zum Abspeichern des Freigabedatensatzes 42 auf einer Chipkarte.

[0064] Das Bestätigungsticket 3 umfasst den Schlüssel sowie gegebenenfalls die weiteren im Freigabedatensatz 42 gespeicherten Informationen. Insbesondere wird die Höhe des Guthabens in für Menschen lesbarer Form auf das Bestätigungsticket 3 aufgedruckt. Vorteilhafterweise weisen das Bestätigungsticket 3 und das über den Drucker 5 gedruckte Originalticket eine geeignete Kenninformation auf, so dass gegebenenfalls ein einfacher Vergleich der beiden Tickets vornehmbar ist, beispielsweise in einem Fehlerfall beim Einlesen von Tickets des Spielautomaten 2. Diese Maßnahmen ermöglichen daher im Anlassfall eine sowohl für den Benutzer als auch den Betreiber einfache und rasche Aufklärung des Sachverhaltes.

[0065] Spätestens nach dem Ausdruck des Bestätigungstickets 3 kann das Guthaben 102 vom jeweiligen Spielautomaten 2 gelöscht werden, da der Spieler zur Mitnahme des Guthabens 102 ein Bestätigungsticket 3 erhalten hat, das ihm die Auszahlung des Guthabens oder die Verwendung des Guthabens bei weiteren Spielautomaten 2 ermöglicht (Fig. 3, Schritt 62). Das auf dem Spielautomaten gespeicherte Guthaben wird gelöscht.

[0066] Wie in Fig. 9 dargestellt ist, umfasst die Datenbank 15 die dem Server 1 zugewandenen Datensätze 41. In dem in Fig. 9 dargestellten besonderen Ausführungsbeispiel der Erfindung sind in der Datenbank 15 sowohl der jeweilige Datensatz 41 als auch der ihm zugeordnete Freigabedatensatz 42 als gemeinsamer Datensatz abgespeichert.

[0067] Alternativ könnte auch eine weitere Datenbank 17 vorgesehen sein (wie in Fig. 8 strichliert gezeigt), wobei diese weitere Datenbank 17 die Freigabedatensätze 42 umfasst, wobei die dem Server 1 zugewandenen Datensätze 41 in der Datenbank 15 abgespeichert sind. Zwischen den beiden Datenbanken 15, 17 wird eine eindeutige Zuordnung jeweils eines Datensatzes 41 zu einem Freigabedatensatz 42, beispielsweise über einen gemeinsamen Schlüssel oder eine Zuordnungstabelle, hergestellt, sodass jedem abgespeicherten Datensatz 41 umkehrbar eindeutig ein abgespeicherter Freigabedatensatz 42 zugeordnet ist.

[0068] Die Datensätze 41 umfassen vorzugsweise eine Kennung 101 für den Spielautomaten 2, über welchen der Spieler die jeweilige Auszahlung des Guthabens 102 veranlasst hat, das Guthaben 102 selbst, ferner die Zeit 104 und das Datum 105 der Betätigung der Auszahlungseinheit 21, gegebenenfalls den Gewinn/Verlust 103, während des Spiels am Spielautomaten 2 sowie gegebenenfalls auch die Spieldauer auf dem jeweiligen Spielautomaten 2. Allenfalls kann auch eine dem Spieler eindeutig zuordenbare Kennung 106 zugewiesen werden, die vom eingelesenen Bestätigungsticket 3 im Spielautomaten 2 abgespeichert und nach der Auszahlung wieder auf das nächste Bestätigungsticket 3 gedruckt wird, sodass sämtliche von einem Spieler gesetzten Transaktionen nachvollziehbar abgespeichert werden.

[0069] Die Freigabedatensätze 42 umfassen neben dem Inhalt der Datensätze 41 weiters ein Freigabekennwort bzw. einen Freigabeschlüssel 111, der eine eindeutige Identifikation und Adressierung des Datensatzes 41 in der Datenbank 15 und somit den Zugriff auf das Guthaben durch einen weiteren Spielautomaten 2 ermöglicht.

[0070] Insbesondere kann das Bestätigungsticket 3 als Gutschein oder Werbeträger dienen. Der Freigabedatensatz 42 kann noch weitere, eventuell zufällig gewählte Gutscheininformationen 112 enthalten, die gegebenenfalls auch auf das Bestätigungsticket 3 aufgedruckt werden.

[0071] Die auf dem Bestätigungsticket 3 ausgedruckten Daten sind im Freigabedatensatz 42 enthalten oder können alternativ vom Spielautomaten 2 hinzugefügt werden. Der Freigabedatensatz 42 wird über die serverseitige Sendeeinheit 12 an den Spielautomaten 2 übermittelt, wobei der Spielautomat 2 eine automatenseitige Empfangseinheit 24 zum Empfang des Freigabedatensatzes 42 aufweist.

[0072] Ganz allgemein kann das Lesegerät 25 und die Ausgabeeinheit 22 als gemeinsame Einheit ausgebildet sein, die sowohl Bestätigungstickets 3 einliest als auch

ausdruckt.

[0073] Eine weitere nicht dargestellte Ausführungsform der Erfindung verwendet wiederbedruckbare Bestätigungstickets 3. Wiederum wird eine gemeinsame Einheit, die die Funktionalität des Lesegeräts 25 und der Ausgabeeinheit 22 aufweist, verwendet. In dieser Hinsicht wird Bezug genommen auf die US Patentschrift US 5854477, deren Inhalt hiermit in diese Anmeldung aufgenommen wird. Diese gemeinsame Einheit kann etwa in Form der in der Fig. 1 oder Fig. 10 der zitierten Patentschrift US 5854477 schematisch dargestellten Ticketverarbeitungseinheit ausgestaltet sein. Ein zwecks Bestätigung oder Bescheinigung des Guthabens beim Spielautomaten 2 eingeführtes Bestätigungsticket 3 wird vom Spielautomaten 2 gelöscht und neu beschrieben, was zu einer zusätzlichen Einsparung von im Umlauf befindlichen Bestätigungstickets 3 führt. Es wird ein neues Bestätigungsticket 3 auf dem Träger desjenigen Bestätigungstickets 3 ausgegeben, das bereits zur Bestätigung des für das Spiel erforderlichen Guthabens gedient hat. Jeder Spieler hat somit lediglich einen Träger, der von jedem der Spielautomaten 2 nach Abschluss des Spiels gelöscht und neu bedruckt wird.

[0074] Durch den Ausdruck der Datensätze 41 auf dem Drucker 5 müssen die Bestätigungstickets 3 auch nicht mehr zu Beweis Zwecken gespeichert werden und ihr Aufdruck, der nunmehr keine Beweisfunktion mehr erfüllt, kann durch Überschreiben gleichsam vernichtet werden.

Patentansprüche

1. Verfahren zur Auszahlung von Guthaben mittels eines Systems umfassend einen Server (1) und eine Anzahl von mit dem Server (1) verbundenen und einem Spieler bedienbaren Spielautomaten (2), wobei zumindest ein Spielautomat (2) eine Spieleinheit (20) und eine von einem Spieler betätigbare Auszahlungseinheit (21) zur Auszahlung eines Guthabens in Form eines Bestätigungstickets (3) oder Speichermediums aufweist; und

- wobei die Spieleinheit (20) bei Vorliegen eines Guthabens die Durchführung eines Spiels ermöglicht, und

- wobei bei Vorliegen eines Guthabens und Betätigung der Auszahlungseinheit (21) ein Datensatz (41) an den Server (1) übermittelt wird, wobei der Datensatz (41) die Höhe des Guthabens umfasst, -

- wobei der Datensatz (41) bei seinem Einlegen beim Server (1) abgespeichert wird und im Falle der erfolgreichen Abspeicherung ein Freigabedatensatz (42) an den Spielautomaten (2) rückübermittelt wird,

- wobei bei Einlegen des Freigabedatensatzes (42) beim jeweiligen Spielautomaten (2) ein Be-

- stätigungsticket (3) bereitgestellt und an den Spieler abgegeben wird,
- wobei der Datensatz (41) vom Server (1) zum Ausdruck zur Verfügung gehalten wird.
2. Verfahren nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Datensatz (41) auf einem mit dem Server (1) verbundenen Drucker (5) ausgedruckt wird und/oder dass der Datensatz (41) in einem im Server (1) abgespeicherten elektronischen Dokuments eingefügt wird, das zum Ausdruck zur Verfügung gehalten wird.
 3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Datensatz (41) in der Zeit zwischen dem Einlegen des Datensatzes (41) beim Server (1) und der Übermittlung des Freigabedatensatzes (42) an den Spielautomaten (2) ausgedruckt und/oder am Ende des elektronischen Dokuments eingefügt wird.
 4. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Datensatz (41) zumindest teilweise in Form eines Barcode auf dem Drucker (5) ausgedruckt oder in das elektronische Dokument eingefügt wird.
 5. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** das Bestätigungsticket (3), insbesondere in Form eines Barcodes, vom Spielautomaten (2) ausgedruckt wird und/oder dass das Bestätigungsticket (3) auf einem mit dem Spielautomaten (2) in Datenverbindung stehenden und dem Spielautomaten (2) zugeordneten Speichermedium, insbesondere einer Chipkarte, abgespeichert wird und/oder dass zur Bestätigung eines Guthabens ein Bestätigungsticket (3) vor dem Spielbeginn eingelesen wird und nach dem Ende des Spiels das Bestätigungsticket (3) gelöscht wird und dem Bestätigungsticket (3) ein neuer, gegebenenfalls dem Datensatz (41) und/oder dem Freigabedatensatz (42) entsprechender Aufdruck aufgedruckt wird.
 6. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet, dass**
 - der beim Server (1) einlangende Datensatz (41) und der infolge des Einlangens des Datensatzes (41) erstellte Freigabedatensatz (42) einander zuordenbar im Server (1) abgespeichert werden, und/oder
 - dem Datensatz (41) noch weitere Informationen, wie etwa eine den jeweiligen den Datensatz (41) übermittelnden Spielautomat (2) identifizierende Kennung (101) und/oder die Zeit und/oder das Datum des Guthabens hinzugefügt sind.
 7. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 6, **dadurch gekennzeichnet, dass** nach der Abspeicherung des Datensatzes (41) im Server (1) oder nach dem Ausdruck des Datensatzes (41) durch den Server (1) oder nach der Ausgabe des Bestätigungstickets (3) durch den Spielautomaten (2) das Guthaben gelöscht wird und der Spielautomat (2) gegebenenfalls zur Durchführung eines neuen Spiels vorbereitet wird.
 8. System zur Auszahlung von Guthaben umfassend einen Server (1) und eine Anzahl von mit dem Server (1) verbundenen und einem Spieler bedienbaren Spielautomaten (2),
 - wobei zumindest ein Spielautomat (2) eine Spieleinheit (20) und eine Auszahlungseinheit (21) zur Bestätigung eines Guthabens in Form von Bestätigungstickets (3) aufweist; und
 - wobei die Spieleinheit (20) bei Vorliegen eines Guthabens die Durchführung eines Spiels ermöglicht; und
 - wobei der Spielautomat (2) eine automatenseitige Sendeeinheit (23) zur Abgabe eines das Guthaben beinhaltenden Datensatzes (41) an den Server (1) für den Fall einer Betätigung der Auszahlungseinheit (21) durch den Spieler bei gleichzeitigem Vorliegen eines Guthabens aufweist, und
 - wobei der Server (1) eine serverseitige Empfangseinheit (11) zum Empfang des Datensatzes (41) sowie eine Datenbank (15) zum Ablegen des Datensatzes (41) aufweist, und
 - wobei der Server (1) eine der serverseitigen Empfangseinheit (11) nachgeschaltete Prüfungseinheit (13) aufweist, welche die Abspeicherung des Datensatzes (41) überprüft, und
 - wobei der Server (1) eine serverseitige Sendeeinheit (12) aufweist, die im Falle der erfolgreichen Prüfung der Abspeicherung des Datensatzes (41) durch die Prüfungseinheit (13) einen Freigabedatensatz (42) an den Spielautomaten (2) sendet, und
 - wobei der Spielautomat (2) eine automatenseitige Empfangseinheit (24) zum Empfang des Freigabedatensatzes (42) und eine Ausgabereinheit (22) aufweist, wobei bei Einlegen des Freigabedatensatzes (42) beim jeweiligen Spielautomaten (2) mittels der Ausgabereinheit (22) ein Bestätigungsticket (3) bereitstellbar und an den Spieler abgegebbar ist, und
 - wobei der Server (1) einen Druckspeicher (16) umfasst, der den Datensatz (41) zum Ausdruck zur Verfügung hält.
 9. System nach Anspruch 8, **dadurch gekennzeichnet, dass** mit dem Server (1) ein Drucker (5) verbunden ist, wobei der Server (1) eine Drucksteuer-

rungseinheit (14) aufweist, die nach Erhalt des Datensatzes (41) den Ausdruck des jeweiligen Datensatzes (41) durch den Drucker (5) veranlasst.

10. System nach Anspruch 8 oder 9, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Ausgabeeinheit (22) einen Ticket-Drucker zum Ausdruck des Bestätigungstickets (3) auf einem Ticket-Trägerkörper, beispielsweise Papier, oder ein Chipkarten-Schreibgerät zum Abspeichern des Bestätigungstickets (3) auf einer Chipkarte aufweist und/oder
 dass der Spielautomat (2) ein Lesegerät (25) zum Einlesen von Tickets oder von Chipkarten aufweist, wobei gegebenenfalls das Lesegerät (25) und die Ausgabeeinheit (22) in einem gemeinsamen Gerät integriert sind, und wobei das gemeinsame Gerät insbesondere zum Löschen und erneuten Beschreiben der Bestätigungstickets (3) ausgebildet ist. 5
10
15

11. System nach einem der Ansprüche 8 bis 10, **dadurch gekennzeichnet, dass** eine Datenbank (15) zum Abspeichern der einlangenden Datensätze (41) vorgesehen ist, wobei jedem der Datensätze (41) ein Guthaben, gegebenenfalls auch weitere Angaben wie eine Kennzeichnungsnummer des Spielautomaten (2), die Gewinnzeit und der Gewinntag zugeordnet sind. 20
25

12. System nach einem der Ansprüche 8 bis 11, **dadurch gekennzeichnet, dass** der serverseitigen oder automatenseitigen Sendeeinheit (12, 23) eine Verschlüsselungseinheit vorgeschaltet ist, die den Freigabedatensatz (42) oder Datensatz (41) nach vorgegebenen Kriterien verschlüsselt und den ermittelten verschlüsselten Wert als an ihrem Ausgang der serverseitigen oder automatenseitigen Sendeeinheit (12, 23) zur Verfügung stellt, wobei der verschlüsselte Wert im Freigabedatensatz enthalten ist und dass der automatenseitigen oder serverseitigen Empfangseinheit (24, 11) eine Entschlüsselungseinheit zur Entschlüsselung des Freigabedatensatzes (42) oder des Datensatzes (41) nachgeschaltet ist. 30
35
40

13. System nach einem der Ansprüche 8 bis 12, **dadurch gekennzeichnet, dass** eine weitere Datenbank (17) vorgesehen ist, in der die Freigabedatensätze (42) abgespeichert sind, wobei eine Zuordnung zwischen jedem Datensatz (41) und dem jeweiligen nach dem Einlangen dieses Datensatzes (41) gebildeten Freigabedatensatzes (42) abgespeichert ist, und/oder
 dass jeweils ein Datensatz (41) und der nach Einlangen des Datensatzes (41) gebildete Freigabedatensatz (42) zu einem gemeinsamen Datensatz zusammengefasst und in einer gemeinsamen Datenbank abgespeichert sind. 45
50
55

14. Datenträger, auf dem ein Programm zur Durchfüh-

rung des Verfahrens auf dem Server (1) und/oder auf einem der Spielautomaten (2) nach einem der Ansprüche 1 bis 7 abgespeichert ist.

15. Computerprogramm zur Durchführung des Verfahrens auf dem Server (1) und/oder auf einem der Spielautomaten (2) nach einem der Ansprüche 1 bis 7. 5

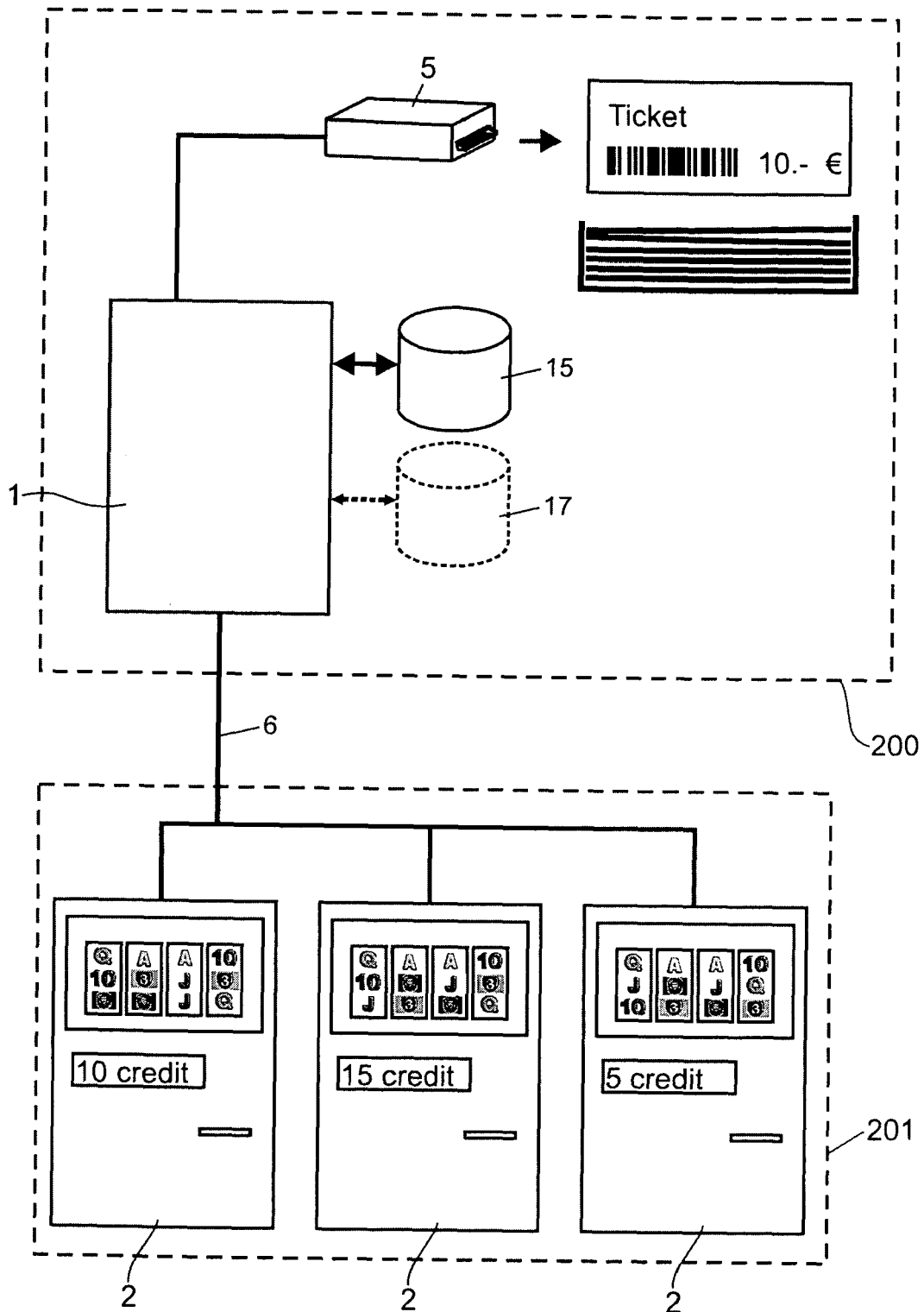


FIG. 1

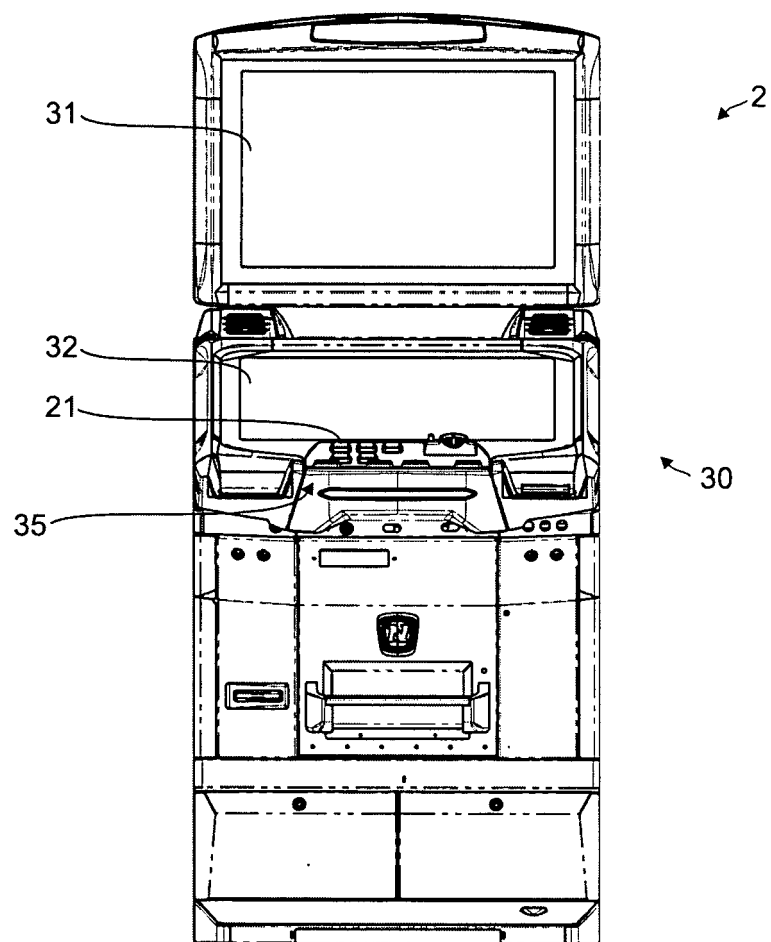


FIG. 2

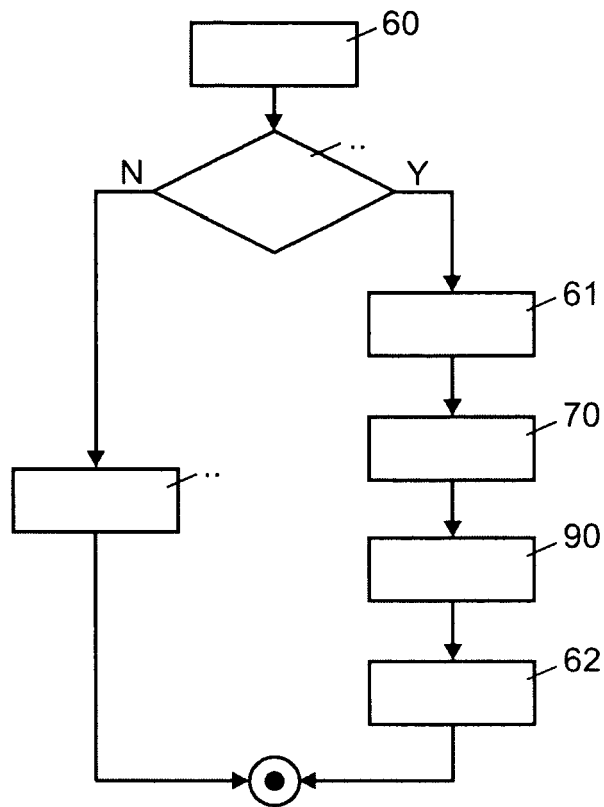


FIG. 3

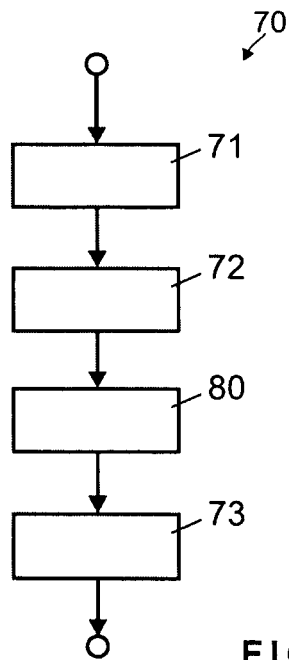


FIG. 4

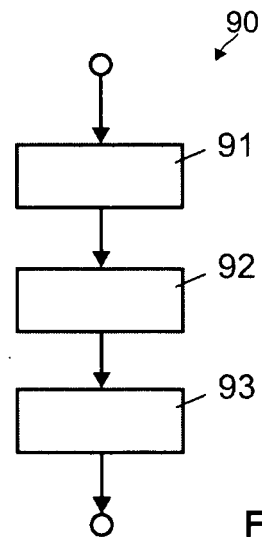


FIG. 6

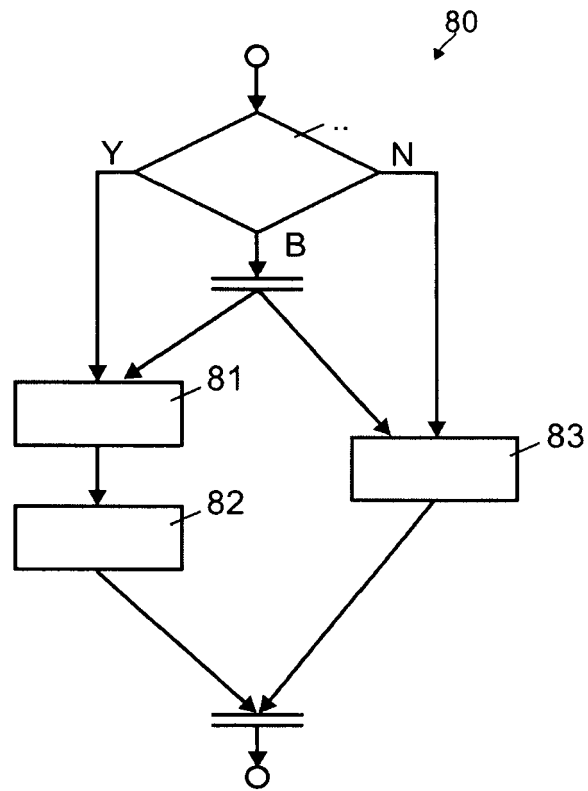


FIG. 5

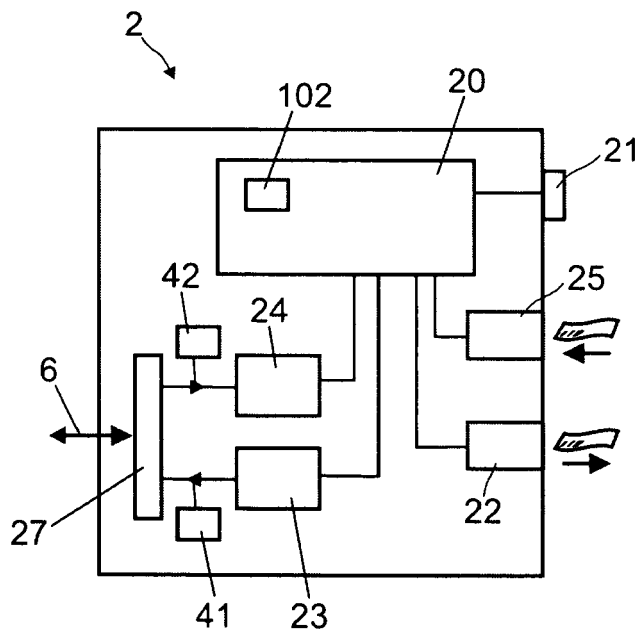


FIG. 7

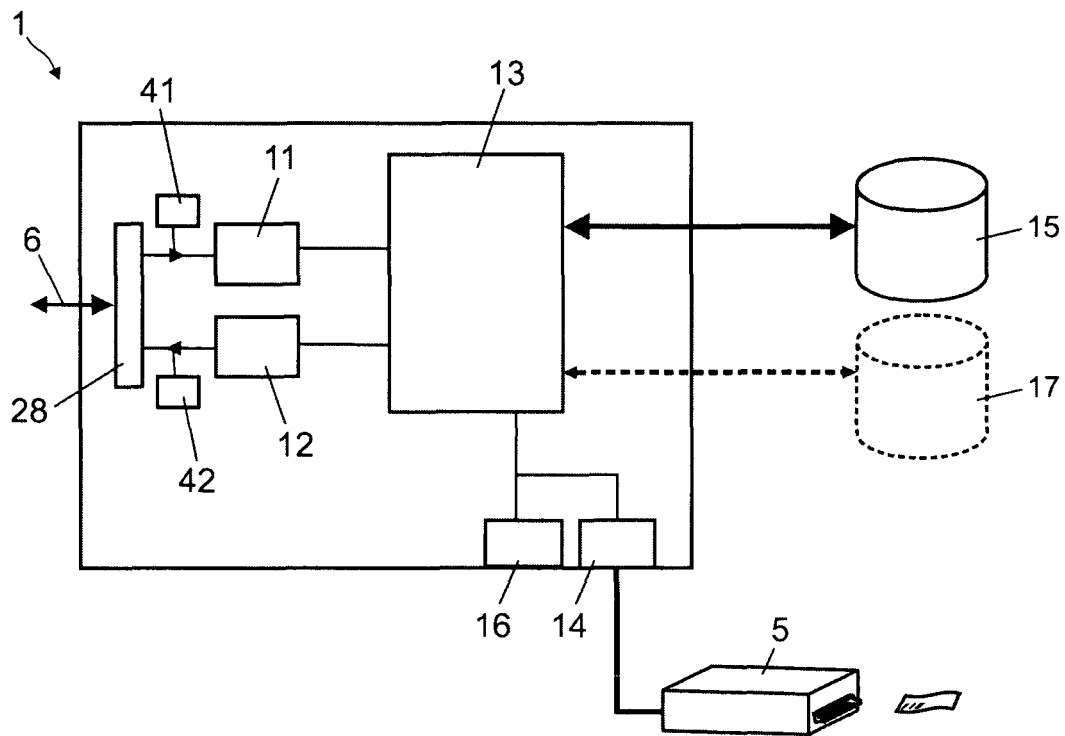


FIG. 8

101	102	103	104	105	106	107	111	112
Automat	Guthaben	Gewinn	Zeit	Tag	Spieler-ID	Code	Freigabe	Info
1	274	-30	00:17	1.1.	1	XXUZ	ACXP9	-
7	1100	-200	19:30	5.1.	2	PTF2	3ZYFX	-
9	7	-301	19:12	5.1.	1	LK3V	4FXXT	Gutschein
14	0	-47	20:30	6.1.	3	6DYR	9LWP2	-
2	203	+3	21:00	6.1.	4	M9CC	ZZ170	Gutschein
2	30	-190	21:17	6.1.	5	7GHE	O4OZP	-
4	0	-14	21:04	10.1.	1	ADWQ	ELP3A	-
1	56	+254	22:30	11.1.	2	65RT	XYTF1	Gutschein

FIG. 9



EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung

EP 11 45 0001

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
X	US 2006/049624 A1 (BROSNAN WILLIAM R [US] ET AL) 9. März 2006 (2006-03-09) * Absatz [0040] - Absatz [0049] * * Absatz [0059] *	1-15	INV. G07F17/32 G07F17/34
A	WO 03/028826 A1 (ARISTOCRAT TECHNOLOGIES INC [US]; VAN BALTZ F [US]; MCNAMEE J CHRISTOP) 10. April 2003 (2003-04-10) * Seite 7 - Seite 8 *	1-15	
A	WO 2009/064695 A1 (IGT RENO NEV [US]; HOLLIBAUGH LARRY R [US]; PAPSON RONALD P [US]) 22. Mai 2009 (2009-05-22) * Seite 31, Zeile 30 - Seite 32, Zeile 34 *	1-15	
			RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (IPC)
			G07F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort München		Abschlußdatum der Recherche 5. Mai 2011	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 Patentedokument, 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 11 45 0001

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.

05-05-2011

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
US 2006049624 A1	09-03-2006	US 2008090648 A1	17-04-2008
		WO 2006031510 A1	23-03-2006

WO 03028826 A1	10-04-2003	CA 2462129 A1	10-04-2003
		EP 1448279 A1	25-08-2004
		JP 2005504594 T	17-02-2005
		ZA 200402651 A	13-09-2005

WO 2009064695 A1	22-05-2009	AU 2008321173 A1	22-05-2009
		US 2009131155 A1	21-05-2009

EPO FORM P0461

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

IN DER BESCHREIBUNG AUFGEFÜHRTE DOKUMENTE

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde ausschließlich zur Information des Lesers aufgenommen und ist nicht Bestandteil des europäischen Patentdokumentes. Sie wurde mit größter Sorgfalt zusammengestellt; das EPA übernimmt jedoch keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

In der Beschreibung aufgeführte Patentdokumente

- US 5854477 A [0073]