



(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
25.09.2013 Patentblatt 2013/39

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

(21) Anmeldenummer: **13160079.3**

(22) Anmeldetag: **20.03.2013**

(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

(30) Priorität: **20.03.2012 DE 102012005714**
20.03.2012 DE 102012005592

(71) Anmelder: **Gamomat GmbH**
49419 Wagenfeld (DE)

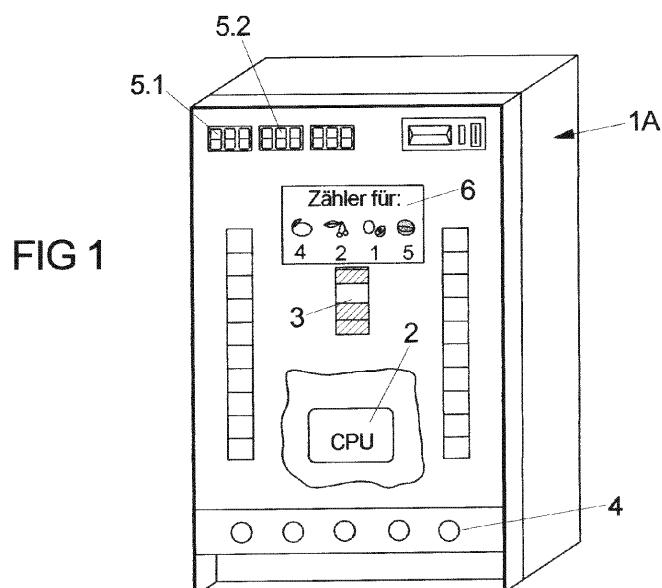
(72) Erfinder: **Hermjohannes, Dietmar**
49419 Wagenfeld (DE)

(74) Vertreter: **Emig, Ralf**
Patentanwälte Maikowski & Ninnemann
Postfach 15 09 20
10671 Berlin (DE)

(54) **Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten und Spiel- oder Unterhaltungsautomat**

(57) Die Erfindung betrifft ein Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit, mindestens ein Symbole aufweisendes Anzeigemittel (Walzen oder Scheiben oder Bildschirm), vom Spieler betätigbare Tasten zur Spielablaufbeeinflussung, Speicher mit zugeordneten Anzeigen für Guthaben und/oder Gewinn sowie ereignisabhängige Speicher aufweist. Die Erfindung zeichnet sich dadurch aus, dass das mindestens eine Symbole aufweisende Anzeigemittel mit verschiedenen Gewinnsymbolen und zumindest einem Verlustsymbol von der zentralen Steuereinheit angesteuert und auf zu-

fälligen Positionen gestoppt wird. Nachfolgend wird mindestens ein in der Stopposition der Symbole aufweisenden Anzeigemittel angezeigtes Gewinnsymbol in einem dem Gewinnsymbol zugeordneten Speicher gezählt, wobei dem jeweiligen Zählwert Gewinnwerte zugeordnet sind. Hierbei kann der Gewinnwert bis zu einer vorgegebenen unteren Zählwertgrenze Null sein und erst nach Überschreitung dieser unteren Zählwertgrenze größer Null werden. Bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stopposition der Symbole aufweisenden Anzeigemittel wird zumindest einer der den Gewinnsymbolen zugeordneten Speicher zurückgesetzt.



Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft ein Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit, mindestens ein Symbole aufweisendes Anzeigemittel (Walzen oder Scheiben oder Bildschirm), vom Spieler betätigbare Tasten zur Spielablaufbeeinflussung, Speicher mit zugeordneten Anzeigen für Guthaben und/oder Gewinn sowie ereignisabhängige Speicher aufweist.

[0002] Spielautomaten der eingangs beschriebenen Art sind in ihrem Aufbau und ihrer grundsätzlichen Funktionsweise bereits seit langem bekannt. Üblicherweise werden diese durch Geldeinwurf in Betrieb gesetzt. Als Spielergebnis kann entweder eine gewinnbringende Symbolkombination erzielt werden, so dass der Guthabenspeicher, welcher Guthaben in Form von Punkten oder Geldbeträgen beinhalten kann, zumindest um diesen Gewinnbetrag erhöht wird. Alternativ kann ein Spielergebnis darin bestehen, dass eine nichtgewinnbringende Symbolkombination zu keinem Gewinn führt. In diesem Fall wird der Guthabenspeicher (Geld oder Punkte) lediglich um den zu entrichtenden Spieleinsatz verringert. Bei Gewinnbringenden Symbolkombinationen als Spielausgang ist es ferner bekannt, nachfolgend diesen hier gewonnenen Betrag über eine Risiko-Spieleinrichtung weiter zu erhöhen oder gegebenenfalls auch wieder zu verlieren.

[0003] Für all diese Spielvorgänge sind die seitens des Gesetzgebers vorgeschriebenen Grenzwerte hinsichtlich eines maximalen Stundengewinns bzw. Stundenverlustes einzuhalten. Hierdurch werden bereits wesentliche Gewinnparameter begrenzt, so dass sich der gesamte Spielverlauf nur in einem stark eingeschränkten Rahmen variieren lässt.

[0004] Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es, ein Verfahren zur Steuerung von Spiel- oder Unterhaltungsautomaten vorzuschlagen, welches unter Einhaltung der gesetzlichen Grenzwerte eine variabelere Gestaltung des Spiel- und Gewinnverhaltens ermöglicht.

[0005] Gelöst wird diese Aufgabe durch ein Verfahren des Anspruchs 1 sowie einen Spiel- oder Unterhaltungsautomaten des Anspruchs 10. Mögliche Ausgestaltungen der erfindungsgemäßen Grundidee sind insbesondere in den Unteransprüchen aufgezeigt. Die vorliegende Erfindung zeichnet sich gegenüber dem Stand der Technik dadurch aus, dass das mindestens ein Symbole aufweisendes Anzeigemittel mit verschiedenen Gewinnsymbolen und zumindest einem Verlustsymbol von der zentralen Steuereinheit angesteuert und auf zufälligen Positionen gestoppt wird. Nachfolgend wird ein in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels angezeigtes Gewinnsymbol jeweils in einem diesem Gewinnsymbol zugeordneten Speicher gezählt, wobei dem jeweiligen Zählwert Gewinnwerte zugeordnet sind. Hierbei kann der Gewinnwert bis zu einer vorgegebenen unteren Zählwertgrenze Null sein und erst nach Überschreitung dieser unteren

Zählwertgrenze größer Null werden. Bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition der Symbole aufweisenden Anzeigemittel wird zumindest einer der den Gewinnsymbolen zugeordneten Speicher zurückgesetzt.

[0006] Bei mehreren, das heißt, mindestens zwei, jeweils Symbole aufweisenden Anzeigemitteln mit jeweils verschiedenen Gewinnsymbolen und zumindest einem Verlustsymbol können in einer Stoppposition mehrere (unterschiedliche) Gewinnsymbole angezeigt sein. Dementsprechend werden hier die in der Stoppposition der Symbole aufweisenden Anzeigemittel angezeigten Gewinnsymbole jeweils in dem den jeweiligen Gewinnsymbolen zugeordneten Speicher gezählt.

[0007] Gemäß einer ersten möglichen Ausgestaltung der erfindungsgemäßen Lösung kann vorgesehen sein, dass bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition mindestens eines Symbole aufweisenden Anzeigemittels alle den Gewinnsymbolen zugeordneten Speicher zurückgesetzt werden.

[0008] Gemäß einer zweiten möglichen Ausgestaltung der erfindungsgemäßen Lösung kann vorgesehen sein, dass bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels mehrere - gegebenenfalls von einem Nutzer auszuwählende - Speicher zurückgesetzt werden, wobei jeder zurückgesetzter Speicher einem anderen der als Spielergebnis angezeigten Gewinnsymbole zugeordnet ist. In einer solchen Ausführungsvariante werden folglich nicht alle ereignisabhängigen Speicher bei Darstellung mindestens eines Verlustsymbols zurückgesetzt, sondern nur ein Teil der Speicher und in einer möglichen Weiterbildung sogar nur ein von einem Nutzer auswählbarer Teil der Speicher.

[0009] Nach weiteren möglichen Ausgestaltungen kann vorgesehen sein, dass bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels der den Gewinnsymbolen zugeordnete Speicher mit dem größten Zählwert zurückgesetzt wird.

[0010] Ferner kann vorgesehen sein, dass bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels über die zentrale Steuereinheit zufällig mindestens ein den Gewinnsymbolen zugeordneter Speicher ausgewählt und zurückgesetzt wird.

[0011] Zusätzlich kann vorgesehen sein, dass bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels spielergesteuert über die vom Spieler betätigbaren Tasten zur Spielablaufbeeinflussung ein den Gewinnsymbolen zugeordneter Speicher ausgewählt und zurückgesetzt wird. Mit anderen Worten kann ein Nutzer in dieser Ausführungsvariante bei Darstellung eines Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels einen den Gewinnsymbolen zugeordneten Speicher über die vom Spieler betätigbaren Tasten zur Spielablaufbeeinflussung

sung auswählen, so dass dann (nur) der eine ausgewählte Speicher zurückgesetzt wird. In einer möglichen Weiterbildung kann vorgesehen sein, dass ein Nutzer bei Darstellung eines Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels mehrere Speicher für je ein Gewinnsymbol auswählen kann und dann die ausgewählten Speicher zurückgesetzt werden.

[0012] Eine weitere mögliche Ausgestaltung der erfindungsgemäßen Lösung besteht darin, dass ab einer vorgegebenen Zählwertobergrenze von mindestens einem der den Gewinnsymbolen zugeordneten Speicher das oder dessen Zurücksetzen bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition der Symbole aufweisenden Anzeigemittel auf einen Wert größer Null erfolgt. Bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels erfolgt somit ein Zurücksetzen des Speichers auf einen Wert größer Null, in dem eine Zählwertobergrenze überschritten wurde, oder ein Zurücksetzen eines anderen Speichers.

[0013] Ein weiterer Aspekt der vorliegenden Erfindung ist ein Spiel- oder Unterhaltungsautomat, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit, mindestens ein Symbole aufweisendes Anzeigemittel, vom Spieler betätigbare Tasten zur Spielablaufbeeinflussung, Speicher mit zugeordneten Anzeigen für Guthaben und/oder Gewinn sowie ereignisabhängige Speicher aufweist, wobei das mindestens eine die Symbole aufweisende Anzeigemittel verschiedene Gewinnsymbole und zumindest ein Verlustsymbol aufweist, und die zentrale Steuereinheit dazu ausgebildet und vorgesehen ist,

- das mindestens eine die Symbole aufweisende Anzeigemittel anzusteuern und auf zufälligen Positionen zu stoppen,
- in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels angezeigte Gewinnsymbole jeweils in einem dem Gewinnsymbol zugeordneten Speicher zu zählen, wobei dem jeweiligen Zählwert Gewinnwerte zugeordnet sind, und
- bei Darstellung des Verlustsymbols in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels zumindest einer der den Gewinnsymbolen zugeordneten Speicher zurückzusetzen.

[0014] Ein erfindungsgemäßer Spiel- oder Unterhaltungsautomat ist somit insbesondere nach einem erfindungsgemäßen Verfahren steuerbar, so dass im Zusammenhang mit Ausführungsvarianten für ein erfindungsgemäßes Verfahren vorstehend und nachfolgend dargestellte Vorteile und Merkmale auch für einen erfindungsgemäßen Spiel- oder Unterhaltungsautomat gelten und umgekehrt.

[0015] Nachfolgend wird die erfindungsgemäße Lösung an Hand der Abbildungen von Ausführungsbeispielen näher erläutert.

[0016] Hierbei zeigen:

Figur 1 einen ersten erfindungsgemäß ausgebildeten Spiel- oder Unterhaltungsautomaten, der unter anderem eine als umlaufende Walze ausgebildete zufallsgesteuerte Symbolanzeige als Anzeigemittel aufweist;

Figur 2A eine vergrößerte Darstellung der Symbolanzeige der Figur 1 mit einem angezeigten Gewinnsymbol;

Figur 2B eine vergrößerte Darstellung der Symbolanzeige der Figur 1 mit einem angezeigten Verlustsymbol;

Figur 3A ein Ablaufschema für einen Betrieb eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten, der mit einem erfindungsgemäßen Verfahrens gesteuert wird;

Figur 3B ein weiteres Ablaufschema für einen Betrieb eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten, der mit Variante eines erfindungsgemäßen Verfahrens gesteuert wird;

Figur 4 einen zweiten erfindungsgemäß ausgebildeten Spiel- oder Unterhaltungsautomaten, der unter anderem drei jeweils als umlaufende Walzen ausgebildete zufallsgesteuerte Symbolanzeigen als Anzeigemitteln aufweist;

Figur 5A eine vergrößerte Darstellung der Symbolanzeigen der Figur 4 jeweils mit einem angezeigten Gewinnsymbol;

Figur 5B eine vergrößerte Darstellung der Symbolanzeigen der Figur 4 mit einem angezeigten Verlustsymbol.

[0017] Hierbei zeigt Figur 1 zunächst einen erfindungsgemäß ausgebildeten Spiel- oder Unterhaltungsautomaten 1A, welcher eine zentrale Steuereinheit 2, eine als umlaufende Walze ausgebildete zufallsgesteuerte Symbolanzeige 3 zur Darstellung von Spielergebnissen (auszugsweise und vergrößert dargestellt in Fig. 2A und 2B) sowie Tasten 4 zur Spielablaufbeeinflussung aufweist.

[0018] Im Rahmen des erfindungsgemäßen Verfahrens wird zunächst ein Spiel unter Dekrementierung des erforderlichen Spieleinsatzes von einem der Guthabenspeicher (Punkte- oder Geldguthaben) 5.1, 5.2 gestartet. Hierbei wird das Symbole aufweisende Anzeigemittel 3 in Bewegung gesetzt und nachfolgend auf einer zufällig ausgewählten Position gestoppt.

[0019] Im Ergebnis dieses Spieles zeigt das zufallsgesteuerte Symbole aufweisende Anzeigemittel 3 in einem Sichtfenster gemäß Fig. 2A ein Gewinnsymbol 7, welches hier beispielhaft aus einem Zitronensymbol besteht. Dieses Spielergebnis führt dazu, dass der dem Zitronen-

symbol zugeordnete Speicher 6 um einen Zähler erhöht und dies entsprechend angezeigt wird. In gleicher Weise wird verfahren, wenn beispielsweise als Spielergebnis das Kirschensymbol oder das Kiwisymbol erscheint. In diesem Fall würde der dem Kirschensymbol bzw. dem Kiwisymbol zugeordnete Speicher inkrementiert.

[0020] In einem nicht näher dargestellten Spiel- und Gewinnplan wird dem Spieler mitgeteilt, welcher Gewinnwert dem jeweils angezeigten Zählwert der einzelnen Gewinnsymbole 7 zugeordnet ist. So könnte beispielsweise der Zählwert "4" für das Zitronensymbol einen Gewinnwert vom 80 Punkten, der Zählwert "2" für das Kirschensymbol und der Zählwert "1" für das Kiwisymbol einen Gewinnwert von 0 Punkten, sowie der Zählwert "5" für das Melonensymbol einen Gewinnwert von 250 Punkten symbolisieren.

[0021] Durch Betätigung einer der Tasten 4 zur Spielablaufbeeinflussung könnte der Spieler die zugeordneten Gewinnwerte annehmen, wodurch sich der zugeordnete Gewinnspeicher 5.1 oder 5.2 um die Summe der Gewinnwerte erhöht. Gleichzeitig würden die den Gewinnsymbolen 7 zugeordneten Speicher 6 zurückgesetzt werden.

[0022] Wird ohne diese Gewinnannahme weitergespielt, so besteht die Möglichkeit, dass als nächstes Spielergebnis beim zufälligen Stopp des Symbole aufweisenden Anzeigemittels 3 im Sichtfenster gemäß Fig. 2B ein Verlustsymbol 10 zur Anzeige gelangt. In diesem Fall kann vorgesehen sein, dass beispielsweise alle im ereignisabhängigen Speicher 6 gespeicherten und angezeigten Zählwerte der Gewinnsymbole 7 auf Null zurückgesetzt werden. Dies würde somit einem Totalverlust der bisher erreichten Gewinnwerte entsprechen.

[0023] Alternativ hierzu kann beispielsweise vorgesehen sein, dass nur der größte gespeicherte und angezeigte Zählwert - im dargestellten Fall also der Zählwert "5" für das Melonensymbol - auf Null oder einen niedrigeren Zählwert zurückgesetzt wird. In diesem Fall würde das Erscheinen des Verlustsymbols 10 keinen Totalverlust bisher erzielter Gewinnwerte bedeuten, sondern nur einen Teilverlust.

[0024] Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass über die zentrale Steuereinheit 2 bei Erscheinen des Verlustsymbols 10 einer der Speicher 6 für die Gewinnwerte der bisher gezählten Gewinnsymbole zufällig ausgewählt wird, um diesen auf einen geringeren Zählwert (ggf. Null) zurückzusetzen.

[0025] Zusätzlich kann vorgesehen sein, dass ab einer vorgegebenen Zählwertobergrenze von mindestens einem der den Gewinnsymbolen 7 zugeordneten Speicher 6 das Zurücksetzen bei Darstellung des Verlustsymbols 10 in der Stoppposition des Symbole aufweisenden Anzeigemittels 3 für diesen, weitere oder aller Speicher 6 auf einen Wert größer Null erfolgt.

[0026] Mögliche Abläufe beim Betrieb des Spiel- oder Unterhaltungsautomaten 1A sind beispielhaft in den Ablaufschemata der Fig. 3A und 3B dargestellt.

[0027] Zunächst erfolgt in einem Schritt A1 der Fig. 3A

und 3B jeweils zunächst der Start eines Spiels unter Dekrementierung des erforderlichen Spieleinsatzes von einem der Guthabenspeicher (Punkte- oder Geldguthaben) 5.1, 5.2. Anschließend erfolgt in einem Schritt A2 der Stopp der Symbolanzeige 3. In einem anschließenden Schritt A3 wird nun geprüft, ob die Symbolanzeige 3 in der Stoppposition ein Gewinnsymbol 7 oder das Verlustsymbol 10 anzeigt.

[0028] Im Fall der Darstellung eines Gewinnsymbols 7 gemäß der Figur 2A als Spielergebnis wird in einem nachfolgenden Verfahrensschritt A4 der dem angezeigten Gewinnsymbol 7 zugeordnete Speicher 6 um einen Zählwert erhöht. Im Anschluss hieran kann ein Spieler entscheiden, ob die zugeordneten Gewinnwerte angenommen werden sollen oder nicht (Schritt A6 in den Fig. 3A und 3B). Bei Annahme der Gewinnwerte erhöht sich der Gewinnspeicher 5.1 oder 5.2 um die Summe der Gewinnwerte. Auch kann der Spieler an dieser Stelle entscheiden, ob er das Spiel beendet möchte, kann er - insbesondere wenn der Spieler die bisher erspielten Gewinnwerte nicht angenommen hat - das aktuelle Spiel fortsetzen.

[0029] Wird bei dem Schritt A3 innerhalb des Ablaufschemas der Figur 3A jedoch festgestellt, dass die Symbolanzeige 3 in ihrer Stoppposition das Verlustsymbol 10 gemäß der Figur 2B anzeigt, wird in einem zu dem Verfahrensschritt A4 alternativen Schritt A5 wenigstens einer der Speicher 6 auf Null oder - falls zum Beispiel in einem Speicher 6 eine Zählwertobergrenze überschritten wurde - auf niedrigeren Zählwert größer Null zurückgesetzt. Alternativ können auch alle ereignisabhängigen Speicher 6 auf Null zurückgesetzt werden.

[0030] Bei dem Ablaufschema der Figur 3B ist dem Schritt A5 ein zusätzlicher Schritt A8 vorgeschaltet, wenn nach dem zufälligen Stoppen der Symbolanzeige 3 festgestellt wird, dass die Symbolanzeige 3 das Verlustsymbol 10 anzeigt. Hier kann ein Spieler nach der Darstellung des Verlustsymbols 10 durch Betätigen der Tasten 4 entscheiden, welcher Speicher 6 zurückgesetzt werden soll. Hierfür wählt der Spieler über die Tasten 4 das entsprechende Gewinnsymbol 7 aus, so dass dann nur der diesem Gewinnsymbol 7 zugeordnete und damit ausgewählte Speicher 6 zurückgesetzt wird.

[0031] Die Figur 4 zeigt einen zweiten erfindungsgemäß ausgebildeten Spiel- oder Unterhaltungsautomaten 1B, welcher eine zentrale Steuereinheit 2, drei als umlaufende Walzen ausgebildete zufallsgesteuerte Symbolanzeigen 3.1, 3.2 und 3.3 zur Darstellung von Spielergebnissen (auszugsweise und vergrößert dargestellt in Fig. 5A und 5B) sowie Tasten 4 zur Spielablaufbeeinflussung aufweist.

[0032] Auch hier wird im Rahmen eines erfindungsgemäßen Verfahrens zunächst ein Spiel unter Dekrementierung des erforderlichen Spieleinsatzes von einem der Guthabenspeicher (Punkte- oder Geldguthaben) 5.1, 5.2 gestartet. Hierbei werden die Symbole aufweisenden Anzeigemittel 3 in Bewegung gesetzt und nachfolgend

jeweils auf einer zufällig ausgewählten Position gestoppt.

[0033] Im Ergebnis dieses Spieles zeigen die zufalls-gesteuerten Symbole aufweisenden Anzeigemittel 3.1, 3.2 und 3.3 in ihren Sichtfenstern gemäß Fig. 5A drei Gewinnsymbole 7, 8 und 9, welche hier beispielhaft aus einem Zitronensymbol 7, einem Kiwisymbol 8 und einem Kirschensymbol 9 bestehen. Dieses Spielergebnis führt dazu, dass der dem Zitronensymbol 7, dem Kiwisymbol 8 und dem Kirschensymbol 9 zugeordnete Speicher 6 jeweils um einen Zähler erhöht und dies entsprechend angezeigt wird.

[0034] In einem nicht näher dargestellten Spiel- und Gewinnplan wird dem Spieler mitgeteilt, welcher Gewinnwert dem jeweils angezeigten Zählwert der einzelnen Gewinnsymbole 7, 8, 9 zugeordnet ist. So könnte beispielsweise der Zählwert "4" für das Zitronensymbol einen Gewinnwert vom 80 Punkten, der Zählwert "2" für das Kirschensymbol und der Zählwert "1" für das Kiwisymbol einen Gewinnwert von 0 Punkten, sowie der Zählwert "5" für das Melonensymbol einen Gewinnwert von 250 Punkten symbolisieren.

[0035] Durch Betätigung einer der Tasten 4 zur Spielablaufbeeinflussung könnte der Spieler die zugeordneten Gewinnwerte annehmen, wodurch sich der zugeordnete Gewinnspeicher 5.1 oder 5.2 um die Summe der Gewinnwerte erhöht. Gleichzeitig würden die den Gewinnsymbolen 7, 8, 9 zugeordneten Speicher 6 zurückgesetzt werden.

[0036] Wird ohne diese Gewinnannahme weitergespielt, so besteht die Möglichkeit, dass als nächstes Spielergebnis beim zufälligen Stopp der Symbole aufweisenden Anzeigemittel 3.1, 3.2 und 3.3 in deren Sichtfenstern gemäß Fig. 5B auch das Verlustsymbol 10 zur Anzeige gelangt. In diesem Fall kann - wie bei dem ersten zuvor erläuterten Ausführungsbeispiel der Figuren 1, 2A und 2B mit nur einer Symbolanzeige 3 - vorgesehen sein, dass beispielsweise alle im ereignisabhängigen Speicher 6 gespeicherten und angezeigten Zählwerte der Gewinnsymbole 7, 8, 9 auf Null zurückgesetzt werden. Dies würde somit einem Totalverlust der bisher erreichten Gewinnwerte entsprechen.

[0037] Alternativ hierzu kann beispielsweise vorgesehen sein, dass nur der größte gespeicherte und angezeigte Zählwert - im dargestellten Fall also der Zählwert "5" für das

[0038] Melonensymbol - auf Null oder einen niedrigeren Zählwert zurückgesetzt wird. In diesem Fall würde das Erscheinen des Verlustsymbols 10 keinen Totalverlust bisher erzielter Gewinnwerte bedeuten, sondern nur einen Teilverlust.

[0039] Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass über die zentrale Steuereinheit 2 bei Erscheinen des Verlustsymbols 10 mindestens einer der Speicher 6 für die Gewinnwerte der bisher gezählten Gewinnsymbole zufällig ausgewählt wird, um diesen auf einen geringeren Zählwert (ggf. Null) zurückzusetzen.

[0040] Zusätzlich kann vorgesehen sein, dass ab einer vorgegebenen Zählwertobergrenze von mindestens ei-

nem der den Gewinnsymbolen 7, 8, 9 zugeordneten Speicher 6 das Zurücksetzen bei Darstellung des Verlustsymbols 10 in der Stoppposition der Symbole aufweisenden Anzeigemittel 3.1, 3.2 und 3.3 für diesen, weitere oder alle Speicher 6 auf einen Wert größer Null erfolgt.

[0041] Durch das erfindungsgemäße Verfahren hat es der Spieler selbst in der Hand, ob er erreichte Gewinnwerte als Spielergebnis annehmen will, was er durch entsprechende Tastenbetätigung einer der Tasten 4 zur Spielablaufbeeinflussung veranlassen kann, oder ob er mit dem Ziel der Gewinnwerterhöhung weiterspielen möchte. Hierbei riskiert er aber über das Verlustsymbol 10 alles oder einen Teil der bisher erreichten Gewinnwerte zu verlieren.

Patentansprüche

1. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit (2), mindestens ein Symbole aufweisendes Anzeigemittel (3; 3.1, 3.2, 3.3), insbesondere eine Walze oder eine Scheibe oder ein Bildschirm, vom Spieler betätigbare Tasten zur Spielablaufbeeinflussung (4), Speicher mit zugeordneten Anzeigen für Guthaben und/oder Gewinn (5.1, 5.2) sowie ereignisabhängige Speicher (6) aufweist,

dadurch gekennzeichnet,

dass das mindestens eine die Symbole aufweisende Anzeigemittel (3; 3.1, 3.2, 3.3) verschiedene Gewinnsymbole (7, 8, 9) und zumindest ein Verlustsymbol (10) aufweist, von der zentralen Steuereinheit (2) angesteuert und auf zufälligen Positionen gestoppt wird,

dass ein in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) angezeigtes Gewinnsymbol (7, 8, 9) jeweils in einem dem Gewinnsymbol zugeordneten Speicher (6) gezählt wird, wobei dem jeweiligen Zählwert Gewinnwerte zugeordnet sind, und

dass bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) zumindest einer der den Gewinnsymbolen (7, 8, 9) zugeordneten Speicher (6) zurückgesetzt wird.

2. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach Anspruch 1,

dadurch gekennzeichnet,

dass bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) alle den Gewinnsymbolen (7, 8, 9) zugeordnete Speicher (6) zurückgesetzt werden.

3. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach Anspruch 1,

dadurch gekennzeichnet,

- dass** bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) mehrere Speicher (6) zurückgesetzt werden, wobei jeder zurückgesetzter Speicher (6) einem anderen der als Spielergebnis angezeigten Gewinnsymbole (7, 8, 9) zugeordnet ist.
4. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) der den Gewinnsymbolen (7, 8, 9) zugeordnete Speicher (6) mit dem größten Zählwert zurückgesetzt wird.
5. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) über die zentrale Steuereinheit zufällig mindestens ein den Gewinnsymbolen (7, 8, 9) zugeordneter Speicher (6) ausgewählt und zurückgesetzt wird.
6. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) ein den Gewinnsymbolen (7, 8, 9) zugeordneter Speicher (6) spielergesteuert und über die vom Spieler betätigbaren Tasten (4) zur Spielablaufbeeinflussung ausgewählt und dann zurückgesetzt wird.
7. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach mindestens einem der Ansprüche 1 bis 5,
dadurch gekennzeichnet,
dass ab einer vorgegebenen Zählwertobergrenze von mindestens einem der den Gewinnsymbolen (7, 8, 9) zugeordneten Speicher (6) bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) ein Zurücksetzen dieses oder eines anderen Speichers (6) auf einen Wert größer Null erfolgt.
8. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass nur ein Symbole aufweisendes Anzeigemittel (3) mit verschiedenen Gewinnsymbolen (7, 8, 9) und zumindest einem Verlustsymbol (8) vorgesehen ist und von der zentralen Steuereinheit (2) angesteuert und auf zufälligen Positionen gestoppt wird.
9. Verfahren zur Steuerung eines Spiel- oder Unterhaltungsautomaten nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass mindestens zwei jeweils Symbole aufweisende Anzeigemittel (3.1, 3.2, 3.3) mit verschiedenen Gewinnsymbolen (7, 8, 9) und zumindest einem Verlustsymbol (8) vorgesehen sind und von der zentralen Steuereinheit (2) angesteuert und auf zufälligen Positionen gestoppt werden.
10. Spiel- oder Unterhaltungsautomat, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit (2), mindestens ein Symbole aufweisendes Anzeigemittel (3; 3.1, 3.2, 3.3), insbesondere eine Walze oder eine Scheibe oder ein Bildschirm, vom Spieler betätigbare Tasten zur Spielablaufbeeinflussung (4), Speicher mit zugeordneten Anzeigen für Guthaben und/oder Gewinn (5.1, 5.2) sowie ereignisabhängige Speicher (6) aufweist,
dadurch gekennzeichnet,
dass das mindestens eine die Symbole aufweisende Anzeigemittel (3; 3.1, 3.2, 3.3) verschiedene Gewinnsymbole (7, 8, 9) und zumindest ein Verlustsymbol (10) aufweist, und
dass die zentrale Steuereinheit (2) dazu ausgebildet und vorgesehen ist,
- das mindestens eine die Symbole aufweisende Anzeigemittel (3; 3.1, 3.2, 3.3) anzusteuern und auf zufälligen Positionen zu stoppen,
 - in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) angezeigte Gewinnsymbole (7, 8, 9) jeweils in einem dem Gewinnsymbol zugeordneten Speicher (6) zu zählen, wobei dem jeweiligen Zählwert Gewinnwerte zugeordnet sind, und
 - bei Darstellung des Verlustsymbols (10) in der Stoppposition des mindestens einen Symbole aufweisenden Anzeigemittels (3; 3.1, 3.2, 3.3) zumindest einer der den Gewinnsymbolen (7, 8, 9) zugeordneten Speicher (6) zurückzusetzen.

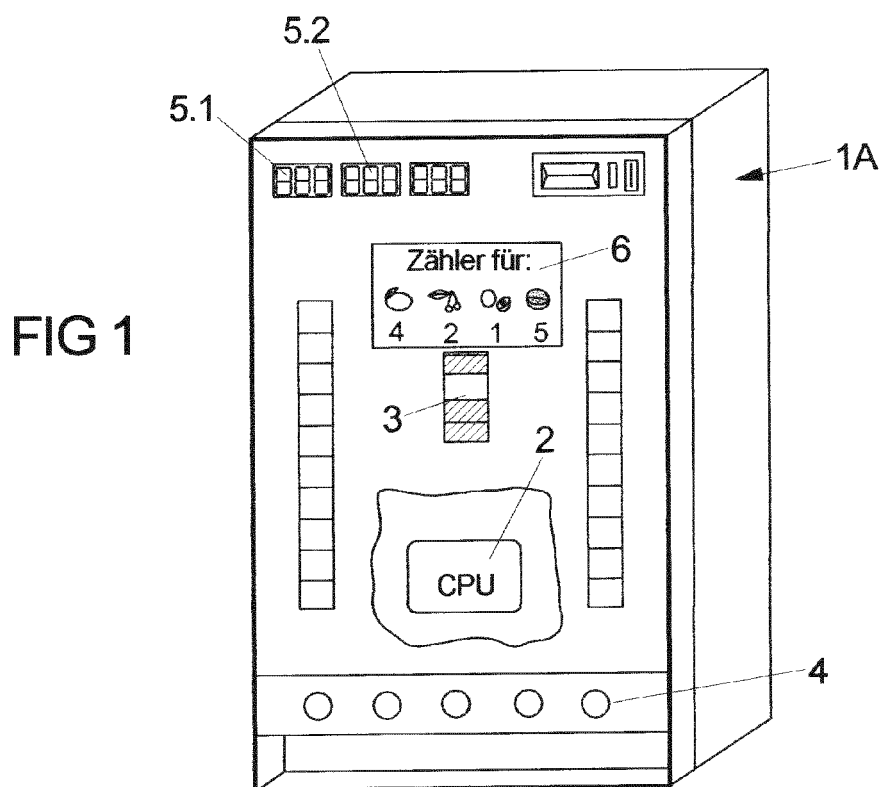


FIG 2A

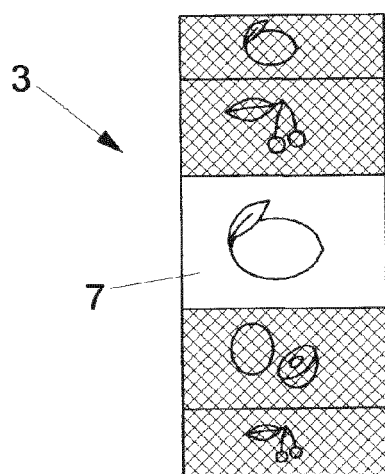


FIG 2B

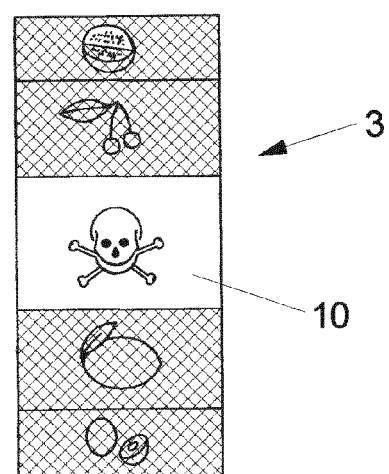


FIG 3A

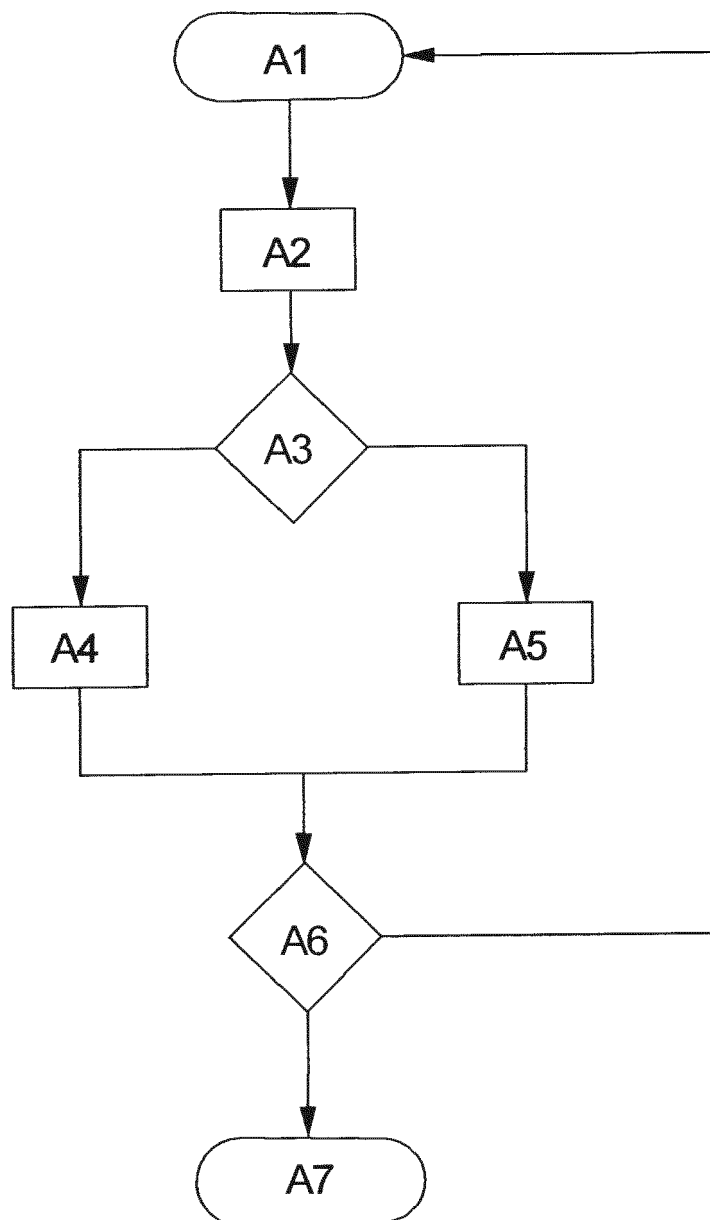


FIG 3B

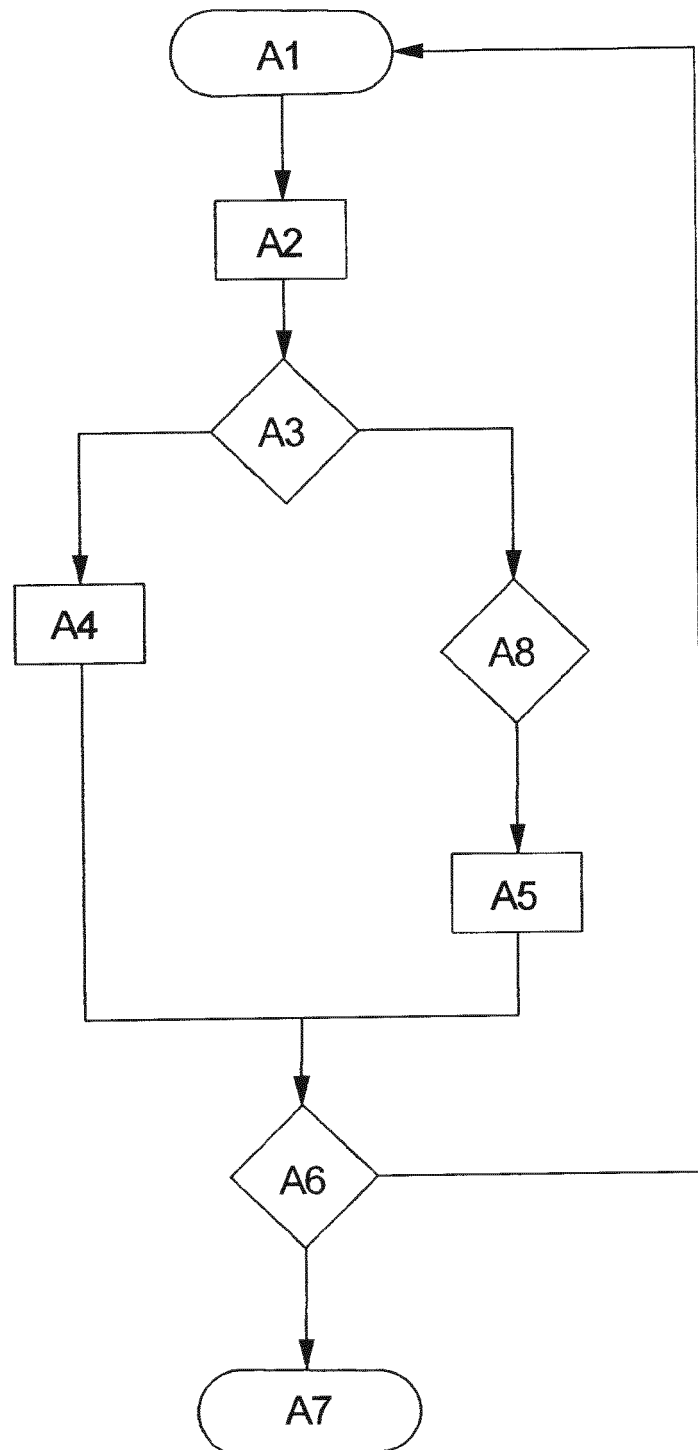


FIG 4

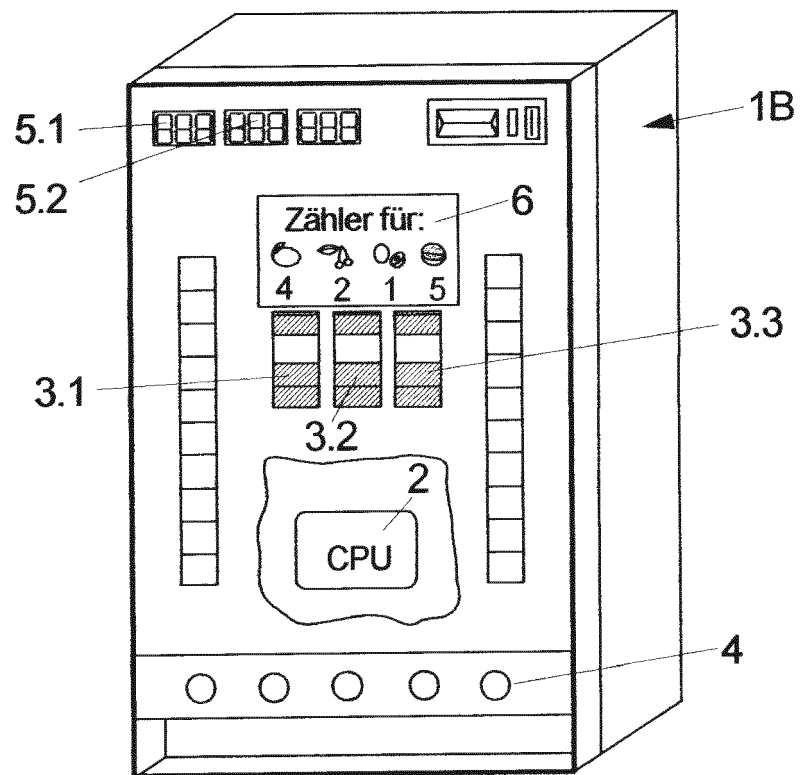


FIG 5B

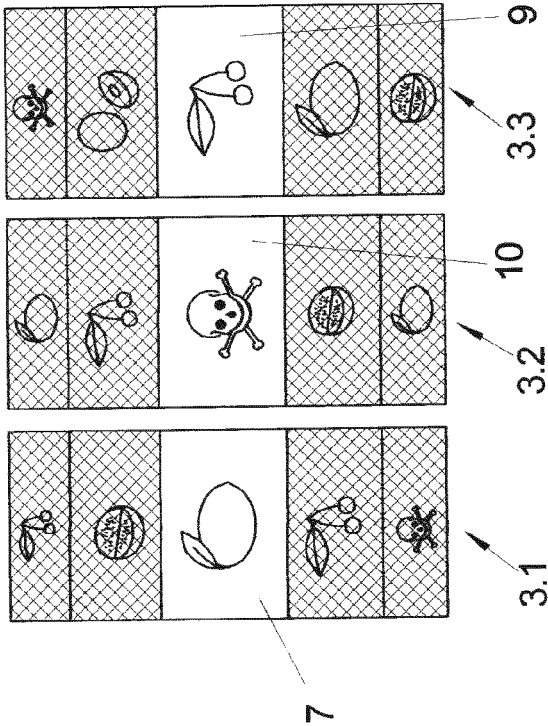


FIG 5A

