



(11)

EP 2 704 114 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
05.03.2014 Patentblatt 2014/10

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

(21) Anmeldenummer: **13159996.1**

(22) Anmeldetag: **19.03.2013**

(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

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

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

(30) Priorität: **29.08.2012 DE 102012107949**

(54) **Münzbetätigter Unterhaltungsautomat mit einer Steuereinheit**

(57) 2.1 Münzbetätigte Unterhaltungsautomaten umfassen eine Steuereinheit mit einem Speichermittel in dem ein oder mehrere Spiele hinterlegt sind. Eine Auswahl von münzbaren Spielen erfolgt durch die unterhaltungsautomatenseitig vorgesehenen Bedienelemente. Mit der Neuerung soll unter Einsatz der vorhandenen technischen Mittel dem Nutzer des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten das Auffinden der von ihm favori-

sierten und nutzbaren Spiele erleichtert werden.

2.2 Erzielt wird dies dadurch, dass eine vorgegebene Anzahl von Spielen mit den vorgesehenen Bedienelementen markiert und nachfolgend individualisiert gespeichert werden können. Nachfolgend kann der Spielgast unmittelbar die von ihm favorisierten Spiele aufrufen und eines auswählen.

EP 2 704 114 A1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf einen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten mit einer Steuereinheit gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruchs 1.

[0002] Aus der DE 10 2009 021 758 A1 ist ein Verfahren zur Steuerung eines Spielautomaten bekannt, der eine zentrale Steuereinheit für den Ablauf von Spielvorgängen umfasst. Der Spielautomat umfasst Mittel zur spielergesteuerten Spielsystemauswahl, und Mittel zur Darstellung von Spielelementen, wie insbesondere Walzen und Speicher zur Speicherung von Spielsystemen und Spieldaten wie Guthaben und/oder Gewinn und Sonder- und/oder Freispiele, was über zugeordnete Anzeigen und Zähler angezeigt wird. Über die zur Verfügung gestellten Mittel zur Spielablaufsteuerung, wie z. B. Tasten, kann zu einem vom Spieler bestimmten Zeitpunkt die Abspielung von in einem Spieledatenspeicher gespeicherten Spielen abgerufen werden.

[0003] Der Erfindung liegt die Aufgabe zu Grunde, unter Verwendung der vorhandenen technischen Mittel, den Zeitraum in dem eine gebührenpflichtige Nutzung des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten erfolgen kann, zu erhöhen.

[0004] Die Aufgabe wird durch die Merkmale des Patentanspruchs 1 gelöst.

[0005] Weitergehende vorteilhafte Ausgestaltungen sind den Unteransprüchen 2 bis 6 zu entnehmen.

[0006] Der erfindungsgemäße münzbetätigte Unterhaltungsautomat weist den Vorteil auf, dass ein Spielgast aus dem Angebot von z. B. 100 Spielen sich einmalig 5 oder 10 Spiele, die er bevorzugt spielen will, auswählt und diese Auswahl individualisiert in einem Speichermit-
tel der Steuereinheit des Unterhaltungsautomaten oder auf einem Netzwerkservers abrufbar speichert. Somit braucht er die Vorauswahl nur einmal treffen. Bei Aufruf seines hinterlegten, individualisierten Spielportfolios kann er nachfolgend unmittelbar eines der Spiele auswählen und spielen. Es entfällt somit die langwierige Suche nach einem Spiel aus dem umfangreichen Angebot von 100 oder mehr Spielen an dem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten. Da eine Auswahl aus dem eigenen individualisierten Spielportfolio schneller durchführbar ist, erfolgt eine Nutzung des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten unmittelbar nach einer Münzung. Durch einen verkürzten Zeitraum zwischen einer Inanspruchnahme des Unterhaltungsautomaten und dem Beginn des jeweiligen Spiels, können an diesem Unterhaltungsautomaten mehr zahlungspflichtige Spiele innerhalb einer Stunde getätigt werden. Ist ein die münzbetätigten Unterhaltungsautomaten untereinander verbindender Netzwerkservers in einer Spielstätte integriert, so kann an diesem ein Datensicht- und Eingabegerät angeschlossen werden. An dem Datensicht- und Eingabegerät können ausschließlich aus dem Gesamten in der Spielstätte angebotenen Spielportfolio die gewünschten favorisierten Spiele ausgewählt und in einem Speichermit-
tel des Netzwerkservers hinterlegt werden. Nachfol-

gen kann von jedem beliebigen Unterhaltungsautomaten in dieser Spielstätte auf das individualisierte Spielsortiment auf dem Netzwerkservers zugegriffen werden. Durch den Einsatz des Datensicht- und Eingabegeräts können die münzbetätigten Unterhaltungsautomaten ausschließlich für das gemünzte Spiel benutzt werden, so dass für die Auswahl der Spiele keine Nutzungsau-
fallzeiten an münzbetätigten Unterhaltungsautomaten anfallen. Dies wiederum weist den Vorteil auf, dass an dem Unterhaltungsautomat eine erhöhte Spielezahl innerhalb z. B. einer Stunde getätigt werden kann.

[0007] Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung wird anhand der Zeichnungen näher erläutert. Es zeigt:

- 15 Figur 1 einen Spielstättennetzwerkservers mit angeschlossenem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten und einem Datensicht- und Eingabegerät, symbolisiert dargestellt,
- Figur 2 eine Frontansicht eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten und
- 20 Figur 3 ein Blockschaltbild einer Steuereinheit des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten.

[0008] In der Figur 1 sind münzbetätigte Unterhaltungsautomaten 1 unter Vermittlung einer physikalischen Verbindung mit einem Netzwerkservers 2 verbunden. Die physikalische Verbindung zwischen einer jeden Steuereinheit eines jeden münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 und dem Netzwerkservers 2 kann drahtlos als bidirektionale Funkverbindung oder kabelgebunden ausgeführt sein. Des Weiteren ist an dem Netzwerkservers 2 ein Datensicht- und Eingabegerät 3 angeschlossen. An dem Datensicht- und

[0009] Eingabegerät 3 kann aus der Vielzahl angebotener Spiele der münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 2 ein spielerindividualisiertes Spielpaket erstellt und auf dem Netzwerkservers 2, dem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 oder einem nicht näher dargestellten mobilen Datenspeicher, wieder aufrufbar gespeichert werden. Das Datensicht- und Eingabegerät 3 wird bevorzugt mit einem berührungsempfindlichen Bildschirm ausgestattet. Darüber hinaus umfasst das Datensicht- und Eingabegerät 3 eine Schnittstelle, die als Universal Serial Bus (USB) ausgebildet ist. An der USB-Schnittstelle ist ein mobiler Datenspeicher anschließbar.

[0010] In der Figur 2 ist der münzbetätigte Unterhaltungsautomat 1 frontseitig dargestellt. Der münzbetätigte Unterhaltungsautomat 1 umfasst frontseitig mindestens ein Anzeigemittel 4, dem eine nicht näher dargestellte berührungsempfindliche Oberfläche als Bedienelement 5 zugeordnet ist. Unterhalb des Anzeigemittels 4 sind als Taster ausgebildete Bedienelemente 5 angeordnet. Die Taster 5 sind mit einer nicht näher dargestellten Steuereinheit des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 verbunden. Mit dem Anzeigemittel 4 werden die angebotenen Spiele mit Piktogrammen 6 dargestellt. In einem unteren Anzeigebereich 7 des Anzeigemittels 4 werden Zählerstände von spielspezifischen Guthabenzählern

dargestellt. Eine Zuführung von Münzen erfolgt über einen Münzeinwurfsschlitze 8 der rahmenseitig angeordnet ist. Gehäuseinnenseitig schließt sich am Münzeinwurfsschlitze eine Münzverarbeitungseinheit (DE 39 42 549 A1) an. Diese umfasst einen Münzprüfer und einen oder mehrere Münzsammelbehälter, aus denen Münzen ausgegeben sind. Die Ausgabe der Münzen erfolgt in eine Münzrückgabeschale 9. Die Münzrückgabeschale 9 ist Bestandteil des Grundgehäuses des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten und unterhalb der mechanischen Bedienelemente 5 angeordnet.

[0011] Ein in der Figur 3 mit 10 bezeichnetes Blockschaltbild zeigt die zum Verständnis der Erfindung wesentlichen Baugruppen eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1. Der münzbetätigte Unterhaltungsautomat 1 umfasst das Anzeigemittel 4 zur Darstellung von über Gewinn oder Verlust entscheidenden Symbolkombination, sowie Zählerständen von gewinnindividuellen Guthabenzählern, eine Steuereinheit 11, die einen Mikrocomputer 12 umfasst, als Taster ausgebildete Bedienelemente 5 und/oder eine berührungsempfindliche Oberfläche, die dem Anzeigemittel 4 zugeordnet ist.

[0012] Eine Spannungsversorgung des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 erfolgt durch eine Versorgungseinheit 13. Von einem Netztrafo werden alle erforderlichen Spannungen abgeleitet, gleich gerichtet und den verschiedenen Baugruppen des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 zur Verfügung gestellt.

[0013] Der Mikrocomputer 11 umfasst eine Ein- und Ausgabereinheit 14 mit dem der Datenfluss zwischen dem Mikrocomputer 11 und der z. B. aus den Anzeigemittel 4, dem Bedienelementen 5 und einer Münzeinheit gebildeten Peripherie erfolgt. Der Mikrocomputer 11 umfasst einen Mikroprozessor 12, einen Festwertspeicher (ROM) 15, einen Betriebsdatenspeicher (RAM) 16, einen Taktgeber zur zeitlichen Steuerung und ein, die Einheiten untereinander verbindendes Bussystem, bestehend aus einem Datenspeicher-, Adress- und Steuerbus. Der Mikroprozessor 12 umfasst neben einem Rechensteuerwerk Akkumulatoren zum momentanen zwischenspeichern der im Rechenwerk ermittelten Werte. In dem Festwertspeicher ROM 15 sind die zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 erforderlichen Programme, wie Pseudozufallsprogramm und Gewinnerkennung enthalten. In dem Betriebsdatenspeicher 16 werden z. B. die für jedes gemünzte Spiel ermittelten Pseudozufallszahlen zwischengespeichert. In dem Betriebsdatenspeicher 16 werden auch die Guthabenstände der einzelnen gewinnindividuellen Guthabenzähler registriert. Die Steuereinheit 11 ist über eine Leistungsstufe mit einer aus einer Münzeinheit gebildeten Auszahlereinheit verbunden. Die Münzeinheit besteht aus einem Münzprüfer, dem münzindividuelle Münzstapelbehälter zugeordnet sind, die jeweils bodenseitig Auszahlereinrichtungen umfassen.

[0014] Die Steuereinheit 11 umfasst eine austauschbare Datenbank 17. In der Datenbank 17 befinden sich z. B. 30 oder mehr Spiele. Mit dem Anzeigemittel 4 des

münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 wird für jedes zur Verfügung stehende Spiel eine Piktogramm 6 dargestellt. Damit ein Benutzer des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 nicht jedes Mal aufs Neue aus der Vielzahl der angebotenen Spiele die für ihn wichtigen und/oder interessanten Spiele suchen muss, besteht die Möglichkeit, personenindividualisierte Spielpakete zu erstellen, die in dem münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 bzw. auf dem Netzwerkservers 2 oder einem mobilen Speicher wiederaufrufbar gespeichert werden.

[0015] Nach einer Betätigung eines vorgegebenen Bedienelements 5 oder einer Bedienelementkombination wird die Steuereinheit 11 ein Menü zur Anzeige bringen, mit dem der Benutzer aufgefordert wird, eine Kennung einzugeben um sein bereits erstelltes individualisiertes Spielsortiment aufzurufen. Gleichfalls wird dem Benutzer des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 angeboten, ein spielerindividualisiertes Spielsortiment zu erstellen. Wird diese Aufforderung durch Betätigen eines Bedienelementes 5 bestätigt, generiert die Steuereinheit 11 eine Kennung, die mit dem Anzeigemittel 4 dargestellt wird, unter der der Spieler nachfolgend sein individualisiertes Spielsortiment speichert bzw. nachfolgend wieder aufrufen kann. Durch Betätigen eines Bedienelements 5 wird die Kenntnisnahme der Kennung bestätigt. Der Spieler kann nunmehr eine vorgegebene Anzahl von Spielen kennzeichnen und nach nochmaliger Betätigung eines Bedienelements 5 werden diese Spiele für ihn unter der vorgegebenen Kennung individualisiert gespeichert. Die Speicherung des individualisierten Spielsortiments erfolgt in einem Speichermittel 16 der Steuereinheit 11.

[0016] Mit einer gehäuseseitig angeordneten USB-Schnittstelle besteht auch die Möglichkeit, dass der Benutzer des Unterhaltungsautomaten 1 sein individualisiertes Spielsortiment auf einen Datenspeicher übertragen lässt. Somit kann er an gleichartigen Unterhaltungsautomaten 1 durch Zuführung seines Speichermittels unmittelbar auf sein Spielsortiment zugreifen.

[0017] Sind die Unterhaltungsautomaten 1 an einen Netzwerkservers 2 angeschlossen, so erfolgt die Speicherung des individualisierten Spielsortiments auf dem Netzwerkservers 2. Nach einer Speicherung an einem der im Netzwerkservers angeschlossenen Unterhaltungsautomaten 1 kann das individualisierte Spielsortiment von jedem Unterhaltungsautomaten 1 aufgerufen werden.

[0018] Besonders vorteilhaft ist eine Einbindung eines Datensicht- und Eingabegeräts 3 im Netzwerk. Das Datensicht- und Eingabegerät 3 umfasst einen berührungsempfindlichen Bildschirm. Auf dem Bildschirm werden die gesamten Spiele der am Netzwerkservers 2 angeschlossenen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 dargestellt. Durch Nutzung der vorgesehenen Bedienelemente am Datensicht- und Eingabegerät 3 kann der Spielgast sich sein individualisiertes Spielportfolio zusammenstellen und auf dem Netzwerkservers 2 speichern bzw. über eine am Datensicht- und Eingabegerät 3 vorhandene USB-Schnittstelle sich sein Spielsortiment auf

einen portablen Speicher speichern.

Patentansprüche

1. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat mit einer Steuereinheit, die einen Mikrocomputer und Speichermittel umfasst, mit Bedienelementen, die mit der Steuereinheit in Wirkverbindung stehen, mit mindestens einem Anzeigemittel zur Darstellung von Symbolkombinationen, die über Gewinn oder Verlust entscheiden, und/oder Zählerständen von Guthabenzählern,
dadurch gekennzeichnet,
dass in den Speichermitteln der Steuereinheit (11) hinterlegte und mit dem Anzeigemittel (4) darstellbare Menüs nach Betätigung vorgegebener Bedienelemente (5) angezeigt werden, und dass eine Navigation und/oder Auswahl eines oder mehrerer Menüpunkte innerhalb des Menüs durch eine Betätigung von einem oder mehreren Bedienelementen (5) erfolgt und dass aus der Anzahl der angezeigten nutzbaren Spiele eine vorgegebene Anzahl von Spielen auswählbar bzw. markierbar sind, und nachfolgend in dem Speichermittel der Steuereinheit (11) oder in einem an eine Schnittstelle der Steuereinheit (11) anschließbaren entnehmbaren Speichermittel wieder abrufbar gespeichert werden.
2. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass von der Steuereinheit (11) für jedes verfügbare Spiel ein Piktogramm (6) mit dem Anzeigemittel (4) dargestellt wird und dass durch Betätigung eines oder mehrerer der Bedienelemente (5) eine vorgegebene Anzahl von Spielen markierbar sind und dass nach Ablauf einer vorgegebenen Zeit oder nach einer Betätigung eines oder mehrerer der Bedienelemente (5) die gekennzeichneten und/oder individualisierten Spiele in dem Speichermittel der Steuereinheit (11) oder des entnehmbaren Speichers abrufbar gespeichert werden.
3. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach Anspruch 1 und/oder 2,
dadurch gekennzeichnet,
dass nach einer Anforderung zur Individualisierung einer Spieleliste von der Steuereinheit (11) eine Kennung generiert wird und dass die Kennung mit dem Anzeigemittel (4) dargestellt wird.
4. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach Anspruch 1 bis 3, mit einer Schnittstelle aufweisenden Steuereinheit, über die ein Datenaustausch zu einem Server erfolgt,
dadurch gekennzeichnet,
dass eine physikalische Verbindung zwischen der Steuereinheit (11) des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten (1) und einem Netzwerkservers (2) erstellbar ist und dass die Steuereinheit (11) prüft, ob eine Verbindung zu einem Netzwerkservers (2) besteht, und dass das individualisierte Spielesortiment auf dem Netzwerkservers (2) speicherbar ist.
5. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach Anspruch 4,
dadurch gekennzeichnet,
dass von jedem am Netzwerkservers (2) angeschlossenen Unterhaltungsautomaten (1) durch Betätigung der Bedienelemente (5) ein Aufruf des individualisierten Spielesortiments ermöglichbar ist.
6. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach einem oder mehreren der vorangegangenen Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass an dem Netzwerkservers (2) eine Einrichtung (3) zur Anzeige der verfügbaren Spiele vorgesehen ist und dass die Einrichtung (3) Bedienelemente umfasst, mit denen ein individualisiertes Spielesortiment erstellbar und dass individualisierte Spielesortiment in einem Speichermittel des Netzservers (2) wiederabrufbar hinterlegbar ist und dass das individualisierte Spielesortiment von im Netzwerk eingebundenen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten (1) aufrufbar ist.

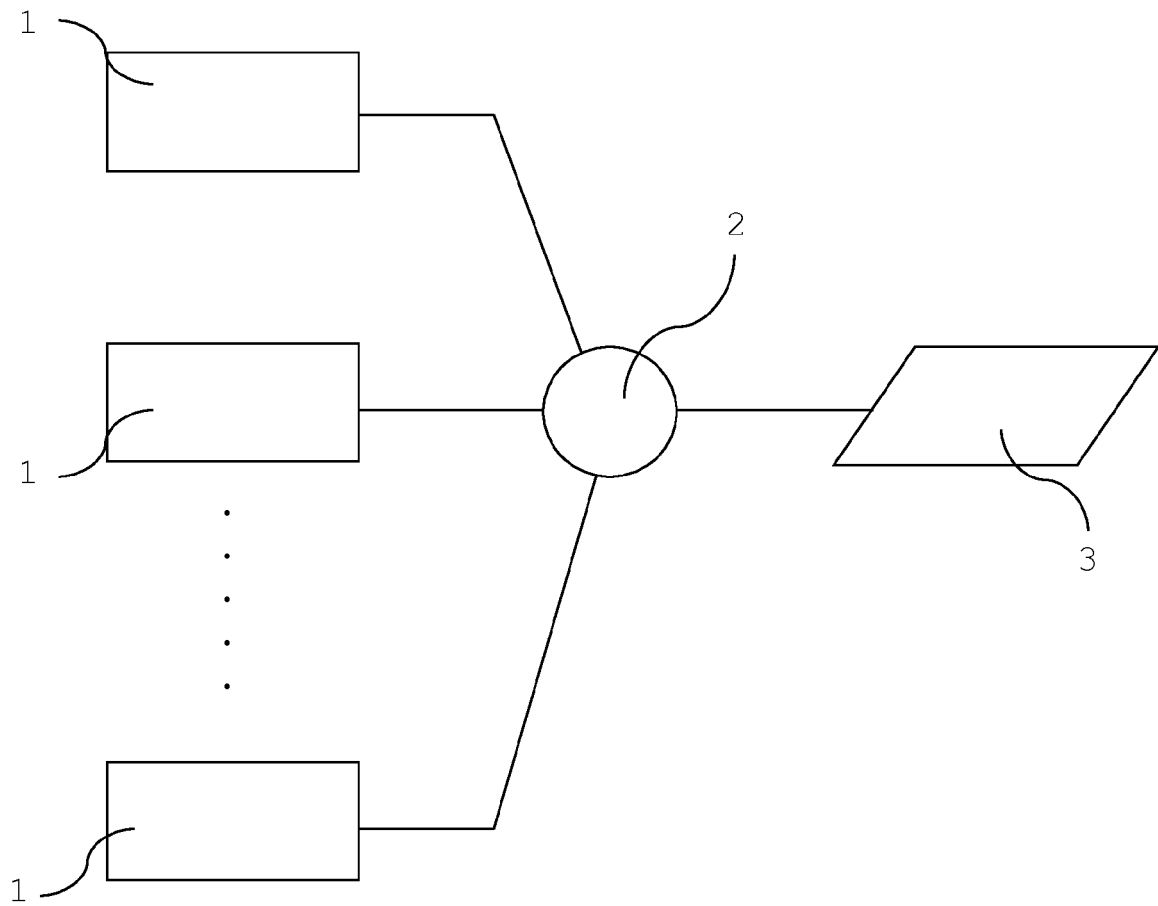


Fig. 1

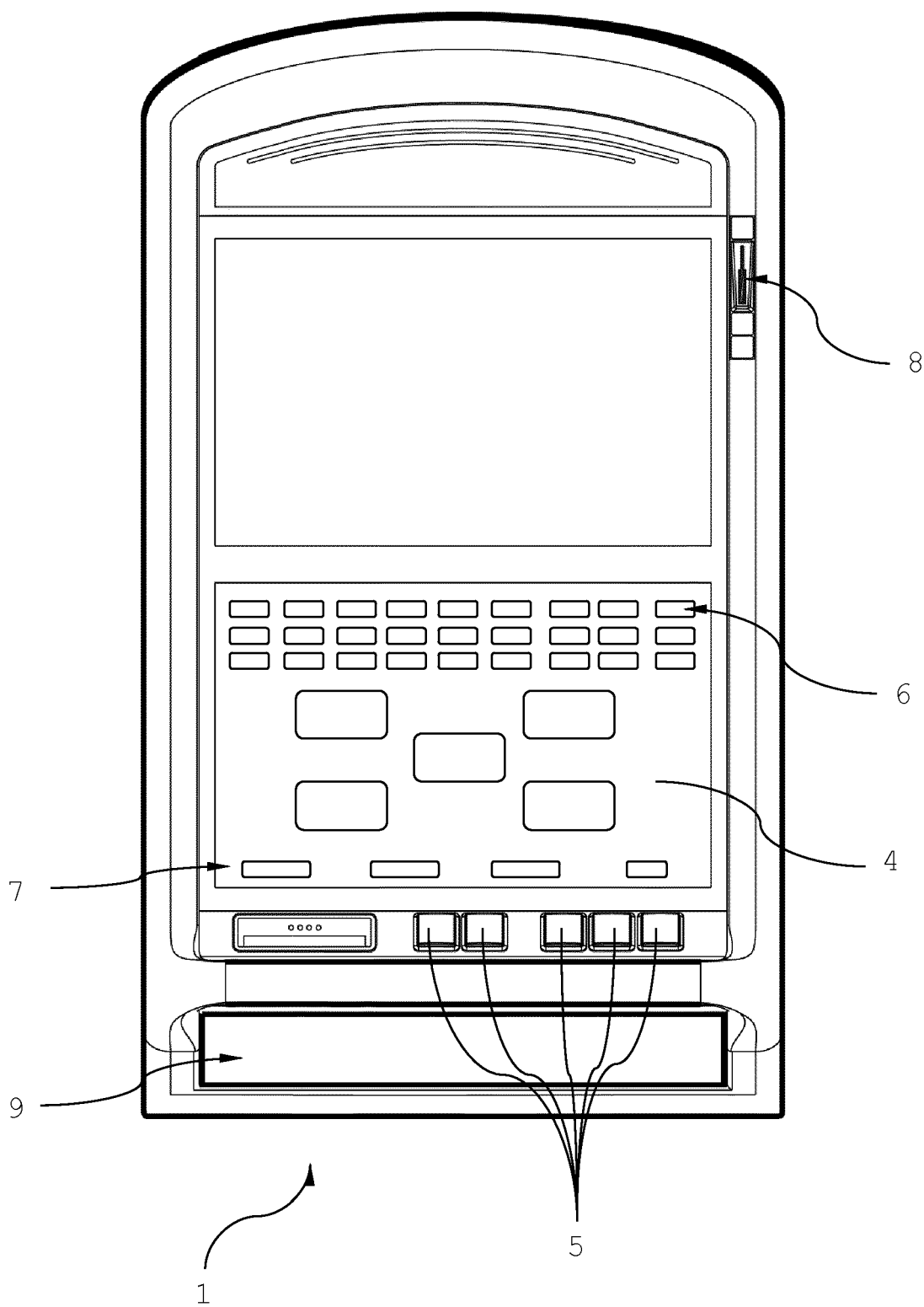


Fig. 2

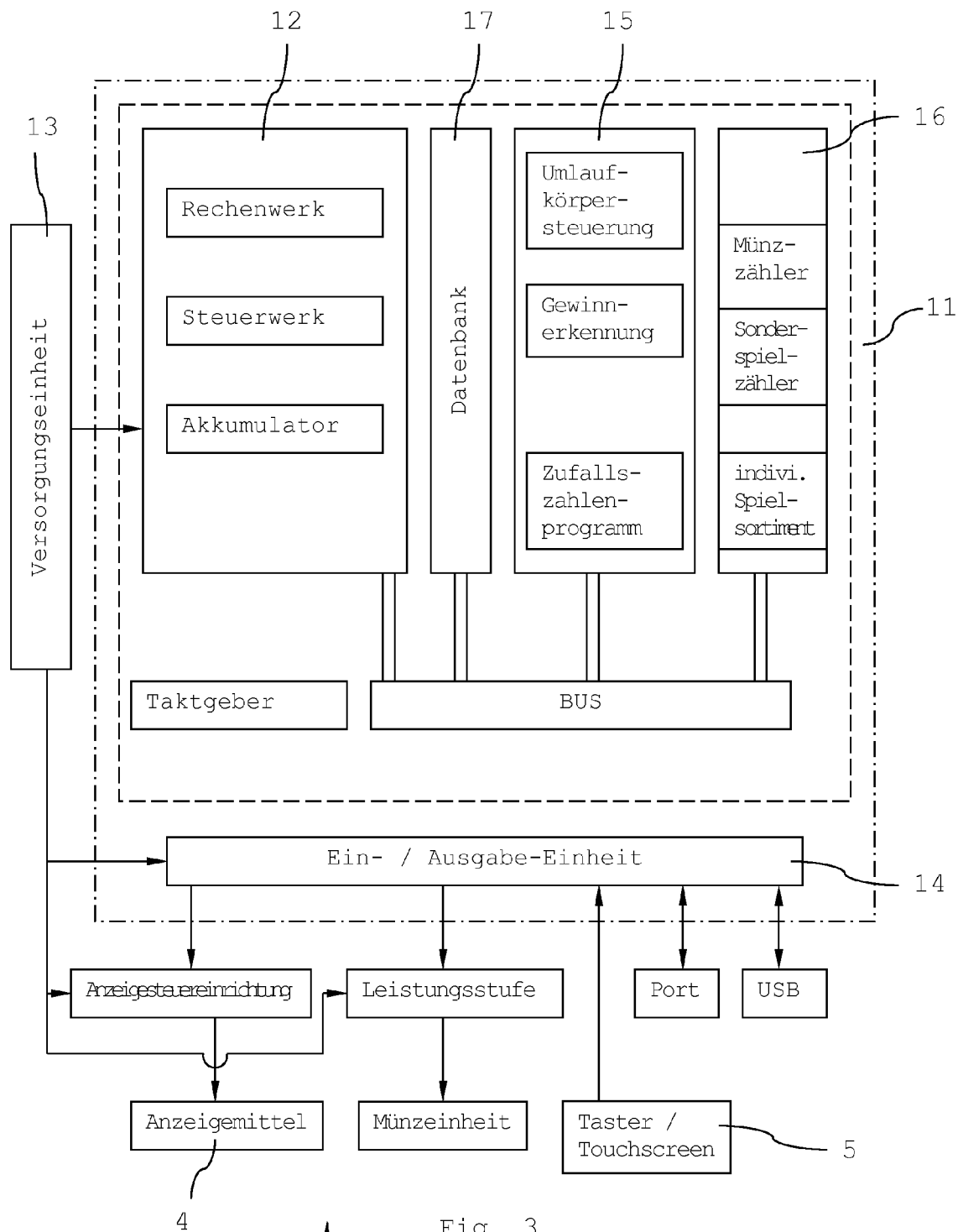


Fig. 3



EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

 Nummer der Anmeldung
 EP 13 15 9996

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
X	EP 1 343 125 A2 (WMS GAMING INC [US]) 10. September 2003 (2003-09-10) * Absätze [0026], [0044], [0046], [0047] * * Zusammenfassung *	1-6	INV. G07F17/32
X	US 2002/142846 A1 (PAULSEN CRAIG A [US]) 3. Oktober 2002 (2002-10-03) * Zusammenfassung * * Absätze [0010], [0011], [0064] *	1-6	
X	US 2011/003627 A1 (NICELY MARK C [US] ET AL) 6. Januar 2011 (2011-01-06) * Absatz [0084] *	1-6	
X	US 2005/054431 A1 (WALKER JAY S [US] ET AL) 10. März 2005 (2005-03-10) * Zusammenfassung * * Absatz [0032] - Absatz [0033] *	1-6	
			RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (IPC)
			G07F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort		Abschlußdatum der Recherche	
Den Haag		29. November 2013	
		Prüfer	
		Wolles, Bart	
KATEGORIE DER GENANTEN 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			

2

EPO FORM 1503 03.82 (P04C03)

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

EP 13 15 9996

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.

29-11-2013

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument		Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie		Datum der Veröffentlichung
EP 1343125	A2	10-09-2003	AU	2003200809 A1	25-09-2003
			CA	2420270 A1	06-09-2003
			EP	1343125 A2	10-09-2003
			EP	2346008 A1	20-07-2011
			US	2003171149 A1	11-09-2003
			ZA	200301814 A	06-09-2004

US 2002142846	A1	03-10-2002	EP	1417653 A2	12-05-2004
			US	2002142846 A1	03-10-2002
			US	2006194633 A1	31-08-2006
			US	2008076548 A1	27-03-2008
			WO	02077935 A2	03-10-2002

US 2011003627	A1	06-01-2011	KEINE		

US 2005054431	A1	10-03-2005	AU	2005277669 A1	02-03-2006
			EP	1786533 A2	23-05-2007
			US	2005054431 A1	10-03-2005
			US	2008015021 A1	17-01-2008
			US	2008015022 A1	17-01-2008
			US	2008015023 A1	17-01-2008
			WO	2006023339 A2	02-03-2006

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

- DE 102009021758 A1 [0002]
- DE 3942549 A1 [0010]