(19) österreichisches patentamt

(10) **AT 510 863 B1 2012-07-15**

(12) **Patentschrift**

(21) Anmeldenummer: A 255/2011
(22) Anmeldetag: 25.02.2011
(45) Veröffentlicht am: 15.07.2012

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

(56) Entgegenhaltungen:
EP 0368628 A2
US 2009258696 A1
EP 1262929 A1

(73) Patentinhaber:
ONLINE GAMES HANDELS GMBH
8523 FRAUENTAL (AT)

(54) VORRICHTUNG ZUM SPIELEN EINES GESCHICKLICHKEITSSPIELS

(57) Bei einer Vorrichtung zum Spielen eines Geschicklichkeitsspiels mit einem Gehäuse, einem elektronischen Speicher zum Speichern einer Mehrzahl von graphischen Symbolen, einer elektronischen Anzeigevorrichtung zum Anzeigen wenigstens eines Symbols aus der Mehrzahl von Symbolen in wenigstens einem ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung und zum Anzeigen eines Ablaufs der Symbole aus der Mehrzahl von Symbolen in wenigstens einem zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung, mit Verarbeitungsmitteln, die mit der Anzeigevorrichtung verbunden sind, mit wenigstens einer Taste, die mit den Verarbeitungsmitteln verbunden ist, und mit einer Stromversorgung, ist im Speicher jedem Symbol der Mehrzahl von Symbolen ein definierter Wert einer Ablaufgeschwindigkeit zugeordnet, wobei wenigstens zwei voneinander verschiedene Ablaufgeschwindigkeiten zugeordnet sind. Die Verarbeitungsmittel sind eingerichtet, um ein Symbol aus der Mehrzahl von Symbolen in dem ersteh Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt zu halten und die Mehrzahl der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung mit einer Ablaufgeschwindigkeit ablaufen zu lassen, die der im Speicher dem im ersten Teilbereich angezeigt gehaltenen Symbol zugeordneten Ablaufgeschwindigkeit entspricht, und um den Symbolablauf zu beenden, sobald die Taste betätigt wurde, wobei das zum Zeitpunkt der Beendigung des Ablaufs angezeigte Symbol ange-zeigt gehalten wird. Bei Übereinstimmung des im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Sym-bols mit dem im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbols wird eine Gutschrift erstellt.

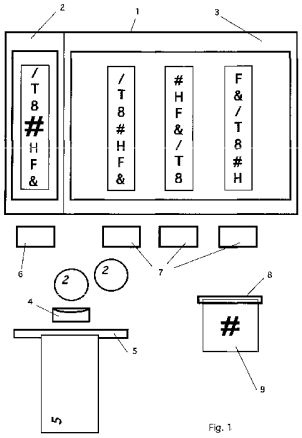


Fig. 1

AT 510 863 B1 2012-07-15

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft eine Vorrichtung zum Spielen eines Geschicklichkeitsspiels mit einem Gehäuse, einem elektronischen Speicher zum Speichern einer Mehrzahl von graphischen Symbolen, einer elektronischen Anzeigevorrichtung zum Anzeigen wenigstens eines Symbols aus der Mehrzahl von Symbolen in wenigstens einem ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung und zum Anzeigen eines Ablaufs der Symbole aus der Mehrzahl von Symbolen in wenigstens einem zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung, mit Verarbeitungsmitteln, die mit der Anzeigevorrichtung verbunden sind, mit wenigstens einer Taste, die mit den Verarbeitungsmitteln verbunden ist, und mit einer Stromversorgung.

[0002] Derartige Vorrichtungen sind im Vergnügungs- und Freizeitbereich bereits seit langem bekannt und werden in bestimmten Ausführungsformen als "einarmige Banditen" bezeichnet. Der Spieler kann bei derartigen Spielen einen Ablauf von Symbolen starten, und den Ablauf durch Drücken einer oder mehrerer Tasten stoppen, wobei Gewinne nach bestimmten Regeln ausgeschüttet werden. Der Ablauf von graphischen Symbolen kann hierbei physisch erfolgen, indem auf einer Mehrzahl von zur Rotation antreibbaren Walzen Symbole dargestellt sind. In jüngerer Zeit jedoch haben sich Vorrichtungen durchgesetzt, die den Ablauf der graphischen Symbole auf einer elektronischen Anzeigevorrichtung, wie z.B. auf einem Monitor, darstellen, wobei die Anzeigedauer der Symbole bzw. die Ablaufgeschwindigkeit von einer Recheneinheit bzw. elektronischen Verarbeitungsmitteln je nach Art des Spiels gesteuert wird.

[0003] Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, eine Vorrichtung der eingangs genannten Art weiterzubilden, um die Attraktivität des Spiels zu steigern und die Zufallskomponente, die naturgemäß in derartigen Spielen enthalten ist, zugunsten einer verstärkten Beeinflussbarkeit des Spiels durch den Spieler im Sinne eines Geschicklichkeitsspiels zurückzudrängen.

[0004] Zur Lösung dieser Aufgabe ist eine Vorrichtung der eingangs genannten Art erfindungsgemäß dahingehend weitergebildet, dass im Speicher jedem Symbol der Mehrzahl von Symbolen ein definierter Wert einer Ablaufgeschwindigkeit zugeordnet ist, wobei wenigstens zwei voneinander verschiedene Ablaufgeschwindigkeiten zugeordnet sind, und dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um ein Symbol aus der Mehrzahl von Symbolen in dem ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt zu halten und die Mehrzahl der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung mit einer Ablaufgeschwindigkeit ablaufen zu lassen, die der im Speicher dem im ersten Teilbereich angezeigt gehaltenen Symbol zugeordneten Ablaufgeschwindigkeit entspricht, und um den Symbolablauf zu beenden, sobald die Taste betätigt wurde, wobei das zum Zeitpunkt der Beendigung des Ablaufs angezeigte Symbol angezeigt gehalten wird und bei Übereinstimmung des im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbols mit dem im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbols eine Gutschrift erstellt wird. Bei der erfindungsgemäßen Vorrichtung wird somit im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung ein Symbol angezeigt, welchem durch die Verarbeitungsmittel bzw. die Recheneinheit eine bestimmte Ablaufgeschwindigkeit der Mehrzahl der Symbole zugeordnet ist. Abhängig von dieser Ablaufgeschwindigkeit ist es für den Spieler schwieriger oder leichter, den Ablauf der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung mit Hilfe der Taste zu stoppen, um einen wünschenswerten Spielausgang herbeizuführen. Dadurch, dass in Abhängigkeit vom Ausgang des Spiels eine Gutschrift erstellt wird, wird der Spielanreiz am jeweiligen Aufstellungsort erhöht, da der Betreiber Gutschriften erstellen kann, die dem Produktangebot in seinem Geschäftslokal entsprechen, sodass Sachpreise vom Spieler sofort erspielt werden können. In diesem Zusammenhang ist beispielsweise auf Tankstellen daran gedacht, Gutschriften auf Treibstoffe oder Dienstleistungen wie Autowäschen auszugeben. Weitere mögliche Sachpreise, die mit der Gutschrift erhalten werden sollen, betreffen Getränke oder Speisen, wobei selbstverständlich jede nur erdenkliche Ware oder Dienstleistung in Form der Gutschrift zur Verfügung gestellt werden kann.

[0005] Dadurch, dass die Ablaufgeschwindigkeit der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung davon abhängt, welches Symbol im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung

angezeigt gehalten wird, kann der Spieler den Grad der Geschicklichkeit, den es benötigt, um ein jeweils gewünschtes Symbol im zweiten Teilbereich durch Stoppen des Symbolablaufs zu erhalten, bei geeigneter Geschicklichkeit auswählen. Die den Symbolen im Speicher zugeordneten Ablaufgeschwindigkeiten können dabei derart gestaltet sein, dass die Ablaufgeschwindigkeit vom Gegenwert des angezeigten Symbols abhängt. So kann beispielsweise die Ablaufgeschwindigkeit bei einem Symbol, dessen zu gewinnender Gegenwert höher ist, größer gewählt sein als bei einem Symbol, dessen zu gewinnender Gegenwert geringer ist. Bei Symbolen, die beispielsweise zu gewinnende Getränke symbolisieren, können die den Symbolen zugeordneten Ablaufgeschwindigkeiten daher bevorzugt so gewählt sein, dass bei Auswahl eines teuren Getränks im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung, z.B. einer Champagnerflasche, die Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung schneller ablaufen als bei einem billigeren Getränk, z.B. einem Mineralwasser, sodass das Gewinnen eines teureren Getränks eine höhere Geschicklichkeit erfordert als bei einem billigeren Getränk.

[0006] Um die Attraktivität des Spiels weiter zu steigern, ist die erfindungsgemäße Vorrichtung bevorzugt dahingehend weitergebildet, dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um vor dem Ablauf der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung die Mehrzahl der Symbole im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung ablaufen zu lassen und um den Symbolablauf zu beenden, sobald die Taste betätigt wurde, wobei das zum Zeitpunkt der Beendigung des Ablaufs angezeigte Symbol angezeigt gehalten wird. Dadurch wird es möglich, dass der Spieler nicht nur den Ablauf der Mehrzahl der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung durch Drücken der Taste beeinflusst, sondern auch das Symbol, das im ersten Teilbereich angezeigt gehalten wird, zu erspielen, sodass es denkbar ist, verschiedene Schwierigkeitsgrade beim Stoppen des Ablaufs der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung durch geeignetes Stoppen des Ablaufs der Mehrzahl der Symbole im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung bewusst zu erspielen.

[0007] Um den optischen Anspruch des Spiels weiter zu steigern, ist die Vorrichtung bevorzugt dahingehend weitergebildet, dass die Verarbeitungsmittel mit der Anzeigevorrichtung derart zusammenwirken, dass der Ablauf der Symbole durch Bewegen der in einer Reihe angeordneten Symbole über die Anzeigevorrichtung erfolgt, wodurch der optische Eindruck der oben genannten Automaten, bei denen die Symbole auf einer Walze ablaufen, simuliert wird.

[0008] Bevorzugt ist hierbei eine Ausführungsform, die derart weitergebildet ist, dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um die Symbole in der Reihe in einer definierten Reihenfolge ablaufen zu lassen. Dadurch wird es möglich, dass der Spieler sich zumindest innerhalb eines Spiels auf eine definierte Reihenfolge des Ablaufs der Symbole einstellt und durch Üben den Erfolg des Spiels besser beeinflussen kann.

[0009] Gemäß einer bevorzugten Ausführungsform der vorliegenden Erfindung ist die erfindungsgemäße Vorrichtung dahingehend weitergebildet, dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um die Symbole in wenigstens zwei, bevorzugt drei Reihen im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung ablaufen zu lassen und um den Symbolablauf zu beenden, sobald bezüglich jeder ablaufenden Reihe die Taste betätigt wurde, wobei das jeweils zum Zeitpunkt der Beendigung des Ablaufs angezeigte Symbol angezeigt gehalten wird.

[0010] Um den im obigen Absatz dargestellten Spielverlauf möglichst intuitiv beeinflussen zu können, ist die Vorrichtung bevorzugt dahingehend weitergebildet, dass jeder Reihe von im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung ablaufenden Reihe von Symbolen eine Taste zugeordnet ist.

[0011] Gemäß einer bevorzugten Ausführungsform der vorliegenden Erfindung ist die Vorrichtung derart ausgebildet, dass die Verarbeitungsmittel derart eingerichtet sind, dass bei Übereinstimmung des im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbols mit allen wenigstens zwei, vorzugsweise drei im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbolen eine Gutschrift erstellt wird, wodurch das Spielgefühl der traditionellen "einarmigen Banditen" besonders gut vermittelt wird.

[0012] Um ein direktes Einlösen der Gutschrift zu ermöglichen, ist es bevorzugt vorgesehen, dass eine Druckvorrichtung vorgesehen ist, die mit den Verarbeitungsmitteln zum Ausdrucken der erstellten Gutschrift zusammenwirkt.

[0013] Bevorzugt ist die Vorrichtung dahingehend weitergebildet, dass die Gutschrift das Symbol enthält, das im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehalten wird, wodurch der Betreiber der erfindungsgemäßen Vorrichtung sofort feststellen kann, welcher Preis von dem betreffenden Spieler erspielt wurde.

[0014] Die Erfindung wird nachfolgend anhand eines in Zeichnung schematisch dargestellten Ausführungsbeispiels näher erläutert. In Fig. 1 sind die für den Benutzer relevanten Ein-und Ausgabemittel schematisch dargestellt. Mit 1 ist eine Anzeigevorrichtung bezeichnet, auf der eine Mehrzahl von Symbolen in einem ersten Teilbereich 2 der Anzeigevorrichtung und einem zweiten Teilbereich 3 dargestellt werden können. Die Mehrzahl der Symbole ist in dem in Fig. 1 gezeigten Ausführungsbeispiel in Reihen angeordnet, wobei sich die Anordnung der Symbole beim Ablauf der Mehrzahl der Symbole im Sinne einer Schleife wiederholt. Dies ist insbesondere aus den drei Reihen der Symbole im zweiten Teilbereich 3 der Anzeigevorrichtung zu erkennen.

[0015] Der Spieler kann Geld oder andere Spieleinsätze durch den Münzeinwurf 4 oder die Banknotenzufuhr 5 der Vorrichtung zuführen, woraufhin das Spiel gestartet wird. Im ersten Teilbereich 2 der Anzeigevorrichtung 1 beginnt nun der Ablauf der Mehrzahl der Symbole, wobei durch Drücken der ersten Taste 6 der Ablauf gestoppt wird und entweder nur ein Symbol aus der Mehrzahl der Symbole angezeigt wird oder wie in dem dargestellten Beispiel das durch Betätigen der Taste 6 gewählte Symbol aus der Mehrzahl der Symbole graphisch hervorgehoben und angezeigt gehalten wird. In der Folge beginnen die Reihen der Symbole im zweiten Teilbereich 3 der Anzeigevorrichtung 1 abzulaufen, wobei der Ablauf dieser Symbole durch Drücken der Tasten 7 gestoppt werden kann, wobei jeweils eine Taste einer Reihe von Symbolen zugeordnet ist.

[0016] Beispielsweise kann eine Gutschrift erstellt werden, wenn es dem Spieler gelingt, den Ablauf der Symbole in den Reihen der Symbole im zweiten Teilbereich 3 der Anzeigevorrichtung mit Hilfe der Tasten 7 so zu stoppen, dass in allen drei Reihen das hervorgehobene Symbol aus dem ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung 1 angezeigt wird, woraufhin aus der Ausgabevorrichtung 8 ein Ausdruck 9 ausgegeben wird, der eine Gutschrift darstellt. In dem in Fig. 1 gezeigten Ausführungsbeispiel ist auf der Gutschrift ein Symbol dargestellt, sodass der Betreiber der erfindungsgemäßen Vorrichtung anhand des Symbols die Art der Gutschrift erkennen und zuordnen kann. Das ausgegebene bzw. ausgedruckte Symbol entspricht dabei bevorzugt dem im ersten Teilbereich 2 der Anzeigevorrichtung 1 angezeigt gehaltenen Symbol. Bei geeigneter Geschicklichkeit kann der Spieler sich durch gezieltes Anhalten der ablaufenden Symbole im ersten Teilbereich 2 den möglichen Gewinn, um den er durch richtiges Anhalten der Symbole im zweiten Teilbereich 3 spielt, aussuchen.

Patentansprüche

1. Vorrichtung zum Spielen eines Geschicklichkeitsspiels mit einem Gehäuse, einem elektronischen Speicher zum Speichern einer Mehrzahl von graphischen Symbolen, einer elektronischen Anzeigevorrichtung zum Anzeigen wenigstens eines Symbols aus der Mehrzahl von Symbolen in wenigstens einem ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung und zum Anzeigen eines Ablaufs der Symbole aus der Mehrzahl von Symbolen in wenigstens einem zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung, mit Verarbeitungsmitteln, die mit der Anzeigevorrichtung verbunden sind, mit wenigstens einer Taste, die mit den Verarbeitungsmitteln verbunden ist, und mit einer Stromversorgung, **dadurch gekennzeichnet**, dass im Speicher jedem Symbol der Mehrzahl von Symbolen ein definierter Wert einer Ablaufgeschwindigkeit zugeordnet ist, wobei wenigstens zwei voneinander verschiedene Ablaufgeschwindigkeiten zugeordnet sind, und dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um ein Symbol aus der Mehrzahl von Symbolen in dem ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung

angezeigt zu halten und die Mehrzahl der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung mit einer Ablaufgeschwindigkeit ablaufen zu lassen, die der im Speicher dem im ersten Teilbereich angezeigt gehaltenen Symbol zugeordneten Ablaufgeschwindigkeit entspricht, und um den Symbolablauf zu beenden, sobald die Taste betätigt wurde, wobei das zum Zeitpunkt der Beendigung des Ablaufs angezeigte Symbol angezeigt gehalten wird und bei Übereinstimmung des im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbols mit dem im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbols eine Gutschrift erstellt wird.

2. Vorrichtung nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um vor dem Ablauf der Symbole im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung die Mehrzahl der Symbole im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung ablaufen zu lassen und um den Symbolablauf zu beenden, sobald die Taste betätigt wurde, wobei das zum Zeitpunkt der Beendigung des Ablaufs angezeigte Symbol angezeigt gehalten wird.

3. Vorrichtung nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Verarbeitungsmittel mit der Anzeigevorrichtung derart zusammenwirken, dass der Ablauf der Symbole durch Bewegen der in einer Reihe angeordneten Symbole über die Anzeigevorrichtung erfolgt.

4. Vorrichtung nach Anspruch 3, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um die Symbole in der Reihe in einer definierten Reihenfolge ablaufen zu lassen.

5. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Verarbeitungsmittel eingerichtet sind, um die Symbole in wenigstens zwei, bevorzugt drei Reihen im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung ablaufen zu lassen und um den Symbolablauf zu beenden, sobald bezüglich jeder ablaufenden Reihe die Taste betätigt wurde, wobei das jeweils zum Zeitpunkt der Beendigung des Ablaufs angezeigte Symbol angezeigt gehalten wird.

6. Vorrichtung nach Anspruch 5, **dadurch gekennzeichnet**, dass jeder Reihe von im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung ablaufenden Reihe von Symbolen eine Taste zugeordnet ist.

7. Vorrichtung nach Anspruch 5 oder 6, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Verarbeitungsmittel derart eingerichtet sind, dass bei Übereinstimmung des im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbols mit allen wenigstens zwei, vorzugsweise drei im zweiten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehaltenen Symbolen eine Gutschrift erstellt wird.

8. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet**, dass eine Druckvorrichtung vorgesehen ist, die mit den Verarbeitungsmitteln zum Ausdrucken der erstellten Gutschrift zusammenwirkt.

9. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 8, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Gutschrift das Symbol enthält, das im ersten Teilbereich der Anzeigevorrichtung angezeigt gehalten wird.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen

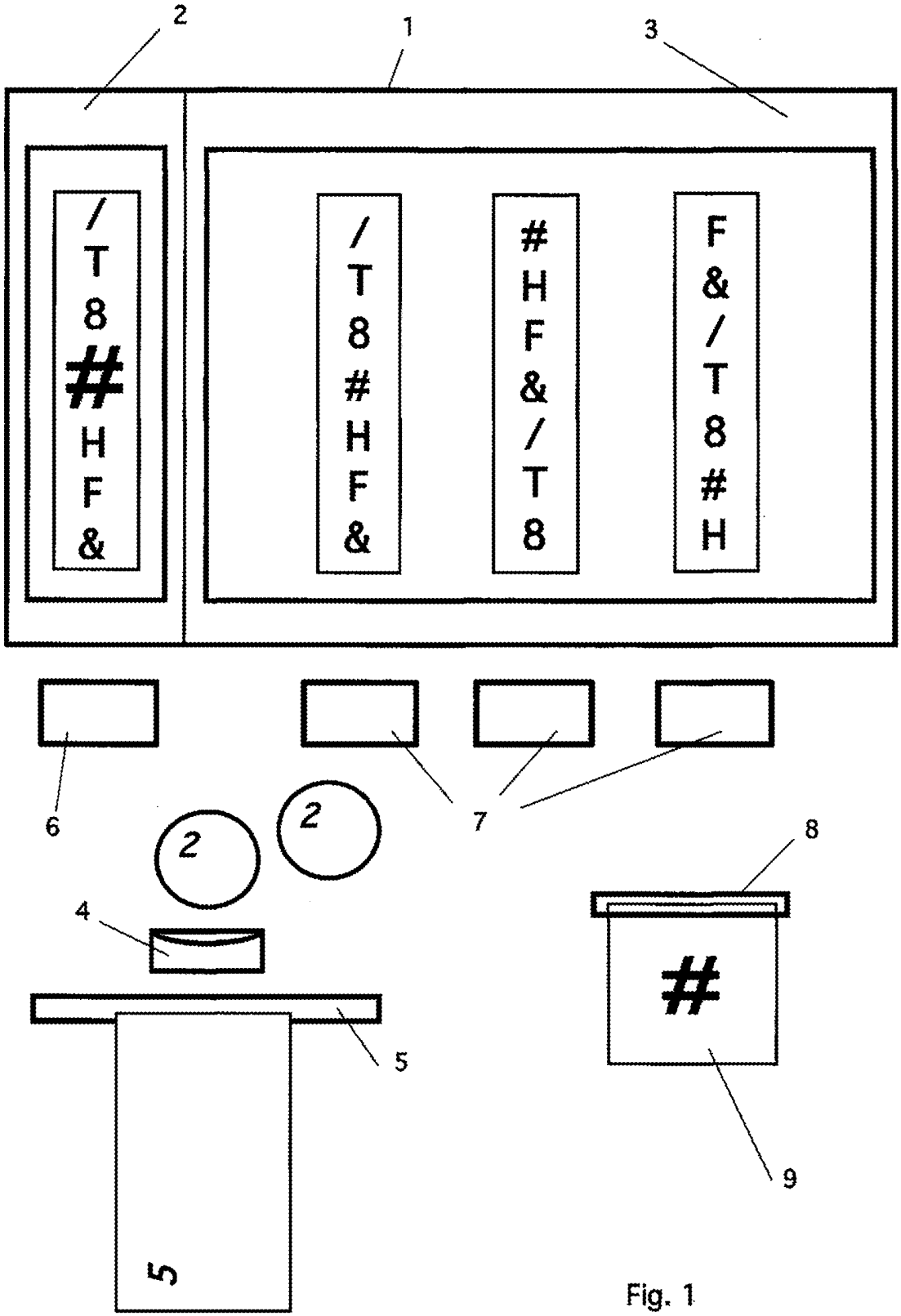


Fig. 1