

(12) **GEBRAUCHSMUSTERSCHRIFT**

(21) Anmeldenummer: 299/96

(51) Int.Cl.⁶ : A63F 9/22

(22) Anmeldetag: 20. 5.1996

(42) Beginn der Schutzdauer: 15.11.1996

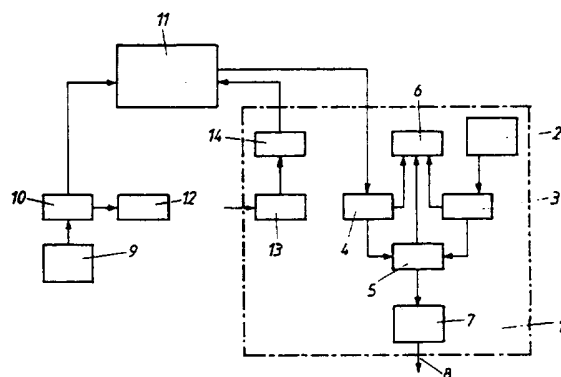
(45) Ausgabetag: 27.12.1996

(73) Gebrauchsmusterinhaber:

HIMMELFREUNDPOINTNER WALTER
A-5161 ELIXHAUSEN, SALZBURG (AT).
ZUCKERSTÄTTER HELMUT
A-5350 STROBL, SALZBURG (AT).

(54) SPIELVORRICHTUNG

(57) Es wird eine Spielvorrichtung beschrieben, die aus einem Spielautomaten (1) mit jeweils an eine Anzeige (6) angeschlossenen Speichern (3, 4) für den Spieleinsatz und das Spielergebnis besteht. Diese Spielvorrichtung zeichnet sich dadurch aus, daß ein Speicher für zu einem Datensatz zusammengefaßte, ausgewählte Daten einer Registrierkassa (9) über eine Auswerteschaltung (18) in den Spieleinsatzspeicher (4) des Spielautomaten (1) einlesbar ist, der eine mit den Speichern (3, 4) für das Spielergebnis und den Spieleinsatz verbundene Ausgabeeinrichtung (7) für einen den Spielgewinn aufnehmenden Datenträger aufweist.



Die Erfindung bezieht sich auf eine Spielvorrichtung, bestehend aus einem Spielautomaten mit jeweils an eine Anzeige angeschlossenen Speichern für den Spieleinsatz und das Spielergebnis.

Um für Kunden einen Anreiz zu bieten, bei einem bestimmten Handelsunternehmen einzukaufen, werden unterschiedliche Einkaufsgewinnspiele angeboten. In diesem Zusammenhang könnte eine besondere Wirkung erzielt werden, wenn der mögliche Gewinn von der Höhe der Kaufsumme abhängt und vom jeweiligen Kunden selbst an einem Spielautomaten erspielt werden kann, so daß die unter Umständen erspielte Gutschrift den Einkauf um einen entsprechenden Prozentsatz verbilligt. Spielautomaten sind selbstverständlich in vielfältiger Ausführung bekannt, doch eignen sich diese bekannten Spielautomaten für die Durchführung solcher auf die Einkaufssummen bezogener Gewinnspiele nicht. Außerdem ist die Gefahr eines Mißbrauches nicht außer acht zu lassen.

Der Erfindung liegt somit die Aufgabe zugrunde, eine Spielvorrichtung zu schaffen, die es dem Kunden eines Handelsunternehmens ermöglicht, einen von einer registrierten Einkaufssumme abhängigen Gewinn an einem Spielautomaten zu erspielen, ohne einen Mißbrauch dieser Gewinnmöglichkeit befürchte zu müssen.

Ausgehend von einer Spielvorrichtung der eingangs geschilderten Art löst die Erfindung die gestellte Aufgabe dadurch, daß ein Speicher für zu einem Datensatz zusammengefaßte, ausgewählte Daten einer Registrierkassa über eine Auswerteschaltung in den Spieleinsatzspeicher des Spielautomaten einlesbar ist, der eine mit den Speichern für das Spielergebnis und den Spieleinsatz verbundene Ausgabeeinrichtung für einen den Spielgewinn aufnehmenden Datenträger aufweist.

Durch das Einlesen eines ausgewählten Datensatzes aus der Registrierkassa in einen Speicher, dessen Inhalt dann in den Spieleinsatzspeicher des Spielautomaten übertragen werden kann, wird in einfacher Weise sichergestellt, daß das Spielergebnis unter Berücksichtigung der in die Registrierkassa eingegebenen Daten, insbesondere der registrierten Einkaufssumme, ausgewertet und zu einer allfälligen Gewinnermittlung herangezogen werden kann. Der Spielgewinn wird von außen nicht beeinflussbar über eine Ausgabeeinrichtung auf einen Datenträger übertragen, mit dem dann der Gewinn beispielsweise in Form einer Gutschrift eingelöst werden kann. Die Auswerteschaltung für den in den Spieleinsatzspeicher des Spielautomaten einlesbaren Datensatz kann nicht nur bei einem vorgegebenen Maximalwert des Spieleinsatzes dafür eingesetzt werden, die Anzahl der Spiele festzulegen, wenn die Einkaufssumme diesen Maximalwert übersteigt, sondern auch Sicherheitskennungen und Spielberechtigungen zu überwachen, um Mißbräuche auszuschließen.

Besteht der Speicher für einen Datensatz der Registrierkassa aus einer den Datenträger für den Spielgewinn bildenden Magnetkarte, so wird die Spielberechtigung in einfacher Weise durch den Besitz der Magnetkarte erreicht. In diesem Fall muß der Spielautomat ein einerseits an die Auswerteschaltung für den Spieleinsatzspeicher angeschlossenes und andererseits die Ausgabeeinrichtung bildendes Datenein- und -auslesegerät für Magnetkarten aufweisen, um vor dem Spiel den Inhalt einer einen entsprechenden Datensatz tragenden Magnetkarte über die Auswerteschaltung in den Spieleinsatzspeicher des Spielautomaten einzulesen und nach dem Spiel den allfälligen Gewinn auf die Magnetkarte zu übertragen, die dann für die Gewinneinlösung verwendet werden kann. Die Übertragung eines ausgewählten Datensatzes aus einer Registrierkassa auf die Magnetkarte kann über ein geeignetes, an die Registrierkassa unter Zwischenschaltung einer entsprechenden Auswerteschaltung für die Daten angeschlossenes Dateneinlesegerät automatisch erfolgen. Mit Hilfe eines Datenauslesegerätes können umgekehrt die auf den Magnetkarten verzeichneten Spielgewinne beispielsweise zur Verrechnung mit einer Einkaufssumme in die Registrierkassa eingelesen werden.

Bei größeren Handelsunternehmen sind die einzelnen Registrierkassen mit einem zentralen Rechner verbunden. Eine solche Vernetzung läßt sich für die Speicherung der ausgewählten Datensätze ausnützen. Zu diesem Zweck bildet der mit dem Spieleinsatzspeicher des Spielautomaten verbundene Rechner den Speicher für die je mit einer Kennung versehenen Datensätze der Registrierkassa, wobei der Registrierkassa eine Ausgabeeinheit für die Kennung zugeordnet ist. Der Spielautomat ist bei einer solchen Anordnung mit einer Eingabeeinrichtung für die Kennung und mit einer Ausleseseinheit für die im Rechner unter der jeweiligen Kennung gespeicherten Datensätze zu versehen, so daß mit der Eingabe der Kennung die Spielberechtigung erhalten wird und die unter dieser Kennung im Rechner abgespeicherten Daten abgerufen und in den Spieleinsatzspeicher des Spielautomaten eingelesen werden. Nach Durchführung des Spieles wird das Spielergebnis mit den gespeicherten Daten des Spieleinsatzspeichers verarbeitet und ein allfälliger Gewinn über die Ausgabeeinrichtung auf einen entsprechenden Datenträger übertragen. Ein solcher Datenträger könnte aus einer Magnetkarte bestehen. In vielen Fällen ist es allerdings vorteilhaft, die Ausgabeeinrichtung für den den Spielgewinn aufnehmenden Datenträger als Drucker auszubilden, mit dessen Hilfe ein entsprechender Gutschein an den Kunden ausgegeben wird.

In der Zeichnung ist der Erfindungsgegenstand beispielsweise dargestellt. Es zeigen Fig. 1 eine erfindungsgemäße Spielvorrichtung in einem schematischen Blockschaltbild und

Fig. 2 eine der Fig. 1 entsprechende Darstellung einer Konstruktionsvariante.

Der Spielautomat 1 weist neben einer Spieleinrichtung 2 einen Speicher 3 für das Spielergebnis sowie einen Speicher 4 für den Spieleinsatz auf. Diese Speicher 3 und 4 sind an eine Auswerteschaltung 5 angeschlossen, über die anhand des Spielergebnisses und des Spieleinsatzes ein allfälliger Gewinn berechnet wird. Der Spieleinsatz, das Spielergebnis und ein allfälliger Spielgewinn können auf einer Anzeige 6 abgelesen werden, die an die Speicher 3 und 4 sowie die Auswerteschaltung 5 angeschlossen ist. Mit der Auswerteschaltung 5 ist außerdem eine Ausgabeeinrichtung 7 für einen das Spielergebnis aufnehmenden Datenträger verbunden, der

dem Spielautomaten 1 entnommen werden kann, wie dies durch den Ausgabepfeil 8 angedeutet wird. Als Ausgabeeinrichtung 7 dient im dargestellten Ausführungsbeispiel nach der Fig. 1 ein Drucker für einen Gutschein in Höhe des Spielgewinnes. Der Spielgewinn errechnet sich aus dem Spieleinsatz aufgrund des Spielergebnisses, das einer bestimmten prozentualen Rückvergütung zugeordnet wird.

Der Spieleinsatz wird durch die Daten einer Registrierkassa 9 bestimmt, deren registrierte Daten, insbesondere Einkaufssumme, Kassanummer, Rechnungsdatum, Rechnungsnummer u. dgl., einer Auswerteschaltung 10 zugeführt werden, die bei einer Spielberechtigung erst ab einer Mindestsumme zunächst die Spielberechtigung überprüft und dann dem ausgewählten Datensatz eine Kennung zuordnet, bevor dieser Datensatz in einem Rechner 11 gespeichert wird. Zugleich wird die Kennung über eine Ausgabeinheit 12 z. B. zusammen mit dem Rechnungsbeleg ausgegeben. Diese Kennung kann dann über eine Eingabeeinrichtung 13 in den Spielautomaten 1 beispielsweise mit Hilfe eines Tastenfeldes eingegeben werden. Über eine Ausleseeinheit 14 können die unter der eingegebenen Kennung im Rechner 11 abgespeicherten Daten in den Spieleinsatzspeicher 4 ausgelesen werden, so daß die Voraussetzungen zur Durchführung eines Spieles mit Hilfe der Spieleinrichtung 2 gegeben sind. Das Spielergebnis wird dann, wie beschrieben, ausgewertet und allenfalls eine den Spielgewinn berücksichtigende Gutschrift ausgegeben. Selbstverständlich muß nach dem Abrufen des einer Kennung zugeordneten Datensatzes und der Durchführung des diesem Datensatz zugrundeliegenden Spieles der Datensatz sowohl aus dem Rechner 11 als auch aus dem Spieleinsatzspeicher 4 gelöscht werden.

Die Spieleinrichtung nach der Fig. 2 unterscheidet sich von der nach der Fig. 1 vor allem dadurch, daß die registrierten Daten aus der Registrierkassa über die Auswerteschaltung 10 nicht einem Rechner, sondern einem Dateneinlesegerät 15 für Magnetkarten zugeführt werden, die den Speicher für den jeweils über die Auswerteschaltung 10 ausgewählten Datensatz bilden. Diese Magnetkarten berechtigen zum Spiel und werden in ein Datenein- und -auslesegerät 16 des Spielautomaten 1 eingeführt, wie das durch den Pfeil 17 in der Fig. 2 angedeutet ist. Die von der Magnetkarte abgelesenen Daten werden in einer Auswerteschaltung 18 überprüft und

dann in den Spieleinsatzspeicher 4 eingelesen. Die Spieleinrichtung 2 wird damit für ein Spiel freigegeben. Das Spielergebnis wird zusammen mit dem Spieleinsatz in der Auswerteschaltung 5 ausgewertet und der allenfalls ermittelte Spielgewinn an das Datenein- und -auslesegerät 16 weitergeleitet, mit dessen Hilfe der allfällige Gewinn auf die Magnetkarte übertragen wird. Nach dem Auswurf der Magnetkarte kann der darauf verzeichnete Spielgewinn in Form einer Gutschrift eingelöst werden. Selbstverständlich müßte der Spielgewinn nicht auf der Magnetkarte verzeichnet werden. Es könnte wie im Ausführungsbeispiel nach der Fig. 1 ein Drucker als Ausgabeeinrichtung für den den Spielgewinn aufweisenden Datenträger vorgesehen werden.

Die dargestellten Ausführungsbeispiele einer erfindungsgemäßen Spieleinrichtung können naturgemäß in vielerlei Hinsicht abgewandelt und ergänzt werden, insbesondere um hohen Sicherheitsanforderungen zu genügen. Wesentlich ist in allen Fällen, daß registrierte Daten einer Registrierkassa in einem Speicher gesammelt werden, der über eine entsprechende Auswerteschaltung in den Spieleinsatzspeicher des Spielautomaten ausgelesen werden kann, um anhand des Spieleinsatzes unter Berücksichtigung des jeweiligen Spielergebnisses den Spielgewinn ermitteln zu können, der auf einen einer Ausgabeeinrichtung entnehmbaren Datenträger übertragen wird.

A n s p r ü c h e :

1. Spielvorrichtung, bestehend aus einem Spielautomaten mit jeweils an eine Anzeige angeschlossenen Speichern für den Spieleinsatz und das Spielergebnis, dadurch gekennzeichnet, daß ein Speicher für zu einem Datensatz zusammengefaßte, ausgewählte Daten einer Registrierkassa (9) über eine Auswerteschaltung (18) in den Spieleinsatzspeicher (4) des Spielautomaten (1) einlesbar ist, der eine mit den Speichern (3, 4) für das Spielergebnis und den Spieleinsatz verbundene Ausgabeeinrichtung (7) für einen den Spielgewinn aufnehmenden Datenträger aufweist.
2. Spielvorrichtung nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Speicher für einen Datensatz der Registrierkassa (9) aus einer den Datenträger für den Spielgewinn bildenden Magnetkarte besteht und daß der Spielautomat (1) ein einerseits an die Auswerteschaltung (18) für den Spieleinsatzspeicher (4) angeschlossenes und andererseits die Ausgabeeinrichtung bildendes Datenein- und -auslesegerät (16) für Magnetkarten aufweist.
3. Spielvorrichtung nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß ein mit dem Spieleinsatzspeicher (4) des Spielautomaten (1) verbundener Rechner (11) den Speicher für die je mit einer Kennung versehenen Datensätze der Registrierkassa (9) bildet, daß der Registrierkassa (9) eine Ausgabeeinheit (12) für die Kennung zugeordnet ist und daß der Spielautomat (1) eine Eingabeeinrichtung (13) für die Kennung und eine Ausleseeinheit (14) für die im Rechner (11) unter der jeweiligen Kennung gespeicherten Datensätze aufweist.
4. Spielvorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausgabeeinrichtung (7) für den den Spielgewinn aufnehmenden Datenträger aus einem Drucker besteht.

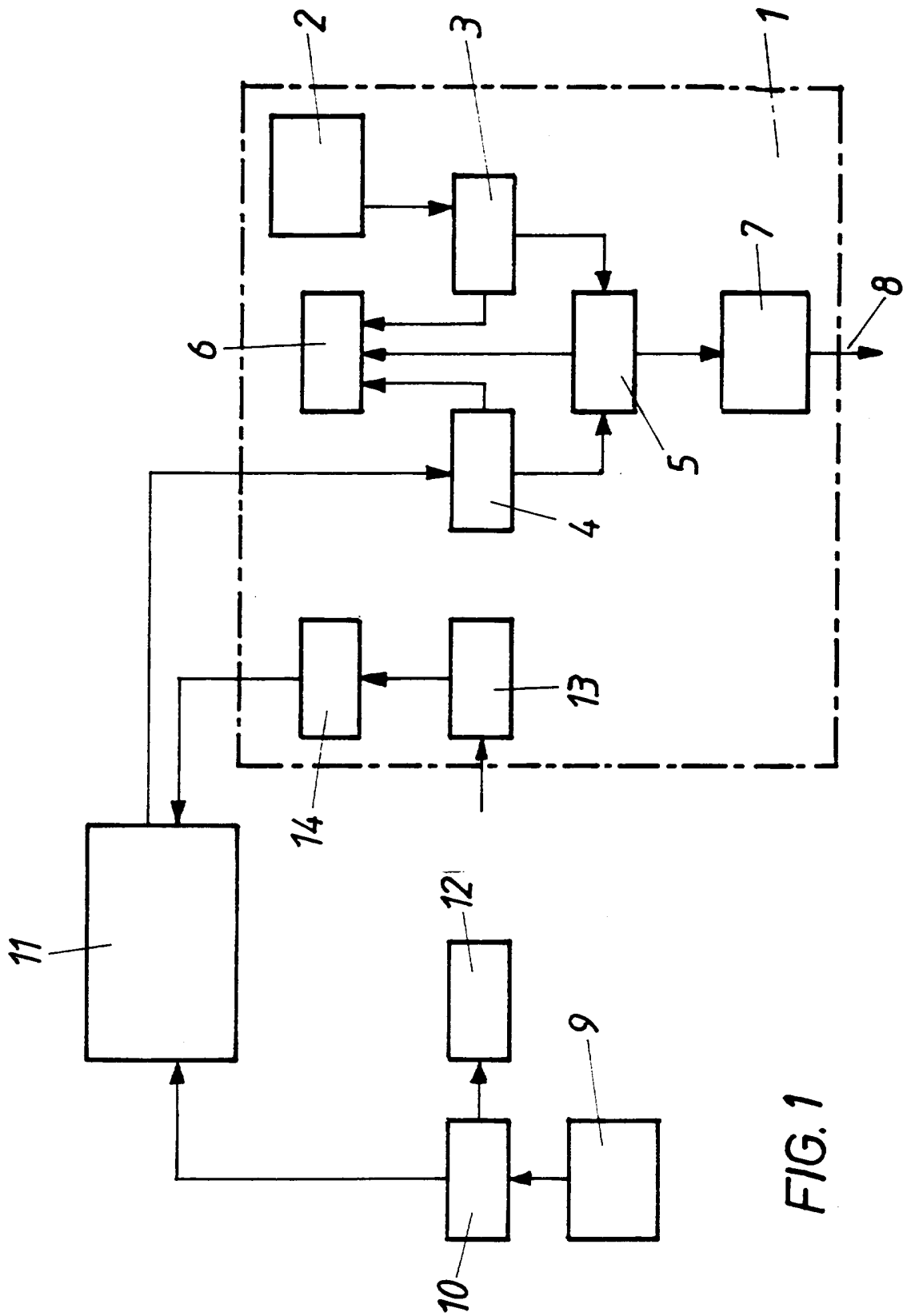


FIG. 1

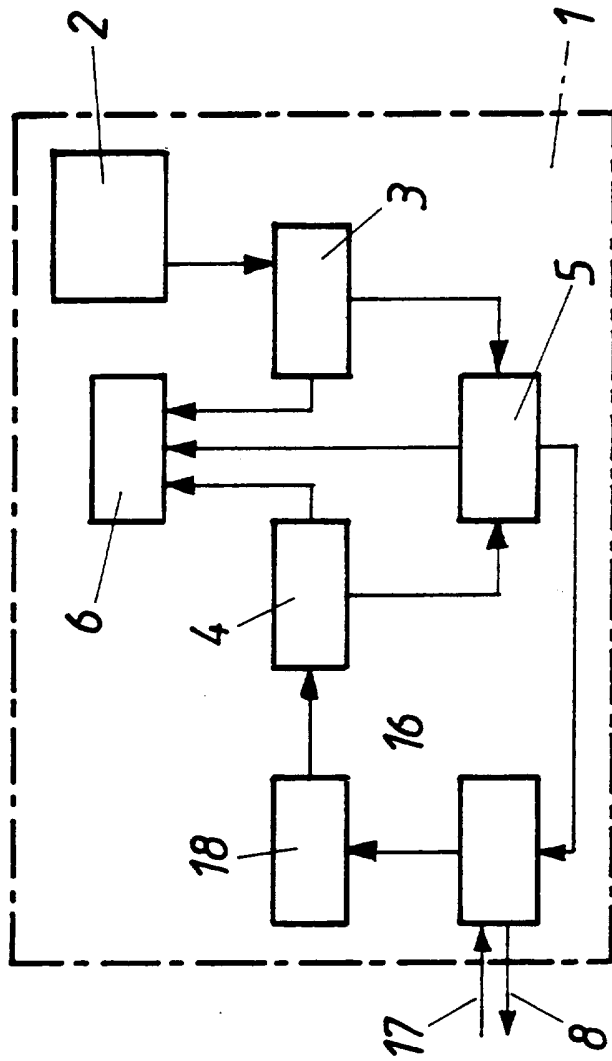


FIG. 2

