

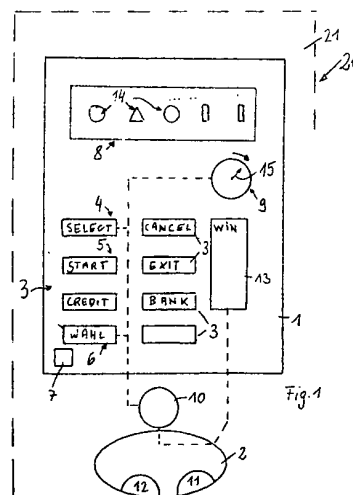
(12) **Patentschrift**

(21) Anmeldenummer: A 58/2003 (51) Int. Cl.<sup>8</sup>: **A63F 13/10** (2006.01)  
**G07F 17/32** (2006.01)  
(22) Anmeldetag: 2003-01-17 **F42C 11/00** (2006.01)  
**F42C 19/12** (2006.01)  
(43) Veröffentlicht am: 2006-06-15 **F42C** (2006.01)  
**B60R 21/26** (2006.01)  
**F42C 22/46** (2006.01)

(73) Patentanmelder:  
NOVOMATIC AG  
A-2352 GUMPOLDSKIRCHEN (AT)

(54) **VERFAHREN ZUM INITIALISIEREN EINES SPIELS UND SPIELGERÄT**

- (57) Die Erfindung betrifft ein Spielgerät (20) und ein Verfahren zum Initialisieren eines Spiels bei einem elektronischen Spielgerät, wobei für die Spielabwicklung ein vorgegebener Spieleinsatz zu entrichten ist und das Spielgeschehen auf einem Bildschirm dargestellt wird,
- wobei dem Spieler durch Betätigung des SELECT-Feldes (4) die Alternativen geboten werden,
    - a) Verzicht auf ein vor dem gewünschten Spiel zu spielendes Vorspiel
    - b) Durchführung dieses Vorspiels,
  - wobei bei einem Verzicht auf das Vorspiel das Hauptspiel mit vorgegebenen Gewinnchancen abgewickelt wird,
  - wobei bei Wahl und nach Abwicklung des nur einen Gewinn oder einen Verlust zulassenden Vorspiels der Gewinn oder Verlust des Vorspiels festgestellt wird,
  - wobei bei Gewinn des Vorspiels das Hauptspiel abgewickelt wird
  - wobei bei Verlust des Vorspiels der Spielvorgang beendet wird und der eingesetzte Spielbetrag als verloren gilt
- und wobei für das Vorspiel unterschiedliche Gewinnwahrscheinlichkeiten auswählbar sind und in Abhängigkeit dieser wählbaren Gewinnwahrscheinlichkeiten nach einem Gewinn des Vorspiels die Gewinnchancen für das folgende Hauptspiel eingestellt werden.



Die Erfindung betrifft ein Verfahren gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruches 1 sowie ein Spielgerät gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruches 4.

5 Ziel der Erfindung ist es, durch eine neue Gestaltung der auf einem Bildschirm dargebotenen Spielvorgänge das Spielen mit elektronischen Spielgeräten abwechslungsreicher und interessanter zu gestalten. Es soll der Spielanreiz erhöht werden, insbesondere durch vermehrte oder höhere Spielgewinne bzw. durch vertretbare und überschaubare Risiken.

10 Derartige elektronische Spielgeräte können beliebige Spielgeräte sein, z.B. Walzen-, Poker, Roulette-, Bingospielgeräte, bei denen nach erfolgreicher Absolvierung eines Spiels der Spieler die Gutschrift eines Gewinnbetrages erhält. Diese Basis der Erfindung bildenden, bekannten elektronischen Spielgeräte umfassen einen Bildschirm, auf dem das Spielgeschehen stattfindet, sowie alle notwendigen Einrichtungen zur Spieldurchführung, zum Einwurf von Geldbeträgen, zur Freigabe durch entsprechende Freigabemechanismen usw.

15 In der US 6,446,965 wird beispielsweise eine Spielvorrichtung beschrieben, bei der zwei Spiele gespielt werden können. Es ist hier ein erstes Spiel vorgesehen, das vom dem Spieler beim Einschalten gespielt werden kann und ein zweites Spiel, das in Abhängigkeit des Ausgangs des ersten Spiels aktivierbar ist. Es wird nach Einwurf der Münzen zuerst ein „first game“ aktiviert.  
20 Wenn der Spieler erfolgreich ist, wird das „second game“ aktiviert. Auch die Möglichkeit einer Auswahl besteht, sodass der Spieler auf das „first game“ verzichten kann.

In der US 6,416,406 wird ein Spielverfahren wie folgt beschrieben. Es sind hier ebenfalls zwei Spiele spielbar, und zwar ein erstes „primary game“ und ein zweites „auxiliary game“. Es gibt hier eine Interaktion zwischen dem ersten „primary game“ und dem zweiten „auxiliary game“  
25 betreffend Gewinnauszahlung. Die Ergebnisse des „primary game“ haben Einfluss auf das „auxiliary game“.

30 Der Spieler wirft Geld ein, um das „primary game“ zu spielen. Beispielsweise kann dieses „primary game“ „Black Jack“ sein. Es werden in Abhängigkeit des Ausgangs des „primary game“ 3 Kategorien der Ergebnisse für das „auxiliary game“ definiert. Beim „auxiliary game“ erhält man so „winning symbols“ (160), die eine effektive Gewinnauszahlung bewirken, sobald die für einen Gewinn benötigte Zahl an „winning symbols“ (160) erspielt wurde. Wenn die Zahl 21 erreicht wird und man somit das „primary game“ gewinnt, erhält man für das „auxiliary game“  
35 ein sogenanntes „credit event“. Wenn man mit einer Anzahl von 20 oder weniger gewinnt, kommt es zu einem „non-event hold“, also einem Unentschieden, und wenn man verliert, kommt es zu einem „no-credit event“. Der Spieler kann das „primary game“ öfters spielen, ohne das „auxiliary game“ zu beeinflussen, solange „non-event hold“ Spiele, also Gewinnspiele, resultieren.

40 Erfindungsgemäß ist ein Verfahren der eingangs genannten Art durch die im Kennzeichen des Anspruches 1 angeführten Merkmale charakterisiert. Ein erfindungsgemäßes Spielgerät, insbesondere zur Durchführung des erfindungsgemäßen Verfahrens, ist durch die im Kennzeichen des Anspruches 4 angeführten Merkmale charakterisiert.

45 Erfindungswesentlich ist es, dass dem Spieler nach Entrichtung des Spieleinsatzes die Möglichkeit geboten wird, für ein von ihm ausgewähltes Spiel, das auf dem Spielgerät spielbar ist, ein Vorspiel zu absolvieren. Der Spieler kann dieses Vorspiel wählen oder auf dieses Vorspiel verzichten. Verzichtet der Spieler auf das Vorspiel, so wird das vom Spielgerät dargebotene  
50 Hauptspiel abgewickelt und bietet dem Spieler die vorab festgelegten bzw. dem Spieler bekannten Gewinnchancen und/oder Gewinnbeträge.

55 Wählt der Spieler das Vorspiel, so geht der Spieler ein gewisses Risiko ein, da das Vorspiel mit einem Verlust oder einem Gewinn des Vorspiels enden kann. Nur für den Fall, dass das Vorspiel mit einem Gewinn endet, kann der Spieler das angestrebte Hauptspiel spielen. Es besteht

somit die Gefahr, dass im Vorspiel der vom Spieler eingesetzte Geldbetrag verloren geht und der Spieler das Hauptspiel überhaupt nicht spielen kann.

5 Das Vorspiel und das Hauptspiel sind insbesondere als ein Spiel zu betrachten, für das vor Beginn des Vorspiels der Spieleinsatz zu leisten bzw. zu wählen ist.

10 Mit dieser Vorgangsweise wird dem Spieler ein erhöhter Spielreiz geboten, insbesondere dann, wenn bei einer erfolgreichen Abwicklung des Vorspiels die Gewinnchancen und/oder die Gewinnbeträge für das folgende oder eine Anzahl von folgenden Hauptspielen erhöht werden. Der Spieler kann für das Vorspiel gewisse, insbesondere vorgegebene, Gewinnwahrscheinlichkeiten auswählen, die ihrer Höhe nach entweder fix vorgegeben sind oder vom Spieler beliebig gewählt werden können. Sofern der Spieler auf das Vorspiel verzichtet oder eine Gewinnwahrscheinlichkeit von 100% für das Vorspiel wählt, kommt er nicht in Genuss von erhöhten Gewinnchancen und/oder Gewinnbeträgen für zumindest ein folgendes Hauptspiel; wenn der  
15 Spieler jedoch für das Vorspiel ein gewisses Risiko eingeht, so werden die Gewinnchancen und/oder die Gewinnbeträge für das folgende Hauptspiel, z.B. linear abhängig von der gewählten Gewinnwahrscheinlichkeit, erhöht.

20 Erfindungsgemäß ist vorgesehen, dass am Bildschirm zusätzlich zu dem zur Darstellung des Spielgeschehens vorgesehenen Anzeigebereich ein weiterer Anzeigebereich vorgesehen ist, auf der das Spielgeschehen des Vorspieles und/oder die für das Vorspiel vom Speicher gewählten Gewinnwahrscheinlichkeit grafisch darstellbar sind.

25 Es kann vorgesehen sein, dass die Steuereinheit eine vom Spieler betätigbare Wahleinheit für Gewinnwahrscheinlichkeiten umfasst, mit der vom Spieler unterschiedliche Gewinnwahrscheinlichkeiten für das Vorspiel einstellbar bzw. wählbar sind, wobei diese Gewinnwahrscheinlichkeiten gegebenenfalls auf einer Anzeigeeinheit darstellbar sind und/oder vorgesehen sein, dass die Wahleinheit und die Auswahleinheit zu einer gemeinsamen Einheit zusammengefasst sind, mit der die Durchführung eines Vorspiels wählbar und die Gewinnwahrscheinlichkeiten für das  
30 Vorspiel, z.B. durch mehrfaches Drücken einer Betätigungstaste oder eines Bestätigungsfeldes, festlegbar sind.

35 Die Betätigungseinrichtungen, die dem Spieler zur Verfügung gestellt werden, können als touch screen-Felder auf dem das Spielgeschehen darstellenden Bildschirm ausgebildet sein, so dass der Spieler lediglich durch Berührung der entsprechenden Felder das Spiel steuern, insbesondere die Durchführung eines Vorspiels wählen oder ablehnen kann bzw. die von ihm gewünschte Gewinnwahrscheinlichkeit für das Vorspiel einstellen oder auswählen kann.

40 Vorteilhafte Ausführungsformen der Erfindung ergeben sich aus der folgenden Beschreibung, den Zeichnungen und den Patentansprüchen.

45 In Fig.1 ist schematisch der Bildschirm eines Spielgerätes mit der das Spielgeschehen steuernden Steuereinheit dargestellt. Fig.1a, 1b und 1c zeigen eine Wahleinheit bei unterschiedlich groß gewählten Gewinnchancen für ein Vorspiel. Fig.2 zeigt eine alternative Ausführungsform einer Wahleinheit.

50 Das in Fig.1 angedeutete Spielgerät 20 zur Durchführung eines elektronischen Spiels umfasst in einem Gehäuse 21 einen Bildschirm 1, auf dem das Spielgeschehen in einem gegebenenfalls abgegrenzten Anzeigebereich 8 dem Spieler dargestellt wird. Im vorliegenden Fall handelt es sich um die Darstellung eines Walzenspielgerätes, bei dem dem Spieler eine Anzahl von Symbolen dargeboten wird und in Abhängigkeit von der Anzahl von dargestellten gleichartigen Symbolen ein Gewinn erzielbar ist. Bei Spielgeräten anderer Art scheinen andere Darstellungen im Anzeigebereich 8 auf.

55 Dem Spieler wird, insbesondere auf dem Bildschirm 1 in Form von Touch Screen-Feldern, eine

Anzahl von Betätigungseinrichtungen 3 dargeboten. Es ist allerdings auch möglich, die Betätigungseinrichtungen außerhalb des Bildschirms 1 in Form der bei derartigen Spielgeräten bekannten Tasten oder Druckknöpfe anzuordnen. Abgesehen von einem Startfeld 5, mit dem der Spieler das Spielgerät 1 starten kann, können ein EXIT-Feld zum Beenden des Spiels, ein BANK-Feld zur Anzeige des Guthabens, ein CANCEL-Feld zur Berichtigung von Fehlbetätigungen, ein CREDIT-Feld zur Anzeige des Spielguthabens und ein später erläutertes WAHL-Feld 6 vorgesehen sein. Weitere Betätigungseinrichtungen 3 können bei Bedarf vorgesehen sein.

Bei Betätigung des SELECT-Feldes 4 kann der Spieler die Durchführung eines angebotenen Vorspiels wählen, das vor dem Hauptspiel, das auf dem Anzeigebereich 8 abgewickelt wird, abgewickelt wird. Für die Durchführung des Vorspiels kann ein weiterer Anzeigebereich 9 auf dem Bildschirm 1 vorgesehen sein, auf dem das Spielgeschehen des Vorspiels grafisch dargestellt wird. Das Vorspiel könnte auch im Anzeigebereich 8 abgewickelt werden. Dieses Vorspiel endet mit einem Gewinn oder einem Verlust und wird in der Regel ohne Ausspielung eines Gewinnbetrages durchgeführt. Ziel dieses Vorspiels ist allein die Feststellung der Zulassung des Spielers für das im Anzeigebereich 8 zur Darstellung gelangende Hauptspielgeschehen.

Wählt der Spieler mit dem SELECT-Feld 4 kein Vorspiel, so wird mit dem vom Spieler eingesetzten Spielbetrag unmittelbar das Hauptspiel abgewickelt. Wählt der Spieler ein Vorspiel, so kann er gewisse Gewinnwahrscheinlichkeiten für das Vorspiel vorgeben. Dazu ist ein WAHL-Feld 6 vorgesehen, mit dessen Betätigung die Gewinnwahrscheinlichkeit für das Vorspiel festgelegt werden kann, wobei als Folge eine Auswahleinheit 10 der Steuereinrichtung 2 die Gewinnwahrscheinlichkeiten und/oder die Gewinnbeträge zumindest für das folgende Hauptspiel in Abhängigkeit von der für das Vorspiel gewählten Gewinnwahrscheinlichkeit abändert. Geringere Gewinnwahrscheinlichkeiten für das Vorspiel ergeben erhöhte Gewinnwahrscheinlichkeiten und/oder Gewinnbeträge für zumindest ein folgendes Hauptspiel. Entsprechend steuert die Wahleinheit 10 und/oder die Steuereinheit 2 eine Gewinnanzeige 13, auf der für das bei Gewinn des Vorspiels erreichte Hauptspiel die erreichbaren Gewinnbeträge zur Anzeige gebracht sind.

Das SELECT-Feld 4 und das WAHL-Feld 6 können zu einem einzigen Feld kombiniert werden und die entsprechenden Auswahlvorgänge können dann durch mehrfach aufeinanderfolgendes Berühren bzw. Betätigen dieses Feldes oder einer entsprechenden Taste getätigt werden.

In Fig.1 ist für die Durchführung des Spielgeschehens eines möglichen Vorspiels ein in einem als Kreisfeld ausgebildeten Anzeigebereich 9, z.B. gemäß dem angedeuteten Pfeil, rotierbarer Zeiger 15 vorgesehen, wobei jedoch bei der Darstellung in Fig.1 kein Vorspiel gewählt ist. Die gewählte und dargestellte Gewinnwahrscheinlichkeit beträgt 100% bzw. ist keine vom Spieler gewählte Gewinnwahrscheinlichkeit zur Anzeige gebracht.

In Fig.1a ist dargestellt, dass der Spieler für das Vorspiel eine Gewinnwahrscheinlichkeit von 50% eingestellt hat. Die Gewinnwahrscheinlichkeit wird durch den strichliert eingezeichneten, einem Verlust zugeordneten Flächenbereich 16 angegeben, welche Fläche 16 im dargestellten Ausführungsbeispiel gemäß Fig.1a 50% der Kreisfläche des Anzeigebereiches 9 beträgt. Das Vorspiel besteht darin, dass der Zeiger 15 in kreisförmige Bewegung um seinen Mittelpunkt umläuft und dann entweder in dem strichlierten dargestellten Bereich 16 oder in dem nicht strichlierten Bereich 17 stehen bleibt. Bleibt der Zeiger im nicht strichlierten Bereich 17 stehen, so wird dies als Gewinn des Vorspiels gewertet; bleibt der Pfeil im strichlierten Bereich 16 stehen, so bedeutet dies den Verlust des Vorspiels. Die Chancen dazu stehen 50:50.

In Fig.1b ist im Anzeigebereich 9 eine gewählte Gewinnwahrscheinlichkeit von 25% dargestellt, erkenntlich gemacht durch eine Ausdehnung der strichlierten, einem Verlust entsprechenden Fläche 16 von 75% der Fläche des Anzeigebereiches 9.

In Fig.1c ist eine Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:2 dargestellt; die strichlierte Fläche 16 beträgt die Hälfte der Fläche 17.

Die Anzeige der Gewinnwahrscheinlichkeiten kann z.B. auch durch entsprechende Beleuchtung des Anzeigebereiches 9 vorgenommen werden, z.B. kann die Grundfarbe des Kreisfeldes 9 gemäß Fig.1 grün sein und die der Verlustwahrscheinlichkeit bzw. einem Verlust entsprechende Teilfläche 16 des Bereiches 9 in roter Farbe dargestellt werden.

5

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten, die der Spieler für das Vorspiel wählt, besitzen einen vorgegebenen Einfluss zumindest auf das nachfolgende Hauptspiel; je geringer die Gewinnwahrscheinlichkeit für das Vorspiel gewählt wird, desto höher werden von der Wahleinheit 10 die Gewinnchancen bzw. die Gewinnbeträge, die auf der Anzeige 13 dargeboten werden, angesetzt.

10

Fig.2 zeigt einen alternativen Anzeigebereich 9 für die Darstellung des Spielgeschehens des Vorspiels. Der Anzeigebereich 9 wird durch einen gemäß dem dargestellten Pfeil verschiebbaren Trennbereich 18 geteilt; die Aufteilung des Anzeigebereiches 9 in einen strichlierten Bereich 16, z.B. Verlustbereich, und in einen nicht strichlierten Bereich 17, z.B. Gewinnbereich, erfolgt entsprechend der vom Spieler gewählten Gewinnwahrscheinlichkeit; je größer der Bereich 17 ist, desto größer ist die Gewinnwahrscheinlichkeit für das Vorspiel 9. Die Lage der Trennung 18 kann vom Spieler durch entsprechende Betätigung des Wahlfeldes 6 und/oder der gemeinsamen Einheit festgelegt werden. Liegt die Trennung 18 am rechten Rand, so beträgt die Größe der einen Verlust entsprechenden Fläche 16 Null und die Gewinnwahrscheinlichkeit für das Vorspiel 100%. Bei dieser Einstellung wird auf das Vorspiel verzichtet.

15

20

Die Ausführung bzw. Form des für das Vorspiel vorgesehenen Anzeigebereiches 9 kann beliebig gewählt werden. Gemäß Fig.2, können die beiden Bereiche 16 und 17 - wie dargestellt - wählbare Flächengröße besitzen und zeigen unterschiedliche Farbe. Zur Durchführung des Vorspiels blinken die Flächen 16 und 17 in unmittelbarer Aufeinanderfolge rot und grün; leuchtet nach einer entsprechenden Zeitspanne die Fläche 17 grün, so ist das Vorspiel gewonnen. Leuchtet das Feld 16 rot, so ist das Vorspiel verloren. Die Durchführung des Vorspiels und die Auswahl der Gewinnchancen sind somit in einem Anzeigebereich 9 miteinander verknüpft. Die Wahl der Gewinnwahrscheinlichkeit, d.h. die Wahl der Größe der Fläche 16 im Verhältnis zur Fläche 17, wird vom Spieler mit Betätigung des WAHL-Feldes 6 eingestellt. Die Spieldurchführung durch Kreisen des Zeigers und entsprechendes Anhalten des Zeigers 15 in einem der Felder 16 oder 17 bzw. durch abwechselndes Blinken der Flächen 16 und 17 und Auswahl des zuletzt erleuchteten Feldes 16 oder 17 erfolgt nach Zufallskriterien durch Zufallsgeneratoren 11 der Steuereinheit 2.

25

30

35

Das Spielgeschehen sowohl im Anzeigebereich 8 als auch im weiteren Anzeigebereich 9 wird durch in der Steuereinheit 2 vorgesehene Zufallsgeneratoren 11 gesteuert.

40

Um den Spieler trotz einer allzu großen bzw. zu risikoreichen Einstellung bzw. Wahl der Gewinnchancen für das Vorspiel bei Laune zu halten, kann die Steuereinheit 2 eine Gewinnermittlungseinheit 12 umfassen, die bei Feststellung einer gewissen Anzahl von verlorenen Vorspielen dem Spieler einen Zufallsgewinn zugesteht. Ein derartig ermittelter Gewinnbetrag für ein Vorspiel kann insbesondere dann zugesprochen werden, wenn aufgrund des nach statistischen Regeln abgewickelten Spielgeschehens die erzielten Gewinne von dem statistischen Mittelwert zu stark in Richtung auf die Verlustseite abweicht.

45

Es kann vorgesehen sein, dass von der Steuereinheit 2 bei Feststellung eines Gewinns des Vorspiels durch den Spieler das Hauptspiel unmittelbar anschließend an das Vorspiel abwickelbar bzw. startbar ist oder dass eine Starttaste 5 (START) für den Spieler vorgesehen ist, mit der gegebenenfalls nach Entrichtung eines weiteren Spieleinsatzes, das Hauptspiel initialisierbar bzw. startbar ist, wobei gegebenenfalls die Steuereinheit 2 bei Feststellung eines Verlustes des Vorspiels zum Start freigibt und den Spieleinsatz einnimmt bzw. vom Kreditkonto des Spielers abzieht.

50

55

Zweckmäßig ist es, wenn die Steuereinheit 2 und/oder die Auswahleinheit 10 und/oder der Zufallsgenerator 11 und/oder die Gewinnermittlungseinheit 12 von einem Mikroprozessor gebildet oder einem Teil eines Mikroprozessors oder Rechners bilden.

- 5 Prinzipiell ist es möglich, als Vorspiel beliebige Spiele einzusetzen. Die Anzeige der Gewinnwahrscheinlichkeit für das Vorspiel kann auch getrennt vom Anzeigebereich des Vorspiels erfolgen.

## 10 Patentansprüche:

1. Verfahren zum Initialisieren eines gewünschten Spiels bei einem elektronischen Spielgerät, wobei für die Spielabwicklung ein vorgegebener Spieleinsatz zu entrichten ist und das Spielgeschehen auf einem Bildschirm dargestellt wird, wobei
  - 15 - dem Spieler die Alternativen geboten werden,
    - a) Verzicht auf ein angebotenes, vor dem gewünschten Spiel zu spielendes, Vorspiel
    - b) Durchführung dieses Vorspiels,
  - wobei bei einem Verzicht auf das Vorspiel das Hauptspiel mit vorgegebenen Gewinnchancen und vorgegebenen Gewinnbeträgen abgewickelt wird,
  - 20 - wobei bei Wahl und nach Abwicklung des nur einen Gewinn oder einen Verlust - d.h. ohne Festsetzung oder Anzahlung eines Gewinnbetrages - zulassenden Vorspiels der Gewinn oder Verlust des Vorspiels festgestellt wird,
  - wobei bei Gewinn des Vorspiels das Hauptspiel abgewickelt wird
  - und wobei bei Verlust des Vorspiels der Spielvorgang beendet wird und der eingesetzte Spielbetrag als verloren gilt und gegebenenfalls das Spielgerät dem Spieler erneut die angebotenen Alternativen anbietet, *dadurch gekennzeichnet*, dass
    - 25 für das Vorspiel unterschiedliche Gewinnwahrscheinlichkeiten bzw. -chancen auswählbar oder festlegbar sind und dass in Abhängigkeit dieser wählbaren Gewinnwahrscheinlichkeiten bzw. -chancen nach einem Gewinn des Vorspiels die Gewinnchancen und/oder die Gewinnbeträge für das folgende Hauptspiel und/oder eine vorgegebene Anzahl von folgenden Hauptspielen, vorzugsweise erhöht, festgelegt bzw. eingestellt werden.
- 30 2. Verfahren nach Anspruch 1, *dadurch gekennzeichnet*, dass dem Spieler, vorzugsweise bei Verlust einer Anzahl von Vorspielen oder insbesondere oftmaligem Nichterreichen des gewünschten Hauptspiels, zusätzlich vorgesehene Gewinnmöglichkeiten bzw. Gewinnbeträge nach statistischen Kriterien ermittelt und nach Abschluss eines, insbesondere verlorenen, Vorspiels zugestanden und/oder ausbezahlt werden.
3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, *dadurch gekennzeichnet*, dass alle Gewinne im Vorspiel und/oder im Hauptspiel unter Vorgabe der Gewinnchancen bzw. Gewinnwahrscheinlichkeiten nach statistischen bzw. Zufallskriterien ermittelt werden.
4. Spielgerät zur Durchführung elektronischer Spiele, insbesondere von Glücksspielen, mit einer Steuereinheit (2) zur Steuerung des auf einem Bildschirm (1) dargestellten Spielgeschehens, das vom Spieler mit an die Steuereinheit (2) angeschlossenen Betätigungseinrichtungen (3) beeinflussbar ist, insbesondere zur Durchführung des Verfahrens nach einem der Ansprüche 1 bis 3, wobei eine an die Steuereinheit (2) angeschlossene Betätigungseinrichtung (3) eine vom Spieler betätigbare Auswahleinheit (4) (SELECT) vorgesehen ist, mit der vom Spieler ein, insbesondere auf demselben Bildschirm dargestelltes,
  - 45 Vorspiel zu dem ihm dargebotenen Hauptspiel abrufbar oder initialisierbar ist, *dadurch gekennzeichnet*, dass an die Steuereinheit (2) eine vom Spieler betätigbare Wahleinheit (6) (WAHL) für Gewinnwahrscheinlichkeiten angeschlossen ist, mit der vom Spieler unterschiedliche Gewinnwahrscheinlichkeiten für das Vorspiel einstellbar bzw. wählbar sind, wobei diese Gewinnwahrscheinlichkeiten gegebenenfalls auf einer Anzeigeeinheit (7) darstellbar sind.
  - 50
  - 55

5. Spielgerät nach Anspruch 4, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Steuereinheit (2) bei Feststellung eines Gewinns des Vorspiels durch den Spieler das Hauptspiel unmittelbar anschließend an das Vorspiel abwickelt bzw. startet oder dass eine Starttaste (5) (START) für den Spieler vorgesehen ist, mit der gegebenenfalls nach Entrichtung eines weiteren Spieleinsatzes, das Hauptspiel initialisierbar bzw. startbar ist.
6. Spielgerät nach Anspruch 4 oder 5, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Steuereinheit (2) bei Feststellung eines Verlustes des Vorspiels ein neues Vorspiel zum Start freigibt und den Spieleinsatz einnimmt bzw. vom Kreditkonto des Spielers abzieht.
7. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 6, *dadurch gekennzeichnet*, dass am Bildschirm (1) zusätzlich zu dem zur Darstellung des Spielgeschehens vorgesehenen Anzeigebereich (8) ein weiterer Anzeigebereich (9) vorgesehen ist, auf der das Spielgeschehen des Vorspiels und/oder die für das Vorspiel vom Spieler gewählten Gewinnwahrscheinlichkeiten grafisch darstellbar sind.
8. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 7, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Wahleinheit (6) und die Auswahleinheit (4) zu einer gemeinsamen Einheit, z.B. einem touch screen-Feld, zusammengefasst sind, mit der die Durchführung eines Vorspiels wählbar und die Gewinnwahrscheinlichkeiten für das Vorspiel, z.B. durch mehrfaches Drücken des touch screen-Feldes, festlegbar sind.
9. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 8, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Steuereinheit (2) eine Vorgabe- bzw. Auswahleinheit (10) für Gewinnwahrscheinlichkeiten und/oder die Höhe der Gewinnbeträge für das Hauptspiel umfasst, die an die Wahleinheit (6) oder an die gemeinsame Einheit zur Festlegung der Gewinnwahrscheinlichkeiten des Vorspiels angeschlossen und von dieser steuerbar ist.
10. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 9, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Steuereinheit (2) für die Ermittlung der Spielergebnisse des Vorspiels und/oder des Hauptspiels Zufallsgeneratoren (11) aufweist.
11. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 10, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Steuereinheit (2) eine Gewinnermittlungseinheit (12) für das Vorspiel umfasst, die in Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne und/oder Verluste von Vorspielen und/oder von vorgegebenen Gewinnchancen dem Spieler Gewinne für ein, insbesondere mit Spielverlust, abgewickelteres Vorspiel zuordnet bzw. ermöglicht.
12. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 11, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Gewinnwahrscheinlichkeiten und/oder die Gewinnbeträge zumindest eines einem gewonnenen Vorspiels nachfolgenden Hauptspiels, insbesondere linear von der Gewinnwahrscheinlichkeit abhängig festgelegt sind, die vom Spieler für das Vorspiel gewählt ist.
13. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 12, *dadurch gekennzeichnet*, dass das Spielgerät eine vorzugsweise an die Auswahleinheit (10) angeschlossene Gewinnanzeige (13) aufweist, mit der die für das gewünschte Hauptspiel vorgegebenen Gewinnbeträge und/oder die durch die für das Vorspiel gewählten Gewinnwahrscheinlichkeiten abgeänderten Gewinnbeträge angezeigt sind.
14. Spielgerät nach einem der Ansprüche 4 bis 13, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Steuereinheit (2) und/oder die Auswahleinheit (10) und/oder der Zufallsgenerator (11) und/oder die Gewinnermittlungseinheit (12) von einem Mikroprozessor gebildet oder einen Teil eines Mikroprozessors oder Rechners bilden.

**Hiezu 1 Blatt Zeichnungen**

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55



Int. Cl.<sup>8</sup>: **A63F 13/10** (2006.01)  
**G07F 17/32** (2006.01)  
**F42C 11/00** (2006.01)  
**F42C 19/12** (2006.01)  
**F42C** (2006.01)  
**B60R 21/26** (2006.01)  
**F42C 22/46** (2006.01)

