PCT WELTORGANISATION FÜR GEISTIGES EIGENTUM
Internationales Büro

INTERNATIONALE ANMELDUNG VERÖFFENTLICHT NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES PATENTWESENS (PCT)

(51) Internationale Patentklassifikation 6 : G07F	A2	(11) Internationale Veröffentlichungsnummer: **WO 99/03072**
		(43) Internationales Veröffentlichungsdatum: 21. Januar 1999 (21.01.99)

(21) Internationales Aktenzeichen: PCT/DE98/01906

(22) Internationales Anmeldedatum: 4. Juli 1998 (04.07.98)

(30) Prioritätsdaten:
197 30 017.0 12. Juli 1997 (12.07.97) DE

(71) Anmelder: NSM AKTIENGESELLSCHAFT [DE/DE]; Saarlandstrasse 240, D–55411 Bingen (DE).

(72) Erfinder: SCHULZE, Ullrich; Haideweg 25, D–65191 Wiesbaden (DE).

(74) Anwalt: BECKER, Bernd; Patentanwälte Becker & Aue, Saarlandstrasse 66, D–55411 Bingen (DE).

(81) Bestimmungsstaaten: TR, europäisches Patent (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).

Veröffentlicht
Ohne internationalen Recherchenbericht und erneut zu veröffentlichen nach Erhalt des Berichts.

(54) Title: METHOD FOR OPERATING A COIN–OPERATED ENTERTAINMENT APPARATUS

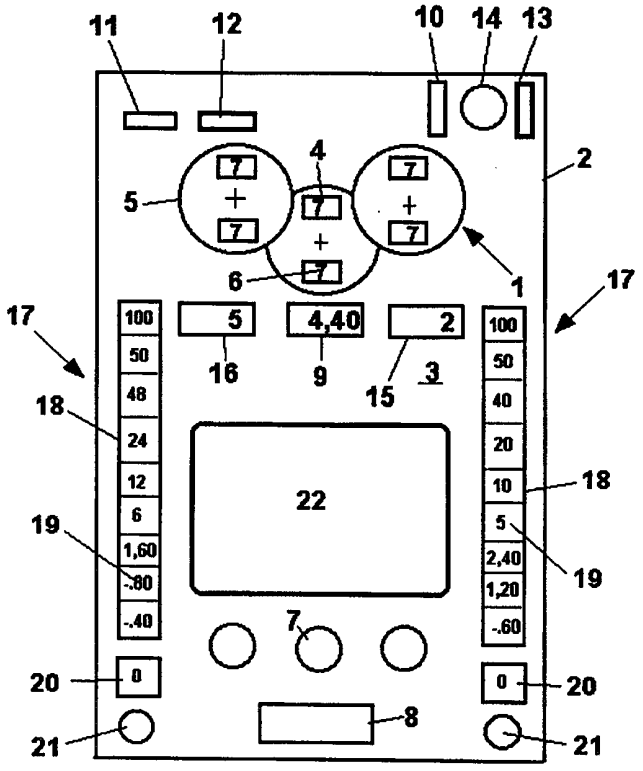
(54) Bezeichnung: VERFAHREN ZUM BETREIBEN EINES MÜNZBETÄTIGTEN UNTERHALTUNGSGERÄTES

(57) Abstract

The invention relates to a method for operating a coin–operated entertainment apparatus comprising a symbol–based playing device (1), possibly a playing device for additional winnings (17), a screen (22 or 23) and a computer–controlled control unit. According to the method provided for in the invention advertising spots which induce users to play or are of a general nature are shown on the screen (22 or 23) in a computer–controlled manner. At least one advertising spot comprises elements of a game of skill which can be assembled into a complete picture by manipulating keys and/or on the basis of chance. If the elements of the game of skill are assembled correctly a prize is won.

(57) Zusammenfassung

Ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer Symbol–Spieleinrichtung (1), gegebenenfalls einer Zusatzgewinn–Spieleinrichtung (17), einem Bildschirm (22 bzw. 23) und einer rechnergesteuerten Steuereinheit beruht erfindungsgemäß darauf, daß rechnergesteuert auf dem Bildschirm (22 bzw. 23) spielanimierende oder allgemeine Werbespots dargestellt werden. Dabei enthält mindestens ein Werbespot Geschicklichkeitsspielelemente, die tastengesteuert und/oder zufallsgesteuert zu einem Gesamtbild zusammensetzbar sind. Bei richtiger Zusammensetzung der Geschicklichkeitselemente wird ein Gewinn gegeben.



LEDIGLICH ZUR INFORMATION

Codes zur Identifizierung von PCT-Vertragsstaaten auf den Kopfbögen der Schriften, die internationale Anmeldungen gemäss dem PCT veröffentlichen.

AL	Albanien	**ES**	Spanien	**LS**	Lesotho	**SI**	Slowenien
AM	Armenien	**FI**	Finnland	**LT**	Litauen	**SK**	Slowakei
AT	Österreich	**FR**	Frankreich	**LU**	Luxemburg	**SN**	Senegal
AU	Australien	**GA**	Gabun	**LV**	Lettland	**SZ**	Swasiland
AZ	Aserbaidschan	**GB**	Vereinigtes Königreich	**MC**	Monaco	**TD**	Tschad
BA	Bosnien-Herzegowina	**GE**	Georgien	**MD**	Republik Moldau	**TG**	Togo
BB	Barbados	**GH**	Ghana	**MG**	Madagaskar	**TJ**	Tadschikistan
BE	Belgien	**GN**	Guinea	**MK**	Die ehemalige jugoslawische Republik Mazedonien	**TM**	Turkmenistan
BF	Burkina Faso	**GR**	Griechenland			**TR**	Türkei
BG	Bulgarien	**HU**	Ungarn	**ML**	Mali	**TT**	Trinidad und Tobago
BJ	Benin	**IE**	Irland	**MN**	Mongolei	**UA**	Ukraine
BR	Brasilien	**IL**	Israel	**MR**	Mauretanien	**UG**	Uganda
BY	Belarus	**IS**	Island	**MW**	Malawi	**US**	Vereinigte Staaten von Amerika
CA	Kanada	**IT**	Italien	**MX**	Mexiko		
CF	Zentralafrikanische Republik	**JP**	Japan	**NE**	Niger	**UZ**	Usbekistan
CG	Kongo	**KE**	Kenia	**NL**	Niederlande	**VN**	Vietnam
CH	Schweiz	**KG**	Kirgisistan	**NO**	Norwegen	**YU**	Jugoslawien
CI	Côte d'Ivoire	**KP**	Demokratische Volksrepublik Korea	**NZ**	Neuseeland	**ZW**	Zimbabwe
CM	Kamerun			**PL**	Polen		
CN	China	**KR**	Republik Korea	**PT**	Portugal		
CU	Kuba	**KZ**	Kasachstan	**RO**	Rumänien		
CZ	Tschechische Republik	**LC**	St. Lucia	**RU**	Russische Föderation		
DE	Deutschland	**LI**	Liechtenstein	**SD**	Sudan		
DK	Dänemark	**LK**	Sri Lanka	**SE**	Schweden		
EE	Estland	**LR**	Liberia	**SG**	Singapur		

Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes mit

- einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umflaufkörpern hinter Ablesefenstern ein Spielergebnis anzeigt,
- gegebenenfalls einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichtes Spielergebnis veränderbar ist,
- einem Bildschirm und
- einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung.

Derartige Unterhaltungsgeräte sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Sie umfassen eine Symbol-Spieleinrichtung, die in der Regel drei Umlaufkörper besitzt, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. In unterschiedlicher Höhe werden Geld-

und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne oder dergleichen in Aussicht gestellt.

Um nun einen Spieler zur Benutzung derartiger Unterhaltungsgeräte anzuregen und ihn auch während der Spieldauer zu unterhalten und weitere Spielanreize zu vermitteln, wurden bereits verschiedene Maßnahmen getroffen. So ist es üblich, an diesen Unterhaltungsgeräten für den Spieler Betätigungsorgane anzubringen, die in der Regel auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper einwirken. Durch Betätigung einer Starttaste kann der Spieler einen oder mehrere Umlaufkörper starten, wodurch dem Spieler ein reeller Einfluß auf das Spielgeschehen vermittelt wird. So kann beispielsweise durch Betätigung einer Taste innerhalb einer bestimmten Zeitdauer einer der Umlaufkörper durch den Spieler nachgestartet werden, um ihm die Möglichkeit einzuräumen, eine gewinnbringende Symbolkombination zu erzielen. Darüber hinaus können für die übrigen Umlaufkörper Stopptasten vorgesehen werden, um dem Spieler zu gestatten, einen sich drehenden Umlaufkörper anzuhalten, wodurch dem Spieler der Eindruck vermittelt wird, das Spielgeschehen und damit die aus dem Spiel resultierende Symbolkombination beeinflussen zu können.

Weiterhin weisen bekannte Spielgeräte häufig Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen auf, beispielsweise eine Risiko-Spieleinrichtung, eine Ausspieleinrichtung, und/oder eine Jackpot-Spieleinrichtung.

Darüber hinaus ist es bekannt, derartige Unterhaltungsgeräte mit einem Bildschirm zu versehen, auf dem Spielfolgen oder grafisch Elemente dargestellt werden können. Dieser Bildschirm ist oftmals als Touchscreen-Monitor ausgebildet. Es

sind auch Unterhaltungsgeräte bekannt, bei denen die Symbol-Spieleinrichtung auf einem Bildschirm simuliert wird.

Die EP-B1-0 253 584 offenbart ein Spiel- und Unterhaltungsgerät mit mindestens einer separaten Anzeigefläche in Form eines Bildschirms, die von einer Steuereinheit nach Maßgabe eines Grafikprogrammes aus einer Anzahl unterschiedlicher Grafikprogramme gesteuert wird. Hierbei werden Merkmale in einer Grafikszene so vergrößert, daß sie in einer nachfolgenden Grafikszene eine größere Fläche der Anzeigefläche belegt.

Aus der DE-A1-42 10 600 ist ein Spielautomat mit einem Bildschirm und mehreren Aufzeichnungsträgern, z.B. Kompaktdisks oder Videiobändern, bekannt. Auf diesen Aufzeichnungsträgern sind zu einer bestimmten Sportart jeweils mehrere Schlüsselszenen aufgezeichnet, beispielsweise zu einem Fußball- oder Tennisspiel. Mittels eines Tastenfeldes kann eine der zur Verfügung stehenden Sportarten ausgewählt werden, so daß ein Teil der entsprechenden Schlüsselszene auf dem Bildschirm wiedergegeben und dann angehalten wird. Über ein weiteres Tastenfeld wählt der Spieler einen Wetteinsatz aus, der auf das weitere Ereignis der Schlüsselszene gerichtet ist, welche mehrere unterschiedliche Fortsetzungen (Spielverläufe) umfaßt. Nach Auswahl des Wetteinsatzes wird die Schlüsselszene weiter abgespielt und beim Eintreffen des richtigen gewetteten Ereignisses ein Gewinn gegeben bzw. beim Nichteintreffen des gewetteten Ereignisses der Wetteinsatz verloren. Der Spieler kann somit eine vorgegebene Schlüsselszene auswählen, wobei nach Eingabe des Wetteinsatzes eine von mehreren Fortsetzungen dieser Schlüsselszene angezeigt wird. Der Einfluß des Spielers auf die Schlüsselszene wirkt sich daher auf den gesamten Spielablauf des Spielautomaten aus.

Es ist Aufgabe der Erfindung, ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes der eingangs genannten Art zu schaffen, das die Benutzung des Gerätes interessanter und abwechslungsreicher gestaltet und dabei den Spieler weiter in den Spielablauf integriert.

Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, daß rechnergesteuert auf dem Bildschirm spielanimierende oder allgemeine Werbespots dargestellt werden. Diese Werbespots unterschiedlichen Inhalts stellen sich für den Spieler visuell und gegebenenfalls auch akustisch dar, so daß das Unterhaltungsgerät als solches schon ansprechend auf den Spieler wirkt. Die Werbespots sollen den Spieler zur Benutzung des Gerätes anregen und dessen Spielinteresse weiter steigern.

Nach einer bevorzugten Ausbildung der Erfindung enthält mindestens ein Werbespot Geschicklichkeitsspielelemente, die tastengesteuert und/oder zufallsgesteuert zu einem Gesamtbild zusammensetzbar sind, wobei bei erfolgreicherderen richtiger Zusammensetzung ein Gewinn erzielt wird. Ein solches auf dem Bildschirm dargestelltes Geschicklichkeitsspiel kann beispielsweise nach Art eines Puzzles ausgebildet werden, das aus mehreren Teilen besteht und zu einem Gesamtbild zusammengesetzt werden muß, um einen Gewinn zu erzielen. Beispielsweise könnte das als Puzzle ausgebildete Geschicklichkeitsspiel darin bestehen, das Gesamtbild einer Cola-Dose zu erzeugen. Darüber hinaus können jedoch auch beliebig andere Arten von Werbespots eingespielt werden. Der in einem Geschicklichkeitsspiel eines Werbespots erzielte Gewinn kann ein Sonderspiel-, Freispiel-, Punkte-, Geld-, Token-, Spieleinsatz- oder der gleichen Gewinn sein, wobei beispielsweise der Token-Gewinn gegen eine Cola-Dose eingetauscht werden kann.

Für den Spieler kann es besonders reizvoll sein, wenn ein in einem Geschicklichkeitsspiel eines Werbespots erzielter Gewinn unmittelbar als Einsatz in die Symbol-Spielein-richtung und/oder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung überführt wird. Für andere Spieler wiederum ist es interessant, wenn der erzielte Gewinn unmittelbar zur Auszahlung in Form von Geld, Wertmarken oder dergleichen gebracht wird.

Nach einer weiteren bevorzugten Ausbildung des erfindungsgemäßen Verfahrens enthält mindestens ein Werbespot Frage-/Antwortspiele. Hierbei sind jeweils eine Frage aus einer Mehrzahl von Fragen zufallsgesteuert und jeweils eine Lösung aus einer Mehrzahl von Lösungen tastengesteuert auswählbar, wobei bei Auswahl der richtigen Lösung ein Gewinn erzielt wird. Ein besonderer Spielanreiz für den Speiler ergibt sich auch dann, wenn der Werbespot mit dem Frage-/Antwortspielen als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildet ist.

Um den Spielanreiz am Unterhaltungsgerät während der spiellosen Zeit zu steigern, laufen nach einer Weiterbildung der Erfindung die Werbespots in den Spielpausen zwischen den vor eigentlichen Spielen in der Symbol-Spieleinrichtung ab.

In einer besonderen Ausführungsform der Erfindung kann neben der Darstellung der Werbespots auch der Spielverlauf der Symbolspieleinrichtung bzw. der Zusatzgewinnspieleinrichtung auf dem gleichen Bildschirm dargestellt werden, indem die Symbol-Spieleinrichtung und/oder die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung auf dem Bildschirm simuliert wird. Die Reihenfolge und Art der Darstellung wird durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes gesteuert. Alternativ dazu kann die Symbol-Spieleinrichtung und auch die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung auf dem einen Bildschirm dargestellt werden, während die Wer-

bespots auf einem zusätzlichen am Unterhaltungsgerät angeordneten Bildschirm dargestellt werden. Zweckmäßigerweise ist hierbei zumindest einer der Bildschirme als Touchscreen-Monitor ausgebildet. Dadurch kann weitestgehend auf Bedienelemente am Unterhaltungsgerät verzichtet werden.

Bevorzugt werden die Werbespots von Dritten gegen ein Entgelt erworben. Dies gewährleistet dem hersteller und/oder Aufsteller des Unterhaltungsgerätes eine zusätzliche Einnahmequelle. Weiterhin wird zweckmäßigerweise der in einem Geschicklichkeitsspiel eines Werbespots erzielte Gewinn von einem Dritten bezahlt. Hierdurch wird der Aufwand des Herstellers und/oder Aufstellers für das Unterhaltungsgerät wesentlich reduziert.

Ferner ist es möglich, eine Reihe solcher Unterhaltungsgeräte innerhalb eines Aufstellortes miteinander zu vernetzen. Dies kann in Spielhallen, Gaststätten und dergleichen erfolgen. Darüber hinaus kann auch eine Vernetzung mehrerer Unterhaltungsgeräte regional zwischen mehreren Aufstellorten vorgenommen werden. Dadurch können örtliche oder überörtliche Werbekampagnen veranstaltet oder Spielwettbewerbe ausgetragen werden.

Es versteht sich, daß die vorstehend genannten und nachstehend noch zu erläuternden Merkmale nicht nur in der jeweils angegebenen Kombination, sondern auch in anderen Kombinationen oder in Alleinstellung verwendbar sind, ohne den Rahmen der vorliegenden Erfindung zu verlassen.

Der der Erfindung zugrunde liegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand von Ausführungsbeispielen, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigen:

Fig. 1 eine erste Ausführungsform eines nach dem erfindungsgemäßen Verfahren betriebenen münzbetätigten Unterhaltungsgerätes,

Fig. 2 eine zweite Ausführungsform eines nach dem erfindungsgemäßen Verfahren betriebenen Unterhaltungsgerätes,

Fig. 3 eine dritte Ausführungsform eines nach dem erfindungsgemäßen Verfahren betriebenen Unterhaltungsgerätes,

Fig. 4 eine schematische Darstellung einer Vernetzungsmöglichkeit der Unterhaltungsgeräte nach den Fig. 1 bis 3 und

Fig. 5 eine schematische Darstellung eines Frage-/Antwortspiels auf einem Bildschirm eines nach dem erfindungsgemäßen verfahren betriebenen Unterhaltungsgerätes.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse des münzbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit gemäß Fig. 1 weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe 3 mit Ablesefenstern 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet,

die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. An den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinnplan nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich Nachstart- bzw. Stopptasten 7, mit denen die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole des Umlaufkörpers 5 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbolkombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d.h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8, oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen. Im oberen Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich ein Münzeinwurfschlitz 10, ein Geldschein-Eingabeschlitz 11, ein Benutzerkarten-Eingabeschlitz 12 und ein Tokeneinwurfschlitz 13 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung. Des weiteren ist neben dem Münzeinwurfschlitz 10 eine Rückgabetaste 14 angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Guthaben-Anzeige 9 angezeigtes Guthaben in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist. Darüber hinaus sind eine Punkte-Anzeige 15 und eine Sonderspiele-Anzeige 16 vorgesehen.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 17 übertragen werden, die gemäß Fig. 1 als Risiko-Spieleinrichtung ausgebildet ist. Links und rechts des Gehäuses 2 sind Risikoleitern 18 angeordnet, die mehrere zusammengefaßte, beleuchtbare Anzeigefelder 19 umfassen. Die Risikoleitern 18 sind im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Rei-

henfolge mit Anzahlen von Sonderspielgewinnen belegt. Das Riskieren des in einer Risikoleiter 18 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigefeld 19 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld 19 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 18 angebrachten Totalverlust-Anzeigefeld 20 mit der Beschriftung „0„ blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 21 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des Höchstgewinnes an Sonderspielen bzw. an Punkten fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 16, die Punkte-Gewinne in der Punkte-Anzeige 15 und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 aufaddiert.

Im mittleren Bereich der Frontscheibe 3 des Gehäuses 2 des Unterhaltungsgerätes ist ein Bildschirm 22 angeordnet, der als Touchscreen-Monitor ausgebildet ist. Auf diesem Bildschirm 22 sind Werbespots darstellbar. Mindestens ein Werbespot enthält Geschicklichkeitsspielelemente, die vom Spieler durch Punktberührung des Touchscreen-Monitors zu einem Gesamtbild zusammengesetzbar sind. Bei erfolgreichem Abschluß des Geschicklichkeitspiels wird ein Gewinn gegeben, der z.B. als Geldgewinn in die Ausgabeschale 8 überführt und damit zur Auszahlung gebracht wird. Besteht der Gewinn z.B. in einem Sonderspiel, so wird dieses in der Sonderspiele-Anzeige 16 aufaddiert. Der Gewinn kann auch in der Ausgabe einer Wertmarke liegen, die bei der Aufsichtsperson des Unterhaltungsgerätes gegen einen Natural-Gewinn umgetauscht werden kann.

Bei der Ausbildung des Unterhaltungsgerätes nach Fig. 2 wird die an sich im wesentlichen mechanische Symbol-Spieleinrichtung 1 nach Fig. 1 als elektronische Symbol-Spieleinrichtung 1 auf dem Bildschirm 22 simuliert. Bei dieser Aus-

führung werden somit sowohl das Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung 1 als auch die Werbespots auf dem Bildschirm 22 dargestellt. Gegebenenfalls wird auf dem Bildschirm 22 auch das Zusatzspiel in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung simuliert. Auf die Darstellung der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ist hierbei verzichtet worden.

Die Ausführungsform des Unterhaltungsgerätes nach Fig. 3 unterscheidet sich vom Unterhaltungsgerät nach Fig. 2 dadurch, daß die Symbol-Spieleinrichtung 1 und gegebenenfalls die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung jeweils in einem eigenen Bildschirm 22 simuliert werden. In das Gehäuse 2 des Unterhaltungsgerätes ist ein zusätzlicher Bildschirm 23, vorzugsweise ebenfalls ein Touchscreen-Monitor, integriert. Dieser Bildschirm 23 dient ausschließlich dazu, die Werbespots darzustellen.

In Fig. 4 sind jeweils die in den Fig. 1 bis 3 dargestellten Unterhaltungsgeräte gezeigt. Diese Unterhaltungsgeräte A, B bis N sind miteinander vernetzt, so daß mehrere Spieler gleichzeitig an demselben Geschicklichkeitsspiel eines Werbespots teilnehmen und in einen Wettbewerb gegeneinander treten können.

Auf dem schematisch in Fig. 5 gezeigten Bildschirm 22, der gegebenenfalls als Touchscreen-Monitor ausgebildet sein kann, ist ein Frage-/Antwortspiel dargestellt. Hierzu ist der Bildschirm 22 in verschiedene Felder unterteilt. Auf der linken Seite des Bildschirms 22 wird im Feld 24 der Index der Frage und im Feld 25 die erreichbare Punktzahl bei richtiger Beantwortung der Frage angezeigt. Auf der rechten Seite des Bildschirms 22 zeigt das Feld 26 die Anzahl verbleibender oder erzielbarer Leben und das Feld 27 mögliche zusätzlich erziel-

bare Gewinnpunkte, beispielsweise in Abhängigkeit vom Schwierigkeitsgrad der Frage, an. Im oberen mittleren Bereich des Bildschirms 22 befindet sich ein Abschnitt 28, in welchem Video-/Audiosequenzen wiedergegeben werden können, die sich inhaltlich auf die in einem Fragefeld 29 angezeigte Frage beziehen.

Im unteren Bereich des Bildschirms 22 befinden sich mehrere Felder 30, in denen mehrere Lösungsmöglichkeiten angeboten werden, so daß der Spieler tastengesteuert die richtige Lösung aus den Feldern 30 auswählen kann. Des weiteren kann ein Zusatzfeld 31 für weiter Frage-/Antwortspiel-Informationen vorgesehen sein.

Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes mit
   - einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern ein Spielergebnis anzeigt,
   - gegebenenfalls einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichtes Spielergebnis veränderbar ist,
   - einem Bildschirm und
   - einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung,

   d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß rechnergesteuert auf dem Bildschirm (22 bzw. 23) spielanimierende oder allgemeine Werbespots dargestellt werden.

2. Verfahren nach Anspruch 1, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß mindestens ein Werbespot Geschicklichkeitsspielelemente enthält, die tastengesteuert und/oder zufallsgesteuert zu einem Gesamtbild zusammensetzbar sind, wobei bei deren richtiger Zusammensetzung ein Gewinn erzielt wird.

3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß ein in einem Geschicklichkeitsspiel eines Werbespots erzielter Gewinn entweder unmittelbar als Einsatz in die Symbol-Spieleinrichtung (1) und/oder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (17) überführt oder in Form von Geld, Wertmarken oder dergleichen angegeben wird.

4. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 3, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß mindestens ein Werbespot Frage-/Antwortspiele enthält.

5. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 4, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß jeweils eine Frage aus einer Mehrzahl von Fragen zufallsgesteuert und jeweils eine Lösung aus einer Mehrzahl von Lösungen tastengesteuert auswählbar sind, wobei bei Auswahl der richtigen Lösung ein Gewinn erzielt wird.

6. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß der Werbespot mit dem Frage-/Antwortspielen als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildet ist.

7. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 6, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß die Werbespots in den Spielpausen zwischen den eigentlichen Spielen in der Symbol-Spieleinrichtung (1) ablaufen.

8. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß die Symbol-Spielein-richtung (1) und/oder die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (17) auf dem Bildschirm (22,23) simuliert wird.

9. Verfahren nach Anspruch 8, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß die Werbespots auf einem weiteren am Unterhaltungsgerät angeordneten Bildschirm (23) dargestellt werden.

10. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 9, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß zumindest einer der Bildschirme (22,23) als Touchscreen-Monitor ausgebildet ist.

11. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 10, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß der in einem Geschicklichkeitsspiel eines Werbespots erzielte Gewinn ein Sonderspiel-, Supersonderspiel-, Freispiel-, Punkte-, Geld-, Token-, Spieleinsatz- oder dergleichen Gewinn ist.

12. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 11, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß die Werbespots von Dritten gegen ein Entgelt erworben werden.

13. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 12, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß der in einem Geschicklichkeitsspiel eines Werbespots erzielte Gewinn von einem Dritten bezahlt wird.

14. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 13, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t, daß mehrere solcher Unterhaltungsgeräte innerhalb eines Aufstellortes und/oder regional zwischen mehreren Aufstellorten miteinander vernetzt sind.

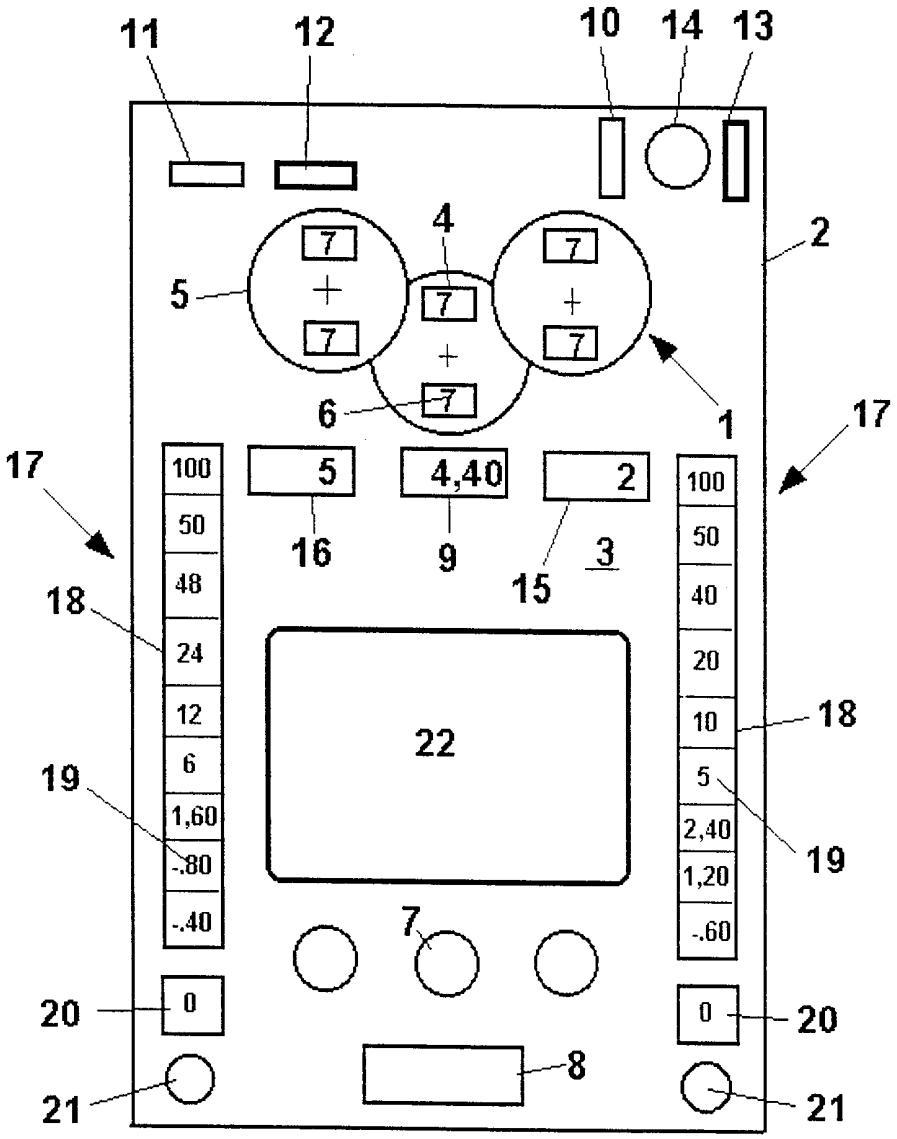

11
12
10
14
13
2
4
5
7
6
1
17
17
100
50
48
24
12
6
1,60
-.80
-.40
5
4,40
2
16
9
15
3
100
50
40
20
10
5
2,40
1,20
-.60
18
18
19
19
22
7
20
0
0
20
21
8
21

Fig. 1

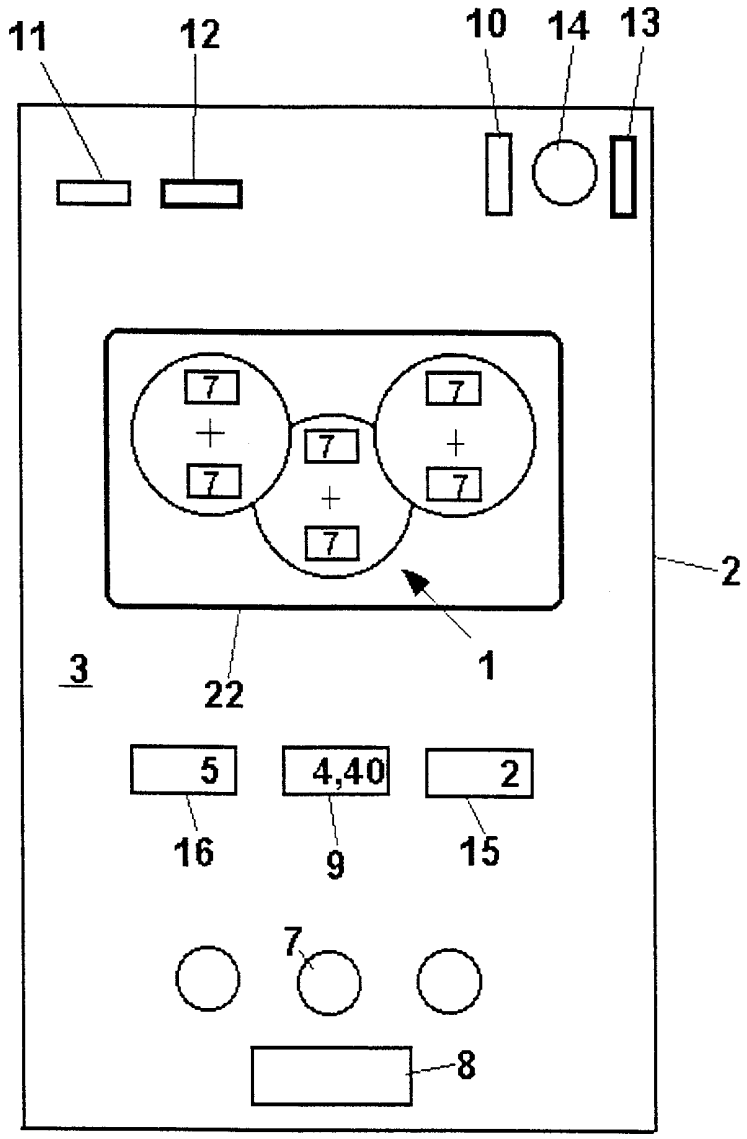


Fig. 2

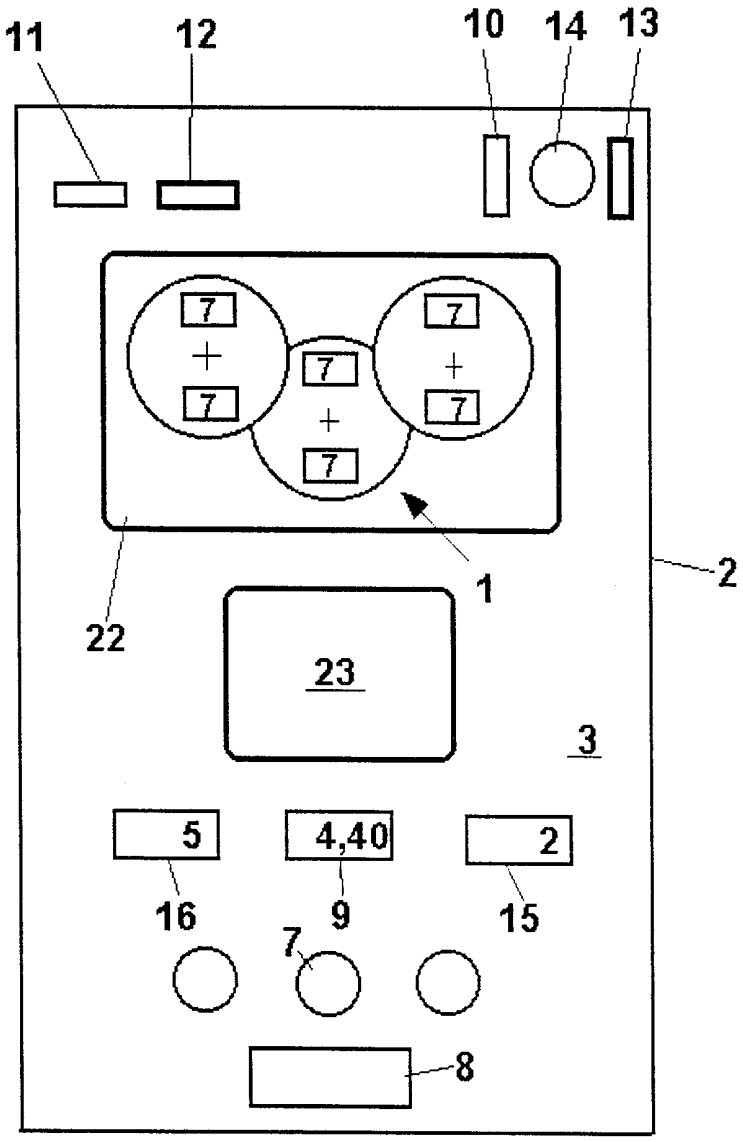


Fig. 3

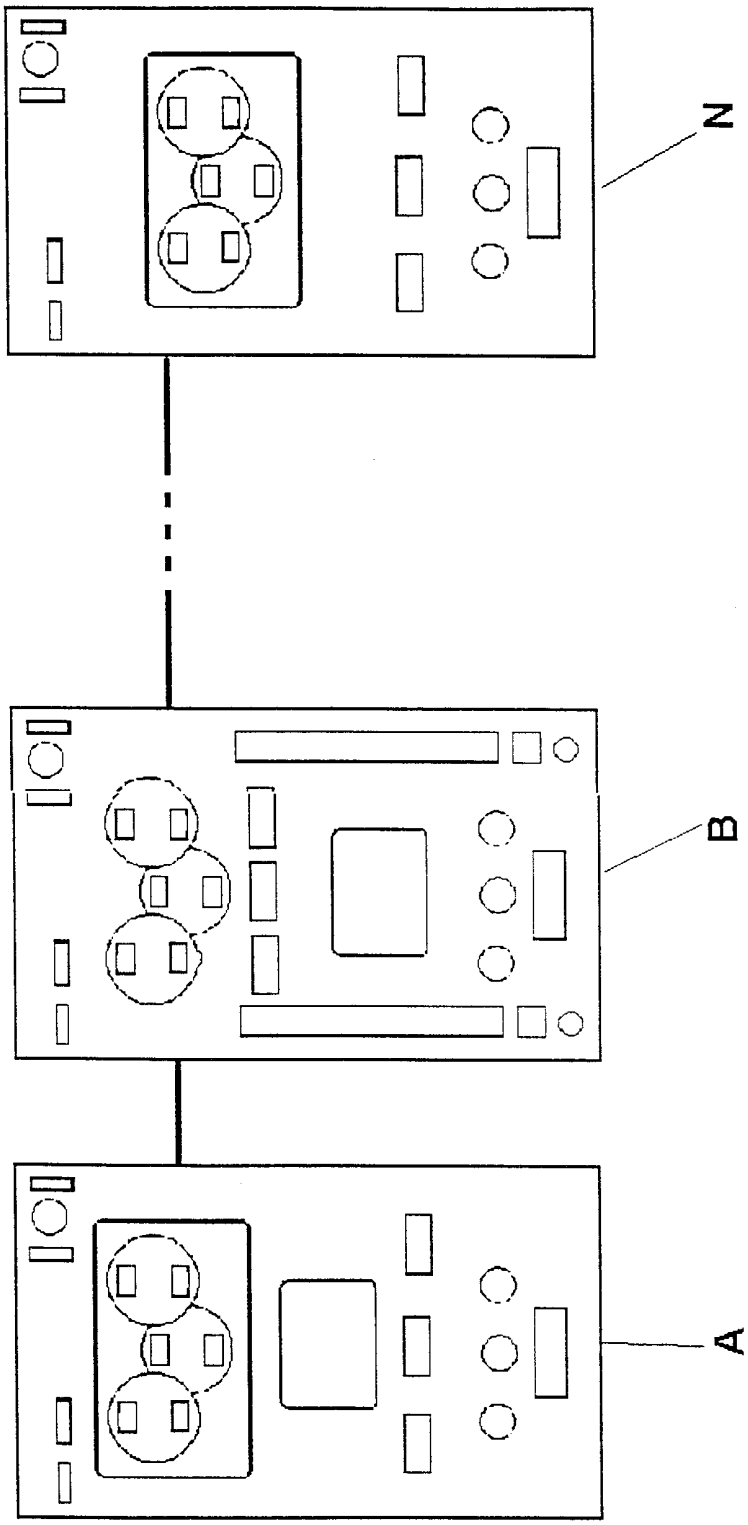


Fig. 4

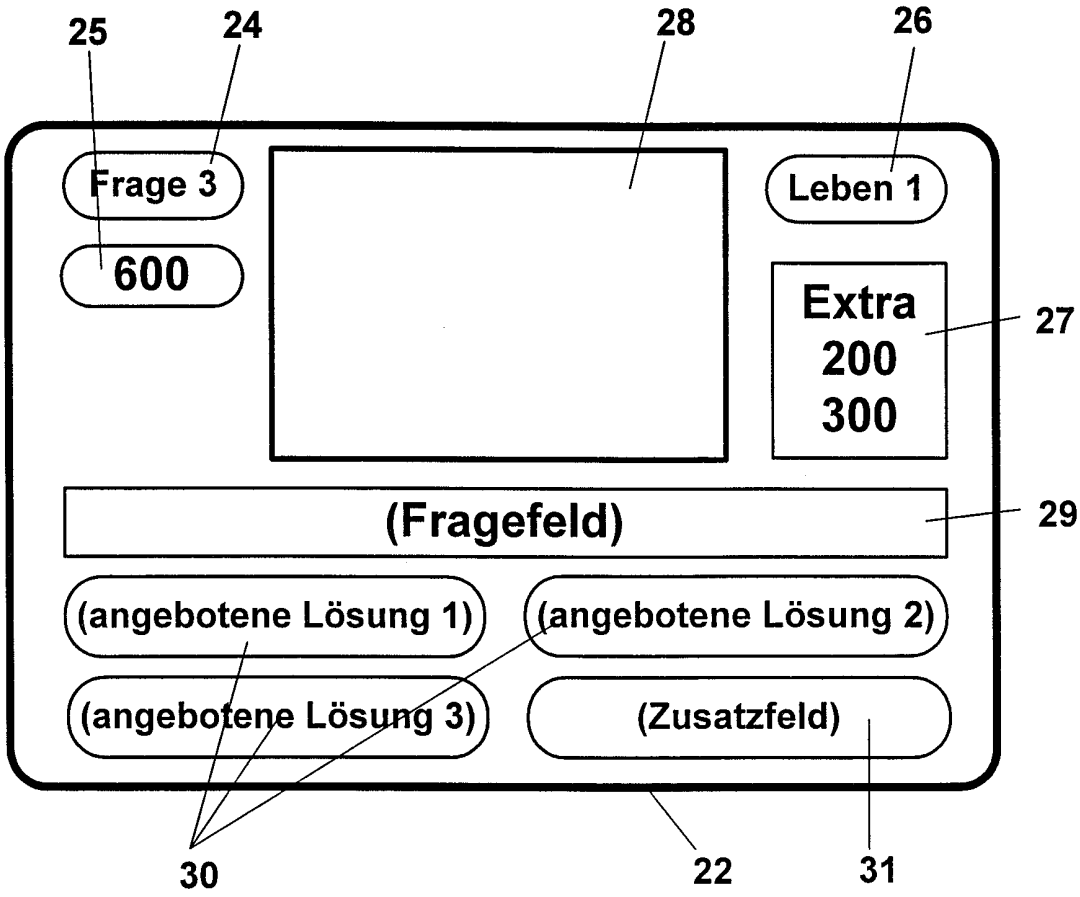

25
24
28
26
Frage 3
600
Leben 1
Extra
200
300
27
(Fragefeld)
29
(angebotene Lösung 1)
(angebotene Lösung 2)
(angebotene Lösung 3)
(Zusatzfeld)
30
22
31

FIG. 5