

(19) österreichisches
patentamt

(10) AT 008 589 U1 2006-10-15

(12) **Gebrauchsmusterschrift**

(21) Anmeldenummer: GM 731/05 (51) Int. Cl.⁷: A63F 13/08
(22) Anmeldetag: 2005-10-27
(42) Beginn der Schutzdauer: 2006-08-15
(45) Ausgabetag: 2006-10-15

(73) Gebrauchsmusterinhaber:
NOVOMATIC AG
A-2352 GUMPOLDSKIRCHEN,
NIEDERÖSTERREICH (AT).

(72) Erfinder:
GRAF JOHANN F.
GUMPOLDSKIRCHEN,
NIEDERÖSTERREICH (AT).

(54) **ELEKTRONISCHES SPIEL- UND/ODER WETTGERÄT**

(57) Die vorliegende Erfindung betrifft ein Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät, insbesondere münz- und/oder geldwertmäßig betätigbares Glücksspiel- oder Wettgerät, mit einem Gehäuse, einer in dem Gehäuse aufgenommenen Datenverarbeitungseinheit, zumindest einer Anzeigevorrichtung zur Anzeige von Spiel- und/oder Unterhaltungssignalen sowie einer an dem Gehäuse angeordneten Bedieneinrichtung zur Gerätebedienung. Erfindungsgemäß zeichnet sich das Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät dadurch aus, dass das Gehäuse einen modularen Aufbau besitzt und aus mehreren aneinandersetzbaren Bausteinen besteht, die jeweils mit den daran befestigten Elektronikkomponenten vormontiert sind, wobei ein erster Gehäusebaustein, der die Bedieneinrichtung und/oder die Datenverarbeitungseinheit trägt, eine erste Anschlussschnittstelle aufweist, mittels derer an den ersten Gehäusebaustein wahlweise ein jeweiliger zweiter Gehäusebaustein, der die jeweilige Anzeigevorrichtung trägt, ansetzbar ist.

Wichtiger Hinweis:

Die in dieser Gebrauchsmusterschrift enthaltenen Ansprüche wurden vom Anmelder erst nach Zustellung des Recherchenberichtes überreicht (§ 19 Abs.4 GMG) und lagen daher dem Recherchenbericht nicht zugrunde. In die dem Recherchenbericht zugrundeliegende Fassung der Ansprüche kann beim Österreichischen Patentamt während der Amtsstunden Einsicht genommen werden.

AT 008 589 U1 2006-10-15

DVR 0078018

Die vorliegende Erfindung betrifft ein Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät, insbesondere münz- und/oder geldwertmäßig betätigbares Glücksspiel- oder Wettgerät, mit einem Gehäuse, einer in dem Gehäuse aufgenommenen Datenverarbeitungseinheit, zumindest einer Anzeigevorrichtung zur Anzeige von Spiel- und/oder Unterhaltungssignalen sowie einer an dem Gehäuse angeordneten Bedieneinrichtung zur Gerätebedienung.

Ein Glücksspielgerät der genannten Art ist beispielsweise aus der WO 2005/041139 A1 oder der DE 200 00 990 U1 bekannt. Während die letztgenannte DE 200 00 990 U1 ein Walzenspielgerät zeigt, bei dem in einem Anzeigefeld aus Glas die sich drehenden Glückswalzen mit den darauf befindlichen Symbolen laufen, zeigt die erstgenannte WO 2005/041139 A1 ein Bildschirmgerät, bei dem die Anzeigevorrichtung zwei übereinander angeordnete, zueinander stumpfwinklig geneigte Bildschirme umfasst. Regelmäßig ist bei solchen Glücksspielgeräten das Gerätegehäuse schrankförmig ausgebildet, wobei in der oberen Hälfte des schrankförmigen Gehäuses die Anzeigevorrichtung angeordnet ist, während in einem unteren Gehäuseabschnitt die Datenverarbeitungseinheit bzw. Steuereinrichtung zur Gerätesteuerung sowie ggf. eine Auszahleinrichtung zum Auszahlen eines Spielgewinns untergebracht sind. An einem mittleren Gehäuseabschnitt unterhalb der Anzeigevorrichtung ist regelmäßig die Bedieneinrichtung vorgesehen, die mit der Steuereinrichtung verbunden ist und neben den Bedientasten zur Gerätesteuerung auch Geld- oder Geldwerteingabemittel aufweisen kann. Dabei ist es bekannt, das schrankförmige Gerätegehäuse mit einer Tür zu versehen, die um eine aufrechte Achse aufgeschwenkt werden kann, um Zutritt zu den im Inneren des Gehäuses angeordneten Komponenten zu verschaffen (vgl. WO 2005/041139).

Weiterhin ist es aus der EP 15 22 978 A1 bekannt, die Geldeingabeeinheit mit Banknotenlesegerät in einem separaten Gehäuseabschnitt unterzubringen, das seitlich an das Hauptgehäuse angeschraubt werden kann. Das Hauptgehäuse nimmt dabei in bekannter Weise in seinem unteren Abschnitt die Datenverarbeitungseinheit zur Gerätesteuerung und in einem oberen Abschnitt die Anzeigevorrichtung des Geräts auf. Zwischen diesen beiden ist in ebenfalls bekannter Weise das Bedienpaneel zur Spielbedienung am Hauptgehäuse vorgesehen. Die separate Unterbringung der Geldeingabeeinheit erlaubt es, diese nur bei Bedarf vorzusehen, sie bei Ausbildung des Geräts ohne Geldeingabeeinheit jedoch gänzlich wegzulassen.

Derartige Glücksspielgeräte sind jedoch in mehrfacher Hinsicht verbesserungsfähig. Zum einen ist es bei bekannten Spiel- bzw. Unterhaltungsgeräten relativ schwierig, das Gerät entsprechend den Kundenwünschen individuell zu konfigurieren. Insbesondere sind die bekannten Geräte hinsichtlich der Anzeigevorrichtung bzw. der Geldaus- und/der -eingabevorrichtung wenig flexibel. Die Ausschnitte in der oberen Hälfte des Gerätegehäuses geben die Anordnung der Anzeigemittel, wie Bildschirme oder Displays, fest vor. Es ist nicht ohne weiteres möglich, beispielsweise bei dem aus der WO 2005/041139 bekannten Glücksspielgerät anstelle der dort vorgesehenen zwei zueinander stumpfwinklig geneigten Großbildschirme beispielsweise einen der beiden Bildschirme durch ein Anzeigefeld für rotierende Glücksspielwalzen zu ersetzen. Andererseits wäre es wünschenswert, die Wartungs- und Reparaturfreundlichkeit des Geräts zu verbessern. Tritt beispielsweise im Bereich der Anzeigevorrichtung ein Defekt auf, muss bislang regelmäßig das gesamte Gerät getauscht oder die Anzeigevorrichtung aufwendig vor Ort ausgebaut werden. Ferner wäre es von Vorteil, die Transportierbarkeit der sperrigen Geräte zu verbessern.

Der vorliegenden Erfindung liegt daher die Aufgabe zugrunde, ein verbessertes Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät der genannten Art zu schaffen, das Nachteile des Standes der Technik vermeidet und letzteren in vorteilhafter Weise weiterbildet. Vorzugsweise soll ein verbessertes Glücksspielgerät geschaffen werden, das einfach entsprechend den Kundenwünschen individuell zu konfigurieren ist, Wartung und Reparaturen erleichtert und eine einfache Transportierbarkeit besitzt.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch ein Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät gemäß

Anspruch 1 gelöst. Bevorzugte Ausgestaltungen sind Gegenstand der abhängigen Ansprüche.

Erfindungsgemäß ist also vorgesehen, dass das Gehäuse einen modularen Aufbau besitzt und aus mehreren zusammensetzbaren Bausteinen besteht, die jeweils mit den daran befestigten
5 Elektronikkomponenten vormontiert sind. Dabei weist ein erster Gehäusebaustein, der die Bedieneinrichtung und/oder die Datenverarbeitungseinheit des Geräts trägt, eine erste Anschlusschnittstelle auf, mittels derer an den genannten ersten Gehäusebaustein wahlweise verschiedene zweite Gehäusebausteine ansetzbar sind, die die jeweils gewünschte Anzeigevorrichtung besitzen. Der modulare Aufbau des Gerätegehäuses erlaubt es dabei, je nach
10 Konfigurierungswunsch auf den Steuerungs- bzw. Bedienungs-Gehäusebaustein verschiedene Anzeigegeräte-Gehäusebausteine aufzusetzen. So kann beispielsweise auf den Gehäusebaustein, der die Bedieneinrichtung und/oder die Datenverarbeitungseinheit trägt, ein Gehäusebaustein mit zwei zueinander stumpfwinklig geneigten Bildschirmen, wie sie beispielsweise die WO 2005/041139 zeigt, aufgesetzt werden. Wird hingegen eine anders ausgebildete Anzeigevorrichtung gewünscht, kann ein entsprechend anders ausgebildeter zweiter Gehäusebaustein mit daran vormontierten Anzeigemitteln aufgesetzt werden. Beispielsweise kann der zweite
15 Gehäusebaustein, der die jeweilige Anzeigevorrichtung trägt, zwei zueinander nicht geneigte Bildschirme umfassen, nur einen Bildschirm beinhalten oder auch ein Sichtfeld aus Glas mit dahinter angeordneten rotierenden Glücksspielwalzen besitzen, um das Gerät als Walzengerät konfigurieren zu können. Es versteht sich, dass auch Kombinationen aus Bildschirm und Walzen-Sichtfeld möglich sind. Durch den modularen Aufbau des Gerätegehäuses können nicht nur die Fertigungs- und Montagekosten sowie die Lagerhaltungskosten für die verschiedenen Gerätegehäuse reduziert werden, sondern auch die Wartungsfreundlichkeit verbessert werden. Geht ein Spielgerät beispielsweise im Bereich der Anzeigevorrichtung kaputt, braucht nicht das gesamte Gerät getauscht bzw. vor Ort die Anzeigevorrichtung ausgebaut und wieder eingebaut
20 werden. Es kann vielmehr der die Anzeigevorrichtung beinhaltende Gehäusebaustein abgenommen und durch einen neuen ersetzt werden. Auch die Transportierbarkeit der Geräte kann verbessert werden, da die Gehäusebausteine mit den vormontierten Elektronikkomponenten ggf. separat transportiert werden können, falls dies notwendig ist. Ebenso kann ein Spielgerät relativ einfach umkonfiguriert werden. Soll beispielsweise nach einer gewissen Laufzeit in einem Casino aus einem Gerät mit nur einem Bildschirm ein Doppelbildschirmgerät gemacht werden, braucht lediglich der zweite Gerätebaustein abgenommen und durch einen entsprechend anders ausgebildeten ersetzt werden.

Vorteilhafterweise bezieht sich die Modularität des Gerätegehäuses nicht nur auf die Anschließbarkeit mehrerer verschiedener Anzeigevorrichtungs-Bausteine. In Weiterbildung der Erfindung besitzt der genannte erste Gehäusebaustein, der die Bedieneinrichtung und/oder die Datenverarbeitungseinheit des Geräts trägt, zusätzlich zu der genannten ersten Anschlusschnittstelle für den die Anzeigevorrichtung tragenden zweiten Gehäusebaustein zumindest
35 eine weitere Anschlusschnittstelle zum Aufsetzen eines dritten Gehäusebausteins, der eine Auszahlereinheit zum Auszahlen eines Spieleinsatzes und/oder -Gewinns trägt.

Der genannte erste Gehäusebaustein bildet also sozusagen einen zentralen Gehäusebaustein, der mehrere Anschlussstellen besitzt, so dass je nach Konfigurationswunsch mehrere
45 weitere Gehäusebausteine mit den jeweiligen daran vorgesehenen Funktionskomponenten angebaut werden können.

Soll beispielsweise ein reines Karten- oder Ticketgerät geschaffen werden, bei dem keine Gewinnausschüttung in Form von Bargeld vorgesehen ist, kann auf die vorgenannte Auszahlereinheit verzichtet werden. In diesem Fall wird der genannte dritte Gehäusebaustein mit der daran befestigten Auszahlereinheit einfach weggelassen. Stattdessen kann beispielsweise ein vierter
50 Gehäusebaustein, der einen Sockel bildet, unmittelbar an den ersten Gehäusebaustein, der die Bedieneinrichtung und/oder die Datenverarbeitungseinheit des Geräts beinhaltet, angebaut werden. Der genannte vierte Gehäusebaustein besitzt hierzu vorteilhafterweise eine Anschlusschnittstelle, mittels derer er wahlweise mit dem ersten Gehäusebaustein, der die Bedienein-
55

richtung und/oder die Datenverarbeitungseinheit trägt, oder dem dritten Gehäusebaustein mit der Auszahleinheit zusammensetzbar ist, wenn letzterer an den ersten Gehäusebaustein montiert ist.

- 5 Die modulare Ansetzbarkeit eines den Gerätesockel bildenden Gehäusebausteins erlaubt es auch, durch den Anbau verschieden hoher Gerätesockel die Bauhöhe des Geräts, insbesondere der Anordnung der Bedieneinheit und der Anzeigevorrichtung zu variieren, beispielsweise an verschiedene Körpergrößen anzupassen.
- 10 Vorteilhafterweise besitzt der dritte Gehäusebaustein mit der Auszahleinheit auf gegenüberliegenden Seiten zueinander komplementäre Anschlussschnittstellen, von denen die eine mit der zweiten Anschlussschnittstelle des ersten Gehäusebausteins zusammensetzbar ist und die andere der genannten zweiten Anschlussschnittstelle des ersten Gehäusebausteins entspricht, so dass der vierte Gehäusebaustein, der den Sockel des Geräts bilden kann, wahlweise auf
- 15 den ersten Gehäusebaustein oder den daran montierten dritten Gehäusebaustein setzbar ist.

Die Anschlussschnittstellen der einzelnen Gehäusebausteine können grundsätzlich an verschiedenen Stellen an den Gehäusebausteinen vorgesehen sein. Nach einer vorteilhaften Ausführung der Erfindung sind die Anschlussschnittstellen jeweils an den Oberseiten und/oder

20 den Unterseiten der jeweiligen Gehäusebausteine vorgesehen, so dass die Gehäusebausteine turmartig übereinander stapelbar sind, um zu einem insgesamt turmartigen Gehäuse zusammengesetzt zu werden.

Vorteilhafterweise können sämtliche Elektronikkomponenten in den verschiedenen Gehäusebausteinen von der zentralen Datenverarbeitungseinheit in dem ersten Gehäusebaustein angesteuert werden. Hierzu können zwischen den Gehäusebausteinen Datenübertragungsleitungen vorgesehen sein, die vorteilhafterweise lösbare Verbindungsstellen besitzen, so dass ein einfaches Trennen der Gehäusebausteine bzw. der daran vormontierten Elektronikkomponenten

25 möglich ist. Vorteilhafterweise können die Gehäusebausteine bzw. die daran vormontierten Elektronikkomponenten auch durch Energieversorgungsleitungen miteinander verbunden werden, so dass eine zentrale Energieversorgung, beispielsweise über den ersten Gehäusebaustein, möglich ist. Alternativ könnten die Gehäusebausteine jedoch auch separate Energieanschlüsse besitzen, um eine dezentrale Stromversorgung zu ermöglichen.

30

Vorteilhafterweise ist die Datenverarbeitungseinheit derart ausgebildet, dass verschiedene Spiele in der Datenverarbeitungseinheit speicherbar sind. Nach einer Ausführung der Erfindung kann die Datenverarbeitungseinheit einen mehrfach beschreibbaren Speicher, wie beispielsweise einen EPROM, umfassen, der es erlaubt, bei einer Umkonfigurierung des Geräts die neue Spielsoftware und die für die neu angeschlossenen Gerätekomponenten bestimmte Steuerungssoftware zu speichern.

35

40

Nach einer besonders vorteilhaften Ausführung der Erfindung kann die Datenverarbeitungseinheit in dem genannten ersten Gehäusebaustein eine Erkennungseinrichtung zur Selbsterkennung der jeweils angeschlossenen Elektronikkomponenten in bzw. an den jeweils aufgesetzten

45 weiteren Gehäusebausteinen besitzen. Dies ermöglicht sozusagen eine Plug-and-Play-Konfiguration des Gerätes. Soll beispielsweise ein reines Walzenspielgerät in ein Walzen- und Bildschirmgerät umkonfiguriert werden, braucht lediglich der vorgenannte zweite Gehäusebaustein mit dem Walzenmodul abgenommen und durch einen neuen zweiten Gehäusebaustein ersetzt werden, der das Walzenmodul und zusätzlich einen Bildschirm enthält. Beim Verbinden

50 des Walzenmoduls und des Bildschirms des neuen zweiten Gehäusebausteins mit der Datenverarbeitungseinheit im ersten Gehäusebaustein erkennt die Datenverarbeitungseinheit die neu angeschlossenen Komponenten und stellt dementsprechend die notwendigen Steuerungssignale bereit.

55 Die Anschlussschnittstellen an den Gerätegehäusebausteinen können grundsätzlich verschie-

den ausgebildet sein. Nach einer vorteilhaften Ausführung der Erfindung werden die Anschluss-schnittstellen von den Rändern vorzugsweise rechteckiger Gehäuseöffnungen der jeweiligen Gehäusebausteine gebildet. Die Ränder können dabei Aufsetzfürhungen, beispielsweise in Form von stufenförmigen Falzen, besitzen, so dass sie passgenau aufeinander setzbar sind und quer zur Aufsetzrichtung formschlüssig gehalten sind. Durch die Anordnung der Schnittstellen auf den Ober- und Unterseiten der Gehäusebausteine werden diese grundsätzlich bereits durch die Schwerkraft im aufeinander gesetzten Zustand gehalten. Zusätzlich können jedoch auch Verriegelungsmittel oder andere formschlüssige bzw. kraftschlüssige Haltemittel vorgesehen sein, die die Gehäusebausteine im zusammengesetzten Zustand aneinander halten.

Die Erfindung wird nachfolgend anhand bevorzugter Ausführungsformen und zugehöriger Zeichnungen näher erläutert. In den Zeichnungen zeigen:

Fig. 1: eine perspektivische Frontansicht eines Glücksspielgeräts nach einer ersten Ausführung der Erfindung, bei der auf einem ersten Gehäusebaustein, der die Bedieneinrichtung und die Datenverarbeitungseinheit des Spielgeräts aufweist, ein zweiter Gehäusebaustein mit zwei stumpfwinklig zueinander geneigten Bildschirmen aufgesetzt ist,

Fig. 2: eine perspektivische Frontansicht des Glücksspielgeräts aus Fig. 1, wobei ein dritter Gehäusebaustein mit einer Auszahlungseinheit in das Gerätegehäuse zwischen den vorgenannten ersten Gehäusebaustein und einen vierten Gehäusebaustein, der einen Gerätesockel bildet, eingesetzt ist,

Fig. 3: eine perspektivische Frontansicht des Spielgeräts aus den vorhergehenden Figuren, wobei der zweite Gehäusebaustein mit den Anzeigebildschirmen aus Fig. 1 ersetzt ist durch einen anderen zweiten Gehäusebaustein, der zwei Bildschirme und zusätzlich ein Walzenmodul aufweist,

Fig. 4: eine perspektivische Frontansicht des Spielgeräts aus den vorhergehenden Figuren, wobei der zweite Gehäusebaustein mit den Anzeigebildschirmen ersetzt ist durch einen Großbildschirm, der nicht mehr unmittelbar am Gerätegehäuse befestigt, sondern an einer Wand montiert ist.

Das in Figur 1 gezeichnete Spielgerät bildet ein Standgerät in Form eines Stand-Alone-Geräts und umfasst ein etwa mannshohes, grob gesprochen kastenförmiges Gerätegehäuse 1, dessen obere Hälfte der Aufnahme einer Anzeigevorrichtung 2 dient, die in der gezeichneten Ausführung aus zwei großflächigen, übereinander angeordneten Bildschirmen 3 und 4 besteht. Wie Figur 1 zeigt, besitzt das Spielgerätegehäuse 1 in seiner Frontseite 5 hierfür zwei Ausschnitte 6 und 7, die zueinander einen stumpfen Winkel einschließen, so dass die übereinander geordneten Bildschirme 3 und 4 zueinander ebenfalls stumpfwinklig um eine liegende Achse zueinander gekippt sind.

Unterhalb der beiden Bildschirme 3 und 4 besitzt das Spielgerätegehäuse 1 einen zum Spieler hin vorspringenden Bedienfeldabschnitt 8, der sich über die gesamte Breite des Gerätegehäuses 1 erstreckt und im wesentlichen kastenförmig ausgebildet ist. Die Oberseite des Bedienfeldabschnittes 8 des Gerätegehäuses 1 ist etwa eben ausgebildet und beherbergt das Bedienfeld 10, welches mehrere von Hand zu betätigende Bedientasten 9 in Form von Druckschaltern umfasst. In der gezeichneten Ausführung sind die Bedientasten 9 mechanische Schalter, es versteht sich jedoch, dass die Bedientasten 9 auch nach anderen Wirkprinzipien betätigbar sein können, insbesondere Teil eines Touch Screens sein können. In an sich bekannter Weise kann der Bedienfeldabschnitt 8 weiterhin eine Geldeingabe- und/oder -ausgabeeinheit 11 umfassen, die in an sich bekannter Weise selbstverständlich verschieden ausgebildet sein kann und beispielsweise neben einem Münzen- und Geldscheinmodul auch ein Token- und/oder Ticketmodul oder ein elektronisches Kartenlese- und Schreibgerät umfassen kann.

Konkret besitzt das Bedienfeld 10 eine an der Frontseite des Bedienfeldabschnittes 8 neben einem Handgriff 12 angeordnete Starttaste 9a sowie auf der ebenen Oberseite mehrere Bedien-

tasten, beispielsweise zum Erhöhen des Spieleinsatzes, zum Abrufen von Spielinformationen oder zum Steuern weiterer Spielfunktionen, wie z. B. zum Anhalten, Abbremsen oder Beschleunigen der auf einem der Bildschirme 3 oder 4 angezeigten rotierenden Spielwalzen.

- 5 Die auf den Bildschirmen 3 und 4 angezeigten Spiele werden von einer elektronischen Steuereinrichtung 13 vorzugsweise in Form eines Rechners gesteuert, die im Inneren des Gerätegehäuses 1 in dessen unteren Hälfte aufgenommen ist. Die Steuereinrichtung 13 steuert einerseits die Anzeigevorrichtung 2 an und kommuniziert andererseits mit den Bedientasten 9 des Bedienfeldes 10. Es versteht sich, dass auch die Gewinnausgabeeinrichtung von der Steuereinrichtung 13 angesteuert wird.

Wie Figur 1 zeigt, besitzt das Gerätegehäuse 1 einen modularen Aufbau und ist aus mehreren Gehäusebausteinen 14, 15 und 17 zusammengesetzt, die turmartig übereinander gestapelt sind und gemeinsam das insgesamt kastenförmige Gerätegehäuse 1 bilden. Ein erster Gehäusebaustein 14 bildet dabei einen zentralen Gehäusebaustein, der einerseits die vorgenannte Steuereinrichtung 13 in seinem Inneren aufnimmt und zum anderen das Bedienfeld 10 mit den Bedientasten 9 und der Geldeingabeeinheit 11 trägt. Dieser zentrale erste Gehäusebaustein 14 trägt einen zweiten Gehäusebaustein 15, in dem die Bildschirme 3 und 4 gelagert sind. Der erste Gehäusebaustein 14 besitzt hierzu eine erste Anschlusschnittstelle 18 auf seiner Oberseite, die passgenau mit einer Anschlusschnittstelle 20 an der Unterseite des zweiten Gehäusebausteins 15 verbindbar ist. Die beiden Anschlusschnittstellen 18 und 20 werden dabei von zueinander im wesentlichen kongruenten Gehäuseöffnungen der beiden Gehäusebausteine 14 und 15 gebildet, genauer gesagt von den diese Gehäuseöffnungen begrenzenden Rändern.

25 Auf seiner Unterseite besitzt der erste Gehäusebaustein 14 eine zweite Anschlusschnittstelle 19, mit der der erste Gehäusebaustein 14 auf einen vierten Gehäusebaustein 17 setzbar ist, der einen Gehäusesockel bildet, mit dem das Gerät auf dem Boden aufstellbar ist. Der genannte Sockelbaustein 17 besitzt dabei an seiner Oberseite eine geeignete Anschlusschnittstelle 21, die passgenau mit der zweiten Anschlusschnittstelle 19 des Gehäusebausteins 14 zusammensetzbar ist. Die zweite Anschlusschnittstelle 19 des Gehäusebausteins 14 wird dabei ebenso wie die Anschlusschnittstelle 18 an der Oberseite von den Gehäuserändern gebildet, die eine Gehäuseöffnung in der Unterseite des Gehäusebausteins 14 begrenzen.

35 Durch den modularen Aufbau des Gerätegehäuses 1 ist es ein Leichtes, die Gerätekonfiguration zu verändern. Wie Figur 2 zeigt, kann beispielsweise ein weiterer Gehäusebaustein 16, der eine Auszahlungseinheit zum Ausbezahlen von unverbrauchten Spieleinsätzen und/oder Spielgewinnen umfasst, zwischen den ersten Gehäusebaustein 14 und den den Gerätesockel bildenden Gehäusebaustein 17 geschaltet werden. Der zusätzliche Gehäusebaustein 16 mit der Auszahlungseinheit besitzt hierzu an seiner Oberseite und an seiner Unterseite Anschlusschnittstellen 22 und 23, die in der vorgenannten Weise wiederum von Gehäuseöffnungen bzw. den diese begrenzenden Rändern des Gehäusebausteins 16 gebildet werden. Dabei ist vorteilhafterweise die Anschlusschnittstelle 22 auf der Oberseite des Gehäusebausteins 16 komplementär zu der zweiten Anschlusschnittstelle 19 des ersten Gehäusebausteins 14, so dass diese passgenau zusammensetzbar sind. Andererseits entspricht die zweite Anschlusschnittstelle 23 des zusätzlichen Gehäusebausteins 16 vorteilhafterweise identisch der zweiten Anschlusschnittstelle 19 des ersten Gehäusebausteins 14, so dass der Sockelbaustein 17 wahlweise unmittelbar an den zentralen ersten Gehäusebaustein 14 oder den zusätzlichen Gehäusebaustein 16 ansetzbar ist.

50 Wie Figur 3 zeigt, kann das Spielgerät ganz einfach mit einer verschieden ausgebildeten Anzeigevorrichtung 2 versehen werden. Hierzu braucht lediglich der zweite Gehäusebaustein 15 ersetzt werden. In der gezeichneten Ausführung umfasst der zweite Gehäusebaustein 15 zusätzlich zu den zwei Anzeigebildschirmen 3 und 4 ein Walzenmodul 24.

55 Wie Figur 4 zeigt, kann der zweite Gehäusebaustein 15 mit der Anzeigevorrichtung 2 auch

gänzlich von den verbleibenden Gehäusebausteinen 14 und 17 entfernt werden. Die Anschlussschnittstelle 18 an dem ersten Gehäusebaustein 14 wird dabei durch einen Deckel 25 verschlossen. Die Anzeigevorrichtung 2 kann einen Großbildschirm 3 umfassen, der separat vom Gehäuse 1, beispielsweise an einer Gebäudewand, aufgehängt wird.

5

Ansprüche:

- 10 1. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät, insbesondere münz- und/oder geldwertmäßig betätigbares Glücksspiel- oder Wettgerät, mit einem Gehäuse (1), einer in dem Gehäuse (1) aufgenommenen Datenverarbeitungseinheit (13), zumindest einer Anzeigevorrichtung (2) zur Anzeige von Spiel- und/oder Unterhaltungssignalen sowie einer an dem Gehäuse (1) angeordneten Bedieneinrichtung (10) zur Gerätebedienung, wobei das Gehäuse (1) 15 einen modularen Aufbau besitzt und aus mehreren aneinandersetzbaren Bausteinen besteht, die jeweils mit den daran befestigten Elektronikkomponenten vormontiert sind, wobei ein erster Gehäusebaustein (14), der die Bedieneinrichtung und/oder die Datenverarbeitungseinheit trägt, eine erste Anschlussschnittstelle aufweist, mittels derer an den ersten Gehäusebaustein (14) wahlweise ein jeweiliger zweiter Gehäusebaustein (15), der die jeweilige Anzeigevorrichtung (2) trägt, ansetzbar ist, wobei zwischen den Gehäusebausteinen (14, 15, 16, 17) Datenübertragungsleitungen mit lösbaren Verbindungsstellen vorgesehen sind, *dadurch gekennzeichnet*, daß die Datenverarbeitungseinheit (13) in dem ersten Gehäusebaustein (14) eine Erkennungseinrichtung zur Selbsterkennung der jeweils angeschlossenen Elektronikkomponenten der jeweils aufgesetzten Gehäusebausteine (15, 16, 17) aufweist. 25
2. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät nach dem vorhergehenden Anspruch, wobei der erste Gehäusebaustein (14) zusätzlich zu der genannten ersten Anschlussschnittstelle (18) für den die Anzeigevorrichtung tragenden zweiten Gehäusebaustein (15) eine weitere Anschlussschnittstelle (19) zum Ansetzen eines dritten Gehäusebausteins (16), der eine Auszahlungseinheit (26) trägt, aufweist. 30
3. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät nach dem vorhergehenden Anspruch, wobei ein vierter Gehäusebaustein (17), der einen Gehäusesockel bildet, eine Anschlussschnittstelle (21) besitzt, mittels derer er wahlweise an den ersten Gehäusebaustein (14) oder den daran montierten dritten Gehäusebaustein (16) setzbar ist. 35
4. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät nach den beiden vorhergehenden Ansprüchen, wobei der dritte Gehäusebaustein (16) mit der Auszahlungseinheit (26) auf gegenüberliegenden Seiten zueinander komplementäre Anschlussschnittstellen (22, 23) besitzt, von denen die eine mit der zweiten Anschlussschnittstelle des ersten Gehäusebausteins (14) zusammensetzbar ist und die andere der zweiten Anschlussschnittstelle (19) des ersten Gehäusebausteins (14) entspricht, so dass der zweite Gehäusebaustein (15) und/oder der vierte Gehäusebaustein (17) wahlweise unmittelbar an den ersten Gehäusebaustein (14) und den daran montierten dritten Gehäusebaustein (16) setzbar sind. 40
- 45 5. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät nach dem vorhergehenden Anspruch, wobei die erste Anschlussschnittstelle (18) und die zweite Anschlussschnittstelle (19) des ersten Gehäusebausteins (14) zueinander komplementär ausgebildet sind, so dass der dritte Gehäusebaustein (16) wahlweise zwischen den ersten Gehäusebaustein und den zweiten Gehäusebaustein oder den ersten Gehäusebaustein und den vierten Gehäusebaustein setzbar ist. 50
- 55 6. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät nach einem der vorhergehenden Ansprüche, wobei die Anschlussschnittstellen (18, 19, 20, 21, 22, 23) der Gehäusebausteine (14, 15, 16, 17) auf den Oberseiten und Unterseiten der Gehäusebausteine (14, 15, 16, 17) ange-

ordnet sind, so dass die Gehäusebausteine (14, 15, 16, 17) turmartig übereinander stapelbar sind.

- 5
7. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät nach einem der vorhergehenden Ansprüche, wobei die Datenverarbeitungseinheit (13) in dem ersten Gehäusebaustein (14) die weiteren Elektronikkomponenten in den anderen Gehäusebausteinen (15, 16, 17) ansteuert.
- 10
8. Spiel-, Wett- und/oder Unterhaltungsgerät nach einem der vorhergehenden Ansprüche, wobei die Anschlussschnittstellen (18, 19, 20, 21, 22, 23) der Gehäusebausteine (14, 15, 16, 17) von den Rändern vorzugsweise rechteckiger Gehäuseöffnungen in den Gehäusebausteinen (14, 15, 16, 17) gebildet sind.

Hiezu 4 Blatt Zeichnungen

15

20

25

30

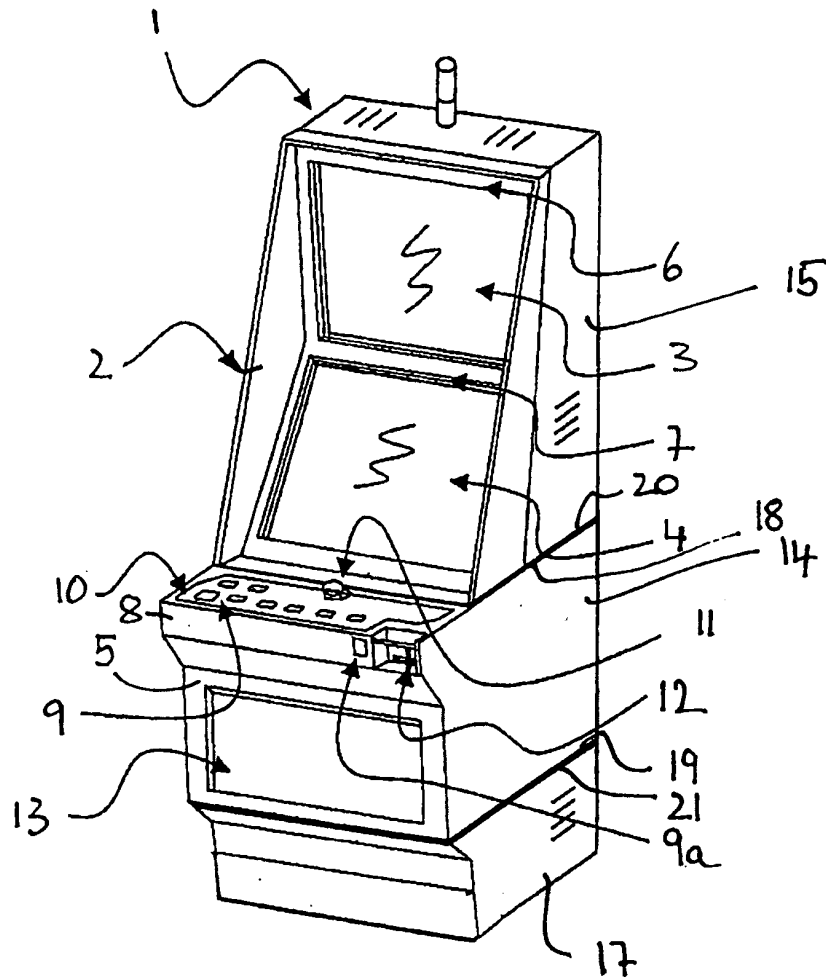
35

40

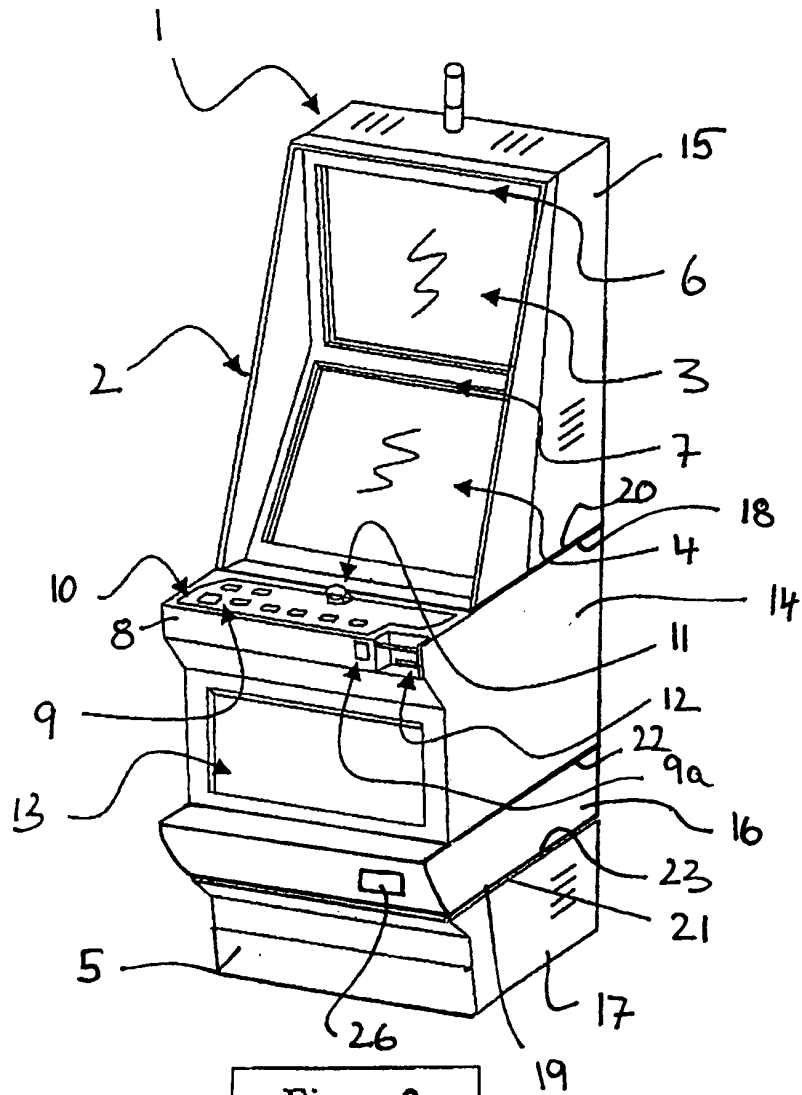
45

50

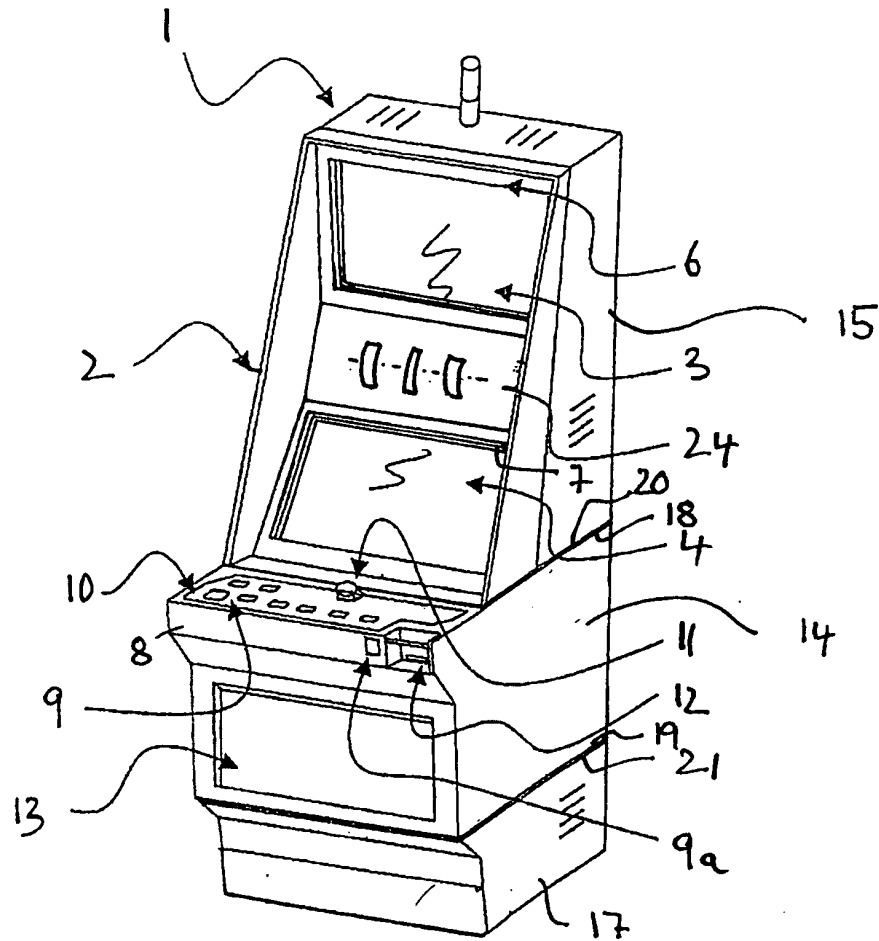
55



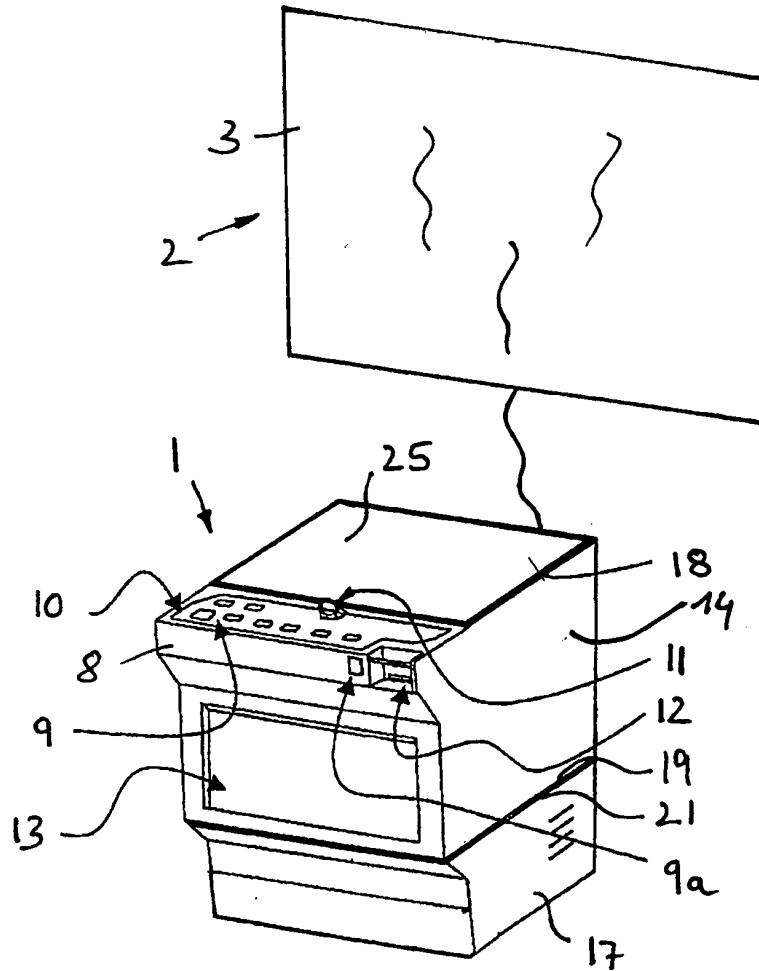
Figur 1



Figur 2



Figur 3



Figur 4

Klassifikation des Anmeldungsgegenstands gemäß IPC ⁸ : A63F 13/08 (2003.01); A63F 13/12 (2006.01)		AT 008 589 U1
Recherchierter Prüfstoff (Klassifikation): A63F, G06F		
Konsultierte Online-Datenbank: WPI, EPODOC, TXTDE, TXTEN, INTERNET		
Dieser Recherchenbericht wurde zu den am 27.10.2005 eingereichten Ansprüchen erstellt.		
Die in der Gebrauchsmusterschrift veröffentlichten Ansprüche könnten im Verfahren geändert worden sein (§ 19 Abs. 4 GMG), sodass die Angaben im Recherchenbericht, wie Bezugnahme auf bestimmte Ansprüche, Angabe von Kategorien (X, Y, A), nicht mehr zutreffend sein müssen. In die dem Recherchenbericht zugrundeliegende Fassung der Ansprüche kann beim Österreichischen Patentamt während der Amtsstunden Einsicht genommen werden.		
Kategorie ⁷⁾	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch
X	US 2004/0023716 A1 (GAUSELMANN) 5. Februar 2004 (05.02.2004) <i>Zusammenfassung; Fig; Figurenbeschreibung; Paragraphen 1-7</i>	1
A	--	2-10
Y	US 2002/0151353 A1 (GAUSELMANN) 17. Oktober 2002 (17.10.2002) <i>Zusammenfassung; Fig. 1; Figurenbeschreibung; Paragraphen 13,15; Ansprüche</i>	1,2,6,7,8,10
Y	US 6 068 101 A (DICKENSON ET AL.) 30. Mai 2000 (30.05.2000) <i>Zusammenfassung; Fig. 1,4; Figurenbeschreibung; Spalte 1, Zeile 49 bis Spalte 2, Zeile 49</i>	1,6,7,8,10
Y	EP 1 522 978 A1 (ARUZE CORP.) 13. April 2005 (13.04.2005) <i>Zusammenfassung; Fig. 1; Figurenbeschreibung</i>	2
A	--	1,3-10
⁷⁾ Kategorien der angeführten Dokumente: X Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu bzw. auf erfinderscher Tätigkeit beruhend betrachtet werden. Y Veröffentlichung von Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann nicht als auf erfinderscher Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren weiteren Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese Verbindung für einen Fachmann naheliegend ist. A Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert. P Dokument, das von besonderer Bedeutung ist (Kategorie X), jedoch nach dem Prioritätstag der Anmeldung veröffentlicht wurde. E Dokument, aus dem ein älteres Recht hervorgehen könnte (früheres Anmeldedatum, jedoch nachveröffentlicht, Schutz in Österreich möglich, würde Neuheit in Frage stellen). & Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist.		
Datum der Beendigung der Recherche: 22. März 2006	<input checked="" type="checkbox"/> Fortsetzung siehe Folgeblatt	Prüfer(in): Dipl.-Ing. KÖGL

Fortsetzungsblatt		
Kategorie*)	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungs- datum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch
A	DE 21 2004 000 009 U1 (NOVOMATIC AG) 25. August 2005 (25.08.2005) <i>Zusammenfassung; Fig. 1; Figurenbeschreibung</i>	1
	--	
A	US 6 272 575 B1 (RAJCHEL) 7. August 2001 (07.08.2001) <i>Zusammenfassung; Fig. 1; Figurenbeschreibung</i>	1,10
	--	
A	GB 2 350 913 A (PHILLIPS) 13. Dezember 2000 (13.12.2000) <i>Zusammenfassung; Fig. 2; Figurenbeschreibung</i>	1,10
	--	
A	DE 197 49 703 A1 (NOVOMATIC AG) 30. April 1998 (30.04.1998) <i>Zusammenfassung; Fig. 1; Figurenbeschreibung</i>	1
	--	
A	AT 405 339 B (NOVO-INVEST CASINO DEVELOPMENT AG) 26. Juli 1999 (26.07.1999) <i>Zusammenfassung; Fig. 1; Figurenbeschreibung</i>	1
	--	
A	DE 9110013 U1 (ORTLEPP) 24. Oktober 1991 (24.10.1991) <i>Fig. 1; Figurenbeschreibung; Ansprüche 1-3</i>	1

Hinweis

Die **Kategorien** der angeführten Dokumente dienen in Anlehnung an die Kategorien der Entgegnungen bei EP- bzw. PCT-Recherchenberichten zur raschen Einordnung des ermittelten Stands der Technik.

Bitte beachten Sie, dass nach **der Zahlung der Veröffentlichungsgebühr** die **Registrierung** erfolgt und die **Gebrauchsmusterschrift veröffentlicht** wird, auch wenn die Neuheit bzw. der erforderlich erfinderische Schritt nicht gegeben ist. In diesen Fällen könnte ein allfälliger **Antrag auf Nichtig-erklärung** (kann von jedermann gestellt werden) zur Löschung des Gebrauchsmusters führen. Auf das Risiko allfälliger im Fall eines Nichtigkeitsantrags anfallender Prozesskosten (die gemäß §§ 40 bis 55 Zivilprozessordnung zugesprochen werden) darf hingewiesen werden.

Ländercodes von Patentschriften (Auswahl, weitere Codes siehe **WIPO ST. 3.**)

AT = Österreich; **AU** = Australien; **CA** = Kanada; **CH** = Schweiz; **DD** = ehem. DDR; **DE** = Deutschland; **EP** = Europäisches Patentamt; **FR** = Frankreich; **GB** = Vereinigtes Königreich (UK); **JP** = Japan; **RU** = Russische Föderation; **SU** = Ehem. Sowjetunion; **US** = Vereinigte Staaten von Amerika (USA); **WO** = Veröffentlichung gem. PCT (WIPO/OMPI);

Die genannten Druckschriften können in der Bibliothek des Österreichischen Patentamtes während der Öffnungszeiten (Montag bis Freitag von 8 bis 12 Uhr 30, Dienstag von 8 bis 15 Uhr) unentgeltlich eingesehen werden. Bei der von der Teilrechtsfähigkeit des Österreichischen Patentamtes betriebenen Kopierstelle können **Kopien** der ermittelten Veröffentlichungen bestellt werden.

Über den Link <http://at.espacenet.com/> können **Patentveröffentlichungen am Internet** kostenlos eingesehen werden.

Auf Bestellung gibt die von der Teilrechtsfähigkeit des Österreichischen Patentamtes betriebene Serviceabteilung gegen Entgelt zu den im Recherchenbericht genannten Patentedokumenten allfällige veröffentlichte "**Patentfamilien**" (den selben Gegenstand betreffende Patentveröffentlichungen in anderen Ländern, die über eine gemeinsame Prioritätsanmeldung zusammenhängen) bekannt.

Auskünfte und Bestellmöglichkeit zu den Serviceleistungen erhalten Sie unter der Telefonnummer

+43 1 534 24 - 738 bzw. 739

Schriftliche Bestellungen:

per FAX Nr. + 43 1 534 24 – 737 oder per E-Mail an Kopierstelle@patentamt.at