



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 10 2007 052 419 A1** 2009.05.07

(12)

Offenlegungsschrift

(21) Aktenzeichen: **10 2007 052 419.8**

(22) Anmeldetag: **02.11.2007**

(43) Offenlegungstag: **07.05.2009**

(51) Int Cl.⁸: **G07F 17/34** (2006.01)

(71) Anmelder:

**NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT GMBH, 55411
Bingen, DE**

(74) Vertreter:

Patentanwälte BECKER & AUE, 55411 Bingen

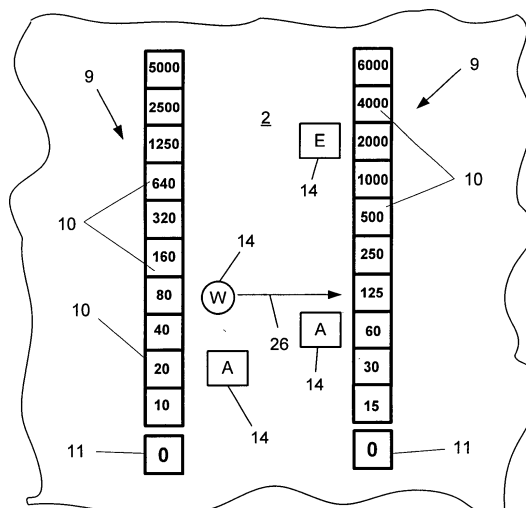
(72) Erfinder:

Schattauer, Jürgen, 55595 Hüffelsheim, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

(54) Bezeichnung: **Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes und ein Unterhaltungsgerät dazu**

(57) Zusammenfassung: Bei einem Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einem Steuergerät, einem Bildschirm (2) zur Darstellung einer zufallsgesteuerten Spieleinrichtung (9) mit Anzeigefeldern (10) mit jeweils einem Gewinnwert, wird bei einer Berührung eines berührungsempfindlichen Anzeigefeldes (10) ein Auswahlfeld (14) mit mindestens einem den optisch wahrnehmbaren Spielablauf beeinflussenden Befehl auf dem Bildschirm (2) angezeigt, wobei der Befehl durch eine Berührung des entsprechenden Sensorbereiches des Auswahlfeldes (14) ausgewählt wird.



Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einem Steuergerät, einem Bildschirm zur Darstellung einer zufallsgesteuerten Spieleinrichtung mit Anzeigefeldern mit jeweils einem Gewinnwert und ein Unterhaltungsgerät zur Durchführung des Verfahrens.

[0002] Die DE 34 39 636 C2 offenbart ein Geldspielgerät mit einer Steuereinrichtung zur Spielablaufsteuerung, von der Umlaufkörper mit Gewinnsymbolen nach einem Stillsetzen auf eine gewinn- oder nicht gewinnbringende Symbolkombination geprüft werden, deren zugeordneter Gewinn mit einem Anzeigeelement einer Risikospieleinrichtung angezeigt wird. Die Gewinnhöhen bilden eine Folge mit im Wesentlichen geometrischer Progression und ein Zufallsgenerator wird so oft angelassen, bis der Gewinn eine obere Grenze des zusammenhängenden Bereichs über- oder eine untere Grenze unterschritten hat, worauf ein zuletzt erzielter Gewinn in einem Guthabenzähler kumuliert wird, dem eine Anzeige zugeordnet ist. Bei eingeschalteter Risikoautomatik ist mit mindestens einem mit der Steuereinrichtung verbundenen Stellmittel eine Anlasszahl des Zufallsgenerators für automatisch zu startende Risikospiele einstellbar. Im Weiteren ist eine Gewinnhöhengrenze einstellbar, die unterhalb der oberen Höchstgewinnsgrenze liegt.

[0003] Darüber hinaus zeigt die DE 195 01 775 C2 ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer Symbolspieleinrichtung und einer bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns diesen bei Verlustgefahr erhöhenden Risikospieleinrichtung, die eine Risikoleiter aus mehreren beleuchtbaren, gewinnindividuellen Anzeigefeldern, ein Totalverlustanzeigefeld und eine Risikotaste umfasst, wobei mindestens einem Anzeigefeld der Risikoleiter mindestens ein beleuchtbares Anzeigeelement zugeordnet ist. Im Weiteren sind eine Teilgewinnannahme-Taste im Risikospiel und eine rechnergesteuerte Spielablaufsteuerung vorgesehen. Das Anzeigeelement wird im Risikospiel bei einer Betätigung der Teilgewinnannahme-Taste zur Übernahme eines Teilgewinns aus dem zugehörigen Anzeigefeld beleuchtet, und bei beleuchtetem Anzeigeelement wird das zugeordnete Anzeigefeld im entsprechenden nächsten Risikospiel übersprungen.

[0004] Es ist Aufgabe der Erfindung, ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes und ein Unterhaltungsgerät zu schaffen, das einem Benutzer ein individualisiertes selbsterklärendes Spielen ermöglicht.

[0005] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe bei dem Verfahren dadurch gelöst, dass bei einer Berührung

eines berührungsempfindlichen Anzeigefeldes ein Auswahlfeld mit mindestens einem den optisch wahrnehmbaren Spielablauf beeinflussenden Befehl auf dem Bildschirm angezeigt wird, wobei der Befehl durch eine Berührung des entsprechenden Sensorbereiches des Auswahlfeldes ausgewählt wird.

[0006] Demnach ist es einem Benutzer des Unterhaltungsgerätes möglich, den Anzeigefeldern der beispielsweise als so genannte Risiko- oder Zusatzspieleinrichtung ausgebildeten Spieleinrichtung auf einfache Weise Befehle zuzuordnen, die sich auf den auf dem Bildschirm dargestellten Spielablauf beziehen, so dass beispielsweise den Benutzer nicht interessierende Spielabschnitte nicht optisch wahrnehmbar dargestellt werden, womit ein verhältnismäßig schneller und interessanter Spielablauf erzielbar ist. Durch die Ausgestaltung des Bildschirms oder zumindest der Anzeigefelder als Touchscreen ist die Einstellung der Befehle einfach zu bewerkstelligen. Die Individualisierung des Unterhaltungsgerätes kann bereits vor dem ersten Spiel oder vor dem Spiel in der entsprechenden Spieleinrichtung erfolgen. Damit der Benutzer die eingestellten Befehle jederzeit optisch wahrnehmen kann, werden diese auf dem Bildschirm dargestellt.

[0007] Um eine für den Benutzer einfache Zuordnung des Befehls zu dem entsprechenden Anzeigefeld herzustellen, wird zweckmäßigerweise der Befehl neben dem zugeordneten Anzeigefeld dargestellt. Wird das mit einem von dem Benutzer ausgewählten Befehl versehene Anzeigefeld zufallsgesteuert erreicht, dann kann der Benutzer sofort die Wirkung seines Befehls nachvollziehen.

[0008] Bevorzugt wird der Befehl bis zu einer neuen Berührung des Anzeigefeldes oder einem neuen Start eines Spiels in der Spieleinrichtung oder über einen bestimmten Zeitraum, in dem das Unterhaltungsgerät nicht aktiv ist, optisch dargestellt. Die Dauer der temporären Darstellung lässt sich von einem Hersteller und/oder Aufsteller des Unterhaltungsgerätes bestimmen und macht nicht bei jedem Spiel eine erneute Eingabe des Benutzers erforderlich.

[0009] Zur übersichtlichen Anordnung mehrerer auswählbarer Befehle wird das Auswahlfeld als ein Scroll- oder Pulldown-Menü dargestellt, wobei nach der Auswahl eines Befehls nur dieser in einem Fenster angezeigt wird. Nach einer alternativen Weiterbildung werden unterschiedliche Befehle durch eine Mehrfachbeaufschlagung des Anzeigefeldes gewählt. Bei der nacheinander erfolgenden Darstellung durch die Mehrfachbeaufschlagung des Anzeigefeldes wird gegenüber einem Scroll- oder Pulldown-Menü Platz auf der Oberfläche des Bildschirms eingespart.

[0010] In Ausgestaltung wird durch den Befehl ein minimaler und/oder maximaler Gewinnwert festgelegt, ab dem das Spiel in der Spieleinrichtung optisch wahrnehmbar beginnt bzw. mit dessen Erreichen das Spiel in der Spieleinrichtung beendet wird. Vor dem Erreichen des minimalen Gewinnwertes wird das Spiel für den Benutzer unsichtbar im Hintergrund durchgeführt und der Benutzer kann im Vordergrund ein anderes Spiel spielen, ohne eine Ablenkung durch das ihn nicht interessierende Spielgeschehen zu erfahren. Den maximalen Gewinnwert legt der Benutzer in Abhängigkeit von seiner Risikobereitschaft fest. Selbstverständlich ist das Erreichen des minimalen und maximalen Gewinnwertes zufallsgesteuert.

[0011] Um das Spielen abwechslungsreich zu gestalten, wird bevorzugt durch den Befehl ein Wechsel von einer Spieleinrichtung in eine andere Spieleinrichtung bewirkt. Bei der anderen Spieleinrichtung kann es sich beispielsweise um eine so genannte und aus dem Stand der Technik bekannte Risikospieleinrichtung oder eine beliebige Zusatzspieleinrichtung handeln.

[0012] Damit ein Benutzer ein für ihn positives Spielergebnis sichern kann, wird durch den Befehl ein erzielter Gewinn zumindest teilweise in einen Gewinnspeicher übernommen.

[0013] In weiterer Ausgestaltung werden durch den Befehl die Gewinnwerte der Anzeigefelder erhöht oder gesenkt. Selbstverständlich steigt mit einer Erhöhung der Gewinnwerte auch eine Verlustwahrscheinlichkeit.

[0014] Vorzugsweise wird in Abhängigkeit von einem ausreichenden Guthaben oder vom Ergebnis einer Primärspieleinrichtung ein Spiel in der Spieleinrichtung gestartet, wobei eine Aktivierung anzeigende Farbänderung abwechselnd zwischen einem Totalverlustanzeigefeld und einem Anzeigefeld mit einem Gewinnwert zufallsgesteuert erfolgt und nach dem Erreichen eines Anzeigefeldes mit einem Gewinnwert erfolgt ein Farbwechsel zwischen einem Anzeigefeld mit einem höheren Gewinnwert und dem Totalverlustanzeigefeld, wobei die Anzeigefelder und das Totalverlustanzeigefeld in Form einer Risikoleiter dargestellt werden. Somit läuft in der Spieleinrichtung zum einen beim Vorhandensein eines entsprechenden Guthabens in Höhe eines Spieleinsatzes und zum anderen beim Vorliegen bestimmter Ergebnisse in der beispielsweise in Form von Scheiben, Walzen oder dergleichen vorhandenen Primärspieleinrichtung ein Spiel zufallsgesteuert ab. Das Spiel in der Spieleinrichtung erfolgt entsprechend dem Spiel in einer bekannten Risikoleiter, nämlich durch Erzielen eines Gewinns unter der Gefahr des Totalverlustes. Selbstverständlich kann statt eines Farbwechsels des Anzeigefeldes bzw. der Darstellung des Anzeige-

feldes auch eine Änderung der Helligkeit oder eine sonstige optische Animation vorgenommen werden, um dem Benutzer anzuzeigen, welches der mögliche Gewinn des aktuellen Spiels ist.

[0015] Um den Aufbau des Unterhaltungsgerätes mit einfachen Mitteln und für einen Benutzer abwechslungsreich gestaltbar zu bewerkstelligen, wird die Primärspieleinrichtung als Walzen oder Scheiben umfassende Symbolspieleinrichtung auf dem Bildschirm dargestellt. Die Belegung der virtuellen Walzen oder Scheiben ist mit nahezu beliebigen Symbolen, die auch von einem Benutzer auswählbar sein können, rechnergesteuert möglich.

[0016] Die Aufgabe wird bei einem Unterhaltungsgerät zur Durchführung des Verfahrens dadurch gelöst, dass der Bildschirm als ein Tastschirm bzw. Sensorbildschirm, nämlich ein so genannter Touchscreen, ausgebildet ist.

[0017] Durch die Ausgestaltung des Bildschirms als so genannter Touchscreen lässt sich die angezeigte Oberfläche durch den Benutzer verändern, um ein individualisiertes Spielen zu ermöglichen.

[0018] 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 verwendbar sind. Der Rahmen der Erfindung ist nur durch die Ansprüche definiert.

[0019] Die Erfindung wird im Folgenden anhand mehrerer Ausführungsbeispiele unter Bezugnahme auf die zugehörigen Zeichnungen näher erläutert. Es zeigt:

[0020] [Fig. 1](#) eine schematische Darstellung einer Vorderansicht eines erfindungsgemäßen Unterhaltungsgerätes zur Durchführung des erfindungsgemäßen Verfahrens,

[0021] [Fig. 2](#) eine Teildarstellung einer Spieleinrichtung des Unterhaltungsgerätes nach [Fig. 1](#),

[0022] [Fig. 3](#) eine Teildarstellung einer alternativ ausgestalteten Spieleinrichtung des Unterhaltungsgerätes nach [Fig. 1](#) und

[0023] [Fig. 4](#) eine Teildarstellung des Unterhaltungsgerätes nach [Fig. 1](#) mit einer Spieleinrichtung in einer weiteren alternativen Ausgestaltung.

[0024] Das Gehäuse **1** des geldbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite drei übereinander angeordnete Bildschirme **2** auf, von denen der obere Bildschirm **2** zur Darstellung einer Primärspieleinrichtung **3** dient, die in Form einer Symbolspiel-

einrichtung mit drei nebeneinander angeordneten, walzenförmig ausgebildeten Umlaufkörpern **4** optisch dargestellt ist. Durch das Steuergerät wird zum einen ein Bild erzeugt, das sich drehenden Umlaufkörpern **4** mit umfangsseitigen Symbolen **5** entspricht, und zum anderen werden Ablesefenster **6** auf dem oberen Bildschirm **2** dargestellt, die der Anzeige eines zufallsgesteuerten Spielergebnisses, also einer bestimmten Kombination von Symbolen **5**, dienen. Mit der Darstellung des Spielergebnisses geht eine Anzeige der virtuellen Umlaufkörper **4** einher, die stillgesetzten Walzen entspricht. Aus den angezeigten Symbolen **5** kann der Benutzer das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob ein Gewinn nach einem anzeigbaren Gewinnplan vorliegt.

[0025] Der Bildschirm **2** in der Mitte des Unterhaltungsgerätes ist als Touchscreen **25** ausgebildet und dient zur Darstellung von als Risikoleitern **7**, **8** ausgebildeten Spieleinrichtungen **9**. Der in der Primärspeleinrichtung **3** durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der beidseitig des mittleren Bildschirms **2** angeordneten Spieleinrichtungen **9** übertragen werden. Die linke Risikoleiter **7** umfasst mehrere übereinander dargestellte Anzeigefelder **10**, die in steigender Reihenfolge mit Gewinnwerten von 10 bis 5000 Punkten belegt sind. Die rechte Risikoleiter **7** besitzt ebenfalls mehrere übereinander dargestellte Anzeigefelder **10**, die in steigender Reihenfolge mit Gewinnwerten von 15 bis 6000 Punkten belegt sind.

[0026] Das Riskieren des in der Risikoleiter **7** bzw. **8** angezeigten Gewinns geschieht dadurch, dass das nächsthöhere Anzeigefeld **10** in Bezug auf das optisch hervorgehobene, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld **10** im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter **7** bzw. **8** angebrachten Totalverlustanzeigefeld **11** mit der Beschriftung „0“ blinkend dargestellt wird. Bei Betätigung einer der entsprechenden Risikoleiter **7** bzw. **8** zugeordneten, als Drucktaste ausgebildeten Taste **12**, die in einem unteren Gehäuseabschnitt **13** angeordnet ist, wird zufallsgesteuert entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des dargestellten Höchstgewinnes an Punkten fortgesetzt werden.

[0027] Zur Individualisierung des Unterhaltungsgerätes bzw. der Spieleinrichtungen **9** wird bei einer Berührung der berührungsempfindlichen Anzeigefelder **10** der Risikoleitern **7**, **8** ein Auswahlfeld **14** mit mindestens einem den Spielablauf beeinflussenden Befehl auf dem mittleren Bildschirm **2** angezeigt. Durch eine mehrmalige Tippbeaufschlagung des Anzeigefelder **10** kann der Benutzer nacheinander unterschiedliche Befehle zur Anzeige bringen.

[0028] Wird gemäß [Fig. 2](#) bei einem Spiel in der lin-

ken Spieleinrichtung **9** dem Anzeigefeld **10** mit dem Gewinnwert von 20 Punkten der durch den Buchstaben A dargestellte Befehl, der selbstverständlich auch im Klartext anzeigbar ist, zugeordnet, wird dadurch ein minimaler Gewinnwert festgelegt, ab dem das Spiel in der Risikoleiter **7** optisch wahrnehmbar beginnt. D. h. bis zu dem zufallsgesteuerten Erreichen des Gewinns von 20 Punkten erfolgen keine optisch wahrnehmbaren Farbwechsel zwischen den Anzeigefeldern **10** und dem Totalverlustanzeigefeld **11**. Ist der Gewinn in Höhe von 20 Punkten erreicht, erfolgt das weitere Spiel für den Benutzer optisch wahrnehmbar, indem entsprechende Farb-/Lichtwechsel auf dem mittleren Bildschirm **2** dargestellt werden. Wird das mit 80 Punkten belegte Anzeigefeld **10** erreicht, dem der Benutzer den mit dem Buchstaben W gekennzeichneten Befehl zugeordnet hat, dann erfolgt gemäß Pfeil **26** ein Wechsel in die rechte Risikoleiter **8**, in der das für den Benutzer optisch wahrnehmbare Spiel nach dem Erreichen des mit 60 Punkten belegten Anzeigefeldes **10** beginnt, da der dem Buchstaben A zugeordnete Befehl diesem Anzeigefeld **10** seitens des Benutzers in einer Vorauswahl zugewiesen wurde. Neben dem mit 2000 Punkten belegten Anzeigefeld **10** der rechten Risikoleiter **8** ist der Buchstaben E angezeigt, mit dem der Befehl zum Beenden des Spiels verbunden ist. D. h. der Benutzer hat festgelegt, dass er maximal 2000 Punkte in der rechten Risikoleiter **8** gewinnen kann.

[0029] Gemäß [Fig. 3](#) ist dem Anzeigefeldes **10** mit dem Gewinnwert "10" der linken Risikoleiter **7** der Befehl mit der Darstellung "x5" zugeordnet und in den darüber liegenden Anzeigefeldern **10** werden die Gewinnwerte "50, 250, 1250, usw." angezeigt. Da mit steigenden Gewinnwerten auch die Verlustwahrscheinlichkeit steigt, wird gemäß [Fig. 3](#) bei einem Gewinnwert von "1250" durch eine entsprechende Beaufschlagung des Anzeigefeldes **10** der Befehl mit der Darstellung "x2" eingestellt, um die folgenden Gewinnwerte um den Faktor zwei zu erhöhen, worauf sich die Darstellung der Gewinnwerte in den Anzeigefeldern **10** entsprechend ändert, wie es in den mit gestrichelten Linien **16** dargestellten Anzeigefeldern **10** gezeigt ist. Selbstverständlich ist das Einstellen weiterer Befehle möglich, wie es durch das Auswahlfeld **14** mit dem Symbol "?" angedeutet ist. Sämtliche Befehle werden durch eine Beaufschlagung des jeweiligen berührungsempfindlichen Auswahlfeldes **14** gesetzt.

[0030] Die Einstellung der jeweiligen Spieleinrichtung **9** kann entweder nach dem Erzielen der jeweiligen Gewinnwerte oder bereits vor dem Beginn des Spiels in der Spieleinrichtung **9** oder der Primärspeleinrichtung **3** vorgenommen werden.

[0031] Nach [Fig. 4](#) sind neben den Anzeigefeldern **10** der Spieleinrichtung **9** Auswahlfelder **14** in Form eines Pulldown-Menü **18** und eines Scroll-Menü **19**

mit jeweils der Darstellung von mehreren Befehlen vorgesehen, die durch eine entsprechende Berührung auswählbar sind. Nach der Auswahl eines Befehls wird dieser in Alleinstellung angezeigt.

[0032] Der untere Bildschirm **2** ist mit Anzeigen **20** für Guthaben, Punktgewinne und dergleichen versehen. Im Übrigen werden Punktgewinne nach einem bestimmten Schlüssel in Guthaben umgewandelt.

[0033] Des Weiteren sind im unteren Gehäuseabschnitt **13** des Unterhaltungsgerätes als Drucktasten **21** ausgebildete Nachstart-/Stopptasten angeordnet. Mit deren Beaufschlagung das in der Primärspieleinrichtung **3** angezeigte Symbol **5** des zugeordneten Umlaufkörpers **4** nachgestartet bzw. vorzeitig stillgesetzt werden kann, d. h. die Anzeige derart beeinflusst wird, dass die Umlaufkörper **4** still stehend oder rotierend erscheinen. Ferner sind ein Münzeinwurf-schlitz **22** und ein Geldscheineingabeschlitz **23** einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung vorgesehen. Des Weiteren ist neben dem Münzeinwurf-schlitz **22** eine Rückgabetaaste **24** angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Anzeige **20** angezeigtes Guthaben in eine Ausgabeschale abrufbar ist.

ZITATE ENTHALTEN IN DER BESCHREIBUNG

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde automatisiert erzeugt und ist ausschließlich zur besseren Information des Lesers aufgenommen. Die Liste ist nicht Bestandteil der deutschen Patent- bzw. Gebrauchsmusteranmeldung. Das DPMA übernimmt keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

Zitierte Patentliteratur

- DE 3439636 C2 [\[0002\]](#)
- DE 19501775 C2 [\[0003\]](#)

Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einem Steuergerät, einem Bildschirm (2) zur Darstellung einer zufallsgesteuerten Spieleinrichtung (9) mit Anzeigefeldern (10) mit jeweils einem Gewinnwert, **dadurch gekennzeichnet**, dass bei einer Berührung eines berührungsempfindlichen Anzeigefeldes (10) ein Auswahlfeld (14) mit mindestens einem den optisch wahrnehmbaren Spielablauf beeinflussenden Befehl auf dem Bildschirm (2) angezeigt wird, wobei der Befehl durch eine Berührung des entsprechenden Sensorbereiches des Auswahlfeldes (14) ausgewählt wird.

2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass der Befehl neben dem zugeordneten Anzeigefeld (10) dargestellt wird.

3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass der Befehl bis zu einer neuen Berührung des Anzeigefeldes (10) oder einem neuen Start eines Spiels in der Spieleinrichtung (9) oder über einen bestimmten Zeitraum, in dem das Unterhaltungsgerät nicht aktiv ist, optisch dargestellt wird.

4. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass das Auswahlfeld (14) als ein Scroll- (19) oder Pulldown-Menü (18) dargestellt wird, wobei nach der Auswahl eines Befehls nur dieser in einem Fenster angezeigt wird.

5. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, dass unterschiedliche Befehle durch eine Mehrfachbeaufschlagung des Anzeigefeldes (10) gewählt werden.

6. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, dass durch den Befehl ein minimaler und/oder maximaler Gewinnwert festgelegt wird, ab dem das Spiel in der Spieleinrichtung (9) optisch wahrnehmbar beginnt bzw. mit dessen Erreichen das Spiel in der Spieleinrichtung (9) beendet wird.

7. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, dass durch den Befehl ein Wechsel von einer Spieleinrichtung (9) in eine andere Spieleinrichtung (9) bewirkt wird.

8. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, dass durch den Befehl ein erzielter Gewinn zumindest teilweise in einen Gewinnspeicher übernommen wird.

9. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, dass durch den Befehl die Gewinnwerte der Anzeigefelder (10) erhöht oder gesenkt werden.

10. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass in Abhängigkeit von einem ausreichenden Guthaben oder vom Ergebnis einer Primärspieleinrichtung (3) ein Spiel in der Spieleinrichtung (9) gestartet wird, wobei eine Aktivierung anzeigende Farbänderung abwechselnd zwischen einem Totalverlustanzeigefeld (11) und einem Anzeigefeld (10) mit einem Gewinnwert zufallsgesteuert erfolgt und nach dem Erreichen eines Anzeigefeldes (10) mit einem Gewinnwert ein Farbwechsel zwischen einem Anzeigefeld (10) mit einem höheren Gewinnwert und dem Totalverlustanzeigefeld (11) erfolgt, wobei die Anzeigefelder (10) und das Totalverlustanzeigefeld (11) in Form einer Risikoleiter (7, 9) dargestellt werden.

11. Verfahren nach Anspruch 8, dadurch gekennzeichnet, dass die Primärspieleinrichtung (3) als Walzen oder Scheiben umfassende Symbolspieleinrichtung auf dem Bildschirm (2) dargestellt wird.

12. Unterhaltungsgerät mit einem Steuergerät, einem Bildschirm zur Darstellung einer zufallsgesteuerten Spieleinrichtung (9) mit Anzeigefeldern (10) mit jeweils einem Gewinnwert zur Durchführung des Verfahrens nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, dass der Bildschirm (2) als ein Touchscreen bzw. Sensorbildschirm, nämlich ein so genannter Touchscreen (25), ausgebildet ist.

Es folgen 3 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

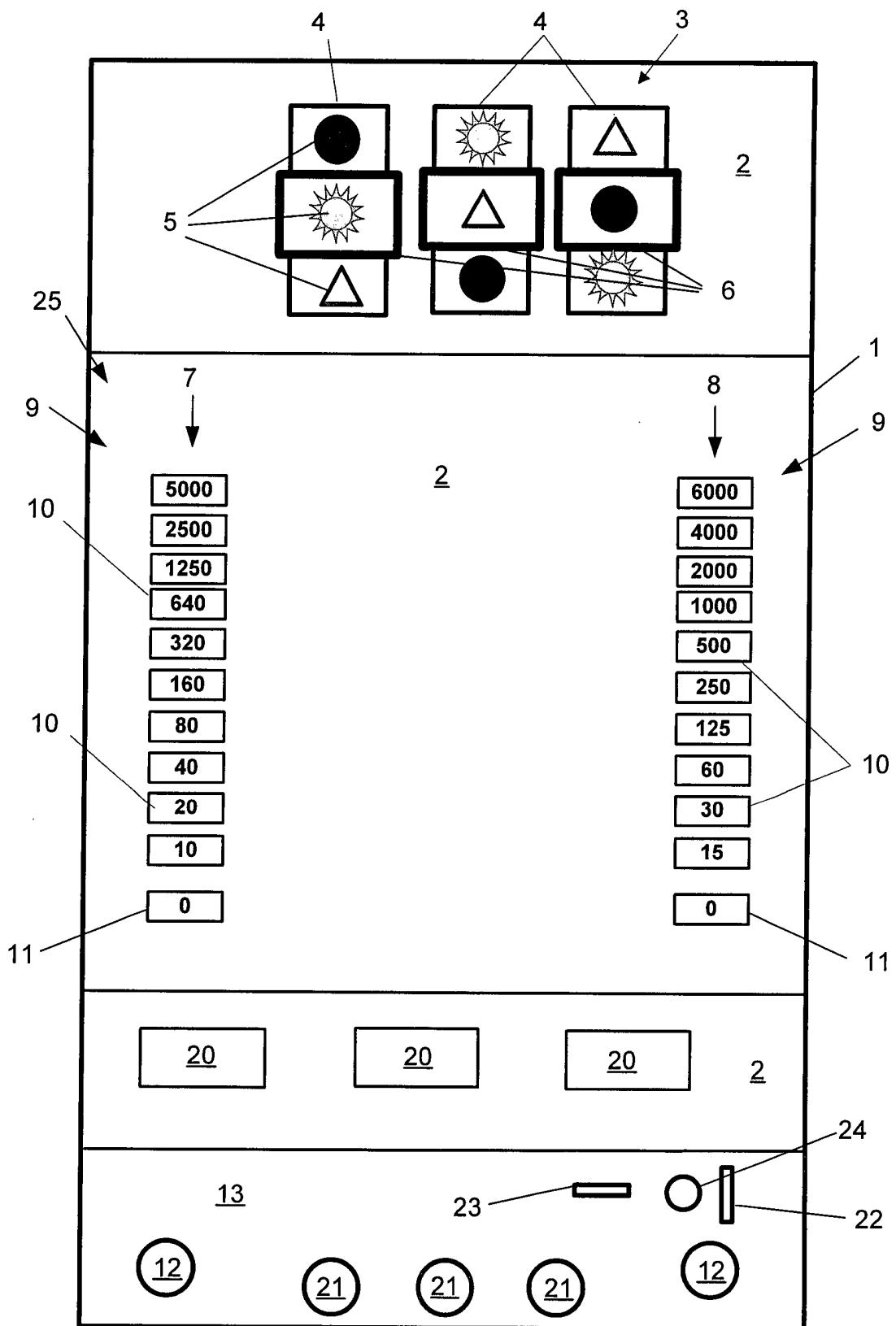


Fig. 1

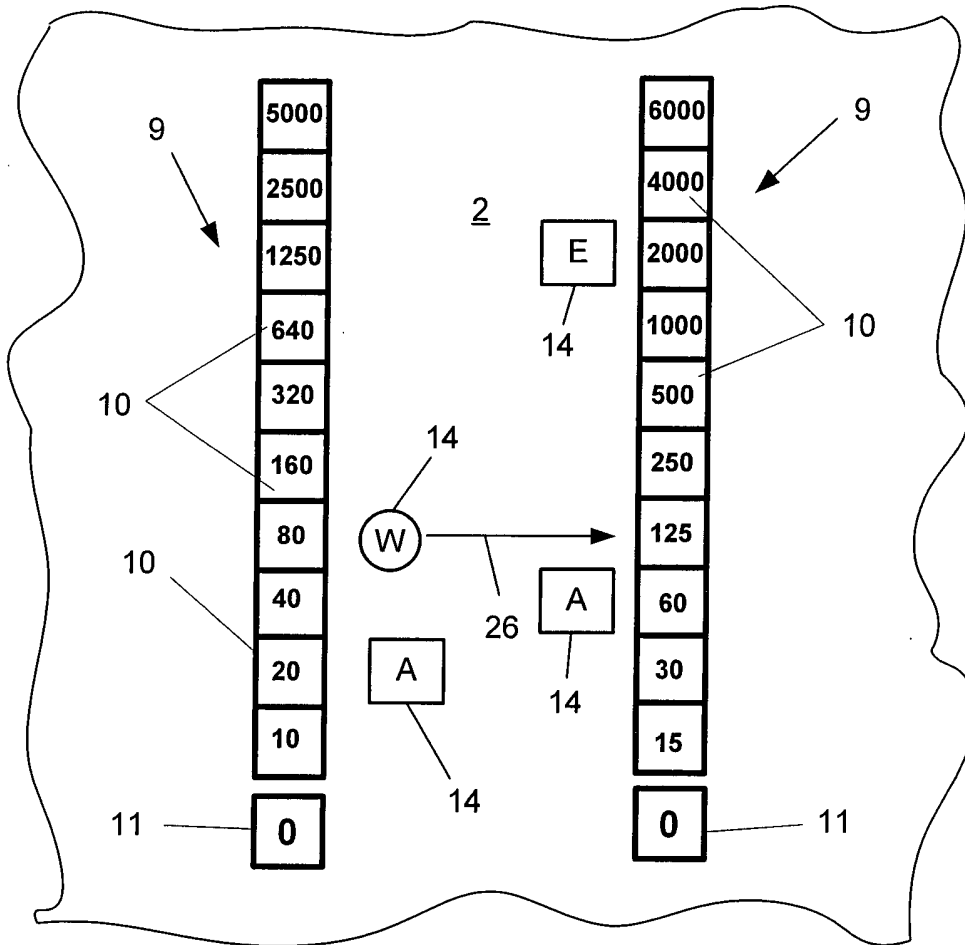


Fig. 2

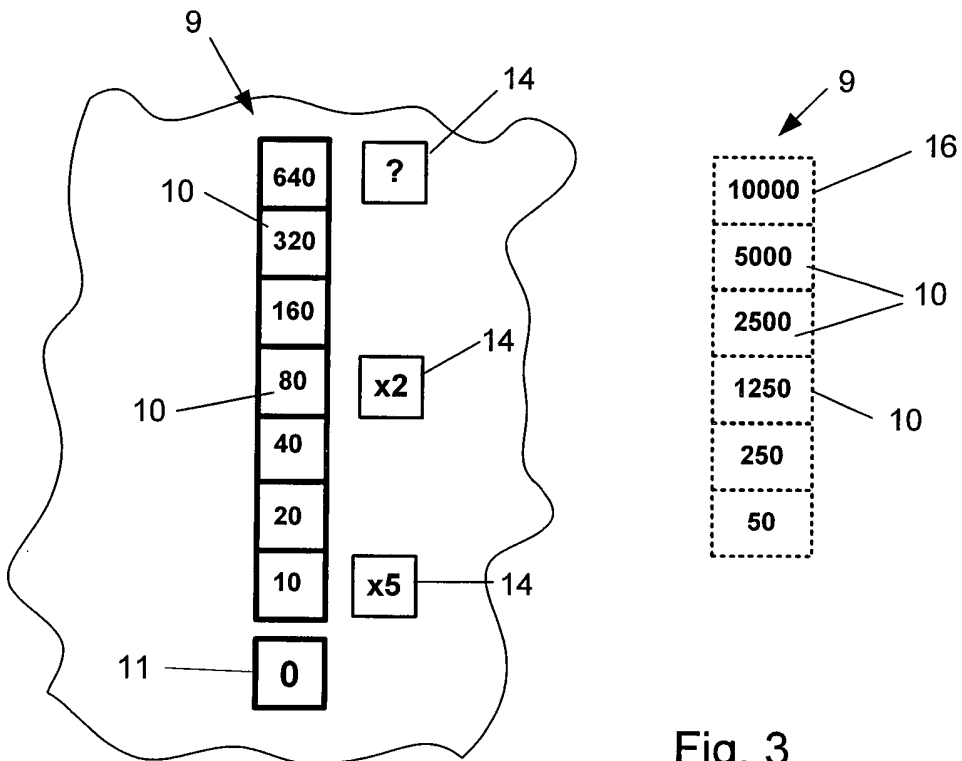


Fig. 3

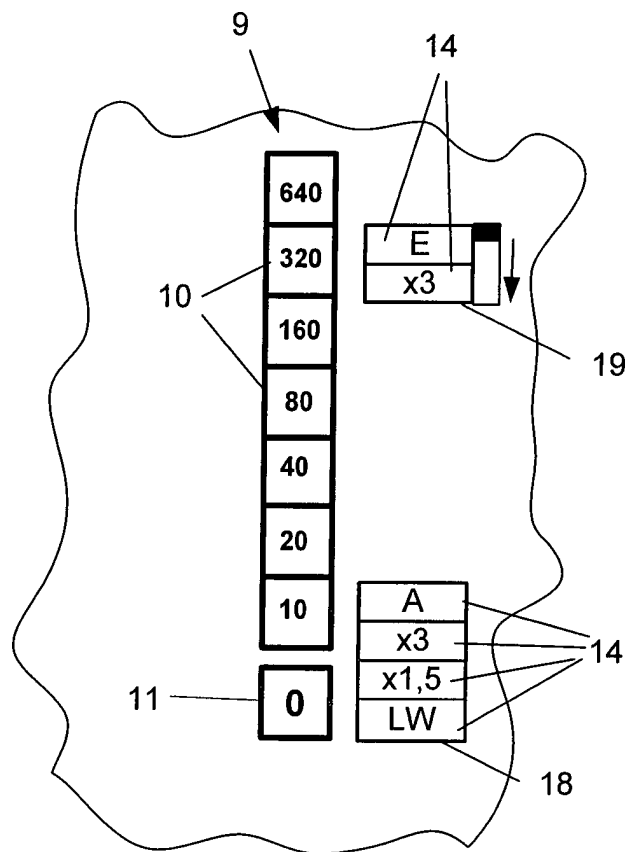


Fig. 4