(19) **Bundesrepublik Deutschland**
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 696 29 459 T2** 2004.06.17

(12) # Übersetzung der europäischen Patentschrift

(97) **EP 0 819 280 B1**
(21) Deutsches Aktenzeichen: **696 29 459.1**
(86) PCT-Aktenzeichen: **PCT/US96/03320**
(96) Europäisches Aktenzeichen: **96 910 423.1**
(87) PCT-Veröffentlichungs-Nr.: **WO 96/031832**
(86) PCT-Anmeldetag: **22.03.1996**
(87) Veröffentlichungstag der PCT-Anmeldung: **10.10.1996**
(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: **21.01.1998**
(97) Veröffentlichungstag der Patenterteilung beim EPA: **13.08.2003**
(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: **17.06.2004**

(51) Int Cl.[7]: **G06F 19/00**

(30) Unionspriorität:
418011 **06.04.1995** **US**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT, BE, CH, DE, DK, ES, FR, GB, GR, IE, IT, LI, LU, MC, NL, PT, SE

(73) Patentinhaber:
Ingenio, Filiale de Loto-Quebec Inc., Montreal, Quebec, CA

(72) Erfinder:
Kaye, Perry, Cooper City, FL 33026, US

(74) Vertreter:
Uexküll & Stolberg, 22607 Hamburg

(54) Bezeichnung: **PERSONALRECHNER FÜR EIN LOTTERIESPIEL**

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

Hintergrund der Erfindung

[0001] Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf ein System zum Verwalten, Betreiben und Spielen eines Spiels, bei dem ein Spieler die Chance erhält zu gewinnen, und das Ergebnis dieser Chance in einer interessanten, vergnüglichen und spannenden Art und weise angezeigt wird.

[0002] WO 91/06931 beschreibt eine Spielvorrichtung mit einer Vorrichtung zum Ziehen eines Lotterieloses und einer Anzeigevorrichtung. Nach Aktivierung der Vorrichtung durch Einführen einer Münze wählt die Maschine zufällig ein vorherbestimmtes Ergebnis für das zu spielende Spiel. Dieses vorherbestimmte Ergebnis wird aus einem Satz von Gewinn- und Verlustkombinationen für ein bestimmtes Spiel ausgewählt. Die Wiederholung eines bestimmten Ergebnisses tritt nur dann ein, nachdem jedes der möglichen Ergebnisse ausgewählt wurde. Das Display zeigt dem Teilnehmer das Ergebnis der Lotterie in Form der Regeln eines Kartenspiels oder eines anderen ähnlichen Spiels an. Wenn zum Beispiel das Display zwei Paare anzeigt, wie es beim Pokerspiel vorkommt, würde der Teilnehmer einen festgelegten Geldbetrag für dieses "Blatt" gewinnen. Das Auswählen des vorherbestimmten Ergebnisses des Spiels erfolgt durch einen Zufallszahlengenerator, so dass der Spieler das Ergebnis der Lotterie nicht kennt, bevor dieses Ergebnis angezeigt wird.

[0003] US 5,373,440 beschreibt ein Spielverfahren und eine Spielvorrichtung, bei dem ein Teilnehmer eine codierte Spielkarte in eine Spielmaschine einführt, die den Code liest und festlegt, ob die Spielkarte innerhalb eines festgelegten Zeitraums gespielt wurde. Wenn die Spielkarte innerhalb eines solchen Zeitraums gespielt wurde, arbeitet die Spielmaschine nicht und es wird eine entsprechende Nachricht erzeugt und dem Spieler angezeigt. Wenn die Karte innerhalb des vorherbestimmten Zeitraums nicht gespielt wurde, arbeitet die Spielmaschine und zeigt dem Spieler in Form eines Spiels einen Gewinn oder Verlust an. Zusätzlich dazu, dass die Spielkarte einen einmaligen Spielcode trägt, kann sie auch einen Unternehmenscode enthalten, der es einer Spielkarte gestattet, nur in bestimmten Unternehmen gespielt zu werden. Andere Spielkarten können spezifisch codiert sein, um der Spielmaschine Wartungsanweisungen zu geben.

[0004] US 4,689,742 beschreibt ein System zum Spielen eines Spiels, das von einer Zentraleinheit gesteuert wird, wobei jeder Spieler an einem Spiel durch die Benutzung einer Vielzahl von Spielerkonsolen teilnehmen kann, die an weit verteilten Orten angeordnet sein können, wobei jede dieser Konsolen die Fähigkeit aufweist, mit der Zentraleinheit zu kommunizieren. Jede Spielerkonsole versorgt die Zentraleinheit mit Informationen, welche die Identifikation des Spielers, der Spielerkonsole, den gespielten Geldbetrag und des vom Spieler ausgewählten Spiels beinhalten. Die gegenseitige Kopplungsfähigkeit der Spielerkonsolen ermöglicht es der Zentraleinheit die Gewinnchancen eines Spiels und den Jackpot, der gewonnen werden kann, genau zu berechnen. Diese Werte werden basierend auf der aktuellen Anzahl der Teilnehmer jedes der Spiele und ihrer jeweiligen Wetter berechnet. Diese Information (z. B. Chancen und Jackpot) wird zu jeder der Spielerkonsolen übertragen und somit der Teilnehmer informiert. Weiterhin weist jede Spielkonsole eine Einrichtung auf, um einem Spieler einen Gewinngutschein oder einen Ausdruck über das gespielte Spiel zu liefern.

[0005] WO 94/03873 beschreibt ein System, das einen Mikroprozessor für das Auswählen der Gewinner eines Lotteriespiels verwendet. Die Anzahl der Gewinner einer Lotterie basiert auf einem vorher festgelegten Prozentsatz der Gesamtanzahl der Lose, die für eine bestimmte Lotterieziehung verkauft wurden. Jedes Lotterielos weist in einem Bingo-Typ-Format einen Satz von Zahlen auf, die auf das Los gedruckt sind. Der Mikroprozessor wählt zufällig den vorher festgelegten Prozentsatz von Gewinn-Lotterielosen aus dem Satz der verkauften Lotterielose aus. Nach dem Auswählen der Gewinn-Lotterielose werden die entsprechenden "Bingo-Zahlen" den Teilnehmern bekannt gegeben und somit die Gewinner identifiziert. Unter Verwendung dieses Systems kann der Lotteriebetreiber einen festen Prozentsatz von Gewinn-Lotterielosen für jede der Lotterieziehungen beibehalten.

[0006] Eine wichtige Anwendung der Erfindung liegt im Betreiben von Glücksspielen, bei denen eine Person eine Gewinnchance kauft und das Ergebnis in einer interessanten und vergnüglichen Art und Weise erfährt. Einige dieser Spiele sind üblicherweise Lotterien oder Tombolas. Das Betreiben und Spielen dieser Spiele ist mit dem Kauf einer Gewinnchance verbunden und darauf zeigt an einem bestimmten Punkt eine einmalige und normalerweise schnelle Handlung das Spielergebnis an.

[0007] Ein Beispiel für das Spielen dessen, was als Rubbellotterie bezeichnet wird, ist folgendes. Ein Spieler kauft eine Gewinnchance in Form einer Karte mit Symbolen und einem abgedeckten Bereich, der das Spielergebnis verbirgt. Bei diesem Spieltyp werden die Gewinnchancen durch die Anzahl und den Typ der Karten gesteuert, die erzeugt werden. Der Spieler rubbelt die Beschichtung ab, die den verdeckten Bereich überdeckt, der das Spielergebnis durch die Symbole oder durch Worte, die sich unter der Beschichtung befinden, offenbart. Diese Aktivität verschafft dem Spieler nur wenige kurze Spannungsmomente.

[0008] Die Probleme der derzeitigen Spielsysteme entstehen aus: (a) dem niedrigen Spannungsniveau, das aus der Anzeige des Spielergebnisses entsteht, (b) der Tatsache, dass es nur wenige Momente dauert, um das Spiel zu spielen, (c) der unzureichenden

Wechselwirkung des Spielers mit dem Spiel mit Ausnahme des langweiligen Rubbelns, (d) dem übermäßigen Platz, der erforderlich ist, um alle zur Verfügung stehenden gedruckten Spielkarten für die verschiedenen Spiele zu speichern, (e) dem Verfolgen und Steuern der Spielkarten, (f) den nicht anspruchsvollen, einfachen Spielen, (g) dem Schmutz, der durch das Abrubbeln der Beschichtung erzeugt wird, (h) der begrenzten Anzahl von Spielen, da Variationen des Spiels nur die Verwendung von verschiedenen Symbolen, Farben oder die verschiedene Anordnung der Symbole sind, (i) dem Betrug durch Diebstahl und/oder Fälschen der Spielkarten; (j) Verschwendung, die durch die Notwendigkeit verursacht wird, viele unterschiedliche Spielkarten zu drucken und zu speichern, um das Interesse der Spieler aufrechtzuerhalten, (k) der Begrenzung des Zugangs auf eine Minorität, und (1) dem Ermöglichen einer Systembreite und der regionalen Steuerung und Überwachung des Systems.

[0009] Es gibt viele Wege, auf welchen diese Probleme durch die vorliegende Erfindung überwunden werden und es gibt viele neue Wege, um die vorliegende Erfindung anzuwenden, um neue und spannende Spiele zu schaffen.

[0010] Die Spieler wünschen sich ein Spiel mit Vielfalt und Spannung sowie eine multi-sensorische Spielanzeige, welche den Spielern Optionen und Auswahlmöglichkeiten bietet. Die Spielbetreiber wünschen sich ein Spiel, das steuerbare Chancen hat, einfach betrieben und verwaltet werden kann, das ihre Verkaufserlöse erhöht, dazu beiträgt, Betrug zu eliminieren und ihre Vorratsbestände steuert.

[0011] Unter Berücksichtigung dieser Fakten wird davon ausgegangen, dass jede verbesserte Ausgestaltung eines solchen Spiels das Prinzip einschließen sollte, dass es dem Spieler ermöglicht wird, in einem Glücksspiel wenigstens eine Gewinnchance zu erwerben und dass ihm dann eine spannende und interessante Anzeige für das Ergebnis dieser Chance zur Verfügung gestellt wird. Das Anzeigeverfahren würde sogar noch interessanter sein, wenn es durch den Spieler wählbar sein würde und wenn viele Firmen bei der Erzeugung der Spiele, die das Ergebnis anzeigen, beteiligt sein könnten.

[0012] Es ist somit ein Bedarf für ein System zum Verwalten und Betreiben eines Spiels entstanden, welches einige der Probleme der bekannten Systeme überwindet.

Zusammenfassung der Erfindung

[0013] Gemäß der vorliegenden Erfindung wird ein Verfahren und ein System zum Spielen eines Spieler-interaktiven Spiels vom Lotterietyp zur Verfügung gestellt, wie es in Anspruch 1 beansprucht ist. Der Spieler erwirbt ein Spielstück, das einen vorherbestimmten Code und Daten aufweist, die anzeigen, ob der Spieler das Spiel gewinnt oder verliert, wobei die Daten für den Spieler nicht erkennbar sind, so dass der Spieler das Ergebnis des Spiels nicht weiß, ehe er nicht das Spiel gespielt hat. Der Code wird durch den Spieler in einen Prozessor eingegeben. Der Prozessor zeigt dem Spieler auf einem Display ein Glücksspiel zum interaktiven Spiel durch den Spieler an und der Spieler steuert das Spiel dadurch, dass er Spielparameter in den Prozessor eingibt. Der Prozessor steuert das Ergebnis des durch den Spieler gespielten Glücksspiels basierend auf dem vom Spieler eingegebenen Code. Ein Display gibt für den Spieler eines Spiels einen Hinweis über den Gewinn oder Verlust basierend auf dem Code.

Kurzbeschreibung der Zeichnungen

[0014] Zum vollständigeren Verstehen der vorliegenden Erfindung und ihrer weiteren Vorteile wird nun Bezug auf die nachfolgende Beschreibung der bevorzugten Ausführungen in Verbindung mit den beigefügten Zeichnungen genommen, die zeigen in

[0015] **Fig.** 1 ein Blockdiagramm der Basiskomponenten des vorliegenden Spiels;

[0016] **Fig.** 2 ein Blockdiagramm der Basisschritte der selbständigen Ausführung des vorliegenden Spiels;

[0017] **Fig.** 3 ein Computer-Flussdiagramm, welches den Betrieb der selbständigen Ausführung des vorliegenden Spiels darstellt;

[0018] **Fig.** 4 ein Verkaufsgerät, das verwendet wird, um Spielmittel für die selbständige Ausführung des vorliegenden Spiels zu kaufen;

[0019] **Fig.** 5 eine Anzeigevorrichtung für die selbständige Ausführung des vorliegenden Spiels;

[0020] **Fig.** 6 ein Blockdiagramm der on-line-Ausführung des vorliegenden Spiels;

[0021] **Fig.** 7 ein Blockdiagramm eines kompatiblen Systems für die Verwendung mit dem vorliegenden Spiel; und

[0022] **Fig.** 8 bis 13 Computer-Flussdiagramme, welche die zur Verfügung stehende Software darstellen.

Beschreibung der bevorzugten Ausführungen

[0023] **Fig.** 1 ist ein Blockdiagramm der Basiskomponenten des vorliegenden Systems. Block **10** zeigt, dass der Start des Systems ein sicheres System für das Erzeugen und Steuern und Verfolgen verschlüsselter, symbolischer Codes erfordert, die das Ergebnis des speziellen, vom Spieler zu spielenden Glücksspiels kennzeichnen. Diese Codes werden als "Zielcodes" bezeichnet, weil ihre primäre Funktion darin besteht, das Ergebnis des Glücksspiels zu speichern. Die Codes können zusätzliche andere Daten, die das Spielen des Spiels, das Verfolgen des Spiels und die Sicherheit des Spiels unterstützen, oder irgendwelche anderen Daten, die das Spiel oder seinen Betrieb verbessern, speichern. Wenn der Spieler die Prozedur zum Decodieren des Zielcodes kennt, würde er in der Lage sein, zu bestimmen, ob der Ziel-

code eine Gewinn- oder ein Verlustchance enthält. Das gesamte und aktuelle Ergebnis des Spiels ist in dem Zielcode codiert. Durch Decodieren des Zielcodes erkennt er, ob ein Spiel ein Gewinnspiel oder ein Verlustspiel war und wenn es ein Gewinnspiel war, erkennt er den gewonnenen Preis.

[0024] Das System zum Erzeugen der Zielcodes speichert die Codes auf ein sicheres Mittel, das als Spielmittel bezeichnet wird. Der Speicherungsprozess der Zielcodes auf dem Spielmittel ist in Block **11** und das Spielmittel in Block **12** dargestellt. Der Prozess des Speicherns der Zielcodes auf dem Spielmittel hängt von der Art des verwendeten Spielmittel ab. Wenn zum Beispiel das Spielmittel Papier ist, erfolgt das Speichern der Zielcodes durch Bedrucken. Wenn das Spielmittel ein Computer ist, schließt das Speichern der Zielcodes Magnet- oder Lasertechniken ein. Das Spielmittel erlaubt das Speichern von mehreren Zielcodes. Eine Sicherung kann hinzugefügt werden, um ein Abschreckungsmittel gegen Diebstahl und Betrug zur Verfügung zu stellen.

[0025] Nachdem ein Zielcode erzeugt und gespeichert ist, kann ein Spieler diesen Zielcode erwerben und den Code beim Spielen eines Spiels verwenden. Weil der Zielcode das aktuelle Spielergebnis speichert, muss der Code verarbeitet werden, um zu enthüllen, wie das Spiel gespielt werden soll. Block **13** kennzeichnet den Schritt des Entschlüsselns und des Dekodierens eines Zielcodes.

[0026] Den Code verwendend, ist es einem Spieler nun erlaubt, ein durch den Block **14** gekennzeichnetes Vergnügungsspiel (ohne reelles Geld) zu spielen. Das Spiel kann ein vollständig zufälliges Spiel sein, wobei der Spieler Punkte oder Preise erhält. Das Spiel dient lediglich dem Vergnügen des Spielers und wird verwendet, um ihm das Gefühl eines vollständig zufälligen Glücksspiels zu geben. Ein Beispiel des Spiels ist ein Pferderennen, bei dem dem Spieler eine vorherbestimmte Anzahl von Dollar zum Wetten zur Verfügung gestellt wird. An einem bestimmten Punkt, entweder nach freiem Ermessen des Spielers oder bei Erfordernis durch das Spiel (alle Rennen sind gelaufen oder dem Spieler ist das Geld ausgegangen) kommt das Vergnügungsspiel zu einem Ende.

[0027] Das System beginnt nun mit dem Spielen des wirklichen Spiels, was in Block **15** dargestellt ist. Der Zweck des wirklichen Spiels ist, in einer angenehmen Art und Weise, den tatsächlichen Gewinn anzuzeigen, der in dem Zielcode gespeichert ist und die Spielergebnisse so anzuzeigen, als ob sie ein vollständig zufälliges Element wären. Ein Beispiel, wie das wirkliche Spiel die Verbindung mit dem Pferderennen herstellt, ist folgendes. Im vorliegenden Beispiel ist das wirkliche Spiel ein Lotteriespiel. Der Spieler könnte die Gewinne aus dem Pferderennenspiel verwenden, um fiktive Lotterielose zu kaufen. Der Spieler kann den Computer die Lose auswählen lassen oder er kann die Lose selbst auswählen. Wenn der Spieler kein Geld mehr hat, billigt ihm das System ein Lotterielos zu.

[0028] An diesem Punkt legt das wirkliche Spiel das Spielergebnis unter Verwendung des Zielcodes fest. Wenn der Zielcode anzeigt, dass der Spieler 25 Dollar gewinnen soll, wählt das System die Zahlen aus, die mit den fiktiven Lotterielosen des Spielers in einer Kombination zusammenpassen, die die Person 25 $ gewinnen lässt und zeigt sie an. Wenn der Zielcode anzeigt, dass der Spieler verlieren soll, wählt das System Zahlen aus, die nicht mit den fiktiven Lotterielosen des Spielers zusammenpassen und zeigt sie an, so dass der Spieler ein Verlustspiel erkennt.

[0029] Es wird zum Beispiel angenommen, dass das wirkliche Spiel drei Zahlen erfordert, die zusammenpassen, um 25 $ zu gewinnen und dass der Spieler zwei Lotterielose besitzt. Das erste Los enthält die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6 und das zweite Los die Zahlen 20, 21, 22, 23, 24, 25. Wenn der Zielcode festlegt, dass der Spieler 25 $ gewinnen soll, wählt das wirkliche Spiel einen Satz von Zahlen aus, die den Spieler wirklich 25 $ gewinnen lassen. Das wirkliche Spiel zeigt in einer angenehmen und scheinbar zufälligen Art und Weise die ausgesuchten Zahlen an. Die Gewinnzahlen der Lotterie 21, 30, 6, 23, 4 stimmen mit drei Zahlen des zweiten Lotterieloses (21, 23, 24) überein und sie stimmen mit nicht genug Zahlen von dem ersten Los (man muss wenigstens 3 Zahlen haben, um zu gewinnen) überein, um zu bewirken, dass das erste Los gewinnt.

[0030] Wenn der Zielcode anzeigt, dass der Spieler nicht gewinnen soll, wählt das wirkliche Spiel einen Satz von Zahlen aus, die keine Gewinnkombination aus jedem der Lotterielose erzeugen, zum Beispiel die Zahlen 1, 2, 20, 21, 50, 60 oder 51, 52, 53, 54, 55, 0.

[0031] Die Spiele von Block **14** und **15** können als ein System laufen, wie zum Beispiel ein Pokerspiel. Das Vergnügungsspiel/wirkliche Spiel empfängt den Zielcode, der dann das Spiel als Gewinn- oder Verlustspiel festlegt. Das System zeigt einen Satz von Karten und einen Anzeigeschlüssel an, welcher die Jackpots und die Gewinnregeln anzeigt. Der Schlüssel könnte darstellen 1 Paar = 10,00 $, 3 Karten einer Art = 15,00 $, 2 Paare = 20,00 $, ein Straight 50,00 $ und ein Royal Flash = 100,00 $. Das System zeigt dem Spieler fünf Karten, zum Beispiel eine 10, einen Jack, eine 4, eine 6 und eine 8: Der Spieler legt die 4, 6, 8 ab und das System zeigt, je nach Zielcode, die Karten an, die ein Gewinn- oder Verlustblatt bedeuten. Wenn der Code anzeigt, dass der Spieler 10,00 $ gewinnen soll, können die Karten 10, 2 und 4 ausgeteilt werden, so dass der Spieler die 10, 10, Jack, 2, 4 hat. Zwei mal die 10, 1 Paar, gewinnt 10,00 $. Die Spielregeln werden in einer solchen Art und Weise festgelegt, dass der Zielcode die vollständige Steuerung und die Freiheit haben kann, das wirkliche Ergebnis des Spiels anzuzeigen.

[0032] Wenn festgelegt wurde, dass das vorher angeführte Beispiel ein Verlustspiel sein soll, könnten dann Karten wie zum Beispiel 2, 3, 4 ausgeteilt wer-

den.

[0033] Block **16** zeigt das Einlösen der Gewinne an. Ein Spieler bringt das Spielmittel zu einem Einlösungs- und Überprüfungssystem, um die Gültigkeit des Spielmittels des Zielcodes zu überprüfen und um die Gewinne an den Spieler auszuzahlen oder um die Karte als Verliererkarte zurückzuweisen.

[0034] **Fig.** 2 ist ein Blockdiagramm der Basiskomponenten der selbständigen Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Ausführung des vorliegenden Spiels. Das vorliegende System erlaubt es einem Spieler, ein Spielmittel mit wenigstens einem Zielcode zu erwerben, damit ein Spieler ein spannendes Spiel spielen kann und ihm das Ergebnis des Spiels ohne menschlichen Eingriff offenbart wird.

[0035] Block **17** bezeichnet den Erwerb eines Spielmittels. Der Erwerb kann in jeder Form erfolgen, zum Beispiel durch Kauf durch einen Verkäufer oder durch eine automatisierte Zielcodemaschine, wie sie in **Fig.** 4 dargestellt ist. Das Spielmittel schließt einen oder mehrere gespeicherte Zielcodes ein.

[0036] Ein Spieler, der Zielcodes kaufen möchte, liest die Anweisungen auf dem Anweisungs-Berührungsbildschirm **33** einer Verkaufsvorrichtung (**Fig.** 4) und gibt die Antworten auf Fragen ein, wie zum Beispiel "Wie viele Lose möchten Sie kaufen?". Das Geld wird in einen Geldscheinprüfer **34** eingeführt. Ein Spielmittel-Leser/-Spielmittel-Schreiber **35** erzeugt ein neues Spielmittel oder fügt einem vorhandenen Spielmittel neue Zielcodes hinzu. Die Verkaufsvorrichtung kann in ihr gespeicherte vorbestimmte Zielcodes haben oder sie könnte on-line verbunden sein und als ein Zielcode-Terminal wirken, ähnlich wie ein Geldautomat einer Bank. Das ermöglicht es, dass viele Verkaufseinrichtungen Zielcodes ausgeben, die von einer Organisation und von einem einzigen Computer oder Netzwerk gesteuert werden.

[0037] Die Spieler bringen das Spielmittel zu einer selbständigen Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Vorrichtung (dargestellt in **Fig.** 5) und erlauben es dem Spielmittel-Leser/Spielmittel-Schreiber **36**, die Zielcodes von dem Spielmittel zu lesen (dargestellt in Block **18** von **Fig.** 2). Die selbständige Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Vorrichtung liest dann in irgendeiner Reihenfolge oder in Form einer Sequenz die Zielcodes. Wenn ein Zielcode nicht verwendet worden ist, ermöglicht es die Vorrichtung der Person das Spiel zu spielen, um das Ergebnis zu erkennen, das in dem Zielcode verborgen ist. **Fig.** 5 stellt eine Maschine mit Schlitzeinwurf zur Verfügung.

[0038] In Block **19** (**Fig.** 2) zieht der Spieler den Griff **38** (**Fig.** 5) und die Trommeln auf dem Anzeigeschirm **37** drehen sich und stoppen in einer Reihenfolge, welche das durch den Zielcode indizierte Ergebnis anzeigt. **Fig.** 5 zeigt das Display **37**, das eine Verlustkombination $1, $2, $2 in der Auszahlzeile **40** anzeigt. Der Schlüssel, der angibt, welche Kombinationen gültige Gewinnkombinationen sind, wird auf dem Spiel-Anweisungs-Bildschirm angezeigt. Der Bildschirm **39** ist ein programmierbarer Bildschirm, der das Spielen aller möglichen Gewinnkombinationen erlaubt. **Fig.** 5 stellt einen Bildschirm **39** für ein Spiel dar, in welchem die durch den Zielcode gesteuerte tatsächliche Prämie 10,00 $ beträgt. Wenn der Zielcode angezeigt hat, dass die tatsächliche Prämie 1000,00 $ sein könnte, würde der Spiel-Anweisungsbildschirm diese Information dynamisch anzeigen.

[0039] Nachdem nun das Spiel gespielt und ein Zielcode entschlüsselt und dekodiert ist, wird das Spielmittel durch den Spielmittel-Leser/Spielmittel-Schreiber **36** (**Fig.** 5) gekennzeichnet, um anzuzeigen, dass der bestimmte Zielcode gespielt worden ist. Wenn der Spieler gewonnen hat, dargestellt in Block **20**, kann die selbständige Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Vorrichtung entweder den Gewinn durch den Auszahlungsschlitz **41** (**Fig.** 5) auszahlen oder die Vorrichtung informiert den Spieler über das Ergebnis oder die Einlösungshinweise auf dem Spiel-Anweisungs-Bildschim **39**. Der Spielmittel-Leser/Spielmittel-Schreiber **36** kennzeichnet das Spielmittel, um aufzuzeigen, dass die Karte einen Gewinner oder einen Verlierer enthält und dass der Zielcode verwendet wurde.

[0040] Das Einlösen kann auch an der automatisierten Zielcodemaschine erfolgen, die in **Fig.** 4 dargestellt ist. Ein Spieler erlaubt es der automatisierten Zielcodevorrichtung (**Fig.** 4), das Spielmittel an dem Spielmittel-Leser/Spielmittel-Schreiber **35** zu lesen. Der Anweisungsbildschirm **33** zeigt die Anweisungen und Informationen über das Spielmittel und die gespeicherten Zielcodes an. Die Auszahlung kann an dem Auszahlschlitz **42** empfangen werden.

[0041] Bezug auf **Fig.** 3 nehmend, läuft das Programm der selbständigen Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Vorrichtung wie folgt ab. Das System liest das Spielmittel und nimmt in Block **21** eine Überprüfung vor, um zu erkennen, ob das Spielmittel schon verwendet wurde. Wenn das Spielmittel verwendet wurde, zeigt die Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Vorrichtung in Block **24** einen Fehler an und beendet das Programm. Wenn das Spielmittel nicht verwendet wurde, nimmt das Programm in Block **21** eine Überprüfung vor, um zu erkennen ob der Zielcode gültig ist. Wenn der Code ungültig ist, ist das ein Hinweis auf Fälschung oder Betrug, so dass die Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Vorrichtung in Block **23** die Sicherheitsabteilung benachrichtigt, an dem Display **24** einen Fehler anzeigt und dann das Programm beendet.

[0042] Wenn in dem Block **22** der Zielcode gültig ist, entschlüsselt und decodiert die Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Vorrichtung im Block **25** den Zielcode. Diese Operation macht den Zielcode lesbar. Eine Festlegung, ob der Zielcode einen Gewinn oder einen Verlust anzeigt, wird in Block **26** getroffen.

[0043] Wenn der Zielcode ein Verlustcode ist, bereitet das System im Block **27** die Variablen des Spiels so vor, dass das Spiel ein Verlustergebnis anzeigt. Wenn der Zielcode ein Gewinncode ist, bereitet das System in Block **28** die Variablen des Spiels so vor,

dass das Spiel ein Gewinnergebnis anzeigt.

[0044] In Block **29** initiiert der Spieler das Spiel und darauf wird das Ergebnis des Zielcodes auf dem Bildschirm des Vergnügungsspiel/ wirkliches Spiel-Bildschirms **37** (**Fig.** 5) angezeigt.

[0045] In Block **30** wird das Spielmittel gekennzeichnet, um aufzuzeigen, dass der bestimmte Zielcode verwendet worden ist.

[0046] Wenn in Block **31** ein tatsächlicher Gewinn einzulösen ist, zahlt das System in Block **32** entweder den Gewinn aus oder weist den Spieler an, das Spielmittel an eine Einlösestelle zu geben.

[0047] **Fig.** 6 erläutert die Online-Ausführung des vorliegenden Spiels. In Block **43** erwirbt der Spieler wenigstens einen Zielcode auf einem Spielmittel. Der Spieler bringt in Block **44** das Spielmittel zu einem Heimcomputer oder zu einem interaktiven Fernsehsystem oder zu einer Art Online-Dienst-Vorrichtung, die als Spielerterminal bezeichnet werden. In Block **45** wird eine Verbindung zwischen dem Spielerterminal **44** und dem online-Systemblock **46** hergestellt.

[0048] Das online-System **46** steuert ein Spiel, wie es in **Fig.** 8 bis 13 dargestellt ist. Der Block **46** zeigt die Basiskomponenten auf, die für das Implementieren der online-Anwendung erforderlich sind. Das online-System fordert in Block **47** den Zielcode des Spielers an und überprüft ihn dann auf seine Gültigkeit.

[0049] Wenn der Zielcode gültig und ungespielt ist, entschlüsselt und decodiert der online-Dienst in Schritt **48** den Zielcode.

[0050] Der online-Dienst spielt nun in Block **49** interaktiv ein Vergnügungsspiel (ohne reelles Geld) mit dem Spieler. Der Spieler gewinnt fiktive Preise und spielt, bis er das wirkliche Spiel spielen möchte oder solange es die Spielregeln fordern.

[0051] Der online-Dienst spielt nun in Block **50** interaktiv ein wirkliches Spiel mit dem Spieler. Das wirkliche Spiel verwendet die fiktiven Preise in einer Weise, dass der Anschein erweckt wird, dass die Preise in dem wirklichen Spiel einen Wert haben. Das wirkliche Spiel zeigt dann in einer interessanten und spannenden Weise das Spielergebnis an, das in dem Zielcode verborgen ist.

[0052] Das online-System kann die Zielcodes speichern und nicht erlauben, dass sie zweimal gespielt werden.

[0053] In Block **51** gibt der Spieler nun das Spielmedium zu einem Einlösezentrum und beansprucht den aktuellen Gewinn, wenn ein solcher vorhanden ist.

[0054] Bezug auf **Fig.** 7 nehmend, ist dort eine weitere Ausführung der vorliegenden Erfindung dargestellt. In Block **52** erwirbt der Spieler wenigstens einen Zielcode, der mit der vorliegenden Software kompatibel, und der auf einem Spielmittel gespeichert ist.

[0055] Der Spieler erwirbt nun in Block **53** ein kompatibles Spiel. Jedes kompatible Spiel ist in der Lage, das Ergebnis jedes kompatiblen Zielcodes zu bestimmen. Da nur das Spielergebnis in dem Zielcode gespeichert ist und nicht die Art und Weise, in welcher das Spiel gespielt wird, und seine Regeln, werden viele kompatible Spiele entwickelt, um vielen verschiedenen Vorlieben und Interessen zu genügen.

[0056] In Block **54** erlaubt das Spielen des kompatiblen Spiels dem Spieler das Ergebnis des kompatiblen Zielcodes zu erkennen.

[0057] In Block **55** informiert das kompatible Spiel dann den Spieler darüber, wie er den aktuellen Gewinn, wenn ein solcher vorhanden ist, beanspruchen kann.

[0058] Nun auf **Fig.** 8 bis 13 Bezug nehmend, sind dort Software-Flussdiagramme für das vorliegende Spiel dargestellt. Das Programm beginnt am Startblock **110**, wo der Spieler das Programm startet. Das Programm läuft als ein Stufen-Computerprogramm. Das Programm wird in den Speicher geladen, bereitet die Programmvariablen vor und zeigt einen "Begrüßungs"-Bildschirm an.

[0059] In Block **112** fordert das System wenigstens einen Zielcode an. Damit der Spieler Zugang zu dem vorliegenden Programm erhält, wird er aufgefordert, einen Zielcode einzugeben. Dieser Zielcode ist an einem separaten Standort gespeichert. Der Zielcode kann zum Beispiel auf einem Kunststoffstück angeordnet sein, das an der Diskette oder der CD-ROM, welche das Programm speichert, befestigt ist. Das Kunststoffstück muss abgebrochen werden, damit die Diskette verwendet werden kann. Nachdem das Kunststoffstück abgebrochen wurde, kann es wie ein Buch geöffnet werden, um den Zielcode aufzudecken.

[0060] Der Zielcode weist eine codierte Steuerinformation für Sicherheitszwecke auf, wie zum Beispiel. den Code des Herstellers, Losnummer, Spieltyp, Versionsnummer und andere Informationen. Die Programminformation schließt die Angabe, ob der Zielcode ein Gewinn- oder ein Verlustcode ist, den Geldbetrag, den der Zielcode gewinnt, den Mindestgewinn für das vorliegende Spiel, den maximalen Gewinn für das vorliegende Spiel und dazugehörige Einzelheiten des Spiels ein. Der Zielcode ist die wirkliche Zahl, die, unabhängig davon, ob das Spiel gespielt worden ist oder nicht, an der Einlösestelle eingegeben werden kann, um anzuzeigen, ob das Spielmittel ein Gewinnspiel enthält oder nicht. Der Zielcode ist die Steuerzahl, die getrennt und körperlich von der Diskette getrennt gehalten wird.

[0061] In Block **112** wird der Zielcode angefordert. In Block **114** erfolgt eine Prüfung, um zu erkennen, ob der Zielcode gültig ist. Wenn eine Zahl fehlt oder wenn sich die Zahl nicht in der Reihe der gültigen Zahlen befindet, läuft das Programm zurück und fordert die Zahl erneut an. Diese Schleife kann durch ein Merkmal erweitert sein, dass nach einer bestimmten Anzahl von Eingaben des Zielcodes, die Diskette gelöscht wird, so dass, wenn ein Spieler herauszufinden versucht, welche Zielcodes gewinnen oder verlieren, seine Absicht vereitelt wird.

[0062] Wenn der Zielcode gültig ist, liest in Block

116 das Programm eine Stammdatei. In dieser Stammdatei befinden sich Informationen, wie zum Beispiel, wie oft das Spielmittel gespielt wurde, Informationen, wie oft der derzeitige bestimmte Spieler es gespielt hat, Informationen über bestimmte Gewohnheiten dieses Spielers während des Spiels und allgemeine Informationen darüber, was sich während des Spiels ereignet hat. Die Seriennummern der Computer-BIOS der verschiedenen Computer, die das Spielmittel verwendet haben, werden gespeichert, so dass, wenn ein Gewinner kommt und einen Gewinn beansprucht, die Spielbehörde diese Speicherplatte verarbeiten und erkennen könnte, auf wie vielen Computern die Speicherplatte gespielt worden ist und dann die Prüfung auf Betrug vornehmen. Die Stammdatei kann auch verwendet werden, um dem Spieler seine Gewinne und Verluste anzuzeigen, so dass der Spieler zu Steuerzahlungszwecken die Übersicht behalten kann.

[0063] Block **118** ist ein Entscheidungsblock, gekennzeichnet als "Spiel ist verschlüsselt, weil Lotto gespielt wurde". Um die Erlöse zu erhöhen, kann ein Lotteriebetreiber es wünschen, dass die Spiele nur einmal laufen. Wenn das der Fall ist, wird, nachdem das Lottospiel gespielt ist, das Spielmittel durch Verschlüsseln unbrauchbar gemacht. Der Spielstatus an diesem Punkt wird geprüft. Wenn das Spiel ein Gewinnspiel ist, wird ein Bildschirm angezeigt, der zeigt, dass es sich um Gewinnspiel handelt. Wenn das Spiel ein Verlustspiel ist, werden die Endergebnisse angezeigt und der Spieler kann das Spiel nicht noch einmal spielen. Das ist eine Sicherheitsmaßnahme. Wenn das Spiel verschlüsselt ist, zeigt das Programm in Block **120** einen Fehler zusammen mit dem Endstatus des Spiels an. Das Spiel kann nicht mehr gespielt werden und das Programm bricht es an Block **122** ab. Wenn das Spiel nicht verschlüsselt worden ist, bedeutet das, dass dies das erste Mal ist, dass das Spiel gespielt wird oder dass das Spiel nicht abgeschlossen ist.

[0064] Block **124** zeigt an: "Einführungsbildschirm, Anleitungen, Videobild, Musik und Guthaben". Das würde der Haupt-Begrüßungsbildschirm sein. An diesem Punkt zeigt das Programm Informationen an, wie zum Beispiel ein Video, welches die verschiedenen zur Verfügung stehenden Spiele beschreibt. Das Video kann Szenen aus dem Wildem Westen oder eine Raumfahrtszene enthalten. Wenn das Spiel ein Puzzle-Spiel ist, würden Elemente des Puzzles beschrieben werden. Das Programm erwartet, dass in Block **126** eine Taste oder ein bestimmter Knopf gedrückt wird. Sobald die Taste gedrückt ist, geht das Programm zum Block **128** weiter, um das Haupt-Spielmenü anzuzeigen und eine Spielauswahl zu erlauben. Das Menü könnte in Form eines Bildes einer Straße, einer Pferderennbahn und eines Rennfelds, eines Casinos und eines Lotterie-Einlösezentrums angezeigt werden. Die Spiele, einschließend Pferderennen (Block **130**), Spiel 21 (Block **134**) und Lottospiel (Block **132**) dienen zur Erläuterung und sind nur einige wenige der Spielarten, die mit der vorliegenden Erfindung verwendet werden können.

[0065] An diesem Punkt des Spiels kann der Spieler wirklich ins Spiel gebracht werden. Die Displays können eine Stadt mit einer Straßenkarte oder tatsächliche Ansichten zeigen, die der Spieler anklicken kann, um verschiedene Plätze zu erhalten. Der Spieler kann das Spiel wie ein interaktives Abenteuerspiel spielen. Das Äußerste dabei ist, dass es dem Spieler erlaubt ist, das Spiel tatsächlich zu spielen und in das Spiel einbezogen zu werden. Wenn das Spiel ein Mörderspiel oder ein Spiel in dieser Art ist, kann der Spieler Spuren finden und dann Sherlock Holmes spielen. Nachdem der Spieler das Verbrechen aufgedeckt hat, würde er fiktive Preise gewinnen, die es ihm erlauben, zusätzliche fiktive Chancen für die Lottoziehung am Ende des vorliegenden Spiels zu erhalten.

[0066] Bezug auf **Fig.** 9 nehmend, wird, wenn der Spieler das Spiel 21-Spiel, Block **134** (**Fig.** 8) auswählt, das Programm in Block **138** prüfen, ob der Spieler Geld hat. Wenn der Spieler mehr als null Dollar hat, kann er das Spiel fortsetzen. Wenn der Spieler kein Geld hat, zeigt das Programm eine Kein Geld-Nachricht in Block **140** an und der Spieler geht zu der Anzeige des Spielmenüs, Block **128** (**Fig.** 8) zurück.

[0067] Wenn der Spieler mehr als null Dollar hat, wird in Block **142** das Spiel 21 angezeigt. Der Spiel 21-Bildschirm kann einen Geber darstellen mit einer Wachperson, wie es in einem Spielcasino im Jahr 1995 war, oder, wenn das Spiel auf einem wild West-Thema basiert, könnte das Display Musik enthalten, die im Hintergrund spielt und Mädchen, die auf einer Bühne mit einem schmutzigen Cowboy tanzen.

[0068] Nachdem der Spiel 21-Bildschirm angezeigt ist, fordert in Block **144** das Programm eine Wette an. Der Spieler geht eine Wette ein. Wenn die Wette größer ist, als das Geld, welches der Spieler hat, wird in Block **148** ein Fehler angezeigt und es wird eine andere Wette angefordert. Wenn die Wette kleiner ist, als das Geld, welches der Spieler hat, wird in Block **150** die Wette angenommen und eine Operation ausgeführt, um den Wettbetrag von der Geldvariablen (dem Geld, welches der Spieler hat) abzuziehen. Wenn zum Beispiel der Spieler in seiner Geldvariablen 10 $ hat und er führt eine 5 $-Wette durch, würde die Wettvariable um 5 $ ansteigen und der Geldbetrag würde sich von 10 Dollar auf 5 $ verringern.

[0069] In Block **152** werden die Stammdateien des Systems und des Spielers aktualisiert. Die Stammdatei ist eine detaillierte Sicherheitsdatei. Die Stammdatei des Spielers enthält Spielstatistik-Informationen, zum Beispiel wie viele Spiele der Spieler gewonnen und wie viele Spiele der Spieler verloren hat. Die Spiel-Stammdatei enthält ausführlichere Informationen, zum Beispiel, ob das Programm wegen eines Fehlerbeseitigungsprogramms beendet oder durch einen bestimmte Typ eines nicht standardgerechten

Mittels modifiziert wurde und verfolgt diese Vorfälle, um Betrug auf zudecken.

[0070] In Block **154** wird eine Entscheidung getroffen, wenn der Hauptmenüknopf gedrückt wurde. Der Spieler kann mit einem Blatt beginnen und kann dann bevor die Karten ausgegeben sind entscheiden, zum Hauptmenü zurückzugehen. Wenn der Spieler zu diesem Punkt gelangt und die Wette platziert, kann er den Knopf "Gehe zum Hauptmenü" unten an dem Bildschirm drücken. An dieser Stelle macht das Programm in Block **156** seine Wette rückgängig und nimmt zum Beispiel 5 $ aus der Wettvariablen heraus und fügt sie der Geldvariablen zu. Das bewirkt, dass das Programm zum Block **128** (**Fig.** 8) zurückkehrt.

[0071] Wenn der Spieler nicht den Knopf "Gehe zum Hauptmenü" drückt, spielt er in Block **158** ein Blatt des Spiels 21. Das Programm kann wie folgt laufen. Es gibt die Karten aus. Die Bank ist in diesem Spiel der Computer. Der Spieler spielt gegen den Computer.

[0072] Wenn das Ergebnis in Block **160** ist, dass der Spieler gewonnen hat, werden in Block **162** die Gewinne der Geldvariablen zugefügt, so dass, wenn das Blatt des Spielers eine 10 und ein Jack ist und der Geber eine 10 und eine 7 hat, der Spieler gewinnt. Die 10 $-Gewinne würden der Geldvariablen hinzugefügt und die Wettvariable auf null gesetzt werden.

[0073] Wenn der Spieler in Block **164** verliert, wird die Wettvariable auf null gesetzt und die Gewinne der Bank steigen um 5 $. Wenn das Blatt in Block **166** einen Push ergibt, was bedeutet, dass sowohl der Spieler als auch die Bank dasselbe Blatt haben und der Geber keine andere Karte nehmen könnte, zum Beispiel, wenn beide eine 10 und eine 8 haben, wird die Wette zum Geldbetrag des Spielers hinzugefügt und es tritt kein Gewinn oder Verlust ein.

[0074] In Block **168** wird die Stammdatei aktualisiert. Der Spieler kann dann in Block **170** entscheiden, weiterzuspielen oder zu dem Hauptmenü, Block **128** (**Fig.** 8) zurückzukehren.

[0075] Bezug auf **Fig.** 10 nehmend, ist dort das Programm für das Pferderennen, Block **130** (**Fig.** 8) erläutert. In Block **174** überprüft das System, ob der Spieler mehr Geld als null Dollar hat. Wenn die Geldvariable nicht größer als null ist, wird in Block **176** eine Nachricht angezeigt und der Spieler kehrt zu dem Hauptmenüblock des Spiels **128** (**Fig.** 8) zurück. Wenn die Geldvariable des Spielers größer als null ist, wird in Block **178** der Pferderennen-Bildschirm angezeigt und in Block **180** wird eine Wette angefordert. Wenn der Wettbetrag größer ist, als das zur Verfügung stehende Geld, wird in Block **184** ein Fehler angezeigt und es wird eine andere Wette angefordert. Wenn der Wettbetrag nicht größer ist, als das zur Verfügung stehende Geld, wird in Block **186** die Wette angenommen, dann von der Geldvariablen subtrahiert und darauf der Wettvariablen hinzugefügt. Wenn der Spieler **100** $ hat und wettet 10 $ auf Pferd Nr. 2, wird der Wettbetrag auf Pferd Nr. 2 um 10 $ erhöht.

[0076] In Block **188** werden die Stammdaten des Spiels und des Spielers aktualisiert.

[0077] In Block **190** wird der Status des Knopfes "Gehe zum Hauptmenü" überprüft. Wenn der Knopf gedrückt ist, wird in Block **192** die wette rückgängig gemacht und der Spieler kehrt zum Spielmenü in Block **128** (**Fig.** 8) zurück.

[0078] Wenn der Hauptmenüknopf nicht gedrückt ist, läuft in Block **194** das Pferderennen und das Ergebnis wird in Block **196** angezeigt. Die Anzeige des Rennens in Block **194** kann das tatsächliche Video der Pferde oder einen Computer-animierten Bildschirm zeigen. Der Spieler könnte sogar einen Jockey spielen und am Rennen teilnehmen.

[0079] Wenn der Spieler verliert, wird in Block **198** der Wettbetrag subtrahiert und in Block **200** werden die Stammdateien des Spieles und des Spielers aktualisiert. Wenn der Spieler gewinnt, werden in Block **202** die Gewinne berechnet. In Block **204** kann der Spieler das Spiel fortsetzen oder zum Spielmenüblock **128** (**Fig.** 8) zurückkehren.

[0080] Gleichzeitig auf **Fig.** 11, 12 und 13 Bezug nehmend, ist ein drittes Spiel, ein Lottospiel, Block **132** (**Fig.** 8) für die Verwendung mit der vorliegenden Erfindung erläutert. In Block **208** wird ein Begrüßungsbildschirm angezeigt. Das System überprüft in Block **210**, ob die Geldvariable des Spielers mehr als null Dollar enthält. Wenn die Geldvariable nicht mehr als den Preis eines einzigen Lottoloses enthält, weist das System in Block **212** den Preis eines Lottoloses oder irgendeinen vorher festgelegten Betrag zu.

[0081] In Block **214** führt das System eine Prüfung durch, um zu ermitteln, ob die Geldvariable größer als null ist, um festzustellen, ob der Kauf von weiteren Lottolosen möglich ist. Es gibt Verfahren für den Kauf von Lottolosen. Im Entscheidungsblock **216** wählt der Spieler ein zufällig herausgesuchtes Los, bei dem der Computer in Block **218** alle Lottozahlen für den Spieler wählt oder der Spieler kann in Block **220** die Zahlen wählen.

[0082] In Block **222** wird eine Prüfung durchgeführt, um zu ermitteln ob dieses Los ein Duplikat ist. Wenn das Los ein Duplikat ist, wird in Block **224** ein Duplikatlos-Fehler angezeigt und das Programm kehrt zu Block **214** zurück. Für das zufällig ausgewählte Los wählt der Computer, wenn ein Duplikatlos festgestellt wurde, erneut eine Zahl aus, bis kein Duplikat mehr ausgewählt ist. Wenn dieses Los kein Duplikat ist, wird für das Los eine Gebühr erhoben, indem die Geldvariable um die Kosten des Loses verringert wird.

[0083] Auf **Fig.** 12 Bezug nehmend, zeigt das System in Block **230** das gekaufte Los an. In Block **232** wird eine Entscheidung getroffen, um festzustellen, ob die Geldvariable mehr als null Dollar enthält. Wenn das der Fall ist, kehrt das Programm zu Block **214** (**Fig.** 11) zurück und das Programm kauft weiter Lose, bis der Spieler die gesamten Dollar in der Geldvariablen aufgebraucht hat.

[0084] In Block **234** berechnet das Programm sein vorbestimmtes Ergebnis unter Verwendung des Ziel-

codes, der in Block **112** (**Fig.** 8) bereits entschlüsselt und decodiert ist. Das Ergebnis kann zum Beispiel bestimmt werden, indem der Zielcode mit einer Nachschlagetabelle verglichen wird, um zu bestimmen, ob die Zahl eine Gewinnzahl oder eine Verlustzahl ist und wie hoch der Gewinn ist, wenn ein solcher vorhanden ist. Wenn zum Beispiel eine Reihe von Ziffern im Zielcode anzeigt, dass das Spiel 75 $ gewinnt, bereitet das System eine Gewinn-Lottoziehung vor.

[0085] Die Entscheidung erfolgt in Block **236**. Wenn die Karte keine Gewinnkarte ist, wählt der Computer in Block **236** zufällig einen Satz von Verlustzahlen aus. Der Computer wählt den Satz von Zahlen zufällig und prüft dann, ob irgendeine der Karten dem Satz von Zahlen einer Gewinnvariante entspricht. Wenn keine der Karten einer Gewinnvariante entspricht, wird in Block **240** dieser Satz von Zahlen in einer spannenden und interessanten Lottoähnlichen Anzeige angezeigt. Der Satz von Zahlen könnte durch Drehen eines Rads oder durch Entnehmen einer Kugel aus einem mit Luft gefüllten Lucite-Käfig angezeigt werden. Das erzeugt den Anschein von Zufälligkeit, selbst wenn das Ergebnis schon zu der Zeit vorbestimmt wurde, zu der der Zielcode erzeugt wurde.

[0086] Wenn diese Karte eine Gewinnkarte ist, wählt in Block **242** das System wenigstens eines der Lotterielose als Gewinnlos aus.

[0087] In Block **244** berücksichtigt das System die Auszahlungsliste, wenn es die Gewinnzahlauswahl trifft. Wenn zum Beispiel der Zielcode einen 75 $-Gewinner enthält, kann der Computer ein Lottolos 75 $ oder 3 Lottolose je 25 $ gewinnen lassen. Das ist der Hauptgrund dafür, dass keine Duplikatlose erlaubt sind. Wenn ein Spieler 11 $ hat und 11 gleiche Lose auswählt und diese Karte eine Gewinnkarte war, dürfte es keinen amüsanten Weg geben, um einen 75 $-Gewinn aus 11 verschiedenen Losen mit der gleichen Zahlenfolge darauf zuzuerkennen. Der Grund dafür, dass einem Spieler ein Los gegeben wird, ist der, dass, wenn die Karte eine Gewinnkarte ist, das Programm wenigstens ein Lottolos haben muss, um das Ergebnis des Zielcodes anzuzeigen. Der Block **240** zeigt nun die Zahlen einzeln an, als ob sie gerade zufällig gewählt werden.

[0088] Bezug auf **Fig.** 13 nehmend sichert das Programm in Block **246** die statistischen und die Stammdaten des Spielers an einem von dem Spieler gewählten Ort, so dass der Spieler sein Spielen des Spiels verfolgen kann. In Block **248** wird diese Datei auf das Spielmittel kopiert, so dass die Organisation, welche das Spiel betreibt, ebenfalls die Gewohnheiten des Spielers verfolgen kann.

[0089] Es kann ein Standardformat gewählt werden. So könnte zum Beispiel auf dem Computer des Spielers eine PC-Datei den Ablauf jedes gespielten Spiels verfolgen. Diese Datei kann auf das Spielmedium kopiert werden, um einen vollständigen Ablauf der verschiedenen Dinge, die der Spieler getan hat, zu entwickeln, und diese Informationen können für Marketing und Sicherheitszwecke verwendet werden.

[0090] Block **250** erlaubt es dem Spieler, die Ergebnisse des Spiels und andere Statistiken auszudrucken. Wenn ein Ausdruck gewünscht wird, wird in Block **252** ein Los mit verschlüsselten Steuerdaten ausgedruckt. In Block **254** erfolgt eine Anfrage, um zu sichern, dass das Los korrekt ausgedruckt wurde. Wenn das Spiel dazu ausgelegt ist, nur einmal zu laufen, wird das Spielmittel in Block **256** verschlüsselt. In Block **258** erfolgt durch den Spieler eine Entscheidung, das Spiel zu beenden oder zu dem Spielmenü, Block **128** (**Fig.** 8) zurückzukehren.

[0091] Wenn der Spieler entscheidet, das Spiel zu beenden, wird ein Bildschirm angezeigt, der den Spieler darüber informiert, wie er seinen Gewinn einlösen kann, wenn ein solcher vorhanden ist.

[0092] Das Spielmedium wird zu einem Einlösezentrum gebracht. Das Einlösezentrum verarbeitet den Zielcode und zahlt alle fälligen Gewinne aus.

Patentansprüche

1. Verfahren zum Spielen eines Lotteriespiels mit den Schritten:
Liefern einer Spielkarte, wobei auf der Spielkarte ein Code gespeichert ist, der in codierter Form Daten enthält, die darauf hinweisen, ob ein Spieler das Lotteriespiel gewinnt oder verliert, und ein Vergnügungsspiel, das auf einem Computerspielsystem zu spielen ist, wobei die Daten für den Spieler nicht erkennbar sind, so dass der Spieler nicht weiß, ob er das Spiel gewinnt oder verliert, ehe er nicht das Vergnügungsspiel gespielt hat;
Eingeben des Codes durch den Spieler in das Computerspielsystem vor dem Spielen des Vergnügungsspiels;
wobei das Computerspielsystem das Vergnügungsspiel auf einem Display zum interaktiven Spiel durch den Spieler anzeigt und der Spieler das Spiel dadurch steuert, dass er Spielparameter in den Prozessor eingibt;
Steuerung durch den Prozessor, ob der Spieler das Vergnügungsspiel gewinnen oder verlieren wird, und zwar lediglich basierend auf dem vom Spieler eingegebenen Code; und
Anzeigen eines Hinweises auf dem Display für den Spieler des Vergnügungsspiels über den Gewinn oder Verlust basierend auf dem Code.

2. Verfahren nach Anspruch 1, wobei die Spielkarte magnetische Speichermittel zum Speichern des Codes aufweist.

3. Verfahren nach Anspruch 1, wobei die Spielkarte laseroptische Speichermittel zum Speichern des Codes aufweist.

4. Verfahren nach Anspruch 1, wobei die Spielkarte eine Papierkarte ist, auf die der Code aufgedruckt ist.

5. verfahren nach Anspruch 1, wobei das Vergnügungsspiel ein Pferderennen ist.

6. Verfahren nach Anspruch 1, wobei das Vergnügungsspiel ein Kartenspiel ist.

7. Verfahren nach Anspruch 1, wobei der Schritt des Vorsehens einer Anzeige für den Spieler über einen Spielgewinn oder Spielverlust die Schritte umfaßt:
Auswählen einer Reihe von Zufallszahlen durch den Spieler;
Erzeugen einer Reihe von Zahlen durch das computergestützte Spielsystem; und
Anzeigen eines Spielgewinns gemäß der Menge der vom System erzeugten Zahlen, die mit den von dem Spieler ausgewählten Zahlen übereinstimmen, und wobei die Menge von dem Computerspielsystem basierend auf dem eingegebenen Code festgelegt wird.

8. Verfahren nach Anspruch 1, wobei der Schritt des Eingebens des Codes von dem Spieler über einen on-line Subskriptionsdienst durchgeführt wird.

9. System zum Spielen eines Lotteriespiels, wobei das System aufweist:
Eine Spielkarte, auf der ein Code gespeichert ist, der in codierter Form Daten enthält, die darauf hinweisen, ob ein Spieler das Lotteriespiel gewinnt oder verliert, und ein von einem Computerspielsystem zu spielendes Vergnügungsspiel, wobei die Daten für den Spieler nicht erkennbar sind, so dass der Spieler nicht weiß, ob er Spiele gewinnt oder verliert, ehe er nicht das Vergnügungsspiel gespielt hat,
wobei das Computerspielsystem Mittel zum Aufnehmen der Codeeingabe von dem Spieler vor dem Spielen des Vergnügungsspiels aufweist;
wobei das Computerspielsystem Mittel aufweist, um das Vergnügungsspiel auf einem Display zum interaktiven Spielen durch den Spieler zu erzeugen und darzustellen;
wobei das Computerspielsystem Mittel aufweist, um zu entscheiden, ob der Spieler das Vergnügungsspiel gewinnen oder verlieren wird, und zwar nur basierend auf dem Code; und
eine Anzeige zur Lieferung eines Hinweises an den Spieler des Vergnügungsspiels über Gewinn oder Verlust basierend auf dem Code.

10. System nach Anspruch 9, wobei die Spielkarte magnetische Speichermittel zum Speichern des Codes aufweist.

11. System nach Anspruch 9, wobei die Spielkarte laseroptische Speichermittel zum Speichern des Codes aufweist.

12. System nach Anspruch 9, wobei die Spielkarte eine Papierkarte ist, auf die der Code aufgedruckt ist.

13. System nach Anspruch 9, wobei das Vergnügungsspiel ein Pferderennen ist.

14. System nach Anspruch 9, wobei das Vergnügungsspiel ein Kartenspiel ist.

15. System nach Anspruch 9, ferner mit Mitteln zum Eingeben des Codes über einen on-line Subskriptionsdienst.

Es folgen 12 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

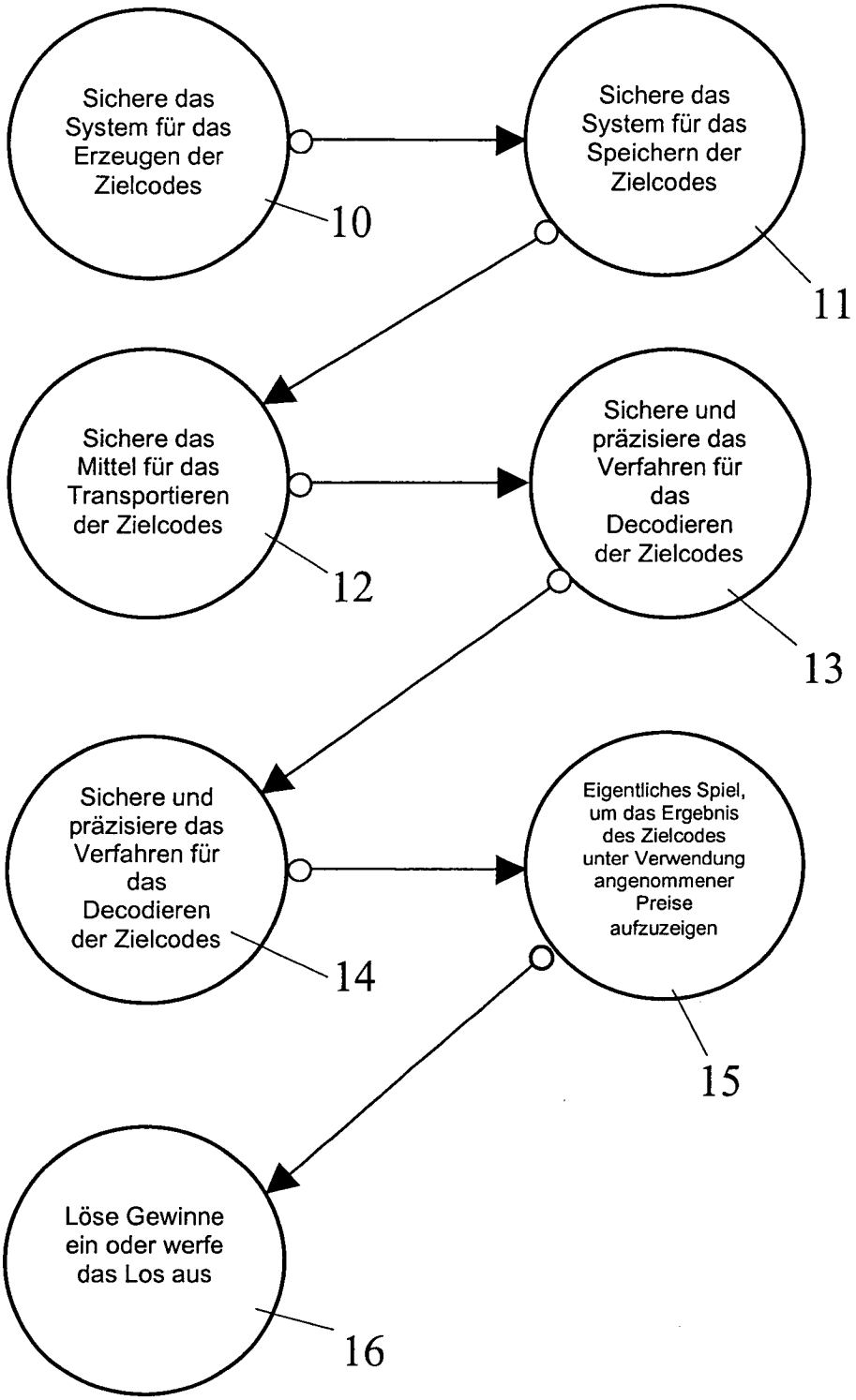

Fig. 1

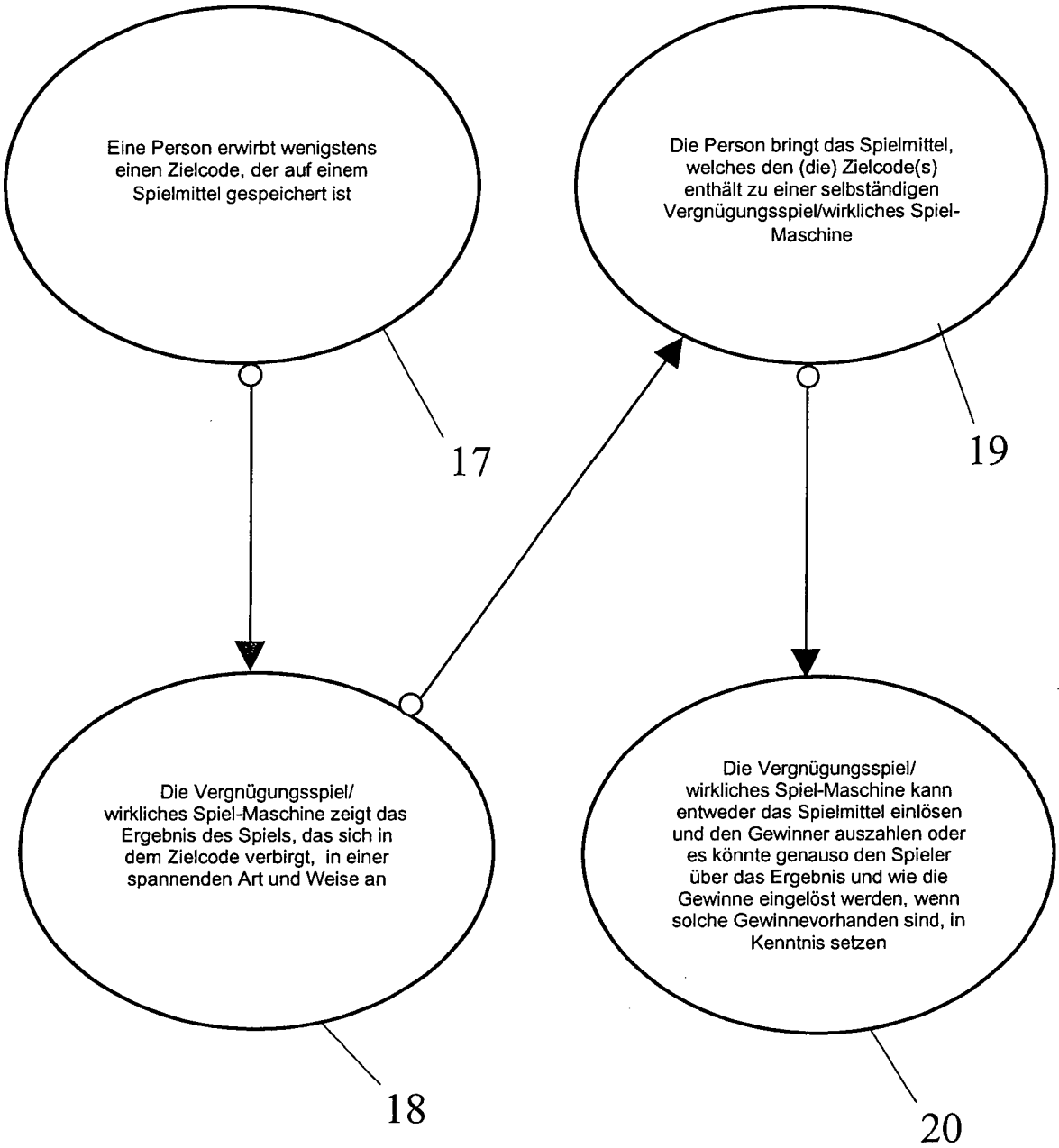
Eine Person erwirbt wenigstens einen Zielcode, der auf einem Spielmittel gespeichert ist
17
Die Person bringt das Spielmittel, welches den (die) Zielcode(s) enthält zu einer selbständigen Vergnügungsspiel/wirkliches Spiel-Maschine
19
Die Vergnügungsspiel/ wirkliches Spiel-Maschine zeigt das Ergebnis des Spiels, das sich in dem Zielcode verbirgt, in einer spannenden Art und Weise an
18
Die Vergnügungsspiel/ wirkliches Spiel-Maschine kann entweder das Spielmittel einlösen und den Gewinner auszahlen oder es könnte genauso den Spieler über das Ergebnis und wie die Gewinne eingelöst werden, wenn solche Gewinnevorhanden sind, in Kenntnis setzen
20

Fig. 2

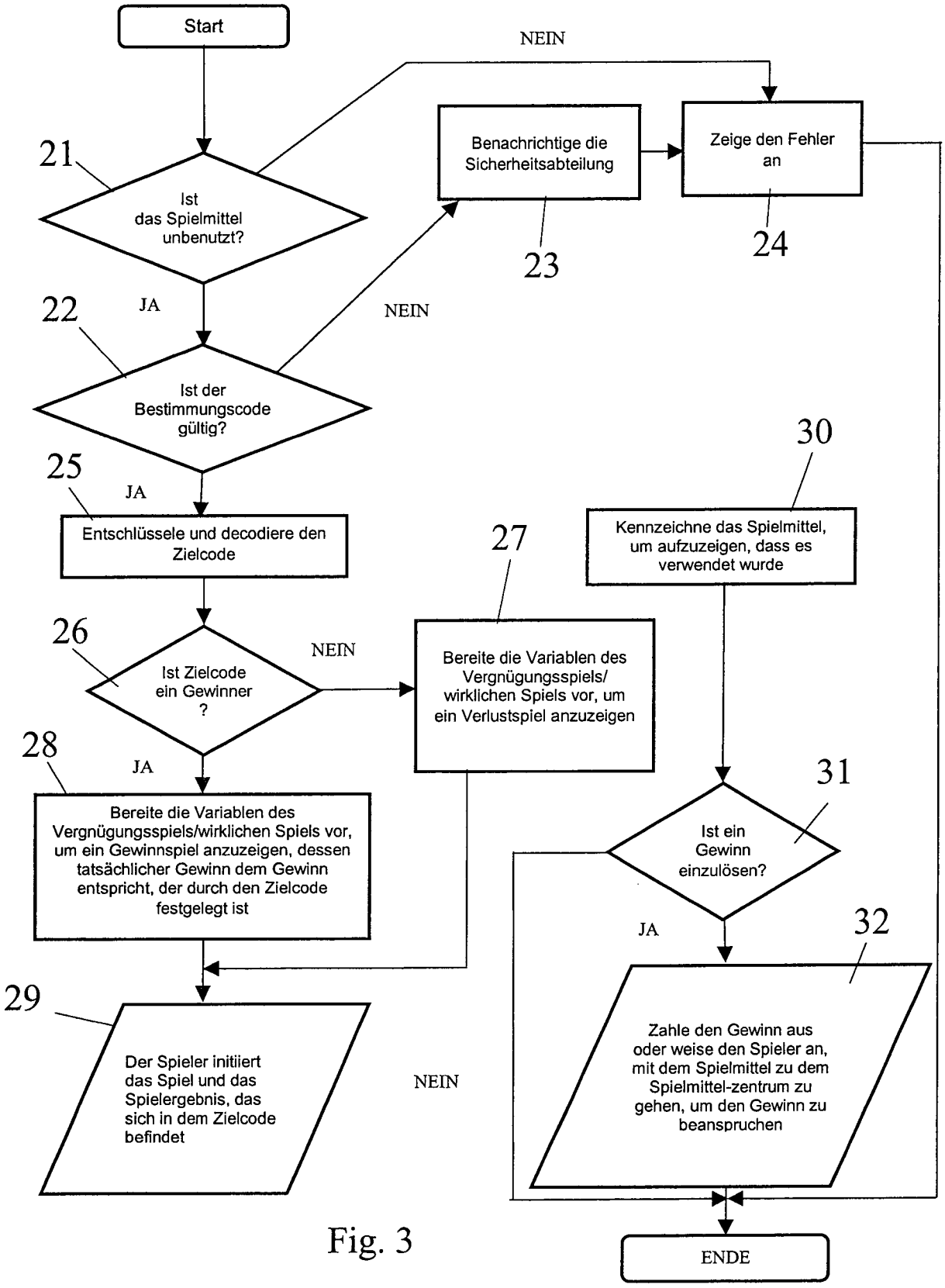
Start
NEIN
21
Ist das Spielmittel unbenutzt?
Benachrichtige die Sicherheitsabteilung
Zeige den Fehler an
23
24
22
JA
NEIN
Ist der Bestimmungscode gültig?
30
25
JA
Entschlüssele und decodiere den Zielcode
Kennzeichne das Spielmittel, um aufzuzeigen, dass es verwendet wurde
27
26
NEIN
Ist Zielcode ein Gewinner ?
Bereite die Variablen des Vergnügungsspiels/ wirklichen Spiels vor, um ein Verlustspiel anzuzeigen
28
JA
31
Bereite die Variablen des Vergnügungsspiels/wirklichen Spiels vor, um ein Gewinnspiel anzuzeigen, dessen tatsächlicher Gewinn dem Gewinn entspricht, der durch den Zielcode festgelegt ist
Ist ein Gewinn einzulösen?
JA
32
29
Zahle den Gewinn aus oder weise den Spieler an, mit dem Spielmittel zu dem Spielmittel-zentrum zu gehen, um den Gewinn zu beanspruchen
Der Spieler initiiert das Spiel und das Spielergebnis, das sich in dem Zielcode befindet
NEIN
ENDE

Fig. 3

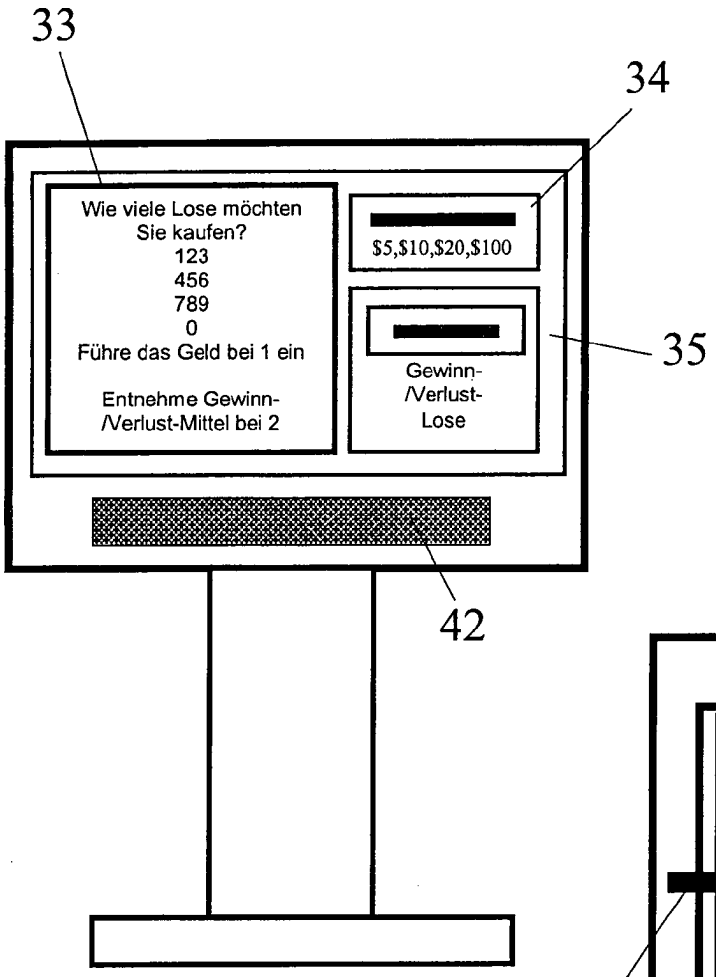
33
34
Wie viele Lose möchten Sie kaufen?
123
456
789
0
Führe das Geld bei 1 ein
Entnehme Gewinn-/Verlust-Mittel bei 2
$5,$10,$20,$100
Gewinn-/Verlust-Lose
35
42

Fig. 4

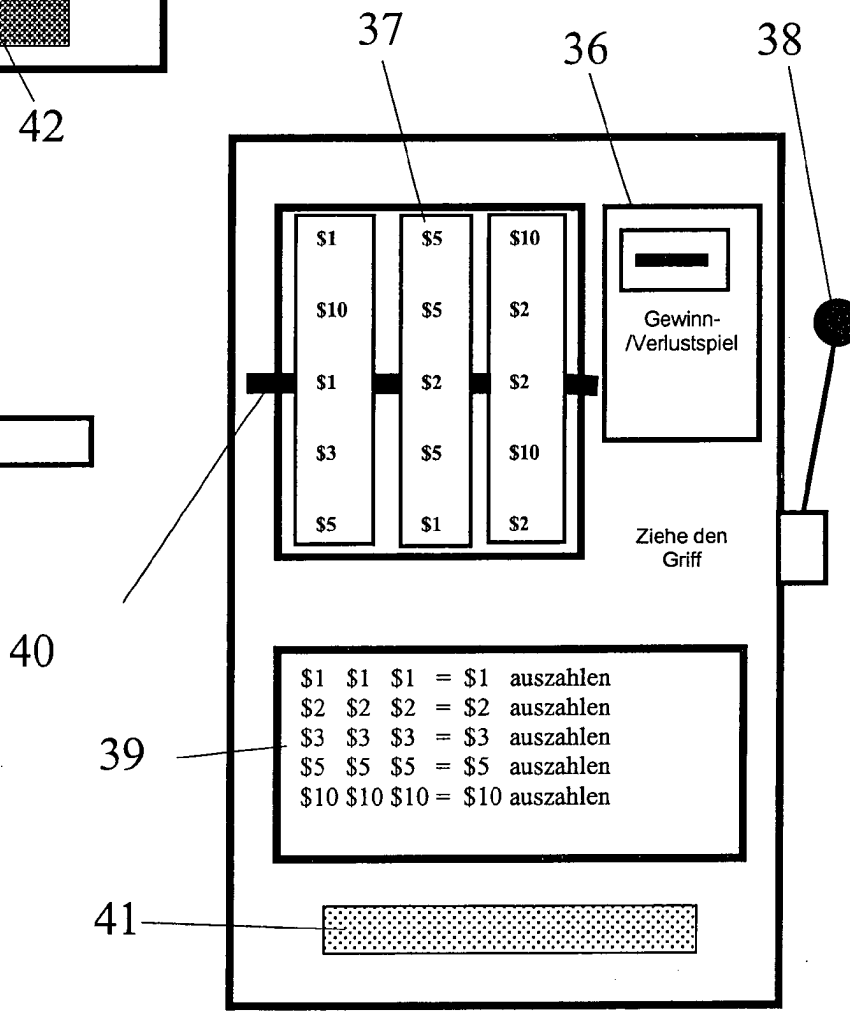
37
36
38
$1 $10 $1 $3 $5
$5 $5 $2 $5 $1
$10 $2 $2 $10 $2
Gewinn-/Verlustspiel
Ziehe den Griff
40
39
$1 $1 $1 = $1 auszahlen
$2 $2 $2 = $2 auszahlen
$3 $3 $3 = $3 auszahlen
$5 $5 $5 = $5 auszahlen
$10 $10 $10 = $10 auszahlen
41

Fig. 5

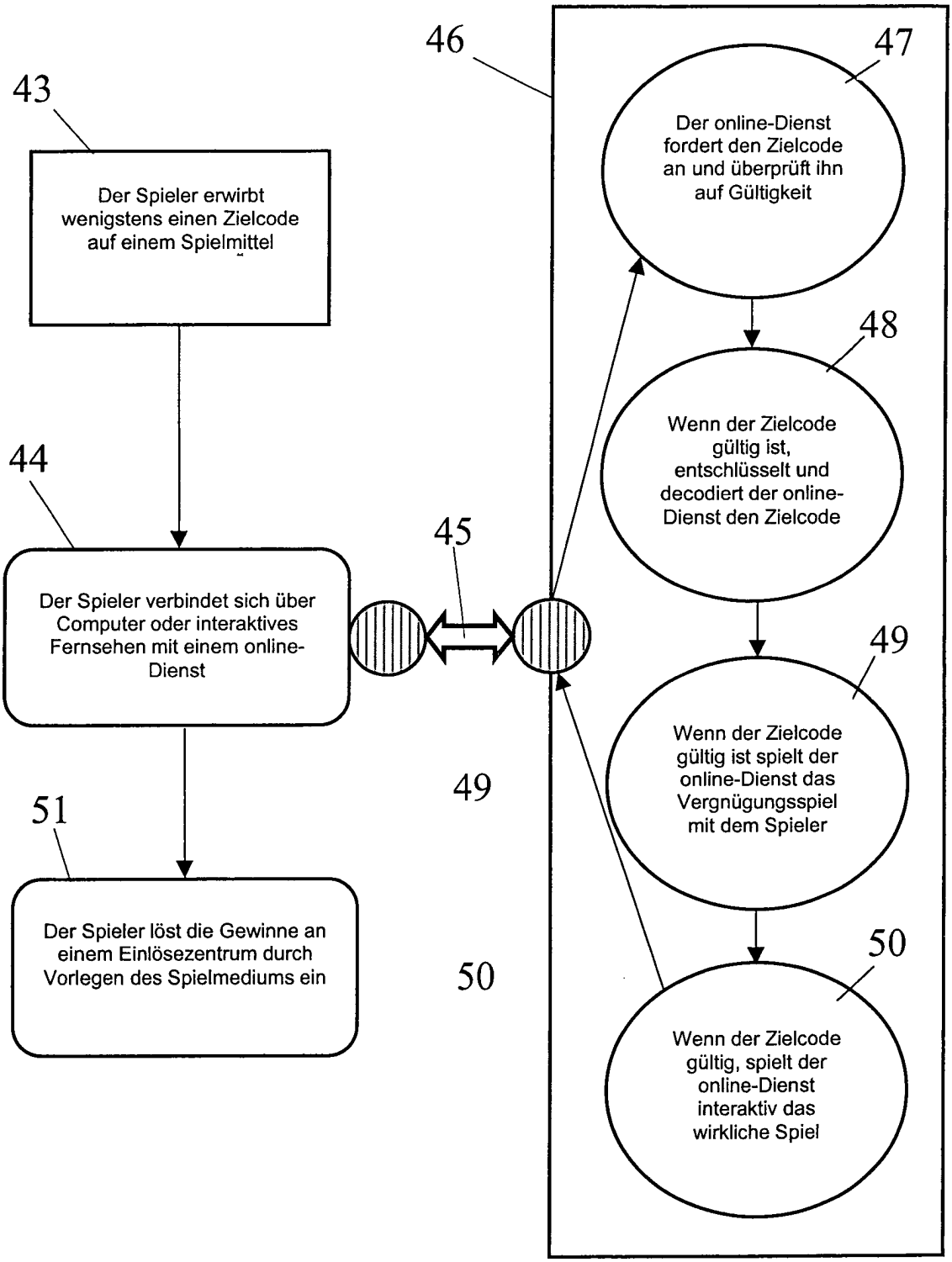
43
Der Spieler erwirbt wenigstens einen Zielcode auf einem Spielmittel
44
Der Spieler verbindet sich über Computer oder interaktives Fernsehen mit einem online-Dienst
45
51
Der Spieler löst die Gewinne an einem Einlösezentrum durch Vorlegen des Spielmediums ein
46
47
Der online-Dienst fordert den Zielcode an und überprüft ihn auf Gültigkeit
48
Wenn der Zielcode gültig ist, entschlüsselt und decodiert der online-Dienst den Zielcode
49
Wenn der Zielcode gültig ist spielt der online-Dienst das Vergnügungsspiel mit dem Spieler
49
50
Wenn der Zielcode gültig, spielt der online-Dienst interaktiv das wirkliche Spiel
50

Fig. 6

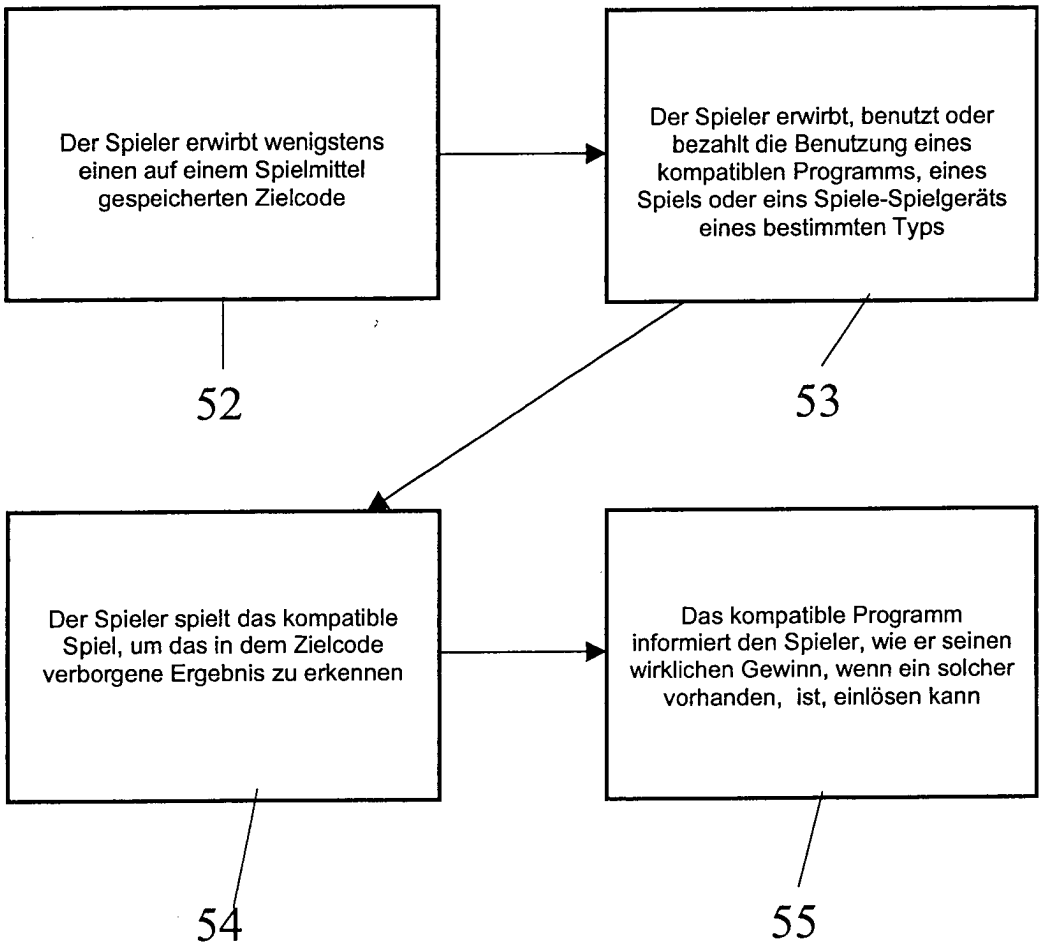
Der Spieler erwirbt wenigstens einen auf einem Spielmittel gespeicherten Zielcode
Der Spieler erwirbt, benutzt oder bezahlt die Benutzung eines kompatiblen Programms, eines Spiels oder eins Spiele-Spielgeräts eines bestimmten Typs
52
53
Der Spieler spielt das kompatible Spiel, um das in dem Zielcode verborgene Ergebnis zu erkennen
Das kompatible Programm informiert den Spieler, wie er seinen wirklichen Gewinn, wenn ein solcher vorhanden, ist, einlösen kann
54
55

Fig. 7

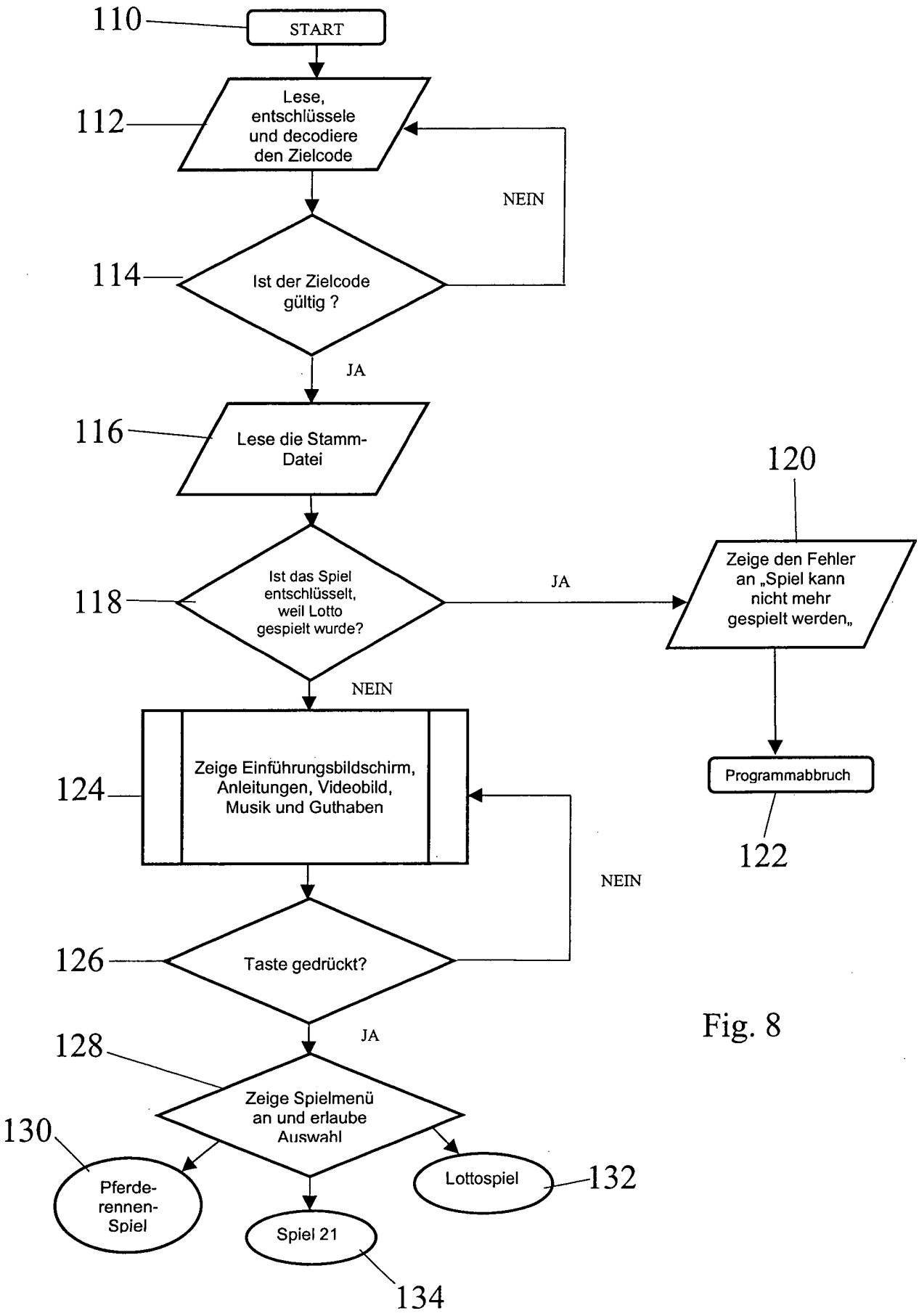
110
START
112
Lese, entschlüssele und decodiere den Zielcode
NEIN
114
Ist der Zielcode gültig ?
JA
116
Lese die Stamm-Datei
120
Zeige den Fehler an „Spiel kann nicht mehr gespielt werden„
118
Ist das Spiel entschlüsselt, weil Lotto gespielt wurde?
JA
NEIN
Programmabbruch
122
124
Zeige Einführungsbildschirm, Anleitungen, Videobild, Musik und Guthaben
NEIN
126
Taste gedrückt?
JA
128
Zeige Spielmenü an und erlaube Auswahl
130
Pferde-rennen-Spiel
Lottospiel
132
Spiel 21
134

Fig. 8

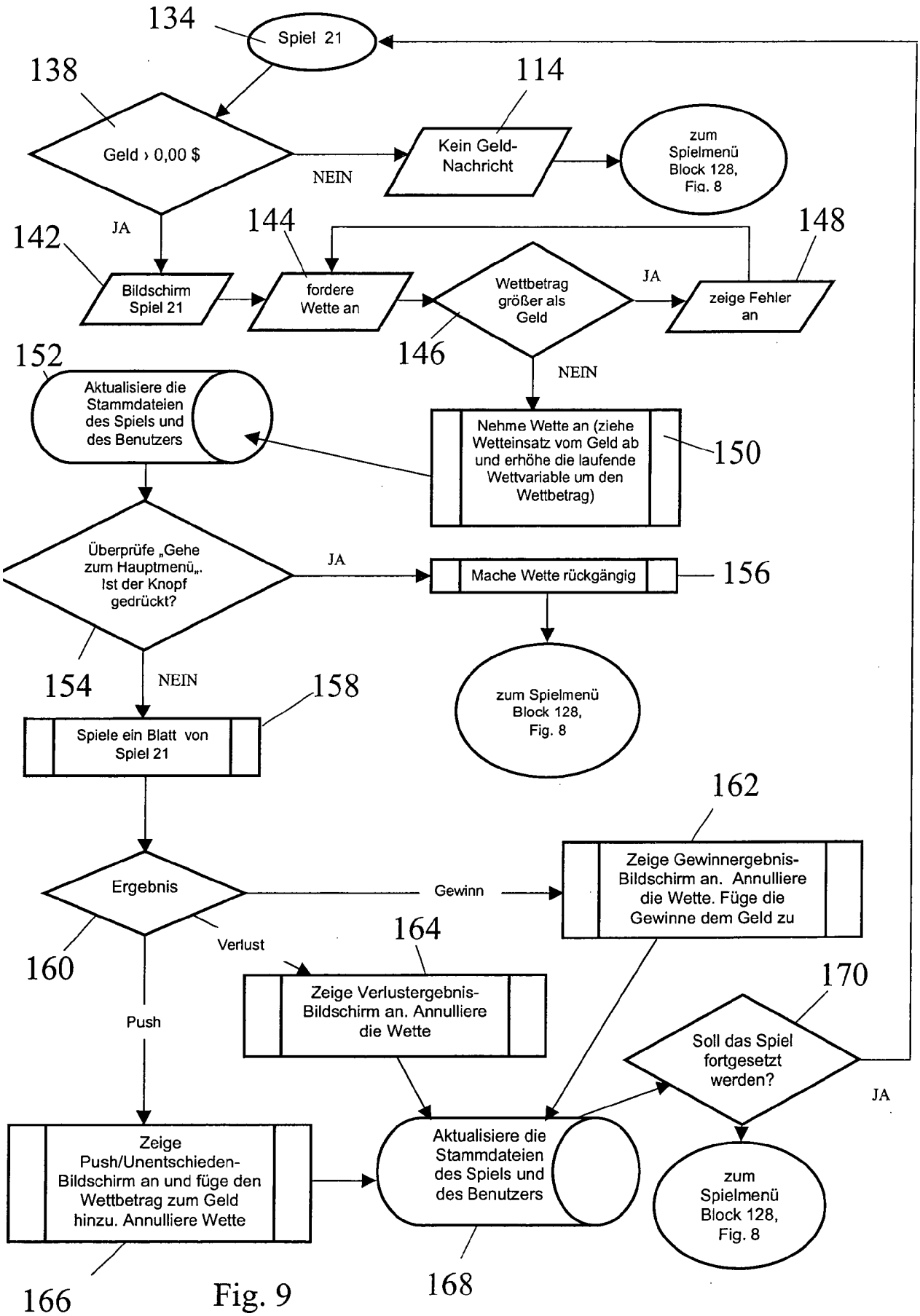
134
Spiel 21
138
Geld › 0,00 $
NEIN
114
Kein Geld-Nachricht
zum Spielmenü Block 128, Fig. 8
JA
142
Bildschirm Spiel 21
144
fordere Wette an
Wettbetrag größer als Geld
JA
148
zeige Fehler an
146
NEIN
152
Aktualisiere die Stammdateien des Spiels und des Benutzers
Nehme Wette an (ziehe Wetteinsatz vom Geld ab und erhöhe die laufende Wettvariable um den Wettbetrag)
150
Überprüfe „Gehe zum Hauptmenü„. Ist der Knopf gedrückt?
JA
Mache Wette rückgängig
156
zum Spielmenü Block 128, Fig. 8
154
NEIN
158
Spiele ein Blatt von Spiel 21
162
Ergebnis
Gewinn
Zeige Gewinnergebnis-Bildschirm an. Annulliere die Wette. Füge die Gewinne dem Geld zu
160
Verlust
164
Zeige Verlustergebnis-Bildschirm an. Annulliere die Wette
170
Push
Soll das Spiel fortgesetzt werden?
JA
Zeige Push/Unentschieden-Bildschirm an und füge den Wettbetrag zum Geld hinzu. Annulliere Wette
Aktualisiere die Stammdateien des Spiels und des Benutzers
zum Spielmenü Block 128, Fig. 8
166
168

Fig. 9

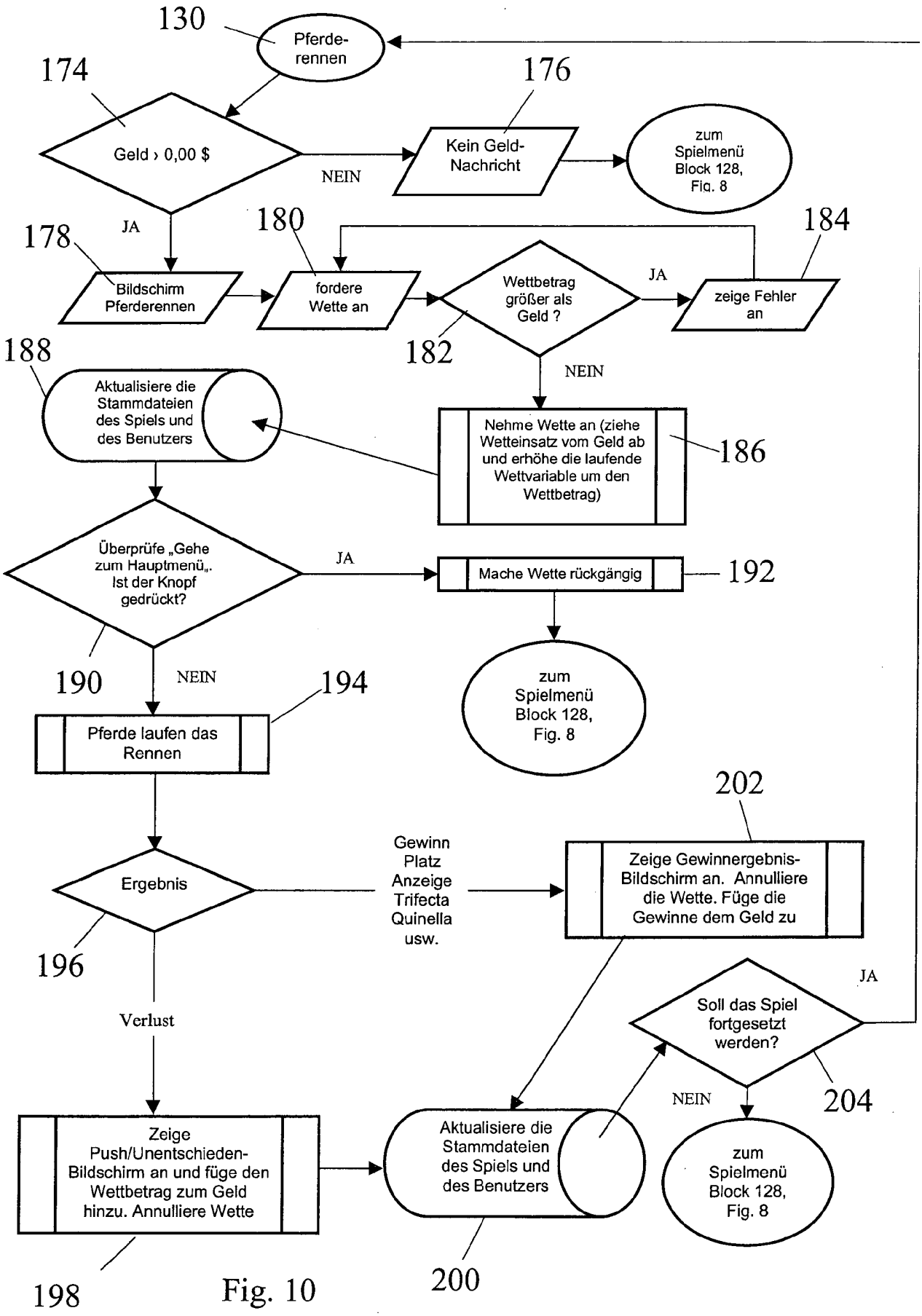
130
Pferde-rennen
174
Geld › 0,00 $
NEIN
176
Kein Geld-Nachricht
zum Spielmenü Block 128, Fig. 8
JA
178
Bildschirm Pferderennen
180
fordere Wette an
Wettbetrag größer als Geld ?
182
JA
184
zeige Fehler an
NEIN
188
Aktualisiere die Stammdateien des Spiels und des Benutzers
Nehme Wette an (ziehe Wetteinsatz vom Geld ab und erhöhe die laufende Wettvariable um den Wettbetrag)
186
Überprüfe „Gehe zum Hauptmenü„. Ist der Knopf gedrückt?
JA
Mache Wette rückgängig
192
zum Spielmenü Block 128, Fig. 8
190
NEIN
194
Pferde laufen das Rennen
202
Gewinn Platz Anzeige Trifecta Quinella usw.
Zeige Gewinnergebnis-Bildschirm an. Annulliere die Wette. Füge die Gewinne dem Geld zu
Ergebnis
196
Verlust
JA
Soll das Spiel fortgesetzt werden?
NEIN
204
Zeige Push/Unentschieden-Bildschirm an und füge den Wettbetrag zum Geld hinzu. Annulliere Wette
Aktualisiere die Stammdateien des Spiels und des Benutzers
zum Spielmenü Block 128, Fig. 8
198
200

Fig. 10

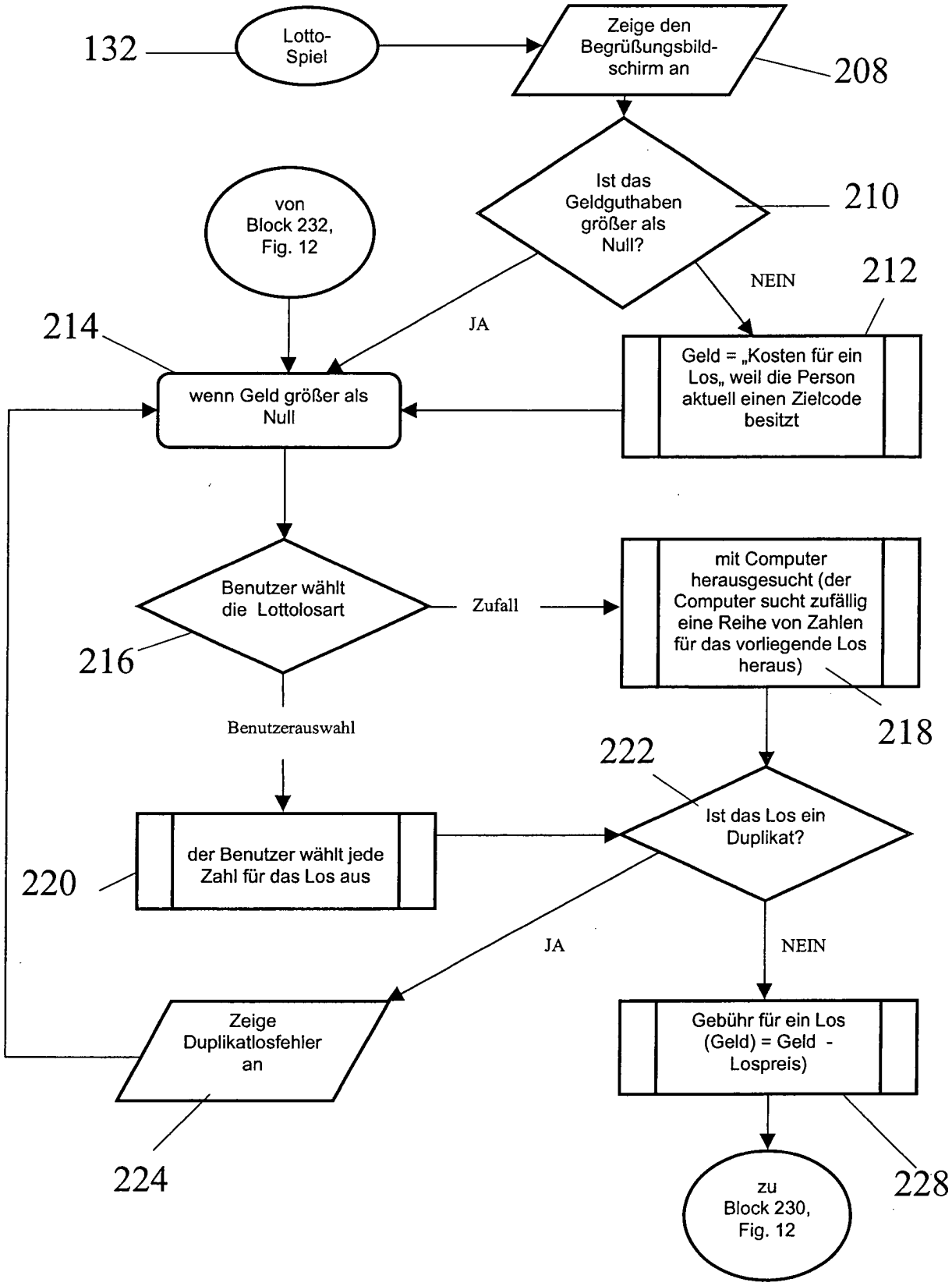
132
Lotto-Spiel
Zeige den Begrüßungsbild-schirm an
208
Ist das Geldguthaben größer als Null?
210
von Block 232, Fig. 12
NEIN
212
JA
214
Geld = „Kosten für ein Los„ weil die Person aktuell einen Zielcode besitzt
wenn Geld größer als Null
Benutzer wählt die Lottolosart
Zufall
mit Computer herausgesucht (der Computer sucht zufällig eine Reihe von Zahlen für das vorliegende Los heraus)
216
218
Benutzerauswahl
222
Ist das Los ein Duplikat?
der Benutzer wählt jede Zahl für das Los aus
220
JA
NEIN
Zeige Duplikatlosfehler an
Gebühr für ein Los (Geld) = Geld - Lospreis)
224
228
zu Block 230, Fig. 12

Fig. 11

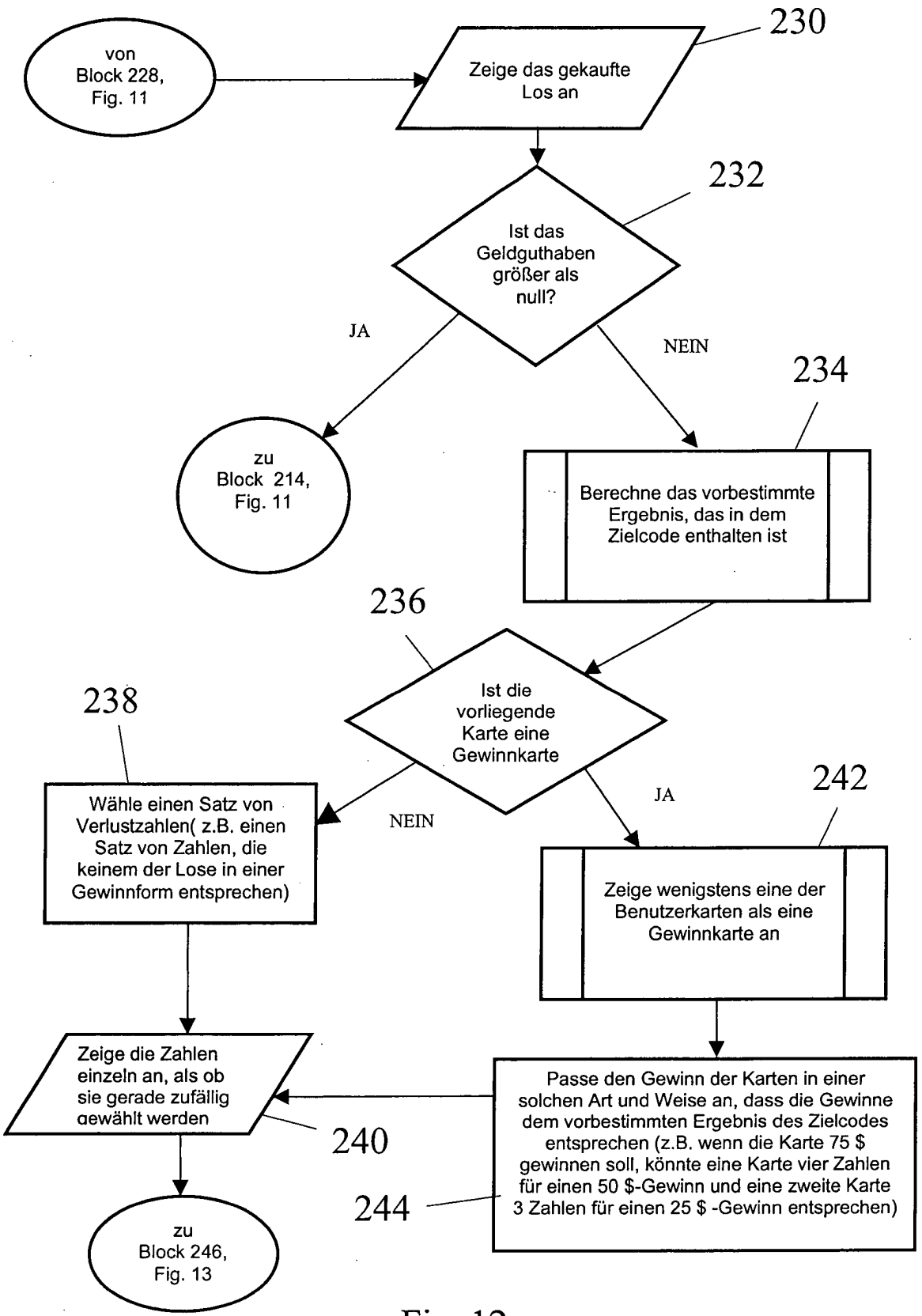
von Block 228, Fig. 11
Zeige das gekaufte Los an
230
Ist das Geldguthaben größer als null?
232
JA
NEIN
zu Block 214, Fig. 11
234
Berechne das vorbestimmte Ergebnis, das in dem Zielcode enthalten ist
236
Ist die vorliegende Karte eine Gewinnkarte
238
NEIN
JA
242
Wähle einen Satz von Verlustzahlen(z.B. einen Satz von Zahlen, die keinem der Lose in einer Gewinnform entsprechen)
Zeige wenigstens eine der Benutzerkarten als eine Gewinnkarte an
Zeige die Zahlen einzeln an, als ob sie gerade zufällig gewählt werden
240
Passe den Gewinn der Karten in einer solchen Art und Weise an, dass die Gewinne dem vorbestimmten Ergebnis des Zielcodes entsprechen (z.B. wenn die Karte 75 $ gewinnen soll, könnte eine Karte vier Zahlen für einen 50 $-Gewinn und eine zweite Karte 3 Zahlen für einen 25 $ -Gewinn entsprechen)
244
zu Block 246, Fig. 13

Fig. 12

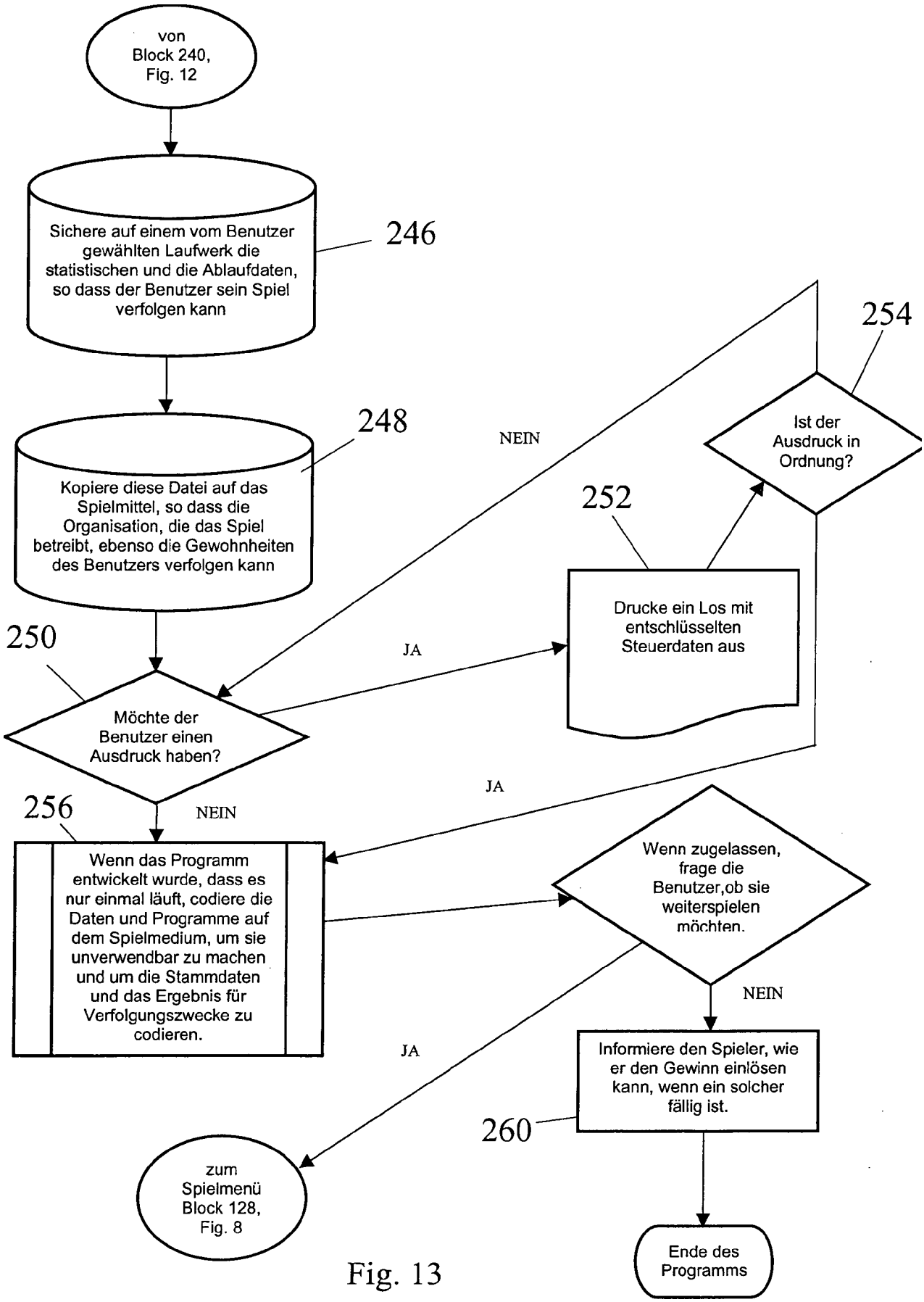
von Block 240, Fig. 12
Sichere auf einem vom Benutzer gewählten Laufwerk die statistischen und die Ablaufdaten, so dass der Benutzer sein Spiel verfolgen kann
246
Kopiere diese Datei auf das Spielmittel, so dass die Organisation, die das Spiel betreibt, ebenso die Gewohnheiten des Benutzers verfolgen kann
248
250
Möchte der Benutzer einen Ausdruck haben?
JA
NEIN
252
Drucke ein Los mit entschlüsselten Steuerdaten aus
254
Ist der Ausdruck in Ordnung?
NEIN
JA
256
Wenn das Programm entwickelt wurde, dass es nur einmal läuft, codiere die Daten und Programme auf dem Spielmedium, um sie unverwendbar zu machen und um die Stammdaten und das Ergebnis für Verfolgungszwecke zu codieren.
Wenn zugelassen, frage die Benutzer,ob sie weiterspielen möchten.
NEIN
JA
Informiere den Spieler, wie er den Gewinn einlösen kann, wenn ein solcher fällig ist.
260
zum Spielmenü Block 128, Fig. 8
Ende des Programms

Fig. 13