



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 199 47 171 B4 2004.12.02**

(12)

Patentschrift

(21) Aktenzeichen: **199 47 171.1**
 (22) Anmeldetag: **01.10.1999**
 (43) Offenlegungstag: **01.03.2001**
 (45) Veröffentlichungstag
 der Patenterteilung: **02.12.2004**

(51) Int Cl.7: **G07F 17/32**

Innerhalb von 3 Monaten nach Veröffentlichung der Erteilung kann Einspruch erhoben werden.

(66) Innere Priorität:
199 40 501.8 26.08.1999

(71) Patentinhaber:
**NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT GMBH, 55411
 Bingen, DE**

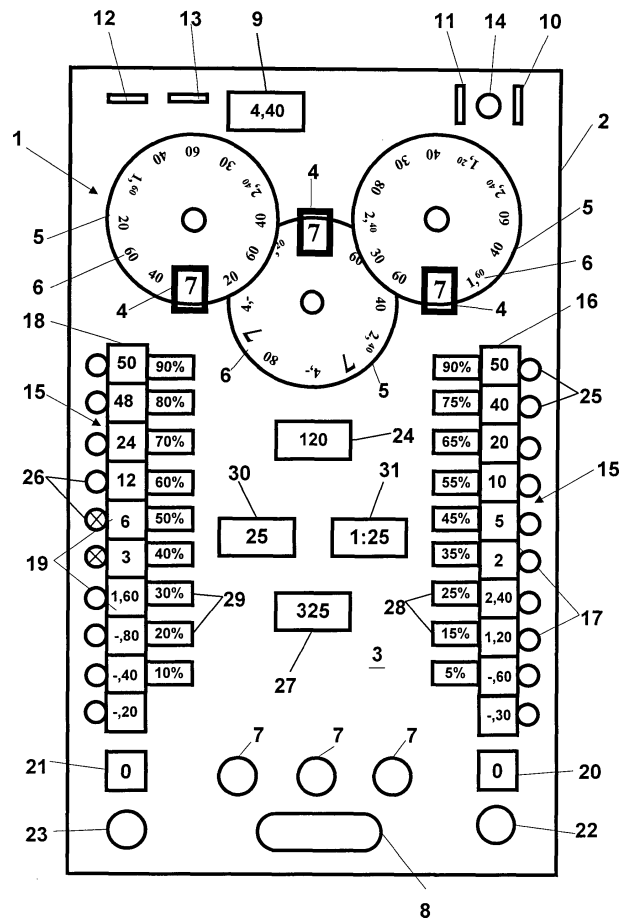
(74) Vertreter:
Patentanwälte BECKER & AUE, 55411 Bingen

(72) Erfinder:
**Christiansen, Uwe, 30880 Laatzen, DE;
 Schwerdling, Dirk, 56288 Kastellaun, DE**

(56) Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht
 gezogene Druckschriften:
DE 198 19 696 A1
DE 195 48 299 A1
DE 195 39 411 A1

(54) Bezeichnung: **Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes**

(57) Hauptanspruch: Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung (1) mit Umlaufkörpern (5) hinter Ablesefenstern (4) einen Gewinn oder Verlust angegebende Symbolkombinationen angezeigt werden, und mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern (17, 19) bestehenden Risiko-Spieleinrichtung (15), dadurch gekennzeichnet, dass innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder einer bestimmten Anzahl von Spielen ein mehrfacher Einstieg in die Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) der Risiko-Spieleinrichtung (15) ermöglicht wird, wobei jeder erneute Einstieg in eines von einer Mehrzahl höherer Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) erfolgt und beim Erreichen des jeweils höheren Anzeigefeldes (17, 19) in der Risikoleiter (16, 18) die Auszahlquote oder die Gewinnwahrscheinlichkeitsquote erhöht wird.



Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung mit Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern einen Gewinn oder Verlust angegebene Symbolkombinationen angezeigt werden, und mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehenden Risiko-Spieleinrichtung.

Stand der Technik

[0002] Unterhaltungsgeräte dieser Art sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Sie weisen eine Symbol-Spieleinrichtung auf, die meistens drei Umlaufkörper besitzt, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden in der Regel nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne mit gegenüber dem Normalspiel erhöhter Gewinnchance oder dergleichen in Aussicht gestellt.

[0003] Um nun einen Spieler zur Benutzung derartiger Unterhaltungsgeräte anzuregen und ihn auch während der Spieldauer zu unterhalten und weitere Spielanreize zu vermitteln, wurden bereits verschiedene Maßnahmen getroffen. Üblicherweise sind an diesen Unterhaltungsgeräten für den Spieler Betätigungsorgane angebracht, die häufig auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper einwirken. Durch Betätigung einer Taste innerhalb einer bestimmten Zeitdauer kann der Spieler einen oder mehrere Umlaufkörper nachstarten, um ihm die Möglichkeit einzuräumen, eine gewinnbringende Symbolkombination zu erzielen, wodurch dem Spieler ein reeller Einfluß auf das Spielgeschehen vermittelt wird. Darüber hinaus können für die übrigen Umlaufkörper Stopptasten vorgesehen werden, um dem Spieler zu gestatten, einen sich drehenden Umlaufkörper vorzeitig anzuhalten, wodurch dem Spieler der Eindruck vermittelt wird, das Spielgeschehen und damit die aus dem Spiel resultierende Symbolkombination beeinflussen zu können.

[0004] Weiterhin weisen bekannte Unterhaltungsgeräte meistens mindestens eine als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildete Risiko-Spieleinrichtung auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn über eine Taste in Betätigung gesetzt werden kann. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf Gewinnanzeigefeldern verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der

bereits erzielte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen im Unterhaltungsgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verloren geht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinns wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervorgehoben. Durch Betätigung einer Risikotaste kann der erzielte Gewinn erneut riskiert werden.

[0005] Bei der Durchführung eines Risikospiels erfolgt in der Regel eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinns.

[0006] Die DE 195 39 411 A1 offenbart einen Spielautomaten, bei dem frontseitig mindestens zwei zusätzliche einzeln hinterleuchtbare Anzeigefelder vorgesehen sind, die mit der zentralen Steuereinheit in Wirkverbindung stehen, wobei ein erstes dieser Felder einen niedrigeren und ein zweites Feld einen höherwertigen Gewinn symbolisiert. In Abhängigkeit vom Erreichen einer bestimmten Symbolkombination bestimmter Wertigkeit in zufallsgesteuerten Symbol tragenden Anzeigemitteln wird entweder das erste Anzeigefeld niedriger Wertigkeit oder das zweite höherwertige Anzeigefeld aktiviert und zwar unter Deaktivierung des jeweiligen anderen Anzeigefeldes. Es erfolgt dabei ein ständiger Wechsel zwischen der Aktivierung des ersten Anzeigefeldes und der Aktivierung des zweiten Anzeigefeldes.

[0007] Weiterhin zeigt die DE 195 42 299 A1 ein Unterhaltungsgerät mit mindestens einer Risikoleiter, einer Risiko-Spieleinrichtung, die mit in der Wertigkeit veränderbaren Anzeigefeldern belegt ist. Hierbei sind die mit einer bestimmten Gewinnart unterschiedlicher Höhe oder mit verschiedenen Gewinnarten unterschiedlicher Wertigkeit belegten Anzeigefelder einer weiteren Risikoleiter insgesamt oder jeweils einzeln in ihrer Belegung nach einem fest vorgegebenen oder zufallsgesteuert ermittelten Belegungsplan rechnergesteuert oder tastengesteuert veränderbar. Ein rechnergesteuertes oder tastengesteuertes Umsteigen zwischen den Risikoleitern ist möglich.

[0008] Ferner ist aus der DE 198 19 696 A1 ein Verfahren zum Betreiben eines Unterhaltungsgerätes bekannt, das eine mindestens aus einer Risikoleiter bestehende erste Risikospieleinrichtung aufweist, die mit Festgewinnen und/oder Sonderspielen unterschiedlicher Wertigkeit belegt ist. Weiterhin ist eine zusätzliche, aus mehreren Anzeigefeldern bestehende Risikoleiter einer weiteren Risiko-Spieleinrichtung vorgesehen, bei der die Anzeigefelder mit unterschiedlichen Ausspielchancen belegt sind und eine Ausspielung von Gewinnen in zumindest einer Ausspielrichtung gestattet wird.

[0009] Üblicherweise werden bei derartigen geldbetätigten Unterhaltungsgeräten die in der Sym-

bol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erzielten Geldwerte und Sonderspiele lediglich einfach ausgegeben oder gegebenenfalls in einer Ausspieleinrichtung ausgespielt, in der Risiko-Spieleinrichtung weiterriskiert oder in einer Jackpot-Spieleinrichtung angesammelt.

Aufgabenstellung

[0010] Es ist Aufgabe der Erfindung, ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes der eingangs genannten Art zu schaffen, welches das Risikospiel in der Risiko-Spieleinrichtung interessanter und abwechslungsreicher sowie mit erhöhten Gewinnchancen gestaltet und somit der Unterhaltungswert für den Spieler erhöht wird.

[0011] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, dass innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder einer bestimmten Anzahl von Spielen ein mehrfacher Einstieg in die Anzeigefelder der Risikoleiter der Risiko-Spieleinrichtung ermöglicht wird, wobei jeder erneute Einstieg in eines von einer Mehrzahl höherer Anzeigefelder der Risikoleiter erfolgt und beim Erreichen des jeweils höheren Anzeigefeldes in der Risikoleiter die Auszahlquote oder die Gewinnwahrscheinlichkeitsquote erhöht wird.

[0012] Somit dient das höhere bzw. höherwertige Anzeigefeld als Ausgangsbasis für einen erneuten Einstieg in die Risikoleiter zur Ausführung eines Risikospiels. Vorteilhafterweise erfolgt ein mehrfacher Einstieg in die Anzeigefelder der Risikoleiter innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen in Abhängigkeit vom Auftreten eines bestimmten Symbols oder einer Symbolkombination auf einem oder mehreren Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung. Dies wird in der Regel ein hochwertiges Symbol bzw. eine hochwertige Symbolkombination sein. Der Spieler wird stets bestrebt sein, innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels bzw. der bestimmten Anzahl von Spielen einen möglichst häufigen Wiedereinstieg in die Risikoleiter der Risiko-Spieleinrichtung zu erreichen, um in den Genuss höherer Auszahlquoten bzw. Gewinnwahrscheinlichkeiten zu kommen.

[0013] Bevorzugt wird das Erreichen des jeweils höheren Anzeigefeldes in der Risikoleiter durch ein dem jeweiligen Anzeigefeld zugeordnetes Leuchtelement optisch angezeigt. Als Leuchtelemente kommen insbesondere Leuchtdioden oder Glühlampen in Betracht. Durch diese optische Darstellung wird dem Spieler ständig der momentan erreichte Spielstand signalisiert, wodurch er seine Spielstrategie entsprechend seinen Wünschen ausrichten kann.

[0014] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe alterna-

tiv dadurch gelöst, dass beim Eintreten eines Verlustes im Risikospiel innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder einer bestimmten Anzahl von Spielen mindestens ein weiterer Risikosprung in eines der höheren Anzeigefelder der Risikoleiter ermöglicht wird.

[0015] Da das Risikospiel mit einem Risikoverlust verbunden ist, wird der Spieler zu schätzen wissen, daß durch diese Maßnahme in der Risiko-Spieleinrichtung erzielte Verluste weitere Gewinnmöglichkeiten eröffnen. Risikosprünge in die jeweils höheren Anzeigefelder werden jedoch nur unter der Bedingung gestattet, daß diese innerhalb der vorgegebenen Grenzen der Spieldauer bzw. Spielanzahl liegen. Des Weiteren wird das Spielgeschehen für den Spieler insofern interessanter, als unter den genannten Bedingungen mehrere Risikosprünge in der Risikoleiter ausgeführt werden können.

[0016] Eine vorteilhafte Ausgestaltung der Erfindung besteht darin, daß mit Fortschreiten der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen schrittweise jeweils ein Leuchtelement der höheren Anzeigefelder der Risikoleiter erleuchtet wird. Das bedeutet, je weiter sich die Spielzeit bzw. die Spieleanzahl dem vorgegebenen Endpunkt nähert, um so mehr Leuchtelemente werden erleuchtet und um so mehr Anzeigefelder der Risikoleiter der Risiko-Spieleinrichtung können gespielt werden bzw. Ausgangspunkt für ein weiteres Risikospiel sein.

[0017] Hierbei kann nach dem Eintreten eines Verlustes im Risikospiel durch die mit Fortschreiten der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erreichte Anzahl von erleuchteten Leuchtelementen die Anzahl der erneuten Risikospiele bestimmen. Werden sonach innerhalb der vorgegebenen Zeitdauer und/oder Spieleanzahl beispielsweise drei Leuchtelemente bestimmter Anzeigefelder der Risikoleiter erleuchtet, so werden dem Spieler erneut drei Risikospiele gewährt.

[0018] Um das Spielgeschehen während des Risikospiels beim Eintreten von Risikoverlusten für den Spieler weiterhin interessant zu machen, wird bei jedem weiteren Risikosprung in das jeweils höhere Anzeigefeld der Risikoleiter nach dem Eintreten eines Verlustes im Risikospiel die Auszahlquote oder die Gewinnwahrscheinlichkeitsquote erhöht. Dem Spieler wird sonach bei der Realisierung von Verlusten im Risikospiel die Möglichkeit gegeben, auf diese Weise die Verluste durch erhöhte Auszahlquoten oder erhöhte Gewinnwahrscheinlichkeiten wieder auszugleichen. Dadurch wird das an sich für den Spieler frustrierende Verlustrisiko erheblich gemindert.

[0019] Nach einer Fortbildung des erfindungsgemäßen Verfahrens wird in Abhängigkeit von der inner-

halb der vorgegebenen Zeitspanne eine Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erreichten Anzahl der Risikoverluste eine bestimmte Anzahl von den Anzeigefeldern der Risikoleiter zugeordneten Leuchtelementen erleuchtet, die einen erneuten Risikosprung über ein oder mehrere Anzeigefelder der Risikoleiter ermöglicht. Die Anzahl der erleuchteten Leuchtelemente kann somit bestimmendes Merkmal sein, über wieviele Anzeigefelder der Risikoleiter das Risikospiel gestattet wird. Je größer die Anzahl der erleuchteten Leuchtelemente ist, um so größer ist die Anzahl der Anzeigefelder, die im nächsten Risikospiel übersprungen wird.

[0020] Zweckmäßigerweise wird bei einem erneuten Risikospiel das entsprechende Leuchtelement des Anzeigefeldes in der Risikoleiter ausgeschaltet, um die Übersichtlichkeit des Spielverlaufes während des Risikospieles für den Spieler zu erhalten.

[0021] Vorteilhafterweise wird dem Spieler ein bestimmtes Endziel vorgegeben, welches er immer bestrebt ist, zu erreichen. Dies kann beispielsweise dadurch geschehen, daß beim innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eine Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erreichten letzten Risikosprung ein garantierter Gewinn erzielt wird. Sonach können dem Spieler beim letzten Risikosprung beispielsweise 20 garantierte Sonderspiele gegeben werden.

[0022] Bevorzugt werden die innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eine Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erleuchtete Anzahl von Leuchtelementen als Punkte in einer Punkteanzeige aufaddiert. Dadurch erhält der Spieler einen Überblick über den Verlauf der von ihm ausgeführten Risikospiele innerhalb der vorgegebenen Spieldauer bzw. Spieleanzahl.

[0023] Das Spielgeschehen kann noch dadurch aufgewertet werden, daß die in der Punkteanzeige aufaddierten Punkte beim Eintritt eines bestimmten Spielereignisses ausgelöst werden und ein Zusatzgewinn gegeben wird. Sonach wird der Spieler interessiert sein, eine möglichst große Punkteanzahl zu erzielen, um in den Genuß eines Zusatzgewinns zu kommen. Dabei kann das den Zusatzgewinn auslösende Ereignis z.B. eine bestimmte Symbolkombination in der Symbol-Spieleinrichtung oder ein bestimmter Punkttestand in der Punkteanzeige und dergleichen sein.

[0024] Zweckmäßigerweise erfolgt ein mehrfacher Einsteig in die Anzeigefelder der Risikoleiter innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen in Abhängigkeit vom Auftreten eines bestimmten Symbols oder einer Symbolkombination auf einem oder mehreren Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung.

[0025] Nach einer Weiterbildung der Erfindung wird die vorgegebene Zeitspanne und/oder die vorgegebene bestimmte Anzahl von Spielen zufallsgesteuert oder fest vorgegeben bestimmt.

[0026] Nach einer weiteren Ausgestaltung des erfindungsgemäßen Verfahrens wird die vorgegebene Zeitspanne in einer Zeitanzeige dargestellt, um den Spieler über die bereits abgelaufene oder noch zur Verfügung stehende Zeitspanne zu informieren, in der ein erneutes Risikospiel und/oder ein Risikosprung über ein oder mehrere Anzeigefelder der Risiko-Spieleinrichtung möglich ist. Darüber hinaus kann auch die vorgegebene bestimmte Anzahl von Spielen in einer Spieleanzahlanzeige dargestellt werden.

[0027] 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, ohne den Rahmen der vorliegenden Erfindung zu verlassen.

Ausführungsbeispiel

[0028] Der der Erfindung zugrunde liegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispiels, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Die einzige Zeichnungsfigur zeigt die Vorderansicht eines nach dem erfindungsgemäßen Verfahren betriebenen geldbetätigten Unterhaltungsgerätes.

[0029] Das die Symbol-Spieleinrichtung **1** aufnehmende Gehäuse **2** des geldbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe **3** mit Ablesefenstern **4** auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper **5** der Symbol-Spieleinrichtung **1** vorgehen sind. Die Umlaufkörper **5** werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper **5** Symbole **6** zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern **4** dienen. Aus den angezeigten Symbolen **6** kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe **3** erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole **6** ergeben hat.

[0030] Im unteren Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich Nachstart/Stopptasten **7** für die Umlaufkörper **5**, mit denen diese nachgestartet bzw. vorzeitig angehalten werden können. Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbol-

kombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d.h. durch Geldausgabe in eine Ausgabeschale **8** oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige **9** erfolgen. Im oberen Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich ein Münzeinwurfschlitz **10**, ein Tokeneinwurfschlitz **11**, ein Geldschein-Eingabeschlitz **12** und ein Benutzerkarten-Eingabeschlitz **13** einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung. Des weiteren ist neben dem Münzeinwurfschlitz **10** eine Rückgabetaste **14** angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Guthabenanzeige **9** angezeigtes Guthaben in die Ausgabeschale **8** abrufbar ist.

[0031] Der in der Symbol-Spieleinrichtung **1** durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der beidseitig der Frontscheibe **3** angeordneten Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen übertragen werden, die jeweils als Risiko-Spieleinrichtung **15** ausgebildet sind. Die rechte Risiko-Spieleinrichtung **15** besitzt mehrere zu einer Risikoleiter **16** zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigefelder **17**, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen von DM -.30 bis DM 2.40 und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit von 2 bis 50 Sonderspielen belegt sind. Die linke Risiko-Spieleinrichtung **15** weist ebenfalls mehrere zu einer Risikoleiter **18** zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigefelder **19** auf, die im unteren Bereich mit Geldgewinnen von DM -.20 bis DM 1.60 und im oberen Bereich mit 3 bis 50 Sonderspielen belegt sind. Das Riskieren des in der Risikoleiter **16** bzw. **18** angezeigten Gewinns geschieht üblicherweise dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigefeld **17** bzw. **19** in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld **17** bzw. **19** im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter **16** bzw. **18** angebrachten Totalverlust-Anzeigefeld **20**, **21** mit der Beschriftung „0“ blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste **22**, **23** wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des Höchstgewinnes an Sonderspielen fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in einer Sonderspieleanzeige **24** und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige **9** aufaddiert.

[0032] Jedem der Anzeigefelder **17**, **19** der Risiko-Spieleinrichtungen **15** ist ein Leuchtelement **25**, **26** zugeordnet. Das Erleuchten eines oder mehrerer dieser Leuchtelemente **25**, **26** gestattet einen oder einen mehrfachen Einstieg in das diesem Leuchtelement **25**, **26** gehörige Anzeigefeld **17**, **19** und führt zur erneuten Ausführung eines Risikospiels in der jeweiligen Risikoleiter **16**, **18** der Risiko-Spieleinrichtungen **15**.

[0033] Weiterhin kann die Anzahl der erleuchteten Leuchtelemente **25**, **26** Ausgangsbasis für die Bestimmung einer Anzahl von vom Spieler erreichten Punkten sein, die in einer auf der Frontscheibe **3** des

Unterhaltungsgerätes angeordneten Punkteanzeige **27** aufaddiert werden.

[0034] Des weiteren ist den Anzeigefeldern **17**, **19** der Risikoleitern **16**, **18** jeweils ein Symbolfeld **28**, **29** zugeordnet. Jedes dieser Symbolfelder **28**, **19** stellt eine erzielbare Gewinnwahrscheinlichkeitsquote dar, die beim Erreichen des zugehörigen Anzeigefeldes **17**, **19** in Aussicht gestellt wird.

[0035] Auf der Frontscheibe **3** des Unterhaltungsgerätes sind weiterhin eine Spielanzahlanzeige **30** und eine Zeitanzeige **31** angeordnet. Diese geben die verbleibende Anzahl der vorgegebenen Spiele bzw. die verbleibende Dauer der Spielzeit wieder, in der ein mehrfacher Einstieg in die Risikoleitern **16**, **18** der Risiko-Spieleinrichtungen **15** erfolgen kann.

Bezugszeichenliste

1	Symbol-Spieleinrichtung
2	Gehäuse
3	Frontscheibe
4	Ablesefenster
5	Umlaufkörper
6	Symbol
7	Nachstart-Taste
8	Auszahlschale
9	Guthabenanzeige
10	Münzeinwurfschlitz
11	Tokeneinwurfschlitz
12	Geldschein-Eingabeschlitz
13	Karten-Eingabeschlitz
14	Rückgabetaste
15	Risiko-Spieleinrichtung
16	Risikoleiter
17	Anzeigefeld
18	Risikoleiter
19	Anzeigefeld
20	Totalverlust-Anzeigefeld
21	Totalverlust-Anzeigefeld
22	Risikotaste
23	Risikotaste
24	Sonderspieleanzeige
25	Leuchtelement
26	Leuchtelement
27	Punkteanzeige
28	Symbolfeld
29	Symbolfeld
30	Spielanzahlanzeige
31	Zeitanzeige

Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung (**1**) mit Umlaufkörpern (**5**) hinter Ablesefenstern (**4**) einen Gewinn oder Verlust angegebende Symbolkombinationen angezeigt

werden, und mindestens einer aus mehreren gewinn-individuellen Anzeigefeldern (17, 19) bestehenden Risiko-Spieleinrichtung (15), **dadurch gekennzeichnet**, dass innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder einer bestimmten Anzahl von Spielen ein mehrfacher Einstieg in die Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) der Risiko-Spieleinrichtung (15) ermöglicht wird, wobei jeder erneute Einstieg in eines von einer Mehrzahl höherer Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) erfolgt und beim Erreichen des jeweils höheren Anzeigefeldes (17, 19) in der Risikoleiter (16, 18) die Auszahlquote oder die Gewinnwahrscheinlichkeitsquote erhöht wird.

2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass das Erreichen des jeweils höheren Anzeigefeldes (17, 19) in der Risikoleiter (16, 18) durch ein dem jeweiligen Anzeigefeld (17, 19) zugeordnetes Leuchtelement (25, 26) optisch angezeigt wird.

3. Verfahren nach dem Oberbegriff des Anspruches 1, dadurch gekennzeichnet, daß beim Eintreten eines Verlustes im Risikospiele innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder einer bestimmten Anzahl von Spielen mindestens ein weiterer Risikosprung in eines der höheren Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) ermöglicht wird.

4. Verfahren nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, daß mit Fortschreiten der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen schrittweise jeweils ein Leuchtelement (25, 26) der höheren Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) erleuchtet wird.

5. Verfahren nach Anspruch 3 oder 4, dadurch gekennzeichnet, daß nach dem Eintreten eines Verlustes im Risikospiele durch die mit Fortschreiten der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erreichte Anzahl von erleuchteten Leuchtelementen (25, 26) die Anzahl der erneuten Risikospiele bestimmt wird.

6. Verfahren nach einem der Ansprüche 3 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß bei jedem weiteren Risikosprung in das jeweils nächsthöhere Anzeigefeld (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) nach dem Eintreten eines Verlustes im Risikospiele die Auszahlquote oder die Gewinnwahrscheinlichkeitsquote erhöht wird.

7. Verfahren nach einem der Ansprüche 3 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß in Abhängigkeit von der innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eine Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erreichten Anzahl der Risikoverluste eine bestimmte Anzahl von den Anzeigefeldern (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) zugeordneten Leuchtelementen (25, 26) erleuchtet wird, die einen erneuten Risikosprung

über ein oder mehrere Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) ermöglicht.

8. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß bei einem erneuten Risikospiele das entsprechende Leuchtelement (25, 26) des Anzeigefeldes (17, 19) in der Risikoleiter (16, 18) ausgeschaltet wird.

9. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß beim innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erreichten letzten Risikosprung ein garantierter Gewinn erzielt wird.

10. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen erleuchtete Anzahl von Leuchtelementen (25, 26) als Punkte in einer Punkteanzeige (27) aufaddiert werden.

11. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß die in der Punkteanzeige (27) aufaddierten Punkte beim Eintritt eines bestimmten Spielereignisses ausgelöst werden und ein Zusatzgewinn gegeben wird.

12. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß ein mehrfacher Einstieg in die Anzeigefelder (17, 19) der Risikoleiter (16, 18) innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne eines Spiels und/oder der bestimmten Anzahl von Spielen in Abhängigkeit vom Auftreten eines bestimmten Symbols (6) oder einer Symbolkombination auf einem oder mehreren Umlaufkörpern (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) erfolgt.

13. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß die vorgegebene Zeitspanne und/oder die vorgegebene bestimmte Anzahl von Spielen zufallsgesteuert oder fest vorgegeben bestimmt.

14. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 13, dadurch gekennzeichnet, daß die vorgegebene Zeitspanne in einer Zeitanzeige (31) dargestellt wird.

15. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß die vorgegebene bestimmte Anzahl von Spielen in einer Spieleanzahl-anzeige (30) dargestellt wird.

Es folgt ein Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

