

(12)

# PATENTSCHRIFT

(21) Anmeldenummer: 1074/90

(51) Int.Cl.<sup>6</sup> : G07F 17/34

(22) Anmeldetag: 15. 5.1990

(42) Beginn der Patentdauer: 15. 8.1996

(45) Ausgabetag: 25. 4.1997

(30) Priorität:

20.12.1993 DE (U) 9319588 beansprucht.

(56) Entgegenhaltungen:

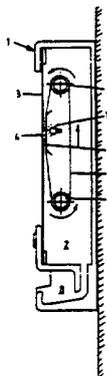
GB 2067810A GB 2068620A GB 2150335A DE 3031731A1

(73) Patentinhaber:

IBIS COMPUTERPROGRAMME ENTWICKLUNGS- UND  
HANDELSGESELLSCHAFT M.B.H.  
A-1030 WIEN (AT).

(54) SPIELAUTOMAT

(57) Spielautomat mit einem ein Sichtfenster (4) aufweisenden Gehäuse (1), in welchem mehrere nebeneinander angeordnete Träger für jeweils eine Vielzahl von unterschiedlichen Symbolen, eine Einrichtung zur voneinander unabhängigen Bewegung der Symbolträger (7) und eine Einrichtung zur Auswertung der sich nach einem Bewegungsvorgang der Symbolträger einstellenden gegenseitigen Lagen derselben angeordnet sind, wobei die einzelnen Symbolträger durch in sich geschlossene Bänder (7) gebildet sind, welche über zwei Umlenkwalzen (5, 6), deren mindestens eine antreibbar ist, geführt sind und die Antriebs- bzw. Umlenkwalzen (5, 6) gezahnt sind sowie die Bänder (7) mit den Zähnen zugeordneten Lochungen versehen sind. Dabei sind in an sich bekannter Weise die Bänder (7) aus lichtdurchlässigem Material gefertigt und ist im Bereich des Sichtfensters (4) hinter jedem Band (7) eine Lichtquelle (19) angeordnet.



Die gegenständliche Erfindung betrifft einen Spielautomaten mit einem ein Sichtfenster aufweisenden Gehäuse, in welchem mehrere nebeneinander angeordnete Träger für jeweils eine Vielzahl von unterschiedlichen Symbolen, eine Einrichtung zur voneinander unabhängigen Bewegung der Symbolträger und eine Einrichtung zur Auswertung der sich nach einem Bewegungsvorgang der Symbolträger einstellenden gegenseitigen Lagen derselben angeordnet sind, wobei die einzelnen Symbolträger durch in sich geschlossene Bänder gebildet sind, welche über zwei Umlenkwalzen, deren mindestens eine antreibbar ist, geführt sind und die Antriebs- bzw. Umlenkwalzen gezahnt sind sowie die Bänder mit den Zähnen zugeordneten Lochungen versehen sind.

Bekannte derartige Spielautomaten enthalten eine Mehrzahl von in sich geschlossenen Bändern, auf welche sich jeweils eine Vielzahl von unterschiedlichen Symbolen befinden. In einem Spielvorgang werden sämtliche Bänder in Bewegungsrichtung versetzt. Sofern nach Beendigung der Bewegung der Bänder auf diesen nebeneinander gleiche Symbole aufscheinen, welche durch das Sichtfenster des Gehäuses hindurch sichtbar sind, stellt dies einen Gewinn des Spielers dar, welcher Gewinn mittels eines Auslösemechanismus freigegeben wird und durch den Spieler in Form von Münzen oder Jetons aus einer Ausgabeöffnung des Gehäuses entnommen werden kann. Da die in sich geschlossenen Bänder, welche mit den Symbolen ausgebildet sind, über zwei Umlenkwalzen geführt sind, kann das Gehäuse der Spielautomaten mit einer sehr geringen Raumtiefe ausgebildet werden.

Ein derartiger Spielautomat ist aus der GB-2 068 620 A bekannt. Dieser bekannte Spielautomat ist jedoch deshalb nachteilig, da die Symbole durch das Sichtfenster hindurch beleuchtet werden müssen.

Aus der DE-30 21 731 A1 ist weiters ein Spielautomat bekannt, bei welchem die mit den Symbolen ausgebildeten, in sich geschlossenen Bänder mittels jeweils einer Antriebsrolle und einer dieser zugeordneten Klemmrolle längs der Innenfläche eines mit einem Sichtfenster ausgebildeten Gehäuses bewegbar sind. Dabei sind die Bänder aus durchsichtigem Material gefertigt und befindet sich die Beleuchtungseinrichtung im Inneren des Gehäuses und in Bezug auf das Sichtfenster hinter dem Band.

Dieser bekannte Spielautomat ist jedoch deshalb nachteilig, da die mit den Symbolen ausgebildeten Bänder nicht über zwei Umlenkwalzen geführt sind, weswegen das Gehäuse mit einer großen Raumtiefe, also sehr voluminös, ausgebildet sein muß.

Der gegenständlichen Erfindung liegt demnach die Aufgabe zugrunde, einen Spielautomaten zu schaffen, bei welchem die dem bekannten Stand der Technik anhaftenden Nachteile vermieden sind. Dies wird erfindungsgemäß dadurch erzielt, daß in an sich bekannter Weise die Bänder aus lichtdurchlässigem Material gefertigt sind und im Bereich des Sichtfensters hinter jedem Band eine Lichtquelle angeordnet ist.

Der Gegenstand der Erfindung ist nachstehend anhand eines in der Zeichnung dargestellten Ausführungsbeispiels näher erläutert.

Es zeigen:

Fig. 1 einen erfindungsgemäßen Spielautomaten in axonometrischer Darstellung und

Fig. 2 den Spielautomaten gemäß Fig. 1 in vertikalem Querschnitt.

Wie aus der Zeichnung ersichtlich ist, besteht ein erfindungsgemäßer Spielautomat aus einem Gehäuse 1, das einen geschlossenen Raum 2 umschließt. Das Gehäuse 1 ist mit einer Vorderwand 3 ausgebildet, welche mit einem Sichtfenster 4 versehen ist. Innerhalb des Raumes 2 befinden sich mehrere Paare von koaxial gelagerten Umlenkwalzen 5 und 6, über welche jeweils ein aus durchscheinendem Material gefertigtes Band 7 aufgebracht ist. Die um die Umlenkwalzen 5 und 6 geführten Bänder 7 befinden sich nebeneinander. Eine Reihe nebeneinander liegender Symbole ist durch das Sichtfenster 4 hindurch sichtbar. An der Unterseite des Gehäuses ist eine Ausgabeöffnung 8 für den allfälligen Gewinn des Spielers vorgesehen. Im Bereich des Sichtfensters 4 sind die Bänder 7 über Abstützungen 9 geführt, hinter welchen sich eine Lichtquelle 10 befindet, durch welche die durchscheinenden Bänder 7 beleuchtbar sind.

Die Wirkungsweise eines derartigen Spielautomaten ist wie folgt:

Durch Einwurf einer Münze oder eines Jetons werden durch eine Antriebseinrichtung die Antriebswalzen für die Bänder 7 in Rotation versetzt. Hierdurch werden die Bänder 7 bewegt. Nach Abschalten des Antriebes kommen die Bänder 7 zum Stillstand, wobei sie willkürliche Lagen einnehmen und horizontal nebeneinander auf den einzelnen Bändern 7 unterschiedlichste Symbole zu liegen kommen. Die im Bereich des Sichtfensters 4 befindlichen Symbole sind durch dieses hindurch erkennbar. Sofern auf zwei oder mehreren nebeneinander befindlichen Bändern 7 in einer Linie gleiche Symbole aufscheinen, stellt dies einen Gewinn des Spielers dar, welcher durch eine Ausgabeeinrichtung freigegeben wird und vom Spieler in Form von Münzen oder Jetons aus der Ausgabeöffnung 8 entnommen werden kann.

Da die Symbolträger als in sich geschlossene Bänder 7 ausgebildet sind, welche über voneinander im Abstand befindliche Walzen 5 und 6 geführt sind, wird die Anzahl der auf den Bändern 7 befindlichen Symbole durch die Länge der Bänder 7 bestimmt, wogegen der Durchmesser der Walzen nahezu unmaßgeblich ist. Demnach ist es möglich, die Walzen mit einem sehr geringen Durchmesser auszubilden,

wodurch das Gehäuse 1 eine nur geringe Tiefe aufzuweisen braucht.

Die auf den Bändern 7 befindlichen Symbole sind sehr gut sichtbar, da die Bänder 7 durchscheinend ausgebildet sind und sich die Lichtquelle 10 im Innenraum 2 des Gehäuses 1 in Bezug auf die Sichtfenster 4 hinter den Bändern 7 befindet.

5

### Patentansprüche

1. Spielautomat mit einem ein Sichtfenster aufweisenden Gehäuse, in welchem mehrere nebeneinander angeordnete Träger für jeweils eine Vielzahl von unterschiedlichen Symbolen, eine Einrichtung zur voneinander unabhängigen Bewegung der Symbolträger und eine Einrichtung zur Auswertung der sich nach einem Bewegungsvorgang der Symbolträger einstellenden gegenseitigen Lagen derselben angeordnet sind, wobei die einzelnen Symbolträger durch in sich geschlossene Bänder gebildet sind, welche über zwei Umlenkwalzen, deren mindestens eine antreibbar ist, geführt sind und die Antriebs- bzw. Umlenkwalzen gezahnt sind, sowie die Bänder mit den Zähnen zugeordneten Lochungen versehen sind, **dadurch gekennzeichnet**, daß in an sich bekannter Weise die Bänder (7) aus lichtdurchlässigem Material gefertigt sind und im Bereich des Sichtfensters (4) hinter jedem Band (7) eine Lichtquelle (19) angeordnet ist.

10

15

Hiezu 1 Blatt Zeichnungen

20

25

30

35

40

45

50

55

FIG. 1

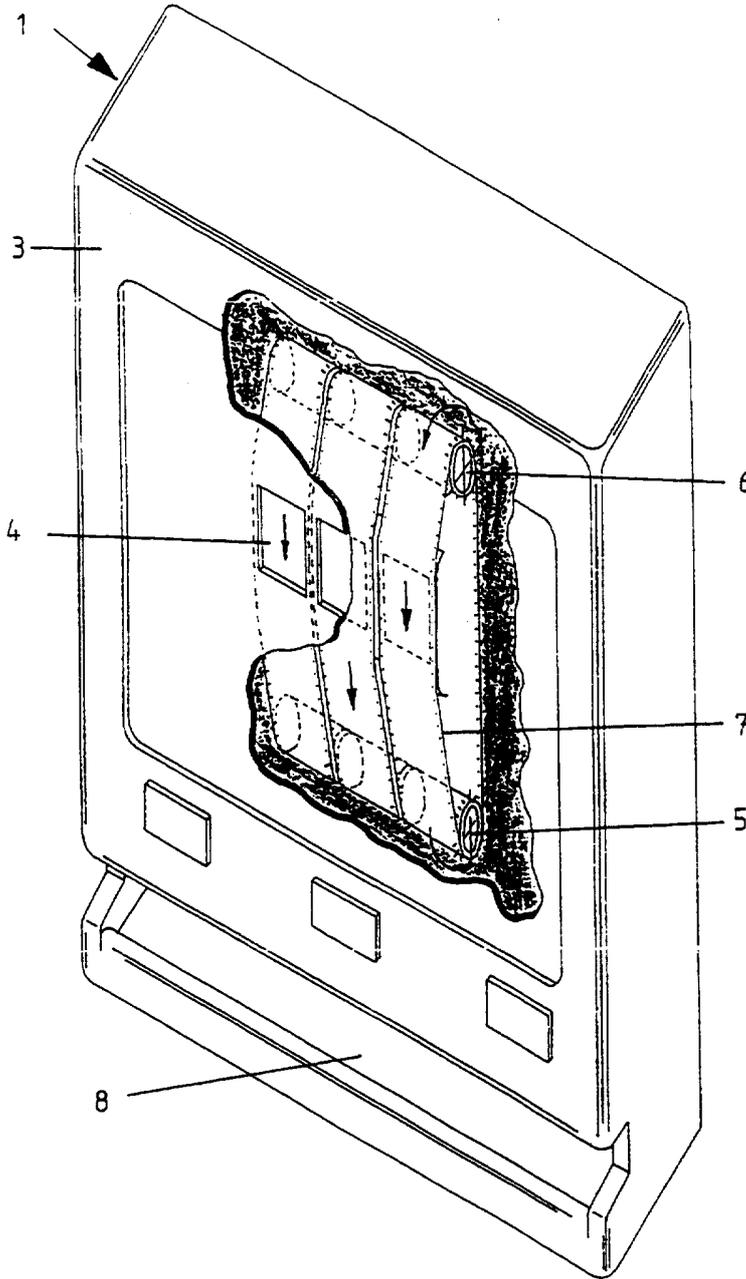


FIG. 2

