



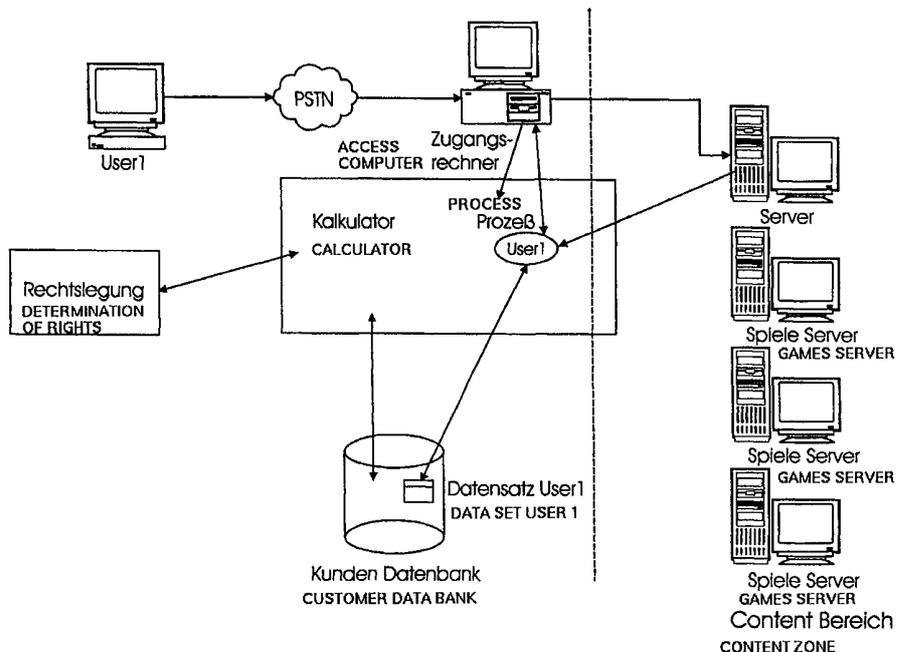
<p>(51) Internationale Patentklassifikation ⁷ : G07F 17/32</p>	<p>A1</p>	<p>(11) Internationale Veröffentlichungsnummer: WO 00/11625</p> <p>(43) Internationales Veröffentlichungsdatum: 2. März 2000 (02.03.00)</p>
<p>(21) Internationales Aktenzeichen: PCT/EP99/06001</p> <p>(22) Internationales Anmeldedatum: 16. August 1999 (16.08.99)</p> <p>(30) Prioritätsdaten: 198 40 694.0 25. August 1998 (25.08.98) DE</p> <p>(71) Anmelder (für alle Bestimmungsstaaten ausser US): DEUTSCHE TELEKOM AG [DE/DE]; Friedrich-Ebert-Allee 140, D-53113 Bonn (DE).</p> <p>(72) Erfinder; und (75) Erfinder/Anmelder (nur für US): HOFMANN, Helma [DE/DE]; Jahnstrasse 29, D-69190 Walldorf (DE). KULBACH, Moritz [DE/DE]; Wiciefstrasse 1, D-10551 Berlin (DE). MAIER, Andrea [DE/DE]; Richard-Wagner-Strasse 89, D-75018 Bretten (DE).</p> <p>(74) Gemeinsamer Vertreter: DEUTSCHE TELEKOM AG; Patentabteilung R151, D-64307 Darmstadt (DE).</p>	<p>(81) Bestimmungsstaaten: JP, US, europäisches Patent (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).</p> <p>Veröffentlicht <i>Mit internationalem Recherchenbericht.</i></p>	

(54) Title: METHOD AND DEVICE FOR AN ONLINE GAMES SYSTEM

(54) Bezeichnung: VERFAHREN UND ANORDNUNG FÜR EIN ONLINE-SPIELESYSTEM

(57) Abstract

The invention relates to on-line games systems and aims to enable customers/users to obtain a statement for the amounts paid in by them while the game is on-going. The method provided for by the invention relies on the fact that each game is based on a point system. According to the invention a sum of money made available by the user on the basis of a price table adapted to the individual games of the games system is converted into the game points, which are credited to a game account of the customer. The game account of the customer is constantly updated in line with the state of play for the entire duration of play, using a calculation module. The method provided for by the invention is especially suitable for online multiplayer games systems.



(57) Zusammenfassung

Die Erfindung ist auf Online-Spielesysteme ausgerichtet und soll dem Kunden/User für den jeweils eingezahlten Betrag auch einen gewissen Abschluß innerhalb der Handlung des Spieles ermöglichen. Das erfindungsgemäße Verfahren geht davon aus, daß jedem Spiel ein Punktesystem zugrunde liegt. Erfindungsgemäß wird ein aus einer auf die einzelnen Spiele des Spielesystems abgestimmten Preistabelle gebuchter Geldbetrag von einem Kalkulationsmodul in Spielepunkte umgewandelt. Diese Spielepunkte werden dem Kunden auf einem Spielekonto gutgeschrieben. Das Spielekonto des Kunden wird dabei vom Kalkulatormodul über die gesamte Spieldauer immer dem aktuellen Spielstand angepaßt. Das erfindungsgemäße Verfahren eignet sich insbesondere für Online-Multiplayer-Spielesysteme.

LEDIGLICH ZUR INFORMATION

Codes zur Identifizierung von PCT-Vertragsstaaten auf den Kopfbögen der Schriften, die internationale Anmeldungen gemäss dem PCT veröffentlichen.

AL	Albanien	ES	Spanien	LS	Lesotho	SI	Slowenien
AM	Armenien	FI	Finnland	LT	Litauen	SK	Slowakei
AT	Österreich	FR	Frankreich	LU	Luxemburg	SN	Senegal
AU	Australien	GA	Gabun	LV	Lettland	SZ	Swasiland
AZ	Aserbaidshjan	GB	Vereinigtes Königreich	MC	Monaco	TD	Tschad
BA	Bosnien-Herzegowina	GE	Georgien	MD	Republik Moldau	TG	Togo
BB	Barbados	GH	Ghana	MG	Madagaskar	TJ	Tadschikistan
BE	Belgien	GN	Guinea	MK	Die ehemalige jugoslawische Republik Mazedonien	TM	Turkmenistan
BF	Burkina Faso	GR	Griechenland	ML	Mali	TR	Türkei
BG	Bulgarien	HU	Ungarn	MN	Mongolei	TT	Trinidad und Tobago
BJ	Benin	IE	Irland	MR	Mauretanien	UA	Ukraine
BR	Brasilien	IL	Israel	MW	Malawi	UG	Uganda
BY	Belarus	IS	Island	MX	Mexiko	US	Vereinigte Staaten von Amerika
CA	Kanada	IT	Italien	NE	Niger	UZ	Usbekistan
CF	Zentralafrikanische Republik	JP	Japan	NL	Niederlande	VN	Vietnam
CG	Kongo	KE	Kenia	NO	Norwegen	YU	Jugoslawien
CH	Schweiz	KG	Kirgisistan	NZ	Neuseeland	ZW	Zimbabwe
CI	Côte d'Ivoire	KP	Demokratische Volksrepublik Korea	PL	Polen		
CM	Kamerun	KR	Republik Korea	PT	Portugal		
CN	China	KZ	Kasachstan	RO	Rumänien		
CU	Kuba	LC	St. Lucia	RU	Russische Föderation		
CZ	Tschechische Republik	LI	Liechtenstein	SD	Sudan		
DE	Deutschland	LK	Sri Lanka	SE	Schweden		
DK	Dänemark	LR	Liberia	SG	Singapur		
EE	Estland						

Verfahren und Anordnung für ein Online-Spielesystem

Beschreibung:

Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren und eine Anordnung für ein Online-Computer-Spielesystem, insbesondere auf die Abrechnung zwischen Kunden und Betreiber des
5 Computer-Spielesystems. Das Computer-Spielesystem ist nicht als gewinn-orientiertes Glücksspiel ausgebildet.

Aus DE 195 02 613 A1 ist ein Spielgerätesystem mit mehreren entfernt voneinander
10 aufgestellten oder befindlichen Spielgeräten bekannt. Die einzelnen Spielgeräte sind über eine jeweils zugeordnete Datenfernübertragung mit einem gemeinsamen Zentralrechner verbindbar. Das Spielgerätesystem ist als gewinnorientiertes Spielgerätesystem ausgebildet. Abrechnungsprozesse zwischen Betreiber und Kunden erfolgen vorzugsweise über Kreditkarten und Bankkarten. Gewinntransaktionen, insbesondere bei größeren Beträgen,
15 erfolgen direkt auf eine Bank oder ein Konto dessen Inhaber durch die Kreditkartennummer oder PIN-Nummer oder die Telefonnummer identifiziert ist. Als Alternative kann jedoch auch beim Spielgerätesystem-Betreiber ein entsprechendes Konto eingerichtet sein.

Aus DE 44 37 277 A1 ist ein verbessertes Fernspielsystem bekannt, bei dem ein Spieler
20 gegen eine Wetteinrichtung oder eine staatlich betriebene Lotterie von einem entfernten Ort aus auf einem Personalcomputer oder einer tragbaren Computereinrichtung spielen kann. Bei diesem System kann der Spieler Einsatzguthaben von entfernten Orten aus erwerben und einlösen und zwar ohne die Notwendigkeit einer elektronischen Kommunikationsverbindung zwischen Spieler und Wetteinrichtung. Realisiert wird dieses
25 über ein Bankgeschäftsprogramm.

Unter <http://www.wireplay.com> bietet British Telekom Multiplayerspiele an. Die Abrechnung zwischen dem Anbieter und dem Kunden erfolgt über monatliche Festbeträge oder zeitgebunden über den Telefonanschluß. Prinzipiell bedeutet das, daß die Abrechnung
30 entweder als monatliche Abrechnung über eine Kreditkartenlastschrift oder aber unter Nutzung der Daten aus der Telefonverbindung erfolgt.

Desweiteren ist ein Spieleangebot für Multiplayerspiele von Playernet bekannt, welches unter <http://www.playernet.de> im Internet angeboten wird. Bei diesem Angebot erfolgt die Abrechnung zwischen Betreiber und Kunden über eine Kombination aus monatlichem stundenbezogenem Festbetrag (Playernet Abo) oder online auf der Basis minutenbezogener Festbeträge.

Bekannt ist auch ein Angebot für Multiplayerspiele von Rivalnet (Rivalnet <http://www.rivalnet.com>). Bei dieser Lösung wählt man sich über eine Telefonverbindung auf den Spiele-Server. Kosten für die Onlinezeit werden bisher nicht erhoben, sind aber geplant.

Die Lösungen aus DE 195 02 613 A1 und DE 44 37 277 A1 sind auf gewinnorientierte Glücksspiele bezogen. Die Abrechnungsprozesse bei den im Internet angebotenen Multiplayerspielen werden entweder über monatliche Festbeträge und/oder über eine Gebühr für die Onlinezeit der Spieldauer abgewickelt.

Bei den bekannten Lösungen sind der Spielprozeß und der Abrechnungsprozeß nur durch eine Zeitkomponente miteinander verknüpft. Der Spieler kann über einen unbegrenzten Zeitraum spielen. Das heißt, er hat keine exakte Übersicht über die Kosten. Das kann insbesondere dann zur Verärgerung eines Spielers führen, wenn er nach dem Spiel eine sehr hohe Rechnung begleichen muß.

Die erfindungsgemäße Lösung ist darauf ausgerichtet, dem Kunden/User für den jeweils eingezahlten Betrag auch einen gewissen Abschluß innerhalb der Handlung des Spieles zu ermöglichen.

Das erfindungsgemäße Verfahren geht davon aus, daß jedem Spiel in irgendeiner Form ein Punktesystem zugrunde liegt. Diese Information läßt sich zumeist aus dem Spiel selber ableiten. Erfindungsgemäß wird über ein Kalkulatormodul der vom Kunden für das Spiel, beispielsweise mittels einer Prepaidkarte, aus einer auf die Spiele abgestimmten Preistabelle ausgewählte gebuchte Geldbetrag in Spielepunkte umgewandelt. Diese Spielepunkte werden dem Kunden in einem vom Kalkulatormodul geführten und für diesen Kunden separat eingerichteten Spielekonto gutgeschrieben. Nach Freigabe des Spiels durch das

Kalkulatormodul, überwacht das Kalkulatormodul sowohl den Spielverlauf als auch das Spielekonto des Kunden. Das Spielekonto des Kunden wird dabei vom Kalkulatormodul über die gesamte Spieldauer immer dem aktuellen Spielstand angepaßt. Erfüllt der Kunde bestimmte Aufgaben innerhalb des Spiels, werden ihm vom Kalkulatormodul Punkte
5 gutgeschrieben. Verbraucht der Kunde während des Spiels Punkte, werden diese vom Kalkulatormodul mit dem Spielekonto des Kunden verrechnet.

Das Spiel ist beendet, wenn der Kunde auf seinem Spielekonto keine Punkte mehr hat. Das bedeutet, daß der Kunde auch im Spiel einen Abschluß erreicht hat.

10 Das erfindungsgemäße Verfahren wird anhand eines Ausführungsbeispiels näher beschrieben.

Fig. 1 zeigt anhand einer Prinzipdarstellung die dem erfindungsgemäßen Verfahren zugrunde liegende Anordnung für das Spielesystem.

In Fig. 2 ist das Punktesystem anhand eines Ablaufschemas dargestellt.

15

Nachfolgend wird das erfindungsgemäße Verfahren näher erläutert.

Das Kalkulatormodul ist Bestandteil des Spielesystems. Hauptaufgaben des Kalkulators sind die Autorisierung der Spieler, die Onlinerechnung der Spielpunkte und die Veränderung der Einträge in der Spielkontendatei. Es initiiert die Rückmeldung zum Spieler über

20 Kontostand, Verlust bzw. Gewinn von Punkten und bricht bei Verbrauch aller Punkte die Anwendung ab.

Abzug von Punkten erfolgt für

- die Nutzung der Spieleplattform (zeitabhängiges Grundentgelt für den IP-Verkehr)
 - 25 • die Nutzung der Spiele (abhängig von der Art des Spiels)
 - den Kauf von Merchandising-Artikeln
 - den Kauf von digitalen Objekten
- andere Leistungen (z. B. Download, E-Mail)

30 Gutschrift von Punkten erfolgt bei

- Erfüllung einer bestimmten Leistung (z. B. Erreichen eines Spielsscores oder für die längste Onlinezeit in einem Monat)

Das Kalkulatormodul ist so konzipiert, daß auch in Abhängigkeit von einer konkreten Spielsituation die Abwicklung des Tauschs von digitalen Objekten zwischen den am Spiel beteiligten Usern stattfinden kann. Dabei werden dann vom Kalkulatormodul Spielepunkte vom Spielekonto eines ersten Users abgezogen und auf das Spielekonto eines zweiten Users aufgebucht.

Berechnung der Onlinezeit

- 10 Für die gesamte Onlinezeit wird ein Grundentgelt abgerechnet, unabhängig davon, ob sich der Spieler nur in einer Community-Plattform aufhält oder spielt. Der Parameter „Punkte pro Onlinezeit“ wird in einer dem Kalkulatormodul zugeordneten Management-Datei festgelegt.
- 15 Die Erfassung der Onlinezeit erfolgt auf Ebene der Community-Plattform, nachdem sich der User über sein VID-Account authentifiziert hat. Diesbezüglich muß für jeden User der Plattform ein Accountingprozeß in Gang gesetzt werden, der die userbezogene Onlinezeit im System, ggf. aufgeschlüsselt nach einzelnen Community-Anwendungen, erfaßt. Diese Daten sind Grundlage für eine Weiterverarbeitung im Kalkulatormodul, welches im wesentlichen die Umrechnung der Onlinezeit in Spielpunkte durchführt.
- 20 Eine Erfassung der Onlinezeit auf Ebene der IP-Plattform über ein Radiussystem ist insofern nicht notwendig. Dadurch entfällt auch die ansonsten erforderliche zweifache Authentifizierung des Nutzers auf IP- und Anwendungsebene. Dieser Ansatz entkoppelt die Anwendungsplattform weitestgehend von der Transportplattform und vereinfacht damit
- 25 eine Adaption auf alternative Netzstrukturen.

Berechnung des Premiumcontent

- Die Abrechnung des Premiumcontent erfolgt individuell für jedes Spiel. Grundlage für die Berechnung können u. a. sein: Spielzeit, Spielstand, Score, Spiellevel, Zugzahl, Spielart.
- 30 Für jedes Spiel muß betrachtet werden, welche Informationen wir aus dem GDR (Game Detail Record) erhalten können. Die Punkteberechnung ist abhängig vom Spieltyp und den

Möglichkeiten, die sich aus dem GDR ergeben. Erhält der GDR keine verwertbaren Informationen, muß zumindest die Spielzeit an einer anderen Stelle der Anwendung abgefragt und im Kalkulatormodul verarbeitet werden.

- 5 Aus den genannten Daten werden in Abhängigkeit der vom Managementsystem (Promotionsystem) vorgegebenen Parameter die Plus- bzw. Minuspunkte eines Users berechnet.

Fig. 2 zeigt die grundsätzlichen Möglichkeiten, Punkte zu erwerben oder zu verbrauchen.
10

Das Managementsystem

Das Managementsystem ist ein Tool zur Verwaltung der Berechnungsparameter des Kalkulatormoduls. Für jede kostenpflichtige Aktion wird eine Berechnungstabelle im
15 Kalkulatormodul gehalten, die über das Managementsystem verändert, hinzugefügt oder gelöscht werden kann.

Die Parameter werden für jede kostenpflichtige Aktion und jedes Spiel individuell festgelegt
20 und für evtl. Marketingaktionen oder Preisänderungen kurzfristig geändert.

Mögliche Preisvarianten für Spiele sind:

- zeitabhängig
- pro Spielzug
- 25 • pro Spielrunde
- monatliche Flatrate für ein Spiel
- leistungsabhängig für ein Datenvolumen (Download, evtl. bei E-Mail)
- für ein ganzes Spiel (von Anfang bis Ende)

30 Im Rahmen des Spiels ist es möglich, Bonuspunkte zu erwerben. Dabei wird die Anzahl der Bonuspunkte erfaßt und dem User auf seinem Spielkonto gutgeschrieben.

Andere Preise:

- Online
- Preise für Downloads, Merchandising, E-Mail, digitale Objekte

5 Starten des Spiels

Das Kalkulatormodul führt eine Autorisierung der Benutzer auf Grundlage des Spielekontostandes durch. Will der User ein Spiel starten, muß zunächst überprüft werden, ob für das Spiel genügend Spielpunkte vorhanden sind. Der Spieler wird informiert, wie
10 lange er mit den vorhandenen Punkten spielen kann und erhält die Möglichkeit, sein Punktkonto aufzuladen. Genügen die Spielpunkte nicht, kann das Spiel nicht gestartet werden.

Beispiele:

15

- Ein User 1 (Kunde 1) wählt sich über seinen Computer über das öffentliche Telekommunikationsnetz in den Zugangsrechner des Betreibers des Spielesystems ein und wird nach Herstellung der Verbindung zur Abgabe seines User-Namens und seines Passwortes aufgefordert.
- 20 ■ Nach Eingabe seines User-Namens und seines Passwortes erfolgt die Prüfung der Zugangsberechtigung des User 1, indem das Kalkulatormodul den vom User 1 eingegebenen Datensatz mit den auf einer Kundendatei gespeicherten Datensätzen vergleicht.
- Bei positiver Überprüfung, d. h. es wurde ein identischer Datensatz gefunden, der die
25 Zuordnung des User1 ermöglicht, erzeugt das Kalkulatormodul für den User 1 einen User-Prozeß. Dieser User-Prozeß hat direkten Zugriff auf den in der Kundendatei gespeicherten Datensatz des User 1. Der User 1 hat danach direkten Zugriff auf den Contentbereich
- Das Kalkulatormodul rechnet den vom User 1 vorab erworbenen Geldbetrag in Punkte
30 um und schreibt diese Punkte auf dem Spielekonto des User 1 ein.

Nachdem der Kunde das Spiel startet, werden vom Kalkulatormodul im User-Prozeß online Informationen über den Verbrauch oder den Zugewinn von Punkten abgefragt. Das Kalkulatormodul vergleicht diese Informationen mit dem Punktestand auf dem Spielekonto des User 1 und bringt das Spielekonto laufend auf den aktuellen Stand. Das heißt, dass jeder Punktverlust oder jeder Punktgewinn sofort auf dem Spielekonto des User 1 aufgebucht bzw. vom Spielekonto abgebucht wird. Wenn der User 1 alle Punkte auf seinem Spielekonto verbraucht hat, entzieht das Kalkulatormodul dem User 1 die Zugangsberechtigung für den Contentbereich.

10 Nachfolgend werden zwei weitere Beispiele für den Erwerb von Punkten durch den User beschrieben:

- Ein User will ein Spiel starten, das je Spielrunde abgerechnet wird und je Runde 5 Punkte kostet. Hat der Spieler nur noch 4 Punkte, muß ihm das angezeigt werden, und das Spiel darf nicht gestartet werden. Der Spieler erhält die Möglichkeit, sein Punktkonto aufzuladen.

15

- Ein User will ein Spiel starten, das zeitabhängig berechnet wird. 5 Minuten kosten 1 Punkt. Der User hat noch 2 Punkte. Damit könnte er weniger als 10 Minuten spielen, da auch die Onlinezeit abgerechnet wird. Dem User wird angezeigt, wie lange er mit den vorhandenen Spielpunkten spielen kann. Über das Kalkulatormodul wird ihm die Möglichkeit gegeben, das Spiel entweder sofort zu starten, oder vorher sein Spielkonto aufzufüllen.

20

Abzug bzw. Gutschrift von Spielpunkten

Während des Spiels werden die verbrauchten Spielpunkte bei Beginn einer Aktion oder Zeiteinheit vorher vom Kontostand abgezogen.

25

Das heißt, der Spielpunkt für eine 5-Minuteneinheit wird am Beginn der Zeiteinheit verrechnet. Ein rundenabhängiges Entgelt beim Starten der Spielrunde. Der Punktestand wird bei jeder kostenpflichtigen Aktion sofort verändert. Das kann intern im Kalkulatormodul geschehen oder direkt in der Spielpunktdatei. Spätestens nach Verbrauch aller Punkte oder beim Verlassen unserer Anwendung wird die Spielpunktdatei aktualisiert.

30

Wenn das Punktkonto aufgebraucht ist, erhält der User die Möglichkeit, das Konto aufzufüllen. Danach kann er wieder in das Spiel einsteigen; bei gespeicherten Spiel- und Punktstand falls das Spiel die Möglichkeit dazu bietet.

- 5 Bei Erreichen einer bestimmten Leistung kann der User Bonuspunkte erhalten. Die Bonuspunkte werden ihm nach Erreichen der Leistung bzw. nach Spielende gutgeschrieben. Der Erhalt von Bonuspunkten sollten dem User entsprechend angezeigt werden: „Super, Du hast den Score 200 000 erreicht ...“
- 10 Dabei erhält der User auch die Möglichkeit, sich in eine Scoreliste einzutragen. Der Eintrag in eine Scoreliste muß freiwillig sein (Datenschutz). Als Name wird der Name aus seiner VID (Virtuelle Identität) angeboten, den der User für die Scoreliste frei abändern kann.

Die Verrechnung von Punkten für den Kauf von digitalen Objekten ist ebenfalls möglich.

- 15 Die Verrechnung von Punkten für Downloads und E-Mail (vor allem, wenn große Datenmengen übertragen werden) ist ebenfalls als Option vorgesehen. Desweiteren ist es möglich, für jeden User den persönlichen Spielstand von Spielen zu speichern, die unterbrochen werden. (Art und Anzahl der erreichten Bauten, persönlichen Eigenschaften (Magier, Krieger)).
- 20 Dabei ist es möglich, die Spielstände in der VID-Datenbank oder in einer dem Spiel zugeordneten Datenbank zu speichern.

Schnittstellen

- 25 Zwischen Kalakulatormodul und den anderen Modulen werden folgende Schnittstellen realisiert:

Schnittstelle zum Managementsystem

- 30 Abfrage der aktuellen Preistabelle. (Es ist sichergestellt, daß die Preistabellen ohne großen Programmieraufwand (z. B. über ein Eingabemenü) zu ändern sind.)

Schnittstelle zu den Spielkonten

Abfrage der VID und des gespeicherten Spielstands beim Einstieg in die Anwendung.

- 5 Veränderung des Punktstands im Spielkonto während oder nach der Nutzung. Veränderung von anderen persönlichen Merkmalen (Besitz von digitalen Objekten, Qualifikationen (Magier, Krieger, Spielständen)), falls diese nicht in anderen Modulen abgelegt werden.

Schnittstelle zur Community/Matchingplattform

10

Daten über Onlinezeit, z. B. über Tausch von digitalen Objekten, Downloads, kostenpflichtige Community- und Matching-Anwendungen. Eintrag in Scorelisten.

Schnittstellen zu den Spielen

15

Abfrage des GDR, z. B. Übergabe von gespeicherten Spielständen.

Schnittstelle zum Gamelauncher

- 20 Abfrage von PDR (Punkte Detail Record) und GDR (Game Detail Record).
Autorisierung des Spielers für die Nutzung.

Schnittstelle zu Merchandising

- 25 Kauf von Merchandising-Artikeln und evtl. auch Kauf von digitalen Objekten.

Anbindung der Prepaid-Card Option**Schnittstelle zum ZKT**

30

Eine wesentliche Komponente für die Abrechnung über das Kalkulatormodul wird auch darin gesehen, an Spielepunkte angepaßte Geldbeträge über im Handel erhältliche Prepaid-

Karten zu erwerben. Die Zahlungsmethode erfolgt komplett anonym bzw. gekoppelt an die VID (Virtuelle Identität) des Kunden innerhalb des Spieledienstes. Bei Einwahl in das System wird lediglich der Kartencode abgefragt und unter der anonymen Kennung des Nutzers (frei wählbarer Username plus Passwort) ein Konto mit dem entsprechenden Punktebetrag eingerichtet.

Die Angabe der bürgerlichen Identität ist nur für die parallel angebotenen Zahlarten Fernmelderechnungskonto, Kreditkarte und EC-Lastschrift zwingend erforderlich.

Für das Kalkulatormodul ist somit eine Schnittstelle vorgesehen, über die Informationen abzüglich Kartenwert, Verfallsdauer der Karte, etc. zur Weiterverarbeitung an das System übermittelt werden.

Das ZKT übernimmt den kompletten Prozeß der Kartengenerierung inklusive der Vergabe der Kartennummern. Das Format der Kartenummer besteht zur Zeit aus einer 13stelligen Seriennummer (zufällig generiert), die sichtbar auf der Karte aufgedruckt ist. Eine weitere 12stellige Nummer (fortlaufend) ist auf der Rückseite verdeckt (Rubbelfeld) aufgebracht. Zur Authentifizierung der Karte muß der User beide Nummern in das System eingeben.

Nach Generierung einer Charge werden dem Spielesystem die ausgegebenen Nummern mitgeteilt. Dies kann Online oder per Disketten erfolgen, wobei die Daten aus Sicherheitsgründen verschlüsselt geliefert werden.

Nutzerparameter

Auf Basis der Kartenummer muß nun das Kalkulatormodul spezielle Parameter, die insbesondere die Nutzungsrechte der Karte betreffen, herauslesen können.

Folgende Informationen sollten aus der Codenummer ablesbar sein:

- Wert der Karte
- Währung (mit Blick auf Euro-Umstellung)
- Gültigkeitsdauer der Karte

- Kartentyp (hier werden kontenbezogene Parameter wie z. B. Altersbegrenzung nach USK abgelegt)
- Status der Karte (Parameter zur Überwachung und Steuerung der Kartenkontingente, Unterteilung z. B. nach gültig, eingelöst, gesperrt, verfallen)

5

Das Kalkulatormodul überprüft nun auf Basis der vorher vom ZKT übermittelten Kartendaten die Validität des Gutscheins, d. h., es werden die Kartenummer sowie der Gutscheinstatus überprüft und bei positiver Autorisierung der Wert des Gutscheins komplett auf das VID Konto des Nutzers gutgeschrieben. Der Status dieses Gutscheins

10 ändert sich entsprechend von gültig auf eingelöst.

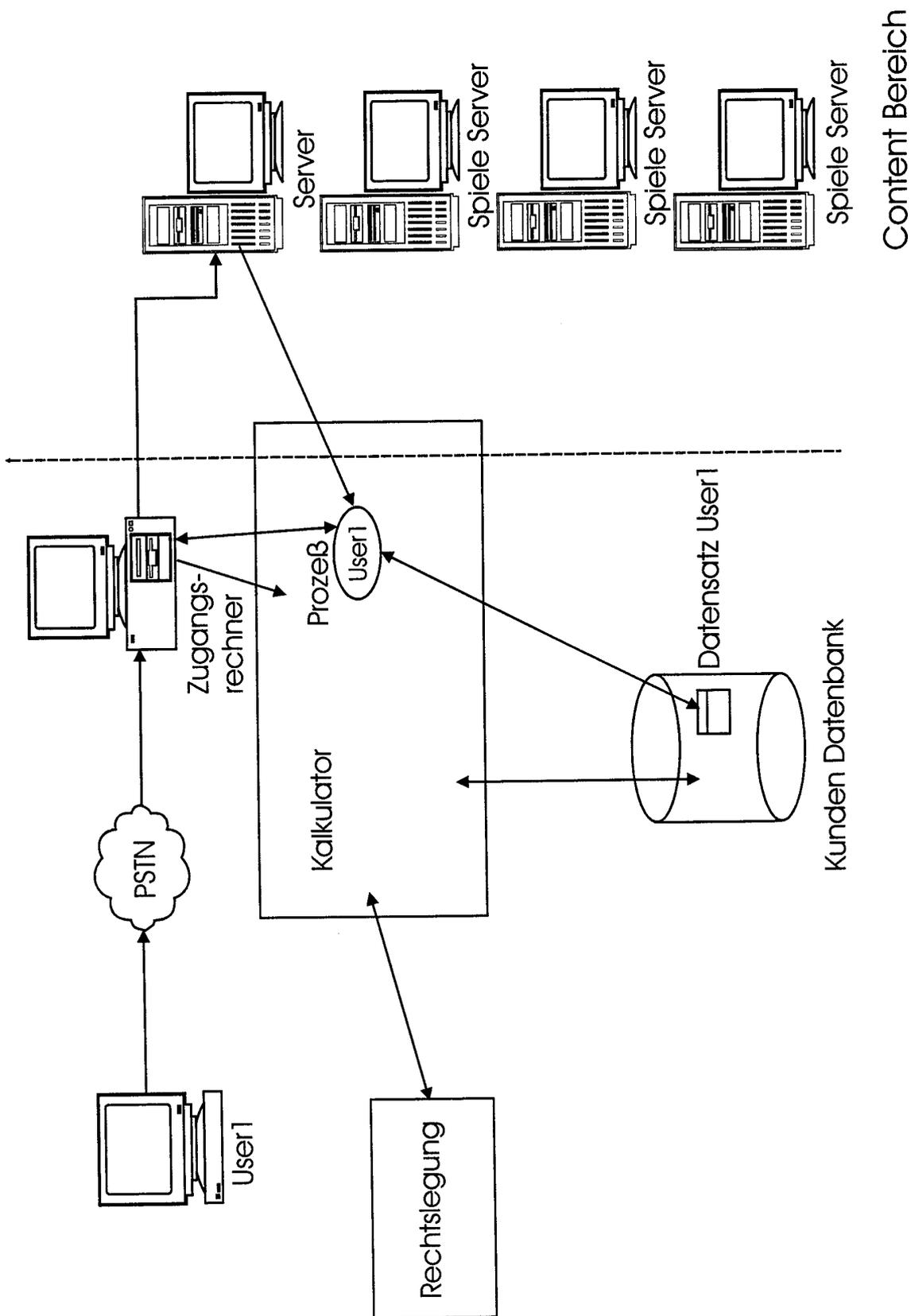
(6) Patentansprüche:

1. Verfahren für ein Online-Spielesystem, bei dem einem Kunden/User von dem Betreiber des Spielesystems ein entgeltlicher Zugang zu dem Spielesystem angeboten wird, **d a**
5 **d u r c h g e k e n n z e i c h n e t**, daß nach Herstellung einer Verbindung des Kunden/User zum Spielesystem ein vom Kunden anhand einer auf das Spielesystem abgestimmten Preisliste erworbener Geldbetrag nach Prüfung von einem Kalkulatormodul in Spielepunkte umgerechnet wird, daß das Kalkulatormodul einen User-Prozeß für den Kunden/User erzeugt und die Spielepunkte dem Kunden/User auf
10 einem dem Kunden/User zugeordneten Spielekonto gutschreibt, daß nach Start des Spiels das Kalkulatormodul den Spielverlauf und das Spielekonto des Kunden/Users über die gesamte Spieldauer überwacht und dabei das Spielekonto nach Spielaktionen des Kunden/Users dem aktuellen Punktestand anpaßt; und daß das Kalkulatormodul dem Kunden/User die Zugangsberechtigung zum Spiel entzieht, wenn der Punktestand
15 auf dem Spielekonto des Kunden/User gleich Null ist.
2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der User/Kunde während des Spiels für durchgeführte erfolgreiche Aktionen Bonuspunkte erhält, die vom Kalkulatormodul registriert und auf dem Spielekonto des Kunden/Users aufgebucht
20 werden.
3. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß bei Erwerb eines Geldbetrages über eine Prepaid-Karte bei Einwahl des Kunden in das Spielesystem der Kartencode der Prepaid-Karte vom Kalkulatormodul abgefragt und mit für die
25 Zugangsberechtigung gespeicherten Kartencodes verglichen wird, und daß bei Feststellung einer Zugangsberechtigung für die geprüfte Prepaid-Karte unter einer vom Kunden/User frei wählbaren anonymen Kennung durch das Kalkulatormodul für den Kunden für das Spiel ein User-Prozeß erzeugt und Spielkonto mit dem entsprechenden Punktestand eingerichtet wird.

4. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß in Abhängigkeit von einer konkreten Spielsituation durch das Kalkulatormodul Spielepunkte vom Spielekonto eines ersten Users auf das Spielekonto eines zweiten Users umgebucht werden.

- 5 5. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß für den Fall, daß der User beim Betreiber des Spielesystems bereits ein Spielekonto besitzt, vor Freigabe des Zugangs des User zum Spielesystem vom Kalkulator geprüft wird, ob die auf dem Spielekonto eingeschriebene Anzahl von Spielepunkten für ein Spiel bzw. eine Spielesequenz ausreicht, und daß dem User für den Fall, daß die auf dem Spielekonto gespeicherten Spielepunkte für ein Spiel bzw. eine Spielesequenz nicht ausreichen, dem
10 User vom Kalkulator die Möglichkeit angeboten wird, Spielepunkte zu erwerben.

6. Anordnung für ein Online-Spielesystem, bei dem einem Kunden/User von dem Betreiber des Spielesystems ein entgeltlicher Zugang zu dem Spielesystem angeboten
15 wird, **d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t**, daß zwischen dem Zugangsrechner des Betreibers des Spielesystems und den dem Zugangsrechner nachgeordneten Servern des Content-Bereiches ein als Steuerbaugruppe ausgebildetes Kalkulatormodul angeordnet ist.



Content Bereich

Fig. 1

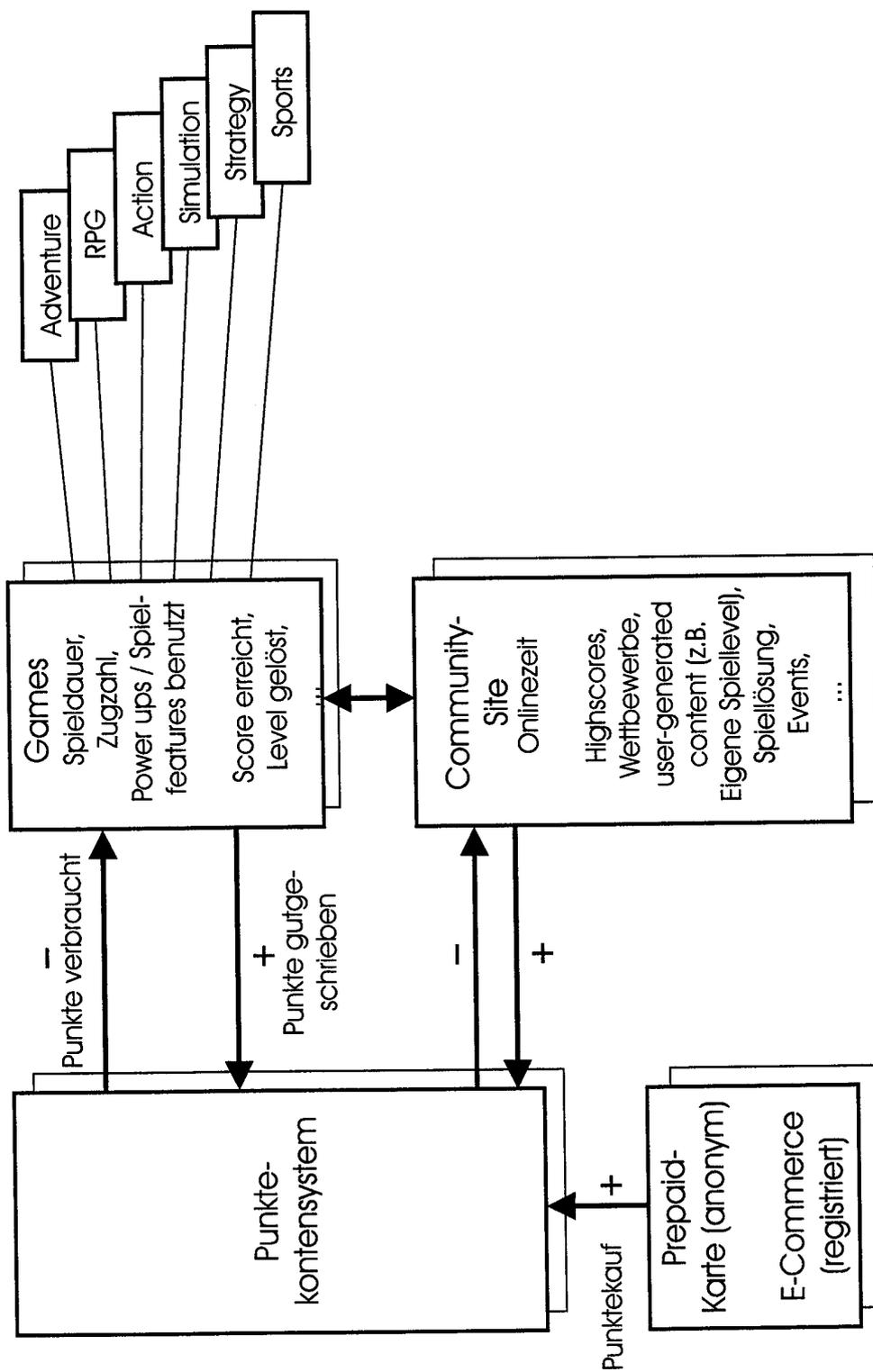


Fig. 2

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International Application No

PCT/EP 99/06001

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC 7 G07F17/32

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

IPC 7 G07F

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practical, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	DE 195 02 613 A (EIBA) 1 August 1996 (1996-08-01) cited in the application	1,3,5,6
Y	column 5, line 33 - line 46 column 6, line 41 - line 66 column 7, line 60 - column 8, line 20 column 8, line 40 - line 45; figures	2,4
Y	WO 97 39811 A (WALKER ASSET MANAGEMENT) 30 October 1997 (1997-10-30)	2,3,5,6
A	page 10, line 28 - page 11, line 21 page 12, line 27 - page 13, line 28 page 24, line 12 - line 30 page 26, line 12 - line 17; figures 1-8	1,4
Y	GB 2 161 008 A (MAYGAY MACHINES) 2 January 1986 (1986-01-02) abstract	4



Further documents are listed in the continuation of box C.



Patent family members are listed in annex.

* Special categories of cited documents :

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

8 December 1999

Date of filing of the international search report

15/12/1999

Name and mailing address of the ISA

European Patent Office, P.B. 5818 Patentlaan 2
NL - 2280 HV Rijswijk
Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo nl,
Fax: (+31-70) 340-3016

Authorized officer

Neville, D

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Inter: nal Application No
PCT/EP 99/06001

C.(Continuation) DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	GB 2 161 629 A (KLAYH) 15 January 1986 (1986-01-15)	1, 3, 5, 6
Y	page 1, line 128 -page 2, line 29 page 5, line 130 -page 6, line 11; figures 1, 2	2, 4
X	----	
X	DE 34 41 518 A (GAUSELMANN) 28 May 1986 (1986-05-28)	1
Y	abstract; figures	2-6

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

information on patent family members

International Application No

PCT/EP 99/06001

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
DE 19502613 A	01-08-1996	AT 184721 T	15-10-1999
		AU 4664296 A	14-08-1996
		BR 9606847 A	25-11-1997
		CA 2211297 A	01-08-1996
		CN 1174620 A	25-02-1998
		CZ 9702296 A	17-12-1997
		DE 59603068 D	21-10-1999
		WO 9623289 A	01-08-1996
		EP 0806024 A	12-11-1997
		FI 973046 A	19-09-1997
		HU 9800695 A	28-07-1998
		JP 10512984 T	08-12-1998
		NO 973355 A	05-09-1997
		PL 321544 A	08-12-1997
		SK 101397 A	04-02-1998
WO 9739811 A	30-10-1997	US 5779549 A	14-07-1998
		AU 2934697 A	12-11-1997
GB 2161008 A	02-01-1986	NONE	
GB 2161629 A	15-01-1986	CA 1245361 A	22-11-1988
		DE 3522136 A	09-01-1986
		GB 2194369 A,B	02-03-1988
		HK 101792 A	24-12-1992
		HK 138793 A	24-12-1993
		JP 2112753 C	21-11-1996
		JP 8029189 B	27-03-1996
		JP 61076182 A	18-04-1986
		US 5083271 A	21-01-1992
		US 5917725 A	29-06-1999
DE 3441518 A	28-05-1986	NONE	

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Internationales Aktenzeichen

PCT/EP 99/06001

A. KLASSIFIZIERUNG DES ANMELDUNGSGEGENSTANDES

IPK 7 G07F17/32

Nach der Internationalen Patentklassifikation (IPK) oder nach der nationalen Klassifikation und der IPK

B. RECHERCHIERTE GEBIETE

Recherchierter Mindestprüfstoff (Klassifikationssystem und Klassifikationssymbole)

IPK 7 G07F

Recherchierte aber nicht zum Mindestprüfstoff gehörende Veröffentlichungen, soweit diese unter die recherchierten Gebiete fallen

Während der internationalen Recherche konsultierte elektronische Datenbank (Name der Datenbank und evtl. verwendete Suchbegriffe)

C. ALS WESENTLICH ANGESEHENE UNTERLAGEN

Kategorie*	Bezeichnung der Veröffentlichung, soweit erforderlich unter Angabe der in Betracht kommenden Teile	Betr. Anspruch Nr.
X	DE 195 02 613 A (EIBA) 1. August 1996 (1996-08-01) in der Anmeldung erwähnt	1,3,5,6
Y	Spalte 5, Zeile 33 - Zeile 46 Spalte 6, Zeile 41 - Zeile 66 Spalte 7, Zeile 60 - Spalte 8, Zeile 20 Spalte 8, Zeile 40 - Zeile 45; Abbildungen ---	2,4
Y	WO 97 39811 A (WALKER ASSET MANAGEMENT) 30. Oktober 1997 (1997-10-30)	2,3,5,6
A	Seite 10, Zeile 28 - Seite 11, Zeile 21 Seite 12, Zeile 27 - Seite 13, Zeile 28 Seite 24, Zeile 12 - Zeile 30 Seite 26, Zeile 12 - Zeile 17; Abbildungen 1-8 --- -/--	1,4



Weitere Veröffentlichungen sind der Fortsetzung von Feld C zu entnehmen



Siehe Anhang Patentfamilie

* Besondere Kategorien von angegebenen Veröffentlichungen :

"A" Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert, aber nicht als besonders bedeutsam anzusehen ist

"E" älteres Dokument, das jedoch erst am oder nach dem internationalen Anmeldedatum veröffentlicht worden ist

"L" Veröffentlichung, die geeignet ist, einen Prioritätsanspruch zweifelhaft erscheinen zu lassen, oder durch die das Veröffentlichungsdatum einer anderen im Recherchenbericht genannten Veröffentlichung belegt werden soll oder die aus einem anderen besonderen Grund angegeben ist (wie ausgeführt)

"O" Veröffentlichung, die sich auf eine mündliche Offenbarung, eine Benutzung, eine Ausstellung oder andere Maßnahmen bezieht

"P" Veröffentlichung, die vor dem internationalen Anmeldedatum, aber nach dem beanspruchten Prioritätsdatum veröffentlicht worden ist

"T" Spätere Veröffentlichung, die nach dem internationalen Anmeldedatum oder dem Prioritätsdatum veröffentlicht worden ist und mit der Anmeldung nicht kollidiert, sondern nur zum Verständnis des der Erfindung zugrundeliegenden Prinzips oder der ihr zugrundeliegenden Theorie angegeben ist

"X" Veröffentlichung von besonderer Bedeutung; die beanspruchte Erfindung kann allein aufgrund dieser Veröffentlichung nicht als neu oder auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden

"Y" Veröffentlichung von besonderer Bedeutung; die beanspruchte Erfindung kann nicht als auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren anderen Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese Verbindung für einen Fachmann naheliegend ist

"&" Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist

Datum des Abschlusses der internationalen Recherche

8. Dezember 1999

Absenddatum des internationalen Recherchenberichts

15/12/1999

Name und Postanschrift der Internationalen Recherchenbehörde

Europäisches Patentamt, P.B. 5818 Patentlaan 2
NL - 2280 HV Rijswijk
Tel. (+31-70) 340-2040, Tx. 31 651 epo nl,
Fax: (+31-70) 340-3016

Bevollmächtigter Bediensteter

Neville, D

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Internationales Aktenzeichen

PCT/EP 99/06001

C.(Fortsetzung) ALS WESENTLICH ANGESEHENE UNTERLAGEN		
Kategorie*	Bezeichnung der Veröffentlichung, soweit erforderlich unter Angabe der in Betracht kommenden Teile	Betr. Anspruch Nr.
Y	GB 2 161 008 A (MAYGAY MACHINES) 2. Januar 1986 (1986-01-02) Zusammenfassung ----	4
X	GB 2 161 629 A (KLAYH) 15. Januar 1986 (1986-01-15)	1,3,5,6
Y	Seite 1, Zeile 128 -Seite 2, Zeile 29 Seite 5, Zeile 130 -Seite 6, Zeile 11; Abbildungen 1,2 ----	2,4
X	DE 34 41 518 A (GAUSELMANN) 28. Mai 1986 (1986-05-28)	1
Y	Zusammenfassung; Abbildungen -----	2-6

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

Angaben zu Veröffentlichungen, die zur selben Patentfamilie gehören

Internationales Aktenzeichen

PCT/EP 99/06001

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
DE 19502613 A	01-08-1996	AT 184721 T	15-10-1999
		AU 4664296 A	14-08-1996
		BR 9606847 A	25-11-1997
		CA 2211297 A	01-08-1996
		CN 1174620 A	25-02-1998
		CZ 9702296 A	17-12-1997
		DE 59603068 D	21-10-1999
		WO 9623289 A	01-08-1996
		EP 0806024 A	12-11-1997
		FI 973046 A	19-09-1997
		HU 9800695 A	28-07-1998
		JP 10512984 T	08-12-1998
		NO 973355 A	05-09-1997
		PL 321544 A	08-12-1997
		SK 101397 A	04-02-1998
WO 9739811 A	30-10-1997	US 5779549 A	14-07-1998
		AU 2934697 A	12-11-1997
GB 2161008 A	02-01-1986	KEINE	
GB 2161629 A	15-01-1986	CA 1245361 A	22-11-1988
		DE 3522136 A	09-01-1986
		GB 2194369 A, B	02-03-1988
		HK 101792 A	24-12-1992
		HK 138793 A	24-12-1993
		JP 2112753 C	21-11-1996
		JP 8029189 B	27-03-1996
		JP 61076182 A	18-04-1986
		US 5083271 A	21-01-1992
		US 5917725 A	29-06-1999
DE 3441518 A	28-05-1986	KEINE	