(19) REPUBLIK ÖSTERREICH Patentamt

(10) Nummer: **AT 007 661 U1**

(12) GEBRAUCHSMUSTERSCHRIFT

(21) Anmeldenummer: GM 837/04
(22) Anmeldetag: 16.04.2004
(42) Beginn der Schutzdauer: 15.05.2005
(45) Ausgabetag: 25.07.2005

(51) Int. Cl.[7]: **A63F 13/00**

(62) Ausscheidung aus Anmeldung Nr.: 285/2004

(73) Gebrauchsmusterinhaber:
OMNIA COMMUNICATION-CENTERS GMBH
A-1070 WIEN (AT).

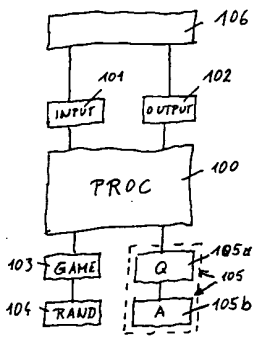
(72) Erfinder:
SCHMIDT GERT
WIEN (AT).

(54) VORRICHTUNG ZUR STEUERUNG EINES RÄTSELSPIELS

(57) Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung zur Steuerung eines Rätselspiels mit:

- einem ersten Speicher (103) zur Abspeicherung von Spielsituationen;
- einem Fragespeicher (105a) für Fragen;
- einer Ausgabeeinrichtung (102) zur Ausgabe der Spielsituation und der Fragen;
- einer Eingabeeinrichtung (101) für die Züge des Spielers und für die Antworten auf die Fragen;
- einem Zufallszahlengenerator (104) zur Bestimmung eines Gewinnes oder Verlustes der Spielers in Abhängigkeit von seinen Spielzügen; und
- einer Schalteinheit (100), die nach Feststellung des Gewinnes die Ausgabe einer Frage aus dem Fragenspeicher (105) bewirkt und die bei richtiger Beantwortung der Frage eine Gutschrift oder die Auszahlung eines Gewinnes an den Spieler veranlasst.

Fig. 2



AT 007 661 U1

Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung zur Steuerung eines Rätselspiels. Es sind verschiedenartige Spiele bekannt, mit denen es ein Spielanbieter Spielern ermöglicht, zu Unterhaltungszwecken an Spielen teilzunehmen.

Grundsätzlich kann man dabei Glücksspiele und Geschicklichkeitsspiele unterscheiden. Bei Glücksspielen hängt der Gewinn oder der Verlust des Spielers ausschließlich oder praktisch ausschließlich vom Zufall ab. Beispiele sind dafür Roulette, Black Jack oder andere Spiele, die üblicherweise in Casinos gespielt werden. Bei Geschicklichkeitsspielen im weiteren Sinn hängt die Gewinnaussicht des Spielers zumindest zu einem nennenswerten Teil von den Fähigkeiten des Spielers ab. Als Fähigkeiten in diesem Sinne sind beispielsweise die Reaktionsschnelligkeit zu nennen, aber auch geistige Fähigkeiten, wie Kombinationsfähigkeit oder Wissen, das die Beantwortung bestimmter Fragen ermöglicht.

Es ist bekannt, Spiele beider Arten EDV-basiert anzubieten, das heißt, dass das Spiel in einer Vorrichtung implementiert ist, die ein Computersystem enthält oder als Computersystem ausgebildet ist. Dies ermöglicht eine effiziente, kostengünstige und anonyme Möglichkeit, Spiele durchzuführen.

Es hat sich herausgestellt, dass sowohl reine Glücksspiele als auch reine Geschicklichkeitsspiele für viele Spiele auf Dauer unbefriedigend sind und daher eine geringe Attraktivität aufweisen. Außerdem gelten für Glücksspiele in vielen Staaten relativ einschränkende gesetzliche Bestimmungen, so dass das mögliche Angebot an die Spieler relativ unbefriedigend ist.

Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es, eine Vorrichtung anzugeben, das diese Nachteile überwindet und das es insbesondere ermöglicht, den Unterhaltungswert von Spielen wesentlich zu steigern. Insbesondere soll es mit einer solchen Vorrichtung möglich sein, den gesetzlichen Rahmenbedingungen in verschiedenen Staaten Rechnung zu tragen.

Erfindungsgemäß betrifft die vorliegende Erfindung eine Vorrichtung zur Durchführung von Rätselspielen mit:

- einem ersten Speicher zur Abspeicherung von Spielsituationen;
- einem Fragespeicher für Fragen;
- einer Ausgabeeinrichtung zur Ausgabe der Spielsituation und der Fragen;
- einer Eingabeeinrichtung für die Züge des Spielers und für die Antworten auf die Fragen;
- einem Zufallszahlengenerator zur Bestimmung eines Gewinnes oder Verlustes der Spielers in Abhängigkeit von seinen Spielzügen; und
- einer Schalteinheit die nach Feststellung des Gewinnes die Ausgabe einer Frage aus dem Fragenspeicher bewirkt und die bei richtiger Beantwortung der Frage eine Gutschrift oder die Auszahlung eines Gewinnes an den Spieler veranlasst.

Als Spielsituation kommen dabei in bevorzugter Weise Roulette, Kartenspiele oder eine Slotmachine in einer entsprechenden an den Computer angepassten Nachbildung in Frage.

Wesentlich an der vorliegenden Erfindung ist, dass eine Kombination aus Glücksspiel und aus einem wissensbasierten Spiel geboten wird. Im Gegensatz zu bekannten Spielen ist dabei jedoch die Zufallskomponente nicht direkt in das Geschicklichkeitsspiel bzw. wissensbasierte Spiel inkorporiert, indem beispielsweise auf zufälliger Basis besonders leichte oder besonders schwere Fragen gestellt werden, sondern es ist eine zeitliche und logische Abfolge von Glücksspiel und wissensbasiertem Spiel vorgesehen. Auf diese Weise wird eine besondere Attraktivität des Spiels für den Spieler erreicht. Je nach Art des Spieles kann die Abfolge zwischen Glücksspiel und Stellung von Fragen nach einer oder mehreren Runden erfolgen. So kann beispielsweise im Fall des Roulettespiels nach jedem Wurf der Kugel im Fall eines Gewinns des Spieles eine Frage gestellt werden. Bevorzugt ist es jedoch, wenn die Möglichkeit geboten wird, mehrere Runden des Glücksspiels zu absolvieren, wobei die Gewinne der vorangehenden Runden als Einsatz für die folgenden Runden verwendet werden können. Um die Realisierung der Gewinne zu ermöglichen, ist jedoch jedenfalls die Beantwortung von mindestens einer Frage erforderlich. Je nach praktischer Ausgestaltung des Spiels können auch mehrere Fragen hintereinander gestellt werden, wobei für den erfolgreichen Abschluss des Spiels die Beantwortung des vorbestimmten Prozentsatzes der Fragen oder aller Fragen erforderlich ist.

Die Beantwortung der Fragen durch den Spieler kann grundsätzlich in offener Weise erfolgen. Bevorzugt ist es jedoch, wenn gleichzeitig mit der Frage mehrere, beispielsweise vier Antwortalternativen angeboten werden. Dies vereinfacht die Auswertung der beantworteten Fragen durch das

Computerprogramm erheblich.

Ein besonderer Vorteil des Verfahrens, das die erfindungsgemäße Vorrichtung ausführt, besteht darin, dass es möglich ist, die Teilnahme am Spiel ortsunabhängig zu organisieren. Die Verbindung des Spielers mit der Vorrichtung, auf der das Spiel abläuft, kann dabei beispielsweise über eine Telefonleitung oder über das Internet erfolgen. Der Spieler kann dabei seinen Einsatz für das Spiel in Form elektronischer Bezahlung leisten, wobei es sich um eine Kreditkartentransaktion oder bevorzugter Weise über ein elektronisches Zahlungsmittel über eine sichere Internetverbindung handeln kann. Es ist aber auch möglich, den Einsatz durch Abbuchung von der Telefonrechnung des Spielers zu organisieren, beispielsweise durch Gestaltung als zeitabhängige Gebühr im Zuge eine Mehrwertdienstes.

Eine solche Vorrichtung ist in besonderer Weise geeignet, ein anregendes und abwechslungsreiches Spiel für den Teilnehmer zu ermöglichen.

In der Folge wird die Erfindung anhand des in den Figuren dargestellten Ausführungsbeispiels näher erläutert.

Fig. 1 zeigt ein Flussdiagramm zur Darstellung des Verfahrens, das die erfindungsgemäße Vorrichtung ausführt, und Fig. 2 ein Blockdiagramm der wesentlichen Bauelemente der erfindungsgemäßen Vorrichtung.

Der Ablauf des Programms gemäß Fig. 1 beginnt mit Schritt 1 "START", worauf in Schritt 2 "CALC" eine Spielsituation berechnet wird. In Schritt 3 "OUTPUT" wird diese Spielsituation ausgegeben. Dabei kann es sich um die grafische Darstellung eines Roulettetisches handeln, um eine Austeilung von Spielkarten, einer Slotmachine oder dergleichen. In Schritt 4 "INPUT" erfolgt die Aktion des Spielers, der virtuelle Jetons setzt, Karten ausspielt oder die Slotmachine betätigt. In Schritt 5 "RAND" wird mit Hilfe eines Zufallszahlengenerators das Ergebnis des Spieles berechnet. Im Fall eines Verlustes, der in der Abfrage in Schritt 6 "G?" festgestellt wird, kehrt das Programm auf Weg 50 zu Schritt 2 zurück. Wird in Schritt 6 ein Gewinn festgestellt, folgt Schritt 7 "CH", in dem eine Frage aus einem Fragenspeicher ausgewählt wird. Diese Frage wird in Schritt 8 "Q" ausgegeben und in Schritt 9 "A" wird die Antwort des Spielers eingelesen.

In Schritt 10 "CORR?" wird entschieden, ob die Antwort richtig ist oder nicht. Im Fall einer nicht richtigen Antwort kehrt das Programm auf den Wegen 51 und 50 zu Schritt 2 zurück. Im Fall einer richtigen Antwort folgt Schritt 11 "CASH", in dem eine Gutschrift oder eine Auszahlung des erzielten Gewinnes veranlasst wird. In Schritt 12 "END" endet das Programm.

In einer alternativen Variante des Programms ist es möglich, nach einer Feststellung eines Gewinns in Schritt 6 ein oder mehrere Male über Weg 52 zu Schritt 2 zurückzukehren und somit die Schritte 2 bis 6 mehrfach zu durchlaufen, bevor der Programmablauf zu den Schritten 7 bis 12 fortschreitet.

Es ist im Sinne der Erfindung möglich, den oben angeführten Spielverlauf je nach Aufgabenstellung und Art des Spieles anzupassen und abzuändern. So ist es beispielsweise möglich, dass ein einzelnen Spiel aus einer mehrfachen Abfolge von Output- und Input-Operationen besteht, beispielsweise beim Pokern, bei dem es möglich ist, neue Karten zu ziehen. Ebenso ist es möglich, anstelle einer Frage mehrere Fragen hintereinander auszugeben.

In Fig. 2 ist die erfindungsgemäße Vorrichtung in Form eines Blockdiagramms dargestellt. Der Prozessor 100 steuert des Spielablauf. Er ist mit einer Eingabeeinrichtung 101 und mit einer Ausgabeeinrichtung 102 Eingabeeinrichtung 101 und Ausgabeeinrichtung 102 können in herkömmlicher Weise als Tastatur, Maus oder Bildschirm ausgebildet sein. Bevorzugter Weise handelt es sich dabei jedoch um Schnittstellen zu einem Telefonsystem 106 oder dem Internet, um es dem Spieler von einem beliebigen Ort aus zu ermöglichen, an dem Spiel teilzunehmen. Weiters ist der Prozessor 100 mit einem ersten Speicher 103 "GAME" verbunden, in dem Spielsituationen abgelegt sind. Ein Zufallszahlengenerator 104 "RAND" trifft die erforderlichen Zufallsauswahlen, um ständig wechselnde Bedingungen zu schaffen.

Ferner ist der Prozessor 100 mit einem Fragenspeicher 105 verbunden, der in einem Block 105a Fragen und in einem Block 105b die zugehörigen Antworten enthält.

Die vorliegende Erfindung ermöglicht es, Spielern ein interessantes und abwechslungsreiches Spielerlebnis zu bieten, das technisch auf einem hochstehenden Niveau liegt.

ANSPRÜCHE:

1. Vorrichtung zur Durchführung von Rätselspielen mit:
   - einem ersten Speicher (103) zur Abspeicherung von Spielsituationen;
   - einem Fragespeicher (105a) für Fragen;
   - einer Ausgabeeinrichtung (102) zur Ausgabe der Spielsituation und der Fragen;
   - einer Eingabeeinrichtung (101) für die Züge des Spielers und für die Antworten auf die Fragen;
   - einem Zufallszahlengenerator (104) zur Bestimmung eines Gewinnes oder Verlustes der Spielers in Abhängigkeit von seinen Spielzügen; und
   - einer Schalteinheit (100), die nach Feststellung des Gewinnes die Ausgabe einer Frage aus dem Fragenspeicher (105) bewirkt und die bei richtiger Beantwortung der Frage eine Gutschrift oder die Auszahlung eines Gewinnes an den Spieler veranlasst.
2. Vorrichtung nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass als Spielsituation im ersten Speicher (103) ein nachgebildetes Roulettespiel abgespeichert ist.
3. Vorrichtung nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass als Spielsituation im ersten Speicher (103) ein nachgebildetes Kartenspiel abgespeichert ist.
4. Vorrichtung nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass als Spielsituation im ersten Speicher (103) eine nachgebildete Slotmachine abgespeichert ist.
5. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Schalteinheit (100) dazu ausgebildet ist, mehrere Runden des Spieles durchzuführen, wobei die jeweils erzielten Gewinne kummuliert werden und die Möglichkeit besteht, die Gewinne ganz oder teilweise als Einsatz für die nächste Runde zu verwenden, worauf das Auswählen und Ausgeben einer Frage folgt.
6. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet**, dass im Fragenspeicher (105) zu jeder Frage mehrere Antwortalternativen abgespeichert sind, die gemeinsam mit der jeweiligen Frage ausgegeben werden.
7. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 6, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Einrichtung zur Durchführung einer elektronischen Bezahlung enthält.
8. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Schnittstelle (106) zur Herstellung einer Telefonverbindung aufweist.
9. Vorrichtung nach Anspruch 8, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Einrichtung zur Durchführung von Abbuchungen von der Telefonrechnung des Spielers aufweist.
10. Vorrichtung nach Anspruch 9, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Einrichtung zur Abbuchung von der Telefonrechnung als Mehrwertdienst ausgebildet ist.
11. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 10, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Schnittstelle zum Internet aufweist.

HIEZU 1 BLATT ZEICHNUNGEN

ÖSTERREICHISCHES PATENTAMT
Ausgegeben am: **25.07.2005**
Blatt: **1**

Gebrauchsmusterschrift Nr.: **AT 007 661 U1**
Int. Cl.[7]: **A63F 13/00**

Fig. 1

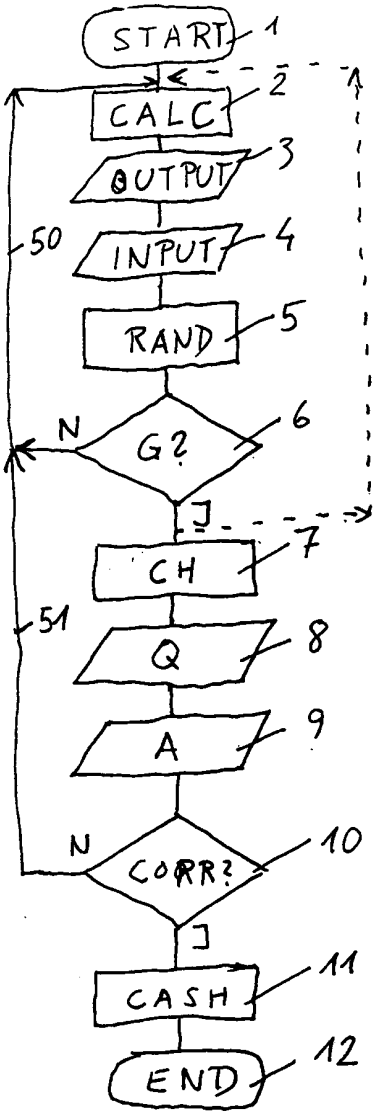
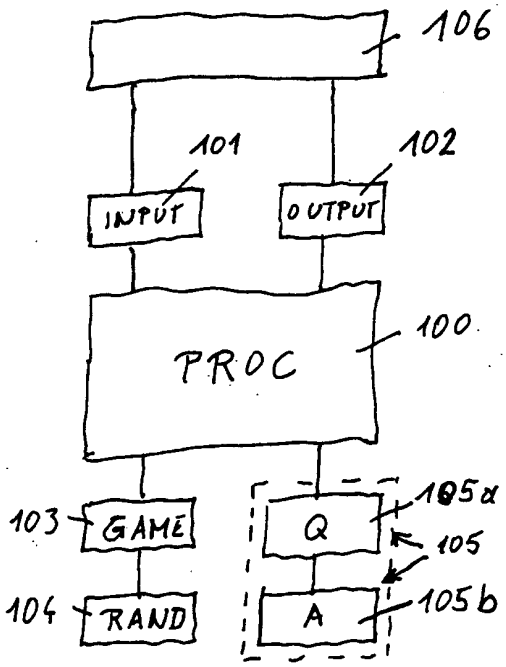


Fig. 2



ÖSTERREICHISCHES PATENTAMT

Recherchenbericht zu GM 837/04

Klassifikation des Anmeldungsgegenstands gemäß IPC[7]:
A 63 F 13/00, A 63 F 13/10, A 63 F 9/18

Recherchierter Prüfstoff (Klassifikation):
A 63 F, G 06 F

Konsultierte Online-Datenbank:
WPI, EPODOC, PAJ

Dieser Recherchenbericht wurde zu den **am 18.11.2004 eingereichten** Ansprüchen erstellt.
Die in der Gebrauchsmusterschrift veröffentlichten Ansprüche könnten im Verfahren geändert worden sein (§ 19 Abs. 4 GMG), sodass die Angaben im Recherchenbericht, wie Bezugnahme auf bestimmte Ansprüche, Angabe von Kategorien (X, Y, A), nicht mehr zutreffend sein müssen. In die dem Recherchenbericht zugrundeliegende Fassung der Ansprüche kann beim Österreichischen Patentamt während der Amtsstunden Einsicht genommen werden.

Kategorie*)	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode*), Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch
X	DE 100 35 348 A1 (ALCATEL) 31. Jänner 2002 (31.01.2002) Zusammenfassung; Fig. 1, Figurenbeschreibung; Paragraphen 7,16,17,43-47,50; Ansprüche 1-12	1,5-11
Y		2
A		3,4
Y	DE 37 36 770 A1 (PEITZ) 11. Mai 1989 (11.05.1989) Zusammenfassung, Spalte 1, Zeile 1 - Spalte 3, Zeile 54; Fig. 1,2,6; Figurenbeschreibungen; Ansprüche 1-5	2
A		1,3-11
X	DE 100 35 348 A1 (ALCATEL) 31. Jänner 2002 (31.01.2002) Zusammenfassung; Fig. 1, Figurenbeschreibung; Paragraphen 7,16,17,43-47,50; Ansprüche 1-12	1,5-11
Y		4
A		2,3
Y	DE 42 36 968 A1 (BALLY WUFF AUTOMATEN GMBH) 5. Mai 1994 (05.05.1994) gesamtes Dokument	4
A		1-3,5-11
Y	DE 100 63 412 A1 (WILM) 27. Juni 2002 (27.06.2002) Zusammenfassung; Fig. 1,2; Figurenbeschreibungen; Paragraphen 3-8,16,18-22,24,31-33,36,37,49	1,3,5,6,7,11
A		2,4,8-10

Datum der Beendigung der Recherche:	Prüfer(in):
26. Jänner 2005	Dipl.-Ing. KÖGL

*) Bitte beachten Sie die Hinweise auf dem Erläuterungsblatt!

☒ Fortsetzung siehe Folgeblatt

ÖSTERREICHISCHES PATENTAMT

Recherchenbericht zu GM 837/04

Fortsetzungsblatt

Kategorie*)	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode*), Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch
Y	GB 2 359 495 A (PREYER) 29. August 2001 (29.08.2001) Zusammenfassung; Fig. 1, Figurenbeschreibung; Ansprüche 1,2	1,3,5,6,7,11
A		2,4,8-10

*) Bitte beachten Sie die Hinweise auf dem Erläuterungsblatt!

ÖSTERREICHISCHES PATENTAMT

Erläuterungen zum Recherchenbericht

Die **Kategorien** der angeführten Dokumente dienen in Anlehnung an die Kategorien der Entgegenhaltungen bei EP- bzw. PCT-Recherchenberichten nur zur raschen Einordnung des ermittelten Stands der Technik. Sie stellen keine Beurteilung der Erfindungseigenschaft dar:

"**A**" Veröffentlichung, die den **allgemeinen Stand der Technik** definiert.

"**Y**" Veröffentlichung **von Bedeutung**: der Anmeldungsgegenstand kann nicht als auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren weiteren Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese **Verbindung für einen Fachmann naheliegend** ist.

"**X**" Veröffentlichung **von besonderer Bedeutung**: der Anmeldungsgegenstand kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu bzw. auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden.

"**P**" Dokument, das **von besonderer Bedeutung** ist (Kategorie „X"), jedoch **nach dem Prioritätstag** der Anmeldung **veröffentlicht** wurde.

"**E**" Dokument, aus dem ein **älteres Recht** hervorgehen könnte (früheres Anmeldedatum, jedoch nachveröffentlicht, Schutz in Österreich möglich, würde Neuheit in Frage stellen)

"**&**" Veröffentlichung, die Mitglied derselben **Patentfamilie** ist.

Ländercodes:

AT = Österreich; **AU** = Australien; **CA** = Kanada; **CH** = Schweiz; **DD** = ehem. DDR; **DE** = Deutschland; **EP** = Europäisches Patentamt; **FR** = Frankreich; **GB** = Vereinigtes Königreich (UK); **JP** = Japan; **RU** = Russische Föderation; **SU** = Ehem. Sowjetunion; **US** = Vereinigte Staaten von Amerika (USA); **WO** = Veröffentlichung gem. PCT (WIPO/OMPI); weitere Codes siehe **WIPO ST. 3**.

Die genannten Druckschriften können in der Bibliothek des Österreichischen Patentamtes während der Öffnungszeiten (Montag bis Freitag von 8 bis 12 Uhr 30, Dienstag von 8 bis 15 Uhr) unentgeltlich eingesehen werden. Bei der von der Teilrechtsfähigkeit des Österreichischen Patentamts betriebenen Kopierstelle können **Kopien** der ermittelten Veröffentlichungen bestellt werden.

Auf Bestellung gibt die von der Teilrechtsfähigkeit des Österreichischen Patentamts betriebene Serviceabteilung gegen Entgelt zu den im Recherchenbericht genannten Patentdokumenten allfällige veröffentlichte "**Patentfamilien**" (den selben Gegenstand betreffende Patentveröffentlichungen in anderen Ländern, die über eine gemeinsame Prioritätsanmeldung zusammenhängen) bekannt.

Auskünfte und Bestellmöglichkeit zu diesen Serviceleistungen erhalten Sie unter der Telefonnummer

01 / 534 24 - 738 bzw. 739;

Schriftliche Bestellungen:

per FAX Nr. 01 / 534 24 – 737 oder per E-Mail an Kopierstelle@patent.bmvit.gv.at