

(12) NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES PATENTWESENS (PCT) VERÖFFENTLICHTE INTERNATIONALE ANMELDUNG

(19) Weltorganisation für geistiges Eigentum
Internationales Büro



(43) Internationales Veröffentlichungsdatum
27. Oktober 2005 (27.10.2005)

PCT

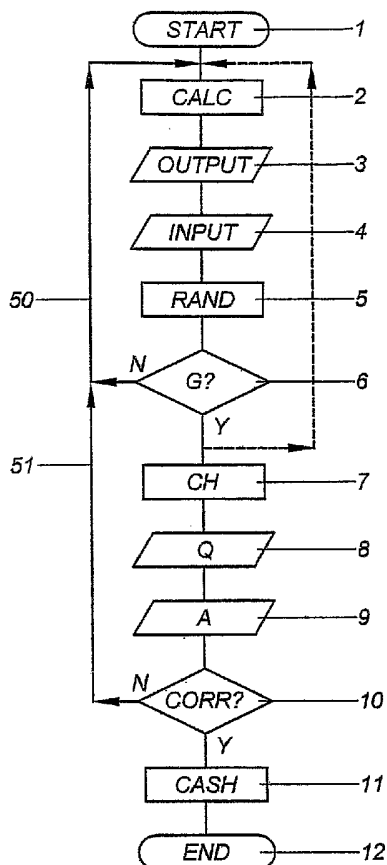
(10) Internationale Veröffentlichungsnummer
WO 2005/099834 A1

- (51) Internationale Patentklassifikation⁷: A63F 3/00
- (21) Internationales Aktenzeichen: PCT/AT2004/000286
- (22) Internationales Anmeldedatum:
12. August 2004 (12.08.2004)
- (25) Einreichungssprache: Deutsch
- (26) Veröffentlichungssprache: Deutsch
- (30) Angaben zur Priorität:
GM 285/2004 16. April 2004 (16.04.2004) AT
A 661/2004 16. April 2004 (16.04.2004) AT
- (71) Anmelder (für alle Bestimmungsstaaten mit Ausnahme von US): OMNIA COMMUNICATION-CENTERS GMBH [AT/AT]; Neubaugasse 68, A-1070 Wien (AT).
- (72) Erfinder; und
- (75) Erfinder/Anmelder (nur für US): SCHMIDT, Gert [AT/AT]; Stadiongasse 2, A-1010 Wien (AT).
- (74) Anwalt: BABELUK, Michael; Mariahilfer Gürtel 39/17, A-1150 Wien (AT).
- (81) Bestimmungsstaaten (soweit nicht anders angegeben, für jede verfügbare nationale Schutzrechtsart): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

[Fortsetzung auf der nächsten Seite]

(54) Title: METHOD FOR CONTROLLING A PUZZLE GAME

(54) Bezeichnung: VERFAHREN ZUR STEUERUNG EINES RÄTSELSPIELS



(57) Abstract: The invention relates to a method for controlling a puzzle game comprising the following steps: providing a game situation for at least one player; accepting an input of a game; calculating a win or a loss of the game using a random number generator; in the event of a win, selecting at least one question from a question memory; outputting a question; accepting an input of the player that contains the answer to the question posed; determining whether the question has been correctly answered; in the event of a correct answer, initiating a crediting or payout of the winnings to the player. The invention also relates to a device for carrying out puzzle games.

(57) Zusammenfassung: Die Erfindung betrifft ein Verfahren zur Steuerung eines Rätselspiels mit folgenden Schritten: Bereitstellen einer Spielsituation für mindestens einen Spieler; Annehmen einer Eingabe eines Spiels; Berechnen eines Gewinns oder Verlustes des Spieles mit einem Zufallszahlengenerator; Im Fall eines Gewinns Auswählen mindestens einer Frage aus einem Fragespeicher; Ausgeben einer Frage; Annehmen einer Eingabe des Spielers, die die Antwort auf die gestellte Frage enthält; Feststellen, ob die Frage richtig beantwortet ist; Bei richtiger Beantwortung der Frage Veranlassen einer Gutschrift bzw. Auszahlung des Gewinns an den Spieler. Weiters betrifft die Erfindung eine Vorrichtung zur Durchführung von Rätselspielen.

WO 2005/099834 A1



(84) **Bestimmungsstaaten** (soweit nicht anders angegeben, für jede verfügbare regionale Schutzrechtsart): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), eurasisches (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), europäisches (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

Veröffentlicht:

— mit internationalem Recherchenbericht

Zur Erklärung der Zweibuchstaben-Codes und der anderen Abkürzungen wird auf die Erklärungen ("Guidance Notes on Codes and Abbreviations") am Anfang jeder regulären Ausgabe der PCT-Gazette verwiesen.

Verfahren zur Steuerung eines Rätselspiels

Die Erfindung betrifft ein Verfahren 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, ein Verfahren für ein Computerprogramm anzugeben, das diese Nachteile überwindet und das es insbesondere ermöglicht, den Unterhaltungswert von Spielen wesentlich zu steigern. Insbesondere soll es mit einem solchen Computerprogramm möglich sein, den gesetzlichen Rahmenbedingungen in verschiedenen Staaten Rechnung zu tragen.

Eine weitere Aufgabe der Erfindung ist es, eine Vorrichtung zur Durchführung von Rätselspielen zu schaffen, die einen optimalen Unterhaltungswert für den Spieler ermöglicht.

Erfindungsgemäß weist das Verfahren folgende Schritte auf:

- Bereitstellen einer Spielsituation für mindestens einen Spieler;
- Annehmen einer Eingabe eines Spiels;

- Berechnen eines Gewinns oder Verlustes des Spieles mit einem Zufallszahlengenerator;
- Im Fall eines Gewinns Auswählen mindestens einer Frage aus einem Frage-speicher;
- Ausgeben einer Frage;
- Annehmen einer Eingabe des Spielers, die die Antwort auf die gestellte Frage enthält;
- Feststellen, ob die Frage richtig beantwortet ist;
- Bei richtiger Beantwortung der Frage Veranlassen einer Gutschrift bzw. Auszahlung des Gewinns an den Spieler.

Als Spielsituation kommen dabei in bevorzugter Weise Roulette, Kartenspiele oder eine Slotmaschine 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 erfindungsgemäßen Verfahrens 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 eines Mehrwertdienstes.

Weiters 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 Spieler in Abhängigkeit von seinen Spielzügen; und
- einer Schalteinheit die nach Feststellung des Gewinnes die Ausgabe einer Frage aus dem Fragespeicher bewirkt und die bei richtiger Beantwortung der Frage eine Gutschrift oder die Auszahlung eines Gewinnes an den Spieler veranlasst.

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 erfindungsgemäßen Verfahrens; 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 Slotmaschine oder dergleichen. In Schritt 4 "INPUT" erfolgt die Aktion des Spielers,

der virtuelle Jetons setzt, Karten ausspielt oder die Slotmaschine 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 einzelnes 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 den 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 "SPIEL" 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.

P A T E N T A N S P R Ü C H E

1. Verfahren zur Steuerung eines Rätselspiels mit folgenden Schritten:
 - Bereitstellen einer Spielsituation für mindestens einen Spieler;
 - Annehmen einer Eingabe eines Spiels;
 - Berechnen eines Gewinns oder Verlustes des Spieles mit einem Zufallszahlengenerator;
 - Im Fall eines Gewinns Auswählen mindestens einer Frage aus einem Fragespeicher;
 - Ausgeben einer Frage;
 - Annehmen einer Eingabe des Spielers, die die Antwort auf die gestellte Frage enthält;
 - Feststellen, ob die Frage richtig beantwortet ist;
 - Bei richtiger Beantwortung der Frage Veranlassen einer Gutschrift bzw. Auszahlung des Gewinns an den Spieler.
2. Verfahren nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielsituation einem Roulettespiel nachgebildet ist.
3. Verfahren nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielsituation einem Kartenspiel nachgebildet ist.
4. Verfahren nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielsituation einer Slotmaschine nachgebildet ist.
5. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet**, dass mehrere Runden des Spiels hintereinander durchgeführt werden, 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. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet**, dass gemeinsam mit jeder Frage mehrere Antwortalternativen ausgegeben werden.
7. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 6, **dadurch gekennzeichnet**, dass vor Beginn des Spiels das Annehmen eines Einsatzes des Spieles in der Form elektronischer Bezahlung erfolgt.

8. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Eingabe und Ausgabe über eine Telefonverbindung erfolgt.
9. Verfahren nach Anspruch 8, **dadurch gekennzeichnet**, dass der Einsatz des Spielers durch Abbuchung von einer Telefonrechnung erfolgt.
10. Verfahren nach Anspruch 9, **dadurch gekennzeichnet**, dass der Einsatz als zeitabhängige Gebühr über einen Telefonmehrwertdienst entrichtet wird.
11. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Eingabe und Ausgabe über eine Internetverbindung erfolgt.
12. 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 Fragespeicher (105) bewirkt und die bei richtiger Beantwortung der Frage eine Gutschrift oder die Auszahlung eines Gewinnes an den Spieler veranlasst.
13. Vorrichtung nach Anspruch 12, **dadurch gekennzeichnet**, dass als Spielsituation im ersten Speicher (103) ein nachgebildetes Roulettespiel abgespeichert ist.
14. Vorrichtung nach Anspruch 12, **dadurch gekennzeichnet**, dass als Spielsituation im ersten Speicher (103) ein nachgebildetes Kartenspiel abgespeichert ist.
15. Vorrichtung nach Anspruch 12, **dadurch gekennzeichnet**, dass als Spielsituation im ersten Speicher (103) eine nachgebildete Slotmaschine abgespeichert ist.
16. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 12 bis 15, **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.

17. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 12 bis 16, **dadurch gekennzeichnet**, dass im Fragenspeicher (105) zu jeder Frage mehrere Antwortalternativen abgespeichert sind, die gemeinsam mit der jeweiligen Frage ausgegeben werden.
18. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 12 bis 17, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Einrichtung zur Durchführung einer elektronischen Bezahlung enthält.
19. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 12 bis 18, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Schnittstelle (106) zur Herstellung einer Telefonverbindung aufweist.
20. Vorrichtung nach Anspruch 19, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Einrichtung zur Durchführung von Abbuchungen von der Telefonrechnung des Spielers aufweist.
21. Vorrichtung nach Anspruch 20, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Einrichtung zur Abbuchung von der Telefonrechnung als Mehrwertdienst ausgebildet ist.
22. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 12 bis 18, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Vorrichtung eine Schnittstelle zum Internet aufweist.
23. Programmlogik eines Computerprogramms zur Steuerung eines Rätselspiels mit folgenden Schritten:
 - Bereitstellen einer Spielsituation für mindestens einen Spieler;
 - Annehmen einer Eingabe eines Spiels;
 - Berechnen eines Gewinns oder Verlustes des Spieles mit einem Zufallszahlengenerator;
 - Im Fall eines Gewinns Auswählen mindestens einer Frage aus einem Fragespeicher;
 - Ausgeben einer Frage;
 - Annehmen einer Eingabe des Spielers, die die Antwort auf die gestellte Frage enthält;
 - Feststellen, ob die Frage richtig beantwortet ist;

- Bei richtiger Beantwortung der Frage Veranlassen einer Gutschrift bzw. Auszahlung des Gewinns an den Spieler.
24. Programmlogik nach Anspruch 23, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielsituation einem Roulettespiel nachgebildet ist.
 25. Programmlogik nach Anspruch 23, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielsituation einem Kartenspiel nachgebildet ist.
 26. Programmlogik nach Anspruch 23, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Spielsituation einer Slotmaschine nachgebildet ist.
 27. Programmlogik nach einem der Ansprüche 23 bis 26, **dadurch gekennzeichnet**, dass mehrere Runden des Spiels hintereinander durchgeführt werden, 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.
 28. Programmlogik nach einem der Ansprüche 23 bis 27, **dadurch gekennzeichnet**, dass gemeinsam mit jeder Frage mehrere Antwortalternativen ausgegeben werden.
 29. Programmlogik nach einem der Ansprüche 23 bis 28, **dadurch gekennzeichnet**, dass vor Beginn des Spiels das Annehmen eines Einsatzes des Spielers in der Form elektronischer Bezahlung erfolgt.
 30. Programmlogik nach einem der Ansprüche 23 bis 29, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Eingabe und Ausgabe über eine Telefonverbindung erfolgt.
 31. Programmlogik nach Anspruch 30, **dadurch gekennzeichnet**, dass der Einsatz des Spielers durch Abbuchung von einer Telefonrechnung erfolgt.
 32. Programmlogik nach Anspruch 31, **dadurch gekennzeichnet**, dass der Einsatz als zeitabhängige Gebühr über einen Telefonmehrwertdienst entrichtet wird.
 33. Programmlogik nach einem der Ansprüche 23 bis 29, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Eingabe und Ausgabe über eine Internetverbindung erfolgt.

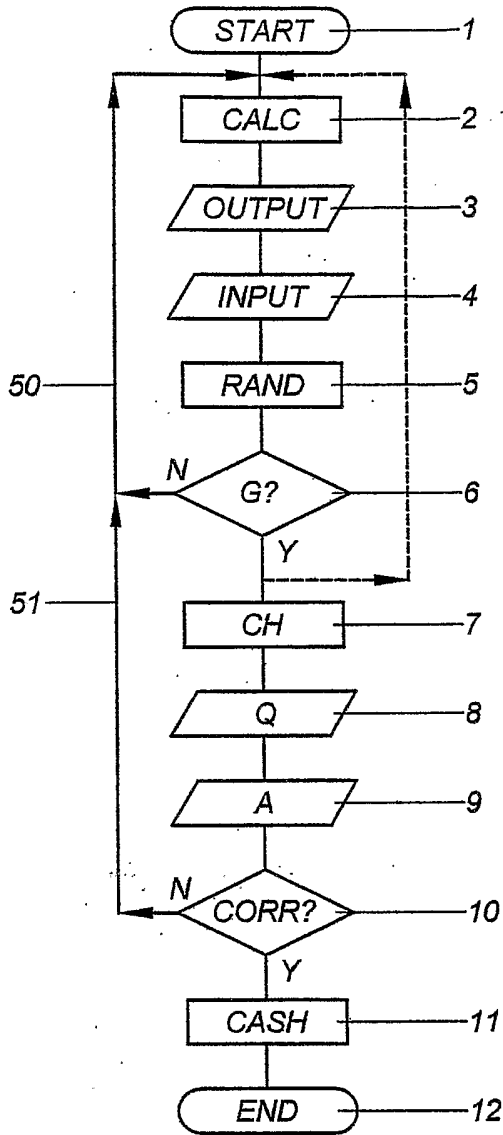


Fig.1

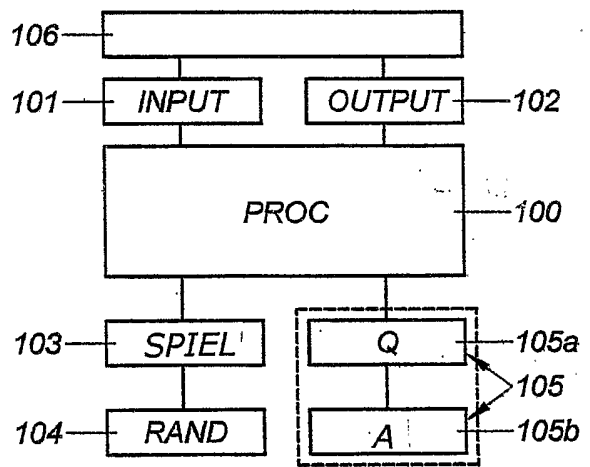


Fig.2

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

PCT/AT2004/000286

| | | |
|---|---|-----------------------|
| A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER IPC 7 A63F3/00 | | |
| 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 A63F | | |
| 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) EPO-Internal | | |
| C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT | | |
| Category ° | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages | Relevant to claim No. |
| X | US 2003/176208 A1 (YANG ARDEN) 18 September 2003 (2003-09-18) paragraph '0036!; claim 1; figures 1,2 ----- | 12-22 |
| X | US 2004/033831 A1 (TARANTINO ELIA ROCCO) 19 February 2004 (2004-02-19) paragraph '0044! - paragraph '0067!; figures ----- | 12-22 |
| X | US 6 503 145 B1 (WEBB DEREK J) 7 January 2003 (2003-01-07) column 4, line 50 - column 5, line 15; figure 2 ----- | 12-22 |
| X | US 6 227 969 B1 (YOSELOFF MARK L) 8 May 2001 (2001-05-08) column 12, line 39 - page 1, column 13, line 24 ----- | 12-22 |
| <input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of box C. <input checked="" type="checkbox"/> 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 | Date of mailing of the international search report | |
| 7 December 2004 | 16/12/2004 | |
| Name and mailing address of the ISA | Authorized officer | |
| 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 | Lucas, P | |

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/AT2004/000286

Box I Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 1 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. Claims Nos.: **Claims 1-11 and 23-33**
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

 Claims 1-11: PCT Rule 39.1(iii) – scheme, rules and method for games
 Claims 23-33: PCT Rule 39.1(vi) – program for data processing systems
2. Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:
3. Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box II Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 2 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

1. As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
3. As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
4. No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

- Remark on Protest**
- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.
- No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

PCT/AT2004/000286

| Patent document cited in search report | Publication date | Patent family member(s) | Publication date |
|--|------------------|-------------------------|------------------|
| US 2003176208 A1 | 18-09-2003 | TW 541191 B | 11-07-2003 |
| US 2004033831 A1 | 19-02-2004 | US 6605001 B1 | 12-08-2003 |
| | | US 6656047 B1 | 02-12-2003 |
| | | US 2004087370 A1 | 06-05-2004 |
| | | US 2004082373 A1 | 29-04-2004 |
| | | US 2004242306 A1 | 02-12-2004 |
| | | AU 5370501 A | 07-11-2001 |
| | | US 2002169016 A1 | 14-11-2002 |
| | | WO 0180961 A1 | 01-11-2001 |
| | | US 2002193160 A1 | 19-12-2002 |
| | | US 2004166929 A1 | 26-08-2004 |
| | | US 2002055381 A1 | 09-05-2002 |
| | | AU 2607000 A | 30-05-2001 |
| | | AU 4651000 A | 10-11-2000 |
| | | WO 0136059 A1 | 25-05-2001 |
| | | WO 0064545 A1 | 02-11-2000 |
| US 6503145 B1 | 07-01-2003 | AU 6703201 A | 17-12-2001 |
| | | EP 1286733 A1 | 05-03-2003 |
| | | WO 0193965 A1 | 13-12-2001 |
| | | US 2003027614 A1 | 06-02-2003 |
| US 6227969 B1 | 08-05-2001 | AU 759105 B2 | 03-04-2003 |
| | | AU 6158299 A | 10-04-2000 |
| | | CA 2344374 A1 | 30-03-2000 |
| | | WO 0016866 A1 | 30-03-2000 |

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

PCT/AT2004/000286

A. KLASSIFIZIERUNG DES ANMELDUNGSGEGENSTANDES

IPK 7 A63F3/00

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

B. RECHERCHIERTE GEBIETE

Recherchierter Mindestprüfstoff (Klassifikationssystem und Klassifikationssymbole)

IPK 7 A63F

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)

EPO-Internal

C. ALS WESENTLICH ANGESEHENE UNTERLAGEN

| Kategorie° | Bezeichnung der Veröffentlichung, soweit erforderlich unter Angabe der in Betracht kommenden Teile | Betr. Anspruch Nr. |
|------------|--|--------------------|
| X | US 2003/176208 A1 (YANG ARDEN) 18. September 2003 (2003-09-18) Absatz '0036!; Anspruch 1; Abbildungen 1,2 | 12-22 |
| X | US 2004/033831 A1 (TARANTINO ELIA ROCCO) 19. Februar 2004 (2004-02-19) Absatz '0044! - Absatz '0067!; Abbildungen | 12-22 |
| X | US 6 503 145 B1 (WEBB DEREK J) 7. Januar 2003 (2003-01-07) Spalte 4, Zeile 50 - Spalte 5, Zeile 15; Abbildung 2 | 12-22 |
| X | US 6 227 969 B1 (YOSELOFF MARK L) 8. Mai 2001 (2001-05-08) Spalte 12, Zeile 39 - Seite 1, Spalte 13, Zeile 24 | 12-22 |

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

Z Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist

Datum des Abschlusses der internationalen Recherche

7. Dezember 2004

Absenddatum des internationalen Recherchenberichts

16/12/2004

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

Lucas, P

Feld II Bemerkungen zu den Ansprüchen, die sich als nicht recherchierbar erwiesen haben (Fortsetzung von Punkt 2 auf Blatt 1)

Gemäß Artikel 17(2)a) wurde aus folgenden Gründen für bestimmte Ansprüche kein Recherchenbericht erstellt:

1. Ansprüche Nr. 1-11, 23-33
weil sie sich auf Gegenstände beziehen, zu deren Recherche die Behörde nicht verpflichtet ist, nämlich
Ansprüche 1-11: Regel 39.1(iii) PCT – Plan, Regeln und Verfahren für Spiele
Ansprüche 23-33: Regel 39.1(vi) PCT – Programm für Datenverarbeitungsanlagen
2. Ansprüche Nr.
weil sie sich auf Teile der internationalen Anmeldung beziehen, die den vorgeschriebenen Anforderungen so wenig entsprechen, daß eine sinnvolle internationale Recherche nicht durchgeführt werden kann, nämlich
3. Ansprüche Nr.
weil es sich dabei um abhängige Ansprüche handelt, die nicht entsprechend Satz 2 und 3 der Regel 6.4 a) abgefaßt sind.

Feld III Bemerkungen bei mangelnder Einheitlichkeit der Erfindung (Fortsetzung von Punkt 3 auf Blatt 1)

Die internationale Recherchenbehörde hat festgestellt, daß diese internationale Anmeldung mehrere Erfindungen enthält:

1. Da der Anmelder alle erforderlichen zusätzlichen Recherchegebühren rechtzeitig entrichtet hat, erstreckt sich dieser internationale Recherchenbericht auf alle recherchierbaren Ansprüche.
2. Da für alle recherchierbaren Ansprüche die Recherche ohne einen Arbeitsaufwand durchgeführt werden konnte, der eine zusätzliche Recherchegebühr gerechtfertigt hätte, hat die Behörde nicht zur Zahlung einer solchen Gebühr aufgefordert.
3. Da der Anmelder nur einige der erforderlichen zusätzlichen Recherchegebühren rechtzeitig entrichtet hat, erstreckt sich dieser internationale Recherchenbericht nur auf die Ansprüche, für die Gebühren entrichtet worden sind, nämlich auf die Ansprüche Nr.
4. Der Anmelder hat die erforderlichen zusätzlichen Recherchegebühren nicht rechtzeitig entrichtet. Der internationale Recherchenbericht beschränkt sich daher auf die in den Ansprüchen zuerst erwähnte Erfindung; diese ist in folgenden Ansprüchen erfaßt:

Bemerkungen hinsichtlich eines Widerspruchs

- Die zusätzlichen Gebühren wurden vom Anmelder unter Widerspruch gezahlt.
- Die Zahlung zusätzlicher Recherchegebühren erfolgte ohne Widerspruch.

INTERNATIONALER RECHERCHENBERICHT

PCT/AT2004/000286

| Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument | Datum der Veröffentlichung | Mitglied(er) der Patentfamilie | Datum der Veröffentlichung |
|--|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| US 2003176208 A1 | 18-09-2003 | TW 541191 B | 11-07-2003 |
| US 2004033831 A1 | 19-02-2004 | US 6605001 B1 | 12-08-2003 |
| | | US 6656047 B1 | 02-12-2003 |
| | | US 2004087370 A1 | 06-05-2004 |
| | | US 2004082373 A1 | 29-04-2004 |
| | | US 2004242306 A1 | 02-12-2004 |
| | | AU 5370501 A | 07-11-2001 |
| | | US 2002169016 A1 | 14-11-2002 |
| | | WO 0180961 A1 | 01-11-2001 |
| | | US 2002193160 A1 | 19-12-2002 |
| | | US 2004166929 A1 | 26-08-2004 |
| | | US 2002055381 A1 | 09-05-2002 |
| | | AU 2607000 A | 30-05-2001 |
| | | AU 4651000 A | 10-11-2000 |
| | | WO 0136059 A1 | 25-05-2001 |
| | | WO 0064545 A1 | 02-11-2000 |
| US 6503145 B1 | 07-01-2003 | AU 6703201 A | 17-12-2001 |
| | | EP 1286733 A1 | 05-03-2003 |
| | | WO 0193965 A1 | 13-12-2001 |
| | | US 2003027614 A1 | 06-02-2003 |
| US 6227969 B1 | 08-05-2001 | AU 759105 B2 | 03-04-2003 |
| | | AU 6158299 A | 10-04-2000 |
| | | CA 2344374 A1 | 30-03-2000 |
| | | WO 0016866 A1 | 30-03-2000 |