



österreichisches
patentamt

(10) **AT 007 983 U1 2005-12-15**

(12)

Gebrauchsmusterschrift

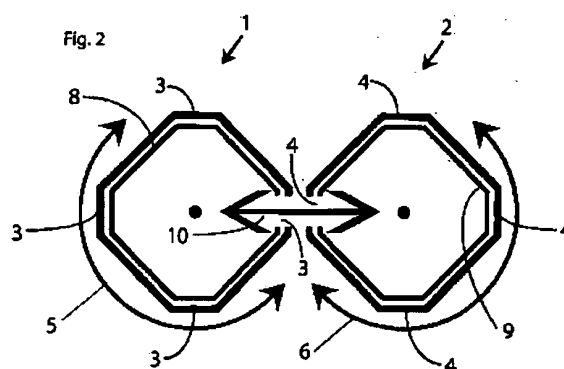
(21) Anmeldenummer:	GM 955/04	(51) Int. Cl. ⁷ :	A63J 13/00
(22) Anmeldetag:	2004-12-30		A63J 11/00, E04H 3/26,
(42) Beginn der Schutzdauer:	2005-10-15		E04B 1/348, A63F 9/00,
(45) Ausgabetag:	2005-12-15		E04B 1/00

(73) Gebrauchsmusterinhaber:
DOLINSEK MICHAEL
A-9020 KLAGENFURT, KÄRNTEN (AT).

(72) Erfinder:
DOLINSEK MICHAEL
KLAGENFURT, KÄRNTEN (AT).

(54) ANORDNUNG MIT ZWEI RÄUMEN

(57) Eine Anordnung mit zwei drehbaren Räumen (1, 2), die nebeneinander um eine lotrechte Achse verdrehbar angeordnet sind. Jeder der Räume (1, 2) ist mit Türen (3, 4) versehen und besitzt audio-visuell bespielbare Innenflächen (8, 9). Die Räume (1, 2) werden so gedreht, dass eine Tür (3, 4) eines Raumes (1, 2) einer Tür (3, 4) des zweiten Raumes (1, 2) gegenüberliegt, so dass eine Person (7), die sich in einem der Räume (1, 2) aufhält, in den anderen Raum (1, 2) wechseln kann. Nachdem die Person (7) aus dem einen Raum (1, 2) in den anderen Raum (1, 2) gewechselt hat, kann der soeben verlassene Raum (1, 2) seine audio-visuell bespielte Innenfläche (8, 9) ändern und der soeben betretene Raum (1, 2) gedreht werden.



AT 007 983 U1 2005-12-15

DVR 0078018

Die Erfindung betrifft eine Anordnung (Vorrichtung) mit zwei Räumen mit den Merkmalen des einleitenden Teils von Anspruch 1.

Eine derartige Anordnung kann zur Gestaltung virtueller Räume beispielsweise in einem Show-Quiz oder unabhängig davon zur Simulation von Räumen verwendet werden.

Bekannte Spiel- und Quizeinrichtungen sind entweder Computerspiele, bei denen die Akteure (Testpersonen, SpielerInnen, KandidatInnen) animierte Figuren am Bildschirm durch virtuelle Welten bewegen, ohne dass die Akteure selbst einen Ortswechsel vornehmen, und dennoch ein Raumerlebnis haben. Des weiteren gibt es TV-Quizshows, wo die Spielsituation real und ortsgebunden ist. Schließlich sind Reality-TV-Serien bekannt, bei denen der Bewegungsradius der Akteure auf einen Raum beschränkt ist, der real zur Verfügung gestellt wird.

Das Vorsehen von mehreren verschiedenen realen Räumen für die oben geschilderten Einsatzzwecke würde viel Platz benötigen. Zudem würden die Kosten für die entsprechende technische Ausrüstung (Kameras, Mikrofone, Projektionselemente, usw.) in vielen Räumen erforderlich sein und entsprechende Kosten verursachen.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, eine Anordnung der eingangs genannten Gattung zur Verfügung zu stellen, mit der ohne großen Platzbedarf ein unendlich großer, virtueller Raum simuliert werden kann, der von realen Personen betreten und durchschritten werden kann, wobei diese Anordnung insbesondere im Rahmen von TV-Quizshows verwendet werden kann, um KandidatInnen beim Bewältigen von Aufgaben auf einem realen Weg durch ein virtuelles Labyrinth von Räumen schicken zu können.

Die der Erfindung zugrundeliegende Aufgabe wird mit einer Anordnung gelöst, welche die Merkmale von Anspruch 1 aufweist.

Insbesondere besitzt die erfindungsgemäße Anordnung zwei drehbare, begehbare Räume, die nebeneinander angeordnet sind. Jeder der beiden Räume ist mit Türen versehen und an den Innenflächen beider Räume, nämlich den Wänden, Decken, Böden, Türen sind Projektionseinrichtungen und/oder hochauflösende elektronische Anzeigeeinrichtungen (Bildschirme) vorgesehen, so dass die Räume audio-visuell beispielbar sind. Durch Drehen der Räume relativ zueinander in Verbindung mit den Türen der Räume kann ein scheinbar unendlich großer, virtueller Raum, der aus mehreren virtuellen Räumen zusammengesetzt ist, simuliert werden.

Mit der erfindungsgemäßen Anordnung mit den beiden um ihre lotrechte Mittelachse drehbaren Räumen, die im Grundriss symmetrisch und polygonal sind, und wobei jeder Raum zwei, drei, vier oder fünf Türen aufweist, kann aufgrund der technischen Ausstattung der beiden Räume jede beliebige "virtuelle Welt" geschaffen werden.

Anstelle von zweidimensionalen Darstellungen in den Räumen können auch 3D-Darstellungen gewählt werden.

Durch Drehen der Räume kann jede der Türen eines Raums in eine Position gebracht werden, die einer der Türen des anderen Raumes direkt gegenüberliegt, wodurch eine Person aus einem Raum unmittelbar in den anderen wechseln kann. Jeder weitere Wechsel von einem Raum zum anderen erfolgt nach Drehen mindestens eines der beiden Räume und Ändern der Projektion/Bespielung des soeben verlassenen Raumes. Auf dem Weg durch die so erzeugten, virtuellen Räume kann man sich also theoretisch und scheinbar unbegrenzt in jede Richtung weiterbewegen, während man sich real nur von einem ersten Raum in den zweiten Raum und wieder zurück in den ersten Raum usw. bewegt.

Das Drehen jedes der beiden Räume und die beliebige Änderung der Projektionselemente und Anzeigevorrichtungen auf den Innenflächen der Räume durch programmierte oder willkürliche

Steuerung ermöglicht das Simulieren eines Weges durch beliebig viele verschiedene virtuelle Räume (virtuelles Labyrinth), wobei diese Räume in beliebiger Reihenfolge und Richtung durch jeweils eine der Türen pro Raum real verlassen und betreten werden können.

- 5 Weitere Einzelheiten der erfindungsgemäßen Anordnung ergeben sich aus der nachstehenden Beschreibung unter Bezugnahme auf die Zeichnungen. Es zeigt: Fig. 1 eine erfindungsgemäße Anordnung in Schrägansicht und Fig. 2 im Grundriss eine erfindungsgemäße Anordnung.

10 In dem gezeigten Ausführungsbeispiel besitzt die erfindungsgemäße Anordnung zwei Räume 1 und 2, die achteckig sind und jeweils vier Türen 3 bzw. 4 besitzen. Die Räume 1 und 2 können um ihre lotrechte Mittelachse in Richtung der Doppelpfeile 5, 6 gedreht werden. In der in Fig. 2 gezeigten Stellung befinden sich die Räume 1 und 2 in einer von vielen möglichen Stellungen, wobei eine Tür 3 des einen Raums 1 einer Tür 4 des anderen Raums 2 direkt gegenüberliegt, so dass nach dem Öffnen dieser Türe 3 eine Person 7 in Richtung des Doppelpfeiles 10 in Fig. 2 aus dem einen Raum 1 durch eine Tür 4 in den anderen Raum 2 und umgekehrt gehen kann.

20 Wenn eine Person 7 einen Raum 1 verlassen hat und in den anderen Raum 2 eingetreten ist, kann der soeben verlassene Raum 1 gedreht und die audio-visuelle Bespielung seiner Innenflächen 8 geändert werden. Die Person 7 kann dann wieder aus dem Raum 2 in den anderen Raum übertreten. Wesentlich ist dabei, dass nach einer oder mehreren möglichen Drehungen beider oder von einem der Räume 1 und 2 sich Türen 3 und 4 einander gegenüberliegen, so dass der nächste Wechsel der Person 7 von einem Raum 1 bzw. 2 in den anderen Raum 2 bzw. 1 erfolgen kann.

25 Das Hin- und Herwechseln in Richtung des Doppelpfeiles 8 in Fig. 2 zwischen dem einen Raum 1 und dem anderen Raum 2 jeweils nach Drehung in Richtung des Doppelpfeiles 5 bzw. 6 von einem der Räume 1 bzw. 2 wird so subjektiv, d.h. für die Person 7 im Raum zu einer Vorwärtsbewegung durch einen unendlichen, virtuellen Raum, da aufgrund der audio-visuellen Bespielung der Innenflächen 8 und 9 unendlich viele verschiedene virtuelle "Welten" in den beiden drehbaren Räumen 1 und 2 erzeugt werden können. Diese Räume 1 und 2 können aus jeder und in jede beliebige Richtung betreten und wieder verlassen werden.

35 Ansprüche:

1. Anordnung, *gekennzeichnet durch* zwei Räume (1, 2), die nebeneinander, um lotrechte Achsen drehbar angeordnet sind, wobei jeder der beiden Räume (1, 2) mit wenigstens zwei Türen (3, 4) versehen ist und wobei die Innenseiten (8, 9) der Räume (1, 2) audio-visuell bespielbar sind.
2. Anordnung nach Anspruch 1, *dadurch gekennzeichnet*, dass jeder der beiden Räume (1, 2) vier Türen (3, 4) aufweist.
3. Anordnung nach Anspruch 1 oder 2, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Wände, die Decken, die Böden und die Türen beider Räume audio-visuell bespielbar sind.
4. Anordnung nach Anspruch 3, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Innenflächen (8, 9) der Räume (1, 2) durch Projektion audio-visuell bespielbar sind.
5. Anordnung nach Anspruch 3, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Innenflächen (8, 9) durch hochauflösende elektronische Anzeigeelemente audio-visuell bespielbar sind.
6. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 5, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Räume (1, 2) eine Größe aufweisen, derart, dass sie durch wenigstens eine Person (7) begehbar

sind.

7. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 6, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Räume (1, 2) eine achteckige Grundrissform haben.

5

Hiezu 1 Blatt Zeichnungen

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55



A63J 13/00, A63J 11/00,
E04H 3/26, E04B 1/348,

Int. Cl.⁷: A63F 9/00, E04B 1/00

Blatt: 1

Fig. 1

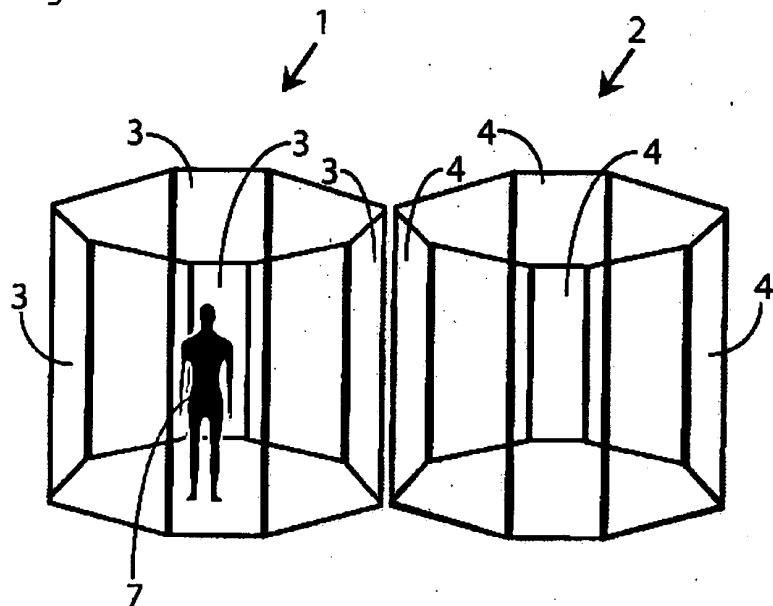
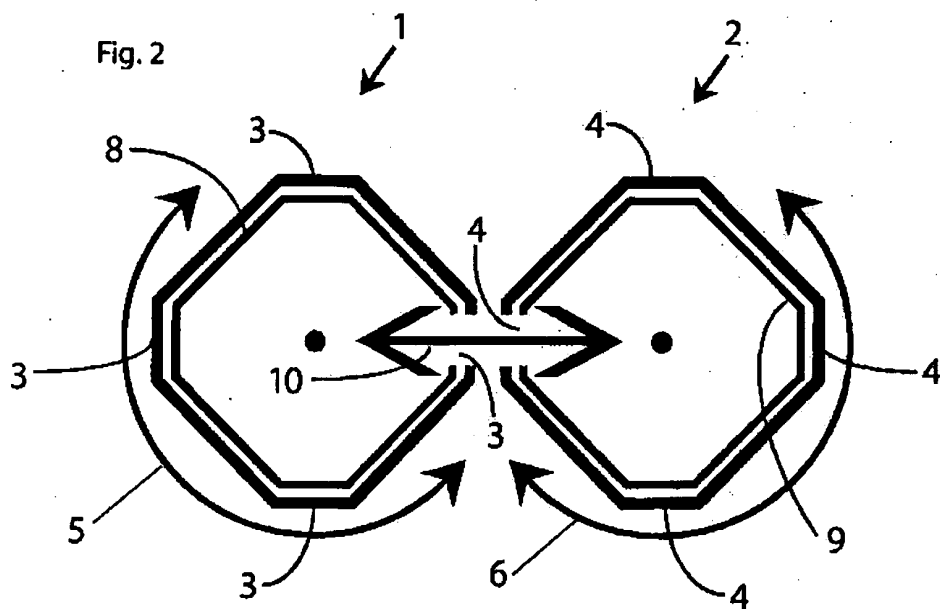


Fig. 2



Klassifikation des Anmeldungsgegenstands gemäß IPC7: A 63 J 11/00, A 63 J 13/00, A 63 F 9/00, E 04 B 1/00		AT 007 983 U1
Recherchierter Prüfstoß (Klassifikation): A 63 J 11/00, A 63 J 13/00		
Konsultierte Online-Datenbank: EPODOC, WPI, PAJ, TXTG		
Dieser Recherchenbericht wurde zu den am 23.03.2005 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 ¹⁾	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch
A	JP 2002011260 A (Mizutani Tetsuo) 15. Jänner 2002 (15.01.2002) (abstract). (online) (retrieved on 04.01.2005). Retrieved from: EPOQUE PAJ Database Zusammenfassung	1,6
A	JP 9239162 A (S D KK) 16. September 1997 (16.09.1997) Zusammenfassung	1,3,6
A	DE 19 59 337 A (Kraut) 3. Juni 1971 (03.06.1971) Ansprüche 1,2,3,4,8,10; Fig. 1,5; Beschreibung Seiten 1-5	3,4,5
A	EP 1 005 887 A2 (Hayashi Masahiko) 7. Juni 2000 (07.06.2000) Zusammenfassung; Ansprüche 1,3,7,8	3,4,5
¹⁾ Kategorien der angeführten Dokumente: X Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: der Anmeldungsgegenstand kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu bzw. auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden. 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. A Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert. 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.		
Datum der Beendigung der Recherche: 11. Mai 2005		☐ Fortsetzung siehe Folgeblatt Prüfer(in): Dipl.-Ing. SCHÖNWÄLDER

Hinweis

Die **Kategorien** der angeführten Dokumente dienen in Anlehnung an die Kategorien der Entgegenhaltungen bei EP- bzw. PCT-Recherchenberichten zur raschen Einordnung des ermittelten Stands der Technik.

Bitte beachten Sie, dass nach der **Zahlung der Veröffentlichungsgebühr** die **Registrierung** erfolgt und die **Gebrauchsmusterschrift veröffentlicht** wird, auch wenn die Neuheit bzw. der erforderliche erfinderische Schritt nicht gegeben ist. In diesen Fällen könnte ein allfälliger **Antrag auf Nichtigklärung** (kann von jedermann gestellt werden) zur Löschung des Gebrauchsmusters führen.

Auf das Risiko allfälliger im Fall eines Nichtigkeitsantrags anfallender Prozesskosten (die gemäß §§ 40 bis 55 Zivilprozessordnung zugesprochen werden) darf hingewiesen werden.

Ländercodes von Patentschriften (Auswahl, weitere Codes siehe **WIPO ST. 3**.)

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);

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.

Über den Link <http://at.espacenet.com/> können **Patentveröffentlichungen am Internet** kostenlos eingesehen werden.

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

Auskünfte und Bestellmöglichkeit zu den Serviceleistungen erhalten Sie unter der Telefonnummer

+43 1 534 24 - 738 bzw. 739

Schriftliche Bestellungen:

per FAX Nr. + 43 1 534 24 737 oder per E-Mail an Kopierstelle@patentamt.at