



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 600 36 261 T2 2008.05.29**

(12) **Übersetzung der europäischen Patentschrift**

(97) **EP 1 095 682 B1**

(21) Deutsches Aktenzeichen: **600 36 261.2**

(96) Europäisches Aktenzeichen: **00 402 954.2**

(96) Europäischer Anmeldetag: **25.10.2000**

(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: **02.05.2001**

(97) Veröffentlichungstag

der Patenterteilung beim EPA: **05.09.2007**

(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: **29.05.2008**

(51) Int Cl.⁸: **A63F 13/10 (2006.01)**
G06F 3/033 (2006.01)

(30) Unionspriorität:

428355 28.10.1999 US

(73) Patentinhaber:

Midway Amusement Games, LLC, Chicago, Ill., US

(74) Vertreter:

Bockhorni & Kollegen, 80687 München

(84) Benannte Vertragsstaaten:

**AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT,
LI, LU, MC, NL, PT, SE**

(72) Erfinder:

**Suchocki, Edward J., Buffalo Grove, Illinois 60089,
US; Steele, Christopher M., Mount Prospect,
Illinois 60056, US**

(54) Bezeichnung: **Graphische Kontrolle einer zeitbasierten Einstellungscharakteristik in einem Videospiegel**

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

Gebiet der Erfindung

[0001] Die vorliegende Erfindung bezieht sich allgemein auf Videospiele und spezieller auf eine graphische Steuerung eines zeitbasierenden Konfigurationsmerkmals für ein Videospiele.

Hintergrund der Erfindung

[0002] Videospiele werden in einer Vielfalt von Umgebungen gespielt, wie beispielsweise Spielhallen, Hoteleingangshallen und Casinos. In einigen Umgebungen werden Videospiele für Erwachsene gespielt. Die Betreiber wünschen es jedoch allgemein, die Zeiten zu steuern, zu denen bestimmte Merkmale in Videospiele aktiviert werden. Zum Beispiel können Strip- Pokerspiele für Erwachsene eine Vielfalt von Modi aufweisen einschließlich Bikini, oben ohne und nackt. Wie es die Bezeichnungen nahe legen, wird die Videodarstellung im Bikinimodus sich bis auf seinen/ihren Bikini ausziehen, im „Oben Ohne“-Modus wird die Darstellung sein/ihr Oberteil ausziehen und im „Nackt“-Modus wird die Videodarstellung sich all seiner/ihrer Kleider entledigen. Typisch waren Betreiber nur in der Lage zu steuern, ob ein Merkmal während eines bestimmten Zeitabschnittes an jedem Tag an- oder ausgeschaltet war. Zum Beispiel erlaubten es frühere Videospiele einem Betreiber nur, den Nackt- Modus einmal am Tag zwischen zum Beispiel 10 Uhr nachts und 2 Uhr nachts einzuschalten. Sie würden dem Betreiber nicht die Fähigkeit zubilligen, mehrere Zeitabschnitte auszuwählen, während denen zum Beispiel der Nackt- Modus eingeschaltet war. Zum Beispiel konnte ein Betreiber den Nackt-Modus nicht zwischen 8 Uhr abends und 10 Uhr abends einschalten; 11 Uhr abends und 2 Uhr morgens; und von 3 Uhr morgens bis 5 Uhr morgens. Ähnlich waren die anderen Betriebsmodi auf einen „Ein“-Zeitabschnitt begrenzt.

[0003] Ähnlich waren Betreiber nur in der Lage, den Betrag eines Parameters für einen bestimmten Zeitabschnitt zu steuern. Zum Beispiel erlaubten es frühere Videospiele einem Betreiber nur, die Lautstärke eines Videospiele für einen bestimmten Zeitabschnitt, zum Beispiel zwischen 10 Uhr nachts und 2 Uhr morgens zu justieren (erhöhen).

[0004] US-Patent Nr. 5548345 offenbart ein Videobetrachtungs- Überwachungs- und Zensierungssystem. Dieses System weist als Merkmal ein Kanal-/Zeitraster auf, welches programmiert werden kann, um einen Betrachtungszeitplan für einen zukünftigen Zeitabschnitt zu konfigurieren.

[0005] Entsprechend existiert ein Bedürfnis, um ein zeitbasierendes Konfigurationsmerkmal für ein Videospiele derart graphisch zu steuern, dass ein Betrei-

ber einfach mehrfache „Ein“-Zeitabschnitte für jeden von verschiedenen Betriebsmodi auswählen kann und/oder einen oder mehrere Beträge für einen oder mehrere Zeitabschnitte auswählen kann. Die vorliegende Erfindung ist darauf ausgerichtet, eines oder mehrere dieser Bedürfnisse anzusprechen.

Zusammenfassung der Erfindung

[0006] Bei einem Aspekt der vorliegenden Erfindung wird eine graphische Steuerung eines zeitbasierenden Konfigurationsmerkmals für ein Videospiele bereitgestellt. Die graphische Steuerung enthält eine graphische Schnittstelle, um visuell eine Vielzahl von Symbolen des Konfigurationsmerkmals entlang einer ersten Achse und eine Vielzahl von Zeitabschnitten entlang einer zweiten Achse anzuzeigen. Die graphische Steuerung enthält ferner eine Auswahlvorrichtung, um mit der graphischen Schnittstelle zusammenzuwirken, um eines oder mehrere der Symbole während einem oder mehrerer der Zeitabschnitte auszuwählen.

[0007] Spezieller handelt es sich bei der Erfindung um ein Videospiele mit einem zeitbasierenden Konfigurationsmerkmal, wie in Anspruch 1 angegeben.

[0008] Gemäß einem zweiten Aspekt handelt es sich bei der Erfindung um ein Verfahren zur graphischen Steuerung eines zeitbasierenden Konfigurationsmerkmals bei einem Videospiele, wie in Anspruch 8 angegeben.

Kurze Beschreibung der Zeichnungen

[0009] Die voranstehenden und weitere Vorteile der Erfindung werden beim Studium der nachfolgenden detaillierten Beschreibung und mit Bezug auf die Zeichnungen klar ersichtlich werden, in welchen:

[0010] [Fig. 1](#) eine funktionale Darstellung einer graphischen Steuerung eines zeitbasierenden Konfigurationsmerkmals bei einem Videospieleystem gemäß einer Ausführungsform der vorliegenden Erfindung ist;

[0011] [Fig. 2](#) bis [Fig. 4](#) beispielhafte graphische Schnittstellen sind, welche es einem Betreiber ermöglichen, den Betriebsmodus von in dem Videospiele verwendeten Erotika einzustellen; und

[0012] [Fig. 5](#) bis [Fig. 7](#) beispielhafte graphische Schnittstellen sind, welche es einem Betreiber ermöglichen, die Lautstärke des Videospieleystems zu justieren.

[0013] Während die Erfindung verschiedenen Abwandlungen und alternativen Ausbildungen unterliegt, wurden spezielle Ausführungsformen als Beispiel in den Zeichnungen gezeigt und werden hierin

im Detail beschrieben. Es sollte jedoch verstanden werden, dass die Erfindung nicht dazu bestimmt ist, auf die speziell offenbarten Ausführungen beschränkt zu werden. Eher soll die Erfindung alle Abwandlungen, Äquivalente und Alternativen abdecken, die innerhalb den Schutzbereich der Erfindung, wie er durch die beigefügten Ansprüche vorgegeben wird, fallen.

Beschreibung der erklärenden Ausführungsformen

[0014] Indem sich nun den Zeichnungen zugewandt wird und zunächst Bezug auf [Fig. 1](#) genommen wird, umfasst ein Videospieldsystem **10** eine Videoanzeige **12**, einen Systemspeicher **14**, eine langfristige Speichervorrichtung **15**, eine Eingabe **16**, einen Klangchip/Lautsprecher **17**, und eine zentrale Verarbeitungseinheit (CPU) **18**. Bei der dargestellten Ausführungsform handelt es sich bei der Videoanzeige **12** um eine typische Kathodenstrahlröhre (CRT), der ein Touchscreen **13** überlagert ist. Bei einer weiteren Ausführungsform wird die Bedienerschnittstelle **32** eingesetzt, um mit der Videoanzeige **12** zusammenzuwirken. Die Bedienerschnittstelle **32** kann materielle Tasten, Knöpfe, einen Joystick, einen Trackball, eine Maus usw. zur Zusammenwirkung mit der Videoanzeige **12** umfassen.

[0015] Nunmehr mit Bezug auf [Fig. 1](#) arbeitet das Videospieldsystem **10** wie folgt. Bei einer Ausführungsform handelt es sich bei der Eingabe **16** um eine Münzeingabevorrichtung, welche der CPU **18** signalisiert, dass Münzen oder Wertmarken deponiert wurden. Die CPU **18** zeigt dann einen Auswahlbildschirm auf der Anzeige **12** an, welcher es dem Spieler erlaubt, ein Spiel auszuwählen, wenn die minimale Anzahl von Münzen/Wertmarken deponiert wurde. Die CPU steuert unter anderen Dingen den Spielverlauf, die Videoanzeige **12**, und die Audioausgabe für den Lautsprecher **17**. Zusätzlich übersetzt die CPU **18** die Eingabe vom Touchscreen **13** oder der Bedienerschnittstelle **32**. Der Spieler wirkt mit dem Spieldsystem **10** über den Touchscreen **13** zusammen. Bei einer Ausführungsform handelt es sich bei dem Touchscreen **13** um einen kapazitiven Standard Touchscreen von Micro Touch und eine Steuerung, die durch Micro Touch Systems, Inc. Methuen, MA vertrieben wird. Der Touchscreen **13** erkennt die Gegenwart einer Druckvorrichtung, wie beispielsweise einen menschlichen Finger, oder eine Zeigevorrichtung, auf dem Schirm und berechnet eine Koordinate, welche der Position der Druckvorrichtung auf dem Schirm **13** entspricht.

[0016] Bei einer Ausführungsform zeigt die Videoanzeige **12** visuell ein Auswahlmenü des Videospield an, eines oder mehrere Videospiele, und Bedienerschnittstellenmenüs. Der Spieler wählt ein Spiel aus dem Auswahlmenü für Videospiele, das auf der Bildschirmanzeige **12** angezeigt wird, aus. Die Spiele

werden nach Kategorie aufgelistet. Der Spieler wirft die richtige Anzahl von Wertmarken oder Münzen, die benötigt wird, um das Spiel zu spielen, ein und wählt dann ein spezielles Spiel aus. Die CPU **18** lädt dann die entsprechende Software von der langfristigen Speichervorrichtung **15** zur Ausführung in den Systemspeicher **14**.

[0017] Die Betreiberkonfigurationsbildschirme erlauben es einem Betreiber, bei dem sich das Spiel befindet, bestimmte Spielparameter zu ändern. Der Betreiber betrachtet eine Liste von Einstellungen auf der Anzeige **12** und ändert bestimmte Spielparameter, wie beispielsweise den Betriebsmodus (zum Beispiel Aus, Bikini, oben ohne, nackt), und den Betrag der Lautstärke des Videospield in einem bestimmten Zeitabschnitt. Die Konfigurationsbildschirme enthalten ebenso eine Liste von Prüfungen, um Ereignisse aufzuzeichnen, welche im Spiel stattfinden (zum Beispiel wie oft und wann Bonusspiele belohnt wurden, wann das System gespielt wurde). Die Prüfungen können verwendet werden, um zu bestimmen, wie die Spielparameter geändert werden müssen, um die Einkünfte und den Spielanreiz zu maximieren.

[0018] Sobald ein Spiel ausgewählt und die Software geladen ist, zeigt die CPU die dem Spiel entsprechende Graphik an und das Spiel beginnt. Dann zeigt das System einen Bildschirm mit der Spielzielsetzung an, um dem Spieler eine grundlegende Vorstellung zu vermitteln, wie das Spiel zu spielen ist. Jedes Spiel enthält ebenso einen Hilfefknopf auf dem Bildschirm **12**, der es einem Spieler ermöglicht, einen Satz der genaueren Spielregeln zu lesen. Viele der Spiele im System **10** haben eine Bonusebene für Spieler, die eine bestimmte Punktzahl erreichen oder einen bestimmten Prozentsatz des Spiels in einem Zeitabschnitt abschließen, oder eine eingestellte Anzahl von Runden in einem Spiel abschließen. Die Bonusebene ist zum Beispiel eine Extrarunde des Spielverlaufs. Ein Betreiber kann zum Beispiel ebenso auswählen, ob der Spieler ein Freispiel gewinnen kann, falls sie die höchste Punktzahl für das Spiel erreichen. Der Betreiber kann das System **10** ebenso so einstellen, dass Bonusrunden bei einem festen Niveau, das durch einen Spieler erreicht wird, belohnt werden oder bei einem automatischen (systembestimmten) Niveau, das durch einen Spieler erreicht wird. Das feste Niveau kann zum Beispiel einfach oder schwer zu erreichen sein. Das Geschicklichkeitsniveau des Spielers an einem vorgegebenen Ort bestimmt das automatische Niveau des Erreichens. Falls folglich Spieler keine großen Spiele Spieler sind, wird das Bonusniveau abgesenkt werden und falls Spieler sehr gut sind, wird das Bonusniveau angehoben werden. Die CPU **18** verwendet Einstellungen und Prüfungen, um die automatischen Erreichungsniveaus für jedes Spiel zu bestimmen.

[0019] Die Videoanzeige **12** wird durch die CPU **18**

gesteuert, welche die Graphik zur Verfügung stellt, die auf der Videoanzeige **12** angezeigt wird. Die CPU erzeugt ebenso Audioklänge, welche in den Klangchip **17** heruntergeladen werden. Die Klänge werden in einem digitalen Format auf der Speichervorrichtung **15** gespeichert und in den Systemspeicher **14** geladen, sobald ein Spiel ausgewählt wird. Die CPU **18** wird Klangdaten, welche dem speziellen Spiel entsprechen, zum Abspielen an den Klangchip/Lautsprecher **17** senden. Der Spielablauf wird zum Beispiel beendet, nachdem die Spielziele erfüllt sind, die Zeit verstrichen ist, der Spieler gewinnt, der Spieler keine gültigen Züge für das ausgewählte Spiel mehr hat, usw.

[0020] Das Spiel kehrt dann zu einem Werbemodus zurück, in dem die Videoanzeige **12** verschiedene Graphiken abhängig von der Tageszeit anzeigt. Einige dieser Graphiken enthalten: eine Liste von Spielen, welche auf dem System gespielt werden können, Höchstpunktzahlen aus anderen Spielen, Werbefeldschirme, Graphiken von anderen Spielen und Preisinformationen.

[0021] In einer Ausführungsform zeigt die Videoanzeige **12** visuell Betreiberkonfigurationsbildschirme an, wie jene, die in [Fig. 2](#) bis [Fig. 7](#) gezeigt sind. Auf den dargestellten Betreiberkonfigurationsbildschirmen werden eine Vielzahl von Symbolen (zum Beispiel Aus, Bikini, Nackt) entlang der Y-Achse angezeigt und eine Vielzahl von Zeitabschnitten (zum Beispiel in Ein-Stunden Inkrementen) werden entlang der X-Achse angezeigt, wie in [Fig. 2](#) bis [Fig. 4](#) gezeigt. Bei der Touchscreen-Ausführungsform dieser Erfindung kann ein Betreiber eines oder mehrere der Symbole während einem oder mehrerer der Zeitabschnitte wie folgt auswählen.

[0022] Die Symbole werden für jeden Zeitabschnitt durch Berührung des Schirms am geeigneten XY-Abschnitt ausgewählt.

[0023] In einer Ausführungsform stellen die Symbole Betriebsmodi von in einigen der Videospiele verwendeten Erotika dar. Beispiele von möglichen Betriebsmodi schließen Aus, Bikini und nackt ein. Um den Bikini- Modus von 5 Uhr nachmittags bis 9:59 abends einzustellen, berührt der Betreiber lediglich den Anzeigeschirm **12** mit einer Druckvorrichtung im Abschnitt einer imaginären horizontalen Linie benachbart zum „Bikini“-Symbol auf der Y-Achse und einer imaginären vertikalen Linie benachbart dem 5 pm Symbol auf der X-Achse. Die Druckvorrichtung kann den Finger einer Person, eine Schreibstiftspitze, eine Zeigevorrichtung, usw. umfassen. Der Betreiber zieht dann lediglich die Druckvorrichtung in horizontaler Richtung über den Schirm, bis er eine gedachte vertikale Linie benachbart zu dem 9 pm Symbol auf der X-Achse erreicht. In anderen Worten berührt der Betreiber den Schirm **12** bei einer festen

X-Y-Koordinate auf dem Schirm **12** und zieht, zum Beispiel einen Finger, über den Bildschirm in einer horizontalen Richtung hinweg, bis er eine zweite X-Y-Koordinate erreicht. Dies wird eine Vielzahl von vertikalen Linien erzeugen, die sich zur gedachten horizontalen Linie in Nachbarschaft des „Bikini“-Symbols auf der Y-Achse erstrecken, wie in [Fig. 2](#) gezeigt. Folglich ist der Bikini- Modus nun in dem gewählten Zeitabschnitt eingeschaltet, das heißt, zwischen 5 Uhr nachmittags bis 9:59 abends.

[0024] Um den Nackt- Modus von 10 Uhr abends bis 5:59 morgens einzuschalten, berührt in ähnlicher Weise der Betreiber lediglich den Anzeigeschirm **12** am Schnittpunkt einer gedachten horizontalen Linie in der Nachbarschaft des „Nackt“-Symbols auf der Y-Achse und einer gedachten vertikalen Linie benachbart dem 10 Uhr abends Symbol auf der X-Achse. Der Betreiber zieht dann lediglich eine Druckvorrichtung über den Schirm in horizontaler Richtung hinweg, bis er eine gedachte vertikale Linie in Nachbarschaft des 5 Uhr morgens Symbols auf der X-Achse erreicht. Dies wird eine Vielzahl von vertikalen Linien erzeugen, die sich zur gedachten horizontalen Linie benachbart dem „Nackt“-Symbol auf der Y-Achse erstrecken, wie in [Fig. 2](#) gezeigt. Folglich ist der Nackt- Modus nun im ausgewählten Zeitabschnitt, das heißt zwischen 10 Uhr abends bis 5:59 morgens eingeschaltet.

[0025] Ähnlich kann ein Betreiber diskrete Zeitabschnitte auswählen, während denen ein beliebiger Modus eingeschaltet ist. Zum Beispiel, um den Bikini-Modus von 5 Uhr abends bis 5:59 abends und von 8 Uhr abends bis 9:59 abends einzuschalten, berührt der Betreiber lediglich den Anzeigeschirm **12** am Schnittpunkt einer gedachten horizontalen Linie benachbart dem „Bikini“-Symbol auf der Y-Achse und einer imaginären vertikalen Linie in Nachbarschaft des 5 Uhr nachmittags Symbols auf der X-Achse. Dies wird eine vertikale Linie erzeugen, die sich vom 5 Uhr nachmittags Symbol bis zur gedachten horizontalen Linie in der Nachbarschaft des „Bikini“-Symbols erstreckt. Nach Entfernung der Druckvorrichtung vom Anzeigeschirm **12** berührt dann der Betreiber den Anzeigeschirm **12** am Schnittpunkt einer gedachten horizontalen Linie in Nachbarschaft des „Bikini“-Symbols und einer gedachten vertikalen Linie in Nachbarschaft des 8 Uhr abends Symbols und zieht die Druckvorrichtung über den Schirm in der horizontalen Richtung hinweg, bis er eine gedachte vertikale Linie in der Nachbarschaft des 10 Uhr abends Symbols erreicht. Dies wird zwei vertikale Linien erzeugen, die sich von den 8 Uhr abends und 9 Uhr abends Symbolen bis zur gedachten horizontalen Linie in Nachbarschaft des „Bikini“-Symbols erstrecken. Folglich ist der Bikini- Modus nun in den ausgewählten Zeitabschnitten eingeschaltet, das heißt zwischen 5 Uhr nachmittags bis 5:59 nachmittags und 8 Uhr abends bis 9:59 abends.

[0026] Bei einer weiteren Ausführungsform stellen die Symbole eine Vielzahl von Beträgen dar. Die Beträge können zum Beispiel Lautstärkeniveaus darstellen. [Fig. 5](#) bis [Fig. 7](#) erklären den Anzeigeschirm **12**, der einen Betreiberkonfigurationsschirm zur Auswahl verschiedener Beträge während verschiedener Zeitabschnitte anzeigt. Zum Beispiel können die Beträge Lautstärkeniveaus entsprechen, mit welchen das Videospiel während einem vorgegebenen Zeitabschnitt arbeiten wird. Wie in [Fig. 7](#) gezeigt, berührt der Betreiber lediglich den Anzeigeschirm **12**, um die Lautstärke von 6 Uhr morgens bis 9:59 morgens auf **30** einzustellen, an einer Kreuzung einer gedachten vertikalen Linie in Nachbarschaft des 6 Uhr morgens Symbols auf der X-Achse und einer gedachten horizontalen Linie wenig oberhalb dem 25 Symbol auf der Y-Achse. Das Berühren des Schirms an diesem Ort wird das Lautstärkeniveau anzeigen, dass der vertikalen Verschiebung der Druckvorrichtung entspricht. Dann kann die Lautstärke auf das gewünschte Niveau eingestellt werden, indem die Druckvorrichtung vertikal nach oben und unten gezogen wird. Wenn das gewünschte Lautstärkeniveau erreicht ist, kann der Betreiber die Druckvorrichtung über den Schirm hinweg in horizontaler Richtung ziehen, bis er eine gedachte vertikale Linie in der Nachbarschaft des 9 Uhr morgens Symbols auf der X-Achse erreicht. Dies wird vier vertikale Linie erzeugen, die sich von der X-Achse zum Lautstärkeniveau **30** erstrecken, wie in [Fig. 7](#) gezeigt. Folglich ist die Lautstärke zwischen 6 Uhr morgens bis 9:59 morgens auf **30** eingestellt. Um die Lautstärke von, zum Beispiel 8 Uhr abends bis 12:59 morgens auf **65** einzustellen, berührt ein Betreiber auf ähnliche Weise den Bildschirm **12** an der Kreuzung einer gedachten vertikalen Linie in Nachbarschaft des 8 Uhr abends Symbols auf der X-Achse und einer gedachten horizontalen Linie wenig unterhalb des 75 Symbols auf der Y-Achse. Das Berühren des Schirms an diesem Ort wird das Lautstärkeniveau anzeigen, welches der vertikalen Verschiebung der Druckvorrichtung entspricht. Dann kann die Lautstärke auf das gewünschte Niveau eingestellt werden, indem die Druckvorrichtung vertikal nach oben und unten gezogen wird. Wenn das gewünschte Lautstärkeniveau erhalten wurde, kann der Betreiber die Druckvorrichtung über den Schirm in horizontaler Richtung hinwegziehen, bis er eine gedachte vertikale Linie in Nachbarschaft des 12 Uhr morgens Symbols auf der X-Achse erreicht. Dies wird eine Vielzahl von vertikalen Linien erzeugen, die sich von der X-Achse bis zum Lautstärkeniveau **65** erstrecken, wie in [Fig. 7](#) gezeigt. Folglich wird die Lautstärke zwischen 8 Uhr abends und 12:59 morgens auf **65** eingestellt sein. Die anderen gezeigten Lautstärkeniveaus können unter Verwendung des ähnlichen Ablaufs wie dem oben beschriebenen eingestellt werden.

[0027] Bei einer weiteren Ausführungsform kann der Betreiber eines oder mehrere der Symbole wäh-

rend einem oder mehrerer der Zeitabschnitte wie folgt auswählen. Die Betreiberschnittstelle **32** wird eingesetzt, um mit der Videoanzeige **12** zusammenzuwirken. Die Betreiberschnittstelle **32** kann materielle Tasten, Knöpfe, einen Joystick, einen Trackball, und/oder eine Maus etc. umfassen.

[0028] Bei der Trackball/Joystick/Maus- Ausführungsform der Betreiberschnittstelle **32** zeigt der in [Fig. 2](#) bis [Fig. 4](#) dargestellte Anzeigebildschirm **12** einen Betreiberkonfigurationsbildschirm zur Auswahl verschiedener Betriebsmodi, wie beispielsweise Bikini- Modus und Nackt- Modus an, indem eine Positionsmarke bewegt wird. Um den Bikini- Modus von 5 Uhr abends bis 5:59 morgens einzuschalten, bewegt ein Betreiber den Joystick, die Maus, oder den Trackball, um die Positionsmarke auf dem Anzeigeschirm **12** auf die Schnittstelle einer gedachten horizontalen Linie in Nachbarschaft des „Bikini“-Symbols auf der Y-Achse und einer gedachten vertikalen Linie benachbart dem 5 Uhr nachmittags Symbol auf der X-Achse und drückt eine Taste, einen Knopf oder klickt die Maus. Der Betreiber bewegt dann die Positionsmarke über den Schirm in der horizontalen Richtung, bis er eine gedachte vertikale Linie in Nachbarschaft des 5 Uhr morgens Symbols erreicht, an welchem Punkt der Betreiber eine Taste, einen Knopf drückt, oder die Maus klickt. Dies wird eine Vielzahl von vertikalen Linien erzeugen, die sich bis zur gedachten horizontalen Linie in Nachbarschaft des „Bikini“-Symbols auf der Y-Achse erstrecken, wie in [Fig. 3](#) gezeigt. Folglich ist der Bikini- Modus nun im ausgewählten Zeitabschnitt eingeschaltet, das heißt zwischen 5 Uhr abends bis 5:59 morgens.

[0029] In ähnlicher Weise bewegt mit Bezug auf [Fig. 5](#) der Betreiber den Joystick, die Maus oder den Trackball, um die Positionsmarke auf dem Anzeigeschirm **12** zu bewegen, um die Lautstärke von 6 Uhr morgens bis 7:59 abends auf **18** einzustellen, auf dem Anzeigeschirm zur Kreuzung einer gedachten horizontalen Linie in Nachbarschaft des 6 Uhr morgens Symbols auf der X-Achse und einer gedachten horizontalen Linie leicht unterhalb des 25 Symbols auf der Y-Achse. Die Bewegung der Positionsmarke an diesem Ort wird das Lautstärkeniveau anzeigen, das der vertikalen Verschiebung der Positionsmarke zugeordnet ist. Dann, indem die Positionsmarke vertikal nach oben und unten bewegt wird, kann die Lautstärke auf das gewünschte Niveau eingestellt werden. Wenn das gewünschte Lautstärkeniveau erreicht ist, drückt der Betreiber eine Taste, einen Knopf oder klickt die Maus. Dann bewegt der Betreiber den Joystick, die Maus, oder den Trackball, um die Positionsmarke über den Schirm in horizontaler Richtung zu bewegen, bis eine gedachte vertikale Linie in der Nachbarschaft des 7 Uhr abends Symbols auf der X-Achse erreicht ist. An diesem Punkt drückt der Betreiber eine Taste oder einen Knopf oder klickt die Maus. Dies wird eine Vielzahl von vertikalen Linien

erzeugen, die sich von der X-Achse zum Lautstärke-niveau **18** erstrecken, wie in **Fig. 5** gezeigt. Folglich wird die Lautstärke zwischen 6 Uhr morgens bis 7:59 morgens auf **18** eingestellt sein. Ein ähnlicher Ablauf wie der oben beschriebene wird eingesetzt, um die Lautstärke für andere Zeitabschnitte einzustellen.

[0030] Deswegen ist die vorliegende Erfindung auf eine graphische Steuerung eines zeitbasierenden Konfigurationsmerkmals bei einem Videospiel gerichtet. Die graphische Schnittstelle zeigt visuell eine Vielzahl von Symbolen entlang einer ersten Achse und eine Vielzahl von Zeitabschnitten entlang einer zweiten Achse an. Eine Auswahlvorrichtung, wie beispielsweise ein Touchscreen, eine Maus, ein Joystick, ein Trackball, materielle Tasten, und/oder Knöpfe, usw. ermöglichen es einem Betreiber, mit der graphischen Schnittstelle zusammenzuwirken, um eines oder mehrere der Symbole während einem oder mehrerer der Zeitabschnitte auszuwählen. Entsprechend ermöglicht es die vorliegende Erfindung einem Betreiber einfach, ein Videospiel unter Verwendung einer graphischen Steuerung zu konfigurieren, welche die Auswahl von mehreren „An“-Zeitabschnitten für jeden von verschiedenen Betriebsmodi erlaubt und/oder die Auswahl von einem oder mehreren Beträgen, während einem oder mehreren Zeitabschnitten.

[0031] Das hierin veranschaulichte und beschriebene Videospiel wurde mit Bezug auf ein Videospiel für Erwachsene beschrieben. Jedoch sind andere Ausführungsformen des Videospiele vorstellbar. Es wird von Fachleuten auf dem Gebiet begrüßt werden, dass die graphische Steuerung der vorliegenden Erfindung mit jedem beliebigen Videospiel verwendet werden kann, das die Justage bestimmter Parameter erfordert.

[0032] Folglich, während die vorliegende Erfindung mit Bezug auf eine oder mehrerer Ausführungsformen beschrieben wurde, werden Fachleute auf dem Gebiet erkennen, dass viele Änderungen an ihr durchgeführt werden können, ohne vom Schutzbereich der vorliegenden Erfindung abzuweichen, welcher in den folgenden Ansprüchen angegeben wird.

Patentansprüche

1. Videospiel mit zeitbasierendem Konfigurationsmerkmal, wobei das Videospiel aufweist: eine graphische Benutzerschnittstelle (**12**) des Videospiele, um eine Vielzahl von beweglichen Symbolen des Konfigurationsmerkmals, entlang einer ersten Achse visuell anzuzeigen und eine Vielzahl von Zeitabschnitten entlang einer zweiten Achse, wobei jedes der beweglichen Symbole einem separaten Zeitabschnitt entlang der zweiten Achse zugeordnet ist; und eine Auswahlvorrichtung (**13, 32**), um mit der graphi-

schene Schnittstelle (**12**) des Videospiele zusammenzuwirken, um eines oder mehrere bewegliche Symbole während eines oder mehrerer der Zeitabschnitte auszuwählen, wobei jedes bewegliche Symbol der Vielzahl von Symbolen ein Niveau einer Lautstärke während des Spielverlaufs des Videospiele darstellt.

2. Videospiel nach Anspruch 1, worin die Auswahlvorrichtung (**13, 32**) aus einer Gruppe ausgewählt wird, die aus einem Touchscreen (**13**) besteht, einer Maus, einem Joystick, einem Trackball, materiellen Tasten, und Knöpfen.

3. Videospiel nach Anspruch 1, worin die Auswahlvorrichtung (**13**) einen Touchscreen darstellt, welcher der graphischen Schnittstelle (**12**) überlagert ist, wobei die beweglichen Symbole, dadurch während dem einen oder mehreren der Zeitabschnitte ausgewählt werden, indem der Touchscreen (**13**) an einem ersten Ort mit einer Druckvorrichtung berührt wird und die Druckvorrichtung über den Touchscreen hinweg gezogen wird, bis ein zweiter Ort erreicht ist.

4. Videospiel nach Anspruch 1, worin die erste Achse und die zweite Achse orthogonal zueinander sind.

5. Videospiel nach Anspruch 1, worin die graphische Schnittstelle (**12**) eine Videoanzeige ist, welcher ein Touchscreen (**13**) überlagert ist.

6. Videospiel nach Anspruch 1, worin die Auswahlvorrichtung (**13, 32**) Eingaben zur Bewegung der Symbole und zur Abgabe von Steuerungssignalen empfängt.

7. Videospiel nach Anspruch 6, ferner aufweisend eine zentrale Verarbeitungseinheit (**18**), welche die Eingabe der Auswahlvorrichtung (**13, 32**) übersetzt und temporär die Lautstärke des Videospiele als Reaktion auf Positionen der beweglichen Symbole steuert.

8. Verfahren zur graphischen Steuerung eines zeitbasierenden Konfigurationsmerkmals eines Videospiele, wobei das Verfahren die folgenden Schritte aufweist:

visuelles Anzeigen auf einer graphischen Schnittstelle eines Videospiele, von einer Vielzahl von beweglichen Symbolen des Konfigurationsmerkmals entlang einer ersten Achse und einer Vielzahl von Zeitabschnitten entlang einer zweiten Achse, wobei die beweglichen Symbole eine Vielzahl von Lautstärkeniveaus während des Spielablaufs des Videospiele darstellen, wobei jedes bewegliche Symbol der Symbole einem separaten Zeitabschnitt entlang der zweiten Achse zugeordnet ist; und zusammenwirken mit der graphischen Schnittstelle, um eines oder mehrere der beweglichen Symbole während einem oder mehreren der Zeitabschnitte

auszuwählen.

9. Verfahren nach Anspruch 8, worin die erste Achse und die zweite Achse orthogonal zueinander sind.

10. Verfahren nach Anspruch 8, worin das visuelle Anzeigen durch eine Videoanzeige erreicht wird.

11. Verfahren nach Anspruch 8, worin das Zusammenwirken unter Verwendung einer Auswahlvorrichtung erreicht wird, welche aus der Gruppe ausgewählt wird, die sich aus einem Touchscreen, einer Maus, einem Joystick, einem Trackball, materiellen Tasten, und Knöpfen zusammensetzt.

12. Verfahren nach Anspruch 8, worin das Zusammenwirken erreicht wird, indem ein Touchscreen verwendet wird, wobei es ferner das Berühren des Touchscreens an einen ersten Ort mit einer Druckvorrichtung enthält, um das eine oder mehrere der Symbole während dem einen oder mehrerer der Zeitabschnitte auszuwählen und das Ziehen der Druckvorrichtung über den Touchscreen hinweg, bis ein zweiter Ort erreicht ist.

13. Verfahren nach Anspruch 8, ferner gekennzeichnet durch die folgenden Schritte:
Empfangen einer Eingabe von einem Anwender;
Bewegens der beweglichen Symbole als Reaktion auf die Eingabe; und
Steuerung der Niveaus der Spielaudioausgabe über den Zeitverlauf als Reaktion auf Positionen der beweglichen Symbole entlang der zweiten Achse.

Es folgen 7 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

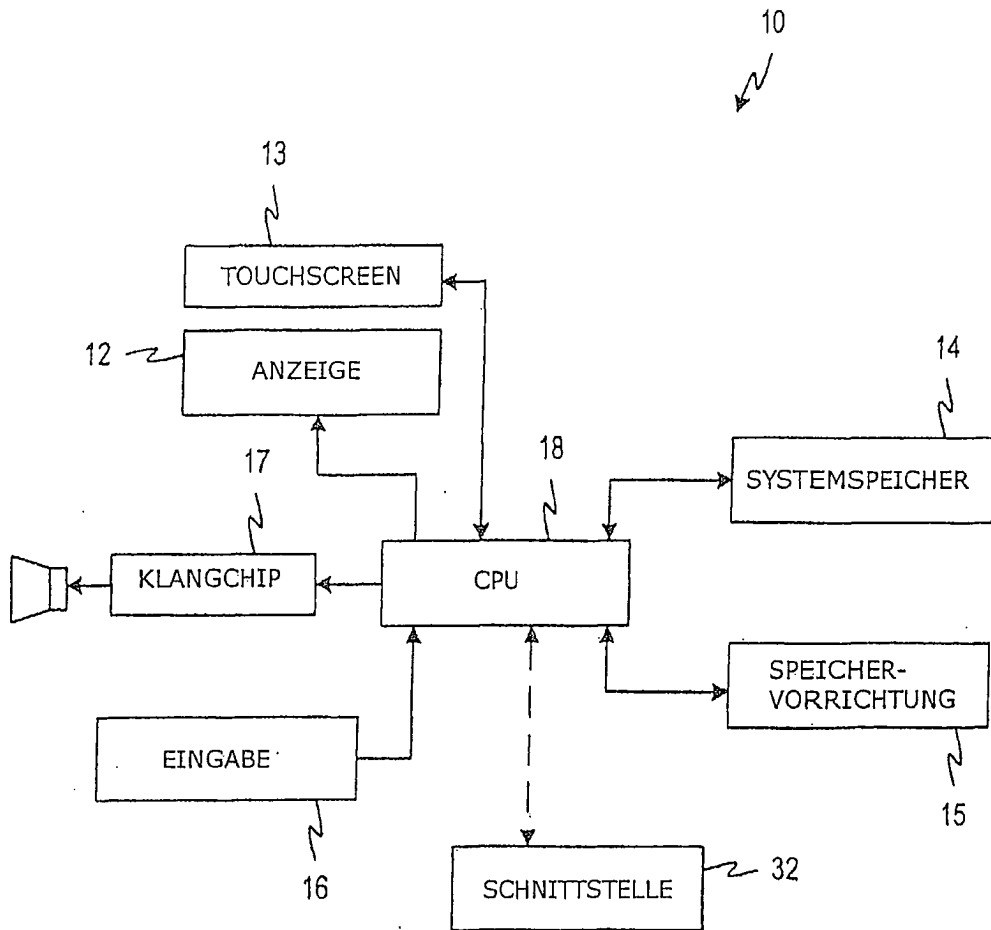


FIG. 1

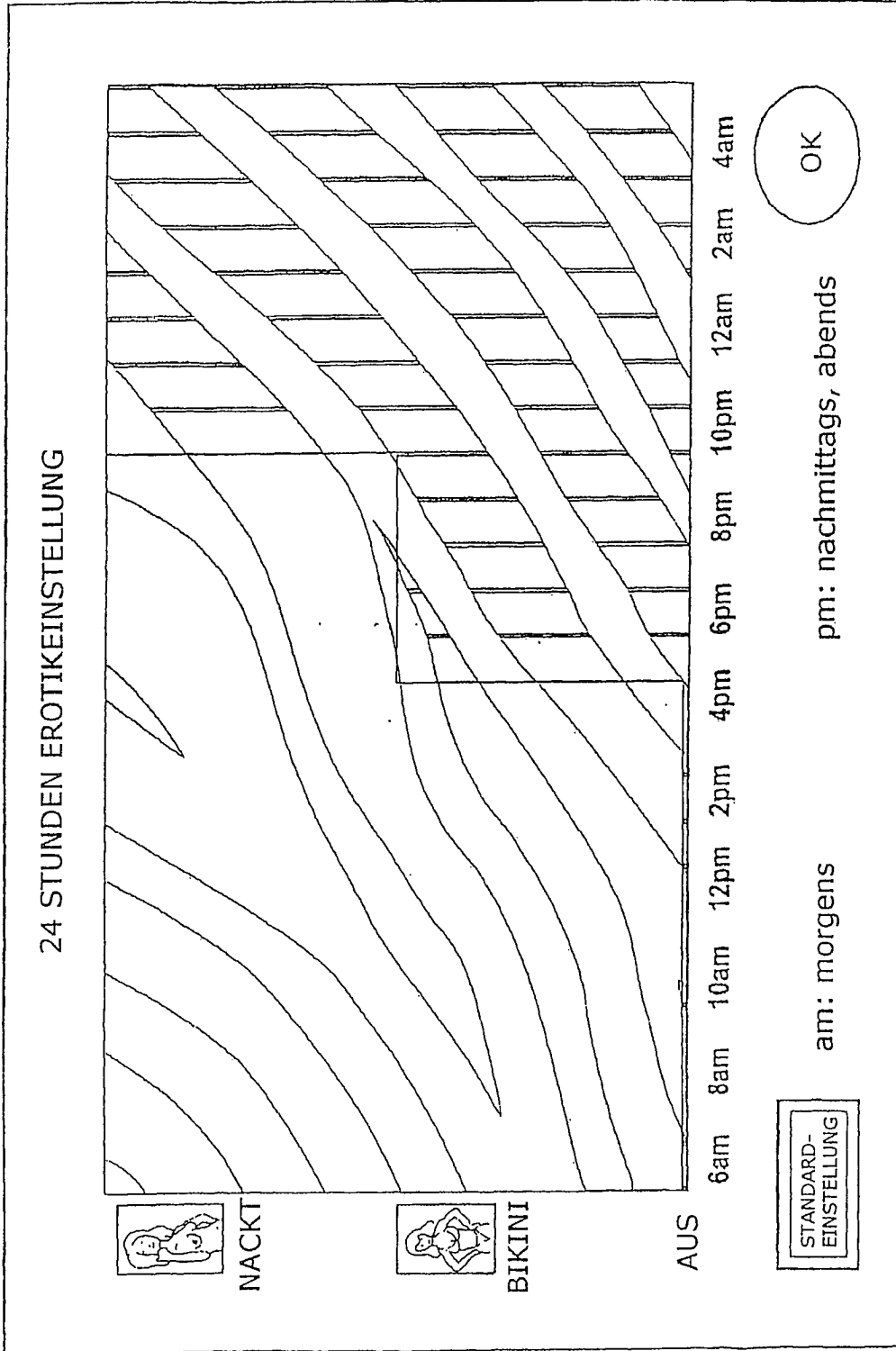


FIG. 2

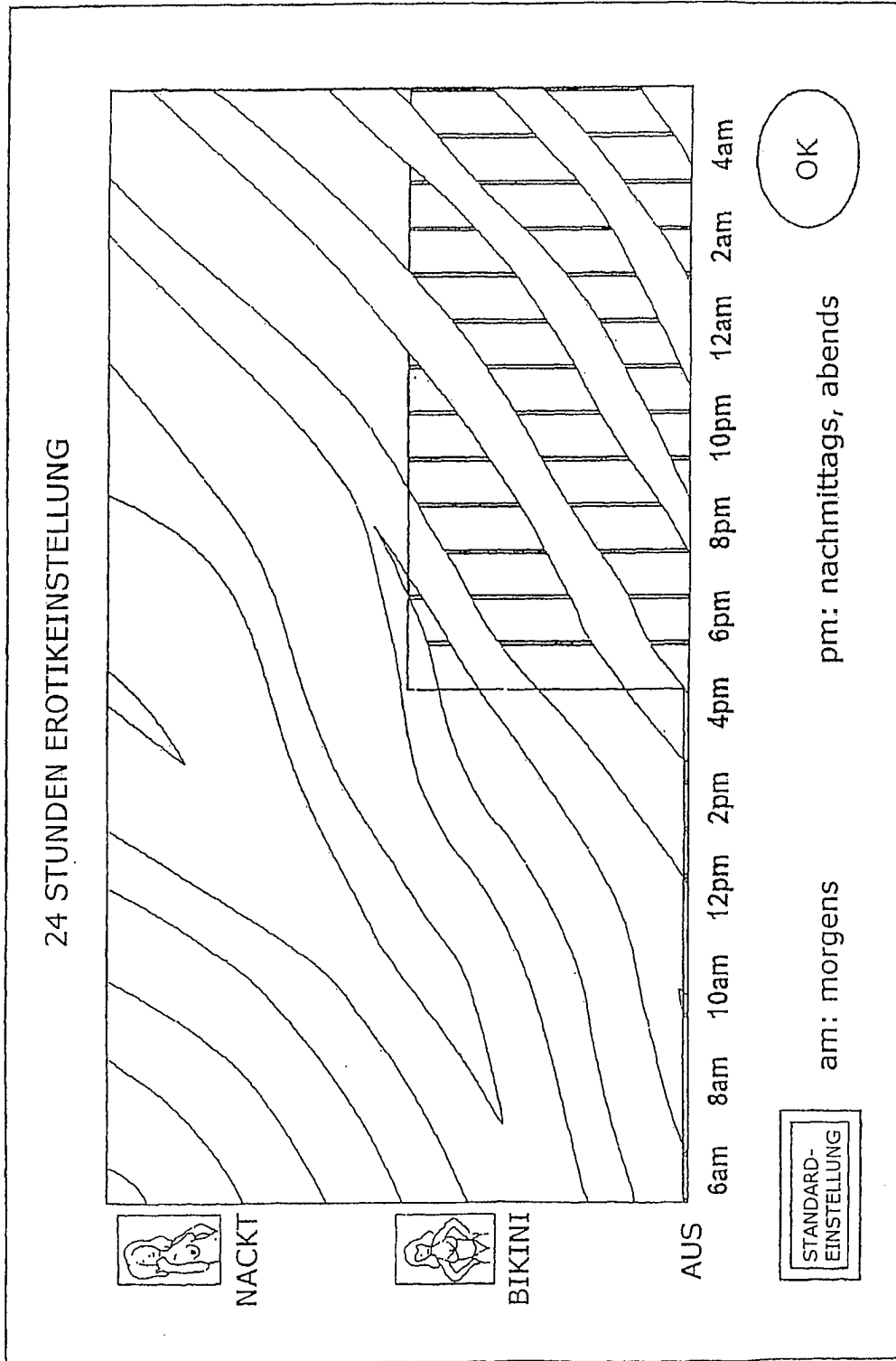


FIG. 3

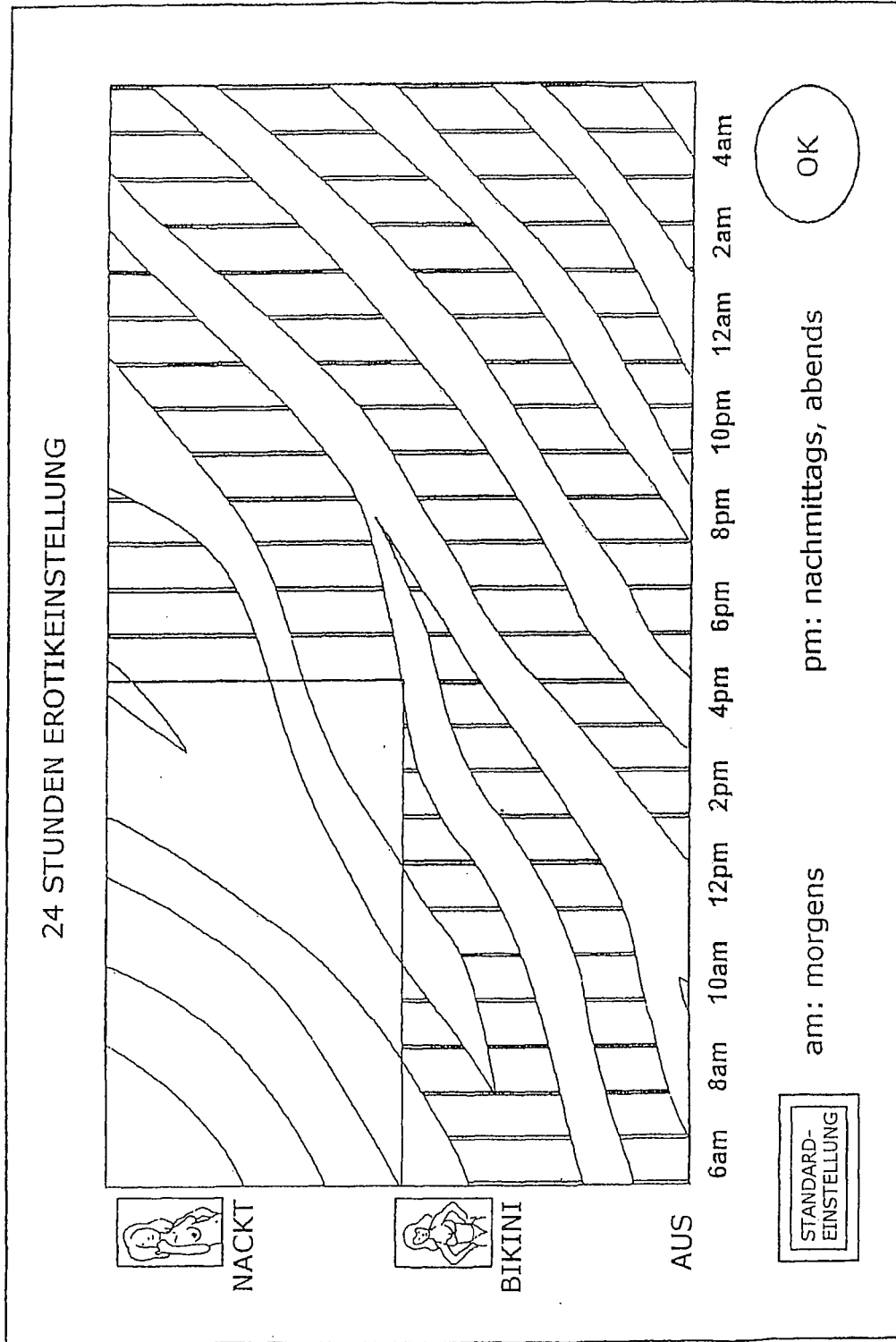


FIG. 4

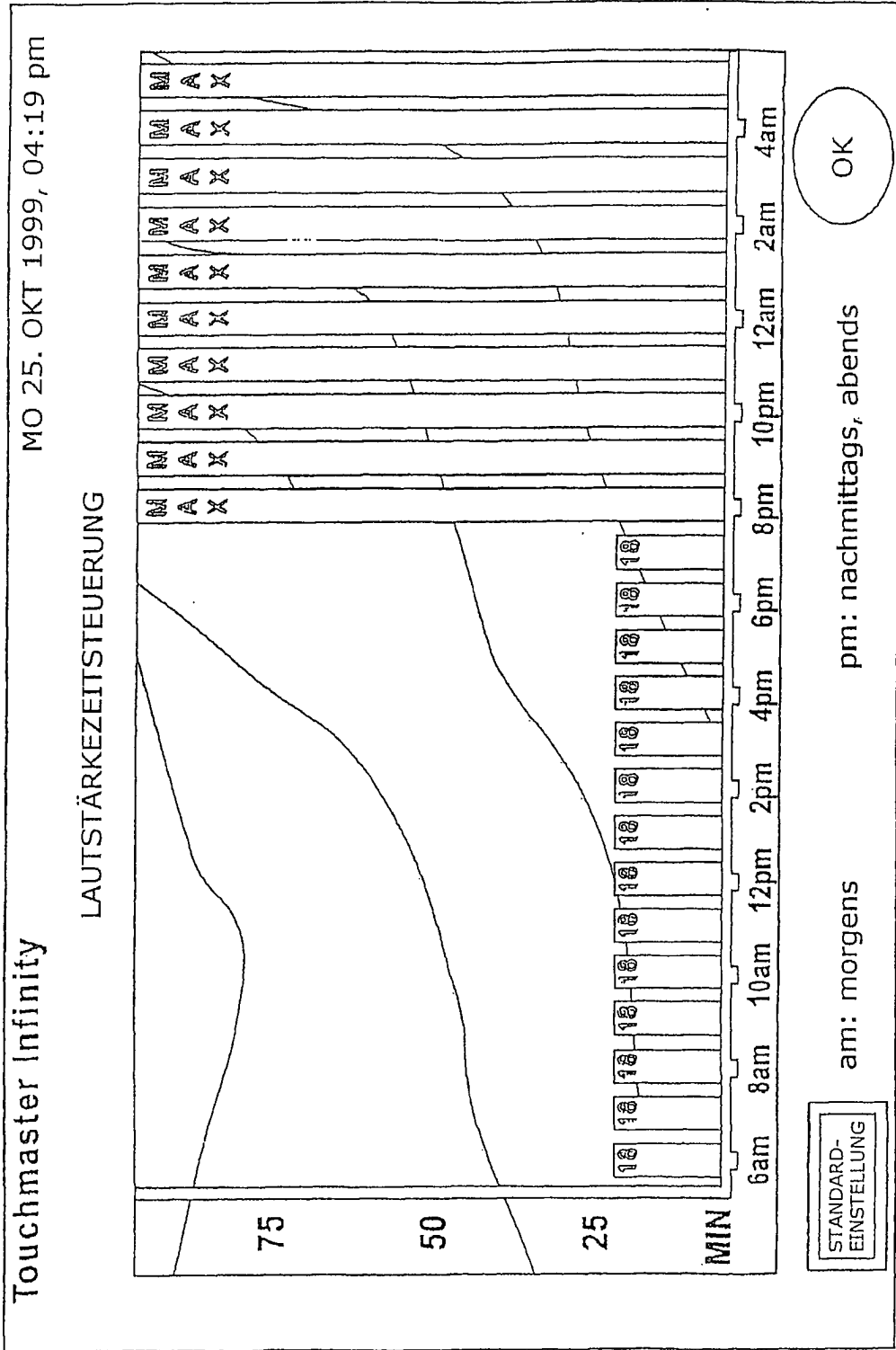


FIG. 5

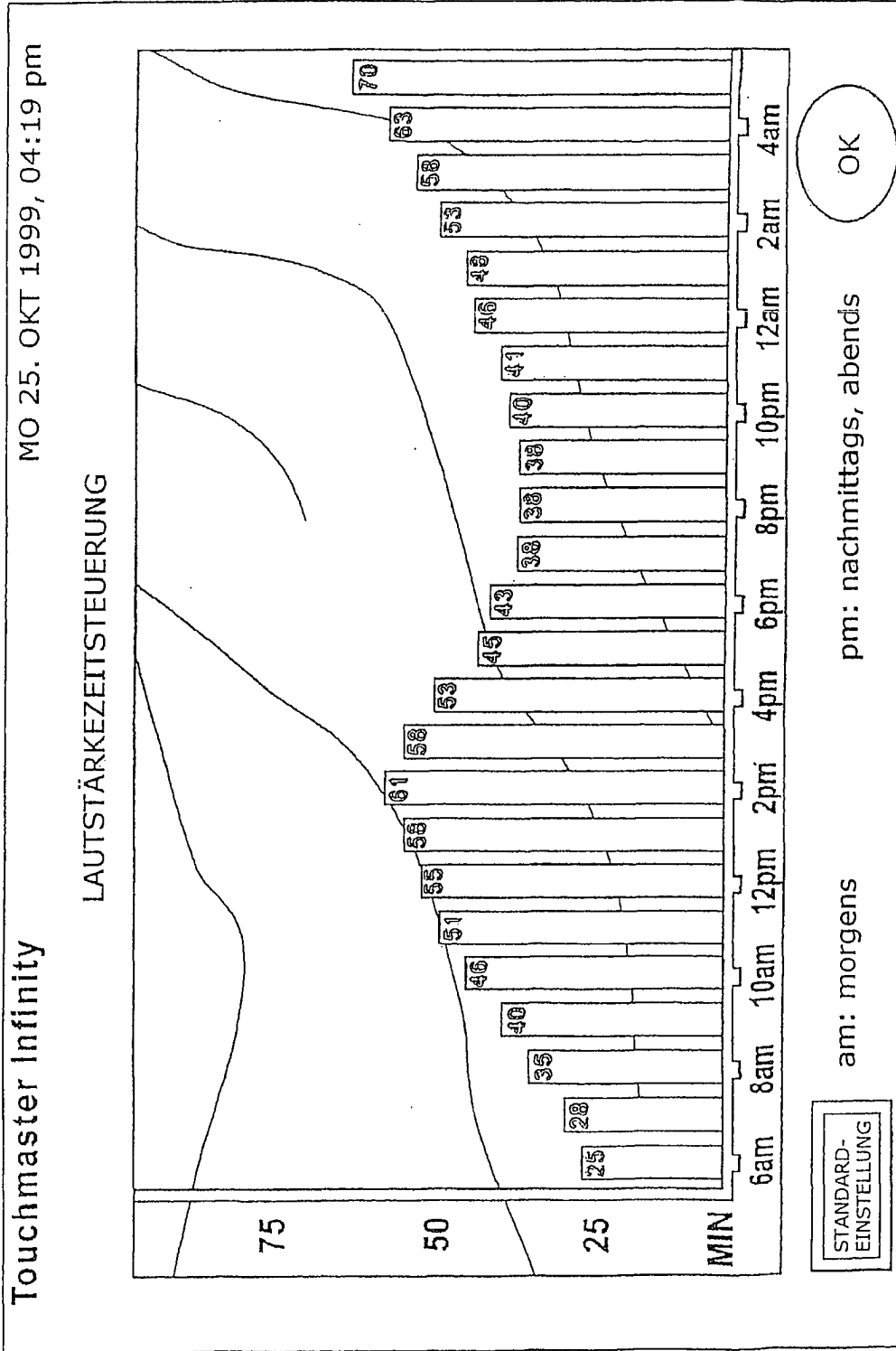


FIG. 6

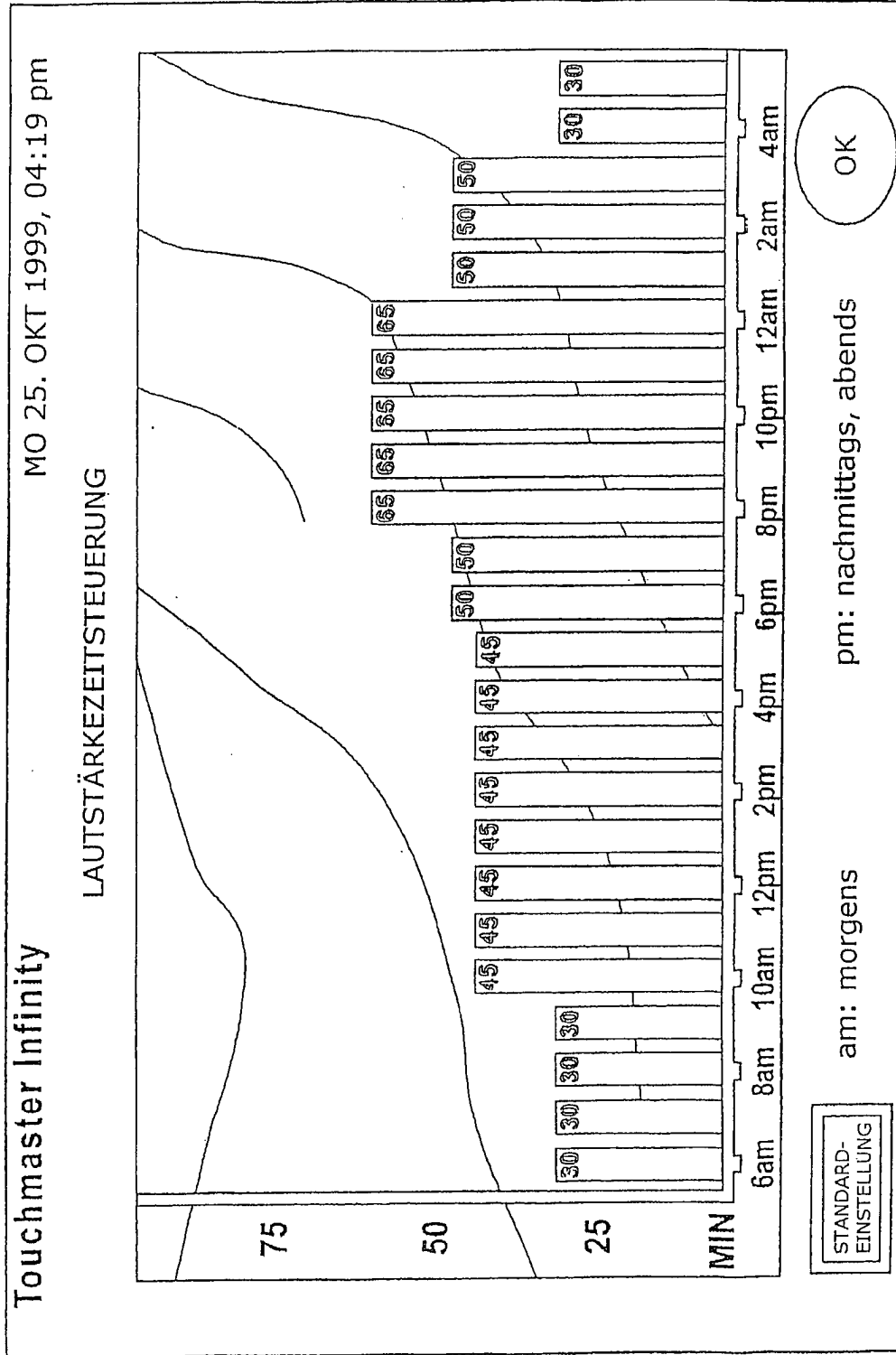


FIG. 7