



BUNDESPATENTGERICHT

20 W (pat) 86/03

(Aktenzeichen)

Verkündet am
10. Dezember 2007

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

betreffend die Patentanmeldung P 43 38 961.9-45

...

hat der 20. Senat (Technischer Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 10. Dezember 2007 durch den Vorsitzenden Richter Dipl.-Phys. Dr. Bastian, den Richter Dipl.-Phys. Dr. Hartung, die Richterin Martens sowie den Richter Dipl.-Ing. Gottstein

beschlossen:

Der Beschluss des Patentamts vom 16. September 2003 wird aufgehoben und das Patent erteilt.

Bezeichnung: Münzbetätigter Unterhaltungsspielautomat

Anmeldetag: 15. November 1993

Der Erteilung liegen folgende Unterlagen zugrunde:

Einziges Patentanspruch,
8 Seiten Beschreibung,
Figuren 1 und 2,

jeweils überreicht in der mündlichen Verhandlung.

Gründe

I.

Die Anmeldung wurde im Verfahren vor dem Deutschen Patent- und Markenamt von der Prüfungsstelle G 07 F zurückgewiesen, weil der Gegenstand des damals geltenden Hauptanspruchs nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit beruhe, sondern durch die Zusammenschau der Druckschriften

(D1) DE 37 85 874 T2 und

(D2) DE 41 01 707 A1

nahegelegt sei.

In der mündlichen Verhandlung wurde noch die in der Patentanmeldung zitierte Druckschrift

(D3) DE 42 09 627 A1

in Betracht gezogen.

Die Anmelderin beantragt wie entschieden.

Der einzige Patentanspruch lautet:

Münzbetätigter Unterhaltungsspielautomat

- a) mit mindestens einer über Gewinn oder Verlust entscheidenden Spieleinrichtung (2, 25),
- b) mit einer Steuereinheit (3) zur Spielablaufsteuerung und zur Ermittlung einer von der Spieleinrichtung (2, 25) angezeigten Symbolkombination, der ein Geld- oder Sonderspielgewinn zugeordnet ist,
- c) mit einer Auszahleinrichtung (31), und
- d) mit der Steuereinheit (3) zugeordneten Anzeigemitteln (6, 8), wobei
- e) der Geldgewinn in einem Guthabenzähler (29) der Steuereinheit erfasst und über die Anzeigemittel (6, 8) dargestellt wird, und
- f) mit einem Münzprüfer, mittels dem der Wert der Münzen erfasst und der Steuereinheit (3) zugeführt und in deren Guthabenzähler (29) registriert wird, dadurch gekennzeichnet, dass
- g) die Auszahleinrichtung (31) einen Sammelbehälter für Token umfasst, und dass

- h) bei einem der Symbolkombination zugeordneten Sonderspielgewinn für jedes dieser erzielten Sonderspiele ein oder mehrere Token aus dem Sammelbehälter ausgegeben werden, indem
- i) die Steuereinheit (3) bei einem Sonderspielgewinn die Auszahlrichtung (31) zur Auszahlung der entsprechenden Token bestromt, und dass
- j) die Steuereinheit (3) für die Gewinnermittlung einen Gewinnplan „B“, der gegenüber einem normalen Gewinnplan „A“ einen höheren DM-Gewinnwert gewährt, benutzt,
- k) wenn zusätzlich zu dem Spieleinsatz ein Token dem Münzprüfer zugeführt wurde.

Die Anmelderin hält den Gegenstand des Patentanspruchs für patentfähig. Sie führt aus, dass der entgegengehaltene Stand der Technik keinerlei Anregungen enthalte, einen Unterhaltungsspielautomaten für den Nutzer flexibler zu gestalten derart, dass dem Nutzer die Möglichkeit eröffnet werde, nach einer Spieleunterbrechung jederzeit wieder eine Spieleaufnahme unter den zum Unterbrechungszeitpunkt vorherrschenden Bedingungen zu tätigen.

II

Die Beschwerde führt zum Erfolg. Der Gegenstand des Patentanspruchs ist patentfähig.

1. Der Patentanspruch ist zulässig. Die Merkmale a), b), d), e) und h) des Patentanspruchs ergeben sich aus dem ursprünglich eingereichten Patentanspruch 1, die Merkmale c), g) und i) aus dem ursprünglich eingereichten Patentanspruch 2, ergänzt durch Merkmale f), j), k), die als zur Erfindung gehörend aus den ursprünglich eingereichten Beschreibungsunterlagen entnehmbar sind, vgl. zu f) S. 5, Z. 2 - 6, zu j) und k) S. 5, Z. 14 - 21.

2. Stand der Technik

Die Druckschrift D1 offenbart einen münzbetätigten Unterhaltungsspielautomat, der eine spezielle Ausschüttung vorsieht, wenn eine einen Preis gewinnende Symbolkombination in einer Gewinnlinie ein spezielles Zeichen enthält (vgl. S. 1, Z. 1 - 4).

Der Unterhaltungsspielautomat ist ausgestattet mit mindestens einer über Gewinn oder Verlust entscheidenden Spieleinrichtung (vgl. S. 1, Z. 5 - 15), (Merkmal a)), mit einer Steuereinheit (vgl. in Fig. 2, Mikrocomputer 10) zur Spielablaufsteuerung und zur Ermittlung einer von der Spieleinrichtung angezeigten Symbolkombination, der ein Geld- (vgl. S. 3, Z. 6 - 29) oder Sonderspielgewinn (vgl. S. 3, Z. 30 - S. 4, Z. 6) zugeordnet ist, (Merkmal b)), mit einer Auszahleinrichtung (vgl. Fig. 2, Trichter 20 i. V. m. S. 3, Z. 26 - 27), (Merkmal c)) und mit der Steuereinheit zugeordneten Anzeigemitteln (vgl. Fig. 2 - 4, Anzeigewalzen 3 - 5), (Merkmal d)). Diese Anzeigemittel sind erkenntlich aber nicht für die Darstellung eines Guthabens ausgebildet. (Merkmal e)).

Ein Münzprüfer, mittels dem der Wert der Münzen erfasst und der Steuereinheit zugeführt wird, ist der D1 explizit zwar nicht entnehmbar, muss aber funktionsnotwendigerweise vorausgesetzt werden, damit eine ordnungsgemäße Registrierung eines Spieleguthabens in dem vorhandenen Guthabenzähler (vgl. Fig. 2, Münzzähler 7 i. V. m. S. 3, Z. 3 - 5) vorgenommen werden kann (Merkmal f)).

Da bei dem aus der D1 bekannten Spielautomat neben Münzen auch Chips (Token) eingeworfen werden können (vgl. S. 3, Z. 1 - 3) und auch zur Ausschüttung kommen (vgl. Patentanspruch 1, Z. 5), muss selbstverständlich auch ein Sammelbehälter für Token vorgehalten werden, der im Gewinnfall bedarfsgemäß auch die Auszahleinrichtung beliefert (Merkmal g)).

Eine bevorzugte, vom Spielausgang abhängige Ausgabe von Münzen oder Chips ist aus den in der D1 beschriebenen Verfahrensabläufen nicht herleitbar. Insbesondere gibt die D1 keinerlei Aufschluss darüber, in welchem Verhältnis bei Erreichen eines Sonderspiels Münzen und/oder Chips ausgegeben

werden und ob bei einem der Symbolkombination zugeordneten Sonderspielgewinn für jedes dieser erzielten Sonderspiele ein oder mehrere Chips (Token) aus dem Sammelbehälter ausgegeben werden (Merkmale h) und i)).

Der Spielautomat nach der D1 ermöglicht zwar auch den Ablauf von Sonderspielen und damit in Analogie zum Patentgegenstand einen Spieleablauf nach einem weiteren Gewinnplan, der gegenüber einem normalen Gewinnplan einen höheren DM-Gewinnwert gewährt (vgl. S. 3, Z. 32 bis S. 4, Z. 3), (Merkmal j)).

Dieser Spieleablauf wird aber nicht durch Zuführung eines Chips (Token) zusätzlich zu dem Spieleinsatz ausgelöst (Merkmal k)), sondern immer nur dann, wenn ein spezielles Zeichen anstelle eines der Symbole der Dreiergruppe einer Gewinnkombination erscheint (vgl. S. 3, Z. 32 - 34).

Die Druckschrift D2 bezieht sich auf einen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten, der eine Einrichtung zum Zwischenspeichern von Spieleinsätzen (vgl. Patentanspruch 1) aufweist und es einem Spieler erlaubt, erzielte Gewinne im laufenden Spiel zu disponieren (vgl. Sp. 1, Z. 21 - 23).

Der Unterhaltungsautomat nach der D2 umfasst mindestens eine über Gewinn oder Verlust entscheidende Spieleinrichtung (vgl. Fig. 1 Spieleinrichtung 2 i. V. m. Flussplan in Fig. 2), (Merkmal a)), mit einer Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung (vgl. Fig. 1 Steuereinheit 4) und zur Ermittlung einer von der Spieleinrichtung angezeigten Symbolkombination, der ein Geld- oder Sonderspielgewinn zugeordnet ist (vgl. Patentanspruch 1 sowie Sp. 2, Z. 1 - 36), Merkmal b)), mit einer Auszahleinrichtung (vgl. Fig. 1 Auszahleinheit 21), (Merkmal c)) und mit der Steuereinheit zugeordneten Anzeigemitteln (vgl. Fig. 1, Anzeigemittel 20), (Merkmal d)), wobei der Geldgewinn in einem Guthabenzähler der Steuereinheit erfasst (vgl. Fig. 1 Spieleinsatz-Vorlage-Speicher 14 i. V. m. Patentanspruch 1 kennzeichn. Teil) und über die Anzeigemittel dargestellt wird (vgl. Sp. 2, Z. 64 bis Sp. 3, Z. 14 und Z. 40 - 43), Merkmal e)), und mit einem Münzprüfer (vgl. Fig. 1, Münzprüfer 21), mittels

dem der Wert der Münzen erfasst und der Steuereinheit zugeführt und in deren Guthabenzähler (Sp. 2, Z. 46 - 48) registriert wird (Merkmal f)).

Die Merkmale g) bis k) sind bei dem aus der D2 bekannten Unterhaltungsspielautomaten dagegen nicht realisiert.

Die Druckschrift D3 betrifft ein münzbetätigtes Unterhaltungsspielgerät, welches bei Erreichen einer vorgegebenen Symbolkombination von einem ersten auf einen zweiten höherwertigen Gewinnplan umschaltet. (vgl. Sp. 1, Z. 44 - 49).

Die D3 zeigt in ihrer Fig. 1 den Aufbau des münzbetätigten Unterhaltungsspielautomaten, mit mindestens einer über Gewinn oder Verlust entscheidenden Spieleinrichtung (vgl. Spieleinrichtung 2) (Merkmal a)), mit einer Steuereinheit (vgl. Steuereinheit 3) zur Spielablaufsteuerung und zur Ermittlung einer von der Spieleinrichtung angezeigten Symbolkombination (Sp. 1, Z. 66 - Sp. 2, Z. 19), der ein Geld- oder Sonderspielgewinn zugeordnet ist (vgl. in Fig. 2, 26, 27, 28, 32),(Merkmal b)), mit der Steuereinheit zugeordneten Anzeigemitteln (vgl. in Fig. 1, Anzeigefelder 6, Siebensegment- Anzeigefelder 8), (Merkmal d)), wobei der Geldgewinn in einem Guthabenzähler der Steuereinheit erfasst (vgl. Oberbegriff d. Patentanspruchs 1) und über die Anzeigemittel dargestellt wird (vgl. Patentanspruch 1),(Merkmal e)), und mit einem Münzprüfer, mittels dem der Wert der Münzen erfasst und der Steuereinheit zugeführt und in deren Guthabenzähler registriert wird (Sp. 2, Z. 66 - Sp. 3, Z. 4),(Merkmal f)). Ein direkter Hinweis auf eine Auszahleinrichtung (Merkmal c)) ist der D3 zwar nicht entnehmbar, ist aber im Hinblick auf die üblicherweise Herausgabe eines Geldgewinns als selbstverständlich vorhanden vorzusetzen.

Der münzbetätigte Unterhaltungsspielautomat nach der D3 ermöglicht auch eine Gewinnermittlung nach einem Gewinnplan „A“ und einem höherwertigen Gewinnplan „B“. Hierfür ist zunächst neben dem üblichen Guthabenzähler für Münzen ein weiterer Guthabenzähler für die Kumulierung von Frei- oder Sonderspielen vorgesehen (vgl. Sp. 3, Z. 28 - 34 und Z. 55). Abhängig vom Gut-

habenstand des weiteren Guthabenzählers wird nun bestimmt, ob mit einem Gewinnplan „A“ oder dem höherwertigen Gewinnplan „B“ der einer Spielekombination zugeordnete Gewinnwert ermittelt wird (vgl. Sp. 3, Z. 14 - 20), (Merkmal j)). Bei welchem konkreten Guthabenstand des weiteren Guthabenzählers letztendlich der Gewinnplan „B“ aber zum Tragen kommt, geht aus der D3 explizit nicht hervor. Allein die Bedingungen für die Ermittlung eines Gewinnwerts nach dem Gewinnplan „A“ sind in der D3 eindeutig definiert (vgl. Sp. 4, Z. 3 - 10).

Eine Auslösung des Ablaufs des höherwertigen Gewinnplans „B“ durch ein dem Münzprüfer zusätzlich zum Spieleinsatz zugeführten Tokens ist in der D3 genau so wenig vorgesehen (Merkmal k)), wie eine Auszahleinrichtung, die einen Sammelbehälter für Token umfasst, (Merkmal g)). Der Unterhaltungsspielautomat ist folglich auch nicht dafür ausgelegt, bei einem der Symbolkombination zugeordneten Sonderspielgewinn für jedes dieser erzielten Sonderspiele ein oder mehrere Token aus dem Sammelbehälter auszugeben (Merkmal h)), indem die Steuereinheit bei einem Sonderspielgewinn die Auszahleinrichtung zur Auszahlung der entsprechenden Token bestromt (Merkmal i)).

3. Der - zweifelsfrei gewerblich anwendbare - Gegenstand des einzigen Patentanspruchs gilt als neu.

Weder aus den im Prüfungsverfahren berücksichtigten Druckschriften (D1) und (D2) noch aus der in der mündlichen Verhandlung erörterten Druckschrift (D3) ist ein münzbetätigter Unterhaltungsspielautomat entnehmbar, bei dem bei einem der Symbolkombination zugeordneten Sonderspielgewinn für jedes dieser erzielten Sonderspiele ein oder mehrere Token aus dem Sammelbehälter ausgegeben werden (Merkmale h) und i)), durch deren Zuführung zum Münzprüfer zusätzlich zum Spieleinsatz (Merkmal k)) dann die Auslösung des Ablaufs eines höherwertigen Gewinnspiels erfolgt.

4. Der Gegenstand des Patentanspruchs beruht auch auf einer erfinderischen Tätigkeit.

Wie der Fachmann, ein auf dem Gebiet der Entwicklung von münzbetätigten Unterhaltungsspielautomaten erfahrener Maschinenbau-Ingenieur, anhand der obigen Ausführungen zum Stand der Technik erkennt, kommt die Druckschrift D3 dem Gegenstand des Patentanspruchs am nächsten.

Ausgehend von dem genannten Stand der Technik nach der D3 mag sich für den Fachmann zunächst das Problem stellen, eine Eingriffsmöglichkeit für die Auslösung von Sonderspielen durch den Spieler zu schaffen. Ebenso macht er sich möglicherweise Gedanken über Maßnahmen, die dem Spieler nach einer Spielunterbrechung eine Einstiegsmöglichkeit in einen abgebrochenen Spielablauf, gegebenenfalls auch auf einem anderen baugleichen Unterhaltungsspielautomaten, eröffnen.

Es stellt sich damit das Problem, den Zählerstand des weiteren Guthabenzählers für Sonderspiele zunächst geräteunabhängig zu konservieren und für jeden baugleichen Unterhaltungsspielautomaten lesbar zu machen.

Zu den beanspruchten technischen Lösungsmaßnahmen, aufgrund derer bei Erreichen eines Sonderspielgewinns ein oder mehrere Token an den Spieler ausgegeben werden, die der Spieler entweder für einen späteren Einsatz sammeln (kumulieren) oder durch Einwurf in den Unterhaltungsspielautomaten sofort für einen Spieleablauf nach dem Gewinnplan „B“ einsetzen kann, gibt der aufgedeckte Stand der Technik aber keinerlei Anregung.

Zwar ist dem Fachmann der Einsatz von Token oder Chips bei münzbetätigten Unterhaltungsspielautomaten aus der Druckschrift D1 grundsätzlich geläufig. Allerdings fungieren diese, wie unter 2. zum Stand der Technik zur Druckschrift D1 ausgeführt, lediglich als zu der üblichen Münzeingabe gleichwirkende Kunst- oder Ersatzwährung (vgl. S. 2, Z. 9, S. 3, Z. 1 - 3, Patentanspruch 5) für die Initiierung des Spielbetriebs an sich.

Im Gegensatz dazu werden anmeldungsgemäß die Token ausschließlich als spezielles Auslösemittel für die Gewinnermittlung nach einem höherwertigen Gewinnplan eingesetzt und eröffnen damit neue, durch den Stand der Technik nicht nahegelegte Einsatzmöglichkeiten des Spieleautomaten.

Die Druckschriften (D1) bis (D3) können folglich weder für sich genommen noch in ihrer Zusammenschau dem Fachmann Hinweise oder Anregungen geben, den aus der (D3) bekannten münzbetätigten Unterhaltungsspielautomaten in beanspruchter Weise weiterzuentwickeln.

5. Die Anmeldung genügt den Anforderungen des § 34 PatG.

Dr. Bastian

Dr. Hartung

Martens

Gottstein

Pr