



BUNDESPATENTGERICHT

35 W (pat) 419/15

(Aktenzeichen)

Verkündet am
26. Juli 2018

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

...

betreffend das Gebrauchsmuster 20 2006 020 820

(hier: Löschantrag)

hat der 35. Senat (Gebrauchsmuster-Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 26. Juli 2018 durch den Vorsitzenden Richter Metternich sowie die Richter Dr.-Ing. Krüger und Dipl.-Ing. Univ. Dipl.-Wirtsch.-Ing. (FH) Ausfelder

beschlossen:

1. Der Beschluss der Gebrauchsmusterabteilung des DPMA vom 17. September 2015 wird dahingehend abgeändert, dass festgestellt wird, dass das Streitgebrauchsmuster 20 2006 020 820 von Anfang an lediglich in dem Umfang unwirksam war, in welchem es über den Gegenstand der mit Schriftsatz vom 27. August 2015 als Hauptantrag eingereichten Schutzansprüche 2 – 11 und des in der mündlichen Verhandlung vor der Gebrauchsmusterabteilung vom 17. September 2015 modifizierten Schutzanspruchs 1 hinausgegangen ist.
2. Im Übrigen wird der Feststellungsantrag der Antragstellerin zurückgewiesen.
3. Die Kosten des Löschantrags- und des Beschwerdeverfahrens werden gegeneinander aufgehoben.

Gründe

I.

Die Antragsgegnerin und Beschwerdeführerin (im Folgenden: Antragsgegnerin) ist Inhaberin des Streitgebrauchsmusters 20 2006 020 820.

Das Streitgebrauchsmuster beansprucht die japanischen Unionsprioritäten vom 24. August 2005 (JP 20050242926) und 26. April 2006 (JP 20060122681) und wurde aus der am 11. August 2006 beim Europäischen Patentamt eingereichten Patentanmeldung EP 06016810.1, veröffentlicht als EP 1 757 345 A1, abgezweigt.

Am 22. April 2010 wurde das Streitgebrauchsmuster mit der Bezeichnung „Spiel-Controller und Spielsystem“ und mit den Schutzansprüchen 1 – 17 in das Gebrauchsmusterregister beim Deutschen Patent- und Markenamt eingetragen. Es ist nach Ablauf der Schutzdauer Ende August 2016 erloschen.

Mit Schriftsatz vom 15. Oktober 2010 hat die Löschantragstellerin (im Folgenden: Antragstellerin) die Löschung des Streitgebrauchsmusters nach § 16 GebrMG beantragt, weil aus ihrer Sicht der Gegenstand des Streitgebrauchsmusters nach den §§ 1 – 3 GebrMG nicht schutzfähig sei und der Gegenstand des Streitgebrauchsmusters nach § 15 Abs. 1 Nr. 3 GebrMG über den Inhalt der Anmeldung hinausgehe, in der sie ursprünglich beim Europäischen Patentamt eingereicht worden sei. Sie hat als aus ihrer Sicht relevante Entgegenhaltungen die nachfolgend genannten Druckschriften in das Verfahren eingeführt:

D1	US 5,986,644 A
D2	US 5,045,843
D3	EP 1 293 237 A2

D4	JP 6-190144 A
D4a	Abstract JP 06190144 A
D4b	Englische Übersetzung der JP 6-190144
D5	WO 94/02931 A1
D6	EP 0 848 226 A2
D7	US 5,724,106 A
D8	US 5,645,277 A
D9	US 6,019,680 A
D10-1	ASCII Grip V2 Controller one handed controller (http://www.consolesandgadgets.co.uk/catalog/ascii-grip-v2-controller-one-handed-controller-p-960.html); Druckdatum 14.10.2010
D10-2	ASCII Grip V2 (photo 1); undatiert
D10-3	ASCII Grip V2 (photo 2); undatiert
D11	JP 3007762 (Utility Model; Application No. 6-4797[1994.3.29], Registration No. 3007762 [1995.2.28])
D12	Unearthed: Nintendo's Pre-Wiimote Prototype: (http://gizmodo.com/294642/unearthed-nintendos-pre-wiimote-prototype); Druckdatum 14.10.2010
D13	JP 2005-63230 A
D13a	Abstract JP 2005063230 A
D13b	Englische Übersetzung der JP 2005-063230
D14	WO 2004/047011 A2
D15	Abstract JP 2002200339 A

Die Antragsgegnerin hat dem ihr am 25. November 2010 zugestellten Löschantrag mit Schreiben vom 13. Dezember 2010, eingegangen beim DPMA am selben Tag, widersprochen.

In der mündlichen Verhandlung vor der Gebrauchsmusterabteilung des Deutschen Patent- und Markenamts am 17. September 2015 stellte die Antragstellerin den Antrag, das Streitgebrauchsmuster zu löschen.

Die Antragsgegnerin stellte den Antrag, den Löschantrag im Umfang der in der mündlichen Verhandlung als Hauptantrag eingereichten Anspruchsfassung,

hilfsweise im Umfang der Anspruchsfassung des Hilfsantrags Nr. 1 oder des Hilfsantrags Nr. 2 zurückzuweisen.

Mit in der mündlichen Verhandlung vom 17. September 2015 verkündetem Beschluss hat die Gebrauchsmusterabteilung das Streitgebrauchsmuster gelöscht.

Gegen diesen Beschluss richtet sich die mit Schriftsatz vom 26. November 2015 erhobene und am selben Tag eingegangene Beschwerde der Antragsgegnerin.

Sie ist der Auffassung, dass die Gebrauchsmusterabteilung bei der Beurteilung der Schutzfähigkeit bereits von einer fehlerhaften Aufgabenstellung ausgegangen sei, da die von der Gebrauchsmusterabteilung zugrunde gelegte Aufgabenstellung Lösungsmerkmale des Streitgebrauchsmusters enthalte und in diametralem Gegensatz zur Vorgehensweise des Fachmanns bei der Entwicklung von Spiel-Controllern stehe. Der Gegenstand des Hauptanspruchs nach Hauptantrag sei dem Fachmann ausgehend von der D3 auch nicht nahegelegt, zumal die Gebrauchsmusterabteilung in die D3 Merkmale des Streitgebrauchsmusters hineingelesen habe, die dort gar nicht offenbart seien. Eine Kombination der D3 mit weiteren Druckschriften oder dem Fachwissen des Fachmanns führe im Übrigen nicht in naheliegender Weise zum Gegenstand des Streitgebrauchsmusters. Im Übrigen sei der Gegenstand des Streitgebrauchsmusters nicht unzulässig erweitert. Auch die Gegenstände nach Hilfsantrag seien nicht unzulässig erweitert und wiesen einen erfinderischen Schritt auf.

In der mündlichen Verhandlung vom 28. Juli 2018 vor dem Bundespatentgericht hat die Antragsgegnerin zuletzt das Streitgebrauchsmuster in der Fassung ihres in der mündlichen Verhandlung vor der Gebrauchsmusterabteilung des Deutschen Patent- und Markenamts eingereichten Hauptantrages sowie hilfsweise in der Fassung ihrer hier ebenfalls eingereichten Hilfsanträge 1 bzw. 2 verteidigt und den Antrag gestellt,

den Beschluss der Gebrauchsmusterabteilung des DPMA vom 17. September 2015 aufzuheben und den Löschungsantrag mit der Maßgabe zurückzuweisen, dass festgestellt wird, dass das Streitgebrauchsmuster 20 2006 020 820 von Anfang an lediglich in dem Umfang unwirksam war, in welchem es über den Gegenstand der mit Schriftsatz vom 27. August 2015 als Hauptantrag eingereichten Schutzansprüche 2 – 11 und des in der mündlichen Verhandlung vor der Gebrauchsmusterabteilung vom 17. September 2015 modifizierten Schutzanspruchs 1 hinausgegangen ist, hilfsweise in der Reihenfolge der mit Schriftsatz vom 27. August 2015 eingereichten und in der mündlichen Verhandlung vom 17. September 2015 modifizierten Hilfsanträge 1 und 2 und in Abänderung des Beschlusses der Gebrauchsmusterabteilung vom 17. September 2015 festzustellen, dass das Streitgebrauchsmuster nur in dem Umfang von Anfang an unwirksam war, in welchem es über den Gegenstand der Schutzansprüche von einem der vorgenannten Hilfsanträge 1 oder 2 hinausgegangen ist.

Die Schutzansprüche nach dem geltenden Hauptantrag lauten:

1. Spiel-Controller zur Übertragung von Bediendaten an ein Spielgerät (3), das ein Spielprogramm ausführt, wobei der Spiel-Controller enthält:
eine erste Steuereinheit (70);
eine zweite Steuereinheit (76);
Mittel (79, 753) zum Verbinden der ersten Steuereinheit (70) mit der zweiten Steuereinheit (76), wobei das Mittel zum Verbinden ein drahtloses Verbindungsmittel (753) ist oder das Mittel zum Verbinden ein flexibles Kabel (79) ist,
wobei die erste Steuereinheit (70) aufweist:
ein longitudinales Gehäuse (71), dessen Abmessungen es erlauben, mit einer Hand gehalten zu werden,

einen ersten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (74) zur Erzeugung erster Bediendaten gemäß einer Bewegung des longitudinalen Gehäuses (71). wobei der erste Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (74) einen Bildaufnahme-Abschnitt (743) enthält, der am longitudinalen Gehäuse (71) befestigt ist und ein Bild einer Peripherie längs der longitudinalen Richtung des Gehäuses (71) aufnimmt; und einen vierten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (701) zur Erzeugung vierter Bediendaten unter Verwendung eines Beschleunigungssensors (701) oder eines Gyrosensors;

wobei die zweite Steuereinheit (76) ein Gehäuse (77) aufweist, dessen Abmessungen es erlauben, mit einer Hand gehalten zu werden und das enthält:

einen zweiten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (78), um zweite Bediendaten gemäß einer Richtungseingabe-Operation zu erzeugen, die von einem Spieler durchgeführt wird, wobei der zweite Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (78) einen Hebel (78a) mit einer Spitze aufweist, der vom Gehäuse (77) der zweiten Steuereinheit herausragt, das in der zweiten Steuereinheit enthalten ist und der auf dem Gehäuse (77) der zweiten Steuereinheit geneigt werden kann und als die zweiten Bediendaten die Daten ausgibt, die entsprechend einer Neigungsrichtung des Hebels erzeugt werden;

einen dritten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (761) zur Erzeugung dritter Bediendaten gemäß einer Bewegung des Gehäuses (77) der zweiten Steuereinheit;

wobei der dritte Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (761) einen Beschleunigungssensor (761) oder einen Gyrosensor aufweist, die in dem Gehäuse (77) der zweiten Steuereinheit enthalten sind; und

worin die erste Steuereinheit (70) oder die zweite Steuereinheit (76) weiter einen Übertragungsabschnitt (75) enthält, der die ersten Bediendaten, die zweiten Bediendaten, Daten die von dem Beschleunigungssensor (761) oder einen Gyrosensor erzeugt werden als die dritten Bediendaten und die vierten Bediendaten an das Spielgerät (3) zu vorbestimmten Zeiten überträgt.

2. Spiel-Controller gemäß Anspruch 1, worin der Übertragungsabschnitt (75) die ersten Bediendaten, die zweiten Bediendaten und die dritten Bediendaten sammelt und an das Spielgerät (3) überträgt in Intervallen, die kleiner als 1/60 Sekunde sind.
3. Spiel-Controller gemäß Anspruch 1 oder 2, worin das Kabel (79) lösbar mit mindestens der ersten Steuereinheit verbunden ist und der Übertragungsabschnitt (75) in der ersten Steuereinheit (70) enthalten ist.
4. Spiel-Controller gemäß einem der Ansprüche 1 bis 3, worin die erste Steuereinheit (70) weiter eine erste Taste (72) aufweist, die auf dem Gehäuse der ersten Steuereinheit vorgesehen ist und erste Tasten-Bediendaten erzeugt entsprechend einem Spieler, der die erste Taste drückt; die zweite Steuereinheit (76) weiter eine zweite Taste (78) aufweist, die auf dem Gehäuse der zweiten Steuereinheit vorgesehen ist und zweite Tasten-Bediendaten erzeugt gemäß dem Drücken der zweiten Taste durch den Spieler; und der Übertragungsabschnitt (75) die ersten Tasten-Bediendaten und die zweiten Tasten-Bediendaten an das Spielgerät (3) überträgt, zusätzlich zu den ersten Bediendaten und den zweiten Bediendaten.
5. Spiel-Controller gemäß Anspruch 1, worin mindestens die erste Steuereinheit (70) oder die zweite Steuereinheit (76) weiter enthält einen Empfangsabschnitt (75) zum Empfangen von Übertragungsdaten, die vom Spielgerät (3) übertragen werden, einen Lautsprecher (706) und eine Audiosteuerereinheit (707) zur Erzeugung eines Tons im Lautsprecher (706) unter Verwendung der Übertragungsdaten, die vom Empfangsabschnitt (75) empfangen werden.

6. Spiel-Controller gemäß einem der Ansprüche 1 bis 5, worin der erste Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (74) als erste Bediendaten ein Ergebnis einer vorbestimmten Berechnung abgibt, der das vom Bildaufnahme-Abschnitt (743) erzeugte Bild unterworfen wurde.
7. Spiel-Controller gemäß Anspruch 6, worin der erste Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (74) einen Berechnungsabschnitt (744) für Positionsinformation enthält, um Positionsinformation zu berechnen, die im dem vom Bildaufnahme-Abschnitt (743) erzeugten Bild eine Position anzeigt von mindestens einem Bild eines Markierers (Referenzpunkts), der im aufgenommenen Bild enthalten ist und als ein Bildziel verwendet wird, wenn die vorbestimmte Berechnung durchgeführt wird, und um die Positionsinformation als die ersten Bediendaten auszugeben.
8. Spiel-Controller gemäß einem der Ansprüche 1 bis 7, worin die zweite Steuereinheit (76) dazu eingerichtet ist, mit einer Hand in einer im Wesentlichen aufrechten Haltung gehalten zu werden.
9. Steuereinheit, die zur Verwendung als zweite Steuereinheit (76) in einem Spiel-Controller (7) nach einem der Ansprüche 1 bis 8 eingerichtet ist.
10. Spielsystem, das einen Spiel-Controller gemäß einem der Ansprüche 1 bis 8 und ein Spielgerät (3) enthält, das kommunikativ mit dem Spiel-Controller (7) verbunden ist und einen Computer (30) zur Darstellung einer virtuellen Spielwelt auf einem Wiedergabeschirm (2) aufweist, indem es ein Spielprogramm ausführt, wobei das Spielgerät (3) einen Spielprozess ausführt gemäß mindestens einer der ersten Bediendaten, die von der ersten Steuereinheit (70) übertragen werden und der zweiten Bediendaten und dritten Bediendaten, die von der zweiten Steuereinheit (76) übertragen werden.

11. Spielsystem gemäß Anspruch 10, worin das Spielgerät (3) eine in der virtuellen Spielwelt erscheinende Spielerfigur veranlasst, eine Aktion durchzuführen gemäß mindestens einer der ersten Bediendaten, der zweiten Bediendaten, der dritten Bediendaten und der vierten Bediendaten, die von dem Spiel-Controller (7) übertragen werden.

Die Antragstellerin stellte den Antrag,

die Beschwerde der Antragsgegnerin mit der Maßgabe zurückzuweisen, dass festgestellt wird, dass das Streitgebrauchsmuster 20 2006 020 820 von Anfang an unwirksam war.

Sie trägt vor, dass sie nach Erlöschen des Streitgebrauchsmusters ein rechtlich relevantes Interesse an der Feststellung der Unwirksamkeit des Streitgebrauchsmusters habe, weil sie von der Antragsgegnerin wegen Verletzung des Streitgebrauchsmusters vor dem LG Mannheim gerichtlich in Anspruch genommen werde (Az. 2 O 109/11). Sie ist weiterhin der Auffassung, dass der Gegenstand des Streitgebrauchsmusters nach Hauptantrag und den Hilfsanträgen unzulässig erweitert sei, da in der zugrundeliegenden EP-Anmeldung insbesondere das Merkmal „Mittel zum Verbinden“ in Bezug auf den dritten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt in seiner Breite gem. Hauptanspruch so nicht offenbart worden sei. Zudem sei der Lösungsgrund fehlender Schutzfähigkeit gegeben. Der Gegenstand des Schutzanspruchs 1 nach Hauptantrag weise, ausgehend von der D3 als nächstliegendem Stand der Technik, i. V. mit der D13, der D14 oder der D15 keinen erfinderischen Schritt auf. Gleiches gelte in Bezug auf die Anspruchsfassungen nach Hilfsantrag 1 und 2.

Die Antragsgegnerin hat dem Sachvortrag der Antragstellerin zur gerichtlichen Inanspruchnahme aus dem Streitgebrauchsmuster nicht widersprochen.

Wegen der weiteren Einzelheiten wird auf den angefochtenen Beschluss der Gebrauchsmusterabteilung, die Schriftsätze der Beteiligten und den übrigen Akteninhalt verwiesen.

II.

Die Beschwerde der Antragsgegnerin ist zulässig und teilweise begründet. Denn in Bezug auf das Streitgebrauchsmuster liegt in dem Umfang, in welchem es nach Hauptantrag von der Antragsgegnerin noch verteidigt wurde, weder der Löschungsgrund der unzulässigen Erweiterung (§ 15 Abs. 1 Nr. 3 GebrMG), noch derjenige der fehlenden Schutzfähigkeit vor (§ 15 Abs. 1 Nr. 1 GebrMG i. V. m. §§ 1 – 3 GebrMG). Es war daher die Unwirksamkeit des Streitgebrauchsmusters lediglich im darüber hinausgehenden Umfang festzustellen.

1. Die Antragstellerin hat das nach Erlöschen des Streitgebrauchsmusters als Sachentscheidungsvoraussetzung erforderliche Feststellungsinteresse.

Mit dem Erlöschen des Streitgebrauchsmusters entfällt zwar das Rechtsschutzinteresse des Antragstellers für die Weiterverfolgung des Löschungsantrags (§§ 15, 16 GebrMG) i. S. e. Popularantrags, so dass das Verfahren in der Sache nur fortgesetzt werden kann, wenn der jeweilige Antragsteller ein eigenes Rechtsschutzinteresse in Bezug auf die von ihm geltend gemachte Unwirksamkeit des Streitgebrauchsmusters hat (vgl. BGH GRUR 1983, 725, 728 – Ziegelsteinformling). Im vorliegenden Fall wird die Antragstellerin unstreitig von der Antragsgegnerin aus dem Streitgebrauchsmuster für die Vergangenheit gerichtlich in Anspruch genommen, so dass die Voraussetzung eines individuellen Feststellungsinteresses ihrerseits erfüllt ist.

2. Soweit das Streitgebrauchsmuster in der eingetragenen Fassung mit Schutzansprüchen 1 – 17 über den Gegenstand der Schutzansprüche 1 – 11 gemäß dem o. g. Hauptantrag hinausgeht, bleibt die Beschwerde der Antragsgegnerin schon deswegen ohne Erfolg, weil sie insoweit ihren Widerspruch gegen den nunmehr als Feststellungsantrag anhängigen Löschungsantrag teilweise zurückgenommen hat.

Die Antragsgegnerin hat das Streitgebrauchsmuster gemäß ihrem in der mündlichen Verhandlung vor der Gebrauchsmusterabteilung vom 17. September 2015 gestellten Sachantrag nur noch im Umfang der Schutzansprüche 1 – 11 gemäß Hauptantrag vom 27. August 2015, modifiziert in der mündlichen Verhandlung vom 17. September 2015 verteidigt. Zwar sind an Klarheit und Bestimmtheit der Erklärung der Rücknahme eines Widerspruchs gegen einen Löschungsantrag im gebrauchsmusterrechtlichen Verfahren strenge Voraussetzungen zu stellen (vgl. Bühring/Schmid, GebrMG, 8. Aufl., § 15, Rn. 81, 82; BGH GRUR 1995, 210, Tz. 16 ff. – Lüfterkappe; BGH GRUR 1997, 625, Tz. 28 ff. – Einkaufswagen I; BPatG BlfPMZ 2010, 291, Tz. 72 – Dichtungsanordnung). Wer allerdings eine gegenüber der eingetragenen Fassung eingeschränkte Fassung eines mit einem Löschungs- oder Feststellungsantrag angegriffenen Streitgebrauchsmusters zum Gegenstand des in einer mündlichen Verhandlung vor der Gebrauchsmusterabteilung nach Erörterung des Streitgegenstands als Hauptantrag einzig noch gestellten Sachantrags macht, gibt klar und eindeutig zu erkennen, dass er an der eingetragenen Fassung gerade nicht mehr festhält, sondern sich des Streitgebrauchsmusters im nicht mehr verteidigten Umfang begibt. Hierin ist zugleich eine Teil-Rücknahme eines Widerspruchs gegen den beschwerdegegenständlichen Löschungs- bzw. Feststellungsantrag zu sehen (vgl. z. B. BGH GRUR 1998, 910, Tz. 41 – Scherbeneis).

Aus den in Ziff. 1 genannten Gründen war in teilweiser Abänderung des angefochtenen Beschlusses daher entsprechend § 17 Abs. 1 Satz 2 GebrMG festzustellen, dass das Streitgebrauchsmuster von Anfang an in dem Umfang unwirk-

sam war, in welchem es über den Gegenstand der mit Schriftsatz vom 27. August 2015 als Hauptantrag eingereichten Schutzansprüche 2 – 11 und des in der mündlichen Verhandlung vor der Gebrauchsmusterabteilung vom 17. September 2015 modifizierten Schutzanspruchs 1 hinausgegangen ist.

3. Das Gebrauchsmuster betrifft einen Spiel-Controller und ein Spielsystem mit zwei Steuereinheiten, die miteinander verbunden sind. Der Spiel-Controller wird bedient, indem die beiden Steuereinheiten verwendet werden. Das Spielsystem schließt den Spiel-Controller ein (Abs. 0001 Gebrauchsmusterschrift, nachfolgend „GS“).

Die Erfindung grenzt sich gegen die JP 2004-313492 A ab (Abs. 0002–0004 GS).

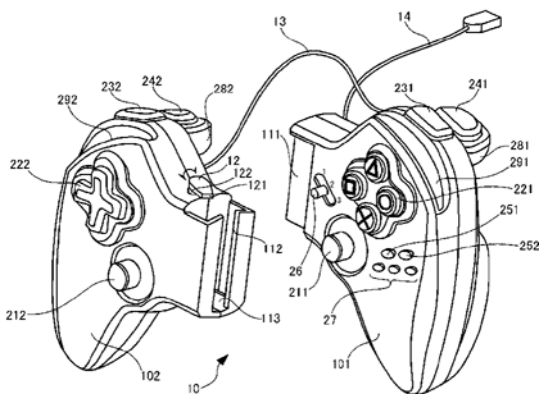


Fig. 1 aus JP 2004-313492 A

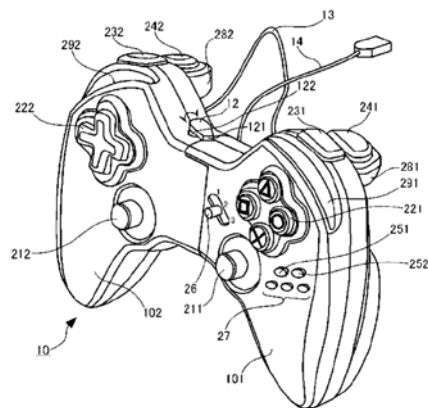


Fig. 2 aus JP 2004-313492 A

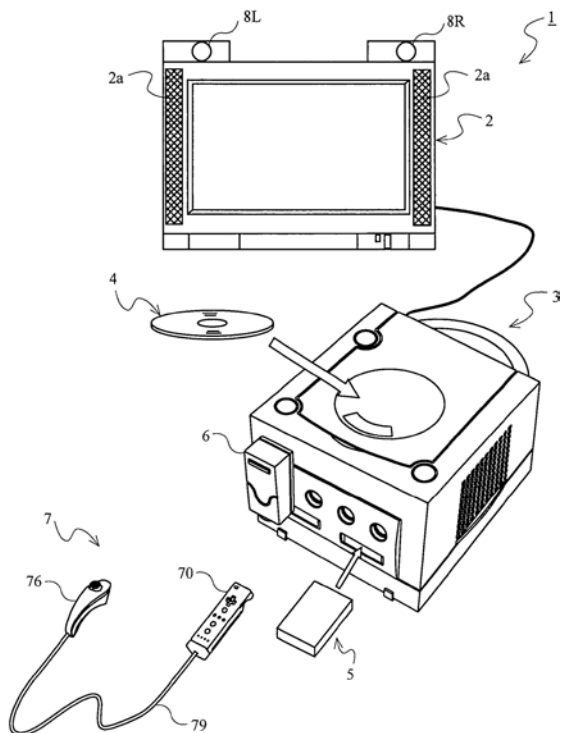
Die GS beschreibt den aus der JP 2004-313492 A bekannten Controller als herkömmliche Steuereinheit für Spielgeräte, die einfach in zwei Hälften, nämlich eine linke und eine rechte Hälfte, geteilt ist (Abs. 0004 GS), wobei beide Hälften miteinander physikalisch verbunden werden können.

Herkömmlich sei die Steuereinheit insbesondere deswegen, da bei diesem Controller jede Hälfte nur eine Bedientaste und einen Hebel auf der oberen Oberfläche und der Seite des jeweiligen Gehäuses aufweist. So sei es dem Spieler nicht mög-

lich, den Controller selbst mit erhöhter Flexibilität zu steuern. Beispielsweise kann weder der kombinierte Controller noch der in eine rechte und eine linke Einheit aufgeteilte Spielgeräte-Controller eine neuartige Operation durchführen (Abs. 0003 GS).

Aufgabe der Erfindung sei es daher, einen neuartigen Spiel-Controller und ein Spielsystem anzugeben, das eine neuartige Bedienweise mit hoher Flexibilität aufweist, indem eine Mehrzahl von Steuereinheiten verwendet wird.

Die Aufgabe wird durch einen Spiel-Controller nach dem Hauptanspruch und ein Spielsystem mit einem solchen Spiel-Controller gemäß dem – auf diesen Hauptanspruch rückbezogenen – Nebenanspruch gelöst (Abs. 0006 GS).



Figur 1 GS

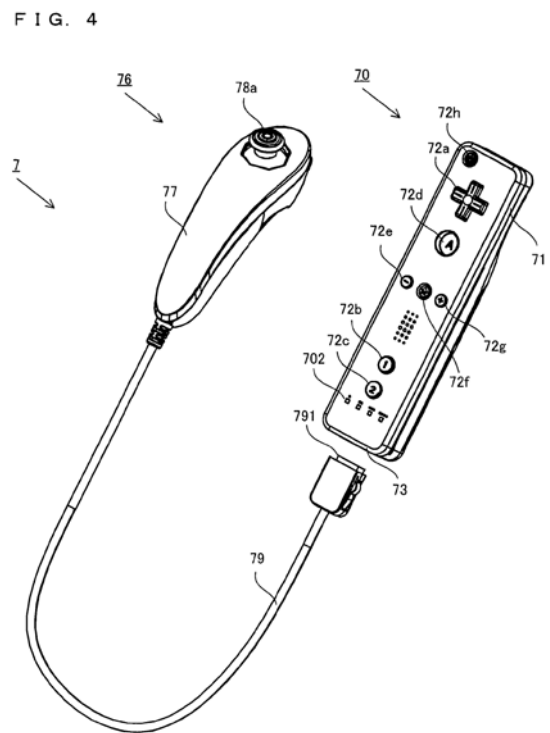


Fig. 4 GS

4. In einer gegliederten Fassung, die den Beteiligten im Termin zur mündlichen Verhandlung am 26. Juli 2018 übergeben wurde und auf die im Folgenden Bezug genommen wird, lautet der geltende Schutzanspruch 1 nach Hauptantrag (Änderungen gegenüber der eingetragenen Fassung sind entsprechend gekennzeichnet):

M1a Spiel-Controller zur Übertragung von Bediendaten an ein Spielgerät (3), das ein Spielprogramm ausführt, wobei der Spiel-Controller enthält:

M1b eine erste Steuereinheit (70);

M1c eine zweite Steuereinheit (76);

M1d Mittel (79, 753) zum Verbinden der ersten Steuereinheit (70) mit der zweiten Steuereinheit (76), wobei das Mittel zum Verbinden ein drahtloses Verbindungsmittel (753) ist oder das Mittel zum Verbinden ein flexibles Kabel (79) ist,

M1e wobei die erste Steuereinheit (70) aufweist:

ein longitudinales Gehäuse (71), dessen Abmessungen es erlauben, mit einer Hand gehalten zu werden,

M1f einen ersten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (74) zur Erzeugung erster Bediendaten gemäß einer Bewegung des longitudinalen Gehäuses (71), wobei der erste Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (74) einen Bildaufnahme-Abschnitt (743) enthält, der am longitudinalen Gehäuse (71) befestigt ist und ein Bild einer Peripherie längs der longitudinalen Richtung des Gehäuses (71) aufnimmt;

M1ff und einen vierten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (701) zur Erzeugung vierter Bediendaten unter Verwendung eines Beschleunigungssensors (701) oder eines Gyrosensors;

M1g wobei die zweite Steuereinheit (76)

ein Gehäuse (77) aufweist, dessen Abmessungen es erlauben, mit einer Hand gehalten zu werden und das enthält:

- M1h** einen zweiten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (78), um zweite Bediendaten gemäß einer Richtungseingabe-Operation zu erzeugen, die von einem Spieler durchgeführt wird,
- M1hh** wobei der zweite Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (78) einen Hebel (78a) mit einer Spitze aufweist, der vom Gehäuse (77) der zweiten Steuereinheit herausragt, das in der zweiten Steuereinheit enthalten ist und der auf dem Gehäuse (77) der zweiten Steuereinheit geneigt werden kann und als die zweiten Bediendaten die Daten ausgibt, die entsprechend einer Neigungsrichtung des Hebels erzeugt werden;
- M1i** einen dritten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (761) zur Erzeugung dritter Bediendaten gemäß einer Bewegung des Gehäuses (77) der zweiten Steuereinheit;
- M1ii** wobei der dritte Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (761) einen Beschleunigungssensor (761) oder einen Gyrosensor aufweist, die in dem Gehäuse (77) der zweiten Steuereinheit enthalten sind;
- M1j** und worin die erste Steuereinheit (70) oder die zweite Steuereinheit (76) weiter einen Übertragungsabschnitt (75) enthält, der die ersten Bediendaten, die zweiten Bediendaten, ~~und~~ Daten die von dem Beschleunigungssensor (761) oder einen Gyrosensor erzeugt werden als die dritten Bediendaten und die vierten Bediendaten an das Spielgerät (3) zu vorbestimmten Zeiten überträgt.

5. Die Gegenstände der Schutzansprüche 1 bis 11 nach dem o. g. Hauptantrag sind gegenüber den eingetragenen Schutzansprüchen in zulässiger Weise beschränkt worden.

Insoweit kann dahingestellt bleiben, ob in Fällen, in denen der Gegenstand eines abgezwigten Gebrauchsmusters gegenüber demjenigen der Stammanmeldung erweitert ist, der Lösungsgrund des § 15 Abs. 1 Nr. 3 GebrMG eingreift – wofür aus Sicht des Senats mit Blick auf das Urteil des BGH vom 13. Mai 2003,

X ZR 226/00 (GRUR 2003, 867 – Momentanpol I) einiges spricht – oder lediglich eine Verschiebung des Anmeldetags in Betracht kommt. Denn der Schutzanspruch 1 nach geltendem Hauptantrag wie auch die zugehörigen Unteransprüche sind zulässig, da deren jeweiliger Gegenstand einerseits in den EP-Anmeldeunterlagen offenbart ist und zum anderen den Schutzbereich des eingetragenen Gebrauchsmusters nicht erweitert.

5.1 Die Merkmale M1a – M1c gehen aus den Anmeldeunterlagen EP 06 016 810.1 (veröffentlicht als EP 1 757 345 A1, nachfolgend „A1“) ebenso hervor wie aus dem eingetragenen Gebrauchsmuster DE 20 206 020 820 U1 (nachfolgend Gebrauchsmusterschrift „GS“), siehe jeweils dortigen Anspruch 1.

5.2 Soweit die Antragstellerin beanstandet, die ursprüngliche europäische Anmeldung sei um das Merkmal ergänzt worden, dass die zweite Steuereinheit einen dritten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt (Beschleunigungs-/Gyrosensor) zur Erzeugung dritter Bediendaten gemäß einer Bewegung des Gehäuses der zweiten Steuereinheit enthält, wobei für einen solchen dritten Bediendaten-Erzeugungsabschnitt eine Verbindung zwischen den Steuereinheiten nur für ein Verbindungskabel offenbart gewesen sei, während eine andere – drahtlose – Verbindungsart, wie nun auch im Merkmal 1d des geltenden Schutzanspruchs 1 angegeben, hierfür nicht beschrieben sei, ist dieser Einwand nicht begründet. Vielmehr ist der Gegenstand des Schutzanspruchs 1 mit den Merkmalen M1i und M1d, wie in der geltenden Fassung beansprucht, offenbart durch Anspruch 1 und Anspruch 15 'A1 und vor allem aber durch Sp. 12, Abs. 0067, Z. 34–40 'A1. Insbesondere offenbart Sp. 12, Abs. 0067, Z. 34–40 'A1 für die beiden Steuereinheiten (mit ihren sämtlichen Ausprägungen) eine sowohl drahtlose als auch drahtgebundene Verbindungsart, wobei der Fachmann Sp. 12, Abs. 0067, Z. 34–40 'A1 der ursprünglichen Offenbarung ohne weiteres so liest, dass beide Verbindungsmöglichkeiten für jegliche Ausprägung der Steuereinheiten alternativ eingesetzt werden können. Damit handelt es sich bei der in Merkmal M1d aufgeführten ersten Alternative (drahtlose Verbindung) nicht um eine unzulässige Zwischenverallgemeinerung.

Insoweit liegt auch keine unzulässige Erweiterung gegenüber der ursprünglich eingereichten Fassung des Streitgebrauchsmusters vor, vgl. die Schutzansprüche 1, 3 und 4 GS.

5.3 Hinsichtlich der Ursprungsoffenbarung der weiteren Merkmale des geltenden Schutzanspruchs 1 ist folgendes anzumerken:

Das Merkmal M1e geht hervor aus Abs. 0078 'A1 sowie aus Anspruch 1 GS.

Das Merkmal M1f ist ursprünglich offenbart in Anspruch 16 'A1 sowie in Anspruch 1 (Z. 12–19) GS.

Das Merkmal M1ff ist sowohl in Anspruch 19 'A1 wie auch in Anspruch 10 GS offenbart, Merkmal M1g mit Sp. 25, Abs. 0119, Z. 53–56 'A1 bzw. Anspruch 1 (Z. 20–22) GS.

Die Merkmale M1h mit M1hh gehen hervor aus Anspruch 21 'A1 sowie Anspruch 1 (Z. 2–26) und Anspruch 13 GS.

Die Merkmale M1i und M1ii sind ursprünglich offenbart in Anspruch 26 'A1 und gehen ebenso hervor aus Anspruch 1 (Z. 27–30) sowie Anspruch 11 GS.

Merkmal M1j ist ursprünglich offenbart in Sp. 22, Abs. 0108, Z. 24–43 'A1 sowie in den Ansprüchen 1 (Z. 32–37), 10 und 12 GS.

5.4 Auch die geltenden auf den Hauptanspruch rückbezogenen Ansprüche des Hauptantrags sind entsprechend offenbart. So gehen die Gegenstände der auf Anspruch 1 rückbezogenen Ansprüche wie folgt aus der EP-Anmeldung bzw. dem eingetragenen Gebrauchsmuster hervor:

- Unteranspruch 2: Anspruch 7 und 20 'A1; Anspruch 2 GS
- Unteranspruch 3: Anspruch 6 'A1; Anspruch 5 GS
- Unteranspruch 4: Abs. 0036 'A1; Anspruch 6 GS
- Unteranspruch 5: Abs. 0020 'A1; Anspruch 7 GS
- Unteranspruch 6: Abs. 0008 'A1, insb. Z. 16–20; Anspruch 8 GS
- Unteranspruch 7: Anspruch 3, 17 'A1; Anspruch 9 GS
- Unteranspruch 8: Fig. 3, 4, 22 'A1; Fig. 3, 4, 22 GS
- Unteranspruch 9: vgl. Merkmal 1M1c; Anspruch 14 GS,
- Nebenanspruch 10: siehe Fig. 1 mit dortigem Spielsystem 1 i. V. m. Abs. 0040, Z. 1–31 'A1; Anspruch 16 GS
- Unteranspruch 11: Abs. 0040 'A1, zu den Bediendaten siehe die „operation data“ in Fig. 17 (701, 74; 78, 761) 'A1; Anspruch 17 GS.

6. Der Gegenstand des Streitgebrauchsmusters nach nunmehr geltendem Hauptantrag ist schutzfähig, da er durch den im Verfahren befindlichen Stand der Technik nicht neuheitsschädlich vorweggenommen wird und er insoweit auch einen erfinderischen Schritt aufweist.

6.1 In Bezug auf die Argumentation der Gebrauchsmusterabteilung bestehen bereits folgende Bedenken:

Wie die Gebrauchsmusterabteilung in ihrem Beschluss insoweit zwar zutreffend ausführt, ist die oben genannte Flexibilität, die die Erfindung gegenüber dem im Gebrauchsmuster aufgeführten Stand der Technik bietet, im Licht des Anspruchs 1 so zu verstehen, dass der Controller nicht nur für klassische Joystickspiele, sondern für möglichst viele unterschiedliche Spiele geeignet ist, wie z. B. Sport-, Schieß-, Rollen- und Simulationsspiele. So sollen insbesondere auch solche realitätsnahen Spiele möglich sein, bei denen der Spieler mit beiden Händen gleichzeitig, unabhängig voneinander durch die jeweilige Bewegung und Haltung das Spielgeschehen bestimmen oder den Controller als „Schusswaffe“ einsetzen kann.

Dabei geht sie – ebenfalls insoweit noch zutreffend – als für die Erfindung zuständigen Fachmann von einem Elektroingenieur mit Fachhochschulausbildung aus, der als Entwickler auf dem Gebiet der elektronischen Spielgeräte tätig ist und die dort üblichen Schaltungsanordnungen, System- und Programmierlösungen aus seiner mehrjährigen Berufspraxis kennt.

Sie geht in ihrer Entscheidung aber auch noch zusätzlich von einem Auftraggeber aus, der nach ihrer Sicht ein Spieledesigner ist, der einen Controller für seine Spiele benötigt und dem Fachmann seine Wünsche bezüglich der Funktionalität mitteilt und die Formgebung festlegt. Mit dieser Annahme würde die Aufgabe aber bereits die Lösung enthalten. Eine korrekt formulierte Aufgabe darf aber nicht einen Teil der Lösung enthalten. Sie darf auch nicht auf die Lösung hindeuten und somit keine Lösungsansätze, Lösungsprinzipien oder Lösungsgedanken enthalten (vgl. Schulte, PatG, 10. Auflage, § 1 Rdn. 48 a).

Selbst wenn die Argumentation der Gebrauchsmusterabteilung zuträfe, fehlt es an dem Nachweis, dass zumindest die Idee für einen solchen multifunktionalen, zweigeteilten Controller zum Anmeldezeitpunkt entweder Stand der Technik oder zumindest für einen Fachmann nahegelegt gewesen war.

6.2 Der Gegenstand des Schutzanspruchs 1 nach geltendem Hauptantrag wird durch keine im Verfahren befindliche Entgegenhaltung neuheitsschädlich getroffen. Die Neuheit des erfindungsgemäßen Gegenstands nach Anspruch 1 gemäß Hauptantrag ist zwischen den Beteiligten auch unstrittig.

6.3 Der Gegenstand des Schutzanspruchs 1 nach geltendem Hauptantrag beruht auch auf einem erfinderischen Schritt.

6.3.1 Zusammenfassend besteht der anspruchsgemäße Gegenstand aus

- einer ersten Steuereinheit mit einem longitudinalen Gehäuse (M1e), das aufweist
 - als erste Bediendaten einen Bildaufnahmeabschnitt (M1f) sowie
 - als vierte Bediendaten einen Gyro- oder Beschleunigungssensor (M1ff),
- einer zweiten Steuereinheit mit einem durch eine Hand haltbaren Gehäuse (M1g), das aufweist
 - als zweite Bediendaten einen Hebel mit Spitze, die aus dem Gehäuse herausragt (M1j), sowie
 - als dritte Bediendaten einen Gyro- oder Beschleunigungssensor (M1i, M1ii).

Zwischen der ersten und der zweiten Bedieneinheit befinden sich Mittel zum Verbinden der beiden Steuereinheiten (M1d).

Als entscheidend für die weitere Beurteilung des erfinderischen Schritts erweisen sich die nachfolgend genannten, anspruchsgemäßen Gegenstandsmerkmale: Sowohl die erste wie auch die zweite Steuereinheit müssen jeweils einen Beschleunigungssensor oder einen Gyrosensor aufweisen (siehe Merkmal M1e in Verbindung mit Merkmal M1ff bezüglich der ersten Steuereinheit beziehungsweise Merkmal M1g in Verbindung mit Merkmal M1ii hinsichtlich der zweiten Steuereinheit).

6.3.2 Der von der Antragstellerin als nächstliegender Stand der Technik angegebenen Vorrichtung nach **D3** fehlt es jedenfalls an den Merkmalen M1ff, M1hh und M1ii.

Denn weder weisen die „gun body 4“/das „control module 6“ noch die „gun peripheral input module 43“ als die beiden dortigen Steuereinheiten überhaupt einen Beschleunigungssensor oder einen Gyrosensor auf.

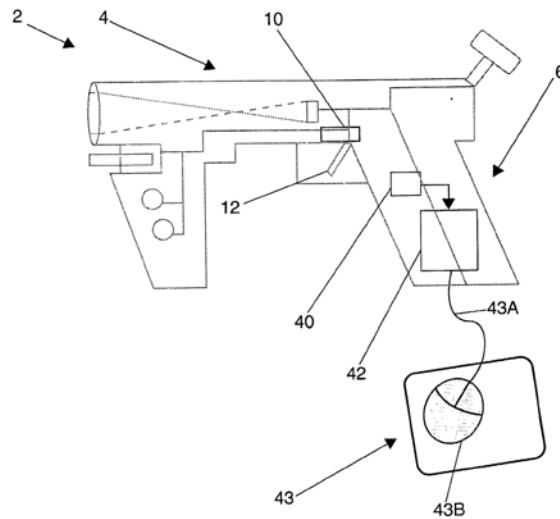


Fig. 2 aus D3

6.3.3 Allerdings kann auch keine der von der Antragstellerin angeführten Druck-schriften D13, D14 oder D15 das Vorsehen eines Beschleunigungssensors, alter-nativ eines Gyrosensors, für beide Steuereinheiten der D3, nahelegen, um so zum Gegenstand des Schutzanspruchs 1 des Streitgebrauchsmusters zu gelangen.

So weist die **D13** mit dortigem Neigungsschalter („inclination sensor 28“), der nur 5 Schaltpositionen kennt, bereits keinen anspruchsgemäßen Beschleunigungs-sensor oder Gyrosensor auf.

Darüber hinaus kann die Vorrichtung nach D13 noch nicht einmal dazu anregen, in beiden Steuereinheiten der D3 einen solchen Neigungsschalter vorzusehen.

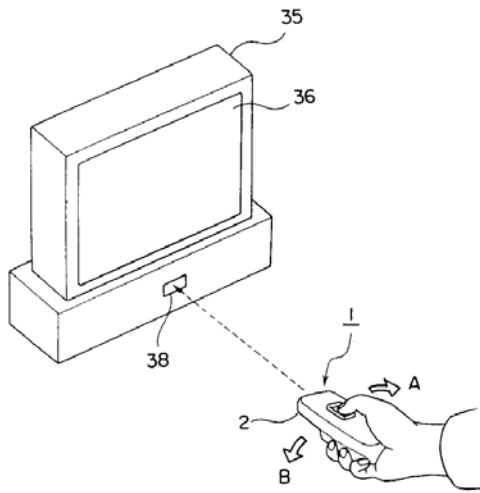
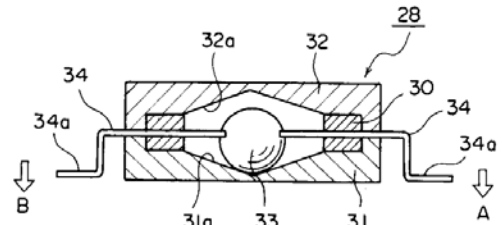


Fig. 13 aus D13

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

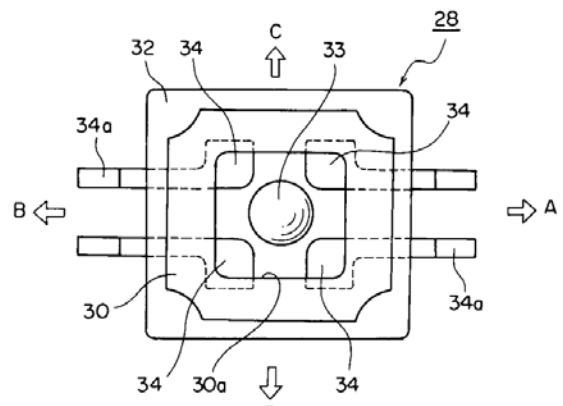


Fig. 11, 12 aus D13

Bei der Vorrichtung nach D3 dient ein „peripheral input module 43“ (vgl. S. 7, Abs. 0059, Z. 46–51 D3) dazu, dass der Spieler Auswahlentscheidungen innerhalb des Kontextes des Computerspielszenarios treffen kann, oder der Spieler der „optical gun 2“ oder dem Computerspielsystem („computer game system“) 16 Informationen zur Verfügung stellen kann. Aufgrund der in der D3 angegebenen Aufzählung, wonach diese zusätzlich zur „optical gun 2“ vorhandene Eingabeeinheit („gun peripheral input 45“) auch ein „thumbpad, a foot pedal, an optical wheel or other suitable data or signal input peripheral known in the art“ sein kann (S. 7, Abs. 0059, Z. 48–49 D3; auch Abs. 0049 D3), mag es für den Fachmann naheliegender sein, für diese „gun peripheral input 45“ der D3 auch eine dementsprechende Bedieneinheit wie die aus D13 vorzusehen. Denn auch diese ermöglicht eine einfache und genaue Auswahlbewegung auf einem Auswahlbildschirm (vgl.

S. 1 D13b, dort unter „[Summary]“), womit sie der Fachmann als mögliche alternative Eingabeeinheit für das „peripheral input module 43“ der D3 ansehen mag. Allerdings ergibt sich insgesamt kein Anlass oder eine Anregung, die D13-„remote control-type input device 1“ auch noch zusätzlich anstelle der D3-„optical gun 2“ vorzusehen oder zumindest bei der Vorrichtung nach D3 noch selektiv den aus der D13 bekannten „inclination sensor 28“ zusätzlich bei der „optical gun 2“ einzusetzen. Denn bei der D3-„optical gun 2“ kommt es nur auf eine Erkennung des anvisierten Zielpunktes auf dem Bildschirm an. Dafür liefert aber die D3 bereits eine ausführliche Lösung, wie dies mit Hilfe eines „light sensor 8“ gelingt. Hierfür zusätzlich einen „inclination sensor 28“ wie aus D13 bekannt einzusetzen, ist weder in D3 noch D13 angegeben, noch ist es für den Fachmann aus seinem Fachwissen heraus naheliegend.

Auch die **D14** kann nicht dazu anregen, die D3-„optical gun 2“ durch die in der D14 vorgeschlagene „pointing device 101“, die gem. S. 13 Z. 28–30 D14 einen „gyrosensor“ aufweisen kann, zu ersetzen.

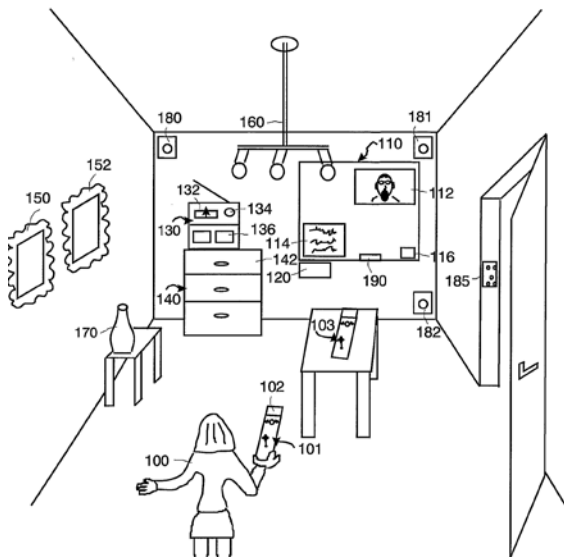


Fig. 1 aus D14

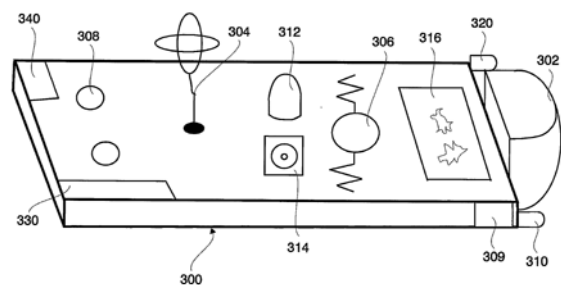
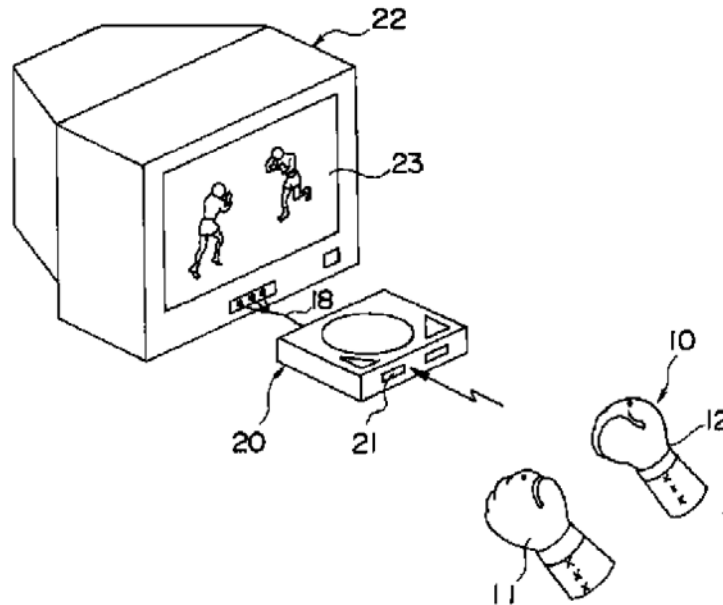


Fig. 3 aus D14

Diese D14-„pointing device 101“ soll nur als „universal remote control system“ dienen (S. 1 Z. 13–20 i. V. m. S. 2 Z. 8–10 D14). Somit ist es, analog wie bei der Vorrichtung nach D13, lediglich naheliegend, die D14-„pointing device 101“ als Alternative zur D3-„gun peripheral input 45“ bei der Vorrichtung nach D3 einzusetzen. Ein fachmännischer Anlass oder eine druckschriftliche Anregung, die D14-„pointing device 101“ auch noch zusätzlich anstelle der D3-„optical gun 2“ einzusetzen, ist aber nicht gegeben. Anders als von der Antragstellerin angegeben, ist es auch nicht naheliegend, dass der Fachmann aus der D14 die Anregung entnimmt, die D3-„optical gun 2“ zusätzlich mit einem Beschleunigungssensor zu versehen. Zwar handelt es sich bei der Vorrichtung nach D14 zutreffend um ein tragbares, mit der Hand zu haltendes Bediengerät, das ausweislich der D14 auch bei Spielen zum Einsatz kommen kann (letzter Satz der Beschreibung, vgl. S. 14 Z. 14 f. D14: „Games could be played by using the pointing device 101 as some kind of interface device to the real world.“). Allerdings greift diese Argumentation der Antragstellerin zu kurz, da die Vorrichtung nach D14 reale Gegenstände erkennen soll und diese damit bedient werden sollen (im Sinne von „eingestellt werden können“ (z. B. „ein/aus“, „laut/leise“). Solch eine Verwendung ist bei der D3-„gun 2“ aber nicht erforderlich. Wie oben ausgeführt, mag sich die Vorrichtung nach D14 zwar in naheliegender Weise bei der Vorrichtung nach D3 für dortige D3-„data input peripheral 43B“ (als anspruchsgemäße zweite Steuereinheit) anbieten. Dann weist diese zwar einen Beschleunigungssensor auf (Merkmal Mi, Mii). Allerdings liefert die D14 dem Fachmann keine Anregung, die D3-„optical gun 2“ (entspricht der anspruchsgemäßen ersten Steuereinheit nach Merkmal M1b) mit einem Gyrosensor (bekannt aus D14 „motion sensing means 304“ i. V. m. S. 13, Z. 29: „e.g. [...] a gyroscope“) zu versehen, da weder angegeben noch für den Fachmann sonst erkennbar ist, welche Vorteile dies bei der D3-„optical gun 2“ brächte, da diese nicht mit einer Gestensteuerung wie die Vorrichtung nach D14 gesteuert wird.

Nach Auffassung der Antragstellerin soll auch die **D15** das Vorsehen eines Beschleunigungssensors gemäß den Merkmalen M1ff und M1ii in beiden Steuereinheiten bei einer Spielvorrichtung wie nach D3 nahelegen.



Figur aus D15

Die Argumentation der Antragstellerin berücksichtigt aber nicht, dass es sich bei den D15-Boxhandschuhen und bei der D3-„optical gun 2“ um ganz unterschiedliche Benutzerschnittstellen handelt.

Während die Boxhandschuhe der D15 der Erfassung der Schlagrichtung und der Beschleunigung der Fäuste dienen, soll die D3-„optical gun 2“ ein exaktes Zielen auf einen Punkt des Monitors ermöglichen.

Die Begründung der Antragstellerin lässt offen, welchen Anlass der Fachmann gehabt haben könnte, überhaupt in einer der beiden Benutzerschnittstellen-Einheiten der D3, der D3-„optical gun 2“ oder in der D3-„gun peripheral input 43“, geschweige denn in beiden Einheiten einen Beschleunigungssensor wie in den Boxhandschuhen nach D15 vorzusehen.

Selbst die oben angeführten naheliegenden Übertragungen zumindest aus D13 oder D14 – die D15 liegt, wie ausgeführt, weiter ab – führen somit nicht zu einem

Gegenstand wie nach Anspruch 1 gemäß Hauptantrag, da keine dieser Vorrichtungen zwei miteinander verbundene Steuereinheiten aufweist oder dazu anregt, dass beide Steuereinheiten die Merkmale M1ff und M1ii erfüllen, nämlich beide einen Beschleunigungs- oder Gyrosensor aufweisen.

In der mündlichen Verhandlung hat die Antragstellerin angeführt, dass auch Kombinationen aus D1 mit D14 oder D2 mit D14 einen Gegenstand wie nach Anspruch 1 nach Hauptantrag nahelegen würden.

Allerdings ergibt weder eine Kombination aus D1 mit D14 noch aus D2 mit D14 den Gegenstand nach Anspruch 1 des Hauptantrags, da aus keiner der beiden Kombinationen eine Spielvorrichtung wie nach Anspruch 1 hervorgeht, bei der beide Steuereinheiten wie gemäß den Merkmalen M1e/M1ff und M1g/M1ii jeweils einen Beschleunigungssensor oder einen Gyrosensor aufweisen.

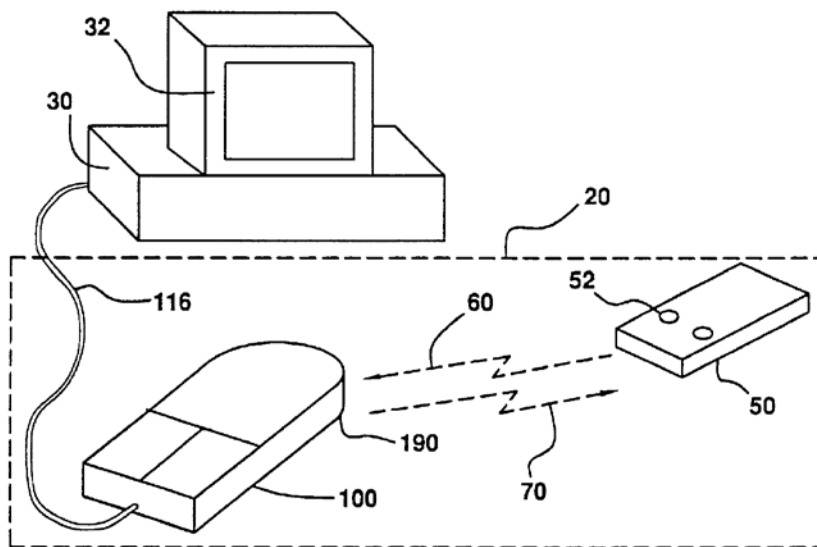


Fig. 1 aus D1

So sind bei der **D1** zwar die beiden Steuereinheiten „remote controller 50“ und „primary controller 100“ miteinander – per Infrarotverbindung – verbunden.

Als denkbare Geräte für den „remote controller 50“ gibt die D1 sowohl relative Zeigegeräte (vgl. Sp. 1 Z. 17 D1) wie auch absolute Zeigegeräte (Sp. 3 Z. 30–35 D1) an, wie „a mouse, trackball or joystick“, „wireless mouse apparatus“, speziell „wireless mouse“ oder „computer mouse“ (Sp. 3 Z. 15–19 D1), auch „keypad“ (Sp. 3 Z. 57–60 D1), „trackball“, „toggle switch“, „sliding pad control device“ (Sp. 4, Z. 8–15 D1).

Für die andere Steuereinheit der D1, den „primary controller 100“, führt die D1 – nicht abschließend – auf „a mouse, a trackball, a touch pad controller, a joystick, a cursor key controller, a keypad, and a keyboard“ (Sp. 4 Z. 56–63, Sp. 9 Z. 56–60 D1).

Für keine dieser Einheiten ist somit aber die Verwendung eines Beschleunigungs- oder Gyrosensors angegeben oder nahegelegt.

Auch die von der Antragstellerin für eine naheliegende Weiterbildung angegebene D14 kann lediglich dazu anregen, den D1-„remote controller 50“ durch Vorsehen eines Bedienteils wie nach D14 mit einem Beschleunigungssensor zu versehen.

Denn anders als der D1-„primary controller 100“, der bevorzugt eine „conventional mouse“ sein soll (Sp. 4 Z. 56–63, insb. 62 f. D1), soll das Eingabegerät 50 der D1 als „remote controller“ dienen und damit unabhängig von dem „apparatus 30“, einem „PC“ oder „Net computer“ (Sp. 2 Z. 38–43 D1) sein. Folglich mag es zwar naheliegen, für diesen D1-„remote controller 50“ eine D14-„pointing device“ 101/300 zu verwenden, da diese laut S. 2 Z. 32–34 D14 eine bekannte Universalfernbedienung ersetzen soll. Es bleibt aber offen, welchen Anlass der Fachmann gehabt haben soll, auch den D1-„primary controller 100“ durch eine D14-„pointing device“ zu ersetzen, da die D1 zwar eine Vielzahl möglicher alternativer Steuegeräte (s. o.) angibt, welche die manuellen Bewegungsdaten des Nutzers in für den angeschlossenen Computer nutzbare Signale umsetzen können sollen. Keines dieser aufgeführten Geräte beinhaltet dabei jedoch einen Beschleunigungs- oder Gyrosensor. Auch handelt es sich durchgängig bei den für den „primary controller 100“ aufgeführten Geräten um jeweils auf einem Tisch angeordnete Steuereinheiten. Armbewegungen mit diesen Geräten sowohl nach unten oder oben sind dabei nicht vorgesehen, womit auch die auf S. 3 Z. 31 – S. 4 Z. 1 D14 aufgeführte

Lösung zur Detektion dieser Bewegungen mit einem „gyroscope“ für die D14-„pointing device“ zumindest für den D1-„primary controller 100“ ebenfalls nicht naheliegend ist.

Auch bei der Vorrichtung nach **D2** handelt es sich um eine Zeigevorrichtung, die weder einen Beschleunigungssensor noch einen Gyrosensor aufweist.

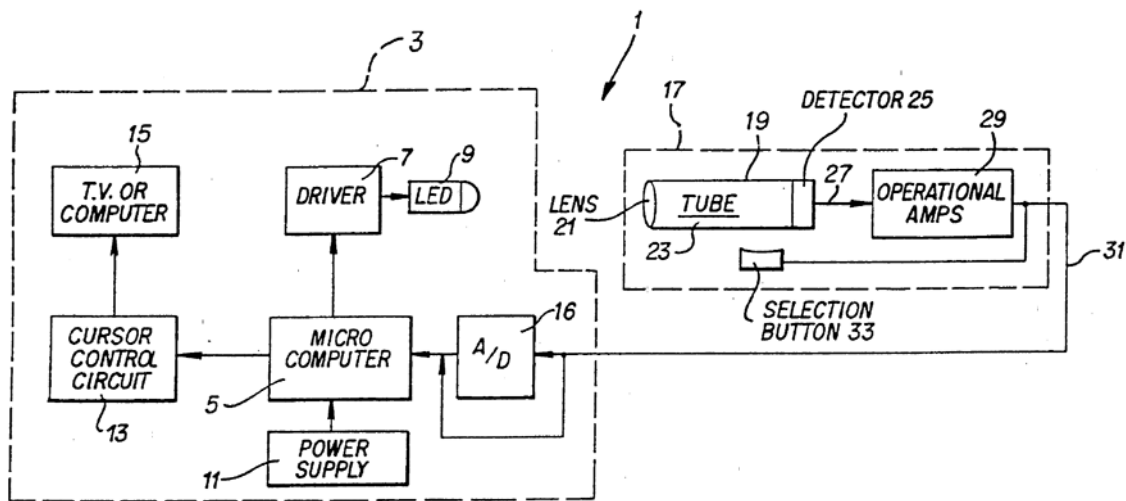


Fig. 1 aus D2

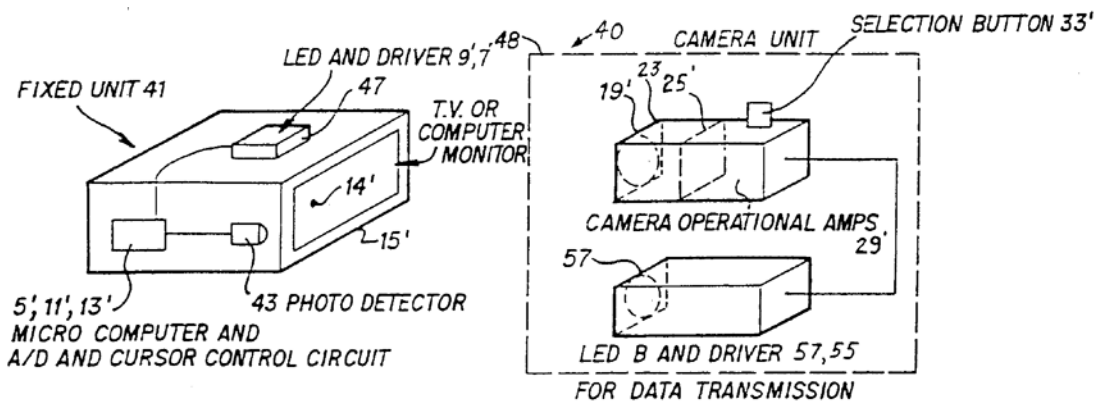


Fig. 16 aus D2

Zwar mag die D14 vorschlagen, die Bewegung einer dortigen „pointing device“ 103 nicht nur mit einer Kamera zu detektieren, sondern auch mit anderen „motion sensing means“ z. B. einem „gyroscope“ etc. Dem mag der Fachmann

den Hinweis entnehmen, auch bei einer D2-„movable unit“ 17/48 ein solches „gyroscope“ vorzusehen. Offen bleibt aber, wodurch der Fachmann bei der Zusammenschau von D2 und D14 dazu angeregt werden soll, dort jeweils beide „devices“ (D14-„pointing device“ 101/300 und D2-„movable unit“ 17/48) vorzusehen und diese auch noch im Sinne des anspruchsgemäßen Merkmals M1d miteinander zu verbinden. Denn sowohl in der D2 wie auch in der D14 werden die dortige D2-„movable unit“ 17/48 wie auch die D14-„pointing device“ 101/300 jeweils alleine ohne eine zweite bewegliche Einheit eingesetzt.

Die weiteren Druckschriften liegen weiter ab; sie haben in der mündlichen Verhandlung im Übrigen auch keine Rolle gespielt.

Nach alledem ist der Gegenstand des Schutzanspruchs 1 nach Hauptantrag neu und beruht auch auf einem erfinderischen Schritt, so dass dieser Anspruch Bestand hat.

6.4 Das gleiche gilt für die auf den Anspruch 1 rückbezogenen Ansprüche 2 bis 11, die jeweils weitere über Selbstverständlichkeiten hinausgehende Ausführungsformen betreffen.

7. Die Kostenentscheidung folgt aus § 18 Abs. 2 Satz 2 GebrMG i. V. m. § 84 Abs. 2 PatG i. V. m § 92 Abs. 1 Satz 1 ZPO und berücksichtigt den Umfang des jeweiligen Obsiegens und Unterliegens der Beteiligten.

III. Rechtsmittelbelehrung

Gegen diesen Beschluss steht den am Beschwerdeverfahren Beteiligten das Rechtsmittel der Rechtsbeschwerde zu. Da der Senat die Rechtsbeschwerde nicht zugelassen hat, ist sie nur statthaft, wenn gerügt wird, dass

1. das beschließende Gericht nicht vorschriftsmäßig besetzt war,
2. bei dem Beschluss ein Richter mitgewirkt hat, der von der Ausübung des Richteramtes kraft Gesetzes ausgeschlossen oder wegen Besorgnis der Befangenheit mit Erfolg abgelehnt war,
3. einem Beteiligten das rechtliche Gehör versagt war,
4. ein Beteiligter im Verfahren nicht nach Vorschrift des Gesetzes vertreten war, sofern er nicht der Führung des Verfahrens ausdrücklich oder stillschweigend zugestimmt hat,
5. der Beschluss aufgrund einer mündlichen Verhandlung ergangen ist, bei der die Vorschriften über die Öffentlichkeit des Verfahrens verletzt worden sind, oder
6. der Beschluss nicht mit Gründen versehen ist.

Die Rechtsbeschwerde ist innerhalb eines Monats nach Zustellung des Beschlusses durch einen bei dem Bundesgerichtshof zugelassenen Rechtsanwalt zu unterzeichnen und beim Bundesgerichtshof, Herrenstraße 45a, 76133 Karlsruhe, einzureichen. Die Frist ist nur gewahrt, wenn die Rechtsbeschwerde vor Fristablauf beim Bundesgerichtshof eingeht. Die Frist kann nicht verlängert werden.

Metternich

Dr. Krüger

Ausfelder

Fa