



BUNDESPATENTGERICHT

19 W (pat) 5/09

(AktENZEICHEN)

Verkündet am
8. November 2010

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

...

betreffend die Patentanmeldung 197 10 361.8-45

hat der 19. Senat (Technischer Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 8. November 2010 unter Mitwirkung des Vorsitzenden Richters Dipl.-Ing. Bertl, der Richterin Kirschneck sowie der Richter Dipl.-Ing. Groß und Dipl.-Ing. J. Müller

beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

Gründe

I.

Die am 13. März 1997 beim Deutschen Patent- und Markenamt eingegangene Patentanmeldung mit der Bezeichnung

"Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten"

wurde von der Prüfungsstelle für Klasse G07F des Deutschen Patent- und Markenamtes durch Beschluss vom 12. Oktober 2006, abgesandt am 3. November 2006 mit der Begründung zurückgewiesen, bei der der Anmeldung liege keine technische Problemstellung vor, daher sei der Patentanspruch gemäß § 1 Abs. 2 Nr. 3 PatG (a. F.) nicht gewährbar.

Gegen diesen Beschluss richtet sich Beschwerde der Anmelderin.

Sie beantragt:

den Beschluss der Prüfungsstelle für Klasse G07F des Deutschen Patent- und Markenamts vom 12. Oktober 2006 aufzuheben und das nachgesuchte Patent mit folgenden Unterlagen zu erteilen:

einzigem Patentanspruch 1, überreicht in der mündlichen Verhandlung,
Beschreibung und 1 Blatt Zeichnung vom Anmeldetag
12. März 1997.

Der geltende Patentanspruch 1, überreicht in der mündlichen Verhandlung, lautet unter Einfügung einer Gliederung und Berichtigung offensichtlicher Rechtschreib- und Grammatikfehler (Korrekturen unterstrichen):

"Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten, wobei der Unterhaltungsautomat

- a) eine Steuereinheit (5);
- b) eine Spieleinrichtung (11);
- c) einen als Vorlagespeicher ausgebildeten DM-Guthabenspeicher;
- d) einen Punktezähler;
- e) Anzeigemittel (9, 10) zur Anzeige des Punktezählerstands und des DM-Guthabenzählerstands;
- f) eine Rückgabetaste (12), sowie
- g) eine Chipkarten-Lese-Schreibeinrichtung (4) aufweist, und bei dem verfahrensgemäß
- h) der als Vorlagespeicher ausgebildete DM-Guthabenspeicher durch Münzeinwurf erhöht wird und mittels des Anzeigemittels (10) der DM-Betrag angezeigt wird;
- i) der im Vorlagespeicher angezeigte DM-Betrag nach einer fest vorgegebenen Beziehung in Spielpunkte gewandelt wird und mittels des Anzeigemittels (9) angezeigt wird;
- j) ein Spieleinsatz eines jeden Spiels vom Punktezähler subtrahiert und ein von der Spieleinrichtung angezeigten Symbol-Kombination zugeordneter Gewinn im Punktezähler addiert wird; und
- k) nach Betätigung der Rückgabetaste (12) die Punkte des Punktezählers nach der fest vorgegebenen Beziehung in einen DM-Betrag gewandelt werden, der bis zur Höhe des Betrags des Vorlagespeichers ausgezahlt wird,

dadurch gekennzeichnet, dass

- l) nach Zuführung einer Chipkarte (13) in die Schreib-/Leseeinrichtung (4) und Betätigung der Rückgabetaste (12) der Zählerstand des Punktezählers auf die Chipkarte (13) übertragen wird, wobei die Punkte nach der vorgegebenen Beziehung in DM-Beträge gewandelt werden und maximal der Betrag des Vorlagespeichers von den gewandelten Punkten in einen DM-Speicher der Chipkarte geschrieben wird und der verbleibende Betrag als umgewandelter Punktwert in einen Punktespeicher der Chipkarte (13) übertragen wird;
- m) ein Transfer der Punkte von der Chipkarte (13) in den Punktezähler des Unterhaltungsautomaten erfolgt, wenn der Guthabenstand im DM-Guthabenzähler des Unterhaltungsautomaten (1) gleich Null ist, und
- n) dass ein DM-Transfer von der Chipkarte (13) in den DM-Guthabenzähler des Unterhaltungsautomaten (1) durchgeführt wird, wenn der Punktezähler des Unterhaltungsautomaten gleich Null ist."

Bei den betreffenden Unterhaltungsautomaten handelt es sich nach Darlegung der Anmelderin nicht um Geldspielautomaten, bei denen ein vom Spieler erzielter Gewinn auch in Form eines Geldbetrages entnommen werden könne, sondern um ein Gerät, bei dem ein Gewinn ausschließlich in Form von Punkten erwirtschaftet werden könne. Das habe zur Folge, dass gewonnene Punkte, selbst bei einer kurzzeitigen Spielunterbrechung, verfielen. Gemäß dem zugrundeliegenden Stand der Technik sei es dem Benutzer also nicht möglich, einen erzielten Punktgewinn in irgendeiner Form zu einem späterem Zeitpunkt zu nutzen, da eine Geldauszahlung prinzipiell ausgeschlossen sei.

Als Aufgabenstellung gibt die Anmelderin an, es solle einem Benutzer eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten ermöglicht werden, einen erzielten Punktergebnis trotz einer Unterbrechung eines Spiels zu einem späteren Zeitpunkt am selben oder einem anderen Unterhaltungsautomaten wieder einsetzen zu können, ohne dass in irgendeiner Weise der Spielgewinn in Geld umgewandelt und zur Auszahlung kommen könne. Zumindest die Sicherung des Punktergebnisses für den Benutzer sieht die Anmelderin als technisch an.

Das Verfahren gemäß dem geltenden Patentanspruch 1 sei auch neu und beruhe auf erfinderischer Tätigkeit, da aus dem Stand der Technik keine Unterhaltungsautomaten bekannt seien, die getrennte Punkte- und Geldkonten aufwiesen, derart, dass von einer Chipkarte nicht nur auf das Punktekonto aufgebucht werden könne, sondern in Abhängigkeit davon, dass der Punktezähler auf Null stehe, auch Geld auf das Geldkonto.

Wegen der weiteren Einzelheiten wird auf den Akteninhalt Bezug genommen.

II.

Die frist- und formgerecht erhobene Beschwerde ist zulässig. Sie hat jedoch in der Sache im Ergebnis keinen Erfolg.

1. Der Senat sieht den Gegenstand der Anmeldung zumindest teilweise auf dem Gebiet der Technik (§ 1 Abs. 1 PatG). Die Auffassung der Prüfungsstelle, die in der schriftlichen Begründung ihres Zurückweisungsbeschlusses ausgeführt hat, der Anmeldung liege keine technische Problemstellung zugrunde, sondern eine wirtschaftliche, mag dem Grunde nach zutreffend sein. Daraus lässt sich dennoch auch eine konkrete technische Aufgabenstellung ableiten, nämlich die Realisierung der an sich kaufmännischen Vorgabe bei einer bestimmten technischen Vorrichtung.

Dem entsprechend erschöpft sich die angegebene Lösung auch nicht in Anweisungen an den Programmierer als solche, vielmehr sind im Patentanspruch 1 eine ganze Reihe von Vorrichtungsmerkmalen genannt und darüber hinaus sind auch Bedingungen angegeben, in welchen Abhängigkeiten die einzelnen Vorrichtungsmerkmale zusammenwirken sollen. Selbst wenn zur programmtechnischen Umsetzung, wie es in Begründung der Prüfungsstelle heißt, keine besonderen technischen Überlegungen notwendig sind, handelt sich offensichtlich doch um technische Überlegungen, die auf Neuheit und erfinderische Tätigkeit geprüft werden können.

Selbst die ursprünglich genannte Aufgabenstellung, ein Spieler solle einen etwaigen Punktgewinn nach einem Spielabbruch weiterhin nutzen können, ist nach Auffassung des Senats nicht ausschließlich wirtschaftlicher Natur. Aus dieser Funktionsangabe erschließt sich vielmehr implizit die Aufgabe an den Fachmann, die Steuerung so zu programmieren, dass die geforderte technische Wirkung eintritt. Die (programmierbare) Steuerung wirkt gemäß Patentanspruch 1 auf reale Mittel, nämlich auf zwei Speicher, die in wechselseitiger Abhängigkeit beschrieben werden können oder gegen ein Beschreiben verriegelt sind. Dabei handelt es sich nicht um irgend einen beliebigen Computer, sondern um die Steuerungsvorrichtung einer ganz speziellen Vorrichtung. Ein Anschlußgrund nach § 1 Abs. 2 Nr. 3, Abs. 4 PatG liegt demnach nicht vor (vgl. BGH BIPMZ 2009, 183 - Steuerungseinrichtung für Untersuchungsmodalitäten, GRUR 2010, 613 - Dynamische Dokumentengenerierung).

Ob die zur Realisierung der erwünschten Funktionalität erforderlichen Maßnahmen eine Erfindung darstellen, ist somit nach Überzeugung des Senats keine Frage der Technizität, sondern der der Neuheit und/oder erfinderischen Tätigkeit nach §§ 3, 4 PatG.

2. Das Verfahren gemäß dem geltenden Patentanspruch 1 beruht jedoch nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit und ist deswegen nicht patentfähig (§ 1, Abs. 1 in Verbindung mit § 4 PatG).

Der Fachmann ist hierbei nach Meinung des Senats ein Fachinformatiker oder Softwareentwickler für Anwendungsentwicklung, der auf die Auswahl, Entwicklung, Anpassung sowie Wartung von Software von Spielautomaten spezialisiert ist und dazu die geeigneten Methoden und Verfahren der Softwaretechnik, Programmiersprachen und Entwicklungswerkzeuge benutzt.

Der Senat misst dem Wortlaut des Patentanspruchs 1 folgendes Verständnis bei:

- Die Begriffe "Vorlagespeicher", "DM-Guthabenspeicher", "DM-Guthabenzähler" bezeichnen ein- und denselben Sachverhalt.
- Merkmal i) lässt offen, ob der Vorlagespeicher bei der Wandlung des DM-Betrags in Spielpunkte auf Null gesetzt wird oder ob dieser das zuvor angezeigte DM-Guthaben behält und weiterhin anzeigt.

Daher umfasst der Patentanspruch 1 zwei Varianten:

a) Der Vorlagespeicher wird auf Null gesetzt wird. In diesem Fall ist die in Merkmal m) genannte Bedingung für einen Transfer von Punkten von der Chipkarte in den Punktezähler des Unterhaltungsautomaten immer erfüllt und damit gegenstandslos.

b) Der Vorlagespeicher wird nicht auf Null gesetzt. Die in Merkmal m) genannte Bedingung für einen Transfer von Punkten von der Chipkarte in den Punktezähler des Unterhaltungsautomaten ist in diesem Fall nur dann erfüllbar, wenn in den Unterhaltungsautomaten zuvor keine Münzen eingeworfen wurden.

Unter dieser Voraussetzung kann gemäß Merkmal m) zunächst ein Transfer von Punkten von der Chipkarte in den Punktezähler des Unterhaltungsautomaten erfolgen. Wenn diese verspielt sind, ist gemäß Merkmal n) ein DM-Transfer von der Chipkarte auf den Unterhaltungsautomaten möglich. Im Vorlagespei-

cher bleibt in diesem Fall der dabei gebuchte DM-Betrag unveränderlich als aktuelle Höchstgrenze des auf die Chipkarte buchbaren DM-Betrags gespeichert.

- Bei dem Verfahrensmerkmal l) handelt es sich um eine Alternative zum Merkmal k), die dann zum Tragen kommt, wenn sich zum Zeitpunkt des Drückens der Rückgabetaste (12) eine Chipkarte (13) in der Chipkarten-Lese-Schreibeinrichtung (4) befindet, die von dieser erkannt wird.

Falls sich keine Chipkarte (13) in der Chipkarten-Lese-Schreibeinrichtung (4) befindet, wird wie in Merkmal k) angegeben, maximal der im DM-Guthabenspeicher vermerkte Betrag ausbezahlt, sofern eine entsprechende Anzahl von Spielpunkten vorhanden ist. Ein darüber hinausgehende Zahl von Spielpunkten würde verfallen.

- Durch Merkmal l) wird einerseits die Bedingungen für das Aufbuchen von Geld und/oder Punkten vom Unterhaltungsautomaten auf die Chipkarte beschrieben, durch die Merkmale m) und n) andererseits umgekehrt die Bedingungen für das Abbuchen von der Chipkarte durch den Unterhaltungsautomaten. Ein unmittelbarer zeitlicher Zusammenhang ist dadurch nicht festgelegt, insbesondere kann die Chipkarte zwischen dem Aufbuchen und dem Abbuchen der Chipkarten-Lese-Schreibeinrichtung entnommen werden.
- Die in den Merkmalen m) und n) genannten Abbuchungsvorgänge von der Chipkarte auf den Unterhaltungsautomaten können denselben oder einen anderen Unterhaltungsautomaten betreffen als den in den Merkmalen a) bis l) bezeichneten.
- Die Merkmale m) und n) stellen Alternativen zueinander dar, wobei wie durch die angegebene Reihenfolge festgelegt, ein DM-Transfer von der Chipkarte in den DM-Guthabenzähler des Unterhaltungsautomaten (Merkmal n)) nur unter der Voraussetzung erfolgt, dass zuvor eventuell gemäß Merkmal m) auf der Chipkarte vorhandene Punkte von der Chipkarte in den Punkteähler des Unterhaltungsautomaten transferiert worden waren und bereits verbraucht sind.

- Durch Merkmal n), wonach ein DM-Transfer von der Chipkarte in den DM-Guthabenzähler (erst dann) durchgeführt wird, wenn der Punktezähler des Unterhaltungsautomaten gleich Null ist, wird nicht ausgeschlossen, dass gemäß Merkmal h) der DM-Guthabenzähler und damit auch gemäß Merkmal i) der Punktezähler durch Münzeinwurf erhöht wird, auch wenn der Punktezähler größer Null ist.

3. Aus der DE 295 12 482 U1 ist in Übereinstimmung mit dem Sinn des geltenden Patentanspruchs 1 bekannt: ein

Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 4, 5 wobei der Unterhaltungsautomat 4, 5

- a) eine Steuereinheit 2;
- b) eine Spieleinrichtung (Seite 1, Absatz 1: Unterhaltungsspielgeräte, Flipper);
- c) ein als Vorlagespeicher ausgebildeter DM-Guthabenzähler (Münzdirektkonto 14);
- d) einen Punktezähler (bei Unterhaltungsautomaten selbstverständlich);
- e) Anzeigemittel zur Anzeige des Punktezählerstands und des DM-Guthabenzählerstands (Aufgrund der Existenz des Münzdirektkontos liest der Fachmann mit, dass dafür eine Anzeige vorhanden ist, ebenso ist für den Punktezähler eine Anzeige selbstverständlich.);
- f) eine Rückgabetaste 9, sowie
- g) eine Chipkarten-Lese-Schreibeinrichtung 6 aufweist, und bei dem verfahrensgemäß
- h) der als Vorlagespeicher ausgebildete DM-Guthabenzähler durch Münzeinwurf erhöht wird (Seite 4, Absatz 1; Seite 4, Absatz 3, letzter Satz: "Münzdirektkonto") und mittels des Anzei-

gemittels 10 der DM-Betrag angezeigt wird (selbstverständlich; siehe Anmerkung zu Merkmal e));

- i) der im Vorlagespeicher angezeigte DM-Betrag nach einer fest vorgegebenen Beziehung in Spielpunkte gewandelt wird und mittels des Anzeigemittels angezeigt wird (Seite 4, Absatz 3, die letzten beiden Sätze: Durch Münzeinwurf werden Punkte auf den Unterhaltungsautomat aufgebucht, also der DM-Betrag in Spielpunkte gewandelt, gleichzeitig wird der Münzwert, also der DM-Betrag, noch auf das Münzdirektkonto gebucht);
- j) ein Spieleinsatz eines jeden Spiels vom Punktezähler subtrahiert und ein von der Spieleinrichtung angezeigten Symbol-Kombination zugeordneter Gewinn im Punktezähler addiert wird (Seite 2, Absatz 2, Sätze 5 und 6: "Auf dem Punktekonto sind Buchungen in beide Richtungen möglich. Es können also Spiele gekauft sowie gewonnene Punkte gutgeschrieben werden"); und
- k) nach Betätigung der Rückgabetaste 9 die Punkte des Punktezählers nach der fest vorgegebenen Beziehung in einen DM-Betrag gewandelt werden, der bis zur Höhe des Betrags des Vorlagespeichers ausgezahlt wird (Seite 2, Absatz 2, Satz 1: "... kann ein in Geld eingezahltes Guthaben, das nicht zum Spielen eingesetzt wurde, in bar wieder ausbezahlt werden“, in Verbindung mit der Angabe in Seite 4, Absatz 3, die letzten beiden Sätze, wonach durch Münzeinwurf automatisch auch das Punktekonto erhöht wird, bedeutet das, dass das Guthaben des Münzdirektkontos, das parallel zum Punktekonto geführt wird, bar ausgezahlt wird.)

Nach Zuführung einer Chipkarte in die Schreib-/Leseeinrichtung 2 und Betätigung der Rückgabetaste 9 wird der Zählerstand des Punktezählers auf die Chipkarte übertragen (Seite 3, Absatz 2). In Zusammenschau mit der in der Beschreibungs-

einleitung der DE 295 12 482 U1 (Seite 1, Absatz 2) genannten Grundvoraussetzung, dass in Geld eingezahltes Guthaben, das nicht zum Spielen eingesetzt wurde, in bar wieder ausgezahlt wird, wird somit bei Betätigung des Rückgabebetastes der im Münzdirektkonto 14 verbuchte Betrag in bar ausgezahlt und in Übereinstimmung mit Merkmal I) des Patentanspruchs 1 der verbleibende Betrag entsprechend dem Zählerstand des Punktezahlers als umgewandelter Punktwert in einen Punktespeicher der Chipkarte übertragen.

Da der Unterhaltungsspielgerät gemäß DE 295 12 482 U1 aber ohnehin dafür eingerichtet ist, Geldbeträge auf die Chipkarte aufzubuchen, wie der vorstehend angegebenen Textstelle (Seite 3, Absatz 2) zu entnehmen ist, sind die technischen Voraussetzungen dafür gegeben, den betreffenden Betrag, der im Münzdirektkonto gespeichert ist, nicht bar auszubezahlen, sondern in den DM-Speicher der Chipkarte umzubuchen. Die Entscheidung das eine oder das andere zu tun, nimmt in keiner Weise auf die Technik Einfluss, wobei in Merkmal I) im Übrigen auch keine konkreten technischen Maßnahmen genannt sind, wie die geforderte Funktionalität realisiert werden soll.

Weiter ist es in der DE 295 12 482 U1 als Regelfall bezeichnet, zunächst das Punkteguthaben zu verbrauchen und erst danach die gekauften Spiele vom Geldkonto auf der Chipkarte abzubuchen (Seite 2, Absatz 2, die beiden letzten Sätze). Zumindest wird für einen Flipper und für einen Warenverkaufsautomat ausdrücklich erwähnt, dass ein Geldbetrag von der Chipkarte aufgebucht werden soll (Seite 3, Absatz 1, Satz 4). Da kein anderes Konto genannt und im Übrigen nach Überzeugung des Senats auch nicht erforderlich ist, auf das aufgebucht werden soll als das besagte Münzdirektkonto, wäre technisch offensichtlich auch ein Buchungsvorgang vom Geldkonto der Chipkarte auf das Münzdirektkonto des Unterhaltungsspielautomaten möglich, wenn auch nicht ausdrücklich vorgesehen.

Damit ist die in Merkmal n) genannte Bedingung erfüllbar.

Somit verbleibt als einziger Unterschied des Verfahrens gemäß Patentanspruch 1 gegenüber der DE 295 12 482 U1, die Bedingung gemäß Merkmal m), dass ein Transfer der Punkte von der Chipkarte in den Punktezähler des Unterhaltungsautomaten (nur) erfolgt, wenn der Guthabenstand im DM-Guthabenzähler des Unterhaltungsautomaten gleich Null ist.

Abgesehen davon, dass der Wortlaut des Patentanspruchs 1 (Merkmal i, Variante a)) das Verständnis zulässt, dass diese Bedingung grundsätzlich erfüllt, also gegenstandslos ist, ist zu diesem Verfahrensschritt und daraus erwachsend zu dem Verfahren, das durch diesen Schritt geprägt sein soll, keine objektive technische Aufgabe erkennbar, die dem zugrunde liegen könnte.

Diese Maßnahme ist weder erforderlich, um zu ermöglichen, dass ein Benutzer ein Spiel vorübergehend beenden und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen kann ohne gewonnene Punkte zu verlieren, noch ist sie erforderlich um zu verhindern, dass ein Punktegewinn durch Zwischenspeicherung auf der Chipkarte nachträglich noch als Geldbetrag ausbezahlt werden kann. Letzteres wird nämlich gemäß DE 295 12 482 U1 schon dadurch verhindert, dass bei einem Rückzahlvorgang nicht mehr zur Barauszahlung gelangt bzw. analog dazu auf das Geldkonto der Chipkarte gebucht werden kann, als bei der aktuellen Spielsitzung durch Münzeinwurf auf das Münzdirektkonto des Unterhaltungsautomaten gelangt ist.

Eine Umbuchung von Geldguthaben von der Chipkarte auf das Münzdirektkonto des Unterhaltungsautomaten ist ohnehin nicht erforderlich und daher nicht vorgesehen, da nur das vom Geldkonto der Chipkarte abgebucht wird, was zum Kauf neuer Spiel unmittelbar erforderlich ist (Seite 3, Absatz 1, letzter Satz).

Allerdings wäre bei einem Unterhaltungsautomat gemäß DE 295 12 482 U1 die Bedingung, Punkte von der Chipkarte nur unter der Voraussetzung in den Punkte-zähler des Unterhaltungsautomaten zu transferieren, dass der Guthabenstand im DM-Guthabenzähler (= Münzdirektkonto) Null ist, aufgrund dessen technischer Beschaffenheit dennoch ohne Weiteres realisierbar.

Somit gibt es für den Unterschied zwischen dem Verfahren gemäß Patentanspruch 1 gegenüber dem durch die DE 295 12 482 U1 belegten Stand der Technik weder ein technisches Problem, das konkret benannt werden könnte noch sind technische Mittel erforderlich um ausgehend vom Stand der Technik die erwünschte, im Übrigen überflüssige Bedingung gemäß Merkmal m) zu erfüllen.

Da sich das Verfahren gemäß Patentanspruch 1, soweit es technische Gesichtspunkte betrifft, in naheliegender Weise aus dem Stand der Technik ergibt und die Vorrichtung auf der es ausgeführt werden soll, nicht neu ist, ist der geltende Patentanspruch 1 nicht gewährbar.

Somit war die Beschwerde zurückzuweisen.

Bertl

Kirschneck

Groß

J. Müller

Pü