



BUNDESPATENTGERICHT

20 W (pat) 7/15

(Aktenzeichen)

Verkündet am
22. Januar 2018

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

betreffend die Patentanmeldung 101 49 223.5

...

hat der 20. Senat (Technischer Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 22. Januar 2018 unter Mitwirkung des Vorsitzenden Richters Dipl.-Ing. Musiol, der Richterin Dorn sowie der Richter Dipl.-Ing. Albertshofer und Dipl.-Phys. Bieringer

beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

Gründe

I.

Das Deutsche Patent- und Markenamt – Prüfungsstelle für IPC-Klasse G 07 F – hat die am 2. Oktober 2001 eingereichte Patentanmeldung mit der Bezeichnung „Verfahren zur Steuerung eines mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbaren Spielautomaten“ mit Beschluss vom 16. Dezember 2014 zurückgewiesen. Der Zurückweisung lagen die Patentansprüche 1 bis 6 vom Anmeldetag zugrunde. Zur Begründung hat die Prüfungsstelle auf die Gründe des Bescheids vom 24. April 2014 verwiesen, in dem ausgeführt ist, dass der Gegenstand des Patentanspruchs 1 dem Fachmann aus der Druckschrift DE 43 34 613 A1 (D1) nahe gelegt sei; im Übrigen sei – wie bereits im vorhergehenden Prüfungsbescheid vom 2. Mai 2013 ausgeführt – die Druckschrift DE 196 44 691 A1 (D3) neuheitsschädlich.

Gegen diesen Beschluss richtet sich die am 7. Januar 2015 eingelegte Beschwerde der Anmelderin.

Der Bevollmächtigte der Anmelderin beantragt,

den Beschluss der Prüfungsstelle für Klasse G 07 F des Deutschen Patent- und Markenamts vom 16. Dezember 2014 aufzuheben und das nachgesuchte Patent auf der Grundlage folgender Unterlagen zu erteilen:

Patentansprüche:

Patentansprüche 1 bis 6 vom Anmeldetag (02.10.2001)

Beschreibung:

Beschreibungsseiten 3 bis 7 vom Anmeldetag (02.10.2001)

Hilfsantrag:

Patentansprüche 1 bis 4 vom 11. März 2015, beim BPatG eingegangen am 13. März 2015

Beschreibung wie Hauptantrag.

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag lautet:

Verfahren zur Steuerung eines mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbaren Spielautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit, Mittel zur Annahme, Prüfung, Speicherung und Ausgabe von Zahlungsmitteln, zufallsgesteuerte Anzeigemittel zur Spielergebnisanzeige, Steuertasten zur Spielablaufbeeinflussung und Speichermittel mit zugeordneten Anzeigen zur Darstellung von Guthaben, Gewinn, Sonder- und/oder Freispielen aufweist, dadurch gekennzeichnet, dass zufallsabhängig für jedes einzelne Spiel oder für eine Folge von mehreren Spielen der Spielpreis und / oder die Dauer der Einzelspiele über die zentrale Steuereinheit ermittelt wird.

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag lautet:

Verfahren zur Steuerung eines mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbaren Spielautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit, Mittel zur Annahme, Prüfung, Speicherung und Ausgabe von Zahlungsmitteln, zufallsgesteuerte Anzeigemittel zur Spielergebnisanzeige, Steuertasten zur Spielablaufbeeinflussung und Speichermittel mit zugeordneten Anzeigen zur Darstellung von Guthaben, Gewinn, Sonder- und/oder Freispielen aufweist,

dadurch gekennzeichnet,

dass zufallsabhängig für jedes einzelne Spiel oder für eine Folge von mehreren Spielen der Spielpreis und / oder die Dauer der Einzelspiele über die zentrale Steuereinheit ermittelt wird, wobei zwischen Spielpreis und Dauer der Einzelspiele eine proportionale oder umgekehrt proportionale Abhängigkeit besteht.

Wegen weiterer Einzelheiten und des Wortlauts der Unteransprüche wird auf die Akte verwiesen.

II.

Die zulässige Beschwerde hat in der Sache keinen Erfolg, da der Gegenstand des Patentanspruchs 1 in der Fassung des Hauptantrags nicht neu ist (§ 1 Abs. 1, § 3 PatG) und in der hilfsweise beantragten Fassung auf keiner erfinderischen Tätigkeit beruht (§ 1 Abs. 1, § 4 PatG).

1. Der Anmeldegegenstand betrifft gemäß der Beschreibung ein Verfahren zur Steuerung eines mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbaren Spielautomaten. Aus dem Stand der Technik seien gattungsgemäße Spielautomaten bekannt. Um das Spielen an derartigen Spielautomaten für den Spieler interessanter und für den Aufsteller wirtschaftlicher zu gestalten, seien bereits eine Vielzahl von Maßnahmen vorgeschlagen worden (vgl. S. 1, 1. bis 3. Absatz).

Als Aufgabe nennt die Anmeldung, ausgehend vom Stand der Technik die Steuerung eines Spielautomaten dahingehend zu verändern, dass Spielpreis und Dauer der Einzelspiele veränderlich gestaltet werden können (vgl. S. 2, 2. Absatz).

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag lässt sich in folgende Merkmale gliedern:

1. Verfahren zur Steuerung eines mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbaren Spielautomaten, welcher zumindest
 - 1.1 eine zentrale Steuereinheit,
 - 1.2 Mittel zur Annahme,
 - 1.3 Prüfung,
 - 1.4 Speicherung und
 - 1.5 Ausgabe von Zahlungsmitteln,
 - 1.6 zufallsgesteuerte Anzeigemittel zur Spielergebnisanzeige,
 - 1.7 Steuertasten zur Spielablaufbeeinflussung und
 - 1.8 Speichermittel mit zugeordneten Anzeigen zur Darstellung von Guthaben, Gewinn, Sonder- und/oder Freispielen aufweist, dadurch gekennzeichnet, dass
 - 1.9 zufallsabhängig für jedes einzelne Spiel oder für eine Folge von mehreren Spielen der Spielpreis und / oder die Dauer der Einzelspiele über die zentrale Steuereinheit ermittelt wird.

2. Als Fachmann sieht der Senat einen Diplom-Ingenieur der Elektrotechnik, der über mehrjährige Berufserfahrung auf dem Gebiet der Entwicklung von Spielautomaten verfügt. Er arbeitet mit einem Entwickler für Spielideen, dem Spiel-designer, welcher die Gestaltung der Spielregeln unter Berücksichtigung der gesetzlichen und betriebswirtschaftlichen Parameter ausführt, zusammen oder folgt zumindest seinen Vorgaben zur Gestaltung der Spiele.

3. Das beanspruchte Verfahren betrifft einen Spielablauf, der für einen gattungsgemäßen Spielautomaten mit den Vorrichtungsmerkmalen 1.1 bis 1.8 angewendet wird. Gemäß Merkmal 1.9 soll zufallsabhängig für jedes einzelne Spiel oder für eine Folge von mehreren Spielen der Spielpreis und/oder die Dauer der Einzel-

spiele über die zentrale Steuereinheit ermittelt werden. Die Begrifflichkeiten der beiden Oder-Varianten versteht der Fachmann unter Berücksichtigung der Beschreibung wie folgt:

Unter „Spielpreis“ versteht die Anmeldung den „abzubuchenden Einsatz je Einzelspiel“ (vgl. S. 6, Z. 23), der zwischen einem maximalen Wert und einem Freispiel variieren kann (vgl. S. 4, Z. 24 ff.; S. 7, Z. 1 -3). Insofern versteht der Fachmann, dass auch die Gewährung eines Freispiels einer Festsetzung des Spielpreises entspricht.

Unter „Dauer“ eines Einzelspiels versteht die Anmeldung den Zeitbereich zwischen dem Start eines Spieles und dem frühestmöglichen Start des nachfolgenden Spieles (vgl. S. 7, Z. 7 bis 9).

4. Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 gemäß Hauptantrag ist gegenüber dem Stand der Technik nach der Druckschrift DE 196 44 691 A1 (D3) nicht neu (§ 3 PatG).

Die Druckschrift D3 betrifft ein Verfahren zum Betreiben eines Unterhaltungsgeräts, bei dem die Gewährung eines Freispiels innerhalb einer Serie von Spielen eingestellt werden kann. Damit soll der Spielanreiz an Tagen mit wenig Spielbetrieb erhöht werden (vgl. D3, Sp. 2, Z. 23 ff.). In einer Ausführungsform kann die Anzahl von Spielen mit der Gewährung eines Freispiels zufallsgesteuert festgelegt werden (vgl. S. 3, Z. 18 - 22), was nach Überzeugung des Senats der zufallsgesteuerten Veränderung des Spielpreises nach Merkmal 1.9 entspricht (d. h. ein Spiel mehr für denselben Preis bzw. Preis pro Spiel variiert zufallsgesteuert).

Im Einzelnen ist mit dem Wortlaut des Patentanspruchs 1 aus der D3 bekannt:

1. *Verfahren zur Steuerung eines mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbaren Spielautomaten, welcher zumindest*

D3, Sp. 1, Z. 3 ff.: „Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsgerätes ...“; vgl. auch D3, Anspruch 1;

1.1 eine zentrale Steuereinheit,

D3, Sp. 5, Z. 50 (Anspruch 1);

1.2 Mittel zur Annahme,

Fig. 1 und D3, Sp. 4, Z. 45 ff.: „Im oberen Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich ein Münzeinwurfschlitz 10, ein Tokeneinwurfschlitz 11, ein Geldschein-Eingabeschlitz 12 und ein Benutzerkarten-Eingabeschlitz 13 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung.“;

1.3 Prüfung,

Der Fachmann liest mit, dass eine Prüfung der Zahlungsmittel bei dem Unterhaltungsspielgerät der D3 selbstverständlich als Teil der „Geldverarbeitungseinrichtung“ (vgl. Merkmal 1.2) vorgesehen sein muss. Zumindest ist diese erforderlich, um den Wert der eingeworfenen Münzen zu erfassen;

1.4 Speicherung und

Eine Speicherung der Zahlungsmittel ist nicht explizit angesprochen, jedoch selbstverständlich ein Teil der „Geldverarbeitungseinrichtung“ (vgl. Merkmal 1.2) und auch notwendig. Ansonsten würden die in den Einwurfschlitz eingeworfenen Zahlungsmittel unmittelbar wieder ausgegeben, was nicht im Interesse des Betreibers liegen dürfte;

1.5 Ausgabe von Zahlungsmitteln,

Fig. 1, Bz. 8; Sp. 4, Z. 44: „... Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 ...“;

1.6 zufallsgesteuerte Anzeigemittel zur Spielergebnisanzeige,

Fig. 1 i. V. m. Sp. 4, Z. 25 – 37: Die Umlaufkörper 5 sind zufallsgesteuert und zeigen in einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen im Stillstand das Spielergebnis an, das der Spieler anhand der Symbole 6 durch die Anzeigefenster 4 ablesen kann;

1.7 Steuertasten zur Spielablaufbeeinflussung und

Sp. 1, Z. 27 ff. beschreibt für das gattungsgemäße Unterhaltungsgerät, dass es üblich sei, „an diesen Unterhaltungsgeräten für den Spieler Betätigungsorgane anzubringen, die in der Regel auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper einwirken.“;

Sp. 4, Z. 38 ff. beschreibt Tasten 7 mit denen die Umlaufkörper 5 gehalten bzw. nachgestartet werden können;

1.8 Speichermittel mit zugeordneten Anzeigen zur Darstellung von Guthaben, Gewinn, Sonder- und/oder Freispielen aufweist,

Fig. 1, Bz. 9 zeigt eine Guthabenanzeige, Fig. 1, Bz. 20 zeigt eine Sonderpielanzeige, Fig. 1, Bz. 20, 21, 9 zeigen Gewinnanzeigen (vgl. auch Sp. 5, Z. 4 - 7: „...Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 20, Punkte-Gewinne in der Punkte-Anzeige 21 und Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 aufaddiert.“). Dass den Anzeigen Speichermittel zugeordnet sein müssen, liest der Fachmann unmittelbar mit, da zumindest die angezeigten Werte in einem Speicher gehalten werden müssen;

dadurch gekennzeichnet, dass

1.9 zufallsabhängig für jedes einzelne Spiel oder für eine Folge von mehreren Spielen der Spielpreis und / oder die Dauer der Einzelspiele über die zentrale Steuereinheit ermittelt wird.

Sp. 3, Z. 18-22 lehrt, dass die Einstellung der bestimmten Anzahl von Spielen mit der Gewährung eines Freispiels durch die zentrale Steuereinrich-

tung zufallsgesteuert festgelegt werden kann. Damit kann der Spielpreis gemäß D3 einem vorgegebenen Wert oder einem Freispiel entsprechen. Dies entspricht auch dem anmeldungsgemäßen Verständnis des Begriffs „Spielpreis“, siehe oben unter Ziff. 3. Da die Quote der Freispiele gemäß D3 zufallsgesteuert ist, ist auch der Spielpreis zufallsabhängig.

Somit sind sämtliche Merkmale des Verfahrens nach Patentanspruch 1 aus der Druckschrift D3 bekannt. Das beanspruchte Verfahren ist daher nicht mehr neu.

Bei dieser Sachlage kann dahin gestellt bleiben, dass es sich bei Merkmal 1.9 in beiden Alternativen (Spielpreis oder Spieldauer) nach Überzeugung des Senats um eine reine Spielidee handeln dürfte, die eine erfinderische Tätigkeit nicht begründen könnte.

5. Zum Hilfsantrag

5.1 Der Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag unterscheidet sich vom Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag dadurch, dass nach dem Merkmal 1.9 das folgende Merkmal 1.10_{H1} hinzugefügt ist:

1.10_{H1} wobei zwischen Spielpreis und Dauer der Einzelspiele eine proportionale oder umgekehrt proportionale Abhängigkeit besteht.

5.2 Gegen die Zulässigkeit des Hilfsantrags bestehen aus Sicht des Senats keine Bedenken. Das Merkmal 1.10_{H1} ist zwar in dieser Formulierung nicht in den ursprünglichen Anmeldeunterlagen enthalten, es ergibt sich jedoch aus den ursprünglichen Unteransprüchen 4 und 5 sowie aus der Beschreibung, S. 5, Z. 4 bis 14, und S. 6, Z. 21 bis 29.

5.3 Das Merkmal 1.10_{H1} kann jedenfalls eine erfinderische Tätigkeit nicht begründen.

Aus Sinn und Zweck des Patentgesetzes folgt, dass eine erfinderische Tätigkeit im Sinne von § 1 Abs. 1, § 4 PatG nur auf einem technischen Beitrag zum Stand der Technik beruhen kann. Die erfinderische Leistung muss also auf technischem Gebiet liegen (vgl. BPatG Beschluss vom 10.05.2004 – 20 W (pat) 314/02 –, GRUR 2004, 931 = Mitt. 2004, 363 – Preisgünstigste Telefonverbindung). Dies ist vorliegend jedoch nicht der Fall.

Nach höchstrichterlicher Rechtsprechung ist die Ermittlung des einem Patent zugrunde liegenden technischen Problems Teil der Auslegung des Patentanspruchs. Das technische Problem ist aus dem zu entwickeln, was die Erfindung tatsächlich leistet (BGH, Urteil vom 04.02.2010 – Xa ZR 36/08 – Gelenkanordnung).

Gemäß der entsprechend vorzunehmenden Auslegung betrifft das Merkmal 1.10_{H1} eine reine Spielidee: Das durch das Merkmal 1.10_{H1} ausgestaltete Verfahren soll für den zufällig ausgewählten Spielpreis oder die zufällig ausgewählte Spieldauer (Merkmal 1.9) die jeweils korrespondierende Größe Spieldauer/Spielpreis proportional oder indirekt proportional anpassen. Die Dauer eines Spiels wird durch die Spielregeln festgelegt und ist daher der Spielidee zuzuordnen. Als Rahmenbedingung ist die Spieldauer zudem in Einklang mit der Spieleverordnung zu bringen, was hier insbesondere die Einhaltung einer Mindestspieldauer betrifft.

Die beanspruchte Spielidee, die lediglich eine Aufgabe ohne Nennung oder Hinweis auf eine technische Umsetzung beschreibt, kann vor dem Hintergrund der obigen Ausführungen eine erfinderische Tätigkeit im Sinne des Patentgesetzes nicht stützen, da sie keinen technischen Beitrag zum Stand der Technik leistet, sondern der technischen Problemlösung nur vorgelagert ist bzw. von nichttechnischen Überlegungen zur Gestaltung des Spielablaufs getragen wird (vgl. BGH Beschluss vom 24.05.2004, GRUR 2004, 667 = Mitt. 2004, 356 – elektronischer

Zahlungsverkehr; BPatG Beschluss vom 22.11.2004 – 20 W (pat) 10/03 –, BPatGE 2006, 276 – Jackpotzuwachs).

6. Nachdem sich der jeweils geltende Patentanspruch 1 gemäß Haupt- und Hilfsantrag als nicht patentfähig erweist, kann die beantragte Patenterteilung nicht erfolgen. Mit dem jeweiligen Patentanspruch 1 fallen auch alle anderen Ansprüche. Aus der Fassung der Anträge und dem zu ihrer Begründung Vorgebrachten ergeben sich keine Zweifel an dem prozessualen Begehren der Anmelderin, ein Patent ausschließlich in einer der beantragten Fassungen zu erhalten (vgl. auch BGH, Beschluss vom 27.02.2008 – X ZB 10/07, GRUR-RR 2008, 456 Rn. 22 m. w. N. – Installiereinrichtung).

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen diesen Beschluss des Beschwerdesenats steht den am Beschwerdeverfahren Beteiligten die Rechtsbeschwerde zu (§ 99 Absatz 2, § 100 Absatz 1, § 101 Absatz 1 des Patentgesetzes).

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

(§ 100 Absatz 3 des Patentgesetzes).

Die Rechtsbeschwerde ist beim Bundesgerichtshof einzulegen (§ 100 Absatz 1 des Patentgesetzes). Sitz des Bundesgerichtshofes ist Karlsruhe (§ 123 GVG).

Die Rechtsbeschwerde ist innerhalb eines Monats nach Zustellung des Beschlusses beim Bundesgerichtshof schriftlich einzulegen (§ 102 Absatz 1 des Patentgesetzes). Die Postanschrift lautet: Bundesgerichtshof, Herrenstraße 45 a, 76133 Karlsruhe.

Sie kann auch als elektronisches Dokument eingereicht werden (§ 125a Absatz 2 des Patentgesetzes in Verbindung mit der Verordnung über den elektronischen Rechtsverkehr beim Bundesgerichtshof und Bundespatentgericht (BGH/BPatGERVV) vom 24. August 2007 (BGBl. I S. 2130)), die zuletzt durch Artikel 11 Absatz 16 des Gesetzes vom 18. Juli 2017 (BGBl. I S. 2745) geändert worden ist. In diesem Fall muss die Einreichung durch die Übertragung des elektronischen Dokuments in die elektronische Poststelle des Bundesgerichtshofes erfolgen (§ 2 Absatz 2 BGH/BPatGERVV).

Die Rechtsbeschwerde kann nur darauf gestützt werden, dass der Beschluss auf einer Verletzung des Rechts beruht (§ 101 Absatz 2 des Patentgesetzes). Die Rechtsbeschwerde ist zu begründen. Die Frist für die Begründung beträgt einen Monat; sie beginnt mit der Einlegung der Rechtsbeschwerde und kann auf Antrag von dem Vorsitzenden verlängert werden (§ 102 Absatz 3 des Patentgesetzes). Die Begründung muss enthalten:

1. die Erklärung, inwieweit der Beschluss angefochten und seine Abänderung oder Aufhebung beantragt wird;
2. die Bezeichnung der verletzten Rechtsnorm;
3. insoweit die Rechtsbeschwerde darauf gestützt wird, dass das Gesetz in Bezug auf das Verfahren verletzt sei, die Bezeichnung der Tatsachen, die den Mangel ergeben

(§ 102 Absatz 4 des Patentgesetzes).

Vor dem Bundesgerichtshof müssen sich die Beteiligten durch einen beim Bundesgerichtshof zugelassenen Rechtsanwalt als Bevollmächtigten vertreten lassen (§ 102 Absatz 5 des Patentgesetzes).

Musiol

Dorn

Albertshofer

Bieringer

Ko