



BUNDESPATENTGERICHT

20 W (pat) 11/18

(AktENZEICHEN)

Verkündet am

17. Juni 2020

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

betreffend die Patentanmeldung 10 2004 029 671.5

...

hat der 20. Senat (Technischer Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 17.06.2020 unter Mitwirkung des Vorsitzenden Richters Dipl.-Ing. Musiol, der Richterin Dorn sowie der Richter Dipl.-Geophys. Dr. Wollny und Dipl.-Phys. Bieringer

beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

Gründe

I.

Das Deutsche Patent- und Markenamt – Prüfungsstelle für die IPC-Klasse G 07 F – hat die am 11.06.2004 eingereichte Patentanmeldung 10 2004 029 671.5 mit der Bezeichnung „Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten“ mit Beschluss vom 26.02.2018 zurückgewiesen. Der Zurückweisung lagen die Patentansprüche 1 bis 7 vom Anmeldetag zugrunde. Zur Begründung hat die Prüfungsstelle ausgeführt, dass der Gegenstand des Patentanspruchs 1 ausgehend von der Druckschrift DE 101 27 533 A1 (E4) nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit beruhe.

Gegen diesen Beschluss richtet sich die am 22.03.2018 eingelegte Beschwerde der Anmelderin.

Aus dem Prüfungsverfahren ist folgender Stand der Technik aktenkundig:

E1: DE 100 01 931 C2

E2: DE 101 55 944 A1

E3: DE 201 04 187 U1

E4: DE 101 27 533 A1

Der Bevollmächtigte der Anmelderin hat mit Schriftsatz vom 25. April 2018, beim BPatG eingegangen am 27.04.2018, sinngemäß beantragt,

den Beschluss der Prüfungsstelle für Klasse G 07 F des Deutschen Patent- und Markenamts vom 26. Februar 2018 aufzuheben und das nachgesuchte Patent auf der Grundlage folgender Unterlagen zu erteilen:

Patentansprüche:

Patentansprüche 1 bis 7 vom Anmeldetag (11.06.2004)

Beschreibung:

Beschreibungsseiten 3 bis 7 vom Anmeldetag (11.06.2004)

Zeichnungen:

einzigste Figur vom Anmeldetag (11.06.2004)

Hilfsantrag 1:

Patentansprüche 1 bis 7 vom 25. April 2018, beim BPatG als Hilfsantrag 1 eingegangen am 27. April 2018

Beschreibungsseiten 3 bis 7 zum Hilfsantrag 1 vom 25. April 2018, beim BPatG eingegangen am 27. April 2018

einzigste Figur zum Hilfsantrag 1 vom 25. April 2018, beim BPatG eingegangen am 27. April 2018

Hilfsantrag 2:

Patentansprüche 1 bis 6 vom 25. April 2018, beim BPatG als Hilfsantrag 2 eingegangen am 27. April 2018

Beschreibungsseiten 3 bis 7 zum Hilfsantrag 2 vom 25. April 2018, beim BPatG eingegangen am 27. April 2018

einzigste Figur zum Hilfsantrag 2 vom 25. April 2018, beim BPatG eingegangen am 27. April 2018

Hilfsantrag 3:

Patentansprüche 1 bis 6 vom 25. April 2018, beim BPatG als Hilfsantrag 3 eingegangen am 27. April 2018

Beschreibungsseiten 3 bis 7 zum Hilfsantrag 3 vom 25. April 2018, beim BPatG eingegangen am 27. April 2018

einzige Figur zum Hilfsantrag 3 vom 25. April 2018, beim BPatG eingegangen am 27. April 2018.

Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag lautet:

1. Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten mit oder ohne Geldgewinnmöglichkeit, welche jeweils eine zentrale Steuereinheit und Mittel zum Datenaustausch zwischen diesen zentralen Steuereinheiten sowie Speicher für Guthaben aufweisen, **dadurch gekennzeichnet**,
dass jede der zentralen Steuereinheiten den jeweils anderen dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittelt,
dass jede dieser zentralen Steuereinheiten einen Zähler enthält oder mit einer Zählvorrichtung in Wirkverbindung steht, mittels welcher die Anzahl der aktuell bespielten Spielautomaten ermittelt wird und
dass in Abhängigkeit dieses Zählergebnisses ein spielbereiter oder ein nicht spielbereiter Zustand eines jeden dieser Spielautomaten des Netzwerkes hergestellt wird.

Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag 1 lautet:

1. Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten mit oder ohne Geldgewinnmöglichkeit, welche jeweils eine zentrale Steuereinheit und Mittel zum Datenaustausch zwischen diesen zentralen Steuereinheiten sowie Speicher für Guthaben aufweisen,
dadurch gekennzeichnet,
dass jede der zentralen Steuereinheiten den jeweils anderen dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittelt,
dass jede dieser zentralen Steuereinheiten einen Zähler enthält, mittels welcher die Anzahl der aktuell bespielten Spielautomaten ermittelt wird
und
dass in Abhängigkeit dieses Zählergebnisses ein spielbereiter oder ein nicht spielbereiter Zustand eines jeden dieser Spielautomaten des Netzwerkes hergestellt wird.

Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag 2 lautet:

1. Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten mit oder ohne Geldgewinnmöglichkeit, welche jeweils eine zentrale Steuereinheit und Mittel zum Datenaustausch zwischen diesen zentralen Steuereinheiten sowie Speicher für Guthaben aufweisen,
dadurch gekennzeichnet,
dass jede der zentralen Steuereinheiten den jeweils anderen dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittelt,
dass jede dieser zentralen Steuereinheiten einen Zähler enthält oder mit einer Zählvorrichtung in Wirkverbindung steht, mittels welcher die Anzahl der aktuell bespielten Spielautomaten ermittelt wird,
dass die zulässige Anzahl der als bespielt gezählten Spielautomaten an einem als Master ausgebildeten Spielautomaten des Netzwerkes eingestellt wird, welcher diese Informationen an alle anderen, als Slave's ausgebildeten Spielautomaten, überträgt.
und
dass in Abhängigkeit dieses Zählergebnisses ein spielbereiter oder ein nicht spielbereiter Zustand eines jeden dieser Spielautomaten des Netzwerkes hergestellt wird.

Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag 3 lautet:

1. Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten mit oder ohne Geldgewinnmöglichkeit, welche jeweils eine zentrale Steuereinheit und Mittel zum Datenaustausch zwischen diesen zentralen Steuereinheiten sowie Speicher für Guthaben aufweisen,
dadurch gekennzeichnet,
dass jede der zentralen Steuereinheiten den jeweils anderen dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittelt,
dass jede dieser zentralen Steuereinheiten einen Zähler enthält, mittels welcher die Anzahl der aktuell bespielten Spielautomaten ermittelt wird,
dass die zulässige Anzahl der als bespielt gezählten Spielautomaten an einem als Master ausgebildeten Spielautomaten des Netzwerkes eingestellt wird, welcher diese Informationen an alle anderen, als Slave's ausgebildeten Spielautomaten, überträgt.
und
dass in Abhängigkeit dieses Zählergebnisses ein spielbereiter oder ein nicht spielbereiter Zustand eines jeden dieser Spielautomaten des Netzwerkes hergestellt wird.

Wegen des Wortlauts der jeweils auf Patentanspruch 1 rückbezogenen Patentansprüche gemäß Hauptantrag und den Hilfsanträgen 1 bis 3 sowie weiterer Einzelheiten wird auf die Akte verwiesen.

Wie angekündigt nahm für die Anmelderin und Beschwerdeführerin niemand an der mündlichen Verhandlung teil.

II.

Die zulässige Beschwerde hat in der Sache keinen Erfolg, da der jeweilige Gegenstand des Patentanspruchs 1 sowohl in der Fassung nach Hauptantrag als

auch in den Fassungen gemäß den Hilfsanträgen 1 bis 3 nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit beruht (§ 1 Abs. 1, § 4 PatG).

1. Die Anmeldung betrifft laut Bezeichnung ein Verfahren zur Steuerung eines Netzwerks von Spielautomaten, bei dem hauptsächlich Geldspielgeräte aktiviert oder deaktiviert werden sollen (vgl. Beschreibung, S. 3, Z. 4 - 5). In der Beschreibungseinleitung wird ausgeführt, dass in einer Gaststätte der Betrieb von maximal zwei Geldspielgeräten und in einer Spielhalle von maximal zehn Geldspielgeräten zulässig sei (vgl. Beschreibung, S. 3, 2. Abs.). Zwar würden teuer erworbene ältere Spielgeräte bei vielen Spielgästen noch auf reges Interesse stoßen, jedoch sei der parallele Betrieb von älteren und neuen Geldspielgeräten oft nicht zulässig, da dies die maximal zulässige Anzahl überschreiten würde (vgl. Beschreibung, S. 3, 3. Abs.).

Aus dem Stand der Technik seien Lösungen bekannt, wonach eine zusätzliche mit den Spielautomaten über ein Netzwerk verbundene externe Steuerung Spielgeräte aktivieren bzw. bei Überschreiten der maximal zulässigen Anzahl deaktivieren würde. Nachteilig sei, dass eine externe Steuerung benötigt werde (vgl. Beschreibung, S. 3, letzter Abs. bis S. 4, 1. Abs.).

Davon ausgehend liege der Anmeldung die Aufgabe zugrunde, eine Lösung aufzuzeigen, mittels welcher auf eine vereinfachte Art und Weise immer nur die vorgegebene zulässige Anzahl von Geld- und/oder Unterhaltungsspielgeräten in einen spielbereiten Zustand versetzt werden könne (vgl. Beschreibung, S. 4, 2. Abs.). Die Lösung zeichne sich dadurch aus, dass jede der zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten des Netzwerkes den jeweils anderen dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittle (vgl. Beschreibung, S. 4, 3. Abs.).

2. Der ursprünglich eingereichte Patentanspruch 1 (Hauptantrag) lässt sich wie folgt gliedern:

- M1** Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten mit oder ohne Geldgewinnmöglichkeit, welche jeweils eine zentrale Steuereinheit und Mittel zum Datenaustausch zwischen diesen zentralen Steuereinheiten sowie Speicher für Guthaben aufweisen, dadurch gekennzeichnet,
- M2** dass jede der zentralen Steuereinheiten den jeweils anderen dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittelt,
- M3** dass jede dieser zentralen Steuereinheiten einen Zähler enthält oder mit einer Zählvorrichtung in Wirkverbindung steht, mittels welcher die Anzahl der aktuell bespielten Spielautomaten ermittelt wird und
- M4** dass in Abhängigkeit dieses Zählergebnisses ein spielbereiter oder ein nicht spielbereiter Zustand eines jeden dieser Spielautomaten des Netzwerkes hergestellt wird.

3. Die Patentanmeldung richtet sich dem technischen Sachgehalt nach an einen Diplom-Ingenieur (FH oder Uni) der Fachrichtung Elektrotechnik, der über mehrjährige Berufserfahrung in der Entwicklung von Spielautomaten und über Kenntnisse in der Vernetzung von elektrischen Geräten verfügt. Zu seinem Fachwissen gehören Netzwerktopologien und Grundkenntnisse zu jeweils üblichen Kommunikationsprotokollen.

Dieser Fachmann versteht den Wortlaut der Merkmale des Patentanspruchs 1 wie folgt:

Mit **Merkmal M1** wird ein Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten beansprucht. Gegenständlich weisen die Spielautomaten (jeweils)

- eine zentrale Steuereinheit,
- Mittel zum Datenaustausch, worunter der Fachmann u. a. eine Kommunikationsschnittstelle versteht, und
- Guthabenspeicher auf.

Das beanspruchte Verfahren ist also zumindest für ein Netzwerk mit derartigen Spielautomaten geeignet. Das Netzwerk kann gemäß Beschreibung ein Ringnetz, aber auch sternförmig sein (vgl. Beschreibung, S. 6, 4. Abs.).

Gemäß **Merkmal M2** übermittelt jede der zentralen Steuereinheiten den jeweils anderen [Steuereinheiten] Informationen. Weiter wird beansprucht, dass jede der zentralen Steuereinheiten in den Spielautomaten die Information über die Bespielung (bzw. Nichtbespielung) „ihres“ Automaten an jeden anderen Automaten liefert. Eine Aussage über die Verwendung der Informationen ist damit nicht getroffen. Das Teilmerkmal „Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung“ versteht der Fachmann dahingehend, dass die Information angibt, ob der jeweilige Spielautomat bespielt wird oder nicht. Diese Information kann gemäß Beschreibung aus dem Guthabenspeicher oder der Veränderung des internen Spielezählers entnommen werden (vgl. Beschreibung, S. 6, letzter Abs.; Unteransprüche 6 und 7). Insofern ist dies eine Information, die eine zentrale Steuereinheit (an andere) abgibt („übermittelt“).

Gemäß **Merkmal M3** weist jede der zentralen Steuereinheiten einen Zähler auf oder steht mit einem Zähler in Wirkverbindung. Die zweite ODER-Variante bedeutet, dass der Zähler auch außerhalb der jeweiligen Steuereinheit und außerhalb des Spielautomaten verortet sein kann. Gemäß der ersten ODER-Variante des Merkmals M3 zählt jede zentrale Steuereinheit (also jeder Spielautomat), wie viele Automaten aktuell bespielt werden.

Das **Merkmal M4** gibt das Kriterium (Zählerergebnis) für das Versetzen in den spielbereiten bzw. nicht spielbereiten Zustand der entsprechenden Spielautomaten an. An keiner Stelle der ursprünglichen Beschreibung ist offenbart, wie der

spielbereite bzw. nicht spielbereite Zustand hergestellt wird. Unter den Anspruchswortlaut fällt daher insofern auch, dass dies durch die jeweils zentrale Steuereinheit im Spielautomaten oder die „Zählvorrichtung in Wirkverbindung“ (auch außerhalb der Spielautomaten) oder auch anderweitig (manuell, eine Zentralsteuerung etc.) erfolgen kann. Der Anspruchswortlaut erfordert nicht, dass ausschließlich die drei beanspruchten gegenständlichen Komponenten (zentrale Steuereinheit, Mittel zum Datenaustausch, Speicher für Guthaben) der Spielautomaten den Verfahrensschritt M4 bewirken.

Die in der Beschreibung als erfindungswesentlich offenbarte Idee der Master-Slave-Anordnung kommt im Anspruchswortlaut nicht zwingend zum Ausdruck, vielmehr lässt dieser auch eine völlige Gleichverteilung der Aufgaben unter den Spielautomaten zu.

4. Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 gemäß Hauptantrag beruht ausgehend von der Lehre der Druckschrift DE 101 27 533 A1 (E4) nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit (§ 4 PatG).

Die Druckschrift E4 betrifft eine Schaltungsanordnung zur Aktivierung bzw. Deaktivierung von Geldspielgeräten einer Spielstätte (vgl. dort Abs. [0001]). Die Druckschrift E4 geht hierbei von demselben technischen Hintergrund aus wie die Anmeldung, wonach auch ältere Geldspielgeräte neben neueren Geldspielgeräten aufgestellt werden, jedoch nur eine maximale Anzahl gleichzeitig in Betrieb sein darf (vgl. dort Abs. [0002] und [0003]). Die Lehre der E4 sieht vor, alle Geldspielgeräte mit einer Zentralsteuerung zu verbinden und jeweils nur die gesetzlich maximal zulässige Anzahl zu betreiben, wobei alle Geräte, die bespielt werden, zentral gezählt werden. Bei Erreichen oder Überschreiten der maximalen Anzahl werden darüberhinausgehende Geldspielgeräte inaktiv gesetzt. Die Zentralsteuerung der E4 sieht dafür Relais vor, die die Geldspielautomaten entsprechend beschalten (vgl. dort Abs. [0005], [0011] und [0017] i.V.m. der Figur).

Mit den Worten des Patentanspruchs 1 entnimmt der Fachmann der Druckschrift E4 folgende Merkmale:

Merkmal M1: *Verfahren zur Steuerung eines Netzwerkes von Spielautomaten mit oder ohne Geldgewinnmöglichkeit, welche jeweils eine zentrale Steuereinheit und Mittel zum Datenaustausch zwischen diesen zentralen Steuereinheiten sowie Speicher für Guthaben aufweisen,*

Die Geldspielgeräte der E4 sind Spielautomaten i.S. der Anmeldung. Sie weisen jeweils eine zentrale Steuereinheit auf (vgl. „CPU“ in den Spielautomaten der Fig. 1). Sie weisen jeweils eine Verbindung, über die geschaltet werden und eine Bespielung mitgeteilt werden kann, auf (vgl. E4, Abs. [0016] und [0017]), was ein Mittel zum Datenaustausch i.S. der Anmeldung bildet. Schließlich weisen sie jeweils einen Guthabenspeicher auf, was der Fachmann bei dem Münzeinwurf (vgl. E4, Sp. 3, Z. 7) der o.g. Geldspielgeräte mitliest. Darüber hinaus lehrt die E4 ein Verfahren zum Steuern der als Netzwerk verbundenen Geldspielautomaten (vgl. E4, Abs. [0016] und [0017]).

Merkmal M2 (teilweise): *dass jede der zentralen Steuereinheiten ~~den jeweils anderen~~ dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittelt,*

Gemäß Druckschrift E4 ermittelt jedes der Geldspielgeräte (Spielautomat i.S. der Anmeldung) durch Feststellung eines Geldeinwurfs, ob es bespielt wird (vgl. E4, Abs. [0017]; Sp. 2, Z. 48 ff.). Das o.g. Verständnis des Merkmals M2, wonach jede der zentralen Steuereinheiten den jeweils anderen zentralen Steuereinheiten dieses Netzwerkes Informationen über die Bespielung oder Nichtbespielung übermittelt, lehrt die Druckschrift E4 nicht. Denn gemäß E4 übermittelt die Steuereinheit eines Spielautomaten die Information, dass er bespielt wird nicht an die anderen Geräte, sondern an die CPU 5 der Verteilerschaltung 2 (vgl. E4, Abs. [0011] und [0017]).

Merkmal M3: *dass jede dieser zentralen Steuereinheiten einen Zähler enthält oder mit einer Zählvorrichtung in Wirkverbindung steht, mittels welcher die Anzahl der aktuell bespielten Spielautomaten ermittelt wird und*

Die Geldspielgeräte der Druckschrift E4 bzw. deren Steuereinheiten, stehen mit der CPU 5 der zentralen Steuereinheit in Wirkverbindung, die funktionsnotwendigerweise eine Zählvorrichtung aufweisen muss, um die vorgegebene Anzahl zu erfassen (vgl. E4, Fig. 1 i.V.m. Abs. [0009] und [0017]). Somit ist die zweite ODER-Variante des Merkmals M3 aus E4 bekannt.

Merkmal M4: *dass in Abhängigkeit dieses Zählergebnisses ein spielbereiter oder ein nicht spielbereiter Zustand eines jeden dieser Spielautomaten des Netzwerkes hergestellt wird.*

Gemäß Druckschrift E4 wird ein aktiver oder inaktiver Spielzustand erzeugt (vgl. E4, Abs. [0016]). Dieser ist abhängig von der maximal möglichen Anzahl von Geldspielgeräten, deren Erreichen in der CPU 5 erfasst wird, und somit von dem Zählergebnis in der CPU 5 (vgl. E4, Abs. [0017]).

Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 gemäß Hauptantrag unterscheidet sich somit dadurch von der Lehre der Druckschrift E4, dass die Information, ob ein Spielautomat bespielt wird, nicht an eine Zentralsteuerung im Netzwerk, sondern an alle Spielautomaten, d.h. jeweils deren Steuereinheit, erfolgt.

Dem über die o.g. Fähigkeiten verfügenden Fachmann musste klar sein, dass die Ausfallsicherheit bei einer externen zentralen Steuerung gemäß Druckschrift E4 nicht zufriedenstellend ist, da im Falle des alleinigen Ausfalls der externen Steuerung kein Unterhaltungsspielautomat mehr bespielbar wäre. Ihm war auch klar, dass die Genehmigungssituation (z.B. Bauartprüfung und -zulassung von Geld- und Warenspielautomaten gemäß Gewerbeordnung und Spielverordnung durch die physikalisch-technische Bundesanstalt) für neuere Spielautomaten mit der Funktionsfähigkeit der externen Steuerung verknüpft ist und dies ein Hemmnis

für die Wechselbarkeit der Spielautomaten darstellt. So hatte er ausgehend von der Lehre der E4 einen Anlass, nach einer Lösung zu suchen, die diese Nachteile vermeidet.

Dem Fachmann blieben dazu grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Entweder die externe Steuerung robust und ggf. redundant weiter zu entwickeln, was hohe Kosten verursacht hätte, oder eine dezentrale Steuerung vorzusehen.

Der Fachmann hätte sich in naheliegender Weise für die dezentrale Vernetzung der Spielautomaten entschieden, denn dazu wurde er durch die Druckschrift DE 101 55 944 A1 (E2) angeregt, die münzbetätigte Spielgeräte, die zu einer Spielgeräteanordnung mittels eines Netzwerkes zusammengefasst sind, offenbart (vgl. E2, Zusammenfassung, 1. Satz), wobei die im Kommunikationsnetzwerk zusammengeschlossenen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten unterschiedliche Spielsysteme aufweisen können (vgl. E2, Sp. 2, Z. 6-7). Gemäß Druckschrift E2 sind alle münzbetätigten Unterhaltungsautomaten untereinander verbunden und jeder der Unterhaltungsautomaten kann eine Master- oder eine Slave-Funktion übernehmen (vgl. E2, Abs. [0015]). Jeder münzbetätigte Unterhaltungsautomat weist eine Steuerung 11 mit einem Commbord 13 auf, von dem aus ein Datenaustausch und Datenabgleich der im Kommunikationsnetzwerk befindlichen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 2a-2d gesteuert wird (vgl. E2, Abs. [0013] i.V.m. Fig. 2). Somit zeigt die Druckschrift E2 eine Master-Slave-Anordnung, bei der alle Spielautomaten untereinander Daten austauschen und abgleichen können. Gemäß E2, Abs. [0017] wird der münzbetätigte Unterhaltungsautomat durch Zuführung eines Spieleinsatzes in Betrieb genommen (Münzung).

Ausgehend von der Lehre der E4, mit der für den Fachmann ersichtlich nachteiligen externen Steuerung, hätte der Fachmann das gemäß E2 bekannte Master-Slave-Bussystem zwischen den Steuerungen der Spielautomaten in Betracht gezogen und anstelle der externen Steuerung die dort jeweils internen / vereinzelt Steuerungen vorgesehen. In Folge hätte er auch in naheliegender Weise

vorgesehen, die Zählung der beispielbaren Geräte in den dezentralen Steuerungen der E2 vorzunehmen, denn diese gibt explizit an, dass ein Datenaustausch und Datenabgleich der im Kommunikationsnetzwerk befindlichen münzbetätigten Spielautomaten stattfindet (vgl. E2, Sp. 2, Z. 40 ff). Insofern hätte der Fachmann auch vorgesehen, die Münzung eines Spielautomaten mit den anderen Spielautomaten abzugleichen. Die Information, ob ein Spielautomat bespielt wird, nicht an eine Zentralsteuerung im Netzwerk sondern an alle Spielautomaten, d.h. jeweils deren Steuereinheit zu übermitteln und die per Verordnung ohnehin notwendige Zählung der aktiven Spielautomaten in den Steuerungen der jeweiligen Spielautomaten vorzunehmen, kann daher eine erfinderische Tätigkeit nicht begründen.

5. Zu den Hilfsanträgen

5.1 Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 in der Fassung nach Hilfsantrag 1 beruht nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit (§ 4 PatG).

Gegenüber dem Hauptantrag weist der Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag 1 ein verändertes Merkmal M3^{Hi1} auf, das Merkmal M3 ersetzt:

M3^{Hi1} dass jede dieser zentralen Steuereinheiten einen Zähler enthält, mittels welcher die Anzahl der aktuell bespielten Spielautomaten ermittelt wird und

An der Zulässigkeit dieser Anspruchsfassung hat der Senat keinen Zweifel, da, ungeachtet der grammatikalischen Unzulänglichkeit, der Fachmann versteht, dass im Sinne der o.g. ersten ODER-Variante nun exklusiv die Zähler der zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten die Anzahl der aktuell bespielten Automaten ermitteln.

Der Fachmann, der ausgehend von der Lehre der E4 die Nachteile der externen Steuerung zu überwinden versuchte, kannte grundsätzlich die beiden Möglichkeiten, die externe Steuerung robuster zu machen oder eine dezentrale Variante vorzusehen. Da ihm aus der Druckschrift E2 ein Verbund von münzbetätigten Spielautomaten, die untereinander nach dem Master-Slave-Prinzip kommunizieren, bekannt war, hätte er die dezentrale Variante bevorzugt verfolgt und so ohne weiteres auch das Merkmal M3^{Hi1} vorgesehen. Eine erfinderische Tätigkeit kann diese Maßnahme nicht begründen (siehe Ausführungen zum Hauptantrag).

Soweit die Beschwerdeführerin die Auffassung vertritt, dass weder bekannt noch üblich sei, unter Verzicht auf eine zusätzliche (externe) Zentralsteuerung [bei vernetzten Spielautomaten], die Anzahl der bespielten Spielautomaten zu erfassen (vgl. Beschwerdebegründung vom 25.04.2018, S. 5, 4. Abs.), belegt die Druckschrift E2 zur Überzeugung des Senats das Gegenteil. Soweit in der Druckschrift E2 von einer externen Steuerung 4 die Rede ist, betrifft diese lediglich die Anzeige des Jackpots, nicht die Kommunikation der vernetzten Unterhaltungsspielautomaten untereinander, welche stattdessen von den dezentralen Steuerungen 11 eines jeden Spielautomaten erledigt wird (vgl. E2, Fig. 1 i.V.m. Abs. [0018]). Explizit lehrt die Druckschrift E2, dass der Verbund der münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 2a-2d und die Kommunikation derselben untereinander (und mit der Steuereinrichtung 4) über das jeweilige Commboard 13 erfolgt, welches jeder der Spielautomaten aufweist (vgl. E2, Abs. [0015]). Zum einen ist eine externe Steuerung für die Kommunikation der Spielautomaten untereinander in der E2 also gar nicht angesprochen. Zum anderen lehrt die Druckschrift E2 *expressis verbis*, dass die Steuerung eines Unterhaltungsspielgeräts die Masterfunktion übernimmt und den anderen damit die Slavefunktion zugewiesen wird (vgl. E2, Abs. [0015]: *„Nach Einschaltung eines jeden münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 2a-2d sowie der Großanzeigevorrichtung 3 erfolgt die automatische Erkennung, welcher münzbetätigte Unterhaltungsautomat 2a-2d eine Master- oder eine Slavefunktion übernimmt.“*). Dies ist nach der Lehre der E2 von so zentraler Bedeutung, dass dem

Fachmann sogar mitgeteilt wird, wie zu verfahren ist, wenn zwei Spielautomaten die Masterfunktion bereitstellen können: Dann wird der Spielautomat mit der höheren Adressnummer die Masterfunktion behalten und derjenige mit der niedrigeren Adressnummer die Slavefunktion übernehmen (vgl. E2, Abs. [0015]: „*Sollte sich nach einer Einschaltung der münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 2a-2d mehr als ein Master melden, d. h. das Mastersignal des anderen Masters, wird sich der Master mit der niedrigsten Adressnummer deaktivieren und die Slavefunktion ausführen.*“).

5.2 Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 in der Fassung nach Hilfsantrag 2 beruht nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit (§ 4 PatG).

Gegenüber dem Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag wurde beim Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag 2 zwischen Merkmal M3 und Merkmal M4 das neue Merkmal **M3.1^{Hi2}** eingefügt:

M3.1^{Hi2} dass die zulässige Anzahl der als bespielt gezählten Spielautomaten an einem als Master ausgebildeten Spielautomaten des Netzwerkes eingestellt wird, welcher diese Informationen an alle anderen, als Slave's ausgebildeten Spielautomaten, überträgt.

Die Anspruchsfassung ist zulässig, da das hinzugefügte Merkmal dem Unteranspruch 4 in der ursprünglichen Fassung entspricht.

Bei der Festlegung der zulässigen Anzahl der gleichzeitig bespielbaren Automaten handelt es sich um eine funktionsnotwendige Maßnahme, die der Fachmann gemäß der Lehre der Druckschrift E2 auch am Master vorgesehen hätte. Denn gemäß E2, Abs. [0015], wird am Master – mittels Adressnummer – verwaltet, welchem Spielautomaten die Master- bzw. Slavefunktion zugewiesen wird, damit bietet sich auch der Master als Empfänger der Einstellung an.

Dies kann eine erfinderische Tätigkeit nicht begründen.

5.3 Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 in der Fassung nach Hilfsantrag 3 beruht nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit (§ 4 PatG).

Gegenüber dem Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag wurde beim Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag 3 das Merkmal M3 durch das Merkmal M3^{Hi1} ersetzt und daran anschließend das Merkmal M3.1^{Hi2} eingefügt. Er weist somit folgende Merkmale auf: M1, M2, M3^{Hi1}, M3.1^{Hi2}, M4

Die Zulässigkeit dieser Anspruchsfassung wird, als Kombination der Hilfsanträge 1 und 2, nicht bezweifelt.

Hinsichtlich der Patentfähigkeit kann unmittelbar auf die Ausführungen zu Hilfsantrag 2 verwiesen werden. Eine erfinderische Tätigkeit kann damit nicht begründet werden.

6. Nachdem sich die Gegenstände der jeweiligen Patentansprüche 1 gemäß Haupt- und Hilfsanträgen 1 bis 3 als nicht patentfähig erweisen, 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).

Rechtsmittelbelehrung

Gegen diesen Beschluss steht jedem am Beschwerdeverfahren Beteiligten, der durch diesen Beschluss beschwert ist, die Rechtsbeschwerde zu (§ 99 Abs. 2, § 100 Abs. 1, § 101 Abs. 1 PatG). Da der Senat in seinem Beschluss 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 auf Grund 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 Abs. 3 PatG).

Die Rechtsbeschwerde ist innerhalb eines Monats nach Zustellung dieses Beschlusses durch einen beim Bundesgerichtshof zugelassenen Rechtsanwalt schriftlich beim Bundesgerichtshof, Herrenstraße 45 a, 76133 Karlsruhe, einzureichen (§ 102 Abs.1, Abs. 5 Satz 1 PatG). Die Frist ist nur gewahrt, wenn die Rechtsbeschwerde vor Fristablauf beim Bundesgerichtshof eingeht.

Sie kann auch als elektronisches Dokument durch Übertragung in die elektronische Poststelle des Bundesgerichtshofs eingelegt werden (§ 125a Abs.3 Nr. 1 PatG i. V. m. § 1 und § 2, Anlage (zu § 1) Nr. 6 der Verordnung über den elektronischen Rechtsverkehr beim Bundesgerichtshof und Bundespatentgericht (BGH/BPatGERVV)). Das elektronische Dokument ist mit einer qualifizierten oder fortgeschrittenen elektronischen Signatur nach § 2 Abs. 2a Nr. 1 oder Nr. 2 BGH/BPatGERVV zu versehen. Die elektronische Poststelle ist über die auf der Internetseite des Bundesgerichtshofs www.bundesgerichtshof.de/erv.html bezeichneten Kommunikationswege erreichbar (§ 2 Abs. 1 Satz 2 BGH/BPatGERVV). Dort sind auch die Einzelheiten zu den Betriebsvoraussetzungen bekanntgegeben (§ 3 BGH/BPatGERVV).

Musiol

Dorn

Dr. Wollny

Bieringer

Fi