(19) Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11) Veröffentlichungsnummer: **0 120 322**
A1

(12) # EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(21) Anmeldenummer: **84102021.7**

(22) Anmeldetag: **27.02.84**

(51) Int. Cl.³: **A 63 F 3/08**

(30) Priorität: **01.03.83 DE 3307199**

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
03.10.84 Patentblatt 84/40

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE CH DE FR GB IT LI LU NL SE

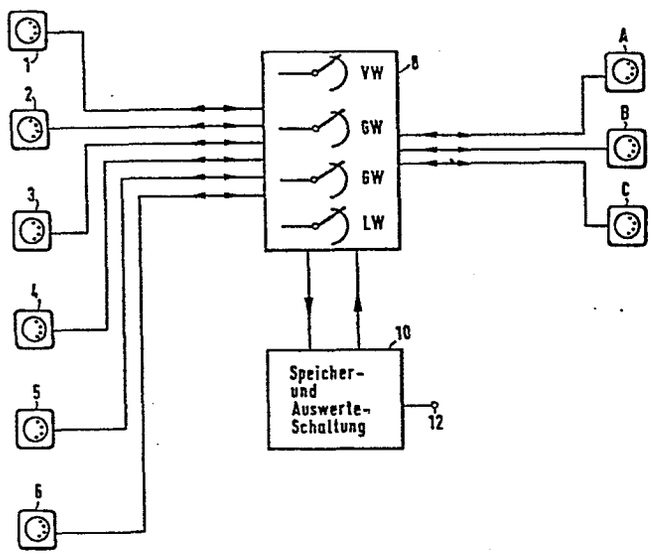
(71) Anmelder: **Rettungsdienst Stiftung Björn Steiger e.V.**
Petristrasse 12
D-7057 Winnenden(DE)

(72) Erfinder: **Steiger, Siegfried**
Petristrasse 12
D-7057 Winnenden(DE)

(74) Vertreter: **Hoeger, Stellrecht & Partner**
Uhlandstrasse 14c
D-7000 Stuttgart 1(DE)

(54) **Unterhaltungsspiel.**

(57) Die Erfindung betrifft ein Unterhaltungsspiel mit einer ein Spielprogramm erzeugenden elektrischen Schaltungsanordnung (10). An dem Unterhaltungsspiel können sich mindestens zwei Mitspieler beteiligen, deren Beteiligung mit Hilfe von Identifiziereinrichtungen festgestellt werden kann. Dabei umfaßt die Schaltungsanordnung (10) den Fernsprechteilnehmern eines Telefonnetzes zugeordnete Telefonapparate (1-6), so daß beispielsweise ein Unterhaltungsspiel in Form einer Lotterie mit sofortiger Ermittlung der Gewinner unter Zuhilfenahme von Fernsprecheinrichtungen durchgeführt werden kann.



EP 0 120 322 A1

PATENTANWÄLTE
URLANDSTRASSE 14 c D 7000 STUTTGART 1

0120322

Anmelder: Rettungsdienst Stiftung
Björn Steiger e.V.
Petristraße 12
7057 Winnenden

Unterhaltungsspiel

Die Erfindung betrifft ein Unterhaltungsspiel mit einer ein Spielprogramm erzeugenden elektrischen Schaltungsanordnung mit durch mindestens zwei Mitspieler über der Erzeugung von Ansteuersignalen dienende Ansteuereinheiten, von denen jede jeweils einem der Spieler individuell zugeordnet ist, zu betätigenden Steuereinrichtungen zur Steuerung des Ablaufs des Spielprogramms, mit Identifiziereinrichtungen, mit deren Hilfe beim Auftreten von Ansteuersignalen die sie erzeugende Ansteuereinheit identifizierbar ist und mit Ausgabeeinrichtungen zum Erzeugen von den einzelnen Spielern aufgrund der Identifizierung der betätigten Ansteuereinheiten individuell zugeordneten Erfolgssignalen in Abhängigkeit von dem Spielprogramm einerseits und der Betätigung der Ansteuereinheiten andererseits.

Derartige Unterhaltungsspiele sind als sogenannte Videospiele bekannt, bei denen sich speziell zwei Mitspieler beteiligen können, von denen jeder seine Ansteuereinheit betätigt, um in den Spielverlauf einzugreifen, beispielsweise um bei einem elektronischen Tennisspiel einen simulierten Tennisschläger zu positionieren, von dem ein "Ball" zu einem Gegenspieler "zurückgeschlagen" werden kann, der dann durch Betätigung seiner eigenen Ansteuereinheit wieder versucht, "den Ball zurückzuschlagen".

Bei derartigen Videospielen sind dann auch Ausgabeeinrichtungen vorgesehen, die die beiden Mitspieler über ihren Spielerfolg informieren, beispielsweise durch Anzeigen eines Punktestandes, wie zum Beispiel 18:5.

Ausgehend von dem vorstehend beschriebenen Stand der Technik, liegt der Erfindung die Aufgabe zugrunde, ein Unterhaltungsspiel der eingangs angegebenen Art dahingehend zu verbessern bzw. zu erweitern, daß sich daran bei vergleichsweise geringem Aufwand für die für das Unterhaltungsspiel selbst erforderlichen Einrichtungen eine Vielzahl von Mitspielern beteiligen kann.

Diese Aufgabe wird bei einem Unterhaltungsspiel der eingangs angegebenen Art gemäß der Erfindung dadurch gelöst, daß als Ansteuereinheiten den Fernsprechteilnehmern eines Telefonnetzes zugeordnete Telefonapparate vorgesehen sind und daß die Vermittlungseinrichtungen des Telefonnetzes Bestandteil der Steuereinrichtungen sind und mindestens eine Vermittlungsstelle mit Speichereinrichtungen zum Speichern des Spielprogramms umfassen.

Der entscheidende Vorteil des Unterhaltungsspieles gemäß der Erfindung besteht darin, daß durch die Nutzung der ohnehin vorhandenen Vermittlungseinrichtungen des Telefonnetzes jeder Fernsprechteilnehmer an dem Unterhaltungsspiel teilnehmen kann, so daß es beispielsweise möglich wird, eine Verlosung mit einer großen Anzahl

von Teilnehmern durchzuführen, die durch die von den Ausgabeeinrichtungen erzeugten Erfolgssignale praktisch verzögerungsfrei darüber informiert werden können, ob sie bei dem Spiel gewonnen haben und was ihr Gewinn im einzelnen ist.

Dabei kann die Ermittlung bzw. Identifizierung der einzelnen Teilnehmer, zumindest insoweit als sie nach dem Spielplan gewonnen haben, mit Hilfe von sogenannten Fangschaltungen erfolgen. Es besteht aber auch die Möglichkeit, diejenigen Anrufe, für die sich nach dem Spielplan ein Gewinn ergibt, auf Telefonapparate des Telefonnetzes durchzuschalten, die von Personen einer Spielleitung besetzt sind, welche nunmehr die erfoderlichen Daten des Anrufers bzw. Spielteilnehmers erfragen und diesen auch sofort über die Art bzw. Höhe seines Gewinns informieren können.

Für den Fall, daß die Verlosung beispielsweise als Bestandteil einer Fernsehsendung vorgesehen ist, besteht insbesondere auch die Möglichkeit, die Telefonnummer sowie gegebenenfalls den Namen und die Art und Höhe des Gewinns auf einem Bildschirm auszugeben, wobei es besonders vorteilhaft ist, wenn die entsprechenden Daten unmittelbar in die Bilder der gerade laufenden Fernsehsendung eingeblendet werden, in deren Rahmen die Verlosung stattfindet.

In der vorstehend beschriebenen Weise kann beispielsweise ein großes Preisausschreiben einer Firma direkt im Ver-

lauf einer Werbesendung abgewickelt werden, wobei die Werbewirksamkeit eines solchen Preisausschreibens durch die sofortige Verlosung und durch die Möglichkeit, mit den Gewinnern unmittelbar Kontakt aufzunehmen, gegenüber der bisher bei solchen Preisausschreiben üblichen Praxis zweifellos beträchtlich erhöht wird.

Wenn das Unterhaltungsspiel dagegen eine Lotterie ist, an der sich ein Mitspieler nur beim Entrichten eines entsprechenden Einsatzes beteiligen kann, dann besteht in vorteilhafter Ausgestaltung der Erfindung die Möglichkeit, die Steuereinrichtungen derart auszubilden, daß sie Einrichtungen zur Gebührenimpulserzeugung umfassen, mit deren Hilfe der Gebührenzähler eines sich an dem Unterhaltungsspiel beteiligenden Fernsprechteilnehmers mit einer entsprechenden Zahl von Gebührenimpulsen belastet werden kann.

Insbesondere diese Ausgestaltung ermöglicht einen sofortigen Einzug des Spieleinsatzes und die sofortige Ermittlung der Gewinner und des ihnen jeweils zufallenden Gewinns, insbesondere im Rahmen einer für wohltätige Zwecke angesetzten Fernsehlotterie. Dabei fällt es dann insbesondere ins Gewicht, daß die Teilnehmer der Lotterie nicht mehr gezwungen sind, umständlich Überweisungen zu tätigen; die Teilnehmer können sich an der Lotterie vielmehr unmittelbar unter dem Eindruck einer entsprechenden Fernsehsendung beteiligen, was die Einnahmen aus einer solchen Lotterie zweifellos wesentlich erhöhen dürfte.

Weitere Einzelheiten und Vorteile der Erfindung werden nachstehend anhand einer Zeichnung noch näher erläutert, deren einzige Figur schematisch Teile eines Fernmeldenetzes zeigt, die erfindungsgemäß zu einem Unterhaltungsspiel ergänzt sind.

Im einzelnen zeigt die Zeichnung eine Reihe von Telefonapparaten 1 bis 6, die den verschiedenen, sich an dem Spiel beteiligenden Fernsprechteilnehmern individuell zugeordnet sind.

Ein von einem der Telefonapparate 1 bis 6 abgehender Ruf wird in üblicher Weise in einer Ortsnetzendvermittlungsstelle 8 empfangen, an der eine Speicher- und Auswerteschaltung 10 vorgesehen ist. Jeder der an der Schaltung 10 eintreffenden Anrufe von einem der Telefone 1 bis 6 führt dort zu einem Fortgang des Spielprogramms, welches im einfachsten Fall darin besteht, daß mit Hilfe eines Zählers jeweils der n-te Anrufer ermittelt und als Gewinner festgestellt wird. Beispielsweise kann jeder hundertste Anrufer als ein Gewinner ermittelt werden.

Bei einer Lotterie, bei der jeder Teilnehmer seinen Einsatz entrichten muß, führt die Durchschaltung eines Fernsprechteilnehmers auf die Speicher- und Auswerteschaltung 10 zunächst grundsätzlich dazu, daß ein Signal ausgelöst wird, welches dafür sorgt, daß der dem betreffenden Teilnehmer zugeordnete Gebührenzähler (nicht dargestellt) mit einer entsprechenden Anzahl von Gebührenimpulsen beaufschlagt wird, die jeweils einer Gebühreneinheit entsprechen, wobei die Zahl der Gebührenimpulse bzw. der angerechneten Gebühreneinheiten

in diesem Fall dem Einsatz des betreffenden Mitspielers entspricht, der mit der Post (bzw. einem anderen Betreiber des Telefonnetzes) später bequem abgerechnet werden kann, wenn man nur die Anzahl der an der Schaltung 10 eingegangenen Anrufe ermittelt.

Wenn dann entsprechend dem Spielplan der n-te Anrufer als Gewinner ermittelt ist, dann wird der ankommende Ruf von der Schaltung 10 über die Vermittlungseinrichtungen der Vermittlungsstelle 8 zu einem der Apparate A, B bzw. C durchgeschaltet. An diesen Apparaten A bis C sitzen Mitarbeiter der Spielleitung, die den Anrufern dann sofort mitteilen können, daß sie gewonnen haben, wobei es keine Schwierigkeiten bereitet, in der Schaltung 10 Kennsignale auf die Verbindung aufzuschalten, die gleichzeitig über die Höhe des jeweiligen Gewinns Auskunft geben. Was die Höhe des Gewinnes anbelangt, so kann der Gewinnplan beispielsweise so ausgestaltet sein, daß jeder hundertste Anrufer einen bestimmten Betrag gewinnt, daß jeder Tausendste Anrufer das Zehnfache dieses Betrages gewinnt usw.

Für den Fall, daß eine sehr große Anzahl von Anrufen zu erwarten ist - den Teilnehmern werden ohnehin mehrere Rufnummern zur Verfügung gestellt, über die sie letztlich die Speicher- und Auswerteschaltung 10 erreichen können, wobei das Durchschalten über die Wähler VW, GW, GW und LW der Vermittlungsstelle 8 erfolgt -, kann es zu aufwendig sein, die einzelnen Gewinner direkt mit einem Gesprächspartner der Spielleitung zu verbinden.

In diesem Fall können diejenigen Fernsprechteilnehmer, die in der Schaltung 10 als Gewinner ermittelt werden, über übliche Fangschaltungen festgestellt werden und gegebenenfalls zeitlich verzögert informiert werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die über die Fangschaltungen ermittelten Rufnummern zusammen mit dem auf diesen Teilnehmer entfallenden Gewinnbetrag über die Speicher- und Auswerteschaltung 10 auf einen Fernseh-Sendeanschluß 12 zu geben, der beispielsweise mit einem eine entsprechende Fernsehlotterie abstrahlenden Fernsehsender direkt verbunden werden kann, um die Daten über die Gewinner und die Höhe der Gewinne direkt in das laufende Fernsehbild einzublenden.

Aus der vorstehenden Beschreibung wird deutlich, daß die Speicher- und Auswerteschaltung 10, die zur Ermittlung der Gewinner erforderlich ist, mit einem im Vergleich zur möglichen Teilnehmerzahl denkbar geringen Aufwand realisiert werden kann und daß auch eine große Anzahl von eingehenden Anrufen relativ gut verarbeitet werden kann, da bei allen Teilnehmern, die nicht gewinnen, lediglich ein sehr kurzer Kontakt mit der Schaltung 10 ausreicht, um die dort vorhandenen Zähler- bzw. Auswerteeinrichtungen weiterzuschalten und um die Auslösung der Gebührenimpulse auf den Gebührenzähler des betreffenden Mitspielers auszulösen. Sobald dies geschehen ist und sobald erkannt ist, daß auf den betreffenden Teilnehmer aufgrund des Spiel- bzw. des Gewinnplans kein Gewinn entfallen ist, werden nämlich mittels Trenneinrichtungen, die ein Freischaltsignal erzeugen, die bestehenden Verbindungen über das Fernmeldenetz von hinten her zwangsläufig sofort unterbrochen.

Damit werden aber zumindest wesentliche Teile der Vermittlungsstelle 8 sofort wieder frei, so daß es hier nicht zu einer Überlastung des Fernsprechnetzes kommen muß. Dies gilt insbesondere im Hinblick darauf, daß es dem Veranstalter in Zusammenarbeit mit der Post (oder einem entsprechenden Dienstleistungsunternehmen) möglich ist, als Ortsnetz-Endvermittlungsstelle 8 eine hierfür besonders geeignete, möglichst moderne Endvermittlungsstelle auszuwählen, die den anfallenden Telefonverkehr problemlos verkraften kann.

HOEGER, STELLRECHT & PARTNER
PATENTANWÄLTE
UHLANDSTRASSE 14 c D 7000 STUTTGART 1

0120322

Anmelder: Rettungsdienst Stiftung
Björn Steiger e.V.
Petristraße 12
7057 Winnenden

Patentansprüche

1. Unterhaltungsspiel mit einer ein Spielprogramm erzeugenden elektrischen Schaltungsanordnung mit durch mindestens zwei Mitspieler über der Erzeugung von Ansteuersignalen dienende Ansteuereinheiten, von denen jede jeweils einem der Spieler individuell zugeordnet ist, zu betätigenden Steuereinrichtungen zur Steuerung des Ablaufs des Spielprogramms, mit Identifiziereinrichtungen, mit deren Hilfe beim Auftreten von Ansteuersignalen die sie erzeugende Ansteuereinheit identifizierbar ist und mit Ausgabeeinrichtungen zum Erzeugen von den einzelnen Spielern aufgrund der Identifizierung der betätigten Ansteuereinheiten individuell zugeordneten Erfolgssignalen in Abhängigkeit von dem Spielprogramm einerseits und der Betätigung der Ansteuereinheiten andererseits, dadurch g e k e n n z e i c h n e t , daß als Ansteuereinheiten den Fernsprechteilnehmern eines Telefonnetzes zugeordnete Telefonapparate (1 bis 6) vorgesehen sind und daß die Vermittlungseinrichtungen des Telefonnetzes Bestandteil der Steuereinrichtungen sind und mindestens eine Vermittlungsstelle (8) mit Speichereinrichtungen (10) zum Speichern des Spielprogramms umfassen.

2. Unterhaltungsspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifiziereinrichtungen als Bestandteil des Telefonnetzes nach Art von Fangschaltungen ausgebildet sind.

3. Unterhaltungsspiel nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausgabeeinrichtungen Telefonapparate (A bis C) des Telefonnetzes umfassen, die von Personen einer Spielleitung besetzt sind.

4. Unterhaltungsspiel nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausgabeeinrichtungen Videoeinrichtungen umfassen, durch die die Erfolgssignale auf einen Bildschirm ausgebbar sind.

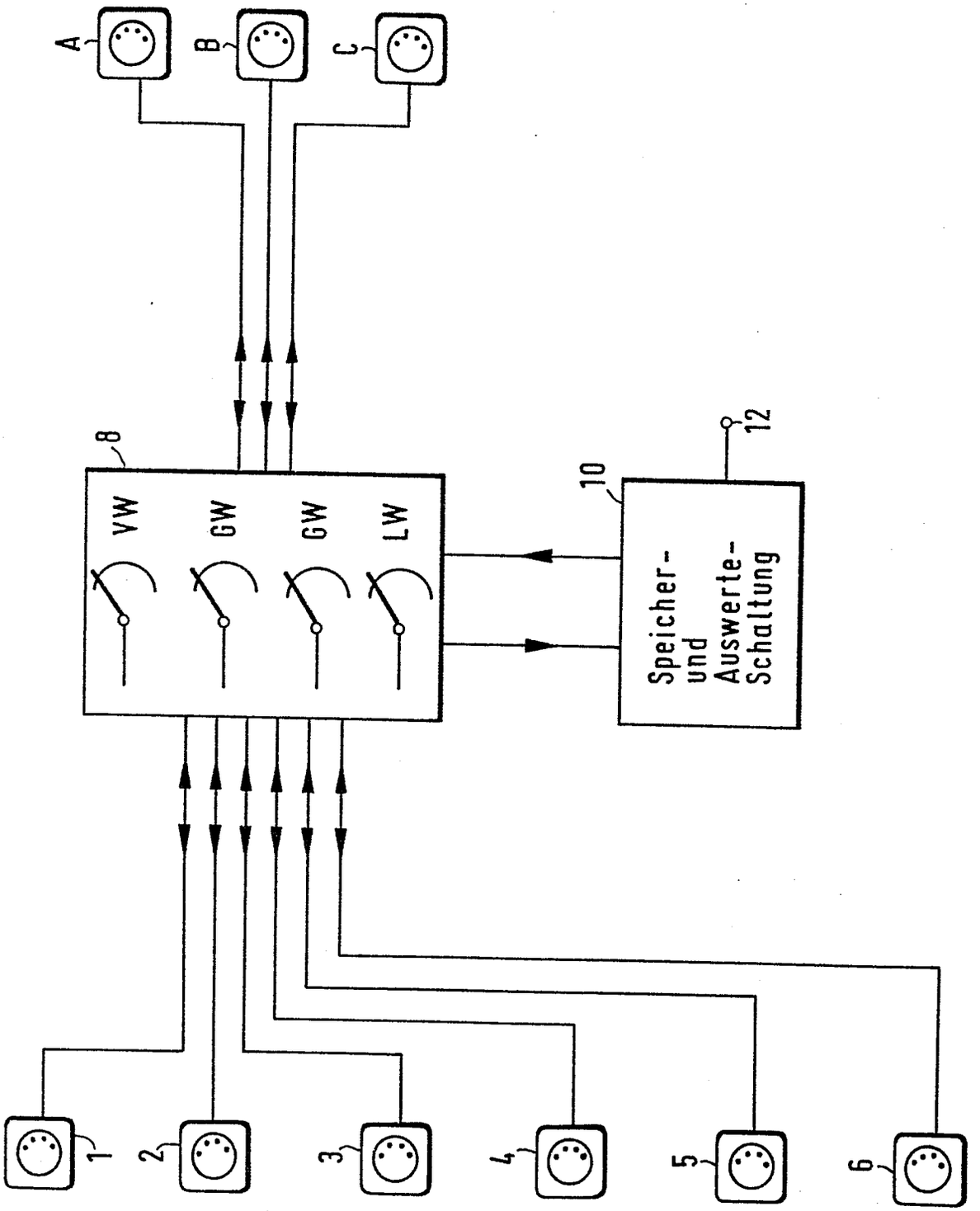
5. Unterhaltungsspiel nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Erfolgssignale über einen Fernsehsender auf die Bidlschirme der Fernsehgeräte von Fernsehzuschauern ausgebbar sind.

6. Unterhaltungsspiel nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Steuereinrichtungen Einrichtungen zur Gebührenimpulserzeugung und zum Beaufschlagen des Gebührenzählers eines sich an dem Unterhaltungsspiel beteiligenden Fernsprechteilnehmers mit diesen Gebührenimpulsen umfassen.

7. Unterhaltungsspiel nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Speichereinrichtungen zum Speichern des Spielprogramms Zähleinrichtungen und mit den Zählerausgängen verknüpfte logische Schaltungen zur Erzeugung der Erfolgssignale umfassen.

8. Unterhaltungsspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß Trenneinrichtungen vorgesehen sind, mit deren Hilfe die Verbindung zu einem rufenden Teilnehmer zwangsläufig sofort unterbrechbar ist, wenn erkannt ist, daß an diesen Teilnehmer gemäß dem gespeicherten Spielplan kein Gewinn auszugeben ist.

0120322


A
B
C
8
VW
GW
GW
LW
10
12
Speicher- und Auswerte- Schaltung
1
2
3
4
5
6

0120322

Europäisches Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung

EP 84 10 2021

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE

Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int. Cl. ³)
X	FR-A-2 272 703 (FISCHER) * Seite 1, Zeile 17 - Seite 2, Zeile 10; Figuren *	1,2,6	A 63 F 3/08
A	* Seite 3, Zeilen 29-36 *	3	
Y		3-5	

Y	WO-A-8 101 664 (HEDGES) * Zusammenfassung; Abbildungen; Ansprüche 1-5 *	4,5	

Y	DE-A-1 512 872 (BASSET) * Seiten 1,2 *	3	
	---		RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int. Cl. ³)
A	EP-A-0 032 410 (DE BRUYN)		A 63 F G 07 C G 06 F H 04 M

A	US-A-3 556 530 (BARR)		

Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt.

Recherchenort	Abschlußdatum der Recherche	Prüfer
DEN HAAG	08-06-1984	STEENBAKKER J.

KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTEN

X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet
Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie
A : technologischer Hintergrund
O : nichtschriftliche Offenbarung
P : Zwischenliteratur
T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze

E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist
D : in der Anmeldung angeführtes Dokument
L : aus andern Gründen angeführtes Dokument

& : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument