

(19)



Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 1 315 130 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:

28.05.2003 Patentblatt 2003/22(51) Int Cl.7: **G07F 17/32**(21) Anmeldenummer: **01127738.1**(22) Anmeldetag: **21.11.2001**

(84) Benannte Vertragsstaaten:

**AT BE CH CY DE DK ES FI FR GB GR IE IT LI LU
MC NL PT SE TR**

Benannte Erstreckungsstaaten:

AL LT LV MK RO SI

(71) Anmelder:

- **Werner, Klaus**
41068 Mönchengladbach (DE)

• **Dorn im Auge GmbH****40231 Düsseldorf (DE)**(72) Erfinder: **Werner, Klaus****41068 Mönchengladbach (DE)**(74) Vertreter: **Grünecker, Kinkeldey,****Stockmair & Schwanhäusser Anwaltssozietät
Maximilianstrasse 58
80538 München (DE)**(54) **Verfahren zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk**

(57) Computer-implementiertes Verfahren zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk mit einem Server-Computer und einer Kommunikationseinrichtung, wobei ein Spieler mittels der Kommunikationseinrichtung in dem Server-Computer ein Computer-Programm initialisiert, dass die Durchführung des Gewinnspiels steuert. Das Verfahren weist die folgenden Schritte auf: Aufbauen einer Online-Verbindung zwischen der Kommunikationseinrichtung und dem Server-Computer; Auswählen des Gewinnspiels aus einer Vielzahl von in dem Server-Computer angebotenen Gewinnspielen durch den Spieler; Senden von Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, an den Server-Computer; Empfangen der Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, in dem Server-Computer und in Abhängigkeit von dem ausgewählten Gewinnspiel, Festlegen eines Gewinnspielmodus und einer Gewinn-tabelle in dem Server-Computer. Vorzugsweise definiert der Gewinnspielmodus, welche Anzahl K von Zeichen der Spieler aus einer Menge N von möglichen Zeichen auswählen muss und die Gewinn-tabelle legt bevorzugter Weise Trefferzahlen fest, denen jeweils ein bestimmter Gewinn zugewiesen ist. Das Verfahren umfasst des weiteren folgende Schritte: zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels eines Zufallsgenerators in dem Server-Computer; Senden von Daten, die den Gewinnspielmodus und die Gewinn-tabelle repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung; Empfangen und Auswerten der Daten, die den Gewinnspielmodus und die Gewinn-tabelle repräsentieren; Auswählen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen durch den Spieler und Senden entsprechender Daten mittels der Kommunikationseinrichtung an den Server-Computer; Empfangen

und Auswerten dieser Daten in dem Server-Computer zum Bestimmen der K vom Spieler ausgewählten Zeichen; sowie Vergleichen der K vom Spieler ausgewählten Zeichen mit den K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen in dem Server-Computer. Für den Fall, dass Übereinstimmungen auftreten, erfolgt ein Bestimmen der Anzahl von Übereinstimmungen, die eine Trefferzahl repräsentiert, und ein Ermitteln des Gewinns aus der Gewinn-tabelle anhand der Trefferzahl; sowie ein Senden von Ergebnis-Daten, die ein Ergebnis des Gewinnspiels repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung des Spielers, wobei das Ergebnis für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, den ermittelten Gewinn umfasst.

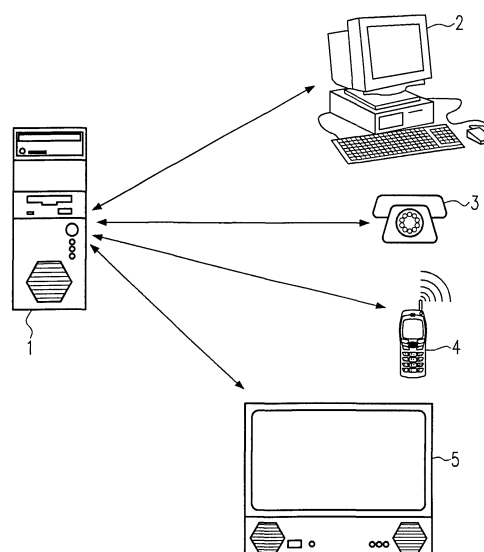


FIG. 1

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf ein Computer-implementiertes Verfahren zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk mit einem Server-Computer und einer Kommunikationseinrichtung.

[0002] Zahlenlotto im klassischen Sinne ist ein Gewinnspiel, bei dem ein oder mehrere Spieler an einer Ziehung einer festgelegten Anzahl von Zahlen aus einer vorgegebenen Menge von Zahlen teilnehmen, die mittels einer Lottereeinrichtung erfolgt. Einerseits wählt jeweils ein Spieler eine vorgegebene Anzahl K von Zahlen aus einer Menge N von möglichen Zahlen aus. Andererseits wird mit einer speziellen, hierzu ausgebildeten Lottereeinrichtung ebenfalls eine Anzahl K von Zahlen aus der Menge N von möglichen Zahlen zufällig ausgewählt bzw. gezogen. Die von dem Spieler ausgewählten Zahlen werden mit den gezogenen Zahlen verglichen, um Übereinstimmungen festzustellen. Werden hierbei Übereinstimmungen festgestellt, wird anhand einer Gewinn-tabelle überprüft, ob der festgestellten Anzahl von Übereinstimmungen ein bestimmter Gewinn zugewiesen ist. Wenn ein Spieler feststellen möchte, ob er in einer Ziehung einen Gewinn erzielt hat, muss der Spieler seine ausgewählten K Zahlen mit den gezogenen K Zahlen vergleichen, um Übereinstimmungen festzustellen. Für den Fall, dass der Spieler Übereinstimmungen feststellt, kann er sich den entsprechenden Gewinn auszahlen lassen.

[0003] Die derzeit gebräuchlichste Version von Zahlenlotto sind das so genannte Samstags- und Mittwochslotto, bei denen samstags bzw. mittwochs jeweils eine Ziehung erfolgt, in der 6 Zahlen, sowie eine Zusatzzahl und eine Superzahl, aus einer Menge von 49 Zahlen gezogen werden. Zur Teilnahme am Samstags- bzw. Mittwochslotto muss jeder Spieler in eine so genannte Lottoannahmestelle gehen, um dort einen Lottoschein auszufüllen, der ihn zur Teilnahme an einer oder mehreren Ziehungen berechtigt.

[0004] Allerdings erfolgt sowohl beim Samstags- als auch beim Mittwochslotto jeweils nur eine Ziehung pro Woche. Jeder Spieler muss somit bis zum Tag der Ziehung warten, um zu erfahren, ob die von ihm ausgewählten Zahlen einen Gewinn in der Ziehung erzielen, oder nicht. Des weiteren wird eine große Anzahl von Lottoannahmestellen benötigt, sowie entsprechendes Lottoannahmepersonal, um einer großen Anzahl von Spielern die Teilnahme an den verschiedenen Lottoziehungen zu ermöglichen. Somit entsteht ein großer Aufwand bei der Verwaltung von Lotteriegesellschaften, der mit hohen Kosten verbunden ist und in der Regel hohe Personalkosten umfasst.

[0005] Ausgehend von dem bekannten Stand der Technik liegt der vorliegenden Erfindung die Aufgabe zu Grunde, eine Möglichkeit zum Durchführen eines Gewinnspiels bereitzustellen, bei dem ein Spieler zu jeder Zeit über einen möglichen Gewinn informiert wird, und wobei das Gewinnspiel mit einem minimalen Verwal-

tungsaufwand verbunden ist.

[0006] Diese Aufgabe wird durch die Gegenstände der Patentansprüche 1 und 9 gelöst.

[0007] Bevorzugte Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung sind Gegenstand der Unteransprüche.

[0008] Insbesondere wird die Aufgabe der vorliegenden Erfindung durch ein Computer-implementiertes Verfahren zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk mit einem Server-Computer und einer Kommunikationseinrichtung gelöst, wobei ein Spieler mittels der Kommunikationseinrichtung in dem Server-Computer ein Computer-Programm initialisiert, dass die Durchführung des Gewinnspiels steuert. Das Verfahren weist die folgenden Schritte auf: Aufbauen einer Online-Verbindung zwischen der Kommunikationseinrichtung und dem Server-Computer; Auswählen des Gewinnspiels aus einer Vielzahl von in dem Server-Computer angebotenen Gewinnspielen durch den Spieler; Senden von Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, an den Server-Computer; Empfangen der Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, in dem Server-Computer und in Abhängigkeit von dem ausgewählten Gewinnspiel, Festlegen eines Gewinnspielmodus und einer Gewinn-tabelle in dem Server-Computer. Vorzugsweise definiert der Gewinnspielmodus, welche Anzahl K von Zeichen der Spieler aus einer Menge N von möglichen Zeichen auswählen muss und die Gewinn-tabelle legt bevorzugter Weise Trefferzahlen fest, denen jeweils ein bestimmter Gewinn zugewiesen ist. Das Verfahren umfasst des weiteren folgende Schritte: zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels eines Zufallsgenerators in dem Server-Computer; Senden von Daten, die den Gewinnspielmodus und die Gewinn-tabelle repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung; Empfangen und Auswerten der Daten, die den Gewinnspielmodus und die Gewinn-tabelle repräsentieren; Auswählen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen durch den Spieler und Senden entsprechender Daten mittels der Kommunikationseinrichtung an den Server-Computer; Empfangen und Auswerten dieser Daten in dem Server-Computer zum Bestimmen der K vom Spieler ausgewählten Zeichen; sowie Vergleichen der K vom Spieler ausgewählten Zeichen mit den K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen in dem Server-Computer. Für den Fall, dass Übereinstimmungen auftreten, erfolgt ein Bestimmen der Anzahl von Übereinstimmungen, die eine Trefferzahl repräsentiert, und ein Ermitteln des Gewinns aus der Gewinn-tabelle anhand der Trefferzahl; sowie ein Senden von Ergebnis-Daten, die ein Ergebnis des Gewinnspiels repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung des Spielers, wobei das Ergebnis für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, den ermittelten Gewinn umfasst.

[0009] Gemäß einem besonderen Aspekt der vorliegenden Erfindung kann das Computerimplementierte Verfahren zum Durchführen eines Gewinnspiels in ei-

nem Netzwerk mit einem Server-Computer und einer Kommunikationseinrichtung die folgenden Schritte umfassen: Aufbauen einer Online-Verbindung zwischen der Kommunikationseinrichtung und dem Server-Computer; Auswählen des Gewinnspiels aus einer Vielzahl von in dem Server-Computer angebotenen Gewinnspielen durch den Spieler; Senden von Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, an den Server-Computer; Empfangen der Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, in dem Server-Computer und in Abhängigkeit von dem ausgewählten Gewinnspiel, Festlegen eines Gewinnspielmodus und einer Gewinn-tabelle in dem Server-Computer. Vorzugsweise definiert der Gewinnspielmodus, welche Anzahl K von Zeichen aus einer Menge N von möglichen Zeichen ausgewählt werden und die Gewinn-tabelle legt bevorzugter Weise Trefferzahlen fest, denen jeweils ein bestimmter Gewinn zugewiesen ist. In weiteren Schritten erfolgt ein erstes zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels eines Zufallsgenerators in dem Server-Computer; ein Senden von Daten, die die K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen, den Gewinnspielmodus und die Gewinn-tabelle repräsentieren, und zumindest ein Ausgeben der K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen; ein Senden von Daten, die eine Aufforderung zum erneuten zufälligen Bestimmen von K Zeichen durch den Zufallsgenerator des Server-Computers repräsentieren, mittels der Kommunikationseinrichtung an den Server-Computer; ein Empfangen und Auswerten dieser Daten in dem Server-Computer und ein zweites zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators in dem Server-Computer; sowie ein Vergleichen der ersten zufällig bestimmten K Zeichen mit den zweiten zufällig bestimmten K Zeichen in dem Server-Computer. Für den Fall, dass Übereinstimmungen auftreten, erfolgt ein Bestimmen der Anzahl von Übereinstimmungen, die eine Trefferzahl repräsentiert, und ein Ermitteln des Gewinns aus der Gewinn-tabelle anhand der Trefferzahlen. Abschließend werden Ergebnis-Daten, die ein Ergebnis des Gewinnspiels repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung des Spielers gesendet, wobei das Ergebnis für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, den ermittelten Gewinn umfasst.

[0010] Gemäß einer besonders bevorzugten Ausführungsform der vorliegenden Erfindung kann das Auswählen des Gewinnspiels ein Auswählen einer Anzahl von Ausspielungen umfassen, wobei für alle ausgewählten Ausspielungen ein einzelnes erstes zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators in dem Server-Computer erfolgt, und wobei bei jeder Ausspielung ein erneutes Auswählen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen durch den Benutzer bzw. ein zweites zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators in dem Server-Computer erfolgt.

[0011] Das Aufbauen der Online-Verbindung kann ein Senden von Daten umfassen, die eine Begrüßungsnachricht repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung. Diese Daten werden von der Kommunikationseinrichtung empfangen und ausgewertet und die Begrüßungsnachricht wird ausgegeben.

[0012] Bevorzugter Weise kann ein Modus aus einem Gewinnspielmodus und einem Informationsmodus ausgewählt werden, wobei der Gewinnspielmodus ein Durchführen eines Gewinnspiels ermöglicht und der Informationsmodus ein Abfragen von Information ermöglicht. Hierzu werden Modus-Daten, die den ausgewählten Modus repräsentieren, an den Server-Computer gesendet. Diese Modus-Daten werden in dem Server-Computer empfangen und ausgewertet zum Bestimmen des ausgewählten Modus. In Abhängigkeit von dem ausgewählten Modus erfolgt ein Senden von Daten an die Kommunikationseinrichtung, die ein Auswählen des Gewinnspiels durch den Spieler oder ein Auswählen von zumindest einer Informationskategorie aus einer Vielzahl von Informationskategorien durch den Spieler ermöglichen.

[0013] Die Vielzahl von Informationskategorien umfasst vorzugsweise zwei oder mehrere der folgenden Kategorien: Service-Info, Neuigkeiten, Waren, Gewinnspiele, Spielregeln, Werbung, Musik, Nachrichten, Wetter, Verkehrsinformation und Impressum. Der ermittelte Gewinn umfasst vorzugsweise einen Barwert, einen Sachwert oder eine Dienstleistung.

[0014] Für den Fall, dass Übereinstimmungen auftreten und ein Gewinn ermittelt wird, umfasst das erfindungsgemäße Verfahren bevorzugter Weise die folgenden Schritte: Senden von Daten, die eine Aufforderung zur Eingabe von Spieler-spezifischen Informationen repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung; Empfangen und Auswerten dieser Daten in der Kommunikationseinrichtung; Ausgeben der Aufforderung zur Eingabe der Spieler-spezifischen Informationen; Eingabe der Spieler-spezifischen Informationen in die Kommunikationseinrichtung und Senden entsprechender Daten an den Server-Computer.

[0015] Die Spieler-spezifischen Informationen umfassen vorzugsweise Name, Vorname, Adresse, Telefonnummer, Geburtsdatum, Bankleitzahl und Kontonummer des Spielers.

[0016] Gemäß einer besonders bevorzugten Ausführungsform der vorliegenden Erfindung ist die Kommunikationseinrichtung ein Festnetz- oder ein Mobiltelefon, wobei der Server-Computer Einrichtungen aufweist, die ausgebildet sind, um eine Verarbeitung von Sprachbefehlen sowie eine Umsetzung von elektronischen Daten in Sprache zu ermöglichen, und wobei das Verfahren unter Verwendung von Sprache ausgeführt wird.

[0017] Ein Vorteil der vorliegenden Erfindung besteht darin, dass ein Spieler zu jeder beliebigen Zeit ein Gewinnspiel initiieren und durchführen kann. Hierbei kann der Spieler sich vorzugsweise sowohl eines Festnetz- oder Mobiltelefons, als auch eines Computers oder ei-

nes Fernsehgeräts zum Durchführen des Gewinnspiels bedienen. Somit muss der Spieler nicht erst in eine Lottoannahmestelle gehen, um beispielsweise ein Gewinnspiel auf Lotterie-Basis auszuführen.

[0018] Des Weiteren erfährt der Spieler unmittelbar, ob er in dem Gewinnspiel einen Gewinn erzielt hat oder nicht. Somit muss er nicht erst bis zu einem festgelegten Tag, an dem eine Ziehung bzw. Ausspielung der gewünschten Lotterie erfolgt, warten.

[0019] Insbesondere kann ein System zum Ausführen des Verfahrens der vorliegenden Erfindung mit minimalem Aufwand ausgeführt und betrieben werden und somit bei minimalem Kostenaufwand.

[0020] Weitere bevorzugte Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung werden anhand der folgenden Figuren näher erläutert. Die Figuren enthalten im einzelnen:

Fig. 1 eine Illustration eines Systems zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk mit einem Server-Computer und einer Vielzahl von Kommunikationseinrichtungen;

Fig. 2A und 2B ein Flussdiagramm zum Illustrieren des Ablaufs eines Gewinnspiels gemäß einem ersten Aspekt der vorliegenden Erfindung; und

Fig. 3A und 3B ein Flussdiagramm zum Illustrieren des Ablaufs eines Gewinnspiels gemäß einem zweiten Aspekt der vorliegenden Erfindung.

[0021] Fig. 1 zeigt eine Illustration eines Systems zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk mit einem Server-Computer 1 und einer Vielzahl von Kommunikationseinrichtungen 2,3,4,5.

[0022] Der Server-Computer 1 umfasst zumindest eine zentrale Recheneinheit (CPU) zum serverseitigen Durchführen und Steuern eines Gewinnspiels, einen Speicher zum Speichern von zumindest einer Vielzahl von angebotenen Gewinnspielen sowie eines Computer-Programms, dass die Durchführung eines ausgewählten Gewinnspiels steuert, und eine Sende- und Empfangseinrichtung, um dem Server-Computer zu ermöglichen, Daten an die Vielzahl von Kommunikationseinrichtungen 2,3,4,5 zu senden bzw. von der Vielzahl von Kommunikationseinrichtungen 2,3,4,5 zu empfangen. Der Speicher kann eine Vielzahl von Speichereinrichtungen umfassen und beispielsweise als Massenspeicher bzw. Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, oder ein beliebiges Wechseldatenträgerlaufwerk, wie ein Diskettenlaufwerk oder ein ZIP-Laufwerk, ausgeführt sein. Insbesondere weist der Server-Computer 1 Einrichtungen zum Verarbeiten von Sprachbefehlen sowie zum Umsetzen von elektronischen Daten in Sprache auf. Ein entsprechend ausgeführter Personalcomputer (PC) kann beispielsweise als Server-Computer dienen.

[0023] Die Vielzahl von Kommunikationseinrichtungen 2,3,4,5 umfasst einen Personalcomputer (PC) 2,

ein Festnetztelefon 3, ein Mobiltelefon 4 und ein Fernsehgerät 5.

[0024] Der PC 2 weist eine zentrale Recheneinheit (CPU) zum Durchführen eines Gewinnspiels, einen Speicher zum Speichern von Gewinnspiel-bezogenen Daten, eine Eingabeeinrichtung wie eine Tastatur oder eine Maus, sowie eine Ausgabeeinrichtung, wie eine Anzeigeeinrichtung und/oder eine Druckvorrichtung, auf.

[0025] Des Weiteren weist dieser PC eine Sende- und Empfangseinrichtung auf, die ein Aufbauen einer Online-Verbindung mit dem Server-Computer 1 ermöglicht. Eine derartige Online-Verbindung kann über das Internet aufgebaut werden, beispielsweise unter Verwendung des TCP/IP-Protokolls. Hierzu kann der PC 2 mit einem internen oder externen Modem ausgeführt sein.

[0026] Des Weiteren kann der PC 2 eine Einrichtung zum Empfangen von Sprachbefehlen aufweisen, die über eine aufgebaute Online-Verbindung zum Server-Computer 1 gesendet und von diesem verarbeitet werden. Gemäß einer weiteren Variante kann ebenfalls der PC 2 eine Einrichtung zum Umsetzen von Sprachbefehlen in elektronische Daten aufweisen, wobei diese elektronische Daten über die aufgebaute Online-Verbindung zum Server-Computer 1 gesendet werden.

[0027] Das Festnetztelefon 3 kann ein analoges oder digitales Telefon mit Tastatur, ein schnurloses Telefon mit Tastatur entsprechend dem DECT-Standard, oder eine beliebige analoge oder digitale Telefonanlage mit Tastatur sein. Für den Fall, dass das Festnetztelefon 3 als digitales Telefon ausgeführt ist, kann insbesondere der ISDN-Standard verwendet werden.

[0028] Das Mobiltelefon 4 ist ein beliebiges Mobiltelefon, dass vorzugsweise eine Anzeigeeinrichtung aufweist und WAP-fähig ist. Unter Verwendung eines Mobiltelefons 4 kann ein Gewinnspiel mittels Sprachbefehlen, interaktiv unter Anzeigen von WAP-Seiten, auf denen entsprechende Gewinnspiele angeboten werden, oder über ein Senden von SMS-Nachrichten ausgeführt werden.

[0029] Das Fernsehgerät 5 ist ein beliebiges Fernsehgerät, das Einrichtungen aufweist, die ein Auswählen und Senden von Gewinnspiel-bezogenen Daten an den Server-Computer 1 ermöglichen.

[0030] Die beschriebenen Kommunikationseinrichtungen stellen die bevorzugten Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung dar. Eine Vielzahl weiterer Vorrichtungen können ebenfalls als Kommunikationseinrichtungen verwendet werden. Beispielsweise kann ein beliebiges Terminal mit einer berührungsempfindlichen Anzeigeeinrichtung, z. B. einem Touchscreen, das eine geeignete Sende- und Empfangseinrichtung aufweist, als Kommunikationseinrichtung verwendet werden. Somit können beispielsweise Bank-Terminals oder Fahrkarten-Terminals als Kommunikationseinrichtungen verwendet werden.

[0031] Gemäß einer besonders bevorzugten Ausführ-

rungsform der vorliegenden Erfindung wird ein Festnetz- oder Mobiltelefon als Kommunikationseinrichtung verwendet. In den folgenden Ausführungen wird deshalb angenommen, dass die Kommunikationseinrichtung als Festnetz- oder Mobiltelefon mit einer Tastatur ausgeführt ist und dass der Server-Computer Einrichtungen zum Verarbeiten von Sprachbefehlen sowie zum Umsetzen von elektronischen Daten in Sprache aufweist. Der Einfachheit halber wird in der folgenden Beschreibung ein Festnetz- oder Mobiltelefon allgemein als Telefon bezeichnet.

[0032] Die Fig. 2A und 2B zeigen ein Flussdiagramm zum Illustrieren des Ablaufs eines Gewinnspiels gemäß einem ersten Aspekt der vorliegenden Erfindung.

[0033] In einem ersten Schritt S1 erfolgt ein Aufbauen einer Online-Verbindung zwischen einem Telefon und einem Server-Computer zum Durchführen eines Gewinnspiels, wobei in dem Server-Computer ein Computer-Programm initialisiert wird, dass die Durchführung des Gewinnspiels steuert. Hierbei gibt ein Spieler über die Tastatur seines Telefons eine besondere Telefonnummer zum Anwählen des Server-Computers ein und zum Aufbauen der Online-Verbindung. Der Server-Computer kann, beispielsweise in Deutschland, unter einer beliebigen üblichen Telefonnummer oder unter einer 0800er bzw. 0180er Telefonnummer anwählbar sein. Des Weiteren bewirkt ein eingehender Anruf vorzugsweise das Initialisieren des Computer-Programms.

[0034] Gemäß einer Variante der vorliegenden Erfindung sendet der Server-Computer nach Aufbauen der Online-Verbindung Daten an das Telefon, die eine Begrüßungsnachricht repräsentieren. Diese Daten werden in dem Telefon empfangen und in Form von Sprache ausgegeben. Für den Fall, dass das Telefon z. B. ein Mobiltelefon mit einer Anzeigeeinrichtung ist, kann die Begrüßungsnachricht in Form einer SMS-Nachricht an das Mobiltelefon gesendet werden und auf der Anzeigeeinrichtung angezeigt werden. Für den weiteren Fall, dass das Telefon z. B. ein WAP-fähiges Mobiltelefon mit einer Anzeigeeinrichtung ist, kann die Begrüßungsnachricht in Form einer WML-Datei an das Mobiltelefon gesendet werden und in Form einer WAP-Seite auf der Anzeigeeinrichtung des Mobiltelefons angezeigt werden.

[0035] Des Weiteren kann die Begrüßungsnachricht eine Aufforderung zum Auswählen einer bestimmten Plattform, beispielsweise einer Informationsplattform oder einer Spielplattform, enthalten. Ein Auswählen der gewünschten Plattform durch den Spieler entspricht einem Festlegen eines entsprechenden Betriebsmodus des Server-Computers. Für den Fall, dass der Spieler die Informationsplattform auswählt, wird der Server-Computer in einem Informationsmodus betrieben, der ein Abfragen von Informationen ermöglicht. Für den Fall, dass der Spieler die Spielplattform auswählt, wird der Server-Computer in einem Gewinnspielmodus betrieben, der ein Durchführen eines Gewinnspiels ermöglicht.

[0036] Ein derartiges Bestimmen des Betriebsmodus des Server-Computers bewirkt ein Senden von Modus-Daten an den Server-Computer, die den ausgewählten Modus repräsentieren. Die gesendeten Modus-Daten werden in dem Server-Computer empfangen und ausgewertet zum Bestimmen des ausgewählten Modus.

[0037] In Abhängigkeit von dem ausgewählten Modus werden Daten an das Telefon gesendet, die ein Auswählen eines gewünschten Gewinnspiels durch den Spieler oder ein Auswählen von zumindest einer Informationskategorie aus einer Vielzahl von Informationskategorien durch den Spieler ermöglichen.

[0038] Die Vielzahl von Informationskategorien umfasst vorzugsweise zwei oder mehrere der folgenden Kategorien: Service-Info, Neuigkeiten, Waren, Gewinnspiele, Spielregeln, Werbung, Musik, Nachrichten, Wetter, Verkehrsinformation und Impressum.

[0039] In einem Schritt S2 wählt der Spieler ein gewünschtes Gewinnspiel aus einer Vielzahl von in dem Server-Computer angebotenen Gewinnspielen aus. Eine derartige Auswahl kann durch Bedienen der Tastatur des Telefons oder durch eine Auswahl mittels Sprache erfolgen.

[0040] In einem Schritt S3 werden Daten von dem Telefon an den Server-Computer gesendet, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, und in einem Schritt S4 werden die gesendeten Daten in dem Server-Computer empfangen.

[0041] In einem Schritt S5 werden in dem Server-Computer, in Abhängigkeit von dem ausgewählten Gewinnspiel, ein Gewinnspielmodus und eine Gewinn-tabelle festgelegt. Der Gewinnspielmodus definiert, welche Anzahl K von Zeichen der Spieler aus einer Menge N von möglichen Zeichen auswählen muss. Die Gewinn-tabelle legt Trefferzahlen fest, denen jeweils ein bestimmter Gewinn zugewiesen ist. Die Trefferzahlen repräsentieren Übereinstimmungen zwischen Zeichen, die von dem Spieler ausgewählt werden und Zeichen, die von dem Server-Computer bestimmt werden. Insbesondere legt die Gewinn-tabelle fest, ab welcher Anzahl von Übereinstimmungen bzw. ab welcher Trefferzahl ein Gewinn vorliegt.

[0042] In einem Schritt S6 werden in dem Server-Computer mittels eines Zufallsgenerators K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen zufällig bestimmt. Diese zufällig bestimmten K Zeichen repräsentieren Gewinnzeichen, mit denen die von dem Spieler ausgewählten K Zeichen übereinstimmen müssen.

[0043] In einem Schritt S7 werden Daten von dem Server-Computer an das Telefon gesendet, die den Gewinnspielmodus und die Gewinn-tabelle repräsentieren, und in einem Schritt S8 werden diese gesendeten Daten in dem Telefon empfangen.

[0044] In einem Schritt S9 werden die empfangenen Daten in dem Telefon ausgewertet. Hierbei werden die Daten vorzugsweise in Sprache umgewandelt und ausgegeben. Für den Fall, dass das Telefon z. B. ein Mobiltelefon mit einer Anzeigeeinrichtung ist, können die

Daten in elektronische Bildsignale umgewandelt und auf der Anzeigeeinrichtung ausgegeben werden. Des Weiteren könnten die Daten in eine WML-Datei umgewandelt und in Form von einer WAP-Seite auf dieser Anzeigeeinrichtung dargestellt werden.

[0045] In einem Schritt S10 wählt der Spieler nun K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen aus. Für den Fall, dass die Menge von N möglichen Zeichen eine Menge von Zahlen oder Buchstaben repräsentiert, kann der Spieler K Zeichen durch Drücken entsprechender Tasten des Telefons auswählen. Des Weiteren kann der Spieler K Zeichen durch entsprechende Sprachbefehle auswählen.

[0046] In einem Schritt S11 werden mittels des Telefons Daten an den Server-Computer gesendet, die die K vom Spieler ausgewählten Zeichen repräsentieren. Diese Daten werden in einem Schritt S12 in dem Server-Computer empfangen.

[0047] In einem Schritt S13 werden die empfangenen Daten in dem Server-Computer ausgewertet zum Bestimmen der K vom Spieler ausgewählten Zeichen.

[0048] In einem Schritt S14 werden diese K vom Spieler ausgewählten Zeichen mit den K vom Zufallsgenerator zufällig bestimmten Zeichen in dem Server-Computer verglichen.

[0049] Für den Fall, dass beim Vergleichen Übereinstimmungen auftreten, wird in einem Schritt S15 die Anzahl der Übereinstimmungen bestimmt, die eine Trefferzahl repräsentiert. Ausgehend von dieser Trefferzahl wird anhand der Gewinn-tabelle der Gewinn, der dieser Trefferzahl zugeordnet ist, ermittelt.

[0050] In einem Schritt S16 werden von dem Server-Computer Ergebnis-Daten an das Telefon des Spielers gesendet, die ein Ergebnis des Gewinnspiels repräsentieren. Für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, umfassen diese Ergebnis-Daten den ermittelten Gewinn. Dieser ermittelte Gewinn kann beispielsweise einen Barwert, einen Sachwert oder eine Dienstleistung repräsentieren. Die Ergebnis-Daten werden vorzugsweise in Analogie zu den oben beschriebenen Ausgabeverfahren mittels des Telefons des Spielers ausgegeben.

[0051] Gemäß einem weiteren Aspekt der vorliegenden Erfindung sendet der Server-Computer für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, bevorzugter Weise im Rahmen der Ergebnis-Daten, eine Aufforderung zur Eingabe von Spieler-spezifischen Informationen an das Telefon des Spielers. Diese Aufforderung wird in dem Telefon empfangen und ausgewertet und beispielsweise in Form von Sprache ausgegeben. In Antwort auf diese Aufforderung gibt der Spieler die gewünschten Informationen in das Telefon ein und sendet entsprechende Daten an den Server-Computer. Die Spieler-spezifischen Informationen umfassen bevorzugter Weise den Namen und Vornamen des Spielers, seine Adresse, seine Telefonnummer, sein Geburtsdatum, seine Bankleitzahl und seine Kontonummer.

[0052] Wie in den obenstehenden Ausführungen be-

reits beschrieben wird, können je nach Ausführung des Telefons des Spielers unterschiedliche Daten von bzw. zu dem Telefon gesendet werden, z. B. Sprachdaten, SMS-Nachrichten oder WML-Dateien. Des Weiteren kann nach Senden und Empfangen der Ergebnis-Daten das Gewinnspiel beendet werden und die Online-Verbindung aufgelöst werden. Des Weiteren kann der Spieler sich entscheiden, die Online-Verbindung aufrecht zu erhalten und beispielsweise ein anderes Gewinnspiel durch ein erneutes Ausführen des Schrittes S2 auswählen, oder dasselbe Gewinnspiel noch einmal spielen durch ein erneutes Ausführen des Schrittes S10, d. h. durch ein erneutes Auswählen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen. Insbesondere kann der Server-Computer Daten an das Telefon senden, die für den Spieler eine Aufforderung repräsentieren, sich für eine dieser Varianten zu entscheiden.

[0053] Die Figuren 3A und 3B zeigen ein Flussdiagramm zum Illustrieren des Ablaufs eines Gewinnspiels gemäß einem zweiten Aspekt der vorliegenden Erfindung.

[0054] Der Ablauf des Gewinnspiels gemäß dem zweiten Aspekt der vorliegenden Erfindung umfasst die Schritte S1 bis S6, die oben stehend in Bezug auf Figur 2A näher erläutert wurden. Eine erneute Beschreibung dieser Schritte S1 bis S6, sowie eine Beschreibung von äquivalenten Merkmalen, z. B. Gewinnspielmodus und Gewinn-tabelle, kann somit weggelassen werden.

[0055] Gemäß Figur 3A werden in einem Schritt S17, im Anschluss an den Schritt S6, Daten von dem Server-Computer an das Telefon gesendet, die den Gewinnspielmodus, die Gewinn-tabelle und die K vom Zufallsgenerator zufällig bestimmten Zeichen repräsentieren.

[0056] In einem Schritt S18 werden diese Daten in dem Telefon empfangen und in einem Schritt S19 ausgewertet, zum Bestimmen der K zufällig bestimmten Zeichen, des Gewinnspielmodus und der Gewinn-tabelle. Mittels des Telefons werden zumindest die K zufällig bestimmten Zeichen ausgegeben.

[0057] In einem Schritt S20 werden mittels des Telefons Daten an den Server-Computer gesendet, die eine Aufforderung zum erneuten zufälligen Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators repräsentieren.

[0058] In einem Schritt S20 werden diese Daten in dem Server-Computer empfangen und in einem Schritt S22 ausgewertet, woraufhin in einem Schritt S23 ein zweites zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators in dem Server-Computer ausgeführt wird. Diese zweiten K zufällig bestimmten Zeichen repräsentieren die von dem Spieler ausgewählten Zeichen.

[0059] In weiteren Schritten S24, S25 und S26 werden die Zeichen wiederum miteinander verglichen, Übereinstimmungen werden bestimmt und ein Gewinn wird ermittelt, woraufhin ein Senden von Ergebnis-Daten an das Telefon erfolgt. Diese Schritte erfolgen in

Analogie zu den in Figur 2B beschriebenen Schritten S14 bis S16 und werden deshalb nicht genauer beschrieben.

[0060] Gemäß diesem zweiten Aspekt der vorliegenden Erfindung kann der Spieler nach Empfangen der Ergebnis-Daten das Gewinnspiel beenden durch Auflösen der Online-Verbindung. Der Spieler kann die Online-Verbindung ebenfalls aufrechterhalten und beispielsweise ein anderes Gewinnspiel durch ein erneutes Ausführen des Schrittes S2 auswählen, oder dasselbe Gewinnspiel noch einmal spielen durch ein erneutes Ausführen des Schrittes S20, d. h. durch ein Senden von Daten an den Server-Computer, mittels denen der Server-Computer aufgefordert wird, ein erneutes zweites zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen auszuführen.

[0061] Gemäß einem besonderen Aspekt der vorliegenden Erfindung kann der Spieler eine Anzahl von Ausspielungen festlegen. Bevorzugter Weise führt der Server-Computer für alle ausgewählten Ausspielungen ein einzelnes erstes zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators aus. Bei jeder einzelnen Ausspielung wählt der Spieler erneut K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen aus bzw. fordert den Server-Computer zum erneuten zufälligen Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators auf.

[0062] Ein Vorteil der vorliegenden Erfindung besteht darin, dass ein Spieler zu jeder beliebigen Zeit ein Gewinnspiel initiieren und durchführen kann. Hierbei kann der Spieler sich vorzugsweise sowohl eines Festnetz- oder Mobiltelefons, als auch eines Computers oder eines Fernsehgeräts zum Durchführen des Gewinnspiels bedienen. Somit muss der Spieler nicht erst in eine Lottoannahmestelle gehen, um beispielsweise ein Gewinnspiel auf Lotterie-Basis auszuführen.

[0063] Des Weiteren erfährt der Spieler unmittelbar, ob er in dem Gewinnspiel einen Gewinn erzielt hat oder nicht. Somit muss er nicht erst bis zu einem festgelegten Tag, an dem eine Ausspielung der gewünschten Lotterie erfolgt, warten.

[0064] Des Weiteren können in dem erfindungsgemäßen Verfahren eine Vielzahl von verschiedenen Zeichentypen, wie Zahlen, Buchstaben, Symbole usw. verwendet werden. Darüber hinaus können beliebige Kombinationen dieser Zeichentypen erstellt werden.

[0065] Insbesondere kann ein System zum Ausführen des Verfahrens der vorliegenden Erfindung mit minimalem Aufwand ausgeführt und betrieben werden und somit bei minimalem Kostenaufwand.

Patentansprüche

1. Computer-implementiertes Verfahren zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk mit einem Server-Computer und einer Kommunikati-

onseinrichtung, wobei ein Spieler mittels der Kommunikationseinrichtung in dem Server-Computer ein Computer-Programm initialisiert, das die Durchführung des Gewinnspiels steuert, und wobei das Verfahren die folgenden Schritte umfasst:

Aufbauen einer Online-Verbindung zwischen der Kommunikationseinrichtung und dem Server-Computer;

Auswählen des Gewinnspiels aus einer Vielzahl von in dem Server-Computer angebotenen Gewinnspielen durch den Spieler;

Senden von Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, an den Server-Computer;

Empfangen der Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, in dem Server-Computer und in Abhängigkeit von dem ausgewählten Gewinnspiel, Festlegen eines Gewinnspielmodus und einer Gewinntabelle in dem Server-Computer, wobei

- der Gewinnspielmodus definiert, welche Anzahl K von Zeichen der Spieler aus einer Menge N von möglichen Zeichen auswählen muss; und
- die Gewinntabelle Trefferzahlen festlegt, denen jeweils ein bestimmter Gewinn zugewiesen ist;

zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels eines Zufallsgenerators in dem Server-Computer;

Senden von Daten, die den Gewinnspielmodus und die Gewinntabelle repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung;

Empfangen und Auswerten der Daten, die den Gewinnspielmodus und die Gewinntabelle repräsentieren;

Auswählen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen durch den Spieler und Senden entsprechender Daten mittels der Kommunikationseinrichtung an den Server-Computer;

Empfangen und Auswerten dieser Daten in dem Server-Computer zum Bestimmen der K vom Spieler ausgewählten Zeichen;

Vergleichen der K vom Spieler ausgewählten Zeichen mit den K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen in dem Server-Computer

und für den Fall, dass Übereinstimmungen auftreten:

- Bestimmen der Anzahl von Übereinstimmungen, die eine Trefferzahl repräsentiert; und 5
- Ermitteln des Gewinns aus der Gewinn-tabelle anhand der Trefferzahl; 5

Senden von Ergebnis-Daten, die ein Ergebnis des Gewinnspiels repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung des Spielers, wobei das Ergebnis für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, den ermittelten Gewinn umfasst. 10

2. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 1, wobei das Aufbauen einer Online-Verbindung umfasst: 20

Senden von Daten, die eine Begrüßungsnachricht repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung; 20

Empfangen und Auswerten der Daten, die eine Begrüßungsnachricht repräsentieren, in der Kommunikationseinrichtung; und 25

Ausgeben der Begrüßungsnachricht in der Kommunikationseinrichtung. 30

3. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, umfassend die folgenden Schritte: 35

Auswählen eines Modus aus einem Gewinnspielmodus und einem Informationsmodus, wobei der Gewinnspielmodus ein Durchführen eines Gewinnspiels ermöglicht und der Informationsmodus ein Abfragen von Information ermöglicht; 40

Senden von Modus-Daten, die den ausgewählten Modus repräsentieren, an den Server-Computer; 45

Empfangen und Auswerten der Modus-Daten zum Bestimmen des ausgewählten Modus und in Abhängigkeit von dem ausgewählten Modus, Senden von Daten an die Kommunikationseinrichtung, die ein Auswählen des Gewinnspiels durch den Spieler oder ein Auswählen von zumindest einer Informationskategorie aus einer Vielzahl von Informationskategorien durch den Spieler ermöglichen. 50

4. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 3, wobei die Vielzahl von Informationskategorien zwei oder mehrere der folgenden Kategorien 55

umfasst: Service-Info, Neuigkeiten, Waren, Gewinnspiele, Spielregeln, Werbung, Musik, Nachrichten, Wetter, Verkehrsinformation und Impressum.

5. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 3 oder 4, wobei der ermittelte Gewinn einen Barwert, einen Sachwert oder eine Dienstleistung umfasst.

6. Computer-implementiertes Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, umfassend die folgenden Schritte für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, und ein Gewinn ermittelt wurde:

Senden von Daten, die eine Aufforderung zur Eingabe von Spieler-spezifischen Informationen repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung;

Empfangen und Auswerten dieser Daten in der Kommunikationseinrichtung;

Ausgeben der Aufforderung zur Eingabe der Spieler-spezifischen Informationen; und

Eingabe der Spieler-spezifischen Informationen in die Kommunikationseinrichtung und Senden entsprechender Daten an den Server-Computer.

7. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 6, wobei die Spieler-spezifischen Informationen umfassen: Name, Vorname, Adresse, Telefonnummer, Geburtsdatum, Bankleitzahl und Kontonummer.

8. Computer-implementiertes Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, wobei

die Kommunikationseinrichtung ein Festnetz- oder ein Mobiltelefon ist,

der Server-Computer Einrichtungen aufweist, die ausgebildet sind, um eine Verarbeitung von Sprachbefehlen sowie eine Umsetzung von elektronischen Daten in Sprache zu ermöglichen, und

das Verfahren unter Verwendung von Sprache ausgeführt wird.

9. Computer-implementiertes Verfahren zum Durchführen eines Gewinnspiels in einem Netzwerk mit einem Server-Computer und einer Kommunikationseinrichtung, wobei ein Spieler mittels der Kommunikationseinrichtung in dem Server-Computer ein Computer-Programm initialisiert, das die Durch-

führung des Gewinnspiels steuert, und wobei das Verfahren die folgenden Schritte umfasst:

Aufbauen einer Online-Verbindung zwischen der Kommunikationseinrichtung und dem Server-Computer; 5

Auswählen des Gewinnspiels aus einer Vielzahl von in dem Server-Computer angebotenen Gewinnspielen durch den Spieler; 10

Senden von Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, an den Server-Computer; 15

Empfangen der Daten, die das ausgewählte Gewinnspiel repräsentieren, in dem Server-Computer und in Abhängigkeit von dem ausgewählten Gewinnspiel, Festlegen eines Gewinnspielmodus und einer Gewinnntabelle in dem Server-Computer, wobei 20

- der Gewinnspielmodus definiert, welche Anzahl K von Zeichen aus einer Menge N von möglichen Zeichen ausgewählt werden; und 25
- die Gewinnntabelle Trefferzahlen festlegt, denen jeweils ein bestimmter Gewinn zugewiesen ist; 30

erstes zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels eines Zufallsgenerators in dem Server-Computer; 35

Senden von Daten, die die K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen, den Gewinnspielmodus und die Gewinnntabelle repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung; 40

Empfangen und Auswerten der Daten, die die K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen, den Gewinnspielmodus und die Gewinnntabelle repräsentieren, und zumindest Ausgeben der K vom Zufallsgenerator bestimmten Zeichen; 45

Senden von Daten, die eine Aufforderung zum erneuten zufälligen Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen durch den Zufallsgenerators des Server-Computers repräsentieren, mittels der Kommunikationseinrichtung an den Server-Computer; 50

Empfangen und Auswerten dieser Daten in dem Server-Computer und zweites zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators in dem Server-Computer; 55

Vergleichen der ersten zufällig bestimmten K Zeichen mit den zweiten zufällig bestimmten K Zeichen in dem Server-Computer und für den Fall, dass Übereinstimmungen auftreten:

- Bestimmen der Anzahl von Übereinstimmungen, die eine Trefferzahl repräsentiert; und
- Ermitteln des Gewinns aus der Gewinnntabelle anhand der Trefferzahl;

Senden von Ergebnis-Daten, die ein Ergebnis des Gewinnspiels repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung des Spielers, wobei das Ergebnis für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, den ermittelten Gewinn umfasst.

10. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 9, wobei das Auswählen des Gewinnspiels ein Auswählen einer Anzahl von Ausspielungen umfasst, wobei

für alle ausgewählten Ausspielungen ein einzelnes erstes zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators in dem Server-Computer erfolgt; und

bei jeder Ausspielung ein erneutes zweites zufälliges Bestimmen von K Zeichen aus der Menge von N möglichen Zeichen mittels des Zufallsgenerators in dem Server-Computer erfolgt.

11. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 9 oder 10, wobei das Aufbauen einer Online-Verbindung umfasst:

Senden von Daten, die eine Begrüßungsnachricht repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung;

Empfangen und Auswerten der Daten, die eine Begrüßungsnachricht repräsentieren, in der Kommunikationseinrichtung; und

Ausgeben der Begrüßungsnachricht in der Kommunikationseinrichtung.

12. Computer-implementiertes Verfahren nach einem der Ansprüche 9 bis 11, umfassend die folgenden Schritte:

Auswählen eines Modus aus einem Gewinnspielmodus und einem Informationsmodus, wobei der Gewinnspielmodus ein Durchführen eines Gewinnspiels ermöglicht und der Infor-

mationsmodus ein Abfragen von Information ermöglicht;

Senden von Modus-Daten, die den ausgewählten Modus repräsentieren, an den Server-Computer; 5

Empfangen und Auswerten der Modus-Daten zum Bestimmen des ausgewählten Modus und in Abhängigkeit von dem ausgewählten Modus, Senden von Daten an die Kommunikationseinrichtung, die ein Auswählen des Gewinnspiels durch den Spieler oder ein Auswählen von zumindest einer Informationskategorie aus einer Vielzahl von Informationskategorien durch den Spieler ermöglichen. 10 15

13. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 12, wobei die Vielzahl von Informationskategorien zwei oder mehrere der folgenden Kategorien umfasst: Service-Info, Neuigkeiten, Waren, Gewinnspiele, Spielregeln, Werbung, Musik, Nachrichten, Wetter, Verkehrsinformation und Impressum. 20

25

14. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 12 oder 13, wobei der ermittelte Gewinn einen Barwert, einen Sachwert oder eine Dienstleistung umfasst. 30

35

15. Computer-implementiertes Verfahren nach einem der Ansprüche 9 bis 14, umfassend die folgenden Schritte für den Fall, dass Übereinstimmungen aufgetreten sind, und ein Gewinn ermittelt wurde: 40

45

Senden von Daten, die eine Aufforderung zur Eingabe von Spieler-spezifischen Informationen repräsentieren, an die Kommunikationseinrichtung; 40

50

Empfangen und Auswerten dieser Daten in der Kommunikationseinrichtung; 45

Ausgeben der Aufforderung zur Eingabe der Spieler-spezifischen Informationen; und 50

Eingabe der Spieler-spezifischen Informationen in die Kommunikationseinrichtung und Senden entsprechender Daten an den Server-Computer. 55

16. Computer-implementiertes Verfahren nach Anspruch 15, wobei die Spieler-spezifischen Informationen umfassen: Name, Vorname, Adresse, Telefonnummer, Geburtsdatum, Bankleitzahl und Kontonummer. 55

17. Computer-implementiertes Verfahren nach einem

der Ansprüche 9 bis 16, wobei

die Kommunikationseinrichtung ein Festnetz- oder ein Mobiltelefon ist,

der Server-Computer Einrichtungen aufweist, die ausgebildet sind, um eine Verarbeitung von Sprachbefehlen sowie eine Umsetzung von elektronischen Daten in Sprache zu ermöglichen, und

das Verfahren unter Verwendung von Sprache ausgeführt wird.

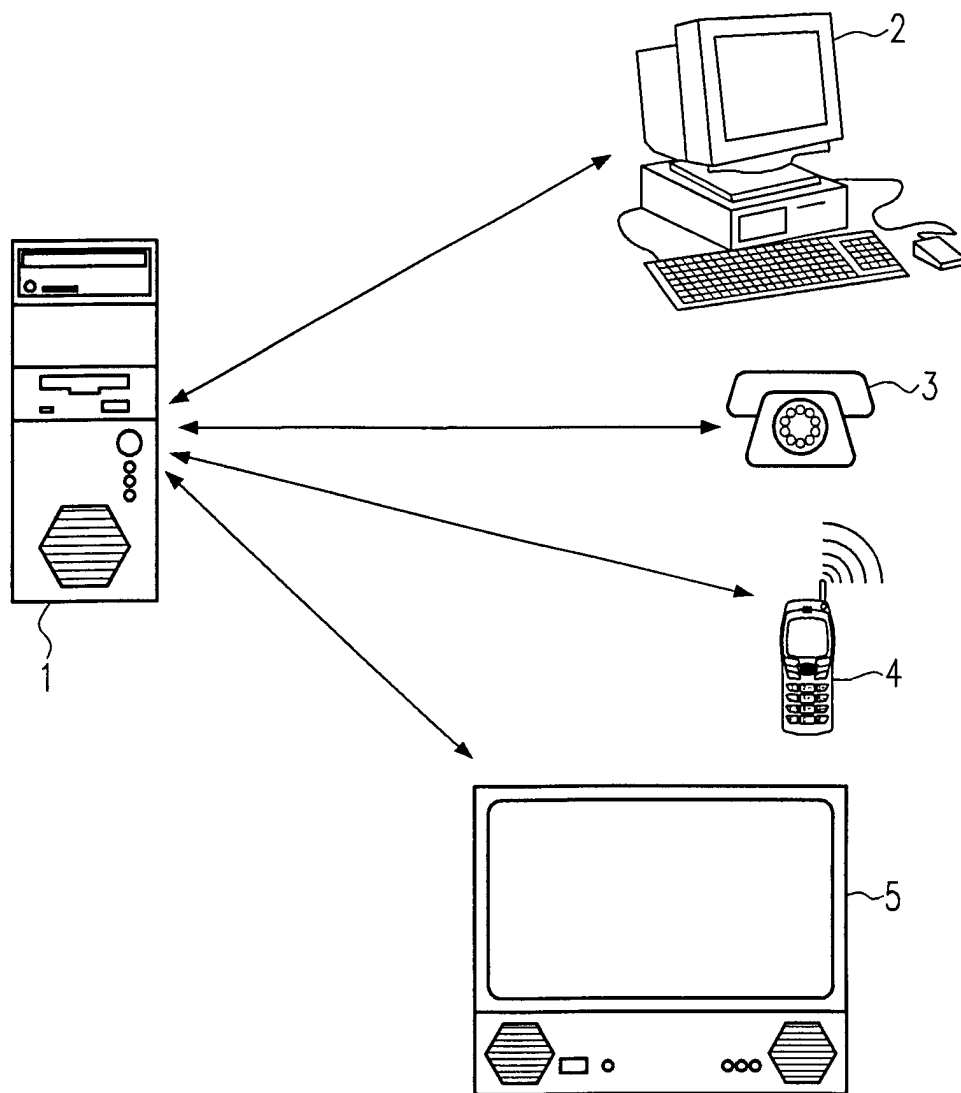


FIG. 1

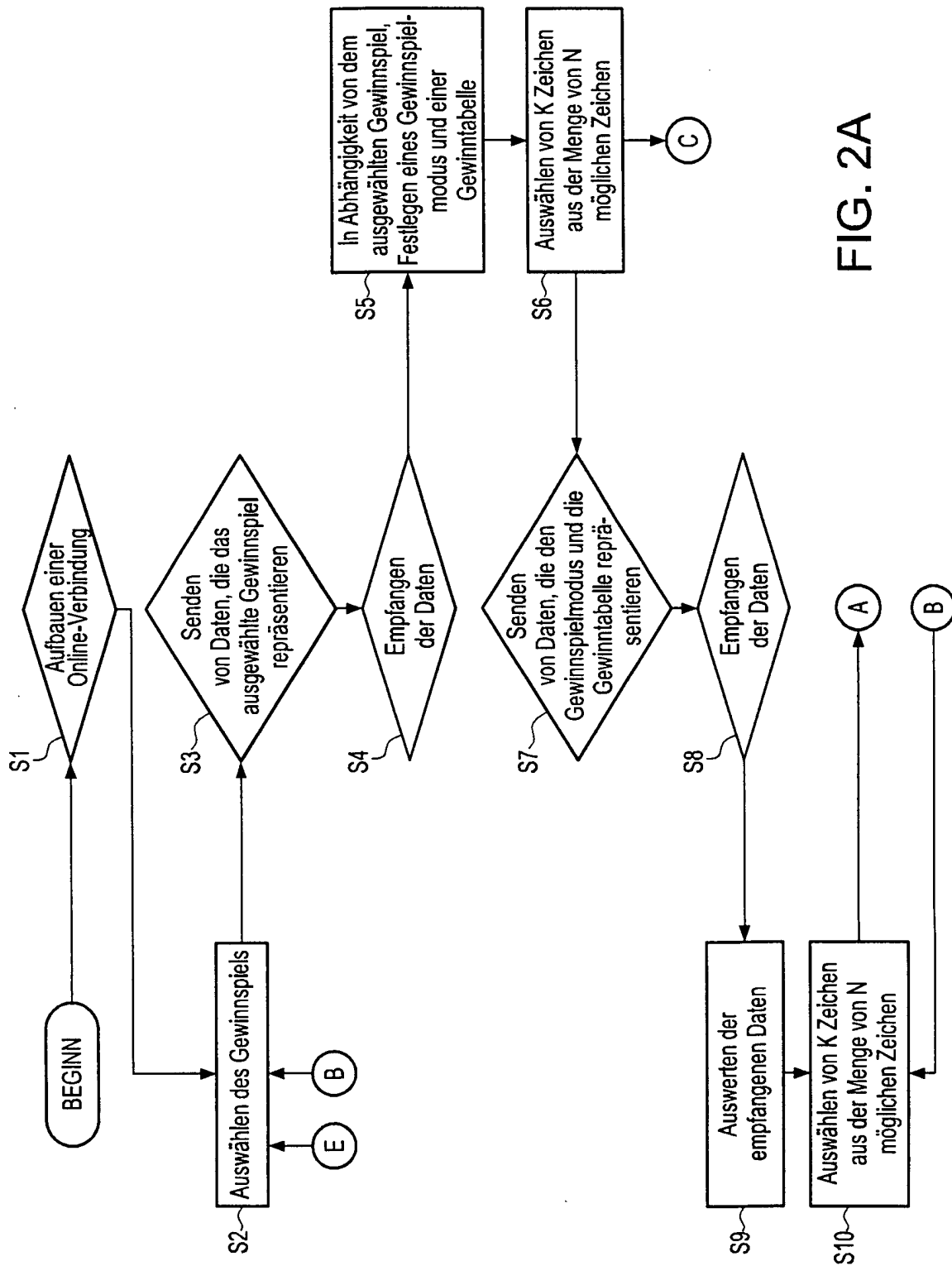


FIG. 2A

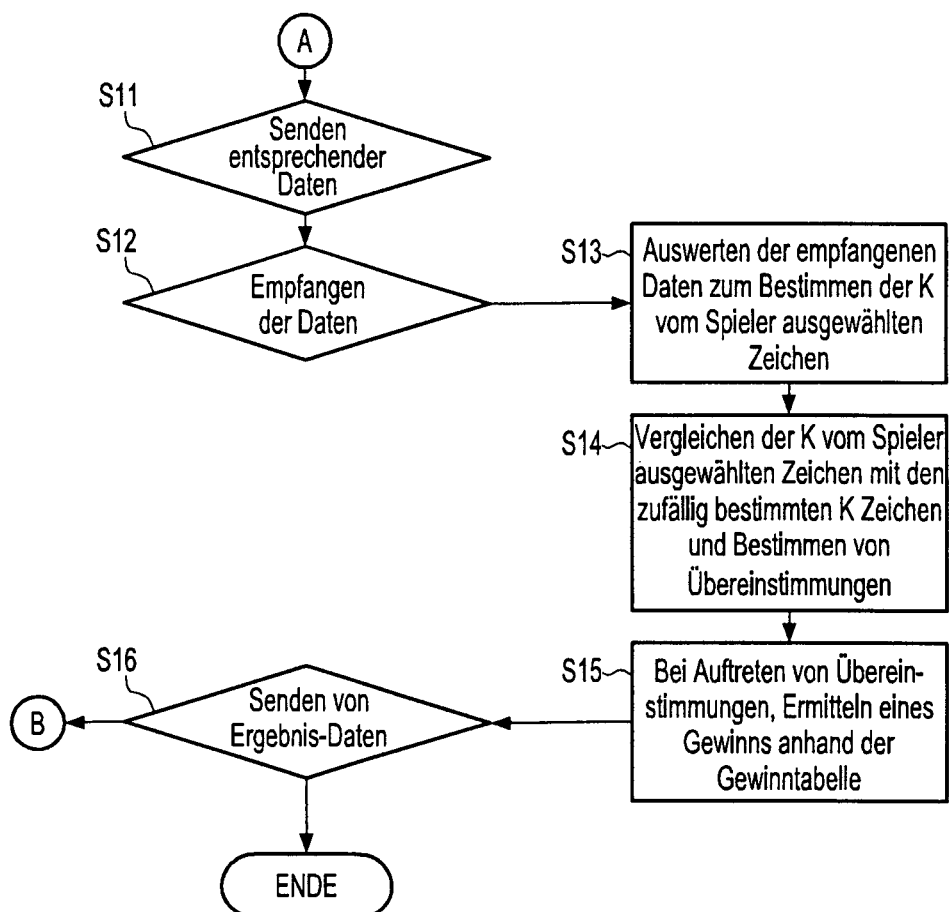


FIG. 2B

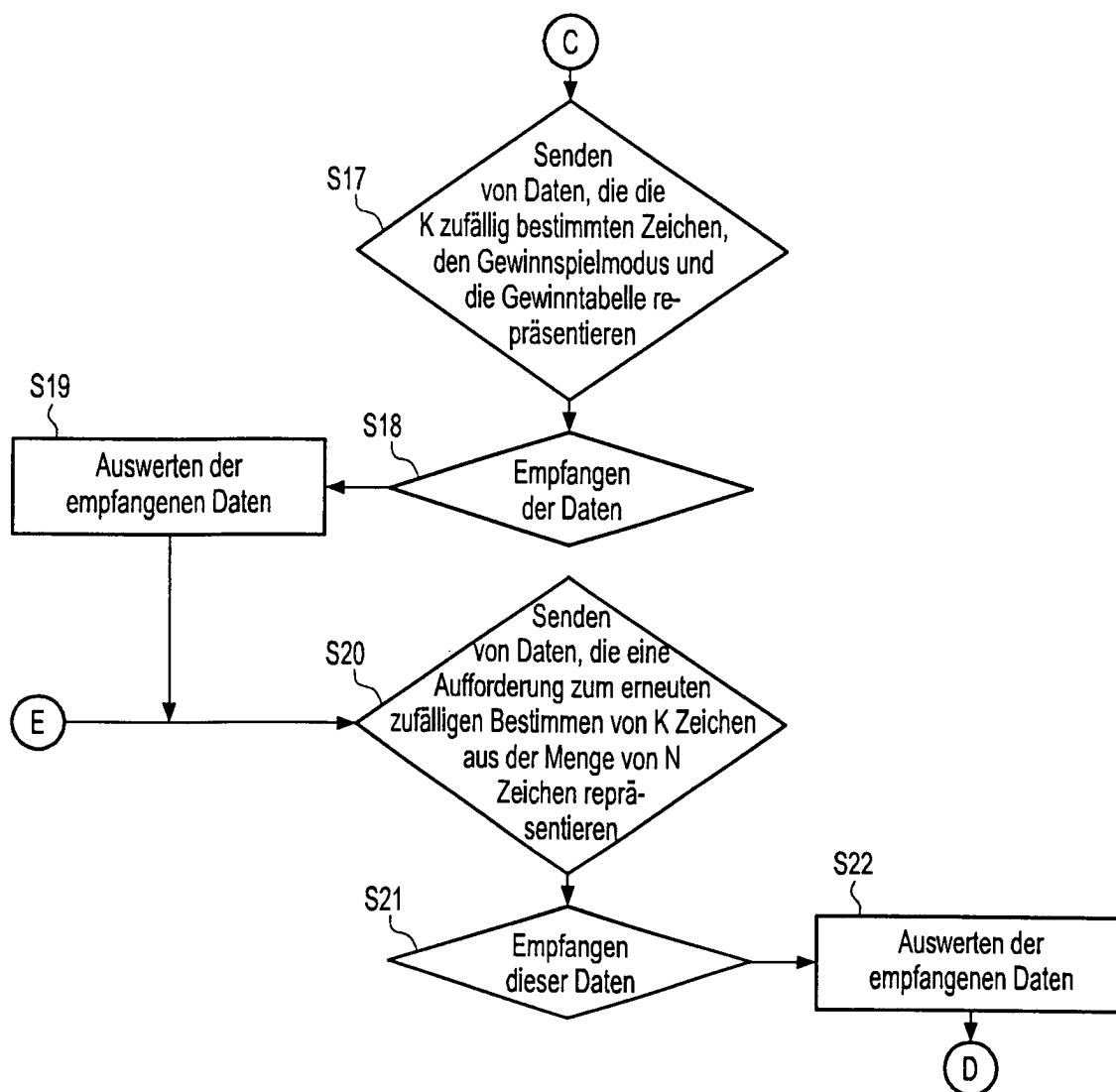


FIG. 3A

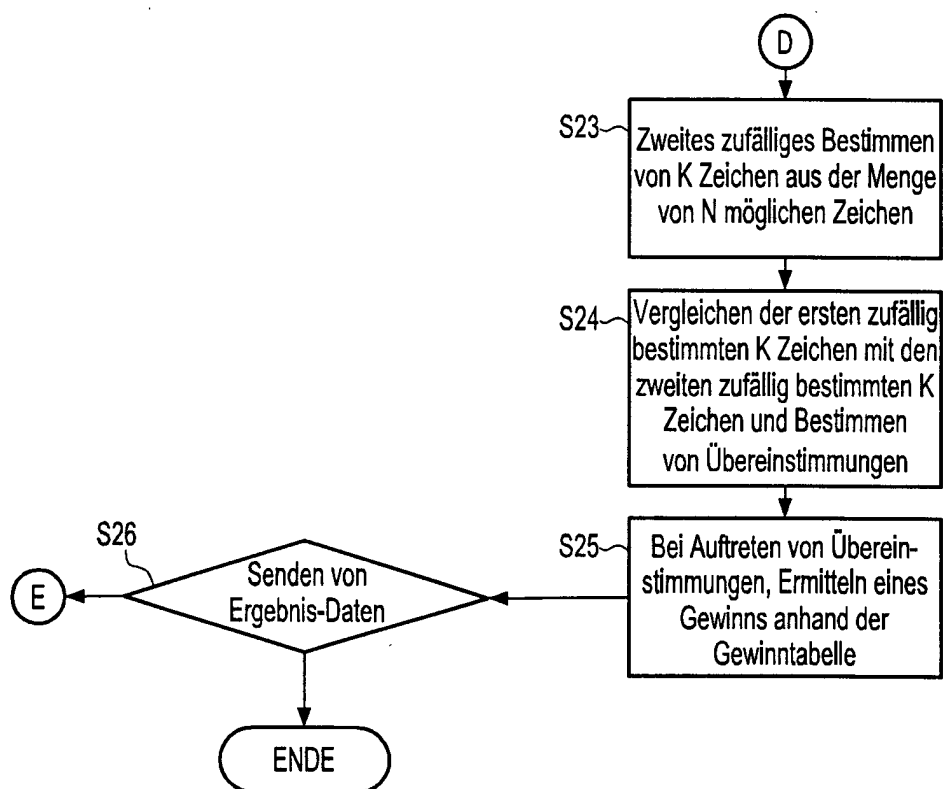


FIG. 3B



Europäisches
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung
EP 01 12 7738

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int.CI.7)
X	US 6 080 062 A (OLSON) 27. Juni 2000 (2000-06-27) * Spalte 6, Zeile 36 - Spalte 7, Zeile 39; Abbildungen 1-4,6,7 * ---	1-17	G07F17/32
X	DE 195 02 613 A (EIBA) 1. August 1996 (1996-08-01) * Spalte 2, Zeile 62 - Spalte 3, Zeile 63 * * Spalte 7, Zeile 16 - Zeile 43 * ---	1-17	
X	US 5 403 999 A (ENTENMANN ET AL.) 4. April 1995 (1995-04-04) * Spalte 2, Zeile 22 - Zeile 49 * * Spalte 3, Zeile 37 - Spalte 4, Zeile 14; Abbildungen * ---	1-17	
X	DE 199 25 465 A (OTERO) 7. Dezember 2000 (2000-12-07) * Spalte 4, Zeile 57 - Spalte 5, Zeile 8 * -----	1-17	
			RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int.CI.7)
			G07F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort DEN HAAG		Abschlußdatum der Recherche 23. April 2002	Prüfer Neville, D
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE 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 anderen Gründen angeführtes Dokument & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument	

EPO FORM 1503 03.82 (P44C03)

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT
 ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 01 12 7738

In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patentedokumente angegeben.

Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am
 Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

23-04-2002

Im Recherchenbericht angeführtes Patentedokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
US 6080062 A	27-06-2000	AU 3071597 A WO 9749470 A1	14-01-1998 31-12-1997
DE 19502613 A	01-08-1996	DE 19502613 A1 AT 184721 T AU 4664296 A BR 9606847 A CA 2211297 A1 CN 1174620 A CZ 9702296 A3 DE 59603068 D1 WO 9623289 A1 EP 0806024 A1 FI 973046 A HU 9800695 A2 JP 10512984 T NO 973355 A PL 321544 A1 SK 101397 A3 US 6117013 A	01-08-1996 15-10-1999 14-08-1996 25-11-1997 01-08-1996 25-02-1998 17-12-1997 21-10-1999 01-08-1996 12-11-1997 19-09-1997 28-07-1998 08-12-1998 05-09-1997 08-12-1997 04-02-1998 12-09-2000
US 5403999 A	04-04-1995	US 4996705 A AU 1229788 A WO 8902139 A1	26-02-1991 31-03-1989 09-03-1989
DE 19925465 A	07-12-2000	DE 19925465 A1	07-12-2000

EPO FORM P0461

Für nähere Einzelheiten zu diesem Anhang : siehe Amtsblatt des Europäischen Patentamts, Nr.12/82