



(11) **EP 1 840 852 A1**

(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
03.10.2007 Patentblatt 2007/40

(51) Int Cl.:
G07F 17/32 (2006.01)

(21) Anmeldenummer: **07003821.1**

(22) Anmeldetag: **24.02.2007**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
**AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR
HU IE IS IT LI LT LU LV MC NL PL PT RO SE SI
SK TR**
Benannte Erstreckungsstaaten:
AL BA HR MK YU

(30) Priorität: **30.03.2006 DE 102006014727**

(71) Anmelder: **NSM-Löwen Entertainment GmbH
55411 Bingen (DE)**

(72) Erfinder: **Schattauer, Jürgen
55595 Hüffelsheim (DE)**

(74) Vertreter: **Becker, Bernd
Patentanwälte
BECKER & AUE
Saarlandstrasse 66
55411 Bingen (DE)**

(54) **Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes**

(57) Bei einem Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung und mindestens einer Spieleinrichtung, in der Geldwerte, Punkte und/oder Sonderspiele erzielt, ausgegeben, ausgespielt, riskiert und/oder angesammelt werden, wird die

Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes variabel gewählt und in Abhängigkeit von der gewählten Spieldauer werden unterschiedliche Spieleinsatz- und/oder Spielgewinnhöhen gestattet.

EP 1 840 852 A1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung und mindestens einer Spieleinrichtung, in der Geldwerte, Punkte und/oder Sonderspiele erzielt, ausgegeben, ausgespielt, riskiert und/oder angesammelt werden.

[0002] Geldbetätigte Unterhaltungsgeräte sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. In der Regel besitzen solche Unterhaltungsgeräte ein oder mehrere Spieleinrichtungen. Am häufigsten umfassen sie eine Symbolspieleinrichtung, bei der mit Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern einen Gewinn oder Verlust angegebene Symbolkombinationen angezeigt werden. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne mit gegenüber dem Normalspiel erhöhter Gewinnchance oder dergleichen in Aussicht gestellt oder gegeben.

[0003] Meistens besitzen solche Unterhaltungsgeräte mindestens eine aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehende Zusatzgewinnspieleinrichtung, in der ein in der Symbolspieleinrichtung erreichtetes Spielergebnis ausgespielt oder kumuliert wird.

[0004] Eine solche Zusatzgewinnspieleinrichtung kann beispielsweise eine Risikospieleinrichtung sein, bei der eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinns erfolgt. Darüber hinaus ist es bei Unterhaltungsgeräten bekannt, den erzielten Gewinn mittels einer als Zusatzgewinnspieleinrichtung ausgebildeten Ausspieleinrichtung auszuspielen, bei der ein erreichter Gewinn erhöht oder erniedrigt werden kann. Einen weiteren Spielanreiz mit zusätzlicher Gewinnmöglichkeit stellt eine Zusatzgewinnspieleinrichtung in Form einer Jackpotspieleinrichtung dar, bei der ein zusätzlicher Gewinn ausgelöst werden kann.

[0005] Solche Zusatzgewinnspieleinrichtungen sind meistens in ihren Anzeigefeldern mit unterschiedlichen Geldwerten, Punkten und/oder Sonderspielen belegt. In der Regel werden bei Unterhaltungsgeräten die in der Symbolspieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinnspieleinrichtungen erzielten Geldwerte, Punkte und/oder Sonderspiele lediglich einfach ausgegeben, in der Ausspieleinrichtung ausgespielt, in der Risikospieleinrichtung weiterriskiert und/oder in der Jackpotspieleinrichtung angesammelt.

[0006] In gesetzlichen Spielverordnungen sind verschiedene Regelungen getroffen, um ein übermäßiges Bespielen von Unterhaltungsgeräten zu verhindern. Die Spielerverordnungen ermöglichen Spiele verschiedener Zeitdauer bzw. -länge und mit verschiedenen Einsatzhöhen sowie mit verschiedenen Gewinnhöhen gemäß einer vorgegebenen Staffellung.

[0007] So sind, bezogen auf eine Spieldauer von z.B. einer Stunde, drei markante Eckpunkte definiert, die den Spieler vor übermäßigem Spielen schützen sollen:

1. Nach einer Stunde ununterbrochenem Spielbetrieb muss jegliche Geldbewegung, nämlich Spieleinsatz- oder Gewinnbuchung für 5 Minuten pausieren.

2. Im Verlauf einer Stunde dürfen nicht mehr als z.B. 80 Euro Einsatz geleistet werden und zwar netto, d.h. nach Abzug sämtlicher Gewinne. Tritt dieser Fall auf, so dürfen für den Rest der Spielstunde keine weiteren Einsätze mehr getätigt werden.

3. Im Verlauf einer Spielstunde dürfen nicht mehr als z.B. 500 Euro als Gewinn erzielt werden und zwar netto, d.h. nach Abzug sämtlicher Einsätze. Tritt dieser Fall auf, so dürfen für den Rest der Spielstunde keine weiteren Gewinne mehr erzielt werden.

[0008] Bezogen auf die Fälle 2. und 3. gleichen sich getätigte Einsätze und Gewinne bei einem konventionellen Spielgerät im Wesentlichen aus, so dass diese Spielgrenzen kaum erreicht werden.

[0009] Eine wesentliche Bedeutung kommt hierbei der Spieldauer zu. Demgemäß ist die Spieldauer zu verstehen als Abstand zweier Einsatzeleistungen in Geld oder zweier Gewinnaufbuchungen in Geld. Bei einem geldbetätigten Unterhaltungsgerät, insbesondere der zuvor genannten Art, mit einer stets konstanten Spieldauer sind einerseits die Geldeinsatzleistungen beispielsweise bei 5 Sekunden Spieldauer auf 0,20 Euro und andererseits die geldwerten Gewinne auf 2,00 Euro begrenzt. Die maximale Dauer pro Spiel am Unterhaltungsgerät ist jedoch beispielsweise auf 75 Sekunden mit einem maximalen geldwerten Einsatz von 2,30 Euro und einem maximalen geldwerten Gewinn von 23,00 Euro festgelegt. Somit stellt dieser Spielablauf keinen besonderen Anreiz zum Bespielen des Unterhaltungsgerätes für den Spieler dar.

[0010] Es ist Aufgabe der Erfindung, ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes der eingangs genannten Art zu schaffen, welches das Spiel spannender, abwechslungsreicher und interessanter gestaltet und den Spielanreiz für den Spieler erhöht.

[0011] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, dass die Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes variabel gewählt wird und in Abhängigkeit von der gewählten Spieldauer unterschiedliche Spieleinsatz- und/oder Spielgewinnhöhen gestattet werden.

[0012] Somit kann für ein Spiel oder mehrere folgende Spiele die Spieldauer von der üblichen vorgegebenen Spiellänge abweichen. Wenn beispielsweise die übliche Spiellänge 5 Sekunden bei einem Spieleinsatz von 0,20 Euro beträgt, kann die Spieldauer für ein folgendes Spiel oder auch für mehrere folgende Spiele z.B. 10 Sekunden betragen. In Abhängigkeit von der durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes gewählten Spieldauer kann dann der Spieleinsatz entsprechend erhöht werden, beispielsweise auf 0,40 Euro pro 10-Sekunden-

Spiel. Alternativ oder zusätzlich kann auch die Höhe des Spielgewinns variiert werden, z.B. statt eines üblichen Maximalgewinns von 2,00 Euro pro Spiel wird nun ein Maximalgewinn von 4,00 Euro pro Spiel gewährt. Damit wird das Spiel am Unterhaltungsgerät für den Spieler erheblich spannender und abwechslungsreicher, wobei sich gleichzeitig der Spielanreiz für den Spieler erhöht, wodurch das Spielgeschehen interessanter für ihn wird.

[0013] Nach einer Weiterbildung des Verfahrens wird die Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes zufallsgesteuert gewählt. Damit sind gewisse, vom Spieler versuchte Vorhersagen über die Länge der Spieldauer nicht möglich. Gleichzeitig sorgt die zufallsabhängige Bestimmung der Spieldauer für ein oder mehrere Spiele für eine unvorhersehbare Abwechslung im Spielverlauf.

[0014] Bei einer alternativen Gestaltung des Spielablaufes wird die Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes in Abhängigkeit von der Spieldauer eines vorangegangenen Spiels zufallsgesteuert gewählt. Damit erfolgt eine rückwirkende Variierung der Spieldauer für kommende Spiele auf der Basis eines vorhergehenden Spiels am Unterhaltungsgerät.

[0015] Bevorzugt wird die Höhe des für mindestens eines der folgenden Spiele gestatteten Spieleinsatzes und/oder Spielgewinns von der Höhe des in einem vorherigen Spiel geleisteten Spieleinsatzes und/oder erzielten Spielgewinns und einer durch die Steuereinheit vorgegebenen Spieleinsatz- und/oder Gewinnstaffelung begrenzt. Die Spieleinsatzstaffelung und die Spielgewinnstaffelung bemessen sich an den eingangs dargelegten drei markanten Eckpunkten, die den Spieler vor übermäßigem Spielen schützen sollen, nämlich 5 Minuten Spieleinsatz- oder Gewinnbuchungspause nach einer Stunde ununterbrochenem Spielbetrieb, nicht mehr als z.B. 80 Euro Einsatzleistung während einer Stunde ununterbrochenem Spielbetriebes und nicht mehr als z.B. 500 Euro Gewinnerzielung während einer Stunde ununterbrochenem Spielbetrieb.

[0016] Weiterhin werden zweckmäßigerweise von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes zufallsabhängig die Höhe des Spieleinsatzes und/oder die Höhe des minimal oder maximal möglichen Spielgewinns für mindestens eines der folgenden Spiele bestimmt. Z.B. beträgt bei einer Spieldauer von 10 Sekunden der Spieleinsatz 0,40 Euro, für eine Spieldauer von 15 Sekunden 0,60 Euro usw.. Ebenso kann sich der Spielgewinn pro Spiel staffeln, z.B. bei einer Spieldauer von 10 Sekunden kann der maximale Gewinn 4,00 Euro, für eine Spieldauer von 15 Sekunden 5,00 Euro betragen usw.. Demgemäß kann festgelegt werden, dass die Höhe des Spieleinsatzes und/oder Spielgewinns für mindestens eines der folgenden Spiele umso größer ist, je länger die Spieldauer durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes gewählt wird. Dabei können von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes die Höhe des Spieleinsatzes und/oder die Höhe des minimal oder maximal möglichen

Spielgewinns für mindestens eines der folgenden Spiele durch Zufallszahlen oder durch eine andere Randomisierung bestimmt werden.

[0017] Zur besseren Darstellung der jeweiligen Spielsituation infolge der von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes variierbaren Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele werden die Spieldauer in einer Spieldaueranzeige, der mögliche Spieleinsatz in einer Spieleinsatzanzeige und der maximal erzielbare Gewinn in einer Spielgewinnanzeige angezeigt.

[0018] Es versteht sich, dass die vorstehend genannten und nachstehend noch zu erläuternden Merkmale nicht nur in der jeweils angegebenen Kombination, sondern auch in anderen Kombinationen verwendbar sind. Der Rahmen der Erfindung ist nur durch die Ansprüche definiert.

[0019] Die Erfindung wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispiels, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Die einzige Figur der Zeichnung zeigt eine Vorderansicht eines nach dem erfindungsgemäßen Verfahren betriebenen Unterhaltungsgerätes.

[0020] Das eine Spieleinrichtung 1 in Form einer Symbolspieleinrichtung aufnehmende Gehäuse 2 des geldbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe 3 mit Ablesefenstern 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, walzenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

[0021] Im unteren Bereich des Spielgerätes befinden sich mehrere Nachstart-/Stoptasten 7 für die Umlaufkörper 5, mit denen diese nachgestartet bzw. vorzeitig angehalten werden können. Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbolkombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d.h. durch Geldauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabeanzeige 9 erfolgen. Im oberen Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich ein Münzeinwurfsschlitz 10, ein Tokeneinwurfsschlitz 11, ein Geldscheineingabeschlitz 12 und ein Benutzerkarteneingabeschlitz 13 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung. Des Weiteren ist neben dem Münzeinwurfsschlitz 10 eine Rückgabetaste 14 angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Guthabeanzeige 9 angezeigtes Guthaben in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist.

[0022] Der in der Symbolspieleinrichtung 1 durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der beidseitig der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinnspieleinrichtungen übertragen werden, die jeweils als Risikospieleinrichtung 15 bzw. 16 ausgebildet sind. Die rechte Risikospieleinrichtung 15 besitzt mehrere zu einer Risikoleiter 17 zusammengefasste beleuchtbare Anzeigefelder 18, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen von Euro -.30 bis Euro 2.00 und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit von 3 bis 100 Sonderspielen belegt sind. Die linke Risikospieleinrichtung 16 weist ebenfalls mehrere zu einer Risikoleiter 19 zusammengefasste beleuchtbare Anzeigefelder 20 auf, die im unteren Bereich mit Geldgewinnen von Euro -.20 bis Euro 1.80 und im oberen Bereich mit 2 bis 80 Sonderspielen belegt sind. Das Riskieren des in der Risikoleiter 17 bzw. 19 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, dass das nächsthöhere Anzeigefeld 18 bzw. 20 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld 18 bzw. 20 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 17 bzw. 19 angebrachten Totalverlustanzeigefeld 21 bzw. 22 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 23 bzw. 24 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des Höchstgewinns an Sonderspielen fortgesetzt werden. Die Sonderspielgewinne werden in einer Sonderspieleanzeige 25 und die Geldgewinne in der Guthabenanzeige 9 aufaddiert.

[0023] Weiterhin befindet sich auf der Vorderseite des Unterhaltungsgerätes eine Spieldaueranzeige 26, welche die von der Steuereinheit ausgewählte Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele sichtbar für den Spieler darstellt. Eine weitere Anzeige 27 dient der Darstellung eines möglichen Spieleinsatzes für mindestens eines der folgenden Spiele. Schließlich ist eine weitere Spielgewinnanzeige 28 zur Darstellung eines maximal möglichen Gewinns für mindestens eines der folgenden Spiele vorgesehen.

[0024] Liste der Bezugszeichen

- 1 Spieleinrichtung
- 2 Gehäuse
- 3 Frontscheibe
- 4 Ablesefenster
- 5 Umlaufkörper
- 6 Symbol
- 7 Nachstart-/Stopptasten
- 8 Auszahlchale
- 9 Guthabenanzeige
- 10 Münzeinwurfslitz
- 11 Tokeneinwurfslitz
- 12 Geldscheineingabeschlitz
- 13 Benutzerkarteneingabeschlitz
- 14 Rückgabeta
- 15 Risikospieleinrichtung
- 16 Risikospieleinrichtung

- 17 Risikoleiter
- 18 Risikoleiter
- 19 Anzeigefeld
- 20 Anzeigefeld
- 21 Totalverlustanzeigefeld
- 22 Totalverlustanzeigefeld
- 23 Risikotaste
- 24 Risikotaste
- 25 Sonderspieleanzeige
- 26 Spieldaueranzeige
- 27 Spieleinsatzanzeige
- 28 Spielgewinnanzeige

15 Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung und mindestens einer Spieleinrichtung (1), in der Geldwerte, Punkte und/oder Sonderspiele erzielt, ausgegeben, ausgespielt, riskiert und/oder angesammelt werden, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes variabel gewählt wird und in Abhängigkeit von der gewählten Spieldauer unterschiedliche Spieleinsatz- und/oder Spielgewinnhöhen gestattet werden.
2. Verfahren nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes zufallsgesteuert gewählt wird.
3. Verfahren nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Spieldauer für mindestens eines der folgenden Spiele durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes in Abhängigkeit von der Spieldauer eines vorangegangenen Spiels zufallsgesteuert gewählt wird.
4. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Höhe des für mindestens eines der folgenden Spiele gestatteten Spieleinsatzes und/oder Spielgewinns von der Höhe des in einem vorherigen Spiel geleisteten Spieleinsatzes und/oder erzielten Spielgewinns und einer durch die Steuereinheit vorgegebenen Spieleinsatz- und/oder Gewinnstaffelung begrenzt wird.
5. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes zufallsabhängig die Höhe des Spieleinsatzes und/oder die Höhe des minimal oder maximal möglichen Spielgewinns für mindestens eines der folgenden Spiele bestimmt werden.

6. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Höhe des Spieleinsatzes und/oder Spielgewinns für mindestens eines der folgenden Spiele umso größer ist, je länger die Spieldauer durch die Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes gewählt wird. 5
7. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 6, **dadurch gekennzeichnet, dass** von der Steuereinheit des Unterhaltungsgerätes die Höhe des Spieleinsatzes und/oder die Höhe des minimal oder maximal möglichen Spielgewinns für mindestens eines der folgenden Spiele durch Zufallszahlen oder durch andere Randomisierung bestimmt werden. 10
8. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Spieldauer in einer Spieldaueranzeige (26), der mögliche Spieleinsatz in einer Spieleinsatzanzeige (27) und der maximal erzielbare Gewinn in einer Spielgewinnanzeige (28) angezeigt werden. 15 20

25

30

35

40

45

50

55

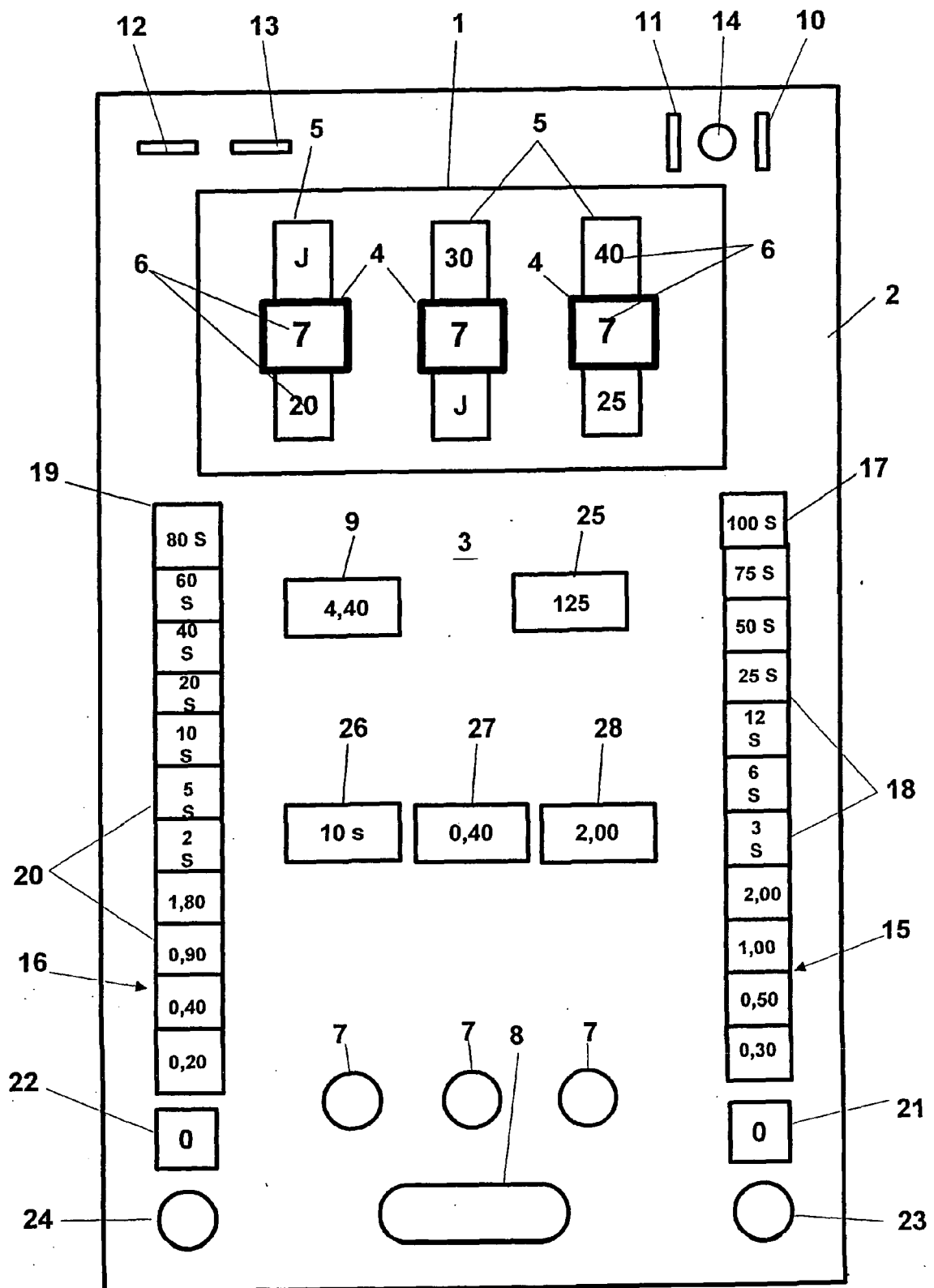


Fig.



Europäisches
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung

EP 07 00 3821

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
X	DE 199 20 630 A1 (BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH [DE]) 2. November 2000 (2000-11-02) * Zusammenfassung * * Spalte 1, Zeile 12 - Spalte 2, Zeile 13 * * Spalte 3, Zeilen 3-26 *	1-8	INV. G07F17/32
X	DE 101 23 375 A1 (LOEWEN ENTERTAINMENT GMBH [DE] NSM LOEWEN ENTERTAINMENT GMBH [DE]) 28. November 2002 (2002-11-28) * Absätze [0001], [0002], [0006], [0009] * * Absätze [0017] - [0021] *	1-8	
A	DE 199 24 953 A1 (SCHULZE LOEWEN AUTOMATEN [DE] NSM LOEWEN ENTERTAINMENT GMBH [DE]) 16. November 2000 (2000-11-16) * Spalte 1, Zeile 43 - Spalte 2, Zeile 33 *	1-8	
A	DE 101 27 529 A1 (BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH [DE]) 5. Dezember 2002 (2002-12-05) * Zusammenfassung * * Absätze [0001], [0002], [0007] *	1-8	RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (IPC) G07F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort München		Abschlußdatum der Recherche 14. Juni 2007	Prüfer Breidenich, Markus
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			

2
EPO FORM 1503 03.82 (P04C03)

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

EP 07 00 3821

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.

14-06-2007

Im Recherchenbericht angeführtes Patentedokument		Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
DE 19920630	A1	02-11-2000	KEINE	
DE 10123375	A1	28-11-2002	KEINE	
DE 19924953	A1	16-11-2000	KEINE	
DE 10127529	A1	05-12-2002	KEINE	

EPO FORM P0461

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