Symbol	Typ	Titel
A	**Sektion**	**Sektion A — Täglicher Lebensbedarf**
A63	**Klasse**	**Sport; Spiele; Vergnügung**
A63F	**Unterklasse**	**Kartenspiele, Brettspiele, Roulettespiele; Zimmerspiele mit kleinen bewegbaren Spielkörpern; Videospiele; Spiele, soweit nicht anderweitig vorgesehen [5]**
A63F 1/00	**Hauptgruppe**	**Kartenspiele [1, 7, 2006.01]**
A63F 1/02	1-Punkt Untergruppe	. Karten; besondere Ausbildung der Spielkarten [1, 2006.01]
A63F 1/04	1-Punkt Untergruppe	. Kartenspiele, kombiniert mit anderen Spielen [1, 2006.01]
A63F 1/06	1-Punkt Untergruppe	. Zubehör für Kartenspiele [1, 2006.01]
A63F 1/08	2-Punkt Untergruppe	. . Kartenpressen [1, 2006.01]
A63F 1/10	2-Punkt Untergruppe	. . Kartenhalter [1, 2006.01]
A63F 1/12	2-Punkt Untergruppe	. . Kartenmischer [1, 2006.01]
A63F 1/14	2-Punkt Untergruppe	. . Kartenverteiler [1, 2006.01]
A63F 1/16	2-Punkt Untergruppe	. . Geräte zum Anzeigen des Spielers [1, 2006.01]
A63F 1/18	2-Punkt Untergruppe	. . Zählvorrichtungen oder Registriervorrichtungen; Anzeigevorrichtungen (A63F 1/16 hat Vorrang) [1, 2006.01]
A63F 3/00	**Hauptgruppe**	**Brettspiele; Verlosungsspiele [1, 7, 2006.01]**
A63F 3/02	1-Punkt Untergruppe	. Schach; ähnliche Brettspiele [1, 2006.01]
A63F 3/04	1-Punkt Untergruppe	. Geografische oder ähnliche Spiele [1, 2006.01]
A63F 3/06	1-Punkt Untergruppe	. Lottospiele oder Bingospiele; Hilfsmittel, Geräte oder Vorrichtungen zum Prüfen solcher Spiele [1, 5, 2006.01]
A63F 3/08	1-Punkt Untergruppe	. Verlosungsspiele, die von einer ziemlich großen Anzahl von Personen gespielt werden können [1, 2006.01]
A63F 5/00	**Hauptgruppe**	**Roulettespiele [1, 7, 2006.01]**
A63F 5/02	1-Punkt Untergruppe	. Rouletteartige Kugelspiele [1, 2006.01]
A63F 5/04	1-Punkt Untergruppe	. Scheibenroulettes; Zeigerroulettes; Drehwürfel; Würfelkreisel [1, 2006.01]
A63F 7/00	**Hauptgruppe**	**Zimmerspiele mit kleinen bewegbaren Spielkörpern, z.B. Kugeln, Bälle, Scheiben oder Klötze (Brettspiele oder Verlosungsspiele A63F 3/00; Roulettespiele A63F 5/00; Miniatur-Kegelbahnen A63D 3/00; Tivoli- oder ähnliche Spiele A63D 13/00; Billard oder Taschenbillard A63D 15/00) [1, 7, 2006.01]**
A63F 7/02	1-Punkt Untergruppe	. mit fallenden oder auf einer geneigten Fläche laufenden Kugeln oder dgl. [1, 2006.01]
A63F 7/04	1-Punkt Untergruppe	. mit Kugeln, die in kleinen Behältern geschüttelt oder gerollt werden [1, 2006.01]
A63F 7/06	1-Punkt Untergruppe	. Spiele, mit denen Freiluft-Ballspiele nachgeahmt werden, z.B. Hockey (Tischspiele als körperlich fördernde Nachahmung von Freiluftspielen, z.B. Tischtennis, A63B 67/04) [1, 2006.01]
A63F 7/07	2-Punkt Untergruppe	. . in denen die Spielkörper dauernd die Spielfläche berühren oder von ihr getragen werden, z.B. unter Verwendung von Luftkissen [3, 2006.01]
A63F 7/20	2-Punkt Untergruppe	. . in denen die Spielkörper durch die Luft geschossen werden [3, 2006.01]
A63F 7/22	1-Punkt Untergruppe	. Zubehör; Einzelheiten [3, 2006.01]

Symbol	Typ	Titel
A63F 7/24	2-Punkt Untergruppe	. . vom Spieler gesteuerte Einrichtungen zum Abschießen oder Abrollen der Kugeln oder dgl. (Anordnung solcher Einrichtungen in Tischkegelbahnen, Miniaturkegelbahnen oder Kegel- oder Bowlingspielen A63D 3/02; Billardstöcke A63D 15/08) [3, 2006.01]
A63F 7/26	3-Punkt Untergruppe	. . . elektrisch oder magnetisch [3, 2006.01]
A63F 7/28	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung der Schwerkraft [3, 2006.01]
A63F 7/30	2-Punkt Untergruppe	. . Hindernisse; Ziele; Zähleinrichtungen oder Speichereinrichtungen; kugelbetätigte Fühler, z.B. mit Schalterfunktion; Neigungsanzeiger [3, 2006.01]
A63F 7/32	3-Punkt Untergruppe	. . . Einrichtungen zum Ändern der Zählanzeige [3, 2006.01]
A63F 7/34	2-Punkt Untergruppe	. . Andere Vorrichtungen zum Handhaben der Kugeln oder dgl., z.B. zum Rückführen von Gewinnkugeln [3, 2006.01]
A63F 7/36	2-Punkt Untergruppe	. . Bauliche Einzelheiten, die nicht von den Gruppen A63F 7/24-A63F 7/34 umfasst sind, z.B. Rahmen, Spielflächen, Führungsbahnen [3, 2006.01]
A63F 7/38	3-Punkt Untergruppe	. . . Spielflächen, die während des Spiels bewegt werden können [3, 2006.01]
A63F 7/40	3-Punkt Untergruppe	. . . Kugeln, Bälle oder andere bewegbare Spielkörper, z.B. Kegelkugeln, Scheiben [3, 2006.01]
A63F 9/00	**Hauptgruppe**	**Spiele, soweit nicht anderweitig vorgesehen [1, 7, 2006.01]**
A63F 9/02	1-Punkt Untergruppe	. Schießspiele oder Schleuderspiele [1, 3, 2006.01]
A63F 9/04	1-Punkt Untergruppe	. Würfel; Würfelbecher; mechanische Würfelvorrichtungen [1, 2006.01]
A63F 9/06	1-Punkt Untergruppe	. Geduldspiele; andere Spiele zur Selbstunterhaltung [1, 2006.01]
A63F 9/08	2-Punkt Untergruppe	. . Puzzlespiele mit in Bezug aufeinander bewegbaren Einzelteilen [1, 2006.01]
A63F 9/10	2-Punkt Untergruppe	. . Zweidimensionale [2D] Zusammensetzspiele [1, 2006.01]
A63F 9/12	2-Punkt Untergruppe	. . Dreidimensionale [3D] Zusammensetzspiele [1, 2006.01]
A63F 9/14	1-Punkt Untergruppe	. Wettrennspiele, Verkehrsspiele oder Hindernisspiele, gekennzeichnet durch von den Spielern in Bewegung gesetzte Figuren [1, 2006.01]
A63F 9/16	1-Punkt Untergruppe	. Kreiselspiele [1, 2006.01]
A63F 9/18	1-Punkt Untergruppe	. Frage-und-Antwort-Spiele [1, 2006.01]
A63F 9/20	1-Punkt Untergruppe	. Dominospiele oder ähnliche Spiele; Mah-Jongg-Spiele [1, 2006.01]
A63F 9/24	1-Punkt Untergruppe	. Spiele mit elektronischen Schaltungen, soweit nicht anderweitig vorgesehen [5, 2006.01]
A63F 9/26	1-Punkt Untergruppe	. Gleichgewichtsspiele, d.h. es werden Spielteile ins oder aus dem Gleichgewicht gebracht [7, 2006.01]
A63F 9/28	1-Punkt Untergruppe	. Kettenreaktionsspiele mit fallenden Spielsteinen; Verteiler oder Vorrichtungen zum Positionieren der Spielsteine [7, 2006.01]
A63F 9/30	1-Punkt Untergruppe	. Fangspiele für zu greifende oder zu fangende Gegenstände, z.B. Angelspiele [7, 2006.01]
A63F 9/32	1-Punkt Untergruppe	. Spiele mit einer Sammlung langer Stöcke, z.B. Mikado® (A63F 9/30 hat Vorrang) [7, 2006.01]
A63F 9/34	1-Punkt Untergruppe	. Spiele, bei denen die Teile mittels Magnet bewegt oder gehalten werden, soweit nicht in den anderen Untergruppen von A63F 9/00 vorgesehen [7, 2006.01]
A63F 11/00	**Hauptgruppe**	**Allgemeines Spielezubehör [7, 2006.01]**
A63F 13/00	**Hauptgruppe**	**Videospiele, d.h. Spiele mit einer elektronisch erzeugten zweidimensionalen oder mehrdimensionalen Anzeige [7, 2006.01, 2014.01]**
A63F 13/20	1-Punkt Untergruppe	. Eingabeeinrichtungen für Videospielgeräte [2014.01]

Symbol	Typ	Titel
A63F 13/21	2-Punkt Untergruppe	. . gekennzeichnet durch ihre Fühler bzw. Sensoren, ihren Zweck oder ihre Art [2014.01]
A63F 13/211	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung von Intertialsensoren, z.B. Accelerometern oder Gyroskopen [2014.01]
A63F 13/212	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung von Fühlern, die vom Spieler getragen werden, z.B. zur Messung von Herzschlag oder Beinaktivität [2014.01]
A63F 13/213	3-Punkt Untergruppe	. . . mit fotoelektrischer Erfassung, z.B. Kameras, Photodioden oder Infrarotzellen (A63F 13/219 hat Vorrang) [2014.01]
A63F 13/214	3-Punkt Untergruppe	. . . zum Auffinden von Kontakten an einer Oberfläche, z.B. Fußmatten oder berührungsempfindliche Tastfelder [Touchpads] [2014.01]
A63F 13/2145	4-Punkt Untergruppe	. . . . wobei die Oberfläche gleichzeitig als Anzeigeelement dient, z.B. berührungsempfindliche Bildschirme [Touchscreens] [2014.01]
A63F 13/215	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Einbeziehung von Mitteln zur Erfassung akustischer Signale, z.B. unter Verwendung eines Mikrofons [2014.01]
A63F 13/216	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung geografischer Information, z.B. die Position des Spielgerätes oder des Spielers mittels GPS [2014.01]
A63F 13/217	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung umgebungsbezogener Information, d.h. Information, die nicht vom Spieler erzeugt wird, z.B. Umgebungstemperatur oder Luftfeuchte [2014.01]
A63F 13/218	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung von Drucksensoren, z.B. zur Erzeugung eines Signals, welches proportional zu einem vom Spieler ausgeübten Druck ist [2014.01]
A63F 13/219	3-Punkt Untergruppe	. . . zum Zielen auf bestimmte Bereiche der Anzeige, z.B. Lichtpistolen [2014.01]
A63F 13/22	2-Punkt Untergruppe	. . Einrichtungs-Konfigurationsoperationen [Set-Ups], z.B. Kalibrierung, Tastenkonfiguration oder Tastenzuordnung [2014.01]
A63F 13/23	2-Punkt Untergruppe	. . zur Kopplung mit dem Spielgerät, z.B. besondere Anschlüsse zwischen Steuerungseinheit [Game Controller] und Konsole [2014.01]
A63F 13/235	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung einer kabellosen Verbindung, z.B. Infrarot oder Piconet [2014.01]
A63F 13/24	2-Punkt Untergruppe	. . Bauliche Einzelheiten davon, z.B. Steuerungseinheiten [Game Controller] mit abnehmbaren Joystickgriffen [2014.01]
A63F 13/245	3-Punkt Untergruppe	. . . besonderes ausgebildet für einen bestimmten Spieltyp, z.B. Lenkräder [2014.01]
A63F 13/25	1-Punkt Untergruppe	. Ausgabeeinrichtungen für Videospielgeräte [2014.01]
A63F 13/26	2-Punkt Untergruppe	. . die mindestens ein zusätzliches Anzeigegerät aufweisen, z.B. an der Steuerungseinheit (am Game Controller) oder außerhalb einer Spielkabine [2014.01]
A63F 13/27	2-Punkt Untergruppe	. . gekennzeichnet durch eine große Anzeige an einem öffentlichen Platz, z.B. in einem Kino, einem Stadion oder einer Arena [2014.01]
A63F 13/28	2-Punkt Untergruppe	. . auf Steuerungssignale ansprechend, die vom Spielgerät erhalten werden zur Beeinflussung der Umgebungsbedingungen, z.B. zum Vibrierenlassen eines Spielersitzes, zur Aktivierung von Duftspendern oder zur Beeinflussung von Umgebungstemperatur oder Umgebungslicht [2014.01]
A63F 13/285	3-Punkt Untergruppe	. . . Erzeugung taktiler Rückkopplungssignale über die Spieleingabeeinrichtung, z.B. Kraftrückkopplung [2014.01]
A63F 13/30	1-Punkt Untergruppe	. Verbindungsanordnungen zwischen Spielservern und Spielgeräten; Verbindungsanordnungen zwischen Spielgeräten; Verbindungsanordnungen zwischen Spielservern [2014.01]
A63F 13/31	2-Punkt Untergruppe	. . Aspekte der Datenübertragung, die für Videospiele spezifisch sind, z.B. zwischen mehreren tragbaren Spielgeräten in kurzer Entfernung [2014.01]

Symbol	Typ	Titel
A63F 13/32	2-Punkt Untergruppe	. . unter Verwendung lokaler Netzwerke [LAN] [2014.01]
A63F 13/323	3-Punkt Untergruppe	. . . zwischen Spielgeräten mit unterschiedlicher Hardware-Charakteristik, z.B. tragbare Spielgeräte, die mit Spielkonsolen oder Videospielautomaten verbindbar sind [2014.01]
A63F 13/327	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung drahtloser Netzwerke, z.B. Wi-Fi® oder Piconet [2014.01]
A63F 13/33	2-Punkt Untergruppe	. . unter Verwendung von Weitverkehrsnetz [WAN]-Verbindungen [2014.01]
A63F 13/332	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung drahtloser Netzwerke, z.B. von Mobiltelefonnetzen [2014.01]
A63F 13/335	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung des Internets [2014.01]
A63F 13/338	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung von Fernsehnetzwerken [2014.01]
A63F 13/34	2-Punkt Untergruppe	. . unter Verwendung von Peer-to-Peer-Verbindungen [2014.01]
A63F 13/35	2-Punkt Untergruppe	. . Einzelheiten von Spielservern [2014.01]
A63F 13/352	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Einbeziehung spezieller Spielserver-Anordnungen, z.B. regionale Server, die mit einem nationalen Server verbunden sind oder eine Vielzahl von Servern, die Teilbereiche (Partitionen) der Spielwelt verwalten [2014.01]
A63F 13/355	3-Punkt Untergruppe	. . . Ausführung von Operationen im Namen von Nutzern (Clients) mit beschränkten Verarbeitungsmöglichkeiten/Rechnerkapazitäten, z.B. Wandeln von Spielszenen durch den Server in einem kodierten Video-Datenstrom zur Übertragung auf ein Mobiltelefon oder einen Thin Client [2014.01]
A63F 13/358	3-Punkt Untergruppe	. . . Anpassung des Spielverlaufs entsprechend der Netzwerkauslastung oder Serverauslastung, z.B. zum Verkürzen von Wartezeiten oder Latenzzeiten aufgrund unterschiedlicher Verbindungsgeschwindigkeiten zwischen Nutzern [2014.01]
A63F 13/40	1-Punkt Untergruppe	. Verarbeitung der Eingangssteuersignale von Videospielgeräten, z.B. Signale, die vom Spieler erzeugt werden oder aus der Umgebung stammen [2014.01]
A63F 13/42	2-Punkt Untergruppe	. . durch Zuordnen der Eingangssignale in Spielbefehle, z.B. Zuordnen der Auslenkung eines Griffels auf einem berührungsempfindlichen Bildschirm [Touch Screen] zu dem Steuerungswinkel eines virtuellen Fahrzeugs [2014.01]
A63F 13/422	3-Punkt Untergruppe	. . . automatisch zur Unterstützung des Spielers, z.B. automatisches Bremsen in einem Fahrspiel oder Rennspiel [2014.01]
A63F 13/424	3-Punkt Untergruppe	. . . akustische Eingangssignale umfassend, z.B. durch Nutzung des Ergebnisses einer Tonhöhenerkennung, Rhythmuserkennung oder Stimmerkennung [2014.01]
A63F 13/426	3-Punkt Untergruppe	. . . Information über eine Bildschirmposition umfassend, z.B. Koordinaten eines Bildschirmbereichs, auf welchen der Spieler mit einer Lichtpistole zielt [2014.01]
A63F 13/428	3-Punkt Untergruppe	. . . Bewegungssignale oder Positionseingangssignale umfassend, z.B. von einem Accelerometer oder Gyroskop erfasste Signale, welche die Rotation eines Steuergeräts oder die Bewegung des Arms eines Spielers repräsentieren [2014.01]
A63F 13/44	2-Punkt Untergruppe	. . eine zeitliche Koordinierung von Abläufen umfassend, z.B. Durchführen einer bestimmten Handlung innerhalb eines Zeitfensters [2014.01]
A63F 13/45	1-Punkt Untergruppe	. Steuerung des Verlaufs eines Videospiels [2014.01]
A63F 13/46	2-Punkt Untergruppe	. . Berechnung des Spielstandes [2014.01]
A63F 13/47	2-Punkt Untergruppe	. . Verzweigungspunkte umfassend, z.B. Auswählen eines von mehreren möglichen Szenarien zu einem gegebenen Zeitpunkt [2014.01]
A63F 13/48	2-Punkt Untergruppe	. . Starten eines Spiels, z.B. Aktivierung eines Spielgeräts oder Warten auf weitere Teilnehmer einer Mehrfachspieler-Sitzung [Multiplayer-Session] [2014.01]

Symbol	Typ	Titel
A63F 13/49	2-Punkt Untergruppe	. . Abspeichern des Spielstandes; Pausieren/Unterbrechen oder Beenden eines Spiels [2014.01]
A63F 13/493	3-Punkt Untergruppe	. . . Wiederaufnehmen eines Spiels, z.B. nach dem Pausieren/Unterbrechen, nach einem Geräteausfall oder nach einem Stromausfall [2014.01]
A63F 13/497	3-Punkt Untergruppe	. . . Teilweises oder vollständiges wiederabspielen vorausgegangener Spielhandlungen [2014.01]
A63F 13/50	1-Punkt Untergruppe	. Steuerung der Ausgangssignale basierend auf dem Spielverlauf [2014.01]
A63F 13/52	2-Punkt Untergruppe	. . Aspekte der angezeigten Spielszenen umfassend [2014.01]
A63F 13/525	3-Punkt Untergruppe	. . . Verändern der Parameter virtueller Kameras [2014.01]
A63F 13/5252	4-Punkt Untergruppe	. . . . unter gleichzeitiger oder aufeinanderfolgender Verwendung zweier oder mehrerer virtueller Kameras, z.B. automatisches Umschalten zwischen ortsfesten virtuellen Kameras sobald eine Spielfigur einen Raum wechselt oder Anzeigen der Ansicht eines Rückspiegels in einem Autorennspiel [2014.01]
A63F 13/5255	4-Punkt Untergruppe	. . . . in Abhängigkeit bestimmter Befehle eines Spielers, z.B. unter Verwendung eines zweiten Joysticks, um die Kamera um die Spielfigur des Spielers zu rotieren [2014.01]
A63F 13/5258	4-Punkt Untergruppe	. . . . mittels dynamischer Anpassung der virtuellen Kameraposition um ein Spielobjekt oder eine Spielfigur innerhalb ihres Frustums zu halten, z.B. zum Verfolgen einer Figur oder eines Balls [2014.01]
A63F 13/53	2-Punkt Untergruppe	. . umfassend weitere visuelle Information, die der Spielszene zugeführt wird, z.B. mittels Überlagerung zur Simulierung einer Überkopfanzeige [HUD] oder Anzeigen eines Laservisiers in einem Schießspiel [2014.01]
A63F 13/533	3-Punkt Untergruppe	. . . zur Benutzerführung, z.B. mittels Anzeigen des Spielmenüs [2014.01]
A63F 13/537	3-Punkt Untergruppe	. . . unter Verwendung von Indikatoren, z.B. Darstellen des Zustands oder der Verfassung einer Spielfigur auf dem Bildschirm [2014.01]
A63F 13/5372	4-Punkt Untergruppe	. . . . zum Identifizieren von Spielfiguren, Objekten oder Orten in einer Spielszene, z.B. Anzeigen eines Kreises unter der vom Spieler kontrollierten Figur [2014.01]
A63F 13/5375	4-Punkt Untergruppe	. . . . zum grafischen oder textlichen Vorschlagen einer Handlung, z.B. durch Anzeigen eines Pfeils, der auf eine Kurve in einem Fahrspiel oder Rennspiel hinweist [2014.01]
A63F 13/5378	4-Punkt Untergruppe	. . . . zum Anzeigen einer zusätzlichen Draufsicht, z.B. Radarschirme oder Übersichtskarten [2014.01]
A63F 13/54	2-Punkt Untergruppe	. . akustische Signale umfassend, z.B. zur Simulation von der Drehzahl [RPM, U/min] abhängiger Motorgeräusche in einem Fahrspiel oder Rennspiel oder Hall einer virtuellen Mauer [2014.01]
A63F 13/55	1-Punkt Untergruppe	. Steuerung von Spielfiguren oder Spielobjekten basierend auf dem Spielverlauf [2014.01]
A63F 13/56	2-Punkt Untergruppe	. . Berechnung der Bewegung von Spielfiguren in Bezug auf andere Spielfiguren, Spielobjekte oder Elemente der Spielszene, z.B. zur Simulation des Verhaltens einer Gruppe virtueller Soldaten oder zum Auffinden eines Wegs [2014.01]
A63F 13/57	2-Punkt Untergruppe	. . Simulation der Eigenschaften, des Verhaltens oder der Bewegung von Objekten in der Spielwelt, z.B. Berechnung der Reifenbelastung in einem Autorennspiel (A63F 13/56 hat Vorrang) [2014.01]
A63F 13/573	3-Punkt Untergruppe	. . . mittels der Trajektorien von Spielobjekten, z.B. eines Golfballs in Abhängigkeit vom Anschlagspunkt [2014.01]
A63F 13/577	3-Punkt Untergruppe	. . . mittels Bestimmung des Kontakts zwischen Spielfiguren oder Spielobjekten, z.B. zur Vermeidung von Kollisionen zwischen virtuellen Rennautos [2014.01]
A63F 13/58	2-Punkt Untergruppe	. . durch Berechnung des Zustands (der Verfassung) einer Spielfigur, z.B. deren Konditionslevel, Kraftlevel, Motivationslevel oder Energielevel [2014.01]
A63F 13/60	1-Punkt Untergruppe	. Erzeugen oder Modifizieren des Spielinhalts vor oder während der Ausführung des Spielprogramms, z.B. besonders für die Spielentwicklung ausgebildete Autorensysteme oder spielintegrierte Karteneditoren (Leveleditoren) [2014.01]

Symbol	Typ	Titel
A63F 13/61	2-Punkt Untergruppe	. . mittels Werbeinformation [2014.01]
A63F 13/63	2-Punkt Untergruppe	. . durch den Spieler, z.B. Authoring mittels Karteneditoren (Leveleditoren) [2014.01]
A63F 13/65	2-Punkt Untergruppe	. . automatisiert von Spielgeräten oder Spielservern basierend auf realen Daten, z.B. Messung in echten Rennwettbewerben [2014.01]
A63F 13/655	3-Punkt Untergruppe	. . . durch Import von Fotos, z.B. des Spielers [2014.01]
A63F 13/67	2-Punkt Untergruppe	. . adaptiv oder durch Lernen aus den Handlungen des Spielers, z.B. Anpassung des Fähigkeitslevels oder durch Abspeichern erfolgreicher Kampfsequenzen zur erneuten Verwendung [2014.01]
A63F 13/69	2-Punkt Untergruppe	. . durch Freigeben oder Aktualisieren bestimmter Spielelemente, z.B. Entsperren versteckter Funktionen, Elemente, Levels oder Versionen [2014.01]
A63F 13/70	1-Punkt Untergruppe	. Spielsicherheit oder Aspekte der Spielverwaltung [2014.01]
A63F 13/71	2-Punkt Untergruppe	. . unter Verwendung einer sicheren Kommunikation zwischen Spielgeräten und Spielservern, z.B. durch Verschlüsselung von Spieldaten oder Authentifizierung der Spieler [2014.01]
A63F 13/73	2-Punkt Untergruppe	. . Autorisieren von Spielprogrammen oder Spielgeräten, z.B. Überprüfen der Authentizität [2014.01]
A63F 13/75	2-Punkt Untergruppe	. . Durchsetzung von Regeln, z.B. Erkennen von Foulspiel oder Erzeugen von Listen von betrügenden oder falsch spielenden Spielern [2014.01]
A63F 13/77	2-Punkt Untergruppe	. . Daten in Bezug auf Spielgeräte oder Spielserver umfassend, z.B. Konfigurationsdaten, Softwareversion oder verfügbarer Speicherplatz [2014.01]
A63F 13/79	2-Punkt Untergruppe	. . spielerbezogene Daten umfassend, z.B. Identitäten, Konten, Einstellungen oder Spielhistorien [2014.01]
A63F 13/792	3-Punkt Untergruppe	. . . für Zahlungszwecke, z.B. monatliche Abonnements [2014.01]
A63F 13/795	3-Punkt Untergruppe	. . . zum Auffinden anderer Spieler; zum Bilden einer Mannschaft; zur Bereitstellung einer Freundesliste (Buddy-Liste) [2014.01]
A63F 13/798	3-Punkt Untergruppe	. . . zum Bewerten von Fähigkeiten oder zum Einordnen von Spielern in eine Rangliste, z.B. zur Erzeugung einer Bestenliste (Hall-Of-Fame-Liste) [2014.01]
A63F 13/80	1-Punkt Untergruppe	. Besondere Ausbildungen zum Ausführen eines bestimmten Spielgenres oder Spielmodus [2014.01]
A63F 13/803	2-Punkt Untergruppe	. . Führen von Fahrzeugen oder Flugkörpern, z.B. von Autos, Flugzeugen, Schiffen, Robotern oder Panzern [2014.01]
A63F 13/807	2-Punkt Untergruppe	. . Gleiten oder Rutschen auf Oberflächen, z.B. unter Verwendung von Skiern, Skates oder Boards [2014.01]
A63F 13/812	2-Punkt Untergruppe	. . Ballspiele, z.B. Fußball oder Baseball [2014.01]
A63F 13/814	2-Punkt Untergruppe	. . Musikaufführungen, z.B. durch Evaluation der Fähigkeit des Spielers einer Notation zu folgen [2014.01]
A63F 13/816	2-Punkt Untergruppe	. . Athletik, z.B. Leichtathletik [2014.01]
A63F 13/818	2-Punkt Untergruppe	. . Angeln [2014.01]
A63F 13/822	2-Punkt Untergruppe	. . Strategiespiele; Rollenspiele (A63F 13/825, A63F 13/828 haben Vorrang) [2014.01]
A63F 13/825	2-Punkt Untergruppe	. . Aufziehen virtueller Charaktere [2014.01]
A63F 13/828	2-Punkt Untergruppe	. . Management virtueller Sportmannschaften [2014.01]
A63F 13/833	2-Punkt Untergruppe	. . Nahkampf, z.B. Kampfkunstwettbewerbe [2014.01]
A63F 13/837	2-Punkt Untergruppe	. . Zielschießen [2014.01]

Symbol	Typ	Titel
A63F 13/843	2-Punkt Untergruppe	. . gleichzeitig zwei oder mehr Spieler am gleichen Spielgerät umfassend, z.B. die Nutzung mehrerer Steuereinheiten, eines Split-Screens oder einer spezifischen Ansicht der Spieldaten für jeden Spieler erfordernd [2014.01]
A63F 13/847	2-Punkt Untergruppe	. . Gemeinsames Spielen, z.B. koordinierte Aktionen von verschiedenen Spielern erfordernd, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen [2014.01]
A63F 13/85	1-Punkt Untergruppe	. Bereitstellung zusätzlicher Services für die Spieler [2014.01]
A63F 13/86	2-Punkt Untergruppe	. . Betrachten von Spielen, die von anderen Spielern gespielt werden [2014.01]
A63F 13/87	2-Punkt Untergruppe	. . Kommunikation mit anderen Spielern während des Spiels, z.B. mittels Email oder Chat [2014.01]
A63F 13/88	2-Punkt Untergruppe	. . Minispiele, die während des Ladens der Hauptspiele unabhängig davon ausgeführt werden [2014.01]
A63F 13/90	1-Punkt Untergruppe	. Bauliche Einzelheiten oder Anordnungen von Videospielen, soweit nicht in den Gruppen A63F 13/20 oder A63F 13/25 vorgesehen, z.B. Gehäuse, Verdrahtungen, Verbindungen, Schränke oder Kästen [2014.01]
A63F 13/92	2-Punkt Untergruppe	. . Videospielgeräte, besonders dazu ausgebildet, um während des Spielens in der Hand gehalten zu werden [2014.01]
A63F 13/95	2-Punkt Untergruppe	. . Speichermedien, besonders ausgebildet zum Speichern von Spielinformationen, z.B. Videospiel-Cartridges [2014.01]
A63F 13/98	2-Punkt Untergruppe	. . Zubehör, d.h. abnehmbare Anordnungen zur optionalen Nutzung mit dem Videospielgerät, z.B. Griffstützen oder Steuerungseinheiten (Controller) [2014.01]