

(19)대한민국특허청(KR) (12) 등록특허공보(B1)

(51) 。 Int. Cl. <i>A63F 5/04</i> (2006.01)	(45) 공고일자 2006년08월09일 (11) 등록번호 10-0608542 (24) 등록일자 2006년07월27일
---	--

(21) 출원번호	10-2000-7005304	(65) 공개번호	10-2001-0032117
(22) 출원일자	2000년05월16일	(43) 공개일자	2001년04월16일
번역문 제출일자	2000년05월16일		
(86) 국제출원번호	PCT/US1998/024551	(87) 국제공개번호	WO 1999/26204
국제출원일자	1998년11월16일	국제공개일자	1999년05월27일

(81) 지정국 국내특허 : 알바니아, 아르메니아, 오스트리아, 오스트레일리아, 아제르바이잔, 보스니아 헤르체고비나, 바르바도스, 불가리아, 브라질, 벨라루스, 캐나다, 스위스, 중국, 쿠바, 체코, 독일, 덴마크, 에스토니아, 스페인, 핀란드, 영국, 그루지야, 헝가리, 이스라엘, 아이슬란드, 일본, 케냐, 키르기스스탄, 북한, 대한민국, 카자흐스탄, 세인트루시아, 스리랑카, 리베이라, 레소토, 리투아니아, 룩셈부르크, 라트비아, 몰도바, 마다가스카르, 마케도니아공화국, 몽고, 말라위, 멕시코, 노르웨이, 뉴질랜드, 폴란드, 포르투갈, 루마니아, 러시아, 수단, 스웨덴, 싱가포르, 슬로베니아, 슬로바키아, 타지키스탄, 투르크멘, 터어키, 트리니다드토바고, 우크라이나, 우간다, 미국, 우즈베키스탄, 베트남,

AP ARIPO특허 : 케냐, 레소토, 말라위, 수단, 스와질랜드, 우간다,

EA 유라시아특허 : 아르메니아, 아제르바이잔, 벨라루스, 키르기스스탄, 카자흐스탄, 몰도바, 러시아, 타지키스탄, 투르크멘,

EP 유럽특허 : 오스트리아, 벨기에, 스위스, 독일, 덴마크, 스페인, 핀란드, 프랑스, 영국, 그리스, 아일랜드, 이탈리아, 룩셈부르크, 모나코, 네덜란드, 포르투갈, 스웨덴,

OA OAPI특허 : 부르키나파소, 베닌, 중앙아프리카, 콩고, 코트디부아르, 카메룬, 가봉, 기니, 말리, 모리타니, 니제르, 세네갈, 차드, 토고,

(30) 우선권주장 60/066,205 1997년11월19일 미국(US)

(73) 특허권자 사르노, 로버트 에이.
 미국, 캘리포니아 90027, 로스 앤젤리스, 노쓰 뉴 햄프셔 에비뉴 2064

(72) 발명자 사르노, 로버트 에이.
 미국, 캘리포니아 90027, 로스 앤젤리스, 노쓰 뉴 햄프셔 에비뉴 2064

(74) 대리인 강명구
 강석용

심사관 : 조영길

(54) 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템 및 그 방법

요약

본 발명의 실시예는 추첨형 게임에 대한 방법, 장치, 그리고 시스템에 관한 것이다. 본 발명에서는, 간단하고 객관적이면서도 확인가능하고 신뢰성있는 당첨 번호 선택 방법이 제공된다. 선호되는 실시예에서, 광역 통신망이나 다른 원격 수단을 통해 사용자는 게임에 접속하게 되고, 지불 정보나 게임에 대한 사용자 선택을 입력하여야 한다. 당첨 번호를 구성하는 요소들로는 객관적이고 확인 가능한 요소들이 선호되고, 예를 들자면, 특정 시장에 대해 특정일의 주식 시장 폐장 가격 등을 들 수 있다. 이와 같이 당첨 번호를 구성하는 요소는 객관적이어야 하고, 모든 사용자에게 의해 확인될 수 있어야 한다. 당첨 번호의 정의는 각각의 새 게임에 대해 재정의될 수 있어야 하고, 표시 제공 소스로부터 생성됨으로 인해 모든 게임이나 다수의 게임에 대해 일관성을 유지하여야 한다.

대표도

도 1

명세서

기술분야

본 발명은 객관적인 게임 결과 인증을 제공하는 추첨형 게임을 위한 방법, 장치, 그리고 시스템에 관한 것이다. 특히, 광역 컴퓨터 통신망이나 다른 컴퓨터 통신망 수단 상에서 사용자에게 의해, 또는 전화, 팩스, 개인 디지털 보조 장치, 펄스 코드 시스템, 웹 TV, 또는 문자숫자식 데이터를 서버와 통신하는 다른 장치 및 방법의 사용에 의해 즐길 수 있는 추첨형 게임 방법, 장치, 그리고 시스템에 관한 것이다. 그 결과는 객관적으로 확인가능하고, 게임 제공자에게 의해 직접 제어되지는 않는다.

배경기술

수많은 사람들이 기회를 제공하는 게임을 좋아한다. 게다가, 라스베가스나 아틀란타 시와 같은 도시는 추첨형 게임 오락에 그 도시의 재정적 기반을 두고 있다. 이 오락들은 연루된 위험으로 인한 스틸을 느낄 수 있게 하고, 주어진 위험을 바탕으로 상당한 보상이 주어질 수도 있다는 것에 그 기반을 둔다. 대부분의 사람들이 투자에 대해 많은 보상을 받지 못함에도 불구하고, 사람들은 이러한 보상에 대한 매우 실제적인 기회로 인해 오락을 계속 즐기게 된다.

일부 게임은 일부 주에서 금지되고 있지만, 국부적으로 특정 지역에서 추첨형 게임이 진행되고 있다. 예를 들어, 외국, 행운형 게임이 위법이 아닌 주, 그리고 추첨형 게임이 위법이 아닌 구역(인디언 보호 구역 등)에서 진행되고 있다. 현재의 추첨형 게임에 대한 일부 지역에 국한된 기회의 문제는 대부분의 사람들에게 불편하다는 점이다. 그러므로, 게임 가능 지역으로 이동할 수 없는 많은 사람들은 게임 기회를 가질 수 없다.

이 불편함을 일부 덜기 위해, 추첨형 게임을 허락하지 않는 많은 주들이 지엽적 추첨 게임 체계를 구축하였다. 게다가, 미국 말고도 다른 국가들 역시 추첨 게임을 제공한다. 그러나, 가까운 사람에게는 편리하지만, 추첨 게임 지역에 떨어진 지역에 사는 사람에게는 당연히 불편하다.

광역 통신망, 예를 들어 인터넷이나 월드 와이드 웹의 출현으로 인해, 전세계적 추첨 게임이 관심사가 되고 있다. 게다가, 카지노 형 게임은 광역 통신망 상에서 발전하고 있고, 다양한 게임을 제공한다. 인터넷 상의 추첨형 오락은 전세계적 접근으로 인해 지역적 수준에서보다 훨씬 큰 보상을 제공한다. 그러므로, 접속자가 증가할수록 온-라인 추첨 게임은 점점 더 흥미로운 게임을 제공할 수 있다.

광역 통신망 상의 추첨 게임이 편이성, 접근 양호성, 그리고 대단한 승리 보상을 제공하지만, 컴퓨터 통신망이나 다른 원격 방식을 통해 제공되는 카지노형 오락이 가지는 문제점은, 가상 카지노 게임이 공정한지와 어떤 방식으로 조작되지 않느냐 하는 점을 사용자가 확인할 수 없다는 점이다. 게다가, 많은 온라인 카지노형 게임 오락이 국부성을 가지는 것이 아니므로, 추첨 게임을 제공하는 사람이나 실체의 정당성 평가를 확인하는 것이 일부 경우에 불가능하다. 게임 결과를 결정하기 위해 사용자가 독립적으로 재생할 수 있는 어떤 객관적 매체도 없기 때문에, 온라인 게임 오락이 게임 결과를 정직하게 보고한다고 사용자로부터 신뢰받을 수 있는 인터넷과 같은 통신망을 이용한 게임이 필요하다.

이와 같이, 개별 사용자가 게임 결과를 확인할 수 있고 그 확실성에 신뢰를 주도록, 게임 결과의 객관적 표시를 제공하는 광역 통신망 상의 카지노형 또는 추첨형 게임을 제공할 필요가 있다. 더욱이, 게임의 당첨 결과를 선택하는 확인 방법을 제공하는 게임 방법에 대한 필요성도 존재한다.

발명의 상세한 설명

본 발명의 실시예는 객관적인 게임 결과 인증을 제공한다. 상기 결과 인증은 개별 사용자 각각이 스스로 상기 개별 결과를 확인할 수 있게 한다. 또한, 추첨형 게임의 원격 조작하는 기존 방법과 달리, 본 발명은 당첨 행운 번호를 선택하는, 간단하고, 객관적이며, 확인가능하고, 신뢰성있는 방법을 제공한다.

선호되는 실시예에서, 사용자는 광역 통신망이나 다른 원격 수단에 의해 게임에 접속한다. 사용자는 사용자의 신원과 지불 수단에 관한 정보의 입력을 요청받게 된다. 사용자가 게임에 실제 참여해 요청 정보를 제공하고자 결정할 경우, 주어진 게임에 대한 문자나 번호의 사용자 선택에 의해 또는 사용자 요청에서의 컴퓨터에 의해 발생되거나 제공되는 임의의 표시를 수용하는 게임 페이지에 사용자가 접속하게 된다. 사용자가 문자 또는 숫자 선택을 입력할 경우, 사용자는 확인 페이지로 넘어가서, 사용자의 당첨 번호 또는 문자를 확인한다. 이후, 사용자는 사용자 번호 또는 문자의 확인 전자 메일을 전송받고 사용자 번호 또는 문자, 선호되는 실시예의 경우 인증 번호의 확인 전자 메일을 전송받는다. 사용자가 키오스크를 통해 게임을 즐길 경우, 사용자는 선택 번호/문자와 인증 번호를 가지는 인쇄 티켓을 수령한다. 이후 사용자는 당첨 조합 선택을 위해 표시되는 시간을 기다리기만 하면 된다.

사용자의 게임 참여 이전에, 당첨 조합으로 이루어지는 요소를 게임 제공자가 선택한다. 당첨 조합을 위한 숫자/문자를 궁극적으로 제공하는 소스의 실체를 사용자가 알 수 있도록, 선택된 요소는 게임 페이지에서 설명된다. 당첨 조합으로 구성되는 요소는 객관적이고 확인가능한 요소인 것이 선호된다. 예를 들어, 특정 세트의 시장에 대해 주어진 날에 종료 주식 시장 가격의 경우를 들 수 있다. 이와 같이, 당첨 조합으로 구성되는 요소는 객관적이며, 모든 사용자에게 의해 확인될 수 있어야 한다. 당첨 조합의 정의는 새 게임마다 재정의될 수 있고, 소스를 제공하는 표시로부터 당첨 조합이 생성되므로 모든 게임과 한 세트의 게임에 대해 동일함을 유지할 수 있다.

본 발명의 선호되는 실시예의 특징은, 표시 숫자/문자를 생성하는 공개 소스의 태양으로 당첨 조합의 성분이 구성된다는 점이다. 이 특징의 장점은, 당첨 조합이 게임 제공자에 의해 제어되거나 부정 조작되지 않는다는 확신을 사용자가 가진다는 것이다. 또하나의 장점은, 당첨 조합으로 구성되는 요소가 공개됨에 따라 모든 사용자나 게임 참여자에 의해 당첨 조합이 즉시 확인가능하다는 점이다. 또하나의 추가적 장점은, 당첨 조합의 조성이 어떤 게임에 대해서도 재정의될 수 있다는 점이다.

선호되는 실시예의 또다른 특징은, 게임이 세계적 시장에서 이용가능하다는 점이다. 이 특징의 장점은 그 잠재적 보상 규모가 엄청나다라는 점이다.

본 발명의 한 실시 예에 따라, 게임 사용자(참가자) 프로세서(컴퓨터)와 게임 제공자 컴퓨터를 가지는 컴퓨터 통신망에서 게임을 제공하는 시스템으로서, 상기 시스템은: 게임 사용자 컴퓨터로부터 등록 정보를 수신하도록 게임 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단- 이때 등록 정보는 사용자 선택 게임 엔트리 표시를 포함하고; 상기 사용자 선택 게임 표시에 대한 당첨 조합을 수령하기 위해 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단- 이때 상기 표시의 당첨 조합은 상기 게임 제공 시스템과는 독립적인 목적으로 공개적으로 입수되는 소스(publicly available source)에 의해 생성되는 표시로부터 제공되며; 일치(당첨 여부)를 결정하기 위해 사용자 선택 엔트리 표시를 당해 표시의 당첨 조합에 비교하기 위해 게임 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단; 비교 수단에 의해 결정된 일치 정도(당첨 여부)에 관한 정보를 제공하기 위해 게임 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단;으로 구성되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 게임을 제공하는 시스템이 제공된다.

본 발명의 또다른 한 실시 예에 따라, 일치 정도(당첨 여부)에 관한 정보를 제공하기 위한 수단은 당첨 조합 표시와 일치하는 선택 엔트리 표시를 제시하였던 게임 사용자 프로세서를 식별하는 수단을 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 게임을 제공하는 시스템이 제공된다.

본 발명의 실시예의 상기 장점 및 다른 장점은 첨부 도면을 참고하여 아래의 실시예로부터 명백해질 것이다. 상기 장점은 발명의 다른 태양에 의해 분리되어 달성될 수 있고, 발명의 추가적 장점은 상기 독립적인 발명의 장점의 다양한 조합을 포함하여, 조합 기술로부터 상승 효과를 얻을 수 있다.

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 선호되는 실시예에 따르는 통신망 시스템 환경의 도면.

도 2는 본 발명의 선호되는 실시예의 블록 다이어그램.

도 3a는 도 2에 제시되는 선호되는 실시예의 홈페이지의 선호되는 실시예 도면.

도 3b는 시작 페이지를 통해 접속할 수 있는 규칙 및 규정 정보 페이지와 다른 페이지의 선호되는 실시예 도면.

도 4는 도 2에 제시되는 선호되는 실시예의 등록 페이지의 선호되는 실시예 도면.

도 5는 도 2에 제시되는 선호되는 실시예의 게임 페이지의 선호되는 실시예 도면.

도 6은 도 2에 제시되는 선호되는 실시예의 확인 페이지의 선호되는 실시예 도면.

도 7은 자동 지불 기록에 대한 쿠키 페이지의 선호되는 실시예 도면.

도 8은 승리 번호의 구성을 표시하는 한정 조합의 선호되는 실시예 도면.

실시예

본 발명의 선호되는 실시예는 월드 와이드 웹과 같은 통신망 상에서 작동한다. 또는, 키오스크, 전화, 팩스, 개인 디지털 보조 장치, 펄스 코드 시스템, 웹 TV, 또는 서버와의 문자숫자식 데이터 교환 장치 또는 방법과 같은 다른 종류의 원격 접근 시스템 상에서 작동한다.

하드웨어 환경

본 발명의 선호되는 실시예는 통신망을 갖춘 다수의 컴퓨터에 따라 작동한다. 즉, 사용자 컴퓨터와 서버 컴퓨터의 조합을 말하는 것으로, 두 컴퓨터 군은 인터넷이나 광역 통신망과 같은 통신망으로 함께 연결되어 있어야 한다. 도 1은 본 발명의 선호되는 실시예에 따라 작동하는 네트워크 컴퓨터(10)를 도시한다. 선호되는 실시예에서, 네트워크 시스템(10)은 서버 컴퓨터(12) 또는 제공자 컴퓨터와, 클라이언트 또는 사용자 컴퓨터(14)로 이루어진다. 이때 서버 컴퓨터(12)와 사용자 컴퓨터(14)는 통신 링크(17)를 통해 서로 정보 교환이 가능하다.

선호되는 실시예에서, 네트워크 시스템(10)은 다수의 서버(12), 사용자 컴퓨터(14), 또는 그 조합을 포함한다. 서버(12)는 사용자 컴퓨터(14) 또는 클라이언트에 의해 접근가능한 게임 데이터 및 다른 관련 데이터를 포함한다. 네트워크(10)가 통신 링크(17)에 연결되는 한 개 이상의 서버(12)를 포함하는 것이 선호된다. 두 개의 이러한 서버(12)가 도 1에 도시된다. 또하나의 실시예에 따르는 네트워크 시스템은 두 개 이상의 서버(12)를 포함하는 것으로 이해할 수 있을 것이다.

제공자 컴퓨터(12) 또는 서버는 네트워크에서 통신용 내용을 제공할 수 있는 어떤 적절한 네트워크 장치(데이터를 표시하는 텍스트, 하이퍼텍스트, 사진, 그래픽 영상/음향)를 포함할 수 있다. 선호되는 실시예에서, 제공자 컴퓨터(12)는 사용자 컴퓨터(14)에 통신용 내용을 제공하기 위해 한 개 이상의 컴퓨터 관독 매체(24)(예를 들어, 플라피 디스크, 하드 디스크, RAM, CD-ROM)에 저장된 프로그램에 따라 작동할 수 있는 프로그래밍가능한 프로세서를 포함한다. 제공자 컴퓨터(12)로는 개인용 컴퓨터, 메인프레임 컴퓨터, 네트워크 컴퓨터, 휴대용 컴퓨터, 개인 디지털 보조 장치(예를 들어 3콤 팜 파일럿), 등이 있다. 제공자 컴퓨터(12)는 사용자 컴퓨터(14)로의 통신용 내용을 저장하기 위한 한 개 이상의 내부 데이터 저장 장치(도시되지 않음)를 포함할 수 있다. 또한, 제공자 컴퓨터(12)는 외부 데이터 저장 장치, 컴퓨터, 또는 다른 수단(26)에 연결될 수도 있다. 이로부터 제공자 컴퓨터(12)는 사용자 컴퓨터(14)로의 통신용 내용을 얻을 수 있다. 한 실시예에서, 외부 장치(26)는 네트워크(17)에 연결된 또다른 네트워크 장치를 포함할 수 있다. 제공자 컴퓨터(12)는 사용자 컴퓨터(14)의 요청에 대해 요청 내용을 제공하기 위해 적절한 소프트웨어에 의해 제어된다.

선호되는 광역 통신망 환경, 즉 인터넷 환경에서, 제공자 컴퓨터(12)는 사용자 컴퓨터(14)에 의한 요청에 대해 한 개 이상의 HTML 파일 형태로 데이터를 제공함으로써(또는 다운로드시킴으로써) 유효한 요청에 응답할 수 있는 적절한 소프트웨어에 의해 제어된다. 당 분야의 통상의 지식을 가진 자에게 있어서, 이 공정은 적절한 서버, 라우터, 그리고 다른 구성성분을 통한 통신을 포함한다.

각각의 서버(12)는 컴퓨터에 연결되는 데이터 통신 장치 또는 한 개 이상의 고정/제거형 데이터 저장 장치와 같은 지속 저장 수단(19)과 함께 작동한다. 통신 링크(17)는 인터넷, 근거리 통신망, 또는 다른 적절한 통신 연결과 같은 공용 통신망, 유선, 무선, 또는 유선/무선의 조합을 포함할 수 있다.

사용자 컴퓨터(14)는 통신망 시스템의 다른 통신망 장치와 통신할 수 있는 적절한 통신 장치를 포함할 수 있다. 선호되는 실시예에서, 사용자 컴퓨터는 한 개 이상의 컴퓨터 판독 매체(18), 디스플레이 장치(20), 그리고 사용자 입력 장치(22)에 저장되는 프로그램에 따라 작동하는 프로그래밍 가능한 프로세서를 포함할 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 매체(18)의 예로는 플라피 디스크, 하드 디스크, 컴퓨터 통신망, RAM, CD-ROM, 등을 들 수 있고, 상기 디스플레이 장치(20)는 사용자에 의해 인지될 수 있는 디스플레이를 제공하면서, 그 예로는 CRT 디스플레이, LED 디스플레이, LCD 디스플레이, 플라즈마 디스플레이, 음향 디스플레이, 또는 촉각 디스플레이를 들 수 있다. 또한 상기 입력 장치(22)의 예로는 자판, 마우스, 마이크로폰 등을 들 수 있다. 선호되는 한 실시예에서, 사용자 컴퓨터는 CRT 디스플레이, 자판, 그리고 마우스 사용자-입력 장치를 가지는 개인용 컴퓨터 시스템으로 이루어진다.

사용자 컴퓨터(14)는 적절한 소프트웨어(네트워크 통신 및 브라우저 소프트웨어)에 의해 제어되어, 상기 소프트웨어는 통신망 시스템(10)에서 제공자 컴퓨터(12)로부터/를 통해 정보를 사용자가 요청하고, 수신하며, 그리고 디스플레이하게 한다.

사용자 컴퓨터(14)는 판독 매체(18), 예를 들어 플라피 디스크, 하드 디스크, RAM, 그리고 CD-ROM에 저장되는 프로그램에 따라 작동한다. 사용자 컴퓨터(14)는 개인용 컴퓨터, 키오스크, 그리고 ATM형 장치 등으로서, 서버 컴퓨터(12)와 통신할 수 있는 어떤 수단도 가능하다. 사용자 컴퓨터(14)는 광역 통신망이나 다른 원격 접근을 통해 서버 컴퓨터(12)에 접속한다. 상기 다른 원격 접근이란, 전화, 팩스, 개인 디지털 보조 장치, 펄스 코드 시스템, 웹 TV, 또는 숫자/문자식 데이터를 서버와 교환하는 다른 장치 및 방법에 의한 접근을 말한다.

선호되는 실시예

본 발명의 선호되는 실시예는 게임 결과의 객관적 제시를 포함하고, 게임의 당첨 결과를 선택하는 확인가능한 방법을 제공한다. 게다가, 개별 사용자는 게임 결과를 독립적으로 확인할 수 있고, 이러한 결과의 확실성을 확인할 수 있다.

도 2에서, 특정 게임에 참여하길 원하는 사용자는 사용자 컴퓨터(14)와 게임 서버(12) 사이에 광역 통신망을 이용한 연결을 구축한다(16). 선호되는 실시예에서, 주어진 게임과 주어진 시간에서 상대적으로 무제한적인 숫자의 사용자가 게임을 즐길 수 있다. 게다가, 선호되는 실시예에서는 게임의 전세계적 참가가 가능하다.

사용자가 게임 서버(12)(도 1)와의 연결을 구축하였을 경우, 사용자는 게임 서버(12)의 초기 페이지 또는 홈페이지에 접속한다(18)(도 2). 게임에 참가하기 위하여, 사용자의 등록/설정이 필요하고, 홈페이지를 통해 등록/설정 페이지에 접속할 수 있다. 사용자가 등록/설정 페이지에 접속하면, 사용자는 관련 정보에 들어갈 수 있다(20). 예를 들어 지불 방법 정보 및 사용자 확인 정보(예를 들어 전자 메일 주소)에 들어갈 수 있다. 입력된 정보는 게임 서버(12)로 전송되고, 상기 게임 서버(12)는 입력 정보, 예를 들어 신용카드 정보나 계좌 정보를 확인한다(23). 입력 정보를 수신하면, 서버는 "실행(play)" 버튼과 같은 접속 버튼(51)(도 4)을 통해 사용자를 게임 페이지에 접속하게 한다(도 2의 24).

게임 페이지에 연결되면, 사용자는 숫자, 알파벳 문자, 단어, 또는 다른 표시 그룹과 같이 선택에 들어가고(26), 원하는 그룹의 번호, 즉 숫자, 알파벳 문자, 단어, 또는 다른 표시로 즐길 게임의 번호를 입력한다. "선택"이란 숫자, 알파벳 문자, 워드, 또는 다른 표시같이 게임에 대한 사용자의 선택을 나타내는 데이터이다.

사용자가 자신의 선택에 만족할 때, 사용자는 접속 버튼(도 5의 58)을 통해 게임 페이지의 다중 실행 요소나 확인 요소를 선택한다(27). 이때 게임 서버는 확인 페이지에 접속한다. 사용자가 확인 페이지에 접속하면, 사용자의 선택과 실행 번호가 사용자를 위해 디스플레이된다. 선택의 디스플레이는 적절한 선택이 기록되었다는 확인을 사용자에게 제공한다(28). 한 개의 선호되는 실시예에서, 사용자는 "OK" 버튼을 누름으로써 선택을 재확인할 수 있고, "NO" 버튼을 누름으로써 선택을 변경할 기회를 가진다.

사용자의 선택과 실행이 확인된 후에, 사용자는 "다른 게임 실행"과 같이, 반복 실행을 이용하여 다른 실행에 접속할 수 있다. 사용자가 "다른 게임 실행" 버튼을 누르고 실행을 선택하면, 서버는 사용자에게 게임 페이지로 복귀시킨다(도 2의 30). 대신에 사용자가 실행 종료를 선택하면, 사용자는 게임 웹사이트를 빠져나온다(32).

모든 게임 참가자가 선택 번호에 들어간 후에, 그리고 엔트리에 대한 할당 시간이 특정 게임에 대해 만료된 후에, 게임 관리자 또는 제공자는 기정 객관적 측정으로부터 얻는 당첨 번호를 제시한다. 예를 들어, 한 선호되는 실시예에서, 당첨 표시는 정해진 시장의 주식시장 증가로부터 결정되거나 계산된다. 게임의 결과가 전송되고, 당첨자는 수용가능한 수단에 의해 통지받는다. 그 수단으로는 전자 메일과 우편 등이 있다.

앞서 기술한 바와 같이, 일부 선호되는 실시예는 광역 통신망, 예를 들어 인터넷 등을 게임 데이터의 정보 송수신을 위해 사용한다. 이러한 선호되는 실시예에서, 게임 서버는 웹사이트 형태로 게임 참여자에 정보를 전송한다. 도 3a에서, 초기 또는 홈페이지(34)가 사용자에 의해 추천 시스템의 엔트리 내로 접속된다. 홈페이지(34)는 텍스트 정보(37)와 하이퍼링크(38)를 포함하는 소개 페이지이다. 선호되는 실시예에서, 게임 참가자에 의해 선택되는 언어로 정보와 관련 데이터를 디스플레이하도록 특정 언어(40)로 게임 참가자가 외국 홈페이지에 접속하도록 홈페이지가 고안된다.

텍스트 정보(37)는 게임 서버(12)가 선택하는 어떤 형태의 정보도 포함할 수 있다. 한 개의 선호되는 실시예에서, 텍스트 정보(37)는 게임 정보(42)와 규칙 및 규정 정보(44)를 포함하고, 상기 규칙 및 규정 정보(44)는 몇몇 실시예에서, 규칙 및 규정 정보 페이지에 사용자가 접속할 수 있게 하는 링크(45)이다(도 3b 참조). 게임 정보(42)는 상금계(46)와 이전 당첨 조합(47)을 포함한다.

한 개의 선호되는 실시예에서, 상금계는 게임이 진행되는 국가마다 국가별 통화로 디스플레이된다. 더 많은 참가자가 참여할수록, 상금은 더 커진다. 상금이 커질수록, 디스플레이되는 상금계는 정해진 시간마다 갱신된 정보를 반영하며 변한다. 예를 들어 매분 또는 매시간 변한다.

현재 상금계를 디스플레이함에 더해서, 한 선호되는 실시예에서는, 홈페이지(34)(도 3a)에 한 개 이상의 이전 게임에 대한 당첨 조합(47) 또는 문자를 디스플레이한다. 몇몇 선호되는 실시예에서, 당첨 숫자/문자는 새 당첨 조합이 결정된 후 즉시 갱신된다.

도 3b에서, 규칙 및 다른 규정 정보(44)는 홈 페이지에 직접 포함될 수도 있고, 몇몇 선호되는 실시예에서는 홈페이지로부터의 하이퍼링크를 통해 접속된다. 몇몇 선호되는 실시예에서, 게임 참가자는 사이트의 다른 페이지로부터 규칙 및 규정에 접속할 수도 있고, 수많은 다른 페이지로부터 접속할 수도 있다. 규칙 및 규정 정보(44)가 하이퍼링크(45)를 통해 접속될 경우, 사용자는 "실행 방법(How to Play)" 정보로 이루어지는 파일로 향하게 되고, 여기서 규칙 및 규정과 같은 게임 실행 정보가 재생가능하게 저장된다. 도 3b에서, 규칙 및 규정 정보는 게임 제한에 관련된 정보로 이루어지는 것이 선호된다. 즉, 게임 참가 적임자, 상금 청구법, 청구 기한, 분쟁 해결, 거래 비용, 엔트리 제공, 그리고 법적인 정의 등에 관련된 정보를 포함한다. 게임 결과를 결정하는 표식의 법칙이나 정의의 변화로 인해 규칙 및 규정이 변할 수 있기 때문에, 이 섹션은 이러한 변화를 반영하도록 갱신된다.

홈페이지는 한 개 이상의 하이퍼링크(36), 예를 들어 "실행" 버튼 등을 포함하여, 게임 참가자가 홈페이지를 나갈 수 있고 시스템 상에서 다른 페이지로 진행할 수 있다. 이때 사용자는 실행 조항을 선택할 수 있다. 한 개의 선호되는 실시예에서, 홈페이지는 등록/설정 페이지(50)의 하이퍼링크(38)를 포함하고(도 4), 규칙 및 규정(44) 파일에 대해 영어 또는 다수의 외국어로 쓰여진다.

사용자가 게임 참여를 선택할 경우, 게임 실행 이전에 등록할 것을 요구받는다. 기연급된 명령 하이퍼링크의 선택이 등록 페이지(50)로 사용자를 안내한다.

도 4는 등록/설정 페이지(50)의 한 선호되는 실시예를 도시한다. 등록 페이지(50)는 게임 참여에 요구되는, 그리고 게임 오퍼레이터가 부가적으로 찾는, 정보입력 수단(49)을 포함한다. 한 개의 선호되는 실시예에서, 정보 입력 수단(49)은 요청 받은 정보를 사용자가 입력하는 형태로 제공된다. 몇몇 선호되는 실시예에서, 입력 정보의 형태는 참가자 성명, 주소, 전자 메일 주소, 신용 카드 정보, 또는 직장 정보 등을 포함한다. 사용자가 원격 키오스크 또는 ATM형 장치를 이용할 경우의 선호되는 실시예에서, 사용자는 키오스크나 ATM형 장치 상에서 신용 카드 판독기 사용을 통해 신용 카드 정보를 입력하는 옵션을 가진다(도시되지 않음).

등록 페이지(50)에 정보가 입력되면(도 4), 참가자는 다음 단계로 이동하기 위해 "실행" 버튼(51)으로 구체화되는 HTML 하이퍼링크와 같은 명령에 들어간다. 몇몇 선호되는 실시예에서, 모든 정보가 입력되고 아래의 거래 정보가 인증받을 때까지 사용자는 다음 단계로 진행할 수 없다. 몇몇 선호되는 실시예에서, 등록 페이지(50)의 일부가 완전히 채워지지 않거나 지불 형태가 거절되는 경우, 참가자는 문제 해결을 위해 다시 등록 페이지(50)로 이동하게 된다.

선택되는 몇몇 실시예에서, 등록 페이지(50)에서 요청받은 정보가 제공되고 전송되며 아래에 놓인 거래 정보가 승인되고 수용되면, 사용자는 게임 서버를 통해 게임 페이지(52)(도 5)에 접속할 수 있다. 선택되는 실시예에서, 상기 요청에 적절한 응답이 있을 때, 사용자는 게임 페이지(52)에 접속하기 위해 "실행" 버튼(51)을 클릭한다.

도 5는 게임 페이지(52)의 선택되는 실시예를 도시한다. 도 5에 도시되는 바와 같이, 몇몇 선택되는 실시예에서, 게임 페이지(52)는 상금 디스플레이(54), 게임 선택 슬롯(56), 그리고 다중 실행 요소(58)를 포함한다. 상금 디스플레이(54)는 현재 게임에 대해 주어진 시간에서 잠재적인 당첨 상금의 양을 디스플레이한다. 상금 디스플레이(54)는 사용자의 통화로 표시되는 것이 선택된다. 한 선택되는 실시예에서(도시되지 않음), 통화 변환기가 제공된다. 상기 통화 변환기는 사용자의 통화로 상금의 양을 표시하고, 이 변환은 미국 달러나 영국 파운드와 같이 선택된 기반 통화로 연산된다. 본 실시예에서, 변환기는 변환이 실행되는 기반 통화를 표시한다. 또하나의 선택되는 실시예에서, 통화 변환은 자동화된다.

게임 선택 슬롯(56)은 사용자가 실행 번호/문자의 선택을 삽입하는 게임 페이지(52) 상의 공간이다. 몇몇 선택되는 실시예에서, 게임 페이지(52)는 실행 숫자/문자의 선택을 게임 서버가 무작위적으로 생성하도록 이끄는 임의 발생기를 추가로 포함한다.

다중 실행 요소(58)는 선택된 숫자/문자의 실행을 위한 시간 프레임을 사용자가 선택하게 하는 버튼이다. 예를 들어, 몇몇 선택되는 실시예에서, 참가자는 1개의 그림(1개월), 3개의 그림(3개월), 6개의 그림(6개월), 12개의 그림(1년)에 대한 문자/숫자 선택을 실행할 수 있다. 다중 실행 요소(58)는 사용자를 위한 편리한 요소이고, 몇몇 선택되는 실시예에서는 이용하지 않는다. 이때는 사용자가 실행을 원할 경우마다 선택을 재차 입력하여야 한다. 몇몇 선택되는 실시예에서, 게임 페이지(52) 상의 다중 실행 요소(58)는 참가자를 확인 페이지(60)에 자동으로 연결시킨다.

도 6에서, 확인 페이지(60)는 선택 디스플레이(62), 시간 실행 디스플레이(64), 구입 정보(66), 그리고 재실행 버튼(68)을 포함한다. 선택 디스플레이(62)는 사용자의 선택 숫자/문자의 리스트이다. 몇몇 선택되는 실시예에서, 참가자가 선택한 문자/숫자는 참가자가 확인 페이지(60)에 접속할 경우 변화하지 않는다.

실행 디스플레이(64)는 선택 숫자/문자의 실행을 사용자가 선택한 시간을 디스플레이한다. 예를 들어, 실행 디스플레이(64)는 "1개월", 또는 "6개월"로 나타난다. 실행 디스플레이(64)에 포함된 정보는 다중 실행 요소(58)로부터 생성된다. 그러므로, 어떤 다중 실행 요소(58)도 이용불가할 경우, 최소 실행 시간을 표시하는 것이 바람직하지 않을 때 실행 디스플레이(64)가 몇몇 실시예에 포함될 필요가 없다.

구매 정보(66)는 다수의 엔트리 디스플레이(70)와 구매량(72)으로 구성된다. 엔트리 디스플레이(70)의 수는 참가자에 의해 구매된 티켓의 수를 디스플레이한다. 구매량(72)은 숫자가 실행된 개월수와 티켓당 비용으로 곱해진 참가자 구매의 티켓의 수에 의해 계산되는 것으로서, 데빗 카드나 사이버 캐시와 같은 다른 지불 수단이나 참가자의 신용 카드로 부가된 전체 양을 디스플레이한다. 몇몇 선택되는 실시예에서, 참가자는 내부 계좌를 구축할 수 있다. 이들 실시예에서, 구매 정보는 구매량(72)이 사용자의 내부 계좌로부터 빠져나왔음을 사용자에게 표시하는 지시자(도시되지 않음)를 또한 포함한다. 예를 들어, 참가자가 계좌에 금액을 추가할 경우 내부 계좌에 추가사항을 지시자가 또한 표시할 수 있다. 또는 참가자가 게임에 당첨될 경우에 당첨금이나 그 일부가 내부 계좌에 추가될 수 있다.

참가자는 확인 수단을 통해 거래 확인을 수령한다. 참가자가 광역 통신망(인터넷 등의 전자 메일 송수신 기능 내장)을 통해 게임을 즐기는 경우의 선택되는 실시예에서, 참가자는 선택 숫자/문자와 확인 코드를 가지는 확인을 전자 메일로 전송받을 수 있다. 다른 선택되는 실시예에서, 광역 컴퓨터 통신망을 통해 단말기에 전송되는 거래의 범용 바 코드에 상응하는 파일을 참가자가 수신할 수 있다. 원격 키오스크를 통해 게임 서버에 참가자가 접속하는 또하나의 선택되는 실시예에서, 키오스크는 선택 숫자/문자와 참가자의 확인 코드를 출력한다. 다른 실시예들에서, 다른 적합한 확인 수단이 사용될 수 있고, 그 예로는 메일 또는 우편 시스템, 전화, 그리고 전보 등이 있다.

재실행 버튼(68)은 게임에 재접속하기 위한 그래픽 버튼으로 구체화되는 명령이거나 하이퍼링크이다. 한 개의 선택되는 실시예에서, 재생 버튼(68)은 "새 게임을 실행할까요?"라는 버튼이다. 몇몇 선택되는 실시예에서, 재실행 버튼(68)은 게임 페이지(52)(도 2)에 사용자를 연결시키고, 사용자가 게임을 재실행하게 한다. 몇몇 선택되는 실시예에서, 등록 페이지(50)(도 4)로부터 수신된 데이터는 게임 서버로부터 접속가능하여, 참가자가 다른 등록 페이지(50)(도 4) 정보와 지불 정보를 다시 제공할 필요가 없다. 몇몇 선택되는 실시예에서, 재생 버튼(68)은 기연급된 페이지 중 하나에 접속할 수 있고, 게임 페이지(52)에 다시 접속하는 데 제한받지 않는다.

원격 키오스크를 사용하는 선호되는 실시예는 재생 버튼(68) 또는 "새 게임을 실행할까요?"라는 버튼을 가지지 않는다. 이 요소가 발명에 포함될 수 있지만, 참가자가 게임을 빠져나가지 않으면서 키오스크를 내버려두는 경우 잠재적으로 발생할 수 있는 부정 행위를 예방하기 위하여, 상기 버튼(68)이 포함되지 않는 것이 선호된다. 이와 같이, 키오스크를 가지는 실시예에서, 재실행은 참가자의 신용 정보 재입력을 필요로 한다. 이 요소는 원격 키오스크 시스템으로부터 영구적으로 제거되는 것을 의도하는 것이 아니며, 포함될 수 없다는 것을 제시하는 것도 아니다. 게다가, 몇몇 선호되는 실시예에서, 정해진 짧은 시간에 게임에서 참가자를 자동으로 내보내는 타이머가 포함된다. 또하나의 선호되는 실시예에서, 시스템은 등록 페이지(50)와 같은 기연급된 페이지 중 하나에 미리 입력된 패스워드 정보를 요청한다. 이는 참가자 신원을 확인하게 한다.

발명의 기본 실시예를 앞서 내용에서 설명하고 있지만, 이는 발명을 제한하고자 하는 의미가 아니다. 게다가, 사용자로부터 정보를 얻는 방법과 사용자에게 디스플레이되는 방법의 변화를 생각할 수 있다. 예를 들어, 몇몇 선호되는 실시예에서도 7을 참조로 하여, 게임 서버는 "쿠키 페이지"란 참가자 정보 페이지(74)에 사용자 접속을 제공한다. 선호되는 실시예에서, 사용자 정보 페이지(74)는 게임 페이지(52)(도 5)와 많은 동일한 외양을 가진다. 예를 들어, 현재 상금양(54), 이전 게임의 당첨 번호/문자(47), 규칙 하이퍼링크 버튼(45), 다중 실행 버튼(58), 게임 선택 버튼(56), 그리고 임의 표시 제공자 또는 생성자 버튼(도시되지 않음) 등을 포함한다.

사용자 정보 페이지(74)는 온라인 지불을 사용자가 기록하고 자동화시킨다. 이 정보는 사용자에게 보이지는 않는다. 그러나, 사용자 정보 페이지(74)나 쿠키 페이지를 이용하여 게임에 사용자가 들어갈 때 서버 컴퓨터(12)에 정보가 전송된다. 다른 종류의 암호화 정보는 언어 및 통화 표시를 포함한다. 이러한 방법으로, 예를 들어 인터넷 사용자와 같은 광역 통신망 사용자는 실행되는 각각의 게임에 대한 모든 지불 정보를 제공할 필요가 없다. 그러므로, 참가자가 시간을 절약할 수 있다. 이들 실시예에서, 참가자 정보는 사용자 컴퓨터(14)에서 관리되고, 게임 참가자가 이 목적으로 서버에 접속할 때 게임 서버로 자동전송된다.

게임 참가자가 게임 정보를 입력하였을 때, 참가자는 게임 실행을 기다리기만 하면 된다. 선호되는 실시예에서, 특정 게임에 대한 당첨 조합 역할을 하는 숫자/문자 순서의 선택은 객관적이면서도 사용자에게 의해 확인가능한 소스에 의해 제공된다. 선호되는 실시예에서, 숫자/문자의 선택은 추첨형 게임과는 다른 용도로 또는 다른 게임 용도로 공중에 공개된 숫자/문자의 모든 또는 일부 부분의 조합 또는 재조합으로 이루어진다. 문자/숫자의 당첨 조합의 조성은 게임 실행 이전에 결정되고 사용자에게 공지된다.

선호되는 실시예에서, 당첨 조합은 표시 제공 소스에 의해 결정된다. 소스는 특정 시간, 일자, 또는 다른 결정된 사건 후에 표시 조합(일반에 의해 이용가능)을 제공하거나 생성한다. 그리고 게임에 독립적인 용도로 이러한 매체를 생성한다. 한 개의 선호되는 실시예에서, 시간, 일자, 또는 다른 정해진 사건은 모든 참가자에 의해 실행되는 모든 등록이 대치되는 시간이다.

표시 제공 소스는 모든 사용자에게 의해 확인 가능한 소스이고, 게임이나 게임 제공자에 본질적으로 관련되지 않은 소스이다. 몇몇 선호되는 실시예에서, 표시 제공 소스는 임의의 주행 가설(Random Walk Hypothesis)에서 설명된 원리를 고수하고, 상기 가설은 가격 변동과 명령 움직임이 단기간에 임의적으로 생성된다는 것을 확신시킨다. 따라서, 한 구간의 복귀와 다른 한 구간의 복귀 사이에 전혀 연관관계가 없고, 특정 복귀의 기회를 예상할 수 없다. 상기 가설은 거래 물량의 특성을 설명하기 위해 고안된 것으로 이해되어야 한다.

몇몇 선호되는 실시예에서, 표시 제공 소스는 뉴욕 증권 거래소, 프랑크푸르트 DAX, 파리 CAC 40, 런던 FTSE, 동경 니케이 225, 그리고 홍콩 행성의 표시를 포함하는 세계적 시장의 한 개 이상 표시의 집약체이다. 이 시장들의 일부나 전부가 표시 제공 소스의 일부로 포함될 수 있다. 더욱이, 다른 시장이 표시 제공 소스의 조성에 포함되도록 표시 제공 소스의 조성이 게임마다 변할 수 있다.

표시 제공 소스의 조성을 선택함에 추가하여, 시장값이나 시장값(아래에 논의됨)을 나타내는 숫자의 일부가 당첨 조합을 생성할 때에 관해 특정 시간이 선택된다. 어떤 시간의 값도 선택될 수 있다. 예를 들어, 주어진 날의 개장 지수, 주어진 날의 폐장 지수, 장중간 지수, "장후 거래 지수", 매도 호가, 그리고 매수 호가 등의 예를 들 수 있다. 장중간 지수는 주어진 거래 시간 내에 시장에 의해 생성되는 지수이다. 예를 들어, 특정 거래일의 시장 최고가 또는 시장 최저가가 있다.

당첨 조합의 조성에 관해, 당첨 조합의 조성은 문자나 숫자같은 어떤 일련의 요소로 정의될 수 있고, 표시 제공 소스의 다른 태양으로부터 다양한 성분으로 구성될 수 있다. 예를 들어, 몇몇 선호되는 실시예에서, 숫자의 당첨 선택은 승인된 고정

숫자의 정수로 이루어지고, 일련의 정수 또는 문자의 각각의 요소는 개별적으로 정해진다. 예를 들어, 한 선호되는 실시예에서, 당첨 번호는 12자리 정수이고, 당첨 번호의 각각의 성분 숫자값은 공중에 공개된 숫자 또는 문자로부터 얻을 수 있다.

한 선호되는 실시예에서, 다양한 주식 시장, 채권 시장, 옵션 시장, 선물 시장, 그리고 상품 시장과 같은 구조 형태로부터 조합이 이루어진다. 당첨 조합의 각각의 요소에 대한 특정 번호는 지수, 주식(보통주), 채권, 주식 옵션, 상품, 상품 옵션, 선물, 선물 옵션, 통화, 통화 옵션, 정부 채권 번호, 이자율, 또는 세계 어느 곳이라도 공개적으로 거래되는 다른 형태의 거래 정보에 의해 결정될 수 있다.

도 8을 참조로 한 선호되는 실시예에서, 당첨 번호는 6개의 두자리 숫자의 순열로 이루어지는 12자리 정수이고, 각각의 두자리 순열은 특정 주식 시장의 폐장 값으로부터 확인된다. 예를 들어 한 선호되는 실시예에서, 첫 번째 두자리 순열은 특정 미래 날짜의 Frankfurt DAX에 대한 보고된 폐장값의 소수점 좌측 최종 두 숫자로 이루어진다. 두 번째 두자리 순열은 특정 미래 일자의 파리 CAC 40에 대한 보고된 폐장값의 소수점 좌측 최종 두 자리로 이루어진다. 세 번째 두자리 순열은 특정 미래 일자의 런던 FTSE에 대한 보고된 폐장값의 소수점 좌측 최종 두 숫자로 이루어진다. 네 번째 두자리 순열은 특정 미래일의 뉴욕 NYSE에 대한 보고된 폐장값의 소수점 좌측 최종 두자리로 이루어진다. 다섯 번째 두자리는 특정 미래일의 도쿄 니케이 225에 대한 보고된 폐장값의 소수점 좌측 최종 두자리로 이루어진다. 그리고 여섯 번째 두자리 순열은 특정 미래일의 홍콩 항셍에 대한 보고된 폐장값의 소수점 좌측 최종 두자리로 이루어진다. 그러므로, 도 8에 도시되는 바와 같이, 당첨 조합은 98, 67, 40, 09, 79, 65가 된다. 각각의 주식 거래 폐장값은 특정 일자에 전세계의 시장에 수백만의 투자자의 누적된 매매의 결과이다. 결과적으로, 폐장 지수를 유발하는 결과적인 평균은 왜곡되거나 조작될 수 없다. 이와 같이, 당첨 번호를 선택하는 과정은 주춤 작동자에 의해 제어되지 않고, 그래서 객관적이며 확인가능하다. 또한, 당첨 번호와 그 일부 각각은 전세계의 모든 참가자에 의해 즉각적으로 확인가능하고, 이 확인 수단으로는 신문의 경제란을 간단히 펼쳐보거나, 인터넷과 같이 원격 접속원에서 전자 수단을 통해 폐장값에 접속하는 것이 있다.

또다른 선호되는 실시예에서, 당첨 번호나 문자 순열은 당첨 두자리 숫자의 순서를 생성하기 위해 앞서의 주식 거래 순서의 재조합에 의해 선택될 수 있다. 예를 들어, 첫 번째에서부터 여섯 번째까지의 두자리 숫자쌍은 파리 CAC 40, 런던 FTSE, 뉴욕 NYSE, 도쿄 니케이 225, 홍콩 항셍, 그리고 프랑크푸르트 DAX 순서의 폐장값의 소수점 좌측 두자리로부터 얻을 수 있다. 또하나의 선호되는 실시예에서, 당첨 번호의 조합은 상기 거래지수의 어떤 조합으로부터도 도출할 수 있다.

다른 선호되는 실시예에서, 당첨 번호/문자 순열로 이루어지는 숫자/문자는 특정 미래일의 상기 거래의 한 개 이상의 폐장 지수 중 한 개 이상의 성분의 조합, 재조합, 치환으로 이루어질 수 있다. 예를 들어, 몇몇 선호되는 실시예에서, 12개의 당첨 번호 중 첫 번째 두자리 숫자는 거래소 중 하나의 최종 및 최초 정수로부터 도출되고, 두 번째 두자리 번호는 또다른 거래소의 세 번째 및 네 번째 정수로부터 도출된다.

또다른 선호되는 실시예에서, 당첨 조합은 일련의 날짜나 다른 설정 시간에 대해 결정될 수 있다. 이때, 당첨 조합의 각각의 요소는 특정 소스에 의해 미리 정해진다. 예를 들어, 주식 시장이나 채권 시장이 상기 특정 소스의 예가 될 수 있다. 그리고 정해진 시간에서 결정될 것이다. 예를 들어, 두자리로 끊어지는 12자리 당첨 조합에서, 첫 번째 두자리는 특정 달의 첫 번째날에 미국 주식 거래소의 소수점 좌측 최종 두자리로 결정된다. 두 번째 두자리는 특정 달의 5일날 도쿄 거래소의 소수점 좌측 최종 두자리에 의해 결정된다. 나머지 자리들도 유사한 방식으로 결정된다. 이와 같이, 자리를 결정하기 위한 시간과 소스의 조합이 가능하다. 모든 자리에 대해 한 소스, 예를 들어 뉴욕 주식 거래소만이 사용될 수도 있다. 이때, 각각의 두자리 세트는 정해진 날의 거래소 지수에 의해 결정된다.

몇몇 선호되는 실시예에서, 다른 공개되고 독립적으로 확인가능한 특정 일이나 일련의 날에 대한 폐장 지수가 사용될 수 있다. 예를 들어, 다른 주식 거래소, 상품 거래소, 개별 주식/상품 종가, 선물 지수, 펀드 지수, 또는 조합, 재조합, 교환의 종가로부터 당첨 번호 도출에 사용되는 숫자/문자가 나타날 수 있다. 다른 선호되는 실시예에서, 스포츠 게임, 날씨 통계, 경찰 통계, 출생 통계, 사망 통계, 또는 그 조합, 재조합, 교환의 결과, 즉 공개된 결과로부터 문자/숫자가 도출될 수도 있다. 도시되는 바와 같이, 어떤 문자/숫자 조합도 당첨 조합을 구성하기 위해 한정될 수 있고, 게임 제공자에 의해 제어되는 것에 의존하지 않는다.

당첨 조합을 구성하는 요소의 시간, 소스, 그리고 정의의 어떤 조합도 적절하다. 예를 들어, 다중 거래 물량이 동시 또는 다른 시간에 사용될 수 있다. 예를 들어, 당첨 조합이 연속 사흘의 폐장 가격에 대한 금 및 백금의 현물 가격이고, 이때 당첨 숫자는 소수점 좌측 두자리로부터 얻는다. 상기 실시예들은 발명을 제한하고자 하는 의도가 아니며, 당첨 조합을 구성하는 요소의 정의와 사용되는 소스, 그리고 시간 프레임의 조합을 포함하여 앞서 기술된 요소의 교환을 포함한다. 예를 들어, 6개의 시장 대신에, 세 개의 시장이 사용될 수 있고, 또는 감소된 짝수 게임이 실행될 수 있고, 당첨자 결정을 위해 모든 당첨 요소보다 작은 사항을 사용자가 선택한다.

또하나의 선호되는 실시예에서, 사용자는 한 개 이상의 추가적인 숫자를 선택하여야 한다. 이때, 사용자는 제 1 선택 중 하나를 추가 번호로 대치할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 21, 45, 65, 22, 89, 그리고 11을 제 1 선택으로 결정하고 12를 추가 선택으로 정한다. 당첨 조합이 21, 45, 65, 12, 89, 11일 경우, 사용자는 12를 22로 대치할 수 있다. 그래서 당첨 조합을 가진다. 대신에, 당첨 조합이 12, 11, 34, 45, 56, 67이고 참가자가 12, 11, 45, 34, 01, 02, 보너스 번호 56을 선택할 경우, 참가자는 역시 당첨된다. 참가자는 12, 11, 45, 34를 정확하게 뽑은 것이고 01이나 02의 잘못된 선택을 보너스 56으로 대치할 수 있다. 이 예에서, 사용자는 6숫자 중 5 숫자를 선택하였고, 게임에 따라 역시 당첨될 수 있다.

몇몇 선호되는 실시예에서, 게임을 실행하기 위하여, 참가자는 00-99까지의 6쌍의 번호를 선택한다. 예를 들어, 게임 참가자는 98-67-40-09-79-65를 선택한다. 당첨 번호가 선택되는 날이도록 결정되는 일자에, 6개의 주요 세계 시장 주식 거래소의 폐장 지수의 소수점 좌측 두자리에 상응하는 번호가 당첨 12자리 번호를 생성하는 순서로 확인된다. 다음의 내용은 선택된 시장에 대한 폐장 지수의 예를 보여준다.

프랑크푸르트 DAX 3798.51

파리 CAC 40 2867.34

런던 FTSE 4640.97

뉴욕 NYSE 7709.35

도쿄 니케이 225 14,679.64

홍콩 항셱 8,065.02

각각의 폐장 지수의 밑줄친 숫자는 당첨 조합을 구성하는 번호이다. 그러므로 본 예에서, 당첨 조합은 98-67-40-09-79-65이고, 참가자는 당첨될 것이다. 선호되는 실시예에서, 당첨 번호는 사용자에게 의해 독립적으로 확인되고, 또는 추첨 조작자나 회계 회사에 의해 확인가능하다. 사용자가 당첨될 경우, 당첨된 사용자는 국제 은행으로부터 유선 전송을 통해 모든 당첨금을 즉각적으로 수령할 수 있을 것이다.

다른 선호되는 실시예에서, 당첨 표시를 선택하는 다른 모드가 다음의 예에서 설명된다.

1. 비-시장 특정 실시예

또하나의 선호되는 실시예에서, 비-시장 특정 원칙이 기 언급된 실시예에 사용되는 동일한 주식 시장 지표를 당첨 번호 도출에 사용하게 한다. 그러나, 어느 특정 시장이 어느 S번호를 생성하였는 지는 중요하지 않다. 다음의 예를 보자.

프랑크푸르트 3798.51

파리 CAC 40 2867.34

런던 FTSE 4640.97

뉴욕 NYSE 7709.35

도쿄 니케이 225 14,679.64

홍콩 항셱 8,065.02

이전에 기술된 실시예와 유사하게 본 실시예에서, 다른 거래 물량(주요 주식 시장 지표와는 다른 거래 물량)이 당첨 번호 생성에 사용될 수 있다. 그러므로, 예를 들어, 다른 표시 제공 소스는 이전에 언급하지 않은 모든 지표를 포함할 수 있다. 그 예로는 주식(보통주), 채권, 주식 옵션, 상품, 상품 옵션, 선물, 선물 옵션, 통화, 통화 옵션, 국채, 또는 이자율, 또는 전세계 어디의 거래소에 공개적으로 거래되는 거래물 형태가 있다.

2. 다중 거래 시간 구간의 특정 거래 물량

선호되는 실시예에서, 단일 거래 물량, 즉 주식 시장 지표가 표시 제공 소스로 사용된다. 그러나, 당첨 조합의 각각의 표시, 즉 개별 번호는 다른 시간에 생성된다.

예를 들어, 뉴욕 NYSE 다우 산업 평균 지수가 첫째날에 \$7675.00으로, 둘째날에 \$7783.98, 셋째날에 \$7702.89, 넷째날에 \$7685.94, 다섯째날에 \$7895.45, 여섯째날에 \$7925.23으로 거래된다. 당첨 조합의 요소로 정의된 두자리가 소수점 좌측의 두자리라고 가정할 때, 이 예에 대한 당첨 번호는 75, 83, 02, 85, 95, 23일 것이고, 당첨 번호는 각각의 연속일의 폐장 거래물에 의해 생성된다. 이는 한 개의 거래물로부터 여러 번호를 생성하게 한다. 다른 선호되는 실시예에서, 당첨 번호는 시간에 따라 생성될 수 있다. 예를 들어, 개장 지수, 폐장 지수, 장중간 지수, 장후 지수, 매도 호가, 매수 호가 등을 들 수 있다.

다른 선호되는 실시예에서, 하루에 여러 거래 시간이 사용될 수 있다. 예를 들어, 특정 거래일의 동일 거래물에 대해 개장가, 폐장가, 장중 최고가, 장중 최저가에 대한 번호를 선택함으로써 당첨번호가 선택될 수 있다. 이는 주어진 거래일에서 한 개의 거래물로부터 네 개의 특정 번호를 생성하게 한다.

3. 다중 거래 시간 구간/다중 거래물

또하나의 선호되는 실시예에서, 거래물의 번호는 많은 다른 거래 시간과 조합된다. 예를 들어, 거래물은 3일의 폐장의 금 및 백금 현물 가격일 수 있다. 다음의 예를 보자.

1일차 금 현물 시장은 온스당 \$385.00

1일차 백금 현물 시장은 온스당 \$422.89

2일차 금 현물 시장은 온스당 \$372.89

2일차 백금 현물 시장은 온스당 \$421.39

3일차 금 현물 시장은 온스당 \$392.90

3일차 백금 현물 시장은 온스당 \$412.39

소수점 좌측 두자리가 당첨 번호를 구성한다면, 다음의 번호가 생성될 것이다.

85, 22, 72, 21, 92, 12.

앞서 기술한 실시예에서와 유사하게 본 실시예에서, 다른 거래물(예를 들어 앞서 기술된 주요 거래 시장 지표와 다른 거래물)이 당첨 번호를 위해 사용될 수 있다. 그러므로 예를 들어, 다른 표시 제공 소스는 앞서 기술하지 않은 모든 지표, 즉, 주식(보통주), 채권, 주식 옵션, 상품, 상품 옵션, 선물, 선물 옵션, 통화, 통화 옵션, 국채 또는 이자율, 또는 다른 형태의 공개 거래물을 포함한다.

또하나의 선호되는 실시예에서, 번호 선택에 대한 어떤 시간 프레임도 사용될 수 있다. 예를 들어, 개장 지수, 폐장 지수, 장중 지수, 장종료후 지수, 매수 호가, 매도 호가 등을 포함한다.

앞서 기술된 실시예가 당첨 조합으로 6개의 선택 번호를 사용함에도 불구하고, 더 크거나 적은 수의 숫자가 당첨 조합 생성을 위해 사용될 수 있다.

4. 확률 감소

또하나의 선호되는 실시예에서, 게임은 감소된 확률을 가지는 구조를 가질 수 있다. 그래서 낮은 확률과 낮은 지불 게임을 생성하다. 예를 들어 한 선호되는 실시예에서, 거래물 번호의 감소는 이전에 기술된 실시예 중 하나로 통합된다. 예를 들어, 6개의 시장 지표 대신에 다섯 개만의 시장 지표가 사용된다. 이 실시예에서, 사용자는 시장에 의해 제공되는 다섯 개의 두자리 조합 중 네 개만을 맞출 필요가 있다. 시장의 숫자가 감소함에 따라, 게임은 낮은 확률을 가진다.

또하나의 선호되는 실시예에서, 표시 제공 소스의 수가 감소되지만, 사용자가 어떤 부가 선택을 제공받지 못함에 따라 정확하게 제공되는 모든 표시를 정확하게 선택하여야 한다. 다음의 예를 보자.

프랑크푸르트 DAX 3798.51

파리 CAC 40 2867.34

런던 FTSE 4640.97

사용자는 당첨을 위해 98, 67, 40을 선택하여야 한다. 이런 종류의 변화는 비-시장 특성 실시예와 호환가능하다.

앞서의 실시예가 광역 통신망이나 원격 키오스크를 사용하는 선호되는 실시예에서의 발명을 기술하고 있지만, 본 발명의 다른 실시예도 다른 통신 모드나 다른 지불 수단을 이용하여 구체화될 수 있다. 예를 들어 몇몇 선호되는 실시예에서, 게임 참가자는 게임 서버에 접속하고 표준 전화 인터페이스 수단을 이용하여 게임을 실행한다. 표준 전화 인터페이스 수단을 이용하는 다른 선호되는 실시예에서, 참가자는 정해진 전화 번호에 전화를 걸고, 게임 서버와 온라인 상태에서 신용 카드 정보를 입력하고 원하는 번호를 선택한다. 몇몇 선호되는 실시예에서, 이 거래에 대한 확인은 번호 및 사용자 확인 코드와 함께 사용자의 전화요금 청구서에 인쇄될 수 있다. 일부 선호되는 실시예에서, 참가자는 전화요금 청구서 상의 티켓에 대해 자동적으로 청구받는다.

발명의 또하나의 선호되는 실시예에서, 전화/팩스 인터페이스 수단이 사용된다. 이러한 선호되는 실시예에서, 참가자는 전화 번호를 누르고, 신용 카드 번호, 선택 번호, 그리고 팩스 번호를 입력한다. 거래는 참가자의 신용 카드에 자동적으로 청구되고, 참가자는 참가자 확인 코드와 함께 선택 번호의 확인을 자동으로 팩스 수신한다.

선호되는 실시예가 게임 페이지의 특정 번호와 게임 페이지의 정보 입력으로 기술되었지만, 본 발명의 실시예는 모든 바람직한 정보를 포함하는 어떤 수의 게임 페이지도 포함하는 구조를 가진다. 게다가, 각각의 페이지에 포함되거나 요청된 정보 및 페이지는 필요할 경우 게임의 반복과 함께 변경될 수 있다. 게다가, 발명의 실시예는 정보 입력이나 기술된 페이지도 배제할 수 있고, 어떤 종류의 페이지나 정보 입력을 포함할 수 있다.

더욱이, 본 발명의 실시예는 당첨 조합이 정해지는 방식에 제한되지 않는다. 게다가, 게임 제공자는 당첨 조합에 대한 정의를 구축할 수 있고, 본 발명의 실시예의 본질에 영향을 미치지 않으면서 당첨 조합의 구성을 재정의할 수 있다. 게다가, 공개 내용은 당첨 조합의 다른 정의나 구성을 포함하는 다른 선호되는 실시예를 포함한다. 이와 같이, 앞서의 내용은 발명의 정신 및 범위를 벗어나지 않으면서 모든 수정과 변경을 포함하는 것을 의도한다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

게임 사용자 프로세서와 게임 제공자 컴퓨터를 가지는 컴퓨터 통신망에서 게임을 제공하는 시스템으로서, 상기 시스템은:

게임 사용자 프로세서로부터 등록 정보를 수신하도록 게임 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단- 이때 등록 정보는 사용자 선택 게임 엔트리 표시를 포함하고;

상기 사용자 선택 게임 표시에 대한 당첨 조합을 수령하기 위해 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단- 이때 상기 표시의 당첨 조합은 상기 게임 제공 시스템과는 독립적인 목적으로 공개적으로 입수되는 소스(publicly available source)에 의해 생성되는 표시로부터 제공되며;

일치(당첨 여부)를 결정하기 위해 사용자 선택 엔트리 표시를 당해 표시의 당첨 조합에 비교하기 위해 게임 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단;

비교 수단에 의해 결정된 일치 정도(당첨 여부)에 관한 정보를 제공하기 위해 게임 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단;으로 구성되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 2.

제 1 항에 있어서, 사용자 선택 게임 엔트리 표시를 사용자가 입력할 수 있도록 하기 위해, 게임 사용자 프로세서로 등록 양식을 나타내는 데이터를 제공하기 위해 게임 제공자 컴퓨터를 작동시키는 수단을 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 3.

제 1 항에 있어서, 게임 제공자 컴퓨터에 의해 등록 정보를 수신한 이후, 상기 당첨 조합 표시를 수신하기 위한 수단이 상기 소스로부터 공중에 공개되는 표시 조합을 수신하기 위한 수단을 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 4.

제 1 항에 있어서, 상기 공개적으로 입수되는 당첨 조합 표시는 사전 선택 유가 증권 가격, 사전 선택 유가 증권 조합 가격, 그리고 사전 선택 유가 증권 가격 평균중 하나 이상으로 구성되는 것임을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 5.

제 1 항에 있어서, 상기 등록 정보를 수신하기 위한 수단이 광역 통신망에서 등록 정보를 수신하기 위한 수단을 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 6.

제 5 항에 있어서, 상기 광역 통신망은 인터넷인 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는시스템.

청구항 7.

제 1 항에 있어서, 일치 정도(당첨 여부)에 관한 정보를 제공하기 위한 수단은 당첨 조합 표시와 일치하는 선택 엔트리 표시를 제시하였던 게임 사용자 프로세서를 식별하는 수단을 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 8.

제 1 항에 있어서, 상기 게임 사용자 프로세서는 팩시밀리인 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 9.

제 1 항에 있어서, 상기 게임 사용자 프로세서는 전화인 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 10.

제 1 항에 있어서, 상기 공중에게 공개된 표시는 주요 주식 시장 지표, 채권 시장 지표, 옵션 시장 지표, 선물 시장 지표, 그리고 상품 시장 지표중 하나 이상으로 구성되는 것임을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 11.

제 10 항에 있어서, 상기 공중에게 공개된 표시는 특정일의 개장 지표, 특정일의 폐장 지표, 장중 지표, 장후 지표, 매도호가, 그리고 매수 호가 중 하나 이상으로 구성되는 것임을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 시스템.

청구항 12.

게임 사용자 프로세서와 게임 제공자 컴퓨터를 가지는 컴퓨터 통신망에서 게임을 제공하는 방법으로서, 상기 방법은:

게임 사용자 프로세서로부터의 등록 정보를 게임 제공자 컴퓨터에서 수신하며, 이때 상기 등록 정보는 사용자 선택 게임 엔트리 표시를 포함하고;

상기 사용자 선택 게임 표시에 대한 당첨 조합을 게임 제공자 컴퓨터에서 수신하며, 이때 상기 표시의 당첨 조합은 상기 게임 제공 시스템과는 독립적인 목적으로 공개적으로 입수되는 소스(publicly available source)에 의해 생성되는 표시로부터 제공되며;

일치(당첨 여부)를 결정하기 위해 사용자 선택 엔트리 표시를 게임 제공자 컴퓨터에서 당해 표시의 당첨 조합에 비교하고;

비교 수단에 의해 결정된 일치 정도(당첨 여부)에 관한 정보를 게임 제공자 컴퓨터로부터 제공함을 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 방법.

청구항 13.

제 12항에 있어서, 사용자 선택 게임 엔트리 표시를 사용자가 입력할 수 있도록 하기 위해, 게임 사용자 프로세서로 게임 제공자 컴퓨터로부터 등록 양식을 나타내는 데이터를 제공하는 단계를 더욱 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 방법.

청구항 14.

제 12 항에 있어서, 게임 제공자 컴퓨터에 의해 등록 정보를 수신한 이후, 상기 당첨 조합 표시를 수신하기 위한 단계가 상기 소스로부터 공중에게 공개되는 표시 조합을 수신함을 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 방법.

청구항 15.

제 12 항에 있어서, 상기 공개적으로 입수되는 당첨 조합 표시는 사전 선택 유가 증권 가격, 사전 선택 유가 증권 조합 가격, 그리고 사전 선택 유가 증권 가격 평균중 하나 이상으로 구성되는 것임을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 방법.

청구항 16.

제 12 항에 있어서, 상기 등록 정보를 수신하기 위한 단계가 광역 통신망에서 등록 정보를 수신함을 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 방법.

청구항 17.

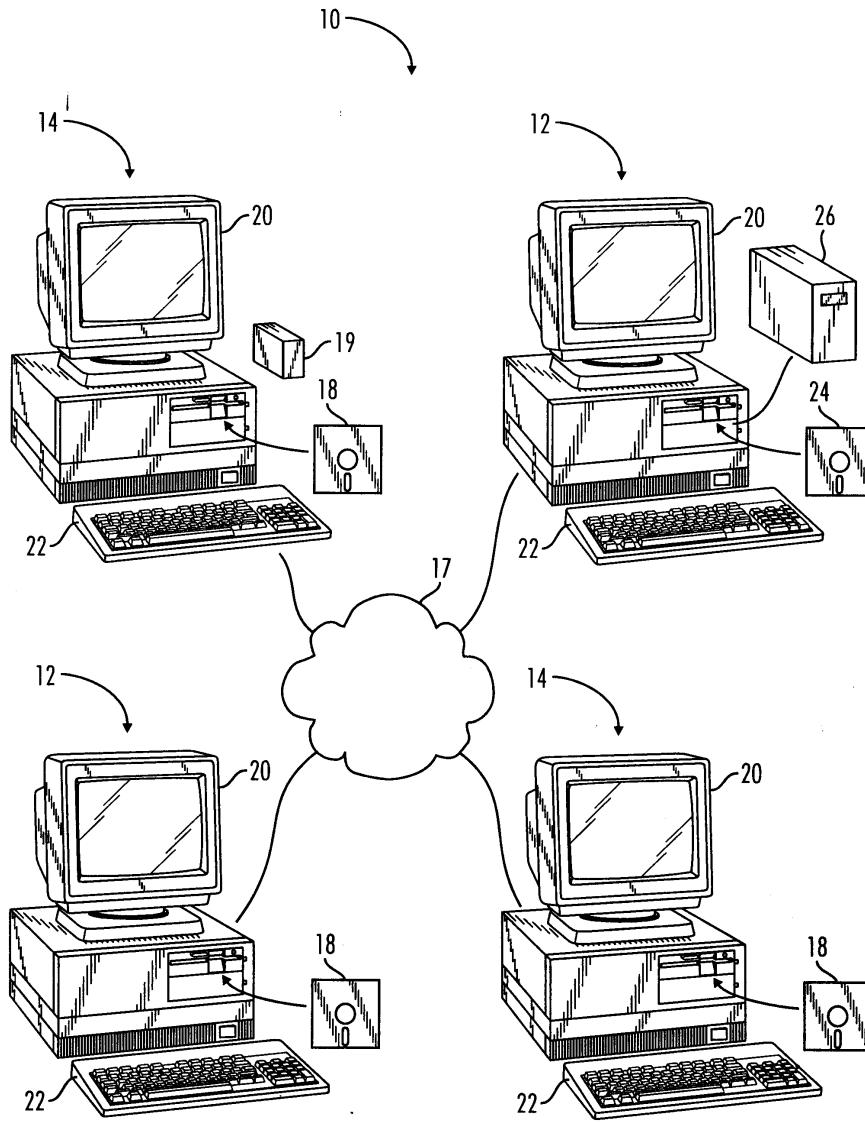
제 15 항에 있어서, 상기 광역 통신망은 인터넷인 것을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 방법.

청구항 18.

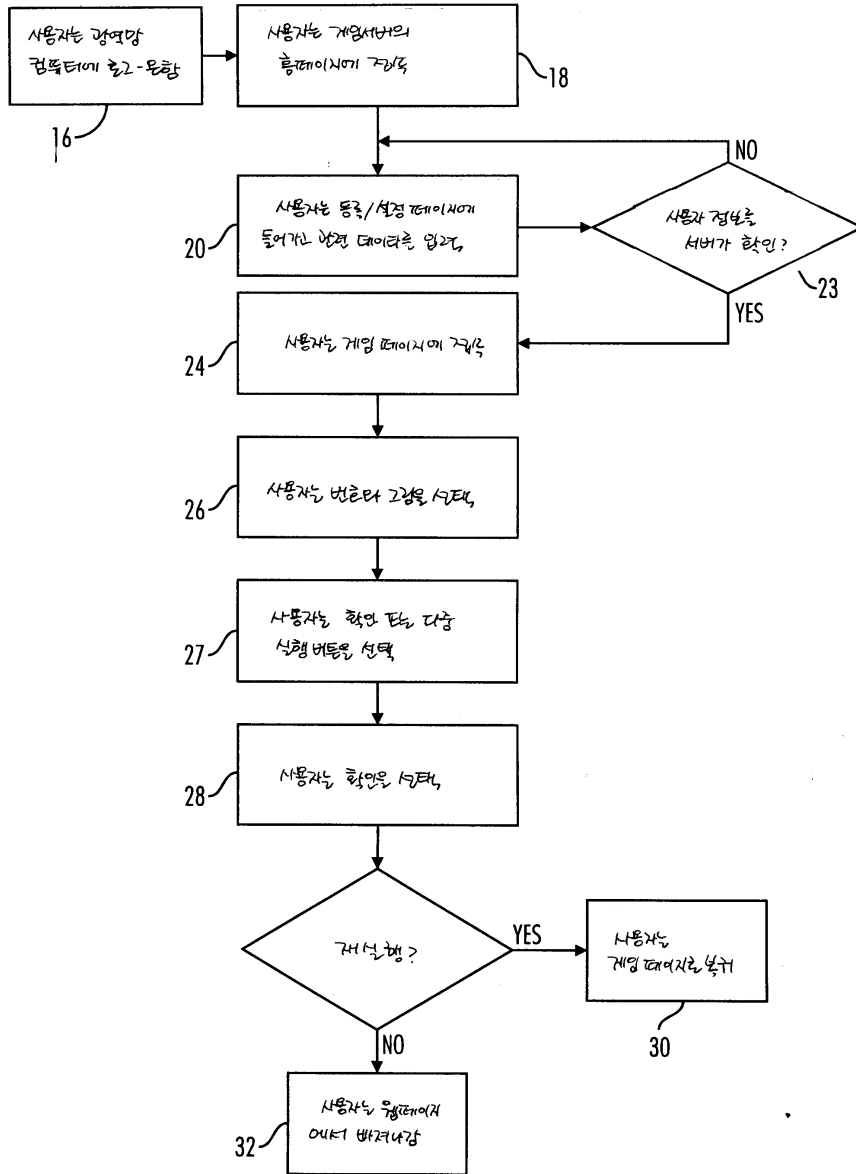
제 12 항에 있어서, 일치 정도(당첨 여부)에 관한 정보를 제공하기 위한 단계가 당첨 조합 표시와 일치하는 선택 엔트리 표시를 제시하였던 게임 사용자 프로세서를 식별함을 포함함을 특징으로 하는 컴퓨터 통신망에서 복권 게임을 제공하는 방법.

도면

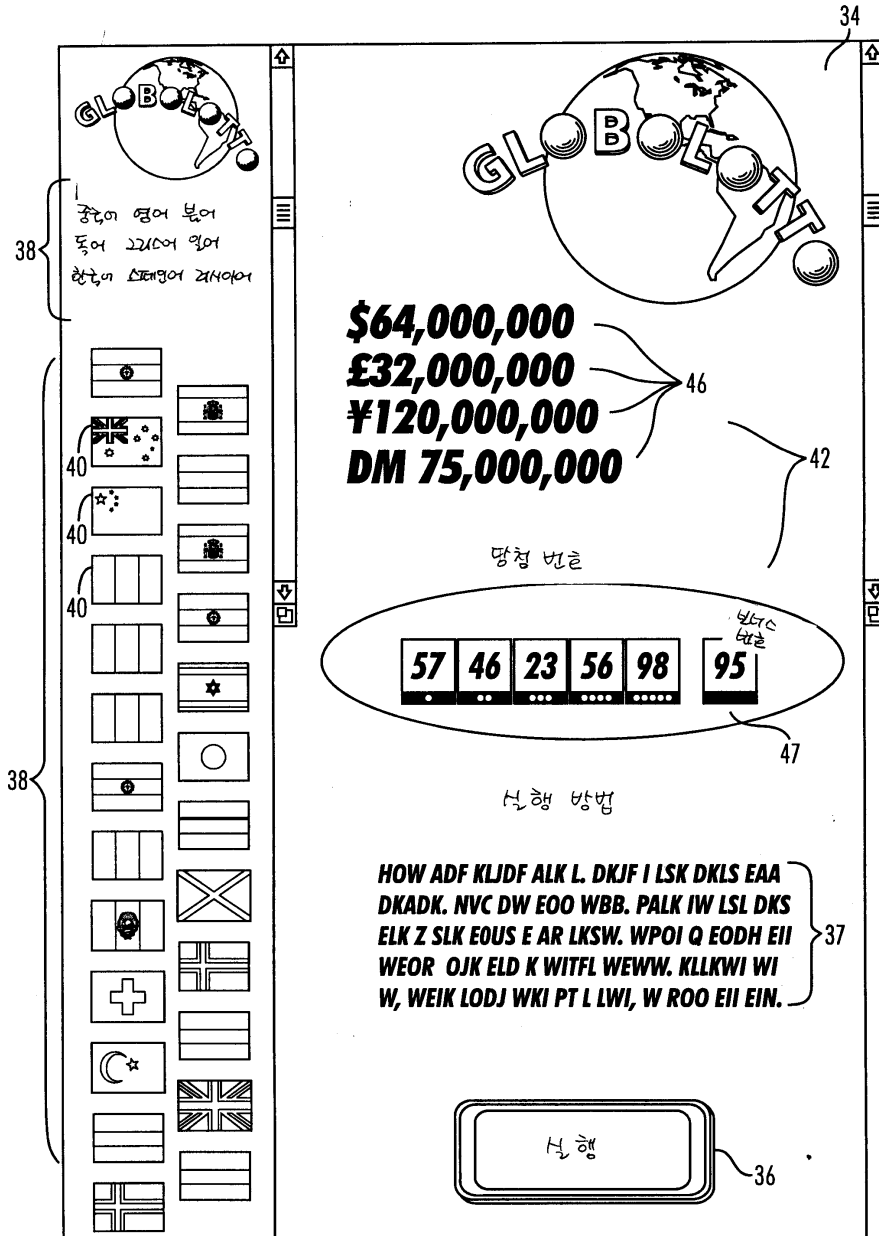
도면1



도면2

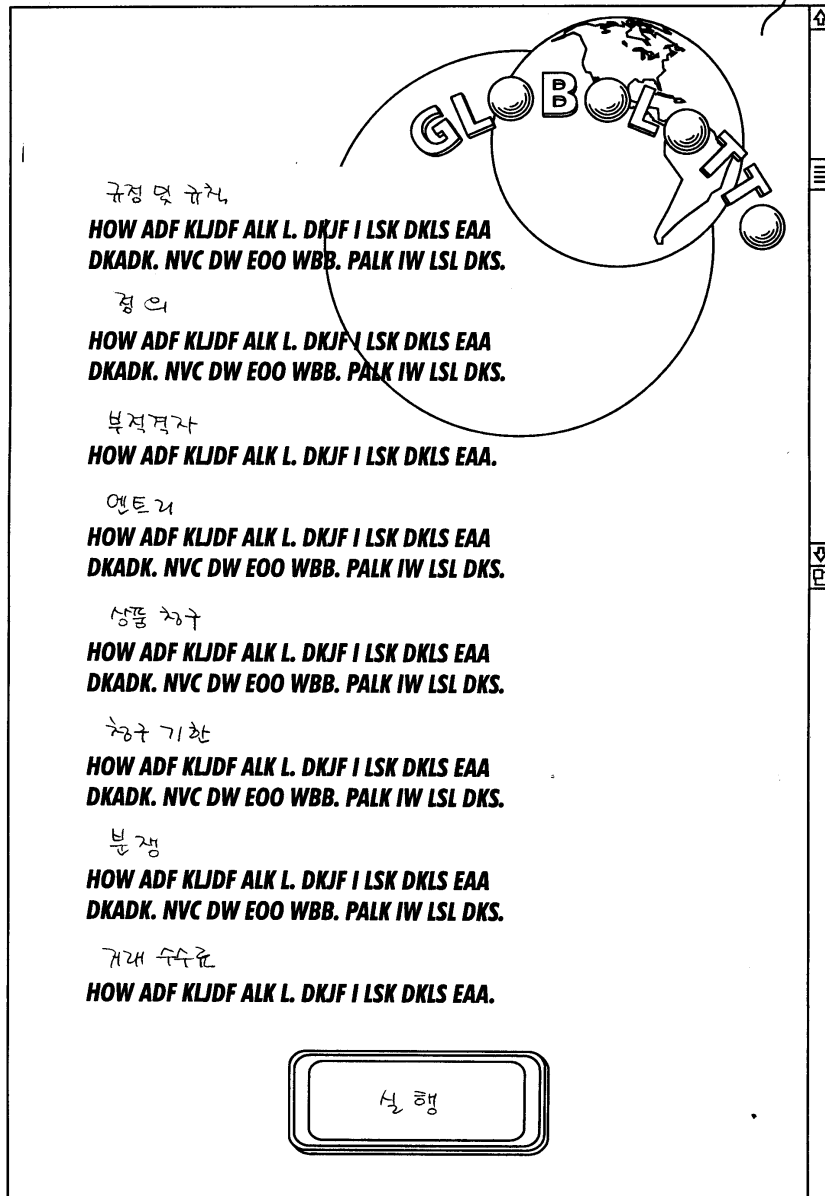


도면3a



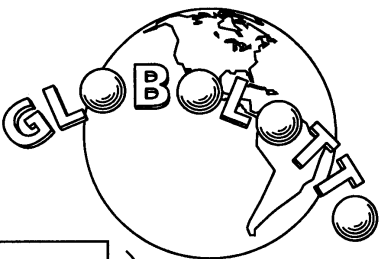
도면3b

44



도면4

등록/설정



등록
**HOW ADF KLJDF ALK L.
DKADK NVC DW EOO LSL DKS.**

성명

주소

우편번호

도시

주

국가 (호)

국가 (대)

전자메일

전화번호

팩스번호

지분 정보

설명 (카드나 계좌의 설명)

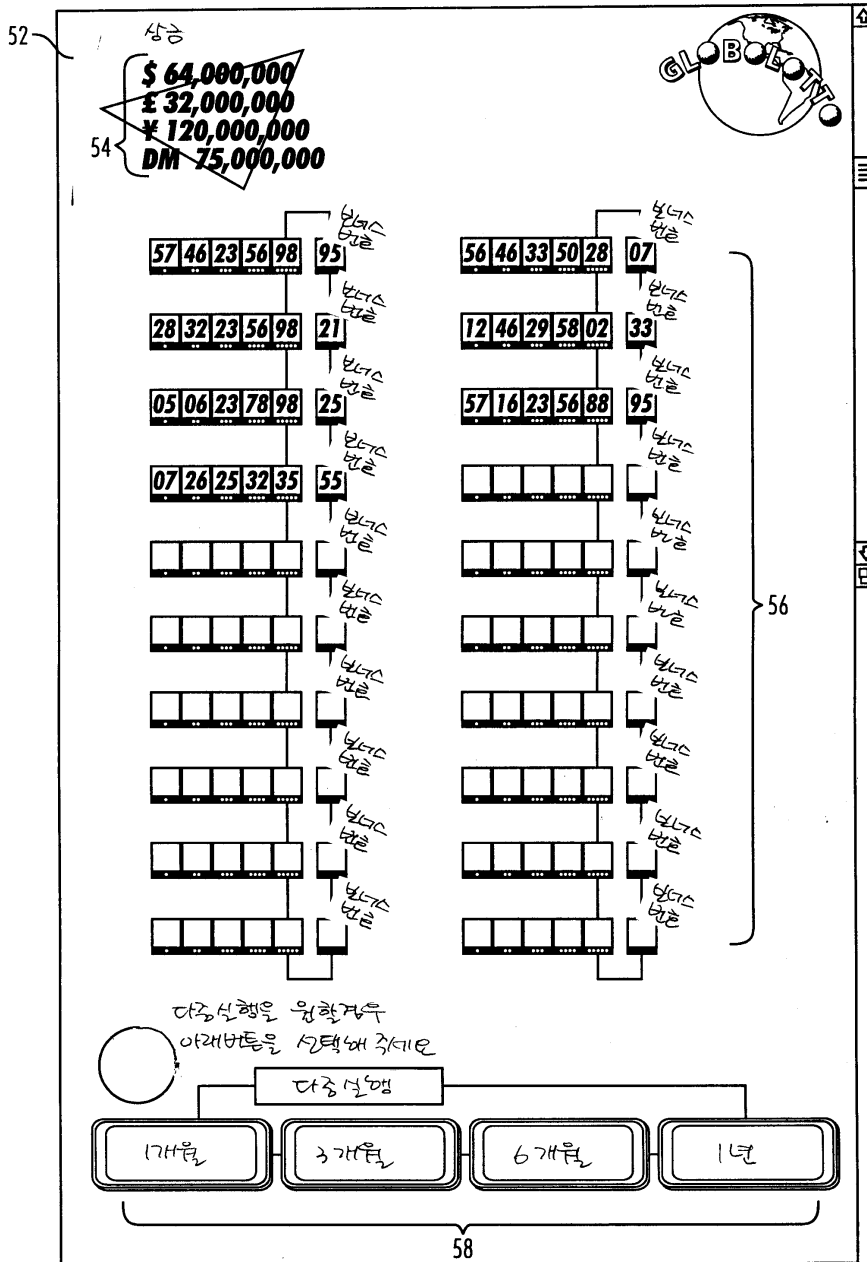
계좌번호 유효기간

서술하는 지분 방법들은 시트(5)에 따른

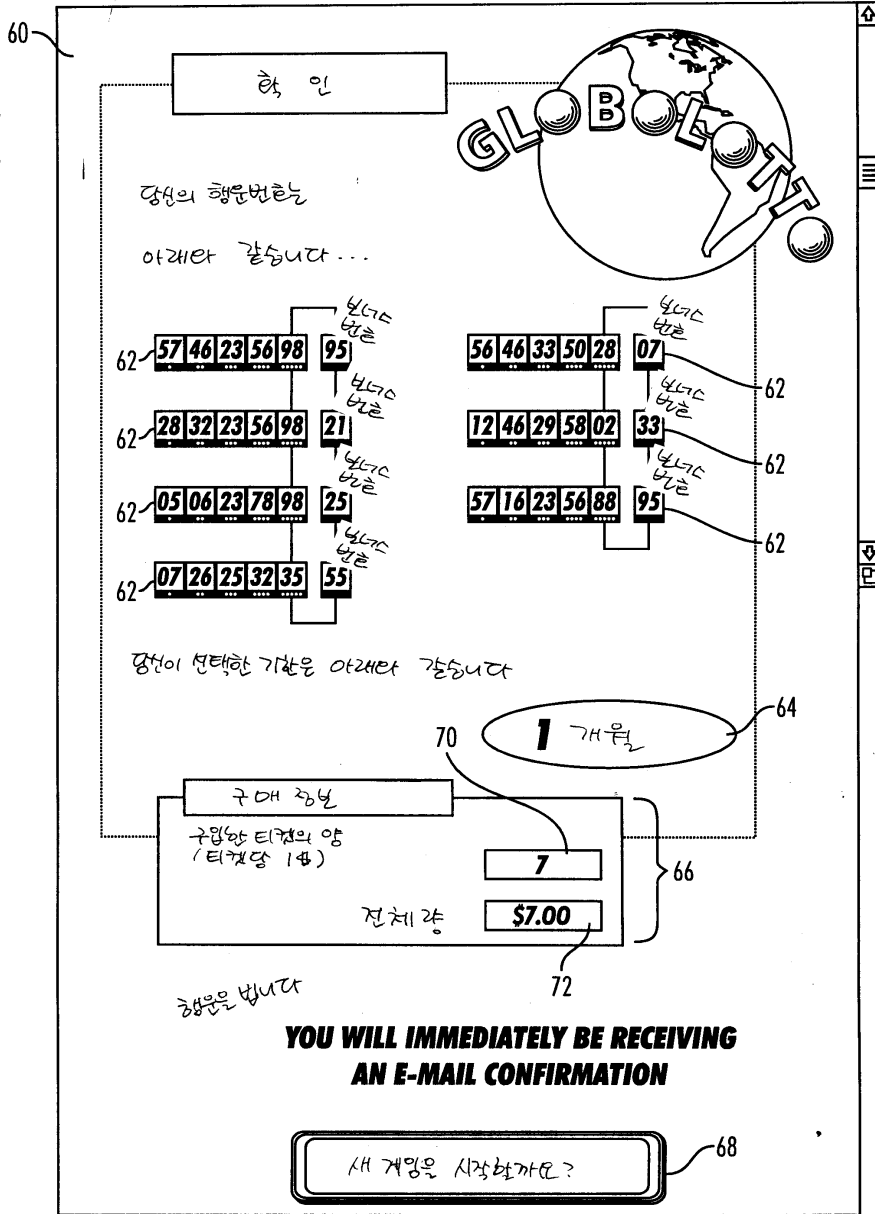
<input type="checkbox"/> 사이버 카운	<input type="checkbox"/> 아메리칸 익스프레스카드	<input type="checkbox"/> 여행자보험
<input type="checkbox"/> 비자카드	<input type="checkbox"/> 마스터카드	<input type="checkbox"/> 유류카드
<input type="checkbox"/> 마스터카드	<input type="checkbox"/> 아메리칸 익스프레스카드	<input type="checkbox"/> 계좌사

비밀번호

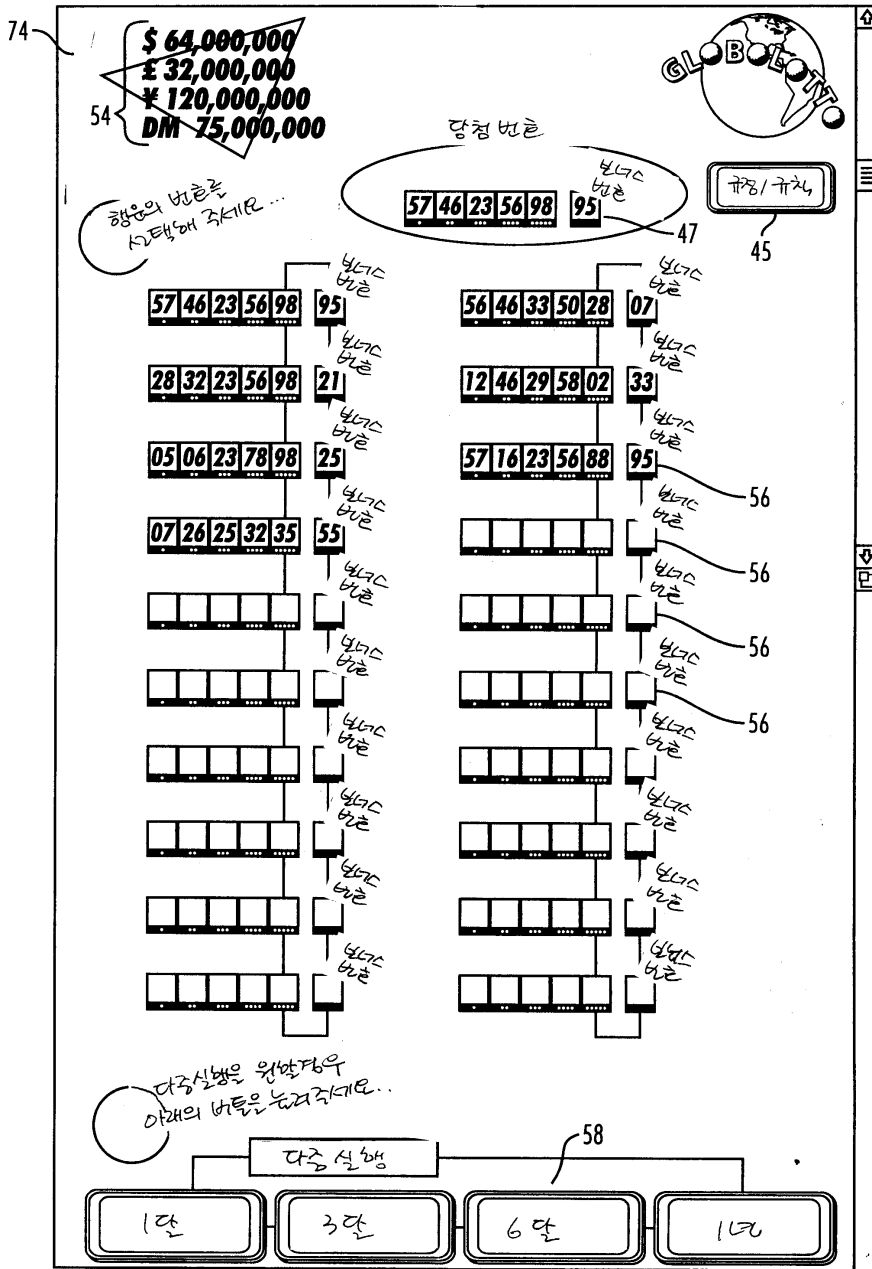
도면5



도면6



도면7



도면8

당첨 조합 :
 메갈리수의 경우 두자리 (98,67,40,09,79,65)

프랑코프르트 DAX	3798.51
파리 CAC 40	2867.34
런던 FTSE	4640.97
뉴욕 NYSE	7709.35
도쿄 나스닥 225	14,679.64
홍콩 항셱	8,065.02