(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 국제특허출원의 출원공개공보(A)

(51) Int. Cl.[6]
A63F 7/06

(11) 공개번호 특1995-0703392
(43) 공개일자 1995년09월20일

(21) 출원번호 특1995-0701064
(22) 출원일자 1995년03월16일
번역문제출일자 1995년03월16일
(86) 국제출원번호 PCT/US 93/008374
(87) 국제공개번호 WO 94/006526
(86) 국제출원출원일자 1993년09월07일
(87) 국제공개일자 1994년03월31일
(81) 지정국 EP 유럽특허 : 오스트리아 벨지움 스위스(리히텐스타인) 독일 덴마크 스페인 프랑스 영국 그리스 아일랜드 이태리 룩셈부르크 모나코 네덜란드 포르투갈 스웨덴

OA OAPI특허 : 베냉 브르키나파소 카메룬 중앙아프리카공화국 챠드 콩고 가봉 말리 모리타니아 세네갈 토고 아이보리코스트 기니 니제르

국내특허 : 오스트리아 호주 바베이도스 불가리아 브라질 캐나다 스위스(리히텐스타인) 독일 덴마크 스페인 핀란드 영국 헝가리 일본 북한 대한민국 스리랑카 룩셈부르크 마다가스카르 몽고 말라위 네덜란드 노르웨이 폴랜드 루마니아 러시아연방 수단 스웨덴 미국

(30) 우선권주장 07/946176 1992년09월16일 미국(US)
(71) 출원인 필립 알 피오레티
미합중국, 커넥티커트 06516, 웨스트 해븐, 웨스트 워크 81
(72) 발명자 필립 알 피오레티
미합중국, 커넥티커트 06516, 웨스트 해븐, 웨스트 워크 81
(74) 대리인 이범일, 김윤배

심사청구 : 없음

(54) 광역 지형지역에서 빙고를 경기하는 방법 및 장치(METHODS AND APPARA-TUS FOR PLAYING BINGO OVER A WIDE GEOGRAPHIC AREA)

요약

본 발명의 목적은 게임의 심볼이 선택되는 위치로부터 지형적 분리된 곳에서 실시간내에 빙고 및 이와 유사한 추첨의 게임을 경기하기 위한 시스템을 제공하는데 있다. 게임 행렬은 POS터미널(201-1내지201-N)에서 구매된다. 경기자는 시스템 기본국(202) 및 랜덤 심볼발생기(203)에 접속된 통신장비를 구비하여 원격의 위치(210)에서 경기를 할 수 있다.

[선택도]제2도

대표도

도1

명세서

[발명의 명칭]

광역 지형지역에서 빙고를 경기하는 방법 및 장치(METHODS AND APPARATUS FOR PLAYING BINGO OVER A WIDE GEOGRAPHIC AREA)

[도면의 간단한 설명]

제1도는 광역 지형지역에서 빙고를 용이하게 경기할 수 있도록 하는 본 발명의 기술에 따른 한가지 방법의 흐름도,

제2도는 광역 지형지역에서 빙고를 실시하기에 적합한 본 발명의 기술에 따른 한가지 시스템에 대한 기능적 블럭도,

제3도는 제2도에 도시된 시스템 기본국의 변형에 대한 더욱 상세한 예시도,

제4도는 광역 지형지역에서 빙고를 경기하기에 적합한 본 발명의 기술에 따른 호환시스템의 한가지 예에 대한 기능적 블럭도이다.

본 내용은 요부공개 건이므로 전문 내용을 수록하지 않았음

(57) 청구의 범위

청구항 1

(a) 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하기 위한 수단과, (b) 상기 구매신청에 대응하여 발행된 모든 게임카드 행렬의 트랙을 지속시키기 위한 수단과, (c) 세정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 수단 및, (d) 참가자가 광역 지형 지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고 게임주에 발생되는 램덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 수단을 구비하는 것을 특징으로 하는 광역 지형지역에서 빙고를 하기 위한 시스템.

청구항 2

제1항에 있어서, 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하기 위한 수단은, (a) 시스템 기본국 수단과는 물리적으로 다른곳에 위치한 장소로부터 시스템 기본국에 게임카드 행렬 구매신청을 업로딩시키는 수단을 갖는 판매터미널지점 수단 및, (b) 유효한 게임카드 행렬을 발행시키며 게임카드 행렬 구매신청에 대응하여 판매터널 지점수단에 상기 유효한 게임카드 행렬을 다운로딩시키기 위한 수단을 같는 시스템 기본국수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 3

제2항에 있어서, 판매터널 지점 수단은 시스템 기본국수단으로부터 다운로드된 유효한 게임카드 행렬을 인쇄하기 위한 수단을 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 4

제2항에 있어서, 상기 판매터널 지점 수단은 시스템 기본국수단으로부터 전자 게이밍장치로 다운로드된 유효한 게임카드 행렬을 인쇄하기 위한 수단을 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 5

제1항에 있어서, 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하기 위한 수단은, (a) 게임카드 구매신청 입력에 대응하여 유효한 게임카드 행렬을 발행하기 위하여 판매터미널 지점 수단 및, 상기 판매 터미널 지점 수단에 게임카드 행렬 구매신청을 입력시키기 위한 수단을 갖는 시스템 기본국수단 및, (b) 유효한 게임카드 행렬을 전자 게이밍장치에 다운로드시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 6

제1항에 있어서, 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하기 위한 수단은, (a) 게임카드 구매신청 입력에 대응하여 유효한 게임카드 행렬을 발행하기 위하여 판매터미널 지점 수단 및, 상기 판매 터미널 지점 수단에 게임카드 행렬 구매신청을 입력시키기 위한 수단을 갖는 시스템 기본국수단 및, (b) 유효한 게임카드 행렬을 인쇄하는 수단에 다운로드시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 7

제2항에 있어서, 상기 시스템 기본국수단은, (a) 유효한 게임카드 행렬을 발생시키는 일련의 게임 카드 행렬을 제공하기 위한 수단 및, (b) 시스템 기본국 수단에 의해 발행된 일련의 게임카드 행렬을 기억시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 8

제2항에 있어서, 기본국은 유효한 게임카드 행렬을 발생시키는 게임카드 행렬의 선정된 라이브러리를 기억시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 9

제2항에 있어서, 시스템 기본국수단은 소정의 게임카드 행렬의 구매신청이 구매자간에 의해 선택된 일련의 심볼을 갖는 게임카드 행렬의에 대한 것인가를 결정하기 위한 수단을 같는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 10

제2항에 있어서, 시스템 기본국수단은 소정의 게임카드 행렬의 구매신청이 시스템에 의해 자동적으로 선택된 게임카드 행렬에 대한 것인가를 결정하기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하느 시스템.

청구항 11

제2항에 있어서, 발행된 모든 게임카드 행렬의 트랙을 지속시키기 위한 수단은 유효한 게임카드 행렬을 발행시키며 선정된 빙고모임의 각 게임과 관련해 발행된 각각의 게임카드 행렬을 기억시키기 위해 상기 수단과 결합된 메모리 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 12

제11항에 있어서, 상기 메모리 수단에 기억된 각 게임카드 행렬은 당첨행렬의 확인을 위해서 제시된 발생된 게임카드 행렬의 확인을 할 수 있도록 결합된 확인정보를 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 13

제12항에 있어서, 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 수단은 소정의 빙고게임과 연관하여 랜덤하게 발생된 각 심볼을 배열적으로 기억시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 14

제13항에 있어서, 빙고게임을 경기하기 위해 사용되는 심볼을 램덤하게 발생시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 15

제13항에 있어서, 세정된 빙고모임에서 각 빙고 게임을 배열시키기 위한 상기 수단은 빙고게임이 경기됨에 따라 메모리수단에 기억된 소정의 유효한 게임카드 행렬이 당첨행렬 인가를 결정하기 위해 메모리수단 및 랜덤하게 발생된 심볼을 기록하는 수단에 결합된 패턴인식 수단을 구비하여 당첨게임카드 행렬을 식별하기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 16

제15항에 있어서, 상기 시스템 기본국수단은, (a) 유효한 당첨 행렬의 존재함이 패턴인식 수단에 의해 결정될 때 당첨신호를 발생시키기 위한 수단 및, (b) 유효한 당첨행렬의 존재함이 결정될때 게임의 경기를 종료시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 17

제1항에 있어서, 통신하기 위한 수단은 방송 텔레비전 시스템을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 18

제1항에 있어서, 상기 통신하기 위한 수단은 케이블 텔레비전 시스템을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 19

제1항에 있어서, 통신하기 위한 수단은 라디오 연결을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 20

제1항에 있어서, 통신하기 위한 시스템은 전화연결을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 21

제2항에 있어서, 각 빙고게임이 경기됨에 따라 게임참가자가 기본국과 상호접속할 수 있도록 하기위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 22

제21항에 있어서, 빙고게임이 경기됨에 따라 게임참가자가 기본국 수단과상호접속할 수 있도록 하는 상기 수단은 빙고게임의 개별적인 경기과 예정된 빙고모임에서 빙고게임을 배열시키는 수단간에 통신로를 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 23

제22항에 있어서, 상기 통신로는 경기시 당처패턴을 인식하여 당첨표시 신호를 상기시스템에 입력시키기 위해 개별적으로, 경기되는 빙고게임에 의해 사용되는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 24

제23항에 있어서, 에정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 수단은 당첨표시 신호의 입력에 대응하여 경기되는 게임카드 행렬의 당첨패턴을 검색하여 당첨게임카드 행렬임이 확인되면 게임의 경기를 종료시키도록 동작하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 25

(a) 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하기 위한 수단과, (b) 상기 구매신청에 대응하여 발행된 모든 게임카드 행렬의 트랙을 지속시키기 위한 수단과, (c) 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 수단 및, (d) 참가자가 광역 지형 지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고 게임중에 발생되는 램덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 수단 및, (e) 게임참가자가 시스템과 호환할 수 있도록 하기위한 통신로를 더 구비하는 것을 특징으로 하는 빙고게임을 광역 지형지역에서 호환하여 하기 위한 시스템.

청구항 26

제25항에 있어서, 상기 통신로는 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 상기수단과 결삽하여, 깅기되는 게임카드 행렬의 당첨패턴을 검색하여 당첨표시 신호를 상기 시스템에 입력하기 위해 게임참가자가 조작하는 것을 특징으로 하는 시스템

청구항 27

제26항세 있어서, 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 수단은 당첨표시 신호의 입력에 대응하여 경기되는 게임카드 행렬의 당첨패턴을 검색하여 당첨게임카드 행렬임이 확인되면 게임의 경기를 종료시키도록 동작하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 28

제15항에 있어서, 상기 통신로는 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 구매하는 게임참가자에 의해 조작될 수 있는 게임카드 행렬을 발행하기 위한 상기수단과 결합되는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 29

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 각기 형성되고, 선정된 심볼단으로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템은, (a) 경기중 게임카드 행렬의 트랙을 지속시키기 위한 수단 및, (b) 참가자가 광역 지형지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고게임 중에 발생되는 랜덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 수단을 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 30

제29항에 있어서, 빙고게임을 경기하기 위해 사용되는 심볼을 램덤하게 발생시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 31

제29항에 있어서, 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 수단을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 32

제29항에 있어서, 게임참가자가 시스템과 상호접속할 수 있도록 하기 위한통신로를 더 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 33

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될 때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템은, (a) 참가자가 광역 지형지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고게임중에 발생되는 랜덤심볼의 배열을 광약 지형지역에서 통신하기 위한 수단 및, (b) 게임참가자가 물리적으로 광역 지형지역에서 위치할 때 게임 참가자가 시스템과 상호 접속할 수 있도록 하기 위한 통신로를 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 34

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될 때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템은, (a) 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하기 위한 수단 및, (b) 참가자가 광역 지형 지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고게임중에 발생되는 랜덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 수단을 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 35

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될 때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템은, (a) 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 수단 및, (b) 참가자가 광역 지형지역에서 빙고모임에 참가 할 수 있도록 특수한 빙고게임중에 발생되는 랜덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 수단을 구비하는 것을 특징으로 하는 시스템.

청구항 36

(a) 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하기 위한 수단과, (b) 상기 구매신청에 대응하여 발행된 모든 게임카드 행렬의 트랙을 지속시키기 위한 수단과, (c) 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시

키기 위한 단계 및, (d) 참가자가 광역 지형 지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고 게임중에 발생되는 램덤심볼의 배열을 광역 지체지역에서 통신하기 위한 단계를 구비하시 이루어진 것을 특징으로 하는 빙고게임을 광역 지형지역에서 호환하여 하기 위한 시스템.

청구항 37

제36항에 있어서, 구매 신칭에 대응하여 게임카드 행렬을 발행하는 단계는 기본국에 게임카드 행렬이 구매신청을 업로딩시키는 단계 및, (a) 시스템 기본국은 물질적으로 위치한 곳과는 다른 장소로부터 시스템 기본국에 게임카드 행렬의 구매신청을 업로딩시키는 단계 및, (b) 게임카드 행열의 구매신청에 대응하여 판매터미널 수단의 지점에 유효한 게임카드 행렬을 다운로딩시키는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 38

제17항에 있어서, 상기 시스템 기본국으로부터 다운로드된 유효한 게임카드 행렬을 인쇄하기 위한 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 39

제37항에 있어서, 상기 시스템 기본국으로부터 전자게이밍 장치로 다온로드되는 유효한 게임카드 행렬을 인쇄하기 위한 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 40

제36항에 있어서, 유효한 게임카드 행렬을 발생시키는 게임카드 행렬의 선정된 라이브러리를 기억하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 41

제36항에 있어서, 소정의 게임카드 행렬의 구매신청이 구매자에 의해 선택된 일련의 심볼을 갖는 게임카드 행렬에 대한 것인가를 결정하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 42

제36항에 있어서, 시스템 기본국수단은 소정의 게임카드 행렬의 구매신청이 시스템에 의해 자동적으로 선택되는 게임카드 행렬에 대한 것인가를 결정하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 43

제36항에 있어서, 발행된 모든 게임카드 행렬의 트랙을 지속시키기 위한 단계는 선정된 빙고모임의 각 게임과 관련해 발행된 각각의 게임카드행렬을 메모리 수단에 기억시키는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 44

제44항에 있어서, 제시된 발행된 게임카드 행렬이 당첨카드임을 확인하기 위해 메모리에 선정된 빙고모임에 연관되어 발행된 각 게임카드 행렬에 대한 확인정보를 기억시키는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 45

제44항에 있어서, 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키기 위한 단계는 소정의 빙고게임과 연관하여 랜덤하게 발생된 각 심볼을 배열적으로 기억시키기 위한 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 46

제45항에 있어서, 빙고게임을 경기시키기 위해 사용되는 심볼을 랜덤하게 발생시키는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 47

제45항에 있어서, 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키는 단계는 빙고모임이 싱기될 때 메모리 수단에 기억된 소정의 유효한 게임카드 행렬이 유효한 당첨행렬 인가를 결정하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 48

제47항에 있어서, 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키는 단 계는,(a) 당첨행렬의 존재함이 결정될 때 당첨 신호를 발생시키는 단계 및,(b) 당첨행렬의 존재함이 결정될 때 게임의 경기 종료시키는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 49

제36항에 있어서, 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계는 상기 영역에서 특수한 빙고게임이 방송 텔레비전 시스템을 조작하는 동안 발생되는 랜덤심볼을 배열적으로 전송하는 단계를 더 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 50

제36항에 있어서, 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계는 상기 영역에서 특수한 빙고게임이 케이블 텔레비전 시스템을 조작하는 동안 발생되는 램덤심볼을 배열적으로 전송하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 51

제36항에 있어서, 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계는 상기 상식에서 특수한 빙고게임이 라디오를 조작하는 동안 발생되는 랜덤심볼을 배열적으로 전송하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 52

제36항에 있어서, 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계는 상기 영역에서 특수한 빙고게임이 전화망을 조작하는 동안 발생되는 램덤심볼을 배열적으로 전송하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 53

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될 때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템 동작방법은, (a) 경기중에 게임카드 행렬의 트랙을 지속시키기 위한 단계 및, (b) 참가자가 광역 지형지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고게임중에 발생되는 램덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계를 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 54

제53항에 있어서, 게임참가자가 시스템과 상호접속을 할 수 있게 하기 위한 통신로를 제공하는 단계를 더 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 55

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될 때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템의 동작방법은,(a) 참가자가 광역 지형지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고게임중에 발생되는 램덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계 및, (b) 게임참가자가 물리적으로 광역 지형지역에 위치해 있을때 게임참가자가 시스템과 상호접속 할 수있게 하기 위한 통신로를 제공하는 단계를 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

청구항 56

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될 때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템 동작방법은, (a) 구매신청에 대응하여 게임카드 행렬을 발생시키는 단계 및, (b) 참가자가 광역 지형지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고게임중에 발생되는 램덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계를 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

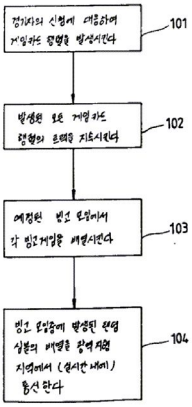
청구항 57

복수의 게임카드 행렬을 필요로하고, 선정된 심볼 디스플레이 위치에 위치한 복수의 심볼로부터 배열적이며 랜덤하게 심볼을 발생시키는 것이 목적이고, 발생된 심볼을 상기 게임카드 행렬의 심볼에 조합시키고, 발생된 심볼의 선정된 패턴이 상기 게임카드 행렬 중 적어도 하나에서 형성될 때 마다 당첨자가 지정되는 광역 지형지역에서 추첨의 게임을 경기하는 게이밍 시스템의 동작 방법은, (a) 예정된 빙고모임에서 각 빙고게임을 배열시키는 단계 및, (b) 참가자가 광역 지형지역에서 빙고모임에 참가할 수 있도록 특수한 빙고게임중에 발생되는 램덤심볼의 배열을 광역 지형지역에서 통신하기 위한 단계를 구비하여 이루어진 것을 특징으로 하는 방법.

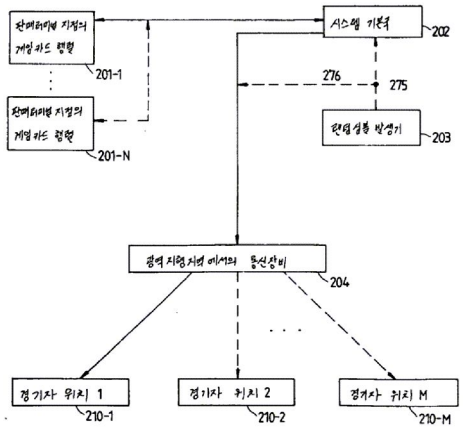
※ 참고사항 : 최초출원 내용에 의하여 공개하는 것임.

도면

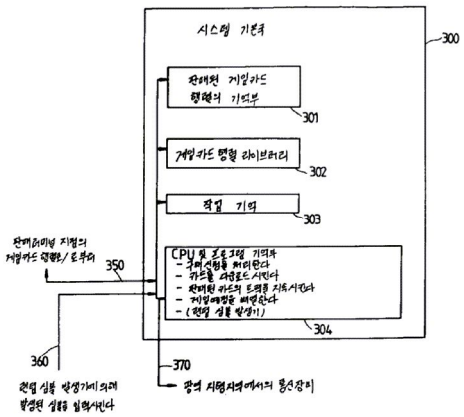
도면1


101
102
103
104

도면2


시스템 기본국
202
276
275
랜덤심볼 발생기
203
204
201-1
201-N
210-1
210-2
210-M

도면3


시스템 기본국
300
301
302
303
304
350
360
370

도면4

