



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.

G06Q 30/00JO (2006.01)

(11) 공개번호

10-2007-0048187

(43) 공개일자

2007년05월08일

(21) 출원번호 10-2007-7003018

(22) 출원일자 2007년02월07일

심사청구일자 없음

번역문 제출일자 2007년02월07일

(86) 국제출원번호 PCT/AU2005/000998

(87) 국제공개번호 WO 2006/002494

국제출원일자 2005년07월07일

국제공개일자 2006년01월12일

(30) 우선권주장 2004903704 2004년07월07일 오스트레일리아(AU)

(71) 출원인 레드 테크 리미티드
 영령버진군도, 토르톨라, 로드 타운, 트리텐트 챔버즈, 피오박스 146(72) 발명자 엔지, 패트릭 팽 키옹
 오스트레일리아, 웨스턴 오스트레일리아 6010, 클래어몬트, 스텔링 하이
 웨이 278, 스위트 1

(74) 대리인 이건주

전체 청구항 수 : 총 50 항

(54) 게임 시스템 및 그 방법**(57) 요약**

본 발명은 플레이어(22)에 의해 작동되는 통신 수단(12), 게임 진행부(20), 게임에 참여하기 위한 플레이어(22)에게 인보이스를 제공하기 위한 상기 게임 진행부(20)와는 독립적인 인보이스 제공 수단(18)을 구비하는 게임 시스템(10)에 관한 것이다. 상기 게임 진행부(20)가 플레이어(22)로부터 통신 네트워크(16) 상에서 통신 수단(12)을 통해 전송된 일 세트의 게임 엔트리 정보를 포함하는 제1 통신 메시지(44)를 수신할 때, 상기 인보이스 제공 수단(18)은 게임 진행부(20) 또는 통신 네트워크(16)에 의해 상기 제1 통신 메시지(44)를 통지받고, 고유의 인보이스 식별자(46)를 갖는 게임 참여 인보이스를 생성하여 그 고유 인보이스 식별자(46)를 상기 게임 진행부(20) 및 플레이어(22)에게 통신한다. 상기 게임 진행부(20)는 그 게임에 플레이어(22)를 입장시키고, 해당 플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유 인보이스 식별자(46)와 결합하고, 상기 세트의 게임 엔트리 정보를 소정의 일 세트의 승리 기준과 비교함으로써 승자를 결정하고, 또한 승리 정보를 포함하는 제2 통신 메시지(58)를 상기 승자에게 전송하도록 한다.

내포도

도 1

특허청구의 범위

청구항 1.

게임 시스템에 있어서,

통신 네트워크와;

상기 통신 네트워크에 접속되고 통신 수단을 이용하여 플레이어로부터의 통신을 상기 통신 네트워크를 통해 수신하는 것이 가능하게 구성된, 소정의 게임을 하는 것을 돋기 위한 게임 진행부와; 그리고

상기 통신 네트워크에 접속되고 상기 게임 진행부와는 독립적이지만 상기 통신 네트워크를 통해 그와 통신하도록 동작가능하게 구성된, 상기 게임에 참여하는 플레이어에게 인보이스를 발행하기 위한 인보이스 제공 수단을 포함하되;

상기 게임 진행부는 일 세트의 게임 엔트리 정보를 포함하는 플레이어로부터의 제1 통신을 수신하는 동작이 가능하되, 상기 제1 통신은 상기 통신 네트워크를 경유해 통신 수단을 통해 전송되고;

상기 통신 네트워크 또는 게임 진행부는 제1 통신을 인보이스 제공 수단에 통지하도록 동작이 가능하고;

상기 인보이스 제공 수단은 그 통지에 대응하여 고유의 인보이스 식별자를 갖는 게임 참가 인보이스를 생성하고 그 고유의 인보이스 식별자를 통신 네트워크를 통해 상기 게임 진행부에 통신하도록 동작가능하고;

상기 게임 진행부는 그 플레이어를 게임에 입장시키고 그 플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유의 인보이스 식별자와 결합하도록 동작가능하고; 그리고

상기 게임 진행부는 해당 세트의 게임 엔트리 정보를 일 세트의 승리 기준과 비교하여 그 게임의 승자를 결정하고, 또한 그 플레이어가 승자인 것으로 결정되면, 플레이어에게 승자 정보를 갖고 있는 제2 통신을 전송하도록 동작이 가능하게 구성함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 2.

제1항에 있어서, 상기 게임 진행부는 게임 엔트리 정보 세트, 고유 인보이스 식별자, 플레이어의 게임 엔트리, 그리고 승리 기준의 세트를 저장하기 위한 저장 수단을 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 3.

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 게임 진행부는:

게임 엔트리 정보 세트 및 고유 인보이스 식별자를 수신하고,

상기 게임에 플레이어를 입장시키고,

플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유 인보이스 식별자와 결합시키고,

게임 엔트리 정보 세트를 승리 기준의 세트와 비교하여 해당 플레이어가 승자인지를 결정하도록 동작가능한 프로세싱 수단을 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 4.

제3항에 있어서, 상기 프로세싱 수단은 추가로 승자로 결정된 플레이어에게 상기한 제2 통신을 전송하도록 동작 가능함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 5.

선행하는 청구항들 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 게임에 참여하기 위한 플레이어를 등록하기 위한 등록 수단을 더 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 6.

제5항에 있어서, 상기 등록 수단은 해당 세트의 게임 엔트리 정보에 포함되어 있고 그 플레이어의 게임 엔트리와 고유 인보이스 식별자와 결부되는 하나의 등록 식별자를 해당 플레이어에게 할당함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 7.

제6항에 있어서, 상기 등록 식별자는 패스워드를 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 8.

제7항에 있어서, 상기 패스워드는 소정의 기준에 부합하게 구성됨을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 9.

제8항에 있어서, 상기 한 소정의 기준은 패스워드의 길이가 적어도 네 개의 문자로 이루어짐을 포함하고 문자와 숫자의 조합을 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 10.

선행하는 청구항들 중의 어느 한 항에 있어서, 상기한 제2 통신은 통신 수단을 경유해 수신됨을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 11.

선행하는 청구항들 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 통신 수단은 그로부터 전송된 통신들과 함께 결합이 되고 상기 플레이어의 게임 엔트리와 결합하는 통신 식별자를 구비함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 12.

선행하는 청구항들 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 통신 수단은 휴대 전화를 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 13.

제11항에 종속하는 제12항에 있어서, 상기 통신 식별자는 그 휴대 전화의 전화번호임을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 14.

선행하는 청구항들 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 게임에서의 플레이어의 엔트리를 돋기 위하여 통신 수단의 또는 게임 진행부의 저장 수단에 저장되는 게임 프로그램 수단을 더 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 15.

제14항에 있어서, 상기 게임 프로그램 수단은 상기 게임 진행부의 저장 수단으로부터 통신 수단의 저장 수단으로의 전달이 가능하도록 구성됨을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 16.

제14항 또는 제15항에 있어서, 상기 게임 프로그램 수단은 다수의 게임들로부터 플레이어에 의한 입장될 게임의 선택을 수월하게 하도록 동작가능함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 17.

선행하는 청구항들 중의 어느 한 항에 있어서, 승리 기준의 세트는 일 세트의 숫자들 또는 경쟁의 승자를 포함함을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 18.

선행하는 청구항들 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 고유 인보이스 식별자는 또한 통신 네트워크를 경유해 플레이어에게 통보됨을 특징으로 하는 게임 시스템.

청구항 19.

게임 방법에 있어서,

게임 엔트리 정보의 세트를 포함하는 플레이어로부터의 제1 통신을 수신하는 과정과,

고유의 인보이스 식별자를 갖는 인보이스 정보의 세트를 포함하는 독립적인 인보이스 장치로부터 인보이스 통신을 수신하는 과정과,

상기 인보이스 정보 세트와 연관하여 게임에 플레이어를 입장시키는 과정과,

게임 엔트리 정보 세트를 승리 기준의 세트와 비교함으로써 그 게임의 승자를 결정하는 과정과, 그리고

해당 플레이어가 승자로 결정되면 승리 정보를 포함하는 제2의 통신 메시지를 상기 플레이어에게 전송하는 과정을 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 20.

제19항에 있어서, 게임 엔트리 정보 세트, 인보이스 정보 세트, 플레이어의 게임 엔트리, 및 승리 기준의 세트를 저장하는 과정을 더 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 21.

제19항 또는 제20항에 있어서, 상기 게임에 참여하는 플레이어를 등록하는 과정을 더 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 22.

제21항에 있어서, 상기 플레이어를 등록하는 과정은:

상기 플레이어에게 등록 식별자를 할당하는 과정,

게임 엔트리 정보의 세트에 상기 등록 식별자를 포함하는 과정, 및

상기 등록 식별자를 플레이어의 게임 엔트리와 결합하는 과정을 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 23.

제22항에 있어서, 상기 등록 식별자는 패스워드를 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 24.

제23항에 있어서, 상기 패스워드는 소정의 기준에 부합함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 25.

제24항에 있어서, 상기한 소정의 기준은 그 길이가 적어도 네 개인 문자들로 이루어진 패스워드를 포함하고, 문자와 숫자들의 조합을 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 26.

제19항 내지 제25항 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 제1 통신과 연결되는 통신 식별자가 존재하고, 상기 게임 방법은 그 플레이어의 게임 엔트리와 상기 통신 식별자를 연결하는 과정을 더 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 27.

제19항 내지 제26항 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 제1 통신은 휴대 전화를 통해 전송됨을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 28.

제26항에 종속하는 제27항에 있어서, 상기 통신 식별자는 그 휴대전화의 전화번호임을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 29.

제19항 내지 제28항 중의 어느 한 항에 있어서, 다수의 게임으로부터 입장할 게임을 선택하는 과정을 더 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 30.

제19항 내지 제29항 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 승리 기준의 세트는 일 세트의 숫자 또는 경쟁의 승자를 포함함을 특징으로 하는 게임 방법.

청구항 31.

게임 시스템에 이용되는 서버로서, 상기 서버는 통신 네트워크에 접속되어, 그에 의해 통신 수단을 이용하는 플레이어 및 상기 서버와는 독립적인 인보이스 제공 수단과 서로 통신을 하도록 동작 가능하게 구성되는 서버에 있어서, 상기 서버는:

일 세트의 게임 엔트리 정보를 포함하는 플레이어로부터의 제1 통신을 수신하도록 동작가능하고, 상기 제1 통신은 상기 통신 네트워크를 경유해 통신 수단을 통해 전송되고;

상기 제1 통신을 인보이스 제공 수단에 통지하도록 동작이 가능하고;

상기 통신 네트워크를 경유해 인보이스 제공 수단으로부터 고유 인보이스 식별자를 갖는 게임 참가 인보이스를 수신하도록 동작 가능하고;

그 플레이어를 게임에 입장시키고 그 플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유 인보이스 식별자와 결합하도록 동작 가능하고;

해당 세트의 게임 엔트리 정보를 승리 기준의 일 세트와 비교하여 그 게임의 승자를 결정하고;

그 플레이어가 승자로 결정되면, 플레이어에게 승리 정보를 갖고 있는 제2 통신을 전송하도록 동작가능하게 구성됨을 특징으로 하는 서버.

청구항 32.

제31항에 있어서, 상기 서버는 게임 엔트리 정보 세트, 고유 인보이스 식별자, 플레이어의 게임 엔트리, 그리고 승리 기준의 세트를 저장하기 위한 저장 수단을 포함함을 특징으로 하는 서버.

청구항 33.

제31항 또는 제32항에 있어서,

게임 엔트리 정보 세트 및 고유 인보이스 식별자를 수신하고,

상기 게임에 플레이어를 입장시키고,

플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유 인보이스 식별자와 결합시키고, 그리고

게임 엔트리 정보 세트를 승리 기준의 세트와 비교하여 해당 플레이어가 승자인지를 결정하도록 동작가능한 프로세싱 수단을 포함함을 특징으로 하는 서버.

청구항 34.

제33항에 있어서, 상기 프로세싱 수단은 추가로 승자로 결정된 플레이어에게 상기한 제2 통신을 전송하도록 동작 가능하게 구성됨을 특징으로 하는 서버.

청구항 35.

제31항 내지 제34항 중의 한 항에 있어서, 상기 게임에 참여하기 위한 플레이어를 등록하기 위한 등록 수단을 더 포함함을 특징으로 하는 서버.

청구항 36.

제35항에 있어서, 상기 등록 수단은, 해당 세트의 게임 엔트리 정보에 포함되어 있고 그 플레이어의 게임 엔트리와 고유 인보이스 식별자와 결부되는 하나의 등록 식별자를 해당 플레이어에게 할당함을 특징으로 하는 서버.

청구항 37.

제36항에 있어서, 상기 등록 식별자는 패스워드를 포함함을 특징으로 하는 서버.

청구항 38.

제37항에 있어서, 상기 패스워드는 소정의 기준에 부합함을 특징으로 하는 서버.

청구항 39.

제38항에 있어서, 상기한 소정의 기준은 길이가 적어도 네 개의 문자로 이루어지고 문자와 숫자의 조합을 포함하는 패스워드를 구비함을 특징으로 하는 서버.

청구항 40.

제31항 내지 제39항 중의 어느 한 항에 있어서, 상기한 제2 통신은 통신 수단을 경유해 수신됨을 특징으로 하는 서버.

청구항 41.

제31항 내지 제40항 중의 한 항에 있어서, 상기 통신 수단은 그로부터 전송된 통신들과 함께 결합이 되고 상기 플레이어의 게임 엔트리와 결합하는 통신 식별자를 구비함을 특징으로 하는 서버.

청구항 42.

제31항 내지 제41항 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 통신 수단은 휴대 전화를 포함함을 특징으로 하는 서버.

청구항 43.

제41항에 종속하는 제42항에 있어서, 상기 통신 식별자는 그 휴대 전화의 전화번호임을 특징으로 하는 서버.

청구항 44.

제31항 내지 제43항 중의 어느 한 항에 있어서, 상기 게임에서의 플레이어의 엔트리를 돋기 위하여 통신 수단의 저장 수단 또는 게임 진행부의 저장 수단에 저장되는 게임 프로그램 수단을 더 포함함을 특징으로 하는 서버.

청구항 45.

제44항에 있어서, 상기 게임 프로그램 수단은 상기 서버의 저장 수단으로부터 통신 수단의 저장 수단으로의 전송이 가능하게 구성됨을 특징으로 하는 서버.

청구항 46.

제44항 또는 제45항에 있어서, 상기 게임 프로그램 수단은 다수의 게임들로부터 플레이어에 의한 입장할 게임의 선택을 수월하게 하도록 동작가능함을 특징으로 하는 서버.

청구항 47.

제31항 내지 제46항 중의 어느 한 항에 있어서, 승리 기준의 세트는 일 세트의 숫자들 또는 경쟁의 승자를 포함함을 특징으로 하는 서버.

청구항 48.

첨부한 도면을 참고하여 이상 기술한 바와 같은 게임 시스템.

청구항 49.

첨부한 도면을 참고하여 이상 기술한 바와 같은 게임 방법.

청구항 50.

첨부한 도면을 참고하여 이상 기술한 바와 같은 게임 시스템에 이용하기 위한 서버.

명세서**기술분야**

본 발명은 게임 시스템 및 그 방법에 관한 것이다. 본 게임 시스템 및 방법은 특히 복권(lottery)에 이용하기에 적합하다.

본 명세서에 걸쳐서, 문맥상 달리 요구되지 않는 한, "포함한다" 또는 "포함하고" 또는 "포함하는"이라는 용어는 기술된 한 구성요소 또는 일단의 구성요소들을 포함하는 것을 의미하지만 어떤 다른 구성요소나 그러한 구성요소들의 그룹을 배제하지는 않는 것으로 이해될 것이다.

배경기술

다음과 같은 발명의 배경설명은 본 발명에 대한 이해를 돋기 위하여 제공되는 것이다. 이러한 설명은 그러나, 거기에 언급된 요소들 중의 어떤 것이 본 출원의 우선일에 다른 법역에서 공표되었거나, 공지되어 있거나 또는 당해 기술분야의 전문가의 공통적인 통상의 지식의 일부에 해당한다는 사실에 대한 인정이나 시인이 아니라는 것을 인식하여야 할 것이다.

최근 많은 사람이 복권과 같이 상을 탈 기회를 갖는 게임에 참여하기를 즐기고 있다. 그러한 게임에 사람들이 참여하는 것을 돋기 위한 최신의 통신 기술을 사용하는 시스템 및 방법이 다수 개시되어 왔다. 그러나 이들 시스템 및 방법들은 하기와 같은 문제점들 중의 하나 또는 다수로부터 문제가 될 수 있다.

- ▶ 게임 참가자들이 그들이 받을 자격이 없는 상금에 대해 사기적으로 받을 권리를 주장할 수도 있다.
- ▶ 게임 참가자들이 어느 한 게임에 한번에 엔트리를 제출하는 것으로 제한될 수도 있다.
- ▶ 단지 한 종류의 게임에 대한 참가만이 허용될 수도 있다 – 참가자들은 다수의 게임으로부터 그들이 플레이 하기를 원하는 게임을 선택할 수가 없다.
- ▶ 불법적인 참가자(예를 들면, 18세 미만의 사람)들이 게임을 하는 것을 방지하지 못할 수도 있다.

본 발명은 이러한 문제점들 중의 일부 또는 전부를 어느 정도까지 완화하기 위한 게임 시스템 및 그 방법을 제공하고자 한다.

발명의 상세한 설명

본 발명의 제1측면에 따르면,

통신 네트워크와;

상기 통신 네트워크에 접속되고 통신 수단을 이용하여 어느 한 이용자(플레이어)로부터의 통신을 상기 통신 네트워크를 통해 수신하는 것이 가능하게 구성된, 소정의 게임을 플레이 하는 것을 돋기 위한 게임 진행부(game facilitator)와; 그리고

상기 통신 네트워크에 접속되고 상기 게임 진행부와는 독립적이지만 상기 통신 네트워크를 통해 그와 통신하도록 동작가능하게 구성된, 상기 게임에 참여하는 플레이어에게 인보이스를 발행하기 위한 인보이스 제공 수단을 포함하되;

상기 게임 진행부는 일 세트의 게임 엔트리 정보를 구비하는 플레이어로부터의 제1 통신을 수신하는 동작이 가능하되, 상기 제1 통신은 상기 통신 네트워크를 경유해 통신 수단을 통해 전송되고;

상기 통신 네트워크 또는 게임 진행부는 제1 통신에 대하여 인보이스 제공 수단에 통지하도록 동작이 가능하고;

상기 인보이스 제공 수단은 그 통지에 대응하여 고유의 인보이스 식별자를 갖는 게임 참가 인보이스를 생성하고 그 고유의 인보이스 식별자를 통신 네트워크를 통해 상기 게임 진행부에 통신하도록 동작 가능하고;

상기 게임 진행부는 그 플레이어를 게임에 입장시키고 그 플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유의 인보이스 식별자와 결합하도록 동작 가능하고; 그리고

상기 게임 진행부는 해당 세트의 게임 엔트리 정보를 일 세트의 승리 기준(winning criteria)과 비교하여 그 게임의 승자를 결정하고, 또한 그 플레이어가 승자인 것으로 결정되면, 승리 정보를 갖고 있는 플레이어에게 제2 통신을 전송하도록 동작이 가능하다.

이것은 독립적인 제3자- 인보이스 제공 수단 -에 의해 발행된 고유의 인보이스 식별자가 그 플레이어의 게임 엔트리와 결부되어 승자인 것으로 주장하는 한 사람이 실질적으로 있다는 것을 독립적으로 입증하는 것을 가능하게 한다.

바람직하게는, 상기 게임 진행부는 게임 엔트리 정보 세트, 고유 인보이스 식별자, 플레이어의 게임 엔트리, 그리고 승리 기준의 세트를 저장하기 위한 저장 수단을 포함한다.

바람직하게는, 상기 게임 진행부는:

게임 엔트리 정보 세트, 고유 인보이스 식별자를 수신하고,

상기 게임에 플레이어를 입장시키고,

플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유 인보이스 식별자와 결합시키고, 그리고

게임 엔트리 정보 세트를 승리 기준의 세트와 비교하여 해당 플레이어가 승자인지를 결정하도록 동작가능한 프로세싱 수단을 포함한다.

더 바람직하게는, 상기 프로세싱 수단은 승자로 결정된 플레이어에게 상기한 제2 통신을 전송하도록 더 동작이 가능하다.

무자격자가 승자라고 주장하여 성공하는 기회를 더욱 줄이기 위해서는 상기 게임 시스템은 그 게임에 참여하기 위한 플레이어를 등록하기 위한 등록 수단을 더 포함하는 것이 바람직하다. 이 경우, 상기 등록 수단은 해당 세트의 게임 엔트리 정보에 포함되어 있고 그 플레이어의 게임 엔트리와 고유 인보이스 식별자와 결부되는 하나의 등록 식별자를 해당 플레이어에게 할당할 수도 있다.

상기 등록 식별자는 패스워드(비밀번호)일 수 있다. 보안성의 증대를 위해서는 상기 패스워드는 소정의 기준에 부합하는 것이 바람직하다. 상기한 소정의 기준은 패스워드의 길이가 적어도 네 개의 문자로 이루어지거나 문자와 숫자의 조합을 포함하도록 요구할 수도 있다.

상기한 제2 통신은 통신 수단을 경유해 수신이 가능할 수도 있다. 상기 통신 수단은 그로부터 전송된 통신들과 함께 결합이 되고 상기 플레이어의 게임 엔트리와 결합하는 하나의 통신 식별자를 가질 수도 있다.

이상적으로는, 상기 통신 수단은 휴대 전화이다. 이 경우, 상기 통신 식별자는 그 휴대 전화의 전화번호일 수 있다.

게임 프로그램 수단이 그 게임에서의 플레이어의 엔트리를 둡기 위하여 통신 수단의 또는 게임 진행부의 저장 수단에 저장될 수도 있다. 바람직하게는, 상기 게임 프로그램 수단은 상기 게임 진행부의 저장 수단으로부터 통신 수단의 저장 수단으로의 전달이 가능하다.

바람직하게는, 상기 게임 프로그램 수단은 다수의 게임들로부터 입장할 게임에 대한 플레이어에 의한 선택을 수월하게 하도록 동작가능하다. 승리 기준의 세트는 일 세트의 숫자들 또는 경쟁의 승자이어도 좋다.

바람직하게는, 상기 고유 인보이스 식별자는 또한 통신 네트워크를 경유해 플레이어에게 통보된다.

본 발명의 제2 측면에 따르면,

게임 엔트리 정보의 세트를 포함하는 플레이어로부터의 제1 통신을 수신하는 과정과,

고유의 인보이스 식별자를 갖는 인보이스 정보의 세트를 포함하는 독립적인 인보이스로부터 인보이스 통신을 수신하는 과정과,

상기 인보이스 정보 세트와 연관하여 게임에 플레이어를 입장시키는 과정과,

게임 엔트리 정보 세트를 승리 기준의 세트와 비교함으로써 그 게임의 승자를 결정하는 과정과, 그리고

해당 플레이어가 승자로 결정되면 승리 정보를 포함하는 제2의 통신 메시지를 상기 플레이어에게 전송하는 과정을 포함하는 게임 방법이 제공된다.

바람직하게는, 상기 게임 방법은 게임 엔트리 정보 세트, 인보이스 정보 세트, 플레이어의 게임 엔트리, 및 승리 기준의 세트를 저장하는 과정을 더 포함한다.

바람직하게는, 상기 게임 방법은 해당 게임에 참여하는 플레이어를 등록하는 과정을 더 포함한다. 이 경우, 플레이어를 등록하는 과정은:

상기 플레이어에게 등록 식별자를 할당하는 과정,

게임 엔트리 정보의 세트에 상기 등록 식별자를 포함하는 과정, 및

상기 등록 식별자를 플레이어의 게임 엔트리와 결합하는 과정을 포함할 수도 있다.

상기 등록 식별자는 패스워드(비밀번호)일 수 있다. 상기 패스워드는 보안성의 증대를 위하여 소정의 기준에 부합하는 것이 바람직하다. 상기한 소정의 기준은 패스워드가 그 길이가 적어도 네 개인 문자들로 이루어지거나 문자와 숫자들의 조합을 포함하도록 요구할 수도 있다.

바람직하게는, 상기 제1 통신과 연결되는 통신 식별자가 존재할 때 상기 게임 방법은 그 플레이어의 게임 엔트리와 상기 통신 식별자를 연결하는 과정을 더 포함한다.

바람직하게는, 상기 제1 통신은 휴대 전화를 통해 전송된다. 그러한 경우에 상기 통신 식별자는 그 휴대전화의 전화번호일 수도 있다.

바람직하게는, 상기 게임 방법은 다수의 게임으로부터 참여할 게임을 선택하는 과정을 포함한다.

상기한 승리 기준의 세트는 일 세트의 숫자 또는 경쟁의 승자일 수도 있다.

본 발명의 제3 측면에 따르면, 게임 시스템에 이용되는 서버가 제공되는바, 상기 서버는 통신 네트워크에 접속되어 그에 의해 통신 수단을 이용하는 플레이어와, 그리고 상기 서버와는 독립적인 인보이스 제공 수단과 서로 통신을 하도록 동작 가능하게 구성되어 있고, 상기 서버는:

일 세트의 게임 엔트리 정보를 포함하는 플레이어로부터의 제1 통신을 수신하도록 동작가능하고, 상기 제1 통신은 상기 통신 네트워크를 경유해 통신 수단을 통해 전송되고;

상기 제1 통신에 대해 인보이스 제공 수단에 통지하도록 동작이 가능하고;

상기 통신 네트워크를 경유해 인보이스 제공 수단으로부터 고유 인보이스 식별자를 갖는 게임 참가 인보이스를 수신하도록 동작 가능하고;

그 플레이어를 게임에 입장시키고 그 플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유 인보이스 식별자와 결합하도록 동작 가능하고;

해당 세트의 게임 엔트리 정보를 승리 기준의 일 세트와 비교하여 그 게임의 승자를 결정하고; 그리고

그 플레이어가 승자로 결정되면, 승리 정보를 갖고 있는 제2 통신을 플레이전송하도록 동작이 가능하다.

바람직하게는, 상기 서버는 게임 엔트리 정보 세트, 고유 인보이스 식별자, 플레이어의 게임 엔트리, 그리고 승리 기준의 세트를 저장하기 위한 저장 수단을 포함한다.

바람직하게는, 상기 서버는:

게임 엔트리 정보 세트와 고유 인보이스 식별자를 수신하고,

상기 게임에 플레이어를 입장시키고,

플레이어의 게임 엔트리를 상기 고유 인보이스 식별자와 결합시키고, 그리고

게임 엔트리 정보 세트를 승리 기준의 세트와 비교하여 해당 플레이어가 승자인지를 결정하도록 동작가능한 프로세싱 수단을 포함한다.

바람직하게는, 상기 프로세싱 수단은 승자로 결정된 플레이어에게 상기한 제2 통신을 전송하도록 더 동작이 가능하다.

바람직하게는, 상기 서버는 그 게임에 참여하기 위한 플레이어를 등록하기 위한 등록 수단을 더 포함한다.

바람직하게는, 상기 등록 수단은 해당 세트의 게임 엔트리 정보에 포함되어 있고 그 플레이어의 게임 엔트리와 고유 인보이스 식별자와 결부되는 하나의 등록 식별자를 해당 플레이어에게 할당한다.

바람직하게는, 상기 등록 식별자는 패스워드를 포함한다.

바람직하게는, 상기 패스워드는 소정의 기준에 부합하게 구성된다.

바람직하게는, 상기한 소정의 기준은 길이가 적어도 네 개인 문자들로 이루어진 패스워드를 포함하거나 문자와 숫자의 조합을 포함할 수도 있다.

바람직하게는, 상기한 제2 통신은 통신 수단을 경유해 수신이 이루어진다.

바람직하게는, 상기 통신 수단은 그로부터 전송된 통신들과 함께 결합이 되고 상기 플레이어의 게임 엔트리와 결합하는 하나의 통신 식별자를 가질 수도 있다.

바람직하게는, 상기 통신 수단은 휴대 전화를 포함한다.

바람직하게는, 상기 통신 식별자는 그 휴대 전화의 전화번호이다.

바람직하게는, 상기 서버는 그 게임에서의 플레이어의 엔트리를 둡기 위하여 통신 수단의 저장 수단 또는 상기 서버의 저장 수단에 저장되는 게임 프로그램 수단을 포함할 수도 있다.

바람직하게는, 상기 게임 프로그램 수단은 상기 서버의 저장 수단으로부터 통신 수단의 저장 수단으로의 전달이 가능하다.

바람직하게는, 상기 게임 프로그램 수단은 다수의 게임들로부터 입장할 게임의 플레이어에 의한 선택을 수월하게 하도록 동작가능하다.

바람직하게는, 상기한 승리 기준의 세트는 한 세트의 숫자들 또는 경쟁의 승자를 포함한다.

본 발명의 일 실시예가 이하에서 첨부한 도면을 참조하여 예시적인 방법으로 설명될 것이다.

실시예

도 1 및 도 2에 따르면, 본 발명에 따른 게임 시스템(10)의 제1 실시예가 도시되어 있다. 상기 게임 시스템(10)은 다음의 요소들을 포함하고 있다:

휴대전화(12)의 형태인 통신 수단;

게임 프로그램(14);

통신 네트워크(16);

인보이스 발행 시스템(18)의 형태인 인보이스 제공 수단; 및

게임 진행부(facilitator)(20).

상기 휴대전화(12)는 플레이어(22)에 의해 소유되며 작동된다. 휴대 전화(12)는 전송 또는 다운로드 후에 게임 프로그램(14)을 저장하도록 구성된 메모리(미도시) 형태의 저장 수단을 구비한다. 부가적으로, 상기 휴대전화(12)는 게임 프로그램(14)과 같은 메모리에 저장된 응용 프로그램을 실행하기 위한 오퍼레이팅 시스템(미도시)을 구비한다.

그러나, 상기한 통신 수단은 휴대전화에만 국한되는 것을 아님을 유의하여야 한다. 상기 통신 수단은 어떠한 형태의 이동통신장치, 개인용 컴퓨터(PC)(13), 개인 휴대용 디지털 정보 단말기(PDA)(15), 위성전화, 유선전화(17), 손목시계형 통신장치, 입력장치 또는 전용 게임 장치를 포함하는 통신 네트워크를 경유해 메시지들을 전송하고 선택적으로 수신할 수가 있는 임의의 통신 장치일 수도 있다.

통신 네트워크(16) 및 인보이스 발행 시스템(18)은 통신기관(캐리어)(도시되지 않음)에 의해 소유되고 및/또는 운영된다. 상기 통신 네트워크(16)는 거기에 접속된 당사자들 사이의 전세계적 데이터 통신을 도와주며, 따라서 상기 당사자들은 통신 네트워크(16)를 경유해 통신함에 있어 특정한 국가나 지역에만 존재하는 것으로 한정되지는 않는다.

상기 통신 네트워크(16)는 다수의 기지국(BS1, BS2) 및 네트워크 서비스 센터(24)를 포함하는 공지의 셀룰러 무선전화 네트워크의 모든 특징을 포함하고 있다. 통신 네트워크(16)는 다수의 셀(25)들을 구비하며, 그 각각의 셀은 기지국에 의해 서비스된다. 휴대전화(12)와 같은 이동국들은 상기 통신 네트워크(16) 내에서 로밍(roaming)이 가능한데, 그들이 활성 모드 또는 대기 모드 또는 "수신" 모드 중의 하나에 있다면, 그들이 위치해 있는 셀을 서비스하는 기지국과 통신하게 된다. 따라서, 이동국들은 오디오, 제어 및 텍스트 데이터와 같은 데이터를 전송하기 위하여 기지국(BS1, BS2)으로 그리고 그로부터 네트워크 서비스 센터(24)로, 또한 그로부터 그들의 의도된 수신자, 즉 다른 이동국 또는 인터넷 서버와 같은 서버들에게 신호들을 전송 및 수신하는 것이 가능하다.

기술한 실시예에서 통신 네트워크(16)는 GSM(Global System for Mobile Communication) 네트워크이다. GSM 셀룰러 무선전화 네트워크, 그러한 네트워크의 동작 및 그 네트워크를 이용하는 단말들은 당해 기술분야의 전문가에게 잘 알려져 있고, 따라서 본 발명에 관련된 것을 제외하고는 여기서 그에 대한 더 상세한 설명은 필요가 없을 것이다. 통신 네트워크(16)는 GSM 네트워크에만 한정되는 것은 아니며, 본 발명의 대안적인 실시예에서는 다른 통신 프로토콜을 사용할 수도 있음을 유념하여야 할 것이다.

통신업자(캐리어)는 통신 네트워크(16)에서 단문 메시지 서비스(Short Message Service: SMS)를 제공하며, 이러한 관점에서 네트워크 서비스 센터(24)는 통신 네트워크(16)의 SMS 기능을 관리하도록 작동가능한 SMS 센터(SMSC)(27)를 포함한다. 특히 상기 SMSC(27)는 여러 가지의 소스들로부터 SMS 메시지들을 수신하고, 발신자, 그 내용 및 메시지의 수신자를 확인하고, 그리고 그것을 해당 수신자에게 전달한다.

상기 통신 네트워크(16)의 사용자 또는 가입자는 통신 네트워크(16) 상에서 제공되는 SMS를 이용하여, 예를 들면, 휴대전화(12)와 같은 이동국을 이용하여, 또는 인터넷을 통해 SMS 게이트웨이에 접속된 게임 진행부(game facilitator)(20)의 진행부 컴퓨터(29)와 같은 컴퓨터를 이용하여, 또는 어떤 다른 적절한 수단을 이용하여 텍스트 메시지들을 송수신하는 것이 가능하다.

인보이스 제공 수단(18)은 SMSC(27)와 동작가능하게 연결되어 상기 SMSC(27)에 의해 확인된 SMS의 발신자에게 인보이스 또는 청구서를 발생한다. 발생된 인보이스 또는 청구서의 금액은 발신자의 신원, 수신자의 신원 및/또는 SMSC(27)에 의해 확인된 SMS의 내용을 포함하는 여러 가지 요인들에 따라 변화할 수가 있다.

휴대전화(12)는 통신 네트워크(16)를 통해 게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)와 데이터 통신을 한다. 상기 게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)는 또한 통신 네트워크(16)를 통해 인보이스 제공 시스템(18)과 데이터 통신을 한다.

인보이스 제공 시스템(18)은 금융거래 데이터베이스(26)를 갖고 있다. 이 금융거래 데이터베이스는 다수의 레코드들(28)을 보유한다. 각각의 레코드(28)는 다음을 포함하는 통신 네트워크(16)의 사용자에 대한 한 세트의 금융거래 정보를 포함하고 있다:

→ 성명;

→ 주소;

→ 생년월일;

→ 사용자 신분 확인을 위한 비밀번호(패스워드); 및

→ 통신 네트워크(16) 상에서 이용되는 사용자에 의해 소유되는 통신장치를 위한 식별자, 예를 들면, 휴대전화 번호, 이메일 주소 등등.

상기 비밀번호는 미리 정한 기준을 반드시 충족해야만 한다. 기술한 실시예에서 비밀번호는 적어도 네 개의 문자로 이루어져야 하며, 글자와 숫자들의 조합을 포함하여야 한다.

각각의 레코드(28)는 통신 네트워크(16)의 특정한 플레이어에게 할당된다. 상기 레코드들(28) 중의 하나는 플레이어(22)를 위한 것이며, 이하에서 플레이어 레코드(30)라고 지칭될 것이다. 이 플레이어 레코드(30)는 통신 네트워크(16)의 플레이어(22)의 사용에 대해 통신업자(캐리어)에 의해 플레이어(22)의 인보이스 발행을 도와줄 것이다.

상기 한 요소들의 기능 및 게임 시스템(10)의 부가적인 특징들이 사용시의 게임 시스템(10)을 참조하여 이제 설명될 것이다.

상기 캐리어는 게임 진행부(20)에 미리 지정된 전화번호를 할당한다. 상기한 미리 지정된 전화번호는 통신 네트워크(16)를 경유하여 전송된 통신 메시지들의 수신자로서 게임 진행부(20)를 지정하도록 사용된다. 상기한 미리 지정된 전화번호는 전세계 또는 국제적 전화번호이며, 그 게임 진행부(20)를 그것에 의해 전송된 통신 메시지의 수신자로서 식별하도록 전세계 어디에서나 통신 네트워크(16)에 대한 접속으로부터 이용될 수 있다.

게임에 참여하기 위해서는 맨 처음 플레이어(22)는 휴대전화(12)를 통해 미리 지정된 번호로 SMS 메시지(32)를 전송한다.

게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)는 등록 데이터베이스(36), 게임 엔트리 데이터베이스(48), 진행부 프로그램(미도시), 및 진행부 프로그램과 같이 진행부 메모리에 저장된 응용 소프트웨어를 실행하기 위한 진행부 오퍼레이팅 시스템을 저장하기 위한 진행부 메모리를 구비하는 게임 애플리케이션 서버 클러스터를 포함하고 있다. 부가하여, 게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)는 진행부 메모리에 접속된 프로세서(미도시)를 포함한다.

게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)는 미리 지정된 번호로 송출된 SMS 메시지(32)를 수신한다.

상기 SMS 메시지의 수신에 응답하여 진행부 컴퓨터(29)는 게임 프로그램(14)이 위치한 진행부 메모리의 어드레스를 휴대전화(12)로 전송하고 게임 프로그램(14)을 다운로드하기 위한 다운로드 시퀀스를 실행하도록 상기 플레이어(22)에게 요구한다. 이 다운로드 시퀀스의 완료시 휴대전화(12)는 그 휴대전화의 메모리에 게임 프로그램(14)을 저장한다.

상기 휴대전화(12)의 메모리에 일단 저장이 완료되면, 게임 프로그램(14)이 플레이어(22)의 명령에 따라 오퍼레이팅 시스템에 의해 실행이 가능하다.

처음으로 실행될 때, 상기 게임 프로그램(14)은 플레이어 레코드(30)에 기록된 정보에 본질적으로 동등하고 그 플레이어(22)의 신용카드 거래정보 세부사항을 부가적으로 포함하는 플레이어(22)에 대한 정보를 요구하면서 플레이어(22)에게 한 세트의 등록관련 질문들을 제공하게 된다.

등록관련 질문에 대한 플레이어(22)의 응답들은 한 세트의 등록 정보를 포함한다. 일단 플레이어(22)가 모든 등록관련 질문들에 응답하면, 게임 프로그램(14)은 휴대전화(12)를 통해 게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)에 SMS 메시지(34)로 된 상기한 한 세트의 등록 정보를 전송한다.

상기한 등록 정보 세트를 포함하는 SMS 메시지(34)를 수신할 때 진행부 컴퓨터(29)를 경유하여 게임 진행부(20)는 등록 데이터베이스(36)에서 등록 정보 세트를 입력함으로써 게임에 참여하기 위한 플레이어(22)를 등록한다. 부가적으로, 게임 진행부(20)는 상기 등록 정보 세트에 해당하는 등록 번호(38)를 해당 플레이어(22)에 할당한다.

일단 상기 등록번호(38)가 할당되면, 게임 진행부(20)는 해당 플레이어(22)가 그 게임에 참여하기 위해 성공적으로 등록되었음을 확인하고 해당 플레이어(22)에게 그 할당된 등록번호(38)에 대해 알려주는 SMS 메시지(40)를 그 플레이어(22)에게 전송한다. 게임 프로그램(14)은 휴대전화(12)의 메모리에 할당된 등록번호(38)를 등록한다.

어떤 경우에는 상기 게임 진행부(20)는 등록 데이터베이스(36)에 상기 등록 정보 세트를 입력하는 것이 불가능할지도 모른다. 이것은 예를 들면 플레이어(22)에 의해 제공된 신용카드 거래정보 세부사항에 오류가 있을 때 발생할 수도 있다. 그러한 상황에서는 게임 진행부(20)는 그 게임에 참가하기 위해 등록하려는 플레이어(22)의 시도가 실패하였음을 해당 플레이어(22)에게 알리고 그 플레이어에게 등록 정차를 다시 진행하라고 통보하는 SMS 메시지(42)를 해당 플레이어(22)에게 보내게 된다.

플레이어 레코드(30)의 세부사항에 포함된 생년월일 정보는 그 플레이어(22)가 해당 게임에 참여하기에는 법적으로 너무 어리다는 것을 알려줄 수 있다. 이러한 경우, 게임 진행부(20)는 그 플레이어(22)가 너무 어려서 게임에 참가하도록 등록할 수 없다는 것을 플레이어(22)에게 알리고 그 플레이어(22)가 더 나이가 들면 다시 등록을 시도할 것을 권유하는 SMS 메시지(43)를 플레이어(22)에게 전송한다.

게임 프로그램(14)의 후속적인 실행 시, 그 게임 프로그램(14)은 휴대전화(12)의 메모리에 있는 등록번호(38)에 대해 확인함으로써 해당 플레이어(22)가 성공적으로 등록이 되었다는 것을 확인한다. 만일 상기 플레이어(22)가 성공적으로 등록되지 못하였으면, 등록 절차는 전술한 바와 같이 다시 반복된다.

만일 상기 플레이어(22)가 성공적으로 등록하였으면, 게임 프로그램(14)은 그 게임에 관한 정보를 요구하면서 플레이어에게 한 세트의 게임관련 질문을 제시한다. 제1 실시예에서 게임은 복권이며, 관련 정보는 등록번호(38)뿐만 아니라 해당 플레이어(22)에 의해 선택되는 1에서 44 사이의 여섯 자리 숫자를 포함한다. 상기한 한 세트의 게임 관련 질문들에 대한 플레이어(22)의 응답은 한 세트의 게임 엔트리 정보를 포함한다. 일단 상기 플레이어(22)가 모든 게임관련 질문들에 대답을 완료하면, 게임 프로그램(14)은 휴대전화(12)를 경유해 게임 진행부(20)에 SMS 메시지(44)로 된 한 세트의 게임 엔트리 정보를 전송한다.

상기 게임 진행부(20)는 특정 기간 동안 소정 수의 게임 라운드들을 수행하는데, 그 기간의 끝 부분에 미리 정한 소정의 시간에 중지하는 특정한 라운드에 상기 플레이어(22)가 입장할 기회를 제공한다. 만일 상기 플레이어(22)가 상기한 소정의 시간이 지난 후에 특정한 라운드에 입장하려고 시도한다면, 그 플레이어(22)는 다음번 라운드의 게임에 입장 된다. 게임 엔트리를 위한 절차는 다음에서 더 상세히 기술된다.

기술한 실시예에서, 게임 진행부(20)는 매주 두 라운드의 복권 추첨을 실행하는데, 하나는 첫 번째 지정한 날짜에, 다른 하나는 두 번째 지정한 날짜에 수행된다. 플레이어(22)가 첫 번째 지정된 날에 수행되는 라운드에 입장할 기회는 상기한 첫 번째 지정된 날의 제1 지정 시간에 종료된다. 마찬가지로, 그 플레이어(22)가 두 번째 지정된 날에 수행되는 라운드에 입장 할 기회는 상기한 두 번째 지정된 날의 제2 지정 시간에 종료된다.

만일 상기 플레이어(22)가 상기한 제1 지정 시간이 종료한 다음에 첫 번째 지정된 날짜에 수행되는 라운드에 입장하려 시도한다면, 그 플레이어(22)는 상기 두 번째 지정된 날에 수행되는 다음번 게임에 입장 된다. 마찬가지로, 만일 상기 플레이어(22)가 상기한 제2 지정 시간이 종료한 다음에 두 번째 지정된 날짜에 수행되는 라운드에 입장하기를 시도한다면, 그 플레이어(22)는 상기 첫 번째 지정된 날에 수행되는 다음번 게임에 입장 된다.

각각의 라운드는 게임 진행부(20)에 의해 고유의 라운드 번호(47)가 할당된다. 이 고유 라운드 번호(47)는 해당 게임 라운드를 식별하기 위해 이용된다.

상기한 SMS 메시지(44)가 전송될 때, 캐리어는 다음과 같이 인보이스 제공 시스템(18)을 통해 플레이어 레코드(30)로 게임 입장료를 청구한다.

전술한 바와 같이, 수신자에게 전달되기 전에 전송된 SMS 메시지는 네트워크 서비스 센터(24)의 SMSC(27)에 의해 수신된다.

상기 SMS 메시지(44) 수신시, 네트워크 서비스 센터(24)의 SMSC(27)는 상기 SMS 메시지(44)의 발신자를 플레이어(22)로서, SMS 메시지(44)의 수신자를 게임 진행부(20)로서, 그리고 상기 SMS 메시지(44)의 내용을 게임 엔트리 정보 세트로서 식별한다.

상기 SMS 메시지(44)의 내용을 SMSC(27)에 의해 게임 엔트리 정보 세트로서 식별할 때, 상기 인보이스 제공 시스템(18)은 식별된 플레이어(22)의 플레이어 레코드(30)에 게임 엔트리 요금에 상당하는 인보이스 또는 청구서를 발행한다. 상기

게임 엔트리 요금이 플레이어(22)의 플레이어(22)의 플레이어 레코드(30)에 청구되므로 상기 플레이어(22)는 그 게임에 참가하기 위하여 은행 계좌를 열 필요가 없게되며, 거래 계좌 데이터베이스(26)의 기존의 플레이어 레코드(30)가 이용된다.

부가적으로, 인보이스 번호(46), 즉 이 요금 청구서의 세부사항을 기록하고 포함하는 인보이스 번호가 상기 인보이스 제공 시스템(18)에 의해 할당되어 SMSC(27)에 전달된다.

상기 SMSC(27)는 그 다음 상기 SMS 메시지(44), 그리고 인보이스 번호(46)를 게임 진행부(20)에 전달하게 된다.

상기한 게임 엔트리 정보 세트 및 인보이스 번호(46)를 포함하는 SMS 메시지(44)의 수령시, 상기 게임 진행부(20)는 진행부 컴퓨터(29)를 경유해 타임 스템프(49)에 그것의 수신 시간을 기록하는데, 이것은 플레이어(22)가 입장할 게임의 고유의 라운드 번호(47)를 결정하기 위해 후속하여 이용된다. 상기 타임 스템프(49)는 상기 SMS 메시지(44)가 휴대전화(12)에 따라서 전송된 시간이 아니라 그 게임 진행부(20)에 의한 SMS 메시지(44)의 수신 시간을 기록한다는 점은 중요한 주목할 점이다.

그 다음, 게임 진행부(20)는 진행부 컴퓨터(29)를 경유해 게임에 플레이어(22)를 입장시킨다. 이것은 등록 번호(38), 해당 인보이스 번호(46) 및 타임 스템프(49)를 포함하는 게임 엔트리 정보의 세트를 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 입력함으로써 수행된다.

상기한 등록 번호(38), 해당 인보이스 번호(46) 및 타임 스템프(49)를 포함하는 게임 엔트리 정보의 세트는 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 있어서 하나의 엔트리를 포함하고, 진행부 컴퓨터(29)를 경유해 게임 진행부(20)에 의해 하나의 고유한 엔트리번호가 할당된다.

일단 엔트리 번호(50)가 할당되고나면, 게임 진행부(20)는 해당 플레이어(22)가 그 게임에 성공적으로 입장하였음을 확인하고 플레이어(22)에게 휴대전화(12)의 메모리에 게임 프로그램(14)에 의해 후속하여 기록되어 있는 다음의 정보에 대하여 알려주는 SMS 메시지(52)를 플레이어(22)에게 전송한다.

- 엔트리 번호(50);
- 타임 스템프 (49);
- 그 타임 스템프(49)에 해당하는 고유의 라운드 번호 47 ;
- 인보이스 번호 46; 및
- 청구된 게임 엔트리 요금.

게임 진행부(20)가 게임 엔트리 정보 세트, 해당하는 인보이스 번호(46), 타임 스템프(49) 또는 고유의 라운드 번호(47) 중의 어떤 것을 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 입력하는 것이 불가능할 경우에는 상기 게임 진행부(20)는 그 게임에 입장하려고 하는 플레이어(22)의 시도가 성공하지 못했음을 플레이어(22)에게 알려주고 해당 플레이어(22)에게 다시 시도하도록 촉구하는 SMS 메시지(54)를 상기 플레이어(22)에게 전송한다. 이것은 상기 플레이어(22)에 의해 제공된 게임 엔트리 정보 세트가 예를 들면 여섯 개가 아니라 세 개의 번호만을 포함할 때 일어나는 경우일 것이다.

후속하여, 플레이어(22)는 매번 엔트리마다 전술한 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 입장하면서 여러 번 게임에 들어갈 수도 있고, 전술한 바와 같이 게임 진행부(20)에 의해 고유의 엔트리 번호가 할당될 수도 있다.

상기 게임 프로그램(14)은 휴대 전화(12)의 메모리에 다수 세트의 여섯 개의리의 "행운(lucky)" 번호를 플레이어(22)가 저장하도록 촉진한다. 상기한 다수 세트의 행운 번호들로부터 특정한 세트의 행운 번호가 게임에 참여할 때의 게임 질문 세트에 응답하여 플레이어(22)에 의해 선택될 수가 있다.

상기 게임 프로그램(14)은 또한 한번에 하나의 엔트리를 제출하는 것에 대한 대안으로서 동시에 다수의 엔트리들을 하나의 게임에 플레이어(22)가 전송하는 것을 촉진하기도 한다.

그러한 경우에:

→ 게임 엔트리 정보의 세트에서 플레이어(22)에 의해 선택된 상기 다수의 엔트리를 중의 한 엔트리를 포함하는 각 세트의 여섯 개의 숫자가 세미콜론에 의해 분리되게 된다;

→ 캐리어의 SMSC(27)는 세미콜론의 수를 셈으로써 다수의 엔트리들에 있어서 엔트리의 숫자를 결정하고, 그리고 비례하는 게임 엔트리 요금이 인보이스 발행 시스템(18)을 경유해 청구된다; 그리고

→ 플레이어(22)가 해당 게임에 성공적으로 입장했음을 확인하는 SMS 메시지(52)가 다수의 엔트리들에 있어서의 각각의 엔트리에 할당된 엔트리 번호(50)와 청구된 전체 게임 엔트리 요금에 대하여 해당 플레이어(22)에게 알려준다.

고유의 라운드 번호(47)에 해당하는 게임 라운드에 플레이어(22)가 입장할 기회가 종료된 다음에, 상기 게임 진행부(20)는 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 있는 엔트리들로부터 그 게임 라운드를 위한 승리 엔트리(56)를 진행부 컴퓨터(29)를 통해 결정한다. 상기 게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)는 1에서 44까지로부터 무작위로 여섯 개의 숫자들의 세트를 발생하고 이것을 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 있는 각각의 엔트리에 대한 게임 엔트리 정보의 세트에서 선택된 여섯 개의 번호들과 비교함으로써 결정을 내린다. 상기 게임 엔트리 정보의 세트에서 선택된 여섯 개의 번호들이 여섯 개의 랜덤 번호들의 세트와 일치하는 엔트리는 승리 엔트리(56)인 것으로 간주 된다.

만일 플레이어(22)의 엔트리 번호(50)가 승리 엔트리(56)인 것으로 결정되면, 게임 진행부(20)는 상기 플레이어(22)에게 그의 승리를 통보하는 SMS 메시지(58)를 전송한다. 상기 SMS 메시지(58)는 상금을 요구하기 위한 등록 번호(38), 플레이어(22)의 비밀번호, 인보이스 번호(46) 및 엔트리 번호(50)를 기술하는 SMS 메시지를 휴대전화(12)를 통해 전송함으로써 5 근무일 내에 게임 진행부(20)를 접촉할 것을 부가적으로 해당 플레이어(22)에게 지시한다. 전술한 실시예에서 상은 일정 금액의 돈이다. 대안적인 실시예에서는 상기한 상은 주택이나 자동차와 같은 재화의 품목일 수도 있다.

상기한 게임 엔트리 정보의 세트에서 선택된 여섯 개의 숫자들이 여섯 개의 무작위 번호와 일치하는 엔트리가 없는 경우, 즉 어떠한 승리 엔트리(56)도 없는 경우에는, 그 게임 라운드에 대한 상금은 소위 "잭팟(jackpot)"이 되어 다음번 게임 라운드를 위한 상에 추가된다.

상기 SMS 메시지(58)의 수신시, 상금을 청구하기 위하여 플레이어(22)는 그 플레이어(22)가 상금을 수령하기를 희망한다는 것을 확인하고 그리고 등록 번호(38), 플레이어(22)의 비밀번호, 인보이스 번호(46) 및 엔트리 번호(50)를 기술하는 SMS 메시지(60)를 상기 게임 진행부(20)에 응답으로 전송한다.

상기 SMS 메시지(60)의 수신시, 상기 게임 진행부(20)의 진행부 컴퓨터(29)는 그 SMS 메시지(60)에 포함되어 있는 상기 한 등록 번호(38), 플레이어(22)의 비밀번호, 인보이스 번호(46) 및 엔트리 번호(50)와, 그리고 상기 SMS 메시지(60)를 전송하기 위해 사용된 전화의 전화번호를 하기의 정보와 비교함으로써 상기 SMS 메시지(60)의 발신자가 해당 플레이어(22)가 맞는지를 검증한다:

→ 상기한 등록 번호(38)에 해당하는 등록 데이터베이스(36)에 있는 등록 정보의 세트; 및

→ 엔트리 번호(50)에 상당하는 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 있는 인보이스 번호(46)와 게임 엔트리 정보의 세트.

일단 위와 같이 검증이 되고나면, 게임 진행부(20)는 소정의 상에 따라 적절한 방법으로 플레이어(22)에게 상을 제공한다. 예를 들면, 상이 일정의 금액인 실시예에서는 상기 게임 진행부(20)는 플레이어(22)의 주소로 상금을 우송하거나, 또는 그 플레이어(22)의 신용카드 계좌에 상금을 수여한다. 필요하다면, 상기 게임 진행부(20)는 등록 번호(38)에 해당하는 등록 데이터베이스(36)에 있는 등록 정보 세트로부터 필요한 주소나 신용카드 계좌 정보를 가져온다.

대안적인 실시예에 있어서는 상금이 적은 금액, 예를 들어 100불 미만일 경우, 게임 진행부(20)는 인보이스 제공 시스템(18)의 계좌 데이터베이스(26)에 있는 플레이어(22)의 플레이어 레코드(30)에 상금으로서, 즉 플레이어(22)의 계좌에 대한 업자의 예금(크레디트)으로서 상금을 부여한다.

또 다른 실시예에 있어서는 상금이 자동차나 보트와 같은 대형의 물품일 경우, 게임 진행부(20)는 플레이어(22)의 주소로 상품을 전달할 수도 있다. 상금이 주택일 경우, 상기 게임 진행부(20)는 상기 플레이어(22)에게 그 주택의 소유권의 이전을 해주기 위해 해당 플레이어(22)와 만나도록 조치할 수도 있다.

상기 게임 진행부(20)는 휴대전화(12)가 아닌 통신 장치들, 즉 개인용 컴퓨터 또는 다른 휴대전화로부터 SMS 메시지들을 수령할 수도 있다. 상기 게임 진행부(20)는 그것이 SMS 메시지(50)인 것으로 사칭하는 통신장치들로부터 수신하는 어떠한 SMS 메시지들도 무시할 것이다. 이러한 방법으로 그러한 SMS 메시지의 발신자는 해당 플레이어(22)로서 검증되지 않을 것이며, 상금이 우송되거나 제공되지 않을 것이다.

만일 플레이어(22)의 엔트리 번호(50)가 승리 엔트리(56)가 아닌 것으로 판단되면, 게임 진행부(20)는 그 사람이 승리하지 못했다는 것을 플레이어(22)에게 알려주고 그 플레이어(22)가 다시 게임을 하도록 권유하는 SMS 메시지(62)를 상기 플레이어(22)에게 전송한다. 상기 SMS 메시지(62)는 게임 진행부(20)에 의해 생성된 여섯 개의 무작위 번호들의 세트, 즉 당첨 번호를 상기 플레이어(22)에게 부가적으로 알려준다.

본 발명의 또 다른 대안적인 실시예에 있어서, 상기 게임 진행부(20)는 또한 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 있는 엔트리들로부터 제1 및 제2의 위로상 승리 엔트리(64 및 66)를 결정한다. 상기한 게임 엔트리 정보 세트에서 선택된 여섯 개의 숫자들 중의 다섯 개가 상기한 세트의 여섯 개의 무작위 번호들 중의 다섯 개 숫자와 일치하는 엔트리는 상기한 제1 위로상 승리 엔트리(64)로 간주 된다. 상기한 게임 엔트리 정보 세트에서 선택된 여섯 개의 숫자들 중의 네 개가 상기한 세트의 여섯 개의 무작위 번호들 중의 네 개 숫자와 일치하는 엔트리는 상기한 제2 위로상 승리 엔트리(66)로 간주 된다.

그의 엔트리들이 상기한 제1 위로상 승리 엔트리(64) 또는 제2 위로상 승리 엔트리(66)에 해당하는 플레이어들은 승리 엔트리(56)에 관하여 전술한 바와 유사한 과정으로 상응하는 위로상을 획득한다.

둘 이상의 플레이어가 상기한 승리 엔트리(56)에 해당하는 엔트리를 갖는 경우에는 전술한 실시예에서의 상금을 포함하는 금액이 공평하게 승자들 간에 분배된다.

상기한 위로상을 포함하는 금액은, 만일 이것이 제공된다면, 상기한 제1 위로상 승리 엔트리(64) 또는 제2 위로상 승리 엔트리(66)에 상응하는 엔트리를 둘 이상의 플레이어들이 갖는다면 마찬가지로 공평하게 분배된다.

상금이 집과 같은 물품이고, 둘 이상의 플레이어가 승리 엔트리(56)에 해당하는 엔트리를 갖는 또 다른 대안적인 실시예에서는 그 물품은 판매되어 그것의 매매를 통해 수금된 금액은 승자들 사이에서 공평하게 분배된다.

부과된 게임 엔트리 요금으로부터 발생하는 그 게임에 플레이어(22)가 참여함으로부터 발생된 수입은 게임 진행부(20)와 캐리어 사이에 그들 간의 약정에 따라 공유된다. 그러한 약정은, SMS 메시지(32)와 같은, 통신 네트워크(16)를 통해 플레이어(22)에 의해 게임 진행부(20)에 전송되는 통신으로부터 발생된 수입의 공유를 포함할 수도 있다.

같은 번호가 같은 부분을 나타내는 본 발명의 제2 실시예에 따르면, 상기 게임은 한 세트의 축구 경기("footy tipping"), 한 세트의 권투 경기, 또는 한 세트의 경마("horse betting")와 같은 한 세트의 스포츠 시합 게임일 수도 있다. 이 경우에, 게임 질문 세트에 의해 요구되는 게임에 관한 정보는 등록 번호(38)뿐만 아니라 그러한 한 세트의 스포츠 경기에서 각각의 운동 경기에 승리하는 것으로 플레이어(22)에 의해 선택된 어느 팀이나 개인을 포함한다.

승리 엔트리(56)는 각각의 운동 경기에서 실제로 승리하는 팀이나 개인을 주목하고 그리고 이것을 게임 엔트리 데이터베이스(48)의 각각의 엔트리에 대한 게임 엔트리 정보의 세트에서 선택된 팀 또는 개인과 비교하는 게임 진행부(20)에 의해 결정된다. 승자의 가장 많은 숫자가 선택된 엔트리가 승리 엔트리(56)인 것으로 간주 된다.

상기 게임은 승자가 결정될 수 있는 어떤 형태의 게임 또는 경기일 수도 있음을 인식하여야 한다. 이미 언급한 게임들에 더하여 게임은 카지노 게임, 네트워크 게임 및 보드 게임 등을 포함한다.

한편, 또 다른 대안적인 실시예에 있어서, 게임 질문들의 세트에 의해 요구된 게임에 관한 정보는 그 플레이어(22)가 해당 게임에 참여하기를 원한다는 통지만을 포함한다. 그 다음으로, 승리 엔트리(56)가 게임 엔트리 데이터베이스(48)에 있는 엔트리들로부터 하나의 엔트리를 임의로 선택하는 게임 진행부(20)에 의해 결정된다.

다른 대안적인 실시예에 있어서, 게임 질문들의 세트에 의해 요구되는 게임에 관한 정보는 플레이어(22)가 랜덤 또는 "slikpik" 엔트리를 갖기를 원한다는 통지를 포함한다. 이 경우, 게임 진행부(20)는 실행되는 게임에 따라서 플레이어(22)에 대한 게임 엔트리 정보의 세트에 대한 선택들을 임의로 선택한다.

본 발명은 전술한 실시예들에만 한정되는 것은 아니라는 것이 당해 기술분야의 전문가라면 인식할 수 있을 것이다. 특히, 전술한 본 발명은 다음과 같은 변경 및/또는 부가 사항들을 포함할 수도 있다:

- * 게임 진행부(20)는 일반 복권, 축구복권(footy tipping), 그리고 경마 도박(horse betting)과 같은 여러 가지의 게임들을 제공하여도 좋다. 이 경우, 게임 프로그램(14)은 플레이어(22)가 참여하기를 희망하는 다수의 게임들 중의 어떤 것을 해당 플레이어가 선택할 수 있게끔 동작 가능하다. 예를 들면, 상기 플레이어(22)는 복권 게임에 참여하도록 게임 프로그램(14)을 동작할 수도 있고, 그 다음으로 축구복권에 참여하도록 게임 프로그램(14)을 동작할 수도 있다.
- * 등록 정보의 세트는 휴대전화(12)의 메모리에 저장될 수 있다. 그러한 경우, 상기 게임 프로그램(14)은, 플레이어(22)의 등록을 촉진하기 위해 플레이어(22)에게 한 세트의 등록관련 질문들을 제시하기보다는, 휴대전화(12)의 메모리로부터 직접 등록 정보 세트를 복사한다.
- * 등록 번호(38)는 상기 플레이어(22)에 의해 결코 드러날 수 없는 일종의 "블라인드(blind)" 번호일 수도 있다. 이 경우, 등록 번호(38)가 휴대전화(12)의 메모리에 여전히 등록되어 있을지라도, 플레이어(22)는 등록 번호(38)가 무엇인지에 대하여 안내받지 않는다. 상기 게임 프로그램(14)은 게임 진행부(20)로 휴대전화(12)를 통해 전송된 SMS 메시지들로 상기 등록 번호(38)를 자동으로 삽입한다.
- * 상기 게임 진행부(20)는 게임 진행부(20)로부터 휴대전화(12)로의 게임 프로그램(14)의 전송을 개시하도록 접속될 수도 있는 게임 웹사이트를 구비하여도 좋다. 그러한 웹사이트가 존재하는 본 발명의 일 실시예에서, 상기 휴대전화(12)는 무선 응용 프로토콜(Wireless Application Protocol: WAP) 브라우저를 부가로 포함한다. 상기 WAP 브라우저는 게임 웹사이트에 접속하고 휴대전화(12)의 메모리에 그 게임 프로그램(14)을 다운로드하고 저장하도록 휴대전화(12)를 통해 플레이어(22)에 의해 동작이 가능하다.
- * 게임 진행부(20)는 플레이어(22)의 등록을 도와주는 등록 웹사이트를 가질 수 있다. 등록하기 위해서는 상기 플레이어(22)는 그 등록 웹사이트에 접속한다. 그 다음 상기 등록 웹사이트는 플레이어(22)에게 등록관련 질문 세트를 제시한다. 등록관련 질문들, 말하자면, 등록 정보 세트에 대한 플레이어(22)의 응답은, 일단 플레이어(22)가 모든 등록관련 질문들에 응답을 하였으면, 전술한 바와 같이, 게임 진행부(20)에 의해 처리되는데, 상기 게임 진행부(20)는 등록 웹사이트를 경유해 해당 플레이어(22)와 통신하게 된다.
- * 일단 플레이어(22)가 등록되면, 해당 플레이어는 게임 프로그램(14)을 이용하지 않고 게임에 들어갈 수 있다. 이러한 방식으로 게임에 들어가기 위해서는 상기 플레이어(22)는 등록 번호(38)와 게임 엔트리 정보 세트를 포함하는 SMS 메시지를 게임 진행부(20)로 전송한다.
- * 캐리어 업자가 한 게임에 대한 엔트리의 수를 결정하고 인보이스 제공 시스템(18)을 통해 비례하는 게임 엔트리 요금을 청구하는 것 보다는 상기 게임 진행부(20)가 한 게임에 대한 엔트리의 수를 결정하고, 그것에 대해 청구될 요금에 대하여 캐리어 업자에게 알려줄 수도 있다. 이 경우, 상기 SMS 메시지(44)가 전송될 때 상기 캐리어는 인보이스 제공 시스템(18)을 통해 플레이어 레코드(30)에 기본 요금을 청구한다. 상기 기본 요금의 세부사항은 인보이스 번호(46)로 기록되고 게임 진행부(20)로 전달된다. 상기 플레이어(22)가 입장하는 매 게임에 대하여 게임 진행부(20)는 총요금을 결정하기 위하여 기본 요금에 게임 요금을 더한다. 상기한 총요금은 그 다음에 게임 진행부(20)로부터 캐리어로 전달되어 인보이스 제공 시스템(18)을 통해 플레이어 레코드(30)로 청구된다.
- * 상기 인보이스 제공 시스템(18)은 그 기관이 게임 진행부(20)에 대해 독립적이면, 캐리어 업자가 아닌 다른 기관에 의해 소유되거나 및/또는 운용될 수도 있다.
- * 휴대전화(12) 및 SMS 메시지들에 관하여 기술하였지만, 본 발명은 그에 제한되지는 않고, 어떤 적절한 통신 수단과 통신 메시지 포맷이 이용될 수 있다.
- * 상기 플레이어(22)는 등록시 게임에 자동으로 입장될 수 있다.
- * 게임 프로그램은 게임 진행부에 의해 운용되는 서버와 같은 게임 컴퓨터의 메모리에 저장될 수 있다. 그러한 경우, 해당 플레이어는 그 게임 컴퓨터에 연결하기 위한 통신 수단을 작동하고 통신 네트워크를 통해 게임 프로그램을 실행할 수도 있다.

* 상기 게임 진행부의 진행부 컴퓨터는 그것에 대한 비인가된 접속을 차단하기 위하여 방화벽과 같은 보안 수단을 포함할 수 있다.

* 상기 게임 진행부는 비인가된 소스로부터 또는 그를 통해 전송된 통신 메시지를 식별하기 위한 식별 수단을 포함할 수도 있다. 상기 비인가된 소스는, 예를 들면, 그 게임에의 참여가 불법인 국가에 거주하기 때문에, 또는 금지된 행위이기 때문에, 스팸머(spammer)와 같은 환영받지 못하는 마케티어(marketeer), 또는 다른 캐리어 업자 또는 서비스 공급자에 의해 운영되는 통신 네트워크 때문에 그 게임에 참여하는 것이 허가되지 않는 플레이어일 수도 있다. 그러한 경우, 상기 게임 진행부는 식별 수단에 의해 확인된 통신 메시지들을 비인가된 소스로부터 또는 그를 통해 전송된 것으로서 차단하기 위한 차단 수단을 더 포함하는 것이 바람직하다.

* SMS 메시지(44)와 같은 휴대전화(12)로부터 통신 네트워크(16)를 통해 전송된 통신은 암호화되어도 좋다. 그러한 암호화는 사기가 일어날 가능성을 줄여주고 또한 전송된 통신에 있어 에러 가능성을 경감시킨다.

당해 기술분야의 통상의 전문가라면 여기에 기술된 발명은 지금까지 특정하게 기술된 것과는 다른 변형과 변경의 여지가 많다는 것을 인식하여야 할 것이다. 따라서 본 발명은 본 발명의 영역 내에 있는 모든 변경과 변형들을 포함하는 것으로 이해하여야 할 것이며, 그의 범위는 첨부한 청구범위로부터 결정될 것이다.

산업상 이용 가능성

본 발명에 따른 게임 시스템 및 방법은 특히 복권사업에 이용하기에 적합하다.

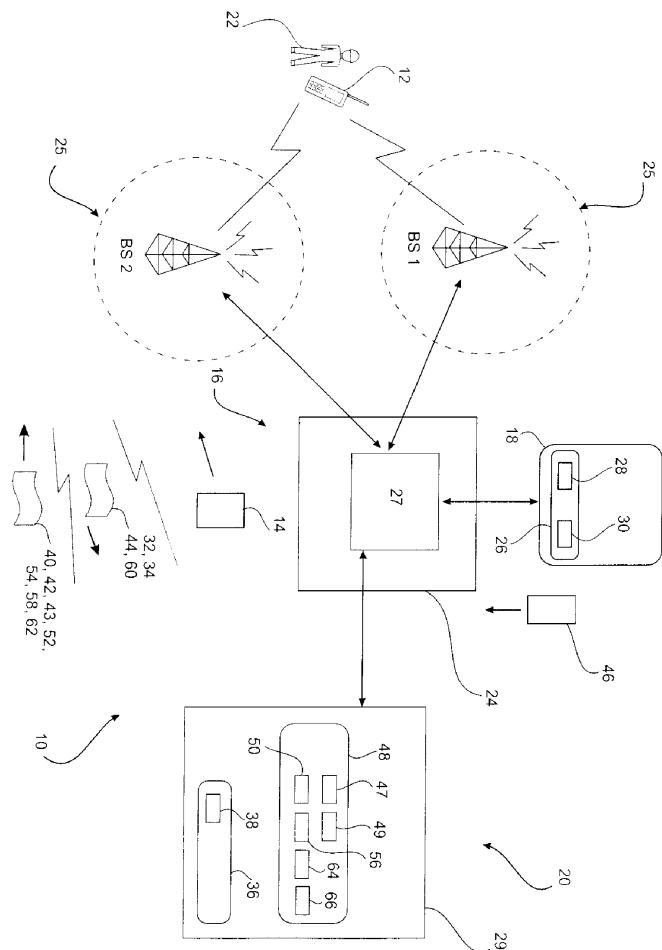
도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 일측면에 따른 게임 시스템 및 방법의 제1 실시예에 대한 개략적인 도면, 그리고

도 2는 도 1의 게임 시스템 및 방법의 회로망 도면이다.

도면

도면1



도면2

