



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2018년08월01일
(11) 등록번호 10-1884507
(24) 등록일자 2018년07월26일

- | | |
|---|---|
| <p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G07F 17/32 (2006.01)</p> <p>(52) CPC특허분류
G07F 17/3218 (2013.01)
G06Q 50/34 (2013.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2015-7033418(분할)</p> <p>(22) 출원일자(국제) 2013년02월28일
심사청구일자 2018년01월05일</p> <p>(85) 번역문제출일자 2015년11월23일</p> <p>(65) 공개번호 10-2015-0138420</p> <p>(43) 공개일자 2015년12월09일</p> <p>(62) 원출원 특허 10-2014-7026978
원출원일자(국제) 2013년02월28일
심사청구일자 2014년11월20일</p> <p>(86) 국제출원번호 PCT/IB2013/001014</p> <p>(87) 국제공개번호 WO 2013/128296
국제공개일자 2013년09월06일</p> <p>(30) 우선권주장
61/604,060 2012년02월28일 미국(US)</p> <p>(56) 선행기술조사문헌
KR1020080011777 A*
JP2005159958 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌</p> | <p>(73) 특허권자
인트라로트 에스.에이. 인터그레이티드 로터리 시스템즈 앤드 서비스
그리스 아테네 마루시 15125 키피시아스 애비뉴 64</p> <p>(72) 발명자
알리지자키스 이요아니스
그리스 아테네 지알-15125 키피시아스 애비뉴 64
앤드 프레메티스 스트리트 3
카코스 디미트로스
그리스 아테네 지알-15125 키피시아스 애비뉴 64
앤드 프레메티스 스트리트 3
(뒷면에 계속)</p> <p>(74) 대리인
김태홍, 김진희</p> |
|---|---|

전체 청구항 수 : 총 20 항

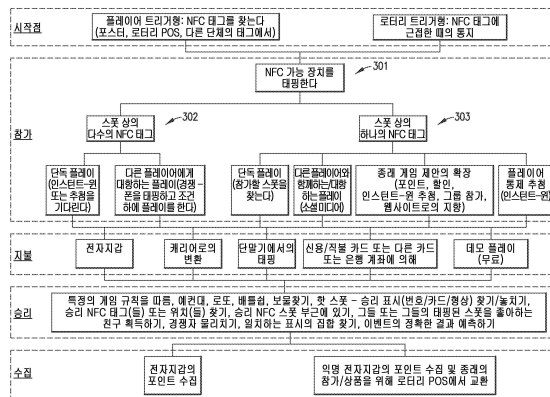
심사관 : 태정범

(54) 발명의 명칭 근거리 무선통신(NFC)용으로 인에이블되는 휴대 장치로 복권 게임을 수행하는 방법 및 시스템

(57) 요약

일부 실시형태에 있어서, 본 발명은 플레이어의 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 복권 게임과 관련된 제1 게임 피스 간의 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 플레이어가 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 표시를 수신하기 위한 코드와; 복권 게임의 규칙에 따라서 추첨을 수행하기 위한 코드와; 복권 게임의 규칙 (뒷면에 계속)

대표도



에 따라서 플레이어에 의해 수행되는 동작 - 이 동작은 i) 추첨의 결과 및 ii) 플레이어의 모바일 장치와 복권 게임과 관련된 제2 게임 피스 간의 NFC 통신에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 표시를 수신하기 위한 코드; 및 복권 게임의 규칙에 따라서 플레이어에게 상을 분배하기 위한 코드를 실행하는 프로세서를 포함한 컴퓨터 시스템을 제공한다.

(52) CPC특허분류

G07F 17/3251 (2013.01)

G07F 17/3272 (2013.01)

G07F 17/329 (2013.01)

(72) 발명자

파츠니스 스피리돈

그리스 아테네 지알-15125 키피시아스 애비뉴 64
앤드 프레메티스 스트리트 3

브라하티스 콘스탄티노스 앙겔로스

그리스 아테네 지알-15125 키피시아스 애비뉴 64
앤드 프레메티스 스트리트 3

아사나소포울로우 크리소울라

그리스 아테네 지알-15125 키피시아스 애비뉴 64
앤드 프레메티스 스트리트 3

디아만디스 아지리스

그리스 아테네 지알-15125 키피시아스 애비뉴 64
앤드 프레메티스 스트리트 3

카라 지아나

그리스 아테네 지알-15125 키피시아스 애비뉴 64
앤드 프레메티스 스트리트 3

명세서

청구범위

청구항 1

컴퓨터 구현 방법에 있어서,

적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 물리적 게임 피스(piece)와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(near field communication; NFC)에 기초하여 수신됨 - 하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 신원(identity)을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨(drawing)을 수행하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작 - 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상(prize)을 분배하는 단계;

적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제3 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제3 NFC에 기초하여 수신됨 - 하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 신원을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제1 규칙에 따라 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제2 추첨을 수행하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작 - 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제2 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하는 단계

를 적어도 수행하도록, 상기 게임 수행 권한의 적어도 하나의 컴퓨터 시스템을 특수하게 프로그래밍하는 단계를

포함하는, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 추첨과 상기 적어도 하나의 제2 추첨은 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 복수의 플레이어들 간에 이루어지는 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 추첨과 상기 적어도 하나의 제2 추첨은 동일한 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제3 물리적 게임 피스는 동일한 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 5

제1항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제2 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제4 물리적 게임 피스는 동일한 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 6

제1항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임은 보물찾기형(treasure hunt type) 게임, 핫 스폿형(Hot Spot type) 게임 및 로또형(lotto type) 게임의 그룹으로부터 선택된 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 7

제1항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 동작 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제2 동작은 또한, 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 공동으로 플레이하는 상기 적어도 하나의 제1 플레이어 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 기초를 둔 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 8

제1항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 상은 적어도 하나의 제3 상의 제1 부분이고, 상기 적어도 하나의 제2 상은 상기 적어도 하나의 제3 상의 제2 부분인 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 9

컴퓨터 구현 방법에 있어서,

적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신됨 - 하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 신원을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하는 단계;

적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신됨 - 하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 신원을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2

플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작 - 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제3 NFC에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제3 표시를 수신하는 단계;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작 - 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하는 단계;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하는 단계

를 적어도 수행하도록, 상기 게임 수행 권한의 적어도 하나의 컴퓨터 시스템을 특수하게 프로그래밍하는 단계를 포함하는, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 10

제9항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 추첨은 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 복수의 플레이어들 간에 이루어지는 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 11

제9항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 물리적 게임 피스는 동일한 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 12

제9항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제3 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제4 물리적 게임 피스는 동일한 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 13

제9항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 동작 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제2 동작은 또한, 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 공동으로 플레이하는 상기 적어도 하나의 제1 플레이어 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 기초를 둔 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 14

제13항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 상은 적어도 하나의 제3 상의 제1 부분이고, 상기 적어도 하나의 제2 상은 상기 적어도 하나의 제3 상의 제2 부분인 것인, 컴퓨터 구현 방법.

청구항 15

유형의 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체(non-transient computer tangible readable medium)를 구비한 적어도 하나의 컴퓨터를 포함하는 컴퓨터 시스템에 있어서,

상기 유형의 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체 상에는 상기 컴퓨터의 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행가능한 소프트웨어 명령어들이 저장되어 있고,

상기 소프트웨어 명령어들은 상기 컴퓨터의 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 적어도 하나의 컴퓨터로 하여금,

적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신됨 - 하게 하고;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 신원을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하게 하며;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작 - 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하게 하고;

적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제3 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제3 NFC에 기초하여 수신됨 - 하게 하고;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 신원을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하게 하며;

상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제2 추첨을 수행하게 하고;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작 - 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제2 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하게 하며;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하게 하는 것인, 컴퓨터 시스템.

청구항 16

제15항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 동작 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제2 동작은 또한, 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 공동으로 플레이하는 상기 적어도 하나의 제1 플레이어 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 기초를 둔 것인, 컴퓨터 시스템.

청구항 17

제16항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 상은 적어도 하나의 제3 상의 제1 부분이고, 상기 적어도 하나의 제2 상은 상기 적어도 하나의 제3 상의 제2 부분인 것인, 컴퓨터 시스템.

청구항 18

유형의 비밀시적 컴퓨터 판독가능 매체를 구비한 적어도 하나의 컴퓨터를 포함하는 컴퓨터 시스템에 있어서, 상기 유형의 비밀시적 컴퓨터 판독가능 매체 상에는 상기 컴퓨터의 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행가능한 소프트웨어 명령어들이 저장되어 있고, 상기 소프트웨어 명령어들은 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행될 때, 상기 적어도 하나의 컴퓨터로 하여금,

적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신됨 - 하게 하고;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 신원을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하게 하고;

적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원한다는 것을 표시하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신 - 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신됨 - 하게 하며;

상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 신원을 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위한 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하게 하고;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작 - 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제3 NFC에 기초를 둔 것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제3 표시를 수신하게 하며;

상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제2 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작 - 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 물리적 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔

것임 - 을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하게 하고;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하며;

상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 하나의 제3 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하게 하는 것인, 컴퓨터 시스템.

청구항 19

제18항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 동작 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제2 동작은 또한, 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 공동으로 플레이하는 상기 적어도 하나의 제1 플레이어 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 기초를 둔 것인, 컴퓨터 시스템.

청구항 20

제19항에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 상은 적어도 하나의 제3 상의 제1 부분이고, 상기 적어도 하나의 제2 상은 상기 적어도 하나의 제3 상의 제2 부분인 것인, 컴퓨터 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 관련 출원

[0002] 본원은 "근거리 무선통신(NFC)용으로 인에이블되는 휴대 장치로 복권 게임을 수행하는 방법 및 시스템"(METHODS AND SYSTEMS FOR CONDUCTING LOTTERY GAMES WITH PORTABLE DEVICES ENABLED FOR NEAR FIELD WIRELESS COMMUNICATION(NFC))의 명칭으로 2012년 2월 28일자 출원한 미국 가특허 출원 제61/604,060호를 우선권 주장하며, 이 우선권 출원은 여기에서의 인용에 의해 그 전체 내용이 모든 목적으로 본원에 통합된다.

[0003] 기술 분야

[0004] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은 NFC를 활용하는 통신용으로 인에이블되는 휴대 장치로 복권 게임(lottery game)을 수행하는 것에 관한 것이다.

배경 기술

[0005] 전형적으로, NFC는 NFC 가능 장치가 통신을 위해 "휘두르기"(swipe), "부딪치기"(bump), "가볍게 두드리기"(tap) 또는 다른 방식으로 근접시켜 이동되는 단거리 무선통신 기술을 나타낼 수 있다. 전형적으로, NFC는 일반적으로 10 cm 이하의 거리를 필요로 하는 일련의 단거리 무선 기술을 포함할 수 있다. 일반적으로, NFC는 ISO/IEC 18000-3 무선 인터페이스에서 13.56 MHz로 동작하고, 106 kbit/s 내지 424 kbit/s 범위의 속도로 동작한다. 전형적으로, NFC는 이니시에이터(initiator)와 타겟을 포함할 수 있고; 이니시에이터는 수동 타겟에 전력을 공급할 수 있는 무선 주파수(RF) 장(field)을 능동적으로 발생한다. 그러한 예에서, NFC 타겟은 배터리가 필요 없는 태그, 스티커, 전자열쇠(key fob) 또는 카드와 같은 매우 단순한 형상 계수(form factor)를 취하도록 인에이블된다.

발명의 내용

해결하려는 과제

과제의 해결 수단

[0006] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임 피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(near field communication,

NFC)에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하는 단계와;

- [0007] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0008] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0009] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨(drawing)을 수행하는 단계와;
- [0010] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하는 단계와;
- [0011] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하는 단계와;
- [0012] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하는 단계와;
- [0013] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0014] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0015] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제2 추첨을 수행하는 단계와;
- [0016] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제2 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하는 단계와;
- [0017] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하는 단계를 적어도 수행하도록, 상기 게임 수행 권한의 적어도 하나의 컴퓨터 시스템을 특수하게 프로그래밍하는 단계를 적어도 포함한 컴퓨터 구현 방법을 제공한다.
- [0018] 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 추첨 및 상기 적어도 하나의 제2 추첨은 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 복수의 플레이어 중에서 이루어진다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 추첨과 상기 적어도 하나의 제2 추첨은 동일하다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제3 게임 피스는 동일하다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제3 게임 피스는 동일하다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제2 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제4 게임 피스는 동일하다.
- [0019] 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임은 보물찾기 형 게임, 핫 스팟(Hot Spot) 형 게임 및 로또 형 게임의 그룹으로부터 선택된다.
- [0020] 일부 실시형태에 있어서, 상기 플레이어 중에서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작은 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 공동으로 플레이하는 상기 적어도 하나의 제1 플레이어 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이

어에 또한 기초를 둔다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 상은 적어도 하나의 제3 상의 제1 부분이고 상기 적어도 하나의 제2 상은 적어도 하나의 제3 상의 제2 부분이다.

- [0021] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임 피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신된 것임을 수신하는 단계와;
- [0022] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0023] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0024] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임을 수신하는 단계와;
- [0025] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0026] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0027] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하는 단계와;
- [0028] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하는 단계와;
- [0029] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하는 단계와;
- [0030] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하는 단계와;
- [0031] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하는 단계를 적어도 수행하도록, 상기 게임 수행 권한의 적어도 하나의 컴퓨터 시스템을 특수하게 프로그래밍하는 단계를 포함한 컴퓨터 구현 방법을 제공한다.
- [0032] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 컴퓨터의 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행가능한 소프트웨어 명령어가 저장된 형태 있는 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체를 구비한 적어도 하나의 컴퓨터를 포함한 컴퓨터 시스템에 있어서,
- [0033] 상기 소프트웨어 명령어가,
- [0034] 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임

피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;

- [0035] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0036] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;
- [0037] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하기 위한 코드와;
- [0038] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하기 위한 코드와;
- [0039] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하기 위한 코드와;
- [0040] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;
- [0041] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0042] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;
- [0043] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제2 추첨을 수행하기 위한 코드와;
- [0044] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제2 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하기 위한 코드와;
- [0045] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하기 위한 코드를 포함한 것인 컴퓨터 시스템을 제공한다.
- [0046] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 컴퓨터의 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행가능한 소프트웨어 명령어가 저장된 형체 있는 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체를 구비한 적어도 하나의 컴퓨터를 포함한 컴퓨터 시스템에 있어서,
- [0047] 상기 소프트웨어 명령어가,
- [0048] 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임 피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;
- [0049] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0050] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1

지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;

- [0051] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;
- [0052] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0053] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;
- [0054] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하기 위한 코드와;
- [0055] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하기 위한 코드와;
- [0056] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하기 위한 코드와;
- [0057] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하기 위한 코드와;
- [0058] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하기 위한 코드를 포함한 것인 컴퓨터 시스템을 제공한다.

도면의 간단한 설명

[0059] 본 발명은 첨부 도면을 참조하여 더 설명될 것이다. 첨부 도면에 있어서, 동일한 구조물은 동일한 참조 번호로 인용된다. 도시된 도면들은 반드시 정확한 축척으로 된 것이 아니며, 일반적으로 본 발명의 원리를 예시하는 데에 초점이 맞추어져 있다. 또한 일부 특징은 특정 컴포넌트의 세부를 나타내기 위해 과장될 수 있다.

도 1은 본 발명의 일부 실시형태의 일부 양태를 보인 도이다.

도 2는 본 발명의 일부 실시형태의 일부 다른 양태를 보인 도이다.

도 3은 본 발명의 일부 실시형태의 다른 양태를 보인 도이다.

도 4는 본 발명의 일부 실시형태의 또 다른 양태를 보인 도이다.

도 5는 본 발명의 일부 실시형태의 추가의 양태를 보인 도이다.

도면들은 이 명세서의 일부를 구성하고 본 발명의 예시적인 실시형태 및 그 예시적인 각종 목적 및 특징을 포함한다. 또한, 도면들은 반드시 정확한 축척으로 된 것이 아니며, 일부 특징들은 특정 컴포넌트의 세부를 나타내기 위해 과장될 수 있다. 더 나아가, 도면에 도시된 임의의 측정치, 사양 등은 단순히 예시하는 것이고, 한정하는 것으로 의도되지 않는다. 그러므로, 여기에서 개시되는 특징의 구조적 및 기능적 세부는 제한하는 것으로 해석되어서는 안되고, 단순히 본 발명을 다양하게 이용할 수 있도록 이 기술에 숙련된 사람들에게 교시하기 위한 대표적인 기초로서 해석되어야 한다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0060] 여기에서 개시한 장점 및 개선점들 중에서, 본 발명의 기타의 목적 및 장점들이 첨부 도면과 함께하는 이하의 설명으로부터 명백하게 될 것이다. 본 발명의 구체적인 실시형태가 여기에서 개시되지만, 개시되는 실시형태들은 단순히 다양한 형태로 실시될 수 있는 본 발명을 예시한 것이라는 점을 이해하여야 한다. 또한, 본 발명의 각종 실시형태와 함께 주어지는 각각의 예는 예시하는 것으로 의도되고, 한정하는 것이 아니다.
- [0061] 이 명세서 및 특허 청구범위 전반에 걸쳐서, 하기의 용어들은, 문맥에서 다른 방식으로 명확하게 구술하지 않는 한, 명백히 하기와 관련된 의미를 갖는다. 여기에서 사용되는 구 "일 실시형태에 있어서" 및 "일부 실시형태에 있어서"는 반드시 당해 실시형태와 관련하여 설명하는 것과 동일한 실시형태만을 나타내는 것이 아니다. 또한, 여기에서 사용되는 구 "다른 하나의 실시형태에 있어서" 및 "일부 다른 실시형태에 있어서"는 비록 다른 실시형태를 설명하고 있지만, 반드시 그 다른 실시형태만을 나타내는 것이 아니다. 따라서, 이하에서 설명하는 바와 같이, 본 발명의 각종 실시형태는 본 발명의 범위 또는 정신으로부터 벗어나지 않고 쉽게 조합될 수 있다.
- [0062] 더 나아가, 여기에서 사용되는 용어 "또는"은 내포적 "또는"의 기능어이고, 문맥에서 다른 방식으로 명확히 구술하지 않는 한, 용어 "및/또는"과 동가이다. 용어 "~에 기초한"은 배타적인 의미를 갖는 것이 아니고, 문맥에서 다른 방식으로 명확히 구술하지 않는 한, 명세서에서 설명하지 않은 추가의 요소에 기초를 둘 수 있다. 또한, 명세서 전반에 걸쳐서 단수 표현의 용어는 복수 표현의 의미를 포함할 수 있다. "내"(in)의 의미는 "내"(in) 및 "상"(on)을 포함한다.
- [0063] 예시적인 운영 환경
- [0064] 도 1은 본 발명을 운영하는 환경의 일 실시형태를 보인 것이다. 그러나, 본 발명을 실시하기 위하여 이러한 컴포넌트들이 모두 필요한 것은 아니고, 본 발명의 정신 및 범위로부터 벗어나지 않고 컴포넌트의 배치 및 유형을 다양하게 변화시킬 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 게임을 실행하기 위한 본 발명의 시스템은 다수의 부재(member) 및 동시 거래(transaction)를 수반한다. 다른 실시형태에 있어서, 게임을 실행하기 위한 본 발명의 시스템은 데이터 액세스, 캐싱, 검색 및 데이터베이스 접속 풀링(pooling)을 위한 각종 전략을 포함한 확장성 컴퓨터(scalable computer) 및 네트워크 구조에 기초를 둔다. 확장성 구조의 예로는 복수의 서버를 운용할 수 있는 구조가 있다.
- [0065] 실시형태에 있어서, 본 발명의 컴퓨터 시스템(102-104)의 부재(예를 들면, 사용자(예컨대 플레이어, 에이전트 등))는 서버(106, 107)와 같은 다른 컴퓨팅 장치 등으로/로부터 네트워크(105)와 같은 네트워크를 통해 메시지를 서로 전송 및 수신할 수 있는 사실상 모든 컴퓨팅 장치를 포함한다. 실시형태에 있어서, 그러한 장치들의 집합으로서는 퍼스널 컴퓨터, 마이크로프로세서 시스템, 마이크로프로세서 기반형 또는 프로그램가능형 소비자 전자기기, 네트워크 PC 등과 같은 유선 통신 매체를 이용하여 전형적으로 접속하는 장치들이 있다. 실시형태에 있어서, 그러한 장치들의 집합은 또한 셀폰, 스마트폰, 페이지, 위키토기, 무선 주파수(RF) 장치, 적외선(IR) 장치, CB, 상기의 장치들을 하나 이상 결합한 통합 장치, 또는 사실상 임의의 모바일 장치 등과 같은 무선 통신 매체를 이용하여 전형적으로 접속하는 장치들을 포함한다. 유사하게, 실시형태에 있어서, 클라이언트 장치(102-104)는 PDA, 포켓 PC, 착용식(wearable) 컴퓨터, 및 유선 및/또는 무선 통신 매체를 통하여 통신하도록 설비된 임의의 다른 장치와 같은 유선 또는 무선 통신 매체를 이용하여 접속할 수 있는 임의의 장치이다.
- [0066] 실시형태에 있어서, 부재 장치(102-104) 내의 각 부재 장치는 웹 페이지를 수신 및 전송하도록 구성된 브라우저 애플리케이션 등을 포함할 수 있다. 실시형태에 있어서, 브라우저 애플리케이션은 비제한적인 예를 들자면 하이퍼텍스트 마크업 언어(HTML) 등의 표준 일반화 마크업 언어(SMGL), 무선 애플리케이션 프로토콜(WAP), 무선 마크업 언어(WML) 등의 핸드헬드 장치 마크업 언어(HDML), WML스크립트, 자바스크립트 등을 포함한 사실상 임의의 웹 기반 언어를 이용하여 그래픽, 텍스트, 멀티미디어 등을 수신 및 디스플레이하도록 구성될 수 있다. 실시형태에 있어서, 본 발명은 자바(Java) 또는 닷넷(.Net)으로 프로그램된다.
- [0067] 실시형태에 있어서, 부재 장치(102-104)는 비제한적인 예를 들자면 이메일, 단문 서비스(SMS), 멀티미디어 메시지 서비스(MMS), 순간 메시징(IM), 인터넷 릴레이 채팅(IRC), mIRC, 재버(Jabber) 등을 포함한 다른 메카니즘을 이용하여 다른 컴퓨팅 장치로부터 메시지를 수신하도록 또한 구성될 수 있다.
- [0068] 실시형태에 있어서, 네트워크(105)는 통신을 위해 하나의 컴퓨팅 장치를 다른 컴퓨팅 장치에 결합하도록 구성될 수 있다. 실시형태에 있어서, 네트워크(105)는 임의 형태의 컴퓨터 관독가능 매체를 이용하여 정보를 하나의 전자 장치로부터 다른 전자 장치로 전달하도록 인에이블될 수 있다. 또한, 실시형태에 있어서, 네트워크(105)는 무선 인터페이스, 및/또는 인터넷과 같은 유선 인터페이스뿐만 아니라, 근거리 통신망(LAN), 광역 통신망(WAN), 범용 직렬 버스(USB) 포트를 이용하는 것과 같은 직접 접속, 다른 형태의 컴퓨터 관독가능 매체, 또는 상기의

것들의 임의 조합을 포함할 수 있다. 실시형태에 있어서, 상이한 구조 및 프로토콜에 기초한 것을 포함한 상호 접속형 LAN의 집합에서, 라우터는 LAN들 간의 링크로서 작용하여 LAN들 간에 메시지를 전송할 수 있다.

[0069] 또한, 일부 실시형태에 있어서, LAN 내의 통신 링크는 전형적으로 비틀림 와이어 쌍 또는 동축 케이블을 포함하고, 네트워크들 간의 통신 링크는 아날로그 전화선로, T1, T2, T3 및 T4를 포함한 완전한 또는 부분적인 전용 디지털 선로, 통합 서비스 디지털 네트워크(ISDN), 디지털 가입자 선로(DSL), 위성 링크를 포함한 무선 링크, 또는 당해 업계에 공지된 다른 통신 링크를 이용할 수 있다. 또한, 일부 실시형태에 있어서, 원격 컴퓨터 및 다른 관련 전자 장치는 모뎀 및 임시 전화 링크를 통하여 LAN 또는 WAN에 원격으로 접속될 수 있다. 본질적으로, 일부 실시형태에 있어서, 네트워크(105)는 정보가 클라이언트 장치(102-104)와 서버(106, 107) 사이에서 전달되게 하는 임의의 통신 방법을 포함한다.

[0070] 도 2는 게임을 실행하기 위한 본 발명의 시스템을 지원하는 컴퓨터 및 네트워크 구조의 다른 예시적인 실시형태를 보인 것이다. 도시된 부재 장치(202a, 202b-202n)(예를 들면, 복권(lottery) 단말기, 플레이어의 개인용 전자 장치)는 각각 적어도 프로세서(210)에 결합된 랜덤 액세스 메모리(RAM)(208) 또는 플래시 메모리와 같은 컴퓨터 판독가능 매체를 포함한다. 프로세서(210)는 메모리(208)에 저장된 컴퓨터 실행가능 프로그램 명령어를 실행할 수 있다. 그러한 프로세서는 마이크로프로세서, ASIC 및 상태 기계를 포함한다. 그러한 프로세서는 프로세서에 의해 실행될 때 프로세서로 하여금 여기에서 설명하는 단계들을 수행하게 하는 명령어들이 저장된 컴퓨터 판독가능 매체와 같은 매체를 포함하거나 그러한 매체와 통신할 수 있다. 컴퓨터 판독가능 매체의 실시형태는, 비제한적인 예를 들자면, 전자식, 광학식, 자기식 또는 기타의 스토리지, 또는 클라이언트(202a)의 프로세서(210)와 같은 프로세서에 컴퓨터 판독가능 명령어를 제공할 수 있는 전송 장치를 포함할 수 있다. 적당한 매체의 다른 예로는, 비제한적인 예를 들자면, 플로피 디스크, CD-ROM, DVD, 자기 디스크, 메모리 칩, ROM, RAM, ASIC, 구성된 프로세서, 모든 광학 매체, 모든 자기 테이프 또는 다른 자기 매체, 또는 컴퓨터 프로세서가 명령어를 판독할 수 있는 임의의 다른 매체가 있다. 또한, 라우터, 개인 또는 공중 네트워크, 또는 유선 및 무선에 의한 다른 전송 장치 또는 채널을 포함한 각종의 다른 형태의 컴퓨터 판독가능 매체가 명령어를 컴퓨터에 전송 또는 운반할 수 있다. 명령어는 예를 들면 C, C++, C#. 비주얼 베이직, 자바, 파이썬(Python), 펄(Perl) 및 자바스크립트를 포함한 임의의 컴퓨터 프로그래밍 언어로 구성된 코드를 포함할 수 있다. 부재 장치(202a-202n)는 또한 마우스, CD-ROM, DVD, 키보드, 디스플레이, 또는 다른 입력 또는 출력 장치와 같은 다수의 외부 또는 내부 장치를 포함할 수 있다.

[0071] 클라이언트 장치(202a-202n)의 예로는 개인용의 휴대용 컴퓨터, 디지털 정보 단말기, 개인용 디지털 정보 단말기, 셀룰러 폰, 모바일 폰, 스마트 폰, 페이지, 디지털 태블릿, 랩톱 컴퓨터, 인터넷 기기, 및 다른 프로세서 기반형 장치가 있을 수 있다. 일반적으로, 클라이언트 장치(202a)는 네트워크(206)에 접속되어 하나 이상의 응용 프로그램과 상호작용하는 임의 유형의 프로세서 기반 플랫폼일 수 있다. 클라이언트 장치(202a-202n)는 마이크로소프트™, 윈도즈™ 또는 리눅스와 같은 브라우저 또는 브라우저 기반 애플리케이션을 지원할 수 있는 임의의 운영체제로 동작할 수 있다. 도시된 클라이언트 장치(202a-202n)는 예를 들면 마이크로소프트사의 인터넷 익스플로러™, 애플 컴퓨터사의 사파리(Safari™), 모질라 파이어폭스, 및 오페라와 같은 브라우저 응용 프로그램을 실행하는 퍼스널 컴퓨터를 포함할 수 있다. 사용자(예를 들면, 플레이어, 에이전트 등)(212a-212n)는, 클라이언트 장치(202a-202n)를 통하여, 네트워크(206)에 의해 서로 간에 및 네트워크(206)에 결합된 다른 시스템 및 장치들과 통신한다. 도 2에 도시된 것처럼, 서버 장치(204, 213)도 또한 네트워크(206)에 결합될 수 있다.

[0072] 일부 실시형태에 있어서, 용어 "모바일 전자 장치"는 위치 추적 기능이 있거나 없는 임의의 휴대용 전자 장치를 말한다. 예를 들면, 모바일 전자 장치는, 비제한적인 예를 들자면, 모바일 폰, 개인용 정보 단말기(PDA), 블랙베리™, 페이지, 스마트폰, 또는 임의의 다른 적당한 모바일 전자 장치를 포함할 수 있다. 편의상, 상기 각종의 장치들이 열거되지 않을 때 또는 부분적으로만 열거될 때, 이것은 어떻게든 제한하는 것으로 의도되지 않는다.

[0073] 일부 실시형태에 있어서, 여기에서 사용되는 용어 "근접성 검출", "위치결정"(locating), "위치 데이터", "위치 정보", 및 "위치 추적"은, 비제한적인 예를 들자면, 도시명, 음명, 우편번호, 지역번호, 교차로를 입력하는 것과 같이 사용자가 수동으로 입력하는 위치 정보, 또는 지리적 위치를 결정하기 위한 임의의 다른 적당한 입력에 의한 위치 정보 중의 적어도 하나와 같이 모바일 전자 장치의 위치를 제공하기 위해 사용될 수 있는 임의 형태의 위치 추적 기술 또는 위치 결정 방법; 글로벌 위치 확인 시스템(GPS); 블루투스™를 이용하여 액세스되는 GPS; 임의의 적당한 형태의 무선 및/또는 비-무선 통신을 이용하여 액세스되는 GPS; WiFi™ 서버 위치 데이터; 블루투스™ 기반 위치 데이터; 비제한적인 예를 들자면 네트워크 기반 삼각측량, WiFi™ 서버 정보 기반 삼각측량, 블루투스™ 서버 정보 기반 삼각측량, 셀 식별 기반 삼각측량, 엔헌스드 셀 식별 기반 삼각측량, 업링크 도달 시간차(Uplink-Time difference of arrival, U-TDOA) 기반 삼각측량, 도달 시간(Time of arrival, TOA) 기

반 삼각측량, 도달각(Angle of arrival, AOA) 기반 삼각측량과 같은 삼각측량 기술; 비제한적인 예를 들자면 경도 및 위도 기반형, 측지선 높이 기반형, 데카르트 좌표 기반형과 같은 지리학 좌표계를 이용하는 기술 및 시스템; 비제한적인 예를 들자면 장거리 RFID, 단거리 RFID와 같은 무선 주파수 식별; 비제한적인 예를 들자면 능동 RFID 태그, 수동 RFID 태그, 배터리 구동형 수동 RFID 태그와 같은 임의 형태의 RFID 태그를 이용하는 것; 또는 위치를 결정하기 위한 임의의 다른 적당한 방법을 말할 수 있다. 편의상, 상기 각종의 기술들이 열거되지 않을 때 또는 부분적으로만 열거될 때, 이것은 어떻게든 제한하는 것으로 의도되지 않는다.

- [0074] 일부 실시형태에 있어서, 복수의 NFC 가능 장치가 서로 근접하게 위치한 경우에는 NFC 피어투피어 통신을 수행할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그는 데이터를 내포할 수 있고, 판독 전용 또는 재기록 가능형일 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그는 주문식으로 암호화(custom-encoded)될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그 및/또는 NFC 가능 장치(예를 들면, 매립형이든 주변 설치형이든 NFC 능력이 있는 스마트폰)는 다른 정보 중에서도 특히 직불카드 및 신용카드 정보, 로열티 프로그램 데이터, PIN 및 네트워크 접속과 같은 개인 데이터를 안전하게 저장할 수 있다. 다른 실시형태에 있어서, 이러한 개인 데이터는 액세스가 특정 클라이언트에게만 허가되는 중앙 처리장치의 개인 공간에 외부적으로 저장될 수 있다.
- [0075] 일부 실시형태에 있어서, 복권 데이터는 4G, 3G, GSM, GPRS, WiFi, WiMax와 같은 임의의 무선 통신 수단, 및 무선 NFC 가능 모바일 장치의 인터페이스를 통하여 획득된 정보를 이용한 다른 원격 로컬 또는 원격 무선 통신을 이용하여 스마트 포스터에게 또한 전달될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 용어 "무선 통신"은 ISO 14443 및 ISO 18092 인터페이스로 실행되는 통신을 포함한다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치와 복권 제공 장비(예를 들면, 단말기, POS, POE, 호스트) 간의 통신은 예를 들면 ISO 14443A/B 표준 및/또는 ISO 18092 표준에 따라서 수행된다.
- [0076] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치 및/또는 복권 제공 장비(예를 들면, 단말기, POS, POE, 호스트)는 하나 이상의 추가적인 송수신기(예를 들면, 라디오, 블루투스, 및/또는 와이파이 송수신기) 및 관련 안테나를 포함할 수 있고, 하나 이상의 모바일 및/또는 무선 프로토콜에 의해 서로 통신하도록 인에이블될 수 있다.
- [0077] 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그는 하나 이상의 집적회로를 포함할 수 있다.
- [0078] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치는 프로세서에 결합되어 셀룰러 네트워크 타이밍 신호를 수신하는 셀룰러 송수신기를 포함할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치는 프로세서에 결합되어 위성 위치확인 시스템 타이밍 신호를 수신하는 위성 위치확인 수신기를 또한 포함할 수 있고, 프로세서는 그에 따라서 내부 타이밍 신호를 외부 타이밍 신호로서 위성 위치확인 시스템 타이밍 신호에 동기화시키도록 구성될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치의 프로세서는 내부 타이밍 신호를 NFC 회로를 통해 공통 외부 시스템 타이밍 신호에 동기화시키도록 구성될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 가능 장치는 내장형으로, 또는 비제한적인 예를 들자면 NFC 가능 심(sim) 카드, 스마트폰 케이스 등과 같은 부착형 주변장치를 통하여 NFC 기술을 구비할 수 있다.
- [0079] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치는 전원, NFC 통신 프로토콜을 이용하여 무선으로 통신하도록 구성된 NFC 회로, 및 상기 전원 및 상기 NFC 회로와 결합된 프로세서를 포함할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치의 프로세서는 내부 타이밍 신호를 외부 타이밍 신호와 동기화시키고, 동기화된 내부 타이밍 신호에 기초하여 NFC 회로를 피어투피어 인식 상태와 저전력 상태 사이에서 주기적으로 전환시키도록 NFC 회로에게 전력을 순환시키며, 그 범위 내에 있을 때 및 그래서 피어투피어 인식 상태로 연속적으로 전환된 때 다른 NFC 장치와의 피어투피어 NFC 통신을 개시시키도록 구성될 수 있다.
- [0080] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치는 관련된 물리적 컴퓨터 판독가능 매체를 포함하고, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치로 하여금 그 범위 내에 있을 때 및 그래서 피어투피어 인식 상태로 동시에 전환된 때 다른 NFC 장치와의 피어투피어 NFC 통신을 개시시키게 하는 컴퓨터 실행가능 명령어를 가질 수 있다.
- [0081] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치의 프로세서는 셀룰러 통신 네트워크의 셀룰러 송수신기를 통하여 음성 및 데이터를 무선으로 통신하도록 구성될 수 있다. 예를 들자면, 데이터 통신은 비제한적인 예로서 이메일 메시지, 웹 데이터 등을 포함할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치는 음성 또는 다른 데이터를 전송할 수 있는 다른 유형의 무선 통신, 예를 들면 무선 LAN, WiMAX 등의 회로를 추가로(또는 대신으로) 포함할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 스마트 장치의 프로세서는 신뢰성 있는 NFC 장치와 직접 통신할 수 있고, URL(Uniform Resource Locator)을 통과하도록 구성된 것

과 같은 "스마트 포스터" NFC 장치(예를 들면, SLP/SLS)의 경우에 프로세서는 지정된 위치로 진행하도록 허용함이 없이 브라우저 애플리케이션을 URL로 자동으로 지향시킬 수 있다.

- [0082] 복권 게임의 실행 및 참가를 위한 예시적인 실시예
- [0083] 실시예 1: 종래의 복권 게임(개별 플레이)
- [0084] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명의 복권 게임은 비제한적인 예를 들자면 하나 이상의 무선 태그("NFC 태그")를 구비한 하나 이상의 스마트 복권 포스터(Smart Lottery Poster, SLP) 또는 스마트 복권 스폿(Smart Lottery Spot, SLS)을 포함할 수 있는 NFC 가능 장치를 이용하여 실행된다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그 스폿(SLP, SLS)은 벽보, 스트리트 포스터, POS(point of service location), 단말기, 신문, 잡지, NFC 가능 TV 등의 형태 또는 다른 형태 중의 하나 이상일 수 있다.
- [0085] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 모바일 장치는 시스템 구성을 통하여 소정의 NFC 태그 스폿(SLP, SLS 또는 복권 호스트와 협력하는 다른 NFC 태그 스폿)만을 선택적으로 인식하고 다른 것(예를 들면, 특정의 소매상인에게 속하는 NFC 태그 스폿)은 무시한다.
- [0086] 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그 스폿은 복권 호스트 시스템에서 입력되어야 한다.
- [0087] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어의 NFC 가능 장치는 모바일 클라이언트 추적 및 푸시 알림(push notification) 서비스가 가능하여야 한다. 상기 양 기능은 복권 호스트 시스템이 인근 NFC 가능 장치의 플레이어에게 승인하고 통지할 수 있게 할 목적으로 소용된다.
- [0088] 일부 실시형태에 있어서, 하나 이상의 NFC 태그는 특수한 격자 배열로 SLP에 배열될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그는 예술적 그림(artistic drawing)으로 오버레이되어서, 예를 들면 각각의 태그 위에 대응하는 복권 게임 표시, 예컨대 번호가 나타나게 할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 각각의 NFC 태그는 그 위에 오버레이되어 나타나는 복권 표시가 지정될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그(및 그 각각의 표시, 예컨대 번호)는 예컨대 번호 순서에 따라 격자 상에 순서적 방식으로 배열될 수 있다.
- [0089] 일부 실시형태에 있어서, NFC 가능한 개인용 장치(모바일 폰, PDA, 태블릿 등)를 소유하고 있고 복권 게임에 참가하고자 하는 잠재적인 복권 플레이어는 NFC 가능 장치, 예를 들면 SLP로 걸어가서 NFC 장치를 원하는 표시, 예를 들면 SLP 상의 번호에 하나씩 근접시킴으로써(또는 그 표시를 톡 칩(tap)으로써) 자신들의 복권 참가 옵션을 선택할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 이러한 동작은 필요에 따라 많은 표시, 예를 들면 번호에 대하여 반복될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, SLS와 통신하는 과정에서, NFC 가능 장치는 NFC 태그의 근접에 대하여 질문하고, 만일 태그가 검출되면, 태그는 그 번호 지정에 대하여 질의를 받는다. 일부 실시형태에 있어서, NFC 태그는 자신에게 지정된 복권 표시, 예를 들면 번호로 응답하고, 장치는 NFC 프로토콜을 이용하여 정보를 수신 및 통신하도록 프로그램된 소프트웨어를 이용하여 태그 응답(및 그에 따른 플레이어 선택)을 저장할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 선택된 번호들의 집합은 전자식 복권 플레이 슬립(slip)을 생성하기 위해 사용될 수 있고, 상기 복권 플레이 슬립은 그 다음에 예를 들면 전자 메시지 또는 장치 화면에 형성된 바코드를 이용해서, 또는 임의의 다른 적당한 기술을 이용해서 비준을 위해 복권 실행 에이전시에게 전송될 수 있다.
- [0090] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어가 복수의 NFC 태그를 가진 게임 포스터(SLP/SLS)를 찾을 때 예시적인 게임을 시작할 수 있다. 다른 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 잠재적인 플레이어가 SLP 근처에 있을 때, 게임의 위치 및/또는 정보, 및 참가비 할인, 무료 참가 등과 같은 판촉 활동에 대한 설명과 함께 상기 잠재적 플레이어에게 통지를 보낼 수 있다.
- [0091] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 예를 들면 하나의 태그(시작점)에서 태핑하여 게임 포스터 위에 및/또는 휴대 장치(예를 들면, 스마트 폰, 아이패드)의 화면 상에 빙고(또는 다른 복권 게임) 엔트리를 생성할 수 있다(예를 들면, 빙고 기반 실시예의 목적인 경우, 보드는 5×5 테이블에 25개의 번호를 내포할 수 있다). 일부 실시형태에 있어서, 스마트 포스터(SLP)는 플레이어가 게임에 참가하기 위해 필요한 양의 표시(빙고 실시예의 경우에는 25)를 선택하도록, 동일한 양의 표시(예를 들면, 무작위로 또는 순서대로 배열된 번호)를 나타내는 복수의 NFC 태그(예를 들면, 빙고 기반 실시예의 목적인 경우 75개의 NFC 태그)를 가질 수 있다.
- [0092] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 동일한 NFC 태그 또는 다른 NFC 태그를 태핑함으로써 엔트리를 변경할 수 있다.
- [0093] 일부 실시형태에 있어서, 테이블에 의해 만족된 때, 플레이어는 게임에 참가하기 위한 비용(등록된 것 또는 등

록되지 않은 것)을 지불할 수 있다.

- [0094] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 복권 호스트가 승리의 조합(winning combination)을 결정하는 추첨을 실행할 때까지 기다릴 수 있다. 다른 실시형태에 있어서, 플레이어는 미리 정해진 양의 수까지 그들 자신과 일치하는 승리 번호가 나타나도록 다른 태그를 태핑하도록 요구받을 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 게임은 신속 추첨(Quick Draw) 옵션을 제공할 수 있다(플레이어는 NFC 스롯에서 하나 이상의 NFC 태그를 태핑함으로써 추첨/승리 번호를 수신한다).
- [0095] 일부 실시형태에 있어서, 승리 카테고리는 테이블에서 선들의 완성에 의해 나타나는 번호들의 양에 의해 규정될 수 있다(예를 들면, 빙고 기반 실시예의 목적인 경우, 전형적인 빙고 게임용의 직선을 형성하기 위해 최대 20개의 번호/스롯의 선택/추첨).
- [0096] 일부 실시형태에 있어서, 승리자는 그들이 지불한 것과 동일한 방법으로 또는 다른 요청에 의해 지정된 방법으로 그들의 상(prize)을 받을 수 있다.
- [0097] 실시예 2 - 일반적 과정
- [0098] 일부 실시형태에 있어서, 복권 게임 NFC 가능 참가의 시작시에, 플레이어는 NFC 가능 장치(SLP/SLS 또는 다른 위치에 존재하는 태그)를 찾을 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 NFC 가능 장치의 사용자(플레이어 또는 비 플레이어)가 NFC 태그된 스롯, 즉 복권 또는 다른 호스트의 복권과 협력하는 스롯에 근접하고 있는 경우 상기 사용자에게 통지를 보낼 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 통지는 판촉 활동, 예를 들면 참가비의 할인, 로열티 포인트 교환 등을 포함할 수 있다.
- [0099] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 SLP/SLS 상의 하나의 태그에 근접하게 자신의 NFC 가능 장치를 이동시킴으로써(또는 태핑함으로써) SLP 상에 나타난 복권 게임 또는 복권 호스트의 다른 게임에 참가하고자 하는 자신들의 희망을 표시할 수 있다.
- [0100] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트(예를 들면, 복권 단말기, 원격 복권 처리 시스템 등을 포함함)는 플레이어의 참가 요청을 수신한다.
- [0101] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어가 등록되어 있는지 아니면 플레이어를 위한 이력 체크를 실행한다. 만일 등록되어 있으면, 호스트는 플레이어를 그들의 계정에 등록하고, 만일 등록되어 있지 않으면 참가 옵션을 전송한다.
- [0102] 도 3에 도시된 것처럼, 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, NFC 가능 장치(예를 들면, 스마트 폰)를 이용하여, 플레이어는 게임 규칙에 따라서 자신의 NFC 가능 장치를 하기의 것에 대하여 근접이동(또는 태핑)할 것인지를 결정할 수 있다(블록 301):
- [0103] a) 특정 게임 규칙에 따라 하나 또는 다수의 스롯에 위치한 SLP/SLS 상의 하나의 NFC 태그(블록 302), 및/또는
- [0104] b) 특정 게임 규칙에 따라 하나 또는 다수의 스롯에 위치한 하나 또는 다수의 SLP/SLS 상의 다수의 NFC 태그(블록 303).
- [0105] 일부 실시형태에 있어서, 참가는, 비제한적인 예를 들자면, 하나의 전통적인 복권 게임 또는 NFC 전용 게임 등에서 단독 플레이 또는 다른 사람과 함께하는/대항하는 플레이어를 포함할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 자신의 NFC 가능 장치에서 플레이하기 위해 특정 애플리케이션 및/또는 게임을 다운로드해야 할 수 있다.
- [0106] 일부 실시형태에 있어서, 참가는 소셜 미디어 페이지(플레이어 또는 복권 호스트 또는 다른 사람)에게 포스팅될 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 소셜 미디어 포스팅은 게임의 일부일 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 웹사이트를 통해 게임에 계속하여 참가하기 위해 복권 호스트의 웹사이트에 접속하도록 지시받을 수 있다.
- [0107] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 선택을 수신한다.
- [0108] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 비제한적인 예를 들자면 번호, 형상, 색상, 퍼즐 조각, 정보 등과 같은 표시를 플레이어의 태핑을 위해 전송할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 표시는 예술적 그림을 사용하여 태그 위에 표시된 것, 및/또는 현장에서 복권 호스트가 무작위로 추출한 것, 및/또는 미리 정해진 결과 풀(pool)에서 취한 것 동일 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 하나 이상의 표시가 있는 경우, 선택

된 태그의 각각의 태핑을 위하여 수신된 모든 표시가 플레이어에게 전송될 수 있다.

- [0109] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 예를 들면 개인 정보(예를 들면, 은행 계좌, 신용카드 계좌, 사회 보장, 운전 면허증 등), 보안 정보(예를 들면, 패스워드 등) 등을 제출함으로써 플레이어에게 그들의 엔트리를 비준하도록 요청할 수 있다.
- [0110] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 그들의 선택 또는 다시 시작하기를 비준할 수 있다.
- [0111] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 비준이 완료되었으면, 복권 호스트는 비제한적인 예를 들자면 전자 지갑(e-wallet), 신용카드/직불카드 또는 다른 카드 또는 개인 은행 계좌로부터의 직접 청구, 복권 호스트 단말기에서 태핑하는 캐리어에서의 청구(예를 들면, AT&T, 보다폰(Vodafone)), 수집된 로열티 포인트의 교환 또는 무료 참가 쿠폰 등과 같은 지불 옵션을 전송할 수 있다. 게임은 또한 특정 플레이어, 플레이어 그룹, 참가 독려를 위한 관측 활동으로서의 특정 기간 또는 우수 고객 플레이어(reward loyal player)에 대하여 참가비 없이 제공될 수 있다.
- [0112] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 게임을 플레이하기 위한 엔트리를 구매한다.
- [0113] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 수신한다.
- [0114] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 등록(log)할 수 있다.
- [0115] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매에 대한 보안 체크를 실행할 수 있다.
- [0116] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 수락할 수 있다.
- [0117] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 하기의 방법 중 적어도 하나로 수행될 수 있는 게임 추첨을 실행 또는 조직할 수 있다.
- [0118] a) 난수 발생기(RNG) 또는 추첨기 또는 임의의 다른 결과 추출법에 의한 정규의 게임 추첨,
- [0119] b) 참가시에 또는 나중에 플레이어마다 특유한 것으로서, 복수의 참가/엔트리 중의 일반 추첨, 모든 게임 참가/엔트리 중의 전반적인 일반 추첨, 또는 게임 참가자에 제한되지 않는 게임의 모든 가능한 결과를 포함한 추첨,
- [0120] c) 정확한 참가 시간에 또는 정확한 참가 시간은 아니지만 엔트리로부터 특정의 시구간(예를 들면, 일, 주, 월) 후의 순간,
- [0121] d) 애니메이션 또는 비 애니메이션,
- [0122] e) 미리 정해진 또는 현장 결정형 결과를 가진 것,
- [0123] f) 복권 호스트 단말기가 위치하고 있는 곳 등과 같이 특정의 지리적 영역에 기초한 결과(예를 들면, 핫 스포트 스타일 게임),
- [0124] g) 점진적 추첨: 플레이어는 주중의 하루(예를 들면, 월요일) 또는 다른 시구간에 참가하는 것으로 선택할 수 있고, 추첨은 다른 플레이어가 주중 또는 다른 시구간 중의 차후 시기(stage)에 어떤 당첨 번호를 가지고 상기 플레이어에게 합류하게 하고, 더 낮은 상을 요구하며, 및/또는 초기 플레이어의 잭팟 포인트를 부양시키는 복수의 시기에 발생할 수 있다(예를 들면, 매일 또는 다른 시구간에 추첨된 하나의 표시, 예컨대 번호),
- [0125] h) 승리 결과는 플레이어 기동형이든 무작위형이든 소셜 미디어 활동에 의해 결정된다,
- [0126] i) 플레이어 통계 추첨, 따라서 플레이어는 즉시 결과를 취득하기 위해 NFC 스포트에서 하나 또는 다수의 태그를 태핑함으로써 승리 표시를 선택한다(예를 들면 전통적인 복권 게임, Hangman-style) 게임에 적용할 수 있다), 및/또는
- [0127] j) 승리 결과가 이벤트 결과에 의해 결정된다(예를 들면, 스포츠 이벤트).
- [0128] 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 전술한 바와 같이 태그 선택의 과정에서 전송된 하나 이상의 2차 표시에 따라서, 결정된 인스턴트-윈(instant-win) 승리자에 대하여 메인 게임 추첨 외에 하나 이상의 추가의 추첨을 실행할 수 있다.
- [0129] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 추첨 결과에 따라 승리자 및 상을 결정할 수 있다.
- [0130] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 승리자의 수, 잭팟 레벨 등과 같은 추가의 정보와 함께

승리 결과를 플레이어에게 전송할 수 있다.

- [0131] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 비제한적인 예를 들자면 하기의 하나 이상의 게임 규칙에 의해 자신이 승리자인지 여부를 결정할 수 있다:
- [0132] a) 승리 표시(예를 들면, 번호/카드/형상)를 찾는다,
- [0133] b) 승리 표시(예를 들면, 번호/카드/형상)를 놓친다,
- [0134] c) 정확한 NFC 태그 및/또는 위치를 찾는다,
- [0135] d) 승리 NFC 태그 또는 스코트, 예를 들면 물리적인 존재에 근접하게 있거나, 및/또는 그 지역에서 엔트리를 구매한다 등,
- [0136] e) 그들 및/또는 그들의 태핑된 스코트를 좋아할 친구를 획득한다(예를 들면, 카페, 식당, 상점을 좋아할 소정의 친구를 획득한다),
- [0137] f) 경쟁자를 물리친다,
- [0138] g) 일치하는 표시의 집합을 찾는다, 및/또는
- [0139] h) 하나 이상의 이벤트, 예를 들면 스포츠 이벤트의 정확한 결과를 예측한다.
- [0140] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 특정의 루트를 따를 수 있고(각 스코트는 다음에 대한 명령/힌트/표시를 제공한다) 다음의 특정 게임 규칙을 쟁취한다. 예를 들면 루트를 완성하기 위한 최초의 규칙을 쟁취한다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 추가의 작업(task)에 기초하여 2차 상에 대한 자격이 있을 수 있다.
- [0141] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 단독으로 또는 동료(예를 들면, 루트(route)를 커버하고 승리를 공유하는 그룹)의 도움으로 플레이를 할 수 있다. 동료와의 참가는 복권 호스트의 인터넷 사이트 또는 소셜 미디어 페이지를 통하여, 또는 공동 플레이어 각각의 장치에서 그들의 NFC 가능 장치를 태핑함으로써 달성될 수 있다.
- [0142] 일부 실시형태에 있어서, 호스트는 플레이어에게 복권 호스트 태그뿐만 아니라 다른 비-복권 태그도 또한 태핑하는 기회를 제공하는 다른 단체와의 동맹을 추구할 수 있다(예를 들면, 승리 엔트리의 경우에, 플레이어는 그들이 상으로 받고자 하는 상품에서 태핑할 수 있다).
- [0143] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 승리자가 된 경우 플레이어가 특정한 대로 하나 이상의 하기 방법에 의해 각각의 상을 받는다:
- [0144] a) 전자 지급(금전적인 상으로 변환되는 포인트),
- [0145] b) 신용카드/직불카드 또는 다른 카드, 및/또는 특정의 은행 계좌, 및/또는 모바일 캐리어에서의 직접 청구,
- [0146] c) 비제한적인 예로서 상품, 할인권, 보너스 등에 대하여 임의의 상점(및/또는 미리 협정한 특정 상점)에서 교환되는 금전/포인트,
- [0147] d) 다른 특수한 추천에의 참가, 및/또는
- [0148] e) 복권 호스트의 다른 게임에의 참가.
- [0149] 일부 실시형태에 있어서, 모바일 애플리케이션은 시작 NFC 태그를 태핑한 후에 및 최초로 게임을 진행하기 전에 설치될 필요가 있을 수 있다.
- [0150] 일부 실시형태에 있어서, 복권 게임을 플레이하기 위한 NFC 가능 스마트 장치는 하기의 것을 위해 사용될 수 있다:
- [0151] a) 도움/원조를 요청/제공하기 위해,
- [0152] b) 복권의 POS/인터넷 사이트 또는 다른 정보적 방식으로 이용할 수 없거나 쉽게 접근할 수 없는 독특한 정보를 제공하는 정보적 사용을 위해,
- [0153] c) 단순한 태핑으로 하기의 옵션 중의 하나 이상을 제공함으로써 전통적인 게임 제안(offer)의 확장을 위해:
 - [0154] i) 승점 부여,
 - [0155] ii) 할인

- [0156] iii) 인스턴트-윈 추첨,
- [0157] iv) 그룹 참가,
- [0158] v) 빈번한 참가를 위한 상금 체계, 및/또는
- [0159] vi) 원격 참가를 위한 복권 웹사이트 또는 게임 특유 마이크로사이트로의 재지향.
- [0160] 일부 실시형태에 있어서, NFC 가능 스마트 장치는 인터넷 참가 또는 지불을 위한 추가의 식별 레벨로서 또한 사용될 수 있다(예를 들면, 랩톱에서의 태핑에 의해).
- [0161] 실시예 3: 복권 그룹 플레이 - 복권 판매자 특유 그룹(그룹은 동일한 복권 POS(point of service area) 내에서 플레이하는 플레이어로 구성된다)
- [0162] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은 소정 실시형태에서 모바일 전자장치 근접 검출, 이메일, 소셜 미디어, 모바일 메시징, 주문형 웹 애플리케이션, 바코드, 큐코드(q-code), RFID 및 블루투스 기술을 포함한 다양한 수단을 이용하여 복권 플레이 그룹을 형성하게 할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은 소정 실시형태에서 모바일 전자장치 근접 검출, 이메일, 소셜 미디어, 모바일 메시징, 주문형 웹 애플리케이션, 바코드, 큐코드, RFID 및 블루투스 기술을 포함한 다양한 수단을 이용하여 사용자가 그룹에 합류하도록 다른 사람을 초대하게 할 수 있다.
- [0163] 일부 실시형태에 있어서, 일단 그룹이 형성되면, 본 발명은 개인 및/또는 그룹 레벨의 실시간 활동 추적, 추첨 활동, 소정의 실시형태에서 복권 게임 데이터 스트림을 포함하는 다수의 소스 중 임의의 것으로부터의 행동 및 수행 데이터, 판매 정보의 복권 포인트 및/또는 플레이어의 이력적 복권 정보를 제공한다.
- [0164] 일부 실시형태에 있어서, 초기 단계 중의 하나로, 각 플레이어는 그들의 플레이어 카드 또는 NFC 가능 단말기의 NFC 가능 모바일 장치를 이용하여 소매 네트워크(retail network)에서 그들의 참가를 제출한다.
- [0165] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 그룹 플레이 참가를 제공하는 복권 POS(복권 호스트) 내의 하나의 태그에서 자신의 NFC 가능 모바일 장치를 태핑한다.
- [0166] 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 그룹 플레이 참가를 위한 플레이어 요청을 수신하고, 그룹 플레이를 위해 모바일 장치에 그룹 플레이 모바일 애플리케이션을 인에이블/다운로드한다.
- [0167] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 인쇄된 명세서(printed receipt)로부터 인쇄된 바코드 또는 다른 표장을 스캔하고 그룹 복권 게임에 참가하기 위한 요청을 제출한다. 다른 실시형태에 있어서, 하나의 형성된 그룹 플레이 참가에의 엔트리는 초기 플레이어(그룹 참가 엔트리를 최초로 요청한 플레이어)의 NFC 가능 장치를 플레이어 자신의 것과 태핑함으로써 플레이어에 의해 달성될 수 있다.
- [0168] 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 플레이어의 요청을 수신하고, 플레이어가 그룹 플레이어의 멤버로서 참가하게 할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 플레이어의 요청을 수신하고, 플레이어가 그룹 복권 게임에서 플레이하는 그들의 그룹을 선택/인식하게 할 수 있다.
- [0169] 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 게임 특유의 규칙에 기초하여 추첨을 실행하고, 푸시 알림 서비스에 의해 모바일 클라이언트에게 승리 결과를 통보한다.
- [0170] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 비제한적인 예로서 하기의 옵션 중의 적어도 하나에 기초하여 예컨대 그들의 전자 지갑에 대하여 우승 총액을 수령하거나 및/또는 그룹 승리로부터 공유할 수 있다:
- [0171] a) 플레이어가 승리한다;
- [0172] b) 그룹의 다른 멤버가 승리한다;
- [0173] c) 그룹 전체가 승리한다; 및/또는
- [0174] d) 소정 수의 그룹 멤버가 승리한다.
- [0175] 실시예 4: 복권 그룹 플레이 - 게임 특유 그룹(그룹은 동일한 복권 게임/제품으로 플레이하는 플레이어들로 구성된다)
- [0176] 일부 실시형태에 있어서, 초기 단계 중의 하나에서, 하나 이상의 플레이어는 특정 번호의 엔트리(예를 들면, 케노(Keno) 기반 실시예의 경우 1...12)를 가진 특정 게임(예를 들면, 케노)에의 그룹 플레이 참가를 나타내는

NFC 태그(예를 들면, SLP/SLS)를 가진 복권 게임 포스터를 찾는다.

- [0177] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 각 플레이어는 자신의 NFC 가능 모바일 장치를 하나의 태그 위에서 태핑하여 케노 엔트리를 생성한다. 케노 엔트리는 예를 들면 케노 기반 실시예의 경우 1~12개의 번호 및 1~12개의 보드를 가진 참가를 포함할 수 있다.
- [0178] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 그룹 플레이 참가를 위한 플레이어 요청을 수신하고, 복권 플레이 그룹의 각 멤버의 모바일 장치에서 예컨대 케노 게임을 위한 특정 그룹 플레이 모바일 애플리케이션을 인에이블/다운로드하며, 플레이어의 선택에 기초하여 번호들로 미리 채워진 보드를 생성한다.
- [0179] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 각 플레이어는 상기 선택을 수락하고, 모바일 앱은 각 플레이어의 참가를 복권 소매상 단말기(POS)에 통보하기 위해 사용될 수 있는 바코드 또는 다른 표장을 제공할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 각 플레이어는 모바일 장치에서 이용가능한 바코드를 스캔함으로써 복권 소매 네트워크에 그들의 참가를 제출할 수 있다.
- [0180] 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 게임 특유의 규칙에 기초하여 추첨을 실행하고, 푸시 알림 서비스에 의해 모바일 클라이언트에게 승리 결과를 통보한다.
- [0181] 일부 실시형태에 있어서, 각 플레이어는 비제한적인 예로서 하기의 옵션 중의 적어도 하나에 기초하여 예컨대 전자 지갑에 대하여 우승 총액을 수령(및/또는 그룹 승리로부터 공유)할 수 있다:
- [0182] a) 플레이어가 승리한다;
- [0183] b) 그룹의 다른 멤버가 승리한다;
- [0184] c) 그룹 전체가 승리한다; 및/또는
- [0185] d) 소정 수의 그룹 멤버가 승리한다.
- [0186] 실시예 5: 보물찾기 형 복권 게임의 실시 및 참가
- [0187] 보물찾기 형 복권 게임의 실시 및 참가를 위한 일부 실시형태는 도 4에 도시된 것처럼 수행된다.
- [0188] 일부 실시형태에 있어서, 초기 단계 중의 하나로, 하나 이상의 플레이어는 복권 호스트(예를 들면, SLP/SLS) 또는 다른 협력 호스트에 의해 하나 이상의 스폿에 배치된 NFC 가능 장치를 찾는다(또는 NFC 가능 장치에 의해 찾아진 것을 획득한다).
- [0189] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 각 플레이어는 게임에 참가하고자 하는 그들의 희망을 표시하기 위해 그 스폿의 하나의 태그 위에서 NFC 가능 모바일 장치를 태핑할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 NFC 스폿에 접근한 때 그들이 수신한 통지 메시지에서 태핑함으로써 또는 그들의 장치에 이미 설치되어 있으면 관련 모바일 애플리케이션을 입력함으로써 게임에 접근할 수 있다.
- [0190] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 복권 플레이 참가를 위한 플레이어 요청을 수신할 수 있다.
- [0191] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어에 대한 이력 체크를 실시할 수 있다(예를 들면, 그들이 등록되어 있는지 아닌지). 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 만일 등록되어 있으면 복권 호스트는 그들의 계정에 플레이어를 등록하고, 만일 등록되어 있지 않으면 참가 옵션을 전송한다. 예를 들면 플레이어의 신청, 지불 계좌 제공 등을 행한다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 플레이어 확보 또는 보류를 위한 관측 활동의 결과로서 무료 참가 엔트리 또는 참가비의 할인이 제공될 수 있다.
- [0192] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 특정 게임 규칙에 따라 하나 또는 다수의 스폿 상에서 하나 또는 다수의 태그를 태핑할 수 있다. 참가는 비제한적인 예를 들자면 단독 플레이 또는 다른 사람과 함께하는/대항하는 플레이 등을 포함할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 예를 들면, 복권 호스트는 플레이어가 플레이어 및/또는 복권 및/또는 다른 소셜 미디어 페이지 또는 계정(예를 들면, 페이스북, 트위터, 구글+ 등)에서 복권 게임에의 그들의 참가를 포스팅하게 할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 플레이어가 플레이어 및/또는 복권 및/또는 다른 소셜 미디어 페이지 또는 계정을 통하여 더 많은 플레이어를 구성/신청하게 할 수 있다.
- [0193] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 선택을 수신할 수 있다.

- [0194] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 비제한적인 예를 들자면 번호, 형상, 색상, 퍼즐 조각, 루트에서 다음 스폿에 대한 정보 등과 같은 표시를 플레이어의 태핑을 위해 전송할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 표시는 예술적 표현을 사용하여 태그 위에 표시된 것, 및/또는 현장에서 복권 호스트가 무작위로 추출한 것, 및/또는 미리 정해진 결과 풀(pool)에서 취한 것일 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 2개 이상의 표시가 있는 경우, 선택된 태그의 각각의 태핑을 위하여 수신된 모든 표시가 플레이어에게 전송될 수 있다.
- [0195] 일부 실시형태에 있어서, 예를 들면, 보물찾기 복권 게임은 플레이어가 모든 조각을 찾는 것을 필요로 하는 퍼즐, 표시(예를 들면, 번호)의 순서 등의 형태를 가질 수 있다.
- [0196] a) 커버되지 않은 것: 플레이어는 태핑 및/또는 다운로드를 위해 NFC 스폿에서의 예술적 표현을 이용하여 디스플레이된 그들을 보는 것에 의해 정확히 또는 임의의 순서로 모든 조각들을 찾으려 요구될 수 있다.
- [0197] b) 커버된 것: 플레이어는 어떤 퍼즐 조각이 아래에 숨겨져 있는지 미리 알지 못하는 상태로 NFC 스폿에서 태핑을 행할 수 있다. 플레이어는 서로의 NFC 가능 장치 등을 태핑하는 예컨대 소셜 미디어를 이용하여 반복성 조각들을 동료와 교환하는 선택권이 주어질 수 있다.
- [0198] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 비제한적인 예를 들자면 전자 지갑, 신용카드/직불카드 또는 기타 카드 또는 개인 은행 계좌에의 직접 청구, 복권 호스트 단말기에서 태핑하는 캐리어에서의 청구(예를 들면, AT&T, 보다폰) 등과 같은 지불 옵션을 전송할 수 있다. 게임은 또한 특정 플레이어, 플레이어 그룹, 참가 독려를 위한 관측 활동으로서의 특정 기간 또는 우수 고객 플레이어에 대하여 참가비 없이 제공될 수 있다.
- [0199] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 게임을 위한 엔트리를 구매한다.
- [0200] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 수신한다.
- [0201] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 등록할 수 있다.
- [0202] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 수락할 수 있다.
- [0203] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 특정의 루트를 따를 필요가 있다(각 스폿은 다음에 대하여 명령/힌트/표시를 제공한다). 이때 플레이어는 다음의 특정 게임 규칙을 쟁취할 수 있다. 예를 들면 루트를 완성하기 위한 최초의 규칙을 쟁취한다. 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 지정된 루트를 완성하는데 필요한 추가의 작업 또는 시간 또는 그들이 태핑한 필요한 스폿들의 수에 기초하여 2차 상에 대한 자격이 있을 수 있다.
- [0204] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 단독으로 또는 동료(예를 들면, 루트를 커버하고 승리를 공유하는 그룹)의 도움으로 플레이를 할 수 있다. 동료와의 참가는 복권 호스트의 인터넷 사이트 또는 소셜 미디어 페이지를 통하여, 또는 공동 플레이어 각각의 장치에서 그들의 NFC 가능 장치를 태핑함으로써 달성될 수 있다.
- [0205] 일부 실시형태에 있어서, 호스트는 플레이어에게 복권 호스트 태그뿐만 아니라 다른 비-복권 태그도 또한 태핑하는 기회를 제공하는 다른 단체와의 동맹을 추구할 수 있다(예를 들면, 승리 엔트리의 경우에, 플레이어는 그들이 상으로 받고자 하는 상품에서 태핑할 수 있다).
- [0206] 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 전술한 바와 같이 태그 선택의 과정에서 전송된 하나 이상의 2차 표시에 따라서, 결정된 인스턴트-윈 승리자에 대하여 하나 이상의 추가의 추첨을 실행할 수 있다.
- [0207] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 추첨 결과에 따라 승리자 및 상을 결정할 수 있다.
- [0208] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 승리자의 수, 다음 보물찾기 게임 시간, 설계된 다음 루트에 대한 힌트 등과 같은 추가의 정보뿐만 아니라 승리 결과를 플레이어에게 전송할 수 있다.
- [0209] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 비제한적인 예를 들자면 하기의 하나 이상의 게임 규칙에 의해 자신이 승리자인지 여부를 결정할 수 있다:
- [0210] a) 승리 표시(예를 들면, 번호/카드/형상)를 찾는다,
- [0211] b) 승리 표시(예를 들면, 번호/카드/형상)를 놓친다,
- [0212] c) 승리 NFC 태그 및/또는 위치를 찾는다,
- [0213] d) 승리 NFC 태그 또는 스폿, 예를 들면 물리적인 존재에 근접하게 있거나, 및/또는 그 지역에서 엔트리를 구매한다 등,

- [0214] e) 나머지 플레이어의 전부 또는 일부 앞에서 지정된 루트를 완성한다,
- [0215] f) 나머지 플레이어의 전부 또는 일부 앞에서 승리 퍼즐/표시 순서를 완성한다,
- [0216] g) 그들 및/또는 그들의 태핑된 스폿을 좋아할 친구를 획득한다(예를 들면, 카페, 식당, 상점을 좋아할 소정 수의 친구를 획득한다),
- [0217] h) 경쟁자를 물리친다,
- [0218] i) 일치하는 표시의 집합을 찾는다, 및/또는
- [0219] j) 하나 이상의 이벤트, 예를 들면 스포츠 이벤트의 정확한 결과를 예측한다.
- [0220] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 승리자가 된 경우 하나 이상의 하기 방법에 의해 상을 받는다:
- [0221] a) 전자 지급(금전적인 상으로 변환되는 포인트),
- [0222] b) 신용카드/직불카드 또는 다른 카드, 및/또는 특정의 은행 계좌, 및/또는 모바일 캐리어에서의 직접 청구,
- [0223] c) 비제한적인 예로서 상품, 할인권, 보너스 등에 대하여 임의의 상점(및/또는 미리 협정한 특정 상점)에서 교환되는 금전/포인트,
- [0224] d) 다른 특수한 추천에의 참가, 및/또는
- [0225] e) 복권 호스트의 다른 게임(들)에의 무료 참가.
- [0226] 실시예 6: 특정의 지리적 위치에서 이루어지는 것에 기초한 복권 게임의 실행 및 참가(핫 스폿 복권 게임)
- [0227] 핫 스폿 복권 게임의 실행 및 참가를 위한 일부 실시형태는 도 5에 도시된 것처럼 수행된다. 핫 스폿 복권 게임의 실행 및 참가를 위한 일부 실시형태는 하기의 것을 포함할 수 있다:
- [0228] a) NFC 태그 스폿에서 태핑함으로써 NFC 스폿이 핫 스폿(Hot Spot)인지 결정하고 특수한 스폿이 추출 또는 선정되면 승리한다(예를 들면, 미리 정해진 시구간(예를 들면, 1일, 1주) 동안 가장 많이 태핑된 스폿으로 됨으로써);
- [0229] b) 지리적 영역 중심 추천을 수행한다:
- [0230] i) 승리 핫 스폿 주변 지역에 위치된 태핑된 NFC 태그를 가진 모든 또는 일부 플레이어가 역시 상을 받을 자격이 있을 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 2개 이상의 추천이 가능하고, 그중 하나는 플레이어 중에서 매일 행하고, 하나는 모든 가능한 NFC 태그(예를 들면, 잭팟) 중에서 주마다 행한다;
- [0231] ii) 참가자는 예를 들면 스폿을 먼저 태핑하고 역시 스폿을 태핑하는 다른 모든 사람들에 대한 점수를 취득함으로써 스폿을 "소유"할 수 있고, 따라서, 제1 플레이어가 상의 더 큰 부분을 가질 자격이 있을 수 있다;
- [0232] iii) 추천은 특정의 위치, 예를 들면 풋볼 경기장, 구내 식당 등에 있거나 그 부근에 있는 참가자로 제한될 수 있다. 이때, 플레이어는 단독으로 참가하거나, 예를 들면 NFC 스폿에서의 태핑, 라이브 베팅, 프리이벤트 베팅(예를 들면, 좋아하는 스포츠 팀의 선택 등) 등에 의해 다른 사람과 함께 참가할 수 있다(예를 들면 피라미드 구조로 추가의 기회 및/또는 점수를 위해: 최초의 플레이어가 다른 사람보다 더 높은 상을 수령한다); 및/또는
- [0233] c) 선택된(태핑된) 스폿을 방문하기 위해 동료들과 연계한다: 플레이어는 하나 이상의 특수한 태그 스폿에서 태핑 및/또는 베팅하고 유사한 방식으로 동작하도록 동료(예를 들면, 친구)에게 통보하여 하루 또는 다른 시구간의 핫 스폿으로 한다.
- [0234] 일부 예시적인 실시형태에 있어서, 초기 단계 중의 하나로, 하나 이상의 플레이어는 복권 호스트(예를 들면, SLP/SLS) 또는 복권이 함께 협력하는 다른 호스트로부터 소정 스폿에 배치된 NFC 가능 장치를 찾는다(또는 NFC 가능 장치에 의해 찾아진 것을 획득한다). 일부 실시형태에 있어서, 통지는 판촉 활동, 예를 들면 참가비 할인, 로열티 포인트 교환 등을 포함할 수 있다.
- [0235] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 복권 플레이 참가를 위한 플레이어 요청을 수신할 수 있다.
- [0236] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어에 대한 이력 체크를 실시할 수 있다(예를 들면,

그들이 등록되어 있는지 아닌지). 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 만일 등록되어 있으면 복권 호스트는 그들의 계정에 플레이어를 등록하고, 만일 등록되어 있지 않으면 참가 옵션을 전송한다. 예를 들면 플레이어의 신청, 지불 계좌 제공 등을 행한다.

- [0237] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 특정 게임 규칙에 따라 하나 또는 다수의 스폿 상에서 하나 또는 다수의 태그를 태핑할 수 있다. 참가는 비제한적인 예를 들자면 단독 플레이 또는 다른 사람과 함께하는/대항하는 플레이 등을 포함할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 예를 들면, 복권 호스트는 플레이어가 플레이어 및/또는 복권 또는 다른 소셜 미디어 페이지 또는 계정(예를 들면, 페이스북, 트위터, 구글+ 등)에서 복권 게임에의 그들의 참가를 포스팅하게 할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 플레이어가 플레이어 및/또는 복권 및/또는 다른 소셜 미디어 페이지 또는 계정을 통하여 더 많은 플레이어를 구성/신청하게 할 수 있다.
- [0238] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 선택을 수신할 수 있다.
- [0239] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 비제한적인 예를 들자면 번호, 형상, 색상, 퍼즐 조각, 정보 등과 같은 표시를 플레이어의 태핑을 위해 전송할 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 표시는 예술적 표현을 사용하여 태그 위에 표시된 것, 및/또는 현장에서 복권 호스트가 무작위로 추출한 것, 및/또는 미리 정해진 결과 풀(pool)에서 취한 것일 수 있다. 일부 실시형태에 있어서, 2개 이상의 표시가 있는 경우, 선택된 태그의 각각의 태핑을 위하여 수신된 모든 표시가 플레이어에게 전송될 수 있다.
- [0240] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 비제한적인 예를 들자면 전자 지갑, 신용카드/직불카드 또는 기타 카드 또는 개인 은행 계좌로부터의 직접 청구, 복권 호스트 단말기에서 태핑하는 캐리어에서의 청구(예를 들면, AT&T, 보다폰) 등과 같은 지불 옵션을 전송할 수 있다. 게임은 또한 특정 플레이어, 플레이어 그룹, 참가 독려를 위한 관측 활동으로서의 특정 기간 또는 우수 고객 플레이어에 대하여 참가비 없이 제공될 수 있다.
- [0241] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 게임을 플레이하기 위한 엔트리를 구매한다.
- [0242] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 수신한다.
- [0243] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 등록할 수 있다.
- [0244] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 플레이어의 구매를 수락할 수 있다.
- [0245] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 하기의 방법 중 적어도 하나로 수행될 수 있는 게임 추첨을 실행 또는 조직할 수 있다.
- [0246] a) 난수 발생기(RNG) 또는 추첨기 또는 임의의 다른 결과 추출 장치에 의한 정규의 게임 추첨,
- [0247] b) 플레이어에 대하여 특유한 것으로서, 플레이하는 모든 참가자가 아닌 복수의 참가/엔트리 중의 일반 추첨, 모든 게임 참가/엔트리 중의 전반적인 일반 추첨, 또는 게임 참가자에 제한되지 않는 게임의 모든 가능한 결과를 포함한 추첨,
- [0248] c) 정확한 참가 시간에 또는 정확한 참가 시간은 아니지만 엔트리로부터 특정의 시구간(예를 들면, 일, 주, 월) 후의 순간,
- [0249] d) 애니메이션 또는 비 애니메이션,
- [0250] e) 미리 정해진 또는 현장 결과(on-spot outcome)를 가진 것,
- [0251] f) 예를 들면 복권 호스트 단말기가 위치하고 있는 곳과 같이 특정의 지리적 영역에 기초한 결과. 및/또는
- [0252] g) 승리 결과는 플레이어 기동형이든 무작위형이든 소셜 미디어 활동에 의해 결정된다.
- [0253] 일부 실시형태에 있어서, 승리 결과는 하나 이상의 이벤트 결과(예를 들면, 스포츠 이벤트)에 의해 결정될 수 있다.
- [0254] 일부 실시형태에 있어서, 플레이어는 단독으로 플레이하거나 동료의 도움으로 또는 동료에 대항하여 플레이를 할 수 있다.
- [0255] 일부 실시형태에 있어서, 호스트는 플레이어에게 복권 호스트 태그뿐만 아니라 다른 비-복권 태그도 또한 태핑하는 기회를 제공하는 다른 단체와의 동맹을 추구할 수 있다(예를 들면, 승리 엔트리의 경우에, 플레이어는 그

들이 상으로 받고자 하는 상품에서 태핑할 수 있다).

- [0256] 일부 실시형태에 있어서, 복권 호스트는 전술한 바와 같이 태그 선택의 과정에서 전송된 하나 이상의 2차 표시에 따라서, 결정된 인스턴트-윈 승리자에 대하여 하나 이상의 추가의 추첨을 실행할 수 있다.
- [0257] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 비제한적인 예를 들자면 하기의 하나 이상의 게임 규칙에 의해 자신이 승리자인지 여부를 결정할 수 있다:
- [0258] a) 승리 표시(예를 들면, 번호/카드/형상)를 찾는다,
- [0259] b) 승리 표시(예를 들면, 번호/카드/형상)를 놓친다,
- [0260] c) 승리 NFC 태그 및/또는 위치를 찾는다,
- [0261] d) 승리 NFC 태그 또는 스폿, 예를 들면 물리적인 존재에 근접하게 있거나, 및/또는 그 지역에서 엔트리를 구매한다 등,
- [0262] e) 그들 및/또는 그들의 태핑된 스폿을 좋아할 친구를 획득한다(예를 들면, 카페, 식당, 상점을 좋아할 소정의 친구를 획득한다),
- [0263] f) 경쟁자를 물리친다,
- [0264] g) 일치하는 표시의 집합을 찾는다, 및/또는
- [0265] h) 하나 이상의 이벤트, 예를 들면 스포츠 이벤트의 정확한 결과를 예측한다.
- [0266] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 승리자 및 상을 결정할 수 있다.
- [0267] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 복권 호스트는 승리 결과를 승리자에게 전송할 수 있다.
- [0268] 일부 실시형태에 있어서, 다음 단계로, 플레이어는 승리자가 된 경우, 요청된 대로 또는 디폴트에 의해 하나 이상의 하기 방법에 의해 상을 받는다:
- [0269] a) 전자 지급(금전적인 상으로 변환되는 포인트),
- [0270] b) 신용카드/직불카드 또는 다른 카드, 및/또는 특정의 은행 계좌, 및/또는 모바일 캐리어에서의 직접 청구,
- [0271] c) 비제한적인 예로서 상품, 할인권, 보너스 등에 대하여 임의의 상점(및/또는 복권 호스트와 미리 협정한 특정 상점)에서 교환되는 금전/포인트,
- [0272] d) 다른 특수한 추첨에의 참가, 및/또는
- [0273] e) 복권 호스트의 다른 게임에의 무료 참가.
- [0274] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임 피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하는 단계와;
- [0275] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0276] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0277] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨(drawing)을 수행하는 단계와;
- [0278] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어

도 하나의 제2 표시를 수신하는 단계와;

- [0279] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하는 단계와;
- [0280] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하는 단계와;
- [0281] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0282] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0283] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제2 추첨을 수행하는 단계와;
- [0284] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제2 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하는 단계와;
- [0285] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하는 단계를 적어도 수행하도록, 상기 게임 수행 권한의 적어도 하나의 컴퓨터 시스템을 특수하게 프로그래밍하는 단계를 적어도 포함한 컴퓨터 구현 방법을 제공한다.
- [0286] 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 추첨 및 상기 적어도 하나의 제2 추첨은 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 복수의 플레이어 중에서 이루어진다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 추첨과 상기 적어도 하나의 제2 추첨은 동일하다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제3 게임 피스는 동일하다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제3 게임 피스는 동일하다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제2 게임 피스와 상기 적어도 하나의 제4 게임 피스는 동일하다.
- [0287] 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임은 보물찾기 형 게임, 핫 스폿 형 게임 및 로또 형 게임의 그룹으로부터 선택된다.
- [0288] 일부 실시형태에 있어서, 상기 플레이어 중에서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작은 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 공동으로 플레이하는 상기 적어도 하나의 제1 플레이어 및 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 또한 기초를 둔다. 일부 실시형태에 있어서, 상기 적어도 하나의 제1 상은 적어도 하나의 제3 상의 제1 부분이고 상기 적어도 하나의 제2 상은 적어도 하나의 제3 상의 제2 부분이다.
- [0289] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임 피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하는 단계와;
- [0290] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0291] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0292] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하

나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하는 단계와;

- [0293] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하는 단계와;
- [0294] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지분을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하는 단계와;
- [0295] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하는 단계와;
- [0296] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하는 단계와;
- [0297] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하는 단계와;
- [0298] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하는 단계와;
- [0299] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하는 단계를 적어도 수행하도록, 상기 게임 수행 권한의 적어도 하나의 컴퓨터 시스템을 특수하게 프로그래밍하는 단계를 포함한 컴퓨터 구현 방법을 제공한다.
- [0300] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 컴퓨터의 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행가능한 소프트웨어 명령어가 저장된 형태 있는 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체를 구비한 적어도 하나의 컴퓨터를 포함한 컴퓨터 시스템에 있어서,
- [0301] 상기 소프트웨어 명령어가,
- [0302] 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임 피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;
- [0303] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0304] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1 지분을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;
- [0305] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하기 위한 코드와;
- [0306] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는

적어도 하나의 제2 표시를 수신하기 위한 코드와;

- [0307] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하기 위한 코드와;
- [0308] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;
- [0309] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0310] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;
- [0311] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제2 추첨을 수행하기 위한 코드와;
- [0312] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제2 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하기 위한 코드와;
- [0313] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하기 위한 코드를 포함한 것인, 컴퓨터 시스템을 제공한다.
- [0314] 일부 실시형태에 있어서, 본 발명은, 컴퓨터의 적어도 하나의 프로세서에 의해 실행가능한 소프트웨어 명령어가 저장된 형태 있는 비일시적 컴퓨터 판독가능 매체를 구비한 적어도 하나의 컴퓨터를 포함한 컴퓨터 시스템에 있어서,
- [0315] 상기 소프트웨어 명령어가,
- [0316] 적어도 하나의 제1 플레이어가 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제1 표시- 상기 적어도 하나의 제1 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 제1 모바일 장치와 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제1 게임 피스 간의 적어도 하나의 제1 근거리 무선통신(NFC)에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;
- [0317] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0318] 상기 적어도 하나의 제1 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제1 지불을 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;
- [0319] 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임에 참가하기 원하는 것을 표시하는 적어도 하나의 제3 표시- 상기 적어도 하나의 제2 표시는, 적어도 부분적으로, 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제3 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초하여 수신된 것임 -를 수신하기 위한 코드와;
- [0320] 상기 게임 수행 권한에 의해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 아이덴티티를 검증하기 위해 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 통신하기 위한 코드와;
- [0321] 상기 적어도 하나의 제2 플레이어가 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임을 플레이하기 위해 적어도 하나의 제2 지불을 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치로부터 수신하기 위한 코드와;
- [0322] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제1 규칙에 따라서 상기 게임 수행 권한에 의한 적어도 하나의 제1 추첨을 수행하기 위한 코드와;
- [0323] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서

상기 적어도 하나의 제1 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제1 동작- 상기 적어도 하나의 제1 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제1 플레이어의 상기 제1 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제2 게임 피스 간의 적어도 하나의 제2 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제2 표시를 수신하기 위한 코드와;

[0324] 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제2 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에 의해 수행되는 적어도 하나의 제2 동작- 상기 적어도 하나의 제2 동작은, 적어도 부분적으로, i) 상기 게임 수행 권한에 의한 상기 적어도 하나의 제1 추첨의 결과, 및 ii) 상기 적어도 하나의 제2 플레이어의 상기 제2 모바일 장치와 상기 게임 수행 권한에 의해 수행되는 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임과 관련된 적어도 하나의 제4 게임 피스 간의 적어도 하나의 제4 NFC에 기초를 둔 것임 -을 식별하는 적어도 하나의 제4 표시를 수신하기 위한 코드와;

[0325] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 적어도 하나의 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제1 플레이어에게 적어도 하나의 제1 상을 분배하기 위한 코드와;

[0326] 상기 적어도 하나의 제1 복권 게임의 상기 적어도 제3 규칙에 따라서 상기 적어도 하나의 제2 플레이어에게 적어도 하나의 제2 상을 분배하기 위한 코드를 포함한 것인, 컴퓨터 시스템을 제공한다.

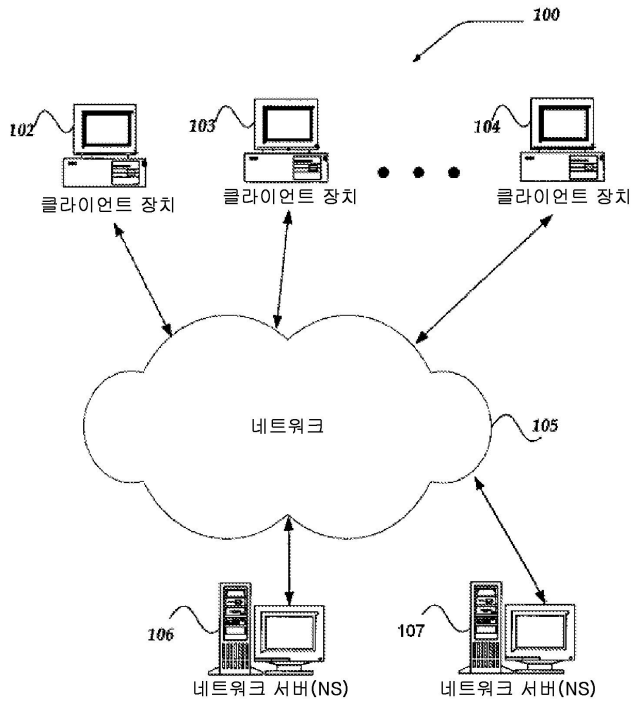
[0327] 비록 본 발명의 다수의 실시형태를 설명하였지만, 이러한 실시형태는 단지 예시한 것이고 한정되는 것이 아니며, 이 기술에 숙련된 사람에게는 많은 수정 예가 명백하게 된다는 점을 이해하여야 한다.

부호의 설명

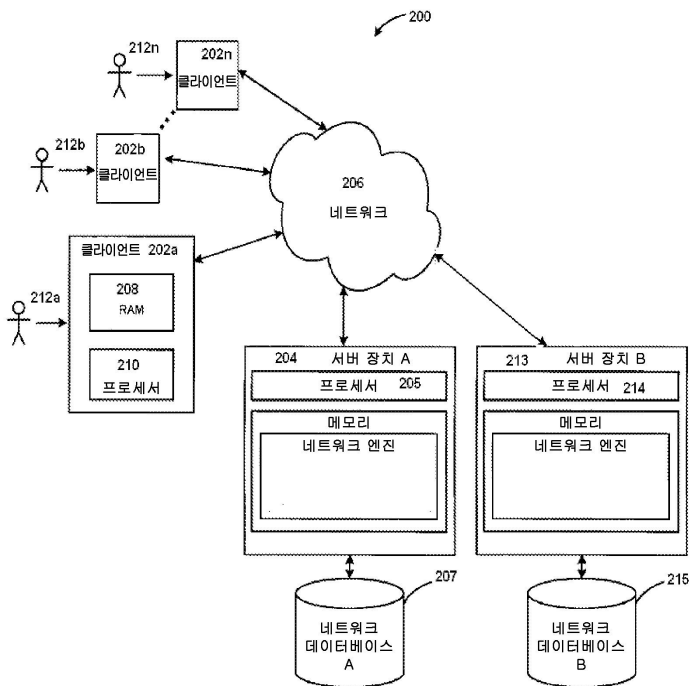
- [0328] 102, 103, 104: 클라이언트 장치
- 105, 206: 네트워크
- 106, 107: 네트워크 서버(NS)
- 204: 서버 장치 A
- 205, 210, 214: 프로세서
- 206: 네트워크
- 207: 네트워크 데이터베이스 A
- 213: 서버 장치 B
- 215: 네트워크 데이터베이스 B

도면

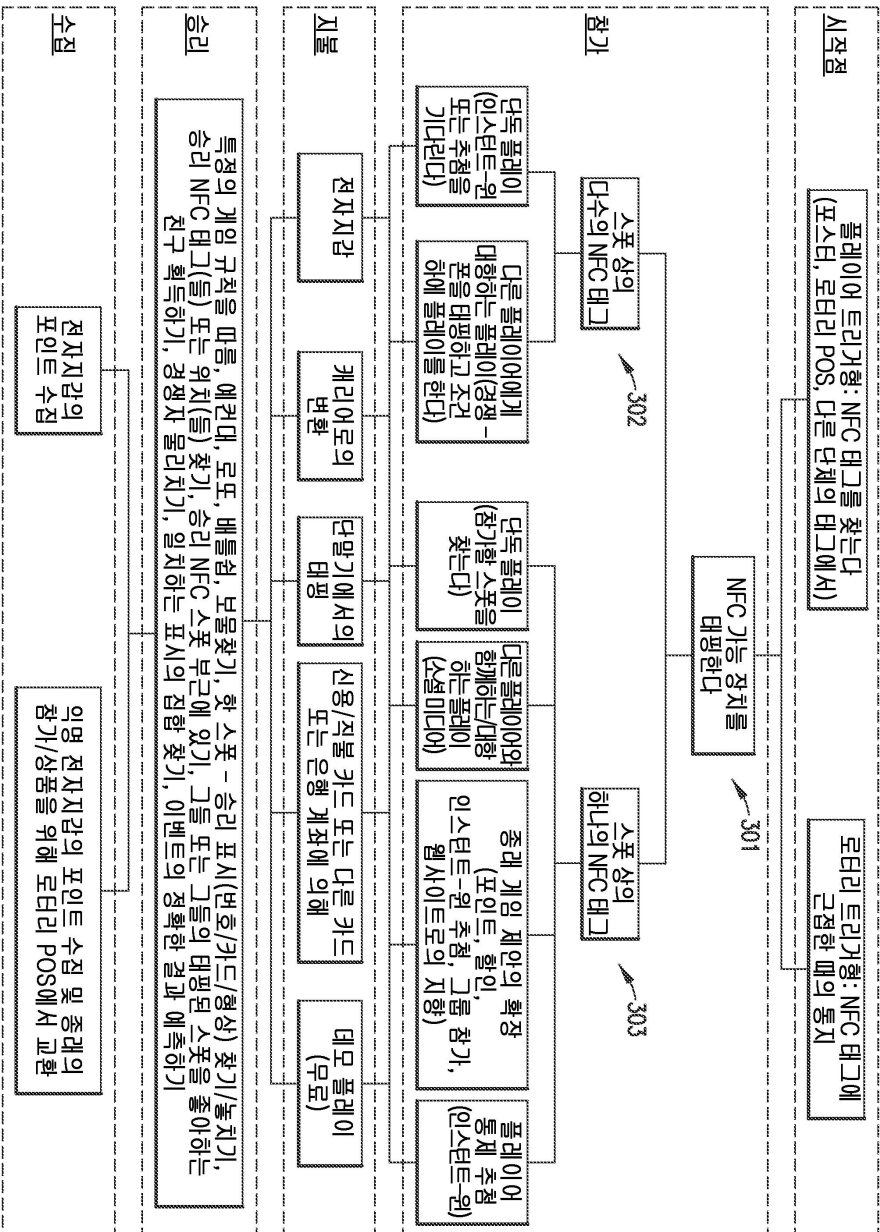
도면1



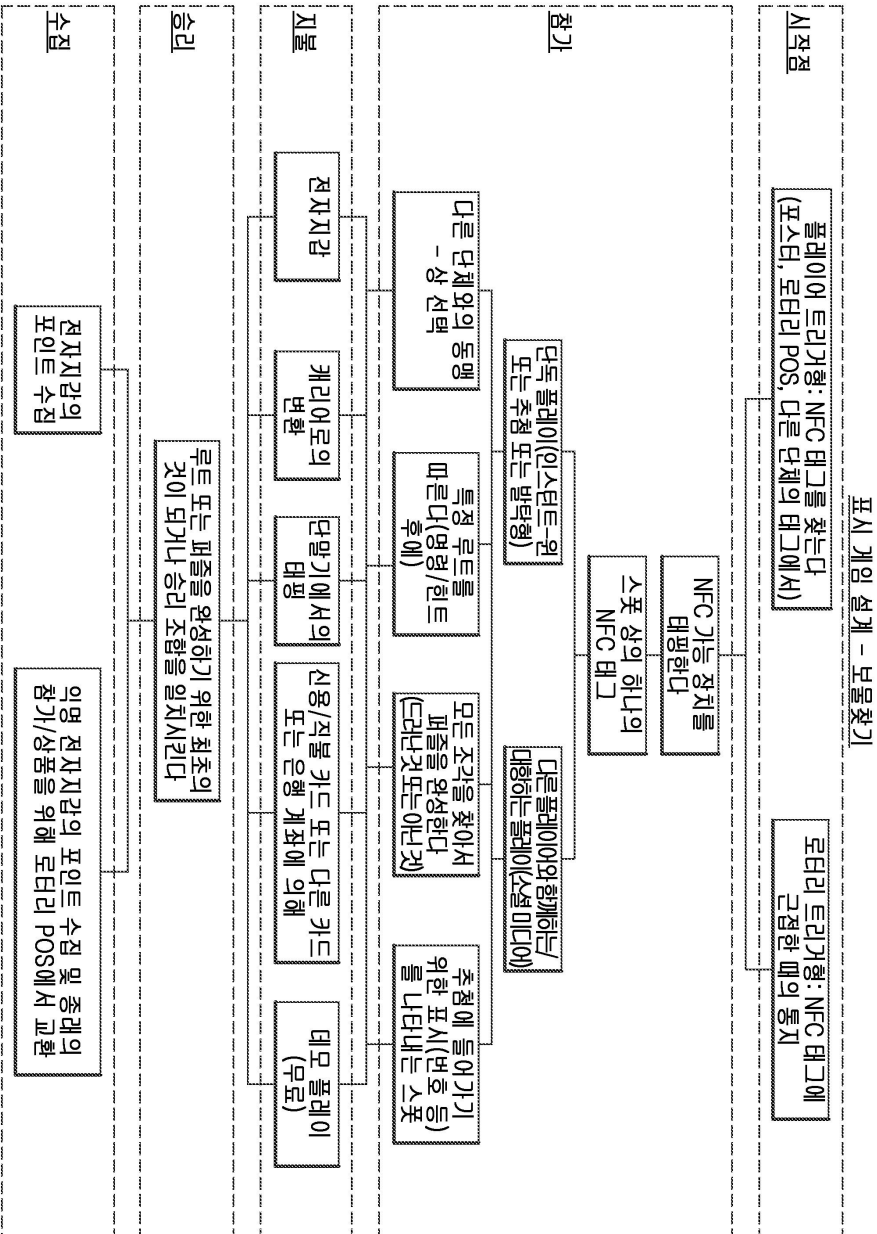
도면2



도면3



도면4



도면5

표시 게임 설계 - 핫 스폿

