



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2007-0107749
(43) 공개일자 2007년11월07일

(51) Int. Cl.

A63F 9/24 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2007-7020338

(22) 출원일자 2007년09월06일

심사청구일자 없음

번역문제출일자 2007년09월06일

(86) 국제출원번호 PCT/US2006/004607

국제출원일자 2006년02월09일

(87) 국제공개번호 WO 2006/086565

국제공개일자 2006년08월17일

(30) 우선권주장

60/651,317 2005년02월09일 미국(US)

(71) 출원인

사이언티픽 게임스 인터내셔널, 아이엔씨.

미국, 멜라웨어 19713, 뉴어크, 슈트 407, 컨티넨탈 드라이브 220

(72) 발명자

쥬빈빌 찬탈

미국 07030 뉴저지주 호보켄 #1107 리버 스트리트 333

마리넬리 빅터

미국 30041 조지아주 커밍 래니어 코브 코트 7245

(74) 대리인

양영준, 안국찬

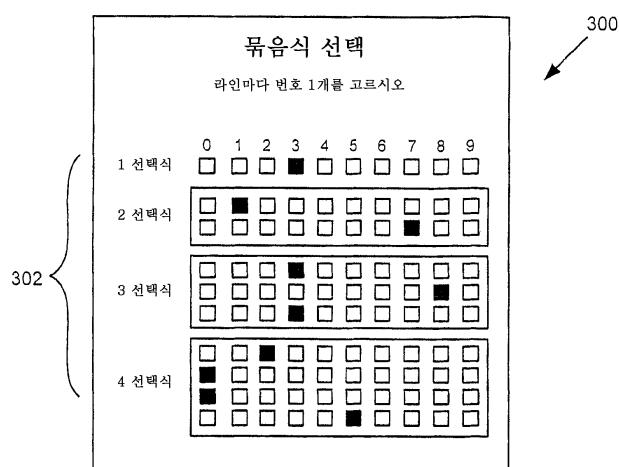
전체 청구항 수 : 총 15 항

(54) 로또 및 래플 조합형 게임

(57) 요 약

본 발명은 로또와 래플 조합형 게임을 구현하기 위한 시스템 및 방법의 다양한 실시예에 관한 것이다. 일 실시 예는 프로그래시브 로또 게임에 대한 로또 잭팟 및 래플 시작 잭팟용 초기 액수를 설정하는 단계와, 프로그래시브 로또 게임을 위한 첫 번째 로또 추첨을 수행하는 단계와, 첫 번째 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 나오지 않을 경우, 로또 잭팟을 새로운 액수로 올리는 단계를 포함하는 프로그래시브 로또 게임 방법을 포함한다. 그렇지 않고, 만약 새로운 액수가 래플 시작 잭팟 액수를 초과할 경우, 후속 로또 추첨을 위해서 프로그래시브 로또 게임과 래플 게임을 조합한다. 이와 달리, 상기 방법은 잭팟 당첨이 예정된 래플 시작 잭팟 액수에 도달했을 때 프로그래시브 로또 게임에 래플 스타일 게임을 추가하는 단계와, 프로그래시브 로또 게임을 위한 추첨에서 잭팟이 당첨되었을 때 적어도 하나의 래플 당첨금을 배당하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도3



특허청구의 범위

청구항 1

프로그램이 로또 게임에 대한 로또 잭팟 및 래플 시작 잭팟용 초기 액수를 설정하는 단계와,
 프로그램이 로또 게임을 위한 첫 번째 로또 추첨을 수행하는 단계와,
 첫 번째 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 나오지 않을 경우, 로또 잭팟을 새로운 액수로 올리는 단계와,
 새로운 액수가 래플 시작 잭팟 액수를 초과할 경우, 후속 로또 추첨을 위해서 프로그램이 로또 게임과 래플
 게임을 조합하는 단계를 포함하는 프로그램이 로또 게임 방법.

청구항 2

제1항에 있어서, 프로그램이 로또 게임을 위한 두 번째 로또 추첨을 실행하는 단계와,
 두 번째 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 생기면 래플 게임과 관련된 래플 추첨을 수행하는 단계를 더 포함하는 프
 로그램이 로또 게임 방법.

청구항 3

제1항에 있어서, 래플 추첨을 수행하는 단계는 적어도 하나의 소정의 래플 번호를 선택하는 단계를 포함하는 프
 로그램이 로또 게임 방법.

청구항 4

제1항에 있어서, 두 번째 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 나오지 않을 경우 래플 게임을 위한 래플 당첨금을 올리
 는 단계를 더 포함하는 프로그램이 로또 게임 방법.

청구항 5

제4항에 있어서, 래플 게임용 래플 당첨금을 올리는 단계는 적어도 하나의 추가 래플 당첨금을 추가하는 단계를
 포함하는 프로그램이 로또 게임 방법.

청구항 6

적어도 한 명의 참가자의 로또 항목을 받는 단계와,
 로또 항목과 관련된 소정 래플 번호를 생성하는 단계와,
 로또 스타일 게임을 위한 로또 추첨을 수행하는 단계와,
 시작 이벤트의 발생 여부를 결정하는 단계와,
 시작 이벤트가 발생할 경우 래플 추첨을 수행하는 단계를 포함하는 로또 게임 방법.

청구항 7

제6항에 있어서, 래플 추첨을 수행하는 단계는 소정의 래플 번호를 선택하는 단계를 포함하는 로또 게임 방법.

청구항 8

제7항에 있어서, 래플 당첨금액을 배당하는 단계를 더 포함하는 로또 게임 방법.

청구항 9

제6항에 있어서, 시작 이벤트가 발생하지 않을 경우 예정된 래플 당첨금액을 누적시키는 단계를 더 포함하는 로
 또 게임 방법.

청구항 10

제6항에 있어서, 시작 이벤트는 로또 추첨 결과와 관련되는 로또 게임 방법.

청구항 11

제6항에 있어서, 시작 이벤트는 무작위로 발생되는 로또 게임 방법.

청구항 12

제6항에 있어서, 로또 스타일 게임은 프로그래시브 로또인 로또 게임 방법.

청구항 13

제12항에 있어서, 프로그래시브 로또와 관련된 잭팟이 당첨되었을 경우에 시작 이벤트가 발생되는 로또 게임 방법.

청구항 14

잭팟 당첨이 예정된 래플 시작 잭팟 액수에 도달했을 때 프로그래시브 로또 게임에 래플 스타일 게임을 추가하는 단계와,

프로그래시브 로또 게임을 위한 추첨에서 잭팟이 당첨되었을 때 적어도 하나의 래플 당첨금을 배당하는 단계를 포함하는 프로그래시브 로또 게임 방법.

청구항 15

제14항에 있어서, 추첨에서 잭팟이 당첨되지 않았을 때 적어도 하나의 추가 래플 당첨금을 추가시키는 단계를 더 포함하는 프로그래시브 로또 게임 방법.

명세서**기술 분야**

- <1> 본 발명은 본원에 전체가 참조로 합체된 발명의 명칭이 "무작위 시작의 래플 스타일 게임 방법"인 2005년 2월 9일에 출원된 미국 가출원 번호 제60/651,317호의 우선권을 청구한다.
- <2> 본 발명은 로또 및 래플 조합형 게임에 관한 것이다.

배경기술

- <3> 많은 정부들과, 게임 연합회 및 스폰서들이 자금 조달 목적으로 로또라는 게임을 운영한다. 통상적인 로또 게임은 순열이나 숫자의 조합을 참가자가 선택하는 것을 포함한다. 그런 후에, 로또는 숫자가 적힌 공의 조합이나 순열을 무작위로 선택하여 "추첨(draw)"을 하게된다. 참가자의 선택과 추첨된 번호가 일치하는 개수에 따라 당첨금이 배당된다.
- <4> 로또는 교육이나 기타 프로그램의 재정적인 부담을 안고 있는 정부에게 중요한 수입원이 되고 있다. 그러나, 정부가 로또에 더 의존하게 되면서 로또의 참여율을 높여서 판매를 늘여야 하는 과제에 직면해 있다.
- <5> 그러므로, 로또 스타일의 높은 당첨금과, 시작 이벤트(triggering event)의 실현의 기대감으로 인한 흥미와, 현재 로또 게임의 참여자가 로또에 지속적으로 참여시키면서 로또 게임에 새로운 참가자를 참여시키기 위한 래플(추첨식 복권)의 대중적인 체계를 포함하는 로또 게임이 필요하다.

발명의 상세한 설명

- <6> 로또/래플 게임의 조합의 여러가지 실시예가 제공된다. 한가지 실시예는 프로그래시브 로또 게임(progressive lottery game)의 방법을 포함한다. 이러한 방법은 프로그래시브 로또 게임에 대한 로또 잭팟 및 래플 시작 잭팟 액수에 대한 초기 액수를 설정하는 단계와, 프로그래시브 로또 게임을 위한 첫 번째 로또 추첨을 수행하는 단계와, 첫 번째 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 나오지 않을 경우 로또 잭팟을 새로운 액수로 올리는 단계와, 새로운 액수가 래플 시작 잭팟 액수를 초과할 경우 후속 로또 추첨을 위해서 프로그래시브 로또 게임과 래플 게임을 조합하는 단계를 포함한다. 또 다른 방법은 잭팟 당첨이 예정된 래플 시작 잭팟 액수에 도달했을 때 프로그래시브 로또 게임에 래플 스타일 게임을 추가하는 단계와, 프로그래시브 로또 게임을 위한 추첨에서 잭팟이 당첨되었을 때 적어도 하나의 래플 당첨금을 배당하는 단계를 포함한다.

<7> 또 다른 실시예는 로또 게임 방법을 포함한다. 이러한 방법은 적어도 한 명의 참가자의 로또 항목을 받는 단계와, 로또 항목과 관련된 소정 래플 번호를 생성하는 단계와, 로또 스타일 게임을 위한 로또 추첨을 수행하는 단계와, 시작 이벤트가 발생 여부를 결정하는 단계와, 시작 이벤트가 발생할 경우 래플 추첨을 수행하는 단계를 포함한다.

<8> 또 다른 실시예는 시작 이벤트가 발생할 경우 로또 게임과 래플 게임을 조합하는 단계를 포함하는 로또 스타일 게임을 구현하는 방법을 포함한다.

실시예

<30> 로또/래플 조합형 게임의 다양한 실시예와 그와 관련된 방법이 도1 내지 도21에 도시되었다. 도1은 로또 및 래플의 조합형 게임(100)의 일 실시예를 도시한다. 통상적으로, 그 명칭에서도 알 수 있는 바와 같이, 로또 및 래플의 조합형 게임(100)은 로또 스타일의 게임(102)과 래플 스타일의 게임(106)의 조합을 포함한다. 래플 스타일의 게임(106)은 예정된 래플 시작 이벤트가 발생할 때 개시 및/또는 플레이된다[블럭(104), 도1]. 로또 스타일 게임(102)은 참가자가 일련의 숫자로부터 몇 가지 숫자를 선택하면 무작위 추첨 결과와 몇 개가 일치하는가에 따라 당첨금이 배당되는 임의의 원하는 로또 게임을 포함할 수 있다. 통상적인 로또 스타일 게임에서, 예를 들어 참가자는 49개의 숫자에서 6개의 숫자를 선택한다(또는 컴퓨터가 참가자를 위해 무작위로 선택할 수도 있다). 예정된 시간에 6개의 숫자가 무작위로 추첨된다. 6개의 숫자 모두가 무작위 추첨에서 선택된 숫자와 일치한 참가자가 최고의 당첨금을 받는다. 또한, 추첨된 모든 숫자보다 작은 숫자가 일치한 참가자도 적은 당첨금을 받을 수 있다. 또 다른 예시에서, 잘 알려진 다른 형태의 로또 스타일 게임으로 "파워 볼(power ball)", "더 빅 게임(The Big Game)" 및 "로터리 엑스트라(Lottery Extra)"(이상 영국의 게임) 등의 정부에서 운영하는 게임이 있다. 래플 스타일 게임(106)은 각각의 항목에 소정의 숫자가 할당되고 래플 추첨에서 소정 숫자들 중 하나 또는 그 이상을 선택하여 "당첨자(winner)"를 선정하는 수동적인 게임을 포함한다.

<31> 래플 스타일 게임(106)은 래플 시작 이벤트 발생에 따라 로또 게임(102)과 다양한 방식으로 조합, 추가 및 통합될 수 있음을 알아야 한다. 게임 중 래플 부분이 개시 및/또는 플레이될 때 래플 시작 이벤트가 규정된다.

<32> 로또/래플 조합형 게임(100)의 한가지 실시예에서, 구입시에 참가자는 로또 스타일 게임(102)에 대해서 참가자가 선택한 표시와, 래플 스타일 게임(106)에 대해서 로또측에서 선택한 표시를 포함하는 티켓을 받는다. 로또 게임에서 참가자가 선택한 표시 부분은 특정 로또 게임의 규칙대로 종래의 방식으로 플레이될 수 있다. 게임 중 래플 스타일 부분은 각각의 게임 참가자 티켓에 로또측에 의한 표시가 선택되어 인쇄되어 있다. 래플 게임 표시는 각각의 티켓이 일련의 소정 표시를 갖도록 하기 위해 로또측에서 결정한 일련의 표시로부터 로또측에 의해 선택된다. 기본적인 로또 게임의 추첨이 수행될 때, 시작 이벤트가 발생될 경우 래플 추첨도 수행된다. 시작 이벤트는 로또측이 선택한 예정된 무작위 이벤트일 수 있다. 예정인 무작위 이벤트는 로또측에서 미리 명시하여 게임 참가자가 래플 추첨이 추가로 있는지의 여부를 로또 추첨 시에 알게 된다. 래플 게임을 시작하기 위해 로또측에서 사용한 무작위 이벤트는 로또측에서 원할 경우 로또 게임의 추첨과 관련되거나 그렇지 않을 수 있다.

<33> 래플이 시작되면, 로또측은 래플의 당첨금 체계에 따라 게임 시작시 또는 티켓 구입시 참가자에게 주어인 소정의 표시 셋트로부터 하나 또는 그 이상 셋트의 표시를 추첨한다. 참가자는 구입시 티켓에 인쇄된 로또측에서 생성한 표시와 로또측에서 선택한 소정 표시가 일치하면 래플 당첨금에 당첨된다. 래플을 시작하기 위해 로또측에서 선택한 무작위 이벤트가 발생하지 않을 경우, 게임 중 래플 부분을 위해 로또측에서 예비해둔 당첨금은 다음번 추첨을 위한 별도 당첨금 기금 또는 상금으로 이월될 수 있다.

<34> 로또/래플 조합형 게임의 다양한 추가적인 실시예가 도2 내지 도8을 참조로 설명될 것이다. 본 실시예에서, 누계식 래플 게임(add-on raffle game)은 \$4 숫자 스타일 로또 게임[예, "묶음식 선택(Bundled Pick)" 게임]과 함께 제공된다. 묶음식 선택 게임은 무작위로 시작하는 래플 게임과 결합된 4 선택식 게임, 3 선택식 게임, 2 선택식 게임 및 1 선택식 게임을 포함하는 하나의 패키지 형태이다. 4 선택식 게임과 3 선택식 게임은 각각 당업자에게 공지된 4자리 숫자 게임 및 3자리 숫자 게임이다. 유사하게, 2 선택식 게임과 1 선택식 게임은 4 선택식 게임과 3 선택식 게임에서 각각 2자리 숫자 게임과 1자리 숫자 게임이며, 당업자에게 이미 공지되었다.

<35> 도2는 로또/래플 조합형 게임의 실시예에서 당첨금 안내표를 도시한다. 묶음식 선택 게임은 참가자가 4 숫자 게임의 선택을 완료하는데 필요한 10 자리수에 대한 각각의 일련의 표시(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)로부터 표시를 선택하며, 공지된 바와 같이 로또 시스템에 참가자를 위해 필요한 표시를 선택하도록 요청할 수 있다. 하기 설명은 설명을 간단히 하기 위해 참가자가 기본 로또 게임에서 게임 표시를 선택하는 것으로 가정한다.

- <36> 구입시에, 참가자는 통상적으로 로또를 판매하는 허가 받은 로또 판매업자를 통하여나, 무인 단말기 또는 자동 기계를 통해 로또 시스템에 \$4를 걸고 숫자를 선택한다. 도3은 룰음식 선택 로또 스타일 게임에 대해서 예시적인 게임 플레이슬립(300; playslip)을 도시한다. 도3에 도시된 바와 같이, 참가자는 4 게임 표시(302)(즉, 선택)를 선택한다. 본 예시에서, 1 선택식은 일련의 표시(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)에서 하나의 숫자를 선택하는 것이며, 2 선택식은 두 개의 숫자를, 3 선택식은 세 개의 숫자를 선택하며, 4 선택식은 4 개의 숫자를 선택하는 것이다.
- <37> 도4는 플레이슬립(300)에 대응하는 로또 게임 티켓(400)을 도시한다. 게임 티켓(400)은 로또 판매업자 또는 기타 장소, 시스템 또는 장치에 의해 제공된다. 게임 티켓(400)은 참가자의 내기 금액(402)(이 경우 \$4)을 표시하며, 참가자의 선택(404)과 로또측에서 생성한 래플 번호(406)를 포함한다. 로또측에서 선택한 일련의 표시는 각각의 참가자의 티켓마다 소정의 표시인 것이 바람직하며, 만약 래플 시작 이벤트 발생을 기초로 추첨이 첫 번째로 진행될 경우 참가자가 래플 번호와 맞추는데 사용되는 게임 중 래플 부분을 위한 항목을 제공한다.
- <38> 본 예시에서, 시작 이벤트는 2 선택식 표시가 일치하게 되는 경우로 규정된다. 다시 말해, 2 선택식 게임의 추첨에서 로또에 의해 선택된 표시가 동일할 경우 래플이 진행될 것이다. 그러나, 전술된 바와 같이, 원할 경우 로또측에서 선택한 다른 시작 이벤트가 이용되어 게임에 관심이 흥미를 불러일으킬 수 있음을 알아야 한다. 시작 이벤트와 2 선택식 번호를 동일하게 하여, 래플에 대한 추첨이 평균적으로 10번의 추첨당 한번 진행됨을 예상할 수 있다. 래플에 대한 추첨이 없을 경우, 본 예시에서는 예를 들어 판매의 10%인 래플 당첨금으로 누적된 액수 또는 다른 원하는 액수는 처음 발생할 때마다 다음번 래플 추첨의 래플 게임 당첨금으로 누적된 액수로 이월되거나 추가될 수 있다. 래플 게임을 시작하기 위해 로또측에서 사용한 이벤트는 로또측으로부터 미리 지정될 수 있고, 게임의 판매 목적에 맞게 로또측에서 선택될 가능성이 많다.
- <39> 도3의 게임 플레이슬립(300)을 참고하면, 참가자는 1 선택식에서 3을, 2 선택식에서 1-7을, 3 선택식에서 3-8-3을, 4 선택식에서 2-0-0-5를 선택하였다. 참가자는 선택(404)과 로또측에서 선택한 소정의 래플 표시(406)(이 경우, 000-005-991)가 적힌 게임 티켓(400)을 받는다. 도5는 1 선택식에서 3, 2 선택식에서 1-7, 3 선택식에서 3-5-0, 4 선택식에서 2-1-0-2의 로또 추첨 결과를 도시한다. 당첨금 안내표(200)를 기준으로(도2), 참가자는 1 선택식 번호가 일치하여 \$5, 2 선택식 번호가 일치하여 \$50가 당첨되었다. 그러나, 래플 추첨은 진행되지 않았는데, 2 선택식에서 로또 추첨이 두 개의 다른 숫자 1-7(동일하지 않은 번호)이므로 미리 규정된 시작 이벤트가 발생되지 않았기 때문이다. 참가자의 총 당첨금은 \$5 + \$50 = \$55이다. 이러한 예시에서, 래플 게임 당첨금의 기금 마련에 사용되는 판매 금액의 10%는 다음번 룰음식 선택 로또 게임 추첨으로 이월된다.
- <40> 도6 내지 도8은 또 다른 게임 플레이슬립(600)과 그에 대응하는 게임 티켓(700)을 도시한다. 도6에 도시된 바와 같이, 본 예시에서 참가자는 1 선택식에서 1을, 2 선택식에서 2-7을, 3 선택식에서 3-5-0을, 4 선택식에서 2-1-0-8을 선택하였다. 참가자는 참가자의 번호 선택(704)과 로또측에서 선택한 소정의 래플 표시(706)가 인쇄된 도7에 도시된 바와 같은 게임 티켓(700)을 받는다. 도8을 참고하면, 로또 추첨에서 1 선택식 게임에서 3, 2 선택식 게임에서 1-1, 3 선택식 게임에서 3-5-0, 4 선택식 게임에서 7-8-5-9가 추첨되었다.
- <41> 당첨금 안내표(200, 도2)를 기준으로 참가자는 3 선택식 숫자와 일치하여 \$500이 당첨되었다. 그러나, 2 선택식 게임의 로또 추첨이 두 개의 동일한 번호 1-1이므로 이 경우 예정된 시작 이벤트였으므로 래플 추첨이 진행된다. 도8에 도시된 바와 같이, 본 예시에서 래플 당첨 번호는 000-011-799로써 티켓 구입시 로또측에서 선택한 게임 참가자의 래플 번호(706, 도7)와 일치한다. 그러므로, 참가자의 총 당첨금은 \$500에다가 래플 게임 당첨금 기금에서 로또측에 누적된 당첨금을 더한 것이다.
- <42> 로또/래플 조합형 게임의 또 다른 실시예가 도9에 흐름도로 도시되었다. 본 실시예에서, 로또/래플 조합형 게임이 로또 발행자의 관점에서 도시되었다. 블럭(902)에서, 참가자로부터 로또 항목을 받는다. 블럭(904)에서, 로또 항목과 관련된 소정의 래플 번호가 로또 발행자, 또는 가맹점, 컴퓨터 시스템 등에 의해 생성된다. 블럭(906)에서, 기본 로또 스타일 게임에 대한 참가자가 선택한 표시와 래플 스타일 게임에 대한 소정의 래플 번호를 포함하는 로또/래플이 조합된 티켓이 발행된다. 블럭(908)에서, 로또 추첨이 수행된다. 결정 블럭(910)에 도시된 바와 같이, 래플 시작 이벤트가 발생될 경우, 래플 추첨도 수행된다[블럭(912)]. 시작 이벤트가 발생되지 않을 경우, 블럭(914)에서 래플 당첨금액이 누적될 수 있다.
- <43> 전술된 바와 같이, 로또/래플 조합형 게임의 특징은 다양한 형태의 로또 및/또는 래플 게임으로 구현될 수 있다. 일 실시예에서, 로또 스타일 게임은 프로그레시브 잭팟(즉, 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 나오지 않을 경우, 잭팟에서 누적된 상금액은 다음번 로또 추첨으로 이월됨)을 이용한다. 도10 내지 도21은 6 선택식 프로그레시브 로또 스타일 게임을 이용한 로또/래플 조합형 게임의 실시예를 도시한다. 하기 상세하게 도시된 바와

같이, 6 선택식 게임에서 참가자는 게임 표시에서 6개(예, 1부터 55 사이의 숫자 6개)를 선택한다. 본 실시예에서, 래플 스타일 게임은 프로그레시브 잭팟이 예정된 시점에 도달하지 않으면 개시되지 않는다. 다시 말해, 잭팟이 몇 번의 이월된 후에 예정된 시점에 도달할 때에만 래플이 "개입(kick in)"된다. 예정된 시점은 어떤 액수이든지 가능하다. 특정 실시예에서, 일단 잭팟이 예정된 시점에 도달(그리고 래플 기능이 시작)되면, 잭팟 액수는 당첨자가 나올때까지 유지된다. 래플 기능이 개입되어 로또 스타일 게임에 추가되면, 보통 잭팟 자금으로 갈 새로운 금액이 별도의 기금으로 가게 된다. 별도의 기금은 래플 당첨금에 대해서 예정된 규모의 별도의 추가 추첨에 자금을 공급하는데에도 사용된다. 예를 들어, 래플 기능이 시작되면, 별도의 기금은 한가지 이상의 래플 당첨금의 초기 배당을 지원해준다. 또한, 별도의 기금은 잭팟 당첨자가 나오고 래플 당첨금이 주어질 때까지 후속 로또 추첨에 대해서 추가의 래플 당첨금(또는 더 높은 래플 당첨금)에 자금을 공급하는데 사용된다. 이와 관련하여, 래플 기능이 시작된 후에, 소정의 래플 번호(게임을 구입한 추첨에 한해서만 가능함)가 생성되어 게임 티켓에 인쇄된다. 그러나, 래플은 로또 잭팟이 당첨될 경우에만 진행된다. 래플 번호가 당첨되면 누가 래플 당첨금을 받을지 결정된다.

<44> 도10은 2개, 3개, 4개, 5개 및 6개의 선택이 일치할 경우의 당첨금을 도시하는 6 선택식 프로그레시브 로또 게임을 위한 당첨금 안내표(1000)를 도시한다. 도10에 도시된 바와 같이, 본 예시에서, 프로그레시브 잭팟의 초기 액수는 \$5,000,000이며, 래플 시작 액수는 \$10,000,000이다. 게임 플레이슬립(1100, 도11)을 참고하면, 6 선택식 게임은 참가자가 1부터 55까지 일련의 게임 표시로부터 6개의 표시를 선택하는 것을 포함한다. 도12는 로또 게임 티켓(1200)과 그에 따른 게임 플레이슬립(1100)을 도시한다. 최초 플레이(또는 추첨)에서, 참가자는 1-9-11-22-33-44를 선택하였다.

<45> 도13은 첫 번째 추첨 결과인 1-4-11-20-30-33을 도시한다. 당첨금 안내표(1000) 기준으로 참가자는 세 개의 번호가 일치하여 \$10에 당첨되었다. 잭팟 당첨자는 없으므로, 잭팟은 누적되고 다른 플레이 또는 추첨이 실행된다. 도14는 후속 추첨(1402, 1406, 1408)에서 잭팟 당첨자가 나오지 않아서 잭팟의 누적된, 두 번째 추첨(1402)(\$7,000,000), 세 번째 추첨(1404)(\$8,500,00), 네 번째 추첨(1404)(\$10,000,000)을 도시한다. 네 번째 추첨(1404) 이후, 래플 시작 시점이 도달되었기 때문에 래플 기능이 시작된다.

<46> 도15는 다섯번째 추첨을 위한 게임 플레이슬립(1500)을 도시한다. 도16은 참가자가 선택한 1-9-11-22-33-44가 기재된 게임 티켓(1600)을 도시한다. 프로그레시브 잭팟이 래플 시작 시점에 도달하고 래플 게임이 개입되기 때문에, 본 플레이에서 래플 게임에 대한 소정의 래플 번호(112-225-147)가 생성되어 게임 티켓(1700)에 인쇄된다.

<47> 도17은 다섯번째 추첨의 결과(1702)인 9-20-27-44-47-55를 도시한다. 도17의 블럭(1704)에 더 도시된 바와 같이, 공시된 잭팟은 여전히 \$10,000,000이지만, 래플 시작 시점이 도달되었기 때문에, 두 개의 추가적인 래플 당첨금인 \$1,000,000가 있다. 당첨금 안내표(1000) 기준으로 참가자는 4개의 번호가 일치하여 \$200가 당첨되었다. 잭팟 당첨자는 없으므로, 게임은 \$10,000,000 잭팟과 5개 이상의 \$1,000,000 래플 당첨금으로 계속 진행된다.

<48> 도18은 6번째 추첨을 위한 게임 플레이슬립(1800)을 도시한다. 도19는 참가자가 선택한 1-9-11-22-33-44와 새로운 래플 게임용 소정의 숫자(999-727-333)가 기재된 상기 게임 플레이슬립에 대응하는 게임 티켓(1900)을 도시한다. 도20은 6번째 추첨 결과(2002)인 1-9-11-22-33-44를 도시한다. 도20의 블럭(2004)에 도시된 바와 같이, 이번 추첨에서 누적된 상금은 5개의 새로운 \$1,000,000 래플 당첨금에 추가되었다. 참가자는 6개 번호가 모두 일치하므로 \$10,000,000 잭팟에 당첨되었다. 추첨에서 잭팟 당첨자가 나왔으므로, 래플 추첨이 시작되고 7개의 추가 래플 번호가 선택된다.

<49> 도21은 프로그레시브 로또 게임과 함께 구현된 로또/래플 조합형 게임의 다른 실시예를 도시한다. 블럭(2102)에서, 초기 로또 잭팟 액수와 래플 시작 잭팟 액수가 정해진다. 블럭(2104)에서 프로그레시브 로또 게임만 제공된다. 로또 항목을 받은 후에, 로또 추첨이 수행된다[블럭(2106)]. 만약 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 나오면[결정 블럭(2108)], 블럭(2110)에서 잭팟 배당금이 주어진다. 그러나, 로또 추첨에서 잭팟 당첨자가 나오지 않으면, 프로그레시브 잭팟은 누적된다.

<50> 결정 블럭(2114)에 도시된 바와 같이, 프로그레시브 로또는 잭팟이 래플 시작 잭팟 액수에 도달했거나 초과할 때까지만 제공된다. 누적된 잭팟이 래플 시작 잭팟 액수에 도달하지 않거나 초과하지 않을 경우, 다음번 플레이 또는 추첨은 래플을 포함하지 않는다. 누적된 잭팟이 래플 시작 잭팟 액수에 도달하거나 초과할 경우, 래플 기능이 개입되고 결정 블럭(2116)에서 로또/래플 조합형 게임이 제공되고 항목을 받는다. 조합형 게임에서, 전술된 바와 같이 각각의 게임 항목은 로또에서 생성한 소정의 래플 번호를 포함한다. 블럭(2118)에서, 로또

추첨이 수행되고, 만약 잭팟 당첨자가 나올 경우[블럭(2120)] 래플 추첨이 블럭(2124)에서 수행된다. 잭팟 당첨자가 나오지 않을 경우, 블럭(2122)에서 로또 잭팟 및/또는 래플 당첨금이 커진다. 상기 예시에서, 로또 잭팟은 유지되었고 누적된 기금 모두는 추가의 래플 당첨금에 적용되었다. 다른 실시예에서, 로또 잭팟도 늘어나고 래플 당첨금은 숫자 및/또는 가치가 늘어날 수 있음을 알아야 한다. 잭팟 당첨자가 나오지 않을 때, 잭팟 당첨자가 나올 때까지 로또/래플 조합형 게임은 다시 제공된다(당첨금은 늘어남).

<51> 전술된 설명은 오직 예시적인 실시예만을 나타낸다. 당업자라면 로또/래플 조합형 게임이 임의의 로또, 래플 타입 게임, 및 시작 게임을 이용하여 다양하게 구현될 수 있음을 알 수 있다. 또한, 로또/래플 조합형 게임은 적어도 부분적으로 컴퓨터 구현 시스템, 방법 또는 장치를 통해 구현될 수 있으며, 이 경우 전술된 특징의 다양한 관점은 기계 판독형 명령의 시퀀스를 실행하기 위해 컴퓨터나 기타 처리 장치를 작동시켜 하드웨어, 소프트웨어 또는 이들의 조합으로 구현될 수 있는 기능, 특징, 논리, 프로세스, 방법 및/또는 단계를 구체화할 수 있다. 명령은 다양한 형태의 신호 저장 또는 데이터 저장용 1차, 2차 또는 3차 매체에 존재할 수 있다. 매체는 예를 들어 시스템 구성 요소에 의해 접근 가능하거나 시스템 구성 요소 내에 존재하는 RAM(미도시)을 포함할 수 있다. RAM, 디스크 또는 기타 2차 저장 매체에 포함되어 있는지 간에, 명령은 DASD 저장소(예, 종래의 "하드드라이브" 또는 RAID 어레이), 자기 테이프, 전자식 판독 전용 메모리(예, ROM, EPROM 또는 EEPROM), 플래시 메모리 카드, 광학 저장 장치(예, CD-ROM, WORM, DVD, 디지털 광학 테이프), 종이 "편지" 카드, 또는 디지털과 아날로그 전송 매체를 포함하는 적절한 데이터 저장 매체 등의 다양한 기계 판독식 데이터 저장 매체에 저장될 수 있다.

<52> 본 발명은 특히 전술된 실시예를 참조로 도시 및 설명되었지만, 당업자라면 청구범위에 기재된 바와 같이 본 발명의 정신과 범위 내에서 다양한 변형이 이루어질 수 있음을 알 것이다.

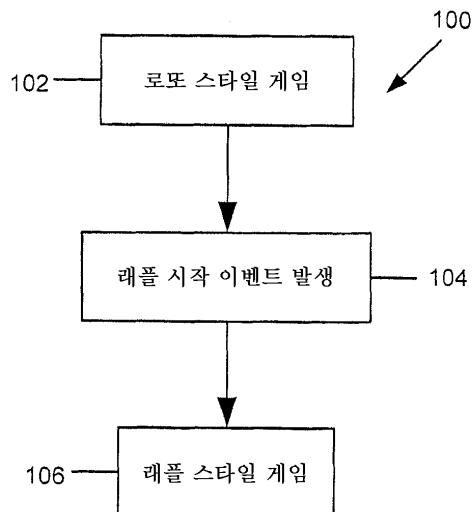
도면의 간단한 설명

- <9> 도1은 로또/래플 조합형 게임을 위한 방법의 실시예를 도시하는 블럭 다이아그램이다.
- <10> 도2는 로또/래플 조합형 게임의 실시예에 대한 당첨금 안내표를 도시한다.
- <11> 도3은 로또/래플 조합형 게임의 실시예에 대한 게임 플레이슬립(game playslip)을 도시한다.
- <12> 도4는 도3의 플레이슬립에 대한 게임 티켓을 도시한다.
- <13> 도5는 도3 및 도4의 플레이슬립과 티켓에 대한 게임 추첨과 그에 따른 결과를 도시한다.
- <14> 도6은 로또/래플 조합형 게임을 위한 또 다른 게임 플레이슬립을 도시한다.
- <15> 도7은 도6의 플레이슬립을 위한 게임 티켓을 도시한다.
- <16> 도8은 도6 및 도7의 플레이슬립과 티켓을 위한 게임 추첨과 그에 따른 결과를 도시한다.
- <17> 도9는 로또/래플 조합형 게임의 실시예를 위한 방법의 실행 및/또는 일반적인 구성을 도시하는 흐름도이다.
- <18> 도10은 또 다른 로또/래플 조합형 게임을 위한 당첨금 안내표를 도시한다.
- <19> 도11은 도10의 로또/래플 조합형 게임의 첫 번째 추첨을 위한 게임 플레이슬립을 도시한다.
- <20> 도12는 도11의 게임 플레이슬립을 위한 게임 티켓을 도시한다.
- <21> 도13은 도11 및 도12의 플레이슬립과 티켓을 위한 첫 번째 게임 추첨과 그에 따른 결과를 도시한다.
- <22> 도14는 게임 추첨(두 번째 내지 네 번째)에 따른 로또/래플 조합형 게임에 대한 잭팟 누적을 도시하는 흐름도이다.
- <23> 도15는 로또/래플 조합형 게임의 다섯 번째 추첨을 위한 게임 플레이슬립을 도시한다.
- <24> 도16은 도15의 게임 플레이슬립을 위한 게임 티켓을 도시한다.
- <25> 도17은 도15 및 도16의 플레이슬립과 티켓에 대한 다섯 번째 게임 추첨과 그에 따른 결과를 도시한다.
- <26> 도18은 로또/래플 조합형 게임을 위한 여섯 번째 추첨에 대한 플레이슬립을 도시한다.
- <27> 도19는 도18의 게임 플레이슬립에 대한 게임 티켓을 도시한다.

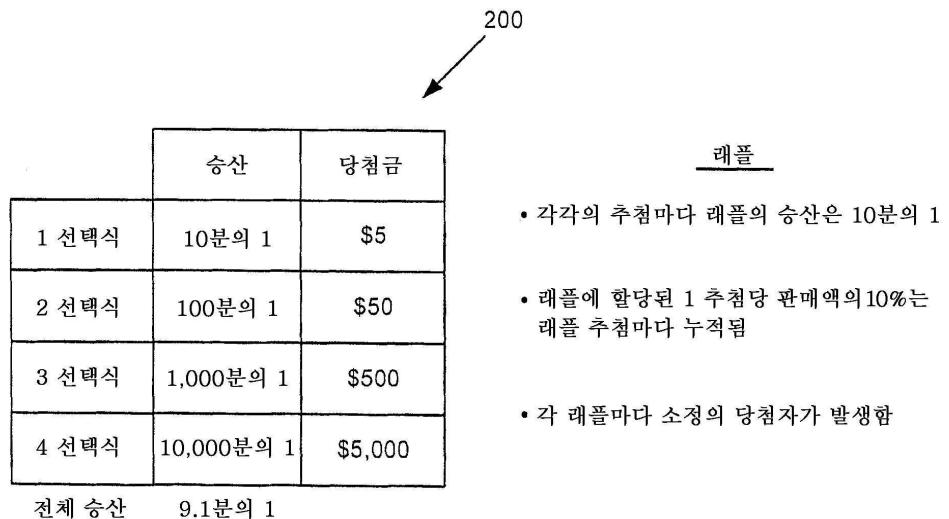
- <28> 도20은 도18 및 도19의 플레이슬립과 티켓을 위한 6번째 게임 추첨과 그에 따른 결과를 도시한다.
- <29> 도21은 로또/래플 조합형 게임의 또 다른 실시예를 위한 방법의 실행 및/또는 일반적인 구성을 도시하는 흐름도이다.

도면

도면1



도면2



도면3

묶음식 선택

라인마다 번호 1개를 고르시오

302

1 선택식	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2 선택식	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3 선택식	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
4 선택식	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

300

도면4

400

402

\$4.00

아래는 묶음식 선택 번호

3	}
1 7	
3 8 3	
2 0 0 5	

404

아래는 래플 번호

000 005 991

406

도면5

500

1 선택식	3	502
2 선택식	1 7	
3 선택식	3 5 0	
4 선택식	2 1 0 2	

- 참가자는 1 선택식 번호가 일치하여 \$5에 당첨되었고,
2 선택식 번호와 일치하여 \$50에 당첨되었음
- 2 선택식 번호가 1과 7로 서로 다르므로
본 추첨에서는 랜덤이 없음.
랜덤에 할당된 판매 금액의 10%는
다음번 추첨으로 이월됨

도면6

600

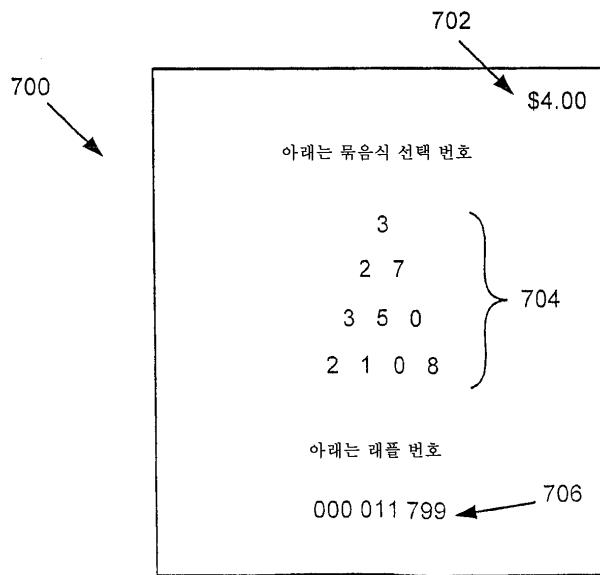
602

묶음식 선택

라인마다 번호 1개를 고르시오

1 선택식	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 선택식	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3 선택식	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
4 선택식	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

도면7

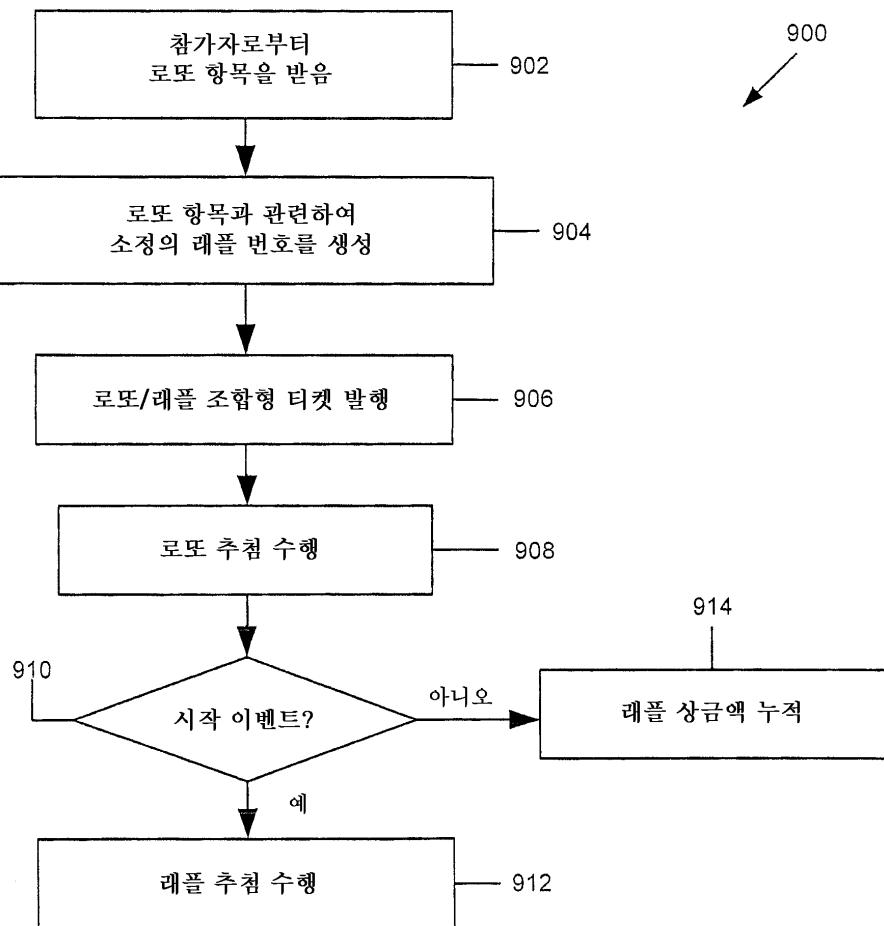


도면8

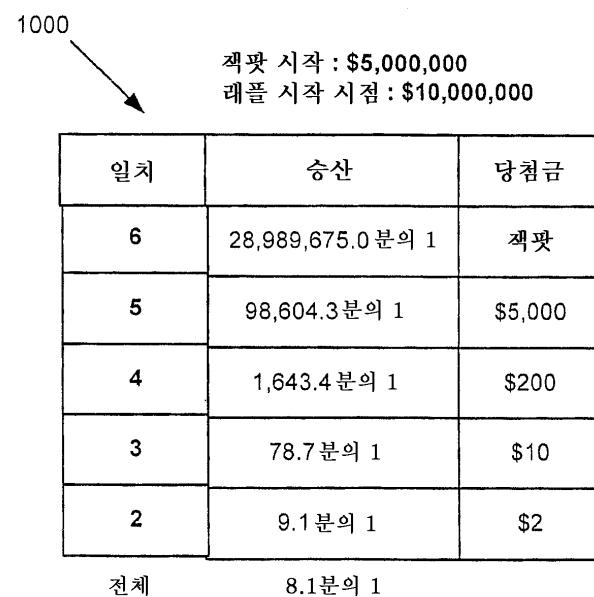


- 참가자는 3 선택식 번호가 일치하여 \$500에 당첨됨
- 참가자는 래플에도 당첨되었음.
- 2 선택식 번호가 일치(1-1)하므로 예정된 시작 이벤트가 발생했기 때문에 래플 추첨이 진행되었음

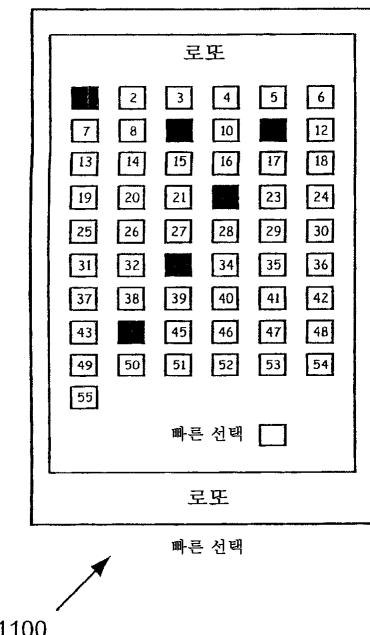
도면9



도면10

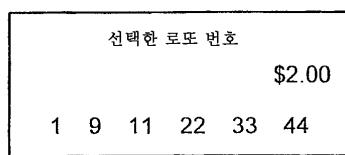
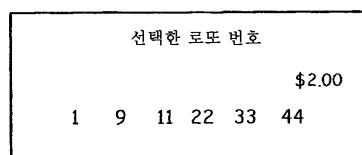


도면11



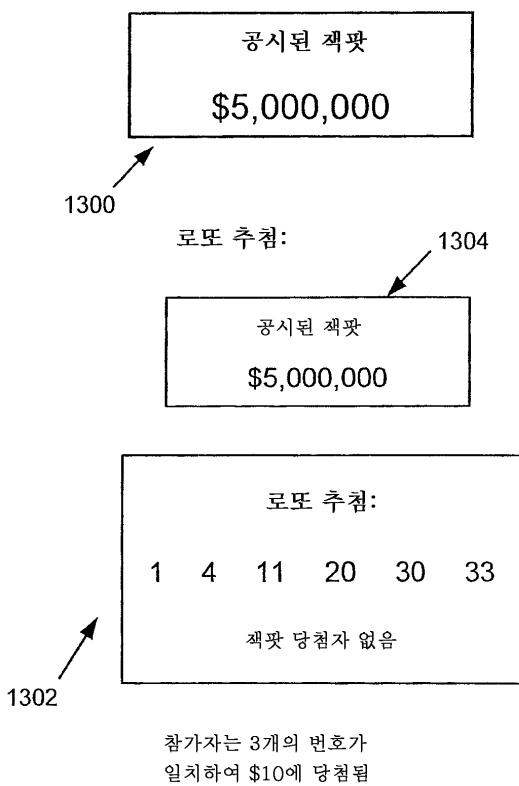
1100

도면12

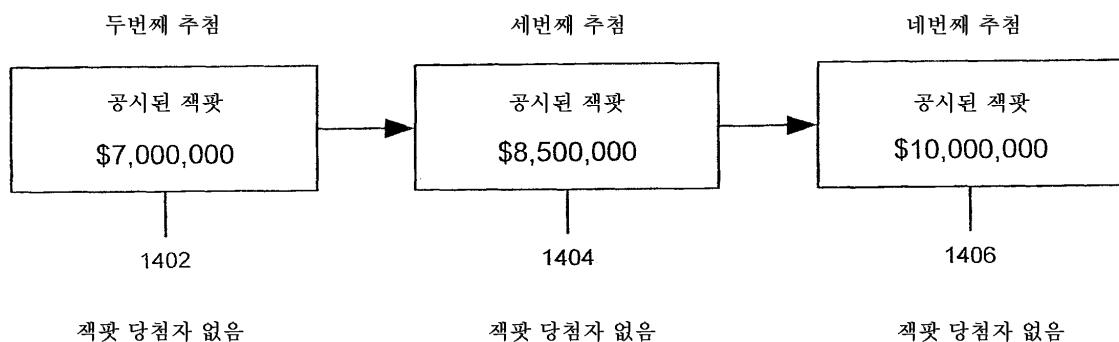


1200

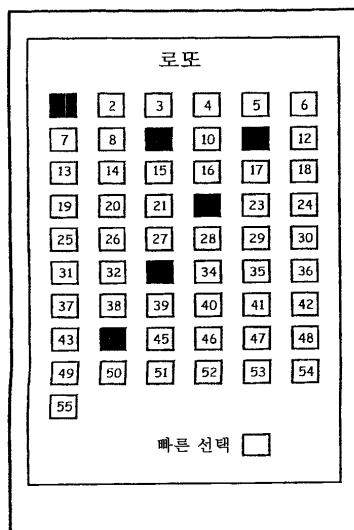
도면13



도면14

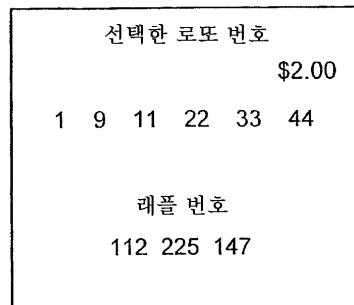


도면15



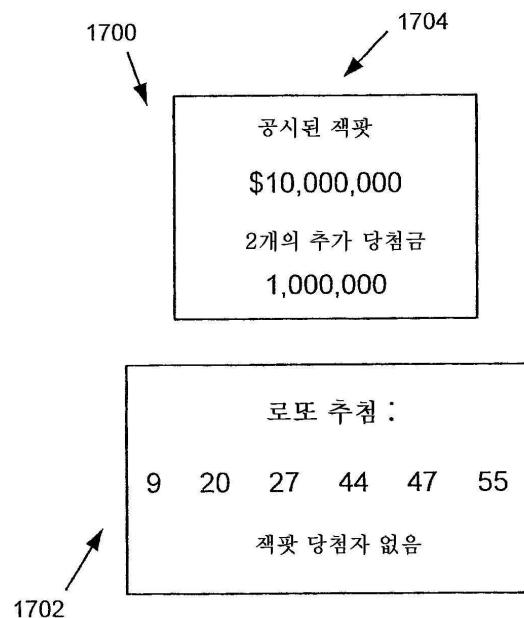
1500
↗

도면16



1600
↗

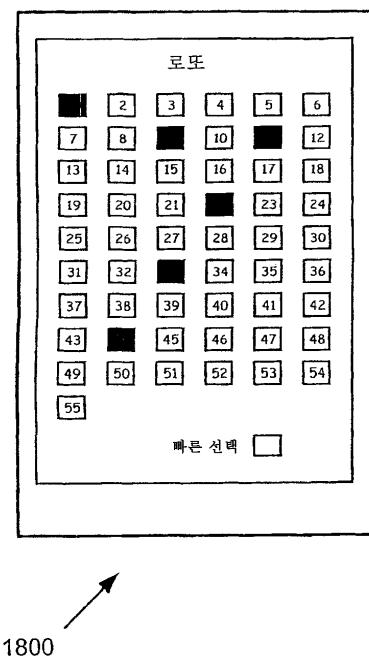
도면17



참가자는 4개의 번호가 일치하여 \$200에 당첨됨

잭팟 당첨자가 없으므로 두개의 추가 당첨금인
\$1,000,000이 배당되지 않음

도면18



도면19

선택한 로또 번호
\$2.00
1 9 11 22 33 44
래플 번호
999 727 333

1900
↑

도면20

2000 ↓
2004 ↑
공시된 채권
\$10,000,000
7개의 추가 당첨금
1,000,000

로또 추첨 :
1 9 11 22 33 44
** 채권에 당첨 **

2002
↑

\$10,000,000의 채권에 당첨되었으므로
7개의 추가 당첨금인 \$1,000,000가 배당됨

7개의 래플 당첨 번호가 선택됨

도면21

