

청구항 1.

인증수단에 의해 접속된 고객들을 인증하는 인증단계;

상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액을 받을 수 있는 채권을 소정 금액으로 매입신청을 할 수 있도록 신청지원수단에 의해 지원하는 신청지원단계;

상기 신청지원단계에서 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 거래성사수단에 의해 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호 간에 다르면서 상기 특정고객이 매입신청한 조건과 상기 타 특정고객(들)이 매입신청한 조건이 상호 대응되면 상기 특정고객과 상기 타 특정고객(들) 간의 거래를 성사시키는 거래성사단계;

상기 거래성사단계에서 상기 특정고객이 다수의 거래를 성사시킴으로써, 상기 특정고객이 상기 소정사건의 결과에 관계없이 지급받을 수 있는 특정금액(이하, '확정금액'이라 함)이 확정되면, 금액관리수단에 의해 상기 특정고객에게 상기 확정금액을 우선 지급하는 확정금액지급단계;

결과수령수단에 의해 상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및

상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞힌 고객(이하, '결과승고객'이라 한다)이 매입한 채권에 해당하는 특정금액에서 상기 확정금액지급단계에서 우선 지급한 확정금액을 제외한 금액을 금액관리수단에 의해 상기 결과승고객에게 지급하는 금액지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

청구항 2.

제1항에 있어서,

상기 거래성사단계는, 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의 채권에 대한 매입액을 합한 금액이 채권에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 거래를 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

청구항 3.

제1항에 있어서,

상기 확정금액지급단계에서 지급되는 우선 지급되는 확정금액은 상기 특정고객의 요청에 의해서 이루어지는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

명세서

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 적어도 둘이상의 결과 중 어느 하나의 결과로 귀결되는 소정사건의 결과를 예상하는 결과예상게임에 관한 것이다.

일반적으로 결과예상게임의 대표적인 예로는 배팅게임을 들 수 있다. 배팅게임은, 주게임, 예를 들면, 경마와 같은 게임에 부대하여 실시되는 게임으로써, 관전자들 사이에 경마의 결과를 예상하여 배팅관계를 성립시켜 주게임의 종료결과에 따라 배당금을 지급받는 게임이다.

이러한 배팅게임은 이동통신이나 유무선 인터넷망의 발전에 따라 통신망을 이용하여 이루어질 수 있으며, 그러한 대표적인 예로써, 대한민국특허 공개번호 2001-0088616(발명의 명칭: 실시간 배팅이 가능한 통신망 바둑 시스템, 이하 인용발명이라 한다)의 기술이 있다. 이러한 인용발명에는 바둑 사이트의 일반접속자가 개설된 바둑 대국중계실에 접속하여 사이버 머니로 배팅을 실시하도록 한 후, 바둑대국이 종료되면 배팅정보가 입력된 배팅정보저장DB로부터 배당률을 산정하고 이 산정율에 따라 계산된 배당금을 사이버 머니로 적립하는 기술을 개시시키고 있다.

상기의 인용발명이나 오프라인 상의 경마게임 등에 부대하여 이루어지는 배팅게임에서는 고객들이 배팅한 모든 배팅액을 취합한 후 배당률을 산정하여 계산된 배당금을 주게임의 종료결과에 따라 고객들에게 배팅률에 따라 배분하는 방법을 이용하기 때문에, 실제 배팅 도중에 고객 자신의 배당금을 알 수 없고, 또한, 고배당을 노리고 배팅을 실시하는 고객의 경우 자신의 의지와는 상관없이 저배당을 받을 수 있는 개연성이 커서 배팅게임의 흥미를 감축시키는 등의 문제점들이 있었다.

따라서 본 출원인은 대한민국 특허 출원 출원번호 10-2004-0103385호(발명의 명칭 : 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법, 이하 '선발명'이라 함)를 발명하여 출원한바 있었다.

선발명은, 적어도 둘 이상의 결과를 가져올 수 있는 소정사건에 대한 결과를 예상하여 채권 등을 매입할 수 있도록 지원하고, 소정사건의 결과를 통보받은 다음, 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞힌 고객에게 채권 등에 해당하는 특정금액을 지급하는 새로운 형태의 결과예상게임 서비스에 관한 기술이다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은, 선발명을 더욱 바람직하게 개량한 것으로, 소정사건의 결과를 맞히는 결과예상게임에서, 고객들이 소정사건의 결과가 확정되기 이전이라도 결과에 관계없이 지급받을 수 있는 금액이 확정되면, 확정된 금액을 우선하여 지급함으로써, 고객들이 우선 지급받은 금액을 활용할 수 있도록 하는 결과예상게임 서비스를 제공하는 것을 목적으로 한다.

발명의 구성

상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법은, 접속된 고객들을 인증하는 인증단계; 상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액을 받을 수 있는 채권을 소정 금액으로 매입신청을 할 수 있도록 지원하는 신청지원단계; 상기 신청지원단계에서 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 상기 특정고객이 매입신청한 조건과 상기 타 특정고객(들)이 매입신청한 조건이 상호 대응되면 상기 특정고객과 상기 타 특정고객(들) 간의 거래를 성사시키는 거래성사단계; 상기 거래성사단계에서 상기 특정고객이 다수의 거래를 성사시킴으로써, 상기 특정고객이 상기 소정사건의 결과에 관계없이 지급받을 수 있는 특정금액(이하, '확정금액'이라 함)이 확정되면, 상기 특정고객에게 상기 확정금액을 우선 지급하는 확정금액지급단계; 상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및 상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞힌 고객(이하, '결과승고객'이라 한다)이 매입한 채권에 해당하는 특정금액에서 상기 확정금액지급단계에서 우선 지급한 확정금액을 제외한 금액을 상기 결과승고객에게 지급하는 금액지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 거래성사단계는, 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의 채권에 대한 매입액을 합한 금액이 채권에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 거래를 성사시키는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

상기 확정금액지급단계에서 지급되는 우선 지급되는 확정금액은 상기 특정고객의 요청에 의해서 이루어지는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

이하에서는 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예들에 대하여 더욱 상세히 설명한다.

본 실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법은, 도1에 도시된 바와 같이 결과예상게임을 서비스하는 서버시스템(100) 및 고객들이 통신망(300)을 이용하여 상기 서버시스템(100)에 접속하여 결과예상게임을 즐길 수 있는 유선 또는 무선 통신장치(200, 이하, 고객단말기라 한다)를 포함하여 구성되는 시스템 상에서 이루어질 수 있다.

상기 서버시스템(100)은, 적어도 하나이상의 서버에 의해 구축될 수 있으며(예를 들면, 인증서버, 데이터베이스서버, 웹서버 등), 고객의 정보 등을 저장하고 있는 데이터베이스(11), 고객을 인증하기 위한 인증수단(12), 고객의 채권매입신청을 지원하는 신청지원수단(13), 소정사건의 결과를 수령하는 결과수령수단(14), 소정사건의 결과에 관계없이 지급확정된 금

액을 지급하거나 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞힌 고객(이하, '결과승고객'이라 한다)이 매입한 채권에 해당하는 특정 금액을 결과승고객에게 지급하는 금액관리수단(15), 고객들 간의 채권매입에 따른 거래를 성사시키는 거래성사수단(16), 필요한 산술을 수행하는 산술수단(17), 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장하는 제어수단(10) 등을 포함하여 구성된다.

상기한 각 구성을 더 상세히 설명하면 다음과 같다.

상기 데이터베이스(11)는, 고객의 인증정보가 저장된 인증DB(11a), 고객의 금액에 관한 정보가 저장된 금액정보DB(11b) 등을 가지고 있으며, 기타 필요한 각종 정보가 저장될 수 있다. 여기서 금액정보DB(11b)는 두 가지의 유형을 가질 수 있다. 결과예상게임에서 사이버머니나 직접 현금으로 예치된 예치금이 결제수단일 경우에는 금액정보DB(11b)에 고객의 사이버머니보유정보나 현금보유정보가 기록될 수 있으며, 은행계좌 또는 카드가 결제수단일 경우에는 은행계좌나 카드계좌 등의 정보가 기록될 수 있다.

상기 인증수단(12)은 상기 인증DB(11a)의 정보를 바탕으로 고객을 인증한다.

상기 신청지원수단(13)은 고객의 채권매입신청을 지원한다. 이러한 신청지원수단은 고객들의 채권매입신청을 지원할 수 있도록 현재의 채권 거래에 관한 정보를 고객단말기(200)로 전송하는 정보제공부(13a)와, 고객으로부터 채권매입신청을 수신 접수하는 정보접수부(13b), 거래가 성사된 채권에 대한 판매를 지원하는 판매지원부(13c) 등을 포함하여 구성된다.

상기 결과수령수단(14)은, 외부의 통신매체로부터 소정사건의 결과를 수령하거나, 서버시스템(100) 자체에서 실시하는 게임 등의 결과를 수령하는 역할을 수행한다.

상기 금액관리수단(15)은, 소정사건의 결과에 관계없이 지급확정 된 금액을 고객에게 지급하거나, 결과승고객에게 결과승고객이 매입한 채권에 해당하는 금액을 지급한다.

상기 거래성사수단(16)은, 고객들 간의 채권매입에 따른 거래를 성사시킨다.

상기 산술수단(17)은, 고객의 채권매입신청이나 고객들 간의 거래 성사 시에 수반될 수 있는 필요한 산술을 수행한다.

상기 제어수단(10)은, 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장한다.

한편, 상기 고객단말기(200)는, 통신망(300)을 통해 상기 서버시스템(100)에 접속하여 배팅게임을 즐길 수 있는 장치라면 모두 포함될 수 있기 때문에, 퍼스널컴퓨터, PDA단말기, 이동전화 등과 같이 통신망을 이용하여 통신가능한 장치라면 모두 포함될 수 있다.

이하에서는 상기한 서버시스템(100)에서 이루어지는 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법에 대한 실시예에 대하여 바둑게임을 예로 들면서 도2의 흐름도를 비롯한 참조도를 통하여 보다 상세히 설명하도록 한다.

1. 인증<S201>

인증수단(12)은, 고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다. 이러한 인증은 주지된 바와 같이, 상기 인증DB(11a)에 기록된 고객의 아이디(ID) 및 비밀번호 등과 고객이 고객단말기(200)를 이용하여 입력하는 아이디 및 비밀번호 등을 상호 비교함으로써 수행할 수 있다.

2. 신청지원<S202>

상기 신청지원수단(13)은 인증된 고객들이 현재 서버시스템(100) 자체에서 서비스하고 있는 바둑 또는 별개의 오프라인(OFF-LINE)상에서 이루어지고 있는 바둑에 대한 결과를 예상하여 바둑의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액을 받을 수 있는 채권을 고객이 임의적인 가격으로 매입신청을 할 수 있도록 지원한다.

이러한 신청지원 과정에 대하여 도3 및 참조도를 통하여 설명한다.

도3의 화면은 서버시스템(100)에서 직접 서비스하는 바둑서비스에서 진행 중인 바둑 대국실에 고객이 입장한 경우를 보이고 있다.

도3의 화면에서 고객이 현재 진행 중인 대국에 대한 결과를 예상하여 채권매입을 신청할 수 있도록 '채권매입'메뉴(31)가 우측 중단에 구성되어 있다.

고객은 현재 진행 중인 대국의 승자가 누가될 것인지를 예상한 후 '채권매입'메뉴(31)를 누르게 되면, 도4의 팝업창이 뜨게 된다. 도4의 팝업창에는 현재 대국자들 중 누가 이길 것인가를 선택할 수 있도록 제시한다.

고객이 양 대국자(이세돌, 조훈현) 중 이세돌 승을 선택한 후 '확인'메뉴(41)를 클릭하게 되면, 이세돌의 승리를 조건으로 하는 도5의 팝업창(이하, '이세돌창'이라 한다)이 뜬다. 이세돌창에는 현재 이세돌의 승리를 조건으로 매입신청된 채권과 판매신청된 채권이 제시되어 있다.

본실시예에서 채권 하나의 지급금액은 200원으로 상정한다. 또, 고객은 적어도 하나 이상의 채권을 매입할 수 있다. 따라서 고객이 지급금액이 200원인 채권을 소정 개수만큼 매입하게 되면 추후 이세돌이 승리하게 되었을 때 200원*고객이 매입한 채권의 개수만큼의 금액을 획득하게 된다.

도5의 이세돌창을 보다 상세히 설명하면, 현재 이세돌 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 10원에서부터 100원 대에서 이루어지고 있다. 즉, 이세돌이 승리하였을 경우에 200원을 받을 수 있는 채권이 하한인 10원에 520개,...., 80원에 260개, 상한인 90원에 300개 매입신청 되어 있는 상황이다.

또 이세돌창에서 판매란에 있는 숫자는 조훈현 승리에 매입신청 되어 있는 채권의 개수를 말하고 있다.

즉, 도6을 참조하여 보면, 이세돌의 승리를 선택한 고객단말기(200)에는 도5의 이세돌창인 도6의 (a)창이 뜨고, 조훈현의 승리를 선택한 고객단말기에는 조훈현승리를 조건으로 하는 도6의 (b)창(이하, '조훈현창'이라 한다)이 뜨게 된다.

이와 같이 도6에서 참조되는 바와 같이 이세돌의 승리를 조건으로 채권을 매입신청하면 조훈현창의 판매란에는 이세돌의 승리를 조건으로 채권을 매입신청 한 내역이 전시된다.

예를 들어, 도7에서 보여 지는 바와 같이 맨 처음 어느 고객이 이세돌의 승리를 조건으로 90원에 10개의 채권매입을 신청하면 (지급금액인 200원 - 채권매입금액인 90원 =) 110원의 가격으로 조훈현창의 판매란에 전시되는 것이다. 즉, 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 하여 소정 금액으로 채권매입신청을 하면 해당 특정 고객의 매입신청은 채권의 금액인 200원 - 소정 금액의 조건으로 조훈현창에 채권판매로 성립된다. 따라서 이세돌창과 조훈현창의 내용은 도6에서처럼 상호 대응적인 내역을 가지고 있다.

이세돌의 승리를 예견하는 고객이 이세돌창에서 채권을 매입하고자 하는 매입액의 매입란을 클릭하면, 도8과 같이 매입하고자 하는 채권의 개수를 입력할 수 있는 창이 전시된다. 고객이 개수를 입력하고 '확인'메뉴(81)를 클릭하면 고객의 매입신청은 통신망을 타고 서버시스템(100)으로 전송되고 해당 서버시스템(100)의 산술수단(17)은 새로운 고객의 매입신청에 따라 기존의 데이터에 새로이 신청된 매입신청의 내용을 추가하는 필요한 산술을 수행한다.

물론, 이러한 채권매입신청을 지원하는 경우에 이세돌의 승리를 선택하거나 조훈현의 승리를 선택하거나 하는 고객별로 이세돌창만 전시시켜 주거나 조훈현창만 전시시켜주거나 할 수도 있지만, 채권매입을 신청하고자 하는 고객에게 이세돌창과 조훈현창을 동시에 전시시켜줄 수도 있을 것이며, 이와 같이 신청지원과정의 예는 다양하게 응용 변형될 수 있다.

또, 응용에 따라서는 고객이 매입신청한 후 자신의 매입신청을 철회할 수도 있도록 지원하는 것도 바람직할 것이다.

3. 거래성사<S203>

다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 상기 거래성사수단(16)은 특정 고객과 타 특정고객의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객이 매입신청 한 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객 간의 거래를 성사시킨다.

이를 더 상세히 설명해보면, 예를 들어 도5인 이세돌창에서 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 90원에 100개의 채권매입신청을 하게 되면, 현재 이세돌의 승리에 90원에 판매 유보되고 있는 채권(즉, 역으로 말하면 조훈현의 승리에 110원에 매입유보된 채권)의 개수가 없으므로 거래성사는 유보되고, 대신 도9에서와 같이 90원에 매입신청 하는 매입란에 100개만큼의 매입신청이 추가 카운팅되어 400으로 증가되지만, 만일 고객이 도5의 이세돌창에서 이세돌의 승리를 조건으로

110원에 100개의 매입신청을 하게 되면, 현재 이세들의 승리에 110원에 판매 유보되고 있는 채권(즉, 역으로 말하면 조훈현 승리에 90원에 매입 유보된 채권)수가 200이므로 거래가 즉시 성사될 수 있다. 따라서 특정고객의 매입신청에 따라 특정고객과 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 200개의 채권을 매입 신청한 타 특정고객간의 채권거래가 성사되는 것이고, 이에 따라 고객간의 거래가 성사된 내역은 도10의 창에서 보여 지는 바와 같이 이세들창에 110원에 판매 유보된 채권이 100개로 감소되어 나타난다. 따라서 이세들창이나 조훈현창에서 매입의 상한과 판매의 하한은 상호 겹치지 아니한다. 왜냐하면, 상호 겹치는 경우에는 바로 거래가 성사되어 그 내역이 배팅창으로부터 소멸되기 때문이다.

또한, 조훈현 승리를 조건으로 90원에 200개의 채권을 매입신청 한 타 특정 고객은 1인 일수도 있고 2인 이상일 수도 있으며, 부분적인 개수만큼 거래가 성사될 수도 있다. 예를 들어 고객A가 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 100개의 채권을 매입신청하고, 고객B가 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 100개의 채권을 매입신청한 경우에, 총 200개의 채권이 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 매입신청 되어 있는 것이다. 이 때, 특정고객이 이세들의 승리를 조건으로 110원에 90개의 채권을 매입신청하면 총 200개의 성사 보류된 채권 중 90개가 감소되어 110개만 남게 된다. 여기서 특정고객과 거래 성사될 고객을 선택할 수 있는 방법은 여러 가지의 예가 있으며, 그 예로 고객A와 고객B중 먼저 채권매입을 신청한 고객으로 정하는 방식으로 해결할 수도 있을 것이다. 즉, 고객A가 채권매입을 먼저 신청했다면 고객A의 100개의 채권매입신청 중 90개는 거래 성사되고 10개는 성사 보류된 상태로 남게 되며, 고객B의 100개의 매입신청은 지속적으로 성사 보류 된다. 이와 같이, 한명의 고객은 지급금액이 200원인 채권을 적어도 하나 이상 매입할 수 있으며, 이러한 경우 거래 성사는 채권수별로 이루어지는 것이 바람직하다.

이와 같이 고객들 간의 거래는 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객의 채권에 대한 매입액을 합한 금액이 채권에 대한 지급금액이 되었을 시에 성사된다.

한편, 특정고객이 이세들의 승리를 조건으로 하여 채권매입을 신청할 시에 채권의 매입액을 120원으로 하여 신청할 수도 있을 것이다. 이러한 경우에 특정고객이 신청한 바대로 120원에 판매되고 있는(조훈현창을 기준으로 하면 조훈현의 승리를 조건으로 80원에 매입신청 되고 있는) 채권의 판매자와 거래를 성사시킬 수도 있을 것이지만, 특정고객이 이세들의 승리를 조건으로 하여 120원의 매입액으로 채권을 매입신청 하였다 하더라도 110원에 판매유보 되고 있는 채권이 있는 경우에는 자동적으로 110원에 채권매입 신청한 것으로 처리되도록 하여 110원에 판매되는 채권과 거래를 성사시키도록 할 수도 있다. 후자의 경우에는, 더 나아가서 도5의 경우를 예로 들면, 고객A가 120원의 매입액으로 매입수 300으로 채권매입을 신청하면, 먼저 110원에 판매 보류된 채권의 매입을 성사시킨 후 나머지 매입수로 120원에 판매 보류된 채권의 매입을 성사시킨다.

또, 실시하기에 따라서는 채권매입액을 결정하지 아니하고 채권매입을 신청할 수도 있도록 하는 방식을 병행하여 구현시킬 수도 있으며, 이러한 경우에는 자동으로 가장 낮은 판매가로 판매되는 채권을 매입할 수 있는 방식을 적용시키면 된다. 예를 들어, 고객A가 2000원의 채권매입을 신청한 경우 90원에 판매 유보된 채권이 가장 낮은 가격의 판매액이라면, 고객A가 90원에 22개의 채권의 매입한 것으로 간주하고 거래를 성사시키며, 나머지 200원은 고객A에게 되돌려주는 방식과 같은 경우이다.

물론, 응용에 따라서는 서버시스템(100)에서 취하는 수수료가 포함될 수도 있다. 즉, 서버시스템에서 취할 수수료가 채권 한개 당 10원인 경우에는 특정고객이 이세들의 승리를 조건으로 110원에 채권을 매입신청 한 경우에 조훈현의 승리를 조건으로 100원에 채권매입신청을 한 고객들 간에 거래가 성립된다. 예를 들어 고객A가 조훈현의 승리를 조건으로 100원에 100개의 채권매입신청을 하면, 이러한 신청내역은 이세들창에 110원에 100개의 채권을 판매하는 내용으로 전시되는 것이다. 또는, 채권거래의 성사 조건을 210원으로 하고, 추후 소정사건이 종료되었을 시에 채권수령금에서 수수료 10원을 뺄 수도 있을 것이며, 이러한 경우에는 고객들 간의 채권매입금액의 합이 210의 조건을 만족하게 되면 거래가 성사될 것이다.

4. 확정금액지급<S204>

상기 제어수단(10)는 거래성사수단(16)의 지원에 의해 특정고객이 다수의 거래를 성사시킨 경우에, 상기 특정고객이 상기 소정사건이 결과에 관계없이 지급받을 수 있는 특정금액(이하 '확정금액'이라 함)이 있는지를 판단한 후, 상기 특정고객이 지급받을 수 있는 특정금액이 있으면 상기 금액관리수단(16)으로 하여금 확정금액을 상기 특정고객에게 우선 지급시키도록 한다.

즉, 예를 들면, 특정고객이 이세들의 승리를 조건으로 하여 채권매입액을 80원으로 하여 채권매입을 신청한 후 거래가 성사되고, 또한, 조훈현의 승리를 조건으로 하여 채권매입액을 50원으로 하여 채권매입을 신청한 후 거래가 성사되면, 이세들이나 조훈현 어느 일 측이 승리하더라도 특정고객이 지급받을 수 있는 금액은 200원으로 확정된다. 따라서 소정사건의

결과에 관계없이 특정고객이 지급받을 수 있는 금액은 200원이기 때문에, 이러한 확정금액을 특정고객에게 우선 지급할 수 있는 것이다. 물론, 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 하여 채권매입액 80원 및 매입수 200개로 한 후 거래가 성사되고, 또한, 조훈현의 승리를 조건으로 하여 채권매입액 50원 및 매입수 100개로 한 후 거래가 성사되면, 특정고객이 우선 지급 받을 수 있는 금액은 200원*100이 될 것이며, 이세돌의 승리를 조건으로 하여 매입한 나머지 100개의 채권은 소정사건의 결과에 따라서 지급여부가 결정될 것이다.

그런데 더 바람직하게는 특정고객의 요청에 의해서 확정금액을 우선하여 지급하도록 하는 것이 고려될 수 있다. 왜냐하면, 후술할 채권판매과정을 고려해 보면, 특정 고객이 확정금액을 지급받는 대신에 이세돌 또는 조훈현의 승리를 조건으로 매입한 채권을 판매할 수도 있기 때문이다.

한편, 특정고객은 위와 같이 우선 지급된 확정금액을 채권을 매입하는 등에 재활용할 수 있을 것이다.

5. 결과수령<S205>

결과수령수단(14)은 결과를 통보해오는 측으로부터 전송해오는 결과를 수령한다.

예를 들어, 바둑이 오프라인 상에서 이루어지는 경우에는 오프라인 상의 바둑결과에 대한 관리자의 입력을 수령하거나, 서버시스템(100) 자체에서 이루어지는 경우에는 서버시스템(100)에서 자체적으로 확인되는 대국의 결과를 수령할 수도 있으며, 또는 인터넷상의 다른 서버들에서 자동적으로 서버시스템(100)으로 전송해 오는 결과를 수령할 수도 있을 것이다.

6. 채권판매지원

고객은 거래가 성사된 자신의 채권을 다시 되팔 수도 있다. 물론, 서버시스템(100)의 신청지원수단(13)은 판매지원부(13c)에서 이러한 고객의 채권판매를 지원한다.

예를 들어 어느 고객이 이세돌의 승리를 조건으로 50개의 채권을 개당 60원에 매입신청하여 거래가 성사된 후, 고객A가 자신의 거래가 성사된 채권을 110원에 팔고자 하는 경우, 도5인 이세돌창에서 보여 지는 판매난에서 자기가 팔고자 하는 가격난인 110원의 판매난을 클릭하게 되면, 도11의 채권판매창이 고객A의 고객단말기에 전시되고, 이러한 채권판매창에 고객A가 판매하고자 하는 채권의 개수를 입력시킨 후 '확인'메뉴(111)를 클릭함으로써 채권을 되 판매할 수 있다. 이렇게 판매된 채권은 이세돌창의 판매액 110원의 판매난 및 조훈현창의 매입액 90원의 매입난에 카운팅 된다.

이러한 채권판매를 지원함으로써, 설혹 거래가 성사되었더라도, 고객이 바둑의 진행상황에 따라 자신의 예상이 틀릴 것으로 판단되면 100원에 매입한 후 50원에 판매하여 손해를 최소화시킬 수도 있고, 정밀한 계가를 분석으로 현재는 자기 예상이 맞지만 분명히 뒤집힐 거라고 판단되면 150원에 판매하여 종국까지 가서는 손해가 될 채권을 150원이라는 이득으로 챙길 수도 있게 됨으로써, 지속적으로 바둑게임과 결과예상게임을 즐길 수 있게 된다.

물론, 본 과정이 필수적으로 수반되는 것이 아님은 자명하게 알 수 있는 것이다.

7. 금액지급<S206>

금액관리수단(16)은 결과수령수단(14)에 의해 수령된 결과에 따라 바둑의 결과에 대한 예상을 맞힌 결과승고객이 매입한 채권에 해당하는 지급금액을 결과승고객에게 지급한다. 물론, 상기한 단계 S204에서 우선지급된 금액을 제외한 나머지 금액만을 지급하는 것이다.

예를 들어 구체적으로 설명하면, 특정고객이 이세돌 승리에 50개의 채권을 개당 60원에 매입신청하고, 타 특정고객이 조훈현 승리에 50개의 채권을 개당 140원에 매입신청 하여서 특정고객과 타 특정고객 간의 거래가 성사되었다면, 이세돌이 승리한 경우 금액관리수단은 특정고객에게 10000원을 지급하고 타 특정고객에게는 지급하지 아니한다. 즉, 이세돌의 승리를 조건으로 매입신청 하여 거래가 성사된 채권을 가지는 고객의 채권은 유지되고, 조훈현의 승리를 조건으로 매입신청 하여 거래가 성사된 채권을 가지는 고객의 채권은 소멸됨으로써, 서버시스템(100)의 금액관리수단(15)에서는 이세돌의 승리를 조건으로 매입신청 하여 거래가 성사된 채권을 가지는 고객에게 채권에 대한 환산금액을 지급하게 되는 것이다.

만일 금액이 사이버상의 포인트일 경우에는 서버시스템(100) 내에서 금액의 지급이 모두 이루어질 수 있지만, 실제 현금인 경우에는 주지한 바와 같은 인터넷 현금결제 서비스루트를 이용하여 지급할 수 있을 것이다.

이와 같이, 결과승고객이 지급받는 금액은 10원 단위에서 결정되기 때문에 종래처럼 배당비율에 따른 배당금 결정에 의해 소수점 이하의 배당금이 발생하지 않아서 배당금의 처리가 깔끔해지는 것이다.

또한, 거래가 성사된 고객이 도중에 채권을 판매한 경우에는 판매된 채권을 매입한 고객에게 금액이 지급될 것이다.

물론, 거래가 성사되지 아니한 고객들이 발생할 수도 있는데, 이러한 경우의 처리는 대표적으로 두가지의 예를 들 수 있다. 첫째, 고객이 매입신청한 후 거래가 성사되었을 때에 고객으로부터 매입금액을 인출하여 거래를 성사시키는 경우에는 대국이 종료된 경우에도 거래가 성사되지 아니한 고객으로부터 실질적으로 인출한 금액이 없기 때문에 바둑종료와 동시에 채권매입신청을 철회한 것으로 간주시킬 수도 있고, 둘째, 매입신청과 동시에 고객으로부터 매입금액을 인출하는 경우에는 대국의 종료와 함께 거래가 성사되지 아니한 고객에게는 매입금액을 되돌려주면 된다.

한편, 도12는, 위와 같은 제1실시예에 따른 결과예상게임 서비스에서 바둑의 결과에 대한 예상 가지 수가 3개 이상으로 나올 수 있는 경우의 예를 보여주고 있다.

예를 들어 만일 바둑왕배와 같이 여러 명 중에서 최후의 승자를 가려내는 경우에는 도출될 수 있는 결과의 예상이 적어도 3가지 이상으로 도출될 수 있으며, 이러한 예를 참조하여 설명하면 다음과 같다.

바둑왕배의 본선에 진출한 바둑기사를 조훈현, 이세돌, 이창호, 최철한이라고 상정하여 설명해 보자.

채권은 자신의 예상이 맞을 경우 400원의 금액을 지급받을 수 있도록 상정한다.

현재 도12의 각 도표에는 성사 보류된 내역들이 전시되어 있다.

도12에서 현재 조훈현 승리를 조건으로 하는 채권매입신청이 하한 10원 내지 상한 100원 범위, 이세돌 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 하한 10 내지 상한 90원의 범위, 이창호 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 하한 10원 내지 상한 120원의 범위, 최철한 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 하한 10원 내지 상한 80원의 범위 내에서 성사보류된 상태에 있다.

한편, 조훈현창, 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 각 판매난에 게재되는 수에 대하여 설명하면 다음과 같다.

먼저 조훈현창을 예로 들어 설명하면, 판매난의 하한 판매수인 200은 이세돌, 이창호, 최철한의 승리를 조건으로 매입신청한 상한의 매입신청 내역들 중에서 최소의 매입수로 판매수가 결정되어 전시된다. 즉, 현재 이세돌창의 상한 매입은 90원에서, 이창호창의 상한매입은 120원에서, 최철한창의 상한 매입은 80원에서 거래 성사가 보류된 상태로 이루어지고 있다. 이들 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 상한 매입의 매입액을 모두 합하면 290원이 된다. 따라서 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 110원에 채권매입을 신청하면, 이러한 조훈현 승리를 조건으로 하는 110원의 채권매입신청은 현재의 조훈현창에서 가장 상한의 채권매입신청이 되는 것이고, 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 상한매입과 특정고객이 신청한 110원 상한매입을 합하면 400원이 되므로 이러한 상한 매입신청 한 고객들 간에 채권거래가 성사된다. 즉, 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 하여 110원의 채권매입신청을 하게 되면 신청과 동시에 거래성사가 이루어지게 된다. 그런데 이러한 특정고객의 채권매입수가 어느 선까지 이루어질 수 있는지를 살펴보면, 도12에서 현재 이세돌창의 상한 매입수는 200, 이창호창의 상한 매입수는 400, 최철한창의 상한매입수는 370이다. 따라서 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 하여 110원에 500개의 채권매입신청을 하더라도 이세돌창의 상한 매입수가 200에 불과하기 때문에 200만큼이 즉시 성사될 것이고, 각 창에 게재되는 내역들은 도13의 창에서와 같이 바뀌게 될 것이다. 도 13에서보면 조훈현창의 상한매입이 110원에 300개, 이세돌창의 상한매입이 80원에 120개, 이창호창의 상한매입이 120원에 200개, 최철한의 상한매입이 80원에 170개로 바뀐다. 따라서 도13에서 각 창에 모든 상한 매입액을 합하여도 390원이 되기 때문에 거래가 더 이상 성사되지 아니하는 것이다.

그래서 도12로 다시 돌아와 보면, 조훈현창의 판매난에 게재되는 하한 판매수는 도12의 상태에서 현재 이세돌창, 이창호창, 최철한의 창에 상한매입 중 최소의 매입수를 기준으로 게재되는 것이다.

계속하여 조훈현창의 판매난에 게재되는 하한(110원) 다음의 하한(120원) 판매수는 조훈현창의 하한(110원) 판매수가 모두 거래가 성사되었을 것을 기준으로 하여 게재된다. 즉, 도12의 조훈현창에서 하한(110원) 판매수가 모두 거래가 성사되

있을 때에는 도13의 창에서 참조되는 바와 같이, 도13의 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 상한 매입신청 중에서 최소의 판매수를 가지는 이세돌창의 120개가 도12의 하한(110원) 다음의 하한(120원)의 판매수로 게재되는 것이다. 이러한 방식으로 계산되어 130원 내지 390원의 판매수도 결정된다.

마찬가지로 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 경우에도 조훈현창과 마찬가지로 방식으로 판매수가 결정되어 게재된다.

한편, 도12와 같은 상황에서 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 110원에 매입신청을 하면 200개의 한도 내에서 즉시 거래성사가 이루어질 것이다.

예를 들어 고객이 조훈현의 승리를 조건으로 110원에 500개의 매입신청을 하게 되면, 200개는 즉시성사가 이루어지게 되고, 도13에서와 같이 조훈현창의 110원 매입난에는 300개의 개수가 성사 보류되고 있음을 전시한다. 이러한 새로운 결과는 각각 이세돌, 이창호, 최철한의 승리를 조건으로 하는 창에 반영된다. 따라서 이세돌의 승리를 조건으로 하는 창에는 거래성사가 보류된 매입상한이 80원으로 전시되고 즉시 거래가 성사될 판매하한은 90원이 되며, 판매 채권수는 170이 된다. 또, 이창호의 성사 보류된 매입 상한은 120원을 유지하고 즉시 거래가 성사될 판매 하한은 130원에 채권수 120개로, 최철한의 보류된 매입 상한은 80원을 유지하고 즉시 거래가 성사될 판매 하한은 90원에 채권수 120개로 변경된다. 이러한 산술은 산술수단에서 실시간으로 이루어진다.

차후, 예상을 맞춘 고객은 자신이 매입신청하여 거래가 성사된 채권 매입수에 채권 1개당 환산되는 400원의 금액을 곱한 금액으로 지급받을 수 있을 것이다.

물론, 이러한 경우에도 특정고객이 이세돌, 이창호, 최철한, 조훈현 각자마다 승리를 조건으로 하는 채권매입을 신청한 후 모두 거래가 성사되면, 성사된 부분만큼의 금액이 결과에 관계없이 지급금액으로 확정되는 것이며, 이러한 확정된 금액을 결과수령 이전에 우선하여 지급할 수 있음은 이미 설명한 것과 동일하다.

상술한 설명은 채권매입을 예로 하여 설명하였지만 선발명의 출원명세서에 제시된 바와 같이, 주식, 매개체, 베팅과 같은 용어를 사용하여 본 발명과 동일한 기술적 사상을 실시하는 것은 당업자에게 자명한 사항이다.

즉, 본 발명에 대한 구체적인 설명은 첨부된 도면 도1 내지 도13를 참조한 실시 예들에 의해서 이루어졌지만, 상술한 실시 예들은 본 발명의 바람직한 예를 들어 설명하였을 뿐이며, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 사람은 본 발명의 실시 예들에 대한 설명만으로도 쉽게 상기 실시 예들과 동일 범주내의 다른 형태의 본 발명을 실시할 수 있거나, 본 발명과 균등한 영역의 발명을 실시 할 수 있을 것이다. 따라서 본 발명이 상기의 실시 예들에만 국한되는 것으로 이해되어져서는 아니 되며, 본 발명의 권리범위는 후술되는 청구범위에 기재된 발명 내에서 응용 및 변형된 모든 범위까지 미치는 것으로 해석되어야 한다.

발명의 효과

이상에서 살펴본 바와 같이 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법에 의하면, 소정사건의 결과에 관계없이 지급확정 된 금액을 우선하여 지급함으로써, 고객은 우선하여 지급받은 금액을 활용하여 해당 소정사건의 결과를 예상하여 채권을 재매입할 수 있는 등과 같이, 우선 지급받은 금액을 재활용할 수 있는 이점이 있다.

도면의 간단한 설명

도1은, 본 발명의 제1실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법이 이루어질 수 있는 시스템에 대한 개략도이다.

도2는, 본 발명의 제1실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법에 대한 흐름도이다.

도3 내지 도13은, 도2의 서비스방법을 설명하는데 참조하기 위한 참조도이다.

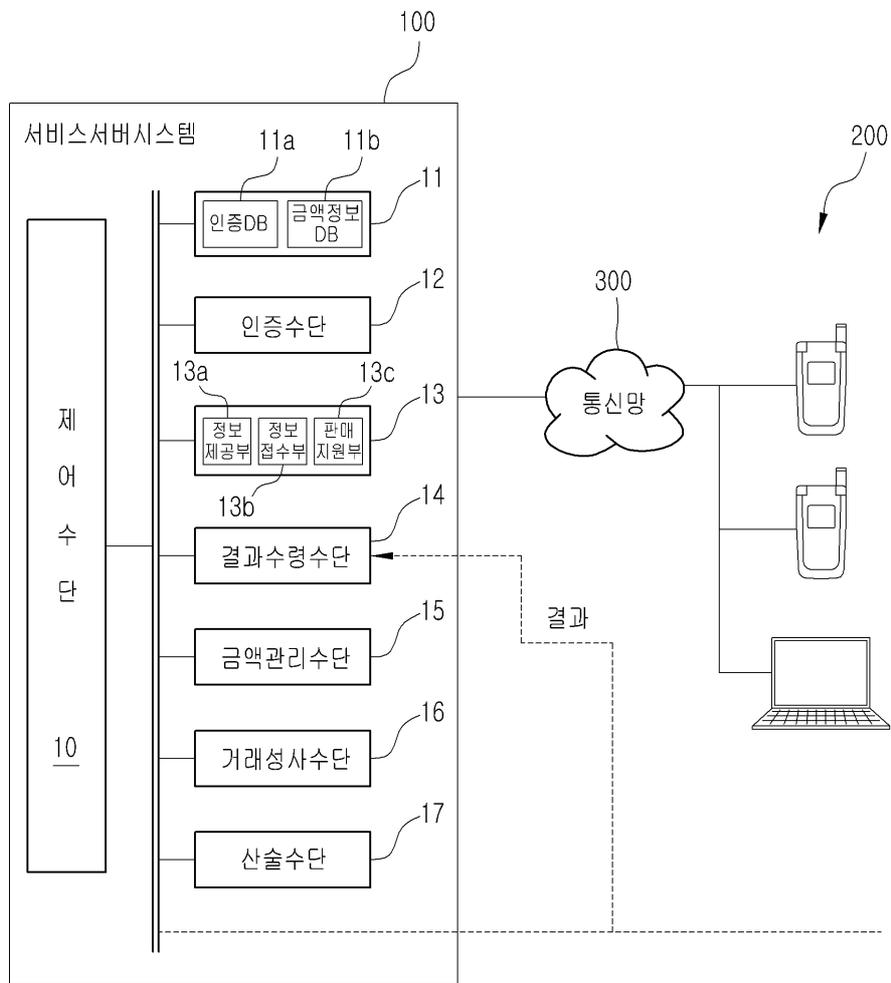
도면의 주요 부위에 대한 부호의 설명

100 : 서버시스템 10 : 제어수단

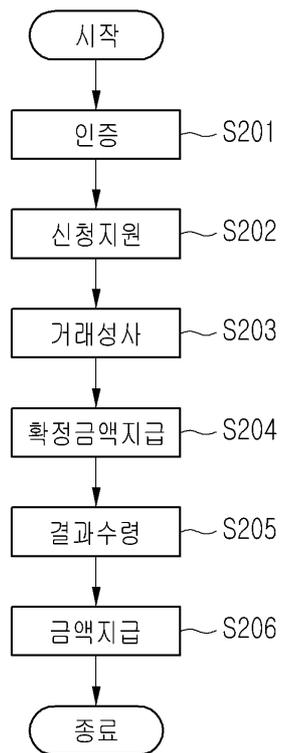
- 11 : 데이터베이스 11a : 인증DB
- 11b : 금액정보DB 12 : 인증수단
- 13 : 신청지원부 13a : 정보제공부
- 13b : 정보접수부 13c : 판매지원부
- 14 : 결과수령수단 15 : 금액관리수단
- 16 : 거래성사수단 17 : 산술수단

도면

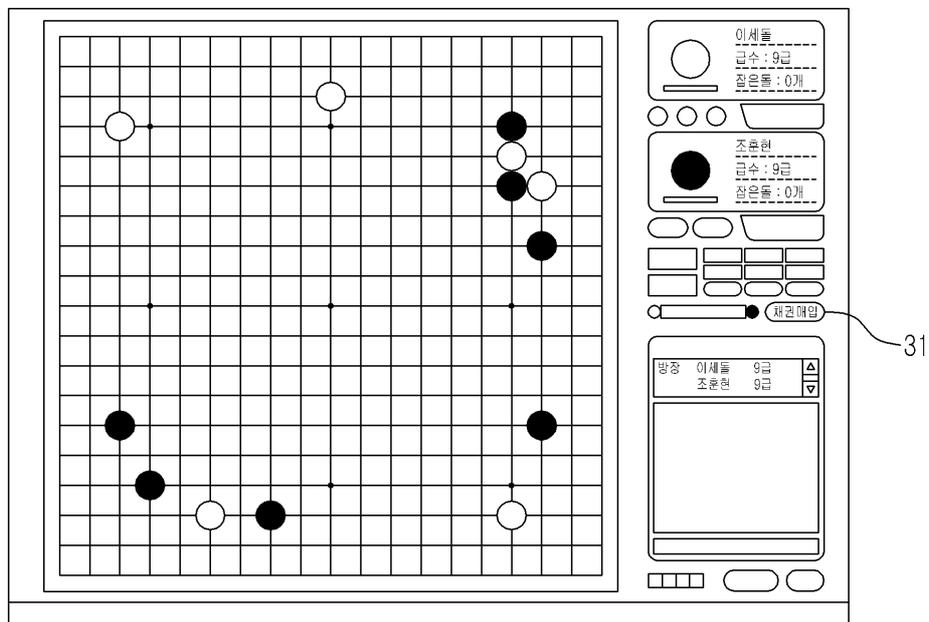
도면1



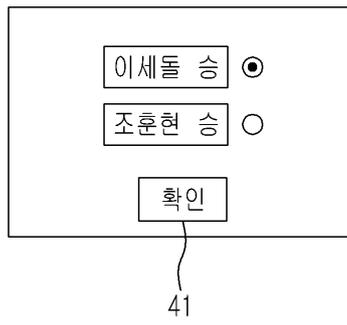
도면2



도면3



도면4



도면5

이세돌	매입	판매
10	520	0
80	260	0
90	300	0
100	150	0
110	0	200
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

도면6

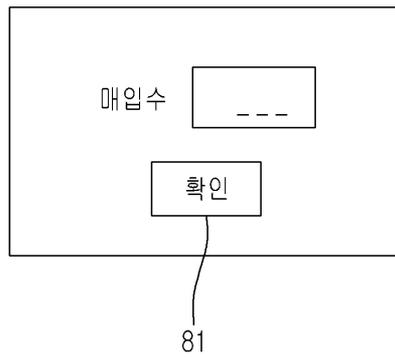
(a)			(b)		
이세돌	매입	판매	조훈현	매입	판매
10	520	0	190	0	520
80	260	0	120	0	260
90	300	0	110	0	300
100	150	0	100	0	150
110	0	200	90	200	0
120	0	250	80	250	0
130	0	620	70	620	0
140	0	450	60	450	0
190	0	240	10	240	0

도면7

이세돌	매입	판매
10	0	0
80	0	0
90	10	0
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

조훈현	매입	판매
10	0	0
80	0	0
90	0	0
100	0	0
110	0	10
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

도면8



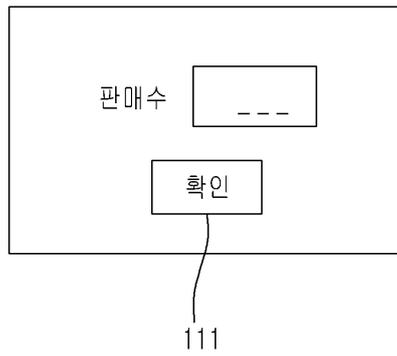
도면9

이세돌	매입	판매
10	520	0
80	260	0
90	400	0
100	150	0
110	0	200
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

도면10

이세들	매입	판매
10	520	0
80	260	0
90	300	0
100	150	0
110	0	100
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

도면11



도면12

가액	조원현	
	매입	판매
10	520	0
80	260	0
90	300	0
100	150	0
110	0	200
120	0	120
130	0	50
140	0	-
390	0	-

가액	이세들	
	매입	판매
10	150	0
80	120	0
90	200	0
100	0	150
110	0	220
120	0	-
130	0	-
140	0	-
390	0	-

가액	이창호	
	매입	판매
10	210	0
80	230	0
90	140	0
100	260	0
110	360	0
120	400	0
130	0	150
140	0	50
390	0	-

가액	최철한	
	매입	판매
10	260	0
80	370	0
90	0	150
100	0	50
110	0	120
120	0	-
130	0	-
140	0	-
390	0	-

도면13

		조원현	
가격	매입	판매	
10	520	0	
80	260	0	
90	300	0	
100	150	0	
110	300	0	
120	0	120	
130	0	-	
140	0	-	
390	0	-	

		이세들	
가격	매입	판매	
10	150	0	
80	120	0	
90	0	170	
100	0	-	
110	0	-	
120	0	-	
130	0	-	
140	0	-	
390	0	-	

		이창호	
가격	매입	판매	
10	210	0	
80	230	0	
90	140	0	
100	260	0	
110	360	0	
120	200	0	
130	0	120	
140	0	-	
390	0	-	

		최철완	
가격	매입	판매	
10	260	0	
80	170	0	
90	0	120	
100	0	-	
110	0	-	
120	0	-	
130	0	-	
140	0	-	
390	0	-	