(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) 。Int. Cl. [7]
G06F 17/60J0

(11) 공개번호 특2002-0007105
(43) 공개일자 2002년01월26일

(21) 출원번호 10-2000-0040869
(22) 출원일자 2000년07월15일

(71) 출원인 김은광
경기 의왕시 고천동 303-26
김정호
서울특별시 은평구 불광동 445-216 (1/4)
노인식
서울 은평구 신사2동 300-21호
김동천
서울특별시 은평구 불광동 445-216

(72) 발명자 김은광
경기도의왕시고천동303-26

심사청구 : 있음

(54) 네트웍 게임 내기

요약

본 BUSINESS MODEL은 서비스 제공 회사가 통신망에서 온라인 게임대전을 주최하고 이 게임에 프로게이머들이 경기하고 있을 때, 서비스 제공회사가 제공하는 사이트(사이버 스타디움)에 접속한 사용자들이 내기로서 대상 게이머에게 자신의 포인트(또는 현금)를 걸고 실시간으로 관람을 할 수 있도록 하는 것이다. 대상 게이머가 승리하였을 경우, 그 게이머에게 포인트를 건 사용자는 배당률에 따라 포인트를 획득할 수 있도록 한다. 또한 서비스 제공회사는 게임에 관한 DATABASE를 운영하여 사용자들로 하여금 대상 게이머를 선택할 수 있도록 도와주고, 게임에 관한 컨텐츠를 제공하여 게임관람의 즐거움을 높인다. 사용자는 게임에 걸 수 있는 포인트를 광고배너를 클릭하거나 현금으로 구입하거나, 메일링 리스트에 등록, 광고메일을 수신하여 획득할 수 있게 한다. 일정한 수 이상의 포인트를 획득한 사용자는 그 포인트에 해당하는 현금을 지급받을 수 있게 한다.

[설명]

① 게임중계기관은 게임을 주선한다.

② Player들이 게임(예: Starcraft)을 게임 중계기관이 주선한 장소에서 경기하고 있을 때 user는 사이버스타디움(Cyber-Stadium)에서 게임경기를 관람하면서 자신의 포인트를 걸고 내기를 한다.

③ Point는 게임중계기관이 판매 또는 통신회사에서 공급하거나 광고회사와 접촉, user가 광고 배너 클릭시 user에게 공급한다.

④ 게임중계기관은 게임경기를 실시간 데이터로 Cyber-Stadium과 TV 또는 라디오 방송으로 송출한다.

⑤ DB에는 선수의 프로필이나 팬클럽이 있어, 접속하여 선수의 전적 등을 확인할 수 있고, 다음경기의 참고 자료로 활용 가능하다.

⑥ 게임결과나 게임 데이터는 DataBase화 하여 언제든 접속하여 관람할 수 있다.

대표도

도 1

색인어

게임, 도박, 내기, 스타디움, 게임스타디움

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 발명의 개념도이다.

도 2는 발명의 진행에 관한 알고리즘이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

이 발명은 게임의 대전을 실시간으로 중계하여 베팅을 건 USER들이 포인트를 획득하게 하는 것으로 TV 경마의 내기 방식과 관련된 것이다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

1. 베팅방식: 게임을 시작하기 전 user는 자신의 포인트를 우승이 예상되는 게이머에게 건다.

2. 경기의 공정성: 심사위원을 선정하여 게임조작을 미연에 방지한다. 만약 조작행위가 탄로났을 시 게이머와 관련된 자를 징계한다.

3. 게임 데이터베이스: 게임 데이터베이스에는 이전에 진행된 게임 데이터와 선수별 경기전적, 프로필, 게임에 관한 tip등 게임에 관한 컨텐츠를 구축하여 내기에 도움을 준다.

발명의 구성 및 작용

1. 게임중계기관

2. 컨텐츠 제공회사

발명의 효과

1. 국내외 게임산업의 발전을 도모한다.

- 정기적 게임의 주최로 게임의 평가 및 게임산업의 활성화

- 게임머에게 대전료 지급으로 게이머의 정기적 수입원 확보

- 게이머의 프로필, 전적 등을 제공하여 게이머의 위상 강화

- 게이머에 대한 팬클럽 결성으로 효과적인 게이머 지원

- 건전한 게임산업의 발전도모(투기방지: 베팅한도설정 ,미성년자방지)

2. 인터넷 광고효과 극대화

user는 포인트를 확보하기 위해 배너를 클릭하거나 광고메일을 읽게됨으로 포인트 제공회사의 광고효과가 극대화 됨

(57) 청구의 범위

청구항 1.

게임(전략시뮬레이션, 롤플레잉, PC게임) 경기의 배팅 및 배당방식 도입

청구항 2.

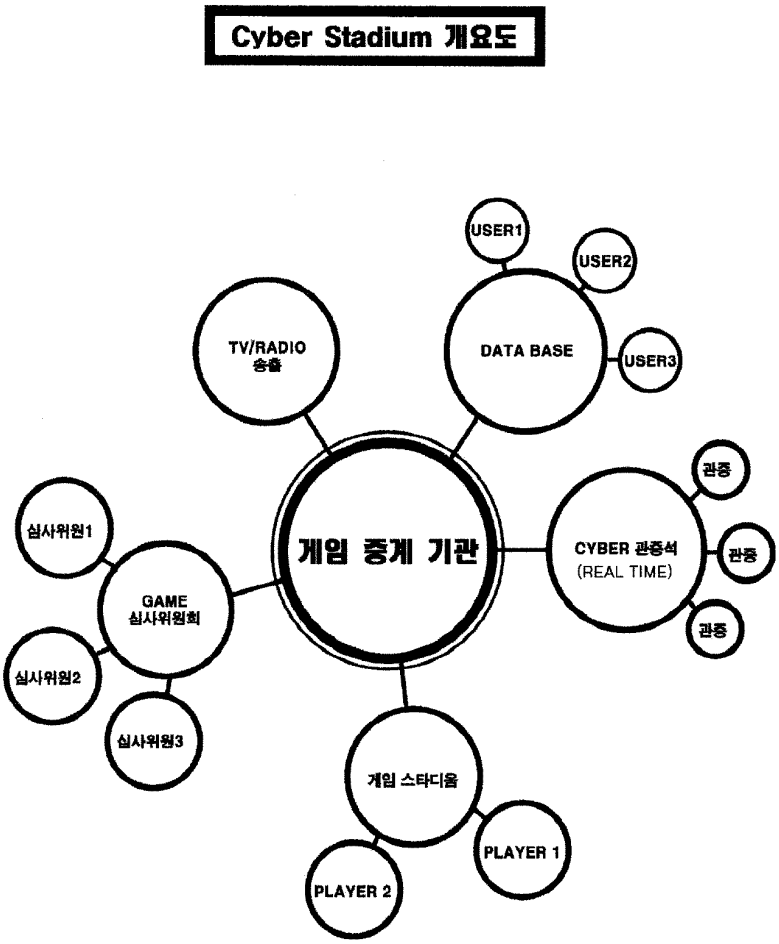
네트워크상에서 실시간 게임의 공정성 및 승부조작 검사를 위한 심사

청구항 3.

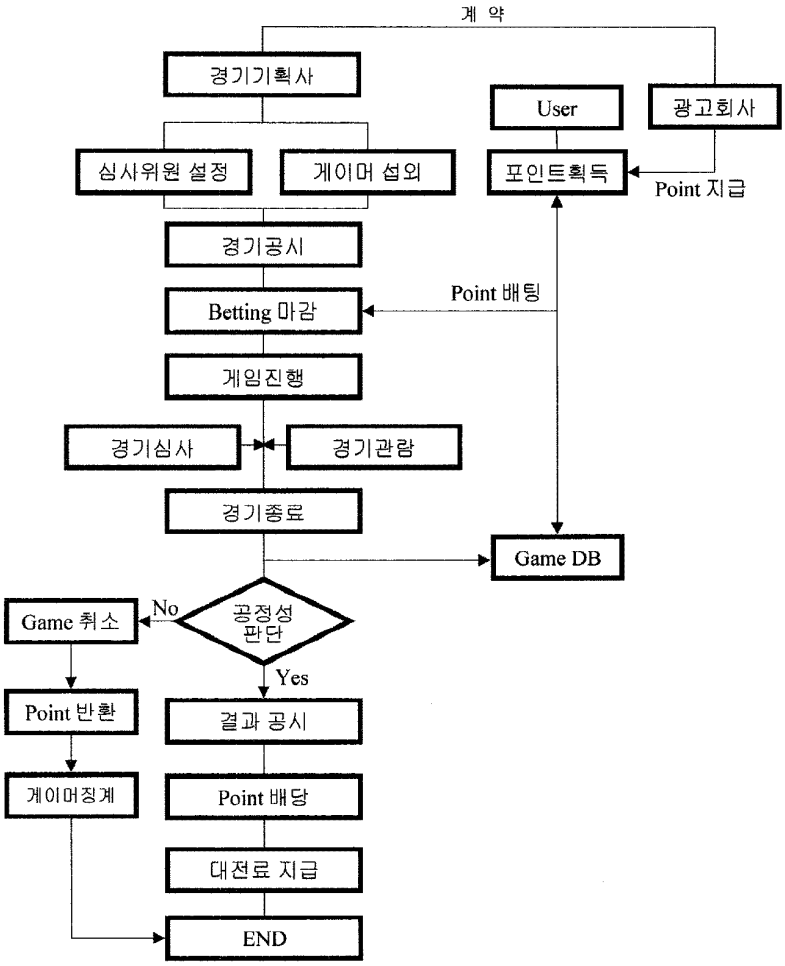
게임내용과 게이머의 profile, 전적등을 database화하여 제공

도면

도면 1


Cyber Stadium 개요도
USER1
USER2
USER3
DATA BASE
TV/RADIO
송출
게임 중계 기관
CYBER 관중석
(REAL TIME)
관중
관중
관중
심사위원1
GAME
심사위원회
심사위원2
심사위원3
게임 스타디움
PLAYER 1
PLAYER 2

도면 2


계 약
경기기획사
User
광고회사
심사위원 설정
게이머 섭외
포인트획득
Point 지급
경기공시
Point 배팅
Betting 마감
게임진행
경기심사
경기관람
경기종료
Game DB
Game 취소
No
공정성 판단
Yes
Point 반환
결과 공시
게이머징계
Point 배당
대전료 지급
END