



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2012년03월26일
(11) 등록번호 10-1128627
(24) 등록일자 2012년03월13일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/00 (2006.01) G06Q 50/00 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2010-0062681
(22) 출원일자 2010년06월30일
심사청구일자 2010년06월30일
(65) 공개번호 10-2012-0002012
(43) 공개일자 2012년01월05일
(56) 선행기술조사문헌
KR1020080037153 A
KR1020050072984 A
KR1020040022498 A
KR1020020063947 A

(73) 특허권자
주식회사 엘지유플러스
서울특별시 중구 소월로2길 30 (남대문로5가)
(72) 발명자
이정
경기도 용인시 기흥구 동백평촌로 15, 호수마을
계룡리슈빌아파트 1408동 304호 (동백동)
박혜숙
서울특별시 중구 동호로10길 30, 106동 1503호 (신당동, 약수하이츠)
(74) 대리인
특허법인무한

전체 청구항 수 : 총 12 항

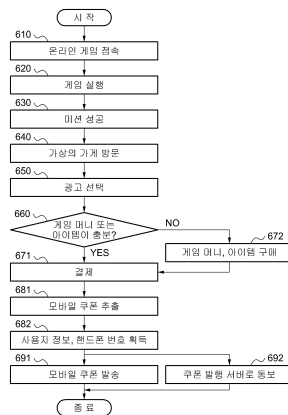
심사관 : 오창석

(54) 발명의 명칭 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법 및 시스템

(57) 요약

온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법은 온라인 게임의 게임 화면 내에 있는 가상의 가게(virtual shop)가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송하는 단계; 상기 클라이언트 단말 사용자의 캐릭터가 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게에 방문하는 경우, 적어도 하나의 광고가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제2 제어 정보를 전송하는 단계; 상기 적어도 하나의 광고 중 상기 클라이언트 단말에 의해 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 추출하는 단계; 및 이동 통신망을 통하여 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 상기 모바일 쿠폰의 이미지를 전송하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도6



특허청구의 범위

청구항 1

온라인 게임의 게임 화면 내에 있는 가상의 가게(virtual shop)가 사용자의 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송하는 단계;

상기 사용자의 캐릭터가 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게에 방문하는 경우, 상기 가상의 가게에 등록된 적어도 하나의 광고가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제2 제어 정보를 전송하는 단계;

상기 클라이언트 단말에 의해 광고가 선택됨에 응답하여 상기 클라이언트 단말에 상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템 및 상기 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 위해 필요한 게임 머니 또는 아이템을 상기 클라이언트 단말에 디스플레이하는 단계;

상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템이 상기 모바일 쿠폰에 대해 충분한지 여부를 판단하는 단계;

상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템이 상기 모바일 쿠폰에 대해 충분하지 않다면, 상기 사용자에게 게임 머니 또는 아이템을 구매할 수 있는 기회를 제공하는 단계;

상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템이 상기 모바일 쿠폰에 대해 충분하다면, 상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 상기 모바일 쿠폰에 대한 결제를 수행하는 단계;

상기 결제가 완료됨에 응답하여, 상기 모바일 쿠폰을 추출하는 단계; 및

이동 통신망을 통하여 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 상기 모바일 쿠폰의 이미지를 전송하는 단계

를 포함하고,

상기 가상의 가게에 등록된 적어도 하나의 광고가 전시되는 기간이 미리 설정된 기간을 초과하는 경우, 상기 적어도 하나의 광고를 다른 광고로 업데이트하는 단계

를 더 포함하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계는

상기 사용자의 캐릭터가 상기 온라인 게임에서 미리 정해진 미션을 달성하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 미션이 달성된 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계인 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계는

상기 온라인 게임의 맵에서 상기 사용자의 캐릭터가 미리 정해진 지역(region)에 도착하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 지역에 도착한 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계인 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법.

청구항 4

삭제

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 모바일 쿠폰의 이미지가 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 전송됨에 응답하여, 상기 사용자의 사용자 정보 또는 상기 모바일 쿠폰에 대한 정보를 상기 모바일 쿠폰을 발행하는 서버로 제공하는 단계를 더 포함하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 적어도 하나의 광고에 대응하는 상기 가상의 가게를 나타내는 이미지 또는 상기 적어도 하나의 광고를 나타내는 이미지에 액세스하는 단계

를 더 포함하고,

상기 제1 제어 정보는 상기 가상의 가게를 나타내는 이미지에 관한 정보 또는 상기 적어도 하나의 광고를 나타내는 이미지에 관한 정보를 포함하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 온라인 게임에 대한 상기 사용자의 사용자 정보를 저장하는 데이터베이스에 액세스하는 단계; 및

상기 데이터베이스에 저장된 상기 사용자 정보로부터 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말의 식별 번호를 추출하는 단계

를 더 포함하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법.

청구항 8

삭제

청구항 9

제1항 내지 제3항 또는 제5항 내지 제7항 중 어느 한 항의 방법을 수행하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 판독 가능한 기록 매체.

청구항 10

온라인 게임의 게임 화면 내에 있는 가상의 가게(virtual shop)가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송하고, 상기 클라이언트 단말 사용자의 캐릭터가 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게에 방문하는 경우, 적어도 하나의 광고가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제2 제어 정보를 전송하는 제어 정보 처리 모듈;

상기 적어도 하나의 광고 중 상기 클라이언트 단말에 의해 선택된 광고를 판단하는 광고 판단 모듈;

상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템이 상기 모바일 쿠폰에 대해 충분하지 않다면, 상기 사용자에게 게임 머니 또는 아이템을 구매할 수 있는 기회를 제공하고, 상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템이 상기 모바일 쿠폰에 대해 충분하다면, 상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 상기 모바일 쿠폰에 대한 결제를 수행하는 결제 수행 모듈;

상기 결제가 완료됨에 응답하여 상기 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 추출하는 쿠폰 추출 모듈;

이동 통신망을 통하여 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 상기 모바일 쿠폰의 이미지를 전송하는 쿠폰 이미지 전송 모듈; 및

상기 가상의 가게에 등록된 적어도 하나의 광고가 전시되는 기간이 미리 설정된 기간을 초과하는 경우, 상기 적어도 하나의 광고를 다른 광고로 업데이트하는 업데이트 모듈

을 포함하고,

상기 클라이언트 단말에 의해 광고가 선택됨에 응답하여 상기 클라이언트 단말에 상기 사용자의 캐릭터에 의해 적립된 게임 머니 또는 아이템 및 상기 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 위해 필요한 게임 머니 또는 아이템이 상기 클라이언트 단말에 디스플레이되는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템.

청구항 11

제10항에 있어서,

상기 제어 정보 처리 모듈은

상기 사용자가 상기 온라인 게임에서 미리 정해진 미션을 달성하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 미션이 달성된 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템.

청구항 12

제10항에 있어서,

상기 제어 정보 처리 모듈은

상기 온라인 게임의 맵에서 상기 사용자의 캐릭터가 미리 정해진 지역(region)에 도착하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 지역에 도착한 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템.

청구항 13

삭제

청구항 14

제10항에 있어서,

상기 모바일 쿠폰의 이미지가 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 전송됨에 응답하여,

상기 쿠폰 추출 모듈은 상기 사용자의 사용자 정보 또는 상기 모바일 쿠폰에 대한 정보를 상기 모바일 쿠폰을 발행하는 서버로 제공하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템.

청구항 15

제10항에 있어서,

상기 제1 제어 정보는 상기 가상의 가게를 나타내는 이미지에 관한 정보 또는 상기 적어도 하나의 광고를 나타내는 이미지에 관한 정보를 포함하는 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템.

명세서

기술분야

아래의 실시예들은 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법 및 시스템에 관한 것으로, 보다 구체적으로 사용자가 온라인 게임에서 가상의 가게를 통해 광고들에 노출되고, 온라인 쿠폰을 구매할 수 있는 기술에 관한 것이다.

배경기술

[0001]

[0002] 온라인 광고 방법 중 하나는 웹 사이트에 배너 광고를 이용하는 것이다. 이러한 배너 광고를 이용하는 방법은 웹 페이지의 특정 위치에 광고 메시지나 광고 이미지 등을 포함하는 배너를 디스플레이함으로써, 사용자를 광고에 노출시킨다. 그리고, 배너의 노출(expression) 회수 또는 사용자가 배너를 클릭(click)한 회수 등에 기초하여 판매자에게 과금하는 방식을 채택한다.

[0003] 또한, 온라인 광고는 다양한 영역에서 사용되고 있다. 대표적으로, 인터넷의 포털 사이트, 뉴스 사이트 등 다양한 사이트들에서 온라인 광고는 이용될 수 있다. 뿐만 아니라, 온라인 광고는 게임 화면을 통해서도 사용자에게 제공될 수 있다. 예를 들어, 게임 사용자는 게임 내에서 배너 광고 등을 볼 수 있다. 다만, 게임 사용자는 일반적으로 게임에 집중하고 있으므로, 게임 내에서 제공되는 배너 광고에 집중하지 않을 수 있다. 이러한 경우, 게임 내에서 제공되는 배너 광고는 높은 광고 효과를 달성하지 못할 수 있다.

[0004] 또한, 온라인 광고는 다양한 영역에서 사용되고 있다. 대표적으로, 인터넷의 포털 사이트, 뉴스 사이트 등 다양한 사이트들에서 온라인 광고는 이용될 수 있다. 뿐만 아니라, 온라인 광고는 게임 화면을 통해서도 사용자에게 제공될 수 있다. 예를 들어, 게임 사용자는 게임 내에서 배너 광고 등을 볼 수 있다. 다만, 게임 사용자는 일반적으로 게임에 집중하고 있으므로, 게임 내에서 제공되는 배너 광고에 집중하지 않을 수 있다. 이러한 경우, 게임 내에서 제공되는 배너 광고는 높은 광고 효과를 달성하지 못할 수 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 본 발명은 온라인 게임의 게임 화면 내에서 가상의 가게를 디스플레이하고, 사용자가 가상의 가게를 방문하게 함으로써, 게임 내에서의 광고 효과를 극대화한다.

[0006] 본 발명은 가상의 가게 내에서 다양한 상품들에 대한 광고들을 노출하고, 사용자가 그의 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 특정 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 이동 단말로 다운로드할 수 있도록 함으로써, 보다 편리한 광고 방법 및 광고 시스템을 제공한다.

[0007] 본 발명은 사용자가 온라인 게임 내에서 특정 미션들을 완료한 경우에만 가상의 가게를 노출함으로써, 온라인 게임과 광고들 모두에 대한 관심을 높인다.

과제의 해결 수단

[0008] 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법은 온라인 게임의 게임 화면 내에 있는 가상의 가게(virtual shop)가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송하는 단계; 상기 클라이언트 단말 사용자의 캐릭터가 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게에 방문하는 경우, 적어도 하나의 광고가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제2 제어 정보를 전송하는 단계; 상기 적어도 하나의 광고 중 상기 클라이언트 단말에 의해 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 추출하는 단계; 및 이동 통신망을 통하여 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 상기 모바일 쿠폰의 이미지를 전송하는 단계를 포함한다.

[0009] 상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계는 상기 사용자의 캐릭터가 상기 온라인 게임에서 미리 정해진 미션을 달성하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 미션이 달성된 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계일 수 있다.

[0010] 상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계는 상기 온라인 게임의 맵에서 상기 사용자의 캐릭터가 미리 정해진 지역(region)에 도착하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 지역에 도착한 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송하는 단계일 수 있다.

[0011] 상기 가상의 가게에서 적어도 하나의 광고가 전시되는 기간이 미리 설정된 기간을 초과하는 경우, 상기 적어도 하나의 광고를 다른 광고로 업데이트하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0012] 상기 모바일 쿠폰의 이미지가 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 전송됨에 응답하여, 상기 사용자의 사용자 정보 또는 상기 모바일 쿠폰에 대한 정보를 상기 모바일 쿠폰을 발행하는 서버로 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

- [0013] 상기 적어도 하나의 광고에 대응하는 상기 가상의 가게를 나타내는 이미지 또는 상기 적어도 하나의 광고를 나타내는 이미지에 액세스 하는 단계를 더 포함하고, 상기 제1 제어 정보는 상기 가상의 가게를 나타내는 이미지에 관한 정보 또는 상기 적어도 하나의 광고를 나타내는 이미지에 관한 정보를 포함할 수 있다.
- [0014] 상기 온라인 게임에 대한 상기 사용자의 사용자 정보를 저장하는 데이터베이스에 액세스 하는 단계; 및 상기 데이터베이스에 저장된 상기 사용자 정보로부터 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말의 식별 번호를 추출하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0015] 상기 클라이언트 단말에 의해 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 추출하는 단계는 상기 사용자에게 적립된 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 결제를 수행하고, 상기 결제가 완료된 경우 상기 모바일 쿠폰을 추출하는 단계일 수 있다.
- [0016] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템은 온라인 게임의 게임 화면 내에 있는 가상의 가게(virtual shop)가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송하고, 상기 클라이언트 단말 사용자의 캐릭터가 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게에 방문하는 경우, 적어도 하나의 광고가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제2 제어 정보를 전송하는 제어 정보 처리 모듈; 상기 적어도 하나의 광고 중 상기 클라이언트 단말에 의해 선택된 광고를 판단하는 광고 판단 모듈; 상기 사용자에게 적립된 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 결제를 수행하는 결제 수행 모듈; 상기 결제가 완료됨에 응답하여 상기 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 추출하는 쿠폰 추출 모듈; 및 이동 통신망을 통하여 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 상기 모바일 쿠폰의 이미지를 전송하는 쿠폰 이미지 전송 모듈을 포함한다.
- [0017] 상기 제어 정보 처리 모듈은 상기 사용자가 상기 온라인 게임에서 미리 정해진 미션을 달성하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 미션이 달성된 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송할 수 있다.
- [0018] 상기 제어 정보 처리 모듈은 상기 온라인 게임의 맵에서 상기 사용자의 캐릭터가 미리 정해진 지역(region)에 도착하였는지 여부를 판단하고, 상기 미리 정해진 지역에 도착한 경우, 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게가 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 상기 제1 제어 정보를 전송할 수 있다.
- [0019] 상기 가상의 가게에서 적어도 하나의 광고가 전시되는 기간이 미리 설정된 기간을 초과하는 경우, 상기 적어도 하나의 광고를 다른 광고로 업데이트 하는 업데이트 모듈을 더 포함할 수 있다.
- [0020] 상기 모바일 쿠폰의 이미지가 상기 모바일 쿠폰 발급 대상이 되는 이동 단말로 전송됨에 응답하여, 상기 쿠폰 추출 모듈은 상기 사용자의 사용자 정보 또는 상기 모바일 쿠폰에 대한 정보를 상기 모바일 쿠폰을 발행하는 서버로 제공할 수 있다.
- [0021] 상기 제1 제어 정보는 상기 가상의 가게를 나타내는 이미지에 관한 정보 또는 상기 적어도 하나의 광고를 나타내는 이미지에 관한 정보를 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [0022] 본 발명은 온라인 게임의 게임 화면 내에서 가상의 가게를 디스플레이하고, 사용자가 가상의 가게를 방문하게 함으로써, 게임 내에서의 광고 효과를 극대화할 수 있다.
- [0023] 본 발명은 가상의 가게 내에서 다양한 상품들에 대한 광고들을 노출하고, 사용자가 그의 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 특정 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 이동 단말로 다운로드할 수 있도록 함으로써, 보다 편리한 광고 방법 및 광고 시스템을 제공할 수 있다.
- [0024] 본 발명은 사용자가 온라인 게임 내에서 특정 미션들을 완료한 경우에만 가상의 가게를 노출함으로써, 온라인 게임과 광고들 모두에 대한 관심을 높일 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0025] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임에서 가상의 가게를 포함하는 게임 화면을 나타낸 도면이다.
- 도 2는 가상의 가게가 나타날 수 있는 조건의 예들을 나타낸 도면이다.

도 3은 사용자가 가상의 가게를 방문하는 경우, 사용자에게 디스플레이되는 화면을 나타낸 도면이다.

도 4는 사용자가 가상의 가게에서 특정 광고를 선택하는 경우, 그 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 구매하는 화면을 나타낸 것이다.

도 5는 모바일 쿠폰이 사용자의 이동 단말로 전송된 것을 나타낸 도면이다.

도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.

도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템을 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0026] 이하, 본 발명의 실시예들을 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [0027] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임에서 가상의 가게를 포함하는 게임 화면을 나타낸 도면이다.
- [0028] 도 1을 참조하면, 사용자는 노트북, 핸드폰, 개인용 컴퓨터 등을 이용하여 온라인 게임에 접속한 후, 그 온라인 게임을 즐길 수 있다. 여기서, 온라인 게임은 아케이드 게임, 롤플레이팅 게임, 시뮬레이션 게임, 슈팅 게임, 스포츠 게임, 어드벤처 게임 등을 포함할 수 있다.
- [0029] 사용자가 게임 화면(100)을 통해 온라인 게임을 즐기는 도중에, 특정 조건이 만족되거나, 사용자의 캐릭터(110)가 온라인 게임의 맵에서 특정 지역에 도달하는 경우, 게임 화면(100)에는 가상의 가게(120)로 들어갈 수 있는 아이콘 또는 이미지가 표시된다. 아래에서 다시 설명하겠지만, 가상의 가게(120)에는 여러 광고들이 있으며, 사용자는 특정 광고를 선택하여 그 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 다운 받을 수 있다.
- [0030] 도 2는 가상의 가게가 나타날 수 있는 조건의 예들을 나타낸 도면이다.
- [0031] 도 2를 참조하면, 본 발명은 가상의 가게를 게임 화면 내에 디스플레이하는 여러 조건들을 제안할 수 있다. 즉, 가상의 가게는 게임 화면 내에 지속적으로 디스플레이될 수 있지만, 본 발명의 실시예들에 따라서는 도 2의 조건들이 만족되는 경우에만 게임 화면 내에 디스플레이될 수 있다.
- [0032] 첫째 조건(210)에 따르면, 온라인 게임이 진행되는 도중에, 사용자에게 퀴즈 게임이 제공될 수 있고, 그 사용자가 퀴즈 게임을 통과하는 경우에만 가상의 가게가 게임 화면에 디스플레이될 수 있다.
- [0033] 둘째 조건(220)에 따르면, 사용자가 온라인 게임 내에서 캐릭터의 목표 능력치를 달성한 경우에만, 가상의 가게가 게임 화면에 디스플레이될 수 있다.
- [0034] 셋째 조건(230)에 따르면, 캐릭터가 온라인 게임의 맵에서 특정 지역에 도착한 경우에만, 가상의 가게가 게임 화면에 디스플레이될 수 있다. 예를 들어, 숲 및 동물을 탐험하는 게임에서 캐릭터가 특정 지역을 지나는 경우에만, 가상의 가게가 게임 화면에 디스플레이될 수 있다.
- [0035] 넷째 조건(240)에 따르면, 게임 내에서 캐릭터가 특정 임무를 성공적으로 수행한 경우에만, 가상의 가게가 게임 화면에 디스플레이될 수 있다. 예를 들어, 숲 및 동물을 탐험하는 게임에서, 캐릭터가 동물을 성공적으로 길렀을 경우에만 가상의 가게가 게임 화면에 디스플레이될 수 있다.
- [0036] 상술한 조건들 이외에도, 다양한 조건들이 제안될 수 있다.
- [0037] 이러한 조건들 중 적어도 하나가 만족되는 경우, 사용자는 게임 화면 내에서 가상의 가게를 볼 수 있으며, 가상의 가게로 들어갈 수 있다.
- [0038] 도 3은 사용자가 가상의 가게를 방문하는 경우, 사용자에게 디스플레이되는 화면을 나타낸 도면이다.
- [0039] 도 3을 참조하면, 사용자가 가상의 가게를 방문하는 경우, 사용자에게는 복수의 상품들에 대한 광고들이 디스플레이된다.
- [0040] 예를 들어, A 도넛츠 회사가 광고주로서 할인 이벤트를 진행한다고 가정한다. 이 때, X 상품, Y 상품, Z 상품 및 W 상품을 위한 광고들(310, 320, 330, 340)이 있고, 이 광고들은 도 3에 도시된 바와 같이 가상의 가게를 통

하여 사용자에게 노출될 수 있다. 따라서, 사용자는 게임 도중에도 이러한 광고들에 보다 집중할 수 있으므로, 본 발명에 따르면, 높은 광고 효과를 달성할 수 있다.

- [0041] 사용자는 X 상품, Y 상품, Z 상품 및 W 상품을 위한 광고들 중 자신이 선호하는 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 선택적으로 구매할 수 있다. 특히, 사용자는 자신이 온라인 게임에서 적립한 게임 머니 또는 아이템에 맞는 모바일 쿠폰을 구매할 수 있다. 예를 들어, 자신이 적립한 게임 머니가 30원이라면, 30원 이하의 모바일 쿠폰들을 모두 구매할 수 있는 반면에, 자신이 적립한 게임 머니가 10원이라면, 10원 이하의 모바일 쿠폰들만 구매할 수 있다.
- [0042] 도 3에 도시된 바와 같이, 광고들 각각의 하단에는 해당 모바일 쿠폰의 가격(게임 머니, 아이템)이 함께 기재될 수 있고, 사용자는 그 가격을 보고 자신이 적립한 게임 머니 및 아이템에 맞는 모바일 쿠폰을 구매할 수 있다. 만약, 사용자가 적립한 게임 머니 및 아이템이 부족하다면, 사용자는 현금 또는 신용 카드 등을 이용하여 게임 머니 및 아이템을 구매한 이후에, 모바일 쿠폰을 구매할 수도 있다.
- [0043] 도 4는 사용자가 가상의 가게에서 특정 광고를 선택하는 경우, 그 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 구매하는 화면을 나타낸 것이다.
- [0044] 도 4를 참조하면, 50원의 게임 머니와 a 아이템을 적립한 사용자는 20원의 게임 머니를 갖는 모바일 쿠폰을 선택한 경우, 도 4에 도시된 바와 같은 화면(400)이 디스플레이된다.
- [0045] 화면(400)에는 사용자 이름, 사용자의 핸드폰 번호(이동 단말의 식별 번호), 사용자가 적립한 게임 머니/아이템, 선택된 모바일 쿠폰을 구매하는 데 필요한 게임 머니 등이 표시된다. 이 때, 사용자의 핸드폰 번호는 사용자에 의해 직접 입력된 것일 수 있으며, 미리 저장된 사용자 정보로부터 추출된 것일 수 있다.
- [0046] 또한, 사용자는 모바일 쿠폰을 다른 사람에게 선물할 수도 있는데, 이러한 경우에는 사용자는 그 사람의 핸드폰 번호를 기재할 수 있다. 사용자는 핸드폰 번호를 기재하고, 다른 정보를 확인하면, 구매 완료 버튼을 누름으로써, 선택된 모바일 쿠폰을 구매할 수 있다.
- [0047] 도 5는 모바일 쿠폰이 사용자의 이동 단말로 전송된 것을 나타낸 도면이다.
- [0048] 도 5를 참조하면, 사용자에 의해 구매된 모바일 쿠폰은 이미지의 형태로 핸드폰 번호에 대응하는 이동 단말로 전송된다. 사용자에게 전송된 모바일 쿠폰에 관한 정보는 쿠폰을 발행한 서버로 전송되며, 사용자는 그 모바일 쿠폰을 쿠폰의 발행처에서 사용할 수 있다.
- [0049] 도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 방법을 나타낸 동작 흐름도이다.
- [0050] 도 6을 참조하면, 사용자의 클라이언트 단말(예를 들어, 핸드폰, 노트북, 개인용 컴퓨터)은 온라인 게임에 접속한다(610). 그리고, 클라이언트 단말은 게임을 실행하면서, 게임 머니 또는 아이템 등을 적립한다(620).
- [0051] 사용자가 온라인 게임 내에서, 미리 정해진 미션에 성공하거나, 특정 조건을 만족하거나, 온라인 게임의 맵에서 특정 지역에 도착한 경우(630), 가상의 가게가 클라이언트 단말에 디스플레이된다(640).
- [0052] 이 때, 온라인 게임 서버는 온라인 게임의 게임 화면 내에 있는 가상의 가게(virtual shop)가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송하고, 클라이언트 단말은 제1 정보를 이용하여 가상의 가게를 디스플레이한다.
- [0053] 특히, 가상의 가게를 나타내는 이미지는 광고주의 요청 등에 따라 적절하게 바뀔 수 있으며, 제1 제어 정보가 가상의 가게를 나타내는 이미지에 관한 정보를 포함하는 경우, 클라이언트 단말은 데이터베이스에 저장된 가상의 가게를 나타내는 이미지를 추출하여 디스플레이할 수도 있다.
- [0054] 이 때, 사용자는 가상의 가게를 방문할 수 있으며, 가상의 가게에는 여러 상품들에 대응하는 광고들이 전시된다. 온라인 게임 서버는 상기 클라이언트 단말의 사용자가 상기 게임 화면 내에 있는 상기 가상의 가게에 방문하는 경우, 광고들이 상기 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 상기 클라이언트 단말로 제2 제어

정보를 전송하고, 클라이언트 단말은 제2 정보를 이용하여 여러 광고들을 디스플레이한다.

- [0055] 광고들은 다양한 형태로 디스플레이될 수 있으며, 제2 제어 정보가 광고들을 나타내는 이미지에 관한 정보를 포함하는 경우, 클라이언트 단말은 데이터베이스에 저장된 광고들을 나타내는 이미지를 추출하여 디스플레이할 수도 있다. 또한, 광고들은 미리 설정된 기간 동안만 디스플레이될 수 있으며, 기간이 만료된 광고들은 자동적으로 삭제되며, 다른 광고로 채워진다.
- [0056] 사용자는 여러 광고들 중에서 특정 광고를 선택할 수 있고, 사용자는 그 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 구매할 수 있다. 이 때, 모바일 쿠폰을 구매하고자 하는 경우, 사용자에게는 게임 머니 또는 아이템이 충분히 있어야 하므로, 본 발명은 사용자가 게임 머니 또는 아이템을 충분히 갖고 있는지 판단한다(660).
- [0057] 만약, 사용자가 게임 머니 또는 아이템을 충분히 갖고 있지 않다면, 사용자는 현금, 신용 카드 등의 수단을 이용하여 게임 머니 또는 아이템을 구매할 수 있다(672).
- [0058] 반대로, 사용자가 게임 머니 또는 아이템을 충분히 갖고 있다면, 사용자는 갖고 있는 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 모바일 쿠폰을 얻기 위한 결제를 진행한다(671).
- [0059] 모바일 쿠폰의 결제가 완료되면, 온라인 게임 서버는 모바일 쿠폰을 모바일 쿠폰 서버로부터 추출하고(681), 데이터베이스로부터 사용자 정보 또는 핸드폰 번호를 획득할 수 있다(682). 특히, 핸드폰 번호는 온라인 게임의 사용자가 갖고 있는 이동 단말의 식별 번호일 수 있으며, 다른 사람의 핸드폰 번호일 수도 있다.
- [0060] 또한, 사용자는 핸드폰 번호를 입력할 수 있으며, 온라인 게임 서버는 데이터베이스가 미리 갖고 있는 사용자 정보로부터 사용자의 핸드폰 번호를 획득할 수도 있다.
- [0061] 핸드폰 번호의 입력이 완료되면, 모바일 쿠폰의 이미지는 이동 통신망을 통하여 핸드폰 번호에 대응하는 이동 단말로 전송되며(691), 전송된 모바일 쿠폰에 관한 정보 및 사용자에게 관한 정보는 쿠폰 발행 서버로 통보된다(692). 특히, 모바일 쿠폰의 이미지는 URL-SMS 또는 MMS 등과 같은 다양한 형태로 전송될 수 있다.
- [0062] 상술한 방법들은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.
- [0063] 도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템을 나타낸 도면이다.
- [0064] 도 7을 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임에서 모바일 쿠폰을 이용한 광고 시스템은 게임 서버(710), 모바일 쿠폰 서버(720) 및 쿠폰 발행 서버(730)를 포함한다.
- [0065] 게임 서버(710)는 제어 정보 처리 모듈(711), 광고 판단 모듈(712), 쿠폰 추출 모듈(713), 결제 수행 모듈(714), 쿠폰 이미지 전송 모듈(715), 데이터 베이스(716) 및 업데이트 모듈(717)을 포함한다.
- [0066] 제어 정보 처리 모듈(711)은 온라인 게임의 게임 화면 내에 있는 가상의 가게(virtual shop)가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송하고, 클라이언트 단말의 사용자가 게임 화면 내에 있는 가상의 가게에 방문하는 경우, 적어도 하나의 광고가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 클라이언트 단말로 제2 제어 정보를 전송한다.
- [0067] 이 때, 제어 정보 처리 모듈(711)은 사용자가 온라인 게임에서 미리 정해진 미션을 달성하였는지 여부를 판단하거나, 온라인 게임의 맵에서 사용자가 미리 정해진 지역(region)에 도착하였는지 여부를 판단할 수 있으며, 판

단 결과에 따라 게임 화면 내에 있는 가상의 가게가 클라이언트 단말에 디스플레이될 수 있도록 클라이언트 단말로 제1 제어 정보를 전송할 수 있다.

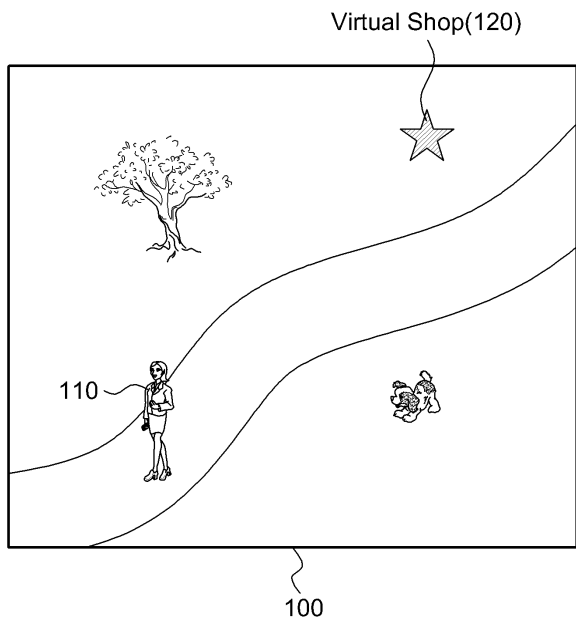
- [0068] 또한, 광고 판단 모듈(712)은 적어도 하나의 광고 중 클라이언트 단말에 의해 선택된 광고를 판단한다.
- [0069] 또한, 쿠폰 추출 모듈(713)은 선택된 광고에 대응하는 모바일 쿠폰을 모바일 쿠폰 서버(720)로부터 추출한다.
- [0070] 또한, 결제 수행 모듈(714)은 사용자에게 적립된 게임 머니 또는 아이템을 이용하여 결제를 수행한다.
- [0071] 또한, 쿠폰 이미지 전송 모듈(715)은 이동 통신망을 통하여 사용자의 이동 단말로 모바일 쿠폰의 이미지를 전송한다. 모바일 쿠폰의 이미지가 사용자의 이동 단말로 전송되면, 쿠폰 추출 모듈(713)은 사용자의 사용자 정보 또는 모바일 쿠폰에 대한 정보를 쿠폰 발행 서버(730)로 전송한다.
- [0072] 또한, 데이터 베이스(716)에는 온라인 게임에 대한 사용자의 사용자 정보가 저장되고, 적어도 하나의 광고에 대응하는 가상의 가게를 나타내는 이미지 또는 적어도 하나의 광고를 나타내는 이미지가 저장된다.
- [0073] 또한, 업데이트 모듈(717)은 데이터 베이스(716)에 저장된 정보를 업데이트한다. 특히, 업데이트 모듈(717)은 가상의 가게에서 적어도 하나의 광고가 전시되는 기간이 미리 설정된 기간을 초과하는 경우, 적어도 하나의 광고를 다른 광고로 업데이트할 수 있다.
- [0074] 도 1 내지 도 6을 통해 설명된 내용은 도 7에 도시된 것들에 모두 잘 적용될 수 있으므로, 도 7에 대한 상세한 설명은 생략한다.
- [0075] 이상과 같이 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 본 발명은 상기의 실시예에 한정되는 것은 아니며, 본 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 이러한 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다.
- [0076] 그러므로, 본 발명의 범위는 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 아니 되며, 후술하는 특허청구범위뿐 아니라 이 특허청구범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

부호의 설명

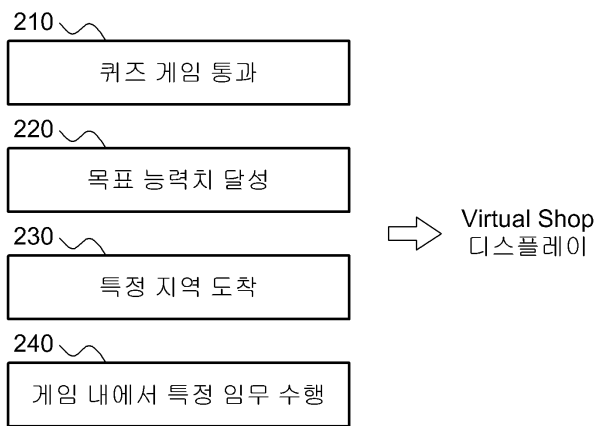
- [0077] 100: 게임 화면
- 120: 가상의 가게

도면

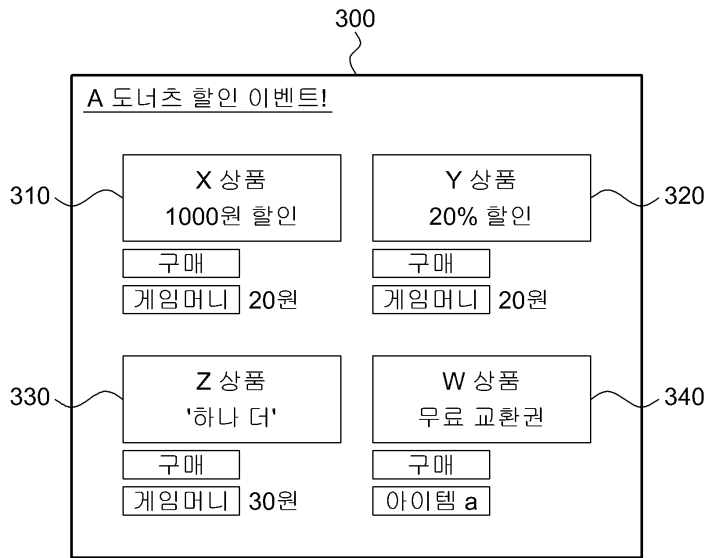
도면1



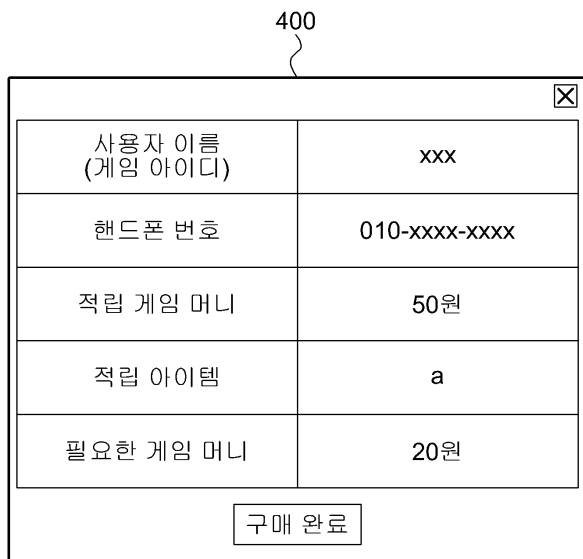
도면2



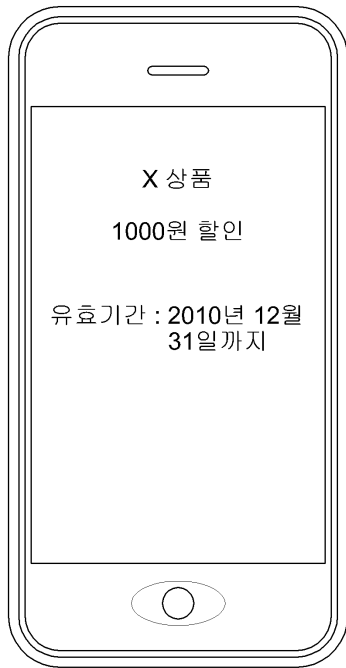
도면3



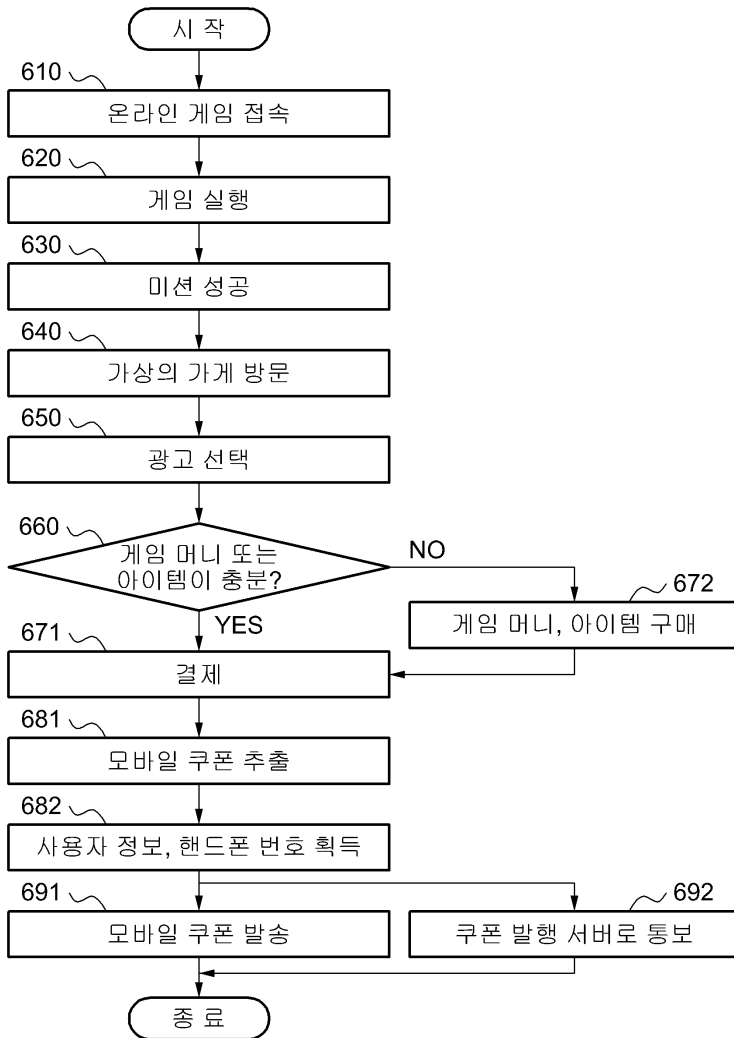
도면4



도면5



도면6



도면7

