



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0062291
(43) 공개일자 2016년06월02일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 30/02 (2012.01)
G06Q 30/06 (2012.01)
(21) 출원번호 10-2014-0164477
(22) 출원일자 2014년11월24일
심사청구일자 2014년11월24일

(71) 출원인
주식회사 엔씨소프트
서울특별시 강남구 테헤란로 509 (삼성동)
(72) 발명자
김현호
경기도 성남시 분당구 판교역로 102,510동 1304호(백현동,백현마을5단지)
서항록
경기 성남시 분당구 판교로 654, 804동 101호 (야탑동, 목련마을대진빌라)
(뒤편에 계속)
(74) 대리인
두호특허법인

전체 청구항 수 : 총 36 항

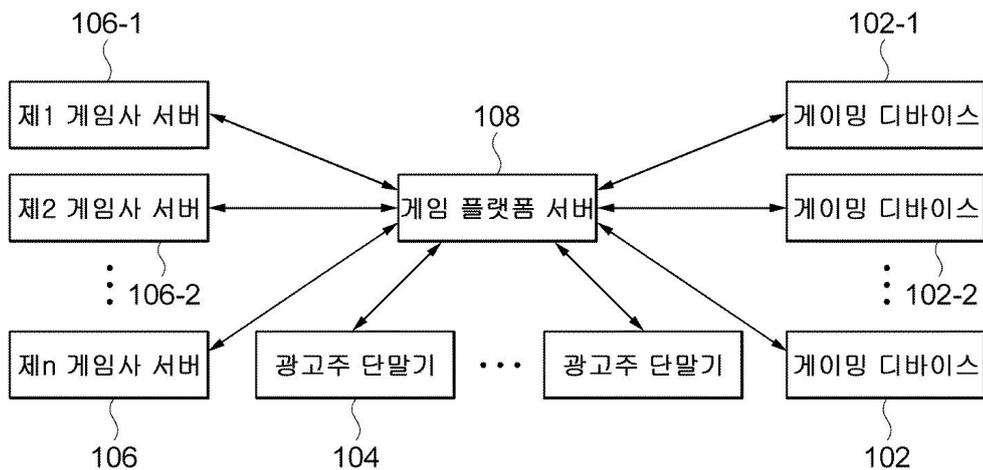
(54) 발명의 명칭 게임 플랫폼 서버 및 이를 이용한 화폐 거래 서비스 방법

(57) 요약

게임 플랫폼 서버 및 이를 이용한 화폐 거래 서비스 방법이 개시된다. 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 서버는, 제1 게임사 서버와 연결되어 제1 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 제1 게임사 서버로부터 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버로서, 적어도 하나의 광고주 단말기로부터 광고 콘텐츠를 포함하는 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 광고 콘텐츠 관리부, 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 시청 요청 시, 게임 콘텐츠에 광고 콘텐츠를 포함시켜 게이밍 디바이스로 전송하는 게임 콘텐츠 관리부, 및 광고 콘텐츠를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하고, 게이밍 디바이스의 요청에 따라 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 화폐 관리부를 포함한다.

대표도

100



(72) 발명자

박성중

서울 성동구 금호로 107, 109동 1304호 (금호동2가, 래미안하이리버)

김병주

서울 서초구 방배중앙로25길 32, 303호 (방배동, 강남빌딩)

김동균

서울 은평구 진관1로 21-9, 108동 802호(진관동, 은평뉴타운박석고개아파트)

이대영

경기 용인시 수지구 수풍로 47, 104동 1002호 (풍덕천동, 동문아파트)

명세서

청구범위

청구항 1

제1 게임사 서버와 연결되어 제1 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 제1 게임사 서버로부터 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버로서, 적어도 하나의 광고주 단말기로부터 광고 콘텐츠를 포함하는 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 광고 콘텐츠 관리부;

상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 시청 요청 시, 상기 게임 콘텐츠에 상기 광고 콘텐츠를 포함시켜 상기 게이밍 디바이스로 전송하는 게임 콘텐츠 관리부; 및

상기 광고 콘텐츠를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하고, 상기 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 화폐 관리부를 포함하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 2

청구항 1에 있어서,

상기 광고 콘텐츠 등록 요청에는,

상기 광고 콘텐츠를 노출시킬 게임 종류, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 형태, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 기간, 및 상기 광고 콘텐츠에 대한 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용 정보 중 적어도 하나가 더 포함되는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 3

청구항 1에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는,

상기 제1 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 교환 비율 관리부를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 4

청구항 3에 있어서,

상기 화폐 관리부는,

상기 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 5

청구항 3에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 더 제공하고,

상기 화폐 관리부는, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 제1 게임 머니

대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 6

청구항 5에 있어서,

상기 교환 비율 관리부는, 상기 제2 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하고,

상기 화폐 관리부는,

상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 7

청구항 3에 있어서,

상기 교환 비율 관리부는,

상기 제1 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 상기 제1 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 상기 제1 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 상기 제1 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 상기 제1 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 8

청구항 1에 있어서,

상기 화폐 관리부는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고,

상기 게임 플랫폼 서버는, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 제1 게임사 서버로 전달하는 수수료 관리부를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 9

청구항 1에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 더 제공하고,

상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교환을 중개하는 거래 중개부를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 10

청구항 9에 있어서,

상기 거래 중개부는,

제1 게이밍 디바이스의 거래 등록 요청을 수락한 제2 게이밍 디바이스에게 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할 수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 11

적어도 하나의 게임사 서버와 연결되어 적어도 하나의 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 게임사 서버로부터 상기 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버로서,

상기 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 화폐 관리부;

상기 게임 플랫폼 서버에서 제공하는 각 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 교환 비율 관리부; 및

상기 설정된 교환 비율에 따라 상기 게이밍 디바이스가 보유한 상기 플랫폼 화폐를 상기 게이밍 디바이스에 의해 선택된 온라인 게임의 게임 머니로 교환하거나 상기 게이밍 디바이스가 보유한 소정 온라인 게임의 게임 머니를 상기 플랫폼 화폐로 교환하는 화폐 관리부를 포함하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 12

청구항 11에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고,

상기 화폐 관리부는, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니와 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행하되, 상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 13

청구항 11에 있어서,

상기 화폐 관리부는,

상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 업로드 및 게임 콘텐츠 시청 중 적어도 하나에 따른 활동에 따라 상기 플랫폼 화폐를 발행하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 14

청구항 11에 있어서,

상기 교환 비율 관리부는,

상기 온라인 게임 별로 해당 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 해당 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 해당 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 해당 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 해당 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 해당 온라인 게임의 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 15

청구항 11에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고,

상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교환을 중개하는 거래 중개부를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 16

청구항 15에 있어서,

상기 거래 중개부는,

제1 게이밍 디바이스의 거래 등록 요청을 수락한 제2 게이밍 디바이스에게 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할 수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 17

청구항 11에 있어서,

상기 화폐 관리부는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고,

상기 게임 플랫폼 서버는, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 게임 머니를 판매 위탁한 게임사 서버로 전달하는 수수료 관리부를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버.

청구항 18

제1 게임사 서버와 연결되어 제1 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 제1 게임사 서버로부터 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법으로서,

상기 게임 플랫폼 서버에서, 적어도 하나의 광고주 단말기로부터 광고 콘텐츠를 포함하는 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 단계;

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 시청 요청 시, 상기 게임 콘텐츠에 상기 광고 콘텐츠를 포함시켜 상기 게이밍 디바이스로 전송하는 단계;

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 광고 콘텐츠를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계; 및

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계를 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 19

청구항 18에 있어서,

상기 광고 콘텐츠 등록 요청에는,

상기 광고 콘텐츠를 노출시킬 게임 종류, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 형태, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 기간, 및 상기 광고 콘텐츠에 대한 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용 정보 중 적어도 하나가 더 포함되는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 20

청구항 18에 있어서,

상기 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 단계 이전에,

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정

정하는 단계를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 21

청구항 20에 있어서,

상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는,

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 22

청구항 20에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 제공하고,

상기 게임 콘텐츠를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에,

상기 게임 플랫폼 서버에서, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 23

청구항 22에 있어서,

상기 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 단계 이전에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제2 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계를 더 포함하고,

상기 제1 게임 머니 대 제2 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는,

상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 24

청구항 20에 있어서,

상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계는,

상기 제1 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 상기 제1 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 상기 제1 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 상기 제1 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 상기 제1 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 25

청구항 18에 있어서,

상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고,

상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계 이후에,
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 제1 게임사 서버로 전달하는 단계를 더 포함하
 는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 26

청구항 18에 있어서,
 상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 더 제공하고,
 상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에,
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 상기 제1 온라인 게임
 에 사용되는 제1 게임 머니 대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교환을 중개하는 단계를 더
 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 27

청구항 26에 있어서,
 상기 중개하는 단계는,
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제1 게이밍 디바이스로부터 거래 등록 요청을 수신하는 단계;
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제2 게이밍 디바이스로부터 거래 수락 요청을 수신하는 단계; 및
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제2 게이밍 디바이스에게 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기
 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할 수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공
 하는 단계를 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 28

제1 게임사 서버와 연결되어 제1 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 제1
 게임사 서버로부터 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버의 기
 록 매체에 저장된 컴퓨터 프로그램으로서,
 하드웨어와 결합되어,
 적어도 하나의 광고주 단말기로부터 광고 콘텐츠를 포함하는 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 단계;
 상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 시청 요청 시, 상기 게임 콘텐츠에 상기 광고 콘텐츠를 포함시켜 상기 게
 이밍 디바이스로 전송하는 단계;
 상기 광고 콘텐츠를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계; 및
 상기 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하
 는 단계를 포함하는 단계들을 실행시키기 위하여 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

청구항 29

적어도 하나의 게임사 서버와 연결되어 적어도 하나의 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게
 제공하며, 상기 게임사 서버로부터 상기 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫
 폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법으로서,
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계;

상기 게임 플랫폼 서버에서, 각 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계; 및

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 설정된 교환 비율에 따라 상기 게이밍 디바이스가 보유한 상기 플랫폼 화폐를 상기 게이밍 디바이스에 의해 선택된 온라인 게임의 게임 머니로 교환하거나 상기 게이밍 디바이스가 보유한 소정 온라인 게임의 게임 머니를 상기 플랫폼 화폐로 교환하는 단계를 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 30

청구항 29에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고,

상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에,

상기 게임 플랫폼 서버에서, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니와 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행하되, 상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환하는 단계를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 31

청구항 29에 있어서,

상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계는,

상기 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 업로드 및 게임 콘텐츠 시청 중 적어도 하나에 따른 활동에 따라 상기 플랫폼 화폐를 발행하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 32

청구항 29에 있어서,

상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계는,

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 온라인 게임 별로 해당 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 해당 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 해당 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 해당 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 해당 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 해당 온라인 게임의 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 33

청구항 29에 있어서,

상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고,

상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에,

상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교환을 중개하는 단계를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 34

청구항 33에 있어서,
 상기 중개하는 단계는,
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제1 게이밍 디바이스로부터 거래 등록 요청을 수신하는 단계;
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제2 게이밍 디바이스로부터 거래 수락 요청을 수신하는 단계; 및
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제2 게이밍 디바이스에게 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할 수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공하는 단계를 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 35

청구항 29에 있어서,
 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고,
 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계 이후에,
 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 게임 머니를 판매 위탁한 게임사 서버로 전달하는 단계를 더 포함하는, 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법.

청구항 36

적어도 하나의 게임사 서버와 연결되어 적어도 하나의 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 게임사 서버로부터 상기 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버의 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램으로서,
 하드웨어와 결합되어,
 상기 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계;
 각 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계; 및
 상기 설정된 교환 비율에 따라 상기 게이밍 디바이스가 보유한 상기 플랫폼 화폐를 상기 게이밍 디바이스에 의해 선택된 온라인 게임의 게임 머니로 교환하거나 상기 게이밍 디바이스가 보유한 소정 온라인 게임의 게임 머니를 상기 플랫폼 화폐로 교환하는 단계를 포함하는 단계들을 실행시키기 위하여 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명의 실시예는 온라인 상의 화폐 거래 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는 게임 플랫폼 서버 및 이를 이용한 화폐 거래 서비스 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 일반적으로, 온라인 게임에서는 게임 유저들이 온라인 게임 상에서 아이템 등을 구매하기 위해 게임 머니를 사용하게 된다. 그러나, 종래 온라인 게임에서는 게임 머니를 해당 온라인 게임에서만 사용할 수 있다는 단점이 있다. 즉, 게임 유저의 경우, 보통 하나의 온라인 게임만이 아닌 여러 개의 온라인 게임을 즐기게 되는데, 각

온라인 게임에서 구매 또는 획득한 게임 머니를 해당 온라인 게임에서만 사용할 수 있다는 제한이 있다.

선행기술문헌

[0003] 한국공개특허공보 제10-2005-0029048(2005.03.24)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 본 발명의 실시예는 게임 플랫폼 내에서 사이버 머니를 자유롭게 교환 및 거래할 수 있는 게임 플랫폼 서버 및 이를 이용한 화폐 거래 서비스 방법을 제공하고자 한다.

과제의 해결 수단

[0005] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 서버는, 제1 게임사 서버와 연결되어 제1 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 제1 게임사 서버로부터 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버로서, 적어도 하나의 광고주 단말기로부터 광고 콘텐츠를 포함하는 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 광고 콘텐츠 관리부; 상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 시청 요청 시, 상기 게임 콘텐츠에 상기 광고 콘텐츠를 포함시켜 상기 게이밍 디바이스로 전송하는 게임 콘텐츠 관리부; 및 상기 광고 콘텐츠를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하고, 상기 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 화폐 관리부를 포함한다.

[0006] 상기 광고 콘텐츠 등록 요청에는, 상기 광고 콘텐츠를 노출시킬 게임 종류, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 형태, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 기간, 및 상기 광고 콘텐츠에 대한 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용 정보 중 적어도 하나가 더 포함될 수 있다.

[0007] 상기 게임 플랫폼 서버는, 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 교환 비율 관리부를 더 포함할 수 있다.

[0008] 상기 화폐 관리부는, 상기 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환할 수 있다.

[0009] 상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 더 제공하고, 상기 화폐 관리부는, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 제1 게임 머니 대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행할 수 있다.

[0010] 상기 교환 비율 관리부는, 상기 제2 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하고, 상기 화폐 관리부는, 상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환할 수 있다.

[0011] 상기 교환 비율 관리부는, 상기 제1 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 상기 제1 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 상기 제1 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 상기 제1 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 상기 제1 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정할 수 있다.

[0012] 상기 화폐 관리부는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고, 상기 게임 플랫폼 서버는, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 제1 게임사 서버로 전달하는 수수료 관리부를 더 포함할 수 있다.

[0013] 상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 더 제공하고, 상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교환을 중개하는 거래 중개부를 더 포함할 수 있다.

[0014] 상기 거래 중개부는, 제1 게이밍 디바이스의 거래 등록 요청을 수락한 제2 게이밍 디바이스에게 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할

수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공할 수 있다.

- [0015] 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 플랫폼 서버는, 적어도 하나의 게임사 서버와 연결되어 적어도 하나의 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 게임사 서버로부터 상기 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버로서, 상기 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 화폐 관리부; 상기 게임 플랫폼 서버에서 제공하는 각 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 교환 비율 관리부; 및 상기 설정된 교환 비율에 따라 상기 게이밍 디바이스가 보유한 상기 플랫폼 화폐를 상기 게이밍 디바이스에 의해 선택된 온라인 게임의 게임 머니로 교환하거나 상기 게이밍 디바이스가 보유한 소정 온라인 게임의 게임 머니를 상기 플랫폼 화폐로 교환하는 화폐 관리부를 포함한다.
- [0016] 상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고, 상기 화폐 관리부는, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니와 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행하되, 상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환할 수 있다.
- [0017] 상기 화폐 관리부는, 상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 업로드 및 게임 콘텐츠 시청 중 적어도 하나에 따른 활동에 따라 상기 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다.
- [0018] 상기 교환 비율 관리부는, 상기 온라인 게임 별로 해당 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 해당 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 해당 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 해당 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 해당 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 해당 온라인 게임의 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정할 수 있다.
- [0019] 상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고, 상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교환을 중개하는 거래 중개부를 더 포함할 수 있다.
- [0020] 상기 거래 중개부는, 제1 게이밍 디바이스의 거래 등록 요청을 수락한 제2 게이밍 디바이스에게 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할 수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공할 수 있다.
- [0021] 상기 화폐 관리부는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고, 상기 게임 플랫폼 서버는, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 게임 머니를 판매 위탁한 게임사 서버로 전달하는 수수료 관리부를 더 포함할 수 있다.
- [0022] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법은, 제1 게임사 서버와 연결되어 제1 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 제1 게임사 서버로부터 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법으로서, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 적어도 하나의 광고주 단말기로부터 광고 콘텐츠를 포함하는 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 단계; 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 시청 요청 시, 상기 게임 콘텐츠에 상기 광고 콘텐츠를 포함시켜 상기 게이밍 디바이스로 전송하는 단계; 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 광고 콘텐츠를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계; 및 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계를 포함한다.
- [0023] 상기 광고 콘텐츠 등록 요청에는, 상기 광고 콘텐츠를 노출시킬 게임 종류, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 형태, 상기 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 기간, 및 상기 광고 콘텐츠에 대한 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용 정보 중 적어도 하나가 더 포함될 수 있다.
- [0024] 상기 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 단계 이전에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0025] 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환할 수 있다.
- [0026] 상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 제공하고, 상기 게임 콘텐츠

를 시청한 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계를 더 포함할 수 있다.

- [0027] 상기 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신하는 단계 이전에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제2 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계를 더 포함하고, 상기 제1 게임 머니 대 제2 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는, 상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환할 수 있다.
- [0028] 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계는, 상기 제1 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 상기 제1 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 상기 제1 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 상기 제1 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 상기 제1 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정할 수 있다.
- [0029] 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 제1 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계 이후에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 제1 게임사 서버로 전달하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0030] 상기 게임 플랫폼 서버는, 제2 게임사 서버와 연결되어 제2 온라인 게임 서비스를 더 제공하고, 상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 상기 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 상기 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교환을 중개하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0031] 상기 중개하는 단계는, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제1 게이밍 디바이스로부터 거래 등록 요청을 수신하는 단계; 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제2 게이밍 디바이스로부터 거래 수락 요청을 수신하는 단계; 및 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제2 게이밍 디바이스에 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할 수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0032] 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법은, 적어도 하나의 게임사 서버와 연결되어 적어도 하나의 온라인 게임 서비스를 복수 개의 게이밍 디바이스들에게 제공하며, 상기 게임사 서버로부터 상기 온라인 게임에 사용되는 게임 머니에 대한 판매를 위탁받은 게임 플랫폼 서버를 이용한 화폐 거래 서비스 방법으로서, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스로 플랫폼 화폐를 발행하는 단계; 상기 게임 플랫폼 서버에서, 각 온라인 게임의 게임 머니에 대해 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계; 및 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 설정된 교환 비율에 따라 상기 게이밍 디바이스가 보유한 상기 플랫폼 화폐를 상기 게이밍 디바이스에 의해 선택된 온라인 게임의 게임 머니로 교환하거나 상기 게이밍 디바이스가 보유한 소정 온라인 게임의 게임 머니를 상기 플랫폼 화폐로 교환하는 단계를 포함한다.
- [0033] 상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고, 상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 소정 게이밍 디바이스의 요청에 따라 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니와 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니 간 교환을 수행하되, 상기 제1 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 상기 제2 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 상기 제1 게임 머니와 상기 제2 게임 머니를 교환하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0034] 상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계는, 상기 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스의 게임 콘텐츠 업로드 및 게임 콘텐츠 시청 중 적어도 하나에 따른 활동에 따라 상기 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다.
- [0035] 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정하는 단계는, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 온라인 게임 별로 해당 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 해당 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 해당 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 해당 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 해당 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나에 따라 해당 온라인 게임의 게임 머니의 상기 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 설정할 수 있다.
- [0036] 상기 게임 플랫폼 서버는, 복수 개의 게임사 서버와 연결되어 복수 개의 온라인 게임 서비스를 제공하고, 상기 플랫폼 화폐를 발행하는 단계 이후에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 게이밍 디바이스들 간의 게임 머니 대 플랫폼 화폐 및 제1 온라인 게임에 사용되는 제1 게임 머니 대 제2 온라인 게임에 사용되는 제2 게임 머니의 교

환을 증개하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0037] 상기 증개하는 단계는, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제1 게이밍 디바이스로부터 거래 등록 요청을 수신하는 단계; 상기 게임 플랫폼 서버에서, 제2 게이밍 디바이스로부터 거래 수락 요청을 수신하는 단계; 및 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 제2 게이밍 디바이스에 상기 제1 게이밍 디바이스의 보유 대상 화폐와 상기 제1 게이밍 디바이스가 교환하고자 하는 대상 화폐 간의 가치를 비교할 수 있는 거래 화폐 간 가치 정보를 제공하는 단계를 포함할 수 있다.

[0038] 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계는, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환에 따른 수수료를 반영하여 상기 플랫폼 화폐와 상기 게임 머니를 교환하고, 상기 플랫폼 화폐 대 상기 온라인 게임의 게임 머니 간 교환을 수행하는 단계 이후에, 상기 게임 플랫폼 서버에서, 상기 수수료의 적어도 일부를 상기 게임 머니를 판매 위탁한 게임사 서버로 전달하는 단계를 더 포함할 수 있다.

발명의 효과

[0039] 본 발명의 실시예에 의하면, 게임 플랫폼 서버(108)가 각 게임 유저들에 대한 사이버 머니(플랫폼 화폐 및 게임 머니)의 교환 또는 거래를 관리 및 증개함으로써, 게임 유저들이 게임 플랫폼 내에서 공용적으로 사용되는 플랫폼 화폐를 통해 소정 온라인 게임의 게임 머니를 구입하거나 다른 온라인 게임의 게임 머니를 구입할 수 있으며, 게임 유저들 간에도 자신이 보유한 게임 머니 또는 플랫폼 화폐를 상호 교환 또는 거래하는 등 사이버 머니를 자유롭게 거래할 수 있게 된다.

도면의 간단한 설명

[0040] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 화폐 거래 시스템을 나타낸 구성도
 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 화폐 거래 방법을 나타낸 순서도
 도 3은 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 플랫폼 화폐 거래 방법을 나타낸 순서도
 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 서버의 구성을 나타낸 도면

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0041] 이하, 도면을 참조하여 본 발명의 구체적인 실시형태를 설명하기로 한다. 그러나 이는 예시에 불과하며 본 발명은 이에 제한되지 않는다.

[0042] 본 발명을 설명함에 있어서, 본 발명과 관련된 공지기술에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략하기로 한다. 그리고, 후술되는 용어들은 본 발명에서의 기능을 고려하여 정의된 용어들로서 이는 사용자, 운용자의 의도 또는 관례 등에 따라 달라질 수 있다. 그러므로 그 정의는 본 명세서 전반에 걸친 내용을 토대로 내려져야 할 것이다.

[0043] 본 발명의 기술적 사상은 청구범위에 의해 결정되며, 이하의 실시예는 본 발명의 기술적 사상을 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 효율적으로 설명하기 위한 일 수단일 뿐이다.

[0044] 이하에서 "게임"이란, 한 명 또는 그 이상의 게이머들이 게이밍 디바이스에 탑재되거나 연결된 입력장치를 이용하여 즐길 수 있는 소프트웨어를 의미한다. 통상 플레이어 캐릭터를 직접 조작하거나, 게임 내 오브젝트의 움직임 조작하는 등의 방식으로 진행되며, 롤플레이, 어드벤처, 아케이드 등으로 장르가 구분되기도 한다.

[0045] 이하에서 "게이밍 디바이스"란 게임 소프트웨어를 실행하되 입력장치를 통한 사용자의 입력에 따라 연산을 수행하며, 출력장치를 통해 결과를 출력하는 하드웨어를 의미한다. 예컨대, 개인용 컴퓨터(Personal Computer), 랩탑(Laptop Computer), 게임 콘솔(Game Console), 스마트폰(Smart Phone), 태블릿(Tablet) PC, 스마트 밴드(Smart Band)나 스마트 워치(Smart Watch) 등의 웨어러블 디바이스(Wearable Device)의 형태일 수 있다. 이외에도 상기 정의를 만족하는 하드웨어라면 게이밍 디바이스에 속하는 것으로 해석된다.

- [0046] 이하에서 "온라인 게임"이란, 게임의 플레이를 위하여 네트워크를 경유하여야 하는 게임을 의미한다. 통상 원격지의 둘 이상의 게이밍 디바이스가 네트워크를 통해 서로 연결되거나, 서버를 통해 동기화되어 즐기는 게임을 의미한다. 상기의 정의를 만족하는 것이라면 게임을 실행하는 게이밍 디바이스의 형태에 제한을 두지 아니한다. 개인용 컴퓨터나 게임 콘솔에서 실행되는 게임뿐만 아니라, 스마트폰과 같은 모바일에서 실행되는 게임, 또는 서로 다른 복수개의 게이밍 디바이스(서로 다른 종류의 게이밍 디바이스도 포함한다)가 연동되거나 클라우드에서 실행되는 게임 또한 상기 정의를 만족하는 것이라면 온라인 게임에 속하는 것으로 해석된다.
- [0047] 이하에서 "입력장치(Input Device)"란, 게이밍 디바이스에 데이터를 입력하기 위한 장치를 의미한다. 예컨대, 조이스틱, 마우스, 키보드, 터치스크린, 하드웨어 버튼 또는 스티어링 휠, 악기, 총, 장갑, 발판 등의 형태로 제조된 게임 조작 전용 입력장치를 들 수 있다. 이외에도 게이밍 디바이스에 탑재되거나 연동되는 각종 센서(온도 센서, 적외선 센서, 모션센서, 자이로센서, 가속도 센서, 중력 센서 등)나 글로벌 포지셔닝 시스템(GPS; Global Positioning System), 실내 위치 확인 시스템(Indoor Positioning System) 등의 위치 확인 수단 또한 입력장치의 일 예로 들 수 있다.
- [0048] 이하에서 "출력장치(Output Device)"란, 게이밍 디바이스의 연산결과를 표시하기 위한 장치를 의미한다. 연산결과는 인간의 오감을 이용하여 인지될 수 있는 형태로 표시된다. 반드시 시각이나 청각적으로 표시되는 경우로 한정되지 않으며 후각적, 촉각적 형태로 표시될 수도 있다. 예컨대, 스피커나 모니터, 헤드 마운티드 디스플레이와 같은 전형적인 하드웨어가 상기 정의를 만족하지만, 이외에도 3D 프린터와 같이 촉각적 형태로 출력하거나, 진동이나 향기, 바람을 발생시키는 장치 또한 출력장치의 일 예가 될 수 있다.
- [0049] 상기 입력장치 및 출력장치는 게이밍 디바이스의 일 요소로서 게이밍 디바이스에 포함될 수도 있고, 게이밍 디바이스와 별도의 유선 또는 무선 인터페이스를 통하여 연결될 수도 있다.
- [0050] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 화폐 거래 시스템을 나타낸 구성도이다.
- [0051] 도 1을 참조하면, 게임 플랫폼 화폐 거래 시스템(100)은 게이밍 디바이스(102), 광고주 단말기(104), 게임사 서버(106), 및 게임 플랫폼 서버(108)를 포함한다.
- [0052] 게이밍 디바이스(102)는 게임사 서버(106)들이 게임 플랫폼 서버(108)를 통해 제공하는 온라인 게임을 이용하는 사용자의 단말기이다. 게이밍 디바이스(102)는 게임 플랫폼 서버(108)에 접속하고, 게임 플랫폼 서버(108)로부터 플랫폼 화폐를 획득할 수 있다. 여기서, 플랫폼 화폐는 일종의 사이버 머니로서, 게임 플랫폼 서버(108)가 제공하는 게임 플랫폼에서 공용적으로 사용될 수 있는 사이버 머니를 말한다.
- [0053] 게이밍 디바이스(102)는 1) 게임 플랫폼 서버(108)에 설정된 계좌로 현금을 입금하거나, 2) 게임 플랫폼 서버(108)에 등록된 게임 콘텐츠(예를 들어, 게임 플레이 영상 등)를 시청하거나, 3) 게임 플랫폼 서버(108)로 소정의 게임 콘텐츠(예를 들어, 게임 유저 자신의 게임 플레이 영상 등)를 업로드하여 게임 플랫폼 서버(108)로부터 플랫폼 화폐를 획득할 수 있다.
- [0054] 게이밍 디바이스(102)는 획득한 플랫폼 화폐로 각 게임사 서버(106)가 제공하는 온라인 게임의 게임 머니를 구입할 수 있다. 이때, 게임 플랫폼 서버(108)가 각 게임사 서버(106)를 대행하여 게이밍 디바이스(102)에게 게임 머니를 위탁 판매할 수 있다. 즉, 게이밍 디바이스(102)는 게임 플랫폼 서버(108)를 통해 플랫폼 화폐를 게임 머니로 교환 할 수 있다.
- [0055] 또한, 게이밍 디바이스(102)는 각 게임사 서버(106)의 온라인 게임에서 사용되는 게임 머니를 게임 플랫폼 서버(108)를 통해 플랫폼 화폐로 교환 할 수도 있다. 또한, 게이밍 디바이스(102)는 게임 플랫폼 서버(108)를 통해 제1 게임사 서버(106-1)의 제1 게임 머니를 제2 게임사 서버(106-2)의 제2 게임 머니로 교환 할 수도 있다. 또한, 소정의 게이밍 디바이스(102)는 게임 플랫폼 서버(108)를 통해 다른 게이밍 디바이스(102)들과 플랫폼 화폐 또는 게임 머니를 상호 교환하거나 거래할 수도 있다.
- [0056] 광고주 단말기(104)는 게임 플랫폼 서버(108)에 광고 콘텐츠를 등록할 수 있다. 광고주 단말기(104)는 게임 플랫폼 서버(108)에서 자신의 광고 콘텐츠와 관련된 네트워크 트래픽의 발생 등에 따라 소정의 광고 비용을 게임 플랫폼 서버(108)로 지불하게 된다. 여기서, 광고 콘텐츠와 관련된 네트워크 트래픽은 예를 들어, 광고 콘텐츠가 일부 영역에 개시된 게임 화면 웹 페이지로 게이밍 디바이스(102)가 접속하거나, 게이밍 디바이스(102)가 게임 화면 웹 페이지 상의 광고 콘텐츠를 클릭(또는 조회)하거나, 광고 콘텐츠가 포함된 게임 플레이 영상을 게이밍 디바이스(102)가 시청하는 경우 등을 통해 발생할 수 있다.

- [0057] 게임사 서버(106)는 자신이 제공하는 온라인 게임에서 사용되는 게임 머니의 위탁 판매를 게임 플랫폼 서버(108)에 요청할 수 있다. 게임사 서버(106)는 게임 플랫폼 서버(108)로부터 게임 머니의 위탁 판매에 따른 소정의 수수료를 지급받을 수 있다. 게임사 서버(106)는 게임 머니 이벤트 요청을 게임 플랫폼 서버(108)로 전달할 수 있다. 게임 머니 이벤트 요청에는 플랫폼 화폐와 해당 온라인 게임의 게임 머니 간에 교환 비율을 어떻게 할 것인지에 대한 교환 비율 정보 및 해당 이벤트가 얼마의 기간 동안 진행되는지 여부를 나타내는 이벤트 기간 정보 등이 포함될 수 있다.
- [0058] 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)들에게 각 게임사 서버(106)의 온라인 게임 서비스를 제공하는 역할을 한다. 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)들에게 소셜 게임 플랫폼을 제공하는 서버일 수 있다. 즉, 게임 플랫폼 서버(108)는 소셜 네트워크 서비스 플랫폼을 기반으로 하여 온라인 게임 서비스를 제공하는 서버일 수 있다. 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)와 게임사 서버(106) 간 또는 게이밍 디바이스(102)들 간에 플랫폼 화폐 또는 게임 머니의 교환, 거래 등을 중개하는 역할을 한다.
- [0059] 구체적으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)가 1) 게임 플랫폼 서버(108)에 설정된 계좌로 현금을 입금하거나, 2) 게임 플랫폼 서버(108)에 등록된 콘텐츠(예를 들어, 게임 플레이 영상 등)를 시청(또는 콘텐츠에 접속)하거나, 3) 게임 플랫폼 서버(108)로 소정의 콘텐츠(예를 들어, 게임 유저 자신의 게임 플레이 영상 등)를 업로드하는 하는 경우 등에 있어서 해당 게이밍 디바이스(102)로 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다. 상기 2)에 대한 일 예를 들면, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)가 게임 플레이 영상을 시청하고자 하는 경우, 해당 게임 플레이 영상에 광고사 단말기(104)가 등록된 광고 콘텐츠를 상기 게임 플레이 영상에 포함시킨 후 게이밍 디바이스(102)로 전송할 수 있다. 이때, 게임 플랫폼 서버(108)는 게임 플레이 영상을 시청한 대가(즉, 보상)로 게이밍 디바이스(102)에게 소정의 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다. 그리고, 게임 플랫폼 서버(108)는 광고 콘텐츠의 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용을 광고주 단말기(104)로부터 받을 수 있다.
- [0060] 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)의 교환 요청에 따라 해당 게이밍 디바이스(102)가 보유한 플랫폼 화폐를 소정 온라인 게임의 게임 머니로 교환하여 줄 수 있다. 게임 플랫폼 서버(108)는 플랫폼 화폐와 게임 머니 간의 교환 시 온라인 게임마다 다른 교환 비율을 적용할 수 있다. 여기서, 교환 비율은 플랫폼 화폐의 소정 단위를 기준으로 해당 게임 머니가 교환되는 비율을 말한다.
- [0061] 예를 들어, 게임 플랫폼 서버(108)는 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도(또는 관심도 또는 인지도 또는 인기도 또는 평가 점수 등), 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도(예를 들어, 댓글 횟수, 게임 리플레이 영상 등록 횟수, 게임 리플레이 영상 시청 횟수 등), 온라인 게임의 다운로드 횟수, 온라인 게임의 일일 접속 횟수 등에 따라 교환 비율을 다르게 설정할 수 있다.
- [0062] 게임 플랫폼 서버(108)는 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 온라인 게임의 일일 접속 횟수가 높을 수록 해당 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환 비율을 낮게 설정하고, 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 온라인 게임의 일일 접속 횟수가 낮을 수록 해당 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환 비율을 높게 설정할 수 있다.
- [0063] 게임 플랫폼 서버(108)는 게임사 서버(106)로부터 전달받은 게임 머니 이벤트 요청에 따라 해당 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환 비율을 높게 설정하여 해당 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 게임 참여를 유도할 수 있다. 즉, 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 온라인 게임의 일일 접속 횟수 등이 낮은 게임사 서버(106)는 소정의 이벤트 기간 동안 해당 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환 비율을 높게 설정함으로써, 자신의 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 관심을 끌고 게임 참여를 유도할 수 있다.
- [0064] 게임 플랫폼 서버(108)는 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나가 포함되는 교환 비율 산정 기초 정보를 게이밍 디바이스(102) 및 게임사 서버(106) 등으로부터 주기적으로 수집하고, 수집된 교환 비율 산정 기초 정보에 따라 각 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환 비율을 갱신할 수 있다.
- [0065] 게이밍 디바이스(102)는 플랫폼 화폐 및 게임 머니 간 교환 시 별도의 수수료를 게임 플랫폼 서버(108)에 지불할 수 있다. 이때, 게임 플랫폼 서버(108)는 상기 수수료의 일부를 해당 온라인 게임을 제공하는 게임사 서버

(106)로 전달할 수 있다.

- [0066] 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)의 교환 요청에 따라 해당 게이밍 디바이스(102)가 보유한 제1 게임 머니를 다른 온라인 게임의 제2 게임 머니로 교환하여 줄 수 있다. 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게임 머니의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 제2 게임 머니의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 제1 게임 머니를 제2 게임 머니로 교환하여 줄 수 있다.
- [0067] 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102) 간에 게임 머니 대 게임 머니의 교환을 중개할 수 있다. 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102) 간에 동일한 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환을 중개할 수도 있고, 게이밍 디바이스(102) 간에 서로 다른 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환을 중개할 수도 있다. 또한, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102) 간에 게임 머니 대 플랫폼 화폐의 교환을 중개할 수도 있다. 이에 대한 자세한 사항은 도 3을 참조하여 자세히 살펴보기로 한다.
- [0068] 본 발명의 실시예에 의하면, 게임 플랫폼 서버(108)가 각 게임 유저들에 대한 사이버 머니(플랫폼 화폐 및 게임 머니)의 교환 또는 거래를 관리 및 중개함으로써, 게임 유저들이 게임 플랫폼 내에서 공용적으로 사용되는 플랫폼 화폐를 통해 소정 온라인 게임의 게임 머니를 구입하거나 다른 온라인 게임의 게임 머니를 구입할 수 있으며, 게임 유저들 간에도 자신이 보유한 게임 머니 또는 플랫폼 화폐를 상호 교환 또는 거래하는 등 사이버 머니를 자유롭게 거래할 수 있게 된다.
- [0069] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 화폐 거래 방법을 나타낸 순서도이다. 도시된 순서도에서는 상기 방법을 복수 개의 단계로 나누어 기재하였으나, 적어도 일부의 단계들은 순서를 바꾸어 수행되거나, 다른 단계와 결합되어 함께 수행되거나, 생략되거나, 세부 단계들로 나뉘어 수행되거나, 또는 도시되지 않은 하나 이상의 단계가 부가되어 수행될 수 있다. 또한 실시예에 따라 상기 방법에 도시되지 않은 하나 이상의 단계들이 상기 방법과 함께 수행될 수도 있다.
- [0070] 도 2를 참조하면, 게임 플랫폼 서버(108)는 광고주 단말기(104)로부터 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신할 수 있다(S 101). 광고 콘텐츠 등록 요청에는 광고 콘텐츠, 광고 콘텐츠를 노출시킬 게임 종류, 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 형태, 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 기간, 광고 콘텐츠에 대한 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다. 광고주 단말기(104)는 게임 플랫폼 서버(108)에서 자신의 광고 콘텐츠에 대한 네트워크 트래픽의 발생 정도에 따라 기 설정된 광고 비용을 게임 플랫폼 서버(108)로 지불할 수 있다.
- [0071] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)로부터 게임 콘텐츠 시청 요청이 전송되는지 여부를 확인한다(S 103). 게이밍 디바이스(102)로부터 게임 콘텐츠 시청 요청이 전송되는 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 광고주 단말기(104)가 등록한 광고 콘텐츠를 해당 게임 콘텐츠에 포함시켜 게이밍 디바이스(102)로 전송한다(S 105).
- [0072] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 게임 콘텐츠의 시청에 따른 보상으로 게이밍 디바이스(102)에게 소정의 플랫폼 화폐를 발행한다(S 107). 여기서, 게임 플랫폼 서버(108)는 광고 콘텐츠의 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용을 광고주 단말기(104)로부터 받을 수 있다.
- [0073] 한편, 여기서는 게임 플랫폼 서버(108)가 게임 콘텐츠의 시청에 따른 보상으로 플랫폼 화폐를 발행하는 것으로 설명하였으나, 이에 한정되는 것은 아니며 게임 플랫폼 서버(108)는 게임 콘텐츠를 업로드한 게이밍 디바이스(102)에게도 소정의 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다. 이와 같이, 게임 플랫폼 서버(108)는 광고주 단말기(104)로부터 받는 광고 비용으로 게이밍 디바이스(102)들의 게임 콘텐츠 공유 활동(예를 들어, 게임 콘텐츠 업로드 또는 게임 콘텐츠 시청 등)에 대해 플랫폼 화폐를 발행하게 된다.
- [0074] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)가 플랫폼 화폐 대 게임 머니의 교환 요청을 전송하는지 여부를 확인한다(S 109). 게이밍 디바이스(102)로부터 플랫폼 화폐 대 게임 머니의 교환 요청이 수신되는 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)가 플랫폼 화폐와 교환하고자 하는 제1 게임 머니에 설정된 교환 비율을 확인한다(S 111).
- [0075] 이때, 게임 플랫폼 서버(108)는 해당 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 해당 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 해당 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 해당 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 해당 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나가 포함되는 교환 비율 산정 기초 정보에 따라 상기 제1 게임 머니의 교환 비율을 설정할 수 있다. 한편, 게임 플랫폼 서버(108)는 교환 비율 산정 기초 정보를 주기적으로 수

집하고, 수집된 교환 비율 산정 기초 정보에 따라 각 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환 비율을 갱신할 수 있다.

- [0076] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게임 머니에 설정된 교환 비율에 따라 게이밍 디바이스(102)의 플랫폼 화폐를 제1 게임 머니로 교환하여 준다(S 113). 이때, 게임 플랫폼 서버(108)는 플랫폼 화폐의 게임 머니로의 교환에 따른 수수료를 반영하여 플랫폼 화폐를 제1 게임 머니로 교환하여 줄 수 있다.
- [0077] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 플랫폼 화폐의 게임 머니로의 교환에 따른 수수료의 일부를 해당 게임사 서버(106)로 전달한다(S 115). 즉, 게임사 서버(106)는 자신의 온라인 게임의 게임 머니에 대한 판매 권한을 게임 플랫폼 서버(108)에 위탁하고, 게임 플랫폼 서버(108)로부터 게임 머니 판매에 따른 수수료 일부를 받게 된다.
- [0078] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)가 게임 머니 대 게임 머니의 교환 요청을 전송하는지 여부를 확인한다(S 117). 게임 머니 대 게임 머니의 교환 요청에는 게이밍 디바이스(102)가 교환하고자 하는 게임 머니에 대한 식별 정보(예를 들어, 교환하고자 하는 게임 머니가 사용되는 온라인 게임의 식별 정보 등)가 포함된다.
- [0079] 다음으로, 게이밍 디바이스(102)로부터 게임 머니 대 게임 머니의 교환 요청을 수신하는 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)가 보유한 제1 게임 머니의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율과 게이밍 디바이스(102)가 교환하고자 하는 제2 게임 머니의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율에 따라 제1 게임 머니를 제2 게임 머니로 교환하여 준다(S 119). 이때, 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게임 머니의 제2 게임 머니로의 교환에 따른 수수료를 반영하여 제1 게임 머니를 제2 게임 머니로 교환하여 줄 수 있다.
- [0080] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게임 머니의 제2 게임 머니로의 교환에 따른 수수료의 일부를 해당 게임사 서버(106)(즉, 제2 게임 머니가 사용되는 온라인 게임을 제공하는 게임사 서버)로 전달한다(S 121).
- [0081] 도 3은 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 플랫폼 화폐 거래 방법을 나타낸 순서도이다. 도시된 순서도에서는 상기 방법을 복수 개의 단계로 나누어 기재하였으나, 적어도 일부의 단계들은 순서를 바꾸어 수행되거나, 다른 단계와 결합되어 함께 수행되거나, 생략되거나, 세부 단계들로 나뉘어 수행되거나, 또는 도시되지 않은 하나 이상의 단계가 부가되어 수행될 수 있다. 또한 실시예에 따라 상기 방법에 도시되지 않은 하나 이상의 단계들이 상기 방법과 함께 수행될 수도 있다.
- [0082] 도 3을 참조하면, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)들 간에 게임 머니 또는 플랫폼 화폐를 거래할 수 있는 거래 게시판을 생성한다(S 201). 게이밍 디바이스(102)들은 거래 게시판을 통해 동종의 게임 머니를 상호 거래하거나, 이종의 게임 머니를 상호 거래하거나, 게임 머니와 플랫폼 화폐를 상호 거래할 수 있다.
- [0083] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 게이밍 디바이스(102)로부터 거래 등록 요청이 전송되는지 여부를 확인한다(S 203). 이하, 거래 등록 요청을 전송한 게이밍 디바이스(102)를 편의상 제1 게이밍 디바이스(102-1)로 명명하기로 한다. 거래 등록 요청에는 보유 대상 화폐의 종류(예를 들어, 거래하고자 하는 보유 화폐가 플랫폼 화폐인지 게임 머니인지 여부, 게임 머니인 경우 어느 온라인 게임의 게임 머니인지 여부 등), 보유 대상 화폐의 거래 금액, 교환 대상 화폐의 종류(예를 들어, 보유 화폐로 교환하려고 하는 화폐가 플랫폼 화폐인지 게임 머니인지 여부, 게임 머니인 경우 어느 온라인 게임의 게임 머니인지 여부 등), 및 교환 대상 화폐의 거래 금액 등이 포함될 수 있다. 거래 등록 요청은 예를 들어, "제1 온라인 게임의 게임 머니 5개를 제2 온라인 게임의 게임 머니 10개와 교환하고자 합니다"와 같이 표현될 수 있다.
- [0084] 단계 S 203의 확인 결과, 제1 게이밍 디바이스(102-1)로부터 거래 등록 요청을 수신하는 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게이밍 디바이스(102-1)의 보유 화폐 인증을 수행하며 인증이 완료되는 경우, 상기 거래 등록 요청을 거래 게시판에 등록시킨다(S 205).
- [0085] 즉, 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게이밍 디바이스(102-1)가 거래하고자 하는 해당 화폐를 보유하고 있는지 여부를 확인하고, 해당 화폐의 보유액이 해당 거래 금액 이상인지 여부를 확인하여 보유 화폐 인증을 수행할 수 있다. 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게이밍 디바이스(102-1)가 거래하고자 하는 해당 화폐를 보유하고 있지 않거나 해당 화폐를 보유하고 있더라도 해당 화폐의 보유액이 해당 거래 금액 미만인 경우, 거래 등록 요청을 승인할 수 없다는 사실을 제1 게이밍 디바이스(102-1)로 전송할 수 있다.
- [0086] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 다른 게이밍 디바이스(102)로부터 거래 수락 요청이 전송되는지 여부를 확인한다(S 207). 이하, 거래 수락 요청을 전송한 게이밍 디바이스(102)를 편의상 제2 게이밍 디바이스(102-2)로

명명하기로 한다.

- [0087] 단계 S 207의 확인 결과, 제2 게이밍 디바이스(102-2)로부터 거래 수락 요청을 수신하는 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 제2 게이밍 디바이스(102-2)의 보유 화폐 인증을 수행한다(S 209).
- [0088] 즉, 게임 플랫폼 서버(108)는 제2 게이밍 디바이스(102-2)가 제1 게이밍 디바이스(102-1)가 교환하고자 하는 해당 화폐를 보유하고 있는지 여부를 확인하고, 해당 화폐의 보유액이 제1 게이밍 디바이스(102-1)가 교환하고자 하는 금액 이상인지 여부를 확인하여 보유 화폐 인증을 수행할 수 있다. 게임 플랫폼 서버(108)는 제2 게이밍 디바이스(102-2)가 해당 화폐를 보유하고 있지 않거나 해당 화폐를 보유하고 있더라도 해당 화폐의 보유액이 해당 거래 금액 미만인 경우, 거래 수락 요청을 승인할 수 없다는 사실을 제2 게이밍 디바이스(102-2)로 전송할 수 있다.
- [0089] 다음으로, 제2 게이밍 디바이스(102-2)의 보유 화폐 인증이 완료된 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 거래 화폐 간 가치 정보를 제2 게이밍 디바이스(102-2)로 전송한다(S 211). 거래 화폐 간 가치 정보는 제1 게이밍 디바이스(102-1)의 거래하고자 하는 보유 화폐(즉, 보유 대상 화폐)와 제1 게이밍 디바이스(102-1)가 교환하고자 하는 화폐(즉, 교환 대상 화폐) 간의 가치를 비교할 수 있는 정보이다. 예를 들어, 거래 화폐 간 가치 정보는 보유 대상 화폐의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율 및 교환 대상 화폐의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율이 포함될 수 있다.
- [0090] 다음으로, 게임 플랫폼 서버(108)는 제2 게이밍 디바이스(102-2)로부터 거래 승인 요청이 전송되는지 여부를 확인한다(S 213). 제2 게이밍 디바이스(102-2)로부터 거래 승인 요청이 전송되는 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 제1 게이밍 디바이스(102-1)와 제2 게이밍 디바이스(102-2) 간에 거래가 성립된 것으로 인정하고, 제1 게이밍 디바이스(102-1)와 제2 게이밍 디바이스(102-2) 간에 화폐(플랫폼 화폐 또는 게임 머니)를 교환하여 준다(S 215).
- [0091] 게임 플랫폼 서버(108)는 상기 거래 성립에 따라 데이터베이스(미도시)에서 제1 게이밍 디바이스(102-1)의 게임 머니와 제2 게이밍 디바이스(102-2)의 게임 머니를 갱신하게 된다. 예를 들어, 거래 등록 요청 "제1 온라인 게임의 게임 머니 5개를 제2 온라인 게임의 게임 머니 10개와 교환하고자 합니다"에 대한 거래가 성립된 경우, 게임 플랫폼 서버(108)는 데이터베이스(미도시)에서 제1 게이밍 디바이스(102-1)의 제1 온라인 게임의 게임 머니 5개를 삭제하고, 제2 온라인 게임의 게임 머니 10개를 추가할 수 있다. 그리고, 게임 플랫폼 서버(108)는 데이터베이스(미도시)에서 제2 게이밍 디바이스(102-2)의 제1 온라인 게임의 게임 머니 5개를 추가하고, 제2 온라인 게임의 게임 머니 10개를 삭제할 수 있다.
- [0092] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 플랫폼 서버의 구성을 나타낸 도면이다.
- [0093] 도 4를 참조하면, 게임 플랫폼 서버(108)는 광고 콘텐츠 관리부(111), 게임 콘텐츠 관리부(113), 화폐 관리부(115), 교환 비율 관리부(117), 수수료 관리부(119), 거래 중개부(121), 및 데이터베이스(123)를 포함할 수 있다.
- [0094] 광고 콘텐츠 관리부(111)는 광고주 단말기(104)로부터 광고 콘텐츠 등록 요청을 수신할 수 있다. 광고 콘텐츠 등록 요청에는 광고 콘텐츠, 광고 콘텐츠를 노출시킬 게임 종류, 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 형태, 광고 콘텐츠의 게임 내 노출 시기, 광고 콘텐츠에 대한 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다. 광고 콘텐츠 관리부(111)는 수신한 광고 콘텐츠 등록 요청을 데이터베이스(123)에 저장할 수 있다.
- [0095] 게임 콘텐츠 관리부(113)는 각 온라인 게임의 게임 콘텐츠를 관리하는 역할을 한다. 게임 콘텐츠 관리부(113)는 게이밍 디바이스(102)가 업로드하는 게임 콘텐츠를 데이터베이스(123)에 저장할 수 있다. 게임 콘텐츠 관리부(113)는 게이밍 디바이스(102)의 요청 시 해당 게임 콘텐츠를 게이밍 디바이스(102)로 전송할 수 있다. 이때, 게임 콘텐츠 관리부(113)는 해당 게임 콘텐츠에 광고 콘텐츠를 포함시켜 전송할 수 있다.
- [0096] 화폐 관리부(115)는 각 게이밍 디바이스(102)의 플랫폼 화폐 및 게임 머니를 관리하는 역할을 한다. 화폐 관리부(115)는 각 게이밍 디바이스(102)의 사이버 계정에서 플랫폼 화폐 및 게임 머니를 관리할 수 있다. 각 게이밍 디바이스(102)의 사이버 계정의 금액 정보는 데이터베이스(123)에 저장될 수 있다.
- [0097] 구체적으로, 화폐 관리부(115)는 게이밍 디바이스(102)로 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다. 이때, 게이밍 디바이스(102)로 플랫폼 화폐를 발행한다는 것은 해당 게이밍 디바이스(102)의 사이버 계정에 발행되는 플랫폼 화폐의 금액을 세팅하는 것을 의미할 수 있다. 화폐 관리부(115)는 게이밍 디바이스(102)의 게임 콘텐츠 공유 활동에

따라 해당 게이밍 디바이스(102)로 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다. 그러나, 이에 한정되는 것은 아니며 화폐 관리부(115)는 게이밍 디바이스(102)가 게임 플랫폼 서버(108)에 설정된 계좌로 현금을 입금하는 경우, 해당 게이밍 디바이스(102)로 플랫폼 화폐를 발행할 수 있다.

[0098] 또한, 화폐 관리부(115)는 게이밍 디바이스(102)의 플랫폼 화폐 대 게임 머니의 교환 요청에 따라 게이밍 디바이스(102)가 보유한 플랫폼 화폐를 소정 온라인 게임의 게임 머니로 교환할 수 있다. 이때, 화폐 관리부(115)는 해당 게이밍 디바이스(102)의 사이버 계정에서 플랫폼 화폐를 상기 게임 머니와 교환되는 금액만큼 삭제하고, 해당 온라인 게임의 게임 머니를 상기 교환되는 금액만큼 추가할 수 있다. 이때, 화폐 관리부(115)는 해당 게임 머니의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 적용하여 플랫폼 화폐를 게임 머니로 교환할 수 있다. 또한, 화폐 관리부(115)는 게이밍 디바이스(102)의 게임 머니 대 게임 머니의 교환 요청에 따라 게이밍 디바이스(102)가 보유한 제1 게임 머니를 제2 게임 머니로 교환할 수 있다. .

[0099] 교환 비율 관리부(117)는 각 온라인 게임의 게임 머니의 플랫폼 화폐 대비 교환 비율을 관리하는 역할을 한다. 교환 비율 관리부(117)는 온라인 게임에 가입한 전체 게임 유저수, 온라인 게임에 대한 게임 유저들의 반응도, 온라인 게임 내 게임 유저들의 활동 정도, 온라인 게임의 다운로드 횟수, 및 온라인 게임의 일일 접속 횟수 중 적어도 하나가 포함되는 교환 비율 산정 기초 정보를 게이밍 디바이스(102) 및 게임사 서버(106) 등으로부터 주기적으로 수집하고, 수집된 교환 비율 산정 기초 정보에 따라 각 온라인 게임의 게임 머니에 대한 교환 비율을 설정 및 갱신할 수 있다.

[0100] 수수료 관리부(119)는 플랫폼 화폐 및 게임 머니 간 또는 제1 게임 머니 및 제2 게임 머니 간의 교환에 따른 수수료 발생 시, 수수료의 일부를 해당 게임사 서버(106)로 전달할 수 있다. 수수료 관리부(119)는 광고 콘텐츠의 네트워크 트래픽 발생에 따른 광고 비용을 광고사 단말기(104)로부터 수신할 수 있다.

[0101] 거래 중개부(121)는 게이밍 디바이스(102)들 간의 게임 머니 또는 플랫폼 화폐 거래를 중개할 수 있다. 구체적으로, 거래 중개부(121)는 제1 게이밍 디바이스(102-1)의 거래 등록 요청 시, 제1 게이밍 디바이스(102-1)의 보유 화폐 인증을 수행하여 상기 거래 등록 요청을 거래 게시판에 등록시킬 수 있다. 거래 중개부(121)는 제2 게이밍 디바이스(102-2)의 거래 수락 요청 시, 제2 게이밍 디바이스(102-2)의 보유 화폐 인증을 수행하고, 거래 화폐 간 가치 정보를 제2 게이밍 디바이스(102-2)로 전송할 수 있다. 거래 중개부(121)는 제2 게이밍 디바이스(102-2)로부터 거래 승인 요청이 전송되는 경우, 제1 게이밍 디바이스(102-1)와 제2 게이밍 디바이스(102-2) 간에 거래가 성립된 것으로 인정하고, 거래 성립 사실을 화폐 관리부(115)로 전달할 수 있다. 그러면, 화폐 관리부(115)는 제1 게이밍 디바이스(102-1)와 제2 게이밍 디바이스(102-2) 간에 화폐를 교환하여 줄 수 있다.

[0102] 데이터베이스(123)는 각 광고사 단말기(104)의 광고 콘텐츠 등록 요청을 저장할 수 있다. 데이터베이스(123)는 각 게이밍 디바이스(102)가 업로드하는 게임 콘텐츠를 저장할 수 있다. 데이터베이스(123)는 각 게이밍 디바이스(102)의 사이버 계정의 금액 정보를 저장할 수 있다. 이때, 각 게이밍 디바이스(102)의 사이버 계정에는 플랫폼 화폐의 금액 정보 및 게임 머니의 금액 정보가 저장될 수 있다. 데이터베이스(123)는 각 온라인 게임의 게임 머니의 교환 비율을 저장할 수 있다. 데이터베이스(123)는 각 게임사 서버(106)에 대한 수수료 정보를 저장할 수 있다.

[0103] 한편, 여기서는 화폐 관리부(115)와 거래 중개부(121)를 별개의 구성으로 설명하였으나, 이에 한정되는 것은 아니며 화폐 관리부(115)가 거래 중개부(121)의 기능을 통합 수행할 수도 있다.

[0104] 한편, 본 발명의 실시예는 본 명세서에서 기술한 방법들을 컴퓨터상에서 수행하기 위한 프로그램을 포함하는 컴퓨터 판독 가능 기록매체를 포함할 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 기록매체는 프로그램 명령, 로컬 데이터 파일, 로컬 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체는 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나, 또는 컴퓨터 소프트웨어 분야에서 통상적으로 사용 가능한 것일 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD-ROM, DVD와 같은 광 기록 매체, 플로피 디스크와 같은 자기-광 매체, 및 롬, 램, 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 포함할 수 있다.

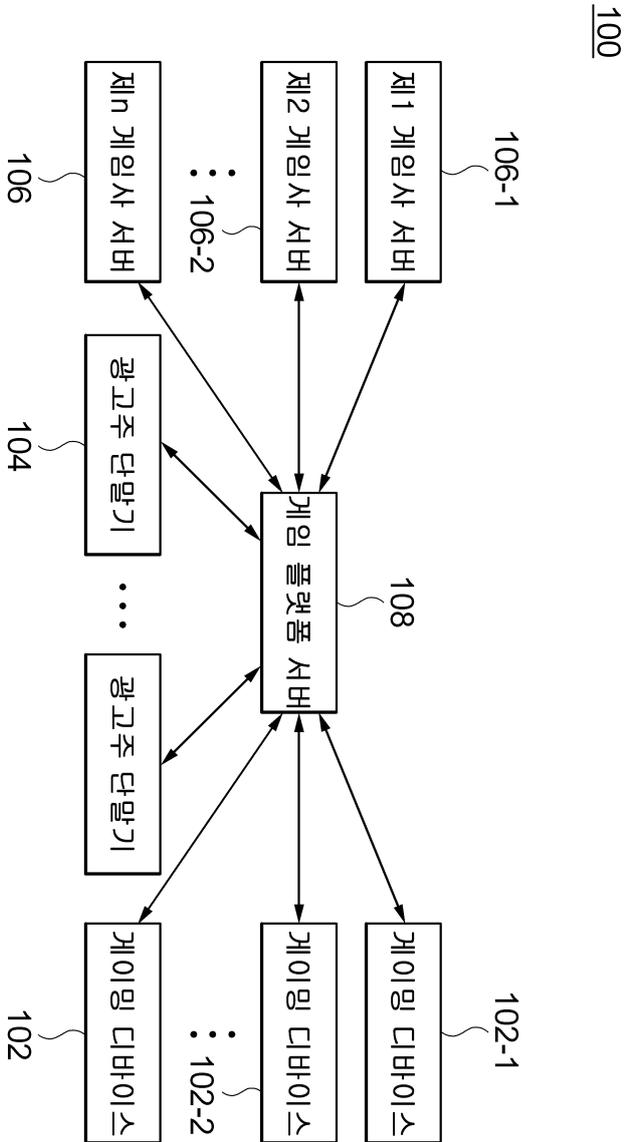
[0105] 이상에서 대표적인 실시예를 통하여 본 발명에 대하여 상세하게 설명하였으나, 본 발명이 속하는 기술분야에서

통상의 지식을 가진 자는 상술한 실시예에 대하여 본 발명의 범주에서 벗어나지 않는 한도 내에서 다양한 변형이 가능함을 이해할 것이다. 그러므로 본 발명의 권리범위는 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 안 되며, 후술하는 특허청구범위뿐만 아니라 이 특허청구범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

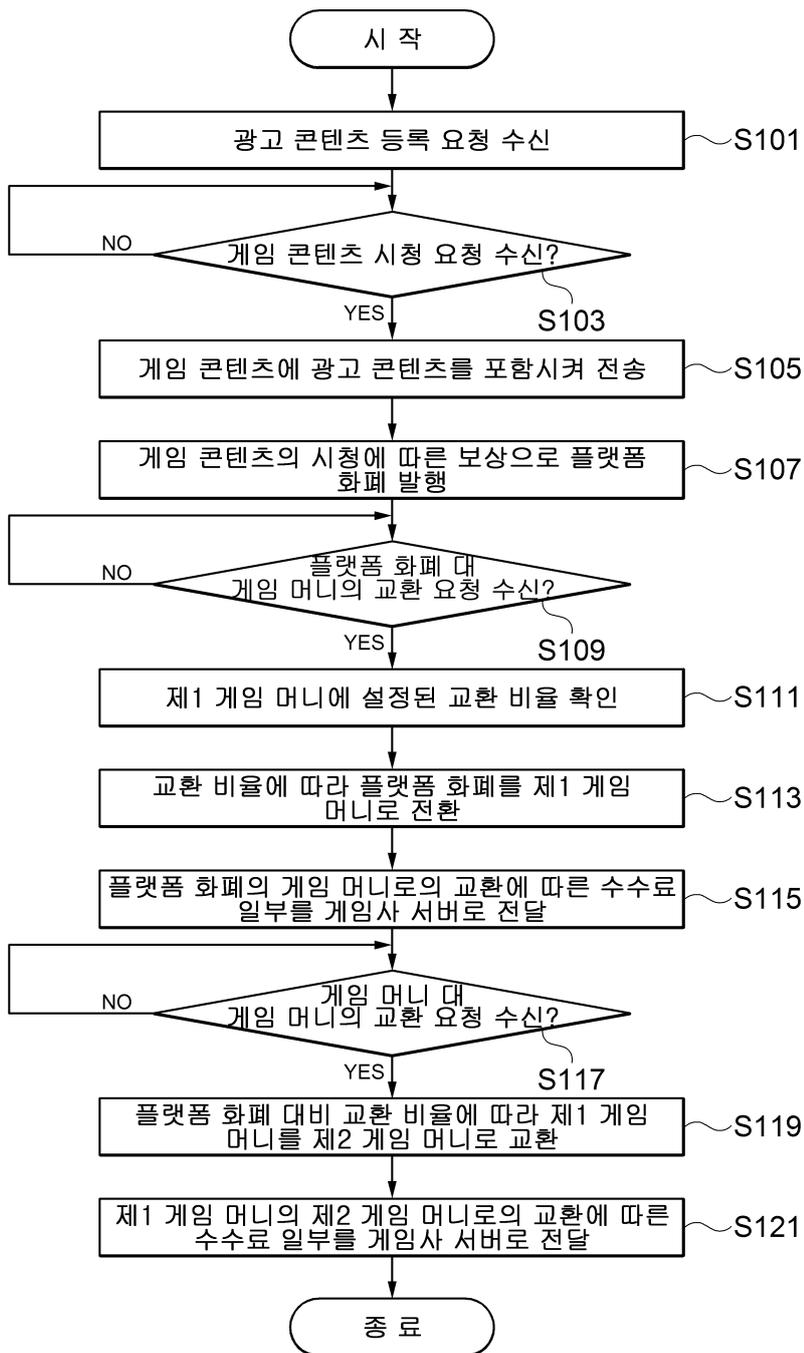
부호의 설명

- [0106] 100 : 게임 플랫폼 화폐 거래 시스템
- 102 : 게이밍 디바이스
- 104 : 광고주 단말기
- 106 : 게임사 서버
- 108 : 게임 플랫폼 서버
- 111 : 광고 콘텐츠 관리부
- 113 : 게임 콘텐츠 관리부
- 115 : 화폐 관리부
- 117 : 교환 비율 관리부
- 119 : 수수료 관리부
- 121 : 거래 중개부
- 123 : 데이터베이스

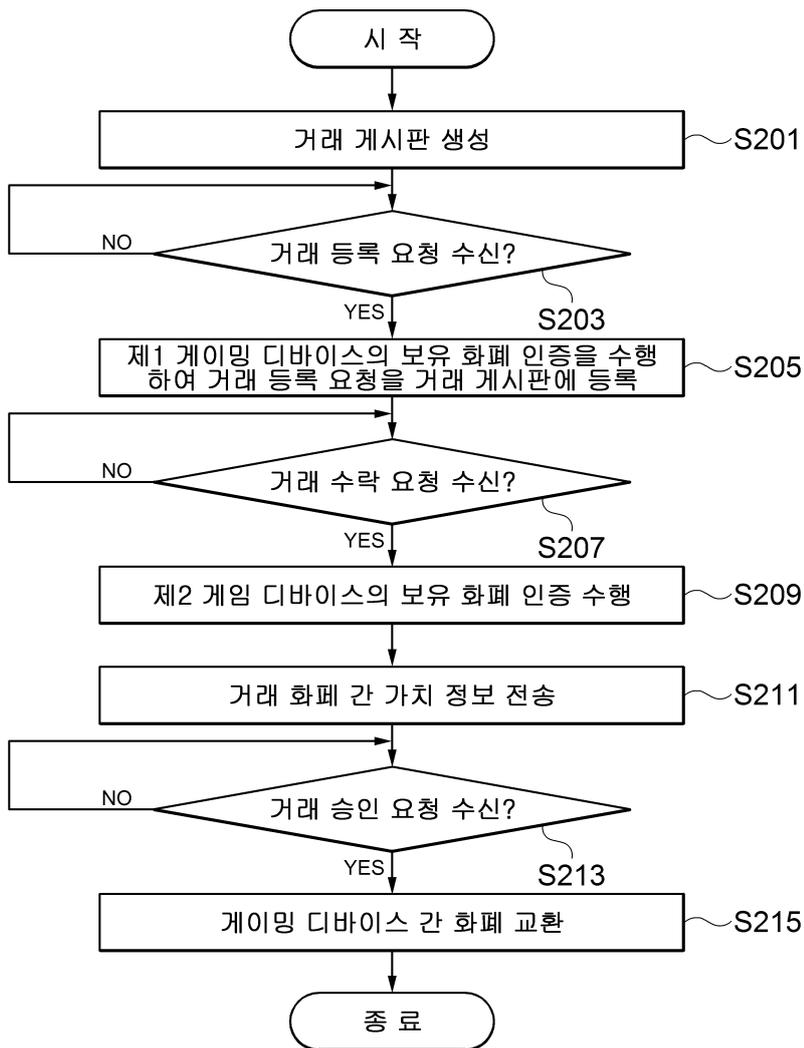
도면
도면1



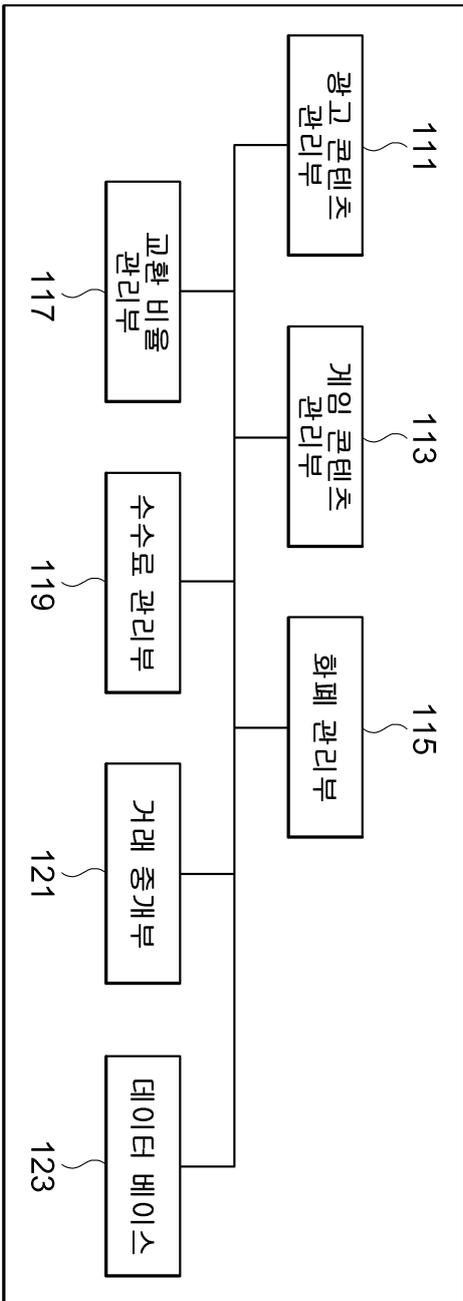
도면2



도면3



도면4



108