(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2018-0110691
(43) 공개일자 2018년10월11일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2012.01) *A63F 13/825* (2014.01)
G06K 19/06 (2006.01) *H04W 88/02* (2009.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0209 (2013.01)
A63F 13/825 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2017-0039796
(22) 출원일자 2017년03월29일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
한발대학교 산학협력단
대전광역시 유성구 동서대로 125 (덕명동)
(72) 발명자
송우용
대전시 유성구 지족로 343 반석2단지 계룡리슈빌 207동 1301호
이상윤
대전광역시 유성구 학하중앙로49번길 11 208호 (덕명동)
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
특허법인오암, 이성렬, 이한욱, 이성준

전체 청구항 수 : 총 8 항

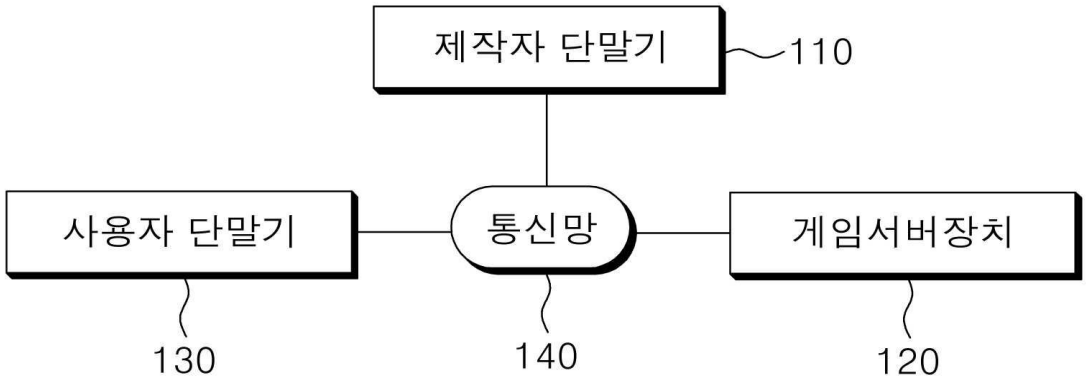
(54) 발명의 명칭 **육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템 및 그 방법**

(57) 요 약

육성게임을 제작하여 육성게임 데이터를 전송하고, 협력업체로부터 접수된 각각의 쿠폰정보에 대응하는 쿠폰정보 데이터를 전송하는 제작자 단말기와, 상기 제작자 단말기로부터 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터를 수신하여 저장하고, 저장된 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터에 대응하는 QR코드를 제작하여 제공하며, 상

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도1



기 육성게임의 전송이 요청되면, 상기 육성게임 데이터를 추출하여 전송하고, 쿠폰 발행이 요청되면 쿠폰발행 조건의 달성여부를 확인하여 상기 쿠폰정보 데이터를 추출 및 전송하는 게임서버장치와, 상기 QR코드를 통해 상기 게임서버장치에 상기 육성게임의 전송을 요청하고, 상기 육성게임 데이터를 다운로드하여 상기 육성게임을 설치한 후에, 상기 육성게임을 실행시켜 상기 쿠폰발행 조건을 달성한 경우 상기 쿠폰발행을 요청하며, 상기 게임서버장치로부터 상기 쿠폰정보 데이터를 수신 및 저장하는 사용자 단말기를 포함하여, 쿠폰을 종이대신 통신단말기로 발급하여 쿠폰 발급이 쉬우면서 즉각적인 서비스가 가능하고, 육성게임을 통해 재미를 부가할 수 있으며, QR코드를 이용하여 쉽게 다운로드 가능하여 편리적인 효과가 있는 육성게임을 이용한 쿠폰 서비스 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

(52) CPC특허분류
G06K 19/06037 (2013.01)
H04W 88/02 (2013.01)

(72) 발명자
박현수
대전광역시 대덕구 계족산로 136 519동 301호 (송촌동,선비마을5단지아파트)
이혜림
대전광역시 유성구 봉명로 16, 1105동 803호 (원신흥동, LH도안천년나무11단지)

명 세 서

청구범위

청구항 1

육성게임을 제작하여 육성게임 데이터를 전송하고, 협력업체로부터 접수된 각각의 쿠폰정보에 대응하는 쿠폰정보 데이터를 전송하는 제작자 단말기와,

상기 제작자 단말기로부터 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터를 수신하여 저장하고, 저장된 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터에 대응하는 QR코드를 제작하여 제공하며, 상기 육성게임의 전송이 요청되면, 상기 육성게임 데이터를 추출하여 전송하고, 쿠폰 발행이 요청되면 쿠폰발행 조건의 달성여부를 확인하여 상기 쿠폰정보 데이터를 추출 및 전송하는 게임서버장치와,

상기 QR코드를 통해 상기 게임서버장치에 상기 육성게임의 전송을 요청하고, 상기 육성게임 데이터를 다운로드하여 상기 육성게임을 설치한 후에, 상기 육성게임을 실행시켜 상기 쿠폰발행 조건을 달성한 경우 상기 쿠폰발행을 요청하며, 상기 게임서버장치로부터 상기 쿠폰정보 데이터를 수신 및 저장하는 사용자 단말기

를 포함하는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 게임서버장치는, 상기 육성게임의 전송이 요청되면 상기 사용자 단말기로 인증번호를 전송하고 상기 사용자 단말기에서 상기 인증번호를 입력하여 인증확인을 하는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 게임서버장치는, 상기 QR코드를 종이에 인쇄하여 제공하거나, 통신망을 통해 QR코드 데이터를 상기 사용자 단말기에 제공하는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 육성게임은, 알 모양의 캐릭터를 터치를 통해 깨뜨려 목표를 달성하는 방식으로 진행되는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템.

청구항 5

제작자 단말기에서 육성게임을 제작하여 육성게임 데이터를 게임서버장치에 전송하는 단계와,

상기 제작자 단말기에서 협력업체로부터 접수된 각각의 쿠폰정보에 대응하는 쿠폰정보 데이터를 상기 게임서버장치에 전송하는 단계와,

상기 게임서버장치에서 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터에 대응하는 QR코드를 생성하고 제공하는 단계와,

사용자 단말기에서 상기 QR코드를 통해 상기 게임서버장치에 상기 육성게임의 전송을 요청하는 단계와,

상기 게임서버장치에서 상기 육성게임 데이터를 추출하여 상기 사용자 단말기에 전송하는 단계와,

상기 사용자 단말기에서 상기 게임서버장치로부터 상기 육성게임 데이터를 다운로드하여 상기 육성게임을 설치하는 단계와,

상기 사용자 단말기에서 상기 육성게임을 실행시켜 쿠폰발행 조건을 달성한 경우 상기 게임서버장치에 상기 쿠폰발행을 요청하는 단계와,

상기 게임서버장치에서 상기 쿠폰발행 조건의 달성여부를 확인하여 상기 쿠폰정보 데이터를 추출 및 전송하는 단계와,

상기 사용자 단말기에서 상기 쿠폰정보 데이터를 수신 및 저장하는 단계

를 포함하는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 방법.

청구항 6

제 5 항에 있어서,

상기 사용자 단말기에 전송하는 단계는,

상기 게임서버장치에서 상기 사용자 단말기로 인증번호를 전송하고 상기 사용자 단말기에서 상기 인증번호를 입력하여 인증확인을 하는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 방법.

청구항 7

제 5 항에 있어서,

상기 QR코드를 생성하고 제공하는 단계는,

상기 QR코드를 종이에 인쇄하여 제공하거나, 통신망을 통해 QR코드 데이터를 상기 사용자 단말기에 제공하는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 방법.

청구항 8

제 5 항에 있어서,

상기 육성게임은, 알 모양의 캐릭터를 터치를 통해 깨뜨려 목표를 달성하는 방식으로 진행되는 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 방법.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 육성게임을 이용한 쿠폰 서비스 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 종이대신 단말기로 쿠폰 발급이 쉽고 즉각적인 서비스가 가능하고, 육성게임을 통해 재미를 부가하며, QR코드를 이용하여 쉽게 다운로드 가능한 육성게임을 이용한 쿠폰 서비스 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 일반적으로, 가격 할인 또는 부가서비스를 제공하는 쿠폰을 상점에서 발행하여 배포하는 경우, 쿠폰 발행, 할인, 부가서비스 등에 관한 비용이 발생하지만, 쿠폰 발행에 의한 소비자 유인효과 및 광고효과 등에 의해 오히려 매출이 증가하는 경우가 많아서 매출 신장의 마케팅 기법으로서 다양한 종류의 쿠폰을 발행하여 수익의 증가를 도모하고 있는 추세이다.

[0003] 또한, 지금까지의 쿠폰 형태는 인쇄물 형태나 플라스틱카드의 형태로 제작되어 불특정 다수의 사람에게 배포되어, 소비자가 쿠폰을 제공하는 상점 또는 음식점을 방문할 때 쿠폰을 소지하지 않으면 할인혜택을 받을 수 없었

다.

[0004] 그리고, 인터넷상의 쿠폰의 경우에도 인터넷 쇼핑몰의 이용에는 쿠폰의 활용이 가능하지만 일반적인 상점 또는 음식점의 경우 쿠폰을 다운받거나 프린트하여 직접 제출할 경우에만 쿠폰의 활용이 가능하다는 단점이 있다.

[0005] 또한, 이러한 쿠폰은 소비자의 상품 선호도에 관계없이 무작위로 배포되는데, 소비자에게 선택되지 못한 쿠폰은 대부분이 폐기되어 쿠폰 발행자에게 쿠폰 발행에 대한 이득보다는 쿠폰 발행에 대한 비용만 부담시킨다는 문제점이 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0006] (특허문헌 0001) 1. 대한민국 공개특허공보 제10-2016-0145103호(2016. 11. 11 공개)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 본 발명은 쿠폰을 종이대신 통신단말기로 발급하여 쿠폰 발급이 쉬우면서 즉각적인 서비스가 가능하고, 육성게임을 통해 재미를 부가할 수 있으며, QR코드를 이용하여 쉽게 다운로드 가능한 육성게임을 이용한 쿠폰 서비스 시스템 및 그 방법을 제공하기 위한 것이다.

[0008] 본 발명의 실시예들의 목적은 이상에서 언급한 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

[0009] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 육성게임을 제작하여 육성게임 데이터를 전송하고, 협력업체로부터 접수된 각각의 쿠폰정보에 대응하는 쿠폰정보 데이터를 전송하는 제작자 단말기와, 상기 제작자 단말기로부터 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터를 수신하여 저장하고, 저장된 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터에 대응하는 QR코드를 제작하여 제공하며, 상기 육성게임의 전송이 요청되면, 상기 육성게임 데이터를 추출하여 전송하고, 쿠폰 발행이 요청되면 쿠폰발행 조건의 달성여부를 확인하여 상기 쿠폰정보 데이터를 추출 및 전송하는 게임서버장치와, 상기 QR코드를 통해 상기 게임서버장치에 상기 육성게임의 전송을 요청하고, 상기 육성게임 데이터를 다운로드하여 상기 육성게임을 설치한 후에, 상기 육성게임을 실행시켜 상기 쿠폰발행 조건을 달성한 경우 상기 쿠폰발행을 요청하며, 상기 게임서버장치로부터 상기 쿠폰정보 데이터를 수신 및 저장하는 사용자 단말기를 포함할 수 있다.

[0010] 또한, 상기 게임서버장치는, 상기 육성게임의 전송이 요청되면 상기 사용자 단말기로 인증번호를 전송하고 상기 사용자 단말기에서 상기 인증번호를 입력하여 인증확인을 할 수 있다.

[0011] 또한, 상기 게임서버장치는, 상기 QR코드를 종이에 인쇄하여 제공하거나, 통신망을 통해 QR코드 데이터를 상기 사용자 단말기에 제공할 수 있다.

[0012] 또한, 상기 육성게임은, 알 모양의 캐릭터를 터치를 통해 깨뜨려 목표를 달성하는 방식으로 진행될 수 있다.

[0013] 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 제작자 단말기에서 육성게임을 제작하여 육성게임 데이터를 게임서버장치에 전송하는 단계와, 상기 제작자 단말기에서 협력업체로부터 접수된 각각의 쿠폰정보에 대응하는 쿠폰정보 데이터를 상기 게임서버장치에 전송하는 단계와, 상기 게임서버장치에서 상기 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터에 대응하는 QR코드를 생성하고 제공하는 단계와, 사용자 단말기에서 상기 QR코드를 통해 상기 게임서버장치에 상기 육성게임의 전송을 요청하는 단계와, 상기 게임서버장치에서 상기 육성게임 데이터를 추출하여 상기 사용자 단말기에 전송하는 단계와, 상기 사용자 단말기에서 상기 게임서버장치로부터 상기 육성게임 데이터를 다운로드하여 상기 육성게임을 설치하는 단계와, 상기 사용자 단말기에서 상기 육성게임을 실행시켜 쿠폰발행 조건을 달성한 경우 상기 게임서버장치에 상기 쿠폰발행을 요청하는 단계와, 상기 게임서버장치에서 상기 쿠폰발행 조건의 달성여부를 확인하여 상기 쿠폰정보 데이터를 추출 및 전송하는 단계와, 상기 사용자 단말기에서 상기 쿠폰정보 데이터를 수신 및 저장하는 단계를 포함할 수 있다.

[0014] 또한, 상기 사용자 단말기에 전송하는 단계는, 상기 게임서버장치에서 상기 사용자 단말기로 인증번호를 전송하고 상기 사용자 단말기에서 상기 인증번호를 입력하여 인증확인을 할 수 있다.

[0015] 또한, 상기 QR코드를 생성하고 제공하는 단계는, 상기 QR코드를 종이에 인쇄하여 제공하거나, 통신망을 통해 QR코드 데이터를 상기 사용자 단말기에 제공하는 단계를 포함할 수 있다.

[0016] 또한, 상기 육성게임은, 알 모양의 터치를 통해 깨뜨려 목표를 달성하는 방식으로 진행될 수 있다.

발명의 효과

[0017] 본 발명에 따른 육성게임을 이용한 쿠폰 서비스 시스템 및 그 방법은 쿠폰을 종이대신 통신단말기로 발급하여 쿠폰 발급이 쉬우면서 즉각적인 서비스가 가능하고, 육성게임을 통해 재미를 부가할 수 있으며, QR코드를 이용하여 쉽게 다운로드 가능하여 편리적인 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0018] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템 을 예시한 도면이고,

도 2 내지 도 10는 본 발명의 일 실시예에 따라 쿠폰서비스를 제공하는 것을 설명하기 위한 도면이며,

도 11은 본 발명의 다른 실시예에 따른 육성게임을 이용한 쿠폰 서비스를 제공하는 과정을 나타낸 단계별 흐름도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0019] 본 발명의 실시예들에 대한 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 명세서 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성요소를 지칭한다.

[0020] 본 발명의 실시예들을 설명함에 있어서 공지 기능 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략할 것이다. 그리고 후술되는 용어들은 본 발명의 실시예에서의 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.

[0021] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예를 상세히 설명하기로 한다.

[0022] 본 발명의 일 실시예를 설명하기에 앞서 QR코드에 대해서 설명한다.

[0023] QR코드는 사각형의 가로세로 격자무늬에 다양한 정보를 담고 있는 2차원(매트릭스) 형식의 코드로, 1차원 바코드가 20자 내외의 숫자 정보만 저장할 수 있는 반면, QR코드는 숫자 최대 7089자, 문자 최대 4296자, 이진(8비트) 최대 2953바이트, 한자 최대 1817자를 저장할 수 있으며, 일반 바코드보다 인식속도와 인식률, 복원력이 뛰어난 것으로 알려져 있다.

[0024] 또한, 기존 바코드를 읽을 수 있는 전용단말기는 상품 판매자만 소유할 수 있어 소비자들이 바코드를 이용하여 정보를 파악하는 것이 불가능했지만, QR코드의 경우 스마트폰으로 소비자들이 직접 상품 정보를 파악할 수 있어, 바코드가 주로 계산이나 재고관리, 상품확인 등을 위해 사용되는 반면에, QR코드는 마케팅이나 홍보수단으로 많이 사용되고 있다.

[0025] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템 을 예시한 도면이다.

[0026] 도 1을 참조하면, 육성게임을 이용한 쿠폰서비스 시스템은 제작자 단말기(110), 게임서버장치(120), 사용자 단말기(130), 통신망(140)을 포함할 수 있다.

[0027] 제작자 단말기(110)는 예를 들면, 컴퓨터, 노트북, 태블릿 PC 등을 포함하는 것으로, 육성게임을 이용한 쿠폰서비스를 제공하기 위한 육성게임을 제작하고, 제작된 육성게임의 데이터를 통신망(140)을 통해 게임서버장치(120)에 전송할 수 있다.

[0028] 여기에서, 육성게임은 육성 시뮬레이션 게임, 경영 시뮬레이션 게임 등을 포함할 수 있는데, 본 발명의 일 실시

예에서는 육성 시뮬레이션 게임으로 하여 설명한다. 예를 들어, 본 발명의 일 실시예에 따른 육성 시뮬레이션 게임은 알 모양의 캐릭터를 터치를 통해 깨뜨려 목표를 달성하는 방식으로 진행될 수 있다.

[0029] 또한, 협력업체로부터 각각의 쿠폰정보를 접수받고, 통신망(140)을 통해 게임서버장치(120)에 접수된 쿠폰정보의 데이터를 전송할 수 있다.

[0030] 여기에서, 협력 업체는 상점, 음식점, 온라인 쇼핑몰, 오픈 마켓 등 서비스를 제공하는 업체일 수 있고, 오픈 마켓은 온라인상에서 개인이나 소규모 업체가 개설한 점포를 통해 구매자에게 직접 상품을 판매할 수 있도록 하는 전자상거래 사이트를 포함할 수 있다.

[0031] 또한, 쿠폰정보는 쿠폰의 대상이 되는 재화, 재화 할인율, 재화 할인 가격, 재화구매 최소 인원수, 재화 구매 기한 등이 포함될 수 있다.

[0032] 게임서버장치(120)는 육성게임과 쿠폰정보를 제공하기 위한 것으로, 제작자 단말기(110)로부터 육성게임의 데이터와 쿠폰정보의 데이터가 전송될 경우, 각각의 데이터를 데이터베이스에 저장하고 이에 대응되는 QR코드를 생성 및 저장할 수 있다.

[0033] 여기에서, QR코드는 QR코드 모델1, QR코드 모델2, Micro QR코드, iQR코드 등으로 생성될 수 있고, 종이에 인쇄되어 제공되거나 통신망(140)을 통해 QR코드 데이터가 사용자 단말기(130)에 제공될 수 있다.

[0034] 또한, 게임서버장치(120)는 사용자 단말기(130)로부터 육성게임 전송이 요청되면, 사용자 단말기(130)로 인증번호를 전송하고 사용자 단말기(130)에서 인증번호를 입력하면 인증이 완료되는 방식으로 인증확인 후, 육성게임 데이터를 추출하여 사용자 단말기(130)에 전송할 수 있다.

[0035] 그리고, 게임서버장치(120)는 사용자 단말기(130)로부터 쿠폰발행이 요청되면 쿠폰발행 조건의 달성 여부를 확인하여 달성될 경우에 쿠폰정보 데이터를 추출하여 사용자 단말기(130)에 전송할 수 있다.

[0036] 또한, 게임서버장치(120)는 사용자 단말기(130)에서 쿠폰을 사용할 경우, 쿠폰 사용 정보를 수신하여 데이터베이스에 저장할 수 있다.

[0037] 사용자 단말기(130)는 휴대성과 이동성이 보장되는 이동 통신 장치로, 예를 들면, PDC(personal digital cellular), PDA(personal digital assistant), Wibro(wireless broadband internet) 단말기, 스마트폰(smartphone), 스마트패드(smartpad), 태블릿PC(tabletPC) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다.

[0038] 또한, 사용자 단말기(130)는 게임서버장치(120)에서 제공된 육성게임 QR코드를 QR코드 애플리케이션을 통해 스캔하여 육성게임 전송을 게임서버장치(120)에 요청하고, 게임서버장치(120)에서 육성게임 데이터를 수신하여 설치하고 육성게임을 실행하여 캐릭터를 생성할 수 있다.

[0039] 예를 들면, 사용자 단말기(130)에 생성된 캐릭터가 출력되고 화면을 터치하여 육성할 수 있는데, 초기 화면 중앙엔 QR코드에 포함되는 캐릭터가 알 형태로 표시되며, 캐릭터의 상단에 캐릭터의 체력게이지가 표시되고, 화면의 좌측 상단에 현재 사용자가 가지고 있는 포인트가 표시되며, 화면의 우측엔 위로부터 순서대로 무기를 살 수 있는 상점버튼, 쿠폰목록을 볼 수 있는 쿠폰목록버튼, 다른 QR코드쿠폰을 인식할 수 있는 QR코드버튼이 화면상에 구현될 수 있다.

[0040] 그리고, 화면을 터치하면 캐릭터의 체력게이지에 변화를 주어, 캐릭터의 육성이 되고 있는지 확인 가능하도록 할 수 있다.

[0041] 또한, 쿠폰발행 조건을 달성할 경우, 쿠폰 발행을 게임서버장치(120)에 요청하고, 게임서버장치(120)에서 발행된 쿠폰인, 협력 업체에서 사용가능한 적립금 쿠폰, 게임 상의 포인트 쿠폰 및 게임 상의 장비 쿠폰 중 어느 하나의 쿠폰을 선택하고, 선택한 쿠폰이 게임 내에 저장될 수 있다.

[0042] 또한, 사용자 단말기(130)의 저장 공간이 확보되어 있지 않은 경우, 육성게임 데이터가 다운로드 되지 않도록 사용자 단말기(130)에서 게임서버장치(120)로부터 육성게임 데이터의 다운로드를 중지할 수 있다.

[0043] 통신망(140)은 유무선 통신망을 포함하여 제작자 단말기(110), 게임서버장치(120), 사용자 단말기(130) 상호 간에 정보 교환이 가능한 유무선 통신 환경을 제공하는 것으로, 예를 들면, 3GPP(3rd generation partnership project) 네트워크, LTE(long term evolution) 네트워크, 인터넷(internet), LAN(local area network), Wireless LAN(wireless local area network), WAN(wide area network), PAN(personal area network), 블루투

스(bluetooth) 네트워크, 위성 방송 네트워크, 아날로그 방송 네트워크, DMB(digital multimedia broadcasting) 네트워크 등이 포함될 수 있다.

[0044] 도 2 내지 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따라 쿠폰서비스를 제공하는 것을 설명하기 위한 도면이다.

[0045] 도 2 내지 도 10을 참조하면, QR코드가 종이에 인쇄되어 QR코드에 대한 정보와 함께 제공될 수 있다.

[0046] 또한, 사용자는 제공된 QR코드를 사용자 단말기(130)로 인식하고, 육성게임데이터를 게임서버장치(120)로부터 다운로드 받아 육성게임을 설치하여 실행할 수 있다.

[0047] 그리고, 사용자 단말기(130)에서 게임을 실행할 경우, 초기화면으로 화면 중앙에 'C·G'가 표시되고 'C·G'하단에'Coupon Game'이 표시될 수 있다.

[0048] 여기에서, 초기화면을 터치하면, 화면 중앙에 병아리 캐릭터가 표시되고, 캐릭터의 하단에 게임 내에 보관되어 있는 물품을 확인할 수 있는 보관함 버튼, 캐릭터를 육성할 수 있는 게임 버튼, 상품배달을 협력업체에 요청할 수 있는 배달 버튼, 협력업체의 목록을 보여주는 상점 버튼이 표시될 수 있다.

[0049] 여기에서, 보관함 버튼을 터치하게 되면 캐릭터, 쿠폰, 설정 등이 화면에 표시가 되고 각각의 정보를 볼 수 있다. 예를 들면, 화면에 표시된 캐릭터를 터치하게 되면 화면 중앙에 터치한 캐릭터가 표시되면서 캐릭터의 하단에 상태, 레벨, 경험치, 다음 단계 등이 표시될 수 있고, 쿠폰을 터치하게 되면 화면 중앙에 쿠폰이 표시되면서 쿠폰의 하단에 용도, 이용, 사용기간, 바로 주문하기 등이 표시될 수 있다.

[0050] 또한, 게임 버튼을 터치하게 되면, 화면 중앙에 캐릭터가 알 형태로 표시되며, 캐릭터의 상단에 캐릭터의 체력과 체력게이지가 표시되고, 화면의 좌측 상단에 현재 사용자가 보유하고 있는 포인트가 표시되며, 화면의 우측엔 위로부터 순서대로 게임 아이템 버튼, 쿠폰목록 버튼, 다른 QR코드쿠폰을 인식할 수 있는 QR코드 버튼이 화면상에 구현될 수 있다.

[0051] 그리고, 화면을 터치하면 캐릭터의 체력과 체력게이지에 변화를 주어, 캐릭터의 육성이 되고 있는지 확인 가능하도록 할 수 있다.

[0052] 여기에서, 캐릭터의 체력이 0이 되면'BREAK AN EGG'가 캐릭터의 상단에 표시되면서 알에 금이 가는 표시가 나타나고, 화면을 터치하면 협력 업체에서 사용가능한 적립금 쿠폰, 게임 상의 포인트 쿠폰 및 게임 상의 장비 쿠폰이 표시가 되며, 그 중 하나를 선택하여 터치하면 터치한 쿠폰이 게임 내에 저장될 수 있다.

[0053] 다음에, 상술한 바와 같은 육성게임을 이용한 쿠폰 발행 시스템을 사용하여 QR코드를 제작하고, 배포하여 게임서버장치에서 사용자 단말기로 쿠폰을 발행하는 과정에 대해 설명한다.

[0054] 도 11은 본 발명의 다른 실시예에 따른 육성게임을 이용한 쿠폰을 발행하는 과정을 나타낸 단계별 흐름도이다.

[0055] 도 11을 참조하면, 제작자 단말기(110)에서 육성게임을 제작하여 육성게임 데이터를 게임서버장치(120)에 전송할 수 있다(단계 S102).

[0056] 여기에서, 육성게임은 육성 시뮬레이션 게임, 경영 시뮬레이션 게임 등을 포함할 수 있는데, 본 발명의 다른 실시예에서는 육성 시뮬레이션 게임으로 하여 설명한다. 예를 들어, 본 발명의 다른 실시예에 따른 육성 시뮬레이션 게임은 알 모양의 캐릭터를 터치를 통해 깨뜨려 목표를 달성하는 방식으로 진행될 수 있다.

[0057] 그리고, 제작자 단말기(110)에서 협력업체로부터 접수된 각각의 쿠폰정보에 대응하는 쿠폰정보 데이터를 게임서버장치(120)에 전송할 수 있다(단계 S104).

[0058] 여기에서, 쿠폰정보는 쿠폰의 대상이 되는 재화, 해당 재화에 대한 재화 할인율, 재화에 대한 재화 할인 가격, 재화를 구매하기 위한 재화구매 최소 인원수, 재화 구매 기한 등이 포함될 수 있다.

[0059] 또한, 게임서버장치(120)에서 육성게임 데이터 및 쿠폰정보 데이터에 대응하는 QR코드를 생성하고 제공할 수 있다(단계 S106).

[0060] 여기에서, 게임서버장치(120)에서는 QR코드를 종이에 인쇄하여 제공하거나, 통신망(140)을 통해 QR코드 데이터를 사용자 단말기(130)에 제공할 수 있다.

[0061] 그리고, 사용자 단말기(130)에서 QR코드를 통해 게임서버장치(120)에 육성게임의 전송을 요청할 수 있다(단계 S108).

[0062] 여기에서, 사용자 단말기(130)에서는 종이에 인쇄된 QR코드를 스캔하거나, QR코드 데이터를 이미지로 하여 스캔

하여 게임서버장치(120)에 육성게임의 전송을 요청할 수 있다.

[0063] 또한, 게임서버장치(120)에서 육성게임 데이터를 추출하여 사용자 단말기(130)에 전송할 수 있다(단계 S110).

[0064] 여기에서, 게임서버장치(120)에서는 사용자 단말기(130)로 인증번호를 전송하고, 사용자 단말기(130)에서 인증번호를 입력할 경우 인증번호의 일치여부에 따라 인증확인을 할 수 있다.

[0065] 그리고, 사용자 단말기(130)에서 게임서버장치(120)로부터 상기 육성게임 데이터를 다운로드하여 상기 육성게임을 설치할 수 있다(단계 S112).

[0066] 여기에서, 사용자 단말기(130)의 저장 공간이 확보되어 있지 않은 경우, 육성게임 데이터가 다운로드 되지 않도록 사용자 단말기(130)에서 게임서버장치(120)로부터 육성게임 데이터의 다운로드를 중지할 수 있다.

[0067] 또한, 사용자 단말기(130)에서 육성게임을 실행시켜 쿠폰발행 조건을 달성한 경우 게임서버장치(120)에 쿠폰발행을 요청할 수 있다(단계 S114).

[0068] 여기에서, 사용자 단말기(130)에 생성된 캐릭터가 화면에 출력되고 화면을 터치하여 육성할 수 있다.

[0069] 예를 들면, 초기화면으로 화면 중앙에 병아리 캐릭터가 표시되고, 캐릭터의 하단에 게임 내에 보관되어 있는 물품을 확인할 수 있는 보관함 버튼, 캐릭터를 육성할 수 있는 게임 버튼, 상품배달을 협력업체에 요청할 수 있는 배달 버튼, 협력업체의 목록을 보여주는 상점 버튼이 표시될 수 있다.

[0070] 또한, 게임 버튼을 터치하게 되면 화면 중앙에 캐릭터가 알 형태로 표시되며, 캐릭터의 상단에 캐릭터의 체력게이지가 표시되고, 화면의 좌측 상단에 현재 사용자가 보유하고 있는 포인트가 표시되며, 화면의 우측엔 위로부터 순서대로 게임 아이템 버튼, 쿠폰목록 버튼, 다른 QR코드쿠폰을 인식할 수 있는 QR코드 버튼이 화면상에 구현될 수 있다.

[0071] 그리고, 화면을 터치하면 캐릭터의 체력게이지에 변화를 주어, 캐릭터의 육성이 되고 있는지 확인 가능하도록 할 수 있다.

[0072] 다음으로, 게임서버장치(120)에서 쿠폰발행 조건의 달성여부를 확인하여 쿠폰정보 데이터를 추출 및 전송할 수 있다(단계 S116).

[0073] 여기에서, 쿠폰발행 조건의 달성여부를 사용자 단말기(130)의 캐릭터의 이미지를 통해 확인할 수 있다. 예를 들면, 캐릭터의 이미지가 알 형태인 경우 쿠폰발행 조건이 달성이 되지 않은 상태이고, 캐릭터의 이미지가 동물 형태인 경우 쿠폰발행 조건이 달성된 것으로 판단할 수 있다.

[0074] 또한, 사용자 단말기(130)에서 쿠폰정보 데이터를 수신 및 저장할 수 있다(S 118).

[0075] 여기에서, 쿠폰은 협력 업체에서 사용가능한 적립금 쿠폰, 게임 상의 포인트 쿠폰 및 게임 상의 장비 쿠폰 중 어느 하나의 쿠폰을 선택하고, 선택한 쿠폰이 게임 내에 저장될 수 있다.

[0076] 본 발명에 따른 육성게임을 이용한 쿠폰 서비스 시스템 및 그 방법은 쿠폰을 종이대신 통신단말기로 발급하여 쿠폰 발급이 쉬우면서 즉각적인 서비스가 가능하고, 육성게임을 통해 재미를 부가할 수 있으며, QR코드를 이용하여 쉽게 다운로드 가능하여 편리적인 효과가 있다.

[0077] 이상의 설명에서는 본 발명의 다양한 실시예들을 제시하여 설명하였으나 본 발명이 반드시 이에 한정되는 것은 아니며, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위 내에서 여러 가지 치환, 변형 및 변경이 가능함을 쉽게 알 수 있을 것이다.

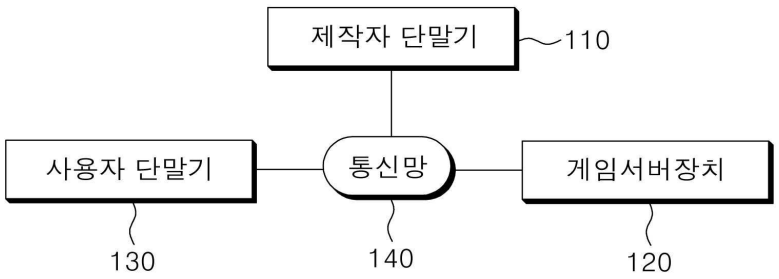
부호의 설명

[0078] 110: 제작자 단말기 120: 게임서버장치

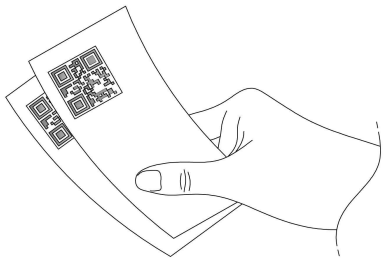
130: 사용자 단말기 140: 통신망

도면

도면1



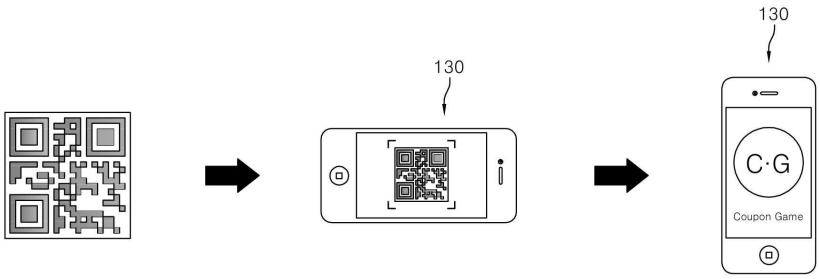
도면2



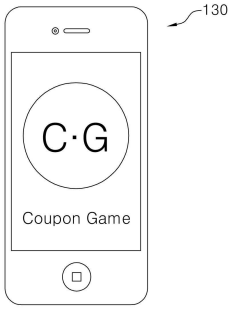
도면3



도면4



도면5



도면6



도면7



도면8



도면9



도면10



도면11

