(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2018-0009973
(43) 공개일자 2018년01월30일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/30 (2014.01) *A63F 13/216* (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01) *A63F 13/45* (2014.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/30 (2015.01)
A63F 13/216 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2016-0091982
(22) 출원일자 2016년07월20일
심사청구일자 2016년07월20일

(71) 출원인
서강대학교산학협력단
서울특별시 마포구 백범로 35 (신수동, 서강대학교)
(72) 발명자
양택훈
제주특별자치도 제주시 연사길 83-6 (9/7)
정옥현
경기도 성남시 분당구 중앙공원로 53 시범단지 삼성아파트 132동 403호
(74) 대리인
박종태, 박승주, 김윤선

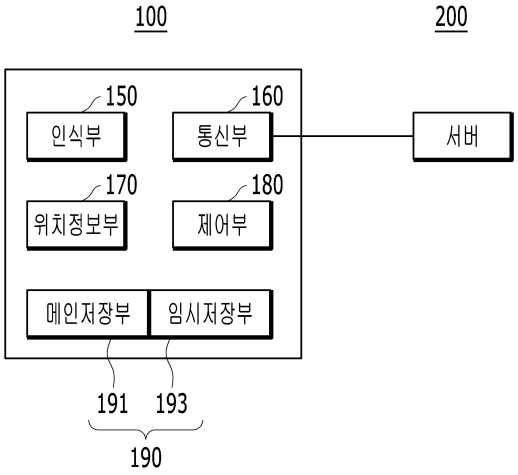
전체 청구항 수 : 총 10 항

(54) 발명의 명칭 **게임제공 단말, 게임제공 단말 시스템 및 게임제공 방법**

(57) 요 약

본 발명은 게임제공 단말, 게임제공 단말 시스템 및 게임제공 방법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 적어도 하나 이상의 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 인식부; 상기 제1데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하여 상기 서비스 요청 정보에 상응하는 서비스 데이터를 수신하는 통신부; 위치 정보를 수신하는 위치정보부; 및 상기 위치 정보가 상기 위치 조건 중 어느 하나에 대응하는 경우, 상기 서비스 데이터의 제공 여부를 결정하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말에 관한 것으로, 방대한 양의 서비스 수신을 방지하고 배터리의 소모를 줄이는 효과가 있다.

대 표 도 - 도2



(52) CPC특허분류
A63F 13/35 (2015.01)
A63F 13/45 (2015.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 적어도 하나 이상의 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 인식부;

상기 제1데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하여 상기 서비스 요청 정보에 상응하는 서비스 데이터를 수신하는 통신부;

위치 정보를 수신하는 위치정보부; 및

상기 위치 정보가 상기 위치 조건 중 어느 하나에 대응하는 경우, 상기 서비스 데이터의 제공 여부를 결정하는 제어부;를 포함하는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 제공하는 상기 식별키가 삽입되는 적어도 하나 이상의 삽입부;를 더 포함하는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 삽입부에 복수개의 식별키가 장착된 경우 각각의 식별키에 상응하는 서비스 요청 정보를 포함하는 복수개의 제1데이터에 의해 하나의 식별키 장착 시 수신되는 서비스 데이터와는 별개의 서비스 데이터를 수신할 수 있는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 서비스 데이터, 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 저장하는 저장부를 더 포함하는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말.

청구항 5

게임을 구동하는 게임제공 단말; 및

상기 게임제공 단말로부터 상기 제1데이터 정보를 수신하고 상기 제1데이터의 값에 따라 상기 서비스 데이터를 송신하는 서버;를 포함하고,

상기 게임제공 단말은,

서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 적어도 하나 이상의 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 인식부;

상기 제1데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하여 상기 서비스 요청 정보에 상응하는 서비스 데이터를 수신하는 통신부;

위치 정보를 수신하는 위치정보부; 및 상기 위치 정보를 활용하여 상기 위치 조건 중 어느 하나에의 대응 여부를 확인하여 상기 서비스 데이터의 제공 여부를 결정하는 제어부;를 포함하는 게임제공 단말인 것을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템.

청구항 6

제5항에 있어서,

상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 제공하는 상기 식별키가 삽입되는 적어도 하나 이상의 삽입부;를 더 포함하는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 삽입부에 복수개의 식별키가 장착된 경우 각각의 식별키에 상응하는 서비스 요청 정보를 포함하는 복수개의 제1데이터에 의해 하나의 식별키 장착 시 수신되는 서비스 데이터와는 별개의 서비스 데이터를 수신할 수 있는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템.

청구항 8

제5항에 있어서,

상기 서비스 데이터, 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 저장하는 저장부를 더 포함하는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템.

청구항 9

서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 단계;

상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하는 단계;

상기 제1데이터 및 상기 제2데이터에 대응하는 서비스를 수신하는 단계;

위치정보를 수신하는 단계;

상기 위치정보가 상기 제2데이터에 대응하는지 확인하여, 대응하는 경우 상기 서버로부터 수신한 관련 서비스의 제공 여부를 결정하는 단계;를 포함하는 것

을 특징으로 하는 게임제공 방법.

청구항 10

서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 적어도 하나 이상의 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를

인식하는 인식부;

상기 제1데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하여 상기 서비스 요청 정보에 상응하는 서비스 데이터를 수신하는 통신부;

위치 정보를 수신하는 위치정보부;

게임 내 목표를 표시하는 표시부; 및

상기 위치 정보가 상기 위치 조건 중 어느 하나에 대응하는 경우, 상기 게임내 목표가 표시되도록 표시부를 제어하고, 상기 목표가 달성될 경우 상기 서비스 데이터의 제공 여부를 결정하는 제어부;를 포함하는 것

을 특징으로 하는 게임제공 단말.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 위치 인식 기술을 기반으로 한 게임제공 단말, 게임제공 단말 시스템 및 게임제공 방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0003] 위치기반서비스(LBS)란 이동통신망이나 위성항법장치(GPS) 등을 통해 얻은 위치정보를 바탕으로 이용자에게 여러 가지 서비스를 제공하는 서비스 시스템으로, 흔히 위치추적서비스, 안전 및 보안 서비스, 주변지역 정보 제공 서비스, 교통 및 항법 응용 서비스 등의 서비스가 이루어지고 있다.

[0004] 이러한 위치기반서비스(LBS)는 게임에까지 적용되어, 게임 유저가 실제로 자신이 있는 위치를 경유하여 게임이 진행되는 등 가상공간과 실제공간을 넘나들며 진행할 수 있는 게임이 개발되고 있다.

[0005] 한편, 현재 출시되는 게임의 대부분은 네트워크 연결이 필수적으로, 네트워크 연결을 통해 게임 업데이트 정보 및 각종 알림을 수신하며, 사용자는 이러한 정보를 자동적으로 수신하게 된다.

[0006] 그러나, 이러한 방식의 게임은 방대한 양의 서비스 수신으로 인한 단말의 저장 공간 부족, 속도 저하 및 배터리 소모를 촉진하는 등의 문제점이 있었다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0008] 본 발명이 해결하고자 하는 기술적 과제는, 필요한 서비스를 선택적으로 수신할 수 있는 게임제공 단말, 게임제공 단말 시스템 및 게임제공 방법을 제공하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0010] 상기와 같은 기술적 과제를 해결하기 위해, 본 발명은 서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 적어도 하나 이상의 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 인식부; 상기 제1데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하여 상기 서비스 요청 정보에 상응하는 서비스 데이터를 수신하는 통신부; 위치 정보를 수신하는 위치정보부; 및 상기 위치 정보가 상기 위치 조건 중 어느 하나에 대응하는 경우, 상기 서비스 데이터의 제공 여부를 결정하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말을 제공할 수 있다.

[0011] 바람직하게는, 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 제공하는 상기 식별키가 삽입되는 적어도 하나 이상의 삽입부;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말을 제공할 수 있다.

[0012] 바람직하게는, 상기 삽입부에 복수개의 식별키가 장착된 경우 각각의 식별키에 상응하는 서비스 요청 정보를 포함하는 복수개의 제1데이터에 의해 하나의 식별키 장착 시 수신되는 서비스 데이터와는 별개의 서비스 데이터를 수신할 수 있는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말을 제공할 수 있다.

[0013] 바람직하게는, 상기 서비스 데이터, 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 저장하는 저장부를 더 포함하는 것을

특징으로 하는 게임제공 단말을 제공할 수 있다.

[0014] 또한, 게임을 구동하는 게임제공 단말; 및 상기 게임제공 단말로부터 상기 제1데이터 정보를 수신하고 상기 제1데이터의 값에 따라 상기 서비스 데이터를 송신하는 서버;를 포함하고, 상기 게임제공 단말은, 서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 적어도 하나 이상의 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 인식부; 상기 제1데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하여 상기 서비스 요청 정보에 상응하는 서비스 데이터를 수신하는 통신부; 위치 정보를 수신하는 위치정보부; 및 상기 위치 정보를 활용하여 상기 위치 조건 중 어느 하나에의 대응 여부를 확인하여 상기 서비스 데이터의 제공 여부를 결정하는 제어부;를 포함하는 게임제공 단말인 것을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템을 제공할 수 있다.

[0015] 바람직하게는, 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 제공하는 상기 식별키가 삽입되는 적어도 하나 이상의 삽입부;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템을 제공할 수 있다.

[0016] 바람직하게는, 상기 삽입부에 복수개의 식별키가 장착된 경우 각각의 식별키에 상응하는 서비스 요청 정보를 포함하는 복수개의 제1데이터에 의해 하나의 식별키 장착 시 수신되는 서비스 데이터와는 별개의 서비스 데이터를 수신할 수 있는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템을 제공할 수 있다.

[0017] 바람직하게는, 상기 서비스 데이터, 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 저장하는 저장부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말 시스템을 제공할 수 있다.

[0018] 또한, 서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 단계; 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하는 단계; 상기 제1데이터 및 상기 제2데이터에 대응하는 서비스를 수신하는 단계; 위치정보를 수신하는 단계; 상기 위치정보가 상기 제2데이터에 대응하는지 확인하여, 대응하는 경우 상기 서버로부터 수신한 관련 서비스의 제공 여부를 결정하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임제공 방법을 제공할 수 있다.

[0019] 바람직하게는, 서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터 및 적어도 하나 이상의 위치 조건에 관한 정보를 포함하는 제2데이터를 인식하는 인식부; 상기 제1데이터를 서비스를 제공하는 서버로 송신하여 상기 서비스 요청 정보에 상응하는 서비스 데이터를 수신하는 통신부; 위치 정보를 수신하는 위치정보부; 및 상기 위치 정보가 상기 위치 조건 중 어느 하나에 대응하는 경우, 게임 내에 주어진 목표 달성 시 게임 외적인 상기 서비스 데이터의 제공 여부를 결정하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임제공 단말을 제공할 수 있다.

발명의 효과

[0021] 상기와 같은 본 발명은, 게임제공 단말이 특정 지역, 날짜, 날씨 등의 조건을 만족시킬 경우, 특정 조건에 해당하는 이벤트만 발생하도록 하여 불필요한 정보의 수신을 방지하고 과다한 정보 수신으로 인한 배터리의 소모를 줄일 수 있으며, 지역, 날짜, 날씨 등의 조건에 따른 특별 이벤트 발생에 의해 게임의 흥을 돋우는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0023] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말의 외형을 나타낸 모습이다.

도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말의 내부구성을 나타낸 블럭도이다.

도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 식별키의 내부구성을 나타낸 블럭도이다.

도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말의 제어방법을 나타낸 순서도이다.

도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말 시스템 및 실행방법를 나타낸 도면이다.

도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말의 실행 예시를 나타낸 도면이다.

도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말의 실행 예시를 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0024] 본 발명은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러가지 실시예를 가질 수 있는바, 특정 실시예들을 도면에 예시하고 상세한 설명에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명을 특정한 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야

한다.

[0025] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 바람직한 일실시예를 상세히 설명한다.

[0026] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말(100)의 외형을 나타낸 모습이다.

[0027] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말(100)의 내부구성을 나타낸 블럭도이다.

[0028] 도 1 내지 2를 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말(100)은 삽입부(120), 표시부(130), LED(140), 인식부(150), 통신부(160), 위치정보부(170), 제어부(180) 및 저장부(190)를 포함한다.

[0029] 삽입부(120)는 게임제공 단말(100)의 외부 중 어느 한 부분에 식별키(110)가 장착될 수 있도록 형성되어 있다. 삽입부(120)는 여러 개의 식별키(110)가 장착되도록 게임제공 단말(100)의 외부 중 다양한 지점에 복수개로 형성될 수도 있다.

[0030] 식별키(110)는 게임제공 단말(100)에 삽입, 전기적 접촉 등을 통하여 서비스 요청 정보를 나타내는 Service ID를 포함하는 제1데이터(111) 및 위치 조건에 관한 정보를 나타내는 Area ID를 포함하는 제2데이터(113)를 게임제공 단말(100)에 제공한다. 이 때, 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)는 식별키(110)의 장착에 의해 인식될 수도 있고 게임제공 단말(100) 내에 저장되어 있을 수도 있다. 실시예에서는 식별키(110)를 이용한다.

[0031] 삽입부(120)에 복수개의 식별키(110)가 장착된 경우 게임제공 단말(100)은 각각의 식별키(110)에 저장된 각각의 서비스 데이터를 동시에 수신할 수 있다. 또는, 복수개의 식별키(110)가 장착된 경우, 게임제공 단말(100)은 각각의 식별키(110)에 상응하는 서비스 요청 정보를 포함하는 제1데이터(111)들에 의해 수신되는 서비스 데이터와는 별개의 서비스 데이터를 수신할 수 있다.

[0032] 표시부(130)는 게임제공 단말(100)의 외부 표면 중 어느 한 곳에 형성된다. 표시부(130)는 터치스크린 방식으로 형성될 수 있으며 손가락 또는 터치펜과 같은 도구를 이용하여 조작할 수 있다. 표시부(130)는 이벤트 관련 정보를 표시하거나, 서버(200)에 접속하여 이벤트 정보를 수신하는 과정과 관련된 인터페이스를 표시하거나, 게임화면을 표시하는 등의 역할을 한다. 또한, 표시부(130)의 일부분에는 서버(200)에 접속할 수 있는 인터넷 접속 버튼(131) 및 게임 버튼(133)이 표시된다. 인터넷 접속 버튼(131)을 누르면 인터넷을 통해 서버(200)에 접속되고 식별키(110)에 상응하는 서비스 정보를 수신할 수 있다. 게임 버튼(133)을 누를 경우 게임이 실행되며 수신된 서비스 정보는 게임 데이터로 활용된다.

[0033] LED(140)는 게임제공 단말(100)의 외부 표면 중 다양한 지점에 복수개가 형성될 수 있다. LED(140)는 게임 실행 시 발생 되는 이벤트에 따라 특정 패턴으로 점등되어 게임의 흥취를 더할 수 있다.

[0034] 인식부(150)는 식별키(110)를 인식하여 식별키(110)에 저장된 서비스 요청 정보인 Service ID를 포함하는 제1데이터(111) 및 위치 조건에 관한 정보인 Area ID를 포함하는 제2데이터(113)를 읽어들인다.

[0035] 본 발명의 일실시예에서 상기 식별키(110)는 상기 제1데이터(111)와 상기 제2데이터(113)가 저장된 RFID Chip을 포함하고, 상기 인식부(150)는 RFID Reader를 포함한다.

[0036] 통신부(160)는 게임제공 단말(100)과 서버(200) 간 통신한다. 통신부(160)는 인터넷 모듈로써 WiFi 통신 모듈과 LTE 통신 모듈 중 하나 이상을 포함할 수 있다.

[0037] 통신부(160)는 장착된 식별키(110)로부터 읽어들인 정보를 서버(200)에 송신하고, 서버(200)로부터 해당하는 서비스를 수신한다.

[0038] 본 발명의 일실시예에서 통신부(160)는 수신한 식별키(110)에 저장된 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)를 서버(200)로 송신한다. 제1데이터(111)는 Service ID로 서로 다른 서비스를 구분하게 해주는 서비스 요청 정보이며, 제2데이터(113)는 Area ID로 이벤트 발생 조건 중 지역을 나타내는 위치 조건 정보이다. 통신부(160)가 최초로 제1데이터(111)를 서버(200)로 송신할 경우 게임제공 단말(100)은 서버(200)로부터 제1데이터(111)에 해당하는 서비스 애플리케이션을 수신한다.

[0039] 위치정보부(170)는 게임제공 단말(100)의 위치 정보를 제공한다. 위치정보부(170)는 통신망의 기지국 수신신호를 이용하는 네트워크 신호 기반 방식, GPS 등 위성신호를 이용하는 위성신호 기반 방식, RFID/USN 등 유비쿼터스 컴퓨팅 장치를 이용한 유비쿼터스 측위 기술, 이들을 혼합하여 사용하는 통합 측위 방식 중 하나 이상의 방식을 이용할 수 있으며, 게임제공 단말(100)의 경도, 위도 및 고도 정보를 포함할 수 있다. 실시예에서는 GPS를 이용한다.

[0040] 제어부(180)는 위치정보부(170)에서 수신한 위치정보가 제2데이터(113)에 대응하는지 확인하여 서버로부터 서비스의 제공 여부를 제어한다. 위치정보부(170)로부터 수신한 위치정보가 제2데이터(113)와 대응하면, 게임제공 단말(100)은 제2데이터(113)에 대응하는 제1데이터(111)를 읽어들이고, 서버(200)로부터 제1데이터(111)에 해당하는 서비스 목록을 표시부(130)에 표시하도록 제어한다.

[0041] 저장부(190)는 메인저장부(191)와 임시저장부(193)로 구성된다.

[0042] 메인저장부(191)는 장착된 식별키(110)에 상응하는 서비스 정보를 서버(200)로부터 수신하여 저장한다. 메인저장부(191)는 장착된 식별키(110) 외에 기존에 수신된 서비스 정보를 저장하고 있을 수 있다.

[0043] 임시저장부(193)는 인식부(150)로부터 수신된 장착된 식별키(110)의 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)를 임시로 저장한다. 임시로 저장된 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)는 서버에 송신되어 해당하는 서비스를 수신하기 위해 활용된다. 또한, 임시저장부(193)는 게임제공 단말(100)의 위치 정보와 제2데이터(113)가 일치할 경우 서버로부터 수신되는 해당하는 서비스 목록을 임시로 저장한다.

[0044] 서버(200)는 게임제공 단말(100)에 서비스를 제공한다. 서버(200)에서 송신하는 서비스는 게임제공 단말(100)로 실시간으로 제공되거나, 저장부(190)에 저장될 수 있다.

[0045] 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 식별키의 내부구성을 나타낸 블럭도이다.

[0046] 식별키(110)는 서비스 요청 정보를 나타내는 Service ID를 포함하는 제1데이터(111) 및 위치 조건에 관한 정보를 나타내는 Area ID를 포함하는 제2데이터(113)를 포함하며, 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)는 RFID Chip에 저장될 수 있다.

[0047] 제1데이터(111)는 숫자로 구성될 수 있으며, 게임제공 단말(100)은 제1데이터(111)에 해당하는 서비스를 서버(200)로부터 수신하거나 기존에 메인저장부(191)에 저장되어 있던 데이터 중 해당하는 서비스를 검색하여 불러올 수 있도록 한다. 하나의 식별키(110)에는 복수개의 제1데이터(111)가 저장될 수 있고, 제1데이터(111)에 따라 수신하는 서비스 및 서비스 애플리케이션이 달라진다.

[0048] 제2데이터(113)는 이벤트가 발생될 조건에 관한 정보를 포함한다. 이벤트가 발생될 조건은 위도, 경도 및 고도 등의 지역정보를 포함한다. 실시예에 따라 날짜, 날씨등의 조건을 더 부가할 수 있다.

[0049] 식별키(110)에 저장되어 있는 각각의 제1데이터(111)마다 대응되는 제2데이터(113)가 저장되어 있다. 게임제공 단말(100)은 제2데이터(113)에 내장된 위도, 경도 및 고도 값이 수신된 GPS 정보와 일치하면 제2데이터(113)에 대응하는 제1데이터(111)를 서버(200)로 전송하여 관련 서비스 데이터를 수신한다.

[0050] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말(100)의 제어방법을 나타낸 순서도이다.

[0051] 도 4를 참조하면, S401단계에서 인식부(150)는 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)를 인식한다.

[0052] S403단계에서 통신부(160)는 서버(200)에 접속하여 제1데이터(111)를 송신한다.

[0053] S405단계에서 통신부(160)는 서버(200)로부터 제1데이터(111)에 해당하는 서비스를 수신한다. 이 때, 제1데이터(111)에 해당하는 서비스가 기존의 메인저장부(191)에 저장되어 있는 서비스인 경우 메인저장부(191)에 저장되어 있는 복수의 서비스 중 해당 서비스를 검색하여 불러올 수 있다.

[0054] S407단계에서 위치정보부(170)는 게임제공 단말(100)의 위치정보를 수신한다. 위치정보는 경도, 위도 및 고도 값 정보를 포함할 수 있다.

[0055] S409단계에서 제어부(180)는 제2데이터(113)가 위치정보부(170)를 통해 수신한 위치 정보에 대응하는지 확인한다. 위치정보부(170)로부터 수신한 위치정보가 제2데이터(113)와 대응하면, 게임제공 단말(100)은 제2데이터(113)에 대응하는 제1데이터(111)를 읽어들이고, 서버(200)로부터 제1데이터(111)에 해당하는 서비스 목록을 제공받도록 제어한다.

[0056] S411단계에서 사용자는 표시부(130)에 표시된 서비스 목록 중 원하는 서비스를 선택하고 게임제공 단말(100)은 선택된 서비스를 실행한다.

[0057] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말 시스템 및 실행방법을 나타낸 도면이다.

[0058] 게임제공 단말 시스템은 게임제공 단말(100) 및 서버(200)를 포함한다.

[0059] 게임제공 단말(100)은 상술한 게임제공 단말(100)과 동일한 것을 사용할 수 있다.

[0060] 도 5를 참조하여, 게임제공 단말 시스템의 실행방법에 대하여 상세히 설명한다.

[0061] 도 5를 참조하면, S501단계에서 게임제공 단말(100)은 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)를 인식한다.

[0062] S503단계에서 게임제공 단말(100)은 서버(200)에 접속하여 제1데이터(111)를 송신한다.

[0063] S505단계에서 서버(200)는 제1데이터(111)에 해당하는 서비스를 송신한다. 이 때, 제1데이터(111)에 해당하는 서비스가 기존의 메인저장부(191)에 저장되어 있는 서비스인 경우 메인저장부(191)에 저장되어 있는 복수의 서비스 중 해당 서비스를 검색하여 불러올 수 있다.

[0064] S507단계에서 게임제공 단말(100)은 게임제공 단말(100)의 위치정보를 수신한다. 위치정보는 경도, 위도 및 고도 값 정보를 포함할 수 있다.

[0065] S509단계에서 게임제공 단말(100)은 제2데이터(113)가 위치정보부(170)를 통해 수신한 위치 정보에 대응하는지 확인한다. 게임제공 단말(100)은 위치정보부(170)로부터 수신한 위치정보가 제2데이터(113)와 대응하면, 제2데이터(113)에 대응하는 제1데이터(111)를 읽어들이고, 제1데이터(111)에 해당하는 서비스 목록을 서버(200)로 요청한다. 서버(200)는 서비스 요청에 따라 관련 서비스 목록을 게임제공 단말(100)로 송신한다.

[0066] S511단계에서 게임제공 단말(100)은 서버(200)로 제1데이터(111)에 해당하는 서비스를 요청한다.

[0067] S513단계에서 서버(200)는 게임제공 단말(100)의 요청에 대응하는 서비스의 목록을 게임제공 단말(100)로 송신한다.

[0068] S515단계에서 게임제공 단말(100)은 수신한 서비스 목록 중 원하는 서비스를 선택 및 실행한다.

[0069] 도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말의 실행 예시를 나타낸 도면이다.

[0070] 게임제공 단말(100)을 소지한 사용자가 Service ID로써 캐릭터 육성 게임에 해당하는 1값이 저장된 제1데이터(111) 정보 및 Area ID로써 위도, 경도, 고도 값인 37.566, 126.977, 42.04값이 저장된 제2데이터(113) 정보를 포함하는 식별키(110)를 장착하면 게임제공 단말(100)은 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)를 인식하고 제1데이터(111)를 서버(200)로 송신한다. 서버(200)는 수신한 제1데이터(111)와 관련된 서비스인 캐릭터 육성 게임을 게임제공 단말(100)로 송신한다.

[0071] 한편, 게임제공 단말(100) 사용자가 위도 37.566, 경도 126.977, 고도 42.04m인 □□백화점 근처를 지나갈 때, 게임제공 단말(100)은 게임제공 단말(100)에 저장된 제2데이터(113)가 위치정보부(170)가 수신한 위치정보에 대응하는지 확인하고, 대응하는 것이 확인되면 서버(200)에 수신 가능한 서비스 데이터의 목록을 요청한다. 서버(200)는 게임제공 단말(100)의 요청에 따라 수신 가능한 서비스 데이터 목록을 게임제공 단말(100)에 송신하여 표시부(130)에 표시한다. 게임제공 단말(100) 사용자는 표시된 목록 중 하나 이상의 서비스를 선택할 수 있다. 예시에서 사용자는 카오스(불) 캐릭터를 선택하였으며, 게임제공 단말(100)은 서버(200)로부터 카오스(불) 캐릭터 정보를 수신하게 된다.

[0072] 도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 게임제공 단말의 실행 예시를 나타낸 도면이다.

[0073] 게임제공 단말(100)을 소지한 사용자가 Service ID로써 캐릭터 육성 게임에 해당하는 1값이 저장된 제1데이터(111) 정보 및 Area ID로써 위도, 경도, 고도 값인 10.730, 114.982, 21.55값이 저장된 제2데이터(113) 정보를 포함하는 식별키(110)를 장착하면 게임제공 단말(100)은 제1데이터(111) 및 제2데이터(113)를 인식하고 제1데이터(111)를 서버(200)로 송신한다. 서버(200)는 수신한 제1데이터(111)와 관련된 서비스인 캐릭터 육성 게임을 게임제공 단말(100)로 송신한다.

[0074] 한편, 게임제공 단말(100) 사용자가 위도 10.730, 경도 114.982, 고도 21.55m인 ○○아이스크림 판매점 근처를 지나갈 때, 게임제공 단말(100)은 게임제공 단말(100)에 저장된 제2데이터(113)가 위치정보부(170)가 수신한 위치정보에 대응하는지 확인하고, 대응하는 것이 확인되면 서버(200)에 수신 가능한 서비스 데이터의 목록을 요청한다. 서버(200)는 게임 내에 주어진 목표를 달성하면 목표 달성의 보상으로 ○○아이스크림 쿠폰을 받을 수 있는 이벤트 정보를 표시부(130)에 표시한다. 게임제공 단말(100)의 사용자는 게임을 실행하여 게임 내에서 적을 3회 물리치라는 목표를 제시받고, 사용자가 제시된 목표를 달성하면 게임제공 단말(100)은 서버(200)로부터 목표 달성의 보상으로 ○○아이스크림 쿠폰을 수신하게 된다.

[0075] 이상에서 본 발명에 따른 실시예들이 설명되었으나, 이는 예시적인 것에 불과하며, 당해 분야에서 통상적 지식

을 가진 자라면 이로부터 다양한 변형 및 균등한 범위의 실시예가 가능하다는 점을 이해할 것이다. 따라서, 본 발명의 진정한 기술적 보호 범위는 다음의 특허청구범위에 의해서 정해져야 할 것이다.

부호의 설명

[0077] 100: 게임제공 단말 110: 식별키

111: 제1데이터 113: 제2데이터

120: 삽입부 130: 표시부

131: 인터넷 접속 버튼 133: 게임 버튼

140: LED 150: 인식부

160: 통신부 170: 위치정보부

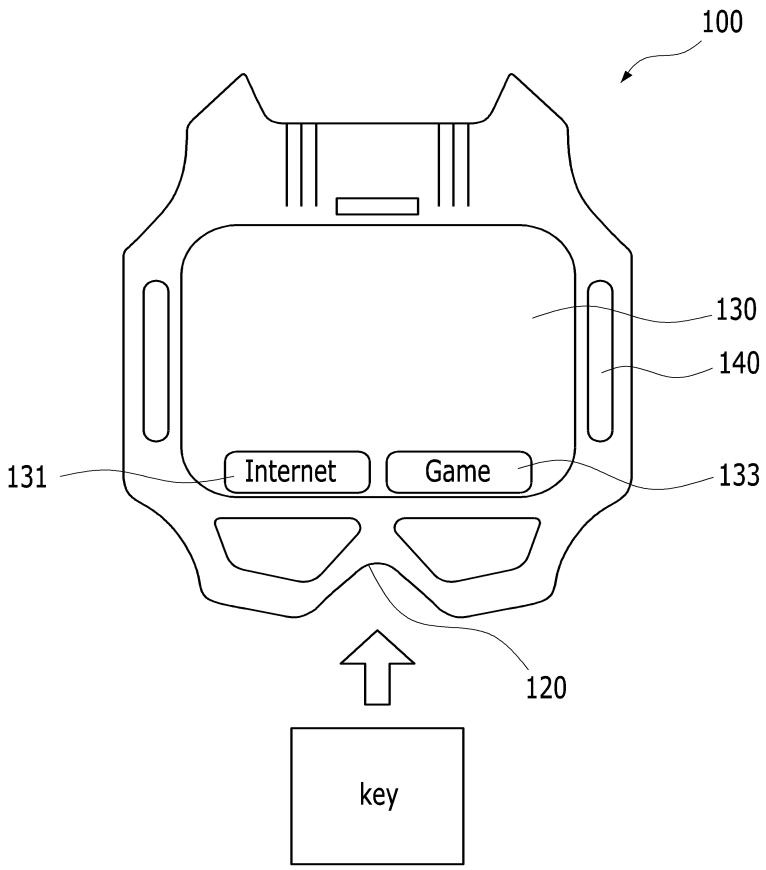
180: 제어부 190: 저장부

191: 메인저장부 193: 임시저장부

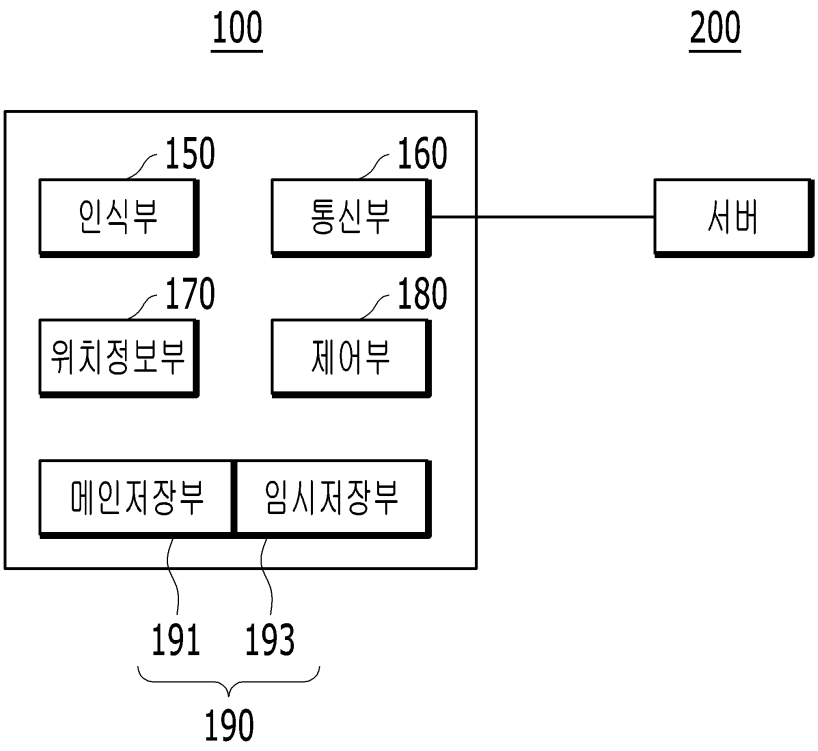
200: 서버

도면

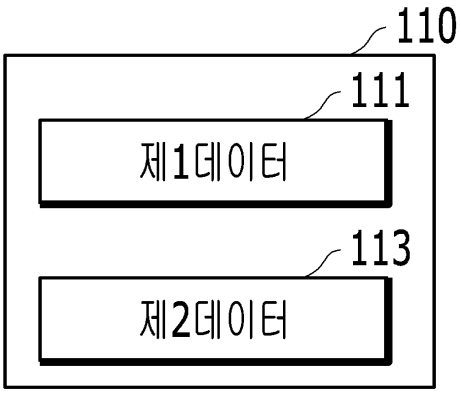
도면1



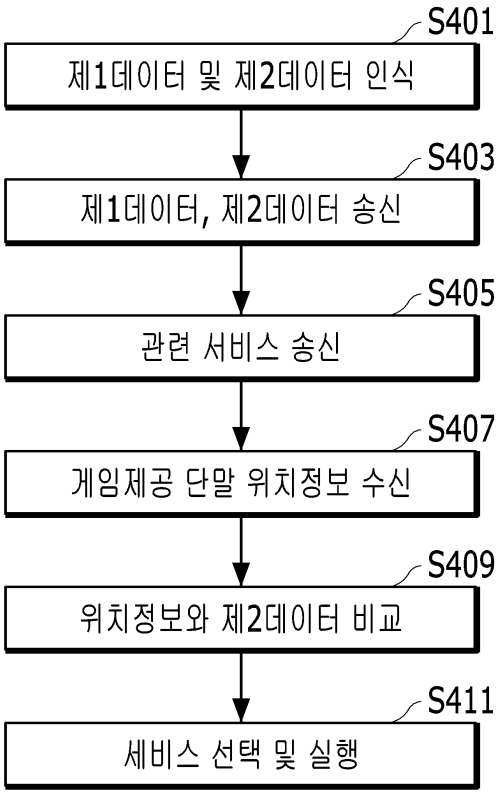
도면2


100
200
150
인식부
160
통신부
서버
170
위치정보부
180
제어부
메인저장부
임시저장부
191
193
190

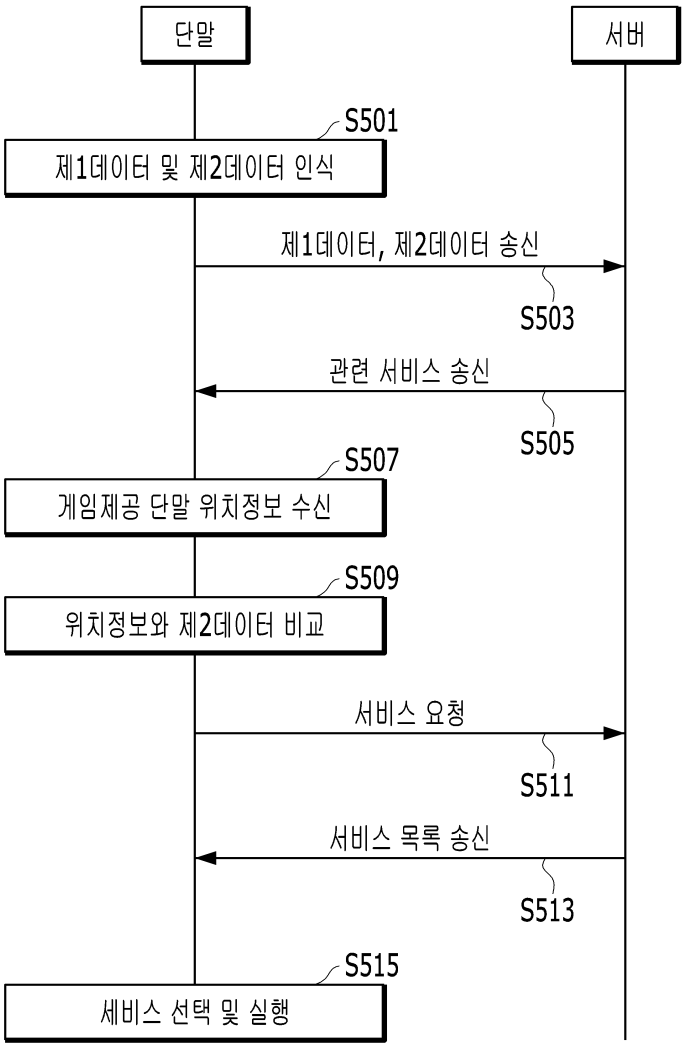
도면3


110
111
제1데이터
113
제2데이터

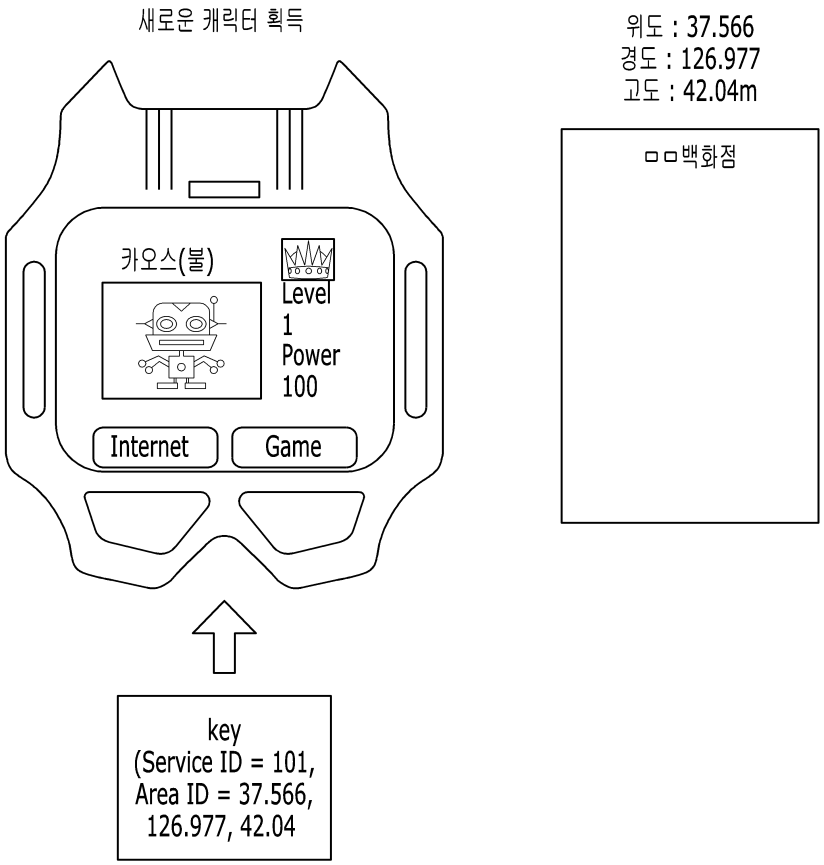
도면4


S401
제1데이터 및 제2데이터 인식
S403
제1데이터, 제2데이터 송신
S405
관련 서비스 송신
S407
게임제공 단말 위치정보 수신
S409
위치정보와 제2데이터 비교
S411
세비스 선택 및 실행

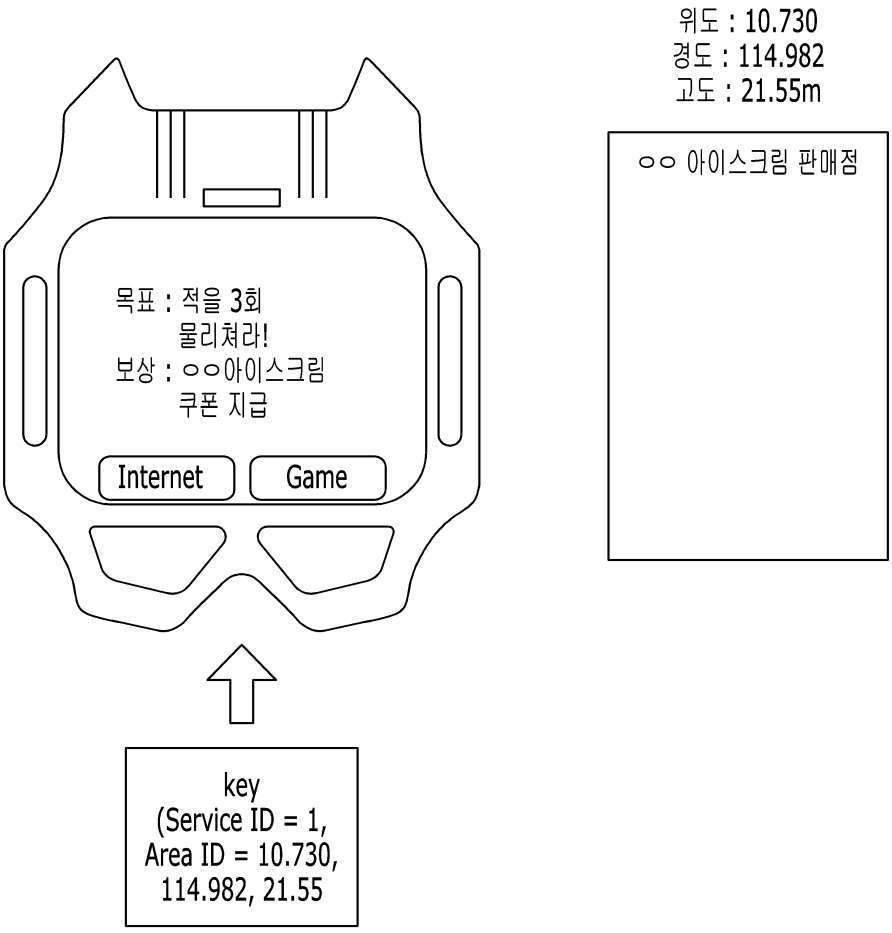
도면5


단말
서버
S501
제1데이터 및 제2데이터 인식
제1데이터, 제2데이터 송신
S503
관련 서비스 송신
S505
S507
게임제공 단말 위치정보 수신
S509
위치정보와 제2데이터 비교
서비스 요청
S511
서비스 목록 송신
S513
S515
세비스 선택 및 실행

도면6


새로운 캐릭터 획득
위도 : 37.566
경도 : 126.977
고도 : 42.04m
ㅁㅁ백화점
카오스(불)
Level
1
Power
100
Internet
Game
key
(Service ID = 101,
Area ID = 37.566,
126.977, 42.04

도면7


위도 : 10.730
경도 : 114.982
고도 : 21.55m
ㅇㅇ 아이스크림 판매점
목표 : 적을 3회
물리쳐라!
보상 : ㅇㅇ아이스크림
쿠폰 지급
Internet
Game
key
(Service ID = 1,
Area ID = 10.730,
114.982, 21.55