

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2012년 12월 13일 (13.12.2012)



(10) 국제공개번호
WO 2012/169727 A2

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 40/04 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/003138
- (22) 국제출원일: 2012년 4월 24일 (24.04.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0056212 2011년 6월 10일 (10.06.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): 에스케이플래닛 주식회사 (SK PLANET CO., LTD.) [KR/KR]; 서울특별시 중구 을지로 2가 11, 100-844 Seoul (KR).
- (72) 발명자: 겸
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 이경훈 (LEE, Kyong Hoon) [KR/KR]; 서울특별시 서초구 양재동 7-47 신세계빌라 302호, 137-130 Seoul (KR). 이은복 (LEE, Eun Bok) [KR/KR]; 서울특별시 송파구 잠실 3동 레이크팰리스아파트 134동 1301호, 138-700 Seoul (KR). 정준용

(JUNG, Jun Yong) [KR/KR]; 서울특별시 송파구 잠실 4동 잠실 파크리오아파트 317동 1504호, 138-932 Seoul (KR).

(74) 대리인: 박종한 (PARK, Chong Han); 서울시 구로구 구로동 235-2 에이스하이엔드타워 202호, 152-740 Seoul (KR).

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

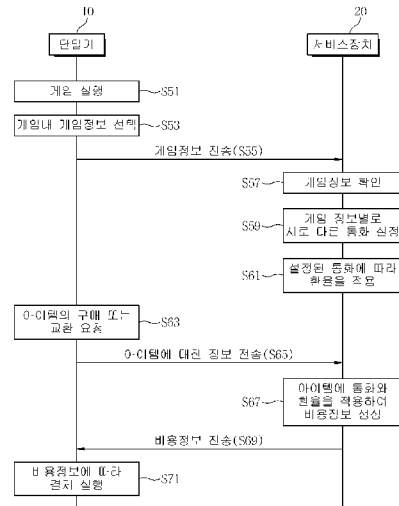
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG,

[다음 쪽 계속]

(54) Title: SYSTEM FOR PROVIDING GAME APPLYING CONCEPT OF EXCHANGE RATE, TERMINAL THEREFOR, SERVICE DEVICE, AND RECORDING MEDIUM HAVING PROGRAM RECORDED THEREON

(54) 발명의 명칭: 환율 개념을 적용한 게임 제공 시스템, 이를 위한 단말기, 서비스장치 및 프로그램을 기록한 기록 매체

[Fig. 6]



- 10 ... Terminal
20 ... Service device
S51 ... Game is executed
S53 ... Game information within game is selected
S55 ... Game information is transmitted
S57 ... Game information is confirmed
S59 ... Different currencies are set according to each piece of game information
S61 ... Exchange rates are applied according to set currencies
S63 ... Purchasing or exchanging of items is requested
S65 ... Information on items is transmitted
S67 ... Currencies and exchange rates are applied to items such that cost information is generated
S69 ... Cost information is transmitted
S71 ... Payment is executed according to cost information

(57) Abstract: The present invention relates to a game providing terminal that applies the concept of an exchange rate, a method for providing a game thereof, a system therefor, a service device therefor, and a recording medium having a program recorded thereon that runs the same, wherein item purchasing or exchanging is carried out by setting currencies and exchange rates to be different according to each piece of game information within a game. Thus, purchasing and exchanging of items are performed by setting up currencies having differing values according to the attribute of game information and by applying exchange rates between the different currencies in a game in which various characteristics of species and guilds appear, whereby the game can have a different style from the previous games. Further, inequality caused by differences in the characteristics of the species and the guilds can be solved through the application of the different currencies and exchange rates, and the concept of the currencies and the exchange rates can be learned through the game.

(57) 요약서: 본 발명은 환율 개념을 적용한 게임 제공 단말기, 그의 게임 제공 방법, 이를 위한 시스템, 이를 위한 서비스장치 및 이를 실행하는 프로그램을 기록한 기록 매체에

[다음 쪽 계속]



ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:

— 국제조사보고서 없이 공개하며 보고서 접수 후 이를 별도 공개함 (규칙 48.2(g))

관한 것으로, 게임 내에서 게임정보 별로 통화나 환율을 다르게 설정하여 아이템 구입 또는 교환을 진행한다. 이를 통해, 다양한 특성의 종족 및 길드가 등장하는 게임에서 게임정보의 속성에 따라 서로 다른 가중치의 통화를 설정하고, 서로 다른 통화간에 환율을 적용하여 아이템의 구입 및 교환이 이루어지도록 함으로써, 기존과는 다른 느낌의 게임을 즐길 수 있다. 또한, 서로 다른 통화 및 환율의 적용을 통해 종족, 길드 등의 특성 차에 따른 불평등을 해소할 수 있으며, 게임을 통해서 화폐 및 환율의 개념을 배울 수 있게 되는 우수한 효과가 있다.

명세서

발명의 명칭: 환율 개념을 적용한 게임 제공 시스템, 이를 위한 단말기, 서비스장치 및 프로그램을 기록한 기록 매체

기술분야

- [1] 본 발명은 네트워크를 기반으로 하는 게임 제공 방법 및 시스템에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 게임 내에서 이용되는 아이템의 가중치를 게임정보 별로 다르게 설정하고, 설정된 가중치에 따라 아이템을 거래하는 환율 개념을 적용한 게임 제공 시스템, 이를 위한 서비스장치, 단말기 및 프로그램을 기록한 기록 매체에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 통신 기술 및 디지털 기술의 발달과 함께 정보화 사회로 진행해 나감에 따라서, 사회, 문화 및 경제 등 전 분야에서 인터넷이 중요하고도 필수적인 매체로 자리 매김하고 있다. 특히, 인터넷과 같은 통신망이 발달함에 따라 네트워크를 통해 이루어지는 온라인 게임이 활성화되고 있으며, 컴퓨터, 휴대전화, 휴대용 게임기 등 다양한 기기에서 각자 다양한 형태의 온라인 게임을 지원하고 있다.
- [3] 온라인 게임은 스탠드 얼론(Stand-alone) 게임과는 달리, 사용자 스스로 어떤 상황을 만들고 해결하는 등과 같이 능동적인 사고를 유발하거나, 혼자가 아닌 다수의 참가자 간에 게임이 이루어질 수 있기 때문에, 그 이용자 수가 급격히 증가하고 있다.
- [4] 이러한 온라인 게임으로, 게임 서버에서 다수의 단말기로 게임 콘텐츠를 제공하고, 게임 실행을 제어하는 서버 기반의 온라인 게임과, 사용자의 단말기들이 상호 직접 연결되어 함께 게임을 수행하는 P2P 기반의 온라인 게임이 있으며, 최근에는 서버방식과 P2P 방식을 혼용한 방식도 사용되고 있다.
- [5] 근래에는 몇 명 때로는 수십 명 이상의 플레이어가 모두 같은 가상 공간에서 게임을 함께 즐길 수 있는 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)이 활성화되고 있으며, 그 내용에 있어서 다양화되고 있다.
- [6] 특히, 최근의 게임은, 다양한 사용자 욕구를 만족시키기 위해서, 다양한 캐릭터 및 다양한 종족을 제공하여 사용자가 원하는 캐릭터나 종족을 선택하여 게임을 진행할 수 있도록 하며, 사용자 관심을 높이기 위하여 게임 진행 중 다양한 아이템이나 물건을 획득, 구입, 교환할 수 있도록 하고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 본 발명의 목적은 다양한 종족 또는 길드로 나누어져 운영하는 게임의 실행에서, 각각의 길드, 종족 별로 그 특성에 따라서 서로 다른 통화(currency)를 설정하고, 서로 다른 통화간의 환율을 적용하여 아이템을 구입 또는 교환할 수 있는 환율 개념을 적용한 게임 제공 시스템, 이를 위한 서비스장치, 단말기 및

프로그램을 기록한 기록 매체를 제공하고자 한다.

과제 해결 수단

- [8] 상술한 바와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 이용하여 게임을 제공하기 위한 시스템에 있어서, 게임 실행 중 사용자에게 의해 선택된 게임 정보를 서비스장치로 전송하고, 게임에 이용되는 적어도 하나의 아이템의 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 요청된 아이템에 대한 정보를 서비스장치로 전송하고, 서비스장치로부터 요청된 아이템의 구매 또는 교환에 대한 비용정보를 수신하고, 수신된 비용정보에 따라 결제를 실행하는 단말기 및 단말기로부터 적어도 하나의 게임에 대한 게임정보를 수신하고, 수신된 게임정보를 확인하여 게임정보 별로 서로 다른 통화(currency)를 설정하고, 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정하고, 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 요청된 아이템에 결정된 통화와 환율을 적용하고, 통화와 환율이 적용된 아이템의 비용정보를 단말기로 전송하고, 비용정보에 대한 결제를 실행하는 서비스장치를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [9] 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 이용하여 게임을 제공하기 위한 단말기에 있어서, 외부와 게임 실행에 따른 데이터를 송수신하는 단말통신부와, 게임 실행에 따라 발생하는 게임정보를 저장하는 단말저장부와, 단말통신부 및 단말저장부와 기능적으로 연결되는 단말 제어부를 포함하되, 단말제어부는 게임 실행 중 사용자에게 의해 선택되는 게임정보를 서비스장치로 전송하고, 게임에 이용되는 적어도 하나의 아이템의 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 요청된 아이템에 대한 정보를 서비스장치로 전송하고, 서비스장치로부터 아이템의 구매 또는 교환에 대한 비용정보를 수신하고, 수신된 비용정보에 따라 결제를 실행하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [10] 또한, 본 발명에 따른 단말기에 있어서, 단말제어부는 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하는 통화설정모듈 및 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정하는 환율설정모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [11] 또한, 본 발명에 따른 단말기에 있어서, 단말제어부는 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 아이템에 통화와 환율을 적용하는 것을 특징으로 한다.
- [12] 또한, 본 발명에 따른 단말기에 있어서, 게임정보는 게임에 이용되는 종족, 그룹 및 길드 중 적어도 하나 이상에 해당하는 속성을 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [13] 또한, 본 발명에 따른 단말기에 있어서, 단말제어부는 아이템의 구매를 요청하는 경우, 게임정보에 대한 통화를 확인하고, 확인된 통화를 기반으로 아이템의 비용을 결제하는 것을 특징으로 한다.
- [14] 또한, 본 발명에 따른 단말기에 있어서, 단말제어부는 아이템의 교환을 요청하는 경우, 게임정보에 대한 통화를 확인하고, 확인된 통화를 기반으로 해당

아이템들의 가중치를 비교하고, 비교 결과에 따라 아이템의 비용을 결제하는 것을 특징으로 한다.

- [15] 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 이용하여 게임을 제공하기 위한 서비스장치에 있어서, 적어도 하나의 단말기와 게임 실행에 따른 데이터를 송수신하는 서비스통신부와, 단말기로부터 수신되는 게임정보를 저장하는 서비스저장부와, 서비스통신부 및 서비스저장부와 기능적으로 연결되는 서비스제어부를 포함하되, 서비스제어부는 단말기로부터 적어도 하나의 게임에 대한 게임정보를 수신하고, 수신된 게임정보를 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정하고, 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 요청된 아이템에 결정된 통화와 환율을 적용하고, 통화와 환율이 적용된 아이템의 비용정보를 단말기로 전송하고, 비용정보에 대한 결제를 실행하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [16] 또한, 본 발명에 따른 서비스장치에 있어서, 서비스통신부, 서비스저장부 또는 서비스제어부가 클라우드 컴퓨팅 기반으로 동작하는 하나 이상의 서버로 구현되는 것을 특징으로 한다.
- [17] 본 발명의 과제 해결을 위한 또 다른 수단으로서, 컴퓨터에 의해 실행되는 게임 내 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 설정된 통화 간의 환율을 결정하는 단계와, 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 아이템에 결정된 통화와 환율을 적용하는 단계와, 게임이 실행되는 중에 게임에 이용되는 종족, 그룹 및 길드 중 적어도 하나 이상에 해당하는 게임정보 별로 활동점수를 모니터링하는 단계와, 모니터링된 활동점수를 저장하고, 저장된 활동점수를 환율에 반영하여 환율을 재조정하는 단계와, 게임정보 별로 아이템의 획득 현황 및 아이템의 이용빈도에 따라 각각의 게임정보에 대한 아이템의 가중치를 설정하는 단계와, 적용된 통화와 환율에 따라 아이템에 대한 비용 결제를 실행하는 단계를 수행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체를 제공한다.

발명의 효과

- [18] 본 발명에 따르면, 다양한 특성의 종족 및 길드가 등장하는 게임에서 게임정보의 속성에 따라 서로 다른 가중치의 통화를 설정하고, 서로 다른 통화간에 환율을 적용하여 아이템의 구입 및 교환이 이루어지도록 함으로써, 기존과는 다른 느낌의 게임을 즐길 수 있다.
- [19] 또한, 서로 다른 통화 및 환율의 적용을 통해 종족, 길드 등의 특성 차에 따른 불평등을 해소할 수 있으며, 게임을 통해서 화폐 및 환율의 개념을 배울 수 있게 되는 우수한 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [20] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 시스템을 나타내는 구성도이다.

- [21] 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 단말기의 구성을 나타내는 블록도 이다.
- [22] 도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 서비스장치의 구성을 나타내는 블록도 이다.
- [23] 도 4는 본 발명의 실시 예에 따른 단말기의 동작을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [24] 도 5는 본 발명의 실시 예에 따른 서비스장치의 동작을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [25] 도 6은 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 방법을 설명하기 위한 데이터 흐름도이다.
- [26] 도 7a 내지 도 7d는 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 방법을 설명하기 위한 예시도 이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [27] 이하 본 발명의 바람직한 실시 예를 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명한다. 다만, 하기의 설명 및 첨부된 도면에서 본 발명의 요지를 흐릴 수 있는 공지 기능 또는 구성에 대한 상세한 설명은 생략한다. 또한, 도면 전체에 걸쳐 동일한 구성 요소들은 가능한 한 동일한 도면 부호로 나타내고 있음에 유의하여야 한다.
- [28] 이하에서 설명되는 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정해서 해석되어서는 아니 되며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념으로 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다. 따라서 본 명세서에 기재된 실시 예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시 예에 불과할 뿐이고, 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형 예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.
- [29] 이하에서는 본 발명의 실시 예에 따른 단말기는 통신망에 연결되어 온라인 게임을 실행하고, 게임 실행 중 게임정보에 연관하여 아이템을 교환하거나 구매할 수 있는 이동통신단말기를 대표적인 예로서 설명하지만 단말기는 이동통신단말기에 한정된 것이 아니고, 모든 정보통신기기, 멀티미디어 단말기, 유선 단말기, 고정형 단말기 및 IP(Internet Protocol) 단말기 등의 다양한 단말기에 적용될 수 있다. 또한, 단말기는 휴대폰, PMP(Portable Multimedia Player), MID(Mobile Internet Device), 스마트폰(Smart Phone), 데스크톱(Desktop), 태블릿컴퓨터(TabletPC), 노트북(Note book), 넷북(Net book) 및 정보통신 기기 등과 같은 다양한 이동통신 사양을 갖는 모바일(Mobile) 단말기일 때 유리하게 활용될 수 있다.
- [30] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 시스템을 나타내는 구성도이다.
- [31] 도 1을 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 게임 시스템(100)은 단말기(10), 서비스장치(20) 및 통신망(30)으로 구성된다.
- [32] 통신망(30)은 게임 시스템(100)에서 단말기(10) 및 서비스장치(20) 간의 데이터

송수신을 위한 통로를 제공하는 기능을 한다. 여기서, 통신망(30)은 단말기(10) 및 서비스장치(20) 사이의 데이터 전송 및 정보 교환을 위한 일련의 데이터 송수신 동작을 수행한다. 이와 같은 기능을 수행하는 통신망(30)은 인터넷 프로토콜을 통하여 대용량 데이터의 송수신 서비스 및 끊기는 현상이 없는 데이터 서비스를 제공하는 아이피망으로, 아이피를 기반으로 서로 다른 망을 통합한 아이피망 구조인 올 아이피(All IP)망 일 수 있다. 또한, 통신망(30)은 유선통신망, 이동통신망, Wibro(Wireless Broadband)망, HSDPA(High Speed Downlink Packet Access)망 및 위성통신망 중 하나일 수 있다.

- [33] 단말기(10)는 통신망(30)을 통해 서비스장치(20)에 접속한다. 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 단말기(10)는 게임 내 게임정보를 선택하고, 선택된 게임정보를 서비스장치(20)로 전송한다. 그리고, 단말기(10)는 게임 실행 중 특정 아이템의 구매 또는 교환을 요청하고, 해당되는 아이템에 대한 정보를 서비스장치(20)로 전송한다. 이후, 단말기(10)는 서비스장치(20)로부터 아이템의 구매 또는 교환에 대한 비용정보를 수신하고, 수신된 비용정보에 따라 결제를 실행한다.
- [34] 단말기(10)는 게임 내 게임정보를 확인하고, 확인된 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정한다. 그리고, 단말기(10)는 설정된 통화 간의 환율을 결정한다. 이때, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 단말기(10)는 해당되는 아이템에 통화와 환율을 적용한다.
- [35] 서비스장치(20)는 통신망(30)을 통해 접속한 단말기(10)와 연결되어 게임을 제공한다. 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 서비스장치(20)는 단말기(10)로부터 게임정보를 수신한다. 그리고, 서비스장치(20)는 수신된 게임정보를 확인하여 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 설정된 통화 간의 환율을 결정한다. 이때, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는 경우, 서비스장치(20)는 해당되는 아이템에 통화와 환율을 적용한다. 이후, 서비스장치(20)는 통화와 환율이 적용된 아이템의 비용정보를 단말기(10)로 전송한다. 그리고, 서비스장치(20)는 단말기(10)와 통신하여 비용정보에 대한 결제를 실행한다.
- [36] 이를 통해, 다양한 특성의 종족 및 길드가 등장하는 게임에서 게임정보의 속성에 따라 서로 다른 가중치의 통화를 설정하고, 서로 다른 통화간에 환율을 적용하여 아이템의 구입 및 교환이 이루어지도록 함으로써, 기존과는 다른 느낌의 게임을 즐길 수 있다. 또한, 서로 다른 통화 및 환율의 적용을 통해 종족, 길드 들의 특성 차에 따른 불평등을 해소할 수 있으며, 게임을 통해서 화폐 및 환율의 개념을 배울 수 있게 되는 우수한 효과가 있다.
- [37] 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 단말기의 구성을 나타내는 블록도 이다.
- [38] 도 2를 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 게임 시스템(100)의 단말기(10)는 게임 실행을 위하여 단말제어부(11), 입력부(12), 표시부(13), 단말저장부(14), 오디오처리부(15) 및 단말통신부(16)를 포함하여 구성된다. 또한, 단말제어부(11)는 통화설정모듈(11a)과 환율설정모듈(11b)을 포함하고, 단말저장부(14)는 게임정보 DB(14a)를 포함한다.

- [39] 입력부(12)는 숫자 및 문자 정보 등의 다양한 정보를 입력 받고, 각종 기능을 설정 및 단말기(10)의 기능 제어와 관련하여 입력되는 신호를 단말제어부(11)로 전달한다. 또한, 입력부(12)는 사용자의 터치 또는 조작에 따른 입력 신호를 발생하는 키패드와 터치패드 중 적어도 하나를 포함하여 구성될 수 있다. 이때, 입력부(12)는 표시부(13)와 함께 하나의 터치패널(또는 터치스크린)의 형태로 구성되어 입력과 표시 기능을 동시에 수행할 수 있다. 또한, 입력부(12)는 키보드, 키패드, 마우스, 조이스틱 등과 같은 입력 장치 외에도 향후 개발될 수 있는 모든 형태의 입력 수단이 사용될 수 있다. 특히, 입력부(12)는 게임 실행 중 사용자의 요청에 따른 아이템 구매 또는 교환에 대한 입력 신호를 단말제어부(11)로 전달한다.
- [40] 표시부(13)는 단말기(10)의 기능 수행 중에 발생하는 일련의 동작상태 및 동작결과 등에 대한 정보를 표시한다. 또한, 표시부(13)는 단말기(10)의 메뉴 및 사용자가 입력한 사용자 데이터 등을 표시할 수 있다. 여기서, 표시부(13)는 LCD(Liquid Crystal Display), TFT-LCD(Thin Film Transistor LCD), OLED(Organic Light Emitting Diodes), 발광다이오드(LED), AMOLED(Active Matrix Organic LED), 플렉시블 디스플레이(Flexible display) 및 3차원 디스플레이(3 Dimension) 등으로 구성될 수 있다. 이때, 표시부(13)는 터치스크린(touch screen) 형태로 구성될 수 있고, 이와 같이, 표시부(13)가 터치스크린 형태로 형성된 경우, 표시부(13)는 입력부(12)의 기능 중 일부 또는 전부를 수행할 수 있다. 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 표시부(13)는 게임 실행에 따른 진행 화면, 아이템 구매 또는 교환을 위한 진행 화면 등을 표시한다.
- [41] 단말저장부(14)는 데이터를 저장하기 위한 장치로, 주 기억 장치 및 보조 기억 장치를 포함하고, 단말기(10)의 기능 동작에 필요한 응용 프로그램을 저장한다. 이러한 단말저장부(14)는 크게 프로그램 영역과 데이터 영역을 포함할 수 있다. 여기서, 단말기(10)는 사용자의 요청에 상응하여 각 기능을 활성화하는 경우, 단말제어부(11)의 제어 하에 해당 응용 프로그램들을 실행하여 각 기능을 제공하게 된다. 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 프로그램 영역은 단말기(10)를 부팅시키는 운영체제, 게임을 실행하는 프로그램, 게임정보 별로 통화 또는 환율을 적용하는 프로그램 및 아이템의 구매 또는 교환을 실행하는 프로그램 등을 저장한다. 또한, 데이터 영역은 단말기(10)의 사용에 따라 발생하는 데이터가 저장되는 영역이다. 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 데이터 영역은 게임 실행에 따라 발생하는 게임정보, 게임정보 별로 서로 다른 통화와 환율이 적용된 데이터 등을 저장한다. 여기서, 데이터 영역은 종족, 길드 또는 그룹 등에 해당하는 게임정보의 속성을 게임정보 DB(14a)에 저장한다.
- [42] 오디오처리부(15)는 오디오 신호를 재생하여 출력하기 위한 스피커(SPK) 또는 마이크(MIC)로부터 입력되는 오디오 신호를 단말제어부(11)에 전달하는 기능을 수행한다. 이러한 오디오처리부(15)는 마이크를 통해 입력되는 아날로그 형식의 오디오 신호를 디지털 형식으로 변환하여 단말제어부(11)에 전달할 수 있다.

또한, 오디오처리부(15)는 단말제어부(11)로부터 출력되는 디지털 형식의 오디오 신호를 아날로그 신호로 변환하여 스피커를 통해 출력할 수 있다. 특히, 오디오처리부(15)는 게임 실행에 따라 발생하는 오디오데이터를 출력한다.

- [43] 단말통신부(16)는 서비스장치(20)와 통신망(30)을 통해 데이터를 송수신하기 위한 기능을 수행한다. 여기서, 단말통신부(16)는 송신되는 신호의 주파수를 상승 변환 및 증폭하는 RF 송신 수단과 수신되는 신호를 저잡음 증폭하고 주파수를 하강 변환하는 RF 수신 수단 등을 포함한다. 이러한 단말통신부(16)는 무선통신 모듈(미도시) 및 유선통신 모듈(미도시) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 그리고, 무선통신 모듈은 무선망 통신 모듈, 무선랜(WLAN, Wireless Local Area Network 또는 WiFi, Wireless Fidelity 또는 WiMAX, Worldwide Interoperability for Microwave Access) 통신 모듈 및 무선랜(WPAN, Wireless Personal Area Network) 통신 모듈 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [44] 무선통신 모듈은 무선 통신 방법에 따라 데이터를 송수신하기 위한 구성이며, 단말기(10)가 무선 통신을 이용하는 경우, 무선망 통신 모듈, 무선랜 통신 모듈 및 무선랜 통신 모듈 중 어느 하나를 이용하여 데이터를 서비스장치(20)로 전송하거나, 수신할 수 있다.
- [45] 무선망 통신 모듈은 기지국을 통해 통신망(30)에 접속하여 데이터를 송수신하기 위한 것이다. 무선통신 모듈은 단말제어부(11)로부터 데이터를 수신하면, 기지국을 통해 통신망(30)에 접속하여 데이터를 서비스장치(20)에 전송할 수 있다. 또한, 무선망 통신 모듈은 기지국을 통해 통신망(30)에 접속하고, 데이터를 서비스장치(20)로부터 수신하여, 수신된 데이터를 단말제어부(11)로 제공할 수 있다.
- [46] 무선랜 통신 모듈은 무선 랜(WLAN), 와이파이(WiFi) 또는 와이맥스(WiMAX) 방식에 따른 통신을 수행하기 위한 것이다. 무선랜 통신 모듈은 단말제어부(11)로부터 데이터를 수신하면, 접속 포인트(AP, Access Point)를 통해 통신망(30)에 접속하여, 데이터를 서비스장치(20)로 전송할 수 있다. 또한, 무선랜 통신 모듈은 접속 포인트를 통해 통신망(30)에 접속하여 서비스장치(20)로부터 데이터를 수신하면, 수신된 데이터를 단말제어부(11)로 제공할 수 있다.
- [47] 무선랜 통신 모듈은 무선 랜(WPAN) 방식에 따라 데이터를 송수신하기 위한 것으로, 무선망 통신 모듈 및 무선랜 통신 모듈에 비해 짧은 거리의 무선 통신을 수행한다. 무선랜 통신 모듈은 단말기간에 직접 데이터를 주고 받을 수도 있다. 즉, 무선랜 통신 모듈을 통해 다른 단말기와 직접 데이터를 송수신할 수 있다. 또한, 무선랜 통신 모듈은 통신망(30)에 게이트웨이(Gateway)에 직접 또는 멀티홉(multi-hop)을 통해 연결 가능한 경우, 게이트웨이를 통해 통신망(30)에 접속하여 데이터를 송수신할 수도 있다. 이러한 무선랜 통신 모듈은 블루투스(Bluetooth), 적외선 통신(IrDA), 지그비(ZigBee) 등에 따른 통신을 예시할 수 있다.

- [48] 유선통신 모듈은 유선으로 데이터를 송수신하기 위한 것이다. 유선통신 모듈은 유선을 통해 통신망(30)에 접속하여, 서비스장치(20)에 데이터를 전송하거나, 수신할 수 있다. 즉, 단말기(10)는 유선통신 모듈을 이용하여 통신망(30)에 접속하며, 서비스장치(20)와 데이터를 송수신할 수 있다. 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 단말통신부(16)는 게임 실행에 따른 게임정보를 서비스장치(20)로 전송하고, 특정 아이템의 교환 또는 구매에 따른 아이템에 대한 정보를 서비스장치(20)로 전송한다. 또한, 단말통신부(16)는 서비스장치(20)로부터 구매 또는 교환을 요청한 아이템에 대한 비용정보를 수신한다.
- [49] 단말제어부(11)는 운영 체제(OS, Operation System) 및 각 구성을 구동시키는 프로세스 장치가 될 수 있다.
- [50] 상기 단말제어부(11)는 단말기(10)의 전반적인 동작을 제어하며, 단말기(10)의 각 구성요소와 기능적으로 연결되어 있다. 예컨대, 단말제어부(11)는 중앙처리장치(CPU, Central Processing Unit)가 될 수 있다. 단말제어부(11)는 단말기(10)의 전원이 켜지면, 운영 체제를 보조 기억 장치로부터 주 기억 장치로 이동시킨 후, 운영 체제를 구동하기 위한 부팅(booting)을 수행하고, 필요한 신호 제어를 수행한다. 특히, 본 발명의 실시 예에 따른 단말제어부(11)는 게임 내 게임정보를 선택하고, 선택된 게임정보를 서비스장치(20)로 전송한다. 여기서, 게임정보는 게임을 통해 이용되는 종족, 그룹 및 길드 등과 같은 속성을 포함한다.
- [51] 단말제어부(11)는 게임 실행 중 특정 아이템의 구매 또는 교환을 요청하고, 해당되는 아이템에 대한 정보를 서비스장치(20)로 전송한다. 이후, 단말제어부(11)는 서비스장치(20)로부터 아이템의 구매 또는 교환에 대한 비용정보를 수신하고, 수신된 비용정보에 따라 결제를 실행한다.
- [52] 단말제어부(11)는 게임 내 게임정보를 확인하고, 확인된 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정한다. 그리고, 단말제어부(11)는 게임정보 별로 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정한다. 이후, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 단말제어부(11)는 해당되는 아이템에 통화와 환율을 적용한다.
- [53] 단말제어부(11)는 게임이 실행되는 중에 게임정보 별로 활동점수를 모니터링하고, 모니터링된 활동점수를 저장한다. 그리고, 단말제어부(11)는 저장된 활동점수를 환율에 반영하여 조정한다. 이후, 단말제어부(11)는 게임정보 별로 아이템의 획득 현황 및 아이템의 이용빈도에 따라 각각의 게임정보에 대한 아이템의 가중치를 설정할 수 있다.
- [54] 본 발명의 실시 예에 따른 단말기(10)는 환율 개념을 적용하여 보다 효과적으로 게임을 제공하기 위하여, 통화설정모듈(11a)과 환율설정모듈(11b)을 더 구비한다. 특히, 통화설정모듈(11a)은 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 환율설정모듈(11b)은 통화설정모듈(11a)로부터 설정된 통화 간의 환율을 결정한다.
- [55] 도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 서비스장치의 구성을 나타내는 블록도 이다.

- [56] 도 3을 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 서비스장치(20)는 서비스제어부(21), 서비스저장부(22) 및 서비스통신부(23)를 포함하여 구성된다. 여기서, 서비스제어부(21)는 결제처리부(21a)를 포함하고, 서비스저장부(22)는 아이템 DB(22a)와, 게임정보 DB(22b)를 포함한다.
- [57] 상기 서비스장치(20)의 각 구성요소는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 기능적으로 연결되어 있다.
- [58] 서비스통신부(23)는 단말기(10)와 통신하여 게임 실행에 따른 데이터를 송수신한다.
- [59] 서비스저장부(22)는 단말기(10)로부터 수신되는 게임정보를 저장한다. 특히, 서비스저장부(22)는 게임 내에서 이용되는 다양한 아이템을 아이템 DB(22a)에 저장한다. 이때, 아이템 DB(22a)에 저장되는 아이템들은 다양한 환율과 통화에 따라 가중치가 설정되며, 설정된 가중치에 따라 구분되어 저장될 수 있다. 또한, 게임정보 DB(22b)는 게임을 통해 이용되는 종족, 그룹 및 길드 등과 같은 속성을 포함하는 다양한 정보가 저장된다.
- [60] 서비스제어부(21)는 서비스장치(20)의 일련의 동작을 제어하는 기능을 수행한다. 특히, 본 발명에 따른 서비스제어부(21)는 단말기(10)로부터 수신되는 게임정보를 확인하여 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정한다. 이때, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는 경우, 서비스제어부(21)는 해당되는 아이템에 통화와 환율을 적용한다. 그리고, 서비스제어부(21)는 통화와 환율이 적용된 아이템의 비용정보를 단말기(10)로 전송한다.
- [61] 본 발명에 의한 서비스장치(20)는 서버 기반 컴퓨팅 방식 또는 클라우드 컴퓨팅 방식으로 동작하는 하나 이상의 서버로 구현될 수 있다. 더 구체적으로 설명하면, 서비스제어부(21), 서비스저장부(22) 및 서비스통신부(23)를 각각 독립된 하나 이상의 서버로 구현하거나, 서비스제어부(21), 서비스저장부(22) 및 서비스통신부(23)를 포함하는 복수개의 서버로 구현할 수 있다. 뿐만 아니라, 이러한 서비스장치(20)는 단말기(10)에 대하여 본 발명에 따른 게임 서비스를 클라우드 컴퓨팅 방식으로 제공할 수 있다.
- [62] 클라우드 컴퓨팅은 앞서 설명한 바와 같이, 인터넷 기술을 활용하여 가상화된 IT 자원, 예를 들어, 하드웨어(서버, 스토리지, 네트워크 등), 소프트웨어(데이터베이스, 보안, 웹 서버 등), 서비스, 데이터 등을 온 디맨드(on demand) 방식으로 서비스하는 기술을 의미한다. 이에 따르면, 서비스장치(20)는 본 발명에 따른 게임 서비스를 제공하는데 필요한, 하드웨어, 소프트웨어, 서비스, 데이터 중에서 하나 이상을 포함하는 컴퓨팅 자원을 단말기(10)에 제공할 수 있다. 예를 들어, 서비스장치(20)는 단말기(10)에 대하여 게임이 실행되는 가상의 컴퓨팅 공간을 제공하고, 상기 컴퓨팅 공간을 통해 게임이 실행되도록 서비스할 수 있다. 또한, 게임제공장치(20)는 게임 데이터와, 게임 소프트웨어를 저장하는 저장 공간을 제공하고, 상기 저장 공간을 통해 상술한

기능을 수행할 수 있다. 또한, 서비스장치(20)는 게임 소프트웨어를 저장하고, 단말기(10)의 요청에 따라서 해당 게임 소프트웨어를 단말기(10)로 제공하거나, 해당 게임 소프트웨어를 실행하여 단말기(10)에 실행 결과를 제공할 수 있다.

[63] 도 4는 본 발명의 실시 예에 따른 단말기의 동작을 설명하기 위한 흐름도이다.

[64] 도 4를 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 단말기(10)는 S11 단계에서 게임을 실행한다. 그리고 나서, 단말기(10)는 S13 단계에서 게임 내 게임정보를 확인한다. 여기서, 게임정보는 게임을 통해 이용되는 종족, 그룹 및 길드 등과 같은 속성을 포함한다.

[65] 단말기(10)는 S15 단계에서 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정한다. 즉, 단말기(10)는 동일한 종족 또는 그룹 및 길드에 따라 각각 다른 통화를 적용한다. 그리고, 단말기(10)는 S17 단계에서 게임정보 별로 설정된 통화 간의 환율을 결정한다. 예를 들어, 또한, 단말기(10)는 사용자들에 의해 이용횟수가 많은 종족에 대한 환율을 이용횟수가 적은 종족에 대한 환율 보다 낮게 결정할 수 있다. 또한, 단말기(10)는 사용자들이 많이 가입한 길드 또는 그룹에 대한 환율을 가입자가 적은 길드 또는 그룹에 대한 환율 보다 높게 결정할 수 있다.

[66] 이후, 단말기(10)는 S19 단계에서 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는지 확인한다. 이때, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 단말기(10)는 S21 단계에서 해당되는 아이템에 통화와 환율을 적용하여 결제를 실행한다. 한편, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되지 않는 경우, 단말기(10)는 게임을 실행하면서 적어도 하나 이상의 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는지 계속 확인한다.

[67] 본 발명의 실시 예에 따른 단말기(10)는 게임이 실행되는 중에 게임정보 별로 활동점수를 모니터링하고, 모니터링된 활동점수를 저장한다. 그리고, 단말기(10)는 저장된 활동점수를 환율에 반영하여 조정한다. 이후, 단말기(10)는 게임정보 별로 아이템의 획득 현황 및 아이템의 이용빈도에 따라 각각의 게임정보에 대한 아이템의 가중치를 설정할 수 있다.

[68] 이를 통해, 다양한 특성의 종족 및 길드가 등장하는 게임에서 게임정보의 속성에 따라 서로 다른 가중치의 통화를 설정하고, 서로 다른 통화간에 환율을 적용하여 아이템의 구입 및 교환이 이루어지도록 함으로써, 기존과는 다른 느낌의 게임을 즐길 수 있다. 또한, 서로 다른 통화 및 환율의 적용을 통해 종족, 길드 들의 특성 차에 따른 불평등을 해소할 수 있으며, 게임을 통해서 화폐 및 환율의 개념을 배울 수 있게 되는 우수한 효과가 있다.

[69] 도 5는 본 발명의 실시 예에 따른 서비스장치의 동작을 설명하기 위한 흐름도이다.

[70] 도 5를 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 서비스장치(20)는 S31 단계에서 단말기(10)로부터 게임정보를 수신한다. 이때, 게임정보는 사용자가 게임을 통해 이용하는 종족, 그룹 및 길드 등과 같은 속성을 포함한다. 게임정보가 수신되면, 서비스장치(20)는 S33 단계에서 게임정보를 확인한다.

- [71] 서비스장치(20)는 S35 단계에서 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정한다. 즉, 서비스장치(20)는 동일한 종족 또는 그룹 및 길드에 따라 각각 다른 통화를 적용하기 위하여 게임정보를 확인한다. 그리고 나서, 서비스장치(20)는 S37 단계에서 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정한다.
- [72] 서비스장치(20)는 S39 단계에서 적어도 하나의 사용자로부터 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는지 확인한다. 여기서, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는 경우, 서비스장치(20)는 S41 단계에서 해당되는 아이템에 통화와 환율을 적용한다. 그리고, 서비스장치(20)는 S43 단계에서 통화와 환율이 적용된 아이템의 비용정보를 단말기(10)로 전송한다.
- [73] 한편, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되지 않는 경우, 서비스장치(20)는 사용자가 게임을 실행하면서 적어도 하나 이상의 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는지 계속 확인한다.
- [74] 도 6은 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 방법을 설명하기 위한 데이터 흐름도이고, 도 7a 내지 도 7d는 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 방법을 설명하기 위한 예시도 이다.
- [75] 도 6을 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 방법은 먼저, 단말기(10)가 S51 단계에서 게임을 실행한다. 이때, 단말기(10)는 서비스장치(20)로 게임 실행을 요청하고, 서비스장치(20)부터 수신되는 게임 실행에 따른 데이터를 통해 게임을 진행한다.
- [76] 단말기(10)는 S53 단계에서 게임 내 게임정보를 선택한다. 그리고, 단말기(10)는 선택된 게임정보를 서비스장치(20)로 전송한다. 여기서, 게임정보는 게임을 통해 이용되는 종족, 그룹 및 길드 등과 같은 속성을 포함한다.
- [77] 서비스장치(20)는 S57 단계에서 단말기(10)로부터 수신되는 게임정보를 확인한다. 여기서, 서비스장치(20)는 S59 단계에서 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정한다. 또한, 서비스장치(20)는 S61 단계에서 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정하고, 이를 적용한다.
- [78] 단말기(10)는 S63 단계에서 게임 실행 중 특정 아이템의 구매 또는 교환을 요청한다. 그리고, 단말기(10)는 S65 단계에서 해당되는 아이템에 대한 정보를 서비스장치(20)로 전송한다. 이후, 특정 아이템에 대한 구매 또는 교환이 요청되는 경우, 서비스장치(20)는 S67 단계에서 해당되는 아이템에 통화와 환율을 적용한다.
- [79] 통화와 환율이 적용되면, 서비스장치(20)는 S69 단계에서 통화와 환율이 적용된 아이템의 비용정보를 단말기(10)로 전송한다. 그리고 나서, 단말기(10)는 S71 단계에서 서비스장치(20)로부터 아이템의 구매 또는 교환에 대한 비용정보를 수신하고, 수신된 비용정보에 따라 결제를 실행한다.
- [80] 본 발명의 실시 예에 따른 게임 실행 중 특정 아이템의 구매 또는 교환을 위해 게임정보 별로 통화와 환율 적용 방법은 단말기(10)가 서비스장치(20)와

- 통신하여 게임을 제공하거나, 단말기(10) 자체를 이용하여 게임을 제공한다.
- [81] 도 7a에 도시된 바와 같이, 단말기(10)는 사용자로부터 특정 아이템의 구매를 위한 요청 신호가 수신되면, 팝업 메시지(601)를 표시한다. 예를 들어, 단말기(10)는“아이템 A는 엄지길드의 환율을 적용합니다. 구매하시겠습니까?”라는 문구의 메시지를 제시한다. 그리고, 도 7b에 도시된 바와 같이, 단말기(10)는 사용자의 동의 신호에 따라 게임정보에 따른 통화와 환율을 확인하여 팝업 메시지(603)를 표시한다. 예를 들어, 단말기(10)는“아이템 A의 가격은 엄지길드의 환율을 적용하여 100 포인트입니다. 현재 보유하신 포인트가 부족하여 구매하실 수 없습니다.”라는 문구의 메시지를 제시한다.
- [82] 도 7c에 도시된 바와 같이, 단말기(10)는 사용자로부터 특정 아이템의 교환을 위한 요청 신호가 수신되면, 팝업 메시지(605)를 표시한다. 예를 들어, 단말기(10)는“아이템 B는 왕길드의 환율을 적용합니다. 아이템 A와 왕길드의 아이템 B를 교환하시겠습니까?”라는 문구의 메시지를 제시한다. 그리고, 도 7d에 도시된 바와 같이, 단말기(10)는 사용자의 동의 신호에 따라 게임정보에 대한 통화를 기반으로 교환할 아이템들의 가중치를 비교하여, 비교 결과에 따른 아이템의 교환 비용에 대한 팝업 메시지(607)를 표시한다. 예를 들어, 단말기(10)는“아이템 B의 가격은 왕길드의 환율을 적용하여 아이템 A와 교환 시 추가 50 포인트가 발생합니다.”라는 문구의 메시지를 제시한다.
- [83] 본 발명에 따른 환율 개념을 적용한 게임 제공 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 판독 가능한 소프트웨어 형태로 구현되어 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체에 기록될 수 있다. 본 발명에 따른 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 기록되어 컴퓨터에 의해 실행되는 프로그램은, 게임 내 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 상기 설정된 통화 간의 환율을 결정하는 단계와, 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 상기 아이템에 상기 결정된 통화와 환율을 적용하는 단계와, 상기 게임이 실행되는 중에 상기 게임에 이용되는 종족, 그룹 및 길드 중 적어도 하나 이상에 해당하는 게임정보 별로 활동점수를 모니터링하는 단계와, 상기 모니터링된 활동점수를 저장하고, 상기 저장된 활동점수를 환율에 반영하여 환율을 재조정하는 단계와, 상기 게임정보 별로 아이템의 획득 현황 및 아이템의 이용빈도에 따라 각각의 게임정보에 대한 아이템의 가중치를 설정하는 단계와, 상기 적용된 통화와 환율에 따라 상기 아이템에 대한 비용 결제를 실행하는 단계를 포함하도록 구현된다.
- [84] 이러한 단계를 포함하는 프로그램은 컴퓨터에 의해 실행되어, 게임내 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 설정된 통화 간의 환율을 결정한다. 그리고, 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 아이템에 결정된 통화와 환율을 적용한다. 더하여, 게임이 실행되는 동안은, 게임에 이용되는 종족, 그룹 및 길드 중 적어도 하나 이상에 해당하는 게임정보 별로 활동점수를 모니터링하고, 모니터링된 활동점수를 저장하고, 저장된 활동점수를 환율에 반영하여 환율을 재조정한다. 또한, 게임정보 별로 아이템의 획득 현황 및

아이템의 이용빈도에 따라 각각의 게임정보에 대한 아이템의 가중치를 설정한다. 적용된 통화와 환율에 따라 아이템에 대한 비용 결제를 실행할 수 있다.

- [85] 여기서, 기록매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 기록매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 예컨대 기록매체는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(Magnetic Media), CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory), DVD(Digital Video Disk)와 같은 광 기록 매체(Optical Media), 플롭티컬 디스크(Floptical Disk)와 같은 자기-광 매체(Magneto-Optical Media), 및 롬(ROM), 램(RAM, Random Access Memory), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치를 포함한다. 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. 이러한 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.

- [86] 한편, 본 명세서와 도면에 개시된 본 발명의 실시 예들은 이해를 돕기 위해 특정 예를 제시한 것에 지나지 않으며, 본 발명의 범위를 한정하고자 하는 것은 아니다. 여기에 개시된 실시 예들 이외에도 본 발명의 기술적 사상에 바탕을 둔 다른 변형 예들이 실시 가능하다는 것은, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 자명한 것이다.

산업상 이용가능성

- [87] 본 발명은 이동통신 단말기, PMP, PDA, 노트북 및 MP3 플레이어와 같은 다양한 종류의 사용자 장치에 적용되어, 게임 내에서 게임정보 별로 통화나 환율을 다르게 설정하여 아이템 구입 또는 교환을 진행함으로써, 다양한 특성의 종족 및 길드가 등장하는 게임에서 게임정보의 속성에 따라 서로 다른 가중치의 통화를 설정하고, 서로 다른 통화간에 환율을 적용하여 아이템의 구입 및 교환이 이루어지도록 함으로써, 기존과는 다른 느낌의 게임을 즐길 수 있다. 또한, 서로 다른 통화 및 환율의 적용을 통해 종족, 길드들의 특성 차에 따른 불평등을 해소할 수 있으며, 게임을 통해서 화폐 및 환율의 개념을 배울 수 있게 되는 우수한 효과가 있다.

청구범위

[청구항 1]

환율 개념을 이용하여 게임을 제공하기 위한 시스템에 있어서, 게임 실행 중 사용자에게 의해 선택된 게임 정보를 서비스장치로 전송하고, 상기 게임에 이용되는 적어도 하나의 아이템의 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 상기 요청된 아이템에 대한 정보를 상기 서비스장치로 전송하고, 상기 서비스장치로부터 상기 요청된 아이템의 구매 또는 교환에 대한 비용정보를 수신하고, 상기 수신된 비용정보에 따라 결제를 실행하는 단말기; 및 상기 단말기로부터 적어도 하나의 게임에 대한 게임정보를 수신하고, 상기 수신된 게임정보를 확인하여 게임정보 별로 서로 다른 통화(currency)를 설정하고, 상기 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정하고, 상기 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 상기 요청된 아이템에 상기 결정된 통화와 환율을 적용하고, 상기 통화와 환율이 적용된 아이템의 비용정보를 상기 단말기로 전송하고, 상기 비용정보에 대한 결제를 실행하는 상기 서비스장치; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 환율 개념을 적용한 게임 제공 시스템.

[청구항 2]

환율 개념을 이용하여 게임을 제공하기 위한 단말기에 있어서, 외부와 게임 실행에 따른 데이터를 송수신하는 단말통신부; 상기 게임 실행에 따라 발생하는 게임정보를 저장하는 단말저장부; 상기 단말통신부 및 단말저장부와 기능적으로 연결되는 단말 제어부를 포함하되, 상기 단말제어부는, 게임 실행 중 사용자에게 의해 선택되는 게임정보를 서비스장치로 전송하고, 게임에 이용되는 적어도 하나의 아이템의 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 상기 요청된 아이템에 대한 정보를 상기 서비스장치로 전송하고, 상기 서비스장치로부터 상기 아이템의 구매 또는 교환에 대한 비용정보를 수신하고, 상기 수신된 비용정보에 따라 결제를 실행하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 단말기.

[청구항 3]

제2항에 있어서, 상기 단말제어부는 상기 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하는 통화설정모듈; 및 상기 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정하는 환율설정모듈; 을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 단말기.

[청구항 4]

제3항에 있어서, 상기 단말제어부는 상기 적어도 하나의 아이템에 대한 구매 또는 교환을 요청하는

- 경우, 상기 아이টে에 상기 통화와 환율을 적용하는 것을 특징으로 하는 단말기.
- [청구항 5] 제2항에 있어서, 상기 게임정보는
상기 게임에 이용되는 종족, 그룹 및 길드 중 적어도 하나 이상에 해당하는 속성을 포함하는 것을 특징으로 하는 단말기.
- [청구항 6] 제2항에 있어서, 상기 단말제어부는
상기 아이테의 구매를 요청하는 경우, 상기 게임정보에 대한 통화를 확인하고, 상기 확인된 통화를 기반으로 상기 아이테의 비용을 결제하는 것을 특징으로 하는 단말기.
- [청구항 7] 제2항에 있어서, 상기 단말제어부는
상기 아이테의 교환을 요청하는 경우, 상기 게임정보에 대한 통화를 확인하고, 상기 확인된 통화를 기반으로 해당 아이테들의 가중치를 비교하고, 상기 비교 결과에 따라 상기 아이테의 비용을 결제하는 것을 특징으로 하는 단말기.
- [청구항 8] 환율 개념을 이용하여 게임을 제공하기 위한 서비스장치에 있어서,
적어도 하나의 단말기와 게임 실행에 따른 데이터를 송수신하는 서비스통신부;
상기 단말기로부터 수신되는 게임정보를 저장하는 서비스저장부;
상기 서비스통신부 및 상기 서비스저장부와 기능적으로 연결되는 서비스제어부를 포함하되, 상기 서비스제어부는,
상기 단말기로부터 적어도 하나의 게임에 대한 게임정보를 수신하고, 상기 수신된 게임정보를 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 상기 설정된 통화에 상응하는 환율을 결정하고, 상기 적어도 하나의 아이테에 대한 구매 또는 교환에 대한 요청이 있는 경우, 상기 요청된 아이테에 상기 결정된 통화와 환율을 적용하고, 상기 통화와 환율이 적용된 아이테의 비용정보를 상기 단말기로 전송하고, 상기 비용정보에 대한 결제를 실행하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 서비스장치.
- [청구항 9] 제8항에 있어서,
상기 서비스통신부, 서비스저장부 또는 서비스제어부가 클라우드 컴퓨팅 기반으로 동작하는 하나 이상의 서버로 구현되는 것을 특징으로 하는 서비스장치.
- [청구항 10] 컴퓨터에 의해 실행되는,
게임 내 게임정보 별로 서로 다른 통화를 설정하고, 상기 설정된 통화 간의 환율을 결정하는 단계;
적어도 하나의 아이테에 대한 구매 또는 교환을 요청하는 경우, 상기 아이테에 상기 결정된 통화와 환율을 적용하는 단계;

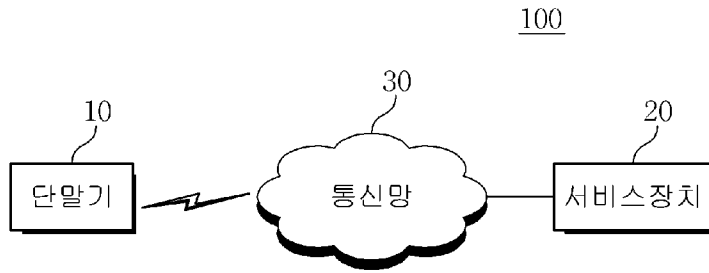
상기 게임이 실행되는 중에 상기 게임에 이용되는 종족, 그룹 및 길드 중 적어도 하나 이상에 해당하는 게임정보 별로 활동점수를 모니터링하는 단계;

상기 모니터링된 활동점수를 저장하고, 상기 저장된 활동점수를 환율에 반영하여 환율을 재조정하는 단계;

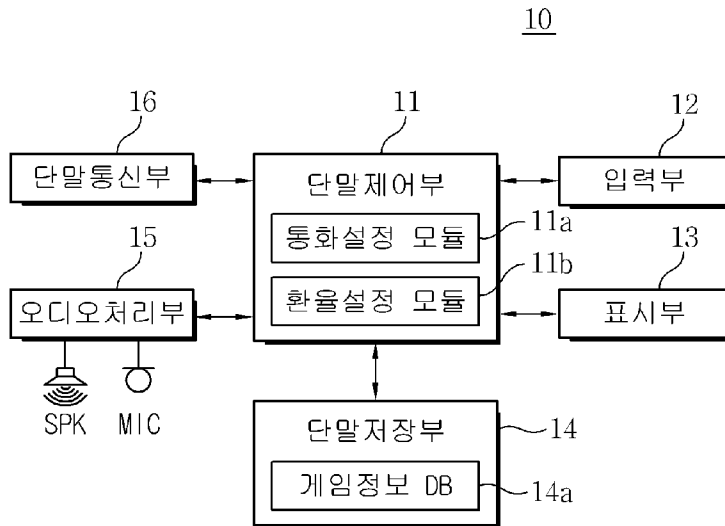
상기 게임정보 별로 아이템의 획득 현황 및 아이템의 이용빈도에 따라 각각의 게임정보에 대한 아이템의 가중치를 설정하는 단계;

상기 적용된 통화와 환율에 따라 상기 아이템에 대한 비용 결제를 실행하는 단계를 포함하는 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체.

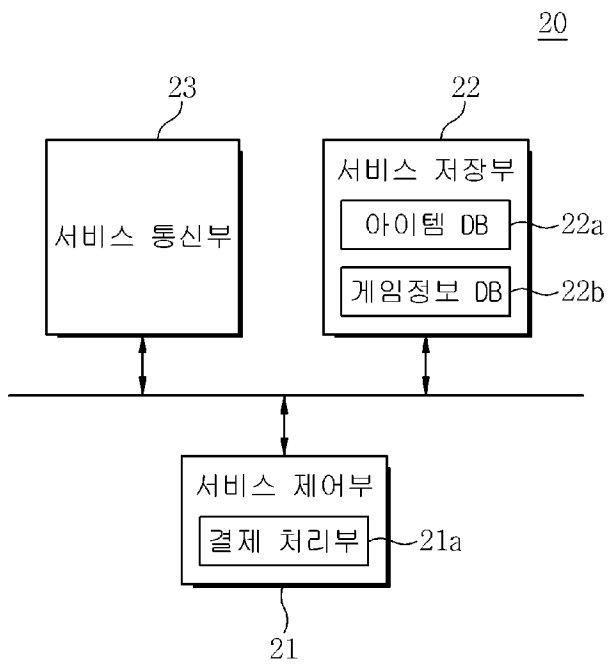
[Fig. 1]



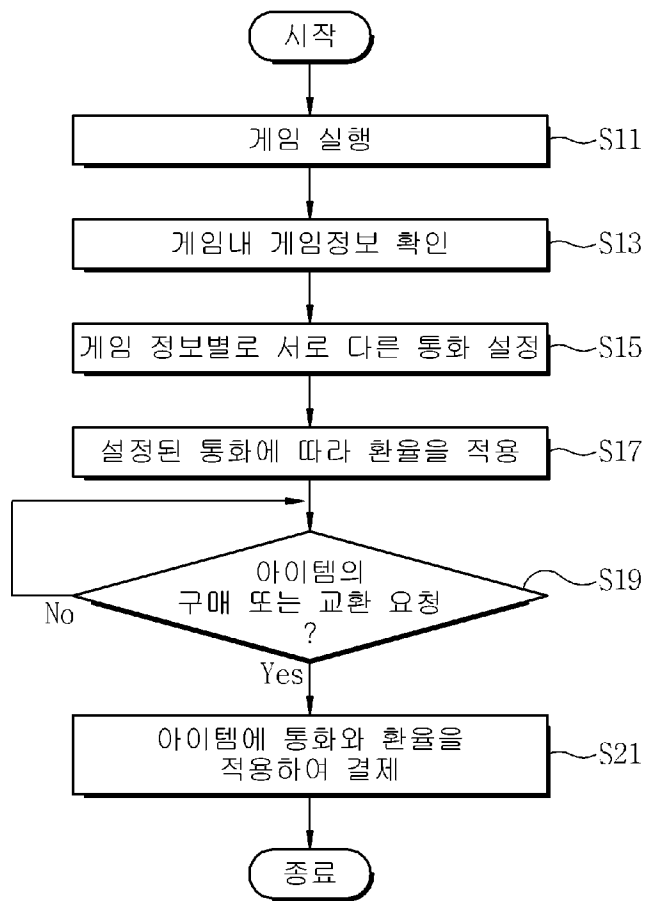
[Fig. 2]



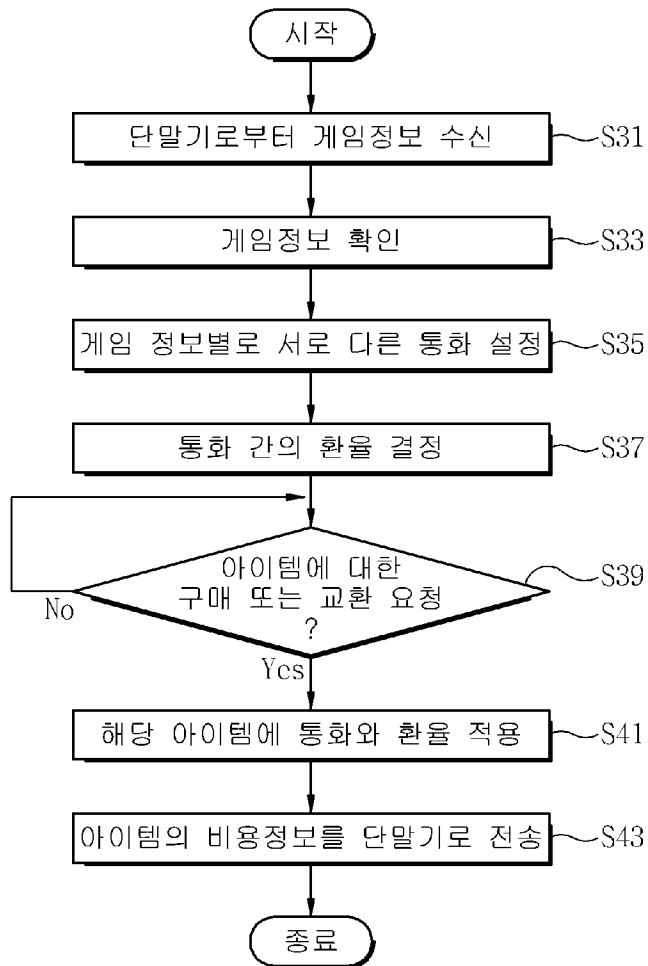
[Fig. 3]



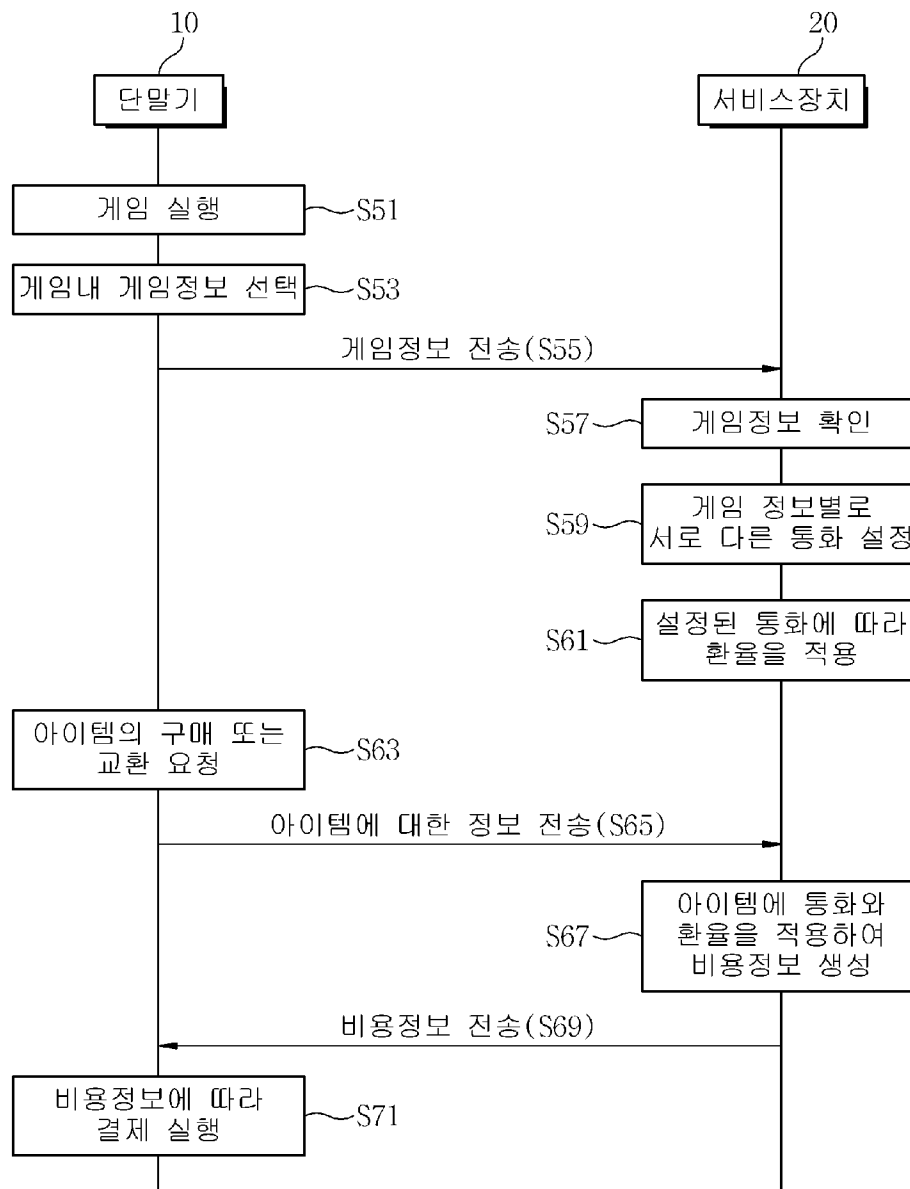
[Fig. 4]



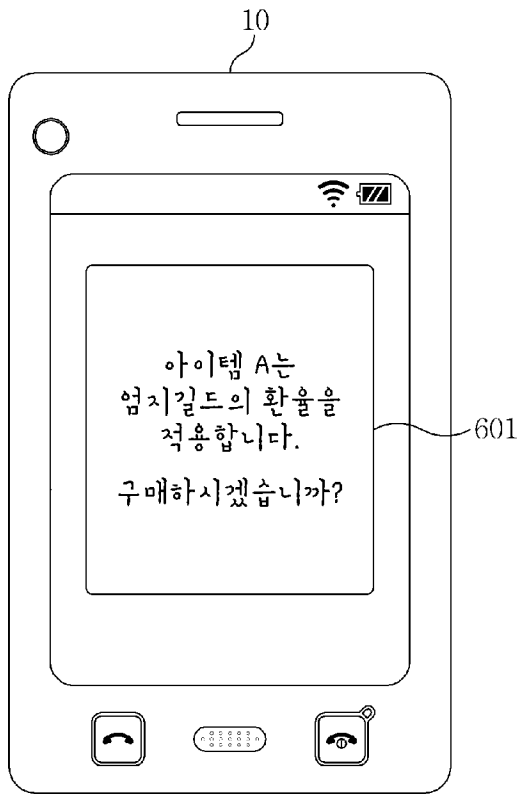
[Fig. 5]



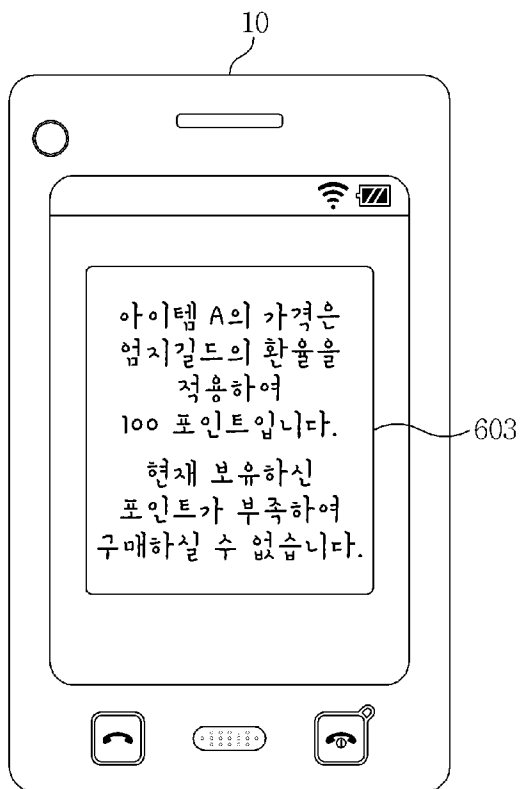
[Fig. 6]



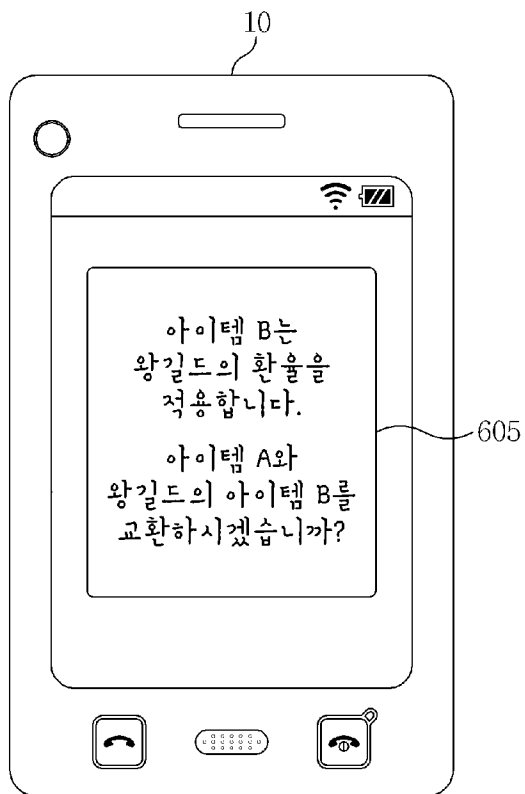
[Fig. 7a]



[Fig. 7b]



[Fig. 7c]



[Fig. 7d]

