

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구  
국제사무국



(10) 국제공개번호  
**WO 2013/187600 A1**

(43) 국제공개일  
2013년 12월 19일 (19.12.2013)

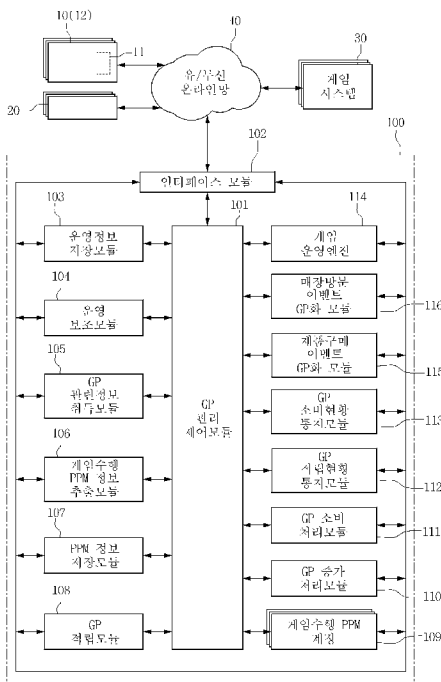
- (51) 국제특허분류:  
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2013/003677
- (22) 국제출원일: 2013년 4월 29일 (29.04.2013)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:  
10-2012-0062815 2012년 6월 12일 (12.06.2012) KR  
10-2013-0044148 2013년 4월 22일 (22.04.2013) KR
- (71) 출원인: (주)아모레퍼시픽 (AMOREPACIFIC CORPORATION) [KR/KR]; 140-777 서울시 용산구 한강로 2가 181, Seoul (KR).

- (72) 발명자: 이성원 (YI, Sung Won); 446-729 경기도 용인시 기흥구 보라동 314-1 아모레퍼시픽기술연구원, Gyeonggi-do (KR). 박창만 (PARK, Chang Man); 446-729 경기도 용인시 기흥구 보라동 314-1 아모레퍼시픽기술연구원, Gyeonggi-do (KR). 방민수 (BAHNG, Min Soo); 446-729 경기도 용인시 기흥구 보라동 314-1 아모레퍼시픽기술연구원, Gyeonggi-do (KR). 최민조 (CHOI, Min Jyo); 446-729 경기도 용인시 기흥구 보라동 314-1 아모레퍼시픽기술연구원, Gyeonggi-do (KR). 정종현 (JUNG, Jong Heon); 140-777 서울시 용산구 한강로 2가 181 번지, Seoul (KR). 김민아 (KIM, Min Ah); 446-729 경기도 용인시 기흥구 보라동 314-1 아모레퍼시픽기술연구원, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 김순영 (KIM, Sun-young); 110-727 서울시 종로구 수송동 80-6 석탄회관빌딩 10층, Seoul (KR).

[다음 쪽 계속]

(54) Title: SYSTEM FOR MANAGING GAME POINTS

(54) 발명의 명칭 : 게임포인트 관리시스템



- 30 ... Game system
- 40 ... Wired/wireless online network
- 101 ... GP management control module
- 102 ... Interface module
- 103 ... Operation information storage module
- 104 ... Operation assistant module
- 105 ... GP-related information acquisition module
- 106 ... Game execution PPM information extraction module
- 107 ... PPM information storage module
- 108 ... GP accumulation module
- 109 ... Game execution PPM account
- 110 ... GP increase processing module
- 111 ... GP consumption processing module
- 112 ... GP accumulation status notification module
- 113 ... GP consumption status notification module
- 114 ... Game operating engine
- 115 ... Product purchase event-to-GP module
- 116 ... Shop visit event-to-GP module

(57) Abstract: One embodiment of the present invention can overcome the limitation of the prior art whereby a game point (GP) acquired through the execution of a game is used only by limited types of mediums and means. Particularly, the utilization of a GP owned by a user can be maximized by utilizing the GP in various ways which can be helpful in the user's real life.

(57) 요약서: 본 발명의 일 실시예는 게임수행을 통해 획득한 게임포인트를 한정적인 매체와 수단으로만 사용되는 종래기술의 한계를 극복할 수 있다. 구체적으로, 사용자의 실생활에 도움을 줄 수 있는 다양한 용도로 게임포인트를 활용될 수 있도록 함으로써, 사용자가 보유한 GP의 활용도를 극대화시킬 수 있다.



WO 2013/187600 A1



(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, BN, 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, PA, 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 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, 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:

- 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

## 명세서

### 발명의 명칭: 게임포인트 관리시스템

#### 기술분야

- [1] 본 발명은 사용자의 게임실행에 따라 생성되는 게임포인트(Game Point : 이하 'GP')를 관리해주는 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 사용자가 취득한 GP가 게임 플랫폼 내에서 자체적으로 소비되는 종래의 폐쇄적인 패턴을 벗어나, 사용자의 실생활에 도움을 줄 수 있는 다양한 용도(예컨대, 사용자의 제품 구매 시, 해당 제품 가격의 일부를 대체하는 용도, 사용자의 고객 등급 상승을 지원하는 용도, 사용자가 피부마사지, 피부고민상담 등을 무료로 받을 수 있도록 지원하는 용도, 사용자가 제품판매업체에서 개최하는 각종 문화행사에 무료로 참관할 수 있도록 지원하는 용도 등)로도 개방적으로 활용될 수 있도록 함으로써, 사용자, 예컨대, 게임수행 제품구매회원(Product Purchase Member : 이하 'PPM') 측에서 사용자가 보유 GP의 활용도가 최적의 상태로 극대화되는 이점을 효과적으로 향유할 수 있도록 가이드 할 수 있는 GP 관리시스템에 관한 것이다.

#### 배경기술

- [2] 사용자 측에서 전기/전자/통신 관련 기술 및 소프트웨어 관련 기술이 적용된 게임시스템들을 통해 게임을 수행하게 되는 경우, 해당 게임시스템 측에서는 그에 상응하는 GP(게임머니를 포함함, 이하 같음)를 사용자 측에 제공하는 절차를 진행하게 된다. 물론, 이 상황에서, 사용자 측에서는 이 GP를 활용하여 각종 게임콘텐츠(예컨대, 게임 내 캐릭터의 무기, 게임 내 캐릭터의 경험치, 게임 내 캐릭터의 능력치, 게임 내 캐릭터의 의복 등)를 구매하는 등의 추가 절차를 탄력적으로 진행시킬 수 있게 된다.
- [3] 그러나, 이러한 종래의 체제 하에서, 게임시스템에 의해 제공되는 GP는 별도의 추가 활용절차 없이, 단순히 게임 플랫폼 내에서 자체적으로 소비되는 폐쇄적인 패턴을 보이고 있었다. 따라서, 별다른 조치가 취해지지 않는 한, 사용자 측에서는 장시간의 게임수행에 의해 일련의 GP를 취득했다 하더라도, 해당 GP를 각종 게임콘텐츠(예컨대, 게임 내 캐릭터의 무기, 게임 내 캐릭터의 경험치, 게임 내 캐릭터의 능력치, 게임 내 캐릭터의 의복 등)를 구매하는 등의 극히 제한적인 용도로만 단순 활용할 수 있었다. 예컨대, 온/오프 라인 제품판매매장에서의 제품 구매 시, 해당 제품 가격의 일부를 GP로 지불하는 용도, 제품판매매장에의 등록등급을 GP를 소비하여 상향 조정 받는 용도, 피부진료와 상담을 GP를 소비하여 무료로 받을 수 있는 용도, 제품판매업체에서 개최하는 각종 문화행사에 GP를 소비하여 무료로 참관할 수 있는 용도 등으로는 전혀 활용할 수 없었다.
- [4] [선행기술문헌]

- [5] [특허문헌]  
 [6] 국내공개특허 제10-2004-99641호

## 발명의 상세한 설명

### 기술적 과제

- [7] 따라서, 본 발명의 일 실시예는 유/무선 온라인망에 접속 중인 게임시스템, 제품판매매장 단말기 등의 통신 파이프라인 내에 <게임시스템과 통신하여, 게임을 수행한 사용자 정보 및 사용자의 게임수행에 상응하는 GP 값을 취득할 수 있는 전산모듈>, <취득된 사용자 정보를 판독한 후, 미리 저장되어 있던 제품구매회원(PPM: Product Purchase Member) 정보 중에서, 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 정보를 추출할 수 있는 전산모듈>, <취득/추출된 GP 값 및 게임수행 PPM 정보를 판독한 후, 게임수행 PPM 계정(즉, 게임수행을 통해 GP를 취득한 PPM에 상응하여 개설되어 있는 온라인 계정)의 정보기록영역 내에 게임수행 PPM에 상응하는 GP 값을 기록할 수 있는 전산모듈>, <제품판매매장 단말기로부터 GP 소비요청 메시지가 전송되는 경우, GP 소비요청 메시지에 기재된 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정과 통신하여, 게임수행 PPM 계정에 기록되어 있던 GP 값을 추출하고, 추출된 GP 값을 제품판매매장 단말기로 전송할 수 있는 전산모듈> 등을 체계적으로 배치 제공하는 것을 목적으로 한다. 또한, 본 발명의 일 실시예는 이러한 구성을 통해, 사용자의 실생활에 도움을 줄 수 있는 다양한 용도로 활용될 수 있도록 함으로써, 사용자가 보유한 GP의 활용도를 극대화시키는 것을 목적으로 한다.
- [8] 본 발명의 다른 목적들은 다음의 상세한 설명과 첨부된 도면으로부터 보다 명확해질 것이다.

### 과제 해결 수단

- [9] 상기와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 발명에서는 유/무선 온라인망을 매개로 게임시스템과 통신하여, 게임을 수행한 사용자 정보 및 해당 사용자의 게임수행에 상응하는 게임포인트(GP: Game Point) 값을 취득하는 GP 관련정보 취득모듈과; 상기 GP 관련정보 취득모듈과 통신하여, 상기 사용자 정보를 판독한 후, 미리 저장되어 있던 제품구매회원(PPM: Product Purchase Member) 정보 중에서, 상기 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 정보를 추출하는 게임수행 PPM 정보 추출모듈과; 상기 GP 관련정보 취득모듈 및 게임수행 PPM 정보 추출모듈과 통신하여, 상기 GP 값 및 게임수행 PPM 정보를 판독한 후, 상기 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정에 게임수행 PPM에 상응하는 GP 값을 기록하는 GP 적립모듈과; 상기 유/무선 온라인망에 접속 중인 제품판매매장 단말기로부터 상기 GP의 소비를 위한 GP 소비요청 메시지가 전송되는 경우, 해당 GP 소비요청 메시지에 기재된 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정과 통신하여, 해당 게임수행 PPM 계정에 기록되어 있던 GP 값을 추출하고, 추출된 GP 값을 상기 제품판매매장 단말기로 전송하는 GP 소비

처리모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템을 개시한다.

### 발명의 효과

- [10] 본 발명의 일 실시예는 게임수행을 통해 획득한 게임포인트를 한정적인 매체와 수단으로만 사용되는 종래기술의 한계를 극복할 수 있다. 구체적으로, 사용자의 실생활에 도움을 줄 수 있는 다양한 용도로 게임포인트를 활용될 수 있도록 함으로써, 사용자가 보유한 GP의 활용도를 극대화시킬 수 있다.

### 도면의 간단한 설명

- [11] 도 1은 본 발명에 따른 GP 관리시스템의 세부적인 구성을 개념적으로 도시한 예시도.  
 [12] 도 2 및 도 3은 본 발명에 따른 GP 관리시스템의 세부적인 기능수행절차를 개념적으로 도시한 예시도.  
 [13] [부호의 설명]  
 [14] 10: 사용자 단말기 11: 게임 애플리케이션 12: PPM 단말기  
 [15] 20: 제품판매매장 단말기 30: 게임시스템  
 [16] 40: 유/무선 온라인망 100: GP 관리시스템

### 발명의 실시를 위한 형태

- [17] 본 명세서에서 언급되는 게임포인트(GP : Game Point)는 게임 수행에 상응하여 획득되는 것으로서 게임 플랫폼의 형식에 따라 다양한 방법으로 획득될 수 있다. 예를 들어, 게임 플랫폼이 가상 샵(shop)을 운영하는 것인 경우, 게임포인트는 가상 상품을 판매함에 따라 가상 상품의 가격에 대한 정해진 비율로 획득될 수 있다. 또한, 게임 플랫폼이 미션을 수행하는 형태인 경우, 게임포인트는 미션 수행여부에 따라 정해진 양만큼 획득될 수 있다. 구체적으로, 상기 미션에는 어플리케이션에 접속하여 접속체크를 하는 것이나, 각각의 미션 스텝을 클리어하는 것일 수 있다. 또한, 미션을 수행한 결과에 따라 적용되는 실적이 사용자마다 다른 경우, 미션 수행여부가 아니라 실적달성 정도에 따라 게임포인트의 양이 정해질 수 있다. 이러한 게임포인트는 현금을 통해서도 구매될 수 있으며, 게임 플랫폼 운영자로부터의 비정기적 또는 정기적인 이벤트에 의해 획득될 수도 있다.
- [18] 또한, 게임포인트의 현금회환 기준은 다양하게 정의될 수 있다. 예를 들어, 1,000 게임포인트는 제품구매시 100원이나 10,000원으로 사용될 수 있는 것으로 정의될 수 있다. 다른 예로, 시간이 지남에 따라 당연히 획득되는 게임포인트는 현금회환이 되지않고, 사용자의 게임수행을 통한 노력으로 획득되는 게임포인트만 현금회환이 되도록 정의될 수도 있다.
- [19] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명에 따른 GP 관리시스템을 좀더 상세히 설명하면 다음과 같다. 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명에 따른 GP 관리시스템(100)은 인터페이스 모듈(102), GP의 적립절차 및 소비절차를 제어하는 GP 관리 제어모듈(101)과, GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되는

운영정보 저장모듈(103), 운영 보조모듈(104), GP 관련정보 취득모듈(105), 게임수행 PPM 정보 추출모듈(106), PPM 정보 저장모듈(107), GP 적립모듈(108), 게임수행 PPM 계정(109), GP 증가 처리모듈(110), GP 소비 처리모듈(111), GP 적립현황 통지모듈(112), GP 소비현황 통지모듈(113), 게임 운영엔진(114)을 포함한다. 또한, GP 관리시스템(100)은 유/무선 온라인망(40)을 통해, 사용자 단말기(10), 제품판매매장 단말기(20), 게임시스템(30)와 통신한다. 게임시스템(30)은 게임애플리케이션(11)을 운영하면서, 사용자의 게임수행에 상응하는 GP를 생성하는 구성이다. 여기서, 게임시스템(30)과 GP 관리시스템(100)은 단말기 또는 서버의 형태로 구성될 수 있다. 한편, PPM(Product Purchase Member)은 특정 제품을 매장에서 구매한 회원을 의미한다.

- [20] 사용자 단말기(10)는 게임애플리케이션(11)이 설치되어 있는 사용자가 보유한 단말기를 의미한다. 만약, 사용자가 PPM일 경우, 사용자 단말기는 PPM 단말기(12)로도 호칭될 수 있다.
- [21] 게임수행 PPM 계정(109)은 PPM(또는, 사용자) 중에서 게임수행을 통해 GP를 취득한 PPM(또는, 사용자)에 상응하여 개설되어 있는 온라인 계정을 의미한다.
- [22] 이때, 앞의 각 정보통신기(11,12,20)는 서버 급 대형컴퓨터, 태블릿 PC, 노트북 PC, 데스크탑 PC, 셀룰러폰(Cellular phone), 피씨에스폰(PCS phone:Personal Communications Services phone), 동기식/비동기식 IMT-2000(International Mobile Telecommunication-2000), 팜 PC(Palm Personal Computer), 개인용 디지털 보조기(PDA:Personal Digital Assistant), 스마트폰(Smart phone), 왑폰(WAP phone:Wireless application protocol phone), 게임기(Play-station), 전자메일 계정 관리 서버, 개인 홈페이지 계정 관리 서버 등으로 이루어질 수 있으나, 반드시 이에 한하는 것은 아니다. 인터페이스 모듈(102)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되어, 수신한 정보를 분류하고 필요한 정보를 표시하는 모듈이다. 인터페이스 모듈(102)은 사용자 단말기(10), 제품판매매장 단말기(20), 게임시스템(30)과 통신할 수 있다.
- [23] 운영정보 저장모듈(103)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되며, 본 발명에 따른 GP 관리서비스의 시행에 필요한 각종 운영정보, 예컨대, 게임시스템(30)의 등록정보, 제품판매매장 단말기(20)의 등록정보, PPM 단말기(12)의 등록정보, 각 전산요소(12,20,30)와의 통신세션 형성을 위한 기반정보, 시스템(100)의 자원현황 정보, 시스템(100) 내 각 전산모듈들의 전산 프로세스 진행에 필요한 컴포넌트 정보 등을 저장 관리하지만, 반드시 이에 한하는 것은 아니며, 시스템 상황에 따라 다양한 운영정보를 저장 관리할 수 있다.
- [24] 운영 보조모듈(104)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되며, GP 관리서비스의 시행에 필요한 각종 보조절차를 수행한다. 상기 각종 보조절차로는, 각 전산요소(12,20,30)와 통신세션을 형성하고 유지하는 절차, 운영정보 저장모듈(103) 내의 정보들을 새롭게 갱신하는 절차, 전산 프로세스

진행에 필요한 컴포넌트 정보를 시스템(100) 내 각 전산모듈들에게 배분하는 절차, 시스템(100) 내 자원을 각 전산모듈들에게 배분하는 절차, 게임수행 PPM 계정(109)을 생성하고 관리하는 절차 등이 있으나, 반드시 이에 한하는 것은 아니다.

- [25] 도 2를 참조하면, PPM 정보 저장모듈(107)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되며, 다양한 PPM 정보를 저장 관리한다. PPM 정보로는 PPM 성명정보, PPM 아이디 정보, PPM 생년월일 정보, PPM 주소정보, PPM 연락처 정보 등이 있으나, 반드시 이에 한하는 것은 아니다. PPM 정보 저장모듈(107)은 PPM 정보의 저장 및 관리를 통해 본 발명에 따른 일련의 GP 관리서비스가 정상적으로 시행될 수 있도록 보조한다.
- [26] 게임수행 PPM 계정(109)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되며, 도 2를 참조하면, 다양한 PPM 정보와 게임을 수행한 PPM에 상응하는 GP 값, 해당 PPM에 의해 진행된 GP 소비이력 등을 저장 관리한다. 상기 GP 소비이력은 (예컨대, GP를 소비한 제품판매매장, GP를 소비한 날짜/시간, GP를 소비하여 구매한 제품목록, 각 제품판매매장별 GP 소비목록 등을 포함하나 반드시 이에 한하는 것은 아니다. 게임수행 PPM 계정(109)은 이러한 정보를 저장 관리함으로써 본 발명에 따른 일련의 GP 관리서비스가 정상적으로 시행될 수 있도록 보조한다.
- [27] GP 관련정보 취득모듈(105)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되며, 인터페이스 모듈(102), 유/무선 온라인망(40)을 통해 게임시스템(30)로부터 게임을 수행한 사용자 정보와 해당 사용자의 게임수행에 상응하는 GP 값을 취득한다. 게임을 수행한 사용자 정보로는 예컨대, 사용자 성명정보, 사용자 아이디 정보, 사용자 생년월일 정보, 사용자 주소정보, 사용자 연락처 정보, 사용자가 수행한 게임의 명칭정보, 사용자가 수행한 게임을 서비스하는 업체정보, 사용자의 게임 레벨 정보 등이 있으나, 반드시 이에 한하는 것은 아니다.
- [28] 게임수행 PPM 정보 추출모듈(106)은 게임을 수행한 사용자 정보, 해당 사용자의 게임수행에 상응하는 GP 값이 취득된 후, GP 관련정보 취득모듈(105)과 통신하여 취득된 사용자 정보를 판독한다.
- [29] 상술한 절차를 통해 사용자 정보가 판독되면, 게임수행 PPM 정보 추출모듈(106)은 PPM 정보 저장모듈(107)에 미리 저장되어 있던 PPM 정보를 게임을 수행한 사용자 정보와 비교/검색한다. 이어서, 게임수행 PPM 정보 추출모듈(106)은 각 PPM 정보 중에서, 사용자 정보와 일치하는 특정 게임수행 PPM 정보를 추출한다.(도 2 참조).
- [30] 이렇게 하여, PPM 정보 저장모듈(107)의 PPM 정보 중에서, 게임을 수행한 사용자 정보와 일치하는 특정 게임수행 PPM 정보가 추출되면, GP 적립모듈(108)은 GP 관련정보 취득모듈(105), 게임수행 PPM 정보 추출모듈(106)과 통신하여, 사용자(즉, 게임수행 PPM)의 게임수행에 상응하는

- GP 값, 게임수행 PPM 정보를 판독한다. 게임수행 PPM 정보는 게임을 수행한 PPM의 성명정보, 아이디 정보, 생년월일 정보, 주소정보, 연락처 정보 등을 포함할 수 있으나, 반드시 이에 한하지 않는다. (도 2 참조).
- [31]     사용자의 게임수행에 상응하는 GP 값, 게임수행 PPM 정보가 판독되면, GP 적립모듈(108)은 각 게임수행 PPM 계정(109) 중에서, 게임수행 PPM 정보와 일치하는 PPM 정보가 기록된 게임수행 PPM 계정(109)을 탐색한다. (도 2 참조)
- [32]     게임수행 PPM 정보와 일치하는 PPM 정보가 기록된 게임수행 PPM 계정(109)이 탐색되면, GP 적립모듈(108)은 탐색된 게임수행 PPM 계정(109)과 통신하여, 일련의 데이터 기록루틴을 진행시킨다. 그리고, GP 적립모듈(108)은 게임수행 PPM 계정(109)의 정보저장영역에 <게임수행 PPM에 상응하는 GP 값(즉, PPM이 게임수행에 의해 획득한 GP 값)>을 기록한다. 그에 따라, 게임수행 PPM의 누적 GP 값은 게임수행 이력에 비례하여 대폭 증가하게 된다.
- [33]     도 2를 참고하면, GP 증가 처리모듈(110)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되며, 상술한 GP 적립모듈(108)에 의해 게임수행 PPM 계정(109)에 GP 값이 기록되는 경우, GP 관련정보 취득모듈(105)과 통신하여 사용자 정보를 판독한다. 상기 사용자 정보는 예컨대, 사용자 성명정보, 사용자 아이디 정보, 사용자 생년월일 정보, 사용자 주소정보, 사용자 연락처 정보, 사용자가 수행한 게임의 명칭정보, 사용자가 수행한 게임을 서비스하는 업체정보, 사용자의 게임 레벨 정보 등을 포함할 수 있다. 또한, GP 증가 처리모듈(110)은 사용자 정보를 판독한 후, 판독내용을 미리 지정되어 있던 GP 증가대상 사용자 판단 기준정보와 비교하여, 해당 사용자가 미리 지정되어 있던 GP 증가대상 사용자인지를 판단한다.
- [34]     이때, GP 증가대상 사용자 판단 기준정보에 예컨대, "AA 게임을 사용하는 사용자는 GP 증가대상 사용자에게 해당하며, 이 경우, GP 값을 1% 증가시킬 것", "BB사에서 서비스하는 게임을 사용하는 사용자는 GP 증가대상 사용자에게 해당하며, 이 경우, GP 값을 2% 증가시킬 것" 등의 내용이 기재되어 있고, 사용자 정보에 "사용자 KK는 AA 게임을 사용하고 있다"는 내역이 기재되어 있을 수 있다. 이 경우, GP 증가 처리모듈(110)은 GP 증가대상 사용자 판단 기준정보에 의거하여, 해당 사용자(예를 들어, 사용자 KK)를 GP 증가대상 사용자로 결정한다.
- [35]     이렇게 하여, 게임수행 사용자가 AA 게임을 사용/수행하여, 해당 게임수행 사용자가 GP 증가대상 사용자인 것으로 결정되는 경우, GP 증가 처리모듈(110)은 일련의 메시지 생성루틴을 진행하여, GP 증가 요청메시지를 생성한다. 상기 GP 증가 요청 메시지는 예컨대, <사용자 KK의 GP 값을 1% 증가시킬 것> 등과 같은 내용이 기재될 수 있다. 이어서, GP 증가 처리모듈(110)은 생성된 GP 증가 요청메시지를 GP 적립모듈(108)으로 전달한다.
- [36]     물론, 이 상황에서, GP 적립모듈(108)은 특정 사용자(즉, 특정 게임수행 PPM)에



상응하는 특정 게임수행 PPM 계정(109)에 GP 값을 기록할 때, 상기 GP 값을 원래의 값보다 일정 수준 증가(예컨대, 1% 증가)시켜 기록할 수 있다. 이 경우, 사용자의 GP 값은 사용자의 자격요건(예를 들어, 사용자가 수행한 게임의 종류)에 따라 향상되어 백-업(Back-up)될 수 있다. 나아가, 게임 서비스 업체는 이러한 본 발명의 특징을 자사 서비스 게임이 고유하게 가지는 유리한 특징으로 폭 넓게 광고할 수도 있을 것이다.

- [37] 도 3을 참고하면 각 사용자(각 게임수행 PPM) 측 게임수행 PPM 계정(109)에 GP 값이 백-업되는 상황에서, GP 소비 처리모듈(111)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되어, 인터페이스 모듈(102), 유/무선 온라인망(40)을 통해 제품판매매장 단말기(20)로부터 GP의 소비를 위한 GP 소비요청 메시지가 전송되었는가를 점검한다.
- [38] 이때, GP를 보유하고 있던 사용자가 제품판매매장을 방문하여, GP의 소비를 요청하는 행위를 수행하는 경우, 제품판매매장 단말기(20)로부터 GP 소비요청 메시지가 전송될 수 있다. 이 경우, GP 소비 처리모듈(111)은 인터페이스 모듈(102), 유/무선 온라인망(40)을 통해 GP 소비요청 메시지를 접수한 후, 일련의 정보 관독을 진행하여, GP 소비요청 메시지에 기재된 사용자 정보를 관독한다. 여기서, GP의 소비를 요청하는 행위는 예를 들어, 구매제품의 가격 일부를 GP로 지불 요청하는 행위, GP를 소비하여 자신의 등록등급의 상향을 요청하는 행위, GP를 소비하여 피부고민상담과 같은 부가 서비스의 무료 제공을 요청하는 행위, GP를 소비하여 제품판매업체에서 개최하는 각종 문화행사의 무료 참관을 요청하는 행위 등을 들 수 있다.
- [39] 이어서, GP 소비요청 메시지에 기재된 사용자 정보가 관독되면, GP 소비 처리모듈(111)은 GP 소비요청 메시지에 기재된 사용자 정보와 일치하는 PPM 정보가 기록된 특정한 게임수행 PPM 계정(109)을 탐색한다. (도 3 참조)
- [40] 상기 특정한 게임수행 PPM 계정(109)이 탐색되면, GP 소비 처리모듈(111)은 탐색된 게임수행 PPM 계정(109)에 기록되어 있던 GP 값을 추출하고, 추출된 GP 값을 제품판매매장 단말기(20)로 전송한다. 그 결과, 제품판매매장은 시스템(100) 으로부터 제공된 GP 값을 참조하면서, GP의 소비를 요청하는 행위에 대해 사용자의 GP를 차감하고, 대응한 조치를 유연하게 취할 수 있다. 상기 대응한 조치는 예컨대, 사용자가 구매한 제품 가격의 일부를 GP로 대체하는 조치, 사용자의 등록등급을 상향하는 조치, 사용자에게 피부마사지, 피부고민상담 등의 부가 서비스를 무료로 제공해주는 조치, 사용자를 제품판매업체에서 개최하는 각종 문화행사에 무료로 참관시켜주는 조치 등이 있다.
- [41] 이와 같이, 본 발명에서는 유/무선 온라인망(40)에 접속 중인 게임시스템(30), 제품판매매장 단말기(20) 등과 통신하여, 사용자가 취득한 GP를 사용자의 실생활에 도움을 줄 수 있는 다양한 용도로 제공할 수 있다. 이에 따라, 사용자는 게임 플랫폼 내에서 자체적으로 소비되는 종래의 폐쇄적인 패턴을 벗어나,

자신의 GP를 최대로 활용할 수 있다.

- [42] 한편, 상술한 절차를 통해, 사용자(즉, 게임수행 PPM)에 상응하는 GP 값이 제품판매매장 단말기(20)로 전송/제공되는 상황에서, GP 소비 처리모듈(111)은 인터페이스 모듈(102), 유/무선 온라인망(40)를 통해 제품판매매장 단말기(20)로부터 GP 소비결과 메시지의 전송을 점검한다. GP 소비결과 메시지는 GP의 소비결과가 반영된 것으로서, 예컨대, GP를 소비한 사용자 정보, GP의 소비 내역 등이 포함된다.
- [43] 이때, 사용자(즉, 게임수행 PPM)가 제품 구매를 완료한 경우, 제품판매매장 단말기(20)로부터 GP 소비결과 메시지가 전송된다. 이어서, GP 소비 처리모듈(111)은 인터페이스 모듈(102), 유/무선 온라인망(40)를 통해 GP 소비결과 메시지를 획득한 후, 일련의 정보를 판독하여 획득된 GP 소비결과 메시지에 기재된 사용자 정보를 판독한다.
- [44] GP 소비결과 메시지에 기재된 사용자 정보가 판독된 후, GP 소비 처리모듈(111)은 게임수행 PPM 계정(109)과 통신하여, GP 소비요청 메시지에 기재된 사용자 정보와 일치하는 PPM 정보가 기록된 특정한 게임수행 PPM 계정(109)을 탐색한다. (도 3 참조)
- [45] 상기 특정한 게임수행 PPM 계정(109)이 탐색되면, GP 소비 처리모듈(111)은 탐색된 게임수행 PPM 계정(109)과 통신하여 탐색된 게임수행 PPM 계정에 기록되어 있던 GP 값을 GP 소비결과 메시지에 기재된 GP 소비 값만큼 차감시킨다. 또한, GP 소비 처리모듈(111)은 이미 기록되어 있던 GP 소비이력을 GP 소비결과 메시지에 맞추어 갱신하므로, 게임수행 PPM 계정(109)은 항상 최신의 정보를 보유하게 된다. 여기서, GP 소비이력은 예를 들어, GP를 소비한 제품판매매장 목록, GP를 소비한 날짜/시간, GP를 소비하여 구매한 제품목록, 각 제품판매매장별 GP 소비목록 등을 포함할 수 있으나, 반드시 이에 한하지는 않는다.
- [46] 한편, 앞의 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명에 따른 GP 관리 제어모듈(101)의 제어 체제 하에는 상술한 모듈들 이외에도 GP 적립현황 통지모듈(112), GP 소비현황 통지모듈(113) 등이 포함된다.
- [47] 이때, GP 적립현황 통지모듈(112)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되어, 일련의 GP 적립현황 통지시점이 도래하는 경우, 게임수행 PPM 계정(109)에 기록되어 있던 현재의 GP 값을 판독한다.
- [48] 게임수행 PPM 계정(109)에 기록되어 있던 현재의 GP 값이 판독되면, GP 적립현황 통지모듈(112)은 판독된 현재의 GP 값에 상응하는 GP 적립현황정보를 생성한다. 이어서, GP 적립현황 통지모듈(112)은 생성된 GP 적립현황정보를 게임수행 PPM이 보유한 PPM 단말기(12)로 전송한다. 그에 따라, 게임수행 PPM은 자신이 현재 보유하고 있는 GP 현황을 손쉽게 확인할 수 있다.
- [49] 한편, GP 소비현황 통지모듈(113)은 일련의 GP 소비현황 통지시점이 도래하는 경우, GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되어, 게임수행 PPM 계정(109)에

기록되어 있던 현재의 GP 소비이력을 판독한다.

- [50] 현재의 GP 소비이력이 판독되면, GP 소비현황 통지모듈(113)은 판독된 GP 소비이력에 상응하는 GP 소비현황정보를 생성하고, GP 소비현황정보를 게임수행 PPM이 보유한 PPM 단말기(12)로 전송한다. 그 결과 게임수행 PPM은 자신의 GP 소비이력 및/또는 GP 소비현황을 손쉽게 확인할 수 있다.
- [51]다른 한편, 앞의 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명에 따른 GP 관리 제어모듈(101)의 제어 체제 하에는 상술한 각 전산모듈들 이외에도 제품구매 이벤트 GP화 모듈(115), 매장방문 이벤트 GP화 모듈(116) 등이 포함된다.
- [52]이 경우, 본 발명의 제품구매 이벤트 GP화 모듈(115), 매장방문 이벤트 GP화 모듈(116)은 일정한 요건(예컨대, 사용자가 제품을 구매하는 요건, 사용자가 제품판매매장을 방문하는 요건 등)이 갖추어질 경우, 사용자가 보유한 GP 값을 또 다시 상승시켜 주는 독특한 서비스 절차를 진행한다. 그에 따라, 사용자가 게임을 수행하여 GP를 획득하는 방법 외에도 제품을 구매하거나 매장을 방문함으로써, GP를 획득할 수도 있다.
- [53]도 3을 참조하면, 제품구매 이벤트 GP화 모듈(115)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되어 인터페이스 모듈(102), 유/무선 온라인망(40)을 통해 사용자 단말기(10), 제품판매매장 단말기(20)로부터 "사용자 제품구매 이벤트 발생 메시지"가 전송되었는가를 점검한다.
- [54]이때, GP를 보유하고 있던 사용자가 매장을 방문하여 제품을 구매하고, 매장 측 담당자가 사용자정보를 입력한 후, 제품에 부착된 바코드/QR 코드를 스캔하여 시스템(100) 측으로 전송하는 이벤트가 실행되거나, GP를 보유하고 있던 사용자가 제품판매매장을 방문하여 제품을 구매한 후, 사용자 단말기(10)로 제품에 부착된 바코드/QR 코드를 스캔하고, 이를 시스템(100) 측으로 전송하는 이벤트가 실행될 수 있다. 상기 두 가지의 이벤트가 실행되는 경우, 사용자 단말기(10), 제품판매매장 단말기(20)로부터 "사용자 제품구매 이벤트 발생 메시지"가 전송될 수 있다. 그리고, 제품구매 이벤트 GP화 모듈(115)은 "사용자 제품구매 이벤트 발생 메시지"를 수신한 후, "사용자 제품구매 이벤트 발생 메시지"에 기재된 사용자정보 및 사용자의 제품구매내역(예컨대, 구매제품, 구매제품의 가격, 구매일시 등)을 판독한다.
- [55]이어서, 제품구매 이벤트 GP화 모듈(115)은 미리 설정되어 있던 GP 값 생성 기준정보를 참조하면서, 사용자의 제품구매내역에 상응하는 GP 값을 생성한다. 상기 GP값 생성 기준정보는 예컨대, "XX 로션에 상응하는 GP 값은 20이다"라고 하는 기준정보, "XX 파운데이션에 상응하는 GP 값은 30이다"라고 하는 기준정보 등을 포함할 수 있다.
- [56]사용자의 제품구매내역에 상응하는 GP 값이 생성 완료되면, 제품구매 이벤트 GP화 모듈(115)은 GP 적립모듈(108)과 통신을 취하여, 제품구매 사용자정보 및 사용자의 제품구매내역에 상응하는 GP 값을 GP 적립모듈(108) 측으로 전송한다.

- [57] 이때, GP 적립모듈(108)은 제품구매 사용자정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정을 탐색/체크한 후, 게임수행 PPM 계정(109)에 사용자의 제품구매내역에 상응하는 GP 값을 기록한다. 그 결과, 사용자는 게임 수행 외에도 제품을 구매하는 행위만으로 자신의 GP 값을 추가로 상승시킬 수 있다.
- [58] 또한, 도 3을 참조하면, 매장방문 이벤트 GP화 모듈(116)은 GP 관리 제어모듈(101)에 의해 제어되어, 인터페이스 모듈(102), 유/무선 온라인망(40) 등을 통해 사용자 단말기(10), 제품판매매장 단말기(20)로부터 "사용자 매장방문 이벤트 발생 메시지"가 전송되었는가를 점검한다.
- [59] 이때, GP를 보유하고 있던 사용자(즉, 게임수행 PPM)가 매장을 방문한 후, 매장의 소정 위치에 배치되어 있던 매장방문 확인용 바코드/QR 코드를 자가 보유하고 있던 사용자 단말기(10)로 스캔하고, 스캔된 정보를 시스템(100)으로 전송할 수 있다. 이 경우, 사용자 단말기(10), 제품판매매장 단말기(20)로부터 "사용자 매장방문 이벤트 발생 메시지"가 전송될 수 있다. 한편, 매장 방문 확인은 전술한 "스캔 방식" 뿐만 아니라, 사용자 단말기(10)에 위치추적모듈이 내장되어 있는 경우, 사용자가 특정 매장 방문시 사용자 단말기(10)가 자동적으로 매장 방문을 확인하는 방식으로 이루어질 수 있다. 또한, 매장이 온라인 매장인 경우, 사용자가 단말기(10)를 통해 특정 웹사이트에 접속하였다면, URL 주소 등의 확인을 통해 자동적으로 매장 방문을 확인하는 방식으로 이루어질 수 있다.
- [60] 그리고, 매장방문 이벤트 GP화 모듈(116)은 "사용자 매장방문 이벤트 발생 메시지"를 수신하고, "사용자 매장방문 이벤트 발생 메시지"에 기재된 매장방문 사용자정보 및 해당 제품구매 사용자의 매장방문내역을 판독한다.
- [61] "사용자 매장방문 이벤트 발생 메시지"에 기재된 매장방문 사용자정보 및 사용자의 매장방문내역이 판독되면, 매장방문 이벤트 GP화 모듈(116)은 미리 설정되어 있던 GP 값 생성 기준정보를 참조하면서, 사용자의 매장방문내역에 상응하는 GP 값을 생성하는 절차를 진행한다. 여기서, GP 값 생성 기준정보는 예컨대, "매장에 1일 1회 방문 시 그에 상응하는 GP 값은 10이다"라고 하는 기준정보, "매장 방문에 상응하는 GP 값은 1일 1회로 제한된다"라고 하는 기준정보를 포함할 수 있다. 사용자의 매장방문내역에 상응하는 GP 값이 생성되면, 매장방문 이벤트 GP화 모듈(116)은 GP 적립모듈(108)과 통신하여, 매장방문 사용자정보 및 사용자의 매장방문내역에 상응하는 GP 값을 GP 적립모듈(108) 측으로 전송한다.
- [62] 이때, GP 적립모듈(108)은 매장방문 사용자정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정을 탐색/체크한 후, 탐색/체크된 게임수행 PPM 계정(109)에 사용자의 매장방문내역에 상응하는 GP 값을 기록한다. 그에 따라, 사용자는 게임을 수행하는 것 외에도 매장을 방문하는 것 만으로 자신의 GP 값을 추가로 상승시킬 수 있다.
- [63] 이러한 본 발명은 상황에 따라 다양한 변형을 이룰 수 있다.

- [64] 예를 들어, 앞의 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일 실시예는 시스템(100)의 프로그램 블록 내에 게임 운영엔진(114)을 추가로 포함할 수 있다.
- [65] 이 경우, 도 3에 도시된 바와 같이, 게임 운영엔진(114)은 실제 게임 애플리케이션이 구동되도록 하는 것으로서, 사용자의 PC, 스마트폰 등을 통해 입력된 정보를 받아 게임을 운용하고 사용자에게 게임포인트 값을 제공할 수 있다. 구체적으로, 게임 운영엔진(114)은 GP 관리 제어모듈에 의해 제어되어, "사용자 단말기(10)를 통해 게임애플리케이션(11)을 운영하는 절차", "사용자의 게임수행에 상응하는 GP를 생성하는 절차", "게임을 수행한 사용자 정보(예컨대, 사용자 성명정보, 사용자 아이디 정보, 사용자 생년월일 정보, 사용자 주소정보, 사용자 연락처 정보, 사용자가 수행한 게임의 명칭정보, 사용자가 수행한 게임을 서비스하는 업체정보, 사용자의 게임 레벨 정보 등)를 GP 관련정보 취득모듈(105) 측에 제공하는 절차", "해당 사용자의 게임수행에 상응하는 GP 값을 GP 관련정보 취득모듈(105) 측에 제공하는 절차" 등을 수행할 수 있다. 물론, 이 경우에도, 사용자가 취득한 GP는 게임 플랫폼 내의 한정적인 이용 형태를 벗어나 사용자의 실생활에 도움을 줄 수 있는 다양한 용도로도 활용될 수 있다. 그에 따라, 사용자는 자신의 GP를 최대로 활용할 수 있다. 다른 예로, 본 발명의 일 실시예에 의해 게임을 수행한 사용자가 해당 게임 내에서 특정 이벤트를 달성한 경우(예를 들어, 게임 내 캐릭터의 레벨을 업그레이드시킨 경우, 게임 내 특정 미션을 달성한 경우 등), 이를 데이터화하여 저장하고 있다가, 추후, 사용자의 매장 방문 시, 제품판매매장 단말기(20)와 통신을 취하여, 해당 데이터를 제품판매매장 단말기(20)로 전송할 수도 있다.
- [66] 이 경우, 사용자는 GP를 획득하는 경로 이외에, 특정 이벤트를 달성하는 경로를 통해서도, 실생활에 도움이 되는 각종 이점을 폭 넓게 향유할 수 있게 된다.
- [67] 한편, 본 명세서에서 언급되는 제품판매매장은 오프라인 매장뿐만 아니라 온라인 매장(예를 들어, 인터넷 쇼핑몰)을 포함한다. 예를 들어, 본 발명의 일 실시예는 오프라인 매장에서 구매할 수 있는 상품을 온라인 매장에서도 게임포인트로 동일하게 구매하게 할 수 있다. 이 경우, 오프라인 매장에서 게임포인트와 현금의 호환율을 온라인 매장에서 호환율과 동일하게 설정할 수 있다. 온라인 매장으로의 접속은 컴퓨터나 스마트폰과 같은 단말기에 설치된 어플리케이션을 통해 이루어질 수 있다. 또한, 온라인 매장을 통한 결제시, 게임포인트로 상품 쿠폰을 구매하여, 상품 쿠폰을 통해 제품의 결제가 진행될 수도 있다. 이때, 게임포인트와 상품 쿠폰 간의 호환율은 오프라인 매장에서 현금과 상품 쿠폰 간의 호환율과 동일할 수 있다.
- [68] 이러한 본 발명은 특정 분야에 국한되지 아니하며, 각종 보너스 포인트의 관리가 필요한 여러 분야에서, 전반적으로 유용한 효과를 발휘한다.
- [69] 그리고, 앞에서, 본 발명의 특정한 실시 예가 설명되고 도시되었지만 본 발명이 당업자에 의해 다양하게 변형되어 실시될 가능성이 있는 것은 자명한 일이다.

- [70] 이와 같은 변형된 실시 예들은 본 발명의 기술적 사상이나 관점으로부터 개별적으로 이해되어서는 안되며 이와 같은 변형된 실시 예들은 본 발명의 첨부된 특허청구의 범위 안에 속한다 해야 할 것이다.

### **산업상 이용가능성**

- [71] 본 발명의 일 실시예는 온라인으로 게임을 수행하여 획득한 게임포인트를 게임 상에서 소모하는 것 외에 사용자의 실생활에 도움을 줄 수 있는 다양한 용도로 활용될 수 있도록 함으로써, 사용자가 보유한 게임 포인트의 활용도를 극대화시킬 수 있다는 데에 산업상 이용가능성이 있다.

## 청구범위

- [청구항 1] 유/무선 온라인망을 통해 게임시스템과 통신하여, 게임을 수행한 사용자 정보 및 해당 사용자의 게임수행에 상응하는 게임포인트(GP: Game Point) 값을 취득하는 GP 관련정보 취득모듈과;  
 상기 GP 관련정보 취득모듈과 통신하여, 상기 사용자 정보를 판독한 후, 미리 저장되어 있던 제품구매회원(PPM: Product Purchase Member) 정보 중에서, 상기 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 정보를 추출하는 게임수행 PPM 정보 추출모듈과;  
 상기 GP 관련정보 취득모듈 및 게임수행 PPM 정보 추출모듈과 통신하여, 상기 GP 값 및 게임수행 PPM 정보를 판독한 후, 상기 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정에 게임수행 PPM에 상응하는 GP 값을 기록하는 GP 적립모듈과;  
 상기 유/무선 온라인망에 접속 중인 제품판매매장 단말기로부터 상기 GP의 소비를 위한 GP 소비요청 메시지가 전송되는 경우, 상기 GP 소비요청 메시지에 기재된 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정보로부터 GP 값을 추출하고, 추출된 GP 값을 상기 제품판매매장 단말기로 전송하는 GP 소비 처리모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템.
- [청구항 2] 제 1 항에 있어서, 상기 GP 소비 처리모듈은 상기 매장 단말기로부터 GP 소비결과 메시지가 전송되는 경우, 상기 GP 소비결과 메시지에 기재된 사용자 정보와 일치하는 게임수행 PPM 계정에 기록되어 있던 GP 값을 상기 GP 소비결과 메시지에 기재된 GP 소비 값만큼 감소시킴과 아울러, 미리 기록되어 있던 GP 소비이력을 상기 GP 소비결과 메시지에 맞추어 갱신하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템.
- [청구항 3] 제 1 항에 있어서, 상기 GP 관련정보 취득모듈과 통신하여, 사용자 정보를 판독한 후, 상기 사용자가 미리 지정되어 있던 GP 증가대상 사용자인지를 판단하고, 상기 사용자가 GP 증가대상 사용자인 경우, 상기 GP 적립모듈과 통신하여, 상기 사용자의 게임수행 PPM 계정에 기록되는 GP 값이 원래의 값보다 증가될 수 있도록 하는 GP 증가 처리모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템.
- [청구항 4] 제 1 항에 있어서, 상기 게임수행 PPM 계정과 통신하여, 상기 게임수행 PPM 계정에 기록되어 있던 현재의 GP 값을 판독한 후, 판독된 현재의 GP 값에 상응하는 GP 적립현황정보를 생성하고, 생성된 GP 적립현황정보를 게임수행 PPM이 보유한 PPM

단말기로 전송하는 GP 적립현황 통지모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템.

[청구항 5]

제 1 항에 있어서, 상기 게임수행 PPM 계정과 통신하여, 해당 게임수행 PPM 계정에 기록되어 있던 현재의 GP 소비이력을 판독한 후, 판독된 현재의 GP 소비이력에 상응하는 GP 소비현황정보를 생성하고, 생성된 GP 소비현황정보를 게임수행 PPM이 보유한 PPM 단말기로 전송하는 GP 소비현황 통지모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템.

[청구항 6]

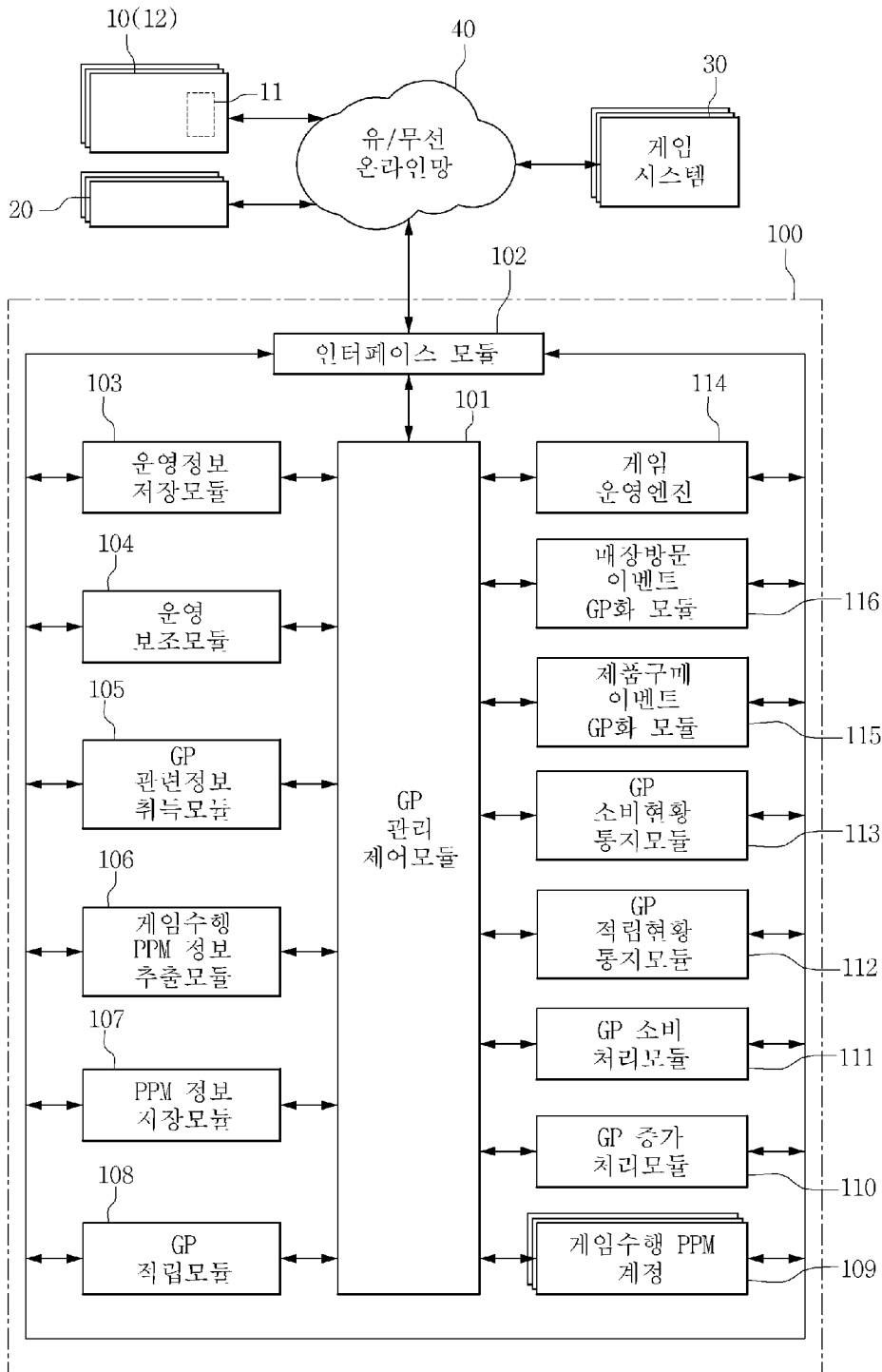
제 1 항에 있어서, 상기 매장 단말기 또는 상기 유/무선 온라인망에 접속 중인 사용자 단말기로부터 사용자 제품구매 이벤트 발생 메시지가 전송되는 경우, 상기 메시지에 기재된 제품구매 사용자정보 및 제품구매내역을 판독한 후, 판독된 제품구매내역에 상응하는 GP 값을 생성하고, 생성된 GP 값을 상기 GP 적립모듈로 전달하여, 제품구매 사용자에게 상응하는 게임수행 PPM 계정에 상기 GP 값이 기록될 수 있도록 하는 제품구매 이벤트 GP화 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템.

[청구항 7]

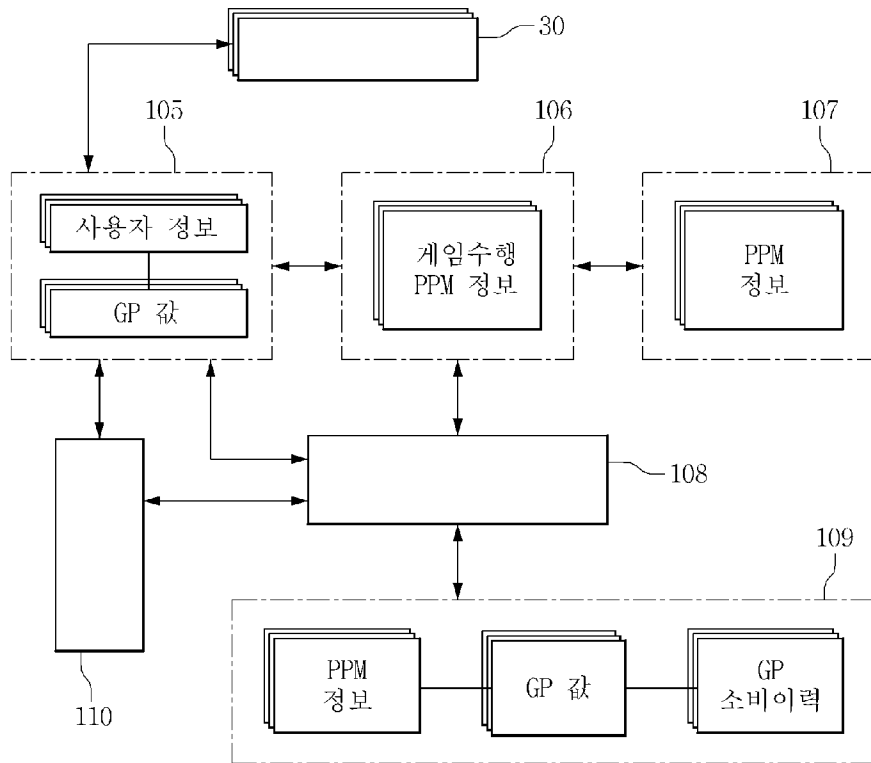
제 1 항에 있어서, 상기 매장 단말기 또는 상기 유/무선 온라인망에 접속 중인 사용자 단말기로부터 사용자 매장방문 이벤트 발생 메시지가 전송되는 경우, 상기 메시지에 기재된 매장방문 사용자정보 및 사용자의 매장방문내역을 판독한 후, 판독된 매장방문내역에 상응하는 GP 값을 생성하고, 생성된 GP 값을 상기 GP 적립모듈로 전달하여, 매장방문 사용자에게 상응하는 게임수행 PPM 계정에 상기 GP 값이 기록될 수 있도록 하는 매장방문 이벤트 GP화 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 GP 관리시스템.



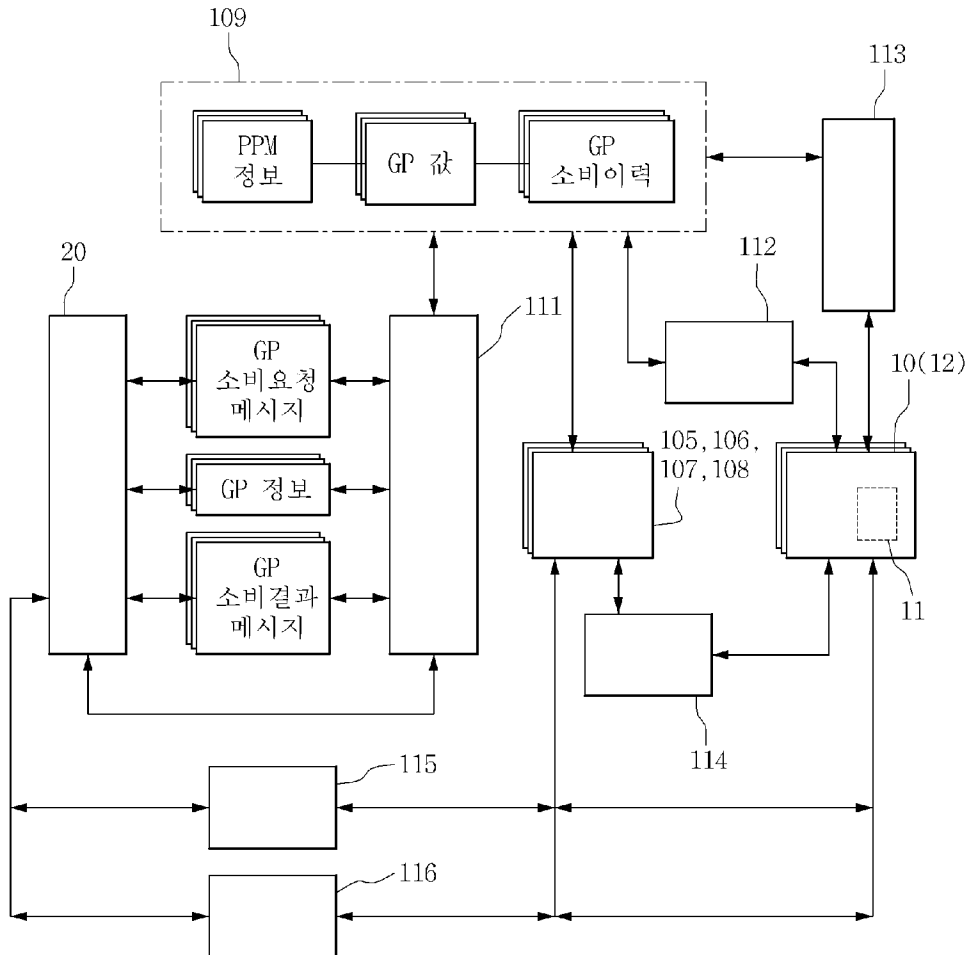
[Fig. 1]



[Fig. 2]



[Fig. 3]



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

**PCT/KR2013/003677**

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

**G06Q 50/10(2012.01)i**

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 50/10; G06Q 30/00; G06Q 30/02

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched  
Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above  
Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as aboveElectronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)  
eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: game, point

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-0777605 B1 (JIN, Hwa Choon) 21 November 2007 See abstract, paragraphs <25>, <26> and <31>-<33>, claim 6 and figure 1.	1-7
Y	KR 10-2006-0042743 A (KANG, Jun Kyu) 15 May 2006 See abstract, pages 3-4, claims 5, 6 and figure 2.	1-7
A	KR 10-0732904 B1 (KONAMI ONLINE, INC.) 27 June 2007 See abstract, pages 5, 6, claims 8, 10 and figures 1, 12 and 13.	1-7
A	KR 10-2011-0057812 A (Q&S CO., LTD.) 01 June 2011 See abstract, paragraphs [0021]-[0031], claim 1 and figures 2, 3.	1-7
A	KR 10-2009-0003942 A (IF, CO., LTD.) 12 January 2009 abstract See abstract, claim 1 and figure 2.	1-7

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

09 AUGUST 2013 (09.08.2013)

Date of mailing of the international search report

**12 AUGUST 2013 (12.08.2013)**

Name and mailing address of the ISA/KR

Korean Intellectual Property Office  
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,  
Republic of Korea

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**  
Information on patent family members

International application No.

**PCT/KR2013/003677**

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-0777605 B1	21/11/2007	NONE	
KR 10-2006-0042743 A	15/05/2006	NONE	
KR 10-0732904 B1	27/06/2007	AU 2003-242462 A1 CN 1669034 C0 EP 1553511 A1 JP 03586269 B2 JP 2004-054352 A US 2006-0094499 A1 WO 2004-008358 A1	02/02/2004 14/09/2005 13/07/2005 10/11/2004 19/02/2004 04/05/2006 22/01/2004
KR 10-2011-0057812 A	01/06/2011	NONE	
KR 10-2009-0003942 A	12/01/2009	NONE	

**A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))**

G06Q 50/10(2012.01)i

**B. 조사된 분야**

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)  
G06Q 50/10; G06Q 30/00; G06Q 30/02

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌  
한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC  
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))  
eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 게임, 포인트

**C. 관련 문헌**

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-0777605 B1 (진화춘) 2007.11.21 요약, 단락 <25> ,<26>, <31>-<33>, 청구항 6 및 도면 1 참조.	1-7
Y	KR 10-2006-0042743 A (강준규) 2006.05.15 요약, 페이지 3-4, 청구항 5, 6 및 도면 2 참조.	1-7
A	KR 10-0732904 B1 (가부시키키가이샤 코나미 온라인) 2007.06.27 요약, 페이지 5, 6, 청구항 8, 10 및 도면 1, 12, 13 참조.	1-7
A	KR 10-2011-0057812 A (주식회사 큐엔에스) 2011.06.01 요약, 단락 [0021]-[0031], 청구항 1 및 도면 2, 3 참조.	1-7
A	KR 10-2009-0003942 A (주식회사 이프) 2009.01.12 요약, 청구항 1 및 도면 2 참조.	1-7

추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

\* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

“A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌

“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌

“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일  
2013년 08월 09일 (09.08.2013)

국제조사보고서 발송일  
2013년 08월 12일 (12.08.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소  
대한민국 특허청  
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,  
4동 (둔산동, 정부대전청사)  
팩스 번호 +82-42-472-7140

심사관  
오응기  
전화번호 +82-42-481-8744



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-0777605 B1	2007/11/21	없음	
KR 10-2006-0042743 A	2006/05/15	없음	
KR 10-0732904 B1	2007/06/27	AU 2003-242462 A1 CN 1669034 C0 EP 1553511 A1 JP 03586269 B2 JP 2004-054352 A US 2006-0094499 A1 WO 2004-008358 A1	2004/02/02 2005/09/14 2005/07/13 2004/11/10 2004/02/19 2006/05/04 2004/01/22
KR 10-2011-0057812 A	2011/06/01	없음	
KR 10-2009-0003942 A	2009/01/12	없음	