



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0048204
(43) 공개일자 2020년05월08일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2012.01)

(52) CPC특허분류
G06Q 30/0273 (2013.01)
G06Q 30/0207 (2013.01)

(21) 출원번호 10-2018-0130011
(22) 출원일자 2018년10월29일
심사청구일자 2018년10월29일

(71) 출원인
이도형
서울특별시 강남구 언주로104길 35, 502호 (역삼동, 에베에셀빌라트)

(72) 발명자
이도형
서울특별시 강남구 언주로104길 35, 502호 (역삼동, 에베에셀빌라트)

(74) 대리인
김선기

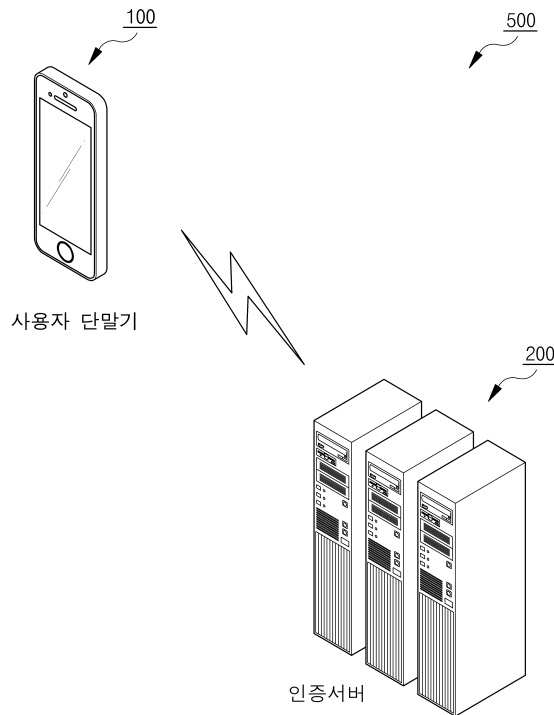
전체 청구항 수 : 총 11 항

(54) 발명의 명칭 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법

(57) 요약

본 발명은 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법에 관한 것으로, 본 발명에 따른 사용자 단말기와 메인서버가 통신망으로 연결되는 광고보상 시스템을 이용한 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법은, 상기 메인서버에서 제1차 광고컨텐츠를 상기 사용자 단말기에 전송하여 사용자 단말기에서 상기 제1 (뒷면에 계속)

대표도 - 도1



차 광고컨텐츠가 재생되도록 하는 제1단계와; 상기 제1차 광고컨텐츠에 대한 전송이 완료되면, 상기 메인서버에서는 사용자의 상기 제1차 광고컨텐츠의 시청완료여부를 판단하여 보상 여부를 결정하고, 보상이 결정되면 상기 메인서버는 상기 사용자 단말기에 기본보상을 제공하는 제2단계와; 추가보상을 위해 단계별로 진행되는 미션수행 여부를 사용자가 선택하도록 하고, 상기 사용자 단말기를 통해 미션수행이 선택되면, 상기 메인서버는 최하위단계부터 최상위단계까지 난이도에 따라 분류된 복수의 단계미션들 중 최하위단계의 미션부터 시작하여 해당 단계의 미션완수시 다음 단계의 미션이 수행되도록 하는 방식으로 사용자가 단계적으로 미션을 수행하도록 하여, 각 단계미션별로 미션완수에 대응되는 성공보상을 각각 제공하고, 모든 단계미션들에 대한 미션완수가 이루어진 경우에는 특별보상을 제공하는 제3단계를 구비한다.

(52) CPC특허분류

G06Q 30/0267 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

사용자 단말기와 메인서버가 통신망으로 연결되는 광고보상 시스템을 이용한 단계별 미션완수를 통한 광고 보상 서비스 제공방법에 있어서:

상기 메인서버에서 제1차 광고컨텐츠를 상기 사용자 단말기에 전송하여 사용자 단말기에서 상기 제1차 광고컨텐츠가 재생되도록 하는 제1단계와;

상기 제1차 광고컨텐츠에 대한 전송이 완료되면, 상기 메인서버에서는 사용자의 상기 제1차 광고컨텐츠의 시청 완료여부를 판단하여 보상 여부를 결정하고, 보상이 결정되면 상기 메인서버는 상기 사용자 단말기에 기본보상을 제공하는 제2단계와;

추가보상을 위해 단계별로 진행되는 미션수행 여부를 사용자가 선택하도록 하고, 상기 사용자 단말기를 통해 미션수행이 선택되면, 상기 메인서버는 최하위단계부터 최상위단계까지 분류된 복수의 단계미션들 중 최하위단계의 미션부터 시작하여 해당 단계의 미션완수시 다음 단계의 미션이 수행되도록 하는 방식으로 사용자가 단계적으로 미션을 수행하도록 하여, 각 단계미션별로 미션완수에 대응되는 성공보상을 각각 제공하고, 모든 단계미션들에 대한 미션완수가 이루어진 경우에는 특별보상을 제공하는 제3단계를 구비하되,

상기 제3단계의 각 단계별 단계미션에서, 상기 메인서버는, 레벨별로 정해진 배열순서를 갖는 보상아이템들의 배열구조를 지정하고, 정해진 한도 내에서 사용자에게 의한 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 보상아이템을 하나씩 제공하며, 상기 사용자 단말기에서 복수의 제2차 광고컨텐츠 시청완료로 인해 순차적으로 획득되는 보상아이템들이 각 단계 미션별로 정해진 배열순서에 맞도록 보상아이템들이 순차적으로 획득되는지 여부를 판단하여 미션완수 여부를 결정하며,

상기 보상아이템들은 1회의 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 하나씩 제공되며, 제1레벨부터 제 n (n 은 1보다 큰 자연수)레벨까지의 레벨 중 어느 하나의 레벨이 부여되어 레벨이 올라갈수록 제공확률이 점점 적어지도록 구성됨을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 2

사용자 단말기와 메인서버가 통신망으로 연결되는 광고보상 시스템을 이용한 단계별 미션완수를 통한 광고 보상 서비스 제공방법에 있어서:

상기 사용자 단말기가 접속되면 상기 메인서버는 상기 사용자 단말기에 각 단계별 미션의 내용과 미션완수에 따른 성공보상의 내용을 안내하는 제1단계와;

상기 사용자 단말기를 통해 미션수행이 선택되면, 최하위 단계미션부터 최상위 단계미션까지 단계별 미션완수시에 다음단계 미션을 선택하는 방식으로 단계별 미션이 수행되며, 상기 메인서버는 각 단계별 미션에서, 제2차 광고컨텐츠를 상기 사용자 단말기에 제공하고, 하나의 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 하나의 특정레벨의 보상아이템을 미리 정해진 제공확률에 대응하여 제공하는 제2단계와;

상기 메인서버가 레벨별로 정해진 배열순서를 갖는 보상아이템들의 배열구조를 지정하고, 상기 사용자 단말기에서 복수의 제2차 광고컨텐츠 시청완료로 인해 순차적으로 획득하는 보상아이템들이, 각 단계 미션 별로 지정된 보상아이템들의 배열순서와 동일한지 여부를 통해 미션완수여부를 판단하여, 단계별 미션완수의 경우에는 대응되는 성공보상을 제공하고, 정해진 개수의 보상아이템 획득시까지 미션이 완수되지 않으면 미션실패로 판정하는 제3단계와;

차상위 단계미션까지의 미션완수 이후에 최상위 단계미션이 선택되어 최상위 단계미션에 대한 미션완수가 이루어진 경우에는, 상기 최상위 단계미션에 대한 성공보상과 모든 단계미션들의 미션완수에 대한 특별보상을 제공하는 제4단계를 구비하되,

상기 보상아이템들은 1회의 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 하나씩 제공되며, 제1레벨부터 제 n (n 은 1보다 큰 자연수)레벨까지의 레벨 중 어느 하나의 레벨이 부여되어 레벨이 올라갈수록 제공확률이 점점 적어지도록 구성

됨을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 3

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

상기 광고컨텐츠의 시청완료여부의 판단은, 광고컨텐츠의 재생화면에서 특정 글자나 그림 또는 특정 부위를 터치부위로 하여 복수의 터치부위를 지정하여 사용자가 터치하도록 하고, 사용자의 유효 터치 입력을 수신하여 터치 회수를 계산하는 방식으로 수행됨을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 4

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

상기 광고컨텐츠의 시청완료여부의 판단은, 광고컨텐츠의 재생완료 후, 상기 광고컨텐츠 내용 관련 문제를 제시하고 제시된 문제에 대한 정답률이 미리 정해진 기준에 도달했는지 여부를 판단하는 방식으로 수행됨을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 5

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

최하위 단계미션부터 차상위 단계미션까지 각 단계별 미션완수시에는 상기 성공보상 외에 도전멈춤보상이 제공되고, 상기 성공보상은 해당 단계미션 완수시에 고정으로 제공되는 보상이고, 상기 도전멈춤보상은 다음 상위단계의 단계미션을 선택하지 않는 경우에만 제공되고 상위단계의 단계미션이 선택되는 경우에는 제공되지 않는 보상을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 6

청구항 5에 있어서,

상기 성공보상은, 단계별 미션을 성공하고 성공보상을 위한 제3차 광고컨텐츠 시청완료이후에 제공됨을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 7

청구항 6에 있어서,

상기 특별보상은 특별 보상을 위해 미리 선택된 제4차 광고 컨텐츠의 시청완료후에 제공됨을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 8

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

상기 메인서버는, 제2차 광고컨텐츠에 특정웹사이트의 접속을 위한 링크주소를 가지는 링크유도페이지가 포함되도록 하고, 상기 사용자 단말기에서의 상기 링크유도페이지 내에서의 링크 주소의 클릭 횟수를 계산하고, 상기 클릭횟수에 비례하여 상기 각 단계별 미션완수를 위해 요구되는 보상아이템들의 획득 확률을 상승시킴을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 9

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

상기 메인서버는, 제2차 광고컨텐츠에 광고의 대상이 되는 상품의 구매를 위한 구매사이트의 접속을 위한 링크주소가 상기 제2차 광고컨텐츠에 포함되도록 하고, 사용자가 상기 사용자 단말기를 통해 상기 링크주소를 통해 상기 구매사이트에 접속하여 광고의 대상이 되는 상품을 구매한 경우, 상기 각 단계별 미션완수를 위해 요구되는 보상아이템들 중 적어도 하나를 100% 확률로 제공함을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 10

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

상기 메인서버는, 제2차 광고컨텐츠에 상기 사용자에게 설문조사를 할 수 있는 설문조사화면이 특정확률로 포함되도록 하고, 상기 설문조사는 동일한 설문이 2회이상 반복되도록 구성되며,

상기 사용자가 설문조사에 참여한 회수 및 동일한 설문에 대하여 동일한 답변을 선택하는 확률을 기준치와 비교하여 기준치 이상시에는 각 단계별 미션완수에 요구되는 보상아이템들의 획득 확률을 상승시키고, 기준치 미만일 경우에는 각 단계별 미션완수에 요구되는 보상아이템들의 획득 확률을 하강시킴을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

청구항 11

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

상기 메인서버는 보상아이템의 추가배열구조를 지정해놓고, 사용자가 각 단계별 미션을 수행하면서 획득하는 보상아이템들이 상기 추가배열구조를 만족하는 경우 추가 보상을 제공함을 특징으로 하는 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법에 관한 것으로, 보다 구체적으로는, 광고컨텐츠 시청에 대한 보상을 제공함에 있어, 보다 사용자의 흥미유발, 도전의욕 고취 등을 이용해 광고효과를 극대화할 수 있는 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 일반적으로, 광고주가 특정 상품이나 아이디어, 서비스를 대중 매체를 이용하여 유료로 소비자에게 알리는 마케팅 커뮤니케이션의 한 형태가 광고이다. 광고는 통상적으로 상품, 아이디어, 서비스를 소비자에게 알리거나 구매를 권유하는 내용을 담고 있다. 전자, 자동차 등 제품 광고에서는 그 제품이 광고 내용이 되고, 정치 광고에서는 후보자나 정당의 정책, 의견 등이 광고 내용이 된다. 이처럼 모든 광고에는 소비자에게 알리고자 하는 메시지가 있다.

[0003] 통상적으로 광고방법으로는 오프라인 광고, 방송 광고 또는 컴퓨터를 이용한 온라인 광고방법 등이 있으며, 최근에는 스마트폰을 포함하는 모바일 단말기를 이용한 광고 방법이 부각되고 있으며, 이에 따라 컨텐츠 또는 광고를 제공하는 서비스 사업자도 증가되고 있다.

[0004] 하지만 광고의 수가 무수히 많아지고 무차별적인 광고가 행해짐에 따라 사용자의 광고에 대한 관심도가 점차 저하되고 있으며, 방대한 양의 광고 정보에 묻혀 사용자가 광고 컨텐츠를 단순히 스팸정보로 생각하게 되는 문제점이 있다. 특히, 모바일 단말기를 이용한 광고는 단말기에 광고를 전송하여 사용자가 원치 않는 광고를 지속적으로 노출시킴으로써 사용자의 거부감을 심화시켜 오히려 이미지를 하락시키는 역효과가 발생하는 문제점이 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0005] (특허문헌 0001) 대한민국 등록특허 제10-0839767호(2008.06.12.)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 따라서, 본 발명의 목적은 상기한 종래의 문제점을 극복할 수 있는 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법을 제공하는 데 있다.

[0007] 본 발명의 다른 목적은 광고시청에 따른 보상 및 단계별 미션 완수를 통한 보상을 함께 제공하여 사용자에게 성취감과 흥미를 유발시켜 광고효과를 향상시킬 수 있는 단계별 미션완수를 이용한 광고 보상서비스 제공방법을 제공하는 데 있다.

과제의 해결 수단

[0008] 상기한 기술적 과제들의 일부를 달성하기 위한 본 발명의 구체화에 따라, 본 발명에 따른 사용자 단말기와 메인 서버가 통신망으로 연결되는 광고보상 시스템을 이용한 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법은, 상기 메인서버에서 제1차 광고컨텐츠를 상기 사용자 단말기에 전송하여 사용자 단말기에서 상기 제1차 광고컨텐츠가 재생되도록 하는 제1단계와; 상기 제1차 광고컨텐츠에 대한 전송이 완료되면, 상기 메인서버에서는 사용자의 상기 제1차 광고컨텐츠의 시청완료여부를 판단하여 보상 여부를 결정하고, 보상이 결정되면 상기 메인서버는 상기 사용자 단말기에 기본보상을 제공하는 제2단계와; 추가보상을 위해 단계별로 진행되는 미션수행 여부를 사용자가 선택하도록 하고, 상기 사용자 단말기를 통해 미션수행이 선택되면, 상기 메인서버는 최하위단계부터 최상위단계까지 분류된 복수의 단계미션들 중 최하위단계의 미션부터 시작하여 해당 단계의 미션완수시 다음 단계의 미션이 수행되도록 하는 방식으로 사용자가 단계적으로 미션을 수행하도록 하여, 각 단계미션별로 미션완수에 대응되는 성공보상을 각각 제공하고, 모든 단계미션들에 대한 미션완수가 이루어진 경우에는 특별보상을 제공하는 제3단계를 구비하되, 상기 제3단계의 각 단계별 단계미션에서, 상기 메인서버는, 레벨별로 정해진 배열순서를 갖는 보상아이템들의 배열구조를 지정하고, 정해진 한도 내에서 사용자에게 의한 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 보상아이템을 하나씩 제공하며, 상기 사용자 단말기에서 복수의 제2차 광고컨텐츠 시청완료로 인해 순차적으로 획득되는 보상아이템들이 각 단계 미션별로 해진 배열순서에 맞도록 보상아이템들이 순차적으로 획득되는지 여부를 판단하여 미션완수 여부를 결정하며, 상기 보상아이템들은 1회의 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 하나씩 제공되며, 제1레벨부터 제 n (n 은 1보다 큰 자연수)레벨까지의 레벨 중 어느 하나의 레벨이 부여되어 레벨이 올라갈수록 제공확률이 점점 적어지도록 구성된다.

[0009] 사용자 단말기와 메인서버가 통신망으로 연결되는 광고보상 시스템을 이용한 단계별 미션완수를 통한 광고 보상서비스 제공방법은, 상기 사용자 단말기가 접속되면 상기 메인서버는 상기 사용자 단말기에 각 단계별 미션의 내용과 미션완수에 따른 성공보상의 내용을 안내하는 제1단계와; 상기 사용자 단말기를 통해 미션수행이 선택되면, 최하위 단계미션부터 최상위 단계미션까지 단계별 미션완수시에 다음단계 미션을 선택하는 방식으로 단계별 미션이 수행되며, 상기 메인서버는 각 단계별 미션에서, 제2차 광고컨텐츠를 상기 사용자 단말기에 제공하고, 하나의 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 하나의 특정레벨의 보상아이템을 미리 정해진 제공확률에 대응하여 제공하는 제2단계와; 레벨별로 정해진 배열순서를 갖는 보상아이템들의 배열구조를 지정하고, 상기 사용자 단말기에서 복수의 제2차 광고컨텐츠 시청완료로 인해 순차적으로 획득하는 보상아이템들이, 각 단계 미션 별로 지정된 보상아이템들의 배열순서와 동일한지 여부를 통해 미션완수여부를 판단하여, 단계별 미션완수의 경우에는 대응되는 성공보상을 제공하고, 정해진 개수의 보상아이템 획득시까지 미션이 완수되지 않으면 미션실패로 판정하는 제3단계와; 차상위 단계미션까지의 미션완수 이후에 최상위 단계미션이 선택되어 최상위 단계미션에 대한 미션완수가 이루어진 경우에는, 상기 최상위 단계미션에 대한 성공보상과 모든 단계미션들의 미션완수에 대한 특별보상을 제공하는 제4단계를 구비하되, 상기 보상아이템들은 1회의 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 하나씩 제공되며, 제1레벨부터 제 n (n 은 1보다 큰 자연수)레벨까지의 레벨 중 어느 하나의 레벨이 부여되어 레벨이 올라갈수록 제공확률이 점점 적어지도록 구성된다.

[0010] 상기 광고컨텐츠의 시청완료여부의 판단은, 광고컨텐츠의 재생화면에서 특정 글자나 그림 또는 특정 부위를 터치부위로 하여 복수의 터치부위를 지정하여 사용자가 터치하도록 하고, 사용자의 유효 터치 입력을 수신하여 터치 회수를 계산하는 방식으로 수행될 수 있다.

[0011] 상기 광고컨텐츠의 시청완료여부의 판단은, 광고컨텐츠의 재생완료 후, 상기 광고컨텐츠 내용 관련 문제를 제시하고 제시된 문제에 대한 정답률이 미리 정해진 기준에 도달했는지 여부를 판단하는 방식으로 수행될 수 있다.

[0012] 최하위 단계미션부터 차상위 단계미션까지 단계별 미션완수시에는 상기 성공보상 외에 도전멈춤보상이 제공되고, 상기 성공보상은 해당 단계미션 완수시에 고정으로 제공되는 보상이고, 상기 도전멈춤보상은 다음 상위단계의 단계미션을 선택하지 않는 경우에만 제공되고 상위단계의 단계미션이 선택되는 경우에는 제공되지 않는 보상일 수 있다.

[0013] 상기 성공보상은, 단계별 미션을 성공하고 성공보상을 위한 제3차 광고컨텐츠 시청완료이후에 제공될 수 있다.

[0014] 상기 특별보상은 특별 보상을 위해 미리 선택된 제4차 광고 컨텐츠의 시청완료후에 제공될 수 있다.

- [0015] 상기 메인서버는, 제2차 광고컨텐츠에 특정웹사이트의 접속을 위한 링크주소를 가지는 링크유도페이지가 포함되도록 하고, 상기 사용자 단말기에서의 상기 링크유도페이지 내에서의 링크 주소의 클릭 횟수를 계산하고, 상기 클릭횟수에 비례하여 상기 각 단계별 미션완수를 위해 요구되는 보상아이템들의 획득 확률을 상승시킬 수 있다.
- [0016] 상기 메인서버는, 제2차 광고컨텐츠에 광고의 대상이 되는 상품의 구매를 위한 구매사이트의 접속을 위한 링크 주소가 상기 제2차 광고컨텐츠에 포함되도록 하고, 사용자가 상기 사용자 단말기를 통해 상기 링크주소를 통해 상기 구매사이트에 접속하여 광고의 대상이 되는 상품을 구매한 경우, 상기 각 단계별 미션완수를 위해 요구되는 보상아이템들 중 적어도 하나를 100% 확률로 제공할 수 있다.
- [0017] 상기 메인서버는, 제2차 광고컨텐츠에 상기 사용자에게 설문조사를 할 수 있는 설문조사화면이 특정확률로 포함되도록 하고, 상기 설문조사는 동일한 설문 2회이상 반복되도록 구성되며, 상기 사용자가 설문조사에 참여한 회수 및 동일한 질문에 대하여 동일한 답변을 선택하는 확률을 기준치와 비교하여 기준치 이상시에는 각 단계별 미션완수에 요구되는 보상아이템들의 획득 확률을 상승시키고, 기준치 미만일 경우에는 각 단계별 미션완수에 요구되는 보상아이템들의 획득 확률을 하강시킬 수 있다.
- [0018] 상기 메인서버는 보상아이템의 추가배열구조를 지정해놓고, 사용자가 각 단계별 미션을 수행하면서 획득하는 보상아이템들이 상기 추가배열구조를 만족하는 경우 추가 보상을 제공할 수 있다.

발명의 효과

- [0019] 본 발명에 따르면, 광고 컨텐츠의 시청시, 광고 시청자인 사용자에게 미션을 부여하고, 미션 단계 상승에 따른 성취감과 호기심을 유발시켜 대응되는 보상을 제공함에 의해 광고 효과를 향상시킬 수 있어, 광고주나 사용자들 동시에 만족시킬 수 있는 장점이 있다.

도면의 간단한 설명

- [0020] 도 1은 본 발명의 실시예들에 따른 광고시청에 따른 보상서비스 제공을 위한 광고보상 시스템의 간략 개념도이고,
- 도 2 및 도 3은 본 발명에 따른 광고보상서비스 제공방법을 나타낸 동작순서도들이고,
- 도 4 및 도 5는 광고 시청완료여부 판단예를 나타낸 것이고,
- 도 6에 단계별 미션의 예로 최하위단계의 미션 안내화면을 나타낸 것이고,
- 도 7은 미션완수시의 화면을 나타낸 것이고,
- 도 8은 보상아이템의 리스트를 나타낸 것이고,
- 도 9 및 도 10은 상위 단계 미션 내용이 나타난 화면들이고,
- 도 11은 제2차 광고컨텐츠에 포함된 링크유도페이지를 나타낸 화면이고,
- 도 12는 제2차 광고컨텐츠에 포함된 설문조사 화면을 나타낸 것이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0021] 이하에서는 본 발명의 바람직한 실시예가, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 본 발명의 철저한 이해를 제공할 의도 외에는 다른 의도 없이, 첨부한 도면들을 참조로 하여 상세히 설명될 것이다.
- [0022] 도 1은 본 발명의 실시예들에 따른 광고시청에 따른 보상서비스 제공을 위한 광고보상 시스템(500)의 간략 개념도이다.
- [0023] 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시예들에 따른 광고시청에 따른 보상서비스 제공을 위한 광고보상시스템(500)은 사용자 단말기(100) 및 메인서버(200)를 구비한다.
- [0024] 상기 사용자 단말기(100)는 상기 메인서버(200)와 유무선 인터넷망(또는 유무선 통신망)을 통해 서로 연결되며, 상기 사용자 단말기(100)에는 상기 메인서버(200)에서 제공된 광고시청 및 보상을 위한 전용 어플리케이션 프로그램(이하 '전용앱' 이라 함)이 설치되게 된다. 상기 사용자 단말기(100)는 스마트폰, 태블릿, PDA 등을 포함하여 통상의 기술자에게 잘 알려진 모바일 단말기가 포함될 수 있다.
- [0025] 또한, 데스크탑PC, 노트북, 씰클라이언트(thin client)용 단말기, 제로클라이언트(zero-client)용 단말기 등을

포함할 수 있다. 여기서 쉘클라이언트(thin client)용 단말기는 CPU·메모리 등 필수적인 하드웨어 장치만 탑재한 상태에서 네트워크로 연결된 중앙서버에서 모든 업무를 관리하도록 설계된 업무용 단말기를 일컫는다.

- [0026] 상기 제로클라이언트(zero client)용 단말기는 메모리 등 필수적인 요소도 모두 없애 PC 본체 자체가 필요 없고, 모든 업무를 서버에서 처리하도록 하여 오로지 서버를 연결하는 단말기의 역할만 수행하도록 것을 말한다. 본 발명에서, 상기 사용자 단말기(100)는 사용자가 사용할 수 있는 유무선 통신이 가능한 모든 단말기들을 지칭할 수 있다.
- [0027] 상기 메인서버(200)는 일반적으로 광고주 단말기와 연결되어 광고컨텐츠를 제공받거나 광고컨텐츠를 저장하는 서버를 포함할 수 있으며, 기타 통상의 기술자에게 잘 알려진 서버가 포함될 수 있다.
- [0028] 이하에서 상기 사용자 단말기(100)에서 수행되는 각종 구성들은 사용자 단말기(100)에 설치된 전용앱에 의해 수행되는 구성일 수 있다. 이에 따라 상기 사용자 단말기(100)에 의해 수행된다고 하면 상기 사용자 단말기(100)에 설치된 전용앱에 의해 수행되는 것을 의미할 수도 있다.
- [0029] 이하 사용자 단말기(100) 및 메인서버(200)를 기본구성으로 하여 본 발명에 따른 광고보상시스템(500)을 이용한 광고 보상서비스 제공방법에 대해 설명하기로 한다.
- [0030] 도 2 및 도 3은 본 발명에 따른 광고보상서비스 제공방법을 나타낸 동작순서도들이다.
- [0031] 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명에 따른 광고보상서비스 제공은, 사용자 단말기(100)에 전용앱이 설치되고, 전용앱을 통해 상기 사용자 단말기(100)와 상기 메인서버(200)가 접속하는 것으로 시작된다.
- [0032] 여기서 접속한다는 의미는 단순히 상기 메인서버(200)의 웹사이트에 접속하는 것 뿐아니라, 회원가입 및 로그인 이 완료된 상태를 의미할 수 있다. 그리고, 상기 메인서버(200)에는 다양한 광고주들로부터 제공된 다양한 광고 컨텐츠들이 저장되어 있다고 가정한다.
- [0033] 그리고, 상기 광고 컨텐츠들은 미리 정해진 기준에 의해 제1차 광고 컨텐츠, 제2차 광고 컨텐츠, 제3차 광고 컨텐츠, 및 제4차 광고 컨텐츠로 등급이 구분되고, 차수 즉 등급이 높아질수록 광고시청완료시에 그에 대응되어 사용자에게 제공되는 보상이 커지도록 구성될 수 있다.
- [0034] 상기 사용자 단말기(100)가 전용앱을 통해 상기 메인서버(200)에 접속되면, 상기 메인서버(200)는 제1차 광고 컨텐츠를 상기 사용자 단말기(100)에 송신하게 된다(S212). 여기서 상기 제1차 광고 컨텐츠는 상기 메인서버(200)에서 상기 사용자 단말기(100)에 복수의 제1차 광고 컨텐츠들의 광고 목록을 제공하고, 사용자가 선택한 제1차 광고 컨텐츠를 상기 사용자 단말기(100)에 전송하는 방식으로 제공될 수 있다. 다른 방법으로 상기 메인서버(200)에서 복수의 제1차 광고 컨텐츠들 중 임의로 선택하여 전송하는 것도 가능하다.
- [0035] 상기 사용자 단말기(100)에서는 상기 메인서버(200)를 통해 전송되는 상기 제1차 광고 컨텐츠를 재생하여 사용자가 시청하도록 한다(S114).
- [0036] 상기 제1차 광고 컨텐츠의 전송이 완료되면, 상기 메인서버(200)는 상기 제1차 광고 컨텐츠를 사용자가 제대로 시청했는지 즉 시청완료여부를 판단하여 보상여부를 결정한다(S214).
- [0037] 시청 완료여부의 판단은 통상의 기술자에게 잘 알려진 다양한 방법이 사용될 수 있다. 예를 들어, 도 4에 도시된 바와 같이, 상기 메인서버(200)는 광고컨텐츠의 재생화면에서 특정 글자나 그림 또는 특정 부위를 터치부위로 강조하여, 복수의 터치부위를 지정할 수 있다. 그리고 복수의 터치부위를 사용자가 터치하도록 하고, 사용자의 유효 터치 입력을 수신하여 터치 회수를 계산하는 방식으로 시청완료 여부를 판단하는 것이 가능하다.
- [0038] 이와 달리, 도 5에 도시된 바와 같이, 광고컨텐츠의 재생완료 후, 상기 광고컨텐츠 내용 관련 문제를 제시하고 제시된 문제에 대한 정답률이 미리 정해진 기준에 도달했는지 여부를 판단하는 방식으로 시청완료 여부를 판단하는 것이 가능하다.
- [0039] 이외에도 다양한 방식으로 시청완료여부를 판단하는 것이 가능하다.
- [0040] 상기 메인서버(200)는 상기 제1차 광고 컨텐츠의 시청완료여부를 판단하여, 사용자가 제대로 시청하였다고 하여 시청완료로 판단되면, 미리 예정된 기본 보상을 상기 사용자 단말기(100)에 제공한다(S216). 시청미완료 즉 미시청으로 판단되면 보상 미지급 통보를 하게 된다(S218). 여기서 상기 기본 보상은, 포인트, 상품, 현금 등의 형태로 제공될 수 있다.
- [0041] 이후의 과정은 도 3a 및 도 3b를 통해 설명된다.

- [0042] 도 3a에 도시된 바와 같이, 상기 제1차 광고 콘텐츠의 시청완료에 대한 보상으로 상기 기본보상이 사용자에게 제공된 이후에, 상기 메인서버(200)는 단계별 미션 완수를 통한 추가보상을 받을 것 인지 여부를 상기 사용자 단말기(100)를 통해 사용자에게 안내하여 미션수행 여부를 사용자가 선택하도록 할 수 있다(S222).
- [0043] 상기 사용자 단말기를 통해 미션수행이 선택되면(S122), 상기 메인서버(200)는 최하위단계부터 최상위단계까지 분류된 복수의 단계미션들 중 최하위단계의 미션부터 시작하여 해당 단계의 미션완수시 다음 단계의 미션이 수행되도록 하는 방식으로 사용자가 단계적으로 미션을 수행하도록 하여, 각 단계미션별로 미션완수에 대응되는 성공보상을 각각 제공하고, 모든 단계미션들에 대한 미션완수가 이루어진 경우에는 특별보상을 제공하게 된다.
- [0044] 여기서는 모든 단계의 단계별 미션 내용 및 미션완수시의 성공보상 등을 안내할 수도 있고, 최하위 단계(제1단계)의 미션 내용 및 성공보상 만을 안내하고, 해당 단계의 미션완수시에 다음단계의 미션내용 및 성공보상을 안내하는 방식으로 진행될 수 있다. 그리고, 각 단계에서 성공보상이 무엇인지에 대하여는 단계별 미션 수행이전에 미리 알려 성취욕을 향상시킬 수도 있으나, 단계별 미션완수 이후에 알려주도록 설정하는 것도 가능하다.
- [0045] 필요에 따라, 상기 단계별 미션은 상기 기본보상이 사용자에게 제공된 이후에 안내되는 것이 아니라, 사용자 단말기(100) 접속시에 바로 안내되는 것이 가능하다. 즉 사용자 단말기(100) 접속시에 바로 단계별 미션 완수를 통한 보상을 받을 것 인지 여부를 안내하여 상기 사용자 단말기(100)를 통해 사용자에게 선택하도록 할 수 있다. 이 경우는 상기 제1차 광고 콘텐츠의 시청과정이나 기본보상 제공 등의 과정은 생략된다.
- [0046] 단계별 미션은 최하위단계(예를 들면, 제1단계)의 미션에서 최상위단계(예를 들면, 7단계)의 미션으로 구분되고, 미션은 상위단계로 올라갈수록 난이도가 높아지는 방식으로 구성되는 것도 가능하고, 난이도가 랜덤으로 선택되도록 구성되는 것도 가능하다. 또한 최하위 단계의 미션은 난이도가 가장 낮고, 최상위단계의 미션은 난이도가 가장 높고 중간 단계의 미션은 난이도가 랜덤으로 선택되도록 구성하는 것도 가능하다.
- [0047] 각 단계별 미션은 일정횟수(예를 들면, 10회)동안 제2차 광고 콘텐츠를 시청하도록 하고 시청완료시마다 특정레벨의 보상아이템을 제공하는 방식으로 제공되고, 제2차 광고 콘텐츠 시청완료로 인해 순차적으로 획득된 일정개수의 보상아이템들이 각 단계 미션별로 미리 정해진 보상아이템 배열구조와 일치하는지 여부를 통해 미션완수 여부를 판단하게 된다.
- [0048] 여기서, 제2차 광고 콘텐츠에는 상품이나 서비스를 광고하기 위한 콘텐츠가 주를 이루지만, 사용자의 지루함을 예방하고 지속적인 관심이나 호기심을 유발하기 위해 웹툰, 유머이미지, 흥미를 유발하는 기사나 글이 포함된 콘텐츠 등 다양한 멀티미디어 콘텐츠가 포함될 수 있다. 이에 따라, 특정 단계별 미션에서 예를 들어 10회의 제2차 광고 콘텐츠 시청과 보상아이템이 제공이 진행되는 경우에, 제1회, 제2회, 제3회, 제5회, 제6회, 제8회, 제10회는 실제 광고를 위한 콘텐츠를 시청하도록 하고, 제4회차의 경우에는 웹툰, 제7회차의 경우는 유머이미지, 제9회차의 경우는 다른 동영상 콘텐츠 등 제2차 광고콘텐츠를 다양한 종류와 방법으로 제공하는 것이 가능하다.
- [0049] 도 6에 단계별 미션의 예로 최하위단계(예를 들면, 제1단계)의 미션 안내화면이 나타나 있다.
- [0050] 도 6에 도시된 바와 같이, 단계별 미션은 성공시의 성공보상이 제공됨이 안내되어 있고 성공보상의 내용이 나타나 있다. 성공보상의 내용은 상품이나 포인트 등 다양하게 제공될 수 있다. 또한 안내화면의 하단에는 미션내용이 나타나 있다.
- [0051] 미션내용은 레벨별로 미리 정해진 배열순서의 보상아이템들의 배열구조를 지정하고, 배열순서에 맞게 순차적으로 보상아이템을 획득하는 경우에 미션완수로 판단하는 것이다. 예를들면, 미리 제1레벨, 제2레벨, 제5레벨의 배열순서를 갖는 보상아이템들의 배열구조를 미리 지정하고, 일정횟수(예를 들면, 10회)까지의 제2차 광고 콘텐츠 시청완료후 제공되는 보상아이템 중에서 제1레벨, 제2레벨, 제5레벨의 배열순서에 맞게 보상아이템을 순차적으로 획득하는 경우에 미션완수로 판단하는 것이다.
- [0052] 예를 들어, 제1회시에 제1레벨의 보상아이템을 획득하고, 제2회시에 제5레벨의 보상아이템을 획득하고, 제3회시에 제2레벨의 보상아이템을 획득하고, 제4회시에 제5레벨의 보상아이템을 획득하는 경우에, 제3회차가 아니라 제4회차에 미션을 완수한 것으로 판단하게 된다. 제3회차의 경우는 배열순서에 맞게 순차적으로 획득한 것이 아니기 때문이다. 즉 첫 번째에 제1레벨의 보상아이템, 두 번째로 제2레벨의 보상아이템, 세 번째로 제5레벨의 보상아이템을 획득하는 등, 도 7에 도시된 바와 같이, 보상아이템이 미리 정해진 배열순서에 맞게 순차적으로 획득하는 경우에만 미션완수(도전성공)로 판단되고, 미리 정해진 횟수(예를 들면, 10회차)까지 배열순서에 맞게 순차적으로 보상아이템을 획득하지 못하는 경우에는 미션실패로 판단하게 된다. 필요에 따라 난이도를 낮추기 위해 배열순서와 관계없이 배열구조 내의 보상아이템을 순서 구분없이 보상아이템을 획득하는 경우에 미션완수

로 판단하도록 구성하는 것도 가능하다.

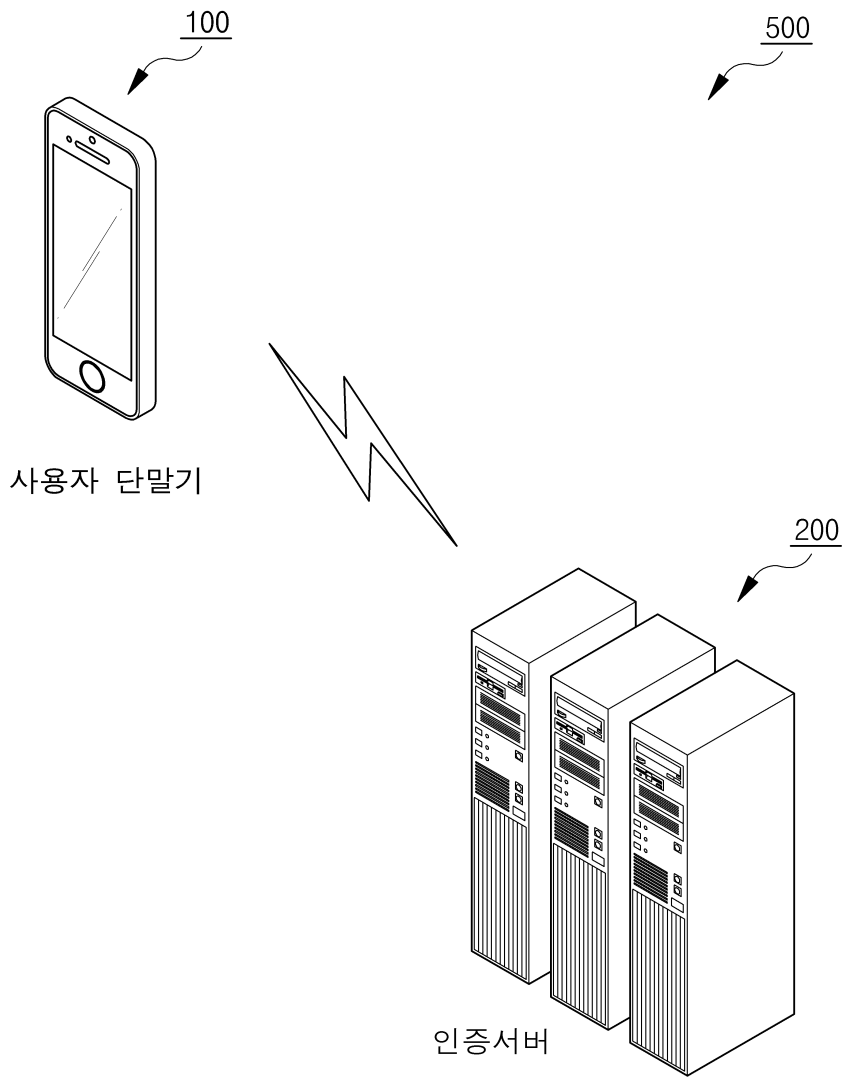
- [0053] 여기서 미리 정해진 일정횟수(예를 들면, 10회차)는 5회 추가권 등을 이용하여 횟수를 늘리는 것이 가능하다. 횟수를 늘리는 것은 1회로 제한되거나, 사용자의 포인트나 현금을 통해 추가권을 구매하도록 하여 횟수를 늘리도록 하는 것도 가능하다. 예를 들어, 5회 추가권이 제공되는 경우 미리정해진 일정횟수에 5회를 더하여 총15회의 제2차 광고 콘텐츠 시청 및 보상아이템의 제공 동안에 제1레벨, 제2레벨, 제5레벨의 순차적 배열구조를 가지도록 보상아이템을 순차적으로 획득하는 경우에 미션완수로 판단되게 된다.
- [0054] 이러한 방식으로 단계별 미션이 수행되고, 단계가 상승할수록 미션수행 방식은 동일하나 난이도는 점점 높아지도록 구성되게 된다. 예를 들어, 제1단계 미션이 제1레벨, 제2레벨, 제5레벨의 배열구조 보상아이템을 획득하는 것이라면, 제2단계 미션의 경우에는 제1레벨, 제3레벨, 제5레벨의 배열구조 보상아이템, 제3단계 미션의 경우에는 제2레벨, 제3레벨, 제5레벨의 배열구조 보상아이템, 제6단계 미션의 경우에는 제5레벨, 제10레벨, 제22레벨의 배열구조 또는 제10레벨, 제2레벨, 제63레벨의 배열구조 보상아이템을 획득하도록 하는 등, 다양한 구성으로 미션을 구성하는 것이 가능하다.
- [0055] 미션을 위해 제공되는 보상아이템은 다양한 모양이나 형식으로 구성되는 것이 가능하고, 보상 아이템 각각에는 레벨이 부여되어 있다. 보상아이템의 예가 도 8에 도시되어 있다.
- [0056] 도 8에 도시된 바와 같이, 상기 보상아이템은 제1레벨부터 제n레벨(n은 1보다 큰 자연수)(예를 들면, n=100)까지 구비되고, 제1레벨부터 제20레벨까지는 일반레벨 아이템, 제21레벨부터 제40레벨까지는 희귀레벨 아이템, 제41레벨부터 제100레벨까지는 레전드 레벨 아이템으로 구분되어, 레벨이 높아질수록 제공확률(사용자의 획득확률)이 적어지도록 구성된다. 예를 들어 일반레벨 아이템은 5~45%의 제공확률, 희귀레벨 아이템은 0.1~4.9%의 제공확률, 레전드 레벨 아이템은 0.1% 이하의 제공확률을 가지도록 구성될 수 있다. 각 레벨 아이템의 제공확률은 필요에 따라 다양하게 변경가능하다.
- [0057] 한편, 사용자가 미션수행을 선택하면(S122), 상기 메인서버(200)에서는 최하위 단계 미션을 시작한다(S224). 최하위 단계 미션은 도 6에 예로 든 바와 같이, 일정회수(예를 들면, 10회)내에서 제2차 광고 콘텐츠 시청완료시마다 제공되는 보상아이템들이 제1레벨, 제2레벨, 제5레벨의 배열순서를 가지도록 순서에 맞게 순차적으로 획득하는 경우에 미션완수로 판단되는 미션이다.
- [0058] 이를 위해 상기 메인서버(200)에서는 상기 제2차 광고 콘텐츠를 송신하고(S226), 상기 사용자 단말기(S124)에서는 상기 메인서버(200)에서 전송되는 상기 제2차 광고 콘텐츠를 시청하게 된다(S124). 이후 상기 메인서버(200)에서는 제2차 광고 콘텐츠에 대하여 시청완료여부를 도 2를 통해 설명한 바와 같이 판단하여, 시청완료시에만 보상아이템을 상기 사용자 단말기(100)에 제공하게 된다(S228).
- [0059] 이러한 방식으로 복수의 제2차 광고 콘텐츠에 대한 시청완료로 인하여 복수의 보상아이템들이 제공되는 경우, 상기 메인서버(200)에서는 미션완수 여부를 판단하게 되고(S230), 미션이 완수된 경우에는 미리 약속한 또는 미리 정해진 성공보상을 제공한다(S232).
- [0060] 미션이 미완수 된 경우에는 미리 정해진 일정회수에 도달되었는지 여부를 판단, 즉 제2차 광고 콘텐츠의 전송횟수 또는 보상아이템의 제공횟수가 미리 정해진 일정횟수(예를 들면, 10회)에 도달되었는지를 판단하여(S234), 도달전의 경우에는 제2차 광고 콘텐츠를 시청하게 하고 이에 따른 보상아이템 제공과정을 반복하고, 일정횟수에 도달한 경우에는 미션 실패로 판단하고 사용자 단말기에 미션실패를 통보하게 된다(S236).
- [0061] 미션 실패의 경우에는 처음부터 즉 최하위 단계 미션부터 다시 시작하는 것이 가능하다.
- [0062] 상기 메인서버(200)는 미션완수 이후 성공보상이 제공된 이후에는 다음 단계의 미션을 안내하고(S238), 도전여부를 사용자 단말기(100)에서 선택하도록 한다.
- [0063] 최하위 단계미션에 대한 미션완수가 이루어진 경우에는 도 9에 도시된 바와 같이, 차하위 단계 미션에 대한 도전이 가능하고, 차하위 단계 미션에 대한 미션완수가 이루어진 경우에 도 10에 도시된 바와 같이, 바로 위의 상위단계미션에 대한 도전이 가능한 방식으로 단계별 미션이 진행된다.
- [0064] 사용자의 다음 단계 미션 선택여부를 판단하여(S239), 사용자 단말기(100)에서 다음 단계미션을 선택하지 않는 경우에는 도전 멈춤 보상이 제공되고(S240), 다음 단계미션을 선택하는 경우에는 다음 단계 미션이 시작된다(S242).
- [0065] 여기서 도전멈춤보상은 현재 진행되는 단계미션의 미션완수이후에 다음 상위단계의 단계미션을 선택하지 않는

경우에만 제공되고 상위단계의 단계미션이 선택되는 경우에는 제공되지 않는 보상이다. 도 6에서는 도전멈춤보상이 도전보상이라는 명목으로 나타나 있다.

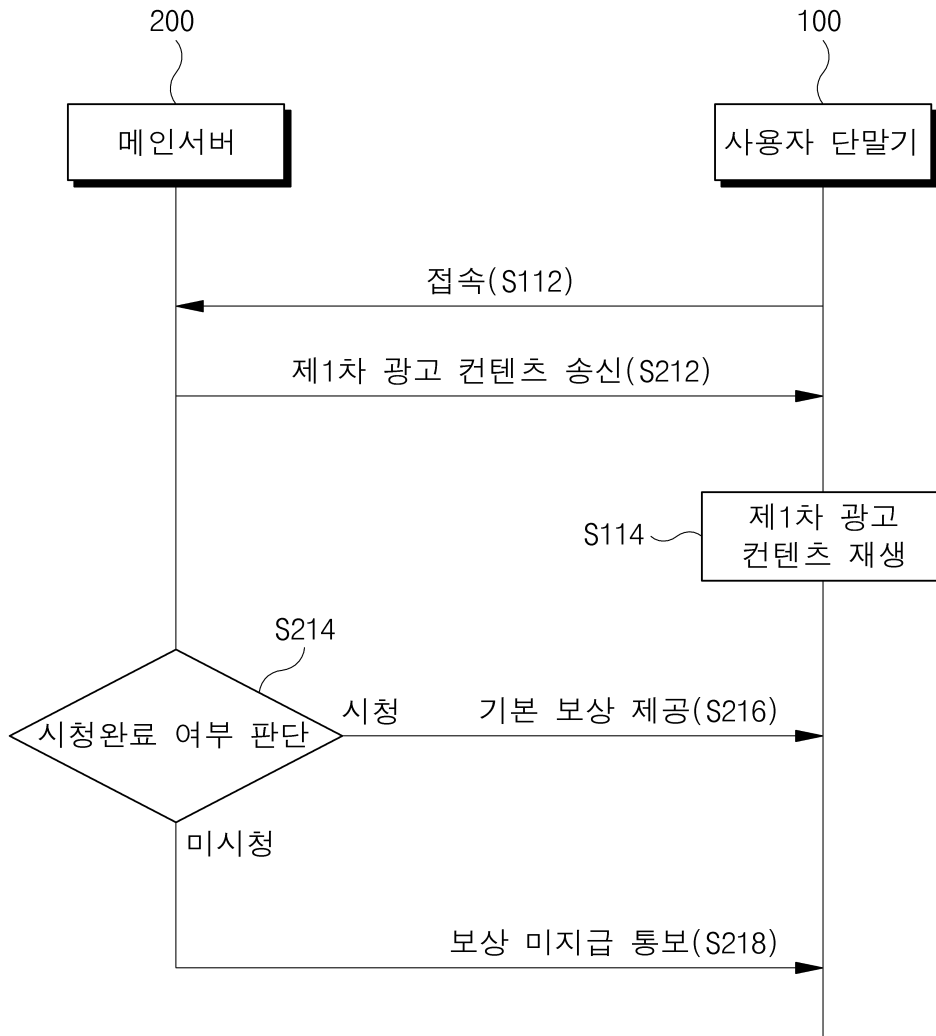
- [0066] 이러한 방식의 단계별 미션은 최상이 단계 미션이 진행되어 최상위 미션에 대한 미션완수가 이루어질 때까지 계속될 수 있다. 미션 미완수의 경우에는 최하위 단계미션부터 다시 시작하도록 하거나, 현재 단계미션의 처음부터 시작하도록 설정하는 것이 가능하다.
- [0067] 도 3b에 도시된 바와 같이, 차상위 단계 미션까지 미션완수 되고, 각각의 단계미션에 대한 성공보상이 제공된 이후에, 최상위 단계미션이 선택되어 최상위 단계미션에 대한 미션완수가 이루어져 최상위 단계 미션완수로 판단되는 경우에(S250), 상기 메인서버(200)는 이에 따른 성공보상을 제공한다(S252). 각 단계별 미션에 대한 성공보상은 동일한 상품이 제공되는 것이 아니라, 단계 미션의 난이도에 대응하여 단계가 높아질수록 더 가치있는 상품 등의 보상을 제공하는 것이 바람직하다.
- [0068] 그리고, 최상위 단계 미션완수는 곧 모든 단계미션들의 미션완수를 의미하므로, 모든 단계 미션완수로 판단하여 (S254), 이에 대한 특별보상을 제공한다(S256).
- [0069] 여기서 각각의 단계별 미션시에 각각 대응되는 성공보상이 제공되는데, 상기 성공보상은, 단계별 미션을 성공하고 성공보상을 위한 제3차 광고컨텐츠 시청완료이후에 제공될 수 있다. 단계별 미션을 성공한 경우에 사용자 단말기(100) 또는 사용자에게 어떠한 조건 없이 바로 성공보상을 제공하는 것도 가능하나, 제3차 광고 컨텐츠를 시청하도록 하고 시청완료 여부를 판단하여 시청완료 판단시에 상기 성공보상을 제공하는 것도 가능하다.
- [0070] 그리고, 상기 특별보상 제공시에, 특별 보상을 위해 미리 선택되거나 정해진 제4차 광고 컨텐츠의 시청완료후에 제공되도록 하는 것도 가능하다. 즉 모든 단계별 미션 완수 이후에 특별한 조건없이 바로 특별보상을 제공하는 것도 가능하지만, 제4차 광고 컨텐츠를 시청하도록 하고 시청완료 여부를 판단하여 시청완료 판단시에 상기 특별보상을 제공하는 것도 가능하다.
- [0071] 한편, 각 단계별 미션이 수행되는 경우에, 미션완수에 필요한 보상아이템들은 미션완수를 위해 사용된다. 하지만 사용자가 제2차 광고컨텐츠 시청완료시마다 받았지만 미션완수에 요구되지 않는 보상아이템들은 무의미해지게 된다. 이 경우 사용자의 흥미를 유발시키고 도전의욕고취, 미션 계속 진행을 위해 상기 메인서버(200)는 이러한 보상아이템들을 이용하여 추가 보상을 받을 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 즉 상기 메인서버(200)는 각 단계별 미션과는 별도로, 각 레벨별로 특정한 배열순서를 가지는 보상아이템들의 추가 배열구조를 지정할 수 있다. 이 경우 상기 추가 배열구조는 단계별 미션의 경우보다는 더 많은 보상아이템들을 이용하여 배열한 구조가 될 것이다.
- [0072] 예를 들어, 제1레벨, 제3레벨, 제5레벨, 제1레벨, 제7레벨, 제22레벨, 제30레벨, 제2레벨, 제35레벨 등 9개의 보상아이템의 추가배열구조를 지정해놓고, 사용자가 각 단계별 미션을 수행하면서 획득하는 보상아이템들이 상기 추가배열구조를 만족하는 경우 추가 보상을 제공하는 것이 가능하다.
- [0073] 여기서, 상기 추가 배열구조의 배열순서에 맞게 순차적으로 보상아이템을 순차적으로 획득하는 경우에 추가보상을 하는 것도 가능하고, 순서에 관계없이 추가배열구조에 나타난 9개의 보상아이템을 모든 도전(또는 미션)이 끝날 때까지 모두 획득하는 경우에 추가보상을 제공하는 것이 가능하다.
- [0074] 그리고, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 도 11에 도시된 바와 같이, 상기 메인서버(200)는 단계별 미션을 위해 제공되는 상기 제2차 광고 컨텐츠에 특정웹사이트(예를 들면, 광고주 웹사이트 또는 광고주가 지정한 웹사이트)의 접속을 위한 링크주소를 가지는 링크유도페이지가 포함되도록 할 수 있다. 즉 상기 제2차 광고 컨텐츠가 사용자 단말기(100)에서 재생될 때, 특정웹사이트(예를 들면, 광고주 웹사이트 또는 광고주가 지정한 웹사이트)의 접속을 위한 링크주소를 가지는 링크유도페이지가 재생되도록 하는 것이 가능하다.
- [0075] 상기 메인서버(200)는 상기 사용자 단말기(100)에서의 상기 링크유도페이지 내에서의 링크 주소의 클릭 횟수를 계산하고, 상기 클릭횟수에 비례하여 상기 각 단계별 미션완수를 위한 보상아이템들의 획득 확률을 상승시킬 수 있다. 클릭횟수에 대하여 미션 완수를 위해 요구되는 보상아이템들의 획득확률을 어느정도 상승시킬지 여부는 상기 메인서버(200)에서 임의로 선택되거나 미리 정해지는 것이 가능하다.
- [0076] 여기서 상기 메인서버(200)는 사용자가 상기 사용자 단말기(100)를 통해 상기 링크주소를 통해 상기 구매사이트에 접속하여 광고의 대상이 되는 상품을 구매한 경우, 상기 각 단계별 미션완수를 위해 획득하여야 할 보상아이템들 중 적어도 하나를 100% 확률로 제공할 수 있다. 이외 달리, 단계별 미션들중 낮은 단계의 미션 수행시에는 미션완수를 위해 획득하여야 할 보상아이템들 중 적어도 하나를 100% 확률로 제공하고, 상대적으로 높은 단계의

도면

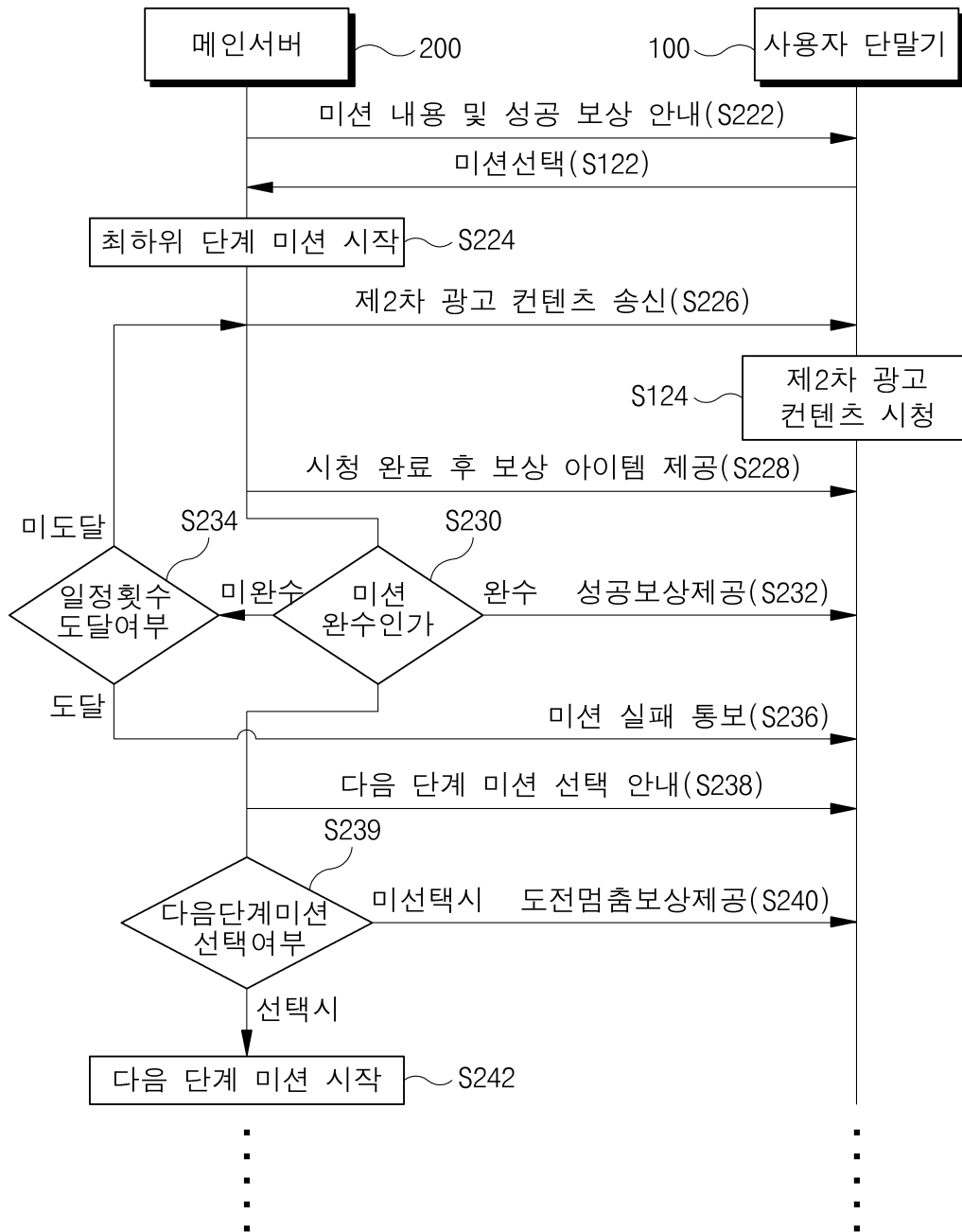
도면1



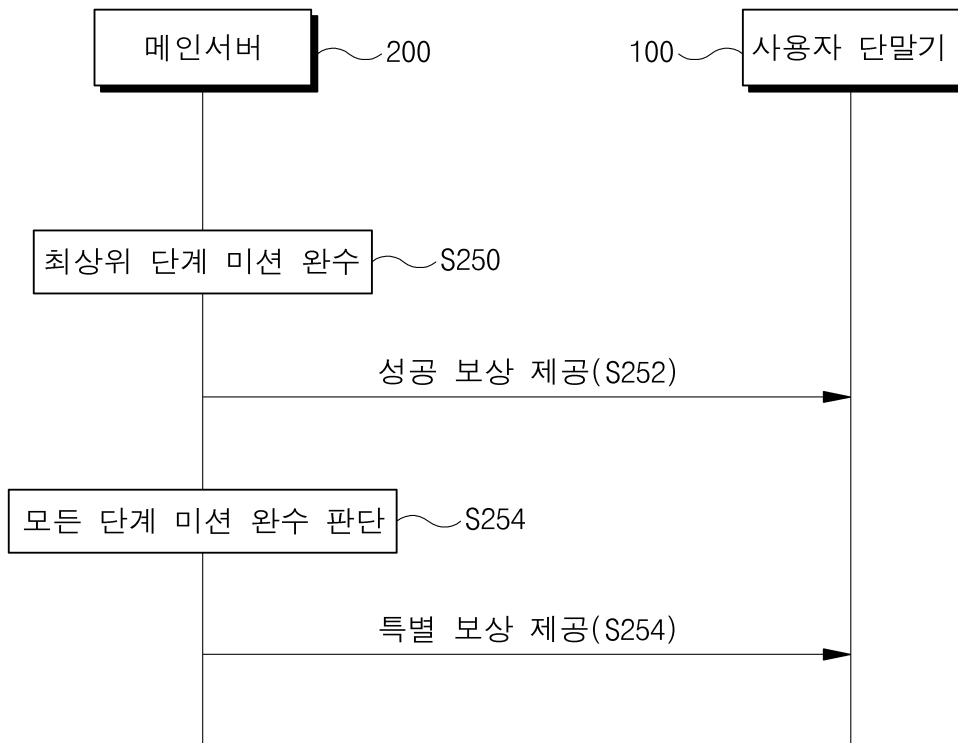
도면2



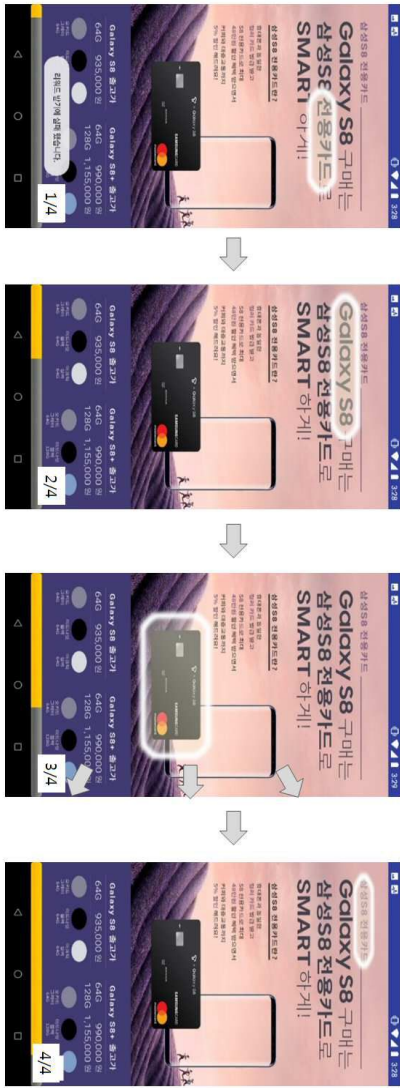
도면3a



도면3b



도면4



도면5



도면6



도면7



도면8

ID	대분류	Grade	소분류	Level	디자인	명칭	name
	보상용아이템	1	곤충	1	○	나비	butterfly
	보상용아이템	1	곤충	1	○	말랭이	snail
	보상용아이템	1	곤충	1	○	사마귀	mantis
	보상용아이템	1	곤충	1	○	무당벌레	ladybug
	보상용아이템	1	어류	2	○	해파리	jellyfish
	보상용아이템	1	어류	3	○	문어	octopus
	보상용아이템	1	조류	5	○	닭	chicken
	보상용아이템	1	조류	5	○	병아리	chick
	보상용아이템	1	조류	6	○	갈매기	gull
	보상용아이템	1	포유류	7	○	다람쥐	asiatic chipmunk
	보상용아이템	1	포유류	7	○	기니피그	guinea-pig
	보상용아이템	1	포유류	8	○	토끼	rabbit
	보상용아이템	1	포유류	8	○	코알라	koala
	보상용아이템	1	포유류	8	○	양	sheep
	보상용아이템	1	포유류	9	○	수달	otter
	보상용아이템	1	포유류	9	○	오리 너구	platypus
	보상용아이템	1	포유류	10	○	붉은여우	red-fox
	보상용아이템	1	포유류	10	○	늑대	wolf
	보상용아이템	1	포유류	10	○	카피바라	capybara
	보상용아이템	1	포유류	10	○	사막여우	fennec-fox
	보상용아이템	1	파충류/양서류	20	○	코브라	cobra
	보상용아이템	1	포유류	20	○	코끼리	elephant
	보상용아이템	1	포유류	20	○	하마	hippo
	보상용아이템	1	포유류	20	○	허프 바다표범	harp-seal
	보상용아이템	2	멸종위기	21	○	북부바위귀개	eudyptes-moseleyi
	보상용아이템	2	멸종위기	21	○	큰개미핥기	giant-anteater
	보상용아이템	2	멸종위기	21	○	황금 원숭이	golden monkey
	보상용아이템	2	멸종위기	22	○	황금사자 콧수염 원숭이	golden lion tamarin
	보상용아이템	2	멸종위기	22	○	마크호르	markhor
	보상용아이템	2	멸종위기	22	○	오키피	okapi
	보상용아이템	2	멸종위기	22	○	자이언트 판다	giant panda
	보상용아이템	2	멸종위기	22	○	구렁이	korean ratsnake
	보상용아이템	2	멸종위기	22	○	북극곰	polar-bear
	보상용아이템	2	멸종위기	23	○	두루미	red-crowned-crane
	보상용아이템	2	멸종위기	23	○	레스판다	lesser Panda
	보상용아이템	2	멸종위기	23	○	해달	sea-otter
	보상용아이템	2	멸종위기	24	○	우파루파	axolotl
	보상용아이템	2	멸종위기	24	○	나물레중 피시	humphead-wrasse
	보상용아이템	2	멸종위기	24	○	알락돌고래	narwhal
	보상용아이템	2	멸종위기	24	○	날적부리황새	shoebill
	보상용아이템	2	멸종위기	40	○	코주부원숭이M	proboscis-monkey
	보상용아이템	2	멸종위기	40	○	이라와디 돌고래M	inawaddy dolphin
	보상용아이템	3	회귀종	54	○	푸른 발 부비새	blue footed booby
	보상용아이템	3	회귀종	54	○	난쟁이 하마	dwarf hippopotamus
	보상용아이템	3	회귀종	54	○	분홍 돌고래	pink-dolphin
	보상용아이템	3	회귀종	54	○	안경 원숭이	tarsier
	보상용아이템	3	예전멸종동물	54	○	트리케라톱스	triceratops
	보상용아이템	3	예전멸종동물	55	○	티라노사우루스	tyrannosaurus
	보상용아이템	3	예전멸종동물	55	○	브라키오사우루스	brachiosaurus
	보상용아이템	3	전설동물	100	○	유니콘M	unicorn
	보상용아이템	3	예전멸종동물	100	○	그리핀M	griffin
	진화용아이템	9	전설동물	100	○	황금포항이	gold tiger
	진화용아이템	9	전설동물	100	○	붉은 용	red dragon
	진화용아이템	9	회귀종	100	○	이카로스	icarus
	활성용아이템	9	멸종위기	100	○	반달가슴곰	thibetanus

도면9

[아기타] 헤드가 보스템백 AGT15s8024

STEP 2

성공 확정 보상 성공 시 누적 지급!

[반달가슴곰] 1개
 [경험치] 1000EXP

도전 보상 성공 시 지급! 다음 단계 도전 시 제외

[기프트폰] 스타벅스 프라푸치노
 [아기타] 헤드가 보스템백 AGT15s8024

도전 회수 5회 추가 추가권 사용 5

멈춤 도전

도면10



도면11



도면12

