



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0005330
(43) 공개일자 2020년01월15일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 20/38 (2012.01) A63F 13/55 (2014.01)
A63F 13/69 (2014.01) G06Q 30/02 (2012.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 20/387 (2013.01)
A63F 13/55 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2018-0078927
(22) 출원일자 2018년07월06일
심사청구일자 2018년07월06일

(71) 출원인
주식회사 넥슨코리아
경기도 성남시 분당구 판교로256번길 7 (삼평동)
(72) 발명자
이광섭
경기도 용인시 수지구 동천로113번길 29-10, 401호 (동천동)
윤성환
경기도 성남시 수정구 복정로32번길 14, 201호 (복정동)
(74) 대리인
리앤목특허법인

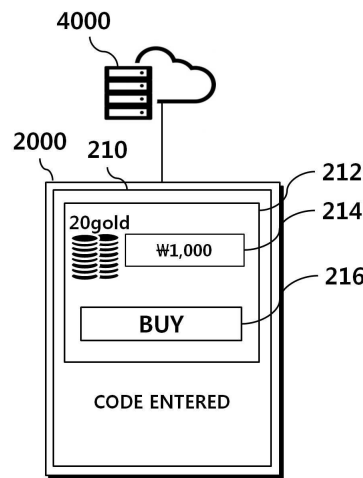
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 발명의 명칭 오브젝트의 특성을 변경하기 위한 컴퓨터-구현 방법, 장치, 및 컴퓨터 프로그램

(57) 요약

본 개시는, 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하는 단계; 상기 온라인 게임의 사용자에게 의해 입력된 코드를 상기 사용자로부터 수신하는 단계; 상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는지 여부를 결정하는 단계; 및 상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 미리 결정된 조건에 기초하여, 상기 사용자와 인터랙트되는 상기 오브젝트의 상기 특성을 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경하는 단계를 포함하는 방법을 제공할 수 있다.

대표도 - 도2c



(52) CPC특허분류

A63F 13/69 (2015.01)

G06Q 30/0207 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하는 단계;

상기 온라인 게임의 사용자에게 의해 입력된 코드를 상기 사용자로부터 수신하는 단계;

상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는지 여부를 결정하는 단계; 및

상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 미리 결정된 조건에 기초하여, 상기 사용자와 인터랙트되는 상기 오브젝트의 상기 특성을 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경하는 단계를 포함하는 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 미리 결정된 조건은, 상기 사용자로부터 상기 온라인 게임에 대한 결제 (transaction) 정보가 수신되는지 여부를 포함하는 포함하는 방법.

청구항 3

제 2 항에 있어서,

상기 결제 정보는 상기 오브젝트에 대한 결제 정보를 포함하는 방법.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 복수의 코드들은 결제수단들에 각각 연동된 방법.

청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 복수의 코드들은 상기 결제수단들 상에 각각 인쇄된 방법.

청구항 6

제 4 항에 있어서,

상기 미리 결정된 조건은 결제 정보가 상기 코드와 연동된 결제수단에 기초하여 생성되었는지 여부를 포함하는 방법.

청구항 7

제 4 항에 있어서,

상기 결제수단은 신용카드, 체크카드, 멤버십카드, 계좌번호, 상품권, 및 기프트카드 중 적어도 하나를 포함하는 방법.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 코드를 입력하지 않은 사용자와 인터랙트되는 상기 오브젝트의 상기 특성은 유지되는 방법.

청구항 9

제 1 항에 있어서,

상기 오브젝트는 상기 온라인 게임에서 구매 가능한 오브젝트를 포함하고,

상기 오브젝트의 상기 특성은 상기 오브젝트의 가격, 사용조건, 착용조건, 수량, 성능, 및 보유기간 중 적어도 하나를 포함하는 방법.

청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 오브젝트의 가격, 사용조건, 및 착용조건 중 적어도 하나인 경우, 상기 제 2 값은 상기 제 1 값보다 작은 방법.

청구항 11

제 9 항에 있어서,

상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 오브젝트의 수량, 성능, 및 보유기간 중 적어도 하나인 경우, 상기 제 2 값은 상기 제 1 값보다 큰 방법.

청구항 12

제 1 항에 있어서,

상기 복수의 코드들은 상기 오브젝트의 식별자에 대응하는 방법.

청구항 13

제 1 항에 있어서,

상기 사용자에게 의해 입력되는 상기 코드는 문자 입력 방식, 광학 문자 인식 방식, 바코드 인식 방식, 및 매트릭스 코드 인식 방식 중 적어도 하나에 의해 입력되는 방법.

청구항 14

제 1 항에 있어서,

미리 결정된 기간 동안 상기 미리 결정된 조건이 충족되지 않는 경우, 상기 코드는 만료되는 방법.

청구항 15

제 14 항에 있어서,

상기 기간은 상기 사용자에게 의해 상기 코드가 입력된 날짜에 기초하여 결정되는 방법.

청구항 16

제 1 항 내지 제 15 항 중 어느 한 항에 있어서,

하드웨어와 결합되어 상기 방법을 실행시키기 위하여 매체에 저장되는 컴퓨터 프로그램.

청구항 17

인스트럭션들을 저장하는 메모리; 및

상기 인스트럭션들을 실행하도록 구성된 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는 상기 인스트럭션들을 실행하여:

온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하고;

상기 온라인 게임의 사용자에게 의해 입력된 코드를 수신하고;

상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는지 여부를 결정하고; 및

상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 미리 결정된 조건에 기초하여, 상기 사용자와 인터랙트되는 상기 오브젝트의 상기 특성을 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경하도록 구성된, 서버.

청구항 18

온라인 게임에서 사용자에게 의해 입력된 코드를 수신하는 단계;

상기 코드를, 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하는 서버에게 전송하는 단계;

상기 사용자로부터 상기 온라인 게임에 대한 결제 (transaction) 정보를 수신하는 단계; 및

상기 결제 정보를 상기 서버에게 전송하는 단계를 포함하고

상기 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 상기 결제 정보에 기초하여 상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경되는 방법.

청구항 19

제 18 항에 있어서,

하드웨어와 결합되어 상기 방법을 실행시키기 위하여 매체에 저장되는 컴퓨터 프로그램.

청구항 20

인스트럭션들을 저장하는 메모리; 및

상기 인스트럭션들을 실행하도록 구성된 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는 상기 인스트럭션들을 실행하여;

온라인 게임에서 사용자에게 의해 입력된 코드를 수신하고;

상기 코드를, 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하는 서버에게 전송하고;

상기 사용자로부터 상기 온라인 게임에 대한 결제 (transaction) 정보를 수신하고;

상기 결제 정보를 상기 서버에게 전송하고; 및

상기 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 상기 결제 정보에 기초하여 상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경되도록 구성된, 전자 디바이스.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 개시는 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하기 위한 컴퓨터-구현 방법, 장치, 및 컴퓨터 프로그램에 관하며, 사용자에게 의해 입력된 코드와 사용자의 결제 정보에 기초하여 오브젝트의 특성이 변경될 수 있다.

배경 기술

[0002] 컴퓨팅 디바이스 및 네트워크 환경이 발전함에 따라 온라인 게임을 즐기는 사용자들의 수도 계속 증가하고 있으며, 온라인 게임과 오프라인 게임의 경계 또한 희미해져 가고 있다. 사용자들은 온라인 게임 내에서 서로 경쟁하거나 협업함으로써 게임을 즐길 수 있다.

[0003] 게임 내에서 사용되는 아이템 (item) 은 사용자의 게임 진행에 있어서 매우 중요한 역할을 한다. 게임의 목적, 또는 그 게임 내에서 사용자가 달성하려는 목적에 따라 아이템의 사용 목적 또한 달라지겠지만, 일반적으로 아 아이템은 사용자의 부족한 게임 실력 (game skill) 을 보충하거나, 사용자의 게임 내 아바타나 캐릭터의 부족한 성능 (capability) 을 보충하는데 사용될 수 있다.

- [0004] 사용자는 아이템을, 게임 진행을 통해 우연히 획득하거나, 소정의 임무를 수행하여 보상으로 획득하거나, 다른 사용자와의 거래를 통해 획득하거나, 게임 제공업자에게 소정의 액수를 지불함으로써 획득할 수 있다.
- [0005] 사용자가 온라인 게임 내에서 구매할 수 있는 아이템은 일반적으로 그 특성, 예를 들어, 가격, 성능, 효과 등이 고정되어 있다. 사용자들의 구매를 유도하기 위해, 게임 제공업자는 게임 아이템의 가격을 할인해주는 프로모션을 사용자들에게 제공하고 있다.
- [0006] 할인 프로모션은 특정 시기의 모든 사용자에게 적용되거나, 특정 조건을 만족시키는 일부 사용자들에게 적용되는 것이 일반적이다. 특정 시기가 경과할 경우, 더 이상 할인 프로모션의 효과를 볼 수 없고, 특정 시기가 지났음에도 불구하고 동일하거나 유사한 할인 프로모션을 다시 제공하게 되면, 처음 프로모션 기간 동안 아이템을 구매한 사용자들이 불만을 가질 수 있다. 특정 조건을 만족시키는 일부 사용자들에게만 할인 프로모션이 제공되는 경우, 프로모션 대상자가 아닌 사용자들은 소외감을 느낄 수 있고, 해당 조건만을 만족시키기 위해 게임의 본질과는 무관하게 플레이하는 사용자들이 증가할 수 있다. 만약 온라인 게임에서 사용되는 아이템을 지급하는 프로모션 코드를 사용자들에게 배포하는 경우, 게임 제공업자 입장에서는 배포되는 프로모션 코드의 수와 해당 아이템의 가격에 비례하여 잠재적인 매출 손실이 발생할 수 있고, 해당 프로모션 코드를 실제 사용한 사용자들의 수와 무관하게, 기존에 해당 아이템을 보유한 사용자들은 프로모션 코드의 수에 비례하여 해당 아이템의 가치 하락을 경험할 수 있다.
- [0007] 이에 따라, 게임에 대한 사용자들의 몰입도와 긴장감을 유지시키면서 온라인 게임에 대한 프로모션 효과를 향상시킬 수 있는 기술이 요구되고 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0008] 본 개시는 온라인 게임의 프로모션 효과를 향상시킬 수 있는 수단을 개시한다.
- [0009] 본 개시는 온라인 게임 제공업자의 잠재적 매출 손실 없이 프로모션을 사용자에게 제공할 수 있는 수단을 개시한다.
- [0010] 본 개시는 온라인 게임 제공업자의 타사와의 제휴력을 향상시킬 수 있는 프로모션 제공 수단을 개시한다.

과제의 해결 수단

- [0011] 본 개시는, 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하는 단계; 상기 온라인 게임의 사용자에게 의해 입력된 코드를 상기 사용자로부터 수신하는 단계; 상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는지 여부를 결정하는 단계; 및 상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 미리 결정된 조건에 기초하여, 상기 사용자와 인터랙트되는 상기 오브젝트의 상기 특성을 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경하는 단계를 포함하는 방법을 제공할 수 있다.
- [0012] 상기 결제 정보는 상기 오브젝트에 대한 결제 정보를 포함할 수 있다.
- [0013] 상기 복수의 코드들은 결제수단들에 각각 연동될 수 있다.
- [0014] 상기 복수의 코드들은 상기 결제수단들 상에 각각 인쇄될 수 있다.
- [0015] 상기 미리 결정된 조건은 결제 정보가 상기 코드와 연동된 결제수단에 기초하여 생성되었는지 여부를 포함할 수 있다.
- [0016] 상기 결제수단은 신용카드, 체크카드, 멤버십카드, 계좌번호, 상품권, 및 기프트카드 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0017] 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 코드를 입력하지 않은 사용자와 인터랙트되는 상기 오브젝트의 상기 특성은 유지될 수 있다.
- [0018] 상기 오브젝트는 상기 온라인 게임에서 구매 가능한 오브젝트를 포함하고, 상기 오브젝트의 상기 특성은 상기 오브젝트의 가격, 사용조건, 착용조건, 수량, 성능, 및 보유기간 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0019] 상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 오브젝트의 가격, 사용조건, 및 착용조건 중 적어도 하나인 경우, 상기 제 2 값은 상기 제 1 값보다 작은 방법을 제공할 수 있다.

- [0020] 상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 오브젝트의 수량, 성능, 및 보유기간 중 적어도 하나인 경우, 상기 제 2 값은 상기 제 1 값보다 큰 방법을 제공할 수 있다.
- [0021] 상기 복수의 코드들은 상기 오브젝트의 식별자에 대응할 수 있다.
- [0022] 상기 사용자에 의해 입력되는 상기 코드는 문자 입력 방식, 광학 문자 인식 방식, 바코드 인식 방식, 및 매트릭스 코드 인식 방식 중 적어도 하나에 의해 입력될 수 있다.
- [0023] 미리 결정된 기간 동안 상기 미리 결정된 조건이 충족되지 않는 경우, 상기 코드는 만료될 수 있다.
- [0024] 상기 기간은 상기 사용자에 의해 상기 코드가 입력된 날짜에 기초하여 결정될 수 있다.
- [0025] 나아가, 본 개시는, 인스트럭션들을 저장하는 메모리; 및 상기 인스트럭션들을 실행하도록 구성된 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는 상기 인스트럭션들을 실행하여: 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하고; 상기 온라인 게임의 사용자에 의해 입력된 코드를 수신하고; 상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는지 여부를 결정하고; 및 상기 수신된 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 미리 결정된 조건에 기초하여, 상기 사용자와 인터랙트되는 상기 오브젝트의 상기 특성을 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경하도록 구성된, 서버를 제공할 수 있다.
- [0026] 나아가, 본 개시는, 온라인 게임에서 사용자에 의해 입력된 코드를 수신하는 단계; 상기 코드를, 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하는 서버에게 전송하는 단계; 상기 사용자로부터 상기 온라인 게임에 대한 결제 (transaction) 정보를 수신하는 단계; 및 상기 결제 정보를 상기 서버에게 전송하는 단계를 포함하고, 상기 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 상기 결제 정보에 기초하여 상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경되는 방법을 제공할 수 있다.
- [0027] 나아가, 본 개시는, 인스트럭션들을 저장하는 메모리; 및 상기 인스트럭션들을 실행하도록 구성된 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는 상기 인스트럭션들을 실행하여: 온라인 게임에서 사용자에 의해 입력된 코드를 수신하고; 상기 코드를, 온라인 게임에서 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장하는 서버에게 전송하고; 상기 사용자로부터 상기 온라인 게임에 대한 결제 (transaction) 정보를 수신하고; 상기 결제 정보를 상기 서버에게 전송하고; 및 상기 코드가 상기 복수의 코드들 중 하나에 대응하는 경우, 상기 결제 정보에 기초하여 상기 오브젝트의 상기 특성이 상기 제 1 값으로부터 상기 제 2 값으로 변경되도록 구성된, 전자 디바이스를 제공할 수 있다.
- [0028] 나아가, 본 개시는 하드웨어와 결합되어 상기 방법들을 실행시키기 위하여 매체에 저장되는 컴퓨터 프로그램이 제공할 수 있다.

발명의 효과

- [0029] 일 실시예에 따르면, 온라인 게임의 프로모션 효과를 향상시킬 수 있다.
- [0030] 일 실시예에 따르면, 온라인 게임 제공업자의 잠재적 매출 손실 없이 프로모션을 사용자에게 제공할 수 있다.
- [0031] 일 실시예에 따르면, 온라인 게임 제공업자의 타사와의 제휴력을 향상시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0032] **도 1** 은 일 실시예에 따른 서버 및 클라이언트를 포함하는 온라인 게임 제공 시스템을 도시한다.
- 도 2a, 2b, 및 2c** 는 일 실시예에 따라 사용자의 입력 코드에 기초하여 오브젝트의 특성을 변경하는 방법을 설명하기 위한 도면들이다.
- 도 3** 은 일 실시예에 따라 사용자의 결제 정보에 기초하여 오브젝트의 특성을 변경하는 방법의 흐름도이다.
- 도 4** 는 일 실시예에 따라 사용자의 결제수단에 기초하여 오브젝트의 특성을 변경하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 5** 는 일 실시예에 따라 오브젝트의 다양한 특성들을 변경하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 6** 은 일 실시예에 따라 코드의 만료를 설명하기 위한 도면이다.

도 7 은 일 실시예에 따른 서버의 블록도이다.

도 8 은 일 실시예에 따른 클라이언트의 블록도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0033] 이하, 첨부된 도면들에 기재된 내용들을 참조하여 본 개시에 따른 예시적 실시예를 상세하게 설명한다. 또한, 첨부된 도면들에 기재된 내용들을 참조하여 본 개시의 실시예에 따른 전자 장치를 구성하고 사용하는 방법을 상세히 설명한다. 각 도면에서 제시된 동일한 참조번호 또는 부호는 실질적으로 동일한 기능을 수행하는 부품 또는 구성요소를 나타낸다.
- [0034] 제1, 제2 등과 같이 서수를 포함하는 용어는 다양한 구성 요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 구성 요소들은 용어들에 의해 한정되지는 않는다. 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다. 예를 들어, 본 개시의 권리 범위를 벗어나지 않으면서 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다. 및/또는 이라는 용어는 복수의 관련된 항목들의 조합 또는 복수의 관련된 항목들 중의 어느 하나의 항목을 포함한다.
- [0035] 본 개시에서 사용한 용어는 실시예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 개시를 제한 및/또는 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 개시에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0036] 본 개시에서 어떤 부분이 다른 부분과 연결되어 있다고 할 때, 이는 직접적으로 연결되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 요소들 사이에 두고 전기적으로 연결되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 포함한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 "...부", "모듈" 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어 또는 소프트웨어로 구현되거나 하드웨어와 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.
- [0037] 본 개시에서 "클라이언트"는 문맥에 따라 사용자, 게이머, 및 플레이어를 가리키거나, 그들에 의해 사용되는 디바이스를 가리킬 수 있음이 이해되어야 한다. 사용자, 게이머, 및 플레이어는, 온라인 플랫폼에서 사용되고 개인에게 귀속된 계정을 가리킬 수 있고, 그 계정에 속한 아바타나 캐릭터를 가리킬 수도 있다.
- [0038] 본 개시에서 "온라인 플랫폼"은 사용자들이 속한 공동체, 나아가, 그 온라인 플랫폼을 서비스하는 서버를 가리킬 수도 있다. 온라인 플랫폼은, 예를 들어, 온라인 게임 또는 온라인 게임에 의해 제공되는 가상의 게임 공간, 온라인 쇼핑물, 온라인 방송 플랫폼, 온라인 중계 플랫폼, 온라인 스트리밍 플랫폼, 및 온라인 커뮤니티일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 사용자의 아바타 또는 캐릭터는 온라인 플랫폼 내에서 존재할 수 있다.
- [0039] 본 개시에서 "오브젝트"는 온라인 플랫폼, 예를 들어, 온라인 게임에 존재하는 모든 디지털 콘텐츠를 가리킨다. 예를 들어, 오브젝트는 사용자의 아바타나 캐릭터일 수 있으며, 게임 내에서 사용되거나 착용되는 아이템일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 오브젝트는 클라이언트들이 연결된 플랫폼에서 소정의 가치를 가지고 거래될 수 있다. 예를 들어, 오브젝트는 클라이언트들 사이에서 거래되거나, 클라이언트와 서버 사이에서 거래될 수 있다.
- [0040] 본 개시에서 "아이템"은 온라인 게임 내에서 사용자 또는 사용자의 캐릭터가 획득할 수 있는 모든 디지털 콘텐츠를 가리킨다. 예를 들어, 아이템은 게임 내에서 사용되는 물건, 상품, 콘텐츠 등을 모두 포함할 수 있으며, 무기, 방어구, 옷, 액세서리와 같이 게임 내에서 캐릭터가 착용하는 장비, 캐릭터가 탑승하는 탑승물, 캐릭터가 소비하는 소비물이나 재화, 및 캐릭터의 스킨 (skin) 일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 사용자의 캐릭터의 스태트 또는 능력은 아이템의 사용으로 인해 일시적, 영구적, 또는 조건적으로 변화할 수 있다.
- [0041] **도 1** 은 일 실시예에 따른 서버 및 클라이언트를 포함하는 온라인 게임 제공 시스템을 도시한다.
- [0042] 일 실시예에 따른 온라인 게임 제공 시스템은 도 1 에 도시된 바와 같이 서버(4000)와 복수의 클라이언트들(2000a, 2000b, 2000c, 2000d, 2000e, 및 2000f) 를 포함할 수 있다. 서버(4000)는 네트워크를 통해 온라인 게임을 서비스함으로써, 복수의 클라이언트들 (2000a, 2000b, 2000c, 2000d, 2000e, 및 2000f) 에게 온라인 게임을 제공할 수 있다.
- [0043] 도 1 은 사용자에게 의해 사용되는 클라이언트의 예들로서, 데스크톱 컴퓨터(2000a), 태블릿 (2000b), 휴대폰

(2000c), 노트북(2000d), 스마트폰(2000e), 및 텔레비전 (2000f) 을 도시하지만, 클라이언트는 이에 제한되지 않고 PDA(Personal Digital Assistants), PMP(Portable Multimedia Player), 네비게이션, MP3 플레이어, 디지털 카메라, 냉장고, 세탁기, 청소기 등의 다양한 전자 디바이스를 포함할 수 있다.

- [0044] 일부 실시예에 따르면, 서버(4000)는 게임 제공업자에 의해 운영될 수 있으며, 서버(4000)는 단일 서버, 서버의 집합체, 및 클라우드 서버를 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 서버(4000)는 사용자들에게 온라인 게임을 제공하며, 사용자들의 데이터를 저장하는 데이터 베이스를 포함할 수 있다. 또한 서버(4000)는 결제 이벤트를 생성 및 처리하는 결제 서버를 더 포함할 수 있다.
- [0045] 일부 실시예에 따르면 네트워크는 모든 통신 방식을 이용하여 설립(또는 형성)된 연결을 의미하며, 클라이언트들(2000a, 2000b, 2000c, 2000d, 2000e, 및 2000f) 사이 또는 클라이언트들(2000a, 2000b, 2000c, 2000d, 2000e, 및 2000f)과 서버 (4000) 사이에서 데이터를 전달하는, 모든 통신 수단을 통해 연결된 통신망을 의미할 수 있다.
- [0046] 통신 수단은 소정의 통신 규격, 소정의 주파수 대역, 소정의 프로토콜 또는 소정의 채널을 통한 통신, 근거리 통신, 원거리 통신, 무선 통신 및 유선 통신을 포함한다. 예를 들어, 통신 수단은 블루투스, BLE, Wi-Fi, Zigbee, 3G, LTE, 초음파를 통한 통신 수단 등을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.
- [0047] 근거리 통신 수단은, 통신을 수행하는 디바이스들이 소정의 범위 내에 있을 때에만 서로 통신이 가능한 통신 수단을 의미할 수 있으며, 예를 들어, 블루투스 및 NFC 를 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.
- [0048] 원거리 통신 수단은, 통신을 수행하는 디바이스들이 거리와 관계 없이 서로 통신이 가능한 통신 수단을 의미할 수 있다. 예를 들어, 원거리 통신 수단은 AP와 같은 중계기를 통해 통신을 수행하는 두 디바이스가 소정의 거리 이상일 때에도 통신할 수 있는 수단, 및 문자 전송과 전화 통화에 사용되는 셀룰러 네트워크(3G, LTE)를 이용한 통신 수단을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.
- [0049] 서버 (4000) 가 네트워크를 이용하여 온라인 게임을 서비스하는 과정에서, 임의의 통신 수단을 통해 서버(4000)와 클라이언트들(2000a, 2000b, 2000c, 2000d, 2000e, 및 2000f) 간의 통신이 수행될 수 있다.
- [0050] 온라인 게임은 RPG (Role Playing Game), TRPG (Tabletop RPG), MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), AOS (Aeon of Strife), RTS (Real Time Strategy), FPS (First-person shooter), TCG (Trading Card Game), CCG (Collectible Card Game), 스포츠, 대전격투 등 다양한 장르의 게임일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 온라인 게임은 사용자들 간의 대전 또는 사용자와 컴퓨터(예를 들면, 인공지능)과의 대전으로 진행될 수 있으나, 이에 제한되지 않고, 다양한 형태로 구현될 수 있다.
- [0051] 클라이언트들 (2000a, 2000b, 2000c, 2000d, 2000e, 및 2000f) 은 서버 (4000) 로부터 게임 서비스를 제공받을 수 있다. 클라이언트들 (2000a, 2000b, 2000c, 2000d, 2000e, 및 2000f) 은 게임 서비스를 디스플레이에 표시할 수 있으며, 사용자는 디스플레이에서 표시되는 게임 서비스를 보고 서버 (4000) 와 상호작용함으로써 게임을 즐길 수 있다.
- [0052] **도 2a, 2b, 및 2c** 는 일 실시예에 따라 사용자의 입력 코드에 기초하여 오브젝트의 특성을 변경하는 방법을 설명하기 위한 도면들이다.
- [0053] **도 2a** 를 참조하면, 서버 (4000) 에서는 온라인 게임을 서비스하기 위한 프로그램이 구동되어, 네트워크를 통해 클라이언트 (2000) 에게 온라인 게임이 서비스될 수 있다. 클라이언트 (2000) 에서는 온라인 게임의 프로그램이 실행될 수 있다. 도 2a 를 비롯하여 다음의 참조되는 도면들에서는 하나의 클라이언트 (2000) 만을 도시하지만, 서버 (4000) 는 그 이상의 수의 클라이언트들에게 온라인 게임을 동시에 서비스할 수 있다. 나아가, 이하에서는 사용자가 하나의 클라이언트 (2000) 를 사용하는 것으로 설명되지만, 사용자는 복수의 클라이언트들을 사용할 수도 있다.
- [0054] 도 2a 에 도시된 바와 같이 클라이언트 (2000) 에서 온라인 게임 그래픽 유저 인터페이스 (graphic user interface: GUI) (210) 가 디스플레이될 수 있다. 사용자들은 디스플레이된 온라인 게임 GUI (210) 를 통해 온라인 게임과 인터랙션 (interaction) 할 수 있고, 클라이언트 (2000) 는 이러한 인터랙션에 기초하여 서버 (4000) 와 통신할 수 있다. 온라인 게임과의 인터랙션은 온라인 게임 내에서 다른 사용자들 또는 논플레이어 캐릭터 (non-player character: NPC) 와의 인터랙션을 포함할 수 있다.
- [0055] 도 2a 를 참조하면, 온라인 게임 GUI (210) 는 사용자와 인터랙트되는 오브젝트의 구매 GUI (212) 를 포함할 수 있다. 구매 GUI (212) 는 온라인 게임 내에서 구현된 상점에 사용자가 입장하여 해당 오브젝트를 선택한 경우에

디스플레이될 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 오브젝트의 구매 GUI (212) 는, 해당 오브젝트의 특성, 예를 들어, 오브젝트의 가격, 사용조건, 착용조건, 양, 개수, 성능, 보유기간 등에 대한 설명을 포함할 수 있다. 도 2a 를 참조하면, 구매 GUI (212) 는 온라인 게임 내에서 사용되는 재화 오브젝트 (gold) 에 설명, 즉, 해당 재화의 수량 (10) 이나 가격 정보 (214) 를 포함할 수 있다. 나아가, 구매 GUI (212) 는 해당 재화를 구매하기 위한 구매버튼 (216) 을 더 포함할 수 있다. 도 2a 를 참조하면, 클라이언트 (2000) 의 사용자는 구매버튼 (216) 을 선택함으로써, 1,000원을 게임 제공업자에게 지불하고 10 gold 를 구입할 수 있다.

[0056] 게임 제공업자는 사용자들에게 프로모션을 제공할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 게임 제공업자는 오브젝트의 특성을 변경시키도록 구성된 복수의 코드들을 사용자들에게 제공할 수 있다. 서버는 복수의 코드들을 저장할 수 있다.

[0057] **도 2b 를 참조하면**, 온라인 게임 GUI (210) 는 코드 입력란 (218) 을 포함할 수 있다. 코드 입력란 (218) 은 전술된 구매 GUI (212) 내에 포함될 수도 있고, 온라인 게임 GUI (210) 외부의 별도 프로모션 페이지에 위치할 수도 있다. 사용자는 게임 제공업자에 의해 제공된 코드를 코드 입력란 (218) 에 입력할 수 있다.

[0058] 코드는 사용자에 의해 코드 입력란 (218) 에 입력될 수 있다. 예를 들어, 사용자는 문자열로 구성된 코드를 클라이언트 (2000) 에서 직접 타이핑하거나, 클라이언트 (2000) 로 해당 문자열을 촬영 후 광학문자인식 (OCR: optical character recognition) 을 통해 코드 입력란 (218) 에 코드를 입력할 수 있다. 게임 제공업자가 코드를 바코드 또는 매트릭스 코드 형태로 제공한 경우, 사용자는 클라이언트 (2000) 로 하여금 해당 바코드 또는 매트릭스 코드를 인식하게 함으로써, 코드 입력란 (218) 에 코드를 입력할 수 있다.

[0059] 일 실시예에서, 사용자에 의해 클라이언트 (2000) 에 입력된 코드는 서버 (4000) 에게 전송될 수 있다. 서버 (4000) 는 사용자에 의해 클라이언트 (2000) 로부터 수신된 코드가 저장된 복수의 코드들 중 하나에 대응하는지 여부, 즉, 클라이언트 (2000) 로부터 수신된 코드가 유효한지 여부를 결정할 수 있다.

[0060] 일 실시예에서, 서버 (4000) 는 클라이언트 (2000) 로부터 수신된 코드가 유효한 경우, 오브젝트의 특성이 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경될 수 있음을 나타내는 메시지를 클라이언트 (2000) 에게 전송할 수 있다. 여기서, 오브젝트의 특성은 오브젝트의 가격 또는 수량일 수 있다.

[0061] 일 실시예에서, 사용자에 의해 입력된 코드가 유효한 경우, 서버 (4000) 는 미리 결정된 조건에 기초하여, 해당 사용자와 인터랙트되는 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경할 수 있다. 해당 사용자와 인터랙트되는 오브젝트의 특성이 변경되므로, 코드를 입력하지 않았거나, 입력한 코드가 유효하지 않은 사용자에 대해서는 오브젝트의 특성이 변경되지 않고 제 1 값으로 유지될 수 있다.

[0062] **도 2c 를 참조하면**, 도 2a에서 ₩1,000 으로 10gold를 구매할 수 있었지만, 사용자의 코드 입력 후 ₩1,000 으로 20gold 를 구매할 수 있음이 클라이언트 (2000) 에 표시될 수 있다.

[0063] 일 실시예에 따르면, 사용자에 의해 입력된 코드는 온라인 게임에서 사용되는 오브젝트와 연동될 수 있다. 예를 들어, 코드는 오브젝트의 생산물 식별자 (PID: product identification) 에 연동될 수 있다. 이에 따라, 사용자에 의해 입력된 코드가 유효하고, 해당 코드와 연동된 오브젝트에 대한 결제 정보가 서버 (4000) 에서 수신되는 경우, 예를 들어, 해당 코드가 재화 오브젝트 (gold) 의 PID 에 연동되어 있는 경우, 해당 재화 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경할 수 있다. 도 2c 를 참조하면, 사용자가 해당 재화 오브젝트 (gold) 를 구매하여 서버 (4000) 에게 결제 정보가 수신되는 경우, 서버 (4000) 는 재화 오브젝트 (gold) 의 수량을 10 개에서 20개로 변경하거나, 가격을 개당 100원에서 50원으로 변경할 수 있다. 이에 따라, 사용자는 보너스로 10 개의 재화 오브젝트 (gold) 를 획득할 수 있다. 또는, 사용자는 할인된 가격으로 재화 오브젝트 (gold) 를 획득할 수 있다. 오브젝트의 특성은 다양하게 변경될 수 있다. 예를 들어, 재화 오브젝트의 제 1 값은 10개의 제 1 재화이고, 오브젝트의 제 2 값은 10개의 제 1 재화와 10개의 제 2 재화를 가리킬 수도 있다. 본 명세서에서는 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경하는 구성에 대해 주로 설명하고 있으나, 오브젝트의 특성이 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경된 것으로 사용자에게 보여지도록 구현되는 다른 구성들 또한, 해당 구성과 동일한 효과를 발생시키는 바, 균등물에 속하는 것으로 이해되어야 한다.

[0064] 일 실시예에서, 사용자에 의해 입력된 코드가 유효한 경우, 서버 (4000) 는 미리 결정된 조건에 기초하여, 해당 사용자와 인터랙트되는 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경할 수 있다. 여기서, 미리 결정된 조건은 해당 오브젝트에 대한 결제 여부일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 예를 들어, 미리 결정된 조건은 온라인 게임 내에서 사용자의 결제 여부, 온라인 게임 내에서 소정 결제수단을 통한 결제 여부, 소정 크기 이상의 결제액, 소정 길이 이상의 플레이 시간, 소정 수준 이상의 업적이나 레벨의 달성 등을 포함할 수 있고, 이러

한 조건들은 병렬적으로 적용될 수도 있다.

- [0065] 일 실시예에 따르면, 사용자가 소정 조건을 만족시키기 이전까지는 오브젝트의 확정적인 소모가 발생하지 않으므로, 온라인 게임 제공업자의 잠재적 매출 손실 없이 온라인 게임의 프로모션 효과를 향상시킬 수 있다.
- [0066] **도 3 은** 일 실시예에 따라 사용자의 결제 정보에 기초하여 오브젝트의 특성을 변경하는 방법의 흐름도이다.
- [0067] 단계 310 에서 서버는 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 복수의 코드들을 저장할 수 있다. 여기서, 오브젝트의 특성은 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경될 수 있다. 일 실시예에서, 복수의 코드들은 결제수단에 연동되거나, 결제수단 상에 인쇄될 수 있다.
- [0068] 단계 320 에서 서버는 클라이언트로부터 온라인 게임의 사용자에게 의해 입력된 코드를 수신할 수 있다. 코드는 온라인 게임 내에서 입력될 수 있고, 온라인 게임과 별도의 페이지에서 입력될 수도 있다. 서버는, 수신된 코드가 저장된 복수의 코드들 중 하나에 대응하는지 여부, 즉, 수신된 코드가 유효한 코드인지 여부를 결정할 수 있다.
- [0069] 단계 330 에서 서버는, 수신된 코드가 유효한 경우 미리 결정된 조건의 만족 여부를 결정할 수 있다. 일 실시예에서, 미리 결정된 조건은 미리 결정된 조건은 온라인 게임 내에서 사용자와 인터랙트되는 오브젝트에 대한 결제 여부, 온라인 게임 내에서 사용자의 결제 여부, 온라인 게임 내에서 소정 결제수단을 통한 결제 여부, 소정 크기 이상의 결제액, 소정 길이 이상의 플레이 시간, 소정 수준 이상의 업적이나 레벨의 달성 등을 포함할 수 있고, 이러한 조건들은 병렬적으로 적용될 수 있다.
- [0070] 단계 340 에서 서버는, 미리 결정된 조건이 만족되는 경우 오브젝트의 특성을 변경할 수 있다. 오브젝트의 특성은 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경될 수 있다. 예를 들어, 재화 오브젝트의 제 1 값은 10개의 제 1 재화이고, 오브젝트의 제 2 값은 10개의 제 1 재화와 10개의 제 2 재화를 가리킬 수도 있다. 또는 재화 오브젝트의 동일수량 당 가격이 감소하거나, 동일가격 당 수량이 증가할 수 있다. 오브젝트의 특성은 다양하게 변경될 수 있고, 본 명세서에서는 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경하는 구성에 대해 주로 설명하고 있으나, 오브젝트의 특성이 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경된 것으로 사용자에게 보여지도록 구현되는 다른 구성들 또한, 해당 구성과 동일한 효과를 발생시키는 바 균등물에 속하는 것으로 이해되어야 한다.
- [0071] **도 4 는** 일 실시예에 따라 사용자의 결제수단에 기초하여 오브젝트의 특성을 변경하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [0072] 도 4 를 참조하면, 클라이언트 (2000) 의 사용자가 오브젝트의 구매버튼을 선택하는 경우, 온라인 게임 GUI (410) 에서 결제수단 입력 GUI (412) 가 디스플레이될 수 있다. 결제수단은 신용카드, 체크카드, 멤버십카드, 계좌번호, 상품권, 및 기프트카드를 포함할 수 있고, 이에 제한되지 않는다. 도 4 를 참조하면, 결제수단으로서 기프트카드가 선택됨에 따라, 해당 기프트카드-코드를 입력하기 위한 입력란 (414) 이 디스플레이될 수 있다.
- [0073] 일 실시예에서, 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 코드는 소정의 결제수단에 연동될 수 있다. 예를 들어, 코드는 기프트카드에 연동될 수 있고, 서버 (4000) 는 사용자에게 의해 입력된 코드가 유효한 경우, 온라인 게임 내에서 해당 코드와 연동된 기프트카드에 의해 결제된 것에 기초하여 오브젝트의 특성을 변경할 수 있다. 즉, 사용자에게 의해 입력된 코드가 유효하더라도 해당 코드와 연동되지 않은 결제수단을 통해 온라인 게임에서 결제가 진행된 경우에는, 오브젝트의 특성이 변경되지 않을 수 있다. 오브젝트의 특성을 변경하도록 구성된 코드는 결제수단, 예를 들어, 기프트카드 상에 인쇄될 수 있고, 해당 기프트카드를 구매한 사용자는 기프트카드로부터 해당 코드를 획득하여 오브젝트의 특성을 변경하는데 이용할 수 있다.
- [0074] 일 실시예에 따르면, 사용자에게 의해 입력된 코드가 유효하고 해당 코드와 연동된 결제수단을 통해 온라인 게임에서 결제가 진행된 경우에만 오브젝트의 특성이 변경될 수 있고, 이로 인해 게임 제공업자 입장에서는 해당 결제수단과의 제휴가 용이해질 수 있다.
- [0075] 일 실시예에 따르면, 코드는 신용카드, 체크카드, 멤버십카드, 계좌번호, 또는 상품권과 연동될 수 있다. 예를 들어, 코드는 특정 회사나 은행에서 발급된 신용카드와 연동될 수 있고, 온라인 게임 내에서 해당 신용카드를 통해 결제된 경우에만 오브젝트의 특성이 변경되도록 구현될 수 있다. 이에 따라, 온라인 게임 제공업자의 타사와의 제휴력이 향상될 수 있다.
- [0076] **도 5 는** 일 실시예에 따라 오브젝트의 다양한 특성들을 변경하는 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [0077] 도 5 를 참조하면, 게임 GUI (510) 내에서 칼 오브젝트의 구매 GUI (512) 가 디스플레이되고, 클라이언트

(2000)의 사용자는 칼 오브젝트에 대한 설명(514)을 참조하여 구매 여부를 결정할 수 있다.

- [0078] 일 실시예에 따르면, 사용자에게 의해 입력된 코드가 유효하고 미리 결정된 조건이 만족되는 경우, 예를 들어, 사용자가 칼 오브젝트에 대한 구매버튼(516)을 선택하고, 입력된 코드와 연동되는 결제수단으로 결제를 진행한 경우, 서버(4000)는 오브젝트의 특성을 제 1 값으로부터 제 2 값으로 변경할 수 있고, 여기서 특성은 오브젝트의 가격, 사용조건, 착용조건, 수량, 성능, 또는 보유기간일 수 있다. 예를 들어, 칼 오브젝트의 특성 변경에 의해, 칼 오브젝트의 가격이 감소하거나, 칼 오브젝트의 착용 가능 레벨이 감소할 수 있다. 또는, 칼 오브젝트의 수량이 증가하거나, 칼 오브젝트의 성능이 향상되거나, 칼 오브젝트를 보유할 수 있는 기간이 증가할 수 있다.
- [0079] 일 실시예에 따르면, 다양한 오브젝트들의 특성을 변경함으로써, 사용자에게 맞춤형 프로모션을 제공할 수 있다.
- [0080] **도 6**은 일 실시예에 따라 코드의 만료를 설명하기 위한 도면이다.
- [0081] 도 6을 참조하면, 게임 GUI(610) 내에서 재화 오브젝트의 구매 GUI(612)가 디스플레이되고, 클라이언트(2000)의 사용자는 재화 오브젝트에 대한 설명(614)을 참조하여 구매 여부를 결정할 수 있다.
- [0082] 일 실시예에서, 사용자에게 의해 입력된 코드는 소정 기간 경과 후 만료될 수 있다. 즉, 소정 기간 경과 후 해당 코드는 무효화될(invalidated) 수 있다. 이때, 소정 기간은 해당 코드를 입력한 날짜에 기초하여 결정될 수 있다. 예를 들어, 소정 기간은 해당 코드를 입력한 날짜로부터 시작할 수 있으나, 이에 제한되지는 않는다. 소정 기간은 코드 발행일로부터 시작하거나, 게임 제공업자나 그와 제휴한 결제수단 업체가 임의로 정한 기간일 수 있다. 따라서, 코드 입력 후 소정 기간 동안 미리 결정된 조건이 충족되지 않은 경우에는, 소정 기간 후 미리 결정된 조건이 충족되더라도 오브젝트의 특성은 변경되지 않을 수 있다.
- [0083] **도 7**는 일 실시예에 따른 서버의 블록도이다.
- [0084] 도 7에 도시된 바와 같이 서버(4000)는 메모리(4010), 프로세서(4020), 및 통신 인터페이스(4030)를 포함할 수 있다. 그러나 도 7에 도시된 구성 요소가 모두 서버(4000)의 필수 구성 요소인 것은 아니다. 도 7에 도시된 구성 요소들보다 더 많거나 더 적은 구성 요소에 의해 서버(4000)가 구현될 수 있다.
- [0085] 메모리(4010)는 프로세서(4020)의 처리 및 제어를 위한 프로그램, 또는 프로그램을 구성하는 인스트럭션(instruction)을 저장할 수 있고, 서버(4000)로 입력되거나 서버(4000)로부터 출력되는 데이터를 저장할 수도 있다.
- [0086] 메모리(4010)는 서버(4000)로 하여금 본 개시의 실시예에 따른 다양한 동작들을 실행할 수 있게 하는 인스트럭션을 저장할 수 있다. 나아가, 메모리(4010)는 온라인 게임을 서비스하는데 필요한 정보를 저장할 수 있다. 예를 들어, 메모리(4010)는 사용자의 계정, 캐릭터, 및 아이템에 관한 정보를 저장할 수 있으나, 이에 제한되지 않고 다양한 정보를 저장할 수 있다.
- [0087] 메모리(4010)는 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(RAM, Random Access Memory) SRAM(Static Random Access Memory), 롬(ROM, Read-Only Memory), EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory), PROM(Programmable Read-Only Memory), 자기 메모리, 자기 디스크, 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다. 메모리(4010)에 저장된 프로그램들은 그 기능에 따라 복수 개의 모듈들로 구분될 수도 있다.
- [0088] 프로세서(4020)는 통상적으로 서버(4000)의 전반적인 동작을 제어한다. 예를 들어, 프로세서(4020)는 메모리(4010)에 저장된 프로그램을 실행함으로써, 서버(4000)에 포함된 구성 요소들을 제어할 수 있다. 프로세서(4020)는 복수의 프로세서들, 예를 들어, 하나 이상의 중앙 프로세싱 유닛(central processing unit: CPU)들, 하나 이상의 그래픽 프로세싱 유닛(graphic processing unit: GPU)들, 또는 이들의 조합으로 구성될 수 있다.
- [0089] 프로세서(4020)는 메모리(4010)에 저장된 인스트럭션을 실행하여, 서버(4000)로 하여금 본 개시의 다양한 실시예에 따른 다양한 동작들을 수행하도록 구성될 수 있다.
- [0090] 통신 인터페이스(4030)는 서버(4000)가 다른 디바이스들과 통신할 수 있도록 소정의 표준에 부합되도록 설계된 전자 회로일 수 있다.

- [0091] 통신 인터페이스(4030)은 블루투스 통신 인터페이스, BLE(Bluetooth Low Energy) 통신 인터페이스, 근거리 자기장 통신 인터페이스(Near Field Communication), 와이파이 (wireless fidelity: WIFI) 통신 인터페이스, 지그비(Zigbee) 통신 인터페이스, 적외선(infrared Data Association: IrDA) 통신 인터페이스, WFD(Wi-Fi Direct) 통신 인터페이스, UWB(ultra wideband) 통신 인터페이스, Ant+ 통신 인터페이스, 3G 통신 인터페이스, LTE 통신 인터페이스, 및 5G 통신 인터페이스일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.
- [0092] 본 개시의 다양한 실시예에 따른 정보의 전달은 통신 인터페이스 (4030) 를 통해 수행될 수 있다.
- [0093] **도 8 은** 일 실시예에 따른 클라이언트의 블록도이다.
- [0094] 도 8 에 도시된 바와 같이 클라이언트(2000)는 메모리 (2010), 프로세서(2020), 통신 인터페이스(2030), 디스플레이 (2040), 및 입력 인터페이스(2050) 를 포함할 수 있다. 그러나 도 8 에 도시된 구성 요소가 모두 클라이언트(2000)의 필수 구성 요소인 것은 아니다. 도 8 에 도시된 구성 요소보다 더 많거나 더 적은 구성 요소에 의해 클라이언트(2000)가 구현될 수 있다.
- [0095] 클라이언트 (2000) 의 메모리 (2010), 프로세서 (2020), 및 통신 인터페이스 (2030) 에 대한 설명은 전술된 서버 (4000) 의 메모리 (4010), 프로세서 (4020), 및 통신 인터페이스 (4030) 을 참조할 수 있다.
- [0096] 메모리 (2010) 는 클라이언트(2000) 로 하여금 본 개시의 실시예에 따른 다양한 동작들을 실행할 수 있게 하는 인스트럭션을 저장할 수 있다. 일 실시예에서 메모리 (2010) 는 게임 및 그에 관한 데이터를 저장할 수 있다.
- [0097] 프로세서 (2020) 는 메모리 (2010)에 저장된 인스트럭션을 실행하여, 클라이언트(2000)로 하여금 본 개시의 다양한 실시예에 따른 다양한 동작들을 수행하도록 구성될 수 있다. 일 실시예에서 프로세서 (2020) 는 메모리 (2010) 에 저장된 게임을 실행하거나, 그 게임에 관한 데이터를 불러올 수 있다.
- [0098] 본 개시의 다양한 실시예에 따른 정보의 전달은 통신 인터페이스 (2030) 를 통해 수행될 수 있다.
- [0099] 디스플레이(2040)는 프로세서 (2020) 에 의해 처리되는 정보를 가시화 (visualization)하는 구성요소이다. 프로세서(2020) 에 의해 디스플레이되는 정보는 디스플레이(2040) 통해 가시화될 수 있다. 디스플레이 (2040) 는 액정 디스플레이(liquid crystal display), 박막 트랜지스터 액정 디스플레이(thin film transistor-liquid crystal display), 유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode), 플렉시블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display), 전기영동 디스플레이(electrophoretic display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다. 디스플레이와 터치패드가 레이어 구조를 이루어 터치 스크린으로 구성되는 경우, 디스플레이는 입력 인터페이스 (2050)로도 기능할 수 있다.
- [0100] 입력 인터페이스(2050)는 클라이언트 (2000) 와 그 클라이언트 (2000) 를 사용하는 사용자가 서로 인터랙션 (interaction) 할 수 있도록 설계된 구성요소이다. 입력 인터페이스 (2050) 는 키 패드(key pad), 돔 스위치 (dome switch), 터치 패드(접촉식 정전 용량 방식, 압력식 저항막 방식, 적외선 감지 방식, 표면 초음파 전도 방식, 적분식 장력 측정 방식, 피에조 효과 방식 등), 조그 휠, 및 조그 스위치일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.
- [0101] 이상에서 설명된 장치는 하드웨어 구성요소, 소프트웨어 구성요소, 및/또는 하드웨어 구성요소 및 소프트웨어 구성요소의 조합으로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시예들에서 설명된 장치 및 구성요소는, 예를 들어, 프로세서, 콘트롤러, ALU(arithmetic logic unit), 디지털 신호 프로세서(digital signal processor), 마이크로컴퓨터, FPGA(field programmable gate array), PLU(programmable logic unit), 마이크로프로세서, 또는 명령 (instruction)을 실행하고 응답할 수 있는 다른 어떠한 장치와 같이, 하나 이상의 범용 컴퓨터 또는 특수 목적 컴퓨터를 이용하여 구현될 수 있다. 처리 장치는 운영 체제(operating system: OS) 및 운영 체제 상에서 수행되는 하나 이상의 소프트웨어 어플리케이션을 수행할 수 있다. 또한, 처리 장치는 소프트웨어의 실행에 응답하여, 데이터를 접근, 저장, 조작, 처리 및 생성할 수도 있다. 이해의 편의를 위하여, 처리 장치는 하나가 사용되는 것으로 설명된 경우도 있지만, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는, 처리 장치가 복수 개의 처리 요소 (processing element) 및/또는 복수 유형의 처리 요소를 포함할 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어, 처리 장치는 복수 개의 프로세서 또는 하나의 프로세서 및 하나의 콘트롤러를 포함할 수 있다. 또한, 병렬 프로세서 (parallel processor)와 같은, 다른 처리 구성(processing configuration)도 가능하다.
- [0102] 소프트웨어는 컴퓨터 프로그램(computer program), 코드(code), 명령(instruction), 또는 이들 중 하나 이상의 조합을 포함할 수 있으며, 원하는 대로 동작하도록 처리 장치를 구성하거나 독립적으로 또는 결합적으로 (collectively) 처리 장치를 명령할 수 있다. 소프트웨어 및/또는 데이터는, 처리 장치에 의하여 해석되거나 처

리 장치에 명령 또는 데이터를 제공하기 위하여, 어떤 유형의 기계, 구성요소(component), 물리적 장치, 가상 장치(virtual equipment), 컴퓨터 저장 매체 또는 장치, 또는 전송되는 신호 파(signal wave)에 영구적으로, 또는 일시적으로 구체화(embodiment)될 수 있다. 소프트웨어는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템 상에 분산되어서, 분산된 방법으로 저장되거나 실행될 수도 있다. 소프트웨어 및 데이터는 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 기록 매체에 저장될 수 있다.

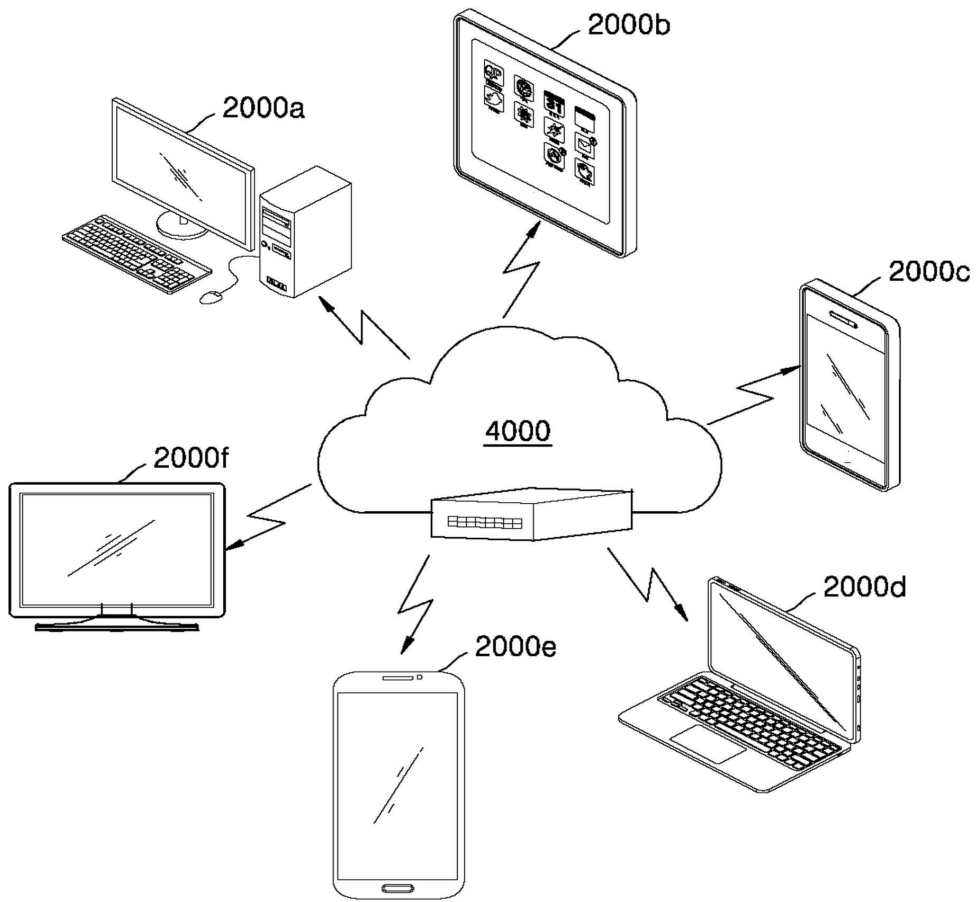
[0103] 실시예에 따른 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 매체에 기록되는 프로그램 명령은 실시예를 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 실시예의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.

[0104] 이상과 같이 실시예들이 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 상기의 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 예를 들어, 설명된 기술들이 설명된 방법과 다른 순서로 수행되거나, 및/또는 설명된 시스템, 구조, 장치, 회로 등의 구성요소들이 설명된 방법과 다른 형태로 결합 또는 조합되거나, 다른 구성요소 또는 균등물에 의하여 대치되거나 치환되더라도 적절한 결과가 달성될 수 있다.

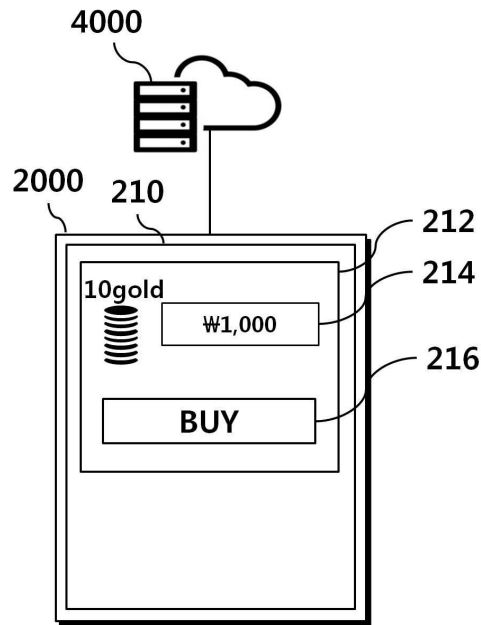
[0105] 그러므로, 다른 구현들, 다른 실시예들 및 특허청구범위와 균등한 것들도 후술하는 특허청구범위의 범위에 속한다.

도면

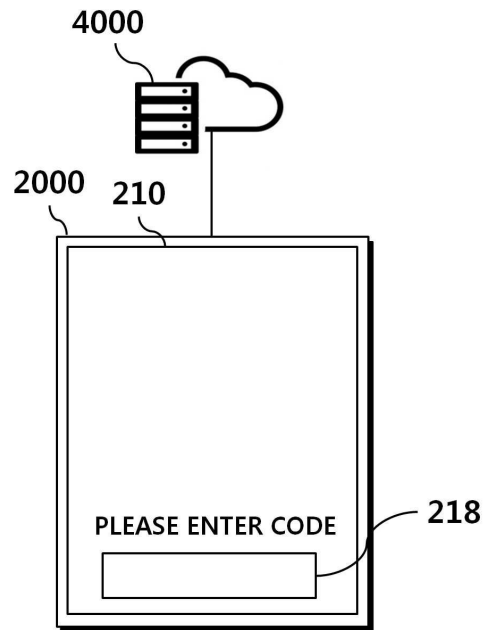
도면1



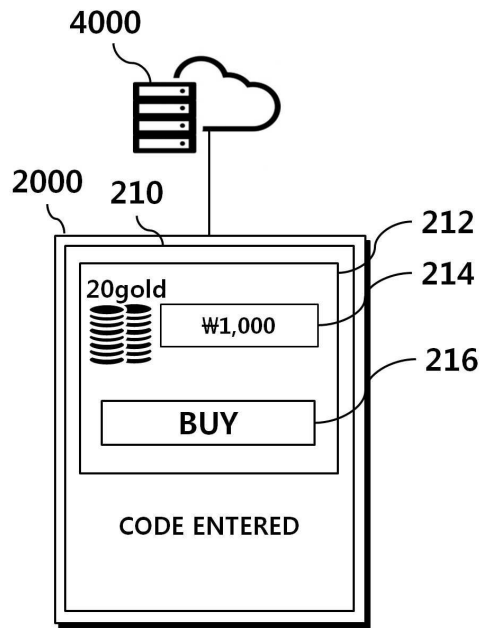
도면2a



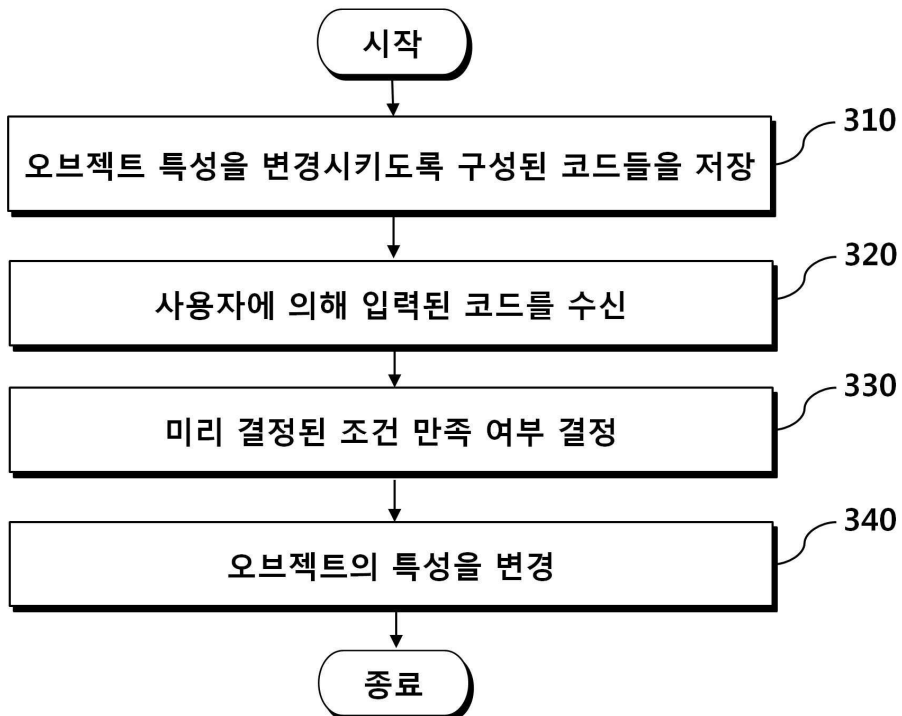
도면2b



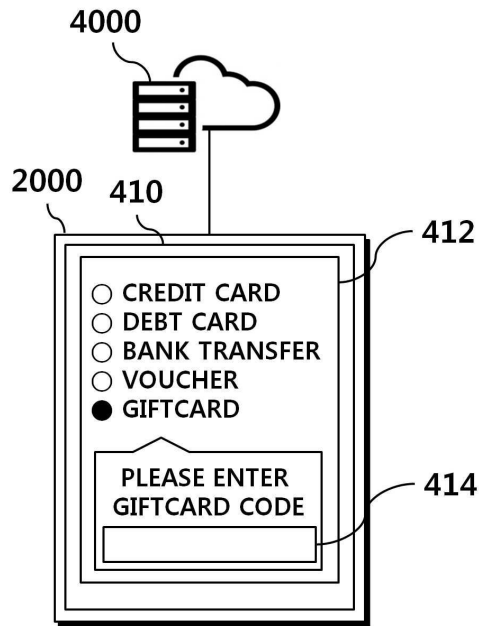
도면2c



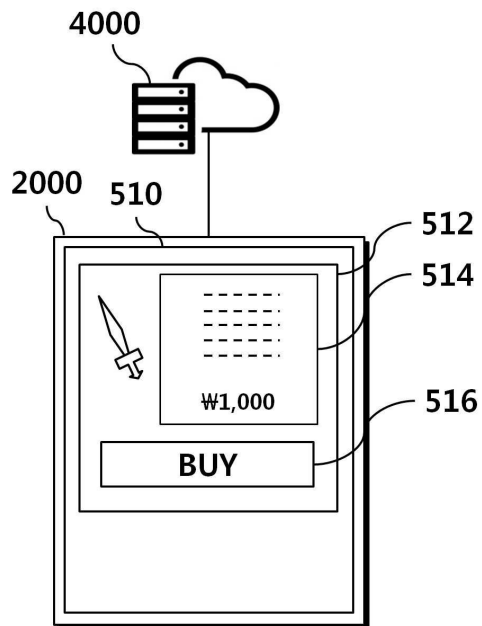
도면3



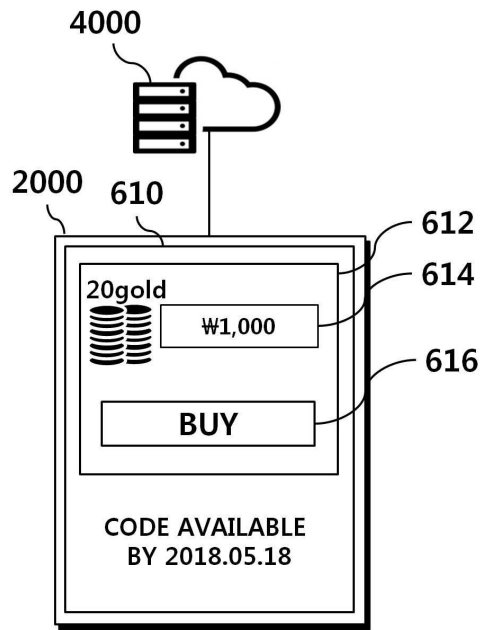
도면4



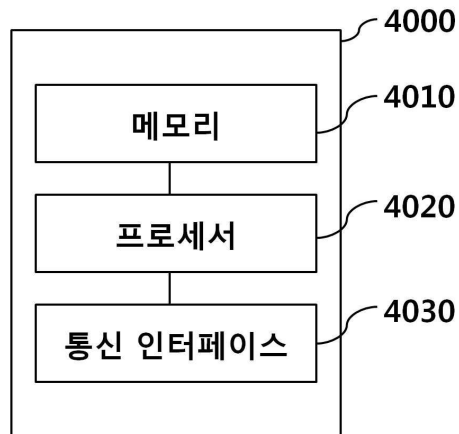
도면5



도면6



도면7



도면8

