

명세서

청구범위

청구항 1

블록체인을 이용한 로직 게임 제공 시스템에 있어서,

유저들의 참여를 유도할 수 있도록 하는 게임 플랫폼을 제공하는 프로그램 제공서버,

상기 제공된 플랫폼 통해 게임에 대한 룰 및 게임을 통해 발생된 키에 대한 정보를 제공하는 메인서버, 그리고

상기 게임을 참여하는 복수의 유저들에 대한 정보를 수집하고 저장하는 유저DB서버를 포함하며,

상기 메인서버는,

설정된 게임 시간이 0카운트에 도달하게 되면 라운드가 종료되되, 0카운터와 가장 근접한 시간에 키를 구매한 유저가 승자가 되는 게임의 룰을 제공하는 로직 게임 제공 시스템.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 메인서버는,

유저들이 선택할 수 있도록 게임 중 발생하는 규칙이 상이한 하나 이상의 게임을 제공하며, 제공된 게임에 대한 데이터를 수집하는 게임 제공부,

상기 제공된 게임의 룰에 따라 설정된 시간을 일정한 시간마다 차감하여 0카운트가 되도록 하며, 설정된 시간 내에 키를 구매한 유저가 발생할 경우 시간을 추가하는 타이머 제공부,

상기 복수의 유저들이 키를 구매함으로써 발생된 포인트를 쫓아 적립하는 적립포인트와, 키 구매자에게 일정한 비율로 제공하는 포인트로 나누어 분배하는 포인트 분배부, 그리고

상기 분배된 포인트 중에서 쫓아 적립된 적립 포인트를 관리하는 적립포인트 관리부를 포함하는 로직 게임 제공 시스템.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 규칙은,

상기 유저들이 키를 구매하여 발생된 포인트를 최종 키 구매자와 이전 키 구매자들에게 일정 비율로 분배하도록 하는 로직 게임 제공 시스템.

청구항 4

제3항에 있어서,

상기 포인트 분배부는,

상기 규칙에 따라 포인트를 분배하여 키 구매자에게 제공하며,

상기 키를 먼저 구매한 유저가 나중에 키를 구매한 유저들보다 더 많은 포인트를 지급받도록 설정하는 로직 게임 제공 시스템.

청구항 5

제2항에 있어서,

상기 포인트 분배부는,

상기 키를 구입한 유저들 중에서 일부의 유저들에게만 랜덤드롭(random drop) 형식으로 포인트를 지급하는 로직 게임 제공 시스템.

청구항 6

제2항에 있어서,

상기 적립포인트 관리부는,

상기 적립된 포인트의 일부를 최종 키 구매자에게 지급하고, 나머지 포인트는 최종 키 구매자의 선택에 따라 다음 라운드의 적립포인트로 제공하는 로직 게임 제공 시스템.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 메인서버는,

상기 키를 구매한 유저의 정보, 키 구매 시간 및 누적 적립 포인트에 관한 데이터를 저장된 블록을 생성하고, 생성된 블록을 블록체인 네트워크에 브로드캐스팅하는 로직 게임 제공 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 블록체인을 이용한 로직 게임 제공 시스템에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 게임에 설정된 시간이 0카운트에 도래하였을 때 최종으로 키를 구매한 유저가 승자가 되는 블록체인을 이용한 로직 게임 제공 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 온라인 게임은 출시 상태에서 그 자체의 완결성을 가지고 나오는 패키지 게임들과 달리 플레이어에게 지속적으로 서비스하기 위해 설계된다. 그러나, 서비스가 오랫동안 지속된 게임일수록 기존 플레이어와 신규 플레이어의 취향 및 격차가 발생되었다. 따라서, 장기간 지속되는 게임은 신규 플레이어 창출과 새로운 유행에 맞추기 위하여 업데이트를 반복한다. 그러나, 업데이트를 잘못하면 완성도가 높은 콘텐츠를 제공하지 못하므로 게임의 본질이 처음에 추구했던 방향과는 달라지기 쉬운 단점이 있었다.

[0003] 또한, 온라인 게임은 게임 사용자에게 소정의 이득을 주는 게임 포인트를 제공하여 해당 게임을 사용하는 게임 사용자에게 해당 게임에 대한 일종의 동기를 부여하고, 게임포인트는 해당 게임을 서비스하는 게임 사이트 등에서 다양한 용도로 사용된다.

[0004] 상기와 같이 게임 포인트를 부여하고 게임 포인트를 획득함으로써 발생하는 랭킹순위는 게임 사용자에게 해당 게임을 지속적으로 하게 하는 동기를 부여하는 효과가 있으나, 그 효과에는 한계가 있다.

[0005] 본 발명의 배경이 되는 기술은 대한민국 공개특허공보 제10-2000-0072803 호(2000.12.05. 공개)에 게시되어 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는, 게임에 설정된 시간이 0카운트에 도래하였을 때 최종으로 키를 구매한 유저가 승자가 되는 블록체인을 이용한 로직 게임 제공 시스템을 제공하는데 목적이 있다.

과제의 해결 수단

[0007] 이러한 기술적 과제를 이루기 위한 본 발명의 실시예에 따르면, 블록체인을 이용한 로직 게임 제공 시스템에 있어서, 유저들의 참여를 유도할 수 있도록 하는 게임 플랫폼을 제공하는 프로그램 제공서버, 상기 제공된 플랫폼 통해 게임에 대한 룰 및 게임을 통해 발생된 키에 대한 정보를 제공하는 메인서버, 그리고 상기 게임을 참여하는 복수의 유저들에 대한 정보를 수집하고 저장하는 유저DB서버를 포함하며, 상기 메인서버는, 설정된 게임 시

간이 0카운트에 도달하게 되면 라운드가 종료되며, 0카운터와 가장 근접한 시간에 키를 구매한 유저가 승자가 되는 게임의 룰을 제공한다.

- [0008] 상기 메인서버는, 유저들이 선택할 수 있도록 게임 중 발생하는 규칙이 상이한 하나 이상의 게임을 제공하며, 제공된 게임에 대한 데이터를 수집하는 게임 제공부, 상기 제공된 게임의 룰에 따라 설정된 시간을 일정한 시간마다 차감하여 0카운트가 되도록 하며, 설정된 시간 내에 키를 구매한 유저가 발생할 경우 시간을 추가하는 타임어 제공부, 상기 복수의 유저들이 키를 구매함으로써 발생된 포인트를 팟에 적립하는 적립포인트와, 키 구매자에게 일정한 비율로 제공하는 포인트로 나누어 분배하는 포인트 분배부, 그리고 상기 분배된 포인트 중에서 팟에 적립된 적립 포인트를 관리하는 적립포인트 관리부를 포함할 수 있다.
- [0009] 상기 규칙은, 상기 유저들이 키를 구매하여 발생된 포인트를 최종 키 구매자와 이전 키 구매자들에게 일정 비율로 분배할 수 있다.
- [0010] 상기 포인트 분배부는, 상기 정해진 규칙에 따라 포인트를 분배하여 키 구매자에게 제공하며, 상기 키를 먼저 구매한 유저가 나중에 키를 구매한 유저들보다 더 많은 포인트를 지급받도록 설정할 수 있다.
- [0011] 상기 포인트 분배부는, 상기 키를 구입한 유저들 중에서 일부의 유저들에게만 램덤드롭(random drop) 형식으로 포인트를 지급할 수 있다.
- [0012] 상기 적립포인트 관리부는, 상기 적립된 포인트의 일부를 최종 키 구매자에게 지급하고, 나머지 포인트는 최종 키 구매자의 선택에 따라 다음 라운드의 적립포인트로 제공할 수 있다.
- [0013] 상기 메인서버는, 상기 키를 구매한 유저의 정보, 키 구매 시간 및 누적 적립 포인트에 관한 데이터를 저장된 블록을 생성하고, 생성된 블록을 블록체인 네트워크에 브로드캐스팅할 수 있다.

발명의 효과

- [0014] 이와 같이 본 발명에 따르면, 타이머 카운트가 0근처에 도달하면 우승을 노리는 키구매가 이루어지며, 키 구매시 카운트를 증가시키는 반복현상이 발생되므로, 포인트가 누적되어 유저수가 증가하는 효과를 지닌다.
- [0015] 또한, 본 발명에 따르면, 게임에 대해 기본적으로 디폴트값이 설정되어 있고, 눈치게임과 같이 카운트가 0에 도달하였을 때, 0과 가까운 시간에 구매한 키 구매자가 우승을 하는 것으로 복수의 유저들로 하여금 자발적인 참여가 가능한 효과를 도모할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0016] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템을 나타내는 구성도이다.
- 도 2는 도 1에 도시된 메인서버에 대한 구성을 나타내는 도면이다.
- 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 방법을 개략적으로 도시한 흐름도이다.
- 도 4는 도 3에 도시된 로직 게임 제공 시스템 접속단계에서 제공하는 메인 레이아웃을 개략적으로 설명하기 위한 예시화면이다.
- 도 5는 도 3에 도시된 팀 선택 단계에서 제공하는 예시화면이다.
- 도 6은 도 1에 도시된 로직 게임 제공 시스템이 블록체인 내에 포함되어 있는 것을 개략적으로 도시한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0017] 이하 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다. 이 과정에서 도면에 도시된 선들의 두께나 구성요소의 크기 등은 설명의 명료성과 편의상 과장되게 도시되어 있을 수 있다.
- [0018] 또한 후술되는 용어들은 본 발명에서의 기능을 고려하여 정의된 용어들로서, 이는 사용자, 운용자의 의도 또는 관례에 따라 달라질 수 있다. 그러므로 이러한 용어들에 대한 정의는 본 명세서 전반에 걸친 내용을 토대로 내려져야 할 것이다.
- [0019] 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템은 게임에 접속한 유저 정보와, 유저가 키를 구매한 횟수, 시간 및 유저가 획득한 포인트에 대한 정보를 블록에 저장한다. 상기와 같이, 게임을 통해 발생된 정보를 저장한 블

록은 블록체인 네트워크에 브로드캐스팅하고, 블록체인 네트워크에 브로드캐스팅된 블록은 다수의 유저들이 사용하는 단말기, 즉 노드에 전달되어 공유된다.

- [0020] 따라서, 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템은 블록체인 네트워크 내에 분산원장이 생성되어 운영되므로, 게임 진행이 투명하고 신뢰성이 높은 시스템을 제공한다.
- [0021] 이하에서는 도 1을 통하여 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템에 대하여 설명한다.
- [0022] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템을 나타내는 구성도이다.
- [0023] 도 1에 나타난 바와 같이, 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템(100)은 프로그램 제공서버(110), 메인서버(120) 및 유저 DB서버(130)을 포함한다.
- [0024] 프로그램 제공서버(110)는 접속한 복수의 유저들이 게임에 참여할 수 있도록 프로그램을 제공한다. 제공된 프로그램은 개발사와 우승자 및 참여자들에게 모두 직관적으로 판단이 가능한 UI, UX를 제공한다.
- [0025] 메인서버(120)는 프로그램 제공서버(110)을 통해 제공되는 프로그램에 적용되는 게임의 룰과 게임을 진행하면서 유저가 구매한 키에 대한 정보를 수집하여 저장한다. 메인서버(120)는 다수의 유저들에 의해 게임이 진행되면서 룰이 만들어지는 것이 아니라 기 설정된 룰을 제공한다.
- [0026] 이를 다시 설명하면, 메인서버(120)는 게임을 진행하는데 필요한 시간을 설정하고, 설정된 시간을 일정한 시간마다 차감하여 0에 도달했을 때 게임을 종료시킨다. 다만, 메인서버(120)는 게임 시간을 유저들이 키를 구매할 때마다 증가시켜, 장시간 게임을 즐길 수 있도록 하며, 별도의 마케팅을 제공하지 않아도 유저들의 자발적 참여를 유도한다.
- [0027] 또한, 메인서버(120)는 유저가 게임을 참여하고자 구매하는 키를 포인트로 변환하고, 변환된 포인트는 설정된 룰에 따라 이전 유저들과 팻에 분배되어 제공한다.
- [0028] 유저DB서버(130)는 유저들이 단말기를 통해 입력한 개인정보를 메인서버(120)를 통해 수신하고 이를 저장한다. 개인정보는 유저들이 선택한 게임의 룰, 유저들의 키 구매 횟수, 배당받은 포인트에 대한 정보를 포함한다.
- [0029] 이하에서는 도 2를 이용하여 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템에 포함된 메인서버에 대하여 더욱 상세하게 설명한다.
- [0030] 도 2는 도 1에 도시된 메인서버에 대한 구성을 나타내는 도면이다.
- [0031] 도 2에 나타난 바와 같이, 메인서버(120)는 게임제공부(121), 타이머 제공부(122), 포인트 분배부(123) 및 적립 포인트 관리부(124)를 포함한다.
- [0032] 게임제공부(121)는 유저들로 하여금 게임에 참여할 수 있는 복수개의 팀을 제공한다. 팀은 유저가 참여할 수 있는 그룹을 지칭하는 것으로, 복수개의 팀은 각각 상이한 규칙을 포함한다.
- [0033] 이를 다시 설명하면, 게임제공부(121)는 유저들이 참여할 수 있는 게임을 제공하는 것으로, 제공된 게임은 설정된 시간이 0 카운트에 도래하였을 때, 제일 마지막에 키를 구매한 유저가 승자가 되는 것을 특징으로 한다.
- [0034] 따라서, 게임제공부(121)는 게임의 진행 방향은 동일하되, 키를 구매함으로써 발생된 포인트의 분배하는 규칙을 상이하게 한 복수개의 팀을 제공하고, 유저들은 제공된 복수개의 팀 중에서 어느 하나의 팀을 선택하여 게임에 참여한다.
- [0035] 키를 구매하여 발생된 포인트는 게임제공부(121)에서 제공하는 규칙에 따라 팻에 저장되는 포인트와 이전에 키를 구매한 유저들에게 분배하는 포인트를 일정한 비율로 나누어 분배된다. 한편, 팻에 저장된 포인트는 우승포인트와 다음 게임에 제공되는 포인트로 분배된다.
- [0036] 예를 들면, 제1팀은 키를 구매하여 100포인트가 발생되면, 100포인트중 80%는 팻에 적립되고, 나머지 20%는 이전의 유저들에게 제공되며, 팻에 적립된 최종 포인트의 48%는 우승 포인트로 제공하고, 10%는 다음 게임에 제공한다.
- [0037] 제2팀은 키를 구매하여 100포인트가 발생되면, 100포인트중 80%는 팻에 적립되고, 나머지 20%는 이전의 유저들에게 제공되며, 팻에 적립된 최종 포인트의 46%는 우승 포인트로 제공하고, 15%는 다음 게임에 제공한다.
- [0038] 상기와 같이 규칙에 따라 포인트의 분배율이 상이한 복수개의 팀 중에서 유저들은 하나의 팀을 선택하고, 선택된 팀이 제공하는 규칙에 따라 게임을 진행한다.

- [0039] 타이머 제공부(122)는 메인서버(120)에서 제공하는 게임마다 설정된 시간을 관리한다. 메인서버(120)에서 제공되는 게임은 기 설정된 시간 내에 진행되며, 타이머 제공부(122)는 기 설정된 시간은 시간이 지남에 따라 일정하게 차감하여 0에 도달되었을 때 게임을 종료시킨다.
- [0040] 메인 서버(120)에서 제공하는 게임은 유저의 참여가 아주 드물게 이루어지므로 진행중인 게임이 사장되지 않게 하기 위하여 장시간 진행되는 것이 바람직하다. 따라서, 타이머 제공부(122)는 게임을 대략 8시간 ~ 24시간 이상으로 설정한다.
- [0041] 한편, 타이머 제공부(122)는 유저들로 하여금 게임에 자발적으로 참여시키기 위하여 게임이 종료되기 전에 복수의 유저들로부터 키 구매가 발생하였는지의 여부를 판단하고, 키 구매가 발생되었다 판단되면 시간을 추가한다.
- [0042] 이때, 타이머 제공부(122)는 추가되는 시간을 대략 30초정도로 짧게 형성하여 게임이 지루해지는 것을 방지한다.
- [0043] 포인트 분배부(123)는 키 구매 시 발생한 포인트를 분배하고, 분배 정보를 수집하여 저장한다. 포인트 분배부(123)는 키 구매시 키 하나에 대응되는 일정한 양의 포인트를 발생하며, 발생한 포인트는 게임 제공부(121)에서 제공되는 규칙에 따라 분배한다.
- [0044] 포인트 분배부(123)는 포인트의 일부를 짖에 적립하고, 다른 일부는 유저들에게 분배한다. 예를 들어 설명하면, 유저가 팀을 선택하고 게임에 입장하고자 키를 구매하여 1키당 100포인트가 발생되었다고 가정한다. 따라서, 포인트 분배부(123)는 게임 제공부(121)에서 제공되는 규칙에 따라 발생한 100포인트 중에서 80%인 80포인트를 짖에 적립하고, 나머지 20포인트는 유저들에게 분배하여 제공한다.
- [0045] 이때, 유저는 게임에 참여하고 있는 모든 유저들을 지칭하며, 게임에 입장한 순서에 따라 포인트를 차등 지급한다. 이를 다시 설명하면, 게임의 초기에 키를 구매하여 입장한 첫번째 유저는 두번째 유저보다 포인트를 더 지급받을 수 있도록 한다. 상기와 같이, 유저들에게 포인트를 차등 지급하는 이유는 게임의 초기에 유저들의 자발적인 게임 참여를 유도하기 위함이다.
- [0046] 포인트 분배부(123)에서 포인트를 분배 완료하면, 포인트 분배부(123)는 짖에 적립하고자 하는 포인트에 대한 정보를 후술되는 적립포인트 관리부(124)에 전달하고, 각 유저에게 배당된 포인트에 대한 정보는 유저DB서버(130)에 전달한다.
- [0047] 또한, 포인트 분배부(123)는 게임 진행 중에 일부의 유저들에게만 랜덤드롭(random drop)형식으로 포인트를 지급한다. 따라서, 포인트 분배부(123)는 유저들로 하여금 승자가 아니어도 포인트를 지급 받을 수 있는 기회를 제공하여 유저들의 기대심리를 자극할 수 있도록 하며, 더욱 적극적으로 게임에 참여하도록 유도한다.
- [0048] 적립포인트 관리부(124)는 포인트 분배부(123)로부터 전달받은 적립포인트에 대한 정보를 수신하고 관리한다. 적립포인트는 게임이 진행되는 동안 복수의 유저들이 키를 구매함으로써 발생한 포인트의 일부를 적립한 것으로, 적립포인트 관리부(124)는 게임이 종료되면 적립된 포인트를 게임 제공부(121)의 규칙에 따라 분배한다.
- [0049] 복수의 유저들은 게임에 참여하기 전에 게임의 규칙이 설정된 팀을 선택하고, 선택된 팀에 입장하여 게임을 플레이한다. 예를 들어, 유저가 선택된 팀에서 제공하는 규칙이 적립포인트의 48%를 최종 우승자에게 지급하고 10%는 다음 게임에 제공하는 것이라고 가정하면, 적립포인트 관리부(124)는 게임이 종료된 다음, 적립된 포인트 중에서 48%는 우승자에게 지급하고, 지급된 포인트에 대한 정보를 유저DB서버(130)에 전달한다.
- [0050] 상기와 같이, 메인서버(120)는 게임을 진행하는 데 필요한 셋팅 값 및 게임 방법을 제공하고, 제공한 셋팅 값 및 방법은 프로그램 제공서버(110)을 통해 출력된다. 따라서, 유저들은 프로그램 제공서버(110)에서 제공되는 프로그램을 통해 직관적인 판단이 가능하고, 이해도가 빠른 장점을 제공한다. 이에 대하여 도 3 내지 5을 통해 더욱 상세하게 설명한다.
- [0051] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 방법을 개략적으로 도시한 흐름도이고, 도 4는 도 3에 도시된 로직 게임 제공 시스템 접속단계에서 제공하는 메인 레이아웃을 개략적으로 설명하기 위한 예시화면이고, 도 5는 도 3에 도시된 팀 선택 단계에서 제공하는 예시화면이다.
- [0052] 도 3에 나타난 바와 같이, 로직 게임 제공 시스템 접속단계(S310), 팀 선택 단계(S320), 키 구매단계(S330), 게임시간 증가 단계(S340), 키 구매시 발생한 포인트 분배단계(S350), 키 구매 여부 판단단계(S360), 게임 종료 단계(S370) 및 우승자 포인트 지급단계(S380)를 포함한다.

- [0053] 먼저, 복수의 유저들은 단말기를 통해 로직 게임 제공 시스템에 접속하여 프로그램 제공서버(110)에서 제공하는 메인 레이아웃을 단말기에 출력시킨다(S310). 출력된 메인 레이아웃은 도 4에 도시된 바와 같이, 상측 중앙에는 현재까지 적립된 전체의 포인트와, 현재 시점에서의 우승 가능한 유저에 대한 정보 및 게임 진행에 따른 남은 시간에 대한 정보가 표시된다. 또한, 하단 왼쪽에는 시스템에 접속한 유저가 구매한 키에 대한 정보 및 획득한 포인트에 대한 정보가 표시되고, 하단 오른쪽에는 키 구매 금액 표시와 키 구매 및 팀 선택이 가능한 UI가 표시된다.
- [0054] 따라서, 유저는 게임에 참여하고자 할 경우 팀 선택을 먼저 진행한다(S320).
- [0055] 팀은 게임제공부(121)에서 제공하는 규칙을 포함한다. 규칙은 앞서 기재한 바와 같이, 복수의 유저들이 키를 구매하여 발생한 포인트를 최종 키 구매자와 이전 키 구매자들에게 일정 비율로 분배하는 것을 포함한다.
- [0056] 따라서, 유저는 게임제공부(121)에서 제공하는 다양한 팀들 중에서 어느 하나의 팀을 선택한 다음, 키를 구매한다(S330)
- [0057] 유저가 키를 구매하게 되면, 메인 페이지의 화면에 키 구매가 이루어졌음을 표시하여 다른 유저들로 하여금, 키 구매 발생 여부를 직관적으로 판단하게 한다. 또한, 타이머 제공부(122)는 키 구매로 인해 게임 진행 시간을 추가시킨다(S340).
- [0058] 한편, 유저가 키를 구매하게 되면, 포인트 분배부(123)는 1키에 대응하는 포인트를 생성하고, 생성된 포인트를 유저가 선택된 팀의 룰에 따라 분배한다(350). 예를 들어, 유저가 팀 선택 단계(S320)에서 찻에 적립되는 포인트와 유저들에게 분배되는 포인트를 8:2의 비율로 분배하는 규칙을 제공하는 팀을 선택하였다고 가정하면, 포인트 분배부(123)는 규칙에 따라 발생한 100포인트 중에서 80%인 80포인트를 찻에 적립하고, 나머지 20포인트는 유저들에게 제공한다.
- [0059] 이후, 메인 서버(120)는 다른 키 구매가 발생하였는지 판단한다(S360). 다른 키 구매가 발생되었다 판단하면, 메인 레이아웃에 다른 플레이어의 구매 체결 확인 표시를 발생시키고, 게임 시간을 추가한다.
- [0060] 만약, 다른 플레이어에 의해 키 구매가 발생되지 않을 경우에는 설정된 게임시간이 0카운트에 도달하게 되면 게임을 종료한다(S370).
- [0061] 게임이 종료되면, 게임 종료 시간에 근접하게 키를 구매한 최종 키 구매자가 우승하게 되며, 적립포인트 관리부(124)는 적립된 포인트를 이용하여 우승자에게 제공되는 포인트와, 다음 게임 라운드에 제공된 포인트로 분배한다(S380).
- [0062] 한편, 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템은 블록체인 네트워크 기반에서 게임을 제공한다. 이에 대하여 도 6을 통해 더욱 상세하게 설명한다.
- [0063] 도 6은 도 1에 도시된 로직 게임 제공 시스템이 블록체인 내에 포함되어 있는 것을 개략적으로 도시한 도면이다.
- [0064] 도 6에 나타난 바와 같이, 각각의 유저들(600)이 사용하는 단말기는 블록체인 네트워크에 포함되어 있어, "A"라는 유저가 로직 게임 제공 시스템(100)에 접속하여 키를 구매하게 되면, 로직 게임 제공 시스템(100)은 "A가 00시00분에 몇 개의 키를 구매함"이라는 원장을 발생한다. 발생한 원장은 블록에 저장된 상태로 다른 유저들의 단말기에 전달된다.
- [0065] 따라서, 본 발명에 따른 로직 게임 제공 시스템은 공동 원장을 사용하여, 키 구매에 따라 발생한 포인트 정보와 포인트 분배에 대한 정보를 투명하게 관리하여 게임에 신뢰성을 부여한다.
- [0066] 상술한 바와 같이, 본 발명의 실시예에 따른 로직 게임 제공 시스템은 타이머 카운트가 0근처에 도달하면 우승을 노리는 키구매가 이루어지며, 키 구매시 카운트를 증가시키는 반복현상이 발생되므로, 포인트가 누적되어 유저수가 증가하는 효과를 지닌다.
- [0067] 또한, 본 발명에 따르면, 게임에 대해 기본적으로 디폴트값이 설정되어 있고, 눈치게임과 같이 카운트가 0에 도달하였을 때, 0과 가까운 시간에 구매한 키 구매자가 우승을 하는 것으로 복수의 유저들로 하여금 자발적인 참여가 가능한 효과를 도모할 수 있다.
- [0069] 본 발명은 도면에 도시된 실시예를 참고로 하여 설명되었으나 이는 예시적인 것에 불과하며, 당해 기술이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 이로부터 다양한 변형 및 균등한 타 실시예가 가능하다는 점을 이해할

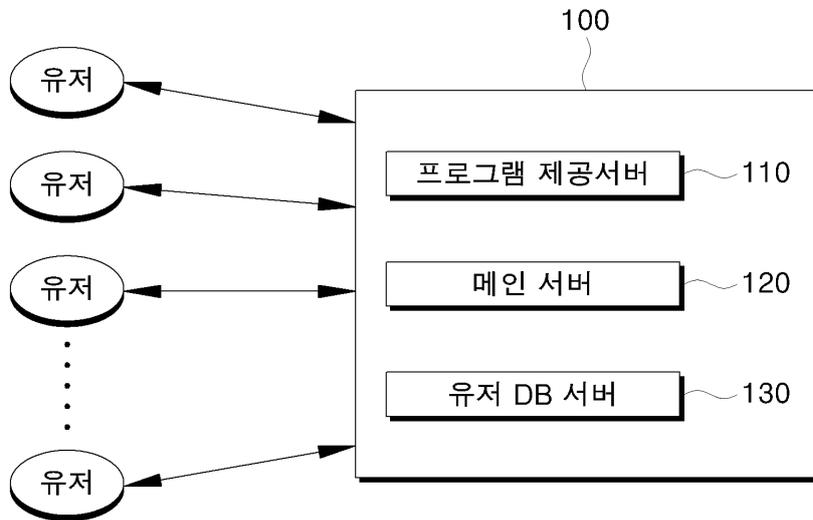
것이다. 따라서 본 발명의 진정한 기술적 보호범위는 아래의 특허청구범위의 기술적 사상에 의하여 정해져야 할 것이다.

부호의 설명

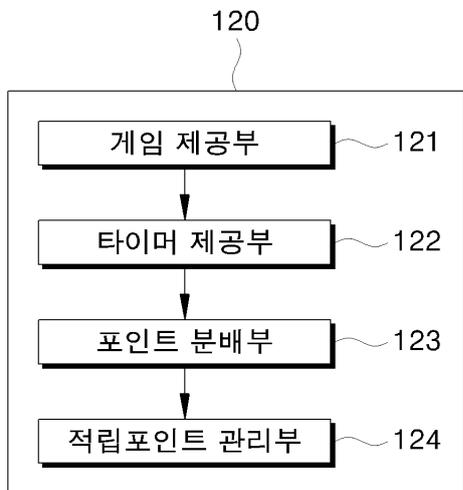
- | | |
|--------------------|-----------------|
| 100 : 로직 게임 제공 시스템 | 110 : 프로그램 제공서버 |
| 120 : 메인서버 | 121 : 게임 제공부 |
| 122 : 타이머 제공부 | 123: 포인트 분배부 |
| 124 : 적립포인트 관리부 | 130 : 유저 DB서버 |
| 600 : 유저 | |

도면

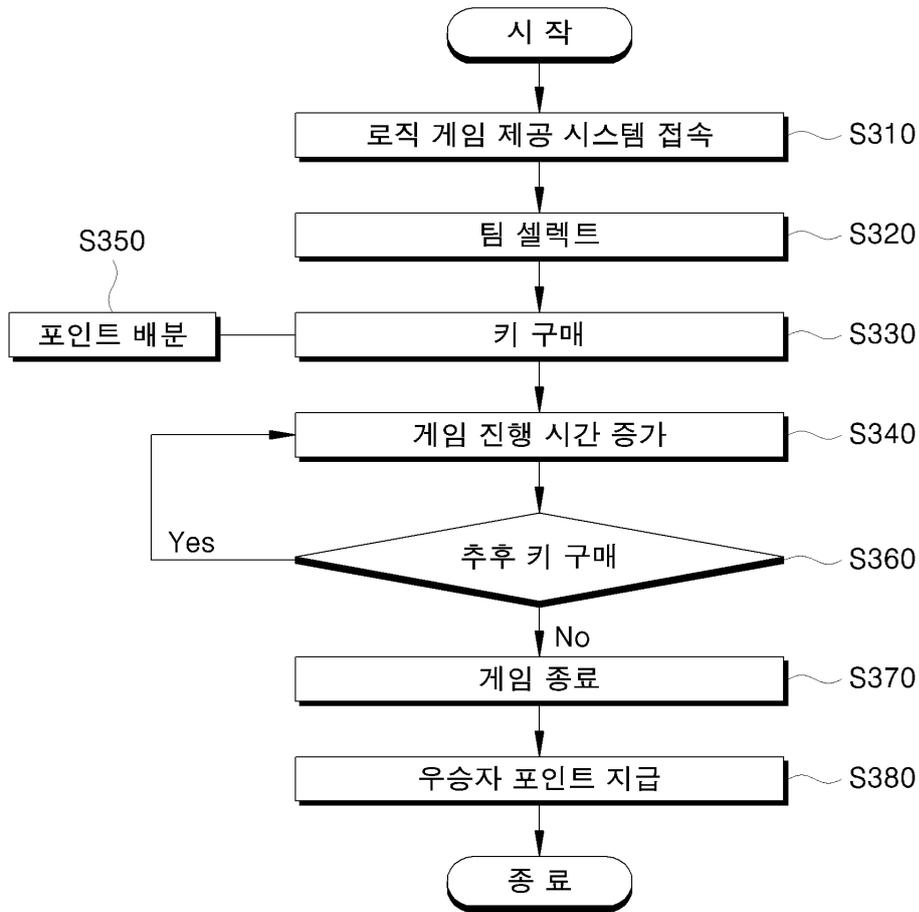
도면1



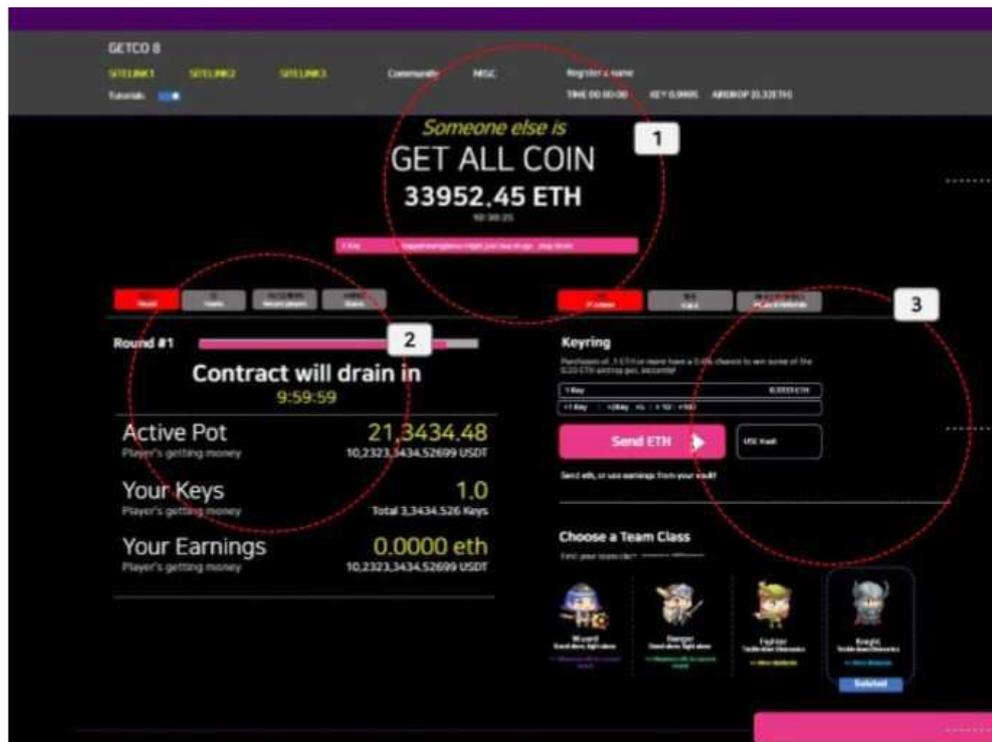
도면2



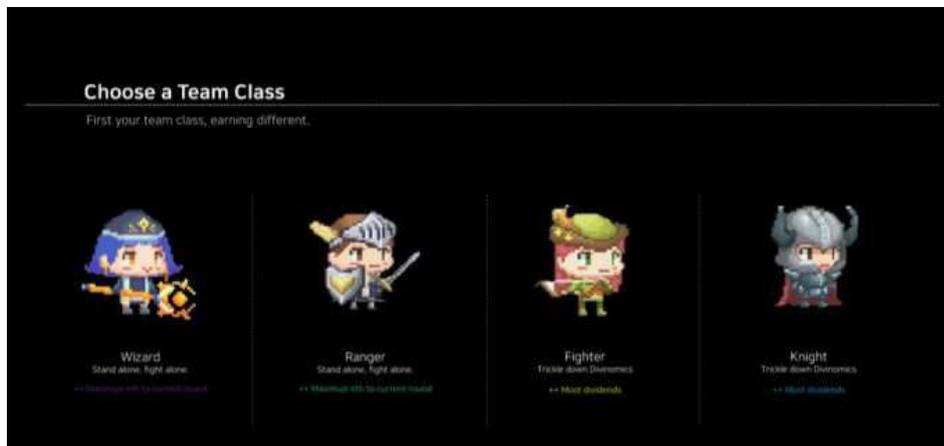
도면3



도면4



도면5



도면6

