

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/085209 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 30/02 (2012.01) G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010127
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 28일 (28.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0131340 2011년 12월 8일 (08.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 남궁윤 (NAMGOONG, Yoon); 134-060 서울시 강동구 둔촌동 630 둔촌 푸르지오 아파트 102동 502호, Seoul (KR). 박영재 (PARK, Young Jae); 122-200 서울시 은평구 진관동 마고정 동부센트레빌 312동 502호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, Seoul (KR).

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, 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.

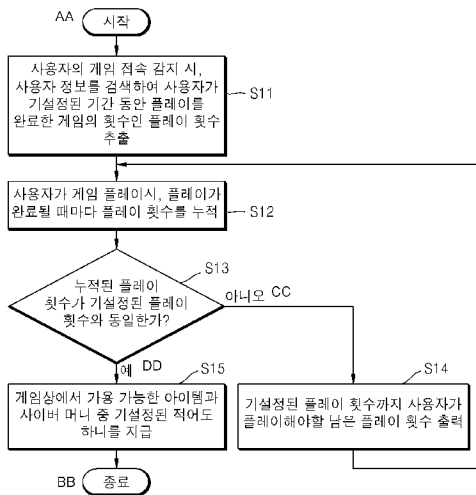
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, 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))

(54) Title: METHOD FOR COMPENSATING ACCORDING TO NUMBER OF GAMES PLAYED IN ONLINE GAME AND SERVER FOR SAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법 및 이를 수행하는 서버



AA ... Start
BB ... Finish
CC ... No
DD ... Yes
S11 ... Extract a play number, which is the number of times the user completes playing a game within a predetermined period, by searching user information of the user when game access of the user is detected
S12 ... Accumulate the play number after each completion of the game when game is played by the user
S13 ... Is accumulated play number equal to predetermined play number?
S14 ... Output play number left before reaching the predetermined play number
S15 ... Provide item and/or cyber money usable in game

(57) Abstract: The present invention relates to a technique for providing an item or cyber money according to the number of games played by a user in an online game. The method for compensating according to the number of games played in the online game comprises the steps of: a game operation server extracting a play number, which is the number of times the user completes playing a game within a predetermined period, by searching user information of the user when game access of the user is detected; accumulating the play number after each completion of the game; determining whether the accumulated play number is equal to a play number which is predetermined; and providing a predetermined compensation object to the user when the accumulated play number equals the play number which is predetermined.

(57) 요약서: 본 발명은 사용자의 온라인 게임에서 게임 플레이 횟수에 따라 아이템 또는 사이버머니 중 어느 하나를 지급하는 기술에 관한 것이다. 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법은 게임 운영 서버가, 사용자의 게임 접속 감지 시, 사용자의 사용자 정보를 검색하여 사용자가, 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 추출하는 단계, 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 플레이가 완료될 때마다 플레이 횟수를 누적하는 단계, 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한가를 판단하는 단계 및 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 사용자에게 기설정된 보상물을 지급하는 단계를 포함한다.

WO 2013/085209 A1

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법 및 이를 수행하는 서버

기술분야

- [1] 본 발명은 사용자의 온라인 게임에서 게임 플레이 횟수에 따라 아이템 또는 사이버 머니 중 어느 하나를 지급하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법 및 이를 수행하는 서버에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 최근 네트워크 기술과, 콘텐츠 기술이 발달하면서, 온라인 게임을 이용하는 사용자들의 수가 급증하고 있다. 온라인 게임의 이용률이 높아짐에 따라서, 사용자들 사이에서의 경쟁 및 협동을 통한 다양한 게임 플레이가 가능해졌고, 이에 따라서 온라인 게임은 단순 게임의 차원을 넘어서 소셜 네트워크를 구축할 수 있는 콘텐츠가 되고 있다.
- [3] 일반적으로 인터넷상에서 유료 또는 무료로 제공되는 온라인 게임은 시뮬레이션 게임, 롤플레이팅 게임, 머그 게임, 슈팅 게임등과 같이 매우 다양한 장르를 가지고 제공되고 있으며, 게임이 진행되는 과정에서 게이머는 오브젝트를 제거하거나 아이템을 얻을 수 있고, 이와 함께 점수, 레벨, 경험치 등을 누적 취득하게 된다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [4] 본 발명이 해결하고자 하는 기술적인 과제는 사용자의 온라인 게임에서 게임 플레이 횟수에 따라 아이템 또는 사이버 머니 중 어느 하나를 지급하여 사용자의 게임 참여를 유도할 수 있는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법 및 이를 수행하는 서버를 제공하는데 있다.

과제 해결 수단

- [5] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법은 게임 운영 서버가, 사용자의 게임 접속 감지 시, 상기 사용자의 사용자 정보를 검색하여 상기 사용자가, 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 추출하는 단계; 상기 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 플레이가 완료될 때마다 상기 플레이 횟수를 누적하는 단계; 상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한가를 판단하는 단계; 및 상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 상기 사용자에게 기설정된 보상물을 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [6] 본 발명에 있어서, 상기 기설정된 플레이 횟수는 기설정된 단위 플레이 횟수의 정수배인 것을 특징으로 한다.

- [7] 본 발명에 있어서, 상기 지급하는 단계는 사용자가 게임 플레이에서 승리한 횟수와 연승한 횟수 중 어느 하나에 따라 다른 상기 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나를 지급하는 것을 특징으로 한다.
- [8] 본 발명에 있어서, 상기 판단하는 단계는 상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 임계 플레이 횟수를 초과하는지 판단하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [9] 본 발명에 있어서, 상기 지급하는 단계는 상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된 임계 플레이 횟수를 초과하는 경우, 상기 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의 지급을 중단하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [10] 본 발명에 있어서, 상기 판단하는 단계 후, 상기 누적된 플레이 횟수 정보가 기설정된 플레이 횟수보다 작은 경우, 상기 기설정된 플레이 횟수까지 상기 사용자가 플레이해야할 남은 플레이 횟수를 출력하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [11] 상기 플레이 횟수를 누적하는 단계는, 상기 플레이가 완료된 후, 상기 사용자가 승리한 플레이 횟수만을 누적하고, 상기 보상물을 지급하는 단계는, 상기 누적된 사용자가 승리한 플레이 횟수가 기설정된 승리 횟수와 동일한 경우 상기 사용자에게 상기 기설정된 보상물을 지급하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 플레이 횟수를 누적하는 단계는, 상기 플레이가 완료된 후, 상기 사용자가 연속으로 승리한 것으로 판단되는 경우에, 상기 연속으로 승리한 것으로 판단되는 플레이 횟수인 연승 횟수를 누적하고, 상기 보상물을 지급하는 단계는, 상기 누적된 연승 횟수가 기설정된 연승 횟수와 동일한 경우 상기 사용자에게 상기 기설정된 보상물을 지급하는 것이 바람직하다.
- [13] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버는 사용자가 게임 서버에 접속하여 게임을 플레이 시, 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 누적하는 누적 모듈; 상기 사용자의 누적된 플레이 횟수에 따라 상기 사용자에게 지급할 게임 상에서 사용 가능한 아이템과 사이버 머니를 포함하는 보상 정보를 생성하는 보상 정보 생성 모듈; 및 상기 누적 모듈이 누적한 플레이 횟수가 상기 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 상기 보상 정보 생성 모듈로부터 상기 사용자에게 기설정된 보상물을 지급하는 관리 모듈;을 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [14] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 기설정된 플레이 횟수를 기설정된 단위 플레이 횟수의 정수배로 설정하는 것을 특징으로 한다.
- [15] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 사용자가 게임 플레이에서 승리한 횟수와 연승한 횟수 중 어느 하나에 따라 다른 상기 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나를 지급하는 것을 특징으로 한다.
- [16] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 임계 플레이 횟수를 초과하는지 판단하여, 상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된

임계 플레이 횟수를 초과하는 경우, 상기 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의 지급을 중단하는 것을 특징으로 한다.

- [17] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 누적된 플레이 횟수 정보가 기설정된 플레이 횟수보다 작은 경우, 상기 기설정된 플레이 횟수까지 상기 사용자가 플레이해야 할 남은 플레이 횟수를 출력하는 것을 특징으로 한다.

- [18] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 구현하기 위한 프로그램을 저장한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체는 게임 운영 서버가, 사용자의 게임 접속 감지 시, 상기 사용자의 사용자 정보를 검색하여 상기 사용자가, 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 추출하는 단계; 상기 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 플레이가 완료될 때마다 상기 플레이 횟수를 누적하는 단계; 상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한가를 판단하는 단계; 및 상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 상기 사용자에게 기설정된 보상물을 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

- [19] 상술한 바와 같이 본 발명에 따르면 사용자의 온라인 게임에서 게임 플레이 횟수에 따라 아이템 또는 사이버 머니 중 어느 하나를 지급하여 사용자의 게임 참여를 유도할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [20] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [21] 도 2는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [22] 도 3은 본 발명의 또 다른 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [23] 도 4는 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버를 보이는 도면이다.
- [24] 도 5 내지 도 7은 본 발명의 각 실시 예의 구현에 따라 사용자 단말의 화면에 표시되는 예를 도시한 것이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [25] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법 및 이를 수행하는 서버, 및 이 방법을 구현하기 위한 프로그램을 저장한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체에 대하여 설명하기로 한다.
- [26] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 이하의 실시 예는 본 발명의

이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.

- [27] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [28] 본 발명의 실시 예에서 “통신”, “통신망” 및 “네트워크”는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및 다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.
- [29] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 작은 게임의 경우 하나의 게임 서버에 다수의 게임 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원 수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [30] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [31] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠를 의미한다. 특히, 게임 상에서 다수의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있으며, 게임을 진행하여 캐릭터를 육성하면서 경험치를 획득하는 등의 행위를 통해 레벨을 상승시키는 게임을 의미한다. 또한, 게임 상에서 게임의 진행을 보다 원활하게 하기 위해서, 다양한 종류의 아이템을 구매할 수 있는 게임을 의미한다.
- [32] 또한, 본 발명에서의 온라인 게임에서는, 다양한 커뮤니티 시스템을 이용할 수 있다. 예를 들어, 온라인 게임의 길드, 또는 클랜 등이 형성될 수 있다. 상기의 개념은, 온라인 게임을 이용하는 유저들이 모여서, 하나의 그룹을 형성하고, 단체를 조직한 것을 의미한다. 각 단체는 유저들의 수 또는 유저들의 캐릭터들의 레벨에 따라서, 길드 또는 클랜의 명성이 높아질 수 있으며, 이에 따라서 게임 내에서의 다양한 혜택을 이용할 수 있다. 예를 들어, 길드 또는 클랜의 명성이 높아지면, 캐릭터의 게임 화면 상의 표시가 달라질 수 있거나(예를 들어 표시되는 캐릭터의 이름의 색이 바뀌는 효과), 게임 내에서 아이템 및 마울 등을 이용하는 데 있어서의 혜택을 누릴 수 있다.
- [33] 또한, 온라인 게임에서 이용할 수 있는 커뮤니티 시스템은 파티 플레이가 있다. 파티 플레이는, 사용자들끼리 요청, 초대 및 수락을 통해 이루어지는 게임 플레이 상의 그룹으로서, 결성된 파티원들끼리는 독자적인 채팅 시스템을 이용하거나, 게임화면상에서 파티원들을 식별할 수 있는 특정 표시 등을 이용할 수 있다.
- [34] 또한, 파티 플레이를 하는 유저들끼리는, 아이템을 서로 분배하거나, 게임 플레이 결과 획득한 결과 콘텐츠를 공유할 수 있다. 공유하는 방식 역시, 각자

결과 콘텐츠를 보유하거나, 결과 콘텐츠의 적어도 일부를 다른 캐릭터들에게 분배하는 등으로 설정할 수 있다.

- [35] 본 발명에서 결과 콘텐츠는, 게임의 플레이 중 플레이 결과 유저들의 캐릭터가 얻을 수 있는 모든 콘텐츠를 의미한다. 예를 들어, 슈팅 게임의 경우, 한 게임이 끝날 때 얻을 수 있는 경험치 및 사이버 머니 등이 결과 콘텐츠에 속할 수 있으며, 스포츠 게임의 경우 한 경기가 끝날 때 얻을 수 있는 경험치 및 사이버 머니 등이 결과 콘텐츠가 될 수 있다. 롤플레이팅 게임의 경우, 특정 퀘스트를 완료하거나 몬스터를 처치 시 얻을 수 있는 경험치, 보상 사이버 머니 등이 결과 콘텐츠가 될 수 있다.
- [36] 온라인 게임에서 유저의 캐릭터가 특정한 결과 콘텐츠를 획득 시에는, 유저의 캐릭터에게 결과 콘텐츠가 모두 속하도록 되어 있는 것이 기본이다. 그러나, 파티 플레이 또는 길드, 클랜 등에 속해있을 때는, 자신이 획득한 결과 콘텐츠의 적어도 일부가, 파티, 길드, 클랜 등에 속해있는 다른 유저들의 캐릭터에 분배될 수 있다.
- [37] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레이팅 게임에 있어서, 사용자를 대신하는 캐릭터가 몬스터를 제압했을 때 얻는 경험치를, 더욱 많이 얻을 수 있게 해 주는 아이템, 캐릭터의 외관을 바꿀 수 있는 아이템 등이 본 발명에서 아이템에 해당할 수 있다.
- [38] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [39] 도 1을 참조하면, 사용자가 게임 화면에 접속하면, 게임 운영 서버는 내부에 저장된 사용자의 사용자 정보를 검색하여 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 추출한다(S11). 여기서 게임 운영 서버가 설정하는 기설정된 기간은 시간 단위, 일(日) 단위 일 수 있다.
- [40] 이어서, 게임 운영 서버는 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 플레이가 완료될 때마다 플레이 횟수를 누적한다 (S12).
- [41] 게임 운영 서버는 사용자의 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한가를 판단한다(S13). 여기서 기설정된 플레이 횟수는 단위 플레이 횟수의 정수 배로써 예를 들어 10경기, 20경기 일 수 있다.
- [42] 게임 운영 서버의 판단 결과, 사용자의 누적 연산된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일하지 않은 경우, 기설정된 플레이 횟수까지 사용자가 플레이해야할 남은 플레이 횟수를 출력한다(S14).
- [43] 도 5에는 기설정된 플레이 횟수가 10 경기로 설정된 경우 사용자가 아이템 또는 사이버 머니 중 어느 하나를 보상을 받기 까지 플레이해야할 경기를 보여준다. 도 5로부터 사용자는 10 경기 중 현재 5 경기를 수행했고, 앞으로 5 경기를 더 수행해야만 아이템 A, 아이템 B 또는 아이템 C 중 어느 하나를 보상 받을 수 있음을 알 수 있다. 도 5에서는 아이템으로만 설명하였으나, 아이템 대신 사이버

머니로 대체 되어도 무방하며, 보상 받을 사이버 머니의 수량이 함께 표시 될 수 있다.

- [44] 도 6에는 기설정된 플레이 횟수가 20 경기로 설정된 경우 사용자가 보상을 받기 까지 플레이해야할 경기를 보여준다. 도 6으로부터 사용자는 20 경기 중 현재 18 경기를 수행했고, 앞으로 2 경기를 더 수행해야만 아이템 1, 아이템 2 또는 아이템 3 중 어느 하나를 보상 받을 수 있음을 알 수 있다. 도 6에서는 아이템으로만 설명하였으나, 아이템 대신 사이버 머니로 대체 되어도 무방하며, 보상 받을 사이버 머니의 수량이 함께 표시 될 수 있다.
- [45] 다시 도 1로 돌아와서, 사용자의 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 게임 운영 서버는 게임상에서 사용 가능한 아이템과 사이버 머니 중 기설정된 적어도 하나를 지급한다(S15).
- [46] 도 7에는 사용자의 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 게임 운영 서버가 사용자에게 제공하는 메시지 창이 도시되어 있다. 도 7을 참조하면, 사용자가 기설정된 플레이를 모두 완료한 경우, 이를 알리는 문구와 동시에 선택 가능한 아이템의 종류를 보여준다. 사용자는 이 아이템들 중 어느 하나를 선택하고 확인 버튼을 입력하면, 선택된 아이콘을 보상받을 수 있다. 도 7에서는 아이템으로만 설명하였으나, 아이템 대신 사이버 머니로 대체 되어도 무방하며, 보상 받을 사이버 머니의 수량이 함께 표시 될 수 있다.
- [47] 여기서 게임 운영 서버는 사용자가 게임 플레이에서 승리한 횟수와 연승한 횟수 중 어느 하나에 따라서 더 높은 등급의 아이콘을 지급할 수 있다. 또한 사용자의 누적된 플레이 횟수가 기설정된 임계 플레이 횟수를 초과하는 경우, 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의 지급을 중단한다. 예를 들어, 게임 운영 서버가 임계 경기 횟수를 20 경기로 설정하였고, 사용자가 기설정된 기간 내에 21경기의 플레이를 완료하였다면, 게임 운영 서버는 사용자에게 더 이상 아이템 또는 사이버 머니를 지급하지 않는다.
- [48] 도 2는 본 발명의 다른 실시 예에 다른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [49] 도 2를 참조하면, 사용자가 게임 화면에 접속하면, 게임 운영 서버는 내부에 저장된 사용자의 사용자 정보를 검색하여 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임 횟수 중, 승리한 게임 횟수인, 승리 횟수를 추출한다(S21). 여기서 게임 운영 서버가 설정하는 기설정된 기간은 시간 단위, 일(日) 단위 일 수 있다.
- [50] 이어서, 게임 운영 서버는 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 게임을 플레이한 결과 사용자가 승리한 것으로 판단될 때마다 승리 횟수를 누적한다(S22).
- [51] 게임 운영 서버는 사용자의 누적된 승리 횟수가 기설정된 승리 횟수와 동일한 가를 판단한다(S23). 여기서 기설정된 승리 횟수는 단위 승리 횟수의 정수 배로써 예를 들어 10경기, 20경기 일 수 있다.

- [52] 사용자의 누적된 승리 횟수가 기설정된 승리 횟수와 동일하지 않은 경우, 즉 사용자의 누적된 승리 횟수가 기설정된 승리 횟수 보다 작은 경우, 게임 운영 서버는 기설정된 승리 횟수까지 사용자가 승리 플레이해야할 남은 플레이 횟수 정보를 출력한다(S24).
- [53] 도 5를 참조하면, 기설정된 승리 횟수가 10 경기로 설정된 경우 사용자가 보상을 받기 까지 승리 플레이해야할 경기수가 5 경기가 남았음을 보여주며, 5경기를 더 승리하는 경우 아이템 A, 아이템 B 또는 아이템 C 중 어느 하나를 보상 받을 수 있음을 알 수 있다.
- [54] 그러나, 사용자의 누적된 승리 횟수가 기설정된 승리 횟수와 동일한 경우, 게임 운영 서버는 사용자에게 게임 상에서 사용 가능한 아이템과 사이버 머니 중 기설정된 적어도 하나를 지급한다(S25).
- [55] 도 7을 참조하면, 사용자가 기설정된 플레이를 모두 승리한 경우, 이를 알리는 문구와 동시에 선택 가능한 아이템의 종류를 보여준다. 사용자는 이 아이템들 중 어느 하나를 선택하고 확인 버튼을 입력하면, 선택된 아이콘을 보상받을 수 있다.
- [56] 여기서, 게임 운영 서버는 사용자의 누적 연산된 승리 횟수가 기설정된 임계 승리 횟수를 초과하는지 판단하여, 누적된 승리 횟수가 상기 기설정된 임계 승리 횟수를 초과하는 경우, 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의 지급을 중단한다.
- [57] 도 3은 본 발명의 또 다른 실시 예에 다른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [58] 도 3을 참조하면, 사용자가 게임 화면에 접속하면, 게임 운영 서버는 내부에 저장된 사용자의 사용자 정보를 검색하여 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임 횟수 중, 연속하여 승리한 것으로 판단된 게임 횟수인, 연승 횟수를 추출한다(S31). 여기서 게임 운영 서버가 설정하는 기설정된 기간은 시간 단위, 일(日) 단위 일 수 있다.
- [59] 이어서, 게임 운영 서버는 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 게임을 플레이한 결과 사용자가 연속적으로 승리한 것으로 판단될 때마다 연승 횟수를 누적한다(S32).
- [60] 게임 운영 서버는 사용자의 누적된 연승 횟수가 기설정된 연승 횟수와 동일한가를 판단한다(S33). 여기서 기설정된 연승 횟수는 단위 연승 횟수의 정수 배로써 예를 들어 10경기, 20경기 일 수 있다.
- [61] 사용자의 누적된 연승 횟수가 기설정된 연승 횟수와 동일하지 않은 경우, 즉 사용자의 누적된 연승 횟수가 기설정된 연승 횟수 보다 작은 경우, 게임 운영 서버는 기설정된 연승 횟수까지 사용자가 연승 플레이해야할 남은 플레이 횟수 정보를 출력한다(S34).
- [62] 도 5를 참조하면, 기설정된 연승 횟수가 10 경기로 설정된 경우 사용자가 보상을 받기 까지 연승 플레이해야할 경기수가 5 경기가 남았음을 보여주며,

- 5경기를 더 연승하는 경우 아이템 A, 아이템 B 또는 아이템 C 중 어느 하나를 보상 받을 수 있음을 알 수 있다.
- [63] 그러나, 사용자의 누적된 연승 횟수가 기설정된 연승 횟수와 동일한 경우, 게임 운영 서버는 사용자에게 게임 상에서 사용 가능한 아이템과 사이버 머니 중 기설정된 적어도 하나를 지급한다(S25).
- [64] 도 7을 참조하면, 사용자가 기설정된 플레이를 모두 연승한 경우, 이를 알리는 문구와 동시에 선택 가능한 아이템의 종류를 보여준다. 사용자는 이 아이템들 중 어느 하나를 선택하고 확인 버튼을 입력하면, 선택된 아이콘을 보상받을 수 있다.
- [65] 여기서, 게임 운영 서버는 사용자의 누적 연산된 연승 횟수가 기설정된 임계 연승 횟수를 초과하는지 판단하여, 누적된 연승 횟수가 상기 기설정된 임계 연승 횟수를 초과하는 경우, 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의 지급을 중단한다.
- [66] 도 4는 본 발명의 일 실시 예에 다른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버를 보이는 도면으로, 사용자 단말 및 게임 운영 서버(20)를 포함하며, 게임 운영 서버(20)는 누적 모듈(21), 보상 정보 생성 모듈(22), 관리 모듈(23) 및 게임 실행 모듈(24)을 포함한다.
- [67] 누적 모듈(21)은 사용자가 게임 서버에 접속하여 게임을 플레이 시, 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 누적한다. 본 발명에서 누적 모듈(21)은 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임 횟수 중, 승리한 게임의 횟수인, 승리 횟수 또는 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임 횟수 중, 연속하여 승리한 것으로 판단된 게임 횟수인, 연승 횟수를 누적할 수 있다.
- [68] 보상 정보 생성 모듈(22)은 사용자의 누적된 플레이 횟수에 따라 사용자에게 지급할 게임 상에서 사용 가능한 아이템과 사이버 머니를 포함하는 보상 정보를 생성한다.
- [69] 관리 모듈(23)은 누적 모듈(21)이 누적한 플레이/승리/연승 횟수가 기설정된 플레이/승리/연승 횟수와 동일한 경우, 보상 정보 생성 모듈(22)에서 생성한 게임 상에서 사용 가능한 아이템과 사이버 머니 중 기설정된 적어도 어느 하나를 지급한다.
- [70] 관리 모듈(23)은 기설정된 플레이/승리/연승 횟수를 단위 플레이/승리/연승 횟수의 정수배로 설정한다.
- [71] 관리 모듈(23)은 사용자의 누적된 플레이/승리/연승 횟수가 기설정된 임계 플레이/승리/연승 횟수를 초과하는지 판단하여, 사용자의 누적된 플레이/승리/연승 횟수가 기설정된 임계 플레이/승리/연승 횟수를 초과하는 경우, 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의 지급을 중단한다.
- [72] 또한 관리 모듈(23)은 사용자의 누적된 플레이/승리/연승 횟수 정보가 기설정된 플레이/승리/연승 횟수보다 작은 경우, 기설정된 플레이/승리/연승 횟수까지

사용자가 플레이/승리/연승해야할 남은 플레이 횟수를 출력한다.

- [73] 게임 실행 모듈(24)은 사용자가 게임을 수행할 수 있도록 각종 게임 데이터를 제공한다.
- [74] 이상에서 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법은, 단말기에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [75] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [76] 이와 같이, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 실행시키기 위하여, 전술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는 C, C++, JAVA, 기계어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.
- [77] 이러한 코드는 전술한 기능들을 정의한 함수 등과 관련된 기능적인 코드(Function Code)를 포함할 수 있고, 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 소정의 절차대로 실행시키는데 필요한 실행 절차 관련 제어 코드를 포함할 수도 있다.
- [78] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.
- [79] 또한, 컴퓨터의 프로세서가 전술한 기능들을 실행시키기 위하여 원격(Remote)에 있는 어떠한 다른 컴퓨터나 서버 등과 통신이 필요한 경우, 코드는 컴퓨터의 프로세서가 컴퓨터의 통신 모듈(예: 유선 및/또는 무선 통신 모듈)을 이용하여 원격(Remote)에 있는 어떠한 다른 컴퓨터나 서버 등과 어떻게 통신해야만 하는지, 통신 시 어떠한 정보나 미디어를 송수신해야 하는지 등에 대한 통신 관련 코드를 더 포함할 수도 있다.
- [80] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 시스템 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.
- [81] 이상에서 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는

기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.

- [82] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 적어도 하나의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 적어도 하나에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [83] 특히, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체는, 애플리케이션 스토어 서버(Application Store Server), 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버(Application Provider Server)에 포함된 저장매체(예: 하드디스크 등)이거나, 애플리케이션 제공 서버 그 자체일 수도 있다.
- [84] 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기를 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.
- [85] 또한, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말기에 설치될 수도 있다.
- [86] 이상에서, 본 발명의 실시 예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시 예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 적어도 하나로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고

실행됨으로써, 본 발명의 실시 예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

[87] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[88] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시 예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시 예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

[89]

청구범위

- [청구항 1] 게임 운영 서버가,
 사용자의 게임 접속 감지 시, 상기 사용자의 사용자 정보를
 검색하여 상기 사용자가, 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한
 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 추출하는 단계;
 상기 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 플레이가
 완료될 때마다 상기 플레이 횟수를 누적하는 단계;
 상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한가를
 판단하는 단계; 및
 상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된 플레이 횟수와 동일한
 경우 상기 사용자에게 기설정된 보상물을 지급하는 단계;를
 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이
 횟수에 따른 보상 방법.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서,
 상기 기설정된 플레이 횟수는 기설정된 단위 플레이 횟수의
 정수배인 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이
 횟수에 따른 보상 방법.
- [청구항 3] 제 1항에 있어서,
 상기 지급하는 단계는,
 사용자가 게임 플레이에서 승리한 횟수와 연승한 횟수 중 어느
 하나에 따라 다른 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나를
 보상물로서 지급하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임
 플레이 횟수에 따른 보상 방법.
- [청구항 4] 제 1항에 있어서,
 상기 판단하는 단계는,
 상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 임계 플레이 횟수를
 초과하는지 판단하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는
 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법.
- [청구항 5] 제 4항에 있어서,
 상기 지급하는 단계는,
 상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된 임계 플레이 횟수를
 초과하는 경우, 상기 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의
 지급을 중단하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인
 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법.
- [청구항 6] 제 1항에 있어서,
 상기 판단하는 단계 후,
 상기 누적된 플레이 횟수 정보가 기설정된 플레이 횟수보다 작은

경우, 상기 기설정된 플레이 횟수까지 상기 사용자가 플레이해야 할 남은 플레이 횟수를 출력하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법.

[청구항 7]

제1항에 있어서,
상기 플레이 횟수를 누적하는 단계는,
상기 플레이가 완료된 후, 상기 사용자가 승리한 플레이 횟수만을 누적하고,
상기 보상물을 지급하는 단계는,
상기 누적된 사용자가 승리한 플레이 횟수가 기설정된 승리 횟수와 동일한 경우 상기 사용자에게 상기 기설정된 보상물을 지급하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법.

[청구항 8]

제1항에 있어서,
상기 플레이 횟수를 누적하는 단계는,
상기 플레이가 완료된 후, 상기 사용자가 연속으로 승리한 것으로 판단되는 경우에, 상기 연속으로 승리한 것으로 판단되는 플레이 횟수인 연승 횟수를 누적하고,
상기 보상물을 지급하는 단계는,
상기 누적된 연승 횟수가 기설정된 연승 횟수와 동일한 경우 상기 사용자에게 상기 기설정된 보상물을 지급하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상 방법.

[청구항 9]

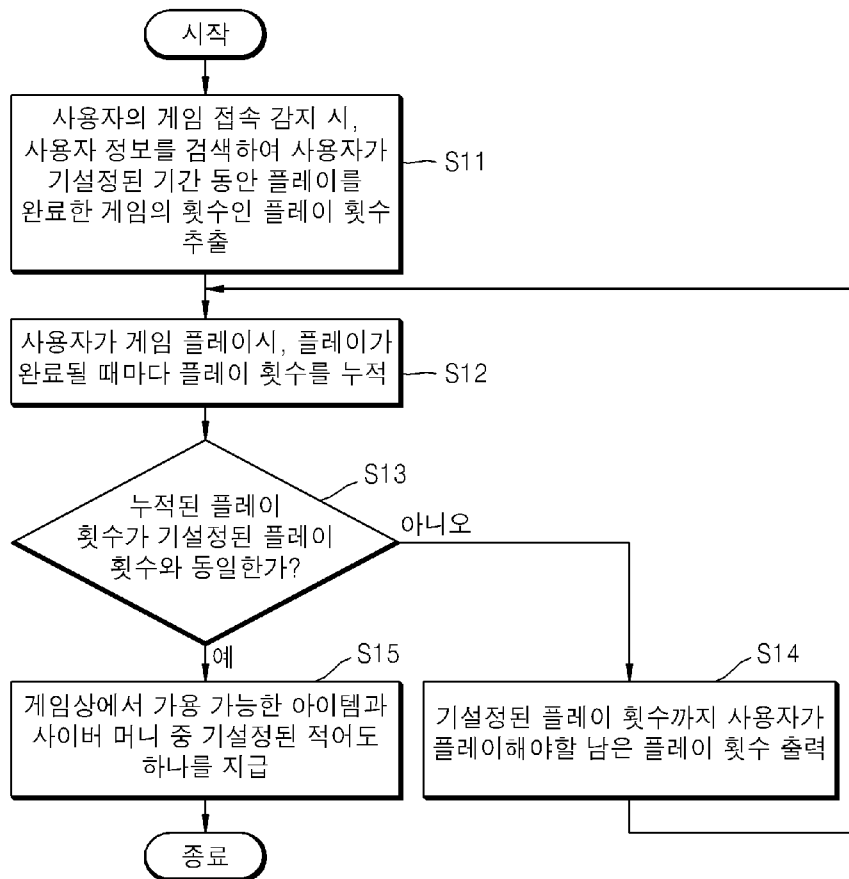
사용자가 게임 서버에 접속하여 게임을 플레이 시, 사용자가 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 누적하는 누적 모듈;
상기 사용자의 누적된 플레이 횟수에 따라 상기 사용자에게 지급할 게임 상에서 사용 가능한 아이템과 사이버 머니를 포함하는 보상 정보를 생성하는 보상 정보 생성 모듈; 및
상기 누적 모듈이 누적한 플레이 횟수가 상기 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 상기 보상 정보 생성 모듈로부터 상기 사용자에게 기설정된 보상물을 지급하는 관리 모듈;을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버.

[청구항 10]

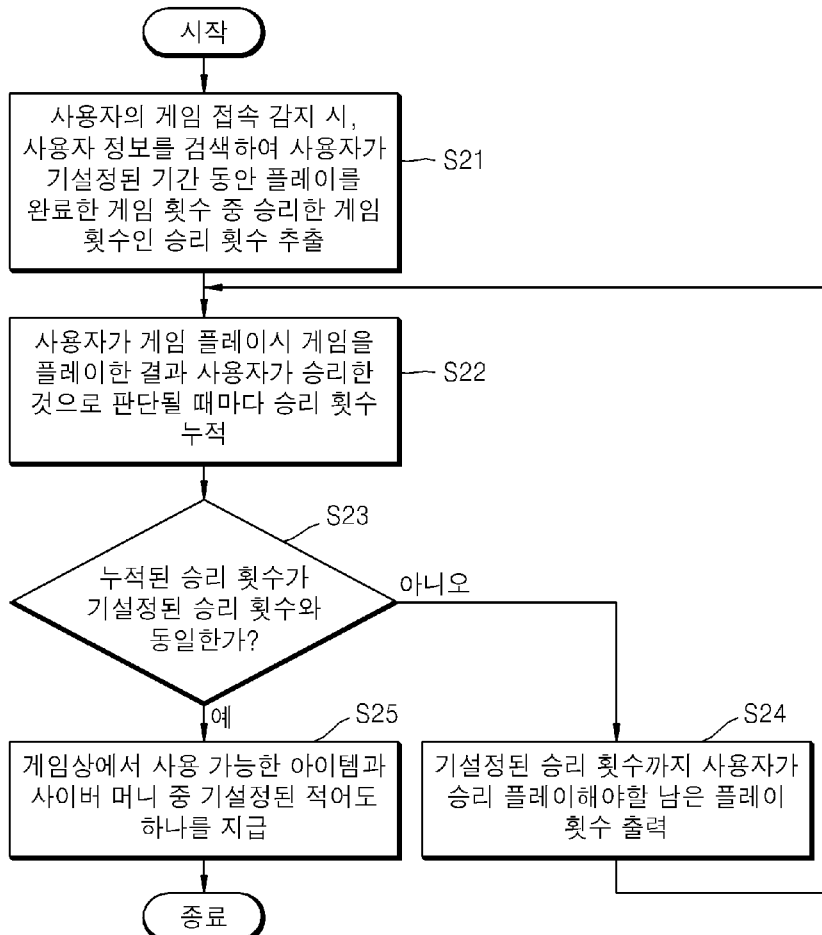
제 9항에 있어서,
상기 관리 모듈은,
상기 기설정된 플레이 횟수를 기설정된 단위 플레이 횟수의 정수배로 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버.

- [청구항 11] 제 9항에 있어서,
상기 관리 모듈은,
사용자가 게임 플레이에서 승리한 횟수와 연승한 횟수 중 어느 하나에 따라 다른 상기 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나를 지급하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버.
- [청구항 12] 제 9항에 있어서,
상기 관리 모듈은,
상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 임계 플레이 횟수를 초과하는지 판단하여, 상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된 임계 플레이 횟수를 초과하는 경우, 상기 아이템과 사이버 머니 중 적어도 하나의 지급을 중단하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버.
- [청구항 13] 제 9항에 있어서,
상기 관리 모듈은,
상기 누적된 플레이 횟수 정보가 기설정된 플레이 횟수보다 작은 경우, 상기 기설정된 플레이 횟수까지 상기 사용자가 플레이해야 할 남은 플레이 횟수를 출력하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 게임 플레이 횟수에 따른 보상을 수행하는 서버.
- [청구항 14] 게임 운영 서버가,
사용자의 게임 접속 감지 시, 상기 사용자의 사용자 정보를 검색하여 상기 사용자가, 기설정된 기간 동안 플레이를 완료한 게임의 횟수인, 플레이 횟수를 추출하는 단계;
상기 사용자가 게임 운영 서버를 통해 게임을 플레이 시, 플레이가 완료될 때마다 상기 플레이 횟수를 누적하는 단계;
상기 누적된 플레이 횟수가 기설정된 플레이 횟수와 동일한가를 판단하는 단계; 및
상기 누적된 플레이 횟수가 상기 기설정된 플레이 횟수와 동일한 경우 상기 사용자에게 기설정된 보상물을 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 플레이 횟수에 따른 보상 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

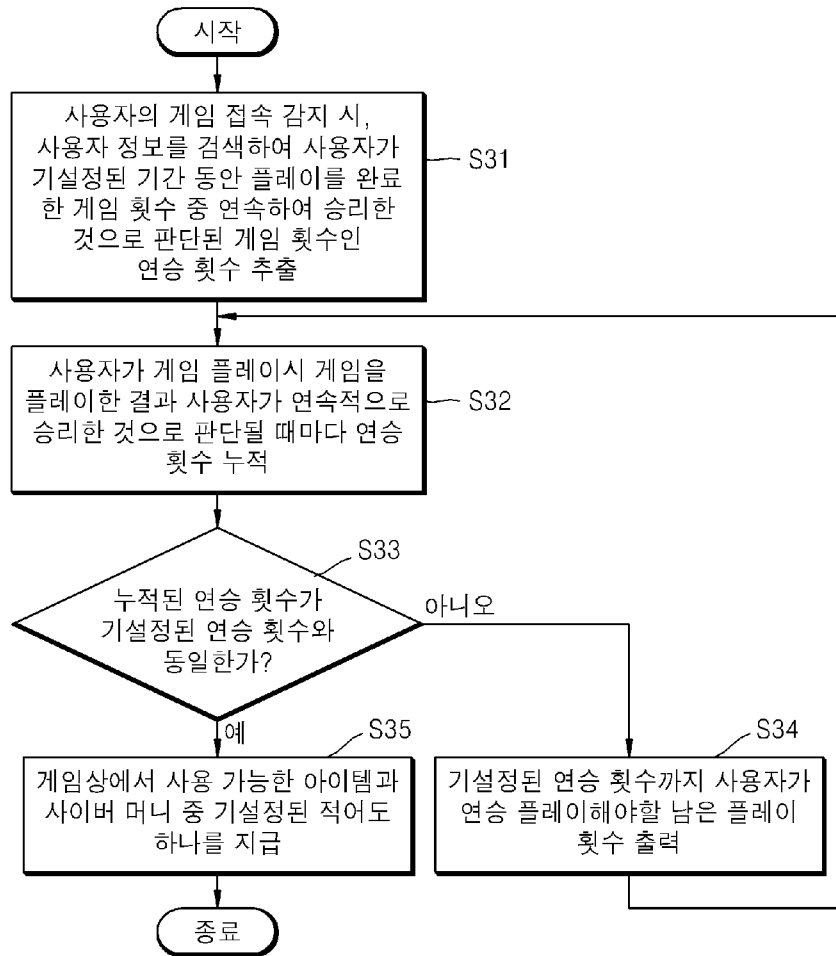
[Fig. 1]



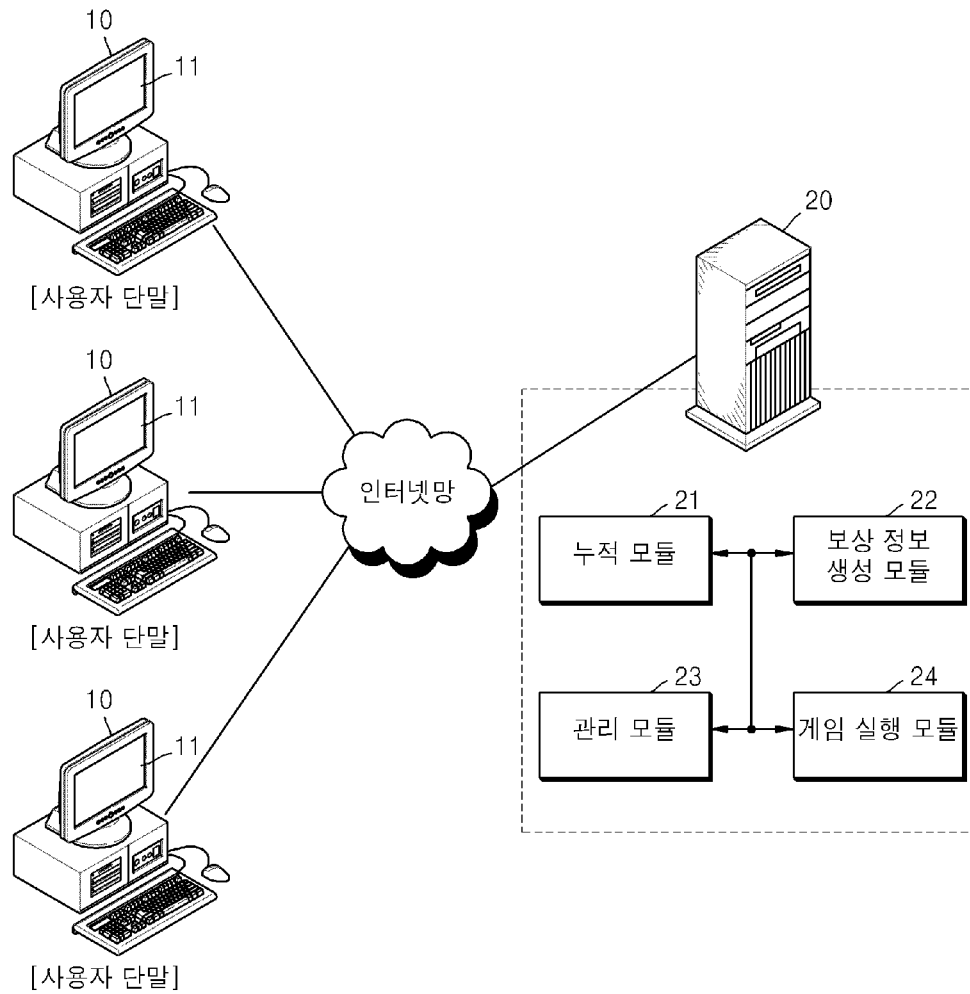
[Fig. 2]



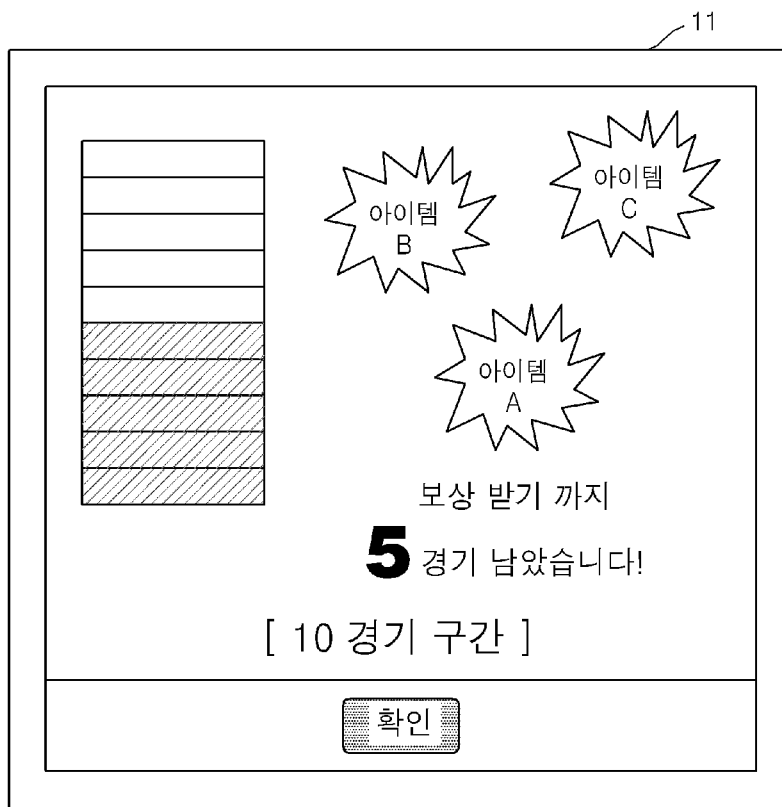
[Fig. 3]



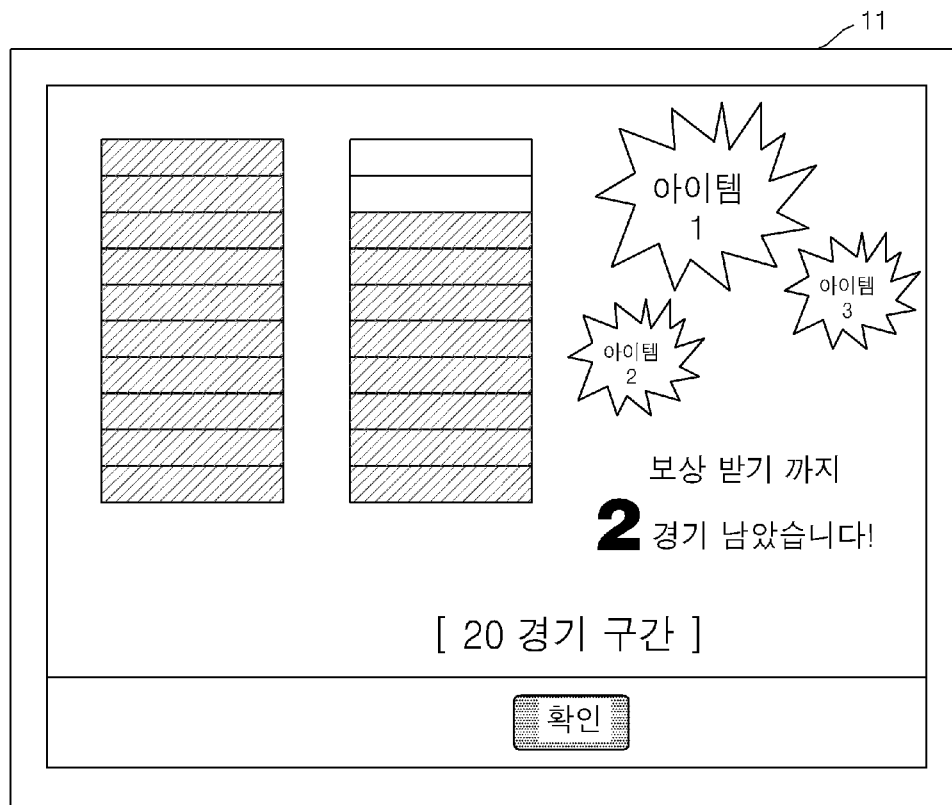
[Fig. 4]



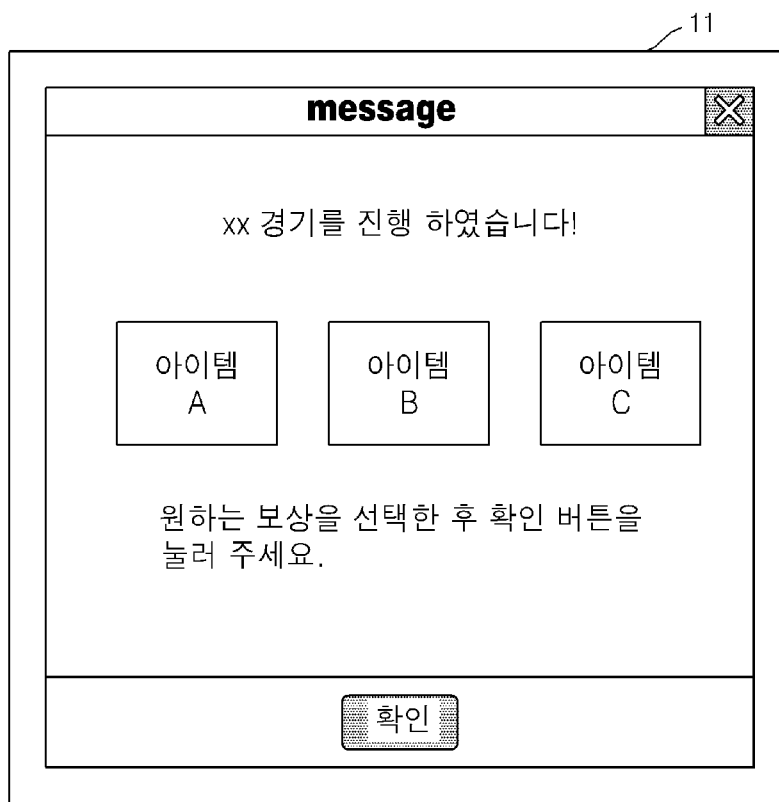
[Fig. 5]



[Fig. 6]



[Fig. 7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010127**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 30/02(2012.01)i, 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 30/02; G06Q 50/10

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 above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) NAVER & Keywords: game, number, compensation, cyber money, incentive, victory, match, match

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2008-0039867 A (NHN CORPORATION) 07 May 2008 See abstract, pages 13-14, claims 1-9 and figure 5.	1-14
Y	Internet Article, "Big Gift Event, website visit for 30 days" < http://skyrule.ipopcorn.co.kr/notices/EventView/last/56 >, (07 June 2011) See pages 1-3.	1-14
A	KR 10-2009-0049904 A (KIM, SANG KEUN) 19 May 2009 See abstract, claims 1-6 and figures 1-2.	1-14
A	KR 10-2011-0061328 A (GRAVITY CO., LTD.) 09 June 2011 See abstract, claims 1-10 and figure 4.	1-14
A	KR 10-2006-0105970 A (CJ INTERNET CORPORATION) 12 October 2006 See abstract, claims 1-2 and figure 2.	1-14



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

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

13 FEBRUARY 2013 (13.02.2013)

Date of mailing of the international search report

14 FEBRUARY 2013 (14.02.2013)

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/KR2012/010127

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2008-0039867 A	07.05.2008	NONE	
KR 10-2009-0049904 A	19.05.2009	NONE	
KR 10-2011-0061328 A	09.06.2011	NONE	
KR 10-2006-0105970 A	12.10.2006	NONE	

특 허 협 력 조 약

PCT

국 제 조 사 보 고 서
(PCT 제 18 조 및 PCT규칙 43 및 44)

출원인 또는 대리인의 서류참조기호 PCT12-0086	추가적인 조치	서식 PCT/ISA/220 및 아래 5.(해당하는경우) 참조
국제출원번호 PCT/KR2012/010127	국제출원일 (일/월/년) 2012년 11월 28일 (28.11.2012)	(최) 우선일 (일/월/년) 2011년 12월 08일 (08.12.2011)
출원인 (주)네오위즈게임즈		

본 국제조사보고서는 본 국제조사기관에 의하여 작성되었으며 PCT 제18조의 규정에 따라 출원인에게 송부됩니다. 이 국제조사 보고서의 사본은 국제사무국에 송부됩니다.

본 국제조사보고서는 총 3 매로 구성되어 있습니다.
☐ 본 보고서에서 인용된 각 선행기술 문헌의 사본도 첨부되어 있습니다.

1. 보고서의 기초

a. 언어와 관련하여, 국제조사는 아래에 기초하여 수행되었습니다.

☒ 출원시의 언어로 된 국제출원

☐ 국제조사를 위해 _____로 번역되어 제출된 국제출원의 번역문(PCT규칙 12.3(a) 및 23.1(b))

b. ☐ 본 국제조사보고서는 PCT규칙 91의 규정에 따라 당해 기관이 허가하였거나 또는 당해 기관에 통보된 명백한 잘못의 정정을 고려하여 작성되었습니다(PCT규칙 43.6의2(a)).

c. ☐ 국제출원에 개시된 핵산염기 및/또는 아미노산 서열에 관하여는 제1기재란을 참조하십시오.

2. ☐ 일부 청구항은 조사할 수 없습니다(제2기재란 참조).

3. ☐ 발명의 단일성이 결여되어 있습니다(제3기재란 참조).

4. 발명의 명칭과 관련하여,

☒ 출원인이 제출한 대로 승인합니다.

☐ 본 국제조사기관이 다음과 같이 발명의 명칭을 작성하였습니다:

5. 요약서와 관련하여,

☒ 출원인이 제출한 대로 승인합니다.

☐ PCT규칙 38.2의 규정에 따라 본 기관이 제4기재란에 표시된 대로 요약서를 작성하였습니다. 출원인은 본 국제조사 보고서의 발송일로부터 1월 이내에 본 기관에 의견을 제출할 수 있습니다.

6. 도면과 관련하여,

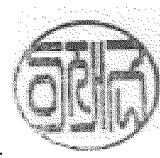
a. 요약서와 함께 공개될 도면은 제 1 도이며

☒ 출원인이 제안하였습니다.

☐ 출원인이 도면의 번호를 제안하지 않았기 때문에 본 기관이 선택하였습니다.

☐ 본 도면이 발명의 특징을 더 잘 나타내고 있기 때문에 본 기관이 선택하였습니다.

b. ☐ 요약서와 함께 공개될 도면이 없습니다.

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 30/02(2012.01)i, G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 30/02; G06Q 50/10 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) NAVER & 키워드: 게임, 횡수, 보상, 사이버머니, 인센티브, 승리, 경기, 시합		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2008-0039867 A (엔에이치엔(주)) 2008.05.07 요약, 페이지 13-14, 청구항 1-9 및 도면 5 참조.	1-14
Y	인터넷기사, '30일 출석도장 찍으면 푸짐한 상품 제공' , < http://skyrule.ipopcorn.co.kr/notices/EventView/last/56 >, (2011.06.07.) 페이지 1-3 참조.	1-14
A	KR 10-2009-0049904 A (김상근) 2009.05.19 요약, 청구항 1-6 및 도면 1-2 참조.	1-14
A	KR 10-2011-0061328 A ((주) 그라비티) 2011.06.09 요약, 청구항 1-10 및 도면 4 참조.	1-14
A	KR 10-2006-0105970 A (씨제이인터넷 주식회사) 2006.10.12 요약, 청구항 1-2 및 도면 2 참조.	1-14
☐ 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 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 02월 13일 (13.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 02월 14일 (14.02.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 이재근 전화번호 82-42-481-5313 

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2008-0039867 A	2008.05.07	없음
KR 10-2009-0049904 A	2009.05.19	없음
KR 10-2011-0061328 A	2011.06.09	없음
KR 10-2006-0105970 A	2006.10.12	없음