(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2014 년 1 월 3 일 (03.01.2014)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2014/003247 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/008694

(22) 국제출원일: 2012 년 10 월 23 일 (23.10.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2012-0070475 2012 년 6 월 29 일 (29.06.2012) KR

(71) 출원인: **인텔렉추얼디스커버리 주식회사 (INTELLECTUAL DISCOVERY CO., LTD.)** [KR/KR]; 135-090 서울특별시 강남구 삼성로 511, 10 층 (삼성동, 골든타워), Seoul (KR).

(72) 발명자: **김운용 (KIM, Woon Yong)**; 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (KR).

(74) 대리인: **유미특허법인 (YOU ME PATENT AND LAW FIRM)**; 135-080 서울시 강남구 역삼동 649-10 서림빌딩, 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).

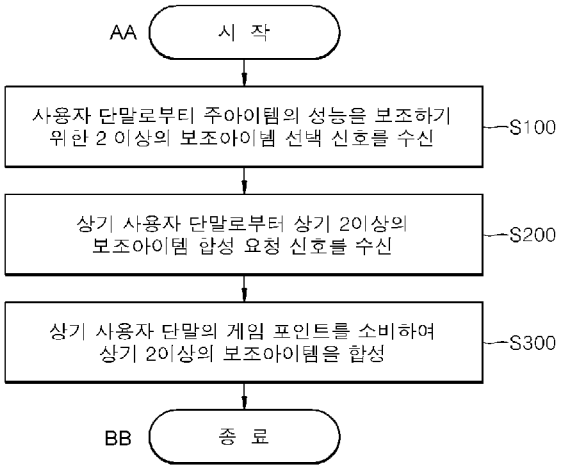
공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: METHOD FOR SYNTHESIZING GAME ITEMS, SERVER FOR ENABLING SAME, AND RECORDING MEDIUM

(54) 발명의 명칭 : 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체

[Fig. 4]



AA ... Start
BB ... Finish
S100 ... Receive from user terminal selection signal of at least two auxiliary items for supporting the performance of main item
S200 ... Receive from user terminal synthesis request signal for at least two auxiliary items
S300 ... Synthesize at least two auxiliary items by using game points of user terminal

(57) **Abstract**: A method for synthesizing game items, according to the present invention, comprises the steps of: a server receiving from a user terminal a selection signal, which selects at least two auxiliary items for supporting the performance of a main item that is used in a game; receiving from the user terminal a synthesis request signal for synthesizing the at least two auxiliary items, after the step of receiving the selection signal; and synthesizing the at least two auxiliary items by using game points owned by the user terminal.

(57) **요약서**: 본 발명에 따른 게임 아이템 합성 방법은 서버가, 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하는 단계; 및 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계를 포함한다.

WO 2014/003247 A1

명세서

발명의 명칭: 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체

기술분야

[1] 본 발명은 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 구체적으로는, 게임상의 주 아이템을 돕는 보조 아이템의 합성을 통해 상기 보조 아이템의 효과를 향상시키는 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

[2] 네트워크의 보급 환경의 발달과 함께, 근래 들어 다양한 콘텐츠를 인터넷상으로 제공하는 서비스가 등장하고 있고, 이러한 콘텐츠 제공 서비스 중에서도 게임 콘텐츠 제공 서비스는 시장의 확대와 보급 속도가 가장 급격하게 성장하는 분야에 해당한다.

[3] 또한, 수요층의 확산으로 인해 서비스의 개발 속도 및 보급 속도가 급격히 증가하고 있는 추세이며, 게임 서비스를 이용하는 이용자가 급격하게 증가함에 따라 무료로 제공되던 게임 서비스들도 유료로 전환되고 있다.

[4] 온라인을 통한 게임 콘텐츠 제공 서비스는, 시공간의 제약 없이 원격지에 있는 불특정의 사람과 동일한 게임을 플레이 할 수 있다는 장점이 있다.

[5] 이와 같이, 인터넷을 통해 게임 서비스를 이용하는 이용자의 급격한 증가와 게임 서비스의 유료화가 진전됨에 따라 각 포털 사이트(Portal Site)와 온라인 게임 서비스 업체들은 다양한 종류의 서비스를 개발하여 이익을 창출하고 있다.

[6] 따라서, 게임 서비스 업체들은 사용자를 게임상에 더 머물게 하고, 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자의 게임 이탈을 방지하기 위한 새로운 방식의 서비스를 필요로 하고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[7] 따라서, 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자 이탈을 방지하도록 하는 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체를 제공하려는 것이다.

과제 해결 수단

[8] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법은 서버가, 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하는 단계; 및 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계를 포함하는 것을

특징으로 한다.

[9] 또한, 상기 2 이상의 보조 아이템은, 상기 합성하는 단계 이후에도 유지되며 상기 주 아이템의 성능을 보조하는 기본덱 아이템, 및 상기 합성하는 단계 이후에 사라지며 상기 합성을 통해 상기 기본덱 아이템의 효능을 향상시키는 재료덱 아이템을 포함한다.

[10] 또한, 상기 재료덱 아이템은, 상기 합성이 이루어지면, 경우에 따라 상기 재료덱 아이템의 효능을 상기 기본덱 아이템에게 제공하는 것을 특징으로 한다.

[11] 또한, 상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템은, 은 종류의 보조 아이템들에서 사용자 단말의 신호에 따라 결정되는 것을 특징으로 한다.

[12] 또한, 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계는, 상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성하는 단계; 상기 합성하는 단계 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키는 단계; 및 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[13] 또한, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는 경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시키는 것을 특징으로 한다.

[14] 또한, 상기 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률은, 상기 재료덱의 등급에 따라 달리 정의되는 것을 특징으로 한다.

[15] 또한, 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용하는 것을 특징으로 한다.

[16] 또한, 상기 기본덱 아이템의 효능들 중에서 변경되는 효능은 상기 사용자 단말의 선택에 의해 결정되는 것을 특징으로 한다.

[17] 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법은 주 아이템의 효과를 돕기 위한 기본덱 아이템 및 경우에 따라 상기 기본덱 아이템의 효능을 변경시키기 위한 재료덱 아이템을 합성하는 단계; 상기 합성하는 단계 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키는 단계; 및 합성 이후, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[18] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법을 구현하는 서버는 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호 및 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하기 위한 송수신 모듈; 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하기 위한 합성 모듈; 및 상기 게임 포인트를 관리하기 위한 포인트 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[19] 또한, 상기 서버는 상기 2 이상의 보조 아이템을 관리하기 위한 아이템 관리 모듈을 더 포함한다.

[20] 또한, 상기 아이템 관리 모듈은, 상기 기본덱 아이템을 관리하는 기본덱 관리 모듈; 및 상기 재료덱 아이템을 관리하는 재료덱 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[21] 또한, 상기 합성 모듈은 상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성하고, 상기 합성 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키며, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 것을 특징으로 한다.

[22] 또한, 상기 합성 모듈은, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는 경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시키는 것을 특징으로 한다.

[23] 또한, 상기 합성 모듈은, 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용하는 것을 특징으로 한다.

[24] 본 발명의 일 실시예에 따른 기록매체는 서버가, 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하는 단계; 및 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

[25] 본 발명의 다른 실시예에 따른 기록매체는 서버가, 주 아이템의 효과를 돕기 위한 기본덱 아이템 및 경우에 따라 상기 기본덱 아이템의 효능을 변경시키기 위한 재료덱 아이템을 합성하는 단계; 상기 합성하는 단계 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키는 단계; 및 합성 이후, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 효과

[26] 본 발명에 따른 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 의하면, 새로운 방식의 게임 아이템 합성 서비스를 제공하여 사용자를 게임상에 더 머물게 하고, 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자의 게임 이탈을 방지하는 효과를 가진다.

도면의 간단한 설명

[27] 본 발명의 상세한 설명에서 인용되는 도면을 보다 충분히 이해하기 위하여 각 도면의 간단한 설명이 제공된다.

[28] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다.

[29] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 서버를 나타내는 도면이다.

[30] 도 3은 도 2의 아이템 관리 모듈을 보다 구체적으로 설명하는 도면이다.

[31] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법을 설명하는 도면이다.

[32] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성을 위하여 사용자 단말이 서버에 신호 요청을 하는 것을 설명하는 흐름도이다.

[33] 도 6은 도 4의 S300을 더 구체적으로 설명하기 위한 흐름도이다.

[34] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 보조 아이템을 설명하기 위한 도면이다.

[35] 도 8 내지 도 10은 2 이상의 보조 아이템 합성에 따라 발생하는 보조 아이템의 효과 변경을 설명하기 위한 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[36] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법은 서버가, 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하는 단계; 및 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[37] 또한, 상기 2 이상의 보조 아이템은, 상기 합성하는 단계 이후에도 유지되며 상기 주 아이템의 성능을 보조하는 기본덱 아이템, 및 상기 합성하는 단계 이후에 사라지며 상기 합성을 통해 상기 기본덱 아이템의 효능을 향상시키는 재료덱 아이템을 포함한다.

[38] 또한, 상기 재료덱 아이템은, 상기 합성이 이루어지면, 경우에 따라 상기 재료덱 아이템의 효능을 상기 기본덱 아이템에게 제공하는 것을 특징으로 한다.

[39] 또한, 상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템은, 은 종류의 보조 아이템들에서 사용자 단말의 신호에 따라 결정되는 것을 특징으로 한다.

[40] 또한, 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계는, 상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성하는 단계; 상기 합성하는 단계 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키는 단계; 및 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[41] 또한, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는 경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시키는 것을 특징으로 한다.

[42] 또한, 상기 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률은, 상기 재료덱의 등급에 따라 달리 정의되는 것을 특징으로 한다.

[43] 또한, 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용하는 것을 특징으로 한다.

[44] 또한, 상기 기본덱 아이템의 효능들 중에서 변경되는 효능은 상기 사용자 단말의 선택에 의해 결정되는 것을 특징으로 한다.

[45] 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법은 주 아이템의 효과를 돕기 위한 기본덱 아이템 및 경우에 따라 상기 기본덱 아이템의 효능을 변경시키기 위한 재료덱 아이템을 합성하는 단계; 상기 합성하는 단계 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키는 단계; 및 합성 이후, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[46] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법을 구현하는 서버는 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호 및 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하기 위한 송수신 모듈; 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하기 위한 합성 모듈; 및 상기 게임 포인트를 관리하기 위한 포인트 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[47] 또한, 상기 서버는 상기 2 이상의 보조 아이템을 관리하기 위한 아이템 관리 모듈을 더 포함한다.

[48] 또한, 상기 아이템 관리 모듈은, 상기 기본덱 아이템을 관리하는 기본덱 관리 모듈; 및 상기 재료덱 아이템을 관리하는 재료덱 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[49] 또한, 상기 합성 모듈은 상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성하고, 상기 합성 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키며, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 것을 특징으로 한다.

[50] 또한, 상기 합성 모듈은, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는 경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시키는 것을 특징으로 한다.

[51] 또한, 상기 합성 모듈은, 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용하는 것을 특징으로 한다.

[52] 본 발명의 일 실시예에 따른 기록매체는 서버가, 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하는 단계; 및 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

[53] 본 발명의 다른 실시예에 따른 기록매체는 서버가, 주 아이템의 효과를 돕기 위한 기본덱 아이템 및 경우에 따라 상기 기본덱 아이템의 효능을 변경시키기

위한 재료덱 아이템을 합성하는 단계; 상기 합성하는 단계 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키는 단계; 및 합성 이후, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 실시를 위한 형태

[54] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명에 대하여 보다 구체적으로 설명하기로 한다.

[55] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지의 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.

[56] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[57] 이하의 설명에서 "서버"란, 사용자들이 접속하여 게임 컨텐츠를 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.

[58] 또한, 상기 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 더 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[59] 또한, 본 명세서에서의 아이템은 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다.

[60] 예컨대, 스포츠 게임에 있어서 캐릭터를 이용할 수 있는 카드 아이템, 캐릭터의 능력치를 일정 기간 상승시켜 주는 아이템, 캐릭터의 컨디션을 회복시켜주는 아이템, 캐릭터가 장착하여 게임상의 능력치를 향상시켜 주는 동시에 외관을 변형시켜 주는 아이템 등 게임상에서 상기 언급한 바와 같이, 게임의 진행에서 캐릭터가 사용하거나, 웹상에서 사용자가 사용하여 게임상에 반영할 수 있는 모든 아이템이 본 발명에서의 아이템에 속할 것이다.

[61] 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.

[62] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다. 상기 게임 아이템 합성 시스템(10)은 사용자

단말(100), 서버(200) 및 네트워크(300)를 포함한다.

[63] 도 1을 참고하면, 상기 서버(200)는 사용자 단말(100)과 네트워크(300)를 통해 연결되고, 사용자 단말(100)에 네트워크(300) 상으로 게임(예컨대, 축구 게임)을 제공할 수 있고, 게임을 플레이하는 사용자 단말(100)의 사용자에게 각종 서비스(예컨대, 선수 훈련 서비스, 축구 게임 서비스, 아이템 제공 서비스 등)를 제공할 수 있다.

[64] 상기 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)에 축구 게임에 대한 아이템을 제공하는 경우, 축구 게임의 선수에 해당하는 선수 아이템(예컨대, 선수 카드) 및 상기 선수 아이템을 돕기 위한 보조 아이템(예컨대, 미리 정해진 조건을 만족하는 경우에 선수 카드의 능력치를 올려주는 덱 카드)을 제공할 수 있다. 즉, 상기 보조 아이템은 주 아이템에 해당하는 선수 아이템을 돕는 기능을 수행한다.

[65] 상기 서버(200)는 사용자 단말(100)의 요청에 의하여 2 이상의 상기 보조 아이템을 합성할 수 있으며, 합성된 보조 아이템은 효능이 향상될 수 있다. 예컨대, 상기 덱 아이템은 상기 합성 이후 사라지는 재료덱 아이템 및 상기 합성 이후에도 유지되는 기본덱 아이템을 포함하고, 이때, 상기 합성이 이루어지면, 경우에 따라 상기 재료덱 아이템의 효능을 상기 기본덱 아이템에 부과하여 상기 기본덱 아이템의 효능이 향상될 수 있다.

[66] 이와 같은 아이템 합성 기능을 수행하는 상기 서버(200)에 대한 보다 구체적인 설명은 도 2에서 하기로 한다.

[67] 상기 사용자 단말(100)은 인터넷, 전화선 등의 네트워크(300)를 통해 서버(200)와의 접속 상태를 유지하며, 예컨대 퍼스널 컴퓨터, 핸드헬드 컴퓨터(handheld computer), PDA(Personal Digital Assistant), 테블릿 컴퓨터, 스마트폰 등에 해당할 수 있으며, 마이크로 프로세서를 탑재함으로써 소정의 연산 능력을 갖춘 단말기를 통칭하는 컨셉에 해당할 수 있다.

[68] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 서버를 나타내는 도면이다. 상기 게임 서버(200)는 송수신 모듈(210), 아이템 관리 모듈(220), 합성 모듈(230), 포인트 모듈(240), 제어 모듈(250) 및 데이터 베이스(260)를 포함한다.

[69] 여기서 사용된 '서버' 또는 '모듈'이라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.

[70] 상기 송수신 모듈(210)은 상기 사용자 단말(100)과 상기 아이템 정보를 포함한 각종 데이터(예컨대, 게임, 게임에 관련한 각종 필요한 데이터)를 송수신하는 기능을 수행한다.

[71] 구체적으로는, 상기 송수신 모듈(210)은 사용자 단말(100)이 상기 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 보조 아이템의 선택 요청 신호를 수신하는 기능을 수행한다.

[72] 또한, 상기 송수신 모듈(210)은 상기 사용자 단말(100)이 2 이상의 보조 아이템을 선택한 경우 상기 2 이상의 보조 아이템의 합성 요청 신호를 수신하는

기능을 수행한다.

[73] 이때, 상기 데이터 베이스(260)는 게임에 관련한 각종 데이터를 저장하는 기능을 수행한다.

[74] 상기 합성 모듈(230)은 상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성하고, 상기 합성 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키며, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 기능을 수행한다. 이때, 상기 기본덱 아이템의 효능들 중에서 변경되는 효능은 상기 사용자 단말(100)의 선택에 의해 결정될 수 있다.

[75] 또한, 상기 합성 모듈(230)은 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는 경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시킬 수 있으며, 또한 상기 합성 모듈(230)은 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용할 수 있다. 이에 대한 보다 구체적인 설명은 도 8 내지 도 10에서 하기로 한다.

[76] 아이템 관리 모듈(220)은 게임에 사용되는 주 아이템 및 보조 아이템을 관리하는 기능을 수행한다. 이때, 상기 보조 아이템은 상기 주 아이템의 성능을 돕는 기능을 수행하며, 기본덱 아이템 및 재료덱 아이템을 포함한다. 상기 아이템 관리 모듈(220)에 대해서는 도 3에서 보다 구체적으로 설명된다.

[77] 상기 기본덱 아이템은 상기 합성 모듈(230)에 의한 합성 이후에도 유지되어 사용자 단말(100)이 보유하는 아이템에 해당하며, 상기 재료덱 아이템은 상기 합성 모듈(230)에 의한 합성 이후에 사라지는 아이템으로 상기 기본덱 아이템의 성능을 향상시키기 위한 재료의 역할을 하는 아이템에 해당한다.

[78] 합성을 통해 재료덱 아이템의 효능이 기본덱 아이템에 제공되면, 상기 기본덱 아이템은 특정 조건이 만족되는 경우, 보조 아이템으로서 상기 주 아이템의 성능을 도울 수 있다. 이에 대한 보다 구체적인 설명은 도 7에서 설명된다.

[79] 상기 포인트 모듈(240)은 사용자 단말(100)의 게임 포인트를 관리하는 기능을 수행한다.

[80] 상기 제어 모듈(250)은 상기 서버(200)의 전체적인 동작에 대한 제어를 수행하며, 또한, 송수신 모듈(210), 아이템 관리 모듈(220), 합성 모듈(230), 포인트 모듈(240) 및 데이터 베이스(260)가 각 기능을 수행할 수 있도록 제어하는 기능을 수행한다.

[81] 도 3은 도 2의 아이템 관리 모듈을 보다 구체적으로 설명하는 도면이다. 도 3을 참고하면, 상기 아이템 관리 모듈(220)은 주 아이템 관리 모듈(222) 및 보조 아이템 관리 모듈(224)을 포함하고, 상기 보조 아이템 관리 모듈(224)은 기본덱 관리 모듈(2241) 및 재료덱 관리 모듈(2243)을 포함한다.

[82] 상기 주 아이템 관리 모듈(222)은 사용자가 게임을 위해 필요한 주 아이템을 관리하는 기능을 수행한다.

[83] 예컨대, 사용자는 축구 게임의 경우, 축구 게임상의 스쿼드에 해당하는 선수

카드 아이템(=주 아이템에 해당)을 이용하여 축구 게임을 수행할 선수들을 구성할 수 있으며, 이 선수들의 능력치는 상기 선수 카드 아이템의 능력치에 기초한다.

[84] 상기 보조 아이템 관리 모듈(224)은 상기 주 아이템의 능력치를 도울 보조 아이템을 관리하는 기능을 수행한다.

[85] 상기 보조 아이템은 기본덱 아이템 및 재료덱 아이템을 포함한다. 상기 보조 아이템 관리 모듈(224)에 포함된 기본덱 관리 모듈(2241)이 기본덱 아이템을 관리하고 보조 아이템 관리 모듈(224)에 포함된 재료덱 관리 모듈(2243)이 재료덱 아이템을 관리한다.

[86] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 방법을 설명하는 흐름도이다. 도 4에 도시된 게임 아이템 합성 방법은 도 1의 서버(200)에 의해 수행될 수 있다.

[87] 도 4를 참고하면, 서버(200)는 사용자 단말(100)로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신한다(S100). 이때, 상기 2 이상의 보조 아이템은 상기 합성하는 단계 이후에 사라지는 재료덱 아이템 및 상기 합성하는 단계 이후에도 유지되는 기본덱 아이템 아이템을 포함한다.

[88] 상기 선택 신호를 수신한 이후에 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신한다(S200).

[89] 이후, 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성한다(S300). 이때, 소비되는 상기 게임 포인트는 미리 결정된 포인트 수치에 해당한다.

[90] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성을 위하여 사용자 단말이 서버에 신호 요청을 하는 것을 설명하는 흐름도이다. 도 5의 플로우는 도 1의 사용자 단말(100)에 의해 수행될 수 있다.

[91] 사용자 단말(100)은 합성을 위하여 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 선택하고(S10), 사용자 단말(100)은 기본덱 아이템과 재료덱 아이템의 합성을 서버(200)에 요청한다(S20).

[92] 도 6은 도 4의 S300을 더 구체적으로 설명하기 위한 흐름도이다. 도 6의 플로우는 도 1의 서버(200)에 의해 수행될 수 있다.

[93] 도 6을 참고하면, 서버(200)는 도 5와 같이 사용자의 합성 요청(S20)을 받으면, 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성한다(S310).

[94] 서버(200)는 합성하는 경우, 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시킨다(S320).

[95] 또한, 서버(200)는 기본덱 아이템의 효능을 그대로 유지시키거나, 재료덱 아이템의 효능으로 변경한다(S330). 이때, 서버(200)가 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용할 수 있다.

[96] 또한, 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는

경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시키고, 상기 기본덱 아이템의 효능들 중에서 변경되는 효능은 상기 사용자 단말의 선택에 의해 결정된다.

[97] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따른 보조 아이템을 설명하기 위한 도면이다. 도 7을 참고하면, 화면(700)에 기본덱 아이템(710)과 재료덱 아이템(720)이 도시된다.

[98] 상기 기본덱 아이템(710)과 재료덱 아이템(720)은 각각 별도의 아이템에 해당하는 것은 아니고, 같은 종류의 보조 아이템이지만, 사용자 단말(100)의 선택에 따라 어느 하나는 기본덱이 되고, 다른 하나는 재료덱이 될 수 있다. 즉, 사용자 단말(100)의 선택에 따라 도 7의 기본덱과 재료덱이 바뀔 수 있다.

[99] 상기 기본덱의 활성조건이 만족되면 상기 기본덱은 게임상의 주 아이템을 보조하는 기능(드리블+1, 장거리슛+3, 침착성+2)을 수행할 수 있다. 즉, 상기 기본덱을 통해 주 아이템(예컨대, 축구 게임상의 스쿼드에 해당하는 선수 카드 아이템)의 능력치를 드리블+1, 장거리슛+3, 침착성+2만큼 향상시킬 수 있다.

[100] 상기 기본덱의 효과는 아이템 합성(조합)을 통해 재료덱의 효과로 변경될 수 있다. 예컨대, 합성을 통해 상기 드리블+1, 장거리슛+3, 침착성+2는 속력+2, 개인기+1, 크로스+1로 변경될 수 있다.

[101] 이때, 사용자 단말(100)의 선택에 따라 합성을 통해 변경되는 효과의 일부만 변경될 수도 있다. 예컨대, 사용자 단말(100)이 기본덱에서는 드리블+1만 선택하고 재료덱에서는 크로스+1만 선택하는 경우에는 드리블+1만이 크로스+1로 변경될 수 있거나, 드리블+1을 제외한 나머지 효과인 장거리슛+3, 침착성+2가 속력+2, 개인기+1로 변경될 수 있다.

[102] 도 8 내지 도 10은 2 이상의 보조 아이템 합성에 따라 발생하는 보조 아이템의 효과 변경을 설명하기 위한 도면이다. 도 8 내지 도 10을 참고하면, 기본덱 및 재료덱의 효과에 대해 등급이 설정될 수 있다. 여기서는 도 10과 같이 높은순부터 낮은순으로 보았을 때, S등급부터 E등급까지 설정되는 것으로 예시한다.

[103] 합성이 이루어지는 경우, 기본덱 및 재료댁의 효과의 등급을 고려하여 효과 변경이 이루어질 수 있다. 재료덱의 효과는 B등급과 C등급에 해당하므로, 기본덱의 A등급 효과는 변경이 이루어질 수 없고, D등급의 효과만 변경이 이루어질 수 있다.

[104] 이때, 변경이 이루어지는 경우, 도 10의 효과교체 확률테이블의 수치에 따라 변경이 이루어질 수 있다. 상기 효과교체 확률테이블은 서버(200)의 데이터 베이스(260)에 저장되어 있을 수 있다.

[105] 예컨대, 기본덱의 D등급 효과가 재료덱의 B등급 효과로 교체될 확률은 도 10의 테이블을 참고하면, 3%에 해당할 수 있고, 기본덱의 D등급 효과가 재료덱의 C등급 효과로 교체될 확률은 도 10의 테이블을 참고하면, 10%에 해당할 수 있다. 이때, 기본덱의 효과가 변경되지 않고 유지될 확률은 여확률인

87%(=100%-3%-10%)에 해당할 수 있다.

[106] 상기 효과교체 확률테이블에 기재된 수치는 예시에 불과하며, 설정에 따라 변경될 수 있음은 자명하다.

[107] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 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 실시예에 따른 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

[108] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.

[109] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 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.

[110] 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.

[111] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조 되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.

[112] 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.

[113] 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.

[114] 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.

[115] 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.

[116] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 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.

[117] 본 발명의 각 실시예에 따른 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트 폰, 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.

[118] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 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.

[119] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 적어도 하나로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.

[120] 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 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

[121] 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.

[122] 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 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 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.

청구범위

[청구항 1] 서버가,
사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계;
상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하는 단계; 및
상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 2 이상의 보조 아이템은,
상기 합성하는 단계 이후에도 유지되며 상기 주 아이템의 성능을 보조하는 기본덱 아이템, 및 상기 합성하는 단계 이후에 사라지며 상기 합성을 통해 상기 기본덱 아이템의 효능을 향상시키는 재료덱 아이템을 포함하고,
상기 재료덱 아이템은,
상기 합성이 이루어지면, 경우에 따라 상기 재료덱 아이템의 효능을 상기 기본덱 아이템에게 제공하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템은,
같은 종류의 보조 아이템들에서 사용자 단말의 신호에 따라 결정되는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 4] 제2항에 있어서,
상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계는,
상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성하는 단계;
상기 합성하는 단계 이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키는 단계; 및
상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 5] 제4항에 있어서,
상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는 경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시키는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 6] 제5항에 있어서,
상기 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률은,
상기 재료덱의 등급에 따라 달리 정의되는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 7] 제5항에 있어서,
상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 8] 제5항에 있어서,
상기 기본덱 아이템의 효능들 중에서 변경되는 효능은 상기 사용자 단말의 선택에 의해 결정되는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법.

[청구항 9] 게임 아이템 합성 방법을 구현하는 서버에 있어서,
사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호 및 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하기 위한 송수신 모듈;
상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하기 위한 합성 모듈; 및
상기 게임 포인트를 관리하기 위한 포인트 모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 서버.

[청구항 10] 제9항에 있어서,
상기 2 이상의 보조 아이템을 관리하기 위한 아이템 관리 모듈을 더 포함하고,
상기 2 이상의 보조 아이템은,
상기 합성 모듈에 의한 합성 이후에도 유지되며 상기 주 아이템의 성능을 보조하는 기본덱 아이템, 및 상기 합성 이후에 사라지며 상기 합성을 통해 상기 기본덱 아이템의 효능을 향상시키는 재료덱 아이템을 포함하고,
상기 재료덱 아이템은,
상기 합성 모듈에 의해 합성이 이루어지면, 경우에 따라 상기 재료덱 아이템의 효능을 상기 기본덱 아이템에게 제공하며,
상기 아이템 관리 모듈은,
상기 기본덱 아이템을 관리하는 기본덱 관리 모듈; 및
상기 재료덱 아이템을 관리하는 재료덱 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성을 위한 서버.

[청구항 11] 제10항에 있어서,
상기 합성 모듈은,
상기 기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성하고, 상기 합성

이후에, 상기 재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키며, 상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키거나 상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성을 위한 서버.

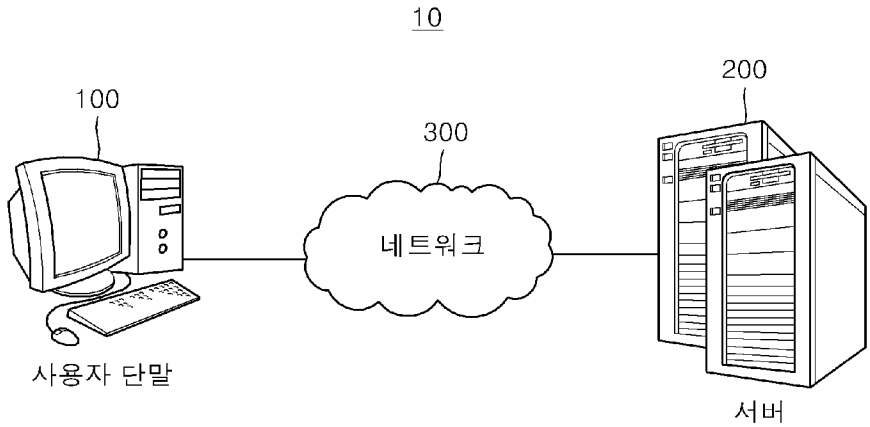
[청구항 12] 제10항에 있어서,
상기 합성 모듈은,
상기 기본덱 아이템의 효능을 상기 재료덱 아이템의 효능으로 변경시키는 경우, 미리 결정된 확률 테이블에 정의된 교체 확률을 이용하여 변경시키는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성을 위한 서버.

[청구항 13] 제12항에 있어서,
상기 합성 모듈은,
상기 기본덱 아이템의 효능을 유지시키는 경우, 상기 교체 확률의 여확률을 이용하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성을 위한 서버.

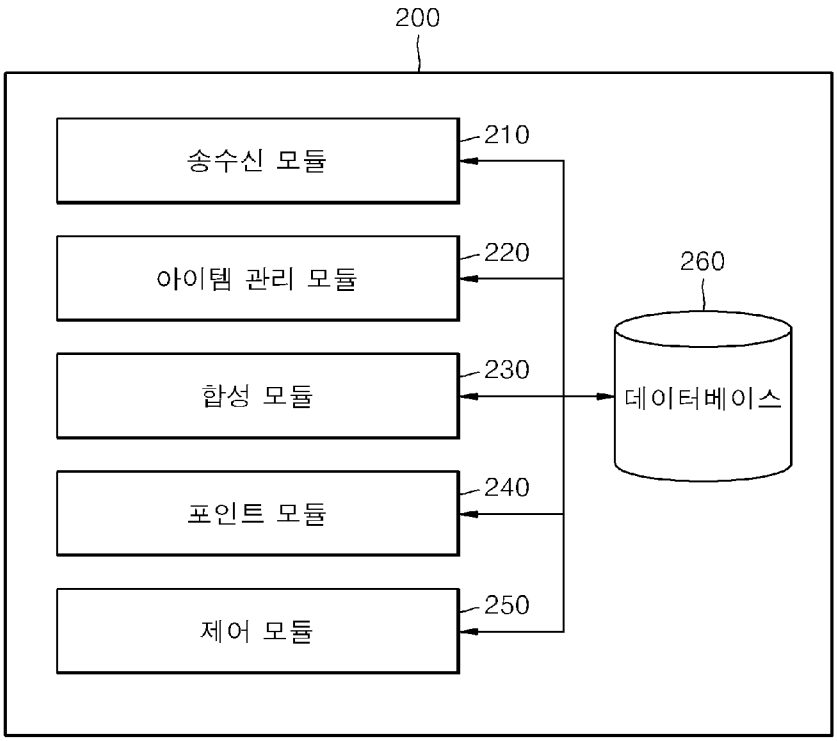
[청구항 14] 제12항에 있어서,
상기 기본덱 아이템의 효능들 중에서 변경되는 효능은 상기 사용자 단말의 선택에 의해 결정되는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성을 위한 서버.

[청구항 15] 서버가,
사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계;
상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에 상기 사용자 단말로부터 상기 2 이상의 보조 아이템 합성을 위한 합성 요청 신호를 수신하는 단계; 및
상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비하여 상기 2 이상의 보조 아이템을 합성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 합성 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

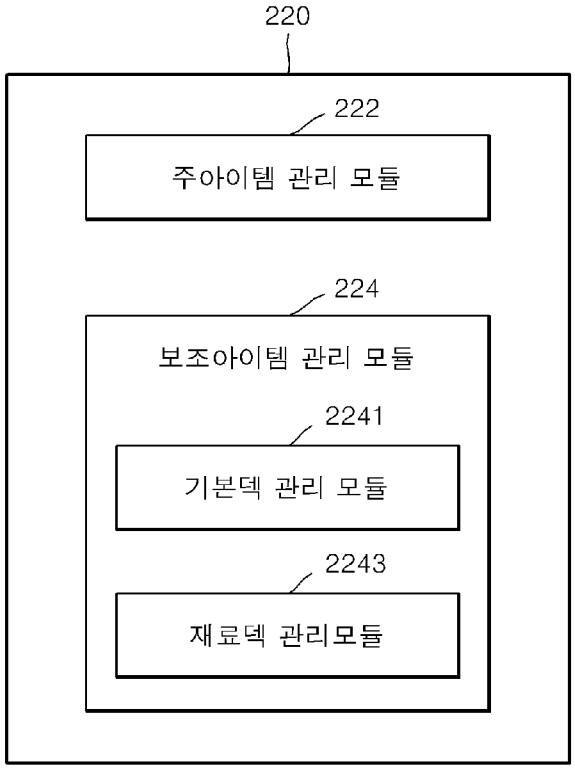
[Fig. 1]


10
100
300
200
네트워크
사용자 단말
서버

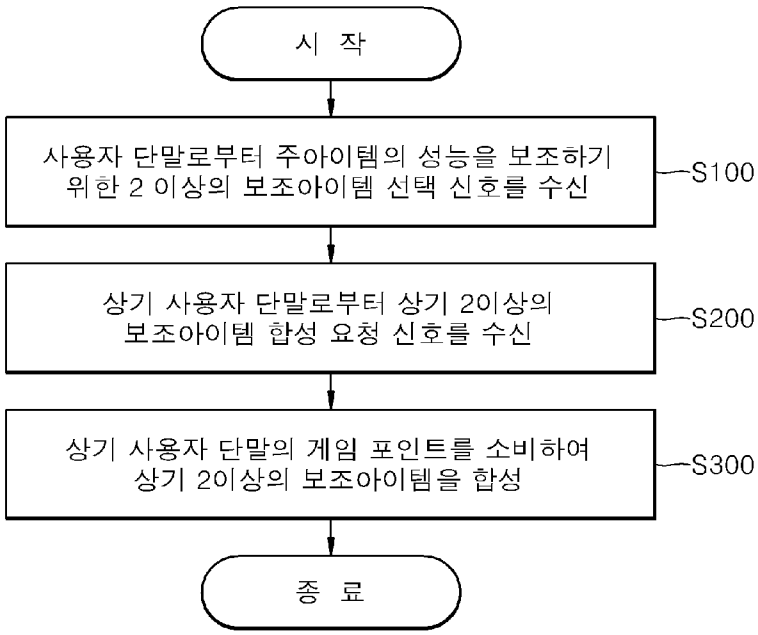
[Fig. 2]


200
송수신 모듈
210
아이템 관리 모듈
220
합성 모듈
230
포인트 모듈
240
제어 모듈
250
260
데이터베이스

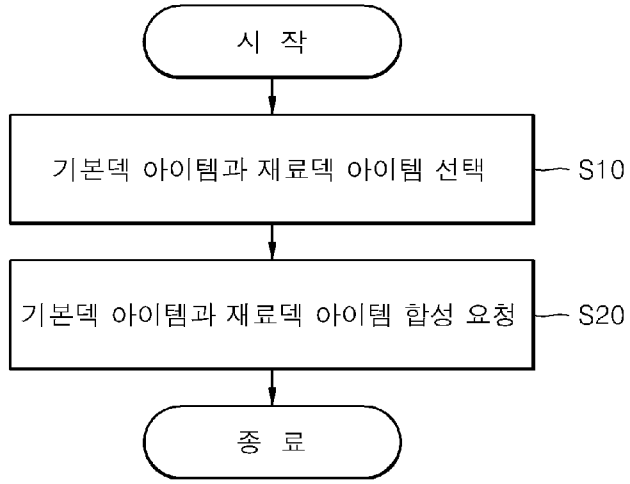
[Fig. 3]


220
222
주아이템 관리 모듈
224
보조아이템 관리 모듈
2241
기본덱 관리 모듈
2243
재료덱 관리모듈

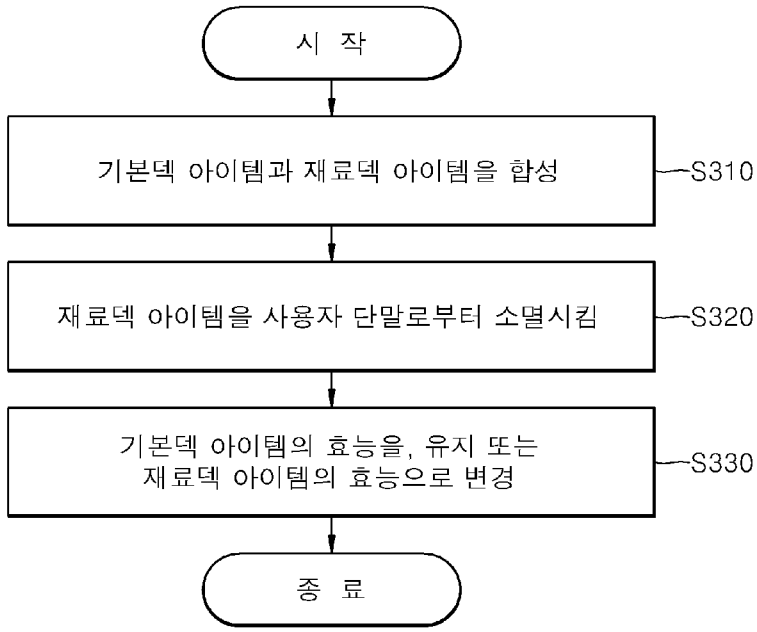
[Fig. 4]


시 작
사용자 단말로부터 주아이템의 성능을 보조하기 위한 2 이상의 보조아이템 선택 신호를 수신
S100
상기 사용자 단말로부터 상기 2이상의 보조아이템 합성 요청 신호를 수신
S200
상기 사용자 단말의 게임 포인트를 소비하여 상기 2이상의 보조아이템을 합성
S300
종 료

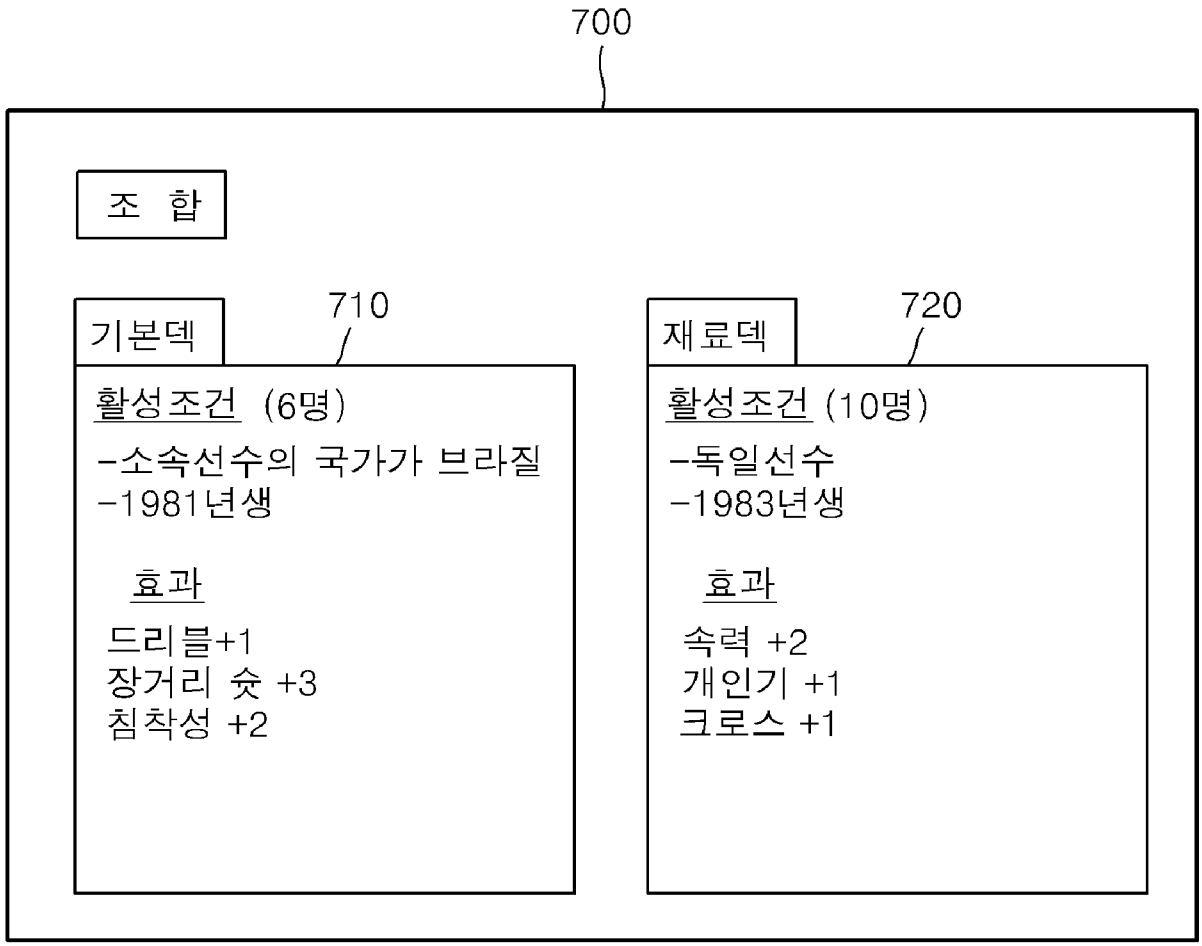
[Fig. 5]


시 작
기본덱 아이템과 재료덱 아이템 선택
S10
기본덱 아이템과 재료덱 아이템 합성 요청
S20
종 료

[Fig. 6]


시 작
기본덱 아이템과 재료덱 아이템을 합성
S310
재료덱 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시킴
S320
기본덱 아이템의 효능을, 유지 또는
재료덱 아이템의 효능으로 변경
S330
종 료

[Fig. 7]



[Fig. 8]

기본덱 효과	
드리블 +1, 장거리슛 +3	A
침착성 +2	D

[Fig. 9]

재료덱 효과	
속력 +2	B
개인기 +1, 크로스 +1	C

[Fig. 10]

효과교체 확률 테이블	
재료덱 효과 등급	교체확률
S	0.1%
A	1%
B	3%
C	10%
D	50%
E	100%

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/008694

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q 50/10(2012.01)i

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 50/10; A63F 9/22; A63F 13/10; A63F 13/12

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 Search System & Keywords: game, item, synthesis, secondary item, point

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 11-207036 A (SQUARE CO., LTD.) 03 August 1999 See abstract, paragraphs [0047], [0049], [0054] to [0056] and [0094] to [0095].	1-15
Y	"FIFA Online 2 Update/friendlies with Spain expected!" (Naver Blog) 25 May 2012 http://ddong2.com/50141997600 See pages 4-5 and pages 4-5 the drawings.	1-15
A	JP 2006-094877 A (SEGA CORP.) 13 April 2006 See abstract and claims 1, 9.	1-15

☐ 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	Date of mailing of the international search report
31 JANUARY 2013 (31.01.2013)	**01 FEBRUARY 2013 (01.02.2013)**
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.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/KR2012/008694

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 11-207036 A	03.08.1999	NONE	
JP 2006-094877 A	13.04.2006	NONE	

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/008694

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; A63F 9/22; A63F 13/10; A63F 13/12

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), 네이버 검색시스템 & 키워드: 게임, 아이템, 합성, 보조아이템, 포인트

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	JP 11-207036 A (SQUARE CO., LTD.) 1999.08.03 요약, 식별번호 [0047], [0049], [0054] 내지 [0056] 및 [0094] 내지 [0095] 참조.	1-15
Y	`피파온라인2 업데이트/스페인과의 평가전 예상!' (네이버 블로그) 2012.05.25 http://ddong2.com/50141997600 페이지 4-5 및 페이지 4-5 그림 참조.	1-15
A	JP 2006-094877 A (SEGA CORP.) 2006.04.13 요약 및 청구항 1, 9 참조.	1-15

☐ 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	국제조사보고서 발송일
2013년 01월 31일 (31.01.2013)	**2013년 02월 01일 (01.02.2013)**

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

심사관
진상범
전화번호 82-42-481-5748

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/008694

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 11-207036 A	1999.08.03	없음	
JP 2006-094877 A	2006.04.13	없음	