(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013 년 6 월 13 일 (13.06.2013)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/085182 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/009918

(22) 국제출원일: 2012 년 11 월 22 일 (22.11.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0131327 2011 년 12 월 8 일 (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: **정현초 (JUNG, Hyun Cho)**; 135-092 서울시 강남구 삼성 2 동 서광아파트 101-407, Seoul (KR).

(74) 대리인: **엄명용 (EOM, Myung Yong)**; 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4 층, 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.

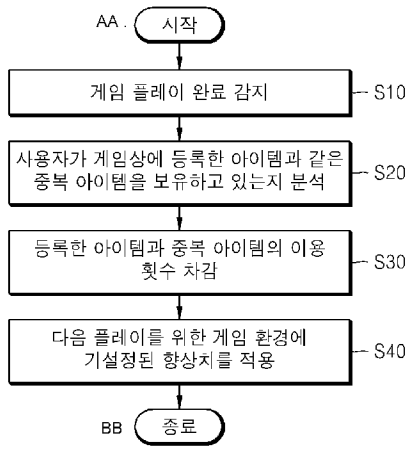
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

(54) **발명의 명칭** : 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법 및 서버



S10 ... Sense end of game play
S20 ... Analyze whether user possesses item identical to item registered in game
S30 ... Subtract usage counts for registered item and duplicated item
S40 ... Apply pre-configured improvement points to game environment for next game
AA ... Start
BB ... End

(57) **Abstract**: Provided is a technique which can impart a novel sense of fun from a game play by providing an effect for possessing a duplicated item. A method for providing an effect on the basis of a duplicated item according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: when information indicating the completion of a game play by a user is received from a game server, an item effect provider server analyzing information of items in possession of the user so as to determine whether the user possesses a duplicated item, the duplicated item being identical to an item registered to a pre-configured slot so as to be used during a game play but not registered to a pre-configured slot; subtracting usage counts of the registered item and the duplicated item from the usage count, which is pre-configured for an item and is a count of game plays in which the item can be used; and, at the time of a subsequent game play, applying improvement points, which are pre-configured in accordance with the duplicated item, to at least one environment variable related to the game play.

(57) **요약서**: 아이템의 중복 소유에 대한 효과를 제공하여, 게임 플레이의 새로운 재미를 느낄 수 있도록 하는 기술을 제공한다. 본 발명의

[다음 쪽 계속]

WO 2013/085182 A1

일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법은, 아이템 효과 제공 서버가, 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템과 동일하며, 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계; 아이템에 설정되어 있고, 아이템을 이용할 수 있는 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계; 및 다음의 게임 플레이의 수행 시, 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법 및 서버

기술분야

[1] 본 발명은 아이템을 사용할 수 있는 게임의 플레이에 관한 기술로서, 아이템의 보유 현황에 따라서 게임 플레이 시 영향을 끼칠 수 있는 게임 환경을 제어하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

[2] 최근 그래픽 기술의 발달과 함께, 온라인 네트워크 서비스의 발달에 따라, 게임 컨텐츠를 이용하는 사용자들의 수가 급증하고 있다. 게임 컨텐츠는, 사용자들이 가상 세계에서 자신을 대행하는 캐릭터를 조작하거나, 실제 현실에 존재하는 다양한 객체들을 조작하여 대리 만족을 느낄 수 있도록 다양한 종류가 제공되고 있다.

[3] 예를 들어, 판타지 세계에서 자신을 대신하는 캐릭터를 생성하고, 캐릭터의 레벨을 높여가며 다양한 행동을 할 수 있도록 함으로써, 사용자는 가상 세계에서 현실에서의 스트레스를 풀고, 재미를 느낄 수 있다.

[4] 또는, 스포츠 게임 등에서는, 현실에 존재하는 축구 선수들을 구현한 캐릭터를 조작함으로써, 자신이 축구 게임의 감독, 선수 및 구단주가 되어 볼 수 있게 하여, 대리 만족을 느낄 수 있으며 이에 따른 재미를 느낄 수 있다.

[5] 게임 컨텐츠에서는, 사용자들이 게임 이용을 수월하게 하고, 게임을 이용하는 데 있어서 다른 유저들과의 차별성을 가질 수 있도록 하기 위해, 게임 컨텐츠 내에서 사용 가능한 다양한 종류의 아이템을 제공하고 있다.

[6] 아이템은 사용자들을 대신하는 게임 캐릭터의 능력치를 향상하거나, 게임 캐릭터가 경험치를 획득하는 것을 돕고, 캐릭터의 외관을 꾸밀 수 있는 다양한 종류가 존재하며, 아이템은 게임 플레이에 따라서 획득할 수 있는 사이버 머니를 이용하여 구매 및 판매할 수 있거나, 실제 현금을 결제하여 구매할 수 있도록 서비스되고 있다.

[7] 이러한 아이템들은 게임 플레이 상에서 캐릭터의 게임 플레이의 수행을 원활하게 해 줄 수 있는 효과를 기본적으로 가지나, 최근 사용자들에게는, 아이템의 보유에 따른 특정한 효과를 통해 새로운 재미를 느끼고자 하는 욕구가 늘어나고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[8] 이에 본 발명은, 아이템의 보유에 따라서 게임 플레이 시 능력치 이외에 게임 플레이에 영향을 끼칠 수 있는 게임 환경 요소를 제어하도록 함으로써, 사용자에게 새로운 재미를 주고 아이템 보유의 욕구를 커지게 하여, 게임 플레이에 대한 충성도를 높일 수 있는 기술을 제공하는 데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

[9] 상기 본 발명의 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법은, 아이템 효과 제공 서버가, 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시 상기 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 상기 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계; 아이템에 설정되어 있고, 상기 아이템을 이용할 수 있는 상기 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계; 및 다음의 게임 플레이의 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[10] 상기 분석하는 단계는, 상기 중복 아이템의 등급 정보와 이용 횟수 정보 중 적어도 하나를 추출하는 것이 바람직하다.

[11] 상기 적용하는 단계는, 상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라서 다른 향상치가 설정되어 있는 것이 바람직하다.

[12] 상기 차감하는 단계는, 상기 중복된 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급일 때, 상기 적용한 아이템의 이용 횟수는 유지하는 것이 바람직하다.

[13] 상기 적용하는 단계는, 상기 차감하는 단계 전 분석된 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것이 바람직하다.

[14] 상기 등록한 아이템은 온라인 스포츠 게임에서 상기 사용자의 팀으로 등록된 선수 캐릭터인 것이 바람직하다.

[15] 상기 중복 아이템은, 상기 선수 캐릭터와 동일한 선수 캐릭터 정보를 포함하고, 상기 기설정된 슬롯에 등록 가능한 선수 캐릭터 아이템인 것이 바람직하다.

[16] 상기 게임 환경 요소는, 상기 등록한 아이템이 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소와, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[17] 상기 향상치는, 상기 컨디션 요소에 포함된 상기 기설정된 비율을 랜덤하게 선택 시, 상기 기설정된 비율이 선택될 수 있는 범위를 정하는 값인 것이 바람직하다.

[18] 상기 향상치는, 상기 게임 플레이 시 소모될 상기 체력 요소의 소모 값을 감소시키는 비율에 관한 값인 것이 바람직하다.

[19] 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법은, 아이템 효과 제공 서버가, 이용 횟수가 정해져 있고, 사용자가 보유한 아이템 중 어느 하나를, 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록하는 입력을 수신하는 단계; 상기 게임 플레이 시, 기설정된 슬롯에 등록된 아이템을

적용하여 게임을 플레이하도록 제공하도록 게임 서버를 제어하는 단계; 상기 게임 서버로부터 상기 게임 플레이의 완료 정보를 수신 시, 상기 사용자의 보유한 아이템들 중, 상기 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계; 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계; 및 다음의 게임 플레이 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[20] 상기 분석하는 단계는, 상기 중복 아이템의 등급 정보와 이용 횟수 정보를 추출하는 것이 바람직하다.

[21] 상기 적용하는 단계는, 상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라 다른 향상치가 설정되는 것이 바람직하다.

[22] 상기 차감하는 단계는, 상기 중복된 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급일 때, 상기 적용한 아이템의 이용 횟수는 유지하는 것이 바람직하다.

[23] 상기 적용하는 단계는, 상기 차감하는 단계 전 분석된 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것이 바람직하다.

[24] 상기 게임 환경 요소는, 상기 등록한 아이템이 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소와, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[25] 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버는, 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시, 상기 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템 정보를 분석하는 등록 아이템 분석 모듈; 상기 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 상기 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템의 정보를 분석하는 중복 아이템 분석 모듈; 아이템에 설정되어 있고, 상기 아이템을 이용할 수 있는 상기 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 이용 횟수 연산 모듈; 및 다음의 게임 플레이 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 게임 환경 제어 모듈;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[26] 상기 게임 환경 제어 모듈은, 상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라서 다른 향상치를 적용하는 것이 바람직하다.

[27] 상기 게임 환경 제어 모듈은, 상기 이용 횟수 연산 모듈에 의해 상기 이용 횟수가 차감되기 전 분석된, 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[28] 본 발명에 의하면, 등록한 아이템과 동일한 아이템을 보유하고 있을 때, 게임 플레이에 관한 게임 환경 요소가 제어되고, 다음의 게임 플레이 시 제어된 게임 환경 요소가 반영된 상태로 게임을 플레이 할 수 있다. 이에 따라서 사용자들은 게임 플레이 시 새로운 재미를 느낄 수 있으며, 아이템에 대한 보유욕구가 증가될 수 있어, 게임에 대한 충성도를 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[29] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법의 플로우차트이다.

[30] 도 2는 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법의 플로우차트이다.

[31] 도 3은 본 발명의 각 실시예에 따라서 향상치가 적용되는 흐름을 도시한 것이다.

[32] 도 4는 본 발명의 각 실시예에서 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우의 흐름을 도시한 것이다.

[33] 도 5는 본 발명의 각 실시예에서 중복 아이템의 등급에 따른 효과 적용의 흐름을 도시한 것이다.

[34] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버의 구성도이다.

[35] 도 7 내지 10은 본 발명의 각 실시예가 적용되는 게임 화면의 예이다.

[36] 도 11은 본 발명의 각 실시예에 따라 적용되는 향상치의 예를 도시한 것이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[37] 상기 본 발명의 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법은, 아이템 효과 제공 서버가, 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시 상기 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 상기 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계; 아이템에 설정되어 있고, 상기 아이템을 이용할 수 있는 상기 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계; 및 다음의 게임 플레이의 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[38] 상기 분석하는 단계는, 상기 중복 아이템의 등급 정보와 이용 횟수 정보 중 적어도 하나를 추출하는 것이 바람직하다.

[39] 상기 적용하는 단계는, 상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라서 다른 향상치가 설정되어 있는 것이 바람직하다.

[40] 상기 차감하는 단계는, 상기 중복된 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급일 때,

상기 적용한 아이템의 이용 횟수는 유지하는 것이 바람직하다.

[41] 상기 적용하는 단계는, 상기 차감하는 단계 전 분석된 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것이 바람직하다.

[42] 상기 등록한 아이템은 온라인 스포츠 게임에서 상기 사용자의 팀으로 등록된 선수 캐릭터인 것이 바람직하다.

[43] 상기 중복 아이템은, 상기 선수 캐릭터와 동일한 선수 캐릭터 정보를 포함하고, 상기 기설정된 슬롯에 등록 가능한 선수 캐릭터 아이템인 것이 바람직하다.

[44] 상기 게임 환경 요소는, 상기 등록한 아이템이 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소와, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[45] 상기 향상치는, 상기 컨디션 요소에 포함된 상기 기설정된 비율을 랜덤하게 선택 시, 상기 기설정된 비율이 선택될 수 있는 범위를 정하는 값인 것이 바람직하다.

[46] 상기 향상치는, 상기 게임 플레이 시 소모될 상기 체력 요소의 소모 값을 감소시키는 비율에 관한 값인 것이 바람직하다.

[47] 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법은, 아이템 효과 제공 서버가, 이용 횟수가 정해져 있고, 사용자가 보유한 아이템 중 어느 하나를, 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록하는 입력을 수신하는 단계; 상기 게임 플레이 시, 기설정된 슬롯에 등록된 아이템을 적용하여 게임을 플레이하도록 제공하도록 게임 서버를 제어하는 단계; 상기 게임 서버로부터 상기 게임 플레이의 완료 정보를 수신 시, 상기 사용자의 보유한 아이템들 중, 상기 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계; 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계; 및 다음의 게임 플레이 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[48] 상기 분석하는 단계는, 상기 중복 아이템의 등급 정보와 이용 횟수 정보를 추출하는 것이 바람직하다.

[49] 상기 적용하는 단계는, 상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라 다른 향상치가 설정되는 것이 바람직하다.

[50] 상기 차감하는 단계는, 상기 중복된 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급일 때, 상기 적용한 아이템의 이용 횟수는 유지하는 것이 바람직하다.

[51] 상기 적용하는 단계는, 상기 차감하는 단계 전 분석된 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것이 바람직하다.

[52] 상기 게임 환경 요소는, 상기 등록한 아이템이 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션

요소와, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[53] 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버는, 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시, 상기 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템 정보를 분석하는 등록 아이템 분석 모듈; 상기 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 상기 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템의 정보를 분석하는 중복 아이템 분석 모듈; 아이템에 설정되어 있고, 상기 아이템을 이용할 수 있는 상기 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 이용 횟수 연산 모듈; 및 다음의 게임 플레이 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 게임 환경 제어 모듈;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[54] 상기 게임 환경 제어 모듈은, 상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라서 다른 향상치를 적용하는 것이 바람직하다.

[55] 상기 게임 환경 제어 모듈은, 상기 이용 횟수 연산 모듈에 의해 상기 이용 횟수가 차감되기 전 분석된, 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것이 바람직하다.

발명의 실시를 위한 형태

[56] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법 및 서버를 설명하기로 한다.

[57] 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.

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

[59] 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.

[60] 이하의 설명에서 “게임 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.

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

[62] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 컨텐츠를 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.

[63] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레잉 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. 및 캐릭터가 특정 슬롯에 등록하여, 게임의 플레이 시 향상되는 능력치를 통해 게임의 플레이를 수월하게 할 수 있도록 하는 장착 아이템 역시 아이템에 포함될 것이다.

[64] 또한, 스포츠 게임에 있어서 캐릭터를 이용할 수 있는 카드 아이템, 캐릭터의 능력치를 일정 기간 상승시켜 주는 아이템, 캐릭터의 컨디션을 회복시켜주는 아이템, 캐릭터가 장착하여 게임 상의 능력치를 향상시켜 주는 동시에 외관을 변형시켜 주는 아이템 등 게임 상에서 상기 언급한 바와 같이, 게임의 진행에서 캐릭터가 사용하거나, 웹 상에서 사용자가 사용하여 게임 상에 반영할 수 있는 모든 아이템이 본 발명에서의 아이템에 속할 것이다.

[65] 또한 아이템은, 사용 효과의 이용 횟수가 영구적이거나, 제한되어 있을 수 있다. 이러한 경우, 같은 아이템이지만 이용 횟수가 다른 아이템은 본 발명에서 같은 아이템을 의미한다. 예를 들어, 캐릭터의 능력치를 7번의 게임 플레이 동안 상승시켜 주는 “A”라는 아이템과, 20번의 게임 플레이 동안 상승시켜주는 “A1”이라는 아이템은 아이템의 데이터베이스 상에서는 다른 아이템으로 인식될 수 있지만, 같은 아이템으로 인식될 것이다.

[66] 또한 본 발명에서 이용 횟수는, 사용자가 아이템을 사용하는 데 있어서의 제약 사항으로서, 관리자에 의해 설정될 수 있다. 사용자는 이용 횟수가 만료된 아이템의 경우, 아이템의 이용 횟수를 갱신할 수 있거나, 사용하지 않고 제거할 수 있다.

[67] 이용 횟수는 스포츠 게임의 경우 정해진 경기 수가 될 수 있다. 예를 들어, 이용 횟수가 10경기로 정해진 아이템은, 해당 스포츠 게임에서 사용자가 10경기를 플레이 시 해당 아이템을 사용할 경우, 이용 횟수가 만료된다. 또한, 아이템의 이용 횟수는 사용 횟수를 포함할 수도 있다.

[68] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법의 플로우차트이다.

[69] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 다른 아이템 중복에 의한 효과 제공

방법에서는, 먼저 아이템 효과를 제공 및 제어하는 서버가, 게임 서버로부터 사용자가 게임 플레이를 완료했음을 알리는 정보를 수신하는 단계(S10)가 수행된다.

[70] 본 발명에서, 게임 플레이는 게임 상에서 사용자가 게임을 플레이할 수 있는 단위 게임을 의미한다. 예를 들어, 스포츠 게임의 경우, 각 스포츠 게임의 경기를 의미한다. 따라서, 게임 플레이를 완료한다는 것은 스포츠 게임에서 한 경기를 완료한 것을 의미한다.

[71] 또한 온라인 FPS(일인칭 슈팅 게임, First Person Shooter) 게임에 있어서는, 사용자가 게임 이용 화면에 접속하여 전투가 끝났을 때가, 게임 플레이를 완료했음을 의미한다.

[72] 맞고 등 도박 게임에서는 한 게임이 완료되어 각기 배당된 포인트를 지불하거나 얻을 때가 게임 플레이가 완료된 시점을 의미한다.

[73] 게임 서버에서는, 각 게임마다 게임 플레이가 완료될 때, 사용자가 게임 플레이를 완료했음을 아이템 효과 제공 서버에 전달하게 된다.

[74] 게임 플레이가 완료되었음이 감지되면, 즉 게임 서버로부터 게임 플레이가 완료되었다는 정보를 수신하게 되면, 서버는 게임 플레이를 완료한 사용자가 게임 플레이 시 효과를 이용하기 위하여, 기설정된 슬롯에 등록한 아이템과 동일하며, 기설정된 슬롯에는 등록되지 않은 채로 보유한 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계(S20)를 수행하게 된다.

[75] 본 발명의 게임에서 사용자는 기설정된 슬롯에 아이템을 등록하여, 게임 플레이시 사용할 수 있다. 예를 들어, 롤플레잉 게임(Role Playing Game)에서는, 사용자는 장비 아이템을 착용하여 게임 상에서 장비 아이템이 주는 효과를 이용할 수 있다.

[76] 스포츠 게임을 예로 들면, 사용자는 자신의 팀을 꾸리기 위해 선수를 이용할 수 있으며, 사용자의 팀에 등록된 선수는 선수 캐릭터 아이템을 사용자의 팀에 해당하는 슬롯에 등록함으로써 사용될 수 있다. 등록된 선수 캐릭터는 사용자의 팀에 속한 선수로 판단되어, 게임 플레이시 필드 상에서 등장하여 사용자의 게임 플레이 시 이용할 수 있다.

[77] FPS 게임의 경우, 총기류 등의 아이템이 사용자의 인벤토리에서 장착되는 것으로 등록되면, 게임 화면상에서 등록된 총기류의 효과를 이용하여 전투를 효율적으로 수행할 수 있다.

[78] 상기와 같이 등록된 아이템 이외에, 사용자는 자신의 아이템 저장 공간에 보유한 아이템을 저장할 수 있다. 사용자가 보유하는 아이템은, 상기 언급한 기설정된 슬롯에 등록할 수 있는 아이템이 될 수 있거나, 기타 게임 플레이 상에서 사용할 수 있는 아이템이 될 수 있다.

[79] 기설정된 슬롯에 등록할 수 있는 아이템 중 이미 등록된 아이템과 동일한 아이템이 존재할 수 있다. 즉 사용하는 하나의 아이템을 복수개 보유할 수 있으며, 그 중 어느 하나를 등록하여 사용할 수 있다. 이때 등록되지 않은 미등록

상태의 아이템이 바로 중복 아이템이 된다. 즉 중복 아이템은, 등록한 아이템과 동일한 아이템 정보를 포함하고, 기설정된 슬롯에 등록이 가능한 아이템을 의미한다.

[80] 스포츠 게임을 예로 들면, 사용자의 팀에 해당하는 슬롯에 선수 캐릭터 아이템을 등록할 수 있다. 즉 등록한 아이템은 스포츠 게임에서 사용자의 팀으로 등록된 선수 캐릭터를 의미한다.

[81] 이에 따라서, 중복 아이템은, 등록된 선수 캐릭터와 동일한 캐릭터 정보를 포함하는 한편, 사용자의 팀에 해당하는 슬롯에 등록 가능한 아이템인 선수 캐릭터 아이템을 의미한다.

[82] 본 발명에서 아이템에는 등급이 존재할 수 있다. 동일한 아이템이라도 각기 다른 등급이 설정되어 있으며, 아이템의 등급은 아이템 획득 시 일정 확률로 설정되며, 게임 수행 중 등급을 일정한 사용자의 액션을 통해 상승시킬 수 있다. 아이템의 등급이 높을수록, 게임 상에서 유리한 효과를 얻을 수 있다. 예를 들어, 아이템의 등급이 높을수록, 아이템의 능력치가 향상되거나, 아이템의 장착 시 사용자 캐릭터의 능력치가 향상될 수 있다. 또한 등급이 높은 아이템의 경우 특정한 새로운 효과, 예를 들어 획득하는 경험치가 상승한다거나, 특수한 기술을 사용할 수 있는 효과가 부가될 수 있다.

[83] 본 발명에서 동일한 아이템은, 등급이 다르더라도 식별 정보가 같은 아이템을 의미한다. 스포츠 게임을 예로 들면, 한 선수에 대응하는 캐릭터 아이템을 사용자가 2개 보유하고 있을 때, 각 캐릭터 아이템의 등급이 다르더라도, 아이템은 하나의 선수에 대응하기 때문에, 본 발명에서 이 두 아이템은 동일한 아이템으로 판단될 것이다.

[84] S20 단계에 의해 등록한 아이템과, 등록한 아이템에 대응하는 중복 아이템이 존재하는 것으로 판단되면, 등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계(S30)가 수행된다.

[85] 본 발명에서 언급되는 아이템은, 그 이용 횟수가 정해져 있다. 스포츠 게임을 예로 들면, 아이템이 의미하는 선수 캐릭터는, 일정한 횟수의 경기만큼만 이용될 수 있다. 사용자가 기설정된 슬롯에 등록한 경우 게임 플레이 완료 시마다, 즉 한 경기가 종료될 때마다, 선수 캐릭터를 이용할 수 있는 경기 수는 줄어들게 될 것이다. 최초 아이템을 획득 시, 이용 횟수가 예를 들어 30 게임 등으로 설정되어 있다. 상기 언급한 바와 같이 이용 횟수가 만료되어 0 게임이 되면, 이용 기간의 연장 등을 통해 다시 예를 들어 30 게임으로 증가될 수 있다.

[86] S30 단계에서는, 상기 언급한 바와 같이 이용 횟수가 설정되어 있는 등록한 아이템과, 등록한 아이템에 대응하는 중복 아이템의 이용 횟수가 게임 플레이 완료에 의해 일괄적으로 차감되는 단계가 수행된다.

[87] 등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수가 차감되면, 서버에서는, 다음의 게임 플레이 수행 시, 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계(S40)를 수행한다.

[88] 다음의 게임 플레이는 현재 완료된 플레이의 다음에 사용자가 플레이할 게임을 의미한다. 스포츠 게임을 예로 들면, 한 경기가 끝나고 다음에 실행될 것으로 스케줄링 된 경기가 다음의 게임 플레이를 의미한다.

[89] 각 게임 플레이에 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소란, 게임 플레이에서 등록한 아이템이 갖는 능력치 또는 부가 효과가 적용되는 값을 제어하는 요소를 의미한다. 예를 들어, 게임 환경 요소에 따라서, 아이템의 장착을 통해 향상될 사용자 캐릭터의 능력치 값이 달라질 수 있다. 게임 환경 요소는 각 아이템마다 다르게 설정될 수 있다.

[90] 스포츠 게임을 예로 들면, 등록한 아이템은 선수 캐릭터가 될 수 있다. 이때 게임 환경 요소는, 선수 캐릭터의 컨디션 요소와 체력 요소 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[91] 컨디션 요소는, 선수 캐릭터가 갖는 능력치가 게임 플레이에 이용될 때, 적용되는 능력치를 변경할 수 있는 요소를 의미한다. 이때 컨디션에 따라서 적용되는 능력치는 기설정된 비율로 변경될 수 있다. 컨디션 요소는 "상, 상중, 중, 중하, 하" 등과 같이 일정한 개수로 나누어질 수 있다. 컨디션 요소가 상인 경우에는 적용되는 능력치가 선수 캐릭터가 갖는 능력치보다 일정 비율 상승되어 게임 플레이 시 적용될 수 있으며, 컨디션 요소가 하인 경우에는 적용되는 능력치는 선수 캐릭터가 갖는 능력치보다 일정 비율 감소되어 게임 플레이 시 적용될 수 있다.

[92] 체력 요소는, 게임 플레이에 따라서 소모되는 요소이며, 체력 요소가 소모되면 적용되는 능력치가 감소된다. 예를 들어 체력이 100일 때보다 70일 때에는 적용되는 능력치가 일정 비율 감소되어 게임 플레이에서 적용될 수 있다. 체력 요소는 게임 플레이 도중 실시간으로 감소될 수 있으며, 게임 플레이 직전의 체력 요소를 기준으로 게임 플레이시 감소된다.

[93] 따라서, 컨디션 요소와 체력 요소는 등록한 아이템이 갖는 능력치가 게임 플레이 상에서 적용되는 값을 제어할 수 있는 게임 환경 요소에 포함되며, 게임 환경 요소에 따라서 사용자는 다른 능력치를 갖는 아이템을 사용하게 된다.

[94] 이때, 중복 아이템이 존재하는 경우, 다음의 플레이에 적용될 게임 환경 요소에 향상치를 적용하여, 유리한 상황에서 게임을 플레이할 수 있도록 하는 것이다.

[95] 상기의 예를 들면, 향상치는 컨디션 요소에 포함된 기설정된 비율을 랜덤하게 선택하여 다음의 게임 플레이에 적용 시, 기설정된 비율이 선택될 수 있는 범위를 정하게 된다.

[96] 예를 들어, 컨디션 요소가 상, 상중, 중, 중하, 하의 5개로 나누어져 있고, 각 대응하는 적용되는 능력치가 110%, 105%, 100%, 95%, 90%로 설정되어 있는 것을 가정한다. 각 퍼센테이지는, 아이템이 갖는 기본 능력치가 게임 상에서 적용될 때, 컨디션 요소에 따라서 보정되는 값을 의미한다. 즉, 아이템이 갖는 기분 능력치가 100이고 아이템의 컨디션 요소가 상인 경우, 게임 상에서 적용되는 아이템의 능력치는 110이 될 것이다.

[97] 향상치가 적용되지 않는 경우 컨디션 요소는, 기타 게임 결과에 따라서, 랜덤하게 상에서 하 중 어느 하나가 선택될 수 있다. 그러나, 중복 아이템이 존재하는 경우, 컨디션은 예를 들어 중하 이상에서 선택될 수 있는 것으로 설정될 수 있으며, 이에 따라서 사용자는 하의 컨디션이 등록한 아이템에 적용하는 것을 방지하는 효과를 얻을 수 있다.

[98] 체력 요소에서, 향상치는 한 번의 게임 플레이 시 소모되는 체력 요소의 소모 값을 감소하는 정도를 의미한다.

[99] 예를 들어, 한 번의 게임 플레이시, 등록한 아이템의 소모될 체력 요소가 50이라면, 중복 아이템을 보유 시 한 번의 게임을 플레이하면, 등록한 아이템의 체력 요소는 25만 소모될 수 있도록 설정될 수 있다.

[100] S40 단계에서는 이와 같이, 게임 환경 요소에서 향상치를 적용하여, 동일한 아이템을 여러 개 소유 시의 혜택을 부여함으로써, 사용자가 게임을 플레이하는 새로운 재미를 제공할 수 있고, 이에 따라서 게임에 대한 충성도를 높일 수 있는 효과가 있다.

[101] 도 2는 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법의 플로우차트이다. 이하의 설명에서 도 1에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[102] 도 2는 구체적으로, 사용자가 게임을 플레이하기 위해 아이템을 등록하는 흐름을 도시한 것이다.

[103] 먼저, 서버는 사용자가 보유한 아이템 중, 어느 하나에 대해, 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록하는 입력을 수신하는 단계(S50)를 수행하게 된다.

[104] 상기 언급한 바와 같이 아이템의 효과를 게임 플레이 시 이용하기 위해서, 사용자는 기설정된 슬롯에 아이템을 등록해야 한다. 사용자는 게임 플레이 전, 관리 메뉴 등을 통해 기설정된 슬롯에 아이템을 등록하거나, 아이템의 등록을 해제할 수 있다.

[105] 이후 게임을 시작하면, 등록한 아이템이 적용되어 게임을 플레이하게 된다. 스포츠 게임의 경우, 등록한 아이템이 선수 캐릭터에 대응하면, 사용자의 팀에 해당하는 슬롯에 등록된 선수 캐릭터가 게임 실행 시 사용자의 팀의 선수로 등장하며, 사용자는 선수를 조작하여 경기를 수행하게 된다.

[106] 이후에는 도 1과 같이, 게임 플레이가 완료되었음을 감지하는 단계(S80), 등록한 아이템과 동일하고, 기설정된 슬롯에는 미등록된 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계(S90), 중복 아이템을 보유하고 있는 경우, 등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계(S100) 및 다음의 게임 플레이 수행에 관련된 게임 환경 요소를 중복 아이템에 따라 향상치를 적용하여 보정하는 단계(S110)가 수행된다.

[107] 즉 도 2에서는, 사용자는 게임 플레이 전 기설정된 슬롯에의 아이템의 등록을 통해 게임 플레이에 적용할 아이템을 선택할 수 있으며, 이에 따라서 게임

플레이 시 아이템의 효과를 이용할 수 있다.

[108] 도 3은 본 발명의 각 실시예에 따라서 향상치가 적용되는 흐름을 도시한 것이다. 이하의 설명에서, 도 1 및 2에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[109] 도 3을 참조하면, 먼저 중복 아이템의 등급 정보가 추출되는 단계(S21)가 수행된다.

[110] 서버는, 중복 아이템에 따라서 게임 환경 요소에 향상치를 적용하게 된다. 상기 언급한 바와 같이 본 발명에서 아이템에는 등급이 설정되어 있으며, 등급이 상승됨에 따라서 아이템의 효과도 증가하게 된다.

[111] 아이템에 등급이 존재하는 본 발명의 특성 상, 중복 아이템 역시 등급이 다양할 수 있으며, 이에 따라 서버가 다른 효과를 향상치 적용 측면에서도 적용하도록 함으로써, 중복 아이템에 의한 게임 환경 요소로의 향상치 적용의 다양성을 구현할 수 있는 것이다.

[112] 따라서, 도 3의 실시예에서, 서버는 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계의 수행 시, 중복 아이템의 등급 정보를 추출하게 된다.

[113] 이후, 추출된 등급에 따라서 다른 향상치가 설정되는 단계(S22)가 수행된다. 중복 아이템의 등급에 따른 향상치는 서버에 저장되어 있을 것이다. 추출된 등급 정보를 수신한 서버는 저장되어 있는 테이블 등의 데이터와 등급 정보를 매칭하여, 등급 정보에 해당하는 향상치를 다음 게임 플레이 시 적용할 향상치로 설정하게 된다.

[114] 도 4는 본 발명의 각 실시예에서 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우의 흐름을 도시한 것이다.

[115] 본 발명에서 등록한 아이템과 중복 아이템은 게임 플레이가 완료됨에 따라서 이용 횟수가 함께 차감된다. 그런데, 도 1 내지 3에서 수행되는 이용 횟수가 차감되는 단계(S30)에서 이용 횟수 차감 시, 중복 아이템의 이용 횟수가 만료되어 0이 된 상태라면, 이용 횟수를 차감하는 것이 불가능하다.

[116] 따라서, 중복 아이템이 존재하는 것으로 감지된 경우라도, 서버에서는 중복 아이템의 이용 횟수가 만료되었는지 여부를 판단하는 단계(S23)를 수행하게 된다. 판단 결과, 중복 아이템의 이용 횟수가 만료되지 않았다면, 등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수를 차감한 뒤, 그에 따른 게임 환경 요소로의 향상치를 적용하게 된다(S30, S40).

[117] 따라서, 중복 아이템이 게임 플레이 시 그 이용 횟수가 1이어서, 게임 플레이 완료 시 이용 횟수가 0이 되더라도, 다음의 게임 플레이에는 그에 대응하는 향상치가 적용된다.

[118] 그러나, 이용 횟수를 차감하기 전, 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우라면, 등록한 아이템의 이용 횟수만이 차감되는 단계(S31)가 수행되며, 이때 향상치를 적용되지 않을 것이다.

[119] 도 5는 본 발명의 각 실시예에서 중복 아이템의 등급에 따른 효과 적용의

흐름을 도시한 것이다.

[120] 도 5는 구체적으로, 중복 아이템의 등급이 가장 높은 등급일 때의 효과를 나타낸 것이다.

[121] 아이템의 등급은 상한치가 정해져 있다. 예를 들어 어떤 아이템을 강화하더라도, 아이템의 등급이 최고 등급인 10에 도달하게 되면, 더 이상 강화가 불가능하게 되며, 아이템은 같은 아이템이 가질 수 있는 가장 높은 효과를 갖게 된다.

[122] 본 발명에서는, 게임 환영 요소에 적용되는 향상치에 있어서 아이템의 등급마다 다른 향상치를 설정하게 되는데, 이때 가장 높은 아이템의 등급이 중복 아이템의 등급이 될 경우, 새로운 효과를 적용하여, 재미를 부여할 수 있다.

[123] 즉, 본 발명에서는, 중복 아이템의 보유 여부와 함께, 중복 아이템의 등급 정보를 추출하는 단계(S20, S21)가 수행된다.

[124] 이후, 서버에서는 중복 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급인지 여부를 판단하게 된다. 기설정된 임계 등급은 게임마다 설정되어 있는 아이템의 등급 중 가장 높은 등급을 의미할 수 있다.

[125] 판단 결과, 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급이 아니라면, 각 등급에 따라 다른 향상치가 설정되는 단계(S22)가 수행된다.

[126] 그러나 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급으로 판단되면, 서버에서는 게임 플레이가 완료되더라도, 등록한 아이템의 이용 횟수는 차감하지 않고 유지시키며, 중복 아이템의 이용 횟수만 차감하는 단계(S32)를 수행한다. 물론, 도 5에는 도시되지는 않았지만, 기설정된 임계 등급에 따라 다르게 향상치가 설정될 수도 있다.

[127] 이에 따라서 최고 등급의 아이템을 중복 아이템으로 갖고 있는 사용자는 특수한 효과를 제공받음으로써, 더욱 새로운 재미를 느낄 수 있을 것이다.

[128] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버의 구성도이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 5에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[129] 도 6을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버(10)는, 등록 아이템 분석 모듈(11), 중복 아이템 분석 모듈(12), 이용 횟수 연산 모듈(13) 및 게임 환경 제어 모듈(14)을 포함한다.

[130] 사용자는 사용자 단말(20)을 통해 게임 서버(30)에 접속하여 게임을 즐길 수 있으며, 이때 사용자의 정보(구체적으로 사용자가 보유한 아이템 정보)와 아이템들의 정보 등은 게임 서버(30)에 저장되어 있다.

[131] 등록 아이템 분석 모듈(11)은, 게임 서버(30)로부터 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시, 등록한 아이템의 식별 정보를 추출하여, 중복 아이템 분석 모듈에 전송한다.

[132] 중복 아이템 분석 모듈(12)은, 등록한 아이템의 식별 정보를 이용하여, 등록한 아이템과 동일한 아이템이며, 미등록된 상태인 보유 아이템을 중복 아이템으로

추출하는 기능을 수행하게 된다. 이때 중복 아이템 분석 모듈(12)은 중복 아이템의 등급 정보를 추출하게 되고, 이에 따라서 다른 향상치를 적용하도록 할 수 있다.

[133] 이용 횟수 연산 모듈(13)은 게임 플레이 완료 시, 등록한 아이템과 이에 대응하는 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계는 수행한다. 이때, 도 4와 같이, 이용 횟수 차감 전 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 상태라면, 등록한 아이템의 이용 횟수만을 차감하고, 중복 아이템의 이용 횟수가 만료되었음을 게임 환경 제어 모듈(14)에 전달하게 된다.

[134] 또한, 이용 횟수 연산 모듈(13)은 중복 아이템의 등급 정보를 수신하여, 중복 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급일 때는 등록한 아이템의 이용 횟수는 차감하지 않고 유지하도록 제어할 수 있다.

[135] 게임 환경 제어 모듈(14)은, 다음의 게임 플레이 수행 시, 게임 환경 요소에 대한 향상치를 적용하도록 제어하는 기능을 수행한다. 구체적으로, 향상치를 게임 서버(30)에 전달하여, 게임 서버에서 수행될 다음의 게임 플레이에 있어서 게임 환경 요소에 향상치가 적용되도록 한다.

[136] 이때 게임 환경 제어 모듈(14)은, 중복 아이템 분석 모듈(12)로부터 중복 아이템의 등급 정보를 수신하여, 중복 아이템의 등급에 따라 다른 향상치를 적용하게 된다. 또한, 중복 아이템 분석 모듈(12)에 의해 분석된 중복 아이템의 이용 횟수가 이용 횟수 연산 모듈(13)에 의해 차감되지 않았으며, 만료된 경우라면, 즉 완료된 게임 플레이 시에도 이미 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우에는, 향상치의 적용을 생략하도록 한다.

[137] 도 7 내지 10은 본 발명의 각 실시예가 적용되는 게임 화면의 예이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 6에 대한 설명과 동일한 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[138] 도 7을 참조하면, 사용자는 인벤토리 화면(100)에서, 적용 아이템 슬롯(101)과 보유 아이템 공간(103)을 확인할 수 있다.

[139] 적용 아이템 슬롯(101)에는, 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 등록한 아이템(102)들의 리스트가 표시된다. 사용자는 보유 아이템 공간(103)으로부터 아이템을 선택하여 적용 아이템 슬롯(101)에 등록할 수 있으며, 반대의 입력으로 적용 아이템 슬롯(101)에 등록된 아이템(102) 중 어느 하나를 삭제할 수 있다.

[140] 보유 아이템 공간(103)에는, 미등록된 아이템들의 상세 정보를 확인할 수 있다. 이때 각 아이템의 이름(104), 남은 이용 횟수(105), 미등록된 아이템들을 적용 아이템 슬롯(101)에 등록하도록 하는 메뉴(106) 및 경매 또는 아이템샵을 이용해 아이템을 파는 메뉴(107)가 표시될 수 있다.

[141] 도 8을 참조하면, 중복 아이템의 보유에 따라서, 사용자가 얻을 수 있는 다음 게임 플레이에서의 게임 환경 요소에 대한 향상치가 적용된 것을 확인할 수 있다.

[142] 먼저, 적용 아이템 슬롯(111)을 확인하면, 등록한 아이템의 이름(112)과 남은 이용 횟수(113)가 표시되어 있다.

[143] 한편, 게임 환경 정보 화면(114)에는, 다음 게임 플레이 시의 게임 환경 요소가 표시될 수 있다. 본 발명에서는 각 아이템에 따라 다른 게임 환경 요소가 설정될 수 있다.

[144] 게임 환경 정보 화면(114)에서는 등록한 아이템의 이름(115)과, 게임 환경 요소로서 컨디션 요소(116) 및 체력 요소(117)를 확인할 수 있다. 이때 A라는 등록한 아이템과 동일하며, 미등록된 A라는 아이템을 사용자가 보유한 경우, 중복 아이템을 보유하고 있음을 알리는 효과 컨텐츠가 출력되는 동시에, A의 컨디션 요소(118)와 체력 요소(119)에 향상치가 적용되는 것을 확인할 수 있다.

[145] 도 9와 10은 기설정된 임계 등급의 중복 아이템을 보유 시의 이용 횟수 차감에 대한 예를 도시한 것이다.

[146] 먼저 도 9를 확인하면, 인벤토리(120) 내의 적용 아이템 슬롯(121)과 보유한 미등록한 아이템 리스트(112)를 확인할 수 있다. 이때 등록한 아이템 중 A의 정보(123)에서, 남은 이용 횟수가 28회인 것을 확인할 수 있으며, 미등록한 아이템 리스트(112)에서, A 아이템 중 등급이 10인 아이템을 보유한 것을 아이템 정보(124)에서 확인할 수 있다. 본 발명에서 기설정된 임계 등급은 10으로 가정한다.

[147] 이때 도 10을 참조하면, 게임 플레이 완료 시, 인벤토리(130) 내의 적용 아이템 슬롯(131)에 아이템 A의 정보(133)를 확인하면, 남은 이용 횟수가 그대로 28회로 유지된 것을 볼 수 있다. 한편, 미등록한 아이템 리스트(132)의 10 등급의 아이템 A의 정보(134)를 확인하면, 남은 이용 횟수는 도 9의 28회에서 27회로 차감된 것을 확인할 수 있다.

[148] 도 11은 본 발명의 각 실시예에 따라 적용되는 향상치의 예를 도시한 것이다.

[149] 도 11의 테이블(140)을 확인하면, 각 등급 정보(141)와 등급 정보(141)에 대응한 적용 효과(142)를 확인할 수 있다.

[150] 적용 효과(142)는 등급 정보(141)에 따라서 다르게 설정될 게임 환경 요소에 대한 향상치이다. 등급을 참조하면, 각 등급에 따라서 다음 게임 플레이 시 컨디션 요소에 대한 향상치가 적용된 것을 확인할 수 있다. 또한 최고 등급인 n 등의 경우 등록한 아이템의 이용 횟수를 유지하도록 하는 향상치가 설정되어 있다.

[151] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 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 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될

수 있다.

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

[153] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 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.

[154] 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.

[155] 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.

[156] 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.

[157] 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.

[158] 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.

[159] 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.

[160] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 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.

[161] 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 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.

[162] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 아이템 중복에 의한 효과 제공 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.

[163] 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. 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.

[164] 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.

[165] 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] 아이템 효과 제공 서버가, 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시 상기 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 상기 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계;
아이템에 설정되어 있고, 상기 아이템을 이용할 수 있는 상기 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계; 및
차회차 게임 플레이의 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 분석하는 단계는,
상기 중복 아이템의 등급 정보와 이용 횟수 정보 중 적어도 하나를 추출하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 적용하는 단계는,
상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라서 다른 향상치가 설정되어 있는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 4] 제2항에 있어서,
상기 차감하는 단계는,
상기 중복된 아이템의 등급이 기설정된 임계 등급일 때, 상기 적용한 아이템의 이용 횟수는 유지하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 5] 제2항에 있어서,
상기 적용하는 단계는,
상기 차감하는 단계 전 분석된 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 6] 제1항에 있어서,
상기 등록한 아이템은 온라인 스포츠 게임에서 상기 사용자의 팀으로 등록된 선수 캐릭터인 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 7] 제6항에 있어서,
상기 중복 아이템은, 상기 선수 캐릭터와 동일한 선수 캐릭터 정보를 포함하고, 상기 기설정된 슬롯에 등록 가능한 선수 캐릭터 아이템인 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 게임 환경 요소는,
상기 등록한 아이템이 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소와, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 9] 제8항에 있어서,
상기 향상치는,
상기 컨디션 요소에 포함된 상기 기설정된 비율을 랜덤하게 선택 시, 상기 기설정된 비율이 선택될 수 있는 범위를 정하는 값인 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 10] 제8항에 있어서,
상기 향상치는,
상기 게임 플레이시 소모될 상기 체력 요소의 소모 값을 감소시키는 비율에 관한 값인 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 11] 제1항에 있어서,
상기 분석하는 단계 이전에,
아이템 효과 제공 서버가, 이용 횟수가 정해져 있고, 사용자가 보유한 아이템 중 어느 하나를, 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록하는 입력을 수신하는 단계; 및
상기 게임 플레이 시, 기설정된 슬롯에 등록된 아이템을 적용하여 게임을 플레이하도록 제공하도록 게임 서버를 제어하는 단계;
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법.

[청구항 12] 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시, 상기 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템 정보를 분석하는 등록 아이템 분석 모듈;
상기 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 상기 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템의 정보를 분석하는 중복 아이템 분석 모듈;
아이템에 설정되어 있고, 상기 아이템을 이용할 수 있는 상기 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 상기 등록한 아이템과 상기 중복

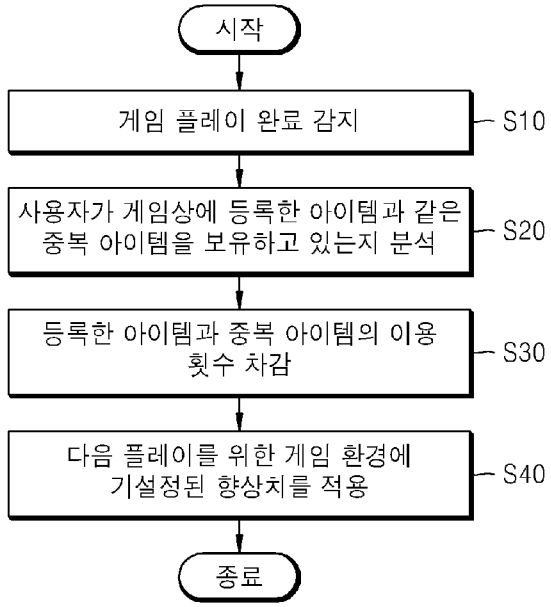
아이템의 이용 횟수를 차감하는 이용 횟수 연산 모듈; 및
차회차 게임 플레이 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 게임 환경 제어 모듈;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버.

[청구항 13] 제12항에 있어서,
상기 게임 환경 제어 모듈은,
상기 추출된 상기 중복 아이템의 등급 정보에 따라서 다른 향상치를 적용하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버.

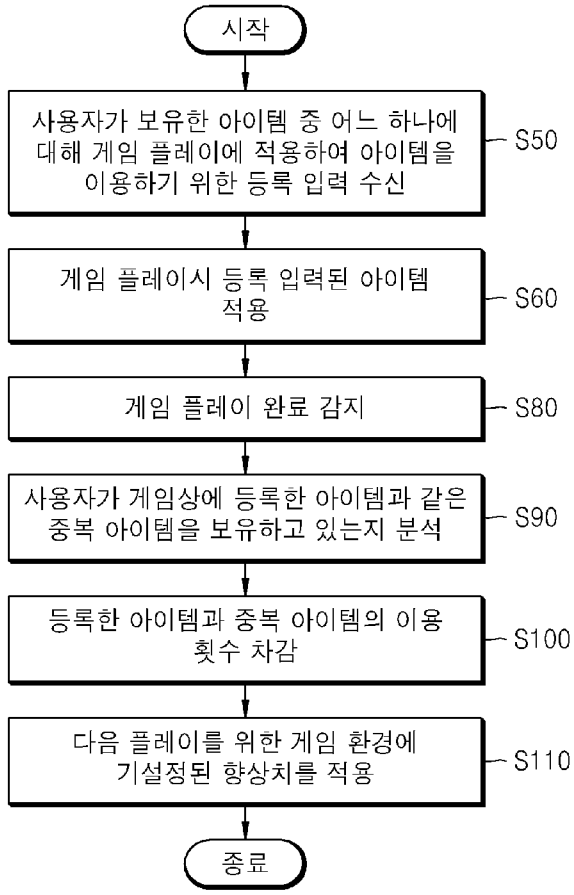
[청구항 14] 제12항에 있어서,
상기 게임 환경 제어 모듈은,
상기 이용 횟수 연산 모듈에 의해 상기 이용 횟수가 차감되기 전 분석된, 상기 중복 아이템의 이용 횟수가 만료된 경우, 상기 향상치의 적용을 생략하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 서버.

[청구항 15] 아이템 효과 제공 서버가, 게임 서버로부터 사용자의 게임 플레이가 완료됨을 알리는 정보를 수신 시 상기 사용자의 보유 아이템 정보를 분석하여, 상기 사용자가 게임 플레이 시 이용하기 위해 기설정된 슬롯에 등록한 아이템과 동일하며, 상기 기설정된 슬롯에 미등록된 아이템인 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석하는 단계;
아이템에 설정되어 있고, 상기 아이템을 이용할 수 있는 상기 게임 플레이의 횟수인, 이용 횟수 중 상기 등록한 아이템과 상기 중복 아이템의 이용 횟수를 차감하는 단계; 및
차회차 게임 플레이의 수행 시, 상기 게임 플레이와 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소에, 상기 중복 아이템에 따라 기설정된 향상치를 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 중복에 의한 효과 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

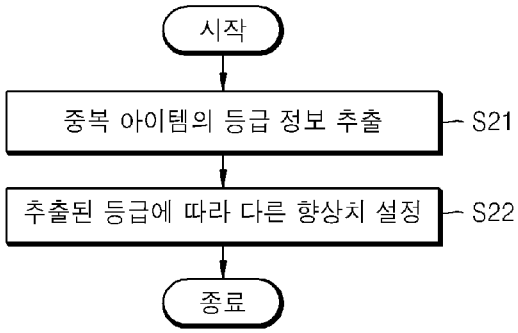
[Fig. 1]


시작
게임 플레이 완료 감지
S10
사용자가 게임상에 등록한 아이템과 같은 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석
S20
등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수 차감
S30
다음 플레이를 위한 게임 환경에 기설정된 향상치를 적용
S40
종료

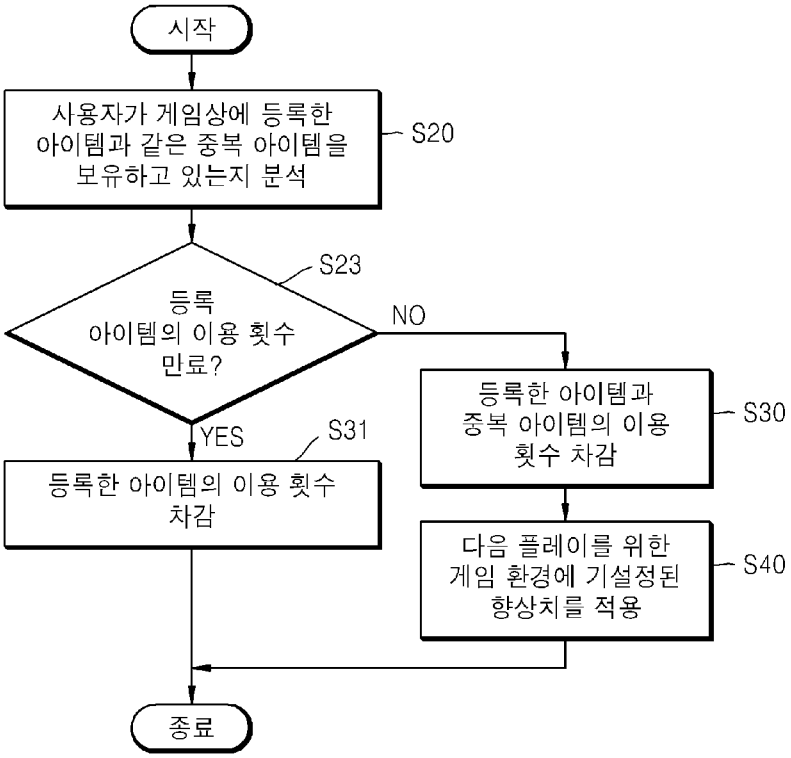
[Fig. 2]


시작
사용자가 보유한 아이템 중 어느 하나에 대해 게임 플레이에 적용하여 아이템을 이용하기 위한 등록 입력 수신
S50
게임 플레이시 등록 입력된 아이템 적용
S60
게임 플레이 완료 감지
S80
사용자가 게임상에 등록한 아이템과 같은 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석
S90
등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수 차감
S100
다음 플레이를 위한 게임 환경에 기설정된 향상치를 적용
S110
종료

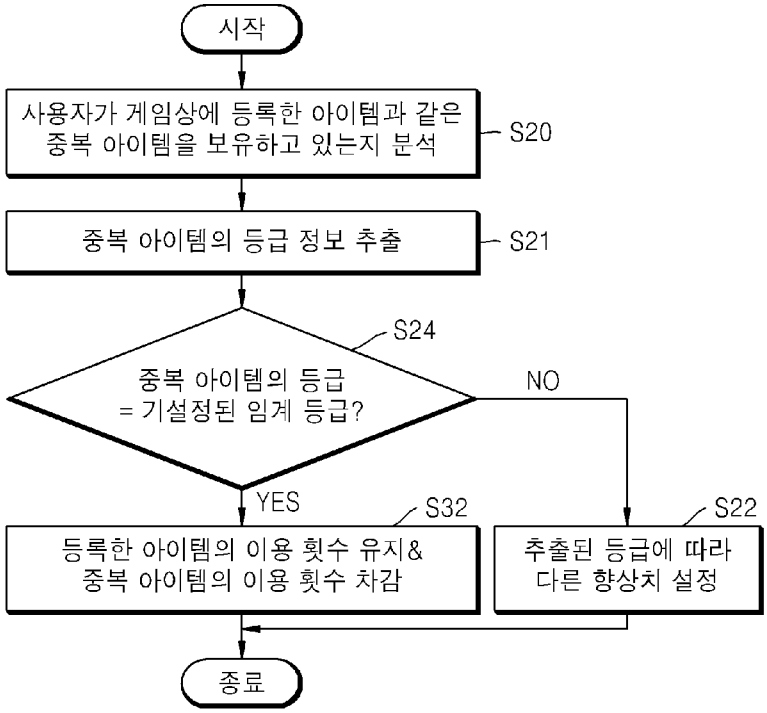
[Fig. 3]


시작
중복 아이템의 등급 정보 추출
S21
추출된 등급에 따라 다른 향상치 설정
S22
종료

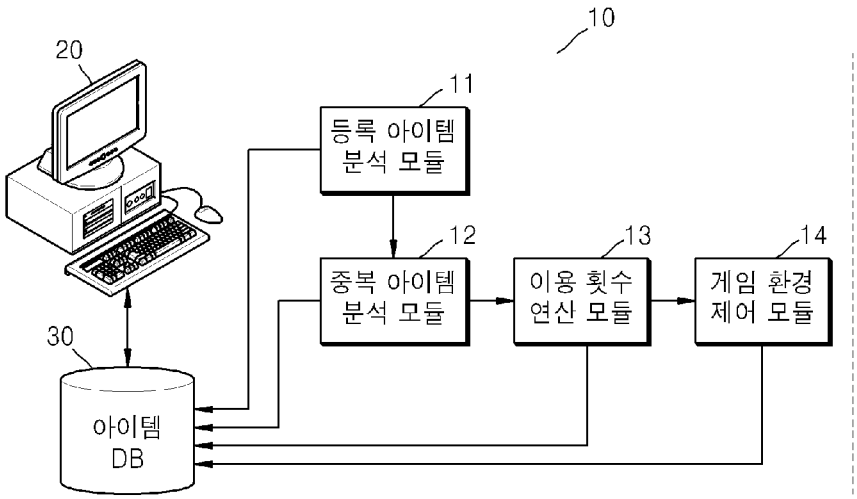
[Fig. 4]


시작
사용자가 게임상에 등록한 아이템과 같은 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석
S20
S23
등록 아이템의 이용 횟수 만료?
NO
YES
S31
등록한 아이템의 이용 횟수 차감
등록한 아이템과 중복 아이템의 이용 횟수 차감
S30
다음 플레이를 위한 게임 환경에 기설정된 향상치를 적용
S40
종료

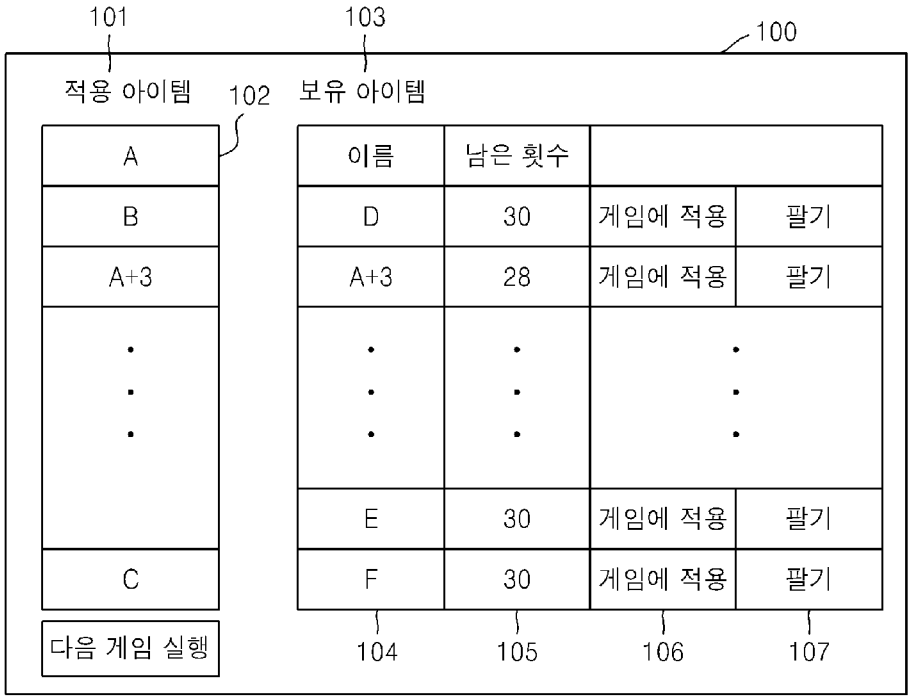
[Fig. 5]


시작
사용자가 게임상에 등록한 아이템과 같은 중복 아이템을 보유하고 있는지 분석
S20
중복 아이템의 등급 정보 추출
S21
S24
중복 아이템의 등급 = 기설정된 임계 등급?
NO
YES
S32
S22
등록한 아이템의 이용 횟수 유지& 중복 아이템의 이용 횟수 차감
추출된 등급에 따라 다른 향상치 설정
종료

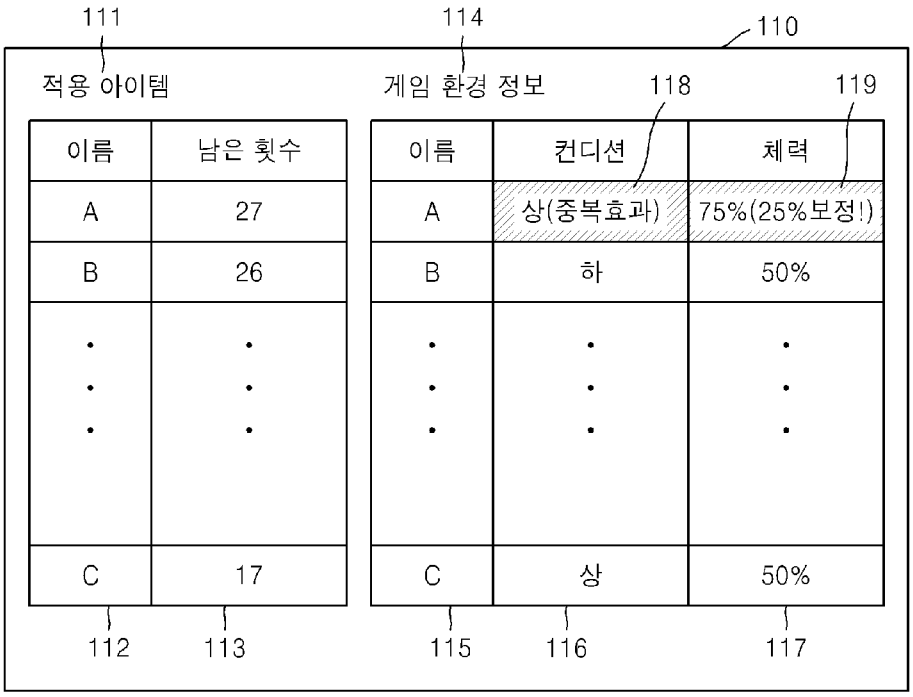
[Fig. 6]


10
20
11
등록 아이템 분석 모듈
12
13
14
중복 아이템 분석 모듈
이용 횟수 연산 모듈
게임 환경 제어 모듈
30
아이템 DB

[Fig. 7]


101
103
100
적용 아이템
102
보유 아이템
A
B
A+3
C
다음 게임 실행
이름
남은 횟수
D
30
게임에 적용
팔기
A+3
28
게임에 적용
팔기
E
30
게임에 적용
팔기
F
30
게임에 적용
팔기
104
105
106
107

[Fig. 8]


111
114
110
적용 아이템
게임 환경 정보
118
119
이름
남은 횟수
A
27
B
26
C
17
이름
컨디션
체력
A
상(중복효과)
75%(25%보정!)
B
하
50%
C
상
50%
112
113
115
116
117

[Fig. 9]



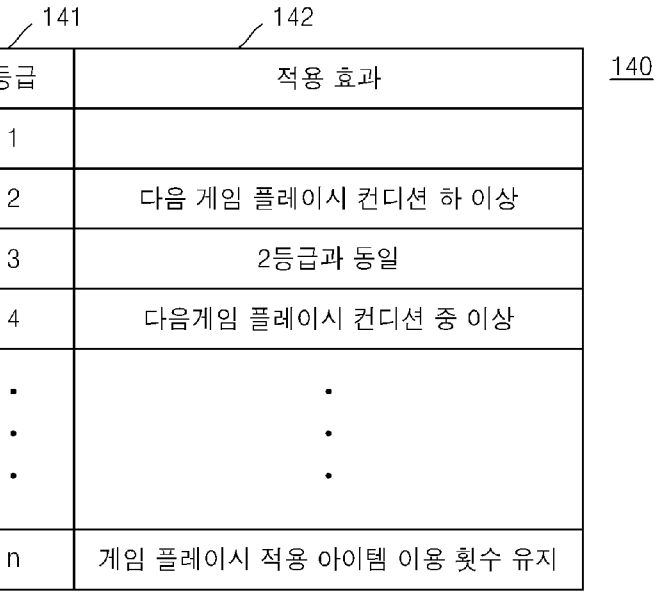
적용 아이템		보유한 아이템	
이름	남은 횟수	이름	남은 횟수
A	28	A+10	28
B	27	13+3	27
. . .	. . .	C+3	27
C	27		

[Fig. 10]



적용 아이템		보유한 아이템	
이름	남은 횟수	이름	남은 횟수
A	28	A+10	27
B	26	B+3	26
. . .	. . .	C+3	26
C	26		

[Fig. 11]



등급	적용 효과
1	
2	다음 게임 플레이시 컨디션 하 이상
3	2등급과 동일
4	다음게임 플레이시 컨디션 중 이상
. . .	. . .
n	게임 플레이시 적용 아이템 이용 횟수 유지

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/009918

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 13/12; A63F 13/00

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) & Keywords: item, duplication, coupon, ticket, analysis, game, server, effect

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-2011-0015736 A (NCSOFT CORPORATION) 17 February 2011 See abstract, claim 1, pages 4-6 and figure 3.	1-15
A	KR 10-2005-0091592 A (NHN CORPORATION) 15 September 2005 See abstract, claim 1 and page 4.	1-15
A	JP 2010-142306 A (SQUARE ENIX CO LTD) 01 July 2010 See abstract and claim 1.	1-15
A	KR 10-2008-0002357 A (KT CORPORATION) 04 January 2008 See abstract and claims 1-4.	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
25 FEBRUARY 2013 (25.02.2013)	**26 FEBRUARY 2013 (26.02.2013)**
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/KR2012/009918

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2011-0015736 A	17.02.2011	NONE	
KR 10-2005-0091592 A	15.09.2005	NONE	
JP 2010-142306 A	01.07.2010	NONE	
KR 10-2008-0002357 A	04.01.2008	NONE	

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/009918

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; A63F 13/12; A63F 13/00

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) & 키워드: item, duplication, coupon, ticket, analysis, game, server, effect

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	KR 10-2011-0015736 A (주식회사 엔씨소프트) 2011.02.17 요약, 청구항 1, 페이지 4-6 및 도면 3 참조.	1-15
A	KR 10-2005-0091592 A (엔에이치엔(주)) 2005.09.15 요약, 청구항 1 및 페이지 4 참조.	1-15
A	JP 2010-142306 A (SQUARE ENIX CO LTD) 2010.07.01 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-2008-0002357 A (주식회사 케이티) 2008.01.04 요약 및 청구항 1-4 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 02월 25일 (25.02.2013)	**2013년 02월 26일 (26.02.2013)**

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

심사관
박장환
전화번호 82-42-481-8463

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/009918

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2011-0015736 A	2011.02.17	없음	
KR 10-2005-0091592 A	2005.09.15	없음	
JP 2010-142306 A	2010.07.01	없음	
KR 10-2008-0002357 A	2008.01.04	없음	