



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/011133
- (22) 국제출원일: 2012년 12월 20일 (20.12.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2012-0087293 2012년 8월 9일 (09.08.2012) KR
- (71) 출원인: 인텔렉추얼디스커버리 주식회사 (INTELLECTUAL DISCOVERY CO., LTD.) [KR/KR]; 135-090 서울특별시 강남구 삼성로 511, 10층 (삼성동, 폴든타워), Seoul (KR).
- (72) 발명자: 김우현 (KIM, Woo Hy); 132-022 서울시 도봉구 방학2동 664-33 성우아이빌 402호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 유미특허법인 (YOU ME PATENT AND LAW FIRM); 135-080 서울시 강남구 역삼동 649-10 서림빌딩, Seoul (KR).

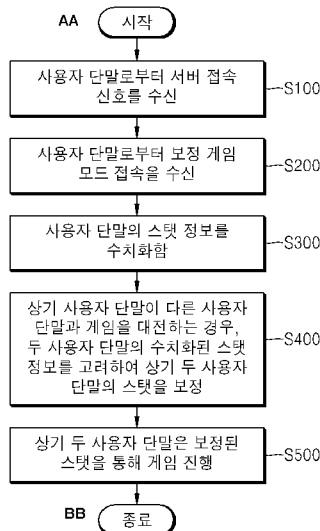
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, 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).

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD FOR ADJUSTING BALANCE OF ONLINE GAME, AND SERVER AND RECORDING MEDIUM FOR IMPLEMENTING SAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 밸런스 조절 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체



(57) Abstract: A method for adjusting the balance of an online game according to the present invention includes the steps of: a game providing server receiving a server connection signal from a user terminal; receiving, from the user terminal connected to the server, a connection to a correction game mode in which stats of the user terminal are corrected and the game is executed; correcting the stats of the user terminal connected to the correction game mode; and allowing the user terminal connected to the correction game mode to execute the game according to the corrected stats.

(57) 요약서: 본 발명에 따른 온라인 게임의 밸런스 조절 방법은, 게임을 제공하는 서버가, 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하는 단계; 서버에 접속한 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 단계; 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하는 단계; 및 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말이 보정된 스탯으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- S100 ... Receive a server connection signal from a user terminal
- S200 ... Receive a correction game mode connection from the user terminal
- S300 ... Convert stat information for the user terminal into numerical values
- S400 ... When a game is played between one user terminal and another user terminal, correct the stats of the two user terminals in consideration of the stat information expressed numerically for the two user terminals
- S500 ... The two user terminals execute a game through corrected stats
- AA ... Start
- BB ... End



공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 밸런스 조절 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체

기술분야

- [1] 본 발명은 온라인 게임의 밸런스 조절 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 더 구체적으로는 순수하게 사용자의 실력만을 겨룰 수 있는 게임 모드를 제공하는 온라인 게임의 밸런스 조절 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] 온라인 게임 중, 사용자 캐릭터의 성장과 그에 따른 보상을 원하는 RPG 장르와는 달리, 스포츠 장르의 게임에서는 육성된 캐릭터의 능력과는 무관하게 실제 스포츠와 같이 순수한 사용자의 실력만으로 승부를 겨루는 것을 원하는 사용자들이 존재한다.
- [7] 하지만, 시간과 돈을 투자한 사용자들의 노력은 사업적 목적상 무시할 수 없어, 위와 같은 순수하게 사용자의 실력만을 겨룰 수 있는 게임 모드는 존재하지 않았다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 따라서, 본 발명에 해결하고자 하는 과제는 순수하게 사용자의 실력만을 겨룰 수 있는 게임 모드를 제공하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체를 제공하는 것이다.

과제 해결 수단

- [9] 본 발명에 따른 온라인 게임의 밸런스 조절 방법은 게임을 제공하는 서버가, 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하는 단계; 서버에 접속한 사용자

단말로부터 상기 사용자 단말의 스택을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 단계; 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스택을 보정하는 단계; 및 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말이 보정된 스택으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [10] 또한, 상기 스택을 보정하는 단계는, 상기 사용자 단말의 스택을 수치화하고 수치화된 스택을 이용하여 상기 사용자 단말의 스택을 보정하는 단계인 것을 특징으로 한다.
- [11] 또한, 상기 스택을 보정하는 단계는, 상기 보정 게임 모드에 접속한 적어도 하나의 다른 사용자 단말의 수치화된 스택과 상기 사용자 단말의 수치화된 스택의 평균치를 계산하여 계산된 상기 스택의 평균치를 상기 사용자 단말의 스택으로 부여하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [12] 또한, 상기 사용자 단말이 보정된 스택으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계는, 상기 사용자 단말의 수치화된 스택과 미리 결정된 차이 범위 내의 수치화된 스택을 가지는 상기 보정 게임 모드에 접속한 다른 사용자 단말과 대전하게 하는 단계인 것을 특징으로 한다.
- [13] 또한, 상기 스택을 보정하는 단계는, 상기 계산된 스택의 평균치를 상기 적어도 하나의 다른 사용자 단말의 스택으로 부여하는 단계를 더 포함한다.
- [14] 또한, 상기 사용자 단말이 보정된 스택으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계는, 상기 계산된 스택의 평균치를 가지는 상기 사용자 단말과 상기 계산된 스택의 평균치를 가지는 상기 적어도 하나의 다른 사용자 단말이 함께 게임을 진행하도록 하는 단계인 것을 특징으로 한다.
- [15] 또한, 상기 스택은 상기 사용자 단말이 가지는 게임상에 도움을 주는 항목들에 해당하며, 상기 사용자 단말의 레벨, 게임상에서 도움을 주는 각종 아이템 및 게임상의 능력치를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [16] 또한, 상기 사용자 단말의 스택을 보정하는 단계는, 상기 사용자 단말의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주얼적인 요소는 보정하지 않는 것을 특징으로 한다.
- [17] 본 발명에 따른 온라인 게임의 밸런스 조절을 위한 서버는 적어도 하나의 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하고, 서버에 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말로부터 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스택을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 송수신 모듈; 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스택을 보정하는 보정 모듈; 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스택 및 상기 보정 모듈에 의해 보정된 스택을 관리하는 스택 모듈; 및 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말이 상기 보정된 스택으로 게임을 진행하도록 하는 게임 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [18] 또한, 상기 보정 모듈은 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스택을 수치화하고

수치화된 스탯을 이용하여 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯을 보정하는 것을 특징으로 한다.

- [19] 또한, 상기 보정 모듈은 상기 보정 게임 모드에 접속한 적어도 하나의 사용자 단말인 제1 사용자 단말의 수치화된 스탯과 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 제1 사용자 단말과 다른 단말인 제2 사용자 단말의 수치화된 스탯의 평균치를 계산하여 계산된 상기 스탯의 평균치를 상기 제1 및 제2 사용자 단말의 스탯으로 부여하여 보정하는 것을 특징으로 한다.
- [20] 또한, 상기 게임 관리 모듈은 상기 제1 사용자 단말과 상기 제2 사용자 단말이 함께 게임을 대전하도록 하는 것을 특징으로 한다.
- [21] 또한, 상기 게임 관리 모듈은 상기 제1 사용자 단말의 수치화된 스탯과 미리 결정된 차이 범위 내의 수치화된 스탯을 가지는 상기 제2 사용자 단말과 대전하게 하게 하는 것을 특징으로 한다.
- [22] 상기 보정 모듈은 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주열적인 요소는 보정하지 않는 것을 특징으로 한다.
- [23] 본 발명에 따른 기록매체는 게임을 제공하는 서버가, 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하는 단계; 서버에 접속한 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 단계; 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하는 단계; 및 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말이 보정된 스탯으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 효과

- [24] 본 발명에 따르면, 공정한 조건으로 순수 사용자 실력으로 스포츠다운 승부를 원하는 유저들의 욕구를 충족시키는 효과를 가진다.
- [25] 또한, 본 발명에 따르면 신규 유저의 적응을 서포트하여 결과적으로 신규 유저가 게임에 용이하게 정착하도록 하는 효과를 가진다.

도면의 간단한 설명

- [26] 본 발명의 상세한 설명에서 인용되는 도면을 보다 충분히 이해하기 위하여 각 도면의 간단한 설명이 제공된다.
- [27] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 제공 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다.
- [28] 도 2는 도 1의 서버를 보다 구체적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [29] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 밸런스 조절 방법을 나타내는 흐름도이다.
- [30] 도 4는 도 3의 S400을 보다 구체적으로 설명하기 위한 흐름도이다.
- [31] 도 5는 도 3의 S500을 보다 구체적으로 설명하기 위한 흐름도이다.
- [32] 도 6 내지 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 화면을 나타내는 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [33] 본 발명에 따른 온라인 게임의 밸런스 조절 방법은 게임을 제공하는 서버가, 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하는 단계; 서버에 접속한 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 단계; 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하는 단계; 및 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말이 보정된 스탯으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [34] 또한, 상기 스탯을 보정하는 단계는, 상기 사용자 단말의 스탯을 수치화하고 수치화된 스탯을 이용하여 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하는 단계인 것을 특징으로 한다.
- [35] 또한, 상기 스탯을 보정하는 단계는, 상기 보정 게임 모드에 접속한 적어도 하나의 다른 사용자 단말의 수치화된 스탯과 상기 사용자 단말의 수치화된 스탯의 평균치를 계산하여 계산된 상기 스탯의 평균치를 상기 사용자 단말의 스탯으로 부여하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [36] 또한, 상기 사용자 단말이 보정된 스탯으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계는, 상기 사용자 단말의 수치화된 스탯과 미리 결정된 차이 범위 내의 수치화된 스탯을 가지는 상기 보정 게임 모드에 접속한 다른 사용자 단말과 대전하게 하는 단계인 것을 특징으로 한다.
- [37] 또한, 상기 스탯을 보정하는 단계는, 상기 계산된 스탯의 평균치를 상기 적어도 하나의 다른 사용자 단말의 스탯으로 부여하는 단계를 더 포함한다.
- [38] 또한, 상기 사용자 단말이 보정된 스탯으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계는, 상기 계산된 스탯의 평균치를 가지는 상기 사용자 단말과 상기 계산된 스탯의 평균치를 가지는 상기 적어도 하나의 다른 사용자 단말이 함께 게임을 진행하도록 하는 단계인 것을 특징으로 한다.
- [39] 또한, 상기 스탯은 상기 사용자 단말이 가지는 게임상에 도움을 주는 항목들에 해당하며, 상기 사용자 단말의 레벨, 게임상에서 도움을 주는 각종 아이템 및 게임상의 능력치를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [40] 또한, 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하는 단계는, 상기 사용자 단말의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주요적인 요소는 보정하지 않는 것을 특징으로 한다.
- [41] 본 발명에 따른 온라인 게임의 밸런스 조절을 위한 서버는 적어도 하나의 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하고, 서버에 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말로부터 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 송수신 모듈; 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯을 보정하는 보정 모듈; 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯 및 상기 보정 모듈에 의해 보정된

스택을 관리하는 스택 모듈; 및 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말이 상기 보정된 스택으로 게임을 진행하도록 하는 게임 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[42] 또한, 상기 보정 모듈은 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스택을 수치화하고 수치화된 스택을 이용하여 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스택을 보정하는 것을 특징으로 한다.

[43] 또한, 상기 보정 모듈은 상기 보정 게임 모드에 접속한 적어도 하나의 사용자 단말인 제1 사용자 단말의 수치화된 스택과 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 제1 사용자 단말과 다른 단말인 제2 사용자 단말의 수치화된 스택의 평균치를 계산하여 계산된 상기 스택의 평균치를 상기 제1 및 제2 사용자 단말의 스택으로 부여하여 보정하는 것을 특징으로 한다.

[44] 또한, 상기 게임 관리 모듈은 상기 제1 사용자 단말과 상기 제2 사용자 단말이 함께 게임을 대전하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[45] 또한, 상기 게임 관리 모듈은 상기 제1 사용자 단말의 수치화된 스택과 미리 결정된 차이 범위 내의 수치화된 스택을 가지는 상기 제2 사용자 단말과 대전하게 하게 하는 것을 특징으로 한다.

[46] 상기 보정 모듈은 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주열적인 요소는 보정하지 않는 것을 특징으로 한다.

[47] 본 발명에 따른 기록매체는 게임을 제공하는 서버가, 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하는 단계; 서버에 접속한 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말의 스택을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 단계; 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스택을 보정하는 단계; 및 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말이 보정된 스택으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 실시를 위한 형태

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

[49] 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.

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

[51] 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.

[52] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 제공 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다. 상기 게임 제공 시스템(10)은 사용자 단말(100), 서버(200) 및 네트워크(300)를 포함한다.

[53] 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, 축구 게임 서비스, 게임 아이템 제공 서비스, 사용자 실력에 따른 게임 채널 서비스 등)를 제공할 수 있다.

[54] 상기 서버(200)는 보정 게임 모드를 포함하는 게임을 제공하고, 상기 게임에 접속한 적어도 하나의 사용자 단말(100)이 상기 보정 게임 모드에 접속하여 게임을 진행하는 경우에, 상기 적어도 하나의 사용자 단말(100)의 스텟을 보정하여 게임을 진행하도록 한다.

[55] 예컨대, 상기 서버(200)는 상기 보정 게임 모드에 두 사용자 단말이 접속한 경우, 상기 두 사용자 단말의 스텟을 보정하고 보정된 스텟으로 상기 두 사용자 단말이 보정 게임 모드를 진행하도록 제어한다.

[56] 이와 관련한 서버(200)에 대한 보다 구체적인 설명은 도 2에서 하기로 한다.

[57] 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), 태블릿 컴퓨터, 스마트폰 등에 해당할 수 있으며, 마이크로 프로세서를 탑재함으로써 소정의 연산 능력을 갖춘 단말기를 통칭하는 컨셉에 해당할 수 있다.

[58] 도 2는 도 1의 서버를 보다 구체적으로 설명하기 위한 도면이다. 상기 서버(200)는 송수신 모듈(210), 스텟 모듈(220), 보정 모듈(230), 게임 관리 모듈(240), 제어 모듈(250) 및 데이터 베이스(260)를 포함한다.

[59] 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.

[60] 상기 송수신 모듈(210)은 상기 사용자 단말(100)과 게임에 관련한 각종 필요 데이터를 송수신하는 기능을 수행한다.

[61] 예컨대, 상기 송수신 모듈(210)은 사용자 단말(100)로부터 서버 접속 신호를 수신하고, 서버에 접속한 상기 사용자 단말(100)로부터 상기 사용자 단말(100)의 스텟을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신한다.

[62] 여기서, 상기 스텟은 상기 사용자 단말(100)이 가지는 게임상에 도움을 주는 항목들에 해당하며, 상기 사용자 단말(100)의 레벨, 게임상에서 도움을 주는 각종 아이템 및 게임상의 능력치를 포함한다.

[63] 상기 보정 모듈(230)은 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말(100)의

스택을 보정한다.

- [64] 상기 보정 모듈(230)은 상기 사용자 단말(100)의 스택을 수치화하고 수치화된 스택을 이용하여 상기 사용자 단말(100)의 스택을 보정한다.
- [65] 예컨대, 상기 보정 모듈(230)은 상기 보정 게임 모드에 접속한 사용자 단말 중 하나인 제1 사용자 단말의 수치화된 스택과 상기 보정 게임 모드에 접속한 사용자 단말 중 상기 제1 사용자 단말과 다른 단말 중 하나인 제2 사용자 단말의 수치화된 스택의 평균치를 계산하여 계산된 상기 스택의 평균치를 상기 제1 및 제2 사용자 단말의 스택으로 부여하여 보정한다.
- [66] 상기 스택 모듈(220)은 상기 사용자 단말(100)의 스택 및 상기 보정 모듈(230)에 의해 보정된 스택을 관리한다.
- [67] 상기 게임 관리 모듈(240)은 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말(100)이 상기 보정된 스택으로 게임을 진행하도록 한다.
- [68] 상기 게임 관리 모듈(240)은 상기 제1 사용자 단말과 상기 제2 사용자 단말이 함께 게임을 대전하도록 한다.
- [69] 상기 게임 관리 모듈(240)은 상기 제1 사용자 단말의 수치화된 스택과 미리 결정된 차이 범위 내의 수치화된 스택을 가지는 상기 제2 사용자 단말과 대전하게 하게 한다.
- [70] 상기 보정 모듈(230)은 상기 사용자 단말(100)의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주열적인 요소는 보정하지 않는다.
- [71] 상기 데이터 베이스(260)는 게임에 관련한 각종 데이터를 저장하는 기능을 수행한다.
- [72] 상기 제어 모듈(250)은 상기 송수신 모듈(210), 스택 모듈(220), 보정 모듈(230), 게임 관리 모듈(240) 및 데이터 베이스(260)가 각자의 기능을 수행하도록 제어하는 기능을 수행한다.
- [73] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 밸런스 조절 방법을 나타내는 흐름도이다. 상기 온라인 게임의 밸런스 조절 방법은 도 1에 도시된 서버(200)에서 수행될 수 있다.
- [74] 도 3을 참고하면, 서버(200)는 사용자 단말(100)로부터 서버 접속 신호를 수신한다(S100).
- [75] 이후 서버(200)는 상기 서버(200)에 접속한 사용자 단말(100)로부터 상기 사용자 단말(100)의 스택을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신한다(S200). 여기서, 상기 스택은 상기 사용자 단말이 가지는 게임상에 도움을 주는 항목들에 해당하며, 상기 사용자 단말의 레벨, 게임상에서 도움을 주는 각종 아이템 및 게임상의 능력치를 포함한다.
- [76] 이후 서버(200)는 상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스택을 보정하는데, 보정을 위해 상기 서버(200) 상기 사용자 단말(100)의 스택을 수치화한다(S300).
- [77] 상기 서버(200)는 하나의 사용자 단말이 다른 사용자 단말과 게임을 대전하는

- 경우에, 두 사용자 단말의 수치화된 스탯을 고려하여 상기 두 사용자 단말의 스탯을 보정한다(S400).
- [78] 여기서, 상기 하나의 사용자 단말과 대전하는 다른 사용자 단말은 스탯을 수치화했을 경우, 서버(200)에 의해 미리 결정된 차이 범위 내에 해당할 수도 있으나 본 발명의 범위가 이에 한정되는 것은 아니다.
- [79] 상기 서버(200)는 상기 보정 게임 모드에 접속한 하나의 사용자 단말의 수치화된 스탯과 다른 사용자 단말의 수치화된 스탯의 평균치를 계산하여 계산된 상기 스탯의 평균치를 상기 두 사용자 단말의 스탯으로 부여하여 보정한다.
- [80] 여기서, 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주열적인 요소는 보정하지 않을 수 있다. 예컨대, 게임상의 시각적 미적 요소에 해당하는 캐릭터(또는 팀) 의상 컬러, 캐릭터(또는 팀) 얼굴 컬러, 기타 게임을 통해 구입한 악세서리 등은 게임 능력치와 무관하므로 스탯 보정에 적용되지 않을 수 있다.
- [81] 이로써, 게임 사용자는 게임 보정 모드에 진입하더라도 자신이 꾸며온 캐릭터(또는 팀)의 비주열적 요소를 유지시키면서 게임을 수행할 수 있다.
- [82] 상기 서버(200)는 상기 보정 게임 모드에 접속한 사용자 단말은 보정된 스탯으로 상기 게임을 진행하도록 한다(S500).
- [83] 도 4는 도 3의 S400을 보다 구체적으로 설명하기 위한 흐름도이다. 도 4를 참고하면, 서버(200)는 하나의 사용자 단말이 다른 사용자 단말과 게임 대전을 하는 경우, 두 사용자 단말의 수치화된 스탯의 평균을 계산한다(S410).
- [84] 이후 서버(200)는 상기 계산된 평균에 상응하는 스탯을 두 사용자 단말(100)의 스탯으로 부여한다(S420).
- [85] 도 5는 도 3의 S500을 보다 구체적으로 설명하기 위한 흐름도이다. 도 5를 참고하면, 서버(200)는 사용자 단말(100)의 수치화된 스탯을 고려하여 미리 결정된 차이 범위 내의 다른 사용자 단말과 대전하도록 게임을 제어한다(S415).
- [86] 이때, 서버(200)가 이와 같은 제어를 하는 이유는 보정을 통해 두 사용자 단말의 스탯 능력치를 서로 일치시킨다고 하더라도, 하나의 사용자 단말의 절대적인 게임 스탯이 상대적으로 매우 높을 경우에는 그 사용자 단말은 게임을 상대적으로 오래 진행하여 사용자의 순수 실력이 훨씬 높을 가능성이 많을 것이므로 이 점을 고려한 것이다.
- [87] 두 사용자 단말이 대전이 이루어지는 경우에 두 사용자 단말의 스탯을 보정하여 서로 대전하도록 제어한다(S425).
- [88] 도 6 내지 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 화면을 나타내는 도면이다. 상기 서버(200)는 일반 모드(510) 및 보정 게임 모드(520)를 제공할 수 있으며, 이를 나타내는 게임 화면(500)이 도 6에 도시된다.
- [89] 도 7은 상기 서버(200)의 보정 게임 모드(520)에 접속한 사용자 A의 스탯(610) 및 사용자 B의 스탯(620)을 나타내는 게임 화면(600)이며, 도 8은 상기 사용자

A의 보정된 스탯(710) 및 사용자 B의 보정된 스탯(720)을 나타내는 게임 화면(700)이다.

[90] 도 7 및 도 8을 참고하면, 사용자 A 및 사용자 B의 스탯의 평균치가 도 8의 사용자 A 및 사용자 B의 보정된 스탯에 해당함을 알 수 있다.

[91] 이와 같은 본 발명에 따르면, 공정한 조건으로 순수 사용자 실력으로 스포츠다운 승부를 원하는 유저들의 욕구를 충족시키는 효과를 가지며, 신규 유저의 적응을 서포트하여 결과적으로 신규 유저가 게임에 용이하게 정착하도록 하는 효과를 가진다.

[92] 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 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[94] 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.

[95] 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.

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

[97] 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.

[98] 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.

- [99] 이상에서 기술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.
- [100] 또한 기술한 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.
- [101] 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.
- [102] 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, 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.
- [103] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 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.
- [104] 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.
- [105] 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.

[106] 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.

[107] 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]

게임을 제공하는 서버가,
사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하는 단계;
서버에 접속한 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말의 스택을
보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는
단계;
상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스택을
보정하는 단계; 및
상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말이 보정된
스택으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계를 포함하는 것을
특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법.

[청구항 2]

제1항에 있어서,
상기 스택을 보정하는 단계는,
상기 사용자 단말의 스택을 수치화하고 수치화된 스택을 이용하여
상기 사용자 단말의 스택을 보정하는 단계인 것을 특징으로 하는
온라인 게임의 밸런스 조절 방법.

[청구항 3]

제2항에 있어서,
상기 스택을 보정하는 단계는,
상기 보정 게임 모드에 접속한 적어도 하나의 다른 사용자 단말의
수치화된 스택과 상기 사용자 단말의 수치화된 스택의 평균치를
계산하여 계산된 상기 스택의 평균치를 상기 사용자 단말의
스택으로 부여하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인
게임의 밸런스 조절 방법.

[청구항 4]

제2항에 있어서,
상기 사용자 단말이 보정된 스택으로 상기 게임을 진행하도록
하는 단계는,
상기 사용자 단말의 수치화된 스택과 미리 결정된 차이 범위 내의
수치화된 스택을 가지는 상기 보정 게임 모드에 접속한 다른
사용자 단말과 대전하게 하는 단계인 것을 특징으로 하는 온라인
게임의 밸런스 조절 방법.

[청구항 5]

제3항에 있어서,
상기 스택을 보정하는 단계는,
상기 계산된 스택의 평균치를 상기 적어도 하나의 다른 사용자
단말의 스택으로 부여하는 단계를 더 포함하고,
상기 사용자 단말이 보정된 스택으로 상기 게임을 진행하도록
하는 단계는,
상기 계산된 스택의 평균치를 가지는 상기 사용자 단말과 상기

계산된 스탯의 평균치를 가지는 상기 적어도 하나의 다른 사용자 단말이 함께 게임을 진행하도록 하는 단계인 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법.

[청구항 6]

제1항에 있어서,

상기 스탯은 상기 사용자 단말이 가지는 게임상에 도움을 주는 항목들에 해당하며, 상기 사용자 단말의 레벨, 게임상에서 도움을 주는 각종 아이템 및 게임상의 능력치를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법.

[청구항 7]

제6항에 있어서,

상기 사용자 단말의 스탯을 보정하는 단계는,
상기 사용자 단말의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주요적인 요소는 보정하지 않는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법.

[청구항 8]

적어도 하나의 사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하고,
서버에 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말로부터 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 송수신 모듈;
상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯을 보정하는 보정 모듈;
상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯 및 상기 보정 모듈에 의해 보정된 스탯을 관리하는 스탯 모듈; 및
상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 적어도 하나의 사용자 단말이 상기 보정된 스탯으로 게임을 진행하도록 하는 게임 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절을 위한 서버.

[청구항 9]

제8항에 있어서,

상기 보정 모듈은

상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯을 수치화하고 수치화된 스탯을 이용하여 상기 적어도 하나의 사용자 단말의 스탯을 보정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절을 위한 서버.

[청구항 10]

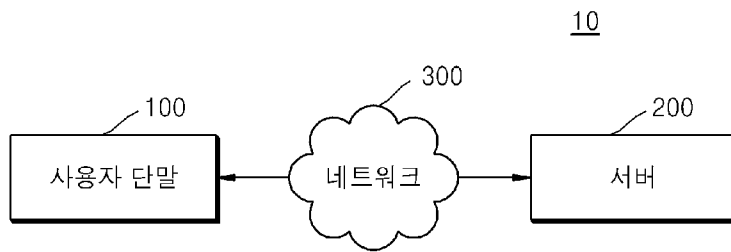
제9항에 있어서,

상기 보정 모듈은

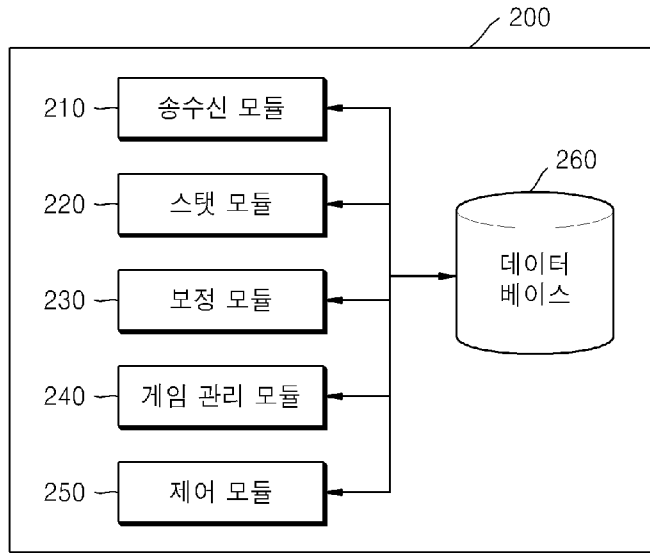
상기 보정 게임 모드에 접속한 적어도 하나의 사용자 단말인 제1 사용자 단말의 수치화된 스탯과 상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 제1 사용자 단말과 다른 단말인 제2 사용자 단말의 수치화된 스탯의 평균치를 계산하여 계산된 상기 스탯의 평균치를 상기 제1 및 제2 사용자 단말의 스탯으로 부여하여 보정하는 것을 특징으로

- 하는 온라인 게임의 밸런스 조절을 위한 서버.
- [청구항 11] 제10항에 있어서,
상기 게임 관리 모듈은
상기 제1 사용자 단말과 상기 제2 사용자 단말이 함께 게임을 대전하도록 하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절을 위한 서버.
- [청구항 12] 제11항에 있어서,
상기 게임 관리 모듈은
상기 제1 사용자 단말의 수치화된 스탯과 미리 결정된 차이 범위 내의 수치화된 스탯을 가지는 상기 제2 사용자 단말과 대전하게 하게 하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절을 위한 서버.
- [청구항 13] 제8항에 있어서,
상기 스탯은 상기 사용자 단말이 가지는 게임상에 도움을 주는 항목들에 해당하며, 상기 사용자 단말의 레벨, 게임상에서 도움을 주는 각종 아이템 및 게임상의 능력치를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법.
- [청구항 14] 제13항에 있어서,
상기 보정 모듈은
상기 적어도 하나의 사용자 단말의 게임상에 도움을 주는 항목들이 아닌 비주요적인 요소는 보정하지 않는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법.
- [청구항 15] 게임을 제공하는 서버가,
사용자 단말로부터 서버 접속 신호를 수신하는 단계;
서버에 접속한 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하여 게임을 진행하는 보정 게임 모드의 접속을 수신하는 단계;
상기 보정 게임 모드로 접속한 상기 사용자 단말의 스탯을 보정하는 단계; 및
상기 보정 게임 모드에 접속한 상기 사용자 단말이 보정된 스탯으로 상기 게임을 진행하도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 밸런스 조절 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

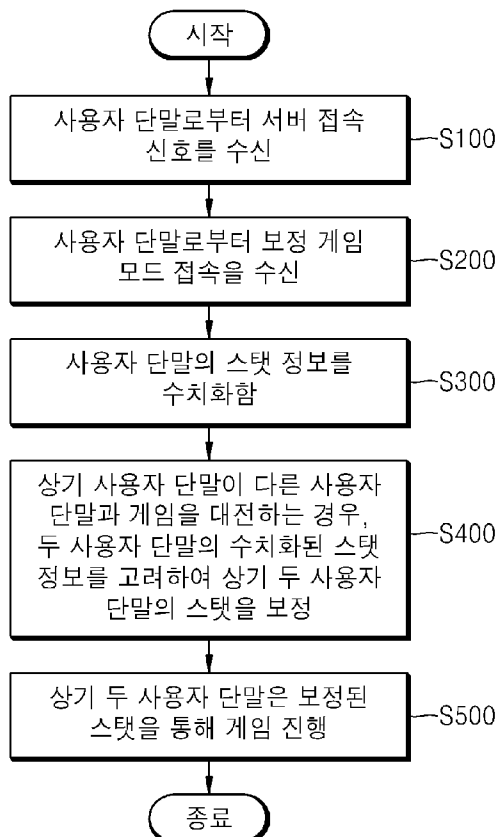
[Fig. 1]



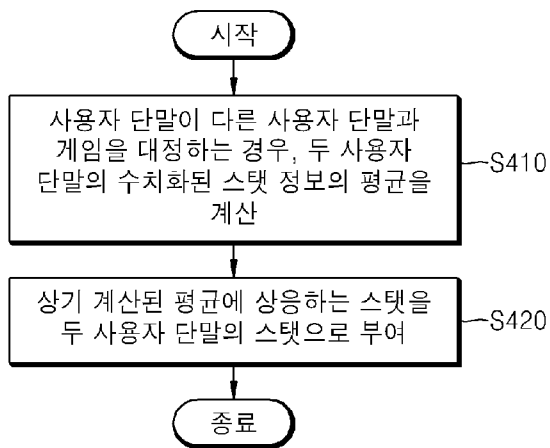
[Fig. 2]



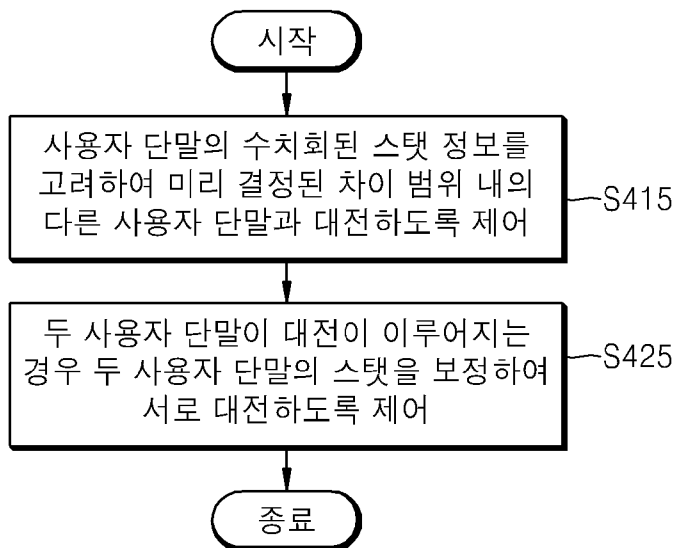
[Fig. 3]



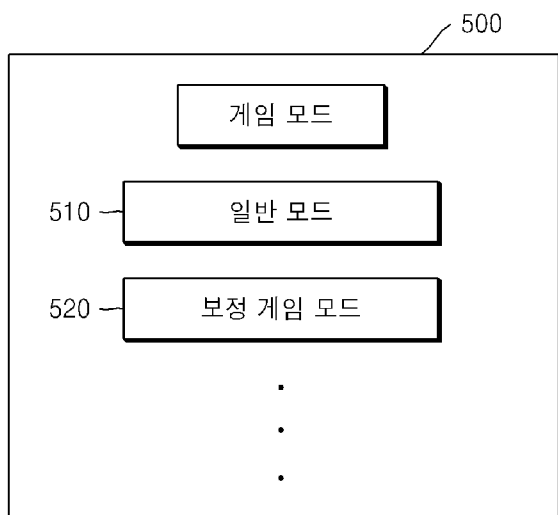
[Fig. 4]



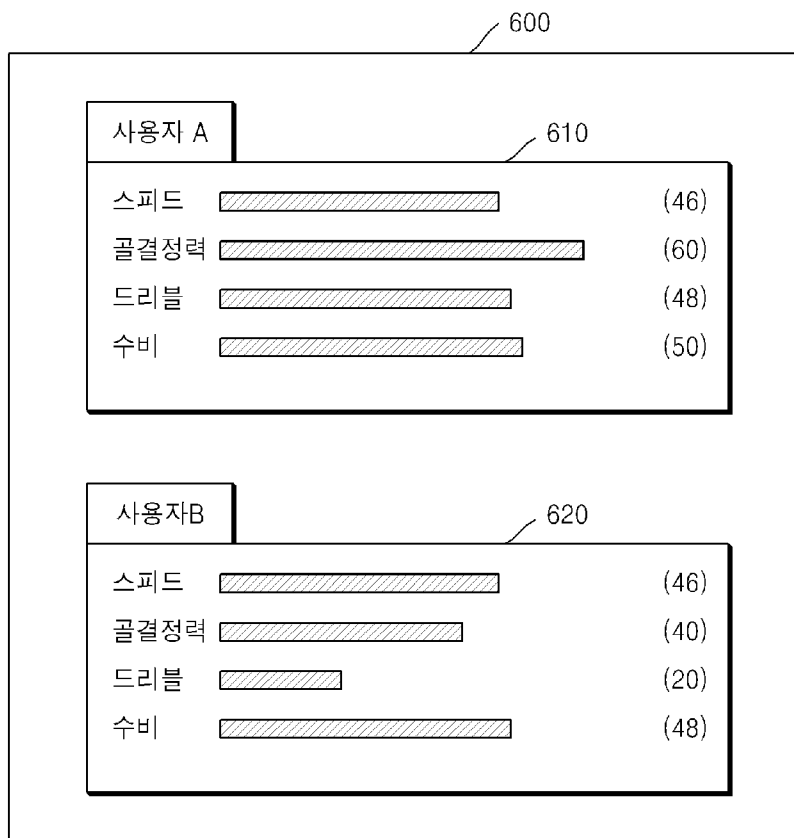
[Fig. 5]



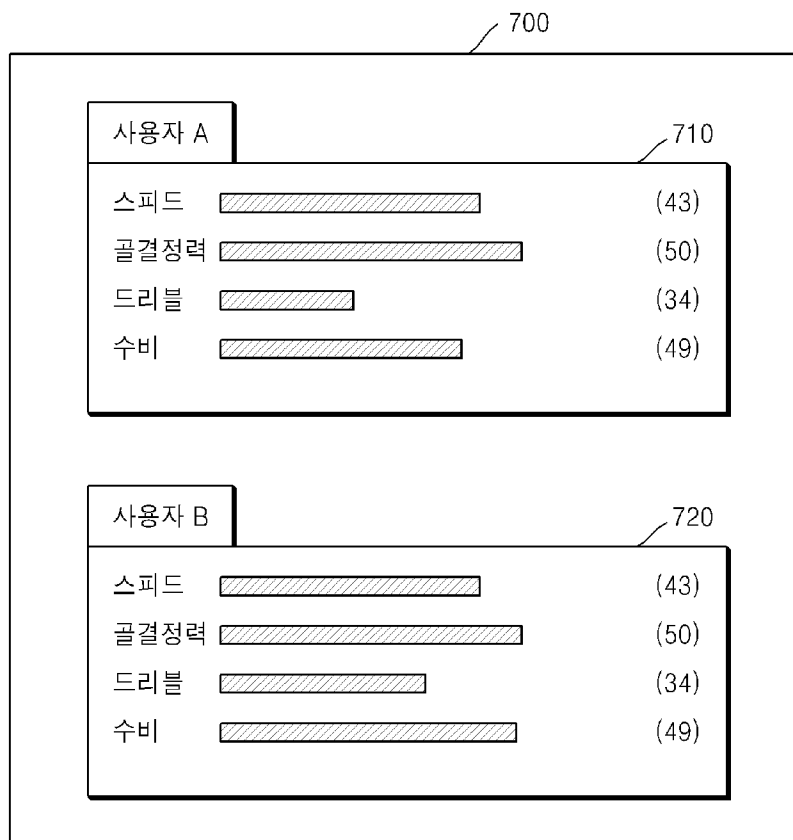
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/011133**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

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: online game, balance, compensation

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2006-014956 A (ARUZE CORP) 19 January 2006 See abstract, paragraphs [0004]-[0006], [0012]-[0019], [0022]-[0029] and [0165]-[0189] and claims 1-8.	1-15
A	JP 2008-237424 A (TAITO CORP) 09 October 2008 See abstract and claim 1.	1-15
A	JP 2000-140423 A (SQUARE CO LTD) 23 May 2000 See abstract and claim 1.	1-15
A	KR 10-0948738 B1 (CHUNG-ANG UNIVERSITY INDUSTRY-ACADEMY COOPERATION FOUNDATION) 22 March 2010 See abstract and claim 1.	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

20 MAY 2013 (20.05.2013)

Date of mailing of the international search report

24 MAY 2013 (24.05.2013)

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/KR2012/011133

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2006-014956 A	19.01.2006	NONE	
JP 2008-237424 A	09.10.2008	NONE	
JP 2000-140423 A	23.05.2000	NONE	
KR 10-0948738 B1	22.03.2010	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

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) & 키워드: 온라인 게임, 밸런스, 보정

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	JP 2006-014956 A (아루제 주식회사) 2006.01.19 요약, 식별번호 [0004]-[0006], [0012]-[0019], [0022]-[0029], [0165]-[0189] 및 청구항 1-8 참조.	1-15
A	JP 2008-237424 A (TAITO CORP) 2008.10.09 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	JP 2000-140423 A (SQUARE CO LTD) 2000.05.23 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-0948738 B1 (중앙대학교 산학협력단) 2010.03.22 요약 및 청구항 1 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

“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌

“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌

“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일

2013년 05월 20일 (20.05.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 05월 24일 (24.05.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소



대한민국 특허청
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)

팩스 번호 82-42-472-7140

심사관

양재석

전화번호 82-42-481-5736



국제조사보고서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/011133

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2006-014956 A	2006.01.19	없음	
JP 2008-237424 A	2008.10.09	없음	
JP 2000-140423 A	2000.05.23	없음	
KR 10-0948738 B1	2010.03.22	없음	