

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 7월 4일 (04.07.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/100390 A1

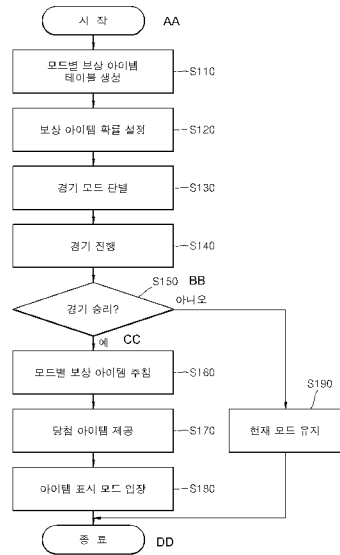
- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010093
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 27일 (27.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0145281 2011년 12월 28일 (28.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김운용 (KIM, Woon Yong); 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (KR). 이철민 (LEE, Chul Min); 463-010 경기도 성남시 분당구 정자동 두산위브파빌리온 A 동 2606 호, Gyeonggi-do (KR).

- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR),

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING COMPENSATION ITEM IN ONLINE GAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법 및 장치



(57) Abstract: By providing a compensation item, which is provided when a user wins in a specific mode, as an item that could be used in a different mode in an online game providing matches in a variety of modes, the interest and adaptability of users in different modes can be enhanced. As a result, as users can enjoy matches in various modes, a technique for increasing users' interest in a game is provided. The method for providing a compensation item in an online game, according to one embodiment of the present invention, comprises the steps of: a compensation item providing apparatus generating at least one compensation item table for saving at least one compensation item corresponding to one of a plurality of modes that can be provided in the game, and usable in the other modes excluding the corresponding mode; setting a winning probability for each of the at least one compensation item in the at least one compensation item table; drawing one winning item, according to the winning probability, from the at least one item from a compensation item table corresponding to a mode that has been played, when a character of a user wins a match in the one mode from the plurality of modes; providing the winning item to the character, and displaying on a user terminal of the user a compensation item provision screen comprising a mode enter button for enabling the user to enter an item display mode, which is a mode in which the winning item can be used; and receiving from the user terminal a mode enter button signal for expressing whether the mode enter button is selected, and immediately entering the item display mode.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]

- S110 .. Generate compensation item table for each mode
- S120 .. Set compensation item probability
- S130 .. Determine match mode
- S140 .. Run match
- S150 .. Is the match won?
- S160 .. Draw compensation item for each mode
- S170 .. Provide winning item
- S180 .. Enter item display mode
- S190 .. Maintain current mode
- AA .. Start
- BB .. No
- CC .. Yes
- DD .. Finish

WO 2013/100390 A1



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))

다양한 모드의 경기를 제공하는 온라인 게임에 있어서, 특정 모드에서 승리할 경우에 지급되는 보상 아이템을 다른 모드에서 사용할 수 있는 아이템으로 지급하여, 다른 모드에 대한 사용자들의 관심과 적응성을 높일 수 있다. 따라서 사용자가 여러 가지 모드의 경기를 즐길 수 있으므로, 다양한 모드의 경기를 즐길 수 있게 됨에 따라, 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높이는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법은, 보상 아이템 제공 장치가, 게임에서 제공 가능한 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하고, 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도 하나의 보상 아이템을 저장하는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계, 적어도 하나의 보상 아이템 테이블의 적어도 하나의 보상 아이템 각각에 대해 당첨 확률을 설정하는 단계, 사용자의 캐릭터가 복수개의 모드 중 하나의 모드에서 경기에 승리하면, 수행된 모드에 대응하는 보상 아이템 테이블에서 당첨 확률에 따라 적어도 하나의 아이템 중 당첨 아이템을 추출하는 단계, 당첨 아이템을 캐릭터에게 제공하고, 당첨 아이템을 사용할 수 있는 모드인 아이템 표시 모드로 입장할 수 있는 모드 입장 버튼을 포함하는 보상 아이템 제공 화면을 사용자의 사용자 단말에 표시하는 단계, 및 사용자 단말로부터 모드 입장 버튼의 선택 여부를 나타내는 모드 입장 버튼 신호를 수신하여 아이템 표시 모드로 즉시 입장하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법 및 장치 기술분야

- [1] 본 발명은, 다양한 모드의 경기를 제공하는 온라인 게임에 있어서, 특정 모드에서 승리할 경우에 지급되는 보상 아이템을 다른 모드에서 사용할 수 있는 아이템으로 지급하여 사용자들이 게임에서 제공되는 다양한 모드를 즐길 수 있도록 하여 게임에 대한 사용자들의 흥미를 높일 수 있도록 하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 온라인 게임은 네트워크 및 컴퓨터 기술의 발달에 힘입어 최근 온라인 문화 산업의 큰 비중을 차지하고 있는 분야이다. 온라인 게임의 발전에 따라 사용자는 다양한 장르의 온라인 게임을 요구하게 되었고, 현재는 매우 다양한 장르의 온라인 게임이 서비스되고 있다.
- [3] 온라인 게임의 장르와 더불어 온라인 게임의 게임 모드 또한 다양해지고 있다. 온라인 게임의 모드는 먼저 사용자와 게임 환경(여기서 게임 환경은 주로 게임 서비스에서 제공하는 가상의 적으로 게임 서버에서 제공하는 일종의 인공 지능을 나타낸다.)이 경기를 진행하는 싱글 플레이 모드와 복수의 사용자들이 상호 경기를 진행하는 멀티 플레이 모드가 제공될 수 있다. 그리고 싱글 플레이 모드와 멀티 플레이 모드에서도 다시 여러 가지 모드 경기가 제공된다.
- [4] 이러한 여러 모드의 경기 중에는 단시간에 진행되는 단일 경기(match)를 수행하여 목적을 달성하는 게임도 있으며, 게임 자체에 각각의 경기의 구분 없이 계속적으로 주어진 임무를 수행하는 게임도 있다. 또한 복수개의 경기가 연속적으로 주어지고, 복수개의 경기 결과를 종합하여 목적을 달성하는 게임도 있다. 복수개의 경기 결과를 종합하여 목적을 달성하는 게임 중에는 토너먼트(tournament) 형식의 게임 또는 리그(league) 형식의 게임이 있다. 토너먼트 형식의 게임은 각각의 경기 승리한 경우에만 연속되는 다음 경기가 제공되는 방식의 게임 진행 방법으로, 토너먼트에 참여한 캐릭터들 또는 팀들 중 마지막까지 승리한 캐릭터 또는 팀이 우승을 차지한다. 그리고 리그 형식의 게임은 기설정된 복수개의 경기를 모두 수행한 후, 참여한 캐릭터들 또는 팀들 중 가장 높은 승률을 획득한 캐릭터 또는 팀이 우승을 차지한다. 통상적으로 리그전에서는 참여한 모든 캐릭터들 또는 팀들이 서로 최소한 1회씩은 경기를 수행하도록 한다.
- [5] 그러나 온라인 게임이 다양한 모드의 게임을 지원하게 됨에 따라 사용자들은 자신의 게임 성향에 맞는 특정 모드만을 반복하여 수행하는 경우가 늘어나고 있다. 예를 들어, 토너먼트 모드를 즐기는 사용자는 하나의 토너먼트 경기를 수행한 이후에, 또 다시 토너먼트 경기를 수행하는 경향이 높으며, 리그 모드를

즐기는 사용자는 계속적으로 리그 경기만을 수행하는 경향이 높다. 이러한 사용자의 모드 선호도는 복수개의 모드 중 일부 모드에만 사용자가 집중되고 나머지 모드는 사용자가 활용하지 않는 경우도 발생한다. 이렇게 사용자가 특정 모드의 경기만을 즐기는 경우, 사용자들은 다른 모드에 관심을 갖지 않게 되고, 선호하는 모드에서의 경기에 지루함을 느끼게 되면, 해당 게임 자체에 대한 흥미를 잃게 되는 경우가 발생한다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 이에 본 발명은, 특정 모드에서 승리할 경우에 지급되는 보상 아이템을 다른 모드에서 사용할 수 있는 아이템으로 지급하여 사용자들이 게임에서 제공되는 다양한 모드를 즐길 수 있도록 하여 사용자들이 게임에 대한 흥미를 유지할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [7] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법은, 보상 아이템 제공 장치가, 게임에서 제공 가능한 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하고, 상기 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도 하나의 보상 아이템을 저장하는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계; 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블의 적어도 하나의 보상 아이템 각각에 대해 당첨 확률을 설정하는 단계; 사용자의 캐릭터가 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에서 경기에 승리하면, 수행된 상기 모드에 대응하는 상기 보상 아이템 테이블에서 상기 당첨 확률에 따라 상기 적어도 하나의 아이템 중 당첨 아이템을 추천하는 단계; 상기 당첨 아이템을 상기 캐릭터에게 제공하고, 상기 당첨 아이템을 사용할 수 있는 모드인 아이템 표시 모드로 입장할 수 있는 모드 입장 버튼을 포함하는 보상 아이템 제공 화면을 상기 사용자의 사용자 단말에 표시하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 모드 입장 버튼에 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 아이템 표시 모드로 입장하는 단계; 를 포함한다.
- [8] 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계는, 상기 보상 아이템에 대한 정보가 저장되지 않은 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계; 생성된 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 각각 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에 매칭하는 단계; 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 아이템 중 모드 별로 경기 승리 시에 제공될 복수개의 보상 아이템을 선택하여, 상기 모드에 대응하는 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 저장된 상기 복수개의 보상 아이템 중 적어도 하나의 보상 아이템에 대해 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능하도록 상기 보상 아이템의 사용 가능 모드를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

- [9] 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블이 상기 복수개의 보상 아이템 중 적어도 하나의 보상 아이템을 중복하여 포함하는 것이 바람직하다.
- [10] 상기 보상 아이템의 사용 가능 모드를 설정하는 단계는, 상기 중복하여 포함되는 보상 아이템을 서로 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [11] 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각이 상기 보상 아이템을 제공하지 않는 미제공 항목을 포함하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 보상 아이템의 사용 가능 모드를 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 저장된 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계는, 상기 대응하는 모드 이외의 다른 모드가 복수개의 모드인 경우, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각을 상기 복수개의 다른 모드 중 하나의 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 저장된 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 포함한 복수개의 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계는, 상기 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 사용 가능한 기한을 설정하는 단계를 더 구비하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 당첨 확률을 설정하는 단계는, 복수개의 상기 보상 아이템 각각을 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 대해 서로 다른 확률로 설정하는 것이 바람직하다.
- [17] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법은, 보상 아이템 제공 장치가, 게임에서 제공 가능한 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하는 적어도 하나의 보상 아이템을 선택하는 단계; 상기 적어도 하나의 보상 아이템을 상기 대응하는 모드 이외의 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계; 사용자의 캐릭터가 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에서 경기에 승리하면, 상기 모드에 대응하는 적어도 하나의 보상 아이템을 제공하는 단계; 상기 제공된 적어도 하나의 보상 아이템을 사용할 수 있는 모드로 입장할 수 있는 모드 입장 버튼을 상기 사용자의 사용자 단말에 표시하는 단계; 및 상기 모드 입장 버튼이 선택되면, 상기 캐릭터가 상기 보상 아이템을 사용할 수 있는 모드로 입장하는 단계; 를 포함한다.
- [18] 상기 적어도 하나의 보상 아이템을 선택하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각의 가치를 판별하는 단계; 및 판별된 상기 적어도 하나의 보상

아이템 각각의 가치에 따라 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 제공될 개수를 결정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

- [19] 상기 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각을 상기 대응하는 모드 이외의 다른 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [20] 상기 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계는, 상기 대응하는 모드 이외의 다른 모드가 복수개의 모드인 경우, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각을 상기 복수개의 다른 모드 중 하나의 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [21] 상기 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각을 상기 대응하는 모드를 포함한 복수개의 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [22] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법은, 보상 아이템 제공 장치가, 게임에서 제공 가능한 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하고, 상기 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도 하나의 보상 아이템을 저장하는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계; 캐릭터가 획득 가능한 레벨을 복수개의 레벨 구간으로 구분하는 단계; 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블의 적어도 하나의 보상 아이템 각각에 대해 상기 복수개의 레벨 구간에 따라 서로 다른 당첨 확률을 설정하는 단계; 상기 캐릭터가 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에서 경기를 수행하고, 경기에 승리하였다면, 수행된 상기 모드에 대응하는 상기 보상 아이템 테이블에서 상기 당첨 확률에 따라 상기 적어도 하나의 아이템 중 당첨 아이템을 추출하는 단계; 상기 당첨 아이템을 상기 캐릭터에게 제공하고, 상기 당첨 아이템을 사용할 수 있는 모드인 아이템 표시 모드로 입장할 수 있는 모드 입장 버튼을 포함하는 보상 아이템 제공 화면을 상기 사용자의 사용자 단말에 표시하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 모드 입장 버튼에 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 아이템 표시 모드로 입장하는 단계; 를 포함한다.
- [23] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 장치는, 복수개의 캐릭터 정보를 저장하고, 상기 복수개의 캐릭터 중 적어도 하나의 캐릭터의 승리 정보를 전송하는 캐릭터 정보 저장부; 복수개의 모드 각각에 대한 정보를 저장하고, 상기 캐릭터의 승리 정보에 대응하는 모드 정보를 전송하는 모드 판별부; 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하고, 상기 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도 하나의 보상 아이템을 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하며, 상기 모드 정보에 따라 대응하는 상기 보상 아이템 테이블 정보를 전송하는 보상 아이템 설정부; 및 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각의 적어도 하나의 보상 아이템에 대한 당첨 확률을

설정하고, 상기 보상 아이템 테이블 정보를 수신하여 상기 당첨 확률에 따라 상기 적어도 하나의 보상 아이템을 당첨 아이템으로 제공하는 확률 설정부; 를 포함한다.

- [24] 상기 보상 아이템 설정부는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 복수개의 상기 보상 아이템을 저장하고, 상기 보상 아이템을 제공하지 않는 미제공 항목을 더 저장하는 것이 바람직하다.
- [25] 상기 보상 아이템 설정부는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블이 상기 복수개의 보상 아이템 중 적어도 하나의 보상 아이템을 중복하여 포함하고, 상기 중복하여 포함되는 보상 아이템을 서로 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [26] 상기 보상 아이템 설정부는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 저장된 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [27] 상기 보상 아이템 설정부는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 저장된 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 포함한 복수개의 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [28] 상기 보상 아이템 설정부는, 상기 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 사용 가능한 기한을 설정하는 것이 바람직하다.
- [29] 상기 확률 설정부는, 상기 당첨 아이템을 상기 캐릭터 정보 저장부로 전송하고, 상기 당첨 아이템을 사용할 수 있는 모드인 아이템 표시 모드로 입장할 수 있는 모드 입장 버튼을 포함하는 보상 아이템 제공 화면을 상기 사용자의 사용자 단말에 표시하는 하는 것이 바람직하다.
- [30] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 장치는, 레벨 정보를 포함하는 복수개의 캐릭터 정보를 저장하고, 상기 복수개의 캐릭터 각각의 레벨을 기 설정된 레벨 구간에 따라 구분하여, 상기 복수개의 캐릭터 각각에 대한 레벨 구간을 판별하며, 상기 복수개의 캐릭터 중 적어도 하나의 캐릭터의 승리 정보를 전송하는 캐릭터 정보 저장부; 복수개의 모드 각각에 대한 정보를 저장하고, 상기 캐릭터의 승리 정보에 대응하는 모드 정보를 전송하는 모드 판별부; 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하고, 상기 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도 하나의 보상 아이템을 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하며, 상기 모드 정보에 따라 대응하는 상기 보상 아이템 테이블 정보를 전송하는 보상 아이템 설정부; 및 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각의 적어도 하나의 보상 아이템에 대한 당첨 확률을 상기 설정된 레벨 구간에 따라 설정하고, 상기 보상 아이템 테이블 정보 및 상기 캐릭터에 대한 레벨 구간 정보를 수신하여 상기 당첨 확률에 따라 상기 적어도 하나의 보상 아이템을 당첨 아이템으로 제공하는 확률 설정부; 를 포함한다.

발명의 효과

- [31] 본 발명에 의하면, 특정 모드에서 승리할 경우에 지급되는 보상 아이템을 다른 모드에서 사용할 수 있는 아이템으로 지급하여, 다른 모드에 대한 사용자들의 관심과 적응성을 높일 수 있다. 따라서 사용자들이 여러 가지 모드의 경기를 즐길 수 있으므로, 다양한 모드의 경기를 즐길 수 있게 됨에 따라, 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높일 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [32] 도1 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
- [33] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 모드별 보상 아이템 테이블을 생성하는 흐름을 나타낸다.
- [34] 도3 은 본 발명의 일 예에 따른 보상 아이템의 확률을 설정하는 흐름을 나타낸다.
- [35] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 캐릭터 레벨 구간 구분 표를 나타낸다.
- [36] 도5 는 본 발명의 일 예에 따른 보상 아이템 테이블을 나타낸다.
- [37] 도6 은 본 발명에 일 예에 따른 아이템 표시 모드로 입장하는 흐름을 나타낸다.
- [38] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 보상 아이템 제공 화면을 나타낸다.
- [39] 도8 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [40] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [41] 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.
- [42] 또한 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.
- [43] 또한, 본 발명의 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 제 1, 제 2, A, B, (a), (b) 등의 용어를 사용할 수 있다. 이러한 용어는 그 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하기 위한 것일 뿐, 그 용어에 의해 해당 구성 요소의 본질이나 차례 또는 순서 등이 한정되지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.

- [44] 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.
- [45] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 작은 게임의 경우 하나의 게임 서버에 다수의 게임 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원 수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [46] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [47] 본 발명에서 스포츠는, 일반적인 의미의 스포츠를 의미하며, 온라인 게임으로 실행될 수 있는 모든 종목의 스포츠를 의미한다. 예를 들어, 축구, 야구, 농구, 테니스, 배구, 육상, 격투기 종목 등이 포함될 수 있다.
- [48] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
- [49] 도1을 참조하면, 본 발명에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법은 먼저 게임에서 제공 가능한 복수개의 모드 각각에 대한 적어도 하나의 모드별 보상 아이템 테이블을 생성한다(S110). 본 발명에 따른 보상 아이템 제공 장치는 적어도 하나의 모드별 보상 아이템 테이블 각각을 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하여 생성하고, 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각은 대응하는 모드에서 제공될 복수개의 보상 아이템 정보를 포함한다. 또한 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에는 복수개의 보상 아이템뿐만 아니라 보상 아이템을 제공하지 않는 미제공 정보를 함께 저장할 수 있다. 이때 적어도 하나의 모드별 보상 아이템 테이블에 포함된 복수개의 보상 아이템 정보는 현재 모드에서 사용할 수 있는 아이템 뿐만 아니라 다른 모드에서만 사용할 수 있는 아이템도 포함한다. 즉 게임에서 모드 1 및 모드 2의 2가지 모드를 지원하는 경우, 모드 1에서 경기를 승리한 경우에 보상 아이템은 모드 1에서 사용할 수 있는 아이템뿐만 아니라 모드 2에서만 사용할 수 있는 보상 아이템도 제공될 수 있도록 한다. 보상 아이템 테이블에 대한 상세한 설명은 후술한다.
- [50] 적어도 하나의 모드별 보상 아이템 테이블이 생성되면, 보상 아이템 제공 장치는 각 보상 아이템 테이블에 포함된 복수개의 보상 아이템 정보에 보상 아이템 확률을 설정한다(S120). 모드별 보상 아이템 테이블에는 하나의 보상 아이템 정보가 포함되는 것이 아니라 복수개의 보상 아이템 정보가 포함된다. 따라서 특정 캐릭터가 특정 모드의 경기에서 승리한 경우 각각의 모드별 보상 아이템 테이블에 포함된 복수개의 보상 아이템 중 어떠한 보상 아이템을 제공할지 선택해야 한다. 이에 본 발명의 보상 아이템 제공 장치는 제공될 보상 아이템은 확률에 근거하여 선택하도록 설정하며, 이를 위하여 복수개의 보상

아이템 각각에 대한 확률을 설정한다. 이 때 복수개의 보상 아이템 각각의 확률은 동일하게 설정될 수도 있으며, 서로 다르게 설정될 수 있다. 예를 들어 매 경기를 수행할 때 마다, 보상 아이템이 무조건적으로 제공되면, 과도한 아이템이 제공되어 보상 아이템의 가치가 떨어지게 된다. 그러므로, 보상 아이템 테이블에서 미제공에 대한 확률을 높여, 경기에서 승리한 경우에도 보상 아이템을 제공 받지 못할 가능성을 높일 수 있다. 또한 복수개의 보상 아이템 중 게임 상에서 설정된 가치가 높은 아이템이 많이 제공되면, 게임 진행 상의 전체적인 균형성을 깨뜨릴 수 있다. 따라서 보상 아이템 중에서 가치가 높은 아이템에 대해 낮은 확률을 설정할 수 있다.

[51] 복수개의 보상 아이템 각각에 대한 확률이 설정되면, 보상 아이템 제공 장치는 사용자 단말 또는 게임 서버로부터 수신한 모드 선택 신호에 따라 경기 모드를 판별한다(S130). 그리고 판별된 모드에 따라 경기가 진행된다(S140). 여기서 모드는 상기한 바와 같이, 싱글 플레이 모드와 멀티 플레이 모드 각각에서 토너먼트 모드 및 시즌 모드 등의 다양한 모드가 포함될 수 있다. 경기 진행은 사용자 단말과 게임 서버로서 진행될 수 있으며, 보상 아이템 제공 장치는 게임 진행에 따른 아이템 지급 여부를 게임 서버로부터 수신하여 아이템을 제공할 수 있다. 그리고 보상 아이템 제공 장치는 사용자가 운용하는 캐릭터(또는 팀)이 진행된 경기에서 승리하였는지를 판별한다(S150). 경기 승리의 판별은 게임 서버에서 제공되는 경기 결과 정보로부터 판별할 수 있다. 경기 승리 여부를 판별한 결과, 경기를 승리하지 못하였다면, 현재 모드를 그대로 유지한다(S190). 즉 수행된 경기와 동일한 모드가 유지되고, 사용자는 동일한 모드에서 경기를 다시 수행할 수 있다.

[52] 그러나 경기 승리 여부를 판별한 결과, 경기를 승리하였다면, 경기 승리에 대한 보상 아이템을 추천한다(S160). 여기서 추천 대상이 되는 보상 아이템은 수행한 경기의 모드에 대응하는 보상 아이템 테이블에 포함된 보상 아이템들에 대해서만 수행된다. 또한 보상 아이템 추천은 상기한 바와 같이 보상 아이템 테이블에 포함된 복수개의 보상 아이템 각각에 대응하여 설정된 확률에 따라 추천된다.

[53] 설정된 확률에 따라 보상 아이템 테이블에 포함된 복수개의 보상 아이템 중 하나의 보상 아이템이 당첨되면, 당첨 아이템을 경기에 승리한 캐릭터에게 제공하고, 경기에 승리한 캐릭터는 당첨 아이템을 보유하게 된다(S170).

[54] 그리고 보상 아이템 제공 장치는 당첨 아이템을 사용자 단말에 표시하고, 아이템에 표시된 모드로 사용자가 입장할 수 있도록 사용자 단말로 당첨 아이템 표시화면을 제공한다.

[55] 당첨 아이템이 선택되면, 사용자가 어떠한 보상 아이템이 당첨 아이템으로 선택되었는지 확인해야 하므로, 보상 아이템 제공 장치는 사용자 단말로 당첨 아이템 표시화면을 제공하여 당첨 아이템에 대한 상세 정보를 표시한다. 여기서 당첨 아이템은 수행한 경기의 모드와 동일한 모드에서 사용할 수 있는 아이템일

수도 있으나, 수행한 경기와 다른 모드에서 사용할 수 있는 아이템일 수도 있으며, 복수개의 모드에서 사용할 수 있는 아이템일 수도 있다.

- [56] 당첨 아이템이 다른 모드에서 사용할 수 있는 아이템인 경우에, 당첨 아이템 표시 화면에는 당첨 아이템을 사용할 수 있는 모드로 즉시 입장할 수 있는 아이템 모드 입장 버튼 등의 표시를 함께 제공한다. 이에 보상 아이템 제공 장치는 아이템 모드 입장 버튼의 선택 여부에 따라 사용자의 캐릭터가 아이템 표시 모드로 입장하도록 한다(S180).
- [57] 상기한 도1의 보상 아이템 제공 방법은 보상 아이템 제공 장치가 복수개의 모드에 따라 개별적으로 보상 아이템 테이블을 구비하고, 보상 아이템 테이블에 포함된 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 사용 가능한 모드를 설정할 뿐만 아니라, 확률에 따라 보상 아이템을 지급한다.
- [58] 따라서 수행한 경기와 다른 모드에 대한 보상아이템이 지급할 수 있으므로, 사용자는 지급된 보상 아이템에 의해 다른 모드의 경기에 관심을 갖게 된다. 그리고 확률에 따라 보상 아이템을 다르게 제공 받을 수 있으므로, 사용자는 경기 자체의 재미뿐만 아니라, 보상 아이템에 대한 기대를 갖게 되어 게임에 더욱 큰 흥미를 가질 수 있다.
- [59] 상기에서는 보상 아이템을 추첨하여 제공하는 것으로 설명하였으나, 본 발명의 목적이 사용자가 다양한 모드의 경기를 즐기게 하기 위함이므로, 모드 별로 기 설정된 보상 아이템을 경기 승리 시에 무조건적으로 제공하여도 무방하다. 모드별 보상 아이템이 미리 설정되면, 보상 아이템 테이블을 생성하지 않아도 무방하다.
- [60] 또한 상기에서는 매 경기 진행 후 보상 아이템을 추첨하여 제공하는 것으로 설명하였으나, 기설정된 횟수의 경기 진행 시 마다, 또는 다른 기설정된 기준에 따라 보상 아이템을 추첨하여 제공할 수 있다. 예를 들어 경기 진행 모드가 상기한 토너먼트나 리그전 모드인 경우에는 토너먼트 우승 시 또는 리그전 우승 시에 보상 아이템을 추첨하여 제공할 수도 있다.
- [61] 도2는 본 발명의 일 예에 따른 모드별 보상 아이템 테이블을 생성하는 흐름을 나타낸다.
- [62] 도2를 참조하여 도1의 모드별 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계를 상세하게 설명하면, 먼저 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성한다(S111). 여기서 생성된 적어도 하나의 보상 아이템 테이블은 보상 아이템의 정보가 포함되지 않은 빈 테이블 구조의 데이터이다. 이때 생성되는 보상 아이템 테이블의 개수는 게임에서 제공 가능한 모드 개수 이하로 생성되는 것이 바람직하다.
- [63] 적어도 하나의 보상 아이템 테이블이 생성되면, 게임에서 제공되는 모드 들 중 적어도 하나의 모드에 대해 생성된 보상 아이템 테이블을 매칭시킨다(S112). 적어도 하나의 모드와 적어도 하나의 보상 아이템을 매칭시키는 것은 본 발명의 보상 아이템 제공 방법이 각각의 모드에 대해 서로 다른 보상 아이템을 제공할

수 있기 때문이다.

- [64] 이후 모드에 매칭된 보상 아이템 테이블에 포함될 복수개의 보상 아이템을 선택한다(S113). 보상 아이템 테이블에 포함될 복수개의 보상 아이템은 동일한 아이템이 반복적으로 포함될 수 있다. 즉 아이템 A 라는 동일한 아이템이 보상 아이템 테이블에 2회 이상 반복적으로 포함되어도 무방하다.
- [65] 복수개의 보상 아이템이 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 포함되도록 선택되면, 보상 아이템 테이블에 포함될 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 사용 모드를 설정한다(S114). 이때 보상 아이템 제공 장치는 복수개의 보상 아이템 각각에 대한 사용 모드를 수행한 경기의 모드와 동일한 모드로 설정할 수도 있으며, 수행한 경기와 다른 모드로 설정할 수도 있다. 또한 여러 모드에서 사용 가능하도록 설정 될 수도 있다. 그리고 보상 아이템 테이블에서 동일한 보상 아이템이 복수 횟수로 포함되어 있다면, 복수 횟수로 포함된 동일 아이템은 각각 서로 다른 모드에서 사용되도록 설정한다.
- [66] 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 사용 모드가 설정되면, 당첨 시에 지급할 보상 아이템 각각에 대한 개수를 설정한다(S115). 게임에서 제공하는 복수개의 아이템은 각각이 제공하는 기능에 따라 서로 다른 가치를 가질 수 있다. 그리고 서로 다른 가치를 갖는 아이템들 중 매우 낮은 가치의 아이템을 보상 아이템으로 1개만 지급하는 것은 사용자들에게 보상 아이템에 대한 실망감을 줄 수 있다. 이에 아이템의 가치나 종류에 따라서는 복수개의 동일한 아이템을 보상 아이템으로 제공할 수 있다. 그러므로 보상 아이템 제공 장치는 보상 아이템 각각에 대한 제공 개수를 설정한다.
- [67] 그리고 보상 아이템 제공 장치는 보상 아이템에 사용 기한이 설정한다(S116). 보상 아이템 제공 장치가 보상 아이템에 대해 사용 기한을 설정하는지 여부는 보상 아이템 제공 장치의 선택 사항으로서, 보상 아이템에 대한 사용 기한을 설정하지 않아도 무방하다. 그러나 본 발명에서는 사용자가 다른 모드의 경기를 수행해 볼 것을 권장하기 위해 보상 아이템을 제공하므로, 사용자가 가능한 빠른 시간 내에 다른 모드의 경기를 즐기도록 사용 기한을 설정할 수 있다. 또한 상기에서는 특정 모드에서 수행하는 매 경기마다 보상 아이템을 추첨하는 것으로 설명하였다. 그러나 게임의 종류에 따라 수행하는 경기의 수가 많은 게임이 있다. 이러한 게임에서 매 경기마다 보상 아이템을 추첨하여 제공하게 되면, 각 사용자들이 운용하는 캐릭터가 보유한 아이템의 개수가 증가하게 되고, 이는 캐릭터들의 아이템 사용 여부에 따라서 캐릭터 정보나 아이템 정보를 저장하기 위한 대용량의 저장 공간을 필요로 하게 된다. 즉 게임 서버나 보상 아이템 제공 장치에 부하로서 작용할 수 있다. 특히 본 발명에서는 사용자가 수행하지 않은 다른 모드에서 사용할 수 있는 보상 아이템을 제공한다. 그러나 사용자가 이러한 보상 아이템에도 불구하고 자신이 선호하는 모드에서만 경기를 즐기는 경우에, 제공된 보상 아이템 중 다른 모드에서 사용 가능한 보상 아이템은 불필요하게 데이터 저장 공간을 차지하게 된다. 따라서 이러한 문제를

방지하기 위하여 보상 아이템에 대한 사용 기한을 설정하는 것이 바람직하다. 이때 보상 아이템 제공 장치는 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 서로 다른 사용 기한을 설정할 수 있다.

- [68] 보상 아이템에 대한 사용 기한 설정까지 완료되면, 도1에 도시된 보상 아이템 확률 설정 단계(S120)를 수행한다.
- [69] 도3은 본 발명의 일 예에 따른 보상 아이템의 확률을 설정하는 흐름을 나타낸다.
- [70] 도3에서, 보상 아이템의 확률을 설정하는 단계는 먼저 캐릭터 레벨 구간을 설정한다(S121). 여기서 캐릭터의 레벨 구간을 설정하는 이유는 각 캐릭터의 레벨에 따라 서로 다른 확률로 보상 아이템을 지급할 수 있도록 하기 위함이다. 그리고 캐릭터 레벨 구간이 설정되면, 설정된 캐릭터 레벨 구간별로 보상 아이템 당첨 확률을 서로 다르게 설정한다(S122).
- [71] 대부분의 온라인 게임은 레벨 제도를 도입하고 있으며, 기설정된 기준에 따라 각 캐릭터의 레벨을 설정한다. 일반적으로 높은 레벨을 갖는 캐릭터는 낮은 레벨을 갖는 캐릭터보다 경기에서 승리할 가능성이 높다. 이는 높은 레벨의 캐릭터를 운용하는 사용자가 기본적으로 게임에 대해 더 숙련된 사용자로 볼 수 있기 때문이기도 하며, 레벨에 따른 캐릭터의 능력치가 향상되어 있기 때문이기도 하다. 그러므로 높은 레벨의 캐릭터는 낮은 레벨의 캐릭터에 비해 상대적으로 경기 승률이 높게 나타난다. 따라서 높은 레벨의 캐릭터가 경기 승리 후 보상 아이템을 제공받게 될 횟수가 낮은 레벨의 캐릭터에 비해 상대적으로 많다. 이에 본 발명에서는 높은 레벨의 캐릭터와 낮은 레벨의 캐릭터가 제공 받을 수 있는 보상 아이템에 대한 확률을 조절하여 가급적 공평하게 보상 아이템이 제공 될 수 있도록 한다.
- [72] 도4는 본 발명의 일 예에 따른 캐릭터 레벨 구간 구분 표를 나타낸다.
- [73] 도4에서는 일례로 캐릭터 레벨 구간을 제1 내지 제3 레벨 구간의 3개의 구간으로 구분하였다. 캐릭터의 레벨은 게임에 따라서 다양한 범위로 설정될 수 있으나, 본 발명에서는 최대 레벨이 99레벨인 것으로 가정한다. 도5에서 제1 레벨 구간은 1~30레벨이 포함되며, 제2 레벨 구간은 31~80레벨이 포함된다. 그리고 제3 레벨 구간은 88~99레벨이 포함된다. 레벨 68의 캐릭터가 경기에서 승리하면 보상 아이템 제공 장치는 도4의 캐릭터 레벨 구간 구분 표에 68레벨이 포함되는 구간을 검색하고, 검색된 제2 레벨 구간을 선택한다. 그리고 제2 레벨 구간에 대해 설정된 확률에 따라 보상 아이템을 추천한다. 레벨 구간의 개수 및 각 레벨 구간에 포함되는 캐릭터의 레벨은 다양하게 설정될 수 있다.
- [74] 도5는 본 발명의 일 예에 따른 보상 아이템 테이블을 나타낸다.
- [75] 도5에서는 일례로 2개의 모드에 대한 보상 아이템 테이블을 도시하였다. 먼저 모드1에 대한 보상 아이템 테이블(a)를 살펴보면, 보상 아이템 테이블은 아이템 명, 사용 모드, 개수, 제1 내지 제3 레벨 획득 확률의 6개 필드(field)를 구비한다.
- [76] 아이템 명은 보상 아이템 각각에 대한 명칭을 기술하는 필드이며, 사용 모드는

각각의 보상 아이템이 사용될 수 있는 모드를 설정하는 필드이다. 그리고 개수는 당첨 시 지급되는 보상 아이템 각각의 개수를 설정하는 필드이다. 제1 내지 제3 레벨 획득 확률은 보상 지급 대상이 되는 캐릭터의 레벨에 따른 복수개의 보상 아이템 각각의 당첨 확률을 설정하는 필드로서, 도5에서는 도4에 도시된 구분된 캐릭터 레벨 구간 구분 표를 기초로 하여, 3개의 캐릭터 레벨 구간에 대응하는 제1 내지 제3 레벨 획득 확률을 설정하였다. 그러나 레벨 획득 확률의 개수는 캐릭터 레벨 구간 구분의 개수에 대응하여 조절될 수 있다.

[77] 도5의 보상 아이템 테이블(a)에서 제공될 수 있는 보상 아이템은 보상 아이템 A ~ 보상 아이템 K 까지 11개이고, 각각의 보상 아이템의 사용 가능한 모드가 사용 모드 필드에 기재되어 있다. 보상 아이템 테이블(a)에서 보상 아이템 A 내지 보상 아이템 K는 모두 모드 2에서 사용할 수 있으며, 특히 보상 아이템 E와 보상 아이템 G는 모드 1에서도 함께 사용할 수 있도록 설정되어 있다. 여기서 중요한 것은 보상 아이템 테이블(a)가 모드 1에 대한 보상 아이템 테이블이란 것이다. 보상 아이템 테이블(a)가 모드 1에 대한 보상 아이템 테이블이므로 보상 아이템 테이블(a)에 포함된 보상 아이템 A ~ 보상 아이템 K은 모두 모드 1에서 수행한 경기에 대한 보상으로 주어지는 아이템이다. 그럼에도 불구하고, 도5에서 도시된 바와 같이, 11개의 보상 아이템 중 보상 아이템 A ~ 보상 아이템 D, 보상 아이템 F, 보상 아이템 H ~ 보상 아이템 K이 모드 2에서만 사용 가능한 보상 아이템이다. 즉 11개의 보상 아이템 중 현재 경기를 수행한 모드인 모드 1에서 사용 가능한 아이템은 보상 아이템 E와 보상 아이템 G로서 2개뿐이며, 이 두 개의 보상 아이템도 모드 1과 모드 2에서 공통으로 사용 가능한 보상 아이템이다. 즉 캐릭터가 모드 1에서 경기를 수행하여 보상 아이템을 획득하더라도 대부분의 보상 아이템이 모드 2에서 사용하도록 설정되어 있다. 이에 따라 사용자는 모드 2에서 수행할 수 있는 경기에 대해 관심을 가질 수 있다.

[78] 한편 상기한 바와 같이, 보상 아이템이 너무 많이 제공되는 경우에는 게임의 균형이 깨어질 수 있을 뿐만 아니라, 아이템 자체의 가치를 떨어뜨리는 결과를 초래할 수 있다. 이를 위하여 보상 아이템이 제공되지 않는 경우를 설정할 수 있으며, 이렇게 보상 아이템이 제공되지 않는 경우는 아이템 명에 미제공으로 표시된다. 미제공은 보상 아이템을 제공하지 않는 것이므로 사용 모드는 없음으로 표시된다. 이러한 모드 표시는 게임의 설정에 따라서 다양하게 조절될 수 있다.

[79] 그리고 보상 아이템 테이블(a)에서 개수 필드는 미제공을 제외하고 모두 1개씩의 보상 아이템이 제공되도록 설정되어 있다. 미제공은 아이템을 제공하지 않으므로, 개수가 0으로 설정된다.

[80] 제1 레벨 획득 확률 내지 제3 레벨 획득 확률 필드는 복수개의 보상 아이템 각각에 대한 당첨 확률이 설정되지만, 동일한 하나의 보상 아이템에 대해서도, 제1 레벨 획득 확률 내지 제3 레벨 획득 확률이 서로 다르게 설정될 수 있다.

동일한 보상 아이템에 대해서도, 제1 레벨 획득 확률 내지 제3 레벨 획득 확률이 서로 다르게 설정될 수 있으므로, 보상 아이템 제공 장치는 캐릭터의 레벨 별로 다른 확률로 보상 아이템이 당첨 될 수 있도록 할 수 있으며, 특정 보상 아이템은 당첨 확률을 0으로 설정하여 당첨되지 않도록 할 수 있다. 예를 들어 보상 아이템 D는 제3 레벨 획득 확률이 0으로 설정되어 있으므로, 레벨이 80~99에 해당하는 제1 레벨 구간의 캐릭터는 보상 아이템 D를 제공 받을 수 없다. 그에 비하여, 보상 아이템 C는 제2 레벨 획득 확률 보다 제3 레벨 획득 확률이 더 높다. 즉 사용자의 레벨에 대응하여 보상 아이템의 당첨 확률을 조절할 수 있다는 것을 의미한다.

- [81] 캐릭터의 레벨에 따라, 특히 고 레벨의 사용자들에게 일부 보상 아이템은 사용의 의미가 없을 수 있다. 즉 캐릭터의 레벨이 높기 때문에 보상 아이템이 제공하는 기능이 캐릭터의 능력치 등에 미치는 영향이 저 레벨의 캐릭터에 비해 상대적으로 매우 낮을 수 있다. 이런 보상 아이템들을 고 레벨의 캐릭터에게 제공하는 것은 무의미한 일이며, 따라서 획득 확률을 0로 설정하여 고 레벨의 캐릭터가 제공 받지 못하도록 할 수 있다. 그에 비해, 높은 가치의 보상 아이템을 고 레벨 사용자에게 대해 획득 확률을 높게 설정하여, 고 레벨 캐릭터의 사용자가 다른 모드의 게임에 관심을 갖도록 할 수 있다.
- [82] 한편 미제공에 대한 확률은 보상 아이템을 제공하지 않는 경우에 대한 확률로서, 미제공에 대한 확률이 설정되지 않은 상태에서 보상 아이템들(보상 아이템 A ~ 보상 아이템 K)에 대한 확률의 합이 100%가 되지 않으면, 보상 아이템 제공 장치가 보상 아이템 추천 중에 오작동을 할 수 있다. 이러한 문제를 방지하기 위하여 미제공 확률이 설정되어야 한다. 그리고 가급적 낮은 레벨의 캐릭터가 높은 레벨의 캐릭터에 비해 상대적으로 많은 보상 아이템을 지급 받을 수 있도록 제1 레벨 획득 확률로부터 제3 레벨 획득 확률로 갈수록 미제공에 대한 확률을 높게 설정하는 것이 바람직하다. 그리고 미제공을 포함한 복수개의 보상 아이템(보상 아이템 A ~ 보상 아이템 K)의 레벨별 획득 확률의 합은 100%가 되도록 설정되어야 한다. 이는 상기한 바와 같이 보상 아이템 제공 장치의 오작동을 방지하기 위함이다.
- [83] 그러나 만일 매 추천 시 마다 적어도 하나의 보상 아이템이 당첨되도록 설정하고 싶다면, 미제공을 제외하고, 나머지 복수개의 보상 아이템 복수개의 보상 아이템(보상 아이템 A ~ 보상 아이템 K)의 레벨별 획득 확률의 합이 100%가 되도록 설정되어야 한다.
- [84] 한편 모드2에 대한 보상 아이템 테이블(b)를 살펴보면, 모드2에 대한 보상 아이템 테이블(b) 또한 모드1에 대한 보상 아이템 테이블(a)과 동일하게 아이템 명, 사용 모드, 개수, 제1 내지 제3 레벨 획득 확률의 6개 필드(field)를 구비한다.
- [85] 보상 아이템 테이블(b)에서 제공될 수 있는 보상 아이템은 보상 아이템 G ~ 보상 아이템 M 까지 7개이고, 이중 4개의 보상 아이템(보상 아이템 I ~ 보상 아이템 L)은 각각 2회씩 중복되어 있다.

- [86] 보상아이템 테이블(b)에서 보상아이템 G는 모드 1 및 모드 2에서 함께 사용할 수 있도록 설정되어 있으며, 보상아이템 H는 모드 1에서만 사용할 수 있도록 설정되어 있다. 그러나 2회씩 중복된 보상아이템(보상아이템 I~보상아이템 L)은 상단에 기재된 보상아이템이 모드 1에서만 사용할 수 있도록 설정되어 있으며, 하단에 기재된 보상아이템이 모드 2에서만 사용할 수 있도록 설정되어 있다. 즉 중복된 보상아이템들은 각각 서로 다른 모드에서만 사용할 수 있도록 구분되어 있다. 이는 동일 보상아이템이라도 사용 가능한 모드가 구분되면, 개별적인 보상아이템으로 구분할 수 있기 때문이다.
- [87] 그리고 모드 2에서는 미제공에 대한 제1 레벨 획득 확률이 모드 1에서의 미제공에 대한 제1 레벨 확률 보다 높다. 이는 제2 모드 시에 제1 레벨 구간의 캐릭터들이 보상아이템을 제공 받지 못할 확률이 더 높다는 것을 의미한다. 그리고 이러한 모드에 따른 확률의 차이는 기설정된 각 모드별 경기의 난이도에 의해 설정될 수 있다.
- [88] 도5에서는 설명의 편의를 위하여 게임에서 제공하는 모드가 2가지인 것으로 가정하여 설명하였으나, 게임에서 제공하는 모드는 2개 이상 복수개로 설정될 수 있다.
- [89] 도6은 본 발명에 일 예에 따른 아이템 표시 모드로 입장하는 흐름을 나타낸다.
- [90] 도6에서 아이템 표시 모드로 입장하는 단계는 먼저 제공된 보상아이템이 게임이 수행된 모드가 아닌 다른 모드에서만 사용 가능한 보상아이템인지 판별한다(S181).
- [91] 보상아이템이 다른 모드에서 사용할 수 있는 보상아이템이 아닌 경우에는 사용 가능한 모드가 현재 모드와 동일한 모드이므로, 사용 가능 모드를 별도로 표시할 필요가 없다. 따라서 보상아이템의 상세 설명만을 사용자 단말에 표시한다(S182). 이후 다시 도1의 경기 모드를 판별 단계(S130)부터 수행한다.
- [92] 그러나 제공받은 보상아이템이 다른 모드에서 사용 가능한 아이템이면, 보상아이템의 상세한 설명과 더불어 사용 가능한 모드를 사용자 단말에 표시한다(S183). 사용 가능한 모드는 단순히 사용 가능한 모드를 통지하기 위해 표시될 수도 있으나, 사용자가 다른 모드를 손쉽게 입장할 수 있도록 사용 가능 모드로 곧바로 입장 가능한 버튼 등을 함께 사용자 단말에 표시할 수 있다. 따라서 사용자는 보상아이템이 사용 가능한 모드로 곧바로 입장할 수 있다.
- [93] 이에 보상아이템 제공 장치는 사용자 단말로부터 모드 입장 버튼 신호가 수신되는지에 따라 사용자가 보상아이템에 표시된 모드로 입장하는지 여부를 판별한다(S184). 보상아이템 제공 장치는 사용자 단말로부터 모드 입장 버튼 신호를 수신하고, 모드 입장 버튼 신호에 응답하여 해당 모드 활성화 신호를 게임 서버로 제공하여, 사용자 단말에 보상아이템 표시 모드의 메인 화면이 표시되도록 한다(S185). 즉 사용자가 곧바로 보상아이템에 표시된 보상아이템 사용가능 모드로 입장할 수 있도록 한다. 그러나 사용자 단말로부터 모드 입장 버튼 신호가 수신되지 않으면, 현재 모드가 그대로 유지되며, 다시 도1의 경기

- 모드를 판별 단계(S130)부터 수행한다.
- [94] 보상아이템에 표시된 모드의 메인 화면을 표시하면, 사용자 단말로부터 경기 시작 신호가 수신하여 경기 시작 여부를 판별한다. 경기를 시작하면, 도1의 경기 진행 단계(S140)를 수행하고, 경기를 시작하지 않으면, 종료한다.
- [95] 도7은 본 발명의 일 예에 따른 보상아이템 제공 화면을 나타낸다.
- [96] 도7의 보상아이템 제공 화면은 사용자 단말에 표시되는 화면으로서 먼저 어떤 보상아이템이 당첨되었는지 여부와 함께 당첨 보상아이템의 기본 정보와 당첨 보상아이템의 상세 설명을 표시한다. 이는 일반적인 아이템 제공 화면과 동일한 구성이다.
- [97] 그러나 도7의 보상아이템 제공 화면은 당첨 보상아이템을 사용할 수 있는 모드에 대해 함께 표시한다. 도7에서 당첨 보상아이템인 보상아이템 H는 모드 2에서 사용 가능한 보상아이템으로 표시되어 있다. 또한 모드 2에서 사용 가능한 보상아이템 H를 즉시 이용할 수 있도록 모드 입장 버튼(MSB)인 모드 2 입장 버튼을 제공한다. 즉 사용자는 제공 받은 당첨 보상아이템을 즉시 사용하기 위하여 모드 2 입장 버튼(MSB)을 선택하여, 곧바로 모드 2로 입장할 수 있다. 그러나 현재 모드를 그대로 유지하기 위해서는 확인 버튼(CM)을 선택하여 보상아이템 제공 화면이 닫히도록 할 수 있다.
- [98] 도8은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 보상아이템 제공 장치의 블록도이다.
- [99] 도8을 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 보상아이템 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 보상아이템 제공 장치(400)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.
- [100] 게임 서버(300)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n)에게 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅, 동호회, 쇼핑몰 등의 여러 서비스를 제공한다. 도8에서는 다수의 사용자들이 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 서버(300)에 접속하는 것으로 도시하였으나, 컴퓨터 이외에 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용될 수 있다.
- [101] 또한 본 발명에서 게임 서버(300)는 사용자가 게임 조건을 선택할 수 있는 게임 입장 화면을 제공한다.
- [102] 사용자가 웹 페이지를 통해 게임에 입장하면, 게임 서버(300)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 게임 클라이언트를 구동시키고, 구동된 게임 클라이언트에 의해 사용자 단말(101 ~ 10n)이 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속된다. 여기서는 게임 클라이언트는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지 않은 경우에는 게임

서버(300)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 게임 클라이언트를 설치할 수 있도록 제어한다.

- [103] 또한 게임 서버(300)는 게임을 제어하기 위한 게임별 로직을 저장하는 게임 데이터베이스(미도시)를 구비할 수 있다. 여기서, 게임 로직이란 게임에서 정해진 규칙에 따라 게임을 자동으로 진행하도록 특정된 규칙들을 나타내는 것으로, 게임 상의 일련의 진행 과정을 나타내는 것을 의미한다.
- [104] 보상 아이템 제공 장치(400)는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하고, 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 보상 아이템 정보를 저장하고, 보상 아이템의 당첨 확률을 설정하는 아이템 설정부(410)와 복수개의 캐릭터 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(420) 및 토너먼트, 리그전 등의 게임 모드를 판별하는 모드 판별부(430)를 구비한다.
- [105] 아이템 설정부(410)는 각각 복수개의 보상 아이템 정보를 저장하는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 구비하는 보상 아이템 설정부(411)와 복수개의 보상 아이템 각각에 대한 당첨 확률을 설정하는 확률 설정부(412)를 구비한다.
- [106] 보상 아이템 제공 장치(400)는 먼저 보상 아이템 설정부(411)에서 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하고, 생성된 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 게임 서버에서 제공 가능한 게임 모드에 매칭한다. 즉 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각은 게임 상에서 제공되는 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하여 생성된다. 그리고 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 포함될 보상 아이템을 선택하여, 대응하는 보상 아이템 테이블에 저장한다. 여기서 보상 아이템 설정부(411)는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 보상 아이템을 제공하지 않는 미제공 정보를 함께 저장할 수 있다. 또한 보상 아이템 설정부(411)는 모드 판별부로부터 게임 상에서 제공하는 각종 모드에 대한 정보를 수신하여 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 사용할 수 있는 모드를 설정한다.
- [107] 그리고 보상 아이템 설정부(411)는 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 한번에 제공하는 아이템의 개수를 설정한다.
- [108] 보상 아이템 설정부(411)에서 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 설정하면, 확률 설정부(412)는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 저장된 복수개의 보상 아이템에 대해 당첨 확률을 설정한다. 확률 설정부(412)는 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 단일한 당첨 확률을 설정할 수도 있으나, 캐릭터 정보 저장부(420)로부터 게임 상에서 제공하는 캐릭터의 레벨을 구간 별로 구분한 적어도 하나의 레벨 구간 설정을 수신하여, 적어도 하나의 레벨 구간 각각에 대해 서로 다른 보상 아이템 당첨 확률을 설정할 수 있다. 또한 확률 설정부는 복수개의 보상 아이템의 당첨 확률의 합이 100%가 되지 않는 경우에, 미제공에 대한 확률을 100%에서 복수개의 보상 아이템의 당첨 확률의 합을 제어하여 설정하여 추첨 시에 오류가 발생하는 것을 방지한다.
- [109] 또한 확률 설정부(412)는 캐릭터의 레벨에 대응하여 설정된 확률에 따라 특정

캐릭터가 경기 승리 시에, 승리한 경기의 모드에 대응하는 보상 아이템 테이블의 보상 아이템을 추천한다.

- [110] 캐릭터 정보 저장부(420)는 복수개의 캐릭터 정보를 저장하고, 각 캐릭터의 레벨 및 경기의 승리 여부를 판별하여, 확률 설정부(412)로 제공하고, 확률 설정부(412)에 의해 당첨된 보상 아이템 그룹에 대한 정보를 보상 아이템 설정부(411)로부터 수신하여 캐릭터의 아이템 보유 정보에 보상 아이템 그룹에 포함된 보상 아이템들을 포함한다.
- [111] 모드 판별부(430)는 게임에서 제공 가능한 모드의 종류를 보상 아이템 설정부(411)로 제공하여 적어도 하나의 보상 아이템 테이블과 모드를 매칭시키고, 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각의 복수개의 아이템들의 사용 모드를 제공한다. 그리고 캐릭터가 승리한 게임의 모드를 판별하여, 보상 아이템 설정부(411)가 모드에 매칭된 보상 아이템 테이블을 확률 설정부(412)로 제공하도록 한다.
- [112] 도8 에서 보상 아이템 제공 장치(400)는 게임 서버(300)과 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버(300)에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다. 또한 상기에서는 캐릭터를 중심으로 설명하였으나, 사용자가 복수개의 캐릭터를 구비하는 팀을 운용하는 게임에서는 팀도 동일하게 적용된다.
- [113] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법 및 장치는, 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말에 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 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [114] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [115] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 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.
- [116] 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.

- [117] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.
- [118] 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.
- [119] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 장치 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.
- [120] 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.
- [121] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 장치에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 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.
- [122] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 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.
- [123] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 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 단말 등의 모바일 단말을 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.
- [124] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는

컴퓨터가 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말에 설치될 수도 있다.

- [125] 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 하나 이상으로 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.
- [126] 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.
- [127] 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.

[128]

청구범위

[청구항 1]

보상 아이템 제공 장치가,
 게임에서 제공 가능한 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하고,
 상기 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도
 하나의 보상 아이템을 저장하는 적어도 하나의 보상 아이템
 테이블을 생성하는 단계;
 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블의 적어도 하나의 보상
 아이템 각각에 대해 당첨 확률을 설정하는 단계;
 사용자의 캐릭터가 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에서
 경기에 승리하면, 수행된 상기 모드에 대응하는 상기 보상 아이템
 테이블에서 상기 당첨 확률에 따라 상기 적어도 하나의 아이템 중
 당첨 아이템을 추첨하는 단계;
 상기 당첨 아이템을 상기 캐릭터에게 제공하고, 상기 당첨
 아이템을 사용할 수 있는 모드인 아이템 표시 모드로 입장할 수
 있는 모드 입장 버튼을 포함하는 보상 아이템 제공 화면을 상기
 사용자의 사용자 단말에 표시하는 단계; 및
 상기 사용자 단말로부터 상기 모드 입장 버튼에 대한 선택 입력을
 수신 시, 상기 아이템 표시 모드로 입장하는 단계; 를 포함하는
 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 2]

제1 항에 있어서,
 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계는,
 상기 보상 아이템에 대한 정보가 저장되지 않은 상기 적어도
 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계;
 생성된 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 각각 상기
 복수개의 모드 중 하나의 모드에 매칭하는 단계;
 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 아이템 중 모드 별로 경기
 승리 시에 제공될 복수개의 보상 아이템을 선택하여, 상기 모드에
 대응하는 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하는
 단계; 및
 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 저장된 상기
 복수개의 보상 아이템 중 적어도 하나의 보상 아이템에 대해 상기
 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서
 사용 가능하도록 상기 보상 아이템의 사용 가능 모드를 설정하는
 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템
 제공 방법.

[청구항 3]

제2 항에 있어서,
 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하는 단계는,

상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블이 상기 복수개의 보상 아이템 중 적어도 하나의 보상 아이템을 중복하여 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 4]

제3 항에 있어서,

상기 보상 아이템의 사용 가능 모드를 설정하는 단계는, 상기 중복하여 포함되는 보상 아이템을 서로 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 5]

제2 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각이 상기 보상 아이템을 제공하지 않는 미제공 항목을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 6]

제2 항에 있어서,

상기 보상 아이템의 사용 가능 모드를 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 저장된 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 7]

제6 항에 있어서,

상기 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계는, 상기 대응하는 모드 이외의 다른 모드가 복수개의 모드인 경우, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각을 상기 복수개의 다른 모드 중 하나의 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 8]

제2 항에 있어서,

상기 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 저장된 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 포함한 복수개의 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 9]

제2 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하는 단계는, 상기 복수개의 보상 아이템 각각에 대해 사용 가능한 기한을 설정하는 단계를 더 구비하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.

[청구항 10]

제1 항에 있어서,

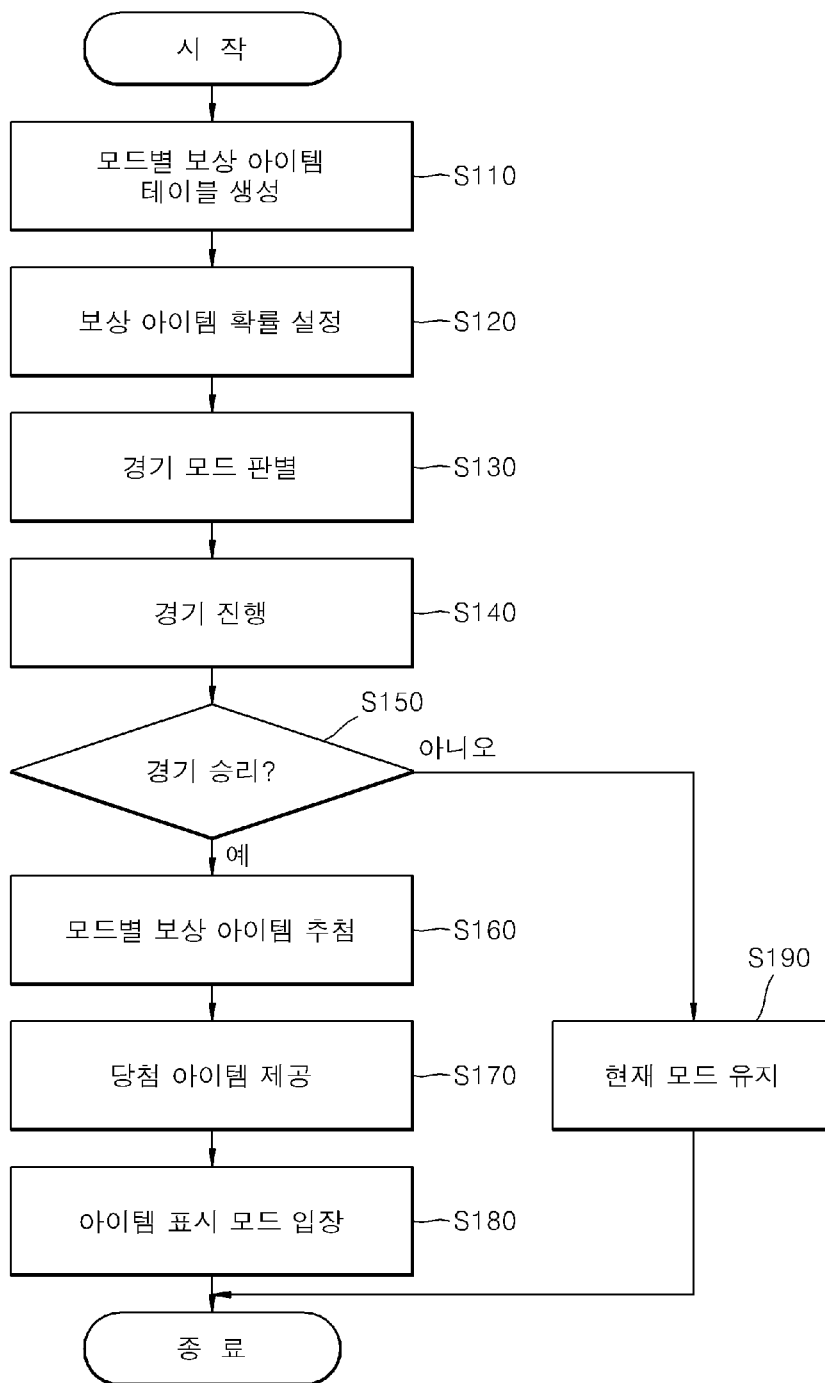
상기 당첨 확률을 설정하는 단계는,

- 복수개의 상기 보상 아이템 각각을 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 대해 서로 다른 확률로 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 방법.
- [청구항 11] 복수개의 캐릭터 정보를 저장하고, 상기 복수개의 캐릭터 중 적어도 하나의 캐릭터의 승리 정보를 전송하는 캐릭터 정보 저장부;
복수개의 모드 각각에 대한 정보를 저장하고, 상기 캐릭터의 승리 정보에 대응하는 모드 정보를 전송하는 모드 판별부;
상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하는 적어도 하나의 보상 아이템 테이블을 생성하고, 상기 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도 하나의 보상 아이템을 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블에 저장하며, 상기 모드 정보에 따라 대응하는 상기 보상 아이템 테이블 정보를 전송하는 보상 아이템 설정부; 및
상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각의 적어도 하나의 보상 아이템에 대한 당첨 확률을 설정하고, 상기 보상 아이템 테이블 정보를 수신하여 상기 당첨 확률에 따라 상기 적어도 하나의 보상 아이템을 당첨 아이템으로 제공하는 확률 설정부; 를 포함하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 장치.
- [청구항 12] 제11 항에 있어서,
상기 보상 아이템 설정부는,
상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블 각각에 복수개의 상기 보상 아이템을 저장하고, 상기 보상 아이템을 제공하지 않는 미제공 항목을 더 저장하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 장치.
- [청구항 13] 제12 항에 있어서,
상기 보상 아이템 설정부는,
상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블이 상기 복수개의 보상 아이템 중 적어도 하나의 보상 아이템을 중복하여 포함하고, 상기 중복하여 포함되는 보상 아이템을 서로 다른 모드에서 사용 가능하도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 장치.
- [청구항 14] 제12 항에 있어서,
상기 보상 아이템 설정부는,
상기 적어도 하나의 보상 아이템 각각이 저장된 상기 보상 아이템 테이블이 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서만 사용 가능하도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 보상 아이템 제공 장치.

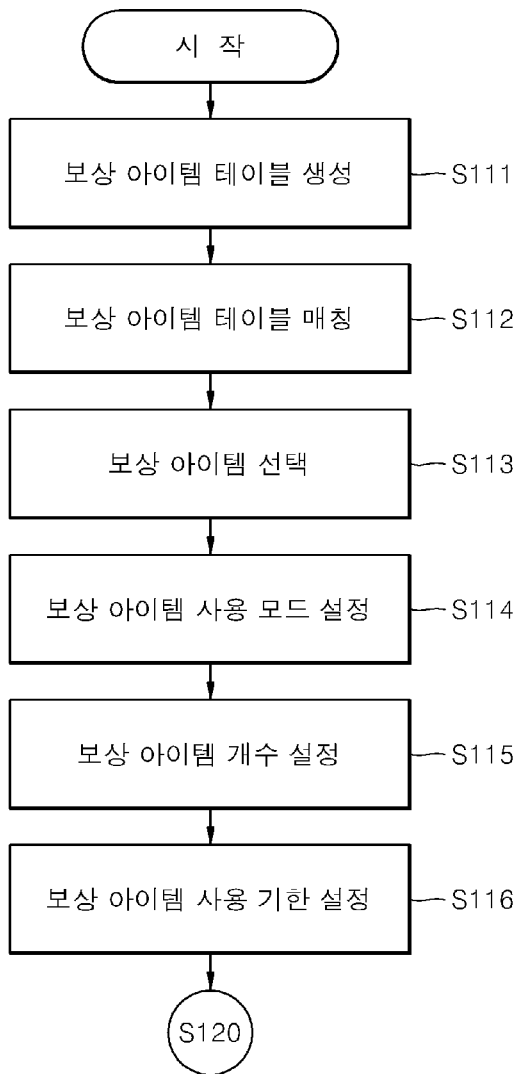
[청구항 15]

보상 아이템 제공 장치가,
 게임에서 제공 가능한 복수개의 모드 중 하나의 모드에 대응하고,
 상기 대응하는 모드를 제외한 다른 모드에서 사용 가능한 적어도
 하나의 보상 아이템을 저장하는 적어도 하나의 보상 아이템
 테이블을 생성하는 단계;
 상기 적어도 하나의 보상 아이템 테이블의 적어도 하나의 보상
 아이템 각각에 대해 당첨 확률을 설정하는 단계;
 사용자의 캐릭터가 상기 복수개의 모드 중 하나의 모드에서
 경기에 승리하면, 수행된 상기 모드에 대응하는 상기 보상 아이템
 테이블에서 상기 당첨 확률에 따라 상기 적어도 하나의 아이템 중
 당첨 아이템을 추첨하는 단계;
 상기 당첨 아이템을 상기 캐릭터에게 제공하고, 상기 당첨
 아이템을 사용할 수 있는 모드인 아이템 표시 모드로 입장할 수
 있는 모드 입장 버튼을 포함하는 보상 아이템 제공 화면을 상기
 사용자의 사용자 단말에 표시하는 단계; 및
 상기 사용자 단말로부터 상기 모드 입장 버튼에 대한 입력을 수신
 시, 상기 아이템 표시 모드로 입장하는 단계; 를 포함하는 온라인
 게임의 보상 아이템 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이
 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

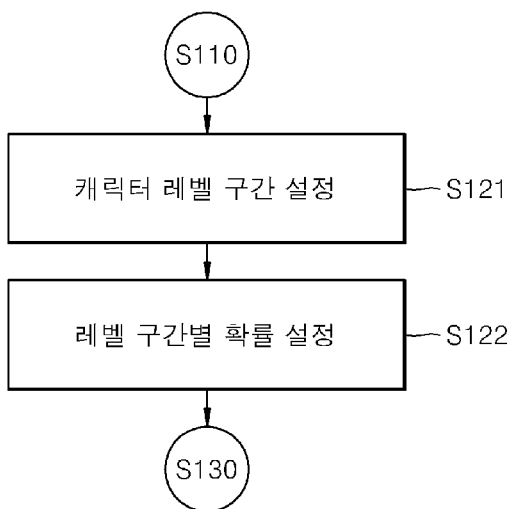
[Fig. 1]



[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]

캐릭터 레벨 구간 구분	레벨 범위
제 1 레벨 구간	1 ~ 30
제 2 레벨 구간	31 ~ 80
제 3 레벨 구간	80 ~ 99

[Fig. 5]

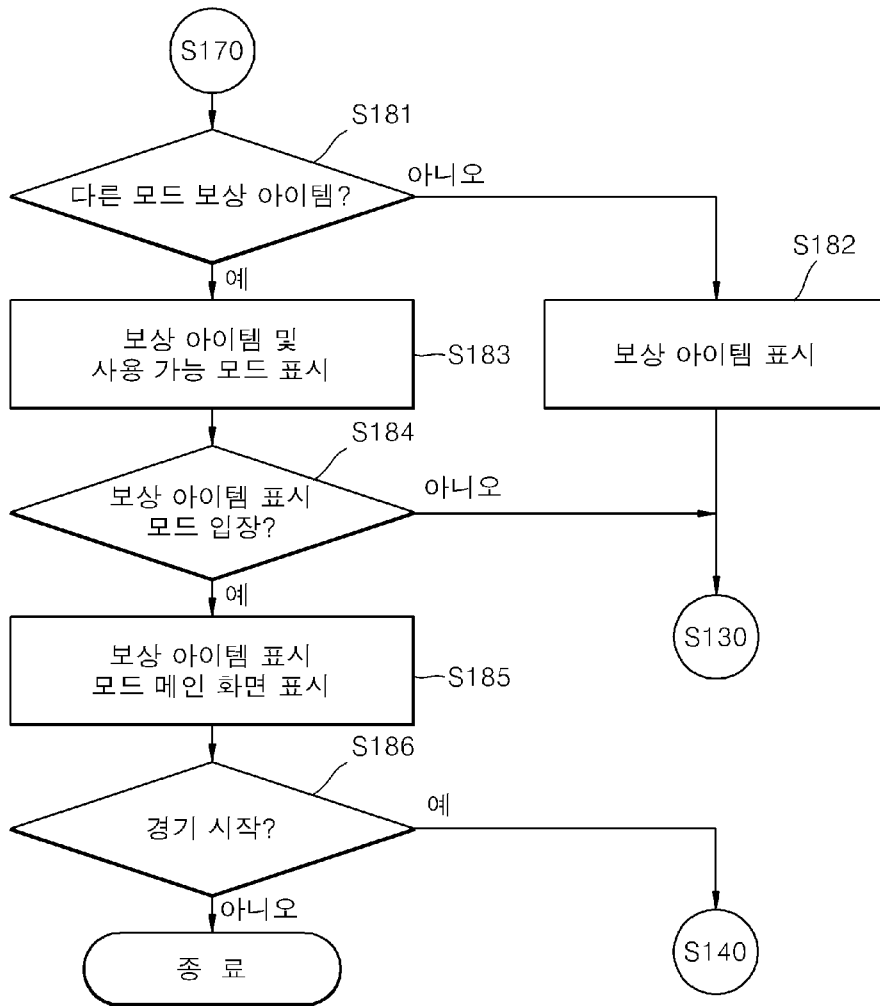
모드 1 보상 아이템 테이블					
아이템 명	사용모드	개수(개)	제1 레벨 획득 확률 (%)	제2 레벨 획득 확률 (%)	제3 레벨 획득 확률 (%)
미제공	없음	0	30	60	70
보상 아이템 A	모드 2	1	12	12	7
보상 아이템 B	모드 2	1	3	2	2
보상 아이템 C	모드 2	1	2	1	2
보상 아이템 D	모드 2	1	1	1	0
보상 아이템 E	모드 1,2	1	13	13	9
보상 아이템 F	모드 2	1	1	1	1
보상 아이템 G	모드 1,2	1	1	1	1
보상 아이템 H	모드 2	1	4	2	1
보상 아이템 I	모드 2	1	6	1	1
보상 아이템 J	모드 2	1	10	3	3
보상 아이템 K	모드 2	1	17	3	3

(a)

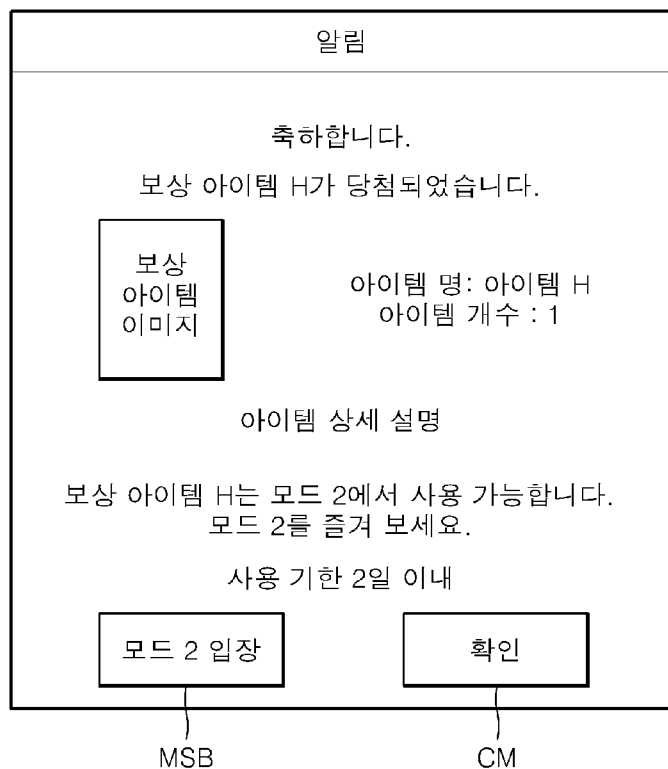
모드 2 보상 아이템 테이블					
아이템 명	사용모드	개수(개)	제1 레벨 획득 확률 (%)	제2 레벨 획득 확률 (%)	제3 레벨 획득 확률 (%)
미제공	없음	0	40	60	70
보상 아이템 G	모드 1,2	1	7	4	5
보상 아이템 H	모드 1	1	3	2	2
보상 아이템 I	모드 1	1	2	1	4
보상 아이템 J	모드 1	1	6	6	2
보상 아이템 K	모드 1	1	8	8	4
보상 아이템 L	모드 1	1	1	3	2
보상 아이템 M	모드 1	1	6	5	4
보상 아이템 I	모드 2	1	4	6	2
보상 아이템 J	모드 2	1	6	1	1
보상 아이템 K	모드 2	1	10	1	3
보상 아이템 L	모드 2	1	17	3	1

(b)

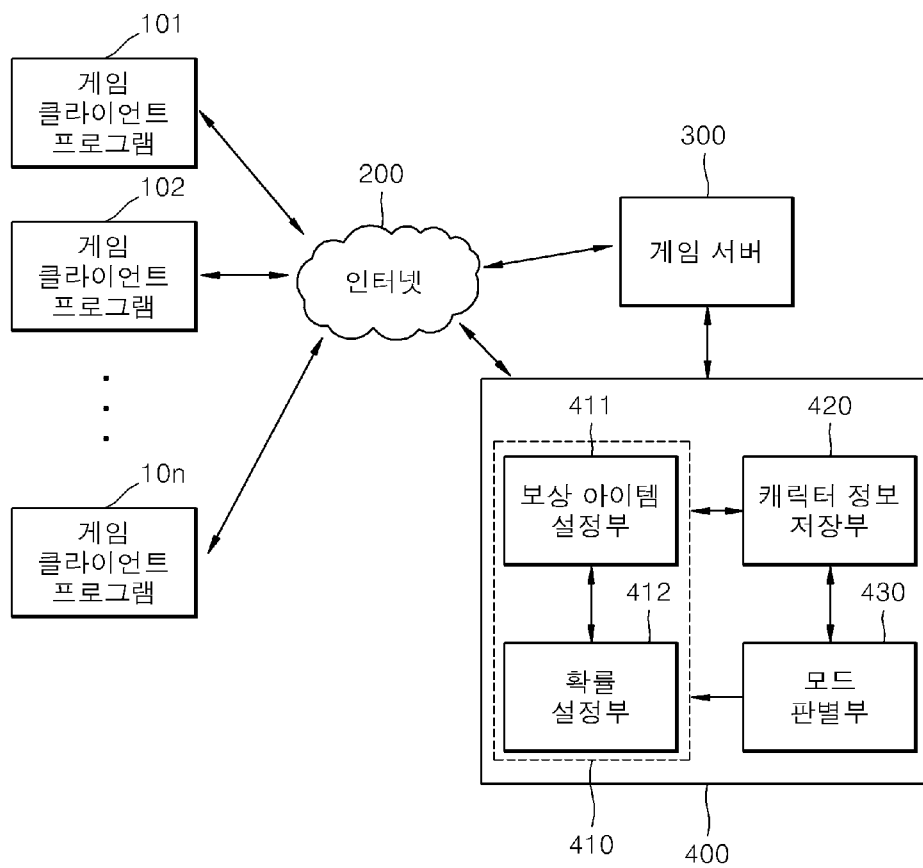
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010093

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 13/10; 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 aboveElectronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)
eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: game, compensation, item, mode

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2010-104651 A (SQUARE ENIX CO LTD) 13 May 2010 See abstract, claim 1 and figures 1-3.	1-15
A	JP 2008-100065 A (ASTRO CORP) 01 May 2008 See abstract, claims 1, 7.	1-15
A	JP 2007-175393 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 12 July 2007 See abstract, claim 1.	1-15
A	KR 10-2007-0024906 A (CHOI, KWANG HYUN) 08 March 2007 See abstract, 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

08 MARCH 2013 (08.03.2013)

Date of mailing of the international search report

11 MARCH 2013 (11.03.2013)

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/KR2012/010093

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2010-104651 A	13.05.2010	NONE	
JP 2008-100065 A	01.05.2008	TW 1311298B TW 200820138 A US 2008-0096658 A1	21.06.2009 01.05.2008 24.04.2008
JP 2007-175393 A	12.07.2007	NONE	
KR 10-2007-0024906 A	08.03.2007	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; A63F 13/10; 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: 게임, 보상, 아이템, 모드

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	JP 2010-104651 A (SQUARE ENIX CO LTD) 2010.05.13 요약, 청구항 1 및 도면 1-3 참조.	1-15
A	JP 2008-100065 A (ASTRO CORP) 2008.05.01 요약, 청구항 1, 7 참조.	1-15
A	JP 2007-175393 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 2007.07.12 요약, 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-2007-0024906 A (최광현) 2007.03.08 요약, 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 “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌
 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일 2013년 03월 08일 (08.03.2013)	국제조사보고서 발송일 2013년 03월 11일 (11.03.2013)
--	--

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
--	-----------------------------------



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2010-104651 A	2010.05.13	없음	
JP 2008-100065 A	2008.05.01	TW 1311298B TW 200820138 A US 2008-0096658 A1	2009.06.21 2008.05.01 2008.04.24
JP 2007-175393 A	2007.07.12	없음	
KR 10-2007-0024906 A	2007.03.08	없음	