

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 7월 4일 (04.07.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/100533 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 30/08 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/011412
- (22) 국제출원일: 2012년 12월 24일 (24.12.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0147766 2011년 12월 30일 (30.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김운용 (KIM, Woon Yong); 441-739 경기도 441-739 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222동 1002호, Gyeonggi-do (KR). 장기철 (JANG, Ki Cheol); 463-725 경기도 성남시 분당구 금곡동 청솔한라아파트 304동 504호, Gyeonggi-do (KR).

(74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울시 강남구 언주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35)(현신특허법률사무소), Seoul (KR).

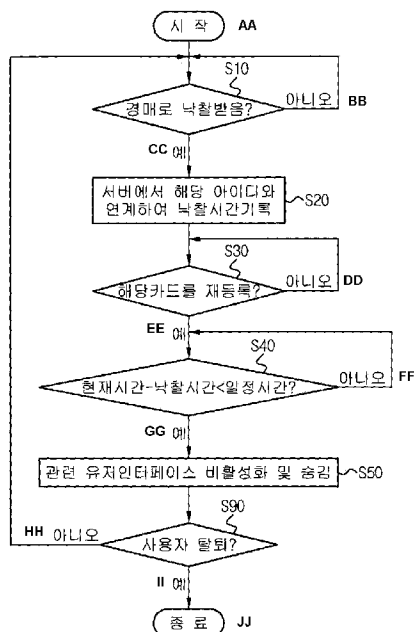
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY,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

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD, SERVER, AND RECODING MEDIUM FOR PROVIDING AUCTION-HOUSE CARD RE-REGISTRATION PERIOD RESTRICTION SERVICE TO PREVENT ABUSES OF GAME

(54) 발명의 명칭 : 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체



AA ... Start
BB, DD, FF, HH ... No
CC, EE, GG, II ... Yes
S10 ... Was there bidding in the auction?
S20 ... Recording bid time by connecting to server in association with corresponding ID
S30 ... Has corresponding card been re-registered?
S40 ... Current time - contract time < predetermined time?
S50 ... Inactivating and hiding related user interface
S90 ... Has the user been removed?
JJ ... End

(57) Abstract: A method for providing an auction-house card re-registration period restriction service to prevent abuses of a game comprises: a first step of recording data including a bid time in a server when a user who controls a client puts a card belonging to the user up for auction and another user bids for the card; a second step of checking, in the server, whether or not a difference between the current time and the bid time is less than a predetermined time if the other user re-registers the card in the auction house; and a third step of enabling the server to restrict the card from being used in the auction house when the difference is less than the predetermined time.

(57) 요약서: 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한 서비스를 제공하는 방법은 클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서 낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 제 1 단계; 상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 제 2 단계; 상기 일정 시간 미만인 경우, 상기 서버는 상기 카드를 상기 경매장에서 사용하지 못하도록 제한하는 제 3 단계;를 포함한다.

WO 2013/100533 A1



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).

청구범위 보정 기한 만료 전의 공개이며, 보정서를
접수하는 경우 그에 관하여 별도 공개함 (규칙
48.2(h))

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체 기술분야

- [1] 본 출원은 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 경매장의 재등록 기간을 일정 시간의 간격을 둠으로써, 게임 머니의 불법적인 이동 및 유통을 방지할 수 있는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 일반적으로, 온라인게임(Online Game)은 인터넷을 이용한 실시간 게임으로, 인터넷의 발달로 온라인 게임은 급속도로 성장해왔으며, 하드 디스크 드라이브에 프로그램을 설치해두고 인터넷 서버에 접속해 즐길 수 있는 머드(MUD: Multiple User Dialogue)게임, 머그(MUG: Multiple User Graphic)게임, 브라우저만으로 게임을 할 수 있는 웹 기반의 게임, 휴대폰을 이용한 모바일 게임 등이 이에 속한다.
- [3] 세계 최고 수준에 이르는 초고속인터넷 및 휴대폰 보급에 힘입어, 온라인 게임과 모바일 게임을 포함한 게임 산업의 규모는 영화 및 음악 시장을 합친 것보다 2 배 이상 크며, 그 규모는 갈수록 더 커지는 추세이고, 해외진출도 활발하여 중국과 대만, 일본, 동남아시아를 비롯하여 미국, 유럽 등으로 게임을 수출하는 등 온라인게임의 세계 최강국으로 평가된다.
- [4] 인터넷을 통하여 이루어지는 온라인 게임은 청소년층을 위주로 날로 인기를 더해가고 있으며, 사용자는 웹상에 제공된 게임 프로그램을 자신의 PC 등에 다운로드 받아 게임을 실행하거나, 온라인 상에서 게임을 실행할 수 있다.
- [5] 한편, 작업장들은 자체 조직력을 바탕으로 게임에서 사용되는 게임에서 사용되는 재화인 아이템을 획득한 뒤, 이를 필요로 하는 게임 사용자들에게 현금으로 되파는 행위를 속칭 현질을 통해 이득을 얻는 사람들을 일컬으며, 온라인 게임 속의 가상 재화가 현실 세계의 통화로 거래되는 행위에 대한 적법성 문제는 여전히 화두로 제시되고 있다.
- [6] 이러한 작업장들은 리니지뿐만 아니라, 아이템을 가지는 거의 모든 게임을 대상으로 중국, 전국 등지에서 불법 게임 머니를 유통시키는 기업형 환전 업체가 난립하면서, 국내의 게임 머니 환전 시장 규모는 1조원에 육박하고 있으며, 게임 자동 실행 프로그램을 통해, 게임 머니를 대량 생산, 유통하는 작업장으로 인해 게임 머니 유통 질서가 문란해지고 있다.
- [7] 최근, 마비노기에서 진행된 96시간의 점검은 게이머들 사이에서 화두가 된 적이 있었는데, 마비노기의 장시간 점검은 게임 서버의 안정성과 홈페이지

개편을 위해 실시된 것이지만, 이 밖에도 다른 이유, 즉 게임 내 작업장 세력을 소탕하기 위한 것이었다.

- [8] 온라인 게임의 작업장은 이득을 챙길 목적으로 비정상적인 방법으로 게임 캐릭터를 육성하고 아이템을 취득한 후, 이를 판매하는 집단이므로, 실제로는 존재하지 않고 게임 내에만 존재하는 아이템이지만, 게이머들에게 있어서는 이들은 게임 속 세계에서 자신의 모습을 대변함과 동시에 게이머가 게임을 더욱 편하게 즐길 수 있도록 만들어주는 도구의 역할을 수행하기 때문에, 게이머들은 좋은 캐릭터와 좋은 아이템을 원하게 되는 것이다.
- [9] 작업장은 이러한 게이머의 심리를 이용해 아이템을 판매하고 부당이득을 취하는 집단이며, 아이템 현금 거래의 적법성에 대해서는 논란이 많지만, 이를 직업적으로 하는 작업장은 불법인과 동시에 작업장 세력들이 자신들의 이득을 얻기 위해 평범한 게이머들에게 불편을 끼치고 있다는 것이 더 큰 문제이다.
- [10] 작업장 세력 역시 게임 플레이를 통해 아이템을 획득하고 이를 판매하는데, 이들은 아이템을 보다 빠르고 많이 획득하기 위해, 불법 해킹 프로그램, 즉 오토 프로그램을 통해 게임을 24시간 쉬지 않고 구동시키므로, 오토 프로그램을 사용하는 작업장 세력이 해당 구역을 점령하고 있게 되면, 심한 경우 해당 구역에 일반 게이머들이 진입조차 못하는 일이 벌어지기도 한다.
- [11] 더욱이, 작업장 세력이 게임 내 아이템 시세에 영향을 주거나 또는 이를 조작해 게임 내 경제 시스템을 붕괴시키며, 작업장은 대규모의 금액, 재화를 판매하기만 할 뿐 구매는 전혀 하지 않으므로, 이들로 인해 게임 내 경제 체계 전체가 흔들리는 일이 발생할 수 있다.
- [12] 게다가, 자신들이 판매할 아이템의 가격을 올리기 위해, 시세를 의도적으로 조작하기도 하는데, 흡사 장마철에 농산물 중간 상인들이 매점 매석을 시도해 농산물의 가격을 폭등시키듯이, 이들은 부당한 방법으로 획득한 아이템을 일부러 시장에 풀지 않는 방식으로 아이템의 가격을 임의로 조정하면서 게임 내 경제 체제 자체를 붕괴시켜 버리는 것이다.
- [13] 이러한 현상이 중국으로 치닫게 되면, 게이머들은 해당 게임을 떠나 다른 게임으로 떠날 수밖에 없는데, 게임을 즐기는 것도 힘든 와중에 게임의 경제까지 무너져 내리면, 더 이상 정상적인 방법으로는 게임을 즐길 수 없는 이유 때문이다.
- [14] 이러한 이유로 대부분의 게임 업체는 자신들의 게임 내에 존재하는 작업장 세력에 촉각을 곤두세우고 있으며, 선량한 게이머들에게 피해를 주는 작업장 세력을 축출하고, 게이머들이 원활하게 게임을 즐길 수 있도록, 이러한 어뷰징(Abusing)을 제한하고 있다.
- [15] 이에 따라, 정상적으로 게임을 이용하는 사용자들이 좋은 게임 아이템을 얻을 기회가 부당하게 박탈되는 것을 방지하기 위해, 비정상적으로 게임을 이용할 때 나타나는 게임 이용 패턴을 유형화하고, 각 유저들의 게임 로그정보를 분석하여 그러한 게임 이용 패턴을 찾아내는 방식으로 검출과정을 자동화함으로써,

모니터링 과정이 더욱 효율적으로 이루어질 수 있는 온라인 게임 서비스를 위한 불량유저 모니터링 시스템 및 그 방법이 한국공개특허 제10-2011-0067630호에 게재되어 있다.

- [16] 도 1은 종래 기술에 따른 온라인 게임 서비스를 위한 불량유저 모니터링 시스템을 도시한 블록도이다. 도 1을 참조하면, 온라인 게임 시스템(15)은 통신망(13)을 통해 컴퓨터(11)와 연결되어 온라인 게임 서비스를 제공한다.
- [17] 게임 서버(15-1)는 온라인 게임을 진행하고, 계정정보 DB(15-2)는 유저의 정보를 저장하며, 웹 서버(15-3)는 각종 정보를 제공하고, 업데이트 서버(15-4)는 클라이언트를 최신 버전으로 유지시키기 위해 구성된다.
- [18] 로그정보 수집부(21)는 각 유저의 게임 정보를 수집하고 로그정보 DB(21-2)에 저장하고, 로그정보 분석부(22)는 로그정보 DB(21-2)에 저장된 게임 로그정보를 주기적으로 조사하여 로봇 프로그램을 통해 불법적으로 게임을 진행하는 불량유저를 조사하며, 분석결과 관리부(23)는 로그정보 분석부(22)의 조사 결과에 따라 각 유저가 불량유저 판별조건을 만족시킨 내역을 관리하며, 불량유저 선별부(24)는 내역 관리 데이터를 기초로 불량유저를 선별한다.

[19]

- [20] 그러나, 작업장의 게임을 막는 것은 한계가 있고, 계정을 차단하고 중지시킨다고 하더라도, 다른 계정과 주민번호 도용 등을 통하여 계속하여 게임 머니를 벌어들이는 것은 막지 못하고, 평균 획득 게임 머니를 일정 수로 제한한다고 하더라도 각종 어뷰징(Abusing)을 통해 이를 회피하는 경우가 많았으며, 축구 게임 내의 게임 머니를 이동시키기 위해, 싼값으로 카드 등과 같은 아이템을 경매장에 올려놓고, 게임 머니를 주기 위한 사람은 이를 비싼 값에 경락받아 경락대금을 게임 머니가 이동되는 쪽의 사용자에게 주는 등의 어뷰징에 대처하지 못하는 등의 문제점이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [21] 본 출원은 상기한 문제점을 해결하기 위하여 안출한 것으로, 경락받은 카드 등과 아이템을 채등록하기까지 일정 시간의 간격을 둠으로써, 어뷰징을 위한 게임 머니의 이동이 중단에 시간 제한으로 끊어질 수 있도록 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드채등록기간 제한서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [22] 본 출원은 불법적인 게임 머니의 이동이 시간 간격으로 근절될 수 있고, 시세, 평균, 최고가 중 높은 값보다 더 높게 경락받은 경우에는 이를 어뷰징을 위한 경매로 보고, 패널티를 부과하여 사용자에게 제재를 가할 수 있는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드채등록기간 제한서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [23] 본 출원은 패널티 점수가 일정 점수 이상되면, 해당 사용자를 블랙 리스트에

올리고, 어뷰저를 근본적으로 차단하기 위해 해당 사용자를 영구적으로 제거하거나 하는 등의 패널티를 부과함으로써, 강경하게 어뷰저들에 대한 대처를 할 수 있는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제 해결 수단

- [24] 상기한 바와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 출원은 실시예들 중에서, 클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서 낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 제1 단계; 상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 제2 단계; 상기 일정 시간 미만인 경우, 상기 서버는 상기 카드를 상기 경매장에서 사용하지 못하도록 제한하는 제3 단계; 를 포함하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [25]
- [26] *실시예들 중에서, 클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서 낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 제1 단계; 상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 제2 단계; 상기 일정 시간 초과인 경우, 상기 카드가 경락된 경락금이 어뷰징에 의한 산출물이면, 상기 서버는 패널티를 부과하는 제3 단계; 를 포함하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [27]
- [28] *일 실시예에서, 상기 일정 시간은 24시간 내지 48시간인 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [29] 일 실시예에서, 상기 제3 단계는 해당 카드의 경락금이 상기 해당 카드의 시세, 평균, 최고가 중 가장 큰 값보다 더 큰 경우 어뷰징에 의한 산출물로 판단하는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [30] 일 실시예에서, 상기 제3 단계는 상기 패널티가 일정 점수 이상인 경우, 상기 서버는 상기 다른 사용자를 블랙 리스트에 올리고 패널티를 부과하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

- [31] 일 실시예에서, 상기 제한은 상기 카드에 대한 경매 관련 UI(User Interface)를 비활성화, 숨김 중 적어도 하나를 적용하는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [32] 일 실시예에서, 상기 제한에 걸려있는 카드는 마우스, 키보드 중 적어도 하나의 조작이 입력되면, 상기 다른 사용자에게 제한에 관련된 문구를 툴팁으로 표시되는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [33] 일 실시예에서, 상기 낙찰 시간은 상기 카드를 받기, 모두 받기 중 어느 하나의 입력으로 수령한 시간인 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [34] 실시예 중에서, 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서 낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 기능; 상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 기능; 상기 일정 시간 미만인 경우, 상기 서버는 상기 카드를 상기 경매장에서 사용하지 못하도록 제한하는 기능; 을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [35] 실시예 중에서, 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서 낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 기능; 상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 기능; 상기 일정 시간 초과인 경우, 상기 카드가 경락된 경락금이 어뷰징에 의한 산출물이면, 상기 서버는 패널티를 부과하는 기능; 을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [36] 실시예 중에서, 데이터를 송, 수신하는 통신부; 각 구성 요소를 제어하는 제어부; 클라이언트가 경매장에서 카드를 등록하여 낙찰받은 경우, 상기 낙찰된 기록을 상기 클라이언트를 조작하는 사용자를 구분하기 위한 ID와 연계하여 저장하고, 상기 경매장에서 어뷰징 행위를 하는 사용자의 리스트인 블랙 리스트를 저장하는 저장부; 상기 카드의 낙찰 시간과 현재 시간과의 차이가

24시간 내지 48시간 이내이면, 상기 카드의 경매장 재등록을 허용하지 않도록 제어하는 카드 재등록가부 판정부; 상기 카드의 경락금이 시세, 평균, 최고가 중 높은값을 초과하면 어뷰징으로 구분하여 패널티 점수를 부과하고, 상기 패널티 점수가 일정 점수 이상이면 해당 사용자를 상기 블랙 리스트에 해당 ID와 연계하여 저장하는 패널티 부과부; 를 포함하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 서버를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

발명의 효과

- [37] 이상에서 설명한 바와 같이, 상기와 같은 구성을 갖는 본 출원의 개시된 기술은 ① 경락받은 카드 등과 아이템을 재등록하기까지 일정 시간의 간격을 둠으로써, 어뷰징을 위한 게임 머니의 이동이 중단에 시간 제한으로 끊어질 수 있도록 하며, ② 불법적인 게임 머니의 이동이 시간 간격으로 근절될 수 있고, 시세, 평균, 최고가 중 높은 값보다 더 높게 경락받은 경우에는 이를 어뷰징을 위한 경매로 보고, 패널티를 부과하여 사용자에게 제재를 가할 수 있으며, ③ 패널티 점수가 일정 점수 이상되면, 해당 사용자를 블랙 리스트에 올리고, 어뷰저를 근본적으로 차단하기 위해 해당 사용자를 영구적으로 제거하거나 하는 등의 패널티를 부과함으로써, 강경하게 어뷰저들에 대한 대처를 할 수 있는 등의 효과를 거둘 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [38] 도 1은 종래 기술에 따른 온라인 게임 서비스를 위한 불량유저 모니터링 시스템을 도시한 블록도이다.
- [39] 도 2는 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 시스템을 도시한 도이다.
- [40] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 서버를 도시한 블록도이다.
- [41] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 서버의 구동 동작을 설명하는 블록도이다.
- [42] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스가 구현된 실시예 화면이다.
- [43] 도 6은 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 설명하는 흐름도이다.
- [44] 도 7은 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스가 적용된 경매장의 실시예 화면이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [45] 개시된 기술에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 개시된 기술의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여

제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 개시된 기술의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 또한, 개시된 기술에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 개시된 기술의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.

[46] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.

[47] "제1", "제2" 등의 용어는 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하기 위한 것으로, 이들 용어들에 의해 권리범위가 한정되어서는 아니 된다. 예를 들어, 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다.

[48] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결될 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다고 언급된 때에는 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 한편, 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에"와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해석되어야 한다.

[49] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[50] 각 단계들에 있어 식별부호(예를 들어, a, b, c 등)는 설명의 편의를 위하여 사용되는 것으로 식별부호는 각 단계들의 순서를 설명하는 것이 아니며, 각 단계들은 문맥상 명백하게 특정 순서를 기재하지 않는 이상 명기된 순서와 다르게 일어날 수 있다. 즉, 각 단계들은 명기된 순서와 동일하게 일어날 수도 있고 실질적으로 동시에 수행될 수도 있으며 반대의 순서대로 수행될 수도 있다.

[51] 개시된 기술은 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현될 수 있고, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록 장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한, 캐리어 웨이브(예를 들어 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.

[52] 여기서 사용되는 모든 용어들은 다르게 정의되지 않는 한, 개시된 기술이

속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 출원에서 명백하게 정의하지 않는 한 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미를 지니는 것으로 해석될 수 없다.

[53]

[54] 이하, 본 출원에 따른 실시예를 첨부된 예시도면을 참고로 하여 상세하게 설명한다.

[55]

[56] 도 2는 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 시스템을 도시한 도이다. 도 2를 참조하면, 다수의 클라이언트는 서버(1)와 연결되어 있고, 게임 프로그램이나 게임 관련 패치 등을 업데이트 받으며, 서버(1)는 패치 등의 요구를 하는 클라이언트에게 데이터를 송신한다.

[57] 본 출원에서 클라이언트는 정보를 공급하는 컴퓨터를 말하는 서버의 반대 개념으로 정의하고, 사용자는 이러한 클라이언트의 조작을 실시하는 자연인으로 정의한다.

[58] 서버(1)는 클라이언트가 요구하는 동작에 대한 답변을 주기 위해, 서버(1)에 저장된 데이터 및 프로그램 등으로 요구하는 동작이 어뷰징(Abusing)인 경우, 이를 차단 및 이에 따른 패널티를 줄 수 있도록 이루어진다.

[59] 어뷰징(Abusing)은 개인이 본인의 계정, 부계정 등 다중계정조작을 하여 부당하게 이익을 취하는 행위를 일컫는 말로, 게임 헌터(Game Hunter)를 포함한 어뷰저(Abuser)가 정상적으로 게임을 즐기는 것뿐만 아니라, 이를 상업적으로 수익을 창출 목적으로 하는 행위 등을 의미한다.

[60] 게임 헌터(Game Hunter)는 게임에 관련된 각종 콘텐츠(Contents)나 사이버 머니(Cyber Money), 게임 아이템(Game Item) 등을 팔아 수익을 창출하는 사람을 말하는데, 각종 레어 아이템들을 행사, 이벤트 등에서 받아오는 물품들을 원하는 곳에 팔거나 옮겨주는 사람들에게 자주 쓰이는 말로도 쓰이지만, 게임에 대한 흥미보다는 상업적인 목적으로 CD-Key나 타인의 계정, 개인 정보, 해킹이나 어뷰징 등의 용도로 사용할 불법 프로그램들을 파는 범죄 행위를 하는 사람을 의미하기도 한다.

[61] 어뷰저, 치트(Cheat), 버그(Bug) 플레이 등 게임의 부정 행위가 온라인 게임의 물을 흐리고 있는데, 이와 같은 부정 행위들은 프로그램상의 불완전성으로 일어날 수도 있어서 게임 업체들은 이를 막기 위해 다양한 기술들을 적용하고 있다.

[62] 어뷰저는 지인끼리 모여 한 사람에게 점수를 몰아주기 위해 일부러 저주는 편법, 치트 플레이는 전략 시뮬레이션 게임에서 부정 소프트웨어인 맵핵 등을 이용하여 상대의 위치를 훤히 다 파악하고 게임을 하는 것이며, 버그 플레이는

프로그램 제작상의 실수 등으로 인해 자기 캐릭터가 막강해진 순간을 이용해 순식간에 승수를 많이 쌓고 레벨을 올리는 것이다.

[63] 이러한 다양한 어뷰징 행위들이 난무하는 가운데, 이러한 행위를 근절하고자 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한 서비스를 제공하는 서버(1)는 어뷰징 행위 중에서도 게임 머니를 다른 사람에게 옮겨주는 행위를 방지하고자 한다.

[64] 즉, 경매장은 사겠다는 사람이 2명 이상일 때, 값을 제일 많이 부르는 사람에게 파는 제도이므로, 경매에 의한 아이템 매매는 경쟁자가 서로 다른 사람이 신고하는 가격을 알 수 있어 서로 가격을 올리게 되고, 가장 높은 가격을 신고한 사람에게 매도할 수 있기 때문에 개별적 매매에 비해 고가이며, 공평한 가격으로 아이템을 환가(換價)하는 데 이용된다.

[65] 이러한 경매장을 이용하여 아이템을 불법적으로 산 사람의 경우에는, 다른 사용자에게 게임 머니를 지급하거나 또는 게임 머니를 다른 사람에게 몰아주는 경우, 어뷰저가 자주 이용하는 곳이 경매장인데, 보통 2명 이상이 한 팀으로 계속적으로 가격을 천정부지로 올려 한 사람이 다른 사람에게 게임 머니를 주는 식으로 어뷰징을 시도한다.

[66] 예를 들면, 한 사용자가 가지고 있는 유니폼 카드의 현금 가격이 1000원이라고 하고, 다른 사용자가 한 사용자에게 10만원을 줘야 한다고 하면, 두 명이 미리 짜고 계속적으로 가격을 올려 유니폼 카드의 경락금이 10만원이 되도록 하는 것이며, 다른 사용자는 경락 대금을 10만원 지급함으로써 한 사용자에게 돈을 몰아주거나 게임 머니를 이동시키는 수단으로 사용할 수 있는 것이다.

[67] 이러한 어뷰징을 막기 위해, 한 번 산 카드 등과 같은 아이템은 일정 시간 내에 재등록 못시키게 함으로써, 적어도 1 단계 이상을 거쳐 돈이 이동되어야 하는 어뷰저들을 막기 위함이며, 예를 들면, 제1 사용자로부터 제5 사용자로 계속적으로 돈이 이동되어야 하는 경우에는, 제1 사용자가 제2 사용자에게 경락금을 지불하고 난 후 적어도 24 시간 내에는 재등록 못하게 함으로써, 게임 머니의 이동을 시간적으로 차단할 수 있도록 이루어지는 것이다.

[68]

[69] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 서버를 도시한 블록도이다. 도 3을 참조하면, 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 서버(1)는 통신부(10), 제어부(30), 저장부(50), 카드 재등록가부 판정부(70), 패널티 부과부(90)를 포함한다.

[70] 통신부(10)는 다수의 클라이언트와 유선 또는 무선으로 연결되어 각 클라이언트의 키보드 등의 조작을 입력받고, 저장부(50)의 데이터에 기초하여 카드 재등록 가부 판정부(70)에서 출력된 재등록 가부 결과를 제어부(30)가 입력받으면, 이를 다수의 클라이언트 각각에 맞게 데이터를 유선 또는 무선을 통해 송출하도록 이루어진다.

- [71] 제어부(30)는 각 구성 요소들을 제어하도록 구성되며, 각 구성 요소에서 출력되는 데이터의 입, 출력 통로일 뿐만 아니라, 다수의 클라이언트로부터 출력된 데이터가 통신부(10)를 통해 입력되는 경우, 이를 저장부(50)에 저장하도록 제어하고, 다수의 클라이언트를 조작하는 사용자의 조작 및 제어로 인해 게임을 진행하는 경우, 통신부(10)를 통해 입력된 클라이언트의 조작을 입력받고, 카드 재등록가부 판정부(70)에서 출력된 재등록가부 결과를 통신부(10)를 통해 각 클라이언트에게 출력되도록 제어한다.
- [72] 저장부(50)는 사용자 정보 저장부(51), 경매장 낙찰기록 저장부(53), 블랙 리스트 저장부(55)를 포함하며, 사용자 정보 저장부(51)는 각각의 클라이언트를 조작하는 사용자를 구분할 수 있도록 ID(51a) 등과 같은 고유 식별 번호를 입력받아 저장하고, 경매장 낙찰기록 저장부(53), 블랙 리스트 저장부(55)는 사용자가 낙찰받은 카드가 있는 경우, 이를 연계하여 저장하고, 어뷰징을 시도하여 패널티 점수가 일정 이상 부과된 사용자의 경우 ID(51a) 등에 연계하여 저장하는 것도 가능하다.
- [73] 카드 재등록 가부 판정부(70)는 경매장 낙찰기록 저장부(53)에 저장된 기록을 보고, 일정 시간, 바람직하게는 1일 이내에 동일한 카드를 재등록하는 경우, 이를 막기 위해 시간을 카운트하며, 카운트된 시간이 일정 시간이 지나지 않은 경우, 해당 카드에 대한 재등록 UI(User Interface)를 활성화시키지 않거나 숨기는 등으로 사용하지 못하도록 한다.
- [74] 패널티 부과부(90)는 해당 카드의 시세, 최고가, 평균가 중 가장 높은 값보다 높게 낙찰되어 경락을 받은 경락인의 경우, 해당 ID(51a)에 연계하여 저장부(50)의 경매장 낙찰기록 저장부(53)의 기록을 불러 검토하며, 기록 중에 시세, 최고가, 평균가 중 가장 높은 값보다 높게 낙찰되어 경락을 받은 경매가 있는 경우, 해당 건 별로 패널티를 부과할 수도 있다.
- [75] 이러한 패널티 점수가 일정 점수 이상 쌓이게 되면, 저장부(50)의 블랙 리스트(55)로 저장되게 되며, 이러한 블랙 리스트(55)에 유지되는 기간이 길어지거나 하는 등으로 계속적인 어뷰징이 있는 경우, 해당 ID(51a)를 삭제하는 등의 패널티가 부여되게 되는데, 패널티나 해당 카드의 어뷰징인지의 여부를 판정하는 기준 등은 이에 한정되지 않으며, 다양하게 변경 및 변형이 가능함은 자명하다 할 것이다.
- [76] 본 출원에서 경매장이란, 게임 이용에 필요한 아이템인 유니폼 카드를 구매하거나 판매하는 곳으로, 도 7의 (a)를 보면, 유니폼 카드를 선택하고 경매 시간, 경매 시작가, 즉시 구입가를 입력한 후, 경매에 올리기 버튼을 클릭하면, 판매중인 유니폼 카드는 경매시장, 내 판매목록 탭에서 확인가능하며, 경매가 완료되었을 시 모두 받기 버튼으로 경매 종료 물품을 회수합니다.
- [77] 도 7의 (b)를 보면, 유니폼 카드를 선택하고 카드 목록 탭에서 구매할 유니폼 카드를 검색하여 선택한 후, 즉시 구매/입찰 버튼을 클릭하면, 구매/입찰 중인 유니폼 카드는 경매시장, 내 입찰목록에서 확인가능하며, 경매가 종료되어

낙찰/유찰되었을 시 낙찰된 카드받기, 모두 받기 버튼으로 경매 종료 물품을 회수할 수 있다.

[78] 도 7의 (c)를 보면, 유니폼 카드를 경매시장에 등록하기 전에, 즉시 구입가를 입력하면, 하단에 예상 수수료/예상 수금액을 미리 확인할 수 있다.

[79]

[80] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 서버의 구동 동작을 설명하는 블록도이다. 도 4a를 참조하면, ① 한 사용자가 보유한 경매장 카드가 낙찰되면, ② 낙찰 기록들을 ID(51a)에 연계하여 저장하고, ③ 낙찰된 카드가 다른 사용자에게 의해 재등록되는 경우, ④ 낙찰 기록을 요청하고, ⑤ 제어부(30)를 통해 ⑥ 카드 재등록가부 판정부(70)로 전달되면, ⑦ 카드 재등록가부 판정부(70)는 현재 시간과의 차이가 일정 시간 이내이면 재등록 불가판정을 내린다.

[81] 여기서, 낙찰 기록에서의 낙찰 시간은 카드를 받기, 모두 받기 중 어느 하나의 입력으로 수령한 시간이며, 카드를 수령한 후 24시간 내지 36 시간, 또는 48시간 이 지나기 전에는 해당 카드를 경매장에 등록할 수 없다.

[82] 즉, 수령한 지 24시간 내지 48시간이 지나지 않은 카드는 경매장에 등록할 수 없으며, 이 시간이 지난 카드는 경매장에 등록할 수 있으며, 사용자의 카드 목록에서 경매장에 등록할 수 없는 카드는 따로 표시할 수 있다.

[83] 이러한 재등록 불가판정이 난 경우, ⑧ 제어부(30)를 통해 ⑨ 통신부(10)로 전달되어, 해당 UI가 비활성화되거나 숨김 등의 표시로 사용자가 이를 사용할 수 없도록 하여 어뷰징을 차단할 수 있도록 한다.

[84] 만약, ① 경매장 카드가 낙찰되면, ② 이러한 낙찰 기록들이 저장되는데, ③ 보유한 카드를 시간의 제한이 없도록 시간의 제약만 피해서 재등록하고, 시중가, 평균값, 최고가 중 가장 높은값보다 비싸게 경매되는 경우, ④ 해당 데이터를 제어부(30)에서 출력하여 패널티 부과부(90)로 전달한다.

[85] 패널티 부과부(90)는 저장부(50)로부터 ⑤ 낙찰기록들을 전달받고, ⑥ 해당 사용자에게 관련된 낙찰기록을 보고 어뷰저인 경우, 패널티를 부과하는데, 어뷰저인지의 여부를 판단하는 방법에 대해서는 상술한 바와 같으므로, 중복되는 내용은 생략하기로 한다.

[86] 이렇게 패널티가 부과된 경우, 패널티 점수가 일정 점수 초과되어 쌓이게 되면, ⑦ 블랙리스트(55)로 전달되고, 이러한 블랙리스트(55)에 기재된 사용자에게 가해지는 패널티는 상술한 바와 같으므로, 중복되는 내용은 생략하기로 한다.

[87]

[88] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스가 구현된 실시예 화면이다. 도 5를 참조하면, ① 제거래 제한 시간에 걸려 있는 카드는 포지션, 이름, 스탯, 남은 경기, 팀 이름 등이 회색으로 표시되며, 제한이 없는 카드는 검정색으로 표시되며, 제한 시간이 걸려 있는 카드는 마우스 오버 등의 동작을 수행하면, 경매장에서 받은 지

24시간이 지나지 않은 카드는 경매장에 등록할 수 없습니다라는 멘트가 나오면서, 사용자에게 이를 알리는 톨팁을 주게 된다.

- [89] ②는 제한이 없는 카드로 검정색으로 표시되며, ③ 제거래 제한 시간에 걸려 있는 카드는 경매에 올리기 버튼이 표시되지 않게 되며, 이를 활성화시키지 않거나 숨기는 등으로 사용자가 사용을 할 수 없도록 한다.

[90]

- [91] 도 6은 본 출원에 개시된 기술에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 설명하는 흐름도이다. 도 6a에 도시된 바와 같이, 경매로 낙찰을 받을 경우(S10), 서버에서 해당 ID와 연계하여 낙찰시간을 기록하며(S20), 해당 카드를 다른 사용자가 재등록하는 경우(S30), 이를 파악하여 현재시간과 낙찰시간과의 차가 일정 시간 내인지의 여부를 파악하며(S40), 일정 시간이 지나지 않은 경우, 관련 UI를 비활성화시키거나 숨기는 등의 작동을 실시한다(S50).

- [92] 이는 사용자가 탈퇴할 때까지 계속적으로 반복하며 루프를 도는 순환을 하게 되는데, 도 6b를 참조하면, 해당 카드를 다른 사용자가 재경매하는 경우(S61), 시세 또는 평균 또는 최고가 중 가장 큰 값이 경락금 보다 작은 경우, 즉 경락금이 가장 큰 값보다 더 큰 경우(S62)에는, 해당 사용자의 경매 시세를 추적하여 이력을 조사하게 된다(S63).

- [93] 어뷰징의 경우, 페널티를 부과하고(S64), 페널티 점수가 일정 점수를 초과하게 되면(S66), 블랙 리스트로 분류하며(S66), 이에 대한 상세한 설명은 상술한 바와 같으므로, 중복되는 내용은 생략하기로 한다.

[94]

- [95] 이상에서 전술한 본 발명에 따른 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 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 마스터 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다.

- [96] 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기에 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

- [97] 본 발명의 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 구현한 프로그램은, 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서

낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 기능; 상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 기능; 상기 일정 시간 미만인 경우, 상기 서버는 상기 카드를 상기 경매장에서 사용하지 못하도록 제한하는 기능; 등을 구현한다.

- [98] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [99] 이와 같이, 컴퓨터가 기록매체에 기록된 프로그램을 읽어 들여 프로그램으로 구현된 콘텐츠 리스트에 대한 그룹 감상 서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위하여, 전술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는 C,C++, JAVA, 기게어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.
- [100] 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.
- [101] 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.
- [102] 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.
- [103] 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.
- [104] 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.
- [105] 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 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.

- [106] 특히, 본 발명의 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 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.
- [107] 본 발명의 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 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.
- [108] 본 발명의 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 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.
- [109] 본 발명에 따른 실시예들은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 파일 데이터, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(Floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.
- [110]
- [111] 본 출원은 ① 경락받은 카드 등과 아이템을 재등록하기까지 일정 시간의 간격을 둠으로써, 어뷰징을 위한 게임 머니의 이동이 중단에 시간 제한으로 끊어질 수 있도록 하며, ② 불법적인 게임 머니의 이동이 시간 간격으로 근절될

수 있고, 시세, 평균, 최고가 중 높은 값보다 더 높게 경락받은 경우에는 이를 어뷰징을 위한 경매로 보고, 패널티를 부과하여 사용자에게 제재를 가할 수 있으며, ③ 패널티 점수가 일정 점수 이상되면, 해당 사용자를 블랙 리스트에 올리고, 어뷰저를 근본적으로 차단하기 위해 해당 사용자를 영구적으로 제거하거나 하는 등의 패널티를 부과함으로써, 강경하게 어뷰저들에 대한 대처를 할 수 있다.

[112]

[113] 상기에서는 본 출원의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허 청구의 범위에 기재된 본 출원의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 출원을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

청구범위

- [청구항 1] 클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서 낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 제1 단계;
상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 제2 단계;
상기 일정 시간 미만인 경우, 상기 서버는 상기 카드를 상기 경매장에서 사용하지 못하도록 제한하는 제3 단계;
를 포함하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 제3단계는
상기 일정 시간 초과인 경우, 상기 카드가 경락된 경락금이 어뷰징에 의한 산출물이면, 상기 서버는 패널티를 부과하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서, 상기 일정 시간은
24시간 내지 48시간인 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 4] 제2항에 있어서, 상기 제3 단계는
해당 카드의 경락금이 상기 해당 카드의 시세, 평균, 최고가 중 가장 큰 값보다 더 큰 경우 어뷰징에 의한 산출물로 판단하는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 5] 제2항에 있어서, 상기 제3 단계는
상기 패널티가 일정 점수 이상인 경우, 상기 서버는 상기 다른 사용자를 블랙 리스트에 올리고 패널티를 부과하는 단계;
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 6] 제1항에 있어서, 상기 제한은
상기 카드에 대한 경매 관련 UI(User Interface)를 비활성화, 숨김 중 적어도 하나를 적용하는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,

상기 제한에 걸려있는 카드는 마우스, 키보드 중 적어도 하나의 조작이 입력되면, 상기 다른 사용자에게 제한에 관련된 문구를 툴팁으로 표시되는 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.

[청구항 8]

제1항에 있어서, 상기 낙찰 시간은

상기 카드를 받기, 모두 받기 중 어느 하나의 입력으로 수령한 시간인 것을 특징으로 하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법.

[청구항 9]

게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,

클라이언트를 조작하는 사용자가 보유한 카드를 경매하는 경우, 다른 사용자가 상기 카드를 낙찰받으면, 서버에서 낙찰 시간을 포함한 데이터를 기록하는 기능;

상기 다른 사용자가 상기 카드를 경매장에 재등록하는 경우, 현재 시간과 상기 낙찰 시간과의 차이가 일정 시간 미만인지의 여부를 상기 서버에서 확인하는 기능;

상기 일정 시간 미만인 경우, 상기 서버는 상기 카드를 상기 경매장에서 사용하지 못하도록 제한하는 기능;

을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

[청구항 10]

데이터를 송, 수신하는 통신부;

각 구성 요소를 제어하는 제어부;

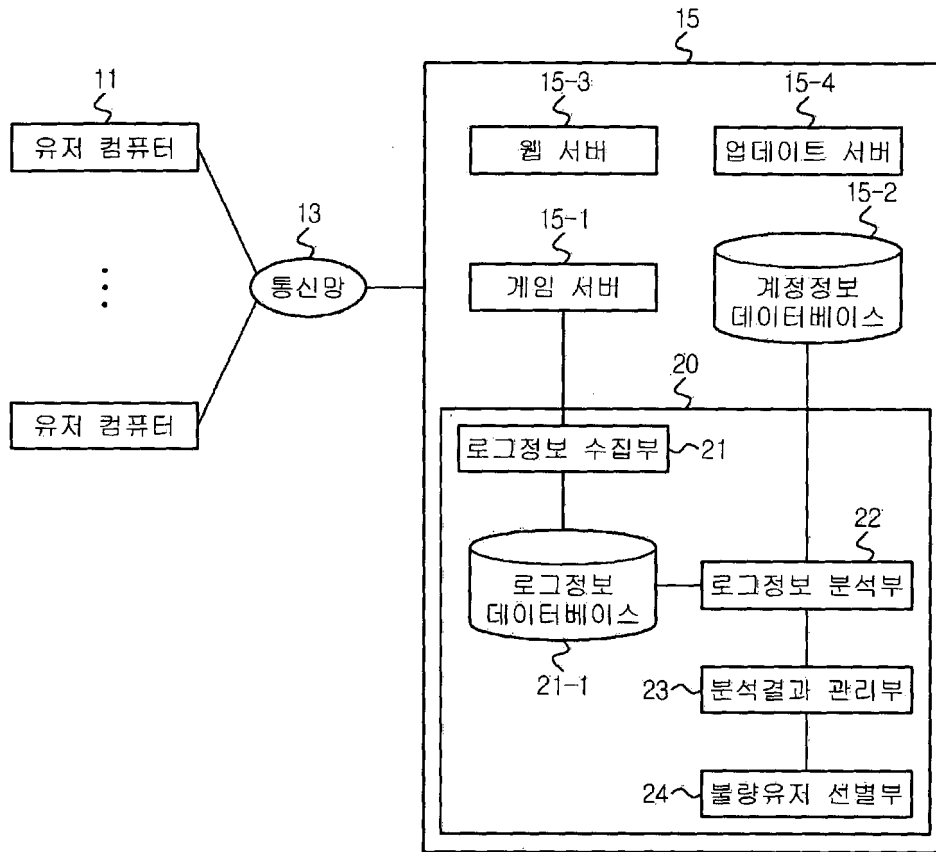
클라이언트가 경매장에서 카드를 등록하여 낙찰받은 경우, 상기 낙찰된 기록을 상기 클라이언트를 조작하는 사용자를 구분하기 위한 ID와 연계하여 저장하고, 상기 경매장에서 어뷰징 행위를 하는 사용자의 리스트인 블랙 리스트를 저장하는 저장부;

상기 카드의 낙찰 시간과 현재 시간과의 차이가 24시간 내지 48시간 이내이면, 상기 카드의 경매장 재등록을 허용하지 않도록 제어하는 카드 재등록가부 판정부;

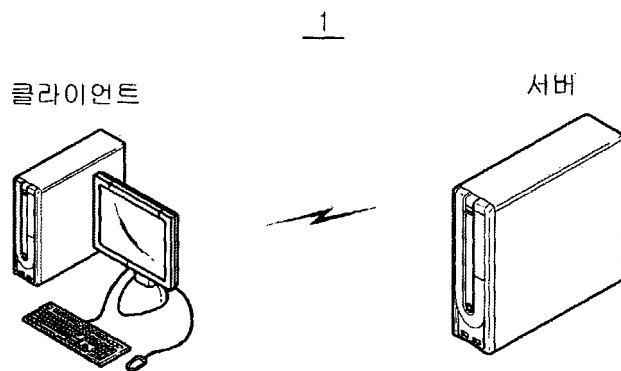
상기 카드의 경락금이 시세, 평균, 최고가 중 높은값을 초과하면 어뷰징으로 구분하여 페널티 점수를 부과하고, 상기 페널티 점수가 일정 점수 이상이면 해당 사용자를 상기 블랙 리스트에 해당 ID와 연계하여 저장하는 페널티 부과부;

를 포함하는 게임의 어뷰징을 방지하기 위한 경매장 카드재등록기간 제한서비스를 제공하는 서버.

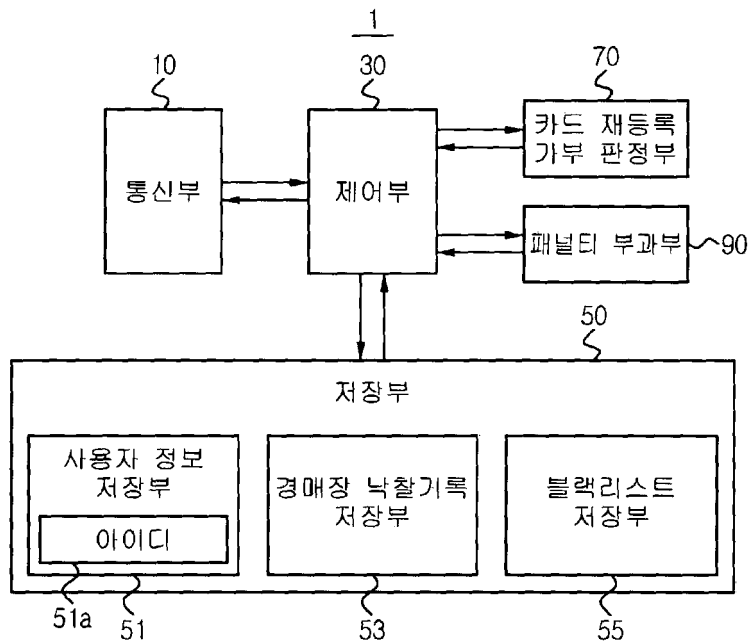
[Fig. 1]



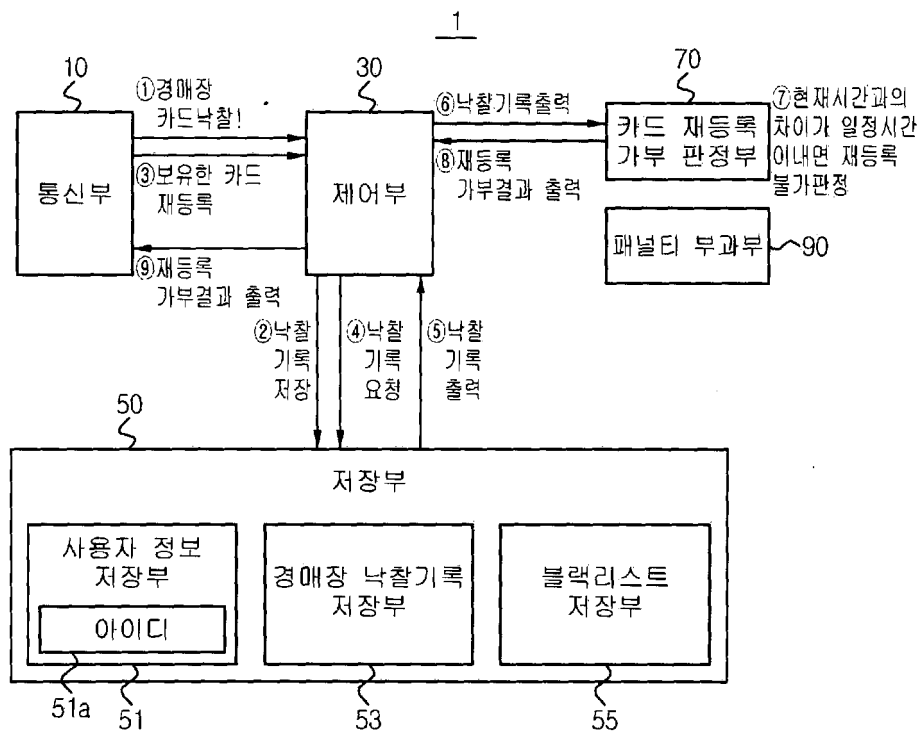
[Fig. 2]



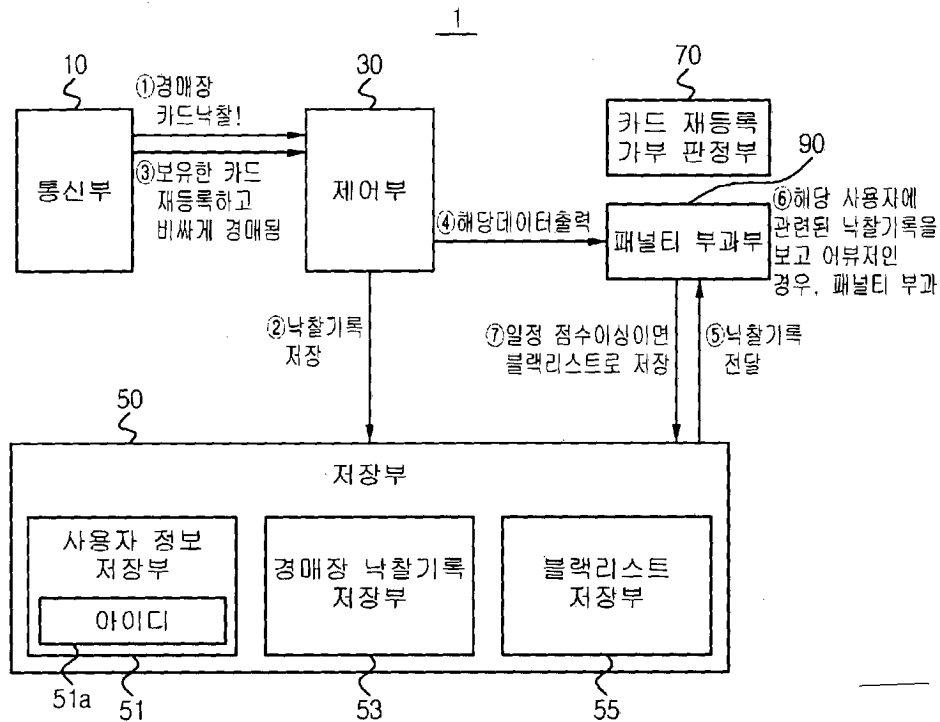
[Fig. 3]



[Fig. 4a]



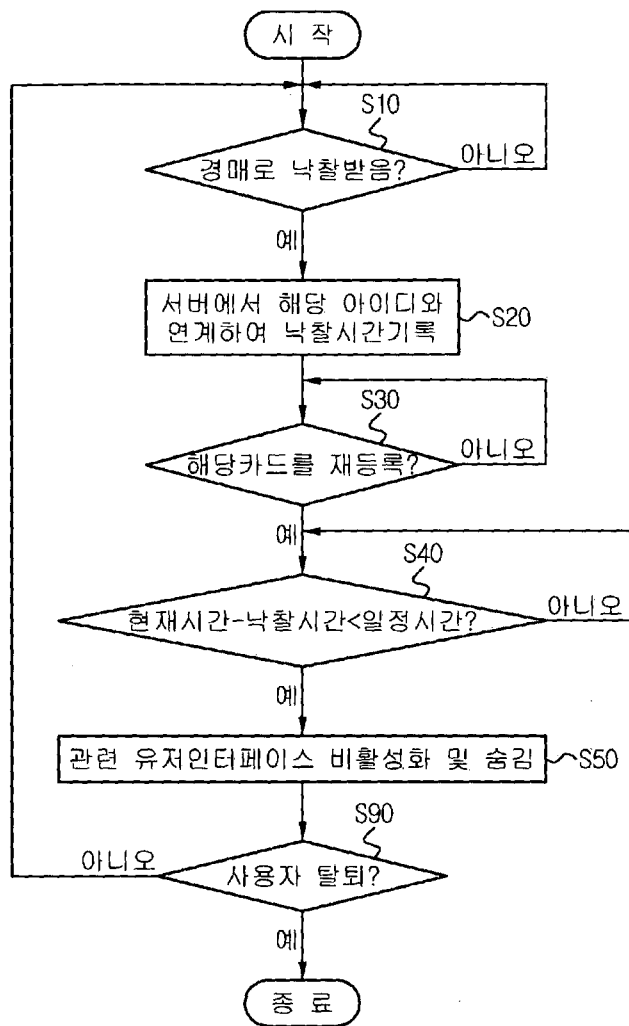
[Fig. 4b]



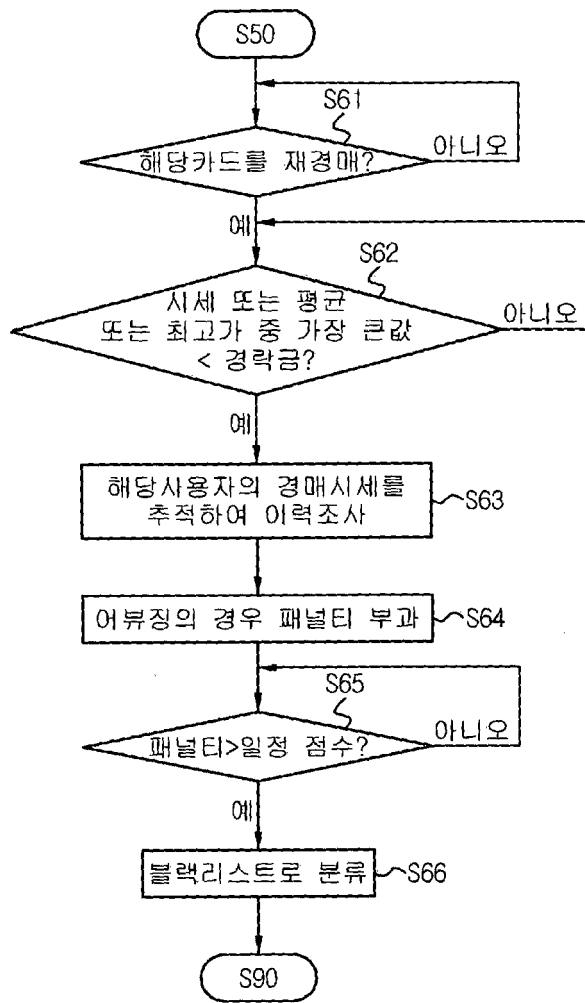
[Fig. 5]

내 유니폼 카드					
	포지션	이름	스탯	남은경기	팀이름
①	CF	이동국	1500	30	한국
②	GK	이운재	1300	30	한국
③	경매에 올리기				

[Fig. 6a]



[Fig. 6b]



[Fig. 7]

내 유니폼 카드			
CF	이동국	한국	경매가능
GK	이운재	한국	
MF	박지성	한국	
경매시간 1일 경매 시작가 1000P 즉시 구매가 2000P			

(a)

경매 시장			
MF	박지성	한국	구매입찰가능
CF	박주영	한국	구매입찰가능
GK	이운재	한국	구매입찰가능
내 입찰 목록 확인			

(b)

내 유니폼 카드			
CF	이동국	한국	경매가능
GK	이운재	한국	
MF	박지성	한국	
경매시간 1일 경매 시작가 1000P 예상 수수료 100P 즉시 구매가 2000P 예상 수금액 1900P			

(c)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/011412**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 50/10(2012.01)i, G06Q 30/08(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; G06Q 30/08

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: game, item, auction, time, restriction

www.naver.com & Keywords: item, auction, time, restriction

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-085837 A (KONAMI CO., LTD.) 26 March 2002 See paragraph [0033] and claims 1-4.	1-10
Y	This is game "Analyze! Diablo 3 auction house for encashment" 01 August 2011 (http://www.thisisgame.com/board/view.php?id=724828&category=102) See page 1.	1-10
Y	Naver blog "[Dungeon & Fighter] Discussion about Current Blacklist System" 21 January 2009 (http://blog.naver.com/thisjustice?Redirect=Log&logNo=80061885953) See page 1.	2,4-5
Y	Naver blog "Taking back concept of neople" 09 August 2009 (http://aksdodd12.blog.me/150067197641) See pages 1-2.	4,7
Y	Egloos blog "[D&F] News of Big update" 15 September 2009 (http://lindmoon.egloos.com/5113596) See pages 13-14.	6



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

29 APRIL 2013 (29.04.2013)

Date of mailing of the international search report

30 APRIL 2013 (30.04.2013)

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/KR2012/011412

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2002-085837 A	26.03.2002	JP 3377985 B2	17.02.2003

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i, G06Q 30/08(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 13/12; A63F 13/00; G06Q 30/08 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, 아이템, 경매, 시간, 제한 www.naver.com & 키워드: 아이템, 경매, 시간, 제한		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	JP 2002-085837 A (KONAMI CO., LTD.) 2002.03.26 문단 [0033] 및 청구항 1-4 참조.	1-10
Y	디스이즈게임 `집중분석! 현금화 가능한 디아블로3 경매장' 2011.08.01 (http://www.thisisgame.com/board/view.php?id=724828&category=102) 페이지 1 참조.	1-10
Y	네이버 블로그 '[던전앤파이터] 현 블랙리스트 시스템에 대한 고찰' 2009.01.21 (http://blog.naver.com/thisjustice?Redirect=Log&logNo=80061885953) 페이지 1 참조.	2,4-5
Y	네이버 블로그 '네오플 개념을 되찾는 중' 2009.08.09 (http://aksdodd12.blog.me/150067197641) 페이지 1-2 참조.	4,7
Y	이글루스 블로그 '[D&F] 대규모 업데이트 소식' 2009.09.15 (http://lindmoon.egloos.com/5113596) 페이지 13-14 참조.	6
☐ 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 신구성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 04월 29일 (29.04.2013)	국제조사보고서 발송일 2013년 04월 30일 (30.04.2013)	
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140	심사관 이충근 전화번호 82-42-481-5667 	

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

JP 2002-085837 A

2002.03.26

JP 3377985 B2

2003.02.17