

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2014년 5월 22일 (22.05.2014)



(10) 국제공개번호
WO 2014/077455 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/011513
- (22) 국제출원일: 2012년 12월 26일 (26.12.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2012-0130559 2012년 11월 16일 (16.11.2012) 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 Hyun); 132-848 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.

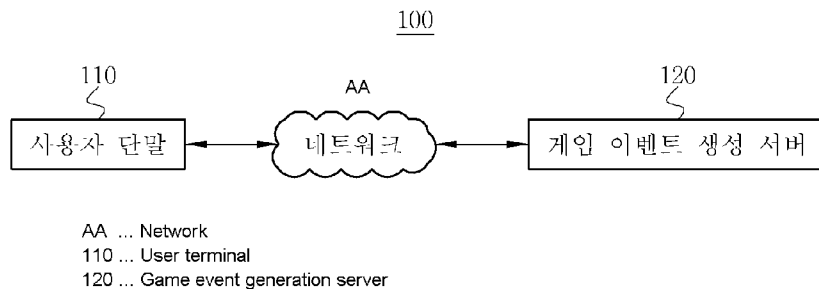
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: METHOD FOR GENERATING GAME EVENT, GAME EVENT GENERATION SERVER FOR PERFORMING THE METHOD, AND RECORDING MEDIUM FOR SAVING SAME

(54) 발명의 명칭: 게임 이벤트 생성 방법, 이를 수행하는 게임 이벤트 생성 서버 및 이를 저장한 기록 매체



(57) Abstract: A method for generating a game event is performed by a game event generation service, which can be connected to a game-performing terminal. The method for generating the game event comprises the steps of: receiving a plurality of game event generation conditions; automatically determining compensation items by evaluating each of the plurality of game event generation conditions; and providing to the user terminal compensation for a relevant compensation item when one of the plurality of game event generation conditions is received by the user terminal.

(57) 요약서: 게임 이벤트 생성 방법은 게임 수행 단말과 연결될 수 있는 게임 이벤트 생성 서버에서 수행된다. 상기 게임 이벤트 생성 방법은 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 단계, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계 및 상기 사용자 단말에 의해 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함한다.

WO 2014/077455 A1

명세서

발명의 명칭: 게임 이벤트 생성 방법, 이를 수행하는 게임 이벤트 생성 서버 및 이를 저장한 기록 매체

기술분야

- [1] 본 발명은 게임 이벤트 생성 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 보다 많은 게임 사용자들에게 이벤트 참여 혜택을 제공할 수 있는 게임 이벤트 생성 방법, 이를 수행하는 게임 이벤트 생성 서버 및 이를 저장한 기록 매체에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 게임 이벤트는 게임 사용자에게 제공되는 것으로, 게임 사용자의 게임 참여를 유도하고 사용자의 게임 만족도를 향상 시킬 수 있다. 특히, 게임 이벤트는 게임 사용자에게 특별한 보상을 제공하는 것과 연관될 수 있다.
- [3] 한국공개특허 제10-2007-0109706호는 사용자에게 광고를 제공하여 광고 시청 시간에 따른 광고 사례금을 제공하고, 특정 사용자를 선정하여 확률 게임을 제공하고 사용자가 경품에 당첨되는 경우 해당 경품을 제공하여 사용자가 지속적으로 광고 시청을 할 수 있도록 하는 인터넷 광고 시스템을 개시한다.
- [4] 한국공개특허 제10-2007-0043560호는 온라인 게임 내에서 고급 아이템 콘텐츠를 다수의 캡슐 중 하나와 매칭하여 추첨이벤트를 제공하고, 사용자의 선택에 따라 캡슐을 추출한 후 당첨여부를 결정하는 온라인 캡슐 추첨 시스템을 개시한다.
- [5] 이러한 선행 기술들은 사전에 정의된 특정 조건을 기준으로 이벤트를 진행하여 보상을 수행할 뿐이므로 비록 좋은 혜택의 이벤트라도 제대로 동작하지 않을 수 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 본 발명은 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하여 그에 따라 보상 항목을 자동으로 결정할 수 있는 게임 이벤트 생성 방법, 이를 수행하는 게임 이벤트 생성 서버 및 이를 저장한 기록매체를 제공하고자 한다.
- [7] 본 발명은 게임 이벤트 생성 조건을 평가하여 자동으로 그에 따른 보상을 사용자 단말에 제공할 수 있는 게임 이벤트 생성 방법, 이를 수행하는 게임 이벤트 생성 서버 및 이를 저장한 기록매체를 제공하고자 한다.
- [8] 본 발명은 스포츠 게임과 같은 게임에서 플레이 모드 속성, 동시 플레이어 수 속성, 게임 운영 시간대 속성 및 이벤트 발생 확률 속성 중 적어도 하나를 고려하여 게임 이벤트 생성 조건을 결정할 수 있는 게임 이벤트 생성 방법, 이를 수행하는 게임 이벤트 생성 서버 및 이를 저장한 기록 매체를 제공하고자 한다.
- [9] 본 발명은 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하여 게임 운영자가 게임 운영 수익을 고려하도록 할 수 있는 게임 이벤트 생성 방법, 이를 수행하는 게임

이벤트 생성 서버 및 이를 저장한 기록 매체를 제공하고자 한다.

과제 해결 수단

- [10] 실시예들 중에서, 게임 이벤트 생성 방법은 사용자 단말과 연결될 수 있는 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되며, 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 단계, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계 및 상기 사용자 단말에 의해 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함한다.
- [11] 일 실시예에서, 상기 각 게임 이벤트 생성 조건의 속성은 플레이 모드 속성, 동시 플레이어 수 속성, 게임 운영 시간대 속성 및 이벤트 발생 확률 속성 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [12] 일 실시예에서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각에 있는 게임 이벤트 조건 속성의 보상 가중치를 결정하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [13] 일 실시예에서, 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각에 있는 게임 이벤트 조건 속성의 보상 가중치를 결정하는 단계는 게임 사용자의 참여를 통해 예상되는 게임 운영 수익을 계산하여 상기 보상 가중치를 결정하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [14]
- [15] *일 실시예에서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 상기 게임 이벤트 조건 속성에 대한 성취 난이도를 결정하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [16] 일 실시예에서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 적어도 하나의 보상 항목을 포함하는 보상 항목 리스트를 특정 기준에 따라 정렬하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [17] 일 실시예에서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 상기 결정된 성취 난이도를 기초로 상기 정렬된 보상 항목 리스트에서 상기 보상 항목을 결정하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [18] 일 실시예에서, 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 단계는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건의 속성 각각에 해당하는 서브-조건을 수신하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [19] 일 실시예에서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 상기 사용자 단말을 통해 현재 진행되고 있는 게임에서 가변될 수 있는 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건을 검출하는 단계를 더 포함할 수 있다.

- [20] 일 실시예에서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 상기 현재 진행되고 있는 게임에서 상기 검출된 서브-조건이 성취되면 다른 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건을 상향시켜서 해당 보상 아이템의 생성 확률을 증가시키는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [21] 일 실시예에서, 상기 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계는 상기 사용자 단말의 어뷰징(abusing)으로 인한 이벤트 취소 요건이 충족되면 상기 제공을 취소하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [22] 실시예들 중에서, 게임 이벤트 생성 서버는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 게임 이벤트 조건 수신부, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 보상 항목 결정부 및 사용자 단말에 의해 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 보상 제공부를 포함한다.
- [23] 일 실시예에서, 상기 각 게임 이벤트 생성 조건의 속성은 플레이 모드 속성, 동시 플레이어 수 속성, 게임 운영 시간대 속성 및 이벤트 발생 확률 속성 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [24] 일 실시예에서, 상기 보상 항목 결정부는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각에 있는 게임 이벤트 조건 속성의 보상 가중치를 결정하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [25] 일 실시예에서, 상기 보상 항목 결정부는 게임 사용자의 참여를 통해 예상되는 게임 운영 수익을 계산하여 상기 보상 가중치를 결정하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [26] 일 실시예에서, 상기 보상 항목 결정부는 상기 게임 이벤트 조건 속성에 대한 성취 난이도를 결정하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [27] 일 실시예에서, 상기 보상 항목 결정부는 적어도 하나의 보상 항목을 포함하는 보상 항목 리스트를 특정 기준에 따라 정렬하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [28] 일 실시예에서, 상기 보상 항목 결정부는 상기 결정된 성취 난이도를 기초로 상기 정렬된 보상 항목 리스트에서 상기 보상 항목을 결정하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [29] 일 실시예에서, 상기 게임 이벤트 조건 수신부는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건의 속성 각각에 해당하는 서브-조건을 수신할 수 있다.
- [30] 일 실시예에서, 상기 보상 항목 결정부는 사용자 단말을 통해 현재 진행되고 있는 게임에서 가변 될 수 있는 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건을 검출하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [31] 일 실시예에서, 상기 보상 항목 결정부는 상기 현재 진행되고 있는 게임에서 상기 검출된 서브-조건이 성취되면 다른 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건을 상향시켜서 해당 보상 아이템의 생성 확률을 증가시키는 것을

특징으로 할 수 있다.

[32] 일 실시예에서, 상기 보상 제공부는 상기 사용자 단말의 어뷰징(abusing)으로 인한 이벤트 취소 요건이 충족되면 상기 제공을 취소하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[33] 실시예들 중에서, 사용자 단말과 연결될 수 있는 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되는 게임 이벤트 생성을 제공하는 컴퓨터 프로그램을 기록한 기록매체는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 기능, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 기능 및 상기 사용자 단말에 의해 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 기능을 포함한다.

발명의 효과

[34] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 이벤트 생성 방법과 이와 관련된 기술들은 사용자 단말에 게임 이벤트 생성 조건 충족에 따라 자동으로 해당 보상을 제공하여 사용자의 게임 참여도를 높일 수 있다.

[35] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 이벤트 생성 방법과 이와 관련된 기술들은 보상 가중치에 따라 해당 보상을 제공하여 특정 모드에 대한 게임 참여도를 높일 수 있다.

[36] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 이벤트 생성 방법과 이와 관련된 기술들은 게임 운영 수익을 계산하여 보상 가중치를 결정하여 게임 운영에 따른 수익 향상을 발생시킬 수 있다.

[37] 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 이벤트 생성 방법과 이와 관련된 기술들은 이벤트 취소 요건이 충족되면 해당 보상의 제공을 취소하여 게임 운영의 유연성을 증가할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[38] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 이벤트 생성 시스템을 설명하는 도면이다.

[39] 도 2는 도 1에 있는 게임 이벤트 생성 서버를 설명하는 블록도이다.

[40] 도 3은 도 2의 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되는 게임 이벤트 생성 과정을 설명하는 흐름도이다.

[41] 도 4는 게임 이벤트 조건 속성의 구체적인 내용을 예시하는 도면이다.

[42] 도 5는 보상 항목 결정부의 제1 실시예에 따른 보상 가중치 결정 과정을 설명하는 도면이다.

[43] 도 6은 보상 항목 결정부의 제2 실시예에 따른 성취 난이도를 기초로 해당 보상 항목을 결정하는 과정을 설명하는 도면이다.

[44] 도 7은 보상 항목 결정부의 제3 실시예에 따른 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건 상향 과정을 설명하는 도면이다.

- [45] 도 8은 도 2의 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되는 이벤트 취소 과정을 설명하는 흐름도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [46] 본 발명에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 본 발명의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여 제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 본 발명의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 또한, 본 발명에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 본 발명의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.
- [47] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.
- [48] "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.
- [49] 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.
- [50] 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.
- [51] 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.
- [52] 본 발명은 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.

- [53] 여기서 사용되는 모든 용어들은 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 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.
- [54]
- [55] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 이벤트 생성 시스템을 설명하는 도면이다.
- [56] 도 1을 참조하면, 게임 이벤트 생성 시스템(100)은 사용자 단말(110) 및 게임 이벤트 생성 서버(120)를 포함한다. 여기에서, 사용자 단말(110)은 네트워크(특히, 인터넷)를 통해 게임 이벤트 생성 서버(120)와 연결될 수 있다.
- [57] 사용자 단말(110)은 온라인 게임 유저가 조작할 수 있는 컴퓨팅 장치에 해당할 수 있다. 보다 구체적으로, 사용자 단말(110)은 게임 프로그램을 실행하여 컴퓨터 게임을 진행할 수 있는 컴퓨팅 장치에 해당할 수 있다. 예를 들어, 사용자 단말(110)은 데스크톱(Desktop), 노트북(Laptop), 스마트 폰(Smart phone) 또는 태블릿 PC(Tablet Personal Computer) 등에 해당할 수 있다.
- [58] 게임 이벤트 생성 서버(120)는 사용자 단말(110)과 네트워크를 통해 연결될 수 있는 컴퓨팅 장치에 해당하고, 게임 서비스 업체 등에 의해 관리될 수 있다. 게임 이벤트 생성 서버(120)는 도 2를 참조하여 설명한다.
- [59]
- [60] 도 2는 도 1에 있는 게임 이벤트 생성 서버를 설명하는 블록도이다.
- [61] 도 2를 참조하면, 게임 이벤트 생성 서버(120)는 게임 이벤트 정보 수신부(210), 보상 항목 결정부(220), 보상 제공부(230), 통신부(240) 및 제어부(250)를 포함한다.
- [62] 게임 이벤트 정보 수신부(210)는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신한다. 여기에서, 게임 이벤트 생성 조건들은 게임 상에서 일정한 이벤트를 생성시키는 요건과 연관되고, 게임 운영자에 의해 설정될 수 있다. 게임 이벤트 생성 조건은 복수의 게임 이벤트 생성 조건의 속성(이하, 게임 이벤트 조건 속성)들을 포함할 수 있고, 게임 이벤트 조건 속성은 플레이 모드 속성, 동시 플레이어 수 속성, 게임 운영 시간대 속성 또는 이벤트 발생 확률 속성에 해당할 수 있다.
- [63] 예를 들어, 축구 게임과 같은 스포츠 게임을 예시하면, 게임 이벤트 정보 수신부(210)는 챔피언스 리그 모드(플레이 모드 속성)에 대해 동시 플레이어

수가 1만 이상(동시 플레이어 수 속성), 14:00시~16:00시 사이에(게임 운영 시간대 속성) 30%의 확률(이벤트 발생 확률 속성)을 요건으로 정의한 게임 이벤트 생성 조건을 수신할 수 있다. 게임 이벤트 정보 수신부(210)의 구체적인 동작은 도3 및 도 4를 참조하여 설명한다.

[64]

[65] *보상 항목 결정부(220)는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정한다. 여기에서, 보상 항목은 사용자 단말(110)에 제공하는 경품을 기술하는 내용으로서, 축구 게임과 같은 스포츠 게임을 예시하면, 게임 머니, 신규 선수 카드, 트레이드, 시장 이용권 등을 포함할 수 있다. 보상 항목 결정부(220)의 구체적인 동작은 도3 및 도 5 내지 도7을 참조하여 설명한다.

[66] 보상 제공부(230)는 사용자 단말(110)에 의해 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 사용자 단말(110)에 제공한다. 보상 제공부(230)는 보상 항목 결정부(220)에 의해 보상 항목이 결정되면, 사용자 단말(110)에 이러한 보상 항목을 제공하여 게임 사용자가 이용할 수 있도록 한다.

[67] 일 실시예에서, 보상 제공부(230)는 사용자 단말(110)의 어뷰징(abusing)으로 인한 이벤트 취소 요건이 충족되면 해당 제공을 취소할 수 있다. 보상 제공부(230)의 구체적인 동작은 도3 및 도8을 참조하여 설명한다.

[68] 통신부(240)는 사용자 단말(110)과 통신을 수행하기 위한 물리적 또는 논리적 인터페이스를 제공하고, 일 실시예에서, TCP/IP 또는 UDP/IP로 구현될 수 있다.

[69] 제어부(250)는 게임 이벤트 정보 수신부(210), 보상 항목 결정부(220), 보상 제공부(230) 및 통신부(240)의 동작 및 데이터의 흐름을 제어한다.

[70] 일 실시예에서, 게임 이벤트 생성 서버(120)는 게임 수행 단말(110)과 연동하는 컴퓨터 프로그램을 실행할 수 있고, 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체로 구현될 수 있다.

[71]

[72] 도 3은 도 2의 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되는 게임 이벤트 생성 과정을 설명하는 흐름도이다.

[73] 게임 이벤트 조건 수신부(210)는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신한다(단계 S310). 여기에서, 게임 이벤트 생성 조건들은 게임 상에서 일정한 이벤트를 생성시키는 요건과 연관되고, 게임 운영자에 의해 설정될 수 있다. 게임 이벤트 생성 조건은 복수의 게임 이벤트 조건 속성들을 포함할 수 있다. 여기에서, 게임 이벤트 조건 속성이란 게임 이벤트 생성 조건을 구성하는 서브-항목을 의미하며, 일 실시예에서, 플레이 모드 속성, 동시 플레이어 수 속성, 게임 운영 시간대 속성 및 이벤트 발생 확률 속성 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 야구 게임과 같은 스포츠 게임을 예시하면, 게임 이벤트 조건 속성은 게임 플레이 모드에 해당할 수 있고, 게임 플레이 모드는 정규리그 모드, 포스트 시즌

모드 또는 월드 베이스볼 클래식 모드 등에 해당할 수 있다.

[74]

[75] 도 4는 게임 이벤트 조건 속성의 구체적인 내용을 예시하는 도면이다.

[76] 도 4에서, 게임 이벤트 조건 속성은 플레이 모드 속성(410), 동시 플레이어 수 속성(420) 및 이벤트 발생 확률 속성(430) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예를 들어, 게임 이벤트 조건 수신부(210)는 리그 플레이 모드에 대해 동시 플레이어 수가 1만 이상인 경우, 20%의 확률로 이벤트를 발생시키도록 수신할 수 있다. 이러한 게임 이벤트 조건 속성이 모두 충족되면 게임 이벤트 생성 조건이 충족되므로 사용자 단말(110)은 게임 이벤트 생성 조건에 따른 보상을 제공받을 수 있다.

[77]

[78] 다시 도 3에서, 보상 항목 결정부(220)는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정한다(단계 S320). 여기에서, 보상 항목은 사용자 단말(110)에 제공하는 경품을 기술하는 내용으로서, 축구 게임과 같은 스포츠 게임을 예시하면, 게임 머니, 신규 선수 카드, 트레이드, 시장 이용권 등을 포함할 수 있다.

[79]

일 실시예에서, 보상 항목 결정부(220)는 게임 이벤트 생성 조건과 무관하게 무작위로 보상 항목을 결정할 수 있다. 일 실시예에서, 보상 항목 결정부(220)는 게임 사용자에게 게임 플레이 중 예기치 못한 이벤트를 발생시킬 수 있고, 특히, Random 함수를 통해 이러한 이벤트를 발생시킬 수 있다. 또한, 보상 항목 결정부(220)는 이러한 이벤트에 대한 보상 항목을 결정할 수 있다. 게임 사용자는 사전에 예상하지 못한 보상을 얻을 수 있으므로 우연한 아이템 획득을 위해 더욱 오랫동안 게임을 플레이할 수 있다. 보상 항목 결정부(220)에 대한 다른 실시예들은 도 5 내지 도 7을 참조하여 설명한다.

[80]

[81] 도 5는 보상 항목 결정부의 제1 실시예에 따른 보상 가중치 결정 과정을 설명하는 도면이다.

[82]

보상 항목 결정부(220)는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각에 있는 게임 이벤트 조건 속성의 보상 가중치를 결정할 수 있다. 여기에서, 보상 가중치는 게임 운영자에 의해 내부적인 운영 기준(예를 들어, 플레이 모드 당 예상 수익 등)을 고려하여 설정될 수 있고, 해당 보상 가중치가 높을수록 해당 게임 모드로 게임 사용자의 유도 필요성이 높은 것을 의미할 수 있다.

[83]

보상 항목 결정부(220)는 게임 사용자의 참여를 통해 예상되는 게임 운영 수익을 계산하여 보상 가중치를 결정할 수 있다.

[84]

도 5에서, 컵 플레이 모드(510)에 해당하는 보상 가중치는 일정한 보상 가중치 값(530)에 해당할 수 있다. 이러한 보상 가중치는 게임 운영자에 의해 미리 설정될 수 있다.

[85]

보상 항목 결정부(220)는 이와 달리 게임 사용자의 참여를 통해 예상되는 게임

운영 수익을 계산하여 컵 플레이 모드(510)의 보상 가중치 값(530)을 결정할 수 있다. 즉, 컵 플레이 모드(510)에 해당하는 보상 가중치는 20만원의 사용자 당 예상 수익 값(520)을 반영하여 20%의 보상 가중치 값(530)으로 결정될 수 있다. 보상 항목 결정부(220)는 보상 가중치 값(530)이 결정되면 게임 머니 2000만원의 보상 항목 값(540)을 결정할 수 있다.

[86]

[87] 도 6은 보상 항목 결정부의 제2 실시예에 따른 성취 난이도를 기초로 해당 보상 항목을 결정하는 과정을 설명하는 도면이다.

[88] 보상 항목 결정부(220)는 게임 이벤트 조건 속성에 대한 성취 난이도(610)를 결정할 수 있다. 여기에서, 성취 난이도(610)는 게임 내에서 게임 이벤트 조건 속성의 성취 정도를 표현한 것으로, 일 실시예에서, 해당 조건의 성취 확률에 따라 결정될 수 있다. 예를 들어 <동시 플레이어 수 1만 이상>의 성취 난이도(610)는 10에 해당할 수 있고, <동시 플레이어 수 3만 이상>의 조건의 성취 난이도(610)는 30에 해당할 수 있다.

[89] 보상 항목 결정부(220)는 적어도 하나의 보상 항목을 포함하는 보상 항목 리스트(620)를 특정 기준에 따라 정렬할 수 있다. 보상 항목 리스트(620)는 보상 항목에 대해 특정 기준에 따라 정렬한 것으로, 여기서 특정 기준은 보상 항목의 가격, 보상 항목의 입수 가능성 및 보상 항목의 유용성 중 적어도 하나를 조합하여 생성될 수 있다.

[90] 또한, 보상 항목 결정부(220)는 결정된 성취 난이도(610)를 반영하여 일정한 순서로 정렬된 보상 항목 리스트(620)에서 성취 난이도(610)에 대응하는 보상 항목(630)을 결정할 수 있다.

[91] 도 6에서, 보상 항목 결정부(220)는 게임 이벤트 조건 속성에 대한 성취 난이도(610)를 결정하면, 결정된 성취 난이도(610)를 반영하여 일정한 순서로 정렬된 보상 항목 리스트(620)에서 성취 난이도(610)에 대응하는 보상 항목(630)을 결정할 수 있다. 예를 들어, 도 6에서 조건 속성 2는 성취 난이도 30으로 결정될 수 있고, 성취 난이도 30에 대응하는 보상 항목은 아이템 3으로 결정될 수 있다.

[92]

[93] 도 7은 보상 항목 결정부의 제3 실시예에 따른 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건 상향 과정을 설명하는 도면이다.

[94] 게임 이벤트 조건 수신부(210)는 복수의 게임 이벤트 생성 조건의 속성 각각에 해당하는 서브-조건을 수신할 수 있고, 보상 항목 결정부(220)는 사용자 단말(110)을 통해 현재 진행되고 있는 게임에서 가변될 수 있는 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건을 검출할 수 있다.

[95] 보상 항목 결정부(220)는 현재 진행되고 있는 게임에서 서브-조건이 성취되면 다른 게임 이벤트 조건 속성에 대한 서브-조건을 상향시켜서 해당 보상 아이템의 생성 확률을 증가시킨다.

- [96] 도 7에서, 게임 이벤트 정보 수신부(210)는 게임 이벤트 조건 속성을 동시 플레이어 수 속성 및 이벤트 발생 확률 속성으로 수신할 수 있다. 현재 진행되고 있는 게임에서 동시 플레이어 수 속성(710)은 <동시 플레이어 수 1만>으로 설정되고, 이벤트 발생 확률 속성(720)은 10%로 설정될 수 있다. 한편, 사용자 단말(110)을 통해 현재 진행되고 있는 게임에서 동시 플레이어 수 속성(710)이 <동시 플레이어 수 2만>으로 가변 되는 경우, 보상 항목 결정부(220)는 이벤트 발생 확률 속성(720)을 20%로 상향하여 설정할 수 있다.
- [97]
- [98] 다시 도3에서, 보상 제공부(230)는 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 사용자 단말(110)에 제공한다(단계 S330).
- [99] 일 실시예에서, 보상 제공부(230)는 사용자 단말(110)로부터 보상 교체 요청이 수신되면 기존에 제공한 보상 항목을 다른 형태의 보상 항목으로 교체할 수 있다. 이는 게임 사용자가 게임 플레이 과정에서 원하지 않거나 이미 소유하고 있는 보상 항목을 받은 경우를 예시한 것으로, 보상 제공부(230)는 이러한 보상 교체 요청을 사용자 단말(110)로부터 수신하여 새로운 보상 항목으로 기존의 보상 항목을 대체할 수 있다. 다만, 보상 제공부(230)는 보상 항목 교체의 시기 또는 기준에 따라 보상 교체 요청을 거절할 수 있다. 여기에서, 기준은 보상 항목의 가격, 보상 항목의 입수 가능성 및 보상 항목의 유용성 중 적어도 하나를 조합하여 결정될 수 있다.
- [100] 예를 들어, 보상 제공부(230)가 자동으로 결정된 보상항목으로 <신규 캐릭터 카드>를 제공하였으나, 게임 사용자가 이에 대한 교체 요청을 하는 경우, 보상 제공부(230)는 <게임 머니 1000만원>으로 교체하여 제공할 수 있다.
- [101]
- [102] 도 8은 도 2의 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되는 이벤트 취소 과정을 설명하는 흐름도이다.
- [103] 일 실시예에서, 보상 제공부(230)는 사용자 단말(110)의 어뷰징(abusing)으로 인한 이벤트 취소 요건이 충족되면 보상 항목의 제공을 취소할 수 있다. 사용자 단말(110)의 어뷰징(abusing)이란, 사용자 단말(110)에서 게임 이벤트 생성 조건을 부당하게 만족시키거나 예정되지 않은 조건을 생성하여 보상을 제공받는 행위들을 말한다. 예를 들어, 어뷰징(abusing)은 사용자 단말(110)이 <동시 플레이어 수>의 조건 충족을 위해 유령 사용자를 다수 생성하여 게임 이벤트 생성 서버(120)에 접속하는 경우를 포함할 수 있다.
- [104] 도 8에서, 게임 이벤트 생성 조건이 충족(단계 S810)되면, 보상 제공부(230)는 사용자 단말(110)의 어뷰징(abusing) 여부를 판단할 수 있다(단계 S820).
- [105] 보상 제공부(230)는 사용자 단말(110)의 어뷰징(abusing)이 발생하면 게임 이벤트 생성 조건 충족에 따른 보상을 취소할 수 있고(단계 S830) 그렇지 않으면 게임 이벤트 생성 조건 충족에 따른 보상을 제공할 수 있다(단계 S840).

[106]

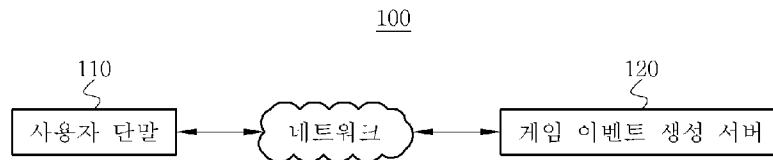
[107] 상기에서는 본 출원의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허청구의 범위에 기재된 본 발명의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

청구범위

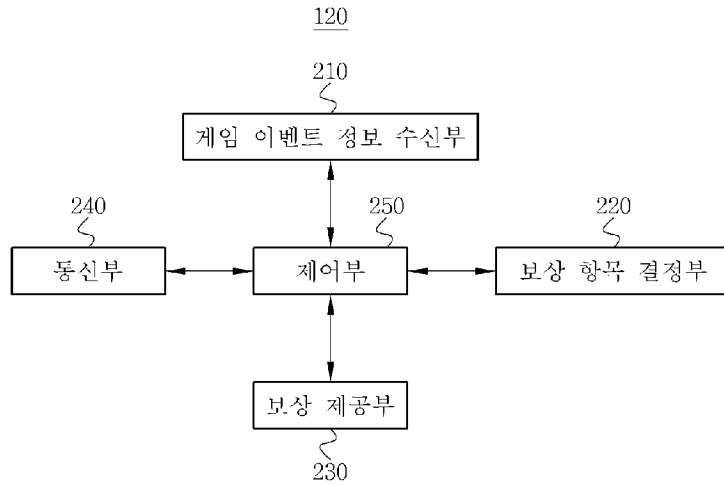
- [청구항 1] 사용자 단말과 연결될 수 있는 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되는 게임 이벤트 생성 방법에 있어서, 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 단계; 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계; 및 상기 사용자 단말에 의해 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 게임 이벤트 생성 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 각 게임 이벤트 생성 조건의 속성은 플레이 모드 속성, 동시 플레이어 수 속성, 게임 운영 시간대 속성 및 이벤트 발생 확률 속성 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각에 있는 게임 이벤트 조건 속성의 보상 가중치를 결정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서, 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각에 있는 게임 이벤트 조건 속성의 보상 가중치를 결정하는 단계는 게임 사용자의 참여를 통해 예상되는 게임 운영 수익을 계산하여 상기 보상 가중치를 결정하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 방법.
- [청구항 5] 제1항에 있어서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 상기 게임 이벤트 조건 속성에 대한 성취 난이도를 결정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 방법.
- [청구항 6] 제5항에 있어서, 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 단계는 적어도 하나의 보상 항목을 포함하는 보상 항목 리스트를 특정 기준에 따라 정렬하는 단계를 더 포함하는 게임 이벤트 생성 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서, 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 단계는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건의 속성 각각에 해당하는 서브-조건을 수신하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 방법.

- [청구항 8] 복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 게임 이벤트 조건 수신부;
상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 보상 항목 결정부; 및
사용자 단말에 의해 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 보상 제공부를 포함하는 게임 이벤트 생성 서버.
- [청구항 9] 제8항에 있어서, 상기 각 게임 이벤트 생성 조건의 속성은 플레이 모드 속성, 동시 플레이어 수 속성, 게임 운영 시간대 속성 및 이벤트 발생 확률 속성 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 서버.
- [청구항 10] 제8항에 있어서, 상기 보상 항목 결정부는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각에 있는 게임 이벤트 조건 속성의 보상 가중치를 결정하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 서버.
- [청구항 11] 제10항에 있어서, 상기 보상 항목 결정부는 게임 사용자의 참여를 통해 예상되는 게임 운영 수익을 계산하여 상기 보상 가중치를 결정하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 서버.
- [청구항 12] 제8항에 있어서, 상기 보상 항목 결정부는 상기 게임 이벤트 조건 속성에 대한 성취 난이도를 결정하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 서버.
- [청구항 13] 제12항에 있어서, 상기 보상 항목 결정부는 적어도 하나의 보상 항목을 포함하는 보상 항목 리스트를 특정 기준에 따라 정렬하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 서버.
- [청구항 14] 제8항에 있어서, 상기 게임 이벤트 조건 수신부는 상기 복수의 게임 이벤트 생성 조건의 속성 각각에 해당하는 서브-조건을 수신하는 것을 특징으로 하는 게임 이벤트 생성 서버.
- [청구항 15] 사용자 단말과 연결될 수 있는 게임 이벤트 생성 서버에서 수행되는 게임 이벤트 생성을 제공하는 컴퓨터 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
복수의 게임 이벤트 생성 조건들을 수신하는 기능;
상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 각각을 평가하여 보상 항목을 자동으로 결정하는 기능; 및
상기 사용자 단말에 의해 상기 수신된 복수의 게임 이벤트 생성 조건들 중 하나가 충족되면 해당 보상 항목에 해당하는 보상을 상기 사용자 단말에 제공하는 기능을 포함하는 기록매체.

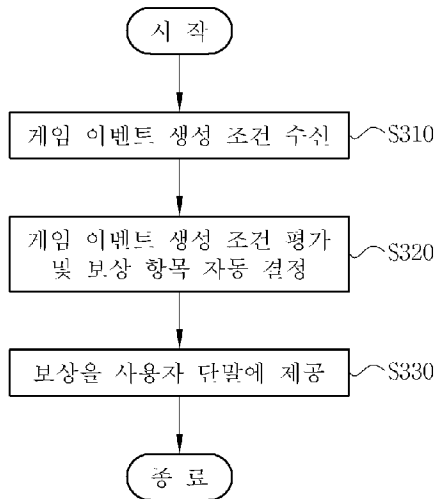
[Fig. 1]



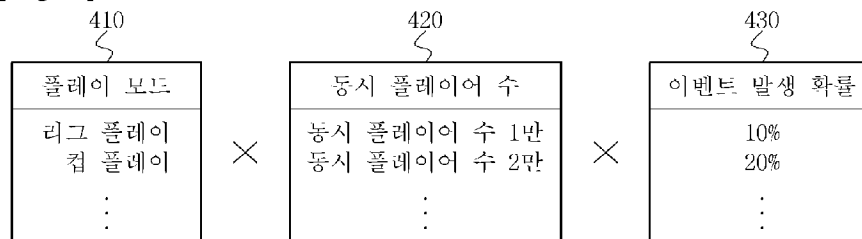
[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]

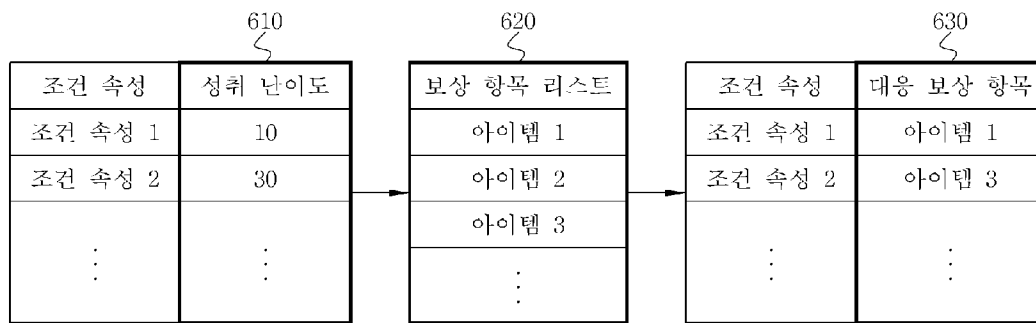


[Fig. 5]

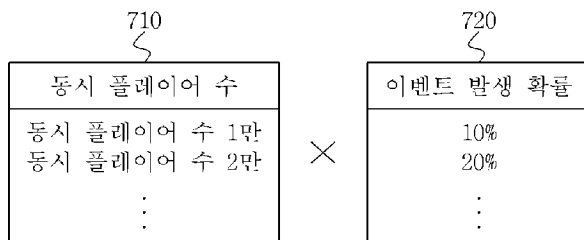
플레이 모드	사용자 당 예상 수익	보상 가중치	보상 항목
리그 플레이	10 만원	10%	게임 머니 1000만원
컵 플레이	20 만원	20%	게임 머니 2000만원
⋮	⋮	⋮	⋮

510 (left side of the table), 520 (under '사용자 당 예상 수익'), 530 (under '보상 가중치'), 540 (right side of the table)

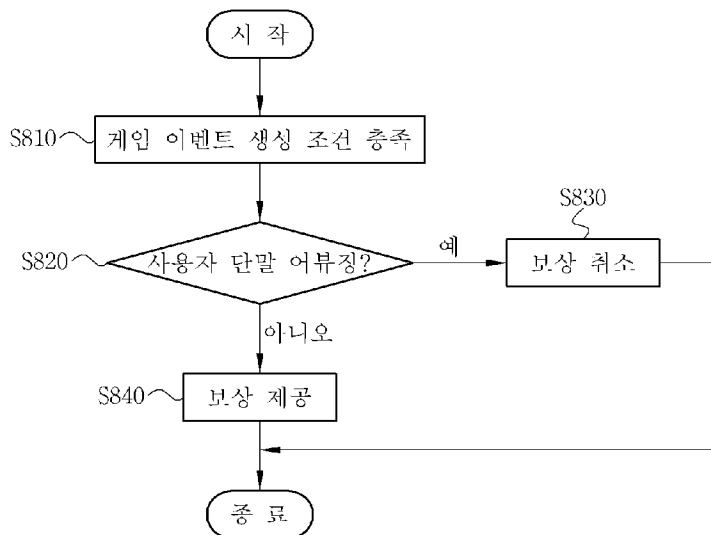
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/011513**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; G06Q 10/06; G06Q 30/02

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, compensation, example, incentive, present, level of difficulty, achievement, time slot, participation

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2009-0003485 A (NCISOFT CORPORATION) 12 January 2009 See paragraphs 12-36, claims 1-4 and figure 1.	1-15
Y	KR 10-2011-0042934 A (JUNG, In Soo) 27 April 2011 See paragraphs [0036]-[0109] and figures 1-4.	1-15
A	KR 10-2012-0075589 A (NEOWIZ GAMES CORPORATION) 09 July 2012 See abstract, paragraphs [0013]-[0050] and figures 1-4.	1-15
A	KR 10-2010-0114489 A (KIM, Dong Hwon) 25 October 2010 See paragraphs [0017]-[0088] and figures 1-3.	1-15
A	JP 2012-032991 A (INTERNATL BUSINESS MACH CORP.) 16 February 2012 See abstract, paragraphs [0019]-[0037] and figures 2-4.	1-15



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

26 JUNE 2013 (26.06.2013)

Date of mailing of the international search report

26 JUNE 2013 (26.06.2013)

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/KR2012/011513

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2009-0003485 A	12.01.2009	NONE	
KR 10-2011-0042934 A	27.04.2011	NONE	
KR 10-2012-0075589 A	09.07.2012	KR 10-1197866 B1	05.11.2012
		KR 10-1197894 B1	05.11.2012
		KR 10-1208792 B1	05.12.2012
		KR 10-1210038 B1	07.12.2012
		KR 10-1210117 B1	07.12.2012
		KR 10-1244150 B1	14.03.2013
		KR 10-2012-0077297 A	10.07.2012
		KR 10-2012-0077790 A	10.07.2012
		KR 10-2012-0077855 A	10.07.2012
		KR 10-2012-0077957 A	10.07.2012
		WO 2012-081846 A2	21.06.2012
KR 10-2010-0114489 A	25.10.2010	KR 10-2009-0113233 A	29.10.2009
JP 2012-032991 A	16.02.2012	US 2012-0029968 A1	02.02.2012
		US 8433599 B2	30.04.2013

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; G06Q 10/06; G06Q 30/02

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, 사례, 인센티브, 경품, 난이도, 달성도, 시간대, 참여수

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2009-0003485 A (엔씨소프트 주식회사) 2009.01.12 단락 12-36, 청구항 1-4 및 도면 1 참조.	1-15
Y	KR 10-2011-0042934 A (정인수) 2011.04.27 단락 [0036]-[0109] 및 도면 1-4 참조.	1-15
A	KR 10-2012-0075589 A (네오위즈게임즈 주식회사) 2012.07.09 요약, 단락 [0013]-[0050] 및 도면 1-4 참조.	1-15
A	KR 10-2010-0114489 A (김동환) 2010.10.25 단락 [0017]-[0088] 및 도면 1-3 참조.	1-15
A	JP 2012-032991 A (INTERNATL BUSINESS MACH CORP.) 2012.02.16 요약, 단락 [0019]-[0037] 및 도면 2-4 참조.	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

“A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

“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 06월 26일 (26.06.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 06월 26일 (26.06.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

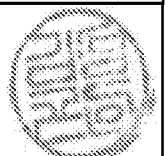
 대한민국 특허청
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)

팩스 번호 82-42-472-7140

심사관

김성곤

전화번호 82-42-481-8746



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2009-0003485 A	2009.01.12	없음	
KR 10-2011-0042934 A	2011.04.27	없음	
KR 10-2012-0075589 A	2012.07.09	KR 10-1197866 B1	2012.11.05
		KR 10-1197894 B1	2012.11.05
		KR 10-1208792 B1	2012.12.05
		KR 10-1210038 B1	2012.12.07
		KR 10-1210117 B1	2012.12.07
		KR 10-1244150 B1	2013.03.14
		KR 10-2012-0077297 A	2012.07.10
		KR 10-2012-0077790 A	2012.07.10
		KR 10-2012-0077855 A	2012.07.10
		KR 10-2012-0077957 A	2012.07.10
		WO 2012-081846 A2	2012.06.21
KR 10-2010-0114489 A	2010.10.25	KR 10-2009-0113233 A	2009.10.29
JP 2012-032991 A	2012.02.16	US 2012-0029968 A1	2012.02.02
		US 8433599 B2	2013.04.30