(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

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

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/085191 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01) *G06Q 50/34* (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010017

(22) 국제출원일: 2012 년 11 월 26 일 (26.11.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0131324 2011 년 12 월 8 일 (08.12.2011) KR

(71) 출원인: **(주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION)** [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).

(72) 발명자: **김정훈 (KIM, Jeong Hun)**; 135-240 서울시 강남구 개포동 12 번지 대치아파트 210 동 606 호, Seoul (KR). **최선화 (CHOI, Sun Hwa)**; 423-030 경기도 광명시 철산동 철산푸르지오하늘채 아파트 101 동 2604 호, Gyeonggi-do (KR).

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

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

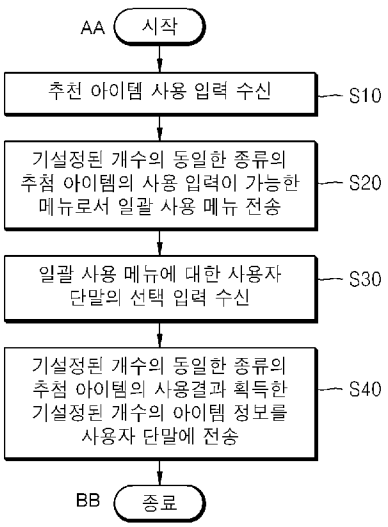
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

[다음 쪽 계속]

WO 2013/085191 A1

(54) **Title**: METHOD AND SERVER FOR PROVIDING ITEM USAGE SERVICE

(54) **발명의 명칭** : 아이템 사용 서비스 제공 방법 및 서버



AA ... Start
S10 ... Receive usage input of lottery item
S20 ... Transmit uniform-usage menu, menu allowing usage input of pre-configured number of lottery items of identical type
S30 ... Receive selection input of uniform-usage menu from user terminal
S40 ... Transmit acquired pre-configured number of item information to user terminal which is result of using pre-cofigured number of lottery items of identical type
BB ... End

(57) **Abstract**: Provided is a technique for providing convenience to a user when using items of an identical type, thereby raising the frequency with which the item usage service is used. A method for providing an item usage service according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: an item usage provider server receiving a usage input for a lottery item from a user terminal, the lottery item being usable within a game and, when in use, any one of which is selected as the winner from among at least one item; when a usage entry is received, transmitting a uniform usage menu to the user terminal, the menu allowing usage input of a pre-configured number of lottery items of an identical type; when the selection input from the uniform usage menu of the user terminal is received, transmitting a list of winning items to the user terminal, the list allowing the confirmation of a pre-configured number of items the user has acquired as a result of using the pre-configured number of lottery items of an identical type.

(57) **요약서**: 동일한 종류의 아이템의 사용에 있어서 사용자에게 편의성을 제공하여, 아이템 사용 서비스의 이용률을 높일 수 있는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은, 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 단계; 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계; 일괄 사용 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력을 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용한 결과, 사용자가 획득한 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

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))

명세서

발명의 명칭: 아이템 사용 서비스 제공 방법 및 서버

기술분야

[1] 본 발명은, 온라인 또는 오프라인 게임에서 선택 입력에 의해 사용될 수 있고, 사용 시 복수개의 아이템 중 어느 하나가 당첨될 수 있는 추첨 아이템의 사용에 있어서, 추첨 아이템의 개수가 다수개일 때, 효율적으로 추첨 아이템을 사용하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

[2] 네트워크의 발전에 따라서 다양한 온라인 게임 서비스가 제공되고 있다. 또한, 그래픽 기술 및 게임 유저 단말의 성능 향상으로 인해, 고사양의 게임 프로그램들이 만들어지고 있으며, 현실 세계 또는 가상의 세계를 정밀하게 묘사한 게임 컨텐츠가 제공되고 있다.

[3] 이에 따라서 온라인 게임에 대한 유저들의 이용이 높아지고 있으며, 게임의 장르 또한 다양해지고 있다. 최근의 게임 중에서는 스포츠 게임, 롤플레잉 게임, 1인칭 슈팅 게임 등이 인기 있는 온라인 게임들로 각광받고 있다.

[4] 온라인 게임의 특징은 다른 사람들과 같은 게임 컨텐츠 시스템에 동시 접속하여 즐길 수 있다는 점이다. 같은 게임화면에서 각기 유저들을 대표하는 캐릭터 등을 조작하여, 다른 사람들과 협동 또는 경쟁을 통해 게임을 즐길 수 있다.

[5] 온라인 게임에서는 다른 사람들과 하나의 미션을 협동하여 처리하거나, 다른 사람들과의 대전 등을 통해 컨텐츠를 즐길 수 있다. 이때, 온라인 게임에서는 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 컨텐츠를 마련할 필요가 있다. 온라인 게임의 특징 상, 그 이용률을 유지하거나 증가시키기 위해서는, 유저들 사이의 경쟁심을 유발함으로써, 유저들이 계속적으로 온라인 게임에 접속하여 게임을 플레이하도록 하여야 하기 때문이다.

[6] 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 컨텐츠에는, 크게 유저 캐릭터의 레벨, 유저 캐릭터에 적용할 수 있도록 사용할 수 있는 아이템, 유저 캐릭터가 구현하는 스킬 등이 있다. 이 중, 유저 캐릭터의 레벨 및 스킬은, 게임을 실행하여 유저가 캐릭터의 경험치를 축적하면서 발전될 수 있는 사항이다.

[7] 따라서, 초보자인 유저들도 일정 범위의 레벨 차이가 있는 다른 유저들과 동등하게 게임에서 경쟁할 수 있기 위해서는, 유저 캐릭터의 능력을 향상시키는 아이템을 사용할 필요가 있으며, 이에 따라서 최근의 온라인 게임에서는 아이템 기획, 아이템 이미지, 아이템 판매 등의 서비스가 중요한 부분으로 자리잡고 있다.

[8] 한편, 아이템 중에서는 그 효과에 따라서 일정한 아이템이 추첨되는 아이템이 있다. 또한, 이 아이템들은 복수개를 구매할 수 있어, 사용 시에도 이에 대한

편의성을 높일 필요성이 지적되어 왔다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[9] 이에 본 발명은, 적어도 하나의 동일한 종류의 아이템 사용 시, 다수개의 아이템을 효율적으로 사용하게 함으로써, 아이템 서비스의 편의성을 사용자들에게 제공하여, 아이템 서비스의 이용률을 높이는 기술을 제공하는 데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

[10] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은, 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 단계; 상기 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력을 수신 시, 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용한 결과, 상기 사용자가 획득한 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[11] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교한 결과에 따라 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것이 바람직하다.

[12] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템을 하나 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서 아이템 사용 확인 메뉴를 상기 사용자 단말에 전달하는 것이 바람직하다.

[13] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수 초과 시, 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

[14] 상기 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보가 표시되는 상기 사용자 단말의 일부분에, 상기 기설정된 개수의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서, 재사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 것이 바람직하다.

[15] 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은, 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을

수신하는 단계; 상기 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 사용자별로 할당된 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템의 개수를 분석하는 단계; 상기 분석된 등록 가능한 아이템의 개수에 따라서, 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 것을 제어하는 단계; 및 상기 추첨 아이템의 사용 결과, 상기 사용자가 획득한 적어도 하나의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[16]

[17] *상기 제어하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 같거나 상기 기설정된 개수를 초과하는 경우, 상기 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하도록 제어하는 것이 바람직하다.

[18] 상기 제어하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용자 단말에 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용이 실패했음을 알리는 정보를 전송하는 것이 바람직하다.

[19] 상기 제어하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용자 단말에 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서, 일부 사용 메뉴를 전송하는 것도 가능하다.

[20] 상기 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 결과, 상기 사용자가 획득한 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 상기 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 것이 바람직하다.

[21] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교한 결과에 따라 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것이 바람직하다.

[22] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수 초과 시, 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 것이 바람직하다.

[23] 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 서버는, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부; 상기 사용 입력 수신부로부터 상기 추첨 아이템에 대한 사용 입력을 수신하면, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이

가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 생성하여 상기 사용자 단말에 전송하는 일괄 사용 설정부; 및 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신을 감지하여, 상기 선택 입력 수신 시 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하고, 상기 추첨 아이템의 사용 결과 상기 사용자가 획득한 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 아이템 사용 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[24] 상기 일괄 사용 설정부는, 상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교하고, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수를 초과 시 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것이 바람직하다.

[25] 상기 아이템 사용 제어부는, 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 별로 할당된 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템의 개수를 분석하여, 상기 분석한 등록 가능한 아이템의 개수에 따라 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용을 제어하는 것이 바람직하다.

[26] 상기 아이템 사용 제어부는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 같거나 상기 기설정된 개수를 초과하는 경우, 상기 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하도록 제어하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[27] 본 발명에 의하면, 일괄 사용 메뉴 및 재사용 메뉴에 대한 선택을 통해서, 동일한 종류의 추첨 아이템을 복수개 사용할 수 있으며, 사용한 결과를 용이하게 확인할 수 있기 때문에, 사용자들의 아이템 사용 서비스의 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[28] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법의 플로우차트이다.

[29] 도 2는 본 발명의 일 실시예의 구현을 위해 일괄 사용 메뉴를 출력하는 흐름의 예이다.

[30] 도 3은 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법의 흐름의 일 예이다.

[31] 도 4는 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법의 흐름의 다른 예이다.

[32] 도 5는 본 발명의 일 실시예의 구현에 따라 재사용 메뉴가 출력되는 흐름을 도시한 것이다.

[33] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 서버의

구성도이다.

[34] 도 7 내지 12는 본 발명의 각 실시예에 다른 아이템 사용 서비스 이용 화면의 예이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[35] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은, 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 단계; 상기 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력을 수신 시, 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용한 결과, 상기 사용자가 획득한 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[36] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교한 결과에 따라 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것이 바람직하다.

[37] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템을 하나 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서 아이템 사용 확인 메뉴를 상기 사용자 단말에 전달하는 것이 바람직하다.

[38] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수 초과 시, 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

[39] 상기 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보가 표시되는 상기 사용자 단말의 일부분에, 상기 기설정된 개수의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서, 재사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 것이 바람직하다.

[40] 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은, 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 단계; 상기 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 사용자별로 할당된 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한

아이템의 개수를 분석하는 단계; 상기 분석된 등록 가능한 아이템의 개수에 따라서, 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 것을 제어하는 단계; 및 상기 추첨 아이템의 사용 결과, 상기 사용자가 획득한 적어도 하나의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[41] 상기 제어하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 같거나 상기 기설정된 개수를 초과하는 경우, 상기 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하도록 제어하는 것이 바람직하다.

[42] 상기 제어하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용자 단말에 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용이 실패했음을 알리는 정보를 전송하는 것이 바람직하다.

[43] 상기 제어하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용자 단말에 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서, 일부 사용 메뉴를 전송하는 것도 가능하다.

[44] 상기 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 결과, 상기 사용자가 획득한 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 상기 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 것이 바람직하다.

[45] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교한 결과에 따라 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것이 바람직하다.

[46] 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수 초과 시, 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 것이 바람직하다.

[47] 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 서버는, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부; 상기 사용 입력 수신부로부터 상기 추첨 아이템에 대한 사용 입력을 수신하면, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 생성하여 상기 사용자 단말에 전송하는 일괄 사용 설정부; 및 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신을 감지하여, 상기 선택 입력 수신 시 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하고, 상기 추첨 아이템의 사용 결과 상기 사용자가 획득한 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를

상기 사용자 단말에 전송하는 아이템 사용 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[48] 상기 일괄 사용 설정부는, 상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교하고, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수를 초과 시 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것이 바람직하다.

[49] 상기 아이템 사용 제어부는, 상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 별로 할당된 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템의 개수를 분석하여, 상기 분석한 등록 가능한 아이템의 개수에 따라 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용을 제어하는 것이 바람직하다.

[50] 상기 아이템 사용 제어부는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 같거나 상기 기설정된 개수를 초과하는 경우, 상기 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하도록 제어하는 것이 바람직하다.

발명의 실시를 위한 형태

[51] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 다른 아이템 사용 서비스 제공 방법 및 서버에 대하여 설명하기로 한다.

[52] 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.

[53] 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.

[54] 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.

[55] 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.

[56] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 컨텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 작은 게임의 경우 하나의 게임 서버에 다수의 게임 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원 수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.

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

[58] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 컨텐츠를 의미한다. 특히, 게임 상에서 다수의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있으며, 게임을 진행하여 캐릭터를 육성하면서 경험치를 획득하는 등의 행위를 통해 레벨을 상승시키는 게임을 의미한다. 또한, 게임 상에서 게임의 진행을 보다 원활하게 하기 위해서, 다양한 종류의 아이템을 구매할 수 있는 게임을 의미한다.

[59] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레잉 게임에 있어서, 사용자를 대신하는 캐릭터가 몬스터를 제압했을 때 얻는 경험치를, 더욱 많이 얻을 수 있게 해 주는 아이템, 캐릭터의 외관을 바꿀 수 있는 아이템 등이 본 발명에서 아이템에 해당할 수 있다.

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

[61] 또한 아이템은, 사용 효과의 지속 시간이 영구적이거나, 제한되어 있을 수 있다. 이러한 경우, 같은 아이템이지만 지속 시간이 다른 아이템은 본 발명에서 같은 아이템을 의미한다. 예를 들어, 캐릭터의 능력치를 일주일 상승시켜 주는 “A”라는 아이템과, 이주일 상승시켜주는 “A1”이라는 아이템은 아이템의 데이터베이스 상에서는 다른 아이템으로 인식될 수 있지만, 같은 아이템으로 인식될 것이다.

[62] 본 발명에서 추첨 아이템은, 사용 시 적어도 하나의 아이템을 유저에게 지급하도록 하는 일종의 복권과 같은 아이템을 의미한다. 유저들은 아이템샵에서, 상기의 추첨 아이템을 구매하고, 유저가 보유한 아이템을 확인할 수 있는 '인벤토리' 화면 등에서 추첨 아이템을 사용할 수 있다.

[63] 스포츠 게임을 예로 들면, 스포츠 게임에 필요한 선수 캐릭터를 추첨 아이템을 통해 획득할 수 있다. 추첨 아이템을 사용하면, 일정 범위(예를 들어 능력치 범위)가 정해진 추첨 아이템에 따라서, 그 일정 범위에 속한 선수 캐릭터 중 랜덤하게 한 선수 캐릭터를 획득할 수 있는 아이템이 될 수 있다. 추첨 아이템의

종류는, 능력치 범위 등 일정 범위가 서로 다른 것에 따라서 나뉘어 질 수 있다.

[64] 따라서, 유저는 추첨 아이템을 사용하여 게임 진행 시 필요한 선수 캐릭터를 포함한 어느 한 아이템을 획득할 수 있다. 추첨 아이템은 물론, 하나씩 사용될 수 있으며, 복수개의 동일한 종류의 추첨 아이템을 보유할 수 있다.

[65] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법의 플로우차트이다.

[66] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은, 아이템 사용 서비스 제공 서버가 사용자 단말로부터, 상기 언급한 추첨 아이템의 사용 입력을 수신하는 단계(S10)를 수행한다.

[67] 아이템 사용 서비스 제공 서버는 사용자 단말을 통해 사용자가 아이템 샵 또는 게임 접속 화면 내에서 적어도 하나의 추첨 아이템 중 어느 하나에 대한 사용 입력이 가능한 메뉴로서, 아이템 사용 메뉴를 사용자 단말에 전송할 수 있다.

[68] 이를 통해, 사용자들은 단말의 아이템 화면, 특히 사용자가 보유한 추첨 아이템을 확인할 수 있는 화면을 통해, 자신이 보유한 추첨 아이템을 확인하면서 동시에 이를 사용할 수 있는 입력을 수행할 수 있다.

[69] 아이템 사용 메뉴는 아이템이 표시되는 영역마다 표시되어, 해당 아이템을 사용할 수 있도록 할 수도 있으며, 하나의 아이템 사용 메뉴가 사용자가 보유한 아이템을 확인할 수 있는 영역의 일부분에 출력되어, 사용자는 아이템을 선택한 위 아이템 사용 메뉴에 대한 선택 입력을 통해 아이템을 사용하도록 할 수 있다.

[70] S10 단계가 수행되면, 서버에서는 사용자가 아이템 사용 메뉴에 대한 선택 입력을 통해 사용하고자 하는 추첨 아이템과, 동일한 추첨 아이템을 기설정된 개수만큼 사용할 수 있는 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계(S20)가 수행된다.

[71] 일괄 사용 메뉴는, 아이템 사용 메뉴에 대한 선택 입력이 팝업(Pop-up)되거나, 접속 화면의 일 영역에 표시되는 메뉴로서, 사용자가 단말의 입력 수단을 통해 일괄 사용 메뉴 선택 시, 기설정된 개수(예를 들어 10개)의 동일한 종류의 추첨 아이템을 한꺼번에 사용할 수 있는 메뉴이다.

[72] 사용자는 아이템 사용 메뉴를 선택 시 일괄 사용 메뉴를 확인할 수 있으며, 이에 대한 선택 입력을 통해 상기 언급한 바와 같이, 아이템 사용 메뉴에 대한 선택 입력에 대응하는 추첨 아이템과 동일한 종류의 아이템을 기설정된 개수만큼 사용할 수 있다. 물론, 일괄 사용 메뉴 출력 시, 추첨 아이템을 하나만 사용할 수 있도록 하는 아이템 사용 확인 메뉴도 일괄 사용 메뉴 출력 시 함께 출력될 수 있다. 따라서, 사용자는 추첨 아이템을 하나만 사용할지 또는 기설정된 개수만큼 사용할지 여부를 선택할 수 있다.

[73] 서버는 S20 단계 후, 일괄 사용 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력을 수신하는 단계(S30)를 수행한다.

[74] S30 단계에 의해 일괄 사용 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력을 수신하면, 서버는 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하도록 제어하게

된다. 이후, 사용 결과로서, 사용자가 획득한 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에 전송하는 단계(S40)를 수행한다.

[75] 추첨 아이템을 사용하면, 추첨 아이템에 의해 당첨될 수 있도록 등록된 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되며, 사용자가 보유한 아이템 저장 공간에 아이템이 등록된다.

[76] 따라서, 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하게 되면, 기설정된 개수의 아이템이 당첨될 것이다. 그러나 추첨 아이템이 일정 확률로 어떤 아이템이 당첨되도록 설정되어 있을 수 있으며, 이때 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하게 되면, 0개에서 기설정된 개수 사이의 어떤 개수의 아이템이 당첨될 수도 있을 것이다.

[77] 사용자에게 극적인 효과를 주기 위해, 당첨 아이템 리스트가 표시될 때에는, 추첨 아이템이 기설정된 개수까지 하나씩 사용되면서, 당첨 아이템 리스트에 당첨된 아이템이 하나씩 채워지는 형식의 애니메이션이 구현될 수 있다. 이에 따라서, 사용자는 기설정된 시간 단위(예를 들어 1초)마다 당첨되는 아이템들이 리스트에 채워져 나가는 것을 확인함으로써, 추첨 아이템 사용에 있어서 스릴감을 느낄 수 있다. 그러나 당첨된 아이템이 표시되는 방법은 이에 국한되지 않을 것이다.

[78] 사용자 단말에 전송되는 당첨 아이템 리스트에 포함된 아이템은, 상기 언급한 사용자가 보유한 아이템 저장 공간에 등록될 것이며, 사용자는 당첨된 아이템을 사용할 수 있다.

[79] 도 2는 본 발명의 일 실시예의 구현을 위해 일괄 사용 메뉴를 출력하는 흐름의 예이다. 이하의 설명에서, 도 1에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[80] 도 2를 참조하면, 먼저 서버는 사용자 단말로부터, 추첨 아이템의 사용 입력을 수신하는 S10 단계를 수행하게 된다.

[81] 도 1과는 달리, 도 2에서 서버는 사용자가 보유한 아이템 저장 공간에 접근하여, 사용자가 보유한 아이템에 대한 정보를 분석하게 된다. 이후, 사용자가 보유한 아이템 중, 사용 입력된 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 파악하게 된다.

[82] 파악된 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 언급한 일괄 사용 메뉴의 선택에 따라서 사용될 기설정된 개수 미만인지 판단하는 단계(S11)를 수행하게 된다.

[83] 일괄 사용 메뉴는 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하기 위한 메뉴인데, 사용자가 보유한 아이템 중 사용 입력에 대응하는 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템이 기설정된 개수 미만으로 존재하게 되면, 일괄 사용 메뉴에 의해 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용할 수 없기 때문이다.

[84] 따라서, 서버는 사용자가 보유한 아이템 중 사용 입력된 아이템과 동일한

종류의 아이템의 개수가 기설정된 개수와 같거나 기설정된 개수보다 많은 경우에만, 일괄 사용 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계(S20)를 수행하게 된다. 물론, S20 단계에서 일괄 사용 메뉴와 함께, 하나의 추첨 아이템을 사용하는 메뉴로서 아이템 사용 확인 메뉴 역시 전송될 수 있다.

[85] 그러나 S11 단계 수행 결과 사용자가 보유한 아이템 중 사용 입력된 아이템과 동일한 종류의 아이템의 개수가 기설정된 개수 미만인 경우네는, 일괄 사용 메뉴를 전송하더라도 사용할 수 없기 때문에, 서버는 이때 아이템 사용 확인 메뉴(S21)만을 전송하게 된다.

[86] 물론, 사용 입력된 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용자가 보유하고 있지 않다면, S10 단계 역시 수행이 되지 않을 것이다.

[87] 이를 통해, 사용자가 일괄 사용 메뉴를 선택할 때의 효율성을 높일 수 있다.

[88] 도 3은 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법의 흐름의 일 예이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 2에 대한 설명과 중복되는 부분은 이를 생략하기로 한다.

[89] 도 3을 참조하면, 먼저 사용자 단말로부터 어느 하나의 추첨 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 단계(S10)가 수행된다. 이후, 도 1에 대한 설명과 같이, 아이템 사용 입력이 수행된 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템을 기설정된 개수만큼 한 번에 사용할 수 있는 일괄 사용 메뉴를 사용자 단말에 전송한 뒤(S20), 일괄 사용 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력을 수신하는 단계(S30)가 수행된다.

[90] 도 3에서 역시, 도 2에서 언급한 각 단계가 수행될 수 있다.

[91] S30 단계가 수행되면, 서버는 사용자의 아이템 저장 공간에 접근하여, 사용자가 추첨 아이템을 사용함으로써 획득할 아이템이 새롭게 등록될 수 있는 공간이 있는지 분석하는 단계(S31)를 수행한다. 구체적으로는, 아이템 저장 공간 중, 새롭게 등록될 수 있는 아이템의 개수에 대한 정보를 분석하게 된다.

[92] S31 단계에 의해 등록될 수 있는 아이템의 개수가 파악되면, 서버는 등록 가능한 아이템의 개수에 따라서, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용할지 여부를 제어하게 된다.

[93] 즉, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템이, 일괄 사용 메뉴의 선택에 의해 사용된다 하더라도, 기설정된 개수의 아이템을 저장할 공간이 없다면, 추첨 아이템의 사용에 문제가 발생할 수 있다. 이에 따라서, 서버는 등록될 수 있는 아이템의 개수를 분석함으로써, 기설정된 개수의 추첨 아이템의 사용 여부를 제어할 수 있게 되는 것이다.

[94] 이때, 등록 가능한 아이템의 개수가, 기설정된 개수 미만인 경우, 도 3의 실시예에서는, 기설정된 개수의 추첨 아이템의 사용이 실패했음을 알리는 정보를 사용자 단말에 전송하는 단계(S33)가 수행된다.

[95] 한편, 등록 가능한 아이템의 개수가 기설정된 개수와 동일하거나 기설정된 개수를 초과하는 경우에는, 기설정된 개수의 추첨 아이템의 사용이 가능하기

때문에, 추첨 아이템의 사용 결과 사용자가 획득한 적어도 하나의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에 전송하는 단계(S40)가 수행될 것이다.

[96] 이에 따라서, 사용자들은 자신이 보유한 아이템을 정리한 뒤, 다시 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용할 수 있다.

[97] 도 4는 본 발명의 다른 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법의 흐름의 다른 예이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 3에 대한 설명과 중복되는 부분은 이를 생략하기로 한다.

[98] 도 4의 실시예에서는, 도 3과 동일한 단계가 수행되며, 서버는 일괄 사용 메뉴에 대한 선택 입력을 수신하고, 이에 따라 사용자의 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템의 개수를 분석하게 된다.

[99] 이후, 등록 가능한 아이템의 개수가 일괄 사용 메뉴에 의해 사용될 기설정된 개수와 동일하거나 기설정된 개수를 초과하는 경우, 추첨 아이템을 사용하고, 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에 전송하게 된다(S40).

[100] 그러나 등록 가능한 아이템의 개수가 기설정된 개수 미만이라면, 도 3과 달리, 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 동일한 종류의 아이템을 사용할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서, 일부 사용 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계(S41)를 수행하게 된다.

[101] 등록 가능한 아이템의 개수가 기설정된 개수 미만이라면, 일괄적으로 기설정된 개수만큼의 추첨 아이템의 사용은 불가능하나, 등록 가능한 아이템의 개수만큼은 사용이 가능할 수 있다. 따라서, 서버에서는 등록 가능한 아이템의 개수만큼 추첨 아이템을 사용할 수 있도록 일부 사용 메뉴를 전송하게 되는 것이다.

[102] 이때, 사용자 단말에 의해 일부 사용 메뉴가 선택되면, 서버에서는 기설정된 개수 대신 등록 가능한 아이템 개수만큼의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하여, 사용 결과 사용자가 획득한 등록 가능한 아이템 개수만큼의 아이템을 리스트화하여 사용자 단말에 전송하는 단계(S42)를 수행하게 된다.

[103] 도 5는 본 발명의 일 실시예의 구현에 따라 재사용 메뉴가 출력되는 흐름을 도시한 것이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 4에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[104] 구체적으로, 도 5는 본 발명의 각 실시예에서 당첨 아이템 리스트가 표시된 후의 흐름이다. 먼저, 서버는 사용자 단말에, 당첨 아이템 리스트를 전송하게 된다. 사용자는 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에서 확인할 수 있다.

[105] 이때, 사용자는 다시 한 번 기설정된 개수만큼의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하고자 할 수 있다. 즉, 사용한 추첨 아이템의 결과를 보고, 사용한 추첨 아이템과 동일한 추첨 아이템을 동일한 기설정된 개수만큼 다시 사용하고자 하는 것이다.

[106] 이때, 서버는 기설정된 개수의 아이템 정보, 즉 당첨 아이템 리스트가 표시되는

영역의 일부분에, 다시 한 번 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서, 재사용 메뉴를 전송하게 된다(S42).

[107] 사용자는 재사용 메뉴를 당첨 아이템 리스트가 표시되는 영역 중 일부분에서 확인할 수 있으며, 입력 수단을 통해 재사용 메뉴에 대한 선택 입력을 수행할 수 있다.

[108] 서버는 재사용 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하게 되면, 기설정된 개수의 이전에 사용한 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하고, 새로운 당첨 아이템 리스트를 생성하여 사용자 단말에 전송할 수 있다. 이를 통해 사용자는 더욱 간편하게 추첨 아이템을 사용할 수 있다.

[109] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 서버의 구성도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 5에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[110] 도 6에서 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 서버(10)는, 각각 사용자 단말(20)과 아이템 데이터 베이스(30)에 연결되어 있다. 아이템 데이터 베이스(30)에는, 게임 상에서 제공 및 사용 가능한 아이템들에 대한 정보와 함께, 사용자마다 할당된 보유 아이템 저장 공간에 대한 정보가 저장되어 있다.

[111] 아이템 사용 서비스 제공 서버(10)는, 아이템 사용 입력 수신부(11), 일괄 사용 설정부(12) 및 아이템 사용 제어부(13)를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[112] 아이템 사용 입력 수신부(11)는, 추첨 아이템에 대한 사용자 단말(20)로부터의 사용 입력을 수신하는 기능을 수행한다. 즉, 아이템 사용 메뉴에 대한 사용자 단말(20)의 입력을 감지하는 것이다.

[113] 일괄 사용 설정부(12)는, 아이템 사용 입력 수신부(11)로부터 사용자 단말(20)에 의한 추첨 아이템에 대한 사용 입력이 수신되었다는 신호를 수신하면, 사용 입력의 대상이 되는 추첨 아이템에 대한 정보를 수신하고, 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템을 기설정된 개수만큼 사용할 수 있도록 하는 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 생성하여 사용자 단말(20)에 전송하게 된다.

[114] 이때, 일괄 사용 설정부(12)는 사용자 정보를 수신하여, 사용자가 보유한 아이템 저장 공간에 접근하여, 사용자가 보유한 아이템들 중, 사용 입력 대상이 된 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수에 대한 정보를 추출하게 되며, 이 결과 사용자가 보유한 개수가 기설정된 개수 미만인 경우에는 상기 언급한 아이템 사용 확인 메뉴만을 전송한다.

[115] 그렇지 않은 경우에만, 일괄 사용 메뉴를 생성하고, 추가적으로 아이템 사용 확인 메뉴와 함께 사용자 단말(20)에 전송하게 된다.

[116] 아이템 사용 제어부(13)는, 일괄 사용 메뉴에 대한 사용자 단말(20)의 선택 입력 수신을 감지하며, 선택 입력이 수신되는 경우, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용한 뒤, 추첨 아이템의 사용 결과 사용자가 획득한 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서 당첨 아이템 리스트를 사용자

단말(20)에 전송한다. 추가적으로, 아이템 사용 제어부(13)는 당첨 아이템 리스트를 아이템 데이터 베이스(30)에 전송하여, 당첨 아이템 리스트에 대응하는 아이템들을 사용자가 보유한 아이템 저장 공간에 새롭게 등록하도록 제어할 수 있다.

[117] 아이템 사용 제어부(13)는 상기 도 3 및 4에서 언급한 기능 역시 수행할 수 있다. 즉, 사용자의 아이템 저장 공간에 접근하여, 새롭게 등록될 수 있는 아이템 개수에 대한 정보를 추출한 뒤, 등록 가능한 아이템 개수가 기설정된 개수와 동일하거나 기설정된 개수를 초과하는 경우에만, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용할 수 있도록 하고, 그렇지 않은 경우에는, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용이 실패했음을 알리는 정보를 사용자 단말(20)에 전송할 수 있다.

[118] 또는, 등록 가능한 아이템 개수만큼의 추첨 아이템만을 사용할 수 있는 메뉴로서 일부 사용 메뉴를 사용자 단말(20)에 전송할 수 있다. 이때 사용자 단말(20)로부터 일부 사용 메뉴에 대한 선택 입력이 수신되면, 등록 가능한 아이템 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용한 결과 사용자가 획득한 아이템을 리스트화하여 사용자 단말(20)에 전송하고, 당첨된 아이템을 등록 가능한 저장 공간에 등록하도록 제어한다.

[119] 도 7 내지 12는 본 발명의 각 실시예에 다른 아이템 사용 서비스 이용 화면의 예이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 6에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[120] 도 7을 참조하면, 사용자 단말에는 사용자가 보유한 아이템에 대한 정보 중, 사용시 어느 한 아이템이 당첨될 수 있는 추첨 아이템의 보유 현황에 대한 화면(100)이 출력될 수 있다.

[121] 화면(100)에는, 각 아이템의 보유 현황 정보(101)가 표시될 수 있다. 각 아이템 보유 현황 정보(101)에는, 아이템의 이름(102), 보유한 개수(103) 및 아이템의 사용 메뉴(104)가 포함될 수 있다.

[122] 도 7에서 사용자는 지시수단(300)을 이용하여 A 타입의 아이템을 사용하는 입력을 수행하고 있다.

[123] 아이템 사용 입력이 수행되면, 도 8과 같이 아이템 사용 확인창(110)이 출력된다.

[124] 아이템 사용 확인창(110)에는, 아이템 사용 확인 메뉴(112)가 포함되어 있다. 아이템 사용 확인 메뉴(112)를 선택하면, 추첨 아이템을 하나 사용하는 입력이 서버에 전달된다. 한편, 취소 메뉴(113)를 선택하면, 추첨 아이템의 사용을 취소하게 된다.

[125] 일괄 사용 메뉴(111)에는 기설정된 개수(예를 들어 10개)의 A 타입의 아이템을 사용할 수 있는 메뉴가 표시된다. 사용자는 이를 선택하여, A 타입의 추첨 아이템 10개를 한 번에 사용할 수 있다.

[126] 도 9에는 사용자가 A 타입의 추첨 아이템을 기설정된 개수만큼 사용하는

입력을 수행하여, 아이템이 사용되고 있음을 나타내는 애니메이션이 구현되는 것을 확인할 수 있다.

[127] 도 9의 아이템 사용 화면(120)에는, 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템이 사용되고 있음을 알리는 정보와 함께, 사용된 비율을 나타내는 정보 역시 표현될 수 있다.

[128] 당첨 아이템 리스트 화면 내에는, 당첨된 아이템 정보(122)와, 추첨 아이템의 계속된 사용에 따라 채워질 아이템 정보(123) 표시 공간이 표시되어 있다.

[129] 기설정된 동일한 종류의 추첨 아이템이 모두 사용되면, 도 10의 당첨 아이템 리스트 화면(130)이 표시된다. 이때 기본 정보 창(131)에는 기설정된 개수의 동일한 종류(A 타입)의 추첨 아이템의 사용이 완료되었으며, 이때 남은 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 표시된다.

[130] 당첨 아이템 정보(132)에는, 추첨 아이템의 사용에 따라서 사용자가 획득한 아이템의 정보가 표시될 수 있다.

[131] 당첨 아이템 리스트 화면(130)에서, 사용자는 확인 메뉴(134)를 선택하여 추첨 아이템의 사용을 완료할 수 있다. 한편 재사용 메뉴(133) 역시 당첨 아이템 리스트 화면(130)에 표시되며, 이때 사용자가 재사용 메뉴(133)를 사용하면, 동일한 종류(A 타입)의 추첨 아이템을 기설정된 개수(10개)만큼 한번 더 사용할 수 있다.

[132] 도 11에서는, 등록 가능한 아이템의 개수가 기설정된 개수 미만인 경우의 일괄 사용 실패 화면(140)이 표시되는 것을 확인할 수 있다. 사용자는, 확인 메뉴(141)를 선택하여 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용을 중단하고, 자신이 보유한 아이템을 정리한 뒤 다시 추첨 아이템을 사용할 수 있다.

[133] 도 12에서는, 등록 가능한 아이템의 개수가 기설정된 개수 미만인 경우의 일부 사용 화면(150)을 확인할 수 있다. 사용자는, 등록 가능한 아이템의 개수가 기설정된 개수 미만(예를 들어 6개) 밖에 없음을 확인할 수 있다.

[134] 그럼에도 불구하고 사용자가 추첨 아이템을 사용하기 원한다면, 사용자는 일부 사용 메뉴(151)를 선택하여, 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하거나, 취소 메뉴(152)를 선택하여 추첨 아이템의 사용을 취소할 수 있다.

[135] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은, 단말기에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로

구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[137] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 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.

[138] 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.

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

[140] 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.

[141] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 시스템 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.

[142] 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.

[143] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 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.

[144] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 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.

[145] 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기를 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

[146] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 아이템 사용 서비스 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말기에 설치될 수도 있다.

[147] 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.

[148] 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.

[149] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본

발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

청구범위

[청구항 1] 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 단계;
상기 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 및
상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력을 수신 시, 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용한 결과, 상기 사용자가 획득한 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는,
상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교한 결과에 따라 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는,
상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템을 하나 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서 아이템 사용 확인 메뉴를 상기 사용자 단말에 전달하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 4] 제2항에 있어서,
상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는,
상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수 초과 시, 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 5] 제1항에 있어서,
상기 당첨 아이템 리스트를 사용자 단말에 전송하는 단계는,
상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보가 표시되는 상기 사용자 단말의 일부분에, 상기 기설정된 개수의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서, 재사용

메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 6] 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 단계;
상기 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;
상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 사용자별로 할당된 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템의 개수를 분석하는 단계;
상기 분석된 등록 가능한 아이템의 개수에 따라서, 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 것을 제어하는 단계; 및
상기 추첨 아이템의 사용 결과, 상기 사용자가 획득한 적어도 하나의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 7] 제6항에 있어서,
상기 제어하는 단계는,
상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 같거나 상기 기설정된 개수를 초과하는 경우, 상기 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 8] 제6항에 있어서,
상기 제어하는 단계는,
상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용자 단말에 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용이 실패했음을 알리는 정보를 전송하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 9] 제6항에 있어서,
상기 제어하는 단계는,
상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수 미만인 경우, 상기 사용자 단말에 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하는 입력이 가능한 메뉴로서, 일부 사용 메뉴를 전송하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 10] 제9항에 있어서,

상기 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 결과, 상기 사용자가 획득한 상기 등록 가능한 아이템의 개수만큼의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 상기 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법.

[청구항 11] 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부;

상기 사용 입력 수신부로부터 상기 추첨 아이템에 대한 사용 입력을 수신하면, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 생성하여 상기 사용자 단말에 전송하는 일괄 사용 설정부; 및

상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신을 감지하여, 상기 선택 입력 수신 시 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용하고, 상기 추첨 아이템의 사용 결과 상기 사용자가 획득한 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 아이템 사용 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 서버.

[청구항 12] 제11항에 있어서,

상기 일괄 사용 설정부는,

상기 사용자가 보유한 아이템 중, 상기 사용 입력된 상기 추첨 아이템과 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수를 비교하고, 상기 동일한 종류의 추첨 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 동일하거나 상기 기설정된 개수를 초과 시 상기 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송할지 여부를 제어하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 서버.

[청구항 13] 제11항에 있어서,

상기 아이템 사용 제어부는,

상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 별로 할당된 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템의 개수를 분석하여, 상기 분석한 등록 가능한 아이템의 개수에 따라 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용을 제어하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 서버.

[청구항 14] 제13항에 있어서,

상기 아이템 사용 제어부는,

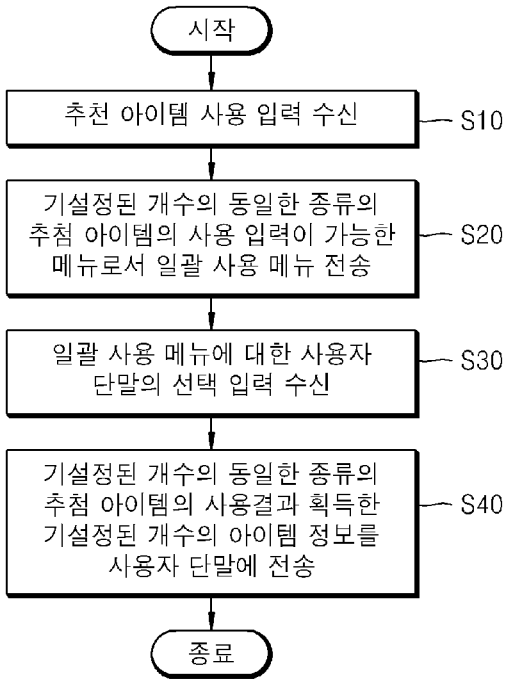
상기 등록 가능한 아이템의 개수가 상기 기설정된 개수와 같거나 상기 기설정된 개수를 초과하는 경우, 상기 기설정된 개수의 추첨 아이템을 사용하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 서버.

[청구항 15] 아이템 사용 서비스 제공 서버가, 게임 내에서 사용 가능하고, 사용 시 적어도 하나의 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 추첨 아이템에 대한 사용자 단말로부터의 사용 입력을 수신하는 단계;

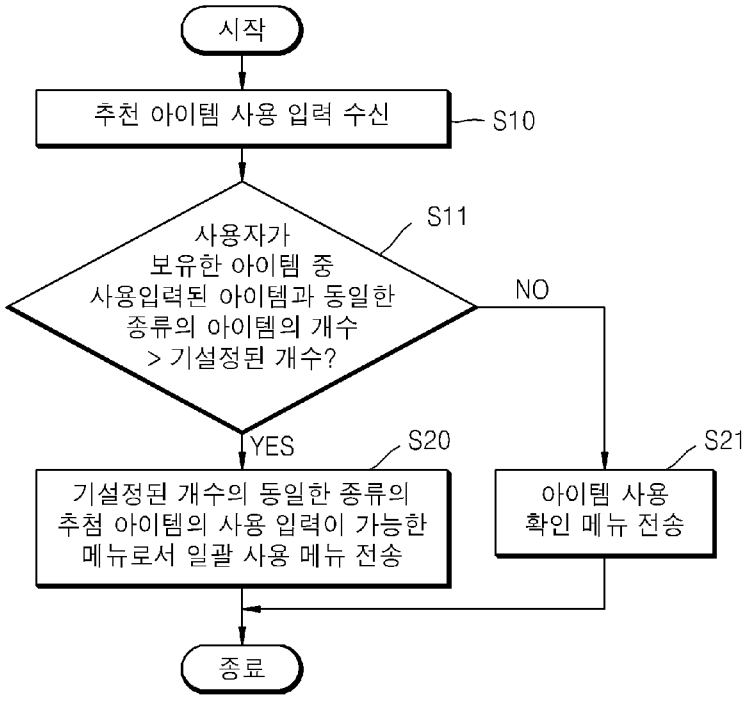
상기 사용 입력 수신 시, 기설정된 개수의 동일한 종류의 상기 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 및

상기 일괄 사용 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택 입력을 수신 시, 상기 기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템을 사용한 결과, 상기 사용자가 획득한 상기 기설정된 개수의 아이템을 확인할 수 있는 정보로서, 당첨 아이템 리스트를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 사용 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

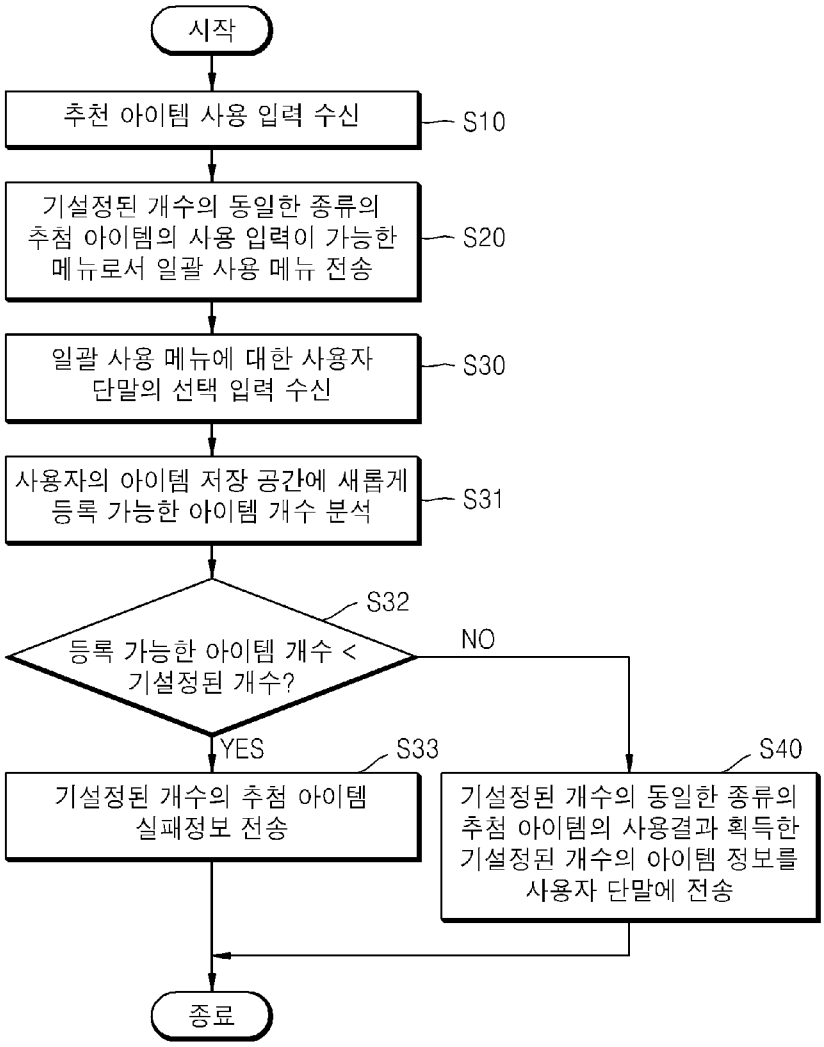
[Fig. 1]


시작
추천 아이템 사용 입력 수신
S10
기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴 전송
S20
일괄 사용 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력 수신
S30
기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용결과 획득한 기설정된 개수의 아이템 정보를 사용자 단말에 전송
S40
종료

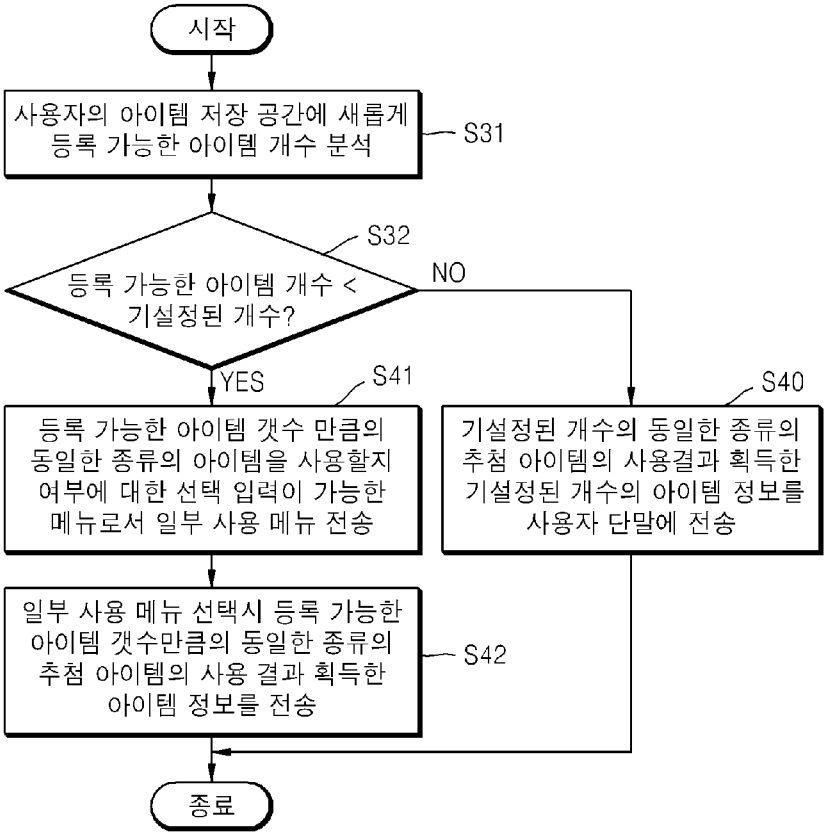
[Fig. 2]


시작
추천 아이템 사용 입력 수신
S10
사용자가 보유한 아이템 중 사용입력된 아이템과 동일한 종류의 아이템의 개수 > 기설정된 개수?
S11
NO
YES
S20
기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴 전송
S21
아이템 사용 확인 메뉴 전송
종료

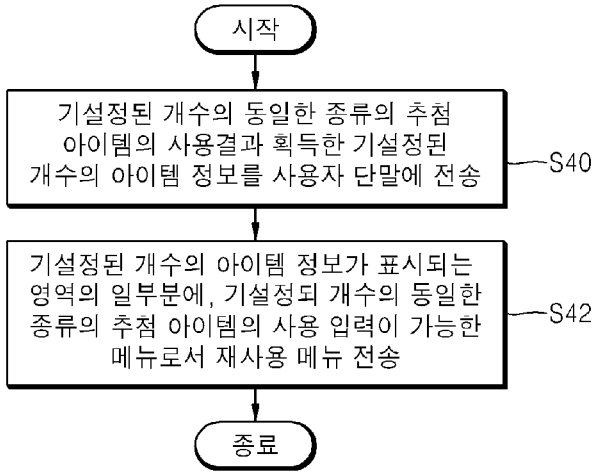
[Fig. 3]


시작
추천 아이템 사용 입력 수신
S10
기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 일괄 사용 메뉴 전송
S20
일괄 사용 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력 수신
S30
사용자의 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템 개수 분석
S31
S32
등록 가능한 아이템 개수 < 기설정된 개수?
NO
YES
S33
기설정된 개수의 추첨 아이템 실패정보 전송
S40
기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용결과 획득한 기설정된 개수의 아이템 정보를 사용자 단말에 전송
종료

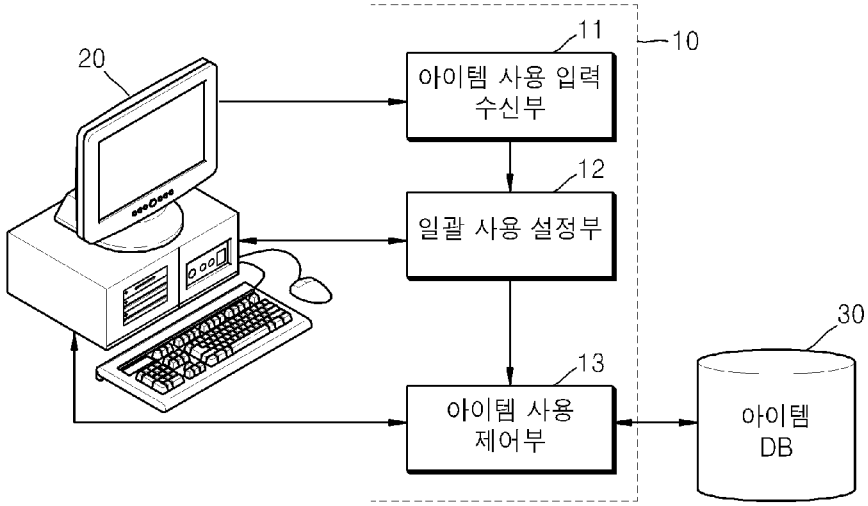
[Fig. 4]


시작
사용자의 아이템 저장 공간에 새롭게 등록 가능한 아이템 개수 분석
S31
S32
등록 가능한 아이템 개수 < 기설정된 개수?
NO
YES
S41
등록 가능한 아이템 갯수 만큼의 동일한 종류의 아이템을 사용할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서 일부 사용 메뉴 전송
S40
기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용결과 획득한 기설정된 개수의 아이템 정보를 사용자 단말에 전송
일부 사용 메뉴 선택시 등록 가능한 아이템 갯수만큼의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 결과 획득한 아이템 정보를 전송
S42
종료

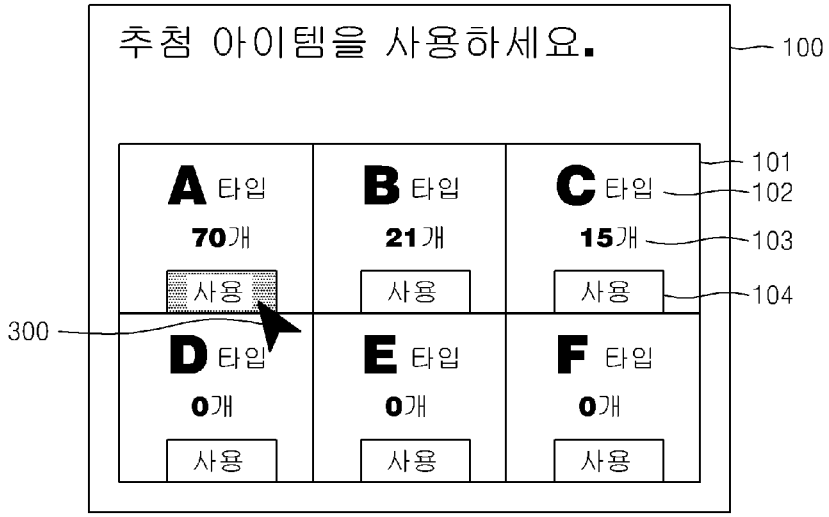
[Fig. 5]


시작
기설정된 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용결과 획득한 기설정된 개수의 아이템 정보를 사용자 단말에 전송
S40
기설정된 개수의 아이템 정보가 표시되는 영역의 일부분에, 기설정되 개수의 동일한 종류의 추첨 아이템의 사용 입력이 가능한 메뉴로서 재사용 메뉴 전송
S42
종료

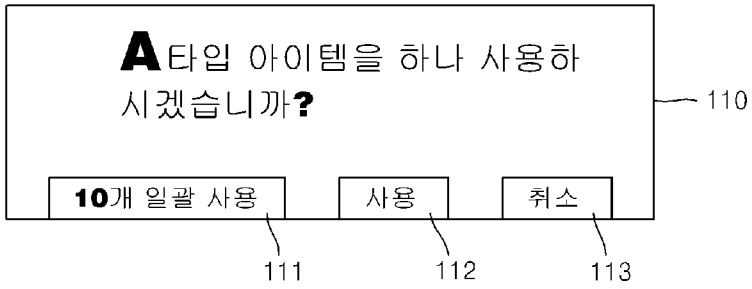
[Fig. 6]



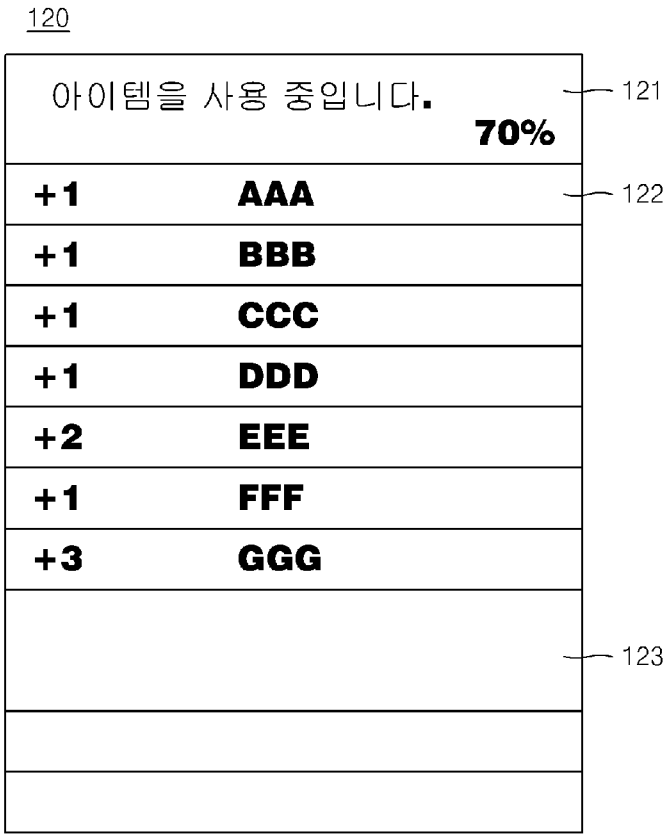
[Fig. 7]



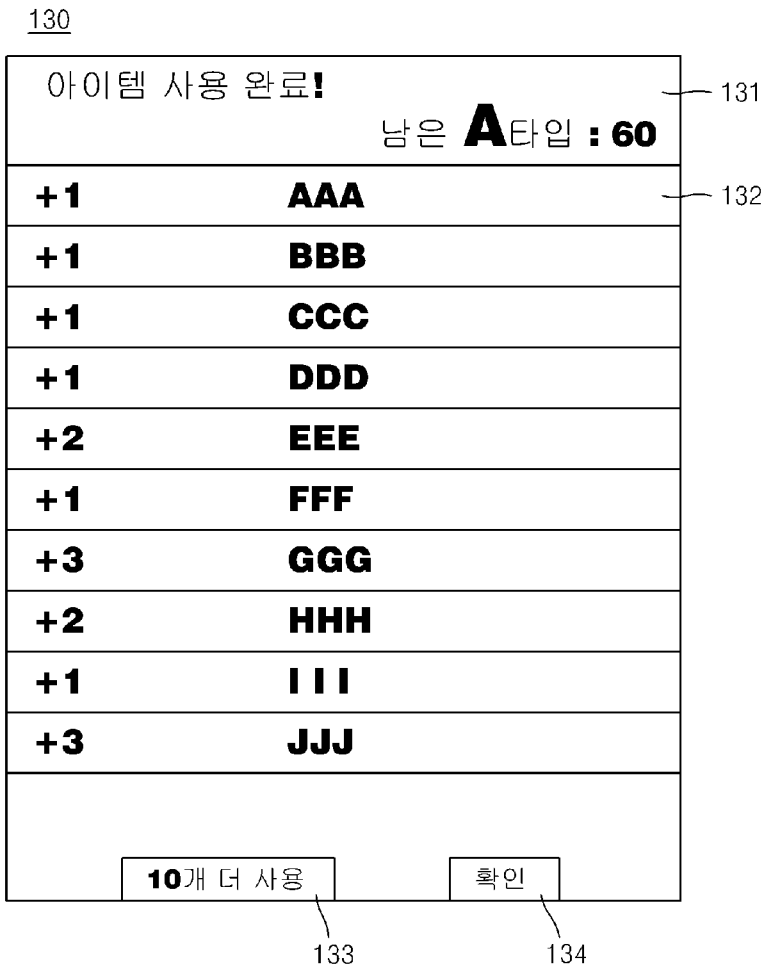
[Fig. 8]



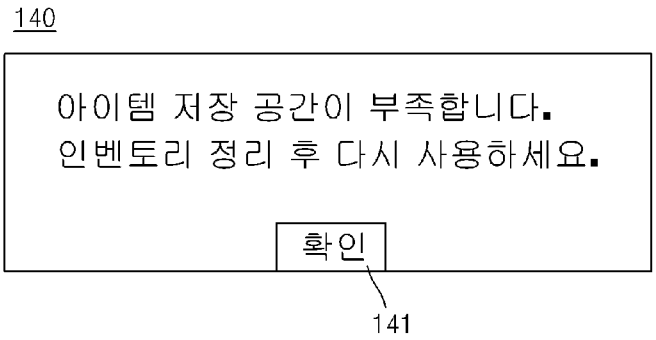
[Fig. 9]


120
아이템을 사용 중입니다.
70%
121
+1 AAA
122
+1 BBB
+1 CCC
+1 DDD
+2 EEE
+1 FFF
+3 GGG
123

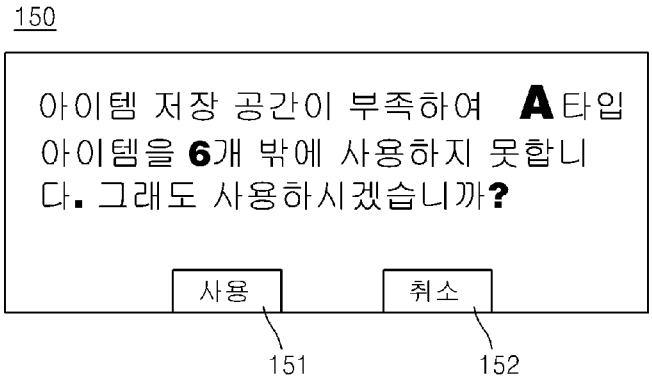
[Fig. 10]


130
아이템 사용 완료!
남은 A타입 : 60
131
+1 AAA
132
+1 BBB
+1 CCC
+1 DDD
+2 EEE
+1 FFF
+3 GGG
+2 HHH
+1 I I I
+3 JJJ
10개 더 사용
확인
133
134

[Fig. 11]


140
아이템 저장 공간이 부족합니다.
인벤토리 정리 후 다시 사용하세요.
확인
141

[Fig. 12]


150
아이템 저장 공간이 부족하여 A타입 아이템을 6개 밖에 사용하지 못합니다. 그래도 사용하시겠습니까?
사용
취소
151
152

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/010017

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q 50/10(2012.01)i, G06Q 50/34(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 9/00; A63F 13/00; G06Q 50/34

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), Google & Keywords: item, item, contents, win, draw, the number

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	Naver Blog, "Pangya 17th Bomgdari Shop, Event on 49th Scratch Card Update" http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=fkdla3515&logNo=50096507147 20 September 2010 Pages 1-5, 9.	1-15
A	JP 2008-093165 A (NAMCO BANDAI GAMES INC et al.) 24 April 2008 Abstract; figures 4-5.	1-15
A	KR 10-2011-0125387 A (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) 21 November 2011 Abstract; claims 1, 5; figures 1-2.	1-15
A	JP 2011-160985 A (SEGA CORP) 25 August 2011 Abstract; claims 1-2; figure 16.	1-15

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
08 MARCH 2013 (08.03.2013)	**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.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/KR2012/010017

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2008-093165 A	24.04.2008	NONE	
KR 10-2011-0125387 A	21.11.2011	NONE	
JP 2011-160985 A	25.08.2011	WO 2011-099372 A1	18.08.2011

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/010017

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i, G06Q 50/34(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; A63F 9/00; A63F 13/00; G06Q 50/34

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), Google & 키워드: 아이템, item, 콘텐츠, 당첨, 추첨, 개수

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	네이버 블로그,`팡야 17차 봉다리샵, 49차 스크래치 카드 업데이트 기념` http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=fkdla3515&logNo=50096507147 2010.09.20 페이지 1-5, 9 참조.	1-15
A	JP 2008-093165 A (NAMCO BANDAI GAMES INC et al.) 2008.04.24 요약; 도면 4-5.	1-15
A	KR 10-2011-0125387 A (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) 2011.11.21 요약; 청구항 1,5; 도 1-2.	1-15
A	JP 2011-160985 A (SEGA CORP) 2011.08.25 요약; 청구항 1-2; 도 16.	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

"A" 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

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

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

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

"P" 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

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

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

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

"&" 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일	국제조사보고서 발송일
2013년 03월 08일 (08.03.2013)	**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
박미정
전화번호 82-42-481-8379

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/010017

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2008-093165 A	2008.04.24	없음	
KR 10-2011-0125387 A	2011.11.21	없음	
JP 2011-160985 A	2011.08.25	WO 2011-099372 A1	2011.08.18