



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/004415
- (22) 국제출원일: 2012년 6월 5일 (05.06.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0146334 2011년 12월 29일 (29.12.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): (주) 네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 겸
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 원재호 (WON, Jae Ho) [KR/KR]; 156-031 서울특별시 동작구 상도 1동 56-187 다나네스트빌 나동 401호, Seoul (KR). 박영재 (PARK, Young Jae) [KR/KR]; 122-200 서울특별시 은평구 진관동 마교정 동부센트레빌 312동 502호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 반포대로 23길 30 (서초동 양우빌딩 4층) 양우 국제특허법률사무소, 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, 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, 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.

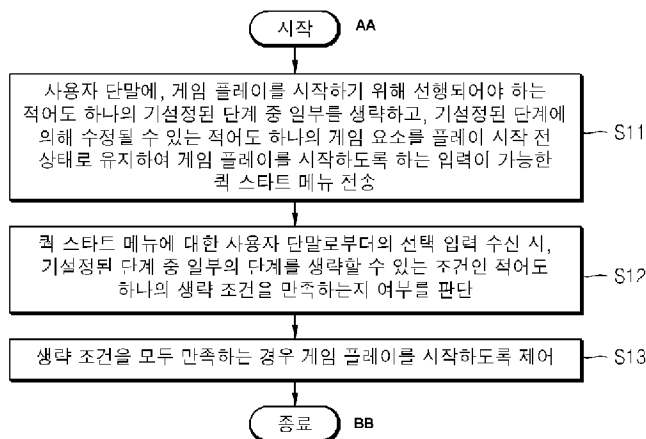
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 실행 방법 및 서버

AA ... Start
BB ... End

S11 ... Omitting a part of at least one preset step which must be performed prior to the start of game play for a user terminal, maintaining at least one game element, which may be updated by the preset step, in the state prior to the start of play, and transmitting a quick start menu which allows input for starting game play

S12 ... Determining whether or not at least one omission condition, which is capable of omitting a part of the steps among the preset steps, has been satisfied when a selection input on the quick start menu is received from the user terminal

S13 ... Controlling the start of game play if all of the omission conditions have been satisfied

(57) Abstract: The present invention relates to a technique which executes quick game play by omitting a part of at least one preset step which must be performed prior to the start of game play, thereby reducing the number of pages to be loaded. A method for executing an online game comprises the steps of: enabling an online game executing server to omit a part of at least one preset step which must be performed prior to the start of game play for a user terminal, to maintain at least one game element, which may be updated by the preset step, in the state prior to the start of play, and to transmit a quick start menu which allows input for starting game play; determining whether or not at least one omission condition, which is capable of omitting a part of the steps among the preset steps, has been satisfied when a selection input on the quick start menu is received from the user terminal; and controlling the start of game play if all of the omission conditions have been satisfied.

(57) 요약서: 본 발명은 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하여 로딩해야 할 페이지를 줄임으로써 빠른 게임 플레이를 실행할 수 있는 기술에 관한 것이다. 온라인 게임의 실행 방법은 온라인 게임 실행 서버가, 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 플레이 시작 전 상태로 유지하여 게임 플레이를

시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 단계, 퀵 스타트 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계 및 생략 조건을 모두 만족하는 경우 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 실행 방법 및 서버

기술분야

- [1] 본 발명은 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하여 로딩해야 할 페이지를 줄임으로써 빠른 게임 플레이를 실행할 수 있는 온라인 게임의 실행 방법 및 서버에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 최근 그래픽 기술의 발달과 함께, 온라인 네트워크 서비스의 발달에 따라, 게임 콘텐츠를 이용하는 사용자들의 수가 급증하고 있다. 게임 콘텐츠는, 사용자들이 가상 세계에서 자신을 대행하는 캐릭터를 조작하거나, 실제 현실에 존재하는 다양한 객체들을 조작하여 대리 만족을 느낄 수 있도록 다양한 종류가 제공되고 있다.
- [3] 예를 들어, 판타지 세계에서 자신을 대신하는 캐릭터를 생성하고, 캐릭터의 레벨을 높여가며 다양한 행동을 할 수 있도록 함으로써, 사용자는 가상 세계에서 현실에서의 스트레스를 풀고, 재미를 느낄 수 있다.
- [4] 또는, 스포츠 게임 등에서는, 현실에 존재하는 축구 선수들을 구현한 캐릭터를 조작함으로써, 자신이 축구 게임의 감독, 선수 및 구단주가 되어 볼 수 있게 하여, 대리 만족을 느낄 수 있으며 이에 따른 재미를 느낄 수 있다.
- [5] 이러한 게임을 실행하기 위해 사용자는 게임 서버에 접속하여 게임 플레이 시까지 설정해야 하는 정보들이 존재하지만, 이 중 대부분의 정보는 그냥 스킵되고 있어서 빠르게 게임 플레이를 수행하고자 하는 사용자들에게 불편함을 주고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 본 발명이 해결하고자 하는 기술적인 과제는 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하여 로딩해야 할 페이지를 줄임으로써 빠르게 게임을 수행할 수 있어 사용자의 만족도를 상승시키는 온라인 게임의 실행 방법 및 서버를 제공하는데 있다.

과제 해결 수단

- [7] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법은 온라인 게임 실행 서버가, 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 킷 스타트 메뉴를 전송하는 단계; 상기 킷 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기

기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[8] 본 발명에 있어서, 상기 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계는, 상기 적어도 하나의 게임 요소를 설정하는 단계로서, 상기 게임에서 플레이되는 적어도 하나의 캐릭터의 교체 또는 상기 적어도 하나의 캐릭터의 상태를 변경하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[9] 본 발명에 있어서, 상기 캐릭터의 상태는, 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소의 상태와, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소의 상태 중 적어도 하나인 것을 특징으로 한다.

[10] 본 발명에 있어서, 상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계는, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로 한다.

[11] 본 발명에 있어서, 상기 킷 스타트 메뉴를 전송하는 단계는, 상기 킷 스타트 메뉴가 표시되는 영역의 일부에, 상기 게임 플레이 시 상기 캐릭터의 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소를 상승시키는 아이템과, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소를 상승시키는 아이템 중 적어도 하나의 사용 여부를 결정하는 입력이 가능한 메뉴로서 자동 아이템 사용 메뉴를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[12] 본 발명에 있어서, 상기 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화된 경우, 상기 킷 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신 시, 상기 컨디션 요소와 상기 체력 요소 중 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 요소를, 기설정된 상한치로 보정하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

[13] 본 발명에 있어서, 상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계는, 상기 자동 아이템 사용 메뉴 중, 상기 체력 요소에 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 경우, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로 한다.

[14] 본 발명에 있어서, 상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계 후, 상기 생략 조건 중 불만족된 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 것으로 판단되면, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한

퀵 스타트 보조 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [15] 본 발명에 있어서, 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계는, 상기 퀵 스타트 보조 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소가 수정되어, 상기 불만족된 생략 조건이 모두 만족되도록 수정된 것으로 판단되는 경우, 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [16] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 다른 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법은 온라인 게임 실행 서버가, 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 단계; 상기 퀵 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하여 상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계; 상기 생략 조건 중 불만족된 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 것으로 판단되면, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 퀵 스타트 보조 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 및 상기 퀵 스타트 보조 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소가 수정되어, 상기 불만족된 생략 조건이 모두 만족되도록 수정된 것으로 판단되는 경우, 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [17] 본 발명에 있어서, 상기 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계는, 상기 적어도 하나의 게임 요소를 설정하는 단계로서, 상기 게임에서 플레이되는 적어도 하나의 캐릭터의 교체 또는 상기 적어도 하나의 캐릭터의 상태를 변경하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [18] 본 발명에 있어서, 상기 캐릭터의 상태는, 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소의 상태와, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소의 상태 중 적어도 하나인 것을 특징으로 한다.
- [19] 본 발명에 있어서, 상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계는, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로

한다.

- [20] 본 발명에 있어서, 상기 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 단계는, 상기 퀵 스타트 메뉴가 표시되는 영역의 일부에, 상기 게임 플레이 시 상기 캐릭터의 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소를 상승시키는 아이템과, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소를 상승시키는 아이템 중 적어도 하나의 사용 여부를 결정하는 입력이 가능한 메뉴로서 자동 아이템 사용 메뉴를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [21] 본 발명에 있어서, 상기 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화된 경우, 상기 퀵 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신 시, 상기 컨디션 요소와 상기 체력 요소 중 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 요소를, 기설정된 상한치로 보정하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [22] 본 발명에 있어서, 상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계는, 상기 자동 아이템 사용 메뉴 중, 상기 체력 요소에 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 경우, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로 한다.
- [23] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 서버는 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 전송부; 상기 퀵 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 판단부; 및 상기 판단부의 판단 결과, 상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [24] 본 발명에 있어서, 상기 판단부는, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족한다고 판단하는 것을 특징으로 한다.
- [25] 본 발명에 있어서, 상기 전송부는, 상기 퀵 스타트 메뉴가 표시되는 영역의 일부에, 상기 게임 플레이 시 상기 캐릭터의 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소를 상승시키는 아이템과, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소를 상승시키는 아이템 중 적어도 하나의 사용 여부를 결정하는 입력이 가능한 메뉴로서 자동 아이템 사용 메뉴를 출력하는 것을 특징으로 한다.

- [26] 본 발명에 있어서, 상기 전송부는, 상기 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화된 경우, 상기 킷 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 컨디션 요소와 상기 체력 요소 중 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 요소를, 기설정된 상한치로 보정하는 것을 특징으로 한다.
- [27] 본 발명에 있어서, 상기 판단부는, 상기 자동 아이템 사용 메뉴 중, 상기 체력 요소에 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 경우, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로 한다.
- [28] 본 발명에 있어서, 상기 전송부는, 상기 생략 조건 중 불만족된 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 것으로 판단되면, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 킷 스타트 보조 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 것을 특징으로 한다.
- [29] 본 발명에 있어서, 상기 제어부는, 상기 킷 스타트 보조 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소가 수정되어, 상기 불만족된 생략 조건이 모두 만족되도록 수정된 것으로 판단되는 경우, 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [30] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체는 온라인 게임 실행 서버가, 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 킷 스타트 메뉴를 전송하는 단계; 상기 킷 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [31] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 다른 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체는 온라인 게임 실행 서버가, 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 킷 스타트 메뉴를 전송하는 단계; 상기 킷 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지

여부를 판단하여 상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계; 상기 생략 조건 중 불만족된 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 것으로 판단되면, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 퀵 스타트 보조 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 및 상기 퀵 스타트 보조 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소가 수정되어, 상기 불만족된 생략 조건이 모두 만족되도록 수정된 것으로 판단되는 경우, 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

- [32] 상술한 바와 같이 본 발명에 따르면 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하여 로딩해야 할 페이지를 줄임으로써 빠르게 게임을 수행할 수 있어 사용자의 만족도를 상승시킬 수 있는 효과를 창출한다.

도면의 간단한 설명

- [33] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 보이는 흐름도이다.
- [34] 도 2는 본 발명의 일 실시 예에 따른 자동 아이템 사용 메뉴 이용 방법을 보이는 흐름도이다.
- [35] 도 3은 본 발명의 일 실시 예에 따른 생략 조건 만족 여부를 판단하는 방법을 보이는 흐름도이다.
- [36] 도 4는 본 발명의 일 실시 예에 따른 퀵 스타트 보조 메뉴 이용 방법을 보이는 흐름도이다.
- [37] 도 5는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 보이는 흐름도이다.
- [38] 도 6은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 서버의 구성을 보이는 블록도이다.
- [39] 도 7 내지 도 10은 본 발명의 각 실시 예에 따라 적용되는 게임 화면의 예이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [40] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법 및 서버에 대하여 설명하기로 한다.
- [41] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.
- [42] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한

중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.

- [43] 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.
- [44] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 작은 게임의 경우 하나의 게임 서버에 다수의 게임 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원 수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [45] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [46] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠를 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.
- [47] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레이팅 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. 및 캐릭터가 특정 슬롯에 등록하여, 게임의 플레이 시 향상되는 능력치를 통해 게임의 플레이를 수월하게 할 수 있도록 하는 장착 아이템 역시 아이템에 포함될 것이다.
- [48] 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.
- [49] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 보이는 흐름도이다.
- [50] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법에서는 게임을 실행하는 서버가, 사용자 단말에 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 플레이 시작 전 상태로 유지하여 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 킥 스타트 메뉴를

전송하는 단계(S11)를 수행한다.

- [51] 본 발명에서 퀵 스타트 메뉴는 도 7에 도시된 바와 같이 사용자 단말의 화면(11)에 경기 시작 메뉴와 함께 디스플레이 된다. 사용자가 마우스와 같은 입력수단을 이용하여 경기 시작 메뉴를 선택하며, 경기 시작 메뉴에 연동된 연습 경기 메뉴, 시뮬레이션 메뉴, 경기시작 메뉴 및 퀵 스타트 메뉴(700)가 디스플레이 된다.
- [52] 본 발명에서, 게임 플레이는 게임 상에서 사용자가 게임을 플레이할 수 있는 단위 게임을 의미한다. 예를 들어, 스포츠 게임의 경우, 각 스포츠 게임의 경기를 의미한다.
- [53] 본 발명에서, 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계는, 게임 플레이에 관련된 적어도 하나의 게임 환경 요소를 설정하는 단계로서, 게임 환경 요소란, 게임 플레이에서 등록된 아이템이 갖는 능력치 또는 부가 효과가 적용되는 값을 제어하는 요소를 의미한다. 예를 들어, 게임 환경 요소에 따라서, 아이템의 장착을 통해 향상될 사용자 캐릭터의 능력치 값이 달라질 수 있다. 게임 환경 요소는 각 아이템마다 다르게 설정될 수 있다.
- [54] 스포츠 게임을 예로 들면, 등록된 아이템은 선수 캐릭터가 될 수 있다. 이때 게임 환경 요소는, 선수 캐릭터의 컨디션 요소와 체력 요소 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [55] 컨디션 요소는, 선수 캐릭터가 갖는 능력치가 게임 플레이에 이용될 때, 적용되는 능력치를 변경할 수 있는 요소를 의미한다. 이때 컨디션에 따라서 적용되는 능력치는 기설정된 비율로 변경될 수 있다. 컨디션 요소는 “상, 상중, 중, 중하, 하” 등과 같이 일정한 개수로 나누어질 수 있다. 컨디션 요소가 상인 경우에는 적용되는 능력치가 선수 캐릭터가 갖는 능력치보다 일정 비율 상승되어 게임 플레이 시 적용될 수 있으며, 컨디션 요소가 하인 경우에는 적용되는 능력치는 선수 캐릭터가 갖는 능력치보다 일정 비율 감소되어 게임 플레이 시 적용될 수 있다.
- [56] 체력 요소는, 게임 플레이에 따라서 소모되는 요소이며, 체력 요소가 소모되면 적용되는 능력치가 감소된다. 예를 들어 체력이 100일 때보다 70일 때에는 적용되는 능력치가 일정 비율 감소되어 게임 플레이에서 적용될 수 있다. 체력 요소는 게임 플레이 도중 실시간으로 감소될 수 있으며, 게임 플레이 직전의 체력 요소를 기준으로 게임 플레이시 감소된다.
- [57] 따라서, 컨디션 요소와 체력 요소는 등록된 아이템이 갖는 능력치가 게임 플레이 상에서 적용되는 값을 제어할 수 있는 게임 환경 요소에 포함되며, 게임 환경 요소에 따라서 사용자는 다른 능력치를 갖는 아이템을 사용하게 된다.
- [58] 서버는 퀵 스타트 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계(S12)를 수행한다.
- [59] 서버는, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 적용되는 능력치를

감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 캐릭터를 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 생략 조건을 만족하였다고 판단하고, 이 중 하나라도 불만족하는 것이 존재하는 경우 생략 조건을 만족하지 못하였다고 판단한다.

[60] 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 모두 만족하였다고 판단하면, 서버는 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계(S13)를 수행한다.

[61] 도 2는 본 발명의 일 실시 예에 따른 자동 아이템 사용 메뉴 이용 방법을 보이는 흐름도 이다.

[62] 도 2를 참조하면, 자동 아이템 사용 메뉴는 도 1에 개시된 퀵 스타트 메뉴 전송 시에, 퀵 스타트 메뉴가 표시되는 영역의 일부에 출력되는 메뉴이다. 따라서, 도 2는 도 1의 S11 단계의 수행과 연동하여 수행될 수 있다.

[63] 서버는 퀵 스타트 메뉴가 표시되는 영역의 일부에, 게임 플레이 시 캐릭터의 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소를 상승시키는 아이템과, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소를 상승시키는 아이템 중 적어도 하나의 사용 여부를 결정하는 입력이 가능한 메뉴로서 자동 아이템 사용 메뉴를 출력하는 단계(S21)를 수행한다.

[64] 도 8에는 퀵 스타트 메뉴(700)가 표시되는 영역의 일부분에 컨디션 요소 아이템(710) 및 체력 요소 아이템(720)을 포함하는 자동 아이템 사용 메뉴가 도시되어 있다.

[65] 이후 서버는 사용자 입력을 수신하여 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화 되었는지 판단하는 단계(S22)를 수행한다.

[66] 판단 결과, 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화 된 경우, 서버는 퀵 스타트 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하여 컨디션 요소와 체력 요소 중 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 요소를, 기설정된 상한치로 보정하는 단계(S23)를 수행한다.

[67] 여기서 컨디션 요소 아이템(710) 및 체력 요소 아이템(720)은 보정될 수 있는 상한치가 정해져 있다. 예를 들어 어떤 아이템을 강화 보정하더라도, 아이템의 등급이 최고 등급인 10에 도달하게 되면, 더 이상 강화 보정이 불가능하게 된다.

[68] 도 3은 본 발명의 일 실시 예에 따른 생략 조건 만족 여부를 판단하는 방법을 보이는 흐름도 이다.

[69] 도 3을 참조하면, 생략 조건 만족 여부 판단은 도 1에 개시된 바와 같이 사용자 단말로부터 퀵 스타트 입력을 수신한 후에 연동되어 수행될 수 있다. 또한 생략 조건 만족 여부 판단은 도 2에 개시된 바와 같이 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화 되어 컨디션 요소와 체력 요소 중 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 요소를, 기설정된 상한치로 보정한 후에 수행 될 수 있다.

[70] 생략 조건 만족 여부 판단을 위해 서버는 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에

따라 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상인가를 판단하는 단계(S31)를 수행한다.

- [71] 본 발명에서 체력 요소는 게임 플레이에 따라서 소모되는 요소이며, 체력 요소가 소모되면 적용되는 능력치가 감소된다. 따라서 체력 요소가 기설정된 수치 이하이면 정상적인 게임 플레이를 수행할 수 없게 되므로, 체력 요소가 기설정된 수치 이상인가를 판단하게 된다.
- [72] 판단 결과 체력 요소가 기설정된 수치 이상인 경우, 서버는 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상인가를 판단하는 단계(S32)를 수행한다.
- [73] 게임 상에서 캐릭터는 그 이용 횟수가 정해져 있다. 스포츠 게임을 예로 들면, 아이템을 의미하는 선수 캐릭터는, 일정한 횟수의 경기만큼만 이용될 수 있다. 사용자가 기설정된 슬롯에 등록한 경우 게임 플레이 완료 시마다, 즉 한 경기가 종료될 때마다, 선수 캐릭터를 이용할 수 있는 경기 수는 줄어들게 될 것이다. 최초 아이템을 획득 시, 이용 횟수가 예를 들어 30 게임 등으로 설정되어 있다. 상기 언급한 바와 같이 이용 횟수가 만료되어 0 게임이 되면, 이용 기간의 연장 등을 통해 다시 예를 들어 30 게임으로 증가될 수 있다. 이와 같이 캐릭터의 이용 횟수가 만료되면, 해당 캐릭터는 더 이상 게임에 참여할 수 없게 되므로, 캐릭터의 이용기간이 기설정된 기간 이상 남아있는지 판단해야 한다.
- [74] 판단 결과 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상인 경우, 서버는 캐릭터를 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인가를 판단하는 단계(S33)를 수행한다
- [75] 스포츠 게임을 예로 들면, 선수 캐릭터가 부상을 당하거나 기설정된 규칙을 위반하여 기설정된 횟수 이상 경고를 받은 경우, 게임에 참여할 수 없게 되어 캐릭터 사용 불가능 상태가 된다. 캐릭터 사용 불가능 상태가 되면 해당 캐릭터는 게임에 참여할 수 없게 되므로, 캐릭터가 사용 가능한 상태인지 판단해야 한다.
- [76] 판단 결과 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 캐릭터를 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 경우, 서버는 생략 조건을 만족하였다고 판단하는 단계를 수행하고(S34), 게임 플레이 시작을 제어한다.
- [77] 그러나, 판단 결과 체력 요소가 기설정된 수치 이하이거나, 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이하이거나, 캐릭터를 게임 플레이 상에 적용하여 사용 불가능한 경우 중 어느 한 요소에만 해당되면, 서버는 생략 조건을 만족하지 못하였다고 판단하는 단계(S35)를 수행한다.
- [78] 도 4는 본 발명의 일 실시 예에 따른 퀵 스타트 보조 메뉴 이용 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [79] 도 4를 참조하면, 퀵 스타트 보조 메뉴는 도 3에 도시된 생략 조건을 불만족한 경우 불만족된 요소를 수정하기 위한 메뉴로서 사용자 단말로 전송될 수 있다.
- [80] 서버는, 생략 조건 중 불만족된 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 경우, 생략

조건을 만족하도록 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 퀵 스타트 보조 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계(S41)를 수행한다.

- [81] 도 9에는 서버가 사용자 단말에 전송하는 퀵 스타트 보조 메뉴가 도시되어 있다. 도 9에 도시된 퀵 스타트 보조 메뉴는 퀵 스타트가 불가능하므로, 불만족된 게임 요소를 수정할 것을 제안한다. 도 9에는 체력 부족 요소가 2개 존재하고, 캐릭터 사용 불가능 요소가 1개 존재하고, 캐릭터 이용기간 만료 요소가 1개 존재하여 퀵 스타트가 불가능하다고 표시되어 있다.
- [82] 퀵 스타트 보조 메뉴가 사용자 단말로 전송되면, 서버는 퀵 스타트 보조 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하는 단계(S42)를 수행한다.
- [83] 도 9를 참조하면, 사용자 단말로부터의 체력 복구 입력에 따라 체력 부족 요소의 체력을 복구하고, 사용자 단말로부터의 캐릭터 수리 입력에 따라 캐릭터를 사용 가능한 상태로 수리하고, 사용자 단말로부터의 캐릭터 이용기간 연장 입력에 따라 캐릭터의 이용 기간을 연장한다.
- [84] 여기서, 사용자의 아이템 데이터 베이스에는 게임 요소를 수정하기 위한 아이템이 존재하거나 게임 포인트가 존재하면 게임 요소의 수정이 가능하다. 예를 들어 도 9를 참조하면, 체력 복구를 위해서 체력 복구 아이템이나 그에 상응하는 게임 포인트가 존재해야 하며, 캐릭터 수리를 위해서 캐릭터 수리 아이템이나 그에 상응하는 게임 포인트가 존재해야 하며, 캐릭터 이용 기간 연장을 위해서 캐릭터 이용 기간 연장 아이템이나 그에 상응하는 게임 포인트가 존재해야 한다. 게임 요소를 수정하기 위한 아이템이나 게임포인트가 존재하지 않거나 부족한 경우, 사용자는 아이템 샵에서 해당 아이템을 구매할 수 있고, 게임 포인트를 구매할 수 있다.
- [85] 이후, 서버는 게임 요소 수정을 통하여 불만족된 생략 조건을 만족하는지 판단하는 단계(S43)를 수행한다.
- [86] 불만족된 생략 조건을 모두 만족하는 경우, 서버는 게임 플레이 시작을 제어하는 단계(S44)를 수행한다.
- [87] 도 9에서 체력 복구, 캐릭터 수리 및 캐릭터 이용 기간을 연장하면, 도 10과 같이 퀵 스타트가 가능하다는 메시지가 출력되고, 도 10의 화면에서 확인 입력을 수신하면 서버는 게임 플레이 시작을 제어한다.
- [88] 도 5는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 보이는 흐름도 이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 도 4에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [89] 도 5를 참조하면, 본 발명의 다른 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법에서는 게임을 실행하는 서버가, 사용자 단말에 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 플레이 시작

전 상태로 유지하여 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 단계(S51)를 수행한다.

- [90] 서버는 사용자 단말로부터 퀵 스타트 입력을 수신하면, 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계(S52)를 수행한다.
- [91] 서버는, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 캐릭터를 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 생략 조건을 만족하였다고 판단하고, 이 중 하나라도 불만족하는 것이 존재하는 경우 생략 조건을 만족하지 못하였다고 판단한다.
- [92] 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 모두 만족하였다고 판단하면, 서버는 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계(S53)를 수행한다.
- [93] 그러나, 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 불만족하였다고 판단하면, 즉 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 경우, 생략 조건을 만족하도록 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 퀵 스타트 보조 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계(S54)를 수행한다.
- [94] 퀵 스타트 보조 메뉴가 사용자 단말로 전송되면, 서버는 퀵 스타트 보조 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하는 단계(S55)를 수행한다.
- [95] 이후, 서버는 S52단계로 피드백 하여 생략 조건을 만족하는지 판단하고, 생략 조건이 만족하는 경우 게임 플레이를 시작하도록 제어한다.
- [96] 도 6은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 서버의 구성을 보이는 블록도 이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 도 5에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [97] 도 6을 참조하면, 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 서버(20)는 전송부(21), 판단부(22) 및 제어부(23)를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [98] 사용자는 사용자 단말(10)을 통해 게임 서버(20)에 접속하여 게임을 즐길 수 있으며, 이때 사용자의 정보(구체적으로 사용자가 보유한 아이템 정보)와 아이템들의 정보 등은 아이템 데이터 베이스(30)에 저장되어 있다.
- [99] 전송부(21)는 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 플레이 시작 전 상태로 유지하여 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 퀵 스타트 메뉴를 전송한다.
- [100] 판단부(22)는 퀵 스타트 메뉴에 대한 사용자 단말(10)로부터의 선택 입력을 수신 시, 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단한다.

- [101] 판단부(22)의 판단 결과, 생략 조건을 모두 만족하는 경우 제어부(23)는 게임 플레이를 시작하도록 제어한다.
- [102] 이때 판단부(22)는 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 생략 조건을 만족한다고 판단한다.
- [103] 전송부(21)는 퀵 스타트 메뉴가 표시되는 영역의 일부에, 게임 플레이 시 상기 캐릭터의 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소를 상승시키는 아이템과, 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소를 상승시키는 아이템 중 적어도 하나의 사용 여부를 결정하는 입력이 가능한 메뉴로서 자동 아이템 사용 메뉴를 출력한다. 전송부(21)는 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화된 경우, 컨디션 요소와 상기 체력 요소 중 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 요소를, 기설정된 상한치로 보정한다.
- [104] 또한 판단부(22)는 자동 아이템 사용 메뉴 중, 체력 요소에 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 경우, 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 생략 조건을 만족한다고 판단하여 제어부(23)가 게임을 플레이 할 수 있도록 한다.
- [105] 전송부(21)는 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 것으로 판단되면, 생략 조건을 만족하도록 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 퀵 스타트 보조 메뉴를 사용자 단말(10)에 전송한다.
- [106] 제어부(23)는 퀵 스타트 보조 메뉴에 대한 사용자 단말(10)로부터의 입력에 따라, 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소가 수정되어, 불만족된 생략 조건을 만족하는 것으로 판단되는 경우, 게임 플레이를 시작하도록 제어한다.
- [107] 이상에서 기술한 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 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, 기술한 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [108] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 기술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [109] 이와 같이, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 실행시키기 위하여, 기술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는 C, C++,

JAVA, 기계어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.

- [110] 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.
- [111] 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.
- [112] 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.
- [113] 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.
- [114] 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.
- [115] 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 적어도 하나의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 적어도 하나에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [116] 특히, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 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.
- [117] 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 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.

[118] 또한, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 실행 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말기에 설치될 수도 있다.

[119] 이상에서, 본 발명의 실시 예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시 예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 적어도 하나로 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 실시 예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

[120] 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.

[121] 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 실시 예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시 예에 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.

[122]

청구범위

- [청구항 1] 온라인 게임 실행 서버가, 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 단계;
- 상기 퀵 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및
- 상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서,
- 상기 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계는,
- 상기 적어도 하나의 게임 요소를 설정하는 단계로서, 상기 게임에서 플레이되는 적어도 하나의 캐릭터의 교체 또는 상기 적어도 하나의 캐릭터의 상태를 변경하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.
- [청구항 3] 제 2항에 있어서,
- 상기 캐릭터의 상태는,
- 상기 게임 플레이 시 이용될 때, 적용되는 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소의 상태와,
- 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소의 상태 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.
- [청구항 4] 제 1항에 있어서,
- 상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계는,
- 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고,
- 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.
- [청구항 5] 제 1항에 있어서,
- 상기 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 단계는,

상기 퀵 스타트 메뉴가 표시되는 영역의 일부에, 상기 게임 플레이 시 상기 캐릭터의 능력치를 기설정된 비율로 변경하여 적용하도록 하는 요소인 컨디션 요소를 상승시키는 아이템과, 상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소를 상승시키는 아이템 중 적어도 하나의 사용 여부를 결정하는 입력이 가능한 메뉴로서 자동 아이템 사용 메뉴를 출력하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.

[청구항 6]

제 5항에 있어서,
상기 자동 아이템 사용 메뉴가 활성화된 경우, 상기 퀵 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신 시, 상기 컨디션 요소와 상기 체력 요소 중 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 요소를, 기설정된 상한치로 보정하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.

[청구항 7]

제 5항에 있어서,
상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계는,
상기 자동 아이템 사용 메뉴 중, 상기 체력 요소에 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 경우,
상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.

[청구항 8]

제 1항에 있어서,
상기 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계 후,
상기 생략 조건 중 불만족된 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 것으로 판단되면, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 퀵 스타트 보조 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.

[청구항 9]

제 8항에 있어서,
상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계는,
상기 퀵 스타트 보조 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소가 수정되어, 상기 불만족된 생략 조건이 모두 만족되도록 수정된 것으로 판단되는 경우, 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법.

[청구항 10]

사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는

적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 킥 스타트 메뉴를 전송하는 전송부; 상기 킥 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 판단부; 및

상기 판단부의 판단 결과, 상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 서버.

[청구항 11]

제 10항에 있어서,

상기 판단부는,

상기 게임 플레이 시 소모되며, 소모됨에 따라 상기 적용되는 능력치를 감소시키는 요소인 체력 요소가 기설정된 수치 이상이고, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족한다고 판단하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 서버.

[청구항 12]

제 10항에 있어서,

상기 판단부는,

상기 자동 아이템 사용 메뉴 중, 상기 체력 요소에 대응하는 아이템의 사용이 활성화된 경우, 상기 캐릭터의 이용 기간이 기설정된 기간 이상이고, 상기 캐릭터를 상기 게임 플레이 상에 적용하여 사용 가능한 상태인 경우 상기 생략 조건을 만족하는 것으로 판단하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 서버.

[청구항 13]

제 10항에 있어서,

상기 전송부는,

상기 생략 조건 중 불만족된 생략 조건이 적어도 하나 존재하는 것으로 판단되면, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소를 수정하기 위한 킥 스타트 보조 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 서버.

[청구항 14]

제 13항에 있어서,

상기 제어부는,

상기 킥 스타트 보조 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 따라, 상기 불만족된 생략 조건에 대응하는 적어도 하나의 게임 요소가 수정되어, 상기 불만족된 생략 조건이 모두

만족되도록 수정된 것으로 판단되는 경우, 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 서버.

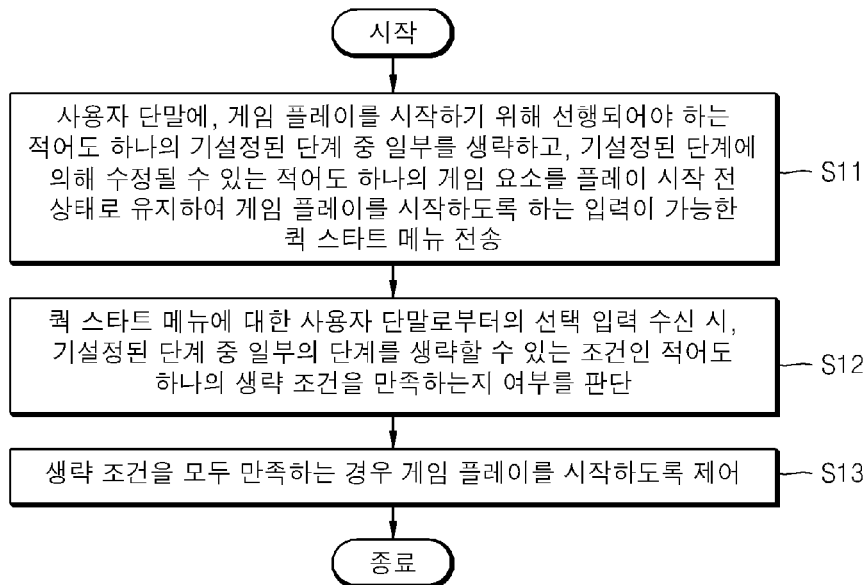
[청구항 15]

온라인 게임 실행 서버가, 사용자 단말에, 게임 플레이를 시작하기 위해 선행되어야 하는 적어도 하나의 기설정된 단계 중 일부를 생략하고, 상기 기설정된 단계에 의해 수정될 수 있는 적어도 하나의 게임 요소를 상기 플레이 시작 전 상태로 유지하여 상기 게임 플레이를 시작하도록 하는 입력이 가능한 메뉴인 퀵 스타트 메뉴를 전송하는 단계;

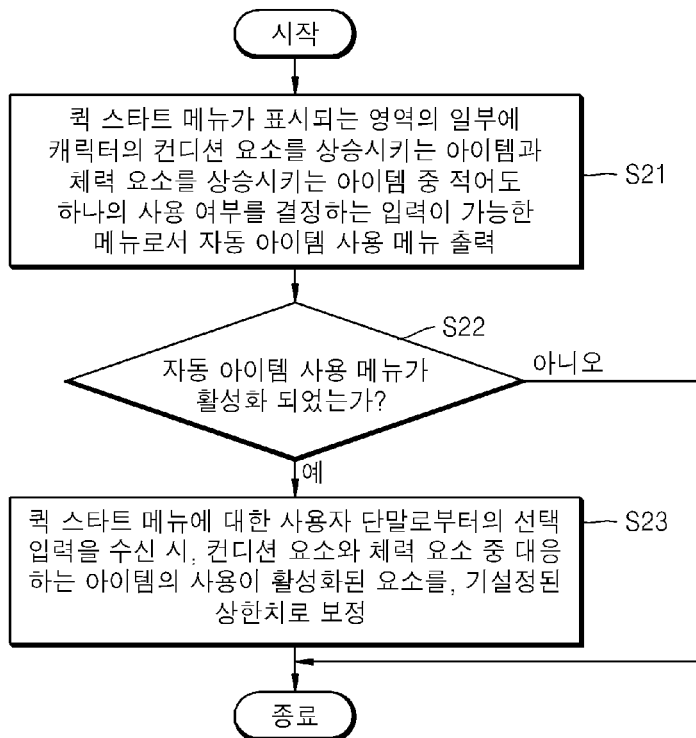
상기 퀵 스타트 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 기설정된 단계 중 일부의 단계를 생략할 수 있는 조건인 적어도 하나의 생략 조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계; 및

상기 생략 조건을 모두 만족하는 경우 상기 게임 플레이를 시작하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 실행 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

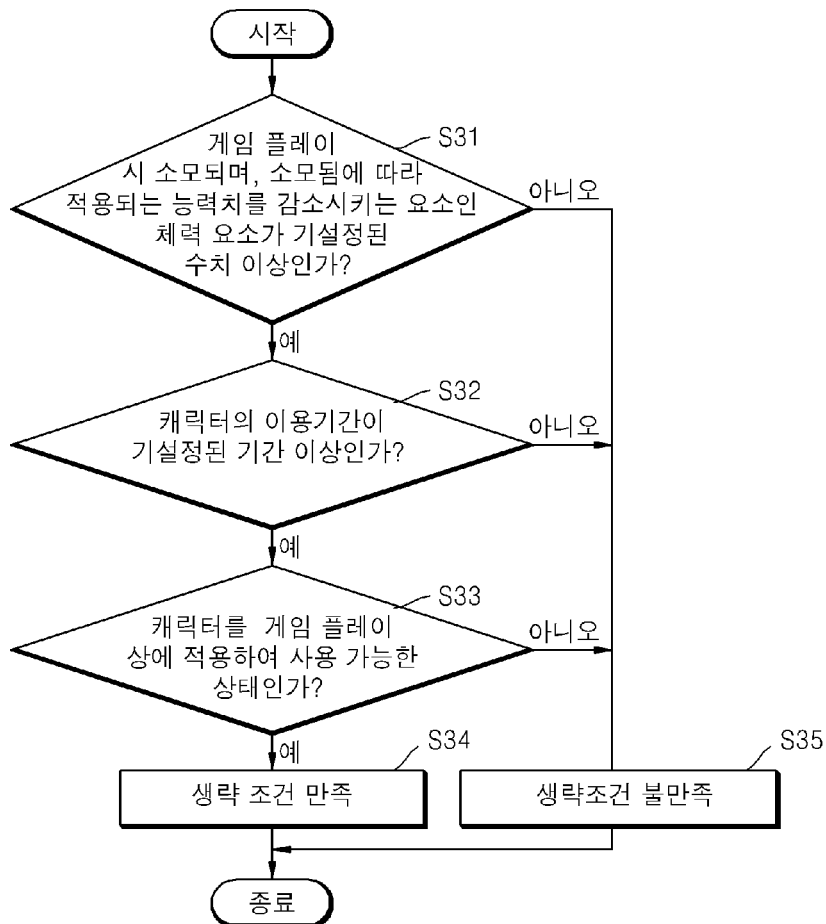
[Fig. 1]



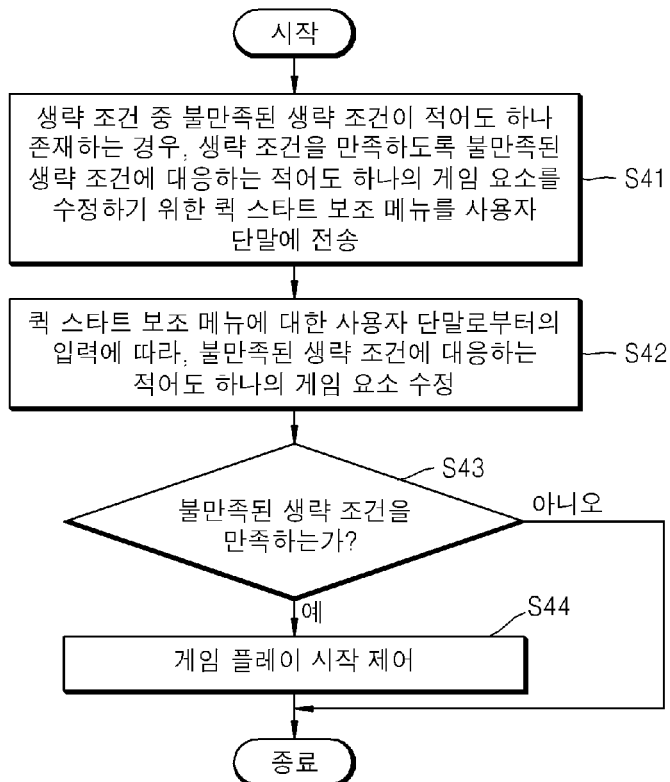
[Fig. 2]



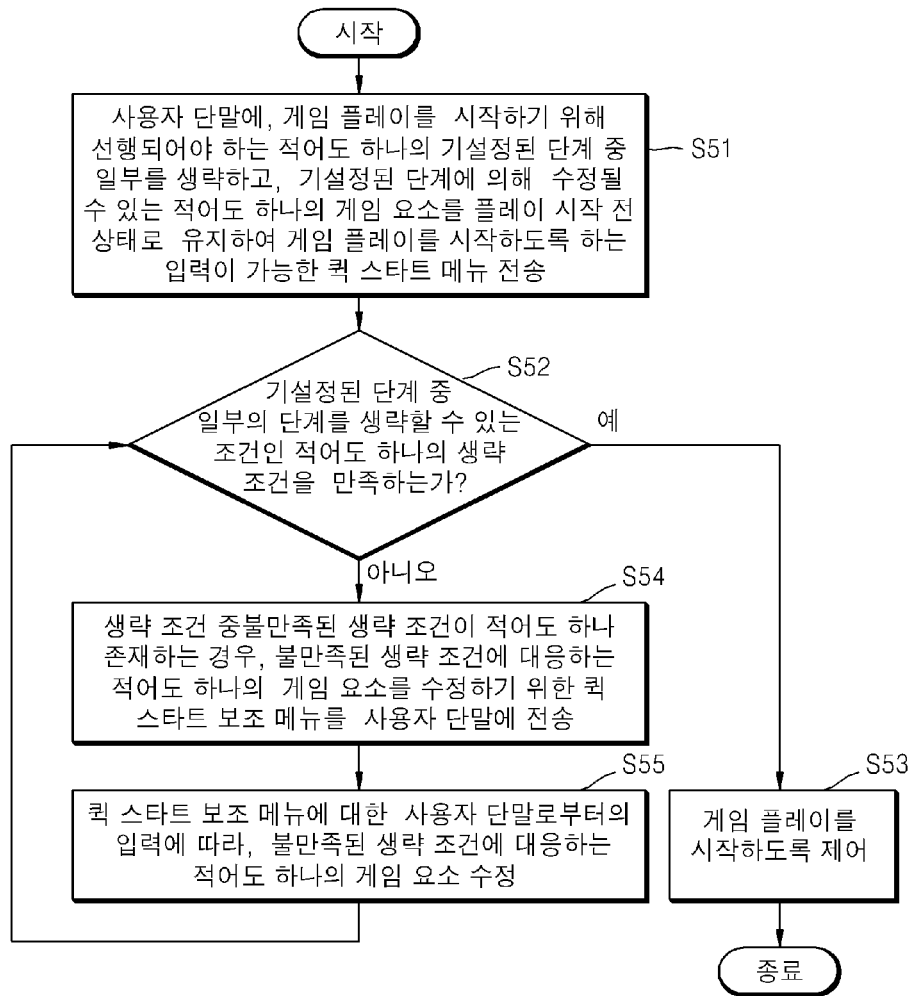
[Fig. 3]



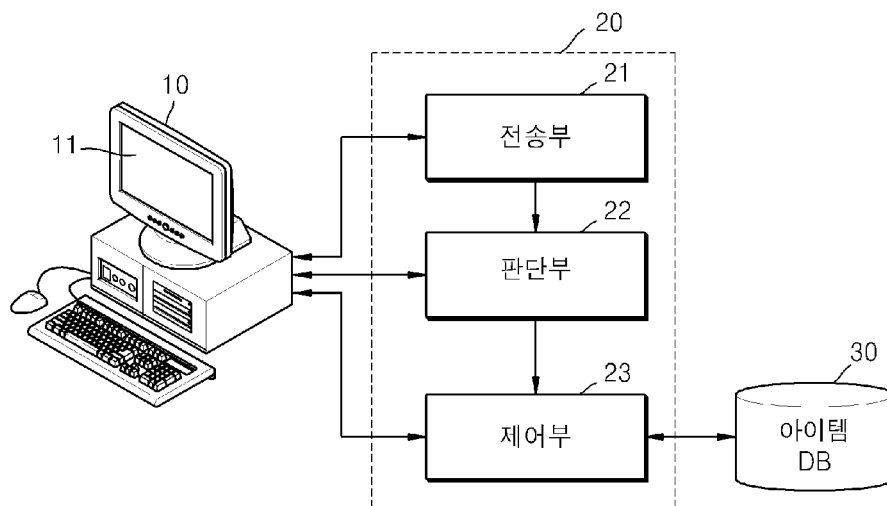
[Fig. 4]



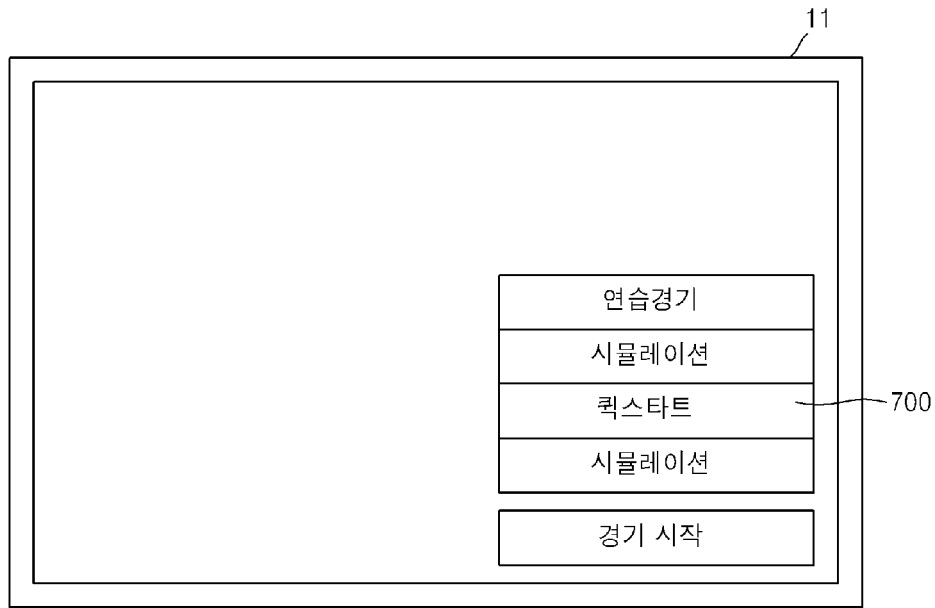
[Fig. 5]



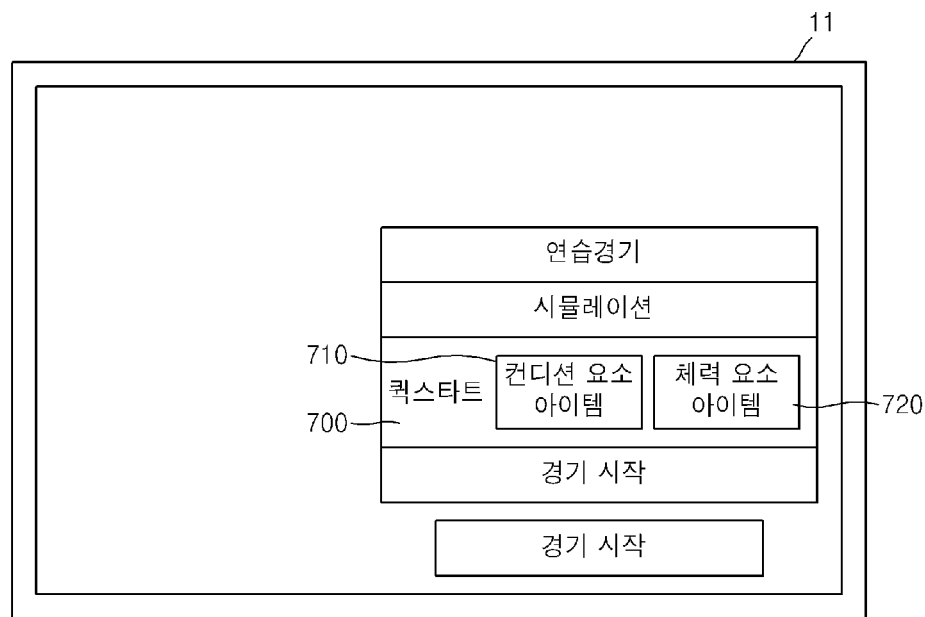
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



[Fig. 9]

11

"퀵 스타트가 불가능 합니다"

체력부족 2개 체력복구	캐릭터 사용 불가능 1개 수리	캐릭터 이용기간 만료 1개 이용기간 연장
--------------------	------------------------	------------------------------

자세한 정보 수정이 가능 합니다 관리창으로 이동

확인 취소

[Fig. 10]

11

"퀵 스타트가 가능 합니다"

체력부족 0개	캐릭터 사용불가능 0개	캐릭터 이용기간 만료 0개
------------	-----------------	-------------------

자세한 정보 수정이 가능 합니다 관리창으로 이동

확인 취소

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/004415**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 50/10(2012.01)i**

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 50/10; A63F 5/04; G06Q 50/00; A63F 13/12; A63F 13/00; G06T 13/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: game, server, omit, practice

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 2005-0255923 A1 (JUN AOKI) 17 November 2005 See abstract, pages 8-9, 15 and figure 11.	1-15
A	JP 2007-252583 A (KONAMI GAMING INC.) 04 October 2007 See abstract and claims 1-4.	1-15
A	JP 2007-130507 A (NAMCO BANDAI GAMES INC.) 31 May 2007 See abstract, page 2, claims 1-4 and figures 16-18.	1-15
A	KR 10-2011-0081399 A (NCSoft CORPORATION) 14 July 2011 See abstract, claims 1-7 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

17 DECEMBER 2012 (17.12.2012)

Date of mailing of the international search report

20 DECEMBER 2012 (20.12.2012)

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/KR2012/004415

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
US 2005-0255923 A1	17.11.2005	AU 2003-242460 A1 CN 1547498 C0 EP 1552864 A4 KR 10-2004-0002651 A WO 2004-002594 A1	19.01.2004 17.11.2004 09.11.2005 07.01.2004 08.01.2004
JP 2007-252583 A	04.10.2007	AU 2007-201230 B2 JP 4002936 B2 US 2007-0225076 A1	26.02.2009 07.11.2007 27.09.2007
JP 2007-130507 A	31.05.2007	NONE	
KR 10-2011-0081399 A	14.07.2011	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) <i>G06Q 50/10(2012.01)i</i>		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 5/04; G06Q 50/00; A63F 13/12; A63F 13/00; G06T 13/00 조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌 한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우)) eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 게임, 서버, 생략, 실행		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	US 2005-0255923 A1 (JUN AOKI) 2005.11.17 요약, 페이지 8-9, 15 및 도면 11 참조.	1-15
A	JP 2007-252583 A (KONAMI GAMING INC.) 2007.10.04 요약 및 청구항 1-4 참조.	1-15
A	JP 2007-130507 A (NAMCO BANDAI GAMES INC.) 2007.05.31 요약, 페이지 2, 청구항 1-4 및 도 16-18 참조.	1-15
A	KR 10-2011-0081399 A (주식회사 엔씨소프트) 2011.07.14 요약, 청구항 1-7 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 “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 2012년 12월 17일 (17.12.2012)	국제조사보고서 발송일 2012년 12월 20일 (20.12.2012)	
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140	심사관 진상범 전화번호 82-42-481-5748 	

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
US 2005-0255923 A1	2005.11.17	AU 2003-242460 A1 CN 1547498 C0 EP 1552864 A4 KR 10-2004-0002651 A WO 2004-002594 A1	2004.01.19 2004.11.17 2005.11.09 2004.01.07 2004.01.08
JP 2007-252583 A	2007.10.04	AU 2007-201230 B2 JP 4002936 B2 US 2007-0225076 A1	2009.02.26 2007.11.07 2007.09.27
JP 2007-130507 A	2007.05.31	없음	
KR 10-2011-0081399 A	2011.07.14	없음	