

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2014년 1월 3일 (03.01.2014)



(10) 국제공개번호
WO 2014/003244 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/008005
- (22) 국제출원일: 2012년 10월 4일 (04.10.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2012-0070473 2012년 6월 29일 (29.06.2012) KR
- (71) 출원인: 인텔렉추얼디스커버리 주식회사 (INTELLECTUAL DISCOVERY CO., LTD.) [KR/KR]; 135-090 서울특별시 강남구 삼성로 511, 10층 (삼성동, 골든타워), Seoul (KR).
- (72) 발명자: 김운용 (KIM, Woon Yong); 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (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.

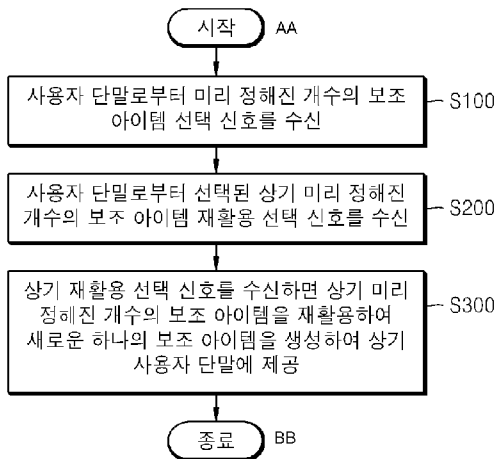
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD FOR PROVIDING GAME SERVICE USING COMBINATION OF AUXILIARY GAME ITEMS, SERVER FOR ENABLING SAME, AND RECORDING MEDIUM

(54) 발명의 명칭: 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체

[Fig. 3]



(57) Abstract: A method for providing a game service using a combination of auxiliary game items, according to the present invention, comprises the steps of: a server receiving from a user terminal a selection signal of a predetermined number of auxiliary items; receiving a combination signal of the predetermined number of auxiliary items that are selected by the user terminal; generating one new auxiliary item by combining the predetermined number of auxiliary items when the combination signal is received; and providing the auxiliary item that is generated to the user terminal.

(57) 요약서: 본 발명에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법은 서버가, 사용자 단말로부터 미리 정해진 개수의 보조 아이템 선택 신호를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하는 단계; 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- AA ... Start
BB ... Finish
S100 ... Receive from user terminal selection signal of predetermined number of auxiliary items
S200 ... Receive from user terminal recycling selection signal of predetermined number of auxiliary items that are selected by user terminal
S300 ... Recycle predetermined number of auxiliary items, generate new auxiliary item, and provide same to user terminal when recycling selection signal is received.



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: 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체

기술분야

- [1] 본 발명은 보조 게임 아이템의 합성을 이용한 게임 서비스 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 구체적으로는, 게임상의 주 아이템을 돕는 보조 아이템의 조합에 관한 서비스를 도입하여 게임 사용자의 흥미를 유발시키는 보조 게임 아이템의 합성을 이용한 게임 서비스 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 네트워크의 보급 환경의 발달과 함께, 근래 들어 다양한 콘텐츠를 인터넷상으로 제공하는 서비스가 등장하고 있고, 이러한 콘텐츠 제공 서비스 중에서도 게임 콘텐츠 제공 서비스는 시장의 확대와 보급 속도가 가장 급격하게 성장하는 분야에 해당한다.
- [3] 또한, 수요층의 확산으로 인해 서비스의 개발 속도 및 보급 속도가 급격히 증가하고 있는 추세이며, 게임 서비스를 이용하는 이용자가 급격하게 증가함에 따라 무료로 제공되던 게임 서비스들도 유료로 전환되고 있다.
- [4] 온라인을 통한 게임 콘텐츠 제공 서비스는, 시공간의 제약 없이 원격지에 있는 불특정의 사람과 동일한 게임을 플레이 할 수 있다는 장점이 있다.
- [5] 이와 같이, 인터넷을 통해 게임 서비스를 이용하는 이용자의 급격한 증가와 게임 서비스의 유료화가 진전됨에 따라 각 포털 사이트(Portal Site)와 온라인 게임 서비스 업체들은 다양한 종류의 서비스를 개발하여 이익을 창출하고 있다.
- [6] 따라서, 게임 서비스 업체들은 사용자를 게임상에 더 머물게 하고, 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자의 게임 이탈을 방지하기 위한 새로운 방식의 서비스를 필요로 하고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 따라서, 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자 이탈을 방지하도록 하는 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체를 제공하려는 것이다.

과제 해결 수단

- [8] 본 발명의 일 예에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법은 서버가, 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하는 단계; 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조

아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [9] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단하는 단계; 및 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의 등급을 결정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [10] 또한, 상기 선택 신호를 수신하는 단계는, 상기 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 것을 특징으로 한다.
- [11] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 서버에 저장된 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 결정하여 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.
- [12] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 서버에 저장된 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급이 결정된 이후, 상기 서버에 저장된 등급 상승 테이블의 미리 설정된 효과 상승 확률을 통해 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 효과를 결정하여 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.
- [13] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비를 통해 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [14] 또한, 상기 방법은 상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에, 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하면, 상기 조합을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 상기 사용자 단말에 디스플레이하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [15] 본 발명의 일 예에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 게임 서비스하는 서버는 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호 및 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하기 위한 송수신 모듈; 및 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하기 위한 아이템 재활용 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [16] 또한, 상기 서버는 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단하기 위한 판단 모듈; 및 상기 주 아이템 및 보조 아이템을 관리하는 기능을 수행하며, 상기 판단 모듈에 의해 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의 등급을 결정하기 위한 아이템 관리 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [17] 또한, 상기 선택 신호는, 상기 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [18] 또한, 상기 서버는 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단을 위해 이용되는 등급 테이블을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [19] 또한, 상기 서버는 상기 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 생성될 보조 아이템의 등급이 결정된 이후, 상기 생성될 보조 아이템의 효과를 결정하기 위해 이용되는 등급 상승 테이블을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [20] 또한, 상기 아이템 재활용 모듈은, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성할 때, 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비시키면서 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.
- [21] 또한, 상기 서버는 상기 송수신 모듈을 통해 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하면, 상기 조합을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 상기 사용자 단말에 디스플레이하도록 제어하는 제어 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [22] 본 발명의 일 예에 따른 기록매체는 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하는 단계; 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 효과

- [23] 본 발명에 따른 게임 아이템 합성 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 의하면, 새로운 방식의 게임 아이템 조합 서비스를 제공하여 사용자를 게임상에 더 머물게 하고, 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자의 게임 이탈을 방지하는 효과를 가진다.

도면의 간단한 설명

- [24] 본 발명의 상세한 설명에서 인용되는 도면을 보다 충분히 이해하기 위하여 각 도면의 간단한 설명이 제공된다.
- [25] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 합성 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다.
- [26] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 서버를 나타내는 도면이다.
- [27] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법을 설명하는 흐름도이다.
- [28] 도 4는 도 3의 S300을 보다 구체적으로 설명하는 흐름도다.
- [29] 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 주 아이템을 나타내는 도면이다.
- [30] 도 6은 본 발명의 실시예에 따른 보조 아이템을 나타내는 도면이다.
- [31] 도 7는 본 발명의 실시예에 따른 보조 아이템의 효능이 반영된 주 아이템을

나타내는 도면이다.

[32] 도 8은 본 발명의 실시예에 따른 보조 아이템의 재활용을 설명하기 위한 도면이다.

[33] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 재활용 등급 테이블을 나타내는 도면이다.

[34] 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따른 등급 상승 테이블을 나타내는 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[35] 본 발명의 일 예에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법은 서버가, 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하는 단계; 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[36] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단하는 단계; 및 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의 등급을 결정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[37] 또한, 상기 선택 신호를 수신하는 단계는, 상기 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 것을 특징으로 한다.

[38] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 서버에 저장된 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 결정하여 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.

[39] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 서버에 저장된 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급이 결정된 이후, 상기 서버에 저장된 등급 상승 테이블의 미리 설정된 효과 상승 확률을 통해 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 효과를 결정하여 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.

[40] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는, 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비를 통해 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[41] 또한, 상기 방법은 상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에, 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하면, 상기 조합을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 상기 사용자 단말에 디스플레이하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

[42] 본 발명의 일 예에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 게임 서비스하는 서버는 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리

정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호 및 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하기 위한 송수신 모듈; 및 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하기 위한 아이템 재활용 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [43] 또한, 상기 서버는 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단하기 위한 판단 모듈; 및 상기 주 아이템 및 보조 아이템을 관리하는 기능을 수행하며, 상기 판단 모듈에 의해 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의 등급을 결정하기 위한 아이템 관리 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [44] 또한, 상기 선택 신호는, 상기 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [45] 또한, 상기 서버는 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단을 위해 이용되는 등급 테이블을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [46] 또한, 상기 서버는 상기 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 생성될 보조 아이템의 등급이 결정된 이후, 상기 생성될 보조 아이템의 효과를 결정하기 위해 이용되는 등급 상승 테이블을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [47] 또한, 상기 아이템 재활용 모듈은, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성할 때, 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비시키면서 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.
- [48] 또한, 상기 서버는 상기 송수신 모듈을 통해 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하면, 상기 조합을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 상기 사용자 단말에 디스플레이하도록 제어하는 제어 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [49] 본 발명의 일 예에 따른 기록매체는 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하는 단계; 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 실시를 위한 형태

- [50] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명에 대하여 보다 구체적으로 설명하기로 한다.
- [51] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지의 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.

- [52] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [53] 이하의 설명에서 "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.
- [54] 또한, 상기 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 더 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [55] 또한, 본 명세서에서의 아이템은 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다.
- [56] 예컨대, 스포츠 게임에 있어서 캐릭터를 이용할 수 있는 카드 아이템, 캐릭터의 능력치를 일정 기간 상승시켜 주는 아이템, 캐릭터의 컨디션을 회복시켜주는 아이템, 캐릭터가 장착하여 게임상의 능력치를 향상시켜 주는 동시에 외관을 변형시켜 주는 아이템 등 게임상에서 상기 언급한 바와 같이, 게임의 진행에서 캐릭터가 사용하거나, 웹상에서 사용자가 사용하여 게임상에 반영할 수 있는 모든 아이템이 본 발명에서의 아이템에 속할 것이다.
- [57] 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.
- [58] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 제공 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다. 상기 게임 제공 시스템(10)은 사용자 단말(100), 서버(200) 및 네트워크(300)를 포함한다.
- [59] 도 1을 참고하면, 상기 서버(200)는 사용자 단말(100)과 네트워크(300)를 통해 연결되고, 사용자 단말(100)에 네트워크(300) 상으로 게임(예컨대, 축구 게임)을 제공할 수 있고, 게임을 플레이하는 사용자 단말(100)의 사용자에게 각종 서비스(예컨대, 선수 훈련 서비스, 축구 게임 서비스, 아이템 제공 서비스 등)를 제공할 수 있다.
- [60] 상기 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)에 축구 게임에 대한 아이템을 제공하는 경우, 축구 게임의 선수에 해당하는 선수 아이템(예컨대, 선수 카드) 및 상기 선수 아이템을 돕기 위한 보조 아이템(예컨대, 미리 정해진 조건을 만족하는 경우에 상기 선수 카드의 능력치를 올려주는 카드)을 제공할 수 있다. 즉, 상기 보조 아이템은 주 아이템에 해당하는 선수 아이템을 돕는 기능을

수행한다.

- [61] 상기 서버(200)는 사용자 단말(100)로부터 미리 정해진 개수의 보조 아이템 선택 신호 및 사용자 단말로(100)부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신한다.
- [62] 서버(200)는 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합(재활용)하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하며, 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말(100)에 제공한다.
- [63] 이와 같은 기능을 수행하는 상기 서버(200)에 대한 보다 구체적인 설명은 도 2에서 하기로 한다.
- [64] 상기 사용자 단말(100)은 인터넷, 전화선 등의 네트워크(300)를 통해 서버(200)와의 접속 상태를 유지하며, 예컨대 퍼스널 컴퓨터, 핸드헬드 컴퓨터(handheld computer), PDA(Personal Digital Assistant), 태블릿 컴퓨터, 스마트폰 등에 해당할 수 있으며, 마이크로 프로세서를 탑재함으로써 소정의 연산 능력을 갖춘 단말기를 통칭하는 컨셉에 해당할 수 있다.
- [65] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 서버를 나타내는 도면이다. 상기 게임 서버(200)는 송수신 모듈(210), 아이템 관리 모듈(220), 레벨 관리 모듈(230), 아이템 재활용 모듈(240), 판단 모듈(250), 제어 모듈(260) 및 데이터 베이스(270)를 포함한다.
- [66] 여기서 사용된 '서버' 또는 '모듈'이라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.
- [67] 상기 송수신 모듈(210)은 상기 사용자 단말(100)과 상기 아이템 정보를 포함한 각종 데이터(예컨대, 게임, 게임에 관련한 각종 필요한 데이터)를 송수신하는 기능을 수행한다.
- [68] 구체적으로는, 상기 송수신 모듈(210)은 사용자 단말(100)이 상기 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 보조 아이템의 선택 요청 신호를 수신하는 기능을 수행한다.
- [69] 또한, 상기 송수신 모듈(210)은 사용자 단말(100)로부터 미리 정해진 개수의 보조 아이템 선택 신호 및 사용자 단말로(100)부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하는 기능을 수행한다. 여기서, 상기 선택 신호는, 상기 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 포함할 수 있다.
- [70] 이때, 상기 데이터 베이스(260)는 게임에 관련한 각종 데이터를 저장하는 기능을 수행하며, 도 9 및 도 10에서 설명되는 재활용 등급 테이블 및 등급 상승 테이블을 저장한다.
- [71] 상기 판단 모듈(250)은 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단하는 기능을 수행한다.
- [72] 또한, 상기 판단 모듈(250)은 재활용 이후, 새로운 보조 아이템에 부여될 효과의

등급을 판단하는 기능을 수행한다.

- [73] 상기 아이템 관리 모듈(220)은 게임에 사용되는 주 아이템 및 보조 아이템을 관리하는 기능을 수행한다. 이때, 상기 보조 아이템은 상기 주 아이템의 성능을 돕는 기능을 수행하며, 상기 주 아이템 및 보조 아이템에 대한 구체적인 설명은 도 5 내지 도 7에서 하기로 한다.
- [74] 또한, 상기 아이템 관리 모듈(220)은 판단 모듈(250)에 의해 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의 등급을 결정하는 기능을 수행한다.
- [75] 상기 아이템 재활용 모듈(240)은 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 재활용한다. 즉, 상기 아이템 재활용 모듈(240)은 재활용이 이루어지면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 사용자 단말로부터 소멸시키며, 새로운 하나의 보조 아이템을 생성한다.
- [76] 이때, 상기 아이템 재활용 모듈(240)은 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성할 때, 상기 사용자 단말(100)이 보유한 게임 포인트를 소비시키면서 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성한다.
- [77] 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급 및 효과는 데이터 베이스(260)에 저장된 상기 재활용 등급 테이블 및 등급 상승 테이블에 의해 결정될 수 있다.
- [78] 여기서, 상기 재활용 등급 테이블은 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단을 위해 이용되고, 상기 등급 상승 테이블은 상기 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 생성될 보조 아이템의 등급이 결정된 이후, 상기 생성될 보조 아이템의 효과를 결정하기 위해 이용된다.
- [79] 상기 제어 모듈(250)은 상기 서버(200)의 전체적인 동작에 대한 제어를 수행하며, 또한, 송수신 모듈(210), 아이템 관리 모듈(220), 레벨 관리 모듈(230), 아이템 재활용 모듈(240), 판단 모듈(250) 및 데이터 베이스(270)가 각자의 기능을 수행하도록 제어하는 역할을 한다.
- [80] 또한, 상기 제어 모듈(250)은 상기 송수신 모듈(210)을 통해 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하면, 상기 재활용을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 상기 사용자 단말에 디스플레이하도록 서버(200)를 제어하는 기능을 수행한다.
- [81] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법을 설명하는 흐름도이다. 도 3에 도시된 게임 아이템 합성 방법은 도 1의 서버(200)에 의해 수행될 수 있다.
- [82] 도 3을 참고하면, 서버(200)는 사용자 단말(100)로부터 미리 정해진 개수의 보조 아이템 선택 신호를 수신한다(S100). 이때, 상기 선택 신호는 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 포함한다.
- [83] 서버(200)는 상기 S100 이후에, 상기 선택 신호를 수신하면, 조합(재활용)을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 미리보기 형식으로 상기 사용자 단말(100)에 디스플레이하도록 할 수 있다. 이와 같은 미리보기 기능을 통해, 사용자는 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 재활용을 수행할지 여부를

결정할 수 있다.

- [84] 이후, 서버(200)는 사용자 단말(100)로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신한다(S200). 이때, 상기 조합 신호는 사용자 단말(100)이 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합(재활용)하기 위한 선택 신호에 해당할 수 있다.
- [85] 여기서, 재활용이라함은 사용자 단말(100)이 사용하지 않는 미리 정해진 개수의 보조 아이템들을 없애는 대신에 새로운 등급 및 속성을 가지는 하나의 새로운 보조 아이템을 사용자 단말(100)에게 제공되는 서비스를 의미한다.
- [86] 서버(200)는 사용자 단말(100)로부터 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합(재활용)하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하고, 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말(100)에 제공한다(S300). 이에 대한 예시적인 설명은 도 8에서 설명된다.
- [87] 또한, 서버(200)는 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 경우, 상기 서버(200)의 데이터 베이스(270)에 저장된 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 결정하고, 이후 상기 서버(200)의 데이터 베이스(270)에 저장된 등급 상승 테이블의 미리 설정된 효과 상승 확률을 통해 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 효과를 결정하여 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성할 수 있다.
- [88] 또한, 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 경우, 상기 사용자 단말(100)이 보유한 게임 포인트를 소비를 통해 상기 새로운 하나의 보조 아이템 생성이 이루어진다.
- [89] 도 4는 도 3의 S300을 보다 구체적으로 설명하는 도면이다. 도 4를 참고하면, 서버(200)가 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 경우, 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단한다(S310).
- [90] 다음으로, 서버(200)는 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의 등급을 결정한다(S320). 이에 대한 예시적인 설명은 도 9 및 도 10에서 설명된다.
- [91] 이하, 도 5 내지 도 10에서 본 발명의 실시예에 따른 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 방법을 보다 구체적으로 설명할 것이며, 도 5 내지 도 7에서 본 발명에서 설명하는 주 아이템 및 보조 아이템이 무엇인지에 대해서 설명한다.
- [92] 도 5는 본 발명의 실시예에 따른 주 아이템을 나타내는 도면이다.
- [93] 상기 주 아이템(500)은 축구 게임의 선수 카드의 일종에 해당한다. 본 발명의 실시예에 따른 축구 게임은 선수를 필요로 하는데, 그 선수에 해당하는 것이 상기 선수 카드에 해당하고, 상기 선수 카드의 보유 여부에 따라서 축구 게임에 출전할 선수가 달라질 수 있다. 예컨대, A라는 선수 카드는 보유하고 B라는 선수 카드는 보유하지 않을 경우, A 선수는 사용자 단말(100)의 축구팀의 보유 선수에 해당할 것이고, B 선수는 사용자 단말(100)의 보유 선수에 해당하지 않을 것이다.
- [94] 도 5에서 도시하는 주 아이템인 선수 카드(500)는 C.Ronaldo이며, 선수

능력치를 기록하고 있다.

- [95] 도 6은 본 발명의 실시예에 따른 보조 아이템을 나타내는 도면이다.
- [96] 상기 보조 아이템(600)은 도 5의 주 아이템(500)에 해당하는 선수 카드의 성능을 돕는다. 예컨대, 도 6에 도시된 것과 같이, 사용자 단말(100)이 활성 조건을 만족하는 경우(6명의 1983년생~1980년생의 한국 선수들을 가지는 경우), 상기 사용자 단말이 보유한 주 아이템에 해당하는 선수 카드의 능력치가 드리블+2, 패스+2, 수비+4만큼 업그레이드된다.
- [97] 또한, 상기 보조 아이템(600)은 잔여 사용 횟수(610) 및 아이템 등급(620)을 포함한다. 상기 잔여 사용 횟수(610)는 상기 보조 아이템(600)의 게임 경기 사용 횟수와 연관되고, 아이템 등급(620)은 효과의 크고 작음과 연관된다.
- [98] 도 7는 본 발명의 실시예에 따른 보조 아이템의 효능이 반영된 주 아이템을 나타내는 도면이다. 도 6의 보조 아이템의 활성 조건이 만족되어 효과가 도 5의 상기 주 아이템에 해당하는 선수 카드(500)에 반영되는 경우, 패스, 드리블, 수비가 각각 +2, +2, +4만큼 향상된다.
- [99] 도 8은 본 발명의 실시예에 따른 보조 아이템의 재활용을 설명하기 위한 도면이다. 서버(200)는 보조 아이템들을 재활용하는 서비스를 제공한다.
- [100] 여기서, 재활용이라함은 사용자 단말(100)이 사용하지 않는 미리 정해진 개수의 보조 아이템들을 없애는 대신에 새로운 등급 및 속성을 가지는 하나의 새로운 보조 아이템을 사용자 단말(100)에게 제공되는 서비스를 의미한다.
- [101] 즉, 사용자 단말(100)이 사용하지 않는 미리 정해진 개수의 보조 아이템들을 조합(재활용)하여 새로운 등급 및 속성을 가지는 하나의 새로운 보조 아이템을 생성하여 사용자 단말(100)에 제공하는 것이다.
- [102] 도 8을 참고하면, 사용자 단말(100)은 재활용을 위하여 사용하지 않는 보조 아이템들(820 내지 850)을 선택할 수 있고, 서버(200)는 사용자 단말(100)로부터 선택 버튼(860)이 이루어지면 재활용 결과 윈도우(800)에 새로운 보조 아이템(810)을 출력하여 사용자 단말(100)에게 제공할 수 있다.
- [103] 이때, 사용자 단말(100)은 재활용을 위하여 사용하지 않는 보조 아이템들을 도 8과 같이 4개(820 내지 850)를 선택해야만 하는 것은 아니고, 그것보다 적은 수의 보조 아이템들을 선택할 수도 있다. 예컨대, 사용자 단말(100)은 재활용을 위하여 사용하지 않는 보조 아이템들을 2개 또는 3개를 선택할 수도 있다.
- [104] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 재활용 등급 테이블을 나타내는 도면이다. 상기 서버(200)는 상기 재활용을 하는 경우, 도 9에 도시된 재활용 등급 테이블을 고려하여 새로운 보조 아이템을 생성할 수 있다.
- [105] 도 9에서는 재활용을 위하여 사용하지 않는 보조 아이템들이 3개(A등급 1개, B등급 2개)가 선택된 것을 나타내고 있다. 재활용이 이루어지는 경우, 재활용을 위해 선택된 보조 아이템들의 등급 평균이 고려된다. 각 등급은 점수를 가지고 있으며, 보조 아이템이 선택되지 않은 경우에는 마이너스 점수가 부여된다.
- [106] 예컨대, 총 4개의 보조 아이템을 선택할 수 있는 경우에, A등급 1개, B등급

2개가 선택된 경우에, A등급은 4점, B등급은 3점, 보조 아이템이 선택되지 않은 경우에는 -1점이 부여되어 등급 평균이 2.25점으로 계산된다. 이 경우, 2점을 0.25점만큼 넘었으므로, 서버(200)는 새로이 생성될 보조 아이템의 등급을, 등급에 따른 점수가 3점에 해당하는 B등급은 75%의 확률로, 2점에 해당하는 C등급은 25%의 확률로 하여, 보조 아이템을 생성할 수 있다.

- [107] 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따른 등급 상승 테이블을 나타내는 도면이다. 도 9에서 새로 생성될 보조 아이템의 등급이 B등급으로 결정된 경우, 도 10의 테이블에 따라 부가되는 효과는 2%의 확률로 A등급(1단계 등급 상승)의 효과가 부여될 수 있고, 0.5%의 확률로 S등급(2단계 등급 상승)의 효과가 부여될 수 있다.
- [108] 효과가 등급 상승되는 경우, 해당 등급에 따른 여러 효과 중 하나가 랜덤으로 새로 생성될 보조 아이템에 부여될 수 있다.
- [109] 이상에서 설명된 본 발명에 따른 게임 아이템 합성 방법에 의하면, 새로운 방식의 게임 아이템 재활용 서비스를 통해 사용자를 게임상에 더 머물게 하고, 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자의 게임 이탈을 방지하는 효과를 가진다.
- [110] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 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 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [111] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [112] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 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.
- [113] 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.
- [114] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.
- [115] 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.

- [116] 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.
- [117] 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.
- [118] 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.
- [119] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 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.
- [120] 본 발명의 각 실시예에 따른 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.
- [121] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 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.
- [122] 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 적어도 하나로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.

- [123] 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.
- [124] 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.
- [125] 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.

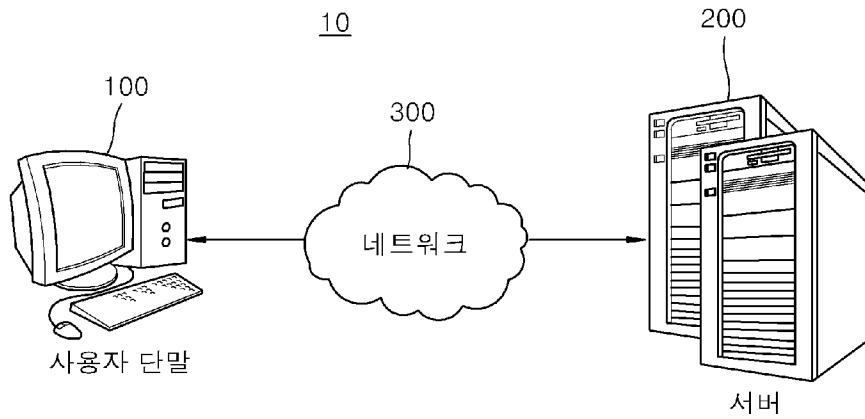
청구범위

- [청구항 1] 서버가,
 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을
 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택
 신호를 수신하는 단계;
 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조
 아이템의 조합 신호를 수신하는 단계;
 상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조
 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계;
 및
 생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를
 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을 이용한
 게임 서비스 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는,
 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단하는
 단계; 및
 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의
 등급을 결정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임
 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
 상기 선택 신호를 수신하는 단계는,
 상기 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택
 신호를 수신하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을
 이용한 게임 서비스 제공 방법.
- [청구항 4] 제1항에 있어서,
 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는,
 상기 서버에 저장된 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해,
 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 결정하여 상기 새로운
 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 하는 보조 게임
 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법.
- [청구항 5] 제4항에 있어서,
 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는,
 상기 서버에 저장된 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해,
 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 등급이 결정된 이후, 상기
 서버에 저장된 등급 상승 테이블의 미리 설정된 효과 상승 확률을
 통해 상기 새로운 하나의 보조 아이템의 효과를 결정하여 상기

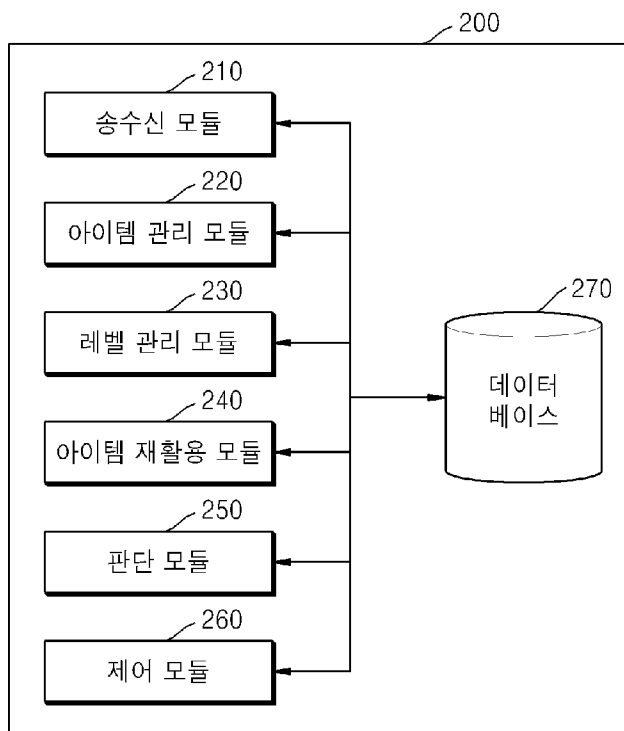
- 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법.
- [청구항 6] 제1항에 있어서,
상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계는,
상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비를 통해 이루어지는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,
상기 선택 신호를 수신하는 단계 이후에,
상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하면, 상기 조합을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 상기 사용자 단말에 미리 디스플레이하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법.
- [청구항 8] 사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호 및 사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하기 위한 송수신 모듈; 및
상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하기 위한 아이템 재활용 모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템 조합의 게임 서비스를 제공하는 서버.
- [청구항 9] 제8항에 있어서,
상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단하기 위한 판단 모듈; 및
상기 주 아이템 및 보조 아이템을 관리하는 기능을 수행하며, 상기 판단 모듈에 의해 판단된 상기 등급 평균값을 이용하여 생성될 보조 아이템의 등급을 결정하기 위한 아이템 관리 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합 게임 서비스를 제공하는 서버.
- [청구항 10] 제8항에 있어서,
상기 선택 신호는,
상기 미리 정해진 개수 이하의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합 게임 서비스를 제공하는 서버.
- [청구항 11] 제9항에 있어서,
상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 등급 평균값을 판단을 위해 이용되는 등급 테이블을 더 포함하는 것을 특징으로 하는

- 보조 게임 아이템 조합의 게임 서비스를 제공하는 서버.
- [청구항 12] 제11항에 있어서,
상기 등급 테이블의 미리 설정된 등급 확률을 통해, 상기 생성될 보조 아이템의 등급이 결정된 이후, 상기 생성될 보조 아이템의 효과를 결정하기 위해 이용되는 등급 상승 테이블을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템 조합의 게임 서비스를 제공하는 서버.
- [청구항 13] 제8항에 있어서,
상기 아이템 재활용 모듈은,
상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성할 때, 상기 사용자 단말이 보유한 게임 포인트를 소비시키면서 상기 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템 조합의 게임 서비스를 제공하는 서버.
- [청구항 14] 제8항에 있어서,
상기 송수신 모듈을 통해 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하면, 상기 조합을 통해 생성될 새로운 하나의 보조 아이템의 등급을 상기 사용자 단말에 미리 디스플레이하도록 제어하는 제어 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템 조합의 게임 서비스를 제공하는 서버.
- [청구항 15] 서버가,
사용자 단말로부터 게임에서 사용되는 주 아이템의 성능을 보조하기 위한 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 선택하는 선택 신호를 수신하는 단계;
사용자 단말로부터 선택된 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템의 조합 신호를 수신하는 단계;
상기 조합 신호를 수신하면 상기 미리 정해진 개수의 보조 아이템을 조합하여 새로운 하나의 보조 아이템을 생성하는 단계;
및
생성된 상기 보조 아이템을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 보조 게임 아이템의 조합을 이용한 게임 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

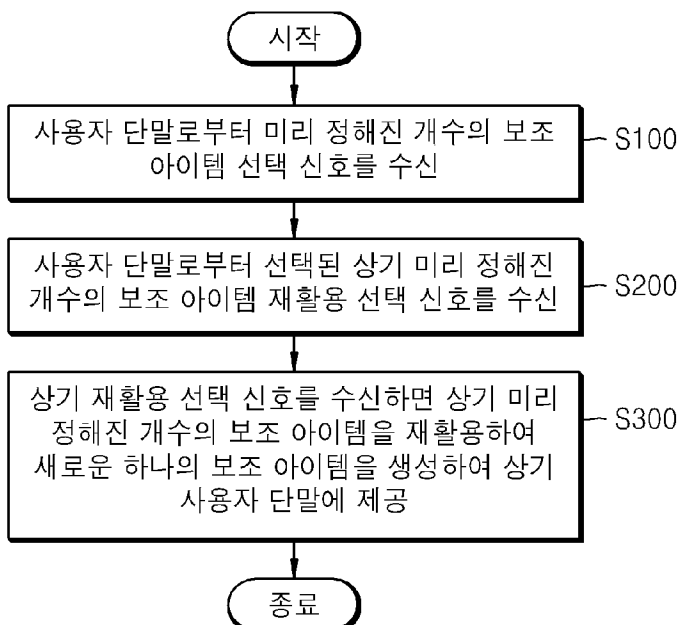
[Fig. 1]



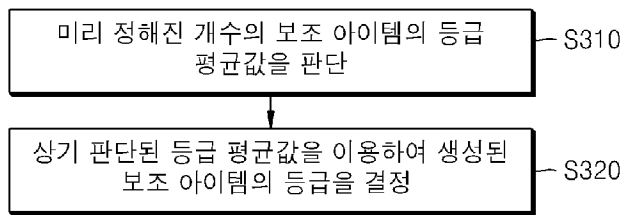
[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5]

500

<u>C. Ronaldo</u>	
패스	72
드리블	101
수비	34
크로스	97
장거리슛	96
골키퍼	22
.	
.	
.	

[Fig. 6]

600 620

활성조건 (6명) C

한국선수

1983년생 ~ 1980년생

효과

드리블 +2

패스 +2

수비 +4

잔여사용횟수 : 5

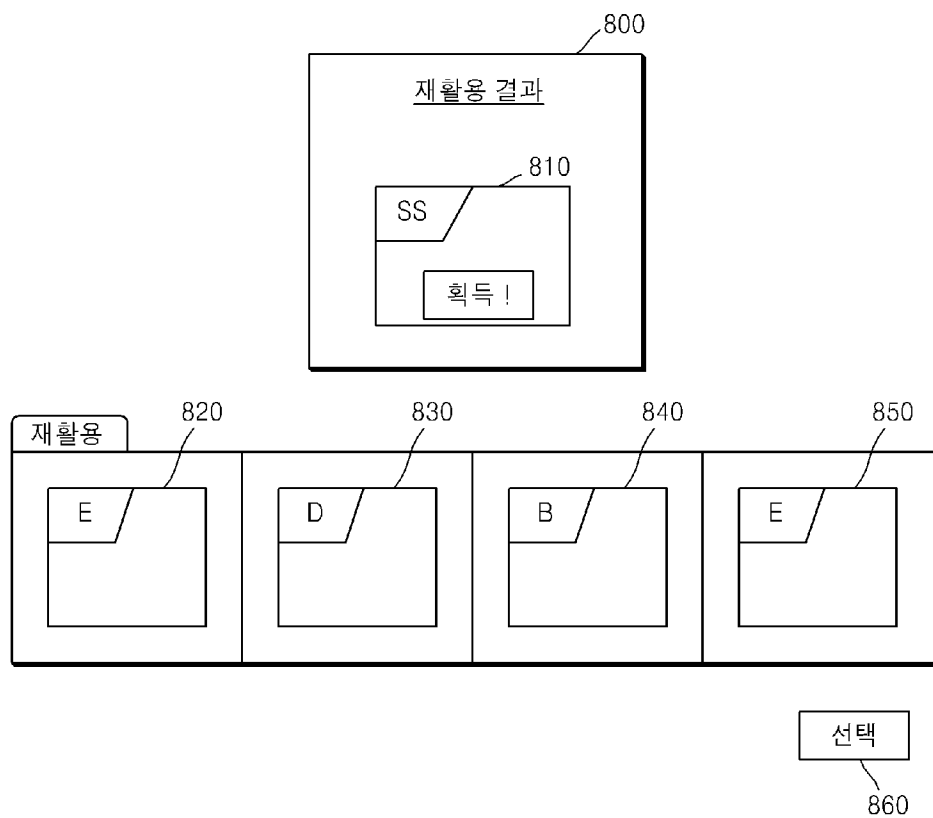
610

[Fig. 7]

500

<u>C. Ronaldo</u>	
패스	72 <u>+2</u>
드리블	101 <u>+2</u>
수비	34 <u>+4</u>
크로스	97
장거리슛	96
골키퍼	22
	•
	•
	•

[Fig. 8]



[Fig. 9]

재 활용 대상	등급
제1 보조 아이템	A(4)
제2 보조 아이템	B(3)
제3 보조 아이템	B(3)
제4 보조 아이템	없음(-1)

[Fig. 10]

등급	1단계 등급 상승 확률	2단계 등급 상승 확률
E(0)	30%	10%
D(1)	10%	5%
C(2)	3%	2%
B(3)	2%	0.5%
A(4)	0.5%	0
S(5)	0	0

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/008005**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 9/22

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

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

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

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

eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: game, item, combination, class

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 11-207036 A (SQUARE CO., LTD.) 03 August 1999 See abstract, paragraphs [0047], [0051], [0082], [0092], [0095] and [0103], claims 1-2 and figure 4.	1-15
Y	"FIFA ONLINE 2[GUIDE] Update of Deck System" (NAVER BLOG) 23 April 2012 (http://blog.naver.com/kymm1762/70136656180) See pages 2-3.	1-15
A	KR 10-0442084 B1 (NHN CORPORATION) 27 July 2004 See abstract, claims 1, 3-4 and figures 2-4.	1-15
A	KR 10-1113511 B1 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) 29 February 2012 See abstract, claims 1-4 and figures 1-2.	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

28 FEBRUARY 2013 (28.02.2013)

Date of mailing of the international search report

04 MARCH 2013 (04.03.2013)

Name and mailing address of the ISA/KR



Korean Intellectual Property Office
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,
Republic of Korea

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/008005

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 11-207036 A	03.08.1999	NONE	
KR 10-0442084 B1	27.07.2004	NONE	
KR 10-1113511 B1	29.02.2012	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 9/22 조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌 한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC		
국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우)) eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 게임, 아이템, 조합, 등급		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	JP 11-207036 A (SQUARE CO., LTD.) 1999.08.03 요약, 식별번호 [0047], [0051], [0082], [0092], [0095], [0103], 청구항 1-2 및 도면 4 참조.	1-15
Y	`피파온라인2[안내] 맥 시스템 업데이트 안내' (네이버 블로그) 2012.04.23 (http://blog.naver.com/kymm1762/70136656180) 페이지 2-3 참조.	1-15
A	KR 10-0442084 B1 (엔에이치엔(주)) 2004.07.27 요약, 청구항 1, 3-4 및 도면 2-4 참조.	1-15
A	KR 10-1113511 B1 ((주)네오위즈게임즈) 2012.02.29 요약, 청구항 1-4 및 도면 1-2 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 이후 에 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 신 규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명 은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 02월 28일 (28.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 03월 04일 (04.03.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 진상범 전화번호 82-42-481-5748 

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

JP 11-207036 A

1999.08.03

없음

KR 10-0442084 B1

2004.07.27

없음

KR 10-1113511 B1

2012.02.29

없음