

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2014년 1월 3일 (03.01.2014)



(10) 국제공개번호
WO 2014/003239 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/007570
- (22) 국제출원일: 2012년 9월 21일 (21.09.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2012-0070476 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, 폴든타워), Seoul (KR).
- (72) 발명자: 남동현 (NAM, Dong Hyun); 449-812 경기도 용인시 처인구 포곡읍 둔전리 신원아파트 102동 603호, 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.

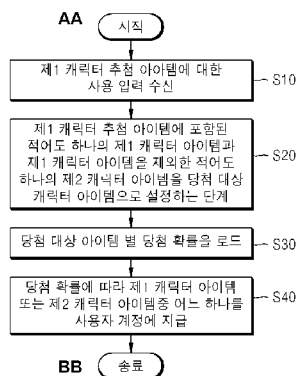
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법 및 장치



- S10 ... Receive a use input for a first character drawing item
- S20 ... Set at least one first character item included in the first character drawing item and at least one second character item that is not the first character item as winning target character items
- S30 ... Load the winning probability for each of the winning target character items
- S40 ... Provide either one of the first character item and the second character item according to the loaded winning probabilities to the user's account
- AA ... Start
- BB ... End

(57) Abstract: The present invention relates to a technique for increasing the usage rate of a game by providing new versions of characters and allowing users to obtain the characters and have interest in using the game. The method for providing online game character items includes the steps of: a device for providing online game character items receiving a use input for a first character drawing item from a user terminal; when the user input is received, setting a first character item generated with respect to at least one character selected for every preset period and having preset version information, and at least one second character item that is not the first character item, as winning target character items; loading the winning probability for each of the winning target character items from the attribute information of the first character drawing item on which the use input is received; and providing any one of the winning target character items according to the loaded winning probabilities to the account of the user connected through the user terminal.

(57) 요약서: 새로운 버전의 캐릭터를 제공하여 사용자들의 캐릭터 획득 및 이용에 대한 흥미를 얻도록 하여, 게임에 대한 이용률을 높일 수 있는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인

[다음 쪽 계속]

WO 2014/003239 A1



게임의 캐릭터 아이템 제공 방법은, 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치가, 사용자 단말로부터 제 1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 단계; 사용 입력을 수신 시, 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 생성되고, 기설정된 버전 정보를 갖는 아이템인 제 1 캐릭터 아이템과, 제 1 캐릭터 아이템을 제외한 적어도 하나의 제 2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계; 사용 입력된 제 1 캐릭터 추천 아이템의 속성 정보로부터, 당첨 대상 캐릭터 아이템별 당첨 확률을 로드하는 단계; 및 로드된 당첨 확률에 따라 당첨 대상 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 사용자 단말로 접속한 사용자의 계정에 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법 및 장치 기술분야

- [1] 본 발명은 캐릭터 아이템을 사용하여 획득하는 캐릭터를 조작하여 게임을 플레이하는 온라인 게임에 있어서, 특정 버전의 캐릭터 아이템을 제공하도록 하여, 게임에 대한 사용자들의 흥미를 높임으로써, 사용자들의 게임에 대한 이용률을 높이기 위한 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 최근 온라인 게임을 이용하는 사용자들의 수가 급증하고 있다. 그래픽 및 프로그램 기술의 발달에 힘입어, 온라인 게임은 그 종류와 함께, 온라인 게임에 접속한 사용자들이 이용할 수 있는 콘텐츠 역시 증가하고 있다.
- [3] 온라인 게임에서 사용자들은 자신의 캐릭터를 성장시켜 다른 사람들과 경쟁하거나, 협동하는 플레이를 할 수 있으며, 다양한 아이템을 사용하여 캐릭터를 성장시키거나 꾸미는 행위를 할 수 있다. 사용자들은 다른 사람들보다 우월한 아이템을 사용 또는 보유함으로써, 캐릭터의 성장 속도를 빠르게 하거나, 다른 사람들과의 대전에서 우위를 점하도록 할 수 있다.
- [4] 온라인 게임에서는 상기 언급한 바와 같이, 사용자들의 게임 플레이를 위해 사용 또는 장착이 가능한 다양한 종류의 아이템이 존재하며, 이 아이템들은 게임 플레이를 통해 얻는 방식, 게임 콘텐츠 상의 아이템 샵을 통해서 얻는 방식, 게임에서 지원되는 사용자들 사이의 거래를 통해 얻는 방식 등이 사용되고 있다.
- [5] 한편 온라인 게임에서는 캐릭터 아이템을 사용하여 획득할 수 있는 적어도 하나의 캐릭터를 사용자가 단수 또는 복수개를 보유하고, 보유한 캐릭터를 조작하여 게임을 플레이하는 방식이 사용될 수 있다.
- [6] 이때, 사용자가 획득할 수 있는 캐릭터는 다양한 타입이 존재할 수 있으며, 사용자들은 좀 더 좋은 캐릭터를 획득함으로써, 자신이 다른 사용자에 비하여 유리한 상황에서 게임을 플레이하기 원할 수 있다.
- [7] 이에 따라서 다양한 능력치와 버전의 캐릭터를 획득할 수 있는 캐릭터 아이템에 대한 개발이 이루어지고 있다. 이때 사용자들에게 자신이 흥미를 가질 수 있는 동시에 능력치도 좋은 캐릭터 아이템을 획득할 수 있는 기회를 부여하여, 게임 플레이에 있어서의 흥미성과 플레이의 용이성을 동시에 제공하기 위한 기술의 필요성이 증가하고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 이에 본 발명은, 사용자들에게 캐릭터 아이템에 대한 흥미도를 높이고, 새로운 버전의 캐릭터 아이템을 제공하여 사용자들의 게임 이용률을 높이기 위한 기술을 제공하는 데 그 목적이 있다. 한편, 캐릭터 아이템을 획득할 수 있는

새로운 콘텐츠를 제공하여, 아이템 샵의 운영에 따른 수익을 증가시키는 데 또 다른 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [9] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법은, 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치가, 사용자 단말로부터 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 단계; 상기 사용 입력을 수신 시, 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 생성되고, 기설정된 버전 정보를 갖는 아이템인 제1 캐릭터 아이템과, 상기 제1 캐릭터 아이템을 제외한 적어도 하나의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계; 상기 사용 입력된 제1 캐릭터 추천 아이템의 속성 정보로부터, 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템별 당첨 확률을 로드하는 단계; 및 상기 로드된 당첨 확률에 따라 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 상기 사용자 단말로 접속한 사용자의 계정에 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [10] 상기 제1 캐릭터 아이템은, 상기 온라인 게임의 종류에 대응하는 외부 기관에 의해 기설정된 기간마다 선정한 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 선정되는 아이템인 것이 바람직하다.
- [11] 상기 외부 기관에서 상기 기설정된 기간마다 선정한 적어도 하나의 캐릭터에 관한 정보를 수신하는 단계; 상기 수신한 캐릭터에 대응하고, 기설정된 버전 정보를 갖는 적어도 하나의 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계; 상기 생성된 적어도 하나의 제1 캐릭터 아이템을 포함하는 적어도 하나의 캐릭터 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 제1 캐릭터 추천 아이템을 생성하는 단계; 및 상기 생성된 제1 캐릭터 추천 아이템을 상기 온라인 게임의 아이템 샵에 등록하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계는, 상기 캐릭터를 선정한 상기 외부 기관의 정보를 수신하는 단계; 상기 수신한 외부 기관 정보에 매칭되는 아이템의 버전 정보를 추출하는 단계; 및 상기 추출된 아이템 버전 정보를 갖도록 상기 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 당첨 확률을 로드하는 단계는, 상기 제1 캐릭터 아이템과 상기 제2 캐릭터 아이템에 따라서 다르게 설정된 상기 당첨 확률을 로드하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 지급하는 단계는, 상기 로드된 당첨 확률에 따라, 상기 제1 캐릭터 아이템이 당첨되었는지 여부를 판단하는 단계; 상기 제1 캐릭터 아이템이 당첨된 경우, 상기 제1 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 랜덤하게 선택하는 단계; 및 상기 선택된 제1 캐릭터 아이템을 상기 사용자의 계정에 지급하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 지급하는 단계는, 상기 제1 캐릭터 아이템이 당첨되었는지 여부의 판단 결과, 상기 제2 캐릭터 아이템이 당첨된 것으로 판단되는 경우, 상기 제2 캐릭터

- 아이템 중 어느 하나를 랜덤하게 선택하는 단계; 및 상기 선택된 제2 캐릭터 아이템을 상기 사용자의 계정에 지급하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계는, 적어도 하나의 상기 제2 캐릭터 아이템 중 기설정된 개수의 제2 캐릭터 아이템을 선택하여 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 것이 바람직하다.
- [17] 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계는, 상기 제2 캐릭터 아이템을 기설정된 개수만큼 선택 가능한 당첨 후보 선택 인터페이스를 상기 사용자 단말에 제공하는 단계; 상기 당첨 후보 선택 인터페이스에 대한 상기 사용자 단말의 입력을 수신하여 상기 기설정된 개수의 상기 제2 캐릭터 아이템을 선정하는 단계; 및 상기 제1 캐릭터 아이템과 상기 선정된 제2 캐릭터 아이템을 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [18] 상기 제1 캐릭터 아이템은, 적어도 하나의 아이템을 소모하고 어느 한 아이템을 획득 가능한 서비스인 아이템 조합 서비스에 있어서, 조합 대상이 되어 소모 가능한 아이템이며, 상기 아이템 조합 서비스에서 소모될 것으로 선택된 아이템이 모두 제1 캐릭터 아이템인 경우, 상기 제1 캐릭터 아이템 중 어느 한 아이템이 선택되어 상기 사용자 단말로 접속한 사용자 계정에 지급되도록 설정된 것이 바람직하다.
- [19] 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치는, 사용자 단말로부터 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 사용 입력 수신부; 상기 사용 입력을 수신 시, 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 생성되고, 기설정된 버전 정보를 갖는 아이템인 제1 캐릭터 아이템과, 상기 제1 캐릭터 아이템을 제외한 적어도 하나의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 아이템 설정부; 상기 사용 입력된 제1 캐릭터 추천 아이템의 속성 정보로부터, 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템별 당첨 확률을 로드하고, 상기 로드된 당첨 확률에 따라 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 선택하는 당첨 아이템 결정부; 및 상기 선택된 캐릭터 아이템을 상기 사용자 단말로 접속한 사용자 계정에 지급하는 아이템 지급부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [20] 상기 제1 캐릭터 아이템은, 상기 온라인 게임의 종류에 대응하는 외부 기관에 의해 기설정된 기간마다 선정한 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 선정되는 아이템인 것이 바람직하다.
- [21] 상기 제1 캐릭터 아이템은, 상기 온라인 게임을 운영하는 서버가 상기 외부 기관의 정보를 수신하고, 상기 수신한 외부 기관 정보에 매칭되는 아이템의 버전 정보를 추출하여, 상기 추출된 아이템 버전 정보를 갖도록 상기 기설정된 기간마다 선정한 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 생성된 아이템인 것이 바람직하다.
- [22] 상기 사용자 단말로부터 적어도 하나의 아이템을 소모하고 어느 한 아이템을 획득 가능한 서비스인 아이템 조합 서비스에 대한 이용 요청입력을 수신 시,

조합 대상이 되어 소모할 상기 적어도 하나의 아이টে에 대한 선택 입력을 수신하고, 상기 선택된 아이টে이 모두 상기 제1 캐릭터 아이টে에 속하는 경우, 상기 제1 캐릭터 아이টে에 속하는 적어도 하나의 아이টে을 당첨 대상 아이টে으로 설정하는 아이টে 설정부; 상기 설정된 당첨 대상 아이টে 중 어느 하나를 당첨 아이টে으로 결정하는 당첨 아이টে 결정부; 및 상기 결정된 당첨 아이টে을 상기 사용자 단말로 접속한 사용자의 계정에 지급하는 아이টে 지급부;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [23] 본 발명에 의하면, 사용자들에게 일정 확률로 자신이 플레이하는 게임과 관련되어 선정된 특정 버전의 캐릭터를 제공함으로써, 사용자들에게 캐릭터 획득 및 이용에 대한 새로운 기대감을 줄 수 있는 효과가 있다. 이에 따라서 사용자들의 게임에 대한 긍정적인 이미지를 주고 게임에 대한 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [24] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이টে 제공 방법의 플로우차트이다.
- [25] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 제1 캐릭터 추천 아이টে 사용시의 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [26] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 당첨 대상 캐릭터 아이টে을 설정하는 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [27] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 제1 캐릭터 추천 아이টে을 생성하는 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [28] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따라 제1 캐릭터 아이টে을 생성하는 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [29] 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이টে 제공 방법의 플로우차트이다.
- [30] 도 7은 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이টে 제공 장치의 블록도이다.
- [31] 도 8 내지 11은 본 발명의 각 실시예의 구현에 따라서 사용자 단말에 표시되는 화면의 예를 도시한 것이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [32] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이টে 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [33] 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.

- [34] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [35] 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.
- [36] 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.
- [37] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [38] 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.
- [39] 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.
- [40]
- [41] *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.
- [42] 또한, 본 발명에서 아이템은 적어도 하나의 버전과 적어도 하나의 등급이 책정될 수 있다. 즉, 동일한 이름의 아이템이라도, 예를 들어 “추석 기념 버전”, “월드컵 버전” 등, 특정한 이벤트에 맞도록 아이템의 버전을 책정하고, 버전에 따라서 아이템이 갖는 효과의 크기 및 종류가 달라질 수 있다. 예를 들어 스포츠 게임에서 선수를 이용할 수 있는 카드 아이템에 대해, 일반 버전의 경우 기본적으로 설정된 선수를 이용할 수 있는 아이템이 될 수 있으며, 이에 비해

“월드컵 버전”의 카드 아이템이 존재하는 경우, 선수의 능력치가 일반 버전보다 상승된 능력치를 갖고 있을 수 있다.

[43]

[44] *또한, 아이템의 등급이 존재할 수 있는데, 일반적으로 롤플레이нг 게임, 스포츠 게임 등에서는, 동일한 아이템을 “강화” 또는 “제련”으로 명명되는 행위를 통해, 아이템의 효과를 대폭적으로 상승시킬 수 있다. 일반적으로 롤플레이нг 게임에서는 캐릭터가 장착할 수 있는 아이템에 보석, 강화용 재료 등으로 표현되는 강화 보조 아이템을 사용하여 강화가 가능하며, 이때 아이템의 이름에 “+1” 등의 등급 변화 표시가 추가된다.

[45] 등급이 상승한 아이템은 기본 등급의 아이템보다 그 효과가 매우 크며, 이에 따라서 가격 또한 크게 상승하게 된다. 본 발명에서는 상기 언급한 아이템의 버전과 등급에 대한 설명을 이하의 설명에서 동일하게 적용하기로 한다.

[46] 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, 일주일 상승시켜주는 “A1”이라는 아이템은 아이템의 데이터베이스 상에서는 다른 아이템으로 인식될 수 있지만, 같은 아이템으로 인식될 것이다.

[47] 본 발명에서 아이템 조합 서비스란, 적어도 하나의 아이템을 조합 대상 슬롯 등 가상의 공간에 등록하고, 조합 버튼을 선택 시 등록된 적어도 하나의 아이템이 삭제되고 새로운 아이템이 지급되는 모든 서비스를 의미한다.

[48] 예를 들어, 같은 종류의 아이템 여러 개를 소비하여 같은 종류의 새로운 아이템을 얻는 서비스가 될 수 있다. 무기 아이템 여러 개를 조합하여 새로운 무기를 얻는 것이 대표적인 예이다.

[49] 또한, 재료 아이템에 해당하는 아이템들을 획득 후 조합하여 새로운 아이템을 얻는 예도 있다. 예를 들어, 철강 아이템과 경화 아이템을 특정 가상 공간(예를 들어 대장간)에서 조합하여 칼 아이템을 생산할 수 있다.

[50] 상기의 예와 같이 아이템 조합 서비스는 공통적으로 복수개의 아이템을 등록한 후 조합 메뉴를 선택 시, 복수개의 아이템이 소비되고 새로운 아이템을 획득할 수 있는 특징을 갖고 있다.

[51] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법의 플로우차트이다.

[52] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법에서, 온라인 게임의 캐릭터 아이템을 제공하는 장치는, 사용자 단말로부터 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 단계(S10)를 수행한다.

[53] 본 발명에서 제1 캐릭터 추천 아이템이란, 사용 시 제1 캐릭터 아이템에 포함된 적어도 하나의 아이템들과, 제1 캐릭터 아이템을 제외한 아이템인 제2 캐릭터

아이템에 포함된 적어도 하나의 아이템들 중 어느 하나가 당첨되는 아이템을 의미한다.

- [54] 또한 제1 캐릭터 아이템은 특정 버전을 갖는 아이템의 집합 또는 아이템 그 자체를 지칭한다. 즉, 제1 캐릭터 아이템은 공통적으로 특정 버전 정보를 동일하게 포함할 수 있다. 제1 캐릭터 아이템은 제2 캐릭터 아이템과 동일한 식별 정보를 갖는 아이템이 존재할 수 있으며, 동일한 아이템에 대하여 특정 버전 정보가 설정된 아이템을 의미한다.
- [55] 본 발명에서 캐릭터 아이템은, 사용 시 사용자가 조작 가능한 캐릭터가 등록되는 아이템을 의미한다. 축구 게임을 예로 들면, 캐릭터 아이템을 사용하면 캐릭터 아이템에 대응하는 선수 캐릭터가 사용자의 팀에 포함되고, 사용자는 자신의 취향에 따라서 캐릭터를 자신의 팀에 등록시켜 축구 게임 플레이 시 조작할 수 있다.
- [56] 사용자는 아이템 샵 또는 자신의 보유 아이템 데이터베이스 정보를 열람할 수 있는 인터페이스 상에서 상기의 제1 캐릭터 추천 아이템을 사용할 수 있다.
- [57] S10 단계에 의해 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하면, 장치는 제1 캐릭터 아이템과 제1 캐릭터 아이템을 제외한 적어도 하나의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계(S20)를 수행한다.
- [58] 본 발명에서 제1 캐릭터 아이템은, 상기 언급한 바와 같이 기설정된 버전 정보를 갖는 캐릭터 아이템의 집합 또는 그 자체를 의미한다. 추가적으로, 제1 캐릭터 아이템은 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여, 해당 캐릭터의 일반 버전과는 다른 상기 언급한 특정 버전 정보를 갖도록 생성된 캐릭터 아이템을 의미한다.
- [59] 상기의 예를 들면, 축구 게임에 있어서 기설정된 기간(예를 들어 1년)마다 적어도 하나의 캐릭터가 선정될 때, 캐릭터 A가 선정된 경우, 캐릭터 A에 대한 일반 버전의 캐릭터 아이템과는 별도의 버전으로, 캐릭터 A가 새롭게 생성되는 것이다.
- [60] 제2 캐릭터 아이템은 제1 캐릭터 아이템을 제외한 모든 아이템의 집합 또는 그 자체를 의미한다. 따라서, 제2 캐릭터 아이템에는, 제1 캐릭터 아이템에 속한 캐릭터 아이템과 동일하지만 다른 버전의 캐릭터 아이템 역시 포함될 수 있다. 이때 제1 캐릭터 아이템은 제2 캐릭터 아이템보다 능력치가 높게 설정될 수 있다.
- [61] 예를 들어, 동일한 캐릭터 A에 대한 아이템일지라도, A에 대한 제1 캐릭터 아이템의 능력치가, A에 대한 제2 캐릭터 아이템의 능력치보다 높게 설정된다.
- [62] 즉, S20 단계에서 설정되는 당첨 대상 캐릭터 아이템에는, 제1 캐릭터 아이템에 속한 적어도 하나의 캐릭터 아이템과, 제2 캐릭터 아이템에 속한 적어도 하나의 캐릭터 아이템이 포함된다.
- [63] S20 단계가 수행되면, 장치는 제1 캐릭터 추천 아이템의 속성 정보를 분석하여, 당첨 대상 캐릭터 아이템별로 설정된 당첨 확률을 로드하는 단계(S30)를

수행한다.

- [64] 당첨 확률은 본 발명에서, 제1 캐릭터 추천 아이템 사용 시 당첨될 수 있도록 S20 단계의 수행에 의해 설정된 당첨 대상 아이템 각각에 대하여 설정되는 방식 또는, 제1 캐릭터 아이템과 제2 캐릭터 아이템 중 어느 캐릭터 아이템이 당첨될지 여부에 대한 확률만을 의미할 수 있다.
- [65] 즉, 후자의 경우에는, 당첨 확률에 의하여 당첨되는 캐릭터가 제1 캐릭터 아이템인지 제2 캐릭터 아이템인지가 결정되며, 추후 제1 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템 또는 제2 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 결정하는 경우 랜덤하게 결정하는 것을 의미한다.
- [66] 후자의 예에서, 당첨 확률에 의해 제1 캐릭터 아이템이 당첨된 것으로 판단되면, 장치는 제1 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템들 중 어느 하나를 랜덤하게 선택하여 당첨된 아이템으로 결정할 수 있다. 이는 제2 캐릭터 아이템에 대하여도 동일하게 적용될 수 있다.
- [67] S30 단계에 의하여 당첨 확률이 로드되면, 장치는 상기 언급한 바와 같이 당첨 확률에 따라서 제1 캐릭터 아이템 또는 제2 캐릭터 아이템을 포함하는 당첨 대상 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 당첨 캐릭터 아이템으로 결정하여, 사용자 단말로 온라인 게임에 접속한 사용자의 계정에 지급하는 단계(S40)를 수행하게 된다.
- [68] 이로써, 사용자들은 기설정된 기간마다 특정 버전으로 생성된 아이템을 일정 확률로 획득하여 사용할 수 있게 됨으로써, 게임 플레이에 있어서 지루함을 덜 수 있는 동시에 새로운 콘텐츠를 이용함에 따른 흥미를 얻을 수 있어, 게임에 대한 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.
- [69] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 제1 캐릭터 추천 아이템 사용시의 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [70] 도 2를 참조하면, 장치는 먼저 제1 캐릭터 아이템 및 제2 캐릭터 아이템의 당첨 확률을 로드하는 단계(S30)를 수행한다.
- [71] S30 단계에서 로드되는 당첨 확률은, 제1 캐릭터 추천 아이템의 사용 결과 당첨될 아이템의 버전이 제1 캐릭터 아이템에 대응하는 버전인지 여부에 대한 확률을 의미한다. 즉, 당첨결과 제1 캐릭터 아이템에 속하는 아이템이 당첨될 확률과, 제2 캐릭터 아이템에 속하는 아이템이 당첨될 확률이 당첨 확률에 포함된다. 즉 이때 제1 캐릭터 아이템과 제2 캐릭터 아이템에 대해서는 다른 확률이 설정될 수 있다.
- [72] 이후, 장치는 당첨 확률에 의해 당첨을 수행한 결과, 제1 캐릭터 아이템이 당첨되었는지 여부를 판단하는 단계(S41)를 수행하게 된다.
- [73] S41 단계의 수행 결과, 제1 캐릭터 아이템이 당첨된 것으로 판단되는 경우, 장치는 제1 캐릭터 아이템에 포함된 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 랜덤하게 선택하는 단계(S42)를 수행한다. 반대로, 제2 캐릭터 아이템이 당첨된 것으로 판단되는 경우, 장치는 제2 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 랜덤하게 선택하는 단계(S43)를 수행한다.

- [74] 즉, 제1 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템이 당첨될 확률은 모두 같으며, 제2 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템이 당첨될 확률 역시 모두 같게 된다. 도 2의 실시예에서 당첨 확률이 다르게 설정되는 것은, 제1 캐릭터 아이템의 버전에 해당하는지 또는 그 외의 버전에 해당하는지 여부에 대한 설정이다.
- [75] 이후 장치는 S42 또는 S43 단계에 의해 선택된 캐릭터 아이템을 사용자 계정에 지급하는 단계(S44)를 수행하게 된다.
- [76] 물론, 도 2의 실시예 이외에도, 제1 캐릭터 아이템 또는 제2 캐릭터 아이템 모두에 있어서, 각 아이템마다 다른 당첨 확률이 설정될 수 있음은 당연할 것이다.
- [77] 이때 제1 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템들이 당첨될 확률은 제2 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템들이 당첨될 확률보다 작게 설정될 수 있다.
- [78] 도 2 등의 실시예에 따라서 사용자들은 아이템의 당첨에 대한 기대감을 높일 수 있으며, 랜덤하게 제1 캐릭터 아이템 중 어느 하나가 선택되기 때문에 제1 캐릭터 추천 아이템의 사용에 대한 스릴감을 느낄 수 있어 아이템 사용률을 높일 수 있는 효과가 있다.
- [79] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 당첨 대상 캐릭터 아이템을 설정하는 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [80] 도 3을 참조하면, 장치는 제1 캐릭터 추천 아이템을 사용 시, 사용자 단말에 제2 캐릭터 아이템, 즉 제2 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터 아이템들을 기설정된 개수만큼 선택 가능한 인터페이스로서 당첨 후보 선택 인터페이스를 제공하는 단계(S21)를 제공한다.
- [81] 즉, 당첨 대상 캐릭터 아이템의 설정에 있어서 본 발명에서는 기설정된 개수의 제2 캐릭터 아이템을 선택하여 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하고, 그 예로서 사용자 단말의 입력에 의해 당첨 대상 캐릭터 아이템을 설정하게 된다.
- [82] 이를 위해 S21 단계에서 제공되는 당첨 후보 선택 인터페이스에 대한 사용자 단말의 입력을 수신하여, 기설정된 개수의 제2 캐릭터 아이템을 선정하는 단계(S22)가 수행된다.
- [83] S22 단계가 수행되면, 장치는 제1 캐릭터 아이템과 S22 단계에 의해 선정된 기설정된 개수의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계(S23)를 수행한다.
- [84] 도 3의 실시예에서 사용자들은 제1 캐릭터 아이템 중 당첨되고 싶은 아이템을 정할 수는 없으나, 그 외의 아이템에 대해서는 제1 캐릭터 아이템이 당첨되지 않았을 때 당첨되고자 희망하는 아이템의 후보를 정할 수 있어, 제1 캐릭터 추천 아이템의 사용에 대한 기대감 및 신뢰성을 높일 수 있는 효과가 있다.
- [85] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 제1 캐릭터 추천 아이템을 생성하는 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [86] 도 4를 참조하면, 제1 캐릭터 추천 아이템을 생성하기 위해, 장치는 먼저 온라인

- 게임의 타입에 대응하는 외부 기관에서 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터 정보를 수신하는 단계(S50)를 수행한다.
- [87] 본 발명에서 온라인 게임의 타입이란, 게임의 플레이 스타일에 따라서 나뉘어지는 다양한 온라인 게임의 종류에 대한 정보를 의미한다. 예를 들어 한국 역사 게임, 세계 역사 게임, 레이싱 게임, 축구 게임, 야구 게임 등 게임의 종류를 구분할 수 있는 타입을 의미한다.
- [88] 이에 따라서, 외부 기관이라 함은, 온라인 게임의 타입 정보와 일치하는 오프라인 상의 기관을 의미한다. 예를 들어, 역사 협회, 세계 레이싱 협회, 세계 축구 협회, 세계 야구 협회 등 게임의 종류에 대응하는 실제 관련 기관이 본 발명에서의 외부 기관에 포함될 수 있다.
- [89] S50 단계에서 외부 기관은 기설정된 기간마다 적어도 하나의 게임 상에 출연하는 캐릭터를 선택할 수 있다.
- [90] 축구 게임을 예로 들면, FIFA는 1년마다 베스트 11 선수를 선정하게 된다. 이때, 축구 게임에서는 실제 축구 선수들이 상기 언급한 캐릭터로 등장하게 되며, 사용자는 실제 축구 선수에 대응하는 캐릭터 아이템을 사용하여 실제 축구 선수에 대응하는 캐릭터를 자신의 팀에서 조작할 수 있다.
- [91] 이에 따라서, 본 발명에서 장치는 FIFA가 1년마다 설정한 베스트 11 선수에 대응하는 11명의 캐릭터 정보를 수신한다.
- [92] S50 단계의 수행 후, 장치는 수신한 캐릭터에 대응하고, 선정 기준에 따라 기설정된 버전 정보를 갖는 적어도 하나의 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계(S60)를 수행한다.
- [93] 상기의 예를 들면, FIFA가 선정한 베스트 11 선수에 대응하는 캐릭터 정보를 수신하면, 장치는 예를 들어 "2011 월드 베스트 11"의 버전 정보를 갖는 각 선수 캐릭터에 대한 아이템을 생성하게 되는 것이다.
- [94]
- [95] *S60 단계가 수행되면, 장치는 S60 단계에 의해 생성된 제1 캐릭터 아이템들을 포함하는 캐릭터 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 제1 캐릭터 추천 아이템을 생성하게 된다.
- [96] S70 단계의 수행 시, 장치는 제1 캐릭터 아이템과 그 외의 제2 캐릭터 아이템에 대한 정보를 포함하는 당첨 대상 아이템 정보를 생성하고, 각 아이템에 대한 당첨 확률을 속성 정보로서 설정하여 저장할 수 있다.
- [97] S70 단계가 수행되면, 장치는 아이템 데이터베이스 및 아이템 샵에 생성된 제1 캐릭터 추천 아이템을 등록하는 단계(S80)를 수행하여, 사용자들이 아이템 샵에 접속하여 제1 캐릭터 추천 아이템을 구매 및 사용할 수 있도록 한다.
- [98] 상기의 과정을 통해 제1 캐릭터 추천 아이템을 생성함으로써, 사용자들은 자신이 플레이하고 있는 게임에서 오프라인의 결과를 반영한 것을 체험할 수 있어, 아이템에 대한 구매욕이 더욱 자극될 것이다.
- [99] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따라 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 흐름의 예를

도시한 것이다.

- [100] 도 5는 구체적으로, 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계에 대한 흐름을 도시한 것이다. 도 5는 참조하면, 먼저 장치는 외부 서버로부터 기설정된 기간 동안 선정된 적어도 하나의 캐릭터 정보를 수신하는 단계(S50)를 수행한다. 이후, 캐릭터가 선정된 외부 기관의 정보를 수신하는 단계(S61)를 수행하게 된다.
- [101] 이후, 장치는 수신한 외부 기관 정보에 매칭되는 아이템의 버전 정보를 추출하는 단계(S62)를 수행한다. 상기의 예를 들면, 축구 게임에서 1년 마다 FIFA에 의해 선정되는 베스트 11 선수 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 장치는 FIFA의 올해의 베스트 11 선수에 대한 버전 정보를 추출 또는 생성하게 된다.
- [102] 이후, 장치는 추출된 아이템 버전 정보를 갖는 제1 캐릭터 아이템을 생성하게 된다(S63), 이때 생성되는 제1 캐릭터 아이템에 대한 정보에는, 아이템의 식별 정보, 버전 정보 및 능력치 정보가 포함될 수 있다.
- [103] 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법의 플로우차트이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 5에 대한 설명과 중복되는 부분은 생략하기로 한다.
- [104] 도 6을 참조하면 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법에 있어서, 캐릭터 아이템을 제공하는 장치는 사용자 단말로부터, 아이템 조합 서비스에 대한 선택 입력을 수신하는 단계(S90)를 수행하게 된다.
- [105] 상기 언급한 바와 같이 아이템 조합서비스는 인터페이스를 이용하여, 적어도 하나의 아이템을 소모하고 어느 한 아이템을 획득 가능한 서비스를 의미한다. 이를 위해 아이템 조합 서비스에 대한 인터페이스에는, 소모할 아이템, 즉 조합 대상 아이템을 등록할 수 있는 슬롯과, 조합에 의해 생성되는 아이템을 확인할 수 있는 슬롯 등이 구비될 수 있다.
- [106] S90 단계가 수행된 후, 장치는 조합 대상이 되어 소모할 적어도 하나의 아이템에 대한 선택 입력을 수신하는 단계(S100)를 수행한다. 이를 위해 장치는 사용자 단말의 입력 수단에 의해 상기 언급한 인터페이스 중 소모할 아이템을 등록하는 슬롯에 대한 아이템 등록 입력을 수신하게 된다.
- [107] S100 단계가 수행된 후, 장치는 선택된 아이템 즉, 소모할 아이템이 등록된 슬롯에 등록된 아이템들이 모두 상기 언급한 제1 캐릭터 아이템에 속하는지 여부를 판단하는 단계(S110)를 수행하게 된다.
- [108] 사용자는 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터 중 적어도 하나를 소모하여 다른 좋은 아이템을 얻고자 하는데, 본 발명에서는 이때 소모할 아이템으로 등록된 모든 아이템이 제1 캐릭터 아이템인지 또는 제2 캐릭터 아이템이 포함되어 있는지 여부를 판단한다.
- [109] S110 단계의 판단 결과, 소모할 아이템으로 등록된 모든 아이템이 제1 캐릭터 아이템에 속하는 경우, 장치는 제1 캐릭터 아이템에 속하는 아이템들 중 어느 하나를 선택하여 사용자의 계정에 지급하는 단계(S120)를 수행한다.
- [110] 한편, S110 단계의 판단 결과 소모할 아이템으로 등록된 아이템들 중 제2

캐릭터 아이템에 속하는 아이템, 즉 제1 캐릭터 아이템에 속하지 않는 아이템이 존재하는 경우, 장치는 아이템 조합 서비스에 의하여 당첨 가능한 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 선택하여 사용자의 계정에 지급하는 단계(S130)를 수행한다, 아이템 조합 서비스에 의해 당첨 가능한 캐릭터 아이템은, 제1 캐릭터 아이템을 제외하고 아이템 조합 서비스의 결과물이 될 수 있도록 설정된 모든 아이템을 의미한다.

- [111] 상기의 실시예를 통해, 사용자들은 도 1 내지 5에서 언급한 추천 아이템의 사용 이외에, 아이템의 조합을 통해서도 제1 캐릭터 아이템에 속하는 아이템을 획득할 수 있어, 아이템 획득 기회의 다양성을 제공할 수 있음으로써, 아이템 서비스에 대한 사용자들의 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.
- [112] 도 6의 실시예에서 역시 제1 캐릭터 아이템은, 도 1 내지 5의 실시예와 마찬가지로, 외부 기관에 의해 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 선정되는 아이템이 될 수 있다.
- [113] 도 7은 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치의 블록도이다.
- [114] 도 7을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치(10)는 사용 입력 수신부(11), 아이템 설정부(13) 당첨 아이템 결정부(14) 및 아이템 지급부(15)를 포함하는 것을 특징으로 한다. 본 발명의 다른 실시예에서, 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치(10)는 조합 입력 수신부(12), 아이템 설정부(13), 당첨 아이템 결정부(14) 및 아이템 지급부(15)를 포함할 수 있다.
- [115] 본 발명의 일 실시예에 대한 설명을 먼저 하면, 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치(10)에 있어서, 사용 입력 수신부(11)는 사용자 단말(20)로부터 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 기능을 수행한다. 이를 위해, 사용 입력 수신부(11)는 사용자 단말의 입력 신호를 분석하여 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 여부를 감지하는 기능을 추가적으로 수행할 수 있다.
- [116] 아이템 설정부(13)는, 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 사용 입력 수신부(11)로부터 수신하면, 아이템 데이터베이스(30)로부터 추출한 제1 캐릭터 아이템 및 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 기능을 수행한다.
- [117] 이를 위해 아이템 설정부(13)는 도 3의 실시예에서 언급한 바와 같이, 당첨 후보 선택 인터페이스를 사용자 단말(20)에 제공하고 이에 대한 사용자 단말(20)로부터의 입력을 수신하여, 기설정된 개수의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정할 수 있다.
- [118] 한편 제1 캐릭터 아이템은, 상기 도 4 및 5에 대한 설명에서 언급한 바와 같은 실시예에 의해 생성되는 아이템일 수 있다. 즉, 기설정된 기간마다 외부 서버로부터 적어도 하나의 캐릭터에 대한 선정 정보를 수신하고, 이에 대응하는 버전 정보를 생성 또는 추출한 뒤, 생성 또는 추출된 아이템 버전 정보를 갖도록

제1 캐릭터 아이템이 생성될 수 있다.

- [119] 당첨 아이템 결정부(14)는, 각 당첨 대상 캐릭터에 대한 당첨 확률을 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 속성 정보로부터 추출하고, 추출된 당첨 확률에 따라서 당첨 대상 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 선택하는 기능을 수행한다.
- [120] 이를 위해, 도 2의 실시예와 같이, 제1 캐릭터 아이템 또는 제2 캐릭터 아이템에 대하여 다르게 설정된 당첨 확률을 이용해 당첨된 캐릭터 아이템의 버전을 먼저 결정한 뒤, 각 버전에 대하여 랜덤하게 캐릭터 아이템을 선택하는 흐름을 통해 당첨된 캐릭터 아이템을 결정할 수 있다.
- [121] 아이템 지급부(15)는 당첨된 캐릭터 아이템을, 즉 당첨 아이템 결정부(14)에 의해 선택된 캐릭터 아이템을 사용자 단말(20)로 접속한 사용자의 계정에 지급하는 기능을 수행한다.
- [122] 한편, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치(10)에서, 조합 입력 수신부(12)는, 상기 언급한 아이템 조합 서비스에 대한 이용 요청 입력을 사용자 단말(20)로부터 수신하는 기능을 수행한다.
- [123] 이때 아이템 설정부(13)는, 조합 대상이 되어 소모할 적어도 하나의 아이템에 대한 선택 입력을 수신하는 기능을 수행하고, 상기 기능의 수행 결과 선택된 아이템이 모두 제1 캐릭터 아이템에 속하는 경우, 제1 캐릭터 아이템에 속하는 적어도 하나의 아이템들 당첨 대상 아이템으로 설정하는 기능을 수행한다.
- [124] 만약 선택된 아이템 중 제1 캐릭터 아이템에 속하지 않는 아이템이 존재하는 경우, 아이템 설정부(13)는 상기 언급한 바와 같이 아이템 조합 서비스에 의해 당첨 가능한 모든 캐릭터 아이템을 당첨 대상 아이템으로 설정할 수 있다.
- [125] 당첨 아이템 결정부(14)는, 아이템 설정부(13)에 의해 설정된 당첨 대상 아이템들 중 어느 하나를 당첨 아이템으로 결정하는 기능을 수행한다. 이때, 소모할 모든 아이템이 제1 캐릭터 아이템에 속하는 경우, 랜덤하게 제1 캐릭터 아이템에 속하는 아이템들 중 어느 하나를 당첨 아이템으로 결정할 수 있다.
- [126] 한편, 소모할 아이템 중 제1 캐릭터 아이템에 속하지 않는 아이템이 존재하는 경우, 각 당첨 대상이 되는 아이템들에 대한 당첨 확률을 로드하여, 로드된 당첨 확률에 따라서 당첨 아이템을 결정할 수 있다.
- [127] 아이템 지급부(15)는 결정된 당첨 아이템을 사용자의 계정에 지급하는 기능을 수행한다.
- [128] 도 8 내지 11은 본 발명의 각 실시예의 구현에 따라서 사용자 단말에 표시되는 화면의 예를 도시한 것이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 7에 대한 설명과 중복되는 부분은 이를 생략하기로 한다.
- [129] 먼저 도 8에는 캐릭터 아이템 정보 화면(100)의 예가 도시되어 있다. 캐릭터 아이템 정보 화면(100)에서는 캐릭터 아이템의 식별 정보 및 능력치 정보가 표시되는 한편, 버전 정보(101)가 표시될 수 있다.
- [130] 만약 캐릭터 아이템의 버전이 제1 캐릭터 아이템에 대응하는 버전인 경우, 다른 버전과 다르게 표시되도록 버전 정보(101)를 설정하여, 사용자들이 해당

아이템을 획득하고자 하는 욕구를 일으킬 수 있도록 할 수 있다.

- [131] 도 9에는 캐릭터 아이템의 상세 정보 화면(110)의 예가 도시되어 있다. 이 화면(110)에는 해당 캐릭터 아이템이 오프라인에서 실제로 활약한 정보에 대하여 상세하게 표시하도록 하여, 사용자들이 해당 아이템에 대한 흥미를 갖고 더욱 해당 아이템을 획득하기 위해 노력하도록 유도하는 기능을 수행할 수 있다.
- [132] 도 10에는 사용자 정보 화면(120)의 예가 도시되어 있다. 도 10의 실시예에서 사용자 정보 화면(120)은 축구 게임을 예로 들고 있다. 사용자 정보 화면(120)에는 사용자가 운용하는 팀에 포함된 다수의 캐릭터에 대한 정보가 표시되어 있는데, 이때에도 버전 정보(121)가 표시되도록 하여, 제1 캐릭터 아이템에 속하는 캐릭터를 보유하는 경우에 다른 버전과 다른 표시 효과를 연출하도록 할 수 있다.
- [133] 도 11에는 도 3의 실시예를 구현하기 위한 당첨 후보 선택 인터페이스 화면(130)의 예를 도시하고 있다.
- [134] 당첨 후보 선택 인터페이스(130)를 참조하면, 사용자는 기설정된 개수의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정할 수 있다. 이때, 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정된 복수의 아이템, 즉 제1 캐릭터 아이템(131) 정보, 설정된 제2 캐릭터 아이템의 정보(132) 및 제1 캐릭터 추천 아이템을 사용하기 위한 메뉴로서 추천 메뉴(133)가 표시될 수 있다.
- [135] 제1 캐릭터 아이템(131)의 정보에는, 사용 시 제2 캐릭터 아이템의 정보(132)에 표시된 아이템 또는 제1 캐릭터 아이템에 속하는 어느 한 캐릭터 아이템이 당첨될 수 있음을 알리는 문자 정보가 표시될 수 있다.
- [136] 사용자는, 제2 캐릭터 아이템을 선택하는 데 있어서, 검색 화면(135)에 표시된 캐릭터 아이템 중 어느 한 캐릭터 아이템을 선택하고 등록 메뉴(134)를 클릭하여 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정할 수 있다.
- [137] 검색 화면(135)에는, 사용자가 검색 인터페이스(136)를 통해 검색한 적어도 하나의 캐릭터 아이템들이 표시될 수 있다.
- [138] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 사용자 수에 따른 아이템 조합 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 사용자 수에 따른 아이템 조합 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [139] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.

- [140] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 수에 따른 아이템 조합 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.
- [141] 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.
- [142] 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.
- [143] 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.
- [144] 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.
- [145] 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.
- [146] 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.
- [147] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 수에 따른 아이템 조합 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.

- [148] 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 수에 따른 아이템 조합 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.
- [149] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 사용자 수에 따른 아이템 조합 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.
- [150] 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. 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.
- [151] 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.
- [152] 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]

온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치,
사용자 단말로부터 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을
수신하는 단계;
상기 사용 입력을 수신 시, 기설정된 기간마다 선정된 적어도
하나의 캐릭터에 대하여 생성되고, 기설정된 버전 정보를 갖는
아이템인 제1 캐릭터 아이템과, 상기 제1 캐릭터 아이템을 제외한
적어도 하나의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로
설정하는 단계;
상기 사용 입력된 제1 캐릭터 추천 아이템의 속성 정보로부터,
상기 당첨 대상 캐릭터 아이템별 당첨 확률을 로드하는 단계; 및
상기 로드된 당첨 확률에 따라 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템 중
어느 하나를 상기 사용자 단말로 접속한 사용자의 계정에
지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의
캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 2]

제1항에 있어서,
상기 제1 캐릭터 아이템은,
상기 온라인 게임의 종류에 대응하는 외부 기관에 의해 기설정된
기간마다 선정한 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 선정되는
아이템인 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공
방법.

[청구항 3]

제2항에 있어서,
상기 외부 기관에서 상기 기설정된 기간마다 선정한 적어도
하나의 캐릭터에 관한 정보를 수신하는 단계;
상기 수신한 캐릭터에 대응하고, 기설정된 버전 정보를 갖는
적어도 하나의 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계;
상기 생성된 적어도 하나의 제1 캐릭터 아이템을 포함하는 적어도
하나의 캐릭터 아이템 중 어느 하나가 당첨되는 제1 캐릭터 추천
아이템을 생성하는 단계; 및
상기 생성된 제1 캐릭터 추천 아이템을 상기 온라인 게임의 아이템
샵에 등록하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인
게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 4]

제3항에 있어서,
상기 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계는,
상기 캐릭터를 선정한 상기 외부 기관의 정보를 수신하는 단계;
상기 수신한 외부 기관 정보에 매칭되는 아이템의 버전 정보를
추출하는 단계; 및

상기 추출된 아이템 버전 정보를 갖도록 상기 제1 캐릭터 아이템을 생성하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 5]

제1항에 있어서,
상기 당첨 확률을 로드하는 단계는,
상기 제1 캐릭터 아이템과 상기 제2 캐릭터 아이템에 따라서 다르게 설정된 상기 당첨 확률을 로드하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 6]

제1항에 있어서,
상기 지급하는 단계는,
상기 로드된 당첨 확률에 따라, 상기 제1 캐릭터 아이템이 당첨되었는지 여부를 판단하는 단계;
상기 제1 캐릭터 아이템이 당첨된 경우, 상기 제1 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 랜덤하게 선택하는 단계; 및
상기 선택된 제1 캐릭터 아이템을 상기 사용자의 계정에 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 7]

제6항에 있어서,
상기 지급하는 단계는,
상기 제1 캐릭터 아이템이 당첨되었는지 여부의 판단 결과, 상기 제2 캐릭터 아이템이 당첨된 것으로 판단되는 경우, 상기 제2 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 랜덤하게 선택하는 단계; 및
상기 선택된 제2 캐릭터 아이템을 상기 사용자의 계정에 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 8]

제1항에 있어서,
상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계는,
적어도 하나의 상기 제2 캐릭터 아이템 중 기설정된 개수의 제2 캐릭터 아이템을 선택하여 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 9]

제8항에 있어서,
상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계는,
상기 제2 캐릭터 아이템을 기설정된 개수만큼 선택 가능한 당첨 후보 선택 인터페이스를 상기 사용자 단말에 제공하는 단계;
상기 당첨 후보 선택 인터페이스에 대한 상기 사용자 단말의 입력을 수신하여 상기 기설정된 개수의 상기 제2 캐릭터 아이템을 선정하는 단계; 및

상기 제1 캐릭터 아이템과 상기 선정된 제2 캐릭터 아이템을 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 10]

제1항에 있어서,

상기 제1 캐릭터 아이템은,

적어도 하나의 아이템을 소모하고 어느 한 아이템을 획득 가능한 서비스인 아이템 조합 서비스에 있어서, 조합 대상이 되어 소모 가능한 아이템이며,

상기 아이템 조합 서비스에서 소모될 것으로 선택된 아이템이 모두 제1 캐릭터 아이템인 경우, 상기 제1 캐릭터 아이템 중 어느 한 아이템이 선택되어 상기 사용자 단말로 접속한 사용자 계정에 지급되도록 설정된 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법.

[청구항 11]

사용자 단말로부터 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 사용 입력 수신부;

상기 사용 입력을 수신 시, 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 생성되고, 기설정된 버전 정보를 갖는 아이템인 제1 캐릭터 아이템과, 상기 제1 캐릭터 아이템을 제외한 적어도 하나의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 아이템 설정부;

상기 사용 입력된 제1 캐릭터 추천 아이템의 속성 정보로부터, 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템별 당첨 확률을 로드하고, 상기 로드된 당첨 확률에 따라 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 선택하는 당첨 아이템 결정부; 및

상기 선택된 캐릭터 아이템을 상기 사용자 단말로 접속한 사용자 계정에 지급하는 아이템 지급부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치.

[청구항 12]

제11항에 있어서,

상기 제1 캐릭터 아이템은,

상기 온라인 게임의 종류에 대응하는 외부 기관에 의해 기설정된 기간마다 선정한 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 선정되는 아이템인 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치.

[청구항 13]

제12항에 있어서,

상기 제1 캐릭터 아이템은,

상기 온라인 게임을 운영하는 서버가 상기 외부 기관의 정보를 수신하고, 상기 수신한 외부 기관 정보에 매칭되는 아이템의 버전 정보를 추출하여, 상기 추출된 아이템 버전 정보를 갖도록 상기

기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 생성된 아이템인 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치.

[청구항 14]

제13항에 있어서,

상기 사용자 단말로부터 적어도 하나의 아이템을 소모하고 어느 한 아이템을 획득 가능한 서비스인 아이템 조합 서비스에 대한 이용 요청입력을 수신 시, 조합 대상이 되어 소모할 상기 적어도 하나의 아이템에 대한 선택 입력을 수신하고, 상기 선택된 아이템이 모두 상기 제1 캐릭터 아이템에 속하는 경우, 상기 제1 캐릭터 아이템에 속하는 적어도 하나의 아이템을 당첨 대상 아이템으로 설정하는 아이템 설정부;

상기 설정된 당첨 대상 아이템 중 어느 하나를 당첨 아이템으로 결정하는 당첨 아이템 결정부; 및

상기 결정된 당첨 아이템을 상기 사용자 단말로 접속한 사용자의 계정에 지급하는 아이템 지급부;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치.

[청구항 15]

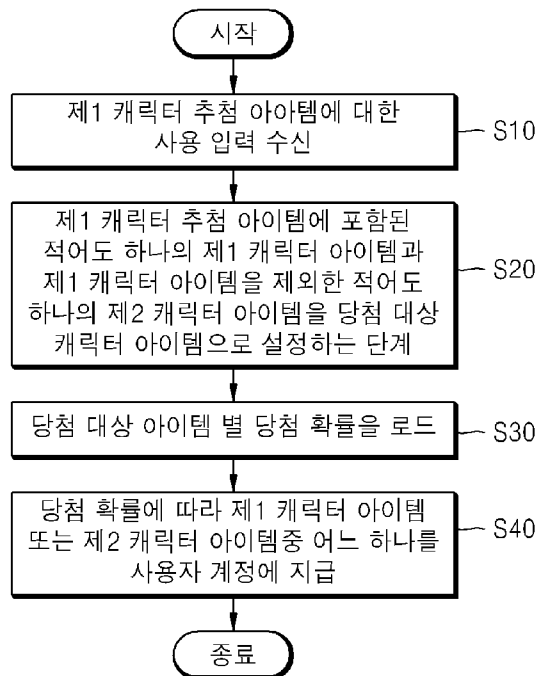
온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 장치가,

사용자 단말로부터 제1 캐릭터 추천 아이템에 대한 사용 입력을 수신하는 단계;

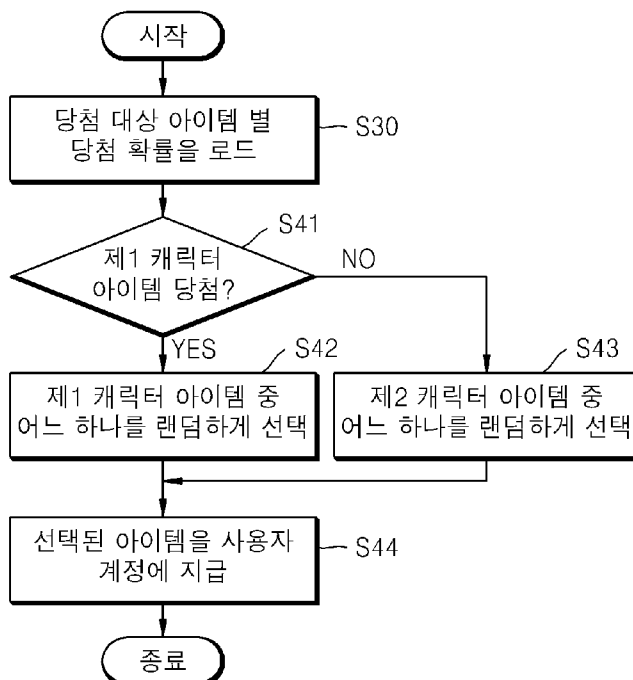
상기 사용 입력을 수신 시, 기설정된 기간마다 선정된 적어도 하나의 캐릭터에 대하여 생성되고, 기설정된 버전 정보를 갖는 아이템인 제1 캐릭터 아이템과, 상기 제1 캐릭터 아이템을 제외한 적어도 하나의 제2 캐릭터 아이템을 당첨 대상 캐릭터 아이템으로 설정하는 단계;

상기 사용 입력된 제1 캐릭터 추천 아이템의 속성 정보로부터, 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템별 당첨 확률을 로드하는 단계; 및 상기 로드된 당첨 확률에 따라 상기 당첨 대상 캐릭터 아이템 중 어느 하나를 상기 사용자 단말로 접속한 사용자의 계정에 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 아이템 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

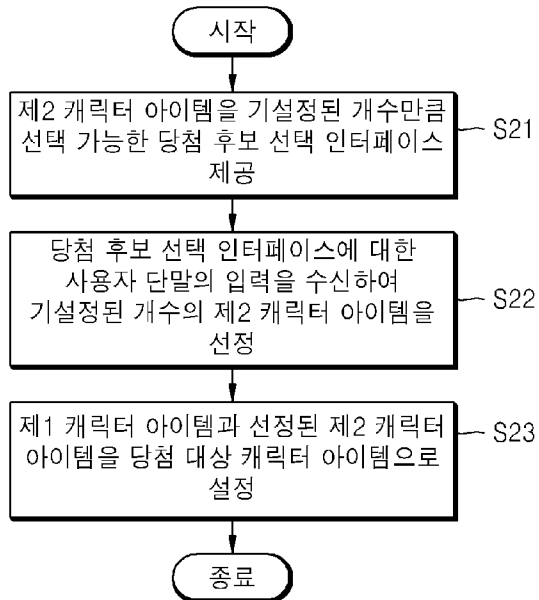
[Fig. 1]



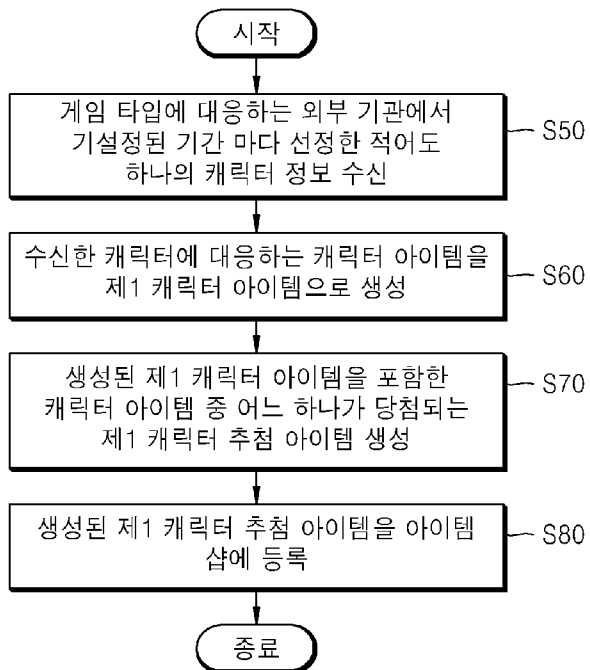
[Fig. 2]



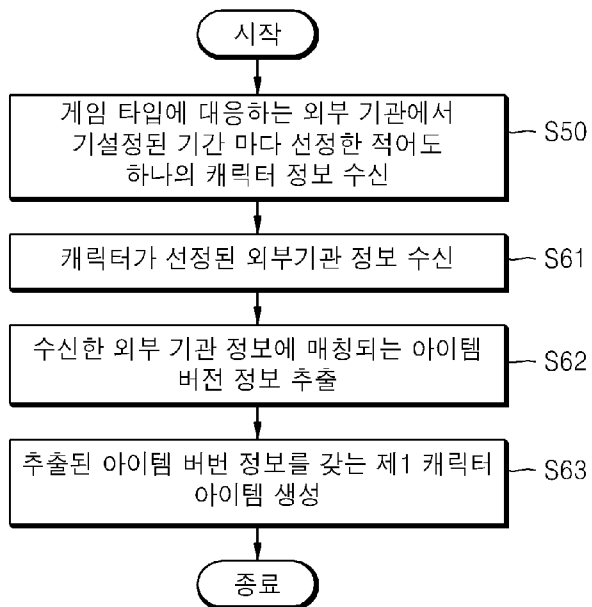
[Fig. 3]



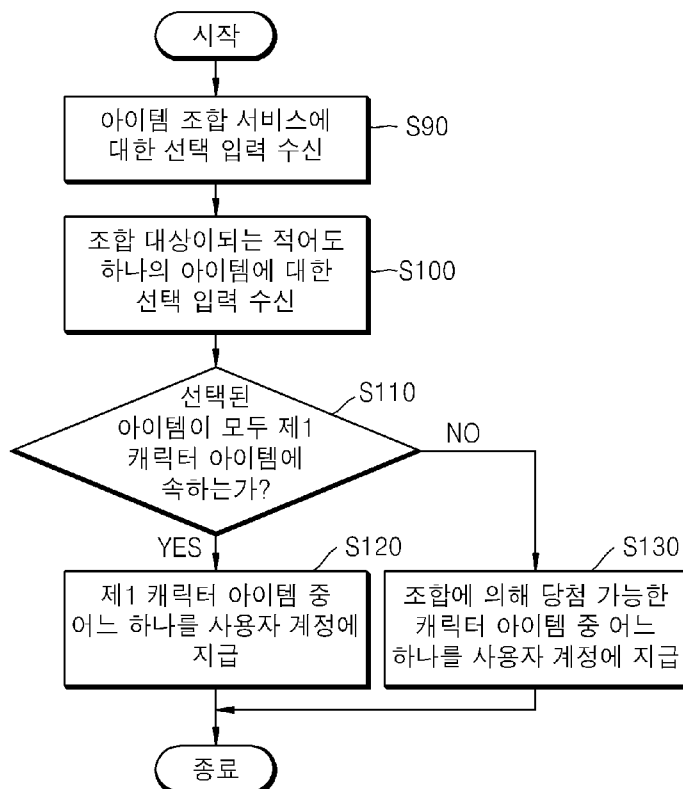
[Fig. 4]



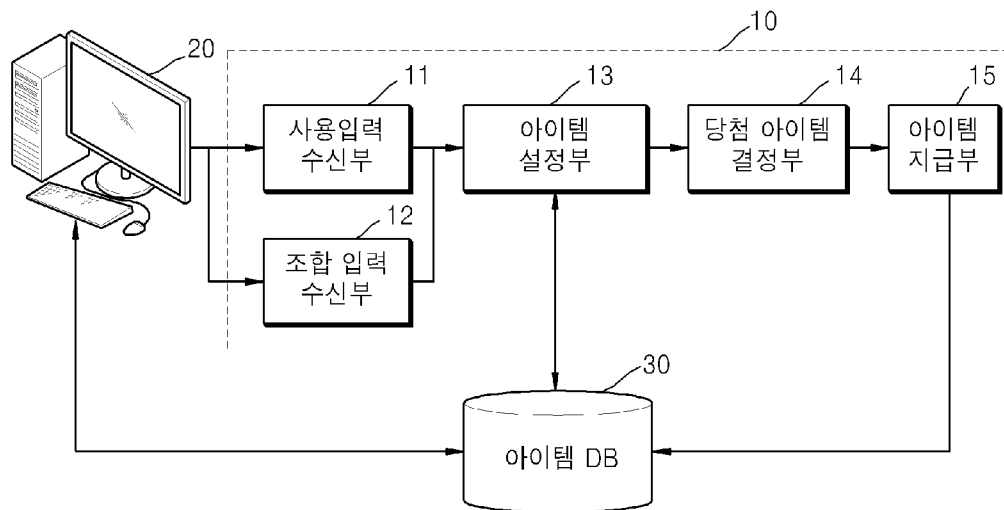
[Fig. 5]



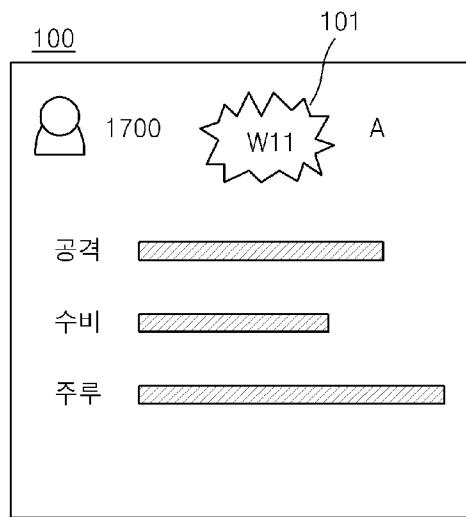
[Fig. 6]



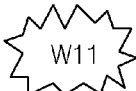
[Fig. 7]



[Fig. 8]



[Fig. 9]

110  A
A의 2010 ~ 2011 활약
X X X X X X X X
A의 통산 기록
y y y y y y y y

[Fig. 10]

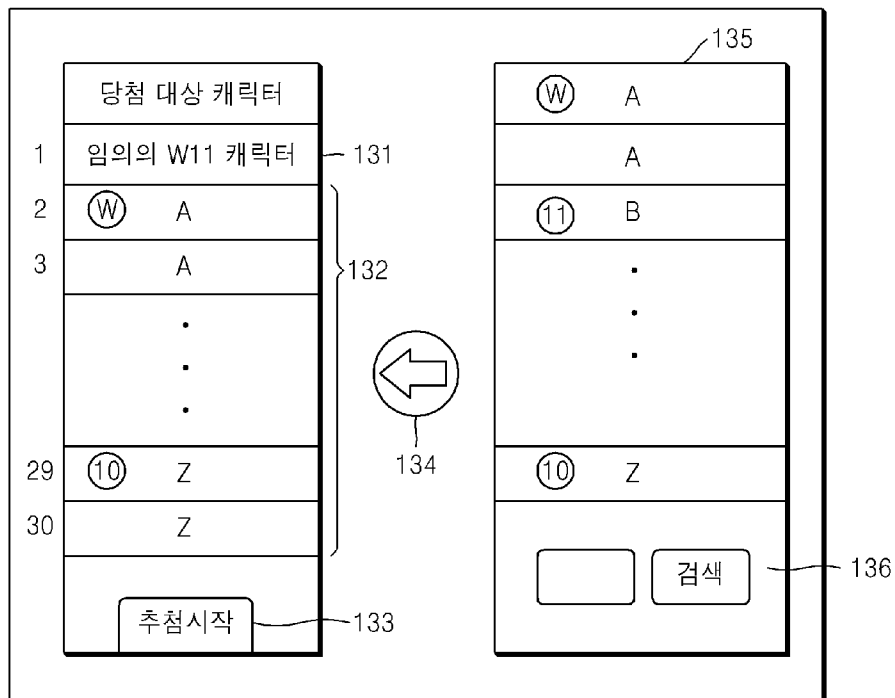
나의팀

선수	능력치
121 W11 A	1720
B	1100
	•
	•
	•
	•
W Z	1400

120

[Fig. 11]

130



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/007570**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

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), Naver & Keywords: online game, character, item, probability, win, draw, period.

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-0455863 B1 (NHN CORPORATION) 06 November 2004 See abstract, pages 4-10 and claims 1-14.	1-15
Y	Naver blog, "FIFA ONLINE 2 Best 11 players, Common Cards? Season Cards? Monthly Card? Which card should buy?", <URL:http://eggbread.kr/10129078696> 11 January 2012 See pages 2-3 and figures 1-3.	1-15
A	KR 10-2004-0072014 A (KANG, Hee Chul) 16 August 2004 See abstract and pages 2-4.	1-15
A	KR 10-2005-0060512 A (KIM, Chun Sik) 22 June 2005 See abstract and claims 1-6.	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

"I" 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

30 JANUARY 2013 (30.01.2013)

Date of mailing of the international search report

30 JANUARY 2013 (30.01.2013)

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.

Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/007570

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-0455863 B1	06.11.2004	WO 2005-086601 A2	22.09.2005
KR 10-2004-0072014 A	16.08.2004	NONE	
KR 10-2005-0060512 A	22.06.2005	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i																	
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10 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), Naver & 키워드: 온라인 게임, 캐릭터, 아이템, 확률, 당첨, 추첨, 기간.																	
C. 관련 문헌 <table border="1"> <thead> <tr> <th>카테고리*</th> <th>인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재</th> <th>관련 청구항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Y</td> <td>KR 10-0455863 B1 (엔에이치엔(주)) 2004.11.06 요약, 페이지 4-10 및 청구항 1-14 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>네이버블로그, `피파온라인2 베스트일레븐 선수, 일반카드?시즌카드?월카? 어떤걸 살까?`, <URL:http://eggbread.kr/10129078696> 2012.01.11 페이지 2-3 및 도1-3 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2004-0072014 A (강희철) 2004.08.16 요약 및 페이지 2-4 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2005-0060512 A (김찬식) 2005.06.22 요약 및 청구항 1-6 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> </tbody> </table>			카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항	Y	KR 10-0455863 B1 (엔에이치엔(주)) 2004.11.06 요약, 페이지 4-10 및 청구항 1-14 참조.	1-15	Y	네이버블로그, `피파온라인2 베스트일레븐 선수, 일반카드?시즌카드?월카? 어떤걸 살까?`, <URL:http://eggbread.kr/10129078696> 2012.01.11 페이지 2-3 및 도1-3 참조.	1-15	A	KR 10-2004-0072014 A (강희철) 2004.08.16 요약 및 페이지 2-4 참조.	1-15	A	KR 10-2005-0060512 A (김찬식) 2005.06.22 요약 및 청구항 1-6 참조.	1-15
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항															
Y	KR 10-0455863 B1 (엔에이치엔(주)) 2004.11.06 요약, 페이지 4-10 및 청구항 1-14 참조.	1-15															
Y	네이버블로그, `피파온라인2 베스트일레븐 선수, 일반카드?시즌카드?월카? 어떤걸 살까?`, <URL:http://eggbread.kr/10129078696> 2012.01.11 페이지 2-3 및 도1-3 참조.	1-15															
A	KR 10-2004-0072014 A (강희철) 2004.08.16 요약 및 페이지 2-4 참조.	1-15															
A	KR 10-2005-0060512 A (김찬식) 2005.06.22 요약 및 청구항 1-6 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 신구성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌																	
국제조사의 실제 완료일 2013년 01월 30일 (30.01.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 01월 30일 (30.01.2013)															
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 장혜정 전화번호 82-42-481-8448 															

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-0455863 B1	2004.11.06	WO 2005-086601 A2	2005.09.22
KR 10-2004-0072014 A	2004.08.16	없음	
KR 10-2005-0060512 A	2005.06.22	없음	