



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010002
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 26일 (26.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0145279 2011년 12월 28일 (28.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김정훈 (KIM, Jeong Hun); 135-240 서울시 강남구 개포동 12번지 대치아파트 210동 606호, Seoul (KR). 장기철 (JANG, Ki Cheol); 463-480 경기도 성남시 분당구 금곡동 청솔한라아파트 304동 504호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, 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.

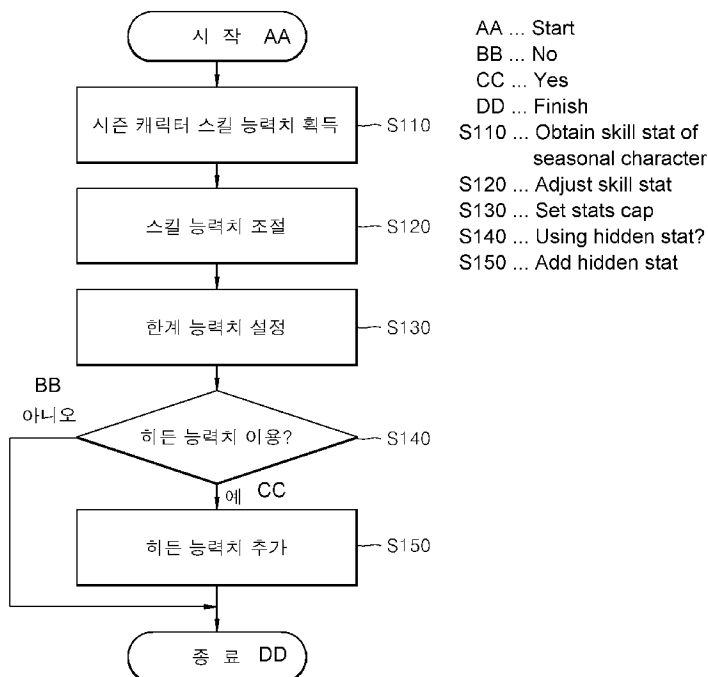
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치



(57) Abstract: Provided is a technique related to an online game providing characters, which allows users to make an upward adjustment of a skill stat of seasonal characters, which are characters of which stats limits are set to different levels depending on the time of provision of the character in the game, compared to regular characters and to utilize the seasonal characters. A method for providing the characters in the online game, according to one embodiment of the present invention, comprises the steps of: a character provision device obtaining information on at least one seasonal character, which is selected from a plurality of the regular characters provided by the game in accordance with a seasonal character selection criteria, and of which the stats cap, which is the upper skill stat limit of the seasonal character, is set differently depending on a selected duration; setting a skill stats adjustment rule for adjusting the skill stats from information with respect to each of the at least one seasonal character; setting a stats cap adjustment limit with respect to the seasonal character; setting the criteria for adjusting the stats cap; and setting the stats cap of the seasonal character according to the stats cap adjustment criteria.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



캐릭터를 제공하는 온라인 게임에 있어서, 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 일반 캐릭터에 비해 상향 조절하여 사용자들이 시즌 캐릭터를 활용하도록 하는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계, 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계, 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 스킬 캐릭터에 대응하는 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계, 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계, 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계, 및 한계 능력치 조절 기준에 따라 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치

기술분야

- [1] 본 발명은, 캐릭터를 운용하는 온라인 게임에 있어서, 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 일반 캐릭터에 비해 상향 조절하여 사용자들이 시즌 캐릭터를 선호할 수 있도록 하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 온라인 게임은 네트워크 및 컴퓨터 기술의 발달에 힘입어 최근 온라인 문화 산업의 큰 비중을 차지하고 있는 분야이다. 온라인 게임의 발전에 따라 사용자는 다양한 장르의 온라인 게임을 요구하게 되었고, 현재는 매우 다양한 장르의 온라인 게임이 서비스되고 있다.
- [3] 한편 현재 서비스되고 있는 온라인 게임의 대부분은 캐릭터를 제공하고 있다. 사용자들은 사용자의 단말을 이용하여 게임 서버에 접속하고, 온라인 게임에서 제공된 캐릭터를 선택하고, 캐릭터를 조작하여 게임을 즐기고 있다. 온라인 게임에서 캐릭터는 무상으로 제공되는 캐릭터도 있으며, 사용자가 게임 포인트를 사용하여 구매하여야 하는 캐릭터도 있다. 그리고 사용자가 복수개의 캐릭터를 보유하고 있는 경우에 복수개의 캐릭터를 교대로 바꿔가며 게임을 진행할 수도 있다. 이러한 캐릭터를 제공하는 온라인 게임 중에는 사용자가 복수개의 캐릭터를 구비하는 팀을 보유하고, 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 각각을 개별적으로 영입, 고용 또는 계약하여 팀을 운영하는 방식의 게임도 있다.
- [4] 게임에서 사용 가능한 캐릭터는 캐릭터는 기간 제한 없이 사용자에게 제공될 수도 있으나, 게임의 종류에 따라서는 캐릭터 사용 기간의 제한을 두어 사용 기간이 만료되는 경우에 재계약을 통해 다시 캐릭터 이용 비용을 지불하고, 해당 캐릭터의 사용 기간을 연장해야 하는 캐릭터도 있다.
- [5] 이러한 캐릭터를 제공하는 게임 중에는 사용자들의 게임에 대한 흥미를 더하기 위하여 일반적인 캐릭터와 다른 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터를 제공할 수 있다. 스페셜 캐릭터는 일반적인 캐릭터 보다 높은 능력치를 갖거나, 다른 캐릭터에게는 부여되지 않은 특수 기술(스킬)을 가질 수 있도록 설정될 수 있다.
- [6] 그러나 일반 캐릭터나 스페셜 캐릭터는 캐릭터의 스킬이나 능력치가 캐릭터의 레벨에 따라 변화할 수는 있으나 기본적으로 한계 능력치가 특정 설정된다. 고정된 한계 능력치가 설정된 캐릭터는 캐릭터의 현재 레벨에 관계없이 결과적으로 동일한 캐릭터인 것으로 볼 수 있다. 즉 캐릭터의 레벨이 증가하게 됨에 따라 최종적으로는 동일한 캐릭터의 능력을 갖게 되기 때문이다.
- [7] 이에 온라인 게임 서비스 제공자는 기존의 캐릭터에 흥미를 잃은 사용자들이

계속적으로 게임을 즐길 수 있도록 새로운 캐릭터를 개발하여 게임에 제공해야 하는 부담이 있고, 이러한 문제를 해결하기 위해 기설정된 기간 구간 별로 기존의 일반 캐릭터 중 일부 캐릭터를 선택하고, 일반 캐릭터와 다른 한계 능력치를 갖도록 설정한 시즌 캐릭터를 제공하고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 이에 본 발명은, 게임 상에서 제공된 시기에 따라 캐릭터의 한계 능력치를 서로 다르게 설정되어 기존에 동일시 되었던 캐릭터들에 차별성을 부여하는 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 조절하여 사용자들이 시즌 캐릭터를 더 많이 활용하도록 하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [9] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계; 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계; 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계; 및 상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함한다.
- [10] 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 것이 바람직하다.
- [11] 상기 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계; 및 상기 스킬 능력치 조절 규칙이 복수개인 경우에 복수개의 스킬 능력치 조절 규칙 적용 방법을 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 분석하는 단계; 및 상기 분석된 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 조절하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 적어도 하나의 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터의 스킬 능력치와 상기 스킬 능력치들의 기설정된 상한치의 차이값에, 기설정된 보정 비율을 곱하고, 상기 기설정된 상한치에서 상기 기설정된 보정 비율이 곱해진 상기 차이값을 뺀 값을 제1 스킬 능력치로

- 설정하는 단계; 상기 일반 캐릭터의 스킬 능력치에 기설정된 상향 비율을 곱한 값을 제2 스킬 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 제1 스킬 능력치와 상기 제2 스킬 능력치 중 어느 하나를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 것을 상기 스킬 능력치 조절 규칙으로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 복수개의 스킬 능력치 조절 규칙 적용 방법을 설정하는 단계는, 상기 제1 스킬 능력치가 상기 제2 스킬 능력치 미만인 경우, 상기 제1 스킬 능력치를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 제2 스킬 능력치가 상기 제2 스킬 능력치와 같거나 상기 제2 스킬 능력치보다 클 경우, 상기 제2 스킬 능력치를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계는, 상기 게임에서 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 미제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 및 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계는, 상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 아이템이 미제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 및 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [17] 상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 기설정된 스킬 능력치 구간 간격으로 구분하는 단계; 및 상기 구분된 스킬 능력치 구간 간격 각각에 대해 서로 다른 상기 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [18] 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계는, 조절된 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 분석하는 단계; 및 상기 한계 능력치 조절 기준에 분석된 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 적용하여 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [19] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라

게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계; 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계; 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치에 시즌 캐릭터에 대한 정보 표시되지 않는 히든 능력치를 추가하는 단계; 를 포함한다.

- [20] 상기 히든 능력치를 추가하는 단계는, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치에 대해 동일한 히든 능력치를 추가하는 것이 바람직하다.
- [21] 상기 히든 능력치를 추가하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치에 히든 능력치를 추가하는 것이 바람직하다.
- [22] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치는, 복수개의 일반 캐릭터와, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하고, 설정된 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각의 스킬 능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 시즌 캐릭터 능력치 조절부; 및 복수개의 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 를 포함한다.
- [23] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 시즌 캐릭터의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 분석하고, 상기 분석된 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 조절하는 것이 바람직하다.
- [24] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하고, 상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 것이 바람직하다.
- [25] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 한계 능력치 조절 한도를 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이가 되도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [26] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계

능력치 조절 아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 한계 능력치 조절 한도를 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이가 되도록 설정하는 것이 바람직하다.

- [27] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 한계 능력치 조절 한도를 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이가 되도록 설정하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [28] 본 발명에 의하면, 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 시즌 캐릭터에 대해 스킬 능력치를 높이고, 히든 능력치를 제공하여 시즌 캐릭터의 전체적인 능력치를 조절하여 제공한다. 따라서 사용자가 시즌 캐릭터와 일반 캐릭터 사이의 차이를 확연히 체감할 수 있게 되어, 사용자의 시즌 캐릭터에 대한 선호도를 높일 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [29] 도1 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
- [30] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.
- [31] 도3 는 본 발명의 다른 예에 따른 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.
- [32] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.
- [33] 도5 는 본 발명의 다른 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.
- [34] 도6 은 본 발명의 또 다른 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.
- [35] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 정보 화면을 나타낸다.
- [36] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터를 제공하는 흐름을 나타낸다.
- [37] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터 추가 알림 화면을 나타낸다.
- [38] 도10 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [39] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치

조절 규칙을 설정하는 단계; 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계; 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계; 및 상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함한다.

- [40] 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 것이 바람직하다.
- [41] 상기 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계; 및 상기 스킬 능력치 조절 규칙이 복수개인 경우에 복수개의 스킬 능력치 조절 규칙 적용 방법을 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [42] 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 분석하는 단계; 및 상기 분석된 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 조절하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [43] 상기 적어도 하나의 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터의 스킬 능력치와 상기 스킬 능력치들의 기설정된 상한치의 차이값에, 기설정된 보정 비율을 곱하고, 상기 기설정된 상한치에서 상기 기설정된 보정 비율이 곱해진 상기 차이값을 뺀 값을 제1 스킬 능력치로 설정하는 단계; 상기 일반 캐릭터의 스킬 능력치에 기설정된 상향 비율을 곱한 값을 제2 스킬 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 제1 스킬 능력치와 상기 제2 스킬 능력치 중 어느 하나를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 것을 상기 스킬 능력치 조절 규칙으로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [44] 상기 복수개의 스킬 능력치 조절 규칙 적용 방법을 설정하는 단계는, 상기 제1 스킬 능력치가 상기 제2 스킬 능력치 미만인 경우, 상기 제1 스킬 능력치를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 제2 스킬 능력치가 상기 제2 스킬 능력치와 같거나 상기 제2 스킬 능력치보다 클 경우, 상기 제2 스킬 능력치를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [45] 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계는, 상기 게임에서 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 미제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 및 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

- [46] 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계는, 상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 아이템이 미제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 및 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [47] 상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 기설정된 스킬 능력치 구간 간격으로 구분하는 단계; 및 상기 구분된 스킬 능력치 구간 간격 각각에 대해 서로 다른 상기 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [48] 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계는, 조절된 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 분석하는 단계; 및 상기 한계 능력치 조절 기준에 분석된 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 적용하여 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [49] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계; 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계; 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치에 시즌 캐릭터에 대한 정보 표시되지 않는 히든 능력치를 추가하는 단계; 를 포함한다.
- [50] 상기 히든 능력치를 추가하는 단계는, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치에 대해 동일한 히든 능력치를 추가하는 것이 바람직하다.
- [51] 상기 히든 능력치를 추가하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치에 히든 능력치를 추가하는 것이 바람직하다.
- [52] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치는, 복수개의 일반 캐릭터와, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라

시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하고, 설정된 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각의 스킬 능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 시즌 캐릭터 능력치 조절부; 및 복수개의 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 를 포함한다.

- [53] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 시즌 캐릭터의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 분석하고, 상기 분석된 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 조절하는 것이 바람직하다.
- [54] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하고, 상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 것이 바람직하다.
- [55] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 한계 능력치 조절 한도를 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이가 되도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [56] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 한계 능력치 조절 한도를 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이가 되도록 설정하는 것이 바람직하다.
- [57] 상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는 상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 한계 능력치 조절 한도를 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이가 되도록 설정하는 것이 바람직하다.

발명의 실시를 위한 형태

- [58] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [59] 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.
- [60] 또한 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어,

관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.

- [61] 또한, 본 발명의 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 제 1, 제 2, A, B, (a), (b) 등의 용어를 사용할 수 있다. 이러한 용어는 그 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하기 위한 것일 뿐, 그 용어에 의해 해당 구성 요소의 본질이나 차례 또는 순서 등이 한정되지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.
- [62] 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.
- [63] 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.
- [64] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [65] 본 발명에서, 캐릭터는 온라인 게임 중 스포츠의 일 종목을 유저들이 체험할 수 있는 게임 내에 등장하는 모든 캐릭터들을 의미한다. 캐릭터는 게임 화면 상에 등장하여 유저의 조작에 따라서 게임 내에서 일정한 행동을 하게 된다. 또한, 캐릭터는 게임의 수행 결과에 따라서 일정한 경험치를 쌓으면서 레벨이 상승될 수 있으며, 레벨의 상승에 따라서 캐릭터의 능력치가 더욱 강해지게 된다.
- [66] 본 발명에서 캐릭터의 스킬은 각 게임의 특성에 따라 다양하게 설정될 수 있으며, 일례로 온라인 게임이 온라인 판타지 게임인 경우에는 캐릭터가 갖는 스킬의 종류로 마법, 공격 및 수비 등으로 설정될 수 있다. 또한 온라인 게임이 온라인 축구 게임의 경우에는 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬을 나타내는 공동, 공격, 패스/드리블, 수비 및 골키퍼 등이 캐릭터의 스킬 종류로 설정될 수 있다. 게임의 설정에 따라서 각각의 스킬은 더욱 세분화하여 제공될 수도 있다. 예를 들어, 온라인 판타지 게임의 스킬 중 공격에서는 힘, 정확도와 같은 세부 스킬이 제공될 수 있으며, 온라인 축구 경기에서 공동은 지구력, 체력, 침착성 등의 세부 스킬이 제공될 수 있다. 사용자는 경험치를 서로 다른 비율로 각각의 스킬로 변환함으로써, 사용자들에게 동일한 특성으로 제공되는 동일한 캐릭터들이 각 사용자의 경험치의 스킬 능력치로의 변환 형태에 따라 각각 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장시킬 수 있다. 즉 동일한 캐릭터를 제공 받아 게임을 수행하더라도, 경험치를 여러 종류의 스킬 능력치로 변환하여 사용함에 따라 각

캐릭터의 특성을 차별화할 수 있도록 하여, 서로 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장할 수 있다.

[67] 본 발명에서 한계 능력치란 캐릭터의 레벨의 상한을 나타내며, 캐릭터 레벨의 상한은 복수개의 스킬 능력치 각각에 대한 상한치의 합으로 설정될 수 있다. 캐릭터의 레벨을 설정하는 대부분의 온라인 게임은 게임 진행 상의 공평성을 유지하기 위하여 각 캐릭터의 스킬 능력치에 상한치를 설정하며, 이러한 상한치의 합은 캐릭터의 모든 능력치의 합으로 한계 능력치가 결정될 수 있다.

[68] 본 발명에서 스포츠는, 일반적인 의미의 스포츠를 의미하며, 온라인 게임으로 실행될 수 있는 모든 종목의 스포츠를 의미한다. 예를 들어, 축구, 야구, 농구, 테니스, 배구, 육상, 격투기 종목 등이 포함될 수 있다.

[69] 본 발명에서 캐릭터 이용 금액 및 비용은, 실물 화폐의 금액을 의미하는 것이 아니라 온라인 게임 상에서 캐릭터 또는 아이템 등을 구매할 수 있는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 의미한다. 사이버 머니와 게임 포인트는 게임을 수행함에 따라 획득할 수 있으며, 경우에 따라서는 게임 수행 중에 획득한 아이템을 게임 상의 상점에 판매하여 사이버 머니 또는 게임 포인트를 획득할 수도 있다. 또한 게임에 따라서는 실물 화폐를 지불하고 사이버 머니를 획득할 수도 있다. 그리고 실물 화폐의 금액과 사이버 머니의 금액은 일 대 일로 매칭될 수도 있으나, 일반적으로는 다르게 설정된다. 또한 게임에 따라서는 사이버 머니를 온라인 게임 상의 게임 포인트로 변환될 수 있다. 즉 사이버 머니와 게임 포인트는 상호 환전되거나, 일 방향으로 환전될 수 있다.

[70] 본 발명에서 시즌 캐릭터는 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하여, 기존에 동일한 한계 능력치를 가져서 기존에 동일시 되었던 캐릭터들을 서로 다른 능력치를 갖는 캐릭터로 이용할 수 있도록 차별성을 부여할 수 있는 캐릭터를 의미한다. 즉 시즌 캐릭터는 기존의 캐릭터와 다른 완전한 새로운 캐릭터를 생성하는 것이 아니라, 제공된 시기에 따라 일반 캐릭터나 다른 시즌 캐릭터와 다른 한계 능력치가 설정되는 캐릭터이다. 그리고 시즌 캐릭터는 동일한 일반 캐릭터를 활용하여 복수개의 시즌 캐릭터가 생성될 수 있다. 이 경우 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 한계 능력치가 다르게 설정된다. 경우에 따라서는 복수개의 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 동일하게 설정될 수 있으나, 한계 능력치가 동일하더라도 시즌 캐릭터들의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 한계 능력치가 다르게 설정될 수도 있다. 여기서 스킬 한계 능력치는 캐릭터의 스킬 각각에 대한 개별적인 한계 능력치를 의미한다. 이렇게 시즌 캐릭터가 제공되는 시기에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가질 수 있게 되면, 사용자의 입장에서는 매우 다양한 종류의 캐릭터를 활용할 수 있으므로, 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높일 수 있다. 또한 온라인 게임 서비스 제공자는 기존에 개발한 캐릭터를 재활용할 수 있으므로 캐릭터 개발 비용을 절감할 수 있는 장점이 있다.

[71] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법에 대한

플로우차트이다.

- [72] 도1을 참조하면, 본 발명의 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은 먼저 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 정보로부터 시즌 캐릭터의 능력치에 대한 정보를 획득한다(S110).
- [73] 시즌 캐릭터는 그 특성상 동일한 일반 캐릭터를 활용하여 생성된 시즌 캐릭터일지라도, 생성된 시기에 따라 서로 다른 능력치를 가질 수 있다. 그리고 본 발명에서는 모든 시즌 캐릭터의 능력치를 업데이트하고자 하므로, 게임 상에서 제공되는 모든 시즌 캐릭터에 대한 정보로부터 시즌 캐릭터의 능력치에 대한 정보를 획득한다. 이때 획득하는 시즌 캐릭터의 능력치는 총 스킬 능력치 및 한계 능력치만 획득 할 수도 있으나, 각 스킬별 스킬 능력치와 각 스킬별 스킬 한계 능력치를 함께 획득하는 것이 바람직하다.
- [74] 시즌 캐릭터에 대한 스킬 능력치를 획득하면, 모든 시즌 캐릭터에 대한 스킬 능력치를 조절한다(S120). 본 발명에서는 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 높이는 것으로 가정하여 설명하지만, 경우에 따라서는 스킬 능력치를 낮출 수도 있다.
- [75] 시즌 캐릭터에 대한 스킬 능력치를 높이는 경우에 모든 시즌 캐릭터를 일괄적으로 동일한 능력치만큼 높이게 되면, 상위 스킬 능력치를 갖는 고레벨 시즌 캐릭터들에 대한 변별력이 낮아지는 문제가 발생한다. 이는 스킬 능력치의 상한치가 한계 능력치로 인해 제한되기 때문이다. 예를 들어 한계 능력치가 99로 설정된 시즌 캐릭터들 중 3개의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치가 89 이고, 2개의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치가 99인 경우, 5개의 시즌 캐릭터에 대해 일괄적으로 10 스킬 능력치를 높이게 되면, 5개의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치가 모두 99로 설정된다. 즉 기존의 10 스킬 포인트의 차를 갖고 있던 시즌 캐릭터들이 모두 동일한 스킬 능력치를 갖는 캐릭터가 될 수 있다. 그러므로 한계 능력치의 변동이 없이 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 일괄적으로 높이면, 많은 수의 시즌 캐릭터가 모두 동일하게 한계 능력치를 갖게 되며, 이는 다양한 캐릭터를 제공하고자 하는 시즌 캐릭터의 의미에 부합되지 않는다. 비록 시즌 캐릭터가 일반 캐릭터에 비해 한계 능력치가 더 높게 설정될 뿐만 아니라 시즌 캐릭터의 생성 시기에 따라 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 각각 다르게 설정될 지라도 이러한 일괄적인 능력치 상승은 게임 운영면에서 바람직하지 못하다.
- [76] 따라서 본 발명에서 시즌 캐릭터의 스킬 능력치는 지정된 규칙에 따라 높아지게 되며, 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 높이기 위한 규칙은 후술하도록 한다.
- [77] 시즌 캐릭터에 대한 스킬 능력치를 조절하면, 이후 각각의 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치를 설정한다. 이때 각각의 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치는 조절된 스킬 능력치를 기준으로 하여 설정한다. 기존의 시즌 캐릭터도 일반 캐릭터에 비해 상대적으로 높은 한계 능력치를 가질 수 있도록 설정되어 있으며, 또한 한계 능력치는 각각의 시즌 캐릭터의 생성 시기에 따라 다르게 설정되었다. 그리고 이때 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 기준은 시즌 캐릭터로

선택된 일반 캐릭터의 스킬 능력치를 기준으로 설정하였다. 그러나 본 발명에서는 스킬 능력치 조절 단계(S120)에서 시즌 캐릭터들의 스킬 능력치를 조절하므로, 시즌 캐릭터의 한계 능력치는 조절된 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 기준으로 설정된다.

- [78] 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 한계 능력치가 설정되면, 히든 능력치를 이용할지 여부를 판별한다(S140). 히든 능력치는 사용자들에게 표시되지 않는 스킬 능력치이다. 즉 사용자가 히든 능력치를 갖는 캐릭터를 운용하는 경우에, 사용자는 캐릭터 정보 화면이나 다른 기타의 캐릭터 정보로부터 확인할 수 있는 캐릭터의 스킬 능력치보다 높은 스킬 능력치를 게임 진행 중에 체감할 수 있다. 예를 들어 5의 히든 능력치를 가지며 스킬 능력치가 80인 캐릭터의 경우, 사용자는 캐릭터의 능력치가 80인 것으로 확인하게 되지만, 게임 상에서 실제 캐릭터의 스킬 능력치는 85로 설정된다. 따라서 동일한 스킬 능력치를 갖는 캐릭터일지라도 히든 능력치를 갖는 캐릭터는 실제로 히든 능력치를 갖지 않는 캐릭터에 비해 높은 스킬 능력치를 갖는다. 이러한 히든 능력치는 게임 상에서 사용자가 명시적으로 확인할 수 없는 능력치이므로, 게임에 불확실성을 부가하여 게임을 더욱 흥미 진진하게 하는 요인으로 사용될 수 있다.
- [79] 만일 시즌 캐릭터에 히든 능력치를 이용할 것으로 판별되면, 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대해 히든 능력치를 추가한다(S140). 시즌 캐릭터에 대한 히든 능력치는 모두 동일한 히든 능력치가 일괄적으로 추가될 수도 있으며, 랜덤하게 추가될 수도 있다. 또한 한계 능력치와 마찬가지로 스킬 능력치에 따라 차별적으로 추가될 수도 있다. 다만 히든 능력치를 한계 능력치와 같이 스킬 능력치에 따라 추가하게 되면, 기존의 스킬 능력치가 높은 시즌 캐릭터는 스킬 능력치와 한계 능력치 및 히든 능력치가 모두 크게 상승되는데 비해, 기존의 스킬 능력치가 낮은 시즌 캐릭터는 스킬 능력치와 한계 능력치 및 히든 능력치의 상승률이 낮아 시즌 캐릭터와 일반 캐릭터와의 차별화에 부적합 할 수 있다.
- [80] 도2는 본 발명의 일 예에 따른 스킬 능력치를 조절하는 흐름을 나타낸다.
- [81] 스킬 능력치를 조절하는 흐름은 먼저 스킬 능력치를 조절하기 위한 조절 규칙을 설정한다(S121). 스킬 능력치를 조절하기 위한 조절 규칙은 게임의 종류 및 게임에서 설정된 스킬 능력치에 따라 다양하게 설정될 수 있다. 스킬 능력치를 조절하기 위한 조절 규칙은 게임 서비스 제공자가 게임의 원활한 운영을 위해 다양하게 설정할 수 있다. 그리고 조절 규칙은 복수개로 설정될 수 있다.
- [82] 본 발명에서는 조절 규칙의 일 예로 시즌 캐릭터로 선택될 일반 캐릭터의 스킬 능력치를 기초로 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 조절하기 위한 조절 규칙을 설정한다. 그리고 조절 규칙은 하나의 조절 규칙으로 설정되는 것이 아니라 복수개의 조절 규칙을 조합하여 사용할 수 있다. 그리고 본 발명에서는 수학식 1과 수학식 2의 2개의 조절 규칙을 조합하여 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를

조절한다.

[83]

[84] [수학식 1]

[85] $SSK1 = 100 - (100 - SK) * 0.8$

[86] (여기서, SSK1 은 시즌 캐릭터의 제1 스킬 능력치이고, SK 는 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터의 스킬 능력치이다. 그리고 SSK1과 SK은 최대 값이 99인 자연수이다. SSK1가 자연수가 아닌 경우 반올림한다.)

[87]

[88] [수학식 2]

[89] $SSK2 = SK * 1.1$

[90] (여기서 SSK2 은 시즌 캐릭터의 제2 스킬 능력치이고, SK 는 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터의 스킬 능력치이다. 그리고 SSK2과 SK은 최대 값이 99인 자연수이다. SSK2가 자연수가 아닌 경우 반올림한다.)

[91]

[92] 복수개의 조절 규칙을 조합하여 시즌 캐릭터의 스킬 레벨을 조절하면, 시즌 캐릭터로 선택되는 일반 캐릭터의 스킬 능력치를 일괄적으로 높이는 것보다 다양한 방식으로 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 조절할 수 있게 되므로, 특정 스킬 능력치 구간에 대해 시즌 캐릭터 간의 변별력이 낮아지는 문제를 방지할 수 있다.

[93] 수학식 1의 조절 규칙은 높은 스킬 능력치를 갖는 일반 캐릭터를 시즌 캐릭터로 선택할 때 바람직한 조절 규칙이며, 수학식 2의 조절 규칙은 낮은 스킬 능력치를 갖는 일반 캐릭터를 시즌 캐릭터로 선택할 때 바람직한 조절 규칙이다.

[94] 스킬 능력치 조절 규칙이 설정되면, 조절 규칙이 1개인지 복수개인지 판별한다(S122). 조절 규칙이 1개인 경우에, 1개의 조절 규칙을 일괄 적용하여 시즌 캐릭터에 대한 스킬 능력치를 조절할 수 있으나, 조절 규칙이 복수개인 경우에, 복수개의 조절 규칙 중 어떠한 조절 규칙을 적용 할지에 대해 설정되어야 한다. 이에 조절 규칙이 복수개이면 조절 규칙 적용 방법을 설정한다(S123)

[95]

[96] [수학식 3]

[97] IF ($SSK1 < SSK2$),

[98] $SSK = SSK1$

[99] Otherwise,

[100] $SSK = SSK2$

[101]

[102] 수학식 3 은 본 발명의 일 예에 따른 복수개의 조절 규칙 적용 방법을 나타낸다. 수학식 3 에 따르면, 수학식 1의 제1 스킬 능력치(SSK1)가 수학식 2의 제2 스킬 능력치(SSK2)보다 낮으면, 제1 스킬 능력치(SSK1)가 시즌 캐릭터의 스킬

능력치로 설정되고, 그 외에는 제2 스킬 능력치(SSK2)가 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정됨을 나타낸다.

[103] 조절 규칙 적용 방법이 설정되면, 적어도 하나의 조절 규칙과 조절 규칙 적용 방법에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 조절한다(S124).

[104] 상기에서는 시즌 캐릭터에 대한 단순히 스킬 능력치를 조절하는 것으로 설명하였으나, 시즌 캐릭터들에 대한 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 상기한 스킬 능력치 조절 방법에 의해 조절할 수 있다. 또한 시즌 캐릭터들에 대한 복수개의 스킬에 대한 스킬 능력치의 합인 총 스킬 능력치에 대해 상기한 스킬 능력치 조절 방법으로 조절 할 수도 있다.

[105] 도3 은 본 발명의 일 예에 따른 스킬 능력치 조절 상태를 나타낸다.

[106] 도3 에 도시된 바와 같이 수학식 1 내지 수학식 3을 적용하여 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 조절하면, 스킬 능력치가 매우 낮거나, 매우 높은 경우에는 스킬 능력치의 차이가 크지 않으나, 스킬 능력치가 중간 영역인 시즌 캐릭터의 스킬 능력치는 큰 폭으로 조절된다.

[107] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 스킬 능력치 조절 내역을 나타낸다.

[108] 도4 의 스킬 능력치 또한 게임에서 설정된 한계 능력치가 99인 캐릭터를 가정하여 도시하였다. 도4 에서 도시된 스킬 능력치 조절 내역을 살펴보면, 스킬 능력치가 가장 낮은 1 내지 4 스킬 능력치와, 스킬 능력치가 가장 높은 98 및 99 스킬 능력치에는 스킬 능력치가 조절되지 않는다. 그러나 상대적으로 스킬 능력치가 중간 영역인 55 내지 72 스킬 능력치에서는 6 또는 7의 스킬 능력치가 향상되는 효과를 가져온다. 이렇게 기존의 스킬 능력치의 능력구간 전체에 대해 곡선 형태로 스킬 능력치가 조절되도록 하면, 게임의 전체적인 균형에 부담을 주지 않으면서 변별력 있도록 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 높일 수 있다.

[109] 도5 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.

[110] 한계 능력치를 설정하는 흐름은 먼저 한계 능력치의 조절 한도를 설정한다(S131). 게임에서 한계 능력치는 게임의 전체적인 균형을 유지하기 위하여 설정되기 때문에 한계 능력치는 제한 없이 높게 설정될 수 없다. 만일 한계 능력치에 대한 제한이 없으면, 게임의 균형이 깨어지게 되고, 사용자는 게임에 대한 흥미를 잃게 된다. 따라서 한계 능력치는 매우 신중하게 결정되어야 한다. 또한 일부 게임에서 게임의 다양성을 제공하기 위하여 캐릭터의 한계 능력치를 상승 시키는 아이템을 제공할 수도 있으며, 일반적인 캐릭터 보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터를 제공할 수도 있다. 캐릭터의 종류에 무관하게 한계 능력치가 중첩되어 설정되면, 캐릭터의 종류를 구분하는 것이 무의미해 질 수 있으므로, 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치를 설정할 때는 게임에서 다른 종류의 캐릭터나 아이템에 제공하는 한계 능력치를 확인할 필요가 없다.

[111] 따라서 시즌 캐릭터의 한계 능력치에 대한 한도 설정은 반드시 필요하다.

- [112] 한계 능력치에 대한 조절 한도가 설정되면, 설정된 조절 한도 내에서 한계 능력치를 조절하기 위한 기준을 설정한다(S132). 한계 능력치를 조절하기 위한 기준은 스킬 능력치에 대한 조절과 마찬가지로 적어도 수학적 형태로 제공될 수 있으며, 미리 한계 능력치를 조절하기 위한 한계 능력치 조절 테이블을 설정할 수도 있다.
- [113] 한계 능력치 조절 기준이 설정되면, 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 분석한다(S133).
- [114] 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 일괄적으로 변경한다면, 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 분석하지 않아도 무방하다. 그러나 시즌 캐릭터의 기본적인 특징은 생성 시기에 따라 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 변화할 수 있는데 있다. 이러한 특징은 시즌 캐릭터를 일반 캐릭터나 스페셜 캐릭터와 구분하는 중요한 기준이 된다. 따라서 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 각각의 시즌 캐릭터 별로 다르게 설정하기 위해서 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 분석한다.
- [115] 그리고 분석된 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 설정된 한계 능력치 조절 기준에 적용하여 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 조절한다(S134)
- [116] 도6은 본 발명의 일 예에 따른 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 흐름을 나타낸다.
- [117] 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 흐름은 먼저 한계 능력치를 차별화하는 요소가 게임 상에 존재하는지 판별한다(S1311). 기본적으로 게임에서 제공되는 모든 일반 캐릭터의 한계 능력치는 동일하게 설정된다. 그러나 동일하게 설정된 한계 능력치로 인해 스킬 능력치가 높은 일반 캐릭터 사이에는 캐릭터 사이의 차별화가 이루어지지 않는다. 이에, 상기한 바와 같이, 일부 게임에서는 한계 능력치를 조절할 수 있는 한계 능력치 조절 아이템이나 한계 능력치가 차별화된 스페셜 캐릭터를 제공할 수 있다. 이러한 한계 능력치 조절 아이템이나 한계 능력치가 차별화된 스페셜 캐릭터는 시즌 캐릭터가 제공되기 이전부터 게임 상에서 제공되고 있으며, 많은 사용자들이 활용하고 있다. 따라서 시즌 캐릭터가 제공될 때, 이러한 한계 능력치 조절 아이템이나 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 고려하여 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 조절할 필요가 있다. 그러므로 본 발명에서는 한계 능력치의 조절 한도를 설정할 때, 먼저 한계 능력치를 차별화하는 요소가 게임 상에 존재하는지 판별한다.
- [118] 한계 능력치 차별화 요소가 존재한다면, 한계 능력치 차별화 요소와 시즌 캐릭터 중 어느 쪽이 더 우선 순위를 갖는지 설정한다(S1312). 이는 캐릭터의 종류나 아이템에 따른 한계 능력치의 중복을 방지하기 위함이며, 일반적으로 게임상에서 이전부터 제공되고 있는 스페셜 캐릭터와 한계 능력치 조절 아이템이 우선순위를 갖는다.
- [119] 그리고, 우선 순위가 설정되면, 설정된 우선 순위에 따라 시즌 캐릭터의 한계 능력치의 한도를 설정한다. 예를 들어, 게임에서 일반 캐릭터의 한계 능력치가 99이고, 게임이 한계 능력치가 120인 스페셜 캐릭터를 제공한다면, 시즌

캐릭터는 일반 캐릭터와 스페셜 캐릭터 사이의 한계 능력치인 100 ~ 120 사이의 한계 능력치를 갖도록 설정되는 것이 바람직하다. 본 발명에서는 한계 능력치가 120인 스페셜 캐릭터가 게임상에서 제공되는 것으로 가정하여 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치의 한도가 100 ~ 120 사이에서 설정되는 것으로 가정한다.

- [120] 만일 한계 능력치 차별화 요소가 존재하지 않는다면, 한계 능력치는 기본적으로 일반 캐릭터의 한계 능력치만을 고려하여 설정하면 된다. 즉 게임에서 일반 캐릭터의 한계 능력치가 99이면, 시즌 캐릭터의 한계 능력치는 100 이상으로 설정될 수 있다. 다만 상기한 바와 같이, 한계 능력치가 설정될 수 있는 상한치는 미리 설정되어야 한다. 이는 게임의 균형을 위해 한계 능력치의 제한이 필요하기 때문이다.
- [121] 도7는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치 조절 테이블을 나타낸다. 도7에서는 한계 능력치 조절 기준으로 미리 설정된 한계 능력치 조절 테이블을 사용하였다. 그리고 도7의 한계 능력치 조절 테이블은 일 예로 한계 능력치 조절 테이블은 시즌 캐릭터에 대해 조절된 스킬 능력치를 기준으로 한계 능력치를 설정한다. 시즌 캐릭터의 조절된 스킬 능력치의 스킬 능력치 총 범위는 도3 내지 도5와 같이 1 ~ 99 스킬 능력치인 것으로 가정한다. 그리고 상기한 가정에 따라 한계 능력치의 한도는 100 ~ 120이다. 이에 도7의 한계 능력치 조절 테이블은 1 ~ 99 스킬 능력치를 갖는 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 100 ~ 120 사이에서 설정하였다.
- [122] 그리고 상기한 한계 능력치는 각 스킬별 스킬 한계 능력치일 수 있다.
- [123] 도8은 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 정보 화면을 나타낸다.
- [124] 도8에서 (a)는 기존의 일반 캐릭터에 대한 정보 화면을 나타내며, (b)는 본 발명에 따른 시즌 캐릭터의 정보 화면을 나타내며, (b)의 캐릭터는 (a)의 일반 캐릭터에서 선택된 시즌 캐릭터인 것으로 가정하여 설명한다.
- [125] 도8의 캐릭터의 정보 화면은 게임 진행 중 캐릭터 정보를 확인하거나, 캐릭터 계약을 수행하고자 하는 경우에도 표시될 수 있다. 사용자는 게임 접속 화면 또는 게임 진행 중에 캐릭터 정보 버튼을 선택하여 자신이 보유하고 자신이 보유하고 있는 캐릭터나, 보유하고자 하는 캐릭터의 정보를 확인할 수 있다.
- [126] 도8의 (a) 및 (b)에서 캐릭터 정보 화면은 캐릭터 이름(CN), 캐릭터 이미지(CI), 각 스킬별 스킬 능력치(SP1 ~ SP5), 총 스킬 능력치(SK), 및 경험 능력치(ST)를 표시한다. 캐릭터 이름(CN)은 각 캐릭터에 부여된 명칭으로 게임에서 지정되지만 경우에 따라서는 사용자가 직접 지정할 수도 있다.
- [127] 캐릭터 이미지(CI)는 게임 상에서 디스플레이되는 캐릭터의 외형을 나타내며, 대부분의 게임에서 미리 지정된 이미지로 생성된다. 그러나 최근 일부 게임에서는 사용자가 직접 캐릭터의 이미지를 다양한 조합으로 구현할 수도 있도록 하고 있으며, 온라인 스포츠 게임의 선수가 캐릭터로 활용되는 경우에는 실제 해당 스포츠 게임의 선수들을 이미지화하여 구현될 수도 있다.
- [128] 각 스킬 별 스킬 능력치(SP1 ~ SP5)는 각각의 스킬에 대해 현재 레벨에서 설정

가능한 최대 능력치(이하 레벨 스킬 능력치라 함)에 대한 현재 스킬 능력치를 수치적으로 나타내었다. 각각의 스킬 종류는 상기한 바와 같이 게임 상의 설정에 따라 다양하게 조절될 수 있으며, 본 발명에서는 온라인 게임의 일예로 온라인 축구 게임의 스킬을 도시하였다. 도8에 도시된 종류별 스킬 능력치는 공동, 공격, 패스, 수비 및 골키퍼의 5가지 스킬 종류로 제공되고 있으며, 온라인 축구 게임에서 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬별 능력치를 나타낸다.

[129] 도8의 (a)를 참조하여 캐릭터에 대한 종류별 스킬 능력치를 살펴보면, 현재 캐릭터는 공동에 대한 스킬 능력치가 98이고, 공격에 대한 스킬 능력치가 97, 패스에 대한 스킬 능력치가 98, 수비에 대한 스킬 능력치가 99이며, 마지막으로 골키퍼에 대한 스킬 능력치가 99로 나타난다. 따라서 도8의 (a)에 디스플레이 되고 있는 캐릭터는 거의 대부분의 스킬이 현재 레벨에서 상한에 근접한 캐릭터이다.

[130] 그리고 현재 캐릭터에 대한 레벨 스킬 능력치를 살펴보면, 모든 레벨 스킬 능력치가 99으로 설정되어 있다. 본 발명에서는 레벨 스킬 능력치의 한도, 즉 각 스킬별 스킬 한계 능력치가 99인 것으로 가정한다.

[131] 레벨 스킬 능력치에 대해 상세히 설명하면, 상기한 바와 같이 게임 상에서 스킬 능력치는 캐릭터의 능력치를 나타내고, 기본적으로 스킬 능력치가 높은 캐릭터일수록 게임 수행 능력이 뛰어나다고 볼 수 있다. 그러나 사용자가 게임을 수행하기 위해 사용하는 캐릭터의 스킬 능력치가 사용자가 현재 수행해야 하는 게임의 레벨 이상으로 높아지는 경우에, 게임의 난이도에 비해 캐릭터의 능력이 뛰어나서 오히려 게임에 대한 흥미를 잃는 경우가 있다. 이에 상당수의 온라인 게임에서는 수행해야 하는 게임의 난이도에 맞추어 계단식으로 증가하는 캐릭터 레벨을 설정하고, 각 레벨에 대응하는 레벨 스킬 능력치를 설정한다. 이에 캐릭터의 레벨이 결정되면 캐릭터의 레벨에 대응하는 레벨 스킬 능력치가 자동으로 설정되고, 캐릭터의 레벨이 상승하기 이전에 사용자가 설정된 레벨 스킬 능력치 이상으로 스킬 능력치를 높일 수 없도록 제한한다. 즉 레벨 스킬 능력치는 캐릭터의 레벨에 대응하여 캐릭터의 스킬 능력치를 높일 수 있는 한계치를 나타낸다. 이때 레벨 스킬 능력치는 캐릭터의 레벨에 비례하여 일괄적인 능력치로 설정되지 않고, 캐릭터의 특성을 고려하여 서로 다르게 설정될 수 있다. 즉 공격 성향의 캐릭터는 도8의 (a)에 도시된 바와 같이 공격 및 패스 스킬에 대한 레벨 스킬 능력치가 상대적으로 높게 설정되는 반면, 수비 성향의 캐릭터는 수비 및 골키퍼에 대한 레벨 스킬 능력치가 상대적으로 높게 설정될 수 있다. 도8의 (a)의 캐릭터는 모든 레벨이 레벨 스킬 능력치가 스킬 한계 능력치인 99 포인트로 설정된 최고 레벨의 캐릭터이다.

[132] 총 스킬 능력치(SK)는 종류별 스킬 능력치의 합을 나타낸다. 도8에서 종류별 스킬 능력치의 합인 총 스킬 능력치는 공동 스킬 능력치 98, 공격 스킬 능력치 97, 패스/드리블 스킬 능력치 98, 수비 스킬 능력치 99 및 골키퍼 스킬 능력치 99을 모두 합하여, $98 + 97 + 98 + 99 + 99 = 491$ 이다. 마찬가지로 종류별 레벨 스킬

능력치의 합인 한계 능력치는 $99 * 5 = 495$ 으로 계산된다. 즉 한계 능력치는 캐릭터의 현재 레벨에서 도달할 수 있는 최대 스킬 능력치다. 따라서 도8의 (a)에 도시된 캐릭터 정보에서 캐릭터의 총 스킬 능력치는 491이고, 레벨 스킬 능력치가 495이므로, 표시되고 있는 캐릭터는 현재 레벨에서 $495 - 491 = 4$ 포인트만큼 스킬 능력치를 상승시킬 여력이 있다.

- [133] 그리고 경험 능력치(ST)는 10으로 나타나 있다. 상기한 바와 같이, 경험 능력치는 사용자가 스킬 능력치로 전환할 수 있는 포인트로서, 각각의 종류별 스킬 능력치로 전환될 수 있다. 경험 능력치가 종류별 스킬 능력치로 전환될 때, 비율은 일반적으로 1 대 1 비율로 전환된다. 도8의 (a)에서 경험 능력치가 10을 구비하고 있으므로, 경험 능력치 2를 공격 스킬 능력치로 전환하면, 공격 스킬 능력치가 2만큼 증가하여 99가 되는 반면, 경험 능력치는 2만큼 감소하여 8이 된다. 그러나 각 캐릭터의 종류별 스킬 한계 능력치가 설정되어 있으므로, 보유하고 있는 경험 능력치를 모두 공격 스킬 능력치로 전환할 수는 없다. 도8의 (a)에서 공격 레벨 스킬 능력치는 99로 설정되어 있고, 현재 공격 스킬 능력치는 97이므로, 경험 능력치를 공격 스킬 능력치로 전환할 수 있는 최대 한도는 $99 - 97 = 2$ 이다.

- [134] 도시하지 않았으나, 각 종류별 스킬 능력치 일측에는 + 및 - 버튼을 추가하여, 스킬 능력치를 증가 또는 감소시킬 수 있다. 예를 들어, 수비 스킬 능력치 일측에 구비된 + 버튼을 클릭하면, 수비 스킬 능력치가 상승하는 반면, 이에 비례하여 경험 능력치(ST)가 감소하게 된다. 반대로 - 버튼을 클릭하면, 수비 스킬 능력치가 감소하는 반면 경험 능력치(ST)가 증가하게 된다. 이때 - 버튼을 클릭하여 감소하는 스킬 능력치는 캐릭터 정보 화면이 최초 디스플레이될 때, 설정된 스킬 능력치(즉 이전 설정된 스킬 능력치)보다 낮아 질 수 없다. 즉 - 버튼은 현재 캐릭터 정보 화면에서 종류별 스킬 능력치를 + 버튼을 클릭하여 상승시킨 능력치보다 큰 능력치를 감소시킬 수 없다. 이는 사용자가 캐릭터의 성장에 주의를 기울이도록 하게 하기 위함이며, 너무 높은 자유도를 사용자에게 부여하여 게임의 밸런스가 깨어지는 것을 방지하기 위함이다.

- [135] 또한 도시하지 않았으나, 각각의 종류별 스킬 능력치는 해당 스킬을 선택하면, 세부 종류별 스킬이 확장되고, 세부 종류별 스킬 능력치를 설정할 수도 있다.

- [136] 스킬 능력치 및 경험 능력치는 실수 값으로 설정될 수 있으나, 대부분의 게임은 사용자들이 직관적으로 포인트를 확인 할 수 있도록 포인트를 양의 정수 형태로 설정한다. 이하 본 발명의 실시예에서도 설명의 편의를 위하여 포인트는 양의 정수로 설정되는 것으로 가정한다.

- [137] 그리고 도8의 (a)에서 총 한계 능력치가 495인데 반해 총 스킬 능력치는 491이며, 경험 능력치는 10이다. 이 경우, 경험 능력치를 모두 스킬 능력치로 변환하는 경우, 총 스킬 능력치는 505가 되어야 하나, 실제로는 한계 능력치 이상의 총 스킬 능력치를 설정할 수 없으므로, 경험 능력치가 10이어도 4 이상의 경험 능력치를 사용할 수 없으며, 총 스킬 능력치는 495을 초과하지 못한다.

- [138] 그러나 도8의 (b)에 도시된 시즌 캐릭터 정보를 살펴보면, 공동, 공격 및 패스 대한 스킬 한계 능력치가 각각 119이고, 수비 및 골키퍼에 대한 스킬 한계 능력치가 각각 200으로서 (a)의 일반 캐릭터의 스킬 한계 능력치인 99을 초과한다. 이는 시즌 캐릭터의 한계 능력치 설정에 따라 시즌 캐릭터의 스킬별 스킬 한계 능력치가 조절된 값이다. 시즌 캐릭터는 각 캐릭터에 따라 각 스킬에 대한 스킬 한계 능력치가 다양하게 설정될 수 있다. 도8의 (b)에서는 공격, 수비 및 골키퍼에 대한 스킬 한계 능력치가 상향 조절되었으나, 동일한 일반 캐릭터에 대해 다른 기간에 생성된 시즌 캐릭터나 다른 캐릭터에 대해 동일 기간에 생성된 시즌 캐릭터들은 패스 또는 공동에 대한 스킬 한계 능력치가 상향 조절될 수 있다. 그리고 스킬 한계 능력치인 한계 능력치 또한 도8의 (b)에서는 597로 설정되었으나, 다른 캐릭터들은 다른 값으로 설정될 수 있다.
- [139] 그리고 시즌 캐릭터의 공격 스킬이 (a)의 캐릭터와 달리 98로 상승하였다. 이는 본 발명에 따른 시즌 캐릭터의 스킬 능력치 상향 조절에 따른 결과로서, 비록 (a)의 일반 캐릭터가 고레벨의 캐릭터이기 때문에 그 차이는 미미하지만 시즌 캐릭터의 공격 스킬 능력치가 (a)의 일반 캐릭터보다 높게 설정됨을 나타낸다.
- [140] 도8의 (b)에 도시된 시즌 캐릭터는 한계 능력치가 일반 캐릭터에 비해 상향됨에 따라 경험 능력치 10을 모두 스킬 능력치로 변환할 수 있고, 이는 캐릭터의 현재 레벨에 무관하게 시즌 캐릭터를 일반 캐릭터와 차별화할 수 있는 요인이 된다. 또한 스킬 능력치가 상승됨에 따라 사용자가 시즌 캐릭터를 획득하여 성장시키지 않더라도 일반 캐릭터에 비해 상대적으로 높은 능력을 보여줄 수 있게 된다.
- [141] 또한 시즌 캐릭터에 대해 일괄적으로 5의 히든 능력치를 제공하는 경우에, 특히 각 스킬별로 히든 능력치를 제공하는 경우에, 비록 (b)에는 총 스킬 능력치가 492로 표시되어 (a)의 일반 캐릭터의 총 스킬 능력치 491과 차이가 거의 없으나, 실제 게임 진행 시에는 각 스킬별 히든 능력치인 $5 * 5 = 25$ 의 총 스킬 능력치가 시즌 캐릭터에 추가되어 시즌 캐릭터의 실제 능력치가 517이 되므로, 사용자가 체감할 수 있는 캐릭터 사이의 차이는 크다고 볼 수 있다.
- [142] 도9는 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치의 블록도이다.
- [143] 도9에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 스페셜 캐릭터 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 캐릭터 제공 장치(400)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.
- [144] 게임 서버(300)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n)에게 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅, 동호회, 쇼핑물 등의 여러 서비스를 제공한다. 도9에서는 다수의 사용자들이 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 서버(300)에 접속하는 것으로 도시하였으나,

컴퓨터 이외에 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용될 수 있다.

[145] 또한 본 발명에서 게임 서버(300)는 사용자가 게임 조건을 선택할 수 있는 게임 입장 화면을 제공한다.

[146] 사용자가 웹 페이지를 통해 게임에 입장하면, 게임 서버(300)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 게임 클라이언트를 구동시키고, 구동된 게임 클라이언트에 의해 사용자 단말(101 ~ 10n)가 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속된다. 여기서는 게임 클라이언트는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지 않은 경우에는 게임 서버(300)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 게임 클라이언트를 설치할 수 있도록 제어한다.

[147] 또한 게임 서버(300)는 게임을 제어하기 위한 게임별 로직을 저장하는 게임 데이터베이스(미도시)를 구비할 수 있다. 여기서, 게임 로직이란 게임에서 정해진 규칙에 따라 게임을 자동으로 진행하도록 특정된 규칙들을 나타내는 것으로, 게임 상의 일련의 진행 과정을 나타내는 것을 의미한다.

[148] 캐릭터 제공 장치(400)는 캐릭터 정보 및 시즌 캐릭터 풀을 저장하는 정보 저장부(410)와 각종 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부(420) 및 사용자의 사이버 머니 또는 게임 포인트를 관리하는 사이버 머니 관리부(430)를 구비한다. 정보 저장부(410)는 다시 복수개의 일반 캐릭터 각각에 대한 정보와 적어도 하나의 시즌 캐릭터 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(411)와 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 저장하는 시즌 캐릭터 풀 저장부(412)를 구비한다. 캐릭터 정보 저장부(411)는 온라인 게임에서 스페셜 캐릭터를 제공하는 경우에 스페셜 캐릭터에 대한 정보도 일반 캐릭터 정보와 함께 저장한다. 그리고 시즌 캐릭터 능력치 조절부(412)는 시즌 캐릭터로 선택되는 일반 캐릭터의 스킬 능력치를 분석하여 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 조절하고, 조절된 시즌 캐릭터의 스킬 능력치에 따라 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 조절한다. 뿐만 아니라 시즌 캐릭터에 대해 히든 능력치를 부가할지 여부를 판별하여 시즌 캐릭터에 히든 능력치를 추가할 수 있다.

[149] 아이템 정보 저장부(420)는 온라인 게임이 한계 능력치 조절 아이템을 제공하는 경우에 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 저장하고, 캐릭터 정보 저장부(411)에 저장된 캐릭터 중 일부 캐릭터가 한계 능력치 조절 아이템을 보유할 수 있도록 한다. 그리고 사이버 머니 관리부(430)는 사용자가 캐릭터 정보 저장부(411)에 저장된 일반 캐릭터 및 스페셜 캐릭터, 시즌 캐릭터 풀 저장부(412)에 저장된 시즌 캐릭터나 사용자가 운용하는 캐릭터가 아이템 정보 저장부(420)에 저장된 아이템을 구매하고자 하는 경우에, 사용자 또는 사용자가 운용하는 캐릭터가 보유한 사이버 머니 또는 게임 포인트를 구매하고자 하는 물품에 대응하여 차감한다. 혹은 반대로 판매하고자 하는 경우에는 판매 물품에

대응하는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 사용자 보유로 전환한다.

[150] 상기한 정보 저장부(410)와 아이템 정보 저장부(420)는 각각 캐릭터 정보와 아이템 정보를 모두 저장할 수 있으나, 경우에 따라서는 게임 서버와 정보를 분할하여 구비할 수 있다.

[151] 그리고 캐릭터 제공 장치(400)는 도9에서는 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다.

[152] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치는, 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말에 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 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[154] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법을 실행시키기 위하여, 전술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는 C, C++, JAVA, 기계어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.

[155] 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.

[156] 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.

[157] 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.

[158] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된

코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 장치 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.

[159] 이상에서 기술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.

[160] 또한 기술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 장치에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.

[161] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체는, 애플리케이션 스토어 서버(Application Store Server), 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버(Application Provider Server)에 포함된 저장매체(예: 하드디스크 등)이거나, 애플리케이션 제공 서버 그 자체일 수도 있다.

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

[163] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말에 설치될 수도 있다.

[164] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을

구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

[165] 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.

[166] 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]

캐릭터 제공 장치가,
시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반
캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬
능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도
하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계;
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬
능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계;
상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 시즌 캐릭터의 스킬
능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다
높게 조절하는 단계;
상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계;
상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계; 및
상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계
능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공
방법.

[청구항 2]

제1 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계는,
상기 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터에 대한 정보를 획득하는
것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 3]

제1 항에 있어서,
상기 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계는,
상기 적어도 하나의 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계; 및
상기 스킬 능력치 조절 규칙이 복수개인 경우에 복수개의 스킬
능력치 조절 규칙 적용 방법을 설정하는 단계; 를 포함하는 것을
특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 4]

제3 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계는,
상기 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터의 스킬 능력치와 상기
스킬 능력치들의 기설정된 상한치의 차이값에, 기설정된 보정
비율을 곱하고, 상기 기설정된 상한치에서 상기 기설정된 보정
비율이 곱해진 상기 차이값을 뺀 값을 제1 스킬 능력치로 설정하는
단계;
상기 일반 캐릭터의 스킬 능력치에 기설정된 상향 비율을 곱한
값을 제2 스킬 능력치로 설정하는 단계; 및
상기 제1 스킬 능력치와 상기 제2 스킬 능력치 중 어느 하나를 상기
시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 것을 상기 스킬 능력치

조절 규칙으로 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 5]

제4 항에 있어서,

상기 복수개의 스킬 능력치 조절 규칙 적용 방법을 설정하는 단계는,

상기 제1 스킬 능력치가 상기 제2 스킬 능력치 미만인 경우, 상기 제1 스킬 능력치를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 단계; 및

상기 제2 스킬 능력치가 상기 제2 스킬 능력치와 같거나 상기 제2 스킬 능력치보다 클 경우, 상기 제2 스킬 능력치를 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 6]

제1 항에 있어서,

상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 단계는,

상기 시즌 캐릭터의 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 분석하는 단계; 및

상기 분석된 복수개의 스킬 각각에 대한 스킬 능력치를 상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 조절하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 7]

제1 항에 있어서,

상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계는,

상기 게임에서 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 미제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 및

상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 8]

제1 항에 있어서,

상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계는,

상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계;

상기 한계 능력치 조절 아이템이 미제공되면, 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 및

상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계 능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이에서 상기 한계 능력치의 조절 한도를 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 9]

제1항에 있어서,

상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계는,

상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 기설정된 스킬 능력치 구간 간격으로 구분하는 단계; 및

상기 구분된 스킬 능력치 구간 간격 각각에 대해 서로 다른 상기 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 10]

제9항에 있어서,

상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계는,

조절된 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 분석하는 단계; 및

상기 한계 능력치 조절 기준에 분석된 상기 시즌 캐릭터의 스킬 능력치를 적용하여 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 11]

제1항에 있어서,

상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계 이후에,

상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 스킬 능력치에 시즌 캐릭터에 대한 정보 표시되지 않는 히든 능력치를 추가하는 단계; 를 더 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 12]

복수개의 일반 캐릭터와, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬 능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부;

상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬 능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하고, 설정된 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각의 스킬 능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다 높게 조절하는 시즌 캐릭터 능력치 조절부; 및

복수개의 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 13]

제12 항에 있어서,

상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는

상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절
아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 한계 능력치의 조절 한도를
상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 일반 캐릭터의 상기 한계
능력치보다 높도록 기설정된 한계 능력치 사이가 되도록 설정하는
것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 14]

제12 항에 있어서,

상기 시즌 캐릭터 능력치 조절부는

상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다
높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면,
상기 한계 능력치의 조절 한도를 상기 일반 캐릭터의 상기 한계
능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이가 되도록
설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 15]

캐릭터 제공 장치가,

시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기 제공된 복수개의 일반
캐릭터 중에서 선택되고, 선택된 기간에 따라 시즌 캐릭터의 스킬
능력치의 상한치인 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 적어도
하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계;

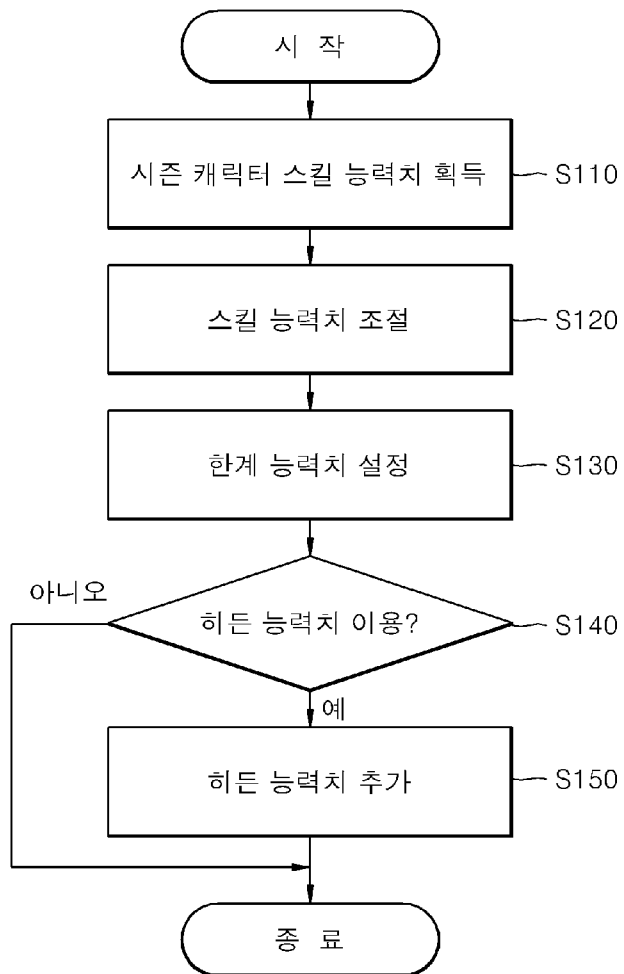
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 정보 중 스킬
능력치를 조절하기 위한 스킬 능력치 조절 규칙을 설정하는 단계;
상기 스킬 능력치 조절 규칙에 따라 상기 시즌 캐릭터의 스킬
능력치를 상기 스킬 캐릭터에 대응하는 상기 일반 캐릭터보다
높게 조절하는 단계;

상기 시즌 캐릭터에 대한 한계 능력치 조절 한도를 설정하는 단계;

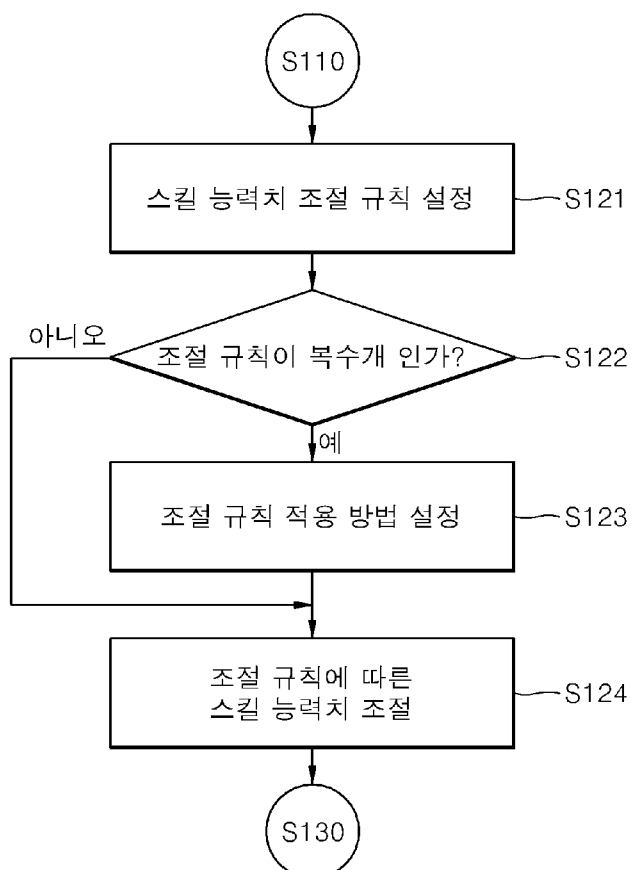
상기 한계 능력치 조절 기준을 설정하는 단계; 및

상기 한계 능력치 조절 기준에 따라 상기 시즌 캐릭터의 한계
능력치를 설정하는 단계; 를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공
방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는
기록 매체.

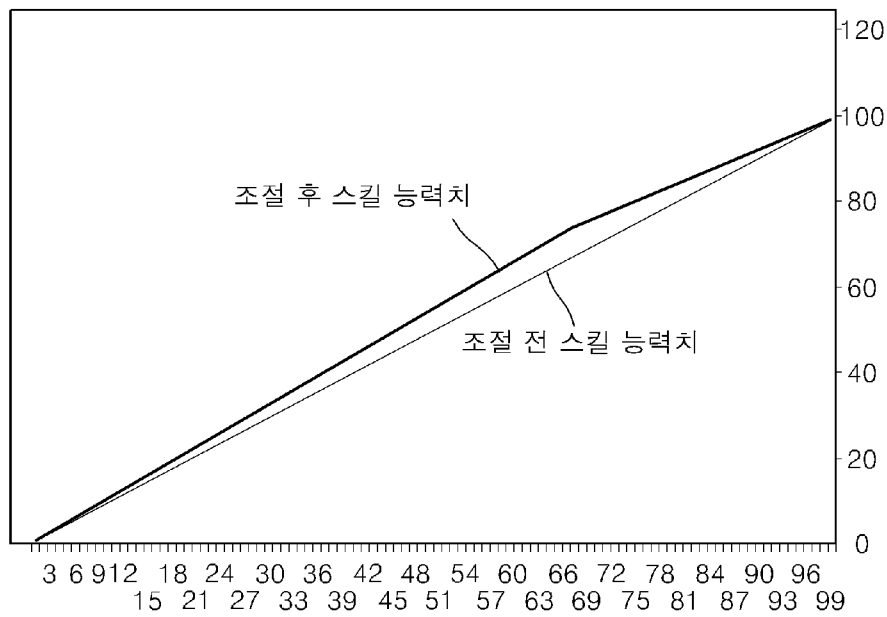
[Fig. 1]



[Fig. 2]



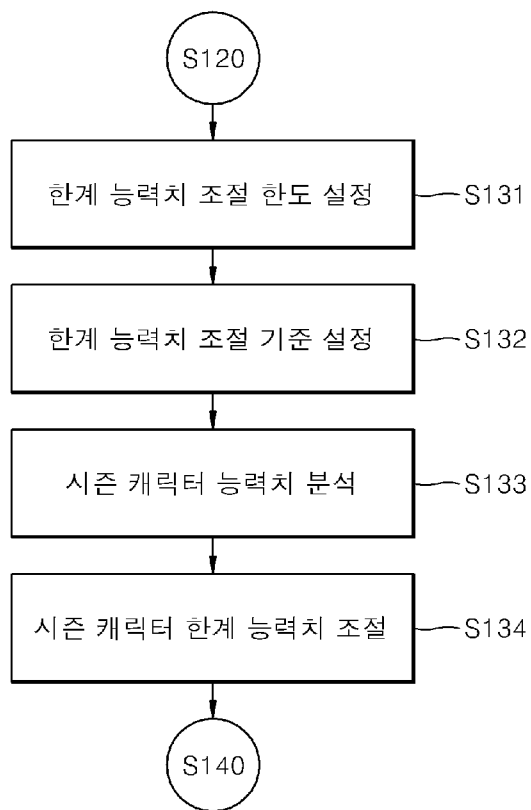
[Fig. 3]



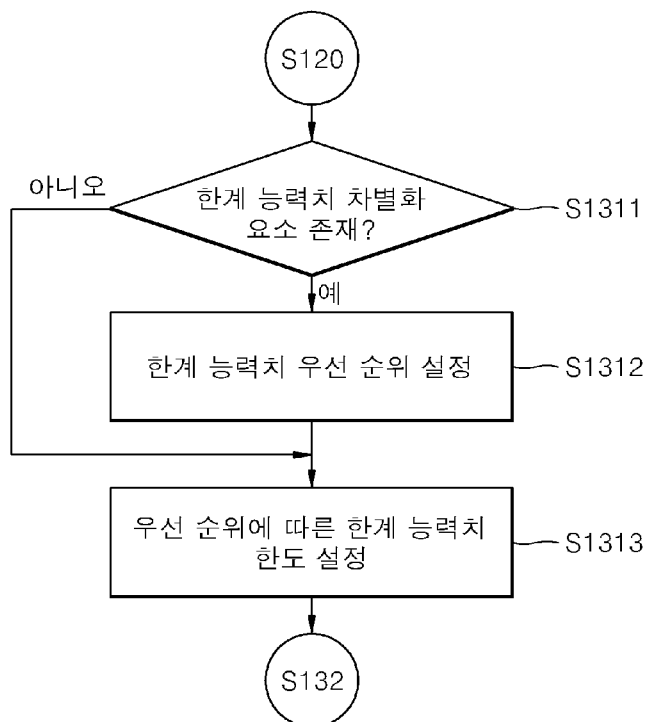
[Fig. 4]

조절 전 스킬 능력치	조절 후 스킬 능력치	상향폭	조절 전 스킬 능력치	조절 후 스킬 능력치	상향폭	조절 전 스킬 능력치	조절 후 스킬 능력치	상향폭
99	99	0	66	73	7	33	36	3
98	98	0	65	72	7	32	35	3
97	98	1	64	70	6	31	34	6
96	97	1	63	69	6	30	33	3
95	96	1	62	68	6	29	32	3
94	95	1	61	67	6	28	31	3
93	94	1	60	66	6	27	30	3
92	94	2	59	65	6	26	29	3
91	93	2	58	64	6	25	28	3
90	92	2	57	63	6	24	26	3
89	91	2	56	62	6	23	25	2
88	90	2	55	61	6	22	24	2
87	90	3	54	59	5	21	23	2
86	89	3	53	58	5	20	22	2
85	88	3	52	57	5	19	21	2
84	87	3	51	56	5	18	20	2
83	86	3	50	55	5	17	19	2
82	86	4	49	54	5	16	18	2
81	85	4	48	53	5	15	17	2
80	84	4	47	52	5	14	15	1
79	83	4	46	51	5	13	14	1
78	82	4	45	50	5	12	13	1
77	82	5	44	48	4	11	12	1
76	81	5	43	47	4	10	11	1
75	80	5	42	46	4	9	10	1
74	79	5	41	45	4	8	9	1
73	78	5	40	44	4	7	8	1
72	78	6	39	43	4	6	7	1
71	77	6	38	42	4	5	6	1
70	76	6	37	41	4	4	4	1
69	75	6	36	40	4	3	3	0
68	74	6	35	39	4	2	2	0
67	74	7	34	37	3	1	1	0

[Fig. 5]



[Fig. 6]



[Fig. 7]

조절된 스킬 능력치	한계 능력치
39이하	100
44이하	101
49이하	102
53이하	103
57이하	104
61이하	105
65이하	106
69이하	107
73이하	108
76이하	109
79이하	110
82이하	111
85이하	112
88이하	113
90이하	114
92이하	115
94이하	116
96이하	117
97이하	118
98이하	119
99이상	120

[Fig. 8]

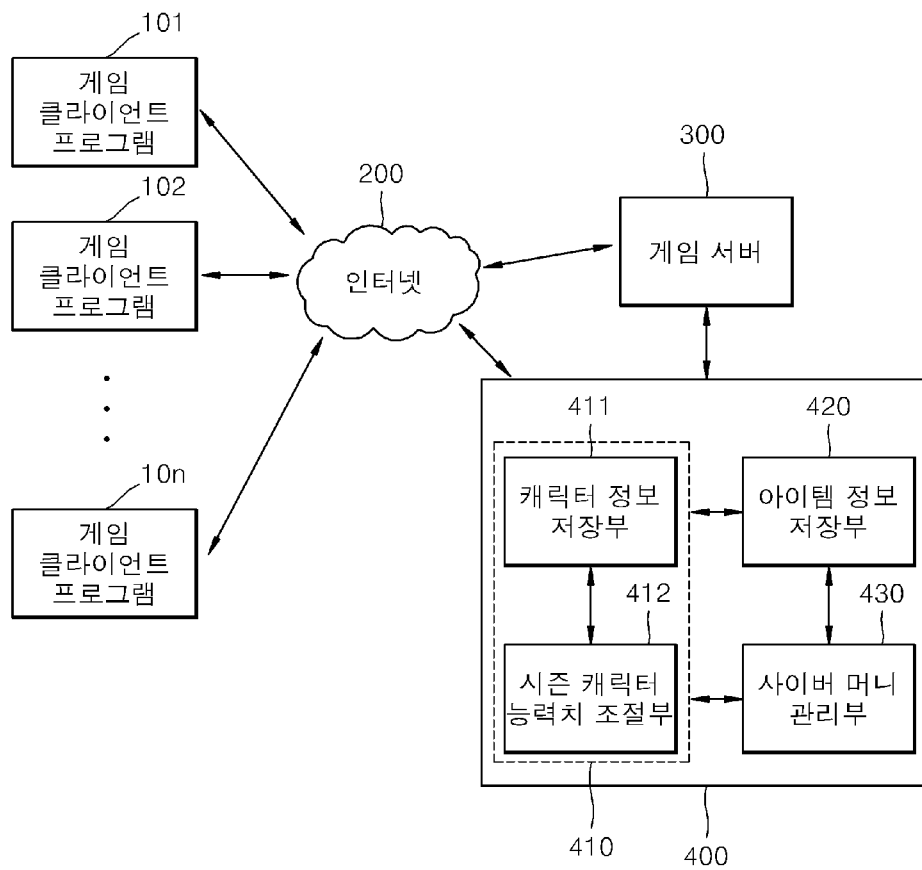
	캐릭터 정보			
CN	캐릭터 이름			
	캐릭터 이미지	공동	98/99	SK1
		공력	97/99	SK2
CI		패스	98/99	SK3
		수비	99/99	SK4
		골키퍼	99/99	SK5
SK	총 스킬 능력치	491/495		
ST	경험 능력치	10		

(a)

	시즌 캐릭터 정보			
CN	시즌 캐릭터 이름			
CI	시즌 캐릭터 이미지	공동	98/119	SK1
		공력	98/119	SK2
		패스	98/119	SK3
		수비	99/120	SK4
		골키퍼	99/120	SK5
SSK	총 스킬 능력치	492/597		
ST	경험 능력치	10		

(b)

[Fig. 9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010002**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 13/10; A63F 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, character, payer, event, on-line, adjust, skill

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2006-087496 A (KONAMI CO LTD) 06 April 2006 See abstract and claim 1.	1-15
A	JP 2011-015857 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 27 January 2011 See abstract and claims 1-12.	1-15
A	KR 10-2005-0074878 A (NHN CORPORATION) 19 July 2005 See abstract and claim 1.	1-15
A	KR 10-2005-0091438 A (GNISOFT CO.,LTD) 15 September 2005 See abstract and claims 1-10.	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

25 JANUARY 2013 (25.01.2013)

Date of mailing of the international search report

28 JANUARY 2013 (28.01.2013)

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.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/010002

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2006-087496 A	06.04.2006	JP 4137035 B2	20.08.2008
JP 2011-015857 A	27.01.2011	NONE	
KR 10-2005-0074878 A	19.07.2005	NONE	
KR 10-2005-0091438 A	15.09.2005	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 13/10; A63F 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: game, character, payer, event, on-line, adjust, skill		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	JP 2006-087496 A (KONAMI CO LTD) 2006.04.06 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	JP 2011-015857 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 2011.01.27 요약 및 청구항 1-12 참조.	1-15
A	KR 10-2005-0074878 A (엔에이치엔(주)) 2005.07.19 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-2005-0091438 A (지앤아이소프트(주)) 2005.09.15 요약 및 청구항 1-10 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 2013년 01월 25일 (25.01.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 01월 28일 (28.01.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 박장환 전화번호 82-42-481-8463



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2006-087496 A	2006.04.06	JP 4137035 B2	2008.08.20
JP 2011-015857 A	2011.01.27	없음	
KR 10-2005-0074878 A	2005.07.19	없음	
KR 10-2005-0091438 A	2005.09.15	없음	