

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/085137 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/006893
- (22) 국제출원일: 2012년 8월 29일 (29.08.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132413 2011년 12월 9일 (09.12.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): (주) 네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2 번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 곽
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 최승환 (CHOI, Seung Hwan) [KR/KR]; 448-785 경기도 용인시 수지구 풍덕천2동 삼성5차 510동 1304호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울시 강남구 인주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35)(현신 특허법률사무소), Seoul (KR).

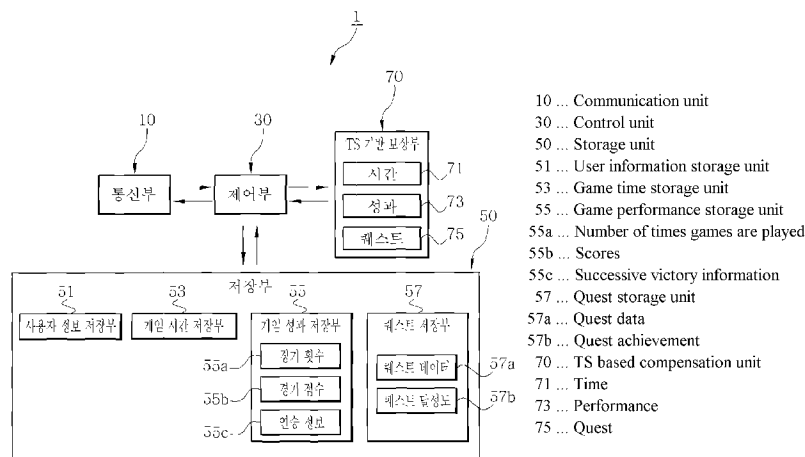
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, 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, SERVER AND RECORDING MEDIUM FOR PROVIDING TS BASED PERFORMANCE REFLECTION AND COMPENSATION SERVICE

(54) 발명의 명칭 : T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체



(57) Abstract: A method of providing a TS based performance reflection and compensation service includes receiving and storing a user's admission as a channel entering log by a server if a user enters a channel, and providing a time spending (TS) point proportional to the difference in time between the channel entering log and a channel exiting log by receiving and storing a user's exit as the channel exiting log if the user exits the channel.

(57) 요약서: T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법은 사용자가 채널에 입장하면, 서버에서 이를 입력받아 채널 입장 로그로 저장하는 단계 및 상기 사용자가 상기 채널에서 퇴장하면, 상기 서버에서 이를 입력받아 채널 퇴장 로그로 저장하여 상기 채널 퇴장 로그와 상기 채널 입장 로그 간의 시간차에 비례하는 TS 포인트(Time Spending Point)를 상기 사용자에게 지급하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체

기술분야

- [1] 출원은 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 시간에 기반하되, 게임 성과까지 고려하여 포인트를 지급하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

[2]

배경기술

- [3] 일반적으로, 온라인게임(Online Game)은 인터넷을 이용한 실시간 게임으로, 인터넷의 발달로 온라인 게임은 급속도로 성장해왔으며, 하드 디스크 드라이브에 프로그램을 설치해두고 인터넷 서버에 접속해 즐길 수 있는 머드(MUD: Multiple User Dialogue)게임, 머그(MUG: Multiple User Graphic)게임, 브라우저만으로 게임을 할 수 있는 웹 기반의 게임, 휴대폰을 이용한 모바일 게임 등이 이에 속한다.
- [4] 세계 최고 수준에 이르는 초고속인터넷 및 휴대폰 보급에 힘입어, 온라인 게임과 모바일 게임을 포함한 게임 산업의 규모는 영화 및 음악 시장을 합친 것보다 2 배 이상 크며, 그 규모는 갈수록 더 커지는 추세이고, 해외진출도 활발하여 중국과 대만, 일본, 동남아시아를 비롯하여 미국, 유럽 등으로 게임을 수출하는 등 온라인게임의 세계 최강국으로 평가된다.
- [5] 인터넷을 통하여 이루어지는 온라인 게임은 청소년층을 위주로 날로 인기를 더해가고 있으며, 사용자는 웹상에 제공된 게임 프로그램을 자신의 PC 등에 다운로드 받아 게임을 실행하거나, 온라인 상에서 게임을 실행할 수 있다.
- [6] 이러한 온라인게임은 대기실을 제공하여 먼저 입장한 사용자들이 대전자를 만날때까지 잠시 대기하도록 하고, 이후 대전이 종료되면 연결된 데이터베이스에 그 결과가 저장되어, 사용자별로 전적이나 기록 등이 관리된다.
- [7] 사용자들간 1:1 게임이 진행되는 종래의 온라인 게임에서는 단순히 사용자들이 선택한 다른 사용자와의 게임이 일반적인 게임 룰에 따라 진행되고, 게임이 종료되면 패자의 사이버머니 등이 승자에게 지급되는 등의 형태로만 진행되기 때문에, 다양한 형태로 게임을 즐길 수 없어, 사용자의 게임 참여도를 보다 향상시킬 수 있는 게임이 한국공개특허 제10-2005-0095372호에 개시되어 있다.
- [8] 도 1은 종래 기술에 따른 네트워크를 통한 게임 시스템의 구조도를 설명하는 도면이다. 도 1을 참조하면, 게임 시스템(100)은 전화망, 인터넷, 무선 통신망 등 다양한 형태의 모든 네트워크를 포함한 네트워크(200)를 통하여 다수의 사용자

단말기(300)에 연결된다.

[9] 여기서, 평가 서버(미도시)는 각 채널별 게임 대회가 이루어지는 설정 시간인 대회 시간이 경과되면, 게임 결과 데이터베이스에 저장된 전적 정보를 토대로 하여 보상을 받을 수 있는 사용자들을 선택한다.

[10] 대회 시간이 종료된 후, 게임 결과 데이터베이스에 저장된 정보를 토대로, 각 채널별로 보상을 받을 수 있는 사용자인 입상자를 선택하며, 평가 서버(미도시)는 전적 정보를 토대로 대회 시간 동안에 가장 많은 연승을 한 사용자 순서대로 입상자를 선정하며, 동일한 연승을 가지는 사용자가 있는 경우에는, 더 빠른 시간 내에 연승을 달성한 사용자를 입상자로 선정하는데, 입상자는 적어도 한 명 이상일 수 있으며, 가장 많은 연승을 달성한 우승자를 포함한다.

[11]

[12] 그러나, 이러한 게임 시스템에는 게임에 접속하여 게임을 시작한 사용자들에 대하여, 게임 시간을 증대시켜 게임 아이템의 소비를 증진시키기 위한 시스템이 마련되어 있지 않으며, 게임을 더 잘하기 위해서는 게임 내에 접속하여 게임을 하는 시간이 기본적으로 많아야 하는데, 이러한 시간적인 요소는 전혀 고려하지 않았고, 보상자를 뽑는 기준도 연승을 하거나 가장 많은 연승에 대한 데이터만으로 이루어져, 사용자의 레벨 등에 따른 고려가 전혀 없고, 획일적인 보상 기준을 만족해야 하므로, 다양한 실력을 가진, 다양한 콘텐츠를 원하는 사용자의 욕구(Needs)를 충족시키지 못하는 등의 문제점이 있었다.

[13]

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[14] 본 출원은 상기한 문제점을 해결하기 위하여 안출한 것으로, 게임에 접속하여 게임을 시작한 사용자들에게 게임 시간이 증가할수록 단계적 또는 선형적으로 TS 포인트를 지급하고, 게임 종료시점에 사용자에게 귀속시켜 지속적으로 게임을 할 수 있도록 하여, PC 방에서 체류하는 시간을 증대시킬 수 있는 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[15] 본 출원은 게임 시간에 비례한 보상인 TS 포인트를 지급함으로써, 아이템의 구매를 촉진시키고, TS 포인트와 특정 콘텐츠를 연계시켜 게임사가 원하는 특정 콘텐츠의 소비를 유도할 수 있으며, 이에 따라 게임사의 수입을 극대화시킬 수 있는 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[16] 본 출원은 시간적인 요소를 기반으로 하되, 게임 성과가 일정 수준 이상이거나, 정해진 미션, 퀘스트 등을 완료했을 때, TS 포인트를 제공하거나 게임 머니의 획득 효율을 높이는 아이템 등을 제공함으로써, 다양한 보상 기준을 설정하여

게임의 흥미를 유발시키는 콘텐츠를 보강하고, 사용자의 레벨 등에 대한 요소를 고려하여 TS 포인트 획득 기준을 다양화할 수 있는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

- [17] 본 출원은 다양한 콘텐츠를 원하는 사용자의 욕구(Needs)를 충족시킴과 동시에, 시간에 기반하여 TS 포인트를 제공하되, 다양한 미션 및 다양한 퀘스트를 설정하여 게임을 더 잘하고 싶은 욕구가 생성되도록 유도함으로써, 게임 시간의 증대와 아이템 소비의 선순환을 불러올 수 있는 구조를 형성할 수 있는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

- [18] 본 출원은 다양한 미션 및 다양한 퀘스트를 설정함으로써, TS 포인트를 획득하고자 하는 사용자의 심리를 자극하고, TS 포인트와 연계된 게임 아이템을 팔 수 있음과 동시에 홍보하는 효과를 가져올 수 있어, 신규 아이템 및 기존 아이템에 대한 홍보비까지 절약할 수 있는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[19]

과제 해결 수단

- [20] 실시예들 중에서, T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법은 사용자가 채널에 입장하면, 서버에서 이를 입력받아 채널 입장 로그로 저장하는 단계 및 상기 사용자가 상기 채널에서 퇴장하면, 상기 서버에서 이를 입력받아 채널 퇴장 로그로 저장하여 상기 채널 퇴장 로그와 상기 채널 입장 로그 간의 시간차에 비례하는 TS 포인트(Time Spending Point)를 상기 사용자에게 지급하는 단계를 포함한다.
- [21] 일 실시예에서, 상기 TS 포인트는 상기 시간차에 단계적 또는 선형적으로 비례할 수 있다.
- [22] 일 실시예에서, 상기 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법은 상기 사용자가 상기 채널에서 퇴장할 때까지, 상기 서버에서 상기 사용자의 게임 성과를 입력받아 저장하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [23] 일 실시예에서, 상기 게임 성과는 게임 내의 경기 횟수, 경기 점수, 연승 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [24] 일 실시예에서, 상기 TS 포인트는 상기 시간차 및 상기 게임 성과에 비례하여 지급될 수 있다.
- [25] 일 실시예에서, 상기 TS 포인트는 상기 시간차 및 게임 성과에 단계적 또는 선형적으로 비례하여 지급될 수 있다.
- [26] 일 실시예에서, 상기 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법은 일정 게임 성과가 달성될 때까지, 상기 서버에서 상기 사용자의 게임 성과를 입력받아 저장하고, 상기 게임 성과에 비례하는 TS 포인트를 상기 사용자에게 지급하는 단계를 더 포함할 수 있다.

- [27] 일 실시예에서, 상기 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법은 상기 사용자에게 주어지는 미션인 퀘스트가 달성될 때까지, 상기 서버에서 상기 사용자의 퀘스트 달성도를 입력받아 저장하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [28] 여기에서, 상기 퀘스트가 완료되면, 상기 퀘스트 달성도에 비례하는 TS 포인트를 상기 사용자에게 지급하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [29] 일 실시예에서, 상기 TS 포인트는 상기 시간차 및 상기 퀘스트 달성도에 비례하여 지급될 수 있다.
- [30] 일 실시예에서, 상기 TS 포인트는 상기 퀘스트 달성도에 단계적 또는 선형적으로 비례하여 지급될 수 있다.
- [31] 실시예들 중에서, T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 서버는 클라이언트와 연결되어 상기 클라이언트의 입력을 수신하고, 상기 입력에 기반하여 출력되는 데이터를 상기 클라이언트로 송신하는 통신부, 각 구성 요소를 제어하는 제어부, 상기 클라이언트를 조작하는 사용자의 ID, 게임 시간, 게임 성과, 퀘스트 데이터 및 퀘스트 달성도 중 적어도 하나가 저장된 저장부, 상기 게임 시간, 게임 성과 및 퀘스트 달성도 중 적어도 하나 이상의 조합에 비례하는 TS 포인트(Time Spending Point)를 상기 사용자에게 지급하는 TS 기반 보상부를 포함한다.
- [32] 일 실시예에서, 상기 TS 기반 보상부는 상기 게임 시간은 필요 조건으로, 상기 게임 성과 및 퀘스트 달성도는 충분 조건으로 하는 조합 중 적어도 하나에 비례하여 TS 포인트를 지급할 수 있다.
- [33] 실시예들 중에서, T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체는 사용자가 채널에 입장하면, 서버에서 이를 입력받아 채널 입장 로그로 저장하는 기능, 상기 사용자가 상기 채널에서 퇴장하면, 상기 서버에서 이를 입력받아 채널 퇴장 로그로 저장하여 상기 채널 퇴장 로그와 상기 채널 입장 로그 간의 시간차에 비례하는 TS 포인트(Time Spending Point)를 상기 사용자에게 지급하는 기능을 구현하는 프로그램을 기록한다.

[34]

발명의 효과

- [35] 이상에서 설명한 바와 같이, 상기와 같은 구성을 갖는 본 출원의 개시된 기술은 ① 게임에 접속하여 게임을 시작한 사용자들에게 게임 시간이 증가할수록 단계적 또는 선형적으로 TS 포인트를 지급하고, 게임 종료시점에 사용자에게 귀속시켜 지속적으로 게임을 할 수 있도록 하고, ② 게임 시간에 비례한 보상인 TS 포인트를 지급함으로써, 아이템의 구매를 촉진시키고, TS 포인트와 특정 콘텐츠를 연계시켜 게임사가 원하는 특정 콘텐츠의 소비를 유도할 수 있으며, 이에 따라 게임사의 수입을 극대화시킬 수 있으며, ③ 시간적인 요소를 기반으로 하되, 게임 성과가 일정 수준 이상이거나, 정해진 미션, 퀘스트 등을 완료했을 때,

TS 포인트를 제공하거나 게임 머니의 획득 효율을 높이는 아이템 등을 제공함으로써, 다양한 보상 기준을 설정하여 게임의 흥미를 유발시키는 콘텐츠를 보장하고, 사용자의 레벨 등에 대한 요소를 고려하여 TS 포인트 획득 기준을 다양화할 수 있으며, ④ 다양한 콘텐츠를 원하는 사용자의 욕구(Needs)를 충족시킴과 동시에, 시간에 기반하여 TS 포인트를 제공하되, 다양한 미션 및 다양한 퀘스트를 설정하여 게임을 더 잘하고 싶은 욕구가 생성되도록 유도함으로써, 게임 시간의 증대와 아이템 소비의 선순환을 불러올 수 있는 구조를 형성할 수 있으며, ⑤ 다양한 미션 및 다양한 퀘스트를 설정함으로써, TS 포인트를 획득하고자 하는 사용자의 심리를 자극하고, TS 포인트와 연계된 게임 아이템을 팔 수 있음과 동시에 홍보하는 효과를 가져올 수 있어, 신규 아이템 및 기존 아이템에 대한 홍보비까지 절약할 수 있는 등의 효과를 거둘 수 있다.

[36]

도면의 간단한 설명

[37] 도 1은 종래 기술에 따른 네트워크를 통한 게임 시스템의 구조도를 설명하는 도면이다.

[38] 도 2는 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 서버를 도시한 블록도이다.

[39] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 서버의 구동을 도시한 블록도이다.

[40] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법을 도시한 흐름도이다.

[41] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법의 실시예를 도시한 도이다.

[42]

발명의 실시를 위한 형태

[43] 개시된 기술에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 개시된 기술의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여 제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 개시된 기술의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 또한, 개시된 기술에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 개시된 기술의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.

[44] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.

[45] "제1", "제2" 등의 용어는 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하기 위한 것으로, 이들 용어들에 의해 권리범위가 한정되어서는 아니 된다. 예를 들어, 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도

제1 구성요소로 명명될 수 있다.

- [46] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어"있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결될 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어"있다고 언급된 때에는 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 한편, 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에"와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해석되어야 한다.

- [47] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다"또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

- [48] 각 단계들에 있어 식별부호(예를 들어, a, b, c 등)는 설명의 편의를 위하여 사용되는 것으로 식별부호는 각 단계들의 순서를 설명하는 것이 아니며, 각 단계들은 문맥상 명백하게 특정 순서를 기재하지 않는 이상 명기된 순서와 다르게 일어날 수 있다. 즉, 각 단계들은 명기된 순서와 동일하게 일어날 수도 있고 실질적으로 동시에 수행될 수도 있으며 반대의 순서대로 수행될 수도 있다.

- [49] 개시된 기술은 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현될 수 있고, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록 장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한, 캐리어 웨이브(예를 들어 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.

- [50] 여기서 사용되는 모든 용어들은 다르게 정의되지 않는 한, 개시된 기술이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 출원에서 명백하게 정의하지 않는 한 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미를 지니는 것으로 해석될 수 없다.

[51]

- [52] 이하, 본 출원에 따른 실시예를 첨부된 예시도면을 참고로 하여 상세하게 설명한다.

[53]

- [54] 도 2는 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를

제공하는 서버를 도시한 블록도이다. 도 2를 참조하면, 본 출원에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 서버(1)는 통신부(10), 제어부(30), 저장부(50), TS 기반 보상부(70)를 포함한다.

- [55] 통신부(10)는 다수의 클라이언트와 유선 또는 무선으로 연결되어 각 클라이언트의 키보드 등의 조작을 입력받고, 저장부(50)의 데이터에 기초하여 TS 기반 보상부(70)에서 출력된 보상 데이터를 제어부(30)가 입력받으면, 이를 다수의 클라이언트 각각에 맞게 데이터를 유선 또는 무선을 통해 송출하도록 이루어진다.
- [56] 본 출원에서 클라이언트는 정보를 공급하는 컴퓨터를 말하는 서버의 반대 개념으로 정의하고, 사용자는 이러한 클라이언트의 조작을 실시하는 자연인으로 정의한다.
- [57] 제어부(30)는 각 구성 요소들을 제어하도록 구성되며, 각 구성 요소에서 출력되는 데이터의 입, 출력 통로일 뿐만 아니라, 다수의 클라이언트로부터 출력된 데이터가 통신부(10)를 통해 입력되는 경우, 이를 저장부(50)에 저장하도록 제어하고, 다수의 클라이언트를 조작하는 사용자의 조작 및 제어로 인해 게임을 진행하는 경우, 통신부(10)를 통해 입력된 클라이언트의 조작을 입력받고, TS 기반 보상부(70)에서 ① 게임 시간, ② 성과, ③ 퀘스트의 각각 3 가지 변수에 의해 산출된 TS 포인트(Time-Spending Point)를 통신부(10)를 통해 각 클라이언트에게 출력되도록 제어한다.
- [58] 본 출원에서 TS 포인트(Time-Spending Point)는 시간에 따라 주어지는 포인트로, 시간의 증가에 따라 선형적으로 또는 단계적으로 증가하여 주어질 수 있으며, 각각의 포인트로 특정 아이템을 살 수 있다던가 또는 할인을 해주던가 또는 각 선수의 능력인 스탯(Stat)을 올릴 수 있는 아이템을 준다던가 하는 혜택을 받을 수 있는 포인트이며, 이는 게임 머니와 같은 기능을 할 수도 있고, 또는 특정 아이템만을 살 수 있는 포인트의 역할을 할 수도 있으며, 포인트의 제공으로 인한 아이템 매출을 증가로 이어지는 선순환의 시발점이라 할 수 있다.
- [59] 게임에 접속한 것만으로 TS 포인트가 주어져 사용자들이 이를 남용하는 것을 방지하기 위하여, 게임이 실제로 진행되는 화면이 들어갔을 때부터 게임 시간을 체크 및 저장한다.
- [60] 또한, TS 포인트는 시간 외의 변수, 즉 게임 성과가 높다던가 또는 어떠한 퀘스트를 달성했다던가 하는 미션을 사용자가 달성한 경우 주어질 수도 있는데, 이는 게임 시간, 게임 성과, 퀘스트 중 적어도 하나 이상의 조합에 의해 주어질 수 있으며, 또는 시간은 필요 조건이고, 성과 또는 퀘스트는 충분 조건인 조합에 의해 주어질 수도 있다.
- [61] 저장부(50)는 사용자 정보 저장부(51), 게임 시간 저장부(53), 게임 성과 저장부(55), 퀘스트 저장부(57)을 포함하여 이루어지고, 사용자 정보 저장부(51)는 각각의 클라이언트를 조작하는 사용자를 구분할 수 있도록 ID 등과 같은 고유 식별 번호를 입력받아 저장하고, 그 사용자가 조작하는 감독의

- 레벨이 몇인지, 즉 사용자의 레벨이 몇인지에 대한 정보 등을 저장한다.
- [62] 게임 시간 저장부(53)는 사용자가 게임 서버에 접속해서 게임을 시작하는 단계의 시작시간을 로그로 저장하고, 사용자가 게임을 끝나는 단계의 종료시간도 로그로 저장하며, 게임 서버에는 접속해 있지만 게임은 실시하지 않는 시간은 기록하지 않도록 이루어져, 사용자가 서버에만 접속하고 게임은 하지 않으면서 TS 포인트만 가져가는 일을 미연에 방지할 수 있다.
- [63] 게임 성과 저장부(55)는 경기 횟수(55a), 경기 점수(55b), 연승 정보(55c)를 포함하는데, 경기 횟수(55a)는 일정 경기 수 내에 일정 점수 이상의 성과를 거두었거나 또는 연승한 정보를 확인하기 위해 사용자가 접속해서 종료할 때까지의 횟수를 저장하거나, 일정 기간을 두고 행해지는 퀘스트 또는 경기인 경우, 일정 기간 동안의 경기 횟수(55a)를 저장할 수도 있다.
- [64] 경기 점수(55b)는 일정 점수 차이가 나는 경우, TS 포인트를 지급한다거나 하는 등의 성과에 대한 보상을 위해 저장을 하며, 경기 점수 차가 몇 점 이상 나거나 하는 등의 기준은 각 사용자의 프로필 등의 데이터베이스를 기반으로 다양하게 변경될 수 있고, 이러한 기준을 잡는 데이터베이스 역할을 수행하기 위해, 각 경기의 기록을 저장하며, 경기의 기록들은 사용자가 접속해서 접속 종료하는 때까지 일수도 있고, 일정 기간 동안 저장될 수도 있으며, 이 또한 다양하게 변경가능함은 자명하다 할 것이다.
- [65] 본 출원에서 각 사용자는 자신의 레벨과 맞는 다른 사용자와의 대결을 펼칠 수 있도록 기 설정되어 있으므로, 이에 대한 상세한 설명은 생략하기로 한다.
- [66] 연승 정보(55c)는 사용자가 비슷한 레벨의 다른 사용자와 겨루어서 연속으로 이겼거나, 일정 경기에서 몇 회 이상 이겼다면가 하는 정보를 저장하게 되며, 연승을 하는 등의 정보를 기반으로, TS 포인트를 지급한다거나 하는 등의 성과에 대한 보상을 위해 저장하고, 경기가 몇 회 이상 연승을 한다거나 하는 등의 기준은 각 사용자의 프로필 등의 데이터베이스를 기반으로 다양하게 변경될 수 있으며, 이러한 기준을 잡는 데이터 베이스 역할을 수행하기 위해, 각 경기의 연승 정보를 저장하며, 경기의 연승 정보는 사용자가 접속해서 접속 종료하는 때까지 일 수도 있고, 일정 기간 동안 저장될 수도 있으며, 이 또한 다양하게 변경가능함은 자명하다 할 것이다.
- [67] 퀘스트 저장부(57)는 퀘스트 데이터(57a)와 퀘스트 달성도(57b)를 포함하는데, 퀘스트 데이터(57a)는 각각의 미션과 같은 퀘스트를 완료하는 경우 해당 퀘스트를 성공한 사용자는 그에 대한 대가나 보상을 받도록 되어 있으며, 각각의 미션의 내용인 퀘스트 내용이 저장되는 곳이며, 각각의 퀘스트 내용들은 다양하게 설정될 수 있으며, 다양하게 변경될 수도 있으며, 하기의 예에 한정되지 않음은 자명하다.
- [68] 예를 들면, 어떠한 경기에서 어떠한 미션인 특정 플레이 행동을 완료했다거나, 경기에서 우승했다거나, 레벨이 높은 사용자와 겨루어 이겼다면가 하는 등의 사용자의 실력만을 가지고 미션을 달성하는 퀘스트도 있을 수 있고, 어떠한

아이템을 장착하여 선수들의 능력치인 스탯을 올리거나, 기력을 보충해주는 등의 아이템을 구매했다던가 하는 아이템을 소모함으로써 더 큰 보상 액수의 TS 포인트를 지급하는 등의 아이템 구매를 촉진시켜 미션을 달성하는 퀘스트도 있을 수 있고, 이는 각 게임사의 사정에 따라 다양하게 변경할 수 있다.

- [69] 이러한 퀘스트 데이터(57a)를 가지고, 퀘스트 달성도(57b)는 사용자가 트리로 구성된 퀘스트를 달성하는 경우, 어느 정도까지 성공을 했는지의 여부를 저장하는데, 예를 들어, A-B-C 라는 순서로 퀘스트가 마련되어 있고, A를 사용자가 달성했다고 하면, 33%의 퍼센트로 저장할 수도 있고, 1/3로 저장할 수도 있으며, 이는 다양하게 설정가능하다.
- [70] 만약, 트리로 구성된 모든 퀘스트를 달성한 경우에는, 제어부(30)에서 퀘스트 달성도(57b)를 TS 기반 보상부(70)로 출력하여, 해당 퀘스트가 완료되었을 경우의 해당 TS 포인트를 지급받거나 아이템을 획득할 수 있도록 이루어지므로, 달성도는 각각 저장한다.
- [71] TS 기반 보상부(70)는 게임의 시간(71), 성과(73) 및 퀘스트(75)를 기반으로 보상을 실시하게 되는데, 세 개의 변수(71, 73, 75) 중 적어도 하나 이상의 조합으로 이루어질 수도 있고, 시간(71)은 필요 조건으로, 나머지의 변수인 성과(73) 및 퀘스트(75)는 충분 조건으로 하여 시간(71) 기반의 변수가 충족되어야 성과(73)나 퀘스트(75)에 대한 보상을 실시할 수도 있으며, 이는 다양하게 변경이 가능하다.
- [72] 본 출원에서는, 이러한 시간 기반에 따른 보상을 전용구장 PC 방에서 실시함으로써, 본 출원에 연계된 게임을 설치한 PC 방의 수익 창출을 보장해주고, 이에 따른 수익을 게임사에서 거두어갈 수 있도록 사용자를 유도하기 위함이며, 다양한 혜택을 줌으로써 집에서 게임을 하는 것보다, PC 방으로 나와서 친구들과 함께 PC 방을 이용하게 되므로, 본 출원에 연계된 게임을 설치한 PC방은 수익이 일정 정도 보장이 되고, 이에 따라 본 게임을 설치하고자 하는 PC 방을 점층적으로 늘릴 수 있도록 이루어진다.
- [73]
- [74] 이하에서, 상술한 구성으로 그 동작 과정을 상세히 설명한다.
- [75]
- [76] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 서버의 구동을 도시한 블록도이다. 도 3a를 참조하면, 통신부(10)를 통해 사용자가 서버에 접속하고, 접속한 후 감독을 고르고 난 후의 화면으로 넘어간, 즉 채널에 입장한 경우, 이러한 ① 접속& 채널 입장의 데이터가 통신부(10)를 통해 제어부(30)로 들어오면, 이를 제어부(30)는 저장부(50)로 출력하여 게임 시간 저장부(53)에 ② 접속 로그 기록을 저장하도록 한다.
- [77] 여기서, 채널에 입장한 후의 시간부터 기록을 하는 이유는, 서버에 접속만 하고 게임은 하지 않은 채 컴퓨터를 켜놓는 것만으로도, TS 기반 포인트를 얻을 수 있다면, 이를 이용하여 사용자들이 아이템 등의 소모는 전혀 없고, TS 기반

포인트로 아이템을 살 수 있는 기회를 만들어주는 것이므로, 게임 내 경제에 인플레이션을 유발할 수도 있으므로, 이를 방지하기 위해 채널에 입장한 후부터의 시간을 측정하기 위해서이다.

[78] 채널에 입장을 하게 되면, 게임이 화면 전체 화면 모드로 바뀌게 되고, 컴퓨터 내에서 다른 활동을 할 수가 없으므로, 게임을 하고 있다고 가정할 수 있기 때문이다.

[79] 따라서, 채널에 입장한 후부터의 시간부터 기록을 하도록 제어부(30)에서 접속 시간 및 채널 입장 시간을 게임 시간 저장부(53)에 저장하고, 사용자가 ③ 채널에서 퇴장하는 경우, 제어부(30)는 저장부(50)의 게임 시간 저장부(53)로부터 ④ 로그 기록을 요청함과 동시에 채널 퇴장 시간을 저장하도록 하며, 게임 시간 저장부(53)에서 채널 입장 시간과 채널 퇴장 시간을 출력하여 제어부(30)로 ⑤ 출력하면, 제어부(30)는 TS 기반 보상부(70)로 이러한 데이터를 ⑥ 출력한다.

[80] 이러한 게임 시간 데이터가 TS 기반 보상부(70)로 출력되면, 시간(71)에 기반한 변수이기 때문에, 시간(71)에 맞게 선형적으로 또는 단계적으로 설정된 TS 포인트나 보상을 지급하게 되는데, 이의 실시예는 하기 표 1과 같다.

[81]

[82] 표 1

[Table 1]

접속 시간	경매수수료 할인쿠폰	레인보우 카드	LP(게임 머니)
10분	1장		50% 추가 지급
20분	1장	레인보우카드 A 1장	
30분	1장		
40분	1장	레인보우카드 A 1장	
50분	1장		
60분	2장	레인보우카드 B 1장	75% 추가 지급
70분	1장		
80분	1장	레인보우카드 B 1장	
90분	3장	레인보우카드 C 1장	100% 추가 지급
100분	1장		
110분	1장		
120분	4장	레인보우카드 C 1장	
130분	1장		
140분	1장		
150분	4장	레인보우카드 C 1장	
160분	1장		
170분	1장		
180분	4장	레인보우카드 C 1장	
이후	30분 단위 4장 지급	30분 단위 레인보우카드 C 1장 지급	100% 추가 지급

[83]

[84] 표 1과 같은 예로 설명하면, 초기 접속하고 난 후 10분 후에는 경매수수료 할인쿠폰을 1 장 지급하고, 레인보우 카드는 지급되지 않으며, 게임을 실시하고 난 후에 승패에 관계없이 얻을 수 있되, 승자에게 더 지급되도록 설정된 게임 머니를 50% 더 주게 된다.

[85] 여기서, 1 게임당 2분 내외이므로, 10분 정도의 시간에는 경기만을 실시한다고 했을 때, 4경기 내외를 실시하게 되는데, 이때마다 경기가 끝날 때마다 주어지는 게임머니인 LP를 10000LP 라고 하면, 50% 증가된 15000LP를 지급하게 되는 것이며, 레인보우 카드란 다양한 아이템의 조합으로 어떠한 아이템이 나올지

모르는 카드이며, A, B, C로 갈수록 등급이 높아져 좋은 카드가 나올 확률이 높아지는 카드이다.

- [86] 경매 수수료 할인쿠폰은 자신이 보유한 아이템을 경매시장에 팔거나, 사고자할 때, 경매장에 내야하는 수수료를 할인해줄 수 있는 것이며, 이처럼 다양한 아이템으로 보상함으로써 PC 방에서의 체류시간을 늘리도록 할 수 있다.
- [87] 시간을 보면, 본 실시예에서는 단계적으로, 즉 10분 단위로 아이템을 지급하도록 되어 있는데, 경매수수료 할인쿠폰은 1 시간이 넘어가면 그 후 10분 단위로는 꾸준히 1장씩 지급하되, 30분 단위로 2장, 3장, 4장으로 점층적으로 늘려감으로써, PC방에서의 체류시간을 점차적으로 늘릴 수 있으며, 만약 PC방 끝나는 시간에 가려고 했으나, 10분만 더 있으면 배로 할인 쿠폰이 지급되는 경우에는, 쿠폰을 받기 위해 더 체류하는 경우도 있기 때문이다.
- [88] 레인보우 카드는 20분 후부터 60분까지는 10분 단위로 지급하고, 그 후에는 더 높은 단위의 레인보우 카드를 지급하고, 이는 30분 단위로 지급하며, 3시간이 넘어가는 경우, 30분 단위로 계속적으로 한 장씩 지급하게 되어 있다.
- [89] 여기서, 체류 시간이 3 시간을 넘는 경우, 경매 수수료 할인 쿠폰은 30분 단위로 4장씩 지급하게 되어 있는데, 3 시간 전의 30분의 총 경매 수수료 할인 쿠폰이 6 장인 것을 감안하면, 3 시간 이상을 할 경우 어느 정도 패널티를 주는 것과 같으며, 장시간 PC 방에서 체류하는 것을 방지할 수도 있도록 이루어질 수 있다.
- [90] 따라서, 이러한 예시와 같은 표가 TS 기반 보상부(70)의 시간(71) 블록에 저장되어, 시간 데이터에 따라 각각의 다양한 보상을 지급할 수 있도록 이루어지고, 이러한 TS 기반 보상부(70)의 출력으로 ㉞ 보상 데이터가 출력되면, 제어부(30)는 사용자에게 이를 전달하기 위해, 통신부(10)로 이러한 ㉞ 보상 지급 데이터를 출력하게 된다.
- [91]
- [92] 이러한 변수가 시간인 보상 서비스 외에도, 변수가 시간, 성과의 조합 또는 시간은 필요 조건이고 성과는 충분 조건인 조합일 수 있고, 이는 도 3b를 참조하여 설명한다.
- [93] 통신부(10)를 통해 사용자가 서버에 접속하고, 접속한 후 감독을 고르고 난 후의 화면으로 넘어간, 즉 채널에 입장한 경우, 이러한 ㉠ 접속& 채널 입장의 데이터가 통신부(10)를 통해 제어부(30)로 들어오면, 이를 제어부(30)는 저장부(50)로 출력하여 게임 시간 저장부(53)에 ㉡ 접속 로그 기록을 저장하도록 한다.
- [94] 여기서, 채널에 입장한 후의 시간부터 기록을 하는 이유는, 서버에 접속만 하고 게임은 하지 않은 채 컴퓨터를 켜놓는 것만으로도, TS 기반 포인트를 얻을 수 있다면, 이를 이용하여 사용자들이 아이템 등의 소모는 전혀 없고, TS 기반 포인트로 아이템을 살 수 있는 기회를 만들어주는 것이므로, 게임 내 경제에 인플레이션을 유발할 수도 있으므로, 이를 방지하기 위해 채널에 입장한 후부터의 시간을 측정하기 위해서이다.

- [95] 채널에 입장을 하게 되면, 게임이 화면 전체 화면 모드로 바뀌게 되고, 컴퓨터 내에서 다른 활동을 할 수가 없으므로, 게임을 하고 있다고 가정할 수 있기 때문이다.
- [96] 따라서, 채널에 입장한 후부터의 시간부터 기록을 하도록 제어부(30)에서 접속 시간 및 채널 입장 시간을 게임 시간 저장부(53)에 저장하고, 시간뿐만 아니라, 성과에 따라서도 보상을 하기 위해 게임 성과 저장부(55)에 ③ 게임 성과 데이터를 저장하며, 이는 사용자가 채널에서 퇴장할 때까지 계속된다.
- [97] 또는, 시간에 기반한 보상은 채널에서 입장한 후부터 퇴장할 때까지 이지만, 성과에 대해서는 어느 정도 시일이 걸릴 수 있으므로, 퇴장한 후에도 해당 성과를 이를 때까지 계속적으로 게임 성과를 저장할 수도 있다.
- [98] 사용자가 ④ 채널에서 퇴장하는 경우, 제어부(30)는 저장부(50)의 게임 시간 저장부(53)와 게임 성과 저장부(55)로부터 ⑤ 로그 기록을 요청함과 동시에 채널 퇴장 시간을 저장하도록 하며, 게임 시간 저장부(53)에서 채널 입장 시간과 채널 퇴장 시간을 출력하고, 게임 성과 저장부(55)에서 경기 횟수(55a), 경기 점수(55b), 연승 정보(55c) 등의 게임 성과를 제어부(30)로 ⑥ 출력하면, 제어부(30)는 TS 기반 보상부(70)로 이러한 데이터를 ⑦ 출력한다.
- [99] 이러한 게임 시간 데이터가 TS 기반 보상부(70)로 출력되면, 시간(71)에 기반한 변수뿐만 아니라, 성과(73)에 기반한 변수도 작용하기 때문에, 시간(71)에 따른 보상은 그대로 지급하도록 하되, 성과가 높을 경우 시간에 따른 보상을 더 주거나 또는 따로 다른 보상을 지급하도록 할 수도 있고, 이는 다양하게 설정할 수 있다.
- [100] 이렇게 산출된 보상 데이터를 TS 기반 보상부(70)에서 제어부(30)로 ⑧ 출력하면, 제어부(30)는 사용자에게 이를 전달하기 위해, 통신부(10)로 이러한 ⑨ 보상 지급 데이터를 출력하게 된다.
- [101]
- [102] 이러한 변수가 시간인 보상 서비스 외에도, 변수가 시간, 퀘스트의 조합 또는 시간은 필요 조건이고 퀘스트는 충분 조건인 조합일 수 있고, 이는 도 3c를 참조하여 설명한다.
- [103] 통신부(10)를 통해 사용자가 서버에 접속하고, 접속한 후 감독을 고르고 난 후의 화면으로 넘어간, 즉 채널에 입장한 경우, 이러한 ① 접속& 채널 입장의 데이터가 통신부(10)를 통해 제어부(30)로 들어오면, 이를 제어부(30)는 저장부(50)로 출력하여 게임 시간 저장부(53)에 ② 접속 로그 기록을 저장하도록 한다.
- [104] 여기서, 채널에 입장한 후의 시간부터 기록을 하는 이유는, 서버에 접속만 하고 게임은 하지 않은 채 컴퓨터를 켜놓는 것만으로도, TS 기반 포인트를 얻을 수 있다면, 이를 이용하여 사용자들이 아이템 등의 소모는 전혀 없고, TS 기반 포인트로 아이템을 살 수 있는 기회를 만들어주는 것이므로, 게임 내 경제에 인플레이션을 유발할 수도 있으므로, 이를 방지하기 위해 채널에 입장한

후부터의 시간을 측정하기 위해서이다.

- [105] 채널에 입장을 하게 되면, 게임이 화면 전체 화면 모드로 바뀌게 되고, 컴퓨터 내에서 다른 활동을 할 수가 없으므로, 게임을 하고 있다고 가정할 수 있기 때문이다.
- [106] 따라서, 채널에 입장한 후부터의 시간부터 기록을 하도록 제어부(30)에서 접속 시간 및 채널 입장 시간을 게임 시간 저장부(53)에 저장하고, 시간뿐만 아니라, 사용자에게 주어진 미션인 퀘스트에 따라서도 보상을 하기 위해 퀘스트 저장부(57)에 ㉓ 퀘스트 달성 결과를 저장하며, 이는 사용자가 채널에서 퇴장할 때까지 계속된다.
- [107] 또는, 시간에 기반한 보상은 채널에서 입장한 후부터 퇴장할 때까지이지만, 퀘스트를 달성하기까지는 어느 정도 시일이 걸릴 수 있으므로, 퇴장한 후에도 해당 성과를 이룰 때까지 계속적으로 퀘스트 달성도를 저장할 수도 있다.
- [108] 사용자가 ㉔ 채널에서 퇴장하는 경우, 제어부(30)는 저장부(50)의 게임 시간 저장부(53)와 게임 성과 저장부(55)로부터 ㉕ 로그 기록을 요청함과 동시에 채널 퇴장 시간을 저장하도록 하며, 게임 시간 저장부(53)에서 채널 입장 시간과 채널 퇴장 시간을 출력하고, 퀘스트 저장부(57)에서는 퀘스트 달성도(57b)를 제어부(30)로 ㉖ 출력하면, 제어부(30)는 TS 기반 보상부(70)로 이러한 데이터를 ㉗ 출력한다.
- [109] 이러한 게임 시간 데이터가 TS 기반 보상부(70)로 출력되면, 시간(71)에 기반한 변수뿐만 아니라, 퀘스트(75)에 기반한 변수도 작용하기 때문에, 시간(71)에 따른 보상은 그대로 지급하도록 하되, 퀘스트를 모두 달성한 경우 시간에 따른 보상을 더 주거나 또는 따로 다른 보상을 지급하도록 할 수도 있고, 이는 다양하게 설정할 수 있다.
- [110] 여기서, 퀘스트를 모두 달성한 경우에만 보상을 하는 것이 아니라, 퀘스트의 달성율에 따라 단계적 또는 선형적으로 TS 포인트를 단계적 또는 선형적으로 증가시켜 지급할 수도 있고, 이는 다양하게 변경이 가능하다.
- [111] 이렇게 산출된 보상 데이터를 TS 기반 보상부(70)에서 제어부(30)로 ㉘ 출력하면, 제어부(30)는 사용자에게 이를 전달하기 위해, 통신부(10)로 이러한 ㉙ 보상 지급 데이터를 출력하게 된다.
- [112]
- [113] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법을 도시한 흐름도이다. 도 4a에 도시된 바와 같이, 도 4a에서는 보상의 변수가 시간만으로 구성된 경우를 설명한다.
- [114] 사용자가 경기를 시작하기 위한 모드인 채널 입장시의 기록을 통신부를 통해 제어부가 입력받으면, 이를 제어부에서 저장부의 게임 시간 저장부에 로그를 기록하면서 시작된다(S10).
- [115] 여기서, 시간에 비례한 보상을 실시하기 위해, 사용자가 채널에서 퇴장할 때까지의 시간을 기록하며, 사용자가 채널에서 퇴장을 한 경우(S30),

- 제어부에서는 저장부의 채널 퇴장시의 로그 기록을 입력받고, 이를 TS 기반 보상부로 출력하여 사용자에게 시간에 기반한 보상이 이루어지도록 한다(S50).
- [116] TS 기반 보상부에서는 채널 접속 시간에 따른 보상을 지급하여, 사용자들이 PC 방에 체류하는 시간을 증대시키도록 한다(S70).
- [117]
- [118] *각 단계의 실시예와 구체적인 설명은 상술한 바와 같으므로, 중복되는 내용은 생략하기로 한다.
- [119]
- [120] 보상의 변수는 시간뿐만 아니라, 게임의 성과도 가능할 수 있고, 시간, 성과 중 적어도 하나의 조합 또는 시간은 필수 조건이며 성과는 충분 조건인 조합으로도 가능할 수 있으며, 이는 도 4b에서 설명한다.
- [121] 도 4b를 참조하면, 사용자가 경기를 시작하기 위한 모드인 채널 입장시의 기록을 통신부를 통해 제어부가 입력받으면, 이를 제어부에서 저장부의 게임 시간 저장부에 로그를 기록하면서 시작된다(S10).
- [122] 시간뿐만 아니라 게임 성과에 따른 보상도 실시하기 위해서, 게임 성과의 데이터를 채널에서 퇴장할 때까지 계속적으로 루프를 돌면서 저장하게 되고(S20a), 또는 게임 성과가 일정 기간에 걸쳐 나타나는 경우에는, 채널 퇴장한 시간을 먼저 기록하여 시간에 따른 보상을 실시하고, 성과에 따른 보상은 추후에 별도로 실시하는 것도 가능하다.
- [123] 전자의 경우, 시간에 비례한 보상을 실시하기 위해, 사용자가 채널에서 퇴장할 때까지의 시간을 기록하며, 사용자가 채널에서 퇴장을 한 경우(S30), 제어부에서는 저장부의 채널 퇴장시의 로그 기록과 게임 성과를 입력받고, 이를 TS 기반 보상부로 출력하여 사용자에게 시간 및 게임 성과에 기반한 보상이 이루어지도록 한다(S50a).
- [124] TS 기반 보상부에서는 채널 접속 시간에 따른 보상을 지급하고(S70), 게임 성과에 따른 보상도 시간에 따른 보상과 함께 또는 따로 지급하게 되며(S80), 이에 따라 사용자들이 PC 방에서 체류하는 시간을 증대시키도록 하는 것이다.
- [125] 후자의 경우, 본 흐름도에서는 도시되지 않았지만, 시간에 비례한 보상을 먼저 실시하고, 게임 성과에 따른 보상은 일정 시일 후에 지급할 수밖에 없으므로, 게임 성과에 따른 보상은 해당 성과를 이루었을 때 지급하도록 하며, 계속적으로 게임 성과 데이터를 저장하는 단계(S20a)로 복귀 및 저장하는 루프를 돌 수 있다.
- [126] 각 단계의 실시예와 구체적인 설명은 상술한 바와 같으므로, 중복되는 내용은 생략하기로 한다.
- [127]
- [128] 보상의 변수는 시간뿐만 아니라, 퀘스트도 가능할 수 있고, 시간, 퀘스트 중 적어도 하나의 조합 또는 시간은 필수 조건이며 퀘스트는 충분 조건인 조합으로도 가능할 수 있으며, 이는 도 4c에서 설명한다.
- [129] 도 4c를 참조하면, 사용자가 경기를 시작하기 위한 모드인 채널 입장시의

기록을 통신부를 통해 제어부가 입력받으면, 이를 제어부에서 저장부의 게임 시간 저장부에 로그를 기록하면서 시작된다(S10).

- [130] 시간뿐만 아니라 퀘스트에 따른 보상도 실시하기 위해서, 퀘스트 달성도의 데이터를 채널에서 퇴장할 때까지 계속적으로 루프를 돌면서 저장하게 되고(S20b), 또는 퀘스트가 일정 기간에 걸쳐 이뤄야 하는 경우에는, 채널 퇴장한 시간을 먼저 기록하여 시간에 따른 보상을 실시하고, 퀘스트에 따른 보상은 추후에 별도로 실시하는 것도 가능하다.
- [131] 전자의 경우, 시간에 비례한 보상을 실시하기 위해, 사용자가 채널에서 퇴장할 때까지의 시간을 기록하며, 사용자가 채널에서 퇴장을 한 경우(S30), 제어부에서는 저장부의 채널 퇴장시의 로그 기록과 퀘스트 달성율을 입력받고, 이를 TS 기반 보상부로 출력하여 사용자에게 시간 및 퀘스트 달성율에 기반한 보상 또는 퀘스트를 모두 달성했을 때의 보상이 이루어지도록 한다(S50b).
- [132] TS 기반 보상부에서는 채널 접속 시간에 따른 보상을 지급하고(S70), 퀘스트 달성율 또는 모두 달성했을 때의 보상도 시간에 따른 보상과 함께 또는 따로 지급하게 되며(미도시), 이에 따라 사용자들이 PC 방에서 체류하는 시간을 증대시키도록 하는 것이다.
- [133] 후자의 경우, 시간에 비례한 보상을 먼저 실시하고, 퀘스트에 따른 보상은 일정 시일 후에 지급할 수밖에 없으므로, 퀘스트에 따른 보상은 해당 퀘스트를 이루었을 때 지급하도록 하며, 계속적으로 퀘스트가 완료될 때까지 달성도를 저장할 수 있는 단계(S10)로 복귀하여 저장하는 루프를 돌 수 있다.
- [134] 여기서, 퀘스트가 완료된 경우, 즉 퀘스트를 모두 달성한 경우(S90a), 완료된 퀘스트에 따른 보상 데이터를 TS 기반 보상부의 퀘스트 블록에서 실시하여 출력하게 된다(S90b).
- [135] 각 단계의 실시예와 구체적인 설명은 상술한 바와 같으므로, 중복되는 내용은 생략하기로 한다.
- [136]
- [137] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 TS 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법의 실시예를 도시한 도이다. 도 5a에서는 퀘스트가 2 진 트리로 구성되고, 선수 관리에 대한 퀘스트가 진행된 예시를 나타내는데, 이에 한정되지 않음은 자명하다.
- [138] 본 실시예에서는 시간에 기반하여 TS 포인트를 받은 경우, 이를 모두 투자하게 하여 더 큰 TS 포인트를 얻을 수 있도록 하는 이진 트리로, 선수들의 패스 능력을 향상시키기 위해서는 일정 정도의 TS 포인트를 투자해야 하며, 룽패스 능력을 향상시키기 위해서도 일정 정도의 TS 포인트를 투자해야 한다.
- [139] 이러한 경우, TS 포인트가 부족하면, 선수들의 능력을 각각 높일 수 없게 설정되어 있으므로, 사용자는 어쩔 수 없이 TS 포인트를 얻기 위해, PC 방에 체류하게 되고, PC 방에 체류하는 시간이 길어질수록 얻는 TS 포인트도 많아지므로, 선수들의 실력을 모두 키우기 위해서는 사용자는 PC 방에서

체류하는 시간을 늘리게 된다.

- [140] 각각의 트리에서는, 한 단계를 달성하면, 그 다음 단계로 진행할 수 있도록 이루어질 수도 있고, 순차적으로 또는 역방향으로 진행하는 것도 가능하며, 이는 다양하게 설정될 수 있고, 이러한 선수 관리 아이템에 한정되지 않음은 자명하다 할 것이다.
- [141] 따라서, 각각의 선수를 관리하는데 있어 다양한 포지션의 선수들의 능력을 높여주기 위한 각각의 트리를 설정하고, TS 포인트를 쓸 곳을 주되, TS 포인트를 쓰는 데도 또 TS 포인트가 필요하도록 설정한다면, 사용자의 PC 방 잔류시간을 증대시킬 수 있는 효과까지 불러올 수 있어, 게임사 및 PC방 업주의 입장에서는 선순환의 구조로 매출을 증대시킬 수 있다.
- [142]
- [143] 도 5b에서는 퀘스트가 2 진 트리로 구성되고, 퀘스트 달성 결과가 선수들의 능력 향상이 아닌, TS 포인트를 지급하는 경우를 설명하며, 이는 TS 포인트를 쓰게 하는 도 5a와는 달리, TS 포인트를 얻도록 하는 경우를 설명하는데, 이러한 예시에 한정되지 않음은 자명하다.
- [144] 본 실시예에서는, 사용자가 게임 성과에서 우수한 성적을 거두거나 또는 아이템을 구매할 경우, TS 포인트를 지급할 수 있도록 이루어지는데, 전자의 경우, 우수한 성적만 내면 TS 포인트를 지급하므로, 사용자의 실력에 기반한 보상이 이루어지는 것이고, 후자의 경우, 아이템을 사서 게임사의 매출을 증대시켜준 경우에 TS 포인트를 지급하므로, 게임사의 매출 증대에 큰 기여를 할 수 있도록 이루어진다.
- [145] 예를 들어, 1 시간 내에 3 승을 한 경우, 신발을 교체하는 아이템과 드링크 사먹기의 아이템 구매를 선택하여 최종적으로 TS 포인트를 10,000 포인트를 받을 수도 있고, 1 시간 내에 3 승을 한 경우, 3 연승을 더 달성하고, 2 점차로 승리하여 최종적으로 TS 포인트를 50,000 포인트를 받을 수도 있으며, 이는 사용자가 선택할 수 있으며, 이러한 트리와 같은 경우, 순방향으로 한 단계를 완성하면 다음 단계로 넘어가는 방식을 선택할 수 있다.
- [146] 이러한 트리 외에도, 다양한 트리가 생성될 수 있는데, 각각의 트리에서는, 한 단계를 달성하면, 그 다음 단계로 진행할 수 있도록 이루어질 수도 있고, 순차적으로 또는 역방향으로 진행하는 것도 가능하며, 이는 다양하게 설정될 수 있고, 이러한 게임 성과 또는 아이템 구매하는 트리에 한정되지 않음은 자명하다 할 것이다.
- [147] 따라서, 사용자의 실력을 발휘하거나 또는 아이템을 구매하는 각각의 트리를 설정하고, TS 포인트를 얻을 기회를 주되, TS 포인트를 얻는데도 또 사용자가 게임을 계속적으로 진행하여 성과를 얻어내거나 또는 게임 머니가 필요하도록 설정한다면, 사용자의 PC 방 잔류시간을 증대시킬 수 있는 효과까지 불러올 수 있어, 게임사 및 PC방 업주의 입장에서는 선순환의 구조로 매출을 증대시킬 수 있다.

[148]

[149] 본 출원은 ① 게임에 접속하여 게임을 시작한 사용자에게 게임 시간이 증가할수록 단계적 또는 선형적으로 TS 포인트를 지급하고, 게임 종료시점에 사용자에게 귀속시켜 지속적으로 게임을 할 수 있도록 하여, PC 방에서 체류하는 시간을 증대시킬 수 있고, ② 게임 시간에 비례한 보상인 TS 포인트를 지급함으로써, 아이템의 구매를 촉진시키고, TS 포인트와 특정 콘텐츠를 연계시켜 게임사가 원하는 특정 콘텐츠의 소비를 유도할 수 있으며, 이에 따라 게임사의 수입을 극대화시킬 수 있으며, ③ 시간적인 요소를 기반으로 하되, 게임 성과가 일정 수준 이상이거나, 정해진 미션, 퀘스트 등을 완료했을 때, TS 포인트를 제공하거나 게임 머니의 획득 효율을 높이는 아이템 등을 제공함으로써, 다양한 보상 기준을 설정하여 게임의 흥미를 유발시키는 콘텐츠를 보장하고, 사용자의 레벨 등에 대한 요소를 고려하여 TS 포인트 획득 기준을 다양화할 수 있으며, ④ 다양한 콘텐츠를 원하는 사용자의 욕구(Needs)를 충족시킴과 동시에, 시간에 기반하여 TS 포인트를 제공하되, 다양한 미션 및 다양한 퀘스트를 설정하여 게임을 더 잘하고 싶은 욕구가 생성되도록 유도함으로써, 게임 시간의 증대와 아이템 소비의 선순환을 불러올 수 있는 구조를 형성할 수 있으며, ⑤ 다양한 미션 및 다양한 퀘스트를 설정함으로써, TS 포인트를 획득하고자 하는 사용자의 심리를 자극하고, TS 포인트와 연계된 게임 아이템을 팔 수 있음과 동시에 홍보하는 효과를 가져올 수 있어, 신규 아이템 및 기존 아이템에 대한 홍보비까지 절약할 수 있다.

[150]

[151] 상기에서는 본 출원의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허 청구의 범위에 기재된 본 출원의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 출원을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

청구범위

- [청구항 1] 사용자가 채널에 입장하면, 서버에서 이를 입력받아 채널 입장 로그로 저장하는 단계; 및
상기 사용자가 상기 채널에서 퇴장하면, 상기 서버에서 이를 입력받아 채널 퇴장 로그로 저장하여 상기 채널 퇴장 로그와 상기 채널 입장 로그 간의 시간차에 비례하는 TS 포인트(Time Spending Point)를 상기 사용자에게 지급하는 단계;
를 포함하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 TS 포인트는
상기 시간차에 단계적 또는 선형적으로 비례하는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
상기 사용자가 상기 채널에서 퇴장할 때까지, 상기 서버에서 상기 사용자의 게임 성과를 입력받아 저장하는 단계;
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서, 상기 게임 성과는
게임 내의 경기 횟수, 경기 점수, 연승 정보 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 5] 제3항에 있어서, 상기 TS 포인트는
상기 시간차 및 상기 게임 성과에 비례하여 지급되는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 6] 제5항에 있어서, 상기 TS 포인트는
상기 시간차 및 게임 성과에 단계적 또는 선형적으로 비례하여 지급되는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,
일정 게임 성과가 달성될 때까지, 상기 서버에서 상기 사용자의 게임 성과를 입력받아 저장하고, 상기 게임 성과에 비례하는 TS 포인트를 상기 사용자에게 지급하는 단계;
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 사용자에게 주어지는 미션인 퀘스트가 달성될 때까지, 상기 서버에서 상기 사용자의 퀘스트 달성도를 입력받아 저장하는

단계;

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 9]

제8항에 있어서,

상기 퀘스트가 완료되면, 상기 퀘스트 달성도에 비례하는 TS 포인트를 상기 사용자에게 지급하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 10]

제8항에 있어서, 상기 TS 포인트는

상기 시간차 및 상기 퀘스트 달성도에 비례하여 지급되는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 11]

제9항에 있어서, 상기 TS 포인트는

상기 퀘스트 달성도에 단계적 또는 선형적으로 비례하여 지급되는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 12]

클라이언트와 연결되어 상기 클라이언트의 입력을 수신하고, 상기 입력에 기반하여 출력되는 데이터를 상기 클라이언트로 송신하는 통신부;

각 구성 요소를 제어하는 제어부;

상기 클라이언트를 조작하는 사용자의 ID, 게임 시간, 게임 성과, 퀘스트 데이터 및 퀘스트 달성도 중 적어도 하나가 저장된 저장부;

상기 게임 시간, 게임 성과 및 퀘스트 달성도 중 적어도 하나 이상의 조합에 비례하는 TS 포인트(Time Spending Point)를 상기 사용자에게 지급하는 TS 기반 보상부;

를 포함하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 서버.

[청구항 13]

제12항에 있어서, 상기 TS 기반 보상부는

상기 게임 시간은 필요 조건으로, 상기 게임 성과 및 퀘스트 달성도는 충분 조건으로 하는 조합 중 적어도 하나에 비례하여 TS 포인트를 지급하는 것을 특징으로 하는 T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 서버.

[청구항 14]

T S 기반 성과 반영식 보상 서비스를 제공하는 방법을

실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,

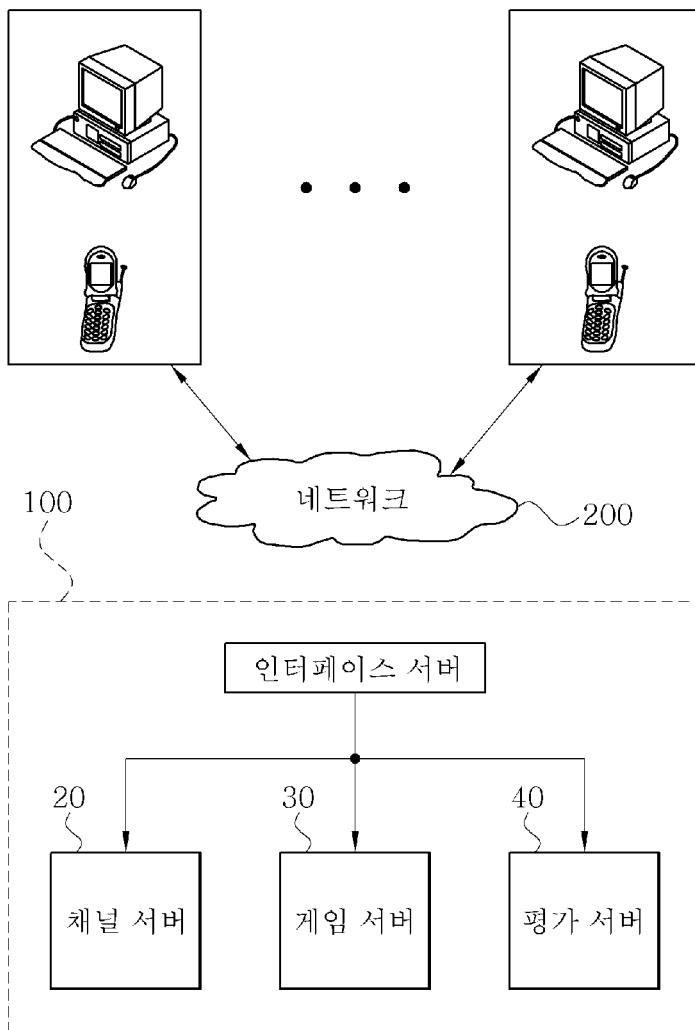
사용자가 채널에 입장하면, 서버에서 이를 입력받아 채널 입장 로그로 저장하는 기능;

상기 사용자가 상기 채널에서 퇴장하면, 상기 서버에서 이를 입력받아 채널 퇴장 로그로 저장하여 상기 채널 퇴장 로그와 상기 채널 입장 로그 간의 시간차에 비례하는 TS 포인트(Time Spending

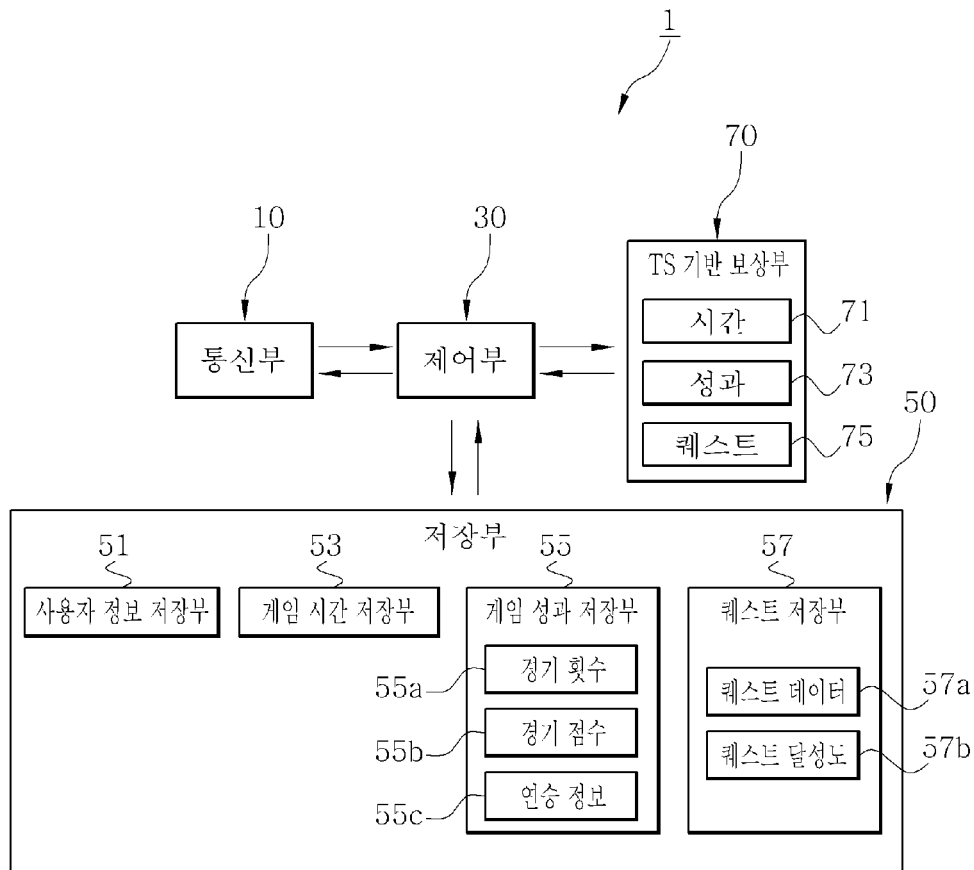
Point)를 상기 사용자에게 지급하는 기능;
을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

[Fig. 1]

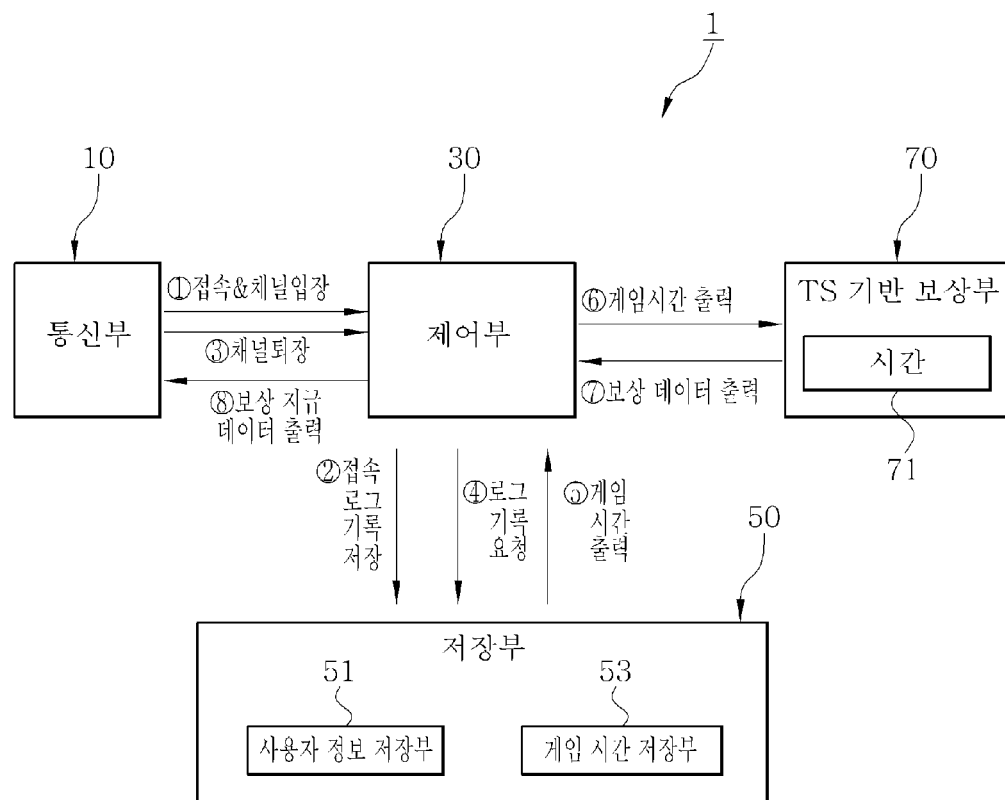
300



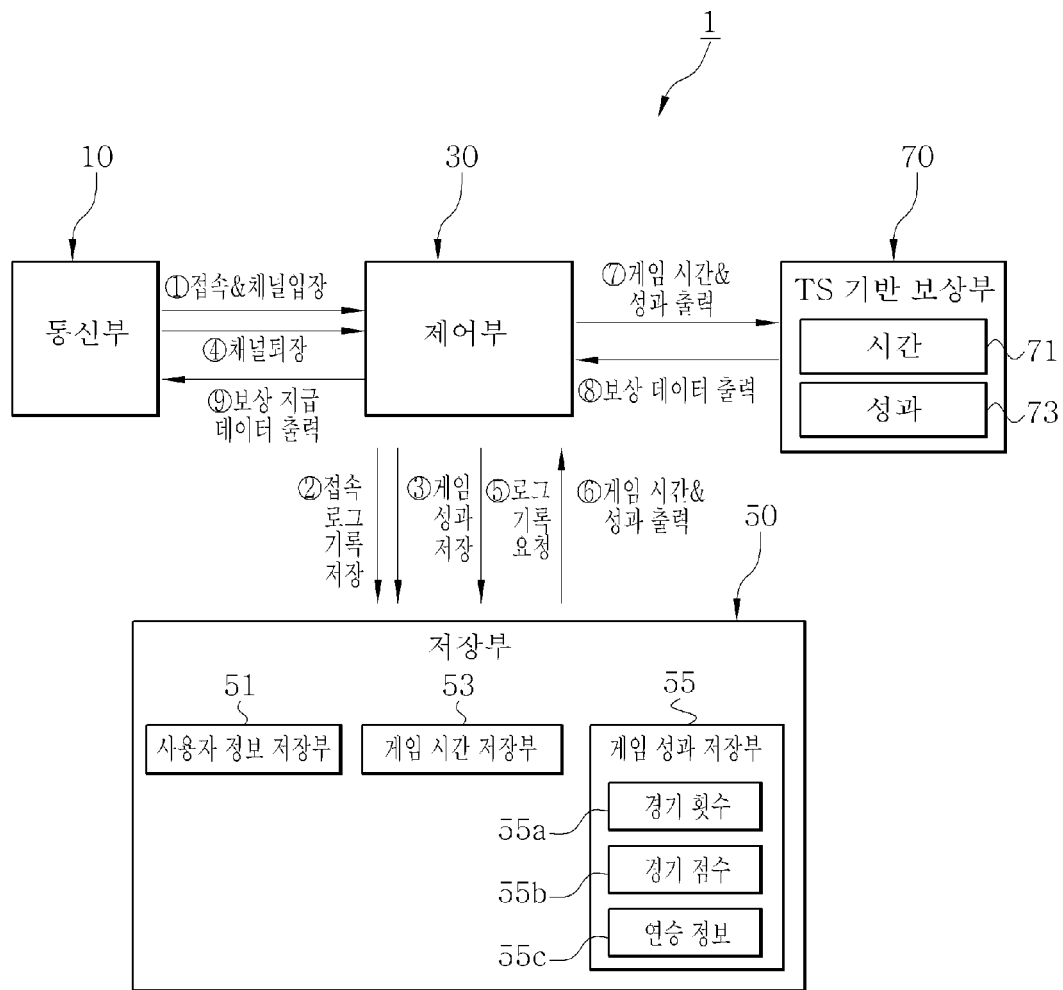
[Fig. 2]



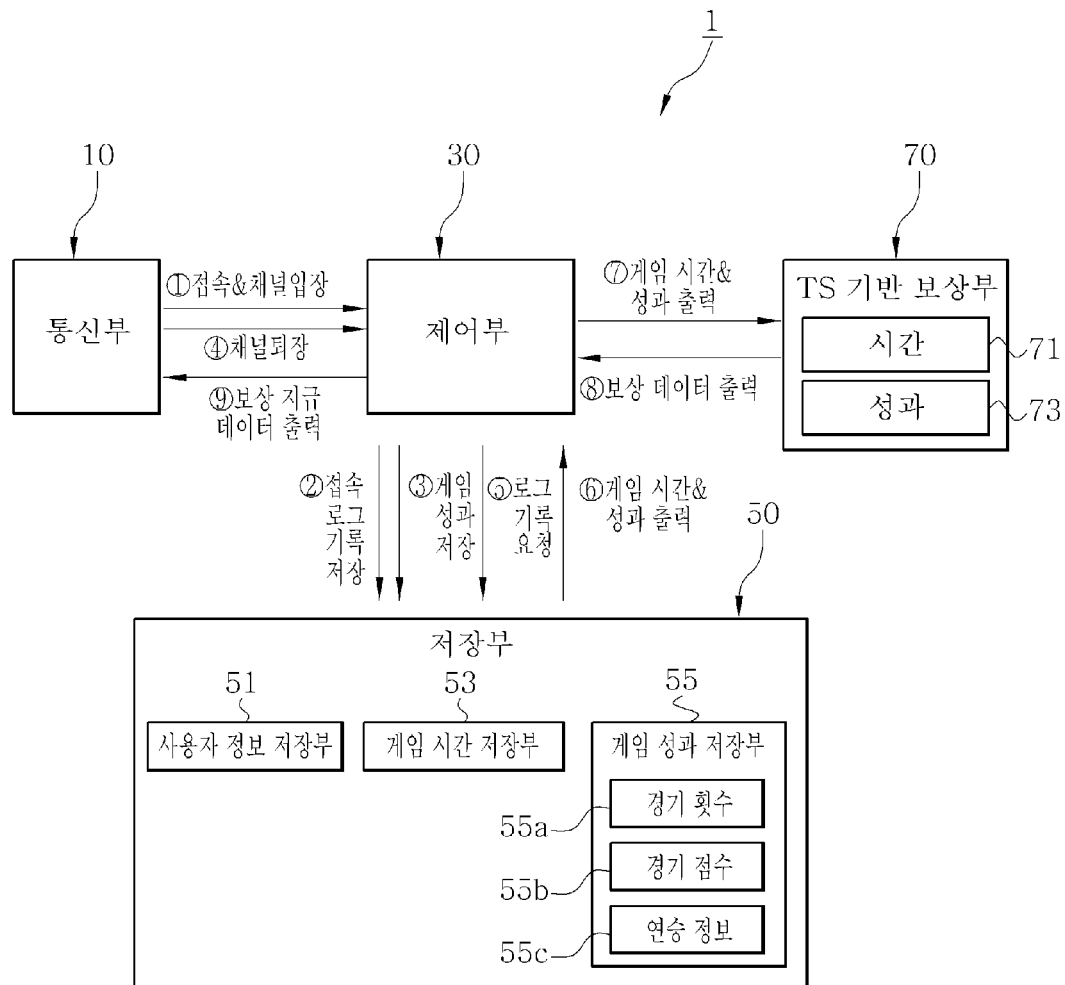
[Fig. 3a]



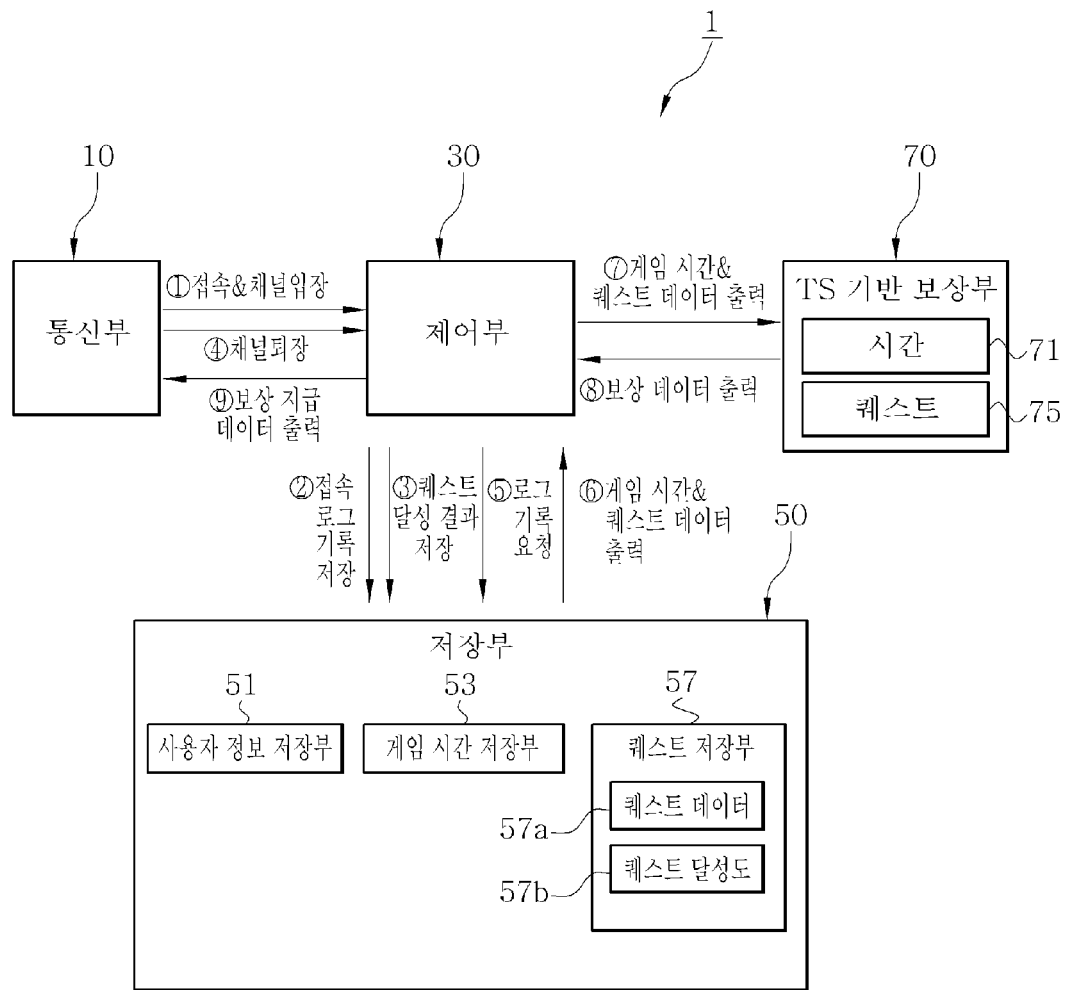
[Fig. 3b]



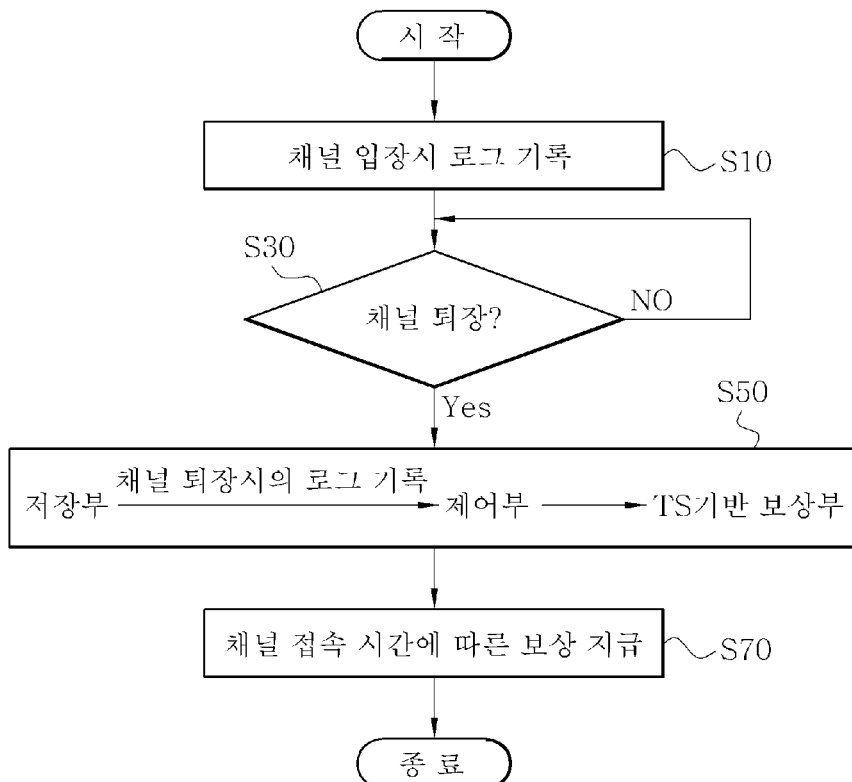
[Fig. 3c]



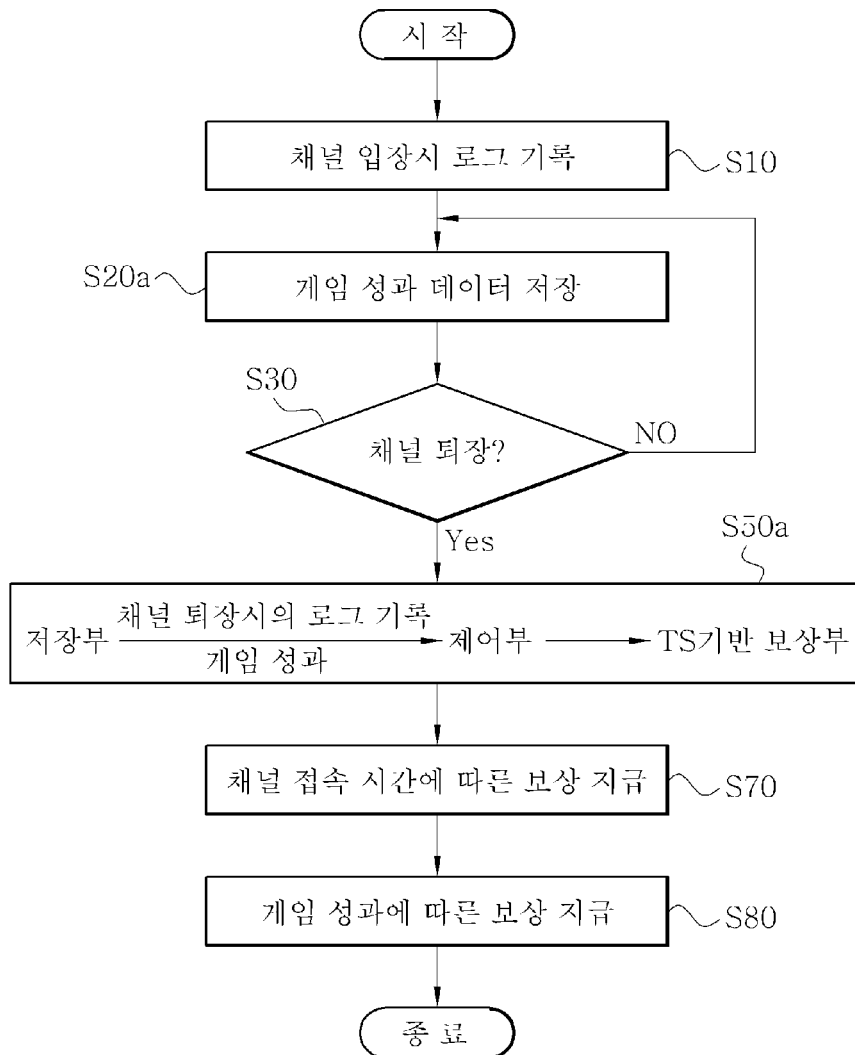
[Fig. 3d]



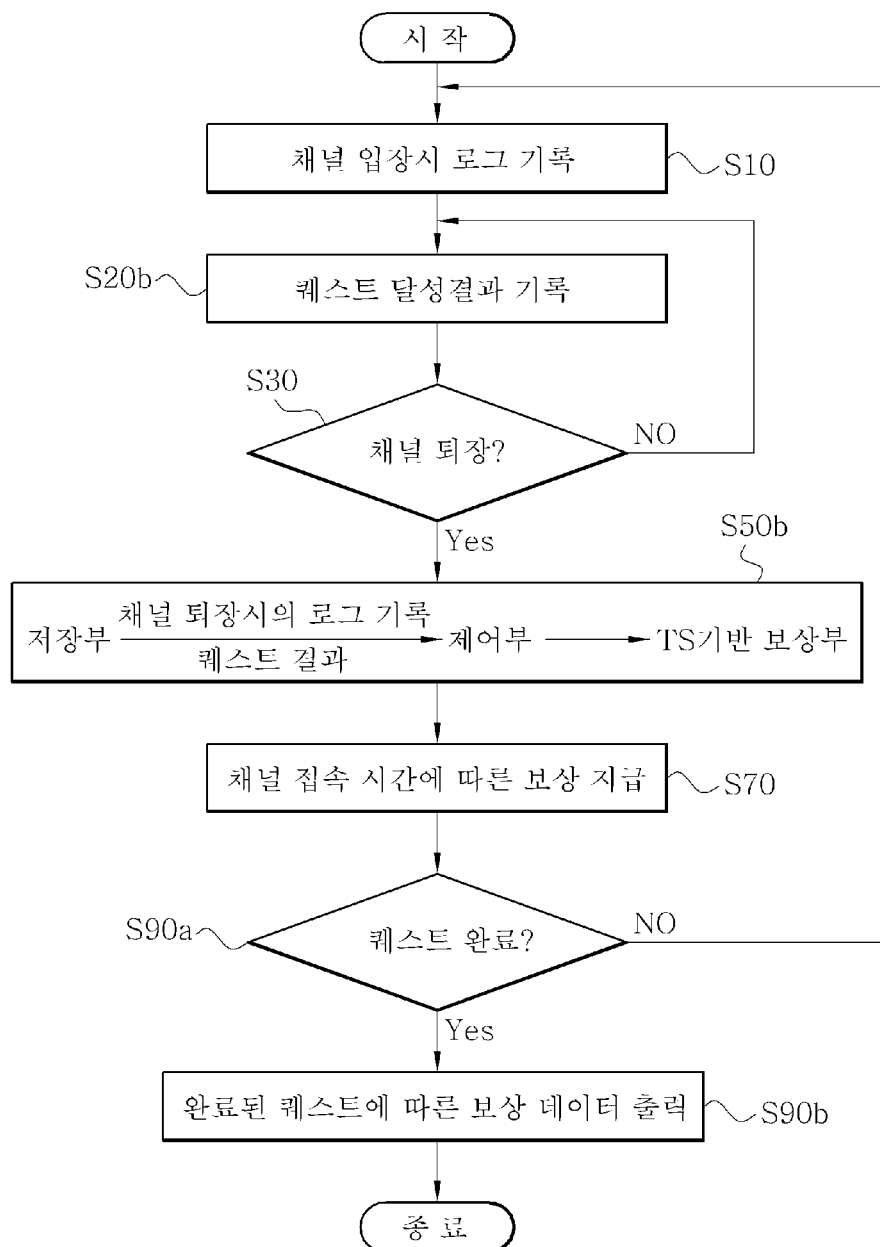
[Fig. 4a]



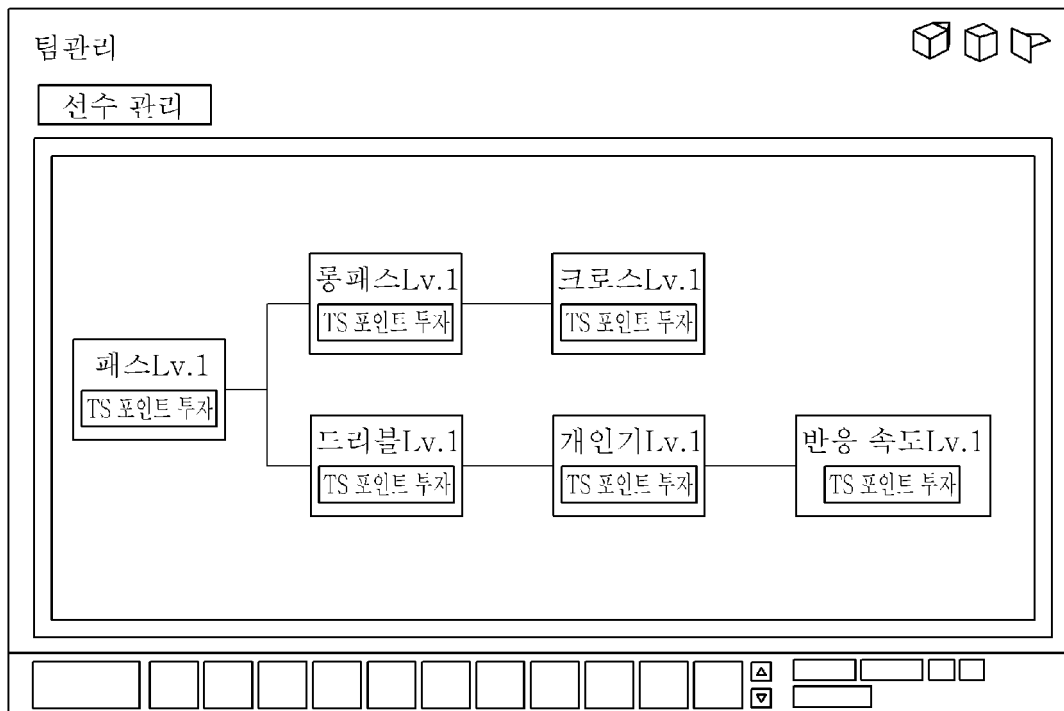
[Fig. 4b]



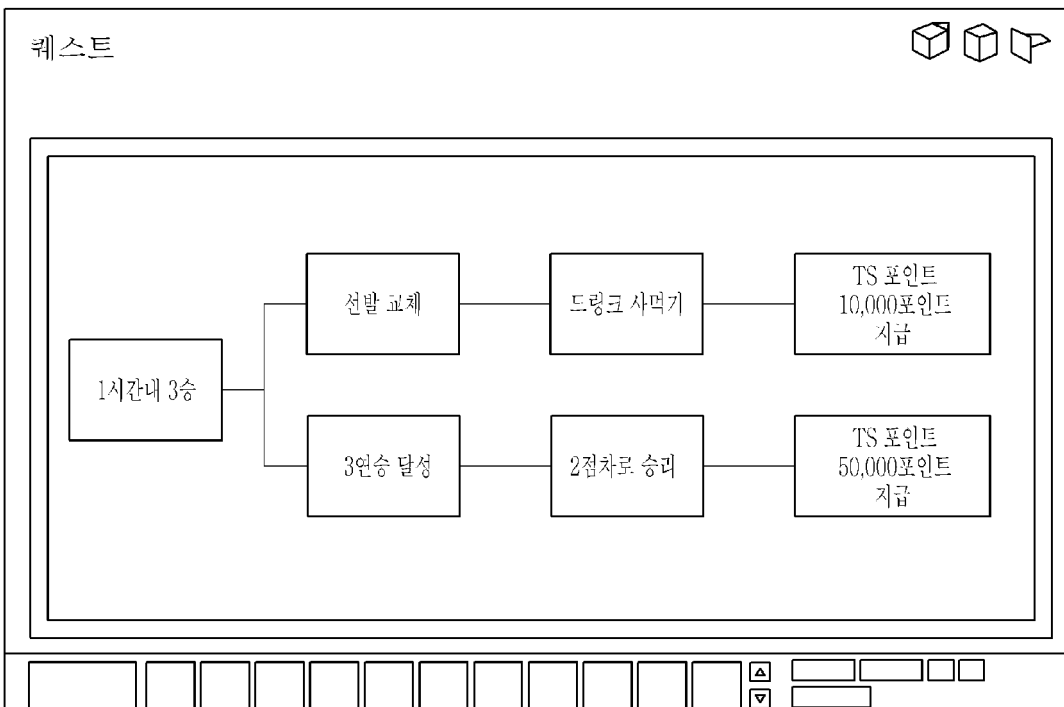
[Fig. 4c]



[Fig. 5a]



[Fig. 5b]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/006893**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 9/24; A63F 13/12; G06Q 30/06; 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, item, time

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2011-0081399 A (NCISOFT CORPORATION) 14 July 2011 See abstract, claims 1,2,3,8, figure 2	1-14
Y	KR 10-2010-0080066 A (NHN CORPORATION) 08 July 2010 See abstract, claims 1,9,10, figure 1	1-14
A	US 6270416 B1 (NOBUAKI KOMOTO) 07 August 2001 See abstract, claims 1,5, figure 1	1-14
A	JP 2008-264339 A (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC) 06 November 2008 See abstract, claims 1,12,15, figure 3	1-14



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

26 FEBRUARY 2013 (26.02.2013)

Date of mailing of the international search report

27 FEBRUARY 2013 (27.02.2013)

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/KR2012/006893

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2011-0081399 A	14.07.2011	NONE	
KR 10-2010-0080066 A	08.07.2010	JP 04-955751 B2 JP 2010-157223 A US 2010-0167814 A1	23.03.2012 15.07.2010 01.07.2010
US 6270416 B1	07.08.2001	NONE	
JP 2008-264339 A	06.11.2008	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 9/24; A63F 13/12; G06Q 30/06; 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: 게임, 아이템, 시간		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2011-0081399 A (주식회사 엔씨소프트) 2011.07.14 요약, 청구항 1,2,3,8, 도면2 참조	1-14
Y	KR 10-2010-0080066 A (엔에이치엔(주)) 2010.07.08 요약, 청구항1,9,10, 도면1 참조	1-14
A	US 6270416 B1 (NOBUAKI KOMOTO) 2001.08.07 요약, 청구항1,5, 도면1 참조	1-14
A	JP 2008-264339 A (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC) 2008.11.06 요약, 청구항1,12,15, 도면3 참조	1-14
☐ 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 02월 26일 (26.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 02월 27일 (27.02.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 백양규 전화번호 82-42-481-5960

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2011-0081399 A

2011.07.14

없음

KR 10-2010-0080066 A

2010.07.08

JP 04-955751 B2

2012.03.23

JP 2010-157223 A

2010.07.15

US 2010-0167814 A1

2010.07.01

US 6270416 B1

2001.08.07

없음

JP 2008-264339 A

2008.11.06

없음