(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013 년 7 월 4 일 (04.07.2013)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/100370 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/009923

(22) 국제출원일: 2012 년 11 월 22 일 (22.11.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0146324 2011 년 12 월 29 일 (29.12.2011) 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 12 번지 대치아파트 210 동 606 호, Seoul (KR). **김동원 (KIM, Dong Won)**; 312-832 충청남도 금산군 군북면 천을리 641, Chungcheongnam-do (KR).

(74) 대리인: **엄명용 (EOM, Myung Yong)**; 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4 층, Seoul (KR).

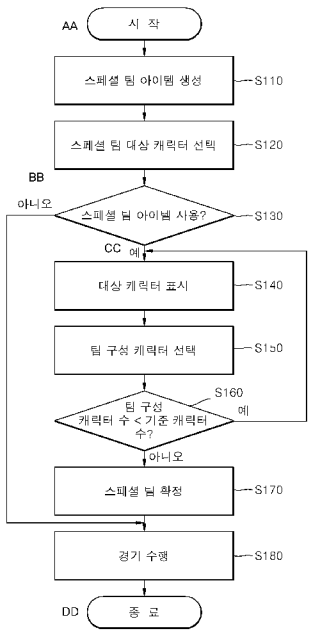
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

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

[다음 쪽 계속]

(54) **Title**: METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING TEAM IN ONLINE GAME

(54) **발명의 명칭** : 온라인 게임의 팀 제공 방법 및 장치



AA ... Start
BB ... No
CC ... Yes
DD ... Finish
S110 ... Generate special team item
S120 ... Select target characters of special team
S130 ... Is special team item used?
S140 ... Display target characters
S150 ... Select team member characters
S160 ... Number of team member characters < predetermined number of characters?
S170 ... Confirm special team
S180 ... Perform match

(57) **Abstract**: Provided is a technique related to an online game operating a team provided with a plurality of characters, which increases interest in a game by collecting and providing information on high-stat characters from characters provided by the game, for a beginner user who is not skilled in the game in which a team is formed and operated, wherein the beginner user can form the team by selecting characters from the characters that are provided, thereby granting flexibility of forming the team to the beginner user as well as allowing the beginner user to operate a special team having high overall stats. A method for providing the team in the online game, according to one embodiment of the present invention, comprises the steps of: a team provision device generating a special team item purchasable by a user of a level lower than a predetermined standard level; selecting a plurality of target characters from a plurality of characters provided by the game, according to a predetermined target character selection criteria, which can be included in the special team to be generated by the usage of the special team item; displaying the plurality of target characters on a user terminal when a special item usage signal is received from the user terminal; including the target characters selected by the user from the plurality of target characters in the special team member characters; and confirming the special team when the number of selected target characters reaches a predetermined number of characters required for forming the team.

(57) **요약서**:

[다음 쪽 계속]

WO 2013/100370 A1

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))

복수개의 캐릭터를 구비하는 팀을 운용하는 온라인 게임에 있어서, 팀을 구성하여 운용하는 방식의 게임에 숙련되지 않은 초보 사용자들을 위해 게임에서 제공되는 캐릭터들 중 높은 능력치를 갖는 캐릭터들을 별도로 수집하여 제공하고, 초보 사용자는 제공된 캐릭터들 중에서 스스로 선택한 캐릭터들로 팀을 구성할 수 있도록 하여, 초보 사용자에게 팀 구성의 자유도를 부여함과 동시에 전체적인 능력치가 높은 스페셜 팀을 초보 사용자가 운용할 수 있도록 하여 게임에 대한 흥미를 높이는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 방법은, 팀 제공 장치가, 기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하는 단계, 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 중 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계, 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 복수개의 대상 캐릭터를 사용자 단말에 표시하는 단계, 복수개의 대상 캐릭터 중 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 스페셜 팀의 구성 캐릭터로 포함하는 단계 및 선택된 대상 캐릭터의 수가 기설정된 팀 구성 캐릭터 수에 도달하면, 스페셜 팀으로 확정하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 팀 제공 방법 및 장치

기술분야

[1] 본 발명은, 팀 구성 및 운용이 취약한 초보 사용자들이 사용할 수 있는 팀 구성 쿠폰을 제공하여 초기 사용자들이 용이하게 게임에 안착할 수 있도록 할 뿐만 아니라, 아이템 구매에 쉽게 적응할 수 있도록 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 캐릭터 이용 비용을 지불하여 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 구비할 수 있는 팀을 보유하고, 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 각각을 개별적으로 영입, 고용 또는 계약하여 팀을 운영하는 방식의 게임도 있다.

[4] 그러나 팀을 구성하여 운용하는 방식의 게임은 이러한 방식의 게임에 익숙하지 않고, 각 캐릭터에 대한 정보가 부족한 초보 사용자가 게임에 안착하기 어렵게 만드는 요인이 된다. 이러한 초보 사용자를 위하여 팀을 운용하는 방식의 대부분 게임은 적어도 하나의 기본 팀을 구성하여, 사용자들에게 제공하고 있다.
일반적으로 기본 팀을 구성하는 캐릭터들은 능력치가 초기 능력치로 설정되어 있으며, 각각 캐릭터에 따라 초기 능력치의 차이가 있다. 기본 팀은 캐릭터들의 기본 능력치가 높은 캐릭터와 기본 능력치가 낮은 캐릭터를 함께 구비하는 것이 일반적이나, 팀 전체의 능력치는 숙련된 사용자들의 팀에 비해 상대적으로 크게 낮다. 따라서 초보 사용자들이 게임에 대한 흥미를 잃게 되는 경우가 발생할 수도 있다. 또한 팀 구성 캐릭터를 자유롭게 선택하여 운용할 수 없으므로, 사용자들의 게임 자유도를 저해하는 요인이 될 수 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[5] 이에 본 발명은, 초보 사용자들에게 게임 상 캐릭터들 중 높은 능력치를 갖는 캐릭터들을 별도로 제공하고, 초보 사용자는 제공된 캐릭터들 중에서 스스로

선택한 캐릭터들로 팀을 구성할 수 있도록 하여, 초보 사용자의 팀 구성의 자유도를 부여함과 동시에 전체적인 능력치가 높은 팀을 초보 사용자가 운용할 수 있도록 하여 게임에 대한 흥미를 높이는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

[6] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 방법은, 팀 제공 장치가, 기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하는 단계; 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계; 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 상기 복수개의 대상 캐릭터 중 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 스페셜 팀의 구성 캐릭터로 포함하는 단계; 및 상기 선택된 대상 캐릭터의 수가 기설정된 팀 구성 캐릭터 수에 도달하면, 스페셜 팀으로 확정하는 단계; 를 포함한다.

[7] 상기 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는, 상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계; 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 대한 캐릭터 정보를 획득하는 단계; 상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하는 단계; 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택하는 단계; 및 상기 선택된 대상 캐릭터를 저장하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[8] 상기 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는, 상기 선택된 캐릭터의 능력치를 상기 선택된 캐릭터에 설정된 기본 능력치보다 기설정된 값만큼 높이는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[9] 상기 대상 캐릭터 선택 기준은, 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 다르게 설정될 수 있는 기본 능력치의 기설정된 하한값인 것이 바람직하다.

[10] 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는, 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 상기 사용자에 대한 정보인 사용자 정보로부터 상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮은지 판별하는 단계; 상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮으면, 상기 스페셜 팀 아이템을 상기 사용자에게 판매하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 스페셜 팀 아이템 사용 요청 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[11] 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는, 상기 사용자 정보를 획득하여 분석하는 단계; 상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮으면, 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 표시할 적어도 하나의

위치를 설정하는 단계; 및 상기 설정된 적어도 하나의 위치에 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[12] 상기 설정된 적어도 하나의 위치는, 팀 구성 캐릭터를 교체하기 위한 화면, 상기 사용자의 레벨 업 표시 화면 및 상기 스페셜 팀 아이템을 판매하는 아이템 샵 각각의 일부 영역인 것이 바람직하다.

[13] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 방법은, 팀 제공 장치가, 기설정된 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하는 단계; 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 적어도 하나의 대상 캐릭터를 선택하는 단계; 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 사용자가 보유한 현재 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터와 상기 적어도 하나의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 상기 현재 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 중 교체하고자 하는 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 선택된 캐릭터를 상기 적어도 하나의 대상 캐릭터 중 사용자가 선택한 대상 캐릭터와 교체하는 단계; 및 상기 대상 캐릭터와 캐릭터가 교체된 팀을 스페셜 팀으로 확정하는 단계; 를 포함한다.

[14] 상기 적어도 하나의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는, 상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계; 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 대한 캐릭터 정보를 획득하는 단계; 상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하는 단계; 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택하는 단계; 및 상기 선택된 대상 캐릭터를 저장하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[15] 사용자가 선택한 대상 캐릭터와 교체하는 단계는, 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류를 분석하는 단계; 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류를 분석하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 상기 팀을 구성하는데 반드시 필요한 캐릭터 종류가 아니면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 상기 팀을 구성하는데 반드시 필요한 캐릭터 종류이면, 상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수에 따라 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[16] 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계는 상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수가 복수개이면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수가 1 개이면, 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 동일한지 판별하는 단계; 상기 선택된

캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 동일하면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 및 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 서로 다르면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터가 교체 불가임을 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[17] 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 장치는, 기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 포함한 복수개의 아이템에 대한 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 사용자 단말로부터 상기 스페셜 팀 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 사용자 정보에 대응하는 사이버 머니로부터 상기 스페셜 팀 아이템에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 상기 사용자가 상기 스페셜 팀 아이템을 보유하도록 설정하는 사이버 머니 관리부; 상기 사용자가 보유한 팀을 포함한 복수개의 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부; 및 복수개의 캐릭터 정보를 저장하고, 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하여 저장하며, 상기 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하고, 상기 복수개의 대상 캐릭터 중 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 팀 정보 저장부에 저장된 상기 사용자가 보유한 팀에 구비되는 캐릭터로 설정하는 캐릭터 정보 저장부; 를 포함한다.

[18] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하고, 상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하여, 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택하는 것이 바람직하다.

[19] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 대상 캐릭터의 능력치를 상기 선택된 캐릭터에 설정된 기본 능력치보다 기설정된 값만큼 높여서 저장하는 것이 바람직하다.

[20] 팀 정보 저장부는, 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 사용자가 보유한 팀에 구비되는 이전 캐릭터와 교체하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[21] 본 발명에 의하면, 팀을 구성하여 운용하는 방식의 게임에 숙련되지 않은 초보 사용자들을 위해 게임에서 제공되는 캐릭터들 중 높은 능력치를 갖는 캐릭터들을 별도로 수집하여 제공하고, 초보 사용자는 제공된 캐릭터들 중에서 스스로 선택한 캐릭터들로 팀을 구성할 수 있도록 하여, 초보 사용자에게 팀 구성의 자유도를 부여함과 동시에 전체적인 능력치가 높은 스페셜 팀을 초보 사용자가 운용할 수 있도록 하여 게임에 대한 흥미를 높이는 효과가 있다. 또한 아이템을 사용하여 스페셜 팀을 구성할 수 있도록 하고, 스페셜 팀을 구성하는 아이템의 보유 및 사용에 대한 레벨 제한을 두어 게임의 균형을 유지할 수

있도록 한다.

도면의 간단한 설명

[22] 도1 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[23] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀 아이템을 생성하는 흐름을 나타낸다.

[24] 도3 은 본 발명의 다른 예에 따른 스페셜 팀 아이템을 생성하는 흐름을 나타낸다.

[25] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀의 대상 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[26] 도5 는 온라인 게임 상에서 표시되는 캐릭터 정보 화면의 일 예로서, 대상 캐릭터의 정보화면을 나타낸다.

[27] 도6 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀 아이템 사용 여부를 판별하는 흐름을 나타낸다.

[28] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀 아이템 정보를 표시하는 흐름을 나타낸다.

[29] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[30] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 캐릭터 교체 화면을 나타낸다.

[31] 도10 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀의 구성을 나타내는 화면이다.

[32] 도11 은 본 발명의 일 예에 따른 교체 불가능 알림 화면을 나타낸다.

[33] 도12 는 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀을 확정하는 흐름을 나타낸다.

[34] 도13 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[35] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 방법은, 팀 제공 장치가, 기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하는 단계; 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계; 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 상기 복수개의 대상 캐릭터 중 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 스페셜 팀의 구성 캐릭터로 포함하는 단계; 및 상기 선택된 대상 캐릭터의 수가 기설정된 팀 구성 캐릭터 수에 도달하면, 스페셜 팀으로 확정하는 단계; 를 포함한다.

[36] 상기 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는, 상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계; 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 대한 캐릭터 정보를 획득하는 단계; 상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하는 단계; 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상

캐릭터로 선택하는 단계; 및 상기 선택된 대상 캐릭터를 저장하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[37] 상기 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는, 상기 선택된 캐릭터의 능력치를 상기 선택된 캐릭터에 설정된 기본 능력치보다 기설정된 값만큼 높이는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[38] 상기 대상 캐릭터 선택 기준은, 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 다르게 설정될 수 있는 기본 능력치의 기설정된 하한값인 것이 바람직하다.

[39] 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는, 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 상기 사용자에 대한 정보인 사용자 정보로부터 상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮은지 판별하는 단계; 상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮으면, 상기 스페셜 팀 아이템을 상기 사용자에게 판매하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 스페셜 팀 아이템 사용 요청 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[40] 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는, 상기 사용자 정보를 획득하여 분석하는 단계; 상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮으면, 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 표시할 적어도 하나의 위치를 설정하는 단계; 및 상기 설정된 적어도 하나의 위치에 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[41] 상기 설정된 적어도 하나의 위치는, 팀 구성 캐릭터를 교체하기 위한 화면, 상기 사용자의 레벨 업 표시 화면 및 상기 스페셜 팀 아이템을 판매하는 아이템 샵 각각의 일부 영역인 것이 바람직하다.

[42] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 방법은, 팀 제공 장치가, 기설정된 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하는 단계; 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 적어도 하나의 대상 캐릭터를 선택하는 단계; 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 사용자가 보유한 현재 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터와 상기 적어도 하나의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 상기 현재 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 중 교체하고자 하는 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 선택된 캐릭터를 상기 적어도 하나의 대상 캐릭터 중 사용자가 선택한 대상 캐릭터와 교체하는 단계; 및 상기 대상 캐릭터와 캐릭터가 교체된 팀을 스페셜 팀으로 확정하는 단계; 를 포함한다.

[43] 상기 적어도 하나의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는, 상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계; 상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 대한

캐릭터 정보를 획득하는 단계; 상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하는 단계; 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택하는 단계; 및 상기 선택된 대상 캐릭터를 저장하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[44] 사용자가 선택한 대상 캐릭터와 교체하는 단계는, 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류를 분석하는 단계; 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류를 분석하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 상기 팀을 구성하는데 반드시 필요한 캐릭터 종류가 아니면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 상기 팀을 구성하는데 반드시 필요한 캐릭터 종류이면, 상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수에 따라 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[45] 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계는 상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수가 복수개이면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수가 1 개이면, 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 동일한지 판별하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 동일하면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 및 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 서로 다르면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터가 교체 불가임을 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[46] 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 장치는, 기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 포함한 복수개의 아이템에 대한 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 사용자 단말로부터 상기 스페셜 팀 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 사용자 정보에 대응하는 사이버 머니로부터 상기 스페셜 팀 아이템에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 상기 사용자가 상기 스페셜 팀 아이템을 보유하도록 설정하는 사이버 머니 관리부; 상기 사용자가 보유한 팀을 포함한 복수개의 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부; 및 복수개의 캐릭터 정보를 저장하고, 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하여 저장하며, 상기 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하고, 상기 복수개의 대상 캐릭터 중 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 팀 정보 저장부에 저장된 상기 사용자가

보유한 팀에 구비되는 캐릭터로 설정하는 캐릭터 정보 저장부; 를 포함한다.

[47] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하고, 상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하여, 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택하는 것이 바람직하다.

[48] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 대상 캐릭터의 능력치를 상기 선택된 캐릭터에 설정된 기본 능력치보다 기설정된 값만큼 높여서 저장하는 것이 바람직하다.

[49] 팀 정보 저장부는, 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 사용자가 보유한 팀에 구비되는 이전 캐릭터와 교체하는 것이 바람직하다.

발명의 실시를 위한 형태

[50] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.

[51] 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.

[52] 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.

[53] 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.

[54] 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.

[55] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 컨텐츠를 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.

[56] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는

서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[57] 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 높아지게 된다. 즉 본 발명에서 캐릭터의 레벨과 캐릭터의 능력치는 비례하는 관계를 가진다.

[58] 본 발명에서, 능력치는 각 캐릭터에게 부과할 수 있거나 부과된 스킬(skill) 능력치의 합을 나타낸다. 즉 능력치는 캐릭터가 현재 보유하고 있는 스킬 능력치의 합에 스킬 능력치로 변환할 수 있는 경험 능력치의 합을 나타낸다. 각각의 캐릭터는 게임 수행의 결과로서 경험치를 얻게 되고, 이러한 경험치는 게임에서 경험 능력치로서 부여된다. 그리고 사용자는 부여 받은 경험 능력치를 캐릭터에서 설정 가능한 다양한 종류의 스킬 능력치로 변환하여 캐릭터의 능력이 사용자가 원하는 특성을 갖도록 성장하도록 할 수 있다. 예를 들어 캐릭터는 게임 수행의 결과로 레벨 업 되고, 레벨 업 할 때마다 각 캐릭터는 추가적인 경험 능력치를 획득하게 된다. 그리고 사용자는 획득한 경험 능력치를 강화하고 싶은 스킬 능력치로 변환할 수 있다.

[59] 여기서 캐릭터의 스킬은 각 게임의 특성에 따라 다양하게 설정될 수 있으며, 일예로 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, 수비 및 골키핑 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 제공 될 수 있으며, 온라인 축구 경기에서 공동은 지구력, 체력, 침착성 등의 세부 스킬이 제공될 수 있다. 사용자는 경험 능력치를 서로 다른 비율로 각각의 스킬로 변환함으로써, 사용자들에게 동일한 특성으로 제공되는 동일한 캐릭터들이 각 사용자의 능력치의 스킬 능력치로의 변환 형태에 따라 각각 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장 시킬 수 있다. 즉 동일한 캐릭터를 제공 받아 게임을 수행하더라도, 능력치를 여러 종류의 스킬 능력치로 변환하여 사용함에 따라 각 캐릭터의 특성을 차별화할 수 있도록 하여. 서로 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장할 수 있다.

[60] 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.

[61] 본 발명에서 캐릭터 또는 팀의 고용 및 계약 등에 대한 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 포인트로 변환할 수도 있다. 또한 게임에 따라서는 실물 화폐를 지불하고 사이버 머니 또는 게임 포인트를 획득할 수도 있다. 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 변환되거나, 일 방향으로 변환될 수 있다. 사이버 머니와 게임 포인트 사이의 변환 비율 또한 게임에 따라서 다양하게 설정될 수 있다.

[62] 도1 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[63] 도1 의 온라인 게임의 팀 제공 방법은 먼저 팀 제공 장치가 아이템을 생성한다(S110). 사용자가 스페셜 팀을 구성할 수 있도록 하기 위한 방법은 여러 가지로 제공될 수 있으나 본 발명에서는 아이템을 이용하는 것으로 가정한다. 본 발명에서는 이러한 사용자가 스페셜 팀을 구성할 수 있도록 하는 아이템을 스페셜 팀 아이템이라 한다.

[64] 본 발명에서 스페셜 팀의 구성을 아이템의 형태로 제공하는 것은 아이템 보유 및 사용에 여러 가지 제한 사항을 적용하기 용이하기 때문이다. 스페셜 팀은 스페셜 팀을 활용하는 사용자가 다른 사용자에 비해 높은 능력치를 갖는 캐릭터를 자유롭게 구성할 수 있기 때문에, 다른 사용자들과 게임에서 매우 큰 차별성이 생겨나게 된다. 그리고 이러한 사용자들 간의 차별성은 스페셜 팀을 활용하지 못하는 사용자에게 상대적인 불이익을 줄 수 있으며, 전체적인 게임의 형평성을 저해하는 요소가 될 수 있다. 그러므로 스페셜 팀을 활용할 수 있는 사용자에 대한 엄격한 제한 조건이 적용되는 것이 바람직하다. 이러한 제한 조건의 일 예로는 사용자 레벨을 들 수 있다. 상기한 바와 같이 스페셜 팀은 전체적인 게임의 형평성을 저해하는 요소가 될 수 있으므로, 스페셜 팀을 활용할 수 있는 사용자는 신중하게 선택되어야 하며, 스페셜 팀을 운용하더라도 게임 전반의 형평성을 유지하도록 하기 위해서는 초보 사용자에게 스페셜 팀을 활용할 수 있는 것이 바람직하다. 이에 스페셜 팀을 활용하는 가장 기본적인 제한 조건으로 사용자의 레벨이 기설정된 기준 레벨 이하인 것이 설정되는 것이 바람직하다.

[65] 그리고 이러한 제한 조건을 게임 상에서 용이하게 적용하기 위해서는 스페셜 팀의 활용할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하고, 생성된 스페셜 팀 아이템에 제한 조건을 설정하는 것이 용이하다. 이에 본 발명에서는 스페셜 팀의 활용을 스페셜 팀 아이템의 사용을 통해 수행할 수 있도록 설정한다.

[66] 또한 스페셜 팀 아이템을 사용하여 스페셜 팀을 활용할 수 있도록 설정하는 경우에, 사용자들이 스스로 아이템 구매 및 활용 방법을 배울 수 있도록 하는데 도움이 된다.

[67] 그러나 경우에 따라서는 스페셜 팀을 활용할 수 있는 다른 방법을 제공하는 것도 가능하다.

[68] 스페셜 아이템의 제한 조건 및 아이템 구매 및 활용의 상세한 내용에 대해서는 후술하도록 한다.

[69] 스페셜 팀 아이템이 생성되면, 게임에서 제공되는 복수개의 캐릭터들 중 스페셜 팀으로 활용될 수 있는 적어도 하나의 대상 캐릭터를 선택한다(S120). 스페셜 팀은 게임에서 초기에 사용자에게 제공되는 기본 팀과 달리 팀 구성을 사용자가 선택할 수 있다. 그러나 스페셜 팀의 활용에 대한 조건으로 사용자의 레벨이 설정되는 경우, 스페셜 팀을 활용하는 대부분의 사용자는 초보 사용자인 것으로 판단할 수 있고, 초보 사용자들은 게임에서 제공되는 캐릭터들의 특성을 정확히 분석하지 못하는 경우가 많다. 따라서 게임 상에서 제공 가능한 모든 캐릭터를 스페셜 팀의 구성 캐릭터로 제공하는 것보다, 팀 제공 장치가 모든 캐릭터들 중에서 스페셜 팀에서 활용 가능한 일부 캐릭터를 미리 대상 캐릭터로 선택하고, 사용자는 대상 캐릭터 중에서 자신의 스페셜 팀의 구성원으로 포함될 캐릭터를 선택할 수 있도록 한다. 이렇게 대상 캐릭터를 미리 선택하고, 이후 사용자가 대상 캐릭터 중에서 스페셜 팀의 캐릭터를 선택하도록 하면, 사용자의 캐릭터 선택의 자유도를 보장할 수 있을 뿐만 아니라 스페셜 팀의 캐릭터를 선택하기에도 편리하므로, 초보 사용자도 용이하게 스페셜 팀을 구성할 수 있게 된다.

[70] 스페셜 팀을 구성할 수 있는 대상 캐릭터가 선택되면, 이후 스페셜 팀 아이템 사용 여부를 판별한다(S130). 스페셜 팀의 활용이 스페셜 팀 아이템이라는 아이템의 형태로 제공되면, 스페셜 팀 아이템의 사용 시기는 사용자에 의해 선택될 수 있다. 따라서 팀 제공 장치는 사용자의 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호가 인가되는지를 판별하여 스페셜 팀 아이템의 사용 여부를 판별한다. 여기서 사용자는 스페셜 팀 아이템을 보유하고 있는 것으로 가정하여 설명한다. 만일 사용자가 스페셜 팀 아이템을 보유하고 있지 않거나, 스페셜 팀 아이템을 사용하지 않는 것으로 판별되면, 사용자는 기존에 보유한 팀을 이용하여 경기를 수행하는 것으로 판별한다(S180).

[71] 그러나 사용자가 스페셜 팀 아이템을 사용하는 것으로 판별되면, 미리 선택된 적어도 하나의 대상 캐릭터를 사용자 단말에 표시한다(S140).

[72] 이에 사용자는 사용자 단말에 표시된 적어도 하나의 대상 캐릭터 중 필요로 하는 캐릭터를 팀 구성 캐릭터로 선택할 수 있다(S150). 팀 구성 캐릭터를 선택하면, 팀 구성 캐릭터의 수가 기준 캐릭터 수보다 적은지 여부를 판별한다(S160).

[73] 일반적으로 팀을 운용하여 경기를 수행하는 게임에서, 팀을 구성하는 캐릭터의 수는 미리 결정된다. 따라서 스페셜 팀을 구성하도록 선택된 캐릭터들이 기설정된 기준 캐릭터 수보다 적으면, 다시 적어도 하나의 대상 캐릭터를 표시하여 사용자가 선택할 수 있도록 한다(S140). 그러나 팀 구성 캐릭터의 수가

기준 캐릭터 수와 같거나 많으면, 팀 구성 캐릭터를 추가하지 않고 스페셜 팀의 구성을 확정한다(S170).

[74] 이후 스페셜 팀의 구성이 확정되면, 사용자가 스페셜 팀을 활용하여 경기를 수행하도록 한다(S180). 그리고 스페셜 팀 아이템을 사용하지 않은 경우에는 사용자가 기존의 팀을 활용하여 경기를 수행하도록 한다.

[75] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 아이템을 생성하는 흐름을 나타낸다.

[76] 도2 에서 아이템을 생성하는 흐름을 살펴보면, 먼저 팀 제공 장치가 스페셜 팀 아이템을 생성한다(S111). 스페셜 팀 아이템은 상기한 바와 같이, 사용자가 기본적으로 제공받는 기본 팀이 아니라 스스로 팀 구성 캐릭터를 선택할 수 있는 팀을 활용할 수 있도록 하는 아이템이다.

[77] 스페셜 팀 아이템이 생성되면, 팀 제공 장치는 스페셜 팀 아이템 사용 제한 조건을 설정한다(S112). 스페셜 팀은 팀을 구성하는 캐릭터의 특성에 따라 기본 팀에 비해 매우 높은 능력치를 가질 수 있다. 따라서 이러한 스페셜 팀의 높은 능력치는 스페셜 팀을 운용하는 사용자와 유사한 수준의 사용자뿐만 아니라, 더 높은 수준 사용자들에게 상대적인 불이익을 제공할 수 있다. 예를 들어, 스페셜 팀을 운용하는 사용자의 레벨이 일반적인 팀을 운용하는 경기의 대전 상대 레벨보다 크게 낮음에도 불구하고, 스페셜 팀을 운용하는 사용자가 경기에서 승리하는 경우에 일반 팀을 운용하는 고레벨의 사용자는 상대적인 불이익을 받게 되어 게임에 대한 흥미를 잃을 수 있다. 또한 스페셜 팀을 운용하는 사용자조차도 게임의 난이도 저하에 의해 게임에 대한 흥미를 잃을 수 있다. 따라서 스페셜 팀 아이템을 사용할 수 있는 사용자가 스페셜 팀이 갖는 어드밴티지(advantage)에도 불구하고, 게임에 대한 낮은 숙련도로 인해 숙련된 사용자들과의 경기에서 쉽게 승리하지 못하는 수준이 되도록 스페셜 팀 아이템의 보유 제한 조건을 설정할 수 있다.

[78] 일 예로 사용자의 레벨이 1 ~ 100 레벨을 가질 수 있는 게임에서, 10 레벨 이하의 사용자만이 스페셜 팀 아이템을 보유할 수 있도록 사용 조건을 설정 할 수 있다. 게임 상에 따라서는 초기 회원 가입 사용자 모두에게 스페셜 팀 아이템을 제공할 수도 있다. 그러나 스페셜 팀 아이템을 사용하지 않은 사용자가 스페셜 팀 아이템을 보유할 수 있도록 사용 조건에 충족되지 않는다면, 예를 들어 사용자의 레벨이 스페셜 팀 아이템 보유 제한 조건보다 높아지게 되면, 해당 사용자가 보유한 스페셜 팀 아이템은 소멸될 것이다. 그리고 스페셜 팀 아이템이 소멸되기 이전에 사용자에게 스페셜 팀 아이템이 소멸될 수 있음을 미리 통지할 수 있다.

[79] 도3 은 본 발명의 다른 예에 따른 아이템을 생성하는 흐름을 나타낸다.

[80] 도2 에서는 스페셜 팀 아이템의 보유 조건을 제한하였다. 그러나 도3 에서는 보유조건이 아닌 다른 조건으로 스페셜 팀 아이템의 제한 조건을 설정한다. 도3 에서도 먼저 팀 제공 장치가 스페셜 팀 아이템을 생성한다(S1111). 그리고 스페셜 팀 아이템이 게임 상에서 제공되는 아이템이 아니라 사용자가 별도로

구매해야 하는 유료 아이템인 경우에는 스페셜 팀 아이템에 대한 구매 제한 조건을 설정한다(S1121). 스페셜 팀 아이템에 대한 구매 제한 조건을 설정하는 경우에, 스페셜 팀 아이템 구매 가능한 사용자에게만 스페셜 팀 아이템이 표시되도록 하고, 다른 사용자들에게는 표시되지 않도록 하여, 스페셜 팀 아이템을 구매 가능한 사용자에게는 구매 의욕을 높이도록 하는 반면, 스페셜 팀 아이템을 구매할 수 없는 사용자에게는 스페셜 팀 아이템이 노출되지 않도록 하여 상대적으로 불이익을 받는 느낌을 줄일 수 있다.

[81] 이후 스페셜 팀 아이템의 사용 제한 조건을 설정한다(S1131). 스페셜 팀 아이템의 사용 제한은 도2 의 스페셜 팀 아이템의 보유 제한과 유사한 개념으로 스페셜 팀 아이템을 보유한 사용자가 스페셜 팀 아이템을 사용하고자 하는 경우에 사용자의 조건을 판별하기 위함이다. 스페셜 팀 아이템에 대한 구매 조건만을 제한한 경우에, 스페셜 팀 아이템을 구매한 사용자가 스페셜 팀 아이템을 즉시 사용하지 않고 오랫동안 보유하는 경우가 발생할 수 있다. 스페셜 팀 아이템을 구매한 사용자가 스페셜 팀 아이템을 오랫동안 보유하게 되면, 해당 사용자는 게임에 대한 숙련도가 높아지게 되며, 높은 숙련도를 가지고 스페셜 팀을 운용하게 되면, 상대적으로 다른 사용자들은 불이익을 받을 수 있다. 이에 비록 스페셜 팀 아이템을 구매하여 보유하고 있는 사용자일지라도, 스페셜 팀 아이템을 사용할 때 다시 사용 제한 조건에 적합한지 여부를 판별하여 사용하도록 할 수 있다. 그리고 사용자가 스페셜 팀 아이템의 사용 제한 조건에 근접하면, 사용 제한 조건에 도달하기 이전에 사용자에게 사용 제한 조건을 다시 표시하여 사용자가 스페셜 팀 아이템을 즉시 사용할 수 있도록 할 수 있다. 다만 사용 제한 조건은 구매 제한 조건과 다르게 설정될 수 있다. 이는 상기한 바와 같이 스페셜 팀 아이템의 구매 시기와 사용 시기가 다를 수 있기 때문이다. 그리고 경우에 따라서, 상기한 스페셜 팀 아이템에 대한 사용 제한 조건은 설정되지 않을 수 있다. 스페셜 팀 아이템이 유료 아이템으로 판매된 경우에, 구매하여 보유하고 있는 스페셜 팀 아이템을 사용 제한 조건에 의해 사용할 수 없게 되면, 스페셜 팀 아이템을 구매한 사용자는 손실을 보게 된다. 따라서 구매 조건만을 제한하고 사용 조건에 대해서는 제한하지 않을 수도 있다. 다만 사용 조건을 설정하지 않는 경우에는 스페셜 팀을 구성할 수 있는 대상 캐릭터들의 능력치 등을 제한하여 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터의 능력치가 게임의 전체적인 균형을 깨뜨리지 않도록 할 수 있다.

[82] 이후 스페셜 팀 아이템의 가격을 설정한다(S1141). 스페셜 팀 아이템의 가격은 게임 포인트 또는 실물 화폐로 환전 가능한 사이버 머니로 구매할 수 있도록 게임 포인트 또는 사이버 머니로 가격을 설정할 수 있다.

[83] 상기한 바와 같이, 스페셜 팀 아이템을 구매 가능한 아이템으로 제공하는 경우에, 사용자들이 보다 빠르게 아이템을 활용하는 방법을 익히게 할 수 있다. 대부분의 사용자들은 게임 이용 초기에 아이템을 구매하는 경우가 드물다. 이는 일반적으로 게임에서 제공되는 아이템들의 대부분이 숙련된 사용자들이

사용하기에 적합한 아이템으로 구성되어 게임 이용 초기에 적용할 만한 아이템의 수가 부족하기 때문이다. 또한 게임 이용 초기에는 사용자들이 게임에 안착하지 않은 상태이므로, 아이템을 구매할 필요성을 느낄 정도로 게임에 대한 충성심이 높지 않다. 그러므로 대부분의 사용자는 숙련된 사용자가 될 때까지, 아이템의 구매를 자제하게 되고, 게임 서비스 제공자의 입장에서는 사용자들을 안착시키기 어렵게 될 뿐만 아니라, 아이템의 활용도를 높이지 못하게 된다. 그러나 스페셜 팀 아이템과 같이 초보 사용자에게 매우 활용도가 높은 아이템을 제공하게 되면, 초보 사용자가 아이템 구매에 대한 필요성을 느끼게 되고, 아이템을 구매 및 사용함에 따라 아이템 구매에 대한 사용자의 진입 장벽을 낮추는 역할을 할 수 있다. 이는 이후 사용자의 다른 아이템 구매로 이어질 수 있으므로, 게임에서 아이템의 활용도를 높일 수 있다. 또한 아이템을 구매하게 됨에 따라 사용자들이 게임에 더욱 집중하게 되므로, 사용자들의 게임에 대한 충성도를 높일 수 있다.

[84] 그러나 본 발명과 같이 초보 사용자에게 최적화된 아이템을 제공하게 되면, 초보 사용자들

[85] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀의 대상 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[86] 도4 에서 스페셜 팀의 대상 캐릭터를 선택하는 흐름은 먼저 대상 캐릭터 선택 기준을 설정한다(S121).

[87] 게임 상에서 제공되는 캐릭터들 중 스페셜 팀에 포함될 수 있는 대상 캐릭터들은 신중하게 결정되어야 한다. 만일 대상 캐릭터들의 능력치가 낮으면, 사용자들이 대상 캐릭터를 스페셜 팀의 캐릭터로 사용하지 않게 되므로, 스페셜 팀 아이템을 사용하는 의미가 없어지게 된다. 그에 반해, 대상 캐릭터의 능력치가 너무 높게 설정되면, 다른 사용자들에게 불이익을 줄 수 있을 뿐만 아니라 스페셜 팀을 운용하는 사용자들 또한 게임의 난이도가 상대적으로 낮아지는 효과로 인해 게임에 대한 흥미를 잃을 수 있다. 이에 대상 캐릭터를 선정하는 기준의 일 예로 각 캐릭터의 초기 능력치에 대한 하한값을 설정할 수 있다.

[88] 온라인 게임의 대부분은 초기 능력치를 가지며, 이후 게임의 진행에 따라 각 캐릭터들의 레벨이 상승하고, 이에 따라 능력치가 증가하도록 설정된다. 그리고 각 캐릭터에 따른 초기 능력치는 서로 다르게 설정될 수 있다. 여기서 팀을 운용하는 게임에서 우선적으로 제공되는 기본 팀은 일반적으로 초기 능력치가 높은 캐릭터와 초기 능력치가 낮은 캐릭터가 함께 포함되어 구성된다. 즉 기본 팀에 포함되는 캐릭터들의 능력치에 대한 편차가 존재한다. 이후 게임의 진행에 따라서 팀을 구성하는 캐릭터들의 능력치는 유사한 수준으로 평준화 될 수 있으나, 대부분의 경우 사용자들은 원활한 경기 진행을 위해 높은 능력치의 캐릭터를 더 자주 이용하게 된다. 이에 팀을 구성하는 캐릭터들 사이의 능력치의 편차는 점점 더 커지게 된다.

[89] 그러나 대상 캐릭터를 선택하기 위한 기준으로 기본 능력치에 대한 하한값이 설정되면, 사용자는 적어도 하나의 대상 캐릭터 중 스페셜 팀을 구성할 캐릭터를 선택하여 기본 팀에 비해 능력치의 편차가 적도록 스페셜 팀을 구성할 수 있다. 즉 팀의 전체적인 능력치를 향상 시킬 수 있다. 여기서 단순히 기본 능력치가 높은 캐릭터들을 순차적으로 대상 캐릭터로 선택하지 않고, 기준값을 설정하여 대상 캐릭터를 선택하는 것은 사용자의 자유로운 캐릭터 선택권을 보장함과 동시에 각 캐릭터의 종류에 따른 특성을 보장하기 위해서이다. 팀을 운용하는 게임에서는 각 캐릭터별로 활용 목적이 설정된 경우가 있다. 특히 오프라인에서의 경기에 기초한 스포츠 게임에서는 각 캐릭터의 포지션이 결정되는 경우가 있다. 예를 들어 야구 경기에서는 각 캐릭터에 대해 투수, 포수 등의 포지션이 미리 설정될 수 있다. 그리고 이러한 포지션 중 어느 하나의 포지션에 대응하는 캐릭터가 팀에 포함되어 있지 않다면, 해당 팀을 활용하여 경기를 수행할 수 없게 된다. 따라서 팀을 운용하는 사용자가 다양한 종류의 캐릭터를 선별하여 사용할 수 있도록 기본 능력치에 대한 하한값만을 설정하는 것이 바람직하다.

[90] 또한 기본 능력치에 대한 하한값을 설정하여 대상 캐릭터를 선택함에 따라 초보 사용자가 아닌 숙련된 사용자들의 경우에는 현재 가진 캐릭터의 능력치가 대상 캐릭터의 능력치보다 높을 수 있으므로, 스페셜 팀 아이템에 대한 활용도가 낮아지도록 하여 전체적인 게임의 균형을 유지한다. 즉 본 발명에 따른 스페셜 팀 아이템이 초보 사용자가 게임에 용이하게 적응할 수 있도록 하는 보조 수단으로서 활용될 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

[91] 상기에서는 대상 캐릭터의 선택 기준으로 캐릭터 각각의 기본 능력치에 대한 하한값이 설정되는 것으로 설명하였으나, 게임에 따라서 다른 기준이 설정되어도 무방하다.

[92] 대상 캐릭터를 선택하기 위한 기준이 설정되면, 게임 상에서 제공되는 캐릭터의 정보를 획득한다(S122). 캐릭터 정보에는 각 캐릭터에 대한 기본 능력치 및 캐릭터의 종류가 포함될 수 있다.

[93] 그리고 게임에서 제공되는 캐릭터 각각이 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 여부를 판별한다(S123). 판별된 캐릭터가 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택한다(S124). 그러나 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하지 않는다면, 다른 캐릭터에 대해 다시 판별한다. 만일 상기한 바와 같이, 대상 캐릭터 선택 기준이 기본 능력치에 대한 하한값으로 설정되면, 기본 능력치가 높은 캐릭터들만이 대상 캐릭터로 선택된다.

[94]

[95] *모든 캐릭터에 대해 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 여부가 판별되면, 선택된 대상 캐릭터들의 능력치를 조절한다(S125). 대상 캐릭터의 능력치를 조절하는 단계는 옵션 사항으로서 반드시 수행되어야 하는 것은 아니다. 그러나 스페셜 팀 아이템에 대한 효과로 단순히 기본 능력치가 높은 캐릭터들을

선택하도록 설정하면, 사용자가 스페셜 팀 아이템을 사용하여 획득할 수 있는 캐릭터에 대해 흥미를 갖지 못할 수가 있다. 즉 사용자들은 기본적으로 제공되는 캐릭터와 차별화된 캐릭터가 아니면, 스페셜 팀 아이템 자체에 대한 관심도가 떨어 질 수 있다. 이에 본 발명에서는 대상 캐릭터들의 능력치를 조절할 수 있다. 대상 캐릭터가 기본 능력치를 기준으로 설정된 캐릭터들이므로, 대상 캐릭터의 능력치 조절은 기본 능력치를 상향하여 조절할 수 있다. 그러므로 스페셜 팀 아이템을 사용한 사용자는 다른 사용자에 비해 전체적으로 높은 수준의 캐릭터로 팀을 구성할 수 있게 되어, 게임에 쉽게 적응할 수 있게 된다.

[96] 그리고 능력치가 조절된 대상 캐릭터들을 저장한다(S126).

[97] 도5 는 온라인 게임 상에서 표시되는 캐릭터 정보 화면의 일 예로서, 대상 캐릭터의 정보화면을 나타낸다. 캐릭터 정보 화면은 게임 진행 중 캐릭터 정보를 확인하거나, 캐릭터 계약을 수행하고자 하는 경우에 표시 되는 화면이다. 그리고 대상 캐릭터의 정보 화면은 사용자가 스페셜 팀 아이템을 사용하여, 표시된 적어도 하나의 대상 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 선택하였을 때 제공되는 화면이다.

[98] 도1 에서 캐릭터 정보 화면은 캐릭터 이름(CN), 캐릭터 이미지(CI), 각 스킬별 스킬 능력치(SP1 ~ SP5), 총 스킬 능력치(TSP) 및 경험 능력치(EP) 을 표시 한다. 캐릭터 이름(CN)은 각 캐릭터에 부여된 명칭으로 게임에서 지정되지만 경우에 따라서는 사용자가 직접 지정할 수도 있다.

[99] 캐릭터 이미지(CI)는 게임 상에서 표시되는 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.

[100] 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 일 예로 온라인 축구 게임의 스킬을 도시하였다. 도1 에 도시된 종류별 스킬 능력치는 공동, 공격, 패스, 수비 및 골키핑의 5가지 스킬 종류로 제공되고 있으며, 온라인 축구 게임에서 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬별 능력을 나타낸다.

[101] 도1을 참조하면 현재 표시되고 있는 캐릭터에 대한 종류별 스킬 능력치를 살펴보면, 현재 캐릭터는 공동에 대한 스킬 능력치가 52이고, 공격에 대한 스킬 능력치가 53, 패스에 대한 스킬 능력치가 60, 수비에 대한 스킬 능력치가 45이며, 마지막으로 골 키핑에 대한 스킬 능력치가 50으로 나타난다.

[102] 그리고 현재 캐릭터에 대한 레벨 스킬 능력치를 살펴보면, 공동에 대한 레벨 스킬 능력치가 80이고, 공격에 대한 레벨 스킬 능력치가 85, 패스에 대한 레벨 스킬 능력치가 83, 수비에 대한 레벨 스킬 능력치가 70이며, 마지막으로 골

키핑에 대한 레벨 스킬 능력치가 75로 나타난다.

[103] 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 능력치 값으로 설정되지 않고, 캐릭터의 특성을 고려하여 서로 다르게 설정될 수 있다. 즉 공격 성향의 캐릭터는 공격 및 패스 스킬에 대한 레벨 스킬 능력치가 상대적으로 높게 설정되는 반면, 수비 성향의 캐릭터는 수비 및 골키핑에 대한 레벨 스킬 능력치가 상대적으로 높게 설정될 수 있다.

[104] 총 스킬 능력치(TSP)는 종류별 스킬 능력치의 합을 나타낸다. 도5 에서 종류별 스킬 능력치의 합인 총 스킬 능력치는 공동 스킬 능력치 52, 공격 스킬 능력치 53, 패스 스킬 능력치 60, 수비 스킬 능력치 45 및 골 키핑 스킬 능력치 50을 모두 합하여, 52 + 53 + 60 + 45 + 50 = 260 이다.

[105] 본 발명에서 대상 캐릭터의 기본 능력치는 총 스킬 능력치를 나타낸다.

[106] 마찬가지로 종류별 레벨 스킬 능력치의 합인 총 레벨 스킬 능력치는 80 + 85 + 83 + 70 + 75 = 393으로 계산된다. 즉 총 레벨 스킬 능력치는 캐릭터의 현재 레벨에서 도달할 수 있는 최대 스킬 능력치다. 따라서 도5 에 도시된 캐릭터 정보에서 캐릭터의 총 스킬 능력치는 260 이고, 레벨 스킬 능력치가 393 이므로, 표시 되고 있는 캐릭터는 현재 레벨에서 393 - 260 = 133 능력치만큼 스킬 능력치를 상승시킬 여력이 있다.

[107] 또한 도5 에서 경험 능력치(EP)는 0으로 나타나 있다. 상기한 바와 같이, 경험 능력치는 사용자가 스킬 능력치로 전환할 수 있는 능력치로서, 각각의 종류별 스킬 능력치로 전환될 수 있다. 경험 능력치가 종류별 스킬 능력치로 전환될 때, 비율은 일반적으로 1 대 1 비율로 전환된다. 예를 들어 경험 능력치가 50일 때를 가정하면, 10을 공격 스킬 능력치로 전환하면, 공격 스킬 능력치가 10만큼 증가하여 63이 되는 반면, 경험 능력치는 10만큼 감소하여 40이 된다. 그러나 상기한 바와 같이, 각 캐릭터의 종류별 레벨 스킬 능력치가 설정되어 있으므로, 현재 보유하고 있는 경험 능력치 50을 모두 공격 스킬 능력치로 전환 할 수는 없다. 도5 에서 공격 레벨 스킬 능력치는 85로 설정되어 있고, 현재 공격 스킬

능력치는 53이므로, 경험 능력치를 공격 스킬 능력치로 전환할 수 있는 최대 한도는 85 - 53 = 32 이다.

[108] 그러나 도5 는 대상 캐릭터의 상세 정보를 나타내며, 본 발명에서 대상 캐릭터는 기본 팀의 구성 캐릭터로 제공되는 기본 캐릭터를 기초로 선택되므로, 경험 능력치는 모두 0으로 설정되는 것으로 가정한다. 만일 대상 캐릭터가 기본 캐릭터를 기초로 선택되는 것이 아니라면, 경험 능력치가 양의 정수로 설정될 수 있으며, 이 경우 대상 캐릭터의 능력치는 총 스킬 능력치와 경험 능력치의 합으로 계산될 수 있다.

[109] 도시하지 않았으나, 각 종류별 스킬 능력치 일측에는 + 및 - 버튼을 추가하여, 스킬 능력치를 증가 또는 감소 시킬 수 있다. 예를 들어, 수비 스킬 능력치 일측에 구비된 + 버튼을 클릭하면, 수비 스킬 능력치가 상승하는 반면, 이에 비례하여 경험 능력치가 감소하게 된다. 반대로 - 버튼을 클릭하면, 수비 스킬 능력치가 감소하는 반면 경험 능력치가 증가하게 된다. 이때 - 버튼을 클릭하여 감소하는 스킬 능력치는 캐릭터 정보 화면이 최초 표시될 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 능력치 값보다 큰 능력치 값으로 감소 시킬 수 없다. 이는 사용자가 캐릭터의 성장에 주의를 기울이도록 하게 하기 위함이며, 너무 높은 자유도를 사용자에게 부여하여 게임의 밸런스가 깨어지는 것을 방지하기 위함이다.

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

[111] 스킬 능력치 및 경험 능력치는 실수 값으로 설정될 수 있으나, 대부분의 게임은 사용자들이 직관적으로 능력치를 확인 할 수 있도록 능력치를 양의 정수 형태로 설정한다. 이하 본 발명의 실시 예에서도 설명의 편의를 위하여 능력치는 양의 정수로 설정되는 것으로 가정한다.

[112] 도6 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀 아이템 사용 여부를 판별하는 흐름을 나타낸다.

[113] 도6을 참조하면, 먼저 스페셜 팀 아이템의 정보를 사용자 단말에 표시한다(S131). 이 때 스페셜 팀 아이템에 대한 정보는 도3 에서 설명한 스페셜 팀 아이템의 구매 제한 설정에 따라 표시될 수 있다. 예를 들어, 스페셜 팀 아이템의 구매 제한 조건이 사용자의 레벨이 기준 레벨 이하인 것으로 설정되어 있다면, 스페셜 팀 아이템에 대한 정보는 기준 레벨 이하의 사용자에게만 표시될 수 있다. 즉 스페셜 팀 아이템을 구매할 수 없는 사용자에게는 표시되지 않도록 설정할 수 있다. 그리고 구매 가능한 사용자에게는 스페셜 팀 아이템에 대한 인식이 가능하도록 여러 화면에서 표시할 수 있다. 예를 들어 팀 구성 캐릭터를 교체하기 위한 화면이나, 사용자의 레벨이 업하는 화면의 일부 영역에 표시할 수 있으며, 아이템을 거래하는 아이템 샵에서 표시되도록 할 수도 있다.

[114] 이에 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 구매 요청이 수신되는지를

판별한다(S132). 만일 구매 요청이 수신되지 않는다면, 사용자는 기존의 팀을 이용하여 게임을 수행하는 것으로 판별하고, 게임 수행 단계를 진행한다(S180). 그러나 스페셜 팀 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 사용자 정보로부터 스페셜 팀 아이템에 대해 설정된 금액에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 스페셜 팀 아이템을 사용자가 보유하는 것으로 사용자 정보를 수정하여 스페셜 팀 아이템을 판매한다(S133).

[115] 이후 스페셜 팀 아이템을 보유한 사용자로부터 스페셜 팀 아이템 사용 요청 신호가 수신되는지를 판별한다(S134). 스페셜 팀 아이템 사용 요청 신호가 수신되지 않으면, 사용자는 기존의 팀을 이용하여 게임을 수행하는 것으로 판별하고, 게임 수행 단계를 진행한다(S180). 그러나 스페셜 팀 아이템 사용 요청 신호가 수신되면, 사용자 정보로부터 사용자가 스페셜 팀 아이템 사용 요건을 충족하는지 판별한다(S135). 사용자가 스페셜 팀 아이템 사용 요건을 충족하지 못하는 것으로 판별되면, 스페셜 팀 아이템 사용 조건에 해당하지 않음을 사용자 단말에 표시하고(S136), 경기 수행 단계를 진행한다(S180). 그러나 스페셜 팀 아이템 사용 요건을 충족하면, 사용자가 스페셜 팀을 구성할 캐릭터들을 선택할 수 있도록 대상 캐릭터들을 사용자 단말에 표시한다(S140).

[116] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀 아이템 정보를 표시하는 흐름을 나타낸다.

[117] 스페셜 팀 아이템 정보를 표시하는 흐름은 먼저 사용자 정보를 획득한다(S1311). 사용자 정보에는 사용자 레벨에 대한 정보가 포함 될 수 있다. 사용자 정보가 획득되면, 사용자 정보가 스페셜 팀 아이템 구매 조건을 충족하는지 판별한다(S1312). 만일 사용자 정보가 스페셜 팀 아이템 구매 조건을 충족하지 못한다면, 사용자 단말에 스페셜 팀 아이템 정보를 표시하지 않고, 경기 수행 단계를 진행한다(S180). 그러나 사용자 조건이 스페셜 팀 아이템 구매 조건을 충족한다면, 스페셜 팀 아이템의 정보를 표시할 위치를 설정한다(S1313). 스페셜 팀 아이템 정보를 표시할 위치는 일 예로 팀 구성 캐릭터를 교체하기 위한 화면, 사용자의 레벨 업 표시 화면의 일부 영역 및 아이템 샵의 일부 영역으로 설정할 수 있다.

[118] 스페셜 팀 아이템 정보를 표시할 위치가 설정되면, 사용자가 게임 접속 중 설정된 화면에 입장하면, 해당 화면의 설정된 위치에 스페셜 팀 아이템 정보를 표시하여 사용자의 구매 의욕을 고취시킨다(S1314)

[119] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[120] 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터를 선택하는 단계는 먼저 현재 사용자가 보유한 팀을 구성하는 캐릭터를 사용자 단말에 표시한다(S151). 그리고 적어도 하나의 대상 캐릭터를 사용자 단말에 함께 표시한다(S152). 현재 팀을 구성하는 캐릭터들과 적어도 하나의 대상 캐릭터가 표시되면, 사용자는 현재 팀을 구성하는 캐릭터 중 교체하고자 하는 캐릭터를 선택한다(S153). 그리고 선택된

캐릭터와 교체될 캐릭터를 적어도 하나의 대상 캐릭터에서 선택하여 교체를 요청한다(S154).

[121] 팀 제공 장치는 교체 요청 신호가 수신되면, 두 캐릭터 사이에 교체가 가능한지 판별한다(S155). 상기한 바와 같이, 팀을 운용하는 게임에서는 각 캐릭터별로 활용 목적이 설정된 경우가 있다. 그리고 이러한 활용 목적에 따라 캐릭터가 각 종류별로 구분되고, 구분된 종류 중 빠져서는 안되는 종류의 캐릭터가 존재할 수 있다. 이러한 캐릭터들은 같은 종류의 다른 캐릭터로 대체가 가능하지만, 해당 종류의 캐릭터 자체가 팀 구성에서 제외되어서는 안 된다. 따라서 사용자가 팀의 구성 캐릭터의 교체를 요구할 경우에, 팀 제공 장치는 현재 팀 구성 캐릭터 중 선택된 캐릭터와 대상 캐릭터 중 선택된 캐릭터의 종류를 분석하여, 팀을 구성하는 캐릭터들 중 반드시 필요한 종류의 캐릭터가 모두 존재하는지 고려하여 교체 가능 여부를 판별할 수 있다. 만일 교체 가능한 것으로 판별되면, 현재 팀 구성 캐릭터들 중 선택된 캐릭터와 선택된 대상 캐릭터를 교체한다(S156). 그러나 교체해서는 안되는 것으로 판별되면, 사용자 단말에 교체 불가능의 이유와 함께 교체가 불가능함을 표시한다(S157).

[122] 상기에서는 스페셜 팀을 현재 팀의 구성 캐릭터와 대상 캐릭터를 교체하여 구성하는 것으로 설명하였으나, 경우에 따라서는 사용자가 별도의 스페셜 팀을 구성하여 보유할 수도 있다. 이 경우에는 현재 팀을 구성하는 캐릭터를 표시하여 교체할 필요 없이, 적어도 하나의 대상 캐릭터에서 스페셜 팀을 구성할 캐릭터를 선택할 수 있다.

[123] 도9 는 본 발명의 일예에 따른 캐릭터 교체 화면을 나타낸다.

[124] 도9 에서 왼쪽의 표는 현재 팀을 구성하는 캐릭터를 나타낸다. 그리고 오른쪽의 표는 교체 가능한 대상 캐릭터를 나타낸다. 현재 팀을 구성하는 캐릭터 표 및 교체 대상 캐릭터 표는 모두 캐릭터 명과 각 캐릭터의 능력치 및 캐릭터의 종류를 함께 표시한다. 도9 를 살펴보면, 캐릭터 D ~ 캐릭터 H, 캐릭터 L 및 캐릭터 O는 현재 팀 구성 캐릭터 표와 교체 대상 캐릭터 표 양측에 모두 포함되어 있으나, 교체 대상 캐릭터 표의 캐릭터들이 더 높은 능력치로 설정되어 있다. 이는 도4 에서 설명한 바와 같이, 대상 캐릭터들의 능력치가 조절되었기 때문이다. 그리고 나머지 대상 캐릭터들 또한 능력치가 조절된 캐릭터이다.

[125] 사용자는 캐릭터의 능력치와 종류를 기초로 교체 대상 캐릭터를 판단하여 교체를 수행할 수 있다.

[126]

[127] *도10 은 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀의 구성을 나타내는 화면이다.

[128] 도10 에 도시된 바와 같이, 도9 의 현재 팀을 구성하는 캐릭터 표와 비교할 때, 대부분의 캐릭터가 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터는 캐릭터 I, 캐릭터 J 및 캐릭터 M 을 제외한 모든 캐릭터가 대상 캐릭터에서 선택되어 교체된 캐릭터이다. 특히 캐릭터 J의 경우에는 상대적으로 낮은 능력치임에도 불구하고, 대상 캐릭터에서 캐릭터 J의 종류인 CA에 대응하는 캐릭터인 캐릭터 U와 캐릭터 V의 능력치가

173 및 135이고, 이중 캐릭터 U는 캐릭터 K와 교체되었으므로, 오히려 낮은 능력치를 갖는 캐릭터 V를 캐릭터 J와 교체할 필요성이 없기 때문에 교체되지 않았다. 즉 사용자가 동일 종류의 캐릭터 중 교체 대상 캐릭터를 선택하지 않았기 때문이다. 그러나 만일 사용자가 캐릭터 U 만으로도 CA 종류의 캐릭터를 추가적으로 필요로 하지 않는다면, 사용자는 캐릭터 J를 선택되지 않은 대상 캐릭터 중 하나와 교체하여도 무방하다.

[129] 이렇게 사용자가 보유한 현재 팀에서 캐릭터가 교체된 스페셜 팀은 팀 전체 캐릭터의 능력치가 전반적으로 높으므로, 사용자는 경기를 용이하게 수행할 수 있게 된다.

[130] 도11 은 본 발명의 일 예에 따른 교체 불가능 알림 화면을 나타낸다.

[131] 도9 에서 설명한 바와 같이, 스페셜 팀을 구성하기 위한 캐릭터의 교체는 캐릭터의 종류에 따라 불가능할 수도 있다. 도10 에서는 이에 대한 일 예로 사용자가 현재 팀을 구성하는 캐릭터 E를 대상 캐릭터 중 캐릭터 S로 교체하고자 하는 경우에 나타나는 화면을 나타낸다. 도9 를 참조하면 캐릭터 E는 BA 종류의 캐릭터이며, 현재 팀 구성에서 BA 종류의 캐릭터는 캐릭터 E 뿐이다. 또한 대상 캐릭터 중에 BA 종류의 캐릭터 또한 캐릭터 E 뿐이다. 따라서 사용자가 캐릭터 E를 교체하고자 하는 경우에, 대상 캐릭터에서 교체될 수 있는 캐릭터 또한 캐릭터 E 뿐이다. 그럼에도 사용자가 현재 팀의 캐릭터 E를 대상 캐릭터 S와 교체하고자 하면 BA 종류에 해당하는 캐릭터가 팀 구성에 없어지게 되므로, 팀 제공 장치는 도11 에 도시한 바와 같이, 교체가 불가능함을 통지하고, 캐릭터 종류 BA 에 대응하는 캐릭터가 아님을 사용자에게 표시할 수 있다.

[132] 도12 는 본 발명의 일 예에 따른 스페셜 팀을 확정하는 흐름을 나타낸다.

[133] 스페셜 팀을 확정하는 흐름은 도10 에 도시된 바와 같이, 먼저 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터들을 표시한다(S171). 이는 사용자가 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터들을 용이하게 확인할 수 있도록 하기 위함이다. 그리고 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터에 대해 사용자가 만족하는지 여부를 확인한다(S172). 만일 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터에 대해 사용자가 만족하지 않는다면, 다시 대상 캐릭터를 표시하는 단계를 수행한다(S140). 그러나 스페셜 팀을 구성하는 캐릭터에 대해 사용자가 만족한다면, 교체된 캐릭터들로 스페셜 팀 구성을 확정한다(S173).

[134] 도13 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 장치의 블록도이다.

[135] 도13 에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 팀 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 팀 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.

[136] 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, 쇼핑몰 등의 여러 서비스를 제공한다. 도13 에서는 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.

[137] 게임 서버(300)는 사용자가 웹이나 게임 상에서 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 아이템 등을 저장하고, 사용자들이 소유하고 있는 아이템 정보들을 저장하는 웹 데이터 베이스를 구비할 수 있다. 게임 서버(300)는 사용자들에게 웹 데이터베이스를 참조하여 다양한 아이템을 판매하며, 사용자가 이러한 아이템을 구매한 경우 웹 데이터베이스에 사용자 정보로 저장한다.

[138] 사용자가 웹 페이지를 통해 게임에 접속하면, 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.

[139] 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.

[140] 팀 제공 장치(400)는 팀 정보 및 캐릭터 정보를 저장하는 정보 저장부(410)와 스페셜 팀 아이템을 포함한 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 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부(411)과 캐릭터 각각에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(412)를 구비한다. 팀 정보 저장부(411)는 게임에서 기본으로 제공하는 팀들에 대한 기본 팀 정보와 함께 사용자 각각이 개별적으로 구성한 팀 정보를 제공한다. 그리고 캐릭터 정보 저장부(412)는 팀 정보 저장부(411)에 저장된 팀 정보 각각에 대응하는 복수의 캐릭터 정보와 기본 캐릭터 정보 및 스페셜 팀을 구성하기 위한 적어도 하나의 대상 캐릭터 정보를 저장한다.

[141] 팀 제공 장치(400)는 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 구매 신호를 수신하면, 아이템 정보 저장부(420)에 저장된 스페셜 팀 아이템의 구매 조건을 확인하고, 사용자 정보를 분석하여 스페셜 팀 아이템을 판매한다. 이때 게임 포인트 관리부는 스페셜 팀 아이템에 설정된 가격에 따라 사용자가 보유한 게임 포인트 또는 사이버 머니를 차감한다. 이 후, 사용자 단말로부터 스페셜 팀 사용 신호를 수신하면, 팀 정보 저장부(411)에서 팀 정보를 획득하고, 캐릭터 정보 저장부(412)에 저장된 적어도 하나의 대상 캐릭터 정보와 현재 사용자가 보유한

팀을 구성하는 캐릭터 정보를 사용자 단말에 표시하여, 사용자가 현재 보유한 팀 구성 캐릭터를 대상 캐릭터와 교체할 수 있도록 한다. 그리고 교체가 완료되면, 팀 정보를 업데이트 하여 교체된 대상 캐릭터들이 팀을 구성하도록 한다. 이 때, 팀 정보 저장부(411)은 스페셜 팀을 구성하기 위한 캐릭터의 교체로 인해 반드시 필요한 종류의 캐릭터가 팀에서 제외되는지를 판별하여 교체 불가능을 사용자 단말에 표시할 수 있다.

[142] 팀 정보 저장부(410)와 캐릭터 정보 저장부(420)는 각각 팀 정보와 캐릭터 정보를 모두 저장할 수 있으나, 경우에 따라서는 게임 서버와 정보를 분할하여 구비할 수 있다. 예를 들어 캐릭터 정보 저장부(420)은 각각의 캐릭터에 대한 모든 정보를 저장할 수도 있으나, 본 발명에서 팀 제공 장치(400)는 캐릭터 정보 저장부(420)에서도 각 캐릭터의 팀 정보와의 매칭 관계와 능력치 및 레벨만 확인하면 되므로, 캐릭터 각각의 스킬이나 능력치와 같은 정보는 게임 서버(300)에 저장되어도 된다.

[143] 그리고 팀 제공 장치(400)는 도13 에서는 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다.

[144] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 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 팀 제공 방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[146] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 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.

[147] 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.

[148] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소

번지)에서 참조 되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.

[149] 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.

[150] 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.

[151] 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.

[152] 또한 전술한 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.

[153] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 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.

[154] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 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.

[155] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 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.

[156] 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.

[157] 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.

[158] 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] 팀 제공 장치가,
기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하는 단계;
기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계;
사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계;
상기 복수개의 대상 캐릭터 중 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 스페셜 팀의 구성 캐릭터로 포함하는 단계; 및
상기 선택된 대상 캐릭터의 수가 기설정된 팀 구성 캐릭터 수에 도달하면, 스페셜 팀으로 확정하는 단계; 를 포함하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 2] 제1 항에 있어서,
상기 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는,
상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계;
상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 대한 캐릭터 정보를 획득하는 단계;
상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하는 단계;
상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택하는 단계; 및
상기 선택된 대상 캐릭터를 저장하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 3] 제2 항에 있어서,
상기 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계는,
상기 선택된 캐릭터의 능력치를 상기 선택된 캐릭터에 설정된 기본 능력치보다 기설정된 값만큼 높이는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 4] 제2 항에 있어서,
상기 대상 캐릭터 선택 기준은,
상기 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 각각에 다르게 설정될 수 있는 기본 능력치의 기설정된 하한값인 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 5] 제4 항에 있어서,

상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는,
상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계;
상기 사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 상기 사용자에 대한 정보인 사용자 정보로부터 상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮은지 판별하는 단계;
상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮으면, 상기 스페셜 팀 아이템을 상기 사용자에게 판매하는 단계; 및
상기 사용자 단말로부터 상기 스페셜 팀 아이템 사용 요청 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 6] 제5 항에 있어서,
상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는,
상기 사용자 정보를 획득하여 분석하는 단계;
상기 사용자의 레벨이 상기 기준 레벨 보다 낮으면, 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 표시할 적어도 하나의 위치를 설정하는 단계; 및
상기 설정된 적어도 하나의 위치에 상기 스페셜 팀 아이템에 대한 정보를 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 7] 제6 항에 있어서,
상기 설정된 적어도 하나의 위치는,
팀 구성 캐릭터를 교체하기 위한 화면, 상기 사용자의 레벨 업 표시 화면 및 상기 스페셜 팀 아이템을 판매하는 아이템 샵 각각의 일부 영역인 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 스페셜 팀의 구성 캐릭터로 포함하는 단계는,
현재 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 중 교체하고자 하는 캐릭터를 선택하는 단계; 및
상기 선택된 캐릭터를 상기 복수개의 대상 캐릭터 중 사용자가 선택한 대상 캐릭터와 교체하는 단계;를 포함하고,
상기 스페셜 팀으로 확정하는 단계는,
상기 대상 캐릭터와 캐릭터가 교체된 팀을 스페셜 팀으로 확정하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 9] 제8 항에 있어서,

사용자가 선택한 대상 캐릭터와 교체하는 단계는,
상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류를 분석하는 단계;
상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류를 분석하는 단계;
상기 선택된 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 상기 팀을 구성하는데 반드시 필요한 캐릭터 종류가 아니면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계;
상기 선택된 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 상기 팀을 구성하는데 반드시 필요한 캐릭터 종류이면, 상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수에 따라 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 10] 제9 항에 있어서,
상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계는
상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수가 복수개이면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계;
상기 팀을 구성하는 캐릭터들 중 상기 선택된 캐릭터의 종류에 대응하는 캐릭터의 수가 1 개이면, 상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 동일한지 판별하는 단계;
상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 동일하면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터를 교체하는 단계; 및
상기 선택된 캐릭터에 대한 캐릭터 종류와 상기 선택된 대상 캐릭터에 대한 상기 캐릭터 종류가 서로 다르면, 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 대상 캐릭터가 교체 불가임을 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 구비하는 온라인 게임의 팀 제공 방법.

[청구항 11] 기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 포함한 복수개의 아이템에 대한 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부;
사용자 단말로부터 상기 스페셜 팀 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 사용자 정보에 대응하는 사이버 머니로부터 상기 스페셜 팀 아이템에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 상기 사용자가 상기 스페셜 팀 아이템을 보유하도록 설정하는 사이버 머니 관리부;

상기 사용자가 보유한 팀을 포함한 복수개의 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부; 및

복수개의 캐릭터 정보를 저장하고, 기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하여 저장하며, 상기 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하고, 상기 복수개의 대상 캐릭터 중 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 팀 정보 저장부에 저장된 상기 사용자가 보유한 팀에 구비되는 캐릭터로 설정하는 캐릭터 정보 저장부; 를 포함하는 온라인 게임의 팀 제공 장치.

[청구항 12] 제11 항에 있어서,

상기 캐릭터 정보 저장부는,

상기 대상 캐릭터 선택 기준을 설정하고, 상기 복수개의 캐릭터 각각이 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합한지 판별하여, 상기 대상 캐릭터 선택 기준에 적합하면, 대상 캐릭터로 선택하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 장치.

[청구항 13] 제12 항에 있어서,

상기 캐릭터 정보 저장부는,

상기 대상 캐릭터의 능력치를 상기 선택된 캐릭터에 설정된 기본 능력치보다 기설정된 값만큼 높여서 저장하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 장치.

[청구항 14] 제11 항에 있어서,

팀 정보 저장부는,

상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 사용자가 보유한 팀에 구비되는 이전 캐릭터와 교체하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 제공 장치.

[청구항 15] 팀 제공 장치가,

기설정된 기준 레벨보다 낮은 레벨의 사용자가 구매할 수 있는 스페셜 팀 아이템을 생성하는 단계;

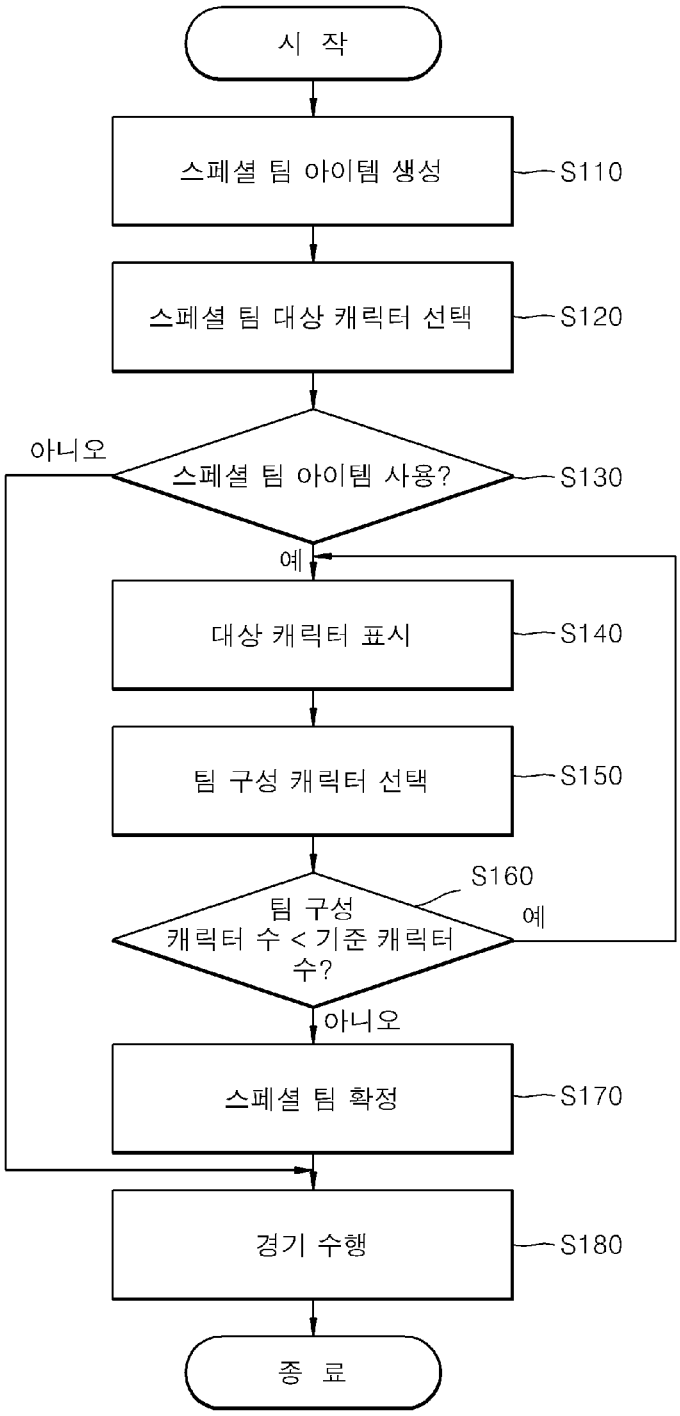
기설정된 대상 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 제공 가능한 복수개의 캐릭터 중 상기 스페셜 팀 아이템의 사용에 따라 생성될 스페셜 팀에 포함될 수 있는 복수개의 대상 캐릭터를 선택하는 단계;

사용자 단말로부터 스페셜 팀 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 복수개의 대상 캐릭터를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계;

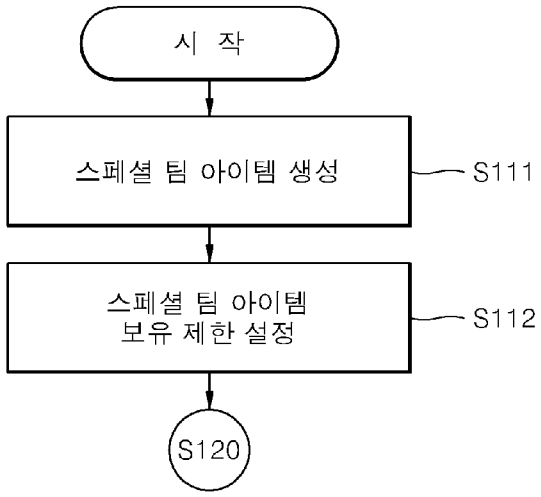
상기 복수개의 대상 캐릭터 중 상기 사용자가 선택한 대상 캐릭터를 상기 스페셜 팀의 구성 캐릭터로 포함하는 단계; 및

상기 선택된 대상 캐릭터의 수가 기설정된 팀 구성 캐릭터 수에 도달하면, 스페셜 팀으로 확정하는 단계; 를 포함하는 온라인 게임의 팀 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

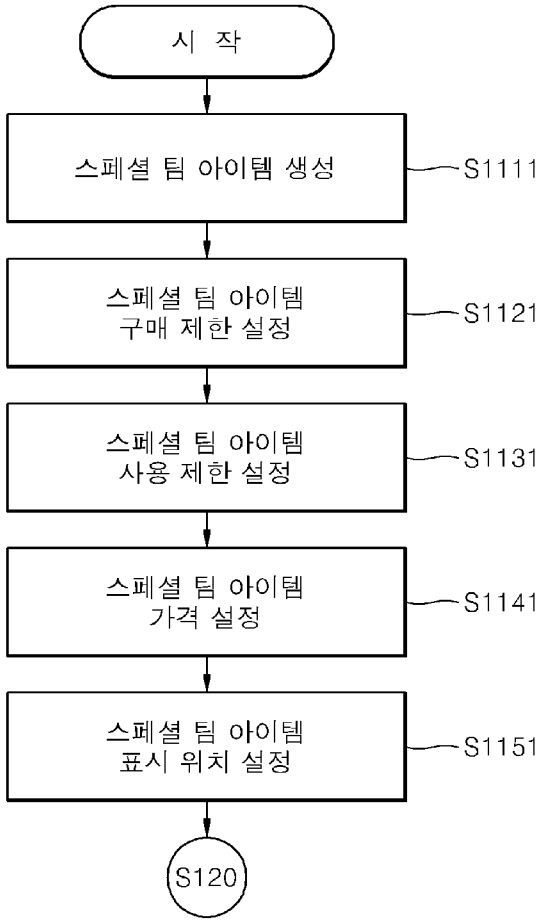
[Fig. 1]


시 작
스페셜 팀 아이템 생성
S110
스페셜 팀 대상 캐릭터 선택
S120
아니오
스페셜 팀 아이템 사용?
S130
예
대상 캐릭터 표시
S140
팀 구성 캐릭터 선택
S150
S160
팀 구성 캐릭터 수 < 기준 캐릭터 수?
예
아니오
스페셜 팀 확정
S170
경기 수행
S180
종 료

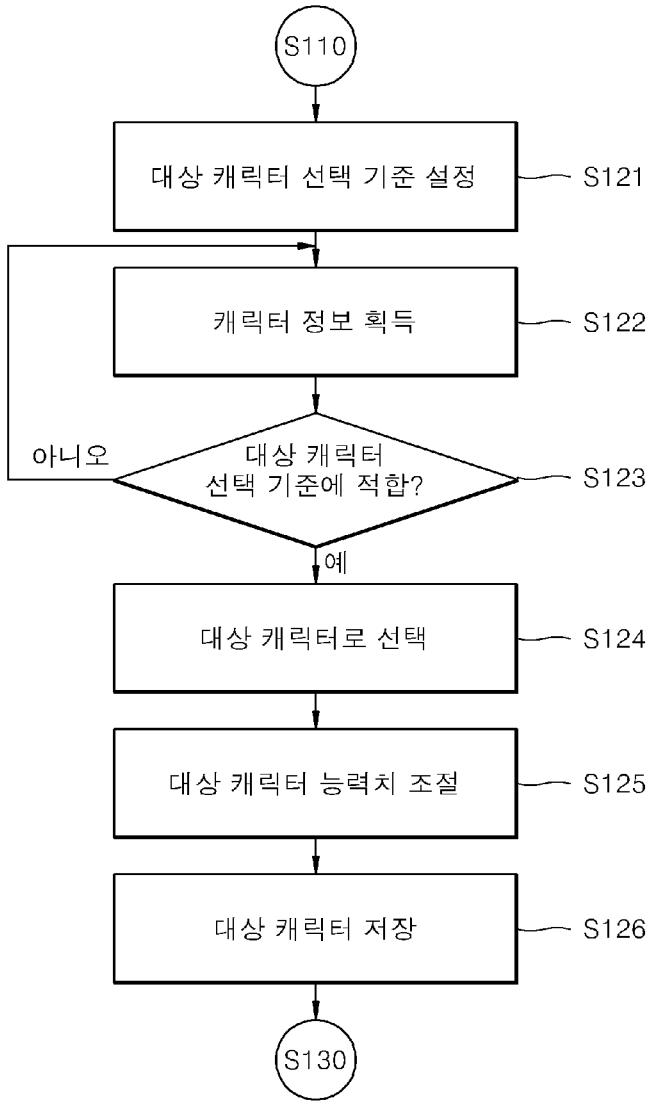
[Fig. 2]


시 작
스페셜 팀 아이템 생성
S111
스페셜 팀 아이템
보유 제한 설정
S112
S120

[Fig. 3]


시 작
스페셜 팀 아이템 생성
S1111
스페셜 팀 아이템
구매 제한 설정
S1121
스페셜 팀 아이템
사용 제한 설정
S1131
스페셜 팀 아이템
가격 설정
S1141
스페셜 팀 아이템
표시 위치 설정
S1151
S120

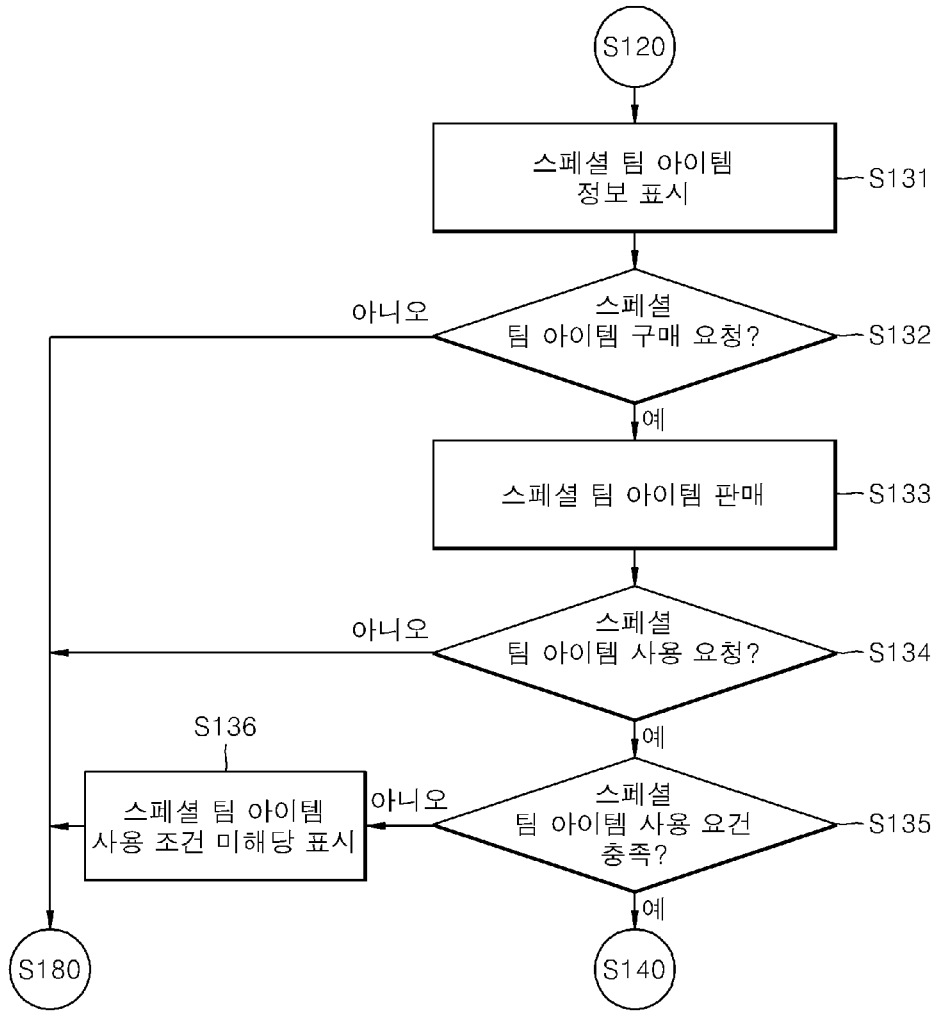
[Fig. 4]



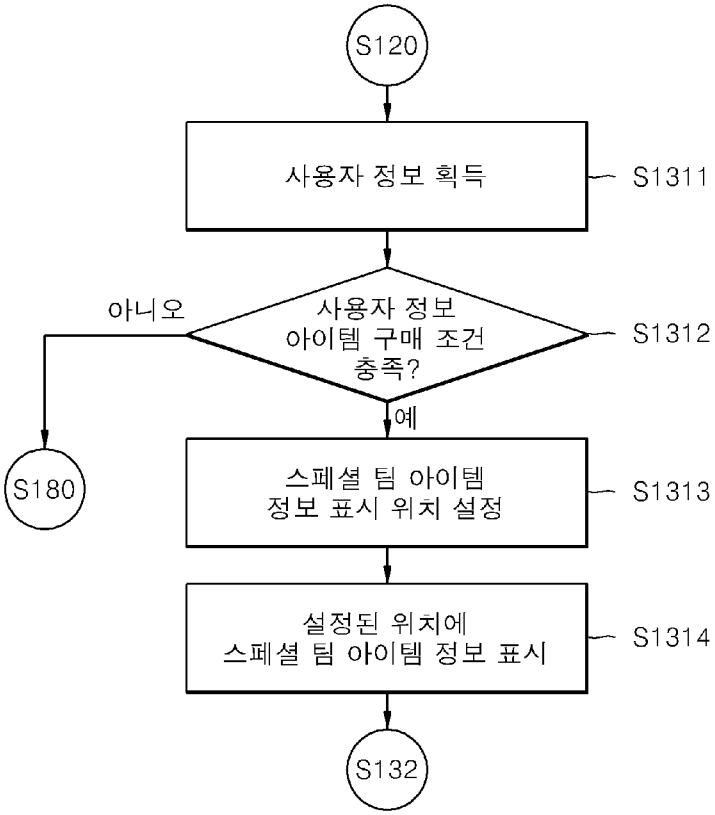
[Fig. 5]

캐릭터 정보			
CN 캐릭터 명			
CI 캐릭터 이미지	공동	52/80	SK1
	공격	53/85	SK2
	패스	60/83	SK3
	수비	45/70	SK4
	골키핑	50/75	SK5
TSP 총 스킬 능력치	260/393		
EP 경험 능력치	0		

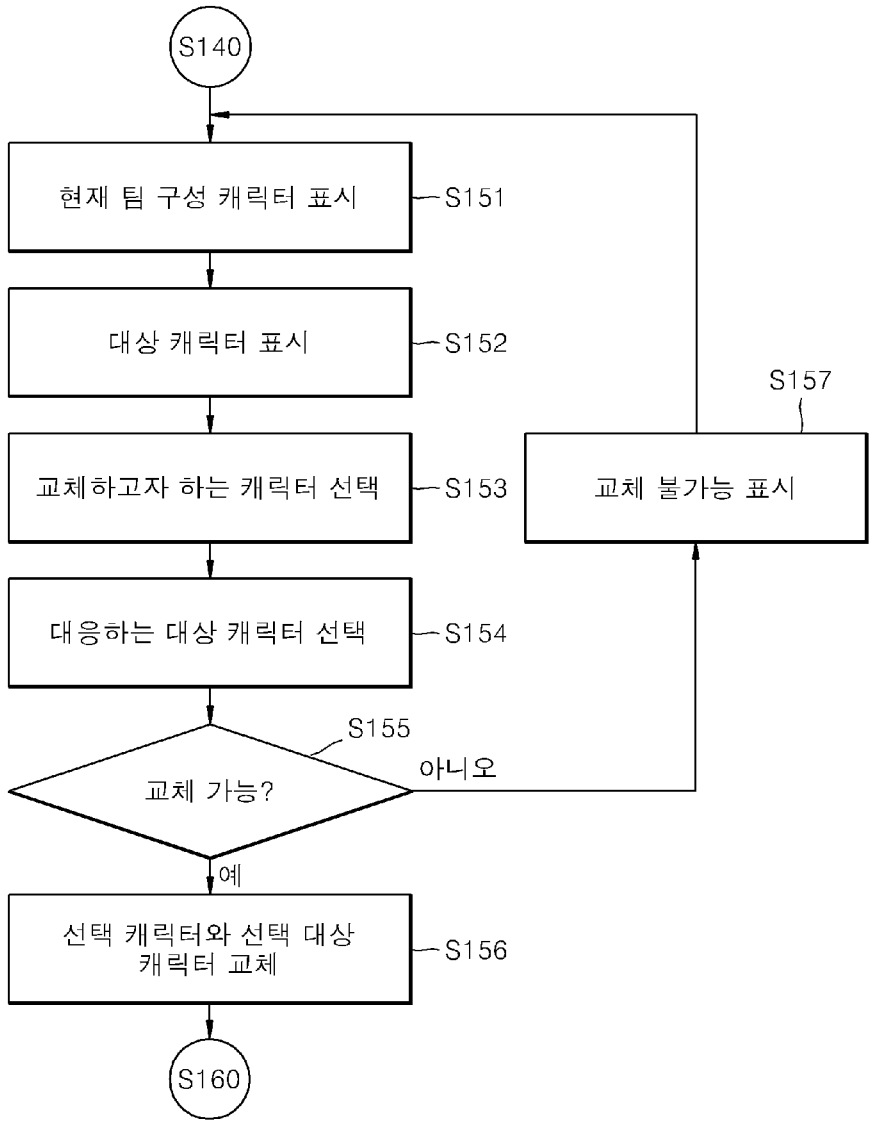
[Fig. 6]


S120
스페셜 팀 아이템 정보 표시
S131
스페셜 팀 아이템 구매 요청?
S132
아니오
예
스페셜 팀 아이템 판매
S133
스페셜 팀 아이템 사용 요청?
S134
아니오
예
S136
스페셜 팀 아이템 사용 조건 미해당 표시
스페셜 팀 아이템 사용 요건 충족?
S135
아니오
예
S180
S140

[Fig. 7]


S120
사용자 정보 획득
S1311
사용자 정보 아이템 구매 조건 충족?
S1312
아니오
예
S180
스페셜 팀 아이템 정보 표시 위치 설정
S1313
설정된 위치에 스페셜 팀 아이템 정보 표시
S1314
S132

[Fig. 8]


S140
현재 팀 구성 캐릭터 표시
S151
대상 캐릭터 표시
S152
교체하고자 하는 캐릭터 선택
S153
대응하는 대상 캐릭터 선택
S154
S155
교체 가능?
아니오
예
선택 캐릭터와 선택 대상 캐릭터 교체
S156
S160
S157
교체 불가능 표시

[Fig. 9]

캐릭터 교체 화면

교체하고자 하는 캐릭터를 선택한 후, 대상 캐릭터를 선택하여
캐릭터를 교체할 수 있습니다.

팀 구성 캐릭터		
캐릭터 명	능력치	종류
캐릭터 A	120	AA
캐릭터 B	163	AA
캐릭터 C	186	AB
캐릭터 D	190	AC
캐릭터 E	187	BA
캐릭터 F	169	BB
캐릭터 G	240	BB
캐릭터 H	210	BB
캐릭터 I	177	BC
캐릭터 J	153	CA
캐릭터 K	135	CA
캐릭터 L	164	CB
캐릭터 M	173	CB
캐릭터 N	135	CC
캐릭터 O	196	CC

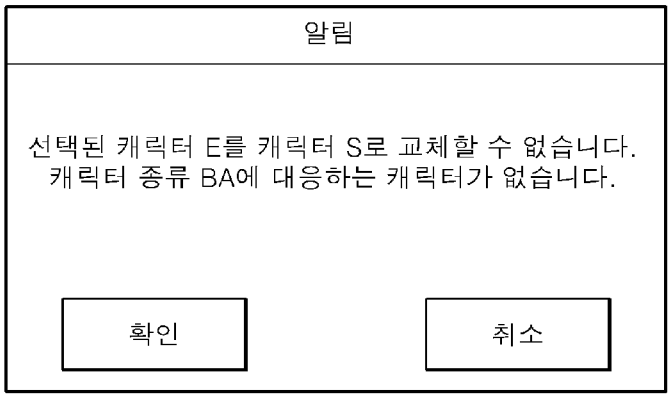
⇔

교체 대상 캐릭터		
캐릭터 명	능력치	종류
캐릭터 D	210	AC
캐릭터 E	204	BA
캐릭터 F	186	BB
캐릭터 G	260	BB
캐릭터 H	220	BB
캐릭터 L	183	CB
캐릭터 O	224	CC
캐릭터 P	200	AA
캐릭터 Q	184	AA
캐릭터 R	192	AB
캐릭터 S	187	BC
캐릭터 T	230	BC
캐릭터 U	173	CA
캐릭터 V	135	CA
캐릭터 W	208	CC

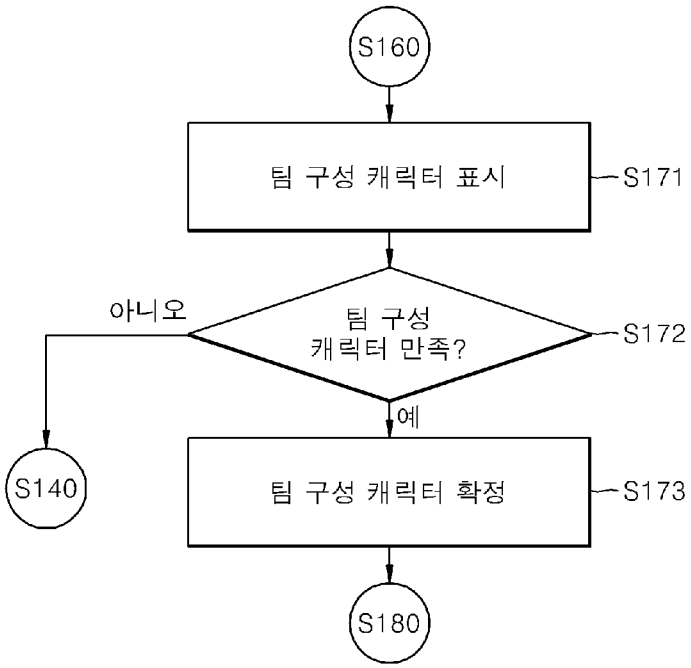
[Fig. 10]

팀 정보		
캐릭터 명	능력치	종류
캐릭터 P	200	AA
캐릭터 Q	184	AA
캐릭터 R	192	AB
캐릭터 D	210	AC
캐릭터 E	204	BA
캐릭터 F	186	BB
캐릭터 G	260	BB
캐릭터 H	220	BB
캐릭터 I	177	BC
캐릭터 J	153	CA
캐릭터 U	173	CA
캐릭터 L	188	CB
캐릭터 M	173	CB
캐릭터 W	208	CC
캐릭터 O	196	CC

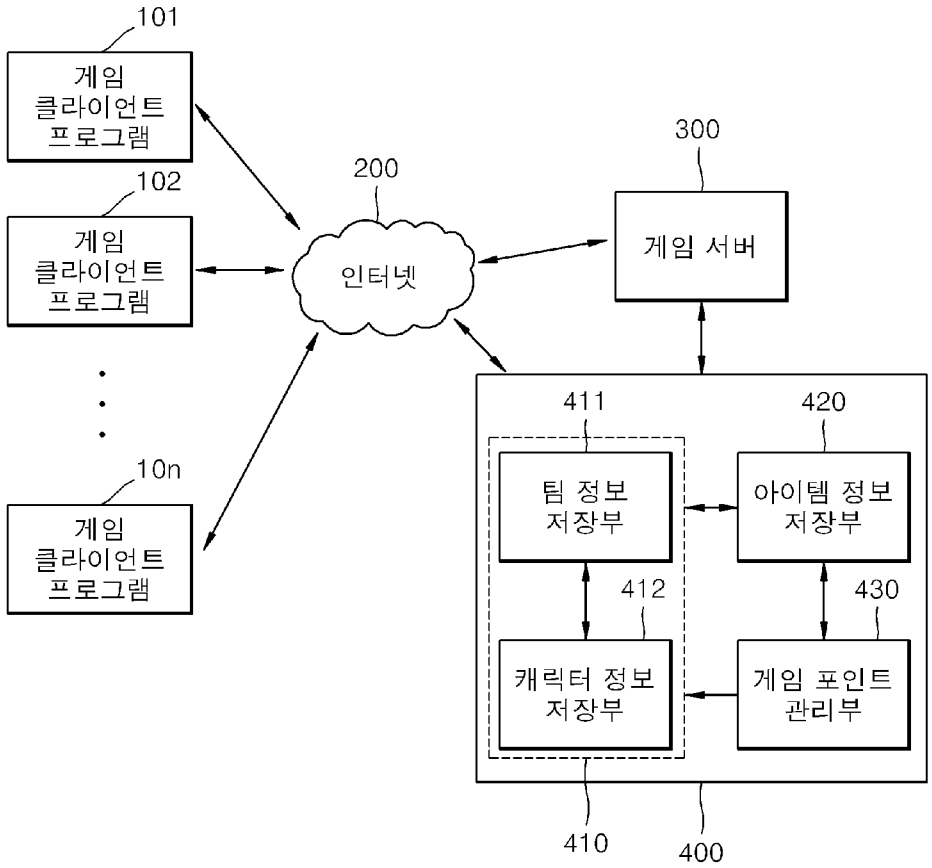
[Fig. 11]



[Fig. 12]


S160
팀 구성 캐릭터 표시
S171
팀 구성
캐릭터 만족?
S172
아니오
예
S140
팀 구성 캐릭터 확정
S173
S180

[Fig. 13]


101
게임
클라이언트
프로그램
102
게임
클라이언트
프로그램
10n
게임
클라이언트
프로그램
200
인터넷
300
게임 서버
411
420
팀 정보
저장부
아이템 정보
저장부
412
430
캐릭터 정보
저장부
게임 포인트
관리부
410
400

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/009923

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 13/12; 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: special team, level, capacity, game, player, skill, character, beginner

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2009-165562 A (SEGA CORP) 30 July 2009 See abstract, claim 1.	1-15
A	JP 2006-149934 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 15 June 2006 See abstract, claims 1-13.	1-15
A	JP 2006-288528 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 26 October 2006 See abstract, claim 1.	1-15
A	KR 10-2011-0107081 A (NEOWIZ GAMES CORPORATION) 30 September 2011 See abstract, claims 1-2.	1-15

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
26 FEBRUARY 2013 (26.02.2013)	**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.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

International application No.
PCT/KR2012/009923

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2009-165562 A	30.07.2009	US 2009-0181740 A1 US 8142270 B2	16.07.2009 27.03.2012
JP 2006-149934 A	15.06.2006	JP 4602745 B2	22.12.2010
JP 2006-288528 A	26.10.2006	NONE	
KR 10-2011-0107081 A	30.09.2011	EP 2368611 A2	28.09.2011

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/009923

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 13/12; 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: 스페셜 팀, 레벨, 능력, 게임, 선수, 실력, 캐릭터, 초보

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	JP 2009-165562 A (SEGA CORP) 2009.07.30 요약, 청구항 1 참조.	1-15
A	JP 2006-149934 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 2006.06.15 요약, 청구항 1-13 참조.	1-15
A	JP 2006-288528 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 2006.10.26 요약, 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-2011-0107081 A ((주)네오위즈게임즈) 2011.09.30 요약, 청구항 1-2 참조.	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

"A" 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

"E" 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 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	국제조사보고서 발송일
2013년 02월 26일 (26.02.2013)	**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
이정재
전화번호 82-42-481-5745

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/009923

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2009-165562 A	2009.07.30	US 2009-0181740 A1 US 8142270 B2	2009.07.16 2012.03.27
JP 2006-149934 A	2006.06.15	JP 4602745 B2	2010.12.22
JP 2006-288528 A	2006.10.26	없음	
KR 10-2011-0107081 A	2011.09.30	EP 2368611 A2	2011.09.28