(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2014 년 5 월 22 일 (22.05.2014)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2014/077453 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/011134

(22) 국제출원일: 2012 년 12 월 20 일 (20.12.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2012-0129850 2012 년 11 월 16 일 (16.11.2012) KR

(71) 출원인: **인텔렉추얼디스커버리 주식회사 (INTELLECTUAL DISCOVERY CO., LTD.)** [KR/KR]; 135-090 서울특별시 강남구 삼성로 511, 10 층 (삼성동, 골든타워), Seoul (KR).

(72) 발명자: **김정훈 (KIM, Jeong Hun)**; 135-240 서울시 강남구 개포동 12 번지 대치아파트 210 동 606 호, Seoul (KR).

(74) 대리인: **유미특허법인 (YOU ME PATENT AND LAW FIRM)**; 135-080 서울시 강남구 역삼동 649-10 서림빌딩, Seoul (KR).

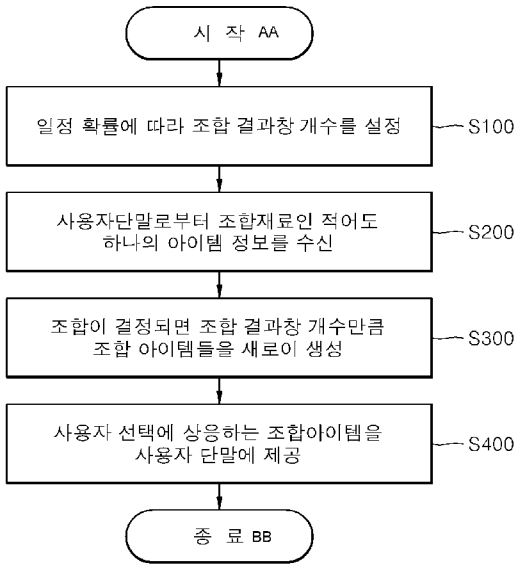
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY,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

(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC,

[다음 쪽 계속]

(54) **Title**: METHOD FOR COMBINING GAME ITEMS AND SYSTEM THEREFOR

(54) **발명의 명칭** : 게임 아이템 조합 방법, 및 그 시스템



S100 ... Setting number of combined result windows according to certain probability
S200 ... Receiving, from user terminal, at least one piece of item information which is combined material
S300 ... Newly generating same number of combined items as number of combined result windows when combination is determined
S400 ... Providing, to user terminal, combined item corresponding to user selection
AA ... Start
BB ... End

(57) **Abstract**: A method for combining game items, according to the present invention, comprises the steps of allowing a game item combination system to: set the number of combined result windows according to a specific probability; receive, from a user terminal, at least one piece of item information corresponding to a combined material; receive, from the user terminal, a signal for the determination of the combination, and generate the same number of combined items as number of the combined result windows; and provide, to the user terminal, one combined item corresponding to the selection of the user terminal among the generated combined items.

(57) **요약서**: 본 발명에 따른 게임 아이템 조합 방법은 게임 아이템 조합 시스템이, 특정 확률에 따라 조합 결과창 개수를 설정하는 단계; 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

WO 2014/077453 A1

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))

명세서

발명의 명칭: 게임 아이템 조합 방법, 및 그 시스템

기술분야

[1] 본 발명은 게임 아이템 조합 방법, 그 시스템, 및 기록매체에 관한 것으로, 더 구체적으로는 새로운 형태의 아이템 조합을 제공하여 사용자의 더 많은 게임 참여를 유도하기 위한 게임 아이템 조합 방법, 그 시스템, 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

[2] 네트워크의 보급 환경의 발달과 함께, 근래 들어 다양한 콘텐츠를 인터넷상으로 제공하는 서비스가 등장하고 있고, 이러한 콘텐츠 제공 서비스 중에서도 게임 콘텐츠 제공 서비스는 시장의 확대와 보급 속도가 가장 급격하게 성장하는 분야에 해당한다.

[3] 또한, 수요층의 확산으로 인해 서비스의 개발 속도 및 보급 속도가 급격히 증가하고 있는 추세이며, 게임 서비스를 이용하는 이용자가 급격하게 증가함에 따라 무료로 제공되던 게임 서비스들도 유료로 전환되고 있다.

[4] 온라인을 통한 게임 콘텐츠 제공 서비스는, 시공간의 제약 없이 원격지에 있는 불특정의 사람과 동일한 게임을 플레이 할 수 있다는 장점이 있다.

[5] 이와 같이, 인터넷을 통해 게임 서비스를 이용하는 이용자의 급격한 증가와 게임 서비스의 유료화가 진전됨에 따라 각 포털 사이트(Portal Site)와 온라인 게임 서비스 업체들은 다양한 종류의 서비스를 개발하여 이익을 창출하고 있다.

[6] 온라인 게임 서비스 업체들은 게임상에서 사용자에게 아이템을 판매하고 있는데, 더 나은 이익 창출을 위하여 종래의 아이템 판매 방식을 벗어난 새로운 방식의 서비스가 요구된다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[7] 따라서, 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 새로운 방식의 게임 서비스를 제공하면서 더 나은 이익 창출을 도모하는 게임 아이템 조합 방법, 그 시스템, 및 기록매체를 제공하려는 것이다.

과제 해결 수단

[8] 본 발명에 따른 게임 아이템 조합 방법은 게임 아이템 조합 시스템이 특정 확률에 따라 조합 결과창 개수를 설정하는 단계; 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[9] 또한, 상기 조합 결과창 개수를 설정하는 단계는, 특정 확률에 따라 설정된 조합

결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단하는 단계; 및 판단 결과, 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시키는 단계를 포함한다.

[10] 또한, 상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정되는 것을 특징으로 한다.

[11] 또한, 상기 조합 아이템들을 생성하는 단계는, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하는 단계; 및 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[12] 본 발명의 실시예에 따른 게임 아이템 조합 방법은 게임 아이템 조합 시스템이, 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하여 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 단계; 및 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[13] 또한, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 게임 아이템 조합 시스템의 데이터베이스에 저장된 미리 설정된 확률 테이블을 통해 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[14] 또한, 상기 특정 확률은 상기 미리 설정된 확률 테이블을 통해 미리 결정되는 것을 특징으로 한다.

[15] 본 발명에 따른 게임 아이템 조합 시스템은 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하고 상기 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 수신하는 송수신 모듈; 상기 송수신 모듈을 통해 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하는 아이템 조합 모듈; 및 상기 아이템 조합 모듈에 의해 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말에 제공하는 아이템 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[16] 또한, 상기 게임 아이템 조합 시스템은 특정 확률에 따라 상기 조합 결과창 개수를 설정하는 조합 관리 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

[17] 또한, 상기 조합 관리 모듈은 상기 조합 결과창 개수를 설정하기 위하여, 특정 확률에 따라 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단하고, 판단 결과 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시키는 것을 특징으로 한다.

[18] 또한, 상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정되는 것을 특징으로 한다.

[19] 또한, 상기 아이템 조합 모듈은, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의

아이템의 등급을 산출하고, 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.

[20] 또한, 상기 조합 관리 모듈은, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정하는 것을 특징으로 한다.

[21] 또한, 상기 특정 확률을 포함한 상기 아이템 조합에 관한 미리 설정된 확률을 기록하는 확률 테이블을 저장하는 데이터베이스를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

[22] 또한, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 데이터베이스의 상기 확률 테이블을 통해 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[23] 상술한 게임 아이템 조합 방법은 이를 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

발명의 효과

[24] 본 발명에 따른 게임 아이템 조합 방법, 그 시스템, 및 기록매체에 의하면 수익 창출을 위한 새로운 조합 서비스를 제공하는 효과를 제공함과 동시에 시간이 제한되어 있는 기회를 사용자에게 부여하여 사용자가 최대한 많은 자본을 단기간에 투자하도록 유도하는 효과를 가진다.

도면의 간단한 설명

[25] 본 발명의 상세한 설명에서 인용되는 도면을 보다 충분히 이해하기 위하여 각 도면의 간단한 설명이 제공된다.

[26] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 조합 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다.

[27] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 서버를 보다 구체적으로 설명하기 위한 도면이다.

[28] 도 3은 본 발명의 일 예에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

[29] 도 4는 도 3의 S100에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

[30] 도 5는 도 3의 S300에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

[31] 도 6 내지 도 8은 본 발명의 일 예에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 게임 화면을 나타낸다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[32] 본 발명에 따른 게임 아이템 조합 방법은 게임 아이템 조합 시스템이 특정 확률에 따라 조합 결과창 개수를 설정하는 단계; 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 조합

결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하는 단계; 및 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[33] 또한, 상기 조합 결과창 개수를 설정하는 단계는, 특정 확률에 따라 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단하는 단계; 및 판단 결과, 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시키는 단계를 포함한다.

[34] 또한, 상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정되는 것을 특징으로 한다.

[35] 또한, 상기 조합 아이템들을 생성하는 단계는, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하는 단계; 및 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[36] 본 발명의 실시예에 따른 게임 아이템 조합 방법은 게임 아이템 조합 시스템이, 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하여 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 단계; 및 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[37] 또한, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 게임 아이템 조합 시스템의 데이터베이스에 저장된 미리 설정된 확률 테이블을 통해 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[38] 또한, 상기 특정 확률은 상기 미리 설정된 확률 테이블을 통해 미리 결정되는 것을 특징으로 한다.

[39] 본 발명에 따른 게임 아이템 조합 시스템은 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하고 상기 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 수신하는 송수신 모듈; 상기 송수신 모듈을 통해 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하는 아이템 조합 모듈; 및 상기 아이템 조합 모듈에 의해 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말에 제공하는 아이템 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[40] 또한, 상기 게임 아이템 조합 시스템은 특정 확률에 따라 상기 조합 결과창 개수를 설정하는 조합 관리 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

[41] 또한, 상기 조합 관리 모듈은 상기 조합 결과창 개수를 설정하기 위하여, 특정 확률에 따라 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단하고, 판단 결과 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시키는 것을

특징으로 한다.

[42] 또한, 상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정되는 것을 특징으로 한다.

[43] 또한, 상기 아이템 조합 모듈은, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하고, 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 것을 특징으로 한다.

[44] 또한, 상기 조합 관리 모듈은, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정하는 것을 특징으로 한다.

[45] 또한, 상기 특정 확률을 포함한 상기 아이템 조합에 관한 미리 설정된 확률을 기록하는 확률 테이블을 저장하는 데이터베이스를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

[46] 또한, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 데이터베이스의 상기 확률 테이블을 통해 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[47] 상술한 게임 아이템 조합 방법은 이를 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

발명의 실시를 위한 형태

[48] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명에 대하여 보다 구체적으로 설명하기로 한다.

[49] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지의 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.

[50] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[51] 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.

[52] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 조합 시스템(10)에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다.

[53] 도 1을 참고하면, 상기 게임 서버(200)는 사용자 단말(100)과 네트워크(300)를 통해 연결되고, 사용자 단말(100)에 네트워크(300) 상으로 게임(예컨대, 축구 게임)을 제공할 수 있고, 게임을 플레이하는 사용자 단말(100)의 사용자에게 각종 아이템을 판매/제공할 수 있다.

[54] 상기 게임 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)에게 아이템을 판매/제공할 수 있으며, 상기 사용자 단말(100)은 상기 판매/제공된 아이템들 중 필요없다고 판단되는 아이템들 중 일부 또는 전부를 조합할 수 있으며, 이를 통해 새로운 아이템을 획득할 수 있다.

[55] 더 구체적으로, 상기 게임 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)이 보유한 아이템들 중 일부나 전부를 조합하도록 하고 조합 결과 나타난 특정 개수의 동일 또는 새로운 등급의 아이템들을 상기 사용자 단말(100)에게 선택의 기회를 주어 선택된 아이템을 보유할 수 있도록 하는 서비스를 제공한다. 이에 관하여, 상기 게임 서버(200)에 대한 보다 구체적인 설명은 도 2에서 하기로 한다.

[56] 상기 사용자 단말(100)은 인터넷, 전화선 등의 네트워크(300)을 통해 게임 서버(200)와의 접속 상태를 유지하며, 예컨대 퍼스널 컴퓨터, 핸드헬드 컴퓨터(handheld computer), PDA(Personal Digital Assistant), 휴대폰, 스마트폰 등에 해당할 수 있으며, 마이크로 프로세서를 탑재함으로써 소정의 연산 능력을 갖춘 단말기를 통칭하는 컨셉에 해당할 수 있다.

[57] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 서버를 보다 구체적으로 설명하기 위한 도면이다. 상기 게임 서버(200)는 송수신 모듈(210), 아이템 조합 모듈(220), 확률 결정 모듈(230), 조합 관리 모듈(240), 아이템 관리 모듈(250) 및 데이터 베이스(260)를 포함한다.

[58] 여기서 사용된 '서버' 또는 '모듈'이라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.

[59] 도 2를 참고하면, 상기 송수신 모듈(210)은 사용자 단말(100)로부터 상기 사용자 단말(100)이 입력하는 게임에 관련한 각종 데이터를 수신받고, 송신하는 기능을 수행한다.

[60] 예컨대, 사용자 단말(100)로부터, 상기 사용자 단말(100)이 보유한 아이템들 중 일부를 조합 재료로 하는 적어도 하나의 아이템의 정보를 수신하고 상기 사용자 단말(100)로부터 조합 결정에 대한 신호를 수신하는 기능을 수행한다.

[61] 상기 아이템 조합 모듈(220)은 조합 결정시 상기 적어도 하나의 아이템을 상기 사용자 단말(100)로부터 없애고 오픈된 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성한다. 이때, 상기 오픈된 조합 결과창의 개수는 상기 조합 관리 모듈(240)에 의해 특정 확률에 따라 설정된다.

[62] 또한, 상기 아이템 조합 모듈(220)은 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하고, 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성한다.

[63] 또한, 상기 조합 관리 모듈(240)은 상기 조합 결과창 개수를 설정하기 위하여, 특정 확률에 따라 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단하고, 판단 결과 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시킨다.

[64] 여기서, 상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말(100)의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정될 수 있다.

[65] 상기 조합 관리 모듈(240)은 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정한다.

[66] 상기 아이템 관리 모듈(250)은 상기 게임에 관련한 아이템을 관리하는 기능을 수행하고, 또한 상기 아이템 조합 모듈(240)에 의해 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말(100)의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말(100)에 제공한다.

[67] 상기 데이터 베이스(260)는 상기 게임에 관련한 각종 데이터를 저장하는 기능을 수행하며, 또한 상기 데이터 베이스(260)는 상기 특정 확률을 포함한 상기 아이템 조합에 관한 미리 설정된 확률을 기록하는 여러 확률 테이블을 저장할 수 있다.

[68] 여기서, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 데이터베이스의 여러 확률 테이블을 통해 이루어질 수 있다.

[69] 더 구체적으로 설명하면,

[70] 상기 데이터베이스(260)는 재료에 해당하는 아이템의 등급에 따른 미리 결정된 수치 및 그 수치에 따른 결과치를 나타내는 테이블을 저장한다.

[71] 상기 재료에 해당하는 아이템은, 그 등급이 최소~최대(예컨대, 1~10)까지 설정되어 미리 결정된 간격(예컨대, 1)으로 나뉠 수 있고, 각 등급당 value 가 설정되며, 등급이 높을수록 value가 높다.

[72] 상기 재료에 해당하는 아이템들의 value의 총 합에 따른 결과치가 테이블로 구성되어 상기 데이터베이스(260)에 저장될 수 있다. 즉, 각 value의 총 합에 상응하여, 생성되는 조합 아이템의 등급인 결과치를 최소~최대(예컨대, 1~10)까지 미리 결정된 간격(예컨대, 1)으로 설정해 놓는다.

[73] 상기 결과치에 따라 생성될 조합 아이템의 등급을 결정하는 확률 테이블이 상기 데이터베이스(260)에 저장될 수 있다.

[74] 이 확률 테이블에 저장된 정의에 의하여, 예컨대, 상기 결과치가 1이면, 생성될 조합 아이템은 1등급이 나올 확률이 0.80, 2등급이 나올 확률이 0.15, 3등급이 나올 확률이 0.03, 4등급이 나올 확률이 0.015, 5등급이 나올 확률이 0.005, 6~10등급이 나올 확률이 0에 해당한다.

[75] 마찬가지로 이 확률 테이블에 저장된 정의에 의하여, 예컨대, 상기 결과치가 2이면, 생성될 조합 아이템은 1등급이 나올 확률이 0.3, 2등급이 나올 확률이 0.4, 3등급이 나올 확률이 0.2, 4등급이 나올 확률이 0.05, 5등급이 나올 확률이 0.03, 6등급이 나올 확률이 0.02, 4~5등급이 나올 확률이 0에 해당한다.

[76] 상기 결과치가 3~10인 경우도 마찬가지 방법으로 설명될 수 있다.

[77] 상기 데이터베이스(260)는 상기 재료에 해당하는 아이템에 따라 조합 결과창이 오픈되는 확률에 대해 정의하는 확률 테이블을 저장할 수 있다.

[78] 이 확률 테이블에 저장된 정의에 의하여, 예컨대, 상기 결과치가 1인 경우, 현재 오픈된 조합 결과창의 개수가 2라면, 조합을 통해 조합 결과창의 개수가 2일 확률이 0.9, 개수가 3일 확률은 0.07, 개수가 4일 확률은 0.03, 개수가 5일 확률은 0.000에 해당할 수 있다.

[79] 마찬가지로, 이 확률 테이블에 저장된 정의에 의하여, 예컨대, 상기 결과치가 3인 경우, 현재 오픈된 조합 결과창의 개수가 3이라면, 조합을 통해 조합 결과창의 개수가 3일 확률이 0.9, 개수가 4일 확률은 0.07, 개수가 5일 확률은 0.03에 해당한다.

[80] 나머지 결과치도 마찬가지 방법으로 설명될 수 있다.

[81] 이 확률 테이블에 따라 조합이 이루어지는 경우 조합 결과창의 개수가 변화되어 설정될 수 있다.

[82] 도 3은 본 발명의 일 예에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 흐름도이다. 상기 게임 아이템 조합 방법은 도 1의 게임 아이템 조합 시스템(10), 더 구체적으로 게임 서버(200)에서 수행될 수 있다.

[83] 도 3을 참고하면, 상기 게임 아이템 조합 시스템(10)은 특정 확률에 따라 조합 결과창 개수를 설정한다(S100). 예컨대, 조합 결과창 개수가 4개가 될 확률이 50%, 3개가 될 확률이 25%, 5개가 될 확률이 25%라고 할 때, 그 확률에 따라 상기 조합 결과창 개수가 세팅될 수 있다.

[84] 이후, 사용자 단말(100)로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신한다(S200). 이때, 상기 적어도 하나의 아이템 정보는 조합시 상기 조합 결과창에 새로이 생성되는 아이템들을 위한 조합 재료에 해당하는 것으로 조합이 이루어지면 상기 사용자 단말에서 삭제된다.

[85] 이후, 상기 사용자 단말(100)로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하고(S300), 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말(100)의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말(100)에 제공한다(S400).

[86] 예컨대, 상기 조합 결과창이 3개인 경우, 3개의 조합 결과창 각각에 새로이 조합 아이템이 생성되며, 이 3개가 모두 상기 사용자 단말(100)에 제공되는 것이 아니라 사용자 단말(100)의 선택에 따른 어느 하나만 상기 사용자 단말(100)에 제공된다.

[87] 도 4는 본 발명의 일 예에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 흐름도이다. 도 4의 흐름도는 도 3의 S100에 포함된다.

[88] 도 4를 참고하면, 상기 게임 아이템 조합 시스템(10)은 특정 확률에 따라 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단한다(S110).

[89] 판단 결과, 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시킨다(S120).

[90] 예컨대, 상기 설정된 조합 결과창이 4이고, 상기 특정 개수가 3이며, 미리 설정된 시간이 1시간인 경우라면, 상기 판단에 따르면, $4 > 3$ 이므로, 1시간이

지난 후에는 상기 게임 아이템 조합 시스템(10)은 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 4에서 3으로 감소시킨다.

[91] 이때, 상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정될 수 있다.

[92] 도 5는 본 발명의 일 예에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 흐름도이다. 도 5의 흐름도는 도 3의 S300에 포함된다.

[93] 도 5를 참고하면, 상기 게임 아이템 조합 시스템(10)은 조합 재료인 아이템들의 등급을 산출한다(S310).

[94] 이후, 산출된 결과를 고려하여 각 상기 조합 결과창에 조합 아이템을 새로이 생성한다(S320). 예컨대, 산출된 조합 재료인 아이템들의 등급이 높을수록 생성되는 조합 아이템의 등급이 높을 확률이 높다. 이에 대한 보다 구체적인 설명은 도 9 내지 도 11에서 하기로 한다.

[95] 또한, 도 5에는 도시되지 않았지만 S310 이후에 S300에는, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정하는 스텝이 포함될 수도 있다.

[96] 이때, 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 게임 아이템 조합 시스템(10)의 데이터베이스(260)에 저장된 미리 설정된 확률 테이블을 통해 이루어질 수 있다.

[97] 또한, 도 3의 S100의 상기 특정 확률은 상기 게임 아이템 조합 시스템(10)의 데이터베이스(260)에 저장된 상기 미리 설정된 확률 테이블을 통해 미리 결정될 수 있다.

[98] 도 6 내지 도 8은 본 발명의 일 예에 따른 게임 아이템 조합 방법을 설명하기 위한 게임 화면을 나타낸다.

[99] 도 6 내지 도 8을 참고하면, 상기 게임 화면(600)에는 조합을 위한 재료에 해당하는 아이템을 위한 제1 윈도우(610) 및 조합이 이루어지면 조합 아이템이 생성되는 아이템을 위한 제2 윈도우(620)를 포함한다.

[100] 상기 제1 윈도우(610)는 조합을 위한 재료에 해당하는 아이템을 놓기 위한 제1 조합창(611) 내지 제5 조합창(615)을 포함한다. 즉, 사용자 단말(100)은 조합을 위해 5개의 재료에 해당하는 아이템을 놓을 수 있다. 하지만, 5개라는 개수는 본 발명의 일 예에 불과하며 본 기술의 통상의 지식을 가진자에 의해 그 이상 또는 그 이하로 설정될 수 있다.

[101] 상기 제2 윈도우(620)는 조합이 이루어지면 조합결과 생성되는 아이템이 나타나는 제1 조합 결과창(621) 내지 제5 조합 결과창(625)을 포함한다.

[102] 도 6은 사용자 단말(100)로부터 조합 결정이 이루어지기 전 상태를 도시하며 이 경우에는 제1 조합 결과창(621)과 제2 조합 결과창(622)만이 오픈된 상태이며, 제3 조합 결과창(623) 내지 제5 조합 결과창(625)은 닫힌 상태이다.

[103] 사용자 단말(100)로부터 조합 결정 신호가 수신되면, 상기 제1 조합 결과창(621)과 제2 조합 결과창(622)에 새로운 조합 아이템이 각각 출력된다.

사용자 단말(100)은 이 중 어느 하나를 선택하여 제공받을 수 있다.

[104] 또한, 이러한 조합이 이루어지면 데이터베이스(260)에 저장된 확률 테이블의 특정 확률에 따라 제1 조합 결과창(621) 내지 제5 조합 결과창(625)의 오픈 개수가 도 7처럼 변할 수 있다.

[105] 도 7에는 제1 조합 결과창(621) 내지 제4 조합 결과창(624)이 오픈되어 있으며, 시간 게이지(630)가 도시된다.

[106] 상술한 것처럼 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시킨다.

[107] 도 7의 경우, 상기 설정된 조합 결과창이 4이고, 상기 특정 개수가 3이라서, 미리 설정된 시간이 지난 후에는 도 8과 같이 상기 게임 아이템 조합 시스템(10)은 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 4에서 3으로 감소시킨다. 이때, 상기 시간 게이지(630)가 상기 미리 설정된 시간이 얼만큼 남아 있는지를 나타내며, 상기 조합 결과창의 개수가 감소되면 초기화된다.

[108] 이로써, 본 발명은 시간이 제한되어 있는 기회를 사용자에게 부여하여 사용자가 최대한 많은 자본을 단기간에 투자하도록 유도하는 효과를 가진다.

[109] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 방법은, 단말기에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

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

[112] 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.

[113] 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.

[114] 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.

[115] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 시스템 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.

[116] 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.

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

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

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

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

[121] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그

모든 구성 요소들이 적어도 하나로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.

[122] 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.

[123] 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.

[124] 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] 게임 아이템 조합 시스템이,
특정 확률에 따라 조합 결과창 개수를 설정하는 단계;
사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하는 단계;
사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하는 단계; 및
생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 조합 결과창 개수를 설정하는 단계는,
특정 확률에 따라 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단하는 단계; 및
판단 결과, 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정되는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 방법.

[청구항 4] 제1항에 있어서,
상기 조합 아이템들을 생성하는 단계는,
상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하는 단계; 및
산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 방법.

[청구항 5] 게임 아이템 조합 시스템이,
사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하는 단계;
사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하여 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합 아이템을 생성하는 단계; 및
상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을

고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 방법.

[청구항 6] 제5항에 있어서,
상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 게임 아이템 조합 시스템의 데이터베이스에 저장된 미리 설정된 확률 테이블을 통해 이루어지는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 방법.

[청구항 7] 제6항에 있어서,
상기 특정 확률은 상기 미리 설정된 확률 테이블을 통해 미리 결정되는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 방법.

[청구항 8] 사용자 단말로부터 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템 정보를 수신하고 상기 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 수신하는 송수신 모듈;
상기 송수신 모듈을 통해 사용자 단말로부터 조합 결정에 대한 신호를 받고 조합 결과창의 개수만큼 조합 아이템들을 생성하는 아이템 조합 모듈;
상기 아이템 조합 모듈에 의해 생성된 상기 조합 아이템들 중 상기 사용자 단말의 선택에 상응하는 어느 하나를 상기 사용자 단말에 제공하는 아이템 관리 모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

[청구항 9] 제8항에 있어서,
특정 확률에 따라 상기 조합 결과창 개수를 설정하는 조합 관리 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

[청구항 10] 제9항에 있어서,
상기 조합 관리 모듈은
상기 조합 결과창 개수를 설정하기 위하여, 특정 확률에 따라 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상인지를 판단하고,
판단 결과 상기 설정된 조합 결과창의 개수가 특정 개수 이상이면 미리 설정된 시간 간격에 따라 상기 설정된 조합 결과창의 개수를 하나씩 감소시키는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

[청구항 11] 제10항에 있어서,
상기 미리 설정된 시간 간격은 상기 사용자 단말의 화면에 게이지 형태로 디스플레이되도록 설정되는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

[청구항 12] 제11항에 있어서,
상기 아이템 조합 모듈은,
상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 산출하고, 산출된 결과를 고려하여 상기 조합 결과창 각각에 조합

아이템을 생성하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

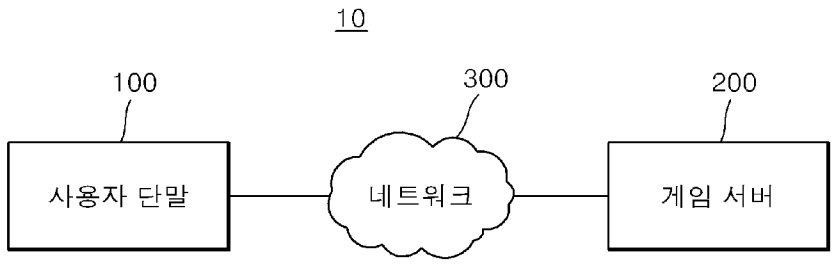
[청구항 13] 제12항에 있어서,
상기 조합 관리 모듈은,
상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급을 고려하여 상기 조합 결과창의 개수를 변화 설정하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

[청구항 14] 제13항에 있어서,
상기 특정 확률을 포함한 상기 아이템 조합에 관한 미리 설정된 확률을 기록하는 확률 테이블을 저장하는 데이터베이스를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

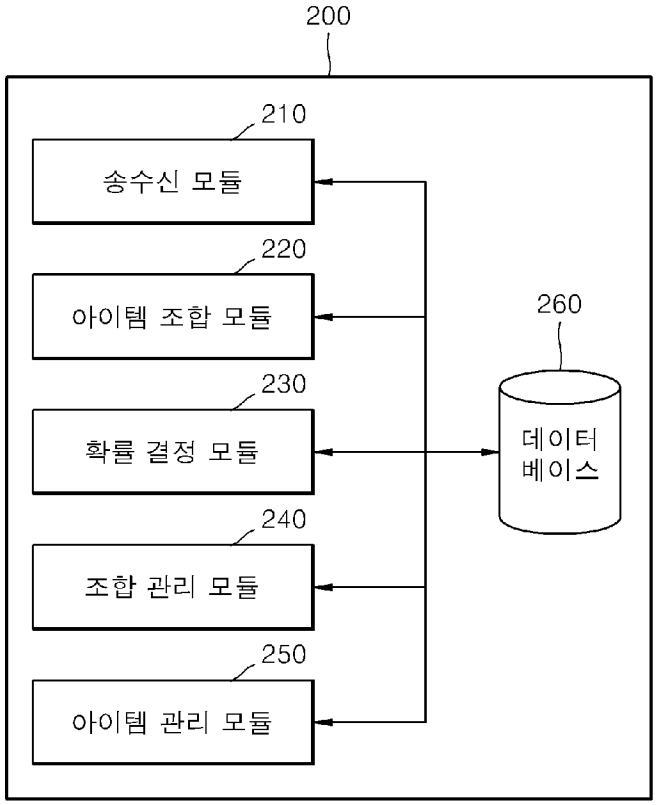
[청구항 15] 제14항에 있어서,
상기 조합 재료에 해당하는 적어도 하나의 아이템의 등급에 따른 상기 조합 결과창의 개수의 변화는 상기 데이터베이스의 상기 확률 테이블을 통해 이루어지는 것을 특징으로 하는 게임 아이템 조합 시스템.

WO 2014/077453 PCT/KR2012/011134

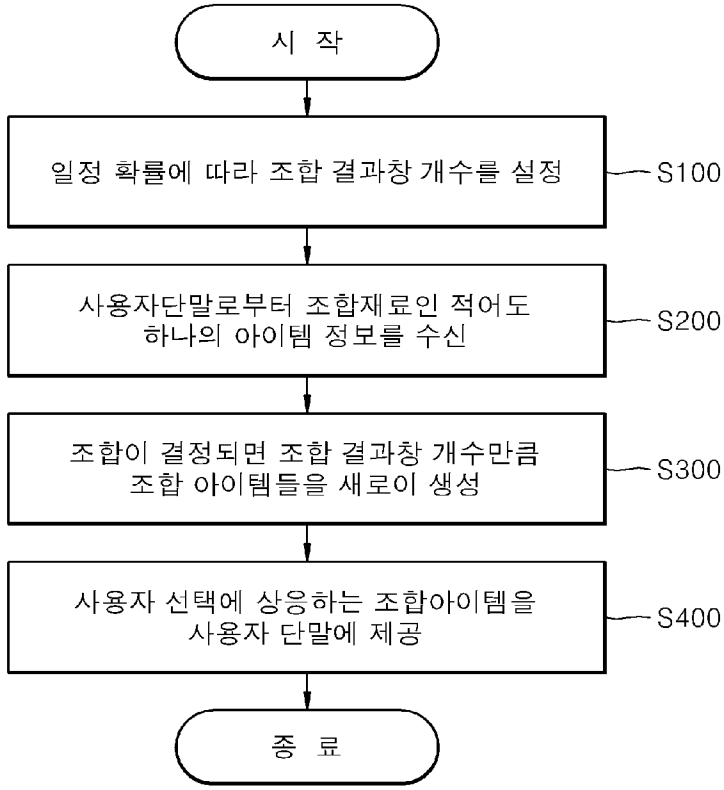
[Fig. 1]



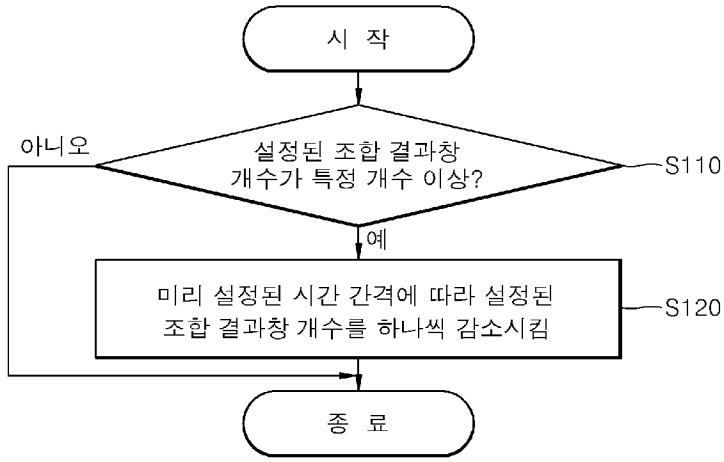
[Fig. 2]



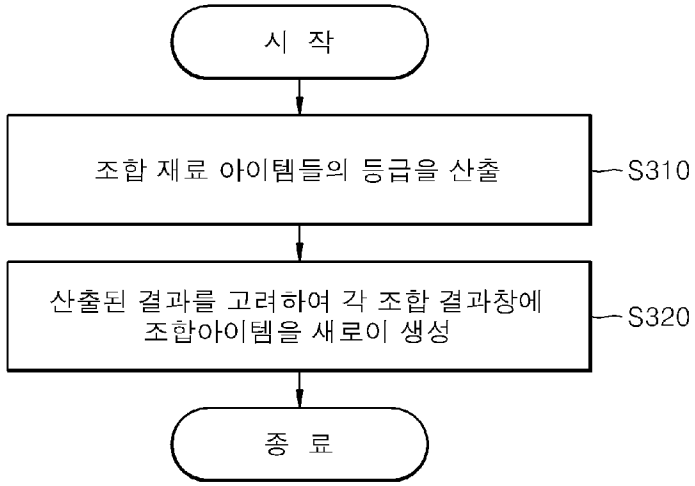
[Fig. 3]



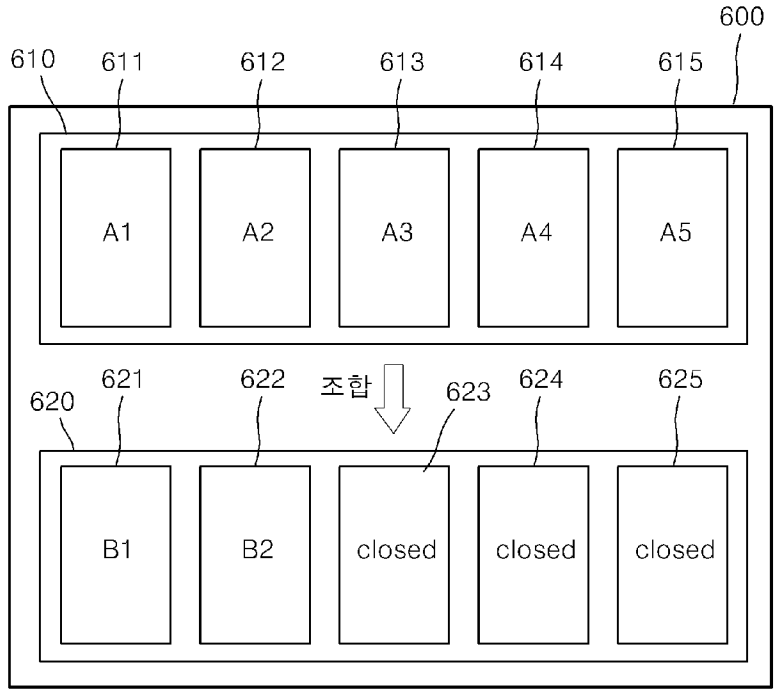
[Fig. 4]



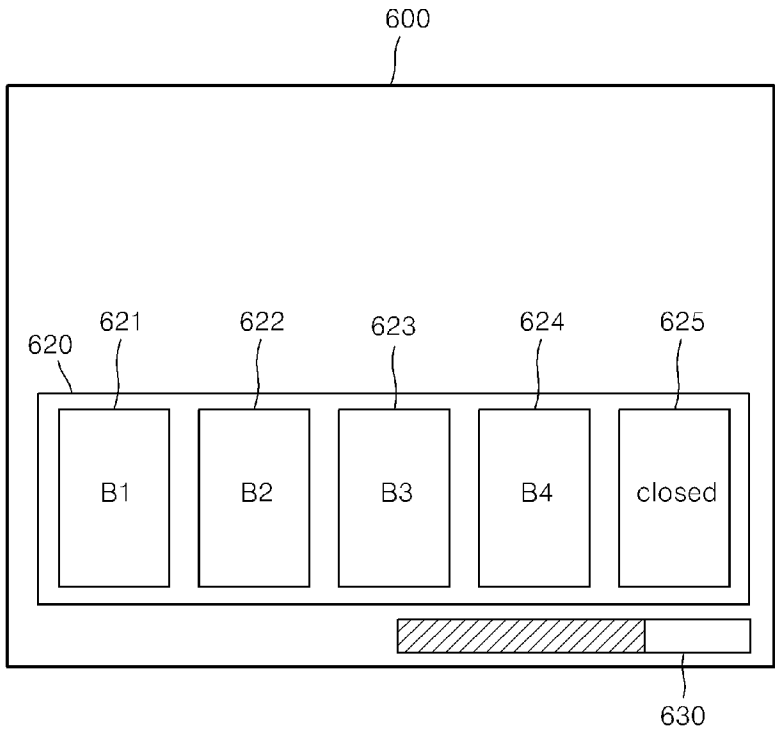
[Fig. 5]



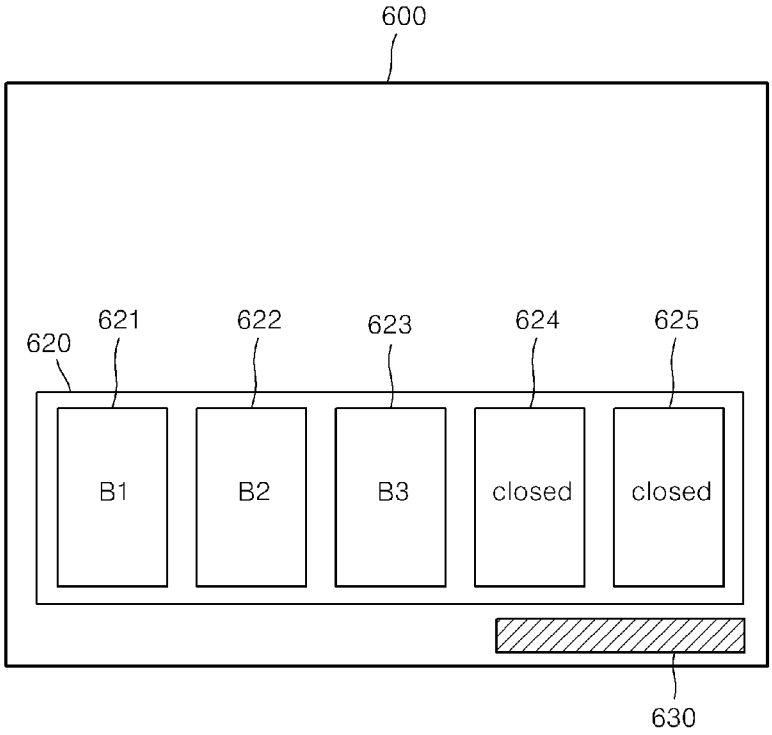
[Fig. 6]


600
610
611
612
613
614
615
A1
A2
A3
A4
A5
620
621
622
조합
623
624
625
B1
B2
closed
closed
closed

[Fig. 7]


600
620
621
622
623
624
625
B1
B2
B3
B4
closed
630

[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/011134

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; G06T 11/80

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, computer game, item, combination, synthesis, table, result window, user, participation

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-1113511 B1 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) 29 February 2012 See paragraphs [0026]-[0043], claims 1, 5 and 11 and figures 1-5d.	1-15
Y	JP 2010-259795 A (DISNEY ENTERPRISES INC.) 18 November 2010 See abstract, paragraphs [0021]-[0030] and figures 1-4.	1-15
A	JP 2006-218223 A (JOYSPELL CO., LTD.) 24 August 2006 See paragraphs [0020]-[0066] and figures 2-5.	1-15
A	JP 4762504 B2 (NINTENDO CO LTD) 31 August 2011 See paragraphs [0047]-[0107], claim 1 and figures 4-11.	1-15
A	JP 4630232 B2 (YAFOO JAPAN CORP.) 09 February 2011 See paragraphs [0080]-[0147], claim 1 and figures 7-13.	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 JUNE 2013 (26.06.2013)	**27 JUNE 2013 (27.06.2013)**
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/KR2012/011134

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-1113511 B1	29.02.2012	KR 10-2011-0125388 A	21.11.2011
JP 2010-259795 A	18.11.2010	CN 101882286 A	10.11.2010
		EP 2249305 A1	10.11.2010
		US 2010-0280919 A1	04.11.2010
		US 2012-0159352 A1	21.06.2012
		US 8151198 B2	03.04.2012
JP 2006-218223 A	24.08.2006	NONE	
JP 4762504 B2	31.08.2011	JP 2005-318995 A	17.11.2005
		US 2005-0282634 A1	22.12.2005
		US 7618325 B2	17.11.2009
JP 4630232 B2	09.02.2011	JP 2007-328701 A	20.12.2007
		JP 2008-328701 A5	25.09.2008

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/011134

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; G06T 11/80

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌
한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))
eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드:게임, 컴퓨터게임, 아이템, 조합, 합성, 테이블, 결과창, 사용자, 참여

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-1113511 B1 ((주)네오위즈게임즈) 2012.02.29 단락 [0026]-[0043], 청구항 1, 5, 11 및 도면 1-5d 참조.	1-15
Y	JP 2010-259795 A (DISNEY ENTERPRISES INC.) 2010.11.18 요약, 단락 [0021]-[0030] 및 도면 1-4 참조.	1-15
A	JP 2006-218223 A (JOYSPELL CO., LTD.) 2006.08.24 단락 [0020]-[0066] 및 도면 2-5 참조.	1-15
A	JP 4762504 B2 (NINTENDO CO LTD) 2011.08.31 단락 [0047]-[0107], 청구항 1 및 도면 4-11 참조.	1-15
A	JP 4630232 B2 (YAFOO JAPAN CORP) 2011.02.09 단락 [0080]-[0147], 청구항 1 및 도면 7-13 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 06월 26일 (26.06.2013)	2013년 06월 27일 (27.06.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소
대한민국 특허청
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)
팩스 번호 82-42-472-7140

심사관
최상원
전화번호 82-42-481-8291

국제조사보고서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/011134

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-1113511 B1	2012.02.29	KR 10-2011-0125388 A	2011.11.21
JP 2010-259795 A	2010.11.18	CN 101882286 A	2010.11.10
		EP 2249305 A1	2010.11.10
		US 2010-0280919 A1	2010.11.04
		US 2012-0159352 A1	2012.06.21
		US 8151198 B2	2012.04.03
JP 2006-218223 A	2006.08.24	없음	
JP 4762504 B2	2011.08.31	JP 2005-318995 A	2005.11.17
		US 2005-0282634 A1	2005.12.22
		US 7618325 B2	2009.11.17
JP 4630232 B2	2011.02.09	JP 2007-328701 A	2007.12.20
		JP 2008-328701 A5	2008.09.25