(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013 년 6 월 13 일 (13.06.2013)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/085203 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010101

(22) 국제출원일: 2012 년 11 월 27 일 (27.11.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0132221 2011 년 12 월 9 일 (09.12.2011) KR
10-2011-0146295 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: **정현초 (JUNG, Hyun Cho)**; 135-092 서울시 강남구 삼성 2 동 서광아파트 101-407, Seoul (KR). **김운용 (KIM, Woon Yong)**; 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (KR). **이철민 (LEE, Chul Mi)**; 463-010 경기도 성남시 분당구 정자동 두산위브파빌리온 A 동 2606, Gyeonggi-do (KR).

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

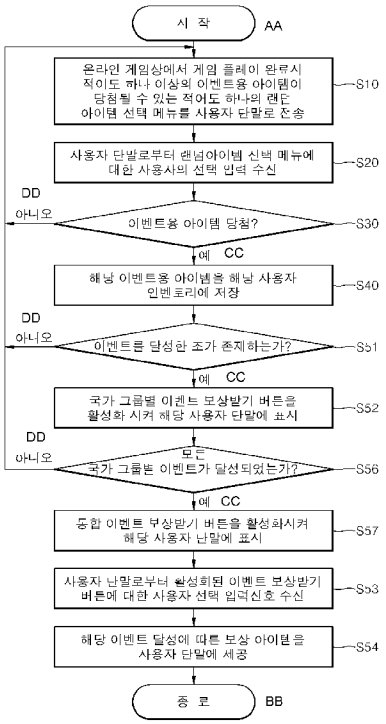
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, 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), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[다음 쪽 계속]

(54) **Title**: METHOD AND SERVER FOR PROVIDING AN EVENT ITEM COLLECTION SERVICE

(54) **발명의 명칭** : 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법 및 서버



S10 ... Transmit to user terminal at least one random item selection menu from which at least one event item can be won when playing of a game online is completed
S20 ... Receive user selection input from user terminal via random item selection menu
S30 ... Event item selected as winner?
S40 ... Store corresponding event item in inventory of corresponding user
S51 ... Team exists which fulfilled event?
S52 ... Activate button for receiving event reward, which is classified by national group, and display on user terminal of corresponding user
S53 ... Receive from user terminal user selection input signal for activated button for receiving event reward
S54 ... Provide to user terminal reward item on basis of fulfilling corresponding event
S56 ... All events, which is classified by national group, attained?
S57 ... Activate button for receiving reward for combined game and display on user terminal of corresponding user
AA ... Start
BB ... End
CC ... Yes
DD ... No

(57) **Abstract**: Provided is a technology that provides a user with an item for an event, which is required for the event upon completion of a match, and provides a corresponding reward item when the event conditions are accomplished. The method for providing an event item collection service according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: transmitting to a user terminal, by means of an event providing server, at least one random item selection menu from which at least one event item can be won, when the playing of a game online is completed; receiving a user selected input from the user terminal with regard to the random item selection menu, and determining whether an event item has been won corresponding to the selected random item selection menu; storing the event item in a corresponding user event inventory when it is determined that the event item has been won; determining whether all event items are stored in the event inventory; and providing the reward item according to event accomplishment to the user terminal when all the event items are stored in the event inventory according to the step of determining whether all the event items are stored.

(57) **요약서**:

[다음 쪽 계속]

WO 2013/085203 A1

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

경기 종료 시 이벤트에 필요한 이벤트용 아이템을 사용자에게 제공하고 해당 이벤트 조건을 달성할 경우 해당하는 보상 아이템을 제공하는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법은, 이벤트 제공 서버가, 온라인 게임 상에서 게임 플레이 완료 시, 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 사용자 단말로 전송하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 선택된 랜덤 아이템 선택 메뉴에 대응하는 이벤트용 아이템의 당첨여부를 판단하는 단계; 상기 판단 단계에서 이벤트용 아이템이 당첨되면, 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장하는 단계; 상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계; 및 상기 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계에서 상기 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되면, 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에게 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법 및 서버

기술분야

[1] 본 발명은, 온라인 게임에서 게임 종료 후 이벤트 달성에 필요한 이벤트용 아이템을 제공하고, 이벤트를 통해 얻은 이벤트용 아이템을 다 모은 경우 사용자에게 보상 아이템을 제공하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

[2] 통신 네트워크의 발전에 따라서 다양한 온라인 게임 서비스가 제공되고 있다. 또한, 그래픽 기술 및 게임 유저 단말의 성능 향상으로 인해, 고사양의 게임 프로그램들이 만들어지고 있으며, 현실 세계 또는 가상의 세계를 정밀하게 묘사한 게임 컨텐츠가 제공되고 있다.

[3] 이에 따라서 온라인 게임에 대한 유저들의 이용이 높아지고 있으며, 게임의 장르 또한 다양해지고 있다. 최근의 게임 중에서는 스포츠 게임, 롤플레잉 게임, 1인칭 슈팅 게임 등이 인기 있는 온라인 게임들로 각광받고 있다.

[4] 온라인 게임의 특징은 다른 사람들과 같은 게임 컨텐츠 시스템에 동시 접속하여 즐길 수 있다는 점이다. 같은 게임화면에서 각기 유저들을 대표하는 캐릭터 등을 조작하여, 다른 사람들과 협동 또는 경쟁을 통해 게임을 즐길 수 있다.

[5] 온라인 게임에서는 다른 사람들과 하나의 미션을 협동하여 처리하거나, 다른 사람들과의 대전 등을 통해 컨텐츠를 즐길 수 있다. 이때, 온라인 게임에서는 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 컨텐츠를 마련할 필요가 있다. 온라인 게임의 특징 상, 그 이용률을 유지하거나 증가시키기 위해서는, 유저들 사이의 경쟁심을 유발함으로써, 유저들이 계속적으로 온라인 게임에 접속하여 게임을 플레이하도록 하여야 하기 때문이다.

[6] 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 컨텐츠에는, 크게 유저 캐릭터의 레벨, 유저 캐릭터에 적용할 수 있도록 사용할 수 있는 아이템, 유저 캐릭터가 구현하는 스킬 등이 있다. 이 중, 유저 캐릭터의 레벨 및 스킬은, 게임을 실행하여 유저가 캐릭터의 경험치를 축적하면서 발전될 수 있는 사항이다.

[7] 따라서 초보자인 유저들도 일정 범위의 레벨 차이가 있는 다른 유저들과 동등하게 게임에서 경쟁할 수 있기 위해서는, 유저 캐릭터의 능력을 향상시키는 아이템을 사용할 필요가 있으며, 이에 따라서 최근의 온라인 게임에서는 아이템 기획, 아이템 이미지, 아이템 판매 등의 서비스가 중요한 부분으로 자리 잡고 있다.

[8] 일반적인 아이템을 획득하는 방법으로는 캐시나 게임포인트를 통해 아이템을 구매하는 방법 또는 이벤트를 달성했을 경우 이벤트에 해당하는 보상 아이템을 제공하는 방법이 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[9] 이에 본 발명은, 국기 모으기 이벤트가 참조하는 국제 대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기를 이벤트용 아이템을 설정하고, 해당 이벤트용 아이템을 경기 종료 후 랜덤하게 제공하며, 해당 아이템을 모두 모은 경우 보상 아이템을 지급하는 데 그 목적이 있다.

[10] 또한, 기설정된 기간 동안 글자 모우기 이벤트를 설정하고, 게임 플레이 후, 랜덤하게 해당 이벤트용 아이템을 사용자에게 제공하며, 해당 아이템을 모두 모은 경우 보상 아이템을 지급하는 데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

[11] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법은, 이벤트 제공 서버가, 온라인 게임 상에서 게임 플레이 완료 시, 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 사용자 단말로 전송하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 선택된 랜덤 아이템 선택 메뉴에 대응하는 이벤트용 아이템의 당첨여부를 판단하는 단계; 상기 판단 단계에서 이벤트용 아이템이 당첨되면, 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장하는 단계; 상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계; 및 상기 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계에서 상기 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되면, 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에게 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[12] 상기 이벤트용 아이템은, 해당 이벤트가 참조한 대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기이며, 상기 적어도 한 국가의 국기 각각이 동일한 확률로 당첨되는 것이 바람직하다.

[13] 상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계는, 상기 적어도 한 국가가 속한 국가 그룹에 대응하는 국가의 국기가 모두 저장되었는지를 통해 이벤트 달성 여부를 판단하는 것이 바람직하다.

[14] 이벤트가 달성된 국가 그룹이 존재하는지를 판단하는 단계; 이벤트를 달성한 국가 그룹이 존재하면, 사용자가 국가 그룹별 이벤트 달성에 따른 국가 그룹별 아이템을 받을 수 있도록 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[15] 상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계는, 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는지를 판단하는 단계; 및 상기 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는지를 판단하는 단계에서 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 모든 국가 그룹별 이벤트 달성에 따라 통합 아이템을

받을 수 있도록 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[16] 상기 이벤트용 아이템은, 하나의 문자 또는 숫자의 이벤트용 아이템인 것이 바람직하다.

[17] 상기 이벤트용 인벤토리에 저장되는 이벤트용 아이템은, 조합에 의해 특정 단어를 형성하는 것이 바람직하다.

[18] 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 서버는, 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말로 전송하여 온라인 게임 상에서 게임 플레이 완료 시, 사용자가 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴에서 적어도 하나 이상을 선택할 수 있도록 상기 사용자 단말에 하나 이상의 랜덤아이템 선택 메뉴를 표시하는 이벤트 메뉴 제공부; 사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하는 사용자 입력 수신부; 상기 사용자 단말에서 선택된 랜덤아이템 선택 메뉴에 대응하는 이벤트용 아이템이 당첨되어 있는지를 판단하고, 이벤트용 아이템이 당첨되면 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장하는 이벤트용 아이템 관리부; 및 상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하고, 상기 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되면 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에게 제공하는 보상 아이템 처리부를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[19] 상기 이벤트용 아이템은 해당 이벤트가 참조한 대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기인 것을 특징으로 하되, 상기 적어도 한 국가의 국기 각각이 동일한 확률로 당첨되도록 설정하는 이벤트 설정부를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[20] 상기 보상 아이템 처리부는, 각 국가 그룹별로 이벤트 달성 여부를 판단하는 것이 바람직하다.

[21] 상기 이벤트 메뉴 관리부는, 상기 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 사용자가 국가 그룹별 이벤트 달성에 따른 아이템을 받을 수 있도록 국가 그룹별 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 것이 바람직하다.

[22] 상기 보상 아이템 처리부는, 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는지를 판단하고, 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 모든 이벤트용 아이템 저장에 따른 통합 아이템을 받을 수 있도록 통합 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 것이 바람직하다.

[23] 상기 이벤트용 아이템은, 하나의 문자 또는 숫자의 이벤트용 아이템인 것이 바람직하다.

[24] 상기 이벤트용 인벤토리에 저장되는 이벤트용 아이템은, 조합에 의해 특정 단어를 형성하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[25] 본 발명에 의하면, 레벨포인드와 또는 캐시에 관계없이 사용자가 게임 종료 후 랜덤하게 제공되는 이벤트용 아이템을 이용하여 국기 또는 글자 모으기 이벤트를 수행하고, 해당 국기 또는 글자 모으기 이벤트를 달성할 경우 그에 따른 보상 아이템을 제공함으로써, 사용자에게 보다 많은 아이템을 제공하여 게임의 흥미를 유발하고 해당 이벤트를 통해 게임을 많은 게임을 진행하여 게임을 활성화 할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[26] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.

[27] 도 2는 본 발명의 다른 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.

[28] 도 3은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.

[29] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 제공 서버의 구성을 나타낸 기능블록도이다.

[30] 도 5 내지 6은 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 단말에 출력되는 화면을 나타낸 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[31] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법 및 서버에 대하여 설명하기로 한다.

[32] 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.

[33] 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.

[34] 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.

[35] 본 발명의 실시 예에서 "통신", "통신망" 및 "네트워크"는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및

다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.

[36] 이하의 설명에서 게임 서버란, 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 인원수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.

[37] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[38] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 컨텐츠를 의미한다. 특히, 게임 상에서 다수의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있으며, 게임을 진행하여 캐릭터를 육성하면서 경험치를 획득하는 등의 행위를 통해 레벨을 상승시키는 게임을 의미한다. 또한, 게임 상에서 게임의 진행을 보다 원활하게 하기 위해서, 다양한 종류의 아이템을 구매할 수 있는 게임을 의미한다.

[39] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레잉 게임에 있어서, 사용자를 대신하는 캐릭터가 몬스터를 제압했을 때 얻는 경험치를, 더욱 많이 얻을 수 있게 해 주는 아이템, 캐릭터의 외관을 바꿀 수 있는 아이템 등이 본 발명에서 아이템에 해당할 수 있다.

[40] 또한, 스포츠 게임에 있어서 캐릭터를 이용할 수 있는 카드 아이템, 캐릭터의 능력치를 일정 기간 상승시켜 주는 아이템, 캐릭터의 컨디션을 회복시켜주는 아이템, 캐릭터가 장착하여 게임 상의 능력치를 향상시켜 주는 동시에 외관을 변형시켜 주는 아이템 등 게임 상에서 상기 언급한 바와 같이, 게임의 진행에서 캐릭터가 사용하거나, 웹 상에서 사용자가 사용하여 게임 상에 반영할 수 있는 모든 아이템이 본 발명에서의 아이템에 속할 것이다.

[41] 또한 아이템은, 사용 효과의 지속 시간이 영구적이거나, 제한되어 있을 수 있다. 이러한 경우, 같은 아이템이지만 지속 시간이 다른 아이템은 본 발명에서 같은 아이템을 의미한다. 예를 들어, 캐릭터의 능력치를 일주일 상승시켜 주는 A라는 아이템과, 이주일 상승시켜주는 A1이라는 아이템은 아이템의 데이터베이스 상에서는 다른 아이템으로 인식될 수 있지만, 같은 아이템으로 인식될 것이다.

[42] 본 발명에서 이벤트용 아이템은 아이템 자체 기능은 없고, 이벤트에 필요한 조건을 채우기 위한 아이템을 의미한다. 여기서 이벤트용 아이템은 해당 이벤트에 해당하는 이전 축구대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기 일 수 있다.

[43] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법의 플로우차트이고, 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법을 제공하기 위한 이벤트 제공 서버를 나타낸 기능블록도이다.

[44] 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집

서비스 제공 방법은 별다른 수행 주체를 이야기하지 않는 이상 이벤트 제공 서버(100)에 의해 수행된다.

[45] 본 발명의 일 실시예인 국기 모으기 이벤트는 임의의 국가 대항전 실제 경기를 바탕으로 해당 국가의 국기를 모으는 이벤트이다.

[46] 월드컵, 아시안컵, 유럽컵 본선에 진출한 국가의 국기를 모으는 이벤트이다. 즉, 해당 대회에 출전한 국가의 국기 즉, 32강에 해당하는 국기를 모으면 된다.

[47] 이와 같이 국제 대회의 경우 국가 그룹별 리그로 운영되기 때문에 이벤트 또한 국가 그룹별 국기(4개의 국기)를 모으는 국가 그룹별 이벤트와 대회 참가한 모든 국가의 국기(32개의 국기)를 모으는 통합 이벤트로 이루어질 수 있다.

[48] 이를 위해, 이벤트 제공 서버(100)는 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 온라인 게임 상에서 게임 플레이를 완료한 사용자 단말(200)로 전송한다(S10). 그러면, 사용자 단말(200)에는 사용자가 적어도 하나의 랜덤 아이템 선택 메뉴 중 하나 이상을 선택할 수 있도록 하나 이상의 랜덤아이템 선택 메뉴가 표시된다.

[49] 여기서, 이벤트용 아이템은 해당 이벤트가 참조한 대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기이고, 상기 적어도 한 국가의 국기 각각이 동일한 확률로 당첨되며, 랜덤아이템 선택 메뉴의 선택 입력 수신 시 랜덤하게 당첨된다.

[50] 그러면, 게임이 종료된 사용자 단말(200) 화면에는 랜덤아이템 선택 메뉴가 표시된다. 이때, 랜덤아이템 선택 메뉴는 팝업의 형태로 사용자 단말(200)에 표시될 수도 있고, 웹 페이지의 일부 영역에 포함되어 표시될 수도 있다.

[51] 이와 같이, 사용자 단말(200)에 표시된 랜덤아이템 선택 메뉴를 사용자가 선택하면, 사용자 단말(200)은 랜덤아이템 선택 메뉴 선택에 따른 사용자의 선택 입력 신호를 이벤트 제공 서버(100)로 전송한다.

[52] 이에, 사용자 단말(200)로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신(S20)한 이벤트 제공 서버(100)는 사용자에 의해 선택된 랜덤아이템 선택 메뉴의 이벤트용 아이템의 당첨여부를 판단한다(S30).

[53] 만약, 상기 판단 단계(S30)에서 이벤트용 아이템이 당첨되면(YES), 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장한다(S40).

[54] 한편, 본 발명의 다른 실시예에서, 이벤트용 아이템은 글자 또는 숫자일 수 있다.

[55] 이때, 이벤트용 아이템의 인벤토리에는 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 지정된 영역에 저장되며, 중복된 이벤트용 아이템이 다른 영역에 저장될 경우 색상을 통해 구분하는 것이 바람직하고, 상기 이벤트용 인벤토리에 저장되는 이벤트용 아이템은, 조합에 의해 특정 단어를 형성하는 것이 바람직하다.

[56] 또한 아이템 정보에는 획득한 이벤트용 아이템의 개수 정보가 더 저장될 수 있다.

[57] 상기 언급한 본 발명의 다른 실시예에서는, 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되는 경우, 이벤트 달성에 따라서 보상 아이템을 사용자 단말에

제공하는 하기의 S60 단계를 역시 수행할 수 있다.

[58] 도 6은 이벤트용 아이템이 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장된 모습을 나타낸 도면이다.

[59] 도 6에 도시된 바와 같이, 이벤트용 아이템이 당첨되면 당첨된 이벤트용 아이템은 해당 대회에 해당하는 국가 그룹의 이벤트용 아이템을 표시하기 위한 영역에 자동 삽입된다. 만약, 동일한 이벤트용 아이템이 중복 당첨되면, 해당 이벤트용 아이템을 표시하기 위한 영역(103)에는 이벤트용 아이템이 표시되고, 당첨된 해당 이벤트용 아이템 개수를 나타내는 영역(104)에는 당첨된 이벤트용 아이템의 개수가 표시된다.

[60] 반면에 이벤트용 아이템이 당첨되지 않으면(NO), 당첨된 다른 아이템을 사용자 단말(200)에 제공하거나 게임 시작을 위한 대기 화면으로 전환될 수 있다.

[61] 이후, 이벤트 제공 서버(100)는 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단한다(S50). 이때, 국가 그룹별 국기가 모두 저장되어있는지를 판단하지 않고 대회에 참가한 모든 국기가 저장되어 있는지의 여부를 판단할 수도 있다.

[62] 만약, 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계(S40)에서 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되면(YES), 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자에게 제공한다(S60).

[63] 본 발명의 다른 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법에 대하여 도 2를 참고하여 설명하기로 한다.

[64] 이하의 설명에서, 도 1에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[65] 도 2를 참조하면, 먼저 이벤트 제공 서버(100)는 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 온라인 게임 상에서 게임 플레이를 완료한 사용자 단말(200)로 전송하여 하나 이상의 랜덤아이템 선택 메뉴를 표시(S10)한 후 사용자 단말(200)로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신(S20)하면, 사용자에 의해 선택된 랜덤아이템 선택 메뉴의 이벤트용 아이템의 당첨여부를 판단(S30)하고 이벤트용 아이템이 당첨되면(YES), 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장한다(S40).

[66] 도 1과는 달리, 도 2에 도시된 바와 같이 이벤트 제공 서버(100)는 각 국가 그룹별로 이벤트 달성 여부를 판단한다(S51).

[67] 만약, 각 국가 그룹별로 이벤트 달성 여부를 판단하는 단계(S51)에서 국가 그룹별 이벤트가 달성되면(YES), 사용자가 국가 그룹별 이벤트 달성에 따른 아이템을 받을 수 있도록 국가 그룹별 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말(200)에 표시한다(S52).

[68] 이후, 상기 사용자 단말(200)로부터 활성화된 이벤트 보상 받기 버튼에 대한 사용자 선택 입력신호가 수신(S53)되면, 해당 국가 그룹별 또는 통합 이벤트에

따른 보상 아이템을 사용자 단말(200)에 제공한다(S54).

[69] 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법에 대하여 도 3을 참고하여 설명하기로 한다.

[70] 도 2는 본 발명의 다른 실시예의 구현을 위해 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법에 대한 순서도이다.

[71] 이하의 설명에서, 도 1 및 도 2에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[72] 도 3을 참조하면, 먼저 이벤트 제공 서버(100)는 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 온라인 게임 상에서 게임 플레이를 완료한 사용자 단말(200)로 전송하여 하나 이상의 랜덤아이템 선택 메뉴를 표시(S10)한 후 사용자 단말(200)로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신(S20)하면, 사용자에 의해 선택된 랜덤아이템 선택 메뉴의 이벤트용 아이템의 당첨여부를 판단(S30)하고 이벤트용 아이템이 당첨되면(YES), 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장한다(S40). 이후, 각 국가 그룹별로 이벤트 달성 여부를 판단(S51)하고, 만약, 각 국가 그룹별로 이벤트 달성 여부를 판단하는 단계(S51)에서 국가 그룹별 이벤트가 달성되면(YES), 사용자가 국가 그룹별 이벤트 달성에 따른 아이템을 받을 수 있도록 국가 그룹별 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말(200)에 표시한다(S52).

[73] 도 2와는 달리, 도 3에 도시된 바와 같이 이벤트 제공 서버(100)는 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되는지를 판단한다(S56).

[74] 만약, 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되는지를 판단하는 단계(S53)에서 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 모든 이벤트용 아이템 저장에 따른 통합 아이템을 받을 수 있도록 통합 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말(200)에 표시한다(S57).

[75] 이후, 상기 사용자 단말(200)로부터 활성화된 이벤트 보상 받기 버튼에 대한 사용자 선택 입력신호가 수신(S53)되면, 해당 국가 그룹별 또는 통합 이벤트에 따른 보상 아이템을 사용자 단말(200)에 제공한다(S54).

[76] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 제공 서버(100)의 구성도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 3에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[77] 도 4에 도시된 바와 같이 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 제공 서버(100)는 각각 사용자 단말(200)과 아이템 데이터 베이스(150)에 연결되어 있다. 아이템 데이터 베이스(150)에는, 이벤트용 아이템(151) 정보, 사용자 이벤트용 인벤토리(152) 정보 및 이벤트 달성 시 제공하는 보상 아이템(153) 정보가 저장되어 있다.

[78] 이벤트 제공 서버(100)는, 이벤트 메뉴 제공부(110), 사용자 입력 수신부(120), 이벤트용 아이템 관리부(130), 보상 아이템 처리부(140) 및 이벤트 설정부(160)를

포함한다.

[79] 전술한 구성에서, 이벤트 메뉴 제공부(110)는 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 사용자 단말(200)로 전송하여 온라인 게임 상에서 게임 플레이 완료 시, 사용자가 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴에서 적어도 하나 이상을 선택할 수 있도록 상기 사용자 단말(200)에 하나 이상의 랜덤아이템 선택 메뉴를 표시한다.

[80] 사용자 입력 수신부(120)는 사용자 단말(200)로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하는 기능을 한다. 즉, 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자 단말(200)의 입력을 감지하는 것이다.

[81] 이벤트용 아이템 관리부(130)는 사용자 단말(200)에서 선택된 랜덤아이템 선택 메뉴에 대응하는 이벤트용 아이템이 당첨되어 있는지를 판단하고, 이벤트용 아이템이 당첨되면 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장하고 해당 사용자의 인벤토리를 사용자 단말(200)에 전송하는 기능을 한다.

[82] 보상 아이템 처리부(140)는 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하고, 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되면 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말(200)에게 제공한다.

[83]

[84] 상기 이벤트용 아이템은 해당 이벤트가 참조한 대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기이다. 또한 상기 언급한 바와 같이 이벤트용 아이템은 문자 또는 숫자의 이벤트용 아이템일 수 있으며, 이벤트용 인벤토리에는 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 지정된 영역에 저장되며, 중복된 이벤트용 아이템이 다른 영역에 저장될 경우 색상을 통해 구분하는 것이 바람직하며, 상기 이벤트용 인벤토리에 저장되는 이벤트용 아이템은 조합에 의해 특정 단어를 형성할 수 있다.

[85] 이벤트 설정부(160)는 상기 적어도 한 국가의 국기 각각 또는 문자 또는 숫자가 동일한 확률로 당첨되도록 설정한다. 이러한 상기 이벤트 설정부(160)는 랜덤아이템 선택 메뉴의 선택 입력 수신 시 랜덤하게 당첨되도록 설정한다.

[86] 보상 아이템 처리부(140)는, 각 국가 그룹별로 이벤트 달성 여부를 판단하며, 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 사용자가 국가 그룹별 이벤트 달성에 따른 아이템을 받을 수 있도록 국가 그룹별 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말(200)에 표시한다.

[87] 이벤트용 아이템이 문자 또는 숫자인 경우, 보상 아이템 처리부(140)는 모든 문자 또는 숫자가 인벤토리에 저장되었는지 여부에 따라서 이벤트 달성 여부를 판단하고, 역시 보상받기 버튼을 활성화할 수 있다.

[88] 보상 아이템 처리부(140)는, 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는지를 판단하고, 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 모든 이벤트용 아이템 저장에

따른 통합 아이템을 받을 수 있도록 통합 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말(200)에 표시한다.

[89] 보상 아이템 처리부(140)는, 사용자 단말(200)로부터 활성화된 이벤트 보상 받기 버튼에 대한 사용자 선택 입력신호가 수신되면 해당 국가 그룹별 또는 통합 이벤트에 따른 보상 아이템을 사용자 단말(200)에 제공한다.

[90] 상기 이벤트용 아이템 관리부(130)는, 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장하는 단계에서 동일한 이벤트용 아이템이 중복 당첨되면, 해당 이벤트용 아이템과 당첨된 해당 이벤트용 아이템 개수를 이벤트용 인벤토리에 저장한다.

[91] 도 5 내지 6은 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 단말에 표시되는 이벤트 제공 화면을 나타낸 도면이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 3에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[92] 도 5에 도시된 바와 같이, 사용자 단말(200)에는 게임 종료 후 국기 모으기 이벤트에 따른 랜덤아이템 선택 메뉴가 화면에 출력된다. 랜덤아이템 선택 메뉴 화면에는 이벤트 아이템 확인 버튼(101)과 이벤트 인벤토리 확인 버튼(102)이 포함될 수 있다.

[93] 만약, 사용자가 이벤트 아이템 확인 버튼(101)을 선택하여 이벤트용 아이템이 당첨되거나 사용자가 이벤트 인벤토리 확인 버튼(102)을 선택했을 경우, 사용자 단말(200)에는 이벤트 제공 서버(100)로부터 수신한 이벤트 인벤토리 메뉴가 출력된다.

[94] 이벤트 인벤토리 메뉴에는 사용자가 모은 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템(103)과 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템 개수 정보(104), 국가 그룹별 보상받기 버튼(105) 및 통합 보상받기 버튼(106)이 포함될 수 있다.

[95] 만약, 국가 그룹별 국기(103)가 모두 저장되면, 국가 그룹별 보상받기 버튼(105)은 이벤트 제공 서버(100)에 의해 활성화되고, 사용자가 활성화된 국가 그룹별 보상받기 버튼(105)을 선택하면, 이벤트 제공 서버(100)로부터 해당 국가 그룹별 이벤트에 따른 보상 아이템을 받게 된다.

[96] 본 발명의 다른 실시예에서 이벤트용 아이템(103)이 문자 또는 숫자인 경우, 국가 그룹별 국기에 해당하는 부분에는 특정 단어를 형성하는 문자 또는 숫자 각각이 표시될 수 있을 것이다. 또한 보상받기 버튼(105, 106)은 문자 또는 숫자가 모두 모인 상태에서 활성화되는 하나의 보상받기 버튼으로 구성될 ㅅ 있다.

[97] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법은, 사용자 단말에 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 사용자 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 이벤트

아이템 수집 서비스 제공 방법은 사용자 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 사용자 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[99] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 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.

[100] 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.

[101] 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.

[102] 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.

[103] 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.

[104] 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.

[105] 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 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.

[106] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 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.

[107] 본 발명의 각 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 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 단말기 등의 모바일 단말기를 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

[108] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 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.

[109] 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.

[110] 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 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는

한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[111] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 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.

[112]

[113]

청구범위

[청구항 1] 이벤트 제공 서버가,
온라인 게임 상에서 게임 플레이 완료 시, 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 사용자 단말로 전송하는 단계;
상기 사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 선택된 랜덤 아이템 선택 메뉴에 대응하는 이벤트용 아이템의 당첨여부를 판단하는 단계;
상기 판단 단계에서 이벤트용 아이템이 당첨되면, 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장하는 단계;
상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계; 및
상기 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계에서 상기 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되면, 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에게 제공하는 단계를 포함하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법.

[청구항 2] 제 1항에 있어서,
상기 이벤트용 아이템은,
해당 이벤트가 참조한 대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기이며,
상기 적어도 한 국가의 국기 각각이 동일한 확률로 당첨되는 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법.

[청구항 3] 제 1항에 있어서,
상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계는,
상기 적어도 한 국가가 속한 국가 그룹에 대응하는 국가의 국기가 모두 저장되었는지를 통해 이벤트 달성 여부를 판단하는 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법.

[청구항 4] 제 3항에 있어서,
이벤트가 달성된 국가 그룹이 존재하는지를 판단하는 단계;
이벤트를 달성한 국가 그룹이 존재하면, 사용자가 국가 그룹별 이벤트 달성에 따른 국가 그룹별 아이템을 받을 수 있도록 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 단계를 포함하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법.

[청구항 5] 제 3항에 있어서,
상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계는,

모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는지를 판단하는 단계; 및
상기 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는지를 판단하는
단계에서 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 모든 국가 그룹별
이벤트 달성에 따라 통합 아이템을 받을 수 있도록 이벤트
보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 단계를
포함하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법.

[청구항 6] 제1항에 있어서,
상기 이벤트용 아이템은,
하나의 문자 또는 숫자의 이벤트용 아이템인 것을 특징으로 하는
이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법.

[청구항 7] 제6항에 있어서,
상기 이벤트용 인벤토리에 저장되는 이벤트용 아이템은,
조합에 의해 특정 단어를 형성하는 것을 특징으로 하는 이벤트
아이템 수집 서비스 제공 방법.

[청구항 8] 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도
하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말로 전송하여
온라인 게임 상에서 게임 플레이 완료 시, 사용자가 적어도 하나의
랜덤아이템 선택 메뉴에서 적어도 하나 이상을 선택할 수 있도록
상기 사용자 단말에 하나 이상의 랜덤아이템 선택 메뉴를
표시하는 이벤트 메뉴 제공부;
사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택
입력을 수신하는 사용자 입력 수신부;
상기 사용자 단말에서 선택된 랜덤아이템 선택 메뉴에 대응하는
이벤트용 아이템이 당첨되어 있는지를 판단하고, 이벤트용
아이템이 당첨되면 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의
이벤트용 인벤토리에 저장하는 이벤트용 아이템 관리부; 및
상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어
있는지를 판단하고, 상기 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용
인벤토리에 저장되면 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을
사용자 단말에게 제공하는 보상 아이템 처리부를 포함하는 이벤트
아이템 수집 서비스 제공 서버.

[청구항 9] 제 8항에 있어서,
상기 이벤트용 아이템은
해당 이벤트가 참조한 대회에 참가한 적어도 한 국가의 국기인
것을 특징으로 하되,
상기 적어도 한 국가의 국기 각각이 동일한 확률로 당첨되도록
설정하는 이벤트 설정부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는
이벤트 아이템 수집 서비스 제공 서버.

[청구항 10] 제 9항에 있어서,
상기 보상 아이템 처리부는,
각 국가 그룹별로 이벤트 달성 여부를 판단하는 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 서버.

[청구항 11] 제 10항에 있어서,
상기 이벤트 메뉴 관리부는,
상기 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 사용자가 국가 그룹별 이벤트 달성에 따른 아이템을 받을 수 있도록 국가 그룹별 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 서버.

[청구항 12] 제 10항에 있어서,
상기 보상 아이템 처리부는,
모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는지를 판단하고, 모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되면, 모든 이벤트용 아이템 저장에 따른 통합 아이템을 받을 수 있도록 통합 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시하는 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 서버.

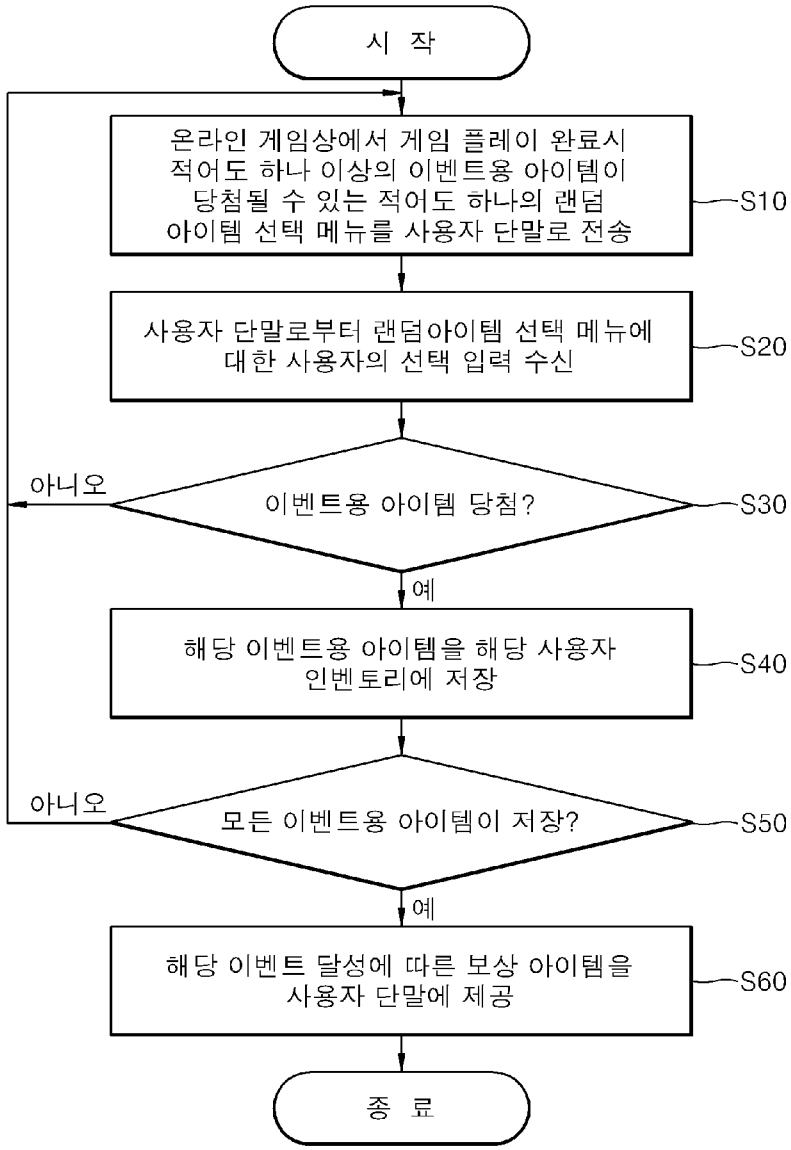
[청구항 13] 제8항에 있어서,
상기 이벤트용 아이템은,
하나의 문자 또는 숫자의 이벤트용 아이템인 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 서버.

[청구항 14] 제13항에 있어서,
상기 이벤트용 인벤토리에 저장되는 이벤트용 아이템은,
조합에 의해 특정 단어를 형성하는 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 서버.

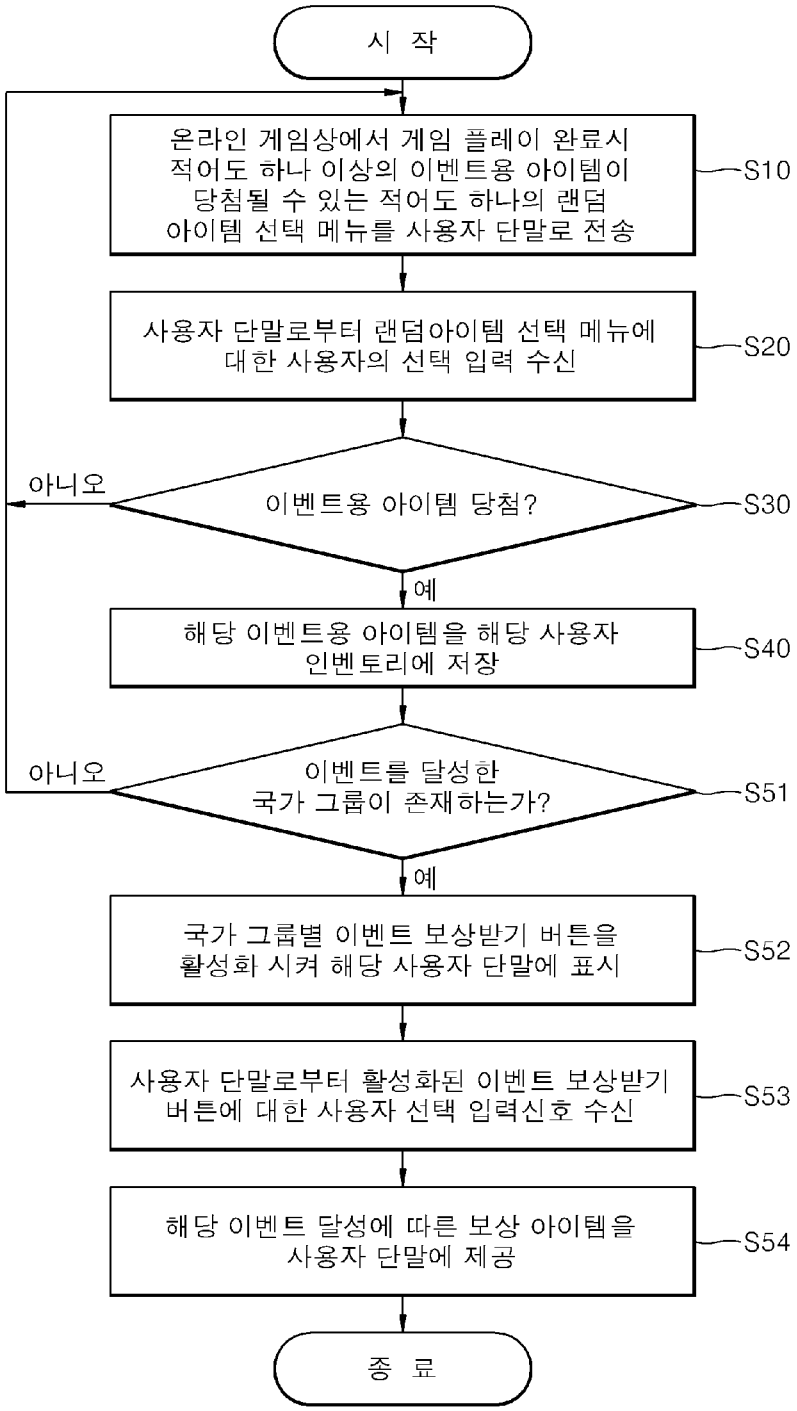
[청구항 15] 이벤트 제공 서버가, 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤아이템 선택 메뉴를 사용자 단말로 전송하여 온라인 게임 상에서 게임 플레이 완료 시,
사용자가 적어도 하나의 랜덤 아이템 선택 메뉴 중 하나 이상을 선택할 수 있도록 상기 하나 이상의 랜덤아이템 선택 메뉴를 사용자 단말에 표시하는 단계;
상기 사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 선택된 랜덤 아이템 선택 메뉴에 대응하는 이벤트용 아이템의 당첨여부를 판단하는 단계;
상기 판단 단계에서 이벤트용 아이템이 당첨되면, 해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자의 이벤트용 인벤토리에 저장하는 단계;
상기 이벤트용 인벤토리에 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계; 및

상기 모든 이벤트용 아이템이 저장되어 있는지를 판단하는 단계에서 상기 모든 이벤트용 아이템이 이벤트용 인벤토리에 저장되면, 해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에게 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 이벤트 아이템 수집 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

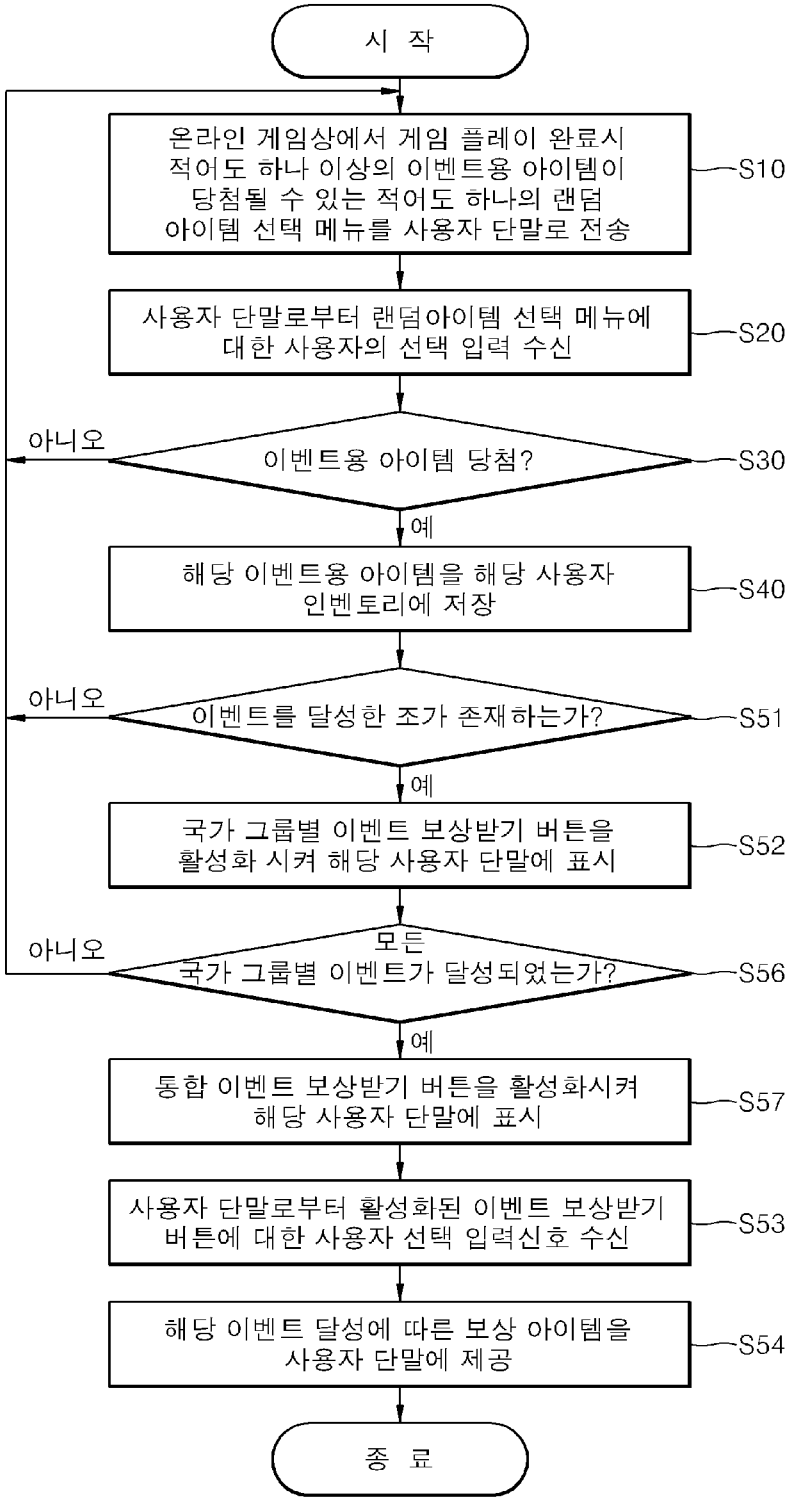
[Fig. 1]


시 작
온라인 게임상에서 게임 플레이 완료시 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤 아이템 선택 메뉴를 사용자 단말로 전송
S10
사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력 수신
S20
이벤트용 아이템 당첨?
S30
아니오
예
해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자 인벤토리에 저장
S40
모든 이벤트용 아이템이 저장?
S50
아니오
예
해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에 제공
S60
종 료

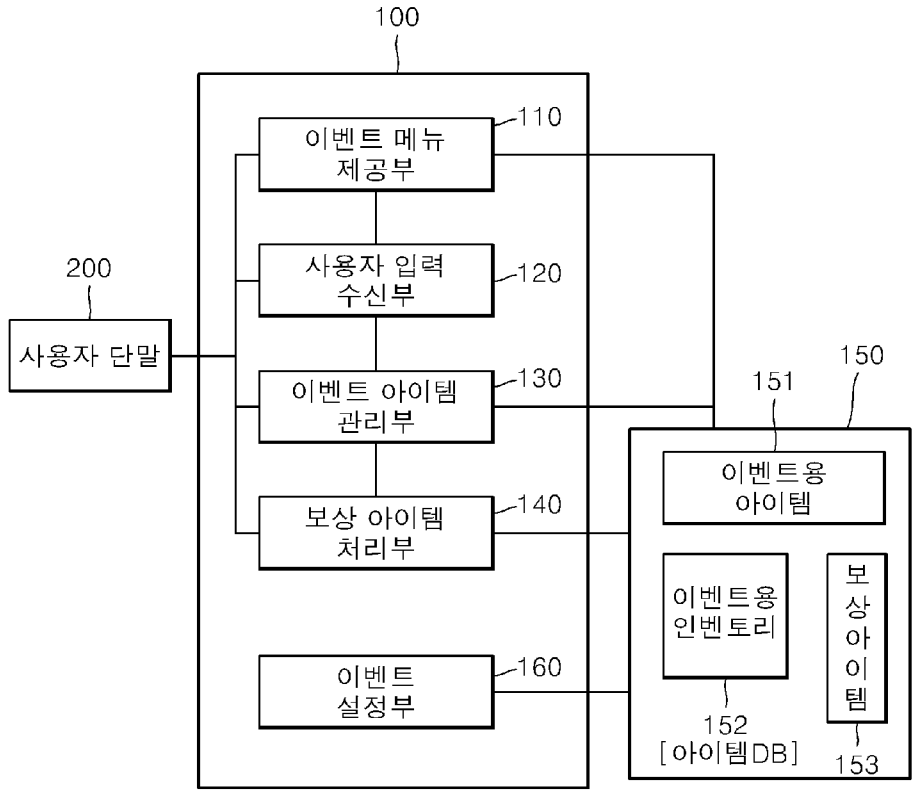
[Fig. 2]


시 작
온라인 게임상에서 게임 플레이 완료시 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤 아이템 선택 메뉴를 사용자 단말로 전송
S10
사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력 수신
S20
이벤트용 아이템 당첨?
S30
아니오
예
해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자 인벤토리에 저장
S40
이벤트를 달성한 국가 그룹이 존재하는가?
S51
아니오
예
국가 그룹별 이벤트 보상받기 버튼을 활성화 시켜 해당 사용자 단말에 표시
S52
사용자 단말로부터 활성화된 이벤트 보상받기 버튼에 대한 사용자 선택 입력신호 수신
S53
해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에 제공
S54
종 료

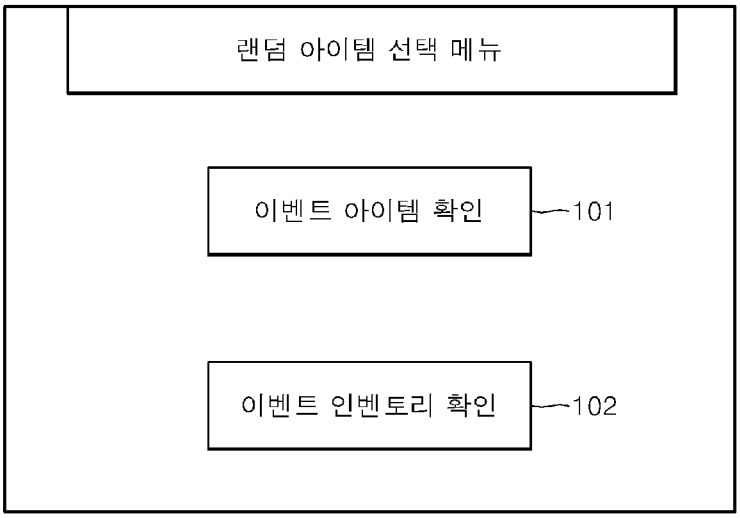
[Fig. 3]


시 작
온라인 게임상에서 게임 플레이 완료시 적어도 하나 이상의 이벤트용 아이템이 당첨될 수 있는 적어도 하나의 랜덤 아이템 선택 메뉴를 사용자 단말로 전송
S10
사용자 단말로부터 랜덤아이템 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력 수신
S20
이벤트용 아이템 당첨?
S30
아니오
예
해당 이벤트용 아이템을 해당 사용자 인벤토리에 저장
S40
이벤트를 달성한 조가 존재하는가?
S51
아니오
예
국가 그룹별 이벤트 보상받기 버튼을 활성화 시켜 해당 사용자 단말에 표시
S52
모든 국가 그룹별 이벤트가 달성되었는가?
S56
아니오
예
통합 이벤트 보상받기 버튼을 활성화시켜 해당 사용자 단말에 표시
S57
사용자 단말로부터 활성화된 이벤트 보상받기 버튼에 대한 사용자 선택 입력신호 수신
S53
해당 이벤트 달성에 따른 보상 아이템을 사용자 단말에 제공
S54
종 료

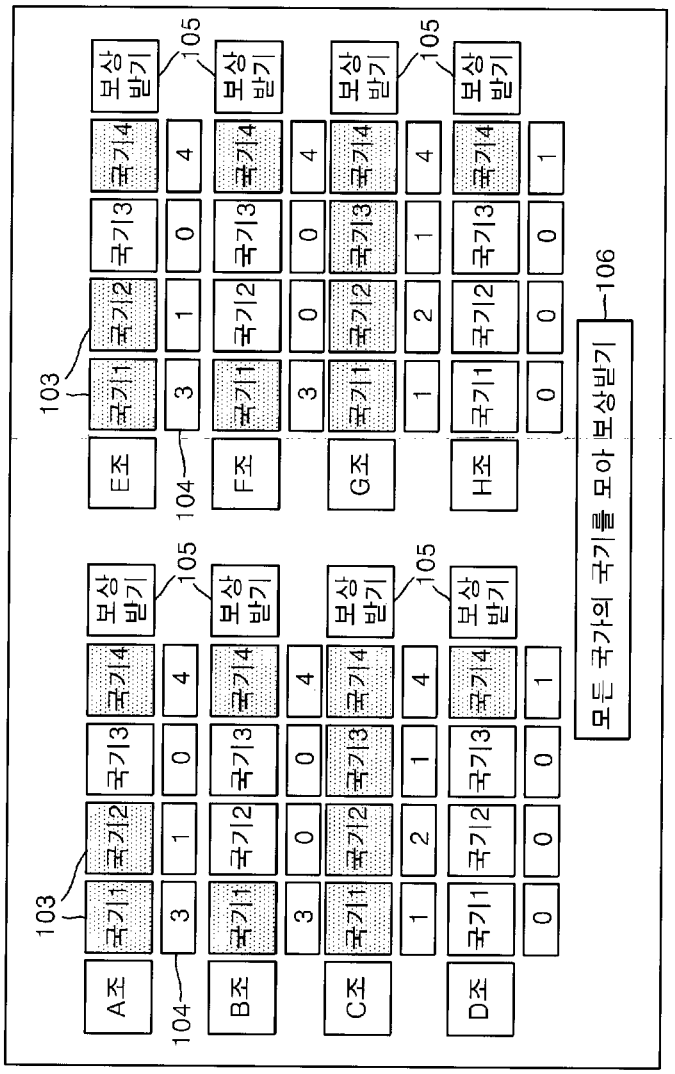
[Fig. 4]


100
이벤트 메뉴 제공부
110
사용자 입력 수신부
120
200
사용자 단말
이벤트 아이템 관리부
130
151
150
이벤트용 아이템
보상 아이템 처리부
140
이벤트용 인벤토리
보상 아이템
이벤트 설정부
160
152
[아이템DB]
153

[Fig. 5]


랜덤 아이템 선택 메뉴
이벤트 아이템 확인
101
이벤트 인벤토리 확인
102

[Fig. 6]


A조
B조
C조
D조
E조
F조
G조
H조
국기1
국기2
국기3
국기4
보상 받기
103
104
105
106
모든 국가의 국기를 모아 보상받기

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/010101

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; G06Q 50/30; H04W 8/24

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: event, item, compensation

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2009-0066985 A (LYOU, CHUL-GYUN) 24 June 2009 See abstract, paragraphs [0019]-[0020], claims 1,3 and figure 1.	1,8,15
Y	KR 10-2006-0104090 A (NHN CORPORATION) 09 October 2006 See abstract, pages 3-4, claims 8-9 and figure 4.	1,8,15
A	KR 10-2010-0070077 A (LEMON) 25 June 2010 See abstract, paragraph [0041], claims 6,12.	1-15
A	KR 10-2005-0060512 A (KIM, CHUN SIK) 22 June 2005 See abstract, page 3, claims 2,5,6 and figure 5.	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
11 MARCH 2013 (11.03.2013)	**13 MARCH 2013 (13.03.2013)**
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 SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/KR2012/010101

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2009-0066985 A	24.06.2009	NONE	
KR 10-2006-0104090 A	09.10.2006	NONE	
KR 10-2010-0070077 A	25.06.2010	NONE	
KR 10-2005-0060512 A	22.06.2005	NONE	

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/010101

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; G06Q 50/30; H04W 8/24

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: 이벤트, 아이템, 보상

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2009-0066985 A (유철균) 2009.06.24 요약, 식별번호 [0019]-[0020], 청구항1,3 및 도면1 참조.	1,8,15
Y	KR 10-2006-0104090 A (엔에이치엔(주)) 2006.10.09 요약, 3-4 페이지, 청구항8-9 및 도면4 참조.	1,8,15
A	KR 10-2010-0070077 A (주식회사 레몬) 2010.06.25 요약, 식별번호[0041], 청구항6,12 참조.	1-15
A	KR 10-2005-0060512 A (김찬식) 2005.06.22 요약, 3 페이지, 청구항2,5,6 및 도면5 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 03월 11일 (11.03.2013)	**2013년 03월 13일 (13.03.2013)**

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

심사관
장지혜
전화번호 82-42-481-8357

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/010101

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2009-0066985 A	2009.06.24	없음	
KR 10-2006-0104090 A	2006.10.09	없음	
KR 10-2010-0070077 A	2010.06.25	없음	
KR 10-2005-0060512 A	2005.06.22	없음	