(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

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

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/100381 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010018

(22) 국제출원일: 2012 년 11 월 26 일 (26.11.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0145288 2011 년 12 월 28 일 (28.12.2011) KR

(71) 출원인: **(주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION)** [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).

(72) 발명자: **김정훈 (KIM, Jeong Hun)**; 135-240 서울시 강남구 개포동 12 번지 대치아파트 210 동 606 호, Seoul (KR). **장기철 (JANG, Ki Cheol)**; 463-480 경기도 성남시 분당구 금곡동 청솔한라아파트 304 동 504 호, Gyeonggi-do (KR).

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

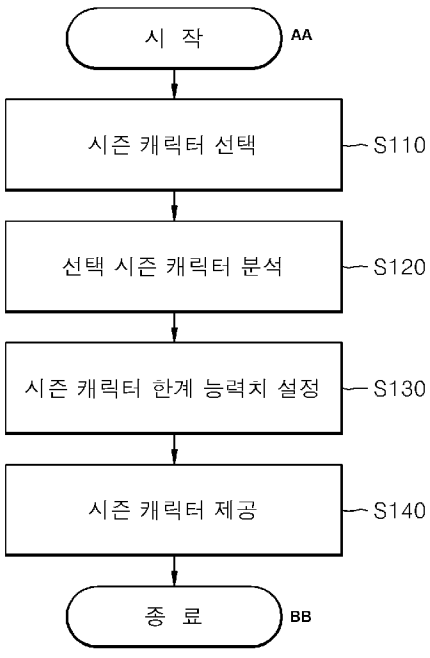
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY,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

[다음 쪽 계속]

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

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



AA ... Start
BB ... Finish
S110 ... Select seasonal character
S120 ... Analyze selected seasonal character
S130 ... Set stats cap of seasonal character
S140 ... Provide seasonal character

(57) **Abstract**: Provided is a technique related to an online game providing characters, which provides seasonal characters of which stats limits are set to different levels depending on the time of provision of the character in the game, so that existing characters regarded the same due to having the same stats limits can be differentiated and used as different characters. A method for providing characters in the online game, according to one embodiment of the present invention, comprises the steps of: a character provision device selecting at least one seasonal character from a plurality of regular characters provided by the game in accordance with seasonal character selection criteria, generating at least one seasonal character pool depending on a duration of selection of the seasonal character, and saving the selected seasonal character to a corresponding seasonal character pool; determining whether a stats cap adjustment item for increasing a stats limit, which is a predetermined upper limit of the stats of the plurality of regular characters set by the game, to a predetermined stats level; setting a stats cap of at least one seasonal character so that the at least one seasonal character has a higher stats cap than that of regular characters provided with and using the stats cap adjustment item; and displaying on a user terminal that the at least one seasonal character has been added.

(57) **요약서**:

[다음 쪽 계속]

WO 2013/100381 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))

캐릭터를 제공하는 온라인 게임에 있어서, 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 시즌 캐릭터를 제공하여, 기존에 동일한 한계 능력치를 가져서 동일시 되었던 캐릭터들을 서로 다른 캐릭터로 이용할 수 있도록 차별성을 부여할 수 있는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 게임에서 설정된 복수개의 일반 캐릭터의 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계, 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 가지도록, 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계, 및 게임에 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치

기술분야

[1] 본 발명은, 캐릭터를 운용하는 온라인 게임에 있어서, 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 시즌 캐릭터를 제공하여, 기존에 동일한 한계 능력치를 가져서 동일시 되었던 캐릭터들을 서로 다른 캐릭터로 이용할 수 있도록 차별성을 부여하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

[2] 온라인 게임은 네트워크 및 컴퓨터 기술의 발달에 힘입어 최근 온라인 문화 산업의 큰 비중을 차지하고 있는 분야이다. 온라인 게임의 발전에 따라 사용자는 다양한 장르의 온라인 게임을 요구하게 되었고, 현재는 매우 다양한 장르의 온라인 게임이 서비스되고 있다.

[3] 한편 현재 서비스되고 있는 온라인 게임의 대부분은 캐릭터를 제공하고 있다. 사용자들은 사용자의 단말을 이용하여 게임 서버에 접속하고, 온라인 게임에서 제공된 캐릭터를 선택하고, 캐릭터를 조작하여 게임을 즐기고 있다. 온라인 게임에서 캐릭터는 무상으로 제공되는 캐릭터도 있으며, 사용자가 게임 포인트를 사용하여 구매하여야 하는 캐릭터도 있다. 그리고 사용자가 복수개의 캐릭터를 보유하고 있는 경우에 복수개의 캐릭터를 교대로 바꿔가며 게임을 진행할 수도 있다. 이러한 캐릭터를 제공하는 온라인 게임 중에는 사용자가 복수개의 캐릭터를 구비하는 팀을 보유하고, 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 각각을 개별적으로 영입, 고용 또는 계약하여 팀을 운영하는 방식의 게임도 있다.

[4] 게임에서 사용 가능한 캐릭터는 캐릭터는 기간 제한 없이 사용자에게 제공될 수도 있으나, 게임의 종류에 따라서는 캐릭터 사용 기간의 제한을 두어 사용 기간이 만료되는 경우에 재계약을 통해 다시 캐릭터 이용 비용을 지불하고, 해당 캐릭터의 사용 기간을 연장해야 하는 캐릭터도 있다.

[5] 이러한 캐릭터를 제공하는 게임 중에는 사용자들의 게임에 대한 흥미를 더하기 위하여 일반적인 캐릭터와 다른 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터를 제공할 수 있다. 스페셜 캐릭터는 일반적인 캐릭터 보다 높은 능력치를 갖거나, 다른 캐릭터에게는 부여되지 않은 특수 기술(스킬)을 가질 수 있도록 설정될 수 있다.

[6] 그러나 일반 캐릭터나 스페셜 캐릭터는 캐릭터의 스킬이나 능력치가 캐릭터의 레벨에 따라 변화할 수는 있으나 기본적으로 한계 능력치가 특정 설정된다. 고정된 한계 능력치가 설정된 캐릭터는 캐릭터의 현재 레벨에 관계없이 결과적으로 동일한 캐릭터인 것으로 볼 수 있다. 즉 캐릭터의 레벨이 증가하게 됨에 따라 최종적으로는 동일한 캐릭터의 능력을 갖게 되기 때문이다.

[7] 이에 온라인 게임 서비스 제공자는 기존의 캐릭터에 흥미를 잃은 사용자들이

계속적으로 게임을 즐길 수 있도록 새로운 캐릭터를 개발하여 게임에 제공해야 하는 부담이 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[8] 이에 본 발명은, 게임 상에서 제공된 시기에 따라 캐릭터의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하여, 기존에 동일시 되었던 캐릭터들에 차별성을 부여할 수 있으므로, 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높이고, 캐릭터 개발 비용을 절감하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

[9] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계; 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 가지도록, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[10] 상기 시즌 캐릭터 선택 기준은, 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터 각각에 대한 사용자들의 선호도를 기반으로 설정된 기준인 것이 바람직하다.

[11] 상기 시즌 캐릭터 선택 기준은, 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 기설정된 개수의 레벨 상위 캐릭터인 것이 바람직하다.

[12] 상기 시즌 캐릭터 선택 기준은, 상기 온라인 게임이 오프라인 상의 경기를 반영하는 게임이고, 상기 복수개의 일반 캐릭터가 상기 오프라인 상의 선수를 반영하는 경우에 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터에 대응하는 상기 오프라인 상의 선수의 실적인 것이 바람직하다.

[13] 상기 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계; 상기 복수개의 일반 캐릭터에 대한 정보 업데이트 요청을 수신하는 단계; 상기 시즌 캐릭터 풀을 생성하는 단계; 상기 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 선택된 시즌 캐릭터를 상기 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 및 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 업데이트 하는 단계; 를 포함하는 것이

바람직하다.

[14] 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계는, 상기 한계 능력치 조절 아이템 미제공시, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 보다 높게 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[15] 상기 제1 한계 능력치보다 높도록 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 복수개인 경우, 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[16] 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하는 단계는, 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 복수개의 스킬 한계 능력치 각각을 서로 다르게 설정하는 것이 바람직하다.

[17] 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계는, 상기 복수개의 일반 캐릭터 각각에 대해 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 복수개의 시즌 캐릭터가 선택되고, 동일한 일반 캐릭터에 대응하여 선택된 상기 복수개의 시즌 캐릭터는 서로 다른 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 것이 바람직하다.

[18] 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀에 저장된 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 중 상기 게임 상에 공개할 공개 시즌 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 공개 시즌 캐릭터를 사용자 단말에 표시하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 중 상기 공개 시즌 캐릭터로 선택된 캐릭터를 제외한 나머지 시즌 캐릭터의 개수를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[19] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 기설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 능력치의 상한치인 한계 능력치가 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지며, 상기 일반 캐릭터에 설정된 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치보다 높도록 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[20] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를

선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 게임에서 상기 복수개의 일반 캐릭터 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높고, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[21] 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 설정하는 단계는, 상기 스페셜 캐릭터가 제공되지 않으면, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 이상으로 설정하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 제2 한계 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치와 상기 제2 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[22] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계; 상기 게임에서 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높고, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[23] 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 설정하는 단계는, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되지 않으면, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템을 적용한 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되지 않으면, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 이상으로

설정하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 제2 한계 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치와 상기 제2 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[24] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치는, 복수개의 일반 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 기설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하며, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 능력치의 상한치인 한계 능력치를 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다르게 설정하는 시즌 캐릭터 풀 저장부; 및 복수개의 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 를 포함한다.

[25] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높도록 설정하는 것이 바람직하다.

[26] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 한계 능력치 조절 아이템이 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높도록 설정하는 것이 바람직하다.

[27] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 한계 능력치 조절 아이템을 적용한 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 것이 바람직하다.

[28] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 것이 바람직하다.

[29] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 온라인 게임이 오프라인 상의 경기를 반영하는 게임이고, 상기 복수개의 일반 캐릭터가 상기 오프라인 상의 선수를 반영하는 경우에 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터에 대응하는 상기 오프라인 상의 선수의 실적을 상기 시즌 캐릭터 선택 기준으로 설정하는 것이 바람직하다.

[30] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 캐릭터 정보 저장부가 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 업데이트하는 경우, 업데이트 이전의 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 이용하여 상기 시즌 캐릭터를 선택하는 것이 바람직하다.

[31] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 복수개의

스킬 한계 능력치 각각을 서로 다르게 설정하는 것이 바람직하다.

[32] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 동일한 일반 캐릭터에 대응하여 선택된 상기 복수개의 시즌 캐릭터는 서로 다른 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[33] 본 발명에 의하면, 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치가 서로 다르게 설정되는 시즌 캐릭터를 제공하여, 기존에 동일한 한계 능력치를 가져서 동일시 되었던 캐릭터들을 서로 다른 캐릭터로 이용할 수 있도록 차별성을 부여할 수 있다. 따라서, 사용자의 입장에서는 매우 다양한 종류의 캐릭터를 활용할 수 있으므로, 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높일 수 있다. 또한 온라인 게임 서비스 제공자는 기존에 개발한 캐릭터를 재활용할 수 있으므로 캐릭터 개발 비용을 절감할 수 있다.

도면의 간단한 설명

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

[35] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[36] 도3 는 본 발명의 다른 예에 따른 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[37] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.

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

[39] 도6 은 본 발명의 또 다른 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.

[40] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 정보 화면을 나타낸다.

[41] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터를 제공하는 흐름을 나타낸다.

[42] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터 추가 알림 화면을 나타낸다.

[43] 도10 은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[44] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계; 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 한계 능력치 조절 아이템이

제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 가지도록, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[45] 상기 시즌 캐릭터 선택 기준은, 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터 각각에 대한 사용자들의 선호도를 기반으로 설정된 기준인 것이 바람직하다.

[46] 상기 시즌 캐릭터 선택 기준은, 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 기설정된 개수의 레벨 상위 캐릭터인 것이 바람직하다.

[47] 상기 시즌 캐릭터 선택 기준은, 상기 온라인 게임이 오프라인 상의 경기를 반영하는 게임이고, 상기 복수개의 일반 캐릭터가 상기 오프라인 상의 선수를 반영하는 경우에 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터에 대응하는 상기 오프라인 상의 선수의 실적인 것이 바람직하다.

[48] 상기 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계는, 상기 시즌 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계; 상기 복수개의 일반 캐릭터에 대한 정보 업데이트 요청을 수신하는 단계; 상기 시즌 캐릭터 풀을 생성하는 단계; 상기 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 선택된 시즌 캐릭터를 상기 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 및 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 업데이트 하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[49] 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계는, 상기 한계 능력치 조절 아이템 미제공시, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 보다 높게 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[50] 상기 제1 한계 능력치보다 높도록 설정하는 단계는, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 복수개인 경우, 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[51] 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하는 단계는, 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 복수개의 스킬 한계 능력치 각각을 서로 다르게 설정하는 것이 바람직하다.

[52] 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계는, 상기 복수개의 일반 캐릭터 각각에 대해 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 복수개의 시즌 캐릭터가 선택되고, 동일한 일반 캐릭터에 대응하여 선택된 상기 복수개의 시즌 캐릭터는 서로 다른 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 것이 바람직하다.

[53] 상기 사용자 단말에 표시하는 단계는 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀에

저장된 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 중 상기 게임 상에 공개할 공개 시즌 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 공개 시즌 캐릭터를 사용자 단말에 표시하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 중 상기 공개 시즌 캐릭터로 선택된 캐릭터를 제외한 나머지 시즌 캐릭터의 개수를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[54] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 기설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 능력치의 상한치인 한계 능력치가 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지며, 상기 일반 캐릭터에 설정된 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치보다 높도록 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[55] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 게임에서 상기 복수개의 일반 캐릭터 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높고, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[56] 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 설정하는 단계는, 상기 스페셜 캐릭터가 제공되지 않으면, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 이상으로 설정하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 제2 한계 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치와 상기 제2 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[57] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라

게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계; 상기 게임에서 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계; 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높고, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 설정하는 단계; 및 상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함한다.

[58] 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 설정하는 단계는, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되지 않으면, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템을 적용한 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되지 않으면, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 이상으로 설정하는 단계; 상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 제2 한계 능력치로 설정하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치와 상기 제2 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[59] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치는, 복수개의 일반 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 기설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하며, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 능력치의 상한치인 한계 능력치를 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다르게 설정하는 시즌 캐릭터 풀 저장부; 및 복수개의 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 를 포함한다.

[60] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높도록 설정하는 것이 바람직하다.

[61] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 한계 능력치 조절 아이템이 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높도록

설정하는 것이 바람직하다.

[62] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 한계 능력치 조절 아이템을 적용한 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 것이 바람직하다.

[63] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 것이 바람직하다.

[64] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 온라인 게임이 오프라인 상의 경기를 반영하는 게임이고, 상기 복수개의 일반 캐릭터가 상기 오프라인 상의 선수를 반영하는 경우에 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터에 대응하는 상기 오프라인 상의 선수의 실적을 상기 시즌 캐릭터 선택 기준으로 설정하는 것이 바람직하다.

[65] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 캐릭터 정보 저장부가 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 업데이트하는 경우, 업데이트 이전의 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 이용하여 상기 시즌 캐릭터를 선택하는 것이 바람직하다.

[66] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 복수개의 스킬 한계 능력치 각각을 서로 다르게 설정하는 것이 바람직하다.

[67] 상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는 동일한 일반 캐릭터에 대응하여 선택된 상기 복수개의 시즌 캐릭터는 서로 다른 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 것이 바람직하다.

발명의 실시를 위한 형태

[68] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.

[69] 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.

[70] 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.

[71] 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.

[72] 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.

[73] 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.

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

[75] 본 발명에서, 캐릭터는 온라인 게임 중 스포츠의 일 종목을 유저들이 체험할 수 있는 게임 내에 등장하는 모든 캐릭터들을 의미한다. 캐릭터는 게임 화면 상에 등장하여 유저의 조작에 따라서 게임 내에서 일정한 행동을 하게 된다. 또한, 캐릭터는 게임의 수행 결과에 따라서 일정한 경험치를 쌓으면서 레벨이 상승될 수 있으며, 레벨의 상승에 따라서 캐릭터의 능력치가 더욱 강해지게 된다.

[76] 본 발명에서 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/드리블, 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 경험치를 서로 다른 비율로 각각의 스킬로 변환함으로써, 사용자들에게 동일한 특성으로 제공되는 동일한 캐릭터들이 각 사용자의 경험치의 스킬 능력치로의 변환 형태에 따라 각각 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장 시킬 수 있다. 즉 동일한 캐릭터를 제공 받아 게임을 수행하더라도, 경험치를 여러 종류의 스킬 능력치로 변환하여 사용함에 따라 각 캐릭터의 특성을 차별화할 수 있도록 하여. 서로 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장할 수 있다.

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

상한치의 합은 캐릭터의 모든 능력치의 합으로 한계 능력치가 결정될 수 있다.

[78] 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.

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

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

[81] 도1 을 참조하면, 본 발명의 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법은 먼저 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택한다(S110).

[82] 본 발명에서 시즌 캐릭터란 게임 상에서 제공된 시기에 따른 캐릭터의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하여, 기존에 동일한 한계 능력치를 가져서 동일시 되었던 캐릭터들을 서로 다른 캐릭터로 이용할 수 있도록 차별성을 부여할 수 있는 캐릭터를 의미한다. 이렇게 시즌 캐릭터가 제공되는 시기에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가질 수 있게 되면, 사용자의 입장에서는 매우 다양한 종류의 캐릭터를 활용할 수 있으므로, 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높일 수 있다. 또한 온라인 게임 서비스 제공자는 기존에 개발한 캐릭터를 재활용할 수 있으므로 캐릭터 개발 비용을 절감할 수 있다.

[83] 상기한 바와 같이 본 발명에서 시즌 캐릭터는 기존의 캐릭터와 다른 완전한 새로운 캐릭터를 생성하는 것이 아니라, 제공된 시기에 따라 일반 캐릭터나 다른 시즌 캐릭터와 다른 한계 능력치가 설정된다.

[84] 따라서 시즌 캐릭터는 기존에 온라인 게임에서 제공되는 복수개의 일반 캐릭터 중에서 선택된다. 시즌 캐릭터는 다양한 방법에 의해 선택될 수 있으며, 시즌 캐릭터를 선택하는 방법은 이전 일정 기간 동안의 일반 캐릭터의 게임 상에서 실적 또는 사용자 선호도에 의해 선택될 수도 있다. 또한 온라인 게임이 온라인 스포츠 게임과 같이 오프라인 상의 실제 경기 및 선수를 반영하는 게임인 경우에는 오프라인에서 지정된 기간 동안의 각 선수의 실제 경기 실적을 기초로 시즌 캐릭터를 선택할 수도 있다.

[85] 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 선택되면, 선택된 시즌 캐릭터를 분석한다(S120). 시즌 캐릭터와 일반 캐릭터를 차별화시키기 위해서는 먼저 선택된 시즌

캐릭터의 세부 캐릭터 정보를 분석해야 한다. 여기서 시즌 캐릭터의 세부 캐릭터 정보는 선택 시즌 캐릭터에 대응하는 온라인 또는 오프라인 상의 대상을 기초로 분석된다. 그러므로 분석되는 시즌 캐릭터의 정보는 시즌 캐릭터가 게임 상에서 일반 캐릭터의 실적이나 사용자 선호도에 따라 선택된 경우에, 일정 기간 동안의 일반 캐릭터의 정보를 분석하여 수행할 수 있다. 그러나 오프라인 상의 실제 경기 및 선수를 반영하는 게임인 경우에는 오프라인에서 지정된 기간 동안의 각 선수의 실제 경기 실적을 분석하여 시즌 캐릭터에 대한 정보를 분석할 수 있다.

[86] 선택 시즌 캐릭터에 대한 분석이 완료되면, 분석된 시즌 캐릭터의 정보를 기초로 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정한다(S130). 본 발명에서 시즌 캐릭터의 한계 능력치는 기본적으로 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높게 설정한다. 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 일반 캐릭터와 동일하게 설정되거나, 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 낮게 설정되면, 실질적으로 시즌 캐릭터와 일반 캐릭터 사이의 차이점이 존재하지 않거나, 시즌 캐릭터가 일반 캐릭터보다 오히려 낮은 수준의 캐릭터로 설정되게 되어 사용자로부터 관심을 받지 못한다. 따라서 시즌 캐릭터를 생성하는 의미를 상실하게 된다. 따라서 시즌 캐릭터의 한계 능력치는 일반 캐릭터의 한계 능력치 보다 높게 설정되어야 한다.

[87] 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 설정되면, 캐릭터 제공 장치는 시즌 캐릭터를 제공한다(S140). 이때 시즌 캐릭터를 사용자들이 사용할 수 있음을 게임 상에 통지하여 사용자들이 시즌 캐릭터에 대한 흥미를 갖게 하고, 시즌 캐릭터를 활용할 수 있도록 제공한다. 다만 시즌 캐릭터의 경우, 완전히 새로이 추가된 캐릭터와는 달리 기존의 일반 캐릭터를 재활용한 캐릭터이기 때문에 외형적으로는 재활용된 일반 캐릭터와 구분이 되지 않을 수 있다. 이에 캐릭터 제공 장치는 시즌 캐릭터의 특징(예를 들면, 한계 능력치의 향상)을 사용자가 인식하기 용이한 방법으로 표시하는 것이 바람직하다.

[88] 결과적으로 도1 에 도시된 캐릭터 제공 방법은 게임 상에서 기 설정된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 캐릭터를 시즌 캐릭터로 설정하고, 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 상향하여 사용자에게 제공함에 따라 사용자는 일반 캐릭터와 차별화된 시즌 캐릭터를 활용할 수 있게 된다.

[89] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[90] 도2 를 참조하여 시즌 캐릭터를 선택하는 단계를 설명하면, 먼저 시즌 캐릭터의 선택 기준을 설정한다(S1111). 시즌 캐릭터의 선택 기준은 다양하게 설정될 수 있으며, 시즌 캐릭터의 설정 기준은 분석 대상 기간을 설정할 수 있다. 시즌 캐릭터는 기존의 캐릭터를 재활용하여 생성하는 캐릭터이므로, 시즌 캐릭터로 선택될 일반 캐릭터의 누적 정보가 이미 존재하고 있다. 또한 오프라인 상의 실제 경기 및 선수를 반영하는 게임인 경우에는 오프라인에서 대응하는 선수의 누적 정보를 개별적으로 수집할 수 있다. 이에 시즌 캐릭터를 선택하고자 하는 경우에는 일반 캐릭터의 누적 정보 또는 오프라인 상의 선수의 누적 정보 중 분석을 수행할 정보에 대한 기간을 먼저 설정해야 한다. 일예로, 1개월 단위 또는

1개월 단위 등으로 분석을 수행할 기간을 설정할 수 있다. 온라인 게임 상의 일반 캐릭터의 누적 정보에 대해 분석을 수행하는 경우에는, 온라인 게임의 특성상 일반 캐릭터의 정보가 매우 빈번하게 변화되고, 누적되는 데이터 양이 많으므로 1개월로 설정하는 것이 바람직하다. 그에 비하여, 오프라인 상의 선수의 누적 정보는 통상적인 스포츠 게임이 1년 단위로 새로운 시즌이 진행되므로, 1년 동안 누적된 정보를 분석하는 것이 바람직하다.

[91] 시즌 캐릭터의 선택 기준은 분석 기간과 시즌 캐릭터를 선택하기 위한 요건이 설정되어야 한다. 일 예로 분석 기간 동안의 온라인 게임 상에서 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터의 사용자 선호도나 일반 캐릭터의 게임 상의 순위를 선택 기준으로 설정할 수 있다. 또한 게임 상에서 레벨 상위 캐릭터를 시즌 캐릭터 선택 기준으로 설정할 수 있다.

[92] 한편 오프라인 상의 실제 경기 및 선수를 반영하는 게임인 경우에는 분석 기간 동안의 대응하는 선수의 시즌별 실적을 시즌 캐릭터 선택 기준으로 설정할 수 있다. 이때 오프라인상의 선수의 시즌별 실적은 공신력 있는 기관의 각 오프라인 스포츠 경기의 실적 평가 방식을 활용할 수 있을 것이다. 예를 들면, 온라인 축구 경기에서는 매 시즌 별 베스트 11을 선출한다. 매 시즌 별 베스트 11은 여러 기관에서 선출할 수 있으나, 일 예로 FIFA(국제 축구 연맹, Federation Internationale de Football Association)에서 선출한 베스트 11을 시즌 캐릭터 선택 기준으로 설정할 수 있다.

[93] 시즌 캐릭터에 대한 선택 기준이 설정되면, 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성한다(S1112). 시즌 캐릭터 풀은 각 분석 기간별 시즌 캐릭터를 저장하기 위한 저장 공간을 나타낸다. 시즌 캐릭터는 제공 시기에 따라 한계 능력치가 달라지는 캐릭터이며, 제공 시기는 분석 기간에 대응하여 설정될 수 있다. 즉 분석 기간 별로 시즌 캐릭터는 계속적으로 추가될 수 있다. 따라서 시즌 캐릭터는 반복적으로 생성되어 제공될 수 있다. 그리고 한번 시즌 캐릭터로 선택된 일반 캐릭터가 다시 시즌 캐릭터로 선택되어 제공 될 수도 있다. 이에 제공되는 시기에 따른 시즌 캐릭터들을 서로 구분하여 저장할 필요가 있으며, 본 발명에서는 이를 위하여 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하고, 시즌 캐릭터가 제공되는 시기에 따라 서로 다른 시즌 캐릭터 풀에 저장되도록 하여, 시즌 캐릭터에 대한 정보를 효율적으로 관리할 수 있도록 한다.

[94] 시즌 캐릭터 풀이 생성되면, 복수개의 일반 캐릭터 중에서 설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 적합한 일반 캐릭터를 시즌 캐릭터로 선별한다(S1113). 즉 시즌 캐릭터 풀은 시즌 캐릭터에 대한 분석 기간별로 새로이 생성될 수 있으며, 생성된 시즌 캐릭터 풀은 분석 기간에서 선택된 시즌 캐릭터들을 저장한다.

[95] 도3 는 본 발명의 다른 예에 따른 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[96] 도2 에서는 일반 캐릭터와 무관하게 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름에 대해 설명하였다. 그러나 일부 온라인 게임은 일반 캐릭터에 대해 정기적인 업데이트를 수행한다. 특히 오프라인 상의 실제 경기 및 선수를 반영하는 게임은

시즌 캐릭터와 무관하게 오프라인 상의 실제 선수의 실적 변동을 일반 캐릭터에 반영하기 위하여 일반 캐릭터를 정기적으로 업데이트할 수 있다. 도3 은 일반 캐릭터에 대한 정보를 정기적으로 업데이트하는 온라인 게임에서, 시즌 캐릭터를 선택하는 흐름을 나타낸다.

[97] 도3 에서도 먼저 시즌 캐릭터 선택 기준을 설정한다(S1121). 시즌 캐릭터의 선택 기준을 설정하는 방법은 도2 에서 설명하였으므로 별도로 설명하지 않는다.

[98] 시즌 캐릭터 선택 기준이 설정되면, 일반 캐릭터 정보 업데이트 요청이 수신되는지를 판별한다(S1122). 만일 일반 캐릭터 정보 업데이트 요청이 수신되지 않으면, 시즌 캐릭터를 선택하지 않고 종료한다. 그러나 일반 캐릭터 정보 업데이트 요청을 수신하면, 이전 생성된 시즌 캐릭터 풀이 존재하는지 판별한다(S1123).

[99] 이전 시즌 캐릭터 풀이 존재하면, 새로운 추가 시즌 캐릭터 풀을 생성한다(S1124). 그러나 이전 시즌 캐릭터 풀이 존재하지 않으면, 초기 시즌 캐릭터 풀을 생성한다(S1125). 상기한 바와 같이 시즌 캐릭터는 제공 기간 별로 계속적으로 새로이 생성되어 추가될 수 있으므로, 제공 기간 별로 시즌 캐릭터 풀을 생성하여 각각 별도로 관리할 수 있어야 한다. 이에 시즌 캐릭터 풀이 존재하지 않는 시즌 캐릭터 도입 초기에는 초기 시즌 캐릭터 풀을 생성하고, 초기 시즌 캐릭터 풀이 생성된 이후로는 추가 시즌 캐릭터 풀을 계속적으로 생성한다.

[100] 기본적으로 초기 시즌 캐릭터 풀과 추가 시즌 캐릭터 풀의 구성은 차이가 없도록 설정될 수 있으나, 경우에 따라서 초기 시즌 캐릭터 풀은 추가 시즌 캐릭터 풀에 비하여 분석 기간 등이 다르게 설정될 수 있다.

[101] 초기 시즌 캐릭터 풀 또는 추가 시즌 캐릭터 풀이 생성되면, 시즌 캐릭터를 선택하여 생성된 시즌 캐릭터 풀에 저장한다(S1126). 시즌 캐릭터 풀에 저장되는 시즌 캐릭터는 기존에 저장된 일발 캐릭터의 정보에 근거하여 선별할 수 있다. 상기한 바와 같이, 일반 캐릭터에 대한 정보를 정기적으로 업데이트하는 온라인 게임은 일반 캐릭터 자체에 대한 정보를 업데이트 하는 경우든, 대응하는 오프라인 상의 선수의 실적을 반영하기 위해 일반 캐릭터의 정보를 업데이트 하는 경우든 모두 일정 기간 동안의 캐릭터 정보를 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다. 따라서 일반 캐릭터나 오프라인 상의 선수에 대한 정보를 수집할 필요 없이 이미 저장된 일반 캐릭터의 정보를 그대로 활용하여 시즌 선수를 선별할 수 있다는 장점이 있다. 또한 정기적으로 또는 비정기적으로 일반 캐릭터의 정보가 업데이트 될 때마다, 일반 캐릭터에 대한 정보가 업데이트 되기 전에 새로운 시즌 캐릭터 풀을 생성하고 시즌 캐릭터를 선별할 수 있으므로, 시즌 캐릭터에 대한 분석 기간을 별도로 설정할 필요가 없다.

[102] 시즌 캐릭터가 선별되어 시즌 캐릭터 풀에 저장되면, 시즌 캐릭터 풀에 저장된 시즌 캐릭터의 정보는 그대로 두고 일반 캐릭터의 정보를 업데이트 한다(S1127).

[103] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.

[104] 상기한 바와 같이, 시즌 캐릭터의 한계 능력치는 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높게 설정되는 것이 바람직하다. 그러나 일반 캐릭터의 한계 능력치가 변화하는 경우가 발생할 수 있다. 예를 들어, 일부 온라인 게임은 게임의 다양성을 위하여 캐릭터의 한계 능력치를 조절하는 아이템을 제공할 수 있다. 이러한 한계 능력치 조절 아이템을 사용하는 경우에 게임 상에서 일반 캐릭터의 한계 능력치가 기 설정된 한계 능력치 보다 높게 설정될 수 있다. 따라서 한계 능력치 조절 아이템을 제공하는 온라인 게임에서 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정할 때, 한계 능력치 조절 아이템과의 우선 순위를 결정할 필요가 있다. 왜냐하면, 시즌 캐릭터의 한계 능력치와 한계 능력치 조절 아이템을 사용한 경우의 일반 캐릭터의 한계 능력치가 동일한 경우에도 시즌 캐릭터를 별도로 생성하는 의미가 퇴색하기 때문이다.

[105] 도4 의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름은 먼저 게임 상에서 한계 능력치 조절 아이템이 존재하는지 판별한다(S1311). 만일 한계 능력치 조절 아이템이 존재하는 것으로 판별되면, 아이템 한계 능력치를 사용한 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정한다(S1312). 그러나 한계 능력치 조절 아이템이 게임 상에서 제공되지 않는다면, 일반 캐릭터의 기설정된 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정한다(S1313). 이후 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 제1 한계 능력치 이상이 되도록 설정한다(S1314). 여기서 시즌 캐릭터의 한계 능력치는 상기한 바와 같이, 시즌 캐릭터가 생성된 기간 별로, 그리고 시즌 캐릭터별로 각각 다르게 설정될 수 있다. 따라서 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 제1 한계 능력치 이상이 되도록 설정한다는 것은 시즌 캐릭터의 한계 능력치의 최소 값이 제1 한계 능력치 이상이 되도록 설정되는 것을 의미한다.

[106] 결과적으로 도4 에서는 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 한계 능력치 조절 아이템을 제공하는 게임에서는 한계 능력치 조절 아이템을 사용한 경우의 일반 캐릭터의 한계 능력치 이상으로 설정되고, 한계 능력치 조절 아이템을 제공하지 않는 게임에서는 원 설정된 한계 능력치 이상으로 설정한다.

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

[108] 도4 에서 설명한 한계 능력치 조절 아이템과 별도로 일부 온라인 게임에서는 일반 캐릭터와는 다른 별도의 능력치나 스킬을 갖는 스페셜 캐릭터를 제공할 수 있다. 이러한 스페셜 캐릭터는 시즌 캐릭터와 달리 일반 캐릭터를 재활용하는 캐릭터가 아니라 별도로 생성되는 캐릭터이며, 일반적으로 매우 높은 한계 능력치를 갖는다. 스페셜 캐릭터는 일반 캐릭터와 달리 게임 전체의 균형을 유지하기 위하여 많은 수가 제공되지 않는다. 또한 스페셜 캐릭터의 한계 능력치는 비록 일반 캐릭터에 비해 높게 설정되지만, 스페셜 캐릭터의 한계

능력치 또한 제공된 기간에 따라 변화하지 않는다. 즉 일반 캐릭터를 재활용하며, 한계 능력치가 제공된 시기에 따라 변화하는 시즌 캐릭터와 구분된다. 이에 시즌 캐릭터와 스페셜 캐릭터 사이의 한계 능력치에 대한 조절이 필요하다.

[109] 도5 의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름은 먼저 게임 상에서 스페셜 캐릭터가 존재하는지 판별한다(S1321). 만일 스페셜 캐릭터가 존재하는 것으로 판별되면, 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정한다(S1322). 그리고 이후 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 제1 한계 능력치 이하가 되도록 설정한다(S1323). 즉 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 이하가 되도록 설정한다.

[110] 그러나 스페셜 캐릭터가 게임 상에서 제공되지 않는다면, 일반 캐릭터의 기설정된 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정한다(S1324). 이후 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 제1 한계 능력치 이상이 되도록 설정한다(S1325). 즉 스페셜 캐릭터가 존재하지 않는다면, 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 일반 캐릭터의 한계 능력치 이상으로 설정한다.

[111] 도6 은 본 발명의 또 다른 예에 따른 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 흐름을 나타낸다.

[112] 도6 은 온라인 게임에서 한계 능력치 조절 아이템과 스페셜 캐릭터를 모두 제공하는 경우를 고려한 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하기 위한 흐름이다.

[113] 도4 에서와 마찬가지로 먼저 게임 상에서 한계 능력치 조절 아이템이 존재하는지 판별한다(S1331). 만일 한계 능력치 조절 아이템이 존재하는 것으로 판별되면, 아이템 한계 능력치를 사용한 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정한다(S1332). 그러나 한계 능력치 조절 아이템이 게임 상에서 제공되지 않는다면, 일반 캐릭터의 기설정된 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정한다(S1323).

[114] 그리고 스페셜 캐릭터가 존재하는지 판별한다(S1334). 만일 스페셜 캐릭터가 존재하는 것으로 판별되면, 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 제2 한계 능력치로 설정한다(S1335). 이후 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 제1 한계 능력치 이상, 제2 한계 능력치 이하가 되도록 설정한다(S1336). 즉 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 한계 능력치 조절 아이템의 사용 여부에 무관하게 일반 아이템에 설정될 수 있는 한계 능력치 이상 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 이하가 되도록 설정한다.

[115] 그러나 스페셜 캐릭터가 게임 상에서 제공되지 않는다면, 일반 캐릭터의 기설정된 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정한다(S1337).

[116] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터의 정보 화면을 나타낸다.

[117] 도7 에서 (a)는 기존의 일반 캐릭터에 대한 정보 화면을 나타내며, (b)는 본 발명에 따른 시즌 캐릭터의 정보 화면을 나타내며, (b)의 캐릭터는 (a)의 일반 캐릭터에서 선택된 시즌 캐릭터인 것으로 가정하여 설명한다. 즉 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 설정되기 이전의 (b)의 시즌 캐릭터는 (a)의 일반 캐릭터와 동일한

캐릭터인 것으로 가정한다.

[118] 도7 의 캐릭터의 정보 화면은 게임 진행 중 캐릭터 정보를 확인하거나, 캐릭터 계약을 수행하고자 하는 경우에도 표시될 수 있다. 사용자는 게임 접속 화면 또는 게임 진행 중에 캐릭터 정보 버튼을 선택하여 자신이 보유하고 자신이 보유하고 있는 캐릭터나, 보유하고자 하는 캐릭터의 정보를 확인할 수 있다.

[119] 도7 의 (a) 및 (b)에서 캐릭터 정보 화면은 캐릭터 이름(CN), 캐릭터 이미지(CI), 각 스킬별 스킬 능력치(SP1 ~ SP5), 총 스킬 능력치(TSP), 및 경험 능력치(ST) 를 표시한다. 캐릭터 이름(CN)은 각 캐릭터에 부여된 명칭으로 게임에서 지정되지만 경우에 따라서는 사용자가 직접 지정할 수도 있다.

[120] 캐릭터 이미지(CI)는 게임 상에서 디스플레이되는 캐릭터의 외형을 나타내며, 대부분의 게임에서 미리 지정된 이미지로 생성된다. 그러나 최근 일부 게임에서는 사용자가 직접 캐릭터의 이미지를 다양한 조합으로 구현할 수도 있도록 하고 있으며, 온라인 스포츠 게임의 선수가 캐릭터로 활용되는 경우에는 실제 해당 스포츠 게임의 선수들을 이미지화하여 구현될 수도 있다.

[121] 각 스킬 별 스킬 능력치(SP1 ~ SP5)는 각각의 스킬에 대해 현재 레벨에서 설정 가능한 최대 능력치(이하 레벨 스킬 능력치라 함)에 대한 현재 스킬 능력치를 수치적으로 나타내었다. 각각의 스킬 종류는 상기한 바와 같이 게임 상의 설정에 따라 다양하게 조절될 수 있으며, 본 발명에서는 온라인 게임의 일예로 온라인 축구 게임의 스킬을 도시하였다. 도7 에 도시된 종류별 스킬 능력치는 공동, 공격, 패스, 수비 및 골키핑의 5가지 스킬 종류로 제공되고 있으며, 온라인 축구 게임에서 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬별 능력치를 나타낸다.

[122] 도7 의 (a)를 참조하여 캐릭터에 대한 종류별 스킬 능력치를 살펴보면, 현재 캐릭터는 공동에 대한 스킬 능력치가 98이고, 공격에 대한 스킬 능력치가 97, 패스에 대한 스킬 능력치가 98, 수비에 대한 스킬 능력치가 99이며, 마지막으로 골 키핑에 대한 스킬 능력치가 100으로 나타난다. 따라서 도7 의 (a)에 디스플레이 되고 있는 캐릭터는 거의 대부분의 스킬이 현재 레벨에서 상한에 근접한 캐릭터이다.

[123] 그리고 현재 캐릭터에 대한 레벨 스킬 능력치를 살펴보면, 모든 레벨 스킬 능력치가 100으로 설정되어 있다. 본 발명에서는 레벨 스킬 능력치의 한도, 즉 각 스킬별 스킬 한계 능력치가 100인 것으로 가정한다.

[124] 레벨 스킬 능력치에 대해 상세히 설명하면, 상기한 바와 같이 게임 상에서 스킬 능력치는 캐릭터의 능력치를 나타내고, 기본적으로 스킬 능력치가 높은 캐릭터일수록 게임 수행 능력이 뛰어나다고 볼 수 있다. 그러나 사용자가 게임을 수행하기 위해 사용하는 캐릭터의 스킬 능력치가 사용자가 현재 수행해야 하는 게임의 레벨 이상으로 높아지는 경우에, 게임의 난이도에 비해 캐릭터의 능력이 뛰어나서 오히려 게임에 대한 흥미를 잃는 경우가 있다. 이에 상당수의 온라인 게임에서는 수행해야 하는 게임의 난이도에 맞추어 계단식으로 증가하는 캐릭터 레벨을 설정하고, 각 레벨에 대응하는 레벨 스킬 능력치를 설정한다.

이에 캐릭터의 레벨이 결정되면 캐릭터의 레벨에 대응하는 레벨 스킬 능력치가 자동으로 설정되고, 캐릭터의 레벨이 상승하기 이전에 사용자가 설정된 레벨 스킬 능력치 이상으로 스킬 능력치를 높일 수 없도록 제한한다. 즉 레벨 스킬 능력치는 캐릭터의 레벨에 대응하여 캐릭터의 스킬 능력치를 높일 수 있는 한계치를 나타낸다. 이때 레벨 스킬 능력치는 캐릭터의 레벨에 비례하여 일괄적인 능력치로 설정되지 않고, 캐릭터의 특성을 고려하여 서로 다르게 설정될 수 있다. 즉 공격 성향의 캐릭터는 도7 의 (a)에 도시된 바와 같이 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. 도7 의 (a)의 캐릭터는 모든 레벨이 스킬 한계 능력치인 100 포인트로 설정된 최고 레벨의 캐릭터이다.

[125] 총 스킬 능력치(TSP)는 종류별 스킬 능력치의 합을 나타낸다. 도9 에서 종류별 스킬 능력치의 합인 총 스킬 능력치는 공동 스킬 능력치 98, 공격 스킬 능력치 97, 패스/드리블 스킬 능력치 98, 수비 스킬 능력치 99 및 골키핑 스킬 능력치 100을 모두 합하여, 98 + 97 + 98 + 99 + 100 = 492 이다. 마찬가지로 종류별 레벨 스킬 능력치의 합인 총 레벨 스킬 능력치는 100 * 5 = 500으로 계산된다. 즉 총 레벨 스킬 능력치는 캐릭터의 현재 레벨에서 도달할 수 있는 최대 스킬 능력치다. 따라서 도7 의 (a)에 도시된 캐릭터 정보에서 캐릭터의 총 스킬 능력치는 492 이고, 레벨 스킬 능력치가 500 이므로, 표시되고 있는 캐릭터는 현재 레벨에서 500 - 492 = 8 포인트만큼 스킬 능력치를 상승시킬 여력이 있다.

[126] 그리고 경험 능력치(ST)는 10으로 나타나 있다. 상기한 바와 같이, 경험 능력치는 사용자가 스킬 능력치로 전환할 수 있는 포인트로서, 각각의 종류별 스킬 능력치로 전환될 수 있다. 경험 능력치가 종류별 스킬 능력치로 전환될 때, 비율은 일반적으로 1 대 1 비율로 전환된다. 도7 의 (a)에서 경험 능력치가 10을 구비하고 있으므로, 경험 능력치 2를 공격 스킬 능력치로 전환하면, 공격 스킬 능력치가 1만큼 증가하여 100이 되는 반면, 경험 능력치는 2 만큼 감소하여 8이 된다. 그러나 각 캐릭터의 종류별 레벨 스킬 능력치가 설정되어 있으므로, 보유하고 있는 경험 능력치를 모두 공격 스킬 능력치로 전환 할 수는 없다. 도7 의 (a)에서 공격 레벨 스킬 능력치는 100로 설정되어 있고, 현재 공격 스킬 능력치는 98이므로, 경험 능력치를 공격 스킬 능력치로 전환할 수 있는 최대 한도는 100 - 98 = 2 이다.

[127] 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 능력치(ST)가 감소하게 된다. 반대로 - 버튼을 클릭하면, 수비 스킬 능력치가 감소하는 반면 경험 능력치(ST)가 증가하게 된다. 이때 - 버튼을 클릭하여 감소하는 스킬 능력치는 캐릭터 정보 화면이 최초 디스플레이될 때, 설정된 스킬 능력치(즉 이전 설정된 스킬 능력치)보다 낮아 질 수 없다. 즉 -

버튼은 현재 캐릭터 정보 화면에서 종류별 스킬 능력치를 + 버튼을 클릭하여 상승시킨 능력치보다 큰 능력치를 감소 시킬 수 없다. 이는 사용자가 캐릭터의 성장에 주의를 기울이도록 하게 하기 위함이며, 너무 높은 자유도를 사용자에게 부여하여 게임의 밸런스가 깨어지는 것을 방지하기 위함이다.

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

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

[130] 그리고 도7 의 (a)에서 한계 능력치가 500인데 반해 총 스킬 능력치는 492이며, 경험 능력치는 10 이다. 이 경우, 경험 능력치를 모두 스킬 능력치로 변환하는 경우, 총 스킬 능력치는 502가 되어야 하나, 실제로는 한계 능력치 이상의 총 스킬 능력치를 설정할 수 없으므로, 경험 능력치가 10이어도 8 이상의 경험 능력치를 사용할 수 없으며, 총 스킬 능력치는 500을 초과하지 못한다.

[131] 그러나 도7 의 (b)에 도시된 시즌 캐릭터 정보를 살펴보면, 공격, 수비 및 골키핑 스킬에 대한 스킬 한계 능력치가 각각 103, 110 및 101로서 (a)의 일반 캐릭터의 스킬 한계 능력치인 100을 초과한다. 이는 시즌 캐릭터의 한계 능력치 설정에 따라 시즌 캐릭터의 스킬별 스킬 한계 능력치가 조절된 값이다. 시즌 캐릭터는 각 캐릭터에 따라 각 스킬에 대한 스킬 한계 능력치가 다양하게 설정될 수 있다. 도7 의 (b)에서는 공격, 수비 및 골 키핑에 대한 스킬 한계 능력치가 상향 조절되었으나, 동일한 일반 캐릭터에 대해 다른 기간에 생성된 시즌 캐릭터나 다른 캐릭터에 대해 동일 기간에 생성된 시즌 캐릭터들은 패스 또는 공동에 대한 스킬 한계 능력치가 상향 조절 될 수 있다. 그리고 스킬 한계 능력치인 한계 능력치 또한 도7 의 (b)에서는 514로 설정되었으나, 다른 캐릭터들은 다른 값으로 설정될 수 있다.

[132] 도7 의 (b)에 도시된 시즌 캐릭터는 한계 능력치가 일반 캐릭터에 비해 상향됨에 따라 경험 능력치 10을 모두 스킬 능력치로 변환할 수 있고, 이는 캐릭터의 현재 레벨에 무관하게 시즌 캐릭터를 일반 캐릭터와 차별화 할 수 있는 요인이 된다.

[133] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터를 제공하는 흐름을 나타낸다.

[134] 도1 에서 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 설정되면(S130), 설정된 시즌 캐릭터의 정보를 획득한다(S141). 대응하는 시즌 캐릭터의 정보는 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀에 저장되어 있으며, 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀은 캐릭터 제공 시기에 따라 서로 다른 시즌 캐릭터 정보를 저장한다. 도8 에서 획득하는 시즌 캐릭터 정보는 가장 최근에 생성된 시즌 캐릭터 풀에 포함된 시즌 캐릭터 정보를 나타낼 수 있다. 시즌 캐릭터 정보를 획득하면, 설정된 적어도 하나의 시즌 캐릭터 중 사용자에게 공개할 공개 시즌 캐릭터를 선택한다(S142). 시즌

캐릭터는 일반 캐릭터나 스페셜 캐릭터보다 생성이 용이하기 때문에, 일반 캐릭터나 스페셜 캐릭터보다 상대적으로 많은 수의 시즌 캐릭터가 빈번하게 추가될 수 있다. 그러나 일시에 많은 시즌 캐릭터가 동시에 추가되면, 사용자들이 캐릭터의 선택 및 활용 시에 혼란을 겪을 수 있다. 그러나 소수의 시즌 캐릭터를 필요 시 마다 생성하기 위하여, 매번 시즌 캐릭터를 선택하는 것 또한 불필요한 부하를 발생시킨다. 이에 본 발명에서는 시즌 캐릭터 풀을 활용하고 있다. 도8 에서 공개 시즌 캐릭터를 선택하는 것은 시즌 캐릭터 풀에 저장된 복수개의 시즌 캐릭터 중 지금 사용자에게 제공할 시즌 캐릭터를 선택하여 일부의 시즌 캐릭터만을 사용자에게 제공함에 따라 사용자들의 캐릭터 운용을 원활하도록 하기 위함이다. 이렇게 공개할 것으로 선택된 시즌 캐릭터들은 사용자가 게임 진행 시에 알림 화면 등을 이용하여 시즌 캐릭터가 공개되었음을 표시한다(S143). 즉 사용자들에게 새로운 시즌 캐릭터가 추가되었음을 통지하여, 사용자들이 시즌 캐릭터를 이용할 수 있도록 한다. 이때 시즌 캐릭터의 공개와 함께 시즌 캐릭터의 특성을 함께 표시하는 것이 바람직하다. 시즌 캐릭터는 기본적으로 일반 캐릭터 중 일부 캐릭터가 선택되어 시즌 캐릭터로 활용되므로, 사용자들이 시즌 캐릭터와 일반 캐릭터 사이의 차이점을 인식하기 어려운 점이 있다. 이에 시즌 캐릭터의 특성, 즉 한계 능력치의 상향 조절과 같은 일반 캐릭터와의 차이점을 명시적으로 표시하는 것이 바람직하다. 한편 시즌 캐릭터 풀에 저장된 시즌 캐릭터들 중 공개되지 않은 시즌 캐릭터들에 대해서는 추후 공개될 예정임을 미리 표시하여 사용자들의 흥미를 유발하는 것이 바람직하다(S144).

[135] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 시즌 캐릭터 추가 알림 화면을 나타낸다.

[136] 도8 에서 설명한 바와 같이, 도9 의 시즌 캐릭터 추가 알림 화면은 2개의 시즌캐릭터가 추가되었음을 통지함과 동시에, 시즌 캐릭터의 특성을 표시한다. 또한 추가될 시즌 캐릭터의 개수를 함께 표시하여 사용자들의 흥미를 유발하도록 하고 있다. 시즌 캐릭터 추가 알림 화면은 공지 화면에서 사용자가 시즌 캐릭터 추가 공지를 선택하거나, 게임 접속 시와 같이 실제 경기 진행에 지장을 주지 않을 때, 별도의 화면으로 제공하거나 대기 화면과 같은 게임에서 제공되는 화면에 표시할 수 있다.

[137] 도10 은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치의 블록도이다.

[138] 도10 에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 스페셜 캐릭터 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 캐릭터 제공 장치(400)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.

[139] 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. 도10 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.

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

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

[142] 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.

[143] 캐릭터 제공 장치(400)는 캐릭터 정보 및 시즌 캐릭터 풀을 저장하는 정보 저장부(410)와 각종 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부(420) 및 사용자의 사이버 머니 또는 게임 포인트를 관리하는 사이버 머니 관리부(430)를 구비한다. 정보 저장부(410)는 다시 복수개의 일반 캐릭터 각각에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(411)와 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 저장하는 시즌 캐릭터 풀 저장부(412)를 구비한다. 캐릭터 정보 저장부(411)는 온라인 게임에서 스페셜 캐릭터를 제공하는 경우에 스페셜 캐릭터에 대한 정보도 일반 캐릭터 정보와 함께 저장한다. 그리고 시즌 캐릭터 풀 저장부(412)는 시즌 캐릭터 선택 기준을 저장하고, 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 캐릭터 정보 저장부에 저장된 일반 캐릭터에서 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하여 저장할 수 있다. 또한 시즌 캐릭터를 선택하여 저장하는 기간에 따라 새로운 시즌 캐릭터 풀을 생성하고, 선택된 시즌 캐릭터를 저장 할 수 있다. 즉 시즌 캐릭터 풀 저장부(412)는 복수개의 시즌 캐릭터 풀을 저장하고, 시즌 캐릭터가 선택되는 기간에 따라 복수개의 시즌 캐릭터 풀 중 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 선택된 시즌 캐릭터를 저장한다.

[144] 아이템 정보 저장부(420)는 온라인 게임이 한계 능력치 조절 아이템을 제공하는 경우에 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 저장하고, 캐릭터 정보 저장부(411)에 저장된 캐릭터 중 일부 캐릭터가 한계 능력치 조절 아이템을 보유할 수 있도록 한다. 그리고 사이버 머니 관리부(430)는 사용자가 캐릭터 정보 저장부(411)에 저장된 일반 캐릭터 및 스페셜 캐릭터, 시즌 캐릭터 풀

저장부(412)에 저장된 시즌 캐릭터나 사용자가 운용하는 캐릭터가 아이템 정보 저장부(420)에 저장된 아이템을 구매하고자 하는 경우에, 사용자 또는 사용자가 운용하는 캐릭터가 보유한 사이버 머니 또는 게임 포인트를 구매하고자 하는 물품에 대응하여 차감한다. 혹은 반대로 판매하고자 하는 경우에는 판매 물품에 대응하는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 사용자 보유로 전환한다.

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

[146] 그리고 캐릭터 제공 장치(400)는 도10 에서는 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다.

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

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

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

[150] 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.

[151] 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.

[152] 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.

[153] 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.

[154] 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.

[155] 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 전송 받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.

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

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

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

[159] 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.

[160] 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.

[161] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

청구범위

[청구항 1] 캐릭터 제공 장치가,
기설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계;
상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계;
상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 가지도록, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및
상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 2] 제1 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계는,
상기 시즌 캐릭터 선택 기준을 설정하는 단계;
상기 복수개의 일반 캐릭터에 대한 정보 업데이트 요청을 수신하는 단계;
상기 시즌 캐릭터 풀을 생성하는 단계;
상기 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하는 단계;
상기 선택된 시즌 캐릭터를 상기 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계; 및
상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 업데이트 하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 3] 제1 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계는,
상기 한계 능력치 조절 아이템 미제공시, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계;
상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되면, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 보다 높게 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 4] 제3 항에 있어서,
상기 제1 한계 능력치보다 높도록 설정하는 단계는,
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 복수개인 경우, 상기 복수개의 시즌 캐릭터 각각의 한계 능력치를 서로 다르게 설정하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공방법.

[청구항 5] 제1 항에 있어서,
상기 사용자 단말에 표시하는 단계는
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀에 저장된 적어도 하나의 시즌 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계;
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 중 상기 게임 상에 공개할 공개 시즌 캐릭터를 선택하는 단계;
상기 공개 시즌 캐릭터를 사용자 단말에 표시하는 단계; 및
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 중 상기 공개 시즌 캐릭터로 선택된 캐릭터를 제외한 나머지 시즌 캐릭터의 개수를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공방법.

[청구항 6] 제1항에 있어서,
상기 판별하는 단계는,
상기 게임에서 상기 복수개의 일반 캐릭터 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터가 제공되는지 판별하는 단계;를 더 포함하고,
상기 설정하는 단계는,
상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치가 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높고, 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치보다 낮도록 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계;를 더 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 7] 제6 항에 있어서,
상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계는,
상기 스페셜 캐릭터가 제공되지 않으면, 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치를 제1 한계 능력치로 설정하는 단계;
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치 이상으로 설정하는 단계;
상기 스페셜 캐릭터가 제공되면, 상기 스페셜 캐릭터의 한계

능력치를 제2 한계 능력치로 설정하는 단계; 및
상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 제1 한계 능력치와 상기 제2 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 8] 복수개의 일반 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부;
기설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 상기 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하며, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터 각각에 대한 능력치의 상한치인 한계 능력치를 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다르게 설정하는 시즌 캐릭터 풀 저장부; 및
복수개의 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 9] 제8 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는
상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 10] 제8 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는
상기 아이템 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터의 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 한계 능력치 조절 아이템이 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높도록 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 11] 제10 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는
상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 한계 능력치 조절 아이템을 적용한 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 12] 제8 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는

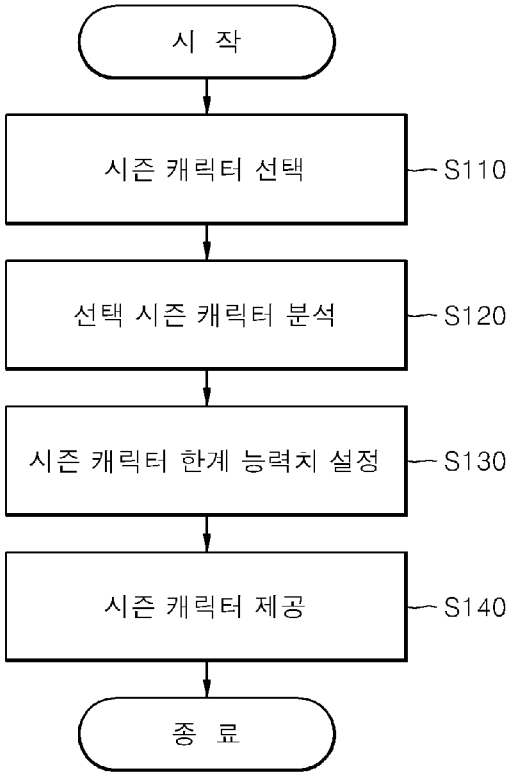
상기 캐릭터 정보 저장부로부터 상기 복수개의 일반 캐릭터보다 높은 한계 능력치를 갖는 스페셜 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 상기 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치와 상기 스페셜 캐릭터의 한계 능력치 사이의 능력치로 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 13] 제8 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는
상기 온라인 게임이 오프라인 상의 경기를 반영하는 게임이고,
상기 복수개의 일반 캐릭터가 상기 오프라인 상의 선수를 반영하는 경우, 기설정된 기간 구간 동안의 상기 복수개의 일반 캐릭터에 대응하는 상기 오프라인 상의 선수의 실적을 상기 시즌 캐릭터 선택 기준으로 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

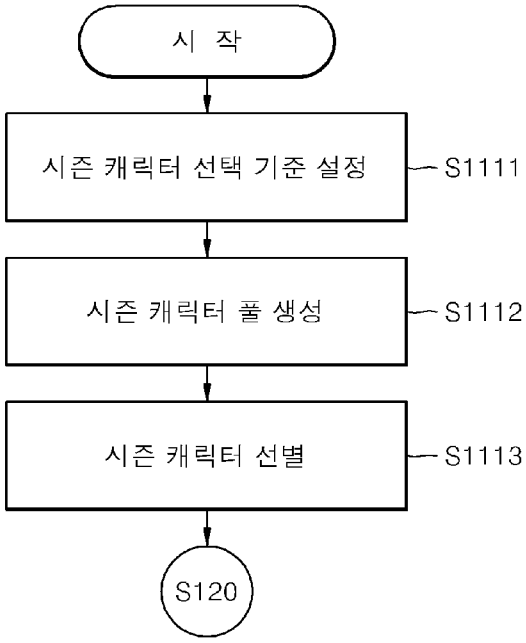
[청구항 14] 제8 항에 있어서,
상기 시즌 캐릭터 풀 저장부는
상기 캐릭터 정보 저장부가 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 업데이트하는 경우, 업데이트 이전의 상기 일반 캐릭터에 대한 정보를 이용하여 상기 시즌 캐릭터를 선택하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 15] 캐릭터 제공 장치가,
기설정된 시즌 캐릭터 선택 기준에 따라 게임에서 기제공된 복수개의 일반 캐릭터 중 적어도 하나의 시즌 캐릭터를 선택하고, 상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 적어도 하나의 시즌 캐릭터 풀을 생성하여, 선택된 상기 시즌 캐릭터를 대응하는 시즌 캐릭터 풀에 저장하는 단계;
상기 게임에서 설정된 상기 복수개의 일반 캐릭터의 능력치의 기설정된 상한치인 한계 능력치를 기설정된 능력치만큼 높이는 한계 능력치 조절 아이템이 제공되는지 판별하는 단계;
상기 시즌 캐릭터를 선택한 기간에 따라 서로 다른 한계 능력치를 가지도록 하며, 상기 한계 능력치 조절 아이템이 제공되어 적용된 상기 일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높은 한계 능력치를 가지도록, 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터의 한계 능력치를 설정하는 단계; 및
상기 게임에 상기 적어도 하나의 시즌 캐릭터가 추가되었음을 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

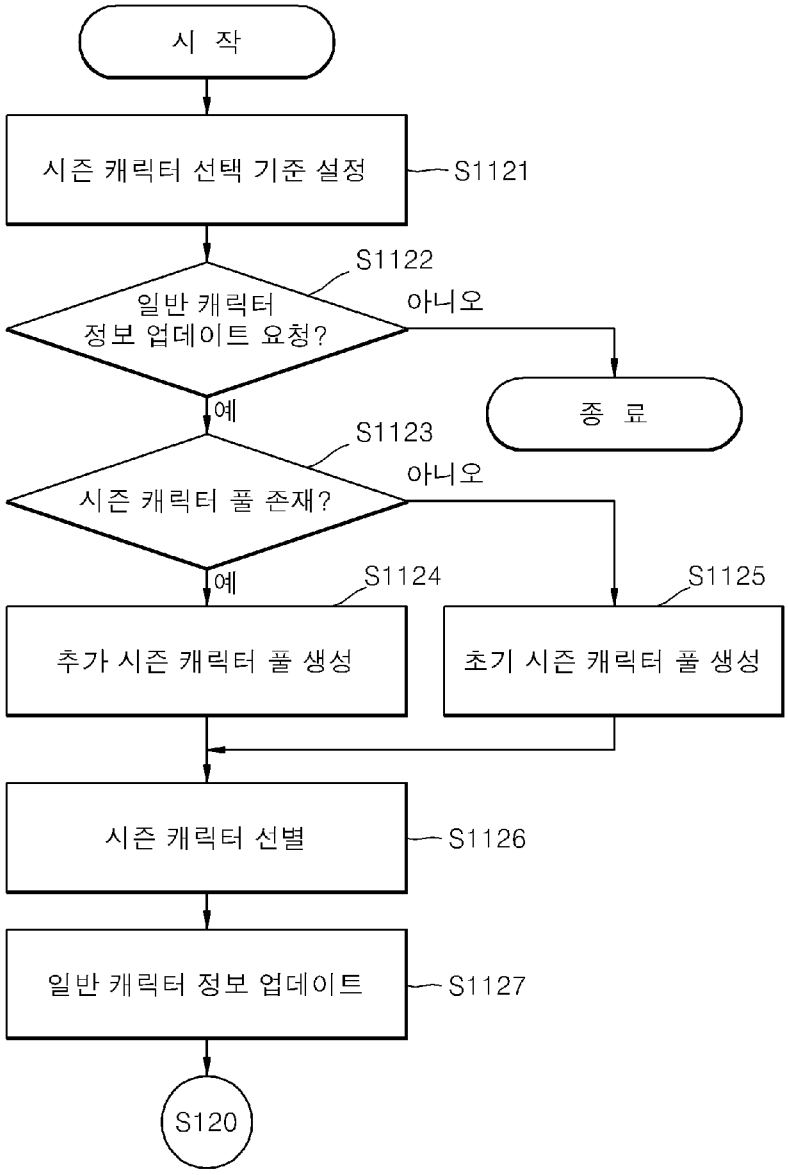
[Fig. 1]


시 작
시즌 캐릭터 선택
S110
선택 시즌 캐릭터 분석
S120
시즌 캐릭터 한계 능력치 설정
S130
시즌 캐릭터 제공
S140
종 료

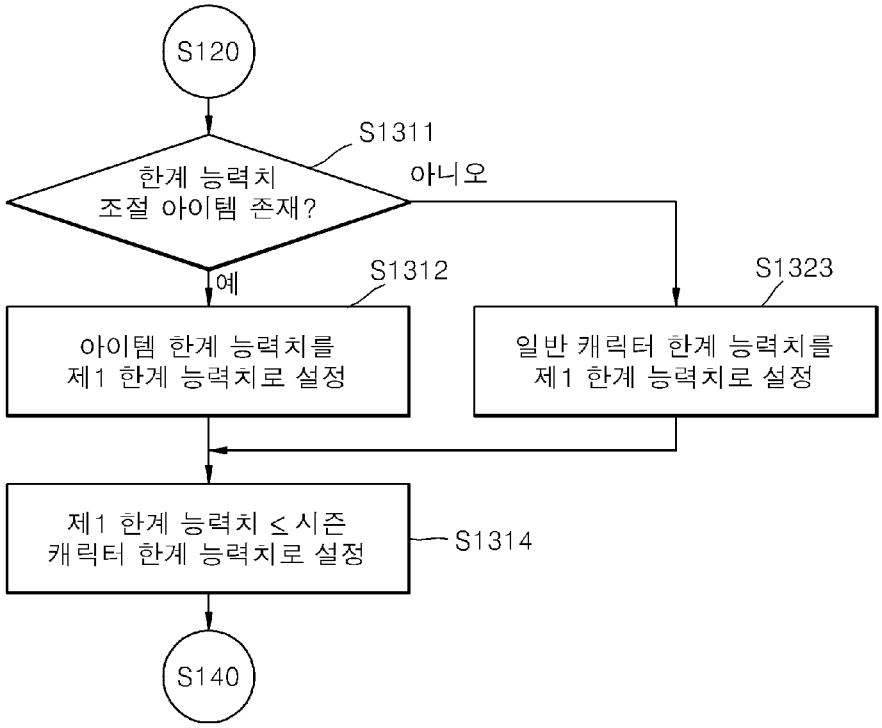
[Fig. 2]


시 작
시즌 캐릭터 선택 기준 설정
S1111
시즌 캐릭터 풀 생성
S1112
시즌 캐릭터 선별
S1113
S120

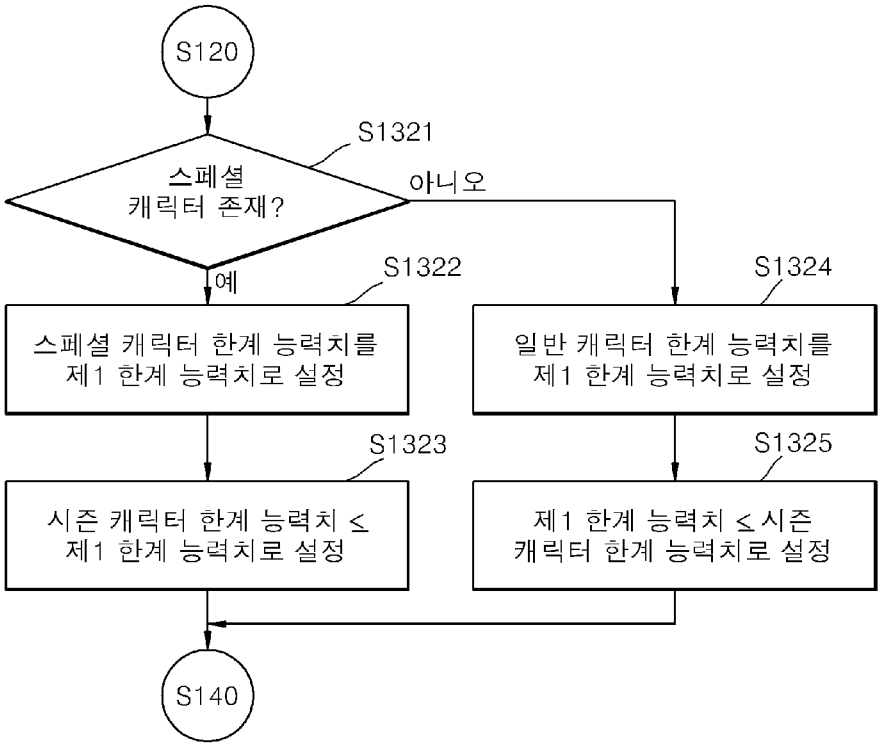
[Fig. 3]


시 작
시즌 캐릭터 선택 기준 설정
S1121
S1122
일반 캐릭터 정보 업데이트 요청?
아니오
종 료
예
S1123
시즌 캐릭터 풀 존재?
아니오
예
S1124
S1125
추가 시즌 캐릭터 풀 생성
초기 시즌 캐릭터 풀 생성
시즌 캐릭터 선별
S1126
일반 캐릭터 정보 업데이트
S1127
S120

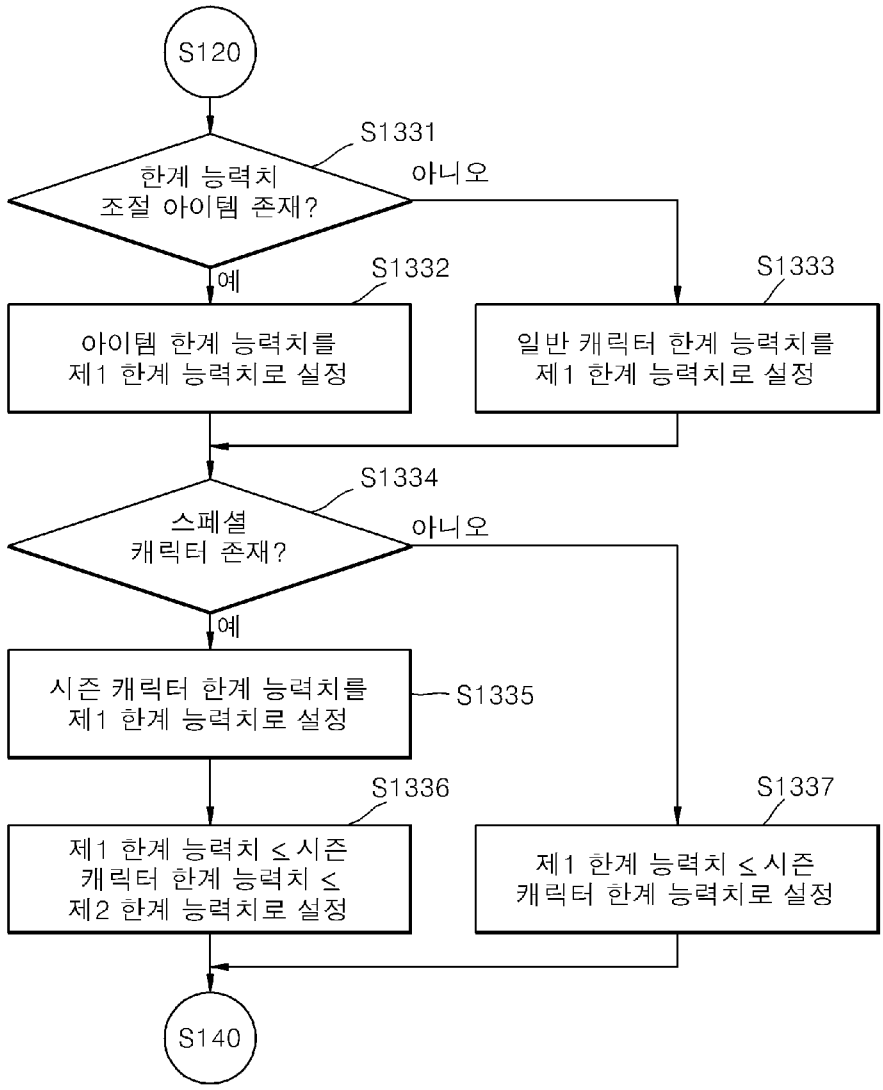
[Fig. 4]


S120
S1311
한계 능력치
조절 아이템 존재?
아니오
예
S1312
아이템 한계 능력치를
제1 한계 능력치로 설정
S1323
일반 캐릭터 한계 능력치를
제1 한계 능력치로 설정
제1 한계 능력치 ≤ 시즌
캐릭터 한계 능력치로 설정
S1314
S140

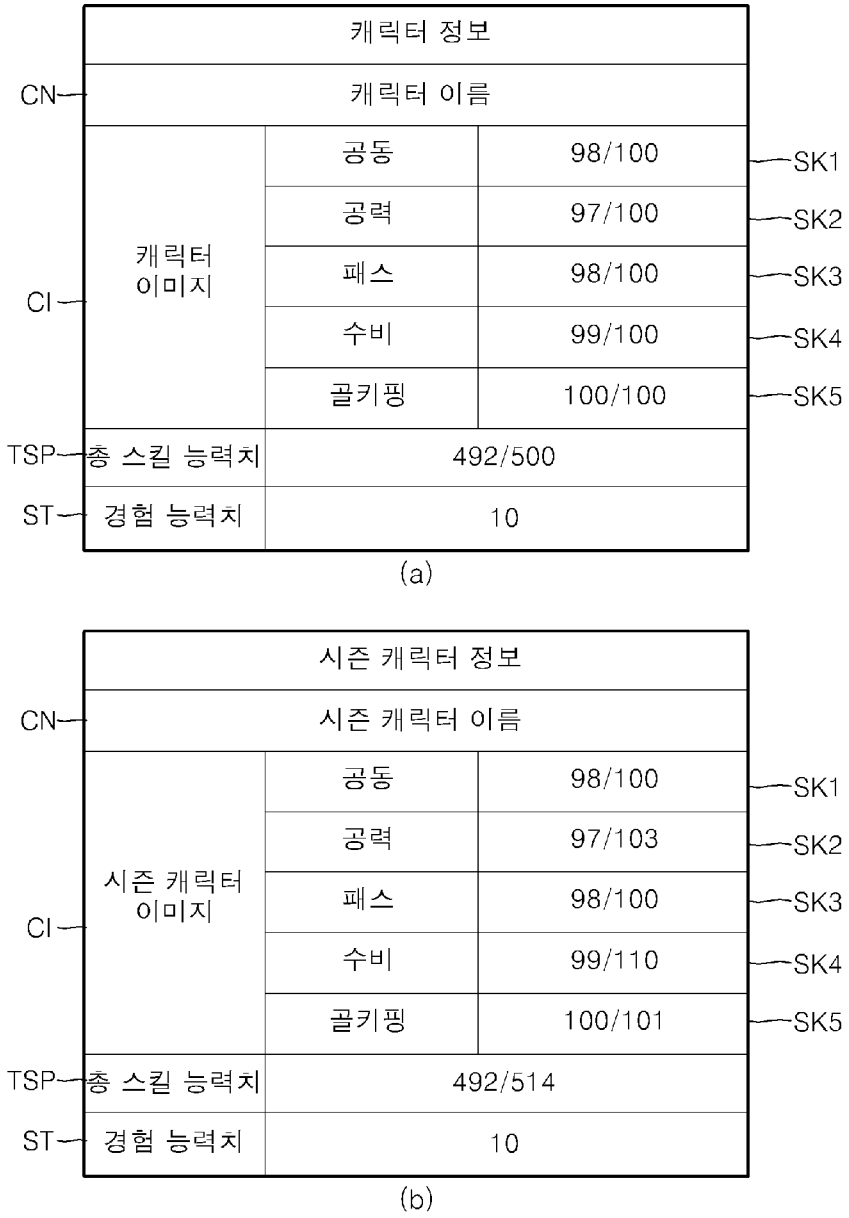
[Fig. 5]


S120
S1321
스페셜
캐릭터 존재?
아니오
예
S1322
스페셜 캐릭터 한계 능력치를
제1 한계 능력치로 설정
S1324
일반 캐릭터 한계 능력치를
제1 한계 능력치로 설정
S1323
시즌 캐릭터 한계 능력치 ≤
제1 한계 능력치로 설정
S1325
제1 한계 능력치 ≤ 시즌
캐릭터 한계 능력치로 설정
S140

[Fig. 6]


S120
S1331
한계 능력치
조절 아이템 존재?
아니오
예
S1332
아이템 한계 능력치를
제1 한계 능력치로 설정
S1333
일반 캐릭터 한계 능력치를
제1 한계 능력치로 설정
S1334
스페셜
캐릭터 존재?
아니오
예
시즌 캐릭터 한계 능력치를
제1 한계 능력치로 설정
S1335
S1336
제1 한계 능력치 ≤ 시즌
캐릭터 한계 능력치 ≤
제2 한계 능력치로 설정
S1337
제1 한계 능력치 ≤ 시즌
캐릭터 한계 능력치로 설정
S140

[Fig. 7]



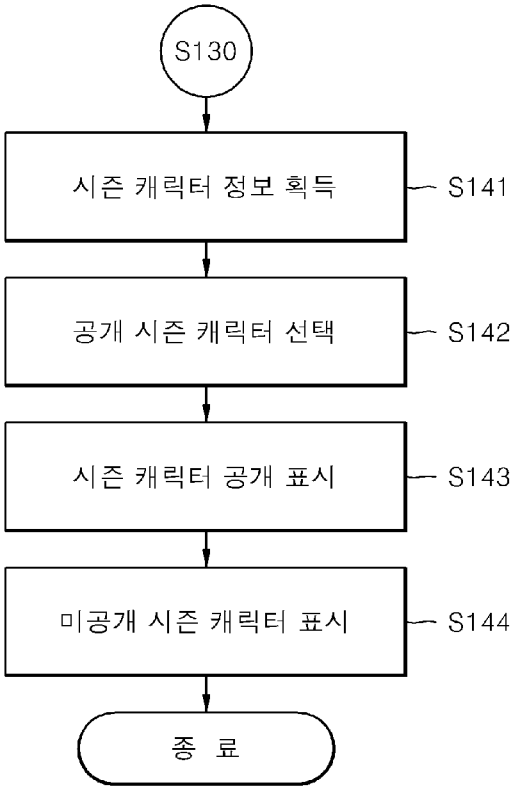
	캐릭터 정보			
CN	캐릭터 이름			
CI	캐릭터 이미지	공동	98/100	SK1
		공력	97/100	SK2
		패스	98/100	SK3
		수비	99/100	SK4
		골키핑	100/100	SK5
TSP	총 스킬 능력치	492/500		
ST	경험 능력치	10		

(a)

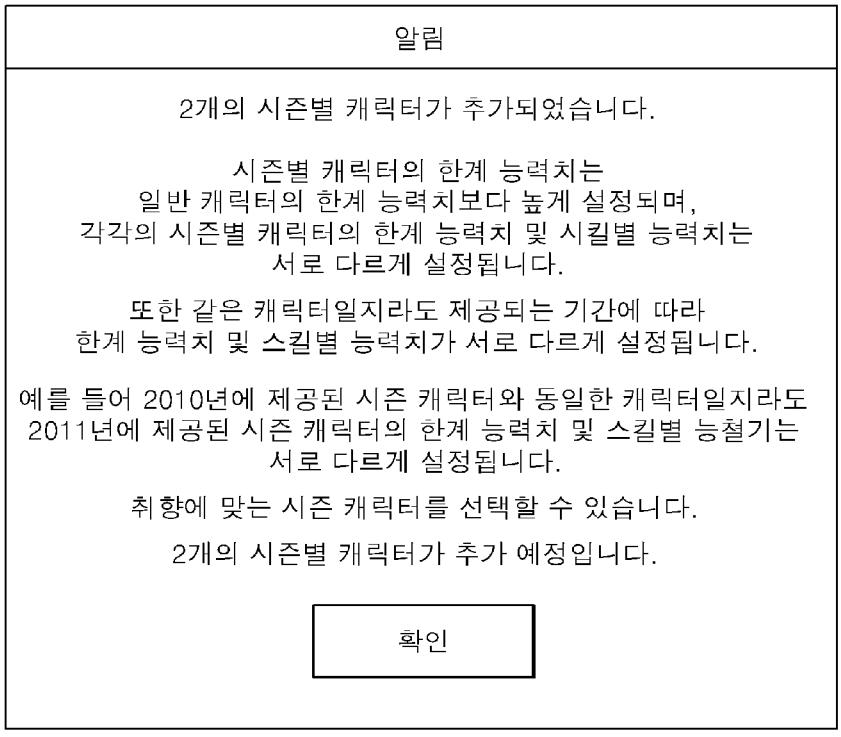
	시즌 캐릭터 정보			
CN	시즌 캐릭터 이름			
CI	시즌 캐릭터 이미지	공동	98/100	SK1
		공력	97/103	SK2
		패스	98/100	SK3
		수비	99/110	SK4
		골키핑	100/101	SK5
TSP	총 스킬 능력치	492/514		
ST	경험 능력치	10		

(b)

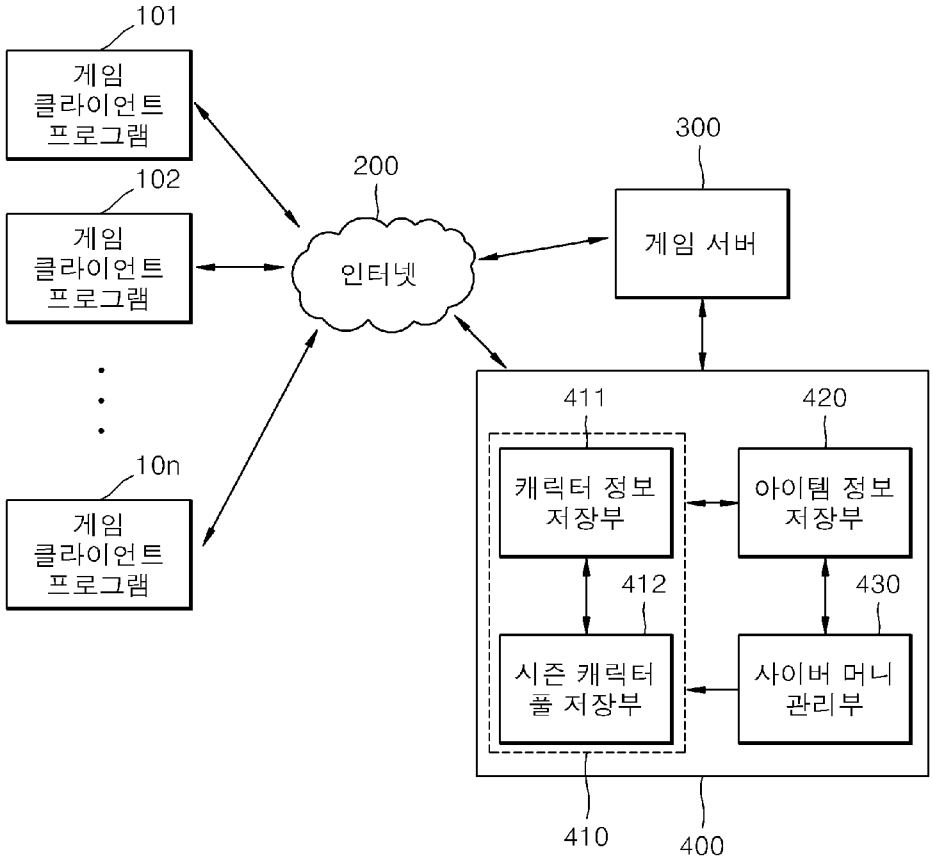
[Fig. 8]


S130
시즌 캐릭터 정보 획득
S141
공개 시즌 캐릭터 선택
S142
시즌 캐릭터 공개 표시
S143
미공개 시즌 캐릭터 표시
S144
종 료

[Fig. 9]


알림
2개의 시즌별 캐릭터가 추가되었습니다.
시즌별 캐릭터의 한계 능력치는
일반 캐릭터의 한계 능력치보다 높게 설정되며,
각각의 시즌별 캐릭터의 한계 능력치 및 시킬별 능력치는
서로 다르게 설정됩니다.
또한 같은 캐릭터일지라도 제공되는 기간에 따라
한계 능력치 및 스킬별 능력치가 서로 다르게 설정됩니다.
예를 들어 2010년에 제공된 시즌 캐릭터와 동일한 캐릭터일지라도
2011년에 제공된 시즌 캐릭터의 한계 능력치 및 스킬별 능철기는
서로 다르게 설정됩니다.
취향에 맞는 시즌 캐릭터를 선택할 수 있습니다.
2개의 시즌별 캐릭터가 추가 예정입니다.
확인

[Fig. 10]


101
게임
클라이언트
프로그램
102
게임
클라이언트
프로그램
10n
게임
클라이언트
프로그램
200
인터넷
300
게임 서버
411
420
캐릭터 정보
저장부
아이템 정보
저장부
412
430
시즌 캐릭터
풀 저장부
사이버 머니
관리부
410
400

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/010018

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q 50/10(2012.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 50/10; A63F 13/10; A63F 13/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above
Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal), Naver Search System & Keywords: character, game, limit, ability value, setting, season, period

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	"Guide on generation period of Legend character" (Maple story Homepage) 04 August 2011 (http://maplestory.nexon.com/MapleStory/Page/Gnx.aspx?URL=News/NoticeBoard&maskPageType=2&oidArticle=83399) See main text.	1-15
A	"FIFA online 2, Will legendary players disappear? Asked on company" (Game Chosun) 28 October 2011 (http://www.gamechosun.co.kr/article/view.php?no=82581) See page 1.	1-15
A	JP 2006-087496 A (KONAMI CO., LTD.) 06 April 2006 See abstract and claim 1.	1-15
A	"kartrider, Special pet addition" (Qmud cafe) 07 September 2006 (http://www.qmud.com/v3.5/game_news_view.htm?no=11701) See page 1.	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
28 FEBRUARY 2013 (28.02.2013)	**28 FEBRUARY 2013 (28.02.2013)**

Name and mailing address of the ISA/KR
Korean Intellectual Property Office
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701, Republic of Korea
Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/KR2012/010018

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2006-087496 A	06.04.2006	JP 4137035 B2	20.08.2008

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/010018

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; A63F 13/10; A63F 13/00

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌
한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))
eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템), 네이버 검색시스템 & 키워드: 캐릭터, 게임, 한계, 능력치, 설정, 시즌, 기간

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	'레전드 캐릭터 생성기간 안내'(메이플스토리 홈페이지) 2011.08.04 (http://maplestory.nexon.com/MapleStory/Page/Gnx.aspx?URL=News/NoticeBoard&maskPageType=2&oidArticle=83399) 본문 참조.	1-15
A	'피파온라인 2, 전설의 선수 사라질까? 개발사에 물어봤더니'(게임조선) 2011.10.28 (http://www.gamechosun.co.kr/article/view.php?no=82581) 페이지 1 참조.	1-15
A	JP 2006-087496 A (KONAMI CO., LTD.) 2006.04.06 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	'카트라이더, 특별한 펫 추가'(큐머드 카페) 2006.09.07 (http://www.qmud.com/v3.5/game_news_view.htm?no=11701) 페이지 1 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 28일 (28.02.2013)	**2013년 02월 28일 (28.02.2013)**

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

심사관
정경덕
전화번호 82-42-481-5779

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/010018

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2006-087496 A	2006.04.06	JP 4137035 B2	2008.08.20