Title: METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING QUEST IN ONLINE GAME

Abstract: Provided is a technique capable of increasing interest in a game for users by not only providing various types of quests but also providing each quest to be tailored according to a user's level. A method for providing a quest in an online game according to the present invention comprises the steps of: enabling a quest providing apparatus to detect at least one user terminal accessing a game execution server; receiving, from the game execution server, user information corresponding to the user terminal accessing the game execution server and a game condition which is at least one condition for executing a game by a game server; setting a basic quest as at least one quest linked to each other for starting another quest when one quest is completed, according to the received user information and game condition; setting an extended quest as a quest to be provided once per user from a plurality of quests according to the user information and the game condition; setting a repeated quest as a quest to be repeatedly provided from the plurality of quests according to the user information and game condition; and transmitting the basic quest, extended quest and repeated quest to the game execution server, which are set by the quest providing apparatus, enabling the game execution server to display the set basic quest, extended quest and repeated quest on the user terminal and applying the set basic quest, extended quest and repeated quest to the game.

Yokasse:
공개:
— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

다양한 종류의 테스트를 제공할 뿐만 아니라 각각의 테스트가 사용자의 레벨에 대응하여 맞춤형으로 제공되도록 하여, 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높일 수 있는 기술을 제공한다. 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 테스트 제공 방법은, 테스트 제공 장치가, 적어도 하나의 사용자 단말이 게임 실행 서버에 접속하는 것을 감지하는 단계, 게임 실행 서버로부터, 접속한 사용자 단말에 대응하는 사용자 정보와 게임 서버에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의 조건인 게임 조건을 수신하는 단계, 수신한 사용자 정보와 게임 조건에 따라 하나의 테스트 완료시 다른 테스트가 시작되도록 서로 연계된 적어도 하나의 테스트로서 기본 테스트를 설정하는 단계, 사용자 정보와 경기 조건에 따라 복수개의 테스트 중 사용자별로 1회 제공되는 테스트로서 확장 테스트를 설정하는 단계, 사용자 정보와 경기 조건에 따라 복 수개의 테스트 중 반복적으로 제공되는 테스트로서 확장 테스트를 설정하는 단계, 및 테스트 제공 장치가 설정한 기본 테스트, 확장 테스트 및 반복 테스트를 게임 실행 서버에 전송하고, 게임 실행 서버는 설정된 기본 테스트, 확장 테스트 및 반복 테스트를 사용자 단말에 다스플레이하고, 설정된 기본 테스트, 확장 테스트 및 반복 테스트를 경기에 적용하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.
명세서
발명의 명칭: 온라인 게임의 쿼스트 제공 방법 및 장치

기술분야

배경기술

[3] 온라인 게임의 종류 및 개수가 많아짐에 따라 각종 온라인 게임들은 좀 더 많은 사용자를 영입하기 위해 단순히 정해진 게임 시나리오에 따라 게임을 진행하는 시나리오 모드 외에도 다양한 모드를 구비하여 사용자들에게 제공하고 있다. 그러나 현재 서비스되고 있는 각종 온라인 게임들은 사용자의 흥미를 더욱 높이기 위하여 이러한 모드 구분과 별개로 조건부 미션인 쿼스트(quest)를 제공한다. 쿼스트는 시나리오 모드를 포함한 여러 가지 모드들에서 게임 진행 중에 크고 작은 목표를 제공하고, 해당 목표를 달성하면 게임에서 지정된 보상을 제공하여 사용자의 흥미를 높이는 게임 서비스 기법이다. 일반적으로 쿼스트는 현재 모드에서 진행되고 있는 미션에 연관성이 있는 미션 내 미션 형태로 제공되고, 쿼스트에 성공하지 못하다라도, 현재 모드 자체의 미션은 수행할 수 있는 형태로 제공된다. 즉 쿼스트는 일종의 옵션 미션으로서, 쿼스트를 수행하지 않더라도, 게임을 진행하는데 지장이 없으나, 쿼스트를 완료하여 지급받는 보상을 활용하면 게임을 좀 더 원활하게 진행할 수 있도록 하여 사용자의 게임 흥미도를 높이기 위해 활용된다. 또한 쿼스트는 신규 사용자에게 게임의 조작 방법이나 세계관 등과 같은 게임 특성을 습득시키기 위한 게임 가이드로서 활용된다. 따라서 사용자들은 게임 내에서 좀 더 빠른 레벨 상승을 위하여 가급적 많은 쿼스트를 완수하고자 하며, 특히 신규 사용자들은 빠른 게임 적응을 위해 많은 쿼스트를 수행할 필요성이 있다.

이렇게 목록의 웨스트가 함께 진행되는 경우에 신규 사용자는 웨스트 관련의 어려움을 접게 될 수 있다. 또한 레벨이 낮은 사용자가 수행할 수 없는 수준의 높은 나이도의 웨스트가 제공되는 경우도 반반하며, 웨스트가 신규 사용자에게 가이드로서의 역할을 수행하는 것이 아니라 오히려 신규 사용자들에게 해당 게임에 대한 진입 장벽으로 작용할 수 있다는 문제가 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제


과정 해결 수단

[6] 상기 목적으로 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 웨스트 제공 방법은, 웨스트 제공 장치가, 적어도 하나의 사용자 단말이 게임 실행 서버에 접속하는 것을 감지하는 단계; 상기 게임 실행 서버로부터, 상기 접속한 사용자 단말에 대응하는 사용자 정보와 게임 서버에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의 조건인 게임 조건을 수신하는 단계; 상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 게임 조건에 따라 하나의 웨스트 완료시 다른 웨스트가 시작되도록 서로 연계된 적어도 하나의 웨스트로서 기존 웨스트를 설정하는 단계; 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 복수개의 웨스트 중 사용자별로 1회 제공되는 웨스트로서 확장 웨스트를 설정하는 단계; 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 복수개의 웨스트 중 반복적으로 제공되는 웨스트로서 반복 웨스트를 설정하는 단계; 및 상기 웨스트 제공 장치가 설정한 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트를 상기 게임 실행 서버에 전송하고, 상기 게임 실행 서버는 설정된 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트를 사용자 단말에 디스플레이하고, 설정된 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트를 경기에 적용하는 단계;를 구비한다.

[7] 상기 기본 웨스트를 설정하는 단계는, 상기 게임 실행 서버로부터 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 수신하는 단계; 상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고, 확인된 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 이전 경기 진행 시까지 완료된 기본 웨스트를 확인하는 단계; 상기 완료된 기본 웨스트에 연계되어 수행될 기본 웨스트가 존재하는지 판별하는 단계; 및 상기 수행될 기본 웨스트가 존재하는 경우, 상기 수행될 기본 웨스트를 상기 기본 웨스트로 설정하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

[8] 상기 수행될 기본 웨스트를 상기 기본 웨스트로 설정하는 단계는, 상기 사용자
정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 웨스트에 설정된 조건에 부합되는지 판별하는 단계; 및 상기 판별결과 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 웨스트에 설정된 조건에 부합되면, 상기 수행될 기본 웨스트를 상기 기본 웨스트로 설정하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 확장 웨스트를 설정하는 단계는 상기 게임 실행 서버로부터 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 수신하는 단계; 상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고, 확인된 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 이전 경기 진행 시까지 완료된 확장 웨스트를 확인하는 단계; 및 상기 경기 조건 상에서 상기 사용자에게 제공 가능한 상기 확장 웨스트 중 상기 완료된 확장 웨스트를 제외한 나머지 확장 웨스트 중 선택한 어느 하나를 상기 확장 웨스트로 설정하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 사용자 단말이 상기 게임 실행 서버에 접속하면, 상기 게임 실행 서버에 상기 사용자가 이전까지 수행 중인 상기 웨스트를 전송하여, 상기 사용자 단말에 상기 수행중인 웨스트를 표시하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

상기 수행중인 웨스트를 표시하는 단계는, 상기 게임 실행 서버가 상기 전송한 수행 중인 웨스트가 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트인지 여부를 판별하고, 상기 각 웨스트가 서로 다른 영역에 표시되도록 상기 사용자 단말의 화면을 구성하도록 제어하는 단계; 및 상기 게임 실행 서버가 상기 구성된 화면을 상기 사용자 단말로 전송하여 상기 화면을 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 웨스트를 정기에 적용하는 단계는, 상기 사용자 단말로부터, 상기 사용자 단말에 표시되며, 상기 게임에 적용 가능한 적에도 하나의 웨스트가 표시되는 웨스트 리스트를 확인하기 위한 입력을 수신하며, 상기 사용자 단말에 상기 웨스트 리스트를 표시하는 단계, 상기 게임 시작 시, 상기 웨스트 리스트에 포함된 적에도 하나의 웨스트를 적용하여 상기 게임을 실행하는 단계, 상기 게임 실행 서버로부터 수신한 게임 수행 정보를 이용하여 상기 적용된 적에도 하나의 웨스트 중 단성된 웨스트가 존재하는지 판단하는 단계, 상기 단성된 웨스트 존재 시, 상기 단성된 웨스트 정보를 파악하는 단계, 및 상기 파악된 웨스트 정보에 대응하는 웨스트가 달성되었음을 알리는 정보를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 웨스트 리스트를 표시하는 단계는, 상기 웨스트 리스트에 포함된 적에도 하나의 웨스트를, 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트 중 적에도 하나에 따라 구분하여 표시하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 사용자 단말로부터 상기 웨스트 리스트에 포함된 어느 한 웨스트에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 선택 입력이 수신된 어느 한 웨스트를 달성하기 위해 완료되어야 할 게임 수행 내용, 상기 완료되어야 할 게임 수행 내용 중 상기 사용자가 기 완료한 게임 수행 내용, 및 상기 사용자가 기 완료한 게임 수행
본 발명의 일实施에 따른 사용자의 상대평가를 확인할 수 있는 온라인 게임의 웹스트 제공 장치는, 복수개의 웹스트 중 하나의 웹스트 완료시 다른 웹스트가 시작되도록 서로 연계되어 단계적으로 제공되는 복수개의 기본 웹스트를 저장하는 기본 웹스트 설정부; 상기 복수개의 웹스트 중 사용자 별로 1회씩만 제공되는 복수개의 확장 웹스트를 저장하는 확장 웹스트 설정부; 반복적으로 제공 될 수 있는 복수개의 반복 웹스트를 설정하는 반복 웹스트 설정부; 및 게임 실행 서버에 접속한 사용자 단말에 대응하는 사용자 정보와 상기 게임 실행 서버에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의 조건인 경기 조건을 수신하고, 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트를 각각 상기 기본 웹스트 설정부, 상기 확장 웹스트 설정부 및 상기 반복 웹스트 설정부로부터 수신하여 상기 게임 실행 서버로 전송하는 웹스트 관리부를 구비한다.

상기 웹스트 관리부는, 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고, 상기 기본 웹스트 설정부에 저장된 기본 웹스트 중 확인된 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 이전 경기 진행시까지 완료된 기본 웹스트를 확인하고, 상기 완료된 기본 웹스트에 연계되어 수행될 기본 웹스트가 존재하는지 판별하여, 상기 수행된 기본 웹스트가 존재하면 상기 수행된 기본 웹스트를 상기 기본 웹스트로 설정하는 것이 바람직하다.

상기 웹스트 관리부는, 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 웹스트에 저장된 조건에 부합되는지 판별하고, 상기 완료 결과 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 웹스트에 저장된 조건에 부합되면, 상기 이후 기본 웹스트를 상기 기본 웹스트로 설정하는 것이 바람직하다.

상기 웹스트 관리부는, 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고, 상기 확장 웹스트 설정부에 저장된 확장 웹스트 중 이전 경기 진행시까지 완료된 확장 웹스트를 확인한 후 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 상기 완료된 확장 웹스트를 제외한 나머지 확장 웹스트 중 랜덤하게 선택한 어느 하나를 상기 확장 웹스트로 설정하는 것이 바람직하다.

상기 웹스트 관리부는, 상기 기본 웹스트 설정부, 상기 확장 웹스트 설정부 및 상기 반복 웹스트 설정부로부터 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트 각각에 대한 상세 정보를 인가받고, 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트 각각에 대한 진행된 정보 및 이후 진행되어야 할 정보를 분석하여 상기 게임 실행 서버로 전송하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

본 발명에 의하면, 웹스트를 기본 웹스트, 확장 웹스트 및 일일/반복 웹스트로
구분하여 제공할 뿐만 아니라 구분된 웨스트가 사용자의 해변에 대응하여 맞춤형으로 제공되도록 하여 신규 사용자의 가이드 역할을 성실히 수행할 수 있도록 하여 신규 사용자가 게임에 쉽게 적응하게 하고, 기존 사용자들의 게임에 대한 흥미를 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명
[21] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 웨스트 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
[22] 도2는 본 발명의 일 실시예에 따른 웨스트 곡엽 화면을 나타낸다.
[23] 도3은 본 발병의 일 실시예의 구현에 따라 웨스트를 설정하는 효율을 도시한 것이다.
[26] 도6은 본 발병의 일실시예에 따른 일일/반복 웨스트의 일부를 나타낸다.
[27] 도7은 본 발병의 일실시예의 구현에 따라 완료 웨스트를 기록하는 효율을 도시한 것이다.
[28] 도8은 본 발병의 일실시예의 구현에 따라 웨스트 리스트를 디스플레이하는 효율을 도시한 것이다.
[29] 도9는 본 발병의 일실시예에 따른 웨스트 리스트 디스플레이 화면을 나타낸다.
[31] 도11은 본 발병의 일실시예에 따른 온라인 게임의 웨스트 제공 장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태
[32] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발병의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 웨스트 제공 방법은, 웨스트 제공 장치가, 적어도 하나의 사용자 단말이 게임 실행 서버에 접속하는 것을 감지하는 단계; 상기 게임 실행 서버로부터, 상기 접속한 사용자 단말에 대응하는 사용자 정보와 게임 서버에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의 조건을 게임 조건을 수신하는 단계; 상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 게임 조건에 따라 하나의 웨스트 완료시 다른 웨스트가 시작되도록 서로 연계된 적어도 하나의 웨스트로서 기본 웨스트를 설정하는 단계; 상기 사용자 정보와 상기 게임 조건에 따라 복수개의 웨스트 중 사용자별로 1회 제공되는 웨스트로서 확장 웨스트를 설정하는 단계; 상기 사용자 정보와 상기 게임 조건에 따라 복수개의 웨스트 중 반복적으로 제공되는 웨스트로서 반복 웨스트를 설정하는 단계; 및 상기 웨스트 제공 장치가 설정한 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트를 상기 게임 실행 서버에 전송하고, 상기 게임 실행 서버는 설정된 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트를 상기 사용자 단말에 디스플레이하고, 설정된 상기 기본 웨스트, 상기 확장 웨스트 및 상기 반복 웨스트를 경기에 적용하는 단계; 등
구비한다.

[33] 상기 기본 웰스트를 설정하는 단계는, 상기 게임 실행 서버로부터 상기 사용자 정보와 상기 정기 조건을 수신하는 단계; 상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 정기 조건을 확인하고, 확인된 사용자 정보와 상기 정기 조건에 따라 이전 정기 진행 시까지 완료된 기본 웰스트를 확인하는 단계; 상기 완료된 기본 웰스트에 연계되어 수행될 기본 웰스트가 존재하는지 판별하는 단계; 및 상기 수행될 기본 웰스트가 존재하는 경우, 상기 수행될 기본 웰스트를 상기 기본 웰스트로 설정하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

[34] 상기 수행될 기본 웰스트를 상기 기본 웰스트로 설정하는 단계는, 상기 사용자 정보와 상기 정기 조건이 상기 수행될 기본 웰스트에 설정된 조건에 부합되는지 판별하는 단계; 및 상기 판별결과 상기 사용자 정보와 상기 정기 조건이 상기 수행될 기본 웰스트에 설정된 조건에 부합되면, 상기 수행될 기본 웰스트를 상기 기본 웰스트로 설정하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

[35] 상기 확장 웰스트를 설정하는 단계는 상기 게임 실행 서버로부터 상기 사용자 정보와 상기 정기 조건을 수신하는 단계; 상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 정기 조건을 확인하고, 확인된 사용자 정보와 상기 정기 조건에 따라 이전 정기 진행 시까지 완료된 확장 웰스트를 확인하는 단계; 및 상기 정기 조건 상에서 상기 사용자에게 제공 가능한 상기 확장 웰스트 중 상기 완료된 확장 웰스트를 제외한 나머지 확장 웰스트 중 랜덤하게 선택한 어느 하나를 상기 확장 웰스트로 설정하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

[36] 상기 사용자가 단말이 상기 게임 실행 서버에 접속하면, 상기 게임 실행 서버에 상기 사용자가 이전까지 수행 중인 상기 웰스트를 전송하여, 상기 사용자 단말에 상기 수행중인 웰스트를 표시하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[37] 상기 수행중인 웰스트를 표시하는 단계는, 상기 게임 실행 서버가 상기 전송한 수행 중인 웰스트가 상기 기본 웰스트, 상기 확장 웰스트 및 상기 방북 웰스트인지 여부를 판별하고, 상기 각 웰스트가 서로 다른 영역에 표시되도록 상기 사용자 단말의 화면을 구성하도록 제어하는 단계; 및 상기 게임 실행 서버가 상기 구성된 화면을 상기 사용자 단말로 전송하여 상기 화면을 표시하도록 제어하는 단계;을 포함하는 것이 바람직하다.

[38] 상기 웰스트를 경기에 적용하는 단계는, 상기 사용자 단말로부터, 상기 사용자 단말에 표시되며, 상기 게임에 적용 가능한 적어도 하나의 웰스트가 표시되는 웰스트 리스트를 확인하기 위한 입력을 수신하며, 상기 사용자 단말에 상기 웰스트 리스트를 표시하는 단계, 상기 게임 시작 시, 상기 웰스트 리스트에 포함된 적어도 하나의 웰스트를 적용하여 상기 게임을 실행하는 단계, 상기 게임 실행 서버로부터 수신한 게임 수행 정보를 이용하여 상기 적용된 적어도 하나의 웰스트 중 탐색된 웰스트가 존재하는지 판단하는 단계, 상기 탐색된 웰스트 존재 시, 상기 탐색된 웰스트 정보를 파악하는 단계, 및 상기 파악된 웰스트 정보에
대응하는 캐스트가 달성되었음을 알리는 정보를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 캐스트 리스트를 표시하는 단계는, 상기 캐스트 리스트에 포함된 적어도 하나의 캐스트를, 상기 기본 캐스트, 상기 확장 캐스트 및 상기 반복 캐스트 중 적어도 하나에 따라 구분하여 표시하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 사용자 단말로부터 상기 캐스트 리스트에 포함된 어느 한 캐스트에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 선택 입력이 수신된 어느 한 캐스트를 달성하기 위해 완료되어야 할 게임 수행 내용, 상기 완료되어야 할 게임 수행 내용 중 상기 사용자가 기 완료한 게임 수행 내용, 및 상기 사용자가 기 완료한 게임 수행 내용을 제외한 나머지 완료되어야 할 게임 수행 내용 중 적어도 하나를 표시하는 정보인 상세 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

본 발명의 일 실시에 따른 사용자의 상대 평가를 확인할 수 있는 온라인 게임의 캐스트 제공 장치는, 복수개의 캐스트 중 하나의 캐스트 완료시 다른 캐스트가 시작되도록 서로 연계되어 단계적으로 제공되는 복수개의 기본 캐스트를 저장하는 기본 캐스트 설정부; 상기 복수개의 캐스트 중 사용자 별로 1회씩만 제공되는복수개의 확장 캐스트를 저장하는 확장 캐스트 설정부; 반복적으로 제공 될 수 있는 복수개의 반복 캐스트를 설정하는 반복 캐스트 설정부; 및 게임 실행 서버에 접속한 사용자 단말에 대응하는 사용자 정보와 상기 게임 실행 서버에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의 조건의 조건이 조건을 수신하고, 상기 사용자 정보와 상기 조건에 따라 상기 기본 캐스트, 상기 확장 캐스트 및 상기 반복 캐스트를 각각 상기 기본 캐스트 설정부, 상기 확장 캐스트 설정부 및 상기 반복 캐스트 설정부로부터 수신하여 상기 게임 실행 서버로 전송하는 캐스트 관리부로 구성한다.

상기 캐스트 관리부는, 상기 사용자 정보와 상기 조건에 따라 상기 레이어 구성된 기본 캐스트 설정부에 저장된 기본 캐스트 중 환원된 사용자 정보와 상기 조건에 따라 이전 경기 진행 시까지 완료된 기본 캐스트를 확인하고, 상기 완료된 기본 캐스트에 연계되어 수행된 기본 캐스트가 존재하는지 판별하여, 상기 수행된 기본 캐스트가 존재하면 상기 수행된 기본 캐스트를 상기 기본 캐스트 설정부에 설정하는 것이 바람직하다.

상기 캐스트 관리부는, 상기 사용자 정보와 상기 조건에 따라 상기 수행된 기본 캐스트에 설정된 조건에 부합되는지 판별하고, 상기 레이어 결과 상기 사용자 정보와 상기 조건에 따라 상기 수행된 기본 캐스트에 설정된 조건에 부합되며, 상기 이후 기본 캐스트를 상기 기본 캐스트로 설정하는 것이 바람직하다.

상기 캐스트 관리부는, 상기 사용자 정보와 상기 조건을 확인하고, 상기 확장 캐스트 설정부에 저장된 확장 캐스트 중 이전 경기 진행 시까지 완료 된 확장 캐스트를 확인한 후 상기 사용자 정보와 상기 조건에 따라 상기 완료된 확장 캐스트를 제외한 나머지 확장 캐스트 중 랜덤하게 선택한 어느
하나를 상기 확장 웹스트로 설정하는 것이 바람직하다.

[45] 상기 웹스트 관리부는, 상기 기본 웹스트 설정부, 상기 확장 웹스트 설정부 및 상기 반복 웹스트 설정부로부터 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트 각각에 대한 상세 정보를 인가받고, 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트 각각에 대한 진행된 정보 및 이후 진행되어야 할 정보를 분석하여 상기 게임 실행 서버로 전송하는 것이 바람직하다.

발명의 실시를 위한 형태

[46] 이하, 참부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 웹스트 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.

[47] 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아닌 만연한 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 근동한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.

[48] 또한 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지하도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 명칭 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐리 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.

[49] 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 정해지지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성 요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"이라고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성 요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수도 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.

[50] 본 발명의 실시 예에서 "통신", "통신망" 및 "네트워크"는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 제 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및 다음로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.

[51] 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 운용될 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.

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

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

[54] 본 발명에서 스포츠는, 일반적인 의미의 스포츠를 의미하며, 온라인 게임으로 실행될 수 있는 모든 종목의 스포츠를 의미한다. 예를 들어, 축구, 야구, 농구, 테니스, 배구, 육상, 여타기 종목 등이 포함될 수 있다.

[55] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐스트 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[56] 도 1을 참조하면, 먼저 게임 클라이언트를 실행한다(S110). 온라인 게임은 게임 서버가 제공하는 웹 페이지에 접속하여 게임 클라이언트를 실행함으로서 실행할 수 있다. 만일 사용자의 컴퓨터에 게임 클라이언트가 인스톨(install)되어 있지 않다면, 사용자는 게임 클라이언트를 게임 서버로부터 다운로드(download)하여 사용자의 컴퓨터에 설치할 수 있다. 게임이 실행되면, 게임 서버는 사용자를 확인하고, 사용자가 이전 게임 진행까지 수행 중이던 캐스트를 팝업 한다(S120). 여기서 게임 서버는 웹 페이지 상의 로그인 과정을 통해 사용자 확인이 가능하다. 그리고 사용자가 확인되면, 게임 서버는 저장된 사용자 데이터로부터 이전 게임까지 수행 중이던 캐스트 데이터를 추출하여 팝업창의 형태로 디스플레이 한다. 사용자 데이터는 온라인 게임의 게임 서버에 등록된 사용자들에 대한 게임 실행 정보나 승률, 보유 아이템, 레벨 등의 각종 정보를 포함한 데이터로서, 본 발명에서 사용자 데이터는 사용자 각각의 캐스트 데이터를 포함한다.

[57] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 캐스트 팝업 화면을 나타낸다.

[58] 도 2는 도시된 바와 같이 본 발명에서 디스플레이되는 캐스트 팝업 화면은 수행 중인 캐스트를 캐스트 종류 별로 구분하고, 구분된 종류에 따라서 다른 영역에 디스플레이 할 수 있다. 도 2에서는 캐스트가 기존 캐스트, 확장 캐스트 및 일일/반복 캐스트의 3가지 종류의 캐스트로 구분되었다. 기존 캐스트, 확장 캐스트 및 일일/반복 캐스트 팝업창에 대해서는 후술 하도록 한다.

[59] 또한 상기에서는 게임 클라이언트 실행 시에 캐스트가 팝업 창의 형태로 디스플레이 되는 것으로 도시하였으나, 캐스트 팝업 창은 사용자가 인식하기 용이한 형태로서 이용된 것이다. 따라서 캐스트는 사용자가 인식하기 용이한 형태라면 팝업 창의 형태가 아닌 다른 방식으로 디스플레이 될 수 있다.

[60] 다시 도 1을 참조하면, 수행 중인 캐스트가 도 2와 같이 팝업 창에 디스플레이 되면, 사용자는 팝업 창에 디스플레이된 복수개의 캐스트 중 하나의 캐스트를 선택할 수 있다(S130). 사용자가 게임 클라이언트에서 통해 복수개의 캐스트 중 하나의 캐스트를 선택하면, 게임 서버는 선택된 캐스트에 대한 상세 정보를 디스플레이한다(S140). 이때 선택된 캐스트에 대한 상세 정보는 해당 캐스트를 달성하기 위한 세부적인 방법과 더불어 해당 캐스트를 달성하기 위해 게임에서
현재까지 진행된 정보 및 이후 진행되어야 할 정보가 포함될 수 있다. 케스트의 상세 정보는 게임의 종류 및 특성에 따라 다양하게 설정될 수 있다.

또한 상기에서 케스트를 선택하는 방법은 확장 창에 디스플레이 된 케스트 상 중 하나의 케스트 상에 아이콘을 이동시킨 후 클릭하여 선택하도록 할 수도 있으며, 확장 창에 디스플레이 된 케스트 중 하나의 케스트 상에 아이콘을 이동시키는 것으로 선택할 수도 있다. 클릭하여 선택하도록 하는 경우에는 새로운 창에 케스트 상세 정보를 디스플레이 할 수 있고, 아이콘을 이동시키 선택하도록 한 경우에는 해당 아이콘의 일측에 발품인 형태로 케스트 상세 정보를 디스플레이 할 수 있을 것이다.

사용자가 케스트 상세 정보를 확인한 이후, 또는 사용자가 확장 창에 디스플레이 된 케스트를 선택하지 않은 경우에, 로비(lobby) 화면을 디스플레이 한다(S150). 로비 화면은 게임에서 사용자가 게임에서 사용할 캐릭터(character)를 선택하거나, 게임 모드(mode), 채널(channel) 또는 게임 방을 선택하도록 하는 화면으로, 사용자는 로비 화면에서 수행할 경기 조건을 지정할 수 있다. 또한 본 발명에 따른 로비 화면은 케스트 리스트 보기 버튼 및 게임 종료 버튼을 제공한다.

사용자가 게임 종료 버튼을 선택하는지 여부를 판단한다(S160). 만일 게임 종료 버튼이 선택되었다면, 게임 클라이언트는 게임 서버와의 접속을 끝고 게임을 종료한다.

그리고 사용자가 게임 클라이언트를 통해 케스트 리스트 보기 버튼을 선택하여, 케스트 리스트 보기 기능을 필요로 하는지 판단한다(S170). 사용자가 케스트 리스트 보기 버튼을 선택하였으면, 케스트 리스트 화면을 디스플레이 한다(S180). 케스트 리스트 보기는 케스트 확장과 달리 케스트 리스트 화면이 별도의 화면으로 제공될 수 있다. 확장 창 형태가 아니라 별도의 화면으로 제공되므로 전반에 디스플레이 될 수 있는 케스트의 개수를 늘릴 수 있으며, 케스트 각각에 대한 상세 정보도 함께 제공할 수 있다. 또한 경기에 따라서는 케스트를 종류에 따라 별도의 팝(Pop) 화면으로 구분하여 보다 상세한 정보를 제공할 수도 있다. 케스트 리스트 화면에 대한 상세한 구성은 후술하도록 한다.

그리고 케스트 리스트 화면 또한 케스트 확장과 마찬가지로 디스플레이된 복수개의 케스트 중 하나의 케스트를 선택하여, 선택한 케스트에 대한 상세 정보를 볼 수 있도록 한다(S130).

한편 사용자가 케스트 리스트 보기 버튼을 선택하지 않으면, 사용자는 경기를 실행하기 위하여 로비 화면에서 제공된 경기 조건을 설정한다(S190). 경기 조건이 설정되면, 게임 서버는 설정된 경기 조건에 따라 케스트를 설정한다(S200). 케스트 설정은 사용자가 로비 화면에서 경기 조건 설정을 완료한 후, 경기 시작 버튼을 선택하면 설정된 경기 조건에 따라 모드가 설정된다.

상기한 바와 같이, 경기 조건에는 경기 모드, 채널, 게임 방 선택 등이 포함된다.
이중 특히 경기 모드는 게임에 따라 다양하게 제공되지만 주로 사용자가 게임 서버에서 제공하는 인공지능과 대결하는 싱글 모드와 다른 사용자와 대결하는 멀티 모드로 구분될 수 있으며, 일반적으로 각각의 모드에 따라 다른 퀘스트가 제공된다. 그리고 경기 조건에서 모드뿐만 아니라 다른 조건에서도 서로 다른 퀘스트가 제공될 수 있다. 예를 들어, 온라인 게임이 온라인 촉구 경기인 경우에 사용자는 모드 이외에도 리그(League) 및 팀(Team)을 선택할 수 있다. 리그는 실제 오프라인에서의 촉구 경기에서 일종의 지역별 경쟁 체제로서, 오프라인 촉구 경기와 유사한 온라인 촉구 게임은 사용자가 리그를 선택할 수 있도록 할 수 있다. 그리고 사용자가 선택한 리그에 따라서 서로 다른 퀘스트가 설정될 수 있다. 즉 퀘스트는 경기 조건에 따라 달라질 수 있으므로, 경기 조건이 설정되면, 퀘스트가 게임 서버에 의해 설정된다.

[68] 게임 서버에서 퀘스트가 설정이 완료되면, 사용자는 이미 경기 시작 버튼을 선택한 상태이므로, 게임 서버는 곧바로 경기를 시작한다(S210). 경기는 사용자의 조작에 따라 진행되며, 사용자의 조작은 게임 클라이언트를 통해 게임 서버로 전송되고, 게임 서버는 게임에서 정해진 규칙에 따라 사용자의 조작 결과를 게임 클라이언트로 전송하는 방식으로 진행된다.


[70] 상기에서는 퀘스트 설정 단계(S200)가 경기 진행 단계(S210) 이전에 수행되는 것으로 설명하였으나, 게임에 따라서는 경기 진행 중 특정 조건에 해당된 경우에 퀘스트가 설정되도록 할 수도 있다.

[71] 도3 은 본 발명의 일 실시예의 구현에 따라 퀘스트를 설정하는 흐름을 도시한 것이다.

[72] 도1 에서 퀘스트를 설정하는 단계는 도3 에 도시된 흐름에 따라 설정될 수 있다. 도3 을 참조하면, 퀘스트를 설정 단계는 먼저 이전 경기 조건 선택 단계에서 설정된 경기 조건을 확인한다(S201). 상기한 바와 같이 퀘스트는 설정된 경기 조건에 따라 달라질 수 있다. 따라서 경기 퀘스트를 설정하기 전에 먼저 설정된 경기 조건을 확인해야 한다. 설정된 경기 조건이 대중되면, 복수개의 퀘스트 종류 중 기본 퀘스트, 특히 설정된 경기 조건 대응하고 이전 게임 진행 시까지 완료된 기본 퀘스트를 확인한다(S202). 상기한 바와 같이 본 발명에서 퀘스트는 그 용도에 따라 복수개의 종류로 구분될 수 있고, 본 발명에서는 일례로 기본 퀘스트, 확장 퀘스트 및 일일/반복 퀘스트로 분류한다. 기본 퀘스트는 사용자의 게임 진행 과정에 따라 단계별로 제시되는 퀘스트로서, 사용자에게 게임의
규칙을 순차적으로 배워나가도록 합과 동시에 게임의 특성을 역할 수 있도록 하는 가이드 역할을 수행할 수 있는 캐스트이다. 따라서 기본 캐스트는 설정된 경기 조건과 무관하게 게임 자체의 특성을 약하게 하기 위한 공통 기본 캐스트와, 경기 조건에 따른 규칙을 약하게 하기 위한 조건별 기본 캐스트로 다시 구분될 수 있다. 그리고 기본 캐스트가 사용자에게 게임의 규칙을 순차적으로 배울 수 있도록 하기 위한 캐스트로서 기본 캐스트는 모든 기본 캐스트가 한번에 제공되는 것이 아니라, 이전 기본 캐스트가 달성되면, 달성된 기본 캐스트에 연계된 후속 기본 캐스트를 순차적으로 제공한다.

도4는 본 발명의 일설시에 따른 기본 캐스트를 나타낸다.

도4에서 도시된 기본 캐스트는 온라인 축구 경기의 캐스트를 예를 들어 도시한 것으로서, 복수개의 캐스트 트리 형태로 표현될 수 있으며, 복수개의 트리 각각은 개별적으로 분화되는 단계를 가진다. 도4에서 리그 경기에서 승리하기 캐스트(BQ1) 및 멀티 경기에서 승리하기 캐스트(BQ2)는 각각 조건별 기본 캐스트로서, 리그 경기에서 승리하기 캐스트(BQ1)는 상급 모드에서, 그리고 멀티 경기에서 승리하기 캐스트(BQ2)는 멀티 모드에서 설정되는 캐스트이다. 그리고 나머지 환경 캐스트 등록하기 캐스트(BQ3), 유니폼 카드 10개 획득 캐스트(BQ4) 및 이적 시장에서의 선수 영입 캐스트(BQ5)는 모두 공통 기본 캐스트로서 경기 조건과 무관하게 설정될 수 있다. 특히 이상 환경 캐스트 등록하기 캐스트(BQ3)는 다른 종류의 캐스트를 이용하는 방법을 사용자가 학습할 수 있도록 하기 위한 환경 캐스트로서 인증의 캐스트를 위한 캐스트이다.

상기한 바와 같이 기본 캐스트는 복수개의 캐스트가 트리 구조로 연계되어 있으므로, 이전 완료된 기본 캐스트를 확인하는 과정이 필요하다(S202). 완료된 기본 캐스트가 확인되면, 게임 서버는 완료된 기본 캐스트에 연계된 다수 단계의 기본 캐스트를 사용자가 수행할 수 있도록 연계 기본 캐스트를 설정한다(S203). 이때 다수 단계의 기본 캐스트는 사용자 정보와 경기 조건이 다수 단계의 기본 캐스트에 설정된 요구조건에 부합하는 경우에만 연계 기본 캐스트가 설정되도록 할 수 있다. 예를 들어 이전 기본 캐스트가 수행되고 연계된 다수 단계의 캐스트가 존재하더라도, 연계된 2개의 기본 캐스트 사이에 난이도 차이가 크다면, 이전 기본 캐스트를 수행한 사용자의 레벨이 연계된 다수 단계의 캐스트를 수행하기 어려운 레벨일 수 있다. 이에 본 발명에서는 사용자의 레벨이나 경기 조건이 연계된 다수 기본 캐스트에 부합하는 경우에만 설정되도록 할 수 있다.

기본 캐스트의 설정이 완료되면, 게임 서버는 확장 캐스트를 추가하기 여부를 판별한다(S204). 확장 캐스트는 단기간에 달성할 수 있는 캐스트로서의 단성까지 오랜 시간이 필요한 캐스트가 아닌 단시간에 달성할 수 있는 캐스트로 구성되어 사용자가 게임에 대한 호미를 유지할 수 있도록 하기 위한 캐스트이다. 확장 캐스트의 주 목적이 사용자가 게임에 대한 호미를 유지할 수 있도록 하기 위한 캐스트이므로, 확장 캐스트는 다양한 형태 및 형식으로 제공될 수 있으며, 승격된 캐스트나
특이한 캐스트가 제공될 수 있다. 숨겨진 캐스트나 특이한 캐스트를 위한 대상 조건을 매우 간단하게 설정하고, 그에 대한 보상을 높게 설정하면, 유연히 캐스트를 달성할 수 있는 사용자의 정성이 다른 사용자들에게 전파될 것으로서 사용자들의 게임에 대한 공급자 및 홍보를 고려시키는 기법으로 활용될 수 있다. 또한 확장 캐스트는 기본 캐스트와 달리 사용자에게 반드시 제공되어야 하는 캐스트가 아니므로 랜덤 방식으로 제공될 수 있다. 즉 동일한 경기 수를 진행하고 있는 동일한 캐스트의 사용자들이라도 어떤 사용자에게는 확장 캐스트가 제공되는 반면 어떤 사용자에게는 확장 캐스트가 제공되지 않도록 랜덤하게 확장 캐스트를 제공하므로 사용자의 확장 캐스트에 대한 기대치를 높일 수 있다. 따라서 게임 서버는 현재 접속 중인 사용자들 각각에 대해 확장 캐스트를 추가로 설정할지 여부를 판별한다. 반면 게임 서버가 확장 캐스트를 추가할 것으로 판별되면, 게임 서버는 어떤 확장 캐스트를 추가할지 판단하여 확장 캐스트를 설정한다.

도 5는 본 발명의 일 实시예에 따른 확장 캐스트의 일부 나타낸다.

도 5에서도 온라인 촉구 게임에서의 확장 캐스트를 일례로 나타내었으며, 경기 조건 및 용도에 따라 확장 캐스트를 구분하였다. 확장 캐스트는 경기 조건에 무관하게 설정될 수 있지만, 경기 조건에 따른 확장 캐스트가 설정될 수도 있다. 다만 확장 캐스트는 트리 구조로 복수개의 캐스트로 구성되는 기본 캐스트와 달리 독립적으로 수행되는 캐스트로 제공된다. 그리고 도5의 선수 영입 100명 캐스트 및 선수 방출 100명 캐스트와 같이 쉽게 합성하기 어려우며 특이한 캐스트가 상기한 숨겨진 캐스트로서 설정되는 것이 바람직하다.

확장 캐스트가 설정되면, 게임 서버는 일일/반복 캐스트를 설정한다 $(S206)$. 일일/반복 캐스트는 사용자가 반복적으로 수행할 수 있는 캐스트이다. 일반적으로 확장 캐스트는 한번 달성하면, 동일한 캐스트가 다시 제공되지 않는다. 여기서 동일한 캐스트가 제공되지 않는다는 것은 동일한 조건에서 동일한 캐스트가 제공되지 않음을 의미한다. 즉 싱글 모드에서 리그 우승하기와 같은 캐스트는 동일한 싱글 모드에서 경기를 수행하는 경우에 다시 제공되지 않지만 멀티 모드와 같이 다른 경기 조건에서는 동일한 캐스트가 제공될 수 있다. 여기서 확장 캐스트가 사용자들로 1회만 제공될 수 있도록 게임 서버는 사용자별 확장 캐스트들의 설정 횟수를 판별할 수 있다.

일일/반복 캐스트의 경우에는 동일한 경기 조건일지라도 반복적으로 제공될 수 있다. 일일/반복 캐스트는 메 접속시마다 반복 가능한 캐스트이므로 사용자에게 게임 상에서 성취감을 제공하기 위한 캐스트이다.

도6은 본 발명의 일 실시예에 따른 일일/반복 캐스트의 일부를 나타낸다.

도6에서는 극히 일부분의 일일/반복 캐스트만 도시되었으며, 각각의 게임마다 다양한 일일/반복 캐스트를 구비할 수 있다. 그러나 단순하게 메 반복 동일한 캐스트가 반복되면 사용자가 쉽게 지루함을 느낄 수 있다. 따라서 본 발명에서 게임 서버는 일일/반복 캐스트는 단순히 동일한 캐스트가 메 반복되는 것이
아니라 일일/반복 웰스트로 지정된 복수개의 웰스트를 랜덤하게 선택하여 제공할 수 있다. 또한 일일/반복 웰스트도 경기 조건 별로 구분하고, 대응하는 경기조건에 맞춰하여 제공될 수 있다.

상기한 바와 같이 본 발명에 따른 온라인 게임은 웰스트를 기본 웰스트, 확장 웰스트 및 일일/반복 웰스트로 구분하여 제공할 수 있고, 각각의 웰스트는 경기 조건에 맞춰되어 제공될 수 있다. 기본 웰스트는 모든 사용자에게 1회씩 제공되는 것을 원칙으로 하고, 확장 웰스트는 사용자 각각에게 랜덤한 확률로 1회씩 제공되며, 일일/반복 웰스트는 모든 사용자에게 반복적으로 제공될 수 있는 웰스트로 구분될 수 있다.

도 7은 본 발명의 일실시에 따라 완료 웰스트를 기록하는 흐름도 도시한 것이다.

경기 실 행 중 웰스트가 달성되면서(S220), 게임 서버는 달성한 웰스트를 완료 웰스트로 등록한다(S231). 이는 사용자가 이후 웰스트 관리 시에 완료한 웰스트를 확인하는 경우에 사용될 수 있을 뿐만 아니라, 기본 웰스트나 확장 웰스트와 같이 사용자별로 1회만 제공될 수 있는 웰스트가 반복적으로 제공되지 않도록 하는 정보를 제공하는 역할을 한다. 그리고 완료 웰스트가 등록되면, 사용자에게 웰스트가 달성되었음을 알리는 팝업 창을 디스플레이한다(S231).

도 8은 본 발명의 일실시에 따른 웰스트 달성 팝업 화면을 나타낸다.

웰스트 달성 팝업 창은 도 1의 수행 중 웰스트 팝업 창과 동일하게 복수개의 웰스트를 모두 디스플레이 하고, 달성된 웰스트에 대해 완료 표시를 할 수도 있으나, 일반적으로는 도 8에 도시된 바와 같이 달성된 하나의 웰스트를 디스플레이만을 디스플레이하고, 웰스트 완료에 대한 보상 아이템을 함께 디스플레이하도록 한다. 따라서 사용자에게 어떤 웰스트가 달성되었는지를 명확하게 알려줌으로 동시에 달성한 웰스트에 따른 보상 아이템의 확인을 용이하도록 하여 게임의 성취감을 높이도록 한다.

한편 완료된 웰스트가 기본 웰스트인지 판별한다(S233). 그리고 완료된 웰스트가 기본 웰스트인 경우에 도 4에 도시된 바와 같은 웰스트 트리에 따른 연계 웰스트가 존재 하는지 여부를 판별한다(S234). 상기한 바와 같이, 기본 웰스트는 사용자가 게임의 규칙을 순차적으로 배워나가도록 하기 위한 웰스트이므로, 연계 웰스트가 존재할 수 있다. 따라서 완료된 웰스트가 기본 웰스트인 경우에 연계 웰스트가 존재하는지를 판별한 후, 연계 웰스트가 존재하면 게임 서버는 연계된 기본 웰스트를 추가로 설정하여 사용자에게 새로운 웰스트를 제공하도록 한다(S235). 여기서 새로운 기본 웰스트가 추가로 설정된 경우에 추가된 기본 웰스트 및 팝업 창 형태로 디스플레이 되도록 할 수도 있다. 또한 추가된 기본 웰스트는 완료된 기본 웰스트가 팝업 창에 디스플레이 될 때, 함께 디스플레이 되도록 구성될 수도 있으며, 추가된 기본 웰스트가 디스플레이 된 영역에 아이콘 위치하면 발동선 형태로 추가된 기본 웰스트에
대한 상세 정보를 디스플레이할 수 있다.

[90] 상기에서는 완료 퀘스트 저장 단계(S230)가 경기 종료 단계(S240) 이전에 수행되어 경기 도중에 퀘스트 단성 팩업 창이 디스플레이 되는 것으로 설명하였다. 그러나 게임의 종료에 따라, 또는 경기의 모드에 따라 퀘스트 단성 팩업 창은 경기 도중에 디스플레이 되지 못할 수 있다. 예를 들어 다른 사용자들과 경쟁하는 멀티 플레이 모드에서 퀘스트 단성 팩업 창이 디스플레이 되는 경우에 퀘스트를 달성한 사용자의 경기 진행에 방해가 될 수 있다. 그리고 멀티 플레이 모드 뿐만 아니라 싱글 플레이 모드에서도 경기 도중 퀘스트 단성 팩업 창이 디스플레이되면, 게임에 대한 집중력을 떨어뜨리 사용자의 게임에 대한 흥미를 반감하는 효과가 발생할 수 있다. 이에 완료 퀘스트 저장 단계(S230)의 일부 또는 전체 단계(S231 ~ S235)는 게임의 종료 및 경기의 모드에 따라 경기 종료 단계(S240) 이후에 실행될 수도 있다.

[91] 도9은 본 발명의 일 실시예의 구현에 따라 퀘스트 리스트를 디스플레이하는 화면을 도시한 것이다.

[92] 로비 화면에서 퀘스트 리스트 보기 버튼이 선택되면(S170), 게임 서버는 사용자에게 제공된 퀘스트들 중 미완료 퀘스트들을 확인한다(S180). 그리고 확인된 미완료 퀘스트들을 퀘스트의 종류 또는 퀘스트의 종류에 따라 구분하여 디스플레이한다. 이때 퀘스트를 구분하는 기준은 게임 별로 다양하게 조절될 수 있다.

[93] 도10는 본 발명의 일 실시예에 따른 퀘스트 리스트 디스플레이 화면을 나타낸다.

[94] 도10에서는 퀘스트를 경기 조건 및 종료에 따라 구분한 퀘스트 리스트 화면을 나타낸다. 퀘스트 리스트 디스플레이 화면에서 좌측단은 저장된 기준에 따라 구분된 퀘스트들의 특정을 표시하는 퀘스트 카테고리를 나타내며, 우측단은 각각의 퀘스트 카테고리에 포함되는 퀘스트들의 리스트를 나타낸다. 그리고 퀘스트 리스트 각각은 퀘스트 이름 또는 퀘스트를 완료하기 위한 조건과 함께, 퀘스트 완료시 지급되는 보상 아이템을 명시하여 퀘스트의 요약 내용을 쉽게 알 수 있도록 구성하였다. 또한 각각의 퀘스트 리스트의 일측단(도10에서는 좌측)에 환장 체크 박스를 구비하였다. 게임 서버는 환장 체크 박스가 선택되면, 선택된 환장 체크 박스에 대응하는 현재까지의 진행 상태를 디스플레이한다. 또한 퀘스트 리스트에서 각 퀘스트의 이름이 선택되면, 해당 퀘스트의 상세 정보가 디스플레이 되도록 할 수 있다. 그러나 환장 체크박스가 선택된 경우에, 현재까지의 진행 상황과 더불어 해당 퀘스트의 상세 정보가 함께 디스플레이되도록 하여도 무방하다.

[95] 상기에서는 퀘스트가 종료에 따라 구분되어 퀘스트 카테고리가 구성되었으나, 도2와 유사하게 퀘스트 카테고리는 퀘스트의 종류에 따라 기본 퀘스트, 환장 퀘스트 및 일일/반복 퀘스트로 구분되어 제공될 수도 있다.

[96] 또한 퀘스트 리스트 디스플레이 화면은 미완료된 퀘스트 뿐만 아니라 완료된
게임을 포함하여 사용자에게 제공된 모든 웹스트를 볼 수 있도록 하기 위한 모든 웹스트 보기 버튼을 제공한다.

[97] 이에 모든 웹스트 보기 버튼이 선택되는지 판별한다(S183). 모든 웹스트 보기 버튼이 선택되면, 게임 서버는 사용자에게 제공되었던 모든 웹스트를 확인(수집)한다(S184). 사용자에게 제공된 모든 웹스트가 확인되면, 모든 웹스트를 정의한 기준에 따라 구분하여 디스플레이 한다(S185). 이때 웹스트를 구분하여 디스플레이 하는 방식은 도10과 같이 웹스트의 용도에 따라 구분할 수도 있고, 도2와 같이 웹스트의 종류에 따라 구분할 수도 있다.

[98] 도11은 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 웹스트 제공 시스템의 클록도이다.

[99] 도11에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 웹스트 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말기(101 ~ 10n), 인터넷(200) 및 게임 서버(300)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말기(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.

[100] 그리고 게임 서버(300)는 게임 실행 서버(310) 및 웹스트 제공 장치(320)를 구비한다.

[101] 게임 실행 서버(310)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는 다수의 사용자 단말기(101 ~ 10n)에게 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅, 동호회, 소평문 등의 여러 서비스를 제공한다. 도1에서의 다수의 사용자들은 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 실행 서버(310)에 접속하는 것으로 도시하였으나, 컴퓨터 외에도 인터넷(200)을 통해 게임 실행 서버(310)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말기일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말기, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용될 수 있다.

[102] 게임 실행 서버(310)는 사용자가 웹이나 게임 상에서 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 아이템 등을 저장하고, 사용자들이 소유하고 있는 아이템 정보들을 저장하는 웹 데이터베이스를 구비할 수 있다. 게임 실행 서버(310)는 사용자들에게 웹 데이터베이스를 참조하여 다양한 아이템을 판매하며, 사용자가 이러한 아이템을 구매한 경우 웹 데이터베이스에 사용자 정보로 저장한다.

[103] 또한 본 발명에서 게임 실행 서버(310)는 사용자가 경기 조건을 선택할 수 있는 로비 화면을 제공하고, 사용자가 선택한 경기 조건을 웹 데이터베이스에 사용자 정보로 저장하는 핀란드 웹스트 제공 장치(320)로 전송한다.

[104] 사용자가 게임 실행 서버(310)를 통해 게임을 선택하면, 게임 실행 서버(310)는 사용자 단말기(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 게임 클라이언트를 구동시키고, 구동된 게임 클라이언트에 의해 사용자 단말기(101 ~ 10n)가 인터넷(200)을 통해 게임 실행 서버(310)에 접속된다. 여기서는 게임 클라이언트는 사용자 단말기(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지
많은 경우에는 게임 실행 서비(310)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 사용자용 프로그램을 설치할 수 있도록 제어한다.

또한 게임 실행 서비(310)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.

그리고 웹스트 제공 장치(320)는 다양한 종류의 웹스트를 구분하여 제공하기 위하여 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322), 일일/반복 웹스트 설정부(323) 및 웹스트 관리부(324)를 구비한다. 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322), 일일/반복 웹스트 설정부(323)는 각각 기본 웹스트, 확장 웹스트 및 일일/반복 웹스트를 저장하고, 저장된 웹스트를 각각의 웹스트 완료 조건과 보상 아이템을 비롯한 웹스트 세부 정보를 함께 저장한다. 즉 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322) 및 일일/반복 웹스트 설정부(323)는 각각 대응하는 웹스트들에 대한 웹스트 데이터를 저장한다.

이중 기본 웹스트 설정부(321)는 복수개의 기본 웹스트 데이터를 저장하고, 복수개의 기본 웹스트들에 대한 연계 구조를 도14와 같이 트리 구조로 저장한다. 이는 상기한 바와 같이 기본 웹스트가 개별 웹스트로서 독립적으로 제공되는데, 이것이 아니라 복수개의 웹스트가 연계되어 순차적으로 제공되기 때문에 기본 웹스트 설정부(321)가 단순히 복수개의 기본 웹스트 데이터를 저장하는 것이 아니라 기본 웹스트를 사이의 연계 구조 또한 기본 웹스트 데이터로서 저장한다.

웹스트 관리부(324)는 게임 실행 서비(310)로부터 사용자 정보를 인가받고, 사용자 정보와 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322) 및 일일/반복 웹스트 설정부(323)로부터 기본 웹스트 데이터, 확장 웹스트 데이터 및 일일/반복 웹스트 데이터를 제공받는다. 즉 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322) 및 일일/반복 웹스트 설정부(323)의 기본 웹스트 데이터, 확장 웹스트 데이터 및 일일/반복 웹스트 데이터는 단순히 웹스트 자체에 대한 데이터로서 모든 웹스트에 대한 정보를 포함한다. 즉 실제 사용자가 수행 중인 웹스트 뿐만 아니라 아직 사용자에게 제공되지 않은 웹스트 데이터를 저장한다. 따라서 웹스트 관리부(324)는 인가된 사용자 정보와 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322) 및 일일/반복 웹스트 설정부(323)에 저장된 웹스트 데이터를 서로 매칭시켜, 현재 사용자가 수행 중이거나 수행한 웹스트인 사용자 웹스트 데이터를 생성한다. 여기서 사용자 웹스트 데이터에는 사용자가 수행 중인 웹스트 각각의 진행 상태가 포함될 수 있다.

결과적으로 도11에 보시는 웹스트 제공 장치(320)는 각각의 대응하는 종류의 웹스트 데이터를 저장하는 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322) 및 일일/반복 웹스트 설정부(323) 및 기본 웹스트 설정부(321), 확장 웹스트 설정부(322) 및 일일/반복 웹스트 설정부(323)에 저장된 웹스트 데이터를 사용자 정보에 매칭하는 웹스트 관리부(324)를 구비하여 사용자별로 각기 다른 종류의
다양한 테스트를 제공할 수 있을 뿐만 아니라 테스트 진행 상황을 제공할 수 있도록 한다.

[110] 상기한 테스트 제공 장치(320)는 게임 실행 서버(310)과 연동되는 데이터베이스의 형태로 제공될 수도 있으며, 별도의 외부 장치로 구현될 수도 있다.

[111] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 테스트 제공 방법은, 단말기에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체계 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 의미로서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 테스트 제공 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[113] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 테스트 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.

[114] 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.

[115] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.

[116] 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 통신해야 하는지, 통신 시 어떠한 정보나 미디어를 송수신해야 하는지 등의 통신 관련 코드를 더 포함할 수도 있다.

[117] 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 프로그래머들에게 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.
이상에서 보다 한층 더 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는, 일례로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광미디어 등이 등장한 바이다.

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 수행하고, 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.

특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 웹스트 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.

본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 웹스트 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 테스크 태이어 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.

또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 웹스트 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.

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 코드들이 단일 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 읽히지고
선행의 단점으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

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.

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] 웹스트 제공 장치가,
적어도 하나의 사용자 단말이 게임 실행 서버에 접속하는 것을 간지하는 단계;
상기 게임 실행 서버로부터, 상기 접속한 사용자 단말에 대응하는 사용자 정보와 게임 서버에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의 조건인 게임 조건을 수신하는 단계;
상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 게임 조건에 따라 하나의 웹스트 완료시 다른 웹스트가 시작되도록 서로 연계된 적어도 하나의 웹스트로서 기본 웹스트를 설정하는 단계;
상기 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 복수개의 웹스트 중 사용자별로 1회 제공되는 웹스트로서 확장 웹스트를 설정하는 단계;
상기 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 복수개의 웹스트 중 반복적으로 제공되는 웹스트로서 반복 웹스트를 설정하는 단계;
및
상기 웹스트 제공 장치가 설정한 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트를 상기 게임 실행 서버에 전송하고,
상기 게임 실행 서버는 설정된 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트를 상기 사용자 단말에 디스플레이하고,
설정된 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복 웹스트를 경기에 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 기본 웹스트를 설정하는 단계는,
상기 게임 실행 서버로부터 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 수신하는 단계;
상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고,
확인된 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 이전 경기 진행 시까지 완료된 기본 웹스트를 확인하는 단계;
상기 완료된 기본 웹스트에 연계되어 수행될 기본 웹스트가 존재하는지 판별하는 단계; 및
상기 수행될 기본 웹스트가 존재하는 경우, 상기 수행될 기본 웹스트를 상기 기본 웹스트로 설정하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 수행됨 기본 웹스트를 상기 기본 웹스트로 설정하는 단계는,
상기 사용자 정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 웹스트에 설정된 조건에 부합되는지 판별하는 단계; 및
상기 판별결과 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 웹스트에 설정된 조건에 부합되면, 상기 수행될 기본 웹스트를 상기 기본 웹스트로 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

[청구항 4]
제1 항에 있어서,
상기 환상 웹스트를 설정하는 단계는
상기 게임 실행 서버로부터 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 수신하는 단계.
상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고, 확인된 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 이전 경기 진행시까지 완료된 환상 웹스트를 확인하는 단계; 및
상기 경기 조건 상에서 상기 사용자에게 제공 가능한 상기 환상 웹스트 중 상기 완료된 환상 웹스트를 제외한 나머지 환상 웹스트 중 랜덤하게 선택한 어느 하나를 상기 환상 웹스트로 설정하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

[청구항 5]
제1 항에 있어서,
상기 사용자 단말이 상기 게임 실행 서버에 접속하면, 상기 게임 실행 서버에 상기 사용자가 이전까지 수행 중인 상기 웹스트를 전송하여, 상기 사용자 단말에 상기 수행중인 웹스트를 표시하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

[청구항 6]
제5 항에 있어서,
상기 수행중인 웹스트를 표시하는 단계는,
상기 게임 실행 서버가 상기 진행한 수행 중인 웹스트가 상기 기본 웹스트, 상기 환상 웹스트 및 상기 만복 웹스트인지 여부를 판별하고, 상기 각 웹스트가 서로 다른 영역에 표시되도록 상기 사용자 단말의 화면을 구성하도록 제어하는 단계; 및
상기 게임 실행 서버가 상기 구성된 화면을 상기 사용자 단말로 전송하여 상기 화면을 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

[청구항 7]
제6항에 있어서,
사용자 단말로부터 상기 화면에 표시된 상기 수행중인 웹스트 중 한 웹스트에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 선택된 웹스트에 대한 상세 정보를 상기 사용자 단말에 표시하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.
제6 항에 있어서,
상기 웹스트를 정기에 적용하는 단계는,
상기 사용자 단말로부터, 상기 사용자 단말에 표시되며, 상기
게임에 적용 가능한 적어도 하나의 웹스트가 표시되는 웹스트
리스트를 확인하기 위한 입력을 수신하면, 상기 사용자 단말에
상기 웹스트 리스트를 표시하는 단계;
상기 게임 시작 시, 상기 웹스트 리스트에 포함된 적어도 하나의
웹스트를 적용하여 상기 게임을 실행하는 단계;
상기 게임 실행 서버로부터 수신한 게임 수행 정보를 이용하여
상기 적용된 적어도 하나의 웹스트 중 탐색된 웹스트가
존재하는지 판단하는 단계;
상기 탐색된 웹스트 존재 시, 상기 탐색된 웹스트 정보를 파악하는
단계; 및
상기 파악된 웹스트 정보에 대응하는 웹스트가 탐색되었음을
알리는 정보를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;을 포함하는
것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

제8 항에 있어서,
상기 사용자 단말로부터 상기 웹스트 리스트에 포함된 어느 한
웹스트에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 선택 입력이 수신된 어느
한 웹스트를 탐색하기 위해 완료되어야 할 게임 수행 내용, 상기
완료되어야 할 게임 수행 내용 중 상기 사용자가 기 완료한 게임
수행 내용, 및 상기 사용자가 기 완료한 게임 수행 내용을 제외한
나머지 완료되어야 할 게임 수행 내용 중 적어도 하나를 표시하는
정보인 상세 정보를 상기 사용자 단말에 표시하는 단계;를 더
포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 웹스트 제공 방법.

복수개의 웹스트 중 하나의 웹스트 완료시 다른 웹스트가
시작되도록 서로 연결되어 단계적으로 제공되는 복수개의 기본
웹스트를 저장하는 기본 웹스트 설정부;
상기 복수개의 웹스트 중 사용자 별로 1회씩만 제공되는 복수개의
확장 웹스트를 저장하는 확장 웹스트 설정부;
반복적으로 제공 될 수 있는 복수개의 반복 웹스트를 설정하는
반복 웹스트 설정부; 및
게임 실행 서버에 접속한 사용자 단말에 대응하는 사용자 정보와
상기 게임 실행 서버에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의
조건인 상기 조건을 수신하고, 상기 사용자 정보와 상기 조건
조건에 따라 상기 기본 웹스트, 상기 확장 웹스트 및 상기 반복
웹스트를 각각 상기 기본 웹스트 설정부, 상기 확장 웹스트 설정부
및 상기 반복 웹스트 설정부로부터 수신하여 상기 게임 실행
서버로 전송하는 테스트 관리부를 구비하는 것을 특정으로 하는 은라인 게임의 테스트 제공 장치.

[청구항 11]
제10 항에 있어서,
상기 테스트 관리부는,
상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고, 상기 기본 테스트 설정부에 저장된 기본 테스트 중 확인된 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 이전 경기 진행 시까지 완료된 기본 테스트를 확인하고, 상기 완료된 기본 테스트에 연계되어 수행될 기본 테스트가 존재하는지 판별하여, 상기 수행될 기본 테스트가 존재하면 상기 수행될 기본 테스트를 상기 기본 테스트로 설정하는 것을 특징으로 하는 은라인 게임의 테스트 제공 장치.

[청구항 12]
제11 항에 있어서,
상기 테스트 관리부는,
상기 사용자 정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 테스트에 설정된 조건에 부합되는지 판별하고, 상기 판별 결과 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건이 상기 수행될 기본 테스트에 설정된 조건에 부합되면, 상기 이후 기본 테스트를 상기 기본 테스트로 설정하는 것을 특징으로 하는 은라인 게임의 테스트 제공 장치.

[청구항 13]
제10 항에 있어서,
상기 테스트 관리부는,
상기 사용자 정보와 상기 경기 조건을 확인하고, 상기 확장 테스트 설정부에 저장된 확장 테스트 중 이전 경기 진행 시까지 완료된 확장 테스트를 확인한 후 상기 사용자 정보와 상기 경기 조건에 따라 상기 완료된 확장 테스트를 제외한 나머지 확장 테스트 중 헌팅하게 선택한 어느 하나를 상기 확장 테스트로 설정하는 것을 특징으로 하는 은라인 게임의 테스트 제공 장치.

[청구항 14]
제10 항에 있어서,
상기 테스트 관리부는,
상기 기본 테스트 설정부, 상기 확장 테스트 설정부 및 상기 반복 테스트 설정부로부터 상기 기본 테스트, 상기 확장 테스트 및 상기 반복 테스트 각각에 대한 상세 정보를 인가받고, 상기 기본 테스트, 상기 확장 테스트 및 상기 반복 테스트 각각에 대한 진행된 정보 및 이후 진행되어야 할 정보를 분석하여 상기 게임 실행 서버로 전송하는 것을 특정으로 하는 은라인 게임의 테스트 제공 장치.

[청구항 15]
테스트 제공 장치가,
적어도 하나의 사용자 단말이 게임 실행 서버에 접속하는 것을 감지하는 단계;
상기 게임 실행 서버로부터, 상기 접속한 사용자 단말에 대응하는
사용자 정보와 게임 서비스에 의해 게임이 실행되는 적어도 하나의 조건인 게임 조건을 수신하는 단계;
상기 수신한 상기 사용자 정보와 상기 게임 조건에 따라 하나의 퀘스트 완료시 다른 퀘스트가 시작되도록 서로 연계된 적어도 하나의 퀘스트로서 기본 퀘스트를 설정하는 단계;
상기 사용자 정보와 상기 조건에 따라 복수개의 퀘스트 중 사용자별로 1회 제공되는 퀘스트로서 확장 퀘스트를 설정하는 단계;
상기 사용자 정보와 상기 조건에 따라 복수개의 퀘스트 중 반복적으로 제공되는 퀘스트로서 반복 퀘스트를 설정하는 단계; 및
상기 퀘스트 제공 장치가 설정한 상기 기본 퀘스트, 상기 확장 퀘스트 및 상기 반복 퀘스트를 상기 게임 실행 서버에 전송하고, 상기 게임 실행 서버는 설정된 상기 기본 퀘스트, 상기 확장 퀘스트 및 상기 반복 퀘스트를 상기 사용자 단말에 디스플레이하고, 설정된 상기 기본 퀘스트, 상기 확장 퀘스트 및 상기 반복 퀘스트를 경기에 적용하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 퀘스트 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 얻을 수 있는 기록 메체.
[Fig. 2]

<table>
<thead>
<tr>
<th>quest</th>
<th>※</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>수행중인 쿼스트</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>BQ</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>BQ1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>BQ2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>BQ3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>←이전</td>
<td>다음 → 1/3</td>
</tr>
<tr>
<td>EQ</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>EQ1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>EQ2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>EQ3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>←이전</td>
<td>다음 → 1/2</td>
</tr>
<tr>
<td>RQ</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>RQ1</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

[Fig. 3]

```
S190
   ─── 경기 조건 확인 ─── S201
       └── 완료 기본 쿼스트 확인 ─── S202
           └── 연계 기본 쿼스트 설정 ─── S203

아니오
   └── 확장 쿼스트 추가? ─── S204
       ├── 에 ─── S205
          └── 확장 쿼스트 설정 ─── S206
                └── 일일/반복 쿼스트 설정 ─── S210
```
[Fig. 4]

리그 해스트

BQ1  BQ1A  BQ1A1  BQ1A11
BQ1A2  BQ1A21  BQ1A211
BQ1B  BQ1B1  BQ1B11
BQ1C  BQ1C1

BQ2  BQ2A  BQ2A1  BQ2A11  BQ2A111
BQ2B
BQ2C  BQ2C1  BQ2C11  BQ2C111

BQ3  BQ3A  BQ3A1  BQ3A11

BQ4  BQ4A  BQ4A1  BQ4A11
BQ4B  BQ4B1  BQ4B11
BQ4C  BQ4C1

BQ5  BQ5A  BQ5A1  BQ5A11
BQ5B  BQ5B1  BQ5B11

[Fig. 5]

확장 해스트

EQ Type A
EQ A1
EQ A2

EQ Type B
EQ B1
EQ B2

EQ Type C
EQ C1
EQ C2
EQ C3
EQ C4
EQ C5
EQ C6
EQ C7
EQ C8
EQ C9

EQ Type D
EQ D1
EQ D2

EQ Type E
EQ E1
EQ E2
EQ E3
[Fig. 6]
반복 쿼스트
- RQ1
- RQ2
- RQ3
- RQ4

[Fig. 7]

S220

달성 쿼스트 완료 등록
→ S231

퀘스트 달성 필업
→ S232

아니오

기본 쿼스트?
→ S233

예

연계 쿼스트 존재?
→ S234

아니오

연계 기본 쿼스트 추가 설정
→ S235

→ S240

[Fig. 8]

드레이드

message

Congratulations!
BQA 달성
보상 아이템
Item A
새로 추가됨 쿼스트
EQ1A1

줄거리 쿼스트 상세 정보

퀘스트 달성 방법
INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/010019

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**

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 practical, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal), NAVER (Search Engine) & Keywords: quest, game, random

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

<table>
<thead>
<tr>
<th>Category</th>
<th>Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages</th>
<th>Relevant to claim No.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>A</td>
<td>KR 10-2009-0105735 A (NCOSOFT CORPORATION) 07 October 2009 See abstract, claim 1 and figure 1.</td>
<td>1-15</td>
</tr>
<tr>
<td>A</td>
<td>KR 10-2009-0041203 A (ELECTRONICS AND TELECOMMUNICATIONS RESEARCH INSTITUTE) 28 April 2009 See abstract, claim 1 and figure 2.</td>
<td>1-15</td>
</tr>
</tbody>
</table>

☐ 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
  “Y” 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
  “V” 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

14 MARCH 2013 (14.03.2013)

Date of mailing of the international search report

15 MARCH 2013 (15.03.2013)

Name and mailing address of the ISA/KR

Korean Intellectual Property Office

Government Complex Daejeon, 189 Seomsa-ro, Daejeon 302-701,

Republic of Korea

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Patent document cited in search report</th>
<th>Publication date</th>
<th>Patent family member</th>
<th>Publication date</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>KR 10-2009-0105735 A</td>
<td>07.10.2009</td>
<td>NONE</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
국제조사보고서

A. 발명이 속하는 기술분야(국제특허분야)

G06Q 50/10(2012.01)

B. 조사결과

조사결과 보고서(국제특허분야)

G06Q 50/10

조사결과 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌

한국특허출원상안공보 및 한국공개특허상안공보: 조사결과 보고서에 기재된 IPC

일본특허출원상안공보 및 일본공개특허상안공보: 조사결과 보고서에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))

eKOMPASS(특허정보 검색시스템), NAVER(검색엔진) & 키워드: 페스트, 제일, 린덤

C. 관련문헌

<table>
<thead>
<tr>
<th>카디오리*</th>
<th>이용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재</th>
<th>관련 청구항</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>A</td>
<td>KR 10-2009-0165735 A (주식회사 엠호소프트) 2009.10.07 요약, 청구항 1 및 도면 1 참조.</td>
<td>1-15</td>
</tr>
<tr>
<td>A</td>
<td>KR 10-2009-0014123 A (한국전차통신연구원) 2009.04.28 요약, 청구항 1 및 도면 2 참조.</td>
<td>1-15</td>
</tr>
</tbody>
</table>

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다. ☑ 대응특허 관련 범주를 참조하십시오.

* 이용된 문헌의 복제 카디오리.

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

"E" 국제특허원보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지거나 국제출원일 이후

이 공개된 출원일 또는 특허 문헌

"L" 우선권 주장을 완료하기 위한 문헌 또는 다른 이용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 이용된 문헌

"O" 구두 체시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 연고하고 있는 문헌

"P" 우선일 이후에 공개된 도면, 국제출원일 이전에 공개된 문헌

"T" 국제출원일 또는 출원일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지

않으며 발명의 기초가 되는 원리나 아이디어 이해하기 위해 이용된 문헌

"X" 특별한 관련이 없는 문헌, 해당 문헌 하나만으로 청구권 발명의 성

규성 또는 보호성이 없는 것으로 본다.

"Y" 특별한 관련이 없는 문헌, 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과

조합하는 경우로 그 조합이 발명과 긴밀하게 관련된 경우 청구권 발명

은 긴밀성이 없는 것으로 본다.

"&" 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실체 원로박

2013년 03월 14일 (14.03.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 03월 15일 (15.03.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

대한민국 특허청

(302-701) 대전광역시 서구 장사로 189,

4층(우편번호, 정보대관성청)

전화번호: 82-42-472-7400

PCT/ISA/210 (부 면재 용지) (2009년 7월)
<table>
<thead>
<tr>
<th>국내조사보고서에서 인용된 특허문헌</th>
<th>공개일</th>
<th>대응특허문헌</th>
<th>공개일</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>KR 10-2009-0105735 A</td>
<td>2009.10.07</td>
<td>없음</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>KR 10-2009-0041203 A</td>
<td>2009.04.28</td>
<td>없음</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

시식 PCT/ISA/210 (대응특허 추가용지) (2009년 7월)