



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2013년11월07일
 (11) 등록번호 10-1325962
 (24) 등록일자 2013년10월31일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 G06Q 50/10 (2012.01)
 (21) 출원번호 10-2011-0132195
 (22) 출원일자 2011년12월09일
 심사청구일자 2011년12월09일
 (65) 공개번호 10-2013-0082593
 (43) 공개일자 2013년07월22일
 (56) 선행기술조사문헌
 KR1020080094606 A
 KR1020080048102 A
 JP2002263367 A

(73) 특허권자
 (주)네오위즈게임즈
 경기도 성남시 분당구 성남대로2번길 12(구미동, 네오위즈타워)
 (72) 발명자
 김정훈
 서울특별시 강남구 개포동 12번지 대치아파트 21 0동 606호
 최선화
 경기도 광명시 철산동 철산푸르지오히늘채 아파트 101동 2604호
 (74) 대리인
 업명용

전체 청구항 수 : 총 6 항

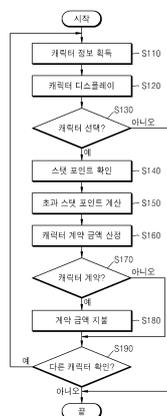
심사관 : 진상범

(54) 발명의 명칭 **온라인 게임의 캐릭터 운용방법 및 장치**

(57) 요약

캐릭터를 운용하는 온라인 게임에 있어서, 캐릭터 각각의 사용할 수 없는 초과 능력에 대해 게임 포인트를 지불하지 않도록 하여, 사용자들이 합리적으로 캐릭터를 운용할 수 있도록 하는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법은, 캐릭터 운용 장치가, 적어도 하나의 캐릭터 각각에 대해 적어도 하나의 스킬 포인트, 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트, 적어도 하나의 스킬 포인트의 합인 총 스킬 포인트 및 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트의 합인 총 레벨 스킬 포인트를 포함하는 캐릭터 정보를 획득하여 사용자 단말로 전송하는 단계, 사용자 단말로부터 수신한 캐릭터 선택 신호에 대응하는 캐릭터에 대한 능력 포인트를 확인하는 단계, 능력 포인트에서 총 스킬 포인트와 총 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀 초과 능력 포인트를 계산하는 단계, 능력 포인트에서 초과 능력 포인트를 제외한 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 각각 계산하고, 계산된 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계, 계산된 캐릭터 이용 금액을 사용자 단말로 전송하는 단계, 및 사용자 단말로부터 캐릭터 계약 신호를 수신하면, 사용자에게 대한 사용자 정보에 포함된 게임 포인트에서 캐릭터 이용 금액을 차감하고, 캐릭터 정보에 사용자 정보를 기록하여 캐릭터에 대한 계약을 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

대표도 - 도4



특허청구의 범위

청구항 1

캐릭터 운용 장치가,

적어도 하나의 캐릭터 각각에 대해 적어도 하나의 스킬 포인트, 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트, 상기 적어도 하나의 스킬 포인트의 합인 총 스킬 포인트 및 상기 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트의 합인 총 레벨 스킬 포인트를 포함하는 캐릭터 정보를 획득하여 사용자 단말로 전송하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 수신한 캐릭터 선택 신호에 대응하는 상기 캐릭터에 대한 능력 포인트를 확인하는 단계;

상기 능력 포인트에서 상기 총 스킬 포인트와 상기 총 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀 초과 능력 포인트를 계산하는 단계;

상기 능력 포인트에서 상기 초과 능력 포인트를 제외한 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 각각 계산하고, 계산된 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계;

상기 계산된 캐릭터 이용 금액을 상기 사용자 단말로 전송하는 단계; 및

상기 사용자 단말로부터 캐릭터 계약 신호를 수신하면, 상기 사용자에게 대한 사용자 정보에 포함된 게임 포인트에서 상기 캐릭터 이용 금액을 차감하고, 상기 캐릭터 정보에 상기 사용자 정보를 기록하여 상기 캐릭터에 대한 계약을 수행하는 단계를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 2

청구항 2은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제1 항에 있어서,

상기 캐릭터 정보를 사용자 단말로 전송하는 단계는,

상기 사용자 단말로부터 캐릭터 정보 요청 신호를 수신하면 기저장된 상기 적어도 하나의 캐릭터 정보를 획득하는 단계; 및

상기 획득된 적어도 하나의 캐릭터 정보를 상기 사용자 단말로 전송하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 3

제1 항에 있어서,

상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계는,

상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계; 및

상기 사용자 단말로부터 능력 포인트 구매 신호를 수신하고, 상기 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 제외하고 상기 캐릭터 이용 금액을 계산 하는 것으로 설정되어 있으면, 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 상기 캐릭터 이용 금액으로 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 4

제1 항에 있어서,

상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계는,

상기 적어도 하나의 스킬 포인트를 모두 합산한 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 능력 포인트 구매 신호를 수신하고, 상기 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를

포함하여 상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 것으로 설정되어 있으면, 상기 초과 능력 포인트를 계산하는 단계;
상기 초과 능력 포인트가 있는지 여부를 판별하여, 상기 초과 능력 포인트가 없으면, 모든 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계; 및

상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 상기 캐릭터 이용 금액을 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 5

청구항 5은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제4 항에 있어서,

모든 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계는,

상기 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 상기 총 스킬 포인트와 동일한 비례의 상기 게임 포인트로 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 6

청구항 6은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제4 항에 있어서,

모든 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계는,

상기 모든 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산 시, 단위 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 단위 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 다른 비용으로 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 7

제4 항에 있어서,

상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계는,

상기 초과 능력 포인트가 있는지 여부를 판별하여, 상기 초과 능력 포인트가 있으면, 상기 능력 포인트에서 상기 초과 능력 포인트를 제외한 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계; 및

상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 상기 캐릭터 이용 금액을 설정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 8

청구항 8은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제7 항에 있어서,

상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계는,

상기 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 상기 총 스킬 포인트와 동일한 비례의 상기 게임 포인트로 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 9

청구항 9은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제7 항에 있어서,

상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계는,

상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산 시, 단위 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 단위 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 다른 비용으로 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 10

청구항 10은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제7 항에 있어서,

상기 초과 능력 포인트는,

상기 능력 포인트에서 상기 총 스킬 포인트와 상기 총 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀값이 양의 값이면, 상기 양의 값이 상기 초과 능력 포인트로 계산되는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 11

청구항 11은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제10 항에 있어서,

상기 총 레벨 스킬 포인트는,

상기 캐릭터의 현재 레벨에 대응하여 설정된 상기 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트의 합으로 설정되는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 12

청구항 12은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제11 항에 있어서,

상기 총 레벨 스킬 포인트는,

상기 캐릭터의 풀 레벨에 대응하여 설정된 상기 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트의 합으로 설정되는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법.

청구항 13

적어도 하나의 캐릭터 각각에 대해 적어도 하나의 스킬 포인트, 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트, 상기 적어도 하나의 스킬 포인트의 합인 총 스킬 포인트 및 상기 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트의 합인 총 레벨 스킬 포인트를 포함하는 캐릭터 정보를 저장하고, 사용자 단말기로부터 캐릭터 정보 요청 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 정보를 상기 사용자 단말기에 표시하는 캐릭터 정보 저장부;

사용자 단말기로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하여, 선택된 캐릭터에 대해 저장된능력 포인트에서 상기 총 스킬 포인트와 상기 총 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀 초과 능력 포인트를 계산하는 능력변환부;

상기 능력 포인트에서 초과 능력 포인트를 제외한 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 총 스킬 포인트 캐릭터 이용 비용을 계산하고, 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 캐릭터 이용 금액을 계산하는 캐릭터 이용 비용계산부; 및

상기 사용자 단말기로부터 캐릭터 계약 신호를 수신하면, 상기 사용자에게 대한 사용자 정보에 포함된 게임 포인트에서 상기 캐릭터 이용 금액을 차감하고, 상기 상기 사용자 정보를 상기 캐릭터 정보 저장부로 전송하는 사이버머니 관리부;를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 장치.

청구항 14

청구항 14은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제13 항에 있어서,

상기 캐릭터 이용 비용계산부는,

상기 사용자 단말기로부터 수신한 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 구매하지 않는 것으로 설정되면, 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 상기 캐릭터 이용 금액으로 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 장치.

청구항 15

청구항 15은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제13 항에 있어서,

상기 캐릭터 이용 비용계산부는,

상기 사용자 단말로부터 수신한 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 구매하는 것으로 설정되고, 상기 초과 능력 포인트가 없으면, 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용의 합을 상기 캐릭터 이용 금액으로 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 장치.

청구항 16

청구항 16은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제13 항에 있어서,

상기 캐릭터 이용 비용계산부는,

상기 사용자 단말로부터 수신한 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 구매하는 것으로 설정되고, 상기 초과 능력 포인트가 있으면, 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용의 합을 상기 캐릭터 이용 금액으로 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 장치.

청구항 17

청구항 17은(는) 설정등록료 납부시 포기되었습니다.

제13 항에 있어서,

능력변환부는,

상기 캐릭터의 상기 적어도 하나의 스킬 포인트의 증감에 반비례하여 상기 능력 포인트를 증감하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 장치.

청구항 18

캐릭터 운용 장치가,

적어도 하나의 캐릭터 각각에 대해 적어도 하나의 스킬 포인트 및 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트를 포함하는 캐릭터 정보를 획득하여 사용자 단말로 전송하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 수신한 캐릭터 선택 신호에 대응하는 상기 캐릭터에 대한 능력 포인트를 확인하는 단계;

상기 능력 포인트에서 상기 스킬 포인트와 상기 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀 초과 능력 포인트를 계산하는 단계;

상기 능력 포인트에서 상기 초과 능력 포인트를 제외한 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 각각 계산하고, 계산된 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계;

상기 계산된 캐릭터 이용 금액을 상기 사용자 단말로 전송하는 단계; 및

상기 사용자 단말로부터 캐릭터 계약 신호를 수신하면, 상기 사용자에게 대한 사용자 정보에서 상기 캐릭터 이용 금액을 차감하고, 상기 캐릭터 정보에 상기 사용자 정보를 기록하여 상기 캐릭터에 대한 계약을 수행하는 단계를 포함하는 온라인 게임의 캐릭터 운용 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

명세서

기술 분야

[0001] 본 발명은, 캐릭터를 운용하는 온라인 게임에 있어서, 캐릭터 각각의 사용할 수 없는 초과능력에 대해 게임 포인트가 부가되지 않도록 하여, 사용자들이 합리적으로 캐릭터를 운용할 수 있도록 하는 기술에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 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.

[0003] 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.

[0004] 이러한 캐릭터를 제공하는 게임에서 캐릭터는 기간 제한 없이 사용자에게 제공될 수도 있으나, 게임의 종류에 따라서는 캐릭터 사용 기간의 제한을 두어 사용 기간이 만료되는 경우에 재계약을 통해 다시 게임 머니를 지불하고, 해당 캐릭터의 사용 기간을 연장해야 하는 캐릭터도 있다. 또한 사용자가 사용한 캐릭터의 능력치 또는 레벨이 기본적으로 설정된 캐릭터의 능력치 또는 레벨보다 높은 경우에, 사용자가 캐릭터와의 계약 시에 지불한 게임 머니보다 높은 게임 머니를 받고 보유한 캐릭터를 방출할 수도 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 이에 본 발명은, 캐릭터 계약 시에 사용자들이 수급할 수 있는 조건에서 계약이 가능하도록 캐릭터에 대한 합리적인 캐릭터 이용 금액이 제공되도록 하여, 사용자들의 게임에 대한 긍정적인 이미지를 높일 뿐만 아니라 캐릭터 계약 시에 사용자들이 수급할 수 있는 조건에서 계약이 가능하도록 캐릭터에 대한 합리적인 캐릭터 이용 금액이 제공되도록 하여, 사용자들의 게임에 대한 긍정적인 이미지를 높일 뿐만 아니라, 게임에 대한 흥미를 높이는 데 그 목적이 있다.

과제의 해결 수단

[0006] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법은, 캐릭터 운용 장치가, 적어도 하나의 캐릭터 각각에 대해 적어도 하나의 스킬 포인트, 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트, 상기 적어도 하나의 스킬 포인트의 합인 총 스킬 포인트 및 상기 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트의 합인 총 레벨 스킬 포인트를 포함하는 캐릭터 정보를 획득하여 사용자 단말로 전송하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 수신한 캐릭터 선택 신호에 대응하는 상기 캐릭터에 대한 능력 포인트를 확인하는 단계; 상기 능력 포인트에서 상기 총 스킬 포인트와 상기 총 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀 초과 능력 포인트를 계산하는 단계; 상기 능력 포인트에서 상기 초과 능력 포인트를 제외한 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 각각 계산하고, 계산된 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계; 상기 계산된 캐릭터 이용 금액을 상기 사용자 단말로 전송하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 캐릭터 계약 신호를 수신하면, 상기 사용자에 대한 사용자 정보에 포함된 게임 포인트에서 상기 캐릭터 이용 금액을 차감하고, 상기 캐릭터 정보에 상기 사용자 정보를 기록하여 상기 캐릭터에 대한 계약을 수행하는 단계를 포함한다.

[0007] 상기 캐릭터 정보를 사용자 단말로 전송하는 단계는, 상기 사용자 단말로부터 캐릭터 정보 요청 신호를 수신하면 기저장된 상기 적어도 하나의 캐릭터 정보를 획득하는 단계; 및 상기 획득된 적어도 하나의 캐릭터 정보를 상기 사용자 단말로 전송하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0008] 상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계는, 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 능력 포인트 구매 신호를 수신하고, 상기 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를

제외하고 상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 것으로 설정되어 있으면, 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 상기 캐릭터 이용 금액으로 설정하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0009] 상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계는, 상기 적어도 하나의 스킬 포인트를 모두 합산한 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 능력 포인트 구매 신호를 수신하고, 상기 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 포함하여 상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 것으로 설정되어 있으면, 상기 초과 능력 포인트를 계산하는 단계; 상기 초과 능력 포인트가 있는지 여부를 판별하여, 상기 초과 능력 포인트가 초과 능력 포인트가 없으면, 모든 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계; 및 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 상기 캐릭터 이용 비용을 설정하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0010] 상기 캐릭터 이용 금액을 계산하는 단계는, 상기 초과 능력 포인트가 있는지 여부를 판별하여, 상기 초과 능력 포인트가 초과 능력 포인트가 있으면, 상기 능력 포인트에서 상기 초과 능력 포인트를 제외한 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 계산하는 단계; 및 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 상기 캐릭터 이용 비용을 설정하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[0011] 상기 초과 능력 포인트는, 상기 능력 포인트에서 상기 총 스킬 포인트와 상기 총 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀 값이 양의 값이면, 상기 양의 값이 상기 초과 능력 포인트로 계산되는 것이 바람직하다.

[0012] 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용장치는, 적어도 하나의 캐릭터 각각에 대해 적어도 하나의 스킬 포인트, 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트, 상기 적어도 하나의 스킬 포인트의 합인 총 스킬 포인트 및 상기 적어도 하나의 레벨 스킬 포인트의 합인 총 레벨 스킬 포인트를 포함하는 캐릭터 정보를 저장하고, 사용자 단말기로부터 캐릭터 정보 요청 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 정보를 상기 사용자 단말기에 표시하는 캐릭터 정보 저장부; 사용자 단말기로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하여, 선택된 캐릭터에 대해 저장된 능력 포인트에서 상기 총 스킬 포인트와 상기 총 레벨 스킬 포인트 사이의 차에 대응하는 값을 뺀 초과 능력 포인트를 계산하는 능력변환부; 상기 능력 포인트에서 초과 능력 포인트를 제외한 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 총 스킬 포인트 캐릭터 이용 비용을 계산하고, 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 합하여 캐릭터 이용 금액을 계산하는 캐릭터 이용 비용계산부; 및 상기 사용자 단말기로부터 캐릭터 계약 신호를 수신하면, 상기 사용자에 대한 사용자 정보에 포함된 게임 포인트에서 상기 캐릭터 이용 금액을 차감하고, 상기 상기 사용자 정보를 상기 캐릭터 정보 저장부로 전송하는 사이버 머니 관리부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0013] 상기 캐릭터 이용 비용계산부는, 상기 사용자 단말기로부터 수신한 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 구매하지 않는 것으로 설정되면, 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용을 상기 캐릭터 이용 금액으로 계산하는 것이 바람직하다.

[0014] 상기 캐릭터 이용 비용계산부는,

[0015] 상기 사용자 단말기로부터 수신한 능력 포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 구매하는 것으로 설정되고, 상기 초과 능력 포인트가 없으면, 상기 총 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용의 합을 상기 캐릭터 이용 금액으로 계산하는 것이 바람직하다.

[0016] 상기 캐릭터 이용 비용계산부는, 상기 사용자 단말기로부터 수신한 능력포인트 구매 신호가 상기 능력 포인트를 구매하는 것으로 설정되고, 상기 초과 능력 포인트가 있으면, 상기 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용과 상기 나머지 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 비용의 합을 상기 캐릭터 이용 금액으로 계산하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[0017] 본 발명에 의하면, 캐릭터 계약 시에 계약 대상이 되는 캐릭터가 사용할 수 있는 능력에 대해서만 캐릭터 이용 금액에 적용되고, 계약 대상이 되는 캐릭터가 사용할 수 없는 초과 능력은 캐릭터 이용 금액에 적용되지 않도록 하여, 사용자들이 불합리하게 캐릭터 이용 금액을 지불하지 않도록 하여, 사용자들의 게임에 대한 긍정적인 이미지를 높일 뿐만 아니라 게임에 대한 흥미를 높이는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0018] 도1 은 온라인 게임의 캐릭터의 정보 화면의 일예를 나타낸다.

도2 는 온라인 게임의 캐릭터의 정보 화면의 다른 예를 나타낸다.

도3 은 온라인 게임의 캐릭터의 정보 화면의 또 다른 예를 나타낸다.

도4 는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법에 대한 플로우차트이다.

도5 는 본 발명의 일 실시예에 따른 캐릭터 이용 금액 산정하는 흐름을 나타낸다.

도6 은 본 발명의 다른 실시예에 따른 캐릭터 이용 금액 산정하는 흐름을 나타낸다.

도7 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용 장치의 블록도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0019] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [0020] 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.
- [0021] 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.
- [0022] 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.
- [0023] 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.
- [0024] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를 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.
- [0025] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [0026] 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.
- [0027] 본 발명에서, 능력 포인트는 각 캐릭터에게 부과할 수 있는스킬(skill) 포인트의 합을 나타낸다. 각각의 캐릭터는 게임 수행의 결과로서 경험치를 얻게 되고, 이러한 경험치는 게임에서 능력 포인트로서 부여된다. 그리고 사용자는 부여받은능력 포인트를 캐릭터에서 설정 가능한 다양한 종류의 스킬 포인트로 변환하여 캐릭터의 능력이 사용자가 원하는 특성을 갖도록 성장하도록 할 수 있다. 예를 들어 캐릭터는게임 수행의 결과로 레벨업 되고, 레벨 업 할 때마다 각 캐릭터는 추가적인 능력포인트를 경험치로서획득하게 된다. 그리고 사용자는 획득한 능력포인트를 강화하고 싶은 스킬 포인트로 변환할 수 있다. 여기서 캐릭터의 스킬은 각 게임의 특성에 따라 다양하게 설정될 수 있으며, 일예로온라인 게임이 온라인 판타지 게임인 경우에는 캐릭터가 갖는스킬의 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 골키퍼 등이 캐릭터의 스킬 종류로 설정될 수 있다. 게임의 설정에 따라서 각각의 스킬은 더욱 세분화하여 제공될 수도 있다. 예를 들어, 온라인 판타지 게임

임의 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 능력 포인트를 서로 다른 비율로 각각의 스킬로 변환함으로써, 사용자들에게 동일한 특성으로 제공되는 동일한 캐릭터들이 각 사용자의 능력 포인트의 스킬 포인트로의 변환 형태에 따라 각각 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장 시킬 수 있다. 즉 동일한 캐릭터를 제공 받아 게임을 수행하더라도, 능력 포인트를 여러 종류의 스킬 포인트로 변환하여 사용함에 따라 각 캐릭터의 특성을 차별화할 수 있도록 하여, 서로 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장할 수 있다.

[0028] 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.

[0029] 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.

[0030] 도1 은 온라인 게임의 캐릭터의 정보 화면의 일예를 나타낸다.

[0031] 도1 은 온라인 게임 상에서 디스플레이되는 캐릭터 정보 화면의 일예로서, 게임 진행 중 캐릭터 정보를 확인하거나, 캐릭터 계약을 수행하고자 하는 경우에 디스플레이 되는 화면이다. 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.

[0032] 도1 에서 캐릭터 정보 화면은캐릭터 이름(CN), 캐릭터 이미지(CI), 각 스킬별스킬 포인트(SP1 ~ SP5), 총 스킬 포인트(TSP) 및 보유 능력(ST)을 디스플레이한다. 캐릭터 이름(CN)은 각 캐릭터에 부여된 명칭으로 게임에서 지정되지만 경우에 따라서는 사용자가 직접 지정할 수도 있다.

[0033] 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.

[0034] 각 스킬 별 스킬 포인트(SP1 ~ SP5)는각각의 스킬에 대해 현재 레벨에서 설정 가능한 최대 포인트(이하 레벨 스킬 포인트라 함)에 대한 현재 스킬 포인트를 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. 도1 에 도시된 종류별 스킬 포인트는 공동, 공격, 패스/드리블, 수비 및 골키퍼의 5가지 스킬 종류로 제공되고 있으며, 온라인 축구 게임에서 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬별능력을 나타낸다.

[0035] 도1 을 참조하면 현재 디스플레이되고 있는 캐릭터에 대한 종류별 스킬 포인트를 살펴보면, 현재 캐릭터는 공동에 대한 스킬 포인트가 52이고, 공격에 대한 스킬포인트가 63, 패스/드리블에 대한 스킬포인트가 70, 수비에 대한 스킬포인트가 55이며, 마지막으로 골 키퍼에 대한 스킬포인트가 50으로 나타난다.따라서 도1 에 디스플레이되고 있는 캐릭터는 공격 및 패스 스킬이 다른 스킬에 비해 우수한 공격형 캐릭터임을 알 수 있다.

[0036] 그리고 현재 캐릭터에 대한 레벨 스킬 포인트를 살펴보면, 공동에 대한 레벨 스킬 포인트가 80이고, 공격에 대한 레벨 스킬포인트가 85, 패스/드리블에 대한 레벨 스킬포인트가 83, 수비에 대한 레벨 스킬포인트가 70이며, 마지막으로 골 키퍼에 대한 레벨 스킬포인트가 75로 나타난다.

[0037] 레벨 스킬 포인트에 대해 상세히 설명하면, 상기한 바와 같이 게임 상에서 스킬 포인트는 캐릭터의 능력치를 나타내고, 기본적으로 스킬 포인트가 높은 캐릭터일수록 게임 수행 능력이 뛰어나다고 볼 수 있다. 그러나 사용자가 게임을 수행하기 위해 사용하는 캐릭터의 스킬 포인트가 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 수행해야하는 게임의 난이도에 맞추어 계단식으로 증가하는 캐릭터 레벨을 설정하고, 각 레벨에 대응하는 레벨 스킬 포인트를 설정한다. 이에 캐릭터의 레벨이 결정되면 캐릭터의 레벨에 대응하는 레벨 스킬 포인트가 자동으로 설정되고, 캐릭터의 레벨이 상승하기 이전에 사용자가 설정된 레벨 스킬 포인트 이상으로 스킬 포인트를 높일 수 없도록 제한한다. 즉 레벨 스킬 포인트는 캐릭터의 레벨에 대

응하여 캐릭터의 스킬 포인트를 높일 수 있는 한계치를 나타낸다. 이때 레벨 스킬 포인트는 캐릭터의 레벨에 비례하여 일괄적인 포인트 값으로 설정되지 않고, 캐릭터의 특성을 고려하여 서로 다르게 설정될 수 있다. 즉 공격 성향의 캐릭터는 도1 에 도시된 바와 같이 공격 및 패스/드리블 스킬에 대한 레벨 스킬 포인트가 상대적으로 높게 설정되는 반면, 수비 성향의 캐릭터는 수비 및 골키퍼에 대한 레벨 스킬 포인트가 상대적으로 높게 설정될 수 있다.

[0038] 총 스킬 포인트(TSP)는 종류별 스킬 포인트의 합을 나타낸다. 도1 에서 종류별 스킬 포인트의 합인 총 스킬 포인트는 공동 스킬 포인트 52, 공격 스킬포인트 63, 패스/드리블 스킬포인트 70, 수비 스킬포인트 55 및 골 키퍼 스킬포인트 50을 모두 합하여, $52 + 63 + 70 + 55 + 50 = 290$ 이다. 마찬가지로 종류별 레벨 스킬 포인트의 합인 총 레벨 스킬 포인트는 $80 + 85 + 83 + 70 + 75 = 393$ 으로 계산된다. 즉 총 레벨 스킬 포인트는 캐릭터의 현재 레벨에서 도달할 수 있는 최대 스킬 포인트이다. 따라서 도1 에 도시된 캐릭터 정보에서 캐릭터의 총 스킬 포인트는 290 이고, 레벨 스킬 포인트가 393 이므로, 디스플레이되고 있는 캐릭터는 현재 레벨에서 $393 - 290 = 103$ 포인트 만큼 스킬 포인트를 상승시킬 여력이 있다.

[0039] 능력 포인트(ST)는 50으로 나타나 있다. 상기한 바와 같이, 능력 포인트는 사용자가 스킬 포인트로 전환할 수 있는 포인트로서, 각각의 종류별 스킬 포인트로 전환될 수 있다. 능력 포인트가 종류별 스킬 포인트로 전환될 때, 비율은 일반적으로 1 대 1 비율로 전환된다. 예를 들어 능력 포인트 10을 공격 스킬 포인트로 전환하면, 공격 스킬 포인트가 10 만큼 증가하여 73이 되는 반면, 능력 포인트는 10 만큼 감소하여 40이 된다. 그러나 상기한 바와 같이, 각 캐릭터의 종류별 레벨 스킬 포인트가 설정되어 있으므로, 현재 보유하고 있는 능력 포인트 50을 모두 공격 스킬 포인트로 전환 할 수는 없다. 도1 에서 공격 레벨 스킬 포인트는 85로 설정되어 있고, 현재 공격 스킬 포인트는 63이므로, 능력 포인트를 공격 스킬 포인트로 전환할 수 있는 최대 한도는 $85 - 63 = 22$ 이다.

[0040] 도시하지 않았으나, 각 종류별 스킬 포인트 일측에는 + 및 - 버튼을 추가하여, 스킬 포인트를 증가 또는 감소시킬 수 있다. 예를 들어, 수비 스킬 포인트 일측에 구비된 + 버튼을 클릭하면, 수비 스킬 포인트가 상승하는 반면, 이에 비례하여 총 스킬 포인트가 감소하게 된다. 반대로 - 버튼을 클릭하면, 수비 스킬 포인트가 감소하는 반면 총 스킬 포인트가 증가하게 된다. 이때 - 버튼을 클릭하여 감소하는 스킬 포인트는 캐릭터 정보 화면이 최초 디스플레이될 때, 설정된 스킬 포인트(즉 이전 설정된 스킬 포인트)보다 낮아 질 수 없다. 즉 - 버튼은 현재 캐릭터 정보 화면에서 종류별 스킬 포인트를 + 버튼을 클릭하여 상승시킨 포인트 값보다 큰 포인트 값으로 감소시킬 수 없다. 이는 사용자가 캐릭터의 성장에 주의를 기울이도록 하게 하기 위함이며, 너무 높은 자유도를 사용자에게 부여하여 게임의 밸런스가 깨어지는 것을 방지하기 위함이다.

[0041] 또한 도시하지 않았으나, 각각의 종류별 스킬 포인트는 해당 스킬을 선택하면, 세부 종류별 스킬이 확장되고, 세부 종류별 스킬 포인트를 설정할 수도 있다.

[0042] 스킬 포인트 및 능력 포인트는 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.

[0043] 도1 에서는 총 스킬 포인트와 레벨 스킬 포인트 사이의 포인트 차이가 103 포인트 인데 반하여 능력 포인트가 50 포인트이기 때문에 능력 포인트를 모두 스킬 포인트로 전환할 수 있다. 즉 디스플레이된 캐릭터는 초과 능력 포인트를 갖고 있지 않다. 따라서 캐릭터 계약 시에 능력 포인트를 제외한 스킬 포인트만으로 캐릭터 이용 금액으로 계약하든지, 스킬 포인트와 능력 포인트를 합한 캐릭터 이용 금액으로 계약하든지 어느 쪽이든 손실이 발생하지 않는다. 따라서 사용자는 능력 포인트의 포함 여부에 상관없이 캐릭터를 합리적으로 계약할 수 있다. 캐릭터의 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 금액과 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 금액은 스킬 포인트와 능력 포인트 사이의 전환 비율에 따라 조절될 수 있으나, 능력 포인트는 캐릭터를 계약하는 사용자가 캐릭터의 특성을 조절할 수 있는 장점이 있으므로 조금 더 높게 설정될 수 있다. 예를 들어 스킬 포인트와 능력 포인트의 전환 비율이 1 대 1 인 경우에 스킬 포인트와 능력 포인트는 동일한 비율로 캐릭터 이용 금액이 계산될 수도 있다. 즉 1 스킬 포인트에 대해 10 게임 포인트가 캐릭터 이용 금액으로 설정되면, 1 능력 포인트에 대해서도 동일하게 10 게임 포인트가 캐릭터 이용 금액으로 설정될 수 있다. 이 경우 도1 의 캐릭터를 스킬 포인트에 대해서만 계약한다면, 총 스킬 포인트가 374 스킬 포인트이므로, 사용자는 $374 * 10 = 3740$ 게임 포인트로서 캐릭터를 계약 할 수 있다. 그리고 도1 의 캐릭터를 스킬 포인트와 더불어 능력 포인트를 포함하여 계약한다면, 총 스킬 포인트가 374 스킬 포인트와 40 능력 포인트를 합하여 캐릭터 이용 금액이 계산되므로, 사용자는 $(374 * 10) + (40 * 10) = 4140$ 게임 포인트를 지불하여 캐릭터를 계약 할 수 있다. 그러나 능력 포인트가 스킬 포인트

트와 다르게 1 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 금액이 11 게임 포인트로 설정된다면, 사용자가 스킬 포인트와 더불어 능력 포인트를 포함하여 계약하고자 할 때, 캐릭터 이용 금액은 $(374 * 10) + (40 * 11) = 4180$ 으로 계산된다.

[0044] 도2 는 온라인 게임의 캐릭터의 정보 화면의 다른 예를 나타낸다.

[0045] 도2 의 캐릭터 정보 화면을 살펴보면, 도2 의 캐릭터는 공동에 대한 스킬 포인트가 75이고, 공격에 대한 스킬포인트가 80, 패스/드리블에 대한 스킬포인트가 80, 수비에 대한 스킬포인트가 67이며, 마지막으로 골 킥에 대한 스킬포인트가 72 인 것으로 나타난다.

[0046] 그리고 레벨 스킬 포인트는 공동에 대한 레벨 스킬 포인트가 80이고, 공격에 대한 레벨 스킬포인트가 85, 패스/드리블에 대한 레벨 스킬포인트가 83, 수비에 대한 레벨 스킬포인트가 70이며, 마지막으로 골 킥에 대한 레벨 스킬포인트가 75로 도1 의 캐릭터와 동일하게 나타난다. 따라서 총 스킬 포인트는 $75 + 80 + 80 + 67 + 72 = 374$ 포인트로 나타나고, 레벨 스킬 포인트는 도1 과 동일하게 393 포인트로 나타난다. 즉 도2 의 캐릭터는 도1 의 캐릭터와 동일한 레벨 스킬 포인트를 갖는 동일 레벨의 캐릭터이지만, 총 스킬 포인트 및 종류별 스킬 포인트가 모두 도1 의 캐릭터보다 높다. 그러므로 도2 의 캐릭터가 현재 레벨에서 상승 할 수 있는 스킬 포인트는 총 레벨 스킬 포인트와 총 스킬 포인트의 차로써 $393 - 374 = 19$ 포인트이다.

[0047] 그러나 도2 의 캐릭터의 보유 능력 포인트는 40 능력 포인트이다. 이는 능력 포인트와 스킬 포인트가 1 대 1 비율로 전환된다고 가정할 때, 도2 의 캐릭터가 보유하고 있는 40 능력 포인트 중 19 능력포인트만이 사용가능한 가용 능력 포인트이고, 나머지 $40 - 19 = 21$ 능력 포인트는 현재 캐릭터의 레벨에서 사용할 수 없는 초과 능력 포인트임을 나타낸다. 즉 초과 능력 포인트는 능력 포인트에서 스킬 포인트와 레벨 스킬 포인트의 차를 뺀 값이 양수인 경우에. 이 값이 초과 능력 포인트로 계산된다.

[0048] 따라서 사용자가 도2 의 캐릭터에 대해 스킬 포인트만으로 계약하고자 한다면, $374 * 10 = 3740$ 게임 포인트로서 계약할 수 있다. 그리고 능력 포인트를 포함하여 계약 하는 경우에 1 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 금액이 도1 에서와 같이 10 게임 포인트라고 가정하면, $(374 * 10) + (40 * 10) = 4140$ 게임 포인트로 계약 할 수 있다.

[0049] 그러나 능력 포인트를 포함하여 계약하고자 하는 경우에 문제가 발생할 수 있다. 즉 캐릭터가 보유한 모든 능력 포인트를 함께 포함하여 계약하는 경우에, 캐릭터를 계약하더라도 사용자는 현재 캐릭터의 레벨에서 19 능력 포인트만 스킬 포인트로 전환이 가능하므로, 나머지 21 능력 포인트에 대해 캐릭터 이용 금액을 지불하는 것이 불합리하게 느낄 수 있다.

[0050] 그러므로 온라인 게임은 사용자가 합리적으로 캐릭터를 계약 할 수 있는 방법을 제시해야 한다. 이에 본 발명에서는 보유 능력 포인트 중 스킬 포인트로 전환 가능한 가용 능력 포인트에 대해서만 캐릭터 이용 금액에 포함 되도록 한다. 즉 도2 의 캐릭터를 능력 포인트를 포함하여 계약하고자 하는 경우에, 스킬 포인트인 374 포인트와 더불어 가용 능력 포인트인 19 능력 포인트에 대한 캐릭터 이용 금액을 산정하여 계산 할 수 있도록 한다. 그러므로 계약 시에 초과 능력 포인트에 대한 금액이 캐릭터 이용 금액이 포함되지 않도록 하여 사용자가 합리적으로 캐릭터와 계약을 수행할 수 있도록 한다. 즉 사용자는 초과 능력 포인트를 제외하고, $(374 * 10) + (19 * 10) = 3930$ 게임 포인트로 캐릭터와 합리적으로 계약할 수 있다. 다만 이렇게 초과 능력 포인트를 제외하여 캐릭터와 계약이 수행되는 경우에 초과 능력 포인트는 소멸되도록 설정해야 할 것이다. 이는 캐릭터의 레벨이 상승함에 따라 레벨 스킬 포인트가 상승하게 되고, 계약시에 캐릭터 이용 금액에 포함되지 않은 초과 능력 포인트가 활용되는 것을 방지하기 위함이다. 그러나 캐릭터의 레벨이 상승함에 따라 초과 능력 포인트가 가용 능력 포인트로 전환 될 수 있다. 즉 캐릭터의 레벨이 상승하면, 종류별 레벨 스킬 포인트가 상승하게 되고, 그 결과 사용할 수 있는 능력 포인트의 크기가 커지게 된다. 따라서 사용자는 캐릭터가 레벨 업 되는 상황을 고려하여 초과 능력 포인트에 대한 비용도 포함하여 상기한 4140 게임 포인트를 지불하여 캐릭터와의 계약을 수행 할 수도 있다.

[0051] 도3은 온라인 게임의 캐릭터의 정보 화면의 또 다른 예를 나타낸다.

[0052] 도3 의 캐릭터는 공동에 대한 스킬 포인트가 93 이고, 공격에 대한 스킬포인트가 95, 패스/드리블에 대한 스킬포인트가 97, 수비에 대한 스킬포인트가 91이며, 마지막으로 골 킥에 대한 스킬포인트가 90 인 것으로 나타난다.

[0053] 그러나 레벨 스킬 포인트는 각 종류별 레벨 스킬 포인트가 모두 99 이다. 게임 상에서 캐릭터의 레벨은 무한히 증가하지 않는다. 캐릭터의 레벨은 상한을 가지고 있으며, 본 발명에서는 캐릭터에 설정될 수 있는 최고 레벨

을 풀 레벨이라 한다. 또한 본 발명에서는 캐릭터가 풀 레벨에 도달했을 때, 종류별 레벨 스킬 포인트 각각은 모두 99 스킬 포인트로 설정되는 것으로 가정한다. 즉 도3의 캐릭터는 풀 레벨에 도달한 캐릭터이지만, 종류별 스킬 포인트는 풀 레벨에서 설정되는 레벨 스킬 포인트에 도달하지 않은 상태의 캐릭터이다.

[0054] 도1에서는 초과 능력 포인트가 없는 캐릭터를 도시하였고, 도2에서는 설정된 레벨에서 초과 능력 포인트가 존재하는 캐릭터를 도시하였다. 그러나 도1 및 도2의 캐릭터 모두 레벨이 상승할 수 있는 가능성이 있는 캐릭터를 도시하였다. 그러나 도3의 캐릭터는 레벨이 최대 레벨로 상승한 캐릭터를 나타낸다.

[0055] 도3에서 총 스킬 포인트는 $93 + 95 + 97 + 91 + 90 = 466$ 포인트로 나타나고, 총 레벨 스킬 포인트는 5가지의 종류별 레벨 스킬 포인트의 합으로 $99 * 5 = 495$ 포인트로 나타난다. 그리고 도3의 캐릭터는 70 능력 포인트를 보유하고 있다.

[0056] 총 레벨 스킬 포인트가 495 포인트이고, 총 스킬 포인트가 466 이므로, 능력 포인트 중 스킬 포인트로 전환할 수 있는 가용 능력 포인트는 $495 - 466 = 26$ 능력 포인트이다. 이에 나머지 능력 포인트인 $70 - 26 = 44$ 능력 포인트는 현재 레벨에서 사용할 수 없는 초과 능력 포인트이다. 여기서 도3의 캐릭터는 상기한 가정에서 풀 레벨에 도달한 것으로 설명하였다. 즉 도3의 캐릭터는 더 이상 레벨 업 될 수 없는 캐릭터이므로, 결과적으로 초과 능력 포인트인 44 능력 포인트는 이후 사용할 수 없는 능력 포인트로서 본 발명에서는 풀 레벨 초과 능력 포인트라 한다. 이러한 풀 레벨 초과 능력 포인트는 더 이상 사용할 수 없으므로, 캐릭터 계약시에 능력 포인트를 포함하는 것으로 설정하더라도, 캐릭터 이용 금액에 반영되어서는 안된다. 따라서 도3의 사용자가 캐릭터를 능력 포인트를 포함하여 계약하고자 하는 경우에 스킬 포인트와 능력 포인트가 모두 1 포인트당 10 게임 포인트로 계산되면, $(466 * 10) + (26 * 10) = 4950$ 게임 포인트가 캐릭터 이용 비용으로 계산된다. 풀 레벨 초과 능력 포인트도 초과 능력 포인트에 해당하지만 캐릭터의 레벨이 풀 레벨임을 분명히 하기 위하여 이하 본 발명에서는 초과 능력 포인트와 풀 레벨 능력 포인트를 구분하여 설명한다.

[0057] 도1 내지 도3에서는 각 스킬에 대한 스킬 포인트가 수치적으로 디스플레이되는 것으로 설명하였으나, 수치와 더불어 다양한 그래프 형태로 디스플레이 될 수도 있다. 만일 스킬 포인트가 바(bar) 형태의 그래프로 디스플레이 된다면, 사용자는 그래프 상의 바를 이동시켜 능력 포인트를 스킬 포인트로 변환할 수도 있다.

[0058] 도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법에 대한 플로우차트이다.

[0059] 도4를 참조하면, 본 발명에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운영 방법은 먼저 캐릭터 정보를 획득한다(S110). 캐릭터 정보는 도1 내지 도3에 도시된 바와 같이, 캐릭터 이름, 캐릭터 이미지, 각 스킬 종류별 스킬 포인트, 스킬 종류별 레벨 스킬 포인트, 총 스킬 포인트, 총 레벨 스킬 포인트 및 능력 포인트를 포함한다. 그리고 종류별 스킬 각각에 대해 세부 스킬과 세부 스킬에 대응하는 스킬 포인트를 포함할 수 있다. 또한 게임 상에서 설정되는 다양한 캐릭터에 대한 세부 내용이 캐릭터 정보에 포함될 수 있다. 캐릭터 정보는 후술하는 캐릭터 운용 장치에 포함될 수 있다. 그리고 캐릭터 정보는 사용자 단말로부터 캐릭터 정보 요청 신호가 수신되면 획득할 수 있다.

[0060] 캐릭터 정보가 획득되면, 캐릭터 운용 장치는 게임을 수행하는 사용자의 사용자 단말로 캐릭터 정보를 전송하고, 사용자 단말은 캐릭터 정보를 디스플레이한다. 이때 캐릭터 정보는 캐릭터 운용 장치에서 사용자 단말로 직접 전송될 수도 있으나, 일반적으로는 캐릭터 운용 장치와 연결되는 게임 실행 서버를 통해 사용자 단말로 전송된다. 또한 캐릭터 운용 장치에서 정보가 획득되어 사용자 단말에 디스플레이되는 캐릭터는 하나의 캐릭터일 수도 있지만 복수개의 캐릭터가 디스플레이 될 수 있다. 이에 사용자는 사용자 단말에 디스플레이된 캐릭터 정보를 확인한 후, 계약하고자 하는 캐릭터를 선택할 수 있다.

[0061] 캐릭터 운용 장치는 사용자 단말로부터 캐릭터 선택 신호를 수신되는지를 판단한다(S130). 만일 캐릭터 선택 신호가 수신 되면, 수신된 신호에 따라 캐릭터를 선택하고, 선택된 캐릭터에 대한 능력 포인트를 확인한다(S140). 그러나 캐릭터 선택 신호가 수신되지 않으면, 사용자가 캐릭터에 대한 계약 의사가 없는 것으로 판단하고 캐릭터 운용을 종료한다.

[0062] 그리고 능력 포인트가 확인되면, 초과 능력 포인트를 계산한다(S150). 초과능력 포인트가 계산되면, 캐릭터 운용 장치는 캐릭터에 대해 능력 포인트를 포함한 캐릭터 이용 금액과 능력 포인트를 제외한 스킬 포인트에 대한 캐릭터 이용 금액을 각각 산정하여 사용자 단말에 디스플레이 되도록 한다(S160).

[0063] 사용자가 디스플레이된 캐릭터 이용 금액을 확인한 후, 선택된 캐릭터에 대해 계약을 수행하는 것으로 선택하면, 사용자 단말은 캐릭터 계약에 대한 입력 신호를 캐릭터 운용 장치로 전송하고, 캐릭터 운용 장치는 캐릭터 계약에 대한 입력 신호를 수신하고, 계산된 캐릭터 이용 금액에 대응하는 사용자가 보유한 게임 포인트를 차감하

여 사용자가 캐릭터 이용 금액을 지불 하도록 한다(S180). 캐릭터 이용 금액이 지불됨과 동시에 선택된 캐릭터는 사용자가 보유할 수 있게 되도록 사용자 정보에 포함되고, 캐릭터 정보에도 사용자의 정보가 포함되도록 한다.

[0064] 이후 사용자가 다른 캐릭터를 추가로 확인할지 여부를 판별한다(S190). 사용자 단말로부터 수신되는 캐릭터 정보 요청 신호가 다른 캐릭터에 대해 확인할 것으로 판별되면, 캐릭터 운용 장치는 다시 캐릭터 정보를 획득한다(S110). 그러나 다른 캐릭터를 확인하지 않는다면, 캐릭터 운용 장치는 캐릭터에 대한 운용을 종료한다.

[0065] 상기에서는 사용자가 캐릭터와 계약 할 것으로 선택하면, 단순히 캐릭터 이용 금액을 지불하는 것으로 표현하였으나, 사용자가 보유한 게임 포인트가 캐릭터 이용 금액에 미치지 못하는 경우가 발생할 수 있다. 만일 사용자의 보유 게임 포인트가 캐릭터 이용 금액보다 부족한 경우에 캐릭터 운용 장치는 사용자 단말로 게임 포인트가 부족하다는 것을 표시할 수 있다.

[0066] 도5 는 본 발명의 일실시예에 따른 캐릭터 이용 금액 산정하는 흐름을 나타낸다.

[0067] 캐릭터 이용 금액 산정은 초과 능력 포인트가 계산되면(S150), 총 스킬 포인트에 대한 비용을 계산한다(S161). 총 스킬 포인트에 대한 비용은 캐릭터를 계약하고자 하는 경우에 능력 포인트의 포함 여부에 무관하게 지불되어야 하는 비용이므로, 우선적으로 계산된다. 그리고, 능력포인트가 포함되어 계약될지 여부를 판별한다(S162). 능력 포인트가 포함될지 여부는 사용자가 사용자 단말을 통해 결정하여 캐릭터 운용 장치로 전송할 수 있다. 즉 캐릭터 운용 장치는 사용자 단말로부터 능력 포인트 구매 신호를 인가받아능력 포인트를 포함할지 여부를 판별한다. 능력 포인트를 포함하지 않는 것으로 판별되면, 계산된 총 스킬 포인트를 캐릭터 이용 금액으로 디스플레이한다(S168). 그러나능력 포인트를 함께 구매하는 것으로 판별되면, 초과 능력 포인트를 계산한다(S163). 여기서 초과 능력 포인트는 도2 에 도시된 바와 같이 캐릭터가현재 레벨에서 레벨 스킬 포인트를 초과하여 보유하고 있는 능력 포인트를 의미한다. 그리고 계산 결과 초과 능력 포인트가 존재하는지 여부를 판별한다(S164). 초과 능력 포인트가 존재하지 않는다면, 모든 능력 포인트에 대한 비용을 계산한다(S166). 그러나 초과 능력 포인트가 존재한다면, 초과 능력 포인트를 제외한 능력 포인트 비용을 계산한다(S165). 이는 상기한 바와 같이, 사용자가 사용할 수 없는 초과 능력 포인트에 대해 캐릭터 계약시 지불하지 않도록 하여 사용자가 합리적인 캐릭터 운용이 가능하도록 한다.

[0068] 능력 포인트 비용이 계산되면, 스킬 포인트 비용과 능력 포인트 비용을 합산하여 능력 포인트를 포함한 캐릭터의 캐릭터 이용 금액을 계산한다(S167). 캐릭터에 대한 캐릭터 이용 금액이 계산되면, 계산된 캐릭터 이용 금액이 사용자 단말에 디스플레이 되도록 한다(S168). 이때 캐릭터 운용 장치는 능력 포인트 비용을 포함한 캐릭터 이용 금액과, 능력 포인트 비용을 제외한 캐릭터 이용 금액을 함께 디스플레이 할 수 있다. 또한 추가적으로 초과 능력 포인트가 존재한 경우, 초과 능력 포인트에 대한 비용이 제외되었음을 함께 디스플레이하여, 사용자로 하여금 오해의 소지가 없도록 할 수 있다.

[0069] 도6 은 본 발명의 다른 실시예에 따른 캐릭터 이용 금액 산정하는 흐름을 나타낸다.

[0070] 도5 와 유사하게 캐릭터 이용 금액 산정은 초과 능력 포인트가 계산되면(S150), 총 스킬 포인트에 대한 비용을 계산한다(S161-1). 그리고, 능력 포인트가 포함되어 계약될지 여부를 판별한다(S162-1). 능력 포인트를 포함하지 않는 것으로 판별되면, 계산된 총 스킬 포인트를 캐릭터 이용 금액으로 디스플레이한다(S168-1). 그러나능력 포인트를 함께 구매하는 것으로 판별되면, 풀 레벨 초과 능력 포인트를 계산한다(S163-1). 도6 에서는 도5 와 달리풀 레벨 초과 능력 포인트를 계산하므로, 캐릭터에 풀 레벨에 설정되는 레벨 스킬 포인트를 초과하여 보유하고 있는 능력 포인트를 계산한다. 계산 결과 풀 레벨 초과 능력 포인트가 존재하는지 여부를 판별한다(S164-1). 풀 레벨 초과 능력 포인트가 존재하지 않는다면, 모든 능력 포인트에 대한 비용을 계산한다(S166-1). 그러나 풀 레벨 초과 능력 포인트가 존재한다면, 풀 레벨 초과 능력 포인트를 제외한 능력 포인트 비용을 계산한다(S165). 따라서 캐릭터 계약 시에 풀 레벨 초과 능력 포인트에 대해 캐릭터 계약시 지불하지 않도록 하여 사용자가 합리적인 캐릭터 운용이 가능하도록 한다.

[0071] 능력 포인트 비용이 계산되면, 스킬 포인트 비용과 능력 포인트 비용을 합산하여 능력 포인트를 포함한 캐릭터의 캐릭터 이용 금액을 계산한다(S167). 캐릭터에 대한 캐릭터 이용 금액이 계산되면, 계산된 캐릭터 이용 금액이 사용자 단말에 디스플레이 되도록 한다(S168).

[0072] 결과적으로 도5 는 캐릭터의 현재 레벨에서의 초과 포인트를 제외하여 캐릭터의 캐릭터 이용 금액을 산정하는 방법을 나타내며, 도6 은 캐릭터의 현재 레벨과 무관하게 풀 레벨 초과 포인트를 제외한 캐릭터의 캐릭터 이용 금액을 산정하는 방법을 나타낸다.

- [0073] 상기에서는 캐릭터 계약 시에 능력 포인트의 포함 여부를 사용자가 자유롭게 설정할 수 있는 것으로 설명하였으나, 경우에 따라서는 사용자가 현재 보유하고 있는 캐릭터에 대해 사용 기간이 만료되어 재계약을 하고자 하는 경우에만 능력 포인트의 포함 여부를 결정하도록 할 수 있다. 실제로 게임 진행 중 스킬 포인트로 변환되지 않은 능력 포인트는 스킬 포인트에 비해 적은 것이 일반적이다. 또한 능력 포인트는 캐릭터의 특성을 사용자가 조절할 수 있다는 장점으로 인해 능력 포인트를 포함한 캐릭터의 계약이 가능한 경우에 건전한 게임 문화가 정착되지 않을 수 있다. 그러나 능력 포인트를 재계약시에 계약 조건에 포함하지 않고 모두 소멸 시킨다면, 캐릭터를 성장 시킨 사용자는 노력에 대한 보상이 사라지게 되므로 게임에 대한 흥미를 잃게 될 수 있다. 따라서 건전한 게임 문화를 만들면서 사용자의 흥미를 잃지 않도록, 능력 포인트를 포함한 계약 여부는 사용자가 자신이 보유한 캐릭터를 재계약 하는 경우에만 선택 할 수 있도록 할 수 있다. 여기서, 캐릭터에 대한 사용 기간은 오프라인에서의 시간일 수도 있으며, 게임 진행에 따른 게임 상에서의 시간 개념일 수도 있다. 또한 게임에 따라서는 사용 기간이 아닌 다른 조건에 따라서 재계약이 요구될 수도 있다. 예를 들어 캐릭터의 사용 횟수에 대한 계약이 될 수 있다.
- [0074] 도7 은 본발명의일실시예에따른온라인 게임의 캐릭터 운용 장치의블록도이다.
- [0075] 도7에서도시된바와같이, 본발명의일실시예에따른온라인 게임의 퀘스트 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 실행 서버(300) 및 캐릭터 운용 장치(400)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 실행 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.
- [0076] 게임 실행 서버(300)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는다수의사용자 단말(101 ~ 10n)에게각종인터넷게임을비롯하여채팅, 동호회, 소핑몰등의여러서비스를제공한다. 도7 에서는다수의사용자들이 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 실행 서버(300)에접속하는 것으로 도시하였으나, 컴퓨터이외에인터넷(200)을통해게임 실행서버(300)에접속하여게임을수행할수있다는단말일수있다. 예를들면, 이동통신단말, 인터넷접속이가능한텔레비전등이사용될수있다.
- [0077] 게임 실행 서버(300)는 사용자가웹이나게임상에서다양한기능을수행할수있도록하는아이템등을저장하고, 사용자들이소유하고있는아이템정보들을저장하는 웹 데이터 베이스를 구비할 수 있다. 게임 실행서버(300)는사용자들에게 웹데이터베이스를참조하여다양한아이템을판매하며, 사용자가이러한아이템을구매한경우웹데이터베이스에사용자정보로저장한다.
- [0078] 또한 본 발명에서 게임 실행 서버(300)는 사용자가 경기 조건을 선택할 수 있는 게임 입장 화면을 제공한다.
- [0079] 사용자가웹 페이지를통해게임에 입장하면, 게임 실행서버(300)는사용자 단말(101 ~ 10n)에미리설치되어있는게임 클라이언트를구동시키고, 구동된게임클라이언트에의해사용자 단말(101 ~ 10n)가인터넷(200)을통해게임 실행 서버(300)에접속된다. 여기서는 게임클라이언트는사용자 단말(101 ~ 10n)에미리설치되어있는것으로가정하여설명 하지만, 그렇지않은경우에는게임 실행서버(300)가이를관단하여필요한시점에해당게임을위한게임 클라이언트를설치할수있도록제어한다.
- [0080] 또한 게임 실행 서버(300)는게임을제어하기위한게임별로직을저장하는 게임데이터베이스(미도시)를 구비할 수 있다. 여기서, 게임로직이란게임에서정해진규칙에따라게임을자동으로진행하도록특정된규칙들을나타내는것으로, 게임 상의일련의진행과정을나타내는것을의미한다.
- [0081] 캐릭터 운용 장치(400)는 캐릭터 정보 및 능력 정보를 저장하는 정보 저장부(410)와 캐릭터에 대한 계약을 진행할 때 캐릭터 이용 비용을 계산하는 캐릭터 이용 비용계산부(420) 및 사용자의 사이버 머니 또는 게임 포인트를 관리하는 사이버 머니 관리부(430)를 구비한다. 정보 저장부(410)는 다시 캐릭터 각각에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(411)와 능력 포인트를 특정 캐릭터의 스킬 포인트로 변환하는 능력변환부(412)를 구비한다.
- [0082] 캐릭터 운용 장치(400)는 사용자 단말로부터 캐릭터 정보 요청 신호를 수신하면, 캐릭터 정보 저장부(411)에서 적어도 하나의 캐릭터 정보를 추출하여 사용자 단말에 디스플레이 되도록 한다. 그리고 사용자 단말로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하면, 선택된 캐릭터에 대한 능력 포인트를 계산하여, 스킬 포인트와 능력 포인트를 캐릭터 이용 비용계산부(420)로 전송한다. 이때 능력변환부(412)는 초과 능력 포인트를 함께 계산한다. 캐릭터 이용 비용계산부(420)는 스킬 포인트와 능력 포인트 및 초과 능력 포인트를 수신하고, 수신된 스킬 포인트와 능력 포인트 및 초과 능력 포인트를 각각 지정된 비율로 계산하여 게임 포인트로 환산하여 캐릭터 이용 비용을 산출한다. 이 때캐릭터 이용 비용계산부(420)는 초과 능력 포인트를 제외한 능력 포인트를 포함하여 캐릭터의 캐릭터 이용 비용을 산출할 수 있으며, 능력 포인트를 모두 제외한 스킬 포인트만으로 캐릭터의 캐릭터 이용 비용을

산출 할 수도 있다. 또한 두 가지 캐릭터 이용 비용을 모두 산출할 수 있다. 캐릭터 이용 금액이 산출되면, 캐릭터 운용 장치(400)는 캐릭터 이용 비용을 사용자 단말로 전송하여 디스플레이되도록 한다.

- [0083] 사용자가 캐릭터 이용 금액을 확인하여, 캐릭터 운용 장치(400)가 캐릭터 계약 신호를 수신하면, 캐릭터 운용 장치(400)의 사이버 머니 관리부(440)는 사용자의 사이버 머니, 즉 게임 포인트에서 캐릭터 이용 비용을 차감하고, 캐릭터 정보 저장부(411)는 캐릭터 이용 금액이 지불된 캐릭터에 대한 캐릭터 정보에 사용자 정보를 입력하여 해당 캐릭터가 사용자와 계약 되었음을 기록한다. 그리고 캐릭터 운용 장치(400)는 계약된 캐릭터 정보와 함께 캐릭터와 계약이 되었음을 사용자 단말로 전송하여 디스플레이 되도록 한다.
- [0084] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 온라인 게임의 캐릭터 운용방법 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 운용방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [0085] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [0086] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법을 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.
- [0087] 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.
- [0088] 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.
- [0089] 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.
- [0090] 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.
- [0091] 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.
- [0092] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 장치에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [0093] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법을 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.
- [0094] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일단말을 포함할 수 있으며, 이

뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

[0095] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 캐릭터 운용방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일단말인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일단말에 설치될 수도 있다.

[0096] 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.

[0097] 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.

[0098] 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.

도면

도면1

캐릭터 정보		
CN	캐릭터 이름	
CI	캐릭터 이미지	공통 52/80 SK1
		공격 63/85 SK2
		패스/드리블 70/83 SK3
		수비 55/70 SK4
		골키퍼 50/75 SK5
TSP	총 스킬 포인트	290/393
ST	스탯 포인트	50

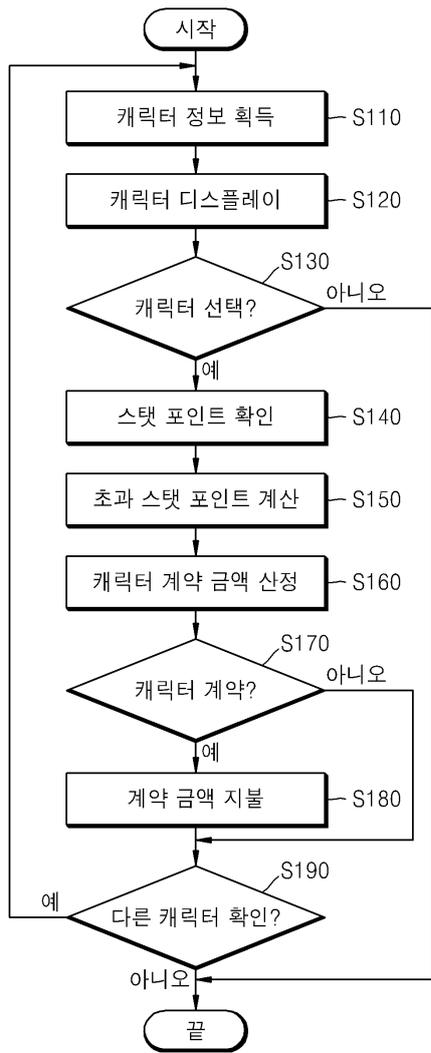
도면2

		캐릭터 정보			
CN		캐릭터 이름			
CI	캐릭터 이미지	공통	75/80	SK1	
		공격	80/85	SK2	
		패스/드리블	80/83	SK3	
		수비	67/70	SK4	
		골키퍼	72/75	SK5	
TSP	총 스킬 포인트	374/393			
ST	스탯 포인트	40			

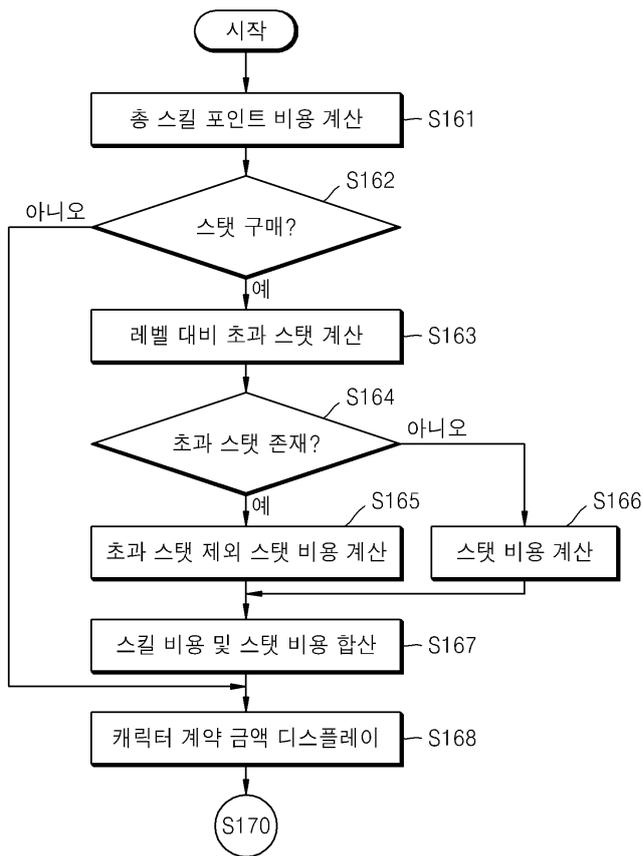
도면3

		캐릭터 정보			
CN		캐릭터 이름			
CI	캐릭터 이미지	공통	93/99	SK1	
		공격	95/99	SK2	
		패스/드리블	97/99	SK3	
		수비	91/99	SK4	
		골키퍼	90/99	SK5	
TSP	총 스킬 포인트	466/495			
ST	스탯 포인트	70			

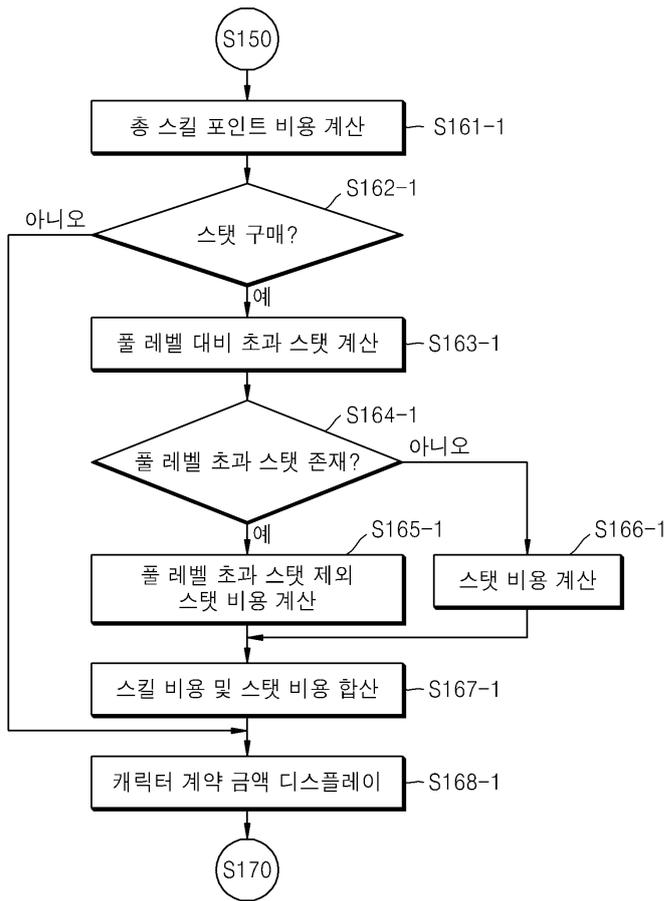
도면4



도면5



도면6



도면7

