



**(19) 대한민국특허청(KR)**  
**(12) 공개특허공보(A)**

(11) 공개번호 10-2017-0103144  
(43) 공개일자 2017년09월13일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
A63F 13/69 (2014.01) A63F 13/70 (2014.01)  
A63F 13/795 (2014.01) G06Q 30/06 (2012.01)

(52) CPC특허분류  
A63F 13/69 (2015.01)  
A63F 13/70 (2015.01)

(21) 출원번호 10-2016-0025521  
(22) 출원일자 2016년03월03일  
심사청구일자 없음

(71) 출원인  
주식회사 넥슨코리아  
경기도 성남시 분당구 판교로256번길 7 (삼평동)

(72) 발명자  
김영훈  
서울특별시 송파구 동남로 193, 205동 1203호 (가락동, 가락쌍용아파트)

신태곤  
서울특별시 강남구 선릉로69길 19, 112동 1202호 (역삼동, 역삼래미안아파트)

(74) 대리인  
특허법인 무한

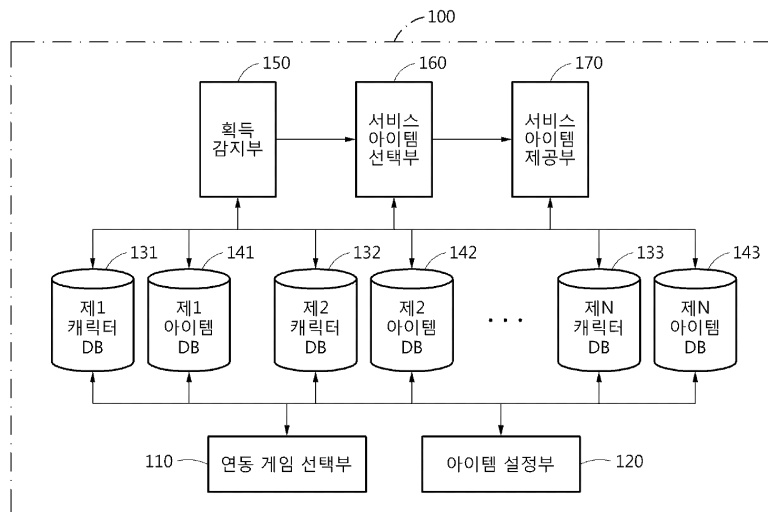
전체 청구항 수 : 총 15 항

(54) 발명의 명칭 **게임 간 아이템을 제공 하는 시스템 및 방법**

**(57) 요약**

본 발명은 게임 간 아이템을 제공 하는 시스템 및 방법에 관한 것으로, 본 발명의 실시 예에 따른 시스템은 본 발명은 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하고, 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하여 제공할 수 있다.

**대표도**



(52) CPC특허분류

*A63F 13/795* (2015.01)

*G06Q 30/0601* (2013.01)

*Y10S 902/23* (2013.01)

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하는 연동 게임 선택부;

상기 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 상기 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하는 아이템 설정부;

상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인하는 획득 감지부;

확인결과, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 상기 제2 게임의 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 서비스 아이템 선택부; 및

상기 제2 게임의 상기 선택된 제공할 서비스 아이템을 상기 제1 게임의 사용자에게 제공하는 서비스 아이템 제공부를 포함하는

게임 간 아이템을 제공 하는 시스템.

#### 청구항 2

제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하는 단계;

상기 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정하는 단계;

상기 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하는 단계;

상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인하는 단계;

확인결과, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 상기 제2 게임의 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계; 및

상기 제1 게임의 사용자에게 상기 제2 게임의 상기 선택된 제공할 서비스 아이템을 제공하는 단계

를 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

#### 청구항 3

제2항에 있어서,

상기 제1 게임과 연동할 상기 제2 게임을 선택하는 단계는,

상기 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법,

상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 다른 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법,

상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 상기 제2 게임을 선택하는 방법,

상기 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 상기 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대가 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법,

상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 상기 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 및

게임 서비스를 시작한지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에

서 적어도 하나의 방법을 이용하여 상기 제2 게임을 선택하는  
게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

#### 청구항 4

제2항에 있어서,

상기 제2 게임에서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계는,

상기 제1 게임의 사용자가 상기 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하는 단계; 및

확인결과 상기 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있으면, 상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨을 고려해서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계

를 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

#### 청구항 5

제4항에 있어서,

상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨을 고려해서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계는,

상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨에 해당하는 기설정된 레벨 그룹을 확인하고, 상기 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들 중에서 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택하는 단계

를 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

#### 청구항 6

제5항에 있어서,

상기 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들은,

상기 제2 게임의 캐릭터들의 레벨이 기설정된 레벨 그룹들로 분류되고, 상기 레벨 그룹 별로 각각에 포함된 상기 제2 게임의 캐릭터들이 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템이 선택되어 기설정된 것인

게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

#### 청구항 7

제2항에 있어서,

상기 제2 게임에서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계는,

상기 제1 게임의 사용자가 상기 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하는 단계; 및

확인결과 상기 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있지 않으면, 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 기설정된 초보자용 아이템을 확인하고, 상기 기설정된 초보자용 아이템 중에서 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택하는 단계

를 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

**청구항 8**

제7항에 있어서,

상기 기설정된 초보자용 아이템은,

상기 제2 게임의 캐릭터들이 기설정된 초보자 구간에서 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템인,

게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

**청구항 9**

제2항에 있어서,

상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템이 선택되면, 상기 사용자에게 상기 제2 게임의 서비스 아이템이 제공되었음을 알리는 단계

를 더 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

**청구항 10**

제2항에 있어서,

상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인하는 단계는,

상기 제1 게임의 캐릭터가 드랍된 아이템을 획득하였을 때, 드랍된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하는 단계;

상기 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 제작하였을 때, 제작된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하는 단계, 또는

상기 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 구매하였을 때, 구매된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하는 단계

를 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

**청구항 11**

아이템 연동 이벤트의 발생을 감지하는 단계;

상기 아이템 연동 이벤트가 발생하면, 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하는 단계;

상기 제1 게임의 사용자가 보유한 아이템들 중에서 상기 제2 게임과 연동 가능한 아이템인 연동 아이템을 확인하는 단계;

상기 연동 아이템에 대한 상기 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템을 확인하는 단계;

상기 서비스 아이템에 대한 정보를 상기 제1 게임의 사용자에게 제공하는 단계; 및

상기 제1 게임의 사용자에게 의해 서비스 아이템이 선택되면, 상기 제1 게임의 사용자에게 상기 제2 게임의 상기 선택된 서비스 아이템을 제공하는 단계

를 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

**청구항 12**

제11항에 있어서,

상기 제1 게임과 연동할 상기 제2 게임을 선택하는 단계는,

상기 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법,

상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 다른 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법,

상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 상기 제2 게임을 선택하는 방법,

상기 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 상기 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대가 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법,

상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 상기 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 및

게임 서비스를 시작한지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에서 적어도 하나의 방법을 이용하여 상기 제2 게임을 선택하는

게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

### 청구항 13

제11항에 있어서,

상기 연동 아이템에 대한 상기 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템을 확인하는 단계는,

상기 연동 아이템의 아이템 종류 또는 아이템의 등급을 확인하는 단계; 및

상기 제2 게임에서 기설정된 서비스 아이템들 중에서 상기 아이템 종류 또는 상기 아이템 등급에 대응하는 아이템을 상기 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템으로 확인하는 단계

를 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

### 청구항 14

제11항에 있어서,

상기 제2 게임의 상기 선택된 서비스 아이템이 상기 제1 게임의 사용자에게 제공되면, 상기 선택된 서비스 아이템에 대응하는 상기 제1 게임의 연동 아이템을 상기 제1 게임의 사용자의 보유 아이템에서 삭제하는 단계

를 더 포함하는 게임 간 아이템을 제공 하는 방법.

### 청구항 15

제2항 내지 제14항 중 어느 한 항의 방법을 실행하기 위한 프로그램이 기록되어 있는 것을 특징으로 하는 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체.

### 발명의 설명

### 기술 분야

[0001] 이하의 실시 예들은 온라인 게임에서 아이템을 제공하는 시스템 및 방법에 관한 것이다.

### 배경 기술

[0003] 최근 초고속 데이터 통신망의 발전과 그래픽, 음향 등 관련 기술의 발달로 인하여 많은 사람들이 인터넷을 이용

하며, 인터넷 이용의 증대와 함께 인터넷을 이용한 다양한 종류의 콘텐츠 서비스, 예를 들어, 메신저, 쇼핑물, 게임 등의 서비스가 제공되고 있다. 다양한 콘텐츠 서비스들 중에서도 특히, 게임 서비스 분야는 서비스의 개발 속도 및 보급 속도가 급격히 증가하고 있어, 많은 인터넷 사용자들이 인터넷을 이용해 다양한 방식의 온라인 게임 서비스를 이용하고 있다. 컴퓨터 게임은 종래에 개인용 컴퓨터(PC: Personal Computer)에서 독자적으로 실행 되도록 하는 것에서 벗어나 인터넷 망이나 이동통신망 등 각종 통신망을 통해 게임 서버에 접속하여 즐길 수 있도록 해주는 온라인 게임의 형태로 발전하고 있다.

- [0004] 온라인 게임에서는 게임의 흥미를 높이기 위해 일반적으로 사용자에게 다양한 형태의 게임 아이템을 제공한다. 이때, 게임 아이템은 유상 또는 무상으로 사용자에게 제공될 수 있는데, 게임 아이템을 무상으로 제공하는 방법으로는 사용자가 게임 내에서 몬스터 사냥, 퀘스트 완료, 특정 오브젝트 파괴, 특정 오브젝트 개봉 또는 제작 등과 같은 게임 시나리오에 따른 미션을 수행 하면 게임 아이템을 무상으로 제공하는 방법이 있다. 또한, 게임 내 혹은 게임 밖에서 이벤트 등을 통해 게임 아이템을 사용자에게 무료로 제공하는 방법도 있다.
- [0005] 한편, 게임 아이템을 유상으로 제공하는 방법으로는 사용자가 획득한 게임 머니 중 게임 아이템의 가격에 상응하는 게임 머니와의 교환을 통해 사용자에게 게임 아이템을 유상으로 제공할 수 있다.
- [0006] 그러나, 게임 아이템을 무상으로 제공하는 방법의 경우, 사용자가 게임에 능숙한 고레벨자가 아닌 경우 게임 시나리오에 따른 미션 수행이 쉽지 않아 게임 아이템의 획득이 어렵거나 상당히 많은 시간이 소모된다는 문제점이 있고, 이벤트 등을 통해 게임 아이템을 제공하는 방법의 경우 일시적이며 한정된 범위 내에서만 실행될 수 있다는 문제점이 있다.
- [0007] 한편, 게임 아이템을 유상으로 제공하는 방법의 경우, 해당 게임 아이템을 구매하고자 하는 사용자가 게임 아이템 가격만큼의 게임 머니를 보유하고 있지 않은 경우에는 해당 게임 아이템을 제공 받을 수 없다는 문제점이 있다.
- [0008] 이와 같이 종래기술에 따른 게임 아이템 획득 방법에 따르면, 게임 시나리오에 따른 미션의 수행이 용이하지 않은 사용자 또는 게임 머니를 보유하고 있지 않은 사용자들 대부분이 해당 게임을 처음 이용하는 입문자일 확률이 많다는 점을 감안한다면, 해당 게임의 진입 문턱을 높게 되거나, 게임 아이템 획득을 위한 과정이 지루해져 해당 게임에 대한 게임 몰입도의 극대화가 저해될 수 있다.
- [0009] 이처럼 게임 아이템을 획득하는 것이 용이하지 않은 관계로 온라인 게임의 사용자는 새로운 온라인 게임 보다는 자신이 플레이 하던, 익숙하고 아이템을 충분히 보유한 온라인 게임을 계속해서 플레이 하는 경향이 있다. 따라서, 새로운 온라인 게임으로 진입 장벽을 낮추기 위해서, 사용자에게 아이템을 용이하게 획득할 수 있도록 하여 새로운 게임으로의 진입 장벽을 낮추는 방법이 요구된다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

- [0011] 본 발명은 상기와 같은 종래 기술의 문제점을 해결하고자 도출된 것으로서, 게임 간 아이템을 제공하는 시스템 및 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [0012] 구체적으로, 본 발명은 제1 게임에서 제2 게임과 연동된 서비스를 제공하는 아이템인 연동 아이템을 획득하면, 제2 게임에서 서비스 아이템을 제공하는 시스템 및 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [0013] 또한, 본 발명은 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하고, 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 제2 게임의 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하여 제공하는 시스템 및 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.

**과제의 해결 수단**

- [0015] 상기와 같은 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시 예에 따른 게임 간 아이템을 제공 하는 시스템은, 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하는 연동 게임 선택부; 상기 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나

기설정하고, 상기 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하는 아이템 설정부; 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인하는 획득 감지부; 확인결과, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 상기 제2 게임의 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 서비스 아이템 선택부; 및 상기 제2 게임의 상기 선택된 제공할 서비스 아이템을 상기 제1 게임의 사용자에게 제공하는 서비스 아이템 제공부를 포함한다.

- [0016] 이때, 상기 연동 게임 선택부는, 상기 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 다른 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 상기 제2 게임을 선택하는 방법, 상기 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 상기 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대가 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 상기 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법 및 게임 서비스를 시작한지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에서 적어도 하나의 방법을 이용하여 상기 제2 게임을 선택하는 게임 간 아이템을 제공 하는 시스템.
- [0017] 이때, 상기 서비스 아이템 선택부는, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하고, 확인결과 상기 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있으면, 상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨을 고려해서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택할 수 있다.
- [0018] 이때, 상기 서비스 아이템 선택부는, 상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨에 해당하는 기설정된 레벨 그룹을 확인하고, 상기 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들 중에서 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택할 수 있다.
- [0019] 이때, 상기 아이템 설정부는, 상기 제2 게임의 캐릭터들의 레벨을 기설정된 레벨 그룹들로 분류하고, 상기 레벨 그룹 별로 각각에 포함된 상기 제2 게임의 캐릭터들이 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템을 선택하여, 상기 기설정된 레벨 그룹 별 기설정된 서비스 아이템으로 기설정할 수 있다.
- [0020] 이때, 상기 서비스 아이템 선택부는, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하고, 확인결과 상기 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있지 않으면, 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 기설정된 초보자용 아이템을 확인하고, 상기 기설정된 초보자용 아이템 중에서 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택할 수 있다.
- [0021] 이때, 상기 아이템 설정부는, 상기 제2 게임의 캐릭터들이 기설정된 초보자 구간에서 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템을 상기 기설정된 초보자용 아이템으로 기설정할 수 있다.
- [0022] 이때, 상기 서비스 아이템 선택부는, 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템이 선택되면, 상기 사용자에게 상기 제2 게임의 서비스 아이템이 제공되었음을 알릴 수 있다.
- [0023] 이때, 상기 획득 감지부는, 상기 제1 게임의 캐릭터가 드랍된 아이템을 획득하였을 때, 드랍된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하거나, 상기 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 제작하였을 때, 제작된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하거나, 또는 상기 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 구매하였을 때, 구매된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인할 수 있다.
- [0024] 본 발명의 일 실시 예에 따른 게임 간 아이템을 제공 하는 방법은, 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하는 단계; 상기 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정하는 단계; 상기 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하는 단계; 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인하는 단계; 확인결과, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 상기 제2 게임의 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계; 및 상기 제1 게임의 사용자에게 상기 제2 게임의 상기 선택된 제공할 서비스 아이템을 제공하는 단계를 포함한다.
- [0025] 이때, 상기 제1 게임과 연동할 상기 제2 게임을 선택하는 단계는, 상기 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 다른 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 상기 제2 게임을 선택하는 방법, 상기 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 상기 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는



시간대가 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 상기 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 및 게임 서비스를 시작하지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에서 적어도 하나의 방법을 이용하여 상기 제2 게임을 선택할 수 있다.

[0026] 이때, 상기 제2 게임에서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계는, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하는 단계; 및 확인결과 상기 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있으면, 상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨을 고려해서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계를 포함할 수 있다.

[0027] 이때, 상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨을 고려해서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계는, 상기 제2 게임의 캐릭터의 레벨에 해당하는 기설정된 레벨 그룹을 확인하고, 상기 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들 중에서 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택하는 단계를 포함할 수 있다.

[0028] 이때, 상기 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들은, 상기 제2 게임의 캐릭터들의 레벨이 기설정된 레벨 그룹들로 분류되고, 상기 레벨 그룹 별로 각각에 포함된 상기 제2 게임의 캐릭터들이 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템이 선택되어 기설정된 것 일 수 있다.

[0029] 이때, 상기 제2 게임에서 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하는 단계는, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하는 단계; 및 확인결과 상기 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있지 않으면, 상기 기설정된 서비스 아이템 중에서 기설정된 초보자용 아이템을 확인하고, 상기 기설정된 초보자용 아이템 중에서 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택하는 단계를 포함할 수 있다.

[0030] 이때, 상기 기설정된 초보자용 아이템은, 상기 제2 게임의 캐릭터들이 기설정된 초보자 구간에서 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템일 수 있다.

[0031] 이때, 게임 간 아이템을 제공 하는 방법은, 상기 사용자에게 제공할 서비스 아이템이 선택되면, 상기 사용자에게 상기 제2 게임의 서비스 아이템이 제공되었음을 알리는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0032] 이때, 상기 제1 게임의 사용자가 상기 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인하는 단계는, 상기 제1 게임의 캐릭터가 드랍된 아이템을 획득하였을 때, 드랍된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하는 단계, 상기 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 제작하였을 때, 제작된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하는 단계, 또는 상기 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 구매하였을 때, 구매된 아이템이 상기 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하는 단계를 포함할 수 있다.

[0033] 본 발명의 일 실시 예에 따른 게임 간 아이템을 제공 하는 방법은, 아이템 연동 이벤트의 발생을 감지하는 단계; 상기 아이템 연동 이벤트가 발생하면, 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하는 단계; 상기 제1 게임의 사용자가 보유한 아이템들 중에서 상기 제2 게임과 연동 가능한 아이템인 연동 아이템을 확인하는 단계; 상기 연동 아이템에 대한 상기 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템을 확인하는 단계; 상기 서비스 아이템에 대한 정보를 상기 제1 게임의 사용자에게 제공하는 단계; 및 상기 제1 게임의 사용자에게 의해 서비스 아이템이 선택되면, 상기 제1 게임의 사용자에게 상기 제2 게임의 상기 선택된 서비스 아이템을 제공하는 단계를 포함한다.

[0034] 이때, 상기 제1 게임과 연동할 상기 제2 게임을 선택하는 단계는, 상기 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 다른 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 상기 제2 게임을 선택하는 방법, 상기 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 상기 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대가 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 상기 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 상기 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법, 및 게임 서비스를 시작하지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 상기 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에서 적어도 하나의 방법을 이용하여 상기 제2 게임을 선택할 수 있다.

[0035] 이때, 상기 연동 아이템에 대한 상기 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템을 확인하는 단계는, 상기 연동 아이템의 아이템 종류 또는 아이템의 등급을 확인하는 단계; 및 상기 제2 게임에서 기설정된 서비스 아이템들 중에서 상기 아이템 종류 또는 상기 아이템 등급에 대응하는 아이템을 상기 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템으로 확

인하는 단계를 포함할 수 있다.

[0036] 한편, 상기 게임 간 아이템을 제공 하는 방법은, 상기 제2 게임의 상기 선택된 서비스 아이템이 상기 제1 게임의 사용자에게 제공되면, 상기 선택된 서비스 아이템에 대응하는 상기 제1 게임의 연동 아이템을 상기 제1 게임의 사용자의 보유 아이템에서 삭제하는 단계를 더 포함할 수 있다.

**발명의 효과**

[0038] 본 발명은 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하고, 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택하여 제공하는 시스템 및 방법에 관한 것으로, 사용자에게 다른 게임의 아이템을 제공함으로써, 새로운 게임을 손쉽게 접할 수 있도록 하며, 두 게임이 서로 동반 성장할 수 있도록 하는 효과를 가진다.

**도면의 간단한 설명**

[0040] 도 1은 일 실시 예에 따라 게임 간 아이템을 제공하는 아이템 제공 시스템의 구성을 도시한 도면이다.  
 도 2는 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 게임 간 아이템을 제공하는 과정의 일 예를 도시한 흐름도이다.  
 도 3은 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 캐릭터의 레벨을 고려해서 게임 간 아이템을 제공하는 과정의 다른 예를 도시한 흐름도이다.  
 도 4는 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 연동 아이템을 기설정하는 과정을 도시한 흐름도이다.  
 도 5는 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 서비스 아이템을 기설정하는 과정을 도시한 흐름도이다.  
 도 6은 다른 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 게임 간 아이템을 제공하는 과정의 일 예를 도시한 흐름도이다.  
 도 7은 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 캐릭터 데이터베이스의 예를 도시한 도면이다.  
 도 8은 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 아이템 데이터베이스의 예를 도시한 도면이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0041] 본 명세서에 개시되어 있는 본 발명의 개념에 따른 실시 예들에 대해서 특정한 구조적 또는 기능적 설명들은 단지 본 발명의 개념에 따른 실시 예들을 설명하기 위한 목적으로 예시된 것으로서, 본 발명의 개념에 따른 실시 예들은 다양한 형태로 실시될 수 있으며 본 명세서에 설명된 실시 예들에 한정되지 않는다.

[0042] 본 발명의 개념에 따른 실시 예들은 다양한 변경들을 가할 수 있고 여러 가지 형태들을 가질 수 있으므로 실시 예들을 도면에 예시하고 본 명세서에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명의 개념에 따른 실시 예들을 특정한 개시형태들에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 변경, 균등물, 또는 대체물을 포함한다.

[0043] 제1 또는 제2 등의 용어를 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만, 예를 들어 본 발명의 개념에 따른 권리 범위로부터 이탈되지 않은 채, 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소는 제1 구성요소로도 명명될 수 있다.

[0044] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 구성요소들 간의 관계를 설명하는 표현들, 예를 들어 "~사이에"와 "바로~사이에" 또는 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해

석되어야 한다.

- [0045] 본 명세서에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 명세서에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함으로 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0046] 다르게 정의되지 않는 한, 기술적이거나 과학적인 용어를 포함해서 여기서 사용되는 모든 용어들은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 것과 같은 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 의미를 갖는 것으로 해석되어야 하며, 본 명세서에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [0047] 이하, 실시 예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다. 그러나, 특허출원의 범위가 이러한 실시 예들에 의해 제한되거나 한정되는 것은 아니다. 각 도면에 제시된 동일한 참조 부호는 동일한 부재를 나타낸다.
- [0048] 이하에서는, 본 발명의 일 실시 예에 따른 게임 간 아이টে임을 제공 하는 시스템 및 방법을 첨부된 도 1 내지 도 8을 참조하여 상세히 설명한다.
- [0049] 도 1은 일 실시 예에 따라 게임 간 아이টে임을 제공하는 아이টে임 제공 시스템의 구성을 도시한 도면이다.
- [0050] 도 1을 참조하면, 아이টে임 제공 시스템(100)은 연동 게임 선택부(110), 아이টে임 설정부(120), 캐릭터 데이터베이스(131~133), 아이টে임 데이터베이스(141~143), 획득 감지부(150), 서비스 아이টে임 선택부(160) 및 서비스 아이টে임 제공부(170)가 서로 연결하여 게임 간 아이টে임을 제공하는 서비스를 사용자에게 제공한다.
- [0051] 연동 게임 선택부(110)는 캐릭터 데이터베이스(131~133)를 참조해서 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택한다.
- [0052] 연동 게임 선택부(110)는 다음의 방법들 중에서 하나 또는 복수의 조합으로 연동할 제2 게임을 선택할 수 있다.
- [0053] 첫번째 방법으로, 연동 게임 선택부(110)는 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 연동 게임 선택부(110)는 복수의 게임들에 대하여 게임 식별자 및 상기 게임 식별자에 대응하는 게임 장르(예를 들어, 슈팅 게임, 시뮬레이션 게임, 스포츠 게임 등)의 정보를 저장해 두고, 제1 게임의 게임 장르와 동일한 게임 장르의 게임을 식별할 수 있다. 또한, 연동 게임 선택부(110)는 각 게임별 사용자들의 평균 연령을 상기 게임 식별자에 대응하여 저장하여 두고, 제1 게임의 사용자들의 평균 연령과 가장 근접한 게임을 식별할 수 있다. 예를 들어, 제1 게임과 동일한 게임 장르의 게임이 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 식별되었고, 제1 게임의 사용자들의 평균 연령이 25세이고, 게임 A의 사용자들의 평균 연령이 28세, 게임 B의 사용자들의 평균 연령이 12세, 게임 C의 사용자들의 평균 연령이 20세이면, 제1 게임의 사용자들의 평균 연령(25세)과 가장 근접한 사용자들의 평균 연령(28세)을 가지니 게임 A를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0054] 두번째 방법으로, 연동 게임 선택부(110)는 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 다른 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 연동 게임 선택부(110)는 캐릭터 데이터베이스(131~133)를 참조해서 제1 게임의 사용자들이 각각이 플레이 하는 다른 게임들을 확인하여, 게임 별로 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 수를 카운트 하고, 카운트 수가 가장 큰 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 예를 들어 게임 A에 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 수가 400명이고, 게임 B에 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 수가 200명이면, 연동 게임 선택부(110)는 게임 A를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0055] 세번째 방법으로, 연동 게임 선택부(110)는 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이টে임 구매성향을 고려하여 제2 게임을 선택할 수 있다. 연동 게임 선택부(110)는 사용자들의 구매빈도, 또는 사용자들의 총 구매 금액 등을 저장해 두고, 사용자들의 구매빈도, 또는 사용자들의 구매 금액 등이 비슷한 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 예를 들어, 연동 게임 선택부(110)에서 관리하는 게임이 제1 게임 외에도 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 존재하고, 제1 게임의 구매빈도가 가장 높은 아이টে임의 종류가 무기(구매비율 42%)이고, 게임 A의 구매빈도가 가장 높은 아이টে임의 종류가 방어구(구매비율 51%)이고, 게임 B의 구매빈도가 가장 높은 아이টে임의 종류가 무기(구매비율 35%)이고, 게임 C의 구매빈도가 가장 높은 아이টে임의 종류가 무기(구매비율 45%)이면, 제1 게임의 구매빈도가 높은 아이টে임 종류(무기)와 그 비율(42%)와 가장 근접한 구매빈도가 가장 높은 아이টে임의 종류가 무기이면서 구매비율 45%인 게임 C를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.

- [0056] 다른 예로, 연동 게임 선택부(110)에서 관리하는 게임이 제1 게임 외에도 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 존재하고, 제1 게임의 구매빈도가 가장 높은 아이템의 가격대가 1000원대(1000~1999원)이고, 게임 A의 구매빈도가 가장 높은 아이템의 가격대가 1000원대(1000~1999원)이고, 게임 B의 구매빈도가 가장 높은 아이템의 가격대가 2000원대(2000~2999원)이고, 게임 C의 구매빈도가 가장 높은 아이템의 가격대가 3000원대(3000~3999원)이면, 제1 게임의 구매빈도가 가장 높은 아이템의 가격대(1000원대)와 같은 가격대가 가장 구매빈도가 높은 가격대인 게임 A를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0057] 또 다른 예로, 연동 게임 선택부(110)에서 관리하는 게임이 제1 게임 외에도 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 존재하고, 제1 게임에서 사용자들의 일주일간 총 구매 금액이 5천만원이고, 게임 A에서 사용자들의 일주일간 총 구매 금액이 1억원이고, 게임 B에서 사용자들의 일주일간 총 구매 금액이 5천5백만원이고, 게임 C에서 사용자들의 일주일간 총 구매 금액이 2천만원이면, 제1 게임의 일주일간 총 구매 금액(5천만원)과 가장 근접한 총 구매 금액(5천5백만원)을 가지는 게임 B를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0058] 또 다른 예로, 연동 게임 선택부(110)는 기간(예, 한달)별로 사용자의 아이템 구매금액에 따라서 그룹으로 구분하고(예를 들어 구매금액이 높은 상 그룹, 구매금액이 보통인 중 그룹 및 구매금액이 낮은 하 그룹), 가장 많은 사용자를 포함하는 그룹이 유사한 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 즉, 적게 쓰는 사용자가 선호하는 게임의 경우 적게 쓰는 사용자가 많은 게임을 연동할 게임으로 선택하고, 많이 쓰는 유저가 선호하는 게임의 경우 많이 쓰는 사용자가 많은 게임을 연동할 게임으로 선택할 수 있다. 연동 게임 선택부(110)에서 관리하는 게임이 제1 게임 외에도 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 존재하고, 제1 게임에서 가장 많은 사용자를 포함하는 그룹이 "상 그룹"(59%) 이고, 게임 A에서 가장 많은 사용자를 포함하는 그룹이 "하 그룹"(39%) 이고, 게임 B에서 가장 많은 사용자를 포함하는 그룹이 "중 그룹"(43%) 이고, 게임 C에서 가장 많은 사용자를 포함하는 그룹이 "상 그룹"(51%) 이면, 제1 게임과 게임 C가 가장 많은 사용자가 속한 그룹(상 그룹)이 동일하므로, 사용자의 구매 성향이 유사하다고 판단되다, 따라서, 연동 게임 선택부(110)는 게임 C를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0059] 네번째 방법으로, 연동 게임 선택부(110)는 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대를 확인하고, 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대가 근접한 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 연동 게임 선택부(110)는 각 게임들의 사용자들의 접속 여부를 확인하여 저장해 두고, 각 게임들의 사용자들이 가장 많이 접속(플레이)하는 시간대를 확인하고, 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대와 가장 근접한 접속 시간대를 가지는 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 예를 들어, 연동 게임 선택부(110)에서 관리하는 게임이 제1 게임 외에도 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 존재하고, 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대가 19시20분이고, 게임 A의 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대가 19시40분이고, 게임 B의 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대가 21시10분이고, 게임 C의 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대가 22시50분이면, 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 접속하는 시간대(19시20분)와 가장 근접한 시간대(19시40분)를 가지는 게임 A를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0060] 다섯번째 방법으로, 연동 게임 선택부(110)는 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 예를 들어, 연동 게임 선택부(110)에서 관리하는 게임이 제1 게임 외에도 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 존재하고, 제1 게임의 사용자들의 하루 평균 플레이 시간이 4시간이고, 게임 A의 사용자들의 하루 평균 플레이 시간이 6시간이고, 게임 B의 사용자들의 하루 평균 플레이 시간이 3시간이고, 게임 C의 사용자들의 하루 평균 플레이 시간이 2시간이면, 제1 게임의 사용자들의 평균 연령(25세)과 가장 근접한 사용자들의 하루 평균 플레이 시간(3시간)을 가지는 게임 B를 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0061] 여섯번째 방법으로, 연동 게임 선택부(110)는 게임 서비스를 시작한지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 예를 들어, 기설정된 시간을 20일이라고 하면, 연동 게임 선택부(110)는 게임 서비스를 시작한지 20일이 지나지 않은 게임을 신규 게임이라고 판단하고, 신규 게임을 연동할 게임인 제2 게임으로 선택할 수 있다.
- [0062] 일곱번째 방법으로, 연동 게임 선택부(110)는 게임들 각각에 기설정된 가중치를 부여하고, 가중치를 고려해서 무작위로 선택되도록 할 수 있다. 예를 들어, 연동 게임 선택부(110)에서 관리하는 게임이 제1 게임 외에도 게임 A, 게임 B 및 게임 C가 존재하고, 게임 A의 가중치가 10%이고, 게임 B의 가중치가 20%이고, 게임 C의 가중치가 50%이면, 위의 확률을 기반으로 무작위로 게임을 선택하고 선택된 게임을 제2 게임으로 선택할 수 있다. 이 경우 게임 C가 선택될 확률이 가장 크다고 할 수 있다.

- [0063] 연동 게임 선택부(110)는 다양한 방법들을 조합함에 있어서, 다양한 방법들 각각에 기설정된 가중치를 부여해서 연동할 제2 게임을 선택할 수 있다.
- [0064] 아이템 설정부(120)는 캐릭터 데이터베이스(131~133)를 참조해서 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정하고, 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정하여 아이템 데이터베이스(141~143)에 저장할 수 있다. 여기서, 연동 아이템은 2개의 게임과 관련된 아이템을 의미하는 것으로, 획득시 다른 게임의 아이템을 제공받을 수 있는 아이템을 나타낸다. 예를 들어, 아이템 설정부(120)는 제1 게임의 아이템들 중 아이템1A를 제2 게임의 서비스 아이템들 중 하나와 연동하고 싶은 경우, 아이템1A를 연동 아이템으로 설정할 수 있다.
- [0065] 일 실시 예에 따르면, 아이템 설정부(120)는 제1 게임의 캐릭터들의 레벨을 기설정된 레벨 그룹들로 분류하고, 레벨 그룹 별로 각각에 포함된 제1 게임의 캐릭터들이 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템을 선택하여 기설정된 연동 아이템으로 설정한다.
- [0066] 아이템 설정부(120)는 제2 게임의 캐릭터들이 기설정된 초보자 구간에서 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템을 초보자용 아이템으로 기설정할 수 있다. 이때 초보자용 아이템은 서비스 아이템에 포함된다.
- [0067] 한편, 아이템 설정부(120)는 연동 아이템을 설정할 때, 구매를 통해서 획득할 수 있는 아이템은 연동 아이템으로 설정되지 않도록 하고, 사용자가 사냥 또는 미션을 통해 획득한 아이템만 연동 아이템으로 설정되도록 할 수도 있다.
- [0068] 그리고, 아이템 설정부(120)는 제2 게임의 캐릭터들의 레벨을 기설정된 레벨 그룹들로 분류하고, 레벨 그룹 별로 각각에 포함된 제2 게임의 캐릭터들이 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템을 선택하여 기설정된 서비스 아이템으로 설정한다.
- [0069] 캐릭터 데이터베이스(131~133)는 각 게임들의 캐릭터의 정보 및 사용자의 정보를 저장하는 데이터베이스로 아래 도 6의 예와 같이 구성 될 수 있다.
- [0070] 도 7은 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 캐릭터 데이터베이스의 예를 도시한 도면이다.
- [0071] 도 7을 참조하면, 캐릭터 데이터베이스(131~133)는 사용자의 식별정보인 사용자 ID, 캐릭터의 식별정보인 캐릭터 ID, 캐릭터의 레벨 정보인 레벨, 캐릭터의 접속 유무를 나타내는 정보인 접속 상태, 캐릭터의 형태나 직업 등의 분류를 나타내는 정보인 캐릭터 종류, 캐릭터가 착용 중인 아이템들의 정보를 나타내는 착용 아이템 목록, 캐릭터가 보유 중인 아이템들의 정보를 나타내는 보유 아이템 목록 등을 포함하여 구성될 수 있다. 그 외에도, 사용자의 관한 정보에 해당하는 나이, 사용자 직업, 사용자 나이, 사용자 성별 및 사용자 주소지 등의 정보를 더 포함할 수 있다.
- [0072] 아이템 데이터베이스(141~143)는 아이템의 관련된 정보를 저장하는 데이터베이스로 아래 도 7의 예와 같이 구성 될 수 있다.
- [0073] 도 8은 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 아이템 데이터베이스의 예를 도시한 도면이다.
- [0074] 도 8은 제2 아이템 데이터베이스(142)의 예를 도시한 것으로, 도 7을 참조하면, 아래 도 6의 예와 같이 구성 될 수 있다.
- [0075] 제2 아이템 데이터베이스(142)는 아이템을 식별할 수 있는 식별 정보를 나타내는 아이템 ID, 아이템의 종류를 나타내는 정보인 아이템 종류, 공격력, 치명타율, 방어력, 방어를, 부가효과 등의 정보를 포함할 수 있고, 본 발명에 따라 추가로, 어떤 게임과의 연동된 아이템인지를 나타내는 정보인 연동 아이템, 어떤 게임과 연동된 경우 서비스되는 아이템인지를 나타내는 정보인 서비스 아이템, 및 기설정된 서비스 아이템이 포함된 레벨 그룹을 나타내는 정보인 서비스 아이템의 레벨 그룹을 더 포함할 수 있다.
- [0076] 도8의 제2 아이템 데이터베이스(142)는 제2 게임의 아이템 데이터베이스로 "승리의 갈망 쌍검"의 경우 제3 게임과 연동되며, 제2 게임을 플레이 하는 사용자가 "승리의 갈망 쌍검"을 획득하는 경우 제3 게임에 서비스 아이템을 제공받을 수 있다.
- [0077] 제2 아이템 데이터베이스(142)에서 "소망의 별빛 지팡이"는 제3 게임과 연동된 연동 아이템인 동시에 제1 게임의 캐릭터가 제1 게임의 연동 아이템을 획득하면 제공되는 기설정된 서비스 아이템의 하나로, 제2 게임에 존재하는 캐릭터의 레벨이 11레벨에서 20레벨 사이인 경우 선택될 수 있는 기설정된 서비스 아이템 중에 하나이다.

- [0078] 제2 아이템 데이터베이스(142)에서 "소망의 별빛 장갑"은 제1 게임의 캐릭터가 제1 게임의 연동 아이템을 획득하면 제공되는 기설정된 서비스 아이템의 하나로, 제2 게임에 캐릭터가 존재하지 않는 경우 선택될 수 있는 기설정된 서비스 아이템 중에서 초보자용 아이템이다.
- [0079] 도 1에서 캐릭터 데이터베이스(131~133), 아이템 데이터베이스(141~143)는 특징을 명확히 하기 위해서 별도의 데이터베이스로 구성 되었으나, 하나의 데이터베이스 또는 다른 형태의 복수의 데이터베이스로 구성될 수도 있다.
- [0080] 또한, 캐릭터 데이터베이스(131~133)와 아이템 데이터베이스(141~143)는 아이템 제공 시스템(100)에 포함되어 구성될 수도 있지만, 게임을 서비스하는 게임 시스템에 포함되어 구성될 수도 있다.
- [0081] 획득 감지부(150)는 캐릭터 데이터베이스(131~133)를 확인하거나 또는 제1 게임을 서비스하는 게임 시스템으로부터 메시지를 수신하여 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는지 확인한다. 이때, 획득 감지부(150)는 제1 게임의 캐릭터가 드랍된 아이템을 획득하였을 때, 드랍된 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인할 수 있다. 그리고, 획득 감지부(150)는 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 제작하였을 때, 제작된 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인할 수 있다. 그리고, 획득 감지부(150)는 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 구매하였을 때, 구매된 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인할 수 있다. 그리고, 획득 감지부(150)는 제1 게임의 캐릭터가 게임에서 주어진 미션을 수행하여 아이템을 제공받았을 때, 제공 받은 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인할 수 있다.
- [0082] 서비스 아이템 선택부(160)는 획득 감지부(150)의 확인결과, 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택할 수 있다. 이때, 서비스 아이템 선택부(160)는 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 랜덤하게 선택할 수 있다. 한편, 기설정된 서비스 아이템이 한 개인 경우, 연동 아이템에 대응하는 서비스 아이템을 가졌다고 할 수 있다.
- [0083] 한편, 서비스 아이템 선택부(160)는 사용자에게 제공할 서비스 아이템이 선택되면, 사용자에게 제2 게임의 서비스 아이템이 제공되었음을 팝업 창 또는 메시지 등을 통해서 공지한다.
- [0084] 제공할 서비스 아이템을 선택하는 다른 방법으로, 서비스 아이템 선택부(160)는 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 제1 게임의 사용자가 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하고, 확인결과 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있으면, 제2 게임의 캐릭터의 레벨을 고려해서 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택할 수 있다. 이때, 서비스 아이템 선택부(160)는 제2 게임의 캐릭터의 레벨에 해당하는 기설정된 레벨 그룹을 확인하고, 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들 중에서 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택할 수 있다.
- [0085] 서비스 아이템 선택부(160)는 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 제1 게임의 사용자가 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인하고, 확인결과 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있지 않으면, 기설정된 서비스 아이템 중에서 기설정된 초보자용 아이템을 확인하고, 기설정된 초보자용 아이템 중에서 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택할 수 있다.
- [0086] 여기서, 기설정된 초보자용 아이템은 제2 게임의 캐릭터들이 기설정된 초보자 구간에서 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템으로, 아이템 설정부(120)에 의해서 기설정 된다.
- [0087] 제공할 서비스 아이템을 선택하는 또 다른 방법으로, 서비스 아이템 선택부(160)는
- [0088] 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 획득한 연동 아이템의 종류를 고려해서 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택할 수 있다. 예를 들어, 획득한 연동 아이템의 종류가 무기이면, 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 무기에 해당하는 기설정된 서비스 아이템을 확인하고, 무기에 해당하는 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택할 수 있다
- [0089] 서비스 아이템 제공부(170)는 제2 게임의 선택된 서비스 아이템을 제1 게임의 사용자에게 제공한다.
- [0091] 이하, 상기와 같이 구성된 본 발명에 따른 게임 간 아이템을 제공 하는 방법을 아래에서 도면을 참조하여 설명한다.

- [0092] 도 2는 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 게임 간 아이템을 제공하는 과정의 일 예를 도시한 흐름도이다.
- [0093] 도 2를 참조하면, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택한다(210). 구체적으로 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 제2 게임을 선택하는 방법, 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대가 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 및 게임 서비스를 시작한지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에서 적어도 하나의 방법을 이용하여 제2 게임을 선택할 수 있다.
- [0094] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정 한다(212). 이때, 제1 게임의 연동 아이템을 기설정하는 방법은 이후 도 4를 참조하여 후술한다.
- [0095] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정 한다(214). 이때, 제2 게임의 서비스 아이템을 기설정하는 방법은 이후 도 5를 참조하여 후술한다.
- [0096] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인한다(216). 이때, 연동 아이템을 획득하는지 확인 방법은 제1 게임의 캐릭터가 드랍된 아이템을 획득하였을 때, 드랍된 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하거나, 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 제작하였을 때, 제작된 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하거나, 또는 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 구매하였을 때, 구매한 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인할 수 있다.
- [0097] 216단계의 확인결과, 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 사용자에게 제공할 서비스 아이템으로 선택한다(218). . 이때, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 랜덤하게 선택할 수 있다. 그리고, 기설정된 서비스 아이템이 한 개인 경우, 아이템 제공 시스템(100)은 연동 아이템에 대응하는 서비스 아이템을 선택한다.
- [0098] 한편, 218단계에서 아이템 제공 시스템(100)은 사용자에게 제공할 서비스 아이템이 선택되면, 사용자에게 제2 게임의 서비스 아이템이 제공되었음을 팝업 창 또는 메시지 등을 통해서 공지할 수 있다.
- [0099] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 사용자에게 제2 게임의 선택된 제공할 서비스 아이템을 제공한다(220).
- [0101] 도 3은 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 캐릭터의 레벨을 고려해서 게임 간 아이템을 제공하는 과정의 다른 예를 도시한 흐름도이다.
- [0102] 도 3을 참조하면, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택한다(310). 구체적으로 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 제2 게임을 선택하는 방법, 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대가 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 및 게임 서비스를 시작한지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에서 적어도 하나의 방법을 이용하여 제2 게임을 선택할 수 있다.
- [0103] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 연동 아이템을 적어도 하나 기설정 한다(312). 이때, 제1 게임의 연동 아이템을 기설정하는 방법은 이후 도 4를 참조하여 후술한다.
- [0104] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 서비스 아이템을 적어도 하나 기설정 한다(314). 이때, 제2 게임의 서비스 아이템을 기설정하는 방법은 이후 도 5를 참조하여 후술한다.

- [0105] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하는 지 확인한다(316). 이때, 연동 아이템을 획득하는지 확인 방법은 제1 게임의 캐릭터가 드랍된 아이템을 획득하였을 때, 드랍된 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하거나, 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 제작하였을 때, 제작된 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인하거나, 또는 제1 게임의 캐릭터가 아이템을 구매하였을 때, 구매한 아이템이 기설정된 연동 아이템에 포함되는지 확인할 수 있다.
- [0106] 316단계의 확인결과, 제1 게임의 사용자가 기설정된 연동 아이템 중 하나를 획득하면, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 사용자가 제2 게임에 캐릭터를 가지고 있는지 확인한다(318).
- [0107] 318단계의 확인결과 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있으면, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 캐릭터의 레벨에 해당하는 기설정된 레벨 그룹을 확인한다(320).
- [0108] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들 중에서 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택한다(322). 이때, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템 중에서 하나를 랜덤하게 선택할 수 있다. 한편, 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템이 한 개인 경우, 아이템 제공 시스템(100)은 연동 아이템에 대해 기설정된 레벨 그룹 별로 대응하는 서비스 아이템을 선택할 수 있다.
- [0109] 여기서, 기설정된 레벨 그룹 별로 기설정된 서비스 아이템들은 제2 게임의 캐릭터들의 레벨이 기설정된 레벨 그룹들로 분류되고, 레벨 그룹 별로 각각에 포함된 제2 게임의 캐릭터들이 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템이 선택되어 기설정된 것일 수 있다.
- [0110] 322단계에서 아이템 제공 시스템(100)은 사용자에게 제공할 서비스 아이템이 선택되면, 사용자에게 제2 게임의 서비스 아이템이 제공되었음을 팝업 창 또는 메시지 등을 통해서 공지할 수 있다.
- [0111] 한편, 318단계의 확인결과 제2 게임의 캐릭터를 가지고 있지 않으면, 아이템 제공 시스템(100)은 기설정된 서비스 아이템 중에서 기설정된 초보자용 아이템을 확인한다(324). 이때, 기설정된 초보자용 아이템은 제2 게임의 캐릭터들이 기설정된 초보자 구간(예를 들어, 1~3 레벨 또는 1~5 레벨)에서 사용한 아이템들 중에서 사용빈도가 높은 순서대로 기설정된 수만큼의 아이템일 수 있다.
- [0112] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 기설정된 초보자용 아이템 중에서 사용자에게 제공할 서비스 아이템을 선택한다(326).
- [0113] 이때, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 초보자용 아이템 중에서 하나를 랜덤하게 선택할 수 있다. 한편, 초보자용 아이템이 한 개인 경우, 아이템 제공 시스템(100)은 연동 아이템에 대응하는 서비스 아이템을 선택할 수 있다.
- [0114] 한편, 326단계에서 아이템 제공 시스템(100)은 사용자에게 제공할 서비스 아이템이 선택되면, 사용자에게 제2 게임의 서비스 아이템이 제공되었음을 팝업 창 또는 메시지 등을 통해서 공지할 수 있다.
- [0115] 332단계 또는 326단계 이후에, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 사용자에게 제2 게임의 선택된 제공할 서비스 아이템을 제공한다(328).
- [0117] 도 4는 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 연동 아이템을 기설정하는 과정을 도시한 흐름도이다.
- [0118] 도 4를 참조하면, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임의 캐릭터들의 레벨을 기설정된 레벨 그룹들로 분류한다(410). 예를 들어 아이템 제공 시스템(100)은 캐릭터들의 레벨을 10레벨 간격으로 레벨 그룹으로 분류할 수 있다.
- [0119] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임에서 레벨 그룹 각각에 포함된 캐릭터들의 아이템들의 사용빈도를 카운트 한다(420).
- [0120] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제1 게임에서 레벨 그룹 별로 아이템의 사용빈도가 높은 순으로 기설정된 수만큼을 연동 아이템으로 기설정 한다(430).
- [0121] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 기설정된 시간이 경과 되었는지 확인한다(440). 440단계의 확인결과 기설정된 시간이 경과되면, 아이템 제공 시스템(100)은 410단계로 돌아가서 410단계에서 440단계를 반복한다.



- [0123] 도 5는 일 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 서비스 아이템을 기설정하는 과정을 도시한 흐름도이다.
- [0124] 도 5를 참조하면, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임의 캐릭터들의 레벨을 기설정된 레벨 그룹들로 분류한다(510). 예를 들어 아이템 제공 시스템(100)은 캐릭터들의 레벨을 10레벨 간격으로 레벨 그룹으로 분류할 수 있다.
- [0125] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임에서 레벨 그룹 각각에 포함된 캐릭터들의 아이템들의 사용빈도를 카운트 한다(520).
- [0126] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 제2 게임에서 레벨 그룹 별로 아이템의 사용빈도가 높은 순으로 기설정된 수만큼을 서비스 아이템으로 기설정 한다(530).
- [0127] 그리고, 아이템 제공 시스템(100)은 기설정된 시간이 경과 되었는지 확인한다(540). 540단계의 확인결과 기설정된 시간이 경과되면, 아이템 제공 시스템(100)은 510단계로 돌아가서 510단계에서 540단계를 반복한다.
- [0129] 도 6은 다른 실시 예에 따른 아이템 제공 시스템에서 게임 간 아이템을 제공하는 과정의 일 예를 도시한 흐름도이다.
- [0130] 도 6을 참조하면, 아이템 제공 시스템은 아이템 연동 이벤트의 발생을 감지한다(610). 이때, 아이템 연동 이벤트는 게임을 플레이하는 사용자의 요청에 따라 발생할 수도 있고, 게임을 운영하는 운영자의 의도에 의해 발생할 수도 있고, 시스템에 기설정된 조건에 부합하는 게임이 검색되는 경우 발생할 수도 있다. (예를 들어, 홍보가 필요한 게임이 발생한 경우, 게임이 출시된지 일정시간을 초과한 경우, 게임을 즐기는 사용자 수가 기설정된 수를 초과하는 경우 또는 게임을 즐기는 사용자 수가 기설정된 수 이하인 경우 등). 그 외에도, 아이템 연동 이벤트는 제1 게임의 사용자가 캐릭터의 레벨을 기설정된 레벨 이상으로 성장시킨 경우 발생시킬 수도 있다.
- [0131] 610단계의 확인결과 아이템 연동 이벤트가 발생하면, 아이템 제공 시스템은 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택한다(620).
- [0132] 620단계에서 제1 게임과 연동할 제2 게임을 선택하는 것은 제1 게임을 플레이하는 사용자 또는 게임의 운영자에 의해서 선택될 수도 있지만, 제1 게임과 같은 장르의 게임이면서, 게임을 플레이하는 사용자들의 평균 연령이 가장 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 다른 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 아이템 구매성향을 고려하여 제2 게임을 선택하는 방법, 제1 게임의 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대를 확인하고, 확인한 시간대와 사용자들이 가장 많이 플레이 하는 시간대가 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 제1 게임을 플레이 하는 사용자들의 평균 플레이 시간을 확인하고, 확인한 평균 플레이 시간과 사용자들의 평균 플레이 시간이 근접한 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법, 및 게임 서비스를 시작한지 기설정된 시간을 경과하지 않은 신규 게임을 제2 게임으로 선택하는 방법들 중에서 적어도 하나의 방법을 이용하여 제2 게임을 선택할 수도 있다.
- [0133] 그리고, 아이템 제공 시스템은 제1 게임의 사용자가 보유한 아이템들 중에서 제2 게임과 연동 가능한 아이템인 연동 아이템을 확인한다(630). 이때, 연동 아이템은 제1 게임의 사용자가 사용자가 생산하거나 퀘스트나 드랍을 통해 획득한 아이템으로 한정할 수도 있고, 사용자가 기설정된 시간을 보유한 아이템으로 한정할 수도 있다. 즉, 단순히 구매한 아이템은 연동 아이템으로 확인되지 않도록 할 수도 있다.
- [0134] 그리고, 아이템 제공 시스템은 연동 아이템에 대한 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템을 확인한다(640).
- [0135] 640단계에서 제2 게임에서 제공 가능한 서비스 아이템을 확인하는 것은, 연동 아이템의 아이템 종류 또는 아이템의 등급을 확인하고, 제2 게임에서 기설정된 서비스 아이템들 중에서 아이템 종류 또는 아이템 등급에 대응하는 아이템을 제공 가능한 서비스 아이템으로 확인할 수 있다. 즉, 제1 게임의 연동 아이템과 대등한 수준의 제2 게임의 아이템을 서비스 아이템으로 확인할 수 있다.
- [0136] 그 외에도, 아이템 제공 시스템은 제1 게임과 제2 게임의 로그를 분석해서 서로 유사한 아이템을 확인하고, 연동 아이템과 유사한 아이템을 서비스 아이템으로 확인할 수 있다.
- [0137] 또한, 아이템 제공 시스템은 연동 아이템에 대응하는 서비스 아이템이 기설정된 개수 이상 검색되면 그 중에서 기설정된 수의 아이템만 선택하여 서비스 아이템으로 확인할 수 있다. 이때, 기설정된 수의 아이템을 선택하는

방법은 랜덤 방법 일 수도 있고, 사용자가 많이 사용하는 아이템의 순서 일수도 있고, 기설정된 등급에 따라 선택될 수도 있다. 그리고, 아이템 제공 시스템은 640단계에서 확인한 서비스 아이템에 대한 정보를 제1 게임의 사용자에게 제공한다(650). 이때, 연동 아이템에 대한 서비스 아이템에 대한 정보는 하나 일 수도 있지만 복수 개 일 수도 있다.

[0138] 그리고, 아이템 제공 시스템은 제1 게임의 사용자가 서비스 아이템을 선택하는지 확인한다(660).

[0139] 660단계의 확인결과 제1 게임의 사용자에게 의해 서비스 아이템이 선택되면, 아이템 제공 시스템은 제1 게임의 사용자에게 제2 게임의 선택된 서비스 아이템을 제공하여 제2 게임에서 제공된 서비스 아이템을 사용할 수 있도록 한다(670).

[0140] 한편, 도 6의 과정에는 포함되어 있지 않지만, 670단계 이후에 아이템 제공 시스템은 선택된 서비스 아이템에 대응하는 제1 게임의 연동 아이템을 제1 게임의 사용자의 보유 아이템에서 삭제함으로써, 제1 게임의 연동 아이템이 제2 게임의 서비스 아이템으로 변경되도록 할 수도 있다.

[0142] 이상에서 설명된 장치는 하드웨어 구성요소, 소프트웨어 구성요소, 및/또는 하드웨어 구성요소 및 소프트웨어 구성요소의 조합으로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시 예들에서 설명된 장치 및 구성요소는, 예를 들어, 프로세서, 콘트롤러, ALU(arithmetic logic unit), 디지털 신호 프로세서(digital signal processor), 마이크로컴퓨터, FPGA(field programmable gate array), PLU(programmable logic unit), 마이크로프로세서, 또는 명령(instruction)을 실행하고 응답할 수 있는 다른 어떠한 장치와 같이, 하나 이상의 범용 컴퓨터 또는 특수 목적 컴퓨터를 이용하여 구현될 수 있다. 처리 장치는 운영 체제(OS) 및 상기 운영 체제 상에서 수행되는 하나 이상의 소프트웨어 애플리케이션을 수행할 수 있다. 또한, 처리 장치는 소프트웨어의 실행에 응답하여, 데이터를 접근, 저장, 조작, 처리 및 생성할 수도 있다. 이해의 편의를 위하여, 처리 장치는 하나가 사용되는 것으로 설명된 경우도 있지만, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는, 처리 장치가 복수 개의 처리 요소(processing element) 및/또는 복수 유형의 처리 요소를 포함할 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어, 처리 장치는 복수 개의 프로세서 또는 하나의 프로세서 및 하나의 콘트롤러를 포함할 수 있다. 또한, 병렬 프로세서(parallel processor)와 같은, 다른 처리 구성(processing configuration)도 가능하다.

[0143] 소프트웨어는 컴퓨터 프로그램(computer program), 코드(code), 명령(instruction), 또는 이들 중 하나 이상의 조합을 포함할 수 있으며, 원하는 대로 동작하도록 처리 장치를 구성하거나 독립적으로 또는 결합적으로(collectively) 처리 장치를 명령할 수 있다. 소프트웨어 및/또는 데이터는, 처리 장치에 의하여 해석되거나 처리 장치에 명령 또는 데이터를 제공하기 위하여, 어떤 유형의 기계, 구성요소(component), 물리적 장치, 가상 장치(virtual equipment), 컴퓨터 저장 매체 또는 장치, 또는 전송되는 신호 파(signal wave)에 영구적으로, 또는 일시적으로 구체화(embodiment)될 수 있다. 소프트웨어는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템 상에 분산되어서, 분산된 방법으로 저장되거나 실행될 수도 있다. 소프트웨어 및 데이터는 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 기록 매체에 저장될 수 있다.

[0144] 실시 예에 따른 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 실시 예를 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 실시 예의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.

[0145] 이상과 같이 실시 예들이 비록 한정된 실시 예와 도면에 의해 설명되었으나, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 상기의 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 예를 들어, 설명된 기술들이 설명된 방법과 다른 순서로 수행되거나, 및/또는 설명된 시스템, 구조, 장치, 회로 등의 구성요소들이 설명된 방법과 다른 형태로 결합 또는 조합되거나, 다른 구성요소 또는 균등물에 의하여 대치되거나 치환되더라도 적절한 결과가 달성

될 수 있다.

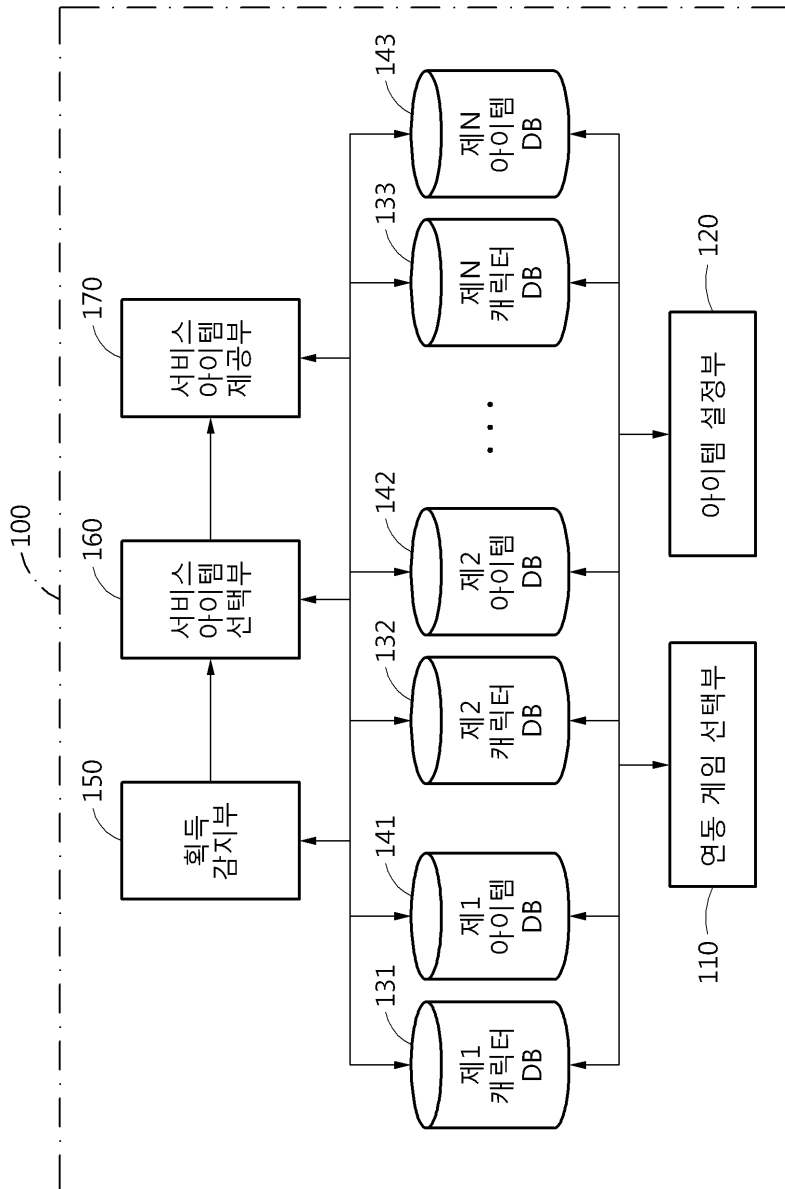
[0146] 그러므로, 다른 구현들, 다른 실시 예들 및 특허청구범위와 균등한 것들도 후술하는 특허청구범위의 범위에 속한다.

**부호의 설명**

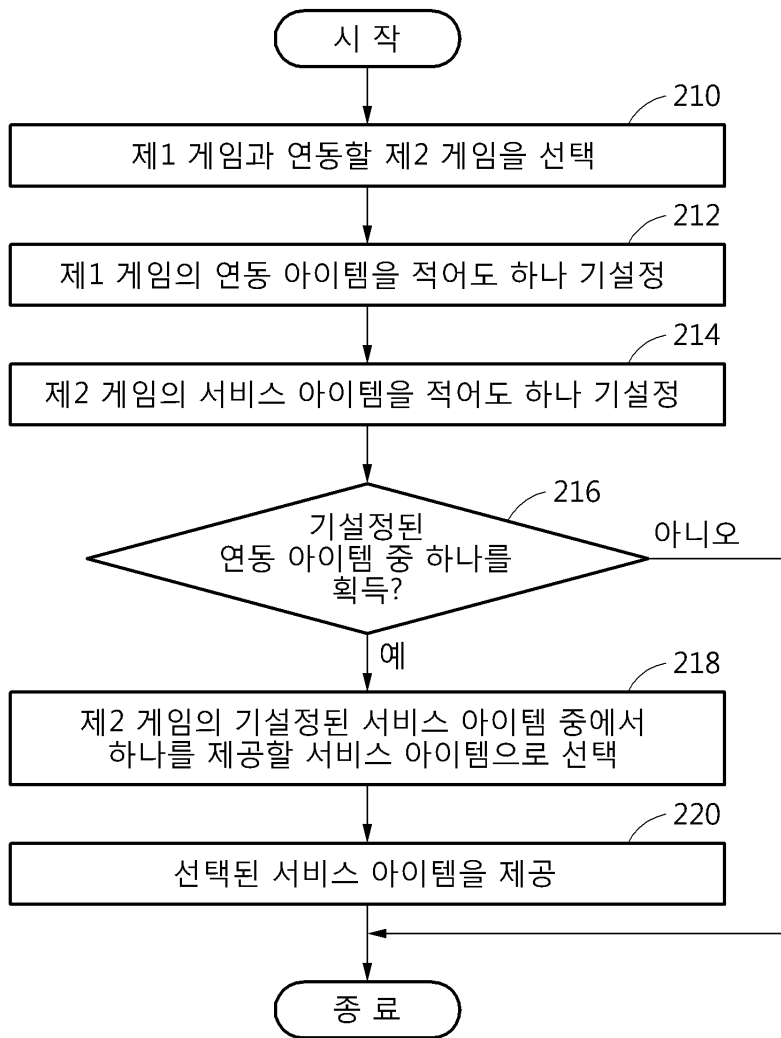
- [0148] 100; 아이템 제공 시스템  
110; 연동 게임 선택부  
120; 아이템 설정부  
131~133; 캐릭터 데이터베이스  
141~143; 아이템 데이터베이스  
150; 획득 감지부  
160; 서비스 아이템 선택부  
170; 서비스 아이템 제공부

도면

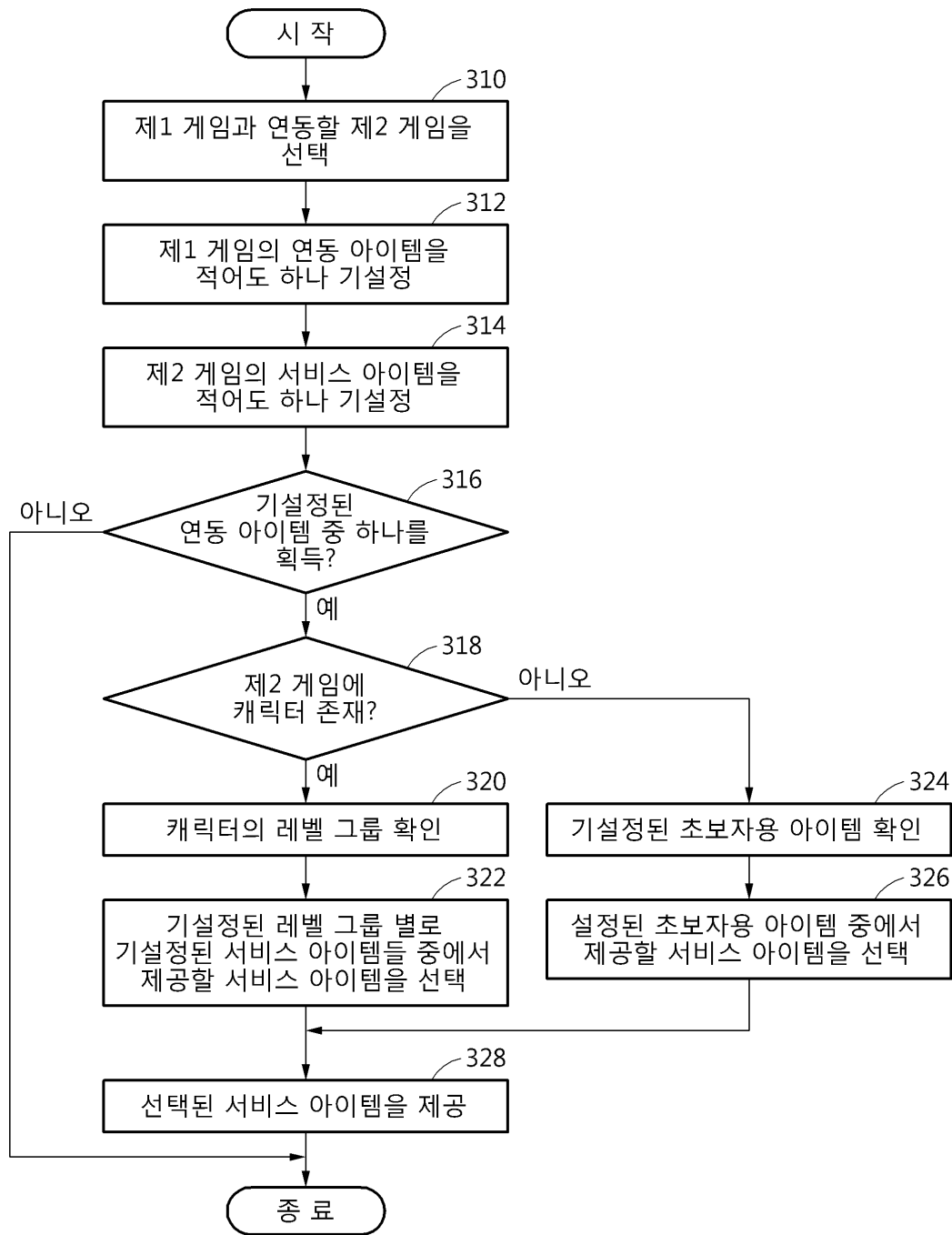
도면1



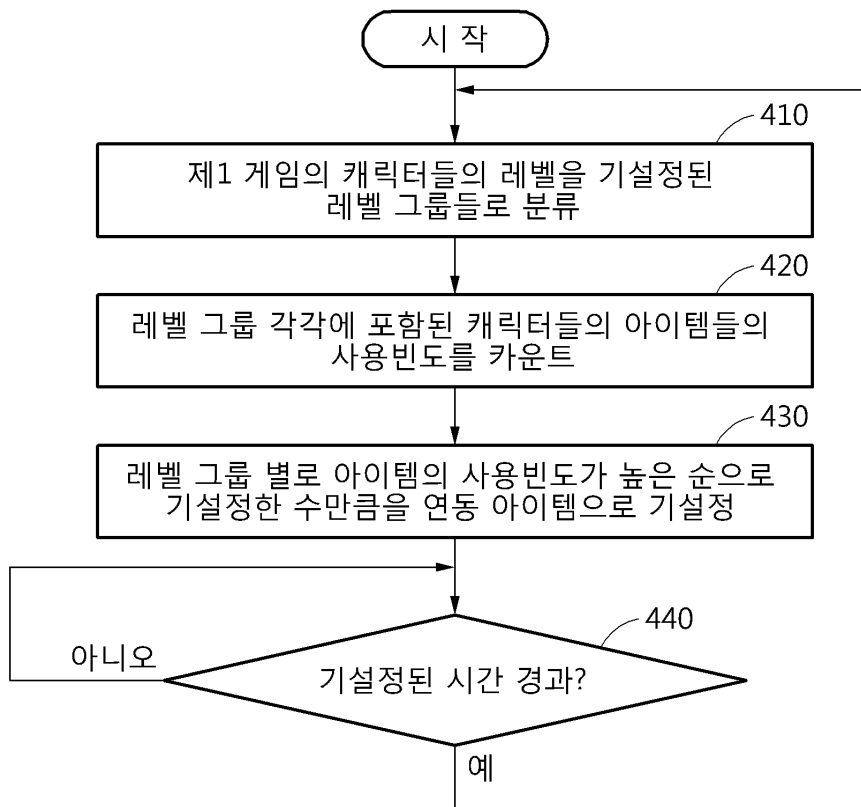
도면2



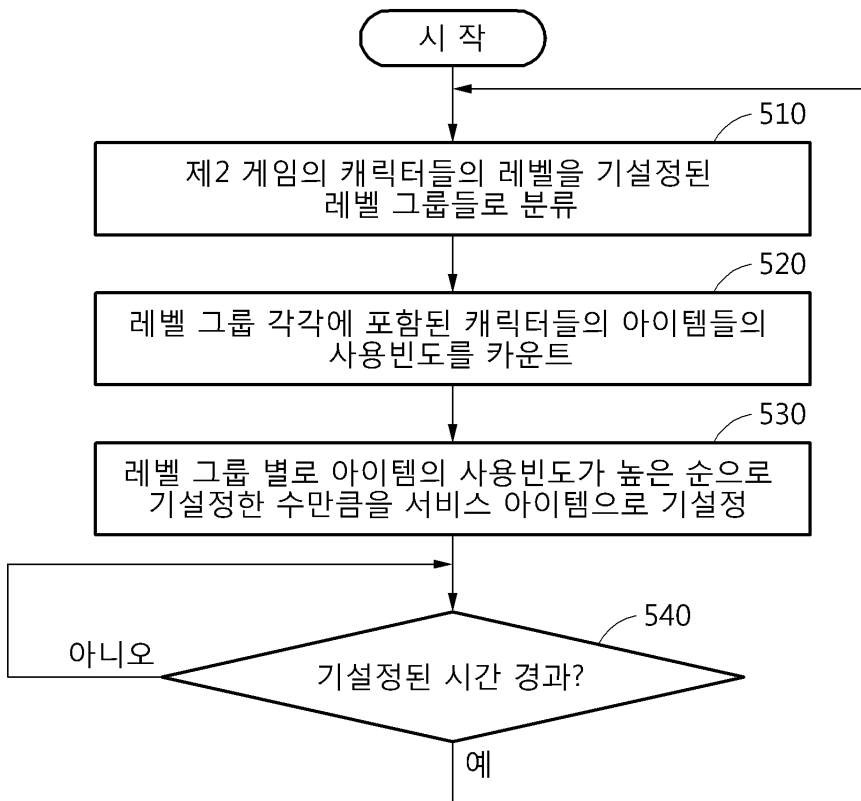
도면3



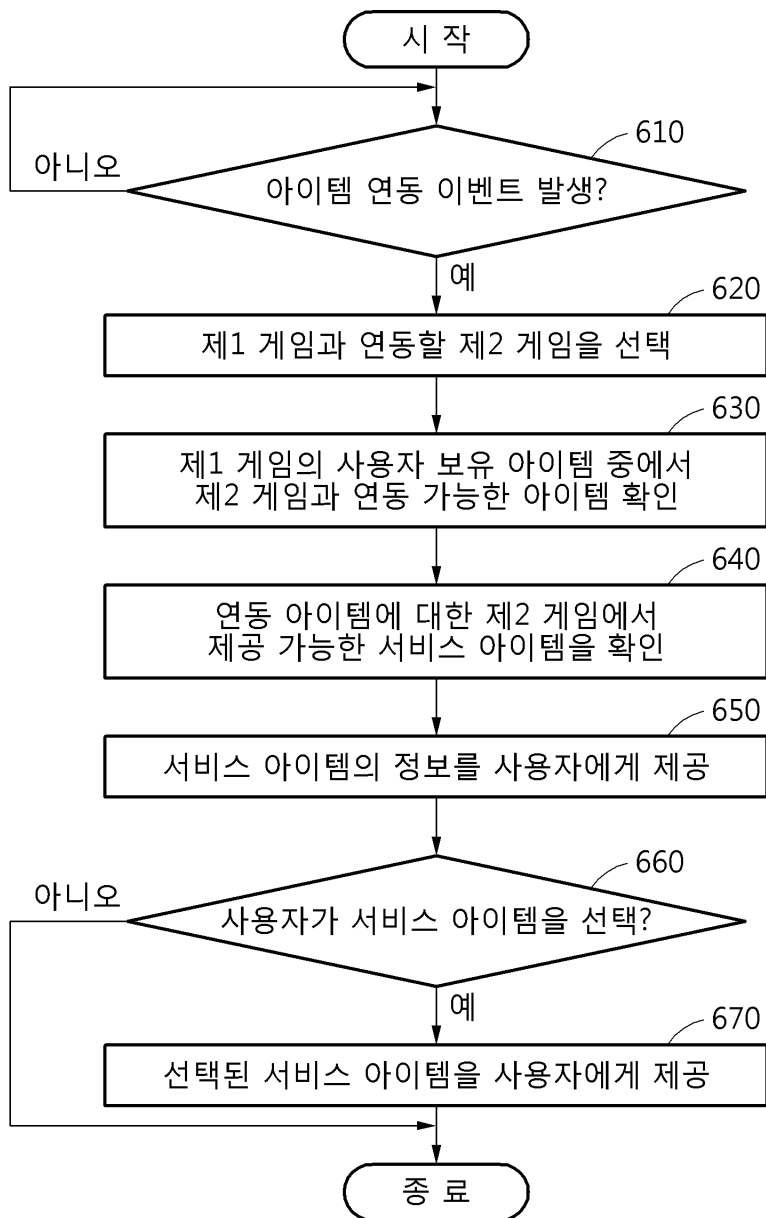
도면4



도면5



도면6





도면7

사용자 ID	캐릭터 ID	레벨	접속 상태	캐릭터 종류	착용 아이템 목록	보유 아이템 목록
nec1	여자사신	38	접속중	아니카	아테나의 지혜낫, ...	헤라의 권능낫, ...
sam	막강암살자	54	접속중	루카스	승리의 갈망 쌍검, ...	전사의 인내 쌍검, ...
sujan	최강법사	49	접속중	키키	소망의 별빛 지팡이, ...	영예의 깃털 장갑, ...
jin	무식전사	87	접속중	휴고	운명의 얼굴 대검, ...	사멸의 매듭 대검, ...
:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:

도면8

아이템 ID	아이템 종류	공격력	치명타율	방어력	방어를	부가 효과	연동 아이템	서비스 아이템	서비스 아이템의 레벨그룹	...
수만의 길몽 쌍검	쌍검	4979	5			스킬 사용시 체력 1% 회복, ...	제3 게임			...
수만의 별빛 지팡이	지팡이	4979	3.9			스킬 사용시 체력 1% 회복, ...	제3 게임	제1 게임	제2그룹 (11렐~20렐)	...
칼만의 절대 갑옷	갑옷			3571	10.8			제1 게임	제5그룹 (41렐~50렐)	...
수만의 별빛 장갑	장갑			102	1.1			제1 게임	초보자 구간 (1렐~3렐)	...
· · ·	· · ·	· · ·	· · ·	· · ·	· · ·	· · ·	· · ·	· · ·	· · ·	· · ·