

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/085218 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010194
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 28일 (28.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132394 2011년 12월 9일 (09.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 정현초 (JUNG, Hyun Cho); 135-092 서울시 강남구 삼성2동 서광아파트 101동 407호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울시 강남구 언주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35)(현신 특허법률사무소), Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO,

AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

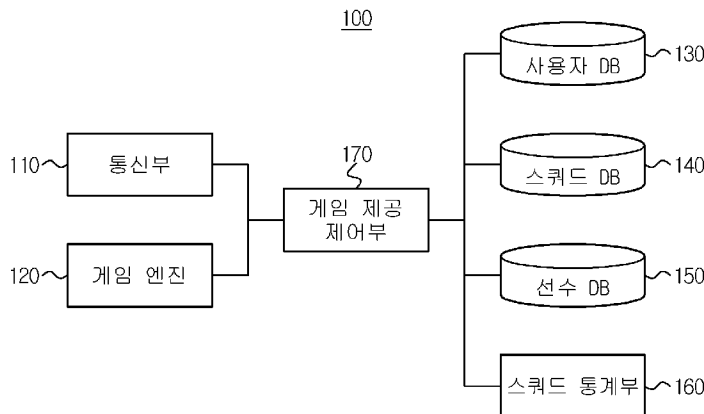
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:

- 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: METHOD AND SYSTEM FOR PROVIDING AN ONLINE SPORTS GAME CAPABLE OF RECOMMENDING A SQUAD

(54) 발명의 명칭 : 스쿼드를 추천할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템



- 110 ... Communication unit
120 ... Game engine
130 ... User DB
140 ... Squad DB
150 ... Player DB
160 ... Squad statistics unit
170 ... Game providing control unit

(57) Abstract: The present application relates to a game providing technology that is implemented in an online sports game providing system which provides an online sports game to at least one game client through a network. The method for providing an online sports game comprises the steps: (a) generating at least one piece of first squad recommendation information; (b) generating at least one piece of second squad recommendation information based on the statistics of a squad used by at least one second user related to a first user; and (c) providing at least one piece of first or second squad recommendation information to the game client of the first user.

(57) 요약서: 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 적어도 하나의 제 1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계, (b) 제 1 사용자와 연관된 적어도 하나의 제 2 사용자가 사용하는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제 2 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계 및 (c) 상기 적어도 하나의 제 1 또는 제 2 추천 스쿼드 정보를 상기 제 1 사용자의 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 스쿼드를 추천할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템

기술분야

- [1] 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 온라인 게임 사용자의 스쿼드를 분석하여, 사용자에게 스쿼드를 추천할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 컴퓨팅 디바이스 및 네트워크 환경의 발달에 따라, 온라인 기반의 게임이 크게 발전하고 있다. 이러한 온라인 기반의 게임은 사용자들간 상호 연관이 발생한다는 점에서, 종래의 프로그램을 대상으로 소정의 액션을 수행하는 오프라인 게임과 차별성이 인정되며 급속하게 발전하기 시작했다.
- [3] 초기의 온라인 게임은 MORPG(Multiplayer Online Role Playing Game)의 종류가 다수였으나, 네트워크의 대역폭 확대, 컴퓨팅 디바이스의 발전에 따라 점차 다양한 종류의 온라인 게임이 제공되고 있다. 이에 따라, 축구, 농구, 야구 등 구기 스포츠를 온라인 게임으로 사용자에게 제공하는 스포츠 온라인 게임이 다양하게 제공되고 있다.
- [4] 이러한 스포츠 온라인 게임에서 있어서, 좋은 선수들로 선수단을 꾸리는 것은 사용자에게 매우 중요한 요소이다. 즉, 우수한 스쿼드를 가진 팀을 만들어 온라인 스포츠 게임을 수행하는 것은 사용자에게 하나의 큰 목표가 되고 있다.
- [5] 그러나, 종래의 스포츠 온라인 게임의 경우, 이러한 우수한 스쿼드에 대한 정보를 얻기 어려운 문제점이 있었다. 즉, 스포츠 온라인 게임 자체에서 우수하게 적용될 수 있는 스쿼드에 대한 정보를 얻기 위해서는 해당 게임의 게시판 등을 통하여 타 사용자에게 스쿼드 정보를 얻는 등 게임 내에서 스쿼드 정보를 획득할 수 없는 한계가 있었다. 또한, 타 사용자로부터 획득된 스쿼드 정보에 대한 신뢰도도 상당히 낮은 문제점이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 본 출원은 온라인 스포츠 게임에 있어서, 온라인 스포츠 게임의 스쿼드 통계를 기초로 추천 스쿼드 정보를 생성하여 게임 내에서 제공함으로써 사용자에게 스쿼드 결정을 보다 손쉽게 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.
- [7] 또한, 본 출원은 전체 사용자의 스쿼드, 게임 랭킹이 높은 상위 사용자의 스쿼드 및 친구 사용자의 스쿼드를 구분하여 추천 스쿼드를 생성함으로써, 사용자에게 보다 폭넓은 스쿼드 정보 및 선택의 가능성을 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

- [8] 또한, 본 출원은 특정 사용자의 스쿼드와 추천 스쿼드를 비교하여, 사용자의 스쿼드에 결여된 선수 캐릭터에 대한 정보 및 획득 방법을 제공함으로써 보다 편리하게 스쿼드를 작성할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

과제 해결 수단

- [9] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계, (b) 제1 사용자와 연관된 적어도 하나의 제2 사용자가 사용하는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계 및 (c) 상기 적어도 하나의 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 포함한다.
- [10] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계, (b) 게임 클라이언트의 사용자와 연관된 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 제1 추천 스쿼드 정보에서 선택하는 단계 및 (c) 상기 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 사용자의 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 포함한다.
- [11] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공하는 복수의 포메이션에 대한 정보를 제공하는 단계, (b) 제1 사용자의 게임 클라이언트로부터 선택된 어느 하나의 포메이션에 해당하는 각 포지션 및 해당 각 포지션에 적용 가능한 선수 캐릭터에 대한 정보를 제공하는 단계, 및 (c) 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트로부터 상기 각 포지션 별로 선택된 어느 하나의 선수 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 이를 기초로 가상 스쿼드를 생성하는 단계를 포함한다.
- [12] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공한다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은 스쿼드 데이터베이스, 스쿼드 통계부 및 게임 제공 제어부를 포함한다. 상기 스쿼드 데이터베이스는 상기 온라인 스포츠 게임의 각 사용자의 운영 팀에 대한 포메이션 정보 및 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 포함하는

스쿼드 정보를 저장한다. 상기 스쿼드 통계부는 상기 스쿼드 데이터베이스에 저장된 스쿼드들 또는 게임 제공 제어부에 의하여 제공되는 적어도 하나의 사용자에게 대한 스쿼드에 대한 통계를 생성한다. 상기 게임 제공 제어부는 상기 스쿼드 통계부에서 생성된 통계를 기초로 가장 많이 사용된 n 개의 포메이션 및 포지션 별 선수 캐릭터를 선별하여 추천 스쿼드 정보를 생성하고, 생성된 추천 스쿼드 정보를 게임 클라이언트에 제공한다.

- [13] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록하고, 상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램이다. 상기 프로그램은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 기능, (b) 제1 사용자와 연관된 적어도 하나의 제2 사용자가 사용하는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 생성하는 기능 및 (c) 상기 적어도 하나의 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트에 제공하는 기능을 포함한다.
- [14] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록하고, 상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램이다. 상기 프로그램은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 추천 스쿼드 정보를 생성하는 기능, (b) 게임 클라이언트의 사용자와 연관된 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 제1 추천 스쿼드 정보에서 선택하는 기능 및 (c) 상기 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 사용자의 게임 클라이언트에 제공하는 기능을 포함한다.
- [15] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록하고, 상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램이다. 상기 프로그램은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공하는 복수의 포메이션에 대한 정보를 제공하는 기능, (b) 제1 사용자의 게임 클라이언트로부터 선택된 어느 하나의 포메이션에 해당하는 각 포지션 및 해당 각 포지션에 적용 가능한 선수 캐릭터에 대한 정보를 제공하는 기능, 및 (c) 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트로부터 상기 각 포지션 별로 선택된 어느 하나의 선수 캐릭터에 대한 정보를 수신하면, 이를 기초로 가상 스쿼드를 생성하는 기능을 포함한다.

발명의 효과

- [16] 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 온라인 스포츠 게임의 스쿼드 통계를 기초로

추천 스쿼드 정보를 생성하여 게임 내에서 제공함으로써 사용자에게 스쿼드 결정을 보다 손쉽게 제공할 수 있는 효과가 있다.

- [17] 또한, 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 전체 사용자의 스쿼드, 게임 랭킹이 높은 상위 사용자의 스쿼드 및 친구 사용자의 스쿼드를 구분하여 추천 스쿼드를 생성함으로써, 사용자에게 보다 폭넓은 스쿼드 정보 및 선택의 가능성을 제공할 수 있는 효과가 있다.

- [18] 또한, 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 특정 사용자의 스쿼드와 추천 스쿼드를 비교하여, 사용자의 스쿼드에 결여된 선수 캐릭터에 대한 정보 및 획득 방법을 제공함으로써 보다 편리하게 스쿼드를 작성할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [19] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.
- [20] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [21] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [22] 도 4는 도 2 내지 도 3의 스쿼드 데이터베이스에 저장된 스쿼드 데이터의 일 실시예를 설명하기 위한 참고도이다.
- [23] 도 5는 도 2 내지 도 3의 스쿼드 데이터베이스에 저장된 스쿼드 데이터의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 참고도이다.
- [24] 도 6은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 선수 캐릭터의 정보의 일 예를 도시하는 참고도이다.
- [25] 도 7은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 의하여 게임 클라이언트에 제공되는 스쿼드 추천 화면의 일 예를 도시하는 참고도이다.
- [26] 도 8은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 의하여 게임 클라이언트에 제공되는 가상 스쿼드 생성 화면의 일 예를 도시하는 참고도이다.
- [27] 도 9는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임의 퀘스트 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [28] 도 10은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임의 퀘스트 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [29] 개시된 기술에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 개시된 기술의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여 제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 개시된 기술의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.
- [30] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.

- [31] "제1", "제2" 등의 용어는 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하기 위한 것으로, 이들 용어들에 의해 권리범위가 한정되어서는 아니 된다. 예를 들어, 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다.
- [32] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결될 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다고 언급된 때에는 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 한편, 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에"와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해석되어야 한다.
- [33] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [34] 각 단계들에 있어 식별부호(예를 들어, a, b, c 등)는 설명의 편의를 위하여 사용되는 것으로 식별부호는 각 단계들의 순서를 설명하는 것이 아니며, 각 단계들은 문맥상 명백하게 특정 순서를 기재하지 않는 이상 명기된 순서와 다르게 일어날 수 있다. 즉, 각 단계들은 명기된 순서와 동일하게 일어날 수도 있고 실질적으로 동시에 수행될 수도 있으며 반대의 순서대로 수행될 수도 있다.
- [35] 개시된 기술은 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현될 수 있고, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록 장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한, 캐리어 웨이브(예를 들어 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.
- [36] 여기서 사용되는 모든 용어들은 다르게 정의되지 않는 한, 개시된 기술이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 출원에서 명백하게 정의하지 않는 한 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미를 지니는 것으로 해석될 수 없다.
- [37]
- [38] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임

클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.

- [39] 온라인 스포츠 게임 제공 시스템(100)(이하, 게임 제공 시스템)은 온라인 네트워크 환경을 통하여 동시에 적어도 하나의 유저(게임 클라이언트)에 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 개시된 게임 제공 시스템(100)에서 제공되는 온라인 스포츠 게임은 다수 사용자를 기반으로 하는 스포츠 게임이다. 예를 들어, 온라인 스포츠 게임은 축구, 야구, 농구, 핸드볼 등과 같이 팀을 이루어 경기를 진행하는 스포츠를 온라인 게임으로 구현한 것일 수 있다.
- [40] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 경기(이하, 경기)를 제공할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 단순한 하나의 경기 뿐만 아니라, 토너먼트, 리그 등과 같은 복수의 경기로 구성되는 다양한 게임을 제공할 수 있다.
- [41] 게임 제공 시스템(100)은 사용자들 간(Player versus Player, PVP) 온라인 경기 뿐만 아니라, 사용자와 인공지능 간의 경기 (Player versus environment, PVE)를 제공할 수 있다. 또한 다수 사용자들 간 PVP, 다수 사용자들과 인공지능 간의 PVE 경기를 제공할 수도 있다.
- [42] 게임 제공 시스템(100)은 특정 사용자의 팀에 대해서도 소정의 인공지능을 제공할 수 있다. 한 팀이 5명인 농구 게임의 예를 들면, 사용자에게 의하여 컨트롤 되는 선수 캐릭터는 하나이라 할 때, 해당 팀의 나머지 4명의 선수 캐릭터는 인공지능(게임 엔진)에 의하여 사용자의 제어 없이 자리 이동, 자동 수비 등 소정의 액션(이벤트)을 수행할 수 있다.
- [43] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임을 제공하기 위하여, 적어도 하나의 게임 클라이언트(200)와 적어도 일부의 실시간 데이터 교환을 수행할 수 있다.
- [44] 이러한 게임 제공 시스템(100)에 대해서는 도 2를 참조하여 이하에서 더 상세히 설명한다.
- [45] 게임 클라이언트(200)는 사용자 단말에서 구동될 수 있는 게임 제공 수단이다. 사용자 단말은 PC, 태블릿 PC, 스마트폰 등과 같이, 중앙처리장치와 메모리 장치를 구비한 단말이다.
- [46] 게임 클라이언트(200)는 게임 제공 시스템(100)에 접속 또는 통신을 유지하며, 사용자에게 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 실시예에 따라, 게임 클라이언트(200)는 게임 구동을 위한 게임 엔진의 적어도 일부를 적재할 수 있다. 예를 들어, 스포츠 온라인 게임의 제공에 필요한 소정의 연산 중 적어도 일부는 빠른 처리를 위하여 게임 클라이언트(200)에서 수행될 수 있다.
- [47]
- [48] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [49] 도 2를 참조하면, 게임 제공 시스템(100)은 통신부(110), 게임 엔진(120), 스쿼드 데이터베이스(140), 스쿼드 통계부(160) 및 게임 제공 제어부(170)를 포함할 수 있다. 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 사용자 데이터베이스(130) 및

선수 데이터베이스(150)를 더 포함할 수 있다.

[50] 통신부(110)는 게임 제공 제어부(150)의 제어에 따라 게임 클라이언트(200)와 게임 제공 등을 위한 통신 환경을 설정 또는 유지할 수 있다.

[51] 게임 엔진(120)은 게임의 구동을 위한 구성으로서, 게임 클라이언트(200)와 연동되어 사용자에게 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 개시된 실시예에서는, 게임 엔진(120)을 게임 제공 제어부(150)와 별도의 구성으로 설명하였으나, 실시예에 따라 게임 엔진(120)은 게임 제공 제어부(150)의 일 기능으로서 구현될 수 있다. 일 실시예에서, 게임 엔진(120)의 적어도 일부는 게임 클라이언트(200)에 적재될 수 있다.

[52] 사용자 데이터베이스(130)는 온라인 스포츠 게임의 각 사용자에게 대한 운영 팀 정보 및 게임 랭킹을 저장할 수 있다. 운영 팀 정보는 사용자가 온라인 스포츠 게임에서 운영 중인 팀에 대한 정보로서, 예를 들어, 팀 이름, 해당 팀에 소속된 선수 캐릭터 정보, 사용자의 게임 머니 정보, 사용자의 친구 사용자 정보 등을 포함할 수 있고, 사용자의 게임 랭킹 정보는 해당 게임에 있어서 사용자의 전체 사용자 대비 랭킹 순위를 포함할 수 있다.

[53] 스쿼드 데이터베이스(140)는 상기 온라인 스포츠 게임의 각 사용자의 운영 팀에 대한 포메이션 정보 및 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 포함하는 스쿼드 정보를 저장할 수 있다. 여기에서, 스쿼드 정보는 해당 팀이 사용하는 포메이션에 대한 정보 및 포메이션에 포함된 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 포함할 수 있다. 스쿼드 데이터베이스(140)에 저장되는 데이터에 대해서는 도 4 내지 도 5를 참조하여 후술한다.

[54] 선수 데이터베이스(150)는 선수 캐릭터에 대한 정보 및 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 포함할 수 있다. 여기에서, 선수 캐릭터에 대한 정보는 해당 선수에 대한 실제적 정보를 반영한 기본 정보와 온라인 게임 내에서 사용되는 다양한 능력치에 대한 수치 정보를 포함할 수 있다. 이에 대한 보다 상세한 설명은 도 6을 참조하여 후술한다. 선수 캐릭터에 대한 획득 정보는 사용자가 해당 선수 캐릭터를 획득할 수 있는 수단에 대한 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 랜덤하게 뽑히는 선수 카드를 이용하는 경우, 해당 선수 캐릭터를 뽑을 수 있는 선수 카드에 대한 정보를 포함할 수 있다. 박주영 선수 캐릭터는 2011 대한민국 국가대표 선수 카드, 2011 아스날 선수카드를 통하여 획득할 수 있다고 가정하면, 박주영 선수 카드에 대한 획득 정보는 2011 대한민국 국가대표 선수 카드, 2011 아스날 선수카드에 대한 식별 정보로서 표현될 수 있다. 다른 예를 들어, 경매장 시스템을 이용하는 경우, 게임 제공 제어부(170)는 경매장에 등록된 선수 카드를 확인하고, 만일 박주영 선수 카드가 경매장에 등록되어 있는 경우 이러한 경매 등록에 대한 링크 정보를 이용하여 획득 정보를 생성할 수 있다.

[55] 스쿼드 통계부(160)는 스쿼드 데이터베이스(140)에 저장된 스쿼드들 또는 게임 제공 제어부에 의하여 제공되는 적어도 하나의 사용자에게 대한 스쿼드에 대한 통계를 생성할 수 있다.

- [56] 더 상세히 설명하면, 스쿼드 통계부(160)는 스쿼드 데이터베이스(140)에 저장되어 있는 모든 스쿼드에 대하여 사용 빈도를 기준으로 통계를 생성할 수 있다. 즉, 모든 사용자가 사용하고 있는 또는 과거에 사용하여 저장되어 있는 스쿼드 정보를 분석하여, 가장 많이 사용되고 있는 순서로 소정 개수의 스쿼드를 선택하여 이를 전체 사용자 스쿼드 통계 정보로서 생성할 수 있다. 또한 스쿼드 통계부(160)는 게임 제공 제어부(170)에 의하여 제공되는 특정 사용자에 대한 스쿼드에 대하여 사용 빈도를 기준으로 통계를 생성할 수 있다. 예를 들어, 게임 제공 제어부(170)가 상위 랭커 100명에 대한 정보를 제공하면, 스쿼드 통계부(160)는 상위 랭커 100명의 스쿼드를 기준으로 상위 랭커 스쿼드 통계 정보를 생성할 수 있다. 또는 게임 제공 제어부(170)가 특정 사용자의 친구들에 대한 정보를 제공하면, 스쿼드 통계부(160)는 특정 사용자의 친구들의 스쿼드에 대하여 사용빈도를 기준으로 친구 스쿼드 통계 정보를 생성할 수 있다.
- [57] 게임 제공 제어부(170)는 스쿼드 통계부(160)에서 생성된 통계를 기초로 가장 많이 사용된 n 개의 포메이션 및 포지션 별 선수 캐릭터를 선별하여 추천 스쿼드 정보를 생성하고, 생성된 추천 스쿼드 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다. 예를 들어, 게임 제공 제어부(170)는 스쿼드 통계부(160)에 의하여 생성된 전체 사용자 스쿼드 통계 정보, 상위 랭커 스쿼드 통계 정보 및 친구 스쿼드 통계 정보 중 적어도 하나를 이용하여, 가장 많이 사용된 n 개의 포메이션 및 포지션 별 선수 캐릭터를 선별하고 이를 기초로 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다.
- [58] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(170)는 상위 랭커 스쿼드 통계를 기초로 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 사용자 데이터베이스(130)를 검색하여 게임 랭킹이 높은 n 명의 사용자를 선택하고, 선택된 n 명의 사용자에 대한 스쿼드 통계를 스쿼드 통계부에 요청하고 그에 대한 n 명의 사용자에 대한 스쿼드 통계를 기초로 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다. 사용자의 레벨이 부여되는 게임이라면, 게임 제공 제어부(170)는 사용자의 레벨이 소정 수치 이상인 n 명의 사용자를 선택하여 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다.
- [59] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(170)는 사용자 별의 친구 사용자의 스쿼드 통계를 이용하여 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 제1 사용자의 친구로 등록된 적어도 하나의 제2 사용자를 사용자 데이터베이스(130)에서 선별하고, 선별된 제2 사용자에 대한 스쿼드 통계를 스쿼드 통계부(160)에 요청할 수 있다. 게임 제공 제어부(170)는 스쿼드 통계부(160)로부터 제공된 적어도 하나의 제2 사용자에 대한 스쿼드 통계를 기초로 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다.
- [60] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(170)는 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 제공할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 추천 스쿼드 정보에 포함된 복수의 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 게임 클라이언트에 제공할 수 있다. 이를 위하여, 게임 제공 제어부(170)는 선수

데이터베이스(150)에 기록된 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 검색하여 해당 선수의 획득 정보를 확인할 수 있다. 여기에서, 게임 제공 제어부(170)는 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 갱신할 수 있다. 예를 들어, 경매장을 통한 획득 정보의 경우, 새로운 선수 카드에 대한 등록 또는 등록된 특정 선수 카드의 매진 등과 같은 이벤트가 발생할 때마다 게임 제공 제어부(170)는 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 갱신할 수 있다.

[61] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(170)는 현재 사용자의 스쿼드와 추천 스쿼드를 비교하여 현재 사용자의 스쿼드에 존재하지 않는 선수 캐릭터(즉, 현재 사용자의 스쿼드를 추천 스쿼드로 만들기 위하여 보충이 필요한 선수 캐릭터)를 식별하고, 식별된 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 사용자의 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다.

[62]

[63] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다. 도 3에 개시된 다른 일 실시예는 가상 스쿼드를 생성할 수 있는 기능을 제공할 수 있다. 여기에서, 도 3에 개시된 다른 일 실시예에 대한 설명 중 도 2를 참조하여 기술한 바와 동일하거나 그에 상응하는 내용에 대해서는 설명을 생략한다.

[64]

[65] 도 3을 참조하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템은 도 2의 구성 요소에 가상 스쿼드 생성부(180)를 더 포함할 수 있다.

[66] 가상 스쿼드 생성부(180)는 사용자의 운영 팀의 현재 스쿼드가 아닌 가상의 스쿼드를 생성 또는 변경 할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 가상 스쿼드 생성부(180)는 온라인 스포츠 게임에서 제공하는 복수의 포메이션에 대한 정보를 제공할 수 있다. 게임 클라이언트가 해당 복수의 포메이션 중 어느 하나를 선택하면, 선택된 포메이션에 대한 포지션 및 해당 포지션에 적용 가능한 선수 캐릭터에 대한 정보를 제공할 수 있다. 이를 위하여, 가상 스쿼드 생성부(180)는 스쿼드 데이터베이스(140) 및 선수 데이터베이스(150)에 접근하여 필요한 정보를 검색할 수 있다. 가상 스쿼드 생성부(180)는 게임 클라이언트(200)에서 선택된 포지션 별 선수 캐릭터를 기초로 가상 스쿼드를 생성할 수 있다. 이러한 가상 스쿼드 제공의 일 예에 대해서는 도 8을 참조하여 후술한다.

[67] 게임 제공 제어부(170)는 생성된 가상 스쿼드를 스쿼드 데이터베이스(140)에 저장할 수 있다. 게임 제공 제어부(170)는 게임 클라이언트(200)의 요청에 따라 가상 스쿼드를 제공할 수 있고, 만일 게임 클라이언트(200)가 가상 스쿼드의 변경을 요구하면 이를 변경하도록 가상 스쿼드 생성부(180)에 요청할 수 있다.

[68] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(170)는 가상 스쿼드 정보에 대하여 사용자 별 읽기 권한을 부여하여 스쿼드 추천을 수행할 수 있다. 예를 들어, 상위 랭커가 생성한 가상 스쿼드는 모든 사용자에게, 특정 사용자가 생성한 가상 스쿼드

정보는 친구들에게만 읽기 권한을 부여할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 가상 스쿼드 생성부(180)에서 가상 스쿼드를 생성한 사용자가 게임 랭킹이 높은 n명에 속하는 지 확인하고, 만일 그러하면, 해당 사용자가 생성한 가상 스쿼드 정보를 온라인 게임의 모든 사용자에게 제공하도록 설정할 수 있다. 만일 그렇지 않으면, 해당 사용자와 친구로 등록된 사용자에게만 가상 스쿼드 정보를 제공할 수 있도록 설정할 수 있다.

[69]

[70] 도 4는 도 2 내지 도 3의 스쿼드 데이터베이스에 저장된 스쿼드 데이터의 일 실시예를 설명하기 위한 참고도이고, 도 5는 도 2 내지 도 3의 스쿼드 데이터베이스에 저장된 스쿼드 데이터의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 참고도이다.

[71] 도 4를 참조하면, 스쿼드 데이터는 스쿼드 종류(410), 포메이션 정보(420), 포지션 별 선수 정보(430), 읽기 권한 정보(440)를 포함할 수 있다.

[72] 스쿼드 종류(410)는 해당 스쿼드 정보가 추천 스쿼드 정보인지 가상 스쿼드 정보인지 식별할 수 있는 식별 정보이다.

[73] 포메이션 정보(420)는 해당 스쿼드에서 사용하는 포메이션에 대한 정보이다. 가령 온라인 축구 게임의 경우, 4-4-2, 3-4-3, 4-2-3-1 등과 같은 정보가 될 수 있다.

[74] 포지션 별 선수 정보(430)는 해당 스쿼드의 각 포지션에 적용되는 선수 캐릭터에 대한 정보이다.

[75] 읽기 권한 정보(440)는 해당 스쿼드 정보에 대한 읽기 권한에 관한 정보이다. 예를 들어, 특정 사용자의 친구들에게만 읽기 권한을 부여하는 스쿼드 정보이면, 해당 친구들에 대한 식별 정보를 포함할 수 있다.

[76] 도 5에 도시된 예에서는, 스쿼드 정보는 도 4에 개시된 정보에 전술 정보(540)를 더 포함할 수 있다.

[77] 전술 정보(540)는 해당 스쿼드에서 사용되는 전술 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 각 포지션 별 성향 정보, 상황별(예컨대, 공격, 수비, 역습 등) 각 포지션 별 정보 등을 포함할 수 있다.

[78]

[79] 도 6은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 선수 캐릭터의 정보의 일 예를 도시하는 참고도이다. 이하에서는 도 6을 참조하여 선수 데이터베이스(150)에 저장되는 선수 캐릭터 정보에 대하여 설명한다.

[80] 선수 캐릭터 정보는 기본 정보(610) 및 스탯 정보(620)로 구성될 수 있다.

[81] 기본 정보(610)는 해당 선수에 대한 일반적인 정보를 의미한다. 예를 들어, 해당 선수의 이름, 나이, 국적, 키, 몸무게, 주로 쓰는 발, 포지션 등의 항목들을 포함할 수 있다.

[82] 스탯 정보(620)는 게임에서 적용되는 해당 선수에 대한 능력치 정보를 의미한다. 도 6은 축구 온라인 게임의 예로서, 능력치를 공통, 공격, 패스/드리블, 수비, 골키퍼으로 구분하여 각각 캐릭터 별로 능력별 수치를 부여하고 있음을 알

수 있다. 그러나 도시된 예는 일 예에 불과한 것이므로, 다른 구분 또는 수치범위로서 표현될 수 있음은 명확하다.

- [83] 개시된 기술은 도 6과 같이 선수 캐릭터에 대한 수치적 데이터로서 능력치를 산정하므로, 전술한 바와 같이 이러한 선수 능력치를 기초로 가상 스쿼드의 각 포지션에 대하여 선수를 추천할 수 있다.

[84]

- [85] 도 7은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 의하여 게임 클라이언트에 제공되는 스쿼드 추천 화면의 일 예를 도시하는 참고도이다.

- [86] 식별항목 710은 사용자에게 추천 스쿼드 정보들의 목록을 제공하고 있다. 도시된 예와 같이, 전체 사용자 스쿼드 통계, 상위 랭커 스쿼드 통계, 친구 스쿼드 통계를 이용하여 각각 생성된 추천 스쿼드 정보에 대한 목록을 제공하고 있다. 도시된 예에서는 레벨 100 이상의 사용자들의 통계를 이용한 스쿼드가 선택되었음을 보여주고 있다.

- [87] 식별항목 720은 선택된 추천 스쿼드에서 사용되고 있는 포메이션 및 해당 스쿼드를 사용하고 있는 사용자의 수를 표시하고 있다.

- [88] 식별항목 730은 스쿼드에 대한 포지션 및 포지션 별 선수 정보를 도식화하여 보여주고 있다. 여기에서, 전술한 바와 같이, 사용자의 스쿼드와 비교하여 이를 표시할 수 있다. 즉, 도시된 예에서, 하얀 원에 속한 선수 캐릭터는 사용자의 스쿼드에 결여된 선수 캐릭터이다. 실선의 하얀 원(732)으로 표시된 캐릭터는 현재 게임 클라이언트(200)에서 선택한 선수로서 해당 선수의 등록 현황을 나타내고 있음을 알 수 있다. 즉, P. 에브라 선수 캐릭터는 경매장이 15명이 등록되어 있음을 알 수 있다. 점선의 하얀 원(731)으로 표시된 캐릭터는 게임 클라이언트(200)에서 선택하지 않은 선수를 의미한다.

[89]

- [90] 도 8은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 의하여 게임 클라이언트에 제공되는 가상 스쿼드 생성 화면의 일 예를 도시하는 참고도이다.

- [91] 식별항목 810은 가상 스쿼드를 생성하고자 하는 포메이션에 대한 선택을 제공하고 있음을 알 수 있다.

- [92] 식별항목 820은 선택된 포메이션을 도식화하고 있으며, 각 포메이션 별로 선수 캐릭터가 선택되어지면 이를 표시할 수 있다.

- [93] 식별항목 830은 포지션 별 선수 캐릭터를 선택할 수 있는 목록을 제공하고 있음을 알 수 있다.

[94]

- [95] 이하에서는, 도 9 내지 도 10을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다양한 실시예들에 대하여 설명한다. 이하에서 설명 할 실시예들은 전술한 게임 제공 시스템(100)에서 수행되므로, 서로 상충하는 내용에 대해서는 중복하여 설명하지 않으나, 당업자는 전술한 기재로부터 후술할 본 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 보다 명확하게 이해할 수 있을 것이다.

[96]

[97] 도 9는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

[98] 도 9를 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한 통계를 생성하고(단계 S910), 생성된 통계를 기초로 적어도 하나의 제1 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다(단계 S920).

[99] 게임 제공 시스템(100)은 사용자와 연관된 제2 사용자를 선별하고(단계 S930), 만일 제2 사용자가 존재하면(단계 S940, 예), 제2 사용자가 사용하는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다(단계 S950).

[100] 게임 제공 시스템(100)은 적어도 하나의 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보를 사용자의 게임 클라이언트(200)에 제공함으로써 추천 스쿼드를 제공할 수 있다(단계 S960). 여기에서, 스쿼드 정보는 포메이션 정보 및 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 포함할 수 있다.

[101] 단계 S910 내지 S920에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 모든 스쿼드에 대한 포메이션 정보를 수집하고, 수집된 포메이션 정보 중 가장 많이 사용된 순서로 n 개의 포메이션을 선별할 수 있다. 이후, 게임 제공 시스템(100)은 모든 스쿼드 중에서 n 개의 포메이션을 사용하는 스쿼드들을 구분하고, 구분된 스쿼드들에 대하여 각 포지션 별 선수 캐릭터에 대한 정보를 추출하여 제1 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다.

[102] 단계 S910 내지 S920에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임에서 게임 랭킹이 높은 n 명의 사용자들을 선택하고, 선택된 n 명의 사용자들의 스쿼드를 분석하여 가장 많이 사용된 순서로 m 개의 포메이션을 선별할 수 있다. 이후 게임 제공 시스템(100)은 n 명의 사용자들의 스쿼드 중에서 m 개의 포메이션을 사용하는 스쿼드를 구분하고, 구분된 스쿼드에 대하여 포지션 별 선수 캐릭터에 대한 정보를 추출하여 제1 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다.

[103] 단계 S930 내지 S950에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 사용자와 친구로 등록된 적어도 하나의 제2 사용자를 선택하고, 적어도 하나의 제2 사용자들을 분석하여, 가장 많이 사용된 포메이션 및 해당 포메이션에서 사용된 포지션별 선수 캐릭터 정보를 추출하여 제2 추천 스쿼드 정보를 생성할 수 있다.

[104] 단계 S960에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보에 대한 목록을 제공하고, 게임 클라이언트(200)에 의하여 선택된 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보 중 어느 하나에 대한 포메이션 및 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 게임 클라이언트에 제공할 수 있다.

[105] 일 실시예에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 사용자의 스쿼드와 추천

스쿼드를 비교하여 정보를 제공할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 스쿼드를 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보와 비교하고, 사용자의 스쿼드에 결여된 선수 캐릭터에 대한 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다.

[106] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 스쿼드에 대한 정보를 확인하고, 사용자의 스쿼드를 게임 클라이언트(200)에서 선택한 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보 중 어느 하나와 비교할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 비교한 결과, 제1 사용자의 스쿼드에 결여된 선수 캐릭터에 대한 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다. 여기에서, 게임 제공 시스템(100)은 결여된 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다.

[107]

[108] 다른 일 실시예에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 전체 생성된 스쿼드 정보에서 특정 사용자와 연관된 추천 스쿼드 정보만을 선택하여 제공할 수 있다.

[109]

[110] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하고, 게임 클라이언트(200)의 사용자와 연관된 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 제1 추천 스쿼드 정보에서 선택할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공함으로써 추천 스쿼드를 제공할 수 있다.

[111]

[112] 도 10은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다. 도 10에 도시된 다른 일 실시예는 가상 스쿼드를 생성하는 기술에 관한 것이다.

[113] 도 10을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임에서 제공하는 복수의 포메이션에 대한 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다(단계 S1010).

[114] 게임 제공 시스템(100)은 제1 사용자의 게임 클라이언트(200)로부터 어느 하나의 포메이션이 선택되면(단계 S1020, 예), 선택된 어느 하나의 포메이션에 해당하는 각 포지션 및 해당 각 포지션에 적용 가능한 선수 캐릭터에 대한 정보를 제공할 수 있다(단계 S1030).

[115] 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)로부터 각 포지션 별로 하나의 선수 캐릭터가 선택되어 이에 대한 정보를 수신하면(단계 S1040, 예), 이를 기초로 가상 스쿼드 정보를 생성할 수 있다(단계 S1050).

[116] 일 실시예에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 사용자 별로 가상 스쿼드 정보의 읽기 권한을 설정할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 제1 사용자가 게임 랭킹이 높은 n명에 속하면, 제1 사용자가 생성한 가상 스쿼드 정보를 상기 온라인 게임의 모든 사용자에게 제공할 수

있도록 설정할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 만일 그렇지 않으면, 제1 사용자와 친구로 등록된 적어도 하나의 제2 사용자에게만 가상 스쿼드 정보를 제공할 수 있도록 설정할 수 있다.

[117]

[118] 상기에서는 본 출원의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허 청구의 범위에 기재된 본 출원의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 출원을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

청구범위

- [청구항 1] 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,
 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계;
 (b) 제1 사용자와 연관된 적어도 하나의 제2 사용자가 사용하는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계; 및
 (c) 상기 적어도 하나의 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 스쿼드 정보는 포메이션 정보 및 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 3] 제2항에 있어서, 상기 (a) 단계는 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 모든 스쿼드에 대한 포메이션 정보를 수집하는 단계;
 상기 수집된 포메이션 정보 중 가장 많이 사용된 n 개의 포메이션을 선별하는 단계; 및
 상기 모든 스쿼드 중에서 상기 n 개의 포메이션을 사용하는 스쿼드들을 구분하고, 상기 구분된 스쿼드들에 대하여 각 포지션 별 선수 캐릭터에 대한 정보를 추출하여 상기 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 4] 제2항에 있어서, 상기 (a) 단계는 상기 온라인 스포츠 게임에서 1위부터 n 위까지의 게임 랭킹에 해당하는 n 명의 사용자들을 선택하는 단계;
 상기 선택된 n 명의 사용자들의 스쿼드를 분석하여 가장 많이 사용된 순서로 m 개의 포메이션을 선별하는 단계; 및
 상기 n 명의 사용자들의 스쿼드 중에서 상기 m 개의 포메이션을 사용하는 스쿼드를 구분하고, 상기 구분된 스쿼드에 대하여 포지션 별 선수 캐릭터에 대한 정보를 추출하여 상기 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 5] 제3항에 있어서, 상기 (b) 단계는

- 상기 제1 사용자와 친구로 등록된 적어도 하나의 제2 사용자를 선택하는 단계; 및
- 상기 적어도 하나의 제2 사용자들을 분석하여, 가장 많이 사용된 포메이션 및 해당 포메이션에서 사용된 포지션별 선수 캐릭터 정보를 추출하여 상기 제2 추천 스쿼드 정보를 생성하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 6] 제2항에 있어서, 상기 (c) 단계는
- 상기 게임 클라이언트에 상기 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보에 대한 목록을 제공하는 단계; 및
- 상기 게임 클라이언트에 의하여 선택된 상기 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보 중 어느 하나에 대한 포메이션 및 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 상기 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은
- (d) 상기 제1 사용자의 스쿼드를 상기 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보와 비교하여 상기 제1 사용자의 스쿼드에 결여된 선수 캐릭터에 대한 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 8] 제7항에 있어서, 상기 (d) 단계는
- 상기 제1 사용자의 스쿼드에 대한 정보를 확인하는 단계;
- 상기 제1 사용자의 스쿼드를 상기 게임 클라이언트에서 선택한 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보 중 어느 하나와 비교하는 단계; 및
- 비교한 결과, 상기 제1 사용자의 스쿼드에 결여된 선수 캐릭터에 대한 정보를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 9] 제8항에 있어서, 상기 (d) 단계는
- 상기 결여된 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 상기 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 10] 제1항에 있어서, 상기 (b) 단계는
- 상기 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 제1 추천 스쿼드 정보에서 선택하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 11] 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 있어서,
- 상기 온라인 스포츠 게임의 각 사용자의 운영 팀에 대한 포메이션 정보 및 포지션 별 선수 캐릭터 정보를 포함하는 스쿼드 정보를

저장하는 스쿼드 데이터베이스;
 상기 스쿼드 데이터베이스에 저장된 스쿼드들 또는 게임 제공 제어부에 의하여 제공되는 적어도 하나의 사용자에게 대한 스쿼드에 대한 통계를 생성하는 스쿼드 통계부; 및
 상기 스쿼드 통계부에서 생성된 통계를 기초로 가장 많이 사용된 n 개의 포메이션 및 포지션 별 선수 캐릭터를 선별하여 추천 스쿼드 정보를 생성하고, 생성된 추천 스쿼드 정보를 게임 클라이언트에 제공하는 게임 제공 제어부를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 12]

제11항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은
 상기 온라인 스포츠 게임의 각 사용자에게 대한 운영 팀 정보 및 게임 랭킹을 저장하는 사용자 데이터베이스를 더 포함하고,
 상기 게임 제공 제어부는 1위부터 n 위까지의 게임 랭킹에 해당하는 n 명의 사용자를 선택하고 선택된 n 명의 사용자에게 대한 스쿼드 통계를 상기 스쿼드 통계부에 요청하고, 상기 스쿼드 통계부로부터 제공된 n 명의 사용자에게 대한 스쿼드 통계를 기초로 추천 스쿼드 정보를 생성하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 13]

제11항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은
 상기 온라인 스포츠 게임의 각 사용자에게 대한 운영 팀 정보 및 친구 정보를 저장하는 사용자 데이터베이스를 더 포함하고,
 상기 게임 제공 제어부는 제1 사용자의 친구로 등록된 적어도 하나의 제2 사용자에게 대한 스쿼드 통계를 상기 스쿼드 통계부에 요청하고, 상기 스쿼드 통계부로부터 제공된 적어도 하나의 제2 사용자에게 대한 스쿼드 통계를 기초로 추천 스쿼드 정보를 생성하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 14]

제12항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은
 선수 캐릭터에 대한 정보 및 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 저장하는 선수 데이터베이스를 더 포함하고,
 상기 게임 제공 제어부는 상기 추천 스쿼드 정보에 포함된 복수의 선수 캐릭터에 대한 획득 정보를 상기 게임 클라이언트에 제공하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 15]

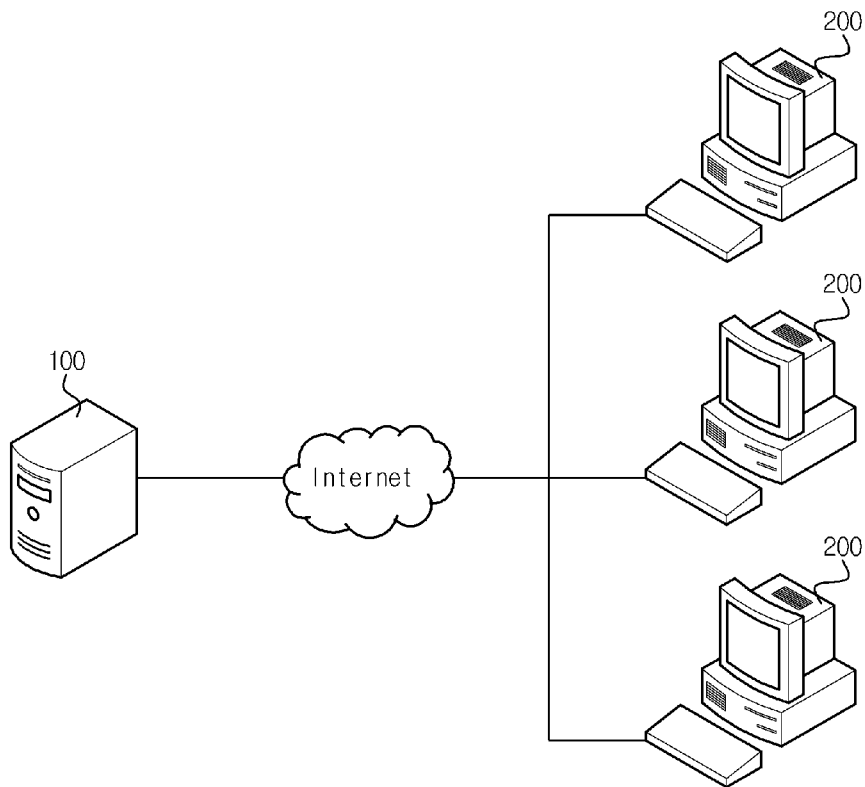
온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
 상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서,
 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용되고 있는 스쿼드에 대한

통계를 기초로 적어도 하나의 제1 추천 스쿼드 정보를 생성하는 기능;

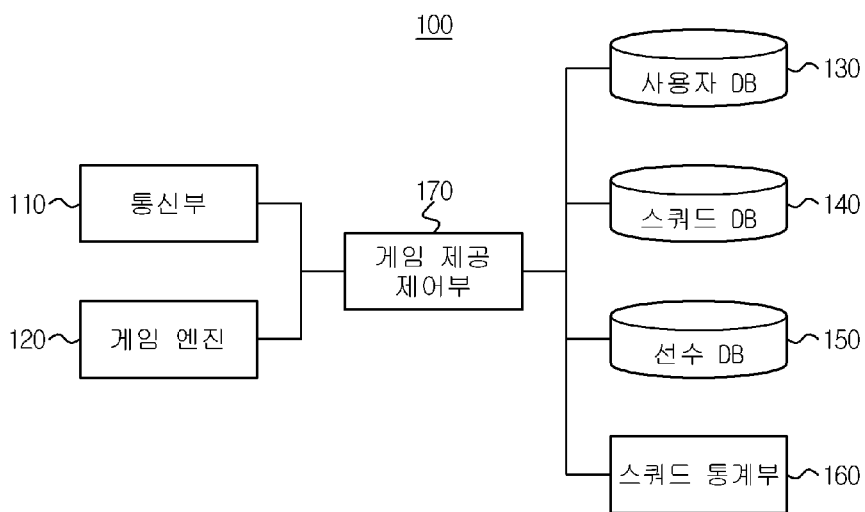
(b) 제1 사용자와 연관된 적어도 하나의 제2 사용자가 사용하는 스쿼드에 대한 통계를 기초로 적어도 하나의 제2 추천 스쿼드 정보를 생성하는 기능; 및

(c) 상기 적어도 하나의 제1 또는 제2 추천 스쿼드 정보를 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트에 제공하는 기능을 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 기록한 기록 매체.

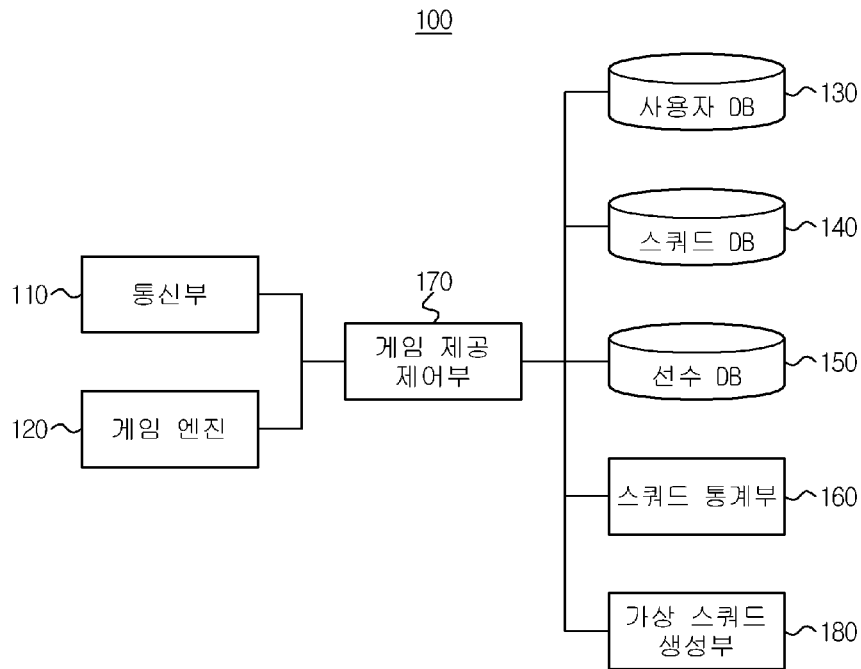
[Fig. 1]



[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]

410 스쿼드 종류	420 포메이션 정보	430 포지션별 선수 정보	440 읽기 권한 정보
---------------	----------------	-------------------	-----------------

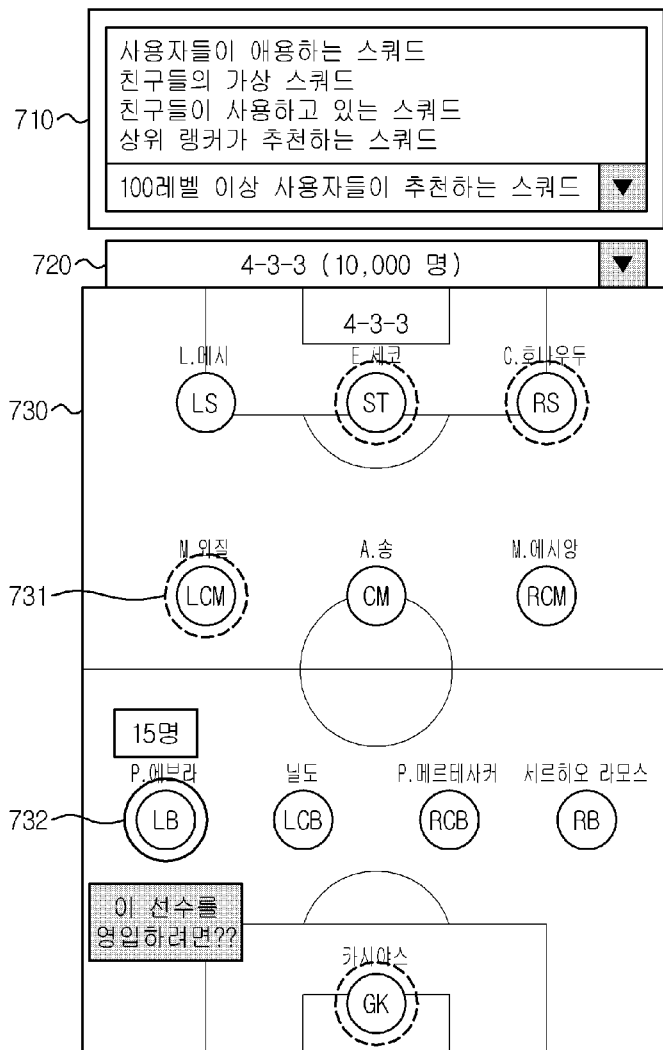
[Fig. 5]

510 스쿼드 종류	520 포메이션 정보	530 포지션별 선수 정보	540 전술 정보	550 읽기 권한 정보
---------------	----------------	-------------------	--------------	-----------------

[Fig. 6]

	★★★★★ W. 슈나이더 [CAM] Inter/이탈리아 세리에A 내 팀으로 영입할 수 있습니다.			· 평균거래가 1,000,000LP · 평점 0점 (총0명 참여)	
	· 선수속성 [10시즌선수 ☒]			· 평점주기 [1 ☒ ▶ 평점주기]	
기본정보					
· 생년월일		1984년 06월 09일	· 국적	네덜란드	· 선호포지션 [CAM]
· 키		170cm	· 몸무게	67kg	· 주로쓰는발 오른발
세부스탯 (총 0/2506)					
· 공통		0/329			
· 지구력	0/111	· 체력	0/107	· 침착성	0/111
· 공격		0/678			
· 장거리슛	0/115	· 슈팅정확도	0/112	· 슈팅파워	0/113
· 프리킥	0/115	· 속력	0/111	· 가속력	0/112
· 패스/드리블		0/683			
· 드리블	0/113	· 롱패스	0/114	· 크로스	0/114
· 패스	0/114	· 반응속도	0/113	· 개인기	0/115
· 수비		0/416			
· 태클	0/103	· 마킹	0/100	· 헤딩	0/106
· 적극성		0/107			
· 골키퍼		0/400			
· 핸들링	0/100	· 반사신경	0/100	· 다이빙	0/100
· 위치선정		0/100			

[Fig. 7]



[Fig. 8]

01. 스쿼드명

02. 팀선택 ☒ 클럽팀 ☐ 국가대표팀 + 전체 ▼ + 전체 ▼ [조회]

03. 전술선택 3-4-3 ▼

04. 적용할 선수 검색

810~

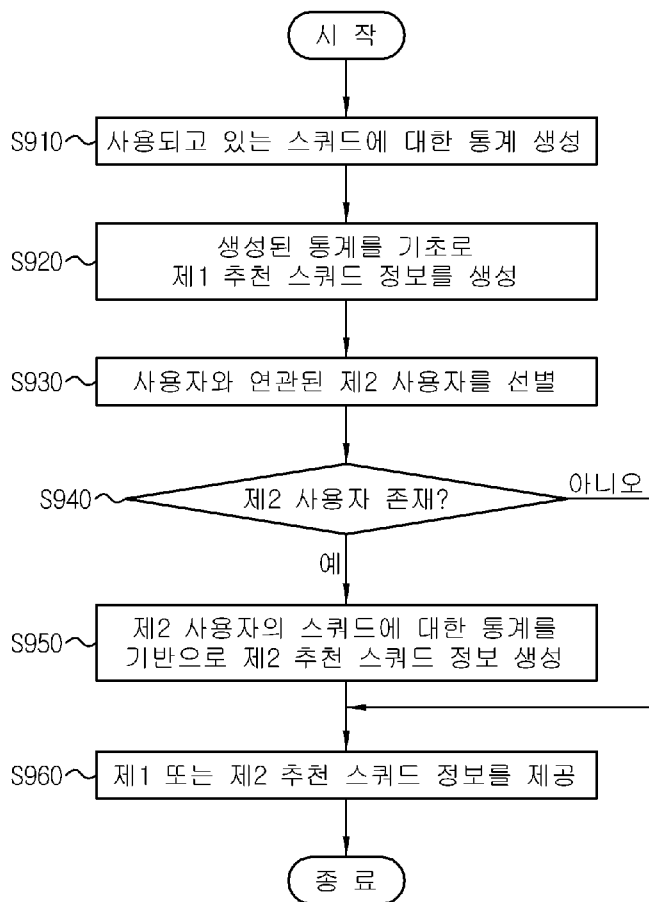
820~

선수명 [검색]

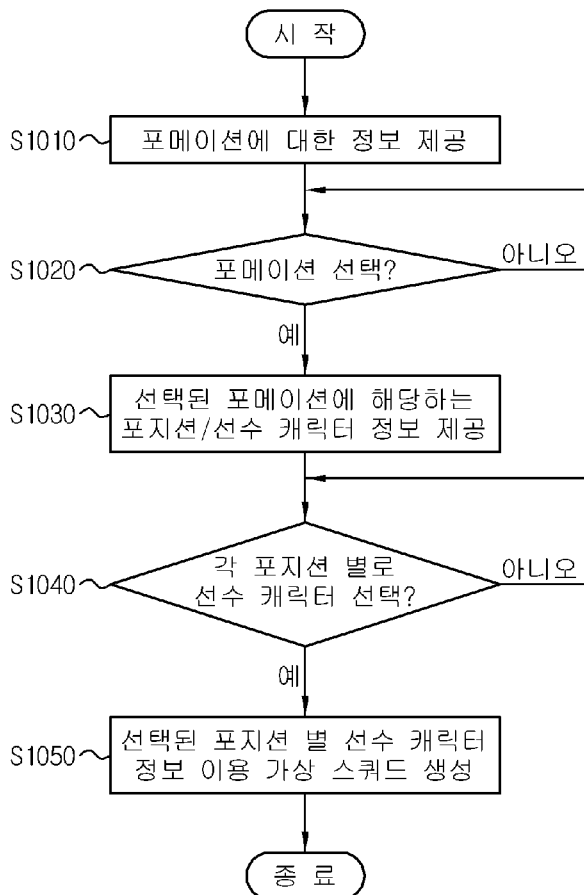
선택적용	선수명	포지션	능력치	소속/국적
☒	C. 콩스탕	SUB	1000	Hannover / 코트디부아
☒	C. 솔츠	L3	1000	Hannover / 독일
☒	S. 쉘렌볼로	RB	1000	Hannover / 미국
☒	D. 카슬리	SUB	1000	Hannover / 미국
☒	A. 칼라	RES	1000	Hannover / 알바니아
☒	키케 마테오	LS	1000	Elche CF / 스페인
☒	알카카르	L3	1000	Elche CF / 스페인
☒	나우제트 알레만	RM	1000	Real Val / 스페인
☒	하키 바라하	SUB	1000	Real Val / 스페인
☒	오스카르	SUB	1000	Real Val / 스페인
☒	보디아	RCB	1000	Real Spo / 스페인
☒	호세 양헬	RES	1000	Real Spo / 스페인

830~

[Fig. 9]



[Fig. 10]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010194**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 practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal), Naver Search system & Keywords: online game, soccer, squad, formation, position, player

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2003-0030902 A (SEGA CORPORATION) 18 April 2003 See pages 2-5.	1-15
Y	"FM2011 Simul(January 2013)" (NAVER BLOG) 28 May 2011 (http://blog.naver.com/ragpiker?Redirect=Log&logNo=30109706302) See the entire document.	1-15
A	KR 10-2000-0024430 A (KI, HO YEOL) 06 May 2000 See abstract, claims 1-2, 4-5 and figures 2, 5.	1-15
A	KR 10-2006-0043885 A (CREANT. CO., LTD.) 16 May 2006 See abstract, claims 1, 5 and figures 3, 11-14.	1-15



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

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 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,
Republic of Korea

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/010194

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2003-0030902 A	18.04.2003	CN 100435129 C0 CN 1412689 A0 EP 1302226 A3 JP 2003-117241 A US 2003-0083128 A1 US 7300345 B2	19.11.2008 23.04.2003 16.03.2005 22.04.2003 01.05.2003 27.11.2007
KR 10-2000-0024430 A	06.05.2000	NONE	
KR 10-2006-0043885 A	16.05.2006	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10 조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌 한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우)) eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템), 네이버 검색시스템 & 키워드: 온라인게임, 축구, 스쿼드, 포메이션, 포지션, 선수		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2003-0030902 A (가부시키가이샤 세가) 2003.04.18 페이지 2-5 참조.	1-15
Y	`FM2011 시물(2013년 1월)' (네이버 블로그) 2011.05.28 (http://blog.naver.com/ragpiker?Redirect=Log&logNo=30109706302) 전문 참조.	1-15
A	KR 10-2000-0024430 A (기호열) 2000.05.06 요약, 청구항 1-2, 4-5 및 도면 2, 5 참조.	1-15
A	KR 10-2006-0043885 A (주식회사 크리엔트) 2006.05.16 요약, 청구항 1, 5 및 도면 3, 11-14 참조.	1-15
☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다. ☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.		
* 인용된 문헌의 특별 카테고리: “A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 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 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 진상범 전화번호 82-42-481-5748 

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2003-0030902 A

2003.04.18

CN 100435129 C0

2008.11.19

CN 1412689 A0

2003.04.23

EP 1302226 A3

2005.03.16

JP 2003-117241 A

2003.04.22

US 2003-0083128 A1

2003.05.01

US 7300345 B2

2007.11.27

KR 10-2000-0024430 A

2000.05.06

없음

KR 10-2006-0043885 A

2006.05.16

없음