

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/085208 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010125
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 27일 (27.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132386 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: 김정훈 (KIM, Jeong Hun); 135-544 서울시 강남구 개포동 12 대치아파트 210동 606호, 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.

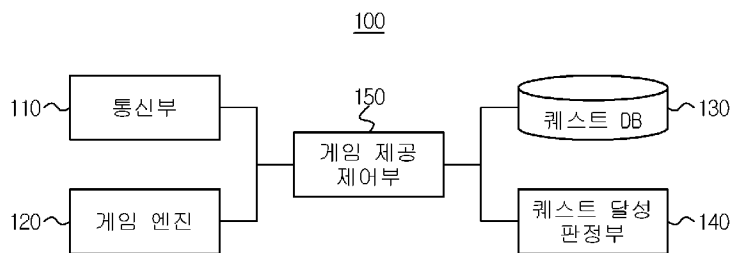
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, 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 FOR PROVIDING ONLINE SPORTS GAME CAPABLE OF PROVIDING QUEST AND SYSTEM FOR SAME

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



- 110 ... Communication unit
120 ... Game engine
130 ... Quest DB
140 ... Quest attainment judgment unit
150 ... Game provisioning control unit

(57) Abstract: The present application relates to a technique for providing a game, the game being executed in a system for providing an online sports game to at least one game client. A method for providing an online game comprises the steps of: (a) when a game is terminated by a game client, storing information about the terminated game in a game recording database; (b) searching the game recording database for game play history information of a user, and confirming whether the game play history information satisfies the requirements of a quest; and (c) if satisfied, updating the information of at least one player from among the players belonging to a team of the user so that the progress of the corresponding player can be controlled.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. (a) 게임 클라이언트에 의하여 경기가 종료되면, 종료된 경기에 대한 정보를 게임 기록 데이터베이스에 저장하는 단계, (b) 상기 사용자에게 대한 경기 수행 이력정보를 상기 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고, 상기 검색된 경기 수행 이력정보가 퀘스트 요건을 만족하지 확인하는 단계 및 (c) 만일 만족하면, 상기 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도 하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를 수정하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 퀘스트를 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템

기술분야

- [1] 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 사용자가 수행한 경기를 기초로 퀘스트를 제공할 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] 그러나 종래의 스포츠 온라인 게임의 경우, 인공 지능의 한계 등으로 인하여 사용자와 컴퓨터 간의 대전이 쉽게 식상해지는 문제점이 있다. 이로 인하여, 게임 내에서 가지는 목표를 상실하게 되어 사용자가 게임에 대한 흥미를 쉽게 잃게 되는 문제점이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [5] 본 출원은 스포츠 게임에 있어서, 사용자가 수행한 경기를 기초로 퀘스트가 성립되었는지 확인하여, 그 보상으로 선수 캐릭터의 성장을 제어할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.
- [6] 또한, 본 출원은 퀘스트의 적어도 일부 요건만이 만족되는 경우, 해당 퀘스트의 나머지 조건을 사용자에게 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.
- [7] 또한, 본 출원은 이러한 퀘스트의 제공을 통하여 사용자에게 새로운 게임 내의 목표를 제시함으로써 보다 흥미를 유발할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

과제 해결 수단

- [8] 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) 게임

클라이언트에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면, 종료된 경기에 대한 정보를 상기 게임 클라이언트의 사용자와 관련하여 게임 기록 데이터베이스에 저장하는 단계, (b) 상기 사용자에 대한 경기 수행 이력정보를 상기 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고, 상기 검색된 경기 수행 이력정보가 퀘스트 요건을 확인하는 단계 및 (c) 만일 만족하면, 상기 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도 하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를 수정하는 단계를 포함한다.

- [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) 게임 클라이언트에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면, 종료된 경기에 대한 정보를 상기 게임 클라이언트의 사용자와 관련하여 게임 기록 데이터베이스에 저장하는 단계, (b) 상기 사용자에 대한 경기 수행 이력정보를 상기 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고, 상기 검색된 경기 수행 이력정보가 복수의 조건으로 이루어진 퀘스트 요건 중 적어도 하나의 조건을 만족하지 확인하는 단계 및 (c) 만일 상기 퀘스트 요건의 적어도 일부 조건만을 만족하면, 상기 게임 클라이언트에 상기 퀘스트 요건의 나머지 조건에 대한 정보를 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) 네트워크를 통하여 연결된 게임 클라이언트에 의해 수행된 적어도 하나의 이벤트 중에서, 퀘스트와 연관된 퀘스트 이벤트를 식별하는 단계, (b) 상기 식별된 퀘스트 이벤트가 퀘스트 요건 중 적어도 일부를 만족하는 퀘스트가 존재하는 지 확인하는 단계 및 (c) 만일 존재하면, 해당 퀘스트에 대한 정보 또는 해당 퀘스트에서 만족하지 않은 나머지 퀘스트 요건에 대한 정보를 확인하여 상기 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 포함한다.
- [11] 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 퀘스트 데이터베이스, 게임 제공 제어부 및 퀘스트 달성 판정부를 포함한다. 상기 퀘스트 데이터베이스는 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 적어도 하나의 퀘스트에 대한 요건 및 보상 정보를 저장한다. 상기 게임 제공 제어부는 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 경기를 제공하도록 제어하고, 온라인 경기가 종료되면 해당 경기에 대한 사용자별 경기 수행 정보를 생성한다. 상기 퀘스트 달성 판정부는 상기 사용자 별 경기 수행 정보를 기초로 상기 퀘스트 데이터베이스를 검색하여 요건의 적어도 일부를 만족하는 퀘스트를 검색한다.

- [12] 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 프로그램으로서, (a) 게임 클라이언트에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면, 종료된 경기에 대한 정보를 상기 게임 클라이언트의 사용자와 연관하여 게임 기록 데이터베이스에 저장하는 기능, (b) 상기 사용자에 대한 경기 수행 이력정보를 상기 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고, 상기 검색된 경기 수행 이력정보가 퀘스트 요건을 확인하는 기능 및 (c) 만일 만족하면, 상기 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도 하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를 수정하는 기능을 포함한다.
- [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 프로그램으로서, (a) 게임 클라이언트에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면, 종료된 경기에 대한 정보를 상기 게임 클라이언트의 사용자와 연관하여 게임 기록 데이터베이스에 저장하는 기능, (b) 상기 사용자에 대한 경기 수행 이력정보를 상기 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고, 상기 검색된 경기 수행 이력정보가 복수의 조건으로 이루어진 퀘스트 요건 중 적어도 하나의 조건을 만족하지 확인하는 기능 및 (c) 만일 상기 퀘스트 요건의 적어도 일부 조건만을 만족하면, 상기 게임 클라이언트에 상기 퀘스트 요건의 나머지 조건에 대한 정보를 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 프로그램으로서, (a) 네트워크를 통하여 연결된 게임 클라이언트에 의해 수행된 적어도 하나의 이벤트 중에서, 퀘스트와 연관된 퀘스트 이벤트를 식별하는 기능, (b) 상기 식별된 퀘스트 이벤트가 퀘스트 요건 중 적어도 일부를 만족하는 퀘스트가 존재하는 지 확인하는 기능 및 (c) 만일 존재하면, 해당 퀘스트에 대한 정보 또는 해당 퀘스트에서 만족하지 않은 나머지 퀘스트 요건에 대한 정보를 확인하여 상기 게임 클라이언트에 제공하는 기능을 포함한다.

발명의 효과

- [15] 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 사용자가 수행한 경기를 기초로 퀘스트가 성립되었는지 확인하여, 그 보상으로 선수 캐릭터의 성장을 제어할 수 있는 효과가 있다.
- [16] 또한, 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 퀘스트의 적어도 일부 요건만이 만족되는 경우 해당 퀘스트의 나머지 조건을 사용자에게 제공함으로써

사용자에게 퀘스트에 대한 정보를 보다 편리하게 제공할 수 있는 효과가 있다.

- [17] 또한, 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 이러한 퀘스트의 제공을 통하여 사용자에게 새로운 게임 내의 목표를 제시함으로써 보다 흥미를 유발할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [18] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.
- [19] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [20] 도 3은 퀘스트 데이터베이스에 저장되는 데이터 형식의 일 실시예를 도시하는 참고도이다.
- [21] 도 4는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [22] 도 5는 게임 클라이언트에 제공되는 선수 캐릭터 정보의 일 예를 도시하는 참고도이다.
- [23] 도 6은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 또 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [24] 도 7은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임의 퀘스트 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [25] 도 8은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임의 퀘스트 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [26] 도 9는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임의 퀘스트 제공 방법의 또 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [27] 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.
- [28] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.
- [29] "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.
- [30] 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.

- [31] 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.
- [32] 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.
- [33] 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.
- [34] 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.
- [35]
- [36] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.
- [37] 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.

- [38] 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.
- [39] 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.
- [40] 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.
- [41] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임을 제공하기 위하여, 적어도 하나의 게임 클라이언트(200)와 적어도 일부의 실시간 데이터 교환을 수행할 수 있다. 이러한 게임 제공 시스템(100)에 대해서는 도 2를 참조하여 이하에서 더 상세히 설명한다.
- [42] 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.
- [43] 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.
- [44]
- [45] 도 2은 개시된 기술에 따른 게임 제공 시스템의 일 실시예를 설명하기 위한 구성도이다.
- [46] 도 2를 참조하면, 게임 제공 시스템(100)은 통신부(110), 게임 엔진(120), 퀘스트 데이터베이스(130), 퀘스트 달성 판정부(140) 및 게임 제공 제어부(150)를 포함할 수 있다.
- [47] 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.
- [48] 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.

- [49] 퀘스트 데이터베이스(130)는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 적어도 하나의 퀘스트에 대한 요건 및 보상 정보를 저장할 수 있다. 여기에서, 퀘스트란 온라인 스포츠 게임에서 사용자가 달성하려는 소정의 목표와 그에 대한 보상을 의미한다. 예를 들어, 특정 게임에서 설정된 점수 이상을 뽑아내는 것을 요건으로 하는 것 등과 같이 온라인 게임의 사용자(유저)가 게임을 수행하면서 달성하려는 소정의 목표를 제시하고, 해당 목표를 달성한 경우 게임 내에서 소정의 보상을 제공하는 것을 의미한다.
- [50] 퀘스트는 적어도 하나의 요건을 가질 수도 있다. 예를 들어, (i) 해당 경기를 승리하고 (ii) 사용자의 팀에서 해당 경기에서 최다 득점을 올린 선수가 있을 것과 같이 복수의 요건들을 가질 수 있다.
- [51] 퀘스트는 고유의 보상을 가질 수 있다. 퀘스트의 보상은 게임 내에서 제공되어 질 수 있다. 예를 들어, 퀘스트가 달성되면 해당 캐릭터에 소정의 경험치를 부과하거나, 사용자의 팀에 소정의 게임 머니를 제공하는 등 설정에 따라 다양한 보상이 제공될 수 있다.
- [52] 일 실시예에서, 퀘스트의 보상은 일반 보상, 특별 보상 및 제어 보상 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 여기에서, 일반 보상은 경험치, 게임 머니 등과 같이 게임의 진행에 따라 일반적으로 얻을 수 있는 보상을 의미하고, 특별 보상은 특별한 아이템, 배지 등과 같이 게임을 진행하여도 일반적으로 얻을 수 없는 보상을 의미한다. 제어 보상은 개시된 기술에 특유한 보상으로서, 사용자의 팀에 포함된 캐릭터에 대한 정보를 사용자의 요청에 의하여 제어할 수 있도록 하는 보상이다. 예를 들어, 사용자의 팀에 소속된 선수 캐릭터에 대하여, 성장을 정지하도록 하는 보상이 있을 수 있다. 일반적으로 온라인 스포츠 게임에서는 경기를 진행함에 따라 얻어지는 경험치에 의하여 선수 캐릭터가 성장하고, 또한 경기를 진행함에 따라 나이를 먹으면서 능력치가 변동된다. 개시된 제어 보상은 이러한 온라인 스포츠 게임에서 적용되는 캐릭터의 성장 또는 노화를 제어할 수 있는 보상이다. 이러한 제어 보상에 따라 사용자는 특정 선수 캐릭터를 보다 오랫동안 사용할 수 있다.
- [53] 도 3은 퀘스트 데이터베이스에 저장되는 데이터 형식의 일 실시예를 도시하는 참고도이다. 도 3을 참조하여 퀘스트 데이터베이스(130)에 대하여 더 상세히 설명한다.
- [54] 퀘스트 데이터베이스(130)는 퀘스트 식별자(310), 퀘스트 요건 정보(320) 및 보상 정보(330)를 포함하여 퀘스트 정보를 저장할 수 있다.
- [55] 퀘스트 요건 정보(320)는 도시된 예와 같이 각 요건 별로 상이한 데이터 블록을 할당하여 저장될 수 있다. 일 실시예에서, 퀘스트 요건 정보(320)는 각 요건들과 요건들에 대한 조건 연산자(예를 들어, 적어도 하나 만족, and 조건, or 조건 등)를 포함하여 구성될 수 있다.
- [56] 퀘스트 보상 정보(330)는 일반 보상(331), 특별 보상(332) 및 제어 보상(333) 별로 상이한 데이터 블록을 할당하여 저장될 수 있다.

- [57] 퀘스트 달성 판정부(140)는 게임의 진행에 따라 발생하는 정보를 기초로 퀘스트의 달성 여부를 판정할 수 있다.
- [58] 일 실시예에서, 퀘스트 달성 판정부(140)는 사용자 별 경기 수행 정보 또는 경기 수행 이력정보를 기초로 퀘스트 데이터베이스(130)를 검색하여 요건의 적어도 일부를 만족하는 퀘스트를 검색할 수 있다. 여기에서, 경기 수행 정보는 특정 경기에 대한 정보이고 경기 수행 이력정보는 이러한 경기 수행 정보에 대한 이력정보이다. 이러한 경기 수행 정보 및 경기 수행 이력정보에 대해서는 도 4를 참조하여 후술한다.
- [59] 이러한 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 퀘스트 달성 판정부(140)는 게임 제공 제어부(150)로부터 특정 사용자의 경기 수행 이력정보를 제공받으면, 해당 경기 수행 이력정보로서 퀘스트의 요건의 적어도 일부를 만족하는 퀘스트가 존재하는 지 퀘스트 데이터베이스(130)를 검색할 수 있다. 이는, 요건의 일부만을 만족하는 퀘스트가 있는 경우, 나머지 요건 등에 대한 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공하기 위한 전처리를 수행하기 위함이다.
- [60] 다른 일 실시예에서, 퀘스트 달성 판정부(140)는 사용자 별 경기 수행 정보 또는 경기 수행 이력정보를 기초로 퀘스트 데이터베이스(130)를 검색하여 요건의 전부를 만족하는 퀘스트를 검색할 수 있다.
- [61] 퀘스트 달성 판정부(140)는 요건의 전부 또는 적어도 일부를 만족하는 퀘스트를 검색하면, 검색된 퀘스트에 대한 정보(예컨대, 퀘스트 식별자 등)을 게임 제공 제어부(150)에 제공할 수 있다.
- [62] 게임 제공 제어부(150)는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템(100)의 다른 구성요소들을 제어하여 적어도 하나의 게임 클라이언트(200)에 온라인 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 또한 게임 제공 제어부(150)는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템(100)의 다른 구성요소들을 제어하여 온라인 스포츠 게임에 대한 퀘스트 및 보상을 제공할 수 있다.
- [63] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(150)는 온라인 경기가 종료되면 해당 경기에 대한 사용자별 경기 수행 이력정보를 생성할 수 있다. 게임 제공 제어부(150)는 생성된 사용자별 경기 수행 이력정보를 퀘스트 달성 판정부(140)에 제공하여, 해당 경기에 의하여 요건을 만족한 퀘스트가 존재하는지 확인할 수 있다.
- [64] 이러한 일 실시예에서, 퀘스트 달성 판정부(140)로부터 요건의 전부를 만족한 퀘스트에 대한 정보를 수신하면, 게임 제공 제어부(150)는 해당 퀘스트에 대한 보상을 퀘스트 데이터베이스(130)에서 검색하고 해당 내용에 따라 사용자의 팀에 보상을 제공할 수 있다.
- [65] 다른 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(150)는 온라인 경기가 종료되면 해당 경기에 대한 사용자별 경기 수행 이력정보를 생성할 수 있다. 게임 제공 제어부(150)는 생성된 사용자별 경기 수행 이력정보를 퀘스트 달성 판정부(140)에 제공하여, 해당 경기에 의하여 요건의 일부를 만족하는 퀘스트가 존재하는지 확인할 수 있다.

[66]

[67] *이러한 다른 일 실시예에서, 퀘스트 달성 관정부(140)로부터 요건의 적어도 일부를 만족한 퀘스트에 대한 정보를 수신하면, 게임 제공 제어부(150)는 해당 퀘스트에 만족되지 않은 요건의 나머지 일부에 대한 정보를 퀘스트 데이터베이스(130)에서 검색하고, 요건의 나머지 일부 및 보상에 대한 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다.

[68]

[69] 도 4는 개시된 기술에 따른 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다. 도 3에 개시된 일 실시예에 게임 기록 데이터베이스(160) 및 캐릭터 데이터베이스(170)를 더 포함하고 있다.

[70]

게임 기록 데이터베이스(160)는 온라인 스포츠 게임의 사용자 별로 해당 사용자가 수행한 온라인 경기에 대한 경기 수행 이력정보를 저장할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(150)는 온라인 경기가 종료되면 해당 경기에 대한 사용자별 경기 수행 정보를 생성하고, 이를 게임 기록 데이터베이스(160)에 저장하여 해당 사용자에게 대한 경기 수행 이력정보를 생성 또는 갱신할 수 있다.

[71]

여기에서, 게임 수행 정보는 특정 경기에 대한 사용자의 결과에 대한 정보이고, 게임 수행 이력정보는 사용자가 수행한 경기들에 대한 게임 수행 정보들을 포함하는 이력 정보이다. 이는, 퀘스트 중에서는 하나의 경기로서 요건을 만족할 수도 있지만, 복수의 경기(예컨대, 리그, 토너먼트 등)를 완료하여야 요건을 만족하는 퀘스트도 존재하기 때문에 사용자의 경기 정보를 구분하여 저장하는 것이 요구될 수 있기 때문이다.

[72]

캐릭터 데이터베이스(170)는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 선수 캐릭터에 대한 정보(이하, 선수 캐릭터 정보)를 저장할 수 있다.

[73]

게임 제공 제어부(150)는 캐릭터 데이터베이스(170)에 저장된 선수 캐릭터 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다. 도 5는 게임 클라이언트에 제공되는 선수 캐릭터 정보의 일 예를 도시하는 참고도로서, 이하에서는 도 5를 참조하여 캐릭터 데이터베이스(170)에 저장되는 선수 캐릭터 정보에 대하여 설명한다.

[74]

선수 캐릭터 정보는 기본 정보(510) 및 스탯 정보(520)로 구성될 수 있다.

[75]

기본 정보(510)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.

[76]

스탯 정보(520)는 게임에서 적용되는 해당 선수에 대한 능력치 정보를 의미한다. 도 5는 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.

[77]

게임 제공 제어부(150)는 온라인 스포츠 게임의 진행에 따라 선수 캐릭터

정보를 변동시킬 수 있다. 예를 들어, 게임 제공 제어부(150)는 온라인 경기의 진행에 따라 선수 캐릭터의 나이를 더하고, 나이에 따라 해당 선수 캐릭터의 능력치를 조정할 수 있다.

[78] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(150)는 경기를 수행할 때마다 해당 경기를 출전한 선수 캐릭터에 대하여 경험치를 부여하고, 부여된 경험치에 따라 스탯 정보를 변경할 수 있다.

[79] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(150)는 게임의 진행에 따라 선수 캐릭터의 기본 정보(510)를 변경할 수 있다. 즉, 1년을 기준으로 하는 리그가 진행되면, 게임 제공 제어부(150)는 리그가 종료되면 해당 리그에 참가한 사용자의 선수 캐릭터들에 대하여 나이를 한 살 더 부가할 수 있다. 여기에서, 게임 제공 제어부(150)는 선수 캐릭터의 나이에 따라 능력치가 증감될 수 있도록 캐릭터 데이터베이스(170)의 데이터를 수정할 수 있다. 예를 들어, 일정 나이 이상이 되면 노쇠화를 반영하여, 전체적인 능력치를 매년 감소하도록 할 수 있다.

[80]

[81] 도 6은 개시된 기술에 따른 게임 제공 시스템의 또 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.

[82] 도 6에 개시된 또 다른 일 실시예는 도 2의 실시예에 퀘스트 이벤트 감지부(180)를 더 포함하고 있다. 도 6에 개시된 또 다른 일 실시예는, 도 2 내지 도 5를 참조하여 기술한 실시예들과 달리, 경기 기록이 아닌 게임 중에 발생하는 이벤트를 기초로 퀘스트의 달성 여부를 판정하는 실시예에 관한 것이다.

[83] 퀘스트 이벤트 감지부(180)는 온라인 스포츠 경기에서 발생하는 이벤트를 감지하고 이에 대한 정보를 퀘스트 달성 판정부(140)에 제공할 수 있다. 여기에서, 이벤트는 득점, 어시스트, 패스 등과 같이 해당 스포츠 경기에서 의미가 부여되는 소정의 행위에 해당할 수 있다.

[84] 일 실시예에서, 퀘스트 이벤트 감지부(180)는 감지된 이벤트 중에서 퀘스트와 연관된 퀘스트 이벤트를 식별할 수 있다. 이를 위하여, 퀘스트 이벤트 감지부(180)는 퀘스트 요건에 상응하는 복수의 이벤트들에 대한 목록을 보유하고, 감지된 이벤트가 목록에 포함되어 있는지 확인함으로써 퀘스트 이벤트를 식별할 수 있다.

[85] 퀘스트 달성 판정부(140)는 퀘스트 이벤트 감지부(180)에서 제공된 이벤트를 기초로 요건 데이터(220)의 전부 또는 적어도 일부를 만족하는 퀘스트를 퀘스트 데이터베이스(130)에서 검색하여 이에 대한 정보를 게임 제공 제어부(150)에 제공할 수 있다.

[86] 게임 제공 제어부(150)는 퀘스트 달성 판정부(140)에서 제공된 정보를 기초로 퀘스트의 달성 또는 퀘스트의 적어도 일부의 달성에 대한 데이터를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다.

[87]

[88] 이하에서는, 도 7 내지 도 9을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다양한

실시예들에 대하여 설명한다. 이하에서 설명 할 실시예들은 전술한 게임 제공 시스템(100)에서 수행되므로, 서로 상응하는 내용에 대해서는 중복하여 설명하지 않으나, 당업자는 전술한 기재로부터 본 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 이해할 수 있을 것이다.

[89]

[90] 도 7은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

[91] 도 7에 개시된 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예는, 제어 보상을 제공하는 일 실시예에 대한 것이다. 여기에서, 도 7에 대한 일 실시예에서의 퀘스트의 요건은 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 모든 리그에 대하여, 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수가 존재하는 것이고, 그에 대한 보상은 해당 선수에 대하여 성장을 제어하도록 하는 제어 보상이다. 즉, 전술한 바와 같이, 모든 선수 캐릭터는 게임의 진행에 따라 나이가 증가하게 되고, 일정 나이 이상이 되면 노쇠화로 인하여 능력치가 감소하도록 조정되나, 본 일 실시예에서는 퀘스트를 달성하게 되면 성장을 제어함으로써 노쇠화가 이루어지지 않게 된다.

[92] 도 7을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면(단계 S710, 예), 종료된 경기에 대한 정보(경기 수행 정보)를 게임 클라이언트의 사용자와 연관하여 게임 기록 데이터베이스(160)에 저장할 수 있다(단계 S720).

[93] 게임 제공 시스템(100)은 사용자에게 경기 수행 이력정보를 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고(단계 S730), 검색된 경기 수행 이력정보가 퀘스트 요건을 확인할 수 있다(단계 S740).

[94] 만일 퀘스트 요건을 만족하면(단계 S740, 예), 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도 하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를 수정할 수 있다(단계 S750).

[95] 단계 S740에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 경기 수행 이력정보를 기초로 사용자의 팀이 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 모든 리그를 수행하였는지 확인할 수 있다. 만일 모든 리그를 수행하였다면, 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 팀에 모든 리그에 대하여 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수가 적어도 하나 존재하는지 확인함으로써, 퀘스트 요건을 만족하는 지 확인할 수 있다.

[96] 단계 S750에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수에 대하여 성장을 제어할 것인지 질의한 후, 만일 성장을 제어한다는 응답을 수신하면, 해당 선수에 대한 선수 정보 및 선수 능력 데이터를 변경하지 못하도록 설정할 수 있다. 일 실시예에서, 선수 캐릭터에는 불면성에 대한 토글 데이터 값을 포함할

수 있다. 즉, 불변성에 대한 토글 데이터 값이 참이면, 게임 제공 시스템(100)에 의해서도 해당 선수 캐릭터의 데이터를 변경하지 못하도록 할 수 있다.

[97] 단계 S750에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)로부터 성장 제어 해제에 대한 요청을 수신하면, 해당 선수에 대하여 선수 정보 및 선수 능력 데이터를 변경할 수 있도록 재 설정할 수 있다.

[98]

[99] 도 8은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다. 도 8에 개시된 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예는, 퀘스트 요건의 일부 만이 만족되는 경우 이를 사용자에게 알려줄 수 있는 실시예에 관한 것이다. 즉, 도 8에 개시된 실시예에서 퀘스트 요건은 복수의 조건으로 이루어질 수 있고, 이러한 조건 중 적어도 일부만이 달성된 경우, 미 달성된 조건에 대한 정보를 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다.

[100] 도 8을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면(단계 S810, 예), 경기 수행 정보를 게임 클라이언트의 사용자와 관련하여 게임 기록 데이터베이스(160)에 저장할 수 있다(단계 S820).

[101] 게임 제공 시스템(100)은 사용자에게 대한 경기 수행 이력정보를 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고(단계 S830), 검색된 경기 수행 이력정보가 복수의 조건으로 이루어진 퀘스트 요건 중 적어도 하나의 조건을 만족하지 확인할 수 있다(단계 S840). 여기에서, 퀘스트 요건은 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 (i) 모든 리그에 대하여, (ii) 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수가 존재할 것일 수 있다.

[102] 만일 상기 퀘스트 요건의 적어도 일부 조건만을 만족하면(단계 S850, 아니오), 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 퀘스트 요건의 나머지 조건에 대한 정보를 제공할 수 있다(단계 S861).

[103] 만일 상기 퀘스트 요건의 모든 조건을 만족하면(단계 S850, 예), 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도 하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를 수정할 수 있다(단계 S860).

[104] 단계 S860에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수에 대하여 성장을 제어할 것인지 질의한 후, 만일 성장을 제어한다는 응답을 수신하면, 해당 선수에 대한 선수 정보 및 선수 능력 데이터를 변경하지 못하도록 설정할 수 있다.

[105] 단계 S860에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)로부터 성장 제어 해제에 대한 요청을 수신하면, 해당 선수에 대하여 선수 정보 및 선수 능력 데이터를 변경할 수 있도록 재 설정할 수 있다.

[106]

- [107] 도 9는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 또 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다. 도 9에 개시된 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 또 다른 일 실시예는, 경기 수행정보 대신 게임 내에서 발생하는 이벤트를 기준으로 퀘스트의 요건이 만족되는지 판단할 수 있다.
- [108] 도 9를 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 네트워크를 통하여 연결된 게임 클라이언트에 의해 수행된 적어도 하나의 이벤트 중에서, 퀘스트와 연관된 퀘스트 이벤트를 식별할 수 있다(단계 S910).
- [109] 게임 제공 시스템(100)은 식별된 퀘스트 이벤트가 퀘스트 요건 중 적어도 일부를 만족하는 퀘스트가 존재하는 지 확인하고(단계 S920), 만일 존재하면(단계 S920, 예) 해당 퀘스트에 대한 정보 또는 해당 퀘스트에서 만족하지 않은 나머지 퀘스트 요건에 대한 정보를 확인하여(단계 S930) 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다(단계 S940).
- [110] 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 퀘스트 요건의 모든 조건을 만족하면, 해당 퀘스트에 대한 보상 정보를 확인하여 보상을 수행할 수 있다.
- [111] 단계 S910에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 퀘스트 요건에 상응하는 복수의 이벤트들에 대한 목록을 구성하고, 적어도 하나의 이벤트가 목록에 포함되어 있는지 확인하여 퀘스트 이벤트를 식별할 수 있다.
- [112]
- [113] 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.
- [114]

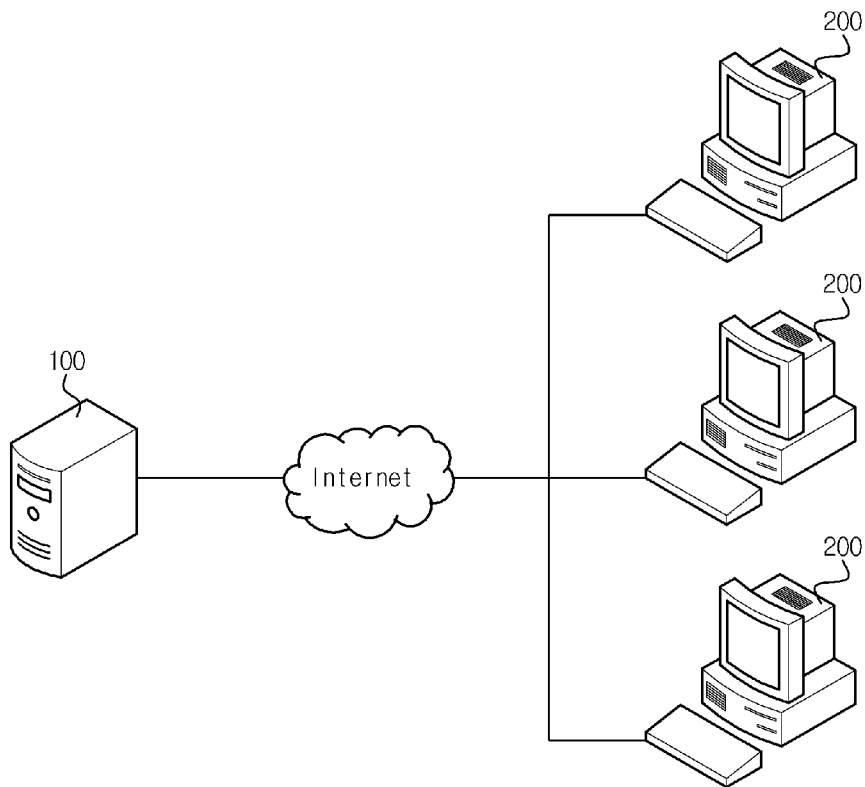
청구범위

- [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) 게임 클라이언트에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면, 종료된 경기에 대한 정보를 상기 게임 클라이언트의 사용자와 연관하여 게임 기록 데이터베이스에 저장하는 단계;
 (b) 상기 사용자에 대한 경기 수행 이력정보를 상기 게임 기록 데이터베이스에서 검색하고, 상기 검색된 경기 수행 이력정보가 퀘스트 요건을 만족하는지 확인하는 단계; 및
 (c) 상기 확인한 결과, 상기 퀘스트 요건을 만족하는 경우에는 상기 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도 하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를 수정하는 단계를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 퀘스트 요건은
 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 모든 리그에 대하여, 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수의 존재인 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 3] 제2항에 있어서, 상기 (b) 단계는
 상기 경기 수행 이력정보를 기초로 상기 사용자의 팀이 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 모든 리그를 수행하였는지 확인하는 단계; 및
 상기 사용자의 팀에 상기 모든 리그에 대하여 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수가 적어도 하나 존재하는지 확인하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서, 상기 (c) 단계는
 상기 게임 클라이언트에 상기 득점 또는 어시스트를 최대로 수행한 선수에 대하여 성장을 제어할 것인지 질의하는 단계; 및
 만일 성장을 제어한다는 응답을 수신하면, 해당 선수에 대한 선수 정보 및 선수 능력 데이터를 변경하지 못하도록 설정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 5] 제4항에 있어서, 상기 (c) 단계는
 상기 게임 클라이언트로부터 성장 제어 해제에 대한 요청을 수신하면, 해당 선수에 대하여 선수 정보 및 선수 능력 데이터를 변경할 수 있도록 재 설정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

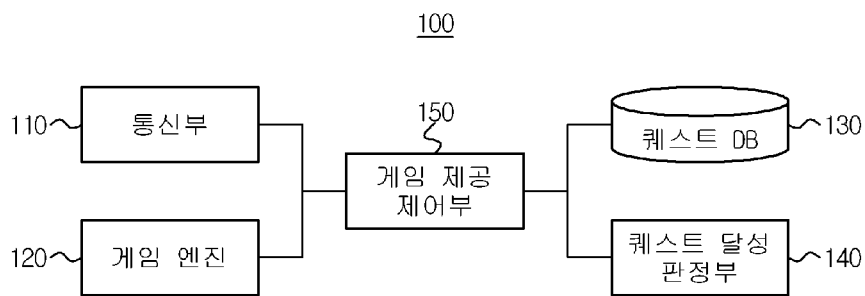
- [청구항 6] 제1항에 있어서,
 상기 (b) 단계는 상기 검색된 경기 수행 이력정보가 복수의 조건으로 이루어진 퀘스트 요건 중 적어도 하나의 조건을 만족하지 확인하는 단계를 더 포함하고,
 상기 (c) 단계는 만일 상기 퀘스트 요건의 적어도 일부 조건만을 만족하면, 상기 게임 클라이언트에 상기 퀘스트 요건의 나머지 조건에 대한 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 7] 제6항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은
 (d) 만일 상기 퀘스트 요건의 모든 조건을 만족하면, 상기 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도 하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를 수정하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 8] 제1항에 있어서, 상기 (b) 단계는
 상기 게임 클라이언트에 의해 수행된 적어도 하나의 이벤트 중에서, 퀘스트와 연관된 퀘스트 이벤트를 식별하고, 상기 식별된 퀘스트 이벤트가 퀘스트 요건 중 적어도 일부를 만족하는 퀘스트가 존재하는 지 확인하는 단계; 및
 만일 존재하면, 해당 퀘스트에 대한 정보 또는 해당 퀘스트에서 만족하지 않은 나머지 퀘스트 요건에 대한 정보를 확인하여 상기 게임 클라이언트에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 9] 제8항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은
 만일 상기 퀘스트 요건의 모든 조건을 만족하면, 해당 퀘스트에 대한 보상 정보를 확인하여 보상을 수행하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 10] 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 게임에서 제공되는 적어도 하나의 퀘스트에 대한 요건 및 보상 정보를 저장하는 퀘스트 데이터베이스;
 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 경기를 제공하도록 제어하고, 온라인 경기가 종료되면 해당 경기에 대한 사용자별 경기 수행 정보를 생성하는 게임 제공 제어부; 및
 상기 사용자 별 경기 수행 정보를 기초로 상기 퀘스트 데이터베이스를 검색하여 요건의 적어도 일부를 만족하는 퀘스트를 검색하는 퀘스트 달성 판정부를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

- [청구항 11] 제10항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은
상기 온라인 스포츠 게임의 사용자 별로 해당 사용자가 수행한
온라인 경기에 대한 경기 수행 이력정보를 저장하는 게임 기록
데이터베이스를 더 포함하고,
상기 게임 제공 제어부는 적어도 하나의 경기 수행 정보를 기초로
사용자별 경기 수행 이력정보를 생성 또는 갱신하여 상기 게임
기록 데이터베이스에 저장하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠
게임 제공 시스템.
- [청구항 12] 제10항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은
라인 스포츠 게임에서 제공되는 선수 캐릭터에 대한 선수 캐릭터
정보를 저장하는 캐릭터 데이터베이스를 더 포함하고,
상기 게임 제공 제어부는 온라인 경기의 진행에 따라 선수
캐릭터의 나이를 더하고, 나이에 따라 해당 선수 캐릭터의
능력치를 조정하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공
시스템.
- [청구항 13] 제10항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은
온라인 스포츠 경기에서 발생하는 이벤트를 감지하고, 감지된
이벤트 중에서 퀘스트와 연관된 퀘스트 이벤트를 식별하는 퀘스트
이벤트 감지부를 더 포함하고,
상기 퀘스트 달성 판정부는 상기 퀘스트 이벤트 감지부에서
감지된 이벤트를 기초로 퀘스트 달성 여부를 판정하는 것을
특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 14] 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) 게임 클라이언트에 의하여 수행되고 있는 경기가 종료되면,
종료된 경기에 대한 정보를 상기 게임 클라이언트의 사용자와
연관하여 게임 기록 데이터베이스에 저장하는 기능;
(b) 상기 사용자에 대한 경기 수행 이력정보를 상기 게임 기록
데이터베이스에서 검색하고, 상기 검색된 경기 수행 이력정보가
퀘스트 요건을 만족하지 확인하는 기능; 및
(c) 만일 만족하면, 상기 사용자의 팀에 소속된 선수 중 적어도
하나의 선수에 대하여 성장을 제어하도록 해당 선수의 데이터를
수정하는 기능을 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을
기록한 기록 매체.

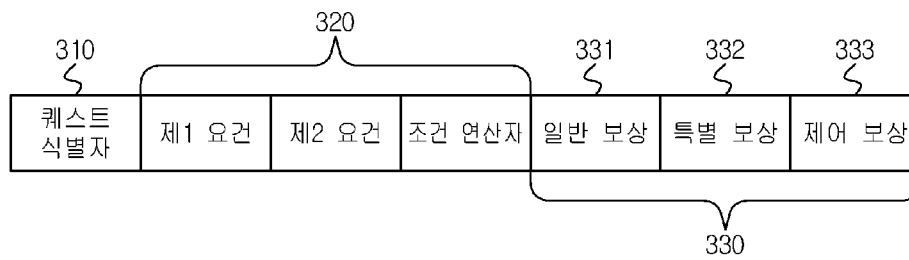
[Fig. 1]



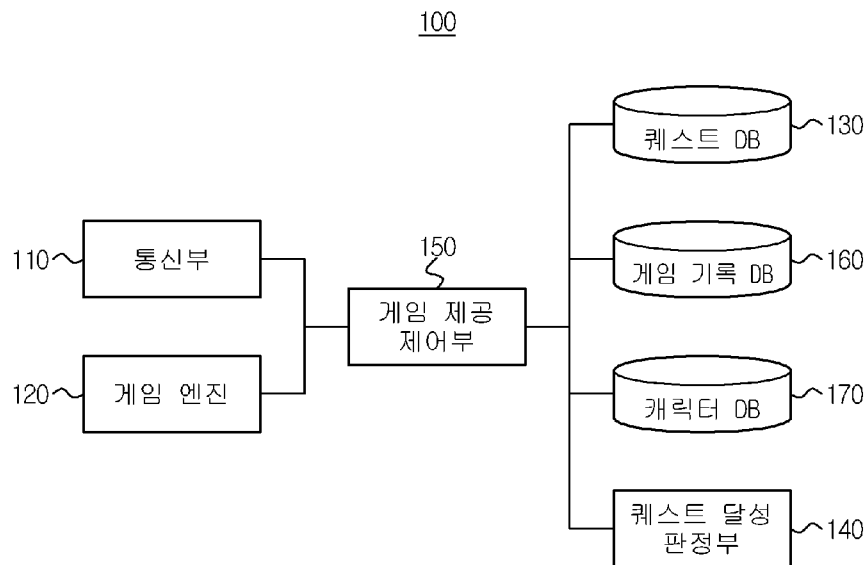
[Fig. 2]



[Fig. 3]



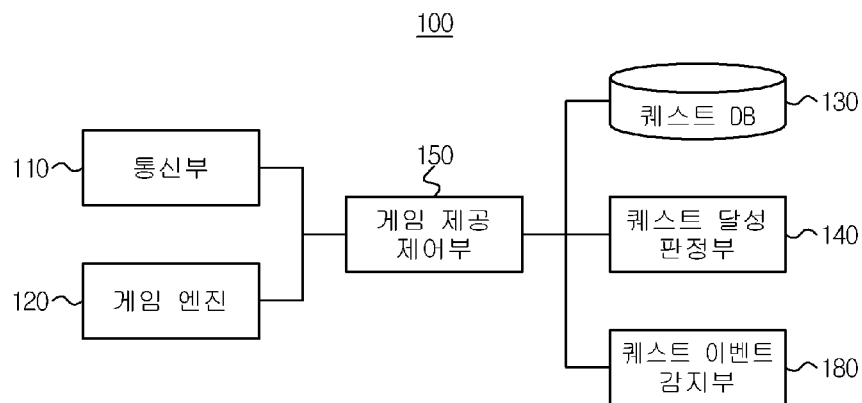
[Fig. 4]



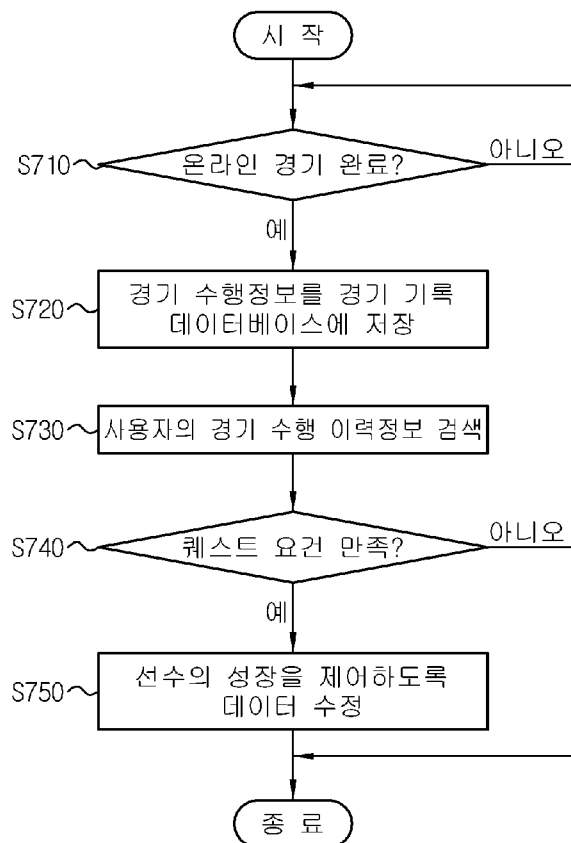
[Fig. 5]

510		★★★★★ W. 슈나이더 [CAM] Inter/이탈리아-세리에A 내 팀으로 영입할 수 있습니다.		· 평균거래가 1,000,000LP		
		· 선수속성 [10시즌선수]		· 평점 0점 (총0명 참여)		
				· 평점주기 [1] ▶ 평점주기		
기본정보						
510	· 생년월일	1984년 06월 09일	· 국적	네덜란드	· 선호포지션	[CAM]
	· 키	170cm	· 몸무게	67kg	· 주로쓰는발	오른발
세부스탯 (총 0/2506)						
520	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				

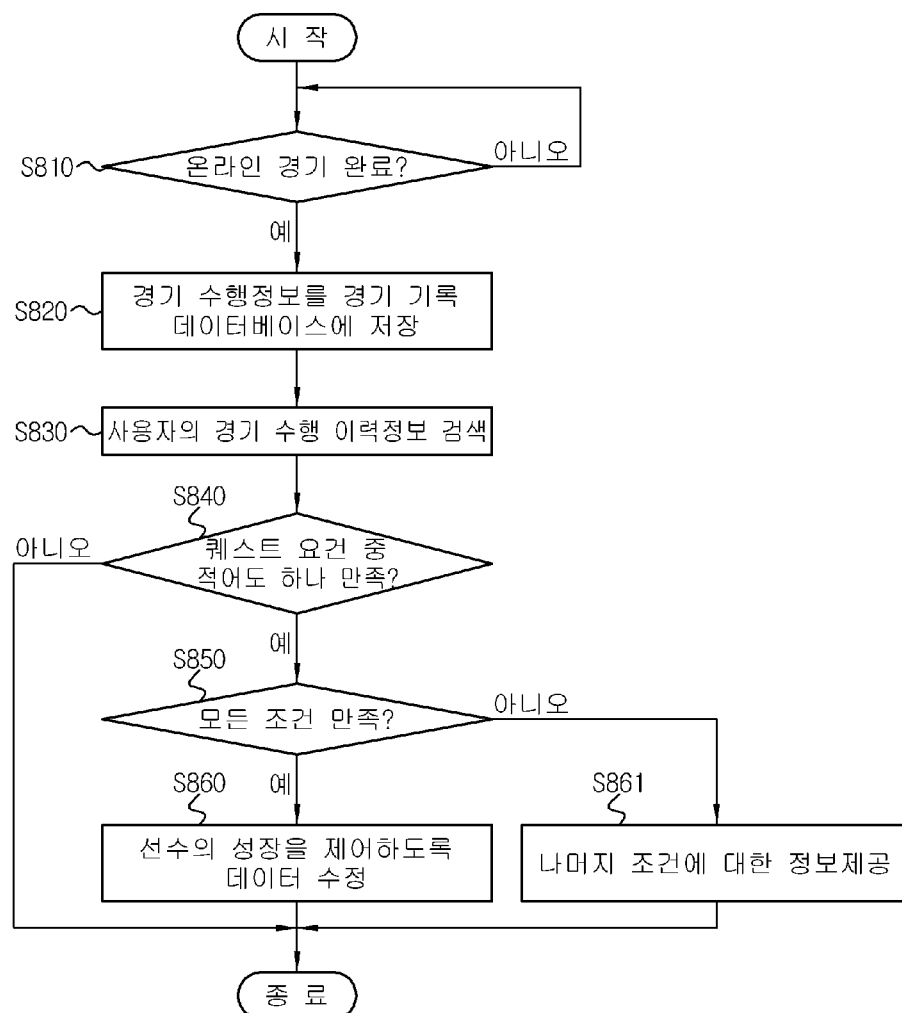
[Fig. 6]



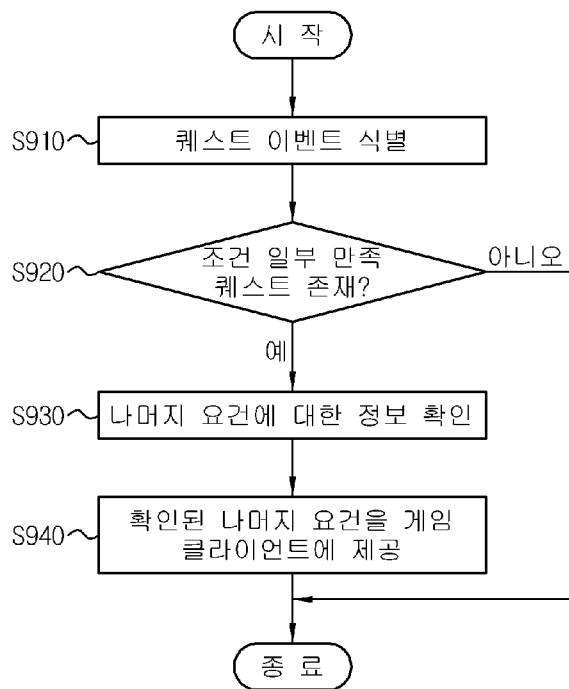
[Fig. 7]



[Fig. 8]



[Fig. 9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010125**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 50/10(2012.01)i**

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

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

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

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

eKOMPASS (KIPO internal), Naver Search System & Keywords: game, Qwest, character, compensation

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2004-275229 A (NAMCO LTD) 07 October 2004 See abstract, page 1, paragraph [0001] - page 24, paragraph [0187], claims 1-18 and figures 1-24.	1-14
Y	Pmang, "[Guide] Qwest Renewal Detail Guide". Pmang FIFA Online Bulletin board. 26 January 2010 See main text. (http://fifaonline.pmang.com/index.nwz?mKey=1&sKey=1#board/read/1/N/2073646/9/2/1)	1-14
Y	RYU, JONG HWA. "FIFA Online 2, League Play Update, I'm alone but not lonely anymore". Game Mecha 24 May 2011 See main text. (http://www.gamemeca.com/preview/view.php?gcode=preview&gid=123183)	1-14
A	KR 10-2008-0011605 A (NCSoft CORPORATION) 05 February 2008 See abstract, page 6, paragraph [0019] - page 22, paragraph [0121], claims 1-25 and figures 1-13.	1-14



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

06 FEBRUARY 2013 (06.02.2013)

Date of mailing of the international search report

14 FEBRUARY 2013 (14.02.2013)

Name and mailing address of the ISA/KR



Korean Intellectual Property Office
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,
Republic of Korea

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/010125

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2004-275229 A	07.10.2004	JP 3705793 B2	12.10.2005
KR 10-2008-0011605 A	05.02.2008	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 13/10; A63F 13/00 조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌 한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우)) eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템), 네이버 검색시스템 & 키워드: 게임, 퀘스트, 캐릭터, 보상		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	JP 2004-275229 A (NAMCO LTD) 2004.10.07 요약, 페이지 1, 문단 [0001] - 페이지 24, 문단 [0187], 청구항 1-18 및 도면 1-24 참조.	1-14
Y	피망. "[안내] 퀘스트 리뉴얼 상세 안내". 피망 피파온라인2 게시판. 2010.01.26 본문 참조. (http://fifaonline.pmang.com/index.nwz?mKey=1&sKey=1#board/read/1/N_/20736469/2/1)	1-14
Y	류종화. "피파 온라인 2 리그플레이 업데이트, 이제 혼자 놀아도 외롭지 않아". 게임메카 2011.05.24 본문 참조. (http://www.gamemeca.com/preview/view.php?gcode=preview&gid=123183)	1-14
A	KR 10-2008-0011605 A (엔씨소프트 주식회사) 2008.02.05 요약, 페이지 6, 문단 [0019] - 페이지 22, 문단 [0121], 청구항 1-25 및 도면 1-13 참조.	1-14
☐ 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 이후 에 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 신 규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. "Y" 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명 은 진보성이 없는 것으로 본다. "&" 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 02월 06일 (06.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 02월 14일 (14.02.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 김석호 전화번호 82-42-481-8541

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

JP 2004-275229 A

2004. 10. 07

JP 3705793 B2

2005. 10. 12

KR 10-2008-0011605 A

2008. 02. 05

없음