



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/000543
- (22) 국제출원일: 2012년 1월 20일 (20.01.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0145243 2011년 12월 28일 (28.12.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): (주) 네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 겸
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 김정훈 (KIM, Jeong Hun) [KR/KR]; 135-240 서울특별시 강남구 개포동 12번지 대치아파트 210동 606호, Seoul (KR). 최선화 (CHOI, Sun Hwa) [KR/KR]; 423-030 경기도 광명시 철

산동 철산푸르지오하늘채 아파트 101동 2604호, Gyeonggi-do (KR).

- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 반포대로 23길 30 (서초동 양우빌딩 4층) 양우 국제특허법률사무소, 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, 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, NL, NO, NZ, OM, 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.

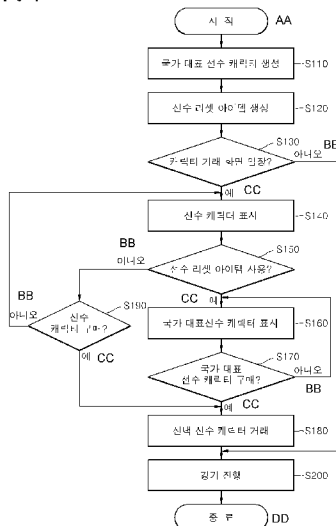
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ,

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING AN ONLINE SPORTS GAME CHARACTER

(54) 발명의 명칭: 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치

[Fig. 1]



(57) Abstract: The present invention relates to a method and an apparatus for providing an online sports game character. The method for providing an online sports game character according to the present invention comprises the steps of: allowing a character providing apparatus to generate a plurality of national team player characters on the basis of actual players who play in preset international competition matches hosted at actual sports events; generating a player reset item enabling national team player characters, who are displayed only in no more than a preset number on a character trading screen provided in a game, to be displayed at a number which exceeds the preset number; displaying player characters including a preset number of national team player characters on the character trading screen when a user enters the character trading screen by means of a user terminal; displaying a plurality of national team player characters at a number exceeding the preset number on the character trading screen when a player reset item use signal is received from the user terminal; and revising user information to reflect the national team player characters selected by the user from among the plurality of national team player characters displayed on the trading screen as player characters held by the user.

(57) 요약서: 본 발명은 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치에 관한 것이다. 본 발명에 의한 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제 선수를

[다음 쪽 계속]

S110 ... Generate national team player character
S120 ... Generate player reset item
S130 ... Enter character trading screen?
S140 ... Display player character
S150 ... Use player reset item?
S160 ... Display national team player character
S170 ... Buy national team player character?
S180 ... Trade selected player character
S190 ... Buy player character?
S200 ... Play match
AA ... Start
BB ... No
CC ... Yes
DD ... End



TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, **공개:**

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).

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

기초로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계; 게임에서 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 국가 대표 선수 캐릭터를 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계; 사용자가 사용자 단말을 통해 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 기 설정된 개수의 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 선수 캐릭터를 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 캐릭터 거래 화면에 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계; 및 거래화면에 표시된 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 사용자가 보유하는 선수 캐릭터로 사용자에게 대한 사용자 정보를 수정하는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치 기술분야

- [1] 본 발명은, 캐릭터를 운용하는 온라인 게임에 있어서, 캐릭터 거래 화면에 극소수만 표시되는 국가 대표 선수 캐릭터가 캐릭터 거래 화면에 다수로 표시되도록 하여, 사용자들이 국가 대표 선수 캐릭터를 획득하기 용이하도록 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 온라인 게임은 네트워크 및 컴퓨터 기술의 발달에 힘입어 최근 온라인 문화 산업의 큰 비중을 차지하고 있는 분야이다. 온라인 게임의 발전에 따라 사용자는 다양한 장르의 온라인 게임을 요구하게 되었고, 현재는 매우 다양한 장르의 온라인 게임이 서비스되고 있다. 특히 사용자들이 실 생활에서 접할 수 있는 분야에 대한 온라인 게임은, 사용자들이 좋아하는 실 생활에 대해서 직접 사용자들이 조작을 통해 게임을 즐길 수 있다는 점에서 인기가 급증하고 있다.
- [3] 사용자들이 실 생활에서 접할 수 있는 분야에는 대표적으로, 온라인 스포츠 게임이 있다. 야구, 농구, 축구 등 인기 있는 스포츠 종목에 대해서 각 스포츠 종목의 국제 기관과 라이선스를 맺고, 실제 활동하고 있는 스포츠 스타들을 캐릭터화한 게임을 서비스하기 때문에, 사용자들은 자신이 좋아하는 스포츠 스타들을 게임 상에서 직접 조작할 수 있다는 점에서 온라인 스포츠 게임을 즐기고 있다.
- [4] 예를 들어 축구 게임을 살펴보면, 해외 유명 축구 스타와 팀들을 사용자들이 선택하고, 직접 축구팀의 감독이 되어 게임을 실행할 수 있기 때문에, 사용자들의 스포츠에 대한 판타지를 충족시킬 수 있어 그 인기가 대단하다. 게임 서비스 공급자의 입장에서, 사용자들이 인기가 높은 스타에 해당하는 게임 캐릭터들을 얻기 위해 게임을 이용하는 빈도가 높아지고, 아이템, 캐릭터에 대한 결제 등 부가 서비스에 대한 비용 결제가 증가할 수 있기 때문에, 수익성 역시 높은 장점이 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [5] 이에 본 발명은, 온라인 스포츠 게임에서 캐릭터 거래 화면에 기존에 지정된 개수 이하로 소수만 표시되던 국가 대표 선수 캐릭터를 다수 표시할 수 있도록 하는 아이템을 제공하여 사용자가 국가 대표 선수 캐릭터를 용이하게 획득할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [6] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 실제 스포츠 종목에서 주취된

기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제 선수를 기초로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계; 게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수 캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계; 사용자가 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 기 설정된 개수의 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 상기 복수개의 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계; 및 상기 거래 화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 보유하는 선수 캐릭터로 상기 사용자에게 대한 사용자 정보를 수정하는 단계; 를 포함한다.

- [7] 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계는, 상기 게임에서 제공 가능한 상기 선수 캐릭터에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 획득된 복수개의 선수 캐릭터 각각에 대응하는 상기 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 획득된 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 분석하여 상기 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 상기 국가 대표 선수들을 추출하는 단계; 및 상기 추출된 국가 대표 선수들 각각에 대응하는 상기 복수개의 선수 캐릭터를 상기 국가 대표 선수 캐릭터로 선택하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [8] 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계는, 상기 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치를 상기 국가 대표 선수 캐릭터에 대응하는 기본 버전의 선수 캐릭터의 능력치보다 높도록 설정하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [9] 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계는, 상기 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 획득된 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 분석하여 상기 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 상기 국가 대표 선수들을 추출하는 단계; 및 상기 추출된 국가 대표 선수들 각각에 대응하는 상기 복수개의 선수 캐릭터를 생성하여 상기 국가 대표 선수 캐릭터로 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [10] 상기 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계는, 상기 캐릭터 거래 화면에서 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 선수 리셋 아이템을 설정하는 단계; 상기 게임 상의 기설정된 화면들에 상기 선수 리셋 아이템을 표시하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템에 대한 구매 요청 신호를 수신하면, 상기 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 상기 사용자 정보에서 차감하고, 상기 사용자가 상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 상기 사용자 정보를 수정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [11] 상기 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계는, 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 기설정된 상기 국가 대표 선수 캐릭터의 수를

확인하는 단계; 상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수에 따라 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 전체 선수 캐릭터의 수에서 상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수를 제한 나머지 수에 따른 선수 캐릭터를 선택하는 단계; 및 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터와 상기 선택된 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

- [12] 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는, 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 기설정된 개수를 초과하는 개수로 선수 리셋 아이템에 의해 설정되는 아이템 설정치보다 작은지 판단하는 단계; 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템 설정치보다 작으면, 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 추가로 선택하는 단계; 및 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템 설정치보다 이상이면, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 아이템 설정치는, 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 선수 캐릭터의 수와 동일하게 설정하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계는, 상기 사용자가 상기 거래 화면에 입장할 때마다 랜덤하게 선택하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 각각에 대한 구매 금액을 설정하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는, 상기 선수 리셋 아이템이 유료인 경우, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 각각에 대한 구매 금액을 0으로 설정하는 것이 바람직하다.
- [17] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법은, 캐릭터 제공 장치가, 실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제 선수를 기초로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계; 게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수 캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계; 사용자가 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 상기 사용자가 보유한 팀에 포함된 복수개의 캐릭터와 기 설정된 개수의 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 거래

화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계; 및 상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 보유한 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 선택된 선수 캐릭터와 교체하는 단계; 를 포함한다.

[18] 상기 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계는, 상기 캐릭터 거래 화면에서 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 선수 리셋 아이템을 설정하는 단계; 상기 게임 상의 기설정된 화면들에 상기 선수 리셋 아이템을 표시하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템에 대한 구매 요청 신호를 수신하면, 상기 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 상기 사용자에게 대한 사용자 정보에서 차감하고, 상기 사용자가 상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 상기 사용자 정보를 수정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[19] 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는, 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계; 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 기설정된 개수를 초과하는 개수로 선수 리셋 아이템에 의해 설정되는 아이템 설정치보다 작은지 판단하는 단계; 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템 설정치보다 작으면, 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 추가로 선택하는 단계; 및 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템 설정치보다 이상이면, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[20] 상기 선택된 선수 캐릭터와 교체하는 단계는, 상기 팀에 포함된 선수 캐릭터들 중 상기 선택된 선수 캐릭터의 상기 게임 상의 포지션에 대응하는 캐릭터의 수가 복수개이면, 상기 선택된 선수 캐릭터와 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 교체하는 단계; 상기 팀에 포함된 선수 캐릭터들 중 상기 선택된 선수 캐릭터의 포지션에 대응하는 캐릭터의 수가 1 개이면, 상기 선택된 선수 캐릭터의 상기 포지션과 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션이 동일한지 판별하는 단계; 상기 선택된 선수 캐릭터의 포지션과 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션이 동일하면, 상기 선택된 선수 캐릭터와 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 교체하는 단계; 및 상기 선택된 선수 캐릭터의 포지션과 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션이 서로 다르면, 상기 선택된 선수 캐릭터와 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터가 교체 불가능을 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

[21] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치는, 실제 스포츠 종목에서 활동 중인 실제 선수를 기초로 생성되어 게임 상에서 이용 가능한 복수개의 선수 캐릭터와, 실제 스포츠 종목에서 주춤했던 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제 선수를 기초로

생성된 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수 캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 포함한 복수개의 아이템에 대한 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 및 사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 사용자 정보에 대응하는 사이버 머니로부터 상기 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 상기 사용자가 상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 설정하는 사이버 머니 관리부; 를 포함한다.

- [22] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 보유하는 선수 캐릭터로 상기 국가 대표 선수에 대한 정보를 수정하는 것이 바람직하다.
- [23] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 사용자가 상기 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 기설정된 상기 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 확인하고, 상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수에 따라 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하며, 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 전체 선수 캐릭터의 수에서 상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수를 제한 나머지 수에 따른 선수 캐릭터를 선택하여, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터와 상기 선택된 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 것을 것이 바람직하다.
- [24] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 것이 바람직하다.
- [25] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 선수 리셋 아이템이 유료인 경우, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 각각에 대한 구매 금액을 0으로 설정하는 것이 바람직하다.
- [26] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치는, 실제 스포츠 종목에서 활동 중인 실제 선수를 기초로 생성되어 게임 상에서 이용 가능한 복수개의 선수 캐릭터와, 실제 스포츠 종목에서 주취된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제 선수를 기초로 생성된 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 상기 사용자가 보유한 팀을 포함한 복수개의 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부; 게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수 캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 포함한 복수개의 아이템에 대한 정보를

저장하는 아이템 정보 저장부; 및 사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 사용자 정보에 대응하는 사이버 머니로부터 상기 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 상기 사용자가 상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 설정하는 사이버 머니 관리부; 를 포함한다.

- [27] 상기 캐릭터 정보 저장부는, 상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 보유하는 팀에 포함된 복수개의 선수 캐릭터 중 선택된 선수 캐릭터와 교체하여 상기 선택된 국가 대표 선수에 대한 정보가 상기 사용자가 보유하는 팀에 포함되도록 수정하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [28] 본 발명에 의하면, 기존의 온라인 스포츠 게임에서 일반 캐릭터의 거래 화면에서 지정된 개수 이하의 소수개만 표시되어 사용자가 획득하기 어려웠던 국가 대표 선수 캐릭터를 대량으로 표시할 수 있는 아이템을 제공하여, 사용자가 국가 대표 선수 캐릭터를 거래 화면에서 용이하게 획득할 수 있도록 하여 게임에 대한 흥미를 높일 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [29] 도1 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
- [30] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름을 나타낸다.
- [31] 도3 은 본 발명의 다른 예에 따른 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름을 나타낸다.
- [32] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 선수 리셋 아이템을 생성하는 흐름을 나타낸다.
- [33] 도5 는 본 발명의 일 예에 따른 선수 캐릭터를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [34] 도6 은 본 발명의 일예에 따른 거래 화면을 나타내며, 선수 리셋 아이템이 사용되지 않은 상태의 거래화면을 나타낸다.
- [35] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 국가 대표 선수 캐릭터를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [36] 도8 은 본 발명의 다른 예에 따른 거래 화면을 나타내며, 선수 리셋 아이템이 사용되지 않은 상태의 거래화면을 나타낸다.
- [37] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 선택 선수 캐릭터를 거래하는 흐름을 나타낸다.
- [38] 도10 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [39] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [40] 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리

범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.

- [41] 또한 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.
- [42] 또한, 본 발명의 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 제 1, 제 2, A, B, (a), (b) 등의 용어를 사용할 수 있다. 이러한 용어는 그 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하기 위한 것일 뿐, 그 용어에 의해 해당 구성 요소의 본질이나 차례 또는 순서 등이 한정되지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.
- [43] 본 발명의 실시 예에서 “통신”, “통신망” 및 “네트워크”는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및 다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.
- [44] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 작은 게임의 경우 하나의 게임 서버에 다수의 게임 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원 수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [45] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [46] 본 발명에서, 캐릭터는 온라인 게임 중 일 종목을 사용자들이 체험할 수 있는 게임 내에 등장하는 모든 캐릭터들을 의미한다. 캐릭터는 게임 화면 상에 등장하여 사용자의 조작에 따라서 게임 내에서 일정한 행동을 하게 된다. 또한, 캐릭터는 게임의 수행 결과에 따라서 일정한 경험치를 쌓으면서 레벨이 상승될 수 있으며, 레벨의 상승에 따라서 캐릭터의 능력치가 더욱 강해지게 된다.
- [47] 본 발명에서 캐릭터의 스킬은 각 게임의 특성에 따라 다양하게 설정될 수 있으며, 온라인 축구 게임의 경우에는 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬을 나타내는 공동, 공격, 패스/드리블, 수비 및 골키퍼 등이 캐릭터의 스킬 종류로 설정될 수 있다. 게임의 설정에 따라서 각각의 스킬은 더욱 세분화하여 제공될 수도 있다. 예를 들어, 온라인 축구 경기에서 공동은 지구력, 체력, 침착성 등의 세부 스킬이 제공될 수 있다. 사용자는 경험치를 서로 다른 비율로 각각의 스킬로 변환함으로써, 사용자들에게 동일한 특성으로 제공되는 동일한 캐릭터들이 각 사용자의 경험치의 스킬 능력치로의 변환 형태에 따라 각각 다른

특성을 갖는 캐릭터로 성장 시킬 수 있다. 즉 동일한 캐릭터를 제공 받아 게임을 수행하더라도, 경험치를 여러 종류의 스킬 능력치로 변환하여 사용함에 따라 각 캐릭터의 특성을 차별화할 수 있도록 하여, 서로 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장할 수 있다.

- [48] 온라인 게임에서 캐릭터는 무상으로 제공되는 캐릭터도 있으며, 사용자가 게임 포인트를 사용하여 구매하여야 하는 캐릭터도 있다. 그리고 사용자가 복수개의 캐릭터를 보유하고 있는 경우에 복수개의 캐릭터를 교대로 바꿔가며 게임을 진행할 수도 있다. 이러한 캐릭터를 제공하는 온라인 게임 중에는 사용자가 복수개의 캐릭터를 구비하는 팀을 보유하고, 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 각각을 개별적으로 영입, 고용 또는 계약하여 팀을 운영하는 방식의 게임도 있다.
- [49] 게임에서 사용 가능한 캐릭터는 기간 제한 없이 사용자에게 제공될 수도 있으나, 게임의 종류에 따라서는 캐릭터 사용 기간의 제한을 두어 사용 기간이 만료되는 경우에 재계약을 통해 다시 캐릭터 이용 비용을 지불하고, 해당 캐릭터의 사용 기간을 연장해야 하는 캐릭터도 있다.
- [50] 본 발명에서 스포츠는, 일반적인 의미의 스포츠를 의미하며, 온라인 스포츠 게임으로 실행될 수 있는 모든 종목의 스포츠를 의미한다. 예를 들어, 축구, 야구, 농구, 테니스, 배구, 육상, 격투기 종목 등이 포함될 수 있다.
- [51] 본 발명에서 선수 캐릭터는 각 스포츠 종목에서 실제 활동하고 있는 스포츠 선수들을 캐릭터화한 선수 캐릭터들을 의미하며, 국가 대표 선수 캐릭터는 선수 캐릭터들 중 온라인 스포츠 게임의 실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전하였음을 나타내는 버전의 선수 캐릭터를 의미한다.
- [52] 본 발명에서 캐릭터 이용 금액 및 비용은, 실물 화폐의 금액을 의미하는 것이 아니라 온라인 스포츠 게임 상에서 캐릭터 또는 아이템 등을 구매할 수 있는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 의미한다. 사이버 머니와 게임 포인트는 게임을 수행함에 따라 획득할 수 있으며, 경우에 따라서는 게임 수행 중에 획득한 아이템을 게임 상의 상점에 판매하여 사이버 머니 또는 게임 포인트를 획득할 수도 있다. 또한 게임에 따라서는 실물 화폐를 지불하고 사이버 머니를 획득할 수도 있다. 그리고 실물 화폐의 금액과 사이버 머니의 금액은 일 대 일로 매칭될 수도 있으나, 일반적으로는 다르게 설정된다. 또한 게임에 따라서는 사이버 머니를 온라인 스포츠 게임 상의 게임 포인트로 변환될 수 있다. 즉 사이버 머니와 게임 포인트는 상호 환전되거나, 일 방향으로 환전될 수 있다.
- [53] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
- [54] 도1을 참조하면, 본 발명의 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법은 먼저 캐릭터 제공 장치가 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성한다(S110). 국가 대표 선수 캐릭터는 상기한 바와 같이, 온라인 스포츠 게임의 실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전하였음을 나타내는 버전의

선수 캐릭터를 의미한다.

- [55] 온라인 스포츠 게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 일반 캐릭터와 구분하는 것은 실제 스포츠 종목에서 일반 선수에 비해 상대적으로 인지도가 높은 국가 대표 선수를 캐릭터화한 캐릭터이므로, 사용자들의 선호도가 높기 때문이다. 이러한 사용자들의 선호도는 사용자들의 게임 서비스 이용 빈도를 높일 수 있다는 장점이 있다. 그러나 국가 대표 선수 캐릭터가 단순히 일반 캐릭터에 비해 실제 스포츠 종목에서 대상 선수의 인지도만을 활용한다면, 사용자는 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 흥미를 쉽게 잃을 수 있다. 이에 대부분의 온라인 스포츠 게임에서는 사용자들이 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 흥미를 잃지 않도록, 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치를 일반 캐릭터에 비해 상대적으로 높게 설정한다. 경우에 따라서는 실제 스포츠 종목에서 동일한 한 명의 선수에 대해 일반 선수 캐릭터와 국가 대표 선수 캐릭터로 구분하여 2개의 캐릭터를 게임 상에 제공할 수도 있다. 이런 경우에, 비록 동일한 한 명에 선수에 대해 두 가지 종류의 캐릭터가 생성되었지만, 국가 대표 선수 캐릭터가 일반 선수 캐릭터에 비해 높은 능력치를 갖도록 설정되는 것이 일반적이다.
- [56] 그러나 이러한 국가 대표 선수의 능력치 설정은 사용자들의 국가 대표 선수 캐릭터의 선호도를 높일 수 있는 반면, 능력치가 높은 국가 대표 선수가 게임에서 많은 수로 사용되면, 게임의 난이도가 상대적으로 낮아지게 되어 사용자들이 게임에 대한 흥미를 잃게 만드는 요인이 될 수 있다.
- [57] 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 상세한 방법은 후술하도록 한다.
- [58] 국가 대표 선수 캐릭터가 생성되면, 선수 리셋 아이템을 생성한다(S120). 선수 리셋 아이템은 기존의 온라인 스포츠 게임에서 통상적으로 캐릭터의 거래 화면에 나타나지 않거나, 나타나는 수가 제한되는 국가 대표 선수 캐릭터가 캐릭터 거래 화면에 복수로 표시되고, 사용자가 복수로 표시된 국가 대표 선수 캐릭터 중 하나 또는 그 이상의 국가 대표 선수 캐릭터를 구입할 수 있도록 하는 아이템으로서 본 발명에서 제공하는 아이템이다.
- [59] 상기한 바와 같이, 국가 대표 선수 캐릭터는 일반 캐릭터에 비해 상대적으로 높은 능력치를 갖도록 설정됨에 따라, 게임에서 활용되는 국가 대표 선수 캐릭터의 수는 제한될 필요가 있다. 이에 대부분의 게임에서는 국가 대표 선수 캐릭터를 사용자가 용이하게 획득하지 못하도록 다양한 방법을 활용하고 있다. 이러한 방법의 일례로 캐릭터 거래 화면에서 국가 대표 선수 캐릭터의 출현 빈도를 낮추는 방안이 있다. 즉 국가 대표 선수 캐릭터를 사용자가 구매하고자 하여도, 거래 화면 상에 국가 대표 선수의 출현 빈도 자체를 낮게 설정함에 따라 사용자가 국가 대표 선수 캐릭터를 용이하게 획득하지 못하도록 하고 있다. 이는 게임 진행 상의 균형을 위해서일 뿐만 아니라 국가 대표 선수 캐릭터의 희소성을 유지하여 사용자로 하여금 국가 대표 선수 캐릭터의 보유 의욕을 고취시켜 게임 이용 빈도를 더욱 높이기 위함이다.
- [60] 그러나 이러한 제약은 단순히 국가 대표 선수 캐릭터를 사용자가 쉽게

획득하지 못하게 할 뿐만 아니라, 국가 대표 선수 캐릭터가 거래 화면에 표시되더라도, 사용자가 원하는 국가 대표 선수 캐릭터가 표시되지 않음에 따라 사용자의 국가 대표 선수 캐릭터의 구매 의욕을 떨어뜨리는 효과가 발생할 수도 있다. 이에 본 발명에서는 선수 리셋 아이템을 게임 상에서 제공하여, 사용자가 원하는 국가 대표 선수 캐릭터를 획득할 확률을 높이도록 한다.

- [61] 선수 리셋 아이템이 생성되면, 사용자가 사용자 단말을 통해 캐릭터 거래 화면에 입장하는지 여부를 판별한다(S130).
- [62] 사용자가 캐릭터 화면에 입장하지 않으면, 사용자는 현재 보유한 캐릭터를 이용하여 경기를 수행한다(S200).
- [63] 그러나 사용자가 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 캐릭터 제공 장치는 먼저 기존과 동일하게, 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 캐릭터 중 국가 대표 선수 캐릭터를 기설정된 국가 대표 표시 개수 이하의 개수로 표시하고, 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 캐릭터의 수에서 캐릭터 거래 화면에 표시된 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 뺀 나머지만큼 일반 선수 캐릭터를 표시한다(S140). 즉 거래 화면에 표시 가능한 전체 캐릭터의 수는 게임에서 미리 설정되어 있으며, 국가 대표 선수 캐릭터가 거래 화면에 표시될 수 있는 최대 값 또한 미리 설정되어 있다. 따라서 거래 화면에서 일반 선수 캐릭터는 캐릭터 거래 화면에 표시 가능한 전체 캐릭터의 수에서 현재 표시된 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 뺀 수만큼 표시된다. 그리고 통상적으로 캐릭터 거래 화면에 표시되는 국가 대표 선수 캐릭터의 수는 1개 이하로 설정된다. 따라서 일반적인 온라인 스포츠 게임에서 캐릭터 거래 화면에 표시되는 국가 대표 선수의 수는 많아야 1개이다. 경우에 따라서는 국가 대표 선수 캐릭터가 거래 화면에 표시되는 수를 1 이하의 확률로 설정하여, 몇 외의 거래 화면 표시 중에 국가 대표 선수 캐릭터가 1회가 표시되도록 설정되는 경우도 많다.
- [64] 이후 캐릭터 제공 장치는 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호가 수신되는지를 판별한다(S150).
- [65] 선수 리셋 아이템을 사용하는 것으로 판별되면, 거래 화면에 표시 가능한 캐릭터 수 모두를 국가 대표 선수 캐릭터로 표시한다(S160). 즉 선수 리셋 아이템이 사용되지 않은 경우에, 거래 화면에 1개 이하로 표시되는 국가 대표 선수 캐릭터가 거래 화면에 표시될 수 있는 캐릭터 수만큼 표시됨에 따라 사용자는 다양한 국가 대표 선수 캐릭터 중 자신이 원하는 국가 대표 선수 캐릭터를 선택할 수 있게 되어 선택의 폭이 넓어지게 된다.
- [66] 이에 캐릭터 제공 장치는 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중에 하나의 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 구매 요청 신호가 수신되는지를 판별한다(S170). 선택된 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 구매 요청 신호가 수신되면, 캐릭터 제공 장치는 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 거래하여 사용자가 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 보유할 수 있도록 한다(S180).

- [67] 그러나 사용자가 표시된 국가 대표 선수 캐릭터를 구매하지 않는 경우, 즉 사용자 단말로부터 구매 요청 신호가 수신되지 않으면, 다시 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 거래 화면에 표시할 수 있다. 이때 표시되는 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터는 이전 거래 화면에 표시되는 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터와 다를 수 있다. 일 예로 거래 화면은 사용자가 입장할 때마다, 생성된 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중에 거래 화면에 표시 가능한 수만큼의 국가 대표 선수 캐릭터를 랜덤하게 선택하여 표시할 수 있다.
- [68] 한편, 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호가 수신되지 않으면, 사용자가 현재 거래 화면에서 거래를 진행하고자 하는 것으로 판별할 수 있다. 따라서 선수 캐릭터가 표시된 화면이 그대로 유지된다.
- [69] 그리고 캐릭터 제공 장치는 설정된 개수 이하로 표시된 국가 대표 선수 캐릭터 또는 일반 선수 캐릭터 중 선택된 하나의 선수 캐릭터에 대한 구매 요청 신호가 수신되는지를 판별한다(S190). 국가 대표 선수 캐릭터 또는 일반 선수 캐릭터 중 선택된 하나의 선수 캐릭터에 대한 구매 요청 신호가 수신되면, 캐릭터 제공 장치는 선택된 선수 캐릭터를 거래하여 사용자가 선택된 선수 캐릭터를 보유할 수 있도록 한다(S180). 이때 거래되는 선수는 국가 대표 선수 캐릭터일 수도 있으며, 일반 선수 캐릭터 일수도 있다.
- [70] 그리고 선택된 선수 캐릭터와 거래가 수행되면, 사용자는 보유한 캐릭터를 이용하여 경기를 진행 할 수 있다(S200).
- [71] 결과적으로 도1 에 도시된 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법은 거래 화면에 자주 표시되지 않는 국가 대표 선수 캐릭터를 복수개로 표시하고, 표시된 국가 대표 선수 캐릭터 중 하나의 국가 대표 선수 캐릭터를 사용자가 선택하여 보유 할 수 있도록 하여, 사용자의 게임에 대한 흥미를 높이도록 한다.
- [72] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름을 나타낸다.
- [73] 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름은 먼저 게임에서 제공되는 모든 선수 캐릭터에 대한 정보를 획득한다(S111). 그리고 복수개의 선수 캐릭터 각각에 대응하는 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득한다(S112). 획득된 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 분석하여 국가 대표 선수들을 추출하고, 추출된 국가 대표 선수들 각각에 대응하는 선수 캐릭터들을 국가 대표 선수 캐릭터로 선택한다(S113). 이후 선택된 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 능력치를 획득된 선수 캐릭터 정보에 저장된 능력치 보다 높도록 조절한다(S114).
- [74] 도2 에서 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 분석하여 국가 대표 선수들을 선택하는 것은 온라인 스포츠 게임의 특성상 실제 스포츠 경기의 현실을 반영하는 것이 사용자에게 더 큰 호응을 얻을 수 있기 때문이다. 그리고 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 능력치를 국가 대표 선수로 선택되기 이전의 선수 캐릭터의 능력치 보다 높게 설정하는 것은 상기한 바와 같이, 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 사용자들의 선호도를 높이기 위함이다. 그러나 게임에 따라서는

국가 대표 선수 캐릭터에 대한 능력치를 조절하지 않아도 무방하다.

[75] 도3 은 본 발명의 다른 예에 따른 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름을 나타낸다.

[76] 도3 에 도시된 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름은 먼저 온라인 스포츠 게임에 대응하는 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득한다(S1111). 그리고 획득된 실제 스포츠 선수들에 대한 정보로부터 국가 대표 선수들을 분석한다(S1121). 이후 분석된 국가 대표 선수를 기초로 국가 대표 선수 캐릭터를 설정한다(S1131). 마지막으로 설정된 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치를 조절한다(S1141). 도3 에서 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득하는 단계(S1111)와 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치를 조절하는 단계(S1141)는 각각 도2 의 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득하는 단계(S112)와 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치를 조절하는 단계(S114)와 동일한 단계이다. 그러나 도2 에서는 기존에 생성된 선수 캐릭터 중에서 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는데 반해, 도3 의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름에서는 먼저 실제 국가 대표 선수에 대한 정보를 획득하고, 획득된 정보를 기초로 국가 대표 선수 캐릭터를 설정한다. 도2 와 도3 의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 흐름은 어느 쪽이 이용되든 유사하게 국가 대표 선수 캐릭터를 생성할 수 있으나, 도2 는 기존의 선수 캐릭터가 존재하는 경우에 유용하게 활용될 수 있으며, 도3 은 기존의 선수 캐릭터가 존재하지 않는 경우에 활용될 수 있다.

[77] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 선수 리셋 아이템을 생성하는 흐름을 나타낸다.

[78] 도4 를 참조하면, 캐릭터 제공 장치는 선수 리셋 아이템을 설정한다(S121). 선수 리셋 아이템은 본 발명의 캐릭터 제공 장치에서 제공하는 아이템으로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터가 캐릭터 거래 화면에 동시에 표시되도록 하여 사용자로 하여금 국가 대표 선수 캐릭터를 용이하게 획득하도록 하기 위한 아이템이다. 그리고 캐릭터 제공 장치는 선수 리셋 아이템의 설정 시에 선수 리셋 아이템의 보유 조건을 함께 설정할 수도 있다. 선수 리셋 아이템의 보유 조건을 설정하는 것은 상기한 바와 같이, 국가 대표 선수 캐릭터가 캐릭터 거래 화면에 낮은 빈도로 표시되는 것은 게임의 원활한 진행과 더불어 국가 대표 선수 캐릭터의 희소성을 유지하기 위함이다. 본 발명에서 선수 리셋 아이템의 보유 조건은 아이템의 구매인 것으로 가정하였다. 즉 선수 리셋 아이템은 사용자가 사이버 머니 또는 게임 포인트를 지불하고 구매를 하여 보유 할 수 있다.

[79] 선수 리셋 아이템이 설정되면, 캐릭터 제공 장치는 선수 리셋 아이템이 게임 상에 제공되었음을 알릴 필요가 있다. 이에 캐릭터 제공 장치는 선수 리셋 아이템을 거래 화면의 일부 영역이나 아이템을 거래하는 아이템 샵의 일부 영역에 표시한다(S122). 이외에도 게임 상의 설정에 따라 다양한 화면에 선수 리셋 아이템을 표시할 수 있다.

[80] 이후 캐릭터 제공 장치는 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 구매 요청

신호가 수신되는지를 판별한다(S123).

- [81] 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 구매 요청 신호가 수신되면, 캐릭터 제공 장치는 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 사용자 정보에서 차감하고, 선수 리셋 아이템을 구비한 것으로 사용자 정보를 수정한다(S124).
- [82] 도4에 도시한 바와 같이, 본 발명에서는 선수 리셋 아이템을 사용자가 구매하여 보유할 수 있는 유료 아이템으로 설정하여, 국가 대표 선수 캐릭터의 희소성을 유지할 수 있도록 하면서도, 선수 리셋 아이템을 구매한 사용자가 다양한 국가 대표 선수 캐릭터를 선택할 수 있도록 자유도를 부여할 수 있다.
- [83] 도5는 본 발명의 일 예에 따른 선수 캐릭터를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [84] 상기한 바와 같이, 선수 캐릭터를 표시하는 단계는 기존의 온라인 스포츠 게임과 동일한 방식으로 진행된다(S141). 먼저 기설정된 거래 화면에 표시될 수 있는 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 확인한다. 기설정된 거래 화면에 표시될 수 있는 국가 대표 선수 캐릭터의 수는 통상적으로 1개 이하이며, 확률에 따라 거래 화면에 표시되거나 표시되지 않도록 설정될 수도 있다.
- [85] 거래 화면에 표시될 수 있는 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 확인하면, 확인된 거래 화면에 표시될 수 있는 국가 대표 선수 캐릭터 수에 따라 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택한다(S142). 이 때, 국가 대표 선수 캐릭터는 선택되지 않을 수도 있다. 이는 상기한 바와 같이 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터의 수의 상한치만 지정되기 때문이다.
- [86] 그리고 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터가 선택되면, 거래 화면에 표시될 일반 선수 캐릭터를 선택한다(S143). 거래 화면에 표시되도록 선택된 국가 대표 선수 캐릭터와 일반 선수 캐릭터의 수가 거래 화면에 표시될 수 있도록 설정된 전체 표시 캐릭터의 수 보다 작은지 판별한다(S144). 선수 캐릭터의 수가 거래 화면에 표시될 수 있도록 설정된 전체 표시 캐릭터의 수 보다 작으면, 캐릭터 제공 장치는 다른 일반 선수 캐릭터를 선택한다(S143). 그러나 선수 캐릭터의 수가 거래 화면에 표시될 수 있도록 설정된 전체 표시 캐릭터의 수 보다 작지 않으면, 캐릭터 제공 장치는 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 및 일반 선수 캐릭터를 거래 화면에 표시한다(S145).
- [87] 도6은 본 발명의 일 예에 따른 거래 화면을 나타내며, 선수 리셋 아이템이 사용되지 않은 상태의 거래 화면을 나타낸다.
- [88] 도6을 살펴보면, 왼쪽의 표는 현재 팀을 구성하는 캐릭터를 나타내고, 오른쪽 표는 사용자가 거래 가능한 거래 대상 캐릭터를 나타낸다. 도6의 왼쪽 표에서 현재 팀을 구성하는 캐릭터들을 살펴보면, 각각의 캐릭터는 서로 다른 능력치를 갖고 있다. 그 중에서도 특히 높은 능력치를 갖는 2개의 캐릭터(캐릭터 G 및 캐릭터 H)는 캐릭터의 종류 항목에 W 표시가 되어 있다. 본 발명에서는 W종류의 캐릭터가 국가 대표 선수 캐릭터인 것으로 가정하여 설명한다.

- [89] 오른쪽 표에서는 다양한 거래 대상 캐릭터가 서로 다른 능력치를 가지고 표시되어 있다. 각각의 거래 대상 캐릭터에는 각 캐릭터의 금액이 표시되어 있다. 각 캐릭터의 금액은 각각의 캐릭터의 능력치에 따라 다르게 설정될 수 있으며, 본 발명에서는 능력치에 비례하는 것으로 가정하였다. 그러나 게임에 따라서는 다른 기준에 따라 캐릭터의 금액을 설정할 수도 있다. 그리고 거래 대상 캐릭터 중 W 종류의 국가 대표 선수 캐릭터는 캐릭터 T 뿐이다. 즉 일반적인 거래 화면에서 국가 대표 선수 캐릭터의 출현 빈도는 매우 낮다. 따라서 사용자가 국가 대표 선수 캐릭터를 획득하고자 하는 경우에, 캐릭터 T를 선택하거나, 아니면 다른 거래 화면에서 다른 국가 대표 선수 캐릭터가 등장하기를 기다릴 수 밖에 없다. 즉 사용자는 원하는 국가 대표 선수 캐릭터를 획득하기가 용이하지 않다.
- [90] 도7은 본 발명의 일 예에 따른 국가 대표 선수 캐릭터를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [91] 도7을 참조하면, 먼저 복수개의 국가 대표선수 캐릭터 중 거래 화면에 표시할 국가 대표 선수 캐릭터를 선택한다(S161). 거래화면에 표시할 국가 대표 선수 캐릭터는 기설정된 규칙에 의해 선택될 수도 있으며, 랜덤하게 선택될 수 있다. 또한 선수 리셋 아이템이 사용될 때 마다 다른 캐릭터가 선택될 수 있다.
- [92] 거래 화면에 표시할 국가 대표 선수 캐릭터가 선택되면, 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 기설정된 표시 캐릭터 수 보다 작은지 판단한다(S162). 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 기설정된 표시 캐릭터 수 보다 작으면, 다른 국가 대표 선수 캐릭터를 거래 화면에 표시하기 위하여 선택한다(S161). 그러나 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 수가 설정된 표시 캐릭터 수보다 작지 않으면, 거래 화면에 표시될 모든 국가 대표 선수 캐릭터가 선택된 것이므로, 더 이상 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하지 않는다.
- [93] 이후 국가 대표 선수 캐릭터의 금액을 설정한다(S163). 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치가 일반 선수 캐릭터보다 높게 설정되어 있으면, 국가 대표 선수 캐릭터의 거래 금액은 일반 선수 캐릭터보다 높게 설정될 수 있으며, 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치에 비례하여 설정될 수 있다. 그러나 만일 선수 리셋 아이템이 게임에서 무상으로 제공되는 아이템이 아니라 사용자가 구매하는 유료 아이템인 경우에는 모든 국가 대표 선수 캐릭터의 금액을 0으로 설정할 수 있다. 이는 선수 리셋 아이템의 기능이 단순히 거래 화면에 복수의 국가 대표 선수를 표시하는 것뿐만이 아니라, 아이템을 유료로 판매하는 것은 사용자들의 불만을 유발할 수 있기 때문이다. 즉 사용자는 선수 리셋 아이템을 구매함으로써, 단순히 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 원하는 캐릭터를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 선택한 국가 대표 선수를 구매하는 비용이 선수 리셋 아이템의 구매 비용에 포함되도록 하여 사용자가 합리적으로 아이템을 구매한 것으로 느낄 수 있도록 하기 위함이다.
- [94] 국가 대표 선수에 대한 금액이 설정되면, 선택된 국가 대표 선수 캐릭터들을

설정된 금액과 함께, 거래 화면에 표시한다(S164).

- [95] 도8 은 본 발명의 다른 예에 따른 거래 화면을 나타내며, 선수 리셋 아이템이 사용되지 않은 상태의 거래화면을 나타낸다.
- [96] 도8 에서도 도6 과 마찬가지로 왼쪽의 표는 현재 팀을 구성하는 캐릭터를 나타내고, 오른쪽 표는 사용자가 거래 가능한 거래 대상 캐릭터를 나타낸다. 다만 도8 에서 오른쪽 표는 도6 과 달리 국가 대표 선수 캐릭터만으로 구성되어 있다. 즉 모든 거래 대상 캐릭터가 W종류의 캐릭터인 국가 대표 선수 캐릭터이다.
- [97] 그리고 오른쪽 표에서 각각의 거래 대상 캐릭터의 금액은 균일하게 0으로 설정되어 있다. 이는 상기한 바와 같이, 선수 리셋 아이템이 유료 아이템인 경우를 가정한 것으로, 선수 리셋 아이템의 구매 비용에 국가 대표 선수 캐릭터의 구매 비용이 포함되어 있는 것으로 설정된 것이다.
- [98] 도8 의 캐릭터 거래 화면은 도6 의 캐릭터 거래 화면과 달리 모든 거래 대상 캐릭터가 국가 대표 선수 캐릭터로 설정되어 사용자는 다양한 국가 대표 선수 캐릭터 중 자신이 원하는 국가 대표 선수 캐릭터를 선택할 수 있으므로, 사용자의 선택권을 보장할 수 있다.
- [99] 상기에서는 선수 리셋 캐릭터 아이템을 사용하면, 캐릭터 거래 화면에 거래 대상 캐릭터 모두가 국가 대표 선수 캐릭터로 표시되는 것으로 설명하였으나, 선수 리셋 캐릭터 아이템은 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 아이템 설정에 의해 미리 설정할 수 있다. 다만 이 경우에, 아이템 설정에 의해 결정되는 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터의 수는 기존의 캐릭터 거래 화면에 표시되도록 설정된 국가 대표 선수 캐릭터의 수보다는 많아야 한다.
- [100] 그리고 상기한 바와 같이, 선수 리셋 아이템이 유료로 판매되는 경우에, 사용자가 캐릭터 거래 화면에서 국가 대표 선수 캐릭터를 구매하지 않더라도, 다음 캐릭터 거래 화면에 입장 시에는 마찬가지로 국가 대표 선수 캐릭터가 복수개로 표시되도록 하는 것이 바람직하다. 이는 유료 아이템의 특성 상 사용자가 어떠한 대가를 지급받지 못한 상태에서 아이템의 기능이 소멸되면 안되기 때문이다. 다만 사용자가 국가 대표 선수 캐릭터를 구매하거나, 게임 상의 경기를 수행한 경우에는 다시 국가 대표 선수 캐릭터가 표시되지 않을 수 있다.
- [101] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 선택 선수 캐릭터를 거래하는 흐름을 나타낸다.
- [102] 온라인 스포츠 게임 중에서는 개별 캐릭터 단위로 운용되는 게임도 있으나, 팀을 운용하는 게임도 있다. 예를 들어, 야구, 농구, 축구 게임 등이 이러한 팀 단위로 운용되는 게임이다.
- [103] 이러한 팀을 운용하는 게임에서는 각 캐릭터별로 활용 목적이 설정된 경우가 있다. 그리고 이러한 활용 목적에 따라 캐릭터가 각 종류별로 구분되고, 구분된 종류 중 빠져서는 안 되는 종류의 캐릭터가 존재할 수 있다. 예를 들어 야구 게임에서 팀을 구성하는 캐릭터 중에 투수나 포수에 해당하는 캐릭터가

전무하다면, 해당 팀은 경기를 수행할 수 없다.

- [104] 또한 팀을 운용하는 게임에서는 팀에 포함된 캐릭터의 수가 한정되는 경우가 많다. 즉 사용자가 운용하는 하나의 팀에서 보유할 수 있는 캐릭터의 수는 미리 설정된다.
- [105] 따라서 팀을 운용하는 게임에서 팀에 포함된 캐릭터의 수가 이미 설정된 캐릭터 수에 도달하였다면, 캐릭터를 단순히 구매할 수 없고 캐릭터를 교체하여야지만 해당 캐릭터를 팀에 보유할 수 있다. 이러한 경우에 팀에서 반드시 필요한 종류의 캐릭터들은 같은 종류의 다른 캐릭터로 대체가 가능하지만, 해당 종류의 캐릭터 자체가 팀 구성에서 제외되어서는 안 된다. 따라서 사용자가 팀의 구성 캐릭터의 교체를 요구할 경우에, 팀 제공 장치는 현재 팀 구성 캐릭터 중 선택된 캐릭터와 대상 캐릭터 중 선택된 캐릭터의 종류를 분석하여, 팀을 구성하는 캐릭터들 중 반드시 필요한 종류의 캐릭터가 모두 존재하는지 고려하여 교체 가능 여부를 판별할 수 있다. 여기서 캐릭터의 종류라 함은 스포츠 게임에서 각 캐릭터의 포지션을 의미할 수 있다.
- [106] 선택 선수 캐릭터를 거래하는 흐름을 살펴보면, 먼저 현재 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 하나의 선수 캐릭터를 선택한다(S181). 그리고 교체하고자 하는, 즉 거래하고자 하는 국가 대표 선수 캐릭터를 선택한다(S182). 이후 캐릭터 제공 장치는 교체 신호를 수신하면, 현재 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 선택된 선수 캐릭터와 거래 대상 캐릭터 중 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 사이에 교체가 가능한지 판별한다(S183). 이 때, 판별의 근거는 현재 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 선택된 선수 캐릭터가 반드시 필요한 포지션의 선수인지 판별한다. 반드시 필요한 포지션이 아니라면, 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션에 상관없이 교체가 가능하다.
- [107] 그러나 반드시 필요한 포지션의 캐릭터라면, 현재 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 동일한 포지션의 캐릭터가 더 존재하는지 판별한다. 만일 동일 포지션의 다른 캐릭터가 더 존재한다면, 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션에 상관없이 교체가 가능하다.
- [108] 그에 비해 반드시 필요한 포지션의 캐릭터이고, 현재 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 동일한 포지션의 캐릭터가 더 존재하지 않는다면, 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션이 동일한 포지션인 경우에만 교체가 가능하다. 이는 해당 포지션에 대한 캐릭터가 팀에 반드시 필요하다는 조건에 따른 것이다.
- [109] 이에 선택된 선수 캐릭터와 선택된 국가 대표 선수 캐릭터가 교체 가능한 것으로 판별되면, 두 캐릭터를 서로 교체하여 캐릭터 거래를 수행한다(S184). 그러나 선택된 선수 캐릭터와 선택된 국가 대표 선수 캐릭터가 교체 불가능한 것으로 판별되면, 교체 불가능함을 사용자 단말에 표시하고, 다시 국가 대표 선수 캐릭터를 표시한다(S160). 이때 사용자 단말에는 교체 불가능의 이유를 함께 표시할 수 있다.
- [110] 도10 은 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치의

블록도이다.

- [111] 도10 에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 캐릭터 제공 장치(400)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.
- [112] 게임 서버(300)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n)에게 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅, 동호회, 쇼핑몰 등의 여러 서비스를 제공한다. 도10 에서는 다수의 사용자들이 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 서버(300)에 접속하는 것으로 도시하였으나, 컴퓨터 이외에 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용될 수 있다.
- [113] 게임 서버(300)는 사용자가 웹이나 게임 상에서 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 아이템 등을 저장하고, 사용자들이 소유하고 있는 아이템 정보들을 저장하는 웹 데이터 베이스를 구비할 수 있다. 게임 서버(300)는 사용자들에게 웹 데이터베이스를 참조하여 다양한 아이템을 판매하며, 사용자가 이러한 아이템을 구매한 경우 웹 데이터베이스에 사용자 정보로 저장한다.
- [114] 사용자가 웹 페이지를 통해 게임에 접속하면, 게임 서버(300)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 게임 클라이언트를 구동시키고, 구동된 게임 클라이언트에 의해 사용자 단말(101 ~ 10n)가 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속된다. 여기서 게임 클라이언트는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지 않은 경우에는 게임 서버(300)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 게임 클라이언트를 설치할 수 있도록 제어한다.
- [115] 또한 게임 서버(300)는 게임을 제어하기 위한 게임별 로직을 저장하는 게임 데이터베이스(미도시)를 구비할 수 있다. 여기서, 게임 로직이란 게임에서 정해진 규칙에 따라 게임을 자동으로 진행하도록 특정된 규칙들을 나타내는 것으로, 게임 상의 일련의 진행 과정을 나타내는 것을 의미한다.
- [116] 캐릭터 제공 장치(400)는 팀 정보 및 캐릭터 정보를 저장하는 정보 저장부(410)와 선수 리셋 아이템을 포함한 각종 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부(420) 및 사용자의 사이버 머니 또는 게임 포인트를 관리하는 사이버 머니 관리부(430)를 구비한다. 정보 저장부(410)는 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부(411)과 선수 캐릭터 각각에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(412)를 구비한다. 팀 정보 저장부(411)는 게임에서 기본으로 제공하는 팀들에 대한 기본 팀 정보와 함께 사용자 각각이 개별적으로 구성한 팀 정보를 저장한다. 그리고 캐릭터 정보 저장부(412)는 팀 정보 저장부(411)에 저장된 팀 정보 각각에 대응하는 복수의 선수 캐릭터 정보 및 복수개의 국가 대표 선수

캐릭터 정보를 저장한다.

- [117] 캐릭터 제공 장치(400)는 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 구매 신호를 수신하면, 아이템 정보 저장부(420)에 저장된 선수 리셋 아이템을 판매하고, 게임 포인트 관리부(430)는 스페셜 팀 아이템에 설정된 가격에 따라 사용자가 보유한 게임 포인트 또는 사이버 머니를 차감한다. 이후, 캐릭터 제공 장치(400)는 사용자가 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 캐릭터 정보 저장부(412)에 저장된 선수 캐릭터들 중 거래 대상으로 선택된 일반 선수 캐릭터를 표시한다. 이 때 국가 대표 선수 캐릭터가 함께 거래 대상으로 포함될 수 있다. 이후 캐릭터 제공 장치(400)는 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템을 수신하면, 캐릭터 정보 저장부(412)에 저장된 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 정보와 현재 사용자가 보유한 팀을 구성하는 캐릭터 정보를 사용자 단말에 표시하여, 사용자가 현재 보유한 팀 구성 캐릭터를 대상 캐릭터와 교체할 수 있도록 한다. 그리고 교체가 완료되면, 팀 정보를 업데이트 하여 교체된 대상 캐릭터들이 팀을 구성하도록 한다. 이 때, 팀 정보 저장부(411)는 팀을 구성하기 위한 캐릭터의 교체로 인해 반드시 필요한 종류의 캐릭터가 팀에서 제외되는지를 판별하여 교체 불가능을 사용자 단말에 표시할 수 있다.
- [118] 도10에서 팀 정보 저장부는 온라인 스포츠 게임이 팀을 운용하는 게임이 아닌 경우에 생략될 수 있다. 또한 게임 포인트 관리부는 선수 리셋 아이템이 유료 아이템이 아니고, 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터가 유료 캐릭터가 아닌 경우에 생략될 수 있다.
- [119] 또한 팀 정보 저장부(411)와 캐릭터 정보 저장부(412) 및 아이템 정보 저장부(420)는 각각 팀 정보와 캐릭터 정보를 모두 저장할 수 있으나, 경우에 따라서는 게임 서버와 정보를 분할하여 구비할 수 있다. 예를 들어 캐릭터 정보 저장부(412)은 각각의 캐릭터에 대한 모든 정보를 저장할 수도 있으나, 본 발명에서 캐릭터 제공 장치(400)는 캐릭터 정보 저장부(412)에서도 각 캐릭터의 팀 정보와의 매칭 관계와 능력치 및 레벨만 확인하면 되므로, 캐릭터 각각의 스킬이나 능력치와 같은 정보는 게임 서버(300)에 저장되어도 된다.
- [120] 그리고 캐릭터 제공 장치(400)는 도10에서는 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다.
- [121] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법 및 장치는, 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접

설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

- [122] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [123] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법을 실행시키기 위하여, 전술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는 C, C++, JAVA, 기계어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.
- [124] 이러한 코드는 전술한 기능들을 정의한 함수 등과 관련된 기능적인 코드(Function Code)를 포함할 수 있고, 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 소정의 절차대로 실행시키는데 필요한 실행 절차 관련 제어 코드를 포함할 수도 있다.
- [125] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.
- [126] 또한, 컴퓨터의 프로세서가 전술한 기능들을 실행시키기 위하여 원격(Remote)에 있는 어떠한 다른 컴퓨터나 서버 등과 통신이 필요한 경우, 코드는 컴퓨터의 프로세서가 컴퓨터의 통신 모듈(예: 유선 및/또는 무선 통신 모듈)을 이용하여 원격(Remote)에 있는 어떠한 다른 컴퓨터나 서버 등과 어떻게 통신해야만 하는지, 통신 시 어떠한 정보나 미디어를 송수신해야 하는지 등에 대한 통신 관련 코드를 더 포함할 수도 있다.
- [127] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 장치 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.
- [128] 이상에서 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.
- [129] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 장치에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [130] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는

기록매체는, 애플리케이션 스토어 서버(Application Store Server), 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버(Application Provider Server)에 포함된 저장매체(예: 하드디스크 등)이거나, 애플리케이션 제공 서버 그 자체일 수도 있다.

- [131] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말을 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.
- [132] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말에 설치될 수도 있다.
- [133] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.
- [134] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

- [135] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

청구범위

[청구항 1]

캐릭터 제공 장치가,
 실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에
 출전한 실제 선수를 기초로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를
 생성하는 단계;
 게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수
 캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된
 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기
 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋
 아이템을 생성하는 단계;
 사용자가 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면,
 기 설정된 개수의 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 상기
 복수개의 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계;
 상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면,
 상기 캐릭터 거래 화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를
 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계; 및
 상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중
 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가
 보유하는 선수 캐릭터로 상기 사용자에게 대한 사용자 정보를
 수정하는 단계; 를 포함하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공
 방법.

[청구항 2]

제1 항에 있어서,
 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계는,
 상기 게임에서 제공 가능한 상기 선수 캐릭터에 대한 정보를
 획득하는 단계;
 상기 획득된 복수개의 선수 캐릭터 각각에 대응하는 상기 실제
 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득하는 단계;
 상기 획득된 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 분석하여 상기
 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 상기 국가 대표 선수들을
 추출하는 단계; 및
 상기 추출된 국가 대표 선수들 각각에 대응하는 상기 복수개의
 선수 캐릭터를 상기 국가 대표 선수 캐릭터로 선택하는 단계; 를
 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공
 방법.

[청구항 3]

제2 항에 있어서,
 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계는,
 상기 국가 대표 선수 캐릭터의 능력치를 상기 국가 대표 선수

캐릭터에 대응하는 기본 버전의 선수 캐릭터의 능력치보다 높도록 설정하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 4]

제1 항에 있어서,

상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계는,

상기 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 획득하는 단계;

상기 획득된 실제 스포츠 선수들에 대한 정보를 분석하여 상기 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 상기 국가 대표 선수들을 추출하는 단계; 및

상기 추출된 국가 대표 선수들 각각에 대응하는 상기 복수개의 선수 캐릭터를 생성하여 상기 국가 대표 선수 캐릭터로 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 5]

제1 항에 있어서,

상기 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계는,

상기 캐릭터 거래 화면에서 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 선수 리셋 아이템을 설정하는 단계;

상기 게임 상의 기설정된 화면들에 상기 선수 리셋 아이템을 표시하는 단계; 및

상기 사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템에 대한 구매 요청 신호를 수신하면, 상기 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 상기 사용자 정보에서 차감하고, 상기 사용자가 상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 상기 사용자 정보를 수정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 6]

제1 항에 있어서,

상기 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계는,

상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 기설정된 상기 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 확인하는 단계;

상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수에 따라 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계;

상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 전체 선수 캐릭터의 수에서 상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수를 제한 나머지 수에 따른 선수 캐릭터를 선택하는 단계; 및

상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터와 상기 선택된 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

- [청구항 7] 제1 항에 있어서,
 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는,
 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에
 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계;
 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 기설정된 개수를
 초과하는 개수로 선수 리셋 아이템에 의해 설정되는 아이템
 설정치보다 작은지 판단하는 단계;
 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템
 설정치보다 작으면, 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기
 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 추가로
 선택하는 단계; 및
 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템
 설정치보다 이상이면, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 상기
 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로
 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.
- [청구항 8] 제7 항에 있어서,
 상기 아이템 설정치는,
 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 선수 캐릭터의 수와
 동일하게 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의
 캐릭터 제공 방법.
- [청구항 9] 제7 항에 있어서,
 상기 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계는,
 상기 사용자가 상기 거래 화면에 입장할 때마다 랜덤하게
 선택하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공
 방법.
- [청구항 10] 제7 항에 있어서,
 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는,
 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 각각에 대한 구매 금액을
 설정하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠
 게임의 캐릭터 제공 방법.
- [청구항 11] 제10 항에 있어서,
 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는,
 상기 선수 리셋 아이템이 유료인 경우, 상기 선택된 국가 대표 선수
 캐릭터 각각에 대한 구매 금액을 0으로 설정하는 것을 특징으로
 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.
- [청구항 12] 캐릭터 제공 장치가,
 실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에
 출전한 실제 선수를 기초로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를

생성하는 단계;

게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수 캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계;

사용자가 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 상기 사용자가 보유한 팀에 포함된 복수개의 캐릭터와 기 설정된 개수의 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계; 및

상기 거래 화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 보유한 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 선택된 선수 캐릭터와 교체하는 단계; 를 포함하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 13]

제12 항에 있어서,

상기 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계는,

상기 캐릭터 거래 화면에서 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 선수 리셋 아이템을 설정하는 단계;

상기 게임 상의 기설정된 화면들에 상기 선수 리셋 아이템을 표시하는 단계; 및

상기 사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템에 대한 구매 요청 신호를 수신하면, 상기 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 상기 사용자에게 대한 사용자 정보에서 차감하고, 상기 사용자가 상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 상기 사용자 정보를 수정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 14]

제12 항에 있어서,

상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는,

상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하는 단계;

상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 기설정된 개수를 초과하는 개수로 선수 리셋 아이템에 의해 설정되는 아이템 설정치보다 작은지 판단하는 단계;

상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템 설정치보다 작으면, 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기

캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 추가로 선택하는 단계; 및

상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 수가 상기 아이템 설정치보다 이상이면, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 15]

제14 항에 있어서,

상기 아이템 설정치는,

상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 선수 캐릭터의 수와 동일하게 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 16]

제14 항에 있어서,

상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계는,

상기 선수 리셋 아이템이 유료인 경우, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터 각각에 대한 구매 금액을 0으로 설정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법.

[청구항 17]

제12 항에 있어서,

상기 선택된 선수 캐릭터와 교체하는 단계는,

상기 팀에 포함된 선수 캐릭터들 중 상기 선택된 선수 캐릭터의 상기 게임 상의 포지션에 대응하는 캐릭터의 수가 복수개이면, 상기 선택된 선수 캐릭터와 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 교체하는 단계;

상기 팀에 포함된 선수 캐릭터들 중 상기 선택된 선수 캐릭터의 포지션에 대응하는 캐릭터의 수가 1 개이면, 상기 선택된 선수 캐릭터의 상기 포지션과 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션이 동일한지 판별하는 단계;

상기 선택된 선수 캐릭터의 포지션과 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션이 동일하면, 상기 선택된 선수 캐릭터와 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터를 교체하는 단계; 및

상기 선택된 선수 캐릭터의 포지션과 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터의 포지션이 서로 다르면, 상기 선택된 선수 캐릭터와 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터가 교체 불가임을 상기 사용자 단말에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공방법.

[청구항 18]

실제 스포츠 종목에서 활동 중인 실제 선수를 기초로 생성되어 게임 상에서 이용 가능한 복수개의 선수 캐릭터와, 실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제

선수를 기초로 생성된 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부;

게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수 캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 포함한 복수개의 아이템에 대한 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 및

사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템 구매 요청 신호를 수신하면, 사용자 정보에 대응하는 사이버 머니로부터 상기 선수 리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 상기 사용자가 상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 설정하는 사이버 머니 관리부;를 포함하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 19]

제18 항에 있어서,

상기 캐릭터 정보 저장부는,

상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 보유하는 선수 캐릭터로 상기 국가 대표 선수에 대한 정보를 수정하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 20]

제18 항에 있어서,

상기 캐릭터 정보 저장부는,

상기 사용자가 상기 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 기설정된 상기 국가 대표 선수 캐릭터의 수를 확인하고, 상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수에 따라 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 국가 대표 선수 캐릭터를 선택하며, 상기 캐릭터 거래 화면에 표시될 수 있는 전체 선수 캐릭터의 수에서 상기 확인된 국가 대표 선수 캐릭터 수를 제한 나머지 수에 따른 선수 캐릭터를 선택하여, 상기 선택된 국가 대표 선수 캐릭터와 상기 선택된 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치.

[청구항 21]

제20 항에 있어서,

상기 캐릭터 정보 저장부는,

상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 것을 특징으로 하는

- 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치.
- [청구항 22] 제19 항에 있어서,
상기 캐릭터 정보 저장부는,
상기 선수 리셋 아이템이 유료인 경우, 상기 선택된 국가 대표 선수
캐릭터 각각에 대한 구매 금액을 0으로 설정하는 것을 특징으로
하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치.
- [청구항 23] 실제 스포츠 종목에서 활동 중인 실제 선수를 기초로 생성되어
게임 상에서 이용 가능한 복수개의 선수 캐릭터와, 실제 스포츠
종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제
선수를 기초로 생성된 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터에 대한
정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부;
상기 사용자가 보유한 팀을 포함한 복수개의 팀 정보를 저장하는
팀 정보 저장부;
게임에서 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 복수개의 선수
캐릭터를 거래하기 위해 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된
개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기
기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋
아이템을 포함한 복수개의 아이템에 대한 정보를 저장하는 아이템
정보 저장부; 및
사용자 단말로부터 상기 선수 리셋 아이템 구매 요청 신호를
수신하면, 사용자 정보에 대응하는 사이버 머니로부터 상기 선수
리셋 아이템에 대응하는 사이버 머니를 차감하고, 상기 사용자가
상기 선수 리셋 아이템을 보유하도록 설정하는 사이버 머니
관리부;를 포함하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치.
- [청구항 24] 제23 항에 있어서,
상기 캐릭터 정보 저장부는,
상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중
사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가
보유하는 팀에 포함된 복수개의 선수 캐릭터 중 선택된 선수
캐릭터와 교체하여 상기 선택된 국가 대표 선수에 대한 정보가
상기 사용자가 보유하는 팀에 포함되도록 수정하는 것을 특징으로
하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 장치.
- [청구항 25] 캐릭터 제공 장치가,
실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에
출전한 실제 선수를 기초로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를
생성하는 단계;
게임에서 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만
표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를

초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계;

사용자가 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 기 설정된 개수의 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계; 및

상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 소유하는 선수 캐릭터로 상기 사용자에게 대한 사용자 정보를 수정하는 단계; 를 포함하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

[청구항 26]

캐릭터 제공 장치가,

실제 스포츠 종목에서 주최된 기설정된 국가 대항전 경기에 출전한 실제 선수를 기초로 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 생성하는 단계;

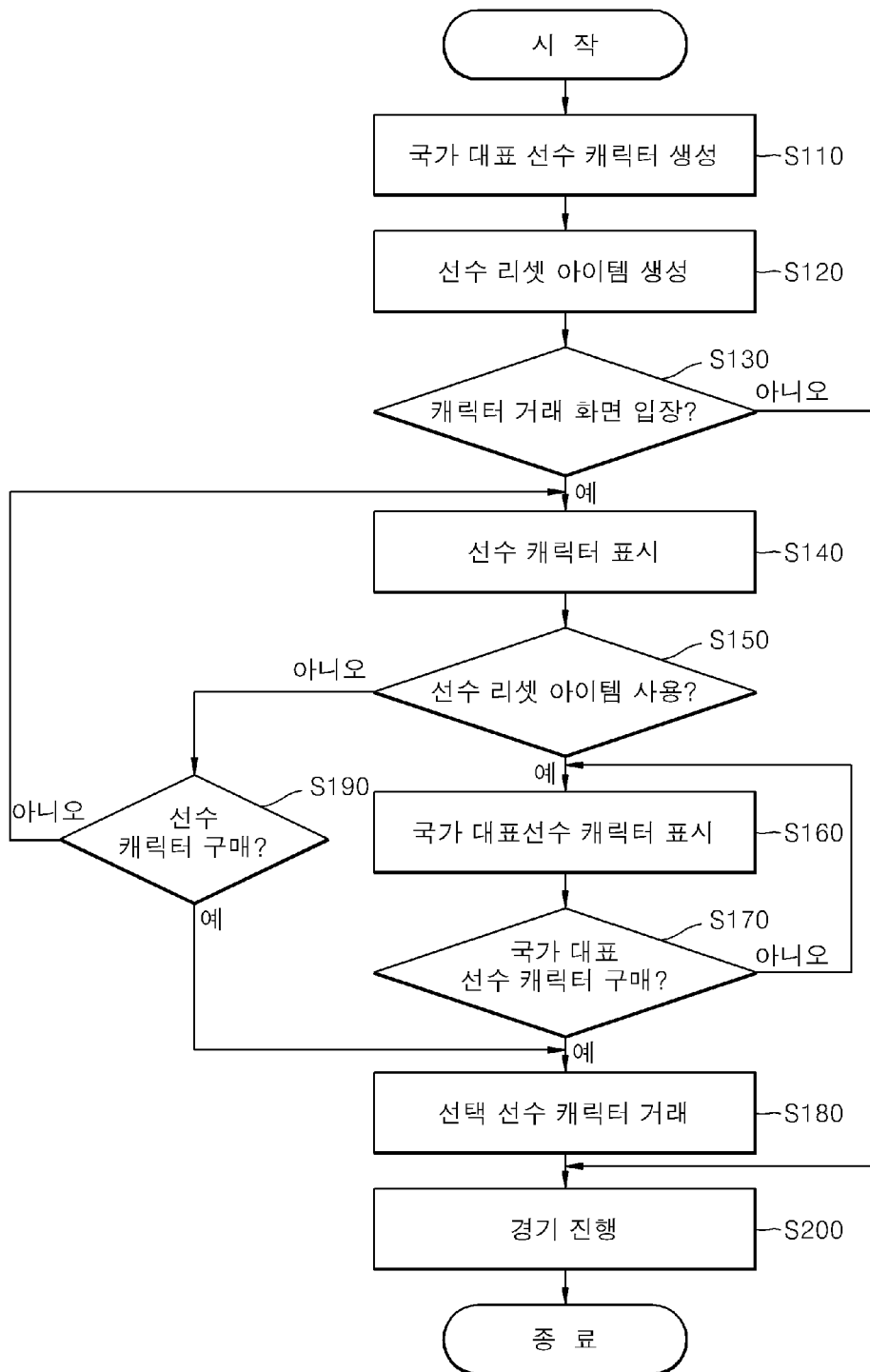
게임에서 제공되는 캐릭터 거래 화면에서 기설정된 개수 이하로만 표시되는 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시할 수 있도록 하는 선수 리셋 아이템을 생성하는 단계;

사용자가 사용자 단말을 통해 상기 캐릭터 거래 화면에 입장하면, 상기 사용자가 보유한 팀에 포함된 복수개의 캐릭터와 기 설정된 개수의 상기 국가 대표 선수 캐릭터를 포함한 선수 캐릭터를 상기 캐릭터 거래 화면에 표시하는 단계;

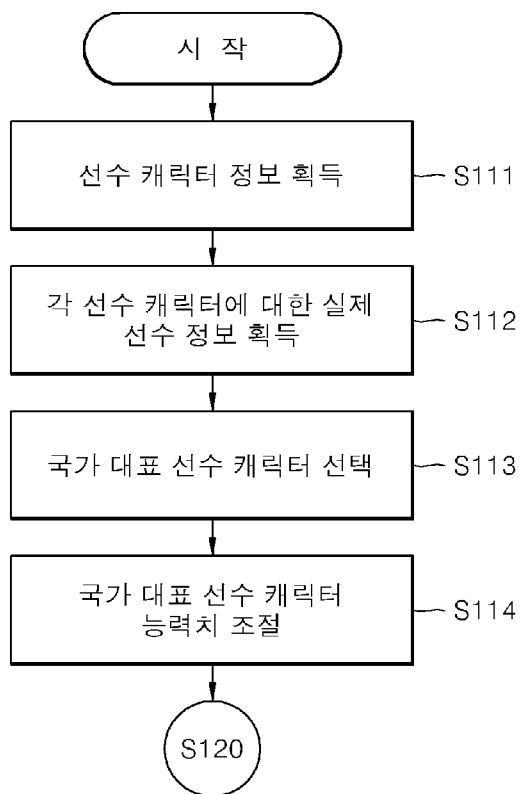
상기 사용자 단말로부터 선수 리셋 아이템 사용 신호를 수신하면, 상기 캐릭터 거래 화면에 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 기설정된 개수를 초과하여 표시하는 단계; 및

상기 거래화면에 표시된 상기 복수개의 국가 대표 선수 캐릭터 중 사용자가 선택한 국가 대표 선수 캐릭터를 상기 사용자가 보유한 팀에 포함된 선수 캐릭터 중 선택된 선수 캐릭터와 교체하는 단계; 를 포함하는 온라인 스포츠 게임의 캐릭터 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

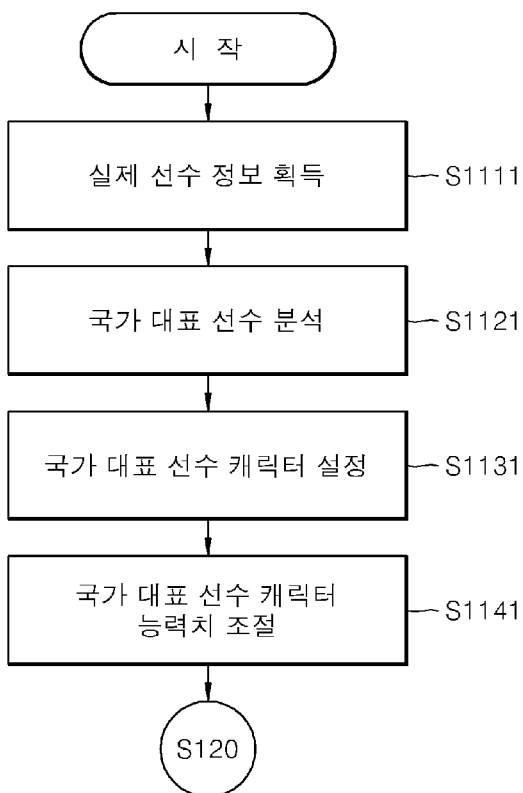
[Fig. 1]



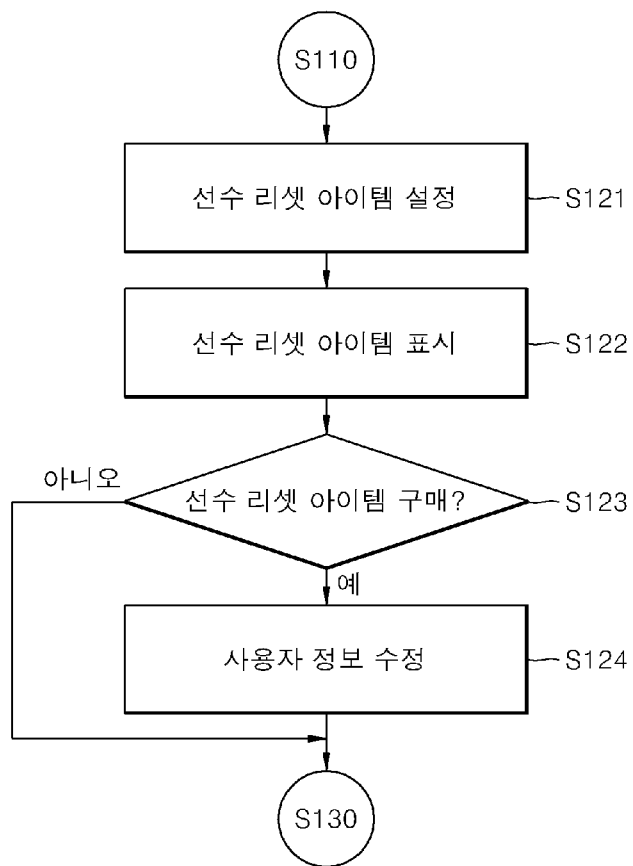
[Fig. 2]



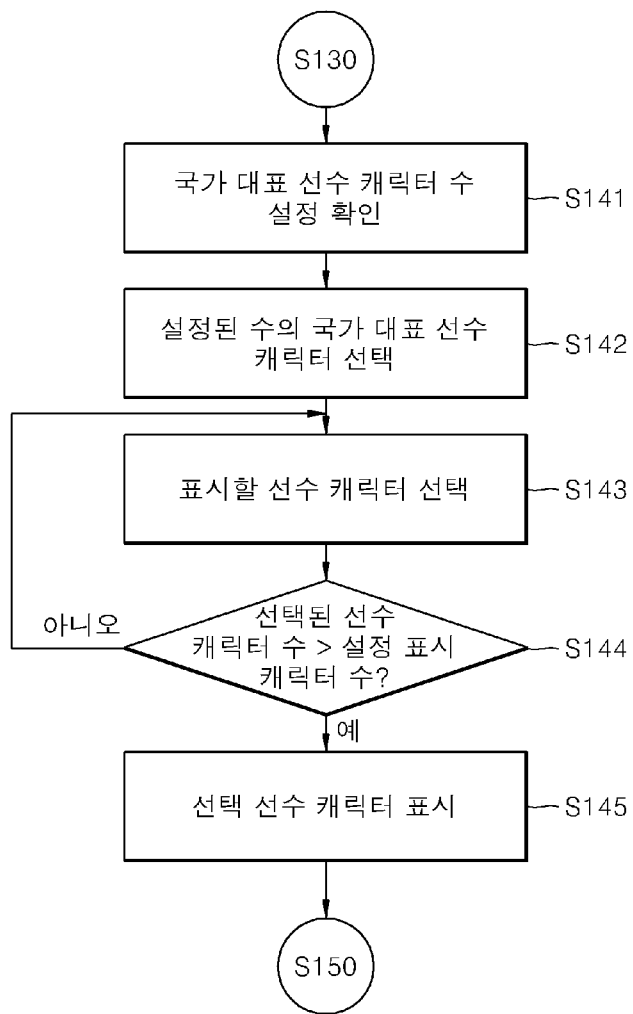
[Fig. 3]



[Fig. 4]



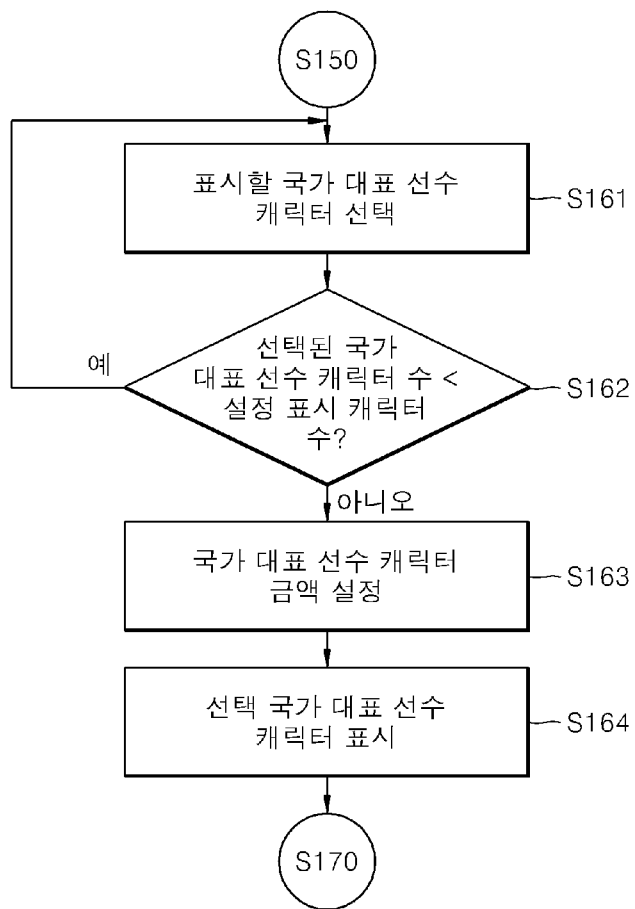
[Fig. 5]



[Fig. 6]

캐릭터 거래						
거래하고자 하는 캐릭터를 선택하여 구매할 수 있습니다.						
팀 구성 캐릭터			교체 대상 캐릭터			
캐릭터 명	능력치	종류	캐릭터 명	능력치	금액	종류
캐릭터 A	120		캐릭터 M	145	1450	
캐릭터 B	163		캐릭터 N	166	1660	
캐릭터 C	186		캐릭터 O	124	1240	
캐릭터 D	190		캐릭터 P	158	1580	
캐릭터 E	187		캐릭터 Q	137	1370	
캐릭터 F	169		캐릭터 R	149	1490	
캐릭터 G	240	W	캐릭터 S	168	1680	
캐릭터 H	210	W	캐릭터 T	200	2000	W
캐릭터 I	177		캐릭터 U	173	1730	
캐릭터 J	153		캐릭터 V	155	1550	
캐릭터 K	135		캐릭터 W	187	1870	
캐릭터 L	164		캐릭터 X	180	1800	

[Fig. 7]



[Fig. 8]

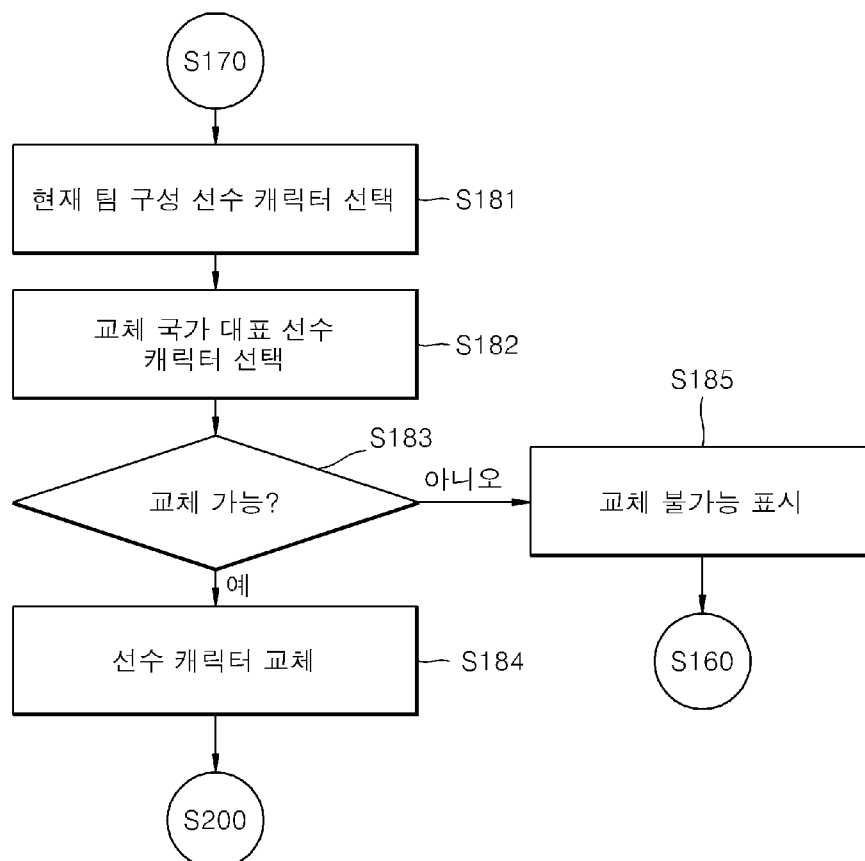
캐릭터 거래

거래하고자 하는 캐릭터를 선택하여 구매할 수 있습니다.

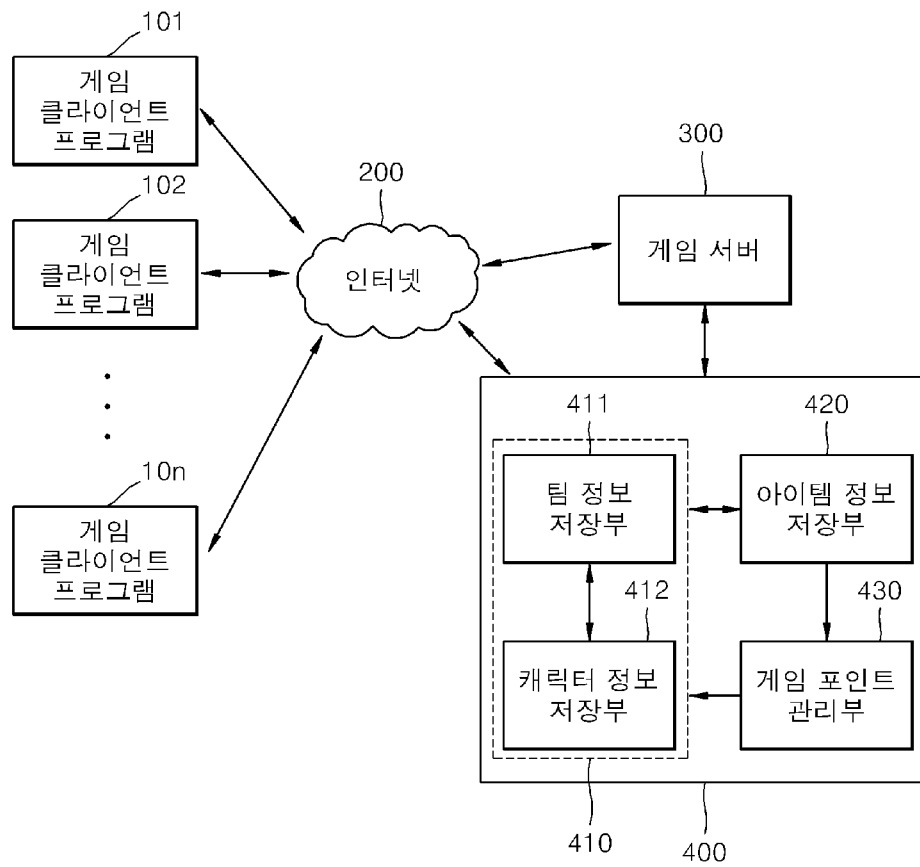
팀 구성 캐릭터		
캐릭터 명	능력치	종류
캐릭터 A	120	
캐릭터 B	163	
캐릭터 C	186	
캐릭터 D	190	
캐릭터 E	187	
캐릭터 F	169	
캐릭터 G	240	W
캐릭터 H	210	W
캐릭터 I	177	
캐릭터 J	153	
캐릭터 K	135	
캐릭터 L	164	

교체 대상 캐릭터			
캐릭터 명	능력치	금액	종류
캐릭터 WA	213	0	W
캐릭터 WB	204	0	W
캐릭터 WC	208	0	W
캐릭터 WD	209	0	W
캐릭터 WE	216	0	W
캐릭터 WF	211	0	W
캐릭터 WG	201	0	W
캐릭터 WH	204	0	W
캐릭터 WI	212	0	W
캐릭터 WJ	217	0	W
캐릭터 WK	205	0	W
캐릭터 WL	209	0	W

[Fig. 9]



[Fig. 10]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/000543**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 9/00; G06Q 50/00

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) & Keywords: online, character, deal, exchange, item, character, soccer, major player, information, change, alternation, virtual, video, change

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-2008-0048102 A (EUM, SUN TAI et al.) 02 June 2008 See abstract, claims 1,9, figures 2,6-7	1-26
A	KR 10-2009-0000558 A (REDDUCK INC) 08 January 2009 See abstract, claims 1,5,7, figures 3,5-6	1-26
A	US 05713793A A (HOLTE; KEENAN O.) 03 February 1998 See abstract, claim 1, figure 2	1-26
A	KR 10-2005-0114892 A (EZEN ENTERTAINMENT) 07 December 2005 See abstract, claim 1, figure 3	1-26



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

12 DECEMBER 2012 (12.12.2012)

Date of mailing of the international search report

14 DECEMBER 2012 (14.12.2012)

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/KR2012/000543

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2008-0048102 A	02.06.2008	NONE	
KR 10-2009-0000558 A	08.01.2009	WO 2008-103005 A1	28.08.2008
US 05713793A A	03.02.1998	WO 97-37735 A1	16.10.1997
KR 10-2005-0114892 A	07.12.2005	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 9/00; G06Q 50/00 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) & 키워드: 온라인, 캐릭터, 거래, 교환, 아이템, 캐릭터, 축구, 대표선수, 정보, 체인지, 교대, 가상, 비디오, 교체		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	KR 10-2008-0048102 A (엄선태 외 1명) 2008.06.02 요약, 청구항 1,9, 도면 2,6-7 참조	1-26
A	KR 10-2009-0000558 A (주식회사 레드덕) 2009.01.08 요약, 청구항 1,5,7, 도면 3,5-6 참조	1-26
A	US 05713793A A (HOLTE; KEENAN O.) 1998.02.03 요약, 청구항 1, 도면 2 참조	1-26
A	KR 10-2005-0114892 A ((주)이젠엔터테인먼트) 2005.12.07 요약, 청구항 1, 도면 3 참조	1-26
☐ 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 2012년 12월 12일 (12.12.2012)		국제조사보고서 발송일 2012년 12월 14일 (14.12.2012)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 이정재 전화번호 82-42-481-5745

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2008-0048102 A	2008.06.02	없음	
KR 10-2009-0000558 A	2009.01.08	WO 2008-103005 A1	2008.08.28
US 05713793A A	1998.02.03	WO 97-37735 A1	1997.10.16
KR 10-2005-0114892 A	2005.12.07	없음	