

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 7월 4일 (04.07.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/100317 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/007121
- (22) 국제출원일: 2012년 9월 5일 (05.09.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0147806 2011년 12월 30일 (30.12.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): (주) 네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 곽
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 남동현 (NAM, Dong Hyun) [KR/KR]; 449-812 경기도 용인시 처인구 포곡읍 포곡로 90 신원아파트 102동 603호, Gyeonggi-do (KR). 이인석 (LEE, In Seok) [KR/KR]; 122-935 서울시는평구 증산동 165-10, Seoul (KR).

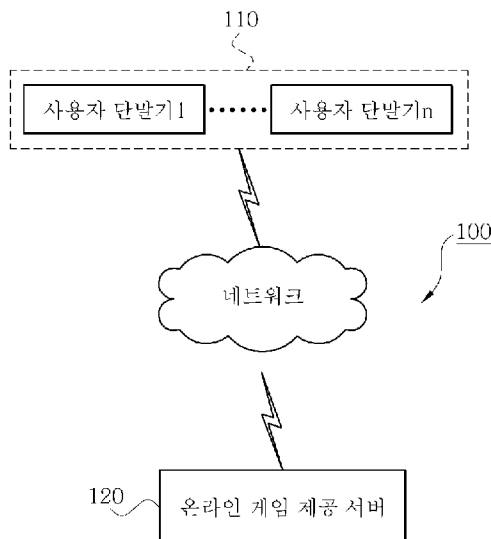
- (74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울시 강남구 언주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35)(현신특허법률사무소), Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, 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, 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).

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD FOR PROVIDING AN ONLINE GAME, RECORDING MEDIUM FOR RECORDING SAME, AND ON-LINE GAME PROVIDING SERVER

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임 제공 방법, 이를 기록한 기록매체 및 온라인 게임 제공 서버

[Fig. 1]



110 ... User terminal 1, User terminal n
100 ... Network
120 ... Online game providing server

(57) Abstract: A method for providing an online football game includes the steps of: (a) allowing a team formation to be set according to the offense and defense types of the opposing team when the user selects league play from among the game modes of the online football game; (b) executing the league play according to the set team formation, and, when the league play is finished, storing the formation information and league records information based on the league play; (c) analyzing the formation information and the league records information to output news on the user's team or players to a football news pop-up page; and (d) maintaining or changing the formation on the basis of the formation news according to the user's selection when formation news including formation content regarding whether to adapt to the formation is added to the football news.

(57) 요약서: 온라인 축구 게임 제공 방법에 있어서, (a) 사용자에게 의해 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드 중에서 리그 플레이가 선택되면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 단계; (b) 상기 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 단계; (c) 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 단계; 및 (d) 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가된 경우에, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 단계를 포함한다.



공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임 제공 방법, 이를 기록한 기록매체 및 온라인 게임 제공 서버

기술분야

- [1] 본 출원은 온라인 게임 제공 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는 리그 플레이의 풋볼 뉴스를 활용하여 사용자가 다양한 포메이션으로 플레이할 수 있도록 하는 온라인 게임 제공 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 스포츠 경기 중에서도 특히 특별한 장비 없이 누구나 즐길 수 있는 축구는 현재 FIFA 가입국이 200여 개국에 이르며, 4년마다 개최되는 올림픽의 경기와 그 중간해 개최되는 월드컵 대회 등에서 현재 세계에서 가장 인기 있는 단체경기로 각광받고 있어, 이를 이용하여 축구에 대한 다양한 콘텐츠 및 서비스를 제공하는 인터넷 서비스 시스템이 날로 증가하고 있는 추세이다.
- [3] 온라인 축구 게임을 실행하는 실시예로서, 한국특허공개공보 제10-2005-0118516호에 네트워크망으로 연결한 다수의 사용자의 단말을 통해 리그 형태로 스포츠 게임 대회를 진행하는 운영방법이 개시되어 있고, 해당 기술은 국가대표 감독 등록, 국가대표 감독 선출, 대표팀 등록, 대표팀 선발, 친선 경기 주최, 각 국가별 시드 개수 정의, 예선전 진행 및 본선 진행 과정을 거쳐 FIFA 회원국을 대상으로 디지털 온라인 월드컵을 개최할 수 있다.
- [4] 온라인 축구 게임을 실행하는 다른 실시예로서, 한국특허공개공보 제10-2003-0030902호에 축구선수를 최적의 포지션에 배치하는 기술이 개시되어 있고, 해당 기술은 캐릭터의 기본 포지션 및 능력에 기초한 최적의 위치를 결정하며 편집데이터를 별도의 필드에 보존할 수 있어 편집 작업이 용이해질 수 있다.
- [5] 그러나, 종래의 온라인 축구 게임 기술은 사용자가 직접 자신의 팀에 포메이션을 설정한 후에 어떤 포메이션이 팀이나 선수의 포지션에 적합한지 여부를 확인할 수 없고, 현재 사용하는 포메이션의 적응 여부도 확인할 수 없을 뿐만 아니라 선수의 포지션 위치를 자유롭게 변경할 수 없는 문제점이 있다.
- [6]

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 본 출원은 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보와 포메이션 정보를 수집하고, 이 수집된 정보들을 기초로 작성된 리그 플레이의 풋볼 뉴스를 활용하여 사용자가 다양한 포메이션으로 플레이할 수 있도록 할 수 있는 온라인 게임 제공 기술을 제공한다.

과제 해결 수단

- [8] 실시예들 중에서, 온라인 축구 게임 제공 방법은, 네트워크를 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버에서 수행되는 온라인 축구 게임 제공 방법에 있어서, (a) 사용자에게 의해 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드 중에서 리그 플레이가 선택되면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 단계; (b) 상기 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 단계; (c) 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 단계; 및 (d) 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가된 경우에, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 단계를 포함할 수 있다.
- [9] 일 실시예에서, 상기 포메이션 정보는 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수, 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수 및 평균 평점, 지난 시즌의 포메이션별 실점 수, 지난 시즌과 이번 시즌의 경기당 포메이션별 평점, 이번 시즌의 사용 포메이션의 개수, 각 항목에 대한 역대 누적 수치 중에서 적어도 하나 이상을 포함 할 수 있다.
- [10] 일 실시예에서, 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보는 지난 시즌의 총 실점 수, 지난 시즌의 총 득점 수, 지난 시즌의 총 패배 횟수, 지난 시즌의 총 승리 횟수, 지난 시즌의 리그 순위, 지난 시즌 경기당 평균 득점, 각 항목에 대한 역대 누적 수치 중에서 적어도 하나 이상을 포함 할 수 있다.
- [11] 일 실시예에서, 상기 (c) 단계는 (c-1) 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 기초로 뉴스 발생 조건이 존재하는지를 확인하는 단계; (c-2) 만일 상기 뉴스 발생 조건에 상기 포메이션 콘텐츠가 발생하는 콘텐츠 발생 조건이 있으면, 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스를 추가하는 단계; 및 (c-3) 만일 상기 뉴스 발생 조건에 상기 콘텐츠 발생 조건이 없으면, 일반 풋볼 뉴스를 출력하는 단계를 포함할 수 있다.
- [12] 일 실시예에서, 상기 (c-2) 단계는 상기 콘텐츠 발생 조건이 동일한 포메이션으로 복수 회의 리그를 진행한 상태에서 지난 시즌의 리그 순위가 1위가 아닌 상태, 설정값 이상 패한 상태, 및 지난 시즌의 전체 실점이 설정값 이상인 상태 중 적어도 하나 이상을 만족하면 수비 강화형 포메이션으로 변경 유도하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함할 수 있다.
- [13] 일 실시예에서, 상기 포메이션 콘텐츠는 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 수비능력이 취약한 선수를 검색하고, 상기 검색된 선수의 포지션을 변경한 수비 강화형 포메이션으로 변경을 유도하는 것을 특징으로 할 수 있다.

- [14] 일 실시예에서, 상기 (c-2) 단계는 상기 콘텐츠 발생 조건이 이번 시즌 리그 플레이에서 현재 포메이션으로 설정 횟수 이상의 승리한 상태, 변경 포메이션으로 설정 횟수 동안 전체 경기 평균 평점이 지난 리그 전체 평균 평점 이상인 상태 중 적어도 하나 이상을 만족하면 사용자의 플레이에 대한 피드백 강화 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함할 수 있다.
- [15] 일 실시예에서, 상기 (c-2) 단계는 상기 콘텐츠 발생 조건이 지난 리그의 최대 사용 포메이션을 제외한 다른 포메이션으로 이번 리그를 우승하고, 상기 이번 리그의 전체 경기 평균 평점 이상이 발생한 상태를 만족하면 사용자의 플레이에 대한 피드백 강화 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함할 수 있다.
- [16] 일 실시예에서, 상기 (c-2) 단계는 상기 콘텐츠 발생 조건이 상기 리그 플레이에서 현재 최대 승률의 포메이션이 갱신되면 경기력 분석 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함할 수 있다.
- [17] 일 실시예에서, 상기 (c-2) 단계는 상기 콘텐츠 발생 조건이 이번 시즌의 사용 포메이션의 종류가 설정 개수 이상이며, 상기 설정 개수 이상의 포메이션을 각각 설정 회수 이상 사용한 상태, 이번 시즌의 사용 포메이션에 대한 현재 평균 평점이 각각 설정 평점 이상인 상태 중에서 적어도 하나 이상을 만족하면 포메이션 사용 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함할 수 있다.
- [18] 일 실시예에서, 상기 (c-2) 단계는 상기 콘텐츠 발생 조건이 하나의 포메이션을 사용하여 리그 내 전체 승리를 한 경우에 포메이션 마스터 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함할 수 있다.
- [19] 일 실시예에서, 온라인 축구 게임 제공 방법은, (e) 상기 풋볼 뉴스에 포함된 정보에 따라 선수 또는 팀의 컨디션이나 체력이 상승/하락하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [20] 일 실시예에서, 상기 (e) 단계는 상기 포메이션 뉴스가 추가된 경우에 상기 포메이션 뉴스 내의 포메이션 콘텐츠에 따라 선수 또는 팀의 컨디션이나 체력이 상승/하락하거나, 상기 포메이션 적응도가 상승/하락하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [21] 실시예들 중에서, 온라인 게임 제공 서버는 네트워크를 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 제공 서버에 있어서, 사용자가 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드를 선택하도록 하는 게임모드 선택모듈; 상기 게임모드 선택모듈을 통해 상기 사용자가 리그 플레이를 선택하면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 포메이션 설정모듈; 상기 포메이션 설정모듈을 통해 설정된 팀의 포메이션에 따라 상기 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 리그플레이 실행모듈; 상기 포메이션 정보 및 상기

리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 뉴스 출력모듈; 및 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가되었는지를 확인하고, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 포메이션 적응 모듈을 포함 할 수 있다.

- [22] 실시예들 중에서, 네트워크를 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버에서 수행되는 온라인 축구 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 사용자에게 의해 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드 중에서 리그 플레이가 선택되면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 기능; 상기 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 기능; 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 정보를 표시하는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 기능; 및 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가된 경우에, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 기능일 수 있다.
- [23] 실시예들 중에서, 온라인 게임 제공 서버는, 네트워크를 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 제공 서버에 있어서, 사용자가 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드를 선택하도록 하는 게임모드 선택모듈; 상기 게임모드 선택모듈을 통해 상기 사용자가 리그 플레이를 선택하면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 포메이션 설정모듈; 상기 포메이션 설정모듈을 통해 설정된 팀의 포메이션에 따라 상기 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 리그플레이 실행모듈; 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 뉴스 출력모듈; 및 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가되었는지를 확인하고, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 포메이션 적응모듈을 포함할 수 있다.
- [24] 실시예들 중에서, 온라인 축구 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체는, 네트워크를 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버에서 수행되는 온라인 축구 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한

기록매체에 있어서, 사용자에게 의해 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드 중에서 리그 플레이가 선택되면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 기능; 상기 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 기능; 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 정보를 표시하는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 기능; 및 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적용 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가된 경우에, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 기능을 구현할 수 있다.

[25]

발명의 효과

[26] 본 출원의 개시된 기술은 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보와 포메이션 정보를 수집하고, 이 수집된 정보들을 기초로 작성된 리그 플레이의 풋볼 뉴스를 활용하여 사용자가 다양한 포메이션으로 플레이할 수 있다. 즉, 풋볼 뉴스에 포메이션 적용 여부에 관련된 포메이션 뉴스를 추가하고, 포메이션 뉴스에서 팀 관리 화면으로 이동하여 포메이션 창이 활성화되도록 연동함으로써 포메이션 변경을 유도할 수 있다.

[27] 본 출원의 개시된 기술은 리그 기록실 정보와 포메이션 정보를 최대한 활용하여 사용자가 포메이션 콘텐츠로 활용할 수 있도록 할 수 있고, 사용자가 포메이션 변경을 통해 다양한 환경에서 리그 플레이를 즐길 수 있는 효과를 제공한다.

[28]

도면의 간단한 설명

[29] 도 1은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 게임 제공 시스템을 설명하는 블록도이다.

[30] 도 2는 도 1의 온라인 게임 제공 서버를 설명하는 블록도이다.

[31] 도 3은 도 2의 뉴스 출력모듈에서 출력되는 풋볼 뉴스를 설명하는 예시도이다.

[32] 도 4는 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 게임 제공 방법을 설명하는 순서도이다.

[33] 도 5는 도 4에서 출력되는 제1 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[34] 도 6은 도 4에서 출력되는 제2 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[35] 도 7은 도 4에서 출력되는 제3 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[36] 도 8은 도 4에서 출력되는 제4 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[37] 도 9는 도 4에서 출력되는 제5 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[38] 도 10은 도 4에서 출력되는 제6 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

- [39] 도 11은 도 4에서 출력되는 제7 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [40] 도 12는 도 4에서 출력되는 제8 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [41] 도 13은 도 4에서 출력되는 제9 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [42]

발명의 실시를 위한 형태

- [43] 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. 또한, 개시된 기술에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 개시된 기술의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.
- [44] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.
- [45] "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.
- [46] 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.
- [47]
- [48] 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.
- [49] 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.

- [50] 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.
- [51] 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.
- [52]
- [53] 도 1은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 게임 제공 시스템을 설명하는 블록도이다.
- [54] 도 1을 참조하면, 온라인 게임 제공 시스템(100)은 사용자 단말기(110)와 온라인 게임 제공 서버(120)를 포함하지만 이에 한정되지 않고, 온라인 게임과 관련된 광고, 커뮤니티 서비스, 결제 서비스, PC방 연계 서비스 등을 제공하는 다양한 웹서버와 접속될 수 있다.
- [55] 사용자 단말기(110)는 온라인 게임 제공 서버(120)에 회원으로 가입한 개인이나 기업의 단말기를 의미하며, 통상적으로 PC가 사용되지만 이외에도 인터넷을 포함한 네트워크를 통하여 데이터의 송수신이 가능한 단말기라면 어떠한 장치라도 적용이 가능할 것이다. 즉, 사용자 단말기(110)는 데스크탑 컴퓨터, 노트북 PC, 스마트폰, 태블릿 PC, 패드 등의 네트워크 접속 기능을 가지는 단말을 적어도 하나 이상을 포함한다.
- [56] 온라인 게임 제공 서버(120)는 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 것으로서, 복수의 게임 및 서비스를 진행 및 제공하는 제작사, 개발사(Studio) 및 유통사(퍼블리셔)의 인터넷 게임 웹사이트를 운영하는 웹서버 등의 형태로 운영될 수 있다.
- [57]
- [58] 도 2는 도 1의 온라인 게임 제공 서버를 설명하는 블록도이고, 도 3은 도 2의 뉴스 출력모듈에서 출력되는 풋볼뉴스를 설명하는 예시도이다.
- [59]
- [60] 도 2를 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는, 게임모드 선택모듈(121), 포메이션 설정모듈(122), 리그플레이 실행모듈(123), 뉴스 출력모듈(124), 포메이션 적응모듈(125), 효과 발생모듈(12), 및 데이터베이스(127)를 포함한다.

- [61] 게임모드 선택모듈(121)은 사용자가 온라인 축구 게임을 선택하고, 리그 플레이, 멀티 플레이, 컵대회, 월드 투어, 피파월드컵 리그로 이루어진 게임 모드에서 어느 하나를 선택하도록 한다.
- [62] 포메이션 설정모듈(122)은 게임모드 선택모듈(121)을 통해 사용자가 리그 플레이를 선택하면 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 편성 방법인 포메이션(Formation)을 설정하도록 한다.
- [63] 포메이션은 전술을 효과적으로 수행하기 위해 골키퍼를 제외한 10명의 선수를 수비 진영, 미드필드 진영, 공격 진영에 각각 몇 명의 선수를 배치하느냐를 숫자로 나타낸 것이다.
- [64] 즉, 4-4-2의 포메이션은 수비수 4명, 미드필더 4명, 전방 공격수 2명을 위치시키는 것이고, 3-5-2의 포메이션은 3명의 수비수, 5명의 미드필더, 그리고 2명의 포워드를 위치시키는 것이다.
- [65] 리그플레이 실행모듈(123)은 포메이션 설정모듈(122)에서 사용자가 설정한 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 리그 플레이를 진행하면서 발생하는 모든 소식과 결과 정보를 데이터베이스(127)에 저장한다.
- [66] 특히, 리그플레이 실행모듈(123)은 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수, 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수 및 평균 평점, 지난 시즌의 포메이션별 실점 수, 지난 시즌과 이번 시즌의 경기당 포메이션별 평점, 이번 시즌 사용 한 포메이션의 개수 카운트, 각 항목에 대한 역대 누적 수치 중에서 적어도 하나 이상을 포함하는 포메이션 정보를 데이터베이스(127)에 저장한다.
- [67] 리그플레이 실행모듈(123)은 지난 시즌의 총 실점 수, 지난 시즌의 총 득점 수, 지난 시즌의 총 패배 횟수, 지난 시즌의 총 승리 횟수, 지난 시즌의 리그 순위, 지난 시즌 경기당 평균 득점, 각 항목에 대한 역대 누적 수치 중에서 적어도 하나 이상을 포함하는 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 데이터베이스(127)에 저장한다.
- [68] 뉴스 출력모듈(124)은 리그플레이 실행모듈(123)에서 풋볼 뉴스 출력에 필요한 데이터인 포메이션 정보와 리그플레이에 대한 리그 기록실 정보를 분석하고, 사용자의 팀, 선수, 또는 스폰서 등에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)(130)를 팝업 출력한다.
- [69] 도 3에 도시된 바와 같이, 풋볼 뉴스(130)는 사용자가 속한 팀 또는 선수, 스폰서 등과 관련한 소식, 팀의 성적 및 선수 개인 기록 등에 따라 다양한 뉴스를 제공할 수 있으며, 뉴스의 성격이나 뉴스에 포함된 정보의 종류에 따라 선수/팀의 컨디션이나 체력이 상승하거나 하락할 수 있다.
- [70] 포메이션 적응모듈(125)은 풋볼 뉴스(130)에 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 컨텐츠가 포함된 포메이션 뉴스가 추가되었는지를 확인하고, 포메이션 뉴스가 추가된 경우에 사용자가 포메이션 뉴스에 포함된 포메이션 컨텐츠를 참고하여 현재 포메이션을 유지 또는 변경할 수 있도록 한다.
- [71] 효과 발생모듈(126)은 풋볼 뉴스(130)에 포함된 정보에 따라 선수 또는 팀의

- 컨디션이나 체력을 상승 또는 하락시키고, 포메이션 뉴스에 포함된 포메이션 콘텐츠에 따라 선수의 컨디션, 체력 또는 포메이션 적응도를 상승/하락시킨다.
- [72] 데이터베이스(127)는 리그플레이 실행모듈(123)에서 전송되는 포메이션 정보 및 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하고, 뉴스 출력모듈(124)에서 출력되는 뉴스 관련 정보를 저장하며, 각 모듈(121~126)에서 처리되는 각종 정보와 업데이트 정보를 저장한다.
- [73]
- [74] 도 4는 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 게임 제공 방법을 설명하는 순서도이다.
- [75] 도 4를 참고하면, 온라인 게임 제공 방법은, 사용자 단말기(110)와 온라인 게임 제공 서버(120)가 네트워크를 통해 접속된 상태에서 사용자가 온라인 축구 게임에 접속하여 게임 모드를 선택한다.(단계 S1 및 S2)
- [76] 만일 사용자가 게임 모드에서 리그 플레이를 선택하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는데, 사용자는 이전의 포메이션을 유지하거나 새로운 포메이션을 새롭게 시도할 수도 있다.(단계 S3 및 S4)
- [77] 만일 사용자가 게임 모드에서 리그 플레이를 선택하지 않으면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 멀티 플레이, 컵대회, 월드 투어, 피파월드컵 리그 중 사용자가 선택한 게임 모드가 실행되도록 한다. (단계 S3 및 S5)
- [78] 온라인 게임 제공 서버(120)는 사용자에게 의해 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 리그 플레이가 종료되면 포메이션 실행 횟수와 승률 등의 포메이션 정보 및 지난 시즌의 리그 승패, 득점/실점, 순위, 각 항목의 누적 수치 등의 리그 기록실 정보를 데이터베이스(127)에 저장한다. (단계 S6 및 S7)
- [79] 포메이션 정보는 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수, 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수 및 평균 평점, 지난 시즌의 포메이션별 실점 수, 지난 시즌과 이번 시즌의 경기당 포메이션별 평점, 이번 시즌 사용 한 포메이션의 개수 카운트, 각 항목에 대한 역대 누적 수치를 포함한다.
- [80] 리그 기록실 정보는 지난 시즌의 총 실점 수, 지난 시즌의 총 득점 수, 지난 시즌의 총 패배 횟수, 지난 시즌의 총 승리 횟수, 지난 시즌의 리그 순위, 지난 시즌 경기당 평균 득점, 각 항목에 대한 역대 누적 수치를 포함한다.
- [81] 온라인 게임 제공 서버(120)는 포메이션 정보와 리그 기록실 정보를 분석하고, 이 분석된 정보를 기초로 뉴스 발생 조건이 만족하면 사용자의 팀 또는 선수, 스폰서 등에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)를 사용자 단말기(110)로 팝업 출력한다(단계 S8 및 S9).
- [82] 이때, 뉴스 발생 조건은 리그 플레이가 종료되는 시점에서 리그 플레이의 경기 결과, 팀이 성적이나 선수의 개인 기록에 대한 정보가 발생한 상태, 또는 리그에서 발생하는 정보가 업데이트 된 경우, 즉 이적 선수 정보나 스카우트 제의 선수 정보가 발생한 상태 등 각종 리그 플레이에 대한 새로운 소식들이

발생한 상태이다.

- [83] 온라인 게임 제공 서버(120)는 풋볼 뉴스의 출력을 결정한 상태에서, 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스의 추가 여부를 결정하는 콘텐츠 발생 조건이 발생하였는지를 판단한다.(단계 S10)
- [84] 만일 콘텐츠 발생 조건이 발생하지 않으면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 리그 플레이에서 발생된 재밌는 소식이나 이벤트, 팀이나 선수의 기록이나 활약 등의 소식을 알려주는 일반 풋볼 뉴스를 출력한다. (단계 S11)
- [85] 만일 콘텐츠 발생 조건이 발생하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 포메이션 뉴스를 추가하여 출력한다(단계 S12). 포메이션 뉴스 내의 포메이션 콘텐츠에서 포메이션 변경을 유도할 경우에, 온라인 게임 제공 서버(120)는 사용자가 포메이션 변경을 선택하면 현재 사용자 단말기에 출력되고 있는 풋볼 뉴스를 닫고, 팀 관리 화면으로 이동하여 포메이션 창이 활성화되도록 연동한다.(단계 S12~S16)
- [86] 사용자는 포메이션 창을 통해 포메이션 콘텐츠에 의한 수비 강화, 공격 강화, 포메이션 변경 등의 다양한 포메이션 변경을 수행할 수 있다.(단계 S17)
- [87] 온라인 게임 제공 서버(120)는 포메이션 뉴스 내의 포메이션 콘텐츠에 포메이션 적응 여부에 따라 선수의 컨디션이나 체력, 포메이션 적응도의 수치를 변화시키는 효과 발생 지령이 포함된 경우에, 포메이션 콘텐츠의 효과 발생 지령에 따라 각종 수치를 상승 또는 하락시킨다.(단계 S18 및 S19)
- [88] 만일 사용자가 변경된 포메이션으로 리그 플레이를 재시작하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 사용자에게 의해 변경된 포메이션으로 리그 플레이를 진행하도록 하고, 정보 저장 및 분석, 풋볼 뉴스 출력, 포메이션 적응 여부, 포메이션 뉴스 추가 여부 등을 확인하는 일련의 과정을 수행한다.(단계 S20 및 S21)
- [89] 한편, 온라인 게임 제공(120)에서 포메이션 뉴스를 통해 선수의 컨디션이나 체력을 상승/하락 한 상태 또는 포메이션의 적응도를 상승/하락한 상태에서 사용자가 리그 플레이를 재시작하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 적용된 선수의 상태 또는 포메이션의 적응 상태에 따라 리그 플레이를 진행하도록 하고, 정보 저장 및 분석, 풋볼 뉴스 출력, 포메이션 적응 여부, 포메이션 뉴스 추가 여부 등을 확인하는 일련의 과정을 수행한다.(단계 S20 및 S21)
- [90]
- [91] 도 5는 도 4에서 출력되는 제1 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [92] 도 5를 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 수비가 취약한 상황이 발생되면 수비 강화형 포메이션으로 변경 유도하는 포메이션 콘텐츠를 포함하는 제1 포메이션 뉴스(131)를 출력한다.
- [93] 콘텐츠 발생 조건은 구체적으로 포메이션을 바꾸지 않고 동일한 포메이션으로 복수 회의 리그를 진행한 상태, 지난 시즌의 리그 순위가 1위가 아닌 상태, 복수 회의 리그를 진행한 결과 5패 이상인 상태, 및 지난 시즌 전체 실점이 20점

이상인 상태를 각각 포함한다.

- [94] 지난 시즌의 리그 순위가 1위가 아닌 상태 및 복수 회의 리그를 진행한 결과 5패 이상인 상태는 해당 선수의 현재 포지션이 베스트 포지션(Best position)이 아니라고 판단하고, 지난 시즌 전체 실점이 20점 이상인 상태는 강력한 수비수가 아니라고 판단한다.
- [95] 따라서, 제1 포메이션 뉴스(131)는 리그 순위가 1위가 아닌 사용자가 평균 패배가 5회 이상이며, 실점이 많은 경우에 수비가 약하다고 판단하여 실질적 수비 능력 향상을 이끌어 낼 수 있도록, 리그 기록실 정보와 포메이션 정보를 기초로 수비가 취약한 선수를 검색하여 수비를 강화할 수 있는 포메이션을 사용하도록 유도한다.
- [96] 만일 사용자가 확인버튼을 클릭하면, 제1 포메이션 뉴스(131)가 닫히고, 팀 관리 화면으로 이동하여 포메이션 창이 활성화된다. 만일 사용자가 취소버튼을 클릭하면 제1 포메이션 뉴스(131)가 닫힌다.
- [97] 제1 포메이션 뉴스(131)는 감독과 주장이 토론하고 있는 모습을 이미지로 사용할 수 있다. 한편, 온라인 게임 제공 서버(120)는 사용자 자체의 실력이나 해당 선수의 수비 능력 문제라고 판단하고, 검색된 수비 능력이 취약한 선수의 화면에 제1 포메이션 뉴스(131)가 출력되지 않도록 한다.
- [98]
- [99] 도 6은 도 4에서 출력되는 제2 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [100] 도 6을 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 공격이 취약한 상황이 발생되면 공격 강화형 포메이션으로 변경 유도하는 포메이션 콘텐츠를 포함하는 제2 포메이션 뉴스(132)를 출력한다.
- [101] 콘텐츠 발생 조건은 포메이션을 바꾸지 않고 모두 동일한 포메이션으로 리그를 진행한 상태, 지난 시즌의 리그 순위가 1위가 아니며 5패 이상인 상태, 및 지난 시즌의 경기당 평균 득점이 2점 미만인 상태를 각각 포함한다.
- [102] 지난 시즌의 리그 순위가 1위가 아닌 상태 및 복수 회의 리그를 진행한 결과 5패 이상인 상태는 해당 선수의 현재 포지션이 베스트 포지션(Best position)이 아니라고 판단하고, 지난 시즌 경기당 평균 득점이 2점 미만이면 강력한 공격수가 아니라고 판단한다.
- [103] 따라서, 제2 포메이션 뉴스(132)는 리그 순위가 1위가 아닌 사용자가 평균 패배가 5회 이상이며, 실점이 많은 경우에 공격이 약하다고 판단하여 실질적 공격 능력 향상을 이끌어 낼 수 있도록 한다.
- [104] 온라인 게임 제공 서버(120)는 리그 기록실 정보와 포메이션 정보를 기초로 공격이 취약한 선수를 검색하여 공격을 강화할 수 있는 포메이션을 사용하도록 유도한다.
- [105] 만일 사용자가 확인버튼을 클릭하면, 제2 포메이션 뉴스(132)가 닫히고, 팀 관리 화면으로 이동하여 포메이션 창이 활성화되므로 사용자는 공격 강화형 포메이션으로 쉽게 변경할 수 있다.

- [106] 제2 포메이션 뉴스(132)는 제1 포메이션 뉴스(131)와 마찬가지로 감독과 주장이 토론하고 있는 모습을 이미지로 사용할 수 있다. 한편, 온라인 게임 제공 서버(120)는 사용자 자체의 실력이나 해당 선수의 공격 능력 문제라고 판단하고, 검색된 공격 능력이 취약한 선수의 화면에 제1 포메이션 뉴스(131)가 출력되지 않도록 한다.
- [107]
- [108] 도 7은 도 4에서 출력되는 제3포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [109] 도 7을 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 이번 시즌 리그 플레이에서 현재 포메이션으로 10승을 달성한 상태, 사용자가 변경한 포메이션으로 10승 동안 전체 경기 평균 평점이 지난 리그 전체 평균 평점 이상인 상태를 만족하면 제3 포메이션 뉴스(133)를 출력한다.
- [110] 온라인 게임 제공 서버(120)는 제3 포메이션 뉴스(133)의 텍스트와 이미지의 S표시를 하여 사용자의 플레이에 대한 피드백을 강화하고, 사용자로 하여금 변경한 포메이션으로 10승을 한 경우에 지난 시즌과 비교하여 중간 점검할 수 있도록 한다.
- [111] 제2 포메이션 뉴스(132)는 전체 선수의 컨디션을 상승시킬 수 있는 효과 발생 지령을 포함하고, 온라인 게임 제공 서버(120)는 효과 발생 지령에 따라 팀 관리 화면에서 전체 선수의 컨디션을 상승한다.
- [112]
- [113] 도 8은 도 4에서 출력되는 제4 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [114] 도 8을 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 리그 플레이에서 지난 리그에서 최대 사용 포메이션이 아닌 포메이션으로 이번 리그를 우승하고, 지난 리그의 전체 경기 평균 평점 이상이 발생한 상태를 만족하면 제4 포메이션 뉴스(134)를 출력한다. 사용자의 플레이에 대한 피드백 강화 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.
- [115] 제4 포메이션 뉴스(134)는 지난 리그보다 평균평점이 높으며 주로 사용하는 포메이션을 변경하고, 이 변경된 포메이션을 사용하여 리그 경기에서 우승함을 나타내는 포메이션 콘텐츠를 포함한다.
- [116] 제4 포메이션 뉴스(134)는 전체 선수의 컨디션과 체력을 상승시킬 수 있는 효과 발생 지령을 포함하고, 온라인 게임 제공 서버(120)는 효과 발생 지령에 따라 팀 관리 화면에서 전체 선수의 컨디션과 체력을 상승한다. 온라인 게임 제공 서버(120)는 제4 포메이션 뉴스(134)의 텍스트와 이미지에 SS표시를 하여 사용자의 플레이에 대한 피드백을 강화하고, 감동이 기자들에게 둘러싸여 있는 모습을 이미지로 사용할 수 있다.
- [117] 제3 포메이션 뉴스(133)와 제4 포메이션 뉴스(134)에서 사용되는 S표시와 SS표시는 감독의 역할로 인하여 팀이 부각된 뉴스의 경우에 랭크를 도입한 것이다.

[118]

[119] 도 9는 도 4에서 출력되는 제5 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[120] 도 9를 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 주사용 포메이션을 변경하여 지난 리그보다 평균평점이 높으며 리그 경기에서 우승한 경우, 즉 리그 플레이에서 현재 최대 승률의 포메이션이 갱신되면 경기력 분석 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 제5 포메이션 뉴스(135)에 포함하여 출력한다.

[121] 제5 포메이션 뉴스(135)는 전체 선수 컨디션과 체력을 상승시키는 효과를 발생하는 효과 발생 지령을 포함하고, 온라인 게임 제공 서버(120)는 효과 발생 지령에 따라 전체 선수 컨디션과 체력을 상승한다.

[122]

[123] 도 10은 도 4에서 출력되는 제6 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[124] 도 10을 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 현재 사용 포메이션의 사용 누적 수치가 이전의 최대 사용 포메이션의 사용 누적 수치를 초과하면 포메이션 적응도 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 포함하는 제6 포메이션 뉴스(136)를 출력한다.

[125] 제6 포메이션 뉴스(136)는 사용자가 주사용 포메이션을 변경한 행위에 대한 피드백을 주기 위한 것으로서, 현재 사용 포메이션 적응도를 상승시키는 효과를 발생한다.

[126]

[127] 도 11은 도 4에서 출력되는 제7 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[128] 도 11을 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 이번 시즌의 사용 포메이션의 종류가 3개 이상이며, 각 포메이션의 사용 횟수가 3회 이상이고, 이번 시즌의 사용 포메이션 3개에 대한 현재 평균 평점이 8.0 이상일 때 포메이션 사용 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 포함하는 제7 포메이션 뉴스(137)를 출력한다.

[129] 제7 포메이션 뉴스(137)는 사용자가 여러 개의 포메이션을 사용한 기록이 있으며 평점이 각 8.0 이상일 때 해당하는 3개의 포메이션의 적응도를 상승시키도록 할 수 있다.

[130]

[131] 도 12는 도 4에서 출력되는 제8 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.

[132] 도 12를 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 콘텐츠 발생 조건이 이번 시즌의 사용 포메이션의 종류가 3개 이상이며, 3개 이상의 포메이션에 대한 현재 평균 평점이 6.0 이하일 경우에 포메이션 사용 정보에 대한 포메이션 콘텐츠를 포함하는 제8 포메이션 뉴스(138)를 출력한다.

[133] 제8 포메이션 뉴스(138)는 여러 개의 포메이션을 사용한 기록이 있지만 평점이 각각 7.0 이하일 경우에 계획 없이 포메이션 변경만 하는 사용자에게 대해 noti 기능을 수행할 수 있다.

- [134] 제8 포메이션 뉴스(138)는 뉴스에 표기된 3개의 포메이션의 대한 적응도를 하락시킬 수 있다.
- [135]
- [136] 도 13은 도 4에서 출력되는 제9 포메이션 뉴스 화면이 도시된 예시도이다.
- [137] 도 13을 참고하면, 온라인 게임 제공 서버(120)는 이번 시즌에 사용 한 포메이션이 1개이고, 리그 내에서 패배와 무승부 없이 전체 승리를 한 경우에 포메이션 마스터 정보에 대한 포메이션 콘텐츠를 포함하는 제9 포메이션 뉴스(139)를 출력한다.
- [138] 그리고, 제9 포메이션 뉴스(139)는 뉴스에 표기된 포메이션의 대한 적응도를 상승시키도록 할 수 있다.
- [139]
- [140] 본 출원의 일 실시예에 따른 온라인 게임 제공 방법은 사용자 단말기(110)에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기(100) 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [141] 본 출원의 온라인 게임 제공 방법을 구현한 프로그램은, 사용자에게 의해 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드 중에서 리그 플레이가 선택되면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 기능, 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 리그 플레이가 종료되면 포메이션 정보 및 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 기능, 포메이션 정보 및 리그 기록실 정보를 분석하여 사용자의 팀 또는 선수에 대한 정보를 표시하는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 기능, 및 풋볼 뉴스에 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가된 경우에, 사용자의 선택에 따라 포메이션 뉴스를 기초로 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 기능 등을 구현한다.
- [142] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [143] 이와 같이, 컴퓨터가 기록매체에 기록된 프로그램을 읽어 들여 프로그램으로 구현된 온라인 축구 게임 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.
- [144] 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.
- [145] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조 되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수

있다.

- [146] 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 관련코드를 더 포함할 수도 있다.
- [147] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 시스템 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.
- [148] 특히, 본 출원의 일 실시예에 따른 온라인 게임 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.
- [149]
- [150] 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 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버에서 수행되는 온라인 축구 게임 제공 방법에 있어서,
 (a) 사용자에게 의해 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드 중에서 리그 플레이가 선택되면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 단계;
 (b) 상기 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 단계;
 (c) 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 단계; 및
 (d) 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적용 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가된 경우에, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 단계를 포함하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 2]

제1항에 있어서, 상기 포메이션 정보는 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수, 지난 시즌과 이번 시즌의 포메이션별 실행 횟수 및 평균 평점, 지난 시즌의 포메이션별 실점 수, 지난 시즌과 이번 시즌의 경기당 포메이션별 평점, 이번 시즌의 사용 포메이션의 개수, 각 항목에 대한 역대 누적 수치 중에서 적어도 하나 이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 3]

제1항에 있어서,
 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보는 지난 시즌의 총 실점 수, 지난 시즌의 총 득점 수, 지난 시즌의 총 패배 횟수, 지난 시즌의 총 승리 횟수, 지난 시즌의 리그 순위, 지난 시즌 경기당 평균 득점, 각 항목에 대한 역대 누적 수치 중에서 적어도 하나 이상을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 4]

제1항에 있어서, 상기 (c) 단계는
 (c-1) 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 기초로 뉴스 발생 조건이 존재하는지를 확인하는 단계;
 (c-2) 만일 상기 뉴스 발생 조건에 상기 포메이션 콘텐츠가 발생하는 콘텐츠 발생 조건이 있으면, 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스를 추가하는 단계; 및

(c-3) 만일 상기 뉴스 발생 조건에 상기 콘텐츠 발생 조건이 없으면, 일반 풋볼 뉴스를 출력하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 5]

제4항에 있어서, 상기 (c-2) 단계는

상기 콘텐츠 발생 조건이 동일한 포메이션으로 복수 회의 리그를 진행한 상태에서 지난 시즌의 리그 순위가 1위가 아닌 상태, 설정값 이상 패한 상태, 및 지난 시즌의 전체 실점이 설정값 이상인 상태 중 적어도 하나 이상을 만족하면 수비 강화형 포메이션으로 변경 유도하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 6]

제5항에 있어서, 상기 포메이션 콘텐츠는

상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 수비능력이 취약한 선수를 검색하고, 상기 검색된 선수의 포지션을 변경한 수비 강화형 포메이션으로 변경을 유도하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 7]

제4항에 있어서, 상기 (c-2) 단계는

상기 콘텐츠 발생 조건이 이번 시즌 리그 플레이에서 현재 포메이션으로 설정 횟수 이상의 승리한 상태, 변경 포메이션으로 설정 횟수 동안 전체 경기 평균 평점이 지난 리그 전체 평균 평점 이상인 상태 중 적어도 하나 이상을 만족하면 사용자의 플레이에 대한 피드백 강화 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 8]

제4항에 있어서, 상기 (c-2) 단계는

상기 콘텐츠 발생 조건이 지난 리그의 최대 사용 포메이션을 제외한 다른 포메이션으로 이번 리그를 우승하고, 상기 이번 리그의 전체 경기 평균 평점 이상이 발생한 상태를 만족하면 사용자의 플레이에 대한 피드백 강화 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 9]

제4항에 있어서, 상기 (c-2) 단계는

상기 콘텐츠 발생 조건이 상기 리그 플레이에서 현재 최대 승률의 포메이션이 갱신되면 경기력 분석 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 10]

제4항에 있어서, 상기 (c-2) 단계는

상기 콘텐츠 발생 조건이 이번 시즌의 사용 포메이션의 종류가

설정 개수 이상이며, 상기 설정 개수 이상의 포메이션을 각각 설정 회수 이상 사용한 상태, 이번 시즌의 사용 포메이션에 대한 현재 평균 평점이 각각 설정 평점 이상인 상태 중에서 적어도 하나 이상을 만족하면 포메이션 사용 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 11]

제4항에 있어서, 상기 (c-2) 단계는

상기 콘텐츠 발생 조건이 하나의 포메이션을 사용하여 리그 내 전체 승리를 한 경우에 포메이션 마스터 정보를 포함하는 포메이션 콘텐츠를 상기 포메이션 뉴스에 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 12]

제1항에 있어서,

(e) 상기 풋볼 뉴스에 포함된 정보에 따라 선수 또는 팀의 컨디션이나 체력이 상승/하락하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 13]

제12항에 있어서, 상기 (e) 단계는

상기 포메이션 뉴스가 추가된 경우에 상기 포메이션 뉴스 내의 포메이션 콘텐츠에 따라 선수 또는 팀의 컨디션이나 체력이 상승/하락하거나, 상기 포메이션 적응도가 상승/하락하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임 제공 방법.

[청구항 14]

네트워크를 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 제공 서버에 있어서,

사용자가 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드를 선택하도록 하는 게임모드 선택모듈;

상기 게임모드 선택모듈을 통해 상기 사용자가 리그 플레이를 선택하면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의

포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 포메이션 설정모듈;

상기 포메이션 설정모듈을 통해 설정된 팀의 포메이션에 따라

상기 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 리그플레이 실행모듈;

상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 소식을 알려주는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 뉴스 출력모듈; 및

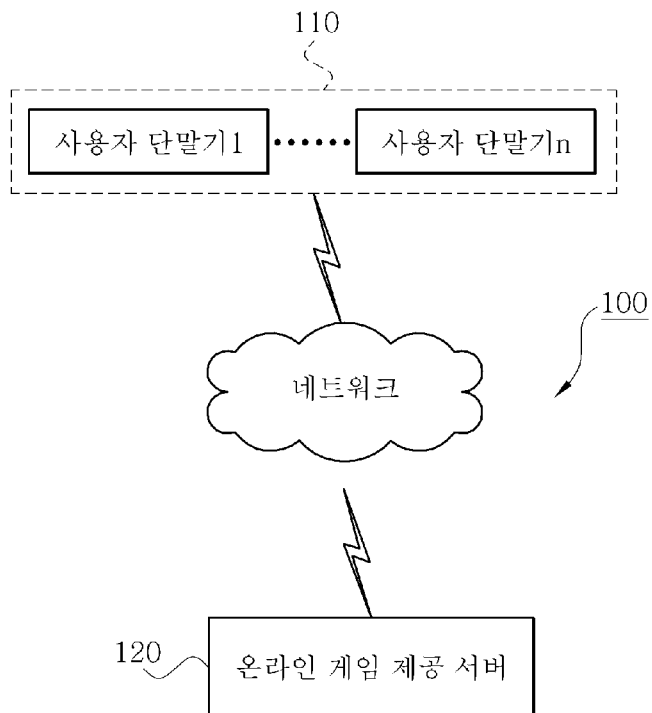
상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가되었는지를 확인하고, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기

[청구항 15]

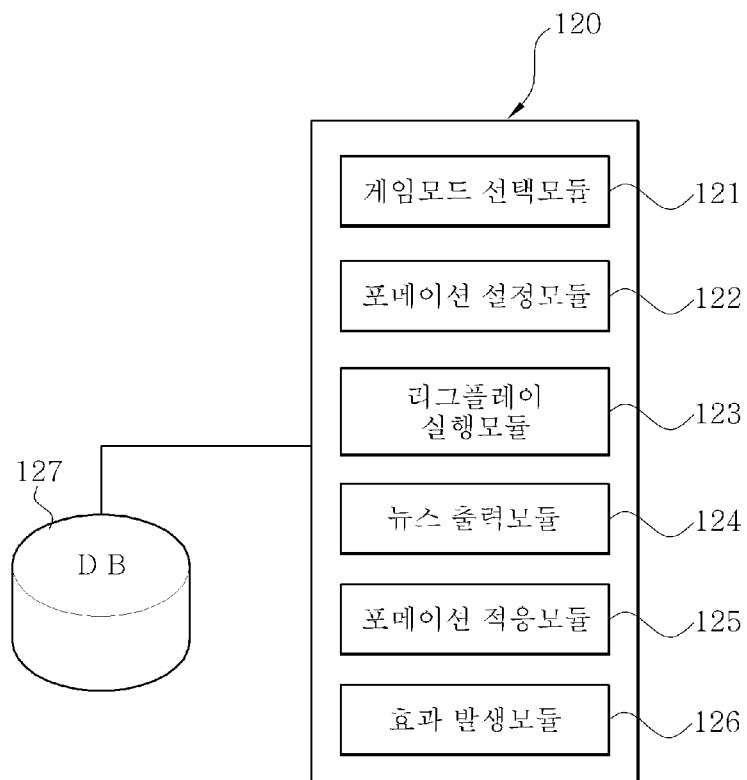
포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 포메이션 적응모듈을 포함하는 온라인 게임 제공 서버.

네트워크를 통해 접속한 사용자 단말기에 온라인 축구 게임을 포함한 적어도 1개 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버에서 수행되는 온라인 축구 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
 사용자에게 의해 상기 온라인 축구 게임의 게임 모드 중에서 리그 플레이가 선택되면, 상대팀의 공격과 방어 형태에 따라 팀의 포메이션(Formation)을 설정하도록 하는 기능;
 상기 설정된 팀의 포메이션에 따라 리그 플레이를 진행하고, 상기 리그 플레이가 종료되면 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 플레이에 대한 리그 기록실 정보를 저장하는 기능;
 상기 포메이션 정보 및 상기 리그 기록실 정보를 분석하여 상기 사용자의 팀 또는 선수에 대한 정보를 표시하는 풋볼 뉴스(Football News)를 팝업 출력하는 기능; 및
 상기 풋볼 뉴스에 상기 포메이션의 적응 여부에 관련된 포메이션 콘텐츠를 포함하는 포메이션 뉴스가 추가된 경우에, 상기 사용자의 선택에 따라 상기 포메이션 뉴스를 기초로 상기 포메이션이 유지 또는 변경되도록 하는 기능을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

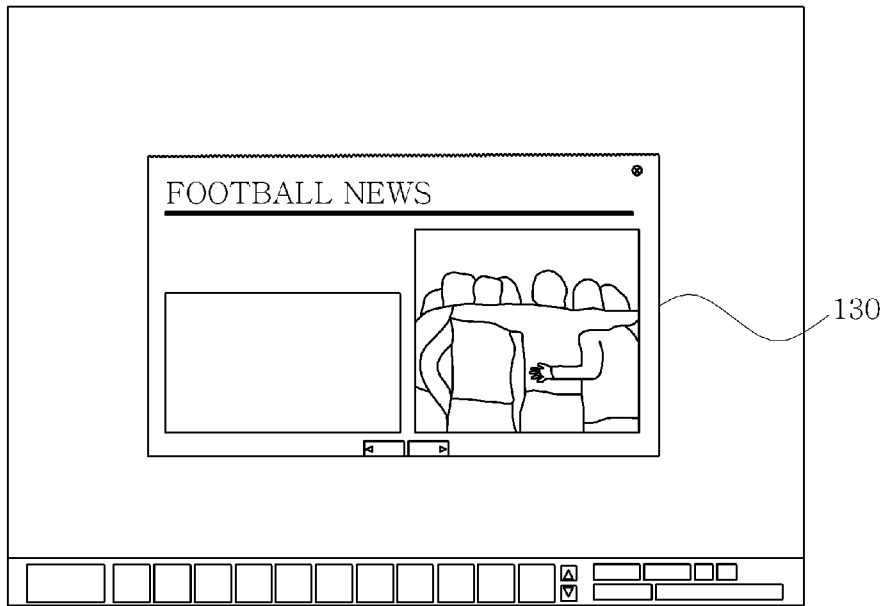
[Fig. 1]



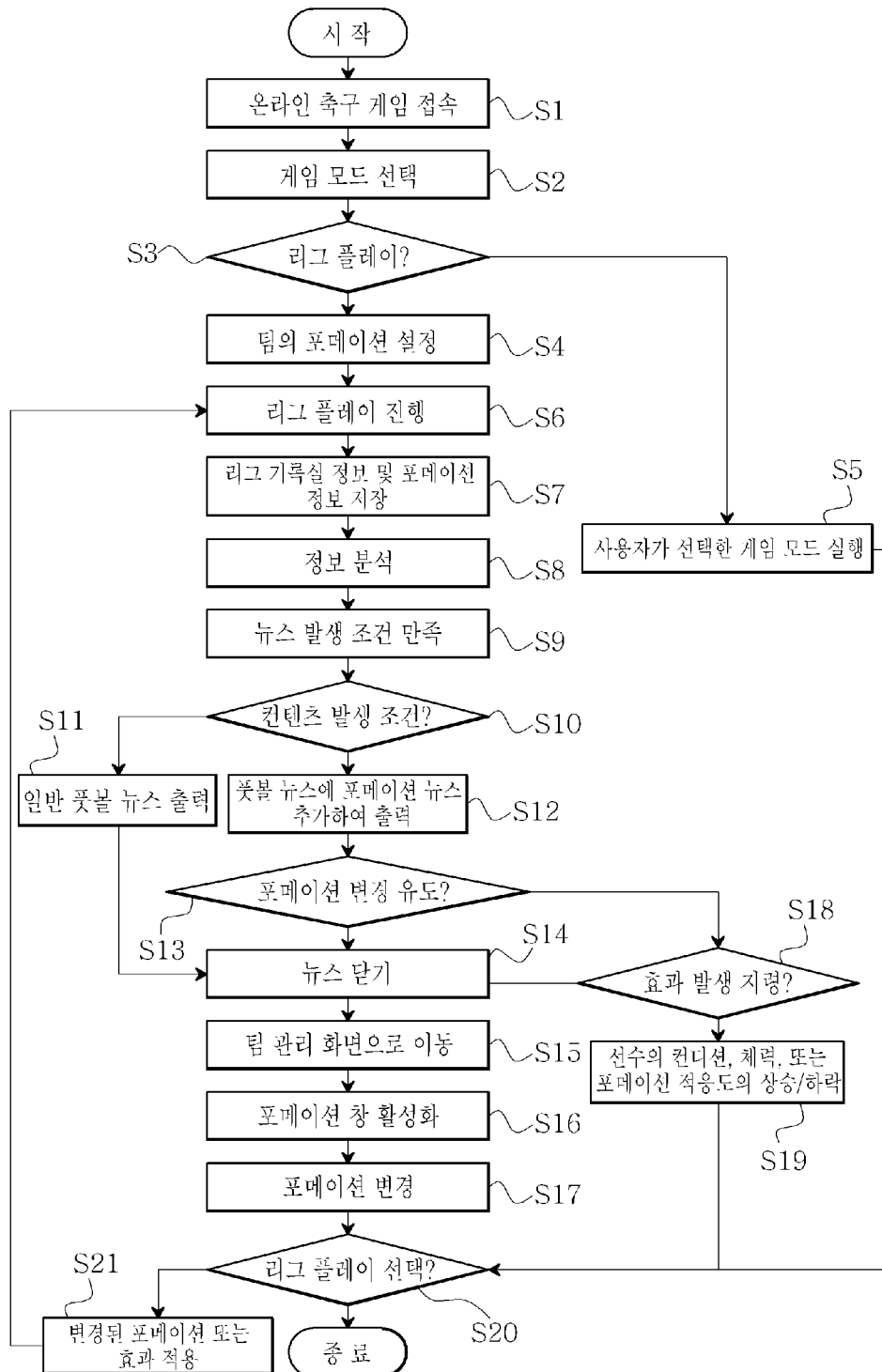
[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5]



[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



[Fig. 9]



[Fig. 10]



[Fig. 11]



[Fig. 12]



[Fig. 13]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/007121**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 & Keywords: formation, customizing, football, online soccer, FIFA ONLINE 2

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	FIFA ONLINE 2 UPDATE "[Guide] November 6, Update List", 06 December 2011 See pages 1-2. http://fifaonline.pmang.com/index.nwz?mKey=1&sKey=2#board/read/2/N/33878683/122/2	1-15
Y	FIFA ONLINE 2 GAME NEWS "[Guide] Detailed Information of Formation Update List", 05 December 2011 See pages 1-3. http://fifaonline.pmang.com/index.nwz?mKey=1&sKey=1#board/read/1/N/33861326/1480/1	1-15
Y	Naver cafe "[Preview] FIFA Online 2, Preview of Formation System", 02 December 2011 See pages 1-5, 6-7, 9. http://cafe.naver.com/gpmarket/3801	1-15
Y	Naver blog "Epilogue of Online Technical Test of Football Manager !", 28 November 2011 See pages 4, 7, 8, 16. http://blog.naver.com/korean2222/20144402155	1-15
A	JP 11-342266 A (KONAMI CO LTD) 14 December 1999 See abstract and claims 1-11.	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

21 JANUARY 2013 (21.01.2013)

Date of mailing of the international search report

24 JANUARY 2013 (24.01.2013)

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/KR2012/007121

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 11-342266 A	14. 12. 1999	AU 2000-53255 A1	18. 12. 2000
		DE 69910701 D1	02. 10. 2003
		DE 69910701 T2	17. 06. 2004
		EP 0976432 A1	02. 02. 2000
		EP 0976432 B1	27. 08. 2003
		JP 2897984 B1	31. 05. 1999
		US 06152821A A	28. 11. 2000
		WO 00-73136 A1	07. 12. 2000

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), NAVER & 키워드: 포메이션, 커스터마이징, 풋볼, 온라인 축구, FIFA ONLINE 2

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	FIFA ONLINE 2 업데이트 `[안내] 12월 6일(화) 업데이트 사항 안내`, 2011.12.6. 페이지 1-2 참조. http://fifaonline.pmang.com/index.nwz?mKey=1&sKey=2#board/read/2/N/33878683/122/2	1-15
Y	FIFA ONLINE 2 게임뉴스 `[안내] 포메이션 업데이트 상세 정보 안내`, 2011.12.5. 페이지 1-3 참조. http://fifaonline.pmang.com/index.nwz?mKey=1&sKey=1#board/read/1/N/33861326/1480/1	1-15
Y	네이버카페 `[프리뷰] 피파 온라인 2, 포메이션 시스템 미리보기`, 2011.12.02. 페이지 1-5, 6-7, 9 참조. http://cafe.naver.com/gpmarkek/3801	1-15
Y	네이버블로그 `풋볼매니저 온라인 테크니컬 테스트 후기 !`, 2011.11.28. 페이지 4, 7, 8, 16 참조. http://blog.naver.com/korean2222/20144402155	1-15
A	JP 11-342266 A (KONAMI CO LTD) 1999.12.14 요약 및 청구항 1-11 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

“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌

“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌

“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

2013년 01월 21일 (21.01.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 01월 24일 (24.01.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

 대한민국 특허청
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)
팩스 번호 82-42-472-7140

심사관

양재석

전화번호 82-42-481-5736



국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

JP 11-342266 A

1999. 12. 14

AU 2000-53255 A1

2000. 12. 18

DE 69910701 D1

2003. 10. 02

DE 69910701 T2

2004. 06. 17

EP 0976432 A1

2000. 02. 02

EP 0976432 B1

2003. 08. 27

JP 2897984 B1

1999. 05. 31

US 06152821A A

2000. 11. 28

WO 00-73136 A1

2000. 12. 07