(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013 년 6 월 13 일 (13.06.2013)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/085207 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010124

(22) 국제출원일: 2012 년 11 월 27 일 (27.11.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0132350 2011 년 12 월 9 일 (09.12.2011) KR

(71) 출원인: **(주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.)** [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2 번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).

(72) 발명자: **남궁윤 (NAMGOONG, Yoon)**; 134-060 서울시 강동구 둔촌동 630 둔촌 푸르지오 아파트 102 동 502 호, Seoul (KR).

(74) 대리인: **정부연 (JUNG, Bu Yon)**; 135-928 서울시 강남구 언주로 71 길 17 금강빌딩 3 층(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, 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.

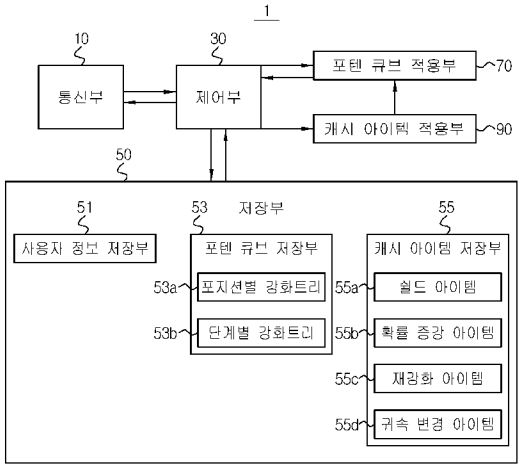
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

(54) **발명의 명칭** : 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체



10 ... Communication unit
30 ... Control unit
50 ... Storage unit
51 ... User information storage unit
53 ... Portal cube storage unit
53a ... Strengthening tree by position
53b ... Strengthening tree by level
55 ... Cash item storage unit
55a ... Shield item
55b ... Probability increasing item
55c ... Re-strengthening item
55d ... Reversion changing item
70 ... Portal cube applying unit
90 ... Cash item applying unit

(57) **Abstract**: A server for providing a potential cube item comprises: a communication unit which is connected to a plurality of clients and receives a user control for controlling each client, and which transmits data; a control unit which outputs data to the communication unit in order for data to be output to the plurality of clients on the basis of the data input through the communication unit; a storage unit including a potential cube storage unit including a user information storage unit, a strengthening tree by position, and a strengthening tree by level; and a potential cube applying unit for outputting whether strengthening has been successful or has failed on the basis of data on the strengthening tree by position and by level of the storage unit, and controlling to reduce the probability of strengthening success as the levels increase.

(57) **요약서**: 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버는 다수의 클라이언트와 연결되어 각 클라이언트를 조작하는 사용자의 제어를 입력받고, 데이터를 송신하는 통신부; 상기 통신부를 통해 입력되는 데이터를 기반으로 상기 다수의 클라이언트에게 데이터를 출력하도록 상기 통신부로 데이터를 출력하는 제어부; 사용자 정보 저장부, 포지션별 강화트리 및 단계별 강화트리가 포함된 포텐큐브 저장부를 포함하는 저장부; 상기 저장부의 포지션별, 단계별 강화트리의 데이터를 기반으로, 강화의 성공 또는 실패의 여부를 상기 제어부로 출력하되, 단계가 올라갈수록 강화의 성공 확률은 줄어들도록 제어하는 포텐큐브 적용부; 를 포함한다.

WO 2013/085207 A1

명세서

발명의 명칭: 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체

기술분야

[1] 본 출원은 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 축구 게임에서 포지션별로 선수를 키울 수 있음과 동시에 게임 머니를 쓸 곳을 만들어줄 수 있는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

[2] 일반적으로, 포메이션(Formation)이란, 전술을 효과적으로 수행하기 위해 골키퍼를 제외한 10명의 선수를 수비 미드필드 공격 진영에 각각 몇 명씩 배치하느냐를 숫자로 나타낸 것을 말한다.

[3] 경기장을 크게 공격 지역, 미드 필드, 수비 지역으로 나눌 때, 각 지역에 몇 명의 선수를 배치하는가를 숫자로 나타낸 것이 포메이션, 즉 4-4-2의 경우는 수비수 4명, 미드필더 4명, 전방 공격수 2명을 위치시키는 것을 의미한다.

[4] 이와 마찬가지로, 3-5-2 라 하면, 3 명의 수비수, 5 명의 미드 필더, 그리고 2 명의 포워드를 위치시키는 것이며, 카테나치오 시스템, 스토퍼 시스템, M-M 포메이션, W-M 포메이션, 4-2-4 포메이션, 4-3-3 포메이션, 스위퍼 또는 리베로 시스템, 토탈 사커(Total Soccer), 3-5-2 포메이션, 4-4-2 포메이션 등이 있다.

[5] 온라인 축구 게임에서는 이러한 포메이션을 이용하여 골키퍼를 제외한 10명의 선수들을 이러한 배치하고, 총 32개의 포지션에 포메이션에 맞는 10명의 선수를 배치하는데, 이러한 배치를 스쿼드(Squad)라 하고, 내 팀에 소속된 선수 리스트는 베스트 11(Best Eleven)으로 출전하는 선수이며, 그 외의 선수는 후보 선수이다.

[6] 축구 게임에서 선수를 육성하는 과정에 대한 기술은 한국특허공개번호 제2001-0001072호에 개시되어 있으며, 도 1은 종래 기술에 따른 개인 훈련 화면을 예시한 예시도이고, 도 2는 종래 기술에 따른 선수 선발 화면을 예시한 예시도이다. 도 1에 도시된 바와 같이, 선수를 육성하는 과정에서 사용자는 77명의 선수를 모집하여 팀을 창단하고, 게임에 출전할 선수로 14명의 선수들을 선발하여 각종 개인 훈련과 전술 훈련을 통해 선수들의 개인적 능력을 키우고, 팀 데이터를 상승시키게 된다.

[7] 선수들의 개인적 능력을 향상시키기 위한 훈련으로는, 정신력을 향상시켜 주는 폭포수 훈련, 체력을 향상시켜 주는 타이어 끌기, 등반, 트레이닝, 슈팅, 패스, 노동, 헬스 등이 있으며, 팀 구성원 간의 단합을 도모해주는 회식, 안정을 취해주는 휴식 등이 있다.

[8] 이러한 훈련에 소요되는 용품으로는, 타이어, 등산 용품, 헬스, 축구화, 축구공 등이 있으며, 각 용품별로 사용 기간이 있고, 선수가 사용하는 훈련 용품들은 그 각각에 따라 훈련 성과에 다른 영향을 미치며, 최종적으로는 선수의 게임 능력을

향상시킨다.

[9] 선수들 중에서는 다른 일반 선수에 비해 특정 기술을 갖는 선수가 있는데, 이 특정 선수를 고용할 수 있는 조건은 팀의 데이터, 선수 데이터, 자본의 세 가지 조건을 충족시켜야만 고용할 수 있으며, 이 특정 선수의 능력으로는 예를 들면, 정확한 슈팅, 빠른 돌파, 철저한 수비 등이 있다.

[10] 개인 훈련 과정은 선수 개인의 능력치를 높이고, 특수한 기술을 훈련시키는 과정으로서, 각 훈련은 훈련에 필요한 데이터 요구치가 있어서 데이터가 낮은 선수에게는 고도의 훈련을 시킬 수가 없도록 이루어진다.

[11] 트레이너 및 팀 닥터 등을 고용하기 위해서는, 팀을 운영하는 구단의 자본 상태 등과 같은 일정한 팀 데이터를 갖고 있는 상태에서 해당되는 인원의 몸값만큼 자본을 갖고 있을 때, 외부 인력을 고용하여 선수들의 데이터를 상승시키는데 이용할 수 있다.

[12] 이렇게 각 선수를 트레이닝하고 나면, 도 2에 도시된 바와 같이, 정신력, 개인기, 결정력, 지구력, 순발력, 신뢰도, 지능, 스피드, 몸값이 기본 디폴트로 설정된 초기 데이터에서 상승하거나 하강할 수 있다.

[13]

[14] 그러나, 이러한 시스템에서는 각 포지션에 배치된 스쿼드를 모두 맞춘 사용자들에 대한 고려가 전혀 없으며, 미드 필더라도 사용자가 센터백으로 스쿼드를 맞춰놓은 경우에는 센터백으로 경기능력이 키워지므로, 각각의 선수들의 능력을 사용자가 설정한 스쿼드에 맞게 재설정할 필요성이 있었고, 스쿼드를 모두 맞춘 사용자의 경우, 게임당 벌어들이는 게임 머니는 증가하는데 비하여 게임 머니를 쓸 아이템의 부재로 게임 머니만 증가하는 현상이 지속되고, 선수의 능력을 개별적으로 올려줄 수 없는 아이템이 없어 선수를 키우는 감독인 사용자에게는 게임의 재미가 빈약해지는 등의 문제점이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[15] 본 출원은 상기한 문제점을 해결하기 위하여 안출한 것으로, 스쿼드를 모두 맞춘 사용자에 대한 추가 컨텐츠로, 게임당 높은 게임 머니를 벌어들이는데 비해 쓸 아이템의 부재로 인해 게임 머니만 쌓이는 사용자들을 위해, 각 선수의 속성과 다르게 배치된 경우라도, 사용자의 배치에 우선하여 각 선수를 개별적으로 강화시킬 수 있는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[16] 본 출원은 높은 게임 머니를 벌어들이는 사용자에게 쓸 곳을 마련해주기 위한 것으로, 게임 머니의 소모를 초 가속화시키기 위해, 장착하는 선수의 포지션에만 귀속되고 포지션이 다르면 포텐 큐브를 다른 선수에게 달아줄 수 없도록 하되, 각 포지션에 따라 강화 트리를 생성하여 낮은 단계부터 높은 단계까지 각 포지션에 맞는 강화를 실시할 때 게임 머니를 쓰도록 하는 포텐 큐브 아이템을

제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[17] 본 출원은 각 포지션에 따라 강화 트리가 생성하고, 낮은 단계부터 높은 단계까지 높은 가격의 게임 머니를 사용해야지만 강화가 가능하도록 포텐 큐브를 설정하며, 낮은 단계는 게임 머니를 낮게 설정하고, 높은 단계로 갈수록 게임 머니를 증가시키는 방법으로, 개별적으로 강화를 시키고 싶은 선수에게 엄청난 가격의 게임 머니를 소모시키게 할 수 있는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[18] 본 출원은 높은 단계로 갈수록 초 가속화되는 게임 머니와는 반대로, 높은 단계의 강화로 갈수록 강화의 확률이 낮아지도록 하고, 강화 능력의 수치는 반대로 커지게 하며, 실패한 강화 단계는 스킵 후 다음 단계 강화로 넘어가는 방식으로 재강화 기회를 박탈하고, 강화 트리에서 실패한 강화가 있는 경우 포텐 큐브의 가치를 하락시켜 강화에 많은 돈을 들일 수 있도록 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[19] 본 출원은 캐시 아이템을 보유하고 있는 경우, 실패한 강화 기회를 박탈당하지 않도록 하는 쉴드 기능을 제공하며, 강화 성공 확률을 상승시킬 수 있고, 실패한 강화를 다시 부여하거나 강화가 완료된 포텐 큐브의 귀속 포지션을 변경할 수도 있도록 함으로써, 캐시 아이템, 즉 가상의 게임 머니가 아닌 현금의 사용을 유도할 수 있는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[20] 본 출원은 세부 포지션별로 모든 능력치를 다 올려주는 경우, 포지션별 특징을 무시하는 것이므로, 세부 포지션별로 능력치를 키울 수 있도록 가이딩을 실시하고, 이러한 가이딩에 따라 세부 포지션별로 각 선수들을 개별적으로 키울 수 있도록 하여 새로운 아이템의 추가로 게임의 흥미를 유발시킬 수 있는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제 해결 수단

[21] 상기한 바와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 출원은 실시예들 중에서, 다수의 클라이언트와 유선 또는 무선으로 연결되어 각 클라이언트를 조작하는 사용자의 제어를 입력받고, 상기 클라이언트 각각에 맞는 데이터를 송신하는 통신부; 각 구성 요소를 제어함과 동시에 상기 데이터의 입, 출력 통로이며, 상기 통신부를 통해 입력되는 데이터를 기반으로 상기 다수의 클라이언트에게 데이터를 출력하도록 상기 통신부로 데이터를 출력하는 제어부; 상기 각각의 클라이언트를 구분하는 고유 식별 기호가 저장된 사용자 정보 저장부, 축구 선수의 능력을 올려주는 강화에 대한 데이터인 포지션별 강화트리 및 상기 포지션별 강화트리의 각 단계별 능력인 단계별 강화트리가 포함된 포텐큐브 저장부를 포함하는 저장부; 상기 클라이언트의 강화를 위한 입력이 있는 경우, 상기 저장부의 포지션별, 단계별 강화트리의 데이터를 기반으로, 강화의 성공

또는 실패의 여부를 상기 제어부로 출력하되, 단계가 올라갈수록 강화의 성공 확률은 줄어들도록 제어하는 포텐큐브 적용부; 를 포함하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[22] 실시예들 중에서, 다수의 클라이언트와 유선 또는 무선으로 연결되어 각 클라이언트를 조작하는 사용자의 제어를 입력받고, 상기 클라이언트 각각에 맞는 데이터를 송신하는 통신부; 각 구성 요소를 제어함과 동시에 상기 데이터의 입, 출력 통로이며, 상기 통신부를 통해 입력되는 데이터를 기반으로 상기 다수의 클라이언트에게 데이터를 출력하도록 상기 통신부로 데이터를 출력하는 제어부; 상기 각각의 클라이언트를 구분하는 고유 식별 기호가 저장된 사용자 정보 저장부, 축구 선수의 능력을 올려주는 강화에 대한 데이터인 포지션별 강화트리 및 상기 포지션별 강화트리의 각 단계별 능력인 단계별 강화트리가 포함된 포텐큐브 저장부, 상기 강화트리의 강화 확률을 높여주거나, 재강화 기회를 제공하거나, 포지션을 변경할 수 있는 데이터가 저장된 캐시 아이템 저장부를 포함하는 저장부; 상기 클라이언트의 강화를 위한 입력이 있는 경우, 상기 저장부의 포텐 큐브 저장부의 데이터를 기반으로, 단계가 올라갈수록 강화의 성공 확률이 줄도록 제어하여 강화의 성공 또는 실패의 여부를 상기 제어부로 출력하는 포텐큐브 적용부; 상기 캐시 아이템 저장부의 데이터를 상기 포텐큐브 적용부로 출력하여, 재강화기회를 제공하거나, 강화 확률을 높여주거나, 포지션을 변경할 수 있도록 제어하는 캐시 아이템 적용부; 를 포함하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[23] 실시예들 중에서, 포텐큐브(Potential Cube) 아이템을 구입한 경우, 서버는 포지션별 강화트리를 매칭시켜 저장하는 제1 단계; 클라이언트에서 포지션별 선수의 강화를 시도하는 입력이 있는 경우, 단계별로 설정된 게임 머니를 소모시키고, 단계별로 설정된 성공 확률에 따라 상기 선수를 강화시키는 제2 단계; 상기 선수의 강화가 완료될 때까지, 상기 제2 단계로 복귀하여 반복 루프를 진행하는 제3 단계;를 포함하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[24] 실시예들 중에서, 포텐큐브(Potential Cube) 아이템을 구입한 경우, 서버는 포지션별 강화트리를 매칭시켜 저장하는 제1 단계; 클라이언트에서 포지션별 선수의 강화를 시도하려는 입력이 있는 경우, 캐시 아이템을 보유하고 있는지의 여부를 확인하는 제2 단계; 상기 캐시 아이템을 보유한 경우, 단계별로 설정된 게임 머니를 소모시키고, 단계별로 설정된 성공 확률에 따라 상기 선수를 강화시키되, 상기 캐시 아이템에 따라 재강화 기회를 부여하거나, 성공 확률을 증가시키거나, 귀속 포지션을 변경시키는 제3 단계; 를 포함하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

발명의 효과

[25] 이상에서 설명한 바와 같이, 상기와 같은 구성을 갖는 본 출원의 개시된 기술은 ① 스쿼드를 모두 맞춘 사용자에 대한 추가 컨텐츠로, 게임당 높은 게임 머니를 벌어들이는데 비해 쓸 아이템의 부재로 인해 게임 머니만 쌓이는 사용자들을 위해, 각 선수의 속성과 다르게 배치된 경우라도, 사용자의 배치에 우선하여 각 선수를 개별적으로 강화시킬 수 있고, ② 높은 게임 머니를 벌어들이는 사용자에게 쓸 곳을 마련해주기 위한 것으로, 게임 머니의 소모를 초 가속화시키기 위해, 장착하는 선수의 포지션에만 귀속되고 포지션이 다르면 포텐 큐브를 다른 선수에게 달아줄 수 없도록 하되, 각 포지션에 따라 강화 트리를 생성하여 낮은 단계부터 높은 단계까지 각 포지션에 맞는 강화를 실시할 때 게임 머니를 쓰도록 할 수 있으며, ③ 각 포지션에 따라 강화 트리가 생성하고, 낮은 단계부터 높은 단계까지 높은 가격의 게임 머니를 사용해야지만 강화가 가능하도록 포텐 큐브를 설정하며, 낮은 단계는 게임 머니를 낮게 설정하고, 높은 단계로 갈수록 게임 머니를 증가시키는 방법으로, 개별적으로 강화를 시키고 싶은 선수에게 엄청난 가격의 게임 머니를 소모시키게 할 수 있고, ④ 높은 단계로 갈수록 초 가속화되는 게임 머니와는 반대로, 높은 단계의 강화로 갈수록 강화의 확률이 낮아지도록 하고, 강화 능력의 수치는 반대로 커지게 하며, 실패한 강화 단계는 스킵 후 다음 단계 강화로 넘어가는 방식으로 재강화 기회를 박탈하고, 강화 트리에서 실패한 강화가 있는 경우 포텐 큐브의 가치를 하락시켜 강화에 많은 돈을 들일 수 있도록 하며, ⑤ 캐시 아이템을 보유하고 있는 경우, 실패한 강화 기회를 박탈당하지 않도록 하는 쉴드 기능을 제공하며, 강화 성공 확률을 상승시킬 수 있고, 실패한 강화를 다시 부여하거나 강화가 완료된 포텐 큐브의 귀속 포지션을 변경할 수도 있도록 함으로써, 캐시 아이템, 즉 가상의 게임 머니가 아닌 현금의 사용을 유도할 수 있으며, ⑥ 세부 포지션별로 모든 능력치를 다 올려주는 경우, 포지션별 특징을 무시하는 것이므로, 세부 포지션별로 능력치를 키울 수 있도록 가이딩을 실시하고, 이러한 가이딩에 따라 세부 포지션별로 각 선수들을 개별적으로 키울 수 있도록 하여 새로운 아이템의 추가로 게임의 흥미를 유발시킬 수 있는 등의 효과를 거둘 수 있다.

도면의 간단한 설명

[26] 도 1은 종래 기술에 따른 개인 훈련 화면을 예시한 예시도이다.

[27] 도 2는 종래 기술에 따른 선수 선발 화면을 예시한 예시도이다.

[28] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버를 도시한 블록도이다.

[29] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버에서 포텐 큐브 아이템이 적용되는 과정을 도시한 블록도이다.

[30] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버에서 포텐 큐브 아이템 및 캐시 아이템이 적용되는 과정을 도시한 블록도이다.

[31] 도 6은 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법이 도시된 흐름도이다.

[32] 도 7은 본 출원의 일 실시예에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법이 도시된 흐름도이다.

[33] 도 8은 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템이 적용되는 실시예를 도시한 화면이다.

발명의 실시를 위한 형태

[34] 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 기의 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.

[35] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.

[36] "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.

[37] 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.

[38] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다"또는 "가지다" 등의 용어는 설시된 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.

[39] 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.

[40] 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.

[41] 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.

[42]

[43] 이하, 본 출원에 따른 실시예를 첨부된 예시도면을 참고로 하여 상세하게 설명한다.

[44]

[45] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버를 도시한 블록도이다. 도 3을 참조하면, 본 출원에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버(1)는 통신부(10), 제어부(30), 저장부(50), 포텐 큐브 적용부(70), 캐시 아이템 적용부(90)를 포함하여 이루어진다.

[46] 통신부(10)는 다수의 클라이언트와 유선 또는 무선으로 연결되어 각 클라이언트의 키보드 등의 조작을 입력받고, 포텐 큐브 아이템에 따른 강화 트리를 진행하려는 사용자의 입력이 있는 경우, 저장부(50)의 데이터에 기초하여 각 선수의 포지션별, 단계별 강화 트리의 성공, 실패 여부의 데이터가 포텐 큐브 적용부(70)에서 출력되어 제어부(30)로 입력되면, 제어부(30)를 통해 성공/실패 여부에 대한 데이터를 통신부(10)가 입력받고, 이를 다수의 클라이언트 각각에 맞는 데이터로 유선 또는 무선을 통해 송출하도록 이루어진다.

[47] 본 출원에서 클라이언트는 정보를 공급하는 컴퓨터를 말하는 서버의 반대 개념으로 정의하고, 사용자는 이러한 클라이언트의 조작 등을 실시하는 자연인으로 정의한다.

[48] 제어부(30)는 각 구성 요소들을 제어하도록 구성되며, 각 구성 요소에서 출력되는 데이터의 입, 출력 통로일 뿐만 아니라, 다수의 클라이언트로부터 출력된 데이터가 통신부(10)를 통해 입력되는 경우, 이를 저장부(50)에 저장하도록 제어하고, 포텐 큐브 아이템을 장착한 선수의 포지션별로 강화 트리의 단계를 진행할 때, 저장부(50)의 강화 트리 데이터를 입력받아 포텐 큐브

적용부(70)로 출력해주고, 캐시 아이템을 가진 사용자의 경우, 역시 저장부(50)의 데이터를 입력받아 캐시 아이템 적용부(90)로 출력해주며, 포텐 큐브 적용부(70)에서 출력되는 강화 성공/실패 여부의 데이터를 입력받아 통신부(10)를 통해 각각의 클라이언트에게 출력되도록 제어하는 것이다.

[49] 저장부(50)는 사용자 정보 저장부(51), 포텐 큐브 저장부(53), 캐시 아이템 저장부(55)를 포함하는데, 사용자 정보 저장부(51)는 각각의 클라이언트를 조작하는 사용자를 구분할 수 있도록 ID 등과 같은 고유 식별 기호를 입력받아 저장한다.

[50] 포텐 큐브 저장부(53)는 포지션별 강화 트리(53a)와 단계별 강화 트리(53b)를 포함하는데, 포지션별 강화 트리(53a)는 32 개의 포지션에 따라 각 포지션의 선수가 강화해야 할 능력들에 대한 데이터가 저장되어 있고, 단계별 강화 트리(53b)는 포지션별로 나누어진 강화 트리(53a)에서 1 단계, 2 단계 등과 같이 단계별로 사용자가 각 선수에게 얻게 해야할 능력과 그를 이루기 위한 게임 머니, 성공 확률이 저장되어 있다.

[51] 축구에서의 포지션은 크게 골키퍼, 수비수, 미드 필더, 공격수로 나눌 수 있으며, 골키퍼(GK: GoalKeeper)는 축구에서 가장 특징적인 포지션으로, 주로 상대편의 득점을 직접적으로 막는 수비적 플레이를 하게 되는데, 골키퍼는 오른쪽, 중앙, 왼쪽으로 나누지않고 1 개의 포지션으로 정한다.

[52] 수비수(DF: DeFender)는 미드 필더 뒤에서 플레이하며 골키퍼를 보조하며, 상대 선수가 골을 넣는 것을 막는 역할을 맡는데, 센터백(CB: Center Back), 스위퍼(SW: SWeeper), 풀백(FB: Full Back), 윙백(WB: Wing Back)으로 나뉜다.

[53] 센터백(CB)의 역할은 상대편이 득점하는 것을 직접 저지하고, 패널티 에어리어(Penalty Area) 밖으로 차내는 것이며, 포지션의 이름처럼 중앙의 수비를 맡고, 대개의 경우는 두 명의 센터백을 기용하여 골키퍼 앞에 세우며, 센터백에게 지시하는 전술로는 특정 지역을 전담하는 지역 방어와 상대편의 특정 선수를 마크하는 대인 방어로 나눌 수 있다.

[54] 센터백은 대개 힘이 좋고, 장신이며, 헤딩과 태클에 능한 사람으로 기용하며, 경기를 읽는 능력 또한 높이 평가되는 사람으로 기용하고, 볼 컨트롤과 패스보다는 볼을 걷어내는 것에 주력하도록 키워진다.

[55] 스위퍼(SWeeper)는 말 그대로 상대편의 볼을 쓸어내는(Sweep) 역할을 맡으며, 일반 수비수보다 능력있는 센터백이고, 이 포지션은 상대편의 특정 선수를 마크하는 등의 전형적인 수비수의 역할보다는, 수비수 범위 밖의 유동적인 플레이를 하기 때문에, 이 포지션은 리베로(Libero)라고 부르며, 역습 등의 플레이를 이끌 필요도 있기 때문에, 센터백보다는 경기를 읽는 능력이 뛰어나야 한다.

[56] 풀백(FB: Full Back) 또는 측면 수비수(Side-Back)는 경기장 측면에서 활동하는 수비수이며, 주로 상대편 선수의 크로스나 돌파를 저지하는 역할을 맡는데, 여러 전술에서 풀백은 상대편의 특정 선수를 마크하게 되며, 풀백은 또한 공격에

있어서도 윙어(Winger)에게 공격 루트를 제공하거나, 기회를 보아 직접 크로스를 올리는 등 공격적인 플레이를 하는 경우도 많다.

[57] 윙백(WB: WingBack)은 공격에 중점을 둔 풀백을 말하는데, 윙어와 풀백의 역할을 겸임하는 포지션이라고도 할 수 있고, 일반적으로 3-5-2 포메이션에 기용되기 때문에 미드필더로 인식되기도 하며, 윙어와 풀백의 역할을 겸하는 윙백은 측면을 신속히 오르내려야하기 대문에 체력이 특히 중시된다.

[58] 미드필더(MF: Mid Fielder)는 주로 공격수와 수비수 사이에 뛰는 포지션이며, 미드필더들은 볼의 점유와 탈환, 공격과 수비의 연결 등이며, 대부분의 감독은 주로 한 명 이상의 유능한 중앙 미드필더를 두어 상대편의 공격을 방해함과 동시에 공격을 주도하는 등, 공수에 걸쳐 균등한 임무를 맡기는데, 미드필더들은 여러 위치에서 플레이할 수 있어야 하며, 이는 경기중 수비수와 함께 수비를, 공격수와 함께 공격을 해야하기 때문이다.

[59] 이러한 미드필더(MF)는 중앙 미드필더(CM), 수비형 미드필더(DM), 공격형 미드필더(AM), 측면 미드필더(LM/RM), 윙어(RW/LW)로 나뉠 수 있다.

[60] 중앙 미드필더(CM: Central Midfielder)는 팀의 전술에 따라 여러 역할을 수행하며, 공격과 수비를 연결하는 일을 하고, 상대편이 볼을 점유하고 있을 시에는 수비도 해야하고, 정중앙의 포지션으로 경기장 전체를 둘러볼 수 있고, 그에 따라 팀의 경기를 주도하는 사령관 역할을 하는 경우도 있다.

[61] 수비형 미드필더(DM: Defensive Midfielder)는 주로 수비 목적으로 수비수 앞에 배치된 중앙 미드 필더를 말하며, 수비형 미드필더들은 상대 공격수나 미드필더로부터 공을 빼앗아 안전하게 아군 공격수에게 전달하는 것이 주 임무이며, 이는 수비를 더욱 탄탄하게 할 뿐만이 아니라, 여타 아군 미드필더로 하여금 수비 걱정 없이 더욱더 마음놓고 공격에 치중할 수 있게 한다.

[62] 공격형 미드필더(AM: Attacking Midfielder)는 미드필드 전방의 중앙 미드필더로, 주로 스트라이커 뒤에 위치하며, 공격형 미드필더들은 팀 공격의 주축을 맡는데, 이 포지션의 선수들은 폭넓은 시야와 개인기를 바탕으로 득점 찬스를 만들어내는 것이 주임무이며, 공격형 미드필더의 역할을 수행하기 위해서는 기술적 능력과 패스 능력이 좋아야하고, 상대 수비의 움직임을 읽는 능력과 그것을 통해 상대 수비를 흩트리는 패스를 할 수 있는 능력 또한 중요시된다.

[63] 측면 미드필더(LM/RM, Wide Midfielder)는 미드필드 좌우에 위치하여 풀백을 지원함과 동시에 어시스트를 담당한 포지션이며, 이 포지션에서 가장 유명한 선수로는 정확도 높은 크로스를 구사하는 데이비드 베컴을 들 수 있다.

[64] 측면 미드필더들은 크로스가 좋은 선수 외에도 뛰어난 드리블이나 스피드로 사이드라인의 이점을 이용하여 뛰어난 돌파력을 가진 선수들도 있으며, 이 포지션의 선수들은 윙백이나 윙어등의 포지션을 소화할 수 있는 경우가 많고, 측면 미드필더들은 사이드라인을 따라 경기장을 오르내리며 공격찬스를 만들어냄과 동시에 풀백을 지원할 임무를 지닌다.

[65] 윙어(RW/LW, Winger)라 불리는 이 포지션은, 측면 미드필더와 유사하지만 공격에 더 중점을 둔 포지션을 이르며, 4-4-2 나 4-5-1 포메이션에서는 미드필드의 한 부분으로 분류되고, 윙어는 드리블 등으로 상대편의 풀백을 공략하며, 크로스를 올리는 것을 목적으로 배치되는데, 이 포지션의 선수는 드리블 면에서 기술적으로 매우 뛰어난 선수가 많으며, 빠른 속도를 지니고 있는 경우가 많다.

[66] 공격수(FW: ForWard) 또는 스트라이커는 상대편 골대에 가장 가까이 위치하는 포지션의 선수를 말하며, 가장 기본적인 임무는 득점을 올리는 것이며, 좋은 스트라이커들은 항상 훌륭한 득점 능력으로 인정받게 되는데, 공격수(FW)는 중앙 공격수(CF), 스트라이커(ST), 세컨드 스트라이커(SS), 윙어(RW/LW)로 나눌 수 있다.

[67] 중앙 공격수(CF: Center Forward)의 가장 기본적인 임무는, 득점을 올리는 것이며, 감독은 이 포지션에 상대 수비수와 경합할 스트라이커를 두거나, 어시스트나 직접 득점을 위한 공격수를 두기도 한다.

[68] 스트라이커(ST: STriker)는 상대편 골대에서 매우 가까이에 위치하며, 수비수를 따돌리거나 오프사이드 트랩을 뚫는 것이 주력 분야이며, 아주 빠르고 순간 반응속도가 좋은 선수가 많으며, 수비의 의무를 거의 지지 않는다.

[69] 세컨드 스트라이커(SS: Second Striker)는 미드필더와 스트라이커를 오가는 포지션으로 인식되고 있고, 이 포지션의 선수는 뛰어난 기술을 가진 공격적 미드필더이거나, 직접 득점을 올릴 능력도 있고, 득점 찬스를 만들어내는 능력 또한 지닌 중앙 공격수이다.

[70] 윙어(RW/LW: Winger)는 드리블 등으로 상대편의 풀백을 공략하며, 크로스를 올리는 것이 목적으로 배치되며, 이 포지션의 선수는 드리블 면에서 기술적으로 매우 뛰어난 선수가 많으며, 빠른 속도를 지니고 있는 경우가 많은데, 4-3-3 이나 3-4-3 포메이션에서 윙어들은 공격수로 분류된다.

[71] 양쪽 측면 넓은 곳에서 상대편의 풀백의 수비를 피해 컷-백이나 크로스를 올리는 것이 윙어의 역할이며, 보통 팀에서 가장 움직임이 빠르고 드리블링 기술이 뛰어난 선수들이 윙어를 맡는다.

[72] 따라서, 이러한 포지션의 오른쪽, 왼쪽, 센터로 세분화한 포지션인 하기 표 1 과 같은 총 32개의 포지션에 따라, 강화 트리를 생성시키고, 각각의 포지션에 필요한 능력들을 단계별로 얻어갈 수 있도록 하는 것이다.

[73] 표 1

[Table 1]

포지션	포지션 분류
골키퍼	GK
스위퍼	SW
윙백	RWB/RB/RCB/CB/LCB/LB/LWB
수비형 미드필더	RDM/RCDM/CDM/LCDM/LDM
중앙 미드필더	RWM/RM/RCM/CM/LCM/LM/LWM
공격형 미드필더	RAM/RCAM/CAM/LCAM/LAM
중앙 공격수	RF/CF/LF
스트라이커	RS/ST/LS

[74] 예를 들어, 32개로 이루어진 포지션에 따라 강화트리가 포지션별 강화트리(53a)에 저장되어 있고, 그 중 CAM의 경우에는 단계별 강화트리(53b)에 하기 표 2와 같은 CAM의 포지션에서 상술한 바와 같이, 그 포지션에서 선수가 가져야 할 능력을 키우기 위한 능력들을 저장할 수 있으며, 각 선수의 포지션에 따라, 각 단계별 강화트리(53b)는 다른데, 그 이유는 각 포지션별로 선수가 가져야할 능력이 상술한 바와 같이 각각 다르기 때문이다.

[75] 또한, 하기 표 2는 예시일 뿐, 각 포지션별로 다양하게 설정이 가능하고, 강화 단계의 수, 강화 내용, 게임 머니 소모량, 성공 확률 등은 다양하게 설정 및 변경이 가능하며, 이에 한정되지 않음은 자명하다 할 것이다.

[76] 표 2

[Table 2]

CAM 포지션의 강화트리			
단계	강화 내용	게임 머니 소모량	성공 확률
1	패스+2	10,000LP	100%
2	크로스+2	15,000LP	90%
3	개인기+2	20,000LP	80%
4	드리블+2	25,000LP	70%
5	반응속도+2	30,000LP	60%
6	장거리 슛+2, 슈팅파워+2	60,000LP	50%
7	슈팅 정확도+2, 속력+2	80,000LP	40%
8	가속력+2, 적극성+2	100,000LP	30%
9	속력+3, 장거리 슛+3, 반응속도+2	150,000LP	20%
10	가속력+3, 슈팅파워+3, 슈팅 정확도+3	1,000,000LP	10%

[77] 여기서, LP는 게임 머니의 단위이며, 단계별 강화트리(53a)에 도시되어 있듯이, 단계가 올라갈수록 강화 내용도 그 포지션에 꼭 필요한 능력으로 구성되어 있고, 게임 머니 소모량은 단계별 또는 선형적으로 높아지며, 성공 확률은 그에 반대로 단계별 또는 선형적으로 낮아지는 것을 알 수 있으며, 이렇게 구성한 이유는, 좋은 능력을 얻기 위해서는 많은 비용을 투자해야하며, 반면 성공 확률은 매우 낮아지는 등, 훈련과정에서 실제 선수가 능력을 얻는 과정에서 비롯된 것이다.

[78] 즉, 상기와 같은 관계는 하기 수학식 1과 같이 나타낼 수 있다.

[79]

[80] 수학식 1

$$\text{단계} \propto \text{선수강화능력} \propto \text{게임머니소모량} \propto \frac{1}{\text{성공확률}}$$

[81] 여기서, 실패한 단계는 재강화가 가능하지 않으며, 어떤 포지션에 귀속되는 강화 트리는, 모두 성공을 했다고 하더라도 다른 선수에게 귀속될 수는 없는데, 예를 들면, 미드필더에게 맞는 A라는 강화트리를 완성한 경우, 미드필더가

필요한 것이 아니라 윙어가 필요한 경우에는 사용자는 윙어에게 완성된 강화트리를 주고 싶은 경우가 있을 것인데, 이러한 경우에는 미드필더에게 필요한 A라는 강화트리를 완성한 것이기 때문에, 윙어에게 필요한 B라는 강화트리는 매칭되지 않으므로, 다른 포지션의 선수에게 완성된 능력인 강화트리를 넘겨줄 수 없는 것이다.

[82] 캐시 아이템 저장부(55)는 쉴드 아이템(55a), 확률 증강 아이템(55b), 재강화 아이템(55c), 귀속변경 아이템(55d)를 포함하는데, 쉴드 아이템(55a)은 캐시 아이템을 지니고 있는 경우, 강화단계를 진행할 때, 실패한 강화기회를 박탈당하지 않도록 보호해주는 기능이다.

[83] 즉, 실패한 강화단계는 재강화가 되지 않는 것이 원칙인데, 재강화도 가능케 해주는 것이며, 재강화가 되지 않는다는 원칙에 대한 예외를 캐시 아이템을 지닌 사용자에게 제공함으로써, 사용자들이 캐시 아이템을 구매할 수 있도록 유도하기 위한 것이다.

[84] 확률 증강 아이템(55b)은 단계가 올라갈수록 줄어드는 확률로 인해, 강화가 실패될 수 있는 확률이 높은 단계로 올라가면, 사용자는 강화에 실패할 확률이 높아지는데, 확률 증강 아이템(55b)이라는 캐시 아이템을 지니고 있으면, 성공할 확률을 높여주는 것으로, 이 또한 강화 트리를 모두 성공시켜 고유 가치를 높이고 싶은 사용자를 위한 것이고, 일정 확률이 정해진 원칙에 대해 예외를 제공함으로써, 사용자들이 캐시 아이템을 구매할 수 있도록 유도하기 위한 것이다.

[85] 재강화 아이템(55c)은 실패한 강화기회를 다시 부여하는 것으로, 과거에 실패했던 강화 단계의 슬롯을 활성화시켜 주는 것이며, 이 또한 강화 트리를 모두 성공시켜 고유 가치를 높이고 싶은 사용자를 위한 것이며, 강화 기회를 다시 주지 않는 원칙에 대한 예외를 제공함으로써, 사용자들이 캐시 아이템을 구매할 수 있도록 유도하기 위한 것이다.

[86] 귀속 변경 아이템(55d)은 포텐큐브의 귀속 포지션을 변경하는 것으로, 원칙은 한 포지션에만 귀속되고 다른 포지션으로 변경이 불가능한데, 캐시 아이템을 가진 사용자에게는 예외를 허용하는 것으로, 예를 들면, 중앙 공격수에게 C라는 강화트리를 모두 실패한 단계없이 완벽히 강화시켰다고 가정하고, 사용자는 중앙 공격수보다는 스트라이커가 필요한 경우, C라는 강화트리를 스트라이커에게 적용하고 싶어할 수 있다.

[87] 원칙적으로는, 포텐 큐브라는 강화트리는 한 포지션에만 귀속되고, 다른 포지션으로 이동이나 적용이 불가능한데, 캐시 아이템을 가지고 있는 경우, 즉 귀속 변경 아이템(55d)을 가지고 있는 경우, 다른 포지션으로 강화트리가 귀속될 수 있으며, 강화트리의 내용도 모두 변경되어, 다른 포지션에 맞는 능력에 따른 강화트리로 생성 및 귀속되는 것이다.

[88] 즉, 중앙 공격수에게 C라는 강화트리를 모두 성공했고, 이를 센터백에게 주고 싶은 경우, 센터백에게 필요한 강화트리는 D라고 하면, C라는 강화트리를

센터백에게 주는 경우, C라는 강화트리는 D로 변경되어 센터백에게 귀속될 수 있는 것이며, 한 포지션에만 귀속되는 원칙에 대한 예외를 제공함으로써, 사용자들이 캐시 아이템을 구매할 수 있도록 유도하기 위한 것이다.

[89] 포텐 큐브 적용부(70)는 캐시 아이템을 가지지 않은 일반적인 사용자들과, 캐시 아이템을 지닌 사용자들에게 적용되는 확률, 기회 등이 다르게 적용될 수 있도록, 포텐큐브 저장부(53), 캐시 아이템 저장부(55)의 내용을 기반으로, 포텐 큐브의 강화 단계가 적용될 수 있을 것인지에 대한 출력을 사용자에게 주기 위해, 제어부(30)로 출력한다.

[90] 즉, 포텐큐브 적용부(70)에서는 일반적으로는 예를 들면 1 과 같은 확률로 강화 트리의 확률을 진행시키지만, 확률 증강 아이템(55b)이라는 캐시 아이템을 가진 경우에는, 캐시 아이템 적용부(90)에서 증가된 확률을 포텐 큐브 적용부(70)로 전달하여, 높아진 확률로 강화트리를 성공시킬지 또는 실패시킬지의 여부를 결정하는 것이다.

[91] 예를 들면, 확률증강 아이템(55b)을 가진 사용자가 CAM의 3 번째 강화를 실시하고자 할 때, 3 단계의 확률은 80% 인데, 예를 들면, 85% 정도로 높여서 그 단계의 성공/실패 여부를 가리게 되는 것이다.

[92] 캐시 아이템 적용부(90)는 캐시 아이템 저장부(55)의 데이터를 기초로, 강화기회를 박탈시키지 않게 하거나, 강화 단계의 확률을 증가시켜주거나, 실패한 강화 단계를 다시 활성화시켜 강화가 가능케하거나, 한 포지션에 귀속된 강화 트리를 다른 포지션으로 변경시켜주거나 하는 등의 예외를 적용하여, 포텐큐브 적용부(70)로 출력해주며, 이런 예외들을 적용하도록 구비된다.

[93] 여기서, 사용자 정보 저장부(51)에는 ID 등과 같은 고유 식별 번호가 저장되어 있고, 포텐 큐브 적용부(53)에는 각 단계별, 포지션별 강화트리가 저장되어 있으며, 캐시 아이템 저장부(55)에는 포텐 큐브 아이템의 원칙에 대한 예외에 대한 데이터가 저장되어 있는데, 각 사용자가 어떤 포지션의 선수를 포텐 큐브를 적용했고, 캐시 아이템을 가지고 있는지에 대한 저장은 하기 표 3과 같을 수 있고, 이는 변경 가능하고, 각 데이터를 가리키는 포인터와 같은 방식으로 저장될 수도 있으며, 이는 다양하게 변경 가능하고, 하기 표 3에만 한정되지 않는 것은 자명하다 할 것이다.

[94] 표 3

[Table 3]

사용자정보	포지션	단계	쉴드	확률증강	재강화	귀속변경
ID	CAM	2	O	X	O	O

[95] 이와 같이, 각 저장부에는 각각의 데이터들이 저장되어 있고, 각 ID 별로 저장되어 있는 데이터를 포인팅할 것인지, 아닌지에 대한 데이터만이 저장되도록 구성되는 것도 가능하고, 각 사용자별로 각각의 아이템을 가지고

있는지의 여부를 정리하는 형식으로 저장되는 것도 가능하며, 이는 저장부의 크기 및 사정에 따라 다양하게 변경되며, 이에 한정되지 않는 것은 자명하다 할 것이다.

[96]

[97] 이하, 상술한 구성을 가지고 각 구성의 구동 과정을 상세히 설명한다.

[98]

[99] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버에서 포텐 큐브 아이템이 적용되는 과정을 도시한 블록도이다. 도 4를 참조하면, 통신부(10)를 통해 사용자가 포텐큐브(Potential Cube)라는 아이템을 특정 포지션에 있는 선수에게 장착시키기 위해 ① 구입하는 경우, 이러한 구입 메세지는 제어부(30)로 입력된다.

[100] 이러한 구입 메세지는 제어부(30)에 입력되고, 제어부(30)는 사용자 정보 저장부(51)에서 사용자가 어떠한 포지션의 선수에게 포텐 큐브를 장착했는지에 대한 정보를 ② 저장하도록 하고, 포지션에 따른 포텐 큐브의 데이터를 제어부(30)에 ③ 출력시키고, 이를 사용자에게 알려주기 위해 통신부(10)로 전달될 수도 있고, 또는 출력시키지 않고 저장만 할 수도 있다.

[101] 그리고 나서, 통신부(10)를 통해 사용자가 각 단계별로 ④ 강화를 시도하는 경우, 이를 제어부(30)는 저장부(50)에 ⑤ 요청하게 되고, 사용자가 강화하려는 포지션의 단계에 대한 정보를 제어부(30)로 ⑥ 출력하며, 제어부(30)는 이 데이터를 포텐큐브 적용부(70)로 ⑦ 출력하고, 포텐큐브 적용부(70)는 이 단계에서 강화 확률이 몇인지에 대한 데이터를 가지고, 강화를 실패시킬지 성공시킬지에 대한 여부에 대한 ⑧ 강화 결과를 제어부(30)로 출력한다.

[102]

[103] 즉, 복권 시스템과 같이, 확률을 정해놓고, 실패를 시킬것인지 성공을 시킬것인지에 대한 결과를 포텐큐브 적용부(70)에서 실시하는 것이다.

[104] 이러한 ⑨ 강화 결과는 제어부(30)를 통해서, 통신부(10)로 출력되고, 이는 사용자 각각에게 각 포지션의 선수가 어떤 강화 단계에서 강화를 실패했는지, 성공했는지의 여부를 알려주게 된다.

[105]

[106] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버에서 포텐 큐브 아이템 및 캐시 아이템이 적용되는 과정을 도시한 블록도이다. 도 5를 참조하면, 통신부(10)를 통해 사용자가 포텐큐브라는 아이템을 특정 포지션에 있는 선수에게 장착시키고, 이러한 아이템의 강화가 제대로 이루어지거나, 실패 확률을 줄이거나, 실패되었더라도 기회를 다시 얻기 위해 캐시 아이템도 같이 ① 구입하는 경우, 이러한 구입 메세지는 제어부(30)로 입력된다.

[107]

[108] *이러한 구입 메세지는 제어부(30)에 입력되고, 제어부(30)는 사용자 정보 저장부(51)에서 사용자가 어떠한 포지션의 선수에게 포텐 큐브를 장착했는지에

대한 정보와, 어떠한 캐시 아이템을 구입했는지에 대한 정보를 ② 저장하도록 하고, 포지션에 따른 포텐 큐브의 데이터를 제어부(30)에 ③ 출력시키고, 이를 사용자에게 알려주기 위해 통신부(10)로 전달될 수도 있고, 또는 출력시키지 않고 저장만 할 수도 있다.

[109] 그리고 나서, 통신부(10)를 통해 사용자가 각 단계별로 ④ 강화를 시도하는 경우, 이를 제어부(30)는 저장부(50)에 ⑤ 요청하게 되고, 사용자가 강화하려는 포지션의 단계에 대한 정보를 제어부(30)로 ⑥ 출력하며, 제어부(30)는 이 데이터를 포텐큐브 적용부(70)로 ⑦ 출력하고, 캐시 아이템 적용부(90)에도 어떤 캐시 아이템을 구입했는지에 대한 정보를 ⑦ 출력한다.

[110] 포텐큐브 적용부(70)는 이 단계에서 강화 확률이 몇인지에 대한 데이터를 가지고 강화를 시킬것인지에 대한 데이터를 출력하되, 캐시 아이템 적용부(90)의 데이터를 ⑧ 확인하고, 어떠한 캐시 아이템이 있는지에 대한 데이터를 확인한 다음, 해당하는 캐시 아이템에 대한 정보가 포텐큐브 적용부(70)로 ⑨ 출력되면, 이러한 캐시 아이템의 정보를 적용하여 포텐큐브 적용부(70)를 강화 결과를 제어부(30)로 ⑩ 출력하게 된다.

[111] 이러한 ⑪ 강화 결과는 제어부(30)를 통해서, 통신부(10)로 출력되고, 이는 사용자 각각에게 각 포지션의 선수가 어떤 강화 단계에서 강화를 실패했는지, 성공했는지의 여부를 알려주게 된다.

[112]

[113] 도 6은 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법이 도시된 흐름도이다. 도 6에 도시된 바와 같이, 포텐큐브를 구입한 경우(S10), 포지션별 강화트리를 매칭시키고, 이를 각 사용자별로, 각각에 대한 데이터가 연결될 수 있도록 저장한다(S20).

[114] 사용자가 단계별로, 자신이 포텐큐브를 장착시키고자 하는 선수의 포지션별로 강화를 시키고자 하는 경우(S30), 포텐큐브 적용부에서 단계별 확률에 따른 결과를 출력하고(S40), 강화가 완료될 때까지 단계별 확률에 맞게 강화가 실패되었는지 성공했는지에 대한 여부를 출력하는 것이다(S50).

[115] 즉, 단계가 올라갈수록, 성공률은 낮아지고, 이에 소모되는 게임 머니는 높아지게 되는데, 예를 들면, 1 단계에서 얻어지는 능력은 낮고, 이에 소모되는 게임 머니는 10,000LP 이며, 확률은 100% 라고 하면, 3 단계에서 얻어지는 능력은 2 단계보다는 높고, 이에 소모되는 게임 머니는 30,000LP이며, 확률은 더 낮아지게 되는 것으로, 이는 상기 수학식 1에서 설명한 바와 같으므로, 동일한 내용은 생략하기로 한다.

[116] 따라서, 단계별 확률에 따라 성공했는지, 실패했는지의 여부를 각각 확인하고, 강화가 제일 마지막 단계까지 실시될 때까지, 이러한 단계를 반복하는 것이며, 복권 당첨과 같이 각각의 확률에 따라서 강화하는 단계를 실패했는지, 성공했는지를 결정하게 되는 것이며, 이렇게 강화를 통해서 사용자는 각각의 선수를 포지션별로 개별적으로 키울 수 있으며, 각 포지션에 맞는 역량을

키워나갈 수 있음과 동시에 게임 머니를 계속적으로 쓸 수 있는 아이템도 마련해줌으로써, 게임의 재미도 더해질 수 있다.

[117]

[118] 도 7은 본 출원의 일 실시예에 따른 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법이 도시된 흐름도이다. 도 7에 도시된 바와 같이, 포텐큐브를 구입한 경우(S10), 포지션별 강화트리를 매칭시키고, 이를 각 사용자별로, 각각에 대한 데이터가 연결될 수 있도록 저장한다(S20).

[119] 사용자가 단계별로, 자신이 포텐큐브를 장착시키고자 하는 선수의 포지션별로 강화를 시키고자 하는 경우(S30), 캐시 아이템을 산 사용자인지의 여부를 확인하고(S31), 캐시 아이템이 있는 경우, 포텐 큐브 적용부에서 캐시 아이템이 적용된 결과에 따른 단계별 결과를 출력하고(S33), 캐시 아이템이 없는 경우에는, 포텐 큐브 적용부에서 단계별 확률에 따른 결과를 출력한다(S40).

[120] 예를 들면, 상기 표 2와 같은 CAM 포지션의 강화 트리에서, 3 단계를 실패한 경우, 재강화 아이템이 있으면, 실패한 3 단계의 슬롯을 활성화시켜 강화기회를 다시 부여할 수 있으며, 쉴드 아이템이 있으면, 실패한 3 단계의 슬롯이 꺼지지 않고, 계속적으로 강화할 수 있도록 활성화되어 있도록 하며, 확률 증강 아이템이 있으면, 3 단계의 확률이 80% 인데, 더 높게 할 수 있다.

[121] 또한, 상기 표 2와 같은 CAM 포지션의 강화 트리에서, 모든 강화가 완료되었는데, 막상 CAM 포지션이 별로 필요가 없는 경우, 귀속 변경 아이템이 있으면, 필요가 있는 미드필드를 강화한 것과 같은 귀속 변경이 일어날 수도 있는 것이다.

[122] 만약, 이러한 캐시 아이템이 없으면, 포텐큐브 적용부에서 단계별 확률에 따른 결과를 출력하는 원칙대로 강화를 진행하고, 캐시 아이템이 있으면, 포텐큐브 적용부에서 캐시 아이템 적용부의 데이터에 따라, 원칙에 대한 예외가 가능하도록 강화를 진행하는 것이다.

[123] 마지막으로, 이러한 단계(S31, S33, S40)를 강화가 완료될 때까지 단계별 확률에 맞게 또는 캐시 아이템이 있으면 그에 맞게 강화를 실패시키거나 또는 성공시키거나 하여 반복한다.

[124] 따라서, 단계별 확률에 따라 성공했는지, 실패했는지의 여부를 각각 확인하고, 강화가 제일 마지막 단계까지 실시될 때까지, 이러한 단계를 반복하는 것이며, 복권 당첨과 같이 각각의 확률에 따라서 강화하는 단계를 실패했는지, 성공했는지를 결정하게 되는 것이며, 이렇게 강화를 통해서 사용자는 각각의 선수를 포지션별로 개별적으로 키울 수 있으며, 각 포지션에 맞는 역량을 키워나갈 수 있음과 동시에 게임 머니를 계속적으로 쓸 수 있는 아이템도 마련해줌으로써, 게임의 재미도 더해질 수 있다.

[125]

[126] 도 8은 본 출원에 개시된 기술에 따른 포텐 큐브 아이템이 적용되는 실시예를 도시한 화면이다. 도 8에 도시된 바와 같이, CAM 이라는 강화 트리가 있고, 4

단계와 7 단계는 강화를 실시하고자 게임 머니인 LP를 소모했으나, 확률에 따라 실패한 경우를 도시한다.

[127] 즉, 1 단계에서 성공확률 100% 인 패스 능력을 + 2 만큼 더 올리는 강화 트리는 성공했고, 성공확률 90% 인 크로스 능력을 + 2 만큼 더 올리는 강화 트리도 성공했으며, 성공확률 80%인 개인기 능력을 + 2 만큼 더 올리는 것도 성공했으나, 4 단계의 성공확률 70% 인 드리블 능력을 + 2 만큼 더 올리는 것은 25,000LP 를 소모하고서도 실패를 하였다.

[128] 실패한 단계는 재강화 기회를 박탈당하므로, 5 단계로 넘어가서 반응속도 능력을 + 2 만큼 증강시키는 것은 성공확률이 60% 지만 30,000LP를 쓰면서 성공했고, 장거리 슛과 슈팅 파워를 + 2만큼 증강시키는 것도 60,000LP를 쓰면서 성공확률이 1/2 밖에 되지 않지만 성공했지만, 슈팅 정확도와 속력을 + 2만큼 늘리는 것은 80,000LP 를 쓰면서도 성공확률이 40% 밖에 되지 않아 실패하였다.

[129] 마찬가지로, 실패한 단계는 재강화 기회를 박탈당하므로, 8 단계로 넘어가서 가속력과 적극성을 + 2씩 늘리는 것은 100,000LP를 쓰면서 성공시켰고, 9 단계로 넘어가서 속력과 장거리 슛과 반응속도를 + 3 씩 높이는 것도 150,000LP를 쓰면서 성공시켰으며, 가속력, 슈팅파워, 슈팅 정확도를 + 3씩 늘리는 것도 1,000,000LP를 쓰면서 성공시켰다.

[130] 이렇게 성공된 단계를 제외한 실패한 단계는 4 단계, 7 단계이며, 이렇게 실패한 단계는 재강화시킬 수 없고, 기회를 잃어버리며, 다른 사람에게 귀속시킬 수도 없고, 확률을 높일 수도 없다.

[131] 그렇지만, 이러한 원칙에 대한 예외로, 캐시 아이템을 가지고 있는 경우, 4 단계에서 시작하기 전에 확률 증강 아이템을 써서 확률을 높일 수도 있고, 쉴드 아이템으로 실패한 강화 기회를 박탈당하지 않게 할 수도 있으며, 재강화 아이템을 통하여 실패한 강화 기회를 다시 부여하게끔 실패했던 슬롯을 활성화시킬 수도 있고, 만약 이렇게 해서 모든 단계를 성공시킨 후, 그 포지션의 선수에게 필요가 없는 경우, 귀속 변경 아이템을 가지고 있으면, 다른 선수에게 모두 성공한 강화 트리를 귀속시킬 수도 있게끔 된다.

[132]

[133] 본 출원은 ① 스쿼드를 모두 맞춘 사용자에 대한 추가 컨텐츠로, 게임당 높은 게임 머니를 벌어들이는데 비해 쓸 아이템의 부재로 인해 게임 머니만 쌓이는 사용자들을 위해, 각 선수의 속성과 다르게 배치된 경우라도, 사용자의 배치에 우선하여 각 선수를 개별적으로 강화시킬 수 있고, ② 높은 게임 머니를 벌어들이는 사용자에게 쓸 곳을 마련해주기 위한 것으로, 게임 머니의 소모를 초가속화시키기 위해, 장착하는 선수의 포지션에만 귀속되고 포지션이 다르면 포텐 큐브를 다른 선수에게 달아줄 수 없도록 하되, 각 포지션에 따라 강화 트리를 생성하여 낮은 단계부터 높은 단계까지 각 포지션에 맞는 강화를 실시할 때 게임 머니를 쓰도록 할 수 있으며, ③ 각 포지션에 따라 강화 트리가 생성하고, 낮은 단계부터 높은 단계까지 높은 가격의 게임 머니를 사용해야지만 강화가

가능하도록 포텐 큐브를 설정하며, 낮은 단계는 게임 머니를 낮게 설정하고, 높은 단계로 갈수록 게임 머니를 증가시키는 방법으로, 개별적으로 강화를 시키고 싶은 선수에게 엄청난 가격의 게임 머니를 소모시키게 할 수 있고, ④ 높은 단계로 갈수록 초 가속화되는 게임 머니와는 반대로, 높은 단계의 강화로 갈수록 강화의 확률이 낮아지도록 하고, 강화 능력의 수치는 반대로 커지게 하며, 실패한 강화 단계는 스킵 후 다음 단계 강화로 넘어가는 방식으로 재강화 기회를 박탈하고, 강화 트리에서 실패한 강화가 있는 경우 포텐 큐브의 가치를 하락시켜 강화에 많은 돈을 들일 수 있도록 하며, ⑤ 캐시 아이템을 보유하고 있는 경우, 실패한 강화 기회를 박탈당하지 않도록 하는 쉴드 기능을 제공하며, 강화 성공 확률을 상승시킬 수 있고, 실패한 강화를 다시 부여하거나 강화가 완료된 포텐 큐브의 귀속 포지션을 변경할 수도 있도록 함으로써, 캐시 아이템, 즉 가상의 게임 머니가 아닌 현금의 사용을 유도할 수 있으며, ⑥ 세부 포지션별로 모든 능력치를 다 올려주는 경우, 포지션별 특징을 무시하는 것이므로, 세부 포지션별로 능력치를 키울 수 있도록 가이딩을 실시하고, 이러한 가이딩에 따라 세부 포지션별로 각 선수들을 개별적으로 키울 수 있도록 하여 새로운 아이템의 추가로 게임의 흥미를 유발시킬 수 있다.

[134]

[135] 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] 다수의 클라이언트와 유선 또는 무선으로 연결되어 각 클라이언트를 조작하는 사용자의 제어를 입력받고, 상기 클라이언트 각각에 맞는 데이터를 송신하는 통신부;
각 구성 요소를 제어함과 동시에 상기 데이터의 입, 출력 통로이며, 상기 통신부를 통해 입력되는 데이터를 기반으로 상기 다수의 클라이언트에게 데이터를 출력하도록 상기 통신부로 데이터를 출력하는 제어부;
상기 각각의 클라이언트를 구분하는 고유 식별 기호가 저장된 사용자 정보 저장부, 축구 선수의 능력을 올려주는 강화에 대한 데이터인 포지션별 강화트리 및 상기 포지션별 강화트리의 각 단계별 능력인 단계별 강화트리가 포함된 포텐큐브 저장부를 포함하는 저장부;
상기 클라이언트의 강화를 위한 입력이 있는 경우, 상기 저장부의 포지션별, 단계별 강화트리의 데이터를 기반으로, 강화의 성공 또는 실패의 여부를 상기 제어부로 출력하되, 단계가 올라갈수록 강화의 성공 확률은 줄어들도록 제어하는 포텐큐브 적용부;
를 포함하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버.

[청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 단계별 강화트리는
단계가 높아질수록, 각 포지션별로 얻어야 할 능력이 증가되는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버.

[청구항 3] 제1항에 있어서, 상기 포텐 큐브 적용부는
상기 포지션별 강화트리를 다른 포지션의 선수에게 귀속되지 않도록 제어하는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버.

[청구항 4] 제1항에 있어서, 상기 포텐 큐브 적용부는
상기 단계별 강화트리에서 강화를 실패한 단계는 재강화되지 않도록 제어하는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버.

[청구항 5] 제1항에 있어서, 상기 저장부는
상기 강화트리의 강화 확률을 높여주거나, 재강화 기회를 제공하거나, 포지션을 변경할 수 있는 데이터가 저장된 캐시 아이템 저장부를 더 포함하며,
상기 캐시 아이템 적용부는
상기 사용자가 실패한 강화 기회를 박탈당하지 않는 쉴드 아이템을 보유한 경우, 상기 포텐 큐브 적용부에서 실패 데이터가 출력되더라도 해당 단계의 기회를 더 제공하는 것을 특징으로

하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버.

[청구항 6] 제5항에 있어서, 상기 캐시 아이템 적용부는
상기 사용자가 상기 단계별 강화트리를 진행하며, 확률 증강 아이템을 보유한 경우, 상기 포텐 큐브 적용부에서 성공 확률을 증가시켜 증가된 성공 확률에 따라 성공 또는 실패 데이터를 출력하는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버.

[청구항 7] 제5항에 있어서, 상기 캐시 아이템 적용부는
상기 사용자가 실패한 강화 단계를 다시 진행할 수 있는 재강화 아이템을 보유한 경우, 상기 포텐 큐브 적용부에서 상기 실패한 강화 단계를 다시 강화시킬 수 있도록 제어하는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 서버.

[청구항 8] 포텐큐브(Potential Cube) 아이템을 구입한 경우, 서버는 포지션별 강화트리를 매칭시켜 저장하는 제1 단계;
클라이언트에서 포지션별 선수의 강화를 시도하는 입력이 있는 경우, 단계별로 설정된 게임 머니를 소모시키고, 단계별로 설정된 성공 확률에 따라 상기 선수를 강화시키는 제2 단계;
상기 선수의 강화가 완료될 때까지, 상기 제2 단계로 복귀하여 반복 루프를 진행하는 제3 단계;
를 포함하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법.

[청구항 9] 제8항에 있어서, 상기 제2 단계는
상기 클라이언트에서 포지션별 선수의 강화를 시도하려는 입력이 있는 경우, 캐시 아이템을 보유하고 있는지의 여부를 확인하고,
상기 캐시 아이템을 보유한 경우, 단계별로 설정된 게임 머니를 소모시키고, 단계별로 설정된 성공 확률에 따라 상기 선수를 강화시키되, 상기 캐시 아이템에 따라 재강화 기회를 부여하거나, 성공 확률을 증가시키거나, 귀속 포지션을 변경시키는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법.

[청구항 10] 제8항에 있어서, 상기 단계별로 설정된 성공확률은
단계가 높아질수록, 각 포지션별로 얻어야 할 능력이 증가되는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법.

[청구항 11] 제8항에 있어서, 상기 포지션별 강화트리는
다른 포지션의 선수에게 귀속되지 않는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법.

[청구항 12] 제8항에 있어서,
상기 단계별 강화트리에서 강화를 실패한 단계는 재강화되지 않는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법.

[청구항 13] 제9항에 있어서, 상기 제2 단계는
상기 사용자가 실패한 강화 기회를 박탈당하지 않는 쉴드

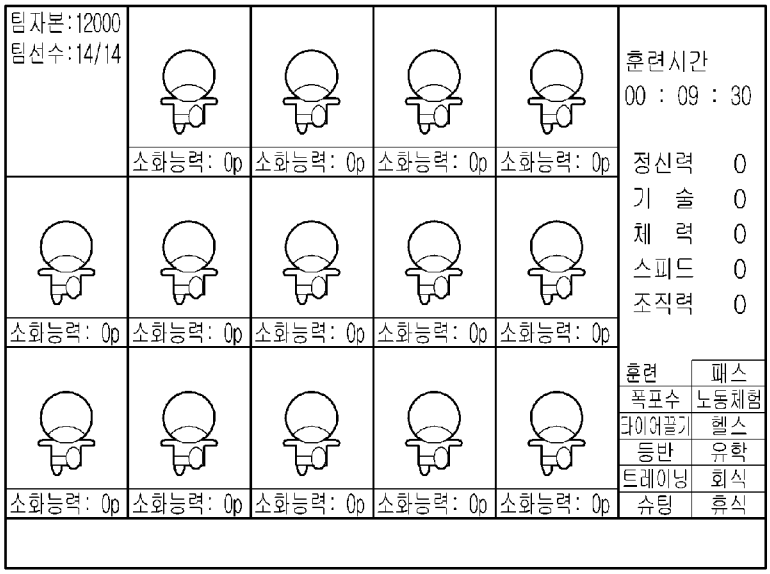
아이템을 보유한 경우, 상기 단계별 강화 트리에서 강화가 실패되었더라도, 해당 단계의 기회를 더 제공하는 단계;
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법.

[청구항 14] 제9항에 있어서, 상기 제2 단계는
상기 사용자가 실패한 강화 단계를 다시 진행할 수 있는 재강화 아이템을 보유한 경우, 상기 실패한 강화 단계를 다시 강화시킬 수 있도록 기회를 제공하는 단계;
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법.

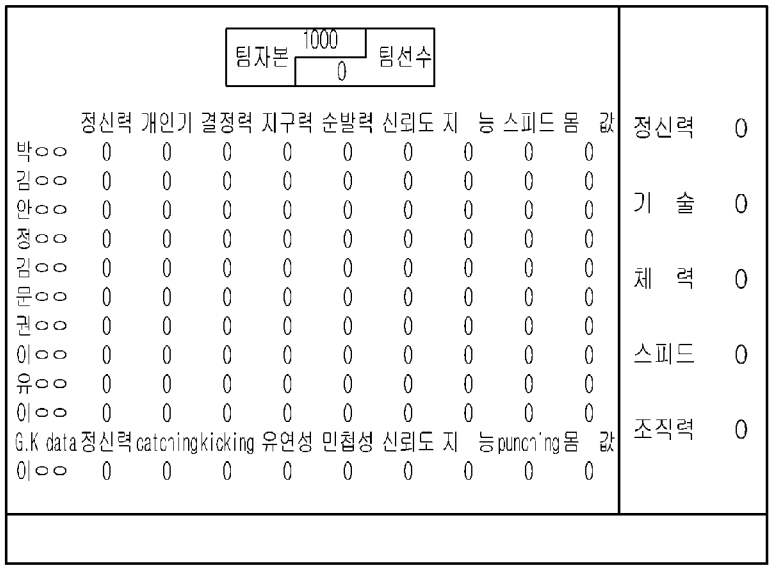
[청구항 15] 포텐 큐브 아이템을 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
포텐큐브(Potential Cube) 아이템을 구입한 경우, 서버는 포지션별 강화트리를 매칭시켜 저장하는 기능;
클라이언트에서 포지션별 선수의 강화를 시도하는 입력이 있는 경우, 단계별로 설정된 게임 머니를 소모시키고, 단계별로 설정된 성공 확률에 따라 상기 선수를 강화시키는 기능;
상기 선수의 강화가 완료될 때까지, 상기 제2 단계로 복귀하여 반복 루프를 진행하는 기능;
을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

WO 2013/085207 PCT/KR2012/010124

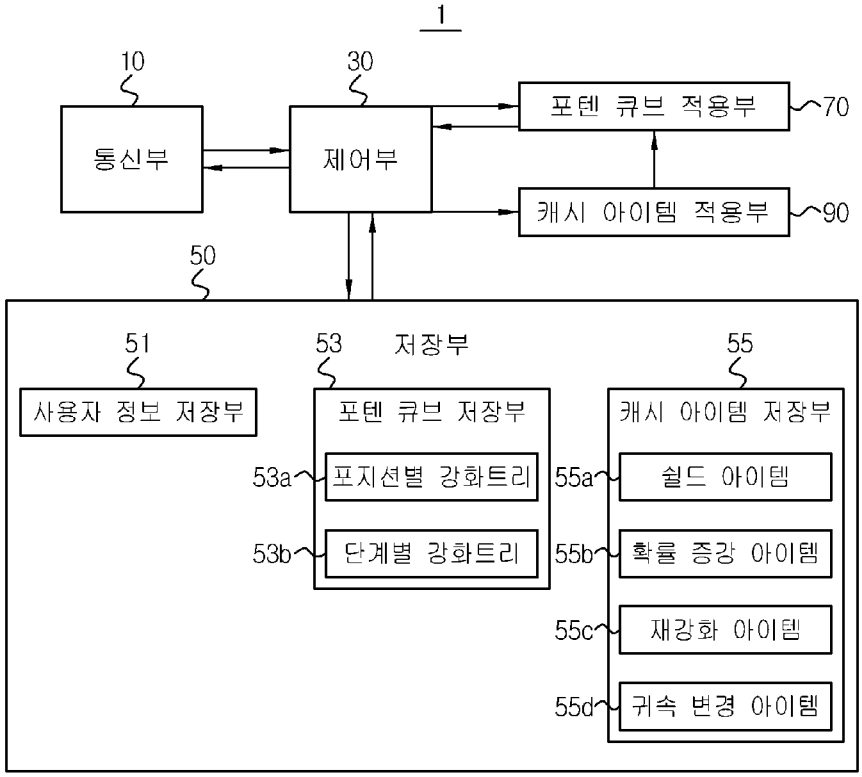
[Fig. 1]



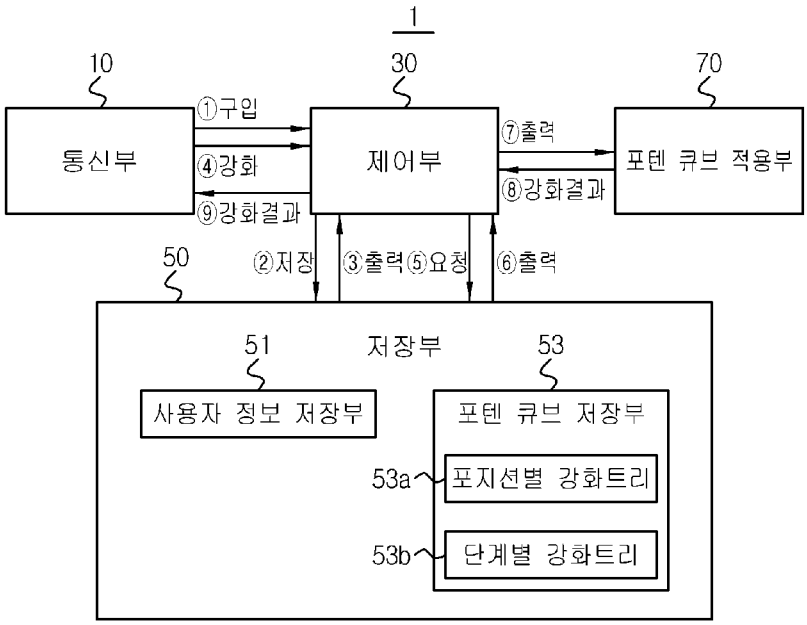
[Fig. 2]



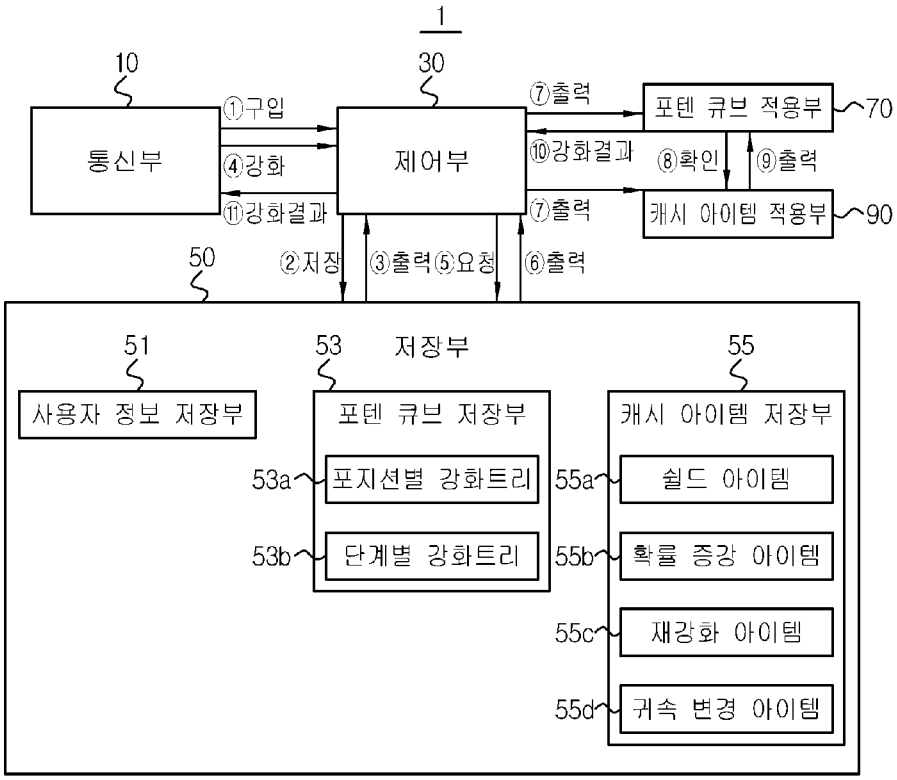
[Fig. 3]


1
10
30
통신부
제어부
포텐 큐브 적용부
70
캐시 아이템 적용부
90
50
51
53
저장부
55
사용자 정보 저장부
포텐 큐브 저장부
캐시 아이템 저장부
53a
포지션별 강화트리
55a
쉴드 아이템
53b
단계별 강화트리
55b
확률 증강 아이템
55c
재강화 아이템
55d
귀속 변경 아이템

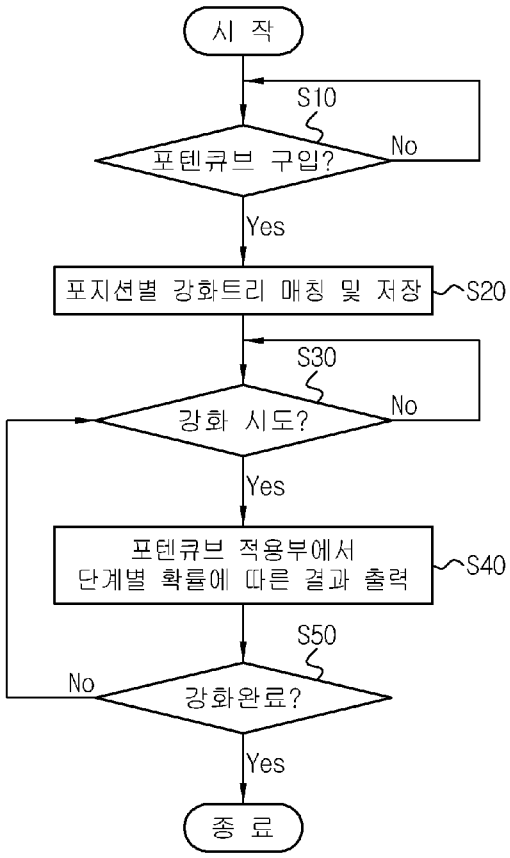
[Fig. 4]


1
10
30
70
통신부
①구입
④강화
⑨강화결과
제어부
⑦출력
⑧강화결과
포텐 큐브 적용부
50
②저장
③출력⑤요청
⑥출력
51
저장부
53
사용자 정보 저장부
포텐 큐브 저장부
53a
포지션별 강화트리
53b
단계별 강화트리

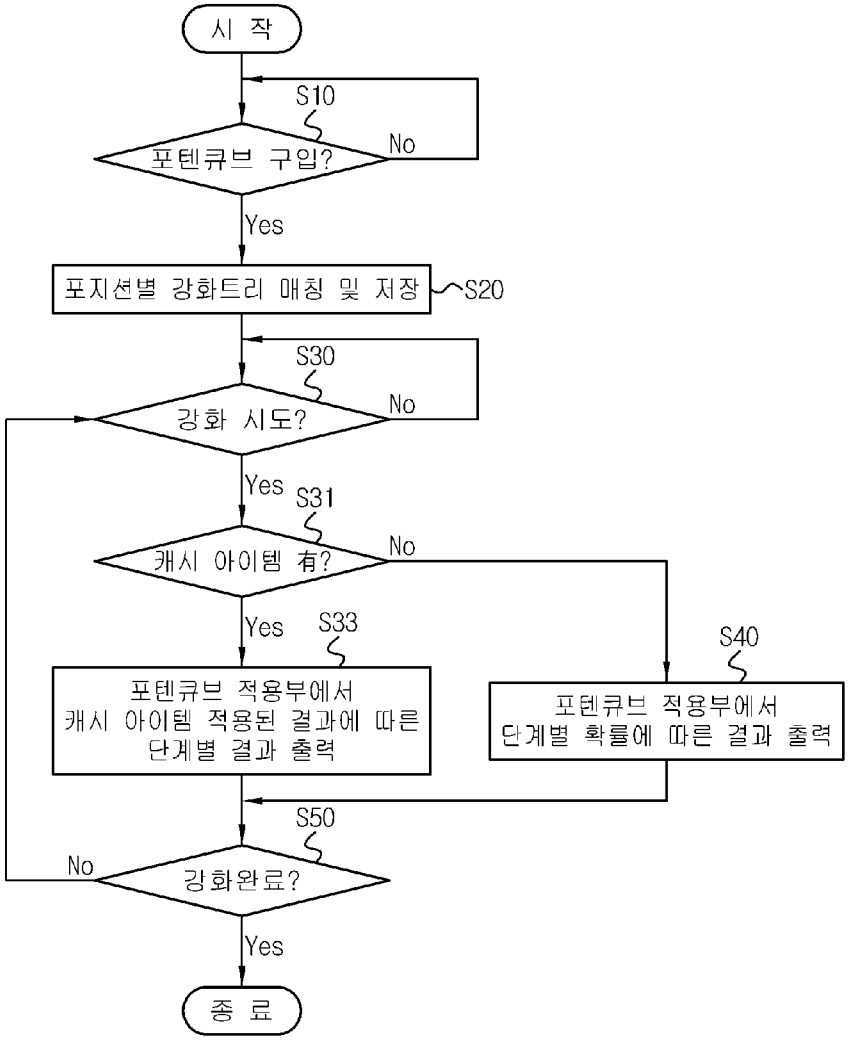
[Fig. 5]


1
10
통신부
30
제어부
①구입
④강화
⑪강화결과
⑦출력
⑩강화결과
⑦출력
포텐 큐브 적용부
70
⑧확인
⑨출력
캐시 아이템 적용부
90
50
②저장
③출력⑤요청
⑥출력
51
사용자 정보 저장부
53
저장부
포텐 큐브 저장부
53a
포지션별 강화트리
53b
단계별 강화트리
55
캐시 아이템 저장부
55a
쉴드 아이템
55b
확률 증강 아이템
55c
재강화 아이템
55d
귀속 변경 아이템

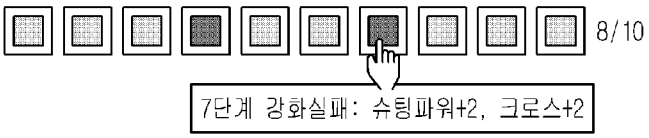
[Fig. 6]


시 작
S10
포텐큐브 구입?
No
Yes
포지션별 강화트리 매칭 및 저장
S20
S30
강화 시도?
No
Yes
포텐큐브 적용부에서
단계별 확률에 따른 결과 출력
S40
S50
No
강화완료?
Yes
종 료

[Fig. 7]



[Fig. 8]



1단계: 패스+2 (성공)-10,000LP 소모 / 성공 확률 100%

2단계: 크로스+2 (성공)-15,000LP 소모 / 성공 확률 90%

3단계: 개인기+2 (성공)-20,000LP 소모 / 성공 확률 80%

4단계: 드리블+2 (실패)-25,000LP 소모 / 성공 확률 70%

5단계: 반응속도+2 (성공)-30,000LP 소모 / 성공 확률 60%

6단계: 장거리 슛+2, 슈팅파워+2 (성공)-60,000LP 소모 / 성공 확률 50%

7단계: 슈팅 정확도+2, 속력+2 (실패)-80,000LP 소모 / 성공 확률 40%

8단계: 가속력+2, 적극성+2 (성공)-100,000LP 소모 / 성공 확률 30%

9단계: 속력+3, 장거리 슛+3, 반응속도+3 (성공)-150,000LP 소모 / 성공 확률 20%

10단계: 가속력+3, 슈팅파워+3, 슈팅 정확도+3 (성공)-10,000LP 소모 / 성공 확률 10%

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/010124

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 13/00

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: soccer, reinforcement, character, position, item

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	"Noid FC Beginner Guide Part.4 Master of Beginning Level by YangMin - Training and Physical Fitness Management " (FC Manager) 13 July 2011 See pages 2-3,6,8. http://noidse.com/20132573000	1-2,8-10,15
A		3-7,11-14
Y	"Free Style Football, Goalkeeper!" (GAME MECA) 13 January 2011 See pages 4-10. http://www.gamemeca.com/news/special_view.html?seq=1576&page=1&search_text=&sort_type=&subpage=1&iem=&send=&mission_num=&mission_seq=	1-2,8-10,15
A		3-7,11-14
A	JP 2004-329875 A (NAMCO LTD) 25 November 2004 See abstract and claim 1.	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	Date of mailing of the international search report
12 MARCH 2013 (12.03.2013)	**13 MARCH 2013 (13.03.2013)**

Name and mailing address of the ISA/KR
Korean Intellectual Property Office
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701, Republic of Korea
Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

International application No.
PCT/KR2012/010124

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2004-329875 A	25.11.2004	JP 4025716 B2	26.12.2007

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/010124

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; 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: 축구, 강화, 캐릭터, 포지션, 아이템

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	"노이드FC 초보자가이드 Part.4 양민의 초보탈출-훈련과 체력관리" (FC 매니저) 2011.07.13 페이지 2-3,6,8 참조. http://noidse.com/20132573000	1-2,8-10,15 3-7,11-14
A		
Y	"프리스타일 풋볼, 이놈의 골키퍼!" (게임메카) 2011.01.13 페이지 4-10 참조. http://www.gamemeca.com/news/special_view.html?seq=1576&page=1&search_text=&sort_type=&subpage=1&iem=&send=&mission_num=&mission_seq=	1-2,8-10,15 3-7,11-14
A		
A	JP 2004-329875 A (NAMCO LTD) 2004.11.25 요약 및 청구항 1 참조.	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

"A" 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

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

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

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

"P" 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

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

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

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

"&" 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일	국제조사보고서 발송일
2013년 03월 12일 (12.03.2013)	**2013년 03월 13일 (13.03.2013)**

ISA/KR의 명칭 및 우편주소
대한민국 특허청
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)
팩스 번호 82-42-472-7140

심사관
양재석
전화번호 82-42-481-5736

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/010124

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2004-329875 A	2004.11.25	JP 4025716 B2	2007.12.26