



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010084
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 27일 (27.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0145896 2011년 12월 29일 (29.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 이동현 (LEE, Dong Hurn); 137-130 서울시 서초구 양재동 348-2 혜성포레스빌 501호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, Seoul (KR).

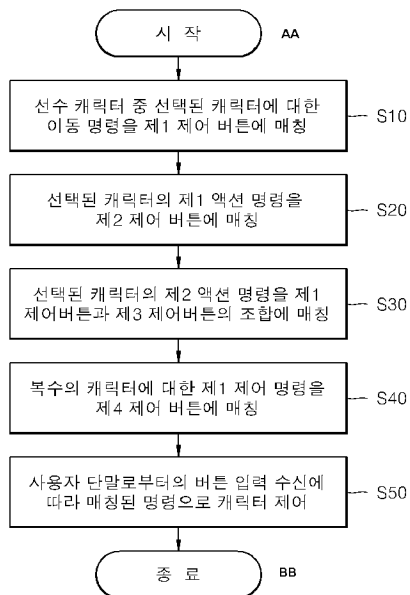
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, 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).

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR CONTROLLING CHARACTERS IN A SOCCER GAME

(54) 발명의 명칭 : 축구 게임의 캐릭터 제어 방법 및 장치



AA ... Start
 S10 ... Match a movement command for a selected character from among player characters to a first control button
 S20 ... Match a first action command for the selected character to a second control button
 S30 ... Match a second action command for the selected character to a combination of the first control button and a third control button
 S40 ... Match a first control command for a plurality of characters to a fourth control button
 S50 ... Control characters by using matched commands according to the reception of button inputs from the user terminal
 BB ... End

(57) Abstract: The present invention relates to a technology capable of controlling various characters in a soccer game. The method for controlling characters in a soccer game, in which a character control device can perform a matching game play with an opponent by controlling characters corresponding to soccer players, includes the steps of: matching movement orders for a character selected from among characters belonging to a team operated by a user to a first control button set from among one or more buttons included in the input means of the user terminal; matching a first action command selected from among a plurality of commands regarding the soccer game for the selected character to a second control button set from among the buttons except for the first control button; matching a second action command selected from among action commands except for the first action command to a combination of the first control button and a preset third control button selected except for the first and second control buttons; and, when an input for at least any one button is received from the user terminal, controlling at least one character according to the command matched to the received input.

(57) 요약서: 축구 게임에서 다양한 캐릭터 제어가 가능한 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의

[다음 쪽 계속]

**공개:**

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

캐릭터 제어 방법은, 축구 선수에 대응하는 캐릭터들을 제어하여 상대방과의 대전 플레이를 수행할 수 있는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치가, 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 선택된 캐릭터에 대한 이동 명령을, 사용자 단말의 입력 수단에 포함된 적어도 하나의 버튼들 중 설정된 제 1 제어 버튼을 각각 매칭하는 단계; 선택된 캐릭터에 대한, 축구에 관한 복수의 액션 명령 중 선택된 제 1 액션 명령을 제 1 제어 버튼을 제외하고, 버튼들 중 설정된 제 2 제어 버튼에 매칭하는 단계; 제 1 액션 명령을 제외하고, 액션 명령 중 선택된 제 2 액션 명령을, 제 1 제어 버튼과, 제 1 제어 버튼 및 제 2 제어 버튼을 제외하고 선택된 기설정된 제 3 제어 버튼의 조합에 각각 매칭하는 단계; 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제 1 제어 명령을, 제 1 내지 제 3 제어 버튼을 제외하고 설정된 제 4 제어 버튼에 매칭하는 단계; 및 사용자 단말로부터 버튼들 중 적어도 어느 한 버튼에 대한 입력을 수신 시, 수신한 입력에 매칭되는 명령에 따라 적어도 하나의 캐릭터를 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 축구 게임의 캐릭터 제어 방법 및 장치

기술분야

- [1] 본 발명은, 스포츠 종목 중 축구 종목을 게임 콘텐츠로 구현하여, 축구 종목에 속한 선수 캐릭터를 제어하는 게임을 플레이할 수 있는 축구 게임에서, 축구 선수에 대응하는 캐릭터를 제어하는 기술에 관한 것으로, 구체적으로는 실제 축구에서 행하지는 세밀한 캐릭터 제어가 가능하도록 하는 기술의 구현에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 최근 하드웨어의 발달과 프로그래밍 기술의 발달에 힘입어, 다양한 게임 콘텐츠가 개발되어 사용자들에게 서비스되고 있다. 특히 스포츠게임은, 사용자들이 실제로 접할 수 있는 스포츠 종목을 게임 콘텐츠화 한 것으로서, 사용자들에게 실제 스포츠를 간접 체험하는 것과 같은 느낌을 들게 하여, 최근 큰 인기를 끌고 있다.
- [3] 스포츠 게임 중 액션감과 조작감이 뛰어난 게임으로는 축구 게임이 있다. 축구 게임은, 11명의 필드 플레이어를 한 팀으로 꾸려, 각 플레이어에 해당하는 캐릭터를 사용자가 조작하여 상대방의 골대 안으로 공을 넣고 상대방의 공격을 방어하여 경기에 승리 하는 것이 게임의 목적이다.
- [4] 사용자들은 축구 게임의 실행 시 게임의 목적을 달성하기 위해, 게임에 등장하는 캐릭터를 정확하게 조작하고, 컨트롤을 통해 공을 정확하게 같은 편의 캐릭터에게 주거나 골대를 향해 차도록 제어하는 한편, 상대방이 공을 보유하고 있는 경우 최대한 빨리 상대방의 공을 빼앗거나, 상대방이 찬 공을 가로채야 한다.
- [5] 이때 축구 게임을 플레이하는 유저는, 더욱 세밀하게 캐릭터를 제어하여 승리를 위해 플레이하기를 원하며, 또한 실제 축구 게임에서 선수들이 플레이하는 동작을 자신이 제어하는 캐릭터에서 구현하기를 원하고 있다. 한번에 처리할 수 있는 데이터와, 그래픽 기술의 발달에 힘입어, 사용자들의 요구를 구현하도록 하는 기술에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 본 발명은, 상기 언급한 축구 게임에서 캐릭터를 정밀하게 조작할 수 있는 캐릭터 제어에 있어서의 명령 입력 방식을 구현하는 데 그 목적이 있다. 더욱 자세하게는, 제한된 입력 버튼의 조합을 통해, 다양한 개인기 및 전술을 구현하도록 하여, 실제 축구 경기와 같은 캐릭터 개인 및 팀 전술 구현이 가능한 명령 입력 방식을 구현하는 데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [7] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법은, 축구 선수에 대응하는 캐릭터들을 제어하여 상대방과의 대전 플레이를 수행할 수 있는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치가, 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 선택된 캐릭터에 대한 이동 명령을, 상기 사용자 단말의 입력 수단에 포함된 적어도 하나의 버튼들 중 설정된 제1 제어 버튼에 각각 매칭하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한, 축구에 관한 복수의 액션 명령 중 선택된 제1 액션 명령을 상기 제1 제어 버튼을 제외하고, 상기 버튼들 중 설정된 제2 제어 버튼에 매칭하는 단계; 상기 제1 액션 명령을 제외하고, 상기 액션 명령 중 선택된 제2 액션 명령을, 상기 제1 제어 버튼과, 상기 제1 제어 버튼 및 상기 제2 제어 버튼을 제외하고 선택된 기설정된 제3 제어 버튼의 조합에 각각 매칭하는 단계; 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제1 제어 명령을, 상기 제1 내지 제3 제어 버튼을 제외하고 설정된 제4 제어 버튼에 매칭하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 버튼들 중 적어도 어느 한 버튼에 대한 입력을 수신 시, 상기 수신한 입력에 매칭되는 명령에 따라 적어도 하나의 캐릭터를 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [8] 상기 제1 제어 명령은, 상기 선택된 캐릭터를 제외한 적어도 하나의 캐릭터가, 상기 축구 게임에서 공격 플레이 시, 상기 제4 제어 버튼 각각마다 다르게 이동하거나, 상기 축구 게임에서 캐릭터가 위치 가능한 영역에 다르게 위치하도록 제어하는 적어도 하나의 명령을 포함하는 것이 바람직하다.
- [9] 상기 제4 제어 버튼과, 상기 제2 제어 버튼 중 기설정된 어느 한 제어 버튼과의 조합에, 상기 제1 제어 명령과 다르게 상기 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제2 제어 명령을 매칭하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [10] 상기 제2 제어 명령은, 상기 선택된 캐릭터를 제외한 적어도 하나의 캐릭터가, 상기 축구 게임에서 수비 플레이 시, 상기 제4 제어 버튼 각각마다 다르게 이동하거나, 상기 축구 게임에서 캐릭터가 위치 가능한 영역에 다르게 위치하도록 제어하는 적어도 하나의 명령을 포함하는 것이 바람직하다.
- [11] 상기 제1 액션 명령은, 상기 선택된 캐릭터가 공격 플레이 중인지 수비 플레이 중인지 여부에 따라서 하나의 제1 제어 버튼에 다른 상기 제1 액션 명령이 매칭되는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 제1 액션 명령은, 상기 선택된 캐릭터의 포지션에 따라서 하나의 제1 제어 버튼에 다른 상기 제1 액션 명령이 매칭되는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 제1 액션 명령은, 상기 축구 게임 플레이 도중 발생 가능한 이벤트에 따라서 하나의 제1 제어 버튼에 다른 상기 제1 액션 명령이 매칭되는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 제2 액션 명령은, 공격 플레이 시, 공을 보유한 상기 선택된 캐릭터가 드리블 시, 기설정된 드리블 기술 각각을 구현하도록 하는 적어도 하나의 명령을 포함하는 것이 바람직하다.

- [15] 상기 제2 제어 버튼 중 복수의 제어 버튼의 조합에, 상기 제1 액션 명령 및 상기 제2 액션 명령과 다르게 설정된 제3 액션 명령을 각각 매칭하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 제3 액션 명령은, 상기 제1 액션 명령의 방향, 세기, 수행 방식 및 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 캐릭터와 인접한 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 선수 캐릭터와의 협력 액션 방식 중 어느 하나를 제어하는 명령인 것이 바람직하다.
- [17] 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 장치는, 축구 게임의 실행 중 사용자 단말로부터 기설정된 제1, 제2, 제3 및 제4 제어 버튼 중 서로 같거나 다른 적어도 한 버튼에 대한 동시 선택 입력을 수신하는 제어버튼 입력 수신부; 상기 수신한 선택 입력에 대응하는 제1 내지 제4 제어 버튼 각각 또는 상기 제1 내지 제4 제어 버튼 중 서로 같거나 다른 복수개의 버튼의 조합에 매칭되는 적어도 하나의 캐릭터 제어 명령을 게임 서버로부터 추출하는 제어 명령 매칭부; 상기 선택 입력 수신 시의 게임 상황에 따라서, 상기 적어도 하나의 캐릭터 제어 명령 중 어느 한 명령을 선택하는 제어 명령 선택부; 및 상기 선택된 명령에 따라서 사용자가 운용하는 팀에 속한 복수의 캐릭터 중 적어도 어느 한 캐릭터를 제어하는 명령을 상기 게임 서버에 전송하는 제어 명령 실행 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [18] 상기 제4 제어 버튼은, 상기 사용자가 운용하는 팀이 공격 플레이 시, 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제1 제어 명령에 매칭되는 것이 바람직하다.
- [19] 상기 제2 제어 버튼 중 기설정된 어느 하나와, 상기 제4 제어 버튼 각각의 조합은, 상기 사용자가 운용하는 팀이 수비 플레이 시, 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제2 제어 명령에 매칭되는 것이 바람직하다.
- [20] 상기 게임 상황은, 상기 사용자가 운용하는 팀이 공격 플레이 중인지 또는 수비 플레이 중인지 여부, 상기 축구 게임의 실행 중 사용자가 제어 가능한 캐릭터의 포지션 및 상기 축구 게임 플레이 도중 발생 가능한 이벤트 중 적어도 하나의 정보를 포함하는 상황 정보인 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [21] 본 발명에 의하면, 사용자는 제1 내지 제4 제어버튼의 조합을 통해, 자신이 선택하여 제어 가능한 하나의 캐릭터뿐 아니라, 자신이 운용하는 팀에 속한 캐릭터들이 특정 전술을 수행하도록 제어할 수 있다. 이에 따라서, 축구 게임에서 수행 가능한 전술 및 액션이 다양해질 수 있고, 실제 축구 선수들에게 명령하는 것과 같은 효과를 얻을 수 있어, 사용자의 게임 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [22] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법의 플로우차트이다.
- [23] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라, 제2 제어 명령을 매칭하는 흐름을 도시한 것이다.
- [24] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라, 제3 액션 명령을 매칭하는 방식을 도시한 것이다.
- [25] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라, 버튼 입력을 수신 시 캐릭터를 제어하는 흐름을 도시한 것이다.
- [26] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 장치의 블록도이다.
- [27] 도 6 내지 11은 본 발명의 일 실시예에 따라 각 명령이 매칭되어 있는 예를 도시한 것이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [28] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [29] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지의 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 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.
- [30] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [31] 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.
- [32] 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.
- [33] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [34] 본 발명에서 게임 콘텐츠는, 게임 서버를 통해 사용자들이 다운로드 받아서 사용자 단말에서 실행함으로써, 게임을 즐길 수 있도록 사용자 단말의 메모리에 저장되는 프로그램을 의미한다. 또는 게임 서버에 사용자들이 접속하고, 사용자 단말에는 실시간 데이터만 저장 및 삭제되는 온라인 콘텐츠 역시 게임 콘텐츠에

포함될 수 있다. 게임 콘텐츠는 사용자 단말을 통해 사용자가 컴퓨터 인공지능과의 대결을 할 수 있는 “싱글 플레이” 모드와, 다른 사용자들과의 네트워크 연결을 통해 게임을 즐길 수 있는 “멀티 플레이” 모드 중 적어도 하나가 실행될 수 있다.

- [35] 본 발명에서, 게임 캐릭터는 온라인 게임 중 축구 스포츠 종목을 유저들이 체험할 수 있는 게임 내에 등장하는 모든 캐릭터들을 의미한다. 게임 캐릭터는 게임 화면 상에 등장하여 유저의 조작에 따라서 게임 내에서 축구의 스포츠에서 실행 가능한 일정한 행동을 하게 된다. 또한, 게임 캐릭터는 게임의 수행 결과에 따라서 일정한 경험치를 쌓으면서 레벨이 상승될 수 있으며, 레벨의 상승에 따라서 캐릭터의 능력치가 더욱 강해지게 된다.
- [36] 캐릭터의 능력치는 캐릭터의 정보에 포함되는 일정 수치를 갖는 정보를 의미한다. 캐릭터 정보에는 캐릭터의 능력치를 대표하는 복수개의 수치들이 있으며, 각 수치는 게임 내에서 캐릭터의 특성 및 강약을 나타내는 지표로 사용된다.
- [37] 예를 들어, 축구에 대한 게임에서는, 각 캐릭터의 포지션은 캐릭터의 능력치에 따라서 달라지게 된다. 즉, 공격 능력치가 강한 캐릭터는 공격수로, 패스 및 드리블 능력치가 강한 캐릭터는 미드필더로, 수비 능력치가 강한 캐릭터는 수비수로, 골키퍼 능력치가 강한 캐릭터는 골키퍼 등으로 그 포지션이 설정될 것이며, 이는 반대로 각 포지션에 따라서 각 캐릭터의 능력치가 다르게 배분되는 것도 의미할 것이다. 또한 뛰어난 선수일수록 각 능력치의 절대 치수가 다른 선수들에 비해 높을 것임은 당연할 것이다.
- [38] 본 발명에서 캐릭터의 능력치에는, 이동 속도, 순간 속도 증가량, 이동 방향 변경에 대한 밸런스 등 이동에 관한 능력치가 포함될 수 있다. 또한, 공격 시에는 킥의 세기, 정확도 등과, 수비 시에는 태클, 수비력 등이 능력치에 포함될 수 있다. 일반적으로 축구 게임에서 캐릭터의 능력을 표현하는 능력치라면 어느 것이나 본 발명에서의 캐릭터의 능력치로 사용될 수 있다.
- [39] 스포츠 게임에서 실제 스포츠 종목에 등장하는 국내외의 스포츠 선수들의 외모 및 실명과 함께, 해당 스포츠 선수들이 속한 국가와 각 프로 리그의 이름을 그대로 이용하기 위해서는, 해당 스포츠 종목의 국제 관리 기관, 각 국가 관리 기관과 각 프로 리그 관리 기관과 게임 서비스를 제공하는 업체 사이에 라이선스 계약이 맺어져 있어야 할 것이다.
- [40] 또한 각 게임 캐릭터들은 게임 화면 상에 표시되거나, 게임의 진행에 있어서 각 캐릭터의 퍼포먼스의 차별성을 두기 위해, 복수의 정보를 포함하고 있다. 대표적으로, 게임의 준비 화면 및 게임 실행 화면에서 유저들이 그 캐릭터를 확인할 수 있도록 하는 게임 캐릭터의 이미지 정보가 포함될 수 있다.
- [41] 예를 들어, 축구 게임의 경우 일정한 축구 의류를 착용하고, 각 선수의 신체적인 특징이 표현된 이차원 또는 삼차원의 선수의 전체 이미지 정보와, 각 선수의 얼굴을 묘사한 이미지 정보가 게임 캐릭터의 정보에 포함될 수 있다. 또한 각

선수에 대응되는 게임 캐릭터가 게임의 실행을 위해 필요한 정보들, 예를 들어, 이름, 신체정보, 국가 정보 및 포지션 등에 대한 정보가 게임 캐릭터의 정보에 포함될 수 있다.

- [42] 또한, 캐릭터들이 게임 화면 상에서 드리블을 하면서 이동하거나, 킥, 패스, 태클 및 오프더볼(Off the ball) 상황 시의 이동하는 모습 또한 개성 있게 표시될 수 있다. 본 발명에서는, 정지된 이미지가 아닌 캐릭터가 상기의 행위를 표현하는 움직임이 화면 상에서 표현되는 것을 캐릭터 모션 데이터로 지칭한다. 캐릭터 모션 데이터 역시, 국내외의 축구 선수들이 갖는 고유의 모션 데이터를 각 캐릭터에 매칭하여, 사용자들은 캐릭터를 통해 화면 상에 구현되는 캐릭터 모션 데이터를 확인하여 실제 축구 선수들과 흡사한 모습을 확인할 수 있다.
- [43] 본 발명에서 스포츠 게임의 캐릭터는 실제 스포츠 선수들과 대응되기 때문에, 각 게임 캐릭터의 정보에 포함된 능력 치수는 실제 스포츠 선수들의 경기 내역 및 평가 등에 따라서 다르게 설정되어 있다. 본 발명에서의 캐릭터들의 능력치는, 실제 스포츠 선수들에 대응하여 스포츠 선수들의 능력을 반영하고, 게임 내에서의 각 선수들을 대표하는 캐릭터들의 퍼포먼스 능력을 결정하는 수치 정보를 의미한다.
- [44] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법의 플로우차트이다.
- [45] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법은, 먼저 축구 선수에 대응하는 캐릭터 중, 사용자가 운용하는 팀에 속해 있고, 사용자가 제어하는 것으로 선택된 캐릭터에 대한 이동 명령을 제1 제어 버튼에 매칭하는 단계(S10)가 수행된다.
- [46] 본 발명에서 제1 내지 제4 제어 버튼은, 사용자의 입력 수단 중 게임 상에서 캐릭터의 제어가 가능한 것으로 설정된 입력 키를 의미한다. 예를 들어 키보드에서 설정된 복수의 제어 버튼이 제1 내지 제4 제어 버튼으로 구분되어 있을 수 있고, 조이스틱 등에서도 조이스틱에서 입력 가능한 키 또는 스틱을 제어 버튼으로 지칭한다. 마우스나 터치 스크린의 경우에도, 마련된 영역에 설정된 입력 키 또는 입력 영역이 각 제어 버튼을 의미할 것이다.
- [47] 축구 게임에서 사용자는 실시간으로 변경되는 하나의 캐릭터를 선택하여 제어하게 된다. 예를 들어, 공격 플레이 시에는 공을 보유한 캐릭터를 일반적으로 제어할 수 있고, 다 대 다 멀티 플레이 시에는 공을 보유한 캐릭터 이외에, 사용자가 선택한 한 캐릭터를 제어할 수 있다. 또한 수비 플레이 시에는, 공을 보유한 상대방 캐릭터로부터 공을 빼앗기 위해 하나의 캐릭터를 선택하여 제어할 수 있다.
- [48] 상기의 예와 같이 선택한 캐릭터는 사용자의 제어에 의해 이동하면서 축구 경기를 수행하게 된다. 이때 제1 제어 버튼에는 이동 명령이 매칭되어 있고, 제1 제어 버튼에 속하는 버튼 중 어느 하나를 선택하여 입력하면, 캐릭터는 게임 화면 상에서 제1 제어 버튼에 매칭된 방향으로 이동하게 된다. 제1 제어 버튼을

동시에 입력하면, 동시에 입력된 제1 제어 버튼의 방향 벡터의 합이 형성하는 방향으로 캐릭터가 이동하게 된다.

- [49] 예를 들어, 게임 화면 상에서 상, 하, 좌, 우로 이동하도록 하는 방향이 매칭된 제1 제어 버튼이 있다면, 사용자가 제1 제어 버튼 중 어느 하나를 선택입력 시, 상, 하, 좌, 우 중 어느 한 방향으로 캐릭터가 이동하게 된다. 이때 사용자가 상, 좌의 방향에 매칭되는 제1 제어 버튼을 동시에 입력하는 경우, 캐릭터는 상 방향 및 좌 방향의 중간 방향으로 이동하게 될 것이다. 제1 제어 버튼은 예를 들어 키보드에 마련된 방향키가 될 수 있다.
- [50] 선택된 캐릭터에 대해 입력 가능한, 축구에 관한 복수의 액션 명령 중 선택된 제1 액션 명령을 제1 버튼을 제외한 버튼들 중 설정된 제2 버튼에 매칭하는 단계(S20)가 수행된다.
- [51] 본 발명에서 제1 액션 명령은, 축구 경기에 있어서 캐릭터가 기본적으로 수행 가능한 액션을 의미한다. 예를 들어, 공격 플레이 시 슛, 땅볼 패스, 로빙 패스, 공간 패스가, 수비 플레이 시 태클, 어깨 싸움, 수비 캐릭터 선택이, 골키퍼의 경우 손으로 패스, 롱 패스, 드로우인 시 던지기, 프리킥 또는 페널티킥 시 패스 또는 슛이, 공통적으로 빨리 달리기, 멈추기 등이 제1 액션 명령에 의해 구현될 수 있는 액션들에 포함될 수 있다.
- [52] 제1 액션 명령에 대응하는 제2 제어 버튼은 기설정된 개수이다. 따라서, 동일한 제2 제어 버튼에 복수의 제1 액션 명령이 포함될 수 있다. 이때 동일한 제2 제어 버튼에, 게임의 상황에 따라서 각각 다른 제1 액션 명령이 매칭될 수 있다.
- [53] 이때 예를 들어, 공격 플레이 시와 수비 플레이 시 다른 제1 액션 명령이 동일한 제2 제어 버튼에 매칭될 수 있으며, 골키퍼 등 선택된 캐릭터의 포지션에 따라 다른 제1 액션 명령이 매칭될 수 있다. 또한, 정상 경기 진행 중일 때와 프리킥, 드로우인 등 게임 플레이 중 발생 가능한 이벤트에 따라서 다른 제1 액션 명령이 매칭될 수 있다.
- [54] 예를 들어, 어느 한 제2 제어 버튼이 공격 플레이 시 슛을 하게 하는 액션 명령에 매칭되어 있을 때, 동일한 제2 제어 버튼에 매칭된 다른 제1 액션 명령은, 수비 플레이 시 어깨 싸움으로, 프리킥 시 슛으로, 드로우인 시 드로우인 액션으로, 골키퍼 조작 시 롱 패스 액션으로 각각 다르게 매칭될 수 있다.
- [55] 또한, S10 단계에서 캐릭터의 이동 명령에 매칭된 제1 제어 버튼과 제2 제어 버튼 중 적어도 하나가 동시에 입력됨을 감지 시, 제2 제어 버튼에 매칭된 제1 액션 명령이 제1 제어 버튼에 매칭된 방향을 향하여 구현되도록, S50 단계에서 구현될 수 있다.
- [56] 선택된 캐릭터가 수행할 수 있는 액션 명령들 중, 제1 액션 명령과 다른 제2 액션 명령을, 제1 제어 버튼과 제3 제어 버튼의 조합에 매칭하는 단계(S30)가 수행된다.
- [57] 제2 액션 명령은 구체적으로, 축구 게임에서 공격 플레이 시, 공을 보유하여 사용자가 제어할 수 있는 선택된 캐릭터가, 공을 가지고 이동하면서 드리블 시,

게임 상에서 기설정된 드리블 기술 각각을 구현하도록 하는 적어도 하나의 명령을 포함한다.

- [58] 예를 들어, 헛다리 짚기, 공 끌기, 마르세유 턴 등 실제 축구 선수들이 드리블 시 사용하고 있는 다양한 기술들을, 제1 제어 버튼과 제3 제어 버튼의 조합 각각에 매칭하는 것이다. 이때 제1 제어 버튼은 둘 이상이 사용될 수 있다. 또한 제3 제어 버튼은, 제2 액션 명령을 매칭하기 위한 기술 조합 버튼에 해당하는 것으로 이해될 수 있다.
- [59] 예를 들어 제3 제어 버튼을 입력한 상태로, 제1 제어 버튼 중 상의 방향에 매칭되는 버튼을 입력하면, 상 방향으로 공을 끄는 명령이 구현될 수 있다. 또한, 제3 제어 버튼을 입력한 상태로 제1 제어 버튼 중 우의 방향에 매칭되는 버튼과 상의 방향에 매칭되는 버튼을 순차적으로 입력 시, 시계 반대 방향으로 마르세유 턴을 하는 명령이 구현될 수 있다.
- [60] 한편 공을 보유하거나 사용자가 선택한 캐릭터 이외에, 사용자의 팀에 속한 캐릭터 중 일부 또는 전부를 동시에 제어할 수 있는 제1 제어 명령은 제4 제어 버튼 각각에 매칭된다.
- [61] 제1 제어 명령은 축구 게임에서 세부 전술에 해당하는 사항을 구현하는 명령이다. 예를 들어 공격 시 2선 침투 작전, 점유율 높이기 작전, 윙 포워드 이용 작전 등의 전술을 구현하기 위한 명령이 하나 이상 포함되어 있다.
- [62] 이때 각 전술을 구현하기 위한 명령은 제4 제어 버튼에 매칭되어 있다. 따라서 사용자들은 공격 시, 제4 제어 버튼을 선택하여 공격 시의 기 설정된 전술들을 게임 상에서 구현하도록 할 수 있다. 물론, 제1 제어 버튼, 제2 제어 버튼, 제3 제어 버튼은 각각 따로 구현될 수 있다.
- [63] 이후 사용자 단말로부터의 버튼 입력 수신 수, 수신한 입력에 매칭되는 명령에 따라 적어도 하나의 캐릭터를 제어하는 단계(S50)가 수행된다.
- [64] 본 발명은 이와 같이 제1 내지 제4 제어 버튼, 특히 제3 및 제4 제어 버튼에 의해, 더욱 다양한 축구 기술을 게임 상에서 구현할 수 있고, 이에 따라서 사용자들이 현실감을 느낄 수 있다.
- [65] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라, 제2 제어 명령을 매칭하는 흐름을 도시한 것이다. 이하의 설명에서 도 1에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [66] S40 단계와 다르게, 서버는 제2 제어 버튼 중 기설정된 어느 한 제어 버튼과, 제4 제어 버튼 각각의 조합에, 제1 제어 명령과 다르게 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제2 명령을 매칭한다(S41).
- [67] 상기 언급한 바와 같이 제1 제어 명령은 공격 시의 전술을 구현하여 복수의 캐릭터를 제어하게 된다. 그러나 제2 제어 명령은, 수비 시 복수의 캐릭터가 수행하는 전술에 대응하도록, 복수의 캐릭터를 제어하는 명령을 의미한다.
- [68] 예를 들어 제2 제어 버튼 중 기설정된 어느 한 제어 버튼과, 각 제4 제어 버튼의 조합을 입력하면, 압박 수비, 오프사이드 트랩 등 수비 전술을 구현하도록

다수의 캐릭터가 한 번에 제어될 수 있다.

- [69] 제1 제어 명령 및 제2 제어 명령에 포함된 복수의 캐릭터에 대한 제어 명령은, 복수의 캐릭터가 각각 다르게 지정된 영역을 향해 이동하거나, 다르게 지정된 영역에 위치하도록 제어하는 명령을 의미한다. 물론, 복수의 캐릭터는 게임 화면 상에서 축구 경기장으로 구현된 필드 내에서만 이동 또는 위치가 가능할 것이다.
- [70] 이후, 제어 버튼에 대한 사용자의 입력이 수신되면, 제어 버튼에 대응하는 명령을 수행하도록 적어도 하나의 캐릭터를 제어하게 된다(S50).
- [71] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라, 제3 액션 명령을 매칭하는 방식을 도시한 것이다.
- [72] 도 1의 실시예에서는, 제1 제어 버튼과 제3 제어 버튼의 조합에 드리블 기술인 제2 액션 명령이 매칭되어 있다. 그러나 도 3을 참조하면, 제2 제어 버튼끼리의 조합에, 선택된 캐릭터의 제3 액션 명령이 매칭되는 단계(S31)가 수행된다.
- [73] 제2 제어 버튼에는 상기 언급한 바와 같이 제1 액션 명령, 즉 축구 게임에서 기본적으로 구현 가능한 액션 명령이 매칭되어 있다. 또한 제2 액션 명령은 공격 시 드리블에 관한 기술을 구현하도록 하는 액션 명령이 매칭되어 있다.
- [74] 그러나 축구에서는, 인사이드 슈트, 로빙 공간 패스, 낮은 크로스, 멀리 크로스 등 공을 다룰 때 선수들이 수행하는 기술들이 있다. 예를 들어, 제1 액션 명령을 수행 시, 제1 액션 명령을 수행한 결과 제1 액션 명령의 방향, 세기, 수행 방식 및 사용자가 제어 명령을 입력한 선택된 캐릭터와, 선택된 캐릭터와 인접한 사용자의 팀에 속한 캐릭터와의 협력 액션 방식 중 어느 하나를 제어하는 명령이 될 수 있다. 이러한 추가적인 액션 명령이 바로 제3 액션 명령에 포함되며, 제2 제어 버튼끼리의 조합에 의해 제3 액션 명령이 구현되도록 하는 것이다.
- [75] 예를 들어, 제2 제어 버튼 중 슈트 액션 명령이 매칭된 버튼과, 멈추기 액션 명령이 매칭된 버튼을 동시에 클릭하면, 수비 캐릭터에 대한 속임수 액션 중 슈트를 하는 척 하는 페이크 액션이 동시에 구현되도록, 슈트 액션 명령 버튼과 멈추기 액션 버튼의 조합에 슈트 페이크 액션 명령이 매칭될 수 있다. 또한 인접한 캐릭터와 2대 1 패스를 할 수 있도록 하는 제어 버튼의 조합이 이루어질 수 있다. 상기의 조합을 통해, 더욱 다양한 액션들이 구현될 수 있을 것이다.
- [76] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라, 버튼 입력을 수신 시 캐릭터를 제어하는 흐름을 도시한 것이다.
- [77] 먼저 상기 언급한 바와 같이 다양한 제어 버튼, 특히 제1 액션 명령에 대응하는 제2 제어 버튼에는, 적어도 하나의 제1 액션 명령이 매칭되어 있을 수 있다. 따라서, 서버는 사용자 단말로부터 제어 버튼에 대한 입력을 수신하게 되면(S51), 게임 서버로부터 게임 상황 정보를 수신하게 된다.
- [78] 구체적으로, 서버는 게임을 운영하는 서버로부터, 현재 발생되고 있는 이벤트 정보, 사용자의 팀이 공격 플레이 중인지 수비 플레이 중인지 여부에 대한 정보, 사용자가 조작하고 있는 캐릭터의 포지션 정보를 수신하게 되며, 제어 버튼에 매칭된 복수의 캐릭터 제어 명령들 중, 게임 상황 정보에 매칭되고, 입력된 제어

버튼에 매칭된 제어 명령을 선택하는 단계(S52)를 수행하게 된다.

- [79] 도 4의 실시예는, 특히 제1 액션 명령에 대응하는 제2 제어 버튼에 대한 입력을 수신 시 수행되는 일련의 단계들이 바람직하나, 이에 제한되지는 않을 것이다.
- [80] S52 단계에 의해 제어 명령이 선택되면, 서버는 제어 명령에 따라 캐릭터를 제어하도록 게임을 운영하는 서버에 제어 명령을 전송하게 된다(S53).
- [81] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 장치의 블록도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 4에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [82] 도 5를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 장치(10)는, 제어 버튼 입력 수신부(11), 제어 명령 선택부(12), 제어 명령 실행 제어부(13) 및 제어 명령 매칭부(14)를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [83] 제어 버튼 입력 수신부(11)는, 상기 도 1 내지 4에 대한 설명에서 언급한 제1 내지 제4 제어 버튼 중 서로 같거나 다른 적어도 한 버튼에 대한 동시 선택 입력을 수신하는 기능을 수행한다. 상기 언급한 바와 같이 본 발명에서의 축구 게임에서는, 제1 내지 제4 제어 버튼은 각 제어 버튼 하나로도 그에 매칭된 제어 명령이 존재하나, 제어 명령을 수행하는 방향 세기 및 조합 시의 추가적인 제어 명령이 존재하기 때문에, 하나 이상의 버튼에 대한 동시 선택 입력이 가능할 것이다.
- [84] 또한 본 발명에서 동시 선택 입력은, 좁은 의미로는 동시에 버튼을 입력하는 입력 행위를 의미하나, 넓은 의미로는, 기설정된 시간 간격 이내에 다수의 버튼을 차례로 입력하는 행위 역시 포함한다. 예를 들어, 2 대 1 패스의 경우 제2 제어 버튼들을 순차적으로 빠르게, 즉 기설정된 시간 간격(예를 들어 0.2초) 내에 입력 시 구현될 수 있기 때문이다.
- [85] 즉 제어 버튼 입력 수신부(11)는 동시에 또는 기설정된 시간 간격 이내에 다수의 순차적인 적어도 하나의 제어 버튼의 입력을 수신하여, 입력된 제어 버튼의 식별 정보를 제어 명령 매칭부(14)에 전달하게 된다.
- [86] 제어 명령 매칭부(14)는, 제어 버튼 입력 수신부(11)로부터 수신한 입력된 제어 버튼의 정보를 분석하여, 선택 입력에 대응하는 제1 내지 제4 제어 버튼 각각 또는 제1 내지 제4 제어 버튼 중 서로 같거나 다른 복수개의 버튼의 조합에 매칭되는 적어도 하나의 캐릭터 제어 명령을 게임 서버(30)로부터 추출하는 기능을 수행한다.
- [87] 상기 도 1 내지 도 4의 실시예에서, 본 발명에 따른 캐릭터 제어 방법에서는, 각 제어 버튼 또는 제어 버튼들의 조합에 각기 다른 명령을 매칭하고 있다. 매칭된 명령에 대한 데이터를 게임을 운영하는 게임 서버(30)에 저장될 수 있으며, 제어 명령 매칭부(14)는 사용자 단말(20)로부터 입력된 제어 버튼들을 식별하여, 그에 매칭되는 캐릭터에 대한 제어 명령을 추출하게 된다. 이때 상기 언급한 바와 같이 하나의 제어 버튼 또는 그 조합에는 복수의 캐릭터 제어 명령이 매칭되어 있을 수 있기 때문에, 추출되는 제어 명령은 복수개일 수 있다.

- [88] 제어 명령 선택부(12)는, 제어 명령 매칭부(14)로부터 수신한 적어도 하나의 제어 명령 중, 선택 입력 수신 시의 게임 상황에 따라서 어느 하나의 명령을 선택하는 기능을 수행한다. 특히 제어 명령 선택부(12)는, 상기 언급한 제1 액션 명령 중, 게임 상황, 즉 선택한 캐릭터의 포지션 또는 종류, 공격 플레이 또는 수비 플레이인지 여부, 게임 중 발생한 이벤트의 종류 등에 대한 정보를 게임 서버(30)로부터 수신하여, 캐릭터에 입력된 하나의 제어 명령을 선택하게 된다.
- [89] 제어 명령 실행 제어부(13)는, 제어 명령 선택부(12)로부터 선택된 제어 명령(이동 명령, 제1 내지 제3 액션 명령 또는 제1 및 제2 제어 명령 중 어느 하나)을 캐릭터 또는 캐릭터들이 수행하도록 게임 서버(30)에 제어 명령을 전송하는 기능을 수행한다.
- [90] 게임 서버(30)는 제어 명령 실행 제어부(13)로부터 선택된 제어 명령을 전송받으면, 그에 따라서 사용자가 선택한 캐릭터 또는 복수의 캐릭터들의 이동 및 액션을 제어하게 된다.
- [91] 도 6 내지 11은 본 발명의 일 실시예에 따라 각 명령이 매칭되어 있는 예를 도시한 것이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 5에 대한 설명과 중복되는 부분은 이를 생략하기로 한다. 또한 본 발명에서 각 제어 버튼의 예는 키보드를 들어서 설명할 것이나, 제어 버튼은 상기 언급한 바와 같이 키보드 이외에도, 마우스, 터치 스크린, 게임 전용 조이스틱 또는 조이패드 등에 존재하는 입력 수단이 될 수 있음은 당연할 것이다.
- [92] 도 6에는 제1 제어 버튼에 대응하는 이동 명령이 매칭된 테이블(100)을 확인할 수 있다. 제1 제어 버튼은 예를 들어 키보드의 방향 커서 버튼에 대응할 수 있다. 방향 커서 버튼은 상, 하, 좌, 우의 버튼이 존재하며, 이에 따라서 캐릭터를 버튼에 표시된 방향에 대응하여 이동하도록 하는 이동 명령이 매칭되어 있다.
- [93] 도 7에는 제2 제어 버튼에 대응하는 제1 액션 명령이 매칭된 테이블(110)을 확인할 수 있다.
- [94] 제2 제어 버튼은 예를 들어 방향 버튼을 선택하는 사용자의 손과 다른 손의 손가락을 이용하여 입력할 수 있도록 하는 위치에 존재하는 키보드의 버튼들이 될 수 있다. 각 버튼에는 하나 이상의 제1 액션 명령이 매칭되어 있는 것을 볼 수 있다.
- [95] 먼저 버튼 정보(111)에는 제2 제어 버튼의 식별 정보들이 표시되어 있다. 공격 명령(112)에는, 각 제2 제어 버튼들에 매칭되어 있고 사용자가 조작하는 캐릭터가 공격 시 공을 보유했을 때의 제1 액션 명령들이 매칭되어 있다.
- [96] 수비 명령(113)에는 사용자가 조작하는 캐릭터가 수비 시 수행 가능한 제1 액션 명령들이 매칭되어 있다.
- [97] 골키퍼 명령(114)에는 사용자가 조작하는 캐릭터가 골키퍼일 때 수행 가능한 제1 액션 명령들이, 프리킥 명령(115)에는 사용자가 프리킥 이벤트 시 수행할 수 있는 제1 액션 명령들이 매칭되어 있다. 이외에도, 페널티킥 시 공격 및 골키퍼가 수행할 수 있는 제1 액션 명령, 드로우인 시 등의 각 게임 상황마다 각기 다른 제1

- 액션 명령들이 제2 제어 버튼에 매칭될 수 있다.
- [98] 도 8을 참조하면, 제1 제어 버튼과 제3 제어 버튼을 조합한 입력에 매칭되는 제2 액션 명령에 대한 테이블(120)이 도시되어 있다.
- [99] 제3 제어 버튼은 드리블 기술의 구현을 위해 존재하는 독립된 추가 입력 버튼을 의미하며, 이때 제1 제어 버튼은 제3 제어 버튼을 입력한 채로 기설정된 시간 간격 내에(즉 넓은 의미의 동시에) 입력하는 것을 의미한다. 조합 정보(121)를 확인하면, 이를 확인할 수 있다.
- [100] 조합 정보(121)에 대응하는 제2 액션 명령 정보(122)에는 각 조합에 따라서 수행될 수 있는 제2 액션 명령들이 도시되어 있다. 사용자는 조합 정보(121)에 대응하는 제어 버튼의 입력을 통해, 사이드 스텝, 마르세유 턴 등 실제 축구 선수들이 플레이 도중 수행하는 드리블 기술을 구현할 수 있다.
- [101] 도 9를 참조하면, 제2 제어 버튼끼리의 조합에 매칭되는 제3 액션 명령의 테이블(130)이 도시되어 있다.
- [102] 도 9에는 제2 제어 버튼끼리의 조합 정보(131)와, 조합에 대응하는 제3 액션 정보(132)를 확인할 수 있다. 제3 액션 정보(132)를 참조하면, 제3 액션은, 제1 액션들을 구체화한 기술들, 예를 들어 빠른 크로스, 로빙 공간 패스, 슛 페이크, 2대 1 패스 등을 포함할 수 있다.
- [103] 도 10에는 제4 제어 버튼의 입력을 통해 구현 가능한 제1 제어 명령의 테이블(140)이 도시되어 있다.
- [104] 제4 제어 버튼 정보(141)와 이에 대응하는 제1 제어 명령 정보(142)를 확인하면, 공격 시, 반격 전술, 미드필더 캐릭터들이 2선에서 침투하도록 하는 전술, 윙에 해당하는 캐릭터들을 이용하는 전술 등을 선택할 수 있다.
- [105] 도 11에는 제4 제어 버튼과 제2 제어 버튼 중 어느 한 제어 버튼(B4)와의 조합을 통해 구현 가능한 제2 제어 명령의 테이블(150)이 도시되어 있다.
- [106] 도 11에 도시된 조합 정보(151)와 이에 대응하는 제2 제어 명령 정보(152)를 참조하면, 수비 시, 압박 수비, 오프사이드 유도, 지역 방어 전술 등 다양한 전술을 구현할 수 있다.
- [107] 도 10 및 도 11에 대응하는 제어 버튼 또는 그 조합을 입력하면, 복수의 캐릭터들은 기설정된 전술에 대응하도록 이동하거나, 전술에 대응하는 영역에 위치하도록 제어된다.
- [108] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법은, 단말기에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 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 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로

- 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [109] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [110] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 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.
- [111] 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.
- [112] 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.
- [113] 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.
- [114] 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.
- [115] 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.
- [116] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 적어도 하나의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 적어도 하나에 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.
- [117] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 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.

[118] 본 발명의 각 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 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 단말기 등의 모바일 단말기를 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

[119] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 축구 게임의 캐릭터 제어 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말기에 설치될 수도 있다.

[120] 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 적어도 하나로 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.

[121] 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.

[122] 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]

축구 선수에 대응하는 캐릭터들을 제어하여 상대방과의 대전 플레이를 수행할 수 있는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치가, 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 선택된 캐릭터에 대한 이동 명령을, 상기 사용자 단말의 입력 수단에 포함된 적어도 하나의 버튼들 중 설정된 제1 제어 버튼에 각각 매칭하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한, 축구에 관한 복수의 액션 명령 중 선택된 제1 액션 명령을 상기 제1 제어 버튼을 제외하고, 상기 버튼들 중 설정된 제2 제어 버튼에 매칭하는 단계; 상기 제1 액션 명령을 제외하고, 상기 액션 명령 중 선택된 제2 액션 명령을, 상기 제1 제어 버튼과, 상기 제1 제어 버튼 및 상기 제2 제어 버튼을 제외하고 선택된 기설정된 제3 제어 버튼의 조합에 각각 매칭하는 단계; 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제1 제어 명령을, 상기 제1 내지 제3 제어 버튼을 제외하고 설정된 제4 제어 버튼에 매칭하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터 상기 버튼들 중 적어도 어느 한 버튼에 대한 입력을 수신 시, 상기 수신한 입력에 매칭되는 명령에 따라 적어도 하나의 캐릭터를 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 2]

제1항에 있어서,
상기 제1 제어 명령은,
상기 선택된 캐릭터를 제외한 적어도 하나의 캐릭터가, 상기 축구 게임에서 공격 플레이 시, 상기 제4 제어 버튼 각각마다 다르게 이동하거나, 상기 축구 게임에서 캐릭터가 위치 가능한 영역에 다르게 위치하도록 제어하는 적어도 하나의 명령을 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 3]

제1항에 있어서,
상기 제4 제어 버튼과, 상기 제2 제어 버튼 중 기설정된 어느 한 제어 버튼과의 조합에, 상기 제1 제어 명령과 다르게 상기 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제2 제어 명령을 매칭하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 4]

제3항에 있어서,
상기 제2 제어 명령은,
상기 선택된 캐릭터를 제외한 적어도 하나의 캐릭터가, 상기 축구 게임에서 수비 플레이 시, 상기 제4 제어 버튼 각각마다 다르게

이동하거나, 상기 축구 게임에서 캐릭터가 위치 가능한 영역에 다르게 위치하도록 제어하는 적어도 하나의 명령을 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 5]

제1항에 있어서,
상기 제1 액션 명령은,
상기 선택된 캐릭터가 공격 플레이 중인지 수비 플레이 중인지 여부에 따라서 하나의 제1 제어 버튼에 다른 상기 제1 액션 명령이 매칭되는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 6]

제1항에 있어서,
상기 제1 액션 명령은,
상기 선택된 캐릭터의 포지션에 따라서 하나의 제1 제어 버튼에 다른 상기 제1 액션 명령이 매칭되는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 7]

제1항에 있어서,
상기 제1 액션 명령은,
상기 축구 게임 플레이 도중 발생 가능한 이벤트에 따라서 하나의 제1 제어 버튼에 다른 상기 제1 액션 명령이 매칭되는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 8]

제1항에 있어서,
상기 제2 액션 명령은,
공격 플레이 시, 공을 보유한 상기 선택된 캐릭터가 드리블 시, 기설정된 드리블 기술 각각을 구현하도록 하는 적어도 하나의 명령을 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 9]

제1항에 있어서,
상기 제2 제어 버튼 중 복수의 제어 버튼의 조합에, 상기 제1 액션 명령 및 상기 제2 액션 명령과 다르게 설정된 제3 액션 명령을 각각 매칭하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 10]

제9항에 있어서,
상기 제3 액션 명령은,
상기 제1 액션 명령의 방향, 세기, 수행 방식 및 상기 선택된 캐릭터와 상기 선택된 캐릭터와 인접한 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 선수 캐릭터와의 협력 액션 방식 중 어느 하나를 제어하는 명령인 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법.

[청구항 11]

축구 게임의 실행 중 사용자 단말로부터 기설정된 제1, 제2, 제3 및 제4 제어 버튼 중 서로 같거나 다른 적어도 한 버튼에 대한 동시

선택 입력을 수신하는 제어버튼 입력 수신부;

상기 수신한 선택 입력에 대응하는 제1 내지 제4 제어 버튼 각각 또는 상기 제1 내지 제4 제어 버튼 중 서로 같거나 다른 복수개의 버튼의 조합에 매칭되는 적어도 하나의 캐릭터 제어 명령을 게임 서버로부터 추출하는 제어 명령 매칭부;

상기 선택 입력 수신 시의 게임 상황에 따라서, 상기 적어도 하나의 캐릭터 제어 명령 중 어느 한 명령을 선택하는 제어 명령 선택부; 및

상기 선택된 명령에 따라서 사용자가 운용하는 팀에 속한 복수의 캐릭터 중 적어도 어느 한 캐릭터를 제어하는 명령을 상기 게임 서버에 전송하는 제어 명령 실행 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치.

[청구항 12]

제11항에 있어서,

상기 제4 제어 버튼은,

상기 사용자가 운용하는 팀이 공격 플레이 시, 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제1 제어 명령에 매칭되는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치.

[청구항 13]

제11항에 있어서,

상기 제2 제어 버튼 중 기설정된 어느 하나와, 상기 제4 제어 버튼 각각의 조합은,

상기 사용자가 운용하는 팀이 수비 플레이 시, 상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제2 제어 명령에 매칭되는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치.

[청구항 14]

제11항에 있어서,

상기 게임 상황은,

상기 사용자가 운용하는 팀이 공격 플레이 중인지 또는 수비 플레이 중인지 여부, 상기 축구 게임의 실행 중 사용자가 제어 가능한 캐릭터의 포지션 및 상기 축구 게임 플레이 도중 발생 가능한 이벤트 중 적어도 하나의 정보를 포함하는 상황 정보인 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치.

[청구항 15]

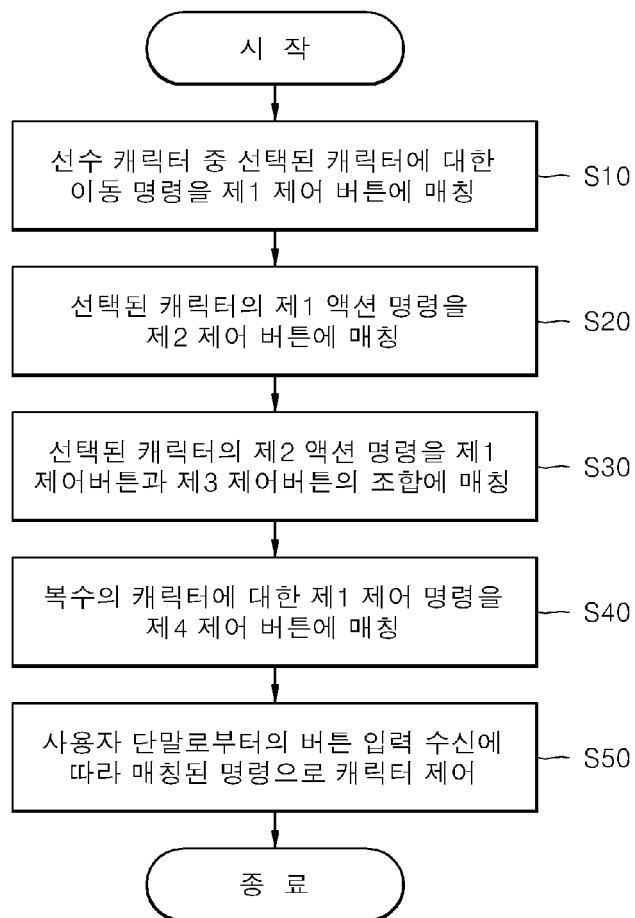
축구 선수에 대응하는 캐릭터들을 제어하여 상대방과의 대전 플레이를 수행할 수 있는 축구 게임의 캐릭터 제어 장치가, 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 선택된 캐릭터에 대한 이동 명령을, 상기 사용자 단말의 입력 수단에 포함된 적어도 하나의 버튼들 중 설정된 제1 제어 버튼에 각각 매칭하는 단계; 상기 선택된 캐릭터에 대한, 축구에 관한 복수의 액션 명령 중

선택된 제1 액션 명령을 상기 제1 제어 버튼을 제외하고, 상기 버튼들 중 설정된 제2 제어 버튼에 매칭하는 단계;

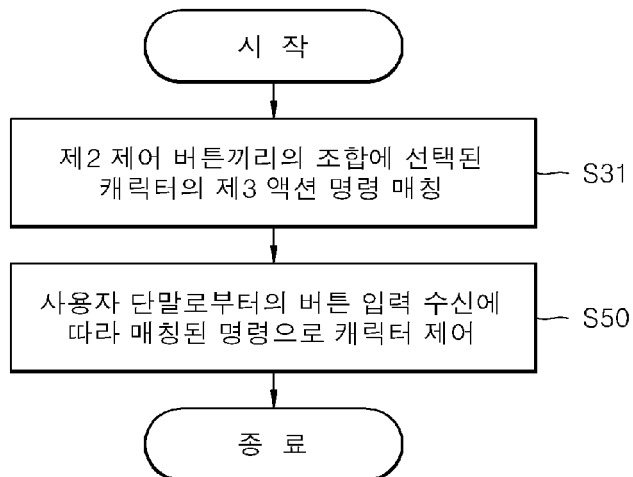
상기 제1 액션 명령을 제외하고, 상기 액션 명령 중 선택된 제2 액션 명령을, 상기 제1 제어 버튼과, 상기 제1 제어 버튼 및 상기 제2 제어 버튼을 제외하고 선택된 기설정된 제3 제어 버튼의 조합에 각각 매칭하는 단계;

상기 사용자가 운용하는 팀에 속한 캐릭터 중 복수의 캐릭터를 동시에 제어할 수 있는 제1 제어 명령을, 상기 제1 내지 제3 제어 버튼을 제외하고 설정된 제4 제어 버튼에 매칭하는 단계; 및
상기 사용자 단말로부터 상기 버튼들 중 적어도 어느 한 버튼에 대한 입력을 수신 시, 상기 수신한 입력에 매칭되는 명령에 따라 적어도 하나의 캐릭터를 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 축구 게임의 캐릭터 제어 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

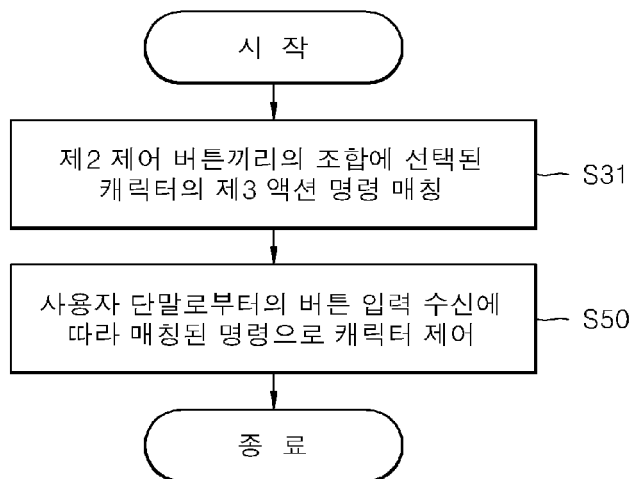
[Fig. 1]



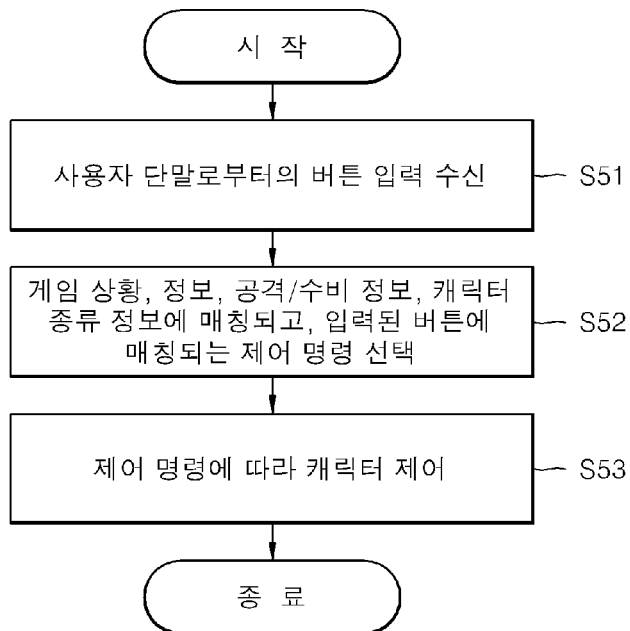
[Fig. 2]



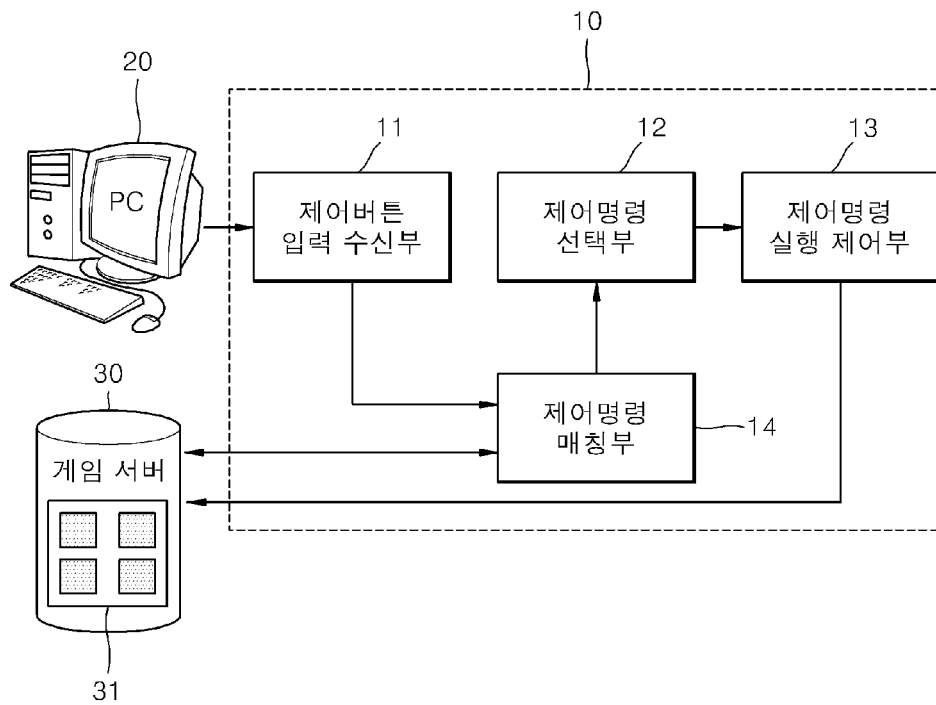
[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5]



[Fig. 6]

100

제1 제어버튼	
	캐릭터 이동
	캐릭터 이동
	캐릭터 이동
	캐릭터 이동

[Fig. 7]

110

제2 제어버튼					
버튼	공격	수비	골키퍼	프리킥	
[B1]	패스	캐릭터 변경	짧은 패스	짧은 패스	
[B2]	슛	짧은 태클	공중 패스	슛	
[B3]	롱 패스	긴 태클	공중 패스	긴 패스	
[B4]	공간 패스	선수 대쉬	드리블	슛	
111	112	113	114	115	

[Fig. 8]

120

조합제어	
[3B] + 	왼쪽 사이트 스텝
[3B] +  	왼쪽으로 공 끌기
[3B] +  	왼쪽으로 마르세유 턴
[3B] +  	스텝오버후 오른쪽이동
⋮	⋮
⋮	⋮
121	122

[Fig. 9]

130

조합 입력	
$\boxed{B1} + \boxed{B3}$	빠른 크로스
$\boxed{B2} + \boxed{B4}$	로빙 공간 패스
$\boxed{B1} + \boxed{B5}$	슛 페이크
$\boxed{B2} + \boxed{B4}$	2:1 패스
⋮	⋮

131
132

[Fig. 10]

140

제4 제어버튼	
$\boxed{1}$	반격 전술
$\boxed{2}$	미드필더 2선 침투 전술
$\boxed{3}$	윙 플레이 전술
$\boxed{4}$	점유율 확보 전술

141
142

[Fig. 11]

150

제4 제어버튼 조합	
$\boxed{\text{B4}} + \boxed{1}$	압박 수비전술
$\boxed{\text{B4}} + \boxed{2}$	수비라인 고정전술
$\boxed{\text{B4}} + \boxed{3}$	오피사이드 유도 전술
$\boxed{\text{B4}} + \boxed{4}$	지역방어 전술

151 152

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010084**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; G06F 3/033; A63F 13/06; 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) & Keywords: soccer, game, control

www.blog.naver.com & Keywords: soccer, game, control

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	Naver blog "FIFA online operation method" 05 December 2008 (URL: http://blog.naver.com/nanna3344?Redirect=Log&logNo=130038643171) See pages 1,2,4,5,6,7.	1-15
Y	KR 10-2009-0073593 A (NHN CORPORATION) 03 July 2009 See abstract, claims 1,2,5,8,9 and figure 1.	1-15
A	KR 10-2011-0050606 A (LEE, JUNG DAE) 16 May 2011 See abstract, claims 1-5 and figure 5a.	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

22 MARCH 2013 (22.03.2013)

Date of mailing of the international search report

22 MARCH 2013 (22.03.2013)

Name and mailing address of the ISA/KR



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

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/010084

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2009-0073593 A	03.07.2009	JP 2009-160406 A	23.07.2009
KR 10-2011-0050606 A	16.05.2011	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i														
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; G06F 3/033; A63F 13/06; 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) & 키워드: 축구, 게임, 제어 www.blog.naver.com & 키워드: 축구, 게임, 제어														
C. 관련 문헌 <table border="1"> <thead> <tr> <th>카테고리*</th> <th>인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재</th> <th>관련 청구항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Y</td> <td>네이버 블로그 `피파온라인 조작법` 2008.12.05 (URL: http://blog.naver.com/nana3344?Redirect=Log&logNo=130038643171) 페이지 1,2,4,5,6,7 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>KR 10-2009-0073593 A (엔에이치엔(주)) 2009.07.03 요약, 청구항 1,2,5,8,9 및 도1 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2011-0050606 A (이정대) 2011.05.16 요약, 청구항 1-5 및 도5a 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> </tbody> </table>			카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항	Y	네이버 블로그 `피파온라인 조작법` 2008.12.05 (URL: http://blog.naver.com/nana3344?Redirect=Log&logNo=130038643171) 페이지 1,2,4,5,6,7 참조.	1-15	Y	KR 10-2009-0073593 A (엔에이치엔(주)) 2009.07.03 요약, 청구항 1,2,5,8,9 및 도1 참조.	1-15	A	KR 10-2011-0050606 A (이정대) 2011.05.16 요약, 청구항 1-5 및 도5a 참조.	1-15
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항												
Y	네이버 블로그 `피파온라인 조작법` 2008.12.05 (URL: http://blog.naver.com/nana3344?Redirect=Log&logNo=130038643171) 페이지 1,2,4,5,6,7 참조.	1-15												
Y	KR 10-2009-0073593 A (엔에이치엔(주)) 2009.07.03 요약, 청구항 1,2,5,8,9 및 도1 참조.	1-15												
A	KR 10-2011-0050606 A (이정대) 2011.05.16 요약, 청구항 1-5 및 도5a 참조.	1-15												
☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다. ☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.														
* 인용된 문헌의 특별 카테고리: “A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌														
국제조사의 실제 완료일 2013년 03월 22일 (22.03.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 03월 22일 (22.03.2013)												
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 백양규 전화번호 82-42-481-5960 												

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2009-0073593 A	2009.07.03	JP 2009-160406 A	2009.07.23
KR 10-2011-0050606 A	2011.05.16	없음	