



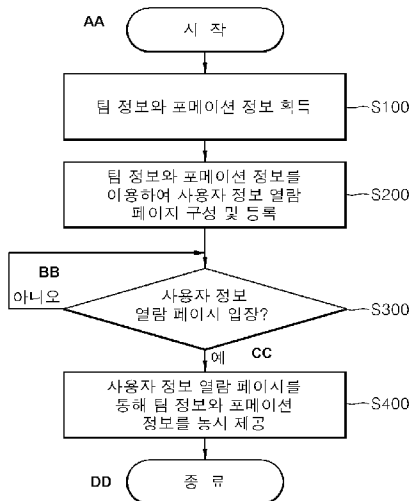
- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/004426
- (22) 국제출원일: 2012년 6월 5일 (05.06.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0146340 2011년 12월 29일 (29.12.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): (주) 네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자; 겸
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 남동현 (NAM, Dong Hyun) [KR/KR]; 449-812 경기도 용인시 처인구 포곡읍 둔전리 신원아파트 102 동 603 호, Gyeonggi-do (KR). 박태수 (PARK, Tae Soo) [KR/KR]; 135-080 서울특별시 강남구 역삼동 794-20 번지 402 호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울특별시 서초구 반포대로 23 길 30 (서초동 양우빌딩 4 층) 양우 국제특허법률사무소, Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, 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.

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING TEAM MANAGEMENT INFORMATION IN ONLINE GAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법 및 장치

[Fig. 1]



S100 ... Acquire team information and formation information

S200 ... Configure and register user information view page by using team information and formation information

S300 ... Enter user information view page?

S400 ... Simultaneously provide team information and formation information through user information view page

AA ... Start

BB ... No

CC ... Yes

DD ... End

(57) Abstract: The present invention relates to technology that can more effectively provide information on a team managed by a user and formation information in an online game which uses at least one formation to manage a team. The method for providing team management information in an online game according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: allowing an apparatus for providing team management information to generate a main screen for providing information on a team managed by the user together with formation arrangement information used by the team, a formation detail information screen for providing information on positions allotted to respective characters, and a plurality of character detail information screens for providing information on the respective characters, linking the main screen, the formation detailed information screen and the character detailed information screen, and configuring and registering an information view page; providing the main screen to the user terminal when an information view page entry signal is received from the user terminal; displaying the formation detail information screen when a formation detail information view signal is received from the user terminal during the displaying of the main screen, and displaying the character detail information screen corresponding to a character selecting signal when the character selecting signal is received; and displaying the character detail information screen corresponding to the character selecting signal when the character selecting signal is received from the user terminal during the displaying of the formation detail information screen.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



(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))

적어도 하나의 포메이션을 활용하여 팀을 운영하는 온라인 게임에 있어서, 사용자가 운영하는 팀의 정보와 포메이션 정보를 보다 효과적으로 제공할 수 있도록 하는 기술에 관한 것이다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법은, 팀 운용 정보 제공 장치가, 사용자가 운영하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 생성하고, 메인 화면, 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 상세정보 화면간을 링크시켜 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계, 사용자 단말로부터 정보 열람 페이지 입장 신호를 수신하면, 메인 화면을 사용자 단말에 제공하는 단계; 메인 화면 표시 중에, 사용자 단말로부터 포메이션 상세정보 보기 신호를 수신하면 포메이션 상세정보 화면을 표시하고, 캐릭터 선택 신호를 수신하면 캐릭터 선택 신호에 대응되는 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계, 및 포메이션 상세정보 화면 표시 중에, 사용자 단말로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하면 캐릭터 선택 신호에 대응되는 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법 및 장치 기술분야

- [1] 본 발명은, 적어도 하나의 포메이션을 활용하여 팀을 운용하는 온라인 게임에 있어서, 사용자가 운용하는 팀의 정보와 포메이션 정보를 보다 효과적으로 제공할 수 있도록 하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 온라인 게임은 네트워크 및 컴퓨터 기술의 발달에 힘입어 최근 온라인 문화 산업의 큰 비중을 차지하고 있는 분야이다. 온라인 게임의 발전에 따라 사용자는 다양한 장르의 온라인 게임을 요구하게 되었고, 현재는 매우 다양한 장르의 온라인 게임이 서비스되고 있다.
- [3] 한편 현재 서비스되고 있는 온라인 게임의 대부분은 캐릭터를 제공하고 있다. 사용자들은 사용자의 단말을 이용하여 게임 서버에 접속하고, 온라인 게임에서 제공된 캐릭터를 선택하고, 캐릭터를 조작하여 게임을 즐기고 있다. 온라인 게임에서 캐릭터는 무상으로 제공되는 캐릭터도 있으며, 사용자가 캐릭터 이용 비용을 지불하여 구매하여야 하는 캐릭터도 있다. 그리고 사용자가 다수의 캐릭터를 보유하고 있는 경우에 다수의 캐릭터를 교대로 바꿔가며 게임을 진행할 수도 있다. 이러한 캐릭터를 제공하는 온라인 게임 중에는 사용자가 다수의 캐릭터를 구비할 수 있는 팀을 보유하고, 팀을 구성하는 다수의 캐릭터 각각을 개별적으로 영입, 고용 또는 계약하여 팀을 운용하는 방식의 게임도 있다.
- [4] 팀을 운용하는 게임 중 일부 게임에서는 팀에 포함된 캐릭터들의 경기 중에서의 위치, 즉 포지션(position)은 경기의 진행에 중요한 요인이 될 수 있다. 팀을 운용하는 게임에서 다수의 캐릭터가 모두 동일한 역할을 수행하는 경우는 매우 드물다. 다수의 캐릭터 각각은 각자에게 할당된 역할을 수행하게 되며, 해당 역할을 수행하기 위해 다른 캐릭터와 다른 능력을 가질 수 있다. 그러나 다수의 캐릭터의 능력이 서로 다르게 설정됨에 따라 팀을 운용하여 경기를 수행할 때 각 캐릭터의 포지션이 경기의 승패에 매우 중요한 역할을 수행할 수 있다. 즉 이러한 다수의 캐릭터들 각각에 대한 포지션을 총칭하는 포메이션(formation)은 팀을 운용하는 경기에서 중요한 요소가 된다.
- [5] 포메이션을 활용하는 대표적인 예로서 온라인 스포츠 게임을 들 수 있다. 야구나, 축구와 같은 온라인 스포츠 게임에서 다수의 캐릭터 각각의 포지션을 설정하는 포메이션은 팀을 운용하는데 있어서 매우 중요한 요소가 된다. 특히 온라인 축구 게임에서는 실제 축구 경기에서도 매우 다양한 포메이션이 적용되는 것과 동일하게, 게임 상의 경기에서도 매우 다양한 포메이션이 경기에서 적용될 수 있다. 그리고 온라인 스포츠 게임이 아닌 다른 종류의

게임에서도 포메이션은 경기의 승패를 결정할 수 있는 중요한 요소이다. 예를 들어 온라인 판타지 게임에 주로 활용되는 캐릭터 중 검사의 경우에는 짧은 공격 거리와 강인한 체력을 기반으로 하여 통상적으로 팀의 최전방에 배치되는 반면, 마법사의 경우에는 긴 공격 거리와 약한 체력 및 느린 순발력 등으로 인해 팀의 최후방에 배치된다.

- [6] 이와 같이, 포메이션의 설정은 온라인 게임 상의 경기 진행 시에 팀의 승패를 좌우할 수 있는 매우 중요한 요소이므로, 사용자는 포메이션에 대한 정보를 보다 용이하게 파악하고, 그를 기준으로 팀 전술을 구사할 수 있어야 한다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 이에 본 발명은, 포메이션을 활용하여 팀을 운용하는 온라인 게임에서, 사용자가 운용하는 팀의 정보와 팀이 활용하는 포메이션에 대한 정보를 동시에 제공할 수 있도록 함으로써, 사용자가 팀의 현재 운용 상황을 보다 신속하고 상세하게 열람할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [8] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법은, 팀 운용 정보 제공 장치가, 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 생성하고, 상기 메인 화면, 상기 포메이션 상세정보 화면, 상기 캐릭터 상세정보 화면간을 링크시켜 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 정보 열람 페이지 입장 신호를 수신하면, 상기 메인 화면을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계; 상기 메인 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 포메이션 상세정보 보기 신호를 수신하면 상기 포메이션 상세정보 화면을 표시하고, 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계; 및 상기 포메이션 상세정보 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법을 제공한다.
- [9] 상기 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계는 전체 화면을 팀 정보 화면과 포메이션 정보 화면으로 분할하고, 상기 팀 정보 화면에는 팀 정보를 표시하고, 상기 포메이션 정보 화면에는 포메이션 배치 정보를 표시하여 메인 화면을 구성하는 단계; 팀을 구성하는 다수의 캐릭터 각각의 식별 정보 및 포지션을 표시하는 포메이션 상세정보 화면을 구성하는 단계; 상기 포메이션 상세정보 보기 메뉴에 상기 포메이션 상세정보 화면을 링크시키는 단계; 상기 팀을 구성하는 다수의 캐릭터 각각에 대한 상세정보를 표시하는 다수의 캐릭터

상세정보 화면을 구성하는 단계; 및 상기 메인 화면에 표시된 다수의 캐릭터 식별 정보와, 상기 포메이션 상세정보 화면에 표시된 다수의 캐릭터 식별 정보 각각에 상기 다수의 캐릭터 상세정보 화면 각각을 링크시키는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

- [10] 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 상기 팀 정보 화면을 다수개의 영역으로 추가 분할하고, 상기 다수개의 영역을 통해 팀 소개 정보, 게임 성적 정보, 및 게임 히스토리 정보를 구분하여 포함하는 것이 바람직하다.
- [11] 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 상기 포메이션 정보 화면에 게임이 진행되는 경기장 구조를 시각적으로 파악할 수 있도록 하는 경기장 이미지를 표시하고, 상기 경기장 이미지 상에 다수의 캐릭터 식별 정보를 포지션 기준으로 분산 배치하여 포메이션 배치 정보를 표시하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 다수의 캐릭터 식별 정보는 캐릭터 이름, 이미지, 게임 능력치, 게임 등급 중 적어도 하나를 포함하며, 이미지 형식으로 표시되는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 팀이 활용하는 포메이션이 다수인 경우, 상기 다수의 포메이션 각각에 대응되는 다수의 포메이션 정보 화면을 구성하고, 각각의 포메이션 정보 화면이 링크되는 다수의 포메이션 선택 탭을 추가 제공하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 포메이션 상세정보 화면을 구성하는 단계는 팀이 활용하는 포메이션이 다수인 경우, 다수의 포메이션 상세정보 화면을 구성하고, 포메이션 상세정보 화면과 포메이션 정보 화면간 링크 관계를 포메이션별로 구별하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치는 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 상기 팀이 활용하는 포메이션에 대한 정보를 저장하는 저장부; 상기 팀에 대한 정보와 상기 팀이 활용하는 포메이션에 대한 정보를 동시에 제공하는 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 정보 열람 페이지 관리부; 상기 정보 열람 페이지로의 입장이 요청되면, 상기 정보 열람 페이지를 사용자 단말의 화면에 표시하는 정보 열람 페이지 제공부를 포함한다.
- [16] 상기 정보 열람 페이지는 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 포함하며, 상기 메인 화면, 상기 포메이션 상세정보 화면, 상기 캐릭터 상세정보 화면이 서로 링크되는 것이 바람직하다.
- [17] 상기 포메이션의 배치 정보는 상기 포메이션 정보 화면에 게임이 진행되는 경기장 구조를 나타내는 경기장 이미지, 각각의 포지션에 위치되어 각각의 포지션에 할당된 캐릭터가 누구인지 알려주는 이미지 형식의 캐릭터 식별 정보, 텍스트 형식의 포메이션 식별 정보를 포함하는 것이 바람직하다.

- [18] 상기 다수의 캐릭터 식별 정보는 캐릭터 이름, 이미지, 게임 능력치, 게임 등급 중 적어도 하나를 포함하며, 이미지 형식으로 표시되는 것이 바람직하다.
- [19] 상기 정보 열람 페이지 제공부는 상기 메인 화면을 상기 사용자 단말에 우선 제공한 후, 사용자 요청에 따라 상기 포메이션 상세정보 화면 또는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 링크하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [20] 본 발명에 의하면, 적어도 하나의 포메이션을 활용하여 팀을 운용하는 온라인 게임에 있어서, 사용자가 팀 운용 정보를 검색하는 경우, 팀이 활용하는 포메이션에 대한 정보도 함께 제공할 수 있도록 한다. 또한 포메이션 배치 형태를 그래픽 형태로 제공함으로써, 사용자가 포메이션 형태, 각각의 포지션을 할당 받은 캐릭터가 누구인지 보다 직관적으로 파악할 수 있도록 한다. 뿐만 아니라 사용자가 필요로 하는 경우, 팀에 소속된 캐릭터 각각에 할당된 포지션이 무엇인지, 캐릭터 각각에 상세 정보를 추가적으로 제공할 수 있도록 함으로써, 팀 운용을 보다 용이하게 할 수 있도록 한다.

도면의 간단한 설명

- [21] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
- [22] 도2는 본 발명의 일 실시예에 따른 포메이션 정보 구조를 나타낸 도면이다.
- [23] 도3은 본 발명의 일 실시예에 따른 포메이션의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [24] 도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 정보 열람 페이지 구성 과정을 보다 상세하게 설명하기 위한 플로우차트이다.
- [25] 도5는 메인 화면의 일 예를 도시한 도면이다.
- [26] 도6은 포메이션 상세 정보 화면의 일 예를 도시한 도면이다.
- [27] 도7은 캐릭터 상세 정보 화면의 일 예를 도시한 도면이다.
- [28] 도8은 본 발명의 일 실시예에 따른 정보 열람 페이지 표시 과정을 보다 상세하게 설명하기 위한 플로우차트이다.
- [29] 도9는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [30] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법은, 팀 운용 정보 제공 장치가, 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 생성하고, 상기 메인 화면, 상기 포메이션 상세정보 화면, 상기 캐릭터 상세정보 화면간을 링크시켜 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 정보 열람 페이지 입장 신호를 수신하면, 상기 메인 화면을 상기 사용자 단말에

제공하는 단계; 상기 메인 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 포메이션 상세정보 보기 신호를 수신하면 상기 포메이션 상세정보 화면을 표시하고, 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계; 및 상기 포메이션 상세정보 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법을 제공한다.

- [31] 상기 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계는 전체 화면을 팀 정보 화면과 포메이션 정보 화면으로 분할하고, 상기 팀 정보 화면에는 팀 정보를 표시하고, 상기 포메이션 정보 화면에는 포메이션 배치 정보를 표시하여 메인 화면을 구성하는 단계; 팀을 구성하는 다수의 캐릭터 각각의 식별 정보 및 포지션을 표시하는 포메이션 상세정보 화면을 구성하는 단계; 상기 포메이션 상세정보 보기 메뉴에 상기 포메이션 상세정보 화면을 링크시키는 단계; 상기 팀을 구성하는 다수의 캐릭터 각각에 대한 상세정보를 표시하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 구성하는 단계; 및 상기 메인 화면에 표시된 다수의 캐릭터 식별 정보와, 상기 포메이션 상세정보 화면에 표시된 다수의 캐릭터 식별 정보 각각에 상기 다수의 캐릭터 상세정보 화면 각각을 링크시키는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.
- [32] 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 상기 팀 정보 화면을 다수개의 영역으로 추가 분할하고, 상기 다수개의 영역을 통해 팀 소개 정보, 게임 성적 정보, 및 게임 히스토리 정보를 구분하여 포함하는 것이 바람직하다.
- [33] 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 상기 포메이션 정보 화면에 게임이 진행되는 경기장 구조를 시각적으로 파악할 수 있도록 하는 경기장 이미지를 표시하고, 상기 경기장 이미지 상에 다수의 캐릭터 식별 정보를 포지션 기준으로 분산 배치하여 포메이션 배치 정보를 표시하는 것이 바람직하다.
- [34] 상기 다수의 캐릭터 식별 정보는 캐릭터 이름, 이미지, 게임 능력치, 게임 등급 중 적어도 하나를 포함하며, 이미지 형식으로 표시되는 것이 바람직하다.
- [35] 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 팀이 활용하는 포메이션이 다수인 경우, 상기 다수의 포메이션 각각에 대응되는 다수의 포메이션 정보 화면을 구성하고, 각각의 포메이션 정보 화면이 링크되는 다수의 포메이션 선택 탭을 추가 제공하는 것이 바람직하다.
- [36] 상기 포메이션 상세정보 화면을 구성하는 단계는 팀이 활용하는 포메이션이 다수인 경우, 다수의 포메이션 상세정보 화면을 구성하고, 포메이션 상세정보 화면과 포메이션 정보 화면간 링크 관계를 포메이션별로 구별하는 것이 바람직하다.
- [37] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치는 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 상기 팀이 활용하는 포메이션에 대한 정보를 저장하는 저장부; 상기 팀에 대한 정보와 상기 팀이

활용하는 포메이션에 대한 정보를 동시에 제공하는 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 정보 열람 페이지 관리부; 상기 정보 열람 페이지로의 입장이 요청되면, 상기 정보 열람 페이지를 사용자 단말의 화면에 표시하는 정보 열람 페이지 제공부를 포함한다.

- [38] 상기 정보 열람 페이지는 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 포함하며, 상기 메인 화면, 상기 포메이션 상세정보 화면, 상기 캐릭터 상세정보 화면이 서로 링크되는 것이 바람직하다.
- [39] 상기 포메이션의 배치 정보는 상기 포메이션 정보 화면에 게임이 진행되는 경기장 구조를 나타내는 경기장 이미지, 각각의 포지션에 위치되어 각각의 포지션에 할당된 캐릭터가 누구인지 알려주는 이미지 형식의 캐릭터 식별 정보, 텍스트 형식의 포메이션 식별 정보를 포함하는 것이 바람직하다.
- [40] 상기 다수의 캐릭터 식별 정보는 캐릭터 이름, 이미지, 게임 능력치, 게임 등급 중 적어도 하나를 포함하며, 이미지 형식으로 표시되는 것이 바람직하다.
- [41] 상기 정보 열람 페이지 제공부는 상기 메인 화면을 상기 사용자 단말에 우선 제공한 후, 사용자 요청에 따라 상기 포메이션 상세정보 화면 또는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 링크하는 것이 바람직하다.

발명의 실시를 위한 형태

- [42] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [43] 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.
- [44] 또한 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.
- [45] 또한, 본 발명의 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 제 1, 제 2, A, B, (a), (b) 등의 용어를 사용할 수 있다. 이러한 용어는 그 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하기 위한 것일 뿐, 그 용어에 의해 해당 구성 요소의 본질이나 차례 또는 순서 등이 한정되지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.

- [46] 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.
- [47] 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 운용될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원 수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운용을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [48] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [49] 본 발명에서, 캐릭터는 온라인 스포츠 게임을 포함한 온라인 게임 중 일 종목을 사용자들이 체험할 수 있는 게임 내에 등장하는 모든 캐릭터들을 의미한다. 그리고 본 발명에서 선수 캐릭터는 각 스포츠 종목에서 실제 활동하고 있는 스포츠 선수들을 캐릭터화한 캐릭터들을 의미한다. 본 발명에서 제공하는 게임이 스포츠 게임인 경우에, 선수 캐릭터와 캐릭터를 별도로 구분하지 않는다. 즉 본 발명에서 온라인 게임이 온라인 스포츠 게임인 경우에, 캐릭터는 선수 캐릭터와 동일한 의미로 사용될 수 있다.
- [50] 캐릭터는 게임 화면 상에 등장하여 사용자의 조작에 따라서 게임 내에서 일정한 행동을 하게 된다. 또한, 캐릭터는 게임의 수행 결과에 따라서 일정한 경험치를 쌓으면서 레벨이 상승될 수 있으며, 레벨의 상승에 따라서 캐릭터의 능력치가 더욱 강해지게 된다.
- [51] 본 발명에서 캐릭터의 스킬은 각 게임의 특성에 따라 다양하게 설정될 수 있으며, 온라인 축구 게임의 경우에는 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬을 나타내는 공동, 공격, 패스, 수비 및 골키퍼 등이 캐릭터의 스킬 종류로 설정될 수 있다. 게임의 설정에 따라서 각각의 스킬은 더욱 세분화하여 제공될 수도 있다. 예를 들어, 온라인 축구 경기에서 공동은 지구력, 체력, 침착성 등의 세부 스킬이 제공될 수 있다. 사용자는 경험치를 서로 다른 비율로 각각의 스킬로 변환함으로써, 사용자들에게 동일한 특성으로 제공되는 동일한 캐릭터들이 각 사용자의 경험치의 스킬 능력치로의 변환 형태에 따라 각각 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장시킬 수 있다. 즉 동일한 캐릭터를 제공 받아 게임을 수행하더라도, 경험치를 여러 종류의 스킬 능력치로 변환하여 사용함에 따라 각 캐릭터의 특성을 차별화할 수 있도록 하여, 서로 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장할 수 있다.
- [52] 본 발명에서 스포츠는, 일반적인 의미의 스포츠를 의미하며, 온라인 축구 게임으로 실행될 수 있는 모든 종목의 스포츠를 의미한다. 예를 들어, 축구, 야구, 농구, 테니스, 배구, 육상, 격투기 종목 등이 포함될 수 있다.
- [53] 본 발명에서 캐릭터 이용 금액 및 비용은, 실물 화폐의 금액을 의미하는 것이

아니라 온라인 축구 게임 상에서 캐릭터 또는 아이템 등을 구매할 수 있는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 의미한다. 사이버 머니와 게임 포인트는 게임을 수행함에 따라 획득할 수 있으며, 경우에 따라서는 게임 수행 중에 획득한 아이템을 게임 상의 상점에 판매하여 사이버 머니 또는 게임 포인트를 획득할 수도 있다. 또한 게임에 따라서는 실물 화폐를 지불하고 사이버 머니를 획득할 수도 있다. 그리고 실물 화폐의 금액과 사이버 머니의 금액은 일 대 일로 매칭될 수도 있으나, 일반적으로는 다르게 설정된다. 또한 게임에 따라서는 사이버 머니를 온라인 축구 게임 상의 게임 포인트로 변환될 수 있다. 즉 사이버 머니와 게임 포인트는 상호 환전되거나, 일 방향으로 환전될 수 있다.

[54]

[55] 도1 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[56] 도1을 참조하여 본 발명에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법을 설명하면, 먼저 팀 운용 정보 제공 장치는 사용자가 감독하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 적어도 하나의 포메이션에 대한 정보를 획득한다(S100).

[57] 팀 정보는 크게 사용자가 감독하는 팀의 현재 상태를 개괄적으로 알려주기 위한 팀 소개 정보, 사용자가 현재 참여 중인 게임 모드에서의 게임 성적을 알려주기 위한 게임 성적 정보, 사용자가 현재까지 참여한 게임모드 리스트를 알려주기 위한 게임 히스토리 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 팀 소개 정보는 사용자가 감독 중인 팀의 이름, 감독 이름, 현재 참여중인 게임 모드, 게임 레벨, 게임 능력치, 팀이 게임 진행 시 사용 가능한 아이템, 팀 대표 이미지 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 게임 성적 정보는 사용자가 현재 참여중인 게임 모드에서의 우승 및 패배 횟수, 승률, 승점 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 게임 히스토리 정보는 사용자가 현재까지 참여한 게임 모드의 종류, 각각의 게임 모드에서의 게임 성적 등에 대한 정보를 포함할 수 있다.

[58] 포메이션 정보는 팀에 소속된 다수의 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보로, 도2에 도시된 바와 같이 팀에 소속된 캐릭터 각각에 대한 상세한 정보를 가지는 다수의 캐릭터 상세 정보, 팀에 소속된 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 가지는 포메이션 상세 정보, 팀이 활용하는 포메이션들에 대한 정보를 가지는 포메이션 목록 등을 포함할 수 있다.

[59] 참고로, 포메이션 정보는 온라인 게임에서 미리 설정하여 제공하는 특징을 가진다. 예를 들어, 온라인 게임이 축구 게임으로 구현되는 경우, 4-3-3, 4-4-2 등과 같은 다양한 포메이션 형태를 팀 운용 장치가 미리 설정하고, 팀에 소속된 다수의 캐릭터 각각에는 하나의 포지션이 할당해준다. 이에 사용자가 적어도 하나의 포메이션 중 하나를 선택하면, 선택된 포메이션에 따라 캐릭터 각각의 포지션이 변화시키고, 이를 기반으로 게임을 진행하도록 한다.

[60] 팀 정보와 포메이션 정보가 획득 완료되면, 팀 운용 정보 제공 장치는 팀 정보와 포메이션 정보를 사용자에게 동시에 제공할 수 있는 정보 열람 페이지를 구성 및

등록한다(S200).

- [61] 정보 열람 페이지는 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 표시하는 메인 화면, 캐릭터 각각의 식별 정보와 역할을 알려주는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각에 대한 상세정보를 알려주는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 포함하여 구성될 수 있다. 그리고, 사용자가 메인 화면, 포메이션 상세정보 화면, 및 캐릭터 상세정보 화면간을 자유롭게 이동하면서 자신이 원하는 정보를 검색할 수 있도록, 메인 화면, 포메이션 상세정보 화면, 및 캐릭터 상세정보 화면은 서로 링크된 구조를 가지도록 한다. 이러한 정보 열람 페이지는 사용자가 포메이션 형태, 다수의 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 직관적으로 파악할 수 있도록, 가급적 많은 그래픽을 제공하는 것이 바람직하다. 또한, 팀 정보와 포메이션 정보를 한 화면을 통해 동시에 제공할 수 있는 범위 내에서 화면 구성 방법은 다양하게 변화 가능할 수 있을 것이다.
- [62] 다만, 사용자가 정보 열람 페이지에 접근하지 않으면, 팀 정보와 포메이션 정보를 표시할 필요가 없다. 그리고 정보 열람 페이지에 접근하지 않는 경우에 게임 상의 다른 기능, 예를 들면 경기를 수행하거나, 아이템을 구매하는 등의 작업을 수행할 수 있으나, 본 발명에서는 상세하게 설명하지 않는다.
- [63] 정보 열람 페이지의 구성 및 등록이 완료되면, 팀 운용 정보 제공 장치는 사용자가 사용자 단말을 통해 정보 열람 페이지로의 접근을 요청하는 지를 감지한다(S300).
- [64] 만약, 사용자가 사용자 단말을 통해 게임 서비스 화면에서 기 설정된 메뉴를 선택하거나, 사용자 단말의 기설정된 버튼을 선택하여 정보 열람 페이지로의 입장을 요청하면, 팀 운용 정보 제공 장치는 정보 열람 페이지를 불러와 사용자 단말에 제공하여, 사용자가 정보 열람 페이지를 통해 팀 정보와 포메이션 정보를 동시에 제공받을 수 있도록 한다(S400).
- [65]
- [66] 도3은 본 발명의 일 실시예에 따른 포메이션의 일 예를 나타낸 도면이다.
- [67] 본 발명에서 포메이션이라 함은 각 포메이션에 대한 기초 정보로서 다수의 캐릭터의 배치 형태에 대한 함축적 표현이다.
- [68] 만일 온라인 게임이 온라인 축구 게임인 경우에, 실제 축구 경기에서 활용되는 포메이션 형태에 대한 용어가 이미 사용되고 있으므로, 실제 축구 경기에서 활용되는 포메이션 형태에 대한 용어를 그대로 활용할 수 있다. 예를 들어, 실제 축구 경기에서는 골키퍼를 제외한 선수들의 배치에 따라 4-3-3, 4-3-2-1 등의 용어를 포메이션에 대한 표현으로 사용하고 있다. 따라서 온라인 게임이 온라인 축구 게임인 경우에는 팀이 활용 가능한 포메이션 형태는 실제 축구 경기와 마찬가지로, 4-3-3, 4-3-2-1 과 같이 표시될 수 있다.
- [69] 본 발명에서는 설명의 편의를 위하여 팀을 운용하는 온라인 게임이 온라인 축구 게임인 것으로 가정하여 설명한다. 그러나 본 발명은 온라인 축구 게임에

한정되지 않는다.

- [70] 도3에서는 4-3-3의 포메이션 형태를 개시하고 있으며, 도3을 참고하면, 각각의 포지션에는 해당 포지션에 대응되는 역할을 수행할 캐릭터가 할당됨을 알 수 있다.
- [71]
- [72] 도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 정보 열람 페이지 구성 과정을 보다 상세하게 설명하기 위한 플로우차트이다.
- [73] 도4를 참조하여, 본 발명의 정보 열람 페이지 구성 과정을 살펴보면, 팀 운용 정보 제공 장치는 먼저, 팀 정보와 포메이션 정보를 한 화면에 표시하는 메인 화면을 구성한다(S210).
- [74] 도5는 메인 화면의 일 예를 도시한 도면으로, 도5를 참조하면 메인 화면은 전체 화면을 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보를 표시하기 위한 팀 정보 영역과 다수의 캐릭터 식별 정보를 포지션 기준으로 분산 배치한 포메이션의 배치 정보를 표시하기 위한 포메이션 정보 화면으로 분할함을 알 수 있다.
- [75] 팀 정보 영역은 팀 소개 정보 표시 영역, 게임 성적 정보 표시 영역, 및 게임 히스토리 정보 영역을 구비하고, 팀 소개 정보 표시 영역을 통해서는 사용자가 감독 중인 팀의 이름, 감독 이름, 현재 참여중인 게임 모드, 게임 레벨, 게임 능력치, 팀이 게임 진행 시 사용 가능한 아이템, 팀 대표 이미지 중 적어도 하나를 표시하고, 게임 성적 정보 표시 영역을 통해서는 사용자가 현재 참여중인 게임 모드에서의 우승 및 패배 횟수, 승률, 승점 중 적어도 하나를 표시할 수 있다. 게임 히스토리 정보 표시 영역을 통해서는 사용자가 현재까지 참여한 게임 모드의 종류, 각각의 게임 모드에서의 게임 성적 등에 대한 정보 중 적어도 하나를 표시할 수 있다. 즉, 본 발명에서는 팀 정보 영역을 통해 사용자가 현재 자신이 감독하고 있는 팀의 운용 상태를 한눈에 파악할 수 있도록 한다.
- [76] 포메이션 정보 화면은 게임이 진행되는 경기장 구조를 시각적으로 파악할 수 있는 경기장 이미지, 각각의 포지션에 위치되어 각각의 포지션에 할당된 캐릭터가 누구인지 알려주는 이미지 형식의 캐릭터 식별 정보, 텍스트 형식의 포메이션 식별 정보를 표시한다.
- [77] 또한, 팀 운용 정보 제공 장치는 메인 화면에 포메이션 상세 정보 보기 메뉴를 추가 노출시켜, 사용자가 포메이션에 대한 정보를 보다 상세하게 제공받기를 원하는 경우, 포메이션 상세 정보 보기 메뉴를 통해 포메이션 상세 정보 화면의 제공을 요청할 수 있도록 한다.
- [78] 더하여, 본 발명에서는 팀이 활용하는 포메이션이 다수개인 경우, 다수의 포메이션 각각에 대응되는 다수의 포메이션 정보 화면을 구성하고, 각각의 포메이션 정보 화면이 링크되는 다수의 포메이션 선택 탭을 추가 제공함으로써, 사용자가 선택하는 탭에 링크된 포메이션에 대한 정보가 선택적으로 표시되도록 할 수 있도록 한다. 더하여 다수의 포메이션 중 하나를 기본 포메이션으로 설정하고, 사용자의 탭 선택 동작 이전에는 기본 포메이션에 대한

정보를 제공할 수 있도록 한다. 물론 필요한 경우, 다수의 포메이션 정보 화면이 동시에 표시할 수도 있다.

[79]

[80] 팀 운용 정보 제공 장치는 포메이션별로, 다수의 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 이용하여, 각각의 포메이션에 대응되는 적어도 하나의 포메이션 상세 정보 화면을 구성한다(S220).

[81] 도6는 포메이션 상세 정보 화면의 일 예를 도시한 도면으로, 팀에 소속된 캐릭터 각각의 식별정보와 포지션 등에 대한 정보를 노출할 수 있다. 물론, 캐릭터의 게임 운용 능력에 대한 정보를 추가 표시하거나, 주전 선수와 예비 선수를 구분하여 표시할 수도 있도록 한다. 더하여, 캐릭터 개괄 정보 표시 영역을 추가로 구비하여, 사용자가 특정 캐릭터 상에 커서를 위치시키거나 클릭하면, 해당 캐릭터의 신상 정보(예를 들어, 캐릭터 이미지, 캐릭터 이름, 온라인 상에서의 게임 능력치, 오프라인 상에서의 소속 팀)가 캐릭터 개괄 정보 표시 영역을 통해 간단히 제공될 수 있도록 한다.

[82] 팀 운용 정보 제공 장치는 포메이션 상세 정보 화면을 메인 화면의 포메이션 상세 정보 보기 메뉴에 링크시켜, 메인 화면상에서 포메이션 상세 정보 화면을 불러올 수 있도록 한다(S230). 다만, 팀이 활용 가능한 포메이션이 다수개인 경우, 포메이션 상세 정보 화면과 포메이션 상세 정보 보기 메뉴간 링크 관계가 포메이션별로 구분될 수 있도록 하는 것이 더욱 바람직할 것이다. 즉, 포메이션1에 대응되는 포메이션 정보 화면상에서 포메이션 상세 정보 보기 메뉴가 선택된 경우에는, 포메이션1에 대응되는 포메이션 상세 정보 화면이 링크되도록 한다.

[83] 팀 운용 정보 제공 장치는 팀을 구성하는 다수의 캐릭터들의 캐릭터 정보를 이용하여, 다수의 캐릭터 상세 정보 화면을 구성한다(S240).

[84] 도7은 캐릭터 상세 정보 화면의 일 예를 도시한 도면으로, 캐릭터 상세 정보 화면은 캐릭터 정보에 포함된 캐릭터 식별 정보(이름, 이미지 등), 게임 능력치, 캐릭터 신상 정보 등에 대한 정보를 표시할 수 있다.

[85] 다수의 캐릭터 상세 정보 화면을 포메이션 상세 정보 화면의 캐릭터 식별 정보에 링크시켜, 포메이션 상세 정보 화면 상에서 사용자가 특정 캐릭터의 이름 또는 이미지를 선택하면, 선택된 캐릭터에 대응되는 캐릭터 상세 정보 화면이 팝업창으로 표시되도록 한다(S240).

[86] 캐릭터 선택 이벤트는 예를 들어, 마우스를 통해 특정 캐릭터 이름 또는 캐릭터 이미지에 커서를 위치시키고 두 번 클릭하는 경우, 또는 키보드를 통해 기 설정된 키(예를 들어, 엔터키)를 선택하는 경우 등에 의해 발생될 수 있다. 물론, 이러한 방법 이외에 공지된 기술에 따른 객체 선택 방법에 따라서도 선택 이벤트가 발생할 수 있을 것이다.

[87] 또한 본 발명에서는 다수의 캐릭터 상세 정보 화면을 포메이션 정보 화면의 캐릭터 식별 정보에도 링크시켜, 포메이션 상세 정보 화면을 거치지 않고

포메이션 정보 화면에서 직접 캐릭터 상세 정보 화면을 불러올 수 있도록 한다(S250).

- [88] 이와 같이 본 발명의 정보 열람 페이지는 팀 정보와 포메이션 정보를 동시에 제공하면서, 포메이션 정보의 제공 수준을 달리하는 다수의 화면을 통해 정보 검색 동작이 수행되도록 함으로써, 사용자가 원하는 깊이만큼의 정보를 보다 효율적으로 제공받을 수 있도록 한다.

[89]

- [90] 도8 본 발명의 일 실시예에 따른 정보 열람 페이지 표시 과정을 보다 상세하게 설명하기 위한 플로우차트이다.

- [91] 도8을 참조하여, 본 발명의 정보 열람 페이지 표시 과정을 살펴보면, 팀 운용 정보 제공 장치는 정보 열람 페이지의 메인 화면을 사용자 단말에 제공하여, 사용자가 메인 화면을 통해 팀 정보와 포메이션 배치 정보를 동시에 파악할 수 있도록 한다(S410). 즉, 사용자가 도5에서 같이 구성되는 메인 화면의 팀 정보 영역을 통해 자신이 감독하는 팀의 운용 상태를 파악함과 동시에 포메이션 정보 화면을 통해 현재 게임에서 팀이 활용하는 포메이션 형태에 대한 정보도 함께 동시에 파악할 수 있도록 한다. 특히, 본 발명에서는 경기장 이미지와 포지션 각각에 위치된 캐릭터 이미지를 제공함으로써, 사용자가 현재의 포메이션에 대한 정보를 보다 직관적으로 파악할 수 있도록 해준다.

- [92] 사용자가 사용자 단말을 통해 메인 화면의 특정 캐릭터의 식별 정보를 선택하면(S420), 팀 운용 정보 제공 장치는 해당 캐릭터의 식별 정보에 링크된 캐릭터 상세 정보 화면을 제공한다(S430).

- [93] 반면, 사용자가 사용자 단말을 통해 메인 화면의 포메이션 상세 정보 보기 메뉴를 선택하면, 메인 화면의 포메이션 정보 화면을 포메이션 상세 정보 화면으로 대체하여, 사용자가 캐릭터 각각의 포지션 할당 상태를 보다 정확히 파악할 수 있도록 한다(S460).

- [94] 이후, 사용자가 사용자 단말을 통해 포메이션 상세 정보 화면에서 특정 캐릭터를 선택하면(S460), 팀 운용 정보 제공 장치는 해당 캐릭터에 링크된 캐릭터 상세 정보 화면을 제공한다(S470).

[95]

- [96] 도9는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치의 블록도이다.

- [97] 도8에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 시스템은 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 팀 운용 정보 제공 장치(400)를 구비한다. 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.

- [98] 게임 서버(300)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n)에게 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅,

동호회, 쇼핑몰 등의 여러 서비스를 제공한다. 도9에서는 다수의 사용자들이 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 서버(300)에 접속하는 것으로 도시하였으나, 컴퓨터 이외에 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용될 수 있다.

- [99] 게임 서버(300)는 사용자가 웹이나 게임 상에서 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 아이템 등을 저장하고, 사용자들이 소유하고 있는 아이템 정보들을 저장하는 웹 데이터 베이스를 구비할 수 있다. 게임 서버(300)는 사용자에게 웹 데이터베이스를 참조하여 다양한 아이템을 판매하며, 사용자가 이러한 아이템을 구매한 경우 웹 데이터베이스에 팀 운용 정보로 저장한다.
- [100] 사용자가 웹 페이지를 통해 게임에 접속하면, 게임 서버(300)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 게임 클라이언트를 구동시키고, 구동된 게임 클라이언트에 의해 사용자 단말(101 ~ 10n)가 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속된다. 여기서 게임 클라이언트는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지 않은 경우에는 게임 서버(300)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 게임 클라이언트를 설치할 수 있도록 제어한다.
- [101] 또한 게임 서버(300)는 게임을 제어하기 위한 게임별 로직을 저장하는 게임 데이터베이스(미도시)를 구비할 수 있다. 여기서, 게임 로직이란 게임에서 정해진 규칙에 따라 게임을 자동으로 진행하도록 특정된 규칙들을 나타내는 것으로, 게임 상의 일련의 진행 과정을 나타내는 것을 의미한다.
- [102] 팀 운용 정보 제공 장치(400)는 팀 정보, 포메이션 정보를 저장하는 정보 저장부(410)와 정보 저장부로부터 팀 정보, 포메이션 정보, 캐릭터 상세 정보를 수신하여, 메인 화면, 포메이션 상세 정보 화면, 캐릭터 상세 정보 화면을 포함하는 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 정보 열람 페이지 관리부(420), 사용자가 사용자 단말(101 ~ 10n) 중 하나를 통해 정보 열람 페이지를 입장하면, 정보 열람 페이지를 사용자 단말로 전송하는 정보 열람 페이지 제공부(430)를 구비한다. 정보 저장부(410)는 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부(411)과 팀이 활용하는 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 정보를 저장하는 포메이션 정보 저장부(412)를 구비한다. 팀 정보 저장부(411)는 사용자 각각이 개별적으로 구성한 팀 정보를 저장한다. 팀 정보는 사용자가 해당 팀을 통해 수행한 게임 성적을 알려주기 위한 게임 성적 정보, 사용자가 현재까지 참여한 게임모드 리스트를 알려주기 위한 게임 히스토리 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 포메이션 정보 저장부(412)는 팀이 활용 가능한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 정보를 가진다. 즉, 팀에 소속된 캐릭터 각각에 대한 상세한 정보를 가지는 다수의 캐릭터 상세 정보, 팀에 소속된 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 가지는 포메이션 상세 정보, 팀이 활용하는 포메이션들에 대한 정보를 가지는 포메이션 목록 등을 포함할 수 있다.

- [103] 또한 팀 정보 저장부(411)와 포메이션 정보 저장부(412)는 각각 팀 정보와 캐릭터 정보를 모두 저장할 수 있으나, 경우에 따라서는 게임 서버(300)와 정보를 분할하여 구비할 수 있다.
- [104] 그리고 팀 운용 정보 제공 장치(400)는 도9에서는 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버(300)에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다.
- [105] 상기에서는 팀 정보 저장부(411) 및 포메이션 정보 저장부(412)가 팀 운용 정보 제공 장치에 구비되는 것으로 설명하였으나, 팀 정보 저장부(411) 및 포메이션 정보 저장부(412)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 구비될 수도 있다. 이 경우 사용자 단말은 모든 팀 및 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 것이 아니라 사용자가 운용하는 사용자 팀에 대한 정보 및 사용자 팀에 포함된 캐릭터에 대한 정보만을 저장한다.
- [106] 추가적으로 팀 정보 저장부(411) 및 포메이션 정보 저장부(412)가 사용자 단말에 구비된 경우에는, 포메이션 정보 분석부(420) 또한 사용자 단말(101 ~ 10n)에 구비되어도 무방하다.
- [107]
- [108] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법 및 장치는, 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운용체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 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 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법을 실행시키기 위하여, 전술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는 C, C++, JAVA, 기계어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.
- [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 장치 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 장치에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [117] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 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.
- [118] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말을 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.
- [119] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서

일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말에 설치될 수도 있다.

- [120] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시 예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 다수 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]

팀 운용 정보 제공 장치가,
 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 생성하고, 상기 메인 화면, 상기 포메이션 상세정보 화면, 상기 캐릭터 상세정보 화면간을 링크시켜 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계;
 상기 사용자 단말로부터 상기 정보 열람 페이지 입장 신호를 수신하면, 상기 메인 화면을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계;
 상기 메인 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 포메이션 상세정보 보기 신호를 수신하면 상기 포메이션 상세정보 화면을 표시하고, 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계; 및
 상기 포메이션 상세정보 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법.

[청구항 2]

제1 항에 있어서, 상기 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계는
 전체 화면을 팀 정보 화면과 포메이션 정보 화면으로 분할하고, 상기 팀 정보 화면에는 팀 정보를 표시하고, 상기 포메이션 정보 화면에는 포메이션 배치 정보를 표시하여 메인 화면을 구성하는 단계;
 팀을 구성하는 다수의 캐릭터 각각의 식별 정보 및 포지션을 표시하는 포메이션 상세정보 화면을 구성하는 단계;
 상기 포메이션 상세정보 보기 메뉴에 상기 포메이션 상세정보 화면을 링크시키는 단계;
 상기 팀을 구성하는 다수의 캐릭터 각각에 대한 상세정보를 표시하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 구성하는 단계; 및
 상기 메인 화면에 표시된 다수의 캐릭터 식별 정보와, 상기 포메이션 상세정보 화면에 표시된 다수의 캐릭터 식별 정보 각각에 상기 다수의 캐릭터 상세정보 화면 각각을 링크시키는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법.

[청구항 3]

제2항에 있어서, 상기 메인 화면을 구성하는 단계는

상기 팀 정보 화면을 다수개의 영역으로 추가 분할하고, 상기 다수개의 영역을 통해 팀 소개 정보, 게임 성적 정보, 및 게임 히스토리 정보를 구분하여 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법.

[청구항 4]

제2항에 있어서, 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 상기 포메이션 정보 화면에 게임이 진행되는 경기장 구조를 시각적으로 파악할 수 있도록 하는 경기장 이미지를 표시하고, 상기 경기장 이미지 상에 다수의 캐릭터 식별 정보를 포지션 기준으로 분산 배치하여 포메이션 배치 정보를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법.

[청구항 5]

제4항에 있어서, 상기 다수의 캐릭터 식별 정보는 캐릭터 이름, 이미지, 게임 능력치, 게임 등급 중 적어도 하나를 포함하며, 이미지 형식으로 표시되는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법.

[청구항 6]

제2항에 있어서, 상기 메인 화면을 구성하는 단계는 팀이 활용하는 포메이션이 다수인 경우, 상기 다수의 포메이션 각각에 대응되는 다수의 포메이션 정보 화면을 구성하고, 각각의 포메이션 정보 화면이 링크되는 다수의 포메이션 선택 탭을 추가 제공하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법.

[청구항 7]

제6항에 있어서, 상기 포메이션 상세정보 화면을 구성하는 단계는 팀이 활용하는 포메이션이 다수인 경우, 다수의 포메이션 상세정보 화면을 구성하고, 포메이션 상세정보 화면과 포메이션 정보 화면간 링크 관계를 포메이션별로 구별하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법.

[청구항 8]

사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 상기 팀이 활용하는 포메이션에 대한 정보를 저장하는 저장부;
상기 팀에 대한 정보와 상기 팀이 활용하는 포메이션에 대한 정보를 동시에 제공하는 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 정보 열람 페이지 관리부;
상기 정보 열람 페이지로의 입장이 요청되면, 상기 정보 열람 페이지를 사용자 단말의 화면에 표시하는 정보 열람 페이지 제공부를 포함하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치.

[청구항 9]

제8항에 있어서, 상기 정보 열람 페이지는 사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을

포함하며,

상기 메인 화면, 상기 포메이션 상세정보 화면, 상기 캐릭터 상세정보 화면이 서로 링크되는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치.

[청구항 10]

제9항에 있어서, 상기 포메이션의 배치 정보는

상기 포메이션 정보 화면에 게임이 진행되는 경기장 구조를 나타내는 경기장 이미지, 각각의 포지션에 위치되어 각각의 포지션에 할당된 캐릭터가 누구인지 알려주는 이미지 형식의 캐릭터 식별 정보, 텍스트 형식의 포메이션 식별 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치.

[청구항 11]

제10항에 있어서, 상기 다수의 캐릭터 식별 정보는

캐릭터 이름, 이미지, 게임 능력치, 게임 등급 중 적어도 하나를 포함하며, 이미지 형식으로 표시되는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치.

[청구항 12]

제9항에 있어서, 상기 정보 열람 페이지 제공부는

상기 메인 화면을 상기 사용자 단말에 우선 제공한 후, 사용자 요청에 따라 상기 포메이션 상세정보 화면 또는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 링크하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 장치.

[청구항 13]

팀 운용 정보 제공 장치가,

사용자가 운용하는 팀에 대한 정보와 팀이 활용하는 포메이션의 배치 정보를 함께 제공하는 메인 화면, 캐릭터 각각에 할당된 포지션에 대한 정보를 제공하는 포메이션 상세정보 화면, 캐릭터 각각의 정보를 제공하는 다수의 캐릭터 상세정보 화면을 생성하고, 상기 메인 화면, 상기 포메이션 상세정보 화면, 상기 캐릭터 상세정보 화면간을 링크시켜 정보 열람 페이지를 구성 및 등록하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 상기 정보 열람 페이지 입장 신호를

수신하면, 상기 메인 화면을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계;

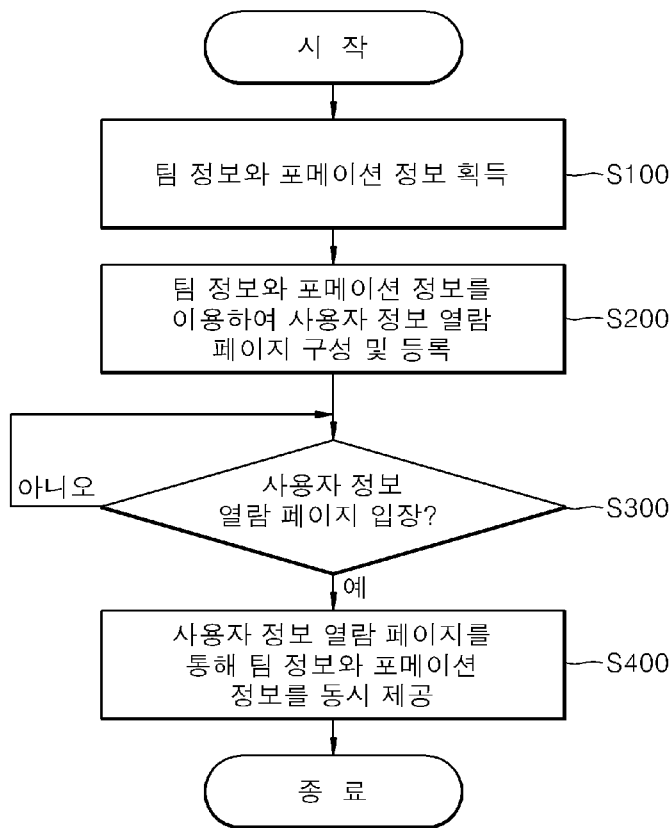
상기 메인 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 포메이션

상세정보 보기 신호를 수신하면 상기 포메이션 상세정보 화면을

표시하고, 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계; 및

상기 포메이션 상세정보 화면 표시 중에, 상기 사용자 단말로부터 캐릭터 선택 신호를 수신하면 상기 캐릭터 선택 신호에 대응되는 상기 캐릭터 상세정보 화면을 표시하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 팀 운용 정보 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

[Fig. 1]



[Fig. 2]

포메이션 목록

포메이션 이름	형태
포메이션1	4-3-3
포메이션2	4-2-2

포메이션 상세 정보

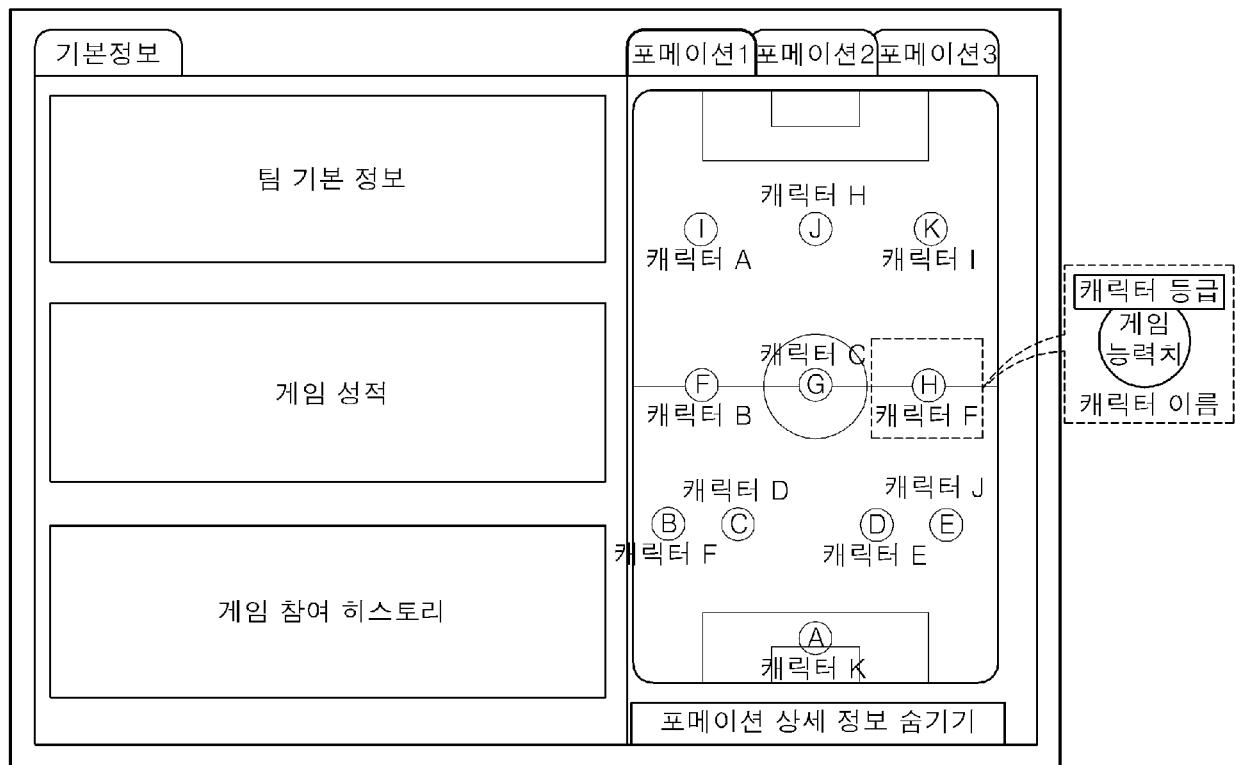
포지션 종류	캐릭터 이름
포지션1	캐릭터1
포지션2	캐릭터2
포지션3	캐릭터3
포지션4	캐릭터4
포지션5	캐릭터5
포지션1	캐릭터6
포지션3	캐릭터7
포지션6	캐릭터8
포지션6	캐릭터9
포지션3	캐릭터10
포지션3	캐릭터11
포지션7	캐릭터12
포지션8	캐릭터13
포지션9	캐릭터14
포지션2	캐릭터15
포지션7	캐릭터16

캐릭터 상세 정보

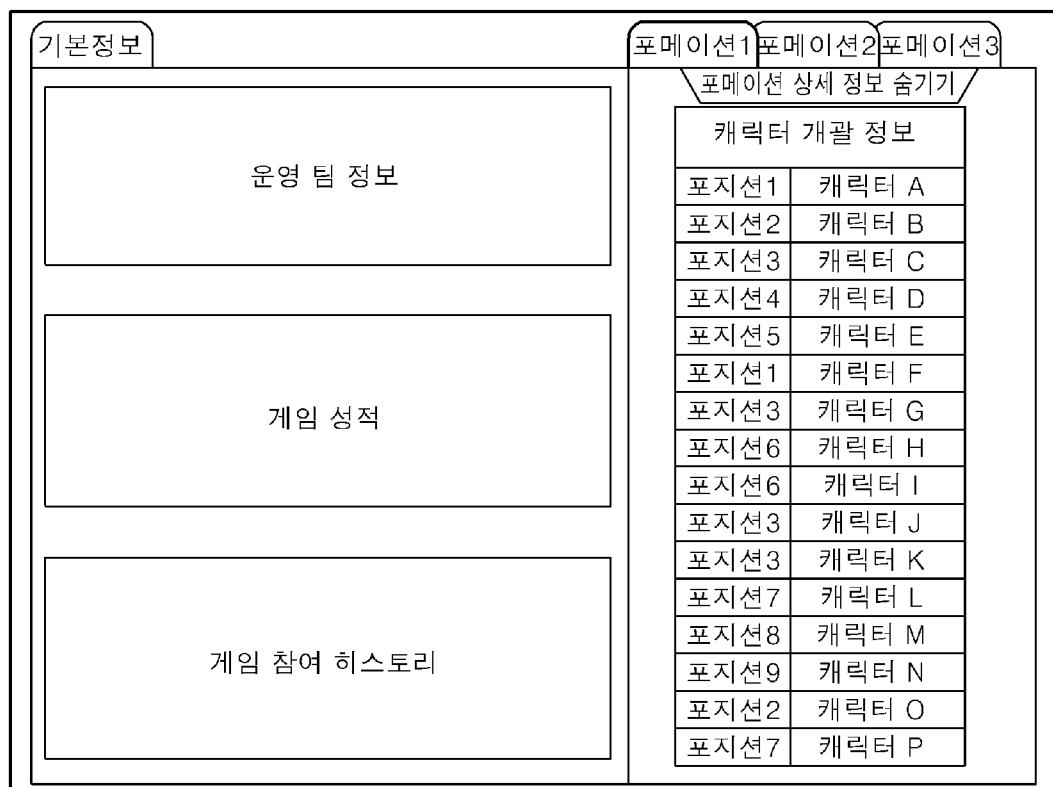
캐릭터 이름
게임 능력치
캐릭터 신상 정보

```
graph TD; S100((S100)) --> S210[S210: 팀 정보와 포메이션 정보를 한 화면에 제공하는 메인 화면 구성]; S210 --> S220[S220: 팀을 구성하는 캐릭터 각각에 할당된 포지션을 알려주는 포메이션 상세 정보 화면 구성]; S220 --> S230[S230: 포메이션 상세 정보 화면과 메인 화면간 링크 걸기]; S230 --> S240[S240: 팀을 구성하는 캐릭터 각각의 상세 정보를 알려주는 캐릭터 상세 정보 화면 구성]; S240 --> S250[S250: 캐릭터 상세 정보 화면과 포메이션 상세 정보 화면간 링크 걸기]; S250 --> S260[S260: 캐릭터 상세 정보 화면과 메인 화면간 링크 걸기]; S260 --> S300((S300));
```

[Fig. 5]

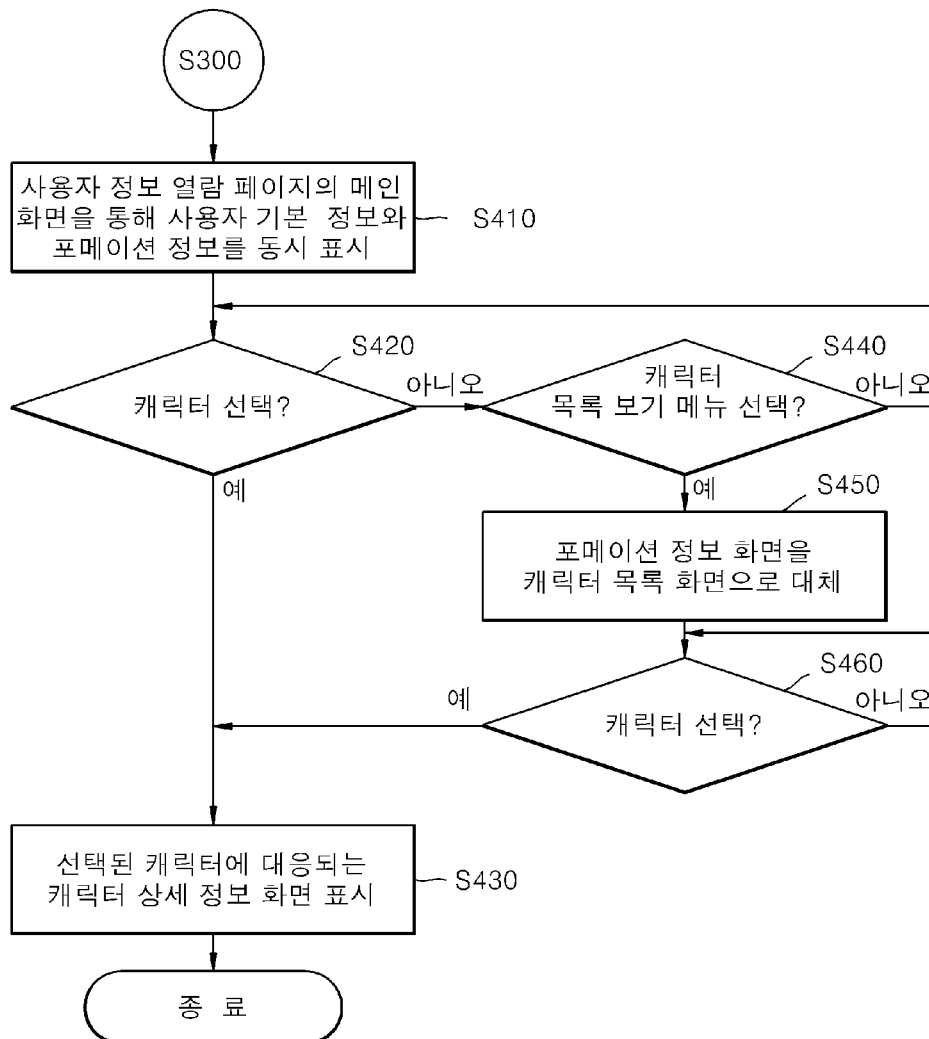


[Fig. 6]

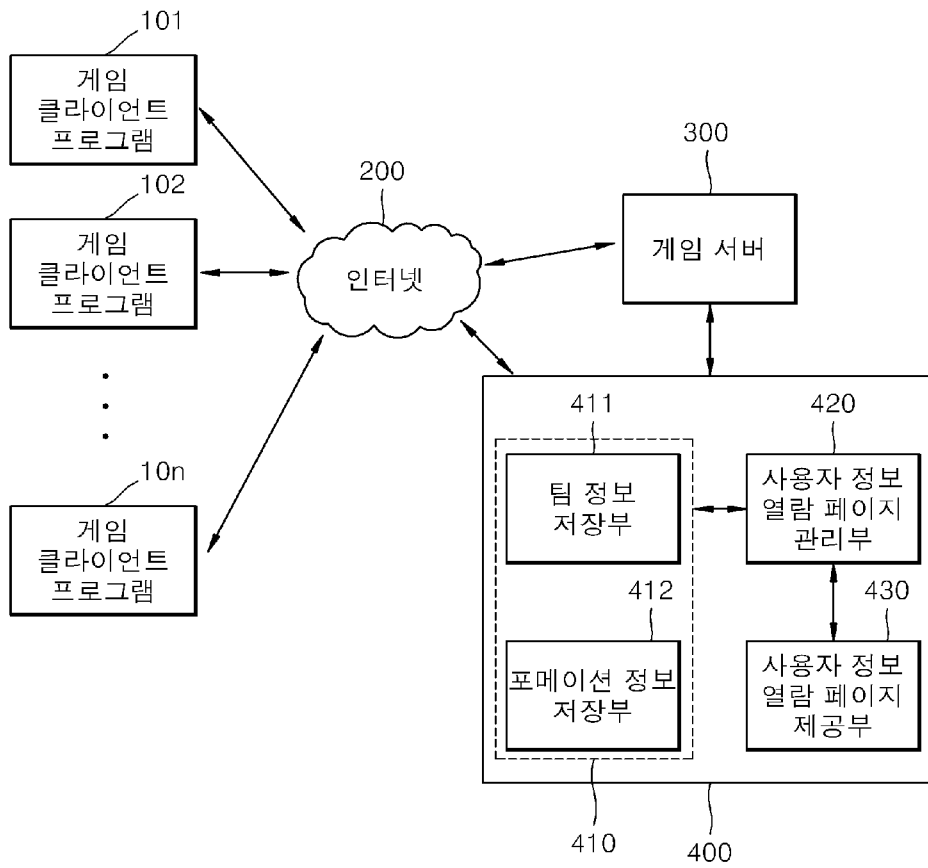


[Fig. 7]

[Fig. 8]



[Fig. 9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/004426**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; G06Q 50/00

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

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

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

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

eKOMPASS (KIPO internal), Naver Search System & Keywords: formation, soccer, online game, FIFA online

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	"FIFA online 2 Formation 4-4-2" (NAVER BLOG) 28 November 2011 http://timex18.blog.me/30124890065 See page 2 and figure 3.	1-13
A	KR 10-2001-0067829 A (KIM, YUN HONG) 13 July 2001 See abstract, page 3, claim 1 and figure 2.	1-13
A	KR 10-0557662 B1 (KIM, CHI YEN et al.) 07 March 2006 See abstract, pages 3, 6, claim 2 and figure 1.	1-13
A	KR 10-2009-0048275 A (BOOMIN CO., LTD.) 13 May 2009 See abstract, page 5, claim 1 and figure 1.	1-13
A	KR 10-0589287 B1 (CHO, HYUN JUN) 14 June 2006 See abstract, page 3, claim 1 and figure 2.	1-13



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

15 DECEMBER 2012 (15.12.2012)

Date of mailing of the international search report

18 DECEMBER 2012 (18.12.2012)

Name and mailing address of the ISA/KR



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

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/004426

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2001-0067829 A	13.07.2001	NONE	
KR 10-0557662 B1	07.03.2006	NONE	
KR 10-2009-0048275 A	13.05.2009	NONE	
KR 10-0589287 B1	14.06.2006	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; G06Q 50/00 조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌 한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우)) eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템), 네이버 검색시스템 & 키워드: 포메이션, 축구, 온라인게임, 피파온라인		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	`피파온라인2 포메이션 4-4-2' (네이버 블로그) 2011.11.28 http://timex18.blog.me/30124890065 페이지 2 및 3의 그림 참조.	1-13
A	KR 10-2001-0067829 A (김윤홍) 2001.07.13 요약, 페이지 3, 청구항 1 및 도면 2 참조.	1-13
A	KR 10-0557662 B1 (김지연 외 1명) 2006.03.07 요약, 페이지 3, 6, 청구항 2 및 도면 1 참조.	1-13
A	KR 10-2009-0048275 A ((주)동영디엔에스) 2009.05.13 요약, 페이지 5, 청구항 1 및 도면 1 참조.	1-13
A	KR 10-0589287 B1 (조현준) 2006.06.14 요약, 페이지 3, 청구항 1 및 도면 2 참조.	1-13
☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다. ☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.		
* 인용된 문헌의 특별 카테고리: “A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2012년 12월 15일 (15.12.2012)		국제조사보고서 발송일 2012년 12월 18일 (18.12.2012)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 진상범 전화번호 82-42-481-5748 

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2001-0067829 A	2001.07.13	없음
KR 10-0557662 B1	2006.03.07	없음
KR 10-2009-0048275 A	2009.05.13	없음
KR 10-0589287 B1	2006.06.14	없음