



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010433
- (22) 국제출원일: 2012년 12월 4일 (04.12.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132393 2011년 12월 9일 (09.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김정훈 (KIM, Jeong Hun); 135-544 서울시 강남구 개포동 12 대치아파트 210동 606호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울시 강남구 언주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35)(현신 특허법률사무소), Seoul (KR).

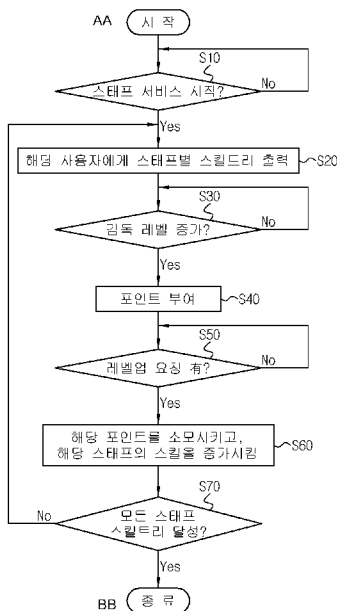
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY,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

(54) 발명의 명칭 : 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체



S10 ... Start staff service?
S20 ... Output skill tree for each staff to corresponding user
S30 ... Raise coach level?
S40 ... Grant points
S50 ... Request for level-up?
S60 ... Use corresponding points and raise skill of corresponding staff
S70 ... Did all staff attain skill tree?
AA ... Start
BB ... End

(57) Abstract: The present application relates to a method, a server and a recording method for providing a staff management service which can directly nurture staff, who manage the athletes, as well as athletes. The method comprises: a first step for confirming the increase in level of a coach managed by a user; a second step for increasing and granting staff points as the level of the coach rises from a lower to a higher level; and a third step for allowing a skill to be acquired by spending the needed staff points for the skill when a user request for acquiring a relevant skill, from among the skills in a skill tree, is entered by the user.

(57) 요약서: 본 출원은 선수뿐만 아니라 선수를 관리하는 스태프도 직접 키울 수 있는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하기 위한 것이다. 사용자가 관리하는 감독의 레벨의 증가를 확인하는 제 1 단계, 감독의 레벨이 저 레벨에서 고 레벨로 올라갈수록 스태프 포인트를 증가시켜 부여하는 제 2 단계, 스킬 트리 중 해당되는 스킬을 얻기 위한 상기 사용자의 요청이 상기 서버로 입력되면, 상기 스킬에 필요한 상기 스태프 포인트를 소모시켜 상기 스킬을 획득하도록 하는 제 3 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.



공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체

기술분야

- [1] 본 출원은 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 선수뿐만 아니라 선수를 관리하는 스태프도 직접 키울 수 있는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 일반적으로, 축구는 11명의 경기자로 구성된 두 팀이 발과 머리로 공을 쳐서 상대방 골에 넣음으로써 득점을 겨루는 스포츠로, 스피드와 변화가 격심한 템포로 행해지기 때문에 심장이나 폐의 기능을 높이고, 신체의 접촉이나 태클이 허용되므로, 용기와 결단력을 필요로 하며, 팀플레이로 진행되므로, 개인의 능력과 함께 팀의 조직력과 결단력이 요구된다.
- [3] 축구의 팀은 선수를 제외하고도, 코칭 스태프(Coaching Staff)를 포함하는데, 코칭 스태프는 감독을 포함해 베이스 코치(Base Coach), 타격 코치, 투수 코치, 불펜 코치(Bullpen Coach) 등 여러 분야 걸친 전담 코치를 총칭하는 말이며, 선수나 팀의 감독 또는 코치, 트레이너 등 여러 사람의 지도자가 있을 경우에 이들을 한 집단 또는 조직으로 보아 이렇게 말한다.
- [4] 온라인 축구 게임에서는 선수를 개인적으로 훈련하기 위해, 한국공개특허 제2001-0001072호에는 사용자가 선수를 훈련시키는 아이템이 마련되어 있으며, 도 1은 종래 기술에 따른 개인 훈련 화면을 예시한 예시도이며, 도 2는 종래 기술에 따른 선수 선발 화면을 예시한 예시도이다.
- [5] 도 1을 참조하면, 선수들의 개인적 능력을 향상시키기 위한 훈련으로 정신력을 향상시켜주는 폭포수 훈련, 체력을 향상시켜주는 타이어 끌기, 등반, 트레이닝, 슈팅, 패스, 노동, 헬스 등이 있으며, 팀 구성원 간의 단합을 도모해주는 회식, 안전을 취해 주는 휴식 등이 있다.
- [6] 이러한 훈련에 소요되는 용품으로는 타이어, 등산 용품, 헬스, 축구화, 축구공 등이 있으며, 각 용품에는 사용 기간이 있으며, 선수가 사용하는 훈련 용품들은 그 각각의 훈련 성과율에 다른 영향을 미치며, 결국 선수의 게임 능력을 향상시켜 주고, 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.
- [7] 트레이너 및 팀 닥터 등을 고용하기 위해서는 일정한 팀 데이터, 도 2를 참조하면, 즉 팀을 운영하는 구단의 자본 상태 등을 가진 상태에서 해당되는 인원의 몸값만큼 자본을 가진 때에 외부 인력을 고용하여 선수들의 데이터를 상승시키는데 이용할 수 있다.

- [8] 팀 전술훈련은 선수들의 팀웍과 전술을 습득하도록 하기 위한 훈련으로, 사용자는 각 훈련을 전략적으로 잘 구성해야 시합 때 최적의 전술을 구사할 수 있으며, 게임에 출전할 최종 선수를 선택하기 위해서는, 훈련 과정에서 습득한 능력, 즉 정신력, 개인기, 결정력, 지구력, 순발력, 신뢰도, 지능, 스피드, 몸값, 유연성 등의 데이터를 이용하여 선수를 선발하게 된다.
- [9] 즉, 트레이너 등을 고용하여 타이어, 등반, 트레이닝, 노동체험, 슈팅, 볼 다루기, 패스, 헬스 등을 선수를 훈련시키고, 회식, 휴식 등으로 단합력을 높이며, 팀 닥터 등을 고용하여 체력이 떨어지거나 다친 선수를 치료하되, 팀을 운영하는 구단의 자본이 있을 때에만 기용이 가능한 시스템이다.
- [10]
- [11] 그러나, 트레이너와 팀 닥터 외의 다른 스태프에 대한 구성이 개시되지 않았으며, 현재의 온라인 축구 게임에서 선수의 능력을 올리는 구성만이 개시되어 있을 뿐, 선수를 코치하거나 선수를 스카우트하는 등의 스태프 콘텐츠가 존재하지 않아 온라인 게임의 구성이 빈약해지고, 스태프 자체의 능력을 키우는 콘텐츠의 부재로 온라인 축구 게임의 다양성이 없어지고 선수 자체의 레벨만을 올리는 획일적인 축구 게임만을 제공하고 있으며, 이로 인해, 최악의 경우, 사용자는 획일적인 축구 게임으로 인해 흥미를 잃고 다른 게임을 찾아 떠나가버리는 사용자 이탈 현상이 발생할 수 있는 등의 문제점이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [12] 본 출원은 상기한 문제점을 해결하기 위하여 안출한 것으로, 감독 레벨이 올라감에 따라 팀의 스태프의 레벨을 올려 전체적인 혜택을 줄 수 있는 아이템을 마련하고, 감독 레벨이 올라감에 따라 얻게 되는 포인트를 이용하여 스태프 각자의 역량을 키울 수 있도록 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [13] 본 출원은 감독을 새로 키워 게임 머니를 많이 획득하는 반면, 포인트는 낮게 받을 것인지 또는 자신이 보유하고 있는 고 레벨의 감독을 이용하여 게임 머니의 획득은 감소되지만, 포인트는 높게 받을 것인지를 여부를 선택하도록 하여, 본 서비스를 도입하는 데 있어 기존 유저들의 반발을 최소화할 수 있는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [14] 본 출원은 스태프의 종류를 세분화하고, 감독의 레벨이 오르면 받는 포인트를 이용하여 각 스태프의 역량을 올려주되, 각 스태프의 역량을 스킬 트리를 형성하여 선행 스킬을 마스터해야 그 다음 스킬로 넘어갈 수 있는 방법으로 올려주는 방식을 채택함으로써, 선수의 레벨뿐만 아니라, 각 스태프도 관리의 대상으로 게임의 아이템을 풍부하게 할 수 있는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [15] 본 출원은 코칭 스태프를 팀 닥터, 공격 코치, 패스/드리블 코치, 수비/골키퍼

코치, 멘탈 코치, 스카우터 등으로 구성하고, 각 스태프의 역할에 맞는 역량을 키울 수 있도록 감독인 사용자가 각 스태프의 역량을 키울 수 있도록 함으로써, 축구 게임에만 치중했던 사용자가 각 스태프의 역할을 이해하고 알 수 있도록 구성된 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

- [16] 본 출원은 온라인 축구 게임의 다양성을 증가시키고, 선수 자체의 레벨만을 올리는 획일적인 축구 게임이 아닌, 축구팀의 구성을 모두 알 수 있도록 구성시킴으로써, 사용자는 획일적인 축구 게임으로 인해 흥미를 잃고 다른 게임으로 떠나가버리는 사용자 이탈 현상을 방지함과 동시에, 사용자를 본 출원의 기술을 채용한 축구 게임으로 유도할 수 있는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제 해결 수단

- [17] 상기한 바와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 출원은 실시예들 중에서, 서버가 스태프 관리 서비스를 제공한 후, 사용자가 관리하는 감독의 레벨의 증가를 확인하는 제1 단계; 상기 감독의 레벨이 증가된 경우, 상기 감독의 레벨이 저 레벨에서 고 레벨로 올라갈수록 스태프 포인트를 증가시켜 부여하는 제2 단계; 상기 사용자가 상기 스태프의 역량을 키우는 스킬 트리를 진행하는 경우, 상기 스킬 트리 중 해당되는 스킬을 얻기 위한 상기 사용자의 요청이 상기 서버로 입력되면, 상기 스킬에 필요한 상기 스태프 포인트를 소모시켜 상기 스킬을 획득하도록 하는 제3 단계; 를 포함하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [18] 실시예들 중에서, 클라이언트와 연결되어 상기 클라이언트의 입력을 수신하고, 상기 입력에 기반하여 출력되는 데이터를 상기 클라이언트로 송신하는 통신부; 각 구성 요소를 제어하는 제어부; 상기 클라이언트를 조작하는 사용자의 ID, 레벨, 스태프별 스킬트리가 저장된 저장부; 상기 스태프별 스킬트리를 진행하는 상기 사용자의 입력이 있는 경우, 해당 스킬에 필요한 게임 머니를 소모시키고, 상기 게임 머니에 비례하는 스킬이 획득된 것에 따른 데이터를 업데이트시키는 스킬트리 적용부; 를 포함하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.
- [19] 실시예들 중에서, 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 서버가 스태프 관리 서비스를 제공한 후, 사용자가 관리하는 감독의 레벨의 증가를 확인하는 기능; 상기 감독의 레벨이 증가된 경우, 상기 감독의 레벨이 저 레벨에서 고 레벨로 올라갈수록 스태프 포인트를 증가시켜 부여하는 기능; 상기 사용자가 상기 스태프의 역량을 키우는 스킬 트리를 진행하는 경우, 상기 스킬 트리 중 해당되는 스킬을 얻기 위한 상기 사용자의 요청이 상기 서버로 입력되면, 상기 스킬에 필요한 상기 스태프 포인트를 소모시켜 상기 스킬을 획득하도록 하는 기능; 을 구현하는 프로그램을

기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

발명의 효과

- [20] 이상에서 설명한 바와 같이, 상기와 같은 구성을 갖는 본 출원의 개시된 기술은 ① 감독 레벨이 올라감에 따라 팀의 스태프의 레벨을 올려 전체적인 혜택을 줄 수 있는 아이템을 마련하고, 감독 레벨이 올라감에 따라 얻게 되는 포인트를 이용하여 스태프 각자의 역량을 키울 수 있도록 하며, ② 감독을 새로 키워 게임 머니를 많이 획득하는 반면, 포인트는 낮게 받을 것인지 또는 자신이 보유하고 있는 고 레벨의 감독을 이용하여 게임 머니의 획득은 감소되지만, 포인트는 높게 받을 것인지의 여부를 선택하도록 하여, 본 서비스를 도입하는 데 있어 기존 유저들의 반발을 최소화할 수 있으며, ③ 스태프의 종류를 세분화하고, 감독의 레벨이 오르면 받는 포인트를 이용하여 각 스태프의 역량을 올려주되, 각 스태프의 역량을 스킬 트리를 형성하여 선행 스킬을 마스터해야 그 다음 스킬로 넘어갈 수 있는 방법으로 올려주는 방식을 채택함으로써, 선수의 레벨뿐만 아니라, 각 스태프도 관리의 대상으로 게임의 아이템을 풍부하게 할 수 있고, ④ 코칭 스태프를 팀 닥터, 공격 코치, 패스/드리블 코치, 수비/골키퍼 코치, 맨탈 코치, 스카우터 등으로 구성하고, 각 스태프의 역할에 맞는 역량을 키울 수 있도록 감독인 사용자가 각 스태프의 역량을 키울 수 있도록 함으로써, 축구 게임에만 치중했던 사용자가 각 스태프의 역할을 이해하고 알 수 있도록 구성되었으며, ⑤ 온라인 축구 게임의 다양성을 증가시키고, 선수 자체의 레벨만을 올리는 획일적인 축구 게임이 아닌, 축구팀의 구성을 모두 알 수 있도록 구성시킴으로써, 사용자는 획일적인 축구 게임으로 인해 흥미를 잃고 다른 게임으로 떠나가버리는 사용자 이탈 현상을 방지함과 동시에, 사용자를 본 출원의 기술을 채용한 축구 게임으로 유도할 수 있는 등의 효과를 거둘 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [21] 도 1은 종래 기술에 따른 개인 훈련 화면을 예시한 예시도이다.
 [22] 도 2는 종래 기술에 따른 선수 선발 화면을 예시한 예시도이다.
 [23] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버를 도시한 블록도이다.
 [24] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버의 구동을 도시한 블록도이다.
 [25] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버 중 저장부의 스태프별 스킬트리를 도시한 블록도이다.
 [26] 도 6은 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버 중 저장부의 스태프별 스킬트리가 화면에 구현된 실시예이다.
 [27] 도 7은 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법이 도시된 흐름도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [28] 개시된 기술에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 개시된 기술의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여 제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 개시된 기술의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 또한, 개시된 기술에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 개시된 기술의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.
- [29] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.
- [30] "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.
- [31] 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.
- [32] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [33] 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.
- [34] 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.

- [35] 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.
- [36]
- [37] 이하, 본 출원에 따른 실시예를 첨부된 예시도면을 참고로 하여 상세하게 설명한다.
- [38]
- [39] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 스템프 관리 서비스를 제공하는 서버를 도시한 블록도이다. 도 3을 참조하면, 본 출원에 개시된 기술에 따른 스템프 관리 서비스를 제공하는 서버(1)는 통신부(10), 제어부(30), 저장부(50), 스킴트리 적용부(70)를 포함하여 이루어진다.
- [40] 통신부(10)는 다수의 클라이언트와 유선 또는 무선으로 연결되어 각 클라이언트의 키보드 등의 조작을 입력받고, 저장부(50)의 데이터에 기초하여 스킴트리 적용부(70)에서 출력된 스킴트리의 강화 진행상황을 제어부(30)를 통해 입력받으면, 이를 다수의 클라이언트 각각에 맞게 데이터를 유선 또는 무선을 통해 송출하도록 이루어진다.
- [41] 본 출원에서 클라이언트는 정보를 공급하는 컴퓨터를 말하는 서버의 반대 개념으로 정의하고, 사용자는 이러한 클라이언트의 조작 등을 실시하는 자연인으로 정의한다.
- [42] 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, 다수의 클라이언트를 조작하는 사용자의 조작 및 제어로 인해 스템프별 스킴트리(53)를 진행하는 경우, 통신부(10)를 통해 입력된 클라이언트의 조작을 입력받고, 스템프별 스킴트리(53)로부터 출력받은 강화된 단계 및 전체 트리를 통신부(10)를 통해 각 클라이언트에게 출력되도록 제어한다.
- [43] 저장부(50)는 사용자 정보 저장부(51)와 스템프별 스킴트리(53)를 포함하여 이루어지고, 사용자 정보 저장부(51)는 각각의 클라이언트를 조작하는 사용자를 구분할 수 있도록 ID 등과 같은 고유 식별 번호를 입력받아 저장하고, 그 사용자가 조작하는 감독의 레벨이 몇인지에 대한 정보를 레벨(51b)에 저장한다.
- [44] 즉, 본 출원에 개시된 축구 게임에서는, 팀을 처음 생성할 때, 감독명을

입력하도록 되어 있고, 팀이 생성되고 나면 그 팀을 이끌 사용자가 정하는 이름을 입력하게 되는데, 감독이 이끄는 선수들은 사용자가 조작할 수 있으며, 게임이 끝나고 나면, 게임의 결과에 따라 감독의 레벨이 증감되고, 감독의 레벨에 따라 포인트가 주어지기 때문에, 포인트를 어느 정도 주어야 할지에 대한 레벨(51b)을 저장하는 것이다.

- [45] 이러한 레벨(51b)은 각 게임이 끝날 때마다 업데이트되고, 항상 최신의 것으로 덮어쓰는 방식으로 저장되고, 이러한 레벨(51b)의 데이터에 따라 스태프의 역량을 키울 수 있는 포인트를 지급하게 되는데, 감독의 레벨(51b)이 낮을수록 주어지는 포인트는 낮고, 감독의 레벨(51b)이 높을수록 주어지는 포인트는 높게 책정된다.
- [46] 따라서, 고 레벨의 사용자인 경우, 얻는 게임 머니는 높은 반면, 1 레벨을 올리는 데 무척 많은 노력과 시간이 소요되기 때문에, 레벨이 높을수록 포인트를 많이주어 기존의 고 레벨의 감독을 가진 사용자의 반발을 줄일 수 있다.
- [47] 즉, 고 레벨의 사용자인 경우, 지금 키우는 고 레벨의 감독을 유지할 경우, 레벨업이 된 경우에 포인트는 많지만, 저 레벨에서의 1 레벨업과, 고 레벨에서의 1 레벨업은 경험치 차이가 많이 나므로, 레벨업이 힘들어 포인트를 얻기가 힘들기 때문에, 고 레벨의 사용자는 이하의 2 가지의 선택을 할 수 있다.
- [48] 첫 번째는, 고 레벨의 감독을 유지하는 경우이며, 이러한 경우에는 현재까지 쌓아왔던 게임 머니를 유지할 수 있고, 키워왔던 선수들의 능력치인 스태트를 유지할 수 있지만, 고 레벨에서의 1 레벨만큼의 레벨업은 그만큼 많은 노력과 시간이 소모되기 때문에, 스태프의 스킬을 키울 수 있는 포인트를 얻기가 힘들다.
- [49] 두 번째는, 고 레벨의 감독을 버리고 새로 키우는 경우인데, 이러한 경우에는 현재까지 쌓아왔던 게임 머니를 포기해야 하고, 키워왔던 선수들의 능력치인 스태트도 포기해야 하지만, 저 레벨에서의 1 레벨만큼의 레벨업은 고 레벨인 사용자에게는 무척 쉬운 일이기 때문에, 스태프의 스킬을 키울 수 있는 포인트를 얻기가 비교적 용이하다.
- [50] 따라서, 고 레벨의 사용자는 기존의 혜택을 유지하면서 포인트는 얻기 힘들게 할 것인지, 기존의 혜택은 포기하면서 포인트는 쉽게 얻을 것인지 선택할 수 있으며, 이는 소급 적용이 되지 않고, 스태프 관리 서비스가 업데이트 된 후부터 레벨업되는 사용자들에게 지급되는 것이며, 고 레벨의 사용자의 불만을 최소화하기 위해, 고 레벨 감독은 레벨업시에 획득하는 스태프 포인트가 저 레벨 감독에 비해 많도록 설정하여, 기존의 고 레벨 사용자들의 반발을 줄일 수 있으며, 이는 하기 표 1과 같다.

[51]

[52] 표 1

[Table 1]

레벨	획득 스테프 포인트	평균 필요 경험치
1	없음	1/5
2	1 포인트	1
3	2 포인트	5
4	3 포인트	15
5	5 포인트	40
6	8 포인트	200
7	10 포인트	800

- [53] 획득 스테프 포인트와 필요 경험치 등의 수치는 이에 한정되지 않으며, 레벨이 높을수록 획득 포인트는 많고, 레벨이 높을수록 레벨업되는데 시간과 노력이 많이 소요되는 식으로 수치가 산출되는 것이면, 어떠한 것으로든 변경 가능함은 자명하다 할 것이다.
- [54] 스테프별 스킬트리(53)는 각각의 스테프별로 갖춰야할 역량을 트리 형식으로 만들어 놓고, 각각의 스테프는 독립적인 스킬들을 보유하도록 각각의 데이터가 저장되며, 스킬들은 트리 구조로 구성되어 있으며, 선행 스킬을 배워야 다음 스킬을 배울 수 있는 구조로 되어 있고, 스킬 레벨에 따라 필요 포인트가 다르며, 스킬 레벨이 높을수록 더 많은 스테프 포인트가 필요하도록 그 데이터가 저장된다.
- [55] 스킬트리 적용부(70)는 스테프별 스킬트리(53)의 데이터를 입력받고, 사용자가 감독을 레벨업시켜 받은 스테프 포인트로 임의의 한 스테프의 역량을 키우고자 하는 경우, 이러한 사용자의 제어를 입력받고, 스킬트리에서 요구되는 포인트를 소모시키고, 해당 스킬을 해당 스테프가 가지도록 적용하여 제어부(30)를 통하여 스테프별 스킬트리(53)의 내용이 업데이트되도록 하는 것이다.
- [56] 즉, 스테프별 스킬트리(53)의 내용은 이미 저장되어 있고, 각 사용자별로 어떠한 스테프에게 어떠한 스킬을 주었는지에 대한 정보가 저장되도록, 스킬트리 적용부(70)에서 제어부(30)로 해당 데이터를 출력하는 것이다.
- [57]
- [58] 이하, 상술한 구성을 가지고 서버의 동작 방법을 설명한다.
- [59]
- [60] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 스테프 관리 서비스를 제공하는 서버의 구동을 도시한 블록도이다. 도 4에 도시된 바와 같이, 통신부(10)에서 사용자가 스테프 관리를 시작하겠다는 ① 관리 시작 메시지를 보내면, 현재 레벨업이 된 상태에서 소급해서 스테프 포인트를 지급하는 것이 아니라, 스테프 관리 서비스의 패치가 업데이트된 후에 레벨업을 한 사용자들에게만 스테프

포인트를 지급하는 것이므로, 제어부(30)로 이러한 메시지를 보내고 업데이트후의 레벨업만을 카운트하도록 한다.

- [61] 이러한 관리 시작 메시지를 받은 제어부(30)는 관리 시작 메시지를 저장부(50)에 ② 저장하도록 하고, 서버(1)에서 업데이트가 실시된 후의 레벨업만을 카운트하여 스태프 포인트를 지급하도록, 그 기준을 정하는 레벨(51a)을 저장하도록 한다.
- [62] 그리고 나서, 사용자로부터 통신부(10)를 통하여 임의의 스태프에 대한 스킬 트리의 ③ 레벨업 요청이 제어부(30)로 입력된 경우, 제어부(30)는 해당 스태프의 스킬 트리를 저장부(50)의 스태프별 스킬트리(53)로 ④ 요청하여 ⑤ 출력시키고, 제어부(30)는 스킬트리 적용부(70)로 해당 스태프의 스킬트리를 ⑥ 출력하며, 스킬트리 적용부(70)에서는 해당 스킬트리에 소모되어야 할 포인트를 소모시키고, 포인트가 투자된 경우, 해당 스킬트리에 기재된 스태프의 스킬이 보유되었음을 알리는 ⑦ 레벨업 결과 출력을 제어부(30)로 보낸다.
- [63] 제어부(30)는 레벨업 결과를 스태프별 스킬트리(53)에 ⑧ 저장하도록 하며, 이를 통해 사용자가 스킬트리에서 어느 정도까지 스킬을 강화했는지의 여부를 확인할 수 있도록 한다.
- [64] 제어부(30)는 레벨업 결과를 사용자에게 출력하도록 통신부(10)로 레벨업 결과 알림을 출력하고, 이를 통해 사용자는 스킬트리에서 어느 정도의 역량을 키웠는지에 대한 데이터를 확인할 수 있다.
- [65]
- [66] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버 중 저장부의 스태프별 스킬트리를 도시한 블록도이다. 도 5를 참조하면, 스태프별 스킬트리(53)는 팀 닥터(53a), 공격 코치(53b), 패스/드리블 코치(53c), 수비/골키퍼 코치(53d), 멘탈 코치(53e), 스카우터(53f)를 포함하여 이루어진다.
- [67] 팀 닥터(53a)는 선수의 부상을 경감시키는 역할을 수행하며, 팀 닥터(53a)의 스킬트리를 진행하는 경우, 선수의 부상 회복 속도를 증가시킬 수 있고, 일정 경기 수마다 구급 상자를 획득할 수 있으며, 이를 통해 경기 중 선수의 부상 확률을 줄여줄 수 있다.
- [68] 공격 코치(53b)는 팀 모든 선수의 공격 능력인 스탯을 상승시키며, 감독 레벨이 오르면 부여되는 포인트를 사용하여 어떤 스킬을 올릴지 결정할 수 있는데, 예를 들면, 속도 레벨 1은 스태프 포인트를 1 포인트 소비해서 팀 전체 선수의 속도를 올려주는 것이며, 속도 레벨 2는 스태프 포인트를 5 포인트 소비해서 팀 전체의 속도를 올려주는 것인데, 이러한 속도 말고도, 다른 공격 능력을 다양하게 키울 수 있도록 구성되어 사용자가 선택할 수 있다.
- [69] 패스/드리블 코치(53c)는 팀 모든 선수의 패스 능력인 스탯을 상승시키는 역할을 수행하며, 감독 레벨이 오르면 부여되는 포인트를 사용하여 어떤 스킬을 올릴지 결정할 수 있도록 스킬트리가 구성되어 있으며, 패스/드리블 스탯 중 올릴 스탯을 사용자가 선택할 수 있다.

- [70] 수비/골키퍼 코치(53d)는 팀 모든 선수의 수비/골키퍼 스탯을 상승시키는 역할을 수행하며, 감독 레벨이 오르면 부여되는 포인트를 사용하여, 어떠한 스킬을 올릴지 결정할 수 있도록 스킬트리 구성되어 있으며, 수비/골키퍼 스탯 중 올릴 스탯을 사용자가 선택할 수 있다.
- [71] 멘탈 코치(53e)는 팀 모든 선수의 공통 스탯을 상승시켜, 선수들의 사기가 일정치 이하로 떨어지지 않도록 하는 역할을 수행하며, 이는 공통 스탯 중 하나를 올릴 수 있는 스킬로, 스킬 레벨에 따라 더 높은 컨디션을 보장해주도록 스킬트리가 구성되어 있다.
- [72] 스카우터(53f)는 이적 시장에서 선수를 영입할 때,싼 가격에 영입하도록 하며, 이적 시장에서 할인된 가격으로 영입하는 스킬, 선수 영입시 초기 계약 경기 수를 추가하는 스킬, 카드 강화 성공 확률을 올려주는 스킬을 올릴 수 있도록 스킬트리가 구성되어 있다.
- [73] 본 출원에서 스탯은 각 선수가 가지고 있는 능력치를 말하며, 톱패스, 크로스, 패스, 반응 속도, 개인기 등의 능력치를 나타내는 수치이며, 높을수록 그 선수가 해당 포지션을 수행할 수 있는 능력이 높은 것을 나타낸다.
- [74] 본 출원에서 카드는 각 선수들의 컨디션이나 체력 감소량 등을 줄여줄 수 있도록 하는 아이템으로, 이러한 카드를 통해 선수들의 능력이 커지는 강화가 될 수도 있고, 안될 수도 있도록 기 설정된 확률로 선수들에게 도움을 줄 수 있는 아이템으로 정의된다.
- [75] 본 출원에서 경기 수는 각 선수들은 처음 영입될 때, 뛰어야 할 경기의 수가 정해져 있는데, 재계약을 하거나 이적시장에서 선수를 영입할 때, 경기의 수를 높게 계약하는 것이 사용자에게 이득이 되는데, 그 이유는 재계약 시점을 뒤로 미루루 수 있고, 그만큼 사용되어야할 게임 머니도 절약할 수 있기 때문이다.
- [76] 본 출원에서 감독의 레벨은 경험치 등이 쌓이면 올라가는 수치로, 저 레벨의 감독은 작은 경험치만으로도 레벨이 쉽게 올라가지만, 고 레벨의 감독은 많은 경험을 쌓더라도 레벨을 올리기가 어렵도록 설정된 것으로 정의한다.
- [77]
- [78] 도 6은 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버 중 저장부의 스태프별 스킬트리가 화면에 구현된 실시예이다. 도 6a에 도시된 바와 같이, 팀 닥터(56a)는 하기 표 2 및 표 3과 같은 스킬 트리 및 내용을 가진다.
- [79]
- [80] 표 2

[Table 2]

스킬	내용	선행스킬
재활치 료	스킬 레벨에 따라 부상당한 선수를 빠르게 회복	없음
상비약	스킬 레벨에 따라 구급 상자 아이템 획득가능	재활치료 Lv.3
응급치 료	경기도중 선수가 부상당할 확률 감소	상비약 Lv.3

[81]

[82] 표 3

[Table 3]

스킬 이름	레벨	필요 포인트
응급 치료	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50
상비약	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50

[83] 표 2와 같이, 재활치료는 초기에 해야할 선행 스킬이며, 포인트를 투자하면 재활치료라는 블록이 테두리가 쳐지면서 완료했다는 표시가 표시되는데, 후행 스킬인 상비약은 재활치료의 레벨이 Lv.3 이 되어야 하므로, 3 번의 포인트를 투자해야 하며, 이러한 재활치료라는 스킬을 얻게 되면, 하기 수학식 1과 같은 속도로 팀 내의 부상당한 선수를 치료할 수 있다.

[84] 수학식 1

$$\text{부상회복속도} = 1.5 + (\text{스킬레벨} \times 0.5) \text{배}$$

[85] 예를 들면, 재활치료 레벨 1(Lv.1)을 얻기 위해 1 포인트를 투자했다고 가정하면, 이전의 부상회복 소요기간이 2 일이었다면, 1 일로 줄어들어 회복 소요 시간은 1/2로 줄어들고, 그 회복속도는 2 배로 빨라지는 것이며, 재활치료 레벨 2(Lv.2)를 얻기 위해, 레벨 1인 상태에서 또 1 포인트를 투자했다고

가정하면, 2.5배로 빨라져 18.4 시간 만에 회복이 가능하게 되는 것이다.

- [86] 이러한 재활치료를 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 상비약이라는 블록이 활성화되어 상비약이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 상비약을 얻기 위해 표 2와 같이 스태프 포인트를 2 포인트 투자하여 상비약을 얻게 되면, 하기 수학식 2와 같은 경기마다 구급 상자 아이템을 획득할 수가 있다.

[87]

[88] 수학식 2

$$\text{구급상자} = \frac{20}{\text{스킬레벨}} \text{ 경기}$$

- [89] 즉, 상비약을 2 포인트를 투자해서 레벨 1으로 만들어놓은 경우, 20 경기마다 구급상자를 얻을 수 있게 되는 것이고, 5 포인트를 더 투자해서 레벨 2로 만들어놓은 경우, 10 경기마다 구급상자를 얻을 수 있게 되는 것이다.

- [90] 이러한 상비약을 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 응급 치료라는 블록이 활성화되어 응급 치료라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 응급 치료라는 스킬을 얻기 위해 표 2와 같이 스태프 포인트를 2 포인트를 투자하여 응급 치료라는 스킬을 얻게 되면, 하기 수학식 3과 같이 부상 확률을 줄일 수 있다.

[91]

[92] 수학식 3

$$\text{부상당할 확률} = 100 - (\text{레벨} \times 10)\%$$

- [93] 즉, 응급 치료를 2 포인트를 투자해서 레벨 1로 만들어놓은 경우, 부상당할 확률이 100% 에서 90%로 줄어들게 되는 것이며, 5 포인트를 더 투자해서 레벨 2로 만들어놓은 경우, 80%로 줄어들게 되는 것이다.

- [94] 이러한 응급 치료 스킬을 레벨 5(Lv.5)까지 끌어올리게 되면, 부상당할 확률이 1/2로 줄어들게 되는 것이다.

- [95] 여기서, 응급 치료 스킬을 레벨 5까지 만들기 위해, 선행 스킬들에 투자되는 포인트를 계산해보면, 재활치료를 3 레벨까지 만들기 위해 3 포인트가 투자되고, 상비약을 3 레벨까지 올리기 위해 17 포인트가 투자되며, 응급 치료를 5 레벨까지 올리기 위해 87포인트가 투자되므로, 총 107포인트가 투자되는 것을 알 수 있으며, 각 스태프의 기량을 완벽히 길러주기 위해서는 투자 포인트가 꽤 높은 것을 알 수 있다.

- [96] 따라서, 상술한 바와 같이, 고 레벨인 감독을 가진 사용자는 처음부터 감독을 새로 키우면서 포인트를 많이 받아 스태프들을 풍성하게 할 것인지, 아니면 많이 쌓인 게임 머니와 선수들의 스렛이 높아진 것을 감안하여 현상 유지를 하면서 스태프의 역량은 점진적으로 키워갈 것인지에 대한 선택을 해야하는 것이다.

[97] 본 출원에서 각 스킬트리는 선행 스킬을 완벽히 마스터해야 후행 스킬의 블록이 활성화되는 것이며, 후행 스킬 트리를 실시하기 위해서는 선행 스킬 트리를 몇 레벨까지 달성해야하는지에 대한 데이터가 상술한 바와 같이 각각 정해지나, 이에 한정된 것은 아니고 변경 가능하다.

[98]

[99] 공격 코치(56b)는 도 6b에 도시된 바와 같이, 하기 표 4 및 표 5와 같은 스킬 트리 및 내용을 가진다.

[100]

[101] 표 4

[Table 4]

스킬	내용	선행스킬
슈팅 정확도	팀 모든 선수들의 슈팅 정확도 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올림	없음
슈팅 파워	팀 모든 선수들의 슈팅 파워 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올림	슈팅 정확도 Lv.3
장거리 슛	팀 모든 선수들의 장거리 슛 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올림	슈팅 파워 Lv.3
프리킥	팀 모든 선수들의 프리킥 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올림	슈팅 정확도 Lv.3
속력	팀 모든 선수들의 속력 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올림	프리킥 Lv.3
가속력	팀 모든 선수들의 가속력 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올림	속력 Lv.3

[102] 표 5

[Table 5]

스킬 이름	레벨	필요 포인트
슈팅 정확도	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50

[103] 표 5에서는 슈팅 정확도의 필요 포인트만을 기재했으나, 슈팅 파워, 장거리 슛, 프리킥, 속력, 가속력에 필요한 포인트가 모두 동일하므로, 생략한다.

[104] 표 4와 같이, 슈팅 정확도 스킬은 초기에 해야할 선행 스킬이며, 포인트를

투자하면 슈팅 정확도라는 블록이 테두리가 쳐지면서 완료했다는 표시가 표시되는데, 후행 스킬인 슈팅 파워와 장거리 슛은 슈팅 정확도의 레벨이 Lv.3 이 되어야 하므로, 레벨 1(Lv.1)을 얻기 위한 2 포인트, 레벨 2(Lv.2)를 얻기 위한 5 포인트, 레벨 3(Lv.3)을 얻기 위한 10 포인트, 총 17포인트를 투자해야 하며, 이러한 슈팅 정확도라는 스킬을 얻게 되면, 해당하는 레벨만큼, 즉 총 3 레벨만큼 모든 선수들의 슈팅 정확도의 능력치인 스탯을 올려주는 것이다.

- [105] 이러한 슈팅 정확도를 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 슈팅 파워와 프리킥의 블록이 활성화되어 슈팅 파워와 프리킥이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 만약 슈팅 파워라는 스킬을 얻기 위해 표 5와 같이 2 포인트를 투자하여 슈팅 파워 레벨 1(Lv.1)을 얻게 되면, 팀 모든 선수의 슈팅 파워의 능력치인 스탯을 1 만큼 올려준다.
- [106] 이러한 슈팅 파워를 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 장거리 슛이라는 블록이 활성화되어 장거리 슛이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 장거리 슛이라는 스킬을 얻기 위해 표 5와 같이 스태프 포인트를 2 포인트 투자하여 장거리 슛이라는 스킬을 얻게 되면, 팀 모든 선수의 장거리 슛의 능력치인 스탯을 1 만큼 올려준다.
- [107] 여기서, 장거리 슛을 레벨 1(Lv.1)까지 만들기 위해, 선행 스킬들에 투자되는 포인트를 포함한 총 포인트를 계산해보면, 슈팅 정확도를 3 레벨까지 만들기 위해 17 포인트가 투자되고, 슈팅 파워를 3 레벨까지 올리기 위해 17 포인트가 투자되며, 장거리 슛을 1 레벨까지 올리기 위해 2 포인트가 투자되므로, 총 36 포인트가 투자되는 것을 알 수 있으며, 저 레벨인 경우, 1 레벨업 당 지급되는 포인트가 없거나 1-2 포인트밖에 되지 않는 점을 감안하면, 모든 선수의 공격 성향을 길러주기 위해서는 투자되는 포인트가 꽤 높은 것을 알 수 있다.
- [108] 한편, 슈팅 정확도의 3 레벨(Lv.3)을 완성하고 난 후에는, 슈팅 파워를 늘려 장거리 슛을 가능케할지, 또는 프리킥, 속력, 가속력을 높이는 스킬을 늘리게 할지의 여부는 사용자의 선택이며, 각 사용자가 필요한 공격 성향을 선택가능하도록 이루어진다.
- [109] 따라서, 상술한 바와 같이, 고 레벨인 감독을 가진 사용자는 처음부터 감독을 새로 키우면서 포인트를 많이 받아 스태프들을 풍성하게 할 것인지, 아니면 많이 쌓인 게임 머니와 선수들의 스탯이 높아진 것을 감안하여 현상 유지를 하면서 스태프의 역량은 점진적으로 키워갈 것인지에 대한 선택을 해야하는 것이다.
- [110] 본 출원에서 각 스킬트리는 선행 스킬을 완벽히 마스터해야 후행 스킬의 블록이 활성화되는 것이며, 후행 스킬 트리를 실시하기 위해서는 선행 스킬 트리를 몇 레벨까지 달성해야하는지에 대한 데이터가 상술한 바와 같이 각각 정해지나, 이에 한정된 것은 아니고 변경 가능하다.
- [111]
- [112] 패스/드리블 코치(53c)는 도 6c에 도시된 바와 같이, 하기 표 6 및 표 7과 같은 스킬 트리 및 내용을 가진다.

[113]

[114] 표 6

[Table 6]

스킬	내용	선행스킬
패스	팀 모든 선수들의 패스 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올려줍니다.	없음
롱 패스	팀 모든 선수들의 롱 패스 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올려줍니다.	패스 Lv.3
크로스	팀 모든 선수들의 크로스 능력치를 해당 스킬 레벨 만큼 올려줍니다.	롱 패스 Lv.3
드리블	팀 모든 선수들의 드리블 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올려줍니다.	패스 Lv.3
개인기	팀 모든 선수들의 개인기 능력치를 해당 스킬 레벨 만큼 올려줍니다.	드리블 Lv.3
반응속도	팀 모든 선수들의 반응속도 능력치를 해당 스킬 레벨 만큼 올려줍니다.	개인기 Lv.3

[115] 표 7

[Table 7]

스킬 이름	레벨	필요 포인트
패스	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50

[116]

[117] 표 7에서는 패스의 필요 포인트만을 기재했으나, 패스, 롱 패스, 크로스, 드리블, 개인기, 반응 속도에 필요한 포인트가 모두 동일하므로, 생략한다.

[118] 표 6과 같이, 패스 스킬은 초기에 해야할 선행 스킬이며, 포인트를 투자하면 패스라는 블록이 테두리가 쳐지면서 완료했다는 표시가 표시되는데, 후행 스킬인 롱 패스와 드리블은 패스의 레벨이 Lv.3 이 되어야 하므로, 레벨 1(Lv.1)을 얻기 위한 2 포인트, 레벨 2(Lv.2)를 얻기 위한 5 포인트, 레벨 3(Lv.3)을 얻기 위한 10 포인트, 총 17포인트를 투자해야 하며, 이러한 패스라는 스킬을 얻게 되면, 해당하는 레벨만큼, 즉 총 3 레벨만큼 모든 선수들의 패스의 능력치인 스탯을 올려주는 것이다.

- [119] 이러한 패스를 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 롱 패스와 드리블의 블록이 활성화되어 롱 패스와 드리블이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 만약 롱 패스라는 스킬을 얻기 위해 표 7과 같이 2 포인트를 투자하여 롱 패스 레벨 1(Lv.1)을 얻게 되면, 팀 모든 선수의 롱 패스의 능력치인 스탯을 1 만큼 올려준다.
- [120] 이러한 롱 패스를 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 크로스라는 블록이 활성화되어 크로스라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 크로스라는 스킬을 얻기 위해 표 7과 같이 스태프 포인트를 2 포인트 투자하여 장거리 슛이라는 스킬을 얻게 되면, 팀 모든 선수의 장거리 슛의 능력치인 스탯을 1 만큼 올려준다.
- [121] 여기서, 장거리 슛을 레벨 1(Lv.1)까지 만들기 위해, 선행 스킬들에 투자되는 포인트를 포함한 총 포인트를 계산해보면, 패스를 3 레벨까지 만들기 위해 17 포인트가 투자되고, 롱 패스를 3 레벨까지 올리기 위해 17 포인트가 투자되며, 크로스를 1 레벨까지 올리기 위해 2 포인트가 투자되므로, 총 36 포인트가 투자되는 것을 알 수 있으며, 저 레벨인 경우, 1 레벨업 당 지급되는 포인트가 없거나 1-2 포인트밖에 되지 않는 점을 감안하면, 모든 선수의 공격 성향을 길러주기 위해서는 투자되는 포인트가 꽤 높은 것을 알 수 있다.
- [122] 한편, 패스의 3 레벨(Lv.3)을 완성하고 난 후에는, 롱 패스를 늘려 크로스를 가능케할지, 또는 드리블, 개인기, 반응속도를 높이는 스킬을 늘리게 할지의 여부는 사용자의 선택이며, 각 사용자가 필요한 공격 성향을 선택가능하도록 이루어진다.
- [123] 따라서, 상술한 바와 같이, 고 레벨인 감독을 가진 사용자는 처음부터 감독을 새로 키우면서 포인트를 많이 받아 스태프들을 풍성하게 할 것인지, 아니면 많이 쌓인 게임 머니와 선수들의 스탯이 높아진 것을 감안하여 현상 유지를 하면서 스태프의 역량은 점진적으로 키워갈 것인지에 대한 선택을 해야하는 것이다.
- [124] 본 출원에서 각 스킬트리는 선행 스킬을 완벽히 마스터해야 후행 스킬의 블록이 활성화되는 것이며, 후행 스킬 트리를 실시하기 위해서는 선행 스킬 트리를 몇 레벨까지 달성해야하는지에 대한 데이터가 상술한 바와 같이 각각 정해지나, 이에 한정된 것은 아니고 변경 가능하다.
- [125]
- [126] 수비 코치(53d)는 도 6d에 도시된 바와 같이, 하기 표 8 및 표 9과 같은 스킬 트리 및 내용을 가진다.
- [127]
- [128] 표 8

[Table 8]

스킬	내용	선행스킬
마킹	팀 모든 선수들의 마킹 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올려줍니다.	없음
테클	팀 모든 선수들의 테클 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올려줍니다.	마킹 Lv.3
적극성	팀 모든 선수들의 적극성 능력치를 해당 스킬 레벨 만큼 올려줍니다.	마킹 Lv.3
헤딩	팀 모든 선수들의 헤딩 능력치를 해당 스킬 레벨만큼 올려줍니다.	적극성 Lv.3
골키퍼	팀 모든 선수들의 골키퍼 능력치를 해당 스킬 레벨 만큼 올려줍니다.	헤딩 Lv.3

[129] 표 9

[Table 9]

스킬 이름	레벨	필요 포인트
마킹	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50

[130] 표 9에서는 패스의 필요 포인트만을 기재했으나, 마킹, 테클, 적극성, 헤딩, 골키퍼에 필요한 포인트가 모두 동일하므로, 생략한다.

[131] 표 8과 같이, 마킹 스킬은 초기에 해야할 선행 스킬이며, 포인트를 투자하면 마킹이라는 블록이 테두리가 쳐지면서 완료했다는 표시가 표시되는데, 후행 스킬인 테클과 적극성은 마킹의 레벨이 Lv.3 이 되어야 하므로, 레벨 1(Lv.1)을 얻기 위한 2 포인트, 레벨 2(Lv.2)를 얻기 위한 5 포인트, 레벨 3(Lv.3)을 얻기 위한 10 포인트, 총 17포인트를 투자해야 하며, 이러한 마킹이라는 스킬을 얻게 되면, 해당하는 레벨만큼, 즉 총 3 레벨만큼 모든 선수들의 마킹의 능력치인 스탯을 올려주는 것이다.

[132] 이러한 마킹을 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 테클과 적극성의 블록이 활성화되어 테클과 적극성이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 만약 적극성이라는 스킬을 얻기 위해 표 9과 같이 2 포인트를 투자하여 적극성 레벨 1(Lv.1)을 얻게 되면, 팀 모든 선수의 적극성의 능력치인 스탯을 1 만큼 올려준다.

- [133] 이러한 적극성을 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 헤딩이라는 블록이 활성화되어 헤딩이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 헤딩이라는 스킬을 얻기 위해 표 9과 같이 스태프 포인트를 2 포인트 투자하여 헤딩이라는 스킬을 얻게 되면, 팀 모든 선수의 헤딩의 능력치인 스탯을 1 만큼 올려준다.
- [134] 여기서, 헤딩을 레벨 1(Lv.1)까지 만들기 위해, 선행 스킬들에 투자되는 포인트를 포함한 총 포인트를 계산해보면, 마킹을 3 레벨까지 만들기 위해 17 포인트가 투자되고, 적극성을 3 레벨까지 올리기 위해 17 포인트가 투자되며, 헤딩을 1 레벨까지 올리기 위해 2 포인트가 투자되므로, 총 36 포인트가 투자되는 것을 알 수 있으며, 저 레벨인 경우, 1 레벨업 당 지급되는 포인트가 없거나 1-2 포인트밖에 되지 않는 점을 감안하면, 모든 선수의 공격 성향을 길러주기 위해서는 투자되는 포인트가 꽤 높은 것을 알 수 있다.
- [135] 한편, 마킹의 3 레벨(Lv.3)을 완성하고 난 후에는, 테클을 가능케할지, 또는 적극성, 헤딩, 골키퍼의 능력을 높이는 스킬을 늘리게 할지의 여부는 사용자의 선택이며, 각 사용자가 필요한 공격 성향을 선택가능하도록 이루어진다.
- [136] 따라서, 상술한 바와 같이, 고 레벨인 감독을 가진 사용자는 처음부터 감독을 새로 키우면서 포인트를 많이 받아 스태프들을 풍성하게 할 것인지, 아니면 많이 쌓인 게임 머니와 선수들의 스탯이 높아진 것을 감안하여 현상 유지를 하면서 스태프의 역량은 점진적으로 키워갈 것인지에 대한 선택을 해야하는 것이다.
- [137] 본 출원에서 각 스킬트리는 선행 스킬을 완벽히 마스터해야 후행 스킬의 블록이 활성화되는 것이며, 후행 스킬 트리를 실시하기 위해서는 선행 스킬 트리를 몇 레벨까지 달성해야하는지에 대한 데이터가 상술한 바와 같이 각각 정해지나, 이에 한정된 것은 아니고 변경 가능하다.
- [138]
- [139] 도 6e에 도시된 바와 같이, 멘탈 코치(53e)는 하기 표 10 및 표 11과 같은 스킬 트리 및 내용을 가진다.
- [140]
- [141] 표 10

[Table 10]

스킬 이름	레벨	필요 포인트
침착성	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50

- [142] 표 11

[Table 11]

스킬 이름	레벨	필요 포인트
침착성	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50

- [143] 표 11에서는 침착성의 필요 포인트만을 기재했으나, 침착성, 지구력, 체력, 사기고취에 필요한 포인트가 모두 동일하므로, 생략한다.
- [144] 표 10과 같이, 침착성은 초기에 해야할 선행 스킬이며, 포인트를 투자하면 침착성이라는 블록이 테두리가 쳐지면서 완료했다는 표시가 표시되는데, 후행 스킬인 지구력은 침착성의 레벨이 Lv.3 이 되어야 하므로, 총 17 포인트를 투자해야 하며, 이러한 침착성이라는 스킬을 얻게 되면, 침착성 능력치를 해당 1 만큼 올려준다.
- [145] 이러한 침착성을 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 지구력이라는 블록이 활성화되어 지구력이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 지구력을 얻기 위해 표 11과 같이 스테프 포인트를 2 포인트 투자하여 지구력을 얻게 되면, 모든 선수들의 지구력 능력치를 1 만큼 올려준다.
- [146] 이러한 방식으로, 체력, 사기고취를 위하여 각각의 포인트를 투자하여 해당 스킬을 올려갈 수 있다.
- [147] 따라서, 상술한 바와 같이, 고 레벨인 감독을 가진 사용자는 처음부터 감독을 새로 키우면서 포인트를 많이 받아 스테프들을 풍성하게 할 것인지, 아니면 많이 쌓인 게임 머니와 선수들의 스탯이 높아진 것을 감안하여 현상 유지를 하면서 스테프의 역량은 점진적으로 키워갈 것인지에 대한 선택을 해야하는 것이다.
- [148] 본 출원에서 각 스킬트리는 선행 스킬을 완벽히 마스터해야 후행 스킬의 블록이 활성화되는 것이며, 후행 스킬 트리를 실시하기 위해서는 선행 스킬 트리를 몇 레벨까지 달성해야하는지에 대한 데이터가 상술한 바와 같이 각각 정해지나, 이에 한정된 것은 아니고 변경 가능하다.
- [149]
- [150] 도 6f에 도시된 바와 같이, 스카우터(53f)는 하기 표 12 및 표 13과 같은 스킬 트리 및 내용을 가진다.
- [151]
- [152] 표 12

[Table 12]

스킬	내용	선행스킬
협상	이적 시장에서 선수 영입시 스킬 레벨에 따라 영입 비용을 낮출 수 있습니다.	없음
추가계약	이적 시장이나 선수 카드를 통해 선수를 영입할 때, 스킬 레벨에 따라 초기 계약 경기 수가 늘어납니다.	협상 Lv.3
카드 강화	카드 강화 성공 확률을 높여주며, 스킬 레벨이 오를수록 성공확률이 늘어납니다.	추가계약 Lv.3

[153] 표 13

[Table 13]

스킬 이름	레벨	필요 포인트
협상/추가계약	1	2
	2	5
	3	10
	4	20
	5	50
카드강화	1	5
	2	10
	3	20
	4	50
	5	100

[154] 표 13에서는 협상의 필요 포인트만을 기재했으나, 추가계약에 필요한 포인트가 동일하므로, 생략한다.

[155] 표 12와 같이, 협상은 초기에 해야할 선행 스킬이며, 포인트를 투자하면 협상이라는 블록이 테두리가 쳐지면서 완료했다는 표시가 표시되는데, 후행 스킬인 추가 계약은 협상의 레벨이 Lv.3 이 되어야 하므로, 17 포인트를 투자해야 하며, 이러한 협상이라는 스킬을 얻게 되면, 하기 수학식 4와 같이 이적 시장에서 선수를 영입할 때, 협상을 잘할 수 있으므로, 영입 비용을 낮출 수 있다.

[156]

[157] 수학식 4

$$\text{영입비용} = \text{초기영입비용} \times \frac{100 - (\text{스킬레벨} \times 10)}{100}$$

[158] 예를 들면, 협상 레벨 1(Lv.1)을 얻기 위해, 2 포인트를 투자했다고 가정하면, 이전의 영입 비용이 100 만원이었다면, 90 만원으로 줄어들어 영입 비용을 아낄 수 있는 것이고, 협상 레벨 2(Lv.2)를 얻기 위해, 5 포인트를 또 투자했다고 가정하면, 영입 비용은 80 만원으로 줄어들어 영입 비용을 더욱 아낄 수 있는 것이며, 이는 한 선수에 한정되지 않고 선수를 영입할 때마다 적용되므로, 무척 유용할 수 있다.

[159] 이러한 협상을 레벨 3(Lv.3) 까지 끌어올리게 되면, 추가 계약이라는 블록이 활성화되어 추가 계약이라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 추가 계약이라는 스킬을 얻기 위해 표 13과 같이 스태프 포인트를 2 를 투자하여 추가 계약을 얻게 되면, 하기 수학식 5 와 같이 초기 계약수가 늘어나게 된다.

[160]

[161] 수학식 5

$$\text{초기계약경기수} = \text{계약경기수} + (\text{스킬레벨} \times 2)$$

[162] 즉, 추가 계약을 2 포인트를 투자해서 레벨 1으로 만들어놓은 경우, 계약 경기수가 원래 50 경기라고 하면, 52 경기가 되는 것이며, 5 포인트를 더 투자해서 레벨 2 로 만들어놓은 경우, 초기 계약경기수는 54 경기가 되는 것이다.

[163] 이러한 추가 계약을 레벨 3(Lv.3)까지 끌어올리게 되면, 카드 강화라는 블록이 활성화되어 카드 강화라는 스킬을 얻을 수 있는 기회가 주어지는 것이며, 카드 강화라는 스킬을 얻기 위해 표 13과 같이 스태프 포인트를 5 포인트 투자하여 카드 강화라는 스킬을 얻게 되면, 하기 수학식 6과 같이 강화 성공 확률이 늘어나게 된다.

[164]

[165] 수학식 6

$$\text{강화성공확률(\%)} = \text{원강화성공확률(\%)} + (\text{스킬레벨} \times 2\%)$$

[166] 즉, 카드 강화를 5 포인트 투자해서 레벨 1로 만들어놓은 경우, 카드 강화 확률이 60% 라 하면, 62% 로 올려주는 것이며, 10 포인트를 더 투자해서 레벨 2로 만들어놓은 경우, 64% 로 늘어나게 되는 것이다.

[167] 여기서, 협상과 추가 계약보다는 카드강화가 훨씬 더 많은 포인트가 투자되는 것을 알 수 있고, 카드강화를 레벨 2 까지만 완성시킨다고 하더라도, 총 49포인트가 투자되는 것을 알 수 있으며, 각 스태프의

[168] 여기서, 응급 치료 스킬을 레벨 5까지 만들기 위해, 선행 스킬들에 투자되는 포인트를 계산해보면, 재활치료를 3 레벨까지 만들기 위해 3 포인트가 투자되고, 상비약을 3 레벨까지 올리기 위해 17 포인트가 투자되며, 응급 치료를 5

레벨까지 올리기 위해 87포인트가 투자되므로, 총 107포인트가 투자되는 것을 알 수 있으며, 각 스태프의 기량을 완벽히 길러주기 위해서는 투자 포인트가 꽤 높은 것을 알 수 있다.

[169] 따라서, 상술한 바와 같이, 고 레벨인 감독을 가진 사용자는 처음부터 감독을 새로 키우면서 포인트를 많이 받아 스태프들을 풍성하게 할 것인지, 아니면 많이 쌓인 게임 머니와 선수들의 스탯이 높아진 것을 감안하여 현상 유지를 하면서 스태프의 역량은 점진적으로 키워갈 것인지에 대한 선택을 해야하는 것이다.

[170] 본 출원에서 각 스킬트리는 선행 스킬을 완벽히 마스터해야 후행 스킬의 블록이 활성화되는 것이며, 후행 스킬 트리를 실시하기 위해서는 선행 스킬 트리를 몇 레벨까지 달성해야하는지에 대한 데이터가 상술한 바와 같이 각각 정해지나, 이에 한정된 것은 아니고 변경 가능하다.

[171] 본 출원에서는 다양한 스태프를 제공하고, 감독의 레벨이 올라감에 따라 부여되는 포인트를 이용하여, 사용자가 선수들 각각이 필요로 하는 스태프의 역량을 길러줄 수 있도록 아이템을 풍부히 하여 게임의 재미를 더하고, 선수들뿐만 아니라 감독이 실제로 해야할 일인, 스태프의 관리까지 사용자가 실제적으로 하도록 구성됨으로써, 축구 감독을 꿈꾸는 사용자에게 튜토리얼 시스템을 제공하여 교육적인 측면에서도 바람직한 아이템을 사용자에게 제공하도록 구성된다.

[172]

[173] 도 7은 본 출원에 개시된 기술에 따른 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법이기도 시된 흐름도이다. 도 7에 도시된 바와 같이, 스태프 서비스가 업데이트되는 경우(S10), 서버는 해당 사용자에게 스태프별 스킬트리를 출력하여(S20), 어떠한 스태프의 역량을 키워야 하는지, 이에 투자되는 포인트는 얼마인지에 대한 정보를 출력한다.

[174] 레벨업에 대한 스태프 포인트는 소급되어 적용되지 않으므로, 감독레벨이 증가했는지의 여부를 확인한 후(S30), 스태프 서비스를 시작한 후에 증가한 감독레벨에 대해 표 1과 같은 포인트를 부여하며(S40), 사용자의 레벨업 요청이 있는 경우(S50), 해당 스태프 포인트를 소모시키고 해당 스태프의 스킬트리 중 레벨업 요청이 있는 곳의 스킬을 증가시킨다(S60).

[175] 모든 스태프의 스킬 트리가 완성될 때까지 상기 단계(S20)로 복귀하여 각 단계의 루프를 돌면서 감독 레벨이 업되는 경우, 포인트를 부여하고, 포인트를 이용하여 스킬 트리를 완성시키는 과정을 진행하며 반복 루프를 돈다(S70).

[176] 각각의 스태프와 그에 따른 스킬 트리는 상기에서 설명한 바와 같으며, 중복된 내용은 생략한다.

[177]

[178] 본 출원은 감독 레벨이 올라감에 따라 팀의 스태프의 레벨을 올려 전체적인 혜택을 줄 수 있는 아이템을 마련하고, 감독 레벨이 올라감에 따라 얻게 되는 포인트를 이용하여 스태프 각자의 역량을 키울 수 있도록 한다.

- [179] 본 출원은 감독을 새로 키워 게임 머니를 많이 획득하는 반면, 포인트는 낮게 받을 것인지 또는 자신이 보유하고 있는 고 레벨의 감독을 이용하여 게임 머니의 획득은 감소되지만, 포인트는 높게 받을 것인지를 여부를 선택하도록 하여, 본 서비스를 도입하는 데 있어 기존 유저들의 반발을 최소화할 수 있다.
- [180] 본 출원은 스태프의 종류를 세분화하고, 감독의 레벨이 오르면 받는 포인트를 이용하여 각 스태프의 역량을 올려주되, 각 스태프의 역량을 스킬 트리를 형성하여 선행 스킬을 마스터해야 그 다음 스킬로 넘어갈 수 있는 방법으로 올려주는 방식을 채택함으로써, 선수의 레벨뿐만 아니라, 각 스태프도 관리의 대상으로 게임의 아이템을 풍부하게 할 수 있다.
- [181] 본 출원은 코칭 스태프를 팀 닥터, 공격 코치, 패스/드리블 코치, 수비/골키퍼 코치, 멘탈 코치, 스카우터 등으로 구성하고, 각 스태프의 역할에 맞는 역량을 키울 수 있도록 감독인 사용자가 각 스태프의 역량을 키울 수 있도록 함으로써, 축구 게임에만 치중했던 사용자가 각 스태프의 역할을 이해하고 알 수 있도록 구성된다.
- [182] 본 출원은 온라인 축구 게임의 다양성을 증가시키고, 선수 자체의 레벨만을 올리는 획일적인 축구 게임이 아닌, 축구팀의 구성을 모두 알 수 있도록 구성시킴으로써, 사용자는 획일적인 축구 게임으로 인해 흥미를 잃고 다른 게임으로 떠나가버리는 사용자 이탈 현상을 방지함과 동시에, 사용자를 본 출원의 기술을 채용한 축구 게임으로 유도할 수 있다.
- [183]
- [184] 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.
- [185]

청구범위

[청구항 1]

게임 상에서 구성된 팀에 속하는 적어도 하나 이상의 게임 상의 선수를 관리하는 스태프에 대한 스태프 관리 서비스로서, 사용자 단말과 연결될 수 있는 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버에서 실행되는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법에 있어서, 상기 사용자 단말과 연관된 사용자의 스태프 관리 레벨의 증가를 확인하는 제1 단계;

상기 사용자의 스태프 관리 레벨이 증가된 경우, 상기 스태프 관리 레벨이 저 레벨에서 고 레벨로 올라갈수록 스태프 포인트를 증가시켜 부여하는 제2 단계;

상기 사용자가 상기 스태프의 역량을 키우는 스킬 트리를 진행하는 경우, 상기 스킬 트리 중 해당되는 스킬을 얻기 위한 상기 사용자의 요청이 입력되면, 상기 스킬에 필요한 상기 스태프 포인트를 소모시켜 상기 스킬을 획득하도록 하는 제3 단계;를 포함하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 2]

제1항에 있어서, 상기 스킬은

적어도 하나 이상의 레벨로 구성되고, 저 레벨에서 고 레벨로 갈수록 필요한 상기 스태프 포인트가 증가하는 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 3]

제2항에 있어서, 상기 스태프는

선수의 부상을 경감시키는 팀 닥터;

팀 모든 선수의 공격 능력인 스탯을 상승시키는 공격 코치;

상기 모든 선수의 패스 스탯을 상승시키는 패스/드리블 코치;

상기 모든 선수의 수비/골킥핑 스탯을 상승시키는 수비/골킥핑 코치;

상기 모든 선수의 공통 스탯을 상승시키는 멘탈 코치;

팀 내의 선수 영입이나 계약을 진행하는 스카우터;

를 포함하는 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 4]

제3항에 있어서, 상기 팀 닥터의 스킬 트리는

부상당한 선수의 회복 속도를 빠르게 하는 재활 치료;

부상당한 선수를 치료하는 상비약;

경기도중 부상당할 확률을 줄여주는 응급치료;

를 포함하고, 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 5]

제3항에 있어서, 상기 공격 코치의 스킬 트리는

- 상기 스킬 레벨만큼 증가되는 슈팅 정확도, 슈팅 파워, 장거리 슛, 프리킥, 속력, 가속력을 포함하고,
상기 슈팅 정확도, 슈팅 파워, 장거리 슛은 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 6] 제5항에 있어서, 상기 공격 코치의 스킬 트리는
상기 스킬 레벨만큼 증가되는 슈팅 정확도, 슈팅 파워, 장거리 슛, 프리킥, 속력, 가속력을 포함하고,
상기 슈팅 정확도, 프리킥, 속력, 가속력은 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 7] 제3항에 있어서, 상기 패스/드리블 코치의 스킬 트리는
상기 스킬 레벨만큼 증가되는 패스, 롱패스, 크로스, 드리블, 개인기, 반응속도를 포함하고,
상기 패스, 롱패스, 크로스는 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 8] 제7항에 있어서, 상기 패스/드리블 코치의 스킬 트리는
상기 스킬 레벨만큼 증가되는 패스, 롱패스, 크로스, 드리블, 개인기, 반응속도를 포함하고,
상기 패스, 드리블, 개인기, 반응속도는 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 9] 제3항에 있어서, 상기 수비/골키퍼 코치의 스킬 트리는
상기 스킬 레벨만큼 증가되는 마킹, 태클, 적극성, 헤딩, 골키퍼를 포함하고,
상기 마킹, 태클은 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 10] 제9항에 있어서, 상기 수비/골키퍼 코치의 스킬 트리는
상기 스킬 레벨만큼 증가되는 마킹, 태클, 적극성, 헤딩, 골키퍼를 포함하고,
상기 마킹, 적극성, 헤딩, 골키퍼는 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.
- [청구항 11] 제3항에 있어서, 상기 멘탈 코치의 스킬 트리는
상기 스킬 레벨만큼 증가되는 침착성, 지구력, 체력, 사기고취를 포함하고, 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야 다음

스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 12]

제3항에 있어서, 상기 스카우터의 스킬 트리는
이적 시장에서 선수를 영입할 때 영입 비용을 줄이는 협상;
선수를 영입할 때, 초기 계약 수를 늘리는 추가계약;
카드 강화 성공 확률을 늘려주는 카드 강화;
를 포함하고, 순차적으로 진행되어 선행 스킬 트리를 완성해야
다음 스킬 트리로 진행가능한 것을 특징으로 하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 13]

클라이언트와 연결되어 상기 클라이언트의 입력을 수신하고, 상기
입력에 기반하여 출력되는 데이터를 상기 클라이언트로 송신하는
통신부;
각 구성 요소를 제어하는 제어부;
상기 클라이언트를 조작하는 사용자의 ID, 레벨, 게임 상에서
구성된 팀에 속하는 적어도 하나 이상의 게임 상의 선수를
관리하는 스태프별 스킬트리가 저장된 저장부;
상기 스태프별 스킬트리를 진행하는 상기 사용자의 입력이 있는
경우, 해당 스킬에 필요한 게임 머니를 소모시키고, 상기 게임
머니에 비례하는 스킬이 획득된 것에 따른 데이터를
업데이트시키는 스킬트리 적용부;
를 포함하는 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버.

[청구항 14]

게임 상에서 구성된 팀에 속하는 적어도 하나 이상의 게임 상의
선수를 관리하는 스태프에 대한 스태프 관리 서비스로서, 사용자
단말과 연결될 수 있는 스태프 관리 서비스를 제공하는 서버에서
실행되는 스태프 관리 서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한
프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
상기 서버가 스태프 관리 서비스를 제공한 후, 상기 사용자 단말과
연관된 사용자의 스태프 관리 레벨의 증가를 확인하는 기능;
상기 사용자의 스태프 관리 레벨이 증가된 경우, 상기 스태프 관리
레벨이 저 레벨에서 고 레벨로 올라갈수록 스태프 포인트를
증가시켜 부여하는 기능;
상기 사용자가 상기 스태프의 역량을 키우는 스킬 트리를
진행하는 경우, 상기 스킬 트리 중 해당되는 스킬을 얻기 위한 상기
사용자의 요청이 상기 서버로 입력되면, 상기 스킬에 필요한 상기
스태프 포인트를 소모시켜 상기 스킬을 획득하도록 하는 기능;
을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

[청구항 15]

제14항에 있어서,
상기 사용자가 상기 스태프의 역량을 키우는 스킬 트리를

진행하는 경우, 상기 스킬 트리 중 해당되는 스킬을 얻기 위한 상기 사용자의 요청이 상기 서버로 입력됨을 감지하는 기능; 및 적어도 하나 이상의 레벨로 구성되고, 저 레벨에서 고 레벨로 갈수록 필요한 상기 스테프 포인트가 증가하는 스킬에 필요한 상기 스테프 포인트를 소모시켜 상기 스킬을 획득하도록 하되, 선행 스킬을 습득한 후 후행 스킬로 진행할 수 있는 기능; 을 더 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

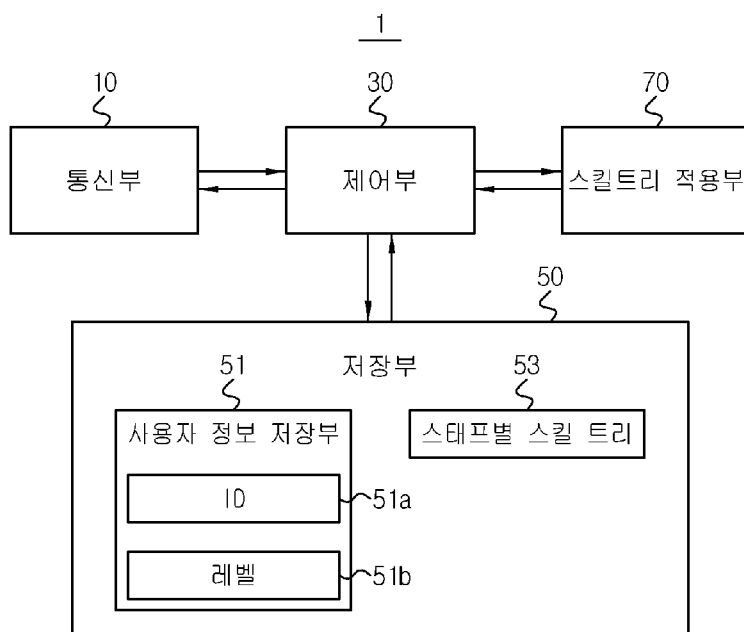
[Fig. 1]

팀자본:12000 팀선수:14/14					훈련시간 00 : 09 : 30
	소화능력: 0p	소화능력: 0p	소화능력: 0p	소화능력: 0p	정신력 0
					기 술 0
	소화능력: 0p	소화능력: 0p	소화능력: 0p	소화능력: 0p	체 력 0
					스피드 0
	소화능력: 0p	소화능력: 0p	소화능력: 0p	소화능력: 0p	조직력 0
					훈련 패스
					폭포수 노동체험
					다이어플기 헬스
					등반 유학
					트레이닝 회식
					슈팅 휴식

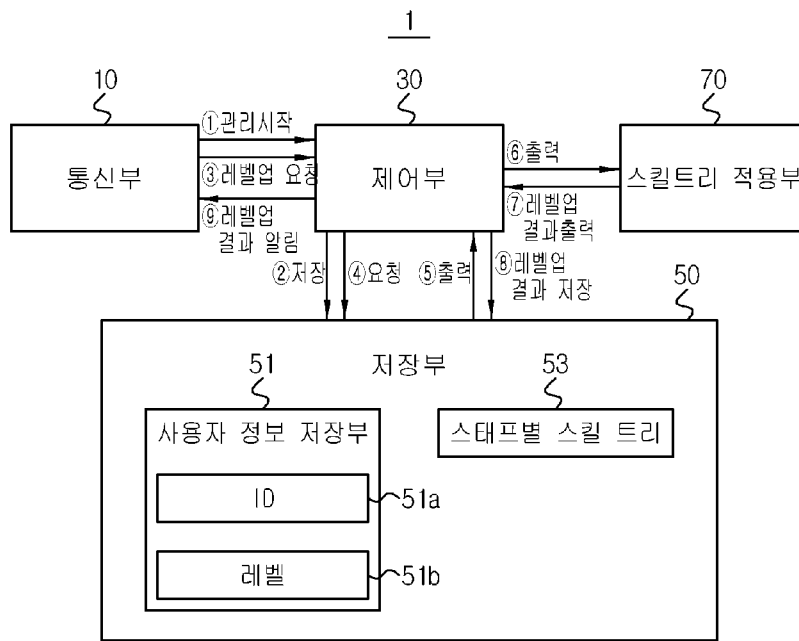
[Fig. 2]

팀자본1000 팀선수0														
정신력	개인기	결정력	지구력	순발력	신뢰도	지	능	스피드	몸	값	정신력	0		
박○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	기 술	0		
김○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
안○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
정○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	체 력	0		
김○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
문○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
권○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	스피드	0		
이○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
유○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
이○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	조직력	0		
G.K data 정신력catchingkicking유연성민첩성신뢰도지능puncning몸값														
이○○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				

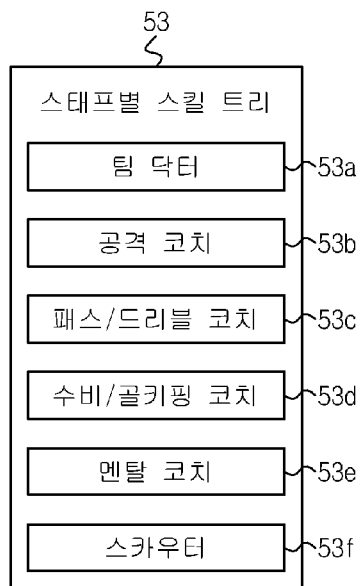
[Fig. 3]



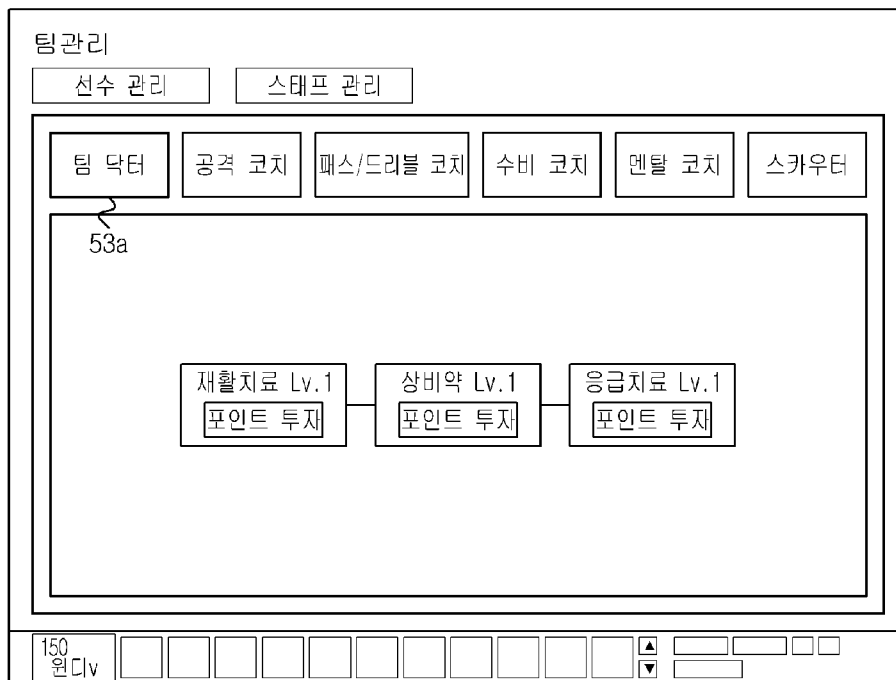
[Fig. 4]



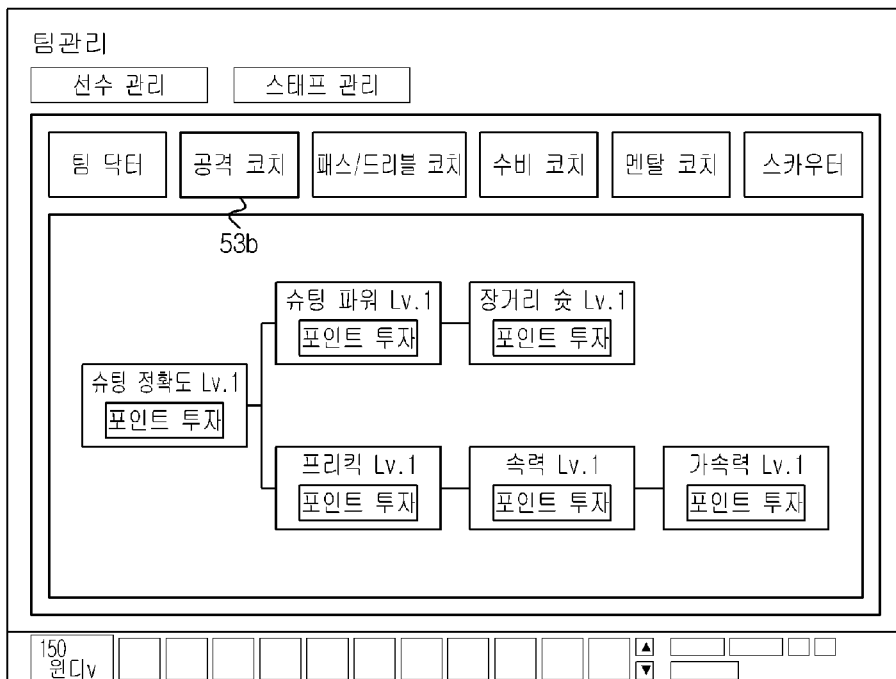
[Fig. 5]



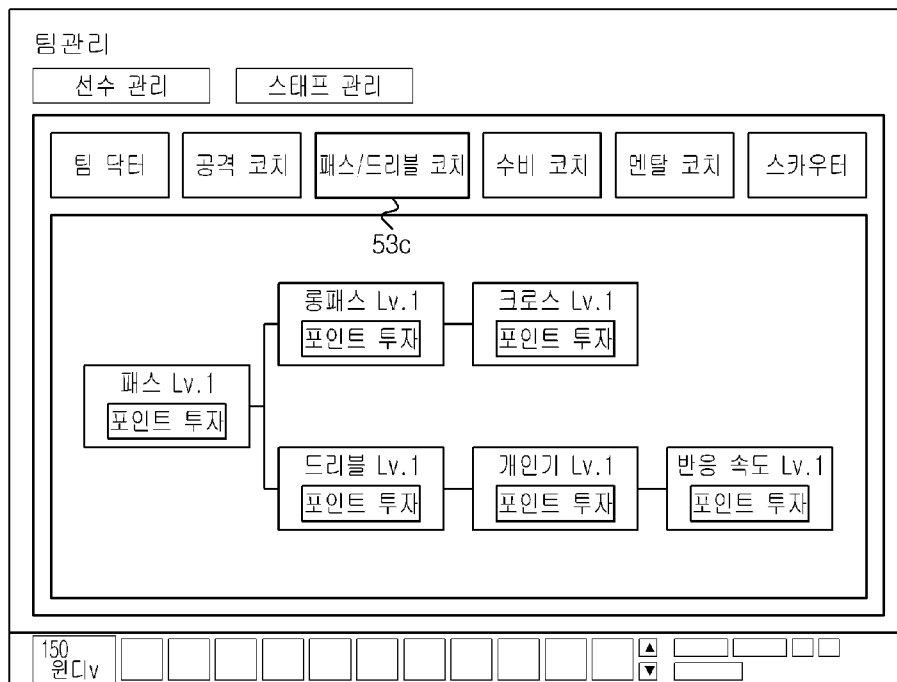
[Fig. 6a]



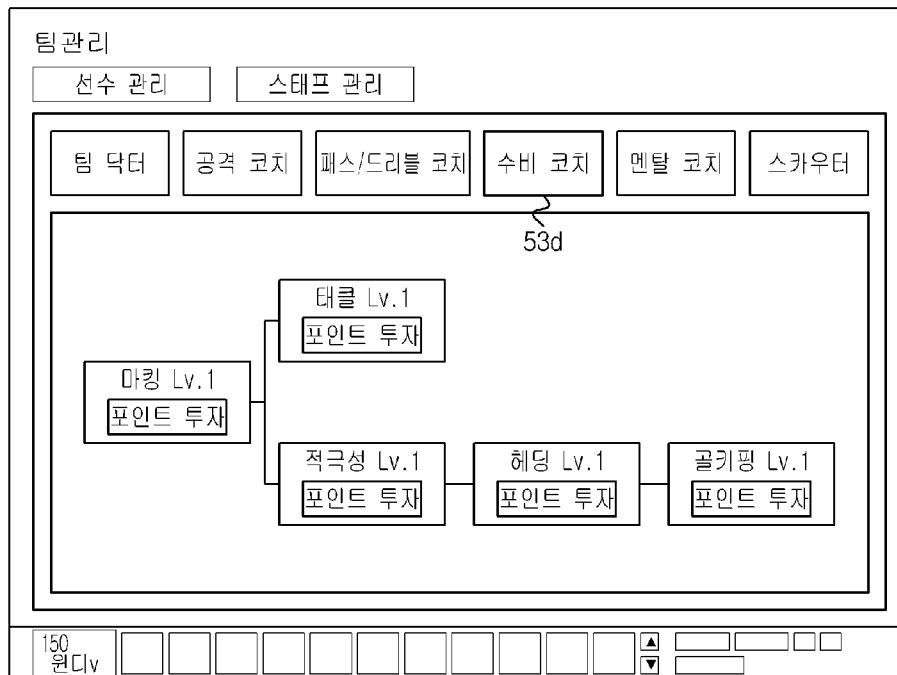
[Fig. 6b]



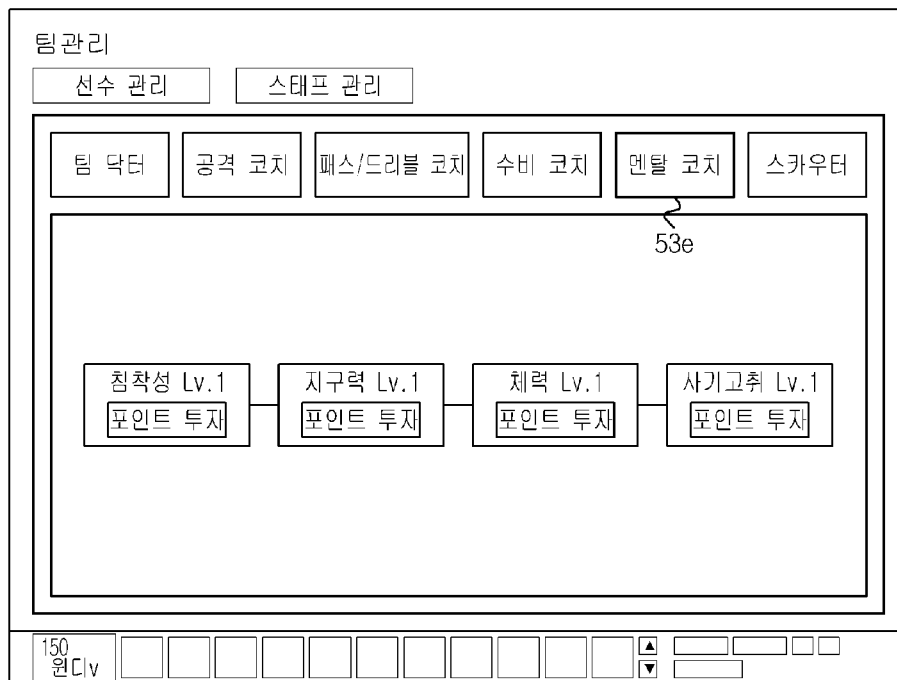
[Fig. 6c]



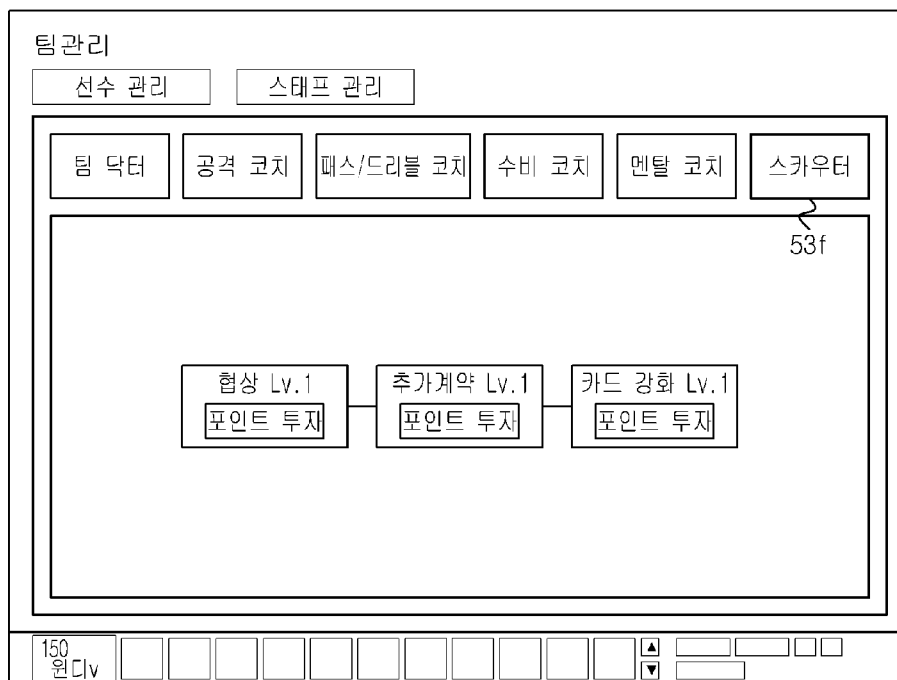
[Fig. 6d]



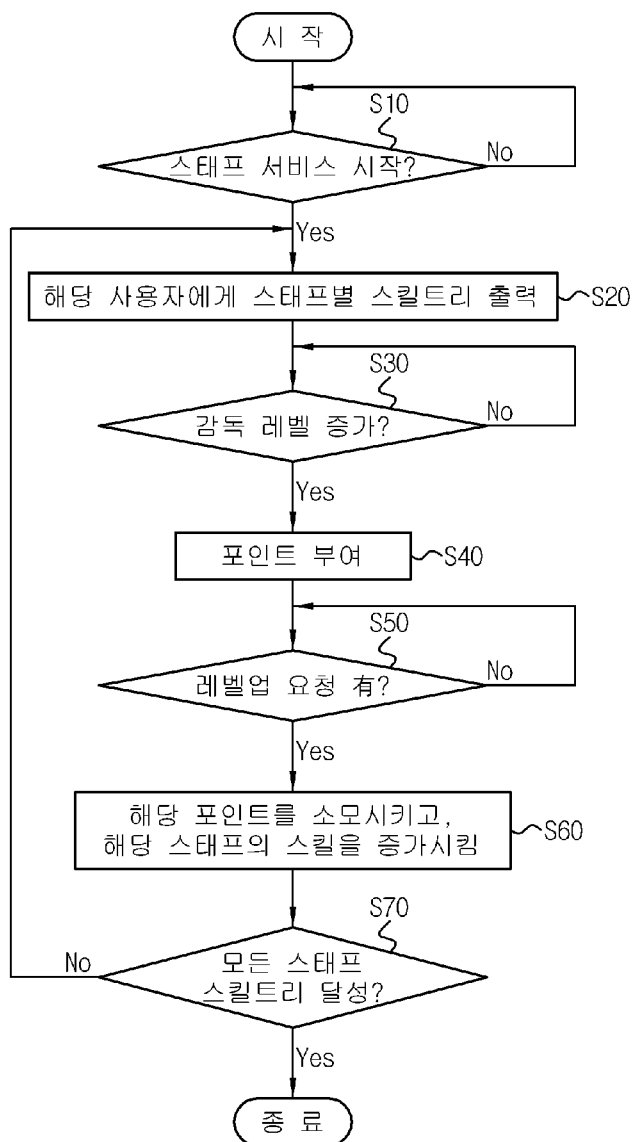
[Fig. 6e]



[Fig. 6f]



[Fig. 7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010433**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; H04L 12/58

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: Internet, sports, game, management

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-2000-0030669 A (KIM, SUNG WOO) 05 June 2000 See abstract, claim 1 and figure 1	1-15
A	KR 10-2000-0036826 A (SIRIASOFT CO., LTD) 05 July 2000 See abstract, claim 1 and figure 5	1-15
A	KR 10-2001-0045997 A (KOOK, MAN JOUNG et al.) 05 June 2001 See abstract, claim 1 and figure 1	1-15
A	KR 10-2001-0067743 A (KIM, MIN YOUNG) 13 July 2001 See abstract, claim 1 and figure 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

13 FEBRUARY 2013 (13.02.2013)

Date of mailing of the international search report

14 FEBRUARY 2013 (14.02.2013)

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/KR2012/010433

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2000-0030669 A	05.06.2000	NONE	
KR 10-2000-0036826 A	05.07.2000	NONE	
KR 10-2001-0045997 A	05.06.2001	NONE	
KR 10-2001-0067743 A	13.07.2001	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; H04L 12/58 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: 인터넷, 스포츠, 게임, 관리		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	KR 10-2000-0030669 A (김성우) 2000.06.05 요약, 청구항 1 및 도면 1 참조	1-15
A	KR 10-2000-0036826 A (주식회사 시리아엔터테인먼트) 2000.07.05 요약, 청구항 1 및 도면 5 참조	1-15
A	KR 10-2001-0045997 A (국만중 외 1명) 2001.06.05 요약, 청구항 1 및 도면 1 참조	1-15
A	KR 10-2001-0067743 A (김민영) 2001.07.13 요약, 청구항 1 및 도면 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 2013년 02월 13일 (13.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 02월 14일 (14.02.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 김상현 전화번호 82-42-481-8509

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2000-0030669 A

2000.06.05

없음

KR 10-2000-0036826 A

2000.07.05

없음

KR 10-2001-0045997 A

2001.06.05

없음

KR 10-2001-0067743 A

2001.07.13

없음