(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013 년 7 월 4 일 (04.07.2013)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/100265 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/002612

(22) 국제출원일: 2012 년 4 월 6 일 (06.04.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0147784 2011 년 12 월 30 일 (30.12.2011) KR

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

(72) 발명자; 겸
(75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): **남궁윤 (NANGOONG, Yoon)** [KR/KR]; 134-060 서울특별시 강동구 명일로 172, 102 동 502 호(둔촌동, 둔촌푸르지오아파트), Seoul (KR). **최선화 (CHOI, Sun Hwa)** [KR/KR]; 423-742 경기도 광명시 디지털로 24, 101 동 2604 호(철산동, 철산푸르지오하늘채아파트), Gyeonggi-do (KR).

(74) 대리인: **정부연 (JUNG, Bu Yon)**; 135-928 서울특별시 강남구 언주로 71 길 17 금강빌딩 3 층 (역삼동 774-35), Seoul (KR).

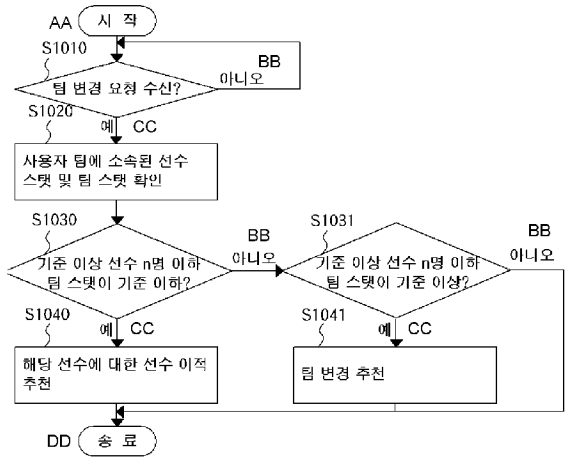
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA,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

(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, MD, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[다음 쪽 계속]

(54) **Title**: METHOD FOR PROVIDING AN ONLINE SPORTS GAME SUPPORTING TEAM CHANGES, AND SYSTEM FOR SAME

(54) **발명의 명칭** : 팀 변경을 지원하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템



AA ... Start
BB ... No
CC ... Yes
DD ... End
S1010 ... Is a team change request received?
S1020 ... Check the stats of players belonging to a user's team and team stats
S1030 ... Are the stats of a team of n or fewer players who are at or above a standard at or below the standard?
S1031 ... Are the stats of a team of n or fewer players who are at or above a standard at or above the standard?
S1040 ... Recommend a player transfer for the corresponding player
S1041 ... Recommend a team change

(57) **Abstract**: The present application relates to a game providing technology. The method for providing an online sports game according to one embodiment of the disclosed technology is implemented on an online sports game providing system which can be connected through a network to at least one game client and which provides an online sports game to a user through at least one connected game client. According to the technology disclosed in the present application, by enabling a user in an online sports game to cultivate and maintain a player character and to make a team change, the user can use the cultivated player character as is and select a new league or team to play the online sports game.

(57) **요약서**: 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 온라인 스포츠 게임에 있어서 사용자가 육성한 선수 캐릭터를 그대로 유지하면서 팀 변경을 수행할 수 있도록 함으로써, 사용자가 육성한 선수 캐릭터를 그대로 활용하여 새로운 리그 또는 팀을 선택하여 온라인 스포츠 게임을 진행할 수 있는 효과가 있다.

WO 2013/100265 A1

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 팀 변경을 지원하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템

기술분야

[1] 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 온라인 스포츠 게임을 진행하던 사용자의 팀에서 육성하던 선수 캐릭터를 모두 포함하여 팀 변경을 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템에 관한 것이다.

배경기술

[2] 컴퓨팅 디바이스 및 네트워크 환경의 발달에 따라, 온라인 기반의 게임이 크게 발전하고 있다. 이러한 온라인 기반의 게임은 사용자들간 상호 연관이 발생한다는 점에서, 종래의 프로그램을 대상으로 소정의 액션을 수행하는 오프라인 게임과 차별성이 인정되며 급속하게 발전하기 시작했다.

[3] 초기의 온라인 게임은 MORPG(Multiplayer Online Role Playing Game)의 종류가 다수였으나, 네트워크의 대역폭 확대, 컴퓨팅 디바이스의 발전에 따라 점차 다양한 종류의 온라인 게임이 제공되고 있다. 이에 따라, 축구, 농구, 야구 등 구기 스포츠를 온라인 게임으로 사용자에게 제공하는 스포츠 온라인 게임이 다양하게 제공되고 있다.

[4] 이러한 온라인 스포츠 게임에서 있어서, 사용자는 최초 게임을 수행할 때 팀을 선택하게 된다. 사용자는 이후의 온라인 스포츠 게임을 진행함에 있어서도 최초 선택한 팀 만으로 운영해야 하므로 팀 선택권의 제한이 존재한다. 특히, 초보 사용자의 경우 최초 팀을 선택할 때 많은 고려를 기울이지 않고 선택하므로, 게임을 진행함에 따라 새로운 팀을 이용하기 위해서는 새로운 아이디를 생성하거나, 현재 아이디의 초기화를 수행하여야만 하는 한계가 있었다.

[5] 최근에는, 온라인 스포츠 게임은 경기를 진행함에 따라 선수 캐릭터가 성장하는 육성형 스포츠 게임이 주류를 이루고 있다. 그러나, 이러한 육성형 스포츠 게임의 경우, 새로운 아이디 생성 또는 팀 초기화를 이용하여 팀을 변경하게 되면, 그 동안 육성한 선수 캐릭터들을 다시 사용할 수 없는 문제가 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[6] 본 출원은 온라인 스포츠 게임에 있어서 사용자가 육성한 선수 캐릭터를 그대로 유지하면서 팀 변경을 수행할 수 있도록 함으로써, 사용자가 육성한 선수 캐릭터를 그대로 활용하여 새로운 리그 또는 팀을 선택하여 온라인 스포츠 게임을 진행할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

[7] 또한, 본 출원은 사용자가 팀 변경을 요청할 때, 현재 사용자의 팀을 분석하여

특정 선수만을 이적하여 팀을 변경하는 것 또는 팀 전체를 변경하는 것 중 유리한 하나를 추천하여, 사용자에게 육성한 선수 캐릭터를 유지하면서 보다 효율적인 팀 변경을 수행할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

[8] 또한, 본 출원은 팀 변경 프로세스에 있어서 필요한 아이템이 있으면, 이를 인지하여 팀 변경 절차 내에서 아이템을 구매하여 팀을 변경할 수 있도록 하여, 팀 변경 프로세스의 편리성을 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

과제 해결 수단

[9] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 단계, (b) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 단계, (c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 단계 및 (d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 단계를 포함한다.

[10] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 단계, (b) 상기 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는지 확인하는 단계, (c) 만일 보유하고 있으면, 상기 게임 클라이언트에 변경할 리그 또는 팀을 결정하기 위한 리그 및 팀 선택 인터페이스를 제공하는 단계 및 (d) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 데이터를 반영하여, 상기 리그 및 팀 선택 인터페이스에서 선택된 제2 팀에 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들을 소속시키는 단계를 포함한다.

[11] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임

클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 사용자의 게임 클라언트에 제공되는 리그 플레이의 초기 화면에 팀 변경과 관련된 제1 객체를 더 포함하여 제공하는 단계, (b) 상기 게임 클라이언트로부터 상기 제1 객체에 대한 클릭 정보를 수신하면, 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 단계, (c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 단계 및 (d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 단계를 포함한다.

[12] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공한다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은 리그 데이터베이스, 팀 분석부 및 게임 제공 제어부를 포함한다. 상기 리그 데이터베이스는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 리그에 대한 팀 정보, 소속 선수 캐릭터 정보 또는 사용자 정보 중 적어도 하나를 포함하여 저장한다. 상기 팀 분석부는 리그에 속한 특정 팀에 대하여, 해당 팀에 소속된 선수 캐릭터에 대한 선수 스탯을 결정하고, 선수 스탯을 기반으로 팀 스탯을 결정한다. 상기 게임 제공 제어부는 상기 팀 분석부에 의하여 분석된 선수 스탯 및 팀 스탯을 이용하여, 제1 사용자의 팀을 분석하고 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트에 선수 이적 또는 팀 변경 중 어느 하나를 추천한다.

[13] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서, (a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 기능, (b) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 기능, (c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 기능 및 (d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 기능을 포함한다.

[14] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서, (a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 기능, (b) 상기 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는지 확인하는 기능, (c) 만일 보유하고 있으면, 상기 게임 클라이언트에 변경할 리그 또는 팀을 결정하기 위한 리그 및 팀 선택 인터페이스를 제공하는 기능 및 (d) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 데이터를 반영하여, 상기 리그 및 팀 선택 인터페이스에서 선택된 제2 팀에 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들을 소속시키는 기능을 포함한다.

[15] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서, (a) 사용자의 게임 클라언트에 제공되는 리그 플레이의 초기 화면에 팀 변경과 관련된 제1 객체를 더 포함하여 제공하는 기능, (b) 상기 게임 클라이언트로부터 상기 제1 객체에 대한 클릭 정보를 수신하면, 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 기능, (c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 기능 및 (d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 기능을 포함한다.

발명의 효과

[16] 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 온라인 스포츠 게임에 있어서 사용자가 육성한 선수 캐릭터를 그대로 유지하면서 팀 변경을 수행할 수 있도록 함으로써, 사용자가 육성한 선수 캐릭터를 그대로 활용하여 새로운 리그 또는 팀을 선택하여 온라인 스포츠 게임을 진행할 수 있는 효과가 있다.

[17] 또한 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 사용자가 팀 변경을 요청할 때, 현재 사용자의 팀을 분석하여 특정 선수만을 이적하여 팀을 변경하는 것 또는 팀 전체를 변경하는 것 중 유리한 하나를 추천하여, 사용자에게 육성한 선수 캐릭터를 유지하면서 보다 효율적인 팀 변경을 수행할 수 있는 효과가 있다.

[18] 또한 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 팀 변경 프로세스에 있어서 필요한 아이템이 있으면, 이를 인지하여 팀 변경 절차 내에서 아이템을 구매하여 팀을 변경할 수 있도록 하여, 팀 변경 프로세스의 편리성을 제공할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[19] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.

[20] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.

[21] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.

[22] 도 4 내지 도 도 8은 개시된 기술의 팀 변경 프로세스에 따른 팀 변경 인터페이스의 일 예를 순차적으로 표시한 참고도이다.

[23] 도 9는 개시된 기술에 따른 선수 스탯의 일 예를 도시하는 참고도이다.

[24] 도 10는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

[25] 도 11은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

[26] 도 12는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 또 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

발명의 실시를 위한 형태

[27] 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.

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

[29] "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.

[30] 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.

[31] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다"또는 "가지다" 등의 용어는 설시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[32] 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.

[33] 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.

[34] 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.

[35]

[36] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.

[37] 온라인 스포츠 게임 제공 시스템(100)(이하, 게임 제공 시스템)은 온라인 네트워크 환경을 통하여 동시에 적어도 하나의 유저(게임 클라이언트)에 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 개시된 게임 제공 시스템(100)에서 제공되는 온라인 스포츠 게임은 다수 사용자를 기반으로 하는 스포츠 게임이다. 예를 들어, 온라인 스포츠 게임은 축구, 야구, 농구, 핸드볼 등과 같이 팀을 이루어 경기를 진행하는 스포츠를 온라인 게임으로 구현한 것일 수 있다.

[38] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 경기(이하, 경기)를 제공할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 단순한 하나의 경기 뿐만 아니라, 토너먼트, 리그 등과 같은 복수의 경기로 구성되는 다양한 게임을 제공할 수 있다.

[39] 게임 제공 시스템(100)은 사용자들 간(Player versus Player, PVP) 온라인 경기 뿐만 아니라, 사용자와 인공지능 간의 경기 (Player versus environment, PVE)를 제공할 수 있다. 또한 다수 사용자들 간 PVP, 다수 사용자들과 인공지능 간의 PVE 경기를 제공할 수도 있다.

[40] 게임 제공 시스템(100)은 특정 사용자의 팀에 대해서도 소정의 인공지능을 제공할 수 있다. 한 팀이 5명인 농구 게임의 예를 들면, 사용자에 의하여 컨트롤 되는 선수 캐릭터는 하나이라 할 때, 해당 팀의 나머지 4명의 선수 캐릭터는 인공지능(게임 엔진)에 의하여 사용자의 제어 없이 자리 이동, 자동 수비 등 소정의 액션(이벤트)을 수행할 수 있다.

[41] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임을 제공하기 위하여, 적어도 하나의 게임 클라이언트(200)와 적어도 일부의 실시간 데이터 교환을 수행할 수 있다.

[42] 게임 제공 시스템(100)은 게임의 진행에 따라 선수 캐릭터가 성장할 수 있으며 이를 반영하여 각 사용자 별 선수 캐릭터의 능력치를 증가시킬 수 있다.

[43] 이러한 게임 제공 시스템(100)에 대해서는 도 2 내지 도 3을 참조하여 이하에서 더 상세히 설명한다.

[44] 게임 클라이언트(200)는 사용자 단말에서 구동될 수 있는 게임 제공 수단이다. 사용자 단말은 PC, 태블릿 PC, 스마트 폰 등과 같이, 중앙처리장치와 메모리 장치를 구비한 단말이다.

[45] 게임 클라이언트(200)는 게임 제공 시스템(100)에 접속 또는 통신을 유지하며, 사용자에게 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 실시예에 따라, 게임 클라이언트(200)는 게임 구동을 위한 게임 엔진의 적어도 일부를 적재할 수 있다. 예를 들어, 스포츠 온라인 게임의 제공에 필요한 소정의 연산 중 적어도 일부는 빠른 처리를 위하여 게임 클라이언트(200)에서 수행될 수 있다.

[46]

[47] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다. 도 2에 개시된 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 원래 팀(제1 팀)에 소속되어 성장한 선수 캐릭터를 그대로 포함하여 새로운 팀(제2 팀)으로 팀 또는 리그를 변경할 수 있도록 할 수 있다.

[48] 도 2를 참조하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 통신부(110), 게임 엔진(120), 사용자 데이터베이스(130), 리그 데이터베이스(140), 아이템 데이터베이스(150), 아이템 구매 관리부(160) 및 게임 제공 제어부(170)를 포함할 수 있다.

[49] 통신부(110)는 게임 제공 제어부(170)의 제어에 따라 게임 클라이언트(200)와 게임 제공 등을 위한 통신 환경을 설정 또는 유지할 수 있다.

[50] 게임 엔진(120)은 게임의 구동을 위한 구성으로서, 게임 클라이언트(200)와 연동되어 사용자에게 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 개시된 실시예에서는, 게임 엔진(120)을 게임 제공 제어부(170)와 별도의 구성으로 설명하였으나, 실시예에

따라 게임 엔진(120)은 게임 제공 제어부(170)의 일 기능으로서 구현될 수 있다. 일 실시예에서, 게임 엔진(120)의 적어도 일부는 게임 클라이언트(200)에 적재될 수 있다.

[51] 사용자 데이터베이스(130)는 온라인 스포츠 게임의 각 사용자에 대한 정보를 저장할 수 있다. 예를 들어, 사용자 데이터베이스(130)는 사용자의 게임 내 레벨 정보, 사용자가 운영하는 온라인 스포츠 게임에서의 스포츠 팀 정보, 스포츠 팀에 소속된 선수 정보, 사용 또는 구비한 아이템 정보 등을 저장할 수 있다.

[52] 리그 데이터베이스(140)는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 리그에 대한 데이터를 저장할 수 있다.

[53] 일 실시예에서, 리그 데이터베이스(140)는 각 리그 별로 해당 리그에 소속된 팀 정보, 소속 선수 캐릭터 정보 또는 사용자 정보 중 적어도 하나를 포함하여 저장할 수 있다.

[54] 일 실시예에서, 리그 데이터베이스(140)는 사용자 별로 진행 중인 리그에 대한 정보를 저장할 수 있다.

[55] 아이템 데이터베이스(150)는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 아이템에 대한 데이터를 저장할 수 있다. 예를 들어, 특정 선수 캐릭터의 소속 팀을 변경할 수 있는 선수 이적 아이템, 사용자의 팀을 변경할 수 있는 팀 변경 아이템에 대한 데이터를 저장할 수 있다.

[56] 아이템 구매 관리부(160)는 사용자가 아이템을 구매할 수 있는 구매 인터페이스를 제공할 수 있다.

[57] 아이템 구매 관리부(160)는 아이템 구매에 요구되는 결제 수단을 제공할 수 있다. 예를 들어, 현금 결제가 필요한 아이템의 경우, 결재 인터페이스를 제공할 수 있다. 다른 예를 들어, 현금 결제에 의한 게임 캐시가 필요한 아이템의 경우, 사용자의 현재 게임 캐시가 부족하면 이를 확인하여 게임 캐시 구매를 위한 결제 인터페이스를 제공할 수 있다.

[58] 아이템 구매 관리부(160)는 아이템 구매에 따른 결제 결과를 반영할 수 있다. 예를 들어, 사용자 A가 게임 머니 10,000이 필요한 아이템을 구매한 경우, 사용자 A의 게임 머니에서 10,000의 게임 머니를 차감하도록 사용자 데이터베이스(130)의 데이터를 변경할 수 있다.

[59] 일 실시예에서, 아이템 구매 관리부(160)는 팀 변경 또는 선수 이적 프로세스에서 필요한 아이템(팀 변경 아이템 또는 선수 이적 아이템)이 없거나 부족하면, 게임 클라이언트(200)에 해당 아이템을 대상으로 하는 구매 인터페이스를 제공할 수 있다.

[60] 게임 제공 제어부(170)는 게임 제공 시스템(100)의 타 구성요소들을 제어하여 게임 클라이언트(200)에 온라인 스포츠 게임을 제공할 수 있다.

[61] 게임 제공 제어부(170)는 복수의 팀 간 소정 횟수 이상의 경기를 수행하는 리그 게임를 제공할 수 있다.

[62] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(170)는 현재 리그를 운영하는 세계의 국가 및

리그를 반영하여 리그 게임을 제공할 수 있다. 예를 들어, 대한민국의 K 리그, 잉글랜드의 프리미어 리그, 이탈리아의 세리아 A 리그 등을 반영하여, 게임 내에서 구현하여 리그 게임을 제공할 수 있다.

[63] 게임 제공 제어부(170)는 리그 게임의 수행 결과를 반영하여 온라인 경기를 뛴 선수 캐릭터를 성장시킬 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 경기를 수행함에 따라, 해당 경기 결과 또는 경기 내용에 대한 데이터를 기초로 선수 캐릭터에 대하여 경험치를 부여하고, 이러한 경험치에 의하여 선수 스탯의 적어도 일부가 증가하도록 사용자 데이터베이스(130) 또는 리그 데이터베이스(140)의 데이터를 변경할 수 있다.

[64] 게임 제공 제어부(170)는 리그를 진행 중인 사용자의 팀에 대하여 리그 또는 팀을 변경하여 새로운 리그 또는 팀을 설정하여 리그 게임을 제공할 수 있다.

[65] 더 상세히 설명하면, 게임 클라이언트(200)로부터 진행 중인 리그에 참여된 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하면, 게임 제공 제어부(170)는 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는지 확인할 수 있다. 만일 보유하고 있으면, 게임 제공 제어부(170)는 게임 클라이언트(200)에 변경할 리그 또는 팀을 결정하기 위한 리그 및 팀 선택 인터페이스를 제공할 수 있다. 게임 클라이언트(200)로부터 리그 및 팀 선택 인터페이스에서 선택된 제2 팀에 대한 정보를 수신하면, 게임 제공 제어부(170)는 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 데이터를 제2 팀에 소속되도록 리그 데이터베이스(140)를 변경할 수 있다. 예를 들어, 게임 제공 제어부(170)는 제1 팀에 소속된 선수 캐릭터들의 정보를 제2 팀에 속하는 데이터 영역에 저장하고, 제1 팀에 대한 데이터를 삭제하여 선수 캐릭터들의 정보를 옮길 수 있다. 여기에서, 만일 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있지 않으면, 아이템 구매 관리부(160)는 게임 클라이언트(200)에 팀 변경 아이템을 구매하기 위한 구매 인터페이스를 제공할 수 있다.

[66] 도 4 내지 도 8은 개시된 기술의 팀 변경 프로세스에 따른 팀 변경 인터페이스의 일 예를 순차적으로 표시한 참고도이다. 도 4 내지 도 8을 참조하여 팀 변경 프로세스의 일 예에 대하여 더 상세히 설명한다.

[67] 게임 제공 제어부(170)는 팀 변경 아이템과 연관된 객체(410)를 포함하여 인터페이스를 구성하여 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다. 게임 클라이언트(200)로부터 객체(410)에 대한 클릭, 즉, 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하면, 게임 제공 제어부(170)는 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는지 확인할 수 있다. 만일 팀 변경 아이템이 없으면, 아이템 구매 관리부(160)는 게임 클라이언트(200)에 팀 변경 아이템을 구매하기 위한 구매 인터페이스(510)를 제공할 수 있다.

[68] 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는 것으로 확인되면, 게임 제공 제어부(170)는 게임 클라이언트(200)에 팀 변경에 대하여 확인하는 인터페이스(610)를 제공할 수 있다. 제공된 인터페이스를 통하여 팀 변경이

확인되면, 게임 제공 제어부(170)는, 도 7 내지 도 8과 같이, 게임 클라이언트(200)에 변경할 리그 또는 팀을 결정하기 위한 리그 및 팀 선택 인터페이스를 제공할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 리그 선택을 위한 인터페이스(710)을 제공할 수 있다. 여기에서, 게임 제공 제어부(170)는 현재 존재하는 각 국가의 리그를 반영하여 도식화된 인터페이스를 이용하여 리그 선택 인터페이스를 제공할 수 있다. 게임 제공 제어부(170)는 리그가 선택되면, 선택된 리그에 대한 정보 및 해당 리그에 소속된 팀에 대한 정보를 수반하는 제2 팀 선택을 위한 인터페이스를 제공할 수 있다. 도 8에 도시된 식별번호(810)은 현재 팀 변경에 대한 설명을, 식별번호(820)은 선택된 리그에 대한 정보를, 식별번호(830)은 선택된 리그에 소속된 팀에 대한 정보를 제공하고 있다.

[69] 게임 제공 제어부(170)는 도 4 내지 도 8을 통한 팀 변경 프로세스에 따라 새로운 제2 팀이 결정되면, 제1 팀에 소속된 선수 캐릭터들의 데이터를 제2 팀에 소속된 선수 캐릭터들로서 적용하여 팀 변경을 위한 데이터 변경 프로세스를 수행할 수 있다. 예를 들어, 게임 제공 제어부(170)는 제2 팀에 소속된 기본 선수 캐릭터들을 대체하여 제1 팀에 소속된 선수 캐릭터들의 데이터를 적용할 수 있다.

[70]

[71] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다. 도 3에 개시된 다른 일 실시예는 사용자의 팀을 분석하여 팀 변경 또는 선수 이적 중 어느 하나를 수행하도록 하는 실시예에 관한 것이다. 이하에서는, 도 3에 개시된 다른 일 실시예에 대한 설명 중 도 2를 참조하여 전술한 바와 동일하거나 그에 상응하는 내용에 대해서는 설명을 생략한다.

[72] 도 3을 참조하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 팀 분석부(180)를 더 포함할 수 있다.

[73] 팀 분석부(180)는 사용자의 제1 팀에 대한 분석을 수행하여 게임 제공 제어부(170)에 제공할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 팀 분석부(180)는 제1 팀의 팀 전체 스탯(이하, 팀 스탯)과 그에 소속된 선수 캐릭터 각각에 대한 선수 스탯을 확인할 수 있다. 개시된 기술은, 팀 또는 선수에 대한 능력치로서 스탯이라는 표현을 사용하나, 이는 반드시 이러한 문구적 표현을 의미하는 것이 아니며 해당 캐릭터 또는 팀의 능력을 반영할 수 있는 모든 수치를 의미한다.

[74] 도 9는 개시된 기술에 따른 선수 스탯의 일 예를 도시하는 참고도로서, 도 9를 참조하여 선수 스탯에 대하여 설명한다. 도 9의 예에서, 선수 스탯(910)은 공통, 공격, 패스/드리블, 수비, 골키핑의 5가지 분류와 그에 각각 소속되는 세부 스탯들로 이루어짐을 알 수 있다.

[75] 팀 분석부(180)는 이러한 세부 스탯으로부터 선수 스탯을 결정할 수 있다.

[76] 일 실시예에서, 팀 분석부(180)는 세부 스탯의 총 합을 선수 스탯으로 결정할 수

있다. 다른 일 실시예에서, 팀 분석부(180)는 해당 선수 캐릭터의 포지션에 따른 가중치를 세부 스탯에 부여하여 선수 스탯을 결정할 수 있다. 예를 들어, 공격 포지션의 선수 캐릭터에 대해서는 공격에 1 이상의 가중치를 부여하여 합산된 값을 선수 스탯으로서 결정할 수 있다.

[77] 팀 분석부(180)는 선수 스탯으로부터 팀 스탯을 결정할 수 있다.

[78] 일 실시예에서, 팀 분석부(180)는 선수 스탯들의 총 합으로서 팀 스탯을 결정할 수 있다. 다른 일 실시예에서, 팀 분석부(180)는 주전 선수와 후보 선수를 구분하여 가중치를 부여하고 이들을 합산하여 팀 스탯을 결정할 수 있다. 예를 들어, 팀 분석부(180)는 주전 선수로 소속된 선수 캐릭터들의 선수 스탯들을 총합한 수치와, 사용자의 팀에 후보 선수로 소속된 선수 캐릭터들의 선수 스탯에 각각 가중치를 부여하여 합산한 수치를 합산하여 팀 스탯을 결정할 수 있다. 여기에서, 후보 선수에 부여되는 가중치는 1 이하의 양의 값으로 계산될 수 있다. 즉, 후보 선수의 스탯은 적게 평가되도록 할 수 있다.

[79] 게임 제공 제어부(170)는 팀 분석부(180)에서 제공된 선수 스탯 및 팀 스탯을 기준으로 선수 이적을 추천할지 또는 팀 이적을 추천할 지 결정할 수 있다. 게임 제공 제어부(170)는 우수 선수를 식별하기 위한 선수 스탯의 기준값(이하, 제1 선수 스탯)을 기초로 제1 선수 스탯 이상의 선수 캐릭터의 수가 일정 수 이하이면 전체 팀 변경보다 해당 선수 캐릭터들에 대한 선수 이적을 수행하는 것을 추천할 수 있다.

[80] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 제1 선수 스탯 이상인 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 게임 클라이언트(200)에 제1 선수 스탯 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천할 수 있다. 게임 제공 제어부(170)는 제1 선수 스탯 이상인 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 게임 클라이언트에 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 팀 변경을 추천할 수 있다. 이는, 팀 스탯이 설정된 값 이상이면, 해당 팀 전체의 스탯이 높으므로 팀 전체로서 어느 정도 완성된 팀으로 판단하여 팀 변경을 추천하도록 하기 위함이다.

[81] 게임 제공 제어부(170)는 제1 선수 스탯 이상인 선수가 n명 이하이면, 해당 선수들에 대한 선수 이적을 수행하도록 소정의 절차를 제공할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(170)는 게임 클라이언트(200)에 제1 선수 스탯 이상인 선수 캐릭터 각각에 대하여, 개별적으로 선수 이적을 수행할 지 확인할 수 있다. 게임 제공 제어부(170)는 게임 클라이언트(200)에 제1 선수 스탯 이상인 선수 캐릭터 외의 다른 선수 캐릭터에 대한 추가 이적 여부를 확인하고, 만일 추가 이적을 요청 받으면, 제1 팀에 소속되며 제1 선수 스탯 미만인 선수 캐릭터들에 대한 정보를 선수 스탯이 높은 순서로 제공할 수 있다. 게임 제공 제어부(170)는 이적할 선수 캐릭터가 확정되면 그에 대한 정보를 아이템 구매 관리부(160)에 제공할 수 있다. 아이템 구매 관리부(160)는 사용자가 선수 이적

아이템을 구비하였는지 확인하고, 만약 구비하지 않았거나 수량이 부족하면 선수 이적 아이템을 구매하기 위한 구매 인터페이스를 제공할 수 있다.

[82] 게임 제공 제어부(170)는 전술한 요건에 따라 팀 이적을 추천하여, 게임 클라이언트(200)부터 팀 이적을 요청받으면 팀 이적을 위한 소정의 프로세스를 제공할 수 있다. 이에 대한 상세한 설명은 도 2를 참조하여 전술한 바에 상응하므로 여기서는 상세한 설명은 생략한다.

[83]

[84] 이하에서는, 도 10 내지 도 12을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다양한 실시예들에 대하여 설명한다. 이하에서 설명 할 실시예들은 전술한 게임 제공 시스템(100)에서 수행되므로, 서로 상응하는 내용에 대해서는 중복하여 설명하지 않으나, 당업자는 전술한 기재로부터 후술할 본 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 보다 명확하게 이해할 수 있을 것이다.

[85]

[86] 도 10은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다. 도 8에 개시된 실시예는, 선수 스탯 및 팀 스탯을 분석하여 선수 이적 또는 팀 변경 중 어느 하나를 추천할 수 있는 실시예에 관한 것이다.

[87] 도 10을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 게임 클라이언트(200)로부터 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하면(단계 S1010, 예), 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인할 수 있다(단계 S1020).

[88] 게임 제공 시스템(100)은 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면(단계 S1030, 예), 게임 클라이언트(200)에 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천할 수 있다(단계 S1040).

[89] 게임 제공 시스템(100)은 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면(단계 S1031, 예), 게임 클라이언트(200)에 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천할 수 있다(단계 S1041).

[90] 여기에서, 팀 스탯은 제1 팀에 주전 선수로 소속된 복수의 제1 선수 캐릭터들의 선수 스탯들을 총합한 수치와, 사용자의 팀에 후보 선수로 소속된 적어도 하나의 제2 선수 캐릭터들의 선수 스탯에 각각 가중치를 부여하여 합산한 수치를 합산하여 계산될 수 있다. 여기에서, 가중치는 1 이하의 양의 수 일 수 있다.

[91] 단계 S1030 내지 S1040에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터 각각에 대하여, 개별적으로 선수 이적 여부를 확인하고, 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터 외의

다른 선수 캐릭터에 대한 추가 이적 여부를 확인할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 만일 추가 이적을 요청 받으면, 제1 팀에 소속되며 기 설정된 스탯 수치 미만을 가지는 선수 캐릭터들에 대한 정보를 선수 스탯이 높은 순서로 제공할 수 있다.

[92] 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 이적할 선수 캐릭터가 확정되면, 사용자가 선수 이적 아이템을 구비하였는지 확인하고, 만약 구비하지 않았거나 수량이 부족하면 선수 이적 아이템을 구매하기 위한 구매 인터페이스를 제공할 수 있다.

[93] 여기에서, 선수 캐릭터는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 경기를 수행함에 따라 경험치를 획득하고, 획득한 경험치에 의하여 선수 스탯의 적어도 일부가 증가하는 성장형 선수 캐릭터일 수 있다.

[94] 단계 S1031 내지 S1041에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 추천된 팀 변경이 확정되면, 게임 클라이언트(200)에 새로운 리그를 실행할 국가 및 리그를 도식화한 유저 인터페이스를 제공하고, 제공된 유저 인터페이스에서 선택된 국가 및 리그에 소속된 팀 목록을 제공할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 제공된 팀 목록 중 게임 클라이언트에 의하여 선택된 제2 팀에 기본적으로 소속된 복수의 선수 캐릭터들을 대체하여 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들이 상기 제2 팀에 소속되도록 설정할 수 있다. 여기에서, 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯은 제1 팀에서 리그를 진행하여 성장된 선수 스탯을 유지하며 제2 팀에 소속되도록 데이터를 변경할 수 있다.

[95]

[96] 도 11은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

[97] 도 11을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 게임 클라이언트(200)로부터, 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하면(단계 S1110, 예), 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는지 확인할 수 있다. 만일 보유하고 있으면(단계 S1120, 예), 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 변경할 리그 또는 팀을 결정하기 위한 리그 및 팀 선택 인터페이스를 제공할 수 있다(단계 S1130). 게임 제공 시스템(100)은 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 데이터를 반영하여, 리그 및 팀 선택 인터페이스에서 선택된 제2 팀에 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들을 소속시킬 수 있다(단계 S1140).

[98] 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 만일 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있지 않으면(단계 S1120, 아니오), 게임 클라이언트(200)에 팀 변경 아이템을 구매하기 위한 구매 인터페이스를 제공할 수 있다(단계 S1121).

[99]

[100] 도 12은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를

설명하기 위한 순서도이다.

[101] 도 12을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 사용자의 게임 클라이언트(200)에 제공되는 리그 플레이의 초기 화면에 팀 변경과 관련된 제1 객체를 더 포함하여 제공할 수 있다(단계 S1210). 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)로부터 제1 객체에 대한 클릭 정보를 수신하면(단계 S1220, 예), 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인할 수 있다(단계 S1230).

[102] 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면(단계 S1240, 예), 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천할 수 있다(단계 S1250).

[103] 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면(단계 S1241, 예), 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천할 수 있다(단계 S1251).

[104]

[105] 상기에서는 본 출원의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허 청구의 범위에 기재된 본 출원의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 출원을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

청구범위

[청구항 1] 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,

(a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 단계;

(b) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 단계;

(c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 단계; 및

(d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 단계;

를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 팀 스탯은

상기 제1 팀에 주전 선수로 소속된 복수의 제1 선수 캐릭터들의 선수 스탯들을 총합한 수치와, 상기 사용자의 팀에 후보 선수로 소속된 적어도 하나의 제2 선수 캐릭터들의 선수 스탯에 각각 가중치를 부여하여 합산한 수치를 합산하여 계산되는 것

을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서, 상기 가중치는

1 이하의 양의 수 인 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 4] 제1항에 있어서, 상기 (c) 단계는

상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터 각각에 대하여, 개별적으로 선수 이적 여부를 확인하는 단계; 및

상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터 외의 다른 선수 캐릭터에 대한 추가 이적 여부를 확인하는 단계;

만일 추가 이적을 요청받으면, 상기 제1 팀에 소속되며 상기 기 설정된 스탯 수치 미만을 가지는 선수 캐릭터들에 대한 정보를 선수 스탯이 높은 순서로 제공하는 단계;

를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 5] 제4항에 있어서, 상기 (c) 단계는

이적할 선수 캐릭터가 확정되면, 상기 사용자가 선수 이적 아이템을 구비하였는지 확인하고, 만약 구비하지 않았거나 수량이 부족하면 선수 이적 아이템을 구매하기 위한 구매 인터페이스를 제공하는 단계;

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 6] 제1항에 있어서, 상기 선수 캐릭터는

상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 경기를 수행함에 따라 경험치를 획득하고, 획득한 경험치에 의하여 선수 스탯의 적어도 일부가 증가하는 성장형 선수 캐릭터인 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 7] 제6항에 있어서, 상기 (d) 단계는

상기 추천된 팀 변경이 확정되면, 상기 게임 클라이언트에 새로운 리그를 실행할 국가 및 리그를 도식화한 유저 인터페이스를 제공하는 단계;

상기 제공된 유저 인터페이스에서 선택된 국가 및 리그에 소속된 팀 목록을 제공하는 단계;

상기 제공된 팀 목록 중 상기 게임 클라이언트에 의하여 선택된 제2 팀에 기본적으로 소속된 복수의 선수 캐릭터들을 대체하여 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들이 상기 제2 팀에 소속되도록 설정하는 단계;를 포함하고,

상기 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯은 상기 제1 팀에서 리그를 진행하여 성장된 선수 스탯을 유지하며 상기 제2 팀에 소속되도록 하는 것

을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 8] 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,

(a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 단계;

(b) 상기 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는지 확인하는 단계;

(c) 만일 보유하고 있으면, 상기 게임 클라이언트에 변경할 리그 또는 팀을 결정하기 위한 리그 및 팀 선택 인터페이스를 제공하는

단계; 및

(d) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 데이터를 반영하여, 상기 리그 및 팀 선택 인터페이스에서 선택된 제2 팀에 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들을 소속시키는 단계;

를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 9] 제8항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은

(b-1) 만일 상기 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있지 않으면, 상기 게임 클라이언트에 팀 변경 아이템을 구매하기 위한 구매 인터페이스를 제공하는 단계;

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 10] 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,

(a) 사용자의 게임 클라언트에 제공되는 리그 플레이의 초기 화면에 팀 변경과 관련된 제1 객체를 더 포함하여 제공하는 단계;

(b) 상기 게임 클라이언트로부터 상기 제1 객체에 대한 클릭 정보를 수신하면, 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 단계;

(c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 단계; 및

(d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 단계;

를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 11] 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 있어서,

온라인 스포츠 게임에서 제공되는 리그에 대한 팀 정보, 소속 선수 캐릭터 정보 또는 사용자 정보 중 적어도 하나를 포함하여 저장하는 리그 데이터베이스;

리그에 속한 특정 팀에 대하여, 해당 팀에 소속된 선수 캐릭터에 대한 선수 스탯을 결정하고, 선수 스탯을 기반으로 팀 스탯을 결정하는 팀 분석부; 및

상기 팀 분석부에 의하여 분석된 선수 스탯 및 팀 스탯을 이용하여, 제1 사용자의 팀을 분석하고 상기 제1 사용자의 게임 클라이언트에 선수 이적 또는 팀 변경 중 어느 하나를 추천하는 게임 제공 제어부;

를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 12] 제11항에 있어서, 상기 게임 제공 제어부는

상기 제1 팀의 소속된 선수 캐릭터 중에서 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 것

을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 13] 제11항에 있어서, 상기 게임 제공 제어부는

상기 제1 팀의 소속된 선수 캐릭터 중에서 상기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 것

을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 14] 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,

상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서,

(a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 기능;

(b) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 기능;

(c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 기능; 및

(d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 기능;

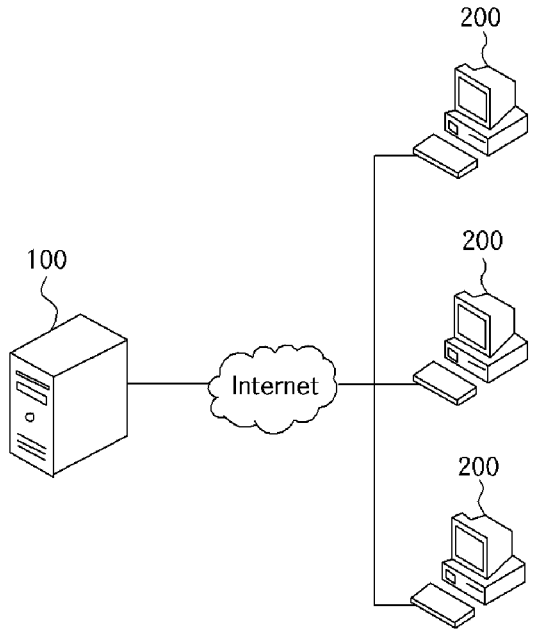
을 포함하는 것을 특징으로 하는 기록 매체.

[청구항 15] 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서,
(a) 사용자의 게임 클라이언트로부터, 상기 온라인 스포츠 게임에서 진행 중인 리그에 참여된 상기 사용자의 제1 팀에 대한 팀 변경 요청을 수신하는 기능;
(b) 상기 사용자가 팀 변경 아이템을 보유하고 있는지 확인하는 기능;
(c) 만일 보유하고 있으면, 상기 게임 클라이언트에 변경할 리그 또는 팀을 결정하기 위한 리그 및 팀 선택 인터페이스를 제공하는 기능; 및
(d) 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 데이터를 반영하여, 상기 리그 및 팀 선택 인터페이스에서 선택된 제2 팀에 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들을 소속시키는 기능;
을 포함하는 것을 특징으로 하는 기록 매체.

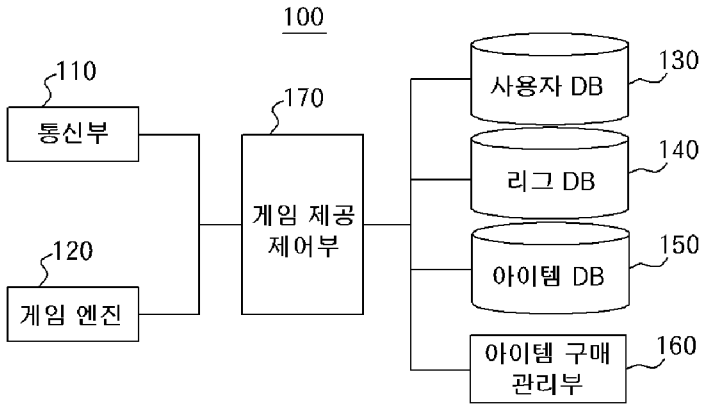
[청구항 16] 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서,
(a) 사용자의 게임 클라언트에 제공되는 리그 플레이의 초기 화면에 팀 변경과 관련된 제1 객체를 더 포함하여 제공하는 기능;
(b) 상기 게임 클라이언트로부터 상기 제1 객체에 대한 클릭 정보를 수신하면, 상기 제1 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들의 선수 스탯 및 팀 스탯을 확인하는 기능;
(c) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이하이고 팀 스탯이 기 설정된 스탯 수치 이하이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터를 대상으로 하는 선수 이적을 추천하는 기능; 및
(d) 기 설정된 스탯 수치 이상을 가지는 선수 캐릭터가 n명 이상이거나 팀 스탯이 기 설정된 팀 스탯 수치 이상이면, 상기 게임 클라이언트에 상기 사용자의 팀에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 모두를 대상으로 하는 팀 변경을 추천하는 기능;

을 포함하는 것을 특징으로 하는 기록 매체.

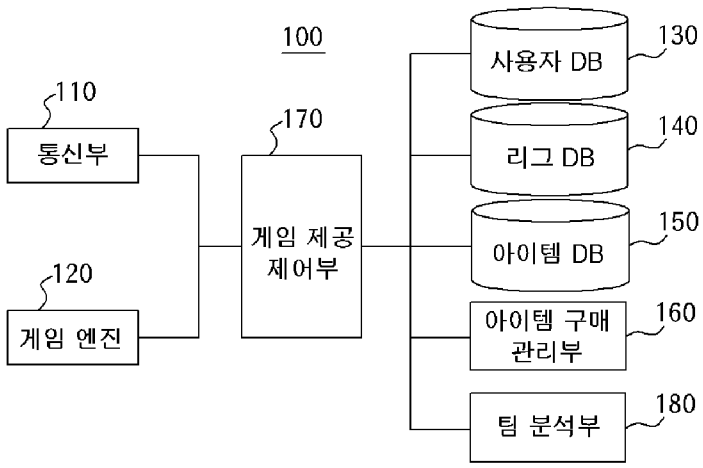
[Fig. 1]



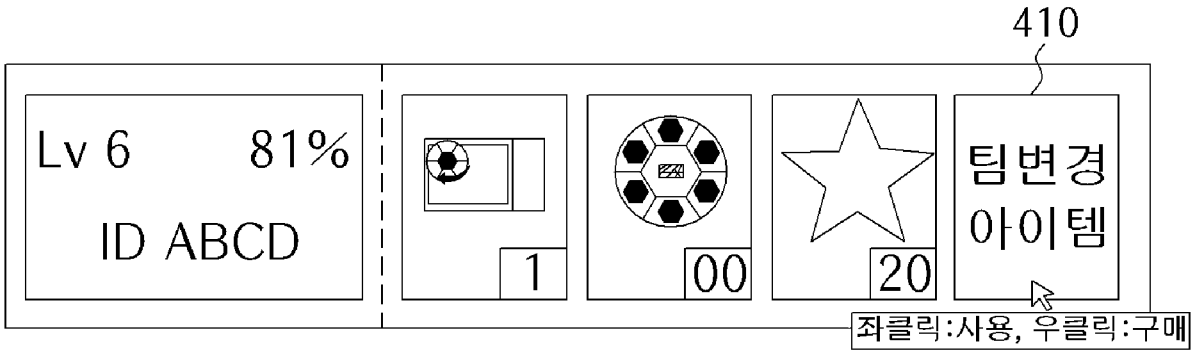
[Fig. 2]



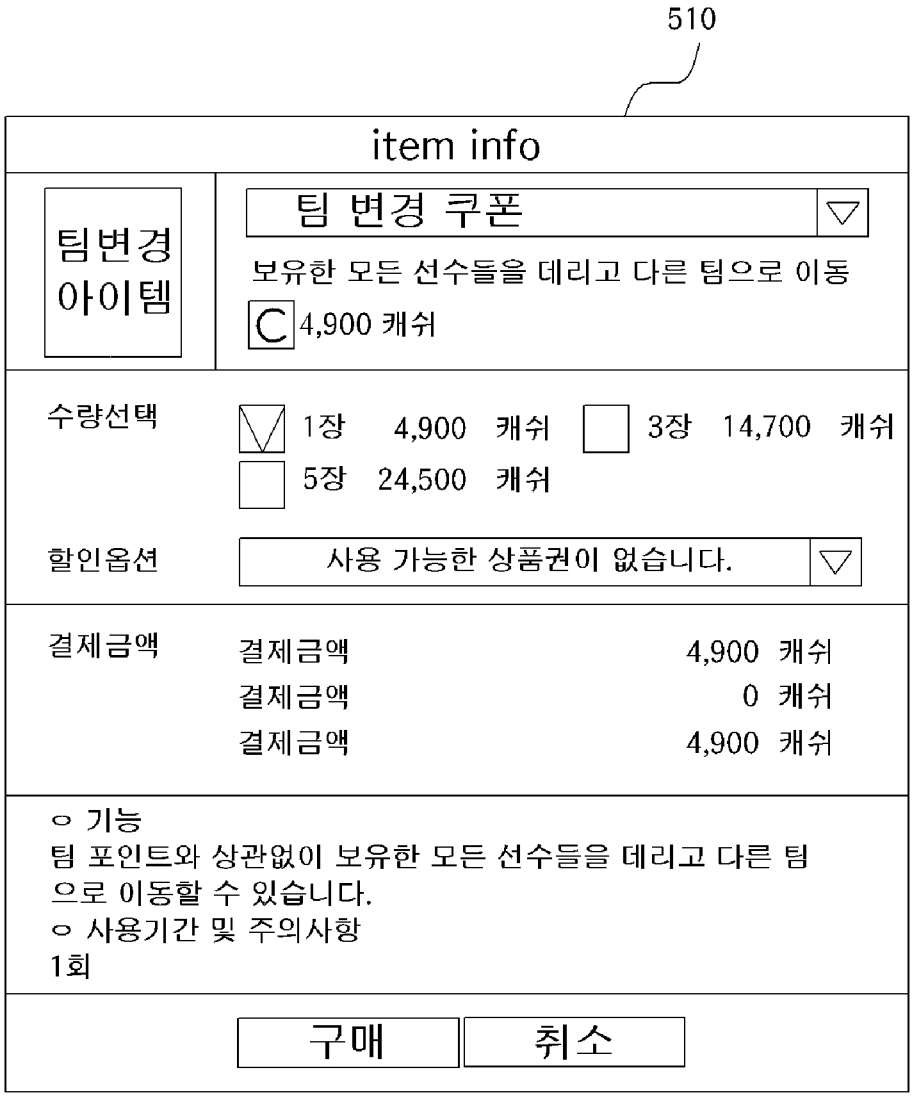
[Fig. 3]



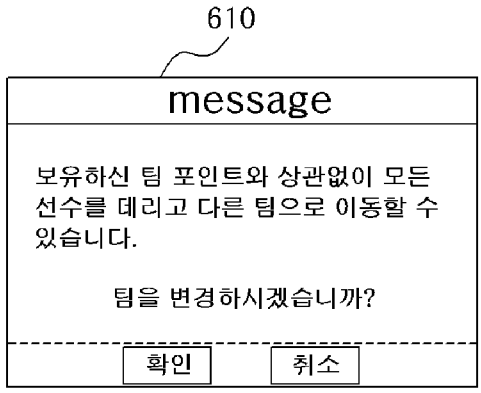
[Fig. 4]


410
Lv 6 81%
ID ABCD
1
00
20
팀변경
아이템
좌클릭:사용, 우클릭:구매

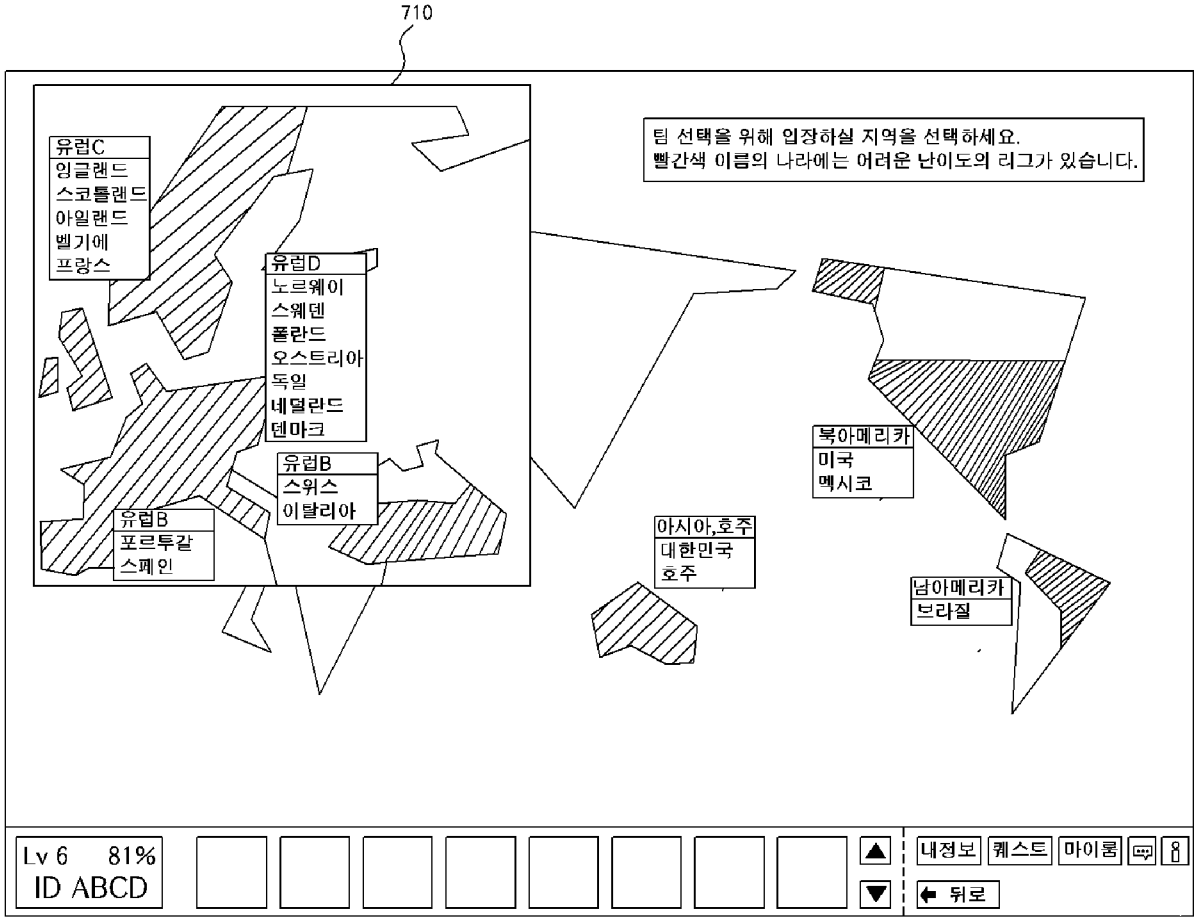
[Fig. 5]


510
item info
팀변경
아이템
팀 변경 쿠폰
보유한 모든 선수들을 데리고 다른 팀으로 이동
C 4,900 캐쉬
수량선택
1장 4,900 캐쉬
3장 14,700 캐쉬
5장 24,500 캐쉬
할인옵션
사용 가능한 상품권이 없습니다.
결제금액
결제금액 4,900 캐쉬
결제금액 0 캐쉬
결제금액 4,900 캐쉬
ㅇ 기능
팀 포인트와 상관없이 보유한 모든 선수들을 데리고 다른 팀으로 이동할 수 있습니다.
ㅇ 사용기간 및 주의사항
1회
구매
취소

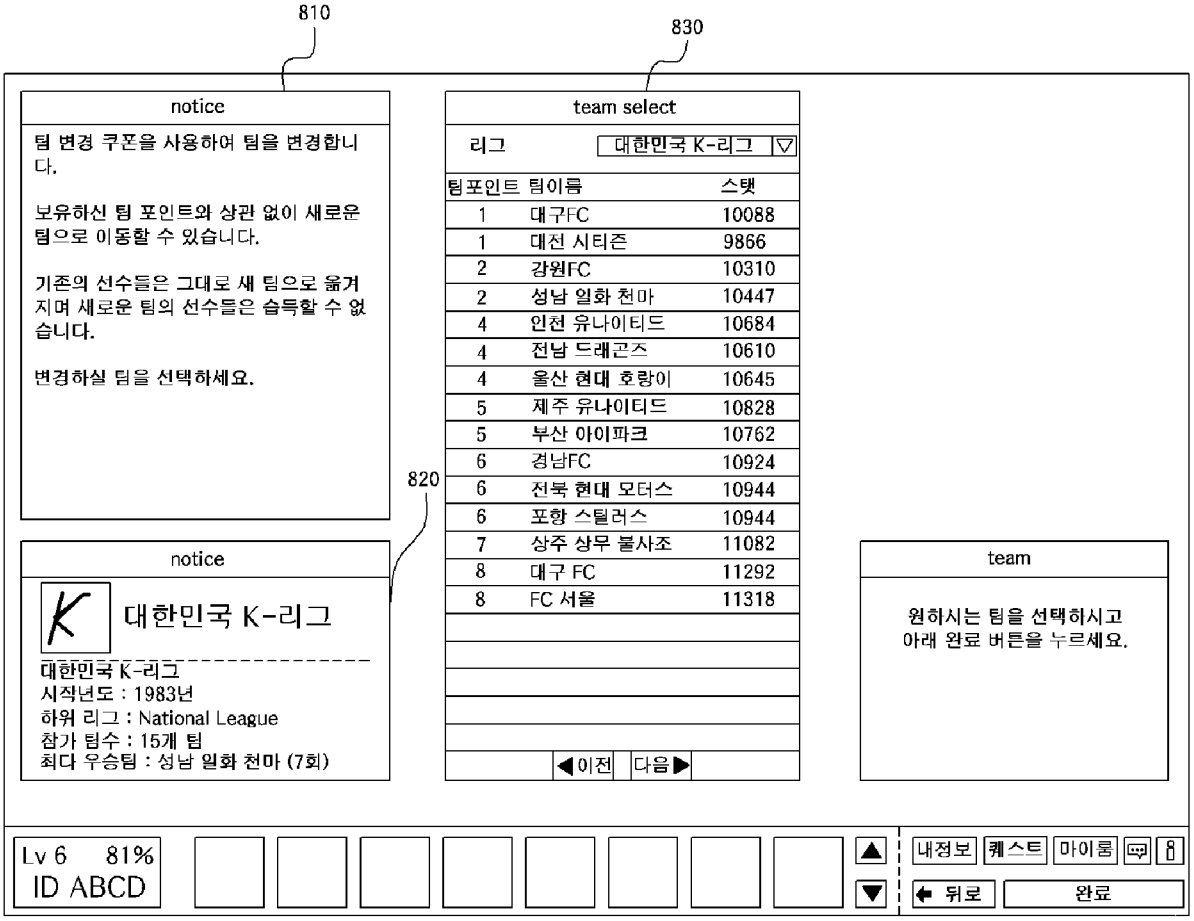
[Fig. 6]


610
message
보유하신 팀 포인트와 상관없이 모든 선수를 데리고 다른 팀으로 이동할 수 있습니다.
팀을 변경하시겠습니까?
확인
취소

[Fig. 7]


710
팀 선택을 위해 입장하실 지역을 선택하세요.
빨간색 이름의 나라에는 어려운 난이도의 리그가 있습니다.
유럽C
잉글랜드
스코틀랜드
아일랜드
벨기에
프랑스
유럽D
노르웨이
스웨덴
폴란드
오스트리아
독일
네덜란드
덴마크
유럽B
스위스
이탈리아
유럽B
포르투갈
스페인
북아메리카
미국
멕시코
아시아,호주
대한민국
호주
남아메리카
브라질
Lv 6 81%
ID ABCD
내정보
퀘스트
마이룸
뒤로

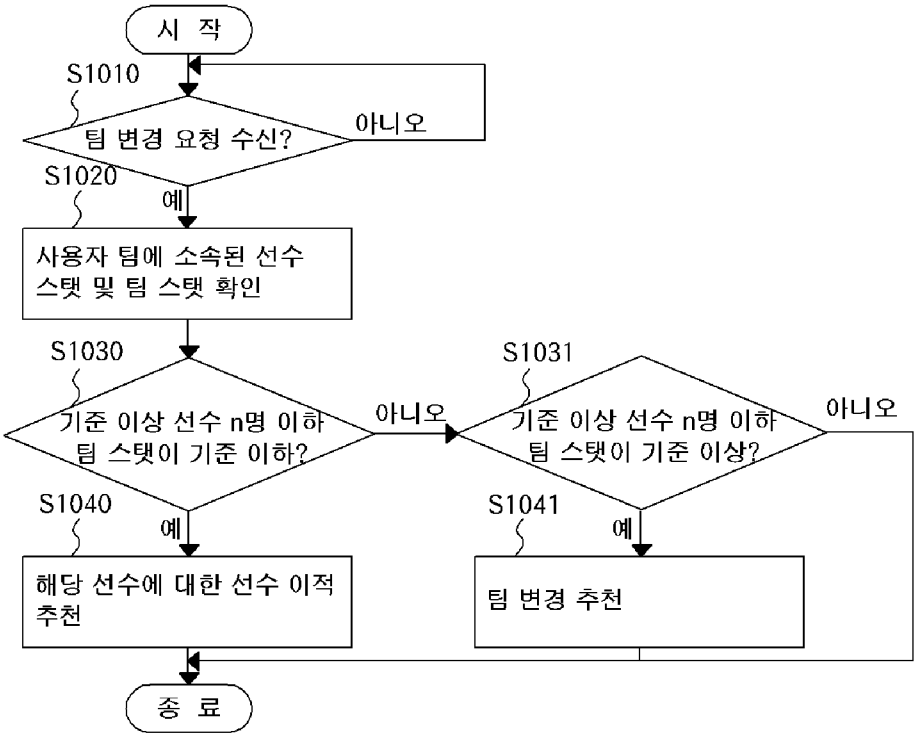
[Fig. 8]


810
830
820
notice
팀 변경 쿠폰을 사용하여 팀을 변경합니다.
보유하신 팀 포인트와 상관 없이 새로운 팀으로 이동할 수 있습니다.
기존의 선수들은 그대로 새 팀으로 옮겨지며 새로운 팀의 선수들은 습득할 수 없습니다.
변경하실 팀을 선택하세요.
team select
리그
대한민국 K-리그
팀포인트 팀이름 스탯
1 대구FC 10088
1 대전 시티즌 9866
2 강원FC 10310
2 성남 일화 천마 10447
4 인천 유나이티드 10684
4 전남 드래곤즈 10610
4 울산 현대 호랑이 10645
5 제주 유나이티드 10828
5 부산 아이파크 10762
6 경남FC 10924
6 전북 현대 모터스 10944
6 포항 스틸러스 10944
7 상주 상무 불사조 11082
8 대구 FC 11292
8 FC 서울 11318
◀이전
다음▶
notice
대한민국 K-리그
대한민국 K-리그
시작년도 : 1983년
하위 리그 : National League
참가 팀수 : 15개 팀
최다 우승팀 : 성남 일화 천마 (7회)
team
원하시는 팀을 선택하시고
아래 완료 버튼을 누르세요.
Lv 6 81%
ID ABCD
내정보
퀘스트
마이룸
뒤로
완료

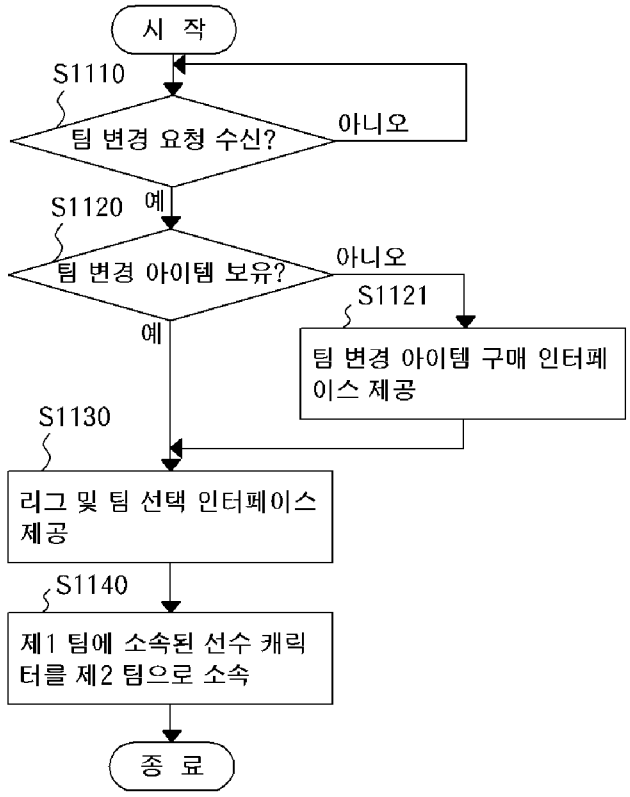
[Fig. 9]

	W. 슈나이더 inter / 이탈리아 세리에A 내 팀으로 영입할 수 있습니다.			평균 거래가	1,000LP
				평점	5점
	선수속성 10시즌 선수 ▽			평점주기	1 ▽
기본정보					
생년월일	1984.06.09	국적	네덜란드	선호포지션	CAM
키	170cm	몸무게	67kg	주로쓰는발	오른발
910 세부스탯 (총1575/2506)					
공통	228/329				
지구력	80/111	체력	68/107	침착성	80/111
공격	521/678				
장거리슛	92/115	슈팅정확도	84/112	슈팅파워	88/113
프리킥	91/115	속력	82/111	가속력	84/112
패스/드리블	535/683				
드리블	87/113	롱패스	90/114	크로스	90/114
패스	90/114	반응속도	87/113	개인기	91/115
수비	214/416				
태클	51/103	마킹	33/100	헤딩	64/106
골키핑	77/400				
핸들링	23/100	반사신경	23/100	다이빙	8/100

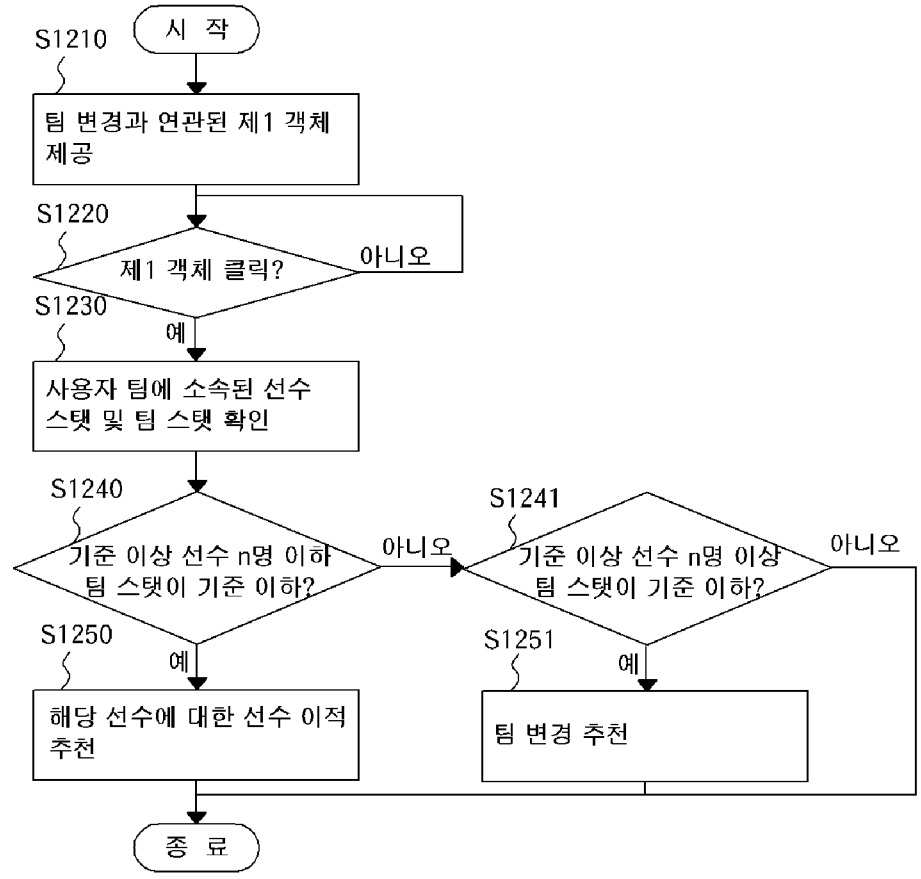
[Fig. 10]



[Fig. 11]


시 작
S1110
팀 변경 요청 수신?
아니오
예
S1120
팀 변경 아이템 보유?
아니오
S1121
팀 변경 아이템 구매 인터페이스 제공
예
S1130
리그 및 팀 선택 인터페이스 제공
S1140
제1 팀에 소속된 선수 캐릭터를 제2 팀으로 소속
종 료

[Fig. 12]


시 작
S1210
팀 변경과 연관된 제1 객체 제공
S1220
제1 객체 클릭?
아니오
S1230
예
사용자 팀에 소속된 선수 스탯 및 팀 스탯 확인
S1240
기준 이상 선수 n명 이하 팀 스탯이 기준 이하?
아니오
S1241
기준 이상 선수 n명 이상 팀 스탯이 기준 이하?
아니오
S1250
예
해당 선수에 대한 선수 이적 추천
S1251
예
팀 변경 추천
종 료

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/002612

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 17/60; A63F 9/24; G06Q 50/00; A63F 13/12; 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: online game, team change, player recommendation, transfer, stat, experience point

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2008-264183 A (SEGA CORP.) 06 November 2008 See paragraphs [0043]-[0044], claims 1-4 and figure 4.	1-3,6,10,14,16 4-5,7-9,11-13,15
Y A	US 2008-0026804 A1 (CRISTOBAL BARAY et al.) 31 January 2008 See abstract and claims 1-8.	1-3,6,10,14,16 4-5,7-9,11-13,15
A	JP 2009-279345 A (SEGA CORP.) 03 December 2009 See paragraph [0049] and claim 6.	1-16
A	JP 2002-203137 A (DOT PLANNING:KK) 19 July 2002 See abstract and claims 9-12.	1-16
A	KR 10-0467415 B1 (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIO CO., LTD.) 26 January 2005 See abstract, claims 1, 10 and figure 4.	1-16

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
28 NOVEMBER 2012 (28.11.2012)	**29 NOVEMBER 2012 (29.11.2012)**
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.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 2009)

International application No.
PCT/KR2012/002612

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2008-264183 A	06.11.2008	NONE	
US 2008-0026804 A1	31.01.2008	NONE	
JP 2009-279345 A	03.12.2009	KR 10-2009-0122887 A	01.12.2009
JP 2002-203137 A	19.07.2002	NONE	
KR 10-0467415 B1	26.01.2005	CN 1384449 A0	11.12.2002
		EP 1258274 A3	20.11.2002
		JP 2002-325975 A	12.11.2002
		JP 3576994 B2	13.10.2004
		TW 557225 B	11.10.2003
		US 2002-0160824 A1	31.10.2002
		US 7300353 B2	27.11.2007

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/002612

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; G06F 17/60; A63F 9/24; G06Q 50/00; A63F 13/12; 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: 온라인 게임, 팀변경, 선수추천, 이적, 스탯, 경험치

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y A	JP 2008-264183 A (SEGA CORP.) 2008.11.06 식별번호 [0043]-[0044], 청구항 1-4 및 도면 4 참조.	1-3,6,10,14,16 4-5,7-9,11-13,15
Y A	US 2008-0026804 A1 (CRISTOBAL BARAY et al.) 2008.01.31 요약 및 청구항 1-8 참조.	1-3,6,10,14,16 4-5,7-9,11-13,15
A	JP 2009-279345 A (SEGA CORP.) 2009.12.03 식별번호 [0049] 및 청구항 6 참조.	1-16
A	JP 2002-203137 A (DOT PLANNING:KK) 2002.07.19 요약 및 청구항 9-12 참조.	1-16
A	KR 10-0467415 B1 (가부시끼가이샤 고나미 컴퓨터 엔터테인먼트) 2005.01.26 요약, 청구항 1, 10 및 도면 4 참조.	1-16

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

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

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

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

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

"P" 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

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

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

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

"&" 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일	국제조사보고서 발송일
2012년 11월 28일 (28.11.2012)	**2012년 11월 29일 (29.11.2012)**

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

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/002612

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2008-264183 A	2008.11.06	없음	
US 2008-0026804 A1	2008.01.31	없음	
JP 2009-279345 A	2009.12.03	KR 10-2009-0122887 A	2009.12.01
JP 2002-203137 A	2002.07.19	없음	
KR 10-0467415 B1	2005.01.26	CN 1384449 A0	2002.12.11
		EP 1258274 A3	2002.11.20
		JP 2002-325975 A	2002.11.12
		JP 3576994 B2	2004.10.13
		TW 557225 B	2003.10.11
		US 2002-0160824 A1	2002.10.31
		US 7300353 B2	2007.11.27