

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 7월 4일 (04.07.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/100402 A1

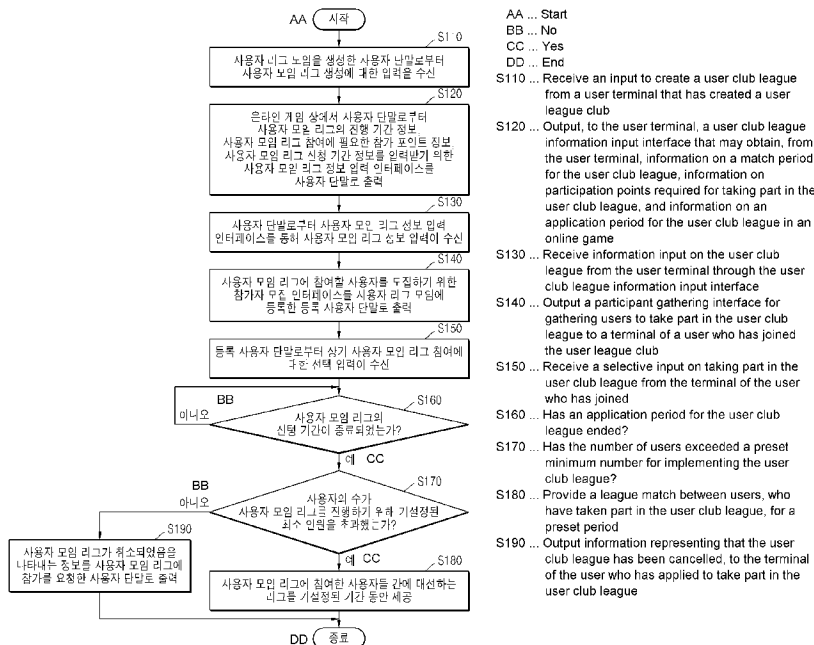
- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010135
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 28일 (28.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0146305 2011년 12월 29일 (29.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 남궁윤 (NAMGOONG, Yoon); 134-060 서울시 강동구 둔촌동 630 둔촌 푸르지오 아파트 102동 502호, Seoul (KR). 최재현 (CHOI, Jae Hyun); 461-200 경기도 성남시 수정구 복정동 631-15 302호, Gyeonggi-do (KR).

- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR),

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND SERVER FOR PROVIDING USER CLUB LEAGUE

(54) 발명의 명칭: 사용자 모임 리그 제공 방법 및 서버



(57) Abstract: The present invention relates to a technology for providing a game match between users by enabling more than a given number of users, who have joined a user league club created by a user, to take part in the game match. The method of providing a user club league according to an embodiment of the present invention includes: outputting, through a server for providing a user club league, a user club league information input interface, which may obtain information on a match period for the user club league, information on participation points required for taking part in the user club league, and information on an application period for the user club league, to a user terminal if an input to create the user club league is received from any one of the users who have joined the club; outputting a participant gathering interface for gathering users to take part in the user club league to a terminal of a user who has joined the user league club, if information input on the user club league is received from the user terminal through the user club league information input interface; determining whether the application period for the user club league has ended if a selective input on taking part in the user club league is received from the terminal of the user who has joined; determining whether the number of users, who have applied to take part in the user club league, has exceeded a preset minimum number for implementing the user club league, if the application period for the user club league has ended; and providing a league match between users, who have taken part in the user club league, for a preset period, if the number of users who have applied to take part in the user club league has exceeded the preset minimum number for implementing the user club league.

application period for the user club league has ended if a selective input on taking part in the user club league is received from the terminal of the user who has joined; determining whether the number of users, who have applied to take part in the user club league, has exceeded a preset minimum number for implementing the user club league, if the application period for the user club league has ended; and providing a league match between users, who have taken part in the user club league, for a preset period, if the number of users who have applied to take part in the user club league has exceeded the preset minimum number for implementing the user club league.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



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))

사용자가 생성한 사용자 리그 모임에 등록된 사용자 중 기설정된 인원 이상 참여하여 사용자간 대전 게임을 제공해주는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법은, 사용자 모임 리그 제공 서버가, 모임에 등록된 사용자들 중 어느 한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을 수신한 경우, 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 사용자 모임 리그 참여에 필요한 참가 포인트 정보, 사용자 모임 리그 신청 기간 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 사용자 단말로 출력하는 단계; 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신할 경우, 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록된 등록 사용자 단말로 출력하는 단계; 등록 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 참여에 대한 선택 입력이 수신될 경우, 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료되었는지를 판단하는 단계; 판단 단계에서 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료된 경우, 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단하는 단계; 및 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과하는 경우, 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 사용자 모임 리그 제공 방법 및 서버

기술분야

- [1] 본 발명은, 온라인 상게임에서 사용자 리그 모임에 등록된 사용자간의 리그를 운영할 있게 해주는 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 통신 네트워크의 발전에 따라서 다양한 온라인 게임 서비스가 제공되고 있다. 또한, 그래픽 기술 및 게임 유제 단말의 성능 향상으로 인해, 고사양의 게임 프로그램들이 만들어지고 있으며, 현실 세계 또는 가상의 세계를 정밀하게 묘사한 게임 콘텐츠가 제공되고 있다.
- [3] 이에 따라서 온라인 게임에 대한 유저들의 이용이 높아지고 있으며, 게임의 장르 또한 다양해지고 있다. 최근의 게임 중에서는 스포츠 게임, 롤플레이팅 게임, 1인칭 슈팅 게임 등이 인기 있는 온라인 게임들로 각광받고 있다.
- [4] 온라인 게임의 특징은 다른 사람들과 같은 게임 콘텐츠 시스템에 동시 접속하여 즐길 수 있다는 점이다. 같은 게임화면에서 각기 유저들을 대표하는 캐릭터 등을 조작하여, 다른 사람들과 협동 또는 경쟁을 통해 게임을 즐길 수 있다.
- [5] 온라인 게임에서는 다른 사람들과 하나의 미션을 협동하여 처리하거나, 다른 사람들과의 대전 등을 통해 콘텐츠를 즐길 수 있다. 이때, 온라인 게임에서는 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 콘텐츠를 마련할 필요가 있다. 온라인 게임의 특징 상, 그 이용률을 유지하거나 증가시키기 위해서는, 유저들 사이의 경쟁심을 유발함으로써, 유저들이 계속적으로 온라인 게임에 접속하여 게임을 플레이하도록 하여야 하기 때문이다.
- [6] 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 콘텐츠에는, 크게 유저 캐릭터의 레벨, 유저 캐릭터에 적용할 수 있도록 사용할 수 있는 아이템, 유저 캐릭터가 구현하는 스킬 등이 있다. 이 중, 유저 캐릭터의 레벨 및 스킬은, 게임을 실행하여 유저가 캐릭터의 경험치를 축적하면서 발전될 수 있는 사항이다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 이에 본 발명은, 온라인 대전 게임에서 사용자가 생성한 사용자 리그 모임에 등록된 사용자 간 리그를 운영할 수 있는 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [8] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법은, 사용자 모임 리그 제공 서버가, 모임에 등록된 사용자들 중 어느 한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을 수신하는 단계; 상기 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 상기 사용자 모임 리그 참여에 필요한 참가

포인트 정보, 상기 사용자 모임 리그 신청 기간 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록한 등록 사용자 단말로 출력하는 단계; 상기 등록 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 참여에 대한 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료되었는지를 판단하는 단계; 상기 판단 단계에서 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단하는 단계; 및 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과하는 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [9] 한편, 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단하는 단계에서 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원 미만인 경우, 상기 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말로 출력하는 단계;를 더 포함한다.
- [10] 한편, 신청 기간 중 상기 사용자 모임 리그에 참가를 신청한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 참가 취소 요청 입력이 수신될 경우, 상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말에 대한 상기 사용자 모임 리그의 참가를 취소하는 단계;를 더 포함한다.
- [11] 또한, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는, 이미 상기 사용자 모임 리그가 시작되어 취소 불가능한 상황에서 상기 사용자 모임 리그에 참여중인 사용자 단말로부터 취소 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그가 개최되어 참가 취소가 제한됨을 나타내는 정보를 상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [12] 그리고 상기 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말로 출력하는 단계는, 상기 사용자 모임 리그 참가시 상기 취소 요청을 입력한 사용자로부터 차감한 참여 포인트를 지급하는 것이 바람직하다.
- [13] 여기서, 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 출력하는 상기 사용자 단말은, 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말 또는 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자가 지정한 사용자 단말인 것이 바람직하다.
- [14] 또한 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를

기설정된 기간 동안 제공하는 단계는, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그를 시작하기 위한 경기 시작 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여하고, 상기 사용자와 기 플레이한 게임이 미존재하는 다른 사용자들 중에서 랜덤하게 대전 상대를 상기 사용자의 대전 상대로 결정하는 것이 바람직하다.

[15] 그리고 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는, 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 중 대전 상대가 결정된 경우, 대전 초대 정보를 대전이 결정된 해당 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.

[16] 한편, 대전 초대 정보를 수신한 사용자 단말로부터 대전 거절에 대한 입력을 수신한 경우, 대전 거절 메시지를 대전을 요청한 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.

[17] 또한 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는, 게임 결과에 따라 승률을 연산하여 순위를 결정하는 것이 바람직하다.

[18] 그리고 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는, 상기 사용자 모임 리그가 종료된 경우, 연산된 승률 순으로 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말에 순위 정보를 출력하고, 상기 순위가 기설정된 보상 대상 순위에 속한 사용자 단말에는 기설정된 보상 정보를 출력하는 것이 바람직하며, 상기 보상 대상 순위는, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자의 수에 따라 변경되는 것이 바람직하다.

[19]

[20]

[21] *본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 서버는 모임에 등록된 사용자들 중 어느 한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을 수신한 경우, 상기 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 상기 사용자 모임 리그 참여에 필요한 참가 포인트 정보, 상기 사용자 모임 리그 신청 기간 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 상기 사용자 단말로 출력하는 사용자 모임 리그 설정부; 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록된 등록 사용자 단말로 출력하는 사용자 모임 리그 참여자 모집부; 상기 등록 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 참여에 대한 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료되었는지를 판단하고 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단하는 사용자 모임 리그 신청 판단부; 및 상기 사용자 모임 리그 신청 판단부를 통해 상기 사용자 모임

리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과한 것으로 판단된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 사용자 모임 리그 제공부를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [22] 본 발명은 상기 사용자 모임 리그 신청 판단부를 통해 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원 미만임을 확인한 경우, 인원이 부족하여 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말로 출력하는 사용자 모임 리그 정보 제공부를 더 포함한다.
- [23] 상기 참가자 모집 인터페이스에는, 상기 사용자 모임 리그에 참가 신청 후 신청 기간 중 일 경우, 상기 사용자 모임 리그의 참가를 취소할 수 있는 취소 메뉴가 포함된 것이 바람직하다.
- [24] 상기 사용자 모임 리그 신청 판단부는, 이미 상기 사용자 모임 리그가 시작되어 취소 불가능한 상황에서 상기 사용자 모임 리그에 참여중인 사용자 단말로부터 취소 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그가 개최되어 참가 취소가 제한됨을 나타내는 정보를 상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [25] 상기 사용자 모임 리그 정보 제공부는, 상기 사용자 모임 리그 참가시 상기 취소 요청을 입력한 사용자로부터 차감한 참여 포인트를 지급하는 것이 바람직하다.
- [26] 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 출력하는 상기 사용자 단말은, 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말 또는 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자가 지정한 사용자 단말인 것이 바람직하다.
- [27] 상기 사용자 모임 리그 제공부는, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그를 시작하기 위한 경기 시작 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여하고, 상기 사용자와 기 플레이한 게임이 미존재하는 다른 사용자들 중에서 랜덤하게 대전 상대를 상기 사용자의 대전 상대로 결정하는 것이 바람직하다.
- [28] 그리고 상기 사용자 모임 리그 제공부는, 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 중 대전 상대가 결정된 경우, 대전 초대 정보를 대전이 결정된 해당 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [29] 또한 상기 사용자 모임 리그 제공부는, 대전 초대 정보를 수신한 사용자 단말로부터 대전 거절에 대한 입력을 수신한 경우, 대전 거절 메시지를 대전을 요청한 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [30] 그리고 상기 사용자 모임 리그 제공부는, 게임 결과에 따라 승률을 연산하여 순위를 결정하는 것이 바람직하다.
- [31] 또한 상기 사용자 모임 리그 제공부는, 상기 사용자 모임 리그가 종료된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말에 순위 정보를 출력하고, 상기 순위가 기설정된 보상 대상 순위에 속한 사용자 단말에는 기설정된 보상 정보를

출력하는 것이 바람직하다.

- [32] 여기서 상기 보상 대상 순위는, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자의 수에 따라 변경되는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [33] 본 발명에 따르면, 온라인 대전 게임에서 사용자가 생성한 사용자 리그 모임에 등록된 사용자 간 리그를 운영할 수 있는 방법을 제공함으로써 사용자들 간에 친밀성을 높여줄 수 있는 뛰어난 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [34] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.
- [35] 도 2는 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 서버의 구성을 나타낸 기능블록도이다.
- [36] 도 3은 도 1 및 도 2에 따라 사용자 단말에 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스가 출력된 화면을 나타낸 도면이다.
- [37] 도 4는 도 1 및 도 2에 따라 사용자 단말에 참가자 모집 인터페이스가 출력된 화면을 나타낸 도면이다.
- [38] 도 5는 도 1 및 도 2에 따라 사용자 모임 리그에 참가한 사용자 단말에 사용자 모임 리그 인터페이스가 출력된 화면을 나타낸 도면이다.
- [39] 도 6은 도 1 및 도 2에 따라 사용자 모임 리그에 참가한 사용자 단말로부터 대전 초청을 받은 사용자 단말에 대전 초대 창이 출력된 화면을 나타낸 도면이다.
- [40] 도 7은 도 1 및 도 2에 따라 사용자 모임 리그 종료 후 참가한 사용자 단말에 사용자 모임 리그 결과 정보가 출력된 화면을 나타낸 도면이다.
- [41] 도 8은 도 1 및 도 2에 따라 사용자 모임 리그에 참가한 후 사용자 단말에 참가자 모집 인터페이스가 출력된 화면을 나타낸 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [42] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법 및 서버에 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 네트워크는 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 서버란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 작은 게임의 경우 하나의 게임 서버에 다수의 게임 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [48] 또한 게임 서버에는 데이터베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [49] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠를 의미한다. 특히, 게임 상에서 다수의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있으며, 게임을 진행하여 캐릭터를 육성하면서 경험치를 획득하는 등의 행위를 통해 레벨을 상승시키는 게임을 의미한다.
- [50] 이하 설명에서는 설명의 편의를 위해, 온라인 게임의 일례로 온라인 축구 게임을 선택하고, 사용자가 축구팀의 감독으로써 자신이 감독하는 팀과 상대팀과의 경기를 통해 자신이 선택한 팀을 성장시키는 형태로 게임이 운영되도록 한다. 사용자는 축구 리그가 운영되는 다수의 나라 중 하나를 선택하여 참가 리그를 결정하고, 참가 리그에 속한 팀 리스트를 제공받아 자신이 감독하고자 하는 팀을 선택한 후, 랜덤 또는 사용자 요청에 의해 선택된 상대팀과의 경기를 요청하여 게임을 시작할 수 있다. 또한, 팀에 소속된 각각의 선수에는 실제 축구 선수의 실제 모습과 그 능력치가 최대한 반영되도록 하여, 사용자의 흥미가 극대화될 수 있도록 한다.
- [51] 더하여, 온라인 축구 게임은 게임 결과에 따른 감독과 선수의 성장을 리그플레이 경기를 기본으로 하며, 리그 성적을 고려하여 컵 대회 출전 및 리그 등급 상승 등 팀 운영 능력치가 높아질 수 있다.
- [52] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법을 나타내는 플로우차트이다.
- [53] 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법은 별다른 수행 주체가 없는 이상 사용자 모임 리그 제공 서버(100)에 의해 수행된다.
- [54] 이러한, 사용자 모임 리그 제공 서버(100)는 사용자 단말(200)과 적어도 하나

이상의 등록 사용자 단말(201)에 연결되어 있다.

- [55] 먼저, 모임에 등록한 사용자들 중 어느 한 사용자 단말(200)로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을 수신한다(S110).
- [56] 이어서, 상기 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 상기 사용자 모임 리그 참여에 필요한 참가 포인트 정보, 상기 사용자 모임 리그 신청 기간 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 상기 사용자 단말(200)로 출력한다(S120). 그러면, 도 3에 도시된 바와 같이 상기 사용자 단말(200)에는 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보를 입력받기 위한 입력부(212), 참가 포인트 정보를 표시하기 위한 표시부(213) 및 사용자 모임 리그 신청 기간 정보를 표시하는 표시부(214)를 포함하는 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스(211)가 출력된다.
- [57] 이때, 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 출력하는 상기 사용자 단말(200)은, 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말(200) 또는 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자가 지정한 사용자 단말(200)인 것이 바람직하다.
- [58] 만약, 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말(200) 또는 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자가 지정한 사용자 단말(200)로부터 사용자 모임 리그를 개최하기 위한 입력이 수신되면 사용자 모임 리그를 개최하기 위한 인터페이스 대신 “사용자 모임 리그는 클럽장과 부클럽장이 개최할 수 있습니다”와 같은 정보를 해당 사용자 단말(200)에 출력할 수 있다.
- [59] 이후, 상기 사용자 단말(200)로부터 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신(S130)할 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록한 등록 사용자 단말(201)로 출력한다(S140). 그러면, 도 4에 도시된 바와 같이 등록 사용자 단말(201)에는 사용자 모임 리그 참여 선택부(222)를 포함하는 참가자 모집 인터페이스(221)가 출력된다. 참가자 모집 인터페이스(221)에는 현재 참가 신청자 수 정보와 사용자 모임 리그 개최일 정보가 더 출력될 수 있다.
- [60] 이때, 사용자가 사용자 모임 리그 참여 선택부(222)를 선택하면, 해당 사용자 단말(200)에는 사용자 모임 리그에 참석에 따른 정보가 출력될 수 있다. 예를 들면, 사용자 단말(200)에는 “사용자 모임 리그에 참가하려면 10,000 게임 포인트를 지불해야하며, 참가 신청을 취소할 경우 참가비를 돌려받을 수 있습니다. 단, 참가비는 사용자 리그 모임에서 탈퇴하거나 추방당할 경우에는 돌려받을 수 없으며, 사용자 리그 모임이 해체될 경우에도 돌려받을 수 없습니다. 사용자 모임 리그에 참가하시겠습니까.”와 같은 정보가 출력될 수 있다.
- [61] 상기 등록 사용자 단말(201)로부터 상기 사용자 모임 리그 참여에 대한 선택 입력이 수신(S150)될 경우, 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이

종료되었는지를 판단한다(S160).

[62] 상기 판단 단계(S160)에서 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료(YES)된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단한다(S170).

[63] 이어서, 상기 판단 단계(S170)에서 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원과 같거나 큰(YES) 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공한다(S180).

[64] 이와 같이, 상기 사용자 모임 리그가 개최된 경우, 사용자 단말(200)에는 “이미 리그가 시작되어 참가를 취소할 수 없습니다”와 같은 정보가 사용자 단말(200)에 팝업의 형태로 출력될 수 있다.

[65] 한편, 상기 판단 단계(S170)에서 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원 미만(NO)인 경우, 상기 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말(200)로 출력한다(S190). 즉, 사용자 단말(200)에는 참가자가 6명 미만이고 신청 기간이 만료된 경우에는 리그 개최가 취소됨에 따라, 신청자들에게는 사용자 리그 모임에 접속 시, “인원이 부족하여 사용자 모임 리그가 취소되었습니다. 사용자 모임 리그 참가비를 돌려받습니다”라는 정보가 사용자 단말(200)에 팝업의 형태로 출력될 수 있다.

[66] 또한, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계(S180)는, 이미 상기 사용자 모임 리그가 시작되어 취소 불가능한 상황에서 상기 사용자 모임 리그에 참여중인 사용자 단말(200)로부터 취소 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그가 개최되어 참가 취소가 제한됨을 나타내는 정보를 상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말(200)로 출력할 수 있다.

[67] 또한 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계(S180)는, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말(200)로부터 사용자 모임 리그를 시작하기 위한 경기 시작 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여하고, 상기 사용자끼리 플레이한 게임이 미존재하는 다른 사용자들 중에서 랜덤하게 대전 상대를 상기 사용자의 대전 상대로 결정하는 것이 바람직하다. 이때, 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말(200)에는 도 5에 도시된 바와 같이 경기 시작(242) 버튼을 포함하는 사용자 모임 리그 인터페이스(241)가 출력되며, 사용자는 경기 시작(242) 버튼을 선택함으로써 사용자 모임 리그를 시작할 수 있다.

[68] 한편, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계(S180)는, 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 중 대전 상대가 결정된 경우, 대전 초대 정보를 대전이 결정된 해당

사용자 단말(200)로 출력하는 것이 바람직하며, 대전 초대 정보를 수신한 사용자 단말(200)로부터 대전 거절에 대한 입력을 수신한 경우, 대전 거절 메시지를 대전을 요청한 사용자 단말(200)로 출력하는 것이 바람직하다. 이때, 사용자 단말(200)에는 도 6에 도시된 바와 같이 대전 초대 정보(244)가 포함된 대전 초대 창(243)이 출력된다.

- [69] 만약, 대전 초대를 거절할 경우 수락을 받을 때까지 한 명씩 돌아가면서 대전 초대를 수행한다. 이때, 거절 or 10초간 응답이 없으면 다음 멤버에게 대전 초대를 보낸다.
- [70] 만약, 누군가의 초대메시지를 이미 받고 있는 경우에는 초대메시지를 보낼 수 없음을 나타내는 정보를 사용자 단말(200)로 출력할 수 있다.
- [71] 또한, 10초가 지난 경우에도 수락 또는 거절을 누르지 않으면 자리를 비운 상태로 인식하고 초대메시지를 보내지 않아도 되는 것이다. 여기서 초대를 받은 사람도 초대 메시지를 닫지 않으면 게임 진행이 불가능하다.
- [72] 한편, 목록의 모든 사용자에게 거부당하면 “경기 가능한 멤버가 없습니다. 접속한 멤버가 초대받을 수 없는 화면에 있거나 입장 불가능한 채널에 있을 경우 경기를 할 수 없습니다.” 팝업 사용자 단말(200)로 출력할 수 있다.
- [73] 만약, 상대방이 초대에 수락하면 초대를 보낸 사람은 로딩 바를 보고 있다가 바로 매칭될 수 있다.
- [74] 그리고 초대 보내는 동안에는 다른 액션 불가능하다.
- [75] 또한 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계(S180)는, 게임 결과에 따라 승률을 연산하여 순위를 결정하는 것이 바람직하며, 상기 사용자 모임 리그가 종료된 경우 연산된 승률 순으로 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말(200)에 순위 정보를 출력하고, 상기 순위가 기설정된 보상 대상 순위에 속한 사용자 단말(200)에는 기설정된 보상 정보를 출력하는 것이 바람직하다. 이때, 순위가 기설정된 보상 대상 순위에 속한 사용자 단말(200)에는 도 7에 도시된 바와 같이 사용자 모임 리그 입상에 따른 안내 멘트 정보(252)와 보상 정보(253)가 포함된 사용자 모임 리그 결과 정보 창(251)이 출력된다.
- [76] 여기서 순위는 승점과 경기 수에서도 동일일 경우, 골득실을 계산하고, 그것도 동일한 경우, 공동 순위로 연산한다. 예를 들면, 4위까지 상금을 지급하는 경기에서 공동 1위가 3명일 경우, 1위~3위까지의 상금을 모두 합한 후, 3명에게 균등하게 분배. 그 다음 순위자는 4등 상금을 받게 됨. 4등 또한 여러 명일 경우에는 4등 상금을 균등하게 분배한다. 한편, 2위까지 상금을 주는 경기에서 공동 1위가 10명일 경우에는 10명이 1,2위 상금의 합을 균등하게 분배한다. 즉, 승점>경기수>골득실>공동 순위로 연산된다.
- [77] 그리고 승점이 존재하지 않는 경기는 무효로 한다. 만약, 경기를 1명도 진행하지 않은 경우, 리그 기간이 만료되면, “리그가 진행되지 않아 보상을 받을 수 없습니다.” 라는 팝업 출력된다.

- [78] 그리고 상기 보상 대상 순위는, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자의 수에 따라 변경되는 것이 바람직하다. 예를 들어 설명하면, 사용자 모임 리그에 참여한 사용자가 6~10명일 경우 우승(총상금의 70%), 준우승(총상금의 30%)로 설정하고, 11~20명일 경우 우승(총상금의 50%), 준우승(총상금의 30%) 및 3위(총상금의 20%)로 설정할 수 있으며, 21~100명일 경우 우승(총상금의 50%), 준우승(총상금의 25%), 3위(총상금의 150%) 및 4위(총상금의 10%)와 같이 설정할 수 있으나 이를 한정하는 것은 아니다.
- [79] 보상은 최종적으로 남아있는 참가자를 기준으로 분배하되, 4위까지 상금을 받을 수 있는 인원이 모였지만, 승점이 존재하는 참가자는 2명뿐인 경우에는 1,2위만 보상을 준다.
- [80]
- [81] 사용자 모임 리그 제공부(104)는 리그 진행 도중 리그 진행 인원이 총 6명 미만이 될 경우에는 리그 속행하며, 상금은 처음 참가했던 참가자를 기준으로 책정한다. 즉, 추방당하여 인원수가 줄어도 처음 인원수를 기준으로 상금 책정한다. 예를 들어 설명하면, 처음 개최 시에는 21명이었다가, 종료 시에 5명만 남을 경우에도 1~4위까지 상금 지급한다. 그리고 인원수가 줄어도 치러야 하는 경기수는 늘어나지 않으며 모든 룰은 처음 개최 인원수를 기준으로 한다.
- [82] 만약, 탈퇴나 추방으로 인해 리그에서 이탈한 참가자와 경기하지 못해, 모든 경기를 치른 참가자에 비해 승점을 상대적으로 덜 받은 참가자에게는 어드밴티지를 주지는 않는다.
- [83] 한편, 신청 기간 중 상기 사용자 모임 리그에 참가를 신청한 사용자 단말(200)로부터 사용자 모임 리그 참가 취소 요청 입력이 수신될 경우, 상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말(200)에 대한 상기 사용자 모임 리그의 참가를 취소하는 것이 바람직하다. 이를 위해, 사용자 단말(200)에는 도 8에 도시된 바와 같이 사용자 모임 리그 참여 취소(232) 버튼이 포함된 참가자 모집 인터페이스(231)가 출력된다. 이때, 참가자 모집 인터페이스(231)에는 현재 참가 신청자 수 정보와 내부 리그 개최일 정보가 더 포함되어 출력될 수 있다. 즉, “사용자 모임 리그에서 우승하였습니다.”, “우승 상금은 300,000 게임 포인트 획득”과 같은 정보가 사용자 단말(200)에 출력된다.
- [84] 한편, 상기 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말(200)로 출력하는 단계는, 상기 사용자 모임 리그 참가시 상기 취소 요청을 입력한 사용자로부터 차감한 참여 포인트를 지급하는 것이 바람직하다.
- [85]
- [86] 도 2는 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 서버(100)를 나타낸 기능블록도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 2에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [87] 도 3에 도시된 바와 같이 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공

서버(100)는 사용자 단말(200)과 적어도 하나 이상의 등록 사용자 단말(201)에 연결되어 있다.

- [88] 전술한 구성에서, 사용자 모임 리그 제공 서버(100)는 사용자 모임 리그 설정부(101), 사용자 모임 리그 참여자 모집부(102), 사용자 모임 리그 신청 판단부(103), 사용자 모임 리그 제공부(104) 및 사용자 모임 리그 정보 제공부(105)를 포함한다.
- [89] 사용자 모임 리그 설정부(101)는 모임에 등록한 사용자들 중 어느 한 사용자 단말(200)로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을 수신한 경우, 상기 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 상기 사용자 모임 리그 참여에 필요한 참가 포인트 정보, 상기 사용자 모임 리그 신청 기간 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 사용자 단말(200)로 출력한다. 여기서, 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 출력하는 상기 사용자 단말(200)은, 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말(200) 또는 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자가 지정한 사용자 단말(200)인 것이 바람직하다. 그러면, 도 3에 도시된 바와 같이 상기 사용자 단말에는 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보를 입력받기 위한 입력부(212), 참가 포인트 정보를 표시하기 위한 표시부(213) 및 사용자 모임 리그 신청 기간 정보를 표시하는 표시부(214)를 포함하는 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스(211)를 출력한다.
- [90] 사용자 모임 리그 참여자 모집부(102)는 사용자 단말(200)로부터 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록된 등록 사용자 단말(201)로 출력한다. 그러면, 도 4에 도시된 바와 같이 등록 사용자 단말에는 사용자 모임 리그 참여 선택부(222)를 포함하는 참가자 모집 인터페이스(221)가 출력된다. 참가자 모집 인터페이스(221)에는 현재 참가 신청자 수 정보와 사용자 모임 리그 개최일 정보가 더 출력될 수 있다. 여기서, 상기 참가자 모집 인터페이스에는, 상기 사용자 모임 리그에 참가 신청 후 신청 기간 중 일 경우, 상기 사용자 모임 리그의 참가를 취소할 수 있는 취소 메뉴가 포함된 것이 바람직하다.
- [91] 이를 위해, 사용자 단말에는 도 8에 도시된 바와 같이 사용자 모임 리그 참여 취소(232) 버튼이 포함된 참가자 모집 인터페이스(231)가 출력된다. 이때, 참가자 모집 인터페이스(231)에는 현재 참가 신청자 수 정보와 내부 리그 개최일 정보가 더 포함되어 출력될 수 있다.
- [92] 사용자 모임 리그 신청 판단부(103)는 등록 사용자 단말(201)로부터 상기 사용자 모임 리그 참여에 대한 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료되었는지를 판단하고 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단한다. 한편, 사용자 모임 리그 신청 판단부(103)는, 이미 상기 사용자 모임

리그가 시작되어 취소 불가능한 상황에서 상기 사용자 모임 리그에 참여중인 사용자 단말(200)로부터 취소 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그가 개최되어 참가 취소가 제한됨을 나타내는 정보를 상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말(200)로 출력하는 것이 바람직하다.

[93] 사용자 모임 리그 제공부(104)는 사용자 모임 리그 신청 판단부(103)를 통해 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과한 것으로 판단된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공한다. 그러면, 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말에는 도 5에 도시된 바와 같이 경기 시작(242) 버튼을 포함하는 사용자 모임 리그 인터페이스(241)가 출력되며, 사용자는 경기 시작(242) 버튼을 선택함으로써 사용자 모임 리그를 시작할 수 있다.

[94] 또한, 상기 사용자 모임 리그 제공부(104)는 게임 결과에 따라 승률을 연산하여 순위를 결정하며, 사용자 모임 리그가 종료된 경우 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말(200)에 순위 정보를 출력하고, 상기 순위가 기설정된 보상 대상 순위에 속한 사용자 단말(200)에는 기설정된 보상 정보를 출력하는 것이 바람직하다. 이때, 순위가 기설정된 보상 대상 순위에 속한 사용자 단말에는 도 7에 도시된 바와 같이 사용자 모임 리그 입상에 따른 안내 멘트 정보(252)와 보상 정보(253)가 포함된 사용자 모임 리그 결과 정보 창(251)이 출력된다.

[95] 이때, 보상 대상 순위는, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자의 수에 따라 변경될 수 있다.

[96]

[97] 그리고 사용자 모임 리그 정보 제공부(105)는 사용자 모임 리그 신청 판단부(103)를 통해 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원 미만임을 확인한 경우, 인원이 부족하여 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말(200)로 출력한다. 한편, 사용자 모임 리그 정보 제공부(105)는, 상기 사용자 모임 리그 참가시 상기 취소 요청을 입력한 사용자로부터 차감한 참여 포인트를 지급하는 것이 바람직하다.

[98]

[99] 한편, 사용자 모임 리그 제공부(104)는 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말(200)로부터 사용자 모임 리그를 시작하기 위한 경기 시작 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여하고, 상기 사용자와 기 플레이한 게임이 미존재하는 다른 사용자들 중에서 랜덤하게 대전 상대를 상기 사용자의 대전 상대로 결정하는 것이 바람직하다.

[100] 그리고 사용자 모임 리그 제공부(104)는 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 중 대전 상대가 결정된 경우, 대전 초대 정보를 대전이 결정된 해당 사용자 단말(200)로 출력하고, 대전 초대 정보를 수신한 사용자 단말(200)로부터

대전 거절에 대한 입력을 수신한 경우 대전 거절 메시지를 대전을 요청한 사용자 단말(200)로 출력하는 것이 바람직하다. 이때, 사용자 단말에는 도 6에 도시된 바와 같이 대전 초대 정보(244)가 포함된 대전 초대 창(243)이 출력된다.

- [101] 이 상에서 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법은, 사용자 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 사용자 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법은 사용자 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 사용자 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [102] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [103] 이와 같이, 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 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.
- [104] 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.
- [105] 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.
- [106] 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.
- [107] 그리고 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 시스템 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술 분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.
- [108] 이 상에서 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는

기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.

- [109] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 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.
- [110] 특히, 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 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.
- [111] 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기를 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.
- [112] 또한, 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 모임 리그 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말기에 설치될 수도 있다.
- [113] 이상에서, 본 발명의 실시 예를 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 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시 예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의

저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

- [114] 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 문맥상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [115] 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 실시 예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시 예에 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]

사용자 모임 리그 제공 서버가, 모임에 등록한 사용자들 중 어느 한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을 수신하는 단계;
 상기 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 상기 사용자 모임 리그 참여에 필요한 참가 포인트 정보, 상기 사용자 모임 리그 신청 기간 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계;
 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록한 등록 사용자 단말로 출력하는 단계;
 상기 등록 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 참여에 대한 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료되었는지를 판단하는 단계;
 상기 판단 단계에서 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단하는 단계; 및
 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과하는 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.

[청구항 2]

제 1항에 있어서,
 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의 여부를 판단하는 단계에서 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원 미만인 경우, 상기 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말로 출력하는 단계;를 더 포함하는 사용자 모임 리그 제공 방법.

[청구항 3]

제 1항에 있어서,
 신청 기간 중 상기 사용자 모임 리그에 참가를 신청한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 참가 취소 요청 입력이 수신될 경우,

상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말에 대한 상기 사용자 모임 리그의 참가를 취소하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.

[청구항 4]

제 3항에 있어서,

상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는,

이미 상기 사용자 모임 리그가 시작되어 취소 불가능한 상황에서 상기 사용자 모임 리그에 참여중인 사용자 단말로부터 취소 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그가 개최되어 참가 취소가 제한됨을 나타내는 정보를 상기 취소 요청을 입력한 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.

[청구항 5]

제 2항에 있어서,

상기 사용자 모임 리그가 취소되었음을 나타내는 정보를 사용자 모임 리그에 참가를 요청한 사용자 단말로 출력하는 단계는,

상기 사용자 모임 리그 참가시 상기 취소 요청을 입력한 사용자로부터 차감한 참여 포인트를 지급하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.

[청구항 6]

제 1항에 있어서,

상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 출력하는 상기 사용자 단말은,

상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말 또는 상기 사용자 리그 모임을 생성한 사용자가 지정한 사용자 단말인 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.

[청구항 7]

제 1항에 있어서,

상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는,

상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그를 시작하기 위한 경기 시작 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여하고, 상기 사용자와 기 플레이한 게임이 미존재하는 다른 사용자들 중에서 랜덤하게 대전 상대를 상기 사용자의 대전 상대로 결정하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.

[청구항 8]

제 7항에 있어서,

상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는,

사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 중 대전 상대가 결정된 경우, 대전 초대 정보를 대전이 결정된 해당 사용자 단말로 출력하는

- 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.
- [청구항 9] 제 8항에 있어서,
대전 초대 정보를 수신한 사용자 단말로부터 대전 거절에 대한 입력을 수신한 경우, 대전 거절 메시지를 대전을 요청한 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.
- [청구항 10] 제 7항에 있어서,
상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는,
게임 결과에 따라 승률을 연산하여 순위를 결정하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.
- [청구항 11] 제 7항에 있어서,
상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를 기설정된 기간 동안 제공하는 단계는,
상기 사용자 모임 리그가 종료된 경우, 연산된 승률 순으로 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말에 순위 정보를 출력하고, 상기 순위가 기설정된 보상 대상 순위에 속한 사용자 단말에는 기설정된 보상 정보를 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.
- [청구항 12] 제 11항에 있어서,
상기 보상 대상 순위는,
상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자의 수에 따라 변경되는 것을 특징으로 하는 사용자 모임 리그 제공 방법.
- [청구항 13] 모임에 등록한 사용자들 중 어느 한 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을 수신한 경우, 상기 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 상기 사용자 모임 리그 참여에 필요한 참가 포인트 정보, 상기 사용자 모임 리그 신청 기간 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 상기 사용자 단말로 출력하는 사용자 모임 리그 설정부;
상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신할 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록한 등록 사용자 단말로 출력하는 사용자 모임 리그 참여자 모집부;
상기 등록 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 참여에 대한 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료되었는지를 판단하고 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료된 경우, 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을

초과했는지의 여부를 판단하는 사용자 모임 리그 신청 판단부; 및
 상기 사용자 모임 리그 신청 판단부를 통해 상기 사용자 모임
 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자 모임 리그를
 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과한 것으로 판단된 경우,
 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를
 기설정된 기간 동안 제공하는 사용자 모임 리그 제공부를
 포함하는 사용자 모임 리그 제공 서버.

[청구항 14]

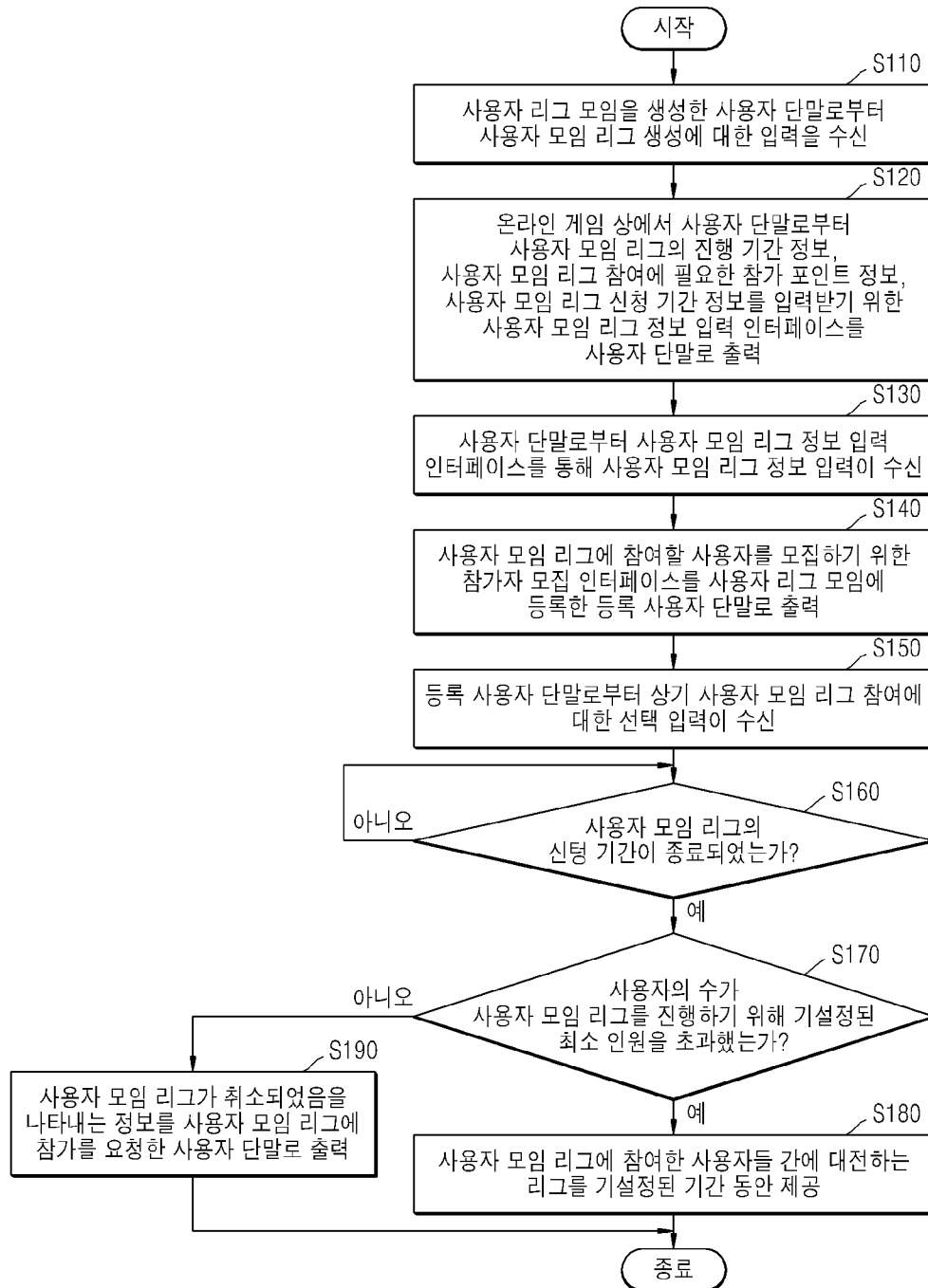
제 13항에 있어서,
 상기 사용자 모임 리그 제공부는,
 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자 단말로부터 사용자 모임
 리그를 시작하기 위한 경기 시작 선택 입력이 수신될 경우, 상기
 사용자 모임 리그에 참여하고, 상기 사용자와 기 플레이한 게임이
 미존재하는 다른 사용자들 중에서 랜덤하게 대전 상대를 상기
 사용자의 대전 상대로 결정하는 것을 특징으로 하는 사용자 모임
 리그 제공 서버.

[청구항 15]

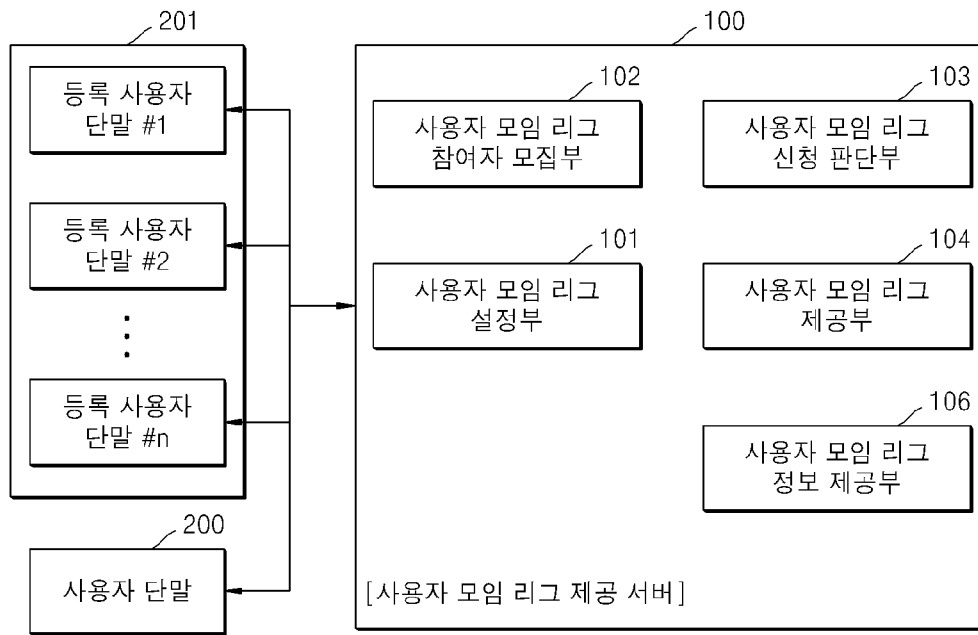
사용자 모임 리그 제공 서버가, 모임에 등록한 사용자들 중 어느 한
 사용자 단말로부터 사용자 모임 리그 생성에 대한 입력을
 수신하는 단계;
 상기 사용자 모임 리그의 진행 기간 정보, 상기 사용자 모임 리그
 참여에 필요한 참가 포인트 정보, 상기 사용자 모임 리그 신청 기간
 정보의 입력이 가능한 사용자 모임 리그 정보 입력 인터페이스를
 상기 사용자 단말로 출력하는 단계;
 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 정보 입력
 인터페이스를 통해 사용자 모임 리그 정보 입력을 수신할 경우,
 상기 사용자 모임 리그에 참여할 사용자를 모집하기 위한 참가자
 모집 인터페이스를 사용자 리그 모임에 등록한 등록 사용자
 단말로 출력하는 단계;
 상기 등록 사용자 단말로부터 상기 사용자 모임 리그 참여에 대한
 선택 입력이 수신될 경우, 상기 사용자 모임 리그의 신청 기간이
 종료되었는지를 판단하는 단계;
 상기 판단 단계에서 사용자 모임 리그의 신청 기간이 종료된 경우,
 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자
 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과했는지의
 여부를 판단하는 단계; 및
 상기 사용자 모임 리그에 참여를 요청한 사용자의 수가 사용자
 모임 리그를 진행하기 위해 기설정된 최소 인원을 초과하는 경우,
 상기 사용자 모임 리그에 참여한 사용자들 간에 대전하는 리그를
 기설정된 기간 동안 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로

하는 사용자 모임 리그 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이
기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

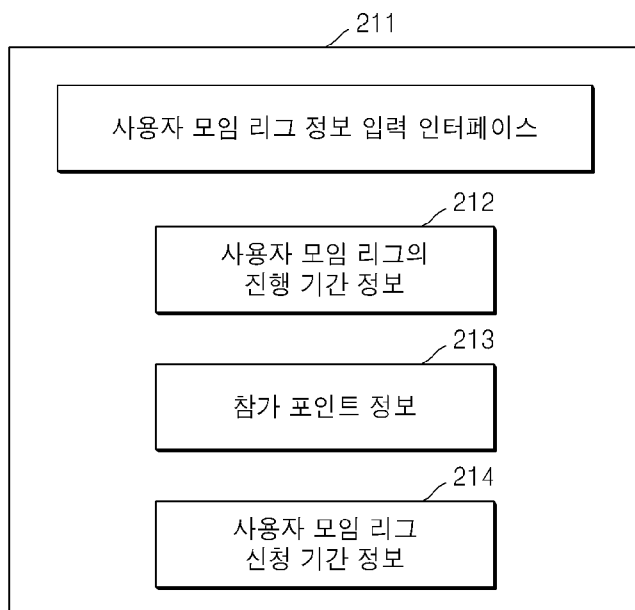
[Fig. 1]



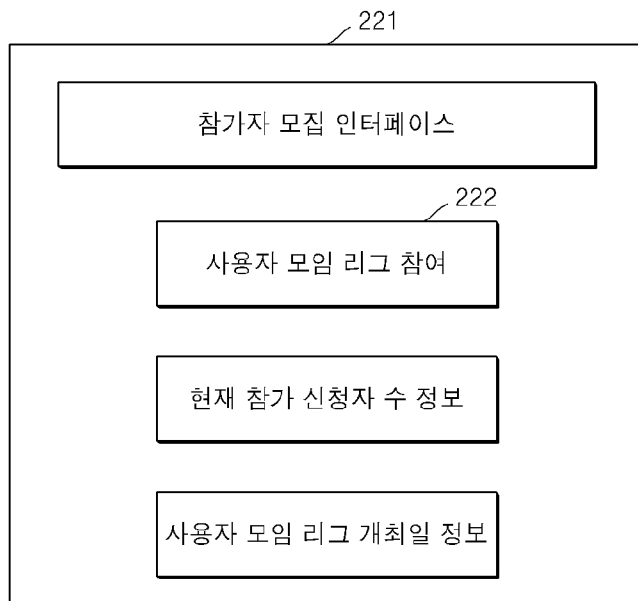
[Fig. 2]



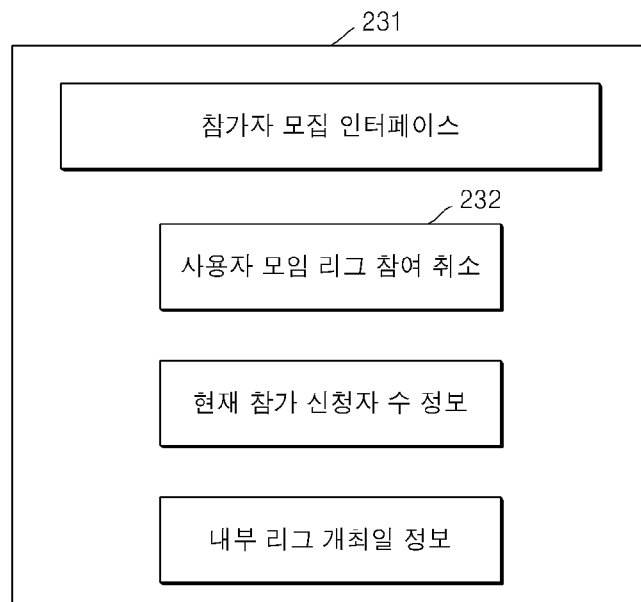
[Fig. 3]



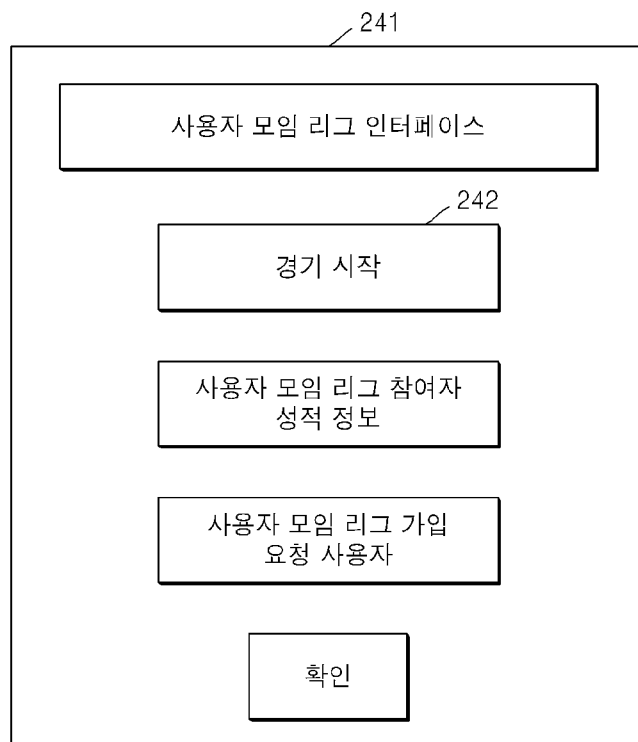
[Fig. 4]



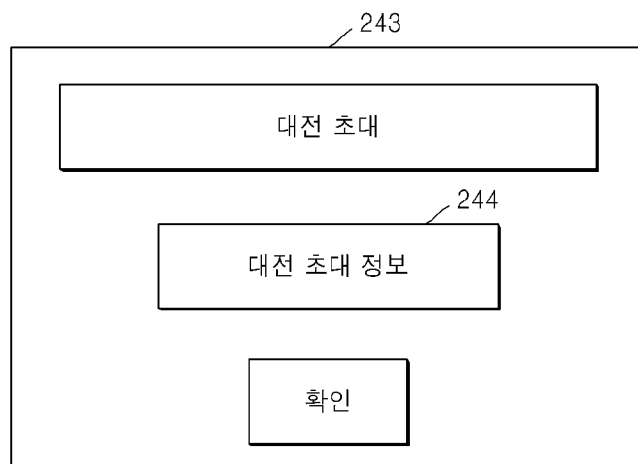
[Fig. 5]



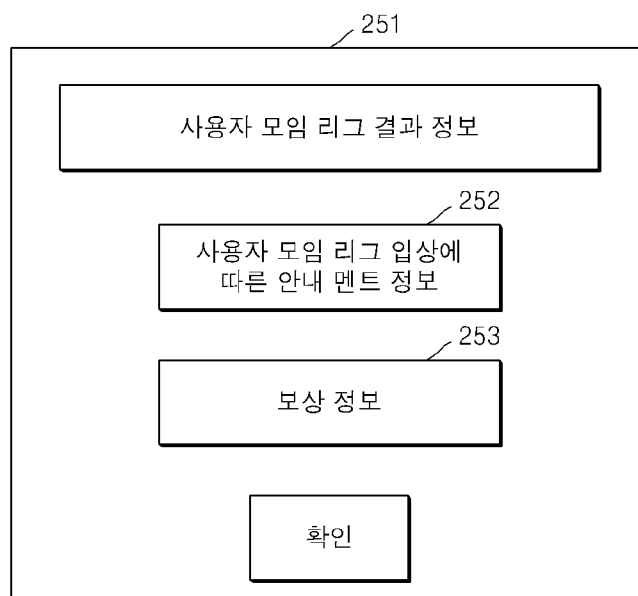
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010135**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

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: (league, rally, match, competition), (game,game,game), (internet, network, network, online)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-2010-0012524 A (WHANG, KWHANG MIN et al.) 08 February 2010 See abstract, claims 1-8 and figures 1-3.	1-15
A	KR 10-2001-0070770 A (YOON, HYO SUNG) 27 July 2001 See abstract, claims 1-7 and figure 4.	1-15
A	KR 10-2007-0107939 A (KANG, HAN JONG) 08 November 2007 See abstract, claims 1, 9 and figure 3.	1-15
A	KR 10-0542084 B1 (NHN CORPORATION) 11 January 2006 See abstract, claims 1-3 and figure 5.	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

21 FEBRUARY 2013 (21.02.2013)

Date of mailing of the international search report

21 FEBRUARY 2013 (21.02.2013)

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

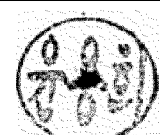
Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/010135

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2010-0012524 A	08.02.2010	KR 10-2009-0065912 A KR 10-2010-0070131 A WO 2009-078688 A3	23.06.2009 25.06.2010 25.06.2009
KR 10-2001-0070770 A	27.07.2001	NONE	
KR 10-2007-0107939 A	08.11.2007	NONE	
KR 10-0542084 B1	11.01.2006	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i																	
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10 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:(리그,대회,대전,시합),(게임,game,오락),(인터넷,네트워크,네트워,온라인)																	
C. 관련 문헌 <table border="1"> <thead> <tr> <th>카테고리*</th> <th>인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재</th> <th>관련 청구항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2010-0012524 A (황광민 외 3명) 2010.02.08 요약, 청구항 1-8 및 도면 1-3 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2001-0070770 A (윤효성) 2001.07.27 요약, 청구항 1-7 및 도면 4 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2007-0107939 A (강한중) 2007.11.08 요약, 청구항 1, 9 및 도면 3 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-0542084 B1 (엔에이치엔(주)) 2006.01.11 요약, 청구항 1-3 및 도면 5 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> </tbody> </table>			카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항	A	KR 10-2010-0012524 A (황광민 외 3명) 2010.02.08 요약, 청구항 1-8 및 도면 1-3 참조.	1-15	A	KR 10-2001-0070770 A (윤효성) 2001.07.27 요약, 청구항 1-7 및 도면 4 참조.	1-15	A	KR 10-2007-0107939 A (강한중) 2007.11.08 요약, 청구항 1, 9 및 도면 3 참조.	1-15	A	KR 10-0542084 B1 (엔에이치엔(주)) 2006.01.11 요약, 청구항 1-3 및 도면 5 참조.	1-15
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항															
A	KR 10-2010-0012524 A (황광민 외 3명) 2010.02.08 요약, 청구항 1-8 및 도면 1-3 참조.	1-15															
A	KR 10-2001-0070770 A (윤효성) 2001.07.27 요약, 청구항 1-7 및 도면 4 참조.	1-15															
A	KR 10-2007-0107939 A (강한중) 2007.11.08 요약, 청구항 1, 9 및 도면 3 참조.	1-15															
A	KR 10-0542084 B1 (엔에이치엔(주)) 2006.01.11 요약, 청구항 1-3 및 도면 5 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 21일 (21.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 02월 21일 (21.02.2013)															
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 윤용희 전화번호 82-42-481-5705 															

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2010-0012524 A	2010.02.08	KR 10-2009-0065912 A KR 10-2010-0070131 A WO 2009-078688 A3	2009.06.23 2010.06.25 2009.06.25
KR 10-2001-0070770 A	2001.07.27	없음	
KR 10-2007-0107939 A	2007.11.08	없음	
KR 10-0542084 B1	2006.01.11	없음	