

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구  
국제사무국

(43) 국제공개일  
2013년 7월 4일 (04.07.2013)



(10) 국제공개번호  
**WO 2013/100386 A1**

- (51) 국제특허분류:  
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010083
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 27일 (27.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:  
10-2011-0145286 2011년 12월 28일 (28.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김운용 (KIM, Woon Yong); 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (KR). 이철민 (LEE, Chul Min); 463-010 경기도 성남시 분당구 정자동 두산위브파빌리온 A 동 2606 호, Gyeonggi-do (KR). 최선화 (CHOI, Sun Hwa); 423-030 경기도 광명시 철산동 철산푸르지오하늘채 아파트 101 동 2604 호, 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.

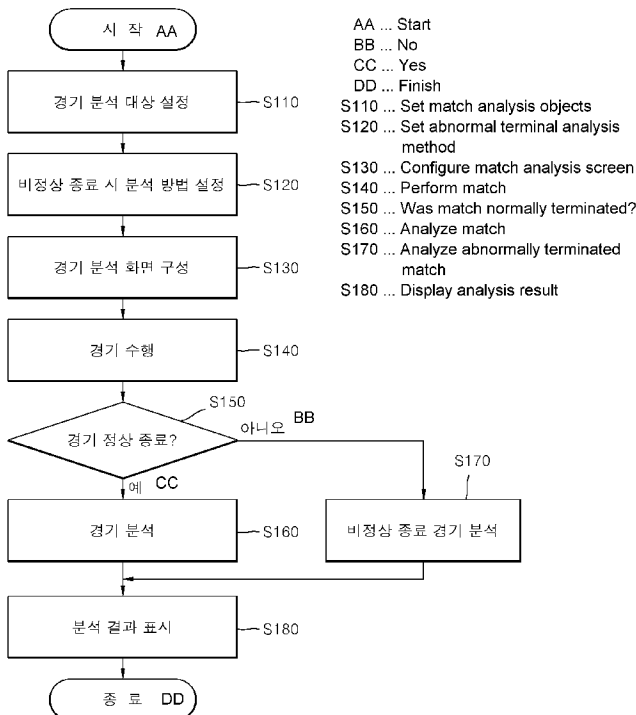
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), 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))

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR PROVIDING ANALYSIS RESULT OF MATCH IN ONLINE SOCCER GAME

(54) 발명의 명칭: 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법 및 장치



(57) Abstract: Provided is a technique related to an online soccer game based on a real soccer match for visually displaying an objective and accurate analysis result with respect to a match played by users, so that the users can accurately determine the content of the match they have played and easily confirm compensation according to the result of the match. The method for providing an analysis result of the match in the online soccer game, according to one embodiment of the present invention, comprises the steps of: an apparatus for providing the analysis result setting a plurality of analysis objects with respect to the match in the online soccer game; setting an abnormally terminated match analysis method for analyzing the match when the match has been abnormally terminated; configuring a results screen for displaying the analysis result for the match; receiving information from a game server and determining whether the game is normally terminated when a user connects to the game server and plays the match; analyzing the match based on the match analysis objects that are set when the match is normally terminated; analyzing the match according to the abnormally terminated match analysis method when the match is abnormally terminated; and displaying the contents of the match that is analyzed on the results screen.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



실제 축구 경기를 기초로 온라인 축구 게임에 있어서, 사용자가 수행한 경기 결과에 대해 객관적이며, 정확한 분석 결과를 시각적으로 표시하여 사용자들이 자신이 수행한 경기의 내용을 정확하게 판단할 수 있도록 할 뿐만 아니라 경기 결과에 대한 보상을 용이하게 확인할 수 있도록 하는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법은, 기 분석 결과 제공 장치가, 온라인 축구 게임 상의 경기에 대한 복수개의 분석 대상을 설정하는 단계, 경기가 비정상적으로 종료한 경우에 경기를 분석하기 위한 비정상 종료 경기 분석 방법을 설정하는 단계, 경기에 대한 분석 결과를 표시할 결과 화면을 구성하는 단계, 사용자가 게임 서버에 접속하여 경기를 수행하면, 경기가 정상 종료하는지를 게임 서버로부터 수신하여 판별하는 단계, 경기가 정상 종료하면, 설정된 경기 분석 대상을 기초로 경기를 분석하는 단계, 경기가 비정상 종료하면, 설정된 비정상 종료 경기 분석 방법에 따라 경기를 분석하는 단계, 및 결과 화면에 분석된 경기 내용을 표시하는 단계를 포함한다.

## 명세서

### 발명의 명칭: 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법 및 장치 기술분야

- [1] 본 발명은, 실제 축구 경기를 기초로 온라인 축구 게임에 있어서, 사용자가 수행한 경기 결과에 대해 객관적이며, 정확한 분석 결과를 시각적으로 표시하여 사용자들이 자신이 수행한 경기의 내용을 정확하게 판단할 수 있도록 할 뿐만 아니라 경기 결과에 대한 보상을 용이하게 확인할 수 있도록 하는 기술에 관한 것이다.

#### 배경기술

- [2] 온라인 게임은 네트워크 및 컴퓨터 기술의 발달에 힘입어 최근 온라인 문화 산업의 큰 비중을 차지하고 있는 분야이다. 온라인 게임의 발전에 따라 사용자는 다양한 장르의 온라인 게임을 요구하게 되었고, 현재는 매우 다양한 장르의 온라인 게임이 서비스되고 있다. 특히 사용자들이 실 생활에서 접할 수 있는 분야에 대한 온라인 게임은, 사용자들이 좋아하는 실 생활에 대해서 직접 사용자들이 조작을 통해 게임을 즐길 수 있다는 점에서 인기가 급증하고 있다.
- [3] 사용자들이 실 생활에서 접할 수 있는 분야에는 대표적으로, 온라인 스포츠 게임이 있다. 야구, 농구, 축구 등 인기 있는 스포츠 종목에 대해서 각 스포츠 종목의 국제 기관과 라이선스를 맺고, 실제 활동하고 있는 스포츠 스타들을 캐릭터화한 게임을 서비스하기 때문에, 사용자들은 자신이 좋아하는 스포츠 스타들을 게임 상에서 직접 조작할 수 있다는 점에서 온라인 축구 게임을 즐기고 있다.
- [4] 예를 들어 온라인 축구 게임을 살펴보면, 해외 유명 축구 스타와 팀들을 사용자들이 선택하고, 직접 축구팀의 감독이 되어 게임을 실행할 수 있기 때문에, 사용자들의 스포츠에 대한 판타지를 충족시킬 수 있어 그 인기가 대단하다. 게임 서비스 공급자의 입장에서, 사용자들이 인기가 높은 스타에 해당하는 게임 캐릭터들을 얻기 위해 게임을 이용하는 빈도가 높아지고, 아이템, 캐릭터에 대한 결제 등 부가 서비스에 대한 비용 결제가 증가할 수 있기 때문에, 수익성 역시 높은 장점이 있다.

#### 발명의 상세한 설명

##### 기술적 과제

- [5] 이에 본 발명은, 온라인 축구 게임에서 사용자가 수행한 경기 결과에 대해 객관적이며, 정확한 분석 결과를 시각적으로 표시하여, 사용자들이 자신이 수행한 경기의 내용을 정확하게 판단할 수 있도록 할 뿐만 아니라 경기 결과에 대한 보상을 용이하게 확인할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

##### 과제 해결 수단

- [6] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 축구 게임의

경기 분석 결과 제공 방법은, 경기 분석 결과 제공 장치가, 온라인 축구 게임 상의 경기에 대한 복수개의 분석 대상을 설정하는 단계; 상기 경기가 비정상적으로 종료한 경우에 경기를 분석하기 위한 비정상 종료 경기 분석 방법을 설정하는 단계; 상기 경기에 대한 분석 결과를 표시할 결과 화면을 구성하는 단계; 사용자가 게임 서버에 접속하여 상기 경기를 수행하면, 상기 경기가 정상 종료하는지를 상기 게임 서버로부터 수신하여 판별하는 단계; 상기 경기가 정상 종료하면, 상기 설정된 경기 분석 대상을 기초로 경기를 분석하는 단계; 상기 경기가 비정상 종료하면, 상기 설정된 비정상 종료 경기 분석 방법에 따라 경기를 분석하는 단계; 및 상기 결과 화면에 분석된 경기 내용을 표시하는 단계; 를 포함한다.

- [7] 상기 경기 분석 대상을 설정하는 단계는, 실제 축구 경기에서 분석되는 내용을 기초로 기본 분석 대상을 설정하는 단계; 및 상기 온라인 게임 상의 축구 경기에서만 제공되는 추가 분석 대상을 설정하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [8] 상기 결과 화면을 구성하는 단계는, 상기 결과 화면에서 상기 복수개의 분석 대상 각각이 표시될 영역을 설정하는 단계; 상기 분석 대상 중 상기 사용자가 구비한 팀인 사용자 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 각각에 대한 정보가 표시되는 캐릭터 표시부를 구성하는 단계; 경기 결과 탭, 경기 기록 탭 및 개인 기록 탭을 포함하는 복수개의 탭을 구성하는 단계; 및 상기 복수개의 탭 중 선택된 탭에 대응하는 내용을 표시하기 위한 선택 탭 표시부를 구성하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [9] 상기 분석된 경기 내용을 표시하는 단계는, 상기 캐릭터 표시부에 상기 사용자 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 각각의 정보를 표시하는 단계; 상기 복수개의 탭 중 상기 경기 결과 탭이 선택되면, 상기 선택 탭 표시부에 상기 분석 대상 중 경기의 승패, 득점 및 실점, 베스트 캐릭터와 획득 경험치를 포함하는 경기 결과를 표시하는 단계; 상기 복수개의 탭 중 상기 경기 기록 탭이 선택되면, 상기 선택 탭 표시부에 상기 사용자 팀과 상기 사용자 팀과 경기를 수행한 상대 팀의 시간 점유율을 포함한 경기 기록을 표시하는 단계; 및 상기 복수개의 탭 중 상기 개인 기록 탭이 선택되면, 상기 선택 탭 표시부에 상기 사용자 팀과 상기 상대 팀에 포함된 캐릭터들 각각의 기록을 을 포함하는 개인 기록을 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [10] 상기 복수개의 캐릭터 각각의 정보를 표시하는 단계는, 상기 사용자 팀에 포함된 상기 복수개의 캐릭터를 분석하는 단계; 상기 복수개의 캐릭터 중 상기 경기 수행의 결과로 레벨 업 된 캐릭터가 존재하는지 판별하는 단계; 상기 레벨 업 된 캐릭터가 존재하면, 상기 레벨 업 된 캐릭터를 레벨 업 표시와 함께 상기 캐릭터 표시부에 표시하는 단계; 상기 복수개의 캐릭터 중 현재 레벨 보다 한 단계 높은 다음 레벨의 능력치 기준과 현재 캐릭터의 능력치의 차이가 기 설정된 기준 차이값 보다 작은 캐릭터가 존재하는지 판별하는 단계; 상기 능력치의

차이가 상기 기준 차이값보다 작은 캐릭터가 존재하면 레벨 근접 캐릭터로서 레벨 근접 표시와 함께 상기 레벨 업 캐릭터의 하단에 표시하는 단계; 및 상기 복수개의 캐릭터 중 상기 레벨 업 캐릭터와 상기 레벨 근접 캐릭터를 제외한 나머지 캐릭터를 상기 레벨 근접 캐릭터의 하단에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

- [11] 상기 경기 결과를 표시하는 단계는, 상기 사용자 팀의 승리 또는 패배를 나타내는 경기 승패를 표시하는 단계; 상기 사용자 팀과 상기 상대 팀의 득점을 나타내는 점수를 표시하는 단계; 상기 사용자 팀과 상기 상대팀에 포함된 복수개의 캐릭터 중 가장 높은 평점을 부여 받은 베스트 캐릭터를 표시하는 단계; 상기 사용자 팀에 포함된 상기 복수개의 캐릭터 중 상기 경기에 참여하여 0점을 초과하는 상기 평점을 받은 캐릭터들의 평균 평점을 계산하여 팀 평점을 표시하는 단계; 상기 사용자 팀의 골대를 중심으로 상기 사용자 팀이 공격한 공격 루트에 대한 점유율을 포함하는 경기 내용을 표시하는 단계; 상기 경기 수행의 결과로 상기 사용자 팀이 획득한 경험치를 표시하는 단계; 및 상기 경기 수행의 결과로 상기 게임에서 제공되는 보상 아이템을 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 베스트 캐릭터를 표시하는 단계는, 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터가 복수개이면, 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터 중 상기 경기에서 승리한 팀의 캐릭터를 상기 베스트 캐릭터로 선택하여 표시하는 단계; 상기 경기에서 승리한 팀에 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터가 복수개이면, 상기 승리한 팀에서 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 랜덤하게 선택하여 상기 베스트 캐릭터로 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 경기 내용을 표시하는 단계는, 축구 경기장 형태의 이미지를 표시하는 단계; 상기 축구 경기장 형태의 이미지 상에 상기 사용자 팀의 골대를 기준으로 중앙, 좌측 및 우측 공격 루트 각각에 대한 점유율을 계산하는 단계; 상기 중앙, 좌측 및 우측 공격 루트 각각의 상기 점유율에 따라 상기 공격 점유율을 표시하는 단계; 및 상기 사용자 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 중 상기 경기 시작 시에 경기에 참여한 캐릭터들 각각을 각 캐릭터의 포지션 위치에 대응하여 상기 축구 경기장 형태의 이미지 상에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 축구 경기장 형태의 이미지 상에 표시하는 단계는, 상기 포지션 위치에 대응하여 표시되는 캐릭터들 각각을 평점과 캐릭터 명으로 표시하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 경기 결과를 표시하는 단계는, 상기 경기가 비정상 종료된 경우에, 상기 베스트 캐릭터와 상기 팀 평점을 표시하지 않고, 상기 복수개의 공격 루트 각각에 대한 공격 점유율을 랜덤하게 계산하여 표시하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 경기 기록을 표시하는 단계는, 축구 경기장 형태의 이미지 상에 상기 사용자 팀과 상기 상대 팀이 서로 골을 점유한 시간 비율을 나타내는 시간

점유율을 표시하는 단계; 상기 실제 축구 경기에서 분석되는 경기 기록을 기초로, 상기 사용자 팀과 상기 상대 팀의 세부 경기 기록을 표시하는 단계; 및 상기 사용자 팀과 상대 팀의 세부 경기 기록 중 기설정된 적어도 하나의 항목을 이벤트 항목으로 추출하고, 추출된 적어도 하나의 이벤트 항목 각각에 대해 이벤트들이 발생한 시간을 기준으로 상기 이벤트를 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

- [17] 상기 개인 기록을 표시하는 단계는, 상기 사용자 팀의 팀 명칭을 표시하는 단계; 및 상기 사용자 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 각각의 기록을 상기 실제 축구 경기에서의 개인 기록 설정에 기초하여 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [18] 상기 분석된 경기 내용을 표시하는 단계는, 상기 경기가 비정상 종료된 것으로 판별하면, 상기 경기 기록 탭 및 상기 개인 기록 탭을 상기 결과 화면에서 제거하는 것이 바람직하다.
- [19] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 장치는, 사용자가 운용하는 팀 정보를 포함한 복수개의 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부; 상기 복수개의 팀 정보 각각에 포함된 복수개의 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 온라인 축구 게임에서 제공 가능한 복수개의 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부; 및 게임 서버로부터 온라인 축구 게임 상에서 수행된 각각의 경기에 대한 정보를 인가받아 팀 기록 및 개인 기록별로 구분하여 분석하고, 분석된 팀 기록 및 개인 기록을 각각 상기 팀 정보 저장부 및 상기 캐릭터 정보 저장부의 대응하는 팀 및 대응하는 캐릭터 정보에 저장하며, 상기 게임 서버로부터 경기 수행 후 결과 화면 요청 신호를 수신하면, 분석된 경기 내용을 기설정된 화면 구성에 따라 결과 화면에 표시하는 경기 분석부; 를 포함한다.

### **발명의 효과**

- [20] 본 발명에 의하면, 실제 축구 경기를 기초로 온라인 축구 게임에 있어서, 사용자가 수행한 경기 결과에 대해 객관적이며, 정확한 분석 결과를 시각적으로 표시하여 사용자들이 자신이 수행한 경기의 내용을 정확하게 판단할 수 있도록 하여 사용자의 게임 수행 능력을 높일 수 있도록 도움을 준다. 뿐만 아니라 경기 결과에 대한 보상을 용이하게 확인할 수 있도록 하여 사용자가 게임에 더욱 흥미를 가질 수 있도록 한다. 또한 레벨 업 기준에 근접한 팀 또는 캐릭터에 대한 정보를 사용자가 용이하게 인식할 수 있는 위치에 배치하여, 사용자가 계속적으로 게임을 즐기도록 유도할 수 있다.

### **도면의 간단한 설명**

- [21] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법에 대한 플로우차트이다.
- [22] 도2는 본 발명의 일 예에 따른 경기 분석 화면을 구성하는 흐름을 나타낸다.

- [23] 도3 은 경기 분석 화면 구성에 따라 구성된 경기 분석화면의 일 예를 나타낸다.
- [24] 도4 는 본 발명의 일 예에 따른 캐릭터 표시부에 캐릭터를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [25] 도5 는 본 발명의 일 예에 따른 캐릭터 표시부를 나타낸다.
- [26] 도6 은 본 발명의 일 예에 따른 분석 결과를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [27] 도7 은 본 발명의 일 예에 따른 선택 탭 표시부에 표시된 경기 결과를 나타낸다.
- [28] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 경기 결과를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [29] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 경기 내용 표시부를 나타낸다.
- [30] 도10 은 본 발명의 일 예에 따른 선택 탭 표시부에 표시된 경기 기록을 나타낸다.
- [31] 도11 은 본 발명의 일 예에 따른 시간 점유율 비교부를 나타낸다.
- [32] 도12 는 본 발명의 일 예에 따른 세부 기록 표시부를 나타낸다.
- [33] 도13 은 본 발명의 일 예에 따른 이벤트 표시부를 나타낸다.
- [34] 도14 는 본 발명의 일 예에 따른 선택 탭 표시부에 표시된 개인 기록을 나타낸다.
- [35] 도15 은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 장치의 블록도이다.

#### **발명의 실시를 위한 최선의 형태**

- [36] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.
- [37] 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.
- [38] 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.
- [39] 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.
- [40] 본 발명의 실시 예에서 "통신", "통신망" 및 "네트워크"는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및

다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.

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

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

[48] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[49] 도1을 참조하면, 본 발명의 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법은 먼저 경기 분석 결과 제공 장치가 경기에서의 분석 대상을 설정한다(S110). 경기의 분석 대상은 기본적으로 실제 축구 경기에서 분석되는 내용을 기초로 설정된다. 실제 축구 경기에서 분석되는 내용을 기초로 설정되는 분석 대상을 본 발명에서는 기본 분석 대상이라고 한다. 기본 분석 대상에는 먼저 사용자가 보유한 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터들이 포함될 수 있다. 이때 복수개의 캐릭터는 경기를 수행한 캐릭터들뿐만 아니라 경기를 수행하지 않은 캐릭터도 포함될 수 있다. 또한 경기를 수행한 상대 팀의 캐릭터들도 포함될 수 있다. 또한 팀의 승패와 점수를 포함할 수 있으며, 지역별 골 점유율, 슈트 시도 횟수 등 실제 축구 경기에서 분석되는 모든 내용이 분석 대상으로 설정될 수 있다.

[50] 이외 추가적으로 게임에서 제공 가능한 추가 분석 대상을 설정할 수 있다. 추가 분석 대상은 각 캐릭터별 능력치, 사용자가 경기 수행 중에 사용한 아이템 또는 경기 종료시에 지급될 아이템 등과 같이 실제 축구 경기와 무관하게 게임에서만 제공되는 기능들에 대한 분석 대상이다.

[51] 경기 분석 대상이 설정되면, 경기 수행 중 비정상 종료가 발생하였을 때, 분석 방법을 설정한다(S120). 온라인 축구 게임은 실제 축구 경기와 달리 사용자의 개인적인 사정이나 네트워크 문제 또는 온라인 축구 게임 서비스를 제공하는 각종 장치들의 문제로 인해 경기가 끝까지 진행되지 못하고, 중지되는 경우가 발생 할 수 있다. 이는 실제 축구 경기에서 발생하지 않는 예외적인 상황이므로, 온라인 축구 게임에서는 이러한 비정상 종료 상황 발생 시에 진행 중이었던 경기에 대한 분석 방법을 설정해 두어야 한다.

[52] 경기 분석 대상이 설정되고, 비정상 종료 시에 대한 분석 방법이 설정되면, 이후 경기 분석 화면을 구성한다(S130). 경기 분석 화면은 분석된 경기의 내용을 사용자가 용이하게 확인할 수 있도록 시각화하여 제공할 수 있도록 할 뿐만 아니라 경기 분석 대상에 따라 각각 다른 영역에 표시되도록 한다. 경기 결과를 단순히 텍스트 위주의 정보로서 사용자에게 제공하게 되면, 사용자는 경기 분석 내용을 정확하게 파악하기 어려울 뿐만 아니라 경기 분석 화면 자체에 대한 관심이 줄어들 수 있다. 이에 본 발명에서는 경기 분석 화면을 가능한 시각화하여 제공하고자 하며, 사용자가 더욱 용이하게 경기 분석 결과를 파악할

수 있도록 경기 분석 대상 별로 서로 다른 구분된 영역에 표시될 수 있도록 경기 분석 화면 구성을 우선적으로 수행한다.

- [53] 경기 분석 화면 구성이 종료되면, 이후 사용자가 온라인 축구 게임을 제공하는 게임 서버에 접속하여 경기를 수행한다(S140).
- [54] 경기 분석 결과 제공 장치는 게임 서버로부터 경기 정상 종료 신호를 수신하면, 게임 서버로부터 경기 내용에 대한 정보를 획득하여 경기를 분석한다(S160). 여기서 분석되는 경기 내용에 대해서는 후술하도록 한다.
- [55] 그러나 게임 서버로부터 경기 비정상 종료 신호를 수신하면, 경기 분석 결과 제공 장치는 게임 서버로부터 경기 내용에 대한 정보를 획득할 필요 없이, 기설정된 비정상 종료 시 분석 방법에 따라 비정상 종료된 경기를 분석한다(S170).
- [56] 이후 정상 종료 시나 비정상 종료 시에 무관하게 각각 분석된 결과를 구성된 경기 분석 화면에 표시한다(S180).
- [57] 도2는 본 발명의 일 예에 따른 경기 분석 화면을 구성하는 흐름을 나타내고, 도3은 경기 분석 화면 구성에 따라 구성된 경기 분석 화면의 일 예를 나타낸다.
- [58] 도3을 참조하여, 도2의 경기 분석 화면 구성 단계를 살펴보면, 먼저 경기 분석 결과 제공 장치는 전체 결과 화면을 구성한다(S131). 전체 결과 화면 구성은 각 분석 대상이 구분되어 표시될 영역을 구성하는 단계이다. 본 발명에서 전체 결과 화면은 크게 캐릭터 표시부(CW), 복수개의 선택 탭(RT, MT, PT) 및 선택 탭 표시부(SW)로 구성된다.
- [59] 캐릭터 표시부(CW)는 사용자의 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 각각에 대한 기본 정보를 표시하는 영역이다. 그리고 복수개의 선택 탭(RT, MT, PT)은 서로 다른 내용의 경기 분석 내용을 선택 탭 표시부(SW)에 표시할 수 있도록 하는 선택 영역이다. 선택 탭 표시부(SW)는 복수개의 선택 탭(RT, MT, PT) 중 선택된 하나의 탭에 대응하는 경기 분석 내용을 표시하는 영역이다.
- [60] 본 발명에서 캐릭터 표시부(CW)에 표시되는 캐릭터의 기본 정보를 제외한 나머지 경기 분석 내용을 복수개의 선택 탭(RT, MT, PT)에 따라 구분하고, 선택된 탭에 대응하는 경기 분석 내용만을 선택 탭 표시부(SW)에 표시하도록 하는 것은, 경기 분석 결과를 시각적으로 표시할 수 있도록 하기 위함이다. 실제 축구 경기에서도 한 번의 경기가 수행되면, 많은 양의 경기 결과 분석 자료가 생성된다. 그리고 온라인 축구 게임에서는 실제 축구 경기에서 분석되는 경기 내용에 더하여 게임에서 제공되는 기능에 대한 분석 결과가 추가되어야 하므로, 온라인 축구 경기를 수행한 사용자에게 제공되어야 하는 경기 분석 결과는 매우 많은 양의 자료가 된다. 그러나 많은 양의 자료를 단일 화면 상에 시각적으로 집약하여 표시하는 것은 용이하지 않다. 만일 많은 양의 자료를 단일 화면 상에 시각적으로 집약하여 표시하더라도, 이 경우에는 시각적으로 표시된 자료들 각각이 매우 작은 크기를 가지도록 될 뿐만 아니라 하나의 화면에 너무 많은 양의 시각화된 자료가 표시되므로 사용자가 경기 내용을 직관적으로

인식하기가 용이하지 않게 된다. 따라서 본 발명에서는 경기 분석 대상에 따라 구분된 복수개의 탭을 제공하고, 복수개의 탭 각각의 선택에 따라 선택 탭 표시부에 해당 탭의 내용이 표시되도록 하여 사용자가 경기 내용을 용이하게 인식할 수 있도록 한다.

- [61] 도4는 본 발명의 일 예에 따른 캐릭터 표시부에 캐릭터를 표시하는 흐름을 나타내며, 도5는 본 발명의 일 예에 따른 캐릭터 표시부를 나타낸다.
- [62] 캐릭터 표시부(CW)에 캐릭터를 표시하는 흐름은 먼저 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터를 분석한다(s1811). 축구 경기에서 캐릭터의 수는 경기를 수행하는 인원인 11명에 후보 선수가 포함된다. 따라서 복수개의 캐릭터가 팀을 구성하게 된다.
- [63] 복수개의 캐릭터 각각에 대해 분석이 완료되면, 분석된 캐릭터 중에 경기 수행의 결과로 레벨 업(level up)이 된 캐릭터가 존재하는지 판단한다(S1812). 그리고 레벨 업 된 캐릭터가 존재하면, 레벨 업 캐릭터를 캐릭터 표시부의 최상단에 먼저 표시한다(S1813). 이는 레벨 업 된 캐릭터를 캐릭터 표시부(CW)에 표시되는 캐릭터들 중 가장 우선적으로 표시하여 사용자가 경기 결과에 대한 성취감을 얻을 수 있도록 하기 위함이다. 이에 도5에서는 레벨 업 된 캐릭터인 캐릭터 A와 캐릭터 B가 다른 캐릭터보다 우선적으로 최상단에 표시되어 있다. 또한 도5에 도시된 바와 같이, 사용자의 성취감을 더욱 고취시키기 위하여 레벨 업 된 캐릭터의 일측에 상태 항목에 레벨 업 표시를 추가하였다.
- [64] 이후 레벨 업 된 캐릭터를 제외한 나머지 캐릭터들 중 캐릭터의 현재 레벨 보다 한 단계 높은 다음 레벨의 능력치 기준과 현재 캐릭터의 능력치의 차이가 기 설정된 기준 차이값 보다 작은 캐릭터가 존재하는지 판별한다(S1814). 이는 레벨 업에 근접한 레벨 근접 캐릭터를 탐색하기 위함이다. 기준 차이값은 게임에 따라서 다양하게 설정될 수 있으며, 복수개의 캐릭터가 한 경기를 수행한 경우에 획득하는 능력치를 평균과 같은 통계 처리하여 설정할 수 있다. 판별 결과, 현재 캐릭터의 능력치와 다음 레벨의 능력치 기준과의 차이가 기준 차이값보다 작은 캐릭터가 존재하면, 이러한 레벨 근접 캐릭터를 레벨 업 캐릭터가 표시된 바로 하단에 표시한다(S1815). 이는 사용자에게 레벨 근접 캐릭터의 존재를 용이하게 확인 시키고, 이에 사용자가 레벨 근접 캐릭터를 레벨 업 시키기 위하여 다음 경기를 수행할 의욕이 생기도록 한다. 그리고 사용자에게 경기 수행의 의욕을 고취시키기 위해, 레벨 업 표시와 마찬가지로 상태 항목에 레벨 근접 표시를 추가할 수 있다.
- [65] 레벨 근접 캐릭터가 캐릭터 표시부(CW)에 표시되면, 레벨 업 캐릭터 및 레벨 근접 캐릭터를 제외한 나머지 캐릭터를 기설정된 순서에 따라 캐릭터 표시부(CW)에 표시한다. 나머지 캐릭터들은 레벨 업 캐릭터 및 레벨 근접 캐릭터의 하단에 표시된다. 나머지 캐릭터를 표시하는 순서는 캐릭터 각각의 이름 순서 따라 표시할 수도 있으며, 능력치가 높은 순서로 표시할 수도 있다.

이는 각 게임의 설정에 따라 달라 질 수 있다.

- [66]    캐릭터 표시부(CW)에는 단순히 사용자가 보유한 팀을 구성하는 캐릭터 각각에 대한 이름만이 표시되는 것이 아니라, 다른 추가 항목 정보가 표시될 수 있다. 도5 에서는 캐릭터 표시부(CW)에 표시되는 각 캐릭터에 대한 추가 항목 정보로서, 각 캐릭터의 포지션 항목(PO) 및 능력치 항목을 구비하여, 캐릭터 각각의 포지션과 능력치가 함께 캐릭터 표시부(CW)에 표시되도록 하고 있다.
- [67]    그리고 사용자가 보유한 팀에 포함된 모든 캐릭터가 캐릭터 표시부(CW)에 표시되면, 캐릭터 이미지 창(CIW)에 표시될 캐릭터 이미지로서 캐릭터 표시부(CW)에 표시된 복수개의 캐릭터 중 최상단에 표시된 캐릭터의 이미지를 선택하여 표시한다(S1816).
- [68]    도5 에 도시된 바와 같이 캐릭터 표시부(CW)는 캐릭터 이미지 창(CIW)를 구비한다. 캐릭터 이미지 창(CIW)는 사용자에게 캐릭터에 대한 정보를 시각화하여 제공하기 위한 영역으로 기본적으로 캐릭터 표시부(CW)에 표시된 복수개의 캐릭터 중 최상단에 표시된 캐릭터의 이미지가 표시되도록 설정된다.
- [69]    이후 사용자가 캐릭터 표시부(CW)에 표시된 복수개의 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 선택하는지 판별한다(S1817). 만일 사용자가 캐릭터 표시부(CW)에 표시된 복수개의 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 선택하면, 선택된 캐릭터에 대한 이미지가 캐릭터 이미지 창(CIW)에 표시된다(S1818).
- [70]    상기에서는 캐릭터 이미지 창에 기본적으로 캐릭터 표시부(CW)에 표시된 복수개의 캐릭터 중 최상단에 표시된 캐릭터의 이미지가 표시되도록 설정된 것으로 설명하였으나, 온라인 축구 게임에서 사용자가 운용하는 팀의 감독이 설정된 경우에, 캐릭터 이미지 창(CIW)에 감독의 이미지가 표시되도록 할 수도 있다.
- [71]    또한 도5 에 도시된 바와 같이, 팀에 포함되는 캐릭터의 개수가 많으므로 하나의 화면에 모든 캐릭터를 표시하기 어려운 경우에는 캐릭터 표시부(CW)의 일 측에 스크롤 바(SCB)와 슬라이드 아이콘(SL)을 제공하여 사용자가 용이하게 다른 캐릭터를 확인할 수 있도록 할 수 있다.
- [72]    도6 은 본 발명의 일 예에 따른 분석 결과를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [73]    도3 에 도시한 바와 같이 본 발명에 따른 경기 분석 결과 화면은 캐릭터 표시부(CW)와 복수개의 선택 탭(RT, MT, PT) 및 선택 탭 표시부(SW)로 구성된다. 이에 경기 분석 결과 제공 장치는 경기 분석이 완료되면, 먼저 캐릭터 표시부(CW)에 분석 내용을 표시한다(S181). 캐릭터 표시부(CW)는 복수개의 선택 탭(RT MT, PT) 중 어떠한 탭이 선택되든 상관없이 경기 분석 결과 화면에 항상 표시되므로, 경기 분석 결과 제공 장치는 가장 먼저 캐릭터 표시부(CW)에 분석 내용을 표시한다. 이후 복수개의 선택 탭(RT, MT, PT) 중 결과 탭(RT)에 대한 분석된 내용인 경기 결과를 선택 탭 표시부(SW)에 표시한다(S182). 결과 탭(RT)은 디폴트(default) 탭으로 사용자가 따로 선택하지 않더라도, 선택 탭 표시부(SW)에 기본적으로 표시된다. 즉 사용자가 경기 분석 결과 화면에

입장하면, 캐릭터 표시부(CW)가 표시되고, 선택 탭 표시부(SW)에는 결과 탭(RT)에 대응하는 내용인 경기 결과가 표시된다. 경기 결과에 대한 상세한 설명은 후술하도록 한다.

- [74] 이후 사용자가 경기 기록 탭(MT)을 선택하는지 여부를 판별한다(S183). 경기 분석 결과 제공 장치는 사용자 단말로부터 경기 기록 탭 선택 신호를 수신하면, 경기 기록 탭(MT)에 대응하는 내용인 경기 기록을 선택 탭 표시부(SW)에 표시한다(S184). 경기 기록에 대한 상세한 설명 또한 후술하도록 한다.
- [75] 그리고 사용자가 개인 기록 탭(PT)을 선택하는지 판별한다(S185). 경기 분석 결과 제공 장치는 사용자 단말로부터 개인 기록 탭 선택 신호를 수신하면, 개인 기록 탭(PT)에 대응하는 내용인 개인 기록을 선택 탭 표시부(SW)에 표시한다(S186). 개인 기록에 대한 상세한 설명도 후술하도록 한다.
- [76] 사용자가 결과 탭(RT)을 선택하는지 판별한다(S187). 결과 기록 탭 선택 신호를 수신하면, 다시 결과 탭(RT)에 대응하는 내용을 선택 탭 표시부(SW)에 표시한다.
- [77] 도7은 본 발명의 일 예에 따른 선택 탭 표시부에 표시된 경기 결과를 나타낸다.
- [78] 경기 결과는 상기한 바와 같이, 결과 탭(RT)가 사용자에게 의해 선택되거나, 사용자가 경기 결과 분석 화면에 입장하면 선택 탭 표시부(SW)에 표시된다.
- [79] 도7을 참조하여 경기 결과가 표시되는 선택 탭 표시부(SW1)의 구성을 살펴보면, 선택 탭 표시부(SW1)는 먼저 경기 결과 중 가장 중요한 요소인 경기의 승패를 나타내는 경기 승패 표시부(WLW)를 구비한다. 경기 승패 표시부(WLW)는 경기의 경과를 가장 간략하게 나타내는 영역으로 단순히 사용자의 승리 또는 패배를 표시한다.
- [80] 그리고 점수 표시부(SCO)는 경기에서 사용자 팀의 골 득실을 나타내는 영역으로 일측에는 사용자 팀의 득점을 표시하고, 타측에는 상대 팀의 득점을 표시한다. 이 때 사용자 팀의 득점이 표시되는 위치가 어느 쪽이든 상관없으나, 매 경기 수행 후 사용자 팀의 득점이 표시되는 위치가 변경되면, 사용자의 입장에서는 득점을 확인할 때, 상대 팀 득점을 사용자 팀의 득점으로 오인할 소지가 있다. 따라서 사용자 팀의 득점이 표시되는 위치가 고정될 필요가 있으며, 본 발명에서는 점수 표시부의 왼쪽에 사용자 팀의 득점이 표시되는 것으로 가정한다.
- [81] 베스트 캐릭터 표시부(MVP)는 수행된 경기에서 가장 큰 활약을 한 선수를 표시하는 영역으로, 경기에서 가장 큰 활약을 한 선수는 사용자 팀과 상대 팀 양측의 캐릭터 중에서 선택된다. 그리고 가장 큰 활약을 한 선수의 기준은 양팀의 캐릭터들 각각에 대해 부여된 경기 평점 중 가장 높은 평점을 받은 캐릭터가 베스트 캐릭터로 선택된다.
- [82] 팀 평점 표시부(AVP)는 사용자 팀의 복수개의 캐릭터들 중 경기에 일시적으로나마 참여함으로써, 0점을 초과하는 평점을 받은 선수들 모두에 대한 평점 평균을 표시하는 영역이다. 그리고 경기 수행 이전의 팀 평점과 비교하여 팀 평점의 상승 또는 하강을 팀 평점 변동값으로 함께 표시할 수 있다. 그러나

사용자가 점수 표시부(SCO)에서 상대팀을 선택하는 경우에는 상대팀의 팀 평점을 표시할 수도 있다.

- [83] 경기 내용 표시부(MCW)는 사용자 팀 또는 상대팀의 복수개의 캐릭터 각각의 평점 및 포지션, 그리고 공격 루트를 사용자가 직관적으로 이해할 수 있도록 그래픽으로 나타내는 영역이다. 온라인 축구 게임에서 경기 내용 표시부(MCW)는 사용자의 이해를 돕기 위해 축구 경기장의 형태로 표시될 수 있으며, 각 캐릭터의 포지션을 표시된 축구 경기장에서의 배치로 표현할 수 있다. 또한 각 캐릭터는 이름으로 표시될 수 있고, 해당 캐릭터의 평점이 함께 표시될 수 있다. 경기 내용 표시부(MCW)에 대한 상세한 설명은 후술하도록 한다.
- [84] 경험치 표시부(EXP)는 경기 수행의 결과로 획득한 경험치를 나타낸다. 경험치는 실제 축구 경기와 무관하게 게임에서만 제공하는 게임 상의 특성으로, 경험치의 누적에 의해 팀 레벨이 상승할 수 있으며, 캐릭터 각각에 대해서는 경험치를 스킬 능력치로 변환함에 의해 캐릭터 각각의 능력을 상승 시킬 수 있다.
- [85] 보너스 표시부(BNS)는 게임 진행 상태에 따라 표시되지 않아도 무방하며, 게임 진행 상의 이벤트나 아이템 활용 등에 의해 기본적으로 설정되어 있는 경험치보다 많은 경험치를 받게 된 경우에, 경험치의 증가 폭이 기본 설정 증가치보다 높아지게 된 경우, 추가 경험치가 발생한 내역을 표시한다.
- [86] 보상 아이템 표시부(CITM)는 게임 수행의 결과로 게임에서 사용자에게 제공하는 보상 아이템을 표시하는 영역이다. 보상 아이템은 수행한 경기의 결과 및 경기의 종류에 따라서 지급되지 않을 수도 있으며, 복수개의 보상 아이템이 지급될 수도 있다. 보상 아이템의 지급 여부와 상관없이 보상 아이템 표시부(CITM)은 표시되도록 설정될 수도 있다. 그리고 경우에 따라서는 복수개의 보상 아이템 중 하나의 보상 아이템을 사용자가 직접 선택하도록 할 수도 있다.
- [87] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 경기 결과를 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [88] 도7을 참조하여 도8 의 경기 결과를 표시하는 흐름을 살펴보면, 먼저 선택 팀 표시부(SW1)의 경기 승패 표시부(WLW)에 경기 승패를 표시한다(S1821). 경기 승패는 사용자가 인식하기 용이하게 단순히 승 또는 패 만을 표시하는 것이 바람직하며, 경우에 따라서는 그래픽 또는 애니메이션 효과로 승 또는 패를 표시하여 사용자가 우선적으로 확인할 수 있도록 한다.
- [89] 경기 승패를 표시한 이후 점수 표시부(SCO)에 경기의 득점 및 실점을 표시한다(S1822). 상기한 바와 같이, 인터페이스의 일관성을 유지하기 위하여 사용자 팀의 득점을 항상 좌측편에 그리고, 상대 팀의 득점을 우측 편에 표시하는 것이 바람직하다. 또한 이를 명시적으로 표시하기 위하여 좌측에 사용자 팀의 이름을, 그리고 우측 편에는 상대 팀의 이름을 득점과 함께 표시하는 것이 바람직하다.

- [90] 그리고 베스트 캐릭터 표시부(MVP)에 베스트 캐릭터를 표시한다(S1823). 상기한 바와 같이 베스트 캐릭터는 수행된 경기에서 가장 큰 활약을 한 선수를 표시하는 영역이다. 따라서 경기 분석 결과 제공 장치는 경기에 참여한 모든 캐릭터 중 가장 높은 평점을 부여받은 캐릭터를 경기에서 가장 큰 활약을 한 선수로 선택하여 베스트 캐릭터 표시부(MVP)에 표시한다(S1823). 이때, 베스트 캐릭터는 사용자 팀에 포함된 캐릭터이거나, 상대팀에 포함된 캐릭터이거나 무관하게 가장 높은 평점을 부여받은 캐릭터로 선택된다. 그리고 가장 높은 평점을 받은 캐릭터가 복수인 경우에, 승리한 팀에서 가장 높은 평점을 받은 캐릭터를 베스트 캐릭터로 선택한다. 만일 승리한 팀 내에서도 가장 높은 평점을 받은 캐릭터가 복수인 경우에, 가장 높은 평점을 받은 복수개의 캐릭터 중에 하나의 캐릭터를 랜덤하게 선택한다.
- [91] 또한 경기가 정상적으로 종료되지 못하고 비정상 종료된 경우에는, 베스트 캐릭터를 선출하지 않고, 베스트 캐릭터 표시부(MVP)에 어떠한 캐릭터도 표시하지 않는다.
- [92] 베스트 캐릭터가 표시되면, 팀 평점 표시부(AVP)에 팀 평점을 표시한다(S1824). 팀 평점은 사용자 팀에 포함된 캐릭터들 중 경기에 참여하여 0점을 초과하는 평점을 부여받은 캐릭터들의 평점 평균을 표시하는 영역이다. 따라서 팀 평점은 경기에 참여한 모든 캐릭터에 대한 평점 정보를 획득한 후, 획득된 평점 정보에 대해 평균을 계산하여 획득될 수 있다. 또한 팀 평점 표시부(AVP)는 기본적으로 사용자 팀의 팀 평점을 표시하지만, 사용자가 점수 표시부(SCO)나 또는 결과 화면상에 표시된 상대팀을 선택하면, 본 발명에 따른 경기 결과 분석 결과 제공 장치는 상대 팀에 대한 팀 평점을 계산하여 팀 평점 표시부(AVP)에 표시할 수 있다. 또한 경기 수행 이전의 팀 평점과 비교하여 팀 평점의 상승 또는 하강을 팀 평점 변동값으로 함께 표시할 수 있다.
- [93] 그리고 경기가 비정상 종료된 경우에는 베스트 캐릭터와 마찬가지로 사용자의 팀 및 상대팀 양쪽 어느 쪽의 팀 평점도 표시하지 않는다.
- [94] 이후 경기 분석 결과 제공 장치는 경기 내용 표시부(MCW)에 경기 내용을 표시한다(S1825). 경기 내용 표시부(MCW)에 표시되는 경기 내용은 사용자 팀의 각 캐릭터들의 포지션 및 캐릭터 각각의 평점과 더불어 공격 루트에 대한 정보를 포함 할 수 있다. 공격 루트에 대한 표시는 각 공격 루트별 점유율을 포함할 수 있다. 또한 상대팀의 경기 내용을 볼 수 있도록 상대팀 보기 버튼을 제공할 수 있다. 경기 내용 표시부(MCW)에 표시되는 경기 내용에 대한 상세한 설명은 후술하도록 한다. 그리고 경기가 비정상 종료된 경우에는, 경기 내용 표시부(MCW)에 각 캐릭터에 대한 어떤 내용도 표시하지 않도록 한다. 즉 축구 경기장의 형태만을 표시한다. 다만 공격 루트 각각의 점유율은 경기 분석 결과 제공 장치가 임의의 값으로 계산하여 표시하도록 한다. 이때 표시되는 공격 루트 각각에 대한 점유율은 50 이하의 값으로 랜덤하게 선택되도록 하며, 모든 공격 루트 값의 합은 100이 되도록 설정된다.

- [95] 경험치 표시부(EXP)에 경기 수행 결과로 획득된 경험치를 표시한다(S1826). 경기 분석 결과 제공 장치는 경험치 표시부(EXP)에 표시될 경험치를 각각의 게임에 따라 기설정된 경험치 계산 방법에 의해 계산된 경험치를 표시한다. 또한 도시하지 않았으나, 경험치가 기설정된 경험치 계산 방법에 의해 계산되지 않고, 다른 방식으로 계산되는 경우에, 다른 방식의 계산이 적용되는 이유와 함께 기설정된 경험치 계산 방법에 의해 계산된 경험치와의 차이를 보너스 표시부(BNS)에 표시한다. 예를 들어, 온라인 게임에서는 다양한 아이템을 제공할 수 있으며, 이러한 아이템 중에서 경험치 상승 아이템을 제공할 수도 있다. 경험치 상승 아이템을 적용한 상태에서 사용자가 게임을 수행하게 되면, 사용자는 기설정된 경험치 계산 방법에 의해 계산된 경험치 대신 경험치 상승 아이템에 의해 설정되는 경험치 계산 방법에 의해 계산된 보너스 경험치를 경기 수행의 결과로 획득할 수 있다. 이렇게 아이템을 포함한 다른 게임상에서 경험치를 상승시키는 것으로 설정된 각종 요소에 의해 경험치가 기설정된 경험치 계산 방법이 아닌 다른 방식으로 계산된 경우에는 다른 방식이 적용되었음을 보너스 표시부(BNS)를 통해 보너스 경험치가 지급되었음을 사용자에게 통지한다. 보너스 표시부(BNS)는 반드시 필요한 구성은 아니며, 보너스 경험치가 사용자에게 지급되는 경우에만 표시되도록 설정될 수 있다.
- [96] 경험치 표시부(EXP)에 경험치까지 표시가 완료되면, 경기 분석 결과 제공 장치는 경기 수행의 결과로 사용자에게 제공되는 보상 아이템을 보상 아이템 표시부(CITM)에 표시한다(S1827). 보상 아이템은 경기에서 사용자 팀이 승리한 경우뿐만 아니라, 패배한 경우에도 제공될 수 있으며, 이는 게임의 설정에 따른다. 그리고 보상 아이템은 사용자 팀이 경기에서 승리하더라도 제공되지 않을 수도 있다. 만일 보상 아이템이 제공되지 않는 경우에는 보상 아이템 표시부(CITM)에 아무런 아이템을 표시하지 않고 비워둘 수 있다.
- [97] 또한 보상 아이템은 복수개로 제공될 수도 있으며, 보상 아이템이 복수개로 제공되는 경우에는 보상 아이템 표시부(CITM)에 복수개의 보상 아이템이 표시될 수 있다. 그리고 사용자가 복수개의 보상 아이템 중 하나의 아이템을 선택하여 획득할 수 있도록 할 수도 있다.
- [98] 상기에서는 경기 결과가 표시되는 선택 탭 표시부(SW1)에 구비되는 경기 승패 표시부(WLW), 점수 표시부(SCO), 베스트 캐릭터 표시부(MVP), 팀 평점 표시부(AVP), 경기 내용 표시부(MCW), 경험치 표시부(EXP), 보너스 표시부(BNS), 및 보상 아이템 표시부(CITM)가 순차적으로 표시되는 것으로 설명하였으나, 각 표시부에 표시되는 내용의 순서는 게임의 설정에 따라 다른 순서로 표시되어도 무방하다.
- [99] 도9 는 본 발명의 일 예에 따른 경기 내용 표시부를 나타낸다.
- [100] 도9 에 도시된 바와 같이, 경기 내용 표시부(MCW)는 온라인 축구 게임에 대한 경기 내용을 표시하므로, 기본적으로 축구 경기장 형태로 표시된다. 그리고 사용자 팀에서 경기 시작 시에 경기에 참여한 캐릭터들(캐릭터 A ~ 캐릭터 J)을

표시한다. 복수개의 캐릭터 각각은 캐릭터의 이름과 평점이 표시되어, 경기 결과 화면에서 크기가 작은 경기 내용 표시부(MCW)에도 복수개의 캐릭터가 표시될 수 있도록 한다. 그리고 각각의 캐릭터들은 경기 참여시에 지정된 포지션에 배치되어 사용자가 캐릭터를 직관적으로 파악할 수 있도록 한다. 뿐만 아니라, 경기 내용 표시부(MCW)에 표시된 캐릭터들 중 베스트 캐릭터가 존재하는 경우에는 해당 캐릭터에 베스트 캐릭터 표시를 할 수 있다.

- [101] 각 캐릭터들에 대한 평점과 이름이 각 캐릭터의 포지션에 따라 표시되면, 이후, 공격 루트를 표시한다. 실제 축구 경기에서도 공격 루트는 중앙, 좌측, 우측의 3가지 방향으로 구분해서 계산하며, 온라인 축구 경기에서도 실제 축구 경기에 따라 통상적으로 중앙, 좌측 및 우측의 3가지 루트로 공격 루트(ROT1 ~ ROT3)를 표시한다. 그리고 각각의 공격 루트에는 각 루트별 점유율을 표시한다.
- [102] 도9를 참조하면 중앙 공격 루트(ROT2)의 점유율은 25%이며, 좌측 공격 루트(ROT1)의 점유율은 40%이며, 우측 공격 루트(ROT3)의 점유율은 35%이다. 각 루트별 점유율의 총 합은 100%가 되어야 한다. 그리고 상기한 바와 같이, 경기가 비정상 종료된 경우에는 캐릭터 정보는 표시되지 않으며, 점유율은 경기 분석 결과 제공 장치가 각 공격 루트에 대한 점유율을 임의로 랜덤하게 설정한다. 다만 랜덤하게 설정되는 점유율 각각은 50%를 넘도록 설정되어서는 안되며, 점유율의 합은 여전히 100%가 되도록 설정된다.
- [103] 또한 경기 내용 표시부(MCW)에는 상대팀 보기 버튼이 제공된다. 사용자가 상대팀 보기 버튼을 선택하면, 경기 내용 표시부(MCW)에는 상대팀의 캐릭터들의 포지션에 대응하는 위치에 상대팀 캐릭터들의 이름과 평점이 표시되고, 상대팀의 공격 루트가 사용자 팀과 유사한 형태로 표시된다. 그리고 상대팀 보기 버튼은 사용자팀 보기 버튼으로 변경된다.
- [104] 도10은 본 발명의 일 예에 따른 선택 탭 표시부에 표시된 경기 기록을 나타낸다.
- [105] 경기 기록은 상기한 바와 같이, 경기 기록 탭(MT)이 사용자에게 의해 선택되면, 선택 탭 표시부(SW)에 표시된다.
- [106] 도10을 참조하여 경기 기록이 표시되는 선택 탭 표시부(SW2)의 구성을 살펴보면, 선택 탭 표시부(SW2)는 시간 점유율 비교부(TOR), 이벤트 표시부(IVNT) 및 세부 기록 표시부(DRV)를 구비한다.
- [107] 시간 점유율 비교부(TOR)는 사용자의 팀과 상대팀 각각에 대해 공격 지역에서 시간 점유율, 중앙 지역에서 시간 점유율 및 수비 지역에서 시간 점유율을 표시한다. 시간 점유율 비교부(TOR)은 사용자의 이해를 돕기 위해 그림 및 그래프로 표시될 수 있다.
- [108] 그리고 이벤트 표시부(IVNT)는 득점, 실점 및 캐릭터들 각각에 대한 경고 및 퇴장과 같은 경기 내에서 발생한 이벤트들을 이벤트가 발생한 시간 및 이벤트를 발생한 캐릭터 이름과 함께 표시한다. 그리고 이벤트 표시부(IVNT)는 사용자의 편의를 위하여 사용자 팀과 상대 팀을 구분하여 각각의 이벤트를 표시할 수

있다.

- [109] 세부 기록 표시부(DRV)는 실제 축구 경기에서 경기를 수행한 후에 집계되는 모든 기록들에 대응하는 게임 상의 경기 기록들을 표시하는 항목이다. 세부 기록 표시부(DRV)에 표시되는 기록은 득점, 슛 시도, 유효 슛, 파울, 옐로카드 등 다양하게 설정될 수 있으며, 이러한 기록들은 상기한 바와 같이 실제 축구 경기의 기록 방식에 기초를 둔다. 세부 기록 표시부(DRV)에 표시되는 기록들에 대한 상세한 설명은 후술하도록 한다.
- [110] 만일 경기가 비정상 종료된 경우에는, 경기 기록이 의미가 없으므로, 결과 화면에 경기 기록 탭(MT)이 제외될 수 있다. 즉 경기 기록 탭(MT)이 결과 화면에 표시되지 않으므로, 사용자는 경기 기록이 표시되는 선택 탭 표시부(SW2)를 확인할 수 없게 된다.
- [111] 도11 은 본 발명의 일 예에 따른 시간 점유율 비교부를 나타낸다.
- [112] 시간 점유율 비교부(TOR)는 사용자의 이해를 돕기 위해 축구 경기장 형태로 표시되고, 사용자 팀을 기준으로 공격 지역(ATOR), 중앙 지역(CTOR) 및 수비 지역(DTOR)으로 구분하여 각 지역별 시간 점유율을 표시한다.
- [113] 경기 내용 표시부(MCW)에서 공격 루트를 사용자 팀의 축구 골대를 중심으로 중앙, 좌측, 우측으로 구분하는데 반해, 시간 점유율 비교부(TOR)는 도11 에 도시된 바와 같이, 사용자 팀의 축구 골대를 기준으로 상대 팀 축구 골대 부근을 공격 지역(ATOR)으로, 중앙선 부근을 중앙 지역(CTOR)으로, 사용자 팀의 골대 부근을 수비 지역(DTOR)으로 구분하여 시간 점유율을 표시한다. 또한 경기 내용 표시부(MCW)에서 공격 루트에 대한 점유율을 사용자 팀의 공격시의 점유율만을 기초로 계산하므로, 사용자 팀이 공격을 수행한 시간을 공격 루트별로 구분하여 공격 점유율을 표시하였다. 따라서 사용자 팀의 공격 루트별 점유율의 합이 100% 가 된다. 그러나 시간 점유율 비교부(TOR)는 각 지역별 사용자 팀의 시간 점유율과 상대 팀의 시간 점유율을 비교하여 표시하는 영역으로, 공격 지역(ATOR), 중앙 지역(CTOR) 및 수비 지역(DTOR) 각각에서 사용자 팀과 상대 팀의 시간 점유율의 합이 100%가 되도록 설정된다. 즉 도11 에 도시된 바와 같이, 공격 지역(ATOR)에서 사용자 팀과 상대 팀의 시간 점유율 합은 100% 가 되도록 설정되며, 중앙 지역(CTOR) 및 수비 지역(DTOR) 또한 사용자 팀과 상대 팀의 시간 점유율의 합이 100% 가 되도록 설정된다.
- [114] 도12 는 본 발명의 일 예에 따른 세부 기록 표시부를 나타낸다.
- [115] 도12 에 도시된 바와 같이, 세부 기록 표시부(DRV)는 세부 기록 각각에 대해 사용자 팀과 상대 팀을 구분하여 표의 형태로 표시한다. 도12 에서는 세부 기록 표시부(DRV)에 표시되는 세부 기록으로 득점, 슛 시도, 유효 슛, 패널티킥, 코너킥, 세이브, 파울, 옐로카드, 레드카드, 오프사이드 슈팅 정확도, 패스 성공률 및 태클 성공률이 표시되는 것으로 도시하였으나, 세부 기록은 실제 축구 경기의 세부 기록을 기초로 다양하게 설정될 수 있다. 또한 경우에 따라서는 실제 축구 경기와 무관한 게임 상의 기록을 세부 기록에 추가하여 표시할 수 있다.

[116]

[117] \*도13 은 본 발명의 일 예에 따른 이벤트 표시부를 나타낸다.

[118] 상기한 바와 같이, 이벤트 표시부(IVNT)는 경기 수행 중에 발생한 주요 이벤트에 대해 시간 순서로 구분하여 표시하는 영역으로, 세부 기록 표시부(DRV)에 표시되는 세부 기록 중 득점, 옐로 카드, 레드 카드 등이 포함될 수 있다. 이벤트 표시부(IVNT)에 표시될 기록은 게임에 따라 다르게 설정될 수 있으며, 세부 기록 표시부(DRV)와 달리 단순히 점수 또는 히트수만을 표시하는 것이 아니라 도13 에 도시된 바와 같이, 이벤트가 발생한 시간 순서로, 발생한 이벤트 내용과 이벤트 발생 시간 및 이벤트를 발생 시킨 캐릭터를 표시한다. 또한 이벤트 표시부(IVNT)는 사용자의 이해를 돕기 위하여 사용자 팀과 상대 팀을 구분하여 표시할 수 있다.

[119] 도14 는 본 발명의 일 예에 따른 선택 탭 표시부에 표시된 개인 기록을 나타낸다.

[120] 개인 기록은 상기한 바와 같이, 개인 기록 탭(PT)이 사용자에게 의해 선택되면, 선택 탭 표시부(SW)에 표시된다. 개인 기록이 표시되는 선택 탭 표시부(SW2)의 구성을 살펴보면, 선택 탭 표시부(SW3)는 팀 명칭을 표시하는 팀 명칭 표시부 및 개인 기록 표를 구비한다.

[121] 팀 명칭 표시부는 기본적으로 사용자 팀의 팀 명칭을 선택하고, 사용자가 팀 명칭 표시부를 선택하면, 상대 팀의 명칭이 표시된다.

[122] 그리고 팀 명칭 표시부에 표시된 팀에 포함된 캐릭터들 각각에 대한 캐릭터 개인 기록이 개인 기록 표에 표시된다.

[123] 개인 기록 표는 세부 기록 표시부(DRV)와 유사하게 팀 명칭 표시부에서 선택된 팀에 포함된 캐릭터 각각의 개인 기록을 실제 축구 경기의 개인 기록에 기초하여 표시한다.

[124] 개인 기록 표에는 캐릭터 각각의 포지션과 캐릭터 명, 수행한 경기의 평점 및 득점, 어시스트, 슈트 시도 등의 개인 기록이 표시되며, 이러한 개인 기록은 실제 축구 경기의 개인 기록에 기초하여 작성된다. 또한 개인 기록표에는 게임 자체에서 제공하는 게임 상의 기록이 추가될 수 있다. 그러나 본 발명에 따른 경기 결과 화면에는 캐릭터 표시부(CW)에 캐릭터들 각각에 대한 기본 정보를 제공하고 있으므로, 가능한 캐릭터 표시부(CW)에 표시된 내용과 중첩되지 않도록 표시한다.

[125] 또한 개인 기록 표에는 사용자가 각 캐릭터의 기록 중 특별한 기록을 인식하기 쉽도록 개인 기록 표에 표시되는 캐릭터 각각의 개인 기록에 대해 득점 및 어시스트와 같이 긍정적인 기록이 가장 높은 캐릭터의 해당 기록과 파울 및 경고와 같이 부정적인 기록이 가장 높은 캐릭터의 해당 기록을 다른 기록과 다른 색으로 표시할 수 있다.

[126] 개인 기록 탭(PT) 또한 경기가 정상적으로 종료하지 않은 경우에는 제거될 수 있다.

- [127] 도15 은 본 발명의 일실시에에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 장치의 블록도이다.
- [128] 도15 에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 경기 분석 결과 제공 장치(400)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.
- [129] 게임 서버(300)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n)에게 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅, 동호회, 쇼핑몰 등의 여러 서비스를 제공한다. 도15 에서는 다수의 사용자들이 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 서버(300)에 접속하는 것으로 도시하였으나, 컴퓨터 이외에 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용될 수 있다.
- [130] 게임 서버(300)는 사용자가 웹이나 게임 상에서 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 아이템 등을 저장하고, 사용자들이 소유하고 있는 아이템 정보들을 저장하는 웹 데이터 베이스를 구비할 수 있다. 게임 서버(300)는 사용자들에게 웹 데이터베이스를 참조하여 다양한 아이템을 판매하며, 사용자가 이러한 아이템을 구매한 경우 웹 데이터베이스에 사용자 정보로 저장한다.
- [131] 사용자가 웹 페이지를 통해 게임에 접속하면, 게임 서버(300)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 게임 클라이언트를 구동시키고, 구동된 게임 클라이언트에 의해 사용자 단말(101 ~ 10n)가 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속된다. 여기서는 게임 클라이언트는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지 않은 경우에는 게임 서버(300)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 게임 클라이언트를 설치할 수 있도록 제어한다.
- [132] 또한 게임 서버(300)는 게임을 제어하기 위한 게임별 로직을 저장하는 게임 데이터베이스(미도시)를 구비할 수 있다. 여기서, 게임 로직이란 게임에서 정해진 규칙에 따라 게임을 자동으로 진행하도록 특정된 규칙들을 나타내는 것으로, 게임 상의 일련의 진행 과정을 나타내는 것을 의미한다.
- [133] 경기 분석 결과 제공 장치(400)는 팀 정보 및 캐릭터 정보를 저장하는 정보 저장부(410)와 선수 경험치 증가 아이템을 포함한 각종 아이템 정보를 저장하는 아이템 정보 저장부(420) 및 사용자가 수행한 경기를 분석하는 경기 분석부(430)를 구비한다. 정보 저장부(410)는 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부(411)과 선수 캐릭터 각각에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(412)를 구비한다. 팀 정보 저장부(411)는 게임에서 기본으로 제공하는 팀들에 대한 기본 팀 정보와 함께 사용자 각각이 개별적으로 구성한 팀 정보를 저장한다. 그리고 캐릭터 정보 저장부(412)는 팀 정보 저장부(411)에 저장된 팀

정보 각각에 대응하는 복수의 캐릭터 정보를 저장한다.

- [134] 경기 분석부(430)는 게임 서버(300)로부터 수행된 경기에 대한 각종 정보를 인가받아 팀 기록 및 개인 기록별로 구분하여 분석한다. 경우에 따라서는 경기 분석부(430)가 수행중인 경기 내용을 게임 서버(300)로부터 실시간으로 수신하여 경기 내용을 분석할 수도 있다. 그리고 경기 분석부(430)는 분석된 팀 기록 및 개인 기록을 각각 팀 정보 저장부(411) 및 캐릭터 정보 저장부(412)의 대응하는 팀 및 대응하는 캐릭터 정보에 저장한다. 또한 경기 분석부(430)은 경기 수행 후 결과 화면 요청 신호를 게임 서버(300)로부터 수신하면, 분석된 경기 내용을 기설정된 화면 구성에 따라 결과 화면에 표시한다. 결과 화면의 구성은 도3 내지 도14에서 설명하였으므로 여기서는 상세하게 설명하지 않는다.
- [135] 또한 경기 분석부(430)는 아이템 저장부(420)로부터 경기에 사용된 아이템을 확인하여, 경기 수행에 따른 경험치를 수정할 수도 있으며, 경기 수행의 결과로 제공되어야 할 보상 아이템 정보를 획득하여 결과 화면에 함께 표시할 수도 있다.
- [136] 또한 팀 정보 저장부(411)와 캐릭터 정보 저장부(412) 및 아이템 정보 저장부(420)는 각각 팀 정보와 캐릭터 정보를 모두 저장할 수 있으나, 경우에 따라서는 게임 서버와 정보를 분할하여 구비할 수 있다.
- [137] 그리고 경기 분석 결과 제공 장치(400)는 도15에서는 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버(300)에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다.
- [138] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법 및 장치는, 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말에 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 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [139] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [140] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 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.
- [141] 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.

- [142] 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.
- [143] 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.
- [144] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된 코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 장치 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.
- [145] 이상에서 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.
- [146] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 장치에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [147] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 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.
- [148] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 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 단말 등의 모바일 단말을 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

- [149] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말에 설치될 수도 있다.
- [150] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시 예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.
- [151] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [152] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

[153]

[154]

## 청구범위

### [청구항 1]

경기 분석 결과 제공 장치가,  
온라인 축구 게임 상의 경기에 대한 복수개의 분석 대상을  
설정하는 단계;  
상기 경기가 비정상적으로 종료한 경우에 경기를 분석하기 위한  
비정상 종료 경기 분석 방법을 설정하는 단계;  
상기 경기에 대한 분석 결과를 표시할 결과 화면을 구성하는 단계;  
사용자가 게임 서버에 접속하여 상기 경기를 수행하면, 상기  
경기가 정상 종료하는지를 상기 게임 서버로부터 수신하여  
판별하는 단계;  
상기 경기가 정상 종료하면, 상기 설정된 경기 분석 대상을 기초로  
경기를 분석하는 단계;  
상기 경기가 비정상 종료하면, 상기 설정된 비정상 종료 경기 분석  
방법에 따라 경기를 분석하는 단계; 및  
상기 결과 화면에 분석된 경기 내용을 표시하는 단계; 를 포함하는  
온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

### [청구항 2]

제1 항에 있어서,  
상기 경기 분석 대상을 설정하는 단계는,  
실제 축구 경기에서 분석되는 내용을 기초로 기본 분석 대상을  
설정하는 단계; 및  
상기 온라인 게임 상의 축구 경기에서만 제공되는 추가 분석  
대상을 설정하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인  
축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

### [청구항 3]

제2 항에 있어서,  
상기 결과 화면을 구성하는 단계는,  
상기 결과 화면에서 상기 복수개의 분석 대상 각각이 표시될  
영역을 설정하는 단계;  
상기 분석 대상 중 상기 사용자가 구비한 팀인 사용자 팀에 포함된  
복수개의 캐릭터 각각에 대한 정보가 표시되는 캐릭터 표시부를  
구성하는 단계;  
경기 결과 탭, 경기 기록 탭 및 개인 기록 탭을 포함하는 복수개의  
탭을 구성하는 단계; 및  
상기 복수개의 탭 중 선택된 탭에 대응하는 내용을 표시하기 위한  
선택 탭 표시부를 구성하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는  
온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

### [청구항 4]

제3 항에 있어서,  
상기 분석된 경기 내용을 표시하는 단계는,

상기 캐릭터 표시부에 상기 사용자 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 각각의 정보를 표시하는 단계;

상기 복수개의 탭 중 상기 경기 결과 탭이 선택되면, 상기 선택 탭 표시부에 상기 분석 대상 중 경기의 승패, 득점 및 실점, 베스트 캐릭터와 획득 경험치를 포함하는 경기 결과를 표시하는 단계;

상기 복수개의 탭 중 상기 경기 기록 탭이 선택되면, 상기 선택 탭 표시부에 상기 사용자 팀과 상기 사용자 팀과 경기를 수행한 상대 팀의 시간 점유율을 포함한 경기 기록을 표시하는 단계; 및

상기 복수개의 탭 중 상기 개인 기록 탭이 선택되면, 상기 선택 탭 표시부에 상기 사용자 팀과 상기 상대 팀에 포함된 캐릭터들 각각의 기록을 포함하는 개인 기록을 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

#### [청구항 5]

제4 항에 있어서,

상기 복수개의 캐릭터 각각의 정보를 표시하는 단계는,

상기 사용자 팀에 포함된 상기 복수개의 캐릭터를 분석하는 단계;

상기 복수개의 캐릭터 중 상기 경기 수행의 결과로 레벨 업 된 캐릭터가 존재하는지 판별하는 단계;

상기 레벨 업 된 캐릭터가 존재하면, 상기 레벨 업 된 캐릭터를 레벨 업 표시와 함께 상기 캐릭터 표시부에 표시하는 단계;

상기 복수개의 캐릭터 중 현재 레벨 보다 한 단계 높은 다음 레벨의 능력치 기준과 현재 캐릭터의 능력치의 차이가 기 설정된 기준 차이값 보다 작은 캐릭터가 존재하는지 판별하는 단계;

상기 능력치의 차이가 상기 기준 차이값보다 작은 캐릭터가 존재하면 레벨 근접 캐릭터로서 레벨 근접 표시와 함께 상기 레벨 업 캐릭터의 하단에 표시하는 단계; 및

상기 복수개의 캐릭터 중 상기 레벨 업 캐릭터와 상기 레벨 근접 캐릭터를 제외한 나머지 캐릭터를 상기 레벨 근접 캐릭터의 하단에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

#### [청구항 6]

제4 항에 있어서,

상기 경기 결과를 표시하는 단계는,

상기 사용자 팀의 승리 또는 패배를 나타내는 경기 승패를 표시하는 단계;

상기 사용자 팀과 상기 상대 팀의 득점을 나타내는 점수를 표시하는 단계;

상기 사용자 팀과 상기 상대팀에 포함된 복수개의 캐릭터 중 가장 높은 평점을 부여 받은 베스트 캐릭터를 표시하는 단계;

상기 사용자 팀에 포함된 상기 복수개의 캐릭터 중 상기 경기에 참여하여 0점을 초과하는 상기 평점을 받은 캐릭터들의 평균 평점을 계산하여 팀 평점을 표시하는 단계;  
 상기 사용자 팀의 골대를 중심으로 상기 사용자 팀이 공격한 공격 루트에 대한 점유율을 포함하는 경기 내용을 표시하는 단계;  
 상기 경기 수행의 결과로 상기 사용자 팀이 획득한 경험치를 표시하는 단계; 및  
 상기 경기 수행의 결과로 상기 게임에서 제공되는 보상 아이템을 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

## [청구항 7]

제6 항에 있어서,  
 상기 베스트 캐릭터를 표시하는 단계는,  
 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터가 복수개이면, 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터 중 상기 경기에서 승리한 팀의 캐릭터를 상기 베스트 캐릭터로 선택하여 표시하는 단계;  
 상기 경기에서 승리한 팀에 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터가 복수개이면, 상기 승리한 팀에서 상기 가장 높은 평점을 부여 받은 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 랜덤하게 선택하여 상기 베스트 캐릭터로 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

## [청구항 8]

제6 항에 있어서,  
 상기 경기 내용을 표시하는 단계는,  
 축구 경기장 형태의 이미지를 표시하는 단계;  
 상기 축구 경기장 형태의 이미지 상에 상기 사용자 팀의 골대를 기준으로 중앙, 좌측 및 우측 공격 루트 각각에 대한 점유율을 계산하는 단계;  
 상기 중앙, 좌측 및 우측 공격 루트 각각의 상기 점유율에 따라 상기 공격 점유율을 표시하는 단계; 및  
 상기 사용자 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 중 상기 경기 시작 시에 경기에 참여한 캐릭터들 각각을 각 캐릭터의 포지션 위치에 대응하여 상기 축구 경기장 형태의 이미지 상에 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

## [청구항 9]

제8 항에 있어서,  
 상기 축구 경기장 형태의 이미지 상에 표시하는 단계는,  
 상기 포지션 위치에 대응하여 표시되는 캐릭터들 각각을 평점과 캐릭터 명으로 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.

- [청구항 10] 제9 항에 있어서,  
 상기 경기 결과를 표시하는 단계는,  
 상기 경기가 비정상 종료된 경우에, 상기 베스트 캐릭터와 상기 팀  
 평점을 표시하지 않고, 상기 복수개의 공격 루트 각각에 대한 공격  
 점유율을 랜덤하게 계산하여 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인  
 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.
- [청구항 11] 제4 항에 있어서,  
 상기 경기 기록을 표시하는 단계는,  
 축구 경기장 형태의 이미지 상에 상기 사용자 팀과 상기 상대 팀이  
 서로 골을 점유한 시간 비율을 나타내는 시간 점유율을 표시하는  
 단계;  
 상기 실제 축구 경기에서 분석되는 경기 기록을 기초로, 상기  
 사용자 팀과 상기 상대 팀의 세부 경기 기록을 표시하는 단계; 및  
 상기 사용자 팀과 상대 팀의 세부 경기 기록 중 기설정된 적어도  
 하나의 항목을 이벤트 항목으로 추출하고, 추출된 적어도 하나의  
 이벤트 항목 각각에 대해 이벤트들이 발생한 시간을 기준으로  
 상기 이벤트를 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는  
 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.
- [청구항 12] 제4 항에 있어서,  
 상기 개인 기록을 표시하는 단계는,  
 상기 사용자 팀의 팀 명칭을 표시하는 단계; 및  
 상기 사용자 팀에 포함된 복수개의 캐릭터 각각의 기록을 상기  
 실제 축구 경기에서의 개인 기록 설정에 기초하여 표시하는 단계;  
 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석  
 결과 제공 방법.
- [청구항 13] 제12 항에 있어서,  
 상기 분석된 경기 내용을 표시하는 단계는,  
 상기 경기가 비정상 종료된 것으로 판별하면, 상기 경기 기록 탭 및  
 상기 개인 기록 탭을 상기 결과 화면에서 제거하는 것을 특징으로  
 하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법.
- [청구항 14] 사용자가 운용하는 팀 정보를 포함한 복수개의 팀 정보를  
 저장하는 팀 정보 저장부;  
 상기 복수개의 팀 정보 각각에 포함된 복수개의 캐릭터에 대한  
 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부;  
 온라인 축구 게임에서 제공 가능한 복수개의 아이템 정보를  
 저장하는 아이템 정보 저장부; 및  
 게임 서버로부터 온라인 축구 게임 상에서 수행된 각각의 경기에  
 대한 정보를 인가받아 팀 기록 및 개인 기록별로 구분하여

[청구항 15]

분석하고, 분석된 팀 기록 및 개인 기록을 각각 상기 팀 정보 저장부 및 상기 캐릭터 정보 저장부의 대응하는 팀 및 대응하는 캐릭터 정보에 저장하며, 상기 게임 서버로부터 경기 수행 후 결과 화면 요청 신호를 수신하면, 분석된 경기 내용을 기설정된 화면 구성에 따라 결과 화면에 표시하는 경기 분석부; 를 포함하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 장치.

경기 분석 결과 제공 장치가,

온라인 축구 게임 상의 경기에 대한 복수개의 분석 대상을 설정하는 단계;

상기 경기가 비정상적으로 종료한 경우에 경기를 분석하기 위한 비정상 종료 경기 분석 방법을 설정하는 단계;

상기 경기에 대한 분석 결과를 표시할 결과 화면을 구성하는 단계;

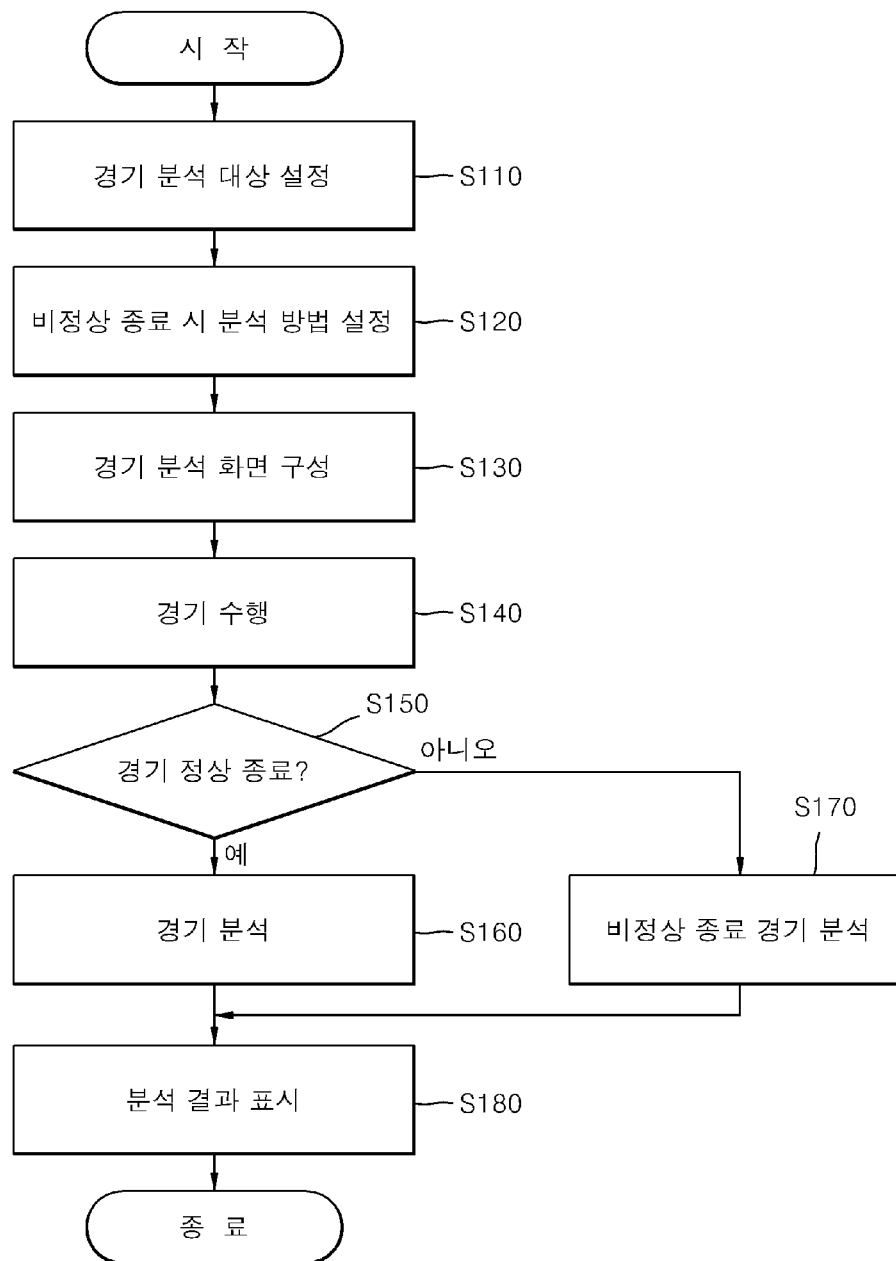
사용자가 게임 서버에 접속하여 상기 경기를 수행하면, 상기 경기가 정상 종료하는지를 상기 게임 서버로부터 수신하여 판별하는 단계;

상기 경기가 정상 종료하면, 상기 설정된 경기 분석 대상을 기초로 경기를 분석하는 단계;

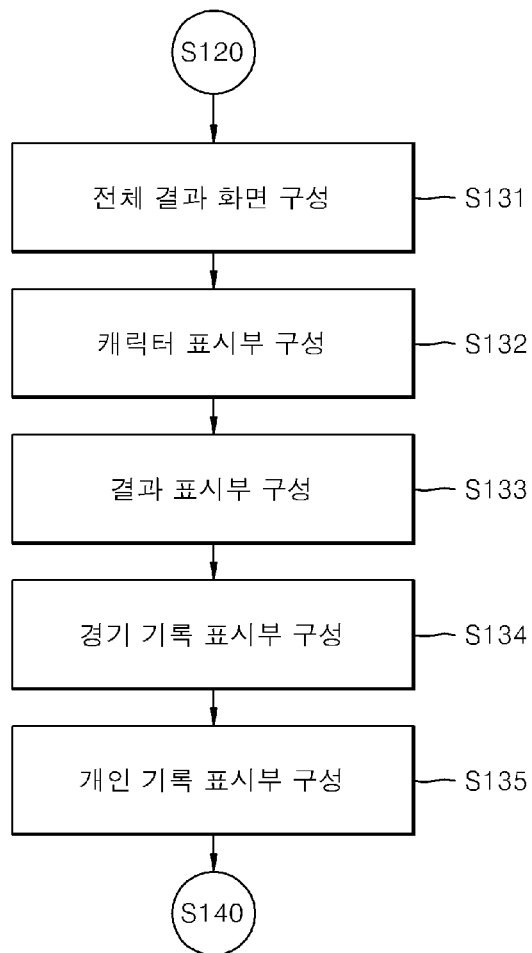
상기 경기가 비정상 종료하면, 상기 설정된 비정상 종료 경기 분석 방법에 따라 경기를 분석하는 단계; 및

상기 결과 화면에 분석된 경기 내용을 표시하는 단계; 를 포함하는 온라인 축구 게임의 경기 분석 결과 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

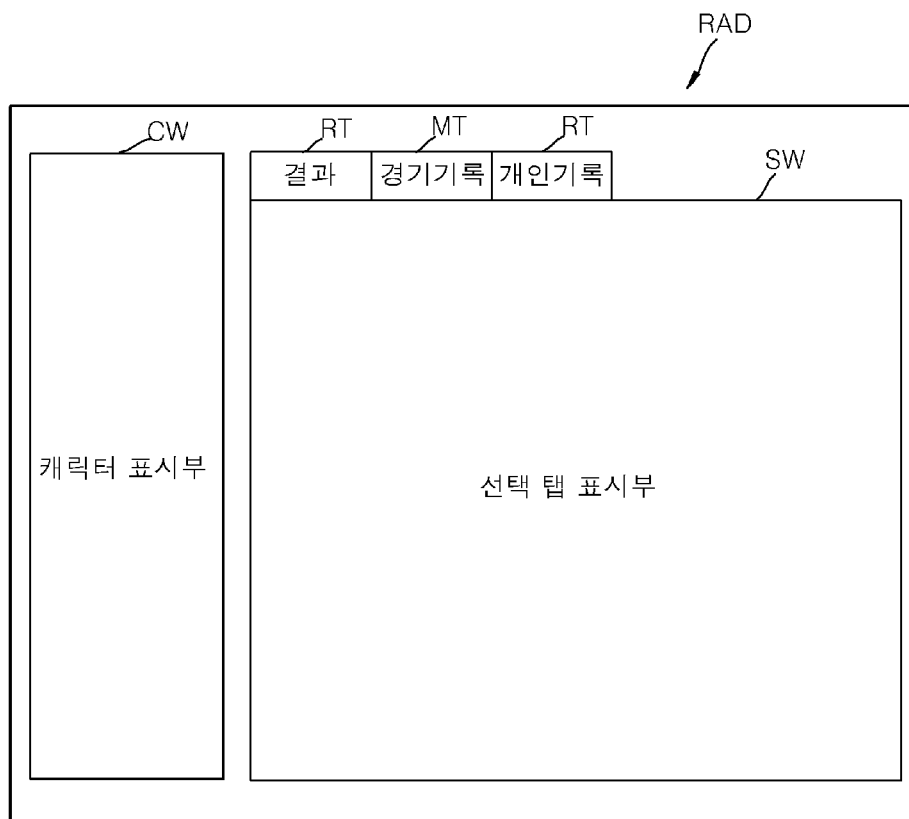
[Fig. 1]



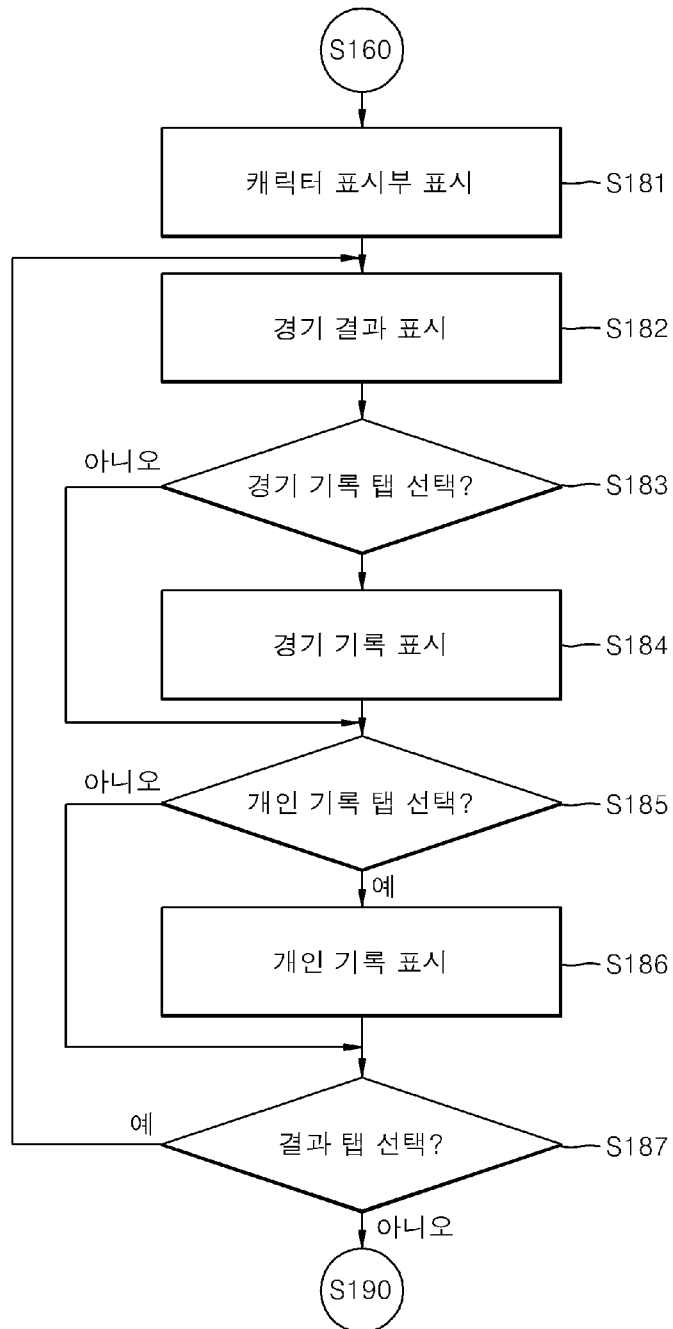
[Fig. 2]



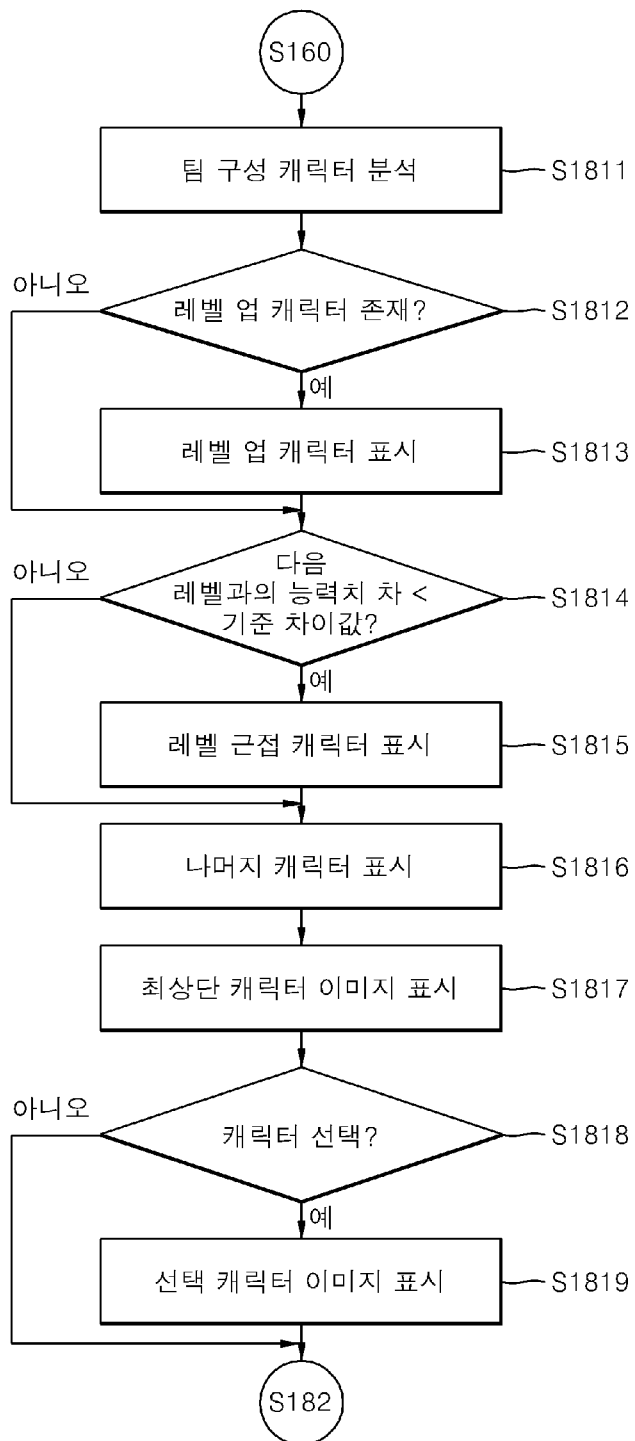
[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5]



[Fig. 6]

CW

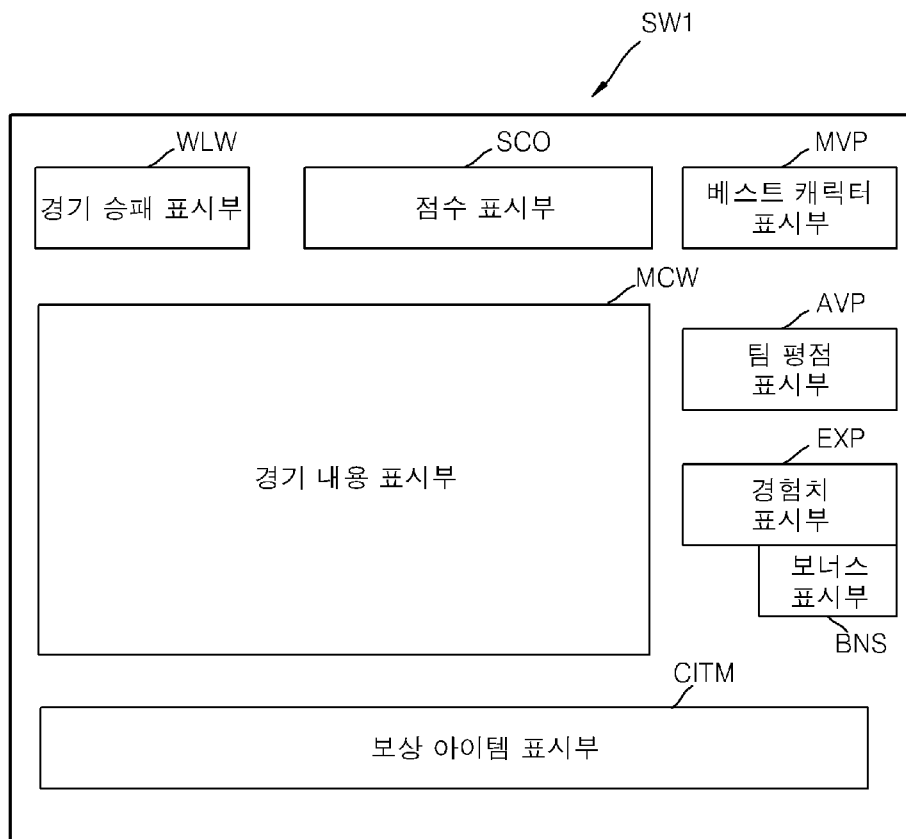
| 팀 구성 캐릭터 |       |       |     |
|----------|-------|-------|-----|
| 캐릭터 이미지창 |       |       |     |
| PO       | CN    | ST    | SP  |
| 포지션      | 캐릭터 명 | 상태    | 능력치 |
| PA       | 캐릭터 A | 레벨 업  | 186 |
| PA       | 캐릭터 B | 레벨 업  | 190 |
| PC       | 캐릭터 C | 레벨 업  | 187 |
| PE       | 캐릭터 D | 레벨 근접 | 169 |
| PB       | 캐릭터 E | 레벨 근접 | 240 |
| PC       | 캐릭터 F |       | 210 |
| PD       | 캐릭터 G |       | 177 |
| PB       | 캐릭터 H |       | 153 |
| PA       | 캐릭터 I |       | 125 |
| PF       | 캐릭터 J |       | 164 |
| PF       | 캐릭터 K |       | 198 |
| PD       | 캐릭터 L |       | 209 |

CIW

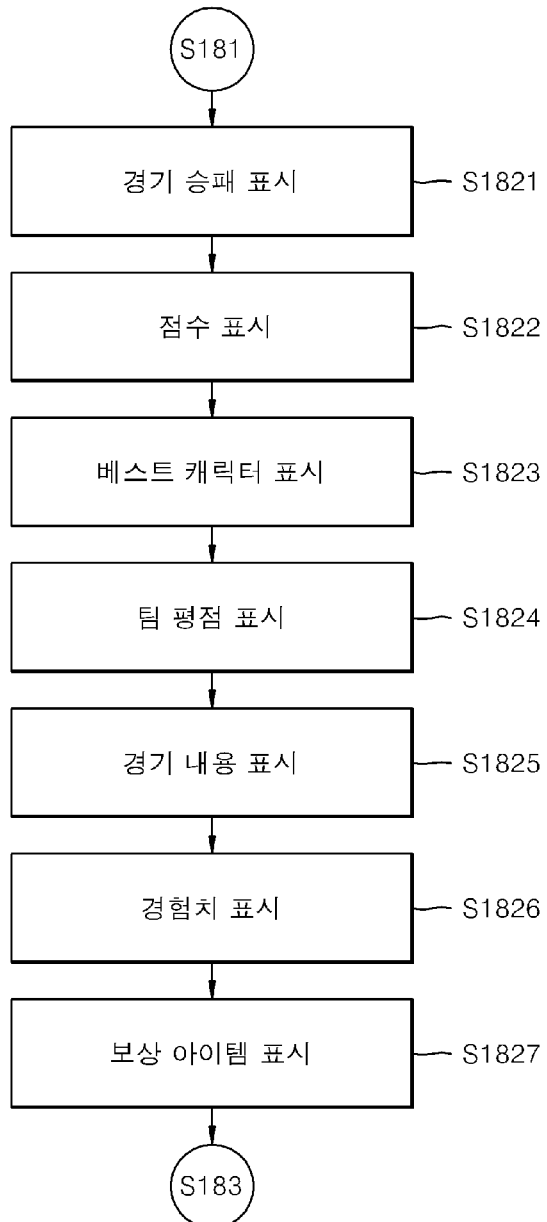
SCB

SL

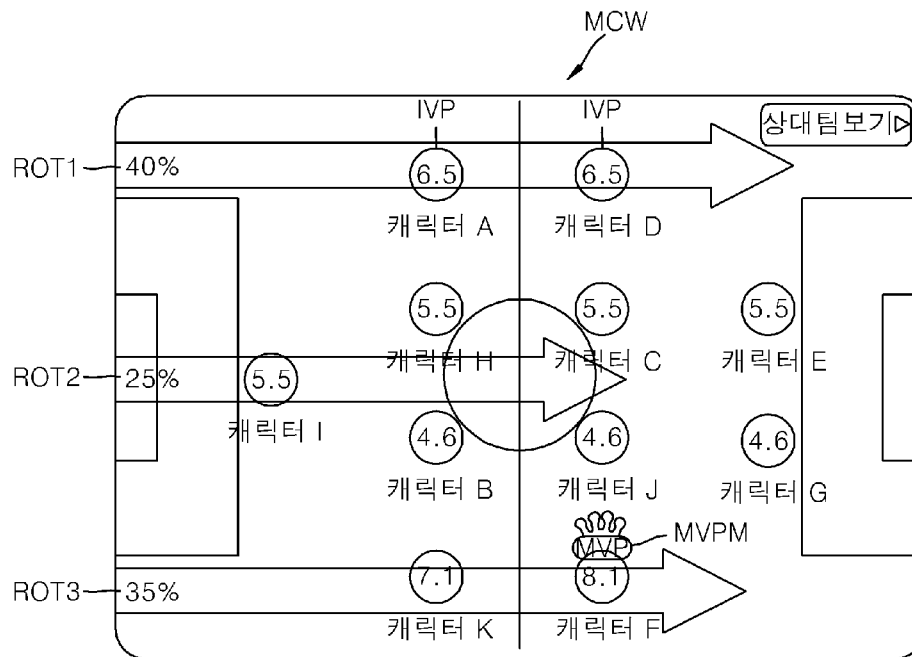
[Fig. 7]



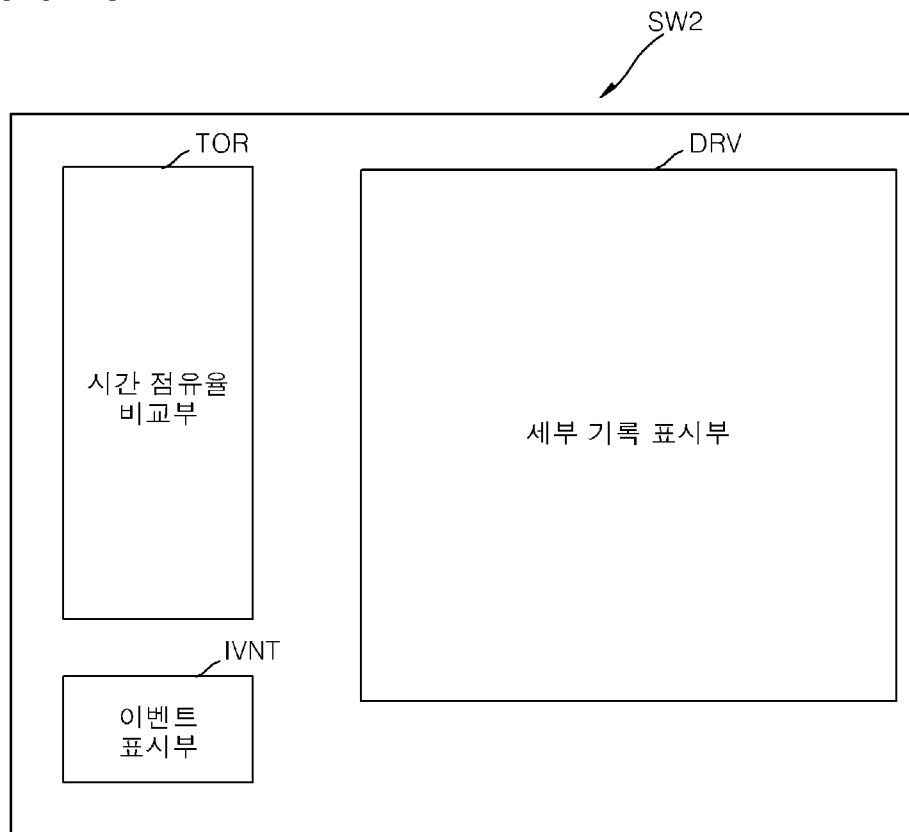
[Fig. 8]



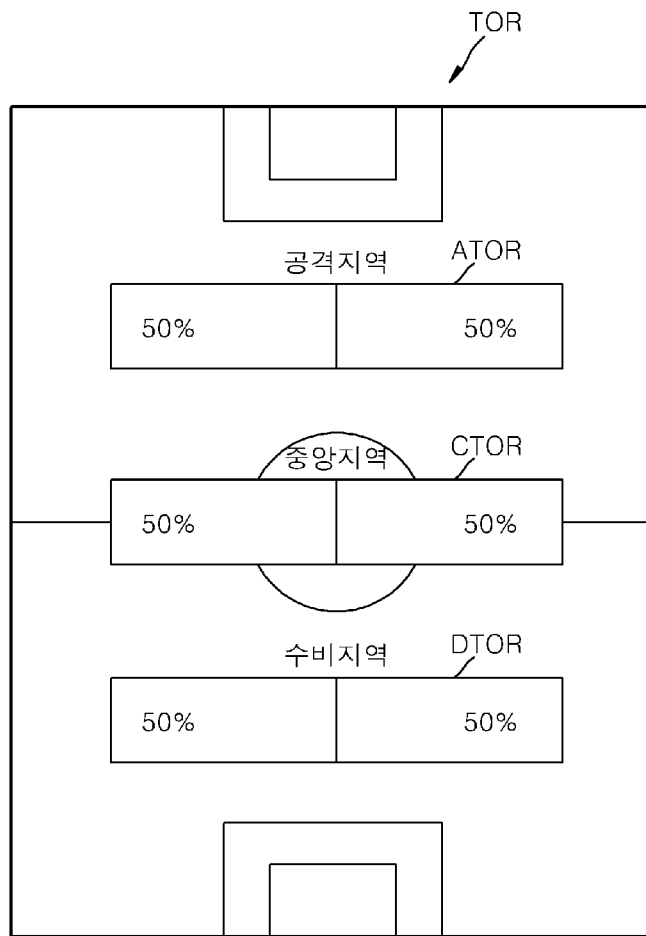
[Fig. 9]



[Fig. 10]



[Fig. 11]



[Fig. 12]

DRV  
↙

| 사용자 팀 |     | 기록 구분 | 상대팀 |  |
|-------|-----|-------|-----|--|
| 1     |     | 득점    | 4   |  |
| 2     |     | 슛 시도  | 3   |  |
| 3     |     | 휴효 슛  | 3   |  |
| 5     |     | 패널티킥  | 5   |  |
| 2     |     | 코너킥   | 3   |  |
| 1     |     | 세이브   | 3   |  |
| 3     |     | 파울    | 2   |  |
| 4     |     | 옐로카드  | 1   |  |
| 5     |     | 레드카드  | 4   |  |
| 2     |     | 오프사이드 | 2   |  |
|       | 53% | 슈팅정확도 | 53% |  |
|       | 53% | 패스성공률 | 53% |  |
|       | 53% | 테클성공률 | 53% |  |

[Fig. 13]

IVNT  
↙

| 이벤트       |    |       |        |    |           |
|-----------|----|-------|--------|----|-----------|
| 사용자 팀     |    |       | 상대팀    |    |           |
| 이벤트<br>내용 | 시간 | 캐릭터 명 | 캐릭터 명  | 시간 | 이벤트<br>내용 |
| 골         | 31 | 캐릭터 B |        |    |           |
|           |    |       | 캐릭터 BA | 48 | 골         |
|           |    |       | 캐릭터 BE | 63 | 퇴장        |
|           |    |       |        |    |           |

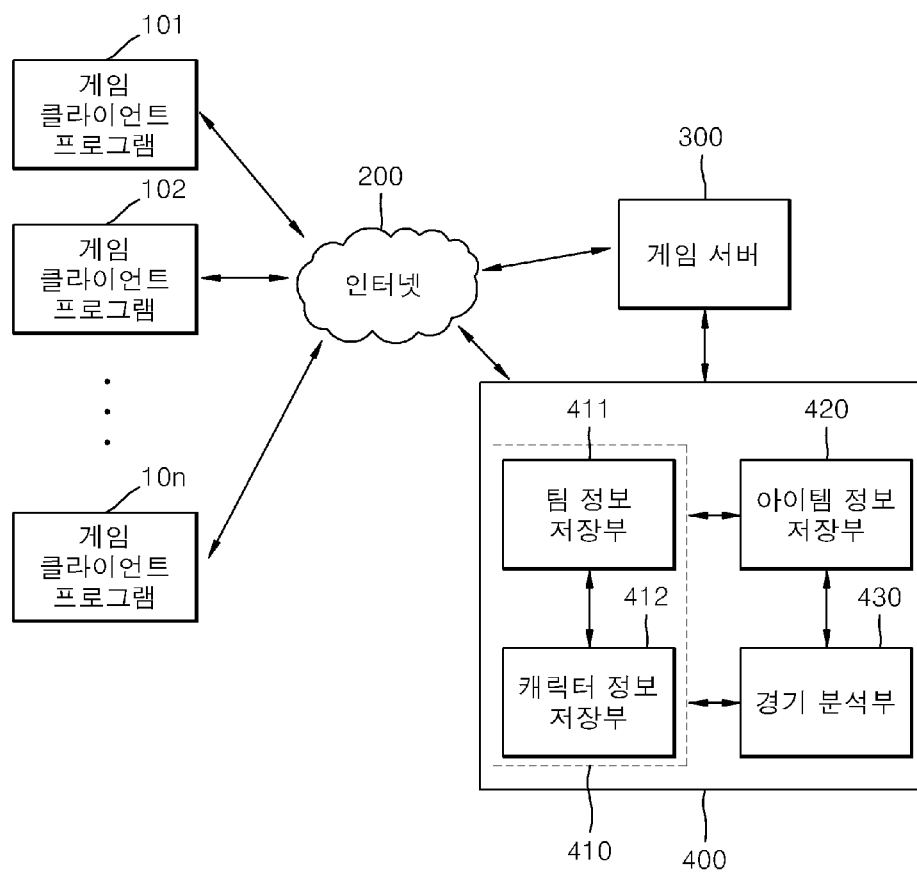
[Fig. 14]

SW3  
↙

팀명칭

| 포지션 | 이름    | 평점     | 득점 | 어시스트 | 슛시도 | 프리킥 | 크로스 | 파울유도 | 태클성공 | 세이브 | 클리어 | 오프사이드 | 파울 | 경고 | 퇴장 |
|-----|-------|--------|----|------|-----|-----|-----|------|------|-----|-----|-------|----|----|----|
|     | 캐릭터 F | 5.0(▲) | 4  | 3    | 2   | 1   | 3   | 4    | 6    | 7   | 8   | 9     | 10 | 11 | 12 |
|     | 캐릭터 B | 5.0(▼) | 1  | 5    | 3   | 1   | 1   | 1    | 1    | 0   | 0   | 0     | 11 | 0  | 0  |
|     |       |        |    |      |     |     |     |      |      |     |     |       |    |    |    |
|     |       |        |    |      |     |     |     |      |      |     |     |       |    |    |    |
|     |       |        |    |      |     |     |     |      |      |     |     |       |    |    |    |

[Fig. 15]



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

**PCT/KR2012/010083****A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 50/10(2012.01)i**

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

**B. FIELDS SEARCHED**

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 50/10; G06Q 50/00

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

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

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

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

eKOMPASS (KIPO internal), NAVER(Search Engine) & Keywords: game, soccer, analysis, abnormal, end, statistics

**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages                                                                                                      | Relevant to claim No.          |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Y<br>A    | KR 10-0827021 B1 (TONGMYONG UNIVERSITY INDUSTRIAL-ACADEMIC COOPERATION FOUNDATION) 02 May 2008<br>See abstract, paragraphs [0030]-[0043], claims 1, 3-8.                                | 1-4,6-9,12,14-15<br>5,10-11,13 |
| Y<br>A    | "[Football manager Online] Football Manager Online Review of New Devil's Game" (El's Perfect Game Analysis) 27 November 2011<br>See pages 6-7.<br>(http://elgameworld.com/100144488579) | 1-4,6-9,12,14-15<br>5,10-11,13 |
| Y<br>A    | "[Addicting Game] Online Football manager of World Best Devil's Game"(HALULA) 16 November 2011<br>See pages 5-6.<br>(http://cafe.naver.com/gamemind/27811)                              | 1-4,6-9,12,14-15<br>5,10-11,13 |
| A         | JP 2006-236271 A (CRAFTMAX:KK) 07 September 2006<br>See abstract and claim 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

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

**19 MARCH 2013 (19.03.2013)**

Date of mailing of the international search report

**20 MARCH 2013 (20.03.2013)**

Name and mailing address of the ISA/KR



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

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**  
Information on patent family members

International application No.

**PCT/KR2012/010083**

| Patent document<br>cited in search report | Publication<br>date | Patent family<br>member | Publication<br>date |
|-------------------------------------------|---------------------|-------------------------|---------------------|
| KR 10-0827021 B1                          | 02.05.2008          | NONE                    |                     |
| JP 2006-236271 A                          | 07.09.2006          | NONE                    |                     |

**A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))**

**G06Q 50/10(2012.01)i**

**B. 조사된 분야**

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; G06Q 50/00

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌

한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))

eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템),NAVER(검색엔진) & 키워드: 게임, 축구, 분석, 비정상, 종료, 통계

**C. 관련 문헌**

| 카테고리*  | 인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재                                                                                               | 관련 청구항                                 |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Y<br>A | KR 10-0827021 B1 (동명대학교산학협력단) 2008.05.02<br>요약, 식별번호 [0030]-[0043], 청구항 1, 3-8 참조.                                       | 1-4,6-9, 12, 14-15<br>5, 10-11, 13     |
| Y<br>A | "[풋볼매니저 온라인] 악마의 게임 신작 풋볼매니저 온라인 리뷰" (엘`s 게임완존<br>분석) 2011.11.27.<br>페이지 6-7 참조.<br>http://elgameworld.com/100144488579) | 1-4,6-9, 12, 14-15<br><br>5, 10-11, 13 |
| Y<br>A | "[중독성게임] 세계3대 악마의 게임 풋볼매니저가 온라인으로"(할룰아) 2011.11.1<br>6.<br>페이지 5-6 참조.<br>http://cafe.naver.com/gamemind/27811           | 1-4,6-9, 12, 14-15<br><br>5, 10-11, 13 |
| A      | JP 2006-236271 A (CRAFTMAX:KK) 2006.09.07<br>요약 및 청구항 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

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

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

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

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

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

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

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

2013년 03월 19일 (19.03.2013)

국제조사보고서 발송일

**2013년 03월 20일 (20.03.2013)**

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

 대한민국 특허청  
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,  
4동 (둔산동, 정부대전청사)  
팩스 번호 82-42-472-7140

심사관

양재석

전화번호 82-42-481-5736



국제조사보고서에서  
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-0827021 B1

2008.05.02

없음

JP 2006-236271 A

2006.09.07

없음