(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

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

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/100592 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/011505

(22) 국제출원일: 2012 년 12 월 26 일 (26.12.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0147770 2011 년 12 월 30 일 (30.12.2011) KR

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

(72) 발명자: **정현초 (JUNG, Hyun Cho)**; 135-092 서울시 강남구 삼성 2 동 서광아파트 101 동 407 호, Seoul (KR).

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

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

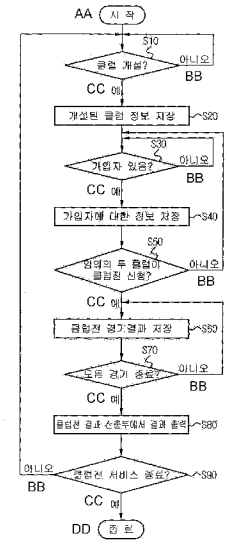
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

[다음 쪽 계속]

(54) **Title**: METHOD, SERVER, AND RECORDING MEDIUM FOR PROVIDING CLUB MATCH SERVICE IN SOCCER GAME

(54) **발명의 명칭** : 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체

[Fig. 5a]



AA ... Start
BB ... No
CC ... Yes
DD ... Finish
S10 ... Is club created?
S20 ... Save created club information
S30 ... Is there club member?
S40 ... Save club member information
S50 ... Are two random clubs applying for club match?
S60 ... Save club match result
S70 ... Are all matches completed?
S80 ... Output result from pre-club result calculation unit
S90 ... End club match?

(57) **Abstract**: A method for providing a club match service in a soccer game comprises: a first step of a control unit controlling so that club creation information is saved to a save unit when clubs are created by a client; a second step of the control unit controlling so that information on club member is saved to the save unit when a member signs up for the club; a third step of the control unit controlling so that game results are saved until a club match is over when two random clubs from the clubs that are created apply for a club match; and a fourth step of a club match result calculation unit calculating a score, wins/losses, and rankings on the basis of the game result.

(57) **요약서**: 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법은 클라이언트에 의해 클럽이 개설되면, 클럽 개설 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 제 1 단계; 상기 클럽에 가입자가 있는 경우, 상기 가입자에 대한 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 제 2 단계; 상기 개설된 클럽 중 임의의 두 클럽이 클럽전을 신청한 경우, 상기 클럽전이 종료될 때까지 경기 결과를 저장하도록 제어부에서 제어하는 제 3 단계; 상기 경기 결과를 토대로 클럽전 결과 산출부에서 점수, 승패, 순위를 산출하는 제 4 단계; 를 포함한다.

WO 2013/100592 A1

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

— 청구범위 보정 기한 만료 전의 공개이며, 보정서를 접수하는 경우 그에 관하여 별도 공개함 (규칙 48.2(h))

명세서

발명의 명칭: 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체

기술분야

[1] 본 출원은 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 클럽의 회원들끼리의 리그 결과를 종합적으로 산출하여 클럽 이름으로 점수 및 순위가 정해지므로, 경쟁심과 동시에 단결성까지 북돋을 수 있는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

[2] 일반적으로, 온라인게임(Online Game)은 인터넷을 이용한 실시간 게임으로서, 인터넷의 발달로 온라인 게임이 급속도로 성장해오면서, 하드 디스크 드라이브에 프로그램을 설치해두고 인터넷 서버에 접속해 즐길 수 있는 머드(MUD: Multiple User Dialogue)게임, 머그(MUG: Multiple User Graphic)게임, 브라우저만으로 게임을 할 수 있는 웹 기반의 게임, 휴대폰을 이용하는 모바일 게임 등이 이에 속한다.

[3] 온라인 게임은 네트워크로 연결된 서로 다른 컴퓨터를 이용하여 2 인의 게이머간에 팀 또는 상대방이 되어 게임을 진행하는데, 상대방이 사람이기 때문에 게임 진행에 보다 다양한 변수가 작용하고 예측이 불가능하고, 사용자의 다양한 전략과 전술이 요구되므로, 보다 넓은 폭의 게임 내용이 진행되고 있다.

[4] 종래의 네트워크 게임은 다중 사용자를 동시에 지원해야 하는 특성에 의해 게이머에 의해 설정되는 범위가 한정적이어서 지속적인 흥미를 유발시키지 못하였는데, 한국공개특허 제10-2001-0001072호에서 게이머 자신이 육성한 팀을 이끌고 네트워크를 통하여 다른 사용자들과 축구 게임을 할 수 있는 온라인 육성 시뮬레이션 축구 게임 방법이 게재된다.

[5] 도 1은 종래기술에 따른 축구 게임의 실시예 화면이다. 도 1을 참조하면, 시합 과정은 팀을 상대방 진영으로 전진시키기 위해 선수를 이동시키면, 다른 선수들은 팀 훈련과정을 통해 습득한 방식대로 이동하며, 상대방이 전진해올 때에도 상대방이 가지고 있는 축구공에 가장 가까운 사람이 축구공 위치에 따라 이동하면 나머지 선수들도 그에 따라 훈련한 대로 움직인다.

[6]

[7] 그러나, 이러한 팀간의 결속력은 1 인의 팀 내의 캐릭터들의 결속일 뿐, 가상이 아닌 실제적인 사람들간의 결속력을 가져다주지는 못하며, 종래의 축구 게임이 1:1 로 경기를 실시하기 때문에 개인주의 성향이 강해진 요즘 단체를 고려하는 사고가 점차적으로 사라질 수 있고, 1인 만이 게임을 실시하는 경우, 재미와 공동의 목적이 부족해져 게임을 지속적으로 즐기는데 걸림돌로 작용할 수

있으며, 가상의 인물과의 게임은 경쟁심리를 자극하는데 한계가 있는 등의 문제점이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[8] 본 출원은 상기한 문제점을 해결하기 위하여 안출한 것으로, 다수의 클럽원이 가입되어 있는 클럽의 이름을 걸고 하는 게임 아이템을 생성함으로써, 클럽전에서 승리하는 경우, 개인의 승리뿐만 아니라 공동체의 승리로 실제적인 사람간의 결속력을 다지게 할 수 있는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[9] 본 출원은 1인 만이 게임을 실시하는 경우, 재미와 공동의 목적이 부족해져 게임을 지속적으로 즐기는데 걸림돌로 작용할 수 있는 요소를 제거하되, 1인이 게임을 즐길 수 있도록 하는 요소는 남겨 기득권의 불만을 최소화시킨 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[10] 본 출원은 클럽전 점수, 랭킹, 승패를 각각 다른 방식으로 산정하고, 사용자의 레벨을 고려하여 레벨이 낮은 상대와의 경기에서 진 경우에는 레벨 차이만큼의 마이너스 점수를 주고, 레벨이 높은 상대와의 경기에서 이긴 경우에는 레벨 차이만큼의 플러스 점수를 주어 형평성을 줄 수 있는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[11] 본 출원은 가상의 인물과의 게임에서 그치지 않고, 오프라인의 인간관계와 같은 실제적인 사람과의 접촉을 게임 요소로 넣음으로써, 실제적인 인물과의 경쟁 심리를 계속적으로 자극시켜 게임의 재미를 오래 지속시킬 수 있는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법, 서버 및 기록매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제 해결 수단

[12] 상기한 바와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 출원은 실시예들 중에서, 클라이언트에 의해 클럽이 개설되면, 클럽 개설 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 제1 단계; 상기 클럽에 가입자가 있는 경우, 상기 가입자에 대한 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 제2 단계; 상기 개설된 클럽 중 임의의 두 클럽이 클럽전을 신청한 경우, 상기 클럽전이 종료될 때까지 경기 결과를 저장하도록 제어부에서 제어하는 제3 단계; 상기 경기 결과를 토대로 클럽전 결과 산출부에서 점수, 승패, 순위를 산출하는 제4 단계; 를 포함하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[13] 일 실시예에서, 상기 제4 단계는 상기 클럽전의 결과인 총 득점으로 상기 임의의 두 클럽의 승패를 결정하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수

있도록 이루어진다.

[14] 일 실시예에서, 상기 제4 단계는 상기 가입자에 대한 정보 중 게임의 숙련도인 레벨을 기준으로 클럽전 점수를 산출하는 단계; 상기 클럽전 점수에 따라 랭킹이 결정되는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[15] 일 실시예에서, 상기 클럽전 점수는 상기 레벨이 사용자의 레벨보다 높은 다른 사용자와 경기하여 이긴 경우, 일정 점수가 추가된 점수가 부여되는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[16] 일 실시예에서, 상기 클럽전 점수는 상기 레벨이 사용자의 레벨보다 낮은 다른 사용자와 경기하여 진 경우, 일정 점수가 제거된 점수가 부여되는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[17] 일 실시예에서, 상기 일정 점수는 상기 사용자의 레벨과 다른 사용자의 레벨 차이에 따라 선형적, 단계적, 지수함수적 중 적어도 하나로 비례하여 증가하는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[18] 일 실시예에서, 상기 제3 단계는 상기 임의의 두 클럽이 클럽전을 신청할 때, 상기 클럽전을 신청하는 사용자로부터 클럽전에 참가할 인원을 입력받는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[19] 일 실시예에서, 상기 클럽전은 각 클럽에 가입된 사용자를 1:1 매칭시켜 경기를 진행하는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[20] 실시예들 중에서, 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 클라이언트에 의해 클럽이 개설되면, 클럽 개설 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 기능; 상기 클럽에 가입자가 있는 경우, 상기 가입자에 대한 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 기능; 상기 개설된 클럽 중 임의의 두 클럽이 클럽전을 신청한 경우, 상기 클럽전이 종료될 때까지 경기 결과를 저장하도록 제어부에서 제어하는 기능; 상기 경기 결과를 토대로 클럽전 결과 산출부에서 점수, 승패, 순위를 산출하는 기능; 을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[21] 실시예들 중에서, 유,무선을 통해 데이터가 입출력되는 통신부; 각 구성 요소를 제어하는 제어부; 사용자의 고유 식별 기호인 ID, 게임 숙련도인 레벨, 클럽전 참여 인원, 클럽전 득점을 저장하는 저장부; 상기 클럽전 득점으로 승패를 판단하고, 상기 클럽전에 참가한 사용자의 레벨에 따라 가중치가 가감된 점수를 클럽전 점수로 산출하며, 상기 클럽전 점수로 클럽 랭킹을 출력하는 클럽전 결과

산출부; 를 포함하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

[22] 일 실시예에서, 상기 클럽전 점수는 상기 레벨이 사용자의 레벨보다 낮은 다른 사용자와 경기하여 진 경우, 일정 점수가 제거된 점수가 부여되고, 상기 레벨이 사용자의 레벨보다 높은 다른 사용자와 경기하여 이긴 경우, 일정 점수가 추가된 점수가 부여되되, 상기 일정 점수는 상기 사용자의 레벨과 다른 사용자의 레벨 차이에 따라 선형적, 단계적, 지수함수적 중 적어도 하나로 비례하여 증가하는 것을 특징으로 하는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버를 이용하여 과제를 해결할 수 있도록 이루어진다.

발명의 효과

[23] 이상에서 설명한 바와 같이, 상기와 같은 구성을 갖는 본 출원의 개시된 기술은 ① 다수의 클럽원이 가입되어 있는 클럽의 이름을 걸고 하는 게임 아이템을 생성함으로써, 클럽전에서 승리하는 경우, 개인의 승리뿐만 아니라 공동체의 승리로 실제적인 사람간의 결속력을 다지게 할 수 있고, ② 1인 만이 게임을 실시하는 경우, 재미와 공동의 목적이 부족해져 게임을 지속적으로 즐기는데 걸림돌로 작용할 수 있는 요소를 제거하되, 1인이 게임을 즐길 수 있도록 하는 요소는 남겨 기득권의 불만을 최소화시킬 수 있으며, ③ 클럽전 점수, 랭킹, 승패를 각각 다른 방식으로 산정하고, 사용자의 레벨을 고려하여 레벨이 낮은 상대와의 경기에서 진 경우에는 레벨 차이만큼의 마이너스 점수를 주고, 레벨이 높은 상대와의 경기에서 이긴 경우에는 레벨 차이만큼의 플러스 점수를 주어 형평성을 줄 수 있으며, ④ 가상의 인물과의 게임에서 그치지 않고, 오프라인의 인간관계와 같은 실제적인 사람과의 접촉을 게임 요소로 넣음으로써, 실제적인 인물과의 경쟁 심리를 계속적으로 자극시켜 게임의 재미를 오래 지속시킬 수 있는 등의 효과를 거둘 수 있다.

도면의 간단한 설명

[24] 도 1은 종래기술에 따른 축구 게임의 실시예 화면이다.

[25] 도 2는 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버를 도시한 블록도이다.

[26] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버의 구동 동작을 설명하는 블록도이다.

[27] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버가 구현된 실시예를 도시한 화면이다.

[28] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 설명하는 흐름도이다.

발명의 실시를 위한 형태

[29] 개시된 기술에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 개시된 기술의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여

제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 개시된 기술의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 또한, 개시된 기술에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 개시된 기술의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.

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

[31] "제1", "제2" 등의 용어는 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하기 위한 것으로, 이들 용어들에 의해 권리범위가 한정되어서는 아니 된다. 예를 들어, 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다.

[32] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어"있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결될 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어"있다고 언급된 때에는 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 한편, 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에"와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해석되어야 한다.

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

[34] 각 단계들에 있어 식별부호(예를 들어, a, b, c 등)는 설명의 편의를 위하여 사용되는 것으로 식별부호는 각 단계들의 순서를 설명하는 것이 아니며, 각 단계들은 문맥상 명백하게 특정 순서를 기재하지 않는 이상 명기된 순서와 다르게 일어날 수 있다. 즉, 각 단계들은 명기된 순서와 동일하게 일어날 수도 있고 실질적으로 동시에 수행될 수도 있으며 반대의 순서대로 수행될 수도 있다.

[35] 개시된 기술은 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현될 수 있고, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록 장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한, 캐리어 웨이브(예를 들어 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.

[36] 여기서 사용되는 모든 용어들은 다르게 정의되지 않는 한, 개시된 기술이

속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 출원에서 명백하게 정의하지 않는 한 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미를 지니는 것으로 해석될 수 없다.

[37]

[38] 이하, 본 출원에 따른 실시예를 첨부된 예시도면을 참고로 하여 상세하게 설명한다.

[39]

[40] 도 2는 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버를 도시한 블록도이다. 도 2를 참조하면, 본 출원에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버(1)는 통신부(10), 제어부(30), 저장부(50), 클럽전 결과 산출부(70)를 포함한다.

[41] 통신부(10)는 클럽전에 참가하기 위해 게임 채널에 입장하고자 하는 사용자로부터 입력되는 데이터를 입력받고, 클럽전의 결과를 각각의 클라이언트를 조작하는 사용자에게 출력하도록 유, 무선으로 이루어진다.

[42] 본 출원에서 클라이언트는 정보를 공급하는 컴퓨터를 말하는 서버의 반대 개념으로 정의하고, 사용자는 이러한 클라이언트의 조작 등을 실시하는 자연인으로 정의한다.

[43] 제어부(30)는 각 구성 요소를 제어하고, 각각의 데이터의 입, 출력 통로일 뿐만 아니라, 각각의 데이터가 업데이트되면, 저장부(50)에 업데이트된 내용이 저장될 수 있도록 하고, 사용자가 클럽전에 참가하거나 클럽전에 참가할 수 있는 인원을 정하는 데이터를 입력하면, 이는 통신부(30)를 통해 입력되고, 사용자가 각각의 리그를 통해 경기를 치르면, 경기에 관련된 데이터가 저장부(50)에 저장될 수 있도록 제어한다.

[44] 저장부(50)는 사용자 정보 저장부(51), 클럽전 참여 인원(53), 클럽전 득점(55)을 포함하고, 사용자 정보 저장부(51)는 각각의 클라이언트를 조작하는 사용자를 구분할 수 있도록 ID(51a) 등과 같은 고유 식별 기호를 입력받아 저장하며, 사용자의 게임 능숙도인 레벨(51b)을 저장한다.

[45] 클럽전 참여 인원(53)은 클럽전에 참여할 인원을 임의의 두 클럽장들이 선택해야 하는데, 이러한 선택이 통신부(10)를 통해 입력되고 나면, 해당 클럽전에 참가해야할 사용자의 수가 한정되게 되고, 그 수가 채워지지 않으면 게임은 시작하지 않도록 이루어진다.

[46] 클럽전 득점(55)은 클럽전에 참가한 사용자들은 1:1 매칭으로 경기를 치르게 되는데, 각각의 득점수를 저장하게 되며, 이러한 각각의 저장 데이터들은 사용자 ID(51a)를 기준으로 또는 클럽의 이름을 기준으로 데이터베이스 테이블로 관리될 수도 있는데, 이에 한정되지는 않으며 다양한 형태로 저장 및 관리될 수 있다.

[47] 클럽전 결과 산출부(70)는 저장부(50)의 각 데이터를 이용하여 클럽전 점수(71)와 클럽 랭킹(50)을 산출하게 되며, 대전을 펼친 클럽 중 어느 클럽이 승리를 거두었는지의 여부도 함께 출력하게 된다.

[48] 즉, 클럽의 승리 여부는 각각의 사용자의 매치 결과인 득점수를 합산한 총 합을 가지고 비교를 하므로, 각각의 사용자의 골의 합이 더 많은 클럽이 승리를 거두게 되는 것이다.

[49] 클럽전 점수(71)는 승리를 한 팀에게 주어지는 것이 아니라, 각 사용자의 레벨을 비교하여 한 사용자를 기준으로 레벨이 높은 다른 사용자와의 경기에서 이긴 경우, 승리시 획득할 수 있는 점수에서 일정 점수를 더 받을 수 있고, 레벨이 동등한 다른 사용자와의 경기에서 이긴 경우, 승리시 획득할 수 있는 점수만을 획득하고 추가 점수는 없으며, 레벨이 낮은 다른 사용자와의 경기에서 진 경우, 졌을 때 획득할 수 있는 점수에서 일정 점수를 깎는 방식으로, 이러한 매커니즘에 의해 각 사용자들의 점수들이 합산되면, 합산된 점수가 클럽전의 점수가 되는 것이다.

[50] 이와 같은 점수 산정 방식은 하기 표 1과 같다.

[51]

[52] 표 1

[Table 1]

A	B	획득 점수
레벨 높음	레벨 높음	X
	레벨 보통	X
	레벨 낮음	X
레벨 보통	레벨 높음	X+Y
	레벨 보통	X
	레벨 낮음	X
레벨 낮음	레벨 높음	X+Y
	레벨 보통	X+Y
	레벨 낮음	X

[53] A가 이겼을 때, 승리시 획득점수가 X라고 하면, 자신보다 높은 레벨의 사용자를 이긴 경우에는 추가 점수 Y가 더 지급되는 것이고, 자신 보다 낮은 레벨의 사용자에게도 진 경우에는 Y만큼을 더 깎아서 지급하는 것이다.

[54] 상기 표 1에서는 레벨을 3 개만으로 분류하여 추가 점수 Y가 동일하게 표현이 되었으나, 본 출원에서의 축구 게임에서는 레벨이 다양하게 설정되어 있어, Y 값은 레벨이 얼마나 차이가 나는지에 따라 비례하여, 즉 선형적으로, 단계적으로, 지수함수적으로 비례할 수도 있고, 자신보다 더 낮은 사용자에게

이겼을 경우에는 승리시 지급하는 추가 점수를 레벨 차에 비례하여 차등적으로 낮게 지급할 수도 있고 이는 다양하게 설정할 수 있다.

[55] 클럽 랭킹(73)은 클럽전 점수(71)에 의해 결정되는데, 즉 클럽전 점수를 가지고 여러 클럽의 점수를 비교해보고, 이를 순차적으로 내림차순 나열하여 가장 먼저 랭크된 클럽이 1위가 되는 것이고, 그 후는 2위, 3위 등으로 순위가 매겨지게 된다.

[56]

[57] 이하, 상술한 구성을 가지고 그 구동 동작을 상세히 설명한다.

[58]

[59] 도 3은 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버의 구동 동작을 설명하는 블록도이다. 도 3a를 참조하면, ① 통신부(10)를 통해 클럽을 개설한다는 클라이언트를 조작하는 사용자의 입력이 있으면, ② 제어부(30)에서는 개설된 클럽 정보를 저장부(50)에 저장하도록 하고, ③ 개설된 클럽에 사용자들이 가입하게 되면, ④ 해당 클럽에 가입한 가입자에 대한 정보를 저장한다.

[60] 해당 클럽에 가입한 가입자에 대한 정보는 해당 축구 게임에 이미 가입한 사용자이므로, 즉 사용자 정보 저장부(51)에 저장이 되어 있으므로, 이를 가리키는 포인터 함수나 레이블을 연결하는 구조로 설정될 수도 있고, 다양하게 변경될 수 있다.

[61] ⑤ 임의의 두 클럽이 클럽전을 신청을 한 경우, ⑥ 클럽전에 참여할 참여 인원을 통신부(10)를 통해 입력받았으므로, 이를 클럽전 참여 인원(53)에 저장하는데, 이에 대한 테이블은 하기 표 2와 같이 구성될 수 있다.

[62]

[63] 표 2

[Table 2]

A클럽			B클럽		
ID	레벨	점수	ID	레벨	점수
X1	-	-	Y1	-	-
X2	-	-	Y2	-	-
X3	-	-	Y3	-	-
X4	-	-	Y4	-	-
X5	-	-	Y5	-	-
총점	-		총점	-	

[64] 클럽전 참여 인원(53)이 총 5 명이라고 가정하고, 각각의 ID가 X, Y로 시작하는 5명씩의 클럽 가입자가 있다고 가정하면, 각각의 ID에 해당하는 레벨이

저장되거나 또는 포인터 함수로 끌어올 수도 있으며, 점수는 각각의 사용자들이 경기를 끝낼 때마다 득점수를 저장하게 된다.

[65]

[66] 도 3b를 참조하면, ① 클럽전 결과가 각각의 클라이언트로부터 전송이 되면, ② 클럽전의 결과를 클럽전 득점(55)에 저장을 하게 되고, 즉 표 2의 점수란에 각각의 득점을 기록하게 되고, ③ 제어부(30)는 클럽전 참여인원에 맞는 수의 결과가 모두 채워질 때까지 저장을 실시하며, 모든 경기가 종료되면, ④ 저장부(50)로부터 데이터를 요청하며, ⑤ 저장부(50)의 데이터가 제어부(30)로 출력되면, ⑥ 제어부(30)는 이를 다시 클럽전 결과 산출부(70)로 출력한다.

[67] ⑦ 클럽전 결과 산출부(70)가 각각의 레벨(51b)에 맞는 점수를 산출하게 되고, 즉 상대 평가를 실시해 레벨의 차이가 많이 날수록 추가점수가 더 많이 주어지게 되거나 또는 더 많이 감해지게 되는 방식으로 클럽전의 개별 점수를 모두 계산하게 된다.

[68] ⑧ 이렇게 모두 계산된 각각의 점수를 합산하여 점수를 출력하면, ⑨ 클럽전 랭킹(73)을 매기게 되는데, 점수를 순차적으로 정렬하여 점수의 순이 곧 랭킹이 되는 방식으로 랭킹을 매기게 된다.

[69] 마지막으로, 클럽전의 승패는 클럽전 점수(71)로 결정되는 것이 아니라, 해당 득점수, 즉 골을 어느 팀이 더 많이 넣었는지의 여부로 결정이 되며, 이렇게 승패, 점수, 랭킹을 모두 제어부(30)로 ⑩ 출력하면, ⑪ 제어부(30)는 이를 클라이언트에게 보낼 수 있도록 통신부(10)로 출력하게 된다.

[70]

[71] 도 4는 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 서버가 구현된 실시예를 도시한 화면이다. 도 4a를 참조하면, 클럽전은 자신의 이름을 걸고 하는 게임으로, 이러한 클럽전에서 이기게 되면 클럽전 점수를 받게 되고, 지게 되면 점수를 받지 못할 수 있으며, 각각의 클럽은 이러한 클럽전 점수를 얻어 랭킹이 정해지고 서로 경쟁하게 된다.

[72] 클럽전을 하려면, 우측 상단의 클럽 아이콘을 클릭하여 클럽 화면 안에서 클럽전 채널을 선택하고, 클럽전 로비로 입장을 해야하며, 클럽전 로비에서는 일반 매치가 아닌, 클럽전 매치만이 가능하고, 여기서 방을 만들고 경기를 진행하는 방식은 일반 매치 모드와 동일할 수 있다.

[73] 도 4b를 참조하면, 클럽전은 일반 FPS 게임에서 진행되는 클럽전 방식과 유사한데, 두 클럽이 인원수를 정해서, 예를 들면 5 명 클럽전, 8명 클럽전과 같이 인원수를 정해서 각각 1:1 경기를 하는 것이다.

[74] 여기서, 클럽전의 승패를 나눠주는 것은 각 클럽원간에 하는 경기의 승패가 아니라, 각 클럽원의 득점을 모두 더해서 승패를 나눈다.

[75] 예를 들면, 클럽 A와 클럽 B가 3명 클럽전을 해서 스코어가 1:0, 2:0, 0:4의 결과를 거두었다고 하면, 클럽 A가 2승 1패이지만, 총 득점이 3점이고, 클럽 B는 1승 2패이지만, 총 득점이 4점이기 때문에 클럽 B가 이 클럽전에서 승리를 하게

되는 것이다.

[76] 도 4c를 참조하면, 클럽전에서 승패와는 무관하게, 클럽 점수는 자신과 싸우는 상대방의 레벨에 따라 결정되게 되며, 이러한 클럽 점수 외에도 승리 점수와 다득점 등 여러가지 포인트도 받을 수가 있다.

[77] 클럽 랭킹은 다른 클럽들과 경쟁을 하면서, 클럽을 활성화시켜주는 가장 좋은 기능이며, 클럽 랭킹은 클럽전을 통해 이기는 팀이 점수를 획득하고, 그 점수대로 랭킹을 정하는 시스템이다.

[78] 클럽 내에서 랭킹을 확인할 수가 있는데, 전체 서버에서 랭킹이 제일 높은 사람이 클럽 랭킹도 가장 높게 설정될 수도 있으며, 이는 해당 게임에서 랭킹이 가장 높은 순위로 클럽 내의 랭킹이 매겨질 수도 있다는 의미이다.

[79]

[80] 도 5는 본 출원에 개시된 기술에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 설명하는 흐름도이다. 도 5a를 참조하면, 클럽을 사용자가 개설한 경우(S10), 개설된 클럽 정보를 제어부에서 저장부로 저장하도록 하고(S20), 해당 클럽에 가입자가 있는 경우에는(S30), 가입자에 대한 정보를 저장하거나 포인터 함수로 불러오거나 하는 등의 다양한 방법으로 저장한다(S40).

[81] 임의의 두 클럽이 클럽전을 신청한 경우(S50), 클럽전 경기 결과를 저장하되(S60), 모든 경기가 종료될 때까지 계속적으로 해당 경기 결과를 저장하고(S70), 클럽전 결과 산출부에서 랭킹, 승패, 점수를 출력하게 되며(S80), 이는 본 서비스가 종료될 때까지 계속적으로 루프를 돌며 순환한다(S90).

[82] 도 5b를 참조하면, 랭킹, 승패, 점수를 출력하는 과정은 클럽전 총 득점으로 승패를 나누고(S81), 사용자의 레벨을 기준으로 클럽전 점수를 산출하며(S83), 산출된 점수는 정렬하여 순위가 정해진다(S85).

[83] 이상에서 설명한 부분과 중복되는 내용은 생략하며, 중복되는 내용은 설명하지 않도록 한다.

[84]

[85] 이상에서 전술한 본 발명에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법은, 단말기에 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 마스터 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다.

[86] 이러한 의미에서, 본 발명에 따른 전술한 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기에 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

[87] 본 발명에 따른 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 구현한 프로그램은, 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한

프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 클라이언트에 의해 클럽이 개설되면, 클럽 개설 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 기능; 상기 클럽에 가입자가 있는 경우, 상기 가입자에 대한 정보를 저장부에 저장하도록 제어부에서 제어하는 기능; 상기 개설된 클럽 중 임의의 두 클럽이 클럽전을 신청한 경우, 상기 클럽전이 종료될 때까지 경기 결과를 저장하도록 제어부에서 제어하는 기능; 상기 경기 결과를 토대로 클럽전 결과 산출부에서 점수, 승패, 순위를 산출하는 기능; 등을 구현한다.

[88] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.

[89] 이와 같이, 컴퓨터가 기록매체에 기록된 프로그램을 읽어 들여 프로그램으로 구현된 콘텐츠 리스트에 대한 그룹 감상 서비스를 제공하는 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.

[90] 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.

[91] 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.

[92] 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.

[93] 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 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.

[94] 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.

[95] 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.

[96] 특히, 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 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.

[97] 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크탑이나 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.

[98] 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 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.

[99] 본 출원에 따른 실시예들은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 파일 데이터, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(Floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.

[100]

[101] 본 출원은 ① 다수의 클럽원이 가입되어 있는 클럽의 이름을 걸고 하는 게임 아이템을 생성함으로써, 클럽전에서 승리하는 경우, 개인의 승리뿐만 아니라 공동체의 승리로 실제적인 사람간의 결속력을 다지게 할 수 있고, ② 1인 만이

게임을 실시하는 경우, 재미와 공동의 목적이 부족해져 게임을 지속적으로 즐기는데 걸림돌로 작용할 수 있는 요소를 제거하되, 1인이 게임을 즐길 수 있도록 하는 요소는 남겨 기득권의 불만을 최소화시킬 수 있으며, ③ 클럽전 점수, 랭킹, 승패를 각각 다른 방식으로 산정하고, 사용자의 레벨을 고려하여 레벨이 낮은 상대와의 경기에서 진 경우에는 레벨 차이만큼의 마이너스 점수를 주고, 레벨이 높은 상대와의 경기에서 이긴 경우에는 레벨 차이만큼의 플러스 점수를 주어 형평성을 줄 수 있으며, ④ 가상의 인물과의 게임에서 그치지 않고, 오프라인의 인간관계와 같은 실제적인 사람과의 접촉을 게임 요소로 넣음으로써, 실제적인 인물과의 경쟁 심리를 계속적으로 자극시켜 게임의 재미를 오래 지속시킬 수 있다.

[102]

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

청구범위

[청구항 1] 서버에 의하여 수행되는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 방법에 있어서,
클라이언트로부터 클럽의 개설 요청을 수신하여 클럽을 개설하는 단계;
상기 개설된 클럽에 사용자가 가입하면 상기 개설된 클럽에 가입한 가입자에 대한 정보를 저장하는 단계;
상기 개설된 클럽 중 두 개의 클럽에 의한 클럽전에 관한 신청을 수신하여 상기 두 개의 클럽 각각에 있는 클럽전 참여 인원에 의한 1:1 경기를 수행하도록 하는 단계;
클럽전의 점수 산정과 무관하게 상기 두 개의 클럽 각각의 골 득점을 기초로 상기 클럽전의 승패를 결정하는 단계; 및
상기 클럽전 참여 인원의 경기 레벨에 따른 상대 평가를 통해 상기 클럽전의 점수를 산정하는 단계를 포함하는 클럽전 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 클럽전의 점수를 산정하는 단계는
상기 클럽전 참여 인원에 대한 경기 레벨의 차이를 기초로 상기 경기 레벨의 차이에 비례하는 일정 점수를 결정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 클럽전 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서, 상기 클럽전의 점수를 산정하는 단계는
상기 클럽전 참여 인원에서 상대적으로 경기 레벨이 낮은 사용자가 승리하면 해당 사용자에 상기 결정된 일정 정수를 추가하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 클럽전 서비스를 제공하는 방법.

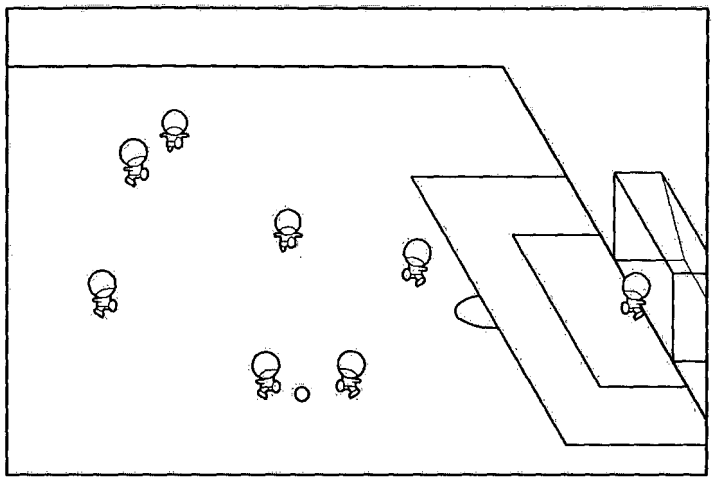
[청구항 4] 제2항에 있어서, 상기 클럽전의 점수를 산정하는 단계는
상기 클럽전 참여 인원에서 상대적으로 경기 레벨이 높은 사용자가 승리하면 해당 사용자에 상기 결정된 일정 정수를 감산하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 클럽전 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 5] 제2항에 있어서, 상기 일정 점수는
상기 경기 레벨의 차이에 따라 선형적, 단계적, 지수함수적 중 적어도 하나로 비례하는 것을 특징으로 하는 클럽전 서비스를 제공하는 방법.

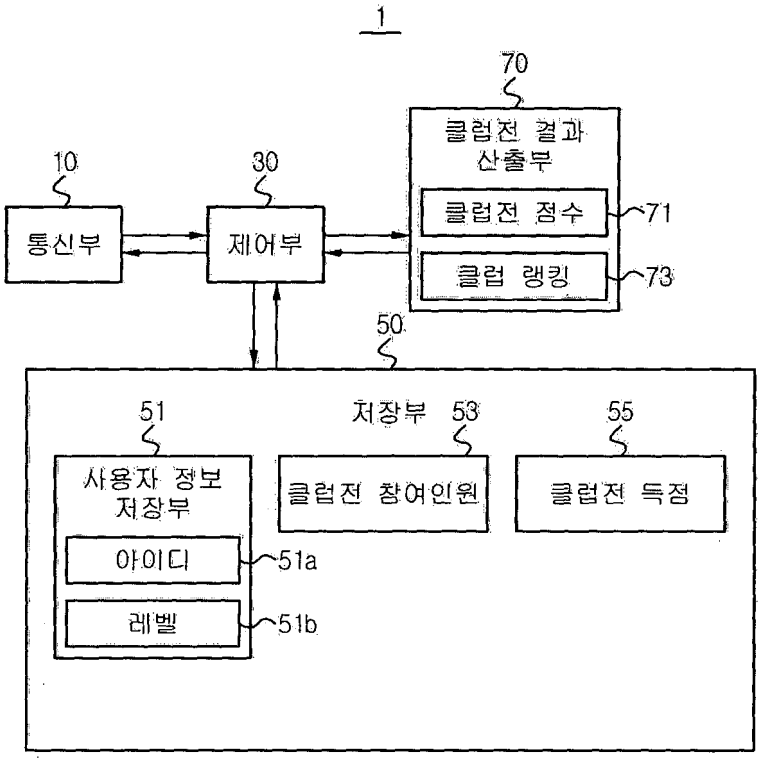
[청구항 6] 제1항에 있어서,
상기 산정된 클럽전의 점수를 기초로 클럽전 랭킹을 결정하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 클럽전 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 7] 서버에 의하여 수행되는 축구게임에서 클럽전 서비스를 제공하는 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
클라이언트로부터 클럽의 개설 요청을 수신하여 클럽을 개설하는 기능;
상기 개설된 클럽에 사용자가 가입하면 상기 개설된 클럽에 가입한 가입자에 대한 정보를 저장하는 기능;
상기 개설된 클럽 중 두 개의 클럽에 의한 클럽전에 관한 신청을 수신하여 상기 두 개의 클럽 각각에 있는 클럽전 참여 인원에 의한 1:1 경기를 수행하도록 하는 기능;
클럽전의 점수 산정과 무관하게 상기 두 개의 클럽 각각의 골 득점을 기초로 상기 클럽전의 승패를 결정하는 기능; 및
상기 클럽전 참여 인원의 경기 레벨에 따른 상대 평가를 통해 상기 클럽전의 점수를 산정하는 기능을 포함하는 기록매체.

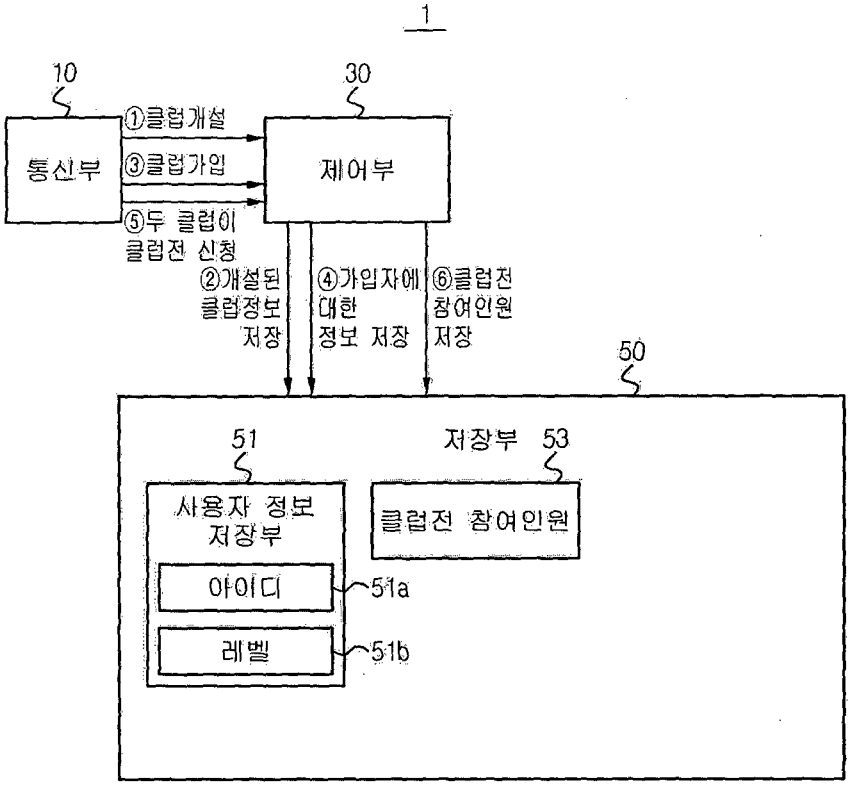
[Fig. 1]



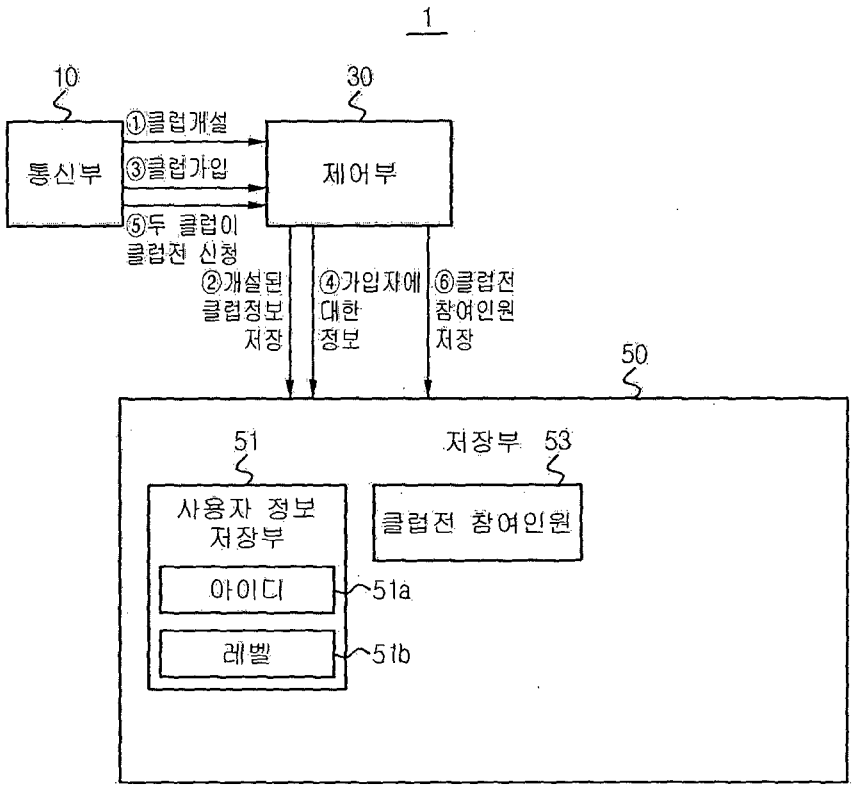
[Fig. 2]


1
70
클럽전 결과 산출부
10
30
통신부
제어부
클럽전 점수
71
클럽 랭킹
73
50
51
저장부 53
55
사용자 정보 저장부
클럽전 참여인원
클럽전 득점
아이디
51a
레벨
51b

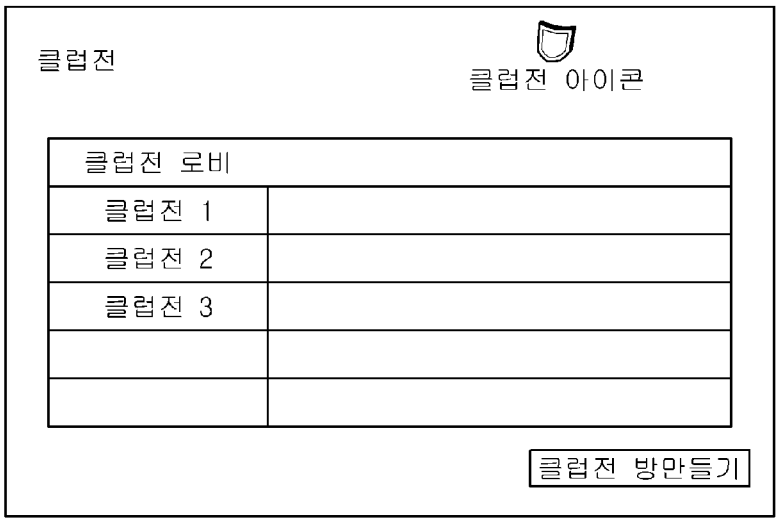
[Fig. 3a]


1
10
30
통신부
제어부
①클럽개설
③클럽가입
⑤두 클럽이 클럽전 신청
②개설된 클럽정보 저장
④가입자에 대한 정보 저장
⑥클럽전 참여인원 저장
50
51
저장부 53
사용자 정보 저장부
클럽전 참여인원
아이디
51a
레벨
51b

[Fig. 3b]


1
10
30
통신부
제어부
①클럽개설
③클럽가입
⑤두 클럽이 클럽전 신청
②개설된 클럽정보 저장
④가입자에 대한 정보
⑥클럽전 참여인원 저장
50
51
저장부 53
사용자 정보 저장부
클럽전 참여인원
아이디
51a
레벨
51b

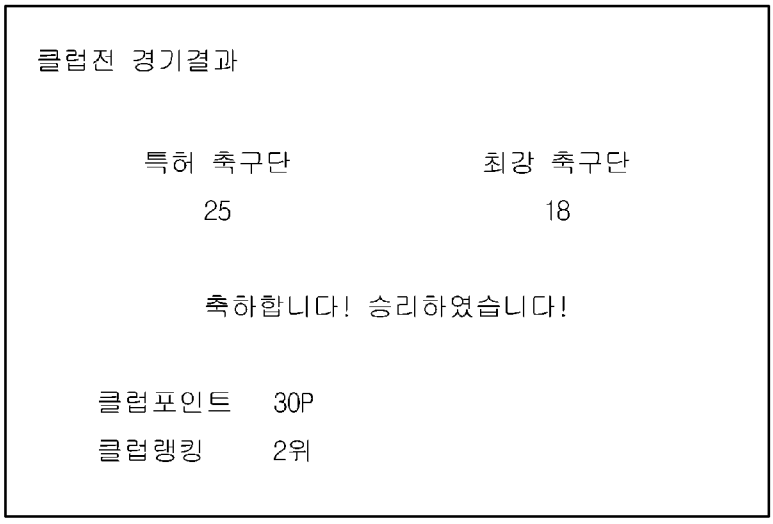
[Fig. 4a]



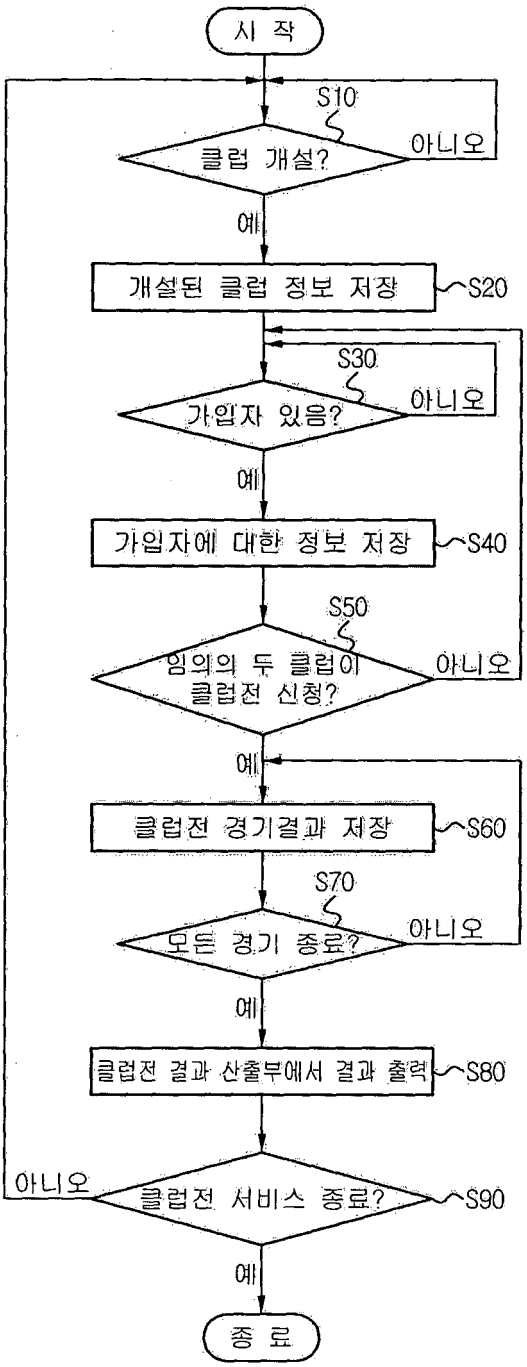
[Fig. 4b]



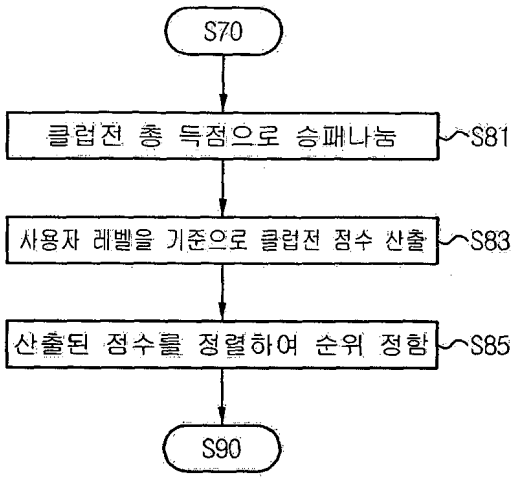
[Fig. 4c]



[Fig. 5a]


시 작
S10
클럽 개설?
아니오
예
개설된 클럽 정보 저장
S20
S30
가입자 있음?
아니오
예
가입자에 대한 정보 저장
S40
S50
임의의 두 클럽이 클럽전 신청?
아니오
예
클럽전 경기결과 저장
S60
S70
모든 경기 종료?
아니오
예
클럽전 결과 산출부에서 결과 출력
S80
아니오
클럽전 서비스 종료?
S90
예
종 료

[Fig. 5b]


S70
클럽전 총 득점으로 승패나눔
S81
사용자 레벨을 기준으로 클럽전 점수 산출
S83
산출된 점수를 정렬하여 순위 정함
S85
S90

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/011505

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: soccer game, club, score, group, matching

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-0865387 B1 (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 24 October 2008 See abstract, paragraphs [0019]-[0021] and claims 4, 6-8.	1-7
A	KR 10-0861034 B1 (SEGA CORPORATION) 01 October 2008 See abstract, pages 5-6, 9-10, claims 1, 5 and figure 1.	1-7
A	KR 10-2006-0034910 A (NHN CORPORATION) 26 April 2006 See abstract, pages 3-6, claim 1 and figure 3.	1-7
A	KR 10-2001-0106739 A (LEE, KYU SUN) 07 December 2001 See abstract, pages 3-5, claim 1 and figure 1.	1-7

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

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

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
17 APRIL 2013 (17.04.2013)	**19 APRIL 2013 (19.04.2013)**

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 application No.
PCT/KR2012/011505

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-0865387 B1	24.10.2008	CN 101018591 C0	15.08.2007
		EP 1800722 A1	27.06.2007
		JP 2006-081674 A	30.03.2006
		JP 3774465 B2	17.05.2006
		TW 274600 B	01.03.2007
		US 2007-0156267 A1	05.07.2007
		WO 2006-030598 A1	23.03.2006
KR 10-0861034 B1	01.10.2008	JP 2001-120841 A	08.05.2001
		JP 2001-224865 A	21.08.2001
		JP 2009-240811 A	22.10.2009
		JP 2011-005306 A	13.01.2011
		JP 4640714 B2	02.03.2011
		JP 4716270 B2	06.07.2011
		KR 10-0639634 B1	31.10.2006
		KR 10-0846687 B1	16.07.2008
		US 2004-0198497 A1	07.10.2004
		US 2004-0198498 A1	07.10.2004
		US 6755743 B1	29.06.2004
		US 6932708 B2	23.08.2005
KR 10-2006-0034910 A	26.04.2006	NONE	
KR 10-2001-0106739 A	07.12.2001	NONE	

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/011505

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: 축구게임, 클럽, 득점, 그룹, 매칭

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	KR 10-0865387 B1 (가부시키가이샤 코나미 데지타루 엔타테인멘토) 2008.10.24 요약, 식별번호 [0019]-[0021] 및 청구항 4, 6-8 참조.	1-7
A	KR 10-0861034 B1 (가부시키가이샤 세가) 2008.10.01 요약, 페이지 5-6, 9-10, 청구항 1, 5 및 도면 1 참조.	1-7
A	KR 10-2006-0034910 A (엔에이치엔(주)) 2006.04.26 요약, 페이지 3-6, 청구항 1 및 도면 3 참조.	1-7
A	KR 10-2001-0106739 A (이규선) 2001.12.07 요약, 페이지 3-5, 청구항 1 및 도면 1 참조.	1-7

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

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

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

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

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

"P" 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

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

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

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

"&" 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일	국제조사보고서 발송일
2013년 04월 17일 (17.04.2013)	**2013년 04월 19일 (19.04.2013)**

ISA/KR의 명칭 및 우편주소
대한민국 특허청
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)
팩스 번호 82-42-472-7140

심사관
진상범
전화번호 82-42-481-5748

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/011505

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-0865387 B1	2008.10.24	CN 101018591 C0	2007.08.15
		EP 1800722 A1	2007.06.27
		JP 2006-081674 A	2006.03.30
		JP 3774465 B2	2006.05.17
		TW 274600 B	2007.03.01
		US 2007-0156267 A1	2007.07.05
		WO 2006-030598 A1	2006.03.23
KR 10-0861034 B1	2008.10.01	JP 2001-120841 A	2001.05.08
		JP 2001-224865 A	2001.08.21
		JP 2009-240811 A	2009.10.22
		JP 2011-005306 A	2011.01.13
		JP 4640714 B2	2011.03.02
		JP 4716270 B2	2011.07.06
		KR 10-0639634 B1	2006.10.31
		KR 10-0846687 B1	2008.07.16
		US 2004-0198497 A1	2004.10.07
		US 2004-0198498 A1	2004.10.07
		US 6755743 B1	2004.06.29
		US 6932708 B2	2005.08.23
KR 10-2006-0034910 A	2006.04.26	없음	
KR 10-2001-0106739 A	2001.12.07	없음	