(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2014 년 1 월 3 일 (03.01.2014)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2014/003228 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/005459

(22) 국제출원일: 2012 년 7 월 10 일 (10.07.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2012-0070469 2012 년 6 월 29 일 (29.06.2012) KR

(71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): **인텔렉추얼디스커버리 주식회사 (INTELLECTUAL DISCOVERY CO., LTD.)** [KR/KR]; 135-090 서울특별시 강남구 삼성로 511, 10 층 (삼성동, 골든타워), Seoul (KR).

(72) 발명자; 겸
(75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): **김운용 (KIM, Woon Yong)** [KR/KR]; 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (KR).

(74) 대리인: **유미특허법인 (YOU ME PATENT AND LAW FIRM)**; 135-080 서울시 강남구 역삼동 649-10 서림빌딩, Seoul (KR).

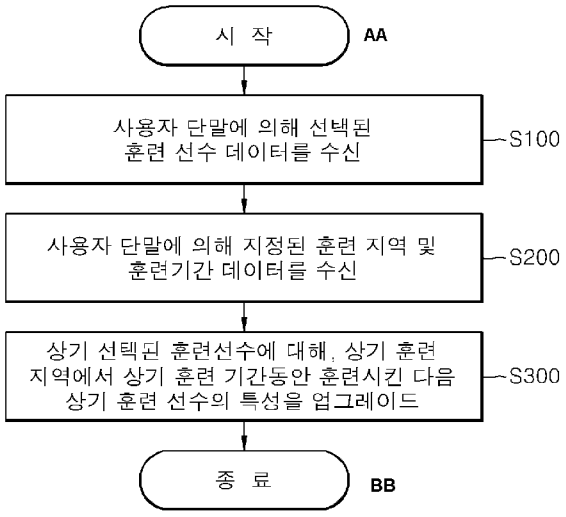
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA,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

(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, 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,

[다음 쪽 계속]

(54) **Title**: METHOD FOR TRAINING ATHLETE, SERVER ENABLING SAME, AND RECORDING MEDIUM

(54) **발명의 명칭** : 선수 훈련 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체



AA ... Début
BB ... Fin
S100 ... Recevoir les données d'un athlète en entraînement sélectionnées par un terminal utilisateur
S200 ... Recevoir les données d'emplacement d'entraînement et de durée d'entraînement présentées par le terminal utilisateur
S300 ... Entraîner l'athlète choisi pour l'entraînement pendant la durée d'entraînement établie à l'emplacement d'entraînement, puis mettre à niveau les caractéristiques de l'athlète

(57) **Abstract**: A method for training an athlete comprises the steps of: an athlete training provision server receiving data of a training athlete selected by a user terminal; receiving data of a training location and training duration that is designated by the user terminal, after receiving the data of the training athlete; and upgrading the characteristics of the training athlete after the training athlete who is selected trains for the duration of the training duration at the training location.

(57) **요약서**: 본 발명에 따른 선수 훈련 방법은 선수 훈련 제공 서버가, 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터를 수신하는 단계; 상기 훈련 선수 데이터를 수신한 이후에, 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계; 및 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계를 포함한다.

WO 2014/003228 A1

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))

명세서

발명의 명칭: 선수 훈련 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체

기술분야

[1] 본 발명은 선수 훈련 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 관한 것으로, 보다 구체적으로는, 게임 사용자의 흥미를 유발시키기 위한 선수 훈련 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

[2] 네트워크의 보급 환경의 발달과 함께, 근래 들어 다양한 콘텐츠를 인터넷상으로 제공하는 서비스가 등장하고 있고, 이러한 콘텐츠 제공 서비스 중에서도 게임 콘텐츠 제공 서비스는 시장의 확대와 보급 속도가 가장 급격하게 성장하는 분야에 해당한다.

[3] 또한, 수요층의 확산으로 인해 서비스의 개발 속도 및 보급 속도가 급격히 증가하고 있는 추세이며, 게임 서비스를 이용하는 이용자가 급격하게 증가함에 따라 무료로 제공되던 게임 서비스들도 유료로 전환되고 있다.

[4] 온라인을 통한 게임 콘텐츠 제공 서비스는, 시공간의 제약 없이 원격지에 있는 불특정의 사람과 동일한 게임을 플레이 할 수 있다는 장점이 있다.

[5] 이와 같이, 인터넷을 통해 게임 서비스를 이용하는 이용자의 급격한 증가와 게임 서비스의 유료화가 진전됨에 따라 각 포털 사이트(Portal Site)와 온라인 게임 서비스 업체들은 다양한 종류의 서비스를 개발하여 이익을 창출하고 있다.

[6] 현재 게임 서비스 업체들은 스포츠 게임상의 게임 선수들에게 획일적인 훈련 방식을 제공하고 있다. 따라서, 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자 이탈을 방지하기 위한 종래의 선수 훈련 방식을 벗어난 새로운 방식의 서비스가 요구된다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[7] 따라서, 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 사용자의 흥미를 유발시켜 사용자 이탈을 방지하기 위한 선수 훈련 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체를 제공하려는 것이다.

과제 해결 수단

[8] 본 발명에 따른 선수 훈련 방법은 선수 훈련 제공 서버가, 사용자 단말로부터 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터를 수신하는 단계; 상기 훈련 선수 데이터를 수신한 이후에, 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계; 및 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계를 포함한다.

[9] 또한, 상기 훈련 지역은, 상기 사용자 단말의 사용자 레벨을 고려하여 선수

훈련의 허용을 설정하는 것을 특징으로 한다.

[10] 또한, 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계에서, 상기 사용자 단말의 사용자 레벨이 상기 훈련 지역의 레벨이상일 경우에만 상기 사용자 단말의 선수를 상기 훈련 지역에서 훈련하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[11] 또한, 상기 훈련 선수의 특성은, 선수의 레벨, 선수의 능력치, 선수의 경험치 및 선수가 얻을 수 있는 아이템을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[12] 또한, 상기 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계 이전에, 상기 사용자 단말에게 훈련 지역 및 훈련기간 데이터 입력을 요청하는 단계를 더 포함하고, 상기 훈련기간은 상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련기간을 달리하는 것을 특징으로 한다.

[13] 또한, 상기 훈련 지역 및 훈련기간은, 상기 사용자 단말의 훈련 대상 선수의 속성에 따라 지정될 수 있는 훈련 지역 및 훈련기간을 달리하는 것을 특징으로 한다.

[14] 또한, 상기 훈련 대상 선수의 속성은, 선수의 레벨, 선수의 능력치 및 선수의 경험치를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[15] 또한, 본 발명에 따른 선수 훈련 방법은 상기 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계 이후에, 상기 사용자 단말의 게임 머니를 차감하는 단계를 더 포함한다.

[16] 본 발명에 따른 선수 훈련 제공 서버는, 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터, 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하기 위한 송수신 모듈; 및 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하기 위한 훈련 모듈을 포함한다.

[17] 또한, 상기 서버는 상기 사용자 단말의 사용자 레벨 및 상기 사용자 단말에 속한 선수 레벨을 관리하기 위한 레벨 관리 모듈을 더 포함한다.

[18] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 레벨 관리 모듈에서 관리하는 상기 사용자 레벨을 고려하여, 상기 훈련 지역에서 선수 훈련의 허용을 설정하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[19] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 레벨 관리 모듈에서 관리하는 상기 사용자 레벨이 상기 훈련 지역의 레벨이상일 경우에만 상기 사용자 단말의 선수를 상기 훈련 지역에서 훈련하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[20] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련기간을 달리하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[21] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 사용자 단말의 훈련 대상 선수의 속성에 따라 지정될 수 있는 훈련 지역 및 훈련기간을 달리하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[22] 본 발명에 따른 기록 매체는 사용자 단말로부터 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터를 수신하는 단계; 상기 훈련 선수 데이터를 수신한 이후에, 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간

데이터를 수신하는 단계; 및 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계를 포함하는 선수 훈련 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 효과

[23] 본 발명에 따른 선수 훈련 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 의하면, 종래의 훈련 방식과 차별화된 훈련 방식을 도입하여 사용자의 흥미를 유발시킬 수 있는 효과를 가진다.

[24] 또한, 본 발명에 따른 선수 훈련 방법, 이를 구현하는 서버 및 기록매체에 의하면, 더 좋은 훈련을 시키기 위해 사용자는 자신의 레벨을 상승시켜야 하므로, 사용자의 게임 수행 시간이 길어지는 효과를 가진다.

도면의 간단한 설명

[25] 본 발명의 상세한 설명에서 인용되는 도면을 보다 충분히 이해하기 위하여 각 도면의 간단한 설명이 제공된다.

[26] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 선수 훈련 제공 게임 시스템을 나타내기 위한 도면이다.

[27] 도 2는 도 1의 서버를 보다 구체적으로 나타내기 위한 도면이다.

[28] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 선수 훈련 방법을 설명하기 위한 플로우 차트이다.

[29] 도 4는 도 3의 S200에 해당하는 내용에 대해 보다 구체적으로 설명하는 도면이다.

[30] 도 5 내지 도 12는 본 발명의 선수 훈련 방법을 설명하기 위한 게임 화면을 나타내는 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[31] 본 발명에 따른 선수 훈련 방법은 선수 훈련 제공 서버가, 사용자 단말로부터 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터를 수신하는 단계; 상기 훈련 선수 데이터를 수신한 이후에, 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계; 및 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계를 포함한다.

[32] 또한, 상기 훈련 지역은, 상기 사용자 단말의 사용자 레벨을 고려하여 선수 훈련의 허용을 설정하는 것을 특징으로 한다.

[33] 또한, 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계에서, 상기 사용자 단말의 사용자 레벨이 상기 훈련 지역의 레벨이상일 경우에만 상기 사용자 단말의 선수를 상기 훈련 지역에서 훈련하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[34] 또한, 상기 훈련 선수의 특성은, 선수의 레벨, 선수의 능력치, 선수의 경험치 및 선수가 얻을 수 있는 아이템을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[35] 또한, 상기 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계 이전에, 상기 사용자

단말에게 훈련 지역 및 훈련기간 데이터 입력을 요청하는 단계를 더 포함하고, 상기 훈련기간은 상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련기간을 달리하는 것을 특징으로 한다.

[36] 또한, 상기 훈련 지역 및 훈련기간은, 상기 사용자 단말의 훈련 대상 선수의 속성에 따라 지정될 수 있는 훈련 지역 및 훈련기간을 달리하는 것을 특징으로 한다.

[37] 또한, 상기 훈련 대상 선수의 속성은, 선수의 레벨, 선수의 능력치 및 선수의 경험치를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[38] 또한, 본 발명에 따른 선수 훈련 방법은 상기 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계 이후에, 상기 사용자 단말의 게임 머니를 차감하는 단계를 더 포함한다.

[39] 본 발명에 따른 선수 훈련 제공 서버는, 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터, 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하기 위한 송수신 모듈; 및 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하기 위한 훈련 모듈을 포함한다.

[40] 또한, 상기 서버는 상기 사용자 단말의 사용자 레벨 및 상기 사용자 단말에 속한 선수 레벨을 관리하기 위한 레벨 관리 모듈을 더 포함한다.

[41] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 레벨 관리 모듈에서 관리하는 상기 사용자 레벨을 고려하여, 상기 훈련 지역에서 선수 훈련의 허용을 설정하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[42] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 레벨 관리 모듈에서 관리하는 상기 사용자 레벨이 상기 훈련 지역의 레벨이상일 경우에만 상기 사용자 단말의 선수를 상기 훈련 지역에서 훈련하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[43] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련기간을 달리하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[44] 또한, 상기 훈련 모듈은, 상기 사용자 단말의 훈련 대상 선수의 속성에 따라 지정될 수 있는 훈련 지역 및 훈련기간을 달리하도록 하는 것을 특징으로 한다.

[45] 본 발명에 따른 기록 매체는 사용자 단말로부터 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터를 수신하는 단계; 상기 훈련 선수 데이터를 수신한 이후에, 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신하는 단계; 및 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계를 포함하는 선수 훈련 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한다.

발명의 실시를 위한 형태

[46] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명에 대하여 보다 구체적으로 설명하기로 한다.

[47] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지의 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 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.

[48] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[49] 이하의 설명에서 "서버"란, 사용자들이 접속하여 게임 컨텐츠를 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.

[50] 또한, 상기 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 더 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[51] 또한, 본 명세서에서의 아이템은 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다.

[52] 예컨대, 스포츠 게임에 있어서 캐릭터를 이용할 수 있는 카드 아이템, 캐릭터의 능력치를 일정 기간 상승시켜 주는 아이템, 캐릭터의 컨디션을 회복시켜주는 아이템, 캐릭터가 장착하여 게임상의 능력치를 향상시켜 주는 동시에 외관을 변형시켜 주는 아이템 등 게임상에서 상기 언급한 바와 같이, 게임의 진행에서 캐릭터가 사용하거나, 웹상에서 사용자가 사용하여 게임상에 반영할 수 있는 모든 아이템이 본 발명에서의 아이템에 속할 것이다.

[53] 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.

[54] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 선수 훈련 제공 게임 시스템에 대한 간략한 구성을 설명하기 위한 도면이다. 상기 선수 훈련 제공 게임 시스템(10)은 사용자 단말(100), 서버(200) 및 네트워크(300)를 포함한다.

[55] 도 1을 참고하면, 상기 서버(200)는 사용자 단말(100)과 네트워크(300)를 통해 연결되고, 사용자 단말(100)에 네트워크(300) 상으로 게임(예컨대, 축구 게임)을 제공할 수 있고, 게임을 플레이하는 사용자 단말(100)의 사용자에게 각종 서비스(예컨대, 선수 훈련 서비스, 축구 게임 서비스, 아이템 판매 서비스 등)를 제공할 수 있다.

[56] 상기 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)에 게임상의 선수 훈련 서비스를 제공하는 경우, 지정된 훈련기간 동안에 여러 훈련 지역에 보낼 수 있도록 하고, 훈련을 마친 선수에게는 선수의 특성(예컨대, 선수 레벨, 선수 능력치 등)을

업그레이드한다. 이에 관하여, 상기 서버(200)에 대한 보다 구체적인 설명은 도 2에서 하기로 한다.

[57] 상기 사용자 단말(100)은 인터넷, 전화선 등의 네트워크(300)를 통해 서버(200)와의 접속 상태를 유지하며, 예컨대 퍼스널 컴퓨터, 핸드헬드 컴퓨터(handheld computer), PDA(Personal Digital Assistant), 테블릿 컴퓨터, 스마트폰 등에 해당할 수 있으며, 마이크로 프로세서를 탑재함으로써 소정의 연산 능력을 갖춘 단말기를 통칭하는 컨셉에 해당할 수 있다.

[58] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 서버를 나타내는 도면이다. 상기 게임 서버(200)는 송수신 모듈(210), 선수 관리 모듈(220), 레벨 관리 모듈(230), 훈련 모듈(240), 제어 모듈(250) 및 데이터 베이스(260)를 포함한다.

[59] 여기서 사용된 '서버' 또는 '모듈'이라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.

[60] 상기 송수신 모듈(210)은 상기 사용자 단말(100)과 상기 아이템 정보를 포함한 각종 데이터(예컨대, 게임, 게임에 관련한 각종 필요한 데이터)를 송수신하는 기능을 수행한다.

[61] 더 구체적으로, 상기 송수신 모듈(210)은 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터, 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 요청 또는 수신한다.

[62] 이때, 상기 데이터 베이스(260)는 선수 데이터를 포함하는 게임에 관련한 각종 데이터를 저장하는 기능을 수행한다.

[63] 상기 레벨 관리 모듈(230)은 사용자 단말의 사용자 레벨 및 상기 사용자 단말에 속한 선수 레벨을 관리하는 기능을 수행한다.

[64] 상기 훈련 모듈(240)은 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 기능을 수행한다. 이때, 상기 훈련 선수의 특성은 선수의 레벨, 선수의 능력치, 선수의 경험치 및 선수가 얻을 수 있는 아이템을 포함할 수 있다.

[65] 여기서, 상기 선수의 레벨, 선수의 능력치, 선수의 경험치 및 선수가 얻을 수 있는 아이템은 미리 설정된 확률에 따라 결정될 수 있다.

[66] 또한, 상기 훈련 모듈(240)은 상기 레벨 관리 모듈(230)에서 관리하는 상기 사용자 레벨을 고려하여, 상기 훈련 지역에서 선수 훈련의 허용을 설정하도록 하는 기능을 수행한다.

[67] 또한, 상기 훈련 모듈(240)은 상기 레벨 관리 모듈(230)에서 관리하는 상기 사용자 레벨이 상기 훈련 지역의 레벨이상일 경우에만 상기 사용자 단말의 선수를 상기 훈련 지역에서 훈련하도록 하는 기능을 수행한다.

[68] 또한, 상기 훈련 모듈(240)은 상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련기간을 달리하는 기능을 수행한다.

[69] 또한, 상기 훈련 모듈(240)은 상기 사용자 단말의 훈련 대상 선수의 속성에 따라

지정될 수 있는 훈련 지역 및 훈련기간을 달리하도록 한다. 이때, 상기 훈련 대상 선수의 속성은 선수의 레벨, 선수의 능력치 및 선수의 경험치를 포함할 수 있다.

[70] 상기 선수 관리 모듈(220)은 게임에 등장하는 선수를 관리하는 기능을 수행하고, 사용자 단말(100)의 특정 선수가 훈련을 하여 선수 특성이 향상되는 경우에 상기 사용자 단말(100)의 해당 선수를 게임에서 향상된 특성으로 유지시킨다.

[71] 상기 제어 모듈(250)은 서버(200)를 전체적으로 제어하는 기능을 가지며, 송수신 모듈(210), 선수 관리 모듈(220), 레벨 관리 모듈(230), 훈련 모듈(240) 및 데이터 베이스(260)가 각각의 기능을 수행할 수 있도록 제어한다.

[72] 또한, 상기 제어 모듈(250)은 상기 사용자 단말(100)이 훈련 대상 선수를 선택하는 경우에 상기 사용자 단말(100)의 화면상에 해당 훈련 지역에 훈련을 보낼 수 있는 선수만 표시되도록 상기 서버(200)를 제어할 수 있다.

[73] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 선수 훈련 방법을 설명하기 위한 플로우 차트이다. 도 3의 선수 훈련 방법은 도 1 및 도2에 도시된 서버(200)에 의해 구현될 수 있다.

[74] 도 3을 참고하면, 서버(200)가 사용자 단말(100)에 의해 선택된 훈련 선수 데이터를 수신한다(S100). 상기 훈련 선수 데이터는 사용자 단말(100)이 훈련을 보내고자하는 선수에 해당한다.

[75] 서버(200)가 사용자 단말(100)에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련기간 데이터를 수신한다(S200). 이때, 서버(200)는 상기 사용자 단말(100)에 훈련 지역 지정 및 훈련기간 선정 요청을 할 수 있고, 사용자 단말(100)의 사용자 레벨을 고려하여 훈련 지역 지정 및 훈련기간 선정 요청을 할 수 있다.

[76] 예컨대, 사용자 레벨이 특정 훈련 지역의 레벨보다 높지 않은 경우, 상기 특정 훈련 지역을 사용자 단말(100)에 디스플레이시키지 않아 사용자 단말(100)이 선택하지 못하도록 제어할 수 있고, 사용자 단말(100)이 특정 훈련 지역의 레벨 이상이 되는 경우, 상기 특정 훈련 지역을 사용자 단말(100)이 선택하도록 제어할 수 있다.

[77] 또한, 상기 서버(200)는 상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련기간을 달리 설정하도록 제어할 수 있다.

[78] 또한, 서버(200)는 사용자 단말(100)이 선수를 훈련보내는 경우에 훈련 지역 및 훈련 기간을 고려하여 상기 사용자 단말(100)의 게임 머니를 차감할 수 있으며, 만일 게임 머니가 부족할 경우, 훈련을 불허할 수 있다.

[79] 서버(200)가 상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련기간동안에 훈련시킨 다음에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드한다(S300).

[80] 이때, 업그레이드되는 훈련 선수의 특성은 예컨대, 선수의 능력치, 선수의 레벨, 선수의 경험치 및 선수가 얻을 수 있는 아이템을 포함할 수 있다.

[81] 서버(200)에 의해 수행되는 상기 선수 훈련 방법에 대한 구체적인 실시예는 도

5 내지 도 12에서 더 자세하게 설명될 것이다.

[82] 도 4는 도 3의 S200에 해당하는 내용에 대해 구체적으로 설명하는 도면이다. 도 4를 참고하면, 서버(200)는 사용자 단말(100)이 훈련 지역을 지정하는 경우에 사용자 단말(100)의 사용자의 게임상 레벨을 고려하여 훈련 지역을 지정하도록 할 수 있다. 즉, 서버(200)는 사용자의 레벨에 따라 훈련 지역 지정에 제한을 둘 수 있다(410). 예컨대, 특정 레벨에 도달하지 못한 사용자는 A 지역을 훈련 지역으로 지정하지 못하도록 하고, 서버(200)는 사용자가 상기 특정 레벨에 도달했을 경우에만 A 지역을 훈련 지역으로 지정하는 것을 허용할 수 있다.

[83] 또한, 서버(200)는 훈련 지역마다 훈련할 수 있는 기간 설정을 다르게 할 수 있다(420). 예컨대, 사용자는 B 지역을 훈련 지역으로 하는 경우에 최대 30일까지 훈련기간으로 설정할 수 있고, C 지역을 훈련 지역으로 하는 경우에 최대 15일까지 훈련기간으로 설정할 수 있으며, D 지역을 훈련 지역으로 하는 경우에 최대 5일까지 훈련기간으로 설정할 수 있다.

[84] 또한, 서버(200)는 선수의 속성에 따라 훈련 지역 및 훈련기간을 달리할 수 있다(430). 예컨대, 서버(200)는 선수의 레벨이 30 레벨 미만일 경우에는 훈련을 E 지역으로 보낼 수 없도록 할 수 있고, 선수의 레벨이 30 레벨이 넘을 경우에 10일 이상의 훈련, 50 레벨이 넘을 경우에 30일 이상의 훈련을 보낼 수 있게 할 수 있다. 그 반대로, 서버(200)는 선수의 레벨이 30 레벨이 넘을 경우에 10일 이하의 훈련, 50 레벨이 넘을 경우에 5일 이하의 훈련을 보낼 수 있게 할 수 있다.

[85] 도 5 내지 도 12는 본 발명의 선수 훈련 방법을 설명하기 위한 게임 화면을 나타내는 도면이다. 도 5 내지 도 12에 도시된 게임 화면은 도 1의 사용자 단말(100)에서 표시될 수 있다.

[86] 사용자 단말(100)은 도 5의 게임 화면처럼 선수 훈련을 위하여, 개인 훈련 배너를 클릭할 수 있다. 사용자 단말(100)이 상기 개인 훈련 배너를 클릭하면, 서버(200)로 선수 훈련 요청 신호가 송신되어 선수 훈련을 수행하기 위한 화면이 서버(200)에 의해 사용자 단말(100)의 화면에 디스플레이될 수 있다.

[87] 사용자 단말(100)은 도 7과 같이 훈련 대상자 목록에서 훈련 보낼 대상 선수를 선택할 수 있으며, 도 6과 같이 훈련 지역을 선택할 수 있다.

[88] 도 6의 게임 화면을 참고하면, 각 훈련 지역별로 사용자 레벨 제한(예컨대, LV150의 Europe, LV100의 Latin America, LV50의 Africa)이 설정되어 있는 것을 확인할 수 있으며, 사용자는 해당 레벨에 도달해야 해당 지역으로 선수를 훈련 보낼 수 있다.

[89] 또한, 도 8과 같이, 사용자 단말(100)은 훈련기간을 선택할 수 있고, 훈련기간에 따라 미리 설정된 훈련비용이 서버(200)로부터 사용자 단말(100)에게 요청될 수 있다. 이때 요청되는 훈련비용은 실제 현금, 게임 머니 등을 포함한 비용 결제가 될 수 있는 모든 아이템을 포함하며, 도 8에서는 게임 머니 LP로 표현되어 있다.

[90] 도 9는 사용자 단말(100)이 선수의 훈련 지역을 북아메리카로 설정하고 훈련기간을 30경기로 설정한 경우를 나타내는 도면으로, 여기서는 사용자

단말(100)이 훈련 대상 선수를 도 9에 나타난 5명을 선택한 경우이다.

[91] 도 10에서 보는 것처럼, 사용자 단말(100)은 훈련 보낸 선수를 훈련 도중에 복귀시킬 수 있다. 사용자 단말(100)은 훈련 복귀를 원하는 선수의 '훈련 복귀'(도 10에 도시)를 클릭하여 서버(200)로 요청 신호를 보낼 수 있고, 서버(200)는 상기 요청 신호를 수신하면 해당 선수의 훈련 복귀를 명할 수 있다. 이때, 서버(200)는 훈련 도중에 훈련 복귀한 선수에게 훈련 성과를 지급하지 않을 수 있으며, 이 내용을 사용자 단말(100)에 디스플레이시킬 수 있다.

[92] 또한, 서버(200)는 훈련 복귀가 있을 경우에 이미 사용자 단말(100)로부터 지급된 게임 머니 LP를 환급시키지 않을 수 있다.

[93] 도 11은 게임 화면의 예시를 나타내는 것으로 훈련 지역에서 훈련중인 선수는 서버(200)에 의해 사용자 단말(100)의 게임 화면상에서 도 11의 우측 하단과 같이 별도로 '훈련중'이라고 표시될 수 있다.

[94] 도 12를 참고하면, 서버(200)는 훈련 대상 선수가 훈련기간 동안에 훈련을 마치고 온 경우 훈련성과를 부여할 수 있다. 이때, 서버(200)는 훈련 성과의 등급을 [좋음]과 같이 표시하게 할 수 있고, 여러 훈련성과(예컨대, 레벨 상승, 능력치 상승, 기술적 특성, 특수 아이템 습득 등)를 해당 선수에게 부여할 수 있다.

[95] 도 5 내지 도 12에서 설명된 것처럼, 본 발명에 따른 선수 훈련 방법에 의하면, 더 좋은 훈련을 시키기 위해 사용자는 자신의 레벨을 상승시켜야 하므로, 이를 위해 사용자의 게임 수행 시간은 길어질 것이다. 따라서, 사용자를 게임 내에 보다 오래 머물게 할 수 있는 효과를 가진다.

[96] 또한, 본 발명에 의하면, 종래와 다른 훈련 방식을 통해 사용자의 흥미를 유발시킬 수 있기 때문에 사용자의 게임 이탈을 방지하고, 신규 게이머를 유입시킬 수 있는 효과를 가진다.

[97] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 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 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[99] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 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.

[100] 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.

[101] 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.

[102] 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.

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

[104] 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.

[105] 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 적어도 하나의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 적어도 하나에 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.

[106] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 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.

[107] 본 발명의 각 실시예에 따른 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.

[108] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 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.

[109] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 적어도 하나로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.

[110] 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.

[111] 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.

[112] 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.

[113] * 부호의 설명

[114] 선수 훈련 제공 게임 시스템(10)

[115] 사용자 단말(100)

[116] 서버(200)

[117] 송수신 모듈(210)

[118] 선수 관리 모듈(220)

[119] 레벨 관리 모듈(230)

[120] 훈련 모듈(240)

[121] 제어 모듈(250)

[122] 데이터 베이스(260)

[123] 네트워크(300)

청구범위

[청구항 1] 선수 훈련 제공 서버가,
사용자 단말로부터 상기 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터를 수신하는 단계;
상기 훈련 선수 데이터를 수신한 이후에, 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련 기간 데이터를 수신하는 단계; 및
상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련 기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계를 포함하는 선수 훈련 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 훈련 지역은,
상기 사용자 단말의 사용자 레벨을 고려하여 상기 훈련 선수가 훈련할 수 있는지의 허용여부가 설정되는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 방법.

[청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계에서,
상기 사용자 단말의 사용자 레벨이 상기 훈련 지역의 레벨 이상일 경우에만 상기 사용자 단말의 선수를 상기 훈련 지역에서 훈련하도록 하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 방법.

[청구항 4] 제1항에 있어서,
상기 훈련 선수의 특성은,
선수의 레벨, 선수의 능력치, 선수의 경험치 및 선수가 얻을 수 있는 아이템을 포함하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 방법.

[청구항 5] 제1항에 있어서,
상기 훈련 지역 및 훈련 기간 데이터를 수신하는 단계 이전에,
상기 사용자 단말에게 훈련 지역 및 훈련 기간 데이터 입력을 요청하는 단계를 더 포함하고,
상기 훈련 기간은 상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련 기간을 달리하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 방법.

[청구항 6] 제5항에 있어서,
상기 훈련 지역 및 훈련 기간은,
상기 사용자 단말의 훈련 대상 선수의 속성에 따라 지정될 수 있는 훈련 지역 및 훈련 기간을 달리하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 방법.

[청구항 7] 제6항에 있어서,
상기 훈련 대상 선수의 속성은,

선수의 레벨, 선수의 능력치 및 선수의 경험치를 포함하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 방법.

[청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 훈련 지역 및 훈련 기간 데이터를 수신하는 단계 이후에,
상기 사용자 단말의 게임 머니를 차감하는 단계를 더 포함하는 선수 훈련 방법.

[청구항 9] 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수 데이터, 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련 기간 데이터를 수신하기 위한 송수신 모듈; 및
상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련 기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하기 위한 훈련 모듈을 포함하는 선수 훈련 제공 서버.

[청구항 10] 제9항에 있어서,
상기 사용자 단말의 사용자 레벨 및 상기 사용자 단말에 속한 선수 레벨을 관리하기 위한 레벨 관리 모듈을 더 포함하는 선수 훈련 제공 서버.

[청구항 11] 제10항에 있어서,
상기 훈련 모듈은,
상기 레벨 관리 모듈에서 관리하는 상기 사용자 레벨을 고려하여, 상기 훈련 지역에서 선수 훈련의 허용을 설정하도록 하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 제공 서버.

[청구항 12] 제10항에 있어서,
상기 훈련 모듈은,
상기 레벨 관리 모듈에서 관리하는 상기 사용자 레벨이 상기 훈련 지역의 레벨 이상일 경우에만 상기 사용자 단말의 선수를 상기 훈련 지역에서 훈련하도록 하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 제공 서버.

[청구항 13] 제10항에 있어서,
상기 훈련 모듈은,
상기 훈련 지역에 따라 지정할 수 있는 훈련 기간을 달리하도록 하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 제공 서버.

[청구항 14] 제10항에 있어서,
상기 훈련 모듈은,
상기 사용자 단말의 훈련 대상 선수의 속성에 따라 지정될 수 있는 훈련 지역 및 훈련 기간을 달리하도록 하는 것을 특징으로 하는 선수 훈련 제공 서버.

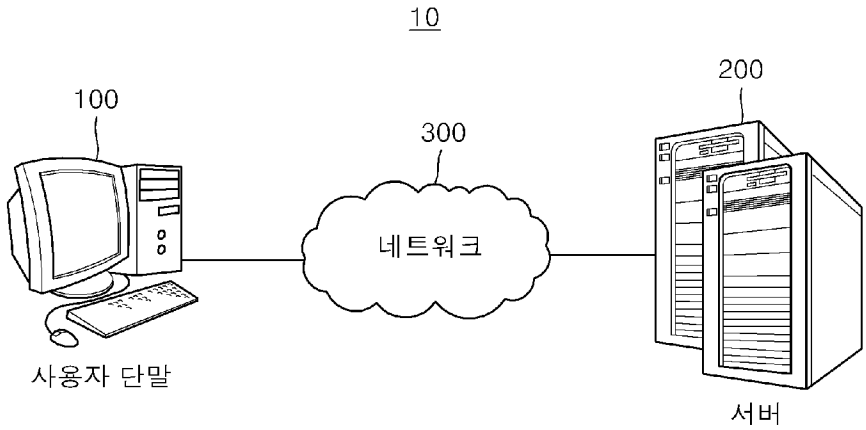
[청구항 15] 서버가,
사용자 단말로부터 사용자 단말에 의해 선택된 훈련 선수

데이터를 수신하는 단계;

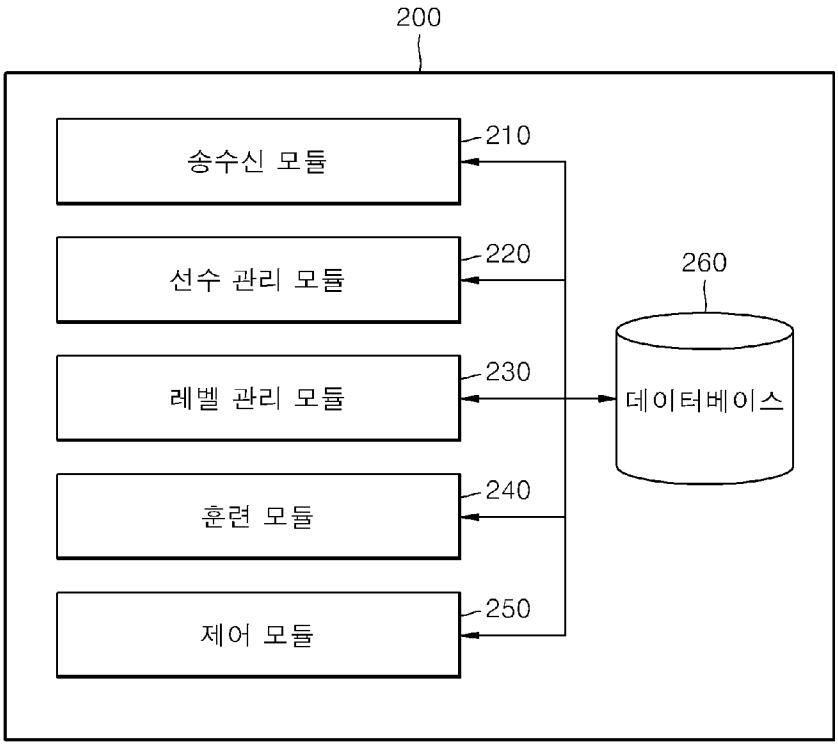
상기 훈련 선수 데이터를 수신한 이후에, 상기 사용자 단말로부터 상기 사용자 단말에 의해 지정된 훈련 지역 및 훈련 기간 데이터를 수신하는 단계; 및

상기 선택된 훈련 선수를 상기 훈련 지역에서 상기 훈련 기간 동안 훈련하도록 한 이후에 상기 훈련 선수의 특성을 업그레이드하는 단계를 포함하는 선수 훈련 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

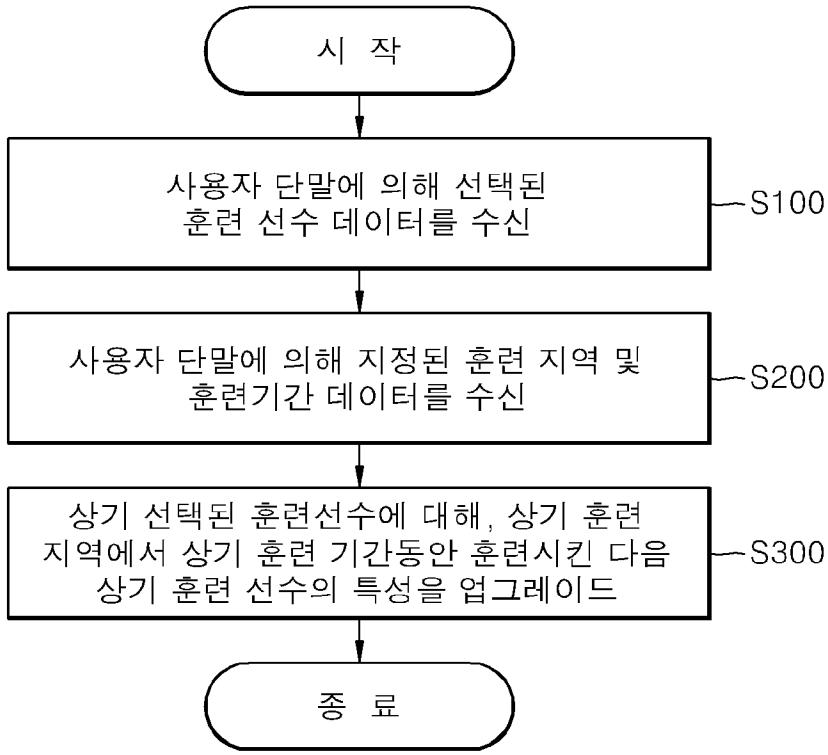
[Fig. 1]


10
100
300
200
네트워크
사용자 단말
서버

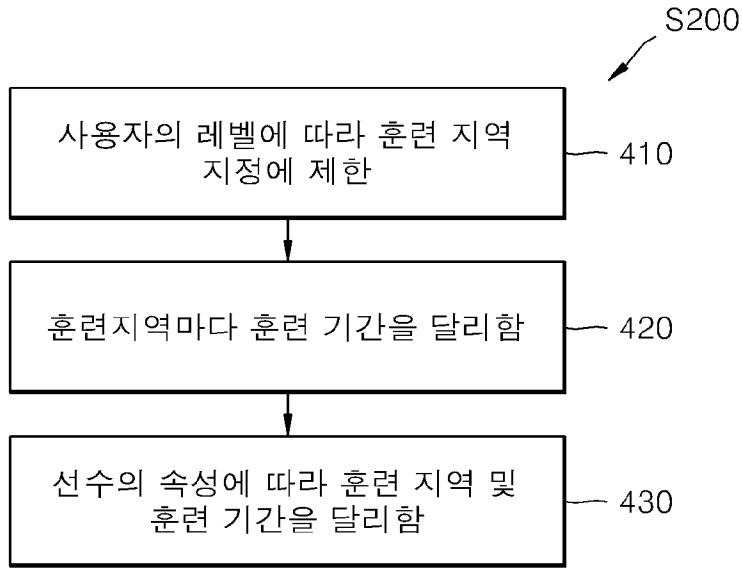
[Fig. 2]


200
송수신 모듈
210
선수 관리 모듈
220
레벨 관리 모듈
230
훈련 모듈
240
제어 모듈
250
260
데이터베이스

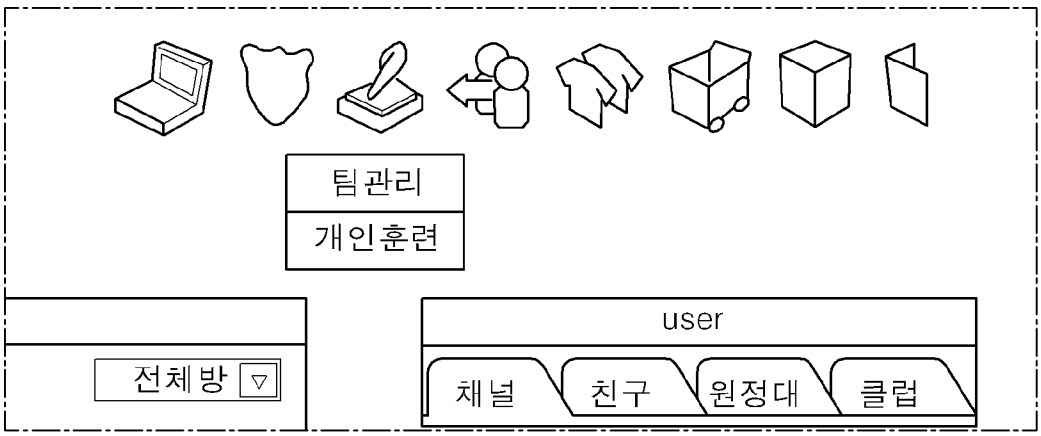
[Fig. 3]



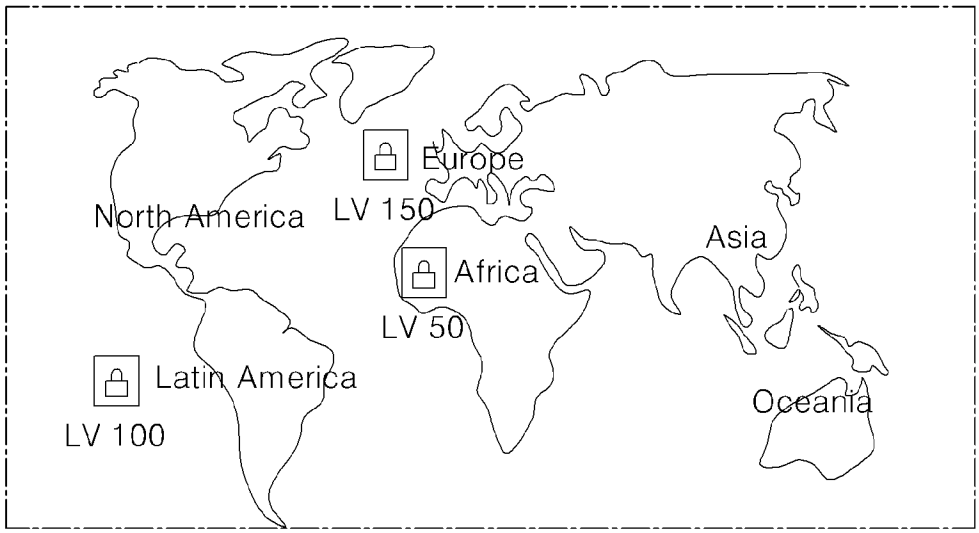
[Fig. 4]



[Fig. 5]



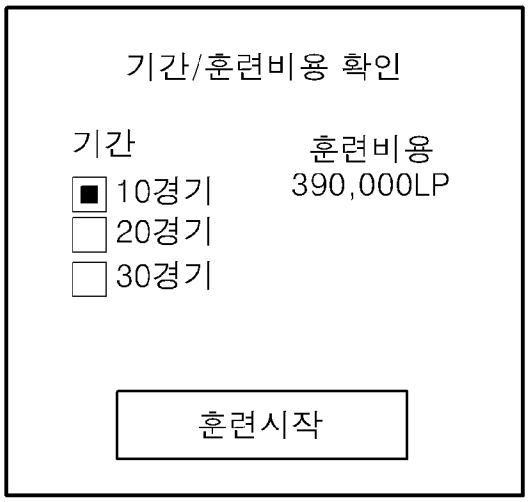
[Fig. 6]



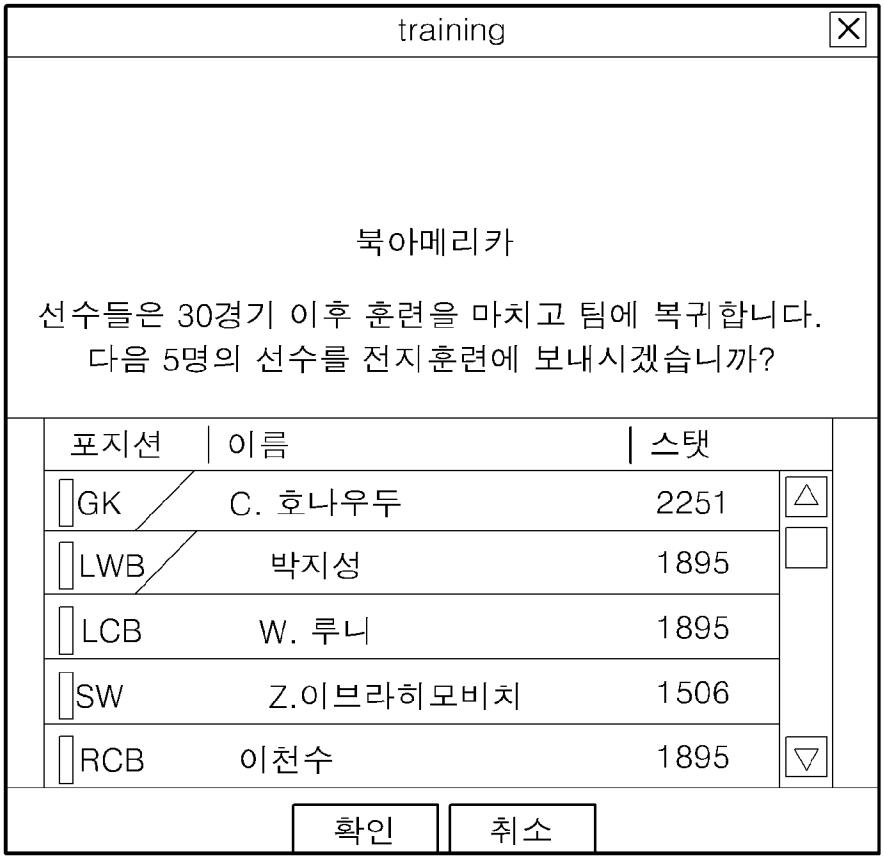
[Fig. 7]



[Fig. 8]



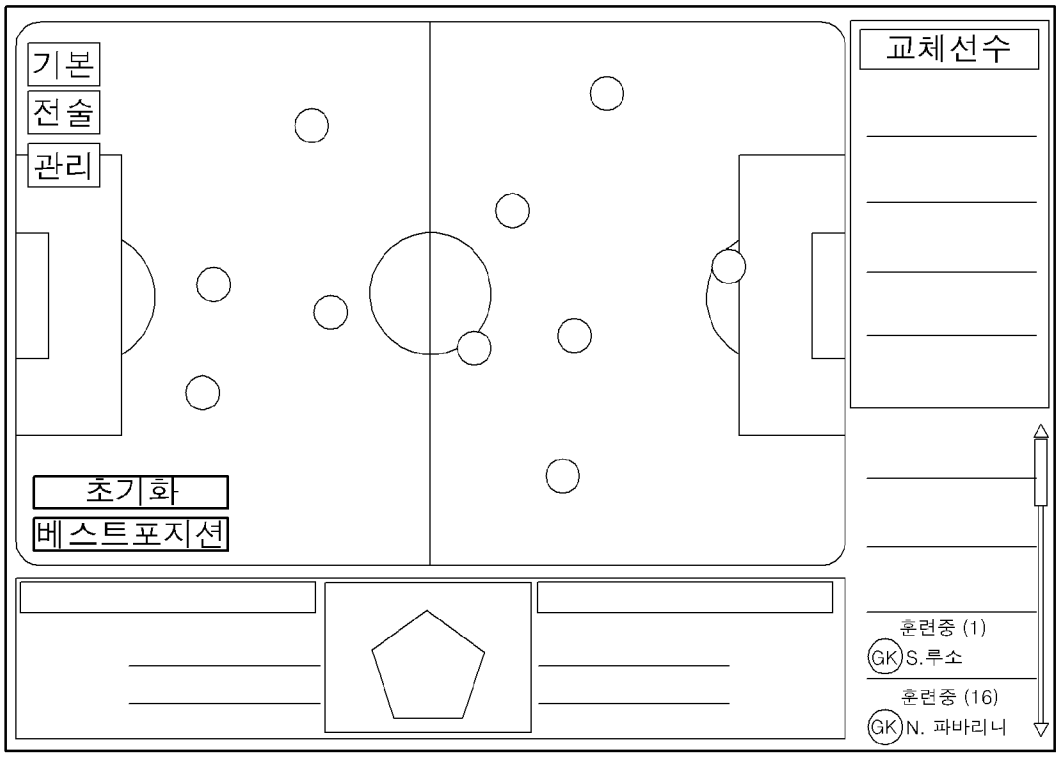
[Fig. 9]



[Fig. 10]

포지션	이름	훈련국가	남은 훈련기간	
GK	C. 내쉬	아시아	3경기	훈련복귀
RB	리 웨이펑	잉글랜드	5경기	훈련복귀
RCB	곽희주	잉글랜드	5경기	훈련복귀
LCB	김창수	아시아	6경기	훈련복귀
LB	송종국	스페인	2경기	훈련복귀
RM	이관우	아프리카	6경기	훈련복귀

[Fig. 11]



[Fig. 12]

포지션	선수이름	훈련지역	훈련기간	훈련성과	△
GF	이운재	아시아	30경기	[좋음]레벨이 상승했습니다.	
MF	박지성	아시아	30경기	특성을 습득했습니다.	
ST	루니	유럽A	20경기	스탯포인트를 획득했습니다.	
ST	호날두	유럽B	10경기	특성을 습득했습니다.	

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/005459

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q 50/10(2012.01)i

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 50/10; G06F 9/455; A63F 13/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above
Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

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

eKOMPASS (KIPO internal), Naver Search System & Keywords: game, training, player, region, period, soccer

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2011-0034023 A (SONY ONLINE ENTERTAINMENT LLC) 04 April 2011 See paragraphs [0028]-[0029], [0035] and claim 13.	1-15
Y	"[FIAFA ONLINE 2] FIFA 2 Personal Training" (NAVER BLOG) 26 January 2012 http://blog.naver.com/sojujsh/130129724697 See pages 2-3.	1-15
A	KR 10-2009-0045547 A (GRAVITY CO., LTD.) 08 May 2009 See abstract and claim 1.	1-15
A	JP 2001-321565 A (KONAMI CO., LTD.) 20 November 2001 See abstract and paragraphs [0056]-[0060].	1-15
A	KR 10-2005-0118516 A (NEXPOP INC.) 19 December 2005 See abstract, page 17 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
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
31 JANUARY 2013 (31.01.2013)	**01 FEBRUARY 2013 (01.02.2013)**

Name and mailing address of the ISA/KR	Authorized officer
Korean Intellectual Property Office Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701, Republic of Korea Facsimile No. 82-42-472-7140	Telephone No.

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

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/KR2012/005459

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2011-0034023 A	04.04.2011	CN 102160080 A	17.08.2011
		EP 2327050 A2	01.06.2011
		JP 2011-528945 A	01.12.2011
		US 2010-0022301 A1	28.01.2010
		WO 2010-011749 A3	28.01.2010
KR 10-2009-0045547 A	08.05.2009	NONE	
JP 2001-321565 A	20.11.2001	EP 1159992 A3	31.07.2002
		JP 3425552 B2	14.07.2003
		US 2001-0041615 A1	15.11.2001
		US 6530834 B2	11.03.2003
KR 10-2005-0118516 A	19.12.2005	NONE	

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/005459

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; G06F 9/455; A63F 13/00

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌
한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))
eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템), 네이버 검색시스템 & 키워드: 게임, 훈련, 선수, 지역, 기간, 축구

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2011-0034023 A (소니 온라인 엔터테인먼트 엘엘씨) 2011.04.04 식별번호 [0028]-[0029], [0035] 및 청구항 13 참조.	1-15
Y	`[피파온라인2] 피파2 개인훈련` (네이버 블로그) 2012.01.26 http://blog.naver.com/sojujsh/130129724697 페이지 2-3 참조.	1-15
A	KR 10-2009-0045547 A ((주)그라비티) 2009.05.08 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	JP 2001-321565 A (KONAMI CO., LTD.) 2001.11.20 요약 및 식별번호 [0056]-[0060] 참조.	1-15
A	KR 10-2005-0118516 A ((주)넥스팝) 2005.12.19 요약, 페이지 17 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

"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 01월 31일 (31.01.2013)	**2013년 02월 01일 (01.02.2013)**

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

심사관
진상범
전화번호 82-42-481-5748

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/005459

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2011-0034023 A	2011.04.04	CN 102160080 A	2011.08.17
		EP 2327050 A2	2011.06.01
		JP 2011-528945 A	2011.12.01
		US 2010-0022301 A1	2010.01.28
		WO 2010-011749 A3	2010.01.28
KR 10-2009-0045547 A	2009.05.08	없음	
JP 2001-321565 A	2001.11.20	EP 1159992 A3	2002.07.31
		JP 3425552 B2	2003.07.14
		US 2001-0041615 A1	2001.11.15
		US 6530834 B2	2003.03.11
KR 10-2005-0118516 A	2005.12.19	없음	