

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 7월 4일 (04.07.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/100286 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/004888
- (22) 국제출원일: 2012년 6월 20일 (20.06.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0147743 2011년 12월 30일 (30.12.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): (주) 네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 곁
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 정현초 (JUNG, Hyun Cho) [KR/KR]; 135-092 서울특별시 강남구 선릉로 130길 19 101 동 407 호(삼성동, 서광아파트), Seoul (KR).
- (74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울특별시 강남구 언주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35) (현신평화법률사무소), 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, 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).

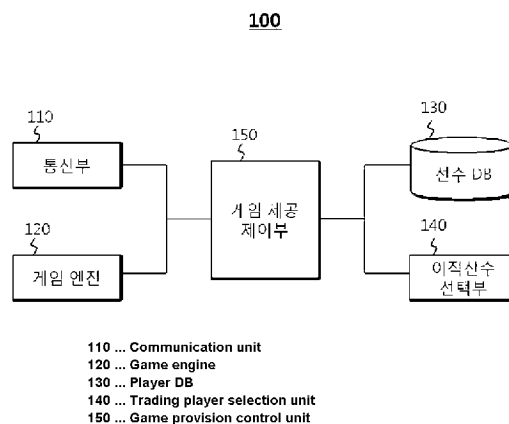
공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: METHOD AND SYSTEM FOR PROVIDING ONLINE SPORT GAME THAT CAN PROVIDE PLAYER CHARACTER USING TRADING MARKET 이적시장을 이용하여 선수 캐릭터를 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템

(54) 발명의 명칭 : 이적시장을 이용하여 선수 캐릭터를 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템

[Fig. 2]



(57) Abstract: The present invention relates to a technique for providing a game, and a method for providing an online sports game, according to one embodiment of the disclosed technique, is carried out by a system for providing an online sports game, which is connected to at least one game client through a network and provides the online sports game to the game client. The method for providing the online sports game comprises the steps of: (a) confirming a league to which a team, which is allocated to a user account and run within the online sports game, belongs; (b) confirming statistics information of each of a plurality of player characters that belong to the league, and calculating the probability of entering a trading market in connection with the statistics information that is confirmed; (c) selecting an n number of player characters from the plurality of player characters by using the probability of entering the trading market that is calculated; (d) and providing to the game client of the user the n number of player characters that are selected as players on the trading market. According to the technique disclosed in the present invention, a appropriately providing player characters having high capabilities from the plurality of player characters by means

[다음 쪽 계속]



of selecting the plurality of characters to be entered into the trading market while considering the capabilities of the player characters, in the online sports game, players having high capabilities can be easily supplied by the user through the trading market.

(57) 요약서: 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 상기 사용자의 계정에 할당되어 상기 온라인 스포츠 게임 내에서 운영되는 팀이 속한 리그를 확인하는 단계, (b) 상기 리그에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보와 연관하여 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계, (c) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계 및 (d) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 단계를 포함한다. 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 온라인 스포츠 게임에 있어서 선수 캐릭터의 능력치를 고려하여 이적 시작에 등장할 복수의 선수 캐릭터를 결정함으로써, 복수의 선수 캐릭터들 중에서도 높은 능력치를 가지는 선수 캐릭터들을 적절하게 제공함으로써 사용자가 이적시장을 통하여 높은 능력치를 가지는 선수를 원활하게 공급할 수 있는 효과가 있다.

명세서

발명의 명칭: 이적시장을 이용하여 선수 캐릭터를 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템

기술분야

- [1] 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 선수 캐릭터의 능력치를 반영하여 등장하는 이적 시장을 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 컴퓨팅 디바이스 및 네트워크 환경의 발달에 따라, 온라인 기반의 게임이 크게 발전하고 있다. 이러한 온라인 기반의 게임은 사용자들간 상호 연관이 발생한다는 점에서, 종래의 프로그램을 대상으로 소정의 액션을 수행하는 오프라인 게임과 차별성이 인정되며 급속하게 발전하기 시작했다.
- [3] 초기의 온라인 게임은 MORPG(Multiplayer Online Role Playing Game)의 종류가 다수였으나, 네트워크의 대역폭 확대, 컴퓨팅 디바이스의 발전에 따라 점차 다양한 종류의 온라인 게임이 제공되고 있다. 이에 따라, 축구, 농구, 야구 등 구기 스포츠를 온라인 게임으로 사용자에게 제공하는 스포츠 온라인 게임이 다양하게 제공되고 있다.
- [4] 이러한 스포츠 온라인 게임에서 있어서, 좋은 선수들로 선수단을 꾸리는 것은 사용자에게 매우 중요한 요소이다. 즉, 우수한 선수를 영입하여 온라인 스포츠 게임을 수행하는 것은 사용자에게 하나의 큰 목표가 되고 있다.
- [5] 종래에는 선수를 수급하는 방법으로는 경매장 등과 같은 사용자 간 거래를 이용하거나, 온라인 게임 시스템에서 제공하는 이적 시장을 이용하여 선수를 수급할 수 있었다.
- [6] 그러나, 종래의 이러한 선수 수급 방법은 상당히 제약적인 환경에서만 제공되고 있다. 즉, 선수 캐릭터가 다양한 선수 등급으로 이루어져 있어도, 종래의 선수 수급은 한정된 선수 등급에 한해서만 제공되고 있었다. 또한 이러한 이적 시장을 통한 선수 수급에 있어서도 랜덤한 수치를 기반으로 이적선수를 결정하고 있어 이적시장의 효용성이 낮아지는 한계성이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 본 출원은 온라인 스포츠 게임에 있어서 선수 캐릭터의 능력치를 고려하여 이적 시작에 등장할 복수의 선수 캐릭터를 결정함으로써, 복수의 선수 캐릭터들 중에서도 높은 능력치를 가지는 선수 캐릭터들을 적절하게 제공함으로써 사용자가 이적시장을 통하여 높은 능력치를 가지는 선수를 원활하게 수급할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.
- [8] 또한, 본 출원은 선수 캐릭터의 능력치의 평균과의 이격도에 반비례하여

이적시장에 등장할 복수의 선수 캐릭터들을 제공하므로 능력치가 낮거나 높은 선수 캐릭터들은 회소하게 등장시키고 평균적 선수 캐릭터들은 자주 등장시키므로 게임에서의 수급 선수 수급의 균형을 유지하도록 하여 게임의 전체적 밸런스를 최적화할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

- [9] 또한, 본 출원은 사용자의 스쿼드를 분석하고 이를 반영하여 이적 시장에 등장할 선수 캐릭터를 결정하므로, 개인 맞춤형 이적 시장을 제공할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

과제 해결 수단

- [10] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 상기 사용자의 계정에 할당되어 상기 온라인 스포츠 게임 내에서 운영되는 팀이 속한 리그를 확인하는 단계, (b) 상기 리그에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보와 연관하여 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계, (c) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계 및 (d) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 단계를 포함한다.
- [11] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 등급 정보 및 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계, (b) 상기 등급 정보의 등급에 반비례하고 상기 이적시장 등장 확률에 기반하여, 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계 및 (c) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 단계를 포함한다.
- [12] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고, 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계, (b) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서

n명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계, (c) 상기 게임 클라이언트가 소정의 온라인 스포츠 경기를 완료하면, 상기 (a) 단계 내지 상기 (b) 단계를 재 실행하여 새로운 N명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계 및 (d) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 단계를 포함한다.

- [13] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공한다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은 선수 데이터베이스, 이적선수 선택부 및 게임 제공 제어부를 포함한다. 상기 선수 데이터베이스는 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 저장한다. 상기 이적선수 선택부는 상기 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하여 확인된 총 스탯에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하고, 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n명의 선수 캐릭터들을 선택한다. 상기 게임 제공 제어부는 게임 클라이언트에 상기 n명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하고, 상기 게임 클라이언트에 의하여 소정의 온라인 스포츠 경기가 완료되면 상기 이적선수 선택부에 새로운 N명의 선수 캐릭터들을 선택하도록 요청한다.

- [14] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행될 수 있는 프로그램으로서, (a) 상기 사용자의 계정에 할당되어 상기 온라인 스포츠 게임 내에서 운영되는 팀이 속한 리그를 확인하는 기능, (b) 상기 리그에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보와 연관하여 이적시장 등장 확률을 계산하는 기능, (c) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n명의 선수 캐릭터들을 선택하는 기능 및 (d) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 기능을 포함한다.

- [15] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행될 수 있는 프로그램으로서, (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 등급 정보 및 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는

기능, (b) 상기 등급 정보의 등급에 반비례하고 상기 이적시작 등장 확률에 기반하여, 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 기능 및 (c) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 기능을 포함한다.

- [16] 실시예들 중에서, 기록매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행될 수 있는 프로그램으로서, (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고, 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는 기능, (b) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 기능 및 (c) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 기능을 포함한다.

발명의 효과

- [17] 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 온라인 스포츠 게임에 있어서 선수 캐릭터의 능력치를 고려하여 이적 시작에 등장할 복수의 선수 캐릭터를 결정함으로써, 복수의 선수 캐릭터들 중에서도 높은 능력치를 가지는 선수 캐릭터들을 적절하게 제공함으로써 사용자가 이적시장을 통하여 높은 능력치를 가지는 선수를 원활하게 수급할 수 있는 효과가 있다.
- [18] 또한, 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 선수 캐릭터의 능력치의 평균과의 이격도에 반비례하여 이적시장에 등장할 복수의 선수 캐릭터들을 제공하므로 능력치가 낮거나 높은 선수 캐릭터들은 희소하게 등장시키고 평균적 선수 캐릭터들은 자주 등장시키므로 게임에서의 수급 선수 수급의 균형을 유지하도록 하여 게임의 전체적 밸런스를 최적화할 수 있는 효과가 있다.
- [19] 또한, 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 사용자의 스쿼드를 분석하고 이를 반영하여 이적 시장에 등장할 선수 캐릭터를 결정하므로, 개인 맞춤형 이적 시장을 제공할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [20] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.
- [21] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [22] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [23] 도 4는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 또 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.

- [24] 도 5 내지 도 6은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 선수 캐릭터 정보의 일 예를 도시하는 참고도들이다.
- [25] 도 7은 개시된 기술에 따른 등급별 이적시장 등장 확률의 일 실시예에 관한 그래프를 도시하는 참고도이다.
- [26] 도 8은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [27] 도 9는 도 8의 단계 S830의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [28] 도 10은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [29] 도 11은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 또 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [30]
- [31] 100 : 온라인 스포츠 게임 제공 시스템
- [32] 110 : 통신부 120 : 게임 엔진
- [33] 130 : 선수 데이터베이스 140 : 이적선수 선택부
- [34] 150 : 게임 제공 제어부 160 : 스쿼드 분석부
- [35] 170 : 사용자 데이터베이스 180 : 이적가격 결정부
- [36] 200 : 게임 클라이언트
- [37]

발명의 실시를 위한 형태

- [38] 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.
- [39] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.
- [40] "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.
- [41] 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.

- [42] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 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.
- [43] 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.
- [44] 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.
- [45] 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.
- [46]
- [47] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.
- [48] 온라인 스포츠 게임 제공 시스템(100)(이하, 게임 제공 시스템)은 온라인 네트워크 환경을 통하여 동시에 적어도 하나의 유저(게임 클라이언트)에 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 개시된 게임 제공 시스템(100)에서 제공되는 온라인 스포츠 게임은 다수 사용자를 기반으로 하는 스포츠 게임이다. 예를 들어, 온라인 스포츠 게임은 축구, 야구, 농구, 핸드볼 등과 같이 팀을 이루어 경기를 진행하는 스포츠를 온라인 게임으로 구현한 것일 수 있다.
- [49] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 경기(이하, 경기)를 제공할 수 있다. 게임 제공 시스템(100)은 단순한 하나의 경기 뿐만 아니라, 토너먼트, 리그 등과 같은 복수의 경기로 구성되는 다양한 게임을 제공할 수 있다.
- [50] 게임 제공 시스템(100)은 사용자들 간(Player versus Player, PVP) 온라인 경기

뿐만 아니라, 사용자와 인공지능 간의 경기 (Player versus environment, PVE)를 제공할 수 있다. 또한 다수 사용자들 간 PVP, 다수 사용자들과 인공지능 간의 PVE 경기를 제공할 수도 있다.

- [51] 게임 제공 시스템(100)은 특정 사용자의 팀에 대해서도 소정의 인공지능을 제공할 수 있다. 한 팀이 5명인 농구 게임의 예를 들면, 사용자에게 의하여 컨트롤 되는 선수 캐릭터는 하나이라 할 때, 해당 팀의 나머지 4명의 선수 캐릭터는 인공지능(게임 엔진)에 의하여 사용자의 제어 없이 자리 이동, 자동 수비 등 소정의 액션(이벤트)을 수행할 수 있다.
- [52] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임을 제공하기 위하여, 적어도 하나의 게임 클라이언트(200)와 적어도 일부의 실시간 데이터 교환을 수행할 수 있다.
- [53] 이러한 게임 제공 시스템(100)에 대해서는 도 2를 참조하여 이하에서 더 상세히 설명한다.
- [54] 게임 클라이언트(200)는 사용자 단말에서 구동될 수 있는 게임 제공 수단이다. 사용자 단말은 PC, 태블릿 PC, 스마트 폰 등과 같이, 중앙처리장치와 메모리 장치를 구비한 단말이다.
- [55] 게임 클라이언트(200)는 게임 제공 시스템(100)에 접속 또는 통신을 유지하며, 사용자에게 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 실시예에 따라, 게임 클라이언트(200)는 게임 구동을 위한 게임 엔진의 적어도 일부를 적재할 수 있다. 예를 들어, 스포츠 온라인 게임의 제공에 필요한 소정의 연산 중 적어도 일부는 빠른 처리를 위하여 게임 클라이언트(200)에서 수행될 수 있다.
- [56]
- [57] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [58] 도 2를 참조하면, 게임 제공 시스템(100)은 통신부(110), 게임 엔진(120), 선수 데이터베이스(130), 이적선수 선택부(140) 및 게임 제공 제어부(150)를 포함할 수 있다.
- [59] 통신부(110)는 게임 제공 제어부(150)의 제어에 따라 게임 클라이언트(200)와 게임 제공 등을 위한 통신 환경을 설정 또는 유지할 수 있다.
- [60] 게임 엔진(120)은 게임의 구동을 위한 구성으로서, 게임 클라이언트(200)와 연동되어 사용자에게 스포츠 게임을 제공하도록 할 수 있다. 개시된 실시예에서는, 게임 엔진(120)을 게임 제공 제어부(150)와 별도의 구성으로 설명하였으나, 실시예에 따라 게임 엔진(120)은 게임 제공 제어부(150)의 일 기능으로서 구현될 수 있다. 일 실시예에서, 게임 엔진(120)의 적어도 일부는 게임 클라이언트(200)에 적재될 수 있다.
- [61] 선수 데이터베이스(130)는 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대한 선수 캐릭터에 대한 정보를 저장할 수 있다. 여기에서, 선수 캐릭터에 대한 정보는 해당 선수 캐릭터의 게임 내에서의 능력치, 즉

스탯에 대한 스탯 정보를 포함할 수 있다. 스탯 정보는 해당 선수에 대한 실제적 정보를 반영한 기본 정보와 온라인 게임 내에서 사용되는 다양한 능력치에 대한 수치 정보를 포함할 수 있다. 스탯 정보에 대한 보다 상세한 설명은 도 5 내지 도 6을 참조하여 후술한다.

- [62] 일 실시예에서, 선수 데이터베이스(130)는 각 선수 캐릭터가 속하는 리그 정보를 더 포함하여 저장할 수 있다. 예를 들어, '박주영' 선수 캐릭터의 경우, '2010년 박주영' 선수 캐릭터는 '프랑스 리그', '2011년 박주영' 선수 캐릭터는 '프리미어 리그'를 리그 정보로서 가질 수 있다.
- [63] 일 실시예에서, 선수 데이터베이스(130)는 등급에 대한 정보, 즉 선수 등급을 더 포함하여 저장할 수 있다. 선수 등급의 예를 들면, 월드 선수 등급, 시즌 선수 등급 및 일반 선수 등급이 있을 수 있다. 월드 선수 등급은 각 국가의 국가대표에 해당하는 선수 캐릭터에 부여되고, 시즌 선수 등급은 특정 리그에서 해당 시즌에 뛰고 있는 선수 캐릭터에게 부여될 수 있다. 일반 선수 등급은 그 이외의 선수 캐릭터에게 부여될 수 있다. 여기에서, 특정 선수는 동일한 년도(시즌)에 대해서 둘 이상의 등급을 가질 수 있으며, 이는 각각 다른 선수 캐릭터로서 표현될 수 있다. 예를 들어, '월드 선수-한국 박지성'과 '2010 맨유-박지성'과 같이 실제로는 하나의 선수일지라도 게임 내에서는 등급에 따라 복수의 선수 캐릭터로 표현될 수 있다. 이에 대한 보다 상세한 설명은 도 5 내지 도 6을 참조하여 후술한다.
- [64] 이적선수 선택부(140)는 선수 캐릭터의 스탯 정보를 기초로 해당 선수 캐릭터에 대하여 이적 시장에 등장할 확률(이하, 이적시장 등장 확률)을 계산하고, 이를 기초로 이적 시장에 등장할 n 명의 선수를 선택할 수 있다.
- [65] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 선수 캐릭터의 총 스탯을 확인하고, 선수 캐릭터의 총 스탯에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다. 여기에서, 반비례한 수치를 이용하는 것은 능력치가 높은 선수의 등장 확률을 지나치게 높게 설정하지 않기 위함이다. 즉, 단순한 랜덤한 값이 아니라 능력치의 크기에 따라 등장 확률을 조정하여 개시된 기술은 선수 수급의 안정성을 제공할 수 있다.
- [66] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 분산 또는 표준편차를 이용하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 이적선수 선택부(140)는 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯을 기준으로 분산을 구하고, 해당 선수 캐릭터의 총 스탯에 해당하는 분산 값에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다.
- [67] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 평균을 이용하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 이적선수 선택부(140)는 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯에 대한 평균값을 구하고, 평균 값에 대한 해당 선수 캐릭터의 총 스탯의 이격 거리에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다.
- [68] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 사용자의 리그 정보를 이용하여, 해당

리그에 속하는 선수 캐릭터들에 대하여 이적시장 등장 확률을 계산하고, 이를 기초로 이적 시장에 등장할 n 명의 선수를 선택할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 이적선수 선택부(140)는 선수 데이터베이스(130)에서 사용자의 계정에 할당되어 온라인 스포츠 게임 내에서 운영되는 팀이 속한 제1 리그에 속하는 복수의 선수들을 구분하고, 구분된 선수 캐릭터들 중에서 전술한 실시예들 중 적어도 하나 또는 이들을 조합하여 n 명의 선수 캐릭터들을 선택할 수 있다. 여기에서, 사용자가 운영하는 팀이 속한 제1 리그에 대한 정보는 게임 제공 제어부(150)가 제공하거나 이적선수 선택부(140)가 사용자가 운영하는 팀에 대한 정보를 확인함으로써 알 수 있다.

[69] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 선수 등급을 더 고려하여 이적시장에 등장할 선수들을 결정할 수 있다. 즉, 이적선수 선택부(140)는 복수의 선수 캐릭터들에 대하여 각각의 등급 별로 이적시장 등장 확률을 계산하고, 계산된 등장 확률을 이용하여 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택할 수 있다. 예를 들어, 이적선수 선택부(140)는 월드 선수 등급에 속하는 선수들만을 대상으로 총 스탯을 기준으로 전술한 방법(분산 또는 표준편차, 평균, 산포도 등)을 이용하여 월드 등급에 속하는 모든 선수에 대한 이적시장 등장확률을 계산하고, 시즌 선수 등급에 대해서도 마찬가지로 별도로 이적시장 등장확률을 계산할 수 있다. 이를 더 상세히 설명하면, 이적선수 선택부(140)는 복수의 캐릭터들을 등급 별로 구분하여, 각 그룹별로 해당 그룹에 속하는 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯으로 산포도를 구성하고, 구성된 산포도에 대한 해당 선수 캐릭터의 총 스탯의 위치에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다. 여기에서, 등급은 전술한 바와 같이 월드 선수 등급, 시즌 선수 등급 및 일반 선수 등급을 포함할 수 있다.

[70] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 선수 등급을 고려함에 있어서, 보다 상위의 등급에 속하는 선수 캐릭터를 각 등급별로 적어도 하나씩 포함하도록 할 수 있다. 예를 들어, 이적시장에 등장하는 n 명의 선수 캐릭터들은 (i) 월드 선수 등급 및 시즌 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를 각각 적어도 1명씩 포함하고, (ii) 일반 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를 최대 $n-2$ 명 포함할 수 있다. 즉, 가장 낮은 등급인 일반 선수 등급을 제외한, 상위 등급인 월드 선수 등급 및 시즌 선수 등급에 대해서는 적어도 한 캐릭터는 선택되도록 할 수 있다. 이러한 실시예의 경우, 상위 등급의 선수 캐릭터는 반드시 이적 시작에 등장하게 되나, 등장하는 상위 등급 선수 캐릭터의 총 스탯은 전술한 확률값에 의하여 등장하게 된다. 따라서, 사용자의 입장에서는 좋은 등급의 선수를 획득할 기회를 보장받게 되며, 게임 운영상에 있어서는 전체적으로 선수 수급의 밸런스를 제공하도록 할 수 있다.

[71] 게임 제공 제어부(150)는 사용자의 게임 클라이언트(200)에 이적선수 선택부(140)에 의하여 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공할 수 있다.

- [72] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(150)는 사용자에게 의하여 온라인 경기가 수행될 때 마다, 새로운 선수가 이적 시장에 등장하도록 제어할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 게임 제공 제어부(150)는 게임 클라이언트(200)에 이적선수 선택부(140)에 의하여 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하고, 게임 클라이언트(200)에 의하여 소정의 온라인 스포츠 경기가 완료되면 이적선수 선택부(140)에 새로운 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하도록 요청할 수 있다.
- [73] 다른 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(150)는 온라인 게임 제공 시스템에서 제공되는 리그 또는 토너먼트가 종료되면, 새로운 선수가 이적 시장에 등장하도록 제어할 수 있다.
- [74]
- [75] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다. 도 3에 개시된 다른 일 실시예는 사용자의 팀 스쿼드를 분석하고 이를 반영하여 이적시장에 등장할 선수 캐릭터를 선택할 수 있다. 여기에서, 도 3에 개시된 다른 일 실시예에 대한 설명 중 도 2를 참조하여 전술한 바와 동일하거나 그에 상응하는 내용에 대해서는 설명을 생략한다.
- [76] 도 3을 참조하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 스쿼드 분석부(160) 및 사용자 데이터베이스(170)를 더 포함할 수 있다.
- [77] 사용자 데이터베이스(170)는 각 사용자 별 운영하는 팀에 대한 정보를 저장할 수 있다. 예를 들어, 사용자가 운영하는 팀에 소속된 선수 캐릭터에 대한 정보(선수 등급, 총 스렛 등)을 저장할 수 있다.
- [78] 스쿼드 분석부(160)는 사용자 데이터베이스(170)를 이용하여, 게임 클라이언트(200)의 사용자가 운영하는 팀에 소속된 선수 캐릭터에 대하여 등급 및 총 스렛을 기준으로 스쿼드를 분석할 수 있다.
- [79] 이적선수 선택부(140)는 스쿼드 분석부(160)에 의하여 분석된 결과를 반영하여 이적시장에 등장할 선수 캐릭터들을 결정할 수 있다.
- [80] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 사용자가 운영하는 팀에 소속된 선수 캐릭터를 배제하고 이적시장에 등장할 선수 캐릭터들을 결정할 수 있다. 즉, 동일한 등급 및 연도에 해당하는 선수 캐릭터는 중복되어 가지는 것이 불필요하므로, 사용자의 이적 선수 선택의 가능성을 확보하기 위하여 해당 사용자가 운영하는 팀에 소속된 선수 캐릭터는 아예 이적 시장에 등장하지 못하도록 할 수 있다.
- [81] 일 실시예에서, 이적선수 선택부(140)는 사용자의 스쿼드에 소속된 특정 등급이 이적 시장에 보다 많이 나오도록 할 수 있다. 더 상세히 설명하면, 이적선수 선택부(140)는 스쿼드 분석부(160)에서 분석된 결과를 기초로 월드 선수 등급 또는 시즌 선수 등급 중 어느 하나에 가중치를 부여하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다.
- [82] 예를 들어, 사용자의 팀에 월드 등급 선수가 2명, 시즌 등급 선수가 4명, 일반

등급 선수가 5명 있다고 가정할 때(이러한 정보는 스쿼드 분석부에 의하여 생성됨), 일반 등급을 제외한 등급 중에서는 시즌 등급 선수가 더 많은 것을 알 수 있다. 따라서, 이적선수 선택부(140)는 시즌 등급에 대하여 보다 가중치를 부여하여 이적시장 등록선수를 선택할 수 있다. 이는, 예를 들어, 동일한 등급의 선수를 일정 수 이상 보유하면 소정의 효과를 부여하는 실시예와 같은 경우에 보다 유용하게 적용될 수 있다. 예를 들어, 맨체스터 유나이티드를 운영할 때, 맨체스터 유나이티드 팀의 시즌 선수 캐릭터를 5인 이상 보유하면 모든 선수의 능력치를 소정으로 올려주는 효과(텍 효과)를 부여한다고 하면, 개시된 실시예와 같은 경우 사용자는 이적시장을 통하여 보다 텍을 수월하게 맞출 수 있는 효과가 있다.

[83]

[84] 도 4는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 또 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다. 도 4에 개시된 또 다른 일 실시예는 사용자가 운영하는 팀을 고려하여 이적 선수의 가격을 변동성 있게 설정할 수 있는 실시예에 관한 것이다. 여기에서, 도 4에 개시된 또 다른 일 실시예에 대한 설명 중 도 2 내지 도 3을 참조하여 전술한 바와 동일하거나 그에 상응하는 내용에 대해서는 설명을 생략한다.

[85] 도 4를 참조하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 이적가격 결정부(180)를 더 포함할 수 있다.

[86] 이적가격 결정부(180)는 스쿼드 분석부(160)에 의하여 분석된 사용자의 팀에 대한 정보를 기초로 이적시장에 나타나는 선수들에 대한 가격을 설정할 수 있다.

[87] 일 실시예에서, 이적가격 결정부(180)는 사용자의 팀의 총 스렛이 높을수록 이적 시장에 나타나는 선수들의 가격을 높이도록 설정할 수 있다. 여기에서, 팀의 총 스렛은 해당 팀에 소속된 선수들의 총 스렛들의 합으로서 계산될 수 있다. 즉, 팀의 총 스렛이 높을수록, 해당 사용자는 많은 게임을 수행한 유저이므로 소지하고 있거나 게임 수행에 따라 수급되는 게임 머니가 많으므로 이를 반영하여 초보 사용자에게 불리함이 없도록 하기 위함이다. 게임 제공 제어부(150)는 이적시장에 제공되는 각각의 선수 캐릭터에 대한 가격을 이적가격 결정부(180)로부터 제공받아, 이를 기초로 게임 클라이언트(200)에 이적 시장에 대한 정보를 제공할 수 있다.

[88]

[89] 도 5 내지 도 6은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 선수 캐릭터의 정보의 일 예를 도시하는 참고도이다. 이하에서는 도 5 내지 도 6을 참조하여 선수 데이터베이스(130)에 저장되는 선수 캐릭터 정보에 대하여 보다 자세히 설명한다.

[90] 선수 캐릭터에 대한 정보는 선수 등급(510, 610), 기본 정보(530, 630) 및 스렛 정보(540, 640)를 포함할 수 있다.

[91] 선수 등급(510, 610)은 해당 선수 캐릭터에 대한 등급 정보이다. 도 5는 해당

선수 캐릭터가 시즌 등급 선수(510)임을, 도 6은 월드 등급 선수(610)임을 도시하고 있다.

[92] 엠블렘(520, 620)은 해당 선수 캐릭터의 소속에 대한 도식화된 정보를 포함할 수 있다. 도 5의 경우, 슈나이더 선수는 인터밀란 소속이므로 인터밀란 엠블렘을, 도 6은 네델란드 국기를 엠블렘으로 표시하고 있다. 여기에서, 시즌 선수 캐릭터는 리그에 소속된 팀에 대한 엠블렘이, 월드 선수 캐릭터는 해당 국가의 국기가 표시됨을 알 수 있다.

[93] 기본 정보(530, 630)는 해당 선수에 대한 일반적인 정보를 의미한다. 예를 들어, 해당 선수의 이름, 나이, 국적, 키, 몸무게, 주로 쓰는 발, 포지션 등의 항목들을 포함할 수 있다.

[94] 스탯 정보(540, 640)는 게임에서 적용되는 해당 선수에 대한 능력치 정보를 의미한다. 스탯 정보(540, 640)는 총 스탯과 총 스탯을 구성하는 세부 스탯들로 구성될 수 있다. 도 6은 축구 온라인 게임의 예로서, 능력치를 공통, 공격, 패스/드리블, 수비, 골키퍼로 구분하여 각각 캐릭터 별로 능력별 수치를 부여하고 있음을 알 수 있다. 그러나 도시된 예는 일 예에 불과한 것이므로, 다른 구분 또는 수치범위로서 표현될 수 있음은 명확하다.

[95] 도 5 내지 도 6에 도시된 바와 같이, 실존하는 한 명의 선수에 대해서도 등급별로 다른 선수 캐릭터가 존재함을 알 수 있다. 또한 선수 등급이 다름에 따라 부여되는

[96]

[97] 도 7은 개시된 기술에 따른 등급별 이적시장 등장 확률의 일 실시예에 관한 그래프를 도시하는 참고도이다. 도 7에 도시된 그래프의 가로 축은 총 스탯의 값, 세로 축은 이적시장 등장 확률을 의미한다.

[98] 도 7에 도시된 바와 같이, 개시된 기술은 각 등급별, 총 스탯별로 상이한 이적시장 등장 확률을 가짐을 알 수 있다.

[99] 또한, 전술한 바와 같이, 이적시장 등장 확률은 총 스탯의 분산, 편차 등을 기초로 계산되므로, 표준 편차와 유사한 그래프 모형을 가짐을 알 수 있다.

[100]

[101] 이하에서는, 도 8 내지 도 10을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다양한 실시예들에 대하여 설명한다. 이하에서 설명 할 실시예들은 전술한 게임 제공 시스템(100)에서 수행되므로, 서로 상응하는 내용에 대해서는 중복하여 설명하지 않으나, 당업자는 전술한 기재로부터 후술할 본 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 보다 명확하게 이해할 수 있을 것이다.

[102]

[103] 도 8은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이고, 도 9는 도 8의 단계 S830의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

[104] 도 8 내지 도 9를 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예에 대하여

더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 사용자가 상기 온라인 스포츠 게임 내에서 운영하는 팀이 속한 리그를 확인하고(단계 S810), 확인된 리그에 속하는 복수의 선수 캐릭터들을 선별할 수 있다(단계 S820).

[105] 게임 제공 시스템(100)은 선별된(사용자의 리그에 소속된) 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보와 연관하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다(단계 S830).

[106] 게임 제공 시스템(100)은 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하고(단계 S840), 사용자의 게임 클라이언트(200)에 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공할 수 있다(단계 S850).

[107] 도 9를 참조하여 단계 S830에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 특정 선수의 총 스탯을 확인하고(단계 S910), 복수의 선수 캐릭터의 총 스탯에 대한 산포 함수를 계산할 수 있다(단계 S920). 임 제공 시스템(100)은 산포 함수에 대한 특정 선수의 총 스탯이 반비례하도록 특정 선수에 대한 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다(단계 S930).

[108] 도 9에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 제1 선수 캐릭터의 총 스탯을 확인하고, 제1 선수 캐릭터의 총 스탯에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다.

[109] 여기에서, 제1 선수 캐릭터의 총 스탯에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계는, 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯을 기준으로 분산을 구하고, 해당 선수 캐릭터의 총 스탯에 해당하는 분산 값에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산하도록 하여 수행될 수 있다.

[110] 또는, 제1 선수 캐릭터의 총 스탯에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계는 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯에 대한 평균값을 구하고, 평균 값에 대한 해당 선수 캐릭터의 총 스탯의 이격 거리에 반비례하여 상기 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다.

[111] 단계 S840에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 사용자가 운영하는 팀의 스쿼드를 분석하고, 사용자가 운영하는 팀에 소속된 선수 캐릭터를 배제하여 n 명의 선수 캐릭터들을 선택할 수 있다.

[112]

[113] 도 10은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다. 도 10에 개시된 다른 일 실시예는 선수 등급을 더 반영하여 이적 시장에 등장할 선수를 결정할 수 있다.

[114] 도 10을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 등급 정보 및 스탯 정보를 확인하고(단계 S1010), 각각의 선수 캐릭터들에 대하여 각 등급 별로 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다(단계

S1020).

- [115] 게임 제공 시스템(100)은 이적시작 등장 확률에 기반하고 등급에 반비례하도록 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하고 (단계 S1030), 사용자의 게임 클라이언트(200)에 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공할 수 있다(단계 S1040). 즉, 개시된 실시예에서는, 선수 등급이 높으면 더 낮은 확률을 가지도록, 등급이 낮으면 더 높은 확률을 가지도록 할 수 있다.
- [116] 여기에서, 등급은 월드 선수 등급, 시즌 선수 등급 및 일반 선수 등급을 포함할 수 있다.
- [117] 단계 S1010 내지 단계 S1020에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 복수의 캐릭터들을 등급 별로 구분하여 각 그룹별로 해당 그룹에 속하는 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯으로 산포도를 구성하고, 산포도에 대한 해당 선수 캐릭터의 총 스탯의 위치에 반비례하여 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다.
- [118] 여기에서, 선택된 n 명의 선수 캐릭터들은 월드 선수 등급 및 시즌 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를 각각 적어도 1명씩 포함하고, 일반 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를 최대 $n-2$ 명 포함할 수 있다. 즉, 일반이 아닌 상위 등급들에 대해서는 적어도 하나의 선수 캐릭터가 포함되도록 이적시장 등장 선수를 선택할 수 있다.
- [119]
- [120] 도 11은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 또 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다. 도 11에 개시된 또 다른 일 실시예는 사용자가 온라인 스포츠 경기를 완료하면 새로운 선수 캐릭터들로 이적 시장을 구성할 수 있는 실시예에 관한 것이다.
- [121] 도 11을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 또 다른 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고, 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산할 수 있다.
- [122] 게임 제공 시스템(100)은 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택할 수 있다.
- [123] 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)가 소정의 온라인 스포츠 경기를 완료하면, 전술한 단계를 재 실행하여 새로운 n 명의 선수 캐릭터들을 선택할 수 있고, 사용자의 게임 클라이언트(200)에 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공할 수 있다.
- [124]
- [125] 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.

[126]

청구범위

- [청구항 1] 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,
- (a) 상기 사용자의 계정에 할당되어 상기 온라인 스포츠 게임 내에서 운영되는 팀이 속한 리그를 확인하는 단계;
 - (b) 상기 리그에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보와 연관하여 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계;
 - (c) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계; 및
 - (d) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 단계;를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 (b) 단계는
- (b-1) 해당 선수 캐릭터의 총 스탯을 확인하는 단계; 및
 - (b-2) 상기 선수 캐릭터의 총 스탯에 반비례하여 상기 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 3] 제2항에 있어서, 상기 (b-2) 단계는
- 상기 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯을 기준으로 분산을 구하는 단계; 및
- 상기 해당 선수 캐릭터의 총 스탯에 해당하는 분산 값에 반비례하여 상기 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 4] 제2항에 있어서, 상기 (b-2) 단계는
- 상기 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯에 대한 평균값을 구하는 단계; 및
- 상기 평균 값에 대한 상기 해당 선수 캐릭터의 총 스탯의 이격 거리에 반비례하여 상기 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 5] 제1항에 있어서, 상기 (c) 단계는
- 상기 사용자가 운영하는 팀의 스쿼드를 분석하는 단계; 및
- 상기 사용자가 운영하는 팀에 소속된 선수 캐릭터를 배제하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

- [청구항 6] 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,
- (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 등급 정보 및 스탯 정보를 확인하고, 각각의 선수 캐릭터들에 대하여 각 등급 별로 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계;
- (b) 상기 이적시장 등장 확률에 기반하고 상기 등급에 반비례하도록 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계; 및
- (c) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 단계;를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 7] 제6항에 있어서, 상기 등급은 월드 선수 등급, 시즌 선수 등급 및 일반 선수 등급을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 8] 제7항에 있어서, 상기 (a) 단계는 상기 복수의 캐릭터들을 상기 등급 별로 구분하여, 각 그룹별로 해당 그룹에 속하는 복수의 선수 캐릭터들의 총 스탯으로 산포도를 구성하는 단계; 및 상기 산포도에 대한 상기 해당 선수 캐릭터의 총 스탯의 위치에 반비례하여 상기 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 9] 제7항에 있어서, 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들은 상기 월드 선수 등급 및 시즌 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를 각각 적어도 1명씩 포함하고, 상기 일반 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를 최대 $n-2$ 명 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 10] 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,
- (a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고, 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는 단계;
- (b) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계;

(c) 상기 게임 클라이언트가 소정의 온라인 스포츠 경기를 완료하면, 상기 (a) 단계 내지 상기 (b) 단계를 재 실행하여 새로운 n명의 선수 캐릭터들을 선택하는 단계; 및
 (d) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 단계;를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.

[청구항 11]

적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 저장하는 선수 데이터베이스;

상기 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하여 확인된 총 스탯에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하고, 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n명의 선수 캐릭터들을 선택하는 이적선수 선택부; 및

게임 클라이언트에 상기 n명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하고, 상기 게임 클라이언트에 의하여 소정의 온라인 스포츠 경기가 완료되면 상기 이적선수 선택부에 새로운 n명의 선수 캐릭터들을 선택하도록 요청하는 게임 제공 제어부;를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 12]

제11항에 있어서, 상기 선수 데이터베이스는 상기 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 선수 캐릭터가 속하는 리그 정보를 더 포함하여 저장하고,

상기 이적선수 선택부는

상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 특정 리그에 속하는 선수 캐릭터들을 구분하고, 구분된 선수 캐릭터들 중에서 n명의 선수 캐릭터들을 선택하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.

[청구항 13]

제11항에 있어서, 상기 선수 데이터베이스는

상기 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 월드 선수 등급, 시즌 선수 등급 및 일반 선수 등급을 포함하는 선수 등급을 더 포함하여 저장하고,

상기 이적선수 선택부는

상기 복수의 선수 캐릭터들에 대하여 상기 각각의 등급 별로 이적시장 등장 확률을 계산하고, 계산된 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n명의 선수 캐릭터들을

- [청구항 14] 선택하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
제13항에 있어서, 상기 n 명의 선수 캐릭터들은
상기 월드 선수 등급 및 시즌 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를
각각 적어도 1명씩 포함하고,
상기 일반 선수 등급에 해당하는 선수 캐릭터를 최대 $n-2$ 명
포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 15] 제11항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은
상기 게임 클라이언트의 사용자가 운영하는 팀에 소속된 선수
캐릭터에 대하여 등급 및 총 스탯을 기준으로 스쿼드를 분석하는
스쿼드 분석부;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠
게임 제공 시스템.
- [청구항 16] 제15항에 있어서, 상기 이적선수 선택부는
상기 스쿼드 분석부에 의하여 분석된 결과를 기초로, 월드 선수
등급 또는 시즌 선수 등급 중 어느 하나에 가중치를 부여하여 상기
이적시장 등장 확률을 계산하는 것을 특징으로 하는 온라인
스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 17] 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을
기록한 기록매체에 있어서,
상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임
클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게
온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공
시스템에서 수행될 수 있는 프로그램으로서,
(a) 상기 사용자의 계정에 할당되어 상기 온라인 스포츠 게임
내에서 운영되는 팀이 속한 리그를 확인하는 기능;
(b) 상기 리그에 소속된 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당
선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보와
연관하여 이적시장 등장 확률을 계산하는 기능; 및
(c) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수
캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 기능; 및
(d) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수
캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 기능;을
포함하는 것을 특징으로 하는 기록 매체.
- [청구항 18] 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램은
기록한 기록매체에 있어서,
상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임
클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게
온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공
시스템에서 수행될 수 있는 프로그램으로서,

(a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여, 해당 선수 캐릭터의 등급 정보 및 스탯 정보를 확인하고 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는 기능;

(b) 상기 등급 정보의 등급에 반비례하고 상기 이적시장 등장 확률에 기반하여, 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 기능; 및

(c) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 기능;을 포함하는 것을 특징으로 하는 기록 매체.

[청구항 19]

온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,

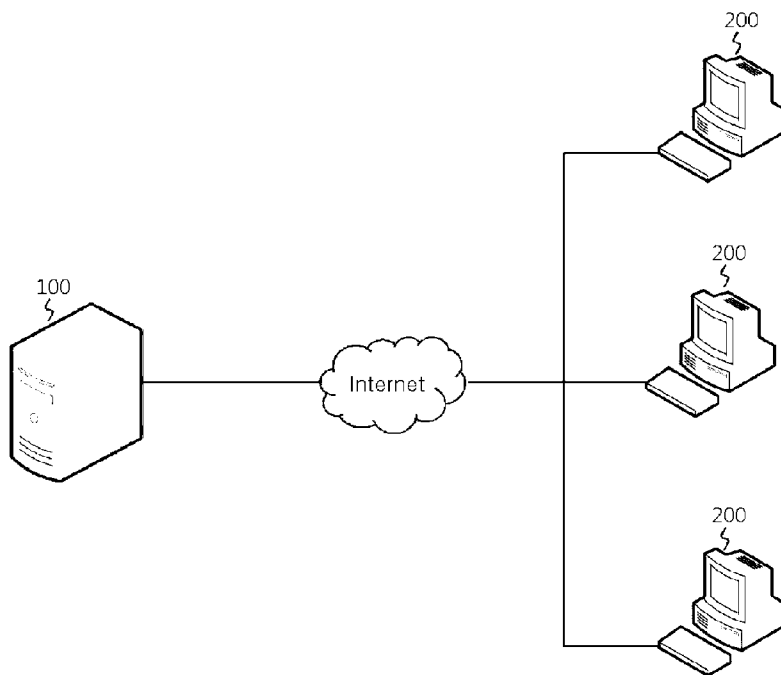
상기 프로그램은 네트워크를 통하여 적어도 하나의 게임 클라이언트와 연결되어, 상기 게임 클라이언트의 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행될 수 있는 프로그램으로서,

(a) 상기 온라인 스포츠 게임에서 제공되는 복수의 선수 캐릭터들 각각에 대하여 해당 선수 캐릭터의 스탯 정보를 확인하고, 확인된 스탯 정보에 반비례하도록 이적시장 등장 확률을 계산하는 기능;

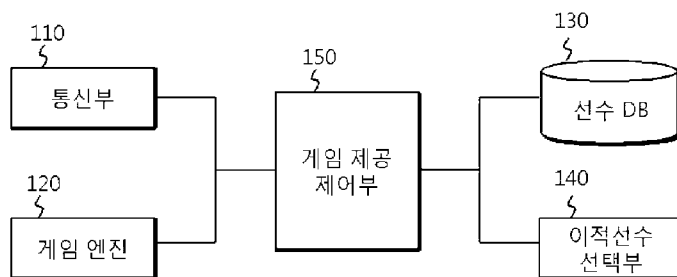
(b) 상기 계산된 이적시장 등장 확률을 이용하여 상기 복수의 선수 캐릭터들 중에서 n 명의 선수 캐릭터들을 선택하는 기능; 및

(c) 상기 사용자의 게임 클라이언트에 상기 선택된 n 명의 선수 캐릭터들을 이적시장에 등장한 선수로서 제공하는 기능;을 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 기록한 기록 매체.

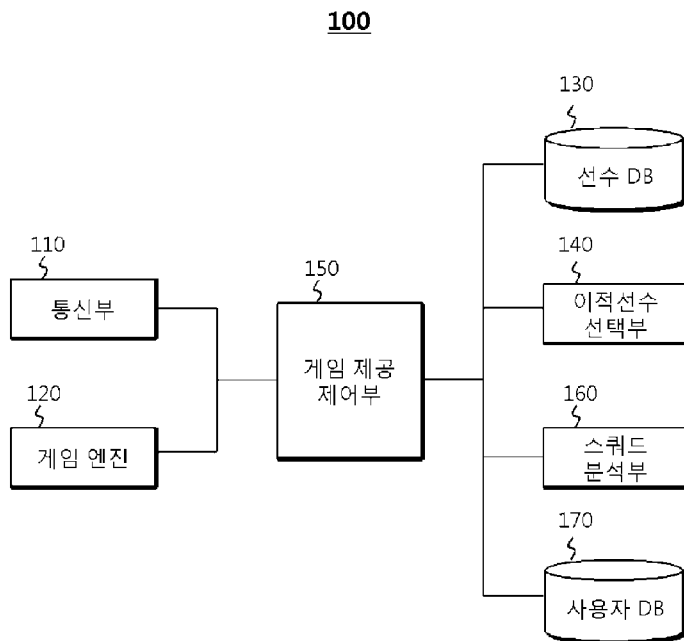
[Fig. 1]



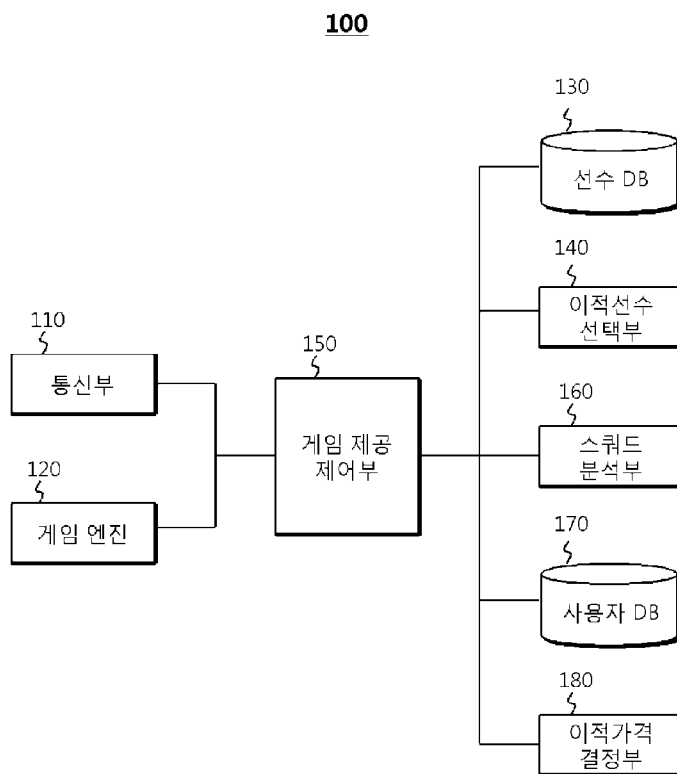
[Fig. 2]

100

[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5]

	W. 슈나이더 CAM Inter / 이탈리아 세리에 A 내 팀으로 영입할 수 있습니다. 선수속성	평균거래가 6,148,500LP 평점 0점(총 0명 참여) 평점주기
---	--	---

5.30

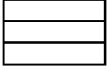
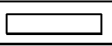
기본정보					
생년월일	1984년06월09일	국적	네덜란드	선호포지션	CAM
키	170cm	몸무게	67kg	주로쓰는발	오른발

5.40

세부스탯 (총1575 / 2506)					
공통	228 / 329				
지구력	80 / 111	체력	68 / 107	침착성	80 / 111
공격	521 / 678				
장거리슛	92 / 115	슈팅정확도	84 / 112	슈팅파워	88 / 113
프리킥	91 / 115	속력	82 / 111	가속력	84/112
패스/드리블	535 / 683				
드리블	87 / 113	롱패스	90 / 114	크로스	90 / 114
패스	90 / 114	반응속도	87 / 113	개인기	91 / 115
수비	214 / 416				
태클	51 / 103	마킹	33 / 100	헤딩	64 / 106
석극성	66 / 107				
골키퍼	77 / 400				
핸들링	23 / 100	반사신경	23 / 100	다이빙	8 / 100
반사신경	23 / 100				

[Fig. 6]

620

	W. 슈나이더 CAM	평균거래가 1,171,382LP
	네덜란드 / W 선수	평점 781점(총 34명참여)
	내 팀으로 영입할 수 있습니다.	평점주기 
선수속성 		

610

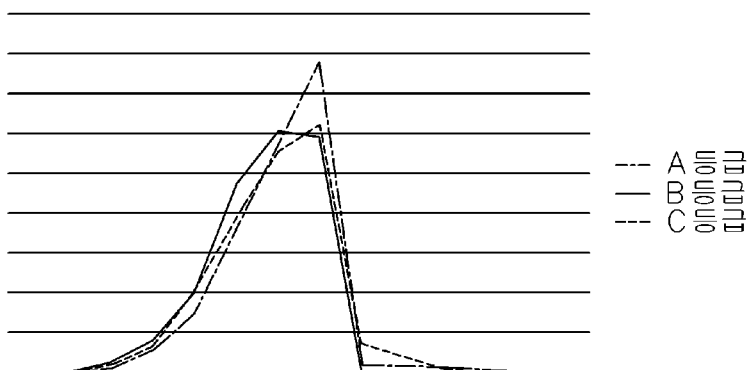
630

기본정보					
생년월일	1984년06월09일	국적	네덜란드	선호포지션	CAM
키	170cm	몸무게	67kg	주로쓰는발	오른발

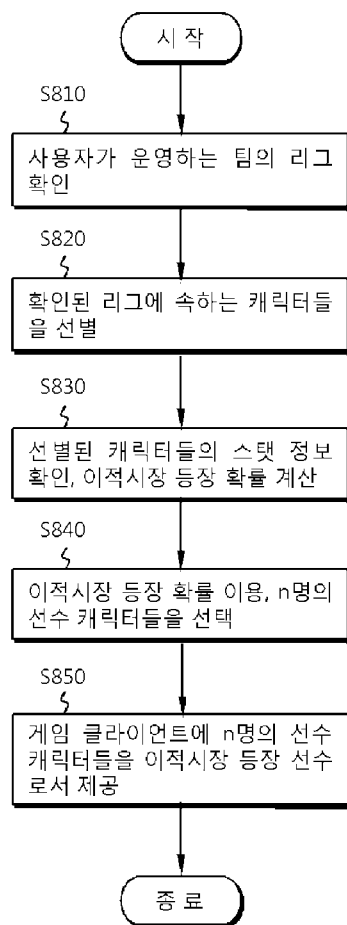
640

세부스탯 (총1689 / 2415)					
공통	246 / 315				
지구력	93 / 105	체력	72 / 105	침착성	81 / 105
공격	562 / 630				
장거리슛	99 / 105	슈팅정확도	91 / 105	슈팅파워	99 / 105
프리킥	95 / 105	속력	86 / 105	가속력	92 / 105
패스/드리블	572 / 630				
드리블	94 / 105	롱패스	92 / 105	크로스	96 / 105
패스	97 / 105	반응속도	96 / 105	개인기	97 / 105
수비	232 / 420				
태클	55 / 105	마킹	44 / 105	헤딩	64 / 105
적극성	69 / 105				
골키퍼	77 / 420				
핸들링	23 / 105	반사신경	23 / 105	다이빙	8 / 105
반사신경	23 / 105				

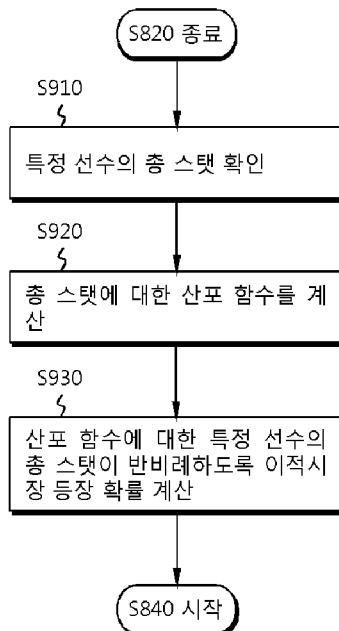
[Fig. 7]



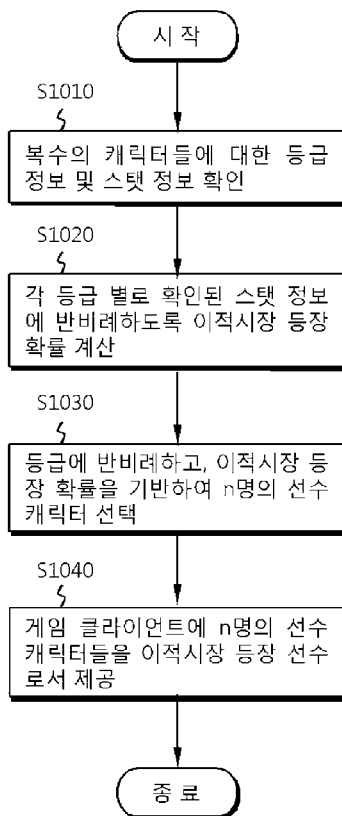
[Fig. 8]



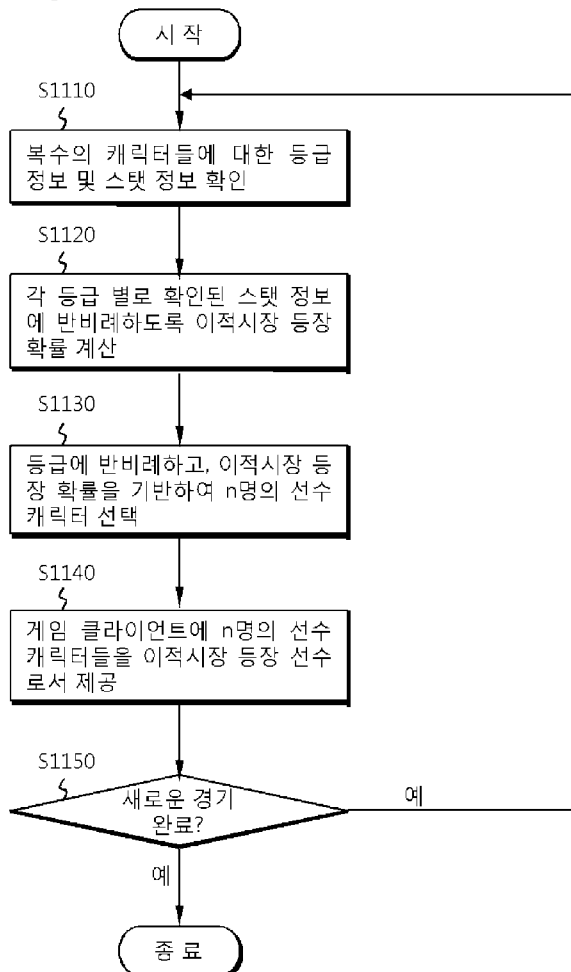
[Fig. 9]



[Fig. 10]



[Fig. 11]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/004888**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; A63F 13/10; A63F 13/12; A63F 13/00

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

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

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

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

eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: online game, transfer, stat, player, character, team, client, league, probability

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-2008-0048102 A (EUM, SUN TAI et al.) 02 June 2008 See abstract, pages 4-5 and figure 2.	1-19
A	KR 10-2011-0107081 A (NEOWIZ GAMES CORPORATION) 30 September 2011 See abstract, pages 9-10 and figure 6.	1-19
A	JP 2002-263367 A (SQUARE CO., LTD.) 17 September 2002 See abstract, claim 1 and figure 8.	1-19
A	JP 2002-346215 A (ARUZE CORP.) 03 December 2002 See abstract, pages 5-6 and figure 6.	1-19



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

08 JANUARY 2013 (08.01.2013)

Date of mailing of the international search report

10 JANUARY 2013 (10.01.2013)

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/KR2012/004888

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2008-0048102 A	02.06.2008	NONE	
KR 10-2011-0107081 A	30.09.2011	EP 2368611 A2	28.09.2011
JP 2002-263367 A	17.09.2002	NONE	
JP 2002-346215 A	03.12.2002	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; A63F 13/10; A63F 13/12; A63F 13/00 조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌 한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우)) eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 온라인게임, 이적, 스렛, 선수, 캐릭터, 팀, 클라이언트, 리그, 확률		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	KR 10-2008-0048102 A (엄선태 외 1명) 2008.06.02 요약, 페이지 4-5 및 도면 2 참조.	1-19
A	KR 10-2011-0107081 A ((주)네오위즈게임즈) 2011.09.30 요약, 페이지 9-10 및 도면 6 참조.	1-19
A	JP 2002-263367 A (SQUARE CO., LTD.) 2002.09.17 요약, 청구항 1 및 도면 8 참조.	1-19
A	JP 2002-346215 A (ARUZE CORP.) 2002.12.03 요약, 페이지 5-6 및 도면 6 참조.	1-19
☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다. ☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.		
* 인용된 문헌의 특별 카테고리: “A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 01월 08일 (08.01.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 01월 10일 (10.01.2013)
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

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2008-0048102 A

2008.06.02

없음

KR 10-2011-0107081 A

2011.09.30

EP 2368611 A2

2011.09.28

JP 2002-263367 A

2002.09.17

없음

JP 2002-346215 A

2002.12.03

없음