

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 7월 4일 (04.07.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/100596 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/011509
- (22) 국제출원일: 2012년 12월 26일 (26.12.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0147785 2011년 12월 30일 (30.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 남궁윤 (NAMGOONG, Yoon); 134-060 서울시 강동구 둔촌동 630 둔촌푸르지오 아파트 102동 502호, Seoul (KR). 최재현 (CHOI, Jae Hyun); 461-830 경기도 성남시 수정구 복정동 631-15 302호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울시 강남구 언주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35)(현신 특허법률사무소), Seoul (KR).

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

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

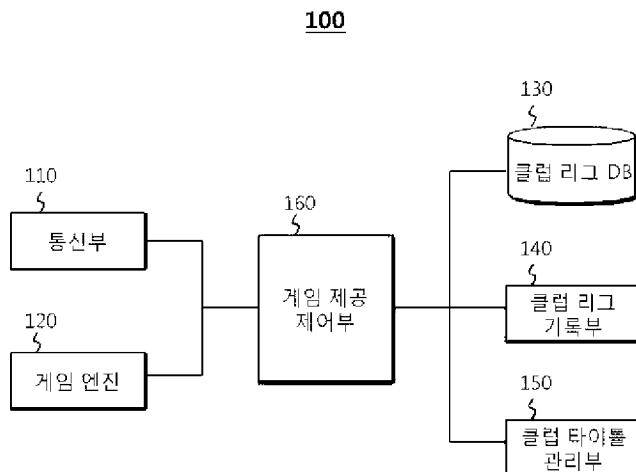
공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND SYSTEM FOR PROVIDING ONLINE SPORT GAME PROVIDING CLUB LEAGUE

(54) 발명의 명칭 : 클럽 리그를 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템



- 110 ... Communication unit
120 ... Game engine
160 ... Game providing controller
130 ... Club league DB
140 ... Club league recording unit
150 ... Club title managing unit

(57) Abstract: The method for providing an online sport game providing a club league includes the steps of: (a) creating a club league including teams for a plurality of users and capable of providing games among the teams; (b) separating game records after game completion into offense information and defense information and storing the information whenever a game provided by the club league is completed; (c) extracting features for at least one portion or combination of a plurality of offense records included in the stored offense information, and creating a club title for the extracted features; (d) selecting a team or player characters satisfying the extracted features, and giving the club title to the selected team or player characters.

(57) 요약서: 클럽 리그를 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성하는 단계, (b) 상기 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료될 때마다, 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 저장하는 단계, (c) 상기 저장된 공격 정보에 포함된 복수의 공격 기록들 중 적어도 일부 또는 그들의 결합에 대하여 특징을 추출하고, 추출된 특징에 대하여 클럽 타이틀을 생성하는 단계 및 (d) 상기 추출된 특징을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 팀 또는 선수 캐릭터에 상기 클럽 타이틀을 부여하는 단계를 포함한다.



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

명세서

발명의 명칭: 클럽 리그를 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법 및 그 시스템

기술분야

- [1] 본 출원은 게임 제공 기술에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 복수의 사용자들로 구성된 클럽에 대하여 클럽 리그를 제공하고, 클럽 리그 경기에 대한 소정의 타이틀을 부여하여 사용자의 게임 흥미도를 증가시킬 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 온라인 스포츠 게임에서 있어서, 사용자들간의 친목을 중심으로 하는 커뮤니티를 형성 또는 유지하는 것은 게임 운영에 있어서 가장 중요한 일 요소 중의 하나이다.
- [5] 그러나 종래의 온라인 스포츠 게임은 커뮤니티를 제공함에 있어서, 커뮤니티를 구성하는 사용자들에 대한 정보를 취합하고 이를 단순하게 제공하는 것에 불과하였다. 따라서, 커뮤니티로서의 소속감이 낮고, 커뮤니티 구성원 간의 친밀도를 향상시키기 어려운 한계성이 있었다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [6] 본 출원은 온라인 스포츠 게임에 있어서 복수의 사용자들로 구성된 클럽을 생성하고, 클럽 구성원들간의 스포츠 온라인 경기를 제공하는 클럽 리그를 제공함으로써 커뮤니티 구성원들의 소속감을 높이고 효과적으로 친밀도를 향상시킬 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.
- [7] 또한, 본 출원은 클럽 리그의 경기 결과를 기초로 클럽 타이틀을 생성하고 이를 특정 사용자에게 부여함으로써, 클럽 리그에 대한 흥미도를 증대시켜 클럽 리그를 활성화 할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.
- [8] 또한, 본 출원은 클럽 타이틀 및 해당 타이틀을 가지는 사용자에 대한 정보를 하나의 그래픽 유저 인터페이스로서 제공함으로써, 클럽 타이틀에 대한

인지성을 강화하고 게임 참여의 촉매적 역할을 수행할 수 있는 온라인 스포츠 게임 제공 기술을 제공하고자 한다.

과제 해결 수단

- [9] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성하는 단계, (b) 상기 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료될 때마다, 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 저장하는 단계, (c) 상기 저장된 공격 정보에 포함된 복수의 공격 기록들 중 적어도 일부 또는 그들의 결합에 대하여 특징을 추출하고를 추출하고, 추출된 특징에 대하여 클럽 타이틀을 생성하는 단계 및 (d) 상기 추출된 특징을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 팀 또는 선수 캐릭터에 상기 클럽 타이틀을 부여하는 단계를 포함한다.
- [10] 실시예들 중에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행된다. 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 (a) 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성하는 단계, (b) 상기 클럽 리그에서 경기가 완료될 때마다, 완료된 경기의 경기 기록을 반영하여 클럽 타이틀을 생성하고, 생성된 클럽 타이틀을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하여 상기 생성된 클럽 타이틀을 부여하는 단계 및 (c) 게임 클라이언트로부터 클럽 리그로의 접속 요청을 수신하면, 상기 게임 클라이언트에 상기 클럽 타이틀 및 상기 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 정보를 포함하는 클럽 인터페이스를 제공하는 단계를 포함한다.
- [11] 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 게임 제공 제어부, 클럽 리그 데이터베이스, 클럽 리그 기록부 및 클럽 타이틀 관리부를 포함한다. 상기 게임 제공 제어부는 복수의 사용자들의 팀들로 클럽 리그를 구성하고, 상기 클럽 리그를 구성하는 팀들 상호간 경기를 제공한다. 상기 클럽 리그 데이터베이스는 상기 클럽 리그에 대한 경기 기록을 포함하는 클럽 리그 정보를 저장한다. 상기 클럽 리그 기록부는 상기 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료되면, 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 상기 클럽 리그 데이터베이스에 저장한다. 상기 클럽 타이틀 관리부는

상기 클럽 리그 데이터베이스에 저장된 경기 기록의 공격 정보를 기초로 클럽 타이틀을 생성하고, 특정 팀 또는 선수 캐릭터에 생성된 클럽 타이틀을 부여한다.

- [12] 실시예들 중에서, 기록 매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서, (a) 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성하는 기능, (b) 상기 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료될 때마다, 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 저장하는 기능, (c) 상기 저장된 공격 정보에 포함된 복수의 공격 기록들 중 적어도 일부 또는 그들의 결합에 대하여 특징을 추출하고를 추출하고, 추출된 특징에 대하여 클럽 타이틀을 생성하는 기능 및 (d) 상기 추출된 특징을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 팀 또는 선수 캐릭터에 상기 클럽 타이틀을 부여하는 기능을 포함한다.
- [13] 실시예들 중에서, 기록 매체는 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서, (a) 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성하는 기능, (b) 상기 클럽 리그에서 경기가 완료될 때마다, 완료된 경기의 경기 기록을 반영하여 클럽 타이틀을 생성하고, 생성된 클럽 타이틀을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하여 상기 생성된 클럽 타이틀을 부여하는 기능 및 (c) 게임 클라이언트로부터 클럽 리그로의 접속 요청을 수신하면, 상기 게임 클라이언트에 상기 클럽 타이틀 및 상기 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 정보를 포함하는 클럽 인터페이스를 제공하는 기능을 포함한다.

발명의 효과

- [14] 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 온라인 스포츠 게임에 있어서 복수의 사용자들로 구성된 클럽을 생성하고, 클럽 구성원들간의 스포츠 온라인 경기를 제공하는 클럽 리그를 제공함으로써 커뮤니티 구성원들의 소속감을 높이고 효과적으로 친밀도를 향상시킬 수 있는 효과가 있다.
- [15] 또한 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 클럽 리그의 경기 결과를 기초로 클럽 타이틀을 생성하고 이를 특정 사용자에게 부여함으로써, 클럽 리그에 대한 흥미도를 증대시켜 클럽 리그를 활성화 할 수 있는 효과가 있다.
- [16] 또한 본 출원의 개시된 기술에 따르면, 클럽 타이틀 및 해당 타이틀을 가지는

사용자에 대한 정보를 하나의 그래픽 유저 인터페이스로서 제공함으로써, 클럽 타이틀에 대한 인지성을 강화하고 게임 참여의 촉매적 역할을 수행할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [17] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.
- [18] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [19] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [20] 도 4는 개시된 기술의 일 실시예에 따라 제공되는 클럽 인터페이스의 일 예를 도시하는 참고도이다.
- [21] 도 5 개시된 기술의 일 실시예에 따라 제공되는 멤버 정보 인터페이스의 일 예를 도시하는 참고도이다.
- [22] 도 6은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다
- [23] 도 7은 도 6의 단계 S640의 일 실시예에 대한 세부 순서도이다.
- [24] 도 8은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [25] 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.
- [26] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.
- [27] "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.
- [28] 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.

- [29] 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.
- [30] 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.
- [31] 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.
- [32] 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.
- [33]
- [34] 도 1은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템과 게임 클라이언트를 설명하기 위한 참고도이다.
- [35] 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.
- [36] 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.
- [37] 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.

- [38] 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.
- [39] 게임 제공 시스템(100)은 온라인 스포츠 게임을 제공하기 위하여, 적어도 하나의 게임 클라이언트(200)와 적어도 일부의 실시간 데이터 교환을 수행할 수 있다.
- [40] 게임 제공 시스템(100)은 게임의 진행에 따라 선수 캐릭터가 성장할 수 있으며 이를 반영하여 각 사용자 별 선수 캐릭터의 능력치를 증가시킬 수 있다.
- [41] 이러한 게임 제공 시스템(100)에 대해서는 도 2 내지 도 3을 참조하여 이하에서 더 상세히 설명한다.
- [42] 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.
- [43] 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.
- [44]
- [45] 도 2는 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 일 실시예를 도시하는 구성도이다.
- [46] 도 2를 참조하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 통신부(110), 게임 엔진(120), 클럽 리그 데이터베이스(130), 클럽 리그 기록부(140), 클럽 타이틀 관리부(150) 및 게임 제공 제어부(160)를 포함할 수 있다.
- [47] 통신부(110)는 게임 제공 제어부(160)의 제어에 따라 게임 클라이언트(200)와 게임 제공 등을 위한 통신 환경을 설정 또는 유지할 수 있다.
- [48] 게임 엔진(120)은 게임의 구동을 위한 구성으로서, 게임 클라이언트(200)와 연동되어 사용자에게 스포츠 게임을 제공할 수 있다. 개시된 실시예에서는, 게임 엔진(120)을 게임 제공 제어부(160)와 별도의 구성으로 설명하였으나, 실시예에 따라 게임 엔진(120)은 게임 제공 제어부(160)의 일 기능으로서 구현될 수 있다. 일 실시예에서, 게임 엔진(120)의 적어도 일부는 게임 클라이언트(200)에 적재될 수 있다.
- [49] 클럽 리그 데이터베이스(140)는 클럽 리그 정보를 저장할 수 있다. 여기에서,

클럽 리그 정보는 클럽 리그에 대한 경기 기록을 포함할 수 있다.

[50] 일 실시예에서, 클럽 리그 데이터베이스(140)는 클럽 리그에서 제공되는 경기에 대하여 공격 정보와 수비 정보로 구분된 경기 기록을 저장할 수 있다.

[51] 일 실시예에서, 클럽 리그 데이터베이스(140)는 클럽 타이틀에 대한 정보(예컨대, 클럽 타이틀 명, 요건, 해당 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는 선수 캐릭터 등)를 저장할 수 있다.

[52] 일 실시예에서, 클럽 리그 데이터베이스(140)는 해당 클럽 리그에 소속된 사용자에게 대한 정보, 예컨대, 해당 사용자의 정보, 팀 정보, 소속 선수 캐릭터 정보 등을 저장할 수 있다.

[53] 클럽 리그 기록부(140)는 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료되면, 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 클럽 리그 데이터베이스(130)에 저장할 수 있다.

[54] 클럽 타이틀 관리부(150)는 클럽 리그 데이터베이스(130)에 저장된 경기 기록의 공격 정보를 기초로 클럽 타이틀을 생성하고, 특정 팀 또는 선수 캐릭터에 생성된 클럽 타이틀을 부여할 수 있다.

[55] 여기에서, 공격 정보는 승리 기록, 득점 기록, 어시스트 기록, 리그 우승 기록, 헤딩 기록, 슈팅 기록, 유효 슈팅 기록, 패스 기록, 선수 평점 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 또한 수비 정보는 실점 기록, 슈팅 방어 기록, 선방 기록 및 반칙 기록 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[56] 일 실시예에서, 클럽 타이틀 관리부(150)는 저장된 공격 정보에 포함된 복수의 공격 기록들 중 적어도 일부 또는 그들의 결합에 대하여 특징을 추출하고를 추출하고, 추출된 특징에 대하여 클럽 타이틀을 생성할 수 있다.

[57] 더 상세히 설명하면, 클럽 타이틀 관리부(150)는 복수의 공격 기록들에 대하여 기 설정된 상호 연관성을 반영하여 적어도 하나의 특징 그룹을 구성하고, 구성된 적어도 하나의 특징 그룹 각각에 대하여, 반영된 상호 연관성을 기초로 특징을 부여할 수 있다. 클럽 타이틀 관리부(150)는 부여된 특징을 기초로 클럽 타이틀을 생성할 수 있다.

[58] 예를 들어, 득점기록, 슈팅 기록 및 유효 슈팅 기록은 상호 연관성으로서 기 설정되어 있을 수 있고, 클럽 타이틀 관리부(150)는 득점기록, 슈팅 기록 및 유효 슈팅 기록을 하나의 특징 그룹으로서 구성하고, "득점"으로서 특징을 부여할 수 있다. 클럽 타이틀 관리부(150)는 "득점"으로 부여된 특징에 대하여, "클럽 득점왕"이라는 타이틀을 생성할 수 있다.

[59] 일 실시예에서, 클럽 타이틀 관리부(150)는 추출된 특징을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 팀 또는 선수 캐릭터에 클럽 타이틀을 부여할 수 있다.

[60] 더 상세히 설명하면, 클럽 타이틀 관리부(150)는 특징 그룹을 구성하는 공격 기록을 확인하고, 확인된 공격 기록에서 최다 수치를 가지는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택할 수 있다. 클럽 타이틀 관리부(150)는 선택된 팀 또는 선수

캐릭터에 해당 클럽 타이틀을 부여할 수 있다. 여기에서, 클럽 타이틀 관리부(150)는 특징 그룹을 구성하는 공격 기록 각각에 상이한 가중치를 부여할 수 있다.

[61] 전술한 예를 들어 설명하면, 클럽 타이틀 관리부(150)는 타이틀 "클럽 득점왕"에 대하여, 득점기록이 가장 많은 선수 캐릭터에 타이틀 "클럽 득점왕"을 부여할 수 있다. 클럽 타이틀 관리부(150)는 득점 기록이 같은 경우, 유효 슈팅 기록 및 슈팅 기록이 높은 순서로 "클럽 득점왕"을 부여할 수 있다. 즉, 개시된 예에서는, 득점 기록을 제1 요소로서 가중치를 부여하고, 제1 요소가 같은 경우 제2 요소로서 유효 슈팅 기록을, 제2 요소까지 같은 경우 슈팅 기록을 제3 요소로서 판단하도록 순서적인 가중치를 부여할 수 있다.

[62] 다른 예로서, 선수 평점이 가장 높은 타이틀 "클럽 MVP"의 예를 들어 설명하면, 클럽 타이틀 관리부(150)는 각 선수 캐릭터들에 대하여 경기에서 부여된 선수 평점을 기초로 가장 선수 평점이 높은 선수 캐릭터를 선택하여 높은 타이틀 "클럽 MVP"를 부여할 수 있다. 여기에서, 클럽 타이틀 관리부(150)는 선수 평점에 대하여 수치적으로 차등된 가중치를 부여할 수 있다. 예를 들어, 클럽 타이틀 관리부(150)는 풀 타임을 났을 경우, 60분 이상을 났을 경우, 45분 이상을 났을 경우, 15분 이하를 났을 경우 등과 같이 출전 시간을 기준으로 선수 평점을 구분하고, 구분된 그룹마다 다르게 수치적 가중치를 부여하여 평균 선수 평점을 결정할 수 있다. 예컨대, 풀 타임의 경우, 가중치를 1로 한다고 하면, 45분 이상을 났을 경기에서 부여된 선수 평점에는 0.5의 가중치를 부여할 수 있다.

[63] 일 실시예에서, 클럽 타이틀 관리부(150)는 경기 기록이 동등한 경우, 사용자의 레벨 정보를 더 반영하여 클럽 타이틀을 부여할 수 있다.

[64] 더 상세히 설명하면, 클럽 타이틀 관리부(150)는 클럽 타이틀을 부여하기 위한 경기 기록이 동등한 복수의 팀 또는 선수 캐릭터가 존재하는지 확인하고, 만일 존재하면 사용자의 레벨 정보를 더 반영하여 생성된 클럽 타이틀을 부여할 팀 또는 선수 캐릭터를 결정할 수 있다.

[65] 이를 위하여, 온라인 스포츠 게임 제공 시스템(100)은 사용자 정보를 저장하는 사용자 데이터베이스(미도시)를 더 포함할 수 있다. 여기에서, 사용자 데이터베이스는 온라인 게임에서 제공되는 사용자들간의 대전 리그(클럽 리그와 별도로 운영되고, 온라인 게임 전체의 사용자를 대상으로 함)에 대한 점수 또는 순위 정보, 사용자의 레벨 정보 및 사용자의 아이디 중 적어도 하나를 포함하여 저장할 수 있다.

[66] 게임 제공 제어부(160)는 게임 제공 시스템(100)의 타 구성 요소들을 제어하여 온라인 스포츠 게임을 제공할 수 있다.

[67] 게임 제공 제어부(160)는 복수의 사용자들의 팀들로 클럽 리그를 구성하고, 클럽 리그를 구성하는 팀들 상호간 경기를 제공할 수 있다.

[68]

[69] *게임 제공 제어부(160)는 사용자가 클럽 리그를 생성하도록 하거나, 클럽

리그에 가입 또는 탈퇴할 수 있도록 할 수 있다.

[70] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(160)는 클럽 리그에서 제공된 경기가 완료되면, 해당 경기 기록을 저장하도록 클럽 리그 기록부(140)를 제어할 수 있다.

[71] 일 실시예에서, 게임 제공 제어부(160)는 소정의 시간 간격마다 또는 클럽 리그의 경기가 완료될 때 마다, 클럽 타이틀을 생성 또는 갱신하도록 클럽 타이틀 관리부(150)를 제어할 수 있다.

[72]

[73] 도 3은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 시스템의 다른 일 실시예를 도시하는 구성도이다. 이하에서는, 도 3에 개시된 다른 일 실시예에 대한 설명 중 도 2를 참조하여 전술한 바와 동일하거나 그에 상응하는 내용에 대해서는 설명을 생략한다.

[74] 도 3을 참조하여 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 클럽 인터페이스 제공부(170)를 더 포함할 수 있다.

[75] 클럽 인터페이스 제공부(170)는 게임 클라이언트(200)로부터 클럽 리그로의 접속 요청을 수신하면, 게임 클라이언트(200)에 클럽 타이틀 및 상기 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 정보를 포함하는 클럽 인터페이스를 제공할 수 있다.

[76] 일 실시예에서, 클럽 인터페이스 제공부(170)는 게임 클라이언트(200)에 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는 선수 캐릭터를 보유한 사용자에 대한 온라인 스포츠 게임 내의 정보를 포함하는 멤버 정보 인터페이스를 제공할 수 있다.

[77] 클럽 인터페이스 제공부(170)에 의하여 제공되는 클럽 인터페이스 또는 멤버 정보 인터페이스에 대해서는 이하의 도 4 내지 도 5를 참조하여 보다 상세히 후술한다.

[78] 게임 제공 제어부(160)는 게임 클라이언트(200)로부터 클럽 리그로의 접속을 요청받으면, 클럽 인터페이스 제공부(170)에 게임 클라이언트(200)와의 직접 연결을 설정할 수 있다.

[79]

[80] 도 4는 개시된 기술의 일 실시예에 따라 제공되는 클럽 인터페이스의 일 예를 도시하는 참고도이고, 도 5 개시된 기술의 일 실시예에 따라 제공되는 멤버 정보 인터페이스의 일 예를 도시하는 참고도이다.

[81] 도 4를 참조하면, 클럽 인터페이스 제공부(170)는 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 이미지를 제공하고, 해당 이미지와 연관하여 클럽 타이틀, 클럽 타이틀에 대한 공격 기록 정보 및 팀 또는 선수 캐릭터를 보유한 사용자에 대한 정보 중 적어도 하나를 제공할 수 있다. 도시된 바와 같이, "클럽 MVP" 타이틀(410)을 표시하고, 그에 대한 설명(420)을 제공할 수 있다. 클럽 타이틀에 대하여 제공되는 요건(공격 기록 정보) 또는 설명은 마우스 오버를 통한 툴팁으로서 제공될 수 있다. 또는 클릭 이벤트에 의하여 팝업 이미지로서 제공될 수도 있다.

- [82] 도 5를 참조하면, 클럽 인터페이스 제공부(170)는 클럽 리그에 참여된 사용자에 대한 멤버 정보 인터페이스를 제공할 수 있다. 멤버 정보 인터페이스는 계급(510), 경기 기록 중 일부(520) 및 해당 사용자에 대한 정보(530)를 포함하여 제공될 수 있다.
- [83] 계급(510)은 도시된 예와 같이 배지 아이콘 형태로 표시될 수 있으며, 클럽 리그에서 사용자의 지위를 상징한다. 예를 들어, 클럽장, 부 클럽장, 정식 멤버 또는 준 멤버 등으로 계급이 구분될 수 있다. 클럽 인터페이스 제공부(170)는 마우스 오버 또는 클릭 시 해당 계급에 대한 설명을 툴팁 또는 팝업 정보로서 게임 클라이언트(200)에 제공할 수 있다.
- [84] 경기 기록 중 일부(520)는 각 사용자들의 경기 기록에 대한 정보이다.
- [85] 클럽 인터페이스 제공부(170)는 가독성을 높이기 위하여, 게임 클라이언트(200)의 사용자에 대한 정보(530)를 식별하고, 도시된 예와 같이 다른 사용자들의 정보와 다르게 표시할 수 있다. 예를 들어, 다른 색 글자로서 표시할 수 있다.
- [86]
- [87] 이하에서는, 도 6 내지 도 8을 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.
- [88]
- [89] 도 6은 개시된 기술에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이고, 도 7은 도 6의 단계 S640의 일 실시예에 대한 세부 순서도이다.
- [90] 이하에서는, 도 6 내지 도 7을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명한다.
- [91] 게임 제공 시스템(100)은 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성할 수 있다(단계 S610).
- [92] 게임 제공 시스템(100)은 구성된 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료될 때마다(단계 S620, 예), 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 저장할 수 있다(단계 S630). 여기에서, 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하는 것은 클럽 타이틀을 생성할 때 필요한 데이터 검색, 로딩 등을 효율적으로 수행하기 위함이다. 즉, 개시된 실시예는 공격 정보를 이용하여 클럽 타이틀을 생성하는 예에 관한 것이므로, 클럽 타이틀의 생성에 무관한 데이터는 수비 정보로서 구분지어 별도로 저장하기 위함이다.
- [93] 게임 제공 시스템(100)은 저장된 공격 정보에 포함된 복수의 공격 기록들 중 적어도 일부 또는 그들의 결합에 대하여 특징을 추출하고를 추출하고, 추출된 특징에 대하여 클럽 타이틀을 생성할 수 있다(단계 S640).

- [94] 게임 제공 시스템(100)은 추출된 특징을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 팀 또는 선수 캐릭터에 상기 클럽 타이틀을 부여할 수 있다(단계 S650).
- [95] 여기에서, 공격 정보는 승리 기록, 득점 기록, 어시스트 기록, 리그 우승 기록, 헤딩 기록, 슈팅 기록 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [96] 일 실시예에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 클럽 타이틀이 포함된 유저 인터페이스를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [97] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 이미지를 제공하고, 해당 이미지와 연관하여 클럽 타이틀, 클럽 타이틀에 대한 공격 기록 정보 및 팀 또는 선수 캐릭터를 보유한 사용자에게 대한 정보 중 적어도 하나를 제공하는 유저 인터페이스를 제공할 수 있다.
- [98] 일 실시예에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 클럽 타이틀을 최다로 가지고 있는 사용자에게 대하여 특정 클럽 타이틀을 더 부여하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [99] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 클럽 타이틀을 가장 많이 보유한 사용자를 확인하고, 확인된 사용자에게 클럽 에이스 타이틀을 부여할 수 있다.
- [100] 단계 S640에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 상호 연관성을 이용하여 특징을 부여할 수 있다.
- [101] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 복수의 공격 기록들에 대하여 기 설정된 상호 연관성을 반영하여 적어도 하나의 특징 그룹을 구성하고(단계 S641), 구성된 적어도 하나의 특징 그룹 각각에 대하여, 반영된 상호 연관성을 기초로 특징을 부여할 수 있다(단계 S642).
- [102] 단계 S650에 대한 일 실시예에서, 게임 제공 시스템(100)은 특징 그룹과 연관된 공격 기록을 이용하여 클럽 타이틀을 부여할 팀 또는 선수 캐릭터를 결정할 수 있다.
- [103] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 특징 그룹을 구성하는 공격 기록을 확인하고, 확인된 공격 기록에서 최다 수치를 가지는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하여 클럽 타이틀을 부여하도록 할 수 있다.
- [104]
- [105] 도 8은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예를 설명하기 위한 순서도이다.
- [106] 이하에서는, 도 8을 참조하여 온라인 스포츠 게임 제공 방법의 다른 일 실시예에 대하여 더 상세히 설명한다.
- [107] 게임 제공 시스템(100)은 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성할 수 있다(단계 S810).
- [108] 게임 제공 시스템(100)은 클럽 리그에서 경기가 완료될 때마다(단계 S820, 예), 완료된 경기의 경기 기록을 반영하여 클럽 타이틀을 생성하고(단계 S830), 생성된 클럽 타이틀을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하여 생성된 클럽

타이틀을 부여할 수 있다(단계 S840).

[109] 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)로부터 클럽 리그로의 접속 요청을 수신하면(단계 S850, 예), 게임 클라이언트(200)에 클럽 타이틀 및 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 정보를 포함하는 클럽 인터페이스를 제공할 수 있다(단계 S860).

[110] 일 실시예에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 멤버 정보 인터페이스를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[111] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 게임 클라이언트(200)에 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는 선수 캐릭터를 보유한 사용자에게 대한 온라인 스포츠 게임 내의 정보를 포함하는 멤버 정보 인터페이스를 제공할 수 있다.

[112]

[113] *여기에서, 온라인 스포츠 게임 내의 정보는 온라인 게임에서 제공되는 사용자들간의 대전 리그에 대한 점수 또는 순위 정보, 사용자의 레벨 정보 및 사용자의 아이디 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[114] 단계 S830 내지 S840에 대한 일 실시예에서, 온라인 스포츠 게임 제공 방법은 사용자 레벨 정보를 이용하여 동점자 처리를 수행할 수 있다.

[115] 더 상세히 설명하면, 게임 제공 시스템(100)은 클럽 타이틀을 부여하기 위한 경기 기록이 동등한 복수의 팀 또는 선수 캐릭터가 존재하는지 확인하고, 만일 존재하면, 사용자의 레벨 정보를 더 반영하여 생성된 클럽 타이틀을 부여할 팀 또는 선수 캐릭터를 결정할 수 있다. 예를 들어, 경기 기록이 동등한 두 사용자 A 및 B가 있다고 하면, 게임 제공 시스템(100)은 사용자 A 및 B의 레벨을 확인하고 보다 레벨이 높은 사용자가 운영하는 팀 또는 선수 캐릭터에 클럽 타이틀을 부여할 수 있다. 이는, 클럽 타이틀은 클럽 리그 내에서 일종의 명예 지표로서 기능을 가지고 있으므로, 보다 레벨이 높은 사용자에게 클럽 타이틀을 부여함으로써 사용자에게 게임의 몰입도 및 흥미도를 증진시키기 위함이다.

[116]

[117] 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

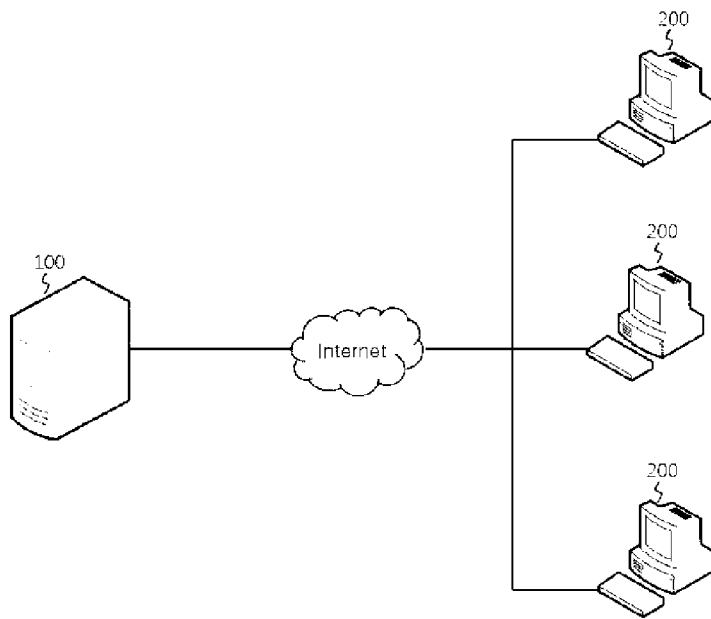
- [청구항 1] 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 적어도 하나의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 수행되는 온라인 스포츠 게임 제공 방법에 있어서,
- (a) 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성하는 단계;
 - (b) 상기 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료될 때마다, 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 저장하는 단계;
 - (c) 상기 저장된 공격 정보에 포함된 복수의 공격 기록들 중 적어도 일부 또는 그들의 결합에 대하여 특징을 추출하고, 추출된 특징에 대하여 클럽 타이틀을 생성하는 단계; 및
 - (d) 상기 추출된 특징을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 팀 또는 선수 캐릭터에 상기 클럽 타이틀을 부여하는 단계;
- 를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 공격 정보는
- 승리 기록, 득점 기록, 어시스트 기록, 리그 우승 기록, 헤딩 기록, 슈팅 기록 중 적어도 하나를 포함하는 것
- 을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서, 상기 (c) 단계는
- 상기 복수의 공격 기록들에 대하여 기 설정된 상호 연관성을 반영하여 적어도 하나의 특징 그룹을 구성하는 단계; 및
- 상기 구성된 적어도 하나의 특징 그룹 각각에 대하여, 반영된 상호 연관성을 기초로 특징을 부여하는 단계;
- 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서, 상기 (d) 단계는
- 상기 특징 그룹을 구성하는 공격 기록을 확인하는 단계; 및
- 상기 확인된 공격 기록에서 최다 수치를 가지는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하는 단계
- 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 5] 제1항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은
- (e) 상기 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 이미지를 제공하고, 해당 이미지와 연관하여 상기 클럽 타이틀, 상기 클럽 타이틀에 대한 공격 기록 정보 및 상기 팀 또는 선수 캐릭터를 보유한 사용자에게 대한 정보 중 적어도 하나를 제공하는 유저 인터페이스를

- 제공하는 단계;
 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 6] 제1항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은
 (e) 상기 클럽 타이틀을 가장 많이 보유한 사용자를 확인하여 클럽
 에이스 타이틀을 부여하는 단계;
 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,
 (e) 게임 클라이언트로부터 클럽 리그로의 접속 요청을 수신하면,
 상기 게임 클라이언트에 상기 클럽 타이틀 및 상기 클럽 타이틀이
 부여된 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 정보를 포함하는 클럽
 인터페이스를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는
 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 8] 제7항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 방법은
 (f) 상기 게임 클라이언트에 상기 클럽 타이틀이 부여된 팀 또는
 선수 캐릭터를 보유한 사용자에 대한 상기 온라인 스포츠 게임
 내의 정보를 포함하는 멤버 정보 인터페이스를 제공하는 단계;
 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 9] 제8항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 내의 정보는
 상기 온라인 게임에서 제공되는 사용자들간의 대전 리그에 대한
 점수 또는 순위 정보, 상기 사용자의 레벨 정보 및 상기 사용자의
 아이디 중 적어도 하나를 포함하는 것
 을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 방법.
- [청구항 10] 적어도 하나의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결
 가능하고, 상기 적어도 하나의 게임 클라이언트에 온라인 스포츠
 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에 있어서,
 복수의 사용자들의 팀들로 클럽 리그를 구성하고, 상기 클럽
 리그를 구성하는 팀들 상호간 경기를 제공하는 게임 제공 제어부;
 상기 클럽 리그에 대한 경기 기록을 포함하는 클럽 리그 정보를
 저장하는 클럽 리그 데이터베이스;
 상기 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료되면, 완료된 경기의
 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 상기 클럽 리그
 데이터베이스에 저장하는 클럽 리그 기록부; 및
 상기 클럽 리그 데이터베이스에 저장된 경기 기록의 공격 정보를
 기초로 클럽 타이틀을 생성하고, 특정 팀 또는 선수 캐릭터에
 생성된 클럽 타이틀을 부여하는 클럽 타이틀 관리부;
 를 포함하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 11] 제10항에 있어서, 상기 공격 정보는
 승리 기록, 득점 기록, 어시스트 기록, 리그 우승 기록, 헤딩 기록,

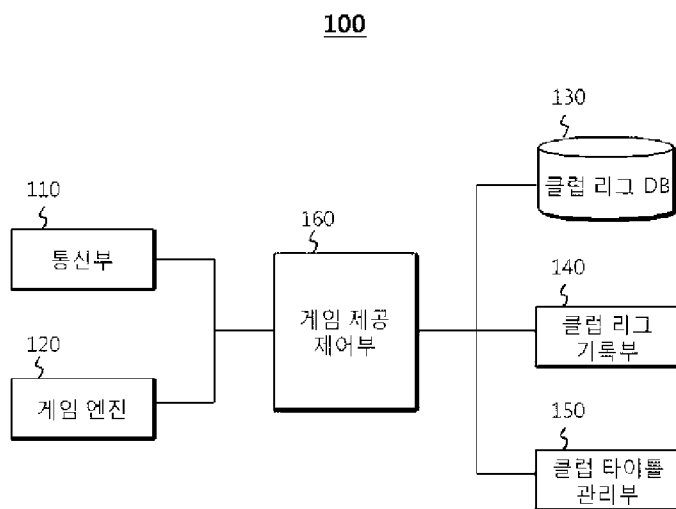
- 슈팅 기록 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 12] 제11항에 있어서, 상기 클럽 타이틀 관리부는 상기 복수의 공격 기록들에 대하여 기 설정된 상호 연관성을 반영하여 적어도 하나의 특징 그룹을 구성하고, 상기 구성된 적어도 하나의 특징 그룹 각각에 대하여 반영된 상호 연관성을 기초로 특징을 추출하여 상기 클럽 타이틀을 생성하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 13] 제12항에 있어서, 상기 클럽 타이틀 관리부는 상기 클럽 타이틀을 부여하기 위한 경기 기록이 동등한 복수의 팀 또는 선수 캐릭터가 존재하는지 확인하고, 만일 존재하면 해당 사용자들의 레벨 정보를 더 반영하여 생성된 클럽 타이틀을 부여할 팀 또는 선수 캐릭터를 결정하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 14] 제10항에 있어서, 상기 온라인 스포츠 게임 제공 시스템은 상기 팀 또는 선수 캐릭터에 대한 이미지를 제공하고, 해당 이미지와 연관하여 상기 클럽 타이틀, 상기 클럽 타이틀에 대한 공격 기록 정보 및 상기 팀 또는 선수 캐릭터를 보유한 사용자에 대한 정보 중 적어도 하나를 제공하는 유저 인터페이스를 제공하는 클럽 인터페이스 제공부;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템.
- [청구항 15] 온라인 스포츠 게임 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
상기 프로그램은 복수의 게임 클라이언트와 네트워크를 통하여 연결 가능하고, 연결된 복수의 게임 클라이언트를 통하여 사용자에게 온라인 스포츠 게임을 제공하는 온라인 스포츠 게임 제공 시스템에서 구동될 수 있는 프로그램으로서,
(a) 복수의 사용자들의 팀들로 구성되며, 구성된 팀들 상호간의 경기를 제공할 수 있는 클럽 리그를 생성하는 기능;
(b) 상기 클럽 리그에서 제공되는 경기가 완료될 때마다, 완료된 경기의 경기 기록을 공격 정보와 수비 정보로 구분하여 저장하는 기능;
(c) 상기 저장된 공격 정보에 포함된 복수의 공격 기록들 중 적어도 일부 또는 그들의 결합에 대하여 특징을 추출하고를 추출하고, 추출된 특징에 대하여 클럽 타이틀을 생성하는 기능; 및
(d) 상기 추출된 특징을 만족하는 팀 또는 선수 캐릭터를 선택하고, 선택된 팀 또는 선수 캐릭터에 상기 클럽 타이틀을 부여하는 기능;

을 포함하는 것을 특징으로 하는 기록 매체.

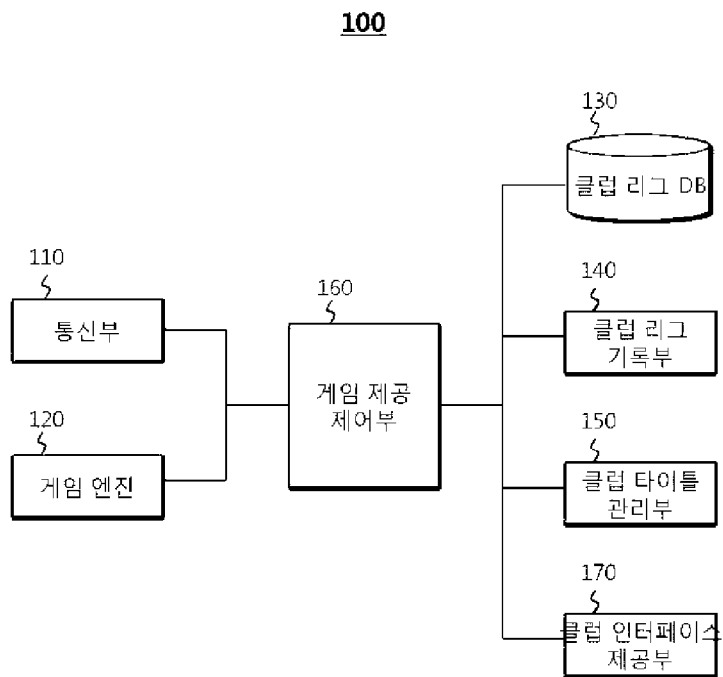
[Fig. 1]



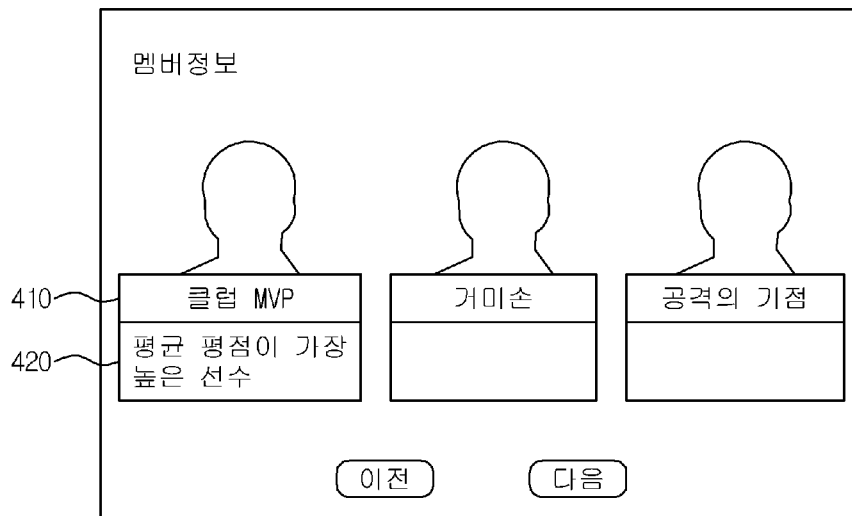
[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5]

멤버정보

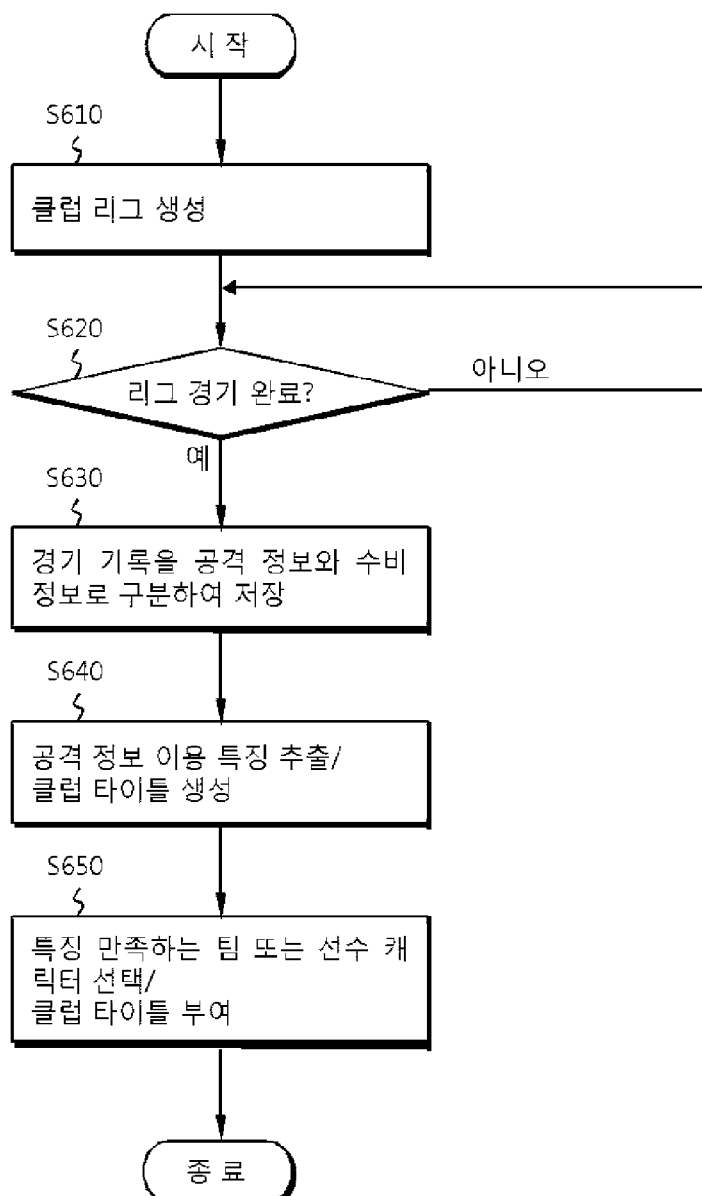
510 520

이름	계급	승	패	승률	슈팅	반칙
USER 1	☆	20	20	50	10	2
USER 2	◇	19	19	50	20	3
USER 3	◇	26	13	67	10	1
USER 4	☆	30	20	60	7	0
USER 5	◇	12	16	67	8	4

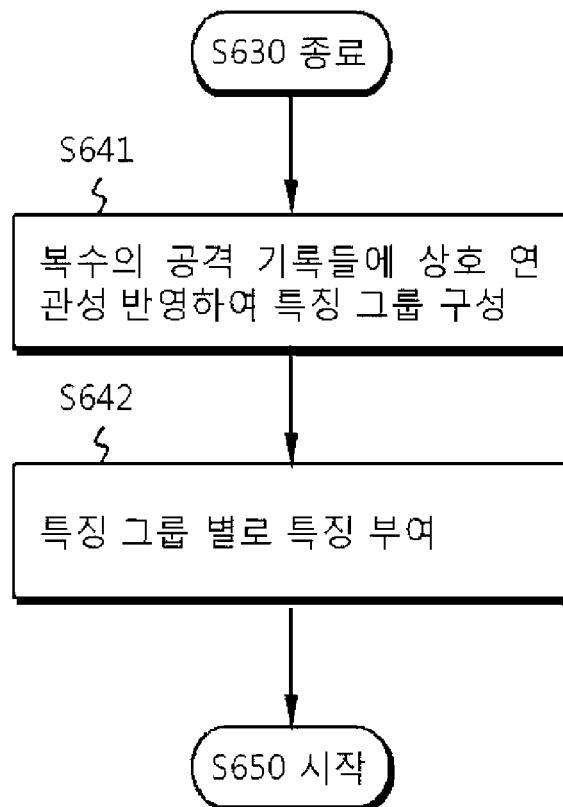
530

이전 다음

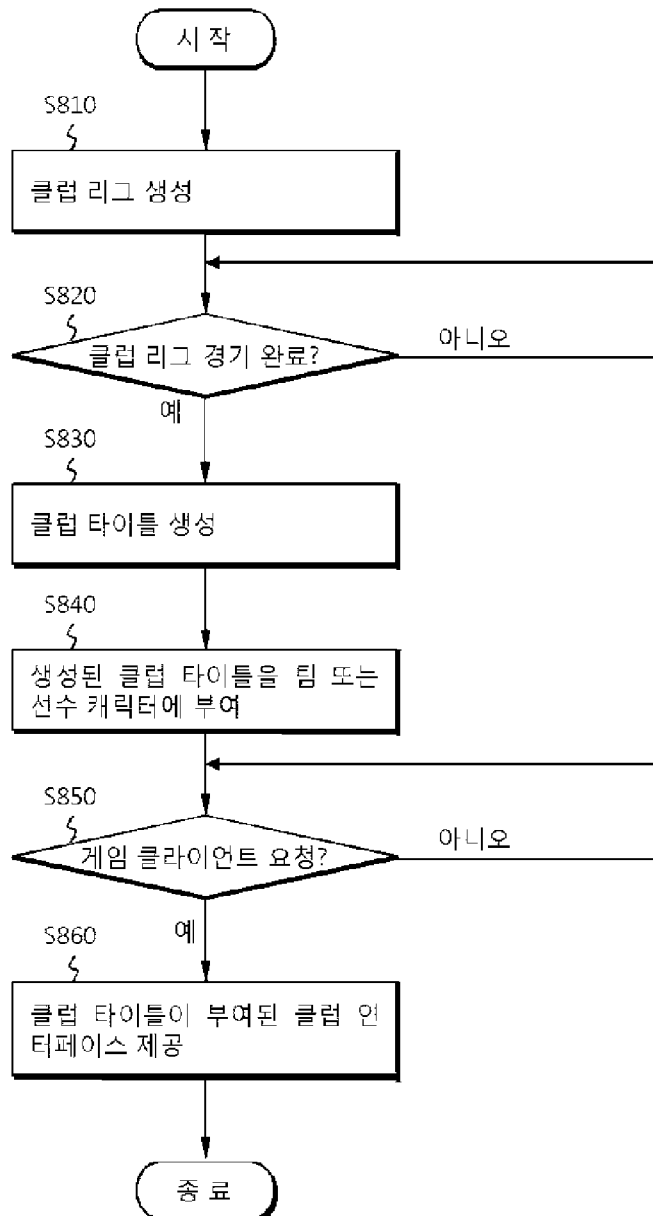
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/011509**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 13/12; 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, soccer, football, game, client, team, attack, defend, sports, record

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	KR 10-2005-0096085 A (NEOPLE, INC.) 05 October 2005 See abstract, page 5, figure 1 and claims 1, 3, 7	1-15
A	JP 2009-189591 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 27 August 2009 See abstract, figure 1 and claims 1, 2	1-15
A	JP 2005-521541 A (YAHOO! INC.) 21 July 2005 See abstract, figure 1 and claims 1-3	1-15
A	JP 2009-279345 A (SEGA CORP) 03 December 2009 See abstract, figure 12 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

19 APRIL 2013 (19.04.2013)

Date of mailing of the international search report

22 APRIL 2013 (22.04.2013)

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 SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2012/011509

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2005-0096085 A	05.10.2005	NONE	
JP 2009-189591 A	27.08.2009	EP 2090344 A1 US 2009-0209351 A1	19.08.2009 20.08.2009
JP 2005-521541 A	21.07.2005	AU 2003-230813 A1 CN 1662941 A EP 1493133 A1 JP 2005-521541 T KR 10-2004-0095365 A WO 03-088161 A1	27.10.2003 31.08.2005 05.01.2005 21.07.2005 12.11.2004 23.10.2003
JP 2009-279345 A	03.12.2009	KR 10-2009-0122887 A	01.12.2009

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; 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: online, soccer, football, game, client, team, attack, defend, sports, record

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	KR 10-2005-0096085 A (주식회사 네오플) 2005.10.05 요약, 페이지 5, 도면 1 및 청구항 1, 3, 7 참조	1-15
A	JP 2009-189591 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 2009.08.27 요약, 도면 1 및 청구항 1, 2 참조	1-15
A	JP 2005-521541 A (YAHOO! INC.) 2005.07.21 요약, 도면 1 및 청구항 1-3 참조	1-15
A	JP 2009-279345 A (SEGA CORP) 2009.12.03 요약, 도면 12 및 청구항 1 참조	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

“A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

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

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

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

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

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

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

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

2013년 04월 19일 (19.04.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 04월 22일 (22.04.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

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

심사관

박장환

전화번호 82-42-481-8463



국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2005-0096085 A

2005. 10. 05

없음

JP 2009-189591 A

2009. 08. 27

EP 2090344 A1

2009. 08. 19

US 2009-0209351 A1

2009. 08. 20

JP 2005-521541 A

2005. 07. 21

AU 2003-230813 A1

2003. 10. 27

CN 1662941 A

2005. 08. 31

EP 1493133 A1

2005. 01. 05

JP 2005-521541 T

2005. 07. 21

KR 10-2004-0095365 A

2004. 11. 12

WO 03-088161 A1

2003. 10. 23

JP 2009-279345 A

2009. 12. 03

KR 10-2009-0122887 A

2009. 12. 01