

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



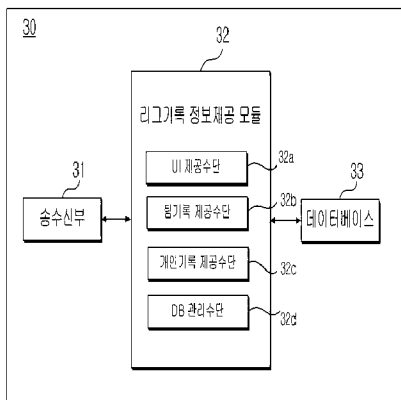
(10) 국제공개번호
WO 2013/085201 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010090
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 27일 (27.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0131279 2011년 12월 8일 (08.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김운용 (KIM, Woon Yong); 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (KR). 이철민 (LEE, Chul Min); 463-010 경기도 성남시 분당구 정자동 두산위브파빌리온 A 동 2606 호, Gyeonggi-do (KR). 최선화 (CHOI, Sun Hwa); 423-030 경기도 광명시 철산동 철산푸르지오하늘채 아파트 101 동 2604 호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD FOR PROVIDING LEAGUE RECORD INFORMATION FOR ONLINE SOCCER GAME, AND MACHINE-READABLE RECORDING MEDIUM HAVING RECORDING OF PROGRAM FOR PROVIDING LEAGUE RECORD INFORMATION FOR ONLINE SOCCER GAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체



- 31 ... Transceiving unit
32 ... League record information provider module
32a ... UI provider means
32b ... Team record provider means
32c ... Personal record provider means
32d ... DB management means
33 ... Database

(57) Abstract: The present invention relates to a method for providing league record information for an online soccer game, and a machine-readable recording medium having a recording of a program for providing league record information for an online soccer game. The present invention comprises: a first step of an online soccer game server implementing a league-type multi-player soccer game, via a network, from a first user terminal with second up to nth number of user terminals (n is a natural number) on the basis of a soccer game request from the first terminal; a second step of the online soccer game server transmitting and displaying, on the first user terminal, a UI screen comprising a team record tab and a personal record tab, each of which can comprise a main area, on the basis of an information request for league record from among league soccer game information of the first user terminal; if the team record tab is selected by the user of the first user terminal, a third step of the online soccer game server transmitting to and displaying in the main area of the first terminal a UI screen comprising a team grade area, team record analysis area, and league standing area.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]

**공개:**

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

본 발명은 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체에 관한 것이다. 본 발명은, 온라인 축구게임 서버가, 제 1 사용자단말의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말 내지 제 n 사용자단말(n 은 자연수)과 통신망을 통해 멀티플레이로 제 1 사용자단말에서 실행되도록 하는 제 1 단계; 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 제 1 사용자단말의 리그 축구게임 정보 중 리그기록실 정보 요청에 따라, 각각이 메인영역을 포함하여 구현 가능한 팀기록 탭 및 개인기록 탭을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 2 단계; 및 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 제 1 사용자단말의 사용자에게 의해 팀기록 탭이 선택된 경우, 상기 메인영역에 팀-평점영역, 팀-기록분석영역, 리그 순위-영역을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 3 단계;를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체

기술분야

- [1] 본 발명은 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체에 관한 것으로, 보다 구체적으로는, 온라인 축구게임상에서 발생하는 리그에서 팀기록 정보와 개인기록 정보로 분리하여 상세한 리그기록 정보를 제공하도록 하기 위한 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 일반적으로, 컴퓨터 게임 방식에는 사용자(user)와 중앙처리장치(CPU) 간에 경쟁이 이루어지는 방식과, 통신망으로 연결된 서로 다른 사용자단말을 이용하여 2사람 이상의 사용자 간에 팀 또는 상대방이 되어 게임을 진행하는 방식이 있다.
- [3] 후자인 통신망으로 사용자단말간에 연결되어 진행되는 게임 방식은 상대방이 사람이기 때문에 사용자 마다의 개인 플레이가 가능해 게임상에서 다양한 변수가 작용하고 이에 따라 많은 게임상에서의 데이터 통계가 나타나는 장점이 있다.
- [4] 한편, 현재는 이러한 2사람 이상의 사용자를 중심으로 한 구기 스포츠게임, 머드(MUD) 게임, 롤 플레이 게임(Role Playing Game: RPG) 등으로 세분화된 온라인 게임이 활성화되고 있어서 특히 구기 스포츠 게임 중 온라인 축구게임은 한번에 22명이 하나의 축구게임에 참여할 수 있어 친목도모 및 단합에 좋고, 머드 게임 및 롤 플레이 게임 등에 비해 상대적으로 게임의 난이도가 쉽고 게임 진행 방식이 단순하여 현재 저변이 확대되고 있다.
- [5] 그러나 현재의 온라인 축구게임에서는 주로 한 경기당 게임에 대한 기록 위주로 기록정보를 제공하고 있다.
- [6] 이에 따라, 현재의 온라인 축구게임의 리그경기 방식에서 보다 세분화되고 체계적인 기록정보를 제공하기 위한 기술개발이 요구되고 있다.
- [7]
- [8] [관련기술문헌]
- [9] 1. 네트워크를 이용한 온라인 축구 게임 및 그 방법(특허출원번호 제10-1999-0020051호)
- [10] 2. 1인칭 시점 축구시뮬레이션 게임 제어 방법(특허출원번호

제10-2011-0031984호)

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [11] 본 발명은 상기의 문제점을 해결하기 위한 것으로, 온라인 축구게임상에서 발생하는 리그에서 단계적 접근에 의한 팀기록 정보와 개인기록 정보를 열람할 수 있어 온라인 축구게임 사용자에게 리그 경기에서 목표 설정에 따른 동기 유발을 강화하도록 하기 위한 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체를 제공하기 위한 것이다.
- [12] 그러나 본 발명의 목적들은 상기에 언급된 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제 해결 수단

- [13] 상기의 목적을 달성하기 위해 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법은, 온라인 축구게임 서버가, 제 1 사용자단말의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말 내지 제 n 사용자단말(n은 자연수)과 통신망을 통해 멀티 플레이로 제 1 사용자단말에서 실행되도록 하는 제 1 단계; 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 제 1 사용자단말의 리그축구게임 정보 중 리그기록실 정보 요청에 따라, 각각이 메인영역을 포함하여 구현 가능한 팀기록 탭 및 개인기록 탭을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 2 단계; 및 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 제 1 사용자단말의 사용자에게 의해 팀기록 탭이 선택된 경우, 상기 메인영역에 팀-평점영역, 팀-기록분석영역, 리그순위-영역을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 3 단계; 를 포함한다.
- [14] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 제 3 단계는, 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 팀-평점영역 상에 팀 평균평점, 팀 최고평점, 그리고 상기 팀 평균평점 및 상기 팀 최고평점 각각을 나타내는 지시자를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (a)단계; 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 팀-기록분석영역 상으로 리그경기데이터를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (b)단계; 및 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 리그순위-영역 상에 팀이름 정보와, 상기 팀이름 정보 옆에 팀 로고를 포함시켜 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (c)단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [15] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 (a)단계의 팀 평균평점은 [현재시즌 평균 팀-평점], [지난시즌 평균 팀-평점]을 포함하며, 상기 (a)단계의 팀 최고평점은 [현재시즌

- 최고 팀-평균점], [지난시즌 최고 팀-평균점]을 포함하며, 상기 [현재시즌 평균 팀-평균점]은 [팀-평균점 누적]/[진행 경기수]에 의해 연산되는 것이 바람직하다.
- [16] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 (b)단계의 리그경기데이터는, 코너킥 표시영역, 슛시도 표시영역, 유효슈팅 표시영역, 득점 표시영역, 오프사이드 표시영역, 실점 표시영역, 파울 표시영역, 세이프 표시영역, 공격루트 표시영역, 성공률 표시영역, 그리고 경고카드 표시영역의 다수의 영역을 포함하는 것이 바람직하다.
- [17] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며, 상기 코너킥 표시영역은, [코너킥 누적]/[진행경기수]에 의해 연산된 코너킥 횟수를 표시하며, 상기 슛시도 표시영역은, [슛시도 누적]/[진행경기수]에 의해 연산된 슛시도 횟수를 표시하며, 상기 유효슈팅 표시영역은 [유효슈팅 누적]/[진행경기수]에 의해 연산된 유효슈팅 횟수를 표시하며, 상기 득점 표시영역은, [득점 누적]/[경기수]에 의해 연산된 득점 횟수를 표시하며, 상기 오프사이드 표시영역은, [오프사이드 누적]/[진행경기수]에 의해 연산된 오프사이드 횟수를 표시하며, 상기 실점 표시영역은, [실점 누적]/[경기수]에 의해 연산된 실점 횟수를 표시하며, 상기 파울 표시영역은, [파울 누적]/[진행경기수]에 의해 연산된 파울 횟수를 표시하며, 상기 세이프 표시영역은, [세이프 누적]/[진행경기수]에 의해 연산된 세이프 횟수를 표시하는 것이 바람직하다.
- [18] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며, 상기 공격루트 표시영역은, 공격지역 점유시간과, 좌/우/중앙 공격루트를 표시하며, 상기 공격지역 점유시간은 %로 표시하며,
$$\frac{[\text{공격지역 점유시간 누적}]}{([\text{공격지역 점유시간 누적}] + [\text{중앙지역 점유시간 누적}] + [\text{수비지역 점유시간 누적}])}$$
에 의해 연산된 공격지역 점유시간을 표시하며, 상기 좌/우/중앙 공격루트는, 각각
$$\frac{[\text{좌측공격시간누적}]}{([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])},$$

$$\frac{[\text{우측공격시간누적}]}{([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])},$$
 그리고
$$\frac{[\text{중앙공격시간누적}]}{([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])}$$
에 의한 3개의 데이터를 동시에 표시하는 것이 바람직하다.
- [19] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며, 상기 성공률 표시영역은, 슈팅정확도, 패스성공률, 태클성공률을 제공하며, 상기 슈팅정확도는
$$\frac{[\text{유효슈팅누적}]}{[\text{슈팅시도누적}]}$$
에 의해 연산되며, 상기 패스성공률은
$$\frac{[\text{패스성공누적}]}{[\text{패스시도누적}]}$$
에 의해

연산되며, 상기 태클성공률은 [태클성공누적]/[태클시도누적]에 의해 연산되는 것이 바람직하다.

- [20] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며, 상기 경고카드 표시영역은 노랑카드 및 빨강카드를 표시하며, 상기 노랑카드는 [경고]/[진행경기수]에 의해 연산되며, 상기 빨강카드는 [퇴장]/[진행경기수]에 의해 연산되는 것이 바람직하다.
- [21] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 단계(c)의 리그순위-영역은, 상기 팀이름 정보 중, 사용자가 속하는 팀을 하이라이트를 통해 강조되어 표시되는 것이 바람직하다.
- [22] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 온라인 축구게임 서버가, 제 1 사용자단말의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말 내지 제 n 사용자단말(n은 자연수)과 통신망을 통해 멀티 플레이로 제 1 사용자단말에서 실행되도록 하는 제 1 단계; 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 제 1 사용자단말의 리그축구게임 정보 중 리그기록실 정보 요청에 따라, 각각이 메인영역을 포함하여 구현 가능한 팀기록 탭 및 개인기록 탭을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 2 단계; 및 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 제 1 사용자단말의 사용자에게 의해 상기 개인기록 탭이 선택된 경우, 상기 메인영역에 평점/MVP정보영역, 최근-경기분석영역, 세부기록영역, 그리고 선수리스트영역을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 3 단계; 를 포함한다.
- [23] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 제 3 단계는, 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 평점/MVP정보영역 상에 개인 평균평점과 개인 최고평점, 그리고 MVP횟수를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (a)단계; 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 최근-경기분석영역 상에 최근 5경기에서의 평균평점과, 최근 5경기에서의 각 평점을 나타내는 막대 그래프를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (b)단계; 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 세부기록영역에 공격성향 탭, 수비/키퍼성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 세분화된 데이터를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (c)단계; 및 상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 선수리스트영역에 포함된 각 선수에 대한 상기 제 1 사용자단말의 사용자의 선택에 따른 선수정보를 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (d)단계; 을 포함하는 것이 바람직하다.
- [24] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 (a)단계의 평점/MVP정보영역은, 개인 평점표시영역과 MVP횟수영역으로 구분되어 제공되며, 상기 개인 평점표시영역은 상기 제 1

사용자단말의 사용자가 선택한 선수의 [현재시즌 평균 개인-평점], [지난시즌 평균 개인-평점]을 표시할 뿐만 아니라, [현재시즌 최고 개인-평점], [지난시즌 최고 개인-평점]을 각각 표시하며, 상기 MVP횃수영역는 상기 제 1 사용자단말의 사용자가 선택한 선수가 리그경기 중에 MVP가 된 횃수를 표시하는 것이 바람직하다.

- [25] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 (c)단계의 세부기록영역은, 공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 탭선택영역, 그리고 탭확장영역 및 시간영역을 포함하여 형성되며, 상기 탭선택영역 상의 공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭을 누르면 하단의 상기 탭확장영역의 정보가 바뀌는 것이 바람직하다.
- [26] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 공격성향 탭이 선택된 경우 상기 탭확장영역은 슈팅정확도를 구현하며, 상기 슈팅정확도는, <유효슈팅누적> / <슈팅시도누적>에 의해 연산되며, 상기 수비성향 탭이 선택된 경우 상기 탭확장영역은 태클성공률을 구현하며, 상기 태클성공률은 <태클성공누적> / <태클시도누적>에 의해 연산되며, 상기 공통성향 탭이 선택된 경우, 상기 탭확장영역은 패스성공률을 구현하며, 상기 패스성공률은 <패스성공누적> / <패스시도누적>에 의해 연산되는 것이 바람직하다.
- [27] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법에 있어서, 상기 시간영역은, 평균출장시간과 평균볼소유시간을 상기 탭선택영역 상의 탭에 상관없이 공통으로 표시하며, 상기 평균출장시간은, <출장시간누적> / <출장경기수>에 의해 연산되며, 상기 평균볼소유시간은, <볼소유시간누적> / <출장경기수>을 연산한 값을 60으로 디바이드 하여 구현하는 것이 바람직하다.
- [28] 상기의 목적을 달성하기 위해 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체는, 제 1 사용자단말의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말 내지 제 n 사용자단말(n은 자연수)과 통신망을 통해 멀티 플레이로 제 1 사용자단말에서 실행되도록 하는 온라인 축구게임 서버상에서 실행가능한 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체에 있어서, 상기 제 1 사용자단말의 리그축구게임 정보 중 리그기록실 정보 요청에 따라, 각각이 메인영역을 포함하여 구현 가능한 팀기록 탭 및 개인기록 탭을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 UI 제공수단; 및 상기 제 1 사용자단말의 사용자에게 의해 팀기록 탭이 선택된 경우, 상기 메인영역에 팀-평점영역, 팀-기록분석영역, 리그순위-영역을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 팀기록 제공수단; 을 구비하여 이루어진다.
- [29] 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공

프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체에 있어서, 상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며, 상기 성공률 표시영역은, 슈팅정확도, 패스성공률, 태클성공률을 제공하며, 상기 슈팅정확도는 [유효슈팅누적]/[슈팅시도누적]에 의해 연산되며, 상기 패스성공률은 [패스성공누적]/[패스시도누적]에 의해 연산되며, 상기 태클성공률은 [태클성공누적]/[태클시도누적]에 의해 연산되는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [30] 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체는, 온라인 축구게임상에서 발생하는 리그에서 단계적 접근에 의한 팀기록 정보와 개인기록 정보를 열람할 수 있어 온라인 축구게임 사용자에게 리그 경기에서 목표 설정에 따른 동기 유발하는 효과를 제공한다.

[31]

도면의 간단한 설명

- [32] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법이 구현되는 시스템을 나타내는 도면이다.
- [33] 도 2는 도 1의 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법이 구현되는 시스템에서의 온라인 축구게임 서버의 주요 구성을 나타내는 도면이다.
- [34] 도 3 및 도 4는 온라인 축구게임 서버에 의해 제공되는 초기 UI 화면을 설명하기 위한 도면이다.
- [35] 도 5 내지 도 7은 본 발명의 실시예에 따라 온라인 축구게임 서버가 제공하는 팀기록 탭을 구체적으로 설명하기 위한 UI 구현 화면을 나타내는 도면이다.
- [36] 도 8 내지 도 11은 본 발명의 실시예에 따라 온라인 축구게임 서버가 제공하는 개인기록 탭을 구체적으로 설명하기 위한 UI 구현 화면을 나타내는 도면이다.
- [37] 도 12는 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법을 나타내는 흐름도이다.
- [38] 도 13은 도 12에서의 팀기록 탭이 사용자에게 의해 선택된 경우에 온라인 축구게임 서버에 의해 리그기록 정보가 제공되는 과정을 나타내는 흐름도이다.
- [39] 도 14는 도 12에서의 개인기록 탭이 사용자에게 의해 선택된 경우에 온라인 축구게임 서버에 의해 리그기록 정보가 제공되는 과정을 나타내는 흐름도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [40] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 야구 게임의 타격 방법 및 시스템에 대하여 설명하기로 한다.
- [41] 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.

- [42] 또한 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.
- [43] 또한, 본 발명의 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 제 1, 제 2, A, B, (a), (b) 등의 용어를 사용할 수 있다. 이러한 용어는 그 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하기 위한 것일 뿐, 그 용어에 의해 해당 구성 요소의 본질이나 차례 또는 순서 등이 한정되지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.
- [44] 본 발명의 실시 예에서 "통신", "통신망" "인터넷망" 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.
- [45] 이하의 설명에서 "서버"란, 사용자들이 접속하여 콘텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 적은 경우 하나의 서버에 다수의 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원 수가 많은 경우, 서버의 기능에 따라서 하나의 시스템 운영을 위한 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [46]
- [47] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법이 구현되는 시스템을 나타내는 도면이다. 도 1을 참조하면, 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법이 구현되는 시스템은 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n, n은 자연수), 통신망(20) 및 온라인 축구게임 서버(30)를 포함한다.
- [48] 도 2는 도 1의 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법이 구현되는 시스템에서의 온라인 축구게임 서버(30)의 주요 구성을 나타내는 도면이다.
- [49] 도 3 및 도 4는 온라인 축구게임 서버(30)에 의해 구현되는 초기 UI 화면을 설명하기 위한 도면이다.
- [50] 도 5 내지 도 7은 본 발명의 실시예에 따라 온라인 축구게임 서버(30)가 제공하는 팀기록 탭(2a)을 구체적으로 설명하기 위한 UI 구현 화면을 나타내는 도면이다. 또한, 도 8 내지 도 11은 본 발명의 실시예에 따라 온라인 축구게임 서버(30)가 제공하는 개인기록 탭(2b)을 구체적으로 설명하기 위한 UI 구현 화면을 나타내는 도면이다.

[51]

- [52] 먼저, 도 2를 참조하면, 온라인 축구게임 서버(30)는 송수신부(31), 리그기록 정보제공 모듈(32), 그리고 데이터베이스(33)를 포함한다. 한편, 리그기록 정보제공 모듈(32)은 UI 제공수단(32a), 팀기록 제공수단(32b), 개인기록 제공수단(32c), DB 관리수단(32d)을 포함한다. 이하에서는 도 2의 리그기록 정보제공 모듈(32)의 구성을 중심으로, 도 1, 그리고 도 3 내지 도 11을 참조하여 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법이 구현되는 시스템을 구체적으로 살펴보도록 한다.
- [53] 한편, 하기에서는 설명의 편의를 위해 온라인 축구게임을 실행하는 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n) 중 제 1 사용자단말(10-1)을 기준으로 설명하나, 제 2 내지 제 n 사용자단말(10-2 내지 10-n) 중 다른 단말에 의한 주체로 변형될 수 있음을 명확히 한다.
- [54] UI 제공수단(32a)은 제 1 사용자단말(10-1)의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말(10-2) 내지 제 n 사용자단말(10-n)과 통신망(20)을 통해 멀티 플레이로 제 1 사용자단말(10-1)에서 실행되도록 송수신부(31)를 제어한다.
- [55] UI 제공수단(32a)은 제 1 사용자단말(10-1)의 축구게임 정보 중 리그기록실(1a)이 선택되면, 선택신호를 수신한 뒤 각각이 메인영역(2c) 구현이 가능한 팀기록 탭(2a) 및 개인기록 탭(2b)을 포함하는 UI 화면을 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력부(11)로 출력되도록 한다.
- [56] 한편 상술한 제 1 사용자단말(10-1)의 출력부(11)로 출력된 리그기록실(1a) 선택을 위한 탭을 포함하는 UI 화면은 도 3과 같을 수 있으며, 상술한 팀기록 탭(2a)과 개인기록 탭(2b)이 구현된 화면은 도 4와 같을 수 있다.
- [57] 이후, 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자는 팀기록 탭(2a) 또는 개인기록 탭(2b)을 선택할 수 있으며, 선택에 따른 선택신호는 팀기록 제공수단(32b) 또는 개인기록 제공수단(32c)에 의해 탐지된다.
- [58] 팀기록 제공수단(32b)은 선택신호를 기초로 UI 제공수단(32a)에 의해 사용자에게 제공된 팀기록 탭(2a)과 개인기록 탭(2b) 중 팀기록 탭(2a)이 선택되었는지 여부를 판단한다.
- [59] 팀기록 제공수단(32b)은 판단결과 팀기록 탭(2a)이 사용자에게 의해 선택된 경우, 메인영역(2c)에 팀-평균점영역(3a), 팀-기록분석영역(3b), 리그순위-영역(3c)을 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하도록 송수신부(31)를 제어함으로써, 출력부(11)에 출력되도록 한다.
- [60] 이에 따라, 도 5과 같이 팀기록 탭(2a) 선택에 따른 UI 화면과 같이 출력될 수 있으며, 이하에서는 도 5 내지 도 7을 참조하여, 팀기록 제공수단(32b)에서 수행되는 과정을 보다 구체적으로 살펴보도록 한다.
- [61] 먼저, 도 6을 참조하면, 팀기록 제공수단(32b)은 팀-평균점영역(3a)의 팀 평균점표시영역(4a)에 데이터베이스(33)에 저장된 [현재시즌 평균 팀-평균점], [지난시즌 평균 팀-평균점]을 표시할 뿐만 아니라, [현재시즌 최고 팀-평균점], 그리고

[지난시즌 최고 팀-평균]을 각각 표시한다.

- [62] 여기서 팀 평균표시영역(4a)에 표시되는 [현재시즌 평균 팀-평균]은 [팀-평균 누적] / [진행 경기수]에 의해 연산되며, 소수점 반올림 수행한다. 이에 따라, 진행 경기수가 0이면 평균은 무조건 0이 된다.
- [63] 한편, 팀-평균영역(3a)은 팀 평균 평점을 나타내는 지시자(4b), 팀 최고 평점을 나타내는 지시자(4c)를 포함한다.
- [64] 도 7을 참조하면, 팀기록 제공수단(32b)은 팀-기록분석영역(3b)에 리그경기데이터를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 송수신부(31)를 제어한다.
- [65] 이에 따라, 팀-기록분석영역(3b)에 출력되는 리그경기데이터는 코너킥 표시영역(5a), 슛시도 표시영역(5b), 유효슈팅 표시영역(5c), 득점 표시영역(5d), 오프사이드 표시영역(5e), 실점 표시영역(5f), 파울 표시영역(5g), 세이프 표시영역(5h), 공격루트 표시영역(5i), 성공률 표시영역(5j), 그리고 경고카드 표시영역(5k)을 포함한다.
- [66] 코너킥 표시영역(5a)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [코너킥 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 코너킥 횟수를 표시한다.
- [67] 슛시도 표시영역(5b)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [슛시도 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 슛시도 횟수를 표시한다.
- [68] 유효슈팅 표시영역(5c)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [유효슈팅 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 유효슈팅 횟수를 표시한다.
- [69] 득점 표시영역(5d)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [득점 누적] / [경기수]에 의해 연산된 득점 횟수를 표시한다.
- [70] 오프사이드 표시영역(5e)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [오프사이드 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 오프사이드 횟수를 표시한다.
- [71] 실점 표시영역(5f)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [실점 누적] / [경기수]에 의해 연산된 실점 횟수를 표시한다.
- [72] 파울 표시영역(5g)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [파울 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 파울 횟수를 표시한다.
- [73] 세이프 표시영역(5h)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [세이프 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 세이프 횟수를 표시한다.
- [74] 공격루트 표시영역(5i)은 공격지역 점유시간과, 좌/우/중앙 공격루트를 표시한다.
- [75] 공격지역 점유시간은 %로 표시하며, 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [공격지역 점유시간 누적] / ([공격지역 점유시간 누적] + [중앙지역 점유시간 누적] + [수비지역 점유시간 누적])와 같은 방식에 의해 연산된 공격지역 점유시간을 표시하며, 동일한 방식에 의해 중앙지역 점유시간, 수비지역 점유시간도 연산하여 제공한다. 여기서 소수점 첫째 자리 반올림하며, 공격지역+중앙지역+수비지역 = 100%라는 공식이 적용된다.

- [76] 좌/우/중앙 공격루트는 각각 다음 형태로 계산하며, 소수점 첫째 자리 반올림한다. 즉, 각각이 $[\text{좌측공격시간누적}] / ([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])$, $[\text{우측공격시간누적}] / ([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])$, $[\text{중앙공격시간누적}] / ([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])$ 에 의한다.
- [77] 성공률 표시영역(5j)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 슈팅정확도, 패스성공률, 태클성공률을 제공한다.
- [78] 여기서 슈팅정확도는 $[\text{유효슈팅누적}] / [\text{슈팅시도누적}]$ 에 의해 연산되며, 패스성공률은 $[\text{패스성공누적}] / [\text{패스시도누적}]$ 에 의해 연산되며, 태클성공률은 $[\text{태클성공누적}] / [\text{태클시도누적}]$ 에 의해 연산되며 각 값은 소수점 첫째 자리 반올림을 수행한다.
- [79] 경고카드 표시영역(5k)은 노랑카드 및 빨강카드를 표시하며, 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 노랑카드는 $[\text{경고}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산되며, 빨강카드는 $[\text{퇴장}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산되면, 소수점 첫째 자리 반올림을 수행한다.
- [80] 한편, 리그순위-영역(3c)은 팀이름 정보와, 팀 이름 정보 옆에 팀 로고를 추가시키며, 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 속하는 팀을 하이라이트 등을 통해 더욱 강조하여 표시한다.
- [81]
- [82] 다음으로, 개인기록 제공수단(32c)에 대해 살펴보면, 개인기록 제공수단(32c)은 선택번호를 기초로 UI 제공수단(32a)에 의해 사용자에게 제공된 팀기록 탭(2a)과 개인기록 탭(2b) 중 개인기록 탭(2b)이 선택되었는지 여부를 판단한다.
- [83] 판단결과 개인기록 탭(2b)이 선택된 경우, 개인기록 제공수단(32c)은 개인기록 탭(3b) 선택에 따라 메인영역(2c)에 평점/MVP정보영역(6a), 최근-경기분석영역(6b), 세부기록영역(6c), 그리고 선수리스트영역(6d)을 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하도록 송수신부(31)를 제어함으로써, 출력부(11)에 출력되도록 한다. 이에 따라 출력된 UI 화면은 도 8과 같을 수 있다.
- [84] 이하에서 도 8 내지 도 11을 참조하여 개인기록 제공수단(32c)에 의해 구현되는 UI 화면 구성에 대해 구체적으로 살펴본다.
- [85] 개인기록 제공수단(32c)은 평점/MVP정보영역(6a)에 개인 평균평점과 개인 최고평점, 그리고 MVP횟수를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 하도록 송수신부(31)를 제어한다. 즉 도 9와 같이, 평점/MVP정보영역(6a)은 개인 평점표시영역(7a)과 MVP횟수영역(7b)으로 구분되어 제공된다.
- [86] 여기서 개인 평점표시영역(7a)은 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 선택한 선수의 [현재시즌 평균 개인-평점], [지난시즌 평균 개인-평점]을 표시할 뿐만

아니라, [현재시즌 최고 개인-평점], 그리고 [지난시즌 최고 개인-평점]을 각각 표시한다.

- [87] 한편, MVP횃수영역(7b)에는 해당 선택한 선수가 리그경기 중에 MVP가 된 횃수를 데이터베이스(33)에서 독출하여 표시한다.
- [88] 또한, 개인기록 제공수단(32c)은 최근-경기분석영역(6b)에 평균평점과, 5경기 분석 그래프를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 한다. 도 10에 도시된 바와 같이, 최근-경기분석영역(6b)은 최근 5경기에서의 평균평점(8a)과, 최근 5경기에서의 각 평점을 나타내는 막대 그래프(8b)를 포함한다.
- [89] 그리고, 개인기록 제공수단(32c) 세부기록영역(6c)에 공격성향 탭, 수비/키퍼성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 세분화된 데이터를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 송수신부(31)를 제어한다.
- [90] 도 11을 참조하면, 세부기록영역(6c)은 공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 탭선택영역(9a), 그리고 탭확장영역(9b) 및 시간영역(9c)을 포함하여 형성된다.
- [91] 여기서, 탭선택영역(9a)은 .공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭을 누르면 하단의 탭확장영역(9b)의 정보가 바뀌며, 탭확장영역(9b)은 탭선택영역(9a)의 각 탭의 선택에 따라 내용을 다르게 구현된다.
- [92] 보다 구체적으로 공격성향 탭이 선택된 경우 탭확장영역(9b)은 슈팅정확도를 구현하며, 슈팅정확도는 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <유효슈팅누적> / <슈팅시도누적>에 의해 연산된다.
- [93] 한편, 수비성향 탭이 선택된 경우, 탭확장영역(9b)은 태클성공률을 구현하며, 태클성공률은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <태클성공누적> / <태클시도누적>에 의해 연산된다.
- [94] 마지막으로, 공통성향 탭이 선택된 경우, 탭확장영역(9b)은 패스성공률을 구현하며, 패스성공률은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <패스성공누적> / <패스시도누적>에 의해 연산된다.
- [95] 한편, 슈팅정확도, 태클성공률, 패스성공률의 연산의 경우 공통적으로 소수점 첫째 자리에서 반올림을 수행한다.
- [96] 시간영역(9c)은 평균출장시간과 평균볼소유시간을 탭선택영역(9a) 상의 탭에 상관없이 공통으로 표시한다.
- [97] 여기서 평균출장시간은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <출장시간누적> / <출장경기수>에 의해 연산되며, 평균볼소유시간도 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <볼소유시간누적> / <출장경기수>을 연산한 값을 60으로 디바이드 하여 구한다.
- [98] 한편, 평균출장시간과 평균볼소유시간은 분 단위만 표시하며, 그 값이 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 속한 팀 내에서 가장 높은 경우 빨간색으로 강조 표시하며, 최고 값이 여러 명이면 모두 강조한다.

- [99] 또한, 개인기록 제공수단(32c)은 선수리스트영역(6d)에 각 선수에 대한 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자의 선택에 따른 선수정보를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 갱신되어 출력되도록 송수신부(31)를 제어한다.
- [100] DB 관리수단(32d)은 데이터베이스(30)상에 팀과 관련된 팀기록 영역과 개인과 관련된 개인기록 영역을 분리하여 관리한다.
- [101] 상술한 내용 중 편의상 "["로 표시된 데이터는 팀기록 영역에 저장하며, "<"로 표시된 데이터는 개인기록 영역에 저장하도록 제어한다. 예컨대, 상술한 [득점 누적]은 팀에 대한 득점을 의미하고, <득점 누적>은 선수에 대한 득점으로 지정한다.
- [102] 또한, DB 관리수단(32d)은 새로운 리그가 시작하거나, 사용자가 팀을 바꿨을 때 개인기록 영역 및 팀기록 영역에 저장된 내용을 모두 초기화한다.
- [103]
- [104] 도 12는 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법을 나타내는 흐름도이다. 도 1 내지 도 12를 참조하면, 온라인 축구게임 서버(30)는 제 1 사용자단말(10-1)의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말(10-2) 내지 제 n 사용자단말(10-n)과 멀티 플레이로 제 1 사용자단말(10-1)에서 실행되도록 한다(S1).
- [105]
- [106] *단계(S2) 이후, 온라인 축구게임 서버(30)는 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자로부터 축구게임 정보 중 리그기록실(1a)이 선택되면, 선택신호를 수신한다(S2).
- [107] 이에 따라, 온라인 축구게임 서버(30)는 각각이 메인영역(2c) 구현이 가능한 팀기록 탭(2a) 및 개인기록 탭(2b)이 제 1 사용자단말(10-1)의 출력부(11)로 출력되도록 함으로써(S3), 제1 사용자단말(10-1)의 사용자에 의해 팀기록 탭(2a) 또는 개인기록 탭(2b)이 선택되도록 한다.
- [108] 단계(S3) 이후, 온라인 축구게임 서버(30)는 단계(S3)에서 사용자에 의해 팀기록 탭(2a) 또는 개인기록 탭(2b)이 선택되었는지 여부를 판단한다(S4).
- [109] 한편, 단계(S4)의 판단결과 팀기록 탭(2a)이 사용자에 의해 선택된 경우, 온라인 축구게임 서버(30)는 메인영역(2c)에 팀-평점영역(3a), 팀-기록분석영역(3b), 리그순위-영역(3c)을 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력부(11)에 출력되도록 한다(S5).
- [110] 단계(S4)의 판단결과 팀기록 탭이 선택되지 않고 개인기록 탭(2b)이 선택된 경우, 온라인 축구게임 서버(30)는 개인기록 탭(3b) 선택에 따라 메인영역(2c)에 평점/MVP정보영역(6a), 최근-경기분석영역(6b), 세부기록영역(6c), 그리고 선수리스트영역(6d)을 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력부(11)에 출력되도록 한다(S6).
- [111]
- [112] 도 13은 도 12에서의 단계(S5)의 팀기록 탭(2a)이 사용자에 의해 선택된 경우에

온라인 축구게임 서버(30)에 의해 리그기록정보가 제공되는 과정을 나타내는 흐름도이다.

- [113] 도 1 내지 도 13을 참조하면, 온라인 축구게임 서버(30)는 팀-평점영역(3a)에 팀 평균평점, 팀 최고평점, 그리고 이를 나타내는 지시자를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 한다(S11).
- [114] 보다 구체적으로, 도 6을 참조하면, 팀-평점영역(3a)의 팀 평점표시영역(4a)은 데이터베이스(33)에 저장된 [현재시즌 평균 팀-평점], [지난시즌 평균 팀-평점]을 표시할 뿐만 아니라, [현재시즌 최고 팀-평점], [지난시즌 최고 팀-평점]을 각각 표시한다.
- [115] 여기서 팀 평점표시영역(4a)에 표시되는 [현재시즌 평균 팀-평점] = [팀-평점 누적] / [진행 경기수]에 의해 연산되며, 소수점 반올림 수행한다. 이에 따라, 진행 경기수가 0이면 평균은 무조건 0이 된다.
- [116] 한편, 팀-평점영역(3a)은 팀 평균 평점을 나타내는 지시자(4b), 팀 최고 평점을 나타내는 지시자(4c)를 포함한다.
- [117]
- [118] 단계(S11) 이후, 온라인 축구게임 서버(30)는 팀-기록분석영역(3b)에 리그경기데이터를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 한다(S12).
- [119] 도 7을 참조하면, 팀-기록분석영역(3b)에 출력되는 리그경기데이터는 코너킥 표시영역(5a), 슛시도 표시영역(5b), 유효슈팅 표시영역(5c), 득점 표시영역(5d), 오프사이드 표시영역(5e), 실점 표시영역(5f), 파울 표시영역(5g), 세이프 표시영역(5h), 공격루트 표시영역(5i), 성공률 표시영역(5j), 그리고 경고카드 표시영역(5k)을 통해 출력된다.
- [120] 코너킥 표시영역(5a)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [코너킥 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 코너킥 횟수를 표시한다.
- [121] 슛시도 표시영역(5b)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [슛시도 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 슛시도 횟수를 표시한다.
- [122] 유효슈팅 표시영역(5c)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [유효슈팅 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 유효슈팅 횟수를 표시한다.
- [123] 득점 표시영역(5d)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [득점 누적] / [경기수]에 의해 연산된 득점 횟수를 표시한다.
- [124] 오프사이드 표시영역(5e)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [오프사이드 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 오프사이드 횟수를 표시한다.
- [125] 실점 표시영역(5f)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [실점 누적] / [경기수]에 의해 연산된 실점 횟수를 표시한다.
- [126] 파울 표시영역(5g)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [파울 누적] / [진행경기수]에 의해 연산된 파울 횟수를 표시한다.
- [127] 세이프 표시영역(5h)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [세이프

- 누적]/[진행경기수]에 의해 연산된 세이프 횡수를 표시한다.
- [128] 공격루트 표시영역(5i)은 공격지역 점유시간과, 좌/우/중앙 공격루트를 표시한다.
- [129] 공격지역 점유시간은 %로 표시하며, 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 [공격지역 점유시간 누적]/([공격지역 점유시간 누적]+[중앙지역 점유시간 누적]+[수비지역 점유시간 누적])와 같은 방식에 의해 연산된 공격지역 점유시간을 표시하며, 동일한 방식에 의해 중앙지역 점유시간, 수비지역 점유시간도 연산하여 제공한다. 여기서 소수점 첫째 자리 반올림하며, 공격지역+중앙지역+수비지역 = 100%라는 공식이 적용된다.
- [130] 좌/우/중앙 공격루트는 각각 다음 형태로 계산하며, 소수점 첫째 자리 반올림한다. 즉, 각각이 [좌측공격시간누적]/([좌측공격시간누적]+[우측공격시간누적]+[중앙공격시간누적]), [우측공격시간누적]/([좌측공격시간누적]+[우측공격시간누적]+[중앙공격시간누적]), [중앙공격시간누적]/([좌측공격시간누적]+[우측공격시간누적]+[중앙공격시간누적])에 의한다.
- [131] 성공률 표시영역(5j)은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 슈팅정확도, 패스성공률, 태클성공률을 제공한다.
- [132] 여기서 슈팅정확도는 [유효슈팅누적]/[슈팅시도누적]에 의해 연산되며, 패스성공률은 [패스성공누적]/[패스시도누적]에 의해 연산되며, 태클성공률은 [태클성공누적]/[태클시도누적]에 의해 연산되며 각 값은 소수점 첫째 자리 반올림을 수행한다.
- [133] 경고카드 표시영역(5k)은 노랑카드 및 빨강카드를 표시하며, 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 노랑카드는 [경고]/[진행경기수]에 의해 연산되며, 빨강카드는 [퇴장]/[진행경기수]에 의해 연산되면, 소수점 첫째 자리 반올림을 수행한다.
- [134] 한편, 리그순위-영역(3c)은 팀이름 정보와, 팀 이름 정보 옆에 팀 로고를 추가시키며, 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 속하는 팀을 하이라이트 등을 통해 더욱 강조하여 표시한다.
- [135]
- [136] 도 14는 도 12에서의 단계(S6)의 개인기록 탭(2b)이 사용자에게 의해 선택된 경우에 온라인 축구게임 서버(30)에 의해 리그기록정보가 제공되는 과정을 나타내는 흐름도이다. 도 1 내지 도 5를 참조하면, 온라인 축구게임 서버(30)는 평점/MVP정보영역(6a)에 개인 평균평점과 개인 최고평점, 그리고 MVP횡수를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 한다(S21).
- [137] 도 9를 참조하면, 평점/MVP정보영역(6a)은 개인 평점표시영역(7a)과 MVP횡수영역(7b)으로 구분되어 제공된다.
- [138] 여기서 개인 평점표시영역(7a)은 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 선택한 선수의 [현재시즌 평균 개인-평점], [지난시즌 평균 개인-평점]을 표시할 뿐만

- 아니라, [현재시즌 최고 개인-평균점], [지난시즌 최고 개인-평균점]을 각각 표시한다.
- [139] 한편, MVP횃수영역(7b)에는 해당 선택한 선수가 리그경기 중에 MVP가 된 횃수를 데이터베이스(33)에서 독출하여 표시한다.
- [140] 온라인 축구게임 서버(30)는 최근-경기분석영역(6b)에 평균평균점과, 5경기 분석 그래프를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 한다(S22). 도 10에 도시된 바와 같이, 최근-경기분석영역(6b)은 최근 5경기에서의 평균평균점(8a)과, 최근 5경기에서의 각 평균점을 나타내는 막대 그래프(8b)를 포함한다.
- [141] 온라인 축구게임 서버(30)는 세부기록영역(6c)에 공격성향 탭, 수비/키퍼성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 세분화된 데이터를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 출력되도록 한다(S23).
- [142] 도 11를 참조하면, 세부기록영역(6c)은 공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 탭선택영역(9a), 그리고 탭확장영역(9b) 및 시간영역(9c)을 포함하여 형성된다.
- [143] 여기서, 탭선택영역(9a)은 공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭을 누르면 하단의 탭확장영역(9b)의 정보가 바뀌며, 탭확장영역(9b)은 탭선택영역(9a)의 각 탭의 선택에 따라 내용을 다르게 구현된다.
- [144] 보다 구체적으로 공격성향 탭이 선택된 경우 탭확장영역(9b)은 슈팅정확도를 구현하며, 슈팅정확도는 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <유효슈팅누적> / <슈팅시도누적>에 의해 연산된다.
- [145] 한편, 수비성향 탭이 선택된 경우, 탭확장영역(9b)은 태클성공률을 구현하며, 태클성공률은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <태클성공누적> / <태클시도누적>에 의해 연산된다.
- [146] 마지막으로, 공통성향 탭이 선택된 경우, 탭확장영역(9b)은 패스성공률을 구현하며, 패스성공률은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <패스성공누적> / <패스시도누적>에 의해 연산된다.
- [147] 한편, 슈팅정확도, 태클성공률, 패스성공률의 연산의 경우 공통적으로 소수점 첫째 자리에서 반올림을 수행한다.
- [148] 시간영역(9c)은 평균출장시간과 평균볼소유시간을 탭선택영역(9a) 상의 탭에 상관없이 공통으로 표시한다.
- [149] 여기서 평균출장시간은 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <출장시간누적> / <출장경기수>에 의해 연산되며, 평균볼소유시간도 데이터베이스(33)에 저장된 데이터를 기초로 <볼소유시간누적> / <출장경기수>을 연산한 값을 60으로 디바이드 하여 구한다.
- [150] 한편, 평균출장시간과 평균볼소유시간은 분 단위만 표시하며, 그 값이 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 속한 팀 내에서 가장 높은 경우 빨간색으로 강조 표시하며, 최고 값이 여러 명이면 모두 강조한다.
- [151]

- [152] 단계(S23) 이후, 온라인 축구게임 서버(30)는 선수리스트영역(6d)에 각 선수에 대한 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자의 선택에 따른 선수정보를 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)로 전송하여 갱신되어 출력되도록 한다(S24).
- [153]
- [154] 보충적으로, 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법은 도우미 및 멀티플레이 서버에 대한 처리도 함께 수행한다.
- [155] 구체적으로 리그플레이 도우미로 뛰거나, 멀티플레이를 서버로 댄 사람의 경우, 어떠한 내용도 온라인 축구게임 서버(30)의 데이터베이스(33)에 업데이트 되지 않는다. 즉, 경기결과가 기록실에 전혀 반영되지 않고, 이전 평점도 업데이트 되지 않는다. 서버로 댄 사용자는 자신의 선수가 사용되지 않았고, 자신의 리그플레이도 진행되지 않기 때문이다.
- [156]
- [157] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체는, 온라인 축구게임 서버에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 온라인 축구게임 서버에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 반대로 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 사용자단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체는 온라인 축구게임 서버에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되는 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [158] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [159] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체를 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.
- [160] 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.

- [161] 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.
- [162] 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.
- [163] 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.
- [164] 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.
- [165] 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 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [166] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 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.
- [167] 본 발명의 각 실시예에 따른 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트폰, 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.

- [168] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법, 그리고 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트폰, 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.
- [169] 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 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.
- [170] 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.
- [171] 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.

청구범위

- [청구항 1] 온라인 축구게임 서버가, 제 1 사용자단말의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말 내지 제 n 사용자단말(n은 자연수)과 통신망을 통해 멀티 플레이로 제 1 사용자단말에서 실행되도록 하는 제 1 단계;
상기 제 1 사용자단말의 리그축구게임 정보 중 리그기록실 정보 요청에 따라, 각각이 메인영역을 포함하여 구현 가능한 팀기록 탭 및 개인기록 탭을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 2 단계; 및
상기 제 1 사용자단말의 사용자에게 의해 팀기록 탭이 선택된 경우, 상기 메인영역에 팀-평균점영역, 팀-기록분석영역, 리그순위-영역을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 3 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 제 3 단계는,
상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 팀-평균점영역 상에 팀 평균평균점, 팀 최고평균점, 그리고 상기 팀 평균평균점 및 상기 팀 최고평균점 각각을 나타내는 지시자를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (a)단계;
상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 팀-기록분석영역 상으로 리그경기데이터를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (b)단계; 및
상기 온라인 축구게임 서버가, 상기 리그순위-영역 상에 팀이름 정보와, 상기 팀이름 정보 옆에 팀 로고를 포함시켜 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (c)단계;을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.
- [청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 (a)단계의 팀 평균평균점은 [현재시즌 평균 팀-평균점], [지난시즌 평균 팀-평균점]을 포함하며,
상기 (a)단계의 팀 최고평균점은 [현재시즌 최고 팀-평균점], [지난시즌 최고 팀-평균점]을 포함하며,
상기 [현재시즌 평균 팀-평균점]은 [팀-평균점 누적] / [진행 경기수]에 의해 연산되는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.
- [청구항 4] 제2항에 있어서, 상기 (b)단계의 리그경기데이터는,
코너킥 표시영역, 슈팅도 표시영역, 유효슈팅 표시영역, 득점

표시영역, 오프사이드 표시영역, 실점 표시영역, 파울 표시영역, 세이프 표시영역, 공격루트 표시영역, 성공률 표시영역, 그리고 경고카드 표시영역의 다수의 영역을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 5]

제4항에 있어서,

상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며,

상기 코너킥 표시영역은, $[\text{코너킥 누적}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산된 코너킥 횟수를 표시하며,

상기 슛시도 표시영역은, $[\text{슛시도 누적}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산된 슛시도 횟수를 표시하며,

상기 유효슈팅 표시영역은 $[\text{유효슈팅 누적}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산된 유효슈팅 횟수를 표시하며,

상기 득점 표시영역은, $[\text{득점 누적}] / [\text{경기수}]$ 에 의해 연산된 득점 횟수를 표시하며,

상기 오프사이드 표시영역은, $[\text{오프사이드 누적}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산된 오프사이드 횟수를 표시하며,

상기 실점 표시영역은, $[\text{실점 누적}] / [\text{경기수}]$ 에 의해 연산된 실점 횟수를 표시하며,

상기 파울 표시영역은, $[\text{파울 누적}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산된 파울 횟수를 표시하며,

상기 세이프 표시영역은, $[\text{세이프 누적}] / [\text{진행경기수}]$ 에 의해 연산된 세이프 횟수를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 6]

제4항에 있어서,

상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며,

상기 공격루트 표시영역은, 공격지역 점유시간과, 좌/우/중앙 공격루트를 표시하며,

상기 공격지역 점유시간은 %로 표시하며, $[\text{공격지역 점유시간 누적}] / ([\text{공격지역 점유시간 누적}] + [\text{중앙지역 점유시간 누적}] + [\text{수비지역 점유시간 누적}])$ 에 의해 연산된 공격지역 점유시간을 표시하며,

상기 좌/우/중앙 공격루트는, 각각 $[\text{좌측공격시간누적}] / ([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])$, $[\text{우측공격시간누적}] / ([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])$, 그리고 $[\text{중앙공격시간누적}] / ([\text{좌측공격시간누적}] + [\text{우측공격시간누적}] + [\text{중앙공격시간누적}])$

+ [중앙공격시간누적])에 의한 3개의 데이터를 동시에 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 7]

제4항에 있어서,
상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며,
상기 성공률 표시영역은, 슈팅정확도, 패스성공률, 태클성공률을 제공하며,
상기 슈팅정확도는 [유효슈팅누적]/[슈팅시도누적]에 의해 연산되며,
상기 패스성공률은 [패스성공누적]/[패스시도누적]에 의해 연산되며,
상기 태클성공률은 [태클성공누적]/[태클시도누적]에 의해 연산되는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 8]

제4항에 있어서,
상기 리그경기데이터를 구성하는 다수의 영역은 기저장된 데이터를 기초로 연산되며,
상기 경고카드 표시영역은 노랑카드 및 빨강카드를 표시하며,
상기 노랑카드는 [경고]/[진행경기수]에 의해 연산되며,
상기 빨강카드는 [퇴장]/[진행경기수]에 의해 연산되는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 9]

온라인 축구게임 서버가, 제 1 사용자단말의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말 내지 제 n 사용자단말(n은 자연수)과 통신망을 통해 멀티 플레이로 제 1 사용자단말에서 실행되도록 하는 제 1 단계;
상기 제 1 사용자단말의 리그축구게임 정보 중 리그기록실 정보 요청에 따라, 각각이 메인영역을 포함하여 구현 가능한 팀기록 탭 및 개인기록 탭을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 2 단계; 및
상기 제 1 사용자단말의 사용자에게 의해 상기 개인기록 탭이 선택된 경우, 상기 메인영역에 평점/MVP정보영역, 최근-경기분석영역, 세부기록영역, 그리고 선수리스트영역을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 제 3 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 10]

제9항에 있어서, 상기 제 3 단계는,
상기 평점/MVP정보영역 상에 개인 평균평점과 개인 최고평점,

그리고 MVP횃수를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (a)단계;

상기 최근-경기분석영역 상에 최근 5경기에서의 평균평점과, 최근 5경기에서의 각 평점을 나타내는 막대 그래프를 포함하여 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (b)단계;

상기 세부기록영역에 공격성향 탭, 수비/키피성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 세분화된 데이터를 포함하여 상기 제 1

사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 (c)단계; 및

상기 선수리스트영역에 포함된 각 선수에 대한 상기 제 1

사용자단말의 사용자의 선택에 따른 선수정보를 상기 제 1

사용자단말로 전송하여 출력되도록 하는 단계(d); 을 포함하는

것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 11]

제10항에 있어서,

상기 (a)단계의 평점/MVP정보영역은, 개인 평점표시영역과 MVP횃수영역으로 구분되어 제공되며,

상기 개인 평점표시영역은 상기 제 1 사용자단말의 사용자가

선택한 선수의 [현재시즌 평균 개인-평점], [지난시즌 평균

개인-평점]을 표시할 뿐만 아니라, [현재시즌 최고 개인-평점],

[지난시즌 최고 개인-평점]을 각각 표시하며,

상기 MVP횃수영역은 상기 제 1 사용자단말의 사용자가 선택한

선수가 리그경기 중에 MVP가 된 횃수를 표시하는 것을 특징으로

하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 12]

제10항에 있어서,

상기 (c)단계의 세부기록영역은,

공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭으로 구분된 탭선택영역,

그리고 탭확장영역 및 시간영역을 포함하여 형성되며,

상기 탭선택영역 상의 공격성향 탭, 수비성향 탭, 공통성향 탭을

누르면 하단의 상기 탭확장영역의 정보가 바뀌는 것을 특징으로

하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 13]

제12항에 있어서,

상기 공격성향 탭이 선택된 경우 상기 탭확장영역은 슈팅정확도를 구현하며, 상기 슈팅정확도는, <유효슈팅누적> /

<슈팅시도누적>에 의해 연산되며,

상기 수비성향 탭이 선택된 경우 상기 탭확장영역은 태클성공률을

구현하며, 상기 태클성공률은 <태클성공누적> /

<태클시도누적>에 의해 연산되며,

상기 공통성향 탭이 선택된 경우, 상기 탭확장영역은

패스성공률을 구현하며, 상기 패스성공률은 <패스성공누적> / <패스시도누적>에 의해 연산되는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

[청구항 14]

제12항에 있어서,

상기 시간영역은, 평균출장시간과 평균볼소유시간을 상기 탭선택영역 상의 탭에 상관없이 공통으로 표시하며,

상기 평균출장시간은, <출장시간누적> / <출장경기수>에 의해 연산되며,

상기 평균볼소유시간은, <볼소유시간누적> / <출장경기수>을 연산한 값을 60으로 디바이드 하여 연산하는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 방법.

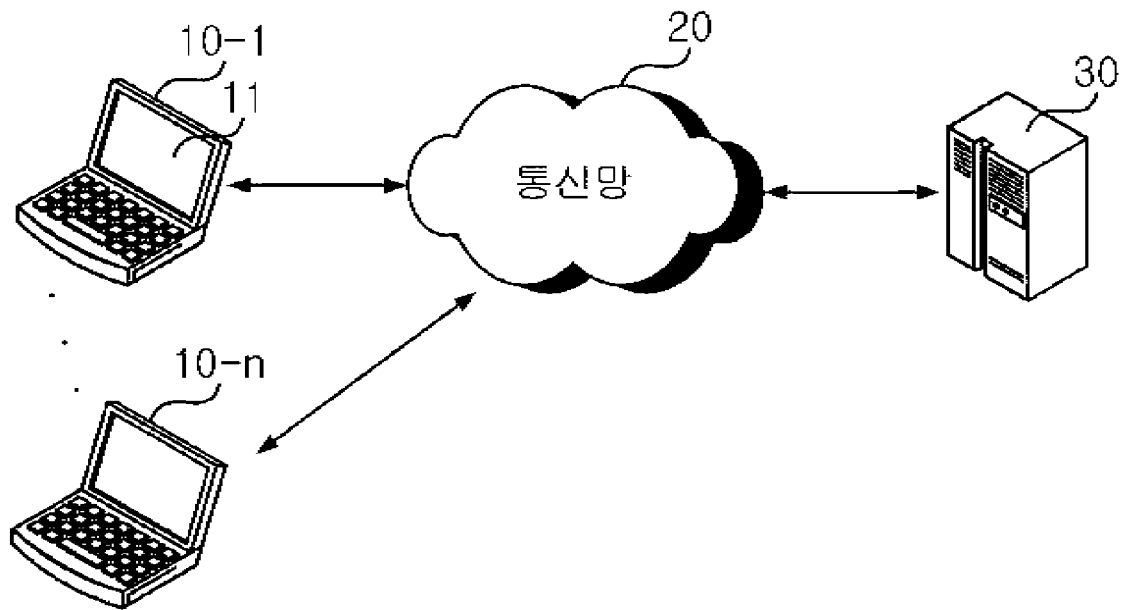
[청구항 15]

제 1 사용자단말의 축구게임 요청에 따라 리그형 축구게임을 제 2 사용자단말 내지 제 n 사용자단말(n은 자연수)과 통신망을 통해 멀티 플레이로 제 1 사용자단말에서 실행되도록 하는 온라인 축구게임 서버상에서 실행가능한 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체는,

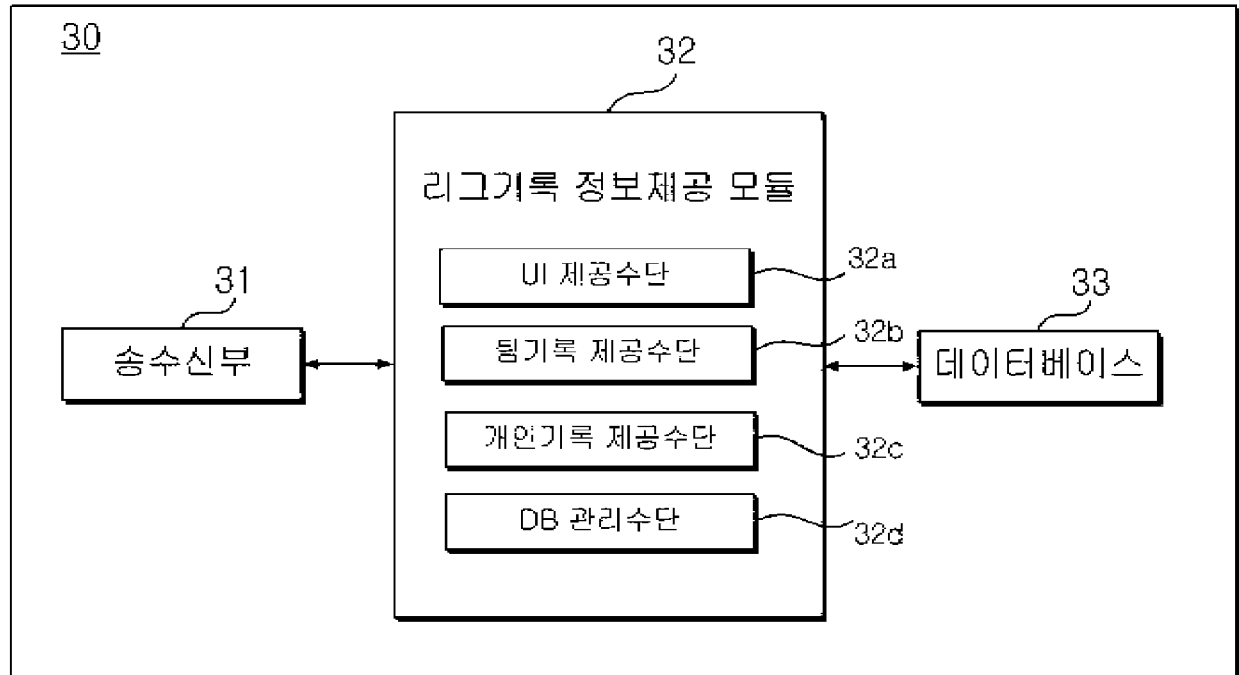
상기 제 1 사용자단말의 리그축구게임 정보 중 리그기록실 정보 요청에 따라, 각각이 메인영역을 포함하여 구현 가능한 팀기록 탭 및 개인기록 탭을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 UI 제공수단; 및

상기 제 1 사용자단말의 사용자에게 의해 팀기록 탭이 선택된 경우, 상기 메인영역에 팀-평점영역, 팀-기록분석영역, 리그순위-영역을 포함하는 UI 화면을 상기 제 1 사용자단말로 전송하여 출력하도록 하는 팀기록 제공수단; 을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 온라인 축구게임을 위한 리그기록 정보제공 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 기록매체.

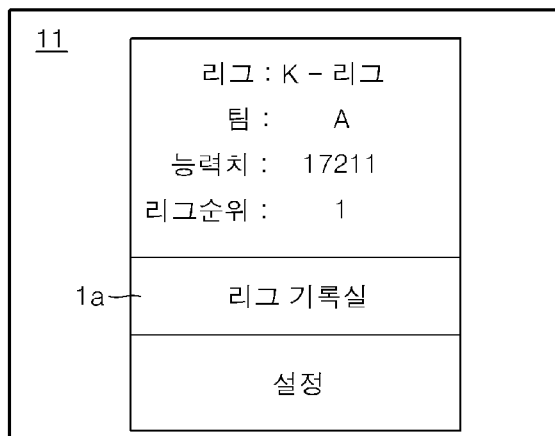
[Fig. 1]



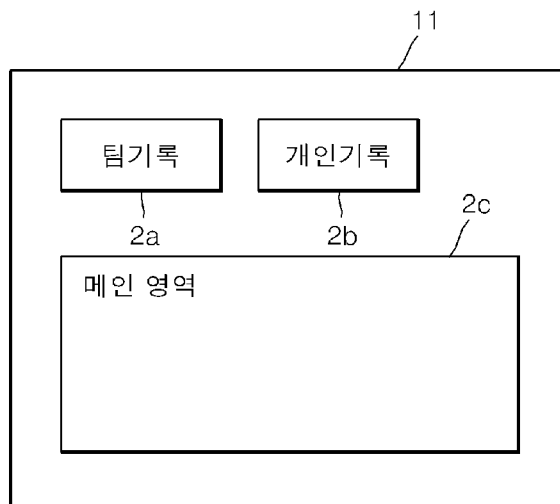
[Fig. 2]



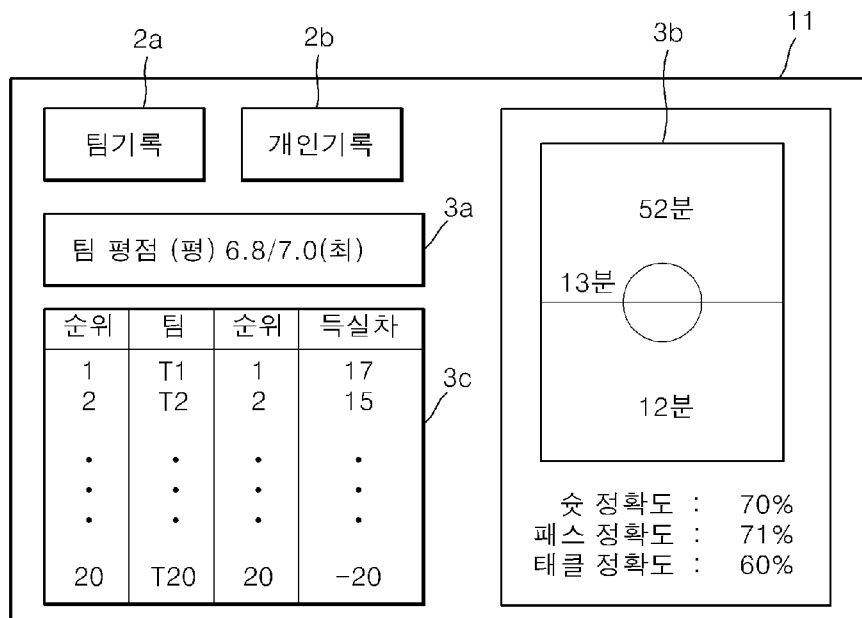
[Fig. 3]



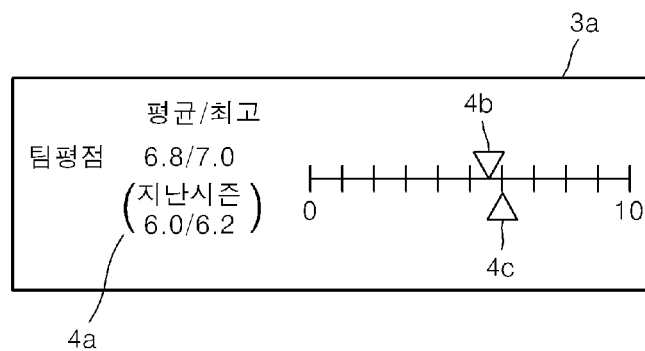
[Fig. 4]



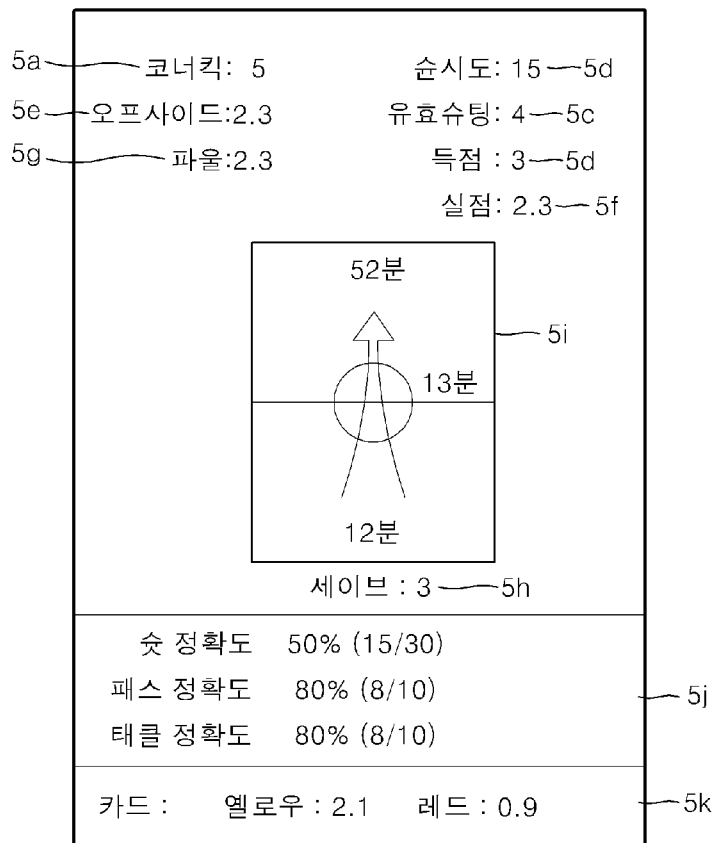
[Fig. 5]



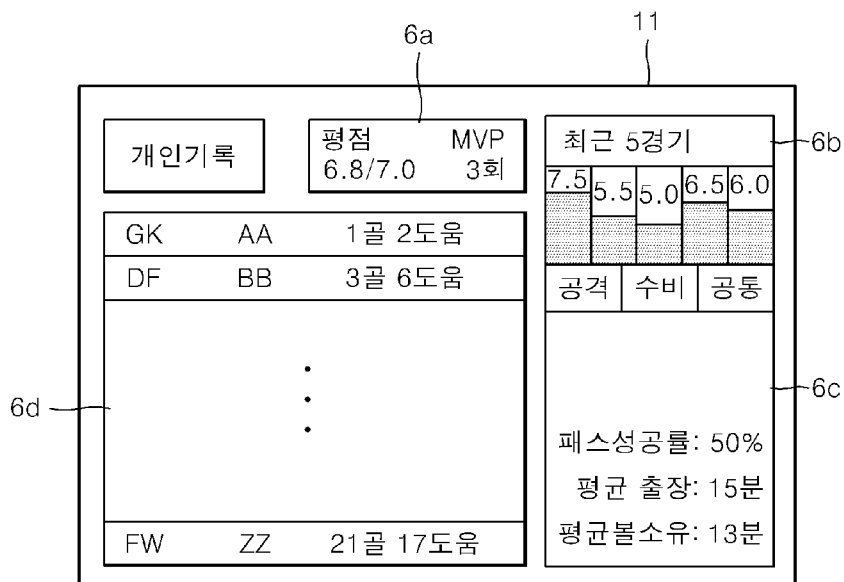
[Fig. 6]



[Fig. 7]



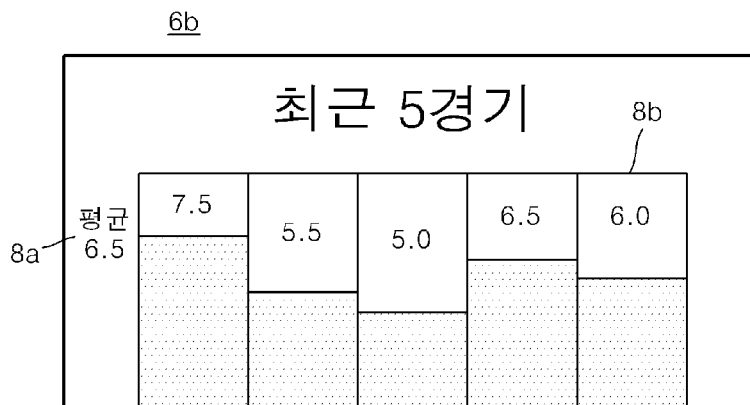
[Fig. 8]



[Fig. 9]

평점(평균/최고) 6.8/7.0 (지난시즌 6.0/6.8)	MVP 3회
---	----------------------

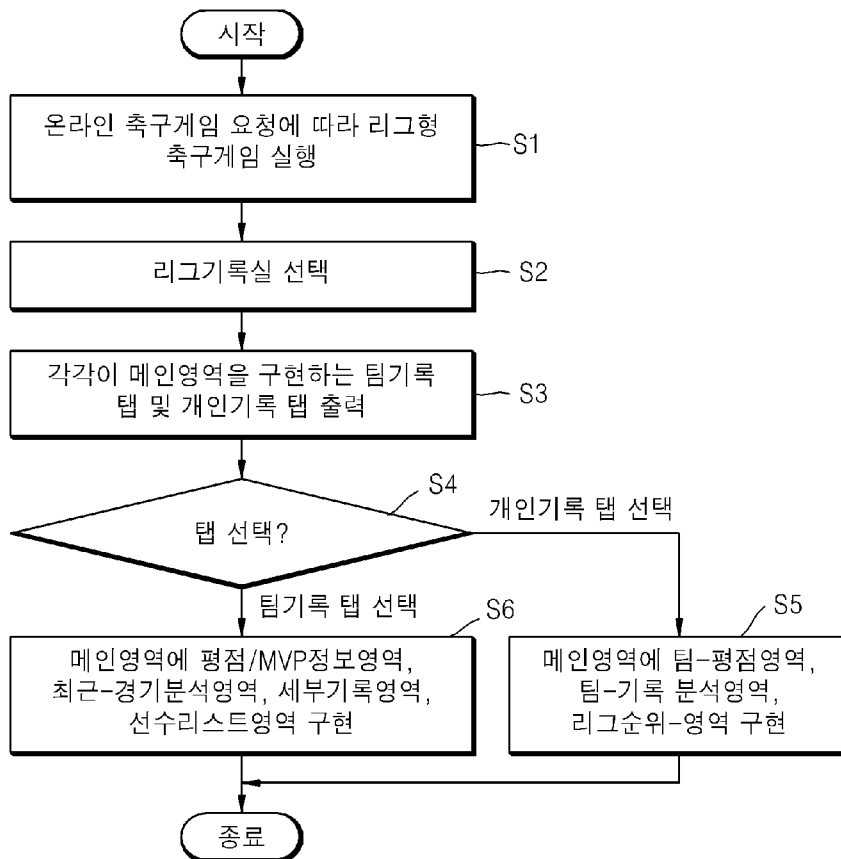
[Fig. 10]



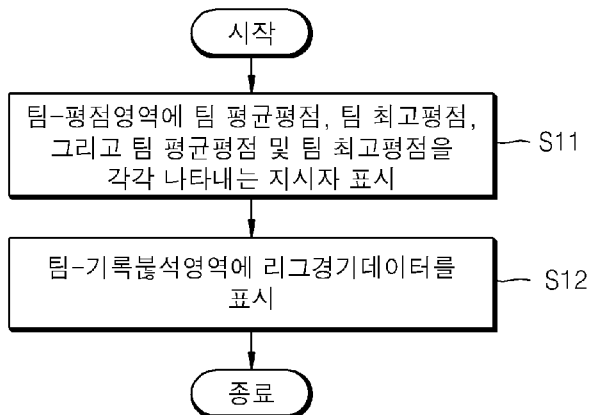
[Fig. 11]

공격	수비	공통
패스성공률: 50%		
평균 출장: 15분		
평균볼소유: 13분		

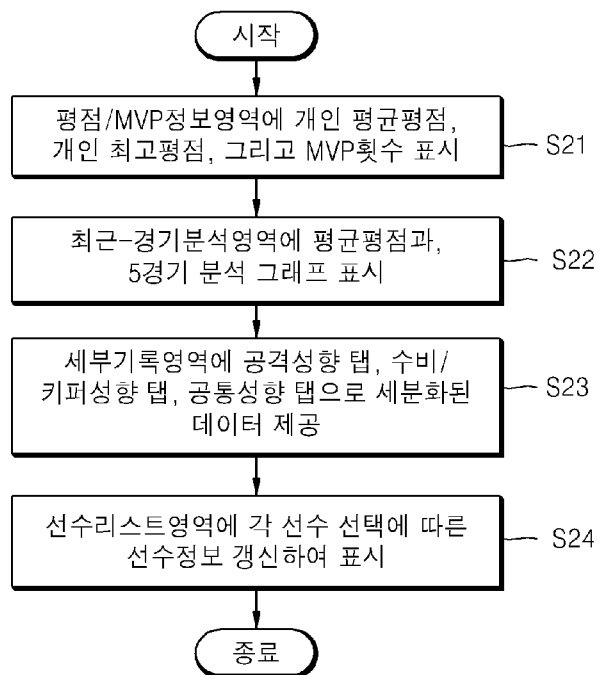
[Fig. 12]



[Fig. 13]



[Fig. 14]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010090**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; H04W 4/12; A63F 13/10; A63F 13/12

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: network, game, soccer, league, program, recording, decode

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	"FIFA Online League, Four-step, To win" (EGLOOS BLOG) 10 November 2011 http://scrapboy.egloos.com/1608843 See the drawings of pages 2-3.	1-15
A	KR 10-0986647 B1 (IUCF-HYU (INDUSTRY-UNIVERSITY COOPERATION FOUNDATION HANYANG UNIVERSITY)) 08 October 2010 See abstract and claims 1, 9-14.	1-15
A	JP 2008-036241 A (SEGA CORP.) 21 February 2008 See abstract and claim 1.	1-15
A	KR 10-2011-0126937 A (YESCNC CO., LTD.) 24 November 2011 See abstract and claim 1.	1-15
A	KR 10-2000-0054011 A (MIN, DAE KEE) 05 September 2000 See abstract and claim 1.	1-15

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

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

05 FEBRUARY 2013 (05.02.2013)

Date of mailing of the international search report

06 FEBRUARY 2013 (06.02.2013)

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/KR2012/010090

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-0986647 B1	08.10.2010	WO 2011-090254 A1	28.07.2011
JP 2008-036241 A	21.02.2008	NONE	
KR 10-2011-0126937 A	24.11.2011	NONE	
KR 10-2000-0054011 A	05.09.2000	AU 2001-56847 A1	26.11.2001
		CN 1386241 A0	18.12.2002
		JP 2003-533306 A	11.11.2003
		KR 10-0497780 B1	29.06.2005
		US 2002-0165697 A1	07.11.2002
		WO 01-88826 A1	22.11.2001

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; H04W 4/12; A63F 13/10; A63F 13/12

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: 네트워크, 게임, 축구, 리그, 프로그램, 기록, 판독

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	“피파온라인2 리그 4단계 우승해보자” (이글루스 블로그) 2011.11.10 http://scrapboy.egloos.com/1608843 페이지 2-3의 도면 참조.	1-15
A	KR 10-0986647 B1 (한양대학교 산학협력단) 2010.10.08 요약 및 청구항 1, 9-14 참조.	1-15
A	JP 2008-036241 A (SEGA CORP.) 2008.02.21 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-2011-0126937 A ((주)에스씨앤씨) 2011.11.24 요약 및 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-2000-0054011 A (핀대기) 2000.09.05 요약 및 청구항 1 참조.	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

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

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

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

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

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

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

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

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

2013년 02월 05일 (05.02.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 02월 06일 (06.02.2013)

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



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-0986647 B1	2010.10.08	WO 2011-090254 A1	2011.07.28
JP 2008-036241 A	2008.02.21	없음	
KR 10-2011-0126937 A	2011.11.24	없음	
KR 10-2000-0054011 A	2000.09.05	AU 2001-56847 A1	2001.11.26
		CN 1386241 A0	2002.12.18
		JP 2003-533306 A	2003.11.11
		KR 10-0497780 B1	2005.06.29
		US 2002-0165697 A1	2002.11.07
		WO 01-88826 A1	2001.11.22