



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010099
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 27일 (27.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0146318 2011년 12월 29일 (29.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 남궁윤 (NAMGOONG, Yoon); 134-060 서울시 강동구 둔촌동 630 둔촌 푸르지오 아파트 102동 502호, Seoul (KR). 최재현 (CHOI, Jae Hyun); 461-200 경기도 성남시 수정구 복정동 631-15 302호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4, Seoul (KR).

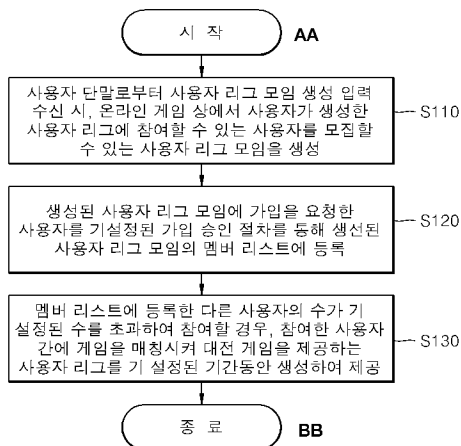
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, 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 AND SERVER FOR PROVIDING USER LEAGUE MODE

(54) 발명의 명칭: 사용자 리그 모드 제공 방법 및 서버



AA ... Start

BB ... End

- S110 ... Create a user league club that may gather users able to take part in a user league created by a user in an online game if an input for creating the user league club is received from a user terminal
- S120 ... Add a user, who has applied to join the created user league club, to a member list of the created user league club through a preset joining approval procedure
- S130 ... Create and provide a user league providing a match game by matching a game between participants if the number of users added to the member list exceeds a preset number

(57) Abstract: The present invention relates to a technology for enabling a user to directly create a user league club and enable a user league to be played if a preset number or more of users who have joined the user league club take part in the user league. The method of providing a user league mode according to an embodiment of the present invention includes: creating, through a server for providing the user league mode, a user league club that may gather users who are able to take part in a user league created by a user in an online game, if an input for creating the user league club is received from a user terminal; adding the user that has applied to join the created user league club to a member list of the created user league club through a preset joining approval procedure; and creating and providing a user league providing a match game if the number of users added to the member list exceeds the preset number, for a preset period.

(57) 요약서: 사용자가 직접 사용자 리그 모임을 생성하고, 사용자 리그 모임에 등록된 사용자 중 기 설정된 인원 이상 참여할 경우 사용자 리그를 수행할 수 있게 해주는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법은, 사용자 리그 모드 제공 서버가, 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자 리그 모임을 생성하는 단계; 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계; 및 멤버 리스트에 등록된 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우 대전 게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.



공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 사용자 리그 모드 제공 방법 및 서버

기술분야

- [1] 본 발명은, 온라인 상게임에서 사용자 리그 모임을 생성하고, 상기 사용자 리그 모임에 가입한 사용자간에 사용자 리그를 운영할 수 있도록 해주는 방법을 제공하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 통신 네트워크의 발전에 따라서 다양한 온라인 게임 서비스가 제공되고 있다. 또한, 그래픽 기술 및 게임 유저 단말의 성능 향상으로 인해, 고사양의 게임 프로그램들이 만들어지고 있으며, 현실 세계 또는 가상의 세계를 정밀하게 묘사한 게임 콘텐츠가 제공되고 있다.
- [3] 이에 따라서 온라인 게임에 대한 유저들의 이용이 높아지고 있으며, 게임의 장르 또한 다양해지고 있다. 최근의 게임 중에서는 스포츠 게임, 롤플레이팅 게임, 1인칭 슈팅 게임 등이 인기 있는 온라인 게임들로 각광받고 있다.
- [4] 온라인 게임의 특징은 다른 사람들과 같은 게임 콘텐츠 시스템에 동시 접속하여 즐길 수 있다는 점이다. 같은 게임화면에서 각기 유저들을 대표하는 캐릭터 등을 조작하여, 다른 사람들과 협동 또는 경쟁을 통해 게임을 즐길 수 있다.
- [5] 온라인 게임에서는 다른 사람들과 하나의 미션을 협동하여 처리하거나, 다른 사람들과의 대전 등을 통해 콘텐츠를 즐길 수 있다. 이때, 온라인 게임에서는 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 콘텐츠를 마련할 필요가 있다. 온라인 게임의 특징 상, 그 이용률을 유지하거나 증가시키기 위해서는, 유저들 사이의 경쟁심을 유발함으로써, 유저들이 계속적으로 온라인 게임에 접속하여 게임을 플레이하도록 하여야 하기 때문이다.
- [6] 유저들 사이의 경쟁심을 유발하는 콘텐츠에는, 크게 유저 캐릭터의 레벨, 유저 캐릭터에 적용할 수 있도록 사용할 수 있는 아이템, 유저 캐릭터가 구현하는 스킬 등이 있다. 이 중, 유저 캐릭터의 레벨 및 스킬은, 게임을 실행하여 유저가 캐릭터의 경험치를 축적하면서 발전될 수 있는 사항이다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 이에 본 발명은, 온라인 대전 게임에서 사용자가 생성한 사용자 리그 모임을 생성하고, 사용자 리그 모임에 등록된 사용자 간 리그를 운영할 수 있는 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [8] 또한 본 발명은, 사용자를 모집하여 리그를 생성할 수 있는 사용자 리그 모임의 마크, 스킨을 관리하고, 사용자 리그 모임에 등록되어 있지 않은 사용자에게 사용자 리그 모임에 등록할 수 있도록 요청하는 초대장을 송부할 수 있는 방법을

제공하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [9] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법은, 사용자 리그 모드 제공 서버가, 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자 리그 모임을 생성하는 단계; 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계; 및 상기 멤버 리스트에 등록한 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우, 상기 참여한 사용자간에 게임을 매칭시켜 대전 게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공하는 단계를 포함한다.
- [10] 상기 사용자 리그 모임을 생성하는 단계는, 사용자 리그 모임의 소개, 마크 및 스킨 정보를 생성, 변경 및 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴를 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [11] 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는, 회원 사용자 단말이 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청하면, 상기 가입을 요청한 상기 회원 사용자 단말의 사용자 리그 모임에 대한 상기 기 가입 승인 절차에 대응하여 가입을 승인하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴가 포함된 등록 사용자 관리 창을 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴, 다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을 위임하기 위한 위임 메뉴, 및 상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴, 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창을 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [13] 여기서 상기 사용자 등급은, 상기 사용자 리그 참여가 가능한 회원 등급, 상기 사용자 리그 모임의 정보를 변경할 수 있는 권한, 상기 사용자 리그를 생성할 수 있는 권한, 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 가입 메뉴를 발송할 수 있는 권한, 및 사용자 리그 모임에 가입을 원하는 사용자의 가입을 승인하는 권한을 갖는 관리자 등급, 및 상기 관리자 등급이 갖는 모든 권한, 다른 사용자의 등급을 관리하는 권한 및 다른 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제할 수 있는 권한을 갖는 사용자 리그 모임 장 등급, 중 어느 하나인 것이 바람직하다.
- [14] 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는, 사용자를 구별할 수 있는 사용자 식별 정보를 통해 다른 사용자 리그 모임에

미가입된 사용자에게 상기 사용자 리그 모임의 가입 메뉴가 포함된 간편 가입 창을 발송하는 것이 바람직하다.

[15] 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는, 상기 미가입된 사용자가 상기 간편 가입 창을 확인하는 프로세스가 제한된 상태인 경우, 해당 사용자가 간편 가입을 통해 가입이 불가함을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.

[16] 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는, 상기 가입 메뉴를 선택한 것으로 판단된 사용자는 상기 가입 승인 절차를 생략하고 상기 멤버 리스트에 등록하는 것이 바람직하다.

[17] 한편, 본 발명은, 상기 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임을 해체하기 위한 선택 신호가 입력되면, 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자인지를 판단하는 단계; 상기 판단 단계에서 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자이면, 상기 사용자 리그 모임을 해체하기 위해 상기 사용자 리그 모임 정보를 입력받기 위한 입력 창을 상기 사용자 단말로 출력하는 단계; 및 해체하고자 하는 사용자 리그 모임 정보가 입력되면 상기 사용자 리그 모임이 해체되었음을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[18] 만약, 상기 판단 단계에서 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 이외의 등급인 것으로 판단되는 경우, 상기 사용자 리그 모임에 대한 해체가 불가함을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함할 수 있다.

[19]

[20] 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 서버는 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자 리그 모임을 생성하는 사용자 리그 모임 생성부; 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 사용자 리그 모임 관리부; 및 상기 멤버 리스트에 등록한 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우, 상기 참여한 사용자간에 게임을 매칭시켜 대전 게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공하는 사용자 리그 제공부를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[21] 상기 사용자 리그 모임 생성부는, 사용자 리그 모임의 소개, 마크 및 스킨 정보를 생성, 변경 및 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴를 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.

- [22] 상기 사용자 리그 모임 관리부는, 회원 사용자 단말이 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청하면, 상기 가입을 요청한 상기 회원 사용자 단말의 사용자 리그 모임에 대한 상기 기 가입 승인 절차에 대응하여 가입을 승인하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴가 포함된 가입자 승인 관리 창을 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [23] 상기 사용자 리그 모임 관리부는, 상기 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴, 다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을 위임하기 위한 위임 메뉴, 및 상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴, 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창을 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [24] 상기 사용자 등급은, 사용자 리그 참여가 가능한 회원 등급, 사용자 리그 모임의 정보를 변경할 수 있는 권한, 사용자 리그를 생성할 수 있는 권한, 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 가입 메뉴를 발송할 수 있는 권한, 및 사용자 리그 모임에 가입을 원하는 사용자의 가입을 승인하는 권한을 갖는 관리자 등급, 및 상기 관리자 등급이 갖는 모든 권한, 다른 사용자의 등급을 관리하는 권한 및 다른 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제할 수 있는 권한을 갖는 사용자 리그 모임 장 등급, 중 어느 하나인 것이 바람직하다.
- [25] 상기 사용자 리그 모임 관리부는, 사용자를 구별할 수 있는 사용자 식별 정보를 통해 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 상기 사용자 리그 모임의 가입 메뉴가 포함된 간편 가입 창을 발송하는 것이 바람직하다.
- [26] 상기 사용자 리그 모임 관리부는, 상기 미가입된 사용자가 상기 간편 가입 창을 확인하는 프로세스가 제한된 상태인 경우, 해당 사용자가 간편 가입을 통해 가입이 불가능을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [27] 또한 상기 사용자 리그 모임 관리부는, 상기 가입 메뉴를 선택한 것으로 판단된 사용자는 상기 가입 승인 절차를 생략하고 상기 멤버 리스트에 등록하는 것이 바람직하다.
- [28] 또한 본 발명은, 상기 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임을 해체하기 위한 선택 신호가 입력되면, 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자인지를 판단하여 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자이면, 상기 사용자 리그 모임을 해체하기 위해 상기 사용자 리그 모임 정보를 입력받기 위한 입력 창을 상기 사용자 단말로 출력하고, 해체하고자 하는 사용자 리그 모임 정보가 입력되면 상기 사용자 리그 모임이 해체되었음을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 사용자 리그 모임 해체부를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [29] 이때, 상기 사용자 리그 모임 해체부는, 사용자 리그 모임 해체를 요구한

사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 이외의 등급인 것으로 판단되는 경우, 상기 사용자 리그 모임에 대한 해체가 불가함을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [30] 본 발명에 의하면, 사용자가 상기 사용자 리그 모임을 생성하고, 사용자 리그 모임에 등록한 사용자들 간의 리그를 생성하여 운영이 가능함에 따라 사용자들 간에 친밀성을 높여줄 수 있는 뛰어난 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [31] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.
- [32] 도 2는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.
- [33] 도 3은 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 서버의 구성을 나타낸 기능블록도이다.
- [34] 도 4 내지 도 9d는 본 발명의 각 실시 예에 따라 사용자 단말에 출력되는 화면을 나타낸 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [35] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법 및 서버에 대하여 설명하기로 한다.
- [36] 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.
- [37] 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.
- [38] 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.
- [39] 본 발명의 실시 예에서 "통신", "통신망" 및 "네트워크"는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및 다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터

송수신망을 의미한다.

- [40] 이하의 설명에서 게임 서버란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를 이용하기 위하여 접속하게 되는 서버 컴퓨터를 의미한다. 용량이 작거나 이용자 수가 작은 게임의 경우 하나의 게임 서버에 다수의 게임 프로그램이 운영될 수 있다. 또한, 용량이 매우 크거나 실시간 접속 인원수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [41] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [42] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠를 의미한다. 특히, 게임 상에서 다수의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있으며, 게임을 진행하여 캐릭터를 육성하면서 경험치를 획득하는 등의 행위를 통해 레벨을 상승시키는 게임을 의미한다. 또한, 게임 상에서 게임의 진행을 보다 원활하게 하기 위해서, 다양한 종류의 아이템을 구매할 수 있는 게임을 의미한다.
- [43] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레이팅 게임에 있어서, 사용자를 대신하는 캐릭터가 몬스터를 제압했을 때 얻는 경험치를, 더욱 많이 얻을 수 있게 해 주는 아이템, 캐릭터의 외관을 바꿀 수 있는 아이템 등이 본 발명에서의 아이템에 해당할 수 있다.
- [44] 또한, 스포츠 게임에 있어서 캐릭터를 이용할 수 있는 카드 아이템, 캐릭터의 능력치를 일정 기간 상승시켜 주는 아이템, 캐릭터의 컨디션을 회복시켜주는 아이템, 캐릭터가 장착하여 게임 상의 능력치를 향상시켜 주는 동시에 외관을 변형시켜 주는 아이템 등 게임 상에서 상기 언급한 바와 같이, 게임의 진행에서 캐릭터가 사용하거나, 웹 상에서 사용자가 사용하여 게임 상에 반영할 수 있는 모든 아이템이 본 발명에서의 아이템에 속할 것이다.
- [45] 또한 아이템은, 사용 효과의 지속 시간이 영구적이거나, 제한되어 있을 수 있다. 이러한 경우, 같은 아이템이지만 지속 시간이 다른 아이템은 본 발명에서 같은 아이템을 의미한다. 예를 들어, 캐릭터의 능력치를 일주일 상승시켜 주는 A라는 아이템과, 이주일 상승시켜주는 A1이라는 아이템은 아이템의 데이터베이스 상에서는 다른 아이템으로 인식될 수 있지만, 같은 아이템으로 인식될 것이다.
- [46]
- [47] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 나타내는 플로우차트이다.
- [48] 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법은 별다른 수행 주체가 없는 이상 사용자 리그 모드 제공 서버(100)에 의해 수행된다.
- [49] 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자

리그 모임을 생성한다(S110). 이러한, 상기 사용자 리그 모임을 생성하는 단계(S110)는, 사용자 리그 모임의 소개, 마크 및 스킨 정보를 생성, 변경 및 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴를 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다. 즉, 도 4에 도시된 바와 같이 사용자 단말에는 사용자 리그 모임 생성을 위한 창(201)이 출력된다. 이러한 사용자 리그 모임 생성을 위한 창(201)에는 사용자 리그 모임의 소개를 생성하거나 변경할 수 있는 소개 메뉴(202), 마크를 생성하거나 변경하기 위한 마크 메뉴(203), 스킨을 생성하거나 변경하기 위한 스킨 메뉴(204) 및 다른 사용자를 초대하기 위한 초대 메뉴(205)가 포함되어 있으며, 사용자 리그 모임의 생성을 확인하기 위한 버튼(206)이 포함될 수 있다.

[50] 만약, 사용자 단말로부터 소개 메뉴(202)가 선택 입력되면, 도 5a에 도시된 바와 같이 사용자 리그 모임을 소개할 수 있도록 사용자로부터 사용자 리그 모임 소개 정보를 입력받을 수 있는 소개 정보 입력 창(212)을 사용자 단말에 출력한다.

[51] 그리고 사용자가 마크 메뉴(203)를 선택 입력하면, 도 5b에 도시된 바와 같이 사용자 리그 모임의 마크를 생성할 수 있도록 마크 캐릭터 정보를 제공하는 마크 캐릭터 정보 제공 메뉴, 마크의 배경 정보를 제공하는 마크 배경 정보 제공 메뉴 및 휘장 색정보를 제공하는 휘장 색상 메뉴를 사용자 단말로 출력한다.

[52] 이어서, 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록한다(S120). 이때, 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계(S120)는, 회원 사용자 단말이 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청하면, 상기 가입을 요청한 상기 회원 사용자 단말의 사용자 리그 모임에 대한 상기 기 가입 승인 절차에 대응하여 가입을 승인하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴가 포함된 가입자 승인 관리 창을 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다. 그러면, 도 6에 도시된 바와 같이 사용자 단말에는 기 설정된 가입 승인 절차를 위해 상기 생성한 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자의 리스트와 승인/거부 선택 버튼(207)이 포함된 가입자 승인 관리 창이 출력된다. 이때 가입자 승인 관리 창에는 목록에서 선택하여 한꺼번에 승인/거부할 수 있도록 선택 단추 버튼(도면에 도시하지 않음)이 추가 될 수 있다. 또한 사용자 리그 모임의 인원을 초과한 경우에는 신청자에게 “가입 신청 가능인원이 초과되어 신청을 할 수 없습니다”라는 팝업 창을 출력할 수 있다.

[53] 그리고 사용자 리그 모임 가입 거부시에는 요청한 사용자 단말에 거부 메시지를 출력하는 것이 바람직하다.

[54] 또한, 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계(S120)에서는, 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴, 다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을

위임하기 위한 위임 메뉴, 및 상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴, 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창을 사용자 단말로 출력할 수 있다. 즉, 도 7에 도시된 바와 같이 사용자 단말에는 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴(232), 다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을 위임하기 위한 위임 메뉴(233), 및 상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴(234), 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창(231)이 출력된다.

- [55] 여기서, 상기 위임 메뉴(233)는 사용자 리그 모임 장을 다른 사용자에게 위임하게 되면, 전 사용자 리그 모임 장 등급은 관리자 등급으로 강등된다.
- [56]
- [57] 여기서 상기 사용자 등급은, 상기 사용자 리그 참여가 가능한 회원 등급, 상기 사용자 리그 모임의 정보를 변경할 수 있는 권한, 상기 사용자 리그를 생성할 수 있는 권한, 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 가입 메뉴를 발송할 수 있는 권한, 및 사용자 리그 모임에 가입을 원하는 사용자의 가입을 승인하는 권한을 갖는 관리자 등급, 및 상기 관리자 등급이 갖는 모든 권한, 다른 사용자의 등급을 관리하는 권한 및 다른 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제할 수 있는 권한을 갖는 사용자 리그 모임 장 등급, 중 어느 하나인 것이 바람직하다.
- [58] 또한 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계(S120)는, 사용자를 구별할 수 있는 사용자 식별 정보를 통해 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 상기 사용자 리그 모임의 가입 메뉴가 포함된 간편 가입 창을 발송하는 것이 바람직하다. 한편, 도 4에 도시된 바와 같이 관리자 등급 또는 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자 단말기에서 초대 메뉴(205)를 선택 입력하면, 도 8a에 도시된 바와 같이 초대 메뉴(205)를 선택한 상기 사용자 단말에는 사용자 식별 정보를 입력받기 위한 입력부(242)가 포함된 간편 가입 창(241)이 출력된다. 그러면, 사용자는 사용자 식별 정보를 입력받기 위한 입력부(242)에 초대하고자 하는 다른 사용자 식별 정보인 사용자 이름(감독 이름)을 입력한 후 확인 버튼(242)을 선택하면, 도 8b에 도시된 바와 같이 다른 사용자를 초대했음을 알리는 확인창(244)을 사용자 단말에 출력한다.
- [59] 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는, 상기 미가입된 사용자가 상기 간편 가입 창을 확인하는 프로세스가 제한된 상태인 경우, 해당 사용자가 간편 가입을 통해 가입이 불가능을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [60] 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는,

상기 가입 메뉴를 선택한 것으로 판단된 사용자는 상기 가입 승인 절차를 생략하고 상기 멤버 리스트에 등록하는 것이 바람직하다.

[61] 이후, 상기 멤버 리스트에 등록한 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우, 상기 참여한 사용자간에 게임을 매칭시켜 대전 게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공한다(S130).

[62]

[63] 도 2는 본 발명의 다른 실시예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.

[64] 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 다른 실시예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법은 별다른 수행 주체가 없는 이상 사용자 리그 모드 제공 서버(100)에 의해 수행된다.

[65] 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임을 해체하기 위한 선택 신호가 입력(S210)되면, 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자인지를 판단한다(S220).

[66] 만약, 상기 판단 단계(S220)에서 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자이면(YES), 상기 사용자 리그 모임을 해체하기 위해 상기 사용자 리그 모임 정보를 입력받기 위한 입력 창을 상기 사용자 단말로 출력한다(S230). 이때, 사용자 리그 모드 제공 서버(100)는 도 9a에 도시된 바와 같이, 상기 사용자 단말에는 사용자 리그 모임 이름 정보를 입력받기 위한 입력부(252)를 포함하는 사용자 리그 모임 해체 창(251)을 사용자 단말로 출력한다.

[67] 이어서, 해체하고자 하는 사용자 리그 모임 정보가 입력되면 상기 사용자 리그 모임이 해체되었음을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력한다(S240). 즉 도 9b에 도시된 바와 같이 사용자 단말에는 “사용자 리그 모임이 해체되었습니다”와 같은 정보가 포함된 창(254)이 출력된다.

[68] 만약, 상기 판단 단계(S220)에서 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 이외의 등급인 것으로 판단되는 경우(NO), 상기 사용자 리그 모임에 대한 해체가 불가능을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력한다(S250). 그러면, 도 9c에 도시된 바와 같이, 사용자 단말에는 “사용자 리그 모임을 해체할 수 없습니다.”와 같은 정보가 포함된 창(255)이 출력된다.

[69] 한편, 사용자 리그 모임이 해체된 사용자가 게임에 접속하게 되면, 도 9d에 도시된 바와 같이, “사용자 리그 모임이 해체되었습니다. 모든 사용자 리그 모임의 사용자는 탈퇴처리 되었습니다”와 같은 정보가 포함된 창(256)이 출력되는 것이 바람직하다.

[70]

[71] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 리그 모드 제공 서버(100)를 나타낸 기능블록도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 2에 대한 설명과 중복되는 부분은

그 설명을 생략하기로 한다.

[72] 도 3에 도시된 바와 같이 본 발명의 일 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 서버(100)는 각각 사용자 단말(200)과 사용자 리그 모드 데이터베이스(300)에 연결되어 있다.

[73] 전술한 구성에서, 사용자 리그 모드 제공 서버(100)는 사용자 리그 모임 생성부(101), 사용자 리그 모임 관리부(102), 사용자 리그 제공부(103) 및 사용자 리그 모임 해체부(104)를 포함한다.

[74] 사용자 리그 모임 생성부(101)는 사용자 단말(200)로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자 리그 모임을 생성한다.

[75] 이러한 사용자 리그 모임 생성부(101)는, 사용자 리그 모임의 소개, 마크 및 스킨 정보를 생성, 변경 및 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴를 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말(200)로 출력한다. 즉, 도 4에 도시된 바와 같이 사용자 단말(200)에는 사용자 리그 모임 생성을 위한 창(201)이 출력된다. 이러한 사용자 리그 모임 생성을 위한 창(201)에는 사용자 리그 모임의 소개를 생성하거나 변경할 수 있는 소개 메뉴(202), 마크를 생성하거나 변경하기 위한 마크 메뉴(203), 스킨을 생성하거나 변경하기 위한 스킨 메뉴(204) 및 다른 사용자를 초대하기 위한 초대 메뉴(205)가 포함되어 있으며, 사용자 리그 모임의 생성을 확인하기 위한 버튼(206)이 포함될 수 있다.

[76] 만약, 사용자 단말(200)로부터 소개 메뉴(202)가 선택 입력되면, 도 5a에 도시된 바와 같이 사용자 리그 모임을 소개할 수 있도록 사용자로부터 사용자 리그 모임 소개 정보를 입력받을 수 있는 소개 정보 입력 창(212)을 사용자 단말(200)로 출력한다.

[77] 그리고 사용자가 마크 메뉴(203)를 선택 입력하면, 도 5b에 도시된 바와 같이 사용자 리그 모임의 마크를 생성할 수 있도록 마크 캐릭터 정보를 제공하는 마크 캐릭터 정보 제공 메뉴, 마크의 배경 정보를 제공하는 마크 배경 정보 제공 메뉴 및 휘장 색정보를 제공하는 휘장 색상 메뉴를 사용자 단말(200)로 출력한다.

[78]

[79] 그리고 사용자 리그 모임 관리부(102)는 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록한다.

[80] 여기서, 사용자 리그 모임 관리부(102)는, 회원 사용자 단말(210)이 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청하면, 상기 가입을 요청한 상기 회원 사용자 단말(210)의 사용자 리그 모임에 대한 상기 기 가입 승인 절차에 대응하여 가입을 승인하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴가 포함된 가입자 승인 관리 창을 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말(200)로 출력한다. 그러면, 도 6에 도시된 바와 같이 사용자 단말(200)에는 기 설정된 가입 승인 절차를 위해 상기 생성한 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자의 리스트와 승인/거부 선택

버튼(207)이 포함된 가입자 승인 관리 창이 출력된다. 여기서, 회원 사용자 단말(210)은 사용자 리그 모임에 가입을 요청하거나 등록된 단말을 의미한다.

[81] 또한 사용자 리그 모임 관리부(102)는, 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말(200)에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴, 다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을 위임하기 위한 위임 메뉴, 및 상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴, 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창을 사용자 단말(200)로 출력하는 것이 바람직하다. 즉, 도 7에 도시된 바와 같이 사용자 단말(200)에는 사용자 리그 모임을 생성한 사용자 단말(200)에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴(232), 다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을 위임하기 위한 위임 메뉴(233), 및 상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴(234), 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창(231)이 출력된다.

[82] 여기서 사용자 등급은, 상기 사용자 리그 참여가 가능한 회원 등급, 상기 사용자 리그 모임의 정보를 변경할 수 있는 권한, 상기 사용자 리그를 생성할 수 있는 권한, 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 가입 메뉴를 발송할 수 있는 권한, 및 사용자 리그 모임에 가입을 원하는 사용자의 가입을 승인하는 권한을 갖는 관리자 등급, 및 상기 관리자 등급이 갖는 모든 권한, 다른 사용자의 등급을 관리하는 권한 및 다른 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제할 수 있는 권한을 갖는 사용자 리그 모임 장 등급, 중 어느 하나인 것이 바람직하다.

[83] 또한 사용자 리그 모임 관리부(102)는, 사용자를 구별할 수 있는 사용자 식별 정보를 통해 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 상기 사용자 리그 모임의 가입 메뉴가 포함된 간편 가입 창을 발송하는 것이 바람직하다. 그러면, 사용자는 사용자 식별 정보를 입력받기 위한 입력부(242)에 초대하고자 하는 다른 사용자 식별 정보인 사용자 이름(감독 이름)을 입력한 후 확인 버튼(242)을 선택하면, 도 8b에 도시된 바와 같이 다른 사용자를 초대했음을 알리는 확인창(244)을 사용자 단말(200)로 출력하는 것이다.

[84] 만약, 상기 미가입된 사용자가 상기 간편 가입 창을 확인하는 프로세스가 제한된 상태인 경우, 사용자 리그 모임 관리부(102)는, 해당 사용자가 간편 가입을 통해 가입이 불가능함을 나타내는 정보를 사용자 단말(200)로 출력하는 것이 바람직하다.

[85] 그리고 사용자 리그 모임 관리부(102)는 가입 메뉴를 선택한 것으로 판단된 사용자는 상기 가입 승인 절차를 생략하고 상기 멤버 리스트에 등록하는 것이 바람직하다.

[86] 또한 사용자 리그 제공부(103)는 멤버 리스트에 등록된 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우, 참여한 사용자 간에 게임을 매칭시켜 대전

게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공한다.

[87]

[88] 한편, 사용자 리그 모임 해체부(104)는 사용자 단말(200)로부터 사용자 리그 모임을 해체하기 위한 선택 신호가 입력되면, 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자인지를 판단하여 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자이면, 상기 사용자 리그 모임을 해체하기 위해 상기 사용자 리그 모임 정보를 입력받기 위한 입력 창을 사용자 단말(200)로 출력한다. 그러면, 도 9a에 도시된 바와 같이, 상기 사용자 단말에는 사용자 리그 모임 이름 정보를 입력받기 위한 입력부(252)를 포함하는 사용자 리그 모임 해체 창(251)을 사용자 단말로 출력한다.

[89] 이후, 해체하고자 하는 사용자 리그 모임 정보가 입력되면 상기 사용자 리그 모임이 해체되었음을 나타내는 정보를 사용자 단말(200)로 출력한다. 그러면, 도 9b에 도시된 바와 같이 사용자 단말(200)에는 “사용자 리그 모임이 해체되었습니다”와 같은 정보가 포함된 창(254)이 출력된다.

[90] 만약, 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 이외의 등급인 것으로 판단되는 경우, 사용자 리그 모임 해체부(104)는 사용자 리그 모임에 대한 해체가 불가능을 나타내는 정보를 사용자 단말(200)로 출력한다. 그러면, 도 9c에 도시된 바와 같이, 사용자 단말(200)에는 “사용자 리그 모임을 해체할 수 없습니다.”와 같은 정보가 포함된 창(255)이 출력된다.

[91] 한편, 사용자 리그 모임이 해체된 사용자가 게임에 접속하게 되면, 도 9d에 도시된 바와 같이, “사용자 리그 모임이 해체되었습니다. 모든 사용자 리그 모임의 사용자는 탈퇴처리 되었습니다”와 같은 정보가 포함된 창(256)이 출력되는 것이 바람직하다.

[92]

[93] 이상에서 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법은, 사용자 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 사용자 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법은 사용자 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 사용자 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[95] 이와 같이, 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 실행시키기 위하여, 전술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는

- C, C++, JAVA, 기계어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.
- [96] 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.
- [97] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.
- [98] 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.
- [99] 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.
- [100] 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.
- [101] 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.
- [102] 특히, 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체는, 애플리케이션 스토어 서버(Application Store Server), 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버(Application Provider Server)에 포함된 저장매체(예: 하드디스크 등)이거나, 애플리케이션 제공 서버 그 자체일 수도 있다.
- [103] 본 발명의 각 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는,

일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기를 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

[104] 또한, 본 발명의 실시 예에 따른 사용자 리그 모드 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말기에 설치될 수도 있다.

[105] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시 예에 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.

[106] 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 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[107] 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 실시 예에 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] 사용자 리그 모드 제공 서버가, 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자 리그 모임을 생성하는 단계;
상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계; 및
상기 멤버 리스트에 등록한 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우, 상기 참여한 사용자간에 게임을 매칭시켜 대전 게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서,
상기 사용자 리그 모임을 생성하는 단계는,
사용자 리그 모임의 소개, 마크 및 스킨 정보를 생성, 변경 및 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴를 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.
- [청구항 3] 제 1항에 있어서,
상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는,
회원 사용자 단말이 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청하면, 상기 가입을 요청한 상기 회원 사용자 단말의 사용자 리그 모임에 대한 상기 기 가입 승인 절차에 대응하여 가입을 승인하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴가 포함된 가입자 승인 관리 창을 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.
- [청구항 4] 제 3항에 있어서,
상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는,
사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴,
다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을

위임하기 위한 위임 메뉴 및

상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴, 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창을 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.

[청구항 5]

제 4항에 있어서,

상기 사용자 등급은,

상기 사용자 리그 참여가 가능한 회원 등급,

상기 사용자 리그 모임의 정보를 변경할 수 있는 권한, 상기 사용자 리그를 생성할 수 있는 권한, 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 가입 메뉴를 발송할 수 있는 권한, 및 사용자 리그 모임에 가입을 원하는 사용자의 가입을 승인하는 권한을 갖는 관리자 등급, 및

상기 관리자 등급이 갖는 모든 권한, 다른 사용자의 등급을 관리하는 권한 및 다른 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제할 수 있는 권한을 갖는 사용자 리그 모임 장 등급, 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.

[청구항 6]

제 1항에 있어서,

상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는,

사용자를 구별할 수 있는 사용자 식별 정보를 통해 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 상기 사용자 리그 모임의 가입 메뉴가 포함된 간편 가입 창을 발송하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.

[청구항 7]

제 6항에 있어서,

상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는,

상기 미가입된 사용자가 상기 간편 가입 창을 확인하는 프로세스가 제한된 상태인 경우, 해당 사용자가 간편 가입을 통해 가입이 불가함을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.

[청구항 8]

제 7항에 있어서,

상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계는,

상기 가입 메뉴를 선택한 것으로 판단된 사용자는 상기 가입 승인

절차를 생략하고 상기 멤버 리스트에 등록하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.

[청구항 9]

제 5항에 있어서,

상기 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임을 해체하기 위한 선택 신호가 입력되면, 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자인지를 판단하는 단계; 상기 판단 단계에서 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 등급의 사용자이면, 상기 사용자 리그 모임을 해체하기 위해 상기 사용자 리그 모임 정보를 입력받기 위한 입력 창을 상기 사용자 단말로 출력하는 단계; 및 해체하고자 하는 사용자 리그 모임 정보가 입력되면 상기 사용자 리그 모임이 해체되었음을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법.

[청구항 10]

제 9항에 있어서,

상기 판단 단계에서 상기 사용자 리그 모임 해체를 요구한 사용자가 상기 사용자 리그 모임 장 이외의 등급인 것으로 판단되는 경우, 상기 사용자 리그 모임에 대한 해체가 불가능함을 나타내는 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함하는 사용자 리그 모드 제공 방법.

[청구항 11]

사용자 단말로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자 리그 모임을 생성하는 사용자 리그 모임 생성부;

상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 사용자 리그 모임 관리부; 및
상기 멤버 리스트에 등록한 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우, 상기 참여한 사용자간에 게임을 매칭시켜 대전 게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공하는 사용자 리그 제공부를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 서버.

[청구항 12]

제 11항에 있어서,

상기 사용자 리그 모임 관리부는,

회원 사용자 단말이 상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청하면, 상기 가입을 요청한 상기 회원 사용자 단말의 사용자 리그 모임에 대한 상기 기 가입 승인 절차에 대응하여 가입을 승인하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴가 포함된 가입자 승인

[청구항 13]

관리 창을 사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 서버.
제 12항에 있어서,
상기 사용자 리그 모임 관리부는,
사용자 리그 모임을 생성한 상기 사용자 단말에게 사용자 리그 모임 가입을 요청한 사용자의 등급을 설정하기 위한 정보를 입력받기 위한 등급 메뉴,
다른 사용자에게 사용자 리그 모임의 사용자 리그 모임 장 권한을 위임하기 위한 위임 메뉴, 및
상기 멤버 리스트에 등록된 사용자를 상기 멤버 리스트에서 삭제하기 위한 정보를 입력받기 위한 메뉴, 중 적어도 하나가 포함되는 등록 사용자 관리 창을 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 서버.

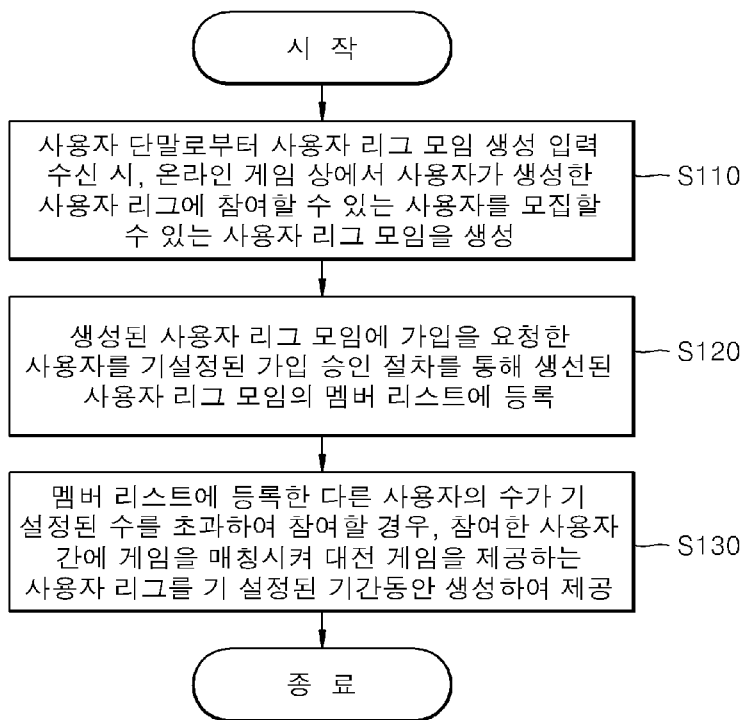
[청구항 14]

제 11항에 있어서,
상기 사용자 리그 모임 관리부는,
사용자를 구별할 수 있는 사용자 식별 정보를 통해 다른 사용자 리그 모임에 미가입된 사용자에게 상기 사용자 리그 모임의 가입 메뉴가 포함된 간편 가입 창을 발송하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 서버.

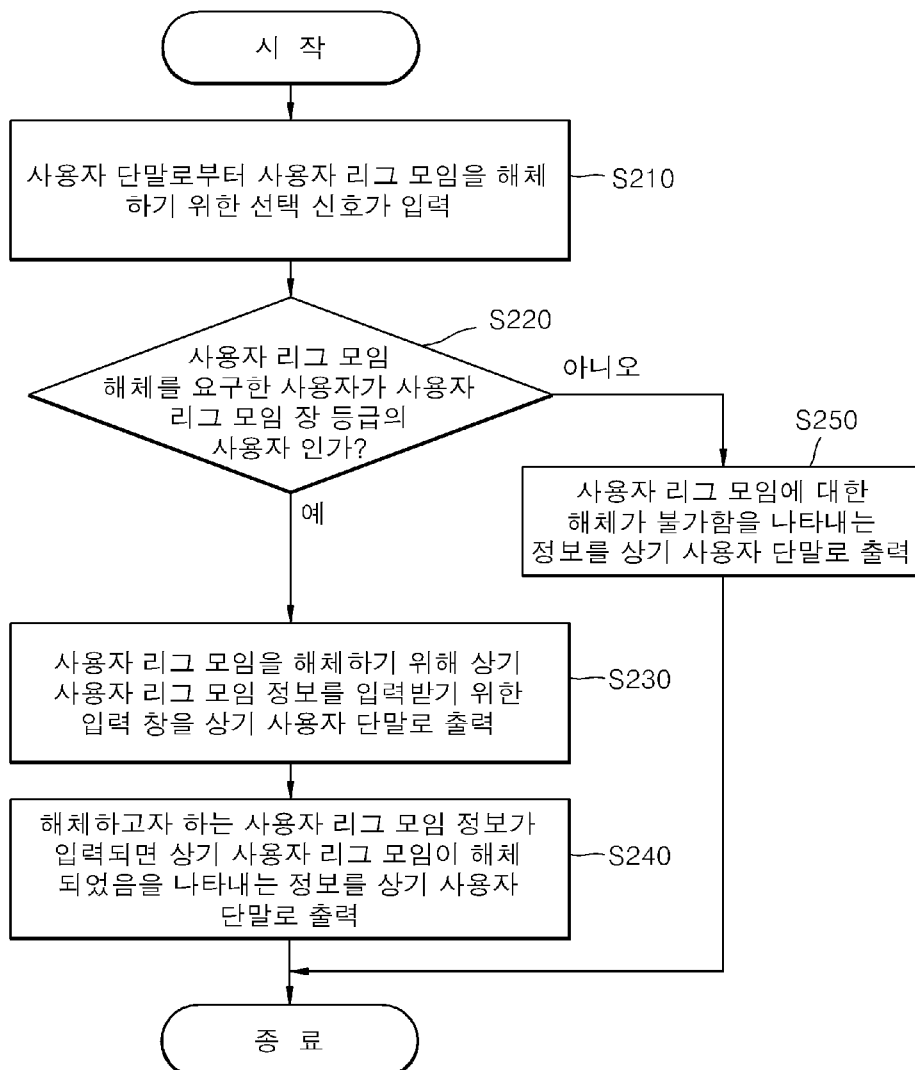
[청구항 15]

사용자 리그 모드 제공 서버가, 사용자 단말로부터 사용자 리그 모임 생성 입력 수신 시, 온라인 게임 상에서 사용자가 생성한 사용자 리그에 참여할 수 있는 사용자를 모집할 수 있는 사용자 리그 모임을 생성하는 단계;
상기 생성된 사용자 리그 모임에 가입을 요청한 사용자를 기 설정된 가입 승인 절차를 통해 상기 생성된 사용자 리그 모임의 멤버 리스트에 등록하는 단계; 및
상기 멤버 리스트에 등록한 사용자의 수가 기 설정된 수를 초과하여 참여할 경우, 상기 참여한 사용자간에 게임을 매칭시켜 대전 게임을 제공하는 사용자 리그를 기 설정된 기간 동안 생성하여 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 리그 모드 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

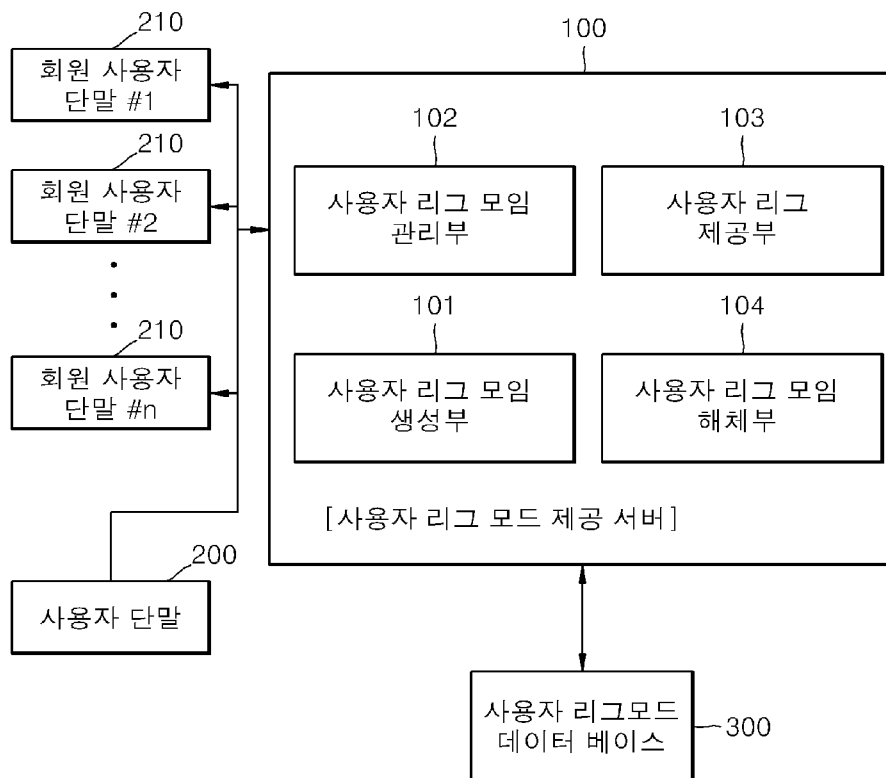
[Fig. 1]



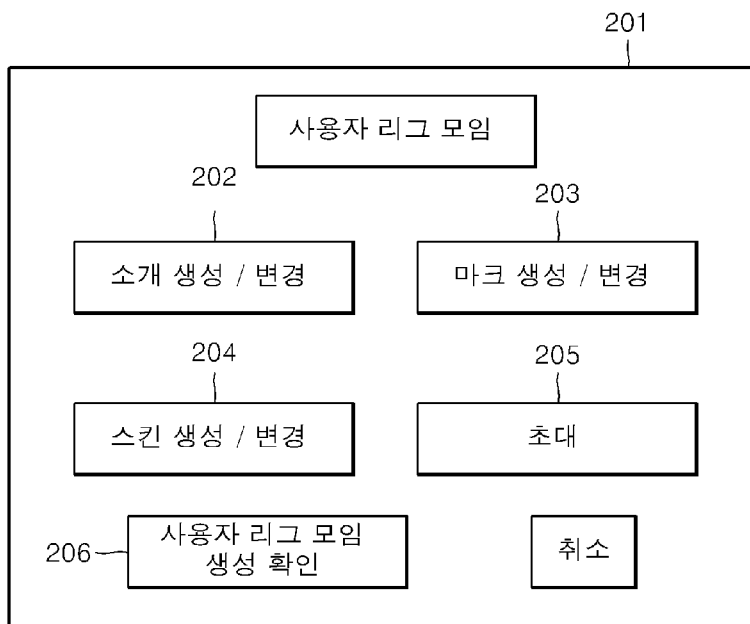
[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5a]

사용자 리그 모임 소개

212

사용자 리그 모임 소개 정보 입력 창

211

확인 취소

Detailed description: This is a screenshot of a user interface for entering information about a user league introduction. It features a main container labeled 211. At the top, there is a header box labeled '사용자 리그 모임 소개'. Below this is a large rectangular input area labeled 212, which contains the text '사용자 리그 모임 소개 정보 입력 창'. At the bottom of the container, there are two buttons: '확인' (Confirm) on the left and '취소' (Cancel) on the right.

[Fig. 5b]

사용자 리그 모임 마크를
선택해주세요

선택된 사용자 리그 모임 마크

마크 캐릭터

마크 배경

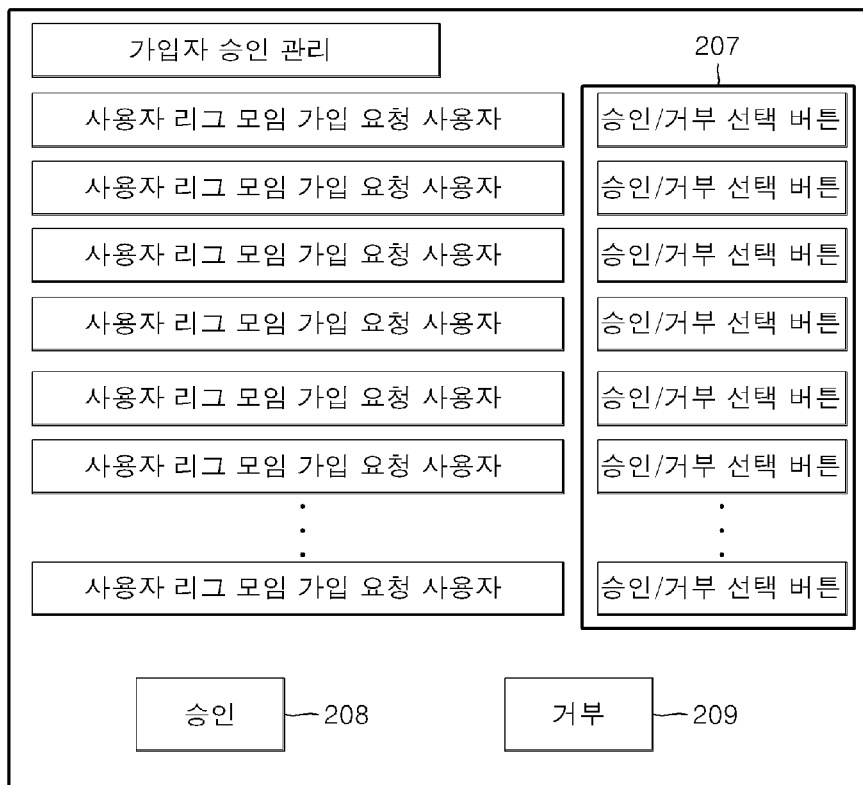
위장 색상

221

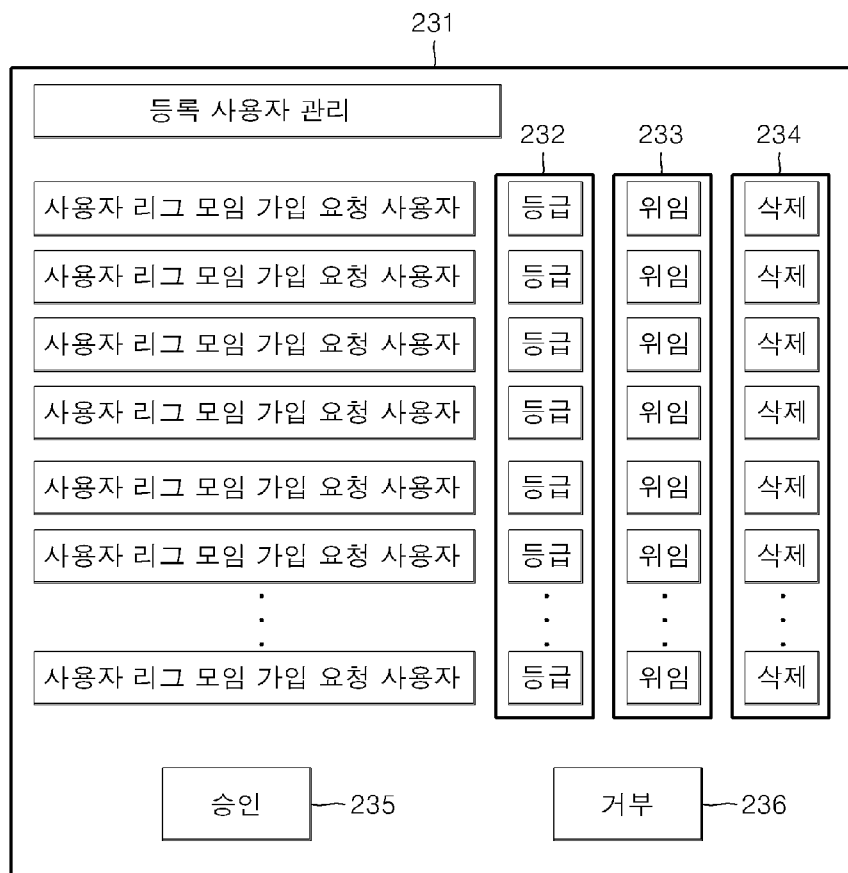
확인 취소

Detailed description: This is a screenshot of a user interface for selecting a mark for a user league. It features a main container labeled 221. At the top, there is a header box with the text '사용자 리그 모임 마크를 선택해주세요'. Below this is a table with four rows. The first row is labeled '선택된 사용자 리그 모임 마크'. The subsequent three rows are labeled '마크 캐릭터', '마크 배경', and '위장 색상'. At the bottom of the container, there are two buttons: '확인' (Confirm) on the left and '취소' (Cancel) on the right.

[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8a]

241

사용자 리그 모임 초대

사용자 리그 모임에 초대할 사용자 식별 정보를 입력하여 주세요

사용자 식별 정보 242

확인 243

취소

[Fig. 8b]

244

사용자를 초대하였습니다.

확인

[Fig. 9a]

251

사용자 리그 모임 해체

해체하고자 하는 사용자 리그 모임을 입력하세요.

사용자 리그 모임 이름 252

확인 253 취소

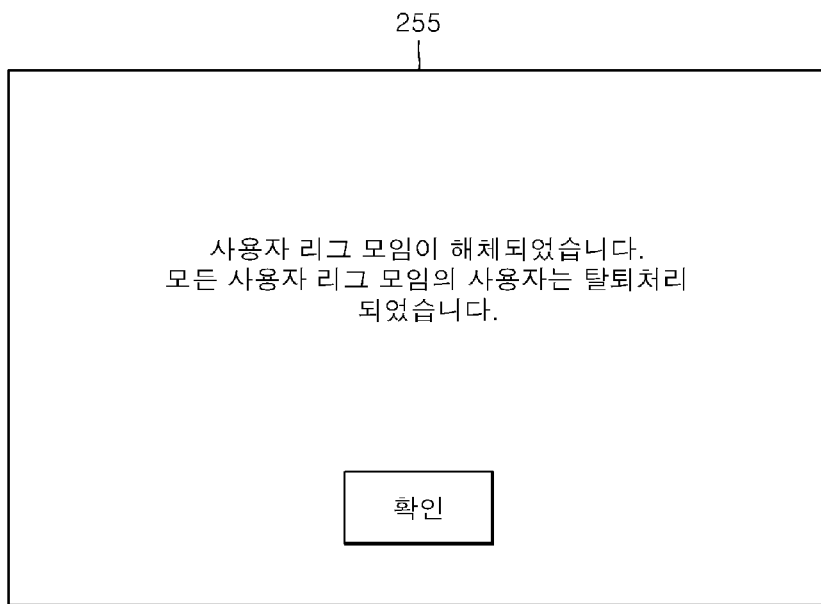
[Fig. 9b]

254

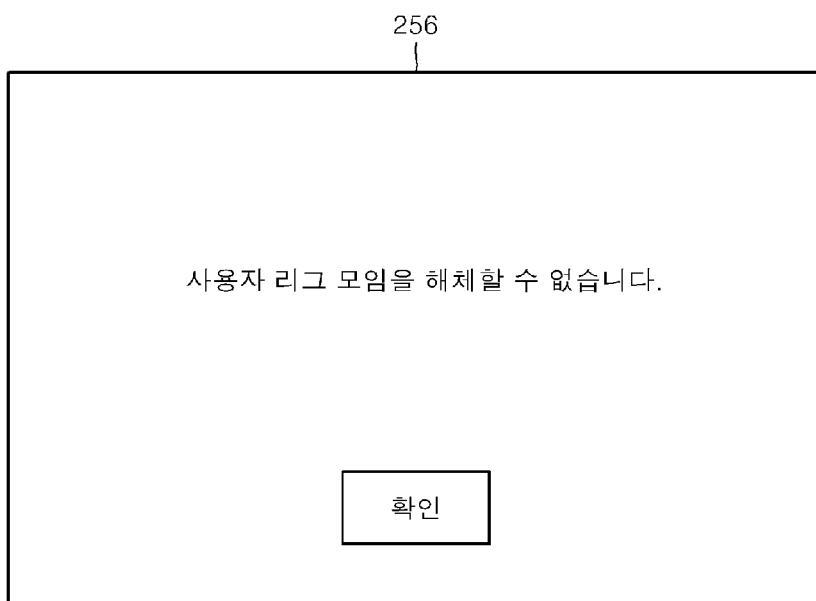
사용자 리그 모임이 해체되었습니다.

확인 취소

[Fig. 9c]



[Fig. 9d]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010099**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 9/24; 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: football, soccer, game, invite, league, window, level, member, sports

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	KR 10-2005-0118516 A (NEXPOP CO., LTD.) 19 December 2005 See abstract, claims 1,2,6,17,18,19 and figure 1.	1-15
A	US 2011-0111815 A1 (SEDIQ QAIS JAMAL) 12 May 2011 See abstract, paragraphs 6,7, claim 1 and figures 1-3,10.	1-15
A	KR 10-2001-0100295 A (KIM, YOUNG BOK) 14 November 2001 See abstract, claims 1,2 and figure 1.	1-15
A	KR 10-2003-0019964 A (PRIME ENTERTAINMENT CO., LTD.) 08 March 2003 See abstract, pages 4-5, claims 1,5 and figure 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

25 FEBRUARY 2013 (25.02.2013)

Date of mailing of the international search report

26 FEBRUARY 2013 (26.02.2013)

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/KR2012/010099

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2005-0118516 A	19.12.2005	NONE	
US 2011-0111815 A1	12.05.2011	US 8360837 B2	29.01.2013
KR 10-2001-0100295 A	14.11.2001	NONE	
KR 10-2003-0019964 A	08.03.2003	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; A63F 9/24; 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: football, soccer, game, invite, league, window, level, member, sports

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	KR 10-2005-0118516 A ((주)넥스팝) 2005.12.19 요약, 청구항 1,2,6,17,18,19 및 도면 1 참조.	1-15
A	US 2011-0111815 A1 (SEDIQ QAIS JAMAL) 2011.05.12 요약, 단락 6,7, 청구항 1 및 도 1-3,10 참조.	1-15
A	KR 10-2001-0100295 A (김영복) 2001.11.14 요약, 청구항 1,2 및 도 1 참조.	1-15
A	KR 10-2003-0019964 A (주식회사 이노츠) 2003.03.08 요약, 페이지 4-5, 청구항 1,5 및 도면 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 25일 (25.02.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 02월 26일 (26.02.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

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

심사관

박장환

전화번호 82-42-481-8463



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2005-0118516 A	2005. 12. 19	없음	
US 2011-0111815 A1	2011.05. 12	US 8360837 B2	2013.01.29
KR 10-2001-0100295 A	2001. 11. 14	없음	
KR 10-2003-0019964 A	2003.03.08	없음	