

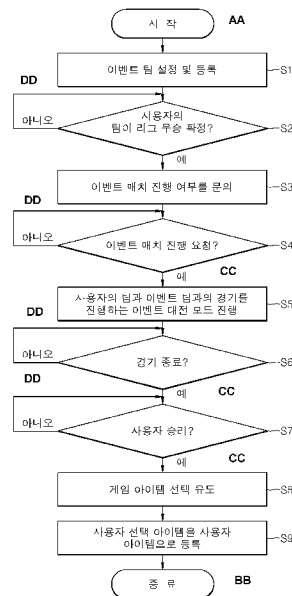


- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010148
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 28일 (28.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0131322 2011년 12월 8일 (08.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김정훈 (KIM, Jeong Hun); 135-240 서울시 강남구 개포동 12번지 대치아파트 210동 606호, Seoul (KR). 이철민 (LEE, Chul Min); 463-010 경기도 성남시 분당구 정자동 두산위브파빌리온 A동 2606호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울특별시 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),

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND SERVER FOR EVENT MATCH SERVICE FOR ONLINE GAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법 및 서버



S1 ... Configure and register event team
 S2 ... Confirmed league victory by user team?
 S3 ... Prompt whether event match should proceed
 S4 ... Request for playing event match?
 S5 ... Run event match-up mode in which game is played between user team and event team
 S6 ... Terminate game?
 S7 ... Victory by user?
 S8 ... Prompt to select game item
 S9 ... Register user selected item as user item
 AA ... Start
 BB ... End
 CC ... Yes
 DD ... No

(57) Abstract: The present invention provides a method and a server for an event match service for an online game which can raise user interest and loyalty therefor. A method for an online event match service in an online sports game comprises the steps of: determining whether a win of a league by a user team has been confirmed, the league facilitating a league play in which a user team and at least one other team engage in a league game therebetween; if the user team is confirmed to have won the league, on a screen for an online sports game of a user terminal, displaying a selection menu for playing an event match, the menu allowing the user to enter a selection about whether to play an event match; and, when a selection input from the selection menu for an event match is received from the user terminal, running an event match-up mode in which a game between an event team and the user team is played, the event team being a team comprised of athlete characters selected, in accordance with pre-configured criteria, from among at least one athlete character included in the online sports game.

(57) 요약서: 본 발명은 온라인 게임에 대한 사용자들의 흥미와 충성도를 높일 수 있도록 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법 및 서버를 제공하기 위한 것으로, 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법은 온라인 스포츠 게임에 있어서, 사용자의 팀과, 다른 적어도 하나의 팀 사이에서 리그 경기를 진행하는 리그 플레이에 있어서, 사용자의 팀이 리그를 우승한 것이 확정되었는지 여부를 판단하는 단계; 판단 결과, 사용자의 팀이 리그를 우승한 것이 확정된 경우, 사용자 단말의 온라인 스포츠 게임 이용 화면에 이벤트 매치 진행 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계; 및 이벤트 매치 진행 선택 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을 포함하는 팀인 이벤트 팀과, 사용자의 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 플레이하도록 하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

WO 2013/085211 A1



OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:
— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법 및 서버 기술분야

- [1] 본 발명은 온라인 게임에서 우수한 성적을 거둔 사용자에게 이벤트 매치를 제안하고, 사용자가 승리하는 경우 이에 대한 적절한 보상을 지급하도록 함으로써, 온라인 게임에 대한 사용자들의 흥미와 충성도를 높일 수 있도록 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법 및 서버에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 온라인 게임에 대한 기술이 발달하게 되면서, 사용자들은 온라인 게임에서 이용할 수 있는 다양한 콘텐츠를 요구하고 있다. 온라인 게임의 제작 및 서비스 업체들은, 사용자들이 온라인 게임 내에서뿐 아니라, 온라인 게임을 게임 외에서도 이용할 수 있게 하여, 온라인 게임에 대한 사용자들의 충성도를 높일 수 있는 기술을 개발하기 위해 노력하고 있다.
- [3] 온라인 게임에는 다양한 장르가 존재한다. 대표적으로 사용자들이 이용하고 있는 온라인 게임 중에는, 스포츠 게임이 있다. 스포츠 게임은, 사용자 단말을 이용하여 싱글 플레이를 이용할 수 있는 비디오 게임 또는 컴퓨터 게임도 있으며, 다른 사용자들과 자신의 플레이를 겨루고, 협동 플레이를 하는 등의 플레이를 할 수 있는 온라인 스포츠 게임도 존재한다.
- [4] 이러한 스포츠 게임은, 사용자가 감독 또는 선수를 조작하여 게임 콘텐츠에서 인공지능으로 플레이되거나 다른 사용자들에 의해 플레이되는 상대팀과 스포츠 룰에 따라서 경기를 진행하고, 경기 진행 상황에 대처하여, 상대방을 이기기 위한 플레이를 하게 된다.
- [5] 이에 따라서, 스포츠 게임에서는 사용자가 스포츠 경기 룰에 따라 경기를 진행함에 있어서, 뛰어난 플레이를 하는 등의 진행 상황이 발생할 수 있다. 이는, 실제 스포츠 경기에 있어서도, 선수가 멋진 플레이를 하는 상황이 발생하는 것과 같다.
- [6] 한편, 사람의 심리상 자신의 게임 성적에 대해 적절한 보상을 받고 싶어한다. 만약, 사용자가 자신의 게임 성적에 대한 충분한 보상을 받지 못하면, 사용자의 흥미나 게임 충성도가 점차로 낮아지게 되고, 최악의 경우에는 사용자가 더 이상 온라인 게임을 이용하지 않거나 다른 온라인으로 이동해가는 문제가 발생할 수 있다.
- [7] 따라서 온라인 게임 서비스 제공자는 사용자가 우수한 성적을 내는 경우, 이에 대한 충분한 보상이 돌아가게 함으로써, 사용자의 흥미나 충성도가 계속적으로 유지되도록 해야 한다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 이에 본 발명은, 온라인 게임에서 우수한 성적을 거둔 사용자에게 기설정된 기준에 따라 선정된 특정 선수 캐릭터들로 구성된 팀인 이벤트 팀과의 경기를 제안하고, 사용자가 이벤트 팀에 승리하는 경우 이에 대한 적절한 보상을 지급하도록 함으로써, 온라인 게임에 대한 사용자들의 흥미와 충성도를 높일 수 있도록 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법 및 서버를 제안하고자 한다.

과제 해결 수단

- [9] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 제1 실시예에서는, 온라인 스포츠 게임에 있어서, 사용자의 팀과, 다른 적어도 하나의 팀 사이에서 리그 경기를 진행하는 리그 플레이에 있어서, 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이 확정되었는지 여부를 판단하는 단계; 상기 판단 결과, 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이 확정된 경우, 상기 사용자 단말의 온라인 스포츠 게임 이용 화면에 이벤트 매치 진행 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계; 및 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을 포함하는 팀인 이벤트 팀과, 상기 사용자의 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 플레이하도록 하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법을 제공한다.
- [10] 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는, 기설정된 확률로 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [11] 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는, 상기 사용자의 팀에 속한 선수 캐릭터들 중 이벤트 매치 진행 선택 메뉴 출력 시의 경기 수행 가능 여부, 상기 리그의 종료 여부 및 상기 리그에 대한 상기 이벤트 매치의 기 수행 여부 중 적어도 하나의 판단 결과에 따라, 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴의 출력 여부를 결정하는 것을 특징으로 한다.
- [12] 더하여, 상기 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법은 상기 이벤트 대전 모드의 플레이 결과, 상기 사용자가 상기 이벤트 팀에게 승리한 경우, 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용 가능한 적어도 하나의 아이템에 대해 선택 입력이 가능한 메뉴로서 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터의 아이템 선택 입력을 수신 시, 상기 선택 입력에 대응하는 적어도 하나의 아이템을 상기 사용자 팀의 아이템 데이터 베이스에 등록하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [13] 상기 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계는, 관리자 단말의 설정 입력에 의해 선택된 적어도 하나의 보상 대상 아이템 리스트로부터, 기설정된 개수의 아이템을 랜덤하게 선택하는 단계; 및 상기 선택된 아이템들의 식별 정보를 포함하는 상기 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는

단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [14] 또한, 상기 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법은 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계 전, 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터를 상기 기설정된 기준에 따라 선정하여 상기 이벤트 팀을 구성하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [15] 상기 이벤트 팀을 구성하는 단계는, 상기 이벤트 매치 결과 보상될 아이템에 따라, 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터의 능력치를 다르게 설정하는 것을 특징으로 한다.
- [16] 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는, 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터들의 능력치를 기반으로 연산된 상기 이벤트 팀의 능력치 정보, 상기 이벤트 매치 결과에 따라 상기 사용자에게 지급될 수 있는 적어도 하나의 아이템에 대한 정보 및 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터들 중 적어도 하나에 대한 식별 정보 중 적어도 하나를 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴에 함께 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [17]
- [18] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 제2 실시예에서는, 온라인 스포츠 게임에 있어서, 사용자의 팀과, 다른 적어도 하나의 팀 사이에서 리그 경기를 진행하는 리그 플레이에 있어서, 상기 리그의 종료 시, 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이 확정되었는지 여부를 판단하는 단계; 상기 판단 경과, 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이 확정된 경우, 상기 사용자 단말의 상기 온라인 스포츠 게임 이용 화면에 이벤트 매치 진행 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계; 및 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을 포함하는 팀인 이벤트 팀과, 상기 사용자의 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 플레이하도록 하는 단계; 상기 이벤트 대전 모드를 플레이한 결과, 상기 사용자의 팀이 상기 이벤트 팀에 승리한 경우, 기설정된 기준에 의해 선택된 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용 가능한 적어도 하나의 아이템에 대해 선택 입력이 가능한 메뉴로서 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터의 아이템 선택 입력을 수신 시, 상기 선택 입력에 대응하는 적어도 하나의 아이템을 상기 사용자 팀의 아이템 데이터 베이스에 등록하는 단계를 포함하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법을 제공한다.
- [19] 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는, 기설정된 확률로 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [20] 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는, 상기 사용자의 팀에 속한 선수 캐릭터들 중 이벤트 매치 진행 선택 메뉴 출력 시의 경기 수행 가능 여부, 상기 리그의 종료 여부 및 상기 리그에 대한 상기 이벤트 매치의 기 수행 여부 중

적어도 하나의 판단 결과에 따라, 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴의 출력 여부를 결정하는 것을 특징으로 한다.

- [21] 상기 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계는, 관리자 단말의 설정 입력에 의해 선택된 적어도 하나의 보상 대상 아이템 리스트로부터, 기설정된 개수의 아이템을 랜덤하게 선택하는 단계; 및 상기 선택된 아이템들의 식별 정보를 포함하는 상기 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [22] 상기 이벤트 팀을 구성하는 단계는, 상기 이벤트 매치 결과 보상될 아이템에 따라, 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터의 능력치를 다르게 설정하는 것을 특징으로 한다.

[23]

- [24] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 제3 실시예에서는, 온라인 스포츠 게임에 있어서, 사용자의 팀과, 다른 적어도 하나의 팀 사이에서 리그 경기를 진행하는 리그 플레이 서비스를 제공하는 온라인 게임 서비스 시스템에 있어서, 상기 사용자의 팀이 상기 리그에서 우승한 것을 확정하면, 상기 사용자에게 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을 포함하는 팀인 이벤트 팀과의 대전 여부를 문의하고, 상기 사용자의 동의하에 상기 사용자의 팀과 상기 이벤트 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 서비스하는 이벤트 매치 서비스부; 및 상기 이벤트 대전 모드의 서비스 결과, 상기 사용자의 팀이 상기 이벤트 팀에 승리한 경우, 기설정된 기준에 의해 선택된 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용 가능한 적어도 하나의 아이템을 상기 사용자에게 제시하고, 상기 사용자가 상기 제시받은 아이템 중 적어도 하나를 선택하면, 상기 선택된 아이템을 상기 사용자 팀의 아이템 데이터 베이스에 등록하는 인센티브 지급부를 포함하는 온라인 게임 서비스 서버를 제공한다.

발명의 효과

- [25] 본 발명에 의하면, 우수한 성적을 거둔 사용자에게 기설정된 기준에 따라 선정된 특정 선수 캐릭터들로 구성된 팀인 이벤트 팀과의 경기를 제안함으로써, 사용자에게 추가적인 재미를 제공할 수 있도록 하고, 사용자가 이벤트 팀과의 경기에서 이긴 경우 이에 대한 보상으로 게임 아이템을 제공함으로써 사용자에게 심리적 만족감을 제공할 수 있도록 한다.
- [26] 그 결과 사용자가 온라인 게임에 대한 흥미와 충성도를 유지할 수 있게 되고, 그를 기반으로 온라인 게임 서비스 제공자는 보다 많은 게임 이용자를 확보할 수 있게 된다.

도면의 간단한 설명

- [27] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법의 플로우차트이다.

- [28] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 게임용 데이터베이스이다.
- [29] 도3는 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 도시한 도면이다.
- [30] 도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 선택 메뉴를 도시한 도면이다.
- [31] 도5은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 매치 이벤트 발생 과정을 보다 상세히 설명하기 위한 도면이다.
- [32] 도6은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 제공 과정을 보다 상세히 설명하기 위한 도면이다.
- [33] 도7는 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 아이템 제공 과정을 보다 상세히 설명하기 위한 도면이다.
- [34] 도8은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임 서비스 시스템의 블록도를 도시한 도면이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [35] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법 및 장치와, 그 시스템에 대해서 설명하기로 한다.
- [36] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지의 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.
- [37] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [38] 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.
- [39] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 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 인원 수가 많은 게임의 경우, 게임의 기능에 따라서 하나의 게임의 운영을 위한 게임 서버가 하나 이상 존재할 수도 있다.
- [40] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [41] 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.

- [42] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레이 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 발명에서 아이템에 해당할 수 있다.

[43]

- [44] 예를 들어, 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] 이하 설명에서는 설명의 편의를 위해, 온라인 게임의 일례로 온라인 축구 게임을 선택하고, 사용자가 축구팀의 감독으로써 자신이 감독하는 팀과 상대팀과의 경기를 통해 자신이 선택한 팀을 성장시키는 형태로 게임이 운영되도록 한다. 사용자는 축구 리그가 운영되는 다수의 나라 중 하나를 선택하여 참가 리그를 결정하고, 참가 리그에 속한 팀 리스트를 제공받아 자신이 감독하고자 하는 팀을 선택한 후, 랜덤 또는 사용자 요청에 의해 선택된 상대팀과의 경기를 요청하여 게임을 시작할 수 있다. 또한, 팀에 소속된 각각의 선수에는 실제 축구 선수의 실제 모습과 그 능력치가 최대한 반영되도록 하여, 사용자의 흥미가 극대화될 수 있도록 한다.

- [46] 더하여, 온라인 축구 게임은 게임 결과에 따른 감독과 선수의 성장을 리그플레이 경기를 기본으로 하며, 리그 성적을 고려하여 컵 대회 출전 및 리그 등급 상승 등 팀 운영 능력치가 높아질 수 있다.

- [47] 온라인 게임에서의 국가별 축구 리그란, 대한민국의 K-리그, 잉글랜드의 바클레이스 프리미어리그, 스코트랜드의 프리미어리그, 포르투갈의 리가, 스페인의 리가 BBVA, 이탈리아의 세리에 A,B, 독일의 분데스리가 1,2 등과 같이 오프라인에서 실제로 진행되는 국가별 축구 리그와 동일한 의미를 가진다. 이에 온라인 게임에서의 국가별 축구 리그도 오프라인의 국가별 축구 리그와 같이 시즌제로 운영되며, 게임 성적을 기준으로 시즌별 우승자가 결정된다.

- [48] 이하, 본 발명에서 사용될 용어인 “이벤트 매치 게임”은 온라인 게임을 통해 특정 리그의 시즌 우승자가 된 사용자에게만 선택적으로 제공되는 보상 개념의 게임 모드로, 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들만을 선별하여 하나의 팀을 만들어 시즌 우승 확정자가 된 팀의 상대팀으로 제공한 후, 시즌 우승 확정자가 상대팀을 이기면, 이에 대한 보상으로 소정의 게임 아이템을 제공하도록 한다.

[49]

[50] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법의 플로우차트이다.

[51]

도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 이벤트 매치 서비스 방법은 사용자가 자신이 참가한 리그에서 시즌 우승자로 확정되는 경우, 사용자에게 보상 개념으로 제공되는 경기이다.

[52]

먼저, 본 발명에서는 이벤트 매치 서비스 제공시에 사용자의 상대팀으로 제공될 이벤트 팀을 설정 및 등록한다(S1).

[53]

이벤트 팀은 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들로, 가장 바람직하게는 역사상 축구 실력이 뛰어나다고 인정받았거나 인기가 매우 높은 선수 캐릭터가 적용될 수 있다.

[54]

더하여, 이벤트 매치는 온라인 게임을 잘하는 사용자에게 인센티브를 제공하기 위해 제공되는 경기이므로, 이벤트 매치 결과 보상될 아이템의 수준(즉, 인센티브 제공 수준)에 따라 이벤트 팀에 소속되는 선수들 각각의 능력치(즉, 체력, 컨디션)가 변경될 수 있도록 한다. 예를 들어, 서비스 제공자가 보다 많은 사용자들에게 인센티브를 제공하고자 한다면, 이벤트 팀에 소속되는 선수들 각각의 능력치를 낮은 값으로 설정하여 보다 많은 사용자가 이벤트 매치에서 승리할 수 있도록 하고, 상대적으로 적은 사용자들에게 인센티브를 제공하고자 한다면, 이벤트 팀에 소속되는 선수들 각각의 능력치를 높여주며 보다 적은 사용자만이 이벤트 매치에서 승리할 수 있도록 한다. 즉, 인센티브 제공 범위에 따라 이벤트 팀에 소속되는 선수들 각각의 능력치를 의도적으로 조절함으로써, 인센티브를 제공받을 수 있는 사용자 수를 조절할 수 있도록 한다.

[55]

이에 본 발명에서는 상기의 정보들을 취합하여 도 2와 같은 이벤트 게임용 데이터베이스를 구축할 수 있을 것이다. 이는 이벤트 팀의 아이디가 설정된 팀 아이디(TeamID), 사용자와의 대전시 제공될 게임 난이도가 설정된 인공지능 난이도(Difficulty), 이벤트 팀에 소속되는 선수들 각각에 히든으로 붙게 되는 능력치가 설정된 게임 능력치(DeltaVarAttr), 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 통해 개시될 대표 선수들이 설정된 대표 플레이어들 아이디(PlayerID1,2,3)로 구성될 수 있을 것이다. 다만, 대표 플레이어들 아이디(PlayerID1,2,3)에 아무런 정보가 설정되어 있지 않다면, 즉 대표 선수들이 설정되어 있지 않다면, 스탯 기준으로 대표 선수를 임의로 선택하도록 한다.

[56]

단계 S1가 성공적으로 완료된 상태에서, 사용자의 팀이 온라인 게임 서비스에서 제공하는 경기를 종료하면, 사용자의 팀이 현재 리그의 우승자로 확정되었는지를 확인한다(S2).

[57]

구체적으로, 사용자의 팀과 특정 상대팀간의 경기가 종료되면, 현재까지의 경기 결과를 기반으로 사용자의 리그 성적을 산출함과 동시에 사용자와 동일한 리그를 진행중인 다른 사용자들의 리그 성적을 확인한다. 그리고 사용자의 리그

성적과 다른 사용자들의 리그 성적을 기반으로, 사용자의 리그 우승 가능성을 계산한다. 계산 결과, 만약 남은 경기에 상관없이 사용자가 리그 우승자가 되면, 사용자는 시즌 우승 확정자로 설정된다.

- [58] 단계S2를 통해 사용자가 리그 우승 확정자임이 확인되면, 사용자 단말의 온라인 스포츠 게임 이용 화면에 이벤트 매치 진행 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 제공하여, 사용자의 의향을 문의한다(S3).
- [59] 도3는 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 도시한 도면으로, 도 3을 참고하면, 본 발명에서는 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 통해 사용자에게 이벤트 팀과의 경기 여부를 문의함과 동시에, 이벤트 팀의 전력(상대팀의 총 스탯(stat), 상대팀에 소속된 선수들)과, 이벤트 팀과의 경기에서 승리할 경우, 이에 대한 보상으로 지급될 인센티브를 알려주어, 사용자의 적극적인 참여를 유도한다.
- [60] 이에 사용자가 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 통해 이벤트 팀과의 경기를 수락하면, 즉 이벤트 매치 진행을 요청하면(S4), 사용자의 팀과 이벤트 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 플레이하기 시작한다(S5).
- [61] 소정의 시간이 경과하여, 이벤트 팀과의 경기가 종료되면(S6), 경기 승패 여부를 확인한 후 사용자가 승리한 경우에 한해(S7), 사용자에게 게임 아이템 선택을 유도하는 아이템 선택 메뉴를 제공한다(S8).
- [62] 도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 아이템 선택 메뉴를 도시한 도면으로, 본 발명에서는 관리자 단말의 설정 입력에 의해 선택된 적어도 하나의 보상 대상 아이템 리스트로부터, 기설정된 개수의 아이템을 랜덤하게 선택한 후, 선택된 아이템들의 식별 정보를 포함하는 아이템 선택 메뉴를 사용자 단말에 출력함으로써, 사용자가 랜덤 선택된 아이템들 중에서 적어도 하나의 아이템을 선택할 수 있도록 함을 알 수 있다.
- [63] 이에 사용자가 아이템 선택 메뉴를 통해 다수개의 게임 아이템 중 하나를 선택하면, 선택된 게임 아이템을 사용자의 아이템 데이터베이스에 추가하여 사용자 아이템으로 등록한다(S9).
- [64]
- [65] 이와 같이, 본 발명에서는 온라인 게임 이용자 중, 특별히 게임 성적이 좋은 사용자에게 한해 게임 아이템 제공을 위한 이벤트 매치를 진행하도록 함을 알 수 있다. 즉, 본 발명에서는 사용자가 리그 우승자가 되는 기쁨과 함께 이벤트 매치를 통해 게임 아이템을 추가적으로 제공받는 기쁨을 맞볼 수 있도록 하여, 사용자의 참여 욕구가 높아지도록 해준다.
- [66] 또한, 이벤트 팀에 소속되는 선수 캐릭터로 역사상 축구 실력이 뛰어나다고 인정받았거나 인기가 매우 높은 선수 캐릭터가 적용되도록 함으로써, 사용자의 흥미도 극대화시켜 줄 수 있도록 한다.
- [67]

- [68] 상기의 설명에서는 리그 우승자로 확정되는 사용자 모두에게 이벤트 게임 진행 여부를 문의하도록 하였으나, 필요한 경우, 사용자 일부에게만 이벤트 게임 진행 여부를 선택적으로 문의하도록 할 수 있다. 이는 이벤트 매치 이벤트에 희귀성을 부여하여, 사용자의 참여 욕구를 보다 자극시킬 수 있도록 하기 위함이다.
- [69] 도5은 본 발명의 일 실시예에 따른 이벤트 매치 이벤트 발생 과정을 보다 상세히 설명하기 위한 도면으로, 이는 도1의 단계 S2 이전에 수행되는 것이 바람직할 것이다.
- [70] 먼저, 사용자가 감독하는 팀에 속한 선수들의 상태를 모니터링하여, 선수 교체가 필요한 지를 확인한다(S11). 이는 선수 교체 없이 이벤트 게임을 즉각적으로 진행할 수 있는지 확인하기 위함이다.
- [71] 만약, 단계 S11의 확인 결과, 부상당한 선수나 경고가 누적된 선수가 있으면, 이벤트 매치 진행을 취소한다(S14).
- [72] 반면, 단계 S11의 확인 결과, 사용자가 감독하는 팀에 속한 선수들 중 부상당한 선수나 경고가 누적된 선수가 없어, 교체 없이 바로 이벤트 매치를 진행할 수 있으면, 현재 모니터링 시점이 리그 마지막 경기 종료 시점인지를 추가적으로 확인한다(S12). 이는 리그 종료 이벤트와 이벤트 진행 이벤트가 동시에 발생하는 경우, 너무 많은 팝업 창이 제공되어 사용자에게 번거로움을 줄 수 있기 때문이다.
- [73] 단계S12의 확인 결과, 현재 모니터링 시점이 리그 마지막 경기 종료 시점이면, 이벤트 매치 진행을 취소한다(S14).
- [74] 이에 반해, 단계S12의 확인 결과, 현재 모니터링 시점이 리그 마지막 경기 종료 시점이 아니라면, 동일 리그에 참여한 다른 이용자에게 이벤트 매치 이벤트가 발생된 적이 있는지 확인하는 단계(S13)를 진행한다. 이는 해당 리그의 시즌 일정을 진행하는 동안 최대 한번의 이벤트 매치만이 진행되도록 하기 위함이다.
- [75] 만약, 단계 S13의 확인 결과, 동일 리그에 참여한 다른 이용자에게 이벤트 매치 이벤트가 발생된 적이 있으면, 이벤트 매치 진행을 취소하고(S14), 그렇지 않으면 이벤트 매치 이벤트 발생 확률에 따라 이벤트 매치 이벤트를 최종 발생하는 단계(S15)를 진행한다.
- [76] 이하의 수학식 1은 이벤트 매치 이벤트 발생 확률 계산식으로, 이벤트 매치 이벤트 발생 확률이 30% 이상이 되면 이벤트 매치 이벤트를 발생하도록 한다.
- [77] 수학식 1
- $$\text{이벤트매치이벤트발생확률} = 30 + (2\text{위와의승점차이} - 10) \times 5$$
- [78] 다만, 수학식 1에 따른 이벤트 매치 이벤트 발생 확률 계산식은, 리그 우승 확정자에게 랜덤하게 이벤트 매치 이벤트를 발생해 줄 수 있는 범위 내에서 게임 서비스 환경에 따라 임의로 조정 및 변경될 수도 있을 것이다.
- [79]
- [80] 이와 같이, 본 발명에서는 너무 많은 정보 제공 또는 이벤트 매치를 진행하기

위해 부가적인 게임 조작이 없는 범위 내에서 리그 우승이 확정된 사용자에게 이벤트 매치 이벤트가 발생되도록 함으로써, 사용자가 부담되지 않는 선에서 이벤트 매치를 진행할 수 있도록 한다.

[81] 또한, 이벤트 매치 이벤트가 확률 기반으로 발생되도록 함으로써, 이벤트 발생의 희귀성을 보장할 수 있도록 한다.

[82] 더하여, 상기의 설명에서는 단계S11 내지 S13의 조건을 모두 만족시키기는 경우에 한하여 이벤트 매치 이벤트가 발생될 수 있도록 하였지만, 경우에 따라서는 단계S11 내지 단계S13의 조건을 선택적으로 이용할 수도 있음은 물론 당연하다. 즉, 인센티브 제공 수준에 따라 사용자의 팀에 속한 선수 캐릭터들 중 이벤트 매치 진행 선택 메뉴 출력 시의 경기 수행 가능 여부(단계 S11의 조건), 상기 리그의 종료 여부(단계 S12의 조건) 및 상기 리그에 대한 상기 이벤트 매치의 기 수행 여부(단계 S13의 조건) 중 적어도 하나의 판단 결과에 따라, 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴의 출력 여부를 결정할 수도 있다.

[83] 또한, 단계S11 내지 단계S13의 조건은 전혀 고려하지 않고, 이벤트 발생 확률만을 고려하여 이벤트 매치 이벤트를 발생시켜 줄 수도 있을 것이다.

[84]

[85] 도6은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 아이템 제공 과정을 보다 상세히 설명하기 위한 도면이다.

[86] 참고로, 본 발명에서는 게임 서비스를 제공하기 이전에, 관리자 단말의 설정 입력에 의해 선택된 보상 대상 아이템 리스트를 작성해두고, 사용자가 이벤트 팀에 승리하는 경우, 상기 보상 대상 아이템 리스트를 참고하여 기설정된 개수의 아이템을 랜덤하게 선택하도록 한다.

[87] 본 발명의 보상 대상 아이템 리스트는 게임 아이템 제공에 필요한 정보가 저장된 목록으로, 다수의 인센티브 제공 레벨(tier), 인센티브 제공 레벨 각각에 포함되는 아이템, 아이템 각각의 제공 단위 및 가격, 그리고 인센티브 제공 레벨 각각의 기대값에 대한 정보 등을 포함하여 구성된다. 이에 본 발명에서는 게임 서비스 제공 이전에 보상 대상 아이템 리스트를 작성해두고, 게임 아이템 제공이 필요할 때 마다 이를 참고하기로 한다.

[88] 도6에서는 설명의 편의를 위해, 상기 보상 대상 아이템 리스트를 참고하여 사용자에게 인센티브로 제공될 3개의 게임 아이템을 랜덤 선택 및 표시하여, 사용자가 3개의 게임 아이템 중 자신이 원하는 하나를 선택하도록 한다고 가정하기로 한다.

[89] 이를 위해, 본 발명에서는 우선, 기 설정된 숫자 범위(예를 들어, 1~55)에서 하나의 숫자를 랜덤으로 선택한 후, 랜덤 선택된 숫자를 이용하여 인센티브 제공 레벨을 선택하도록 한다(S21).

[90] 단계 S21의 동작은 이하의 수학적 식 2로 표현될 수 있다.

[91] 수학적 식 2

Result_tier = Get random number between 1 and 55

If (result_tier > 45) tier = 9

Else if (result_tier > 36) tier = 8

Else if (result_tier > 28) tier = 7

Else if (result_tier > 21) tier = 6

Else if (result_tier > 15) tier = 5

Else if (result_tier > 10) tier = 4

Else if (result_tier > 6) tier = 3

Else if (result_tier > 3) tier = 2

Else if (result_tier > 1) tier = 1

Else tier = 0

- [92] 그리고 도6의 보상 대상 아이템 리스트를 검색하여, 단계 S21을 통해 획득된 인센티브 제공 레벨에 속하는 게임 아이템들 중 3개를 랜덤으로 선택하여, 도2과 같은 아이템 선택 메뉴를 구성한다(S22).
- [93] 이때, 게임 아이템 선택 정책은 게임 서비스 환경에 따라 다양하게 변경될 수 있다. 예를 들어, 제공 단위 순으로 또는 가격 순으로 게임 아이템을 순차적으로 선택할 수 있다.
- [94] 그리고 상기 아이템 선택 메뉴를 화면 표시하여, 사용자가 이들 3개 중에서 자신이 원하는 1개의 게임 아이템을 선택하도록 한다(S23).
- [95] 이에 사용자가 1개의 게임 아이템을 선택하면(S24), 해당 게임 아이템을 사용자의 아이템 데이터베이스에 추가하여 사용자 아이템으로 등록한다(S25).
- [96]
- [97] 상기의 설명에서는 확률 방식으로 사용자에게 제공될 게임 아이템을 선택하도록 하였지만, 경우에 따라서는 도7에서와 같이 이벤트 매치 경기 결과, 또는 리그 성적에 따라 게임 아이템 선택 기준을 가변해줄 수도 있을 것이다.
- [98]
- [99] 도7은 본 발명의 다른 실시예에 따른 게임 아이템 제공 과정을 보다 상세히 설명하기 위한 도면으로, 이는 이벤트 매치 경기 결과를 기반으로 사용자에게

제공될 게임 아이템을 선택하는 방식을 설명하기 위한 것이다.

- [100] 즉, 본 발명에서는 이벤트 매치 경기 결과를 분석하여, 사용자가 이벤트 팀에 큰 점수 차로 이기면, 이에 대한 보상으로 사용자에게 제공되는 게임 아이템의 레벨을 높여줄 수 있도록 함으로써, 이벤트 매치로의 사용자 몰입도가 보다 높아질 수 있도록 한다.

[101]

- [102] 먼저, 본 발명에서는 이벤트 매치 경기 결과를 분석하여, 사용자가 감독하는 팀과 이벤트 팀과의 득실차를 파악하고, 이를 기준으로 하나의 인센티브 제공 레벨을 선택하도록 한다(S31).

- [103] 단계 S31의 동작은 이하의 수학적 식 3으로 표현될 수 있다.

- [104] 수학적 식 3

득실차 = 득점 - 실점

If (득실차 = 1) tier = 0

Else if (득실차 = 2) tier = 1

Else if (득실차 = 3) tier = 2

Else if (득실차 = 4) tier = 3

Else if (득실차 = 5) tier = 4

Else if (득실차 = 6) tier = 5

Else if (득실차 = 7) tier = 6

Else if (득실차 = 8) tier = 7

Else if (득실차 = 9) tier = 8

Else tier = 9

- [105] 그리고 나서, 도6의 보상 대상 아이템 리스트를 검색하여, 단계 S31을 통해 획득된 인센티브 제공 레벨에 속하는 게임 아이템들 중 3개를 랜덤으로 선택하여, 도2과 같은 아이템 선택 메뉴를 구성한다(S32).

- [106] 이때, 게임 아이템 선택 정책은 게임 서비스 환경에 따라 다양하게 변경될 수 있다. 예를 들어, 제공 단위 순으로 게임 아이템을 순차적으로 선택하거나, 가격 순으로 게임 아이템을 순차적으로 선택할 수 있다. 또한, 또 다른 확률 계산 방식에 기반하여 게임 아이템을 순차적으로 선택할 수도 있다.

- [107] 그리고 상기 아이템 선택 메뉴를 화면 표시하여, 사용자가 이들 3개 중에서

자신이 원하는 1개의 게임 아이템을 선택하도록 한다(S33).

[108] 이에 사용자가 1개의 게임 아이템을 선택하면(S34), 해당 게임 아이템을 사용자의 아이템 데이터베이스에 추가하여 사용자 아이템으로 등록한다(S35).

[109]

[110] 도7의 설명에서는 이벤트 매치에서의 득실차를 고려하여 인센티브 제공 레벨을 결정하는 경우에 한해 설명하였지만, 인센티브 제공 레벨 결정 방식은 다양한 방식으로 변경 가능함은 물론 당연할 것이다.

[111] 예를 들어, 이벤트 매치에서의 득실차 대신에 리그 성적을 기준으로 인센티브 제공 레벨을 결정하거나, 리그 성적과 이벤트 매치 성적을 모두 고려하여 인센티브 제공 레벨을 결정할 수 있을 것이다.

[112] 또한, 상기의 설명에서는 사용자가 게임 아이템 선택 과정을 거쳐 사용자가 1개의 게임 아이템을 선택하도록 하였지만, 필요한 경우 게임 아이템 선택 과정을 거치지 않고 사용자에게 1개의 게임 아이템을 제공할 수도 있다. 즉, 아이템 선택 메뉴를 통해 사용자에게 제공될 1개의 게임 아이템을 통보함과 동시에 해당 게임 아이템을 사용자 아이템으로 등록해 줄 수도 있다.

[113]

[114] 도8은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임 서비스 시스템의 블록도를 도시한 도면이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 도7에 대한 설명과 중복되는 부분은 이를 생략하기로 한다.

[115] 도8을 참고하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임 서비스 시스템(100)은 게임 서버(110) 이외에 이벤트 매치 서비스 제공부(120)를 추가적으로 포함할 수 있다.

[116] 상기 이벤트 매치 서비스 제공부(120)은 사용자의 팀이 리그에서 우승한 것을 확정하면, 사용자에게 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을 포함하는 팀인 이벤트 팀과의 대전 여부를 문의하고, 사용자의 동의하에 사용자의 팀과 이벤트 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 서비스하는 이벤트 매치 서비스부(121), 이벤트 대전 모드의 서비스 결과, 사용자의 팀이 이벤트 팀에 승리한 경우, 기설정된 기준에 의해 선택된 온라인 스포츠 게임에서 사용 가능한 적어도 하나의 아이템을 사용자에게 제시하고, 사용자가 상기 제시받은 아이템 중 적어도 하나를 선택하면, 선택된 아이템을 상기 사용자 팀의 아이템 데이터 베이스에 등록하는 인센티브 지급부(122), 이벤트 팀의 구성 정보가 이벤트 매치용 DB(123), 보상 대상 아이템 리스트가 저장된 게임 아이템 제공용 DB (124) 등을 포함하여 구성될 수 있다.

[117] 게임 서버(110)는 사용자 단말(200)의 접근을 허용하고, 사용자의 요청하에 온라인 게임 서비스를 제공한다. 그리고 사용자 단말(200)의 조작에 의해 온라인 게임 서비스가 제공되는 도중, 사용자의 팀이 리그 우승 확정자가 되면, 이벤트 매치 서비스 제공부(120)를 호출하여, 사용자에게 이벤트 매치 서비스가 제공될

수 있도록 한다.

- [118] 이벤트 매치 서비스 제공부(120)의 이벤트 매치 서비스부(121)는 이벤트 매치 진행 여부를 최종 결정한다. 그리고, 이벤트 매치가 진행되는 경우에 한해 이벤트 매치용 DB(123)에 등록된 이벤트 팀과 사용자의 팀간의 대전 서비스를 제공한다.
- [119] 만약, 사용자의 팀이 이벤트 팀과의 경기에서 승리하면, 인센티브 지급부(122)는 게임 아이템 제공용 DB (124)에 저장된 보상 대상 아이템 리스트를 참고하여, 도3과 같은 아이템 선택 메뉴를 생성하여 사용자에게 알려준다. 사용자가 상기 아이템 선택 메뉴를 통해 자신이 제공받기 원하는 게임 아이템을 선택하면, 이에 응답하여 선택된 게임 아이템을 사용자 아이템으로 등록하여, 사용자가 차후 해당 게임 아이템을 이용하여 온라인 게임을 수행할 수 있도록 한다.
- [120]
- [121] 상기의 설명에서는 설명의 편의를 위해, 축구 게임을 예를 들어 설명한 것이나, 본 발명의 온라인 게임은 축구에만 국한되지 않은 것임은 당연할 것이다.
- [122] 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.
- [123] 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.
- [124] 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, 캐리어 웨이브 매체 등이 포함될 수 있다.
- [125] 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 않아야 할 것이다.

[126]

청구범위

[청구항 1]

사용자의 팀과, 다른 적어도 하나의 팀 사이에서 리그 경기를 진행하는 온라인 스포츠 게임의 리그 플레이에 관한 것으로, 게임 서버가 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이 확정되었는지 여부를 판단하는 단계; 상기 판단 결과, 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이 확정된 경우, 상기 사용자 단말의 온라인 스포츠 게임 이용 화면에 이벤트 매치 진행 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계; 및 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을 포함하는 팀인 이벤트 팀과, 상기 사용자의 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 플레이하도록 하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.

[청구항 2]

제1항에 있어서, 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는, 기설정된 확률로 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 것을 특징으로 하는, 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.

[청구항 3]

제1항에 있어서, 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는, 상기 사용자의 팀에 속한 선수 캐릭터들 중 이벤트 매치 진행 선택 메뉴 출력 시의 경기 수행 가능 여부, 상기 리그의 종료 여부 및 상기 리그에 대한 상기 이벤트 매치의 기 수행 여부 중 적어도 하나의 판단 결과에 따라, 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴의 출력 여부를 결정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.

[청구항 4]

제1항에 있어서, 상기 이벤트 대전 모드의 플레이 결과, 상기 사용자가 상기 이벤트 팀에게 승리한 경우, 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용 가능한 적어도 하나의 아이템에 대해 선택 입력이 가능한 메뉴로서 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계; 및 상기 사용자 단말로부터의 아이템 선택 입력을 수신 시, 상기 선택 입력에 대응하는 적어도 하나의 아이템을 상기 사용자 팀의 아이템 데이터 베이스에 등록하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.

- [청구항 5] 제4항에 있어서,
 상기 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계는,
 관리자 단말의 설정 입력에 의해 선택된 적어도 하나의 보상 대상
 아이템 리스트로부터, 기설정된 개수의 아이템을 랜덤하게
 선택하는 단계; 및
 상기 선택된 아이템들의 식별 정보를 포함하는 상기 아이템 선택
 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 단계;를 포함하는 것을
 특징으로 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.
- [청구항 6] 제1항에 있어서,
 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계 전, 상기 이벤트
 팀에 속한 선수 캐릭터를 상기 기설정된 기준에 따라 선정하여
 상기 이벤트 팀을 구성하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로
 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.
- [청구항 7] 제6항에 있어서,
 상기 이벤트 팀을 구성하는 단계는,
 상기 이벤트 매치 결과 보상될 아이템에 따라, 상기 이벤트 팀에
 속한 선수 캐릭터의 능력치를 다르게 설정하는 것을 특징으로
 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.
- [청구항 8] 제6항에 있어서,
 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계는,
 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터들의 능력치를 기반으로
 연산된 상기 이벤트 팀의 능력치 정보, 상기 이벤트 매치 결과에
 따라 상기 사용자에게 지급될 수 있는 적어도 하나의 아이템에
 대한 정보 및 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터들 중 적어도
 하나에 대한 식별 정보 중 적어도 하나를 상기 이벤트 매치 진행
 선택 메뉴에 함께 출력하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의
 이벤트 매치 제공 방법.
- [청구항 9] 온라인 스포츠 게임에 있어서, 사용자의 팀과, 다른 적어도 하나의
 팀 사이에서 리그 경기를 진행하는 리그 플레이 서비스를
 제공하는 온라인 게임 서비스 서버에 관한 것으로,
 상기 사용자의 팀이 상기 리그에서 우승한 것을 확정하면, 상기
 사용자에게 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수
 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을
 포함하는 팀인 이벤트 팀과의 대전 여부를 문의하고, 상기
 사용자의 동의하에 상기 사용자의 팀과 상기 이벤트 팀과의
 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 서비스하는 이벤트 매치
 서비스부; 및
 상기 이벤트 대전 모드의 서비스 결과, 상기 사용자의 팀이 상기

이벤트 팀에 승리한 경우, 기설정된 기준에 의해 선택된 상기 온라인 스포츠 게임에서 사용 가능한 적어도 하나의 아이템을 상기 사용자에게 제시하고, 상기 사용자가 상기 제시받은 아이템 중 적어도 하나를 선택하면, 상기 선택된 아이템을 상기 사용자 팀의 아이템 데이터 베이스에 등록하는 인센티브 지급부를 포함하는 온라인 게임 서비스 서버.

[청구항 10]

제9항에 있어서,
상기 인센티브 지급부는,
관리자 단말의 설정 입력에 의해 선택된 적어도 하나의 보상 대상 아이템 리스트로부터, 기설정된 개수의 아이템을 랜덤하게 선택하고, 상기 선택된 아이템들의 식별 정보를 포함하는 상기 아이템 선택 메뉴를 상기 사용자 단말에 출력하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임 서비스 서버.

[청구항 11]

제9항에 있어서,
상기 이벤트 매치 서비스부는,
이전에 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터를 상기 기설정된 기준에 따라 선정하여 상기 이벤트 팀을 구성하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.

[청구항 12]

제11항에 있어서,
상기 이벤트 매치 서비스부는,
상기 이벤트 매치 결과 보상될 아이템에 따라, 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터의 능력치를 다르게 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.

[청구항 13]

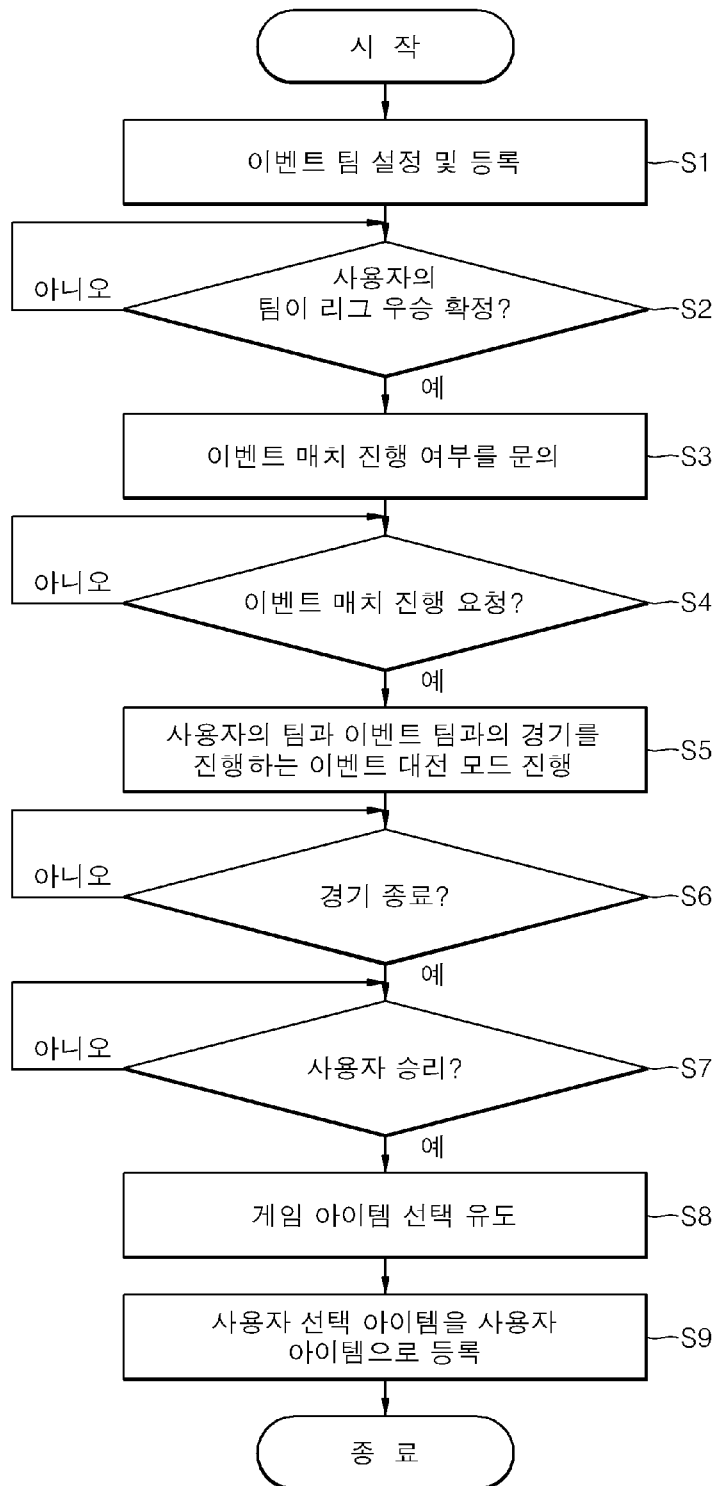
제11항에 있어서,
상기 이벤트 매치 서비스부는,
상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터들의 능력치를 기반으로 연산된 상기 이벤트 팀의 능력치 정보, 상기 이벤트 매치 결과에 따라 상기 사용자에게 지급될 수 있는 적어도 하나의 아이템에 대한 정보 및 상기 이벤트 팀에 속한 선수 캐릭터들 중 적어도 하나에 대한 식별 정보 중 적어도 하나를 상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴에 함께 출력하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법.

[청구항 14]

사용자의 팀과, 다른 적어도 하나의 팀 사이에서 리그 경기를 진행하는 온라인 스포츠 게임의 리그 플레이 구현을 위한 기록매체에 관한 것으로,
게임서버가 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이 확정되었는지 여부를 판단하는 단계;
상기 판단 결과, 상기 사용자의 팀이 상기 리그를 우승한 것이

확정된 경우, 상기 사용자 단말의 온라인 스포츠 게임 이용 화면에 이벤트 매치 진행 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서 이벤트 매치 진행 선택 메뉴를 출력하는 단계; 및
상기 이벤트 매치 진행 선택 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 온라인 스포츠 게임에 포함된 적어도 하나의 선수 캐릭터 중, 기설정된 기준에 따라 선택된 선수 캐릭터들을 포함하는 팀인 이벤트 팀과, 상기 사용자의 팀과의 경기를 진행하는 이벤트 대전 모드를 플레이하도록 하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 이벤트 매치 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

[Fig. 1]



[Fig. 2]

TeamID	Difficulty	DeltaVarAttr	PlayerID1	PlayerID2	PlayerID3
--------	------------	--------------	-----------	-----------	-----------

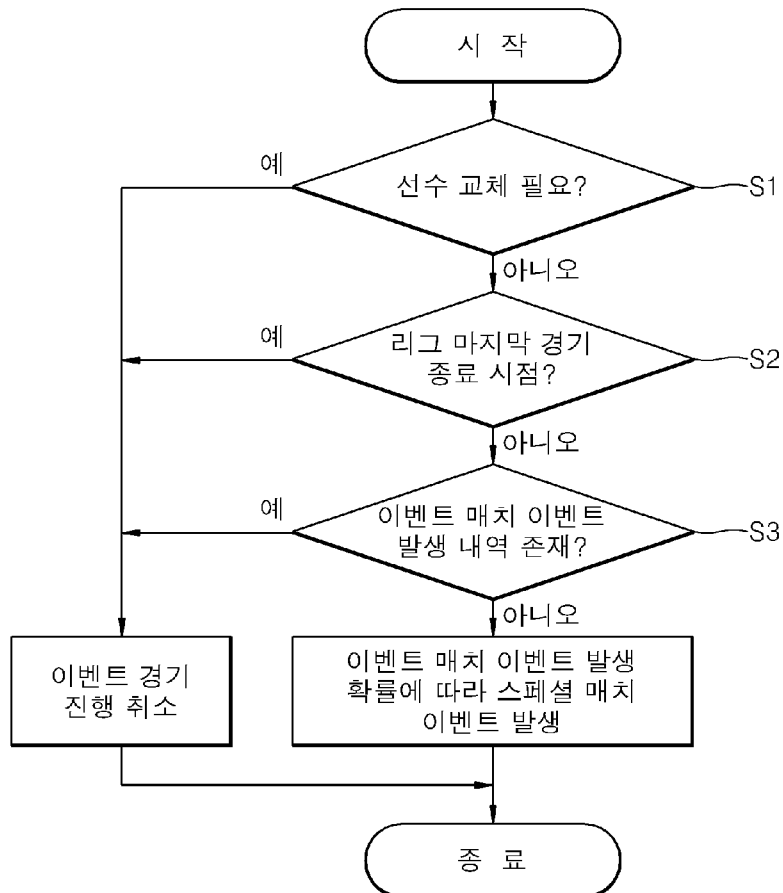
information	
☐	
리그 챔피언십	잉글랜드(1) 프리미어리그
팀명	유니온 베를린
주전 스타트	맨유 16059
리포인트	30점
체널	전용구장 16
리그등급	플래티넘
감독소개	유럽 최고의 명장
기록실	팀변경
information	
현재 나와 같은 리그를 5,123,450명이 진행중	
상대 평가바로그기	

challenge	
Here comes the new challenger!	
스페셜 팀이 대전을 신청해 왔습니다.	
☆	
총 스렛 16348	
대표선수	
D.칸토나 16348	지코 16348
엘런 시아러 16348	
승리 시 유용한 아이템이 보상으로 지급되며, 경기에서 지더라도 플레이가 주어지지 않습니다.	
대전을 수락하시겠습니까?	
수락	거절

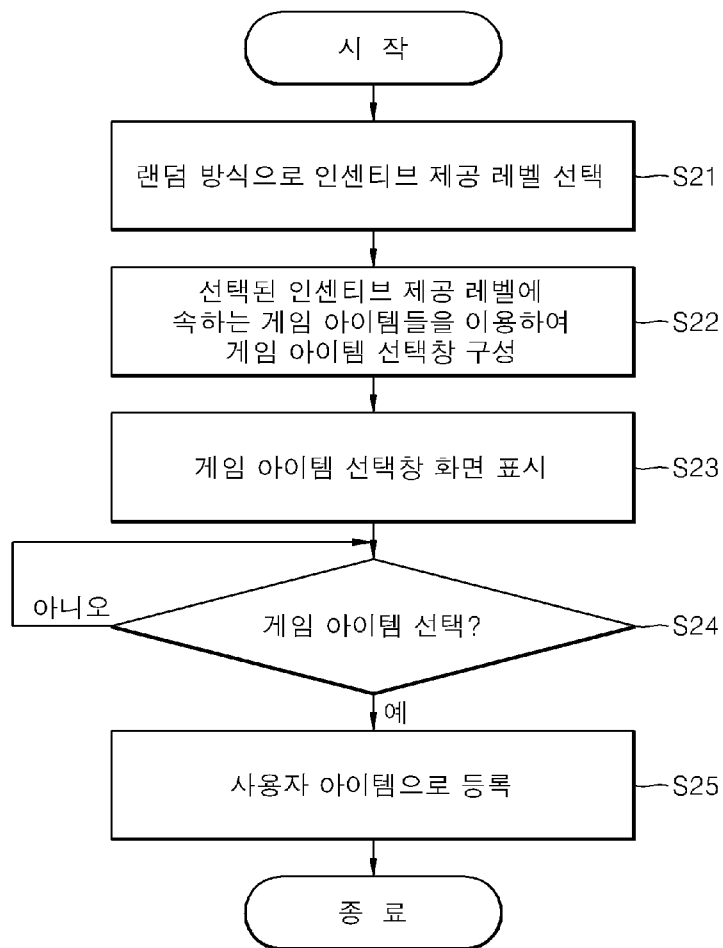
[Fig. 4]



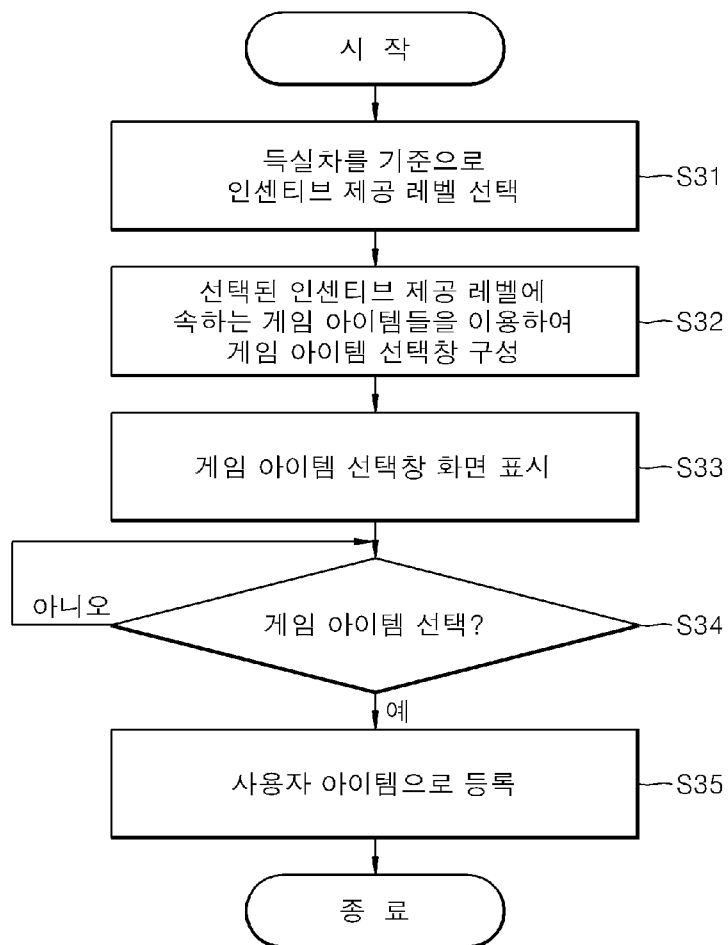
[Fig. 5]



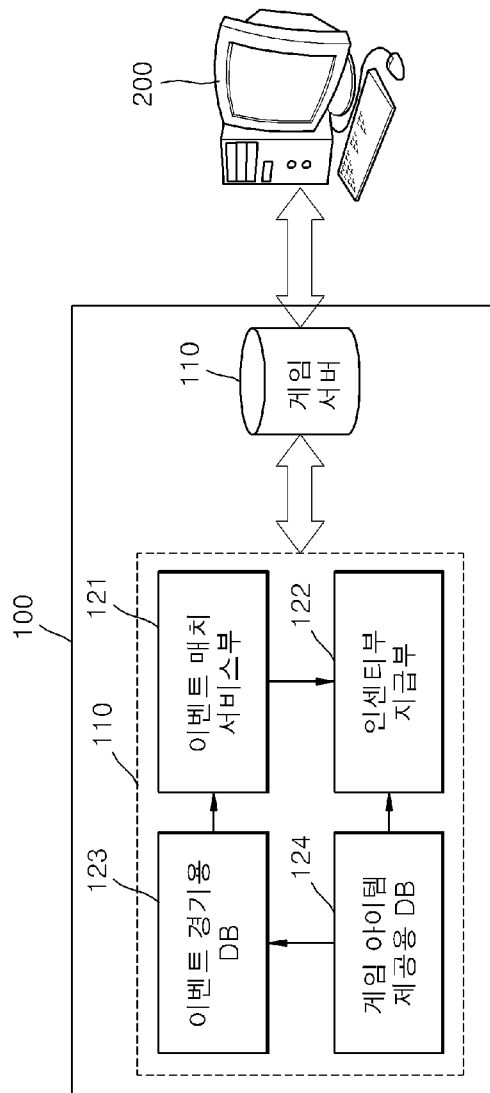
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010148**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; C09K 11/06; A63F 13/10; G06Q 30/02; 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: league, match, match, sports, game, victory, event, online, winner

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-0932437 B1 (GAMEVIL INC.) 17 December 2009 See abstract, claim 1, figure 1.	1-14
A	KR 10-2006-0105366 A (NHN CORPORATION) 11 October 2006 See abstract, claim 1, figure 2.	1-14
A	KR 10-2006-0105270 A (SHIM, JOO SEOB) 11 October 2006 See abstract, claim 1, figures 4-5.	1-14
A	JP 2002-052249 A (NAMCO LTD) 19 February 2002 See abstract, claim 1, figure 1.	1-14



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

15 FEBRUARY 2013 (15.02.2013)

Date of mailing of the international search report

15 FEBRUARY 2013 (15.02.2013)

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/KR2012/010148

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-0932437 B1	17.12.2009	NONE	
KR 10-2006-0105366 A	11.10.2006	NONE	
KR 10-2006-0105270 A	11.10.2006	NONE	
JP 2002-052249 A	19.02.2002	JP 3771434 B2	26.04.2006

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; C09K 11/06; A63F 13/10; G06Q 30/02; 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: 리그, 경기, 매치, 스포츠, 게임, 승리, 이벤트, 온라인, 승자		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	KR 10-0932437 B1 (주식회사 게임빌) 2009.12.17 요약, 청구 1, 도면 1 참조.	1-14
A	KR 10-2006-0105366 A (엔에이치엔(주)) 2006.10.11 요약, 청구 1, 도면 2 참조.	1-14
A	KR 10-2006-0105270 A (심주섭) 2006.10.11 요약, 청구 1, 도면 4-5 참조.	1-14
A	JP 2002-052249 A (NAMCO LTD) 2002.02.19 요약, 청구 1, 도면 1 참조.	1-14
☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다. ☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.		
* 인용된 문헌의 특별 카테고리: “A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 02월 15일 (15.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 02월 15일 (15.02.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 이정재 전화번호 82-42-481-5745 

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-0932437 B1	2009. 12. 17	없음	
KR 10-2006-0105366 A	2006. 10. 11	없음	
KR 10-2006-0105270 A	2006. 10. 11	없음	
JP 2002-052249 A	2002. 02. 19	JP 3771434 B2	2006. 04. 26