



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2010-0091772  
(43) 공개일자 2010년08월19일

(51) Int. Cl.

G06Q 50/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2009-0011124

(22) 출원일자 2009년02월11일

심사청구일자 없음

(71) 출원인

삼성전자주식회사

경기도 수원시 영통구 매탄동 416

(72) 발명자

한동훈

경기도 안양시 동안구 관양동 1591 평촌아크로타워 B동 3616호

서현철

서울특별시 노원구 중계3동 건영2차아파트 103동 205호

(뒷면에 계속)

(74) 대리인

윤동열

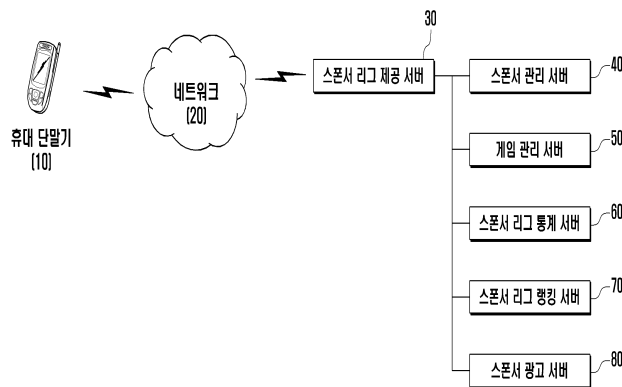
전체 청구항 수 : 총 13 항

(54) 게임 제공 방법 및 시스템

(57) 요약

본 발명은 게임 제공 방법 및 시스템에 관한 것으로, 이러한 발명은 게임 제공 시스템에 있어서, 휴대단말기로부터 수신되는 스폰서 리그 선택 신호에 따라 스폰서 리그 목록을 상기 휴대단말기에 전송하고, 상기 스폰서 리그 목록에서 선택되는 특정 스폰서 리그의 정보를 상기 휴대단말기에 전송하는 스폰서 리그 제공 서버와, 게임 모드를 실행하고, 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신되는 상기 특정 스폰서 리그의 정보와 광고 데이터를 화면에 표시하는 휴대단말기를 포함하는 것을 특징으로 한다.

대표도 - 도1



(72) 발명자

**강성욱**

서울특별시 강남구 논현1동 82-1 우진 골드 빌라  
302호

**박종인**

경기도 수원시 장안구 영화동 440-5번지 202호

---

## 특허청구의 범위

### 청구항 1

휴대단말기로부터 수신되는 스폰서 리그 선택 신호에 따라 스폰서 리그 목록을 상기 휴대단말기에 전송하고, 상기 스폰서 리그 목록에서 선택되는 특정 스폰서 리그의 정보를 상기 휴대단말기에 전송하는 스폰서 리그 제공 서버와,

게임 모드를 실행하고, 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신되는 상기 특정 스폰서 리그의 정보와 광고 데이터를 화면에 표시하는 휴대단말기를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

### 청구항 2

제1항에 있어서,

스폰서에 의해 설정되는 스폰서 리그의 정보를 등록하고 관리하는 스폰서 관리 서버를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

### 청구항 3

제1항에 있어서,

상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 상기 특정 스폰서 리그를 이용하는 사용자의 점수 및 승패여부를 나타내는 결과 데이터를 수신하여 사용자의 순위를 관리하는 스폰서 리그 랭킹 서버를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

### 청구항 4

제1항에 있어서,

상기 스폰서에 의해 입력되는 광고를 등록하고, 게임 실행 화면에 광고 데이터를 포함하기 위하여 상기 스폰서 리그 제공 서버로 상기 광고 데이터를 전송하는 스폰서 광고 서버를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

### 청구항 5

제1항에 있어서, 상기 스폰서 리그 제공 서버는

상기 휴대단말기로부터 상기 스폰서 리그 목록 중에서 특정 스폰서 리그가 선택되면, 상기 특정 스폰서 리그의 기간을 확인하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

### 청구항 6

제5항에 있어서, 상기 휴대단말기는

상기 특정 스폰서 리그 기간이 유효하면, 상기 특정 스폰서 리그에서 게임을 실행하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

### 청구항 7

제5항에 있어서, 상기 스폰서 리그 제공 서버는

상기 특정 스폰서 리그의 기간이 종료되었으면, 상기 휴대단말기에 상기 스폰서 리그 기간이 종료되었음을 알리는 메시지를 전송하고, 스폰서 리그 랭킹 서버로부터 상기 특정 스폰서 리그의 수상자 목록을 수신하여 상기 휴대단말기에 전송하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

### 청구항 8

제7항에 있어서, 상기 수상자 목록은

상기 특정 스폰서 리그의 스폰서에 의해 등록되는 정보에 따라 상위에 랭킹되는 사용자의 아이디와 스폰서에 의해 등록되는 광고가 일 측에 표시되는 것을 특징으로 하는 게임 제공 시스템.

**청구항 9**

스폰서 리그를 이용한 휴대단말기의 게임 제공 방법에 있어서,  
 사용자에게 의해 게임 모드가 실행되면, 메뉴 목록을 표시하는 과정과,  
 상기 메뉴 목록에서 스폰서 리그가 선택되면, 스폰서 리그 제공 서버에 스폰서 리그 목록을 요청하는 과정과,  
 상기 스폰서 리그 목록이 수신되면, 상기 스폰서 리그 목록 중에서 선택되는 특정 스폰서 리그의 정보를 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신하여 화면에 제시하는 과정과,  
 상기 특정 스폰서 리그에서 게임 실행이 요청되면, 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신되는 광고 데이터를 화면에 표시하는 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 방법.

**청구항 10**

제9항에 있어서,  
 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 상기 특정 스폰서 리그에서 실행되는 게임의 결과 데이터에 따른 랭킹 목록을 수신하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 방법.

**청구항 11**

제9항에 있어서,  
 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신되는 상기 특정 스폰서 리그 기간의 유효 여부를 판단하는 과정과,  
 상기 특정 스폰서 리그 기간 유효하면, 상기 특정 스폰서 리그에서 게임을 실행하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 방법.

**청구항 12**

제11항에 있어서, 상기 수신하는 과정은  
 상기 특정 스폰서 리그의 기간이 종료되었으면, 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 상기 특정 스폰서 리그의 기간이 종료되었음을 알리는 메시지와 상기 특정 스폰서 리그의 수상자 목록을 수신하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 제공 방법.

**청구항 13**

제12항에 있어서, 상기 수상자 목록은  
 상기 특정 스폰서 리그에 의해 등록되는 정보에 따라 상위에 랭킹되는 사용자의 아이디와 스폰서에 의해 등록되는 광고가 일 측에 표시되는 것을 특징으로 하는 게임 제공 방법.

**명세서**

**발명의 상세한 설명**

**기술분야**

[0001] 본 발명은 게임 제공 방법 및 시스템에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 사용자가 스폰서에 의해 등록되는 스폰서 리그를 통해 게임을 이용하고, 해당되는 스폰서 리그가 종료되면 랭킹에 따라 보상을 받을 수 있는 스폰서 리그를 이용한 게임 제공 방법 및 시스템에 관한 것이다.

**배경기술**

[0002] 현재 휴대단말기를 이용한 이동통신 서비스는 음성통화 서비스에서 무선 인터넷 서비스까지 그 서비스 영역이 확장되고 있으며, 무선 인터넷 서비스는 휴대단말기의 진화, 데이터 전송 속도의 향상 및 네트워크 기술의 발전에 따라 텍스트 위주의 서비스에서 멀티미디어 서비스로 진화하고 있는 추세이다.

[0003] 이러한 추세에 따라 휴대단말기는 다양한 형태의 콘텐츠를 제공하고 있으며, 특히, 음악을 청취할 수 있는

MP3(MPEG Audio Layer-3) 기능, 오디오 및 비디오 신호를 수신하여 청취하는 동영상 기능 및 게임 기능 등과 관련한 콘텐츠는 그 이용률이 급속도로 증가하고 있다.

[0004] 상술한 휴대단말기의 콘텐츠 중에서 게임 기능의 경우, 휴대단말기 사용자들이 장소의 구애 없이 자투리 시간(extra time)을 유용하게 보낼 수 있는 어플리케이션(application)으로 등장하고 있다. 또한, 사용자는 특정 게임의 리그를 통해 일정기간 동안 지속적으로 게임을 이용하고 있다.

[0005] 이러한 경우 사용자는 게임이 종료되고 나면 네트워크를 통해 게임 서버에 랭킹을 등록함으로써 자신의 순위를 확인할 수 있다. 이 때, 사용자는 자신의 순위가 상위에 랭크되었을 경우에는 즐거움을 얻을 수 있지만 일부 재미있는 게임을 제외하고는 지속적으로 랭킹을 확인하는데 한계가 있다.

[0006] 또한, 게임 제공자는 랭킹 서비스를 지속적으로 유지할 경우 많은 비용이 들기 때문에 게임 소프트웨어 판매를 통한 매출이 지속되지 않으면, 서버 유지비용 때문에 게임에 대한 전체 이익은 감소하게 된다.

[0007] 또한, 기존의 게임 내에서 광고를 유지하는 방식은 사용자에게는 이득 없이 게임에 방해가 되는 요소로 인식되는 경향이 강해 광고를 유지하기가 어렵다.

### 발명의 내용

#### 해결 하고자하는 과제

[0008] 따라서, 상술한 바와 같은 종래의 문제점을 감안한 본 발명의 목적은 스폰서가 특정 게임에 대한 스폰서 리그를 등록할 수 있는 게임 제공 방법 및 시스템을 제공하고자 한다.

[0009] 본 발명의 다른 목적은 게임 이용에 스폰서 개념을 도입하여 스폰서 리그 기간이 종료된 후 랭킹을 비교하여 상위 랭킹자에게 보상을 하고, 스폰서는 스폰서 리그에 등록되는 광고를 통해 수익을 얻음으로써 스폰서 유치에 유리할 수 있는 게임 제공 방법 및 시스템을 제공하고자 한다.

#### 과제 해결수단

[0010] 상술한 바와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 게임 제공 시스템에 있어서, 휴대단말기로부터 수신되는 스폰서 리그 선택 신호에 따라 스폰서 리그 목록을 상기 휴대단말기에 전송하고, 상기 스폰서 리그 목록에서 선택되는 특정 스폰서 리그의 정보를 상기 휴대단말기에 전송하는 스폰서 리그 제공 서버와, 게임 모드를 실행하고, 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신되는 상기 특정 스폰서 리그의 정보와 광고 데이터를 화면에 표시하는 휴대단말기를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0011] 스폰서 리그를 이용한 휴대단말기의 게임 제공 방법에 있어서, 사용자에 의해 게임 모드가 실행되면 메뉴 목록을 표시하는 과정과, 상기 메뉴 목록에서 스폰서 리그가 선택되면 스폰서 리그 제공 서버에 스폰서 리그 목록을 요청하는 과정과, 상기 스폰서 리그 목록이 수신되면 상기 스폰서 리그 목록 중에서 선택되는 특정 스폰서 리그의 정보를 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신하여 화면에 제시하는 과정과, 상기 특정 스폰서 리그에서 게임 실행이 요청되면 상기 스폰서 리그 제공 서버로부터 수신되는 광고 데이터를 화면에 표시하는 과정을 포함하는 것을 특징으로 한다.

#### 효과

[0012] 본 발명에 따르면, 스폰서는 스폰서 리그를 이용하는 사용자들 중 상위에 랭킹 되는 사용자에게 보상을 함으로써, 더 많은 게임 사용자를 늘릴 수 있을 뿐 아니라 광고 효과를 극대화 할 수 있다.

[0013] 또한, 본 발명은 네트워크를 통해 이용할 수 있는 모든 장치의 대전 게임, 싱글 게임 및 복잡한 하드코어 게임 등에 스폰서 리그를 적용할 수 있고, 기존에 출시된 게임들도 약간의 수정을 통해 스폰서 리그를 적용할 수 있어 새로운 광고 시장을 창출할 수 있다.

[0014] 또한, 본 발명은 스폰서가 오프라인 게임 리그와 같이 비용이 많이 드는 게임 대회에 광고를 내지 않더라도 적은 비용으로 스폰서 리그에 광고를 할 수 있다.

#### 발명의 실시를 위한 구체적인 내용

[0015] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시 예들을 상세히 설명한다. 이 때, 첨부된 도면에서 동일한 구성 요소는 가능한 동일한 부호로 나타내고 있음을 유의해야 한다. 또한, 본 발명의 요지를 흐리게 할 수

있는 공지 기능 및 구성에 대한 상세한 설명은 생략할 것이다.

- [0016] 본 발명의 실시 예에서 '스폰서 리그'는 기업이나 개인이 특정 게임의 스폰서가 되어 별도의 웹 페이지에서 제공하는 스폰서 리그 등록 툴(tool)을 이용하여 게임 실행과 관련된 다양한 조건들을 등록함으로써, 일정 기간 동안 사용자가 게임을 이용할 수 있도록 제공하는 리그를 의미한다. 여기서, 상기 다양한 조건들로는 스폰서 리그 타이틀, 진행 기간, 참여 조건, 개인 정보 조건, 시상 조건, 대전 점수 및 대전 조건 등이 포함될 수 있다. 이 때, 스폰서 리그로 등록 가능한 게임으로는 장치에서 네트워크에 통해 이용할 수 있는 모든 게임들이 포함될 수 있다. 이 후, 스폰서 리그가 종료되면, 사용자는 스폰서 리그를 등록한 스폰서로부터 랭킹에 따라 보상을 받을 수 있다.
- [0017] 본 발명의 실시 예에서는 스폰서 리그를 이용할 수 있는 장치로서 휴대단말기를 대표적인 예로 설명하지만, 상기 장치는 이에 한정된 것이 아니다. 즉, 스폰서 리그를 이용할 수 있는 장치로는 네트워크를 통해 스폰서 리그 제공 서버에 접속할 수 있는 IPTV(Internet Protocol Television)와 PC(Personal Computer)등이 포함될 수 있다.
- [0018] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 시스템을 나타내는 구성도이다.
- [0019] 도 1을 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 시스템은 휴대단말기(10), 네트워크(20), 스폰서 리그 제공 서버(30), 스폰서 관리 서버(40), 게임 관리 서버(50), 스폰서 리그 통계 서버(60), 스폰서 리그 랭킹 서버(70) 및 스폰서 광고 서버(80)를 포함하여 구성될 수 있다.
- [0020] 휴대단말기(10)는 사용자 요청에 따라 게임 모드를 실행할 수 있다. 이 때, 게임 모드에서 실행 할 수 있는 게임으로는 전략 게임, 대전 게임 및 싱글 게임 등과 같이 특정 게임 장르(Genre)에 상관없이 사용자의 랭킹을 적용할 수 있는 모든 종류의 게임들이 제공될 수 있다. 여기서, 게임 모드가 실행되면, 휴대단말기(10)는 게임 모드에 대한 메뉴 목록을 화면에 표시할 수 있다. 또한, 휴대단말기(10)는 사용자에게 의해 메뉴 목록 중에서 스폰서 리그가 선택되면, 스폰서 리그 제공 서버(30)와 접속할 수 있다. 이 후, 스폰서 리그 제공 서버(30)에 접속되면, 휴대단말기(10)는 스폰서에 의해 등록되는 스폰서 리그 목록을 수신하여 화면에 표시할 수 있다.
- [0021] 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 목록 중에서 특정 스폰서 리그에 대한 선택신호를 스폰서 리그 제공 서버(30)로 전송한다. 이 때, 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 상기 특정 스폰서 리그 기간에 대한 유효여부의 판단에 따라 신호를 수신할 수 있다. 이 후, 휴대단말기(10)는 상기 특정 스폰서 리그 기간이 유효한 경우, 스폰서 리그에서 게임을 실행할 수 있다. 한편, 휴대단말기(10)는 상기 특정 스폰서 리그 기간이 종료된 경우, 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 상기 특정 스폰서 리그가 종료되었음을 알리는 메시지를 수신하여 팝업창 형태로 표시하고, 스폰서에 의해 등록되는 광고 데이터가 포함되는 수상자 목록을 화면에 표시할 수 있다.
- [0022] 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 특정 스폰서 리그에 대한 정보를 수신하여 화면에 표시할 수 있다. 여기서, 특정 스폰서 리그에 대한 정보는 스폰서에 의해 등록된 광고 데이터가 포함될 수 있다. 또한, 휴대단말기(10)는 게임 종료에 따른 점수 데이터 및 승패에 따른 데이터를 포함하는 결과 데이터를 스폰서 리그 제공 서버(30)로 전송한다. 이 후, 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 랭킹 목록을 수신하여 화면에 표시할 수 있다.
- [0023] 네트워크(20)는 임의의 서버로 데이터 전송이 가능한 모바일 통신망, 무선 인터넷망, 유선 케이블을 통해 이용할 수 있는 통신망 등이 포함될 수 있다. 이 때, 네트워크(20)는 휴대단말기(10)의 스폰서 리그 선택 신호에 따라 휴대단말기(10)와 스폰서 리그 제공 서버(30)를 연결한다.
- [0024] 스폰서 리그 제공 서버(30)는 스폰서 관리 서버(40), 게임 관리 서버(50), 스폰서 리그 통계 서버(60), 스폰서 리그 랭킹 서버(70) 및 스폰서 광고 서버(80)를 연결하는 기능을 한다. 특히, 스폰서 리그 제공 서버(30)는 휴대단말기(10)의 스폰서 리그 선택 신호에 따라 스폰서 리그 목록을 휴대단말기(10)에 전송할 수 있다. 이 때, 스폰서 리그 목록은 스폰서 관리 서버(40)에 등록되어 있을 수 있다. 여기서, 스폰서 리그 제공 서버(30)는 휴대단말기(10)에 의해 스폰서 리그 목록 중에서 특정 스폰서 리그의 선택 신호에 따라 상기 특정 스폰서 리그의 정보를 휴대단말기(10)에 전송할 수 있다.
- [0025] 스폰서 리그 제공 서버(30)는 휴대단말기(10)로부터 특정 스폰서 리그가 선택되는 경우 상기 특정 스폰서 리그 기간에 대한 유효 여부를 판단할 수 있다. 이 때, 스폰서 리그 제공 서버(30)는 상기 특정 스폰서 리그 기간이 유효한 경우, 휴대단말기(10)가 특정 게임을 스폰서 리그에서 실행할 수 있도록 한다. 한편, 스폰서 리그 제공 서버(30)는 상기 특정 스폰서 리그 기간이 종료된 경우, 상기 특정 스폰서 리그가 종료되었음을 알리는 메시지

와 수상자 목록을 휴대단말기(10)에 전송할 수 있다.

- [0026] 스폰서 리그 제공 서버(30)는 광고 데이터를 게임 화면에 포함하여 네트워크(20)를 통해 휴대단말기(10)로 전송할 수 있다. 이 후, 스폰서 리그 제공 서버(30)는 스폰서 리그가 종료되는 경우, 해당되는 스폰서 리그의 게임에 대한 결과 데이터를 휴대단말기(10)로부터 수신하여 스폰서 리그 랭킹 서버(70)로 전송할 수 있다. 그리고 나서, 스폰서 리그 제공 서버(30)는 스폰서 리그 랭킹 서버(70)로부터 랭킹 목록을 수신하여 휴대단말기(10)에 전송할 수 있다.
- [0027] 스폰서 관리 서버(40)는 스폰서가 특정 웹 페이지에서 제공하는 툴을 통해 특정 게임 서버에 등록된 게임을 조회하여 원하는 게임을 스폰서 리그로 설정할 수 있도록 하는 서버이다. 이 때, 스폰서 관리 서버(40)는 스폰서에 의해 게임이 선택되고, 선택되는 게임의 스폰서 리그 타이틀, 진행 기간, 대전 조건, 시상 조건, 참여 조건 및 혜택 등을 설정하여 등록할 수 있도록 한다.
- [0028] 게임 관리 서버(50)는 스폰서 리그로 제공할 수 있는 게임을 등록하고 관리하는 서버이다. 이 때, 게임 등록은 특정 웹 페이지에서 제공하는 게임 등록 툴의 형식에 따라 작성될 수 있으며, 게임을 등록할 수 있는 스폰서는 기업이나 개인이 될 수 있다.
- [0029] 스폰서 리그 통계 서버(60)는 사용자에게 의해 스폰서 리그에 접속되는 횟수를 계산하여 스폰서 리그 기간이 종료될 때까지 통계적으로 관리하는 서버이다. 즉, 사용자의 스폰서 리그 이용에 따른 정보를 관리하여 스폰서에게 예측되는 광고의 성과를 데이터화 하여 제공할 수 있는 서버이다.
- [0030] 스폰서 리그 랭킹 서버(70)는 사용자의 스폰서 리그 승패에 따른 전적 및 점수 등의 결과 데이터를 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 수신하여 관리할 수 있다. 이 때, 스폰서 리그 랭킹 서버(70)는 결과 데이터에 대한 사용자의 순위를 관리할 수 있다. 여기서, 스폰서 리그 랭킹 서버(70)는 휴대단말기(10)의 특정 스폰서 리그의 랭킹 조회 요청 신호에 따라 해당되는 스폰서 리그의 랭킹 목록을 스폰서 리그 제공 서버(30)에 전송할 수 있다.
- [0031] 스폰서 광고 서버(80)는 스폰서가 등록한 스폰서 리그의 타이틀 화면, 게임 화면, 랭킹 화면 등을 스폰서 리그 제공 서버(30)로 전송할 수 있는 서버이다. 이 때, 스폰서 광고 서버(80)는 스폰서에 의해 등록되는 광고의 내용 및 광고의 크기 등의 정보를 저장하고 있을 수 있다.
- [0032] 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 등록 과정을 설명하기 위한 흐름도이고, 도 3a 내지 도 3c는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 등록 과정을 설명하기 위한 화면 예이다.
- [0033] 도 2 내지 도 3c를 참조하면, S201단계에서 스폰서는 스폰서 리그를 등록할 수 있는 특정 웹 페이지에 접속한다. 이 때, 스폰서는 특정 웹 페이지에 접속하기 위하여 네트워크(20) 연결이 가능한 장치를 이용할 수 있다. 여기서, 스폰서는 광고를 목적으로 특정 게임을 스폰서 리그로 등록하고, 스폰서 리그를 통해 게임을 이용하는 사용자에게 광고를 제공할 수 있는 기업 또는 개인이 될 수 있다.
- [0034] 스폰서 리그를 등록할 수 있는 특정 웹 페이지에 접속되면, 스폰서는 S203단계에서 스폰서 리그 등록 툴을 실행할 수 있다. 예를 들어, 도 3a에 도시된 바와 같이, 스폰서는 특정 웹 페이지에서 제공하는 스폰서 리그 등록 툴(301)을 선택할 수 있다. 이 때, 특정 웹 페이지에는 웹 페이지 소개, 게임 목록, 스폰서 리그 목록, 스폰서 리그 툴, 게시판, 스폰서 수정 및 확인, 스폰서 리그 결제, 스폰서 리그 랭킹 확인 및 스폰서 리그 경품 문의 등의 다양한 메뉴가 제공될 수 있다.
- [0035] 스폰서는 S205단계에서 스폰서 리그로 등록하기를 원하는 특정 게임을 선택할 수 있다. 이 때, 특정 게임은 게임 관리 서버(50)에 의해 등록된 다양한 게임 중에서 선택되는 하나가 될 수 있다.
- [0036] 특정 게임이 선택되면, 스폰서는 S207단계에서 스폰서 리그 등록과 관련된 각종 정보를 등록한다. 이 때, 각종 정보로는 스폰서 리그의 타이틀, 타이틀 설명 화면의 광고 내용, 게임 중 표시되는 광고 내용, 랭킹 표시 화면의 광고 내용, 게임 참여 조건, 대전 조건, 기간, 시상품 목록, 시상 날짜 및 스폰서 비용 등의 정보가 포함될 수 있다. 예를 들어, 도 3b에 도시된 바와 같이, 스폰서는 스폰서 리그 등록 1단계에서 게임 관리 서버(50)에 등록된 게임 중에서 스폰서 리그로 등록할 게임을 선택할 수 있다. 또한, 스폰서는 스폰서 리그의 타이틀을 입력할 수 있다. 또한, 스폰서는 광고 삽입에 대한 입력을 할 수 있다. 이 때, 광고는 여러 위치에 다양한 크기의 광고가 표시될 수 있다. 특히, 광고는 스폰서 리그 타이틀, 게임 실행 화면 및 랭킹 목록 화면 등에 표시될 수 있다.
- [0037] 또한, 예를 들어, 도 3c에 도시된 바와 같이 스폰서는 스폰서 리그 등록 2단계에서 스폰서 리그 참여 조건을 등록할 수 있다. 이 때, 스폰서는 게임 전적이 일정횟수 이상, 승률이 일정 비율 이상, 개인 연락처 등록 및 사용

자 인증 여부 등에 따른 참여 조건을 등록할 수 있다. 또한, 스폰서는 스폰서 리그의 대전 조건을 입력할 수 있다. 이 때, 스폰서는 대전 상대 1명당 일정 횟수까지 재 대전 허용, 1일 일정횟수 이상 게임 참여 제한 및 토너먼트 게임일 경우 매 경기 후 승자만이 해당 스폰서 리그에 접속 가능 등의 대전 조건을 등록할 수 있다. 또한, 스폰서는 스폰서 리그 기간을 설정할 수 있다. 또한, 스폰서는 스폰서 리그 이용 사용자에게 대한 시상 조건을 등록할 수 있다. 이 때, 스폰서는 시상 조건으로 토너먼트 상위자, 최고점수 상위자 및 평균 점수 상위자 등의 정보를 등록할 수 있다. 또한, 스폰서는 시상 날짜를 등록할 수 있다. 또한, 스폰서는 스폰서 리그 비용을 확인할 수 있다. 이 때, 스폰서 상기 정보 등록에 따라 차등적으로 적용될 수 있다.

[0038] 스폰서는 스폰서 리그 등록과 관련된 각종 정보가 입력하고 나서 S209단계에서 상기 입력된 정보에 따라 스폰서 리그를 등록할 수 있다. 이 때, 스폰서 리그는 스폰서 리그 관리 서버(40)에 등록될 수 있으며, 사용자 요청에 따라 스폰서 리그 제공 서버(30)를 통해 제공될 수 있다.

[0039] 도 4는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 실행 과정을 설명하기 위한 흐름도이고, 도 5a 내지 도 5i는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 실행 과정을 설명하기 위한 화면 예이다.

[0040] 도 4 내지 도 5i를 참조하면, 휴대단말기(10)는 S401단계에서 사용자 요청에 따라 게임 모드를 실행할 수 있다. 이 때, 휴대단말기(10)는 실행할 수 있는 게임으로 전략 게임, 대전 게임 및 싱글 게임 등과 같이 특정 게임 장르에 상관없이 사용자의 랭킹을 적용할 수 있는 모든 종류의 게임 목록을 포함할 수 있다. 이 후, 휴대단말기(10)는 S403단계에서 메뉴 목록을 화면에 표시할 수 있다. 예를 들어, 도 5a에 도시된 바와 같이 메뉴 목록에는 '1. 새 게임', '2. 네트워크 게임', '3. 스폰서 리그' 및 '4. 랭킹 조회'의 메뉴가 제시될 수 있다.

[0041] 휴대단말기(10)는 S405단계에서 메뉴 목록 중에서 스폰서 리그가 선택되는지 판단할 수 있다. 이 때, 스폰서 리그가 선택되면, 휴대단말기(10)는 S407단계에서 스폰서 리그로 등록되어 있는 스폰서 리그 목록을 네트워크(20)를 통해 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 수신하여 화면에 표시할 수 있다. 예를 들어, 도 5b에 도시된 바와 같이 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 목록을 화면에 표시할 수 있다. 이 때, 스폰서 리그 목록에는 스폰서 리그의 타이틀 및 기간에 대한 정보가 포함되어 제공될 수 있다.

[0042] 휴대단말기(10)는 S409단계에서 수신된 스폰서 리그 목록 중 사용자에게 의해 입력되는 특정 스폰서 리그에 대한 선택 신호를 감지할 수 있다. 이 때, 휴대단말기(10)는 특정 스폰서 리그 선택 신호를 스폰서 리그 제공 서버(30)로 전송할 수 있다. 이 후, 휴대단말기(10)는 S411단계에서 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 특정 스폰서 리그에 대한 정보를 수신하여 화면에 표시할 수 있다. 예를 들어, 도 5b와 도 5c에 도시된 바와 같이 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 목록 중에서 '000 ABC배 개인리그'(503)가 선택되면, 상기 '000 ABC배 개인리그'(503)에 해당하는 스폰서 리그 정보를 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 수신할 수 있다. 이 때, 휴대단말기(10)는 '000 ABC배 개인리그'(503)의 스폰서 리그 참여조건, 게임 조건, 시상 조건, 기간, 시상일 및 시상 내역 등의 정보를 화면에 표시할 수 있다.

[0043] 또한, 예를 들어, 도 5b와 도 5d에 도시된 바와 같이 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 목록 중에서 '000 XYZ 예선리그'(505)가 선택되면, 상기 '000 XYZ 예선리그'(505)에 해당하는 스폰서 리그 정보를 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 수신할 수 있다. 이 때, 휴대단말기(10)는 '000 XYZ 예선리그'(505)의 스폰서 리그 참여조건, 대전 조건, 대전 점수, 기간, 시상 조건, 시상일 및 시상 내역 등의 정보를 화면에 표시할 수 있다.

[0044] 또한, 예를 들어, 도 5b와 도 5e에 도시된 바와 같이 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 목록 중에서 '000 XYZ 프랑스 1일차 경품리그'(507)가 선택되면, 상기 '000 XYZ 프랑스 1일차 경품리그'(507)에 해당하는 스폰서 리그 정보를 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 수신할 수 있다. 이 때, 휴대단말기(10)는 '000 XYZ 프랑스 1일차 경품리그'(507)의 참여조건, 대전 조건, 기간, 시상 조건, 시상일 및 시상 내역 등의 정보를 화면에 표시할 수 있다.

[0045] 한편, 휴대단말기(10)는 S413단계 메뉴 목록 중에서 스폰서 리그가 선택되지 않으면 선택되는 메뉴에 대한 해당 기능을 실행한다. 이 때, 휴대단말기(10)는 선택되는 메뉴를 실행하기 위하여 네트워크(20)를 통해 다른 휴대단말기와 접속할 수 있다. 여기서, 휴대단말기(10)는 해당되는 기능으로서 새 게임, 네트워크 게임 및 랭킹 조회 등의 메뉴 실행을 게임 서버(20)에 요청할 수 있다.

[0046] 휴대단말기(10)는 S415단계에서 사용자에게 의해 선택된 특정 스폰서 리그의 게임 기간이 종료되었는지 판단한다. 이 때, 휴대단말기(10)는 특정 스폰서 리그의 게임 기간 종료 여부를 확인할 수 있는 데이터를 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 수신할 수 있다.

[0047] 스폰서 리그의 기간이 유효하면, 휴대단말기(10)는 S417단계에서 선택된 스폰서 리그에서 게임을 실행할 수 있

다.

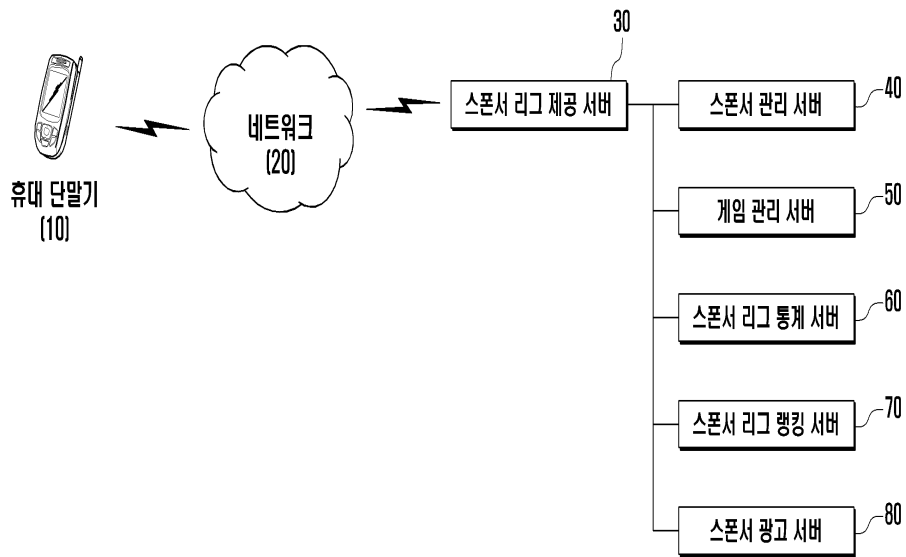
- [0048] 게임이 실행되면, 휴대단말기(10)는 S419단계에서 스폰서에 의해 등록된 광고 데이터에 해당하는 화면을 표시할 수 있다. 이 때, 광고 데이터는 스폰서 광고 서버(80)에 등록되어 있다. 이 후, 스폰서 리그 제공 서버(30)는 스폰서 광고 서버(80)로부터 광고 데이터를 수신하여 휴대단말기(10)로 전송할 수 있다. 예를 들어, 도 5f에 도시된 바와 같이 휴대단말기(10)는 게임에 포함되어 있는 광고 데이터를 화면에 표시할 수 있다. 이 때, 스폰서에 의해 등록되는 광고는 화면 상단 우측(509)과 화면 하단 좌측(511)에 표시될 수 있다, 이 때, 광고가 표시되는 위치는 스폰서 리그 등록 과정에서 스폰서에 의해 변경되어 설정될 수 있다.
- [0049] 휴대단말기(10)는 S421단계에서 게임 종료 신호가 감지되는지 판단한다. 이 때, 게임 종료 신호가 감지되면, 휴대단말기(10)는 S422단계에서 점수 데이터 및 승패에 따른 데이터를 포함하는 결과 데이터를 스폰서 리그 제공 서버(30)로 전송한다. 이 후, 휴대단말기(10)는 S423단계에서 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 결과 데이터에 따른 랭킹 목록을 수신할 수 있다. 여기서, 결과 데이터는 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 스폰서 리그 랭킹 서버(70)로 전송되어 통계적으로 관리되고, 사용자의 순위에 따라 랭킹화되어 등록될 수 있다. 그런 다음, 휴대단말기(10)는 S424단계에서 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 스폰서 리그 랭킹 서버(70)에서 관리되는 사용자 순위에 따라 랭킹화된 랭킹 목록을 수신하여 화면에 표시할 수 있다. 예를 들어, 도 5g에 도시된 바와 같이, 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 수신되는 랭킹 목록을 화면에 표시할 수 있다. 이 때, 랭킹 목록에는 스폰서에 의해 등록되는 광고(513)가 함께 표시될 수 있다.
- [0050] 스폰서 리그 랭킹 목록이 표시되고 나서, 휴대단말기(10)는 S431단계에서 사용자에 의해 재게임이 요청되는지 판단한다. 이 때, 재게임이 요청되면, 휴대단말기(10)는 스폰서 리그에서 게임을 실행하는 과정을 수행한다. 한편, 재게임이 요청되지 않으면, 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 실행에 대한 수행을 종료한다.
- [0051] 한편, 스폰서 리그의 기간이 유효하지 않으면, 휴대단말기(10)는 S425단계에서 스폰서 리그 제공 서버(30)를 통해 스폰서 리그 기간의 종료를 알리는 팝업 메시지와 스폰서 리그 수상자 목록을 수신하여 화면에 표시할 수 있다. 예를 들어, 도 5h에 도시된 바와 같이, 휴대단말기(10)는 스폰서 리그 유효 기간이 종료되었음을 알리는 메시지를 팝업창 형태로 표시할 수 있다. 또한, 도 5i에 도시된 바와 같이 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 스폰서 리그 수상자 목록을 수신하여 화면에 표시할 수 있다. 이 때, 수상자 목록에는 스폰서에 의해 등록되는 광고(515)가 함께 표시할 수 있다.
- [0052] 수상자 목록이 표시된 후, 휴대단말기(10)는 S427단계에서 특정 스폰서 리그의 사용자 전체 랭킹을 확인하기 위한 신호가 감지되는지 판단할 수 있다. 이 때, 랭킹 확인을 위한 입력 신호가 감지되면, 휴대단말기(10)는 S428 단계에서 스폰서 리그 제공 서버(30)로부터 스폰서 리그 랭킹 목록을 수신한다. 이 후, 휴대단말기(10)는 S429 단계에서 수신된 랭킹 목록을 화면에 표시할 수 있다. 한편, 휴대단말기(30)는 스폰서 리그 랭킹 확인을 위한 입력 신호가 감지되지 않으면, 스폰서 리그 실행에 대한 수행을 종료한다.
- [0053] 한편, 본 명세서와 도면에 개시된 본 발명의 실시 예들은 본 발명의 기술내용을 쉽게 설명하고 본 발명의 이해를 돕기 위해 특정 예를 제시한 것일 뿐이며, 본 발명의 범위를 한정하고자 하는 것은 아니다. 여기에 개시된 실시 예들 이외에도 본 발명의 기술적 사상에 바탕을 둔 다른 변형 예들이 실시 가능하다는 것은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 자명한 것이다.

**도면의 간단한 설명**

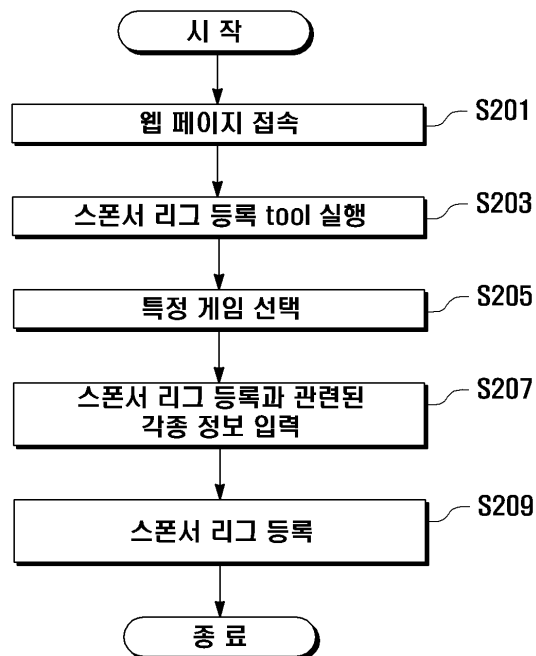
- [0054] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 시스템을 나타내는 구성도,
- [0055] 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 등록 과정을 설명하기 위한 흐름도,
- [0056] 도 3a 내지 도 3c는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 등록 과정을 설명하기 위한 화면 예,
- [0057] 도 4는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 실행 과정을 설명하기 위한 흐름도,
- [0058] 도 5a 내지 도 5i는 본 발명의 실시 예에 따른 스폰서 리그 실행 과정을 설명하기 위한 화면 예.

도면

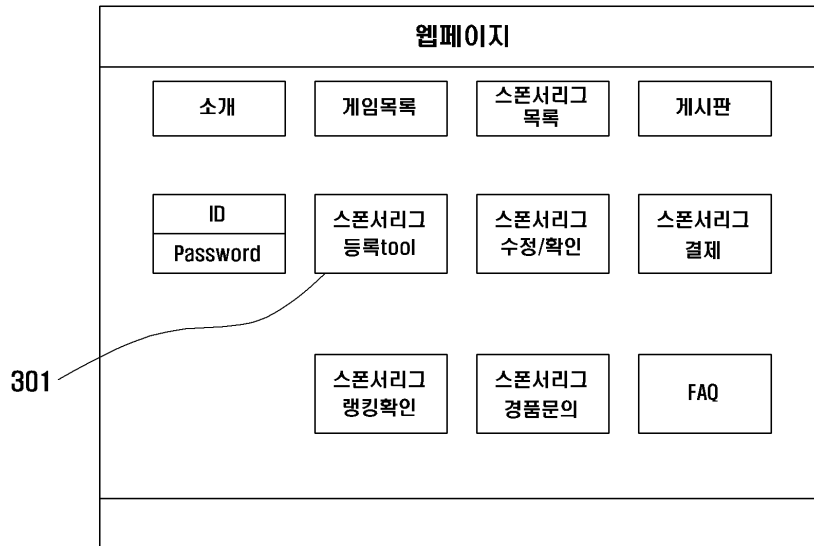
도면1



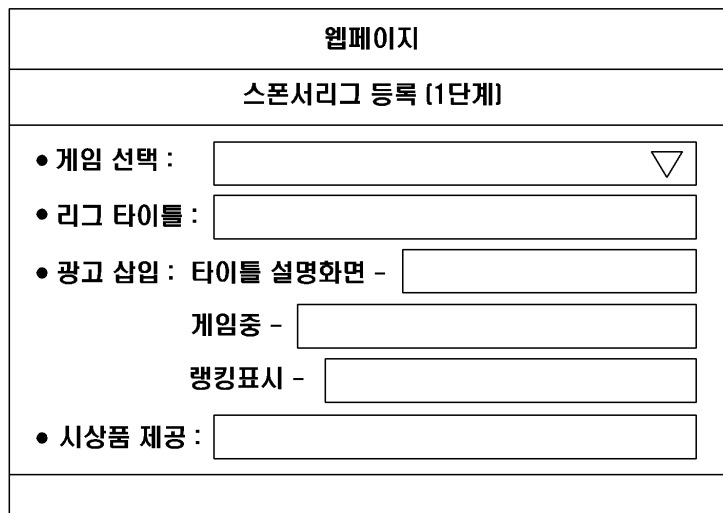
도면2



도면3a



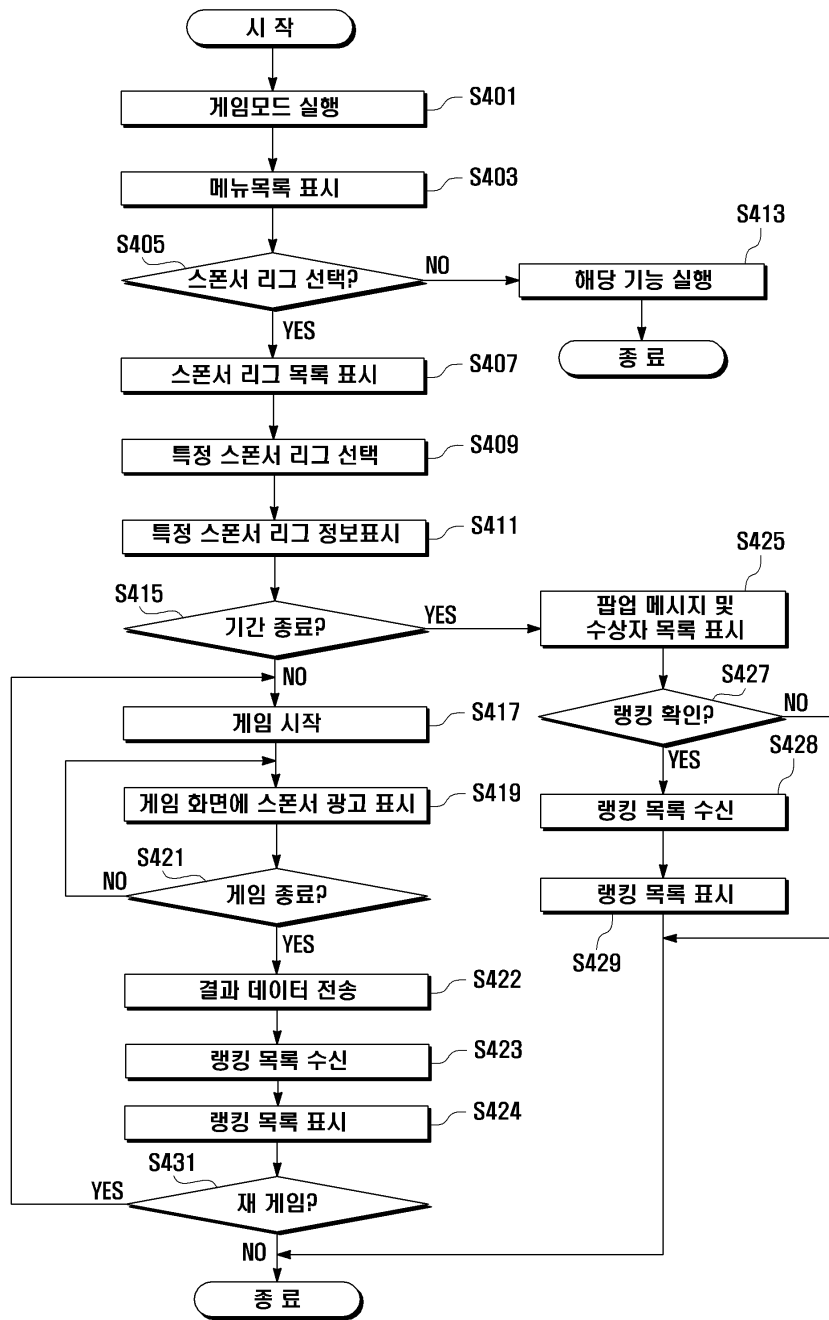
도면3b



도면3c

웹페이지	
스폰서리그 등록 (2단계)	
• 참여 조건 :	<input style="width: 90%;" type="text"/>
• 대전 조건 :	<input style="width: 90%;" type="text"/>
• 기간 :	<input style="width: 90%;" type="text"/>
• 시상 조건 :	<input style="width: 90%;" type="text"/>
• 시상 날짜 :	<input style="width: 90%;" type="text"/>
• 스폰서 비용 :	<input style="width: 40%;" type="text"/> 원 <input style="width: 10%; text-align: center;" type="button" value="계산"/>

도면4



도면5a

메뉴	
501	1. 새 게임
	2. 네트워크 게임
	3. 스폰서 리그
	4. 랭킹 조회

도면5b

타이틀	기간	
503 1. ○○○ ABC 배 개인리그	12/1 ~ 12/24	△
505 2. ○○○ XYZ 예선 리그	9/1 ~ 9/30	▨
3. T KKK 개인리그	12/1 ~ 12/31	▨
4. ○○○ ABC 프랑스 특별리그	1/1 ~ 6/30	
507 5. ○○○ XYZ 프랑스 1일차 경품리그	1/1 10:00am~12:00pm	
⋮	⋮	▽

도면5c

<p>○○○ ABC배 개인 리그</p> <p>-참여 조건: SFC 가입자</p> <p>-게임 조건: 1일 10회로 Play 제한</p> <p>-시상 조건: 최고 점수 1위~3위, 평균점수 1위(참여자 전체 평균 게임수 이상 대상자)</p> <p>-기간: 12월 1일 ~ 12월 24일</p> <p>-시상: 12월 26일</p> <p>-시상 내역</p> <p>    최고 점수 1위 핸드폰, 2위 D-TV, 3위 USB메모리</p> <p>    평균점수 1위 MP2=P2</p> <p>    개인 정보 조건: SFC에 개인 연락처 등록(수상 시 연락처로 활용)</p>
--

도면5d

○○○ XYZ 예선리그

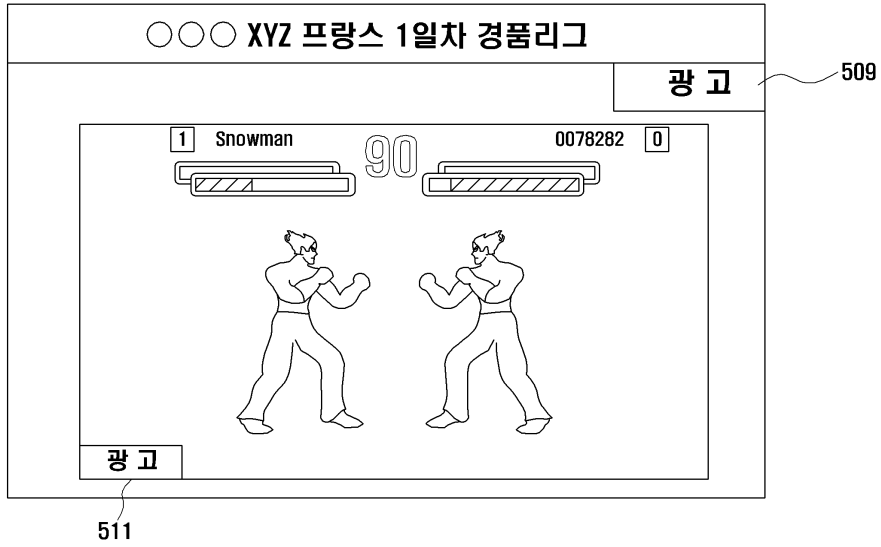
- 참여 조건:게임 Play 전적 100회 이상, 승률30%이상, 개인 연락처 등록 및 인증  
(중복 참여자 제한, 시상 시 연락처로 활용  
리그 참여후 기존 전적 표시 되지 않으며, 참여한 리그의 대전 점수만 표시됨
- 대전 조건:대전 상대 1명당 3회까지 허용, 1일 10회로 Play 회수 제한
- 대전 점수
  - 승자: 3
  - 패자: 1
  - 방 참여 후 경기 전 취소: -0.1
- 시상 조건: 대전 점수 1위~3위
- 기간:9월 1일 ~ 9월 30일
- 시상:10월1일
- 시상 내역: 1위 D-TV, 2위 MP3, 3위 이어폰

도면5e

○○○ XYZ 프랑스 1일차 경품리그

- 참여 조건:○○○XYZ 프랑스 예선 리그 통과자
- 대전 조건:토너먼트 트리를 ID로 표시 (각 트리별 경기 시간 표시)  
매 경기 후 승자만 리그방 접속이 가능하면, 패자는 토너먼트 승패 트리만 조회
- 시상 조건:토너먼트 1위~3위
- 기간:1월1일 10:00am~12:00pm
- 시상:1월3일 15:00am
- 시상 내역: 1위 MP3, 2위 네비게이션, 3위 USB메모리

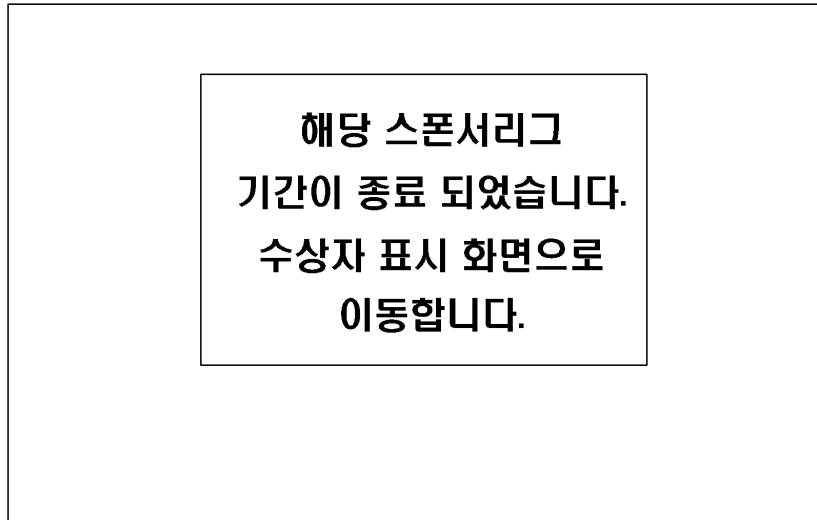
도면5f



도면5g

순위	계급	포인트	
1. ID : KKT004님	G	43761P	△
2. ID : snowman님	S	31410P	▨
3. ID : 0078282님	B	10134P	
4. ID : 놀러와님	★★	10000P	▽
⋮		⋮	
광고 513			

도면5h



도면5i

○○○ XYZ 프랑스 1일차 경품리그
1. ID : may 님
2. ID : gogosing 님
3. ID : 1234 님
4. ID : abcd 님
기타 홈페이지 참조
<b>광 고</b>

515