



- (51) 국제특허분류:  
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010142
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 28일 (28.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:  
10-2011-0145902 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). 박태수 (PARK, Tae Soo); 135-080 서울시 강남구 역삼동 794-20번지 402호, Seoul (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.

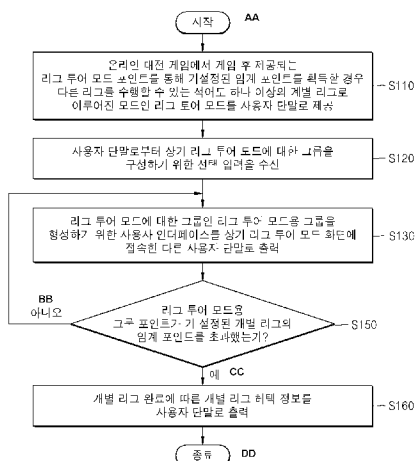
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS,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

## 공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: METHOD AND SERVER FOR PROVIDING LEAGUE TOUR MODE

(54) 발명의 명칭: 리그 투어 모드 제공 방법 및 서버



AA ... Start  
S110 ... Provide a league tour mode, that is a mode made up of at least one individual league and capable of implementing another league, to a user terminal when preset critical points are acquired through league tour mode points provided after a game in an online game  
S120 ... Receive an input selection for configuring a group for the league tour mode from a user terminal  
S130 ... Output a user interface, for forming a group for a league tour mode that is a group for the league tour mode, to another user terminal that connects to the league tour mode screen  
BB ... No  
S150 ... Have the group points for the league tour mode exceeded the critical points for a preset individual league?  
CC ... Yes  
S160 ... Output individual league incentive information according to individual league completion to a user terminal  
DD ... End

(57) Abstract: Provided is a technology in which users registered in a user league group form a team and complete a mission in a league tour made up of at least one individual league having preset winning points in an online game. A method for providing a league tour mode according to an embodiment of the present invention comprises the steps of: using a server for providing a league tour mode to provide a user terminal with a league tour mode that is a mode formed by at least one individual league that is managed by artificial intelligence and can compete against others, which belongs to a preset user league mode in an online game, and which belongs to another league when preset individual league points are acquired for each league through league tour points provided after a game with an opponent managed by artificial intelligence; when a selection input is received from a user terminal for forming a team for the league tour mode, connecting a user interface for forming a team for a league tour mode that is a team used to play a game together in the league tour mode to a league tour mode screen, and outputting the screen to another user terminal belonging to the same preset user league group as the user; when the team for the league tour mode has completed a game, awarding league tour mode points to a group according to the game results, and determining whether the awarded league tour mode points are more or less than preset individual league points for each league; and outputting preset benefit information according to the completed execution of a preset league to a user terminal, when the league tour mode points awarded in the previous step are more than the preset individual league points for each league.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



온라인 대전 게임에서 기설정된 정복 포인트를 갖는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 리그 투어를 사용자 리그 모임에 등록한 사용자들이 팀을 형성하여 미션을 해결하는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법은, 리그 투어 모드 제공 서버가, 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 리그 마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공하는 단계; 사용자 단말로부터 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신하면, 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계; 리그 투어 모드용 팀이 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 그룹에 리그 투어 모드 포인트를 지급하고, 지급된 리그 투어 모드 포인트가 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단하는 단계; 및 단계에서 지급된 리그 투어 모드 포인트가 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면, 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함하는 특징으로 한다.

## 명세서

### 발명의 명칭: 리그 투어 모드 제공 방법 및 서버

#### 기술분야

- [1] 본 발명은, 온라인 상게임에서 기 설정된 인원의 사용자들이 팀을 형성하고, 각 리그별 대전에 따라 그룹의 사용자들이 획득한 합산 포인트가 각 리그에 설정된 포인트를 초과할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 방식의 게임 콘텐츠 제공 방법에 대한 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 기 설정된 정복 포인트를 갖는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 리그 투어를 사용자 리그 모임에 등록된 사용자들이 팀을 형성하여 미션을 해결하는 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

##### 과제 해결 수단

- [8] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드

제공 방법은, 리그 투어 모드 제공 서버가, 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해 있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신하면, 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계; 상기 리그 투어 모드용 팀이 상기 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급하고, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기 설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단하는 단계; 및 상기 판단 단계에서 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기 설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면, 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [9] 상기 기설정된 혜택 정보는, 상기 개별 리그가 완료됐음을 나타내는 정보 및 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 보상 정보 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.
- [10] 한편, 상기 판단 단계에서 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기 설정된 개별 리그의 포인트 미만인 경우, 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계를 더 포함한다.
- [11] 한편, 상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 선택 입력을 수신하면, 현재 완료된 개별 리그의 아이콘 정보; 완료해야 할 개별 리그의 아이콘 정보; 개별 리그 진행 상태 정보, 개별 리그 등급 및 레벨 정보, 사용자의 기여 포인트 정보, 리그 투어 모드 완료 횟수 정보가 포함된 개별 리그 상태 정보; 다른 사용자가 형성한 리그 투어 모드용 팀 정보, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 정보를 포함하는 그룹 인터페이스 정보; 및 완료한 개별 리그의 상황을 그래픽의 형태로 표시하는 미니맵 정보 중, 적어도 하나의 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.
- [12]
- [13] 본 발명은, 상기 리그 투어 모드에서 개별 리그를 모두 완료했는지를 판단하는 리그 투어 모드 완료 판단 단계; 및 상기 리그 투어 모드 완료 판단 단계에서 상기 모든 개별 리그를 완료 했으면, 상기 리그 투어 모드의 모든 개별 리그 완료에 따른 혜택 정보를 사용자 단말로 출력하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로

한다.

- [14] 만약, 상기 리그 투어 모드가 완료되었는지의 여부를 판단 단계에서 미 완료된 개별 리그가 존재하는 경우, 완료되지 않은 다른 개별 리그를 완료하기 위해 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계를 더 포함한다.
- [15] 그리고, 상기 리그 투어 모드가 완료되었는지의 여부를 판단 단계에서 상기 모든 개별 리그가 완료되면, 다음 리그 투어 모드의 레벨(등급)을 상향 조정하는 것이 바람직하다.
- [16] 여기서 상기 리그 투어 모드 포인트는, 상기 리그 투어 모드용 팀에 참여한 사용자의 수에 따라 차등 지급하는 것이 바람직하다.
- [17]
- [18] 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 서버는 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공하는 리그 투어 생성부; 상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신하면, 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 리그 투어 모드용 팀 형성부; 상기 리그 투어 모드용 팀이 상기 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급하고, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기 설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단하는 개별 리그 완료 판단부; 및 상기 단계에서 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기 설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면, 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 사용자 단말로 출력하는 개별 리그 완료 확인부를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [19] 여기서, 상기 기설정된 혜택 정보는, 상기 개별 리그가 완료됐음을 나타내는 정보 및 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 보상 정보 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.
- [20] 상기 개별 리그 완료 확인부는, 상기 리그 투어 모드에서 개별 리그를 모두 완료했는지를 판단하는 리그 투어 모드 완료 판단부; 및 상기 리그 투어 모드 완료 판단 단계에서 상기 모든 개별 리그를 완료 했으면, 상기 리그 투어 모드의 모든 개별 리그 완료에 따른 혜택 정보를 사용자 단말로 출력하는 리그 투어 모드 완료 확인부를 더 포함한다.

[21]

[22] 만약, 상기 리그 투어 모드용 팀 형성부는, 미 완료된 개별 리그가 존재하는 경우, 완료되지 않은 다른 개별 리그를 완료하기 위해 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.

[23] 한편, 상기 리그 투어 모드 완료 판단부는, 상기 모든 개별 리그가 완료되면, 다음 리그 투어 모드의 레벨(등급)을 상향 조정하는 것이 바람직하다.

[24] 그리고 상기 리그 투어 모드용 팀 형성부는 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기 설정된 개별 리그의 포인트 미만인 경우, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 것이 바람직하다.

[25] 이때, 상기 사용자 단말의 사용자 인터페이스에 출력되는 정보는, 상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 선택 입력을 수신하면, 현재 완료된 개별 리그의 아이콘 정보; 완료해야 할 개별 리그의 아이콘 정보; 개별 리그 진행 상태 정보, 개별 리그 등급 및 레벨 정보, 사용자의 기여 포인트 정보, 리그 투어 모드 완료 횟수 정보가 포함된 개별 리그 상태 정보; 다른 사용자가 형성한 리그 투어 모드용 팀 정보, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 정보를 포함하는 그룹 인터페이스 정보; 및 완료한 개별 리그의 상황을 그래픽의 형태로 표시하는 미니맵 정보 중, 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[26] 그리고 상기 리그 투어 모드 포인트는, 상기 리그 투어 모드용 팀에 참여한 사용자의 수에 따라 차등 지급하는 것이 바람직하다.

### **발명의 효과**

[27] 본 발명에 의하면, 온라인 대전 게임에서 기설정된 정복 포인트를 갖는 적어도 하나 이상의 개별 리그를 갖는 리그 투어를 사용자 리그 모임에 등록한 사용자들이 팀을 형성하여 상기 리그 투어의 모든 미션을 해결하는 방법을 제공함으로써 사용자들 간에 친밀성을 높여줄 수 있는 뛰어난 효과가 있다.

### **도면의 간단한 설명**

[28] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.

[29] 도 2는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법을 나타낸 플로우차트이다.

[30] 도 3은 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 서버의 구성을 나타낸 기능블록도이다.

[31] 도 4 내지 도 6은 본 발명의 각 실시 예에 따라 사용자 단말에 출력되는 화면을 나타낸 도면이다.

## 발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [32] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법 및 서버에 대하여 설명하기로 한다.
- [33] 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.
- [34] 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.
- [35] 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.
- [36] 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.
- [37] 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.
- [38] 또한 게임 서버에는 데이터베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [39] 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.
- [40] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법을 나타내는 플로우차트이다.
- [41] 본 발명의 일 실시예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법은 스포츠 게임 중 축구게임에 관한 것이다.

- [42] 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.
- [43] 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.
- [44] 온라인 게임에서의 개별 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.
- [45] 이하, 본 발명에서 사용될 용어인 “리그 투어 모드”는 사용자 리그 모임의 사용자들이 2~4명으로 팀을 구성하여 전 세계 클럽 팀들과 대전을 하는 단체 미션이다.
- [46] 구성된 팀들은 경기를 치를 때마다 포인트를 얻게 되며, 이 포인트는 사용자 리그 모드 전체가 공유하는 리그 포인트로 합산된다. 개별 리그 진행 중 투어 모드 포인트를 개별 리그 포인트만큼 획득하면 해당 개별 리그를 완료한 것으로 판단하고 다음 개별 리그로 진행하게 된다.
- [47] 따라서 온라인 게임을 통해 사용자가 리그 투어 모드 팀을 형성하고, 형성된 그리 투어 모드 팀을 이루어 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그를 완료해가는 모드를 말한다.
- [48] 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법은 별다른 수행 주체가 없는 이상 리그 투어 모드 제공 서버(100)에 의해 수행된다.
- [49] 먼저, 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공한다(S110). 여기서, 상기 사용자 단말은 이미 사용자가 생성한 사용자 리그 모임에 이미

등록한 사용자로써, 도 4에 도시된 바와 같이 사용자 단말에는 현재 완료된 개별 리그의 아이콘 정보(211), 완료해야 할 개별 리그의 아이콘 정보(212), 개별 리그 진행 상태 정보, 개별 리그 등급 및 레벨 정보, 사용자의 기여 포인트 정보, 리그 투어 모드 완료 횟수 정보가 포함된 개별 리그 상태 정보(213), 다른 사용자가 형성한 리그 투어 모드용 팀 정보, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 정보를 포함하는 그룹 인터페이스 정보(215) 및 완료한 개별 리그의 상황을 그래픽의 형태로 표시하는 미니맵 정보(214) 중, 적어도 하나 이상이 출력될 수 있다.

- [50] 이때, 개별 리그의 아이콘 정보는 아이콘 클릭 시, 해당 개별 리그(국가)가 위치한 지역으로 이동하여 표시하고, 개별 리그 내에 2개 이상의 리그가 존재할 경우, 리그 목록이 나타나고 진행 중인 리그가 있을 경우 다른 컬러로 표시하며, 화살표가 위치한 곳이 현재 정복 중인 개별 리그를 나타내고, 정복한 리그/진행 중인 리그/정복하지 못한 리그는 다른 컬러로 표시한다.
- [51] 개별 리그는 모든 개별 리그를 정복하면 히든 리그라고 해서 국가 대표로 구성된 히든 개별 리그가 더 포함될 수 있다.
- [52] 한편, 사용자 단말로부터 미니맵 정보에 대한 선택 입력되면, 리그 투어 모드에 포함된 개별 리그를 세계지도에 매칭시켜 표시해주며, 정복한 개별 리그와 정복해야 할 개별 리그를 구분해서 표시할 수 있다.
- [53] 이러한 미니맵 정보에는 개별 리그의 지도처럼 유럽A, 유럽B와 같이 여러 국가가 속해 있는 큰 덩어리(지역 별로 컬러로 구분)가 있고 작은 아이콘으로 해당 개별 리그를 표시한다. 상기 미니맵에서 해당 개별 리그를 선택하면, 해당 개별 리그의 자세한 정보가 포함된 확대된 이미지를 표시할 수 있다.
- [54] 이후, 임의의 사용자 단말로부터 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신(S120)하면, 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력(S130)한다. 즉, 일반적인 온라인 게임에서의 방 만들기과 유사한 것으로 리그 투어 모드에서도 사용자 리그 모임에 등록된 사용자를 초대할 수 있다. 보통 팀 인원은 2명 내지 4명으로 팀의 인원수를 제한하며, 게임 시간을 변경할 수 있다. 그리고 사용자 리그 모임에 등록된 사용자를 게임 인원까지 초대할 수 있으며, 기존의 사용자간 대결 모드와 다르게 채널이 나누어져 있어도 사용자 리그 모임에 등록된 사용자는 제약 없이 입장할 수 있으며, 사용자 리그 모임에 등록된 사용자를 채널에 관계없이 초대할 수 있다.
- [55] 이후, 리그 투어 모드용 팀이 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급한다(S140). 이때, 혜택은 리그 투어 모드용 팀 구성원에 따라 투어 모드 포인트를 다르게 지급할 수 있다. 예를 들어 팀이 2명일 경우 게임에서 승리하면 2점, 무승부 또는 패배할 경우

1점을 지급하고, 3명인 경우 승리하면 4점, 무승부 또는 패배할 경우 2점을 지급하며, 팀 최대 인원인 4명일 경우 승리 시 8점 무승부 또는 패배할 경우 4점을 지급할 수 있다.

[56] 이어서, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단한다(S150).

[57] 상기 판단 단계(S150)에서 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면(YES), 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 사용자 단말로 출력한다(S160). 이때, 사용자 단말에는 도 5에 도시된 바와 같이 상기 기설정된 혜택 정보인 상기 개별 리그가 완료됐음을 나타내는 정보(221) 및 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 보상 정보 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[58] 여기서, 보상 정보는 개별 리그를 완료했을 경우 지급되는 경험치 또는 게임 포인트이며, 리그 투어 모드용 팀 사용자의 기여도에 따라 더 많은 보상이 이루어 질 수 있다. 다만, 리그 진행도중 사용자 리그 모임에 가입한 사용자는 해당 리그에 대한 보상은 받을 수 없다.

[59] 이때, 각 개별 리그는 각기 다른 개별 리그 다른 포인트로 이루어질 수 있으며, 난이도, 팀, 한 리그 완료 시 보상이 서로 상이할 수 있다. 예를 들어, 스페인, 잉글랜드, 이탈리아의 경우 S등급, 인공지능 난이도 19로 2000 포인트의 개별 리그 포인트로 이루어져 있으며, 해당 개별 리그를 정복했을 경우 보상으로는 보상 경험치 드링크(경험치 2500) 6개와 게임 포인트 캡슐코인(파랑) 6개가 지급된다.

[60] 그 다음 등급의 개별 리그는 브라질 프랑스 독일 네덜란드, 멕시코, 터키로 A 등급과 인공지능 난이도 18 ~ 15로 1800 개별 리그 포인트로 이루어져 있으며, 해당 개별 리그를 정복했을 경우 보상으로는 보상 경험치 드링크(경험치 2500) 5개와 게임 포인트 캡슐코인(초록) 10개가 지급된다.

[61] 그 다음 등급의 개별 리그로는 B 등급의 포르투갈, 벨기에, 미국, 체코가 있으며, C 등급의 대한민국, 노르웨이, 스웨덴, 폴란드, D 등급의 덴마크, 스코틀랜드, 호주, E 등급의 스위스, 오스트리아 및 아일랜드 등이 있을 수 있다.

[62]

[63] 한편, 상기 판단 단계(S150)에서 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 미만인 경우(NO), 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계(S130)로 진행한다.

[64]

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

[66] 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 다른 실시예에 따른 리그 투어 모드 제공

방법은 별다른 수행 주체가 없는 이상 리그 투어 모드 제공 서버(100)에 의해 수행된다.

- [67] 먼저, 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공(S110)한 후 임의의 사용자 단말로부터 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신(S120)하면, 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력(S130)한다. 이후, 리그 투어 모드용 팀이 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급(S140)한 후 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단(S150)하여, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면(YES), 도 1과는 달리 도 2에서는 상기 리그 투어 모드에서 개별 리그를 모두 완료했는지를 판단한다(S260).
- [68] 상기 리그 투어 모드를 완료했는지의 여부를 판단하는 단계(S260)에서 상기 모든 개별 리그를 완료 했으면(YES), 상기 리그 투어 모드의 모든 개별 리그 완료에 따른 혜택 정보를 사용자 단말로 출력한다(S270). 이때, 사용자 단말에는 도 6에 도시된 바와 같이 리그 투어 모드 정보에 따른 메시지 정보(222) 및 리그 투어 모드 정보 횃수 정보(223) 중 하나가 출력될 수 있다.
- [69]
- [70] \*만약, 상기 리그 투어 모드가 완료되었는지의 여부를 판단 단계(S260)에서 미 완료된 개별 리그가 존재하는 경우(NO), 완료되지 않은 다른 개별 리그를 완료하기 위해 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계(S130)로 진행한다.
- [71] 이때, 상기 단계(S260)에서 상기 모든 개별 리그가 완료되면, 다음 리그 투어 모드의 레벨(등급)을 상향 조정하는 것이 바람직하다.
- [72] 여기서 상기 리그 투어 모드 포인트는, 상기 리그 투어 모드용 팀에 참여한 사용자의 수에 따라 차등 지급하는 것이 바람직하다.
- [73]
- [74] 도 3은 본 발명의 일 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 서버(100)를 나타낸 기능블록도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 2에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [75] 리그 투어 모드 제공 서버(100)는 리그 투어 생성부(101), 리그 투어 모드용 팀

형성부(102), 개별 리그 완료 판단부(103), 개별 리그 완료 확인부(104), 리그 투어 모드 완료 판단부(105) 및 리그 모드 투어 완료 확인부(106)를 포함한다.

- [76] 전술한 구성에서, 리그 투어 생성부(101)는 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말(200)로 제공한다. 그러면, 도 4에 도시된 바와 같이 사용자 단말에는 현재 완료된 개별 리그의 아이콘 정보(211), 완료해야 할 개별 리그의 아이콘 정보(212), 개별 리그 진행 상태 정보, 개별 리그 등급 및 레벨 정보, 사용자의 기여 포인트 정보, 리그 투어 모드 완료 횟수 정보가 포함된 개별 리그 상태 정보(213), 다른 사용자가 형성한 리그 투어 모드용 팀 정보, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 정보를 포함하는 그룹 인터페이스 정보(215) 및 완료한 개별 리그의 상황을 그래픽의 형태로 표시하는 미니맵 정보(214) 중, 적어도 하나 이상이 출력될 수 있다.
- [77] 이때, 개별 리그의 아이콘 정보는 아이콘 클릭 시, 해당 개별 리그(국가)가 위치한 지역으로 이동하여 표시하고, 개별 리그 내에 2개 이상의 리그가 존재할 경우, 리그 목록이 나타나고 진행 중인 리그가 있을 경우 다른 컬러로 표시하며, 화살표가 위치한 곳이 현재 정복 중인 개별 리그를 나타내고, 정복한 리그/진행 중인 리그/정복하지 못한 리그는 다른 컬러로 표시한다.
- [78] 개별 리그는 모든 개별 리그를 정복하면 히든 리그라고 해서 국가 대표로 구성된 히든 개별 리그가 더 포함될 수 있다.
- [79] 한편, 사용자 단말로부터 미니맵 정보에 대한 선택 입력되면, 리그 투어 모드에 포함된 개별 리그를 세계지도에 매칭시켜 표시해주며, 정복한 개별 리그와 정복해야 할 개별 리그를 구분해서 표시할 수 있다.
- [80] 이러한 미니맵 정보에는 개별 리그의 지도처럼 유럽A, 유럽B와 같이 여러 국가가 속해 있는 큰 덩어리(지역 별로 컬러로 구분)가 있고 작은 아이콘으로 해당 개별 리그를 표시한다. 상기 미니맵에서 해당 개별 리그를 선택하면, 해당 개별 리그의 자세한 정보가 포함된 확대된 이미지를 표시할 수 있다.
- [81] 그리고 리그 투어 모드 포인트는, 상기 리그 투어 모드용 팀에 참여한 사용자의 수에 따라 차등 지급하는 것이 바람직하다.
- [82] 리그 투어 모드용 팀 형성부(102)는 사용자 단말(200)로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신하면, 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말(200)로 출력한다. 즉, 일반적인 온라인 게임에서의 방 만들기과 유사한 것으로 리그 투어 모드에서는 사용자 리그 모임에 등록된 사용자를 초대할 수 있다. 보통 2명 내지 4명으로 팀의

인원수를 제한하며, 게임 시간을 변경할 수 있다. 그리고 사용자 리그 모임에 등록된 사용자를 게임 인원까지 초대할 수 있으며, 기존의 사용자간 대결 모드와 다르게 채널이 나누어져 있어도 사용자 리그 모임에 등록된 사용자는 제약 없이 입장하거나 사용자 리그 모임에 등록된 다른 사용자를 초대할 수 있다.

[83] 개별 리그 완료 판단부(103)는 리그 투어 모드용 팀이 상기 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급하고, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단한다.

[84] 개별 리그 완료 확인부(104)는 개별 리그 완료 판단부(103)를 통해 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같은지 확인되면, 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 사용자 단말(200)로 출력한다. 이때, 혜택 정보는, 리그 투어 모드용 팀 구성원에 따라 투어 모드 포인트를 다르게 지급할 수 있다. 예를 들어 팀이 2명일 경우 게임에서 승리하면 2점, 무승부 또는 패배할 경우 1점을 지급하고, 3명인 경우 승리하면 4점, 무승부 또는 패배할 경우 2점을 지급하며, 팀 최대 인원인 4명일 경우 승리 시 8점 무승부 또는 패배할 경우 4점을 지급할 수 있다.

[85] 여기서, 상기 기설정된 혜택 정보는, 상기 개별 리그가 완료됐음을 나타내는 정보 및 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 보상 정보 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[86] 이때, 사용자 단말에는 도 5에 도시된 바와 같이 상기 기설정된 혜택 정보인 상기 개별 리그가 완료됐음을 나타내는 정보(221) 및 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 보상 정보 중 적어도 하나인 것이 바람직하다.

[87] 여기서, 보상 정보는 개별 리그를 완료했을 경우 지급되는 경험치 또는 게임 포인트이며, 리그 투어 모드용 팀 사용자의 기여도에 따라 더 많은 보상이 이루어 질 수 있다. 다만, 리그 진행도중 사용자 리그 모임에 가입한 사용자는 해당 리그에 대한 보상은 받을 수 없다.

[88] 한편, 개별 리그들은 각기 다른 개별 리그 다른 포인트로 이루어질 수 있으며, 난이도, 팀, 한 리그 완료시 보상이 서로 상이할 수 있다. 예를 들어, 스페인, 잉글랜드, 이탈리아의 경우 S등급, 인공지능 난이도 19로 2000 포인트의 개별 리그 포인트로 이루어져 있으며, 해당 개별 리그를 정복했을 경우 보상으로는 보상 경험치 드링크(경험치 2500) 6개와 게임 포인트 캡슐코인(파랑) 6개가 지급된다.

[89] 그 다음 등급의 개별 리그는 브라질 프랑스 독일 네덜란드, 멕시코, 터키로 A 등급과 인공지능 난이도 18 ~ 15로 1800 개별 리그 포인트로 이루어져 있으며, 해당 개별 리그를 정복했을 경우 보상으로는 보상 경험치 드링크(경험치 2500) 5개와 게임 포인트 캡슐코인(초록) 10개가 지급된다.

[90] 그 다음 등급의 개별 리그로는 B 등급의 포르투갈, 벨기에, 미국, 체코가 있으며, C 등급의 대한민국, 노르웨이, 스웨덴, 폴란드, D 등급의 덴마크,

스코틀랜드, 호주, E 등급의 스위스, 오스트리아 및 아일랜드 등이 있을 수 있다.

[91]

[92] 또한 리그 투어 모드 완료 판단부(105)는 리그 투어 모드에서 개별 리그를 모두 완료했는지를 판단한다.

[93]

리그 모드 투어 완료 확인부(106)는 리그 투어 모드 완료 판단부(105)를 통해 상기 모든 개별 리그가 완료되었음이 확인되면, 상기 리그 투어 모드의 모든 개별 리그 완료에 따른 혜택 정보를 사용자 단말(200)로 출력한다. 이때, 사용자 단말에는 도 6에 도시된 바와 같이 리그 투어 모드 정복에 따른 메시지 정보(222) 및 리그 투어 모드 정보 획득 정보(223) 중 하나가 출력될 수 있다.

[94]

만약, 리그 투어 모드 완료 판단부(105)를 통해 미 완료된 개별 리그가 존재하는 경우, 리그 투어 모드용 팀 형성부(102)는 완료되지 않은 다른 개별 리그를 완료하기 위해 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말(200)로 출력한다.

[95]

한편, 리그 투어 모드 완료 판단부(105)는, 상기 모든 개별 리그가 완료되면, 다음 리그 투어 모드의 레벨(등급)을 상향 조정한다.

[96]

그리고 개별 리그 완료 판단부(103)는 리그 투어 모드 포인트가 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 미만인 경우, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말(200)로 출력하는 것이 바람직하다.

[97]

이상에서 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 리그 투어 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 리그 투어 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.

[98]

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

[99]

이와 같이, 본 발명의 각 실시 예에 따른 리그 투어 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.

[100]

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.

[101] 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.

[102] 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.

[103] 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.

[104] 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.

[105] 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.

[106] 특히, 본 발명의 각 실시 예에 따른 리그 투어 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.

[107] 본 발명의 각 실시 예에 따른 리그 투어 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.

- [108] 또한, 본 발명의 실시 예에 따른 리그 투어 모드 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 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.
- [109] 이상에서, 본 발명의 실시 예를 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 실시 예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.
- [110] 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.
- [111] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서 본 발명에 개시된 실시 예들은 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.

[112]

## 청구범위

### [청구항 1]

리그 투어 모드 제공 서버가, 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신하면, 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계;

상기 리그 투어 모드용 팀이 상기 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급하고, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단하는 단계; 및

상기 판단 단계에서 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면, 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.

### [청구항 2]

제 1항에 있어서,

상기 기설정된 혜택 정보는,

상기 개별 리그가 완료됐음을 나타내는 정보 및 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 보상 정보 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.

### [청구항 3]

제 1항에 있어서,

상기 판단 단계에서 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 미만인 경우, 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.

- [청구항 4] 제 1항에 있어서,  
 상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 선택 입력을 수신하면, 현재 완료된 개별 리그의 아이콘 정보;  
 완료해야 할 개별 리그의 아이콘 정보;  
 개별 리그 진행 상태 정보, 개별 리그 등급 및 레벨 정보, 사용자의 기여 포인트 정보, 리그 투어 모드 완료 횟수 정보가 포함된 개별 리그 상태 정보;  
 다른 사용자가 형성한 리그 투어 모드용 팀 정보, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 정보를 포함하는 그룹 인터페이스 정보; 및  
 완료한 개별 리그의 상황을 그래픽의 형태로 표시하는 미니맵 정보 중, 적어도 하나의 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.
- [청구항 5] 제 1항에 있어서,  
 상기 리그 투어 모드에서 개별 리그를 모두 완료했는지를 판단하는 리그 투어 모드 완료 판단 단계; 및  
 상기 리그 투어 모드 완료 판단 단계에서 상기 모든 개별 리그를 완료 했으면, 상기 리그 투어 모드의 모든 개별 리그 완료에 따른 혜택 정보를 사용자 단말로 출력하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.
- [청구항 6] 제 5항에 있어서,  
 상기 리그 투어 모드 완료 판단 단계에서 미 완료된 개별 리그가 존재하는 경우, 완료되지 않은 다른 개별 리그를 완료하기 위해 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.
- [청구항 7] 제 5항에 있어서,  
 상기 리그 투어 모드 완료 판단 단계에서 상기 모든 개별 리그가 완료되면, 다음 리그 투어 모드의 레벨(등급)을 상향 조정하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.
- [청구항 8] 제 1항에 있어서,  
 상기 리그 투어 모드 포인트는,  
 상기 리그 투어 모드용 팀에 참여한 사용자의 수에 따라 차등 지급하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법.
- [청구항 9] 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그 마다 기설정된 개별 리그 포인트를

획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공하는 리그 투어 생성부;

상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신하면, 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 리그 투어 모드용 팀 형성부;

상기 리그 투어 모드용 팀이 상기 게임을 종료하면, 그 게임 결과에 따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급하고, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단하는 개별 리그 완료 판단부; 및

상기 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면, 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 사용자 단말로 출력하는 개별 리그 완료 확인부를 포함하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 서버.

[청구항 10]

제 9항에 있어서,  
상기 기설정된 혜택 정보는,  
상기 개별 리그가 완료됐음을 나타내는 정보 및 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 보상 정보 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 서버.

[청구항 11]

제 10항에 있어서,  
상기 리그 투어 모드에서 개별 리그를 모두 완료했는지를 판단하는 리그 투어 모드 완료 판단부; 및  
상기 리그 투어 모드 완료 판단 단계에서 상기 모든 개별 리그를 완료 했으면, 상기 리그 투어 모드의 모든 개별 리그 완료에 따른 혜택 정보를 사용자 단말로 출력하는 리그 투어 모드 완료 확인부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 서버.

[청구항 12]

제 11항에 있어서,  
상기 리그 투어 모드용 팀 형성부는,  
미 완료된 개별 리그가 존재하는 경우, 완료되지 않은 다른 개별 리그를 완료하기 위해 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기

[청구항 13]

사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 서버,  
제 9항에 있어서,

상기 리그 투어 모드용 팀 형성부는

상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 미만인 경우, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 리그 투어 모드 화면에 접속해 있고, 상기 사용자와 같은 기설정된 사용자 리그 모임에 속한 다른 사용자 단말로 출력하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 서버.

[청구항 14]

제 9항에 있어서,

상기 사용자 단말의 사용자 인터페이스에 출력되는 정보는, 상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 선택 입력을 수신하면, 현재 완료된 개별 리그의 아이콘 정보;

완료해야 할 개별 리그의 아이콘 정보;

개별 리그 진행 상태 정보, 개별 리그 등급 및 레벨 정보, 사용자의 기여 포인트 정보, 리그 투어 모드 완료 횟수 정보가 포함된 개별 리그 상태 정보;

다른 사용자가 형성한 리그 투어 모드용 팀 정보, 상기 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 정보를 포함하는 그룹 인터페이스 정보; 및

완료한 개별 리그의 상황을 그래픽의 형태로 표시하는 미니맵 정보 중, 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 서버.

[청구항 15]

리그 투어 모드 제공 서버가, 온라인 대전 게임에서 기설정된 사용자 리그 모임에 속해있고, 인공지능이 운영하는 상대방과의 게임 후 제공되는 리그 투어 모드 포인트를 통해 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트를 획득할 경우 다른 리그에 속한 상기 인공지능이 운영하는 상대방과 대전할 수 있는 적어도 하나 이상의 개별 리그로 이루어진 모드인 리그 투어 모드를 사용자 단말로 제공하는 단계;

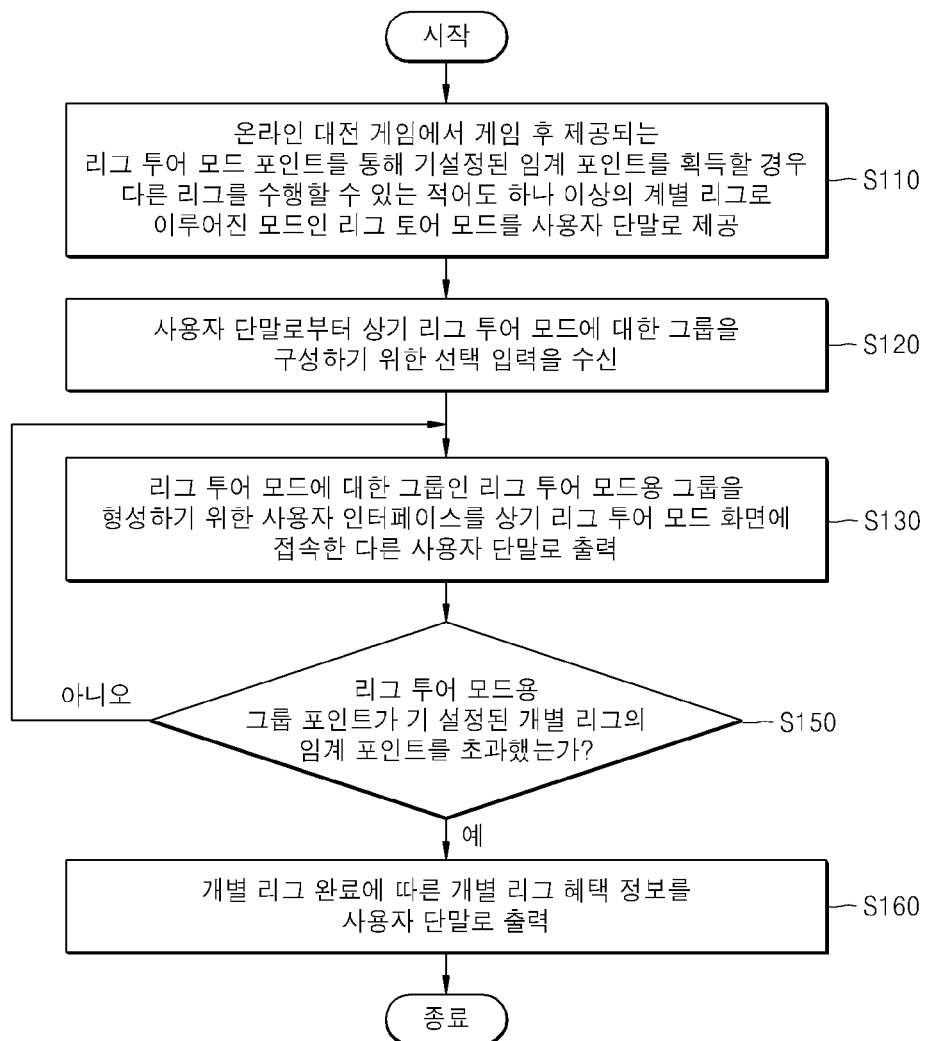
상기 사용자 단말로부터 상기 리그 투어 모드에 대한 팀을 구성하기 위한 선택 입력을 수신하면, 상기 리그 투어 모드 화면에 접속한 사용자 단말로 상기 리그 투어 모드에서 같이 게임을 진행하기 위한 팀인 리그 투어 모드용 팀을 형성하기 위한 사용자 인터페이스를 상기 사용자 리그 모임에 접속한 상기 사용자 단말로 출력하는 단계;

상기 리그 투어 모드용 팀이 상기 게임을 종료하면, 그 게임 결과에

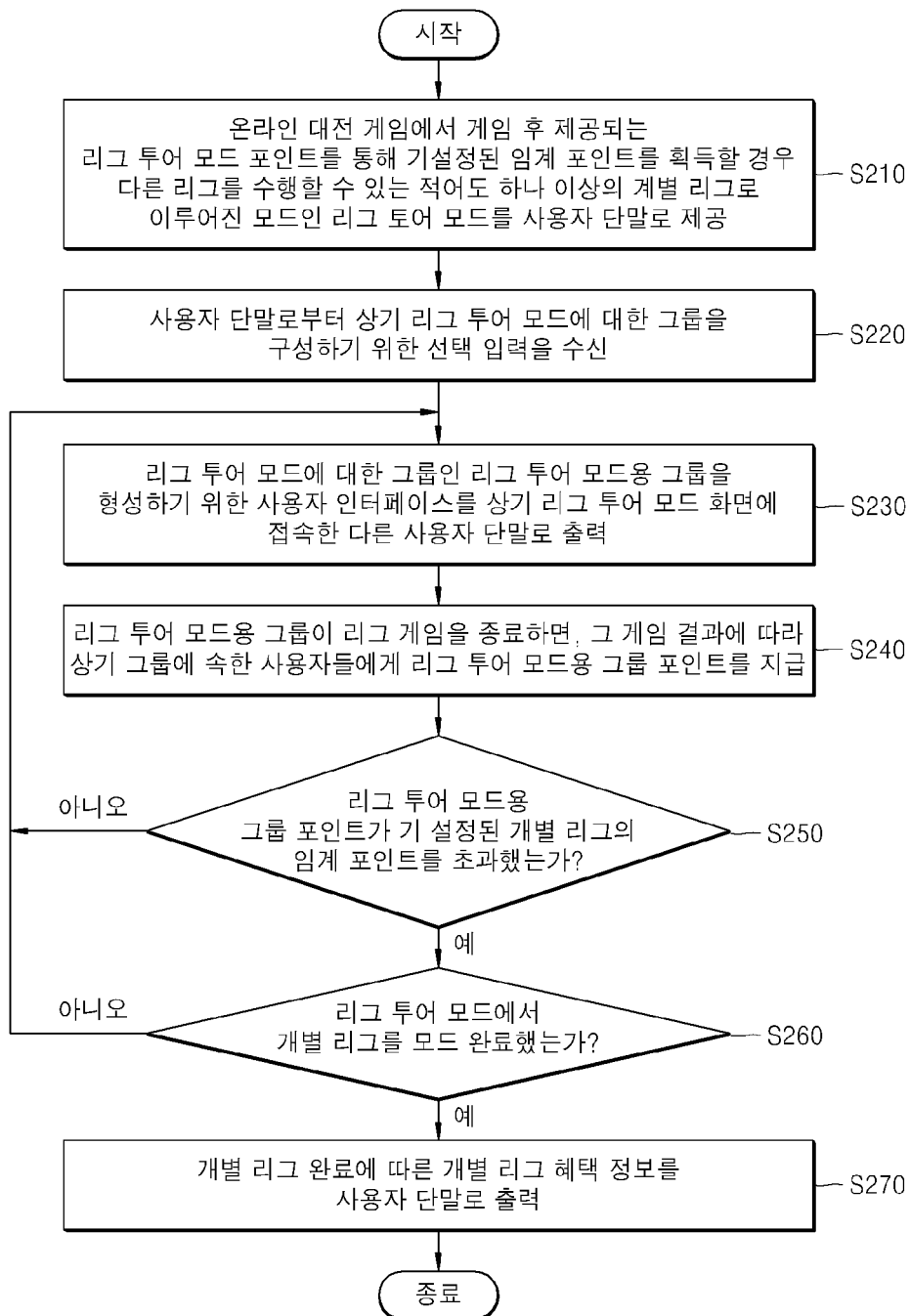
따라 상기 사용자 리그 모임에 상기 리그 투어 모드 포인트를 지급하고, 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그 포인트 보다 크거나 같은지의 여부를 판단하는 단계; 및

상기 단계에서 지급된 상기 리그 투어 모드 포인트가 상기 리그마다 기설정된 개별 리그의 포인트 보다 크거나 같으면, 상기 기설정된 리그의 수행 완료에 따른 기설정된 혜택 정보를 상기 사용자 단말로 출력하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 리그 투어 모드 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

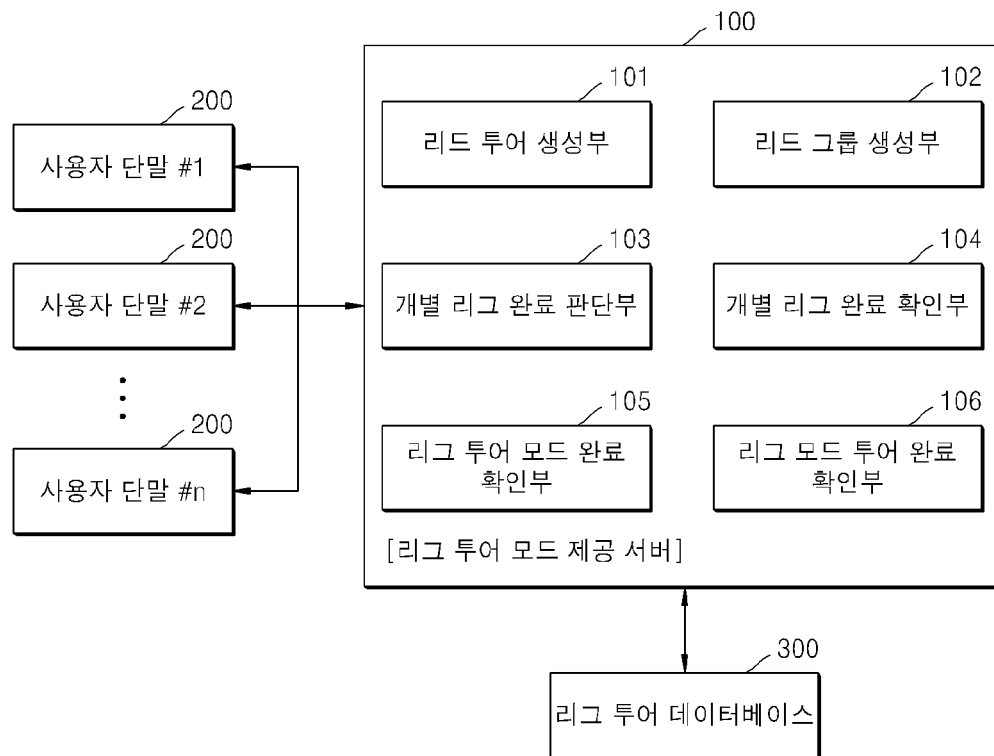
[Fig. 1]



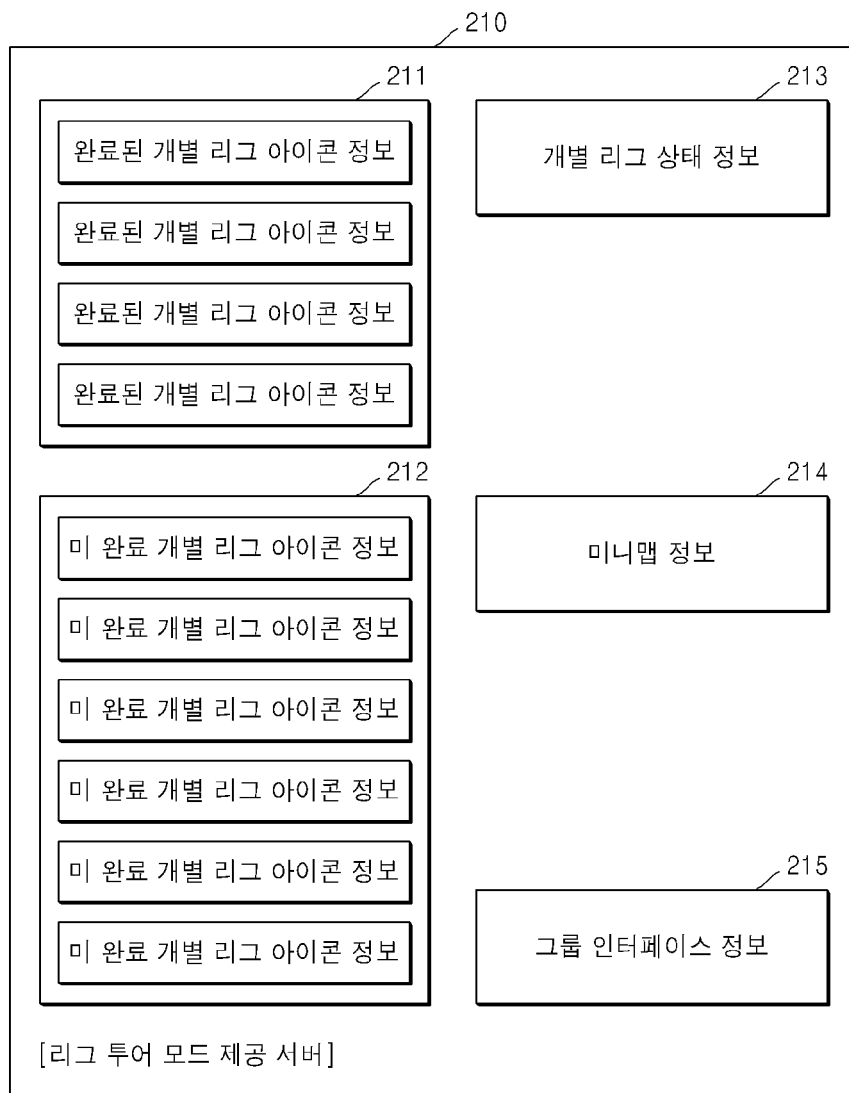
[Fig. 2]



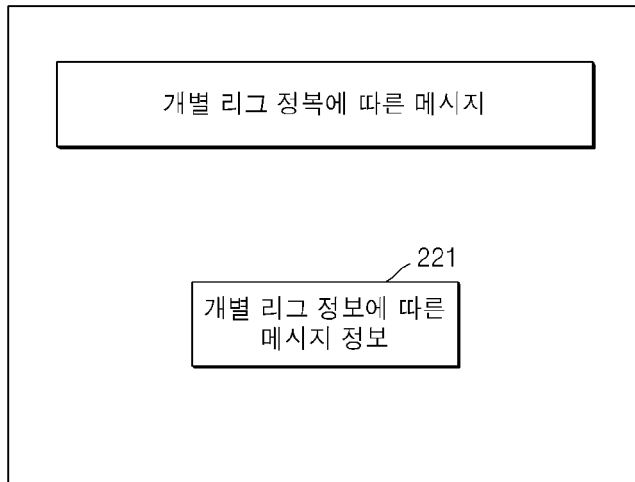
[Fig. 3]



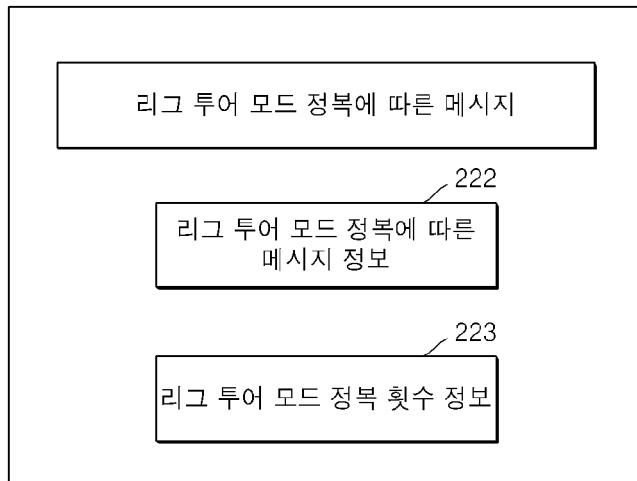
[Fig. 4]



[Fig. 5]



[Fig. 6]



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

**PCT/KR2012/010142****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 13/12; A63F 13/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: on-line, game, league, server, team, interface, point

**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages                                       | Relevant to claim No. |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| A         | KR 10-2002-0068653 A (HWANG, YOUN SUNG) 28 August 2002<br>See abstract, page 2, claim 1 and figures 1,2                  | 1-15                  |
| A         | WO 02-40120 A2 (NETAMIN COMMUNICATION CORPORATION) 23 May 2002<br>See abstract, paragraphs 13-34 and claims 1-3,12,14-16 | 1-15                  |
| A         | JP 2009-189591 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 27 August 2009<br>See abstract, paragraphs 37-54, claims 1-10 and figures 1-9  | 1-15                  |
| A         | US 2007-0207845 A1 (DAVID E. GOTTLIEB) 06 September 2007<br>See abstract, paragraphs 27-34, claims 1-9 and figures 1,2   | 1-15                  |
| A         | KR 10-2003-0019964 A (PRIME ENTERTAINMENT CO., LTD.) 08 March 2003<br>See abstract, page 5, claims 1,2,11 and figure 2   | 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

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

**28 JANUARY 2013 (28.01.2013)**

Date of mailing of the international search report

**28 JANUARY 2013 (28.01.2013)**

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/KR2012/010142**

| Patent document<br>cited in search report | Publication<br>date | Patent family<br>member                                                                                                                                                                                                                                                     | Publication<br>date                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KR 10-2002-0068653 A                      | 28.08.2002          | NONE                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                    |
| WO 02-40120 A2                            | 23.05.2002          | AU 2002-16732 A1<br>AU 2002-216732 A8<br>EP 1708796 A2<br>JP 2004-513716 A<br>JP 2007-518542 A<br>KR 10-2004-0014411 A<br>KR 10-2006-0135764 A<br>US 2002-0086733 A1<br>US 2004-0152519 A1<br>US 2007-0270225 A1<br>US 7244181 B2<br>WO 2002-040120 A3<br>WO 2005-070012 A2 | 27.05.2002<br>27.05.2002<br>11.10.2006<br>13.05.2004<br>12.07.2007<br>14.02.2004<br>29.12.2006<br>04.07.2002<br>05.08.2004<br>22.11.2007<br>17.07.2007<br>23.05.2002<br>04.08.2005 |
| JP 2009-189591 A                          | 27.08.2009          | EP 2090344 A1<br>US 2009-0209351 A1                                                                                                                                                                                                                                         | 19.08.2009<br>20.08.2009                                                                                                                                                           |
| US 2007-0207845 A1                        | 06.09.2007          | US 7736219 B2                                                                                                                                                                                                                                                               | 15.06.2010                                                                                                                                                                         |
| KR 10-2003-0019964 A                      | 08.03.2003          | NONE                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                     |        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| <b>A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))</b><br><br><b>G06Q 50/10(2012.01)i</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                     |        |
| <b>B. 조사된 분야</b><br>조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)<br>G06Q 50/10; A63F 9/24; A63F 13/12; A63F 13/00<br><br>조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌<br>한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC<br>일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC<br><br>국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))<br>eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: on-line, game, league, server, team, interface, point                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                     |        |
| <b>C. 관련 문헌</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                     |        |
| 카테고리*                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재                                                                          | 관련 청구항 |
| A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | KR 10-2002-0068653 A (황윤성) 2002.08.28<br>요약, 페이지 2, 청구항 1 및 도면 1,2 참조                               | 1-15   |
| A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | WO 02-40120 A2 (NETAMIN COMMUNICATION CORPORATION) 2002.05.23<br>요약, 단락 13-34 및 청구항 1-3,12,14-16 참조 | 1-15   |
| A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | JP 2009-189591 A (NAMCO BANDAI GAMES INC) 2009.08.27<br>요약, 단락 37-54, 청구항 1-10 및 도면 1-9 참조          | 1-15   |
| A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | US 2007-0207845 A1 (DAVID E. GOTTLIEB) 2007.09.06<br>요약, 단락 27-34, 청구항 1-9 및 도면 1,2 참조              | 1-15   |
| A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | KR 10-2003-0019964 A (주식회사 이노츠) 2003.03.08<br>요약, 페이지 5, 청구항 1,2,11 및 도면 2 참조                       | 1-15   |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span><input type="checkbox"/> 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.</span> <span><input checked="" type="checkbox"/> 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.</span> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                     |        |
| <p>* 인용된 문헌의 특별 카테고리:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>“A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌</p> <p>“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌</p> <p>“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌</p> <p>“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌</p> <p>“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌</p> <p>“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.</p> <p>“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.</p> <p>“&amp;” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌</p> </div> </div> |                                                                                                     |        |
| 국제조사의 실제 완료일<br>2013년 01월 28일 (28.01.2013)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 국제조사보고서 발송일<br><b>2013년 01월 28일 (28.01.2013)</b>                                                    |        |
| ISA/KR의 명칭 및 우편주소<br>대한민국 특허청<br>(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,<br>4동 (둔산동, 정부대전청사)<br>팩스 번호 82-42-472-7140                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 심사관<br>박장환<br>전화번호 82-42-481-8463<br>                                                               |        |

| 국제조사보고서에서<br>인용된 특허문헌 | 공개일        | 대응특허문헌               | 공개일        |
|-----------------------|------------|----------------------|------------|
| KR 10-2002-0068653 A  | 2002.08.28 | 없음                   |            |
| WO 02-40120 A2        | 2002.05.23 | AU 2002-16732 A1     | 2002.05.27 |
|                       |            | AU 2002-216732 A8    | 2002.05.27 |
|                       |            | EP 1708796 A2        | 2006.10.11 |
|                       |            | JP 2004-513716 A     | 2004.05.13 |
|                       |            | JP 2007-518542 A     | 2007.07.12 |
|                       |            | KR 10-2004-0014411 A | 2004.02.14 |
|                       |            | KR 10-2006-0135764 A | 2006.12.29 |
|                       |            | US 2002-0086733 A1   | 2002.07.04 |
|                       |            | US 2004-0152519 A1   | 2004.08.05 |
|                       |            | US 2007-0270225 A1   | 2007.11.22 |
|                       |            | US 7244181 B2        | 2007.07.17 |
|                       |            | WO 2002-040120 A3    | 2002.05.23 |
|                       |            | WO 2005-070012 A2    | 2005.08.04 |
| JP 2009-189591 A      | 2009.08.27 | EP 2090344 A1        | 2009.08.19 |
|                       |            | US 2009-0209351 A1   | 2009.08.20 |
| US 2007-0207845 A1    | 2007.09.06 | US 7736219 B2        | 2010.06.15 |
| KR 10-2003-0019964 A  | 2003.03.08 | 없음                   |            |