



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/004414
- (22) 국제출원일: 2012년 6월 5일 (05.06.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0145967 2011년 12월 29일 (29.12.2011) KR
- (71) 출원인 (US 을(를) 제외한 모든 지정국에 대하여): (주) 네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 겸
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 남동현 (NAM, Dong Hyun) [KR/KR]; 449-812 경기도 용인시 처인구 포곡읍 둔전리 신원아파트 102 동 603 호, Gyeonggi-do (KR).
김동원 (KIM, Dong Won) [KR/KR]; 312-832 충청남도 금산군 군북면 천율리 641, Chungcheongnam-do (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 반포대로 23 길 30 (서초동 양우빌딩 4 층) 양우 국제특허법률사무소, 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, 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, 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.

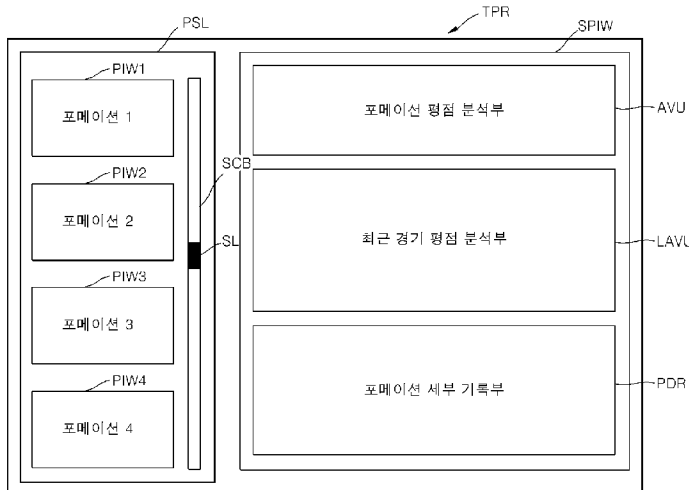
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, 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 APPARATUS FOR PROVIDING TEAM RECORDS FOR AN ONLINE GAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법 및 장치



PIW1 ... Formation 1
PIW2 ... Formation 2
PIW3 ... Formation 3
PIW4 ... Formation 4
AVU ... Formation grade analysis unit
LAVU ... Recent match grade analysis unit
PDR ... Detailed formation recording unit

(57) Abstract: Provided is a technology that enables a user to check team records through the respective categorization thereof into a plurality of formations in an online game which uses the plurality of formations to manage a team. The method for providing team records for an online game according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: using a team record providing apparatus to configure a formation record screen for displaying formation information on at least one formation used by a user team managed by the user in a game on the user terminal; acquiring team information when a formation record screen entry signal is received from the user terminal; analyzing by formation at least one piece of formation information included in the team information; displaying at least one formation information window on the formation record screen in order for the user to be able to select each of at least one piece of formation information; and displaying formation information corresponding to a formation information window selected by the user from among the formation information windows on the formation record screen.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]



복수개의 포메이션을 활용하여 팀을 운용하는 온라인 게임에 있어서, 사용자가 팀의 기록을 복수개의 포메이션 각각에 대해 구분하여 확인할 있도록 하는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법은, 팀 기록 제공 장치가, 사용자가 운용하는 사용자 팀이 경기에서 활용한 적어도 하나의 포메이션에 대한 정보를 사용자 단말에 표시하기 위한 포메이션 기록 화면을 구성하는 단계, 사용자 단말로부터 포메이션 기록 화면 입장 신호를 수신하면, 팀 정보를 획득하는 단계, 팀 정보에 포함된 적어도 하나의 포메이션 정보를 포메이션 별로 분석하는 단계, 사용자가 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 포메이션 기록 화면에 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 단계, 및 적어도 하나의 포메이션 정보 창 중 사용자가 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 포메이션 정보를 포메이션 기록 화면에 표시하는 단계를 포함한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법 및 장치

기술분야

- [1] 본 발명은, 복수개의 포메이션을 활용하여 팀을 운용하는 온라인 게임에 있어서, 사용자가 팀의 기록을 복수개의 포메이션 각각에 대해 구분하여 확인할 수 있도록 하는 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 온라인 게임은 네트워크 및 컴퓨터 기술의 발달에 힘입어 최근 온라인 문화 산업의 큰 비중을 차지하고 있는 분야이다. 온라인 게임의 발전에 따라 사용자는 다양한 장르의 온라인 게임을 요구하게 되었고, 현재는 매우 다양한 장르의 온라인 게임이 서비스되고 있다.
- [3] 한편 현재 서비스되고 있는 온라인 게임의 대부분은 캐릭터를 제공하고 있다. 사용자들은 사용자의 단말을 이용하여 게임 서버에 접속하고, 온라인 게임에서 제공된 캐릭터를 선택하고, 캐릭터를 조작하여 게임을 즐기고 있다. 온라인 게임에서 캐릭터는 무상으로 제공되는 캐릭터도 있으며, 사용자가 캐릭터 이용 비용을 지불하여 구매하여야 하는 캐릭터도 있다. 그리고 사용자가 복수개의 캐릭터를 보유하고 있는 경우에 복수개의 캐릭터를 교대로 바꿔가며 게임을 진행할 수도 있다. 이러한 캐릭터를 제공하는 온라인 게임 중에는 사용자가 복수개의 캐릭터를 구비할 수 있는 팀을 보유하고, 팀을 구성하는 복수개의 캐릭터 각각을 개별적으로 영입, 고용 또는 계약하여 팀을 운영하는 방식의 게임도 있다.
- [4] 팀을 운용하는 게임 중 일부 게임에서는 팀에 포함된 캐릭터들의 경기 중에서의 위치, 즉 포지션(position)은 경기의 진행에 중요한 요인이 될 수 있다. 팀을 운용하는 게임에서 복수개의 캐릭터가 모두 동일한 역할을 수행하는 경우는 매우 드물다. 복수개의 캐릭터 각각은 각자에게 할당된 역할을 수행하게 되며, 해당 역할을 수행하기 위해 다른 캐릭터와 다른 능력을 가질 수 있다. 그러나 복수개의 캐릭터의 능력이 서로 다르게 설정됨에 따라 팀을 운용하여 경기를 수행할 때 각 캐릭터의 포지션이 경기의 승패에 매우 중요한 역할을 수행할 수 있다. 즉 이러한 복수개의 캐릭터들 각각에 대한 포지션을 총칭하는 포메이션(formation)은 팀을 운용하는 경기에서 중요한 요소가 된다.
- [5] 포메이션을 활용하는 대표적인 예로서 온라인 스포츠 게임을 들 수 있다. 야구나, 축구와 같은 온라인 스포츠 게임에서 복수개의 캐릭터 각각의 포지션을 설정하는 포메이션은 팀을 운용하는데 있어서 매우 중요한 요소가 된다. 특히 온라인 축구 게임에서는 실제 축구 경기에서도 매우 다양한 포메이션이 적용되는 것과 동일하게, 게임 상의 경기에서도 매우 다양한 포메이션이 경기에서 적용될 수 있다. 그리고 온라인 스포츠 게임이 아닌 다른 종류의

게임에서도 포메이션은 경기의 승패를 결정할 수 있는 중요한 요소이다. 예를 들어 온라인 판타지 게임에 주로 활용되는 캐릭터 중 검사의 경우에는 짧은 공격 거리와 강인한 체력을 기반으로 하여 통상적으로 팀의 최전방에 배치되는 반면, 마법사의 경우에는 긴 공격 거리와 약한 체력 및 느린 순발력 등으로 인해 팀의 최후방에 배치된다.

- [6] 따라서 포메이션의 설정은 온라인 게임 상의 경기 진행 시에 팀의 승패를 좌우할 수 있는 매우 중요한 요소다. 그러나 기존의 온라인 게임은 경기 진행 전에 설정된 단일 포메이션 만이 적용되는 경우가 대부분이었다. 그러나 최근의 일부 온라인 게임은 사용자가 복수개의 포메이션을 설정하고, 설정된 복수개의 포메이션을 매 경기마다 전환할 수 있도록 하고 있다.

[7]

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 이에 본 발명은, 복수개의 포메이션을 활용하여 팀을 운용하는 온라인 게임에서, 사용자가 팀의 기록을 복수개의 포메이션 각각에 대해 구분하여 확인할 있도록 하는데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [9] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법은, 팀 기록 제공 장치가, 사용자가 운용하는 사용자 팀이 경기에서 활용한 적어도 하나의 포메이션에 대한 정보를 사용자 단말에 표시하기 위한 포메이션 기록 화면을 구성하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 포메이션 기록 화면 입장 신호를 수신하면, 팀 정보를 획득하는 단계; 상기 팀 정보에 포함된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 포메이션 별로 분석하는 단계; 상기 사용자가 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 상기 포메이션 기록 화면의 포메이션 선택부에 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 단계; 및 상기 포메이션 기록 화면의 선택 포메이션 정보 표시부에 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 중 상기 사용자가 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 상기 포메이션 정보를 표시하는 단계; 를 포함한다.
- [10] 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 단계는, 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 포메이션 선택부에 표시 가능한 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하는지 판별하는 단계; 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 최대 표시 가능 정보창 개수 미만이면, 상기 사용자 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 상기 포메이션 정보 창을 상기 포메이션 선택부에 표시하는 단계; 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하면, 상기 포메이션 선택부의 일측에 스크롤 바와 슬라이더를

표시하는 단계; 및 상기 사용자 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 상기 포메이션 정보 창 중 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 상기 포메이션 선택부에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

- [11] 상기 포메이션 정보 창을 상기 포메이션 선택부에 표시하는 단계는, 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 각각에 대응하는 상기 포메이션이 지정하는 복수개의 캐릭터의 배치 형태를 의미하는 포메이션 형태를 표시하는 단계; 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 각각에 대응하는 상기 포메이션으로 수행한 경기 횟수를 표시하는 단계; 및 상기 포메이션 형태에 따라 상기 복수개의 캐릭터의 배치 형태를 이미지로 나타내는 포메이션 이미지를 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 상기 포메이션 정보를 표시하는 단계는, 상기 포메이션 선택부에 표시된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 중 상기 사용자가 선택한 포메이션 정보 창을 판별하는 단계; 상기 선택된 포메이션 정보 창에 대응하는 선택 포메이션에서 수행한 경기 각각에서 획득한 평점의 평균을 상기 선택 포메이션 정보 표시부에 포함된 포메이션 평점 분석부에 표시하는 단계; 상기 선택 포메이션에서 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에서 획득한 평점을 상기 선택 포메이션 정보 표시부에 포함된 최근 경기 평점 분석부에 표시하는 단계; 및 상기 선택 포메이션에서 수행한 경기에 대한 승률, 승리 횟수, 패배 횟수, 득점을 포함한 세부 정보를 상기 선택 포메이션 정보 표시부에 포함된 포메이션 세부 기록부에 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 단계는, 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에 대한 평균 평점을 표시하는 단계; 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에서 획득한 평점들 중 최고 평점을 표시하는 단계; 및 상기 평균 평점 및 최고 평점을 그래프로 표시하는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 단계는, 상기 사용자가 수행하는 경기의 모드가 시즌 구분이 되는 리그 모드이면, 이전 시즌에서 상기 선택 포메이션으로 수행한 모든 경기에 대한 평균 평점을 표시하는 단계; 및 상기 이전 시즌에서 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에서 획득한 평점들 중 최고 평점을 표시하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 단계는, 상기 사용자가 이전 시즌에서 상기 선택 포메이션으로 수행한 경기가 없는 것으로 판별되면, 상기 이전 시즌에 대한 평균 평점과 최고 평점을 0으로 표시하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치는, 각각 적어도 하나의 포메이션이 설정된 복수개의 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부; 상기 복수개의 팀 정보 각각에 포함된 복수개의

캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부; 상기 팀 정보 저장부로부터 상기 팀 정보를 획득하여 상기 적어도 하나의 포메이션별 정보로 구분하여 분석하는 포메이션 정보 분석부; 및 상기 적어도 하나의 포메이션에 대한 정보를 사용자 단말에 표시하기 위한 포메이션 기록 화면을 구성하고, 상기 사용자 단말로부터 포메이션 기록 화면 입장 신호를 수신하면, 상기 포메이션 정보 분석부로부터 분석된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 상기 포메이션 기록 화면에 표시하는 기록 화면 표시부;를 포함한다.

- [17] 상기 포메이션 기록 화면은, 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 각각에 대응하는 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 포메이션 선택부; 및 상기 포메이션 선택부에서 선택된 적어도 하나의 포메이션 정보 창에 대응하는 포메이션 정보를 표시하기 위한 선택 포메이션 정보 표시부;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [18] 상기 선택 포메이션 정보 표시부는, 상기 포메이션 선택부에 표시된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 중 상기 사용자가 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 선택 포메이션에서 수행한 경기 각각에서 획득한 평점의 평균을 표시하는 포메이션 평점 분석부; 상기 선택 포메이션에서 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에서 획득한 평점을 표시하는 상기 선택 포메이션 정보 표시부; 및 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 각각에 대응하는 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 최근 경기 평점 분석부; 및 상기 선택 포메이션에서 수행한 경기에 대한 승률, 승리 횟수, 패배 횟수, 득점을 포함한 세부 정보를 표시하는 포메이션 세부 기록부;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [19] 상기 기록 화면 표시부는, 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 포메이션 선택부에 표시 가능한 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하는지 판별하여, 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하면, 상기 포메이션 선택부의 일측에 스크롤 바와 슬라이더를 표시하고, 상기 사용자 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 상기 포메이션 정보 창 중 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 상기 포메이션 선택부에 표시하는 것이 바람직하다.
- [20] 상기 기록 화면 표시부는, 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에 대한 평균 평점과 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에서 획득한 평점들 중 최고 평점 및 상기 평균 평점 및 최고 평점에 대한 그래프를 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 것이 바람직하다.
- [21] 상기 기록 화면 표시부는, 상기 사용자가 수행하는 경기의 모드가 시즌 구분이 되는 리그 모드이면, 이전 시즌의 상기 선택 포메이션에 대한 상기 평균 평점과 상기 최고 평점을 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 것이 바람직하다.
- [22] 상기 기록 화면 표시부는, 상기 포메이션 세부 기록부에 상기 선택 포메이션에서 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에 대한 평점을 그래프와

상기 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에 대한 평점에 대한 평균을 표시하는 것이 바람직하다.

[23]

발명의 효과

[24]

본 발명에 의하면, 복수개의 포메이션을 활용하여 팀을 운용하는 온라인 게임에 있어서, 사용자가 팀의 기록을 복수개의 포메이션 각각에 대해 구분하여 확인할 있도록 한다. 그러므로 사용자는 자신이 운용하는 팀이 어떠한 포메이션에 적합하고, 어떠한 포메이션에 취약한지를 정확하게 판별할 수 있으며, 취약 포메이션에 대해 캐릭터를 교체하거나, 다른 포메이션을 적용하여 팀 운용을 용이하게 할 수 있다.

[25]

도면의 간단한 설명

[26]

도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[27]

도2는 본 발명의 일 예에 따른 경기 기록 화면을 나타낸다.

[28]

도3은 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 기록 화면을 표시하는 흐름을 나타낸다.

[29]

도4는 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 정보를 표시하는 흐름을 나타낸다.

[30]

도5는 본 발명의 일 예에 따른 포메이션의 일 예를 나타낸다.

[31]

도6은 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 평점 분석부를 나타낸다.

[32]

도7은 본 발명의 일 예에 따른 최근 경기 평점 분석부를 나타낸다.

[33]

도8은 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 세부기록부를 나타낸다.

[34]

도9는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치의 블록도이다.

[35]

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[36]

이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법 및 장치에 대하여 설명하기로 한다.

[37]

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.

[38]

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.

[39]

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.

- [40] 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.
- [41] 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.
- [42] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [43] 본 발명에서, 캐릭터는 온라인 스포츠 게임을 포함한 온라인 게임 중 일 종목을 사용자들이 체험할 수 있는 게임 내에 등장하는 모든 캐릭터들을 의미한다. 그리고 본 발명에서 선수 캐릭터는 각 스포츠 종목에서 실제 활동하고 있는 스포츠 선수들을 캐릭터화한 캐릭터들을 의미한다. 본 발명에서 제공하는 게임이 스포츠 게임인 경우에, 선수 캐릭터와 캐릭터를 별도로 구분하지 않는다. 즉 본 발명에서 온라인 게임이 온라인 스포츠 게임인 경우에, 캐릭터는 선수 캐릭터와 동일한 의미로 사용될 수 있다.
- [44] 캐릭터는 게임 화면 상에 등장하여 사용자의 조작에 따라서 게임 내에서 일정한 행동을 하게 된다. 또한, 캐릭터는 게임의 수행 결과에 따라서 일정한 경험치를 쌓으면서 레벨이 상승될 수 있으며, 레벨의 상승에 따라서 캐릭터의 능력치가 더욱 강해지게 된다.
- [45] 본 발명에서 캐릭터의 스킬은 각 게임의 특성에 따라 다양하게 설정될 수 있으며, 온라인 축구 게임의 경우에는 캐릭터에 대응하는 선수의 스킬을 나타내는 공동, 공격, 패스, 수비 및 골키퍼 등이 캐릭터의 스킬 종류로 설정될 수 있다. 게임의 설정에 따라서 각각의 스킬은 더욱 세분화하여 제공될 수도 있다. 예를 들어, 온라인 축구 경기에서 공동은 지구력, 체력, 침착성 등의 세부 스킬이 제공될 수 있다. 사용자는 경험치를 서로 다른 비율로 각각의 스킬로 변환함으로써, 사용자들에게 동일한 특성으로 제공되는 동일한 캐릭터들이 각 사용자의 경험치의 스킬 능력치로의 변환 형태에 따라 각각 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장시킬 수 있다. 즉 동일한 캐릭터를 제공 받아 게임을 수행하더라도, 경험치를 여러 종류의 스킬 능력치로 변환하여 사용함에 따라 각

캐릭터의 특성을 차별화할 수 있도록 하여, 서로 다른 특성을 갖는 캐릭터로 성장할 수 있다.

[46] 본 발명에서 스포츠는, 일반적인 의미의 스포츠를 의미하며, 온라인 축구 게임으로 실행될 수 있는 모든 종목의 스포츠를 의미한다. 예를 들어, 축구, 야구, 농구, 테니스, 배구, 육상, 격투기 종목 등이 포함될 수 있다.

[47] 본 발명에서 캐릭터 이용 금액 및 비용은, 실물 화폐의 금액을 의미하는 것이 아니라 온라인 축구 게임 상에서 캐릭터 또는 아이템 등을 구매할 수 있는 사이버 머니 또는 게임 포인트를 의미한다. 사이버 머니와 게임 포인트는 게임을 수행함에 따라 획득할 수 있으며, 경우에 따라서는 게임 수행 중에 획득한 아이템을 게임 상의 상점에 판매하여 사이버 머니 또는 게임 포인트를 획득할 수도 있다. 또한 게임에 따라서는 실물 화폐를 지불하고 사이버 머니를 획득할 수도 있다. 그리고 실물 화폐의 금액과 사이버 머니의 금액은 일 대 일로 매칭될 수도 있으나, 일반적으로는 다르게 설정된다. 또한 게임에 따라서는 사이버 머니를 온라인 축구 게임 상의 게임 포인트로 변환될 수 있다. 즉 사이버 머니와 게임 포인트는 상호 환전되거나, 일 방향으로 환전될 수 있다.

[48] 도1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[49] 도1을 참조하여 본 발명에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법을 설명하면, 먼저 팀 기록 제공 장치는 사용자가 보유한 사용자 팀이 활용하는 적어도 하나의 포메이션에 대한 정보를 사용자 단말에 표시하기 위한 포메이션 기록 화면을 구성한다(S100). 포메이션 기록 화면은 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 정보를 구분하여 사용자에게 제공할 수 있도록 구성되는 것이 바람직하다. 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 정보를 구분하여 사용자에게 제공할 수 있도록 포메이션 기록 화면은 사용자 팀이 보유한 적어도 하나의 포메이션을 선택할 수 있는 창과, 선택된 포메이션에 대한 정보를 표시하는 창을 구분하여 구성되는 것이 바람직하다. 포메이션 기록 화면에 대한 상세한 설명은 후술하도록 한다.

[50] 포메이션 기록 화면이 구성되면, 사용자가 사용자 단말을 통해 포메이션 기록 화면에 입장하는지를 판별한다(S200). 사용자가 기록 화면에 입장하지 않으면, 포메이션 정보를 표시할 필요가 없다. 그리고 포메이션 기록 화면을 확인하지 않는 경우에 게임 상의 다른 기능, 예를 들면 경기를 수행하거나, 아이템을 구매하는 등의 작업을 수행할 수 있으나, 본 발명에서는 상세하게 설명하지 않는다.

[51] 사용자가 기록 화면에 입장하면, 팀 기록 제공 장치는 사용자 팀의 팀 정보를 획득한다(S300). 팀 정보는 사용자 팀이 활용하는 적어도 하나의 포메이션 정보와 각 포메이션 별 경기 기록을 포함한다. 또한 팀 정보는 현재 게임에서 팀이 수행하는 경기의 모드 정보를 포함할 수 있다. 최근 온라인 게임은 서로 다른 경기 진행 방식을 갖는 다양한 모드를 구비하고, 각 모드별로 서로 다른

기록을 저장 할 수 있도록 한다. 본 발명에서는 만일 온라인 게임이 다양한 모드를 제공하는 경우에는 현재 사용자가 수행 중인 모드에 대한 팀 정보를 획득하는 것으로 가정한다.

- [52] 한편 온라인 게임 중에는 단시간에 진행되는 단일 경기(match)로 목적을 달성하는 게임도 있으며, 게임 자체에 경기의 구분 없이 계속적으로 주어진 임무를 수행하는 게임도 있다. 또한 복수개의 경기가 연속적으로 주어지고, 복수개의 경기 결과를 종합하여 목적을 달성하는 게임도 있다. 이중 복수개의 경기 결과를 종합하여 목적을 달성하는 게임을 토너먼트(tournament) 형식의 게임 또는 리그(league) 형식의 게임이라 한다. 토너먼트 형식의 게임은 각각의 경기 승리한 경우에만 연속되는 다음 경기가 제공되는 방식의 게임 진행 방법으로, 참여한 캐릭터들 또는 팀들 중 마지막까지 승리한 캐릭터 또는 팀이 우승을 차지한다. 그리고 리그 형식의 게임은 기설정된 복수개의 경기를 모두 수행한 후, 참여한 캐릭터들 또는 팀들 중 가장 높은 승률을 획득한 캐릭터 또는 팀이 우승을 차지한다. 통상적으로 리그전에서는 참여한 모든 캐릭터들 또는 팀들이 서로 최소한 1회씩은 경기를 수행하도록 한다.
- [53] 리그전 및 토너먼트전을 모두 제공하는 온라인 게임은 리그전 경기를 리그 모드로 토너먼트전 경기를 토너먼트 모드로 구분하여 제공하는 것이 일반적이다.
- [54] 이러한 리그 모드 또는 토너먼트 모드는 한차례의 리그전 및 토너먼트전을 시즌(season)으로 구분하고 있다. 예를 들어 리그 모드에서 모든 팀들이 1회씩 경기를 수행하여 한차례의 리그전을 완료하는 것으로 설정되어 있으면, 사용자 팀이 리그전에 참여한 모든 팀들과 1회씩 경기를 수행한 경우에 1 시즌이 완료된다. 이후 사용자는 다시 리그 모드로 입장하여 다시 리그전을 수행할 수 있다. 즉 이전 시즌은 완료된 후, 새로운 시즌에서 경기를 수행할 수 있다. 현재 경기를 진행 중인 시즌에서의 정보가 가장 중요하지만 이전 시즌에 대한 정보 또한 중요한 정보가 될 수 있다.
- [55] 이에 현재 사용자가 수행하고 있는 온라인 게임의 모드가 복수개의 시즌을 구분하고 시즌별로 경기 구간이 구분되는 리그(league) 모드인 경우에는 팀 기록 제공 장치는 이전 수행한 시즌에 대한 팀 정보 또한 획득한다.
- [56] 이후 팀 기록 제공 장치는 획득된 팀 정보를 팀 정보에 포함된 적어도 하나의 포메이션에 따라 적어도 하나의 포메이션 정보로 구분한다(S400). 이는 기존의 온라인 게임이 포메이션에 대한 구분 없이 단순히 팀 정보 전체를 일괄하여 처리하였으므로 사용자가 각 포메이션 별 정보를 획득할 수 없음에 따라 사용자가 운용하는 팀에 어떤 포메이션을 적용하는 것이 적절한지 판단하기 어려운 문제를 해결하기 위함이다. 즉 본 발명에서는 팀 정보를 포메이션별 정보로 구분함에 따라 사용자에게 더욱 상세한 팀 기록을 제공할 수 있도록 한다.
- [57] 포메이션별로 정보가 구분되면, 적어도 하나의 포메이션 각각에 따른 정보를

분석한다(S500). 각각의 포메이션에 따른 정보를 분석하는 방법은 기존의 온라인 게임에서 팀 정보를 분석하는 방법과 유사하게 수행한 경기 전체에 대한 평균 평점, 최근 수행한 지정된 개수의 경기 및 승률, 승리 개수, 패배 개수 등을 분석할 수 있다. 포메이션별 정보 대부분은 단순히 팀 정보에서 획득되는 내용이므로, 분석을 필요로 하지 않을 수 있으나, 승률과 같은 정보는 승리 개수와 패배 개수로부터 계산 가능한 정보이므로, 매 경기가 수행될 때마다 계산하여 팀 정보에 저장하는 것 보다 기록 화면을 표시해야 하는 경우에 계산하여 표시하는 것이 바람직하다.

- [58] 그리고 포메이션 별 정보가 분석되면, 분석된 포메이션별 정보를 포메이션 기록 화면에 표시하여 사용자가 포메이션별 팀 기록을 확인할 수 있도록 한다(S600).
- [59] 도2 는 본 발명의 일 예에 따른 경기 기록 화면을 나타낸다.
- [60] 도2 의 경기 기록 화면은 포메이션 선택부(PSL) 및 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)를 구비한다. 포메이션 선택부(PSL)은 사용자 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)을 표시하여, 사용자가 적어도 하나의 포메이션(PIW1 ~ PIW4) 중 포메이션 정보를 확인하고자 하는 포메이션을 선택할 수 있도록 한다. 포메이션 선택부(PSL)는 사용자 팀이 활용한 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)의 개수가 많아서 한번에 표시하기 어려운 경우에는 도2 에 도시한 바와 같이 스크롤 바(SCB)와 슬라이드(SL)을 제공하여 화면에 표시되지 않은 다른 포메이션을 확인 할 수 있도록 할 수 있다.
- [61] 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)는 포메이션 선택부(PSL)에 표시된 적어도 하나의 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4) 중 사용자에게 의해 선택된 포메이션 정보창에 대응하는 정보를 표시하는 영역이다. 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)는 선택된 정보 창에 따라 선택된 포메이션에서의 평균 평점을 표시하는 포메이션 평점 분석부(AVU)와 선택된 포메이션에서 최근 지정된 개수 경기에 대한 평점을 표시하는 최근 경기 평점 분석부(LAVU) 및 선택된 포메이션의 상세 정보를 표시하는 포메이션 세부 기록부(PDR)를 포함한다.
- [62] 포메이션 평점 분석부(AVU), 최근 경기 평점 분석부(LAVU) 및 포메이션 세부 기록부(PDR)에 대한 상세한 설명은 후술하도록 한다.
- [63] 도3 은 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 기록 화면을 표시하는 흐름을 나타낸다.
- [64] 포메이션 기록 화면을 표시하는 흐름은 먼저 표시할 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)의 개수가 기록 화면에 한번에 표시 가능한 최대 표시 가능한 포메이션 정보 창 개수를 초과하는지 판별한다(S610).
- [65] 표시할 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)의 개수가 최대 표시 가능한 포메이션 정보 창 개수를 초과하지 않으면, 모든 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)을 기록 화면의 포메이션 선택부(PSL)에 표시한다(S620). 그러나 사용자 팀이 활용한

포메이션의 개수가 최대 표시 가능한 포메이션 정보 창 개수를 초과하면, 표시 가능한 개수의 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)을 포메이션 선택부(PSL)에 표시한다(S630). 그리고 도2에 도시된 바와 같이 포메이션 선택부(PSL)의 일측에 스크롤 바(SCB)와 슬라이더(SL)를 표시한다(S640).

[66] 그리고 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)에 기본 포메이션에 대한 정보를 표시한다(S650). 팀이 활용하는 포메이션이 복수개인 경우에 복수개의 포메이션 중 하나의 포메이션이 기본 포메이션으로 설정된다. 복수개의 포메이션을 제공하는 온라인 게임에서는 포메이션을 추가하거나 삭제하는 기능을 제공하지만, 최소 하나의 포메이션은 반드시 설정되도록 하는 것이 일반적이다. 그리고 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)는 포메이션 선택부(PSL)에 표시된 적어도 하나의 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4) 중 어떠한 포메이션 정보 창도 선택되지 않은 경우에 기본 포메이션에 대한 정보를 표시한다. 즉 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)는 기본 포메이션에 대한 정보를 디폴트(default)로 표시한다.

[67] 이후 포메이션 선택부(PSL)에서 기본 포메이션이 아닌 다른 포메이션에 대한 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)이 사용자에게 의해 선택되는지 판별한다(S660). 다른 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)이 선택되면, 선택된 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)에 대응하는 포메이션에 대한 정보를 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)에 표시한다(S650).

[68] 도4는 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 정보를 표시하는 흐름을 나타낸다.

[69] 도2를 참조하여 선택 포메이션 정보 표시부(SPIW)에 포메이션 정보를 표시하는 흐름을 설명하면, 먼저 선택된 포메이션에서 수행된 모든 경기의 평점의 평균을 포메이션 평점 분석부(AVU)에 표시한다(S651). 그리고 현재 경기가 수행되는 모드가 시즌 구분이 되는 리그 모드인 경우에는 이전 시즌에 대한 평균 평점을 함께 표시하여, 사용자의 게임에 대한 의욕을 고취시킬 수 있다. 또한 평균 평점과 함께 해당 시즌에서 최고 평점을 받은 경기에 대한 평점을 함께 표시하여 사용자의 도전 의욕을 고취시킬 수 있다.

[70] 포메이션 평점 분석부(AVU)에 포메이션 평균 평점을 표시하면, 이후 최근 수행된 지정된 개수의 경기에 대한 평점을 최근 경기 분석 결과로서 최근 경기 평점 분석부(LAVU)에 표시한다. 포메이션 평점 분석부는 선택된 포메이션으로 현재 시즌에서 수행된 경기 전체에 대한 평균을 표시한다. 이는 전체적인 사용자의 팀 운용 능력을 분석할 수 있지만, 사용자는 최근의 경기 실적을 확인하고자 할 수도 있다. 이에 최근 경기 평점 분석부(LAVU)에는 최근 경기 각각에 대한 평점을 표시한다. 최근 경기 각각에 대한 평점은 사용자가 용이하게 파악할 수 있도록 그래프 형태로 제공될 수 있다.

[71] 도5는 본 발명의 일 예에 따른 포메이션의 일 예를 나타낸다.

[72] 포메이션 선택부(PSL)는 적어도 하나의 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4)을 표시할 수 있으며, 적어도 하나의 포메이션 정보 창(PIW1 ~ PIW4) 각각은 대응하는 포메이션의 기본 정보를 포함하여 사용자가 선택한 포메이션

정보창이 어떠한 포메이션에 대한 정보인지를 판별할 수 있도록 한다.

- [73] 도5에서는 일 예로 하나의 포메이션 정보 창(PIW1)을 도시하였다. 도5를 살펴보면, 포메이션 정보 창(PIW1)은 포메이션 형태와 해당 포메이션을 이용한 경기 개수 및 해당 포메이션에서의 복수개의 캐릭터 각각의 포지션을 포메이션 이미지(PIGM)로 표시한다.
- [74] 여기서 포메이션의 형태는 각 포메이션에 대한 기초 정보로서 복수개의 캐릭터의 배치 형태에 대한 함축적 표현이다. 만일 온라인 게임이 온라인 축구 게임인 경우에, 실제 축구 경기에서 활용되는 포메이션 형태에 대한 용어가 이미 사용되고 있으므로, 실제 축구 경기에서 활용되는 포메이션 형태에 대한 용어를 그대로 활용할 수 있다. 예를 들어, 실제 축구 경기에서는 골키퍼를 제외한 선수들의 배치에 따라 4-3-3, 4-3-2-1 등의 용어를 포메이션 형태에 대한 표현으로 사용하고 있다. 따라서 온라인 게임이 온라인 축구 게임인 경우에는 포메이션 추가부(FAU)에 표시된 기본 포메이션(BF) 및 예비 포메이션(PF1) 각각에는 실제 축구 경기와 마찬가지로, 포메이션 형태가 4-3-3, 4-3-2-1 과 같이 표시될 수 있다.
- [75] 본 발명에서는 설명의 편의를 위하여 팀을 운용하는 온라인 게임이 온라인 축구 게임인 것으로 가정하여 설명한다. 그러나 본 발명은 온라인 축구 게임에 한정되지 않는다.
- [76] 도5에서는 포메이션 형태가 4-3-3으로 표시되어 있으며, 이에 따라 포메이션 이미지(PIGM)에 복수개의 캐릭터가 4-3-3 포메이션 형태에 따라 표시되어 있다.
- [77] 즉 포메이션 정보 창(PIW1)는 대응하는 포메이션에 대한 기본 정보를 제공한다.
- [78] 도6은 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 평점 분석부를 나타낸다.
- [79] 도6에 도시된 바와 같이, 포메이션 평점 분석부(AVU)는 선택된 포메이션에서의 팀의 현재 시즌의 평점을 평균하여 숫자로 표시한다. 또한 현재 시즌에서 획득한 최고 평점을 함께 표시한다. 이는 사용자에게 추가적으로 게임을 진행하고자 하는 의욕을 고취시키기 위함이다. 또한 현재 경기가 진행되는 모드가 시즌 구분이 되는 리그 모드인 경우에는 지난 시즌의 선택된 포메이션에서의 평균 평점과 최고 평점을 현재 시즌의 평점과 함께 표시하여, 사용자의 팀 운용 능력이 향상되었는지를 판별할 수 있도록 한다. 만일 사용자가 지난 시즌에서 선택된 포메이션을 운용하지 않은 경우에는 지난 시즌에 대한 평점은 생략하거나 0으로 표시할 수 있다.
- [80] 그리고 본 발명에 다른 포메이션 평점 분석부(AVU)는 평균 평점과 최고 평점을 도식화된 그래프 상에 표시함으로써, 사용자가 선택된 포메이션에서의 팀의 운용 상황을 직관적으로 파악할 수 있도록 한다.
- [81] 도7은 본 발명의 일 예에 따른 최근 경기 평점 분석부를 나타낸다.
- [82] 상기한 바와 같이, 최근 경기 평점 분석부(LAVU)는 선택된 포메이션에서 기설정된 개수의 최근 경기에 대한 평점을 표시하는 영역이다. 포메이션 평점 분석부(AVU)에서 선택된 포메이션에서 이미 현재 시즌의 평균 평점을

표시하였으므로, 최근 경기 평점 분석부(LAVU)는 더욱 자세한 평점을 표시하도록 설정된다. 도7 에서는 최근 경기 평점 분석부(LAVU)가 표시하는 최근 경기의 개수가 5경기로 설정된 것으로 가정하였다. 최근 경기 평점 분석부(LAVU)는 최근 수행한 5경기에 대한 각각의 평점을 경기 수행 순서에 따라 왼쪽에서부터 순차적으로 나타내었으며, 사용자가 직관적으로 분석할 수 있도록 그래프 형태로 표시하였다. 또한 설정된 최근 5경기에 대한 평점 평균을 함께 표시하여 사용자가 최근 수행한 경기에 대한 실적을 별도로 확인 할 수 있도록 한다.

- [83] 도8 은 본 발명의 일 예에 따른 포메이션 세부기록부를 나타낸다.
- [84] 포메이션 세부 기록부(PDR)는 선택된 포메이션에 대한 세부 기록을 나타내며, 세부 기록에는 현재 포메이션에서의 승률, 승리 횟수, 무승부 횟수, 패배 횟수, 득점, 실점 및 득실차를 표시한다. 즉 해당 포메이션을 운용한 게임에 대한 세부적인 내용을 표시한다. 포메이션 세부 기록부에 표시되는 내용은 게임에 따라서 다양하게 설정될 수 있다.
- [85] 상기에서는 팀이 적어도 하나의 포메이션을 사용하는 것으로 설명하였으나, 만일 팀이 포메이션을 사용하지 않은 예외 상황이 발생하면, 포메이션 선택부(PSL)에 포메이션 정보 창을 표시하지 않고, 포메이션 평점 분석부(AVU)와 최근 경기 평점 분석부(LAVU) 및 포메이션 세부 기록부(PDR)의 기록을 모두 0으로 표시할 수 있다.
- [86] 도9 는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치의 블록도이다.
- [87] 도9 에서 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 시스템은 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n), 인터넷(200), 게임 서버(300) 및 팀 기록 제공 장치(400)를 구비한다. 복수개의 사용자 단말(101 ~ 10n) 각각은 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)와 접속되며, 게임을 수행하기 위한 게임 클라이언트가 설치된다.
- [88] 게임 서버(300)는 먼저 사용자가 접속할 수 있는 웹 페이지를 제공하며, 접속되는 다수의 사용자 단말(101 ~ 10n)에게 각종 인터넷 게임을 비롯하여 채팅, 동호회, 쇼핑몰 등의 여러 서비스를 제공한다. 도9 에서는 다수의 사용자들이 컴퓨터(101 ~ 10n)를 통해 게임 서버(300)에 접속하는 것으로 도시하였으나, 컴퓨터 이외에 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속하여 게임을 수행할 수 있는 다른 단말일 수 있다. 예를 들면, 이동통신 단말, 인터넷 접속이 가능한 텔레비전 등이 사용될 수 있다.
- [89] 게임 서버(300)는 사용자가 웹이나 게임 상에서 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 아이템 등을 저장하고, 사용자들이 소유하고 있는 아이템 정보들을 저장하는 웹 데이터 베이스를 구비할 수 있다. 게임 서버(300)는 사용자들에게 웹 데이터베이스를 참조하여 다양한 아이템을 판매하며, 사용자가 이러한 아이템을 구매한 경우 웹 데이터베이스에 사용자 정보로 저장한다.

- [90] 사용자가 웹 페이지를 통해 게임에 접속하면, 게임 서버(300)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 게임 클라이언트를 구동시키고, 구동된 게임 클라이언트에 의해 사용자 단말(101 ~ 10n)가 인터넷(200)을 통해 게임 서버(300)에 접속된다. 여기서 게임 클라이언트는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 미리 설치되어 있는 것으로 가정하여 설명하지만, 그렇지 않은 경우에는 게임 서버(300)가 이를 판단하여 필요한 시점에 해당 게임을 위한 게임 클라이언트를 설치할 수 있도록 제어한다.
- [91] 또한 게임 서버(300)는 게임을 제어하기 위한 게임별 로직을 저장하는 게임 데이터베이스(미도시)를 구비할 수 있다. 여기서, 게임 로직이란 게임에서 정해진 규칙에 따라 게임을 자동으로 진행하도록 특정된 규칙들을 나타내는 것으로, 게임 상의 일련의 진행 과정을 나타내는 것을 의미한다.
- [92] 팀 기록 제공 장치(400)는 팀 정보 및 캐릭터 정보를 저장하는 정보 저장부(410)와 정보 저장부로부터 팀 정보를 수신하고, 수신된 팀 정보에서 적어도 하나의 포메이션 정보를 획득하여, 획득된 포메이션 정보를 포메이션 별로 분석하는 포메이션 정보 분석부(420) 및 포메이션 기록 화면을 구성하고, 사용자가 사용자 단말을 통해 포메이션 기록 화면에 입장하면, 포메이션 정보 분석부(420)에서 분석한 포메이션 별 정보 중 사용자가 선택한 포메이션에 대한 정보를 포메이션 기록 화면에 표시하여 사용자 단말로 전송하는 기록 화면 표시부(430)를 구비한다. 정보 저장부(410)는 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부(411)와 선수 캐릭터 각각에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부(412)를 구비한다. 팀 정보 저장부(411)는 사용자 각각이 개별적으로 구성한 팀 정보를 저장한다. 팀 정보에는 각 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 정보를 포함하며, 각 포메이션별 상세 정보를 포함한다. 여기서 포메이션 정보는 포메이션 형태 및 해당 포메이션으로 수행한 경기 수를 포함할 수 있으며, 각 포메이션 별 상세 정보는 각 포메이션에서의 승리 회수, 패배 횟수, 득점 및 실점이 포함될 수 있다. 또한 포메이션 정보에는 해당 포메이션으로 수행한 경기들 전체에 대한 평균 평점과 지정된 개수의 최근 경기 평점이 포함될 수 있다.
- [93] 상기에서는 설명의 편의를 위하여 포메이션 정보와 포메이션 상세 정보를 구분하였으나, 포메이션 상세 정보는 포메이션 정보에 포함될 수 있다.
- [94] 또한 팀 정보 저장부(411)와 캐릭터 정보 저장부(412)는 각각 팀 정보와 캐릭터 정보를 모두 저장할 수 있으나, 경우에 따라서는 게임 서버(300)와 정보를 분할하여 구비할 수 있다.
- [95] 그리고 팀 기록 제공 장치(400)는 도9에서는 별도의 장치로 도시되었으나, 게임 서버(300)에 포함되어 구성될 수 있으며, 경우에 따라서는 데이터베이스(database)로서 구현될 수도 있다.
- [96] 상기에서는 팀 정보 저장부(411) 및 캐릭터 정보 저장부(412)가 팀 기록 제공 장치에 구비되는 것으로 설명하였으나, 팀 정보 저장부(411) 및 캐릭터 정보

저장부(412)는 사용자 단말(101 ~ 10n)에 구비될 수도 있다. 이 경우 사용자 단말은 모든 팀 및 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 것이 아니라 사용자가 운용하는 사용자 팀에 대한 정보 및 사용자 팀에 포함된 캐릭터에 대한 정보만을 저장한다.

- [97] 추가적으로 팀 정보 저장부(411) 및 캐릭터 정보 저장부(412)가 사용자 단말에 구비된 경우에는, 포메이션 정보 분석부(420) 또한 사용자 단말(101 ~ 10n)에 구비되어도 무방하다.
- [98] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법 및 장치는, 단말에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말에 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 단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법은 단말에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [99] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [100] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 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.
- [101] 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.
- [102] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.
- [103] 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.
- [104] 그리고, 본 발명을 구현하기 위한 기능적인(Functional) 프로그램과 이와 관련된

코드 및 코드 세그먼트 등은, 기록매체를 읽어서 프로그램을 실행시키는 컴퓨터의 장치 환경 등을 고려하여, 본 발명이 속하는 기술분야의 프로그래머들에 의해 용이하게 추론되거나 변경될 수도 있다.

[105] 이상에서 기술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.

[106] 또한 기술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 장치에 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.

[107] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 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.

[108] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 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 단말 등의 모바일 단말을 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

[109] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말 등의 모바일 단말인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션 제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말에 설치될 수도 있다.

[110] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을

구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

[111] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[112] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

청구범위

[청구항 1]

팀 기록 제공 장치가,
 사용자가 운용하는 사용자 팀이 경기에서 활용한 적어도 하나의 포메이션에 대한 정보를 사용자 단말에 표시하기 위한 포메이션 기록 화면을 구성하는 단계;
 상기 사용자 단말로부터 상기 포메이션 기록 화면 입장 신호를 수신하면, 팀 정보를 획득하는 단계;
 상기 팀 정보에 포함된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 포메이션 별로 분석하는 단계;
 상기 사용자가 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 상기 포메이션 기록 화면의 포메이션 선택부에 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 단계; 및
 상기 포메이션 기록 화면의 선택 포메이션 정보 표시부에 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 중 상기 사용자가 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 상기 포메이션 정보를 표시하는 단계;를 포함하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법.

[청구항 2]

제1 항에 있어서,
 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 단계는,
 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 포메이션 선택부에 표시 가능한 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하는지 판별하는 단계;
 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 최대 표시 가능 정보창 개수 미만이면, 상기 사용자 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 상기 포메이션 정보 창을 상기 포메이션 선택부에 표시하는 단계;
 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하면, 상기 포메이션 선택부의 일측에 스크롤 바와 슬라이더를 표시하는 단계; 및
 상기 사용자 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 상기 포메이션 정보 창 중 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 상기 포메이션 선택부에 표시하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법.

[청구항 3]

제2 항에 있어서,
 상기 포메이션 정보 창을 상기 포메이션 선택부에 표시하는 단계는,
 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 각각에 대응하는 상기 포메이션이 지정하는 복수개의 캐릭터의 배치 형태를 의미하는

포메이션 형태를 표시하는 단계;
 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 각각에 대응하는 상기
 포메이션으로 수행한 경기 횟수를 표시하는 단계; 및
 상기 포메이션 형태에 따라 상기 복수개의 캐릭터의 배치 형태를
 이미지로 나타내는 포메이션 이미지를 표시하는 단계; 를
 포함하는 것을 특징으로 하는 팀 기록 제공 방법.

[청구항 4]

제2 항에 있어서,
 상기 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 상기 포메이션 정보를
 표시하는 단계는,
 상기 포메이션 선택부에 표시된 상기 적어도 하나의 포메이션
 정보 창 중 상기 사용자가 선택한 포메이션 정보 창을 판별하는
 단계;
 상기 선택된 포메이션 정보 창에 대응하는 선택 포메이션에서
 수행한 경기 각각에서 획득한 평점의 평균을 상기 선택 포메이션
 정보 표시부에 포함된 포메이션 평점 분석부에 표시하는 단계;
 상기 선택 포메이션에서 최근 수행한 지정된 개수의 경기
 각각에서 획득한 평점을 상기 선택 포메이션 정보 표시부에
 포함된 최근 경기 평점 분석부에 표시하는 단계; 및
 상기 선택 포메이션에서 수행한 경기에 대한 승률, 승리 횟수, 패배
 횟수, 득점을 포함한 세부 정보를 상기 선택 포메이션 정보
 표시부에 포함된 포메이션 세부 기록부에 표시하는 단계; 를
 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법.

[청구항 5]

제4 항에 있어서,
 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 단계는,
 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에 대한 평균 평점을
 표시하는 단계;
 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에서 획득한 평점들 중
 최고 평점을 표시하는 단계; 및
 상기 평균 평점 및 최고 평점을 그래프로 표시하는 단계; 를
 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법.

[청구항 6]

제5 항에 있어서,
 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 단계는,
 상기 사용자가 수행하는 경기의 모드가 시즌 구분이 되는 리그
 모드이면, 이전 시즌에서 상기 선택 포메이션으로 수행한 모든
 경기에 대한 평균 평점을 표시하는 단계; 및
 상기 이전 시즌에서 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든
 경기에서 획득한 평점들 중 최고 평점을 표시하는 단계; 를 더
 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법.

- [청구항 7] 제6 항에 있어서,
 상기 최근 경기 평점 분석부에 표시하는 단계는,
 상기 선택 포메이션에서 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에 대한 평점을 그래프로 표시하는 단계; 및
 상기 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에 대한 평점에 대한 평균을 표시하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법.
- [청구항 8] 각각 적어도 하나의 포메이션이 설정된 복수개의 팀 정보를 저장하는 팀 정보 저장부;
 상기 복수개의 팀 정보 각각에 포함된 복수개의 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 캐릭터 정보 저장부;
 상기 팀 정보 저장부로부터 상기 팀 정보를 획득하여 상기 적어도 하나의 포메이션별 정보로 구분하여 분석하는 포메이션 정보 분석부; 및
 상기 적어도 하나의 포메이션에 대한 정보를 사용자 단말에 표시하기 위한 포메이션 기록 화면을 구성하고, 상기 사용자 단말로부터 포메이션 기록 화면 입장 신호를 수신하면, 상기 포메이션 정보 분석부로부터 분석된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 상기 포메이션 기록 화면에 표시하는 기록 화면 표시부; 를 포함하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치.
- [청구항 9] 제8 항에 있어서,
 상기 포메이션 기록 화면은,
 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 각각에 대응하는 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 포메이션 선택부; 및
 상기 포메이션 선택부에서 선택된 적어도 하나의 포메이션 정보 창에 대응하는 포메이션 정보를 표시하기 위한 선택 포메이션 정보 표시부; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치.
- [청구항 10] 제9 항에 있어서,
 상기 선택 포메이션 정보 표시부는,
 상기 포메이션 선택부에 표시된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 중 상기 사용자가 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 선택 포메이션에서 수행한 경기 각각에서 획득한 평점의 평균을 표시하는 포메이션 평점 분석부;
 상기 선택 포메이션에서 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에서 획득한 평점을 표시하는 상기 선택 포메이션 정보 표시부; 및

[청구항 11]

상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 상기 적어도 하나의 포메이션 정보 각각에 대응하는 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 최근 경기 평점 분석부; 및
 상기 선택 포메이션에서 수행한 경기에 대한 승률, 승리 횟수, 패배 횟수, 득점을 포함한 세부 정보를 표시하는 포메이션 세부 기록부; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치.
 제10 항에 있어서,
 상기 기록 화면 표시부는,
 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 포메이션 선택부에 표시 가능한 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하는지 판별하여, 상기 사용자 팀이 활용한 상기 적어도 하나의 포메이션의 개수가 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 초과하면, 상기 포메이션 선택부의 일측에 스크롤 바와 슬라이더를 표시하고, 상기 사용자 팀이 활용한 적어도 하나의 포메이션 각각에 대한 상기 포메이션 정보 창 중 상기 최대 표시 가능 정보창 개수를 상기 포메이션 선택부에 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치.

[청구항 12]

제10 항에 있어서,
 상기 기록 화면 표시부는,
 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에 대한 평균 평점과 상기 선택 포메이션에서 수행한 모든 경기에서 획득한 평점들 중 최고 평점 및 상기 평균 평점 및 최고 평점에 대한 그래프를 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치.

[청구항 13]

제10 항에 있어서,
 상기 기록 화면 표시부는,
 상기 사용자가 수행하는 경기의 모드가 시즌 구분이 되는 리그 모드이면, 이전 시즌의 상기 선택 포메이션에 대한 상기 평균 평점과 상기 최고 평점을 상기 포메이션 평점 분석부에 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치.

[청구항 14]

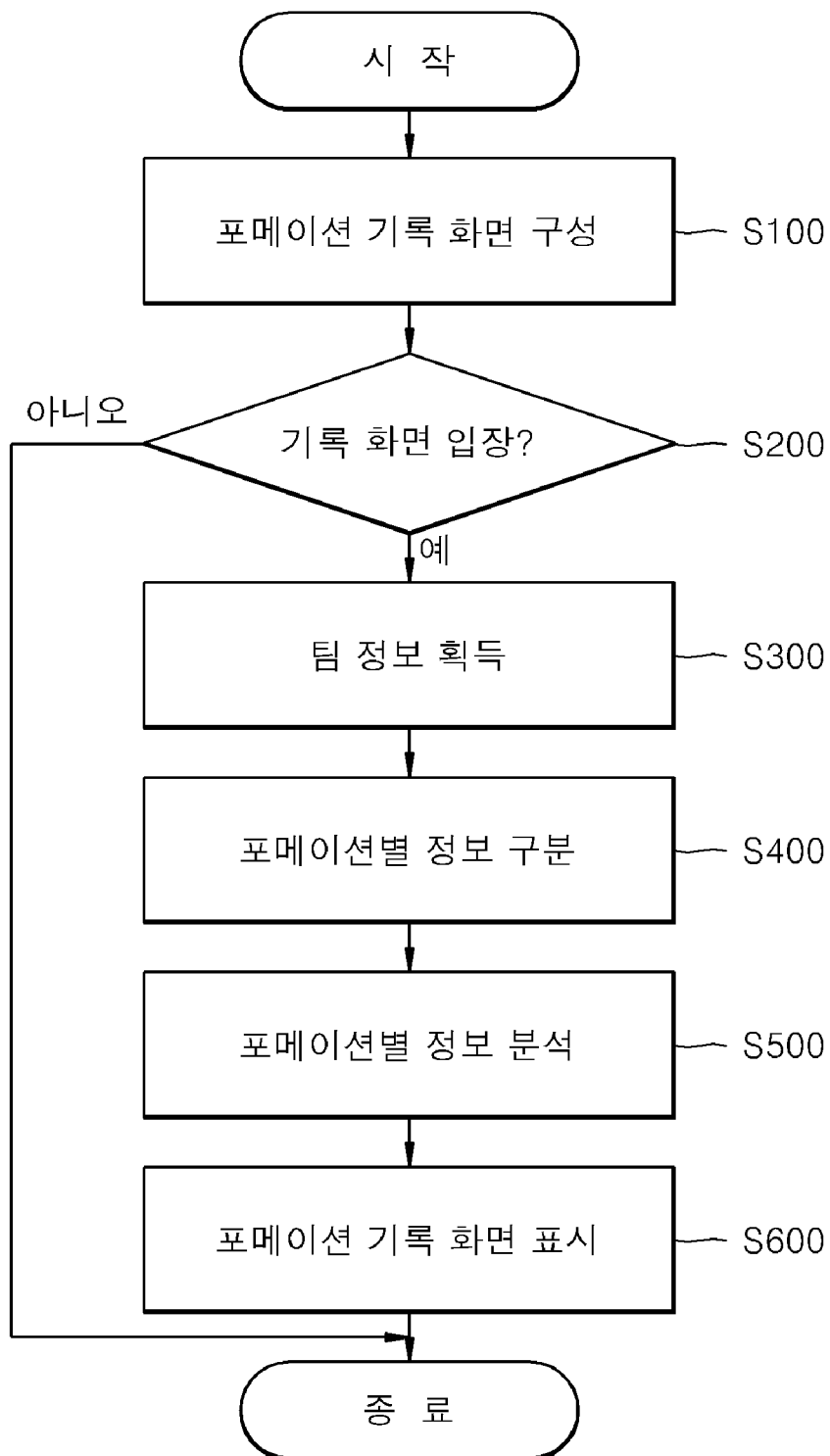
제10 항에 있어서,
 상기 기록 화면 표시부는,
 상기 포메이션 세부 기록부에 상기 선택 포메이션에서 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에 대한 평점을 그래프와 상기 최근 수행한 지정된 개수의 경기 각각에 대한 평점에 대한 평균을 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 장치.

[청구항 15]

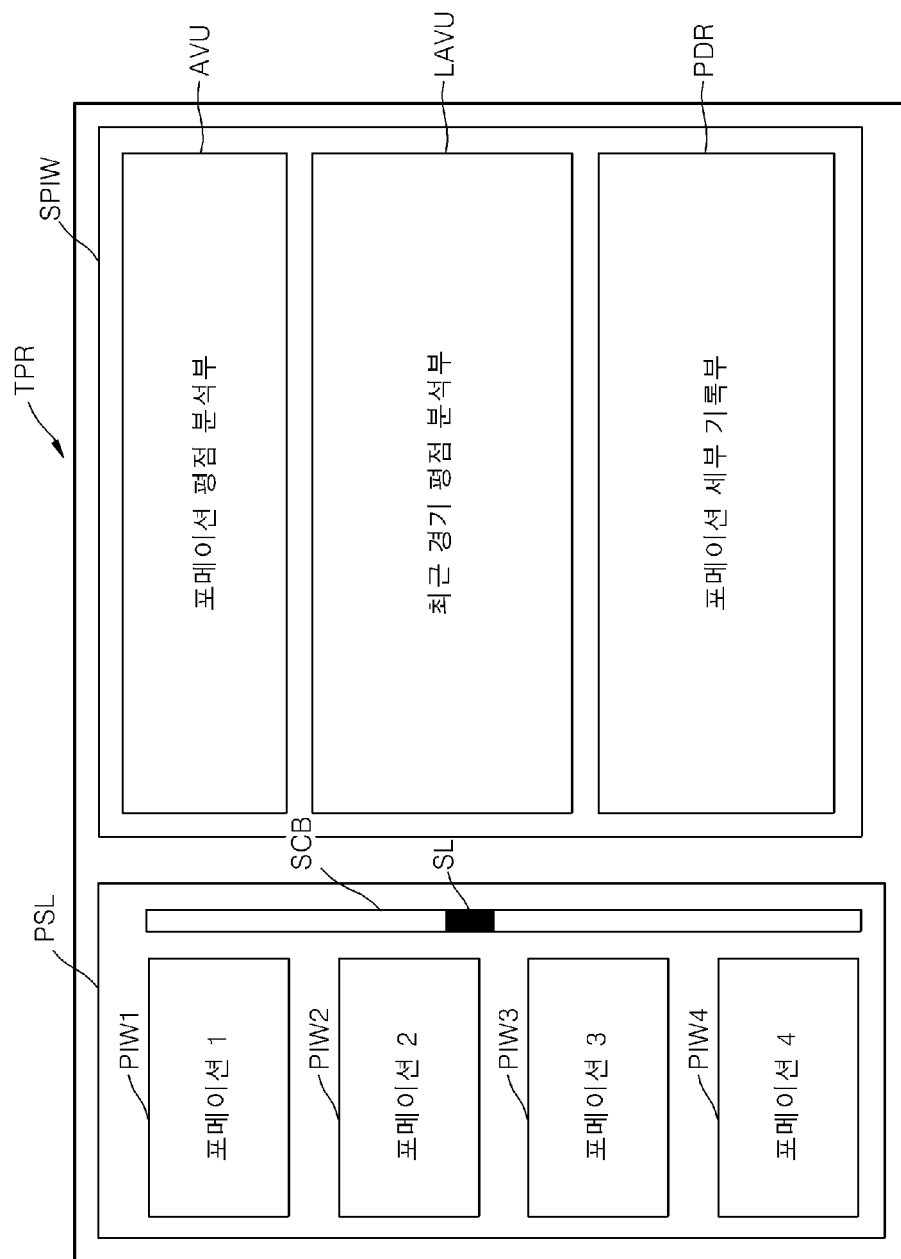
팀 기록 제공 장치가,
 사용자가 운용하는 사용자 팀이 경기에서 활용한 적어도 하나의

포메이션에 대한 정보를 사용자 단말에 표시하기 위한 포메이션 기록 화면을 구성하는 단계;
상기 사용자 단말로부터 상기 포메이션 기록 화면 입장 신호를 수신하면, 팀 정보를 획득하는 단계;
상기 팀 정보에 포함된 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 포메이션 별로 분석하는 단계;
상기 사용자가 상기 적어도 하나의 포메이션 정보를 각각 선택할 수 있도록 상기 포메이션 기록 화면에 적어도 하나의 포메이션 정보 창을 표시하는 단계; 및
상기 적어도 하나의 포메이션 정보 창 중 상기 사용자가 선택한 포메이션 정보 창에 대응하는 상기 포메이션 정보를 상기 포메이션 기록 화면에 표시하는 단계; 를 포함하는 온라인 게임의 팀 기록 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

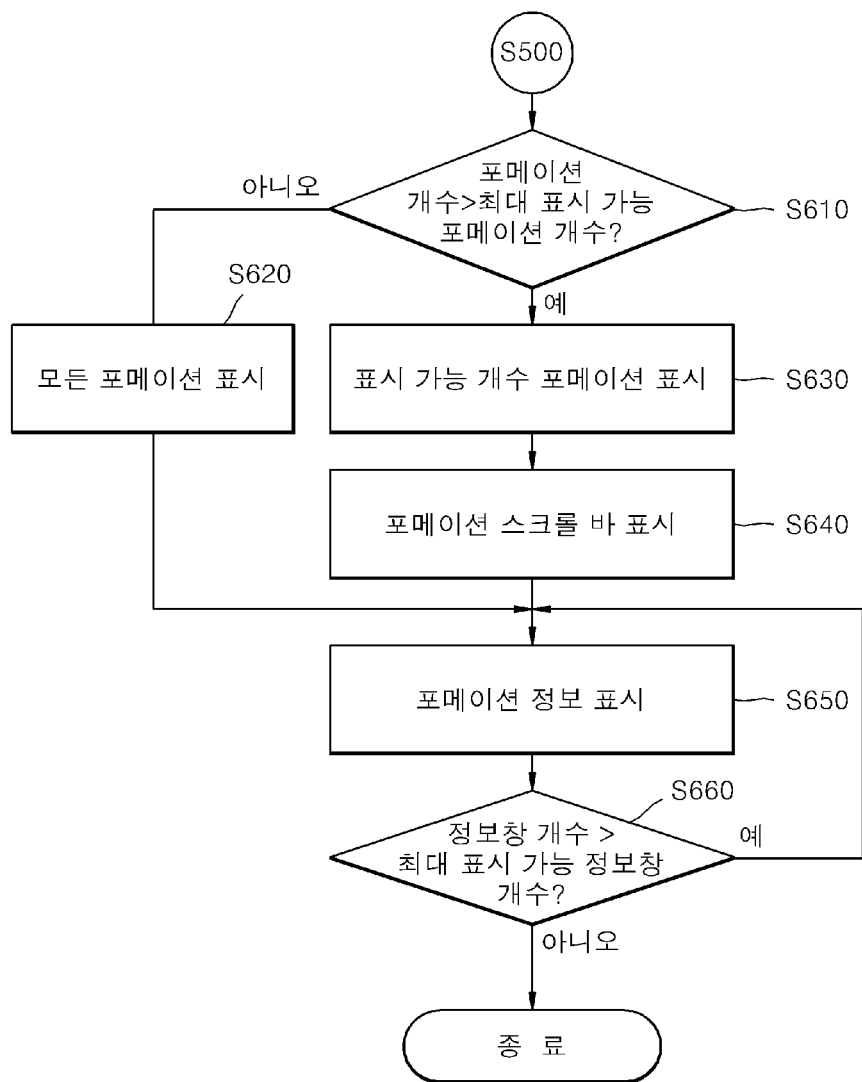
[Fig. 1]



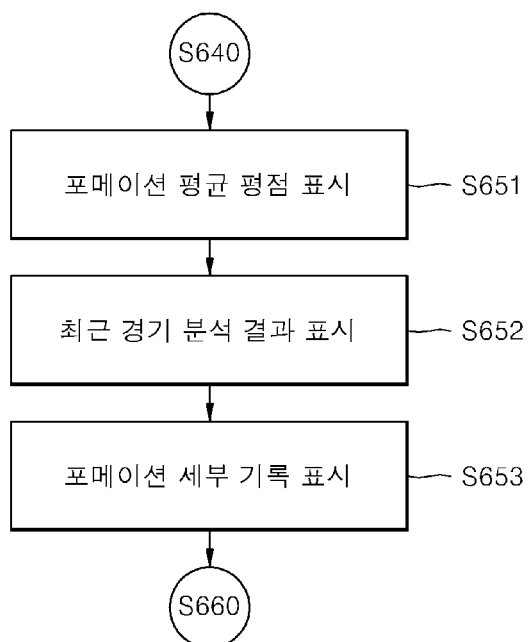
[Fig. 2]



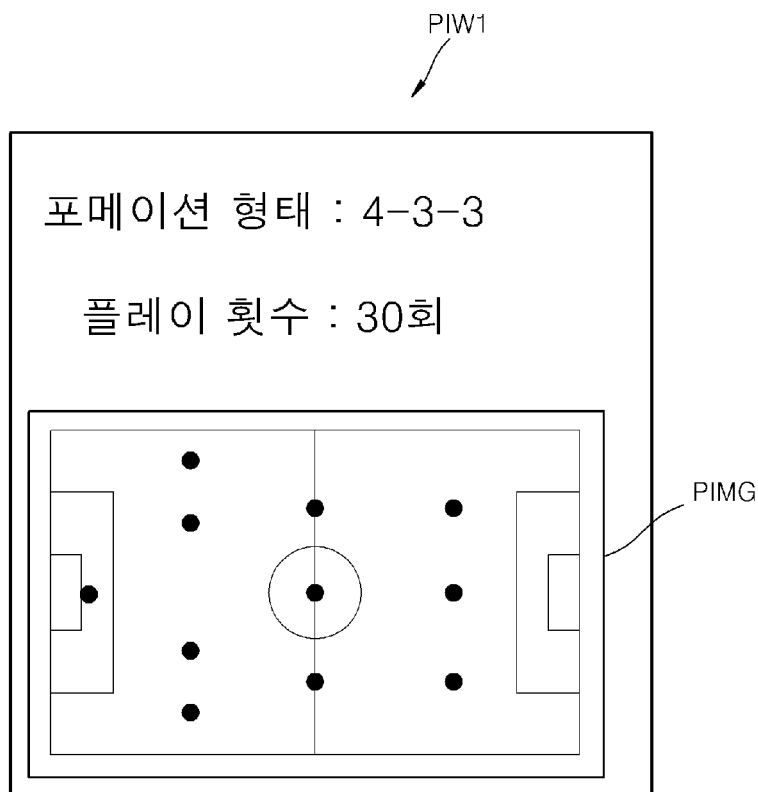
[Fig. 3]



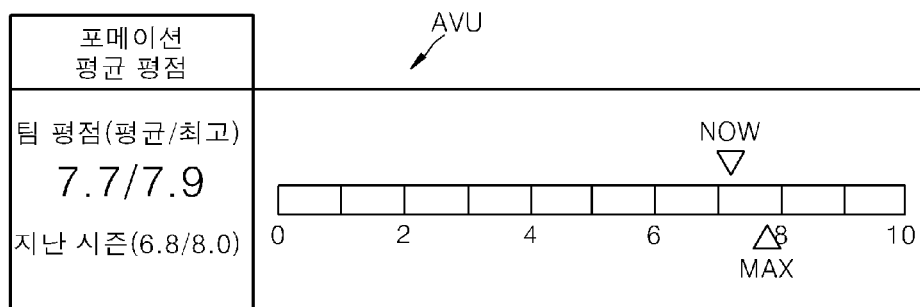
[Fig. 4]



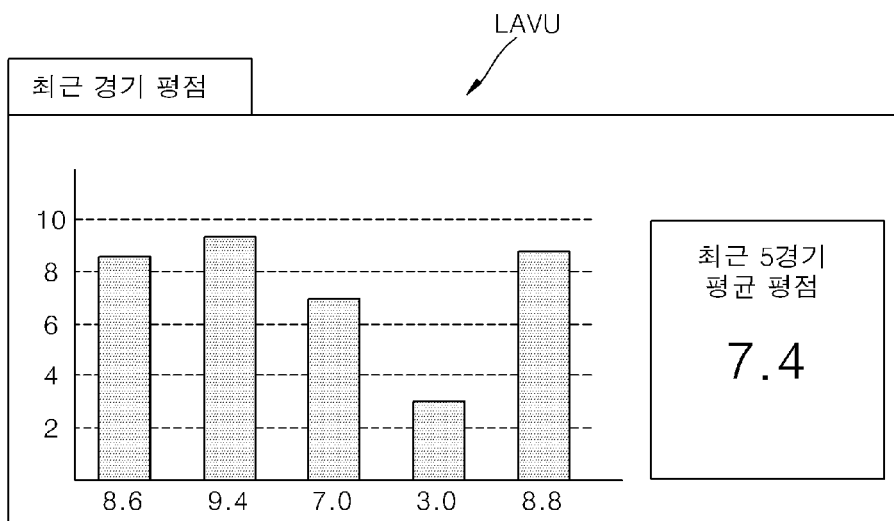
[Fig. 5]



[Fig. 6]



[Fig. 7]

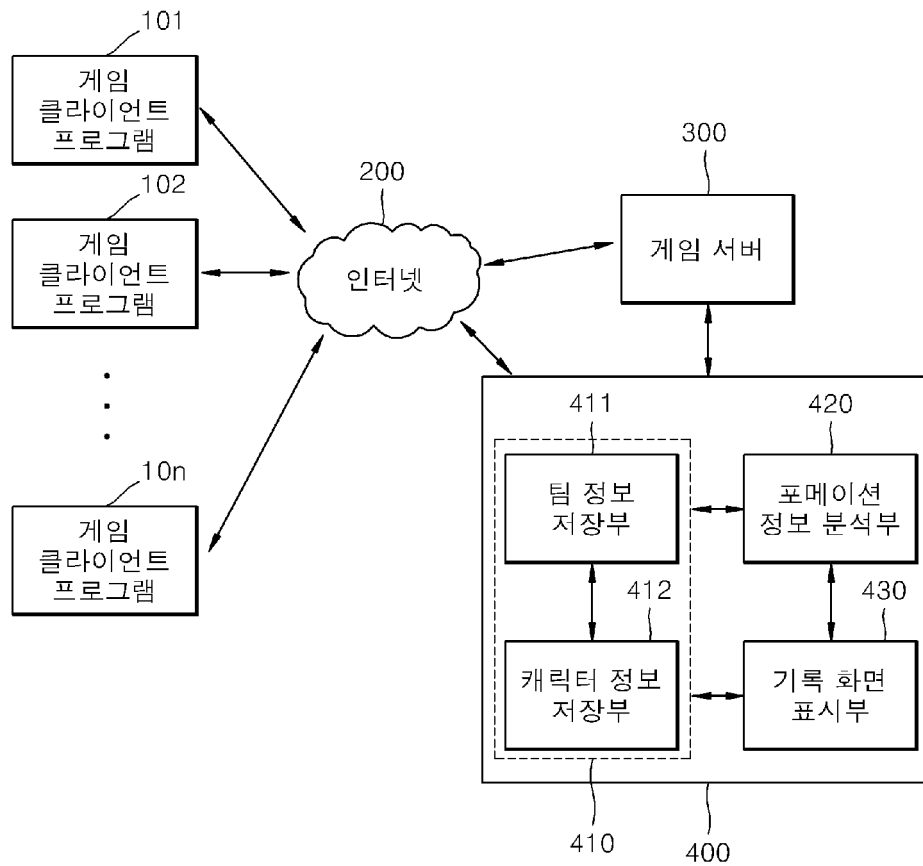


[Fig. 8]

PDR

포메이션 세부 기록						
승률	승	무	패	득점	실점	득실차
50%	15	2	13	40	10	+30

[Fig. 9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/004414**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 13/10; 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: team, game, user, screen, select, online

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 2010-022493 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 04 February 2010 See abstract, pages 8-10 and figures 10-11.	1,8,15 2-7,9-14
Y A	JP 2001-353375 A (HUDSON SOFT CO., LTD.) 25 December 2001 See claims 9-11.	1,8,15 2-7,9-14
A	JP 2007-259988 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT:KK) 11 October 2007 See abstract, pages 5, 10 and figures 14-16.	1-15
A	JP 2007-252545 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT:KK) 04 October 2007 See abstract, pages 5-6 and figures 4-6.	1-15



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

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

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

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

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

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

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

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

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

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

18 DECEMBER 2012 (18.12.2012)

Date of mailing of the international search report

20 DECEMBER 2012 (20.12.2012)

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/KR2012/004414

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2010-022493 A	04.02.2010	CN 102065959 A JP 4922259 B2 TW 201008617 A US 2011-0124386 A1 WO 2010-007887 A1	18.05.2011 10.02.2012 01.03.2010 26.05.2011 21.01.2010
JP 2001-353375 A	25.12.2001	JP 3734406 B2	11.01.2006
JP 2007-259988 A	11.10.2007	NONE	
JP 2007-252545 A	04.10.2007	JP 4833703 B2	07.12.2011

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; A63F 13/10; A63F 13/12; 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: 팀, 게임, 사용자, 화면, 선택, 온라인

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y A	JP 2010-022493 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 2010.02.04 요약, 페이지 8-10 및 도 10-11 참조.	1, 8, 15 2-7, 9-14
Y A	JP 2001-353375 A (HUDSON SOFT CO., LTD.) 2001.12.25 청구항 9-11 참조.	1, 8, 15 2-7, 9-14
A	JP 2007-259988 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT:KK) 2007.10.11 요약, 페이지 5, 10 및 도 14-16 참조.	1-15
A	JP 2007-252545 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT:KK) 2007.10.04 요약, 페이지 5-6 및 도 4-6 참조.	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

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

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

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

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

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

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

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

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

2012년 12월 18일 (18.12.2012)

국제조사보고서 발송일

2012년 12월 20일 (20.12.2012)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

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

심사관

진상범

전화번호 82-42-481-5748



국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

JP 2010-022493 A

2010.02.04

CN 102065959 A

2011.05.18

JP 4922259 B2

2012.02.10

TW 201008617 A

2010.03.01

US 2011-0124386 A1

2011.05.26

WO 2010-007887 A1

2010.01.21

JP 2001-353375 A

2001.12.25

JP 3734406 B2

2006.01.11

JP 2007-259988 A

2007.10.11

없음

JP 2007-252545 A

2007.10.04

JP 4833703 B2

2011.12.07