



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010087
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 27일 (27.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132288 2011년 12월 9일 (09.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 정현초 (JUNG, Hyun Cho); 135-092 서울시 강남구 삼성2동 서광아파트 101-407, 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).

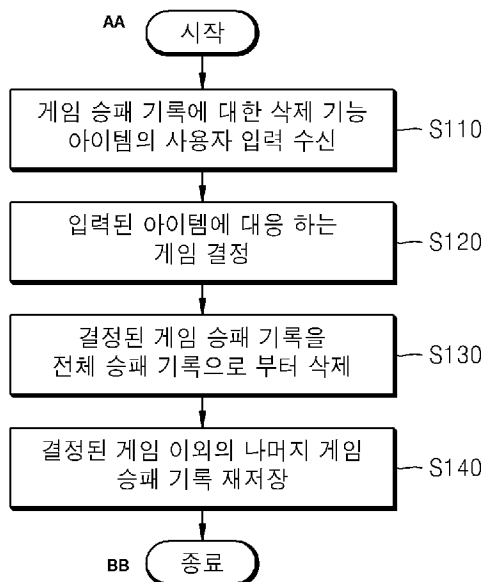
공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR MANAGING WIN-LOSS RECORDS OF USERS

(54) 발명의 명칭 : 사용자 승패기록 관리방법 및 장치



(57) Abstract: Provided are a method and apparatus for managing win-loss records of users. The method for managing win-loss records of users according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: receiving, via a user terminal, a user input for an item having a function for deleting a game win-loss record; determining a game corresponding to the input item having the delete function from among games played by the user; deleting the determined game win-loss record from the overall win-loss records of the user saved in the game server; and re-saving the win-loss records for the remaining games other than the specific game as a win-loss record for the user in the game server, wherein according to the present invention, when a user directly selects a certain item, a certain game that already has a record of wins and losses can be deleted from the overall win-loss record list. Further, when a user selectively replays a certain game for which the record has been deleted, the user can change the record for that certain game again. Thus, the win record for a game can be more flexibly managed by a user, and the involvement, the sense of achievement, and loyalty of a user with regard to a game can be increased.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]

AA ... Start
S110 ... Receive a user input for an item having a function for deleting a game win-loss record
S120 ... Determine a game corresponding to the input item
S130 ... Delete the determined game win-loss record from the overall win-loss records
S140 ... Re-save the win-loss records for the remaining games other than the determined game
BB ... End



- 청구범위 보정 기한 만료 전의 공개이며, 보정서를 접수하는 경우 그에 관하여 별도 공개함 (규칙 48.2(h))

사용자 승패기록 관리방법 및 장치가 제공된다. 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리방법은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계; 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및 상기 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패기록을 상기 사용자의 승패 기록으로 상기 게임 서버에 재저장하는 단계;를 포함하며, 본 발명에 의하면, 사용자가 스스로 특정 아이템을 선택함으로써 이미 승패가 기록된 특정 게임을 전체 승패 기록 리스트에서 삭제할 수 있다. 더 나아가, 삭제된 특정 게임을 사용자는 선택적으로 다시 진행함으로써, 특정 게임의 기록을 사용자가 다시 변경시킬 수 있게 한다. 이로써 게임의 승리 기록을 사용자로 하여금 보다 탄력적으로 관리할 수 있게 하며, 사용자의 게임에 대한 몰입도와 성취도, 그리고 충성도를 증가시킬 수 있는 효과가 있다.

명세서

발명의 명칭: 사용자 승패기록 관리방법 및 장치

기술분야

- [1] 본 발명은 사용자 승패기록 관리방법 및 장치에 관한 것으로, 보다 상세하게는 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 가지는 아이템을 통하여 사용자가 특정 게임의 승패 기록을 자신의 전체 승패 기록에서 삭제시킬 수 있게 함으로써, 게임에 대한 사용자 몰입도를 증대시킬 수 있는 사용자 승패기록 관리방법 및 장치에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 통신 네트워크의 발전에 따라서 다양한 온라인 게임 서비스가 제공되고 있다. 또한, 그래픽 기술 및 게임 사용자 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 사용자들의 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 있으며, 서로의 기록을 상대방이 용이하게 확인하고, 볼 수 있다는 점이다. 즉, 같은 게임화면에서 각기 사용자들을 대표하는 캐릭터 등을 조작하여, 다른 사람들과 협동 또는 경쟁을 통해 게임을 즐기거나, 자신의 승패 기록을 다른 사용자들에게 보여줌으로써 자신의 레벨을 다른 사용자들에게 인정받을 수도 있다.
- [5] 이와 같은 온라인 게임에서는 다른 사람들과 하나의 미션을 협동하여 처리하거나, 다른 사람들과의 대전 등을 통해 콘텐츠를 즐길 수 있다. 이때, 온라인 게임에서는 사용자들 사이의 경쟁심을 유발하는 콘텐츠를 마련할 필요가 있다. 온라인 게임의 특징상, 그 이용률을 유지하거나 증가시키기 위해서는, 사용자들 사이의 경쟁심을 유발함으로써, 사용자들이 계속적으로 온라인 게임에 접속하여 게임을 플레이하도록 하여야 하기 때문이다.
- [6] 사용자들 사이의 경쟁심을 유발하는 콘텐츠에는, 크게 사용자 캐릭터의 레벨, 사용자 캐릭터에 적용할 수 있도록 사용할 수 있는 아이템, 사용자 캐릭터가 구현하는 스킬, 게임의 승패 기록 등이 있다. 이 중 게임의 승패 기록은 전체 사용자중 사용자 자신이 가지는 게임에 대한 이해도, 실력 등을 판단할 수 있는 하나의 바로미터로 작용한다.
- [7] 문제는 이와 같은 게임의 승패가 사용자의 실수로 인하여 사용자의 실제 실력보다 낮게 기록될 수 있다. 예를 들면, 사용자가 컴퓨터와 게임을 하여, 승리를 하고자 하는 경우, 불가피한 실수나 오류를 통하여 게임에서 질 수 있다.

이 경우, 패한 게임은 사용자의 전체 게임 승패 기록 중 패한 기록으로 남게 되며, 그 결과, 사용자는 게임에 대한 성취도나 몰입도를 반감시킨다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 따라서 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 게임에 대한 사용자의 성취도와 몰입도를 증가시킬 수 있는 사용자 승패 기록 관리 방법 및 장치를 제공하는 것이다.

과제 해결 수단

- [9] 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패 관리 방법은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계; 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및 상기 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패기록을 상기 사용자의 승패 기록으로 상기 게임 서버에 재저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [10] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이টে은 상기 사용자 입력 이전에 상기 사용자 단말에 선택 아이টে으로 미리 표시되어 있으며, 사용자 입력 이후 상기 아이টে은 사용자 단말의 선택 아이টে으로부터 삭제된다.
- [11] 본 발명의 바람직한 일 실시예는 상기 삭제된 아이টে을 상기 사용자 단말의 선택 아이টে으로 다시 표시하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [12] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 다시 표시하는 단계는 기설정된 횟수의 연승이 기록되는 경우 수행된다.
- [13] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 기록이 삭제되는 특정 게임의 수는 상기 삭제 기능을 갖는 아이টে의 레벨에 따라 다르게 결정된다.
- [14] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대응하는 게임은 사용자 선택 입력에 의하여 결정된다.
- [15] 상기 과제를 해결하기 위하여, 본 발명은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계;상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및상기 기록이 삭제된 특정 게임을 초기화된 후, 상기 사용자 단말에 상기 특정 게임을 다시 플레이하도록 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [16] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이টে은 상기 사용자 입력 이전 상기

사용자 단말에 선택 아이템으로 미리 표시되어 있으며, 사용자 입력 이후 상기 아이템은 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제된다.

- [17] 본 발명의 바람직한 일 실시예는상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [18] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 다시 표시하는 단계는 기설정된 횟수의 연승이 기록되는 경우 수행된다.
- [19] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임은 사용자 선택 입력에 결정된다.
- [20] 본 발명의 바람직한 일 실시예는상기 제시작된 특정 게임의 승패 기록을 전체 승패 기록으로 포함시켜 상기 게임서버에 재저장하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [21] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 제시작된 특정 게임의 승패 기록을 전체 승패 기록에 포함시켜 상기 게임서버에 재저장하는 단계는, 사용자 선택 입력을 수신한 결과에 따라 수행 여부를 결정한다.
- [22] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 기록이 삭제되는 특정 게임의 수는 상기 삭제 기능을 갖는 아이템의 레벨에 따라 다르게 결정된다.
- [23] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임은 사용자 선택 입력에 의하여 결정된다.
- [24] 상기 과제를 해결하기 위한 본 발명의 일 실시예는게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템이 사용자 단말의 선택 아이템으로 표시된 사용자 단말로부터 상기 아이템에 대한 사용자 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부;상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 아이템 사용 입력 수신부로부터 사용자 입력이 수신된 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 게임 결정부; 상기 게임 결정부로부터 결정된 상기 게임의 기록을 상기 사용자의 전체 게임 기록으로부터 삭제하는 게임 승패 기록 연산부; 및상기 게임 승패 기록 연산부에 의하여 삭제된 게임의 기록을 제외한 나머지 게임의 승패 기록을 상기 사용자의 전체 승패 기록으로 포함시켜 저장하는 게임 승패 데이터베이스부를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치를 제공한다.
- [25] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 사용자 승패기록 관리장치는 상기 아이템 입력의 사용자 입력이 수신된 후, 상기 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제하는 아이템 표시부를 더 포함한다.
- [26] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템 표시부는 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시한다.
- [27] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템 표시부는기설정된 횟수 이상의 연승이 기록되면, 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택아이템으로 표시한다.
- [28] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 게임 결정부는 사용자의 선택 입력을

- 수신한 결과에 따라 상기 아이টে에 대응하는 게임을 결정한다.
- [29] 상기 과제를 해결하기 위한 본 발명의 일 실시예는, 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이টে에 사용자 단말의 선택 아이টে으로 표시된 사용자 단말로부터 상기 아이টে에 대한 사용자 입력을 수신하는 아이টে 사용 입력 수신부;상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 아이টে 사용 입력 수신부로부터 사용자 입력이 수신된 상기 아이টে에 대응하는 게임을 결정하는 게임 결정부; 상기 게임 결정부에 의하여 결정된 게임의 기록을 상기 사용자의 전체 게임 기록으로부터 삭제하는 게임 승패 기록 연산부; 상기 게임 승패 기록 연산부에서 삭제된 상기 게임을 상기 사용자의 사용자 단말에서 재시작시키는 게임 제어부; 및 상기 게임 제어부에 의하여 상기 사용자 단말에서 재시작된 게임의 기록을 상기 사용자의 전체 승패 기록으로 포함시켜 저장시키는 게임 승패 데이터베이스부를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치를 제공한다.
- [30] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 사용자 승패기록 관리장치는 상기 아이টে 입력의 사용자 입력이 수신된 경우, 상기 아이টে을 상기 사용자 단말의 선택 아이টে으로부터 삭제하는 아이টে 표시부를 더 포함한다.
- [31] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이টে 표시부는 상기 삭제된 아이টে을 상기 사용자 단말의 선택 아이টে으로 다시 표시한다.
- [32] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이টে 표시부는기설정된 횟수 이상의 연승이 기록되면, 상기 삭제된 아이টে을 상기 사용자 단말의 선택아이টে으로 표시한다.
- [33] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 게임 결정부는 사용자의 선택 입력을 수신한 결과에 따라 상기 아이টে에 대응하는 게임을 결정한다.
- [34] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 게임 제어부는 사용자의 선택 입력을 수신한 결과에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 게임을 재시작시킨다.
- [35] 상기 또 다른 과제를 해결하기 위하여, 본 발명은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계;상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및상기 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패기록을 상기 사용자의 승패 기록으로 상기 게임 서버에 재저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체를 제공한다.
- [36] 상기 또 다른 과제를 해결하기 위하여, 본 발명은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계;상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이টে에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임

서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및 상기 기록이 삭제된 특정 게임을 초기화된 후, 상기 사용자 단말에 상기 특정 게임을 다시 플레이하도록 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체를 제공한다.

발명의 효과

- [37] 본 발명에 의하면, 사용자가 스스로 특정 아이템을 선택함으로써 이미 승패가 기록된 특정 게임을 전체 승패 기록 리스트에서 삭제할 수 있다. 더 나아가, 삭제된 특정 게임을 사용자는 선택적으로 다시 진행함으로써, 특정 게임의 기록을 사용자가 다시 변경시킬 수 있게 한다. 이로써 게임의 승리 기록을 사용자로 하여금 보다 탄력적으로 관리할 수 있게 하며, 사용자의 게임에 대한 몰입도와 성취도, 그리고 충성도를 증가시킬 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [38] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리방법의 단계도이다.
 [39] 도 2 내지 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리방법의 예를 나타내는 도면이다.
 [40] 도 6 내지 8은 사용자 선택 입력에 따라 이벤트 대응 게임을 결정하는 방식을 설명하는 도면이다.
 [41] 도 9는 본 발명의 상술한 이벤트 삭제 및 다시 표시 방식의 단계도이다.
 [42] 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 승패기록 관리방법의 단계도이다.
 [43] 도 11은 아이템 레벨에 따라, 상기 아이템에 대응하는 게임의 범위를 결정짓는 방식을 설명하는 도면이다.
 [44] 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리장치의 블록도이다.
 [45] 도 13은 본 발명의 또 다른 일 실시예에 따른 관리 장치의 블록도이다.
 [46] 도 14는 본 발명의 또 다른 일 실시예에 따른 관리 장치의 블록도이다.
 [47] 도 15는 본 발명의 또 다른 일 실시예에 따른 관리장치의 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [48] 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패 관리 방법은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계; 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및 상기 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패기록을 상기 사용자의 승패 기록으로 상기 게임 서버에 재저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [49] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템은 상기 사용자 입력 이전에 상기 사용자 단말에 선택 아이템으로 미리 표시되어 있으며, 사용자 입력 이후

- 상기 아이템은 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제된다.
- [50] 본 발명의 바람직한 일 실시예는 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [51] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 다시 표시하는 단계는 기설정된 횟수의 연승이 기록되는 경우 수행된다.
- [52] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 기록이 삭제되는 특정 게임의 수는 상기 삭제 기능을 갖는 아이템의 레벨에 따라 다르게 결정된다.
- [53] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임은 사용자 선택 입력에 의하여 결정된다.
- [54] 상기 과제를 해결하기 위하여, 본 발명은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계;상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및상기 기록이 삭제된 특정 게임을 초기화된 후, 상기 사용자 단말에 상기 특정 게임을 다시 플레이하도록 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [55] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템은 상기 사용자 입력 이전 상기 사용자 단말에 선택 아이템으로 미리 표시되어 있으며, 사용자 입력 이후 상기 아이템은 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제된다.
- [56] 본 발명의 바람직한 일 실시예는상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [57] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 다시 표시하는 단계는 기설정된 횟수의 연승이 기록되는 경우 수행된다.
- [58] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임은 사용자 선택 입력에 결정된다.
- [59] 본 발명의 바람직한 일 실시예는상기 제시작된 특정 게임의 승패 기록을 전체 승패 기록으로 포함시켜 상기 게임서버에 재저장하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 제공한다.
- [60] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 제시작된 특정 게임의 승패 기록을 전체 승패 기록에 포함시켜 상기 게임서버에 재저장하는 단계는, 사용자 선택 입력을 수신한 결과에 따라 수행 여부를 결정한다.
- [61] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 기록이 삭제되는 특정 게임의 수는 상기 삭제 기능을 갖는 아이템의 레벨에 따라 다르게 결정된다.
- [62] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임은 사용자 선택 입력에 의하여 결정된다.

- [63] 상기 과제를 해결하기 위한 본 발명의 일 실시예는 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템이 사용자 단말의 선택 아이템으로 표시된 사용자 단말로부터 상기 아이템에 대한 사용자 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부; 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 아이템 사용 입력 수신부로부터 사용자 입력이 수신된 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 게임 결정부; 상기 게임 결정부로부터 결정된 상기 게임의 기록을 상기 사용자의 전체 게임 기록으로부터 삭제하는 게임 승패 기록 연산부; 및 상기 게임 승패 기록 연산부에 의하여 삭제된 게임의 기록을 제외한 나머지 게임의 승패 기록을 상기 사용자의 전체 승패 기록으로 포함시켜 저장하는 게임 승패 데이터베이스부를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치를 제공한다.
- [64] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 사용자 승패기록 관리장치는 상기 아이템 입력의 사용자 입력이 수신된 후, 상기 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제하는 아이템 표시부를 더 포함한다.
- [65] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템 표시부는 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시한다.
- [66] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템 표시부는 기설정된 횟수 이상의 연승이 기록되면, 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택아이템으로 표시한다.
- [67] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 게임 결정부는 사용자의 선택 입력을 수신한 결과에 따라 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정한다.
- [68] 상기 과제를 해결하기 위한 본 발명의 일 실시예는, 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템이 사용자 단말의 선택 아이템으로 표시된 사용자 단말로부터 상기 아이템에 대한 사용자 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부; 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 아이템 사용 입력 수신부로부터 사용자 입력이 수신된 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 게임 결정부; 상기 게임 결정부에 의하여 결정된 게임의 기록을 상기 사용자의 전체 게임 기록으로부터 삭제하는 게임 승패 기록 연산부; 상기 게임 승패 기록 연산부에서 삭제된 상기 게임을 상기 사용자의 사용자 단말에서 재시작시키는 게임 제어부; 및 상기 게임 제어부에 의하여 상기 사용자 단말에서 재시작된 게임의 기록을 상기 사용자의 전체 승패 기록으로 포함시켜 저장시키는 게임 승패 데이터베이스부를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치를 제공한다.
- [69] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 사용자 승패기록 관리장치는 상기 아이템 입력의 사용자 입력이 수신된 경우, 상기 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제하는 아이템 표시부를 더 포함한다.
- [70] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템 표시부는 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시한다.
- [71] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 아이템 표시부는 기설정된 횟수

이상의 연승이 기록되면, 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택아이템으로 표시한다.

- [72] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 게임 결정부는 사용자의 선택 입력을 수신한 결과에 따라 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정한다.
- [73] 본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 상기 게임 제어부는 사용자의 선택 입력을 수신한 결과에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 게임을 제시작시킨다.
- [74] 상기 또 다른 과제를 해결하기 위하여, 본 발명은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계; 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및 상기 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패기록을 상기 사용자의 승패 기록으로 상기 게임 서버에 재저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체를 제공한다.
- [75] 상기 또 다른 과제를 해결하기 위하여, 본 발명은 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계; 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 단계; 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및 상기 기록이 삭제된 특정 게임을 초기화된 후, 상기 사용자 단말에 상기 특정 게임을 다시 플레이하도록 제공하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체를 제공한다.

발명의 실시를 위한 형태

- [76] 이하에서는 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 아이템 사용 인터페이스 관리 방법 및 장치에 대해 설명하기로 한다.
- [77] 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.
- [78] 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.
- [79] 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.

- [80] 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.
- [81] 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.
- [82] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [83] 본 발명에서 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠를 의미한다. 특히, 본 발명에 따른 승패 관리 방법과 장치의 대상이 되는 온라인 게임은 게임 상에서 다수의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있고, 게임진행에 따라 승패 기록이 남으며, 이로써 게임에 대한 사용자 레벨을 승패 기록으로 확인할 수 있는 종류의 게임 콘텐츠이다. 또한, 게임 상에서 게임의 진행을 보다 원활하게 하기 위해서, 다양한 종류의 아이템을 구매할 수 있는 게임을 의미한다.
- [84] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 게임의 특정한 기능을 사용자가 선택하여, 수행할 수 있게 하는 특정한 선택 메뉴를 본 발명에서는 아이템이라고 한다. 이러한 아이템은 일반적으로 사용자 단말의 디스플레이에 선택 메뉴로 표시될 수 있다. 또한, 스포츠 게임에 있어서 캐릭터를 이용할 수 있는 카드 아이템, 캐릭터의 능력치를 일정 기간 상승시켜 주는 아이템, 캐릭터의 컨디션을 회복시켜주는 아이템, 캐릭터가 장착하여 게임 상의 능력치를 향상시켜 주는 동시에 외관을 변형시켜 주는 아이템 등 게임 상에서 상기 언급한 바와 같이, 게임의 진행에서 캐릭터가 사용하거나, 웹 상에서 사용자가 사용하여 게임 상에 반영할 수 있는 모든 아이템이 본 발명에서의 아이템에 속할 것이다. 특히 본 발명에서는 스포츠 게임이나 슈팅 게임과 같이 승패가 명확히 엇갈리는 게임에서의 승패 기록을 사용자로 하여금 선택적으로 삭제시키는 새로운 아이템을 제공하는데, 이하 상기 아이템을 이용한 본 발명에 따른 승패기록 관리방법을 보다 상세히 설명한다. 여기에서 승패기록이라 함은 사용자가 일정 시점 이후부터 진행하였던 게임의 승리 또는 패배가 통계적으로 정리된 후, 게임서버에 저장된 기록을 의미하며, 상기 승패기록은 타 사용자

또는 컴퓨터를 대상으로 진행된 게임의 승리 또는 패배를 통계적이고, 정량적인 방식으로 정리한 결과일 수 있다.

[85] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리방법의 단계도이다.

[86] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리 방법은, 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템의 사용자 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계(S110)를 포함한다. 여기에서 아이템은 사용자가 수행하였던 게임의 결과를 서버로부터 삭제시키는 기능을 수행하며, 사용자로 하여금 자신이 지금까지 이루어 왔던 게임 성취도에 해가 되는 특정 게임의 기록을 삭제시키게 함으로써, 게임에 대한 사용자의 충성도, 몰입도 및 성취도가 증가될 수 있다.

[87] 또한, 상기 아이템은 사용자 단말에 사용자가 선택할 수 있는 아이템(선택 아이템)으로 표시되며, 사용자는 상기 선택 메뉴로 표시된 아이템을 사용자 단말에서 입력하게 된다. 이후 상기 아이템의 사용자 입력 여부는 상기 사용자 단말과 네트워크 연결된 게임 서버로 수신된다.

[88] 이때 상기 어떤 게임의 기록을 삭제시킬 것인가가 문제될 수 있는데, 본 발명의 일 실시예에 따르면 가장 최근에 진행하였던 게임이 상기 승패기록이 삭제되는 게임으로 자동 결정될 수 있다. 하지만, 본 발명의 또 다른 일 실시예는 사용자가 자신이 이전에 진행하였던 전체 게임 리스트 중 어느 하나 또는 둘 이상을 선택하여, 승패기록이 삭제되는 게임, 즉, 상기 아이템 선택에 대응되는 게임으로 결정하는 방식을 제공하며, 본 명세서에서 상기 아이템에 의한 기록 삭제 대상이 되는 게임은 이하 "상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임" 또는 "대응 게임"으로 지칭된다.

[89] 도 1을 다시 참조하면, 본 발명에 따른 방법은 상기 사용자가 플레이한 게임들 중 사용자 단말로부터 입력된 아이템에 대응하는 게임을 결정하고(S120), 상기 결정된 특정 게임의 승패기록을 상기 사용자 게임의 전체 승패 기록으로부터 삭제한다(S130).

[90] 상술한 바와 같이 상기 승패 기록이 삭제되는 게임, 즉, 상기 입력 신호가 수신된 아이템에 대응되는 게임은 사용자가 가장 최근에 진행하였던 최종 게임으로 결정될 수 있다. 하지만, 이와 달리 전체 리스트 중 어느 하나 또는 둘 이상을 사용자가 선택함으로써 상기 대응 게임이 결정될 수 있다. 더 나아가, 상기 이벤트 레벨에 따라 상기 기록이 삭제되는 게임의 수와 범위가 달라질 수 있는데, 상기 이벤트는 사용자가 게임머니를 주고 구입하거나, 특정 퀘스트를 만족시킴으로써 획득할 수 있다. 상기 이벤트 레벨에 따라 대응 게임의 범위와 수가 결정되는 방식은 이후 별도의 도면을 통하여 상세히 설명한다.

[91] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 게임서버에 기록된 전체 승패 기록으로부터 특정 게임에 대한 승패 기록이 삭제된 이후, 상기 삭제된 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패를 상기 사용자의 승패기록으로서 서버에 재저장한다(S140).

[92] 상기 재저장된 승패기록은 게임 서버에 접속하는 타 사용자에게 보여질 수

있으며, 상기 승패기록의 공개는 자동으로 진행되거나, 당사자인 사용자의 선택에 따라 진행될 수 있다.

[93] 본 발명은 이와 같은 방식을 통하여, 게임의 사용자로 하여금 특정 이벤트를 선택하게 하여, 사용자가 패했던 게임 기록을 삭제할 수 있게 한다. 그 결과, 그 게임을 진행하기 이전의 상태로 게임 기록은 되돌아 가게 되며, 이로써, 사용자는 이전 승패기록을 그대로 유지한 상태에서 또 다른 방향으로 자신의 승패기록을 쌓아갈 수 있으며, 그 결과 게임에 대한 성취도와 재미가 증가된다.

[94] 도 2 내지 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리방법의 예를 나타내는 도면이다.

[95] 도 2를 참조하면, 사용자 승패기록이 저장된 게임서버(210)와 상기 게임서버(210)와 네트워크 연결된 사용자 단말(220)이 개시된다. 상기 사용자 단말(220)은 상기 게임서버(210)와 네트워크 연결되어, 상기 게임서버(210)로부터 제공되는 게임 콘텐츠를 사용자가 조작할 수 있는 단말이 된다.

[96] 도 3을 참조하면, 상기 게임서버(210)와 연결된 상기 사용자 단말(220)에 상기 사용자 단말에서 플레이하는게임의 승패기록을 삭제시킬 수 있는 기능을 갖는 아이템(230)이 표시되며, 상기 아이템은 단독으로 또는 다양한 기능의 게임 아이템 중 어느 하나로 표시될 수 있다. 상기 아이템은 게임 중간의 사용자 선택에 따라 게임 창에 활성화되어 표시될 수 있다. 더 나아가, 상기 입력된 아이템은 항상 사용자가 선택가능한 필수 아이템이 아니라, 소정 조건이 만족하였을 때 사용자에게 의하여 획득되는 획득 아이템일 수 있다. 예를 들면, 게임 서버(210)에서 지정된 최소 연승 기록을 달성하거나, 게임머니를 지불한 경우에 상기 승패기록 삭제 기능의 아이템이 사용자 단말에 활성화되어, 표시될 수 있다. 하지만, 적어도 본 발명에 따른 상기 승패기록을 삭제하기 위한 방법에 있어서, 상기 방법을 진행하기 위해서는 과거 승패 기록 삭제가 가능한 상기 아이템이 상기 사용자 단말에 사용자가 선택 가능한 아이템으로 정의되고, 표시되고 있어야 한다.

[97] 도 4를 참조하면, 상기 사용자 단말의 아이템(230)에 대한 사용자 입력이 수행되면, 상기 사용자 단말에 연결된 게임서버(210)는 상기 아이템(230) 입력 신호를 수신하게 된다. 이후, 상기 수신된 아이템의 사용자 입력 신호에 따라 상기 게임서버(210)는 저장된 상기 사용자의 게임 승패기록(예를 들면 연승 기록)을 삭제한다(도 5 참조).

[98] 이 경우 어떤 게임의 기록, 특히 패배 기록을 삭제할 것인지가 문제되는데, 예를 들면, 도 5에서와 같이 사용자의 연승 기록 후 연승 기록을 중단시킨 최종의 패배 기록이 상기 이벤트 입력에 따라 삭제되는 승패 기록이 될 수 있다.

[99] 하지만, 이와 달리 별도의 사용자 선택에 따라 상기 승패 기록이 삭제되는 게임이 결정될 수 있다.

[100] 도 6 내지 8은 사용자 선택 입력에 따라 이벤트 대응 게임을 결정하는 방식을

설명하는 도면이다.

- [101] 도 6은 상기 이벤트 입력에 따라 상기 사용자 단말(220)가 복수 개의 게임 리스트를 표시하는 경우를 나타낸다. 즉, 이 경우 사용자 단말(220)에 연결된 게임 서버(210)는 이벤트의 사용자 입력이 수신되면, 사용자의 과거 게임 승패 정보를 사용자 단말에 표시한다. 여기에서 게임 승패 정보는 전체 게임과 이에 대한 각각의 승패 기록을 나타낸 리스트이거나, 상기 게임 승패에 대한 통계적인 승패 그래프, 또는 가장 최근의 연패한 기록, 또는 연승행진을 중단시킨 패배 기록 등이 상기 게임 승패 정보일 수 있다. 따라서, 도 6에서 도시된 형태에 본 발명의 승패 정보가 한정되지 않는다.
- [102] 도 7을 참조하면, 도 6에서 표시된 승패 기록 리스트 중 가장 최근 게임(게임 #6)을 사용자가 선택하여 결정한다. 상기 결정된 게임, 즉, 상기 이벤트의 삭제 대상이 되는 대응 게임의 정보는 다시 게임서버(210)로 전송되며, 상기 전송된 게임서버(210)에서는 상기 대응 게임의 패배 기록이 삭제되며, 이로써 상기 이벤트를 입력한 사용자의 승패는 게임 #1 내지 #5까지의 5연승으로 기록된다. 하지만, 이와 달리 가장 최근의 패배 기록이 상기 이벤트 대응 게임으로 자동 결정될 수 있으며, 이는 상술한 바와 같다.
- [103] 도 8을 참조하면, 상기 과거의 승패기록 삭제 기능을 갖는 이벤트는 상기 사용자 단말의 선택 가능 이벤트가 아니게 되며, 사용자 단말에서 표시되지 않게 된다. 하지만, 이후 상기 이벤트는 기설정된 조건에 따라 다시 사용자 단말에 활성화되어, 표시될 수 있다.
- [104] 도 9는 본 발명의 상술한 이벤트 삭제 및 다시 표시 방식의 단계도이다.
- [105] 도 9를 참조하면, 먼저 이벤트가 사용자 단말에서 사용자가 선택할 수 있는 사용자 선택 아이템으로 표시되며, 상기 표시된 이벤트에 대한 사용자 입력이 사용자 단말에서 진행된다(S210). 상기 사용자 단말에 네트워크 연결된 게임서버가 사용자 입력 신호를 수신함에 따라 상기 이벤트에 대응하는 게임을 결정한다(S220). 상기 게임서버의 결정은 자동 또는 사용자 선택 입력 방식으로 진행될 수 있으며, 이는 상술한 바와 같다.
- [106] 이후 상기 결정된 게임의 승패기록이 전체 승패기록에서 삭제되고(S230), 상기 결정된 게임 이외의 나머지 게임에 대한 승패기록이 상기 게임 서버에 저장된다(S240). 이후 상기 승패기록 삭제에 따라 상기 사용자 단말에 표시되었던 이벤트는 상기 사용자 선택 가능 아이템으로부터 삭제된다(S250). 이로써 사용자는 상기 승패기록 삭제 기능의 이벤트를 선택 입력할 수 없는 상태가 된다.
- [107] 하지만, 소정 조건을 만족하는 경우(S260)에는 상기 단계(S210) 상태, 즉, 사용자 단말에 상기 이벤트가 선택 이벤트로 표시된 상태가 된다. 여기에서 상기 소정 조건은 다양한 조건이 될 수 있으며, 예를 들면 기설정된 연승기록이 상기 조건이 될 수 있다. 예를 들어상기 기설정된 연승기록이 5연승인 경우, 사용자는 연속하여 5차례의 게임을 승리하여 5연승을 기록하면, 상기 이벤트는 사용자

선택 이벤트(즉, 사용자가 선택하고, 입력할 수 있는 이벤트)로 사용자 단말에 표시되며, 상기 이벤트 선택 입력에 따라 사용자는 연승기록을 막았던 최근의 패배 기록을 삭제하여, 다시 연승기록을 늘릴 수 있다.

- [108] 이와 달리 상기 소정 조건은 게임머니의 지불일 수 있다. 여기에서 게임머니라함은 상기 승패기록 관리방법의 대상이 되는 게임 내에서 통용되는 일종의 사이버 머니로서, 아이템 등을 구매하는 데 사용되는 정량적인 단위를 의미한다. 따라서, 사용자는 게임머니를 지불하여, 상기 아이템을 획득하여, 상기 사용자 단말에 선택 아이템으로 표시시킬 수 있다.
- [109] 상기 소정 조건을 만족시키는 않는 경우, 상기 단계(S250)는 그대로 유지되며, 사용자는 상기 이벤트를 선택하여 자신의 승패 기록을 삭제할 수 없게 된다.
- [110] 본 발명의 또 다른 일 실시예는 상술한 바와 같이 사용자가 이벤트 선택 입력을 통하여 자신의 승패기록을 삭제하는 것이 아니라, 특정 게임을 다시 플레이하는 관리 방법을 제공한다.
- [111] 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 승패기록 관리방법의 단계도이다.
- [112] 도 10을 참조하면, 먼저 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 게임서버가 수신한다(S310). 사용자 입력 신호가 수신됨에 따라 상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정한다(S320). 상기 대응 게임 결정 방식은 상술한 바와 같이 자동 또는 사용자 선택 방식일 수 있으며, 이는 상술한 바와 동일하다. 이후, 상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는데(S330), 이로써 사용자는 자신의 승패기록을 자신에게 유리한 방향으로 변경할 수 있으며, 그 결과 사용자의 게임에 대한 몰입도, 성취도는 증가하게 된다. 이후, 본 발명의 일 실시예는 단순히 삭제된 게임을 최종 승패기록에 반영, 저장하는 방식이 아니라, 상기 기록이 삭제된 게임을 초기화된 후, 상기 사용자 단말에 상기 게임을 다시 플레이하도록 제공한다(S340). 이 경우, 상기 사용자 단말에서의 대응 게임의 재플레이는 사용자 선택에 따라 또는 자동으로 진행될 수 있다. 예를 들어, 자동 방식인 경우, 아이템 입력 수신에 따라 게임서버가 해당 사용자 단말에 아이템에 대응되는 게임 플레이 서비스를 제공할 수 있다. 반대로 사용자 선택 방식인 경우, 사용자는 대응 게임의 재플레이 여부를 선택하여, 기존에 패배 기록을 남겼던 게임을 다시 승리 기록으로 변경시킬 수 있는 기회를 갖게 된다.
- [113] 이후 본 발명에 따른 관리 방법은 상기 다시 플레이된 게임의 승패기록을 상기 게임 서버에 재저장하는 단계(S350)를 제공한다. 만약 상기 재저장은 자동으로 또는 사용자 선택 입력으로 진행될 수 있다.
- [114] 게임 승패 기록을 삭제할 수 있는 기능을 갖는 상기 아이템은 사용자 입력에 따라 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제되고, 기설정된 조건을 만족시킴에 따라 상기 아이템은 다시 사용자 단말에 다시 표시될 수 있다. 상기 아이템 삭제 및 다시 표시 방식, 그리고 상기 다시 표시 조건 등은 상술한 바와

동일하므로, 이하 생략한다.

- [115] 본 발명의 또 다른 일 실시예는 상기 아이템 레벨에 따라 패배기록을 삭제시키거나, 재플레이할 수 있는 게임의 범위를 결정하는 방식을 제공한다.
- [116]
- [117] *도 11은 아이템 레벨에 따라, 상기 아이템에 대응하는 게임의 범위를 결정짓는 방식을 설명하는 도면이다.
- [118] 도 11을 참조하면, 만약, 상기 아이템 레벨이 최하(레벨 1)인 경우, 삭제시킬 수 있는 게임의 수는 최근 1 게임일 수 있다. 이와 달리 상기 최하 레벨에 따라 삭제시킬 수 있는 게임 시간 범위(삭제가능시간)가 최근 1일로 제한될 수 있다.
- [119] 상기 아이템 레벨이 차상위인 레벨 2인 경우, 삭제시킬 수 있는 게임의 수 또는 삭제가능시간은 각각 2게임 또는 2일로 증가한다. 만약, 재플레이 방식인 경우, 재플레이할 수 있는 게임의 수와 삭제 가능 시간 범위가 아이템 레벨에 따라 단계적으로 증가하게 된다.
- [120] 이와 같이 본 발명은 아이템 레벨에 따라 사용자가 자유도를 가지고 삭제시키거나, 재플레이할 수 있는 승패기록의 범위(수, 시간)를 선택할 수 있는 방식을 제공한다. 또한 최대로 삭제가능한 고급 레벨의 아이템인 경우 게임머니가 증가하거나, 표시 조건이 까다로워지므로, 고급 레벨의 아이템 획득을 통한 사용자 성취도는 증가하게 된다.
- [121] 본 발명은 상기 또 다른 과제를 해결하기 위하여, 이벤트 입력에 따라 게임의 승패기록을 삭제시키는 사용자 승패기록 관리장치를 제공한다.
- [122] 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리장치의 블록도이다. 이하의 설명에서, 상술한 관리 방법에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다. 본 발명에서 상기 관리 장치의 게임 서버에 포함되어, 사용자의 승패 기록을 사용자로 하여금 스스로 변경, 삭제할 수 있게 하며, 이로써 게임에 대한 사용자의 몰입도와 성취도를 향상시킨다.
- [123] 도 12를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 관리장치는 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템이 사용자 단말의 선택 아이템으로 표시된 사용자 단말로부터 상기 아이템에 대한 사용자 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부(310)를 포함한다. 상기 아이템 사용 입력 수신부(310)는 게임서버와 네트워크 연결된 사용자 단말에 표시된 아이템의 사용자 입력 신호를 수신한다.
- [124] 본 발명에 따른 사용자 승패기록 관리장치는 상기 사용자 단말의 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 아이템 사용 입력 수신부(310)로부터 사용자 입력이 수신된 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 게임 결정부(320)를 포함한다. 상기 게임 결정부(320)에 의한 대응 게임 결정 방식은 자동 또는 사용자 선택 방식이 될 수 있는데, 사용자 선택 방식인 경우, 상기 게임 결정부(320)는 사용자의 선택 입력을 수신한 결과에 따라 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정하게 된다. 더 나아가 상기 게임 결정부(320)는 상기 대응 게임의 범위 또한 아이템 레벨에 따라 다르게 결정할 수 있다. 즉, 아이템 레벨에 따라 삭제되는

게임의 수 또는 삭제 가능 시간 범위가 다르게 결정될 수 있다.

- [125] 상기 관리 장치는 상기 게임 결정부(320)로부터 결정된 상기 게임의 기록을 상기 사용자의 전체 게임 기록으로부터 삭제하는 게임 승패 기록 연산부(330)를 포함한다. 상기 게임 승패 기록 연산부(330)는 상기 대응 게임의 결과를 사용자의 전체 승패 기록에서 제외, 삭제시켜, 사용자의 연승기록 또는 승리확률을 높일 수 있다.
- [126] 상기 관리 장치는 상기 게임 승패 기록 연산부(330)에 의하여 삭제된 게임의 기록을 제외한 나머지 게임의 승패 기록을 상기 사용자의 전체 승패 기록으로 포함시켜 게임 서버의 저장장치에 저장하는 게임 승패 데이터베이스부(340)를 포함한다. 상기 데이터베이스부(340)는 패배 기록이 삭제된 게임 승패 기록을 게임 서버에 저장시키며, 이로써 사용자는 마치 과거의 특정 시간 이전으로 회귀된 승패 기록을 가지게 된다.
- [127] 도 13은 본 발명의 또 다른 일 실시예에 따른 관리 장치의 블록도이다.
- [128] 도 13을 참조하면, 상기 관리 장치는 도 12의 관리 장치를 기본으로 하여 상기 아이템 입력의 사용자 입력이 수신된 후, 상기 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제하는 아이템 표시부(350)를 더 포함한다. 상기 아이템 표시부(350)는 선택 아이템으로 상기 아이템을 사용자 단말에 표시하나 상기 수신하는 아이템 사용 입력 수신부(310)가 사용자 입력을 수신한 경우, 상기 아이템을 선택 아이템으로부터 삭제시킨다. 이로써 사용자는 다시 상기 아이템을 통하여 승패 기록을 삭제하여, 과거의 특정 시간으로 회귀할 수 없게 된다.
- [129] 하지만, 소정 조건을 만족하는 경우 상기 아이템 표시부(350)는 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시하는데, 상기 조건은 기설정된 횟수 이상의 연승 기록일 수 있다. 예를 들면, 7 연승이 아이템 표시 조건인 경우, 상기 조건 만족에 따라 다시 시간을 되돌려 승패 기록을 삭제시킬 수 있는 상기 아이템은 활성화되어, 사용자가 이를 입력할 수 있다.
- [130] 도 14는 본 발명의 또 다른 일 실시예에 따른 관리 장치의 블록도이다.
- [131] 도 14를 참조하면, 상기 관리 장치는 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템이 사용자 단말의 선택 아이템으로 표시된 사용자 단말로부터 상기 아이템에 대한 사용자 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부(410)를 제공한다. 상기 아이템 표시부(350)는 선택 아이템으로 상기 아이템을 사용자 단말에 표시하나 상기 수신하는 아이템 사용 입력 수신부(310)가 사용자 입력을 수신한 경우, 상기 아이템을 선택 아이템으로부터 삭제시킨다. 이로써 사용자는 다시 상기 아이템을 통하여 승패 기록을 삭제하여, 과거의 특정 시간으로 회귀할 수 없게 된다.
- [132] 본 발명에 따른 관리장치는 상기사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 아이템 사용 입력 수신부로부터 사용자 입력이 수신된 상기 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 게임 결정부(420) 및 상기 게임 결정부에 의하여 결정된 게임의 기록을

상기 사용자의 전체 게임 기록으로부터 삭제하는 게임 승패 기록 연산부(430)를 포함하며, 이는 도 12 및 13에서 설명한 바와 같다.

- [133] 하지만, 본 발명에 따른 관리장치는 상기 게임 승패기록 연산부(430)에서 삭제된 상기 게임을 상기 사용자의 사용자 단말에서 재시작시키는 게임 제어부(440)를 포함한다. 즉, 본 발명에 따른 상기 게임 승패기록 연산부(430)를 포함하는 게임서버는 아이템이 입력된 사용자 단말에서 상기 아이템에 대응하는 게임을 재시작시키며, 이로써 사용자는 과거 패배하였던 게임을 다시 승리로 바꿀 수 있는 기회를 갖게 된다. 상기 재시작은 자동으로 결정되거나, 또는 사용자의 선택 입력에 따라 상기 게임 제어부(440)는 대응게임을 사용자 단말에서 재시작시킨다. 이후 상기 재시작된 게임의 플레이 결과는 본 발명에 따른 관리 장치의 게임 승패 데이터베이스부(450)를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치를 제공한다.
- [134] 도 15는 본 발명의 또 다른 일 실시예에 따른 관리장치의 블록도이다.
- [135] 도 15를 참조하면, 본 발명에 따른 상기 관리장치는 도 13과 같이 상기 아이템 입력의 사용자 입력이 수신된 후, 상기 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제하는 아이템 표시부(460)를 더 포함한다. 상기 아이템 표시부(460)는 선택 아이템으로 상기 아이템을 사용자 단말에 표시하나 상기 수신하는 아이템 사용 입력 수신부(410)가 사용자 입력을 수신한 경우, 상기 아이템을 선택 아이템으로부터 삭제시킨다. 이로써 사용자는 다시 상기 아이템을 통하여 승패 기록을 삭제하여, 과거의 특정 시간으로 회귀할 수 없게 된다.
- [136] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리 방법은, 단말기에 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 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 아이템 사용 인터페이스 관리 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [137] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [138] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리 방법 및 장치를 실행시키기 위하여, 전술한 프로그램은 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 읽힐 수 있는 C, C++, JAVA, 기제어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다.
- [139] 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.

- [140] 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.
- [141] 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.
- [142] 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.
- [143] 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.
- [144] 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.
- [145] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리방법을 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.
- [146] 본 발명의 각 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리 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.

- [147] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 사용자 승패기록 관리 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.
- [148] 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.
- [149] 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.
- [150] 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

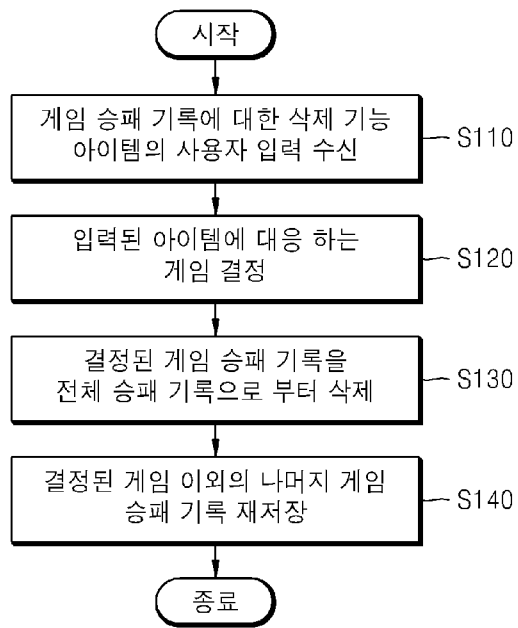
- [청구항 1] 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계;
상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 단계;
상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및
상기 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패기록을 상기 사용자의 승패 기록으로 상기 게임 서버에 재저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 아이템은 상기 사용자 입력 이전에 상기 사용자 단말에 선택 아이템으로 미리 표시되어 있는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 3] 제2항에 있어서,
사용자 입력 이후 상기 아이템은 사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제되는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서,
상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택 아이템으로 다시 표시하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 5] 제4항에 있어서,
상기 다시 표시하는 단계는 기설정된 횟수의 연승이 기록되는 경우 수행되는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 6] 제 1항에 있어서,
상기 기록이 삭제되는 게임의 수는 상기 삭제 기능을 갖는 아이템의 레벨에 따라 다르게 결정되는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 7] 제 1항에 있어서,
상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 사용자 선택 입력에 의하여 결정하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 재저장하는 단계 이후에,
상기 사용자 단말에 상기 게임을 다시 플레이하도록 제공하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록

- 관리방법.
- [청구항 9] 제8항에 있어서,
상기 다시 시작된 게임의 승패 기록을 전체 승패 기록으로
포함시켜 상기 게임서버에 재저장하는 단계;를 더 포함하는 것을
특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법.
- [청구항 10] 게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템이 사용자 단말의
선택 아이템으로 표시된 사용자 단말로부터 상기 아이템에 대한
사용자 입력을 수신하는 아이템 사용 입력 수신부;
상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 아이템 사용 입력
수신부로부터 사용자 입력이 수신된 상기 아이템에 대응하는
게임을 결정하는 게임 결정부;
상기 게임 결정부로부터 결정된 상기 게임의 기록을 상기 사용자의
전체 게임 기록으로부터 삭제하는 게임 승패 기록 연산부; 및
상기 게임 승패 기록 연산부에 의하여 삭제된 게임의 기록을
제외한 나머지 게임의 승패 기록을 상기 사용자의 전체 승패
기록으로 포함시켜 저장시키는 게임 승패 데이터베이스부를
포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치.
- [청구항 11] 제10항에 있어서,
상기 사용자 승패기록 관리장치는
상기 아이템 입력의 사용자 입력이 수신된 후, 상기 아이템을 상기
사용자 단말의 선택 아이템으로부터 삭제하는 아이템 표시부를 더
포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치.
- [청구항 12] 제11항에 있어서,
상기 아이템 표시부는 상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의
선택 아이템으로 다시 표시하는 것을 특징으로 하는 사용자
승패기록 관리장치.
- [청구항 13] 제12항에 있어서,
상기 아이템 표시부는 기설정된 횟수 이상의 연승이 기록되면,
상기 삭제된 아이템을 상기 사용자 단말의 선택아이템으로
표시하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치.
- [청구항 14] 제10항에 있어서,
상기 게임 승패 기록 연산부에서 삭제된 상기 게임을 상기
사용자의 사용자 단말에서 재시작시키는 게임 제어부;를 더
포함하고,
상기 데이터베이스부는,
상기 게임 제어부에 의하여 상기 사용자 단말에서 재시작된
게임의 기록을 상기 사용자의 전체 승패 기록으로 포함시켜
저장시키는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리장치.

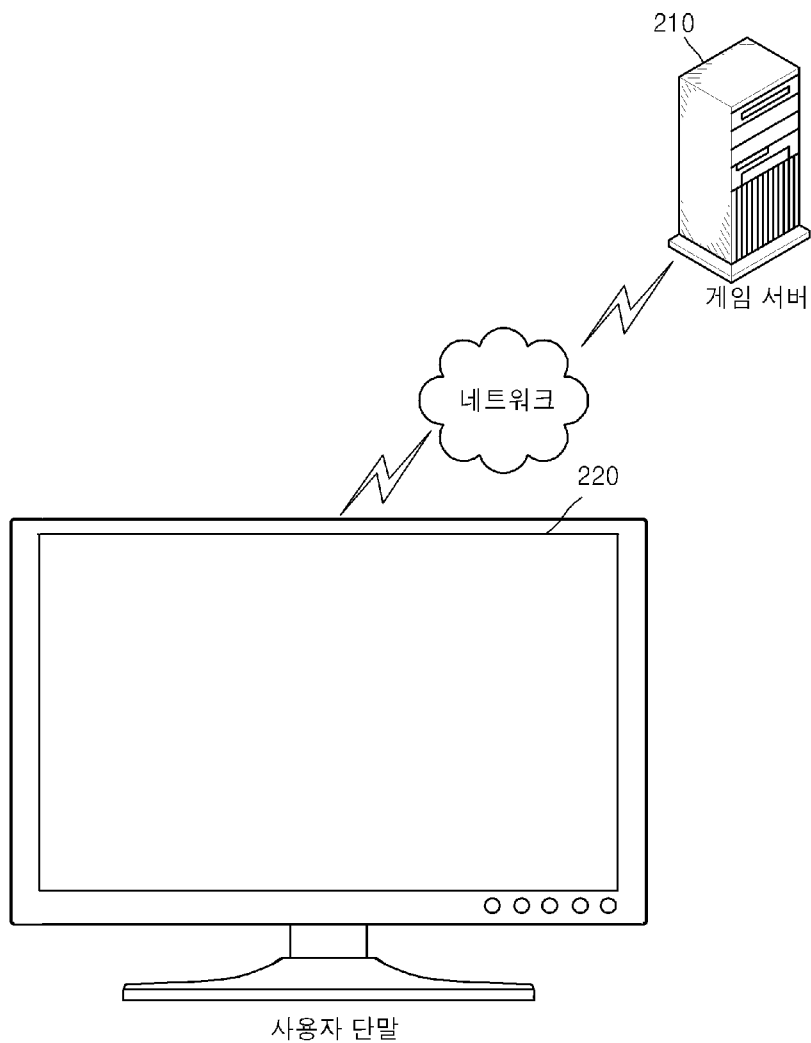
[청구항 15]

게임 승패 기록에 대한 삭제 기능을 갖는 아이템에 대한 사용자의 입력을 사용자 단말로부터 수신하는 단계;
상기 사용자가 플레이한 게임들 중, 상기 입력된 삭제 기능을 갖는 아이템에 대응하는 게임을 결정하는 단계;
상기 결정된 게임의 승패기록을 게임 서버에 저장된 상기 사용자의 전체 승패 기록으로부터 삭제하는 단계; 및
상기 특정 게임을 제외한 나머지 게임의 승패기록을 상기 사용자의 승패 기록으로 상기 게임 서버에 재저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 승패기록 관리방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

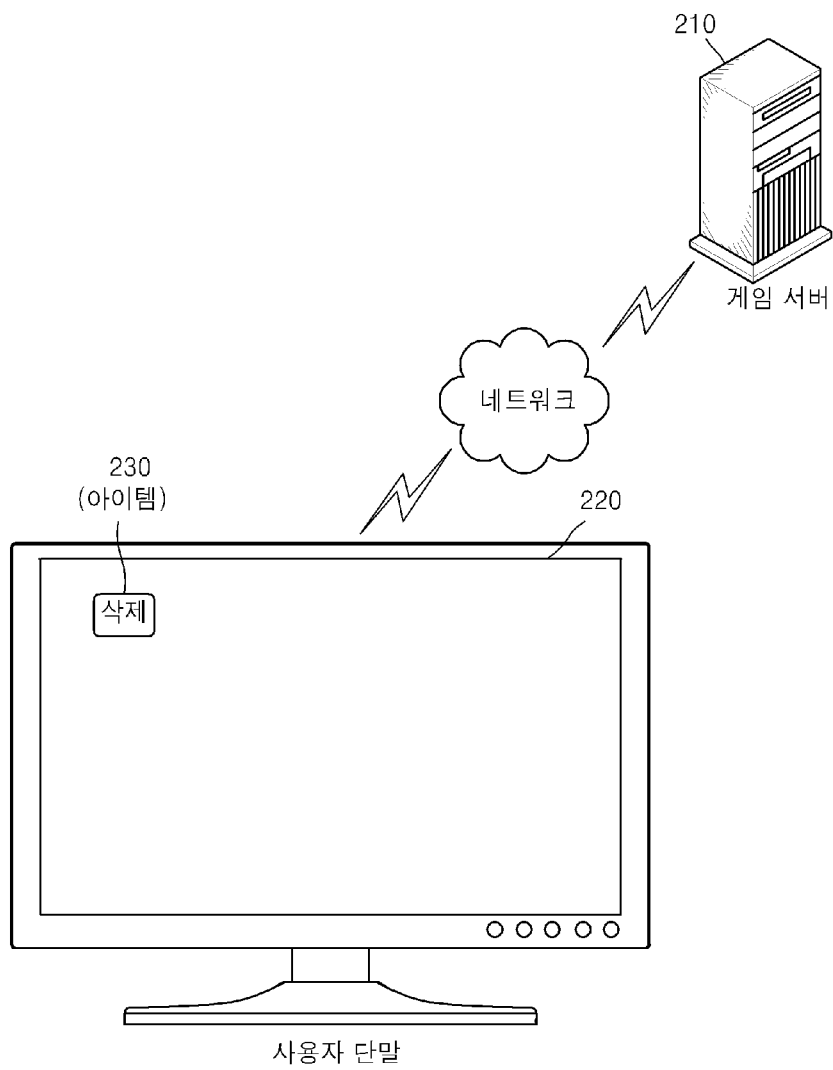
[Fig. 1]



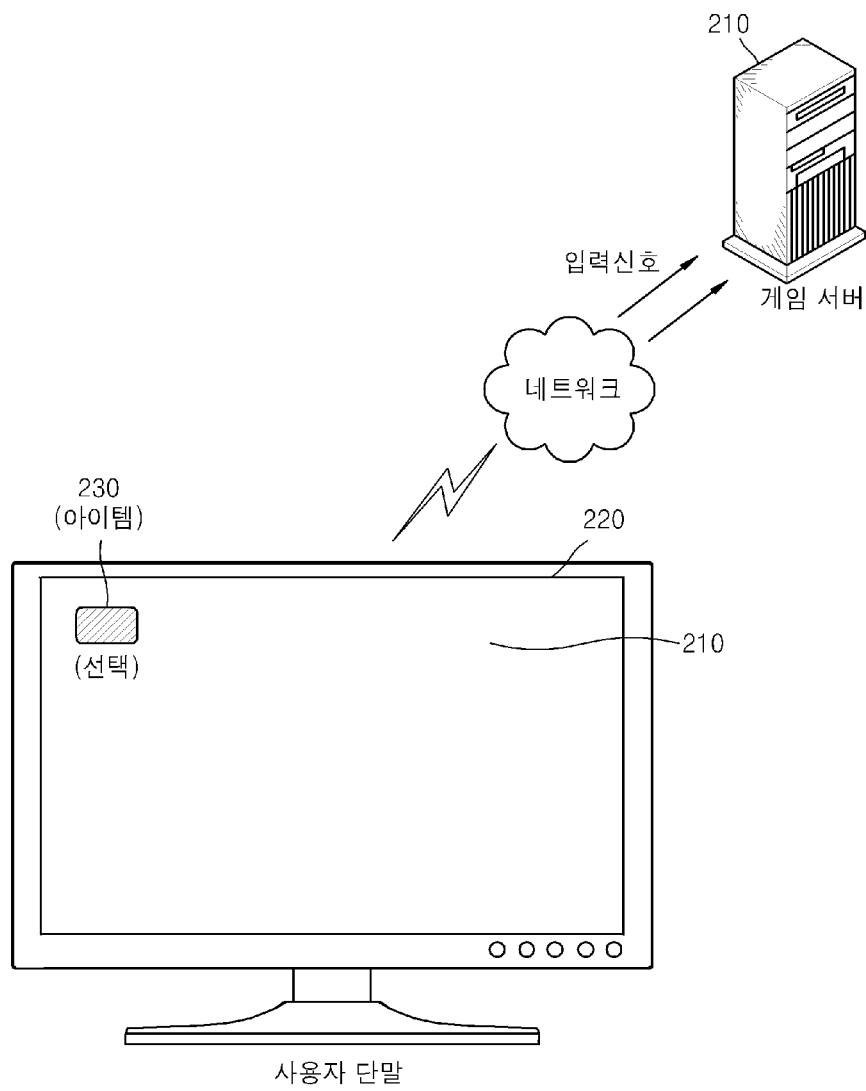
[Fig. 2]



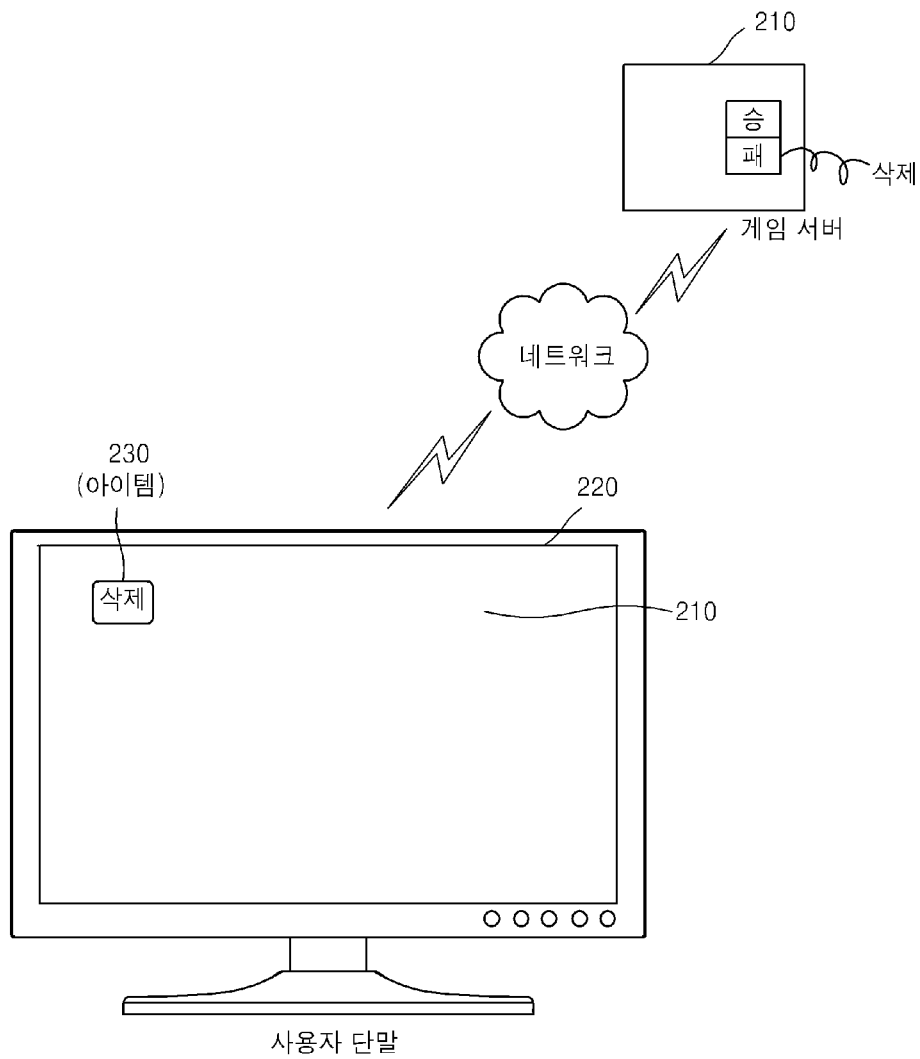
[Fig. 3]



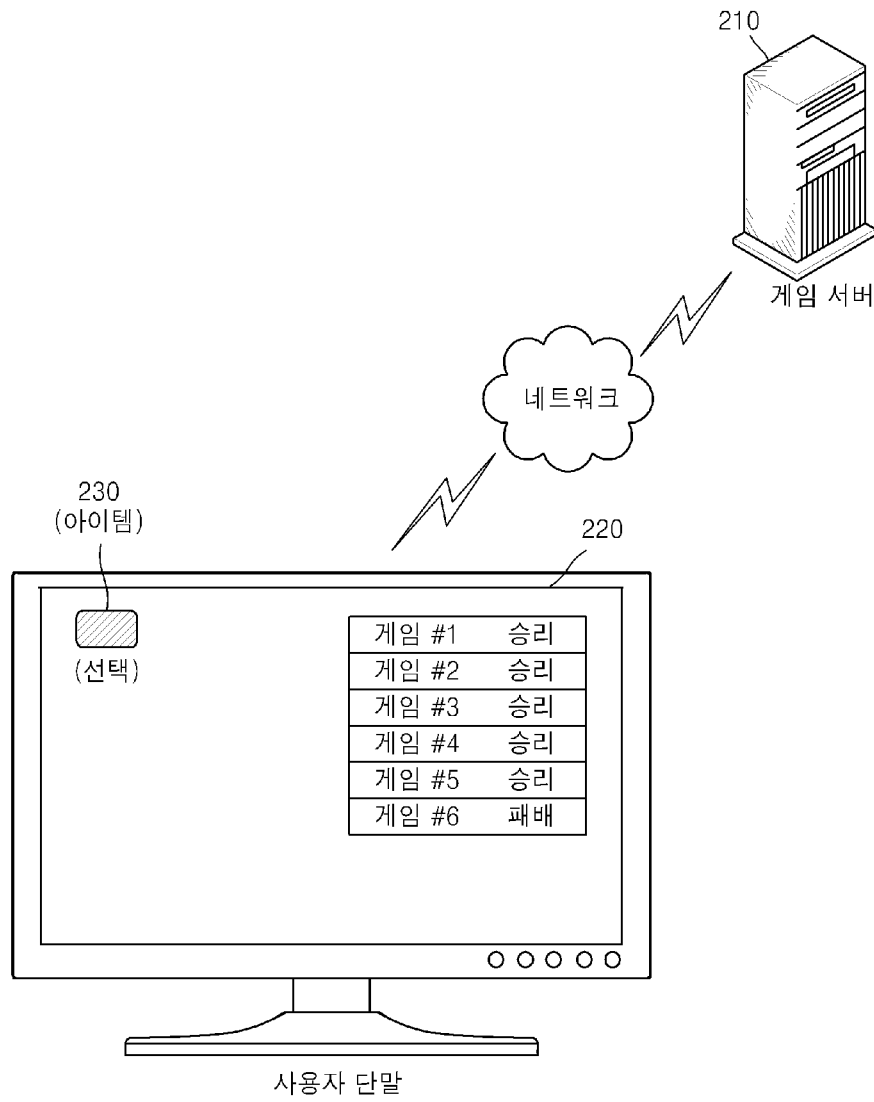
[Fig. 4]



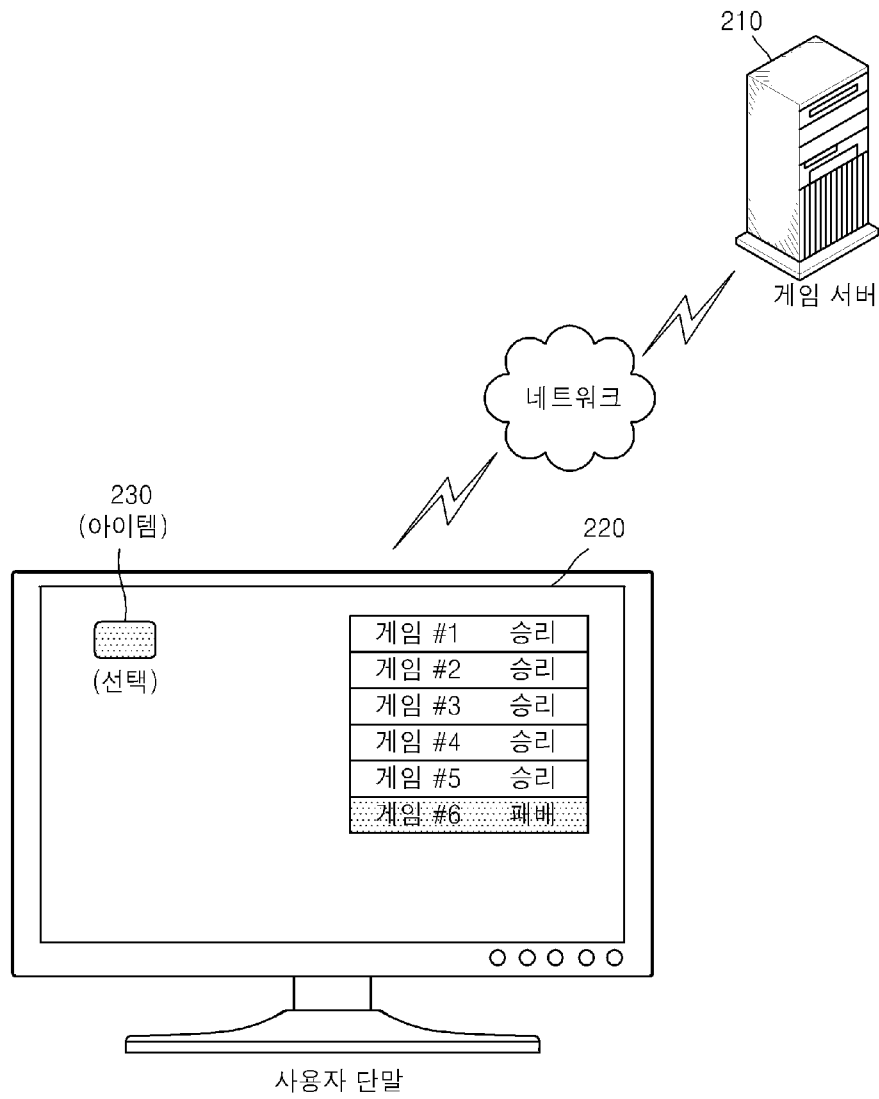
[Fig. 5]



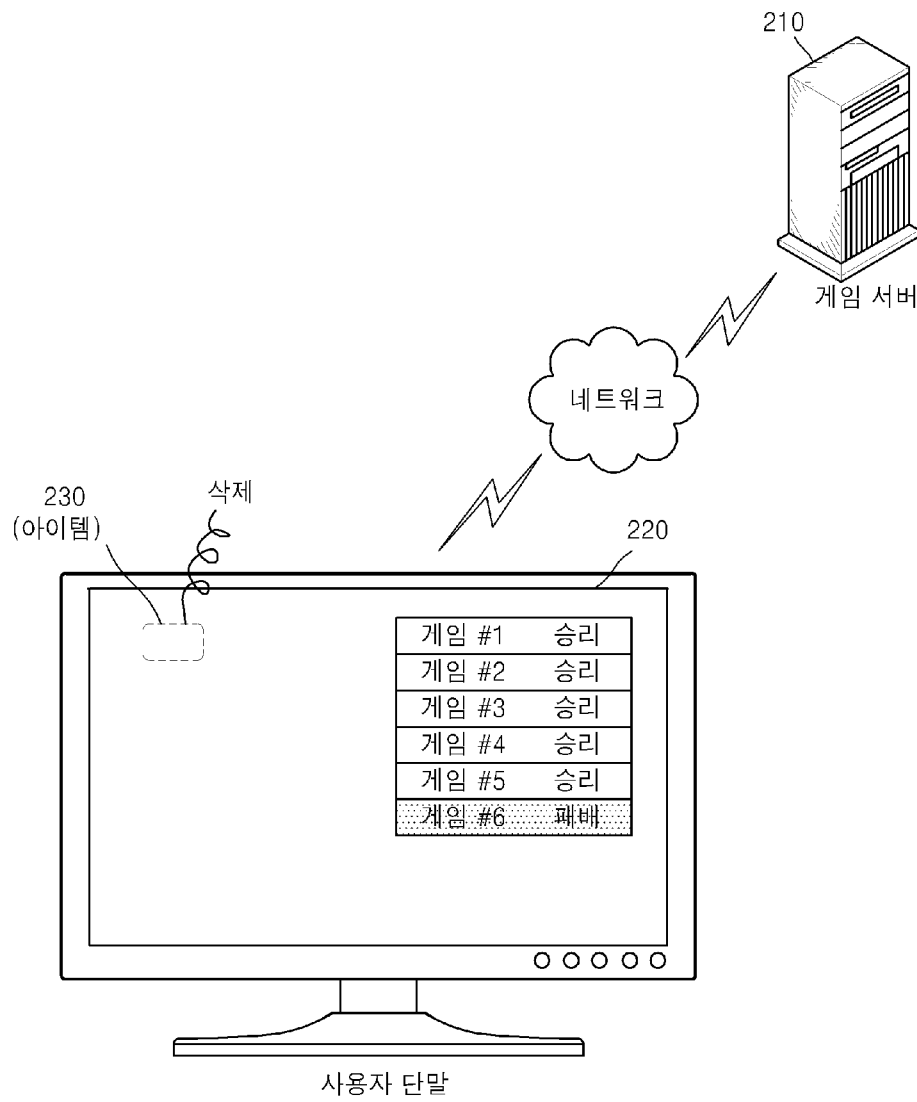
[Fig. 6]



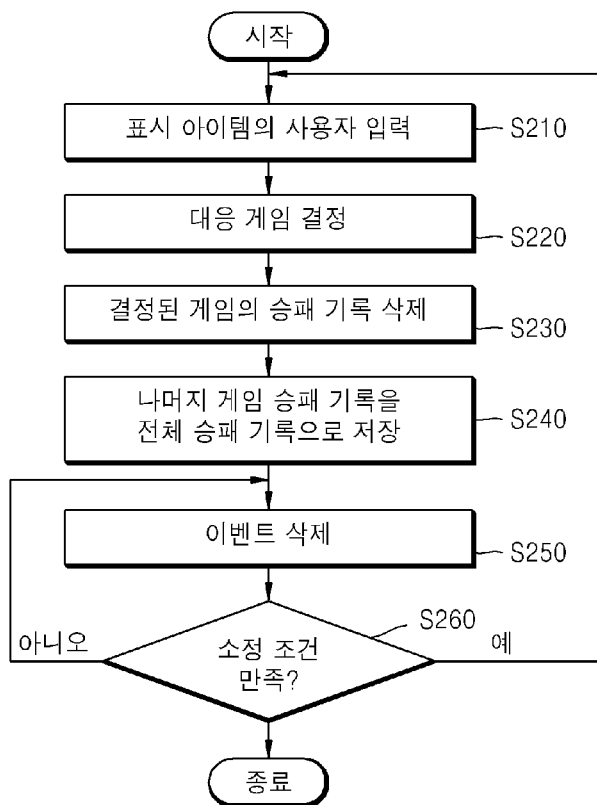
[Fig. 7]



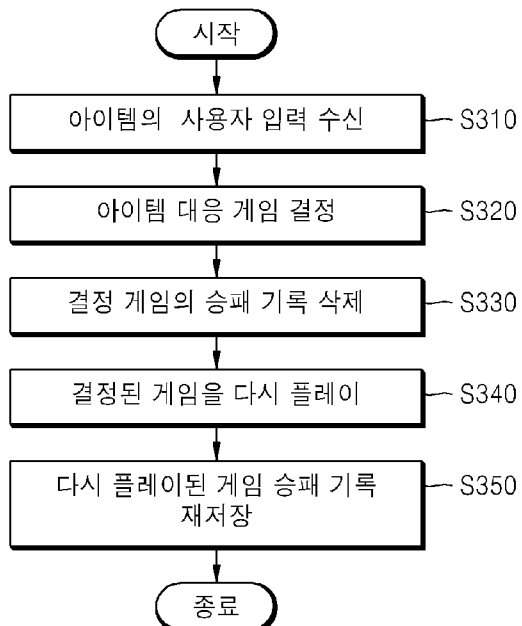
[Fig. 8]



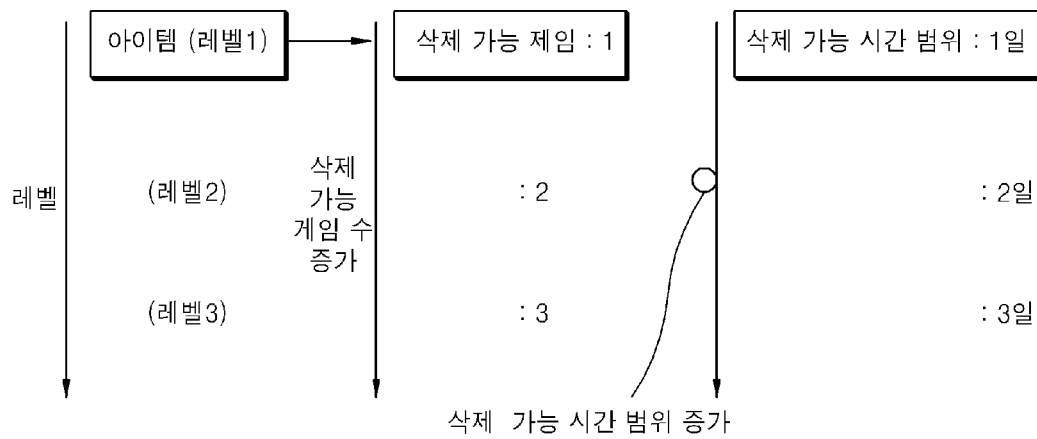
[Fig. 9]



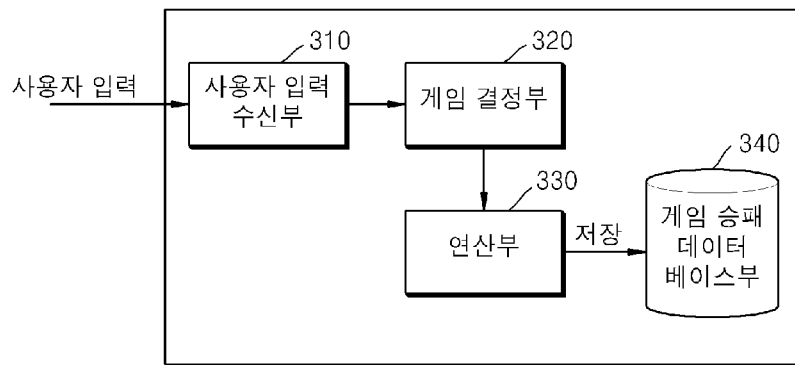
[Fig. 10]



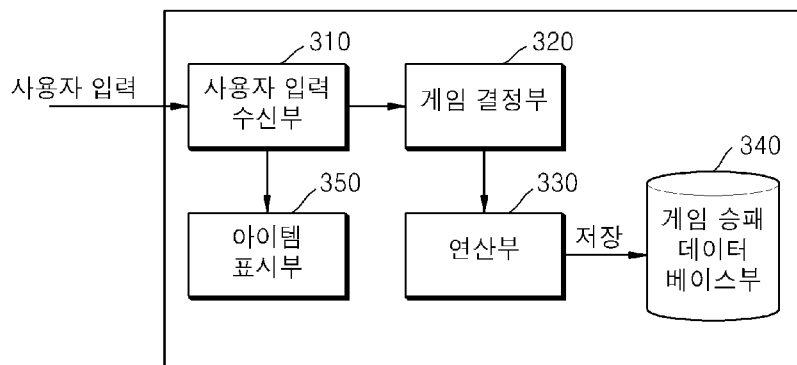
[Fig. 11]



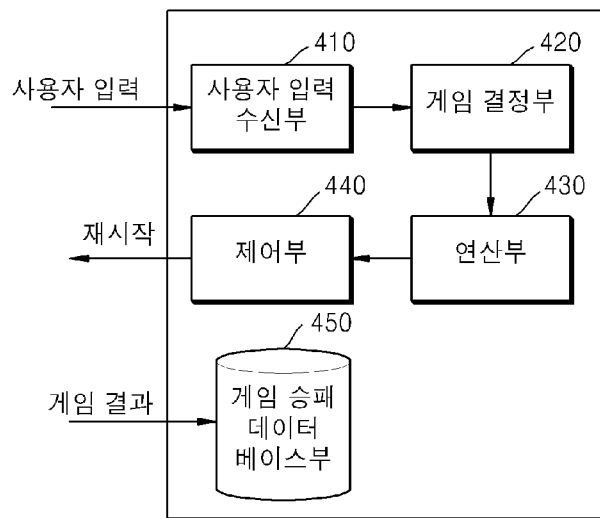
[Fig. 12]



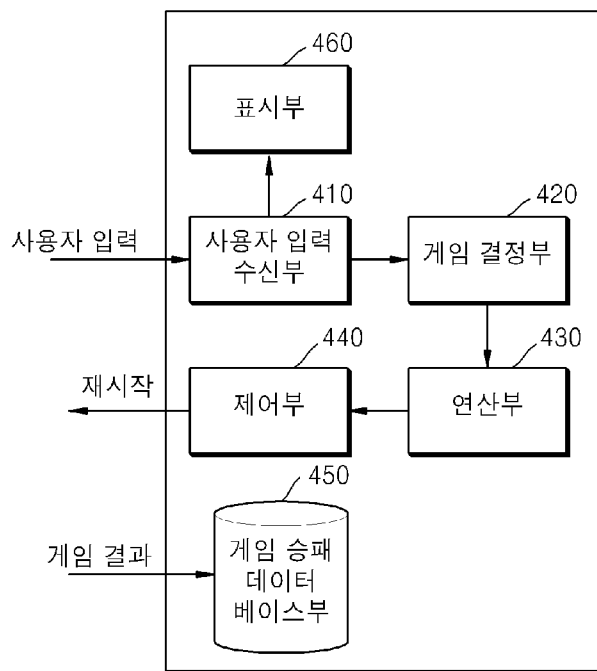
[Fig. 13]



[Fig. 14]



[Fig. 15]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010087**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

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),NAVER & Keywords: online game, victory and defeat record, deletion, modification

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	Naver cafe, Open of FIFA Online 2, Users, 28 September 2007 http://cafe.naver.com/zerrad/632 See pages 1-2	1-15
A	Fan Cafe of Sonic Battle, Start of Sonic battle, 12 February 2009 http://cafe.naver.com/sonicom/784 See pages 1-5	1-15
A	KR 10-2005-0080090 A (DATAZIP CO. LTD) 11 August 2005 See abstract and claims 1-12	1-15
A	KR 10-2008-0092674 A (NCSOFT CORPORATION) 16 October 2008 See abstract, claims 1-6 and figures 3-4	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

28 MARCH 2013 (28.03.2013)

Date of mailing of the international search report

29 MARCH 2013 (29.03.2013)

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/KR2012/010087

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2005-0080090 A	11.08.2005	NONE	
KR 10-2008-0092674 A	16.10.2008	NONE	

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 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), NAVER & 키워드: 온라인 게임, 승패기록, 삭제, 수정		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	네이버카페, 피파온라인 2 발표 기존유저들은, 2007.09.28 http://cafe.naver.com/zerrad/632 페이지 1-2 참조	1-15
A	소닉배틀 네이버 팬카페, 소닉배틀의 시작 2009.02.12 http://cafe.naver.com/sonicom/784 페이지 1-5 참조	1-15
A	KR 10-2005-0080090 A ((주)데이터짚) 2005.08.11 요약 및 청구항 1-12 참조	1-15
A	KR 10-2008-0092674 A (주식회사 엔씨소프트) 2008.10.16 요약, 청구항 1-6 및 도 3-4 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 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 03월 28일 (28.03.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 03월 29일 (29.03.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 장해정 전화번호 82-42-481-8448

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2005-0080090 A

2005.08.11

없음

KR 10-2008-0092674 A

2008.10.16

없음