

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/085104 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/000537
- (22) 국제출원일: 2012년 1월 20일 (20.01.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0131286 2011년 12월 8일 (08.12.2011) 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: 곁
- (75) 발명자/출원인 (US 에 한하여): 김운용 (KIM, Woon Yong) [KR/KR]; 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222 동 1002 호, Gyeonggi-do (KR). 박태수 (PARK, Tae Soo) [KR/KR]; 135-080 서울특별시 강남구 역삼동 794-20 번지 402 호, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 반포대로 23 길 30 (서초동 양우빌딩 4층) 양우 국제특허법률사무소, Seoul (KR).

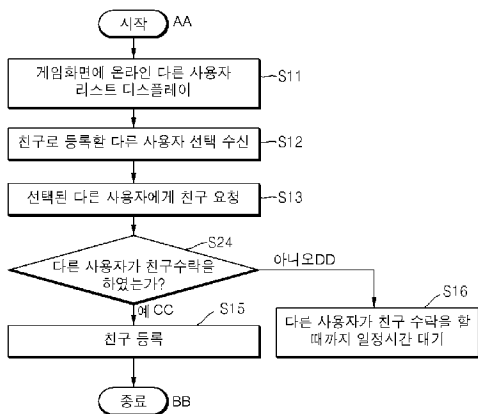
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, 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, MD, 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 REGISTERING FRIEND IN ONLINE GAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임에서의 친구 등록 방법 및 서버



S11 ... Display other users list on game screen
 S12 ... Receive selection for other user to be registered as friend
 S13 ... Request as friend to selected other user
 S15 ... Register friend
 S16 ... Wait for predetermined time until other user accepts friend
 S24 ... Acceptance as friend by other user?
 AA ... Start
 BB ... End
 CC ... Yes
 DD ... No

(57) Abstract: The present invention provides a technique for registering or removing a friend in an online game allowing registering or removing a friend with whom a game is played. A method for registering a friend in an online game comprises the steps of: a game operator server displaying on one part of a game screen, which is displayed on a user terminal, an other users list displaying information about at least one other user; receiving from the user terminal a selection input for another random user comprised in the other users list; when the selection input for another user is received, transmitting friend request information to the selected other user, the friend request information allowing a selection input about whether registering the user as a friend is to be permitted; and if a friend acceptance information is received, registering the other user as a user having a friend relationship with the user, the friend acceptance information being information for permitting the user to be registered as a friend by the other user who has received the friend request information.

(57) 요약서: 본 발명은 게임을 함께 수행할 친구를 등록하거나 삭제할 수 있는 온라인 게임에서 친구를 등록 또는 삭제하는 기술을 제공한다. 온라인 게임에서 친구 등록 방법은 게임 운영 서버가, 사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면의 일부분에 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시하는 다른 사용자 리스트를 표시하는 단계, 사용자 단말로부터 다른 사용자 리스트에 포함된 임의의 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신하는 단계; 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신 시, 선택된 다른 사용자에게 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 발송하는 단계; 및 친구 요청 정보를 수신한 다른 사용자로부터 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보가 수신된 경우

다른 사용자를 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하는 단계를 포함한다.

WO 2013/085104 A1

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임에서의 친구 등록 방법 및 서버 기술분야

- [1] 본 발명은 게임을 함께 수행할 친구를 등록하거나 삭제할 수 있는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법 및 서버에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 최근 네트워크 기술과, 콘텐츠 기술이 발달하면서, 온라인 게임을 이용하는 사용자들의 수가 급증하고 있다. 온라인 게임의 이용률이 높아짐에 따라서, 사용자들 사이에서의 경쟁 및 협동을 통한 다양한 게임 플레이가 가능해졌고, 이에 따라서 온라인 게임은 단순 게임의 차원을 넘어서 소셜 네트워크를 구축할 수 있는 콘텐츠가 되고 있다.
- [3] 온라인 게임에서는, 보통 사용자들끼리 협동 또는 경쟁을 하여 다른 사용자들보다 높은 레벨의 캐릭터를 키우는 것이 목적이 되어 있었다. 그러나, 온라인 게임에 대한 사용자의 수가 많아지고, 온라인 게임의 공략 및 다수의 사용자들이 협동하는 미션을 갖는 게임들이 많아지면서, 온라인 게임을 이용하는 사용자들 사이에서 다른 사용자와 경쟁하거나 협력하면서 멀티 플레이를 하는 것도 가능하다.
- [4] 이와 같이 게임을 하는 경우 사용자는 임의의 사용자와 함께 게임을 수행하거나, 사전에 등록된 친구를 호출하여 함께 게임을 수행할 수 있다. 현재 게임 상에서 친구를 등록하는 방식은 쌍방이 친구로 등록하는 방식인데, 이 방식은 상대가 나를 친구 추가를 해도, 자신은 상대가 나를 친구로 추가했는지 여부를 알 수 없다. 쌍방이 아니라 한 쪽만 친구로 등록되는 경우, 친구목록에 있는 상대가 접속을 해도 자신을 이를 모르는 경우가 발생하는데, 사용자는 왜 이런 일이 일어나는지도 알기가 어렵다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [5] 본 발명이 해결하고자 하는 기술적인 과제는 온라인 게임에서 친구 등록 방식을 메신저와 같이 초대 및 수락 방식으로 변경하여 친구를 등록 또는 삭제하고, 친구목록으로부터 현재 친구 요청 상태 및 등록친구 상태를 빠르게 파악하고 관리할 수 있는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법 및 서버를 제공하는데 있다.

과제 해결 수단

- [6] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법은 게임 운영 서버가, 사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면의 일부분에 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시하는 다른 사용자 리스트를 표시하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 다른 사용자

리스트에 포함된 임의의 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신하는 단계; 상기 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 선택된 다른 사용자에게 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 발송하는 단계; 및 상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 다른 사용자로부터 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보가 수신된 경우 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

- [7] 본 발명에 있어서, 상기 등록하는 단계는 상기 사용자 단말에 표시되는 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의 일 부분에 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 친구 관계임을 나타내는 정보를 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [8] 본 발명에 있어서, 상기 친구 요청 정보를 수신한 다른 사용자로부터, 상기 친구 수락 정보에 대한 수신을 기설정된 시간 동안 대기하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [9] 본 발명에 있어서, 상기 대기하는 단계는 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의 일 부분에 상기 다른 사용자로부터 상기 친구 수락 정보를 대기하고 있음을 알리는 정보를 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [10] 본 발명에 있어서, 상기 대기하는 단계는, 상기 친구 수락 정보에 대한 수신을 대기하는 시간이 상기 기설정된 시간을 초과한 경우, 상기 친구 요청 정보를 철회하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [11] 본 발명에 있어서, 상기 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신하는 단계는 상기 다른 사용자 리스트로부터 선택 입력된 다른 사용자와 상기 사용자가 연동하여 이용 가능한 서비스를 선택하여 입력할 수 있도록 하는 메뉴를, 상기 표시된 리스트의 표시 영역과 다른 영역에 표시하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [12] 본 발명에 있어서, 상기 이용 가능한 서비스는 상기 다른 사용자의 정보를 확인할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 게임 상에서 대화할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 대전할 수 있는 서비스 및 상기 사용자가 상기 다른 사용자를 친구로 등록할 수 있는 서비스 중 어느 하나인 것을 특징으로 한다.
- [13] 본 발명에 있어서, 상기 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신하는 단계는 상기 사용자가 선택 입력한 상기 다른 사용자의 수가 기설정된 제한 인원을 초과하는 경우 상기 초과된 수에 대응하는 다른 사용자에게 대한 상기 선택 입력이 무효임을 알리는 메시지를 표시하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [14] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 다른 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법은 게임 운영 서버가, 사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면에서 다른 사용자로부터 발송된 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청

정보를 수신하는 단계; 및 상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 사용자로부터 상기 다른 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보를 발송하고 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구 관계에 있는 사용자로 등록하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.

- [15] 본 발명에 있어서, 상기 친구 요청 정보를 수신하는 단계는 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되면, 상기 사용자 단말의 일 부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되었음을 알리는 정보를 표시하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [16] 본 발명에 있어서, 상기 표시된 식별 정보의 선택 입력을 수신 시 상기 식별 정보가 표시된 영역의 일부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보를 수신한 횟수를 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [17] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 서버는 사용자 단말에 제공하는 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시한 다른 사용자 리스트로부터 임의의 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신하는 선택 모듈; 상기 선택 모듈로부터 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 선택된 다른 사용자에게 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 발송하거나, 상기 다른 사용자로부터 발송된 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보를 수신하고, 상기 다른 사용자로부터 상기 친구 요청 정보를 수신하거나, 상기 다른 사용자에게 상기 친구 수락 정보를 발송하는 송/수신 모듈; 및 상기 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시한 다른 사용자 리스트를 제공하여 상기 선택 모듈로부터 상기 다른 사용자 선택 정보를 수신하고, 상기 송/수신 모듈이 발송하거나 수신한 상기 친구 요청 정보 또는 상기 친구 수락 정보에 따라 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하거나, 상기 사용자를 상기 다른 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하도록 관리하는 관리 모듈을 포함하는 것이 바람직하다.
- [18] 본 발명에 있어서, 상기 선택 모듈은 상기 사용자가 선택 입력한 상기 다른 사용자의 수가 기설정된 제한 인원을 초과하는 경우 상기 초과된 수에 대응하는 다른 사용자에 대한 상기 선택 입력이 무효임을 알리는 메시지를 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [19] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 사용자 단말에 표시되는 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의 일 부분에 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 친구 관계임을 나타내는 정보를 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [20] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 친구 요청 정보를 수신한 다른 사용자로부터, 상기 친구 수락 정보에 대한 수신을 기설정된 시간 동안 대기하고, 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의

일부분에 상기 다른 사용자로부터 상기 친구 수락 정보를 대기하고 있음을 알리는 정보를 표시하는 것을 특징으로 한다.

- [21] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 다른 사용자 리스트로부터 선택 입력된 다른 사용자와 상기 사용자가 연동하여 이용 가능한 서비스를 선택하여 입력할 수 있도록 하는 메뉴를, 상기 표시된 리스트의 표시 영역과 다른 영역에 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [22] 본 발명에 있어서, 상기 이용 가능한 서비스는 상기 다른 사용자의 정보를 확인할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 게임 상에서 대화할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 대전할 수 있는 서비스 및 상기 사용자가 상기 다른 사용자를 친구로 등록할 수 있는 서비스 중 어느 하나인 것을 특징으로 한다.
- [23] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되면, 상기 사용자 단말의 일 부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되었음을 알리는 정보를 표시하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [24] 본 발명에 있어서, 상기 관리 모듈은 상기 표시된 식별 정보의 선택 입력을 수신 시 상기 식별 정보가 표시된 영역의 일부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보를 수신한 횟수를 표시하는 것을 특징으로 한다.
- [25] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 구현하기 위한 프로그램을 저장한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체는 게임 운영 서버가, 사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면의 일부분에 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시하는 다른 사용자 리스트를 표시하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 다른 사용자 리스트에 포함된 임의의 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신하는 단계; 상기 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 선택된 다른 사용자에게 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 발송하는 단계; 및 상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 다른 사용자로부터 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보가 수신된 경우 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [26] 본 발명이 이루고자 하는 기술적인 과제를 해결하기 위한 다른 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 구현하기 위한 프로그램을 저장한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체는 게임 운영 서버가, 사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면에서 다른 사용자로부터 발송된 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 수신하는 단계; 및 상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 사용자로부터 상기 다른 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보를 발송하고 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구 관계에 있는 사용자

등록하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

- [27] 상술한 바와 같은 구성을 가지는 본 발명에 따르면, 온라인 게임에서 친구 등록 방식을 메신저와 같이 초대 및 수락 방식으로 변경하여 친구를 추가 등록/삭제하고, 친구목록으로부터 현재 친구 요청 상태 및 등록친구 상태를 빠르게 파악하고 관리할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [28] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [29] 도 2는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [30] 도 3은 도 2 중 사용자에게 친구 요청 시의 친구 표시 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [31] 도 4는 온라인 게임에서 친구목록으로부터 친구를 등록하거나 삭제하는 방법을 보이는 흐름도 이다.
- [32] 도 5는 도 4 중 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트를 관리하는 방법의 동작을 보이는 흐름도 이다.
- [33] 도 6은 도 4 중 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트를 관리하는 방법의 동작을 보이는 흐름도 이다.
- [34] 도 7은 도 4 중 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트를 관리하는 방법의 동작을 보이는 흐름도 이다.
- [35] 도 8은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서 친구를 등록하기 위한 사용자 단말 및 게임 운영 서버의 구성을 보이는 도면이다.
- [36] 도 9 내지 도 14는 본 발명의 각 실시 예의 구현에 따라 사용자 단말의 화면에 표시되는 예를 도시한 것이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [37] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법 및 서버에 대하여 설명하기로 한다.
- [38] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다. 이하의 실시 예는 본 발명의 이해를 돕기 위한 상세한 설명이며, 본 발명의 권리 범위를 제한하는 것이 아님은 당연할 것이다. 따라서, 본 발명과 동일한 기능을 수행하는 균등한 발명 역시 본 발명의 권리 범위에 속할 것이다.
- [39] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [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 온라인 게임은, 상기 언급한 게임 서버에 접속하여 사용자들이 이용할 수 있는 게임 콘텐츠를 의미한다. 특히, 게임 상에서 다수의 사용자들이 동시에 접속하여 즐길 수 있으며, 게임을 진행하여 캐릭터를 육성하면서 경험치를 획득하는 등의 행위를 통해 레벨을 상승시키는 게임을 의미한다. 또한, 게임 상에서 게임의 진행을 보다 원활하게 하기 위해서, 다양한 종류의 아이템을 구매할 수 있는 게임을 의미한다.
- [44] 또한, 본 발명에서의 온라인 게임에서는, 다양한 커뮤니티 시스템을 이용할 수 있다. 예를 들어, 온라인 게임의 길드, 또는 클랜 등이 형성될 수 있다. 상기의 개념은, 온라인 게임을 이용하는 유저들이 모여서, 하나의 그룹을 형성하고, 단체를 조직한 것을 의미한다. 각 단체는 유저들의 수 또는 유저들의 캐릭터들의 레벨에 따라서, 길드 또는 클랜의 명성이 높아질 수 있으며, 이에 따라서 게임 내에서의 다양한 혜택을 이용할 수 있다. 예를 들어, 길드 또는 클랜의 명성이 높아지면, 캐릭터의 게임 화면 상의 표시가 달라질 수 있거나(예를 들어 표시되는 캐릭터의 이름의 색이 바뀌는 효과), 게임 내에서 아이템 및 마을 등을 이용하는 데 있어서의 혜택을 누릴 수 있다.
- [45] 또한, 온라인 게임에서 이용할 수 있는 커뮤니티 시스템은 파티 플레이가 있다. 파티 플레이는, 사용자들끼리 요청, 초대 및 수락을 통해 이루어지는 게임 플레이 상의 그룹으로서, 결성된 파티원들끼리는 독자적인 채팅 시스템을 이용하거나, 게임화면상에서 파티원들을 식별할 수 있는 특정 표시 등을 이용할 수 있다.
- [46] 또한, 파티 플레이를 하는 유저들끼리는, 아이템을 서로 분배하거나, 게임 플레이 결과 획득한 결과 콘텐츠를 공유할 수 있다. 공유하는 방식 역시, 각자 결과 콘텐츠를 보유하거나, 결과 콘텐츠의 적어도 일부를 다른 캐릭터들에게 분배하는 등으로 설정할 수 있다.
- [47] 본 발명에서 결과 콘텐츠는, 게임의 플레이 중 플레이 결과 유저들의 캐릭터가 얻을 수 있는 모든 콘텐츠를 의미한다. 예를 들어, 슈팅 게임의 경우, 한 게임이 끝날 때 얻을 수 있는 경험치 및 사이버 머니 등이 결과 콘텐츠에 속할 수 있으며, 스포츠 게임의 경우 한 경기가 끝날 때 얻을 수 있는 경험치 및 사이버 머니 등이 결과 콘텐츠가 될 수 있다. 롤플레이팅 게임의 경우, 특정 퀘스트를 완료하거나

몬스터를 처치 시 얻을 수 있는 경험치, 보상 사이버 머니 등이 결과 콘텐츠가 될 수 있다.

[48] 온라인 게임에서 유저의 캐릭터가 특정한 결과 콘텐츠를 획득 시에는, 유저의 캐릭터에게 결과 콘텐츠가 모두 속하도록 되어 있는 것이 기본이다. 그러나, 파티 플레이 또는 길드, 클랜 등에 속해있을 때는, 자신이 획득한 결과 콘텐츠의 적어도 일부가, 파티, 길드, 클랜 등에 속해있는 다른 유저들의 캐릭터에 분배될 수 있다.

[49] 여기서 아이템이란, 게임의 진행에 도움을 줄 수 있고, 일반적으로 게임 상의 아이템이라 했을 때 이해될 수 있는 모든 데이터를 의미한다. 예를 들어, 롤플레이 게임에 있어서, 사용자를 대신하는 캐릭터가 몬스터를 제압했을 때 얻는 경험치를, 더욱 많이 얻을 수 있게 해 주는 아이템, 캐릭터의 외관을 바꿀 수 있는 아이템 등이 본 발명에서 아이템에 해당할 수 있다.

[50] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 보이는 흐름도 이다. 여기서 도 1은 사용자가 다른 사용자에게 친구를 요청하여 친구 등록을 수행하는 경우에 대한 실시 예로서, 도 1을 참조하면, 게임 운영 서버는 사용자의 요청에 의해 게임 화면에 온라인 상태인 다른 사용자 리스트를 표시한다(S11). 도 9의 901에는 사용자의 요청에 의해 게임 운영 서버가 제공하는 다른 사용자 리스트가 도시되어 있다. 901에서는 현재 온라인 상태인 다른 사용자의 아이디 및 상태, 접속번호 등이 함께 표시된다. 여기서 온라인 게임 화면은, 사용자가 온라인 게임의 플레이를 위해 게임 콘텐츠를 실행시킬 수 있는 웹 페이지, 실제 게임 콘텐츠를 실행시킨 뒤의 초기 접속 화면 등, 게임의 플레이 화면 외에 게임의 콘텐츠들을 확인 또는 이용할 수 있는 화면을 의미한다.

[51] 이어서, 사용자는 표시된 다른 사용자 리스트로부터 등록할 친구를 선택하고, 게임 운영 서버는 이를 수신한다(S12). 사용자는 마우스(마우스와 동일 기능을 하는 커서 또는 전자 펜 등)를 움직여 다른 사용자를 선택할 수 있다. 다른 사용자를 선택한 후 마우스를 우 클릭하면, 시스템은 도 9의 메뉴창(902)을 표시한다. 메뉴창(902)은 해당 사용자의 정보, 1:1 대화, 1:1 대결 및 친구등록 메뉴가 표시되어 있다. 사용자는 원하는 메뉴를 선택하여 다른 사용자의 정보를 확인할 수 있거나 사용자와 다른 사용자가 게임 상에서 대화할 수 있거나, 사용자와 다른 사용자가 대전할 수 있거나, 사용자가 다른 사용자를 친구로 등록할 수 있다. 본 실시 예에서는, 사용자가 친구등록 메뉴를 선택하며, 친구등록 메뉴가 선택되면 게임 운영 서버는 도 9의 903과 같이 선택한 사용자를 친구로 등록할 것 인지를 묻는 메시지 창을 생성하여 표시한다.

[52] 사용자가 메뉴창(902)에서 친구등록 메뉴를 선택하고, 메시지창(903)에서 친구로 수락하겠다는 확인 버튼을 입력하면, 게임 운영 서버는 이를 수신하고, 선택된 다른 사용자에게 친구를 요청하는 쪽지를 발송한다(S13). 여기서 게임 운영 서버는 친구로 등록할 수 있는 다른 사용자의 개수를 제한할 수 있다.

따라서, 사용자가 선택한 다른 사용자의 개수가 제한 인원(예를 들어 30명)을 초과한 경우, 예를 들어 "친구는 최대 30명만 등록할 수 있습니다" 등의 경고창을 표시하여 사용자로 하여금 인식하게 할 수도 있다.

- [53] 게임 운영 서버는 쪽지 발송 후, 선택된 다른 사용자 즉, 상대방이 친구 수락을 하였는지 상기 선택된 다른 사용자의 상태를 확인하고(S14), 다른 사용자가 친구 요청에 수락한 경우 다른 사용자를 친구로 등록한다(S15). 시스템은 친구 요청에 수락한 다른 사용자를 친구로 등록하여 친구목록에 추가한다.
- [54] 그러나 다른 사용자가 친구 요청에 수락하지 않은 경우, 게임 운영 서버는 다른 사용자가 수락해줄 때까지 일정시간 대기한다(S16). 여기서 다른 사용자가 친구 요청에 거절한 경우에도 게임 운영 서버는 이를 확인하여 사용자에게 친구 거절 내용을 메시지창 형태로 사용자에게 알릴 수 있다.
- [55] 도 2는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 보이는 흐름도 이다. 여기서 도 2는 사용자에게 다른 사용자가 친구 등록을 요청하여 친구를 등록하는 경우에 대한 실시 예로서, 도 2를 참조하면, 게임 운영 서버는 다른 사용자로부터 현재 사용자에게 친구 요청 쪽지가 수신된 경우, 사용자에게 제공한다(S21).
- [56] 사용자는 이 쪽지를 수신하여 다른 사용자가 자신에게 친구 요청을 수신하였음을 감지하고, 게임 운영 서버는 이로부터 사용자가 친구 요청을 허락할 것인지를 판단한다(S22).
- [57] 사용자가 친구 요청을 수락한 경우, 게임 운영 서버는 이를 수신하여 다른 사용자를 친구로 등록한다(S23). 게임 운영 서버는 다른 사용자에게 친구 요청을 수락한다는 내용의 쪽지를 발송하여 다른 사용자가 확인하도록 할 수 있다. 게임 운영 서버는 친구 수락 쪽지를 발송한 후에, 상대방을 친구목록에 추가한다.
- [58] 그러나 사용자가 친구 요청을 거절한 경우, 게임 운영 서버는 이를 수신하여 다른 사용자를 친구 거절한다(S24). 게임 운영 서버는 다른 사용자에게 친구 요청을 거절한다는 내용의 쪽지를 발송하여 다른 사용자가 확인하도록 할 수 있다.
- [59] 도 3은 도 2 중 사용자에게 친구 요청 시의 친구 표시 방법을 보이는 흐름도 이다. 도 3을 참조하면, 게임 운영 서버는 다른 사용자가 사용자에게 친구 요청을 하였는지 판단한다(S31).
- [60] 다른 사용자가 현재 사용자에게 친구 요청을 한 경우, 게임 운영 서버는 현재 화면의 일 부분에 친구 요청 아이콘을 표시한다(S32). 도 10a에는 게임 운영 서버가 사용자에게 제공하는 친구 요청 아이콘(101)이 표시되어있다. 친구 요청 아이콘(101)은 도 10에 도시된 아이콘으로 국한되지 않고, 친구 요청과 관련한 어떠한 아이콘도 사용이 가능하다. 사용자는 친구 요청 아이콘(101)을 보고 다른 사용자의 친구 요청이 있음을 확인할 수 있다. 또한 게임 운영 서버는 친구 요청 아이콘(101)에 깜빡이게 하는 기능을 추가하거나, 색상을 변환시키는 기능을 추가하여 다른 사용자로부터 친구 요청이 있음을 인지하도록 할 수 있다.

- [61] 이어서, 사용자는 친구 요청 아이콘(101)을 우 클릭하고, 게임 운영 서버는 이를 수신한다(S33).
- [62] 사용자가 친구 요청 아이콘(101)을 우 클릭하면, 게임 운영 서버는 도 10b와 같이 몇 명의 다른 사용자가 사용자에게 친구 요청을 하였는지 확인할 수 있는 확인창(102)을 생성하여 표시한다(S34). 사용자는 이 확인창(102)를 보고 현재 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자의 수를 확인할 수 있다.
- [63] 도 4는 온라인 게임에서 친구목록으로부터 친구를 등록하거나 삭제하는 방법을 보이는 흐름도 이다. 도 4를 참조하면, 사용자는 게임 운영 서버가 제공하는 친구목록 메뉴를 선택하여 진입하고 게임 운영 서버는 이를 수신한다(S41). 도 11에는 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트, 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트 및 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트를 포함하는 친구목록 메뉴가 도시되어 있다.
- [64] 사용자는 먼저 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트 메뉴로 진입하여 이를 확인하고 다른 사용자를 친구를 등록하거나 삭제하며 게임 운영 서버는 이를 확인한다(S42).
- [65] 사용자는 또한 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트 메뉴로 진입하여 이를 확인하고 다른 사용자를 친구로 등록하거나 삭제하며 게임 운영 서버는 이를 확인한다(S43).
- [66] 사용자는 또한 사용자와 친구 관계에 있는 다른 사용자 리스트 메뉴로 진입하여 이를 확인하고, 친구로 등록되어 있는 다른 사용자를 친구 삭제하며 게임 운영 서버는 이를 확인한다(S44).
- [67] 여기서 S42 내지 S44는 상기 순서로 국한되지 않으며, 사용자의 의도에 따라 어느 한 단계가 먼저 실행될 수 있다.
- [68] 도 5는 도 4 중 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트를 관리하는 방법의 동작을 보이는 흐름도 이다. 도 5를 참조하면, 사용자는, 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트 메뉴로 진입하면, 게임 운영 서버는 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트를 표시한다(S51). 도 12에는 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트 메뉴 진입 시에, 게임 운영 서버가 사용자에게 제공하는 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트가 도시되어 있다. 이 리스트에는 다른 사용자가 사용자를 친구 요청한 날짜, 다른 사용자의 아이디가 도시되어 있고, 사용자가 수락 또는 거절 버튼을 클릭할 수 있도록 하는 기능을 제공한다. 또한 게임 운영 서버는 최근 요청일 일수록 위에 표시할 수 있다. 또한 게임 운영 서버는 정해진 시간(예를 들어 2주)이 경과하면, 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자의 정보를 삭제할 수 있다. 또한 게임 운영 서버는 모두거절 버튼을 제공하여, 모두거절 버튼 입력이 감지되면, 모든 다른 사용자의 친구 요청을 거절할 수 있다.
- [69] 게임 운영 서버는 사용자가 이 리스트로부터 친구하고 싶은 다른 사용자가 있어 해당 동작을 수행하는지 판단한다(S52).

- [70] 이 리스트로부터 친구하고 싶은 다른 사용자가 존재하는 경우 사용자 옆에 구비된 친구 수락 버튼을 입력하고 게임 운영 서버는 이를 수신한다(S53).
- [71] 친구 수락 버튼 입력을 수신한 게임 운영 서버는 다른 사용자를, 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트로부터 삭제하고, 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트에 추가한다(S54). 게임 운영 서버는 친구 수락 버튼 입력이 수신되면, 추가적으로 다른 사용자에게 친구를 수락하였다는 내용의 쪽지를 발송할 수도 있다.
- [72] 그러나, 이 목록으로부터 친구하고 싶은 다른 사용자가 존재하지 않는 경우(S55), 사용자는 옆에 구비된 친구거절 버튼을 클릭하고 게임 운영 서버는 이를 수신한다(S56).
- [73] 친구거절 버튼 입력을 수신한 게임 운영 서버는 해당 다른 사용자를 친구목록으로부터 삭제한다(S57). 추가적으로 게임 운영 서버는 해당 다른 사용자에게 친구를 거절하였다는 내용의 쪽지를 발송할 수도 있다. 여기서 친구거절은 친구차단을 의미하지 않는다.
- [74] 도 6은 도 4 중 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트를 관리하는 방법의 동작을 보이는 흐름도 이다. 도 6을 참조하면, 사용자가, 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트 메뉴로 진입하면, 게임 운영 서버는 사용자에게, 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트를 제공한다(S61). 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트는 도 12와 유사하며, 이 목록에는 사용자가 다른 사용자를 친구 요청한 날짜, 다른 사용자의 아이디가 도시되어 있을 수 있다.
- [75] 게임 운영 서버는 사용자가 친구 요청한 다른 사용자가 친구 수락을 하였는지 판단하여(S62), 다른 사용자가 친구 수락을 한 경우 다른 사용자 아이디 근처에 친구등록 아이콘을 표시한다(S63). 추가적으로 게임 운영 서버는 친구 수락한 다른 사용자의 아이디를 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트에 추가할 수 있다.
- [76] 또한 게임 운영 서버는 사용자가 친구 요청한 다른 사용자가 친구거절을 하였는지 판단하여(S64), 다른 사용자가 친구거절을 한 경우 다른 사용자 아이디 근처에 친구거절 아이콘을 표시한다(S65). 추가적으로 게임 운영 서버는 친구 거절한 다른 사용자의 아이디를 일정 시간이 경과한 뒤에 친구목록으로부터 삭제할 수 있다.
- [77] 또한 게임 운영 서버는 사용자가 친구 요청한 다른 사용자가 친구 수락도 친구거절도 하지 않은 상태인지 판단하여(S66), 다른 사용자가 친구 수락도 친구거절도 하지 않은 경우 다른 사용자 아이디 근처에 친구대기 아이콘을 표시한다(S67). 추가적으로 게임 운영 서버는 일정 시간이 경과한 후 친구대기중인 다른 사용자의 아이디를 친구목록으로부터 삭제할 수 있다.
- [78] 도 7은 도 4 중 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트를 관리하는 방법의 동작을 보이는 흐름도 이다. 도 7을 참조하면, 사용자가, 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트 메뉴로 진입하면, 게임 운영 서버는

사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트를 제공한다(S71). 도 13에는 사용자가, 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트 메뉴로 진입하여, 게임 운영 서버가 제공하는 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트가 도시되어 있다. 이 리스트에는 다른 사용자가 사용자를 또는 사용자가 다른 사용자를 친구로 등록한 날짜, 다른 사용자의 아이디가 도시되어 있고, 친구로 등록된 다른 사용자를 이 리스트로부터 삭제하는 친구취소 버튼을 클릭할 수 있도록 하는 기능을 제공한다.

- [79] 게임 운영 서버는 사용자의 선택에 의해 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트로부터 삭제하고 싶은 다른 사용자가 존재하는지 판단하여(S72), 삭제하고 싶은 다른 사용자에 대하여 친구취소 버튼 입력을 수신한다(S73).
- [80] 게임 운영 서버는 사용자에 의한 친구취소 버튼 입력을 수신하여 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트로부터 해당 다른 사용자를 삭제한다(S74).
- [81] 도 14에는 친구목록에 표시되는 다양한 아이콘들을 보여주고 있다. 도 14a에는 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 중 친구 수락 또는 친구거절을 하지 않은 친구 대기 아이콘(131) 및 그 옆에 친구 요청 대기 중(132)라는 문구가 함께 표시된 예가 도시되어 있다. 이 경우 우클릭 메뉴의 삭제를 선택해서, 대기중인 친구 요청을 삭제할 수 있다. 친구 요청을 한 다른 사용자에 대해서는 삭제하기 전까지는 다시 친구 요청을 할 수 없다. 도 14b에는 서로 친구였다가 다른 사용자가 사용자를 삭제한 경우의 아이콘(133)이 도시되어 있다. 다른 사용자가 사용자를 삭제한 경우, 단방향 친구이므로, 사용자가 다른 사용자에게 친구 요청하고, 친구 수락이 되지 않은 상태처럼 표시된다. 도 14c에는 사용자가 다른 사용자에게 친구 요청을 했고 다른 사용자가 친구 수락한 경우의 아이콘(134)이 도시되어 있다. 도 14에 표시된 아이콘은 해당 상태를 나타내기 위해 일 예를 들었을 뿐, 해당 아이콘으로 정해진 것이 아니며, 해당 상태를 나타내기 위한 어떠한 아이콘도 사용될 수 있다.
- [82] 도 8은 본 발명의 일 실시 예에 따른 온라인 게임에서 친구를 등록하기 위한 사용자 단말 및 게임 운영 서버의 구성을 보이는 도면으로, 사용자 단말(10) 및 게임 운영 서버(20)를 포함하며, 게임 운영 서버(20)는 데이터 베이스(21), 선택 모듈(22), 송/수신 모듈(23) 및 관리 모듈(24)을 포함한다.
- [83] 데이터베이스(21)는 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트, 사용자가 친구 요청한 다른 사용자 리스트 및 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트를 포함하는 친구목록 정보를 구축하고 실시간으로 관리 모듈(24)에 의해 업데이트 된다.
- [84] 선택 모듈(22)은 온라인 다른 사용자 리스트에서, 사용자가 친구 요청할 다른 사용자가 선택되면 이를 실행하거나, 사용자에게 친구 요청할 다른 친구에 대한 친구 수락 또는 친구거절이 선택되면 이를 실행하거나, 이미 친구로 등록된 다른 사용자의 삭제가 선택되면 이를 실행한다.
- [85] 선택 모듈(22)은 제한 인원이 초과되는 경우 상기 선택된 다른 사용자를 친구

- 등록할 수 없다는 경고창을 표시할 수 있다. 선택 모듈(22)은 다른 사용자가 사용자에게 친구 요청한 경우 친구 요청 아이콘을 생성하여 표시하고, 친구 요청 아이콘 클릭에 의해 친구 요청 숫자를 표시 할 수 있다.
- [86] 송/수신 모듈(23)은 사용자가 친구 요청할 다른 사용자에게 쪽지를 발송하거나 사용자에게 친구 요청할 다른 사용자로부터 쪽지를 수신한다.
- [87] 선택 모듈(22)이 온라인 다른 사용자 리스트에서 사용자가 친구 요청할 다른 사용자를 선택하여 마우스 우클릭에 의해 친구 등록 메뉴를 선택하면, 송/수신 모듈(23)은 선택된 다른 사용자에게 친구 요청 쪽지를 발송할 수 있다.
- [88] 관리 모듈(24)은 선택 모듈(22)에서 선택한 다른 사용자 친구 등록 및 친구 삭제관련 정보 및 상기 송/수신 모듈(23)의 쪽지 발송/수신 상황을 이용하여 데이터베이스(21)의 친구목록 정보를 변경한다.
- [89] 관리 모듈(24)은 사용자에게 친구 요청한 다른 사용자 리스트로부터 등록을 원하는 다른 사용자가 선택되면, 선택된 다른 사용자를 데이터베이스(21) 내의 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트에 추가하고, 등록을 원하지 않는 다른 사용자가 선택되면, 선택된 다른 사용자를 친구목록으로부터 삭제할 수 있다. 관리 모듈(24)은 사용자가 친구 요청한 다른 사용자가 친구 요청을 수락한 경우 친구등록 아이콘을 표시하고, 사용자가 친구 요청한 다른 사용자가 친구 요청을 거절한 경우 친구거절 아이콘을 표시하고, 사용자가 친구 요청한 다른 사용자가 친구 수락 또는 친구거절을 하지 않은 경우, 친구대기 아이콘을 표시할 수 있다.
- [90] 관리 모듈(24)은 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트로부터 임의의 다른 사용자 선택에 의해 선택된 다른 사용자를 사용자와 친구관계에 있는 다른 사용자 리스트로부터 삭제할 수 있다.
- [91] 이상에서 전술한 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 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 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [92] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [93] 이와 같이, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 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.
- [94] 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.
- [95] 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.
- [96] 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.
- [97] 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.
- [98] 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.
- [99] 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 적어도 하나의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 적어도 하나에 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.
- [100] 특히, 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 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.
- [101] 본 발명의 각 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 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.

- [102] 또한, 본 발명의 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 친구 등록 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.
- [103] 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 적어도 하나로 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.
- [104] 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.
- [105] 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 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.

청구범위

- [청구항 1] 게임 운영 서버가,
 사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면의 일부분에 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시하는 다른 사용자 리스트를 표시하는 단계;
 상기 사용자 단말로부터 상기 다른 사용자 리스트에 포함된 임의의 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신하는 단계;
 상기 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 선택된 다른 사용자에게 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 발송하는 단계; 및
 상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 다른 사용자로부터 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보가 수신된 경우 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하는 단계;를 포함하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서,
 상기 등록하는 단계는,
 상기 사용자 단말에 표시되는 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의 일 부분에 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 친구 관계임을 나타내는 정보를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법
- [청구항 3] 제 1항에 있어서,
 상기 친구 요청 정보를 수신한 다른 사용자로부터, 상기 친구 수락 정보에 대한 수신을 기설정된 시간 동안 대기하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 4] 제 3항에 있어서,
 상기 대기하는 단계는,
 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의 일 부분에 상기 다른 사용자로부터 상기 친구 수락 정보를 대기하고 있음을 알리는 정보를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 5] 제 3항에 있어서,
 상기 친구 수락 정보에 대한 수신을 대기하는 시간이 상기 기설정된 시간을 초과한 경우, 상기 친구 요청 정보를 철회하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.

- [청구항 6] 제 1항에 있어서,
 상기 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신하는 단계는,
 상기 다른 사용자 리스트로부터 선택 입력된 다른 사용자와 상기 사용자가 연동하여 이용 가능한 서비스를 선택하여 입력할 수 있도록 하는 메뉴를, 상기 표시된 리스트의 표시 영역과 다른 영역에 표시하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 7] 제 6항에 있어서,
 상기 이용 가능한 서비스는,
 상기 다른 사용자의 정보를 확인할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 게임 상에서 대화할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 대전할 수 있는 서비스 및 상기 사용자가 상기 다른 사용자를 친구로 등록할 수 있는 서비스 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 8] 제 1항에 있어서,
 상기 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신하는 단계는,
 상기 사용자가 선택 입력한 상기 다른 사용자의 수가 기설정된 제한 인원을 초과하는 경우 상기 초과된 수에 대응하는 다른 사용자에게 대한 상기 선택 입력이 무효임을 알리는 메시지를 표시하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 9] 게임 운영 서버가,
 사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면에서 다른 사용자로부터 발송된 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 수신하는 단계; 및
 상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 사용자로부터 상기 다른 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보를 발송하고 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구 관계에 있는 사용자로 등록하는 단계;를 포함하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 10] 제 9항에 있어서,
 상기 친구 요청 정보를 수신하는 단계는,
 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되면, 상기 사용자 단말의 일 부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되었음을 알리는 정보를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.

- [청구항 11] 제 10항에 있어서,
 상기 표시된 친구 요청 정보가 수신되었음을 알리는 정보가 표시된 영역의 일부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보를 수신한 횟수를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법.
- [청구항 12] 사용자 단말에 제공하는 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시한 다른 사용자 리스트로부터 임의의 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신하는 선택 모듈;
 상기 선택 모듈로부터 다른 사용자에 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 선택된 다른 사용자에게 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 발송하거나, 상기 다른 사용자로부터 발송된 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보를 수신하고, 상기 다른 사용자로부터 상기 친구 요청 정보를 수신하거나, 상기 다른 사용자에게 상기 친구 수락 정보를 발송하는 송/수신 모듈; 및
 상기 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시한 다른 사용자 리스트를 제공하여 상기 선택 모듈로부터 상기 다른 사용자 선택 정보를 수신하고, 상기 송/수신 모듈이 발송하거나 수신한 상기 친구 요청 정보 또는 상기 친구 수락 정보에 따라 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하거나, 상기 사용자를 상기 다른 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하도록 관리하는 관리 모듈을 포함하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.
- [청구항 13] 제 12항에 있어서,
 상기 선택 모듈은
 상기 사용자가 선택 입력한 상기 다른 사용자의 수가 기설정된 제한 인원을 초과하는 경우 상기 초과된 수에 대응하는 다른 사용자에 대한 상기 선택 입력이 무효임을 알리는 메시지를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.
- [청구항 14] 제 12항에 있어서,
 상기 관리 모듈은
 상기 사용자 단말에 표시되는 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의 일부분에 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 친구 관계임을 나타내는 정보를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.
- [청구항 15] 제 12항에 있어서,
 상기 관리 모듈은

상기 친구 요청 정보를 수신한 다른 사용자로부터, 상기 친구 수락 정보에 대한 수신을 기설정된 시간 동안 대기하고, 상기 다른 사용자 리스트 중 상기 다른 사용자가 표시된 영역의 일부분에 상기 다른 사용자로부터 상기 친구 수락 정보를 대기하고 있음을 알리는 정보를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.

[청구항 16]

제 12항에 있어서,

상기 관리 모듈은

상기 다른 사용자 리스트로부터 선택 입력된 다른 사용자와 상기 사용자가 연동하여 이용 가능한 서비스를 선택하여 입력할 수 있도록 하는 메뉴를, 상기 표시된 리스트의 표시 영역과 다른 영역에 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.

[청구항 17]

제 16항에 있어서,

상기 이용 가능한 서비스는

상기 다른 사용자의 정보를 확인할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 게임 상에서 대화할 수 있는 서비스, 상기 사용자와 상기 다른 사용자가 대전할 수 있는 서비스 및 상기 사용자가 상기 다른 사용자를 친구로 등록할 수 있는 서비스 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.

[청구항 18]

제 12항에 있어서,

상기 관리 모듈은

상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되면, 상기 사용자 단말의 일 부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보가 수신되었음을 알리는 정보를 표시하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.

[청구항 19]

제 18항에 있어서,

상기 관리 모듈은

상기 표시된 친구 요청 정보가 수신되었음을 알리는 정보가 표시된 영역의 일부분에 상기 다른 사용자로부터 친구 요청 정보를 수신한 횟수를 표시하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 서버.

[청구항 20]

게임 운영 서버가,

사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면의 일부분에 적어도 하나의 다른 사용자 정보를 표시하는 다른 사용자 리스트를 표시하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 상기 다른 사용자 리스트에 포함된

임의의 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신하는 단계;
 상기 다른 사용자에게 대한 선택 입력을 수신 시, 상기 선택된 다른 사용자에게 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 발송하는 단계; 및

상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 다른 사용자로부터 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보가 수신된 경우 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구관계에 있는 사용자로 등록하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

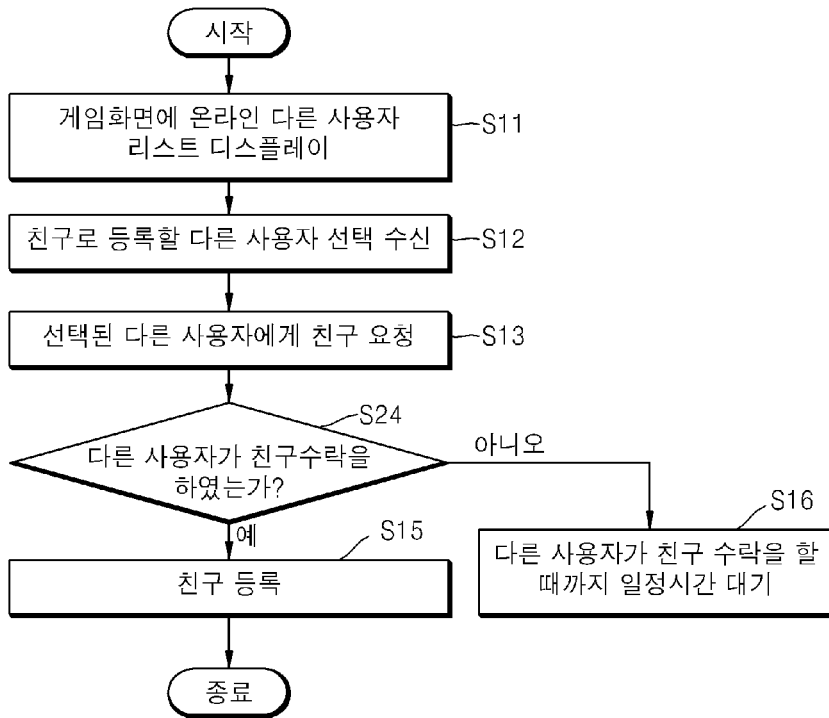
[청구항 21]

게임 운영 서버가,

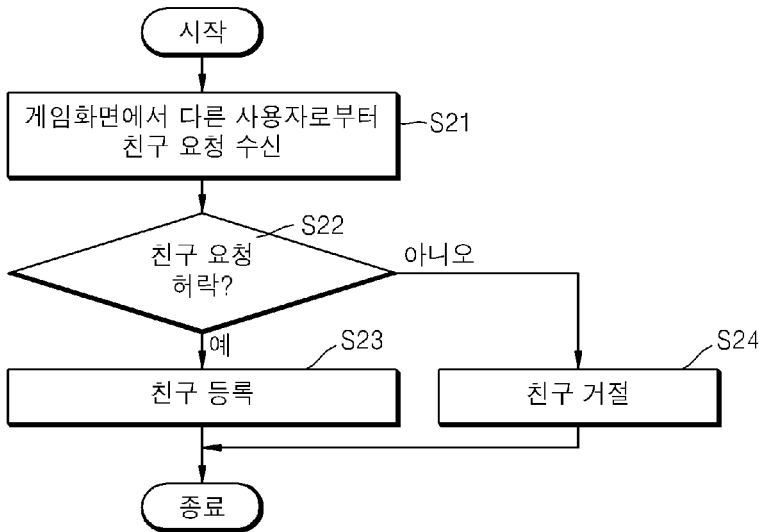
사용자 단말에 표시되는 온라인 게임 화면에서 다른 사용자로부터 발송된 상기 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 정보로서, 친구 요청 정보를 수신하는 단계; 및

상기 친구 요청 정보를 수신한 상기 사용자로부터 상기 다른 사용자를 친구로 등록하는 것을 수락하는 정보로서 친구 수락 정보를 발송하고 상기 다른 사용자를 상기 사용자와 친구 관계에 있는 사용자로 등록하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 친구 등록 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체.

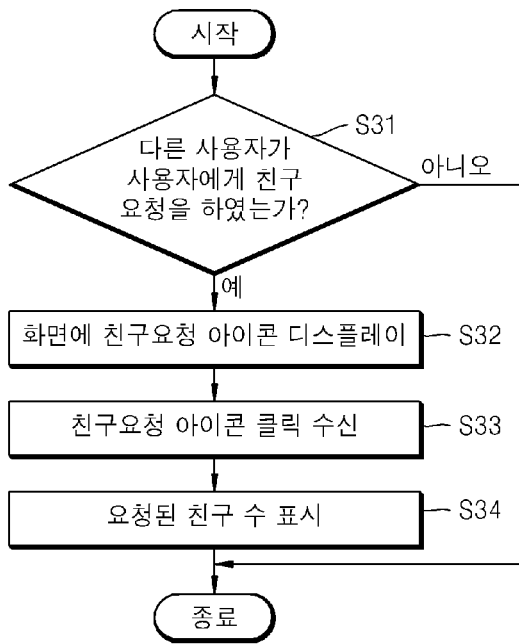
[Fig. 1]



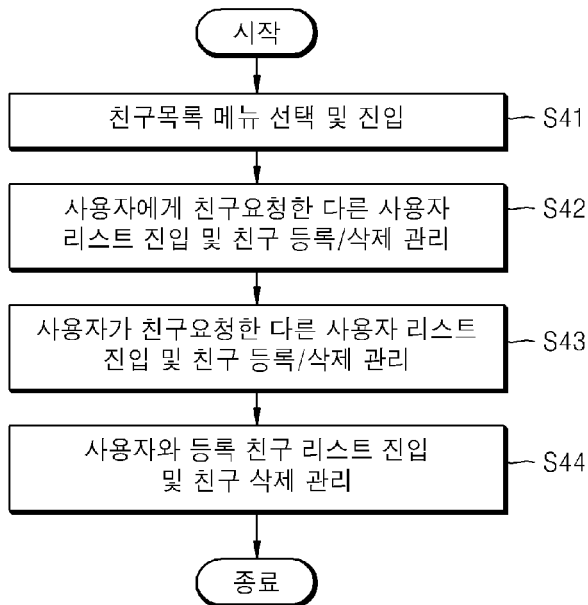
[Fig. 2]



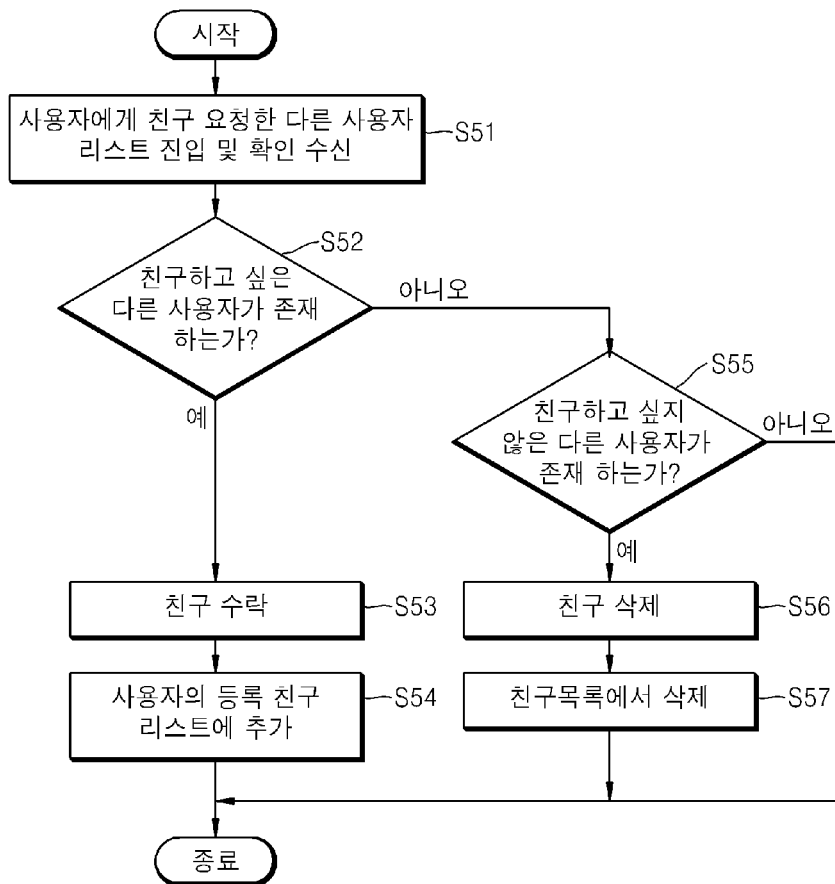
[Fig. 3]



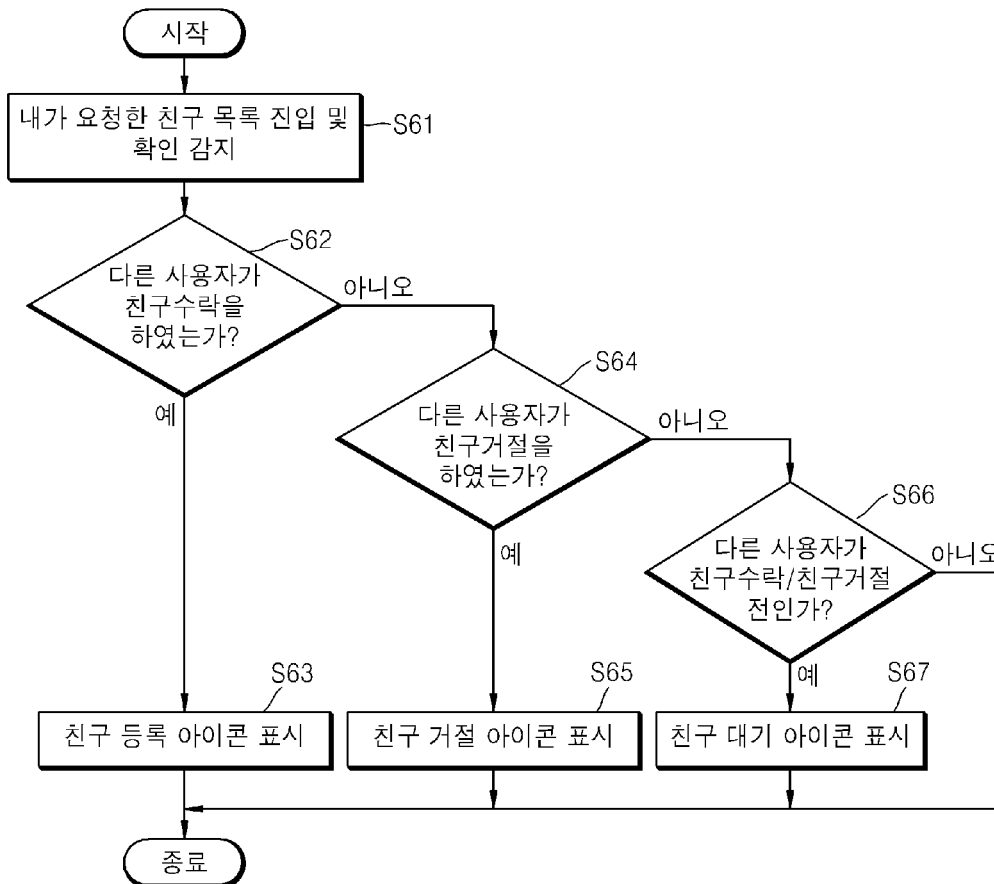
[Fig. 4]



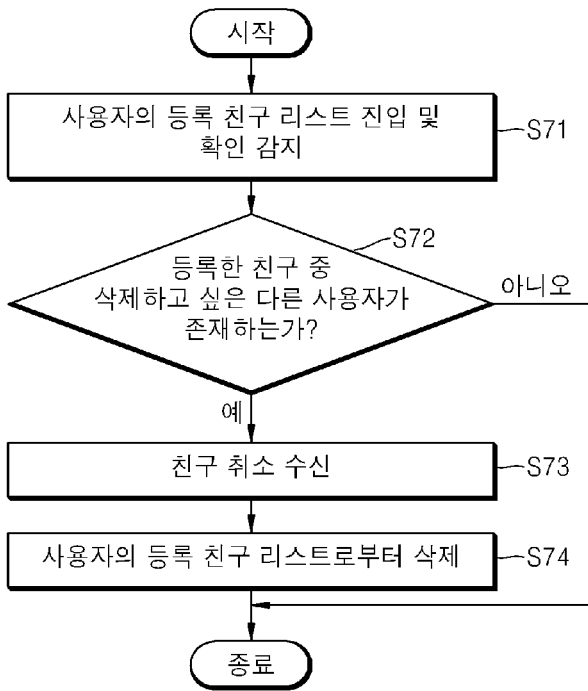
[Fig. 5]



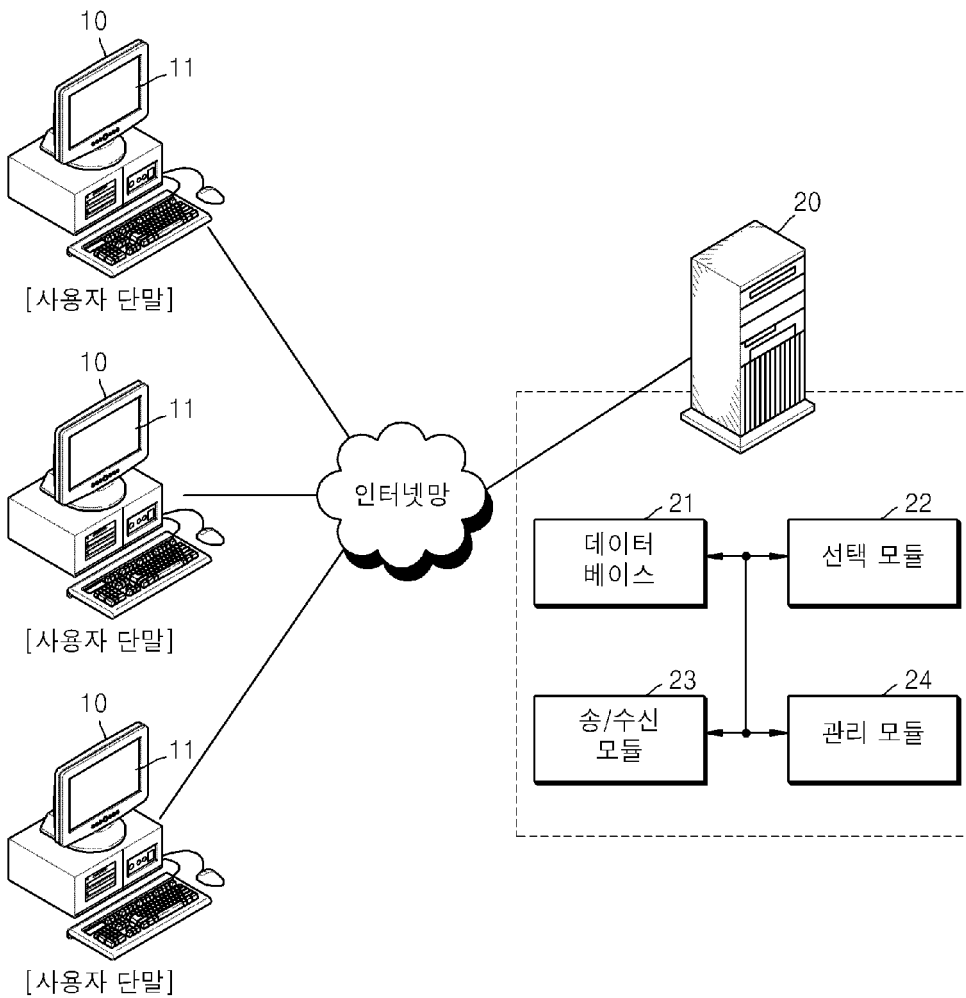
[Fig. 6]



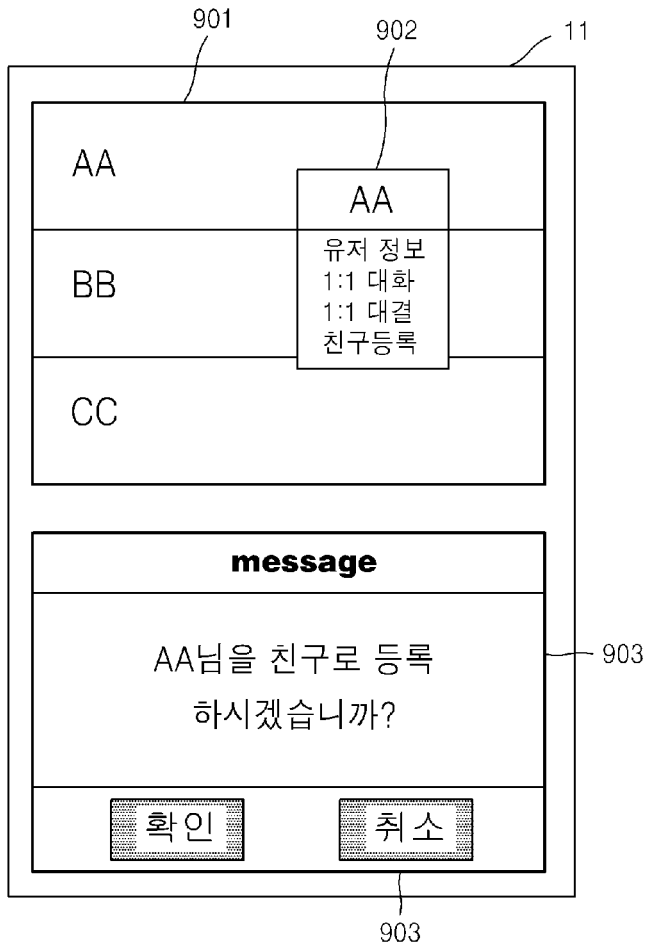
[Fig. 7]



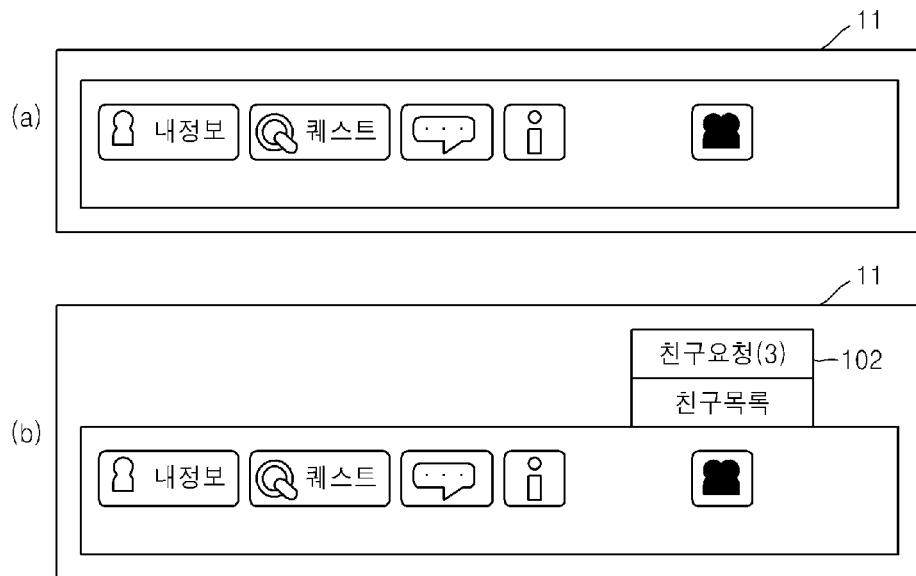
[Fig. 8]



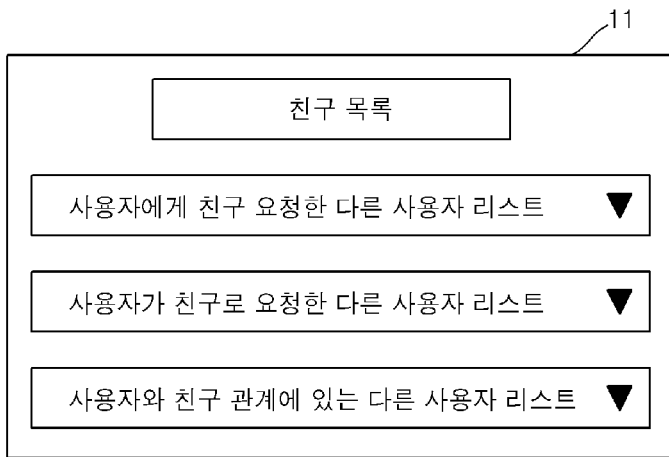
[Fig. 9]



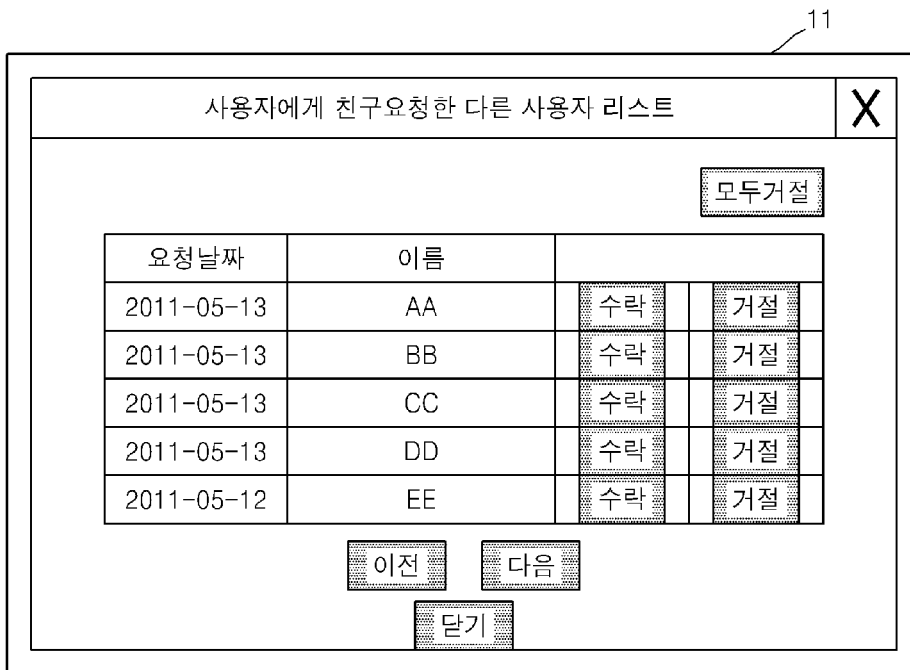
[Fig. 10]



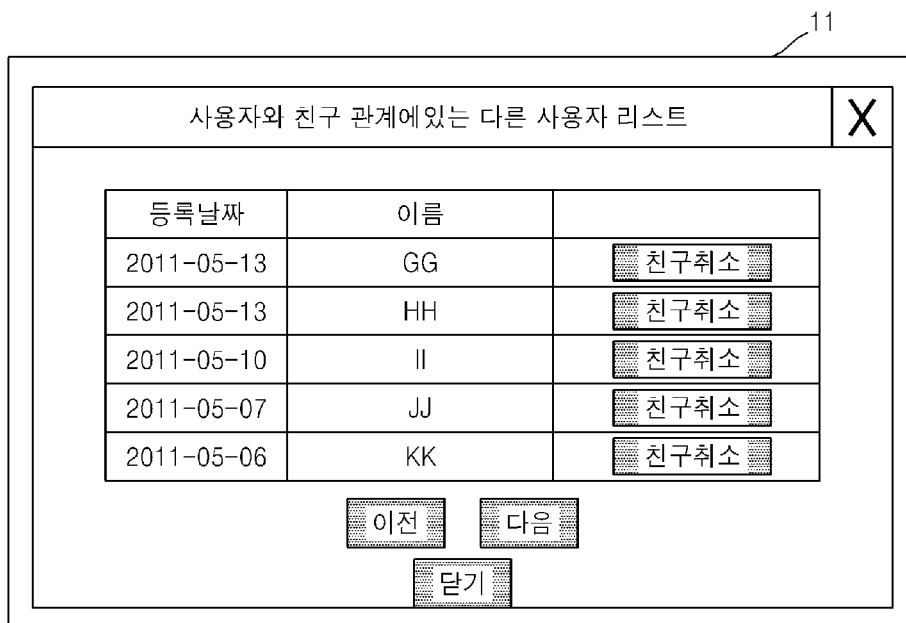
[Fig. 11]



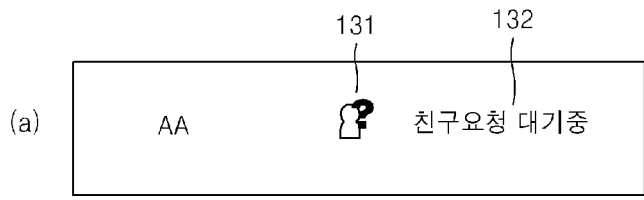
[Fig. 12]



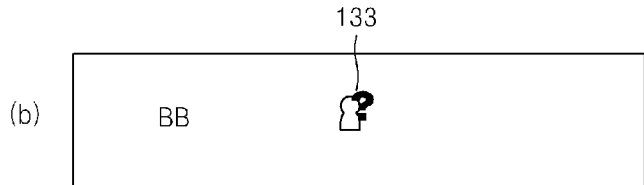
[Fig. 13]



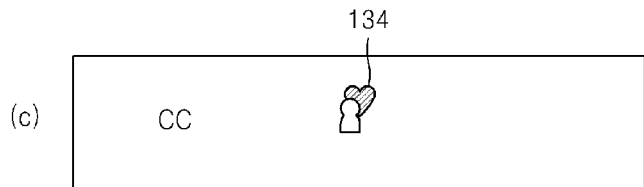
[Fig. 14]



사용자가 다른 사용자에게 친구 요청을 했고,
다른 사용자가 친구 수락을 하지 않은 상태



서로 친구였다가, 다른 사용자가 사용자를
친구 삭제한 상태



사용자가 다른 사용자에게 친구 요청을 했고
다른 사용자가 친구 수락한 상태

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/000537

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)

G60Q 50/10; H04W 4/00; G06Q 50/00; H04W 80/10

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 aboveElectronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)
eKOMPASS (KIPO internal),NAVER(Naver Search Engine) & Keywords: friend, addition, invitation

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	SON, HO GWON, Transaction with Friend addition and Party system PvP, Naver Blog, <Published on:http://blog.naver.com/papaho0/139106996> 29 September 2011 See pages 2,3	1-21
A	KR 10-0451438 B1 (SK TELECOM CO., LTD.) 06 October 2004 See abstract and figure 2	1-21
A	KR 10-2007-0031603 A (HYUN, KWANG CHOL) 20 March 2007 See abstract and figure 2	1-21
A	KR 10-2010-0133180 A (NCSOFT CORPORATION) 21 December 2010 See abstract and figure 3	1-21

 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

17 DECEMBER 2012 (17.12.2012)

Date of mailing of the international search report

18 DECEMBER 2012 (18.12.2012)

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/KR2012/000537

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-0451438 B1	06.10.2004	NONE	
KR 10-2007-0031603 A	20.03.2007	NONE	
KR 10-2010-0133180 A	21.12.2010	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10; H04W 4/00; G06Q 50/00; H04W 80/10

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(네이버 검색 엔진) & 키워드: 친구, 추가, 초대

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	손호권, 친구추가와 파티시스템 PvP와 거래, 네이버 블로그, <출처:http://blog.naver.com/papaho0/139106996> 2011.09.29 2,3 페이지 참조	1-21
A	KR 10-0451438 B1 (에스케이 텔레콤주식회사) 2004.10.06 요약 및 도면 2 참조	1-21
A	KR 10-2007-0031603 A (현광철) 2007.03.20 요약 및 도면 2 참조	1-21
A	KR 10-2010-0133180 A (주식회사 엔씨소프트) 2010.12.21 요약 및 도면 3 참조	1-21

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 17일 (17.12.2012)	국제조사보고서 발송일 2012년 12월 18일 (18.12.2012)
--	--

ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140	심사관 김상현 전화번호 82-42-481-8509
--	-----------------------------------



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-0451438 B1	2004. 10. 06	없음	
KR 10-2007-0031603 A	2007. 03. 20	없음	
KR 10-2010-0133180 A	2010. 12. 21	없음	