(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013 년 6 월 13 일 (13.06.2013)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2013/085170 A1

(51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2012/009818

(22) 국제출원일: 2012 년 11 월 20 일 (20.11.2012)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2011-0132290 2011 년 12 월 9 일 (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 삼성 2 동 서광아파트 101-407, Seoul (KR).

(74) 대리인: **엄명용 (EOM, Myung Yong)**; 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4 층, Seoul (KR).

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

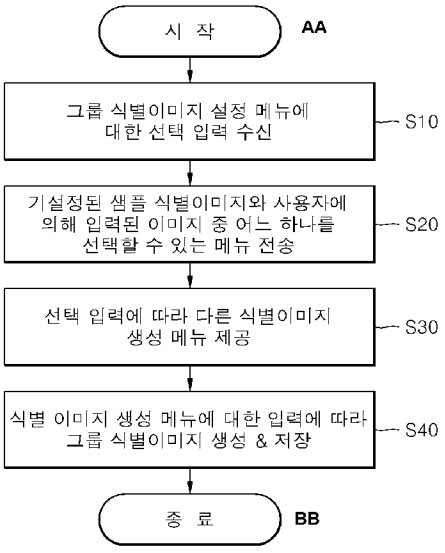
(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE,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

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) **Title**: METHOD AND SERVER FOR PROVIDING GROUP IDENTIFYING IMAGE

(54) **발명의 명칭** : 그룹 식별 이미지 제공 방법 및 서버



S10 ... Receive selection input from group identifying image configuration menu
S20 ... Transmit menu allowing selection of any one image from among pre-cofigured sample identifying images and image entered by user
S30 ... Provide identifying image generation menu in accordance with selection input
S40 ... Generate and store group identifying image in accordance with input from identifying image generation menu
AA ... Start
BB ... End

(57) **Abstract**: Provided is a technique for effectively providing an identifying image for a group having at least one user. A method for providing a group identifying image according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: a group image provider server receiving from a user terminal a selection input entered via a group identifying image configuration menu which allows configuration of a group identifying image, the group identifying image being an image which can identify a group having at least one user in an online game; when the selection input from the group identifying image configuration menu is received, transmitting an overall selection menu to the user terminal, the overall selection menu allowing a selection of any one image from among an image entered from the user terminal and at least one sample image pre-configured by the server; transmitting different identifying image generation menus to the user terminal on the basis of an input to the overall selection menu; and generating the group identifying image in accordance with the input from the identifying image generation menu of the user terminal, and storing same in a group database for storing group information.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]

WO 2013/085170 A1

하나 이상의 사용자로 구성된 그룹의 식별 이미지를 효율적으로 생성할 수 있는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법은, 그룹 식별 이미지 제공 서버가, 온라인 게임에서 적어도 하나의 사용자로 구성된 그룹을 식별할 수 있는 이미지인 그룹 식별 이미지를 설정할 수 있는 메뉴인 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하는 단계; 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력 수신 시, 사용자 단말에 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플이미지와, 사용자 단말로부터 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴로서 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계; 전경 선택 메뉴에 대한 입력에 따라, 서로 다른 식별 이미지 생성 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계; 및 식별 이미지 생성 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 입력에 의해 그룹 식별 이미지를 생성하여 그룹의 정보를 저장하는 그룹 데이터 베이스에 저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 그룹 식별 이미지 제공 방법 및 서버

기술분야

[1] 본 발명은, 온라인 게임에서 적어도 하나의 사용자들로 구성된 그룹을 생성하고 관리하는 서비스를 제공하는 데 있어서, 사용자들이 자신의 그룹을 다른 그룹과 식별하기 위해 그룹 이미지를 설정하도록 제공하는 서비스에 관한 기술이다.

배경기술

[2] 온라인 게임에 대한 기술이 발달하게 되면서, 사용자들은 온라인 게임에서 이용할 수 있는 다양한 컨텐츠를 요구하고 있다. 온라인 게임의 제작 및 서비스 업체들은, 단순히 사용자들이 게임 서버에 접속하여 게임을 플레이하는 모드뿐 아니라, 다양한 게임 컨텐츠 서비스를 제공하여 사용자들의 게임에의 충성도를 높이기 위한 기술을 개발하고 있다.

[3] 온라인 게임에서 제공될 수 있는 일반적인 게임의 플레이 형태는, 사용자가 온라인 게임에 접속하여 게임 클라이언트 내부의 인공지능이 조작하는 상대방과 플레이하는 싱글 플레이 모드와, 네트워크를 통해 다른 사용자가 조작하는 상대방과 플레이하는 멀티 플레이 모드를 포함한다.

[4] 특히, 멀티 플레이 모드는, 상대방과의 대전 플레이, 상대방과 협력하여 플레이하는 팀플레이 모드 등이 존재한다. 또한, 게임의 플레이를 위해, 사용자들은 다른 사용자와 일정한 관계를 형성하여, 게임을 함께 플레이하거나, 게임 상에서의 정보를 교환하기도 한다.

[5] 사용자들이 온라인 게임에서 형성하는 일정한 관계는, 그룹, 길드, 클랜, 파티 등으로 지칭된다. 온라인 게임에서 사용자들은 한 그룹의 구성원으로서 활동할 수 있다. 최근에는 온라인 게임의 그룹 문화가 발달하면서 사용자들은 일반적인 소셜 네트워크뿐 아니라, 게임 상에서의 그룹에 속한 다른 사용자들과 유대감을 갖고 네트워크를 형성함으로써, 게임 플레이 시의 새로운 재미를 느끼고자 하고 있다. 이에 따라서, 게임 서비스 제공 시 그룹에 대한 사용자들의 소속감을 고취시킬 수 있도록 하는 서비스의 제공이 필요로 되고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[6] 이에 본 발명은, 그룹에 속한 사용자들이 그룹에 대한 소속감 및 유대감을 느끼도록 하여, 그룹 플레이의 새로운 재미와 함께 게임에 대한 충성도를 높이는 기술을 제공하는 데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

[7] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법은, 그룹 식별 이미지 제공 서버가, 온라인 게임에서 적어도 하나의

사용자로 구성된 그룹을 식별할 수 있는 이미지인 그룹 식별 이미지를 설정할 수 있는 메뉴인 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하는 단계; 상기 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 단말에 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플이미지와, 상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴로서 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계; 상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력에 따라, 서로 다른 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 및 상기 식별 이미지 생성 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 의해 상기 그룹 식별 이미지를 생성하여 상기 그룹의 정보를 저장하는 그룹 데이터 베이스에 저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[8] 상기 식별 이미지 생성 메뉴는 상기 전경 선택 메뉴에 인접한 상기 사용자 단말의 일 영역에 표시되고, 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 배경 이미지의 선택이 가능한 메뉴인 배경 이미지 선택 메뉴와, 상기 식별 이미지의 생성을 완료하는 메뉴로서 생성 완료 메뉴를 포함하는 것이 바람직하다.

[9] 상기 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 입력된 이미지를 선택한 입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 비활성화하는 것이 바람직하다.

[10] 상기 저장하는 단계는, 상기 생성 완료 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 입력된 이미지를 상기 그룹 이미지로 생성하는 것이 바람직하다.

[11] 상기 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는, 상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 샘플이미지를 선택한 입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 활성화하는 것이 바람직하다.

[12] 상기 저장하는 단계는, 상기 생성 완료 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 선택된 샘플이미지와, 상기 배경 이미지 선택 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택에 의해 선택된 배경 이미지를 결합하여 상기 그룹 식별 이미지를 생성하는 것이 바람직하다.

[13] 상기 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계 전, 상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지에 대해, 기설정된 검수 처리를 수행하는 단계; 및 상기 검수 처리를 수행하는 단계에 의해 유효하게 검수된 이미지를 상기 전경 선택 메뉴에 포함시키는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[14] 상기 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계 전, 상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지의 크기 정보를 분석하는 단계; 및 상기 입력된 이미지의 크기가, 기설정된 적어도 하나의 단위 크기 중 하나에 매칭되도록 상기 입력된 이미지의 크기를 변환하여 상기 전경 선택 메뉴에 포함시키는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[15]

[16] 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 서버는, 온라인 게임에서

적어도 하나의 사용자로 구성된 그룹을 식별할 수 있는 이미지인 그룹 식별 이미지를 설정할 수 있는 메뉴인 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하는 그룹 식별 이미지 설정 요청 수신부; 상기 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 단말에 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플이미지와, 상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴로서 전경 선택 메뉴를 전송하고, 상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력에 따라, 서로 다른 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 샘플 이미지 제공부; 및 상기 식별 이미지 생성 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 의해 상기 그룹 식별 이미지를 생성하여 상기 그룹의 정보를 저장하는 그룹 데이터 베이스에 저장하는 그룹 식별 이미지 생성부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[17] 상기 식별 이미지 생성 메뉴는, 상기 전경 선택 메뉴에 인접한 상기 사용자 단말의 일 영역에 표시되고, 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 배경 이미지의 선택이 가능한 메뉴인 배경 이미지 선택 메뉴와, 상기 식별 이미지의 생성을 완료하는 메뉴로서 생성 완료 메뉴를 포함하는 것이 바람직하다.

[18] 상기 샘플 이미지 제공부는, 상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 입력된 이미지를 선택한 입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 비활성화하는 것이 바람직하다.

[19] 상기 샘플 이미지 제공부는, 상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 샘플이미지를 선택한 입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 활성화하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[20] 본 발명에 의하면, 게임 서비스 제공 업체에서 제공되는 샘플 이미지 이외에도, 사용자가 직접 제작 또는 편집한 이미지를 이용하여, 그룹을 식별할 수 있는 이미지를 사용할 수 있기 때문에, 사용자들은 그룹에 대한 소속감을 느낄 수 있고, 그룹에 속한 다른 사용자들과의 유대감 형성을 통해 게임에 대한 충성도를 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[21] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[22] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 샘플이미지를 선택 시의 흐름을 도시한 것이다.

[23] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자가 입력한 이미지를 선택 시의 흐름을 도시한 것이다.

[24] 도 4는 사용자가 입력한 이미지를 검수하는 처리 과정을 도시한 것이다.

[25] 도 5는 사용자가 입력한 이미지의 크기에 따른 이미지 입력 과정을 도시한 것이다.

[26] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 서버의 구성도이다.

[27] 도 7 내지 13은 본 발명의 각 실시예의 구현에 의해 사용자 단말에 표시되는 화면의 예이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[28] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법 및 서버에 대하여 설명하기로 한다.

[29] 이하의 설명에서 본 발명에 대한 이해를 명확히 하기 위하여, 본 발명의 특징에 대한 공지의 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.

[30] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[31] 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.

[32] 이하의 설명에서 "게임 서버"란, 사용자들이 접속하여 게임 컨텐츠를 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.

[33] 또한 게임 서버에는 데이터 베이스에 대한 미들웨어나 결제 처리를 수행하는 서버들이 연결될 수 있으나, 본 발명에서는 이에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[34] 본 발명에서 게임 컨텐츠는, 게임 서버를 통해 사용자들이 다운로드 받아서 사용자 단말에서 실행함으로써, 게임을 즐길 수 있도록 사용자 단말의 메모리에 저장되는 프로그램을 의미한다. 또는 게임 서버에 사용자들이 접속하고, 사용자 단말에는 실시간 데이터만 저장 및 삭제되는 온라인 컨텐츠 역시 게임 컨텐츠에 포함될 수 있다. 게임 컨텐츠는 사용자 단말을 통해 사용자가 컴퓨터 인공지능과의 대결을 할 수 있는 "싱글 플레이" 모드와, 다른 사용자들과의 네트워크 연결을 통해 게임을 즐길 수 있는 "멀티 플레이" 모드 중 적어도 하나가 실행될 수 있다.

[35] 또한 "멀티 플레이" 모드는, 사용자와 사용자 사이의 대전 모드, 사용자가 다른 사용자와 팀을 이루고, 인공지능 또는 다른 사용자로 이루어진 팀과 대전하는 팀 대전 모드 등을 포함할 수 있다.

[36] 본 발명에서 그룹 관리 서비스를 제공하는 서버 및 그룹 식별 이미지를 제공하는 서버는 게임 서버에 포함된 서버일 수 있으나, 게임 서버와 독립적으로

존재하는 서버일 수 있다.

[37] 본 발명에서 그룹은, 일반적으로 "클랜", "길드" 등으로 표현될 수 있는 게임 상에서 사용자들 사이의 커뮤니티 또는 모임을 의미한다. 본 발명에서 그룹 관리 서비스를 제공하는 서버에서는, 그룹의 정보를 관리하는 기능을 이하에 설명하는 단계에 대응하는 기능 이외에 추가적으로 수행할 수 있다.

[38] 그룹은 한 사용자가 그룹 생성 메뉴를 선택하고, 일정량의 사이버 머니를 소모하여 생성할 수 있다. 그룹 생성 시, 그룹 명, 그룹 식별 이미지 등을 선택하여 사용자가 자신만의 그룹을 생성할 수 있다.

[39] 그룹이 생성되면, 그룹 운영자에 해당하는 사용자가 다른 사용자를 자신의 그룹에 초대하고, 다른 사용자가 이를 수락하거나, 다른 사용자가 그룹 운영자에게 그룹에 대한 가입을 신청하고, 그룹 운영자가 이를 수락하는 형식으로 구성원이 증가될 수 있다.

[40] 본 발명에서 사용자 정보에는, 일반적으로 온라인 게임 상에서 관리될 수 있는 사용자들의 정보 이외에, 사용자가 속한 그룹에 대한 정보가 포함되어 있다.

[41] 각 그룹에는 그룹을 운영하는 그룹 운영자가 존재할 수 있다. 그룹 운영자는 그룹 서비스에 따라서 하나 이상의 사용자가 될 수 있다. 기본적으로 그룹 운영자는 그룹을 생성한 사용자로 초기 설정되나, 그룹 운영자는 그룹의 운영에 따라서 다른 사용자로 바뀔 수 있다.

[42] 그룹 운영자는 그룹 정보를 수정할 수 있는 권한을 갖고 있으며, 그룹 운영자가 게임에 접속하여 그룹 플레이 모드를 이용 시에는, 일반 구성원인 다른 사용자들과는 달리 그룹의 정보를 관리 및 수정할 수 있는 그룹 관리 메뉴를 추가적으로 이용할 수 있다. 이하의 설명에서, 그룹 운영자를 사용자로 설명하기로 하며, 그룹 식별 이미지 제공 방법을 이용할 수 있는 화면은 그룹 관리 메뉴에 포함된 메뉴로 이해될 것이다.

[43] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법에 대한 플로우차트이다.

[44] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법은 먼저, 그룹 식별 이미지 제공 서버가, 그룹을 식별할 수 있는 이미지인 그룹 식별 이미지를 설정하기 위한 입력이 가능한 메뉴로서, 그룹 식별 이미지 설정 메뉴를 사용자 단말에 전송하고, 이에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하는 단계(S10)가 수행된다.

[45] 사용자는 그룹 관리 메뉴에서, 그룹 식별 이미지 설정 메뉴를 확인할 수 있다. 그룹 식별 이미지 설정 메뉴는, 그룹 식별 이미지가 설정되지 않은 상태라면, 그룹 식별 이미지를 새롭게 설정할 수 있는 메뉴를 의미할 수 있다. 그룹 식별 이미지가 이미 설정되어 있는 상태라면, 그룹 식별 이미지를 변경할 수 있는 메뉴를 의미한다.

[46] 서버는 사용자 단말로부터, 그룹 식별 이미지를 새롭게 설정하거나 변경할 수 있는 메뉴에 대한 선택 입력을 수신하게 되면, 그룹 식별 이미지를 생성할 수

있는 메뉴를 출력한다.

[47] 먼저, 전경 선택 메뉴를 출력하게 되는데, 구체적으로 서버는, 사용자 단말에 서버에 의해 기설정되어 있는 적어도 하나의 샘플이미지와 사용자 단말로부터 직접 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴로서 전경 선택 메뉴를 출력하게 된다(S20).

[48] 전경(Foreground)은, 기본적으로 그룹을 식별할 수 있는 이미지의 핵심이 되는 요소로서, 일정한 모양을 갖는 이미지를 의미한다. 본 발명에서 그룹 식별 이미지는, 전경과 배경(Background) 이미지를 결합한 하나의 이미지 컨텐츠를 의미하는데, 서버에서 제공되는 전경에 대한 샘플 이미지와, 일정한 패턴 또는 형태를 갖는 배경 이미지가 결합되어 그룹 식별 이미지가 생성된다.

[49] 전경 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력이 수신되면, 서버는 식별 이미지를 생성할 수 있는 메뉴인 식별 이미지 생성 메뉴를 사용자 단말에 전송하게 된다(S30). 이때 전경이 서버에서 제공되는 샘플이미지인지 사용자가 입력한 이미지인지 여부에 따라서, 식별 이미지 생성 메뉴가 다르게 설정된다.

[50] 본 발명에서 식별 이미지 생성 메뉴는, 전경 선택 메뉴에 인접한 사용자 단말의 일 영역에 표시되며, 서버에서 제공되는 기설정된 적어도 하나의 배경 이미지의 선택이 가능한 배경 이미지 선택 메뉴와, 식별 이미지의 생성을 완료하는 생성 완료 메뉴를 포함한다.

[51] 본 발명에서 식별 이미지 생성 메뉴는 상기의 메뉴들을 포함하는 개념이나, 전경 선택 메뉴 역시 식별 이미지 생성 메뉴에 포함될 수 있다. 즉 하나의 식별 이미지 생성 메뉴에서 전경 및 배경을 설정할 수 있고, 생성 완료 메뉴에 의해 그룹 식별 이미지가 생성될 수 있다. 그러나 본 발명에서는 설명의 편의 및 발명의 특징을 명확히 하기 위해, 전경 선택 메뉴와 식별 이미지 생성 메뉴를 구분하여 표현하기로 한다.

[52] 식별 이미지 생성 메뉴에 대한 사용자의 입력이 수신되면, 서버는 그룹 식별 이미지를 최종적으로 생성한 뒤 그룹의 정보를 저장할 데이터 베이스에 저장하는 단계(S40)를 수행하게 된다. 이를 통해, 사용자는 운영하는 그룹을 다른 그룹과 식별할 수 있는 그룹 식별 이미지를 생성하여 이용할 수 있다. 데이터 베이스에 그룹 식별 이미지가 저장되면, 게임 접속 시 모든 사용자는 해당 그룹의 정보를 확인 시 그룹 식별 이미지를 함께 확인할 수 있다.

[53] 본 발명에서 전경 선택 메뉴 및 배경 이미지 선택 메뉴에 대한 선택 입력은, 다수의 이미지를 회전시키면서 표시하도록 하는 입력을 통해, 현재 사용자 단말에 표시되는 이미지를 선택한 것으로 설정하는 입력을 의미한다. 이는 본 발명에 대한 이하의 도 7 내지 13에 대한 설명에서 자세히 언급하기로 한다. 그러나 본 발명의 이러한 선택 입력은 발명의 설명을 위한 일 실시예에 지나지 않으며, 이외의 방법 역시 사용될 수 있다.

[54] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 샘플이미지를 선택 시의 흐름을 도시한 것이다. 이하의 설명에서 도 1에 대한 설명과 중복되는 부분은 이를 생략하기로

한다. 도 2와 3은 구체적으로, 전경 선택 메뉴의 선택 입력에 따라서 식별 이미지 생성 메뉴가 표현되는 흐름을 도시한 것이다.

[55] 도 2를 참조하면, 먼저 전경 선택 메뉴를 사용자 단말에 전송한 서버가, 전경 선택 메뉴에 대한 사용자 단말의 입력이 서버가 제공한 샘플이미지 중 하나를 선택한 입력인 것을 수신하는 단계(S21)가 수행된다.

[56] 사용자가 서버가 제공한 샘플이미지 중 하나를 선택하게 되면, 서버는, 배경 이미지 선택 메뉴를 활성화하는 단계(S31)를 수행하게 된다. 즉, 서버가 제공하는 샘플이미지가 전경으로 선택되면, 샘플이미지가 표시될 때 그 배경이 되는 이미지 역시 사용자가 선택할 수 있는 메뉴를 출력하는 것이다.

[57] 이후, 식별 이미지 생성 메뉴 중 배경 이미지 선택 메뉴에 대한 사용자의 선택 입력이 완료되고, 생성 완료 메뉴에 대한 선택 입력이 수신되면, 서버는 전경인 샘플이미지와 배경 이미지를 결합한 이미지는 그룹의 식별 이미지로 생성하는 단계(S41)를 수행하게 된다. 생성된 식별 이미지는 그룹의 정보를 저장하는 데이터 베이스에 저장된다.

[58] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자가 입력한 이미지를 선택 시의 흐름을 도시한 것이다.

[59] 도 3을 참조하면, 먼저 전경 선택 메뉴를 사용자 단말에 전송한 서버가, 사용자 단말로부터, 전경 선택 메뉴에 대한 입력 중 사용자의 입력에 의해 입력된 이미지를 선택한 입력을 수신하는 단계(S22)가 수행된다.

[60] 즉, 전경 선택 메뉴에는, 서버가 제공하는 샘플 이미지와 함께, 사용자가 일련의 등록 과정을 거쳐 입력한 이미지가 함께 표시될 수 있다. 사용자가 입력한 이미지는 서버가 제공하는 샘플 이미지를 제외하고, 사용자가 일련의 등록 과정을 거쳐 사용자 단말에 저장되어 있거나, 네트워크를 통해 링크된 상태의 이미지를 등록 시, 등록된 이미지를 의미한다.

[61] S22 단계에 의해 사용자의 입력의 의해 입력된 이미지가 선택되면, 서버는 배경 선택 메뉴를 비활성화하는 단계(S32)를 수행한다. 즉, 서버가 제공하는 전경이 아닌 사용자에 의해 입력된 이미지를 그룹 식별 이미지로 설정 시에는, 배경 이미지가 필요 없는 것으로 판단하여, 배경 이미지 선택 메뉴를 비활성화시키는 것이다.

[62] 이후, 생성 완료 메뉴에 대한 선택 입력을 수신하면, 서버는 사용자가 선택한 이미지인, 사용자가 입력한 이미지를 그대로 그룹의 식별 이미지로 생성하여 저장하는 단계(S42)를 수행하게 된다.

[63] 이에 따라서, 사용자는 자신이 선호하는 이미지를 그룹의 식별 이미지로 사용할 수 있으며, 이때 불필요한 배경 선택 메뉴를 선택하지 않아도 되기 때문에, 사용자는 용이하게 그룹 식별 이미지를 생성하여 사용할 수 있다.

[64] 도 4는 사용자가 입력한 이미지를 검수하는 처리 과정을 도시한 것이다.

[65] 본 발명에서 그룹 식별 이미지는, 게임 접속 시 모든 사용자에게 공개되는 이미지이기 때문에, 공중의 위생 및 도덕에 해가 되는 이미지는 그룹 식별

이미지로 사용하지 못하도록 하는 것이 바람직하다.

[66] 따라서 서버는, 일련의 이미지 입력 메뉴를 통해 사용자 단말로부터 이미지 입력이 되었음을 수신하게 되면(S11), 입력된 이미지에 대해 일련의 기설정된 검수 처리를 수행하게 된다(S12).

[67] 검수 처리는, 게임 관리자에 의해 수동적 또는 이미지 분석을 통한 일련의 검수 프로세스를 통해 수행될 수 있다. 선정적이거나 폭력적 또는 지나치게 정치적인 내용 등을 포함하여, 공중의 위생 및 도덕에 유해한 것으로 판단되는 이미지가 검수 처리 과정에서 감지되면, 이미지의 입력을 거부하고 새로운 이미지를 입력하기 위한 메시지 및 메뉴를 사용자 단말에 전달할 수 있다.

[68] 검수 처리 수행을 통해 유효하게 검수된 이미지, 즉 상기 검수 처리를 정상적으로 통과한 이미지는, 서버에 의해 전경 선택 메뉴에 표시되도록 제어된다(S13).

[69] 도 4의 과정을 통해, 본 발명에서 사용자가 이미지 입력 시에도, 공중의 위생 및 도덕에 해가 되지 않도록 할 수 있어, 게임의 정상적인 관리가 가능하도록 할 수 있다.

[70] 도 5는 사용자가 입력한 이미지의 크기에 따른 이미지 입력 과정을 도시한 것이다.

[71] 도 5를 참조하면, 역시 사용자 단말로부터 서버가 이미지를 수신하는 단계(S11)가 수행된다.

[72] 본 발명에서 사용자가 입력한 이미지를 그룹 식별 이미지로 사용하기 위해서는, 기설정된 단위 크기의 이미지가 사용되어야 할 것이다. 게임 화면에서 그룹 식별 이미지가 표시되기 위해서는, 이미지의 크기 및 이미지의 가로 세로의 비율이 그룹 식별 이미지가 표시되는 화면에 매칭되어야 하기 때문이다.

[73] 따라서, 서버에서는 이미지를 수신하는 경우, 입력된 이미지의 크기 정보를 분석하는 단계(S14)를 수행하여, 입력된 이미지의 크기가 기설정된 적어도 하나의 단위 크기 중 하나에 매칭되는지 여부를 판단하게 된다(S15).

[74] 이후, 매칭되는 것으로 판단되면, 입력된 이미지를 전경 선택 메뉴에 표시되도록 제어하며(S17), 매칭되지 않은 것으로 판단되면, 입력된 이미지의 크기를 기설정된 단위 크기 중 하나로 변환하는 단계(S16)를 수행한 뒤, 전경 선택 메뉴에 표시되도록 제어하게 된다(S17).

[75] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 서버의 구성도이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 5에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.

[76] 도 6을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 서버(10)는, 그룹 식별 이미지 설정 요청 수신부(11), 샘플 이미지 제공부(12) 및 그룹 식별 이미지 생성부(13)를 포함하며, 상기 언급한 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플 이미지와, 사용자의 입력에 의해 입력된 이미지를 저장하는 샘플 이미지 저장부(14)가 추가적으로 포함될 수 있다.

[77] 그룹 식별 이미지 설정 요청 수신부(11)는, 그룹 식별 이미지 설정 메뉴를 사용자 단말(20)에 전송하여, 사용자 단말(20)로부터 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력을 수신하는 기능을 수행한다.

[78] 샘플 이미지 제공부(12)는, 샘플 이미지 저장부(14)로부터, 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플이미지와 사용자 단말(20)로부터 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴인 전경 선택 메뉴를 전송하고, 전경 선택 메뉴에 대한 사용자 단말(20)로부터의 입력을 수신 시, 수신한 입력에 따라서 서로 다른 식별 이미지 생성 메뉴를 사용자 단말(20)에 전송하는 기능을 수행한다.

[79] 샘플 이미지 제공부(12)는 구체적으로, 전경 선택 메뉴에서 사용자가 샘플이미지를 선택한 경우, 배경 이미지 선택 메뉴를 활성화한 식별 이미지 생성 메뉴를 사용자 단말(20)에 전송하며, 사용자가 입력한 이미지를 선택한 경우, 배경 이미지 선택 메뉴를 비활성화한 식별 이미지 생성 메뉴를 전송하게 된다.

[80] 그룹 식별 이미지 생성부(13)는, 상기 언급한 바와 같이 식별 이미지 생성 메뉴에 포함된 생성 완료 메뉴에 대한 사용자 단말(20)로부터의 선택 입력에 따라, 샘플 이미지와 배경 이미지를 결합하여 그룹 식별 이미지를 생성하거나, 사용자가 입력한 이미지를 그룹 식별 이미지로 생성하는 기능을 수행한다. 또한, 그룹 정보 관리 서버(30)에 포함된, 그룹 정보를 저장하는 데이터 베이스에 그룹 식별 이미지를 전송하여 저장하도록 하는 기능 역시 수행할 수 있다.

[81] 샘플 이미지 저장부(14)는, 사용자 단말(20)에 이미지를 입력할 수 있는 일련의 메뉴(또는 유저 인터페이스)를 제공하며, 이미지가 입력되면 상기 언급한 검수 처리를 수행하거나, 크기를 변환하여, 이미지가 전경 선택 메뉴에 표시되도록 제어하는 기능을 수행할 수 있다.

[82] 도 7 내지 13은 본 발명의 각 실시예의 구현에 의해 사용자 단말에 표시되는 화면의 예이다. 이하의 설명에서, 도 1 내지 6에 대한 설명과 중복되는 부분은 이를 생략하기로 한다.

[83] 먼저 도 7을 참조하면, 그룹 관리 화면 중, 그룹의 정보를 확인할 수 있는 그룹 정보 화면(100)이 표시되어 있다. 이때 그룹 운영자는, 현재 그룹 식별 이미지가 설정되어 있지 않은 것을 그룹 식별 이미지 화면(101)에서 확인할 수 있으며, 기타 그룹의 정보(103)를 확인할 수 있다.

[84] 그룹 식별 이미지 화면(101)에 그룹 식별 이미지가 설정되어 있지 않은 경우, 그룹 운영자의 그룹 정보 화면(100)에는, 마크 생성 메뉴(102)가 표시된다. 마크 생성 메뉴(102)는 본 발명에서 그룹 식별 이미지 설정 메뉴를 의미한다.

[85] 도 8을 참조하면, 전경 선택 메뉴와 함께 식별 이미지 생성 메뉴가 표시되는 그룹 식별 이미지 생성 화면(110)을 확인할 수 있다.

[86] 이때 전경 이미지의 선택은 마크 선택 메뉴(112)에서 수행할 수 있다. 마크 선택 메뉴에는 현재 표시되는 전경 이미지(111)의 식별 정보가 표시되며, 사용자는 단말의 지시수단을 이용하여 화살표 이미지를 클릭하여 전경 이미지(111)를

변경할 수 있다.

[87] 도 8에서는 샘플이미지(S1)가 현재 표시되는 전경 이미지(111)로 선택되어 있으며, 이는 상기 언급한 전경 선택 메뉴에서 샘플이미지에 대한 선택 입력이 된 경우를 의미한다.

[88] 이때 배경 이미지 선택 메뉴(113)이 활성화된 것을 확인할 수 있다. 마크 선택 메뉴(112)와 마찬가지로, 배경 이미지 선택 메뉴(113)에는 현재 표시되는 배경 이미지의 식별 정보가 표시된다. 현재 표시되는 배경 이미지는, 전경 이미지(111)에서, 실질적인 전경 이미지가 표시되는 영역을 제외한 부분에 표시된다.

[89] 사용자는 확인 메뉴(114)를 선택하여 생성 완료 메뉴에 대한 선택 입력을 수행할 수 있으며, 취소 메뉴(115)를 선택하여 그룹 식별 이미지의 생성을 취소할 수 있다.

[90] 도 9를 참조하면, 관리 메뉴에 표시되는 이미지 입력 메뉴(120)가 표시되어 있다. 이때 사용자는 찾아보기 메뉴(112)를 선택하여 이미지의 경로를 입력할 수 있다.

[91] 이미지의 경로가 입력되면, 경로에 대응하는 이미지가 이미지 표시 화면(121)에 표시된다. 사용자는 이를 통해 자신이 전경 선택 메뉴에 표시되도록 할 수 있는 이미지를 확인할 수 있으며, 확인 메뉴(123)를 통해 이미지를 입력하거나, 취소 메뉴(124)를 통해 이미지 입력을 취소할 수 있다.

[92] 도 10을 참조하면, 이미지 검수 화면(130)이 표시되어 있다. 서버는 사용자에게 이미지가 등록 중이라는 내용의 메시지와, 검수 처리 과정을 비율로 표시하는 게이지 등을 표시하며, 현재 검수 처리되고 있는 이미지(131)를 표시하게 된다.

[93] 도 11은 이미지 검수 결과, 이미지의 입력이 실패한 경우, 즉 이미지가 공중의 위생 및 도덕에 유해한 것으로 판단되는 경우의 이미지 입력 실패 화면(140)이다. 사용자는 현재 사용자가 입력하고자 하는 이미지(141)를 확인하고, 해당 이미지가 유해 및 불건전한 이미지를 포함하기 때문에 등록이 불가하다는 내용의 메시지를 확인할 수 있다.

[94] 도 12에는, 사용자가 도 9 내지 10에 표시된 화면에 대응하는 처리 결과에 따라, 입력된 이미지를 전경 선택 메뉴에서 선택한 화면(160)이 도시되어 있다.

[95] 사용자는 마크 선택 메뉴(152), 즉 전경 선택 메뉴에서 현재 표시되는 전경(151)이 사용자가 입력한 이미지인 것을 확인할 수 있다. 사용자가 입력한 이미지가 현재 전경 선택 메뉴에서 선택된 것으로 판단되면, 배경 이미지 선택 메뉴(153)는 도 12와 같이 비활성화되어 사용자가 이를 선택할 수 없도록 한다.

[96] 사용자는 확인 메뉴(154)를 선택하여 사용자가 입력한 이미지를 그대로 그룹 식별 이미지로 생성할 수 있으며, 취소 메뉴(155) 선택 시 그룹 식별 이미지 생성을 취소할 수 있다.

[97] 도 13에는, 도 7의 화면과 유사하나, 그룹 식별 이미지가 등록되어 있는 상태의 그룹 정보 확인 화면(100)이 도시되어 있다. 사용자는 그룹 식별 이미지 표시

화면(104)에서 현재 설정된 그룹 식별 이미지를 확인할 수 있으며, 기타 정보(103) 역시 확인할 수 있다.

[98] 그룹 식별 이미지가 등록되어 있는 상태에는, 마크 변경 메뉴(105)가 표시되어 있다. 마크 변경 메뉴(105)는 도 7의 마크 생성 메뉴(102)와 마찬가지로, 그룹 식별 이미지 설정 메뉴를 의미한다. 마크 변경 메뉴(105)를 선택하여, 현재의 그룹 식별 이미지를 다른 것으로 변경할 수 있다.

[99] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 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 그룹 식별 이미지 제공 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.

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

[101] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 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.

[102] 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.

[103] 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.

[104] 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.

[105] 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.

[106] 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.

[107] 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.

[108] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 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.

[109] 본 발명의 각 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트 폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기를 포함할 수 있으며, 이뿐만 아니라, 컴퓨팅(Computing) 가능한 모든 기기로 해석되어야 할 것이다.

[110] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 그룹 식별 이미지 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트 폰, 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.

[111] 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 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 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

[112] 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.

[113] 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.

[114]

청구범위

[청구항 1] 그룹 식별 이미지 제공 서버가, 온라인 게임에서 적어도 하나의 사용자로 구성된 그룹을 식별할 수 있는 이미지인 그룹 식별 이미지를 설정할 수 있는 메뉴인 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하는 단계;
상기 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 단말에 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플이미지와, 상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴로서 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계;
상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력에 따라, 서로 다른 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 및
상기 식별 이미지 생성 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 의해 상기 그룹 식별 이미지를 생성하여 상기 그룹의 정보를 저장하는 그룹 데이터 베이스에 저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법.

[청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 식별 이미지 생성 메뉴는,
상기 전경 선택 메뉴에 인접한 상기 사용자 단말의 일 영역에 표시되고, 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 배경 이미지의 선택이 가능한 메뉴인 배경 이미지 선택 메뉴와, 상기 식별 이미지의 생성을 완료하는 메뉴로서 생성 완료 메뉴를 포함하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법,

[청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는,
상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 입력된 이미지를 선택한 입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 비활성화하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법.

[청구항 4] 제3항에 있어서,
상기 저장하는 단계는,
상기 생성 완료 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 선택 입력 수신 시, 상기 입력된 이미지를 상기 그룹 이미지로 생성하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법.

[청구항 5] 제2항에 있어서,
상기 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계는,
상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 샘플이미지를 선택한

입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 활성화하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법.

[청구항 6] 제5항에 있어서,
상기 저장하는 단계는,
상기 생성 완료 메뉴에 대한 사용자 단말의 선택 입력 수신 시, 상기 선택된 샘플이미지와, 상기 배경 이미지 선택 메뉴에 대한 상기 사용자 단말의 선택에 의해 선택된 배경 이미지를 결합하여 상기 그룹 식별 이미지를 생성하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법.

[청구항 7] 제1항에 있어서,
상기 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계 전,
상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지에 대해, 기설정된 검수 처리를 수행하는 단계; 및
상기 검수 처리를 수행하는 단계에 의해 유효하게 검수된 이미지를 상기 전경 선택 메뉴에 포함시키는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법.

[청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계 전,
상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지의 크기 정보를 분석하는 단계; 및
상기 입력된 이미지의 크기가, 기설정된 적어도 하나의 단위 크기 중 하나에 매칭되도록 상기 입력된 이미지의 크기를 변환하여 상기 전경 선택 메뉴에 포함시키는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법.

[청구항 9] 온라인 게임에서 적어도 하나의 사용자로 구성된 그룹을 식별할 수 있는 이미지인 그룹 식별 이미지를 설정할 수 있는 메뉴인 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하는 그룹 식별 이미지 설정 요청 수신부;
상기 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 단말에 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플이미지와, 상기 사용자 단말로부터 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴로서 전경 선택 메뉴를 전송하고, 상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력에 따라, 서로 다른 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 샘플 이미지 제공부; 및
상기 식별 이미지 생성 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 의해 상기 그룹 식별 이미지를 생성하여 상기 그룹의 정보를 저장하는 그룹 데이터 베이스에 저장하는 그룹 식별 이미지 생성부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지

제공 서버.

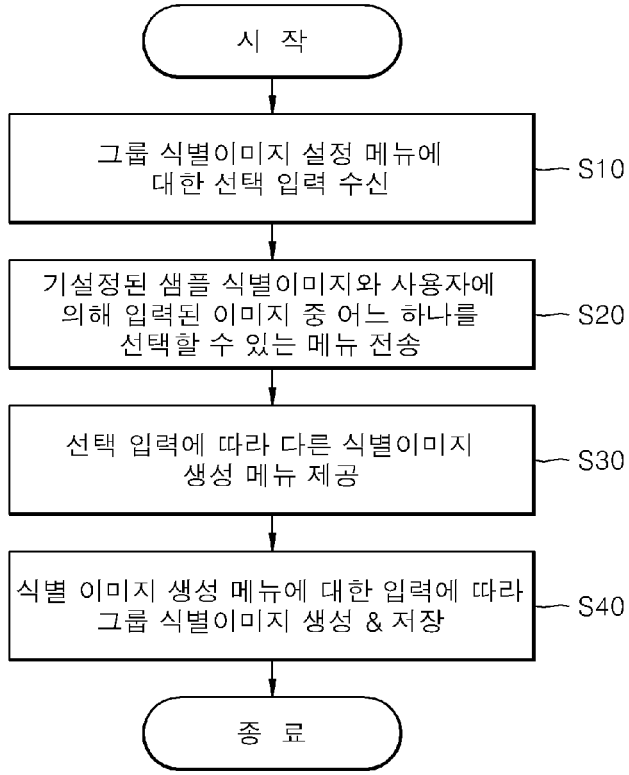
[청구항 10] 제9항에 있어서,
상기 식별 이미지 생성 메뉴는,
상기 전경 선택 메뉴에 인접한 상기 사용자 단말의 일 영역에 표시되고, 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 배경 이미지의 선택이 가능한 메뉴인 배경 이미지 선택 메뉴와, 상기 식별 이미지의 생성을 완료하는 메뉴로서 생성 완료 메뉴를 포함하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 서버.

[청구항 11] 제10에 있어서,
상기 샘플 이미지 제공부는,
상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 입력된 이미지를 선택한 입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 비활성화하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 서버.

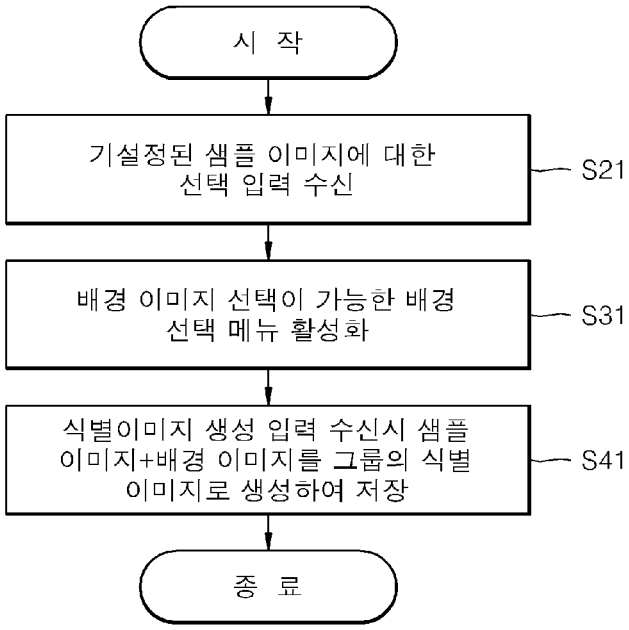
[청구항 12] 제10항에 있어서,
상기 샘플 이미지 제공부는,
상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력이 상기 샘플이미지를 선택한 입력인 경우, 상기 배경 이미지 선택 메뉴를 활성화하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 서버.

[청구항 13] 그룹 식별 이미지 제공 서버가, 온라인 게임에서 적어도 하나의 사용자로 구성된 그룹을 식별할 수 있는 이미지인 그룹 식별 이미지를 설정할 수 있는 메뉴인 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 선택 입력을 수신하는 단계;
상기 그룹 식별 이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력 수신 시, 상기 사용자 단말에 상기 서버에 의해 기설정된 적어도 하나의 샘플이미지와, 상기 사용자 단말로부터의 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴로서 전경 선택 메뉴를 전송하는 단계;
상기 전경 선택 메뉴에 대한 입력에 따라, 서로 다른 식별 이미지 생성 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 및
상기 식별 이미지 생성 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 입력에 의해 상기 그룹 식별 이미지를 생성하여 상기 그룹의 정보를 저장하는 그룹 데이터 베이스에 저장하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 그룹 식별 이미지 제공 방법을 구현하기 위함 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

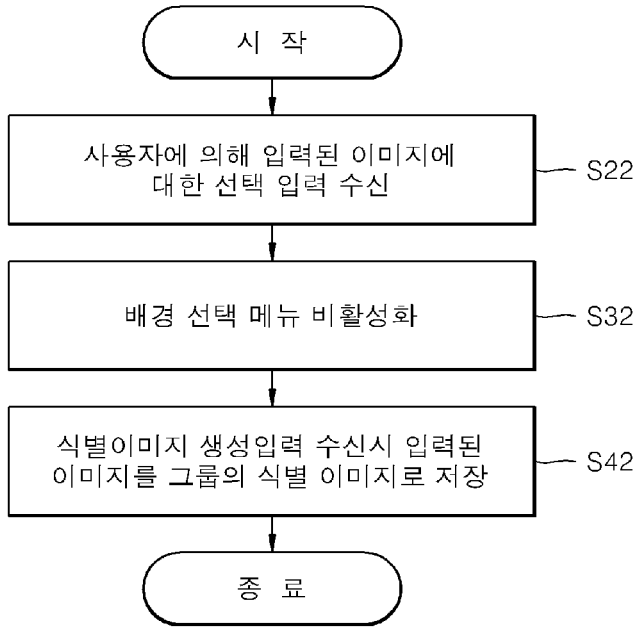
[Fig. 1]


시 작
그룹 식별이미지 설정 메뉴에 대한 선택 입력 수신
S10
기설정된 샘플 식별이미지와 사용자에 의해 입력된 이미지 중 어느 하나를 선택할 수 있는 메뉴 전송
S20
선택 입력에 따라 다른 식별이미지 생성 메뉴 제공
S30
식별 이미지 생성 메뉴에 대한 입력에 따라 그룹 식별이미지 생성 & 저장
S40
종 료

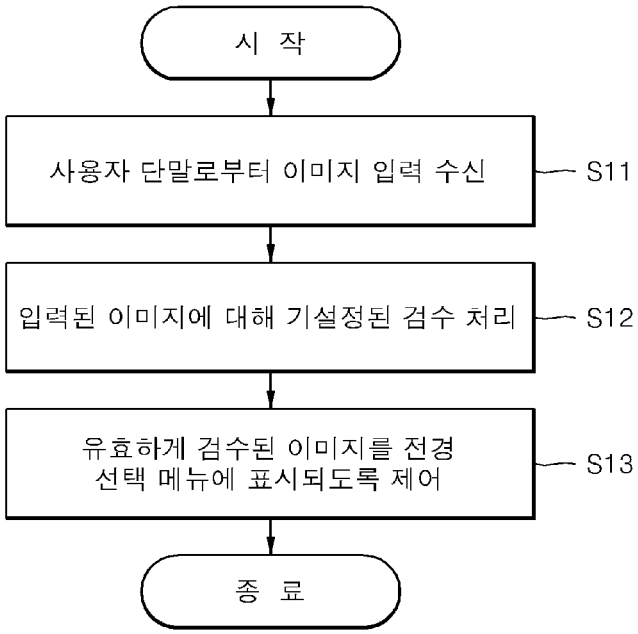
[Fig. 2]


시 작
기설정된 샘플 이미지에 대한 선택 입력 수신
S21
배경 이미지 선택이 가능한 배경 선택 메뉴 활성화
S31
식별이미지 생성 입력 수신시 샘플 이미지+배경 이미지를 그룹의 식별 이미지로 생성하여 저장
S41
종 료

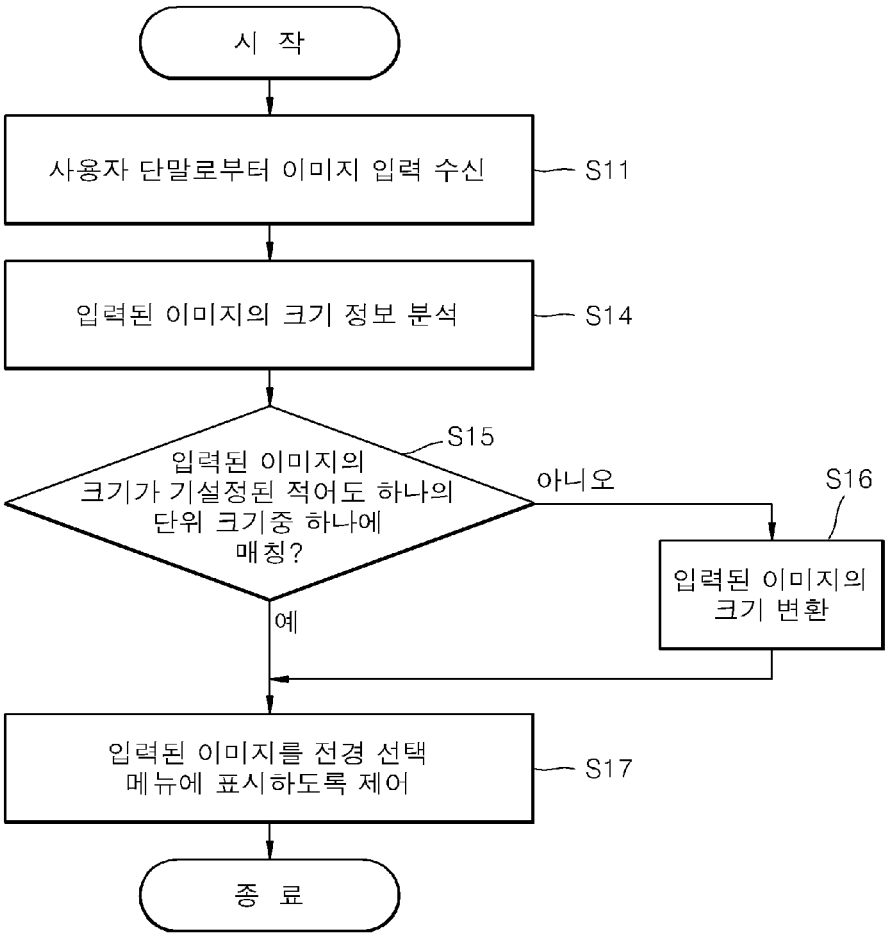
[Fig. 3]


시 작
사용자에 의해 입력된 이미지에 대한 선택 입력 수신
S22
배경 선택 메뉴 비활성화
S32
식별이미지 생성입력 수신시 입력된 이미지를 그룹의 식별 이미지로 저장
S42
종 료

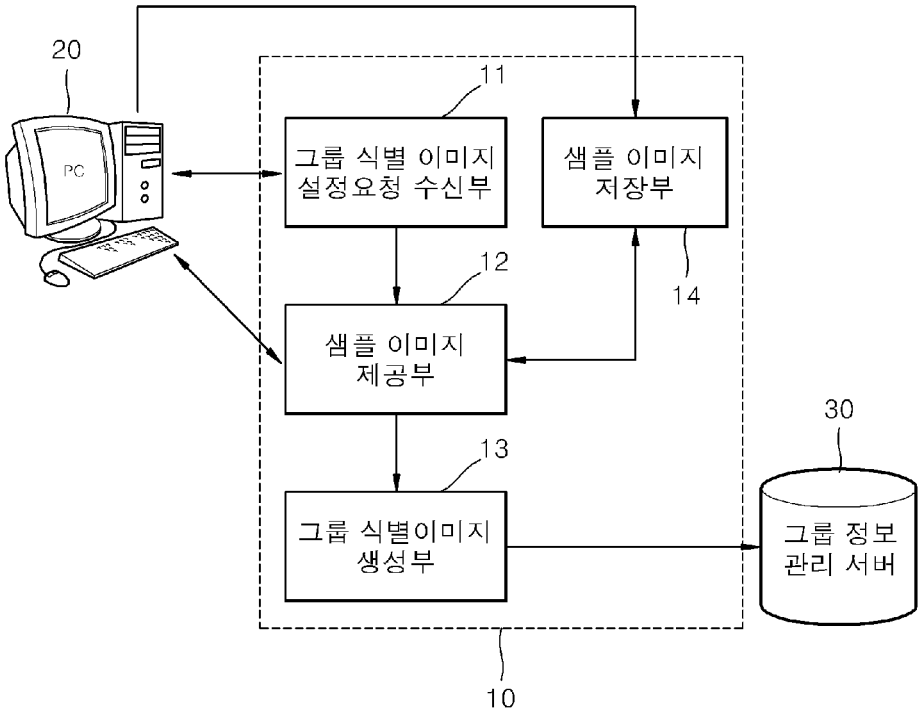
[Fig. 4]


시 작
사용자 단말로부터 이미지 입력 수신
S11
입력된 이미지에 대해 기설정된 검수 처리
S12
유효하게 검수된 이미지를 전경 선택 메뉴에 표시되도록 제어
S13
종 료

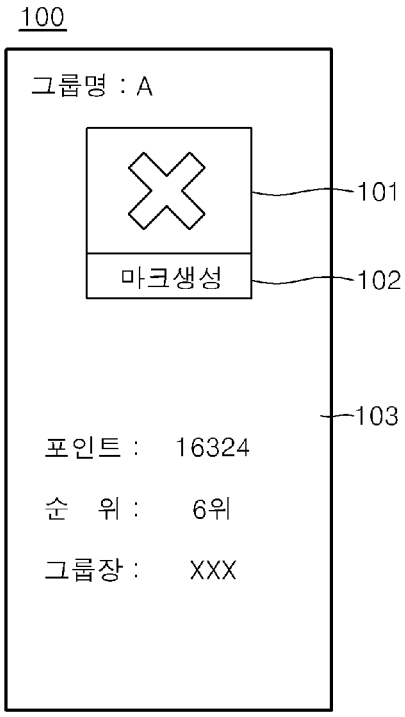
[Fig. 5]


시 작
사용자 단말로부터 이미지 입력 수신
S11
입력된 이미지의 크기 정보 분석
S14
입력된 이미지의
크기가 기설정된 적어도 하나의
단위 크기중 하나에
매칭?
S15
아니오
S16
입력된 이미지의
크기 변환
예
입력된 이미지를 전경 선택
메뉴에 표시하도록 제어
S17
종 료

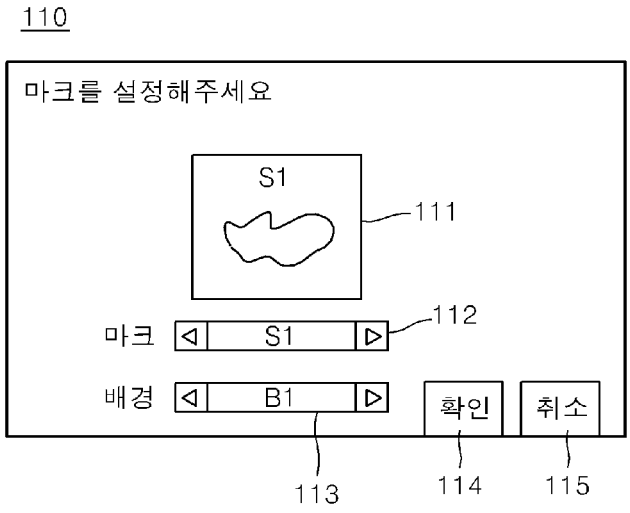
[Fig. 6]


20
PC
11
그룹 식별 이미지
설정요청 수신부
샘플 이미지
저장부
14
12
샘플 이미지
제공부
13
그룹 식별이미지
생성부
30
그룹 정보
관리 서버
10

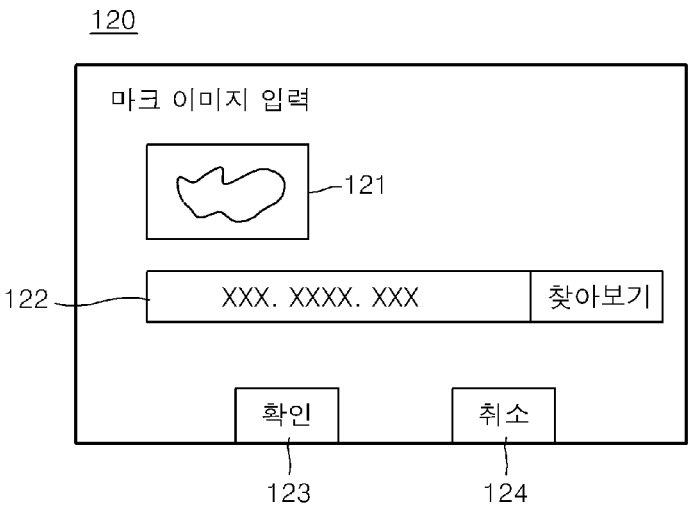
[Fig. 7]



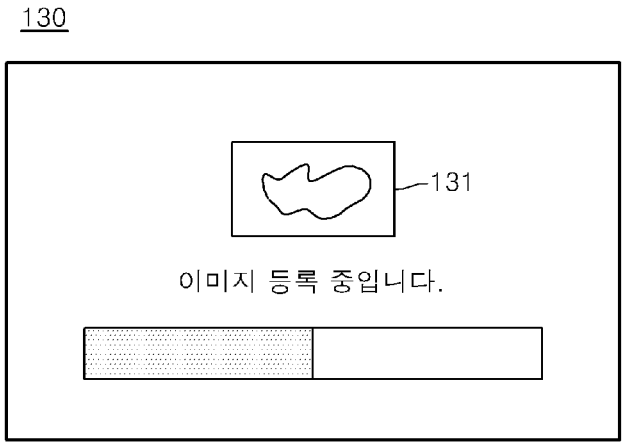
[Fig. 8]



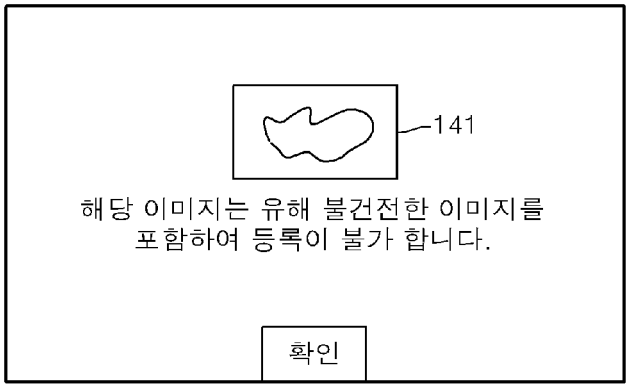
[Fig. 9]



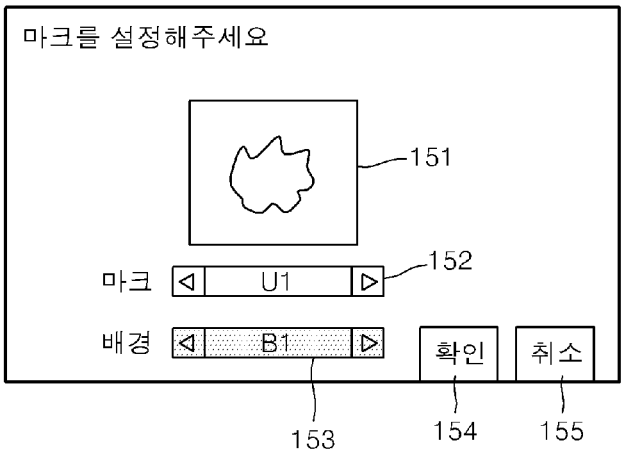
[Fig. 10]



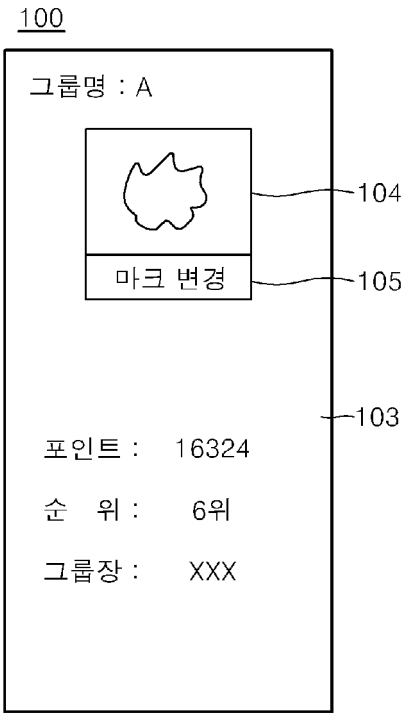
[Fig. 11]



[Fig. 12]



[Fig. 13]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2012/009818

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

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 Search System & Keywords: game, group, guild, image, upload, input

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2007-0025710 A (NHN CORPORATION) 08 March 2007 See abstract, page 2, line 13 - page 7, line 3, claims 1-13 and figures 1-9.	1-13
Y	KARMA. "Guide related to Open about Clan Registration Right(Modified)". Karma Online Game Homepage. 18 February 2010 See main text. (http://kr.fpscamp.com/News/Notice/NoticeView.aspx?bno=744&board_id=0&sw=)	1-13
A	KR 10-2010-0026864 A (NCSOFT CORPORATION) 10 March 2010 See abstract, page 3, paragraph [0001] - page 6, paragraph [0031], claims 1-11 and figures 1-3.	1-13
A	Artist. "Guild Making". Daum Blog. 05 October 2010 See main text. (http://blog. daum.net/hayoun-99/307)	1-13

☐ 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	Date of mailing of the international search report
27 FEBRUARY 2013 (27.02.2013)	**08 MARCH 2013 (08.03.2013)**

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 application No.
PCT/KR2012/009818

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2007-0025710 A	08.03.2007	NONE	
KR 10-2010-0026864 A	10.03.2010	NONE	

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2012/009818

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/10

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), 네이버 검색 시스템 & 키워드: 게임, 그룹, 길드, 이미지, 업로드, 입력

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2007-0025710 A (주식회사 엔에이치엔) 2007.03.08 요약, 페이지 2, 라인 13 - 페이지 7, 라인 3, 청구항 1-13 및 도면 1-9 참조.	1-13
Y	KARMA. "클랜마크 등록 권한 오픈 관련 안내(수정)". 카르마온라인 게임 홈페이지. 2010.02.18 본문 참조. (http://kr.fpscamp.com/News/Notice/NoticeView.aspx?bno=744&board_id=0&sw=)	1-13
A	KR 10-2010-0026864 A (주식회사 엔씨소프트) 2010.03.10 요약, 페이지 3, 문단 [0001] - 페이지 6, 문단 [0031], 청구항 1-11 및 도면 1-3 참조.	1-13
A	예술가. "길드 만들기". 다음 블로그. 2010.10.05 본문 참조. (http://blog.daum.net/hayoun-99/307)	1-13

☐ 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	국제조사보고서 발송일
2013년 02월 27일 (27.02.2013)	**2013년 03월 08일 (08.03.2013)**

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

심사관
김석호
전화번호 82-42-481-8541

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2012/009818

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2007-0025710 A	2007.03.08	없음	
KR 10-2010-0026864 A	2010.03.10	없음	