



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 50/30 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010036
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 26일 (26.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0145920 2011년 12월 29일 (29.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김민주 (KIM, Min Ju); 138-160 서울시 송파구 송파대로 345 가락시영 1차 아파트 39동 408호, Seoul (KR). 이용규 (LEE, Yong Kyu); 448-714 경기도 용인시 수지구 죽전2동 벽산 4단지아파트 403동 309호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, Seoul (KR).

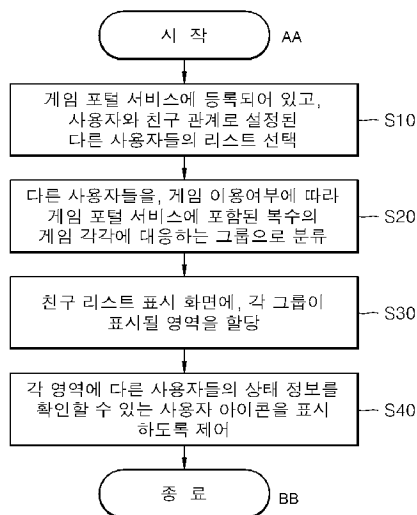
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY,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

[다음 쪽 계속]

(54) Title: METHOD AND SERVER FOR PROVIDING A SOCIAL NETWORK SERVICE IN AN ONLINE GAME

(54) 발명의 명칭 : 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법 및 서버



AA ... Start
 S10 ... Select a list of other users who are registered in a game portal service and are set as friends with the user
 S20 ... Categorize other users into groups corresponding to each one of a plurality of games which is included in the game portal service according to whether the games are being used
 S30 ... Allocate areas for displaying each group on a friend list display screen
 S40 ... Control the display of user icons so that state information on other users can be checked in each area
 BB ... End

(57) Abstract: A new form of enjoyment is provided for a game user who can easily and intuitively check other users registered as friends of the user. The method for providing a social network service in an online game according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: using the social network service providing server of an online game to select a list of other users who are registered on a game portal site, which is a site that can provide at least one game play to users connecting through a network, and who are set as friends of the user from a database that manages information on the users; categorizing the other users included in the selected list into each group corresponding to one or more games according to whether each game is being used; setting an area to be allocated to each group on a screen for displaying a list of other users; and controlling the display of user icons so that state information on the use of a game by the other users categorized into groups corresponding to each region can be checked for each set region.

(57) 요약서: 사용자와 친구 관계로 등록된 다른 사용자들을 용이하고 직관적으로 확인하여, 게임 이용에 있어서 새로운 재미를 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법은, 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버가, 네트워크를 통해 접속한 사용자들에게 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 사이트인 제공하는 게임 포털 사이트에 등록되어 있고, 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자들의

[다음 쪽 계속]



공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

리스트를 사용자의 정보를 관리하는 데이터베이스로부터 선택하는 단계; 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들을, 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부에 따라서, 적어도 하나의 게임 각각에 대응하는 그룹으로 분류하는 단계; 다른 사용자들의 리스트를 표시하기 위한 화면에, 각 그룹에 할당될 영역을 설정하는 단계; 및 설정된 각 영역마다, 각 영역에 대응하는 그룹으로 분류된 다른 사용자들의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 인터페이스인, 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법 및 서버

기술분야

- [1] 본 발명은, 다수의 사용자들이 접속하여 게임 플레이 서비스를 이용하는 온라인 게임에 있어서, 친구 관계로 명칭되는 사용자들 사이에 형성되는 네트워크에 대한 서비스 제공 기술에 관한 것이다. 더욱 구체적으로, 사용자와 친구로 설정된 다른 사용자들의 정보를 쉽게 확인할 수 있는 BUI(Graphic User Interface)를 제공하여, 게임에 대한 흥미도를 높이는 기술에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 온라인 게임에 대한 기술이 발달하게 되면서, 사용자들은 온라인 게임에서 이용할 수 있는 다양한 콘텐츠를 요구하고 있다. 온라인 게임의 제작 및 서비스 업체들은, 단순히 사용자들이 게임 서버에 접속하여 게임을 플레이하는 모드뿐 아니라, 다양한 게임 콘텐츠 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 플레이하는싱글 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] 특히, 게임을 통해 친밀도를 쌓은 사용자들끼리 쌍방의 네트워크를 형성하기도 하는데, 일반적으로 친구로 등록된 사용자들이 바로 그 대표적인 예이다. 게임 상에서 친구로 등록된 사용자들과 함께 멀티 플레이를 수행하거나, 파티를 형성하여 퀘스트를 공동으로 해결하는 등의 서비스를 이용할 수 있다. 또한 친구들 사이에서는 메시지 전송 서비스 등을 간편하게 이용할 수 있어, 온라인 게임에서 친구 서비스를 제공하는 것을 필수적인 기술로 인식되고 있다.
- [6] 그러나, 일반적인 게임에서 친구 목록을 확인하거나, 친구에 대한 정보 및 친구로부터의 요청 등을 수신 시, 이에 대한 편리한 인터페이스의 제공이 아직까지는 미흡한 상태이고, 이에 따라서 새로운 친구 관리 기술에 대한 필요성이 지적되고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 이에 본 발명은, 사용자가 친구 관계에 있는 다른 사용자들에 대한 정보 확인이

용이하고, 친구로 등록된 사용자들 사이에서 정보를 손쉽게 교환할 수 있으며, 사용자에게 심미감 및 흥미감을 줄 수 있는 소셜 네트워크 서비스를 제공하여, 게임에 대한 이용률 및 충성도를 높이는 데 그 목적이 있다.

과제 해결 수단

- [8] 상기 목적을 달성하기 위해, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법은, 네트워크를 통해 접속한 사용자들에게 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 서비스를 제공하는 사이트인 게임 포털 사이트에 등록되어 있으며 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자들에 대하여, 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버가 상기 친구 관계의 다른 사용자가 포함된 리스트를 상기 사용자의 정보를 관리하는 데이터베이스로부터 선택하는 단계; 상기 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들을, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부에 따라서, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대응하는 그룹으로 분류하는 단계; 상기 다른 사용자들의 리스트를 표시하기 위한 화면 상에서, 상기 각 그룹에 할당될 영역을 설정하는 단계; 및 상기 설정된 각 영역마다, 상기 각 영역에 대응하는 그룹으로 분류된 상기 다른 사용자들의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 인터페이스인, 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [9] 상기 영역을 설정하는 단계는, 상기 각 그룹의 영역의 크기가 상기 각 그룹에 속한 상기 다른 사용자들의 수에 비례하도록 상기 영역을 설정하는 것이 바람직하다.
- [10] 상기 표시하도록 제어하는 단계는, 상기 다른 사용자들의 상태가, 현재 상기 적어도 하나의 게임 중 어느 하나를 플레이 중인 상태, 상기 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 게임 서버에 접속 중인 상태 및 상기 적어도 하나의 게임 서버 모두에 대해 로그오프된 상태 중 어느 하나인지 판단하는 단계; 및 상기 판단된 상태에 따라서 상기 사용자 아이콘의 모양 및 색상 중 적어도 하나를 다르게 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [11] 상기 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 단계는, 상기 다른 사용자로부터 상기 사용자에게 대한 게임 초대 및 메시지 전송 정보 중 어느 하나를 수신하는 단계; 및 상기 게임 초대 및 상기 메시지 전송을 수행한 상기 다른 사용자에게 대응하는 상기 사용자 아이콘에 상기 게임 초대 및 상기 메시지 전송 알림 중 어느 하나를 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 게임 초대 알림이 표시된 영역에 대한 상기 사용자의 선택 입력을 수신 시, 상기 초대된 게임을 플레이 할 수 있도록 게임 서버에 접속 가능한 웹사이트를 상기 사용자의 단말에 출력하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 설정된 각 영역마다, 상기 영역에 대응하는 게임에 관하여 상기 사용자 및

상기 다른 사용자들이 등록한 게시글을 확인할 수 있는 공유 정보 선택 메뉴를 표시하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

- [14] 상기 사용자 아이콘에 대한 상기 사용자의 선택 입력을 수신 시, 상기 사용자 아이콘에 대응하는 사용자의 식별 정보를 확인할 수 있는 메뉴로서 사용자 정보 확인 메뉴, 상기 사용자 아이콘에 대응하는 사용자를 상기 사용자가 플레이하고 있는 게임에 초대하는 입력이 가능한 메뉴로서 게임 초대 메뉴 및 상기 사용자 아이콘에 대응하는 사용자에게 메시지를 전송하는 입력이 가능한 메뉴로서 메시지 전송 메뉴 중 적어도 하나를 상기 사용자 아이콘에 인접한 영역에 출력하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [15] 상기 분류하는 단계는, 상기 적어도 하나의 게임 중, 상기 다른 사용자가 게임의 플레이를 위한 캐릭터를 생성한 게임을 선택하는 단계; 및 상기 캐릭터를 생성한 게임의 수가 하나인지 여부를 판단하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 분류하는 단계는, 상기 캐릭터를 생성한 게임의 수가 하나를 초과하는 경우, 상기 캐릭터를 생성한 게임에 대응하는 각 그룹에 상기 다른 사용자가 모두 속하도록, 상기 다른 사용자를 분류하는 것이 바람직하다.
- [17] 상기 분류하는 단계는, 상기 캐릭터를 생성한 게임의 수가 하나를 초과하는 경우, 상기 캐릭터를 생성한 게임 중, 상기 게임을 플레이한 시점이 상기 분류하는 단계의 수행 시점과 가장 가까운 게임에 대응하는 그룹에 상기 다른 사용자를 분류하는 것도 가능하다.
- [18] 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버는, 네트워크를 통해 접속한 사용자들에게 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 사이트인 제공하는 게임 포털 사이트에 등록되어 있으며, 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자들에 대하여, 상기 친구 관계의 다른 사용자가 포함된 리스트를 상기 사용자의 정보를 관리하는 데이터베이스로부터 선택하는 사용자 리스트 추출부; 상기 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들의 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부를 판단하는 게임 정보 분석부; 상기 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들을, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부에 따라서, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대응하는 그룹으로 분류하는 사용자 분류부; 및 상기 다른 사용자들의 리스트를 표시하기 위한 화면 상에서, 상기 각 그룹에 할당될 영역을 설정하고, 상기 설정된 각 영역마다, 상기 각 영역에 대응하는 그룹으로 분류된 상기 다른 사용자들의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 인터페이스인, 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 인터페이스 생성부;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [19] 상기 인터페이스 생성부는, 상기 각 그룹의 영역의 크기가 상기 각 그룹에 속한 상기 다른 사용자들의 수에 비례하도록 상기 영역을 설정하는 것이 바람직하다.
- [20] 상기 인터페이스 생성부는, 상기 사용자 아이콘을 표시 시, 상기 다른 사용자들의 상태가, 현재 상기 적어도 하나의 게임 중 어느 하나를 플레이 중인 상태, 상기 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 게임 서버에 접속 중인 상태

및 상기 적어도 하나의 게임 서버 모두에 대해 로그인된 상태 중 어느 하나인지 여부에 따라서 상기 사용자 아이콘의 모양 및 색상 중 적어도 하나를 다르게 표시하도록 제어하는 것이 바람직하다.

- [21] 상기 인터페이스 생성부는, 상기 설정된 각 영역마다, 상기 영역에 대응하는 게임에 관하여 상기 사용자 및 상기 다른 사용자들이 등록한 게시글을 확인할 수 있는 공유 정보 선택 메뉴를 표시하도록 제어하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [22] 본 발명에 의하면, 사용자는 자신과 친구로 설정된 다른 사용자들이 어떤 게임을 이용하고 있으며, 게임 이용 상태가 어떠한지에 대해서 지도 형식의 아이콘으로 확인할 수 있기 때문에, 친구 관계에 대해서 용이하게 확인이 가능하고, 친구로 설정된 사용자들과의 게임 서비스 이용을 쉽게 수행할 수 있다. 따라서, 게임 포털 사이트에 대한 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [23] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법의 플로우차트이다.
- [24] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 영역을 설정하는 흐름을 도시한 것이다.
- [25] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자 아이콘을 표시하는 방법을 도시한 것이다.
- [26] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자 아이콘에 정보를 출력하는 흐름의 예를 도시한 것이다.
- [27] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따라 다른 사용자로부터의 게임 초대 시의 흐름을 도시한 것이다.
- [28] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따라 공유 정보를 표시하는 흐름을 도시한 것이다.
- [29] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자 아이콘의 기능의 흐름을 도시한 것이다.
- [30] 도 8은 본 발명의 일 실시예의 구현을 위해 다른 사용자를 분류하는 흐름을 도시한 것이다.
- [31] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버의 블록도이다.
- [32] 도 10 내지 13은 본 발명의 일 실시예의 구현에 따라 사용자의 단말에 표시되는 화면의 예를 도시한 것이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [33] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법 및 서버에 대해 설명하기로 한다.
- [34] 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.

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

[36] 본 발명의 실시 예에서 “통신”, “통신망” 및 “네트워크”는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및 다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.

[37] 이하의 설명에서 “게임 서버”란, 사용자들이 접속하여 게임 콘텐츠를이용하기 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.

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

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

[40] 본 발명에서 게임 콘텐츠는, 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 콘텐츠 역시 게임 콘텐츠에 포함될 수 있다. 게임 콘텐츠는 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.

[41] 본 발명에서 사용자들 사이의 소셜 네트워크는, 게임 포털에 포함된 적어도 하나의 게임 중 어느 한 게임에서 또는 게임 포털 자체에서, 사용자들 사이에서 “친구”로 명명되어지는 관계에 대한 일 사용자의 요청과, 요청을 수신한 다른 사용자의 수락으로 설정되는 온라인에서의 사용자들 사이의 네트워크 관계를 의미한다.

[42] 본 발명에서 친구 관계는 게임 포털 자체에서의 친구 관계를 의미하거나, 게임 포털에서 서비스되는 어느 한 게임 내에서 친구 관계를 맺은 것을 의미할 수 있다.

[43] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법의 플로우차트이다.

[44] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크

서비스 제공 방법은, 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버(이하 서버라 한다.)가, 네트워크를 통해 접속한 사용자들이, 등록된 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 사이트인, 게임 포털 사이트에 회원으로 등록되어 있고, 일 사용자와 친구 관계로 설정되어 있는 다른 사용자들의 리스트를 사용자 정보에 대한 데이터베이스로부터 선택하는 단계(S10)가 수행된다.

- [45] 게임 포털 사이트에 회원으로 등록되어 있는 사용자들은 게임을 선택하여 플레이할 수 있다. 이때 사용자들은 게임 상에서 캐릭터를 생성하여 게임을 플레이하거나, 사용자의 게임 포털 아이디를 캐릭터 그 자체로 활용하여 게임을 플레이할 수 있다.
- [46] 사용자 정보에 대한 데이터베이스에는, 사용자의 식별 정보뿐 아니라, 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자들의 식별 정보가 저장되어 있다.
- [47] 다른 사용자들의 리스트가 선택되면, 서버는 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들을 그룹화하게 되는데, 게임 포털 사이트에서 서비스되는 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부에 따라서 그룹화하게 된다(S20).
- [48] 즉, 다른 사용자들의 게임에 대한 이용 여부에 따라서, 친구 리스트 표시 화면이 표시될 사용자와 친구 관계로 등록된 다른 사용자들 중, 어느 한 게임을 이용하는 것으로 판단되는 다른 사용자들을 일 그룹으로, 다른 한 게임을 이용하는 것으로 판단되는 다른 사용자들을 다른 한 그룹으로 분류하는 등의 기능을 수행한다.
- [49] 이때 그룹은 적어도 하나의 게임 각각에 대응하도록 생성될 것이며, 다른 사용자들은 자신이 이용하는 것으로 판단되는 게임에 대응하는 그룹에 속하도록 분류된다.
- [50] 이후, 다른 사용자들을 표시하기 위한 화면인, 친구 리스트 표시 화면에, 각 그룹에 할당될 영역을 설정하게 된다(S30).
- [51] 본 발명에서 친구 리스트 표시 화면은 문자 리스트가 아닌 영역에 대한 이미지가 표시되는 화면이며, 각 영역은 그룹에 대응하는 영역이다. 이에 따라서, 각 그룹이 속하게 될 영역을 설정함으로써, 각 그룹을 이미지화하여 표시하게 된다.
- [52] 이에 따라 S30 단계에서는, 친구 리스트 표시 화면을 복수개의 영역으로 분할하고, 각 그룹에 할당될 영역을 설정하게 된다.
- [53] 이후 각 그룹에 할당될 영역에, 다른 사용자들의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 인터페이스로서, 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 단계(S40)를 수행하게 된다.
- [54] 이때 다른 사용자들에 대한 사용자 아이콘은, 분류된 영역에 존재하도록 제어될 것이다. 즉, 설정된 각 영역마다 각 영역에 대응하는 그룹에 속한 사용자 아이콘이 표시될 것이다. 사용자 아이콘에는 각 다른 사용자들의 식별 정보로서 아이디 또는 이름이 표시될 수 있다.
- [55] 이에 따라서 사용자는 자신과 친구 관계에 있는 다른 사용자들이 어떤 게임을

이용하고 있으며, 현재 게임 이용에 관하여 어떤 상태에 있는지 이미지를 통해 한 번에 확인할 수 있는 효과가 있다.

[56] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따라 영역을 설정하는 흐름을 도시한 것이다.

[57] 도 2를 참조하면, 먼저 서버는 사용자들을 각 그룹에 분류 후, 각 그룹에 속한 다른 사용자들의 수를 각 그룹마다 산출하여 비교하는 단계(S31)를 수행한다. 이후, 다른 사용자들의 수에 비례하도록 각 그룹의 영역의 크기를 결정하게 된다(S32).

[58] 예를 들어, A라는 게임을 이용하는 것으로 판단되는 친구 사용자가 10명이고, B라는 게임을 이용하는 것으로 판단되는 친구 사용자가 20명이라면, B라는 게임에 대응하는 영역이 A라는 게임에 대응하는 영역보다 크도록 영역이 설정되는 것이다.

[59] 이에 따라서, 사용자는 자신과 친구 관계에 있는 다른 사용자들이 어떤 게임을 주로 이용하는지에 대해서 직관적으로 확인할 수 있을 것이다.

[60] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자 아이콘을 표시하는 방법을 도시한 것이다.

[61] 도 3을 참조하면, 서버는 다른 사용자들 각각의 상태를 분석한 후, 세 가지 상태 중 어느 하나를 매칭시키게 된다. 즉, 다른 사용자들의 상태가, 현재 적어도 하나의 게임 중 어느 한 게임을 플레이 중인 상태, 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있도록 적어도 하나의 게임 중 어느 한 게임을 운영하는 게임 서버에 접속 중인 상태 및 모든 게임 서버에 대해 로그오프된 상태 중 어느 한 상태인지 여부를 판단하게 된다(S41).

[62] 이때 게임 포털에만 로그인 해 있는 사용자들은 로그오프된 상태로 판단됨이 바람직하다.

[63] 이후, 서버는 각 상태에 따라서 사용자 아이콘의 효과를 다르게 구현하도록 제어하는 단계(S42)를 수행하게 된다. S42 단계에서 사용자 아이콘의 효과를 다르게 구현하도록 하는 것은, 사용자 아이콘의 모양 및 색상 중 적어도 하나를 다르게 표시하도록 제어하는 것을 의미하며, 이는 사용자가 사용자 아이콘을 상태에 따라서 다르게 식별할 수 있을 정도의 차이를 의미한다.

[64] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자 아이콘에 정보를 출력하는 흐름의 예를 도시한 것이다.

[65] 도 4를 참조하면, 먼저 서버는 친구 리스트 표시 화면이 표시되는 사용자에게, 해당 사용자와 친구 관계에 있는 다른 사용자들 중 적어도 하나로부터, 게임에 초대하는 메시지 또는 일반 메시지 전송에 대한 정보 중 어느 하나를 수신하는 단계(S50)를 수행하게 된다.

[66] 즉 사용자에게 다른 사용자가 함께 게임을 플레이하기 위해 게임에 대한 초대 메시지를 전송하거나, 일반적인 메시지를 전송하는 경우, 서버는 이를 감지하게 되는 것이다.

[67] 이때 서버는, 게임 초대 또는 메시지를 전송한 사용자에게 대응하는 사용자의

아이콘에, 게임 초대 또는 메시지 전송을 알릴 수 있는 효과를 표시하도록 제어하는 단계(S51)를 수행하게 된다. 예를 들어, 사용자 아이콘을 반짝거리도록 하거나, 사용자 아이콘에 말풍선 이미지로 게임 초대 또는 메시지 전송에 대한 알림 정보를 표시하도록 할 수 있다.

- [68] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따라 다른 사용자로부터의 게임 초대 시의 흐름을 도시한 것이다.
- [69] 먼저, 서버는 도 4의 흐름에 따라서 게임 초대 알림 정보를 사용자 아이콘에 표시하도록 제어하게 된다(S52).
- [70] 이후, 게임 초대 알림이 표시된 영역에, 사용자가 입력 수단을 이용해 선택 입력을 수행함을 수신하게 된다(S53). 즉, 상기의 예에서 게임 초대 알림이 사용자 아이콘을 반짝거리도록 한 경우 사용자 아이콘에 대한 선택 입력을 수신할 것이며, 말풍선 이미지로 알림 정보가 표시되는 경우 말풍선에 대한 선택 입력을 수신할 것이다.
- [71] 이때, 사용자의 선택 입력을 수신하게 되면, 서버는 초대된 게임에 대한 접속이 가능한 웹 사이트로 사용자를 이동시키는 단계(S54)를 수행하게 된다. S54 단계는, 게임 웹 사이트를 사용자 단말의 표시부에 출력하는 것을 의미한다.
- [72] 도 5와 달리, 사용자의 선택 입력 수신 시 바로 게임 서버에 접속하여 게임을 실행하도록 하는 기능 역시 수행할 수 있다.
- [73] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따라 공유 정보를 표시하는 흐름을 도시한 것이다.
- [74] 본 발명에서, 친구 관계에 있는 사용자들은 서로 게임에 관한 정보를 공유하기를 원할 수 있다. 따라서, 친구 관계로 맺어진 사용자들 사이에, 메시지 이외에 동영상, 링크 정보 및 게임 공략 정보 등을 게시글로 등록 및 조회를 할 수 있는 인터페이스를 제공하는 것은, 친구 관계에 있는 사용자들 사이의 유대감 및 게임에 대한 충성도를 높일 수 있는 효과를 기대할 수 있다.
- [75] 따라서, 서버는 각 영역마다, 공유 정보 선택 메뉴를 출력하는 단계(S60)를 수행할 수 있다. 공유 정보 선택 메뉴는, 각 영역에 대응하는 게임에 관해 사용자 및 친구 관계에 있는 다른 사용자들이 등록한 게시글을 확인할 수 있는 메뉴이다.
- [76] 서버가 사용자로부터 공유 정보 선택 메뉴에 대한 선택 입력을 수신하게 되면(S61), 게시글을 확인하거나, 새로운 게시글을 등록할 수 있는 인터페이스로서 공유 정보 인터페이스를 사용자의 단말에 전송하게 된다(S62). S62 단계에서 사용자는 친구로 등록된 다른 사용자들이 대응하는 게임에 대해 등록한 게시글을 확인할 수 있다. 또한 사용자 역시 게시글을 등록할 수 있다.
- [77] 공유 정보 인터페이스는 친구 리스트 표시 화면 상에 팝업 형태로 표시될 수 있다.
- [78] 도 7은 본 발명의 일 실시예에 따라 사용자 아이콘의 기능의 흐름을 도시한 것이다.

- [79] 사용자 아이콘은 상기 언급한 바와 같이 다른 사용자가 이용하는 게임에 대한 정보를 확인할 수 있고, 사용자의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 것이 가장 기본적인 기능이다.
- [80] 추가적으로, 본 발명에서 사용자 아이콘은 친구로 설정된 다른 사용자에 대한 기설정된 기능을 수행할 수 있는 인터페이스로서의 역할을 수행할 수 있다.
- [81] 서버는, 먼저 사용자의 단말로부터 사용자 아이콘에 대한 선택입력을 수신하는 단계(S43)를 수행하게 된다. 사용자 아이콘에 대한 선택 입력을 수신하면, 서버는 별도의 인터페이스를 사용자 아이콘에 인접하게 표시하도록 한다(S44). 별도의 인터페이스에는, 사용자 아이콘에 대응하는 다른 사용자의 식별 정보와, 다른 사용자를 게임에 초대하는 메뉴, 다른 사용자에게 메시지를 전송할 수 있는 메뉴가 포함될 수 있다. 이에 따라서 사용자는 사용자 아이콘을 클릭하여 다른 사용자에 대한 게임 이용상의 상기 언급한 기능들을 활용할 수 있다.
- [82] 도 8은 본 발명의 일 실시예의 구현을 위해 다른 사용자를 분류하는 흐름을 도시한 것이다.
- [83] 본 발명에서 사용자들은, 게임 포털 사이트에서 제공되는 적어도 하나의 게임들 중, 복수의 게임을 동시에 이용할 수 있다.
- [84] 따라서, 서버에서는 사용자를 분류하기 전, 먼저 사용자가 이용하는 것으로 판단되는 게임을 선택하게 되는데, 예를 들어 서버는 사용자가 게임 실행을 위해 캐릭터를 생성한 게임을 사용자가 이용하는 게임으로 판단하는 단계(S21)를 수행하게 된다.
- [85] S21 단계에 의해, 사용자가 캐릭터를 생성한 게임 정보가 분석되면, 서버는 사용자가 캐릭터를 생성한 게임이 둘 이상인지 여부를 판단하게 된다(S22). 이때 사용자가 캐릭터를 생성한 게임이 하나라면, 해당하는 게임에 대응하는 그룹에 사용자를 분류하는 단계(S24)를 수행하게 된다.
- [86] S22 단계에 의해 사용자가 캐릭터를 생성한 게임이 하나를 초과하는 것으로 판단되면, 서버는 캐릭터를 생성한 게임 중, 게임을 플레이한 시점이 사용자를 분류하는 시점과 가장 가까운 게임에 대응하는 그룹에 다른 사용자를 분류하게 된다(S23).
- [87] 즉, 현재 다른 사용자가 게임을 플레이하고 있는 경우 플레이하고 있는 게임에 대응하는 그룹으로 사용자를 분류할 수 있다. 또한 현재 사용자가 로그인된 상태라면, 가장 최근에 접속한 게임 사이트에 대응하는 그룹으로 사용자를 분류할 수 있을 것이다.
- [88] 또는 도 8과 달리, 캐릭터를 생성한 게임에 대응하는 각 그룹에 다른 사용자가 모두 속하도록 다른 사용자를 복수의 그룹에 분류할 수 있다.
- [89] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버의 블록도이다. 이하의 설명에서 도 1 내지 8에 대한 설명과 중복되는 부분은 그 설명을 생략하기로 한다.
- [90] 도 9를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크

서비스 제공 서버(10)는, 사용자 리스트 추출부(11), 사용자 분류부(12), 게임 정보 분석부(13) 및 인터페이스 생성부(14)를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[91] 사용자 리스트 추출부(11)는, 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자들의 리스트를 사용자 정보에 대한 데이터베이스로부터 선택하는 기능을 수행한다.

[92] 게임 정보 분석부(13)는, 다른 사용자들의 게임 포털 서비스에서 서비스되는 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부를 판단하게 된다. 이때, 상기 언급한 바와 같이, 캐릭터를 생성한 게임을 이용하는 게임으로 판단할 수 있다.

[93] 사용자 분류부(12)는, 각 게임에 대응하는 그룹으로 사용자들을 분류하는 기능을 수행한다. 이때 사용자가 이용하는 것으로 판단되는 게임이 둘 이상이라면, 상기 도 8에 대한 설명에서 언급한 바와 같은 흐름으로 사용자를 하나 또는 복수의 그룹에 분류할 수 있다.

[94] 인터페이스 생성부(14)는, 각 그룹에 할당될 영역을 설정하고, 각 영역마다 각 영역에 대응하는 그룹으로 분류된 다른 사용자들의 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 기능을 수행한다. 생성된 사용자 아이콘 및 영역 이미지를 포함하는 친구 리스트 표시 화면은, 게임 서버(30)에 전달되어, 사용자 단말(20)에 전송될 것이다.

[95] 물론 인터페이스 생성부(14)에서는, 도 2 내지 7에 대응하는 기능을 수행하는 기능을 추가적으로 수행할 수 있다. 즉, 사용자 아이콘을 사용자들의 상태, 예를 들어 게임 플레이 중인 상태, 게임 서버에 접속 중인 상태 및 로그오프된 상태인지에 따라서 다른 모양 및 색상 등을 갖도록 제어할 수 있으며, 공유 정보 선택 메뉴 역시 표시하도록 제어할 수 있다. 사용자 아이콘을 사용자가 클릭 시, 사용자 아이콘에 대응하는 다른 사용자의 정보를 확인하거나, 사용자를 게임에 초대하거나, 메시지를 전송할 수 있는 별도의 인터페이스가 출력될 수 있다.

[96] 도 10 내지 13은 본 발명의 일 실시예의 구현에 따라 사용자의 단말에 표시되는 화면의 예를 도시한 것이다. 이하의 각 화면은, 게임 포털 사이트에 대응하는 화면의 일 영역에 표시될 수 있다.

[97] 도 10을 참조하면, 먼저 게임 포털 화면(100)을 확인할 수 있다. 게임 포털 화면(100)에서는 각 게임 사이트에 대한 링크 화면(103)과, 사용자의 정보(101)가 출력된다. 한편 본 발명에서 제공되는 친구 리스트 표시 화면을 표시하도록 할 수 있는 친구 맵 보기 메뉴(102)가 출력될 수 있다.

[98] 도 11은 친구 맵 화면(110)의 예를 도시한 것이다. 친구 맵 화면(110)을 확인하면, 각 게임에 대응하는 영역(111)이 이미지화되어 표시되며, 각 영역 내에 사용자 아이콘(112)이 출력되고 있다. 사용자는 사용자 아이콘의 형태와 사용자 상태 정보 화면(113)을 확인하여, 자신과 친구 관계에 있는 사용자가 어떤 게임을 이용하고 있는지 확인하는 동시에, 게임을 플레이하고 있는지 등의 여부를 확인할 수 있다.

[99] 또한 도 11을 참조하면 각 영역의 크기는 사용자들의 수에 따라서 다르게 설정됨을 확인할 수 있다.

- [100] 도 12를 참조하면 하나의 영역 화면(120)에, 4 개의 사용자 아이콘이 출력되고 있다. 이때 P3 사용자는 현재 로그인 중이며, 사용자를 게임에 초대하고 있다. 이때 P3 사용자의 아이콘에 말풍선(121)이 표시되어, 사용자를 게임에 초대하고 있음을 확인할 수 있다.
- [101] P4 사용자의 경우 현재 게임을 플레이하고 있으며, 말풍선(122)을 통해 사용자에게 전송한 메시지가 있음을 확인할 수 있다.
- [102] 사용자는 P6 사용자에게 대응하는 사용자 아이콘(123)을 클릭할 수 있으며, 이때 별도의 인터페이스(124)가 출력되어, P6 사용자의 정보를 확인하거나, 게임에 초대하거나, P6 사용자에게 메시지를 전송할 수 있다.
- [103] 한편 영역(120)에는 공유 정보 선택 메뉴(125)가 존재한다. 이때 공유 정보 선택 메뉴(125)의 말풍선(126)에 "new"가 표시되고 있는데, 이는 공유 정보 인터페이스에 새로운 게시글이 등록되었음을 알리는 정보이다.
- [104] 도 13을 참조하면, 공유 정보 선택 메뉴를 선택 시 출력되는 공유 정보 인터페이스(130)를 확인할 수 있다. 공유 정보 인터페이스(130)는 영역(120)이 표시되는 화면에 팝업될 수 있다. 공유 정보 인터페이스(130)에는 각 게시글(131)을 확인할 수 있다.
- [105] 이상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 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 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [106] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [107] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 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.
- [108] 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.
- [109] 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.

- [110] 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.
- [111] 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.
- [112] 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.
- [113] 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.
- [114] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 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.
- [115] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터는, 일반적인 데스크 탑이나 노트북 등의 일반 PC 뿐만 아니라, 스마트폰, 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.
- [116] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램인 애플리케이션을 기록한 기록매체를 읽을 수 있는 컴퓨터가 스마트폰, 태블릿 PC, PDA(Personal Digital Assistants) 및 이동통신 단말기 등의 모바일 단말기인 경우, 애플리케이션은 애플리케이션

제공 서버에서 일반 PC로 다운로드 되어 동기화 프로그램을 통해 모바일 단말기에 설치될 수도 있다.

[117] 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.

[118] 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.

[119] 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.

[120]

[121]

청구범위

- [청구항 1] 네트워크를 통해 접속한 사용자들에게 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 서비스를 제공하는 사이트인 게임 포털 사이트에 등록되어 있으며 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자에게 대하여, 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버가 상기 친구 관계의 다른 사용자가 포함된 리스트를 상기 사용자의 정보를 관리하는 데이터베이스로부터 선택하는 단계; 상기 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들을, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부에 따라서, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대응하는 그룹으로 분류하는 단계; 상기 다른 사용자들의 리스트를 표시하기 위한 화면 상에서, 상기 각 그룹에 할당될 영역을 설정하는 단계; 및 상기 설정된 각 영역마다, 상기 각 영역에 대응하는 그룹으로 분류된 상기 다른 사용자들의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 인터페이스인 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 영역을 설정하는 단계는, 상기 각 그룹의 영역의 크기가 상기 각 그룹에 속한 상기 다른 사용자들의 수에 비례하도록 상기 영역을 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜네트워크 서비스 제공 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서, 상기 표시하도록 제어하는 단계는, 상기 다른 사용자들의 상태가, 현재 상기 적어도 하나의 게임 중 어느 하나를 플레이 중인 상태, 상기 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 게임 서버에 접속 중인 상태 및 상기 적어도 하나의 게임 서버 모두에 대해 로그오프된 상태 중 어느 하나인지 판단하는 단계; 및 상기 판단된 상태에 따라서 상기 사용자 아이콘의 모양 및 색상 중 적어도 하나를 다르게 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.
- [청구항 4] 제1항에 있어서, 상기 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 단계는, 상기 다른 사용자로부터 상기 사용자에게 대한 게임 초대 및 메시지 전송 정보 중 어느 하나를 수신하는 단계; 및

상기 게임 초대 및 상기 메시지 전송을 수행한 상기 다른 사용자에게 대응하는 상기 사용자 아이콘에 상기 게임 초대 및 상기 메시지 전송 알림 중 어느 하나를 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.

[청구항 5]

제4항에 있어서,
상기 게임 초대 알림이 표시된 영역에 대한 상기 사용자의 선택 입력을 수신 시, 상기 초대된 게임을 플레이 할 수 있도록 게임 서버에 접속 가능한 웹사이트를 상기 사용자의 단말에 출력하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.

[청구항 6]

제1항에 있어서,
상기 설정된 각 영역마다, 상기 영역에 대응하는 게임에 관하여 상기 사용자 및 상기 다른 사용자들이 등록한 게시글을 확인할 수 있는 공유 정보 선택 메뉴를 표시하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.

[청구항 7]

제1항에 있어서,
상기 사용자 아이콘에 대한 상기 사용자의 선택 입력을 수신 시, 상기 사용자 아이콘에 대응하는 사용자의 식별 정보를 확인할 수 있는 메뉴로서 사용자 정보 확인 메뉴, 상기 사용자 아이콘에 대응하는 사용자를 상기 사용자가 플레이하고 있는 게임에 초대하는 입력이 가능한 메뉴로서 게임 초대 메뉴 및 상기 사용자 아이콘에 대응하는 사용자에게 메시지를 전송하는 입력이 가능한 메뉴로서 메시지 전송 메뉴 중 적어도 하나를 상기 사용자 아이콘에 인접한 영역에 출력하도록 제어하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.

[청구항 8]

제1항에 있어서,
상기 분류하는 단계는,
상기 적어도 하나의 게임 중, 상기 다른 사용자가 게임의 플레이를 위한 캐릭터를 생성한 게임을 선택하는 단계; 및
상기 캐릭터를 생성한 게임의 수가 하나인지 여부를 판단하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.

[청구항 9]

제8항에 있어서,
상기 분류하는 단계는,
상기 캐릭터를 생성한 게임의 수가 하나를 초과하는 경우, 상기

캐릭터를 생성한 게임에 대응하는 각 그룹에 상기 다른 사용자가 모두 속하도록, 상기 다른 사용자를 분류하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.

[청구항 10]

제8항에 있어서,

상기 분류하는 단계는,

상기 캐릭터를 생성한 게임의 수가 하나를 초과하는 경우, 상기 캐릭터를 생성한 게임 중, 상기 게임을 플레이한 시점이 상기 분류하는 단계의 수행 시점과 가장 가까운 게임에 대응하는 그룹에 상기 다른 사용자를 분류하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법.

[청구항 11]

네트워크를 통해 접속한 사용자들에게 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 사이트인 제공하는 게임 포털 사이트에 등록되어 있으며 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자들에 대하여, 상기 친구 관계의 다른 사용자가 포함된 리스트를 상기 사용자의 정보를 관리하는 데이터베이스로부터 선택하는 사용자 리스트 추출부;

상기 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들의 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부를 판단하는 게임 정보 분석부; 상기 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들을, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부에 따라서, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대응하는 그룹으로 분류하는 사용자 분류부; 및 상기 다른 사용자들의 리스트를 표시하기 위한 화면 상에서, 상기 각 그룹에 할당될 영역을 설정하고, 상기 설정된 각 영역마다, 상기 각 영역에 대응하는 그룹으로 분류된 상기 다른 사용자들의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 인터페이스인, 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 인터페이스 생성부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버.

[청구항 12]

제11항에 있어서,

상기 인터페이스 생성부는,

상기 각 그룹의 영역의 크기가 상기 각 그룹에 속한 상기 다른 사용자들의 수에 비례하도록 상기 영역을 설정하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버.

[청구항 13]

제11항에 있어서,

상기 인터페이스 생성부는,

상기 사용자 아이콘을 표시 시, 상기 다른 사용자들의 상태가, 현재 상기 적어도 하나의 게임 중 어느 하나를 플레이 중인 상태, 상기 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 게임 서버에 접속 중인

[청구항 14]

상태 및 상기 적어도 하나의 게임 서버 모두에 대해 로그오프된 상태 중 어느 하나인지 여부에 따라서 상기 사용자 아이콘의 모양 및 색상 중 적어도 하나를 다르게 표시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버.

상기 인터페이스 생성부는,

상기 설정된 각 영역마다, 상기 영역에 대응하는 게임에 관하여 상기 사용자 및 상기 다른 사용자들이 등록한 게시글을 확인할 수 있는 공유 정보 선택 메뉴를 표시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버.

[청구항 15]

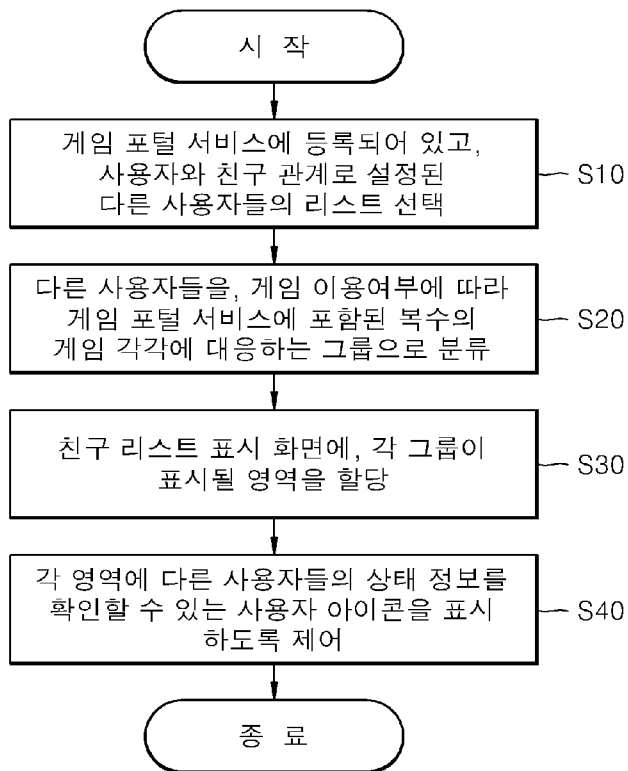
네트워크를 통해 접속한 사용자들에게 적어도 하나의 게임을 플레이할 수 있는 사이트인 제공하는 게임 포털 사이트에 등록되어 있으며 사용자와 친구 관계로 설정된 다른 사용자들에 대하여, 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 서버가 상기 친구 관계의 다른 사용자가 포함된 리스트를 상기 사용자의 정보를 관리하는 데이터베이스로부터 선택하는 단계;

상기 선택된 리스트에 포함된 다른 사용자들을, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대한 이용 여부에 따라서, 상기 적어도 하나의 게임 각각에 대응하는 그룹으로 분류하는 단계;

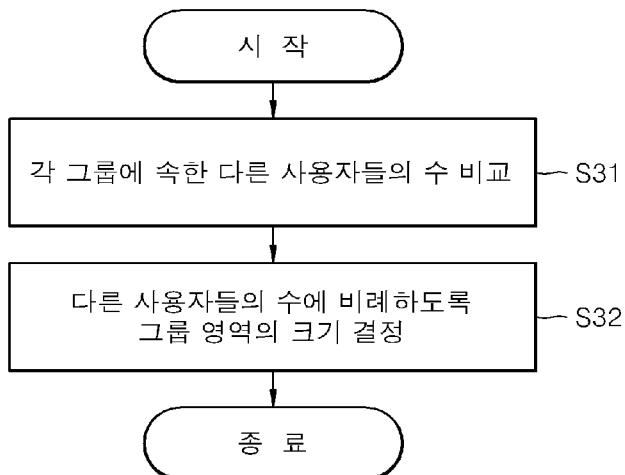
상기 다른 사용자들의 리스트를 표시하기 위한 화면 상에서, 상기 각 그룹에 할당될 영역을 설정하는 단계; 및

상기 설정된 각 영역마다, 상기 각 영역에 대응하는 그룹으로 분류된 상기 다른 사용자들의 게임 이용에 관한 상태 정보를 확인할 수 있는 인터페이스인, 사용자 아이콘을 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 소셜 네트워크 서비스 제공 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

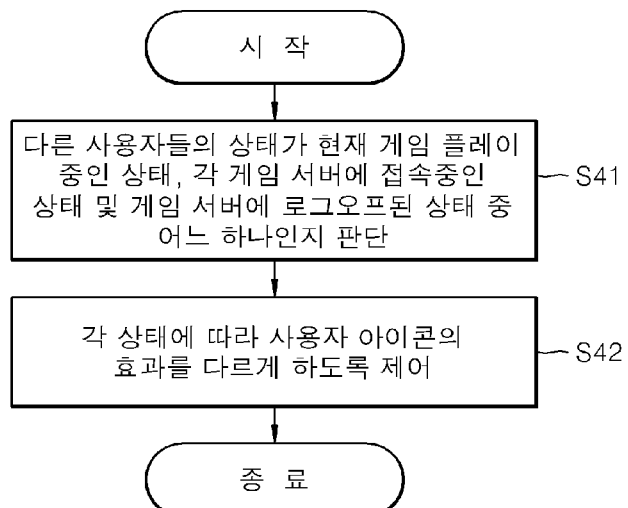
[Fig. 1]



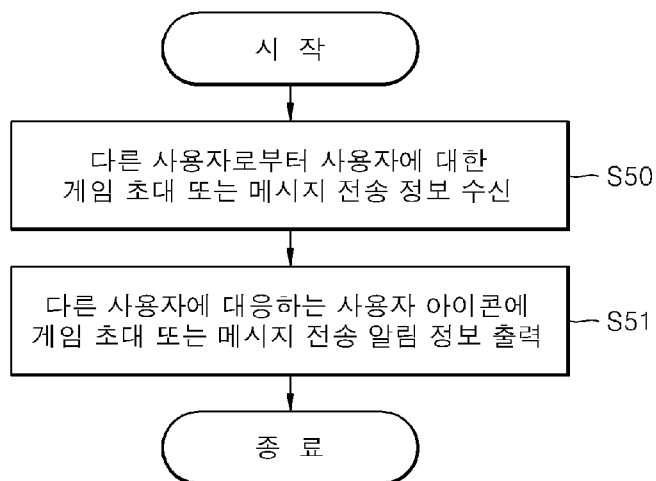
[Fig. 2]



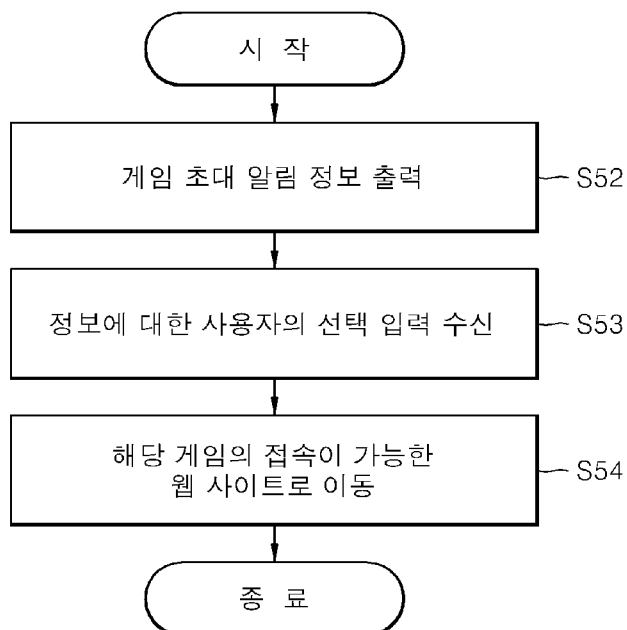
[Fig. 3]



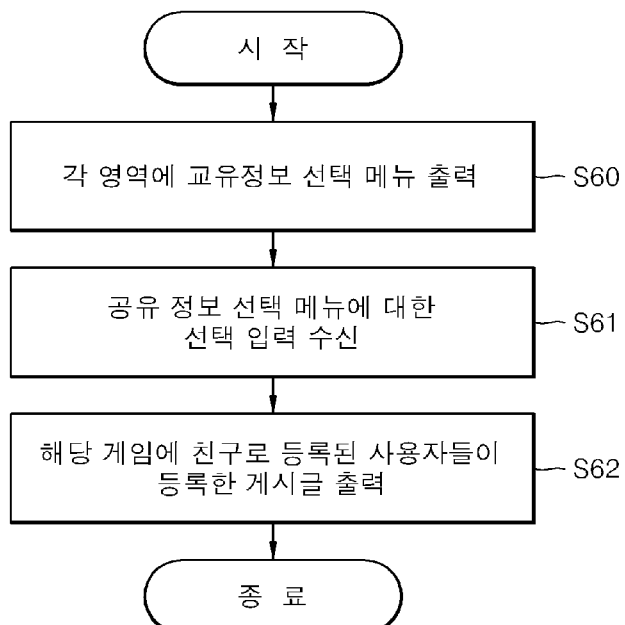
[Fig. 4]



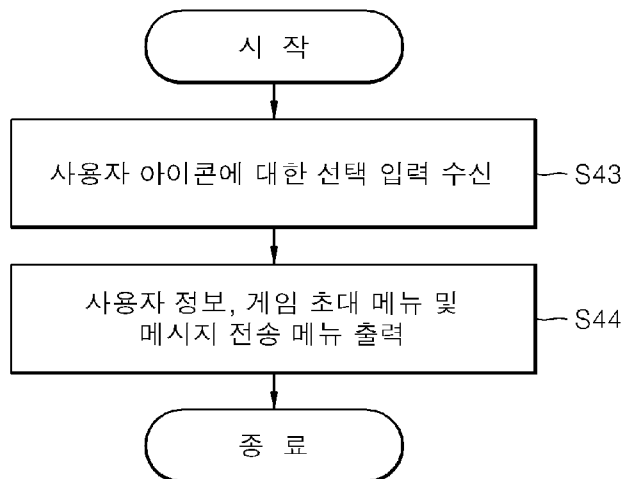
[Fig. 5]



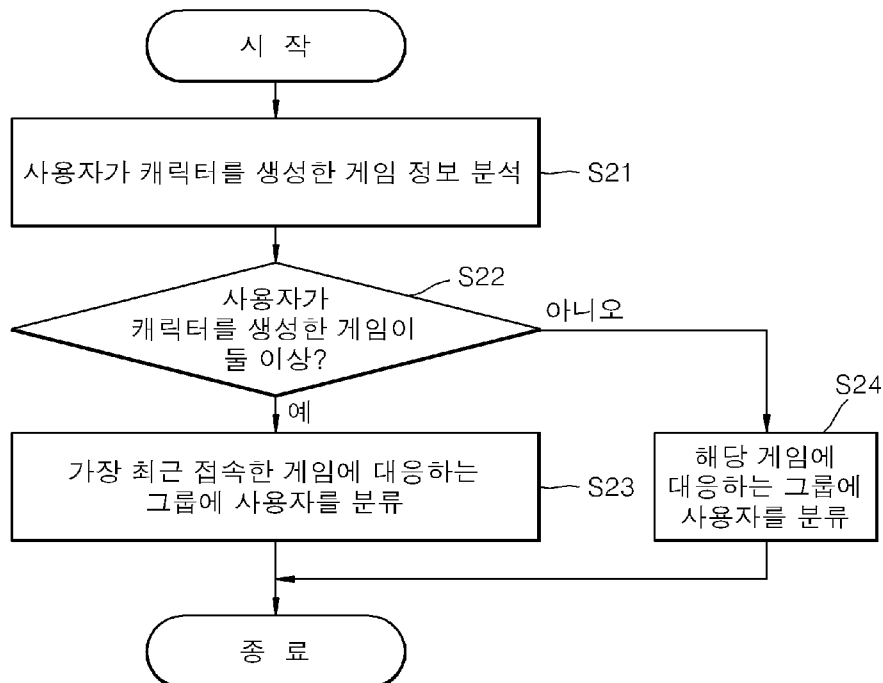
[Fig. 6]



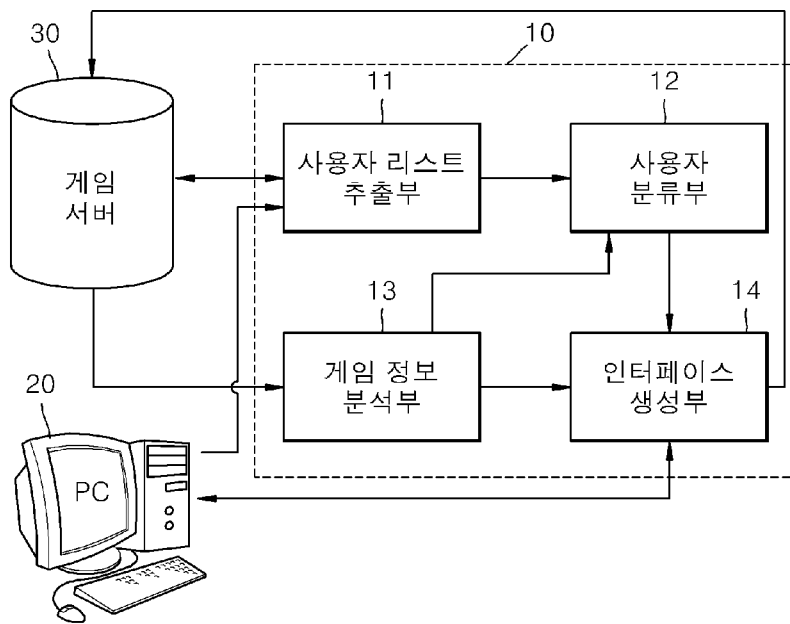
[Fig. 7]



[Fig. 8]

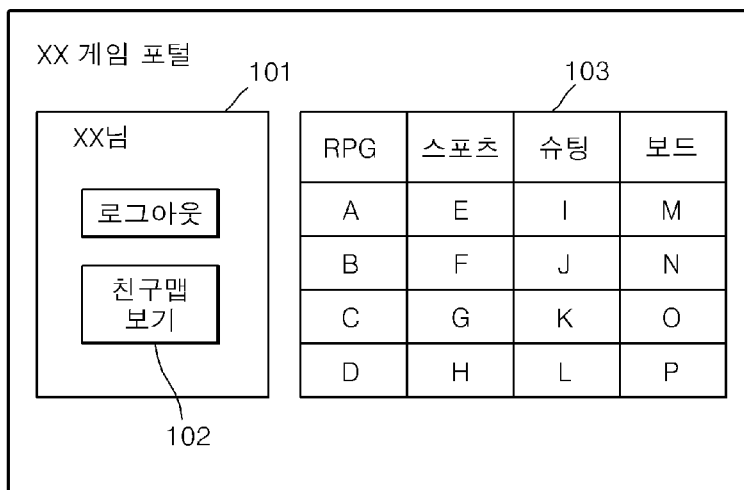


[Fig. 9]



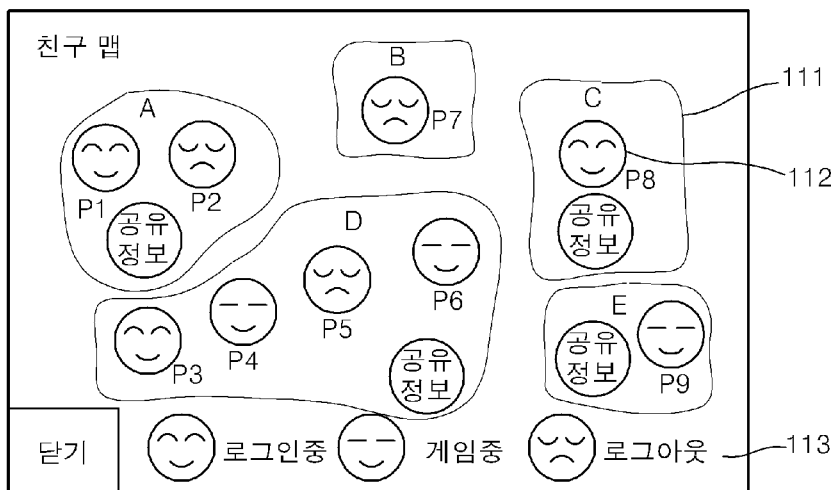
[Fig. 10]

100

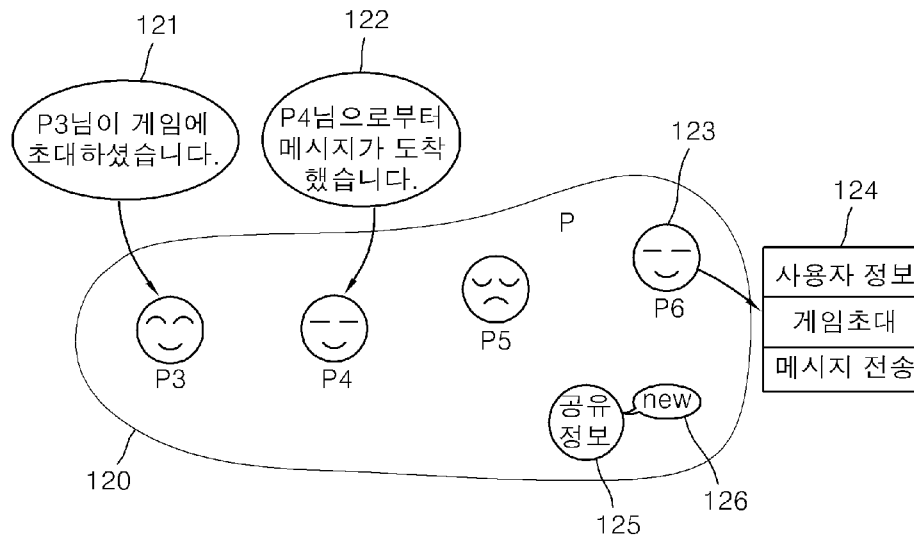


[Fig. 11]

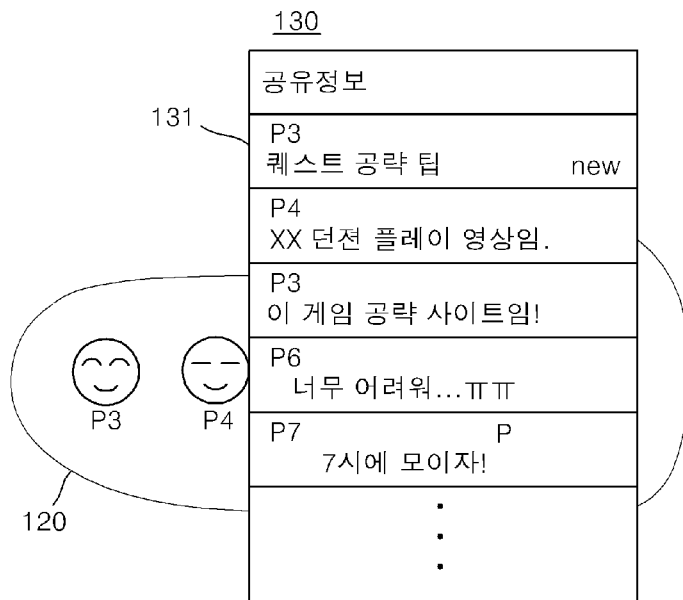
110



[Fig. 12]



[Fig. 13]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010036**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 50/10(2012.01)i, G06Q 50/30(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; G06Q 50/00

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

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

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

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

eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: game, friend, portal, site, messenger

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2006-0005280 A (NHN CORPORATION) 17 January 2006 See abstract, figures 1 to 5b, pages 3 and 4.	1-15
Y	KR 10-2006-0042469 A (CCR INC.) 15 May 2006 See abstract, figure 2 and claim 1.	1-15
A	KR 10-2007-0047898 A (NEXON CORPORATION) 08 May 2007 See abstract, figure 2 and claim 1.	1-15
A	KR 10-2011-0100780 A (LEE, KUN WOO) 15 September 2011 See abstract and claim 1.	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

12 MARCH 2013 (12.03.2013)

Date of mailing of the international search report

12 MARCH 2013 (12.03.2013)

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/KR2012/010036

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2006-0005280 A	17.01.2006	NONE	
KR 10-2006-0042469 A	15.05.2006	NONE	
KR 10-2007-0047898 A	08.05.2007	NONE	
KR 10-2011-0100780 A	15.09.2011	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) G06Q 50/10(2012.01)i, G06Q 50/30(2012.01)i																	
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) G06Q 50/10; G06Q 50/00 조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌 한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC 국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우)) eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 게임, 친구, 포털, 사이트, 메신저																	
C. 관련 문헌 <table border="1"> <thead> <tr> <th>카테고리*</th> <th>인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재</th> <th>관련 청구항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Y</td> <td>KR 10-2006-0005280 A (엔에이치엔(주)) 2006.01.17 요약, 도면 1 내지 5b, 3 및 4쪽 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>KR 10-2006-0042469 A (씨씨알 주식회사) 2006.05.15 요약, 도면 2 및 청구항 제1항 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2007-0047898 A (주식회사 넥슨) 2007.05.08 요약, 도면 2 및 청구항 제1항 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>KR 10-2011-0100780 A (이건우) 2011.09.15 요약 및 청구항 제1항 참조.</td> <td>1-15</td> </tr> </tbody> </table>			카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항	Y	KR 10-2006-0005280 A (엔에이치엔(주)) 2006.01.17 요약, 도면 1 내지 5b, 3 및 4쪽 참조.	1-15	Y	KR 10-2006-0042469 A (씨씨알 주식회사) 2006.05.15 요약, 도면 2 및 청구항 제1항 참조.	1-15	A	KR 10-2007-0047898 A (주식회사 넥슨) 2007.05.08 요약, 도면 2 및 청구항 제1항 참조.	1-15	A	KR 10-2011-0100780 A (이건우) 2011.09.15 요약 및 청구항 제1항 참조.	1-15
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항															
Y	KR 10-2006-0005280 A (엔에이치엔(주)) 2006.01.17 요약, 도면 1 내지 5b, 3 및 4쪽 참조.	1-15															
Y	KR 10-2006-0042469 A (씨씨알 주식회사) 2006.05.15 요약, 도면 2 및 청구항 제1항 참조.	1-15															
A	KR 10-2007-0047898 A (주식회사 넥슨) 2007.05.08 요약, 도면 2 및 청구항 제1항 참조.	1-15															
A	KR 10-2011-0100780 A (이건우) 2011.09.15 요약 및 청구항 제1항 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 12일 (12.03.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 03월 12일 (12.03.2013)															
ISA/KR의 명칭 및 우편주소  대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 김은수 전화번호 82-42-481-8680 															

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2006-0005280 A	2006.01.17	없음	
KR 10-2006-0042469 A	2006.05.15	없음	
KR 10-2007-0047898 A	2007.05.08	없음	
KR 10-2011-0100780 A	2011.09.15	없음	