

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/085215 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/010173
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 28일 (28.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132213 2011년 12월 9일 (09.12.2011) KR
10-2011-0145235 2011년 12월 28일 (28.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CORPORATION) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 구미동 192-2 네오위즈타워, Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김정훈 (KIM, Jeong Hun); 135-240 서울시 강남구 개포동 12번지 대치아파트 210동 606호, Seoul (KR). 박영재 (PARK, Young Jae); 122-200 서울시 은평구 진관동 마고정 동부센트레빌 312동 502호, Seoul (KR). 김운용 (KIM, Woon Yong); 441-390 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222동 1002호, Gyeonggi-do (KR).

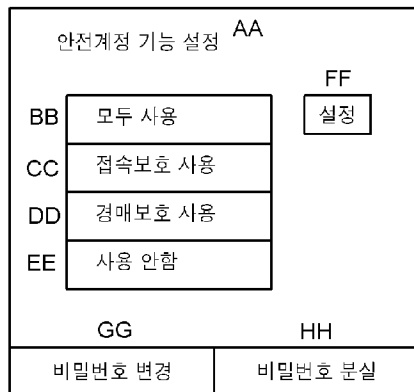
- (74) 대리인: 엄명용 (EOM, Myung Yong); 137-070 서울시 서초구 서초동 1503-15 양우빌딩 4층, Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, 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 CONTROLLING SERVICE USAGE IN ONLINE GAME

(54) 발명의 명칭: 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법 및 서버

[Fig. 4]



(57) Abstract: Provided is a technique by which a user account can be effectively protected by restricting usage of each usable service in an online game. A method for restricting service usage of an online game according to one embodiment of the present invention comprises the steps of: when a configuration request for controlling service usage, which is to control the usage of at least one service from usable services in a game server, is entered from a user terminal, an online game server transmitting a configuration menu to the user terminal, the configuration menu allowing a selection input of whether the usage is to be restricted; receiving, from the user terminal, selection input regarding whether at least one service is to be restricted; when the selection input is received from the user terminal, transmitting a secret number input menu, which requests configuration of a secret number for restricting service usage in accordance with the selection input; and, when the entered secret number is received from the user terminal in response to the secret number entry menu, completing the configuration for controlling the service usage by configuring the secret number as the secret number for using the restricted service.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]

AA ... Configure safe account function
BB ... Open usage
CC ... Access protected usage
DD ... Auction protected usage
EE ... Not used
FF ... Configure
GG ... Secret number changed
HH ... Secret number lost

WO 2013/085215 A1

**공개:**

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

온라인 게임 상에서 이용할 수 있는 서비스별로 이용을 제한하여, 사용자의 계정을 효과적으로 보호할 수 있는 기술을 제공한다. 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법은, 온라인 게임 서버가, 사용자 단말로부터 게임 서버에서 이용할 수 있는 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한하기 위한 서비스 이용 제어 설정 요청 입력 시, 이용 여부를 제한할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서, 설정 메뉴를 사용자 단말에 전송하는 단계; 사용자 단말로부터, 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력을 수신하는 단계; 사용자 단말로부터 선택 입력을 수신 시, 선택 입력에 의해 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호를 설정을 요청하는 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하는 단계; 및 비밀번호 입력 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 비밀번호 설정 입력 수신 시, 비밀번호를 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호로 설정하여 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.

명세서

발명의 명칭: 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법 및 서버

기술분야

- [1] 본 발명은 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법 및 서버에 관한 것으로, 보다 구체적으로는, 온라인 게임의 비밀번호 설정 방식을 효율적으로 설정 및 구현하여 사용자에게 사용상의 편리함을 제공하고, 해당 서비스를 사용하는 사용자들에게 경매장 수수료 추가 할인의 혜택을 제공함으로써 본 발명에 따른 비밀번호 설정 방식에 대한 이용을 높임과 동시에 해킹을 방지할 수 있는 위한 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법 및 서버에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 일반적으로, 컴퓨터 게임 방식에는 사용자(user)와 중앙처리장치(CPU) 간에 경쟁이 이루어지는 방식과, 통신망으로 연결된 서로 다른 사용자단말을 이용하여 2사람 이상의 사용자 간에 팀 또는 상대방이 되어 게임을 진행하는 방식이 있다.
- [3] 후자인 통신망으로 사용자단말 간에 연결되어 진행되는 게임 방식은 상대방이 사람이기 때문에 사용자 마다의 개인 플레이가 가능해 게임상에서 다양한 변수가 작용하고 이에 따라 많은 게임상에서의 데이터 통계가 나타나는 장점이 있다.
- [4] 한편, 현재는 이러한 2사람 이상의 사용자를 중심으로 한 구기 스포츠게임, 머드(MUD) 게임, 롤 플레이 게임(Role Playing Game: RPG) 등으로 세분화된 온라인 게임이 활성화되고 있어서 이를 이용하는 사용자의 저변이 확대되고 있다.
- [5] 이런 저변이 확대되고 있는 것과는 달리 온라인 게임에 대한 해킹과 같은 불법적인 접촉이 빈번히 발생하고 있다.
- [6] 이에 따라, 온라인 게임상에서는 온라인 게임 서버로의 로그인에 필요한 1차의 비밀번호뿐만 아니라, 정상적인 게임의 접속을 위한 2차 비밀번호 방식을 제공하고 있다.
- [7] 뿐만 아니라, 온라인 게임상에서는 현재 아이템들에 대해 사용자들 사이의 거래가 가능한 경매장 시스템에 개설되어 있는데, 이 경우에도 경매장에 대한 별도의 이용 보호가 요구되고 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 본 발명은 상기의 문제점을 해결하기 위한 것으로, 온라인 게임에서 이용 가능한 서비스에 따라서 이용에 대한 제한을 설정할 수 있는 기능을 제공하여, 사용자의 정보를 보호하는 한편 사용자에게 게임 이용의 안전감을 제공하여, 게임에 대한 이용률을 높이고, 해당 기능에 대한 이용율을 높임으로써 해킹을

방지할 수 있는 기술을 제공하는 데 그 목적이 있다.

- [9] 그러나 본 발명의 목적들은 상기에 언급된 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제 해결 수단

- [10] 상기의 목적을 달성하기 위해 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법은, 온라인 게임 서버가, 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에서 이용할 수 있는 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한하기 위한 서비스 이용 제어 설정 요청 입력 시, 상기 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서, 설정 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계; 상기 사용자 단말로부터, 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력을 수신하는 단계; 상기 사용자 단말로부터 상기 선택 입력을 수신 시, 상기 선택 입력에 의해 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호를 설정을 요청하는 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하는 단계; 및 상기 비밀번호 입력 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 비밀번호 설정 입력 수신 시, 상기 비밀번호를 상기 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호로 설정하여 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [11] 상기 선택 입력을 수신하는 단계는, 상기 게임 서버에 대한 접속을 제한할지 여부와 상기 게임 서버에서 이용되는 아이템을 사용자들끼리 거래할 수 있는 경매 서비스에 대한 이용을 제한할지 여부 중 적어도 하나에 대한 선택 입력을 수신하는 것이 바람직하다.
- [12] 상기 선택 입력을 수신하는 단계 후, 상기 사용자가 상기 서비스 이용 제어 설정 요청 입력을 수행한 히스토리가 있는 경우, 상기 사용자 단말에 비밀번호 입력창을 전송하여 상기 사용자 단말로부터 상기 비밀번호 입력창에 대한 입력을 수신하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [13] 상기 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 단계는, 상기 수신한 비밀번호가 상기 설정된 비밀번호와 매칭되는 경우 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력에 따라 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한하는 설정을 완료하는 것이 바람직하다.
- [14] 상기 사용자 단말의 게임 접속을 감지 시, 사용자 정보를 분석하여 게임 상에서 이용 가능한 적어도 하나의 서비스에 대한 이용이 제한되어 있는지 여부를 판단하는 단계; 상기 적어도 하나의 서비스 중 어느 하나에 대한 이용이 제한되어 있는 경우, 상기 사용자단말로부터 이용이 제한되어 있는 서비스에 대한 접근 요청 수신 시, 상기 사용자 단말에 비밀번호의 입력이 가능한 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하는 단계; 상기 사용자단말로부터 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와, 상기 이용이 제한된 서비스에 대해 기설정된 비밀번호 정보가 일치하는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기

사용자단말로부터 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와 상기 기설정된 비밀번호 정보가 일치하는 경우, 상기 이용이 제한되어 있는 서비스에 대한 이용을 수락하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.

- [15] 상기 일치하는지 여부를 판단하는 단계 후, 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와 상기 기설정된 비밀번호 정보가 다른 경우, 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와 상기 기설정된 비밀번호가 다른 상황이 발생된 수가 임계값을 초과하는 경우, 상기 사용자단말의 상기 이용이 제한된 서비스에 대한 이용을 기설정된 기간 동안 제한하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [16] 상기 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신하는 단계; 사용자 정보를 분석하여 게임 상에서 이용 가능한 적어도 하나의 서비스에 대한 이용이 제한되어 있는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 서비스 중 어느 하나에 대한 이용이 제한되어 있는 경우, 상기 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에 상기 안정 계정의 사용에 따른 기설정된 할인율을 적용하는 단계;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [17] 상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는, 상기 경매장을 이용함에 따른 수수료 부과 시점에서, 상기 사용자 단말에 상기 안전 계정이 적용되고 있는 것으로 판단되는 경우에만, 상기 안전 계정 사용에 따른 할인율을 적용하는 것이 바람직하다.
- [18] 상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는, 적어도 하나의 서비스에 대한 이용을 제한하는 설정이 완료된 시점부터 기설정된 기간 이후, 상기 기설정된 할인율을 적용하는 것이 바람직하다.
- [19] 상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는, 적어도 하나의 서비스에 대한 이용을 제한하는 설정을 완료함에 따라 적용되는 상기 기설정된 할인율 이외에, 기 적용되고 있는 다른 할인율이 존재하는지 여부를 판단하는 것이 바람직하다.
- [20] 상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는, 상기 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된 상한치를 초과하는지 여부를 판단하는 단계; 상기 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된 상한치와 같거나 기설정된 상한치보다 작은 경우, 상기 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값에, 상기 기설정된 할인율을 추가로 적용하는 단계; 및 상기 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된 상한치와 같거나 기설정된 상한치보다 큰 경우, 상기 기설정된 상한치에 상기 기설정된 할인율을 추가로 적용하는 단계;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [21] 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버는, 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에서 이용할 수 있는 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한하기 위한 서비스 이용 제어 설정 요청 입력 시, 상기 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서, 설정 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하고, 상기 사용자 단말로부터, 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을

제한할지 여부에 대한 선택 입력을 수신하는 안전기능 설정모듈; 상기 사용자 단말로부터 상기 선택 입력을 수신 시, 상기 선택 입력에 의해 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호를 설정을 요청하는 메뉴로서 비밀번호 설정 메뉴를 전송하고, 비밀번호 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 비밀번호 설정 입력 수신 시, 상기 비밀번호를 상기 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호로 설정하여 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 안전기능 생성모듈; 및 상기 사용자 단말의 상기 이용이 제한된 서비스에 대한 접근을 감지 시, 상기 사용자 단말에 비밀번호의 입력이 가능한 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하고, 상기 사용자 단말로부터 상기 비밀번호 입력 메뉴에 대해 입력된 정보가, 상기 설정된 비밀번호와 일치하는지 여부에 따라 상기 이용이 제한된 서비스에 대한 이용 수락을 제어하는 서비스 이용 제어 모듈;을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[22] 상기 안전기능 설정모듈은, 상기 게임 서버에 대한 접속을 제한할지 여부와 상기 게임 서버에서 이용되는 아이템을 사용자들끼리 거래할 수 있는 경매 서비스에 대한 이용을 제한할지 여부 중 적어도 하나에 대한 선택 입력을 수신하는 것이 바람직하다.

[23] 상기 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신하는 경매장 거래 모듈; 및 사용자 정보를 분석하여 게임 상에서 이용 가능한 적어도 하나의 서비스에 대한 이용이 제한되어 있는지 여부를 판단하고, 상기 적어도 하나의 서비스 중 어느 하나에 대한 이용이 제한되어 있는 경우, 상기 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에 상기 안정 계정의 사용에 따른 기설정된 할인율을 적용하는 안전 계정 관리 모듈;을 더 포함하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

[24] 본 발명에 의하면, 온라인 게임에 있어서, 접속 여부 및 경매장 이용 여부를 각각 제한하는 서비스를 따로 설정할 수 있고, 비밀번호 역시 따로 설정할 수 있어, 각 서비스에 대한 이용을 독립적으로 제어하여, 사용자 정보를 효율적으로 보호할 수 있는 효과가 있다. 또한, 이에 따라서 사용자들의 게임에 대한 이용률을 높일 수 있는 효과가 있다.

[25] 또한 비밀번호를 따로 설정하는 기능을 이용하는 사용자들에게 혜택을 제공하여, 해당 기능에 대한 이용률을 높여 해킹을 방지할 수 있도록 사용자들의 기능 사용을 유도할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[26] 도 1은 본 발명의 제1 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 시스템의 구성도이다.

[27] 도 2는 도 1의 온라인 게임의 서비스 이용 제어 시스템에 포함된 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버의 구성도이다.

- [28] 도 3 내지 도 10은 온라인 게임의 서비스 이용 제어 화면이 사용자 단말에 구현된 예이다.
- [29] 도 11은 본 발명의 제1 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법의 플로우차트이다.
- [30] 도 12 내지 도 15은 본 발명의 제2 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [31] 도 16 내지 20은 본 발명의 제2 실시예의 구현에 따라 사용자 단말의 화면에 표시되는 예를 도시한 예시 도면들이다.
- [32] 도 21은 본 발명의 제2 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버의 구성을 보이는 블록도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [33] 이하, 본 발명의 바람직한 실시예의 상세한 설명은 첨부된 도면들을 참조하여 설명할 것이다. 하기에서 본 발명을 설명함에 있어서, 관련된 공지 기능 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략할 것이다.
- [34] 본 명세서에 있어서는 어느 하나의 구성요소가 다른 구성요소로 데이터 또는 신호를 '전송'하는 경우에는 구성요소는 다른 구성요소로 직접 상기 데이터 또는 신호를 전송할 수 있고, 적어도 하나의 또 다른 구성요소를 통하여 데이터 또는 신호를 다른 구성요소로 전송할 수 있음을 의미한다.
- [35] (제1 실시예)
- [36] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 시스템의 구성도이다. 도 1을 참조하면, 온라인 게임의 서비스 이용 제어 시스템은 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n, n은 자연수), 통신망(20) 및 온라인 게임 서버(30)를 포함한다.
- [37] 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n)은 통신망(20)을 통해 온라인 게임 서버(30)에 액세스하여 로그인한 뒤, 온라인 게임에서 제공되는 서비스를 즐기려는 사용자가 소지하는 단말이다.
- [38] 통신망(20)은 대용량, 장거리 음성 및 데이터 서비스가 가능한 대형 통신망의 고속 기간 망인 통신망이며, 인터넷(Internet) 또는 고속의 멀티미디어 서비스를 제공하기 위한 차세대 유선 및 무선 망일 수 있다. 통신망(20)이 이동통신망일 경우 동기식 이동 통신망일 수도 있고, 비동기식 이동 통신망일 수도 있다. 비동기식 이동 통신망의 일 실시 예로서, WCDMA(Wideband Code Division Multiple Access) 방식의 통신망을 들 수 있다. 이 경우 도면에 도시되진 않았지만, 이동통신망(700)은 RNC(Radio Network Controller)를 포함할 수 있다. 한편, WCDMA망을 일 예로 들었지만, 3G LTE망, 4G망 등 차세대 통신망, 그 밖의 IP를 기반으로 한 IP망일 수 있다. 통신망(20)은 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n), 온라인 게임 서버(30), 그 밖의 시스템 상호 간의 신호 및 데이터를 상호

전달하는 역할을 한다.

[39] 온라인 게임 서버(30)는 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n)로부터 통신망(20)을 통한 온라인 축구게임 요청에 따라 축구게임이 실행되도록 기본적인 제어를 수행한다.

[40] 또한, 온라인 게임 서버(30)는 게임 상에서 이용할 수 있는 적어도 하나의 서비스에 대한 이용을 제한 또는 수락 기능을 통신망(20)을 통해 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n)에 대해서 설정 및 해제가 수행되도록 제어한다.

[41] 이하에서는, 본 발명에서는 설명의 편의를 위해 제 1 사용자단말(10-1)을 기준으로 설명하며, 제 2 내지 제 n 사용자단말(10-2 내지 10-n) 중 다른 단말 중심으로 변형가능하다.

[42] 도 2는 도 1의 온라인 게임의 서비스 이용 제어 시스템에 포함된 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버(32)의 구성도. 도 3 내지 도 10은 온라인 게임의 서비스 이용 제어 화면이 사용자 단말에 구현된 예이다.

[43] 도 2 내지 도 10을 참조하면, 온라인 게임 서버(30)는 송수신부(31), 서비스 이용 제어 서버(32), 그리고 데이터베이스(33)를 포함한다.

[44] 송수신부(31)는 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1) 내지 제 n 사용자단말(10-n)과 데이터 및 신호를 송수신한다.

[45] 서비스 이용 제어 서버(32)는 안전기능 설정모듈(32a), 안전기능 생성모듈(32b), 그리고 서비스 이용 제어 모듈(32c)을 포함한다.

[46] 먼저, 도 3은 서비스 이용 제어 기능 사용을 유도하는 화면의 예이다. 즉, 게임 접속 화면의 일부분에, 서비스 이용 제어 기능에 대한 설정이 가능한 버튼, 예를 들어 안전계정 기능설정 등으로 명명된 메뉴를 제공한다.

[47] 한편, 안전기능 설정모듈(32a)은 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 액세스 요청에 따라, 상술한 예와 같이 안전계정 기능설정 버튼 입력을 포함하는, 서비스 이용 제어 설정 요청 입력에 따른 안전계정 초기설정 요청을 입력받은 뒤, 서비스의 이용을 제한할 지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴인 설정 메뉴가 표시되는 "초기설정 UI화면"을 제 1 사용자단말(10-1)로 반환하도록 송수신부(31)를 제어한다.

[48] 안전기능 설정모듈(32a)은 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자에게 의한 서비스 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력, 예를 들어, 게임서버로의 접속을 제한하는 접속보호 기능, 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 서비스인 경매 서비스에 대한 이용을 제한하는 경매보호 기능 중 적어도 하나에 대한 선택이 가능한 드롭 다운 메뉴에 대한 선택신호를 수신 대기 하도록 송수신부(31)를 제어한다.

[49] 도 4는 서비스 이용 제어 설정 요청 입력에 따른 제 1 사용자단말(10-1) 상으로 초기설정 UI화면이 구현된 것을 나타낸다.

[50] 안전기능 설정모듈(32a)이 제공하는 초기설정 UI화면에 대해 도 4를 참조하여 구체적으로 살펴본다. 도 4를 참조하면, 초기설정 UI화면에는 "안전계정

기능이란, 아이디 도용 피해 방지를 위해 게임 접속, 경매장 이용시 비밀번호를 입력해야 진행할 수 있도록 하는 기능입니다."라는 문구를 포함하며, 선택 메뉴로, 서비스 이용을 제한할지 여부, 예를 들어 상기 언급한 접속보호 기능만 사용, 경매보호 기능만 사용, 모두 사용 안 함, 모두 사용 중 하나에 대한 사용자의 선택 입력이 수신되도록 한다.

- [51] 이때 안전기능 생성모듈(32b)는, 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 '접속보호 사용', '경매 보호 사용' 및 '모두 사용' 중 어느 하나를 선택 후, 도 4의 "설정 버튼", 즉 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력을 완료하는 입력을 입력하면, 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 서비스 이용 제어 기능에 대한 신규사용자에 해당하는지를 판단한 뒤, 해당시 비밀번호 설정 기능 제공을 수행하여, 제 1 사용자단말(10-1)에 의해 초기의 비밀번호가 설정되도록 한다.
- [52] 보다 구체적으로, 도 5는 도 4의 "초기설정 UI화면"에서 안전계정 기능의 신규사용자가 설정 버튼을 입력한 경우의 비밀번호 설정 기능이 제공된 UI화면을 나타내는 도면이다.
- [53] 도 5를 참조하면, 처음으로 서비스 이용 제어 서비스를 사용하는 사용자, 즉 신규사용자는, 도 5와 같이 비밀번호 설정 메뉴를 확인할 수 있다. 기존에 서비스 이용 제어 서비스를 등록하지 않았기 때문에 처음으로 비밀번호를 설정해야 하며, 이를 위해 메뉴를 확인한 신규사용자는 비밀번호를 입력하여 서비스의 이용을 제어하기 위한 비밀번호 설정을 완료하게 된다.
- [54] 한편, 안전기능 생성모듈(32b)은 반대로 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 안전계정 기능에 대한 신규사용자가 아닌 기존사용자인 경우, 즉 서비스 이용 제어 설정을 기존에 설정한 바 있는 사용자의 경우, 비밀번호 확인 메뉴를 제공하여 설정을 위한 비밀번호를 반환받도록 송수신부(31)를 제어한다.
- [55] 한편, 도 6은 안전계정 기능에 대한 기존사용자에게 제공된 비밀번호 확인 메뉴를 도시한 도면이다. 도 6을 참조하면, "초기설정 UI화면"상에서 기존사용자가 설정 버튼을 입력한 경우, 안전기능 생성모듈(32b)은 기존에 설정한 비밀번호를 확인하기 위한 비밀번호 확인 메뉴가 제 1 사용자단말(10-1)로 출력하도록 제어한다.
- [56] 이에 따라, 안전기능 생성모듈(32b)은 비밀번호 확인 메뉴를 통해 수신된 비밀번호가 데이터베이스(33)에 저장된 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자의 것과 매칭되는 경우 해당 선택신호에 따른 초기설정을 적용하여 데이터베이스(33)에 저장한다. 즉, 비밀번호가 일치할 경우 사용자가 서비스 이용 제어 설정에 대한 선택 입력을 통해 선택한 설정으로 변경된다.
- [57] 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 안전기능 설정모듈(32a) 및 안전기능 생성모듈(32b)에 의한 서비스 이용 제어 기능의 초기설정이 수행되고, 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 로그인 수행되면, 제 1 사용자단말(10-1)에 대해 서비스 이용 제어 설정이 완료되었음을 확인한다.
- [58] 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 제 1 사용자단말(10-1)에 비밀번호 입력 메뉴를

- 제공하여 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자에게 의해 입력된 비밀번호를 수신하도록 송수신부(31)를 제어한다. 도 7은 서비스 이용 제어 모듈(32c)이 제 1 사용자단말(10-1)에게 제공하는 비밀번호 입력 메뉴를 도시한 도면이다.
- [59] 도 7에 도시된 바와 같이, 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 비밀번호 입력창에 예를 들어 "서비스 이용을 위해 비밀번호를 입력해 주세요"라는 안내문구를 제공할 수 있다.
- [60] 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 안전기능 초기설정 과정에서 설정된 제 1 사용자단말(10-1)의 비밀번호를 데이터베이스(33)에서 추출한 뒤, 로그인에 따른 비밀번호 입력 메뉴에 의해 수신된 비밀번호가 매칭되는지 여부를 판단한다.
- [61] 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 판단결과 양 비밀번호가 매칭되는 경우, 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 온라인 게임 서버(30)에 의해 수행되는 서비스의 이용, 예를 들어 게임 서버(30)로의 접속 또는 경매장의 이용을 수락한다.
- [62] 한편, 판단결과 양 비밀번호가 매칭되지 않는 경우, 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 양 비밀번호가 다른 상황이 발생된 수가 임계값(예를 들어 4회)을 초과하는지 여부를 판단한다.
- [63] 양 비밀번호가 매칭되지 않는 횟수가 임계값과 같거나 임계값보다 작은 경우, 즉 상기의 예를 들면 5회 미만인 경우, 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자로부터 재차 비밀번호를 수신하여 매칭여부를 판단하도록, 비밀번호 입력 메뉴를 재전송하며, 임계값을 초과하는 경우, 즉 상기의 예를 들면 5회 이상인 경우 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 게임 서버(30)로의 접속 또는 경매장의 이용을 제한한다.
- [64] 한편, 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 상기 양 비밀번호가 다른 상황이 발생된 수를 연산하기 위해, 양 비밀번호가 일치하지 않는 횟수를 데이터베이스(33)로 제공하여 제 1 내지 제 n 사용자단말(10-1 내지 10-n) 별로 누적시켜 상술한 임계값을 초과하는 비밀번호 불일치 횟수를 판단한다.
- [65] 예컨대, 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 접속보호 및 경매보호에 모두에 대한 선택 뒤, 양 비밀번호가 다른 상황이 발생된 횟수가 임계값을 초과하여 누적될 경우 온라인 축구게임 접속과 경매장 이용이 모두 제한되며, 예를 들어 임계값이 4일 경우, 접속보호 비밀번호 오류 2회, 경매장이용 비밀번호 오류 3회가 발생되면 총 5회의 횟수로 연산되고, 양 서비스의 이용이 모두 제한되는 것이다.
- [66] 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 서비스 이용 제어 설정 중, 서비스 이용의 제한을 일시적으로 해제하는 기능을 수행할 수도 있다. 즉, 비밀번호를 입력 메뉴를 통해 비밀번호를 입력하고, 이에 따라 서비스를 이용한 후, 서비스 화면을 벗어나게 될 수 있다. 이때 다시 서비스를 이용하기 위해서는 비밀번호를 다시 입력해야 했다. 그러나 게임을 종료하거나 캐릭터를 다시 선택할 때까지 서비스를 계속적으로 이용해야 하는 경우가 있다.
- [67] 이때 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 서비스 이용 제한 일시 해제 기능을

이용하도록 하는 UI를 제공할 수 있다. 보다 구체적으로, 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자의 이용 제한 일시 해제 메뉴에 대한 선택 입력 수신 시, 도 10과 같은 UI화면을 제공하여 비밀번호를 입력받은 뒤, 비밀번호가 데이터베이스(33)에 저장된 것과 일치하면 게임 종료 또는 캐릭터 선택 화면으로 돌아가기 전까지는 비밀번호를 입력하지 않고 서비스를 이용할 수 있도록 제어할 수 있다. 이 경우, 서비스 이용 제어 모듈(32c)은 도 8에서와 같이 "서비스 이용 제한을 일시 해제하기 위해 비밀번호를 입력해 주세요."라는 안내문구를 제 1 사용자단말(10-1)에게 제공할 수 있다.

- [68] 도 9는 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법 중 초기설정과정을 나타내는 흐름도이다. 도 1 내지 도 9를 을 참조하면, 서비스 이용 제어 서버(32)를 포함하는 온라인 게임 서버(30)는 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 액세스 이후, 서비스 이용 제어 설정 요청 입력을 수신한다(S1).
- [69] 단계(S1) 이후, 온라인 게임 서버(30)는 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서, 설정 메뉴를 사용자 단말에 전송하고, 사용자로부터 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력을 수신한다(S2).
- [70] 단계(S2)에 따라 선택 입력이 수신된 경우, 온라인 게임 서버(30)는 단계(S2)에서 수신된 선택 입력을 분석하여 서비스들 중 적어도 하나에 대한 이용을 제한하는 선택이라고 판단한 경우, 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자가 신규사용자에 해당시 비밀번호 설정 메뉴를 전송하는 단계를 수행하며, 반대로 해당하지 않을 시 비밀번호 확인 메뉴를 제공하여 설정을 위한 비밀번호를 반환받는다(S3).
- [71] 이에 따라, 온라인 게임 서버(30)는 비밀번호가 데이터베이스(33)에 저장된 제 1 사용자단말(10-1)의 사용자의 것과 매칭되는 경우 선택 입력에 따른 서비스 이용 제어 설정을 적용하여 데이터베이스(33)에 저장한다.
- [72] 단계(S3) 이후, 온라인 게임 서버(30)는 단계(S3)에서의 신규사용자에 대한 비밀번호 설정이 완료되거나, 기존사용자에 의한 비밀번호 입력에 따라 미리 데이터베이스(33)에 저장된 비밀번호와 일치하는 경우 단계(S3)에서 수신된 선택 입력에 따라 서비스 이용 제어 설정을 완료한다(S4).
- [73] 도 10은 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법 중 게임 서버(30)로의 접속을 제한하는 기능인 접속보호 기능이 선택된 경우의 흐름도이다. 도 1 내지 도 10을 참조하면, 온라인 게임 서버(30)는 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 로그인 수행 후, 제 1 사용자단말(10-1)에 대해 도 9의 단계(S2)에서의 게임 서버(30)로의 접속에 대한 제한 여부에 대한 선택 입력 수신에 따른 설정이 완료되었는가를 판단한다(S11).
- [74] 단계(S11) 이후, 온라인 게임 서버(30)는 제 1 사용자단말(10-1)에 비밀번호 입력 메뉴를 제공하여 비밀번호를 수신한다(S12).

- [75] 단계(S12)에 따라, 온라인 게임 서버(30)는 도 9의 단계(S3)에서 설정된 비밀번호와 단계(S12)에서 수신된 비밀번호가 매칭되는지 여부를 판단한다(S13).
- [76] 단계(S13)의 판단결과 양 비밀번호가 매칭되는 경우, 온라인 게임 서버(30)는 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 온라인 게임 서버(30)에 대한 접속요청을 수락한다(S14).
- [77] 한편, 단계(S13)의 판단결과 양 비밀번호가 매칭되지 않는 경우, 온라인 축구게임 서버(30)는 양 비밀번호가 임계값(예를 들어 4)회를 초과하여 매칭되지 않는지 여부를 판단한다(S15).
- [78] 단계(S15)의 판단결과 임계값과 같거나 임계값보다 작은 경우, 온라인 축구게임 서버(30)는 단계(S12)로 회귀하여 재차 비밀번호를 수신하도록 하며, 반대로 판단결과 임계값을 초과하는 경우 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 게임 서버(30)에 대한 접속요청을 제한한다(S16).
- [79] 도 11은 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법 중 사용자들끼리 아이템을 교환할 수 있는 서비스인 경매 시스템에 대한 이용을 제한하는 기능인 경매보호 기능이 선택된 경우의 안정계정 기능 제공과정을 나타내는 흐름도이다.
- [80] 도 1 내지 도 11을 참조하면, 온라인 게임 서버(30)는 통신망(20)을 통해 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 경매 서비스 이용 요청에 따라 제 1 사용자단말(10-1)에 대해 도 9의 단계(S2)에서의 경매보호 기능에 대한 선택입력 수신에 따른 설정이 완료되었는가를 판단한다(S21).
- [81] 단계(S21) 이후, 온라인 게임 서버(30)는 제 1 사용자단말(10-1)에 비밀번호 입력 메뉴를 제공하여 비밀번호를 수신한다(S22).
- [82] 단계(S22)에 따라, 온라인 게임 서버(30)는 도 9의 단계(S3)에서 설정된 비밀번호와 단계(S22)에서 수신된 비밀번호가 매칭되는지 여부를 판단한다(S23).
- [83] 단계(S23)의 판단결과 양 비밀번호가 매칭되는 경우, 온라인 축구게임 서버(30)는 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 온라인 게임 서버(30) 상의 경매 서비스에 대한 이용을 수락한다(S24).
- [84] 한편, 단계(S23)의 판단결과 양 비밀번호가 매칭되지 않는 경우, 온라인 축구게임 서버(30)는 양 비밀번호가 임계값(예를 들어 4)회를 초과하여 매칭되지 않는지 여부를 판단한다(S25).
- [85] 단계(S25)의 판단결과 임계값과 같거나 임계값보다 작은 경우, 온라인 축구게임 서버(30)는 단계(S22)로 회귀하여 재차 비밀번호를 수신하도록 하며, 반대로 판단결과 임계값을 초과하는 경우 제 1 사용자단말(10-1)에 의한 게임 서버(30)에 대한 접속요청을 제한한다(S26).
- [86] (제2 실시예)
- [87] 도 12 내지 도 21은 본 발명의 제2 실시예를 설명하기 위한 도면이다. 이상에서

설명한 제1 실시예와 이하에서 설명할 제2 실시예 사이에서 중복되는 식별 기호는 독립적으로 해석되어야 할 것이다.

- [88] 또한, 제2 실시예에서의 안전 계정 서비스는 본 발명의 제1 실시예에서 설명한 선택 입력에 따라서 적어도 하나의 서비스 이용을 제한하는 선택 입력에 따라서, 비밀번호가 설정되어 이용이 제한된 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 서비스를 의미한다.
- [89] 제1 실시예의 발명과 제2 실시예의 발명은 독립적 또는 결합되어 실시될 수 있다. 즉, 하기의 제2 실시예에 대한 설명에서 언급되는 안전 계정 서비스의 이용에 따라서 경매장 할인 혜택을 제공하는 기술적 특징은 제1 실시예에서 선택 입력에 따라서 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호를 설정하여 서비스 이용 제어 설정을 완료할 때 경매장 할인 혜택을 제공하는 것으로도 적용될 수 있다.
- [90] 이에 따라, 제1 실시예에서의 온라인 게임 서버는 제2 실시예에서 언급되는 게임 운영 서버와 동일한 서버를 의미할 수 있고, 또한 제2 실시예에서의 안전 계정 서비스 제공 서버를 포함할 수 있는 것으로 이해될 것이다.
- [91] 도 12 내지 도 15는 본 발명의 제2 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법을 설명하기 위한 흐름도이며, 도 16 내지 20는 본 발명의 제2 실시예의 구현에 따라 사용자 단말의 화면에 표시되는 예를 도시한 예시 도면들이다.
- [92] 도 12는 본 발명의 제2 실시예에 따른 온라인 게임에서의 안전 계정 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- [93] 게임 운영 서버가, 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신한다(S11). 여기서, 경매장은 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 인터페이스이다.
- [94] 사용자 단말이 안전 계정을 사용하는지 판단한다(S12). 안전 계정은 아йд리도용 피해 방지를 위해 게임 접속 서비스, 경매장 서비스 이용 시 비밀번호를 입력해야 유효한 사용자로 인증되어 서비스의 이용을 진행할 수 있도록 하는 기설정된 사용자 인증 수단을 의미한다. 여기서, 안전 계정은 온라인 게임에 접속 시에 수행되는 접속 보호 기능과, 경매장에서 거래 요청 시에 수행되는 경매 보호 기능을 포함한다. 도 16에 도시된 것처럼, 사용자 단말은 설정에 의해 2가지 기능을 모두 사용 안 함, 접속 보호 기능만 사용, 경매 보호 기능만 사용, 모두 사용 중 하나를 선택할 수 있다.
- [95] 게임 운영 서버는 도 16에 도시된 것과 같은 안전 계정 상태가 "접속 보호", 및 "모두 사용" 중 하나이면, 안전 계정 기능을 설정한 것으로 판단할 수 있다. 또한, 안전 계정 상태가 "모두 사용 안 함"이면, 안전 계정 기능을 해제한 것으로 판단할 수 있다.
- [96] 사용자 단말이 안전 계정을 사용하는 경우, 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에서 안전 계정의 사용에 따른 할인율을 적용한다(S13). 이때, 할인율은 이미 적용되고 있는 소정의 할인율에 중복되어 적용된다. 사용자 단말에 안전

계정의 사용에 따라 수수료가 할인되었음을 알리는 메시지를 출력한다(S14). 도 19에 도시된 것처럼, 추가 할인되었음을 알리는 메시지를 출력할 수 있다. 도 19을 참조하면, "낙찰가에 따라 수수료가 변경됩니다" "2.0%의 수수료가 적용되었습니다", "기 설정된 네트워크 영역에서의 접속 및 안전 계정 혜택에 따라 수수료가 70% 할인 되었습니다"와 같은 메시지를 출력한다. 여기서, 사용자 단말의 수수료 할인율은 상위 레벨의 사용자 단말인지 여부, 기 설정된 네트워크 영역에서의 접속인지 여부 및 기 설정된 네트워크 영역에서 이벤트가 있는지 여부 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 따라서, 사용자 단말이 해당되는 각각의 수수료 할인율을 적용하고, 추가로 안전 계정 사용 여부에 따른 추가 할인율을 적용한다.

- [97] 할인율을 추가하여 적용 시, 상기 언급한 기 적용되고 있는 소정의 다른 할인율이 존재하는지 여부를 판단할 수 있다. 이때, 본 발명에서는 다른 할인율의 경우, 할인율은 적용되는 할인율의 개수에 따라서 중복 적용이 가능하나, 기설정된 상한치(예를 들어 60%)를 초과하여 적용될 수 없다.
- [98] 따라서, 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된 상한치를 초과하지 않는 경우라면, 중복 적용한 할인율에 안전 계정 사용에 따른 추가 할인율을 중복 적용할 수 있다.
- [99] 반면, 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된 상한치를 초과하는 경우에는, 중복 적용한 할인율이 아닌 기설정된 상한치의 할인율에, 안전 계정 사용에 따른 추가 할인율을 중복 적용할 수 있다.
- [100] 도 13는 본 발명의 다른 제2 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 안전 계정 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도 이다.
- [101] 도 13를 참조하면, 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신한다(S21).
- [102] 사용자 단말이 안전 계정을 사용하는지 판단한다(S22).
- [103] 사용자 단말이 온라인 게임의 안전한 이용을 위한 안전 계정을 사용하는 경우, 현재 사용자 단말에 안전 계정이 적용되고 있는지 판단한다(S23). 안전 계정이 적용되고 있는지는 도 16에 도시된 바와 같이, 안전 계정의 상태가, 접속 보호, 경매 보호 및 모두 사용 중 하나인지를 판단함으로써 현재 안전 계정이 설정되어 있는지를 알 수 있다. 또한, 안전 계정이 해제 상태이었다가 경매장에서의 거래 요청 시에 안전 계정의 기능이 적용된 것으로 판단되는 경우에는 현재 안전 계정이 적용되지 않은 것으로 판단한다.
- [104] 또한, 도 17에 도시된 것처럼, 안전 계정 기능이 설정되고 나서, 기설정된 기간, 예를 들면 3일이 경과한 후에만 이에 따른 할인율이 적용된다. 도 19에 도시된 것처럼, "안전 계정을 사용하면 3일 후부터 경매 수수료 10% 할인을 받을 수 있습니다"와 같은 안내 메시지를 출력할 수도 있다. 또한, 사용자 단말이 경매장에서 안전 계정을 일시 해제하더라도 안전 계정의 기능은 설정된 상태라고 판단할 수 있다.

- [105] 도 18을 참조하면, 생성된 이전 게임 정보가 있는 경우, 안전 계정 기능이 설정되지 않은 경우에는 사용자 단말의 현재 상태, 즉 안전 계정의 기능이 설정되어 있지 않다는 것을 출력하고, "안전 계정을 설정하면 경매장 수수료 혜택을 받습니다"와 같은 메시지와 함께, 안전 계정 기능 설정 메뉴를 사용자 단말에 제공할 수 있다.
- [106] 사용자 단말의 현재 안전 계정이 설정되어 있는 경우, 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에 기 적용된 상기 사용자 단말의 소정의 수수료 할인율에 추가하여 상기 안전 계정 사용 할인율을 적용한다(S24).
- [107] 사용자 단말에 안전 계정 사용에 따라 경매 수수료가 할인되었음을 알리는 메시지를 출력한다(S25).
- [108] 사용자 단말의 현재 안전 계정이 설정되어 있지 않은 경우(S23), 사용자 단말에 안전 계정의 기능이 설정되지 않았으므로 추가 할인율 적용이 불가하다는 메시지를 출력한다(S26).
- [109] 도 14은 본 발명의 또 다른 제2 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 안전 계정 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도 이다.
- [110] 도 14을 참조하면, 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신한다(S31). 사용자 단말이 기 설정된 네트워크 영역에서 접속하였는지 판단한다(S32). 여기서, 기 설정된 네트워크 영역은 온라인 게임을 접속하도록 미리 설정된 구역, 예를 들면 특정 PC방에서의 접속인지를 판단한다.
- [111] 사용자 단말이 기 설정된 네트워크 영역에서 접속한 경우, 사용자 단말이 안전 계정을 사용하는지 판단한다(S33).
- [112] 사용자 단말이 안전 계정을 사용하는 경우, 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에서 기 설정된 네트워크 영역에 따른 할인율 및 안전 계정 사용에 따른 추가 할인율을 적용한다(S34).
- [113] 사용자 단말에 기 설정된 네트워크 영역에서의 접속 및 안전 계정 사용에 따라 수수료가 할인되었음을 알리는 메시지를 출력한다(S35). 도 20에 도시된 것처럼, "기 설정된 네트워크 영역에서의 접속 및 안전 계정 혜택에 따라 수수료가 70% 할인되었습니다"와 같은 메시지를 출력한다.
- [114] 사용자 단말이 기 설정된 네트워크 영역에서 접속하지 않은 경우(S32), 사용자 단말이 안전 계정을 사용하는지 판단하는 단계(S36)로 진행한다. 이후 도 2를 참조하여 설명한 바와 유사하다.
- [115] 사용자 단말이 기 설정된 네트워크 영역에서 접속하였지만(S32), 안전 계정을 사용하지 않는 경우(S33), 상기 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에서 기 설정된 네트워크 영역에서의 접속에 따른 할인율을 적용한다(S40). 사용자 단말이 안전 계정을 사용하지 않으므로 추가 할인율 적용이 불가하다는 메시지를 출력한다(S39).
- [116] 도 15는 본 발명의 또 다른 제2 실시 예에 따른 온라인 게임에서의 안전 계정

서비스 제공 방법을 설명하기 위한 흐름도 이다.

- [117] 도 15를 참조하면, 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신한다(S41). 사용자 단말이 기 설정된 네트워크 영역에서 접속하였는지 판단한다(S42). 사용자 단말이 기 설정된 네트워크 영역에서 접속하지 않은 경우에는 도 14에 도시된 S36를 수행한다.
- [118] 사용자 단말이 기 설정된 네트워크 영역에서 접속한 경우, 기 설정된 네트워크 영역에서 이벤트가 진행 중인지 판단한다(S43). 기 설정된 네트워크 영역에서 이벤트가 진행 중이지 않은 경우에는 도 14에 도시된 S33을 수행한다.
- [119] 기 설정된 네트워크 영역에서 이벤트가 진행 중인 경우, 사용자 단말이 안전 계정을 사용하는지 판단한다(S44). 안전 계정을 사용하는 경우 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에서 기 설정된 네트워크 영역에서의 접속에 따른 할인율, 기 설정된 네트워크 영역에서 이벤트 진행에 따른 할인율 및 안전 계정 사용에 따른 추가 할인율을 적용한다(S45).
- [120] 사용자 단말에 기 설정된 네트워크 영역에서의 접속, 기 설정된 네트워크 영역에서 이벤트 진행, 및 안전 계정 사용에 따라 수수료가 할인되었음을 알리는 메시지를 출력한다(S46). 도 15를 참조하면, 기 설정된 네트워크 영역에서의 접속, 기 설정된 네트워크 영역에서 이벤트 진행, 안전 계정 사용만을 설명하였지만, 이에 한정되지 않고, 다른 수수료 할인율을 적용하는 것들, 예를 들면, 상위 레벨 또는 프리미엄 사용자인 경우에 수수료 할인율을 적용하는 것도 추가할 수 있음은 물론이다.
- [121] 도 21은 본 발명의 제2 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버의 구성을 보이는 블록도 이다.
- [122] 도 21을 참조하면, 게임 운영 서버(1000)는 경매 거래 모듈(1001)과 안전 계정 관리 모듈(1002)를 포함하며, 추가로 사용자 데이터베이스(1003)를 더 포함할 수 있다. 여기서, 게임 운영 서버(1000)는 청구범위에 사용된 온라인 게임에서의 안전 계정 서비스 제공 서버, 제1 실시예에서의 온라인 게임서버 및 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버와 동일한 구성으로 이해될 것이다.
- [123] 경매 거래 모듈(1001)는 사용자 단말(1020)로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신한다.
- [124] 안전 계정 관리 모듈(1002)는 사용자 단말(1020)이 안전 계정을 사용하는지 판단하고, 사용자 단말(1020)이 안전 계정을 사용하는 경우, 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에서 사용자 단말(1020)의 수수료 할인율에 추가하여 안전 계정의 사용에 따른 할인율을 적용하고, 사용자 단말(1020)에 상기 안전 계정의 사용에 따라 상기 수수료가 추가 할인되었음을 알리는 메시지를 출력한다. 여기서, 사용자 단말에 따른 할인율은 상위 레벨 아이템을 보유에 따른 할인율, 기 설정된 네트워크에서의 접속에 따른 할인율 및 기 설정된 네트워크에서의 이벤트 진행에 따른 할인율을 포함할 수 있다.

- [125] 이 상에서 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법은, 온라인 게임 서버에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 온라인 축구게임 서버에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 반대로 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 사용자단말에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법은 온라인 게임 서버에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되는 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [126] 이러한 프로그램은 컴퓨터에 의해 읽힐 수 있는 기록매체에 기록되고 컴퓨터에 의해 실행됨으로써 전술한 기능들이 실행될 수 있다.
- [127] 이와 같이, 본 발명의 각 실시예에 온라인 게임의 서비스 이용 제어 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.
- [128] 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.
- [129] 또한, 이러한 코드는 전술한 기능들을 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요한 추가 정보나 미디어가 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조 관련 코드를 더 포함할 수 있다.
- [130] 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.
- [131] 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.
- [132] 이 상에서 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는, 일 예로, ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 미디어 저장장치 등이 있다.

- [133] 또한 전술한 바와 같은 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽힐 수 있는 기록매체는 네트워크로 커넥션된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 이 경우, 다수의 분산된 컴퓨터 중 어느 하나 이상의 컴퓨터는 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하고, 그 결과를 다른 분산된 컴퓨터들 중 하나 이상에 그 실행 결과를 전송할 수 있으며, 그 결과를 전송받은 컴퓨터 역시 상기에 제시된 기능들 중 일부를 실행하여, 그 결과를 역시 다른 분산된 컴퓨터들에 제공할 수 있다.
- [134] 특히, 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법은, 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.
- [135] 본 발명의 각 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법을 구현하기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독가능한 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.
- [136] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법을 구현하기 위한 프로그램이 기록된 컴퓨터로 판독가능한 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.
- [137] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다. 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다. 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.
- [138] 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.

- [139] 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.

[140]

청구범위

[청구항 1]

온라인 게임 서버가, 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에서 이용할 수 있는 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한하기 위한 서비스 이용 제어 설정 요청 입력 시, 상기 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서, 설정 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;
상기 사용자 단말로부터, 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력을 수신하는 단계;
상기 사용자 단말로부터 상기 선택 입력을 수신 시, 상기 선택 입력에 의해 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호를 설정을 요청하는 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하는 단계;
및
상기 비밀번호 입력 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의 비밀번호 설정 입력 수신 시, 상기 비밀번호를 상기 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호로 설정하여 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 2]

제1항에 있어서,
상기 선택 입력을 수신하는 단계는,
상기 게임 서버에 대한 접속을 제한할지 여부와 상기 게임 서버에서 이용되는 아이템을 사용자들끼리 거래할 수 있는 경매 서비스에 대한 이용을 제한할지 여부 중 적어도 하나에 대한 선택 입력을 수신하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 3]

제1항에 있어서,
상기 선택 입력을 수신하는 단계 후,
상기 사용자가 상기 서비스 이용 제어 설정 요청 입력을 수행한 히스토리가 있는 경우, 상기 사용자 단말에 비밀번호 입력창을 전송하여 상기 사용자 단말로부터 상기 비밀번호 입력창에 대한 입력을 수신하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 4]

제3항에 있어서,
상기 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 단계는,
상기 수신한 비밀번호가 상기 기 설정된 비밀번호와 매칭되는 경우 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력에 따라 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한하는 설정을 완료하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용

제어 방법.

[청구항 5]

제1항에 있어서,

상기 사용자 단말의 게임 접속을 감지 시, 사용자 정보를 분석하여 게임 상에서 이용 가능한 적어도 하나의 서비스에 대한 이용이 제한되어 있는지 여부를 판단하는 단계;

상기 적어도 하나의 서비스 중 어느 하나에 대한 이용이 제한되어 있는 경우, 상기 사용자단말로부터 이용이 제한되어 있는 서비스에 대한 접근 요청 수신 시, 상기 사용자 단말에 비밀번호의 입력이 가능한 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하는 단계; 상기 사용자단말로부터 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와, 상기 이용이 제한된 서비스에 대해 기설정된 비밀번호 정보가 일치하는지 여부를 판단하는 단계; 및

상기 사용자단말로부터 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와 상기 기설정된 비밀번호 정보가 일치하는 경우, 상기 이용이 제한되어 있는 서비스에 대한 이용을 수락하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 6]

제5항에 있어서,

상기 일치하는지 여부를 판단하는 단계 후, 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와 상기 기설정된 비밀번호 정보가 다른 경우, 상기 비밀번호 입력 메뉴에 입력된 정보와 상기 기설정된 비밀번호가 다른 상황이 발생된 수가 임계값을 초과하는 경우, 상기 사용자단말의 상기 이용이 제한된 서비스에 대한 이용을 기설정된 기간 동안 제한하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 7]

제1항에 있어서,

상기 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신하는 단계; 사용자 정보를 분석하여 게임 상에서 이용 가능한 적어도 하나의 서비스에 대한 이용이 제한되어 있는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 서비스 중 어느 하나에 대한 이용이 제한되어 있는 경우, 상기 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에 상기 안정 계정의 사용에 따른 기설정된 할인율을 적용하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 8]

제7항에 있어서,

상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는,

상기 경매장을 이용함에 따른 수수료 부과 시점에서, 상기 사용자

단말에 상기 안전 계정이 적용되고 있는 것으로 판단되는
경우에만, 상기 안전 계정 사용에 따른 할인율을 적용하는 것을
특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 9]

제7항에 있어서,
상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는,
적어도 하나의 서비스에 대한 이용을 제한하는 설정이 완료된
시점부터 기설정된 기간 이후, 상기 기설정된 할인율을 적용하는
것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 10]

제7항에 있어서,
상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는,
적어도 하나의 서비스에 대한 이용을 제한하는 설정을 완료함에
따라 적용되는 상기 기설정된 할인율 이외에, 기 적용되고 있는
다른 할인율이 존재하는지 여부를 판단하는 것을 특징으로 하는
온라인 게임의 서비스 이용 제어 방법.

[청구항 11]

제10항에 있어서,
상기 기설정된 할인율을 적용하는 단계는,
상기 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된
상한치를 초과하는지 여부를 판단하는 단계;
상기 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된
상한치와 같거나 기설정된 상한치보다 작은 경우, 상기 기
적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값에, 상기 기설정된
할인율을 추가로 적용하는 단계; 및
상기 기 적용되고 있는 다른 할인율을 중복 적용한 값이 기설정된
상한치와 같거나 기설정된 상한치보다 큰 경우, 상기 기설정된
상한치에 상기 기설정된 할인율을 추가로 적용하는 단계;를
포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 안전 계정
서비스 제공 방법.

[청구항 12]

사용자 단말로부터 상기 게임 서버에서 이용할 수 있는 적어도
하나의 서비스의 이용을 제한하기 위한 서비스 이용 제어 설정
요청 입력 시, 상기 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택
입력이 가능한 메뉴로서, 설정 메뉴를 상기 사용자 단말에
전송하고, 상기 사용자 단말로부터, 상기 적어도 하나의 서비스의
이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력을 수신하는 안전기능
설정모듈;
상기 사용자 단말로부터 상기 선택 입력을 수신 시, 상기 선택
입력에 의해 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호를
설정을 요청하는 메뉴로서 비밀번호 설정 메뉴를 전송하고,
비밀번호 설정 메뉴에 대한 사용자 단말로부터의 비밀번호 설정

입력 수신 시, 상기 비밀번호를 상기 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호로 설정하여 서비스 이용 제어 설정을 완료하는 안전기능 생성모듈; 및

상기 사용자 단말의 상기 이용이 제한된 서비스에 대한 접근을 감지 시, 상기 사용자 단말에 비밀번호의 입력이 가능한 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하고, 상기 사용자 단말로부터 상기 비밀번호 입력 메뉴에 대해 입력된 정보가, 상기 설정된 비밀번호와 일치하는지 여부에 따라 상기 이용이 제한된 서비스에 대한 이용 수락을 제어하는 서비스 이용 제어 모듈;을 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버.

[청구항 13]

제12항에 있어서,

상기 안전기능 설정모듈은,

상기 게임 서버에 대한 접속을 제한할지 여부와 상기 게임 서버에서 이용되는 아이템을 사용자들끼리 거래할 수 있는 경매 서비스에 대한 이용을 제한할지 여부 중 적어도 하나에 대한 선택 입력을 수신하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임의 서비스 이용 제어 서버.

[청구항 14]

제12항에 있어서,

상기 사용자 단말로부터 사용자들끼리 아이템을 거래할 수 있는 아이템 거래 서비스인 경매장에서의 거래 요청을 수신하는 경매장 거래 모듈; 및

사용자 정보를 분석하여 게임 상에서 이용 가능한 적어도 하나의 서비스에 대한 이용이 제한되어 있는지 여부를 판단하고, 상기 적어도 하나의 서비스 중 어느 하나에 대한 이용이 제한되어 있는 경우, 상기 경매장을 이용하는 데 부과되는 수수료에 상기 안정 계정의 사용에 따른 기설정된 할인율을 적용하는 안전 계정 관리 모듈;을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인 게임에서의 서비스 이용 제어 서버.

[청구항 15]

온라인 게임 서버가, 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에서 이용할 수 있는 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한하기 위한 서비스 이용 제어 설정 요청 입력 시, 상기 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력이 가능한 메뉴로서, 설정 메뉴를 상기 사용자 단말에 전송하는 단계;

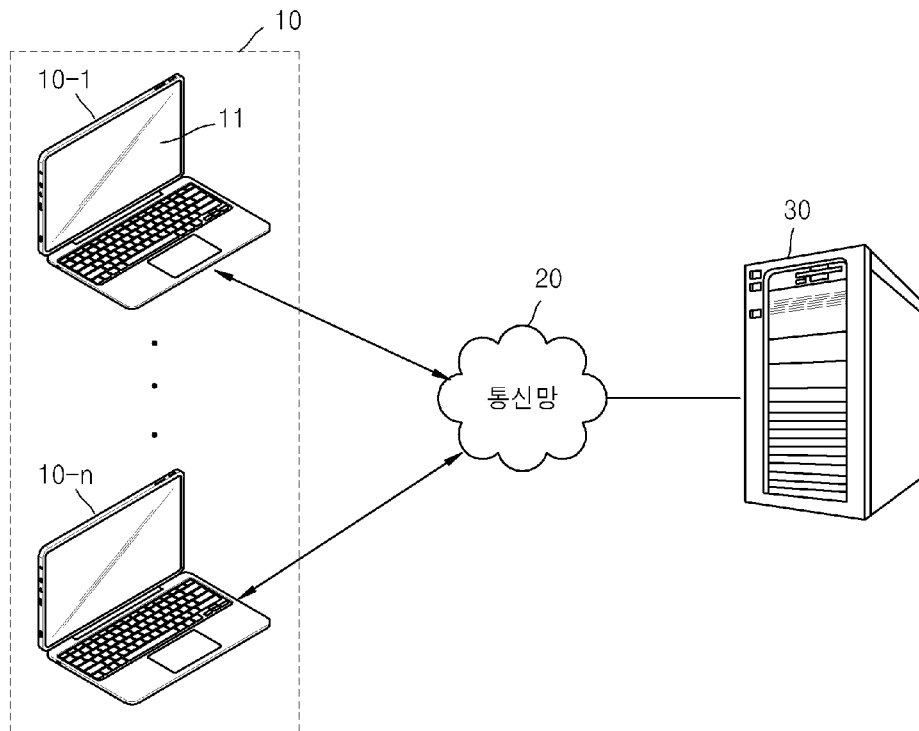
상기 사용자 단말로부터, 상기 적어도 하나의 서비스의 이용을 제한할지 여부에 대한 선택 입력을 수신하는 단계;

상기 사용자 단말로부터 상기 선택 입력을 수신 시, 상기 선택 입력에 의해 이용이 제한된 서비스 이용에 대한 비밀번호를 설정을 요청하는 메뉴로서 비밀번호 입력 메뉴를 전송하는 단계;

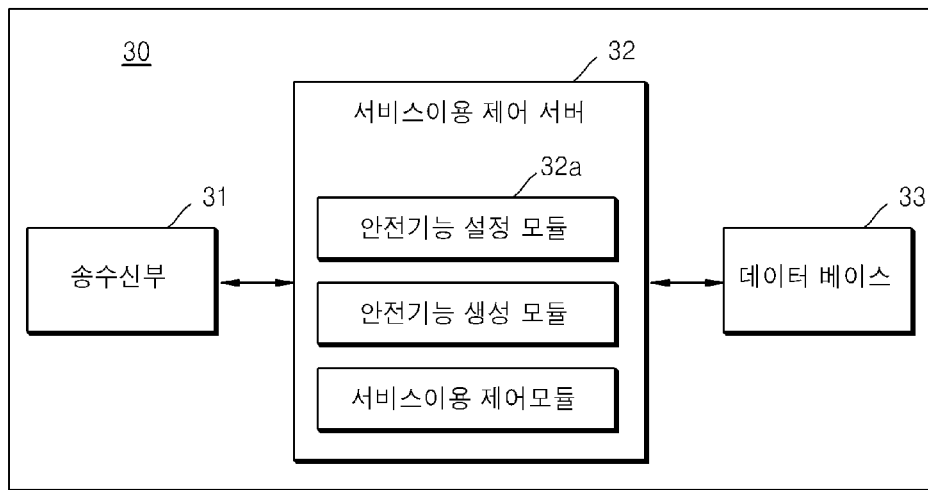
및

상기 비밀번호 입력 메뉴에 대한 상기 사용자 단말로부터의
비밀번호 설정 입력 수신 시, 상기 비밀번호를 상기 이용이 제한된
서비스 이용에 대한 비밀번호로 설정하여 서비스 이용 제어
설정을 완료하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 온라인
게임의 서비스 이용 제어 방법을 구현하기 위한 프로그램이
기록된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

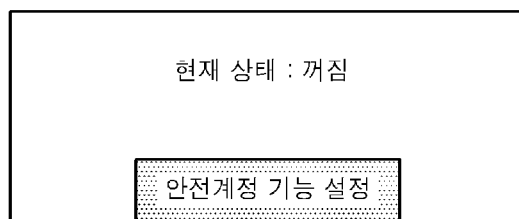
[Fig. 1]



[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]

안전계정 기능 설정

모두 사용	설정
접속보호 사용	
경매보호 사용	
사용 안함	

비밀번호 변경	비밀번호 분실
---------	---------

[Fig. 5]

비밀번호를 설정해주세요
(5~8자리)

1	0	3	4
9	6	7	C
5	2	8	Q

확인

취소

[Fig. 6]

서비스 이용 기능 설정 변경을 위해
비밀번호를 입력해 주세요.

1	3	5	6
2	4	7	C
8	9	0	Q

확인

취소

[Fig. 7]

서비스 이용을 위해 비밀번호를
입력해 주세요.

6	1	4	9
2	5	3	C
7	8	0	Q

확인

취소

[Fig. 8]

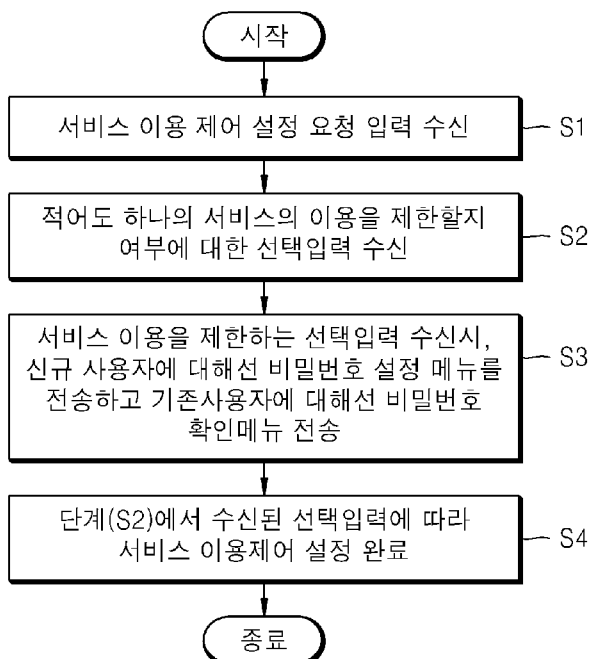
서비스 이용 제한을 일시 해제하기
위해 비밀번호를 입력해 주세요.

0	4	3	9
7	1	2	C
8	5	6	Q

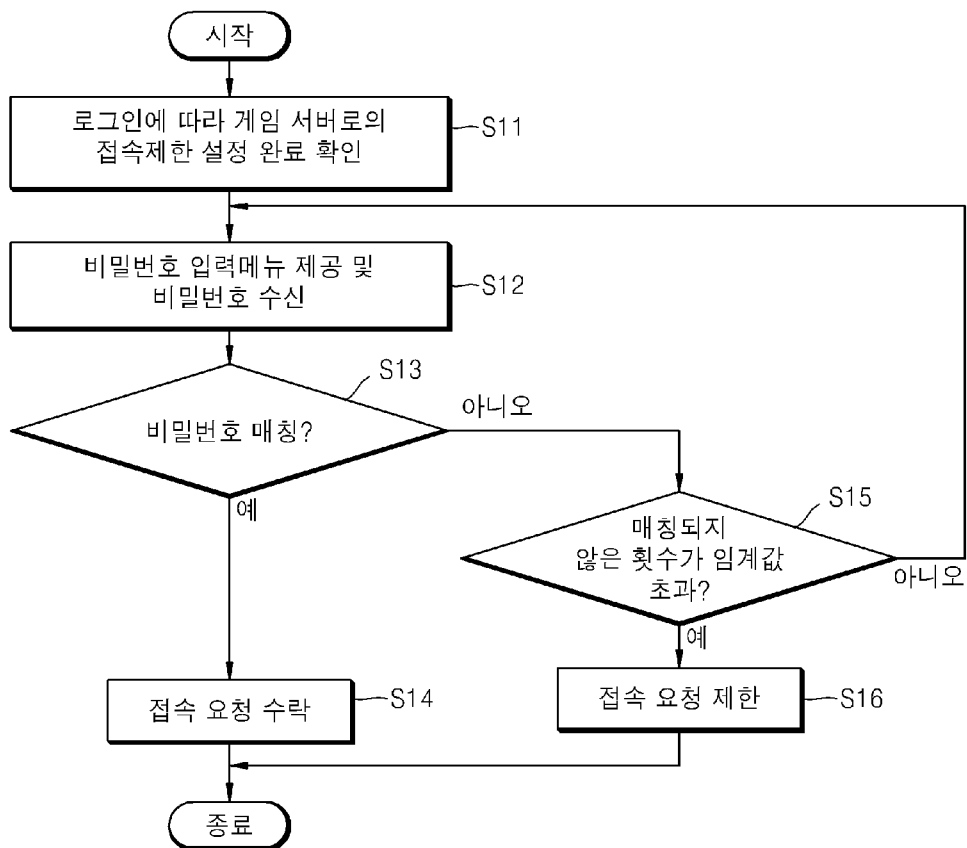
확인

취소

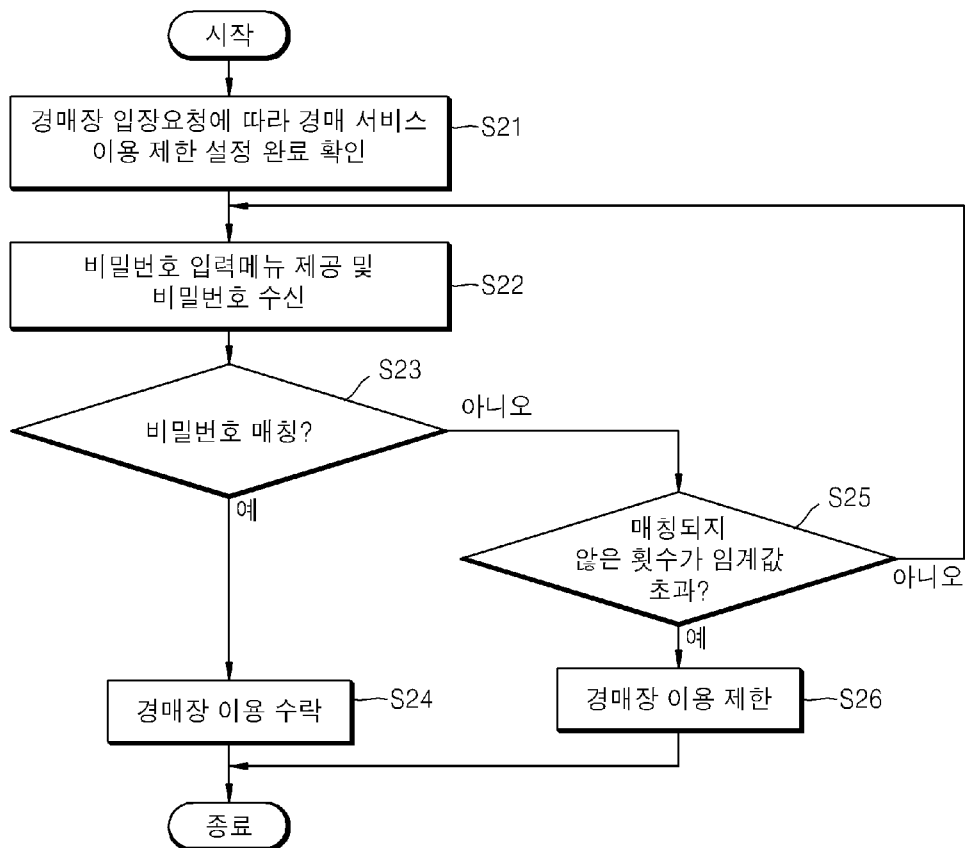
[Fig. 9]



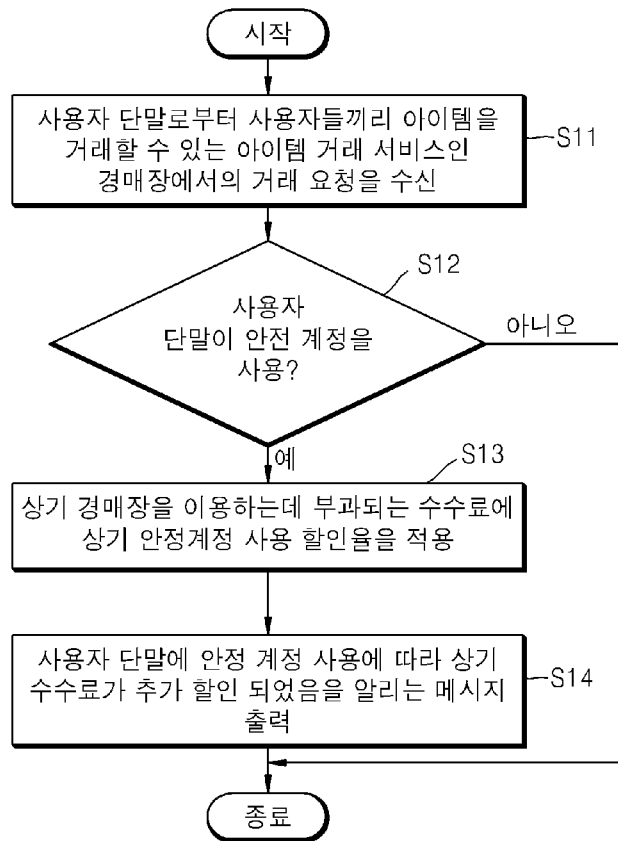
[Fig. 10]



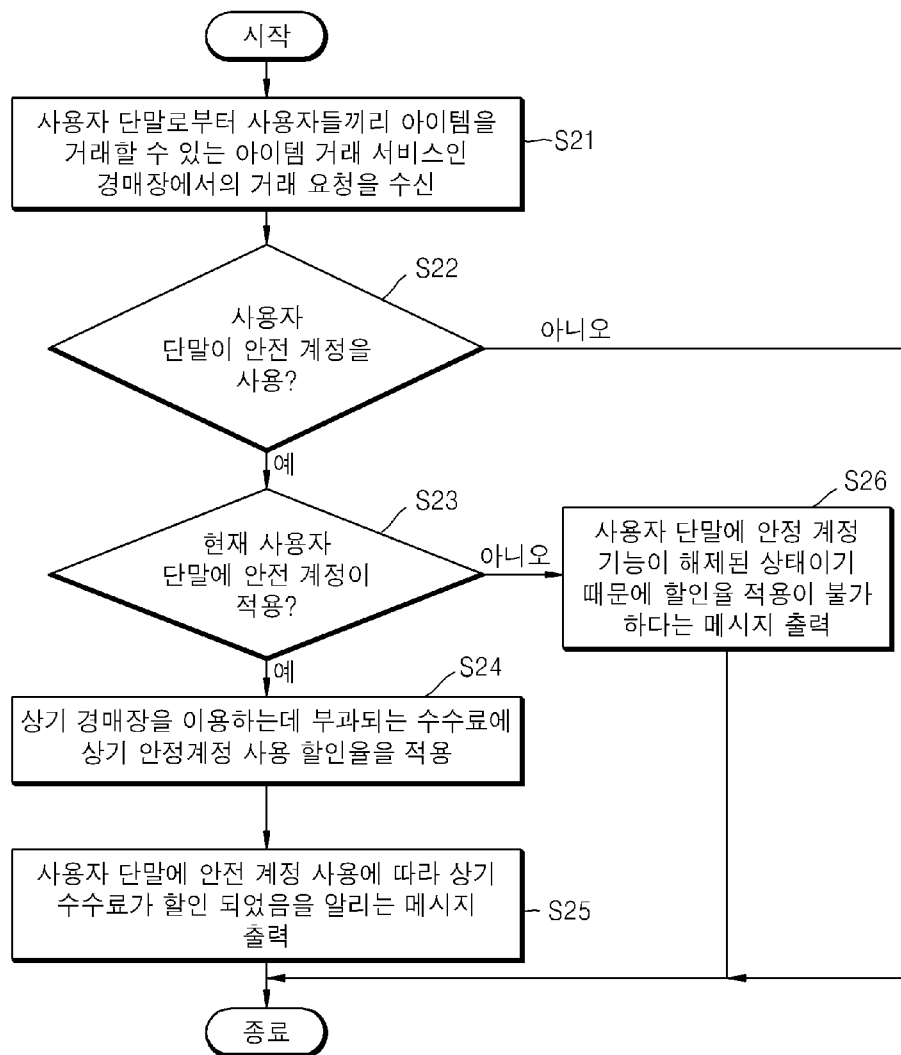
[Fig. 11]



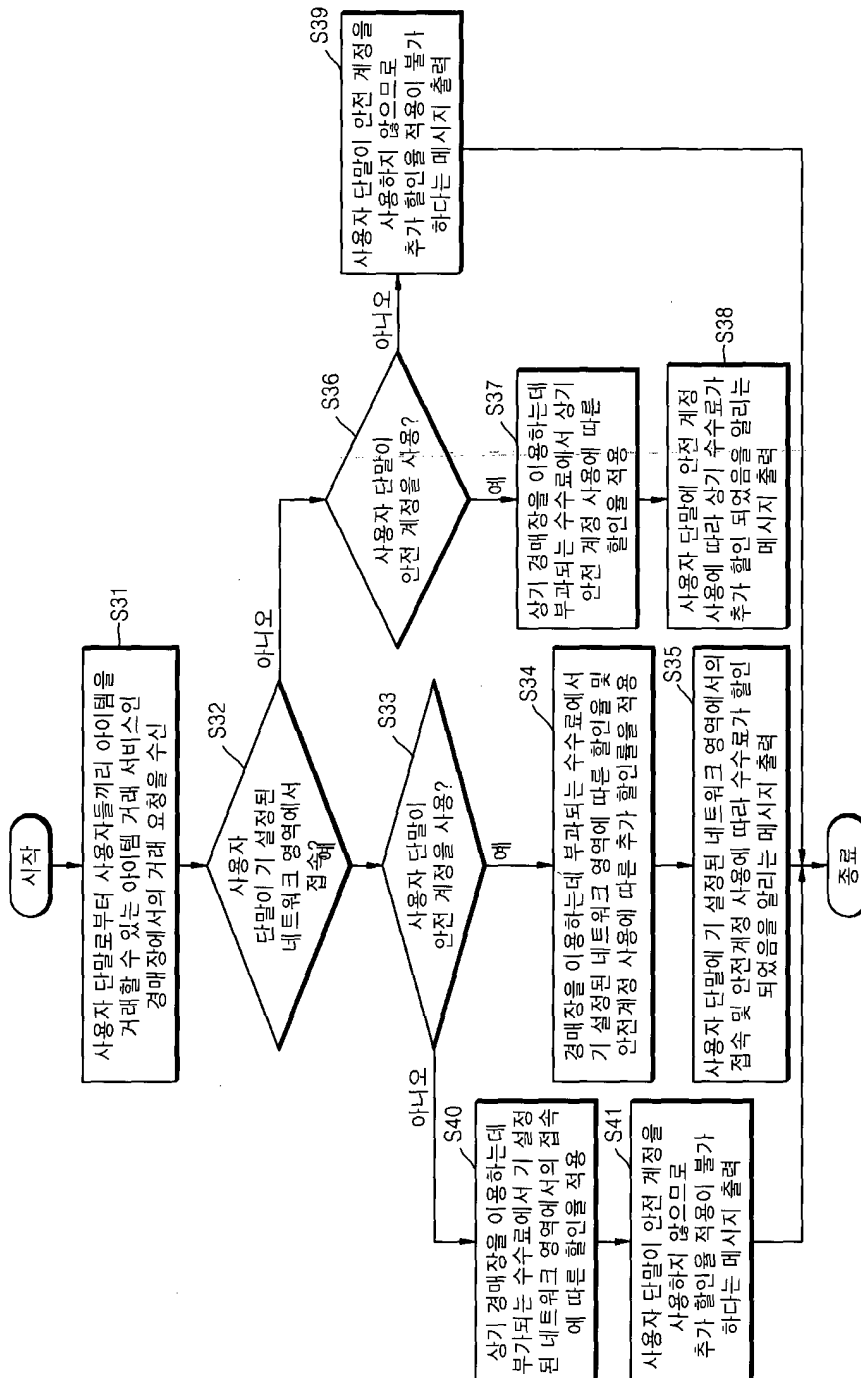
[Fig. 12]



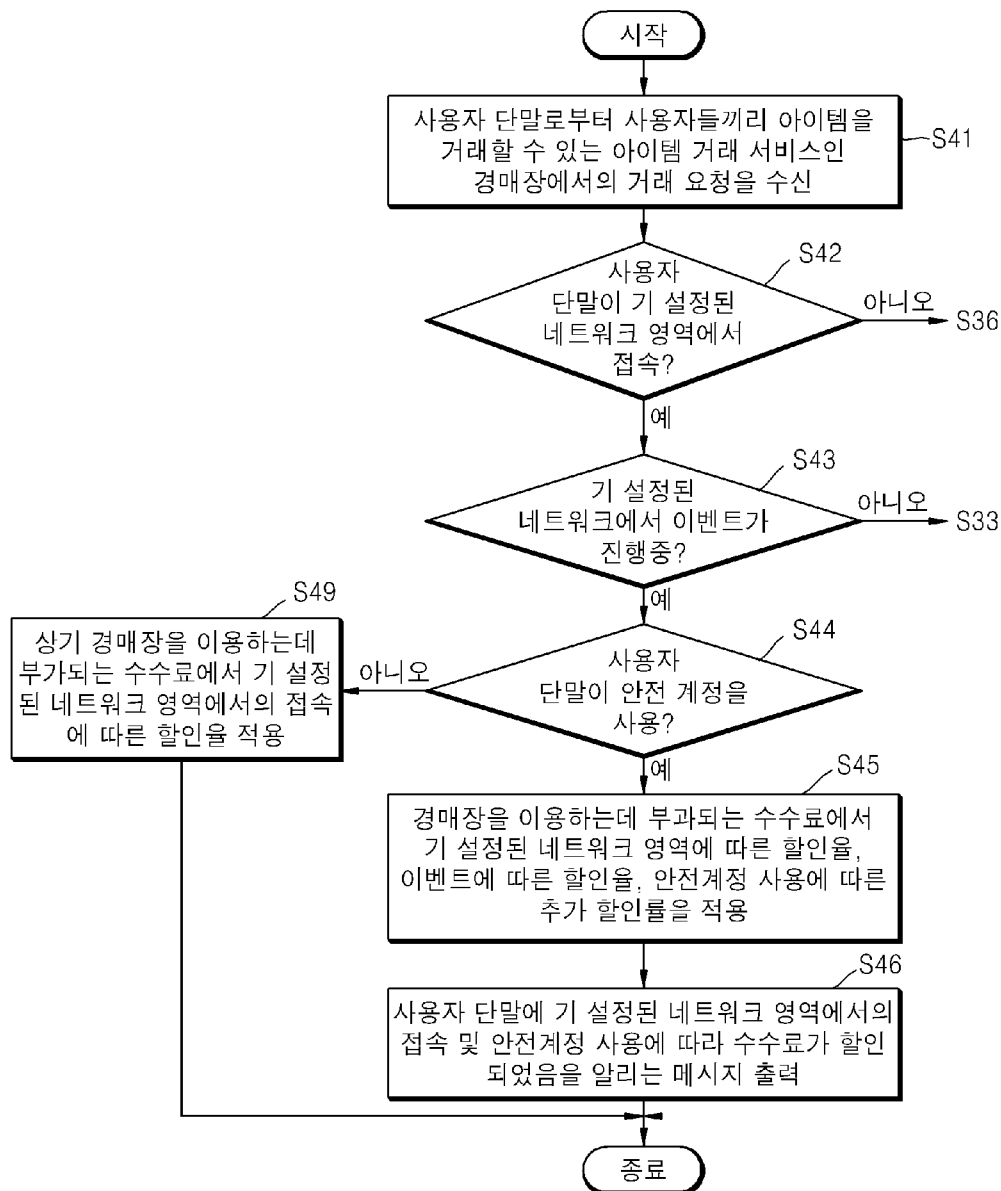
[Fig. 13]



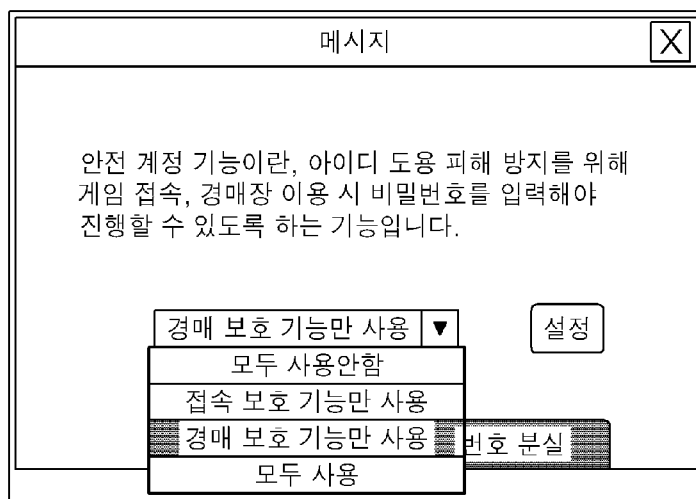
[Fig. 14]



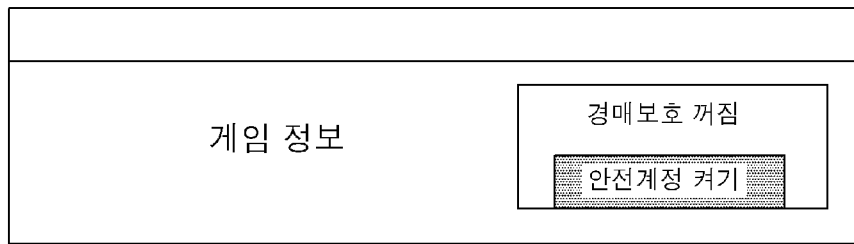
[Fig. 15]



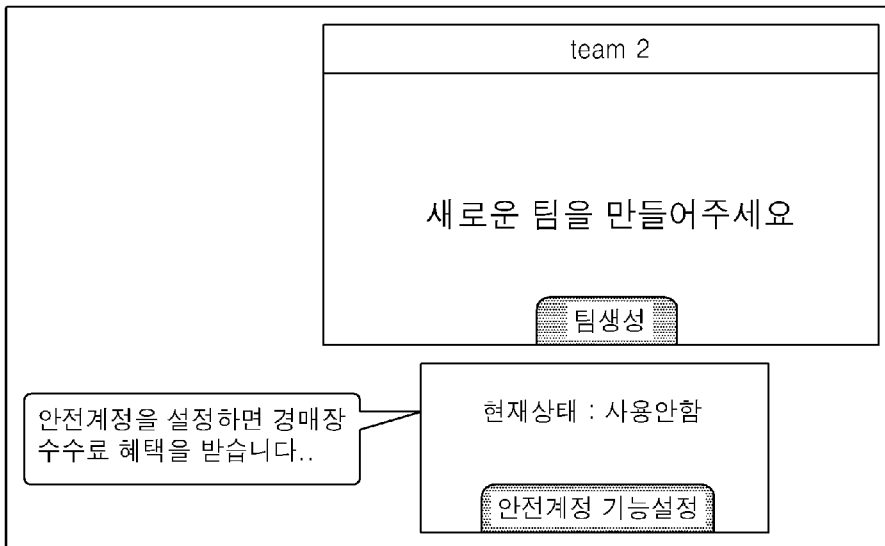
[Fig. 16]



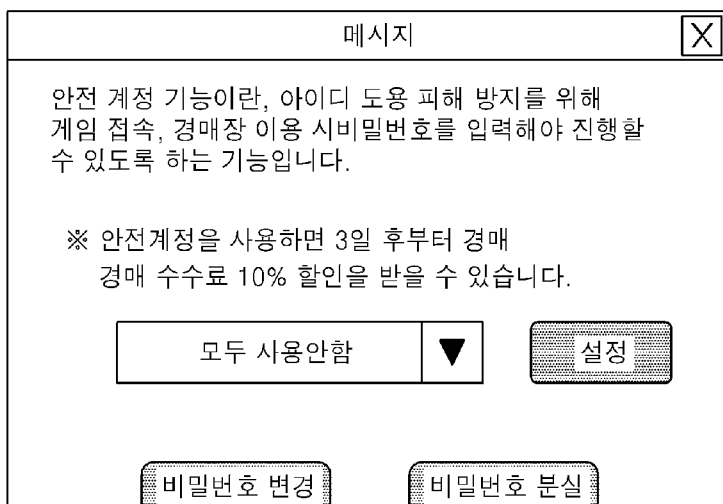
[Fig. 17]



[Fig. 18]



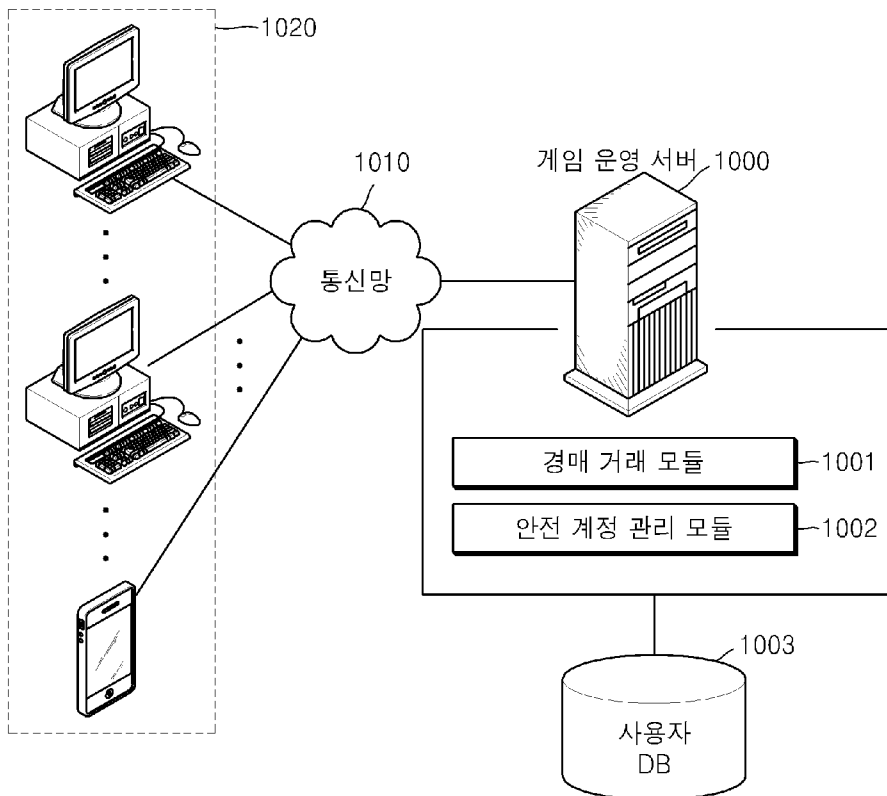
[Fig. 19]



[Fig. 20]

메시지	
낙찰가에 따라 수수료가 변경됩니다 20%의 수수료가 적용되었습니다. 기설정된 네트워크 영역에서의 접속 및 안전 계정 혜택에 따라 수수료가 70% 할인 되었습니다.	
낙찰가	1,000 게임머니
수수료	-20 게임머니
받는돈	980 게임머니
확인	

[Fig. 21]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/010173**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, password, safety account, discount rate, auction

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2010-0026380 A (NCSOFT CORPORATION) 10 March 2010 See abstract, paragraphs [0019], [0035]-[0054], claims 1-11 and figures 3, 5.	1-15
Y	"Character Password Service FAQ" (Lineage Bulletin Board) 09 December 2010 See pages 3-6. http://lineage.plaync.com/board/notice/notice/view?articleID=4731&page=	1-15
Y	"[Guide] Update Information on August 24 " (FIFA Online 2) 24 August 2010 See page 1.	7-11,14
A	http://fifaonline.pmang.com/fifaonline_board.nwz?act=read&bserial=1&ano=22766240	1-6,12-13,15

☐ 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

19 FEBRUARY 2013 (19.02.2013)

Date of mailing of the international search report

20 FEBRUARY 2013 (20.02.2013)

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/KR2012/010173

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2010-0026380 A	10.03.2010	NONE	

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 검색시스템 & 키워드: 게임, 비밀번호, 안전계정, 할인율, 정매		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2010-0026380 A (주식회사 엔씨소프트) 2010.03.10 요약, 단락 [0019], [0035]-[0054], 청구항 1-11 및 도면 3, 5 참조.	1-15
Y	`캐릭터 비밀번호 서비스 FAQ` (리니지 공지 게시판) 2010.12.09 페이지 3-6 참조. http://lineage.plaync.com/board/notice/notice/view?articleID=4731&page=	1-15
Y	`[안내] 8월 24일(화) 업데이트 사항 안내` (FIFA 온라인 2) 2010.08.24 페이지 1 참조. http://fifaonline.pmang.com/fifaonline_board.nwz?act=read&bserial=1&ano=22766	7-11, 14
A	240	1-6, 12-13, 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 02월 19일 (19.02.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 02월 20일 (20.02.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 82-42-472-7140		심사관 양재석 전화번호 82-42-481-5736

국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2010-0026380 A

2010.03.10

없음