



- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 50/30 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/009683
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 15일 (15.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132417 2011년 12월 9일 (09.12.2011) KR
- (71) 출원인: (주)네오위즈게임즈 (NEOWIZ GAMES CO., LTD.) [KR/KR]; 463-870 경기도 성남시 분당구 성남대로 2번길 12 네오위즈타워(구미동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김운용 (KIM, Woon Yong); 441-739 경기도 수원시 권선구 권선동 대림아파트 222동 1002호, Gyeonggi-do (KR).
- (74) 대리인: 정부연 (JUNG, Bu Yon); 135-928 서울시 강남구 언주로 71길 17 금강빌딩 3층(역삼동 774-35)(현신 특허법률사무소), Seoul (KR).

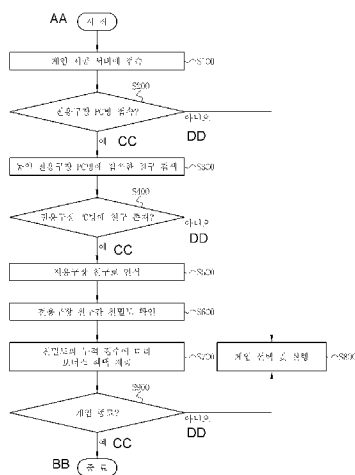
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY,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

(54) 발명의 명칭 : P C 방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템 및 그 방법



S100 ... Connect to game provider server
 S200 ... Connected to designated play area internet cafe
 S300 ... Search for friends connected to same designated play area internet cafe
 S400 ... Does friend exist in designated play area internet cafe?
 S500 ... Acknowledge as designated play area friend
 S600 ... Determine closeness between designated play area friends
 S700 ... Provide bonus on basis of accumulated closeness points
 S800 ... Select game and play
 S900 ... Game completed?
 AA ... Start
 BB ... End
 CC ... Yes
 DD ... No

(57) Abstract: A system and method for determining closeness between users in an internet cafe comprises a game provider server providing at least one online game, and an internet cafe inter-user closeness determination system comprising an internet cafe management server which stores and manages internet cafe information by being connected to distributed internet cafes in each region. Corresponding system increases accumulative closeness score on the basis of usage levels for online games or content between friends in a designated playing area, and can provide a variety of game benefits on the basis of accumulated closeness score.

(57) 요약서: PC 방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템 및 그 방법은 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버 및 각 지역에 분산된 PC 방과 연결되어 PC 방 정보를 저장 및 관리하는 PC 방 관리 서버를 포함하는 PC 방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템에서 수행된다. 해당 시스템은 전용구장 친구들 간에 온라인 게임이나 콘텐츠를 이용하는 정도에 따라 친밀도의 누적 점수를 상승시키고, 친밀도의 누적 점수에 따라 다양한 게임 혜택을 제공할 수 있다.



공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: P C 방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템 및 그 방법

기술분야

- [1] 본 출원은 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템 및 그 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 동일한 PC방에서 온라인 게임을 실행하는 사용자간 친밀도를 확인하여 다양한 혜택을 제공할 수 있는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 일반적으로 PC방은 일정한 사용요금을 받고 인터넷 접속이 가능한 PC 단말기를 사용하도록 하는 업종을 말하며, 인터넷 카페 등의 이름으로도 불리고 있다.
- [3] 최근, 온라인 게임 사용자가 크게 증가하면서 PC방에서 온라인 게임을 하는 사용자가 많아지게 되었으나, 각 가정마다 컴퓨터 및 초고속 인터넷의 보급률이 증가하고, 가정용 컴퓨터의 성능 또한 급격히 향상되면서 온라인 게임 사용자들도 굳이 PC방을 찾아가지 않고 집에서 온라인 게임을 즐기게 되는 일이 많아지게 되었다.
- [4] 따라서, 온라인 게임 사용자를 PC 방으로 유도하기 위해서는, PC방에서 온라인 게임에 접속할 경우에, 그 PC방이 해당 온라인 게임사와 가맹점 계약이 되어 있다면 PC방의 컴퓨터에 부여된 아이피(IP)로 접속하는 사용자에게 추가적인 아이템이나 경험치 등 여러 가지 많은 혜택을 제공하는 온라인 게임이 증가하고 있다.
- [5] 그러나, 이러한 혜택은 사용자가 직접 온라인 게임사와 가맹점 계약이 된 PC방을 찾아 가서 해당 PC방의 컴퓨터에서 게임에 접속해야만 제공받을 수 있도록 되어 있는 문제점이 있다.
- [6] 한편, 온라인 게임 사용자를 PC 방으로 유도하기 위한 다른 실시예로서, 대한민국 공개특허 제2008-0050020호에는 PC방의 상시 게임 이벤트 시스템 및 방법이 개시되어 있다.
- [7] PC방의 상시 게임 이벤트 시스템 및 방법은 다수의 가맹점 PC방의 클라이언트부, 외부 서버와 연동하는 연동서버, 로그인 인증을 처리하며 회원 사용자 또는 사용자 그룹이 이벤트를 상시 생성할 수 있는 웹사이트를 제공하는 웹서버, 사용자 별로 마일리지를 부여하여 적립하고, 가맹점 PC방에서 서비스부로 미리 예치한 마일리지와 정산 처리하는 DB 서버를 구비하는 서비스부, 및 서비스부의 연동서버와 연동하여 서비스부로 접속하는 가맹점 PC방의 사용자 PC에 게임을 제공하고, 그 결과를 서비스부로 전송하는 게임서버와, 가맹점 PC방의 클라이언트부로부터 서비스 결재를 처리하기 위한

VAN 서버, 은행서버를 구비하는 연동부를 포함한다.

- [8] 이러한 PC방의 상시 게임 이벤트 시스템 및 방법은 가맹점의 모든 데이터를 중앙집중식으로 종합 연산하여 처리하여, 회원 고객이 24시간 언제든지 참가할 수 있는 상시 이벤트 시스템 구축을 통하여 고객이 해당 가맹점을 방문하는 높은 동기를 유발할 수 있다.
- [9] 그러나, PC방의 상시 게임 이벤트 시스템 및 방법은 사용자(또는 회원)가 산재해 있는 PC방 중에서 가맹점 PC방을 찾아가야지만 상시 이벤트 서비스를 제공받을 수 있고, 또한 자신과 동일한 게임을 하는 다른 사용자들 간의 친밀한 유대감이나 새로운 커뮤니케이션을 유도하기 어렵다는 문제점이 있다.
- [10] 실제로 친구들끼리 PC방을 방문하여 동일한 온라인 게임을 실행하는 경우에, 게임 제공 서버는 사이버 공간 상의 친구와 현실 세계에서의 친구를 구분할 수 없고, 현실 세계 친구들간에 PC방 접속으로 인한 혜택이나 동일한 온라인 게임이나 콘텐츠 이용률을 높일 수 있는 혜택을 제공하지 못한다는 문제점이 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [11] 본 출원은 동일한 PC방에서 온라인 게임을 실행하는 사용자간 친밀도를 확인하여 다양한 혜택을 제공할 수 있는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템 및 그 방법을 제공한다.

과제 해결 수단

- [12] 실시예들 중에서, PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법은, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버 및 각 지역에 분산된 PC방과 연결되어 PC방 정보를 저장 및 관리하는 PC방 관리 서버를 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템에서 수행되는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법에서, (a) 상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 접속되어 소정의 온라인 게임 실행시, 상기 사용자에게 등록된 친구 목록 중 PC방에 있는 친구를 검색하는 단계; (b) 상기 단계에서 사용자와 PC방에 있는 친구가 검색된 경우에, 상기 검색된 친구를 전용구장 친구로 인식하는 단계; 및 (c) 상기 전용구장 친구들의 게임 또는 특정 콘텐츠 이용에 따른 상호 작용에 의해 친밀도를 부여하는 단계를 포함한다.
- [13] 일 실시예에서, 상기 PC방은 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이 될 수 있다.
- [14] 일 실시예에서, (d) 상기 전용구장 친구들이 친밀도 상승 조건에 부합하는 동일한 온라인 게임이나 콘텐츠 이용시 친밀도의 점수를 일정 값 상승시키고, 상기 친밀도의 누적 점수에 따라 보너스 혜택을 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [15] 일 실시예에서, 상기 친밀도 상승 조건은 상기 전용구장 친구들끼리 동일한

게임을 진행하는 제1 조건, 무료로 게임 아이템을 선물하는 제2 조건, 게임 포인트를 지원하는 제3 조건을 포함할 수 있다.

- [16] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는 친구 목록에서 상기 전용구장 친구를 전용구장 친구 아이콘으로 표시하고, 상기 친밀도의 누적 점수에 따라 상기 전용구장 친구 아이콘이 변화되도록 할 수 있다.
- [17] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 친밀도의 누적 점수가 최대 허용 한계치를 초과하는 경우에 프리미엄 아이템이나 보상을 지급한 후 친밀도의 누적 점수를 0으로 초기화할 수 있다.
- [18] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 전용구장 친구의 레벨이 단계적으로 상승되도록 레벨을 설정할 수 있다.
- [19]
- [20] 실시예들 중에서, PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템은, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버 및 각 지역에 분산된 PC방과 연결되어 PC방 정보를 저장 및 관리하는 PC방 관리 서버를 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템에서, 상기 게임 제공 서버는, 상기 PC방 관리 서버와 연동하여 사용자가 PC방에서 접속하여 소정의 온라인 게임을 실행시 사용자의 친구 목록 중에서 상기 PC방에 있는 친구를 검색하는 친구 검색 모듈; 상기 친구 검색 모듈에서 상기 PC방에 있는 친구가 검색되면, 상기 검색된 친구를 전용구장 친구로 인식하는 친구 인식 모듈; 및 상기 친구 인식 모듈을 통해 전용 구장 친구로 인식된 사용자들간 상기 온라인 게임 또는 특정 콘텐츠 이용에 따른 상호 작용에 의해 친밀도를 부여하는 친밀도 확인모듈을 포함한다.
- [21] 일 실시예에서, 상기 친구 검색 모듈은 전용구장 친구 탭을 제공하고, 사용자가 상기 전용구장 친구 탭을 클릭하면 전용구장 친구를 표시할 수 있다.
- [22] 일 실시예에서, 상기 PC방은 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이 될 수 있다.
- [23] 일 실시예에서, 상기 친밀도 확인 모듈은, 상기 전용구장 친구들이 친밀도 상승 조건에 부합하는 동일한 온라인 게임이나 콘텐츠 이용시 이전의 친밀도의 누적 점수에 신규 친밀도 점수를 증가하여 사용자별 친밀도의 누적 점수를 계산하는 친밀도 계산부, 상기 친밀도 계산부에서 계산된 친밀도의 누적 점수에 따른 아이콘을 표시하는 아이콘 표시부, 상기 친밀도 계산부에서 계산된 친밀도의 누적 점수에 따른 보너스 혜택을 제공하는 보너스 제공부, 및 상기 친밀도 계산부, 아이콘 표시부, 및 보너스 제공부에서 제공되는 사용자별 친밀도의 누적 점수, 아이콘, 보너스 관련 데이터를 저장하는 데이터 저장부를 포함할 수 있다.
- [24] 일 실시예에서, 상기 친밀도 계산부의 친밀도 상승 조건은 상기 전용구장 친구들끼리 동일한 게임을 진행하는 제1 조건, 무료로 게임 아이템을 선물하는

제2 조건, 게임 포인트를 지원하는 제3 조건을 포함할 수 있다.

[25] 일 실시예에서, 상기 친밀도 계산부는 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 친밀도의 누적 점수가 최대 허용 한계치를 초과하는 경우에 프리미엄 아이템이나 보상을 지급한 후 친밀도의 누적 점수를 0으로 초기화할 수 있다.

[26] 일 실시예에서, 상기 친밀도 계산부는 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 전용구장 친구의 레벨이 단계적으로 상승되도록 레벨을 설정하며, 상기 친밀도의 누적 점수가 최대 허용 한계치를 초과하는 경우에 상기 친밀도의 누적 점수가 최대 허용 한계치가 될 때마다 전용구장 친구의 레벨과 보너스 혜택이 1단계씩 레벨-업(Level-up)되도록 할 수 있다.

[27]

[28] 실시예들 중에서, 기록매체는 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버 및 각 지역에 분산된 PC방과 연결되어 PC방 정보를 저장 및 관리하는 PC방 관리 서버를 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템에서 수행되는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 상기 프로그램은 (a) 상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 접속되어 소정의 온라인 게임 실행시, 상기 사용자에게 등록된 친구 목록 중 PC방에 있는 친구를 검색하는 기능, (b) 상기 단계에서 사용자와 PC방에 있는 친구가 검색된 경우에, 상기 검색된 친구를 전용구장 친구로 인식하는 기능 및 (c) 상기 전용구장 친구들의 게임 또는 특정 콘텐츠 이용에 따른 상호 작용에 의해 친밀도를 부여하는 기능을 포함한다.

발명의 효과

[29] 본 출원의 개시된 기술은 사용자의 친구 목록 중에서 동일한 PC방에서 접속한 친구를 전용구장 친구로 인식하고, 전용구장 친구들 간에 온라인 게임이나 콘텐츠를 이용하는 정도에 따라 친밀도의 누적 점수를 상승시키고, 친밀도의 누적 점수에 따라 다양한 게임 혜택을 제공할 수 있다.

[30] 또한, 본 출원의 개시된 기술은 게임 제공 서버에서 사용자별 전용구장 친구의 친밀도 관련 데이터를 통해 실제 친구의 규모 및 관계를 파악할 수 있어 프로모션이나 업데이트 기획에 유용하게 사용할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[31] 도 1은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템을 설명하는 도면이다.

[32] 도 2는 도 1의 게임 제공 서버를 설명하는 블록도이다.

[33] 도 3은 도 1의 게임 제공 서버에서 제공하는 대기실 화면의 예시도이다.

[34] 도 4는 도 3의 대기실 화면 중 전용구장 사용자 목록의 예시도이다.

[35] 도 5는 도 2의 친밀도 확인 모듈을 설명하는 블록도이다.

[36] 도 6은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법을 설명하는 순서도이다.

[37] 도 7은 도 6의 친밀도 확인 과정을 설명하는 순서도이다.

[38] 도 8은 도 6의 보너스 혜택 제공 과정을 설명하는 순서도이다.

[39]

발명의 실시를 위한 형태

[40] 개시된 기술에 관한 설명은 구조적 내지 기능적 설명을 위한 실시예에 불과하므로, 개시된 기술의 권리범위는 본문에 설명된 실시예에 의하여 제한되는 것으로 해석되어서는 아니 된다. 즉, 실시예는 다양한 변경이 가능하고 여러 가지 형태를 가질 수 있으므로 개시된 기술의 권리범위는 기술적 사상을 실현할 수 있는 균등물들을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 또한, 개시된 기술에서 제시된 목적 또는 효과는 특정 실시예가 이를 전부 포함하여야 한다거나 그러한 효과만을 포함하여야 한다는 의미는 아니므로, 개시된 기술의 권리범위는 이에 의하여 제한되는 것으로 이해되어서는 아니 될 것이다.

[41] 한편, 본 출원에서 서술되는 용어의 의미는 다음과 같이 이해되어야 할 것이다.

[42] "제1", "제2" 등의 용어는 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하기 위한 것으로, 이들 용어들에 의해 권리범위가 한정되어서는 아니 된다. 예를 들어, 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다.

[43] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결될 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다고 언급된 때에는 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 한편, 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에"와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해석되어야 한다.

[44]

[45] *45단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 실시된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[46] 각 단계들에 있어 식별부호(예를 들어, a, b, c 등)는 설명의 편의를 위하여 사용되는 것으로 식별부호는 각 단계들의 순서를 설명하는 것이 아니며, 각 단계들은 문맥상 명백하게 특정 순서를 기재하지 않는 이상 명기된 순서와 다르게 일어날 수 있다. 즉, 각 단계들은 명기된 순서와 동일하게 일어날 수도

- 있고 실질적으로 동시에 수행될 수도 있으며 반대의 순서대로 수행될 수도 있다.
- [47] 개시된 기술은 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현될 수 있고, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록 장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광 데이터 저장 장치 등이 있으며, 또한, 캐리어 웨이브(예를 들어 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한, 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.
- [48] 여기서 사용되는 모든 용어들은 다르게 정의되지 않는 한, 개시된 기술이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 출원에서 명백하게 정의하지 않는 한 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미를 지니는 것으로 해석될 수 없다.
- [49]
- [50] 도 1은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템을 설명하는 도면이다.
- [51] 도 1을 참조하면, PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템(300)은 네트워크를 통해 연결되는 사용자 단말기(100), 각 지역에 분산 설치되어 있는 PC방(200), 게임 제공 서버(310) 및 PC방 관리 서버(320)를 포함하지만 이에 한정되지 않는다.
- [52] 사용자 단말기(100)는 게임 제공 서버(310)에 회원으로 가입한 개인이나 기업의 단말기를 의미하며, 통상적으로 PC가 사용되지만 이외에도 인터넷을 포함한 네트워크를 통하여 데이터의 송수신이 가능한 단말기라면 어떠한 장치라도 적용이 가능할 것이다.
- [53] 즉, 사용자 단말기(100)는 데스크탑 컴퓨터, 노트북 PC, 스마트폰, 태블릿 PC, 그 외에도 휴대 및 이동이 가능한 휴대 단말을 적어도 하나 이상을 포함한다.
- [54] PC방(200)은 게임 제공 서버(310)에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이 될 수 있다.
- [55] 게임 제공 서버(310)는 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는데, PC방(200)이 전용구장 PC방인 경우에 축구, 야구 등의 스포츠 대전 게임을 제공한다.
- [56] 게임 제공 서버(310)는 온라인 게임 실행시 필요한 사용자 정보, 이벤트 정보, 서비스 정보 등을 저장 및 관리하는 데이터베이스(314)와 연계된다.
- [57] PC방 관리 서버(320)는 각 지역에 분산된 PC방(200)에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 네트워크를 통해 수집하여 통합 관리한다.

- [58] 게임 제공 서버(310)와 PC방 관리 서버(320)는 하나의 시스템(300) 내에서 구동될 수 있지만, 시스템(300)의 외부에서 독립적인 구성으로 구현될 수 있음은 당연하다.
- [59] 한편, 게임 제공 서버(310)와 PC방(200)은 네트워크를 통해 결제 서버(500)와 연동하여 PC방 사용료나 게임 아이템 구매 비용 등에 대한 비용을 온라인 결제할 수 있다.
- [60] 게임 제공 서버(310)는 PC방 관리 서버(320)와 연동하여 각 PC방이 전용구장 PC방인지 확인할 수 있고, PC방(200)별 사전에 가입된 서비스, 이벤트, 토너먼트 등을 진행할 수 있도록 한다.
- [61]
- [62] 도 2는 도 1의 게임 제공 서버를 설명하는 블록도이고, 도 3은 도 1의 게임 제공 서버에서 제공하는 대기실 화면의 예시도이며, 도 4는 도 3의 대기실 화면 중 전용구장 사용자 목록의 예시도이다.
- [63] 도 2를 참고하면, 게임 제공 서버(310)는 친구 검색 모듈(311), 친구 인식 모듈(312), 친밀도 확인 모듈(313) 및 데이터베이스(314)를 포함하지만 이에 한정되지는 않는다.
- [64] 친구 검색 모듈(311)은 PC방 관리 서버(320)와 연동하여 사용자가 PC방(200)에서 접속하여 소정의 온라인 게임을 실행시 사용자의 친구 목록 중에서 사용자와 동일한 PC방(200)에 있는 친구를 검색한다.
- [65] 즉, 게임 제공 서버(310)는 도 3에 도시된 바와 같이 사용자가 온라인 게임, 예를 들어 온라인 축구 게임을 실행하기 이전에 대기실 입장시 대기실 화면을 표시하는데, 대기실 화면의 일측에 전용구장 친구 탭(301)을 제공한다.
- [66] 이때, 대기실 화면에는 전용구장 친구 탭(301)뿐만 아니라 친구로 저장한 사람을 볼 수 있고, 친구 상태나 정보를 열람할 수 있는 친구목록 탭, 메신저를 켜서 그룹 대화를 할 수 있는 메신저 탭이 있다.
- [67] 또한, 대기실 화면에는 비매너 플레이어를 지정해 대화/초대 차단이 가능한 블랙리스트 탭, 연합 페이지로 넘어가면 연합의 정보를 열람할 수 있는 연합 탭, 싱글은 리그모드, 멀티는 멀티모드로 전환할 수 있는 싱글 멀티 전환 키, 옵션 및 게임 종료 키, 사용자 자신의 정보를 정확하게 열람할 수 있는 정보 탭, 싱글 모드에서만 사용 가능하면 리그 모드를 진행하는 리그 키가 있다.
- [68] 대기실 화면에는 온라인 축구 게임의 이적 시장으로서 다른 사용자의 선수를 사오는 곳인 트레이드 마켓, 캐쉬나 풋볼포인트로 구매할 수 있는 아이템이 있는 곳인 상점, 방생성 및 채팅창이 있다.
- [69] 이와 같이, 대기실 화면은 사용자가 온라인 축구 게임을 실행하기 이전에 선수 세팅, 선수별 기록 데이터, 팀 구성 등을 수행할 수 있는 다양한 탭과 선택 키가 제공될 수 있다.
- [70] 사용자가 상기 전용구장 친구 탭(301)을 클릭하면 도 4에 도시된 바와 같이 전용구장 친구가 표시된 전용구장 사용자 목록이 표시된다. 이때, 전용구장

사용자 목록에는 전용구장 친구간 친밀도의 누적 점수에 따른 아이콘이 표시된다.

[71] 친구 인식 모듈(312)은 친구 검색 모듈(311)에서 사용자와 동일한 PC방(200), 즉 전용구장 PC방에 있는 친구가 검색되면 해당 친구를 전용구장 친구로 인식한다.

[72] 친구 인식 모듈(312)은 사용자가 A이고, 사용자가 친구로 등록한 친구 목록 중에 B가 있는 경우에, A와 B가 서로 동일한 전용구장 PC방에서 동일한 시간대에 접속하였다면 A와 B는 전용구장 친구로 인식한다.

[73] 그러나, 친구 인식 모듈(312)은 A와 B가 동일한 시간에 온라인 축구 게임에 접속한 경우라 하더라도, A와 B가 서로 다른 전용구장 PC방에서 접속한 경우에 A와 B는 전용구장 친구로 인식하지 않는다.

[74] 또한, 친구 인식 모듈(312)은 A가 전용구장 PC방이 아니고 B가 전용구장 PC방인 경우에 A와 B는 전용구장 친구로 인식하지 않고, A가 전용구장 PC방이지만 B가 전용구장 PC방이 아닌 경우에도 A와 B는 전용구장 친구로 인식하지 않는다.

[75] 친밀도 확인 모듈(313)은 친구 인식 모듈(312)을 통해 전용 구장 친구로 인식된 사용자들간 온라인 게임 또는 특정 콘텐츠 이용에 따른 상호 작용에 의해 친밀도의 누적 점수를 상승시키고, 친밀도의 누적 점수에 따라 보너스 혜택을 제공한다.

[76]

[77] 도 5는 도 2의 친밀도 확인 모듈을 설명하는 블록도이다.

[78] 도 5를 참고하면, 친밀도 확인 모듈(313)은 친밀도 계산부(313a), 아이콘 표시부(313b), 보너스 제공부(313c) 및 데이터 저장부(313d)를 포함하지만 이에 한정되지는 않는다.

[79] 친밀도 계산부(313a)는 전용구장 친구들이 친밀도 상승 조건에 부합하는 동일한 온라인 게임이나 콘텐츠 이용시 이전의 친밀도의 누적 점수에 친밀도 상승 조건별 정해진 신규 친밀도 점수를 증가하여 사용자별 친밀도의 누적 점수를 계산한다.

[80] 친밀도 계산부(313a)는 친밀도의 누적 점수를 최초 0점을 부여하고, 최대 허용 한계치를 200점으로 설정한다.

[81] 친밀도의 누적 점수가 200점을 초과하는 경우에 프리미엄 아이템이나 보상금(LP, 쿠폰 등)을 지급하고 친밀도의 누적 점수를 0으로 초기화할 수 있다.

[82] 또는 친밀도의 누적 점수가 200점을 초과하는 경우에 전용구장 친구의 레벨이 단계적으로 상승되도록 레벨을 설정하고, 친밀도의 누적 점수가 200점이 될 때마다 전용구장 친구의 레벨이 1단계씩 레벨-업(Level-up)되도록 하며, 보너스 혜택도 같이 레벨-업 되도록 할 수 있다.

[83] 친밀도 계산부(313a)는 친밀도 상승 조건을 전용구장 친구들끼리 온라인 축구 게임을 실행할 경우에, 튜토리얼 및 연습 경기를 제외한 나머지 경기를 함께 진행하는 제1 조건을 만족하면 1점을 상승시키고, 전용구장 친구들끼리 무료로

선물을 주는 제2 조건을 만족하면 2점을 상승시키며, 게임 포인트(LP, 화폐 단위)를 지원해주는 제3 조건을 만족하면 3점을 상승시키도록 설정한다.

[84] 아이콘 표시부(313b)는 친밀도 계산부(313a)에서 계산된 친밀도의 누적 점수에 따라 색상이나 표정 등이 변화되는 아이콘을 표시한다.

[85] 예를 들어, 친밀도 누적 점수가 0~10인 하위 범위인 경우에 전용구장 친구의 아이콘을  으로 표시하고, 친밀도의 누적 점수가 200인 상위 범위인 경우에 전용구장 친구 아이콘을  으로 표시할 수 있다.

[86] 아이콘 표시부(313b)는 표정 아이콘뿐만 아니라 축구공의 색상을 금, 은 등으로 변화시키거나, 트로피, 캐릭터 등을 활용하여 전용구장 친구들간에 친밀감을 표시할 수 있는 다양한 아이콘을 사용할 수 있다.

[87] 보너스 제공부(313c)는 친밀도 계산부(313a)에서 계산된 친밀도의 누적 점수에 따라 능력치를 상승시키거나 선물이나 아이템을 제공하는 등의 보너스 혜택을 제공한다.

[88] 예를 들어, 표 1은 친밀도의 누적 점수 범위에 따른 보너스 혜택의 일례를 나타낸 것이다.

[89] 표 1

[Table 1]

친밀도의 누적 점수 범위	아이콘 모양
하위 범위(0)	아이콘 없음
중하위 범위(1~10)	공격 능력치 +1
중간 범위(11~50)	모든 능력치 +1
중상위 범위(51~199)	모든 능력치 +2
상위 범위(200)	모든 능력치 +3

[90] 표 1에 나타나 있듯이, 친밀도의 누적 점수가 0을 초과하는 전용구장 친구끼리 2인 이상의 팀을 구성하여 온라인 축구 게임을 진행할 경우에, 공격 능력치 또는 모든 능력치에 대한 가산점을 제공받게 된다.

[91] 데이터 저장부(313d)는 친밀도 계산부(313a)에서 계산된 친밀도의 누적 점수 정보, 아이콘 표시부(313b)에서 표시되는 아이콘 정보, 보너스 제공부(313c)에서 제공되는 보너스 정보를 사용자별로 구분하여 저장한다.

[92]

[93] 도 6은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법을 설명하는 순서도이다.

[94] 도 6을 참고하면, PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법은, 사용자가 게임 제공 서버(310)에 접속하면 사용자가 사용자 단말기(100)를 통해서 접속한 것인지, PC방(200)에서 접속한 것인지를 확인한다. (단계S100)

- [95] 만일, 사용자가 PC방 중 전용구장 PC방에서 접속됨이 확인되면, 친구 검색 모듈(311)은 사용자에게 친구로 등록된 친구 목록 중에서 동일한 전용구장 PC방에서 접속한 친구가 있는지를 검색한다. (단계 S200 및 S300)
- [96] 친구 인식 모듈(312)은 사용자와 동일한 전용구장 PC방에서 접속한 친구가 있는 경우에, 해당 친구를 전용구장 친구로 인식한다. (단계 S400 및 S500)
- [97] 친밀도 확인 모듈(313)은 전용구장 친구로 인식된 친구와 동일한 온라인 게임이나 콘텐츠 이용시 상호 작용에 따라 친밀도의 점수를 증가하고, 누적된 친밀도의 누적 점수를 저장한다. (단계 S600)
- [98] 그리고, 사용자별 친밀도의 누적 점수에 따라 보너스 혜택을 제공한다. (단계 S700)
- [99] 사용자가 사용자 단말기(100)를 통해 접속한 경우, 또는 전용구장 친구가 검색되지 않은 경우에, 게임 제공 서버(310)는 사용자가 선택한 온라인 게임을 제공한다. (단계 S800)
- [100] 게임 제공 서버(310)는 사용자가 게임 종료를 요청할 경우에, 사용자가 온라인 게임을 실행하는 도중에 구매하는 아이템 정보, 선물 정보, 누적되는 게임 포인트 정보, 게임 캐릭터의 능력치나 공격치 등의 스탯 정보 등을 저장한 후 게임을 종료한다. (단계 S900)
- [101]
- [102] 도 7은 도 6의 친밀도 확인 과정을 설명하는 순서도이다.
- [103] 도 7을 참고하면, 친밀도 확인 과정(S600)은 전용구장 친구의 현재 친밀도의 누적 점수를 확인하고, 전용구장 친구끼리 튜토리얼, 연습 경기를 제외한 나머지 경기를 함께 진행하는 지를 확인한다. (단계 S611 및 S612)
- [104] 만일, 전용구장 친구끼리 경기를 함께 진행하면 친밀도의 점수를 1증가시키고, 전용구장 친구가 무료로 선물을 준 경우에는 친밀도의 점수를 2증가시키며, 전용구장 친구끼리 게임 포인트(LP, 화폐단위)를 지원해주는 경우에 친밀도의 점수를 3증가시킨다. (단계 S613~S617)
- [105] 이와 같이 친밀도 상승 조건을 모두 만족하는 경우에, 친밀도의 점수가 총 6점이 증가하지만, 전용구장 친구끼리 경기만 진행하면 1점이 증가하고, 전용구장 친구끼리 경기를 진행하면서 선물을 해준 경우에는 3점이 증가한다.
- [106] 친밀도 상승 조건은 튜토리얼 및 연습 경기를 제외한 나머지 경기를 함께 진행하는 제1 조건, 전용구장 친구들끼리 무료로 선물을 주는 제2 조건, 게임 포인트(LP, 화폐 단위)를 지원해주는 제3 조건으로 설정하고 있지만, 이 3가지 조건 이외에도 친구들간 온라인 게임 실행도중 친밀 관계를 표시할 수 있는 여러 가지 조건들이 추가될 수 있다.
- [107] 전용구장 친구들간에 친밀도 상승 조건에 따른 상호 작용에 의해 친밀도의 점수가 일정 값씩 증가되면, 이전 친밀도의 누적 점수에 새롭게 추가된 친밀도 점수를 합산하여 신규 친밀도의 누적 점수를 산출 및 저장한다. (S618)
- [108]

- [109] 도 8은 도 6의 보너스 혜택 제공 과정을 설명하는 순서도이다.
- [110] 도 8을 참고하면, 보너스 혜택 제공 과정(S700)은 전용구장 친구의 초기 친밀도는 0이고, 친밀도의 최대 누적 점수는 200으로 설정한다. (단계 S711)
- [111] 전용구장 친구의 친밀도의 누적 점수가 0인 하위 범위인 경우에, 전용구장 친구간 온라인 상에서 상호 작용이 수행되지 않은 것으로 판단하고 전용구장 친구 아이콘이 표시되지 않는다. (단계 S712 및 S713)
- [112] 전용구장 친구들끼리 2인 이상의 팀을 구성하여 온라인 축구 게임을 진행하는 경우에, 전용구장 친구의 친밀도의 누적 점수가 1~10인 중하위 범위이면 공격 능력치를 1점 상승시킨다. (단계 S714 및 S715)
- [113] 전용구장 친구의 친밀도의 누적 점수가 11~50인 중간 범위이면 모든 능력치를 1점 상승시키고(단계 S716 및 S717), 친밀도의 누적 점수가 51~199인 중상위 범위이면 모든 능력치를 2점 상승시키며(단계 S718 및 S719), 친밀도의 누적 점수가 200이면 모든 능력치를 3점 상승시킨다. (단계 S720 및 S721)
- [114] 한편, 친밀도의 누적 점수가 200점을 초과하는 경우에 프리미엄 아이템이나 보상금(LP, 쿠폰 등)을 지급하고 친밀도의 누적 점수를 0으로 초기화할 수 있다.
- [115] 또는 친밀도의 누적 점수가 200점을 초과하는 경우에 전용구장 친구의 레벨이 단계적으로 상승되도록 레벨을 설정하고, 친밀도의 누적 점수가 200점이 될 때마다 전용구장 친구의 레벨이 1단계씩 레벨-업(Level-up)되도록 하며, 보너스 혜택도 같이 레벨-업 되도록 할 수 있다.
- [116] 전용구장 친구들은 서로에게 무료로 선물을 교환할 수 있고, 친밀도의 누적 점수에 따라 변화되는 아이콘을 표시할 수 있다.
- [117] 한편, PC방 관리 서버(320)는 전용구장 PC방을 이용하는 사용자에게 프리미엄 혜택을 제공할 수 있는데, 온라인 축구 게임의 경우에 접속 시간에 따라 유명 선수 획득 아이템을 제공하거나 전용구장 친구에게 온라인/오프라인에서 사용할 가능한 쿠폰을 지급할 수 있다
- [118] 또한, 게임 제공 서버(310)에서 사용자별 전용구장 친구의 친밀도 관련 데이터를 통해 실제 친구의 규모 및 관계를 파악할 수 있어 프로모션이나 업데이트 기획에 유용하게 사용할 수 있다.
- [119]
- [120] 상기에서는 본 출원의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허 청구의 범위에 기재된 본 출원의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 출원을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.
- [121]

청구범위

- [청구항 1] 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버 및 각 지역에 분산된 PC방과 연결되어 PC방 정보를 저장 및 관리하는 PC방 관리 서버를 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템에서 수행되는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법에서,
- (a) 상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 접속되어 소정의 온라인 게임 실행시, 상기 사용자에게 등록된 친구 목록 중 PC방에 있는 친구를 검색하는 단계;
- (b) 상기 단계에서 사용자와 PC방에 있는 친구가 검색된 경우에, 상기 검색된 친구를 전용구장 친구로 인식하는 단계; 및
- (c) 상기 전용구장 친구들의 게임 또는 특정 콘텐츠 이용에 따른 상호 작용에 의해 친밀도를 부여하는 단계를 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
- 상기 PC방은 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방인 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
- (d) 상기 전용구장 친구들이 친밀도 상승 조건에 부합하는 동일한 온라인 게임이나 콘텐츠 이용시 친밀도의 점수를 일정 값 상승시키고, 상기 친밀도의 누적 점수에 따라 보너스 혜택을 제공하는 단계를 더 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서,
- 상기 친밀도 상승 조건은 상기 전용구장 친구들끼리 동일한 게임을 진행하는 제1 조건, 무료로 게임 아이템을 선물하는 제2 조건, 게임 포인트를 지원하는 제3 조건을 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법.
- [청구항 5] 제3항에 있어서,
- 상기 (d) 단계는 친구 목록에서 상기 전용구장 친구를 전용구장 친구 아이콘으로 표시하고, 상기 친밀도의 누적 점수에 따라 상기 전용구장 친구 아이콘이 변화되도록 하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법.
- [청구항 6] 제3항에 있어서,
- 상기 (d) 단계는, 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 친밀도의 누적 점수가

최대 허용 한계치를 초과하는 경우에 프리미엄 아이템이나 보상을 지급한 후 친밀도의 누적 점수를 0으로 초기화하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법.

[청구항 7]

제3항에 있어서,

상기 (d) 단계는, 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 전용구장 친구의 레벨이 단계적으로 상승되도록 레벨을 설정하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법.

[청구항 8]

적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버 및 각 지역에 분산된 PC방과 연결되어 PC방 정보를 저장 및 관리하는 PC방 관리 서버를 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템에서,

상기 게임 제공 서버는,

상기 PC방 관리 서버와 연동하여 사용자가 PC방에서 접속하여 소정의 온라인 게임을 실행시 사용자의 친구 목록 중에서 상기 PC방에 있는 친구를 검색하는 친구 검색 모듈;

상기 친구 검색 모듈에서 상기 PC방에 있는 친구가 검색되면, 상기 검색된 친구를 전용구장 친구로 인식하는 친구 인식 모듈; 및
상기 친구 인식 모듈을 통해 전용 구장 친구로 인식된 사용자들간 상기 온라인 게임 또는 특정 콘텐츠 이용에 따른 상호 작용에 의해 친밀도를 부여하는 친밀도 확인모듈을 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템.

[청구항 9]

제8항에 있어서,

상기 친구 검색 모듈은 전용구장 친구 탭을 제공하고, 사용자가 상기 전용구장 친구 탭을 클릭하면 전용구장 친구를 표시하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템.

[청구항 10]

제8항에 있어서,

상기 PC방은 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방인 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템.

[청구항 11]

제8항에 있어서,

상기 친밀도 확인 모듈은,

상기 전용구장 친구들이 친밀도 상승 조건에 부합하는 동일한 온라인 게임이나 콘텐츠 이용시 이전의 친밀도의 누적 점수에 신규 친밀도 점수를 증가하여 사용자별 친밀도의 누적 점수를 계산하는 친밀도 계산부,

상기 친밀도 계산부에서 계산된 친밀도의 누적 점수에 따른 아이콘을 표시하는 아이콘 표시부,

상기 친밀도 계산부에서 계산된 친밀도의 누적 점수에 따른 보너스 혜택을 제공하는 보너스 제공부, 및
상기 친밀도 계산부, 아이콘 표시부, 및 보너스 제공부에서 제공되는 사용자별 친밀도의 누적 점수, 아이콘, 보너스 관련 데이터를 저장하는 데이터 저장부를 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템.

[청구항 12]

제11항에 있어서,
상기 친밀도 계산부의 친밀도 상승 조건은 상기 전용구장 친구들끼리 동일한 게임을 진행하는 제1 조건, 무료로 게임 아이템을 선물하는 제2 조건, 게임 포인트를 지원하는 제3 조건을 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템.

[청구항 13]

제11항에 있어서,
상기 친밀도 계산부는 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 친밀도의 누적 점수가 최대 허용 한계치를 초과하는 경우에 프리미엄 아이템이나 보상을 지급한 후 친밀도의 누적 점수를 0으로 초기화하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템.

[청구항 14]

제11항에 있어서,
상기 친밀도 계산부는 상기 친밀도의 누적 점수가 0~최대 허용 한계치까지 상승되도록 설정하고, 상기 전용구장 친구의 레벨이 단계적으로 상승되도록 레벨을 설정하며, 상기 친밀도의 누적 점수가 최대 허용 한계치를 초과하는 경우에 상기 친밀도의 누적 점수가 최대 허용 한계치가 될 때마다 전용구장 친구의 레벨과 보너스 혜택이 1단계씩 레벨-업(Level-up)되도록 하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템.

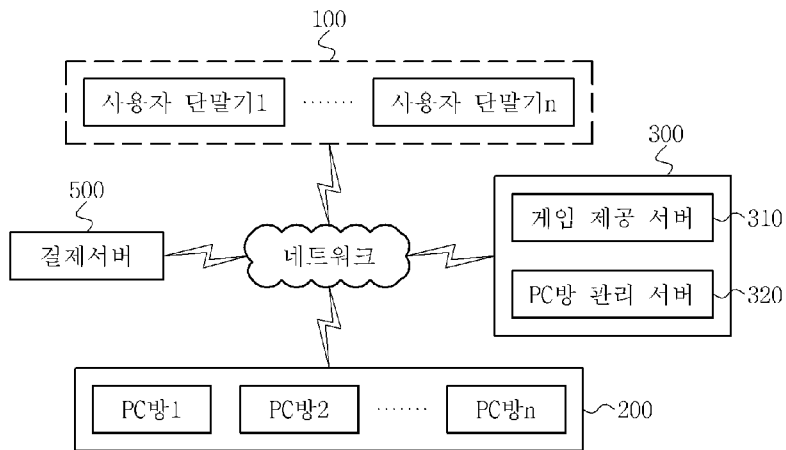
[청구항 15]

적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버 및 각 지역에 분산된 PC방과 연결되어 PC방 정보를 저장 및 관리하는 PC방 관리 서버를 포함하는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 시스템에서 수행되는 PC방에서의 사용자간 친밀도 확인 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,
상기 프로그램은,

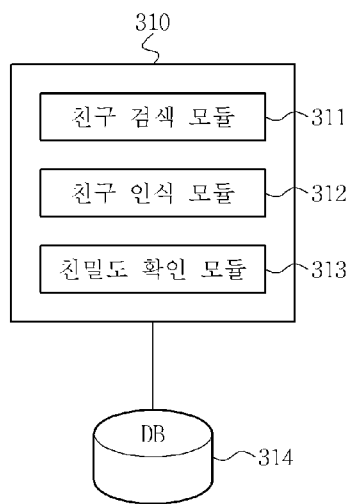
- (a) 상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 접속되어 소정의 온라인 게임 실행시, 상기 사용자에게 등록된 친구 목록 중 PC방에 있는 친구를 검색하는 기능;
- (b) 상기 단계에서 사용자와 PC방에 있는 친구가 검색된 경우에, 상기 검색된 친구를 전용구장 친구로 인식하는 기능; 및
- (c) 상기 전용구장 친구들의 게임 또는 특정 콘텐츠 이용에 따른

상호 작용에 의해 친밀도를 부여하는 기능을 포함하는 기록매체.

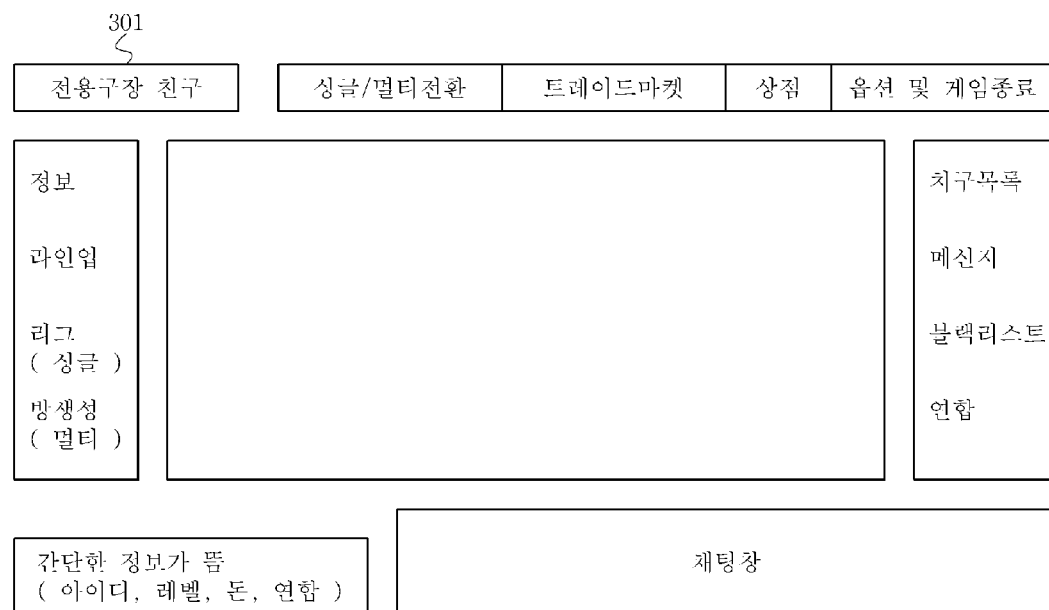
[Fig. 1]



[Fig. 2]



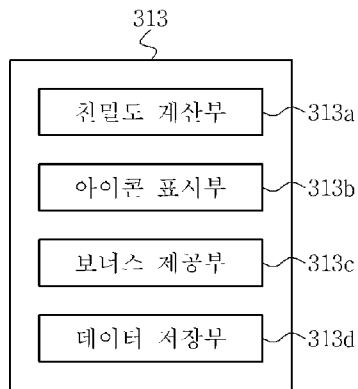
[Fig. 3]



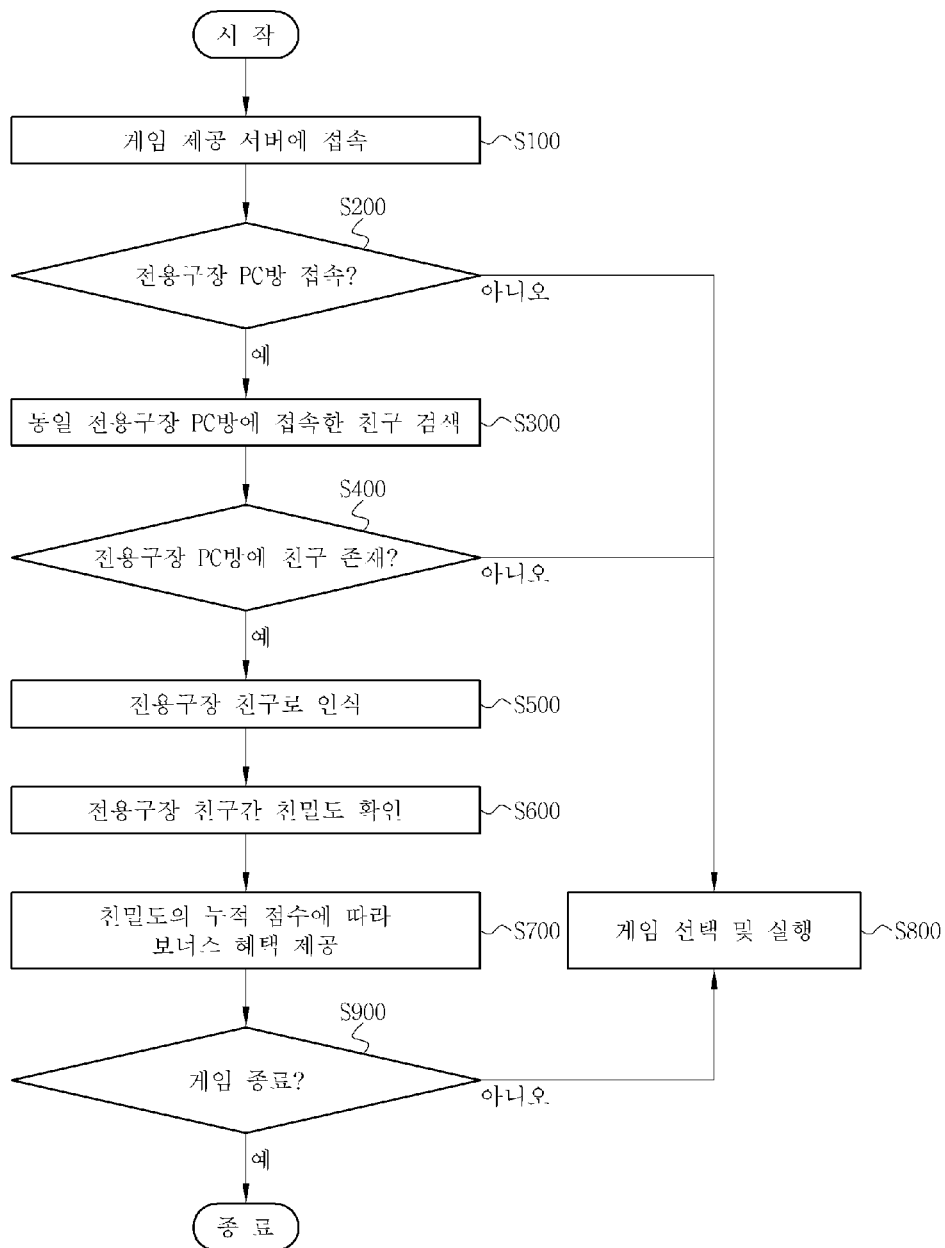
[Fig. 4]

아이콘	배지	레벨	감독이름	스탯	
	배지 이미지	13	쿠루루	15422	스크롤바
	배지 이미지	35	기로로	15422	
	배지 이미지	21	케로로	15422	
	배지 이미지	1	타마아	15422	
	배지 이미지	3	짱구	15422	
	배지 이미지	15	도로로	15422	

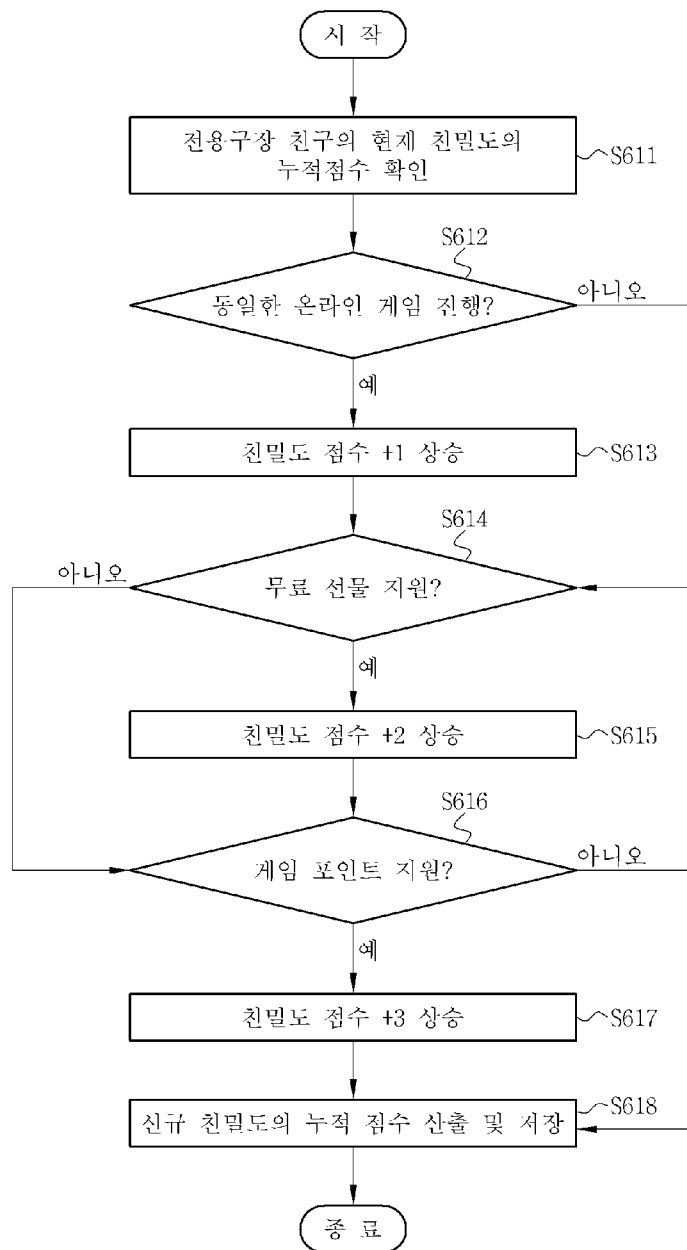
[Fig. 5]



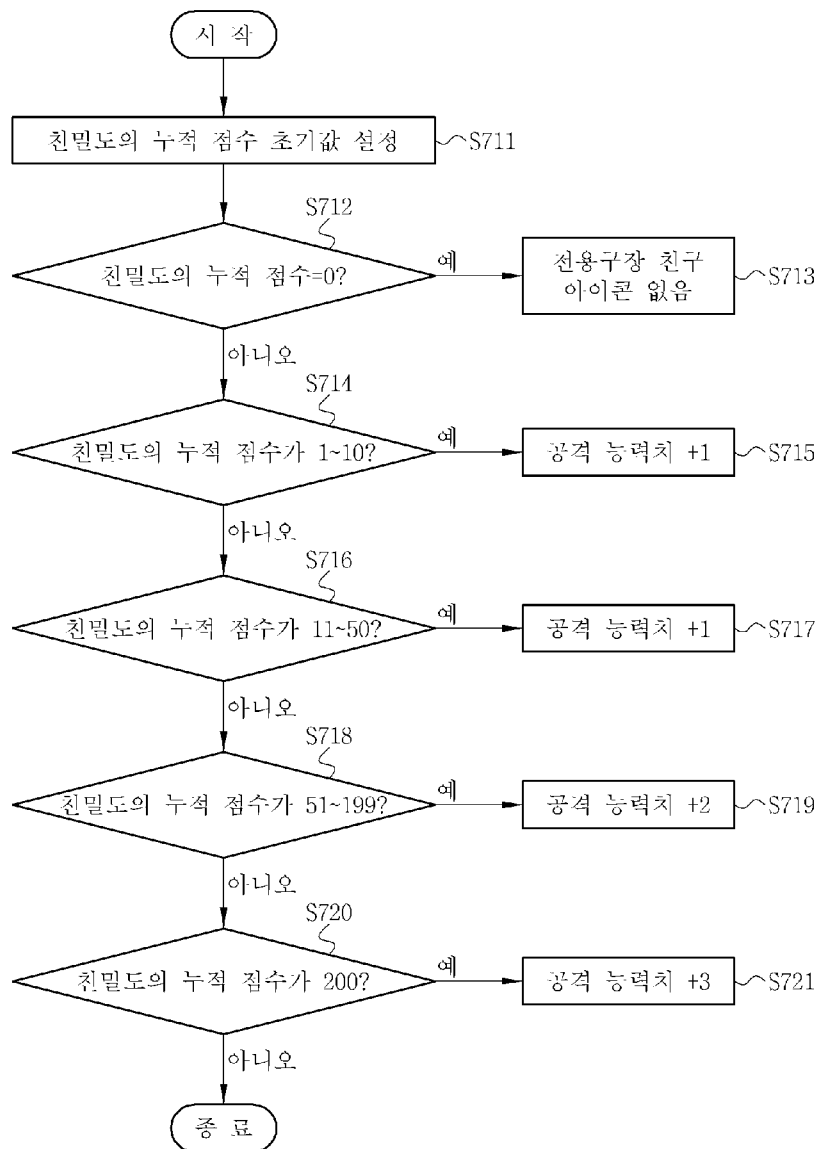
[Fig. 6]



[Fig. 7]



[Fig. 8]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/009683**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 50/30; G06Q 30/02

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: online, game, server, PC room, friend, search, recognition, familiarity, stadium

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-2009-0001454 A (NCSOFT CORPORATION) 09 January 2009 See paragraphs [0031]-[0032], [0048] and [0059]-[0061].	1-15
Y	"Reinforced update of Deonpa Premium PC Room" (Naver Cafe) 17 December 2008 (http://cafe.naver.com/neoberserkz/10986) See main text.	1-15
A	KR 10-2008-0074437 A (PLUSTECH INC.) 13 August 2008 See abstract, claims 1, 5 and figures 1-2.	1-15
A	KR 10-2010-0114489 A (KIM, DONG HWON) 25 October 2010 See abstract, claims 1-5, 8 and figures 1-2.	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/KR2012/009683

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2009-0001454 A	09.01.2009	NONE	
KR 10-2008-0074437 A	13.08.2008	NONE	
KR 10-2010-0114489 A	25.10.2010	KR 10-2009-0113233 A	29.10.2009

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 50/30; G06Q 30/02

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: 온라인, 게임, 서버, PC방, 친구, 검색, 인식, 친밀도, 전용구장

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-2009-0001454 A (주식회사 엔씨소프트) 2009.01.09 식별번호 [0031]-[0032], [0048] 및 [0059]-[0061] 참조.	1-15
Y	`던과 프리미엄 PC방 혜택 강화 업데이트' (네이버 카페) 2008.12.17 (http://cafe.naver.com/neoberserkz/10986) 본문 참조.	1-15
A	KR 10-2008-0074437 A (플러스기술주식회사) 2008.08.13 요약, 청구항 1, 5 및 도면 1-2 참조.	1-15
A	KR 10-2010-0114489 A (김동환) 2010.10.25 요약, 청구항 1-5, 8 및 도면 1-2 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

“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌

“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌

“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

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

진상범

전화번호 82-42-481-5748



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2009-0001454 A	2009.01.09	없음	
KR 10-2008-0074437 A	2008.08.13	없음	
KR 10-2010-0114489 A	2010.10.25	KR 10-2009-0113233 A	2009.10.29