



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2021-0109199
(43) 공개일자 2021년09월06일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/10 (2012.01) A63F 3/00 (2006.01)
G06Q 10/02 (2012.01) G06Q 50/12 (2012.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2013.01)
A63F 3/00 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2020-0024156
(22) 출원일자 2020년02월27일
심사청구일자 2020년02월27일

(71) 출원인
이화여자대학교 산학협력단
서울특별시 서대문구 이화여대길 52 (대현동, 이화여자대학교)
(72) 발명자
류한영
서울특별시 서초구 방배천로18길 11, 111동 1201호 (방배동, 롯데캐슬아르떼)
김영미
서울특별시 마포구 토정로18길 11, 101동 901호 (현석동, 래미안웰스트림)
(74) 대리인
윤귀상

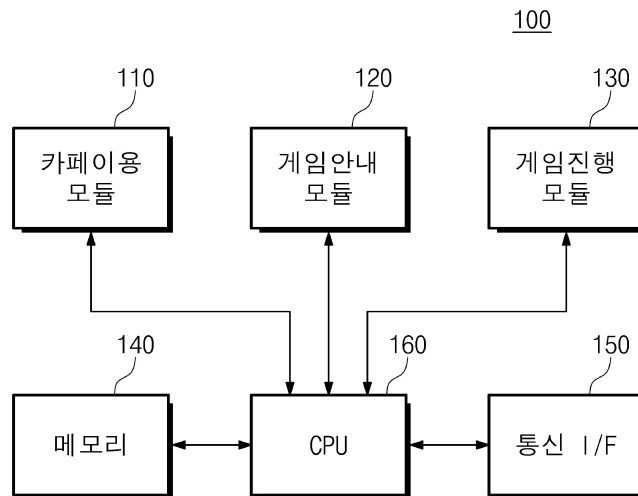
전체 청구항 수 : 총 11 항

(54) 발명의 명칭 보드게임 카페 서비스 시스템

(57) 요약

본 발명은 보드게임 카페 서비스 시스템에 관한 것으로, 특히 보드게임의 대여, 진행 및 반납 전반에 걸쳐 이용자 편리성을 향상시킬 수 있으면서도 보드게임 몰입도를 향상시키는 보드게임 카페 서비스 시스템에 관한 것이다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06Q 10/02 (2013.01)

G06Q 50/12 (2013.01)

(72) 발명자

심재민

서울특별시 서대문구 세검정로1길 9, 104동201호5
(홍은동, 홍은벽산아파트)

류상아

인천광역시 부평구 동수천로 118, 701동 1003호 (
부개동, 부개주공7단지아파트)

박하영

인천광역시 연수구 해송로 143, 106동 503호(송도
동, 송도웰카운티1단지)

천승연

서울특별시 양천구 목동중앙로 11, 204동 1508호(
목동, 대원칸타빌2단지아파트)

명세서

청구범위

청구항 1

보드게임 카페를 이용하는 이용자에게 카페 이용방법을 카테고리별로 분류하여 제공하는 카페이용 모듈(110);

이용자가 선택한 다수의 게임들을 분석하여 게임 취향을 분석하고, 분석 결과에 따라 게임 목록을 제시하는 게임안내 모듈(120); 및

이용자가 게임을 진행하는 도중 필요한 정보나 아이템을 요청하고, 상기 요청에 응답하는 게임진행 모듈(130);을 포함하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 보드게임 카페의 방문앞에 설치되며 방 안에 있는 이용자들의 인식번호가 표시되는 모니터; 및

상기 보드게임 카페 이용자에게 각각 발급되며 이용자의 인식번호가 표시되어 있는 팔찌;를 더 포함하여,

이용자가 상기 팔찌에 표시된 인식번호와 방문앞 모니터에 표시된 인식번호를 비교하여 자신의 방을 찾을 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 카페이용 모듈(110), 게임안내 모듈(120) 및 게임진행 모듈(130)은 이용자들이 게임을 하는 독립 공간 내에 비치된 이용자 단말에 응용프로그램의 실행에 의해 일체로 설치되는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 카페이용 모듈(110)은,

카페 사용 방법 및 게임 설명을 포함하는 보드게임 카페 이용방법을 제공하는 이용방법 저장부(111)와;

상기 보드게임 카페 이용방법을 카테고리별로 분류하는 카테고리 분류부(112)와;

상기 카테고리별로 분류된 이용방법을 검색하기 위한 검색창을 제공하는 이용방법 검색부(113); 및

검색된 보드게임 카페 이용방법을 불러와 이용자 단말을 통해 제공하는 검색결과 제공부(114);를 포함하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 이용방법 저장부(111)는,

게임 도구 반납 위치 및 이용자가 사용한 부자재의 반납 위치에 대한 정보를상기 이용방법 검색부(113)를 통해 이용자에게 제공하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 6

제5항에 있어서,

이용자로부터 입력된 이용종료 신호를 네트워크망을 통해 연결된 관리자에게 전송하는 이용종료 알림부(115)를

더 포함하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 게임안내 모듈(120)은,

보드게임 카페에서 제공 가능한 게임목록을 저장하는 게임목록 저장부(121)와;

상기 게임목록을 불러와 이용자가 선택 가능한 선택 인터페이스를 제공하는 선택목록 제공부(122)와;

상기 선택 인터페이스를 통해 이용자가 선택한 다수개의 게임목록을 지정하는 메타데이터를 수집하여 이용자의 취향을 분석하는 취향 분석부(123); 및

상기 분석된 취향에 따라 상기 게임목록 저장부(121)에 저장되어 있는 게임들 중 상기 이용자의 취향에 부합하는 다수의 보드게임을 추천하는 게임 추천부(124);를 포함하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 8

제7항에 있어서,

상기 게임 추천부(124)를 통해 제공된 추천 게임 중 이용자가 선택하여 경험한 게임에 대한 평점을 입력받는 평점 처리부(125)를 더 포함하되,

상기 게임 추천부(124)는 상기 평점 처리부(125)를 통해 입력된 평점이 설정된 값 미만인 경우에는 상기 평점이 반영된 이용자의 취향을 재분석하여 상기 이용자에게 추천되는 게임을 변경하여 재추천하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 9

제1항에 있어서,

상기 게임진행 모듈(130)은,

이용자들이 게임을 하는 독립 공간 내에 비치된 이용자 단말에 설치되되,

이용자의 요청에 따라 상기 독립 공간내로 게임 도구의 전달을 요청하는 신호를 관리자에게 전송하는 게임 딜리버리부(131); 및

게임 진행 중 이용자에 불편한 사항의 해소를 요청하는 신호를 상기 관리자에게 전송하는 관리자 컨택부(132);를 포함하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 10

제9항에 있어서,

상기 게임진행 모듈(130)은,

이용자가 사용중인 보드게임과 미사용중인 보드게임에 대한 정보를 저장하는 게임상태 기록부(133a)와;

상기 이용자로부터 사용중인 보드게임에 대한 이용 예약을 입력받아 관리자에 전달하는 대기 신청부(133b); 및

상기 관리자로부터 이용 상태 변경에 대한 정보를 입력받아 이용자에게 제공하는 재고 확인부(133c);를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

청구항 11

제9항에 있어서,

상기 게임진행 모듈(130)은,

보드게임 카페에서 제공하는 게임별로 각각 조명 및 배경음악을 설정하는 최적환경 저장부(134a); 및

이용자로부터 현재 진행중인 게임에 대한 환경조절 명령이 입력된 경우 상기 최적환경 저장부(134a)를 참조하여

상기 조명 및 배경음악을 조절하는 룸 컨트롤러(134b);를 포함하는 것을 특징으로 하는 보드게임 카페 서비스 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 보드게임 카페 서비스 시스템에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 보드게임의 대여, 진행 및 반납 전반에 걸쳐 이용자 편리성을 향상시킬 수 있으면서도 보드게임 몰입도를 향상시키는 보드게임 카페 서비스 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0003] 보드게임 카페(board game cafe)는 최근 생긴 새로운 서비스 업종으로써, 고객들에게 보드게임과 게임을 할 수 있는 테이블을 대여해주고, 그에 대해 대여시간 만큼 요금을 받는 업종이다.

[0004] 이러한 보드게임은 일반적으로 평면의 게임판 위에 말이나 카드를 올려 놓고 일정한 규칙에 따라 진행되는 게임으로, 최근에는 3차원 입체 블록을 이용한 입체감이 있는 게임들도 많이 제공되고 있다.

[0005] 그러나, 종래의 보드게임 카페는 이용자가 직접 관리자와 대면하여 보드게임 도구를 대여, 교체 및 반납하고, 대여 직전까지도 해당 보드게임의 상태를 알 수 없으며 게임 방법의 안내도 부족한 점 등 다양한 문제가 있었다.

선행기술문헌

특허문헌

[0007] (특허문헌 0001) 대한민국 공개특허 제10-2005-0074682호

(특허문헌 0002) 대한민국 등록특허 제10-1974534호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0008] 이에, 본 발명은 전술한 바와 같은 문제점을 해결하기 위한 것으로, 보드게임 대여, 진행 및 반납 전반에 걸쳐 이용자 편리성을 향상시킬 수 있으면서도 보드게임 몰입도를 향상시키는 보드게임 카페 서비스 시스템을 제공하고자 한다.

과제의 해결 수단

[0010] 이를 위해, 본 발명에 따른 보드게임 카페 서비스 시스템은 보드게임 카페를 이용하는 이용자에게 카페 이용방법을 카테고리별로 분류하여 제공하는 카페이용 모듈; 이용자가 선택한 다수의 게임들을 분석하여 게임 취향을 분석하고, 분석 결과에 따라 게임 목록을 제시하는 게임안내 모듈; 및 이용자가 게임을 진행하는 도중 필요한 정보나 아이템을 요청하고, 상기 요청에 응답하는 게임진행 모듈;을 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0011] 이때, 상기 보드게임 카페의 방문앞에 설치되며 방 안에 있는 이용자들의 인식번호가 표시되는 모니터; 및 상기 보드게임 카페 이용자에게 각각 발급되며 이용자의 인식번호가 표시되어 있는 팔찌;를 더 포함하여, 이용자가 상기 팔찌에 표시된 인식번호와 방문앞 모니터에 표시된 인식번호를 비교하여 자신의 방을 찾을 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

- [0012] 또한, 상기 카페이용 모듈, 게임안내 모듈 및 게임진행 모듈은 이용자들이 게임을 하는 독립 공간 내에 비치된 이용자 단말에 응용프로그램의 실행에 의해 일체로 설치되는 것이 바람직하다.
- [0013] 또한, 상기 카페이용 모듈은 카페 사용 방법 및 게임 설명을 포함하는 보드게임 카페 이용방법을 제공하는 이용 방법 저장부와; 상기 보드게임 카페 이용방법을 카테고리별로 분류하는 카테고리 분류부와; 상기 카테고리별로 분류된 이용방법을 검색하기 위한 검색창을 제공하는 이용방법 검색부; 및 검색된 보드게임 카페 이용방법을 불러와 이용자 단말을 통해 제공하는 검색결과 제공부;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [0014] 또한, 상기 이용방법 저장부는 게임 도구 반납 위치 및 이용자가 사용한 부자재의 반납 위치에 대한 정보를 상기 이용방법 검색부를 통해 이용자에게 제공하는 것이 바람직하다.
- [0015] 또한, 이용자로부터 입력된 이용종료 신호를 네트워크망을 통해 연결된 관리자에게 전송하는 이용종료 알림부를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0016] 또한, 상기 게임안내 모듈은 보드게임 카페에서 제공 가능한 게임목록을 저장하는 게임목록 저장부와; 상기 게임목록을 불러와 이용자가 선택 가능한 선택 인터페이스를 제공하는 선택목록 제공부와; 상기 선택 인터페이스를 통해 이용자가 선택한 다수개의 게임목록을 지정하는 메타데이터를 수집하여 이용자의 취향을 분석하는 취향 분석부; 및 상기 분석된 취향에 따라 상기 게임목록 저장부에 저장되어 있는 게임들 중 상기 이용자의 취향에 부합하는 다수의 보드게임을 추천하는 게임 추천부;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [0017] 또한, 상기 게임 추천부를 통해 제공된 추천 게임 중 이용자가 선택하여 경험한 게임에 대한 평점을 입력받는 평점 처리부를 더 포함하되, 상기 게임 추천부는 상기 평점 처리부를 통해 입력된 평점이 설정된 값 미만인 경우에는 상기 평점이 반영된 이용자의 취향을 재분석하여 상기 이용자에게 추천되는 게임을 변경하여 재추천하는 것이 바람직하다.
- [0018] 또한, 상기 게임진행 모듈은 이용자들이 게임을 하는 독립 공간 내에 비치된 이용자 단말에 설치되되, 이용자의 요청에 따라 상기 독립 공간내로 게임 도구의 전달을 요청하는 신호를 관리자에게 전송하는 게임 딜리버리부; 및 게임 진행 중 이용자에 불편한 사항의 해소를 요청하는 신호를 상기 관리자에게 전송하는 관리자 컨택부;를 포함하는 것이 바람직하다.
- [0019] 또한, 상기 게임진행 모듈은 이용자가 사용중인 보드게임과 미사용중인 보드게임에 대한 정보를 저장하는 게임 상태 기록부와; 상기 이용자로부터 사용중인 보드게임에 대한 이용 예약을 입력받아 관리자에 전달하는 대기 신청부; 및 상기 관리자로부터 이용 상태 변경에 대한 정보를 입력받아 이용자에게 제공하는 재고 확인부;를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0020] 또한, 상기 게임진행 모듈은 보드게임 카페에서 제공하는 게임별로 각각 조명 및 배경음악을 설정하는 최적환경 저장부; 및 이용자로부터 현재 진행중인 게임에 대한 환경조절 명령이 입력된 경우 상기 최적환경 저장부를 참조하여 상기 조명 및 배경음악을 조절하는 룸 컨트롤러;를 포함하는 것이 바람직하다.

발명의 효과

- [0022] 이상과 같은 본 발명은 보드게임 카페에 비치된 이용자 단말을 통해 관리자와의 양방향 대화가 가능할 뿐만 아니라 취향에 따른 게임 추천 및 친절한 게임 설명 등이 가능하여 보드게임의 대여, 진행 및 반납 전반에 걸쳐 이용자 편리성을 향상시킬 수 있게 한다. 또한 보드게임 몰입도를 향상시키도록 선택한 보드게임에 따라 배경된 방 분위기를 최적화시킬 수 있게 한다.

도면의 간단한 설명

- [0024] 도 1은 본 발명에 따른 보드게임 카페 서비스 시스템을 나타낸 구성도이다.
- 도 2는 본 발명의 보조도구 중 모니터와 팔찌를 나타낸 도이다.
- 도 3a 내지 도 3d는 본 발명의 카페이용 모듈을 나타낸 도이다.
- 도 4a 및 도 4b는 본 발명의 게임안내 모듈을 나타낸 도이다.

도 5a 내지 도 5e는 본 발명의 게임진행 모듈을 나타낸 도이다.

도 6은 본 발명의 보조도구 중 컵 홀더를 나타낸 도이다.

도 7은 본 발명의 보조도구 중 회원가입 단말을 나타낸 도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0025] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 보드게임 카페 서비스 시스템에 대해 상세히 설명한다.
- [0027] 도 1과 같이, 본 발명에 따른 보드게임 카페 서비스 시스템은 카페이용 모듈(110), 게임안내 모듈(120) 및 게임진행 모듈(130)을 포함한다.
- [0028] 이러한 기술적 구성들이 보드게임 카페에 비치된 이용자 단말에 구현되는 경우 소프트웨어를 실행하는 프로그램 메모리(140), 관리자와의 통신을 위한 통신인터페이스 모듈(150) 및 이들을 전반적으로 관리하는 CPU(160)를 포함한다.
- [0029] 또한, 도 2와 같이 본 발명은 보드게임 카페 이용에 보조하도록 방을 사용하는 이용자들의 번호가 표시되는 모니터 및 각 이용자의 번호가 인쇄된 팔찌를 비롯한 여러 보조도구를 포함한다.
- [0030] 카페이용 모듈(110)은 보드게임 카페를 이용하는 이용자에게 카페 이용방법을 카테고리별로 분류하여 제공하고, 게임안내 모듈(120)은 이용자가 선택한 게임들을 분석하여 게임 취향을 분석한 후 분석 결과에 따라 게임 목록을 추천한다.
- [0031] 또한, 게임진행 모듈(130)은 이용자가 게임을 진행하는 도중 필요한 정보나 아이템을 요청하고, 구 요청에 응답한다. 그 외 여러 보조도구들은 이용자가 보드게임을 하는 독립된 공간 즉 배정된 방에서 사용된다.
- [0032] 이때, 본 발명의 기술적 구성들 중 카페이용 모듈(110), 게임안내 모듈(120) 및 게임진행 모듈(130)은 이용자들이 게임을 하는 독립 공간에 비치된 단말기에서 응용프로그램의 실행에 의해 일체로 설치된다.
- [0033] 예컨대, 카페이용 모듈(110), 게임안내 모듈(120) 및 게임진행 모듈(130)은 이용자에게 배정 방에 비치된 이용자 단말에서 소프트웨어 설치에 의해 구현될 수 있으며, 이때 일부 컴퓨팅 자원은 카페 서버를 이용할 수도 있다.
- [0035] 한편, 도 3a와 같이 카페이용 모듈(110)은 보드게임 카페를 이용하는 이용자에게 카페 이용방법을 카테고리별로 분류하여 제공하도록 이용방법 저장부(111), 카테고리 분류부(112), 이용방법 검색부(113) 및 검색결과 제공부(114)를 포함한다. 바람직하게는 이용종료 알림부(115)를 더 포함한다.
- [0036] 이때, 도 3b와 같이 이용방법 저장부(111)는 일종의 데이터 저장장치로 카페 사용 방법 및 게임룰(game rule)을 비롯하여 보드게임 카페의 이용에 필요한 여러 이용방법을 저장하였다가 이용자의 검색요청에 따라 제공한다.
- [0037] 카페 사용 방법은 보드게임 카페의 회원가입, 이용 시작, 진행 및 종료 방법을 비롯하여 종료 후 게임 도구 반납 위치 및 이용자가 사용한 컵 등 부자재의 반납 위치에 대한 정보를 포함한다.
- [0038] 도 3c와 같이 방에 비치된 이용자 단말에는 일 예로 인덱스 형식으로 게임 룰 설명을 비롯하여 게임 반납하기, 방에서 나가기 등의 다양한 정보제공 목록들이 나열된다.
- [0039] 카테고리 분류부(112)는 상기 이용방법 저장부(111)에 기록된 카페 이용방법들을 카테고리별로 분류한다. 카테고리는 게임, 이용 회원 및 서비스와 같은 대분류는 물론, 그 하위의 세부 분류도 가능하다.
- [0040] 특히 도 3d와 같이 보드게임과 관련해서는 각 게임별로 각각의 진행 단계마다 분류하여 그 규칙에 대한 상세 설명을 제공할 수 있고, 필요시에는 자주 묻는 질문의 순서로 분류한 인덱스를 제공할 수도 있다.
- [0041] 이용방법 검색부(113)는 위와 같이 카테고리별로 분류된 이용방법을 검색하기 위한 검색창을 제공하는데, 검색 방법은 인덱스(index) 검색은 물론 검색어 입력창을 이용한 검색도 가능하다.
- [0042] 따라서, 검색결과 제공부(114)는 검색된 보드게임 카페 이용방법을 DB인 이용방법 저장부(111)에 질의(query)하

여 이용자 단말의 디스플레이(114a)에 제공한다. 검색결과는 일 예로 동영상 재생 방식으로 제공될 수 있으며, 이 경우 검색결과 제공부(114)는 영상 재생기가 사용된다.

- [0043] 이용종료 알림부(115)는 이용자로부터 입력된 이용종료 신호를 통신인터페이스 모듈(150)을 통해 네트워크망에 연결된 관리자에게 전송한다. 구체적으로 게임을 진행하는 방에 비치된 이용자 단말기에서 종료 버튼을 누르면 관리자와 직접 대면하지 않도도 바로 방 사용을 종료처리할 수 있게 한다.
- [0045] 다음, 도 4a와 같이 게임안내 모듈(120)은 이용자가 선택한 다수의 게임들을 분석하여 게임 취향을 분석하고, 그 분석 결과에 따라 게임 목록을 제시하는 것으로, 게임목록 저장부(121), 선택목록 제공부(122), 취향 분석부(123) 및 게임 추천부(124)를 포함한다. 바람직하게는 평점 처리부(125)를 더 포함한다.
- [0046] 이때, 상기 게임목록 저장부(121)는 해당 보드게임 카페에서 제공 가능한 게임목록을 저장 및 관리한다. 게임목록은 보드게임 카페의 모든 게임목록을 제공하는 것이 바람직하며 가급적 게임 장르(genre)를 구분한다.
- [0047] 선택목록 제공부(122)는 게임목록을 불러와 이용자가 선택 가능한 선택 인터페이스를 제공하는 것으로, 일 예로 화면상에 게임목록과 함께 보드게임을 쉽게 확인하는 썸네일도 제공한다. 또한 선택을 위해 체크 버튼(126)도 제공한다.
- [0048] 도 4b와 같이, 취향 분석부(123)는 선택 인터페이스를 통해 이용자가 선택한 다수개(예: 5개)의 게임목록을 수집하고 그 메타데이터로 이용자의 취향을 분석한다. 메타데이터는 게임목록 데이터의 헤더파일에 포함된 것이거나 별도로 제공된 것일 수 있다.
- [0049] 이용자의 취향 분석은 기본적으로 보드게임 제작시 분류된 게임 장르를 기본으로 하며, 그 외 빅데이터를 참고하여 해당 보드게임을 하는 이용자들의 평가나 보드게임 진행 방식 등을 학습하여 판단한다.
- [0050] 따라서, 게임 추천부(124)는 위와 같이 분석된 취향에 따라 게임목록 저장부(121)에 저장되어 있는 게임들 중 취향 분석부(123)에 의해 판단된 이용자의 취향에 부합하는 다수의 보드게임을 추천한다.
- [0051] 추천된 보드게임 목록은 이용자 단말을 통해 제공된다. 이용자는 추천된 여러 보드게임들 중 어느 하나를 선택하여 보드게임을 즐길 수 있으며, 선택 결과를 관리자 측에서 전달하여 해당 보드게임을 요청할 수 있다.
- [0052] 평점 처리부(125)는 게임 추천부(124)를 통해 제공된 추천 게임 중 이용자가 선택하여 경험한 게임에 대한 평점을 입력받아 이를 평가한다. 일 예로 평점 처리부(125)는 별점 선택창을 팝업하여 게임이 재미있었는지 평가를 받는다.
- [0053] 이와 같이 보드게임에 대한 평가가 이루어진 경우 게임 추천부(124)는 평점 처리부(125)를 통해 입력된 평점이 설정된 값 미만인 경우에는 그 평점이 반영된 이용자의 취향을 재분석하여 이용자에게 추천되는 게임을 변경한다.
- [0054] 즉, 평점이 높은 경우에는 기존에 이용자의 취향을 분석한 것이 맞는 것으로 분석하여 추천 게임을 유지하지만, 평점이 낮으면 취향 분석을 잘못된 것으로 분석하여 평가된 보드게임에 대한 취향은 아닌 것을 반영하여 재추천을 한다.
- [0055] 따라서, 이용자는 취향 분석을 다시 한 후 재추천됨에 따라 변경된 게임목록 중에서 다시 보드게임을 선택하여 게임을 할 수 있게 된다.
- [0057] 다음, 도 5a와 같이 게임진행 모듈(130)은 이용자가 게임을 진행하는 도중 필요한 정보나 아이템을 요청하고, 요청에 응답하는 것으로 정보에는 게임 규칙이 대표적이고 아이템에는 선택한 보드게임 도구 및 그 부속품이 될 수 있다.
- [0058] 이를 위해 게임진행 모듈(130)은 게임 딜리버리부(131) 및 관리자 컨택부(132)를 포함하며, 바람직하게 게임상태 기록부(133a), 대기 신청부(133b) 및 재고 확인부(133c)를 더 포함한다. 또한 최적환경 저장부(134a) 및 룸 컨트롤러(134b)도 포함할 수 있다.
- [0059] 이때, 도 5b와 같이 게임 딜리버리부(131)는 이용자들이 게임을 하는 독립 공간 내에 비치된 이용자 단말에 설치되되, 이용자의 요청에 따라 독립 공간내로 게임 도구의 전달을 요청하는 신호를 관리자에게 전송한다.

- [0060] 일 예로 게임 딜리버리부(131)는 제공된 방 내부에 비치된 이용자 단말에 소프트웨어의 설치를 통해 구현될 수 있으며, 이를 통해 이용자는 방 안에서 편하게 보드게임을 고른 후 방에 있는 창구를 통해 보드게임을 전달받게 된다.
- [0061] 관리자 컨택부(132)는 게임 진행 중 이용자에 불편한 사항의 해소를 요청하는 신호를 관리자에게 전송하는 것으로, 불편 사항을 직접 적시하거나 제시된 예시 중 선택하여 관리자에게 알린다.
- [0062] 도 5c와 같이, 일 예로 이용자는 보드게임 도구 중 일부 부속품이 없거나 음료 주문시 등에 관리자 컨택부(132)를 이용할 수 있으며, 이러한 관리자 컨택부(132) 역시 방 안에 비치된 이용자 단말에서 구현될 수 있다.
- [0063] 도 5d와 같이, 게임상태 기록부(133a), 대기 신청부(133b) 및 재고 확인부(133c)는 보드게임의 이용을 예약하고 재고를 확인할 수 있게 한다.
- [0064] 그 중 게임상태 기록부(133a)는 이용자가 사용중인 보드게임과 미사용중인 보드게임에 대한 정보를 저장한다.
- [0065] 대기 신청부(133b)는 이용자로부터 사용중인 보드게임에 대한 이용 예약을 받아 관리자에 전달하고, 재고 확인부(133c)는 관리자로부터 이용 상태 변경에 대한 정보를 입력받아 이용자에게 제공한다.
- [0066] 따라서, 이용자는 독립 공간인 방 안에서 희망하는 보드게임을 다른 이용자가 사용하고 있는지 확인이 가능하고, 미리 예약 가능한 상태인지 전달받아 그 이용을 요청하는 예약을 할 수 있게 된다.
- [0067] 도 5e와 같이, 최적환경 저장부(134a) 및 룸 컨트롤러(134b)는 보드게임을 함에 있어서 여러 이용자들의 몰입도를 높이기 위한 것이다.
- [0068] 이를 위해 최적환경 저장부(134a)는 게임진행 모듈(130)은 보드게임 카페에서 제공하는 게임별로 각각 조명 및 배경음악을 설정한다. 즉, 보드게임에 따라 밝은 느낌, 차분한 느낌 및 긴장감 고취 등 다양한 분위기를 조성한다.
- [0069] 룸 컨트롤러(134b)는 이용자로부터 현재 진행중인 게임에 대한 환경조절 명령이 입력된 경우 최적환경 저장부(134a)를 참조하여 조명 및 배경음악을 조절한다. 예컨대, 이용자는 현재 진행중인 보드게임을 지정하고 최적화 버튼을 누르면 자동으로 방 안의 조명 및 배경음악이 조절된다.
- [0071] 한편, 본 발명에 있어서 위에서 설명을 생략한 보드게임 카페 이용 보조도구는 카페 회원가입, 이용 시작부터 종료시까지 이용자에게 필요한 여러 보조도구를 제공한다.
- [0072] 대표적으로 보드게임 카페의 방문앞에 설치되며 방 안에 있는 이용자들의 인식번호가 표시되는 모니터(monitor) 및 보드게임 카페 이용자에게 각각 발급되며 이용자의 인식번호가 표시되어 있는 팔찌(wristlet)를 포함한다.
- [0073] 위에서 도 2를 참조하여 살펴본 바와 같이 방문앞에 부착된 모니터에는 해당 방에 입장한 다수의 이용자에게 할당된 번호(예: 51, 52, 53, 54)가 디스플레이되고, 이용자가 차고 있는 팔찌에는 자신의 번호(예: 51)가 인쇄되어 있다.
- [0074] 따라서, 화장실이나 전화 등을 위해 잠시 방을 나갔다가 다시 방을 찾는 경우 이용자는 자신의 팔찌에 인쇄된 번호와 방문앞 모니터에 표시된 번호들을 대비하여 쉽게 방을 찾을 수 있게 된다.
- [0075] 또한, 도 6과 같이 본 발명은 방 안에 놓인 게임 테이블에 음료 컵을 고정하는 컵 홀더가 구비되어 있는 것이 바람직하다. 컵 홀더는 게임 테이블의 각 모서리 부분에 컵이 끼워지는 끼움공을 형성한 것이 사용될 수 있다.
- [0076] 따라서 이용자는 음료 컵이 넘어지지 않도록 컵 홀더에 고정된 상태에서 마음 편하게 보드게임을 즐길 수 있게 된다. 즉 흔들림 없는 편안함을 제공할 수 있게 한다.
- [0077] 또한, 도 7과 같이 본 발명은 그 외 회원가입 단말도 포함할 수 있는데, 회원가입 단말은 방안에 비치된 이용자 단말이나 카운터의 관리자 단말을 이용할 수 있으며, 각종 혜택, 이용자가 진행한 게임 기록 등을 남겨 편리성을 제공한다.
- [0079] 이상, 본 발명의 특정 실시예에 대하여 상술하였다. 그러나, 본 발명의 사상 및 범위는 이러한 특정 실시예에 한정되는 것이 아니라, 본 발명의 요지를 변경하지 않는 범위 내에서 다양하게 수정 및 변형 가능하다는 것을

본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 이해할 것이다.

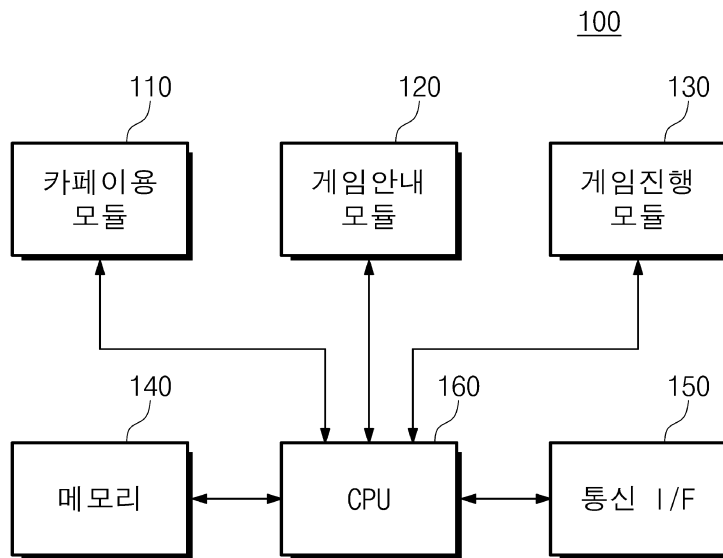
[0080] 따라서, 이상에서 기술한 실시예들은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이므로, 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 하며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다.

부호의 설명

[0082] 110: 카페이용 모듈
 111: 이용방법 저장부
 112: 카테고리 분류부
 113: 이용방법 검색부
 114: 검색결과 제공부
 115: 이용종료 알림부
 120: 게임안내 모듈
 121: 게임목록 저장부
 122: 선택목록 제공부
 123: 취향 분석부
 124: 게임 추천부
 125: 평점 처리부
 130: 게임진행 모듈
 131: 게임 딜리버리부
 132: 관리자 컨택부
 133a: 게임상태 기록부
 133b: 대기 신청부
 133c: 재고 확인부
 134a: 최적환경 저장부
 134b: 룸 컨트롤러

도면

도면1



도면2



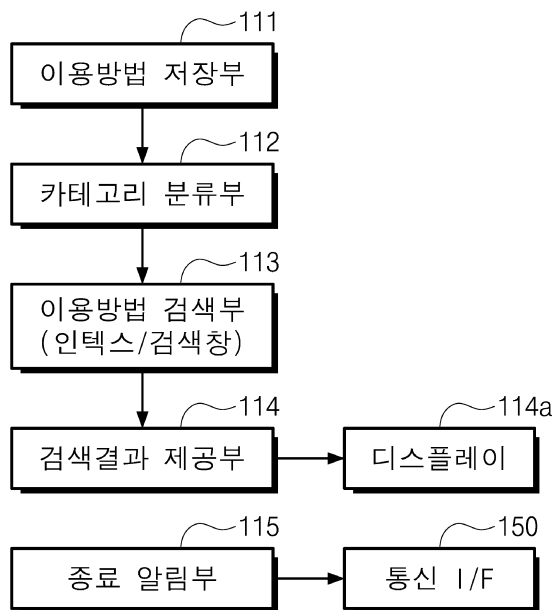
화장실에 가기 위해 방을 나선 려운은 화장실 이용 후에 자신의 방을 찾지 못하여 곤란함을 느낀다.

가볍게 나와 휴대폰을 소지하고 있지 않아 일행에게 물어볼 수도 없고 직원은 바빠보여 직원에게도 물어보기 곤란하다고 생각한다. 그렇게 카페를 둘러보던 려운은 방 앞에 모니터가 부착된 것을 발견하고 모니터에 번호가 적혀 있는 것을 본다.

이에 자신의 팔찌에 적혀 있는 번호가 쓰여 있는 모니터를 찾아 방에 들어가고 자 카페를 둘러본 려운은 곧 자신의 방을 찾는다. 방을 찾은 려운은 문을 열고 안으로 들어가 일행을 확인한 후 만족스러워 한다.

도면3a

110



도면3b



카페 이용을 최종 종료하고자 하는 원호.
하지만 방을 나가려고 마음을 먹었음에도 불구하고, 어떻게 이용을 종료해야 하는 것인지 감히 잡히지 않아 혼란스러워 한다.

뒷정리를 어느 정도 해야 하는지, 그냥 방을 나가기만 하면 되는 것인지 모르겠는 원호는 평소 원칙대로 행동하는 것을 선호하는 만큼 매뉴얼대로 행동하기를 원한다.

이때 처음 방 입장 시에 직원이 들려준 '카페 이용 방법 설명' 영상에서 관련 사항을 찾을 수 있을 것이라 생각한 원호는 해당 영상을 다시 재생하고, 알맞은 안내 클립을 찾는다. 이에 따라 적절히 뒷정리를 마친 원호는 깔끔하게 카페를 이용했다고 생각하여 흡족해 한다.



도면3c



도면3d



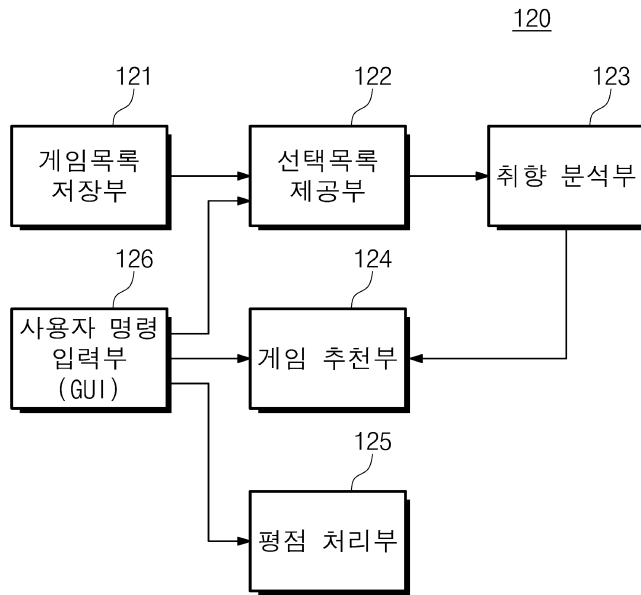
게임 플레이 중, 세부적인 룰이 모두에게 헛갈리는 상황이 발생한다.

게임의 정확한 룰 대로 플레이하고 싶은 원호는 이 상황이 불편하고, 정해진 원칙대로 이 부분을 처리하고자 한다.

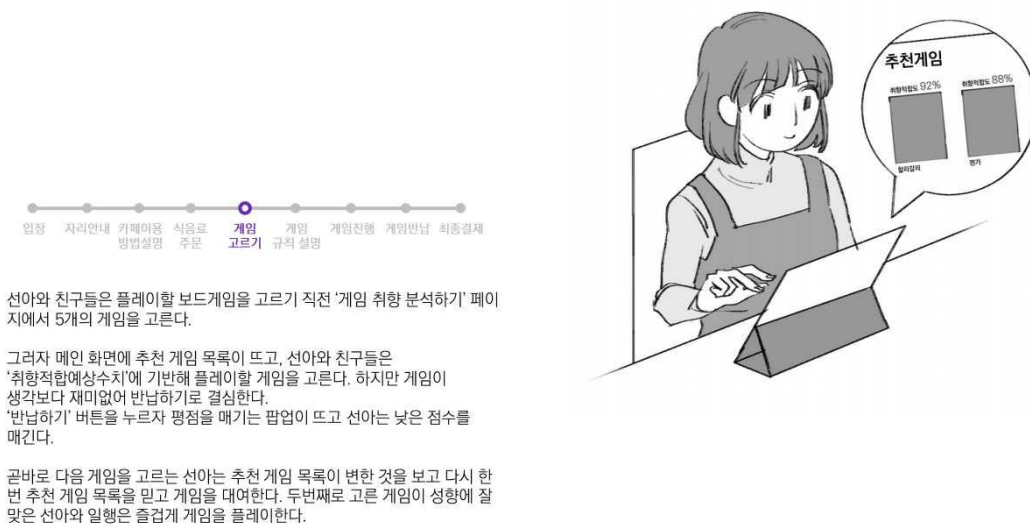
이에 '게임 룰 설명' 영상을 다시 재생하고, 그 중에서도 영상 내에 제공되는 인덱스 목록에서 자신의 상황에 해당되는 카테고리 찾아 영상을 다 시청할 필요 없이 원하는 부분만을 복기하여 이 문제를 해결할 수 있어 만족스러워 한다.



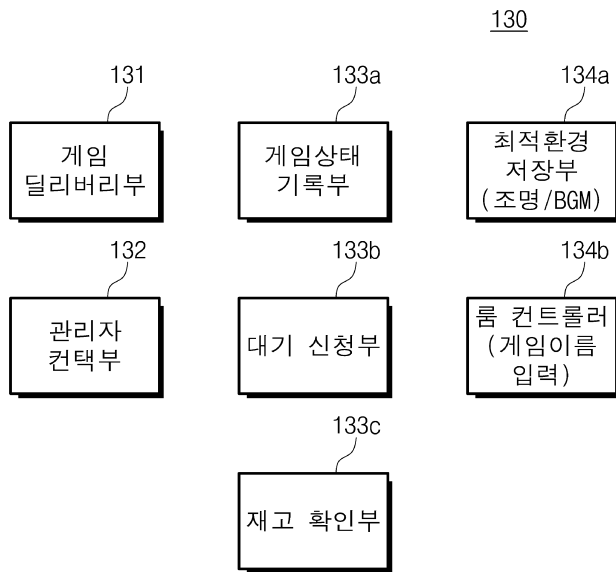
도면4a



도면4b



도면5a



도면5b



기존에 게임을 고른 후 해당 게임을 직접 찾아 가져오는 과정을 귀찮아 했던 현성은 프라이빗 룸들을 보며 직접 가져오는 과정에 룸을 나가 카운터를 찾아 가야 하는 단계가 추가되어 한층 귀찮아 질 것 같다는 걱정을 한다.

룸 입장 후 이용방법 설명을 본 현성은 게임을 가져오는 단계가 걱정했던 것과 는 달리 룸을 나갈 필요 없이 태블릿으로 원하는 게임을 요청하면 해당 게임을 직원이 가져다 주는 방식이라는 것을 알게 된다.

이용 방법 설명에 나온 대로 게임을 요청한 현성은 얼마 후 직원이 방으로 배 달해주는 게임을 받고 게임을 고른 후에 직접 가져올 필요가 없다는 것에 만족스러워한다.



도면5c



려운은 게임 '다빈치코드'를 플레이하던 도중 게임에 필요한 블록이 하나 없다는 것을 알게 된다.

기존의 보드게임 카페에서 했던 것처럼 블록을 받기 위해 밖으로 나가 직원을 직접 대면해야 하는 상황이 싫고 부담스러웠던 려운은 다른 방법은 없나 알아 보던 중 대블릿의 메시지 버튼을 발견한다.

려운은 채팅 방 형식의 메시지 기능과 대표 질문 기능을 통해 직원에게 손쉽게 연락을 취하고, 무사히 새 게임으로 교환을 받는다.



도면5d



려운은 게임 '셜록13'을 플레이 하고 싶었으나 게임을 대여하려 들어간 상세페이지에서 현재 카페에 있는 해당 게임들이 모두 이용 중이라 대여할 수 없다는 사실을 알게 된다.

자칫하면 오늘은 아예 플레이 하기 어려울 수도 있겠다는 생각을 한 려운은 굉장히 아쉬워한다. 그러던 중 친구가 '대여하기' 버튼이 '대기하기'로 바뀐 것을 발견하여 작은 희망이라도 가는 심정으로 '대기하기'버튼을 누른다.

이를 통해 이후 비슷한 다른 게임을 플레이하던 려운과 일행은 대블릿으로 이제 '셜록 13'을 이용할 수 있다는 알림을 받을 수 있었고, 플레이하던 게임을 마무리하던 려운과 친구들은 원하던 '셜록 13'을 대여하여 즐겁게 플레이 하게 된다.



도면5e



추리게임 '클루'를 좋아하는 이현성은 '클루'를 골라 플레이하고자 신청을 하고 게임을 받은 후 이를 세팅한다.

그러나 '클루'에 집중하고 싶었던 현성과 다르게 일행은 이전의 시끄럽고 밝았던 게임을 했던 여파로 여전히 어수선하게 떠돌고 있다. 이에 현성은 분위기를 전환하여 일행들의 집중을 높이고자 한다. 설명에서 '롬 세팅' 기능을 기억한 현성은 현재 플레이하려고 하는 '클루'에 맞는 자동 롬 세팅 버튼을 발견하고 이를 눌러 방의 조명과 배경음악을 클루에 맞게 변환한다.

바뀐 분위기에 일행들은 관심을 보이며 '클루'에 집중하고 모두 게임에 집중하는 모습에 현성은 만족하며 '클루'를 플레이하기 시작한다.



도면6



방의 창구에서 음료를 받은 선아와 친구들은 테이블 위를 보면서 보드게임에 방해가 되지 않으려면 음료를 어디에 두어야 하는지 고민한다.

그 때 선아가 음료를 찾는 구멍이 테이블 각 모서리에 있는 것을 알게 된다. 음료 컵을 구멍에 꽂으니 음료가 넘어서 걱정없이 보드게임을 플레이할 공간을 확보할 수 있었다.

테이블의 서랍에서 발대를 꺼낸 선아와 친구들은 음료를 즐기면서 게임을 편하게 플레이 할 수 있었다.



도면7



보드게임 카페를 처음 이용한 선아는 결제할 때 직원에게 회원가입 권유를 받는다.

직원이 설명해주는 회원 혜택에 가입을 하지 말지 고민하던 선아에게 앞서 회원가입을 한 친구가 회원가입을 권유하고, 선아는 권유에 넘어가 카페 패드에 개인정보를 입력하고 회원가입을 완료한다.

회원가입이 끝난 뒤 직원의 소개로 회원정보를 확인 가능한 앱을 설치한 선아는 앱에서 보드게임 카페 이용 내역을 확인하고 만족한다.

