

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2013년 6월 13일 (13.06.2013)



(10) 국제공개번호
WO 2013/085175 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/009861
- (22) 국제출원일: 2012년 11월 21일 (21.11.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0132416 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)(현신특허법률사무소), Seoul (KR).
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO,

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

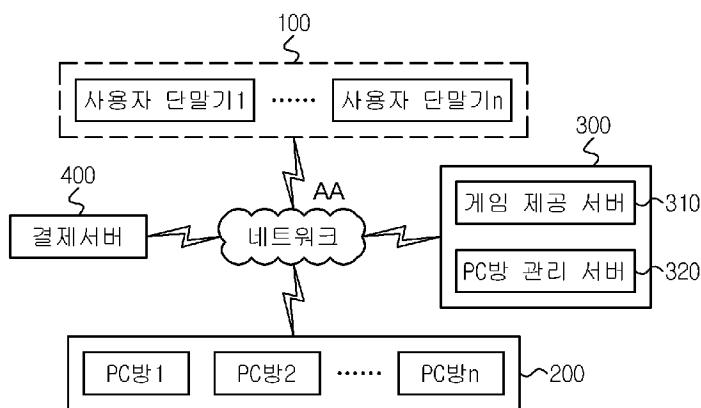
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS,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

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: GAME PROVIDER SERVER PROVIDING INTERNET CAFE FRIENDS MANAGEMENT SERVICE, AND SYSTEM AND METHOD FOR PROVIDING FRIENDS MANAGEMENT SERVICE IN INTERNET CAFE

(54) 발명의 명칭 : P C 방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버, 및 P C 방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템 및 그 방법



100 ... User terminal
200 ... Internet cafe
310 ... Game provider server
320 ... Internet cafe management server
400 ... Payment server
AA ... Network

(57) Abstract: A method for providing friends management service in an internet cafe comprises the steps of: collecting information about users connected in an internet cafe and transmitting the information to a game provider server; a user in an internet cafe searching a listing of users in the same internet cafe; providing an internet cafe friends recommendation service by outputting the list of users in the same internet cafe; and checking the desired friend from the list of users in the same internet cafe and registering the internet cafe friend. Accordingly, the present invention provides a convenient and fast friend recommendation and registration service to users of an internet cafe, and by encouraging registration of friends, the probability of survival of the game is increased and can raise the frequency of internet cafe visits.

(57) 요약서: PC 방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법은 PC 방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 게임 제공 서버에 전달하는 단계; 사용자가 동일한 PC 방에서 접속한 동일 PC 방 사용자 리스트를 검색하는 단계; 상기 동일 PC 방 사용자 리스트를 출력하여 PC 방 친구 추천 서비스를 제공하는 단계; 및 상기 동일 PC 방 사용자 리스트에서 원하는 친구를 체크하여 PC 방 친구 등록을 수행하는 단계를 포함할 수 있다. 따라서, PC 방을 이용하는 사용자들에게 편리하고 빠른 친구 추천 및 등록 서비스를 제공할 수 있고,

고, 친구 등록을 많이 하도록 함으로써 게임의 잔존률을 높이며, PC 방 방문율을 높일 수 있다.

명세서

발명의 명칭: P C 방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버, 및 P C 방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템 및 그 방법

기술분야

- [1] 본 출원은 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버, 및 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템 및 그 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 PC방을 이용하는 사용자들에게 편리한 친구 추천 및 등록 서비스를 제공하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버, 및 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 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 시스템은 다수의 가맹점 PC방의 클라이언트부, 외부 서버와 연동하는 연동 서버, 로그인 인증을 처리하며 회원 사용자 또는 사용자 그룹이 이벤트를 상시 생성할 수 있는 웹사이트를 제공하는 웹서버, 사용자별로 마일리지를 부여하여 적립하고, 가맹점 PC방에서 서비스부로 미리 예치한 마일리지와 정산 처리하는 DB 서버를 구비하는 서비스부, 및 서비스부의 연동 서버와 연동하여 서비스부로 접속하는 가맹점 PC방의 사용자 PC에 게임을 제공하고, 그 결과를 서비스부로 전송하는 게임

서버와, 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 PC방 또는 전용 구장 PC방을 찾아가야지만 상시 이벤트 서비스나 게임 혜택을 제공받을 수 있었고, 또한 자신과 동일한 게임을 하는 다른 사용자들 간의 친밀한 유대감이나 새로운 커뮤니케이션을 유도하기 어렵다는 문제점이 있다.
- [10] 또한, PC방을 이용하는 사용자들은 동일한 온라인 게임을 실행하는 사용자들과 친구 등록을 수행하고자 할 경우에, 자신의 계정으로 로그인을 수행한 후에 게임 실행 대기 화면의 대기실에서 상대방의 캐릭터를 클릭하거나, 메뉴의 마이게임 데이터에서 친구 등록 항목을 선택한다.
- [11] 그 후, 친구 등록 메뉴에서 상대방의 아이디 또는 닉네임을 입력하여 검색을 클릭하고, 검색을 통해 출력되는 아이디 또는 닉네임에 자신이 친구 등록하고자 하는 아이디 또는 닉네임을 클릭하여 팝업창이 출력되면 적절한 메시지와 함께 친구 추가를 클릭하며, 상대방이 친구 수락할 때까지 대기하다가 상대방의 친구 수락에 대한 응답이 오면 친구 등록 과정을 종료하게 된다.
- [12] 이와 같이, 종래에는 PC방을 이용하는 사용자들이 자신과 동일한 온라인 축구 게임 등의 스포츠 게임을 실행하는 사용자와 친구 등록을 실행할 경우에, 상대방이 자신과 동일한 전용구장 PC방을 이용하는지를 확인할 수 없으며, 채팅을 통해 자신과 동일한 전용구장 PC방을 이용하는 사용자를 만났을 경우에도 친구 등록 절차가 복잡하여 신속하게 친구 등록을 할 수 없다는 문제점이 있다.

[13]

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [14] 본 출원은 PC방을 이용하는 사용자들에게 편리한 친구 추천 및 등록 서비스를 수행하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버, 및 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템 및 그 방법을 제공한다.

과제 해결 수단

- [15] 실시예들 중에서, PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법은, 네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하는 PC방 관리 서버와, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버를 포함하는 PC방에서의 친구

관리 서비스 제공 시스템에서 수행되는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법에서, (a) 상기 PC방 관리 서버는 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 생성하여 게임 제공 서버에 전달하는 단계; (b) 상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 상기 사용자와 동일한 PC방에서 접속한 동일 PC방 사용자 리스트를 검색하는 단계; (c) 상기 게임 제공 서버는 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 상기 동일 PC방 사용자 리스트를 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 단계; 및 (d) 상기 게임 제공 서버는 상기 동일 PC방 사용자 리스트에서 원하는 친구를 체크하여 PC방 친구 등록을 수행하는 단계를 포함할 수 있다.

- [16] 일 실시예에서, 상기 PC방은 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이 될 수 있다.
- [17] 일 실시예에서, 상기 (c) 단계는 상기 PC방이 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이고, 상기 사용자와 동일한 전용구장 PC방에 접속한 사용자들 중에서 친구 등록되지 않은 사용자가 적어도 1명 이상이 있다고 판단되면, 상기 친구 등록되지 않은 사용자의 아이디(ID)와 게임 정보를 포함하는 PC방 친구 추천 팝업창을 출력할 수 있다.
- [18] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는, (d-1) 상기 PC방 친구 추천 팝업창을 통해 친구 초대 기능을 실행하고, 상기 사용자가 적어도 1명 이상의 친구를 선택하는 단계, (d-2) 상기 단계에서 친구 선택이 완료되면 상기 사용자가 선택한 친구에게 친구초대 메시지를 전송하는 단계, 및 (d-3) 상기 사용자가 선택한 친구가 친구초대를 수락한 경우에 친구 등록이 완료되는 단계를 포함할 수 있다.
- [19] 일 실시예에서, 상기 (d-1) 단계는, 상기 PC방 친구 추천 팝업창이 친구로 등록할 상대방의 아이디 또는 닉네임을 선택하는 체크박스과 상대방의 아이디 또는 닉네임을 직접 입력하는 입력박스를 포함하는 경우에, 상기 사용자는 상기 체크박스에 선택 표시하여 친구를 선택하는 방식 및 상기 입력박스에 상대방의 아이디 또는 닉네임을 직접 입력하는 방식을 선택적으로 사용할 수 있다.
- [20] 일 실시예에서, 상기 친구초대 메시지는 친구초대를 요청한 사용자의 아이디 또는 닉네임, 게임 정보, 동일 PC방 접속 상태에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- [21] 일 실시예에서, 상기 친구초대 메시지는 친구초대를 수락하는 경우에 PC방 또는 게임 제공 서버에서 제공하는 보너스 혜택에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- [22] 일 실시예에서, 상기 (d) 단계는, (d-4) 상기 사용자가 선택한 친구가 상기 친구초대를 수락하지 않은 경우에 PC방 친구 등록 과정이 종료되고, 상기 사용자의 선택에 따라 일반 친구 등록 서비스가 실행되거나 모든 친구 등록 서비스가 종료되는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [23] 일 실시예에서, 상기 게임 제공 서버가 전용구장 PC방 검색 메뉴를 추가하는 경우에, (e) 사용자가 전용구장 PC방 검색을 요청하면, 상기 게임 제공 서버는 상기 전용구장 PC방 리스트를 출력하는 단계, (f) 사용자가 상기 전용구장 PC방

리스트 중 특정 전용구장 PC방을 선택하면, 상기 게임 제공 서버는 PC방 사용자 리스트를 출력하는 단계, 및 (g) 상기 게임 제공 서버는 사용자 선택에 따라 일반 친구 추천 서비스 또는 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

- [24] 실시예들 중에서, PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체는, 네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하는 PC방 관리 서버와, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버를 포함하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템에서 수행되는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서, 상기 PC방 관리 서버는 동일 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 생성하여 게임 제공 서버에 전달하는 기능; 상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 상기 사용자와 동일한 PC방에서 접속한 PC방 사용자 리스트를 검색하는 기능; 상기 게임 제공 서버는 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 상기 PC방 사용자 리스트를 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 기능; 및 상기 게임 제공 서버는 상기 PC방 사용자 리스트에서 원하는 친구를 체크하여 PC방 친구 등록을 수행하는 기능을 구현할 수 있다.
- [25] 실시예들 중에서, PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버는, 네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하는 PC방 관리 서버와, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버를 포함하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템에서 이용되는 상기 게임 제공 서버에 있어서, 상기 게임 제공 서버는, 상기 PC방 관리 서버를 통해 상기 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집한 PC방 사용자 리스트를 전달받는 데이터 통신모듈; 사용자가 PC방을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 상기 PC방 사용자 리스트를 토대로 동일 PC방 사용자 리스트를 검색하는 PC방 확인모듈; 및 상기 PC방 확인 모듈에서 검색된 상기 동일 PC방 사용자 리스트를 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 친구추천 모듈을 포함할 수 있다.
- [26] 일 실시예에서, 상기 게임 제공 서버는, 상기 친구추천 모듈에서 제공하는 PC방 친구 추천 서비스를 통해 상기 사용자가 선택한 친구가 친구 초대를 수락하면 PC방 친구로 등록하는 친구 등록 모듈을 더 포함할 수 있다.
- [27] 일 실시예에서, 상기 게임 제공 서버에서 입출력되는 데이터를 저장 및 관리하는 데이터베이스를 더 포함할 수 있다.
- [28] 일 실시예에서, 상기 친구 추천 모듈은, 상기 동일 PC방 사용자 리스트를 토대로 작성된 PC방 친구 팝업창을 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력하는

- 팝업창 출력부, 상기 PC방 친구 추천 팝업창 내의 버튼을 사용자가 클릭하는지를 감지하는 버튼 감지부, 및 버튼 감지부에서 클릭된 버튼에 따라 친구초대 관련 메시지를 출력하는 메시지 출력부를 포함할 수 있다.
- [29] 일 실시예에서, 상기 팝업창 출력부는 상기 PC방이 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이고, 상기 사용자와 동일한 전용구장 PC방에 접속한 사용자들 중에서 친구 등록되지 않은 사용자가 적어도 1명 이상이 있다고 판단되면, 상기 친구 등록되지 않은 사용자의 아이디(ID)와 게임 정보를 포함하는 PC방 친구 추천 팝업창을 출력할 수 있다.
- [30] 일 실시예에서, 상기 PC방 친구 추천 팝업창은, 사용자의 아이디 또는 닉네임, 게임 정보를 포함하는 동일 PC방 사용자 리스트 출력창, 친구초대 버튼, 취소 버튼, 친구로 등록할 상대방의 아이디 또는 닉네임을 선택하는 체크박스, 상대방의 아이디 또는 닉네임을 직접 입력하는 입력박스를 포함할 수 있다.
- [31] 일 실시예에서, 친구 추천 모듈은, 상기 사용자가 상기 PC방 친구 팝업창의 체크박스 또는 입력 박스에 친구 선택을 수행한 후 친구 초대 버튼을 클릭하면 친구초대 메시지를 전송할 수 있다.
- [32] 일 실시예에서, 상기 친구 추천 모듈은, 상기 사용자가 상기 PC방 친구 팝업창의 체크박스 또는 입력 박스에 친구 선택을 수행하지 않고 친구 초대 버튼을 클릭하면 친구선택 재요청 메시지를 출력할 수 있다.
- [33] 일 실시예에서, 상기 친구초대 메시지는 친구초대를 요청한 사용자의 아이디 또는 닉네임, 게임 정보, 동일 PC방 접속 상태에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- [34] 일 실시예에서, 상기 친구초대 메시지는 친구초대를 수락하는 경우에 PC방 또는 게임 제공 서버에서 제공하는 보너스 혜택에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- [35] 일 실시예에서, 상기 친구 등록 모듈은 상기 사용자가 선택한 친구가 친구 초대를 수락하지 않은 경우에 PC방 친구 등록 과정을 종료하고, 상기 사용자의 선택에 따라 일반 친구 등록 서비스를 실행하거나 모든 친구 등록 서비스를 종료할 수 있다.
- [36] 일 실시예에서, 상기 게임 제공 서버는 상기 PC방 친구 추천 서비스를 통해 친구 등록이 완료된 사용자들에게 PC방 이용 혜택 또는 게임 이용 혜택을 제공하는 보너스 제공 모듈을 더 포함할 수 있다.
- [37] 실시예들 중에서, PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템은, 네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하고, 상기 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 생성하여 전달하는 PC방 관리 서버; 및 상기 PC방 관리 서버에서 상기 PC방 사용자 리스트가 전달되면, 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 상기 PC방 사용자 리스트를 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하고, 상기 사용자가 선택한 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버를 포함할 수 있다.
- [38] 일 실시예에서, 상기 게임 제공 서버는, 상기 PC방 관리 서버를 통해 동일

PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 전달받는 데이터 통신모듈; 사용자가 PC방을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 상기 PC방 사용자 리스트를 토대로 동일 PC방 사용자 리스트를 검색하는 PC방 확인모듈; 및 상기 PC방 확인 모듈에서 검색된 상기 동일 PC방 사용자 리스트를 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 친구추천 모듈을 포함할 수 있다.

- [39] 일 실시예에서, 상기 게임 제공 서버는, 상기 친구추천 모듈에서 제공하는 PC방 친구 추천 서비스를 통해 상기 사용자가 선택한 친구가 친구 초대를 수락하면 PC방 친구로 등록하는 친구 등록 모듈, 상기 친구 등록 모듈을 통해 친구 등록이 완료된 사용자들에게 PC방 이용 혜택 또는 게임 이용 혜택을 제공하는 보너스 제공 모듈, 및 상기 게임 제공 서버에서 입출력되는 데이터를 저장 및 관리하는 데이터베이스를 더 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [40] 본 출원의 개시된 기술은 PC방을 이용하는 사용자들에게 편리하고 빠른 친구 추천 및 등록 서비스를 제공할 수 있고, 사용자들에게 친구 등록을 많이 하도록 함으로써 게임의 잔존률을 높이며, PC방 방문율을 높일 수 있는 게임 제공 서버, 및 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템 및 그 방법을 제공할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [41] 도 1은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템을 설명하는 도면이다.
- [42] 도 2는 도 1의 게임 제공 서버를 설명하는 블록도이다.
- [43] 도 3은 도 2의 친구 추천 모듈을 설명하는 블록도이다
- [44] 도 4는 도 2의 친구추천 모듈에서 출력되는 PC방 친구 추천 팝업창의 예시도이다.
- [45] 도 5는 도 2의 친구 추천 모듈에서 출력되는 친구초대 메시지의 예시도이다.
- [46] 도 6은 도 2의 친구 등록 모듈에서 출력되는 친구 등록 메시지의 예시도이다.
- [47] 도 7은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 설명하는 순서도이다.
- [48] 도 8은 도 7의 PC방 친구 추천 서비스를 실행하는 과정을 설명하는 순서도이다.
- [49] 도 9는 개시된 기술의 다른 실시예에 따른 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 설명하는 순서도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [50] 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.

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

[52] "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.

[53] 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.

[54] 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 설시된 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.

[55] 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.

[56] 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.

[57] 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.

[58]

[59] 도 1은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템을 설명하는 도면이다.

[60] 도 1을 참조하면, PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템(300)은 PC방 관리 서버(310), 게임 제공 서버(320)를 포함하지만 이에 한정되지 않는다.

[61] PC방 관리 서버(310)는 네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방(200)에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하고, PC방(200)에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 생성하여 게임 제공 서버(320)에 전달한다.

[62] 게임 제공 서버(320)는 사용자가 선택한 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하고, PC방 관리 서버(310)에서 PC방 사용자 리스트가 전달되면 사용자와 동일한 PC방에 접속한 동일 PC방 사용자 리스트를 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공한다.

[63] PC방(200)은 게임 제공 서버(320)에서 온라인 축구 게임이나 야구 게임 등의 스포츠 대전 게임을 포함하는 온라인 게임을 제공할 경우에, 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이 될 수 있다.

[64] PC방 관리 서버(310)와 게임 제공 서버(320)는 시스템(300) 내에서 구동될 수 있지만, 시스템(300)의 외부에서 독립적인 구성으로 구현될 수 있음은 당연하다.

[65] 한편, 게임 제공 서버(320) 또는 PC방(200)은 결제 서버(400)와 연동하여 PC방 사용료나 게임 아이템 구매 비용 등에 대한 비용을 온라인 결제할 수 있다.

[66]

[67] 도 2는 도 1의 게임 제공 서버를 설명하는 블록도이다.

[68] 도 2를 참고하면, 게임 제공 서버(320)는 데이터 통신 모듈(321), PC방 확인 모듈(322), 친구 추천 모듈(323), 친구 등록 모듈(324), 보너스 제공 모듈(325), 데이터베이스(326)를 포함하지만 이에 한정되지는 않는다.

[69] 데이터 통신 모듈(321)은 PC방 관리 서버(310)에서 전송되는 PC방 사용자 리스트를 수신하고, 게임 제공 서버(320)에서 업데이트 되거나 신규로 생성되는 PC방 관련 데이터를 송신한다.

[70] PC방 확인 모듈(322)은 사용자가 PC방(200)을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, PC방 사용자 리스트 중에서 동일 PC방에서 접속한 사용자들의 정보만을 추출하여 동일 PC방 사용자 리스트를 생성한다.

[71] 친구 추천 모듈(323)은 동일 PC방 사용자 리스트를 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력함으로써 사용자가 PC방 친구를 등록할 수 있도록 PC방 친구 추천 서비스를 제공한다.

[72] 친구 등록 모듈(324)은 친구추천 모듈(323)에서 제공하는 PC방 친구 추천 서비스를 통해 사용자가 선택한 친구가 친구 초대를 수락하면 PC방 친구로

등록한다.

- [73] 보너스 제공 모듈(325)은 친구 등록 모듈(324)에서 친구 등록이 완료된 사용자들에게 PC방 접속 이용 시간 증가이나 PC방에서 사용 가능한 쿠폰 등의 PC방 이용 혜택, 또는 게임 포인트, 무료 선물, 소정의 아이템 지급 등의 게임 이용 혜택을 제공한다.
- [74] 데이터베이스(326)는 게임 제공 서버(320)에서 입출력 되는 PC방 사용자 리스트, 친구 추천 정보, 친구 등록 정보, 보너스 제공 정보 등의 각종 데이터를 저장 및 관리한다.
- [75]
- [76] 도 3은 도 2의 친구 추천 모듈을 설명하는 블록도이고, 도 4는 도 2의 친구추천 모듈에서 출력되는 PC방 친구 추천 팝업창의 예시도이며, 도 5는 도 2의 친구 추천 모듈에서 출력되는 친구초대 메시지의 예시도이다.
- [77] 도 3 내지 도 5를 참고하면, 친구 추천 모듈(323)은 팝업창 출력부(323a), 버튼 감지부(323b), 및 메시지 출력부(323c)를 포함하지만 이에 한정되지는 않는다.
- [78] 팝업창 출력부(323a)는 PC방 친구 팝업창(500)을 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력하는데, 현재 사용자가 접속한 PC방(200)이 전용구장 PC방이고, 사용자와 동일한 전용구장 PC방에 접속한 사용자들 중에서 친구 등록이 안된 사용자가 적어도 1명 이상이 있는 상태에서 PC방 친구 팝업창(500)을 출력한다.
- [79] 온라인 축구 게임의 경우에 사용자가 전용구장 PC방에서 접속하여 최초 감독을 선택하는 경우에 PC방 친구 팝업창(500)이 출력될 수 있다.
- [80] 이때, PC방 친구 추천 팝업창(500)은, 도 4에 도시된 바와 같이, 전용구장 PC방에서 PC방 친구 등록을 권유하는 메시지창(510), 사용자의 아이디 또는 닉네임, 게임 정보를 포함하는 동일 PC방 사용자 리스트 출력창(520), 친구초대 버튼(530), 취소 버튼(540), 친구로 등록할 상대방의 아이디 또는 닉네임을 선택하는 체크박스(521), 상대방의 아이디 또는 닉네임을 직접 입력하는 입력박스(550)를 포함한다.
- [81] 온라인 축구 게임의 경우, 메시지창(510)에는 "사용자 닉네임(또는 아이디), 지금 계신 전용구장 PC방에서 다른 감독님들도 함께 게임을 즐기고 있습니다. 새로운 친구를 만들어보세요!"라는 문구가 입력될 수 있다.
- [82] 온라인 축구 게임의 경우, 동일 PC방 사용자 리스트 출력창(520)에는 헤더에 체크박스(521), 배지, 레벨, 감독이름(사용자 닉네임), 스탯 등의 게임 정보와 관련된 항목이 명시되고, 각 항목마다 해당 내용들이 입력된다.
- [83]
- [84] *71사용자는 동일 PC방 사용자 리스트 출력창(520)의 헤더를 누를 때마다 각 항목의 내용들이 오름/내림 차순으로 정렬될 수 있다.
- [85] 버튼 감지부(323b)는 사용자가 PC방 친구 추천 팝업창(500) 내의 버튼을 클릭하는지를 감지한다.
- [86] 메시지 출력부(323c)는 버튼 감지부(323b)에서 친구 초대 버튼(530)이 클릭되면

친구초대 메시지를 출력한다.

- [87] 메시지 출력부(323c)는 체크박스(521)에 선택 표시가 없는 상태에서 친구초대 버튼(530)이 클릭된 경우에 "친구 초대할 사용자를 선택해주세요."라는 친구선택 재요청 메시지를 출력하고, 체크박스(521)와 입력박스(550)에 어떠한 입력도 없는 상태에서 친구 초대 버튼(530)이 클릭된 경우에 "친구 초대할 사용자의 감독이름을 입력하거나 동일 PC방에 있는 사용자를 선택해주세요."라는 메시지를 출력한다.
- [88] 한편, 친구 추천 모듈(323)은 입력박스(550)에 감독이름이나 사용자 아이디가 잘못 입력된 경우에 일반 친구추가 팝업창과 동일한 기능을 수행하도록 한다.
- [89] 도 5에 도시된 바와 같이, 친구초대 메시지는 친구초대를 요청한 사용자의 아이디 또는 닉네임, 게임 정보(레벨이나 스탯 등), 동일 PC방 접속 상태에 대한 정보를 포함한다.
- [90] 일례로, 친구초대 메시지는 "도로로님(상대방 닉네임 또는 아이디), 현재 잠통이님께서 동일 전용구장 PC방에서 게임을 즐기고 있습니다. 함께 게임을 즐기시겠습니까? (수락/거절)"라고 작성될 수 있다.
- [91] 이때, 친구초대 메시지에는 PC방 이용률도 높이고, PC방 이용하는 사용자들간 친구 등록을 많이 할 수 있도록 "전용구장 PC방에서 친구 등록이 될 경우에 보너스(PC방 이용 혜택 또는 게임 이용 혜택)를 제공합니다."라는 메시지를 더 포함할 수 있다.
- [92]
- [93] 도 6은 도 2의 친구 등록 모듈에서 출력되는 친구 등록 메시지의 예시도이다.
- [94] 도 6에 도시된 바와 같이, 친구 등록 모듈(324)은 상대방이 친구 초대를 수락한 경우에 "축하합니다! 잠통이님, 도로로님께서 PC방 친구로 등록되었습니다."라는 친구 등록 메시지를 출력한다.
- [95] 그러나, 친구 등록 모듈(324)은 상대방이 친구 초대를 수락하지 않은 경우에 "잠통이님, 도로로님께서 PC방 친구 초대를 거절하셨습니다. 계속해서 친구를 만드시겠습니까? (예/아니오)"라는 친구초대 거절 메시지와 함께 PC방 친구 등록 과정의 종료 여부를 묻는 메시지를 출력한다.
- [96] 친구 등록 모듈(324)은 사용자가 '아니오'를 선택하면 친구 등록 과정을 종료하지만, 사용자가 '예'를 선택한 경우에 PC방 친구 등록 서비스 또는 일반 친구 등록 서비스를 실행하도록 한다.
- [97] 한편, 친구 추천 모듈(323)과 친구 등록 모듈(324)에서 사용자 또는 상대방에서 출력되는 메시지들은 온라인 게임의 내용, 현재 사용자 또는 상대방의 접속 단말기, 사용자 또는 상대방의 접속 여부 등에 따라 다양하게 변화될 수 있음은 당연하다.
- [98]
- [99] 도 7은 개시된 기술의 일 실시예에 따른 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 설명하는 순서도이다.

- [100] 도 7을 참고하면, PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법은, 게임 제공 서버(320)가 사용자가 접속하면 사용자가 현재 접속한 단말기가 전용구장 PC방의 단말기인지를 확인한다. (단계 S10 및 S20)
- [101] 사용자가 전용구장 PC방에서 접속한 경우에, 게임 제공 서버(320)는 PC방 관리 서버(310)에서 전달되는 PC방 사용자 리스트를 확인하여, 사용자와 동일한 전용구장 PC방에 있는 동일 PC방 사용자 리스트를 추출한다. (단계 S30 및 S40)
- [102] 게임 제공 서버(320)는 동일 PC방 사용자 리스트를 토대로 사용자에게 PC방 친구 추천 서비스를 실시한다. (단계 S50)
- [103] 사용자가 PC방 친구 추천 서비스를 통해 동일한 전용구장 PC방에 있는 사용자들 중에서 적어도 1명 이상의 친구를 선택하여 친구 초대를 수행하고, 상대방이 친구 초대를 수락한 경우에, 상호간 친구 등록이 실행된다. (단계 S60)
- [104] 사용자가 원하는 친구들에 대한 친구 등록이 완료되었거나, 사용자가 친구 추천 서비스 종료를 요청한 경우에, 게임 제공 서버(320)는 사용자가 선택한 온라인 게임을 실행한다. (단계 S70 및 S80)
- [105]
- [106] 도 8은 도 7의 PC방 친구 추천 서비스를 실행하는 과정을 설명하는 순서도이다.
- [107] 도 8을 참고하면, PC방 친구 추천 서비스를 실행하는 과정은 친구 추천 모듈(323)이 사용자가 전용구장 PC방에서 접속한 상태에서 사용자와 동일한 전용구장 PC방에 접속한 사용자들 중에서 사용자와 친구로 등록되지 않은 사용자가 적어도 1명 이상이 있는 경우에 PC방 친구 추천 팝업창(500)을 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력한다. (단계 S51)
- [108] 사용자가 PC방 친구 추천 팝업창(500)의 체크 박스(521) 또는 입력박스(550)를 통해 친구를 선택하고, 친구 초대 버튼(530)을 클릭한다. (단계 S52 및 S53)
- [109] 이때, 사용자는 복수의 친구를 선택할 경우에 체크 박스(521)에 해당되는 친구들을 다중 선택할 수 있다.
- [110] 친구 초대 버튼(530)이 클릭되면, 친구 추천 모듈(323)은 상대방에게 친구 초대 메시지를 출력하고, 상대방이 친구 초대를 수락한 경우에 PC방 친구 등록이 완료된다. (단계 S54~S56)
- [111] 만일, 상대방이 친구 초대를 거절한 경우에 사용자가 다른 친구에 대한 친구 등록 과정을 요청하면 PC방 친구 추천 팝업창(500)에서 친구 선택, 친구 초대, 친구 초대 메시지 출력, 친구초대 수락 대기, 친구 등록과 같은 일련의 과정을 반복한다. (단계 S57)
- [112] 친구 등록 모듈(324)은 상대방이 친구 초대를 수락한 경우에 친구 등록 메시지를 출력한 후 친구 등록을 수행하지만, 상대방이 친구 초대를 수락하지 않은 경우에 친구초대 거절 메시지를 출력한다.
- [113] 그러나, 사용자가 다른 친구에 대한 친구 등록 과정을 원하지 않을 경우에 모든 PC방 친구 추천 서비스를 종료한다.
- [114] 게임 제공 서버(320)는 PC방 친구 추천 서비스가 종료되었다 하더라도

사용자의 요청에 따라 일반 친구 등록 서비스를 실행할 수 있다.

[115]

[116] 본 출원의 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 구현한 프로그램은, PC방 관리 서버(310)가 동일 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 생성하여 게임 제공 서버에 전달하는 기능, 게임 제공 서버(320)가 사용자가 PC방(200)을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 사용자와 동일한 PC방에서 접속한 PC방 사용자 리스트를 검색하는 기능, 게임 제공 서버(320)가 사용자의 게임 실행 대기 화면에 PC방 사용자 리스트를 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 기능, 및 게임 제공 서버(320)가 PC방 사용자 리스트에서 원하는 친구를 체크하여 PC방 친구 등록을 수행하는 기능 등을 구현한다.

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

[118] 이와 같이, 컴퓨터가 기록매체에 기록된 프로그램을 읽어 들여 프로그램으로 구현된 PC방에서의 친구 관리 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.

[119] 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.

[120] 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.

[121] 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 관련코드를 더 포함할 수도 있다.

[122] 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.

[123] 특히, 본 출원의 일 실시예에 따른 PC방에서의 친구 관리 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.

[124]

[125] 도 9는 개시된 기술의 다른 실시예에 따른 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 설명하는 순서도이다.

[126] 다른 실시예로서, 도 9를 참고하면 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법은 게임 제공 서버(320)에서 전용구장 PC방 검색 메뉴를 추가한 경우에 사용자가 자신의 사용자 단말기(100)를 통해 게임 제공 서버(320)에 접속하여 전용구장 PC방 검색을 클릭한다. (단계 S101 및 S102)

[127] 게임 제공 서버(320)는 전용구장 PC방 리스트를 출력하여 사용자가 복수의 전용구장 PC방 중에서 특정한 전용구장 PC방을 선택하도록 하고, 사용자가 선택한 전용구장 PC방에 현재 접속되어 있는 PC방 사용자 리스트를 출력한다. (단계 S103 및 S104)

[128] 이때, PC방 사용자 리스트는 사용자와 친구로 등록된 친구와 친구로 등록되지 않는 사용자를 표시한다.

[129] 따라서, 사용자는 PC방 사용자 리스트를 통해 자신이 가고자 하는 전용구장 PC방을 선택하거나 일반 친구 추천 서비스를 제공받을 수 있고, 전용구장 PC방을 방문하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공받을 수 있다. (단계 S105~S107)

[130] 여기서, 사용자 단말기(100)는 회원으로 가입한 개인이나 기업의 단말기를 의미하며, 통상적으로 PC가 사용되지만 이외에도 인터넷을 포함한 네트워크를 통하여 데이터의 송수신이 가능한 단말기라면 어떠한 장치라도 적용이 가능할 것이다. 즉, 사용자 단말기(100)는 데스크톱 컴퓨터, 노트북 PC, 스마트폰, 태블릿 PC, 그 외에도 휴대 및 이동이 가능한 휴대 단말을 적어도 하나 이상을 포함한다.

[131]

[132] 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.

청구범위

- [청구항 1] 네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하는 PC방 관리 서버와, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버를 포함하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템에서 수행되는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법에서,
- (a) 상기 PC방 관리 서버는 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 생성하여 게임 제공 서버에 전달하는 단계;
 - (b) 상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 상기 사용자와 동일한 PC방에서 접속한 동일 PC방 사용자 리스트를 검색하는 단계;
 - (c) 상기 게임 제공 서버는 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 상기 동일 PC방 사용자 리스트를 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 단계; 및
 - (d) 상기 게임 제공 서버는 상기 동일 PC방 사용자 리스트에서 원하는 친구를 체크하여 PC방 친구 등록을 수행하는 단계를 포함하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 PC방은 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방인 것을 특징으로 하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
상기 (c) 단계는 상기 PC방이 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이고, 상기 사용자와 동일한 전용구장 PC방에 접속한 사용자들 중에서 친구 등록되지 않은 사용자가 적어도 1명 이상이 있다고 판단되면, 상기 친구 등록되지 않은 사용자의 아이디(ID)와 게임 정보를 포함하는 PC방 친구 추천 팝업창을 출력하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법.
- [청구항 4] 제3항에 있어서,
상기 (d) 단계는
- (d-1) 상기 PC방 친구 추천 팝업창을 통해 친구 초대 기능을 실행하고, 상기 사용자가 적어도 1명 이상의 친구를 선택하는 단계,
 - (d-2) 상기 단계에서 친구 선택이 완료되면 상기 사용자가 선택한

친구에게 친구초대 메시지를 전송하는 단계, 및
(d-3) 상기 사용자가 선택한 친구가 친구 초대를 수락한 경우에 친구 등록이 완료되는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법.

[청구항 5]

제4항에 있어서,

상기 (d-1) 단계는, 상기 PC방 친구 추천 팝업창이 친구로 등록할 상대방의 아이디 또는 닉네임을 선택하는 체크박스과 상대방의 아이디 또는 닉네임을 직접 입력하는 입력박스를 포함하는 경우에,

상기 사용자는 상기 체크박스에 선택 표시하여 친구를 선택하는 방식 및 상기 입력박스에 상대방의 아이디 또는 닉네임을 직접 입력하는 방식을 선택적으로 사용하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법.

[청구항 6]

제1항에 있어서,

상기 게임 제공 서버가 전용구장 PC방 검색 메뉴를 추가하는 경우에,

(e) 사용자가 전용구장 PC방 검색을 요청하면, 상기 게임 제공 서버는 상기 전용구장 PC방 리스트를 출력하는 단계,

(f) 사용자가 상기 전용구장 PC방 리스트 중 특정 전용구장 PC방을 선택하면, 상기 게임 제공 서버는 PC방 사용자 리스트를 출력하는 단계, 및

(g) 상기 게임 제공 서버는 사용자 선택에 따라 일반 친구 추천 서비스 또는 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법.

[청구항 7]

네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하는 PC방 관리 서버와, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버를 포함하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템에서 수행되는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 기록매체에 있어서,

상기 PC방 관리 서버는 동일 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집하여 PC방 사용자 리스트를 생성하여 게임 제공 서버에 전달하는 기능;

상기 게임 제공 서버는 사용자가 PC방을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 상기 사용자와 동일한 PC방에서 접속한 PC방 사용자 리스트를 검색하는 기능;

상기 게임 제공 서버는 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 상기 PC방 사용자 리스트를 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 기능; 및

상기 게임 제공 서버는 상기 PC방 사용자 리스트에서 원하는 친구를 체크하여 PC방 친구 등록을 수행하는 기능을 구현하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

[청구항 8]

네트워크를 통해 각 지역에 분산된 PC방에 대한 지역 정보, 서비스 정보, 및 이벤트 정보를 포함한 각종 PC방 정보를 수집하여 통합 관리하는 PC방 관리 서버와, 적어도 하나 이상의 온라인 게임을 제공하는 게임 제공 서버를 포함하는 PC방에서의 친구 관리 서비스 제공 시스템에서 이용되는 상기 게임 제공 서버에 있어서, 상기 게임 제공 서버는,

상기 PC방 관리 서버를 통해 상기 PC방에서 접속한 사용자들의 정보를 수집한 PC방 사용자 리스트를 전달받는 데이터 통신모듈; 사용자가 PC방을 통해 소정의 온라인 게임 실행을 시도할 경우에, 상기 PC방 사용자 리스트를 토대로 동일 PC방 사용자 리스트를 검색하는 PC방 확인모듈; 및

상기 PC방 확인 모듈에서 검색된 상기 동일 PC방 사용자 리스트를 상기 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력하여 PC방 친구 추천 서비스를 제공하는 친구추천 모듈을 포함하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버.

[청구항 9]

제8항에 있어서,

상기 게임 제공 서버는, 상기 친구추천 모듈에서 제공하는 PC방 친구 추천 서비스를 통해 상기 사용자가 선택한 친구가 친구 초대를 수락하면 PC방 친구로 등록하는 친구 등록 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버.

[청구항 10]

제8항에 있어서,

상기 게임 제공 서버에서 입출력되는 데이터를 저장 및 관리하는 데이터베이스를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버.

[청구항 11]

제8항에 있어서,

상기 친구 추천 모듈은,

상기 동일 PC방 사용자 리스트를 토대로 작성된 PC방 친구 팝업창을 사용자의 게임 실행 대기 화면에 출력하는 팝업창 출력부,

상기 PC방 친구 추천 팝업창 내의 버튼을 사용자가 클릭하는지를 감지하는 버튼 감지부, 및

버튼 감지부에서 클릭된 버튼에 따라 친구초대 관련 메시지를 출력하는 메시지 출력부를 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버.

[청구항 12]

제11항에 있어서,

상기 팝업창 출력부는 상기 PC방이 상기 게임 제공 서버에서 제공하는 프리미엄 서비스에 가입된 전용구장 PC방이고, 상기 사용자와 동일한 전용구장 PC방에 접속한 사용자들 중에서 친구 등록되지 않은 사용자가 적어도 1명 이상이 있다고 판단되면, 상기 친구 등록되지 않은 사용자의 아이디(ID)와 게임 정보를 포함하는 PC방 친구 추천 팝업창을 출력하는 것을 특징으로 하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버.

[청구항 13]

제12항에 있어서,

상기 PC방 친구 추천 팝업창은, 사용자의 아이디 또는 닉네임, 게임 정보를 포함하는 동일 PC방 사용자 리스트 출력창, 친구초대 버튼, 취소 버튼, 친구로 등록할 상대방의 아이디 또는 닉네임을 선택하는 체크박스, 상대방의 아이디 또는 닉네임을 직접 입력하는 입력박스를 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버.

[청구항 14]

제9항에 있어서,

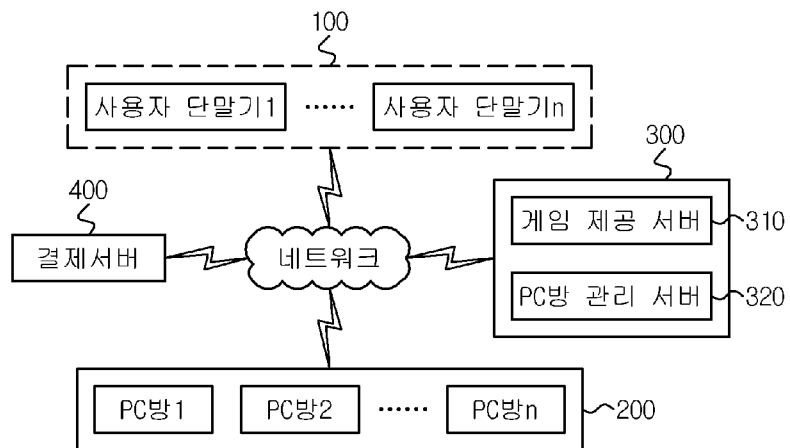
상기 친구 등록 모듈은 상기 사용자가 선택한 친구가 친구 초대를 수락하지 않은 경우에 PC방 친구 등록 과정을 종료하고, 상기 사용자의 선택에 따라 일반 친구 등록 서비스를 실행하거나 모든 친구 등록 서비스를 종료하는 것을 특징으로 하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공 서버.

[청구항 15]

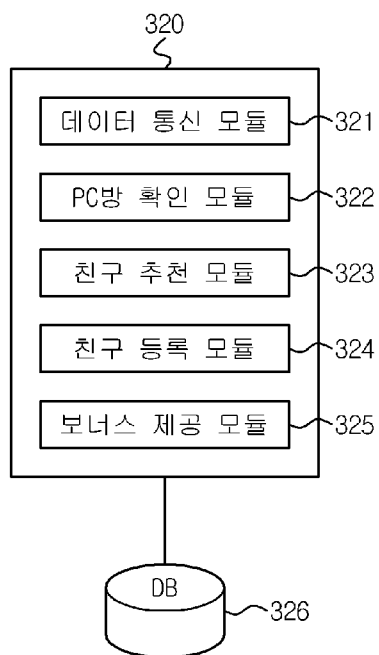
제8항에 있어서,

상기 게임 제공 서버는 상기 PC방 친구 추천 서비스를 통해 친구 등록이 완료된 사용자들에게 PC방 이용 혜택 또는 게임 이용 혜택을 제공하는 보너스 제공 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 PC방 친구 관리 서비스를 제공하는 게임 제공서버.

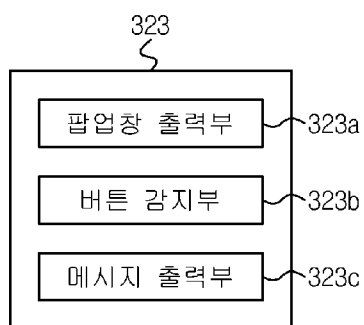
[Fig. 1]



[Fig. 2]



[Fig. 3]



[Fig. 4]

500

친구 추천

친구로 등록할 감독이름을 입력하세요

잠둥이님(사용자 닉네임 또는 아이디). 지금계신
전용구장 PC방에서 다른 감독님들도 함께 게임을
즐기고 있습니다. 새로운 친구를 만들어 보세요!!

521

체크	배지	레벨	감독이름	스탯	
☐	배지 이미지	13	쿠루루	15422	스 크 롤 바
☐	배지 이미지	35	기로로	15422	
☐	배지 이미지	21	케로로	15422	
☐	배지 이미지	1	타마마	15422	
☐	배지 이미지	3	짱구	15422	
☐	배지 이미지	15	도로로	15422	

친구초대

취소

530

540

[Fig. 5]

도로로님!!

현재 잠둥이님께서 동일 전용구장 PC방에서 게임을
즐기고 있습니다. 함께 게임을 즐기시겠습니까?

수락

거절

[Fig. 6]

"축하합니다!! 잠통이님, 도로로님께서 PC방 친구로 등록되었습니다."

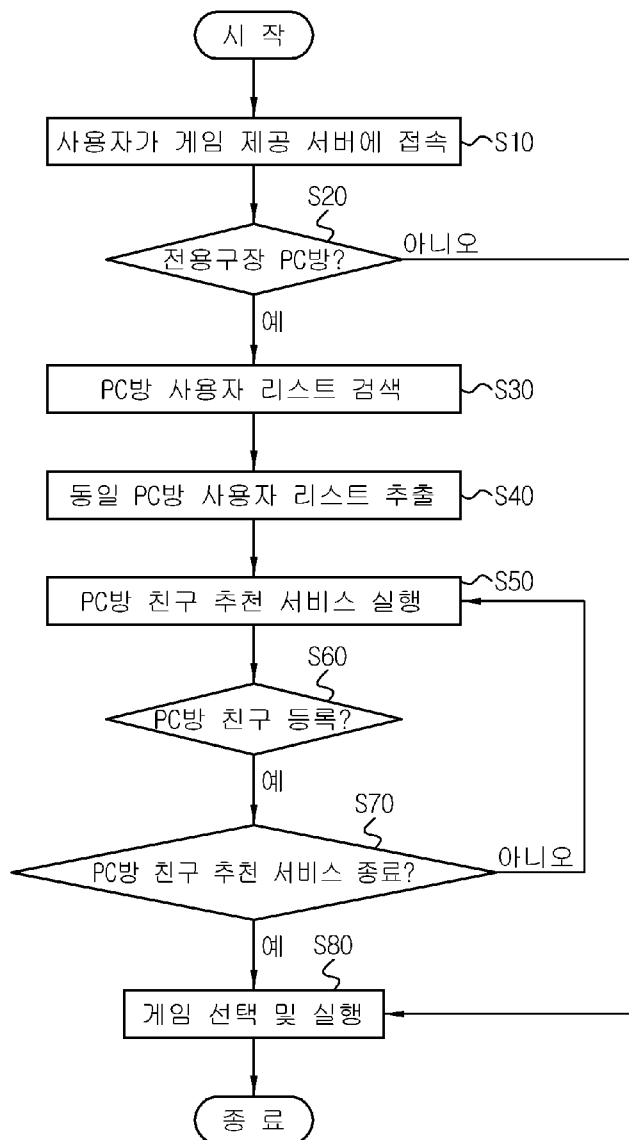
(a) 친구등록메시지

잠통이님, 도로로님께서 PC방 친구 초대를 거절하셨습니다.
계속해서 친구를 만드시겠습니까?

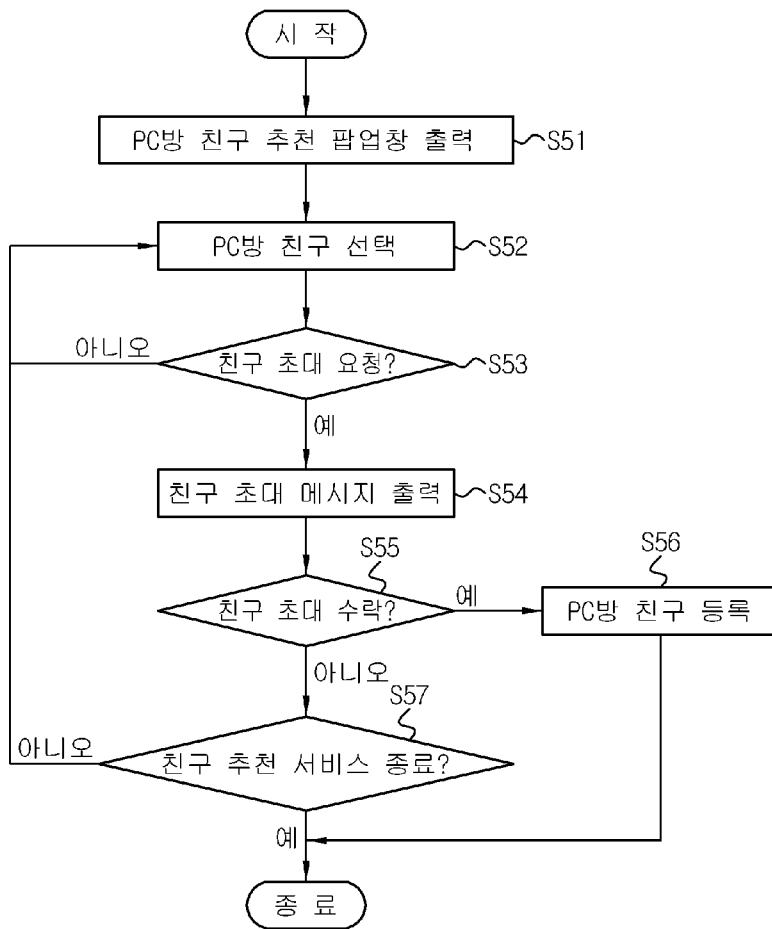
예	아니오
---	-----

(b) 친구초대 거절 메시지

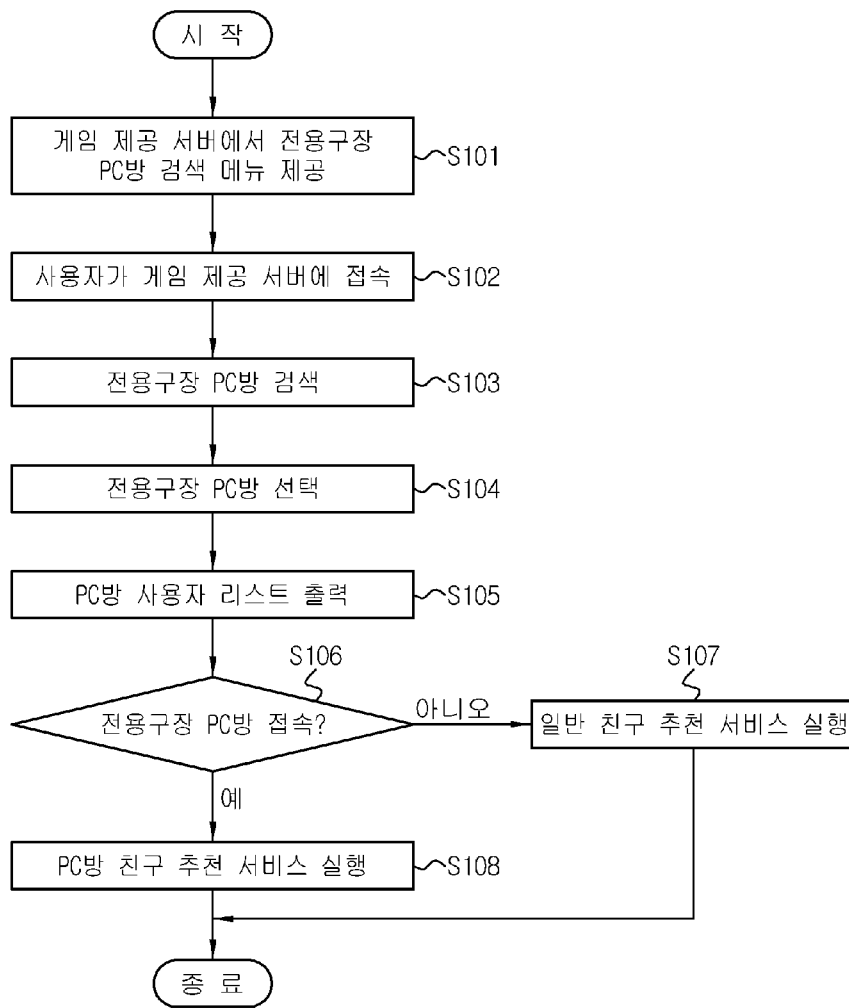
[Fig. 7]



[Fig. 8]



[Fig. 9]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2012/009861**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; G06Q 50/30

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: network, game, friend, multi, player

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 abstract, paragraphs [0028], [0031], [0054], [0059] and claims 1, 3-4.	1-15
Y	KR 10-2008-0041739 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 13 May 2008 See paragraphs [0114]-[0148], [0177] and claim 1.	1-15
A	KR 10-2007-0048444 A (HONG, JIN SEOK) 09 May 2007 See abstract and claims 1, 13-14, 17.	1-15
A	KR 10-2010-0040015 A (SEO, HWA YOUNG) 19 April 2010 See abstract and claims 1, 22-23.	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

01 FEBRUARY 2013 (01.02.2013)

Date of mailing of the international search report

07 FEBRUARY 2013 (07.02.2013)

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/KR2012/009861

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2009-0001454 A	09.01.2009	NONE	
KR 10-2008-0041739 A	13.05.2008	CN 101257953 B EP 1923110 A1 JP 2007-068656 A JP 3946736 B2 US 2009-0280894 A1 WO 2007-029604 A1	14.09.2011 21.05.2008 22.03.2007 18.07.2007 12.11.2009 15.03.2007
KR 10-2007-0048444 A	09.05.2007	NONE	
KR 10-2010-0040015 A	19.04.2010	KR 10-2010-0115328 A	27.10.2010

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; G06Q 50/30

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: 네트워크, 게임, 친구, 멀티, 플레이어

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 요약, 식별번호 [0028], [0031], [0054], [0059] 및 청구항 1, 3-4 참조.	1-15
Y	KR 10-2008-0041739 A (가부시키가이샤코나미 데지타루 엔터테인먼트) 2008.05.13 식별번호 [0114]-[0148], [0177] 및 청구항 1 참조.	1-15
A	KR 10-2007-0048444 A (홍진석) 2007.05.09 요약 및 청구항 1, 13-14, 17 참조.	1-15
A	KR 10-2010-0040015 A (서화영) 2010.04.19 요약 및 청구항 1, 22-23 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 02월 01일 (01.02.2013)

국제조사보고서 발송일

2013년 02월 07일 (07.02.2013)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

 대한민국 특허청
(302-701) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)
팩스 번호 82-42-472-7140

심사관

진상범

전화번호 82-42-481-5748



국제조사보고서에서
인용된 특허문헌

공개일

대응특허문헌

공개일

KR 10-2009-0001454 A

2009.01.09

없음

KR 10-2008-0041739 A

2008.05.13

CN 101257953 B

2011.09.14

EP 1923110 A1

2008.05.21

JP 2007-068656 A

2007.03.22

JP 3946736 B2

2007.07.18

US 2009-0280894 A1

2009.11.12

WO 2007-029604 A1

2007.03.15

KR 10-2007-0048444 A

2007.05.09

없음

KR 10-2010-0040015 A

2010.04.19

KR 10-2010-0115328 A

2010.10.27