



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2013년08월22일  
(11) 등록번호 10-1298583  
(24) 등록일자 2013년08월14일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 50/30 (2012.01)  
(21) 출원번호 10-2013-0073431  
(22) 출원일자 2013년06월26일  
심사청구일자 2013년06월26일  
(56) 선행기술조사문헌  
KR1020120114894 A  
US7819749 B1  
US20090082113 A1  
US20090069091 A1

(73) 특허권자  
주식회사 편플로  
서울특별시 구로구 디지털로 288 ,1502(구로동, 대륭포스트타워1)  
(72) 발명자  
손경현  
서울특별시 영등포구 대림동 1121 신대림자이아파트 102동 802호  
안성환  
서울특별시 구로구 도림로 59, 106동 2504호(구로동 구로두산아파트)  
(74) 대리인  
특허법인드림

전체 청구항 수 : 총 7 항

심사관 : 진상범

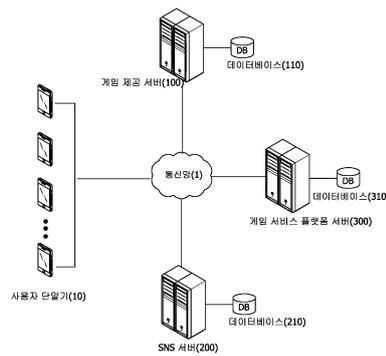
(54) 발명의 명칭 게임 순위 제공방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체

**(57) 요약**

본 발명은 기반 게임 순위 제공방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 관한 것으로서, 상세하게는 친구, 선후배, 동료 등의 지인 간의 관계 성립을 기반으로 하는 게임의 순위 제공방법, 순위 제공 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 매체에 관한 것이다.

본 발명에 따르면, 사용자 단말기에 등록된 친구 목록을 기준으로 산출된 1차 순위와, 나를 친구로 등록한 지인 단말기에 등록된 친구 목록을 기준으로 산출된 자신의 2차 순위를 동시에 사용자 단말기를 통해 표시함으로써 지인들 간의 게임 승부욕을 자극하여 게임 참여에 대한 사용자의 동기부여를 크게 향상시킬 수 있다.

**대표도** - 도1



## 특허청구의 범위

### 청구항 1

다수의 사용자 단말기와 통신망을 통해 연결되고, 게임 제공 서버와 연동하여 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하거나, 독립적으로 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하는 게임 서비스 플랫폼 서버에 의해 수행되는 게임 순위 제공방법에 있어서,

(a) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 사용자의 요청에 의해 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보, 상기 사용자 단말기에 등록된 친구 정보, 또는 SNS 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보 중 적어도 어느 하나로부터 친구 정보를 제공받아 사용자 지인들을 포함하는 1차 그룹을 생성하는 단계;

(b) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 친구로 등록한 사용자 지인들이 소지한 사용자 지인 단말기, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스, 또는 상기 SNS 서버의 데이터베이스 중 적어도 어느 하나에 친구로 등록되어 있는 상기 사용자 지인의 지인들을 포함하는 2차 그룹을 생성하는 단계;

(c) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 1차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 1차 그룹 내에서 1차 순위를 산출하는 단계;

(d) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인의 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인의 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하는 단계; 및

(e) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 산출된 상기 2차 순위 내에서 상기 사용자의 순위를 추출하여 상기 1차 순위와, 상기 2차 순위 내에서 추출된 사용자의 순위를 상기 사용자 단말기의 화면 표시부를 통해 동시에 표시되도록 제공하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 기반 게임 순위 제공방법.

### 청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 (d) 단계에서,

상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자에 의해 설정된 설정 순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 하는 게임 순위 제공방법.

### 청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 (d) 단계에서,

상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자 단말기의 화면 표시부의 한 프레임 내에 표시되는 순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 하는 게임 순위 제공방법.

### 청구항 4

다수의 게임들과 연동되는 게임 서비스 플랫폼이 설치되어 실행되는 다수의 사용자 단말기; 및

상기 사용자 단말기와 통신망을 통해 연결되고, 게임 제공 서버와 연동하여 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하거나, 독립적으로 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하는 게임 서비스 플랫폼 서버를 포함하되,

상기 게임 서비스 플랫폼 서버는,

사용자의 요청에 의해 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보, 상기 사용자 단말기에 등록된 친구 정보, 또는 SNS 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보 중 적어도 어느 하나로부터 친구 정보를 제공받아 사용자 지인들을 포함하는 1차 그룹을 생성하고,

상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 친구로 등록한 사용자 지인들이 소지한 사용자 지인 단말기, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스, 또는 상기 SNS 서버의 데이터베이스 중 적어도 어느 하나에 친구로 등록되어 있는 상기 사용자 지인의 지인들을 포함하는 2차 그룹을 생성하고,

상기 1차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 1차 그룹 내에서 1차 순위를 산출하고,

상기 2차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인의 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인의 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하고,

산출된 상기 2차 순위 내에서 상기 사용자의 순위를 추출하여 상기 1차 순위와, 상기 2차 순위 내에서 추출된 사용자의 순위를 상기 사용자 단말기의 화면 표시부를 통해 동시에 표시되도록 제공하는,

것을 특징으로 하는 게임 순위 제공 시스템.

#### 청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자에 의해 설정된 설정 순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 하는 게임 순위 제공 시스템.

#### 청구항 6

제 4 항에 있어서,

상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자 단말기의 화면 표시부의 한 프레임 내에 표시되는 순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 하는 게임 순위 제공 시스템.

#### 청구항 7

제 1 항 내지 제 3 항 중 어느 한 항의 방법을 실행하기 위한 프로그램이 기록되어 있는 것을 특징으로 하는 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체.

### 명세서

#### 기술분야

[0001] 본 발명은 기반 게임 순위 제공방법, 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 관한 것으로서, 상세하게는 친구, 선후배, 동료 등의 지인 간의 관계 성립을 기반으로 하는 게임의 순위 제공방법, 순위 제공 시스템 및 컴퓨터 판독 가능한 매체에 관한 것이다.

#### 배경기술

[0002] 최근, 지능형 단말기의 일종인 스마트폰은 다양한 기능을 구현하기 위하여 표준화된 운영체제 또는 전용 운영체

제를 갖추기도 한다. 이러한 스마트폰 등과 같이 다양한 사용자 단말기를 통해 다양한 기능의 구현이 가능해짐에 따라 사용자 단말기 내에서 구동되는 다양한 전용 응용 프로그램들과 콘텐츠들 또한 많이 개발되고 있다.

[0003] 특히, 모바일 단말기의 기능이 향상됨에 따라 페이스북, 마이스페이스, 싸이월드, 카카오톡 등과 같은 소셜 네트워크 서비스(Social Networks Service, SNS)를 기반으로 하여 모바일 단말을 통해 접속한 사용자들 간에 동일한 게임을 연동하여 게임을 즐길 수 있는 소셜 네트워크 게임(Social Networks Game)이 인기를 끌고 있다.

[0004] 소셜 네트워크 게임은 일반적으로 클라이언트를 설치해서 즐기는 온라인 게임과는 달리 간단한 플러그인만 설치하면 스트리밍으로 이용할 수 있는 것으로 커뮤니티 기능을 지원한다는 점에서 온라인 게임과 가장 큰 차이를 보인다. 이러한 소셜 네트워크 게임으로는 'Zynga' 사의 'Farmville', 'Texas Holdem poker', 'Cafe world' 등과, 'Playfish' 사의 'Pet Society', 'Restaurant City' 등이 소개되고 있다.

[0005] 이러한 소셜 네트워크 게임들은 대부분이 게임 참가자별 게임 점수를 기록하고, 이를 순위화하여 게임 참가자에게 제공하고 있다. 그러나, 종래기술에 따른 대부분의 소셜 네트워크 게임들에서는 단순히 각 게임에 대한 순위를 자신의 단말기에 등록된 지인들 중 게임 참가자들을 기준으로 순위화하여 보여주기 때문에 동기부여가 약했다. 이에 따라, 동기부여를 높일 수 있는 새로운 순위 제공방법이 필요한 실정이었다.

## 선행기술문헌

### 특허문헌

- [0006] (특허문헌 0001) KR 10-2012-0139262 A, 2012. 12. 27.  
 (특허문헌 0002) KR 10-2012-0105586 A, 2012. 09. 26.

## 발명의 내용

### 해결하려는 과제

[0007] 따라서, 본 발명은 종래기술의 문제점을 해결하기 위하여 제안된 것으로서, 사용자 단말기에 등록된 친구 목록을 기준으로 산출된 순위뿐만 아니라, 나를 친구로 등록한 지인 단말기에 등록된 친구 목록을 기준으로 산출된 자신의 순위를 사용자 단말기의 표시 화면을 통해 함께 표시하여 동기부여를 크게 향상시킬 수 있는 게임 순위 제공방법 및 시스템을 제공하는데 그 목적이 있다.

### 과제의 해결 수단

[0008] 상기한 목적을 달성하기 위한 일 측면에 따른 본 발명은 다수의 사용자 단말기와 통신망을 통해 연결되고, 게임 제공 서버와 연동하여 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하거나, 독립적으로 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하는 게임 서비스 플랫폼 서버에 의해 수행되는 게임 순위 제공방법에 있어서, (a) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 사용자의 요청에 의해 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보, 상기 사용자 단말기에 등록된 친구 정보, 또는 SNS 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보 중 적어도 어느 하나로부터 친구 정보를 제공받아 사용자 지인들을 포함하는 1차 그룹을 생성하는 단계와, (b) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 친구로 등록한 사용자 지인들이 소지한 사용자 지인 단말기, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스, 또는 상기 SNS 서버의 데이터베이스 중 적어도 어느 하나에 친구로 등록되어 있는 상기 사용자 지인의 지인들을 포함하는 2차 그룹을 생성하는 단계와, (c) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 1차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 1차 그룹 내에서 1차 순위를 산출하는 단계와, (d) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인의 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인의 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하는 단계와, (e) 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 산출된 상기 2차 순위 내에서 상기 사용자의 순위를 추출하여 상기 1차 순위와, 상기 2차 순위 내에서 추출된 사용자의 순위를 상기 사용자 단말기의 화면 표시부를 통해 동시에 표시되

도록 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 기반 게임 순위 제공방법을 제공한다.

- [0009] 바람직하게, 상기 (d) 단계에서, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자에게 의해 설정된 설정순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0010] 바람직하게, 상기 (d) 단계에서, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자 단말기의 화면 표시부의 한 프레임 내에 표시되는 순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0011] 상기한 목적을 달성하기 위한 다른 측면에 따른 본 발명은 다수의 게임들과 연동되는 게임 서비스 플랫폼이 설치되어 실행되는 다수의 사용자 단말기와, 상기 사용자 단말기와 통신망을 통해 연결되고, 게임 제공 서버와 연동하여 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하거나, 독립적으로 상기 사용자 단말기로 게임을 제공하는 게임 서비스 플랫폼 서버를 포함하되, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는, 사용자의 요청에 의해 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보, 상기 사용자 단말기에 등록된 친구 정보, 또는 SNS 서버의 데이터베이스에 등록된 친구 정보 중 적어도 어느 하나로부터 친구 정보를 제공받아 사용자 지인들을 포함하는 1차 그룹을 생성하고, 상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 친구로 등록한 사용자 지인들이 소지한 사용자 지인 단말기, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버의 데이터베이스, 또는 상기 SNS 서버의 데이터베이스 중 적어도 어느 하나에 친구로 등록되어 있는 상기 사용자 지인의 지인들을 포함하는 2차 그룹을 생성하고, 상기 1차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 1차 그룹 내에서 1차 순위를 산출하고, 상기 2차 그룹 내에 포함된 상기 사용자 지인의 지인들 중 상기 사용자를 포함하여 동일 게임에 참가한 사용자 지인의 지인들이 획득한 게임 점수를 토대로 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하고, 산출된 상기 2차 순위 내에서 상기 사용자의 순위를 추출하여 상기 1차 순위와, 상기 2차 순위 내에서 추출된 사용자의 순위를 상기 사용자 단말기의 화면 표시부를 통해 동시에 표시되도록 제공하는 것을 특징으로 하는 게임 순위 제공 시스템을 제공한다.
- [0012] 바람직하게, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자에게 의해 설정된 설정순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0013] 바람직하게, 상기 게임 서비스 플랫폼 서버는 상기 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 상기 사용자 단말기의 화면 표시부의 한 프레임 내에 표시되는 순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 산출하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0014] 또한, 상기한 목적을 달성하기 위한 또 다른 측면에 따른 본 발명은 상기 게임 순위 제공방법을 실행하기 위한 프로그램이 기록되어 있는 것을 특징으로 하는 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체를 제공한다.

[0015]

**발명의 효과**

- [0016] 이상에서 설명한 바와 같이, 본 발명에 따르면, 사용자 단말기에 등록된 친구 목록을 기준으로 산출된 1차 순위와, 나를 친구로 등록한 지인 단말기에 등록된 친구 목록을 기준으로 산출된 자신의 2차 순위를 동시에 표시함으로써 지인들 간의 게임 승부욕을 자극하여 게임 참여에 대한 사용자의 동기부여를 크게 향상시킬 수 있다.
- [0017] 또한, 본 발명에 따르면, 나를 친구로 등록한 지인 단말기에 등록된 친구 목록을 기준으로 2차 순위를 산출할 때, 상기 1차 순위 내에서 사용자에게 의해 설정된 설정순위 단위 또는 사용자 단말기의 화면 표시부의 한 프레임 내에 표시되는 순위 단위로 2차 순위를 순차적으로 산출하여 제공함으로써 게임 서비스 플랫폼 서버에 과부하가 걸리는 것을 방지하는 한편, 2차 순위를 산출하는데 소요되는 시간을 줄일 수 있다.

**도면의 간단한 설명**

- [0018] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 게임 순위 제공시스템을 설명하기 위하여 도시한 개략도.
- 도 2는 도 1에 도시된 게임 서비스 플랫폼 서버의 구성을 설명하기 위하여 도시한 블록도.
- 도 3은 본 발명에 따른 그룹 설정 개념을 설명하기 위하여 도시한 개략도.
- 도 4는 본 발명에 따른 사용자 단말기에서 순위 조회 화면을 도시한 도면.

도 5는 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼의 개념을 설명하기 위하여 개략도.

도 6은 본 발명의 실시예에 따른 게임 순위 제공 방법을 설명하기 위하여 도시한 흐름도.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0019] 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되는 실시예를 참조하면 명확해질 것이다. 그러나, 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 것이다.
- [0020] 본 명세서에서, 본 실시예는 본 발명의 개시가 완전하도록 하며, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이다. 그리고 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 따라서, 몇몇 실시예에서, 잘 알려진 구성 요소, 잘 알려진 동작 및 잘 알려진 기술들은 본 발명이 모호하게 해석되는 것을 피하기 위하여 구체적으로 설명되지 않는다.
- [0021] 본 발명은 사용자 단말기, 즉 자신의 단말기에 등록된 지인들 중 해당 게임에 참가한 친구들을 기준으로 산출된 순위(이하, '1차 순위'라 함)와, 자신을 친구로 등록한 지인 단말기에 각각 등록된 지인의 친구들 중 해당 게임에 참가한 친구들을 기준으로 산출된 순위(이하, '2차 게임순위'라 함)를 사용자 단말기를 통해 함께 제공하는 소셜 네트워크 서비스 기반 게임 순위 제공방법 및 시스템을 제안한다.
- [0022] 본 명세서에서는 '사용자 단말기'로 스마트폰을 예로 들어 설명하였으나, 이는 일례로서, 다양한 통신 단말기, 예를 들면, 휴대폰, 노트북 컴퓨터(laptop computer), DMB(Digital Multimedia Broadcasting) 단말기, PDA(Personal Digital Assistants), PMP(Portable Multimedia Player), 개인 컴퓨터(personal computer), TV 등 고정 단말기를 포함하여 응용 프로그램을 실행할 수 있는 모든 단말기를 포함할 수 있다.
- [0023] 본 명세서에서, '게임 서비스 플랫폼'은 적어도 하나의 게임 프로그램, 바람직하게는 복수의 게임 프로그램과 연동하여 각 게임 정보 및 서비스의 통합 관리를 제공하는 소프트웨어 프레임 워크(응용 프로그램 프레임 워크를 포함)를 일컫는 최광의의 개념이다. 즉, 게임 서비스 플랫폼은 각 개별 게임 어플을 실행할 수 있는 기반이 되며, 이를 통해 프로그램의 실행이 특정 운영체제에 제약되지 않을 수 있다.
- [0024] 본 명세서에서, 소셜 네트워크 서비스(Social Networking Service)는 기본적으로 게임 서비스 플랫폼 서버와 분리된 SNS 서버를 통해 제공되는 서비스로서, 예를 들면, 카카오톡, 페이스북, 마이스페이스, 믹시, 싸이월드, 미투데이 등을 포함하고, SNS 서버와 별도로 게임 서비스 플랫폼 서버에 등록된 친구, 선후배, 동료 등 지인들 간의 정보관리를 도와주는 서비스를 포함하는 광의적 개념으로 해석되어야 한다.
- [0025] 본 명세서에서, '지인(知人)'이라 함은 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼을 실행하는 사용자 단말기의 사용자가 소정의 경로를 통해 관계를 성립하여 그 연결 관계가 컴퓨터에서 읽을 수 있는 메모리 상에 저장되어 있는 사람을 의미한다. 이때, 상기 관계 성립은, 예를 들면, 사용자 단말기 내의 주소록에 저장 또는 SNS(Social Network Service) 서비스에 친구로 등록하는 방법 등으로 이루어질 수 있다.
- [0026] 또한, 본 명세서에서, '비지인(非知人)'이라 함은 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼을 실행하는 사용자 단말기의 사용자를 기준으로 사용자와 어떠한 경로를 통해서든 관계를 맺지 않은 사람으로서, '나'와는 본 발명에서 정의한 관계 성립이 형성되어 있지 않은, 지인과는 관계 성립이 형성되어 지인과 관계를 맺고 있는 사람을 의미한다.
- [0027] 본 명세서에서, '순위'라 함은 게임 포인트 또는 게임 획득 점수에 대한 순위를 의미하며, 특정 게임 내에서 각 게임별로 부여된 점수에 대한 순위가 될 수 있으며, 복수의 게임들과 연동하여 관리하는 통합 포인트에 대한 순위가 될 수 있다.
- [0028] 한편, 명세서 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성 요소를 지칭한다. 그리고, 본 명세서에서 사용된(언급된) 용어들은 실시예를 설명하기 위한 것이며 본 발명을 제한하고자 하는 것은 아니다. 본 명세서에서, 단수형은 문구에서 특별히 언급하지 않는 한 복수형도 포함한다. 또한, '포함(또는, 구비)한다'로 언급된 구성 요소 및 동작(작용)은 하나 이상의 다른 구성요소 및 동작의 존재 또는 추가를 배제하지 않는다.
- [0029] 다른 정의가 없다면, 본 명세서에서 사용되는 모든 용어(기술 및 과학적 용어를 포함)는 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 공통적으로 이해될 수 있는 의미로 사용될 수 있을 것이다. 또 일반적으로

사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 정의되어 있지 않은 한 이상적으로 또는 과도하게 해석되지 않는다.

- [0030] 이하, 첨부된 도면들을 참조하여 본 발명의 기술적 특징을 구체적으로 설명하기로 한다.
- [0031] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반 게임 순위 제공시스템을 설명하기 위하여 도시한 개략도이다.
- [0032] 도 1을 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 소셜 네트워크 서비스 기반 게임 순위 제공 시스템은 통신망(1)으로 연결된 게임 제공 서버(100), SNS(Social Network Service) 서버(200), 게임 서비스 플랫폼 서버(300) 및 사용자 단말기(10)를 포함한다. 이외에도, 도시되지는 않았지만 인증 서버와 결제 서버를 더 포함할 수 있다.
- [0033] 통신망(1)은 예를 들면 CDMA(Code Division Multiple Access)/W-CDMA(Wide-CDMA) 기반 무선 통신망, HSDPA(High-Speed Downlink Packet Access) 기반 무선 통신망, IEEE 802.11x 기반의 무선 통신망 또는 IEEE 802.16x 기반 무선 통신망을 적어도 하나 이상 포함하는 무선 통신망일 수 있다. 구체적으로, 개인 통신망(PAN; Personal Area Network), 근거리 통신망(LAN; Local Area Network), 도시권 통신망(MAN; Metropolitan Area Network), 광역 통신망(WAN; Wide Area Network) 등 다양한 통신망으로 구성될 수 있다. 또한, 통신망(1)은 공지의 월드와이드웹(WWW; World Wide Web)일 수 있으며, 적외선(Infrared Data Association; IrDA) 또는 블루투스(Bluetooth)와 같이 근거리 통신에 이용되는 무선 전송 기술을 이용할 수도 있다.
- [0034] 게임 제공 서버(100)는 복수의 각종 게임들을 사용자에게 제공하기 위해서 데이터베이스(110)에 저장된 각 해당 게임과 관련된 프로그램 또는 정보들을 사용자 단말기(10)에 제공하는 기능을 수행한다. 그리고, 사용자 단말기(10)는 게임 제공 서버(100)로부터 각 해당 게임에 대한 게임 애플리케이션(이하, '게임 어플'이라 함)을 내려받아 설치하여 실행할 수 있다.
- [0035] 게임 제공 서버(100)는 사용자 단말기(100)에 게임 어플이 설치되어 있지 않으면 사용자 단말기(100)에 게임 어플을 제공하여 설치를 유도하고, 게임 어플이 구(舊) 버전인 경우에는 신(新) 버전의 게임 어플로 업데이트한다. 물론, 게임 어플은 게임 제공 서버(100)가 아닌 전용 다운로드 서버(미도시) 또는 게임 서비스 플랫폼 서버(300)로부터 내려받아 설치할 수도 있다.
- [0036] 게임 제공 서버(100)는 게임 서비스 플랫폼 서버(300)와 순위 정보를 공유하며, 게임 제공 서버(100)를 통해 각 게임별 순위 정보를 제공할 뿐만 아니라, 게임 내에서 사용자 맞춤형(customized) 순위 인터페이스를 통해 게임 서비스 플랫폼 서버(300)와 연동할 수 있다.
- [0037] 또한, 게임 제공 서버(100)는 사용자의 게임 진행 시간 및 제한 시간을 산출하고, 그 산출 결과를 사용자 단말기(10)에 제공할 수 있다. 사용자가 일정 기간 또는 시간 동안 무료로 게임을 즐길 수 있도록 하는 프리 트라이얼(free trial) 또는 사용자가 시간제 요금 등을 통하여 일정 시간에 한하여 게임을 할 수 있도록 하는 기능의 구현에 사용될 수 있다. 이때, 특정 게임이 유료 게임으로서 과금이 될 경우, 상기 결제 서버를 통해 정상적으로 결제가 이루어진 다음에 해당 게임을 제공하게 된다.
- [0038] SNS 서버(200)는 소셜 네트워크 서비스(Social Networking Service), 예를 들면, 카카오톡, 페이스북, 마이스페이스, 믹시, 싸이월드, 미투데이 등을 제공한다. 이러한 SNS 서버(200)는 데이터베이스(210)에 저장된 회원 정보를 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에 제공한다.
- [0039] 도 2는 도 1에 도시된 게임 서비스 플랫폼 서버의 구성을 설명하기 위하여 도시한 블록도이다.
- [0040] 도 1 및 도 2를 참조하면, 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 데이터베이스(310), 회원 관리 모듈(320), 게임 연동 모듈(330), 게임 순위 관리 모듈(340)을 포함할 수 있다. 또한, 부가 서비스 관리 모듈(350)을 더 포함할 수 있다.
- [0041] 데이터베이스(310)는 회원 정보 DB(311), 게임 정보 DB(312), 친구 정보 DB(313), 기록 정보 DB(314)를 포함한다. 이외에도, 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼을 제공하는데 필요한 다양한 정보들을 저장하는 데이터베이스를 더 포함할 수 있다.
- [0042] 회원 정보 DB(311)는 가입한 회원들의 각종 회원 정보들을 저장한다. 예를 들어, 상기 회원 정보들은 회원의 개인 신상 정보, 사진 정보, 별명(또는 아이디), 게임정보, 설치한 게임, 게임별 전적 또는 기록 정보, 순위

정보, 도전 과제 정보, SNS 가입 정보, 계인 정보 노출 설정 정보, 자동 로그인 설정 정보 등을 포함할 수 있다.

- [0043] 게임 정보 DB(312)는 게임 서비스 플랫폼 서버(300)와 연동되는 게임 제공 서버(100)로부터 제공되는 복수의 게임들에 대한 게임 정보들을 저장한다. 예를 들어, 상기 게임 정보들은 각 게임별 설치 소프트웨어 정보, 펌업 소프트웨어 정보, 게임별 버전 정보, 각 게임별 기록 정보, 게임별 도전 과제 정보, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)와의 연동 경로 정보, 해당 게임에 가입한 가입자 정보 등을 포함할 수 있다.
- [0044] 친구 정보 DB(313)는 사용자가 관계 성립 친구로 등록하거나, SNS 서버(200)와 연동하여 자동 등록된 SNS 게임 친구와 관련된 각종 정보들을 저장한다. 예를 들면, 등록된 친구의 아이디 및 별명 정보, 등록 경로 정보, 친구 차단 정보 등을 포함할 수 있다.
- [0045] 기록 정보 DB(314)는 각 회원들의 게임 결과에 따른 각종 기록들을 저장한다. 예를 들면, 각 회원의 게임별 플레이 회수, 각 회원의 게임별 점수, 각 회원의 게임별 순위 정보(지인 그룹 및/또는 비지인 그룹 내의 순위 정보) 등을 저장할 수 있다.
- [0046] 한편, 회원 관리 모듈(320)은 도 2에 도시된 바와 같이 사용자가 게임 서비스 플랫폼 또는 각 개별 게임에 회원으로 가입하여 등록한 각종 회원 정보들과, 각 회원이 자신의 단말기에 등록한 친구 정보들, 혹은 자신의 단말기에 등록된 친구 정보를 토대로 SNS 서버(200)로부터 제공받은 친구의 정보들과, 게임 기록 정보 등을 관리한다.
- [0047] 구체적으로, 이러한 회원 관리 모듈(320)은 회원 정보 관리부(321), 회원 인증 관리부(322), 친구 등록 관리부(323) 및 게임 기록 관리부(324) 등을 포함할 수 있다.
- [0048] 회원 정보 관리부(321)는 각 사용자가 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에 접속하여 게임 서비스 플랫폼을 통해 서비스에 가입할 경우 입력된 각종 회원 관련 정보들을 회원 정보 DB(311))에 저장하거나, 수정된 각종 회원 관련 정보들을 갱신한다.
- [0049] 회원 인증 관리부(322)는 회원 가입한 각 사용자가 게임 서비스 플랫폼 또는 각 게임에 로그인할 경우 인증을 수행한다. 이때, 회원 인증 관리부(322)는 별도로 인증 서버가 구축된 경우 상기 인증 서버와 연동하여 사용자 인증을 수행할 수 있다.
- [0050] 친구 등록 관리부(413)는 각종 방법에 의해 등록된 해당 회원에 대한 게임 친구를 관리하는 기능을 수행한다. 즉, 친구 등록 관리부(323)는 게임 서비스와 관련하여 각종 다양한 방법에 의해 게임 친구를 등록할 수 있다. 예를 들면, 사용자 단말기의 주소록에서 자동 등록, SNS 친구를 자동 추가, 나를 등록한 사람을 검색하여 추가, ID 및 별명을 검색하여 추가, 이용자 정보창 또는 비지인 추천에 의해 제공된 목록에서 추가하는 방법 등을 이용하여 친구를 등록할 수 있다. 바람직하게는 사용자 단말기의 주소록에서 자동 등록 또는 SNS 친구를 자동 추가하는 방법으로 등록한다.
- [0051] 게임 기록 관리부(324)는 각 회원들의 게임 결과에 따른 각종 기록들을 기록 정보 DB(314)에 저장한다. 각 회원의 게임별 플레이 회수, 각 회원의 게임별 점수, 각 회원의 게임별 순위 정보(지인 그룹 및/또는 비지인 그룹 내의 순위 정보) 등을 저장한다.
- [0052] 한편, 게임 연동 모듈(330)은 도 2에 도시된 바와 같이, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)가 게임 제공 서버(100)의 각 개별 게임과 연동하여 동작하도록 하며, 개별 게임에 대한 로그인 및 과금을 게임 서비스 플랫폼에서 통합하여 처리하도록 할 수도 있다.
- [0053] 구체적으로, 게임 연동 모듈(330)은 게임 접속 관리부(331), 로그인 관리부(332), 과금 처리부(333) 및 게임 소프트웨어(S/W) 관리부(334) 등을 포함할 수 있다.
- [0054] 게임 접속 관리부(331)는 게임 서비스 플랫폼 서버(300)와 연동되는 게임 제공 서버(100) 내에서 제공하는 복수의 게임들 중에서 특정 게임이 선택될 경우, 해당 게임과 연결되는 인터페이스 기능을 수행한다. 예를 들어, 사용자가 사용자 단말기(10)에 설치된 게임 어플을 실행하는 경우 상기 게임 어플에 대응하는 게임에 제공한다.
- [0055] 로그인 관리부(332)는 게임 접속 관리부(331)를 통해 각 게임에 접속할 때, 해당 게임의 로그인을 통합하여 처리하거나, 각 게임별로 개별 로그인 되도록 처리하는 기능을 수행한다. 예를 들어, 회원 가입된 사용자가 자신의 사용자 단말기(10)에 설치된 게임 어플을 실행하는 과정에서 자동으로 로그인이 이루어지도록 제공할 수 있다.

- [0056] 과금 처리부(333)는 연동되는 특정 게임이 유료 게임일 경우 별도로 구축된 결제 서버, 또는 금융 기관의 결제 서버와 연동하여 과금 처리하는 기능을 수행한다.
- [0057] 게임 S/W 관리부(334)는 게임 서비스 플랫폼 서버(300)를 통해 특정 게임에 접속하고자 할 때, 사용자 단말기(10)에 해당 게임에 대한 어플 및 S/W가 설치되지 않은 상태일 경우, 자동으로 게임 어플 및 게임 S/W 설치 단계로 넘어가 설치를 유도한다.
- [0058] 한편, 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 기술적 특징 중 하나인 게임 순위 관리 모듈(340)은 사용자 단말기(10), 즉 자신의 단말기에 등록된 지인들 중 해당 게임에 참가한 친구들을 포함하는 1차 그룹 내에서 각 게임별 1차 순위와, 자신을 친구로 등록한 지인 단말기에 각각 등록된 지인의 친구들 중 자신을 포함하여 해당 게임에 참가한 친구들을 포함하는 2차 그룹 내에서 각 게임별 2차 게임순위를 산출한다.
- [0059] 구체적으로, 도 2에 도시된 바와 같이, 게임 순위 관리 모듈(340)은 그룹 생성부(341), 그룹별 순위 산출부(342) 및 그룹별 순위 제공부(343)를 포함할 수 있다.
- [0060] 그룹 생성부(341)는 친구 등록 관리부(323)를 통해 친구 정보 DB(313)에 등록된 친구 정보들을 제공받아 사용자 단말기(10), 즉 자신의 단말기에 등록된 지인들을 1차 그룹을 생성하고, 자신을 친구로 등록한 지인 단말기에 각각 등록된 지인의 친구들 중 자신을 포함하는 2차 그룹을 생성하여 친구 정보 DB(313)에 저장 및 갱신한다.
- [0061] 도 3은 본 발명에 따른 그룹 설정 개념을 설명하기 위하여 도시한 개략도이다.
- [0062] 도 2 및 도 3을 참조하면, 본 발명에 따른 그룹 설정 방법은, '나'를 기준으로 내가 소지한 사용자 단말기의 주소록에 등록된 지인들을 1차 그룹으로 생성하고, '나'를 포함하여 '나'를 친구로 등록한 지인(#1~#n)(여기서, n은 자연수)의 사용자 단말기의 주소록에 각각 등록된 지인의 친구들을 포함하여 2차 그룹을 생성한다.
- [0063] 즉, 그룹 생성부(341)는 친구 등록 관리부(323)를 통해 친구 정보 DB(313)에 등록된 친구 정보들을 제공받아 '나'를 기준으로 내가 소지한 사용자 단말기의 주소록에 등록된 지인들을 1차 그룹으로 생성하고, '나'를 포함하여 '나'를 친구로 등록한 지인들의 단말기의 주소록에 각각 등록된 지인의 친구들을 포함하여 2차 그룹을 생성한다. 이렇게 그룹 생성부(341)를 통해 생성된 1차 그룹 및 2차 그룹은 친구 정보 DB(313)에 저장되고, 수시로 정보가 수정된 경우 수시로 갱신될 수 있다.
- [0064] 그룹별 순위 산출부(342)는 친구 정보 DB(313)에 등록된 1차 그룹 내에서 동일 동일 게임에 참가한 참가자들의 게임 점수를 토대로 1차 순위를 산출하고, 친구 정보 DB(313)에 등록된 2차 그룹 내에서 동일 게임에 참가한 참가자들의 게임 점수를 토대로 2차 순위를 산출하여 기록 정보 DB(314)에 저장한다. 이때, 1차 및 2차 순위는 참가자의 최고 점수가 수정될 때마다 갱신된다.
- [0065] 그룹별 순위 산출부(342)는 1차 및 2차 순위, 특히 2차 순위를 산출하는 과정에서 많은 양의 데이터 처리가 불가피하다. 이 경우, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에 과부하가 걸릴 뿐만 아니라, 2차 순위를 산출하는데 많은 시간이 소요될 수 있다.
- [0066] 이에 따라, 본 발명에서는 그룹별 순위 산출부(342)를 통해 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하되, 사용자에게 의해 설정된 설정순위 단위로 상기 사용자 지인들의 2차 순위를 순차적으로 산출하거나, 사용자 단말기의 화면 표시부의 한 프레임 내에 표시되는 순위 단위로 사용자 지인들의 2차 순위를 순차적으로 산출할 수 있다. 이를 통해 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에 과부하가 걸리는 것을 방지하는 한편, 2차 순위를 산출하는데 소요되는 시간을 줄일 수 있다.
- [0067] 예를 들어, 그룹별 순위 산출부(342)는 사용자에게 의해 설정된 상기 설정순위 단위가 '1위'에서 '6위'까지이거나, 사용자 단말기(10)의 한 프레임 내에 '1위'에서 '6위'까지 표시되는 경우, 1차 순위가 '1위'에서 '6위'에 해당하는 지인들을 기준으로 2차 그룹 내에서 2차 순위만을 우선적으로 산출하여 제공하고, 일정 시간이 경과 되거나, 혹은 사용자 단말기(10)의 화면 표시부의 화면을 변경할 때 '7위'에서 '12위'에 해당하는 지인들을 기준으로 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하여 제공한다.
- [0068] 즉, 하기 표 1에서와 같이, '나'를 기준으로 1차 그룹 내에서, '1위'에서 '6위'까지의 1차 순위가, 1위는 '홍길동', 2위는 '김철수', 3위는 '이순신', 4위는 '나', 5위는 '손오공', 6위는 '이성계'인 경우, '홍길동', '김철수', '이순신', '손오공', '이성계'를 기준으로 2차 그룹 내에서 2차 순위를 우선적으로 산출하여 제공한다.
- [0069] 그룹별 순위 제공부(343)는 그룹별 순위 산출부(342)를 통해 산출되어 기록 정보 DB(314)에 등록된 1차 순위 및 2차 순위를 통신망(1, 도 1참조)을 통해 사용자 단말기(10)로 제공한다. 이에 따라, 사용자 단말기(10)는 1차

순위와 자신의 2차 순위를 동시에 한 화면에 표시하여 사용자에게 제공하며, 그 일례가 도 4에 도시되었다.

[0070] 도 4는 본 발명에 따른 사용자 단말기에서 순위 조회 화면을 도시한 도면이다.

[0071] 도 4를 참조하면, 사용자 단말기(10)는 1차 그룹 내에서 동일 SNS 서비스의 동일 게임에 참가한 친구들의 1차 순위를 표시하는 동시에, 2차 그룹 내에서 동일 SNS 서비스의 동일 게임에 참가한 친구들의 2차 순위들 중 자신의 순위를 함께 표시한다.

표 1

[0072]

성명/아이디 /별명	1차 그룹 (1차 순위)	2차 그룹(2차 순위)				
		홍길동(#1)	김철수(#2)	이순신(#3)	손오공(#4)	이성계(#5)
나	4위	3위	2위	2위	1위	2위
홍길동(#1)	1위	1위	-	-	-	-
김철수(#2)	2위	-	1위	-	-	-
이순신(#3)	3위	-	-	1위	-	-
손오공(#4)	5위	-	-	-	2위	-
이성계(#n)	6위	-	-	-	-	4위

[0073] 예를 들면, 도 3 및 상기 표 1과 같이, 1차 그룹 내에서 '나'와 동일한 게임에 참가한 지인들은 '홍길동', '김철수', '이순신', '손오공', '이성계'를 포함하고, '나'를 기준으로 1차 그룹 내에서 1위는 '홍길동', 2위는 '김철수', 3위는 '이순신', 4위는 '나', 5위는 '손오공', 6위는 '이성계'이며, '홍길동'을 기준으로 2차 그룹 내에서, '나'는 '3위', '김철수'를 기준으로 2차 그룹 내에서, '나'는 '2위', '이순신'을 기준으로 2차 그룹 내에서, '나'는 '2위', '손오공'을 기준으로 2차 그룹 내에서, '나'는 '1위', '이성계'를 기준으로 2차 그룹 내에서, '나'는 '2위'인 경우, 도 4에 도시된 바와 같이, 사용자 단말기(10)는 화면 표시부를 통해 1차 순위와, 2차 순위 중 자신의 순위를 동시에 표시한다. 즉, '1(1차 순위), 홍길동(성명/아이디/별명), 1530(점수), 3(홍길동의 2차 순위 내에서 '나'의 순위)'를 표시한다.

[0074] 상기에서 '홍길동'을 기준으로 2차 그룹 내에서 '나'의 2차 순위는 실질적으로 '홍길동'이 소지한 단말기의 게임 순위 화면에 표시되는 '나'의 순위에 해당하고는 것으로서, 이와 같이, 내가 등록한 지인의 단말기의 화면 표시부에 표시되는 '나'의 게임 순위와 동일한 순위를 자신의 단말기에 함께 표시함으로써 지인들 간의 게임 승부욕을 자극하여 게임 참여에 대한 사용자의 동기부여를 크게 향상시킬 수 있다.

[0075] 한편, 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 부가적으로 부가 서비스 관리 모듈(350)을 더 포함할 수 있는데, 부가 기능 처리 모듈(350)은 게임 서비스 플랫폼에서 제공하는 각종 부가 기능들을 제공하도록 채팅 제공부(351), 문자/쪽지 처리부(352) 및 광고 제공부(353)를 포함할 수 있다.

[0076] 문자/쪽지 처리부(352)는 등록된 친구 또는 가입한 그룹 내의 사용자들에게 SMS 메시지 또는 쪽지를 전송하는

기능을 수행하고, 광고 제공부(353)는 게임 서비스 플랫폼을 통해 연동되는 각종 게임과 관련된 정보 또는 광고를 제공하는 기능을 수행할 수 있다.

[0077] 한편, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에 포함된 각종 기능들은 게임 서비스 플랫폼의 구동을 위해 사용자 단말기(10)에 설치되는 게임 서비스 플랫폼 클라이언트 애플리케이션과 연동하여 구동하거나, 일부 기능들이 사용자 단말기(10)의 서비스 플랫폼 클라이언트 애플리케이션에 포함되어, 서버의 동작 없이 사용자 단말기(10)에서 자체적으로 구동하여 해당 기능들을 제공하거나, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)로부터 정보를 제공받아 사용자 단말기(10)에서 주도적으로 해당 기능을 수행할 수도 있다.

[0078] 이때, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)의 각 모듈(320, 330, 340, 350)에 포함되는 세부 기능부들은 그 전부 또는 일부가 사용자 단말기(10)에 설치되는 서비스 플랫폼 클라이언트 애플리케이션에도 동일하게 포함될 수 있으며, 상기 세부 기능부들 중 일부 기능들이 서버와 클라이언트 시스템에 의해 상호 연동되거나 분산되어 처리될 수도 있다.

[0079] 예를 들어, 사용자 단말기(10)에서 게임 서비스 플랫폼 클라이언트 애플리케이션을 설치하고 실행하면, 클라이언트 애플리케이션에서 게임 서비스 플랫폼 서버(300)로 1차 순위 및 2차 순위에 대한 조회를 요청한다. 그러면, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에서는 그룹별 순위 산출부(342)를 통해 친구 정보 DB(313)에 저장된 1차 그룹 및 2차 그룹 정보를 조회하여 해당 그룹에 대한 그룹별 순위를 산출하고, 산출된 결과를 다시 사용자 단말기(10)에 전송함으로써 사용자 단말기(10)에서 조회 결과를 확인할 수 있다. 이와 같이, 본 발명에 따른 각종 기능들은 서버에서, 또는 사용자 단말기에서, 또는 서버와 사용자 단말기가 상호 연동하여 수행될 수 있다.

[0080] 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 SNS 서버(200)와 연동할 수도 있고, 외부의 타사업자가 제공하는 SNS 서버들과 연동하여 SNS 그룹 순위 정보를 제공할 수도 있다.

[0081] 데이터베이스 서버(310)는 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼과, 복수의 게임들을 사용자 단말기(10)에 제공하는 데 필요한 각종 정보를 저장하고, 게임 서비스 플랫폼 서버(300), 게임 제공 서버(100), SNS 서버(200) 등의 요청에 따라 요청받은 정보를 제공한다. 요청받은 정보에는 게임 서비스 플랫폼 실행 관련 정보, 게임 어플 실행 관련 정보, 사용자 정보를 포함한 인증 정보, 게임 관련 기록 정보, 랭킹 정보 등이 포함될 수 있다.

[0082] 이때, 상기 게임 어플 실행 관련 정보는 사용자 단말기(10)에 게임 어플이 설치되어 있는지 여부, 게임의 버전, 게임 제공 서버(100)의 IP주소(internet protocol address) 등과 같이 게임 어플을 실행하는 데 필요한 정보를 포함할 수 있다. 상기 사용자 정보를 포함한 인증 정보는 정당한 사용자가 게임을 실행시켰는지 여부를 판단하기 위한 사용자 고유 정보, 인증받은 사용자 단말기(10)에서 게임을 실행시켰는지 여부를 판단하기 위한 단말기 고유 정보 등을 포함할 수 있다.

[0083] 본 발명에서는 게임 제공 서버(100)와, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)가 서로 독립적으로 분리되어 연동하고 있으나, 이는 일례로서, 게임 제공 서버(100)와 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 하나로 통합되어 운영될 수 있다. 즉, 게임 제공 서버(100)에 게임 서비스 플랫폼 서버(300)의 기능이 통합되어 운영되거나, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에 게임 제공 서버(100)의 기능이 통합되어 운영될 수도 있다.

[0084] 한편, 본 발명에 따른 사용자 단말기(10)는 전술한 바와 같이, 사용자가 게임 서비스 플랫폼 또는 각종 게임을 수행하기 위하여 통신망(1)을 통하여 게임 서비스 플랫폼 서버(300)와 통신하기 위한 입출력 기능을 포함하며, 스마트폰을 포함하는 이동 통신 단말기뿐만 아니라 데스크톱 컴퓨터, 노트북 컴퓨터, 워크스테이션, 팜톱(palmtop) 컴퓨터, 개인 휴대 정보 단말기(personal digital assistant: PDA), 웹 패드 등과 같이 메모리 수단을 구비하고 마이크로 프로세서를 탑재하여 연산 능력을 갖춘 디지털 기기라면 얼마든지 본 발명에 따른 사용자 단말기(10)로서 채택될 수 있다.

[0085] 한편, 본 발명에 따른 인증 서버(도시되지 않음)는 각 사용자 단말기(10)에 대한 인증, 각 사용자 단말기(10)에 대한 게임 서비스 플랫폼 서버 접속 인증 및 각 게임 접속에 대한 인증 등을 수행하며, 인증 결과에 따라 게임 서비스 플랫폼 서버(300) 또는 게임 제공 서버(100)에서는 각종 해당 서비스를 사용자 단말기(10)로 제공한다.

[0086] 도 5는 본 발명에 따른 게임 서비스 플랫폼의 개념을 설명하기 위하여 개략도이다.

[0087] 도 5를 참조하면, 본 발명에 따른 게임 순위 제공 시스템을 지원하는 게임 서비스 플랫폼은 서비스 이용자가 1차 및 2차 그룹 설정과, 그룹별 순위 제공을 용이하게 할 수 있는 기반을 제공한다.

[0088] 즉, '나'를 기준으로 내가 소지한 사용자 단말기의 주소록에 등록된 지인들을 1차 그룹으로 생성하고, '나'를 포함하여 '나'를 친구로 등록한 지인의 사용자 단말기의 주소록에 각각 등록된 지인의 친구들을 포함하여 2차

그룹을 생성하도록 지원한다.

- [0089] 그리고, 1차 그룹 내에서 동일 SNS 서비스와 동일 게임에 참가한 참가자들의 게임 점수를 토대로 1차 순위를 산출하여 제공하고, 2차 그룹 내에서 동일 SNS 서비스와 동일 게임에 참가한 참가자들의 게임 점수를 토대로 2차 순위를 산출하여 제공하도록 지원한다.
- [0090] 도 6은 본 발명의 실시예에 따른 게임 순위 제공 방법을 설명하기 위하여 도시한 흐름도이다.
- [0091] 도 1 및 도 6을 참조하면, 먼저, 사용자는 자신이 소지한 사용자 단말기(10)를 통해 게임 서비스 플랫폼 서버(300)에 접속하여 게임 서비스 플랫폼 소프트웨어를 내려받아 설치하거나, 앱 스토어(app store)를 통해 내려받아 설치할 수도 있다(S61).
- [0092] 이때, 상기 게임 서비스 플랫폼 소프트웨어는 응용 프로그램일 수 있으며, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)와 게임 제공 서버(100)가 분리되지 않고 통합 운영되는 경우 게임 어플을 포함한다.
- [0093] 이후, 상기 게임 서비스 플랫폼 소프트웨어를 실행(S62)한 후, 회원 가입 및 로그인을 수행한다(S63). 이때, 상기 회원 가입은 상기 게임 서비스 플랫폼 소프트웨어를 설치하는 과정에서 이루어질 수 있다. 그리고, 상기 게임 서비스 플랫폼 소프트웨어의 실행과 동시에 사용자 단말기(10)의 단말 고유 정보를 통해 자동 로그인 될 수 있다.
- [0094] 이후, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 1차 및 2차 그룹을 생성한다(S64). 이때, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 게임 서비스 플랫폼 서버(300)의 데이터베이스(310)에 등록된 친구 정보를 불러오거나, 사용자 단말기(10)의 주소록에 등록된 친구 정보를 불러오거나, 혹은 사용자가 가입한 SNS 서비스의 사용자 계정 인증을 통해 SNS 서버(200)에 등록된 친구 정보를 연동하는 SNS 서버(200)의 데이터베이스(210)로부터 불러와 '나'를 기준으로 내가 소지한 사용자 단말기의 주소록에 등록된 지인들을 1차 그룹으로 생성하고, '나'를 포함하여 '나'를 친구로 등록한 지인의 사용자 단말기의 주소록에 각각 등록된 지인의 친구들을 포함하여 2차 그룹을 생성한다.
- [0095] 이후, 게임 제공 서버(100)로부터 제공되는 게임을 실행하여 획득한 점수를 산출한다(S65).
- [0096] 이후, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 산출된 점수를 토대로 상기 1차 및 2차 그룹 내에서 동일 게임에 참가한 참가자들에 대해 각각 1차 및 2차 순위를 산출한다(S66, S67).
- [0097] 이때, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 2차 순위를 산출하는 과정에서 발생하는 과부하와, 산출하는데 많은 시간이 소요되는 것을 방지하기 위하여 1차 순위 내에서 설정순위 단위 또는 사용자 단말기(10)의 화면 표시부만의 프레임에 표시되는 순위, 예를 들면, '1위'에서 '6위'에 해당하는 지인들을 포함하는 2차 그룹에 대해서만 2차 순위를 산출하여 우선적으로 제공한 후, 일정 시간이 경과하거나, 혹은 사용자 단말기(10)의 화면 표시부를 변경할 때 다음 프레임에 표시되는 순위, 예를 들면, '7위'에서 '12위'에 해당하는 지인들을 기준으로 2차 그룹 내에서 2차 순위를 산출하여 제공한다.
- [0098] 이후, 게임 서비스 플랫폼 서버(300)는 산출된 2차 순위 내에서 각 사용자의 순위를 추출한 후, 해당 사용자의 1차 순위와 함께 통신망(1)을 통해 사용자 단말기(10)로 제공한다. 이에 따라, 사용자 단말기(10)는 도 4에 도시된 바와 같이, 1차 순위와, 2차 순위 내에서 추출된 자신의 순위를 동시에 한 화면에 표시하여 사용자에게 제공한다.
- [0099] 한편, 전술한 본 발명에 따른 게임 순위 제공 방법, 특히 게임 서비스 플랫폼의 동작은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다.
- [0100] 상기 컴퓨터 판독가능 기록 매체로는 예를 들면, 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CDROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(Floptical disk)와 같은 자기-광 매체(megneto-optical media), 그리고 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함될 수 있다.
- [0101] 또한, 상기 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 본 발명의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동되도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지다.

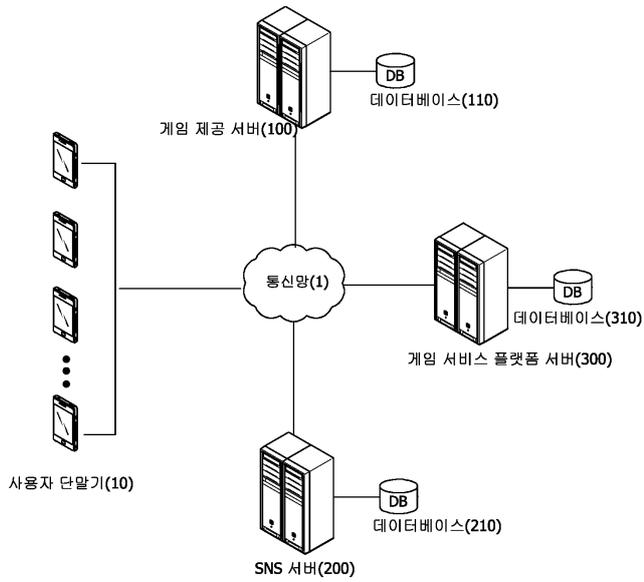
[0102] 이상에서와 같이 본 발명의 기술적 사상은 바람직한 실시예에서 구체적으로 기술되었으나, 상기한 바람직한 실시예는 그 설명을 위한 것이며, 그 제한을 위한 것이 아니다. 이처럼 이 기술 분야의 통상의 전문가라면 본 발명의 기술 사상의 범위 내에서 본 발명의 실시예의 결합을 통해 다양한 실시예들이 가능함을 이해할 수 있을 것이다.

**부호의 설명**

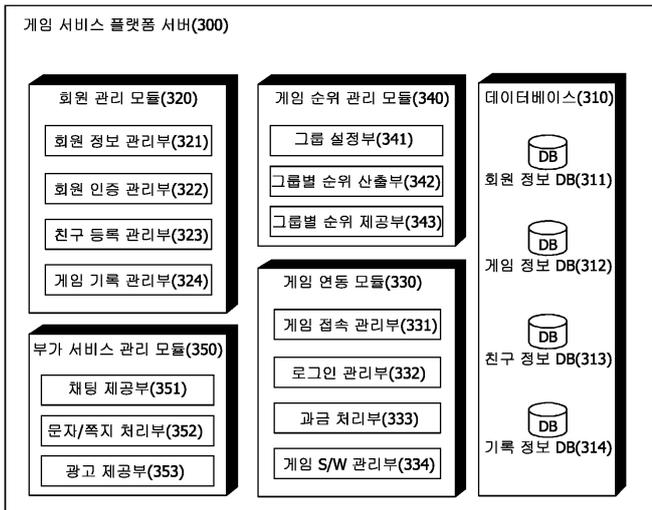
- |        |                        |                     |
|--------|------------------------|---------------------|
| [0103] | 10 : 사용자 단말기           | 100 : 게임 제공 서버      |
|        | 200 : SNS 서버           | 300 : 게임 서비스 플랫폼 서버 |
|        | 110, 210, 310 : 데이터베이스 | 311 : 회원 정보 DB      |
|        | 312 : 게임 정보 DB         | 313 : 친구 정보 DB      |
|        | 314 : 기록 정보 DB         | 320 : 회원 관리 모듈      |
|        | 321 : 회원 정보 관리부        | 322 : 회원 인증 관리부     |
|        | 323 : 친구 등록 관리부        | 324 : 게임 기록 관리부     |
|        | 330 : 게임 연동 모듈         | 331 : 게임 접속 관리부     |
|        | 332 : 로그인 관리부          | 333 : 과금 처리부        |
|        | 334 : 게임 S/W 관리부       | 340 : 게임 순위 관리 모듈   |
|        | 341 : 그룹 설정부           | 342 : 그룹별 순위 산출부    |
|        | 343 : 그룹별 순위 제공부       | 350 : 부가 서비스 관리 모듈  |
|        | 351 : 채팅 제공부           | 352 : 문자/쪽지 처리부     |
|        | 353 : 광고 제공부           |                     |

도면

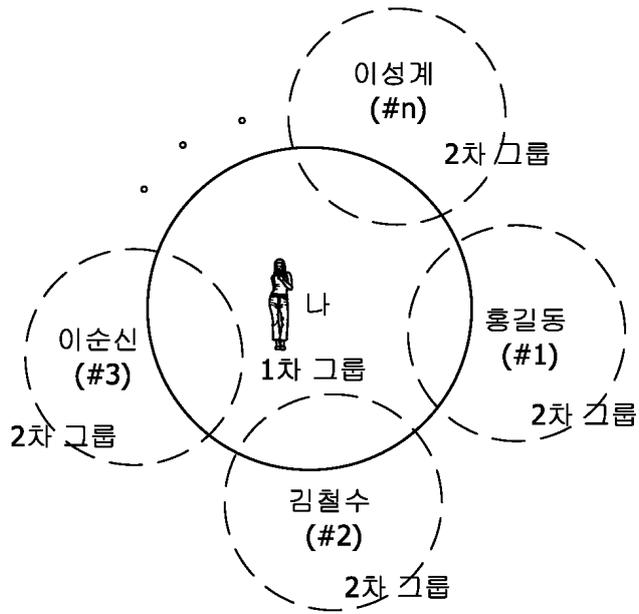
도면1



도면2



도면3

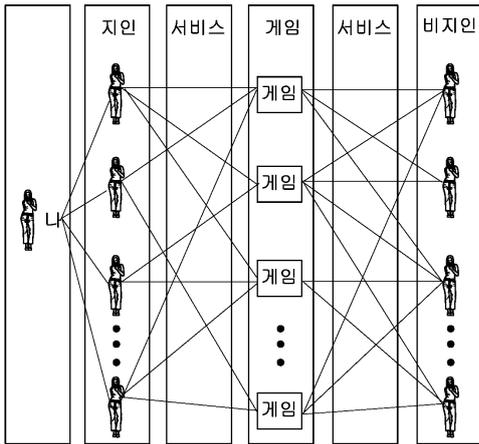


도면4

10

게임 순위					
1차 순위	1.		홍길동	1530	2차 순위
	2.		김철수	1510	
	3.		이순신	1500	
	4.		나	1480	
	5.		손오공	1400	
	6.		이성계	1300	

도면5



도면6

