



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2016년10월28일
(11) 등록번호 10-1670257
(24) 등록일자 2016년10월24일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/30 (2012.01) G06F 17/30 (2006.01)
G06F 3/14 (2006.01) G06Q 50/00 (2006.01)
- (21) 출원번호 10-2014-7028159
- (22) 출원일자(국제) 2013년03월07일
심사청구일자 2014년10월07일
- (85) 번역문제출일자 2014년10월07일
- (65) 공개번호 10-2014-0133916
- (43) 공개일자 2014년11월20일
- (86) 국제출원번호 PCT/US2013/029602
- (87) 국제공개번호 WO 2013/142081
국제공개일자 2013년09월26일
- (30) 우선권주장
13/426,475 2012년03월21일 미국(US)
- (56) 선행기술조사문헌
US20100107089 A1
US20100082618 A1
US20110055725 A1
US20080140650 A1

- (73) 특허권자
소니 인터랙티브 엔터테인먼트 아메리카 엘엘씨
미국 캘리포니아 (우편번호 94404) 산 마테오 브
릿지포인트 파크웨이 2207
- (72) 발명자
버, 브라이언, 더글라스
미국 캘리포니아 94404-2175 포스터 시티 세컨 플
로어 919 이. 힐스테일 비엘브이디. 소니 컴퓨터
엔터테인먼트 아메리카 엘엘씨 내
산토시, 스리라타
미국 캘리포니아 94404-2175 포스터 시티 세컨 플
로어 919 이. 힐스테일 비엘브이디. 소니 컴퓨터
엔터테인먼트 아메리카 엘엘씨 내
- (74) 대리인
윤동열

전체 청구항 수 : 총 8 항

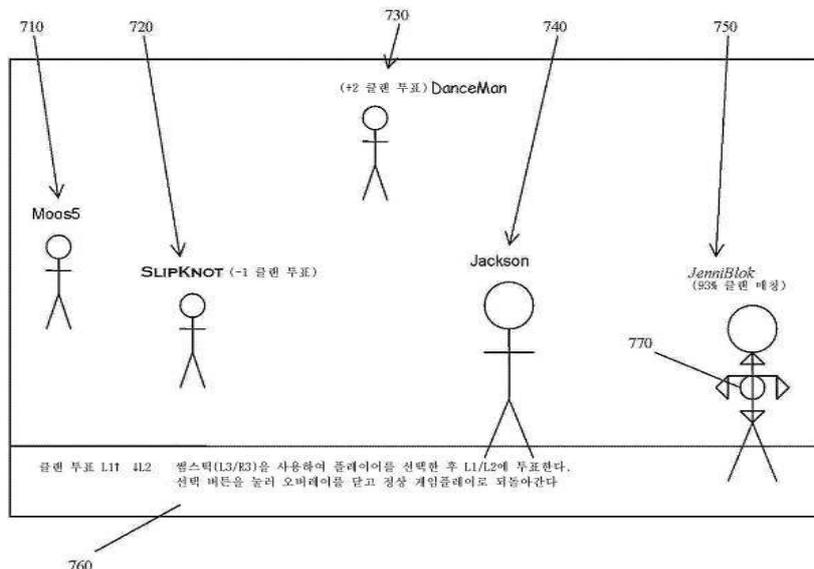
심사관 : 송원선

(54) 발명의 명칭 항목들의 하나 이상의 특성을 시각적으로 표현하는 장치 및 방법

(57) 요약

방법은 복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 단계, 및 디스플레이에 제1 클라우드를 생성하는 단계를 포함한다. 제1 클라우드는 하나 이상의 특성 중 제1 특성에 대응한다. 클라우드는 복수의 항목 각각에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함한다. 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함한다. 제1 시각적 속성은 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함한다. 하나 이상의 컴퓨터 프로그램은 상기 단계를 실행하도록 구성되고, 프로세서는 상기 단계를 수행하도록 구성될 수 있다.

대표도 - 도7



명세서

청구범위

청구항 1

하나 이상의 컴퓨터 판독가능한 프로그램을 저장하는 컴퓨터 판독가능한 저장 매체로서, 상기 컴퓨터 판독가능한 프로그램은, 프로세서 기반 시스템으로 하여금,

복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 단계; 및

상기 하나 이상의 특성 중 제1 특성에 대응하는 제1 클라우드(cloud)를 생성하는 단계를 실행하도록 구성되고,

상기 제1 클라우드는, 상기 복수의 항목 각각에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하되, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하며;

상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고; 그리고

상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목 중 상기 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하되, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 제1 클라우드를 관찰하는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도된 것인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 복수의 시각적 식별자는 상기 복수의 항목의 대응하는 것의 이름의 텍스트 표현을 각각 포함하는 것인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체.

청구항 3

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 제1 시각적 속성은 상기 시각적 식별자의 사이즈를 포함하는 것인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체.

청구항 4

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 제2 시각적 속성은 상기 시각적 식별자의 컬러화를 포함하는 것인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체.

청구항 5

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 복수의 항목은 복수의 유저를 포함하는 것인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체.

청구항 6

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 복수의 항목은 복수의 그룹을 포함하는 것인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체.

청구항 7

장치로서,

디스플레이; 및

프로세서 기반 시스템을 포함하되, 상기 프로세서 기반 시스템은,

복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 동작; 및

상기 디스플레이에 제1 클라우드를 생성하는 동작을 수행하도록 구성되되, 상기 제1 클라우드는 상기 하나 이상의 특성 중 제1 특성에 대응하고,

상기 제1 클라우드는, 상기 복수의 항목 각각에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하되, 각 시각적 식

별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하며;

상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고; 그리고

상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목 중 상기 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 상기 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하되, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 제1 클라우드를 관찰하는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도된 것인 장치.

청구항 8

방법으로서,

복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 단계; 및

디스플레이에 제1 클라우드를 생성하는 단계를 포함하되,

상기 제1 클라우드는 상기 하나 이상의 특성 중 제1 특성에 대응하고,

상기 제1 클라우드는, 상기 복수의 항목 각각에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하되, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하며;

상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고; 그리고

상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목 중 상기 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하되, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 제1 클라우드를 관찰하는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도된 것인 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] **관련 출원에 대한 상호 참조**

[0002] 본 출원은, 전체 내용이 본 명세서에 참조 문헌으로 병합된 미국 특허 출원 제13/426,475호(출원일: 2012년 3월 21일, 발명의 명칭: "APPARATUS AND METHOD FOR VISUAL REPRESENTATION OF ONE OR MORE CHARACTERISTICS FOR EACH OF A PLURALITY OF ITEMS")의 계속 출원으로서 이의 우선권을 주장한다.

[0003] 본 출원은, 전체 내용이 본 명세서에 참조 문헌으로 병합된 미국 특허 출원 제13/426,380호(출원일: 2012년 3월 21일, 발명의 명칭: "APPARATUS AND METHOD FOR MATCHING GROUPS TO USERS FOR ONLINE COMMUNITIES AND COMPUTER SIMULATIONS", 대리인 관리 번호 92394[SCEA100028US00]) 및 미국 특허 출원 제13/426,446호(출원일: 2012년 3월 21일, 발명의 명칭: "APPARATUS AND METHOD FOR MATCHING USERS TO GROUPS FOR ONLINE COMMUNITIES AND COMPUTER SIMULATIONS", 대리인 관리 번호 100079[SCEA11035US00])에 관한 것이다.

[0004] 기술 분야

[0005] 본 발명은 일반적으로 온라인 커뮤니티 및 컴퓨터 시뮬레이션에 관한 것으로, 보다 상세하게는 유저가 다중 유저 컴퓨터 시뮬레이션, 온라인 커뮤니티, 및 다른 다중 유저 온라인 활동에 참가하는 그룹에 가입하는 것에 관한 것이다.

배경 기술

[0006] 온라인 커뮤니티는 인터넷과 같은 온라인에 존재하는 가상 커뮤니티이다. 온라인 커뮤니티는 일반적으로 온라인 대화(interaction)를 통해 형성되고, 토론장(discussion board), 채팅룸(chat room), 메시지 창(board), 게시판(bulletin board), 웹로그(Weblog), 가상 세계(virtual world) 및 다른 협력적(collaborative) 및 정보 공유 매체를 통해 사람들과 일부 공통 관심사 또는 논점을 대화하는 온라인을 수반한다. 온라인 커뮤니티는 실제 생활에서 기본적으로 서로 아는 사람들 사이에 보충적인 통신 형태가 되었다.

[0007] 비디오 게임과 같은 컴퓨터 게임은 대중적인 엔터테인먼트 소스가 되었다. 컴퓨터 게임은 컴퓨터 시뮬레이션의 한 유형이고 일반적으로 컴퓨터 게임 소프트웨어 애플리케이션으로 구현되고, 종종 게임 콘솔, 엔터테인먼트 시스템, 데스크탑, 랩탑 및 노트북 컴퓨터, 휴대용 디바이스, 태블릿 및 패드-같은 디바이스 등에서 실행된다. 온라인 게임은 컴퓨터 네트워크, 일반적으로 인터넷을 통해 플레이되는 컴퓨터 게임 또는 시뮬레이션의 한 유형이다.

[0008] 다중 유저 컴퓨터 게임과 같은 다중 유저 컴퓨터 시뮬레이션을 통해 2 이상의 유저가 시뮬레이션에 참가할 수 있다. 이 다중 유저 컴퓨터 시뮬레이션은 종종 온라인으로 수행되어 지리적으로 상이한 위치에 있는 유저들이 참가할 수 있다. 예를 들어, 온라인 다중 유저 컴퓨터 게임을 통해 서로 물리적으로 원격에 있는 플레이어(본 명세서에서 유저라고도 지칭됨)들이 종종 세계의 상이한 지역에서 동일한 게임에 참가할 수 있다. 많은 다중 유저 컴퓨터 시뮬레이션은 상이한 팀, 클랜(clan) 또는 다른 유형의 그룹의 유저들이 서로 대화하거나 경쟁하는 것을 수반한다.

발명의 내용

[0009] 일 실시예는, 하나 이상의 컴퓨터 관독가능한 프로그램을 저장하는 컴퓨터 관독가능한 저장 매체로서, 상기 프로그램은, 프로세서 기반 시스템으로 하여금, 복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 단계; 및 상기 하나 이상의 특성 중 제1 특성에 대응하는 제1 클라우드(cloud)를 생성하는 단계를 실행하도록 구성되되, 상기 클라우드는, 상기 복수의 항목 각각에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하고, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하며; 상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고; 및 상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목 중 상기 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하며, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 클라우드를 관찰하는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도된 것인 컴퓨터 관독가능한 저장 매체를 제공한다.

[0010] 다른 실시예는, 디스플레이; 및 프로세서 기반 시스템을 포함하는 장치로서, 상기 시스템은, 복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 동작; 및 상기 디스플레이에 제1 클라우드를 생성하는 동작을 수행하도록 구성되고, 상기 제1 클라우드는 상기 하나 이상의 특성 중 제1 특성에 대응하고, 상기 클라우드는, 상기 복수의 항목 각각에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하고, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하며; 상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고; 및 상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목 중 상기 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 상기 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하며, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 클라우드를 관찰하는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도된 것인 장치를 제공한다.

[0011] 또 다른 실시예는, 복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 단계; 및 디스플레이에 제1 클라우드를 생성하는 단계를 포함하는 방법으로서, 상기 제1 클라우드는 상기 하나 이상의 특성 중 제1 특성에 대응하고, 상기 클라우드는, 상기 복수의 항목 각각에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하고, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하며; 상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고; 및 상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목 중 상기 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하며, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 클라우드를 관찰하는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도된 것인 방법을 제공한다.

[0012] 본 발명의 여러 실시예의 특징과 장점은 본 발명의 실시예의 원리를 구현하는 예시적인 실시예를 제시하는 첨부 도면과 이하 상세한 설명을 참조하여 보다 잘 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

[0013] 본 발명의 여러 실시예의 상기 측면과 다른 측면, 특징 및 장점은 이하 도면과 함께 제시된 이하 보다 상세한 설명으로부터 보다 명백해질 것이다.

도 1은 본 발명의 여러 실시예에 따라 하나 이상의 잠재적인 멤버를 클랜/그룹에 추천하는 공정의 예시적인 흐름

름도;

도 2는 본 발명의 여러 실시예에 따라 잠재적인 멤버를 멤버를 탐색하는 클랜/그룹에 추천하는 방법의 보다 상세한 흐름도;

도 3은 본 발명의 여러 실시예에 따라 트라이아웃 세션(tryout session)을 개시하는 제1 방법의 흐름도;

도 4는 본 발명의 여러 실시예에 따라 트라이아웃 세션을 개시하는 대안적인 방법의 흐름도;

도 5는 본 발명의 여러 실시예에 따라 예시적인 그룹의 파라미터의 세트를 구비하는 그룹 프로파일을 도시한 도면;

도 6은 본 발명의 여러 실시예에 따라 예시적인 유저의 파라미터의 세트를 구비하는 유저 프로파일의 하나의 예시적인 실시예를 도시한 도면;

도 7은 본 발명의 여러 실시예에 따라 게임하는 동안 유저가 투표(voting)하거나 태그(tagging)할 수 있도록 유저에 제공된 스크린의 예시적인 스크린샷(screenshot)을 도시한 도면;

도 8은 본 발명의 여러 실시예에 따라 게임하기 전에, 게임하는 동안, 게임한 후, 잠재적인 멤버가 투표하거나 태그할 수 있도록 유저에 제공된 스크린의 예시적인 스크린샷을 도시한 도면;

도 9는 본 발명의 여러 실시예에 따라 멤버를 리크루트하는 그룹에 생성된 예시적인 리포트를 도시한 도면;

도 10a, 도 10b 및 도 10c는 그룹의 하나 이상의 멤버가 본 발명의 여러 실시예에 따라 본 발명의 리크루트 시스템과 대화할 수 있게 하는 클랜 리크루트 애플리케이션을 도시한 도면;

도 11은 본 발명의 여러 실시예에 따라 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저에 잠재적인 그룹을 추천하는 방법의 예시적인 흐름도;

도 12는 본 발명의 여러 실시예에 따라 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저에 잠재적인 그룹을 추천하는 방법의 상세 흐름도;

도 13a 및 도 13b는 본 발명의 여러 실시예에 따라 잠재적인 그룹/클랜을 통해 네비게이션(navigating)하는 클랜 클라우드(cloud)를 도시한 도면;

도 14는 본 발명의 여러 실시예에 따라 클라우드를 생성하는 방법의 흐름도;

도 15는 본 발명의 여러 실시예에 따라 하나 이상의 방법을 구현하는데 사용될 수 있는 시스템을 도시한 도면.

대응하는 참조 부호는 여러 도면에 걸쳐 대응하는 컴포넌트를 나타낸다. 이 기술 분야에 통상의 지식을 가진 자라면 도면에 있는 요소들은 간결함과 명확함을 위해 예시된 것이어서 반드시 스케일에 맞게 그려진 것이 아닐 수 있는 것을 이해할 수 있을 것이다. 예를 들어, 도면에 있는 일부 요소들의 치수는 본 발명의 여러 실시예의 이해를 개선하기 위하여 다른 요소에 비해 과장되어 있을 수 있다. 또한, 상업적으로 실현가능한 실시예에서 사용가능하거나 필요한 일반적으로 잘 알려진 요소들은 본 발명의 여러 실시예를 불명확하게 하는 것을 피하기 위해 종종 도시되지 않았다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0014] 이하 상세한 설명은 발명을 제한하는 의미로 해석되어서는 안되고, 단지 예시적인 실시예의 일반적인 원리를 설명하기 위하여 이루어진 것이다. 본 발명의 범위는 청구범위를 참조하여 결정되어야 한다.

[0015] 전술된 바와 같이, 많은 다중 유저 컴퓨터 시뮬레이션은 종종 온라인으로 수행되어 지리적으로 상이한 위치에 있는 유저들이 참가할 수 있다. 많은 이러한 유저는 수 백 또는 심지어 수 천 마일 물리적으로 서로 떨어져 있을 수 있고 온라인 커뮤니티 외에는 서로 알지 못할 수 있다. 그리하여, 종종 유저가 다른 유저를 선택하거나 매칭(match)하는 것이 곤란하여 다중 유저 컴퓨터 시뮬레이션에 참가하는 유저의 팀, 클랜 또는 다른 유형의 그룹에 가입하거나 형성하는 것이 곤란할 수 있다. 유사하게, 또한 이러한 그룹이 그룹의 새로운 멤버가 되는 우수한 매칭이 될 수 있는 유저를 찾는 것이 곤란할 수 있다.

[0016] 여러 컴퓨터 환경 및 시뮬레이션은 유저가 그룹을 형성하고 가입하는 여러 수단을 제공하고 이들 그룹의 멤버들 사이에 대화를 제공한다. 게시판(bulletin board) 시스템이나 또는 웹로그와 같이 단지 제한된 수의 사람들만이 포스팅(posting)할 수 있는 시스템과 같은 이들 커뮤니티는 콘텐츠를 포스팅하는 것에 의해 멤버들이 대화할 수

있게 한다. 음성, 비디오 텍스트(text) 또는 아바타(avatar)를 사용하는 텍스트 기반 채팅룸 및 포럼에 의하여 대화가 더 이루어질 수 있다.

- [0017] 컴퓨터 및 비디오 게임과 같은 컴퓨터 및 비디오 시뮬레이션에서, 온라인 커뮤니티는 온라인 게임을 함께 플레이하는 유저의 그룹을 포함하는 팀, 클랜 또는 길드(guild) 형태를 취할 수 있다. 이들 멤버는 스크림(scrim) (격투) 및 전쟁으로도 알려진 매칭 또는 도전(challenge)을 통해 다른 팀, 클랜 또는 길드(또는 다른 유형의 그룹)와 플레이할 수 있다. 클랜의 목적은 경쟁 환경에서 재미를 가지는 것에서부터 또는 보다 심각한 토너먼트 및 클랜 전쟁에 참가하는 것에 이르기까지 변할 수 있다.
- [0018] 이들 온라인 커뮤니티 및/또는 클랜의 대부분은 최소한의 면대면 대화(face to face interaction)로 형성되고 수행되므로, 개인이 유저가 속하기를 원하는 클랜, 팀 또는 길드와 같은 그룹을 식별하거나, 유저가 연관되고 싶은 다른 개인을 식별하는 것이 곤란하다. 또한, 클랜 장교 또는 멤버를 통해 이러한 그룹이 기존의 커뮤니티 또는 클랜에 개인을 리크루트하는 것이 곤란하다. 기준에 매칭하는 및 필터링하는 표준 방법은 온라인 게임, 데이트(dating), 고용(employment) 또는 다른 유형의 커뮤니티 및/또는 클랜에는 잘 맞지 않는다. 예를 들어, 기준에 매칭하는 것은 미리 한정된 메트릭(metric) 또는 가중치(weight)가 탐색자(seeker)가 요구하는 중요도를 올바르게 반영하지 못할 수 있어서 실패할 수 있다. 필터링은 유사하게 그레이 영역(grey area)이 사이에 없는 선호도(preferance)를 표현하는 온/오프 방법만을 제공한다는 점에서 매칭하는 이진(binary) 방법을 나타내므로 이상적인 것은 아니다. 나아가, 유저 및 커뮤니티의 선호도와 특성이 개인을 그룹에 매칭시키는데 필요할 때, 커뮤니티의 온라인 및/또는 가상 특성에 의해 점점 더 증가되는 정보의 정확성과 일치성에 문제가 발생한다. 예를 들어, 개인, 그룹 및/또는 클랜이 의도적이든 또는 의도치 않은 상관없이, 관심, 거동 및 선호도/경향과 같은 사실에 있어 방치되어 있을 수 있다.
- [0019] 본 발명의 실시예는 그룹에 유저를 매칭시키거나 및/또는 온라인 커뮤니티, 다중 유저 컴퓨터 시뮬레이션, 예를 들어 다중 유저 컴퓨터 게임 및/또는 다른 다중 유저 온라인 활동에서 유저에 그룹을 매칭시키는 방법을 제공한다. 예를 들어, 본 발명의 실시예는 온라인 커뮤니티를 네비게이션하여 사람들을 성공적으로 리크루트하고 가입시키는 방법을 제공한다. 본 발명의 실시예는 게임-관련된 클랜 및 게임 매칭을 위한 매칭 시스템 및 비-게임 온라인 커뮤니티, 소셜 네트워킹, 퍼스널 매칭 및 잡(job) 리크루트와 같은 다른 커뮤니티를 제공한다.
- [0020] 일부 실시예에서, 본 발명은 유저들이 멤버를 그룹 또는 클랜에 리크루트하기 위하여 서로를 발견할 수 있게 하거나 또는 다른 개인, 그룹 또는 클랜과 자신을 연관시킬 수 있게 하는 시각적/수동적 또는 자동 리크루트 도구를 제공한다. 일부 실시예에서, 그룹에 가입하고 유저를 리크루트하여 온라인 컴퓨터 유저 커뮤니티 및 시뮬레이션을 형성하거나 유지하거나 및/또는 확장하는데 사용될 수 있는 플레이어 커뮤니티의 클랜 리크루트 시스템이 제공된다.
- [0021] 본 시스템 및 방법은 콘솔, 게임 콘솔, 엔터테인먼트 시스템, 데스크탑 및 랩탑 컴퓨터, 핸드헬드 컴퓨팅 및 폰 디바이스, 소셜 네트워킹 및 온라인 애플리케이션 애플리케이션을 포함하나 이들로 제한되지 않는 임의의 전자-기반 커뮤니티 및 입력 디바이스에 적용될 수 있다. 본 명세서에서 게임 및 클랜 기반 커뮤니티에 대해 온라인 및/또는 인터넷 기반 통신을 취급하는 예시적인 실시예를 참조하지만, 이 기술 분야에 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 실시예는 일반적으로 전술된 것을 포함하나 이들로 제한되지 않는 임의의 전자-기반 커뮤니티 및 입력 디바이스에 사용될 수 있을 것이라는 것을 이해할 수 있을 것이다.
- [0022] 일부 실시예에서, 본 명세서에 설명된 방법 및 시스템은 2가지 넓은 경우, 즉 (1) 공개 리크루트를 광고하고 및 초대할 플레이어(들)(또는 다른 유형의 멤버)를 탐색하는 클랜(또는 다른 유형의 그룹); 및 (2) 이용가능성을 광고하고 가입할 클랜(들)(또는 다른 유형의 그룹)을 탐색하는 플레이어(또는 다른 유형의 유저)를 제공한다. 이들 2가지 경우는 아래에 설명된다.
- [0023] 제일 먼저 도 1을 참조하면, 제1 경우의 일례가 설명된다. 즉, 하나 이상의 잠재적인 멤버를 클랜/그룹에 추천하는 과정의 예시적인 과정이 일부 실시예에 따라 도시된다.
- [0024] 제일 먼저 단계(110)에서, 멤버를 탐색하는 제1 그룹이 검출된다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 요청은 하나 이상의 멤버를 리크루트하는 것을 탐색하는 그룹으로부터 수신된다. 일부 실시예에서, 시스템을 통해 그룹 또는 클랜은 공개 리크루트를 광고하고 초대할 하나 이상의 멤버를 초대할 것을 탐색한다. 일부 실시예에서, 클랜은 예를 들어 하나 이상의 결원(opening)이 있다는 것을 시스템에 알리고, 그룹 또는 클랜의 새로운 멤버에 대한 하나 이상의 기준을 더 제공할 수 있다.
- [0025] 단계(120)에서, 그룹이 멤버를 탐색하고 있는 것으로 결정될 때, 시스템은 그룹에 관한 그룹 파라미터 또는 프

로파일 정보를 검색한다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 전제조건, 즉, 그룹의 전체 특성을 나타내는 기본 설명 항목(basic description item)을 포함한다. 나아가, 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 그룹이 잠재적인 멤버에 부과하는 필수조건(prerequisite)을 추가적으로 또는 대안적으로 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 전제조건(precondition) 또는 필수조건은 그룹의 하나 이상의 멤버에 의해 수동으로 입력되거나, 시스템에 의해 생성되거나 또는 이들의 조합에 의해 생성될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 그룹의 하나 이상의 멤버의 게임 플레이 거동에 기초하여 그룹에 관한 전제조건 및 필수조건 중 하나 이상을 생성할 수 있다.

[0026] 일부 실시예에서, 클랜(또는 다른 그룹)은 바람직한 플레이어 필수조건 및 클랜 전제조건을 알린다. 이들 전제조건은 태그를 통해 구현되고, 아래에 설명된 클라우드, 리스트 또는 다른 수단을 통해 제시될 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 리크루트 시스템이 생성될 때 그룹에 의해 발행된다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 그룹이 제일 먼저 시스템에 가입할 때 및/또는 그룹이 리크루트를 광고할 때 발행될 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 시스템 기반 파라미터를 생성할 수 있고, 발행된 그룹 파라미터를 시스템 생성된 파라미터로 보충할 수 있다. 추가적인 또는 대안적인 실시예에서, 그룹 파라미터는 그룹의 멤버 및/또는 시스템에 의해 언제든지 업데이트될 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 예를 들어 도 5에 도시된 바와 같이 그룹 프로파일에 저장될 수 있다.

[0027] 다음으로, 단계(130)(도 1)에서, 시스템은 그룹에의 가입을 탐색하는 하나 이상의 유저를 검출한다. 즉, 일부 실시예에서, 시스템은 그룹에의 가입을 탐색하는 하나 이상의 유저의 리스트를 검색할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 하나 이상의 유저는 이용가능성을 광고하고 클랜 또는 그룹에의 가입을 탐색할 수 있다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 유저는 시스템에 가입하고 특성 및 기준을 제공하고 가입할 그룹을 찾고 있다는 것을 나타낼 수 있다. 일부 실시예에서, 유저는 그룹에 가입하는데 특성이 이용가능한지의 여부에 상관없이 이 특성에 기초하여 질문을 받을 수 있다.

[0028] 단계(140)에서, 시스템은 단계(130)에서 검출된 각 유저에 대한 유저 파라미터를 검색한다. 일부 실시예에서, 유저 파라미터는, 본 명세서에서 전제조건이라고 지칭되는, 유저가 자기 자신을 설명하는 기본 가치 설명을 포함한다. 나아가, 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 유저가 잠재적인 그룹에 부과하는 필수조건을 추가적으로 또는 대안적으로 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 전제조건 또는 필수조건은 유저에 의해 수동으로 입력되거나, 시스템에 의해 생성되거나 또는 이들의 조합에 의해 입력될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 유저의 게임 플레이 거동에 기초하여 유저에 관한 전제조건 및 필수조건 중 하나 이상을 생성할 수 있다.

[0029] 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 리크루트 시스템이 생성될 때 유저에 의해 발행된다. 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 유저가 제일 먼저 시스템에 가입할 때 및/또는 유저가 제일 먼저 자기가 그룹에의 가입을 탐색하고 있다는 것을 광고할 때 발행될 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 시스템 기반 파라미터를 생성할 수 있고 발행된 유저 파라미터를 시스템 생성된 파라미터로 보충할 수 있다. 추가적인 또는 대안적인 실시예에서, 유저 파라미터는 유저 및/또는 시스템에 의해 언제든지 업데이트될 수 있다. 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 예를 들어 도 6에 도시된 바와 같이 유저 프로파일에 저장될 수 있다.

[0030] 다음으로, 단계(150)(도 1)에서, 시스템은 단계(120)에서 검색된 그룹 파라미터를 단계(140)에서 검색된 각 유저 파라미터와 비교한다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터 및 유저 파라미터를 비교할 때, 시스템은 스코어를 생성한다. 일부 실시예에서, 이 단계는 그룹의 그룹 필수조건 및 전제조건을 유저 필수조건 및 전제조건과 비교하는 단계를 포함한다. 즉, 일부 실시예에서, 시스템은 각 유저가 잠재적인 멤버에 대한 필수조건으로 식별된 그룹의 요구조건을 충족하는지 여부를 결정할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 그룹 파라미터가 특정 지리적 영역에 있는 멤버가 선호되는 것을 나타내는 경우, 시스템은 이 영역 내에 있거나 또는 이 영역 부근에 있는 유저를 결정할 수 있다.

[0031] 일부 실시예에서, 이들 필수조건은 이진, 비-이진 및 또는 이진 및 비-이진의 필수조건의 조합일 수 있다. 즉, 일부 필수조건이 예 및 아니오 응답을 구비할 수 있고 잠재적인 멤버가 이를 충족하거나 충족하지 않을 수 있지만, 다른 실시예에서, 일부 필수조건은 비-이진일 수 있고 필수조건이 설명된 기준을 충족할 수 있는 값의 범위를 나타낼 수 있다. 예를 들어, 그룹 파라미터가 지리적 위치 필수조건을 포함하는 경우, 필수조건은 특정 영역으로 제한될 수 있다. 그러나, 다른 실시예에서 지리적 위치 필수조건은 위치를 나타낼 수 있고 시스템은 유저가 특정 위치 필수조건을 충족하는지 여부가 아니라 이 위치에서 유저의 위치의 근접도(proximity)를 결정할 수 있다.

[0032] 일부 실시예에서, 필수조건은 선호도 또는 주어진 가중치로 표현되어서 유저의 스코어 또는 매칭이 필수조건에 의해 단지 부분적으로만 영향을 받을 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 여러 필수조건이 제공되지만, 하나

이상의 필수조건이 가중되어 각 필수조건은 시스템이 충족된 것으로 또는 충족되지 않은 것으로 결정하는 것이 아니라 스케일에 기초하여 유저가 그룹에 우수하게 매칭하는지 여부를 결정하는데 영향을 미칠 수 있다.

- [0033] 나아가, 하나 이상의 실시예에서 시스템은 유저의 특성 및 그룹의 특성, 즉 전제조건이 매칭하는 정도를 결정할 수 있다. 예를 들어, 그룹의 전제조건은 유저의 전제조건과 비교하여 유저와 그룹 특성 사이에 유사성이 있는지 여부를 결정하여 유저가 그룹에 대해 우수한 멤버인지를 결정할 수 있다. 일부 실시예에서, 이 결정은 그룹 필수조건을 유저 전제조건과 비교한 것으로부터 스코어에 추가된다.
- [0034] 더 추가적인 실시예에서, 시스템은 그룹이 유저의 필수조건을 충족하는지 여부를 더 결정할 수 있다. 전술된 바와 같이, 일부 실시예에서, 유저는 가입하기를 원하는 그룹에 대해 필수조건을 설정할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 그룹 전제조건을 유저 필수조건과 더 비교하여 추가적인 스코어를 결정할 수 있고, 이 추가적인 스코어는 그룹 필수조건 및 전제조건을 유저 전제조건과 비교하여 생성된 스코어에 더 추가될 수 있다.
- [0035] 일부 실시예에서, 이들 필수조건은 이진, 비-이진이고 및 또는 이진 및 비-이진 필수조건의 조합일 수 있다. 즉, 일부 필수조건이 예 및 아니오 응답을 가질 수 있고 잠재적인 그룹에서 충족되거나 충족되지 않을 수 있으나, 다른 실시예에서, 일부 필수조건은 비-이진일 수 있고 필수조건이 설명된 기준을 충족할 수 있는 값의 범위를 나타낼 수 있다. 예를 들어, 유저 파라미터가 지리적 위치의 필수조건을 포함하는 경우, 필수조건은 특정 영역으로 제한될 수 있다. 그러나, 다른 실시예에서 지리적 위치 필수조건은 위치를 나타낼 수 있고 시스템은 그룹이 특정 위치의 필수조건을 충족하는지 여부가 아니라 유저의 위치에 그룹의 위치의 근접도를 결정할 수 있다.
- [0036] 일부 실시예에서, 필수조건은 선호도 또는 주어진 가중치로 표현되어서 유저의 스코어 또는 매칭이 필수조건에 의해 단지 부분적으로만 영향을 받을 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 여러 필수조건이 제공되어 있으나, 하나 이상의 필수조건이 가중되어 각 필수조건이 시스템이 충족된 것으로 또는 충족되지 않은 것으로 결정하는 것이 아니라 스케일에 기초하여 유저가 그룹에 우수하게 매칭하는지 여부를 결정하는데 영향을 미칠 수 있다.
- [0037] 나아가, 하나 이상의 실시예에서 시스템은 유저의 특성 및 그룹의 특성, 즉 전제조건이 매칭하는 정도를 결정할 수 있다. 예를 들어, 그룹의 전제조건은 유저의 전제조건과 비교하여 유저와 그룹 특성 사이의 유사성이 있는지 여부를 결정하여 유저가 그룹에 대해 우수한 멤버인지를 결정할 수 있다. 일부 실시예에서, 이 결정은 이 단계에서 결정된 스코어에 더 추가된다.
- [0038] 이런 방식으로, 그룹에 잠재적인 멤버로 유저를 평가하는 상기 방법은 2가지 매칭 시스템을 통해 그룹 및 잠재적인 멤버를 매칭시키는 방법을 제공한다.
- [0039] 다음으로, 단계(160)에서 시스템은 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹 멤버/리더에 추천할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 잠재적인 멤버는 단계(150)에서 비교 및/또는 생성된 스코어에 따라 시스템에 의해 선택된 멤버를 포함한다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 경쟁 단계(150)에서, 시스템은 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹에 추천할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 잠재적인 멤버는 단계(130)에서 검출된 모든 유저를 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버는 단계(130)에서 검출된 하나 이상의 유저를 포함한다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 하나 이상의 유저는 단계(150)에서 수행된 비교 및/또는 계산된 스코어에 따라 선택될 수 있다.
- [0040] 일부 실시예에서, 그룹에 추천된 잠재적인 멤버는 단계(150)에서 수행된 비교 및/또는 생성된 스코어에 기초하여 그룹과 매칭하는 것으로 결정된 유저를 포함할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템 및/또는 그룹은 조건을 부과하고, 비교 단계(150)에 따라 조건을 충족하는 모든 유저를 추천할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 그룹 및/또는 시스템은 특정 매칭 임계값을 지정하고 이 매칭 임계값을 충족하는 유저만이 단계(160)에서 그룹에 추천된다. 일부 실시예에서, 예를 들어 단계(130)에서 비교로부터 유도된 각 유저의 스코어 및/또는 다른 지시값이 매칭 임계값과 비교된다. 이러한 실시예에서, 유저가 매칭 임계값을 충족하거나 초과하는 것으로 결정되면, 이 유저는 단계(160)에서 그룹에 추천된다. 일부 실시예에서, 예를 들어 각 유저의 스코어는 매칭 임계값과 비교되고, 유저 스코어가 매칭 임계값 이상인 경우, 이 유저는 잠재적인 멤버로 추천된다. 일부 실시예에서, 유저는 단계(150) 동안 비교 및/또는 생성된 스코어에 기초하여 랭킹(ranking)이 매겨질 수 있다. 일부 실시예에서, 추천은 리포트 및/또는 클라우드를 포함하는 여러 형태로 생성될 수 있다. 이들 추천 메커니즘은 도 9, 도 13a 및 도 13b에 대해 아래에 더 설명된다.
- [0041] 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버를 추천할 때, 추천된 유저는 단계(150) 동안 생성된 스코어에 기초하여 랭킹이 매겨져서 각 유저의 스코어가 다른 유저에 비해 지시될 수 있다. 예를 들어, 잠재적인 멤버를 추천할 때 그룹에

리포트가 제공되는 경우, 이 리포트는 유저의 분류된 리스트를 포함할 수 있고, 여기서 그룹 파라미터 및 유저 파라미터를 고려하여 그룹과 최상으로 매칭하는 유저는 더 낮은 매칭 스코어 및/또는 덜 바람직한 것을 갖는 것보다 리스트에서 더 높게 있다. 일부 실시예에서, 컬러, 사이즈 또는 다른 특성과 같은 다른 구별 메커니즘을 사용하여 유저와 그룹 사이에 상대적인 매칭을 나타낼 수 있다.

[0042] 일부 실시예에서, 특정 조건을 충족하는 유저를 추천하는 것에 더하여, 시스템은 다른 기준에 기초하여 유저를 더 추천할 수 있다. 하나 이상의 실시예에서, 예를 들어, 그룹의 멤버는 관찰 유저를 태그하거나 또는 게임 플레이를 하기 전에, 게임 플레이를 하는 동안, 게임 플레이를 한 후 하나 이상의 유저에 투표할 수 있고, 이들 유저는 추천된 잠재적인 멤버의 리스트에 추가될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템을 통해 그룹의 멤버는 다른 유저에 투표할 수 있고, 그룹의 멤버로부터 투표를 수신한 유저는 리포트에 추가된다. 일부 실시예에서, 그룹의 멤버에 의한 투표/제안은 단계(150)에서 결정된 스코어에 추가되어 그룹에 대해 유저의 스코어를 승격(boost)시킬 수 있다. 일부 실시예에서, 투표/제안에는 다른 파라미터보다 더 높은 가중치 및/또는 상대적인 중요도가 주어질 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹의 멤버에 의해 태그를 받거나 및/또는 투표를 받은 유저는 매칭 기준을 충족하지 않아서 시스템에 의하여는 통상 추천될 수 없었던 경우에도 단계(160)에서 그룹에 추천될 수 있다.

[0043] 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버는 게임 플레이를 하기 전에, 게임 플레이를 하는 동안, 게임 플레이를 한 후에, 관심 그룹으로 이 그룹에 투표하거나 이 그룹에 태그할 수 있다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 유저는 잠재적인 그룹의 그룹 플레이 또는 활동 세션을 볼 수 있고, 플레이어가 가입하는데 관심이 있는 그룹으로 이 그룹을 태그할 수 있다. 일부 실시예에서, 유저는 특정 그룹에 가입하는데 관심이 있는 것을 나타낼 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 유저는 그룹에 관한 추천을 수신할 수 있고 특정 관심이 있는 것으로 그룹을 선택할 수 있다. 이러한 실시예에서, 유저는 그룹에 가입 요청을 송신할 수 있다. 일부 실시예에서, 유저는 그룹의 그룹 활동을 관찰하거나 및/또는 구경하는 요청을 할 수 있고 그룹에서 관심을 나타낼 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹에 관심을 나타낸 잠재적인 멤버는 그룹 리포트의 상부로 이동하거나 및/또는 그룹 리더에 하이라이트되어 표시된다. 일부 실시예에서, 유저의 투표/지시값은 단계(150)에서 결정된 스코어에 추가되어 그룹에 대해 유저의 스코어를 승격시킬 수 있다. 일부 실시예에서, 이러한 유저는 단계(150)에서 계산된 충분히 높은 스코어를 가지는 것과 같은 다른 추천 기준을 충족하지 않더라도 단계(160)에서 추천될 수 있다.

[0044] 따라서, 여러 실시예에 따라, 단계(160) 동안, 그룹은 그룹 전제조건 및 필수조건, 가중치 및 다른 유저와 게임 플레이를 하는 동안 그룹 투표/제안뿐 아니라 그룹에서 유저의 관심 중 하나 이상의 기준에 기초하여 리포트, 클라우드 또는 다른 잠재적인 멤버 추천 수단을 수신할 수 있다.

[0045] 일부 실시예에서, 추천 수단은 멤버를 탐색하고 있는 것을 광고하는 모든 그룹에 대해 자동적으로 생성된다. 일부 실시예에서, 그룹 리더 및/또는 멤버는 시스템에 로그인(log in)하고 잠재적인 멤버의 추천을 수신할 것을 요청할 수 있다. 일부 실시예에서, 추천 수단은 주기적으로 업데이트되어 그룹 멤버/리더들이 유저 활동을 관찰하고 추적할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 멤버는 추천을 수신하고 추가적인 관찰을 위해 특정 유저를 태그할 수 있다. 따라서 시스템은 그룹 리더 및/또는 멤버들이 새로운 멤버를 선택하기 전에 잠재적인 멤버를 볼 수 있는 메커니즘을 제공한다. 이들 추천 메커니즘은 컴퓨터, 게임 콘솔, 웹 애플리케이션(web application) 및/또는 모바일 디바이스를 통해 그룹 리더/멤버에 전달될 수 있다. 일부 실시예에서, 추천은 리포트 및/또는 클라우드를 포함하는 여러 형태로 생성되어, 그룹에 디스플레이될 수 있다.

[0046] 하나 이상의 실시예에서 그룹 리더/멤버는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 모니터링할 수 있고 그룹에 추가될 하나 이상의 잠재적인 멤버를 선택할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 그룹 리더 및/또는 멤버가 추천된 잠재적인 멤버를 보았다면, 그룹 멤버/리더는 그룹에 초대할 하나 이상의 유저를 선택할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 선택된 잠재적인 멤버에 초대장을 송신하고, 잠재적인 멤버가 잠재적인 멤버를 가입시키는 초대장을 수락(accepted)한 것을 검출할 때 그룹에 추가될 수 있다.

[0047] 추가적인 실시예에서, 유저를 그룹에 추가하기 전에 그룹 멤버 또는 리더들은 잠재적인 멤버 중 하나 이상을 시험(trial) 또는 트라이아웃 세션으로 초대하기를 원할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 트라이아웃 세션을 생성하거나 또는 진행 중에 유저를 그룹 세션에 가입시켜 유저로 하여금 그룹에 가입시킬 잠재적인 멤버를 초대하기 전에 잠재적인 멤버의 활동을 볼 수 있게 할 수 있다. 트라이아웃 세션을 수립하는 공정은 아래에서 더 설명된다.

[0048] 더 다른 실시예에서, 그룹은 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹 멤버로부터 추가적인 활동을 요구함이 없이 잠재적인 멤버 중 하나 이상에 초대장을 자동적으로 송신하고 및/또는 시험/트라이아웃으로 자동적으로 초대하고

록 시스템을 지정할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 잠재적인 멤버의 하나 이상을 자동적으로 초대하거나 및/또는 이들 잠재적인 멤버들이 특정 기준을 충족할 때 하나 이상의 잠재적인 멤버를 시험/트라이아웃에 자동적으로 초대할 수 있다.

- [0049] 일부 실시예에서, 시스템은 그룹에 가입할 잠재적인 멤버를 자동적으로 초대하거나 또는 조건이 충족된 경우 하나 이상의 잠재적인 멤버를 트라이아웃 세션에 초대하도록 권한 부여(authorized)될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 그룹 또는 그룹의 멤버는 잠재적인 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나 및/또는 이 잠재적인 멤버들이 매칭 스코어, 즉 특정 임계값을 넘는 단계(150) 동안 계산된 스코어를 가지는 경우 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹의 트라이아웃에 초대하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 또는 멤버는 잠재적인 멤버들이 그룹이 설정한 최소개의 필수조건을 충족하거나 또는 그룹에 매칭된 것으로 잠재적인 멤버를 한정(qualify)하는 가중치를 가지는 것으로 지정된 하나 이상의 기준을 충족하는 경우 잠재적인 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나 및/또는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹의 트라이아웃에 초대하도록 시스템을 지정할 수 있다.
- [0050] 이러한 실시예에서, 조건이 충족된 것으로 결정될 때 시스템은 선택된 잠재적인 멤버에 초대장을 송신하고 잠재적인 멤버가 초대장을 수락하여 가입한 것을 검출할 때, 잠재적인 멤버가 그룹에 추가된다.
- [0051] 도 2는 본 발명의 여러 실시예에 따라 잠재적인 멤버를 멤버를 탐색하는 클랜/그룹에 추천하는 방법의 상세 흐름도를 도시한다.
- [0052] 하나 이상의 실시예에서, 방법의 단계(210-250)는 도 1에 도시된 방법의 단계(110-150)에 대해 전술된 일부 또는 모든 실시예에 따라 구현된다.
- [0053] 단계(210)에서, 시스템은 멤버를 탐색하는 그룹을 검출한다. 요청에 응답하여, 단계(220)에서, 시스템은 그룹의 그룹 파라미터를 검색한다. 다음으로, 단계(230)에서, 시스템은 그룹에의 가입을 탐색하는 하나 이상의 유저를 검출하고 단계(240)로 진행하여 여기서 각 유저의 유저 파라미터가 검색된다. 다음으로, 상기 단계(150)와 유사하게, 단계(250)에서 시스템은 그룹 파라미터 및 유저 파라미터를 비교하고 이 비교에 응답하여 스코어 또는 다른 지시값을 생성할 수 있다.
- [0054] 일부 실시예에서, 다음으로, 단계(260)에서 시스템은 그룹이 멤버에 초대장을 자동적으로 송신하고 및/또는 추가 멤버를 그룹에 추가하도록 시스템을 지정하였는지 여부를 결정한다. 일부 실시예에서, 그룹은 자동적으로 추가 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하고, 초대장을 그룹에 가입할 잠재적인 멤버 중 하나 이상에 송신하며 및/또는 그룹 멤버의 간섭 없이 하나 이상의 잠재적인 멤버를 시험/트라이아웃에 자동적으로 초대하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 조건은, 이 조건이 충족될 때 시스템이 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나, 초대장을 그룹에 가입할 잠재적인 멤버의 하나 이상에 송신하거나 및/또는 그룹 멤버로부터 임의의 추가적인 활동을 요구함이 없이 하나 이상의 잠재적인 멤버를 시험/트라이아웃에 자동적으로 초대하도록 설정될 수 있다.
- [0055] 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 잠재적인 멤버들이 특정 기준을 충족할 때 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나, 그룹에 가입할 잠재적인 멤버의 하나 이상을 자동적으로 초대하거나 및/또는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 시험/트라이아웃에 자동적으로 초대할 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 조건이 충족된 경우 잠재적인 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나, 그룹에 가입할 잠재적인 멤버를 초대하거나 또는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 트라이아웃 세션에 초대하도록 권한 부여될 수 있다.
- [0056] 예를 들어, 일부 실시예에서, 그룹 또는 멤버는 잠재적인 멤버들이 스코어, 즉 특정 임계값을 넘는 단계(250) 동안에 계산된 스코어를 가지는 경우 잠재적인 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나 또는 초대장을 그룹에 가입할 멤버에 송신하거나 및/또는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹의 트라이아웃에 초대하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 또는 멤버는 이 잠재적인 멤버들이 그룹이 설정한 최소개의 필수조건을 충족하거나 또는 그룹에 매칭하는 것으로 잠재적인 멤버를 한정하는 가중치를 가지는 것으로 지정된 하나 이상의 기준을 충족하는 경우 잠재적인 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나 및/또는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 그룹의 트라이아웃에 초대하도록 시스템을 지정할 수 있다. 이러한 기준은 매칭 스코어, 즉 임계값을 충족하는 단계(250)에서 계산된 스코어, 그룹의 하나 이상의 멤버로부터 수신된 투표의 수, 및/또는 그룹에 가입하기 위한 관심 지시값을 포함하는 필수조건 및 전제조건 중 하나 이상을 충족하는 것을 포함할 수 있다.
- [0057] 일부 실시예에서, 하나 이상의 기준 세트는 유저를 그룹에 자동적으로 추가하는 것, 초대장을 그룹에 가입할 유저에 자동적으로 송신하는 것 및/또는 유저의 개시를 그룹의 트라이아웃에 자동적으로 송신하는 것 각각에 대해

상이하게 설정될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서 잠재적인 멤버를 그룹에 자동적으로 추가하거나 또는 초대장을 그룹에 가입할 유저에 자동적으로 송신하는 기준은 그룹이 2개 이상의 조건 세트를 구비하는 경우 초대장을 트라이아웃에 송신하는 것보다 더 엄격한 조건을 포함할 수 있다. 즉, 그룹은 잠재적인 멤버가 그룹에 가입하도록 자동적으로 추가되거나 초대되거나 또는 잠재적인 멤버가 그룹의 트라이아웃에 초대될 수 있는 조건 레벨을 상이하게 설정할 수 있다.

[0058] 이러한 실시예에서, 단계(260)에서 시스템은 그룹이 특정 기준 또는 조건을 충족하는 멤버에 초대장을 자동적으로 송신하도록 시스템을 지정하였는지 여부를 결정한다. 단계(270)에서 이러한 지정이 설정된 것으로 결정된 경우, 시스템은 조건이 충족되었는지 여부를 결정한다. 단계(270)에서, 시스템은 조건이 충족된 것으로 결정하면 공정은 단계(290)로 진행하고 잠재적인 멤버는 그룹에 자동적으로 추가되거나 및/또는 초대장이 유저에게 송신된다. 일부 실시예에서, 유저가 자동적으로 추가되었는지 또는 초대장이 송신되었는지 여부는 시스템 개발자에 의해 설정된 시스템 선호도, 그룹에 의해 설정되거나 및/또는 그룹을 모니터링하는 것에 기초하여 시스템에 의해 설정된 그룹 선호도, 및/또는 유저를 모니터링한 것에 기초하여 유저 및/또는 시스템에 의해 설정된 유저 선호도 중 하나 이상에 의존할 수 있다. 일부 실시예에서, 전술된 바와 같이, 초대는 그룹에 가입하는 유저에의 초대 또는 그룹의 트라이아웃에의 초대 중 하나를 포함할 수 있다.

[0059] 한편 단계(230)에서 검출된 유저가 없거나 조건을 충족하지 않는 것으로 결정되면 시스템은 단계(275)에서 공정을 종료할 수 있다. 일부 실시예에서, 조건이 충족되지 않은 것으로 결정되면, 시스템은 대안적으로 단계(280)로 진행하고 잠재적인 멤버의 추천을 그룹에 제공할 수 있다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 단계(230)에서 초대장을 자동적으로 수신하는 기준을 충족하는 유저는 없지만, 그룹 멤버는 추천된 유저를 여전히 수신하고 초대장을 유저에 수동으로 송신하거나 및/또는 유저를 그룹에 추가하기를 원할 수 있다. 일부 실시예에서, 예를 들어 시스템은 단계(280)에서 단계(230)에서 검출된 유저의 하나 이상의 리스트를 예를 들어 리포트로 제공할 수 있다. 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버를 그룹에 추천하는 단계(280)는 전술된 바와 같이 도 1의 단계(160)와 유사하게 수행된다.

[0060] 유사하게, 단계(260)에서 그룹이 하나 이상의 멤버를 자동적으로 추가하고 및/또는 초대장을 하나 이상의 잠재적인 멤버에 자동적으로 송신하도록 시스템을 지정하지 않은 것으로 결정되면, 공정은 단계(280)로 진행하고 하나 이상의 잠재적인 멤버는 도 1의 단계(160)와 유사하게 그룹에 추천된다. 단계(280)에서 추천을 수신하면, 그룹은 하나 이상의 잠재적인 멤버를 선택할 수 있고 잠재적인 멤버를 그룹에 추가하거나 및/또는 잠재적인 멤버를 트라이아웃 세션에 초대할 것을 선택할 수 있다.

[0061] 일부 실시예에서, 단계(280) 동안, 그룹은 그룹 전제조건 및 필수조건, 가중치 및 다른 유저와 게임 플레이하는 동안 그룹 투표/제안 및 그룹에서 유저의 관심 중 하나 이상의 기준에 기초하여 리포트, 클라우드 또는 다른 잠재적인 멤버 추천 수단을 수신할 수 있다.

[0062] 추천을 수신하면, 하나 이상의 실시예에서, 그룹 리더/멤버는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 볼 수 있고, 그룹에 추가되거나 또는 그룹을 트라이아웃하는데 초대될 하나 이상의 잠재적인 멤버를 선택할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 그룹 리더 및/또는 멤버가 추천된 잠재적인 멤버를 보았다면, 그룹 멤버/리더는 그룹 또는 트라이아웃 세션에 초대될 하나 이상의 유저를 선택할 수 있다.

[0063] 다음으로, 여러 실시예에 따라, 전술된 바와 같이 하나 이상의 멤버의 선택을 수신하거나 및/또는 잠재적인 멤버를 자동적으로 추가하거나 초대하는 조건이 충족된 것을 검출하면, 공정은 단계(290)로 진행하여 전술된 바와 같이 유저를 그룹에 추가하거나 및/또는 초대장을 하나 이상의 잠재적인 멤버에 송신한다. 일부 실시예에서, 단계(290)에서, 시스템, 그룹 및/또는 유저 선호도 중 하나 이상에 기초하여 선택된 잠재적인 멤버가 그룹에 추가되어야 한다면, 이 유저가 추가되고 나서 공정이 종료한다.

[0064] 그렇지 않은 경우, 단계(290)에서, 시스템은 초대장을 선택된 잠재적인 멤버에 송신하고 이 멤버가 초대를 수락하기를 기다린다. 일부 실시예에서, 유저는 초대를 수신하였다는 통지를 수신하고 이 초대를 수락하거나 거부할 수 있다. 일부 실시예에서, 선택된 잠재적인 멤버는 그룹이 특정 기준 등을 충족하는지 여부에 상관없이 예를 들어 그룹과 유저 사이에 매칭 스코어를 포함할 수 있는 특정 조건이 충족되면 초대를 자동적으로 수락하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버가 가입 초대를 수락한 것으로 검출한 경우 잠재적인 멤버가 그룹에 추가된다.

[0065] 추가적으로 또는 대안적으로, 일부 실시예에서, 유저를 그룹에 추가하기 전에 그룹 멤버 또는 리더는 하나 이상의 유저를 시험 또는 트라이아웃 세션에 초대하기를 원할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 트라이아웃 세

션을 생성하거나 또는 유저가 진행 중인 그룹 세션에 가입하게 하여 유저로 하여금 그룹에 가입하는 잠재적인 멤버를 초대하기 전에 잠재적인 멤버의 활동을 볼 수 있게 할 수 있다. 트라이아웃 세션을 수립하는 공정은 도 3 및 도 4에 대해 아래에 설명된다. 예시적인 실시예에서, 트라이아웃은 단일 세션에서 수행되는 것으로 설명되어 있으나, 이 기술 분야에 통상의 지식을 가진 자라면 그룹이 특정 시험 세션 내 여러 세션에 또는 특정 수의 세션에 참가할 잠재적인 멤버에 초대하여, 잠재적인 멤버를 평가하는 기회를 그룹에 제공할 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다.

- [0066] 일부 실시예에서, 초대/트라이아웃할 멤버를 선택하기 위해, 클랜 멤버는 초대장을 송신하거나 또는 플레이어 리포트로부터 트라이아웃 요청을 확장할 수 있다. 일부 실시예에서, 초대장은 모바일 디바이스, 콘솔 또는 웹 애플리케이션 또는 다른 전자 인터페이스 인터페이스로부터 송신될 수 있다. 일부 실시예에서, 초대장은 게임 제목 및 콘솔 외부 멤버에 송신될 수 있다. 예를 들어, 이것은 소셜 네트워크 애플리케이션, 이메일(email), 모바일, 다른 게임 제목 및 다른 게임 플랫폼을 포함할 수 있다.
- [0067] 트라이아웃/시험 기간에, 일부 실시예는 클랜이 잠재적인 멤버에 트라이아웃/서버/시간을 수립하는 것을 지원한다. 일부 실시예에서, 잠재적인 플레이어는 다른 클랜 멤버와 단일 시험 게임에 참가하는 기회를 제안받는다. 리크루트의 게임 플레이를 관찰한 후, 클랜 멤버는 예 또는 아니오를 투표하는 게임내 메커닉스(in-game mechanics)를 사용하는 것이 허용된다. 일부 실시예에서, 본 명세서에 설명된 게임내 투표의 예를 사용할 수 있다.
- [0068] 일부 실시예에서, 잠재적인 플레이어는 가입하기 전에 그룹의 게임 플레이, 거동 및 활동을 볼 수 있는 구경 능력이 부여된다. 일부 실시예에서, 클랜을 본 후, 잠재적인 플레이어는 클랜의 리포트에 출현하는 것을 회피하도록 클랜을 블랙리스트화(blacklist)할 수 있다. 이것은 잠재적인 플레이어가 클랜과 리크루트 공정(예를 들어 가입 요청, 클랜의 리포트에 출현 등)에 수반되기 전이나 후일 수 있다.
- [0069] 일부 실시예에서, 시스템은 잠재적인 리크루트의 수동 수락을 제공한다. 예를 들어, 일부 실시예에서 클랜 리더 또는 장교는 언제나도 리포트를 사용하여 수동으로 잠재적인 리크루트를 수락할 수 있다.
- [0070] 일부 실시예에서, 시스템은 잠재적인 리크루트의 자동 초대 또는 자동 수락을 제공한다. 예를 들어, 옵션 특징으로, 리크루트 시스템은 강한 후보인 것으로 보이거나 또는 클랜 멤버로부터 특정 개수의 투표를 받은 플레이어를 자동적으로 초대할 수 있다. 추가적으로, 일부 실시예에서, 리크루트 시스템은 플레이어로부터 가입 요청을 자동적으로 수락할 수 있다. 일부 실시예에서, 옵션 특징은 멤버 선택 및 트라이아웃의 필요성을 배제한다.
- [0071] 도 3을 참조하면, 트라이아웃 세션을 개시하는 제1 방법의 흐름도가 본 발명의 여러 실시예에 따라 도시된다.
- [0072] 공정은 단계(310)에서 시작하고 여기서 시스템은 트라이아웃 개시 요청을 검출한다. 일부 실시예에서, 트라이아웃 개시 요청은 하나 이상의 잠재적인 멤버가 그룹에 트라이아웃을 수락한 것을 검출할 때 검출된다. 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버가 트라이아웃에의 초대를 수락한 것을 검출하면 트라이아웃 세션이 각 잠재적인 멤버에 대해 생성될 수 있다. 일부 실시예에서, 트라이아웃 초대는 그룹 멤버/리더 및 또는 시스템에 의해 지시된 특정 트라이아웃 시간을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹에 트라이아웃으로 초대된 유저는 시스템에 액세스하여 하나 이상의 식별 데이터를 입력한다. 이러한 실시예에서, 시스템은 유저가 세션에 트라이아웃하기를 원하는 잠재적인 멤버인지를 검출할 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 하나 이상의 잠재적인 멤버로부터 컨펌(confirmation)을 수신할 수 있고, 특정 시간을 선택하거나 및/또는 이 시간에 그룹 멤버/리더에 질문할 수 있고, 일부 또는 모든 잠재적인 멤버에 지정된 시간에 트라이아웃 세션을 개시할 수 있다. 일부 실시예에서, 이 지정된 시간에 유저는 시스템과 접촉할 수 있고 시스템은 트라이아웃-세션을 개시하는 공정을 시작할 수 있다.
- [0073] 트라이아웃 개시 요청을 검출할 때, 단계(320)에서 시스템은 컴퓨터 시뮬레이션된 트라이아웃 세션을 생성한다. 일부 실시예에서, 세션은 게임, 그룹 미팅 및/또는 다른 컴퓨터 시뮬레이션 세션을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 트라이아웃 세션은 그룹이 통상적으로 동작하는 상황과 유사하며, 그룹에 트라이아웃하는 하나 이상의 잠재적인 멤버의 거동을 그룹이 통상적으로 참가하는 활동에 관해 관찰할 수 있다.
- [0074] 다음으로, 단계(330)에서, 잠재적인 멤버는 단계(320)에서 생성된 트라이아웃 세션에 가입된다. 전술된 바와 같이, 일부 실시예에서, 트라이아웃 세션은 각 잠재적인 멤버에 개인적으로 개시될 수 있다. 일부 실시예에서, 2개 이상의 잠재적인 멤버들이 동일한 트라이아웃 세션에 가입될 수 있다.
- [0075] 선택적으로, 하나 이상의 실시예에서, 단계(340)에서, 시스템을 통해 하나 이상의 기존의 그룹 멤버/리더들이 트라이아웃 세션에 가입하여, 잠재적인 멤버와 대화할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 멤버/리더는 세션의 활동에 실제 참가하는 세션에서 활동하거나 또는 단순히 가입하여 시험 세션에서 참가하는 하나 이상의 잠재적인

멤버를 관찰할 수 있다.

- [0076] 다음으로, 단계(350)에서, 하나 이상의 잠재적인 멤버 및 하나 이상의 그룹 멤버들이 트라이아웃 세션에 가입하면, 공정을 통해 그룹 멤버/리더는 세션을 관찰할 수 있고 이러한 멤버는 잠재적인 멤버에 투표할 수 있다. 그룹 멤버는 트라이아웃 세션 동안 또는 트라이아웃 세션이 종료된 후 잠재적인 멤버에 투표할 수 있다. 세션 전에, 세션 동안, 세션 후에 게임내 투표 및/또는 투표의 예시적인 실시예는 도 7 및 도 8에 대해 아래에서 보다 상세히 설명된다.
- [0077] 도 4는 본 발명의 여러 실시예에 따라 트라이아웃 세션을 개시하는 대안적인 방법의 흐름도를 도시한다. 일부 실시예에서, 새로운 세션을 생성하는 대신, 트라이아웃은 그룹 멤버/리더 중 하나 이상을 포함하는 이미 기존의 컴퓨터 시뮬레이션 세션에 참가하는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 초대하는 것을 포함할 수 있다.
- [0078] 이러한 실시예에서, 공정은 단계(410)에서 시작하고 여기서 시스템은 트라이아웃 개시 요청을 검출한다. 일부 실시예에서, 트라이아웃 개시 요청은 하나 이상의 잠재적인 멤버들이 그룹에서 트라이아웃을 수락한 것을 검출할 때 검출된다. 일부 실시예에서, 멤버가 트라이아웃에의 초대를 수락한 것으로 검출할 때 트라이아웃 세션은 각 잠재적인 멤버에 대해 생성된다. 일부 실시예에서, 트라이아웃 초대는 그룹 멤버/리더 및 또는 시스템에 의해 지시된 특정 트라이아웃 시간을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹을 트라이아웃하는데 초대된 유저는 시스템에 액세스하여 하나 이상의 식별 데이터를 입력할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 유저가 세션을 트라이아웃하기를 원하는 잠재적인 멤버인 것을 검출할 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 하나 이상의 잠재적인 멤버로부터 권령을 수신할 수 있고 특정 시간을 선택하거나 및/또는 이 시간 동안 그룹 멤버/리더에 질문을 할 수 있고, 일부 또는 모든 잠재적인 멤버에 지정된 시간에 트라이아웃 세션을 개시할 수 있다. 일부 실시예에서, 이 지정된 시간에 유저는 시스템과 접촉할 수 있고 시스템은 트라이아웃 세션을 개시하는 공정을 시작할 수 있다.
- [0079] 트라이아웃 개시 요청을 검출할 때, 단계(420)에서 시스템은 진행 중인 그룹 세션을 검출한다. 일부 실시예에서, 그룹 세션은 컴퓨터 시뮬레이션 세션을 포함한다. 일부 실시예에서, 세션은 게임, 그룹 미팅 및/또는 다른 컴퓨터 시뮬레이션 세션을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 멤버/리더는 잠재적인 멤버에 가능한 트라이아웃 세션으로 검출된 특정 세션을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 스케줄된 그룹 세션을 결정하고, 잠재적인 멤버가 그룹에 가입할 수 있는 권한을 그룹에 질문할 수 있다. 일부 실시예에서, 특정 그룹 세션은 멤버에 송신된 초대장 내에 포함될 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 가능한 세션이 제공될 수 있고, 잠재적인 멤버는 세션 중에서 선택할 수 있다.
- [0080] 다음으로, 단계(430)에서, 잠재적인 멤버는 단계(420)에서 검출된 진행 중인 그룹 세션에 가입된다. 전송된 바와 같이, 일부 실시예에서, 하나 이상의 잠재적인 멤버는 진행 중인 그룹 세션에 가입될 수 있다.
- [0081] 다음으로, 단계(440)에서, 하나 이상의 잠재적인 멤버가 트라이아웃 세션, 즉 기존의 그룹 세션에 가입하면, 공정을 통해 그룹 멤버/리더는 세션을 관찰할 수 있고 이 멤버들은 잠재적인 멤버에 투표할 수 있다. 그룹 멤버는 트라이아웃 세션 동안 또는 트라이아웃 세션이 종료한 후 잠재적인 멤버에 투표할 수 있다. 세션 전에, 세션 동안 또는 세션 후에 게임내 투표 및/또는 투표하는 예시적인 실시예는 도 7 및 도 8에 대해 아래에서 보다 상세히 설명된다.
- [0082] 도 5는 본 발명의 일부 실시예에 따라 예시적인 클랜의 파라미터 세트를 구비하는 그룹 프로파일의 하나의 예시적인 실시예를 도시한다. 일부 실시예에서, 이것은 클랜이 자기 자신을 설명할 수 있는 기본 가치 설명(즉, 전제조건)을 도시한다. 이것은 클랜이 잠재적인 리크루트에 부과할 수 있는 필수조건을 하이라이트할 수도 있다.
- [0083] 도시된 바와 같이 그룹 파라미터는 하나 이상의 전제조건을 포함하며, 즉 언어, 스타일 및 통계값과 같은 그룹에 대응하는 설명 항목이 클랜 전제조건들의 예들이다. 이들 예시적인 파라미터는 유저 프로파일에 의해 제공될 수 있는 일부 특성의 예들이며, 이것은 유저에 대해 제공될 수 있는 가능한 정보를 모두 나열한 것은 아니다. 하나 이상의 실시예에서, 전제조건은 수동으로 입력된 설명 데이터 및 시스템 생성된 데이터 중 하나 또는 이들의 조합일 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 그룹의 하나 이상의 멤버의 게임 플레이 거동에 기초하여 그룹에 관한 전제조건 및 필수조건 중 하나 이상을 생성할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 클랜 통계값은 클랜 활동을 모니터링한 결과로 시스템에 의해 생성될 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템 데이터는 온라인으로 및/또는 오프라인 활동을 수행하는 동안 게임 플레이 동안 그룹 및/또는 하나 이상의 멤버를 모니터링한 것으로부터 생성될 수 있다.
- [0084] 추가적으로, 도 5에 도시된 바와 같이, 그룹 파라미터는 필수조건, 즉, 그룹이 잠재적인 멤버에 부과하는 요구

조건을 더 포함한다. 예를 들어, 이 예시적인 실시예에서, 그룹 필수조건은 그룹이 헤드셋의 사용을 요구하는지 여부, 그룹의 캘린더(calendar) 및 플레이어의 요구되는 통계값을 포함한다. 추가적인 또는 대안적인 실시예에서, 그룹은 서버의 지리적 위치 정보에 기초하여 위치 필수조건을 더 부과할 수 있다. 이들 예시적인 파라미터는 유저 프로파일에 의해 제공될 수 있는 일부 특성 예들이고, 이것은 유저에 대해 제공될 수 있는 가능한 정보를 전부 나열한 것은 아니다. 하나 이상의 실시예에서, 필수조건은 수동으로 입력된 설명 데이터 및 시스템 생성된 데이터 중 하나이거나 이들의 조합일 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 그룹의 하나 이상의 멤버의 게임 플레이 거동에 기초하여 그룹에 관한 전제조건 및 필수조건 중 하나 이상을 생성할 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템 데이터는 게임 플레이 동안, 온라인 동안 및/또는 오프라인 활동을 수행하는 동안 그룹 및/또는 하나 이상의 멤버를 모니터링한 것으로부터 생성될 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹의 전제조건 및 필수조건은 태그를 통해 구현되고 클라우드, 리스트 또는 다른 수단을 통해 표현될 수 있다.

[0085] 일부 실시예에서 전제조건 및 필수조건의 하나 이상은 가중될 수 있는 반면 다른 실시예에서 모든 파라미터는 동일한 가중치가 주어질 수 있다. 즉, 일부 실시예에서 하나 이상의 파라미터는 그룹의 잠재적인 멤버를 결정할 때 더 중요할 수 있다. 이러한 실시예에서, 이들 파라미터, 즉 전제조건 또는 필수조건은 다른 필수조건 또는 전제조건보다 더 높은 가중치가 주어질 수 있어서 잠재적인 멤버를 결정할 때 더 높은 우선순위 기준 및/또는 특성을 충족하는 멤버들은 더 낮은 가중치 또는 우선순위를 가지는 그룹 파라미터의 다른 기준이나 특성을 충족할 수 있는 다른 것보다 더 우수하게 매칭된 것으로 식별될 수 있다. 일부 실시예에서, 파라미터의 가중치의 우선순위는 그룹의 하나 이상의 멤버에 의해 할당된다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 그룹 리더는 가장 중요한 것으로 간주되는 파라미터에 우선순위를 할당할 수 있다. 일부 실시예에서, 다른 유저는 추가적으로 또는 대안적으로 최고 가중치를 수신하는 파라미터를 결정할 수 있다. 일부 실시예에서, 일부 또는 모든 가중치는 그룹의 게임내/세션 또는 다른 거동에 기초하여 시스템에 의해 결정되고 할당될 수 있다.

[0086] 일부 실시예에서, 클랜은 서버의 지리적 위치 정보에 기초하여 장소(locale) 필수조건을 만들 수 있다. 예를 들어, 클랜은 (예를 들어 미팅 및 모임을 지원하기 위해) 특정 영역에 있는 멤버를 요구할 수 있다.

[0087] 추가적인 실시예에서, 그룹 프로파일의 하나의 요소로서 또는 별개로, 그룹은 새로운 리크루트에 리크루트하는 것과 연관된 언어로 표현된(verbalized) 클랜 인센티브를 수립하고 제안할 수 있다. 일부 예는 그룹 리더, 예를 들어 클랜 장교 또는 다른 멤버와 주간 트레이닝 세션 또는 월간 리크루트 클럽 미팅을 포함할 수 있다. 여러 실시예에서, 인센티브 활동은 온라인이거나 또는 대면적일 수 있다. 예를 들어, 클랜 장교와 주간 트레이닝 세션 또는 월간 클럽 미팅이 피자 레스토랑에서 개최될 수 있는데 여기서 새로운 국부적 리크루트가 무료 피자 또는 다른 곳에서는 완전히 상이하게 취급된다.

[0088] 도 6은 본 발명의 일부 실시예에 따라 예시적인 유저의 파라미터 세트를 구비하는 유저 프로파일의 하나의 예시적인 실시예를 도시한다. 일부 실시예에서, 이것은 플레이어들이 자기 자신을 설명할 수 있는 기본 가치 설명(즉, 전제조건)을 도시한다. 일부 실시예에서, 플레이어의 경우에, 시스템은 게임 플레이에 기초하여 상태를 한정할 수 있다.

[0089] 도시된 바와 같이, 전제조건, 즉 언어, 헤드셋의 유저, 캘린더, 스타일 및 게임 플레이 통계값과 같은 유저에 관한 설명 항목은 유저 프로파일에 나열될 수 있다. 이들 예시적인 파라미터는 유저 프로파일에 의해 제공될 수 있는 일부 특성 예들이고, 이것은 유저에 대해 제공될 수 있는 가능한 정보를 모두 나열한 것이 아니다. 하나 이상의 실시예에서, 전제조건은 수동으로 입력된 설명 데이터 및 시스템 생성된 데이터 중 하나이거나 이들의 조합일 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 유저의 게임 플레이 거동에 기초하여 유저에 관한 전제조건 중 하나 이상을 생성할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 유저 통계 데이터 중 하나 이상이 유저의 활동을 모니터링한 결과 시스템에 의해 생성될 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템 데이터는 게임 플레이 동안, 온라인 동안 및/또는 오프라인 활동 동안 유저를 모니터링한 것으로부터 생성될 수 있다.

[0090] 추가적으로, 도 6이 유저의 전제조건을 제공하는 것으로 유저 프로파일을 도시하는 것이나, 하나 이상의 다른 실시예에서 유저 파라미터는 필수조건을 더 포함할 수 있고, 즉, 유저가 잠재적으로 가입하고 싶은 클랜/그룹에 부과하는 요구조건을 더 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 전제조건 및 필수조건의 하나 이상이 가중될 수 있으나 다른 실시예에서 모든 파라미터는 동일한 가중치가 주어질 수 있다.

[0091] 도 7은 하나 이상의 실시예에 따라 게임내 투표/태그 특징을 갖는 컴퓨터 시뮬레이션 세션 디스플레이 스크린의 하나의 예시적인 스크린샷을 도시한다. 즉, 게임내 발견의 일례는 예시적인 것이며 여기서 일부 실시예에서, 클랜 멤버는 플레이어의 자동 또는 태그 알림/하이라이트를 통해 게임내 동안 잠재적인 리크루트를 식별하고 관찰할 수 있다. 일부 실시예에서, 플레이어는 멤버들이 이미 투표를 지지하거나 또는 반대하는 것을 포함하여 잠재

적인 클랜 리크루트 매칭이 있는 게임내에서 볼 수 있다. 일부 실시예에서, 컬러 코딩(color coding)을 사용하여 클랜 멤버들이 식별 리크루트를 식별하는 것을 도와줄 수 있다.

- [0092] 도시된 바와 같이 이 예시적인 실시예에서, 하나 이상의 유저(710, 720, 730, 740 및 750)는 컴퓨터 시뮬레이션 세션에 참가하는 것으로 스크린에 도시된다. 일부 실시예에서, 컴퓨터 시뮬레이션 세션은 온라인으로 및/또는 대화식으로 수행되는 게임 또는 다른 활동일 수 있다. 따라서, 일부 실시예에서 스크린샷은 게임 또는 다른 시뮬레이션의 장면, 온라인 커뮤니티의 장면, 가상 세계의 장면 등을 도시할 수 있다.
- [0093] 도시된 바와 같이, 일부 실시예에서, 디스플레이 스크린을 통해 유저는 스크린을 보고 컴퓨터 시뮬레이션 세션의 다른 유저의 식별자를 찾을 수 있다. 예를 들어, 유저(710, 720, 730, 740 및 750)는 컴퓨터 시뮬레이션 세션의 유저를 식별하는 식별자, 즉 유저 이름을 가지는 것으로 각각 도시되어 있다. 나아가, 각 유저(710, 720, 730, 740 및 750)는 유저가 하나 이상의 클랜에 속하는지 여부를 나타내는 클랜 태그 또는 식별자를 더 포함할 수 있다. 더 나아가, 일부 실시예에 따라, 스크린을 보는 그룹 멤버는 그룹에 잠재적으로 매칭하는 유저를 구별할 수 있다. 예를 들어, 도 7에 도시된 스크린에서, 유저(750)는 그룹에 잠재적인 멤버/리크루트로 식별된다.
- [0094] 나아가, 이 실시예에 도시된 바와 같이, 잠재적인 멤버의 스코어 또는 매칭 퍼센트와 같은 다른 정보는 관찰하는 유저에 디스플레이될 수 있다. 나아가 이 실시예 및 다른 실시예에서, 그룹의 다른 멤버로부터 투표를 받은 유저는 더 구별될 수 있다. 예를 들어, 도 7에 도시된 바와 같이, 유저(720 및 730)는 그룹 내 다른 멤버로부터 투표를 수신한 것으로 식별된다.
- [0095] 일부 실시예에서, 컬러 코딩, 텍스트 폰트(font)의 유형, 텍스트의 사이즈 또는 다른 유사한 효과를 사용하여 디스플레이 스크린의 잠재적인 멤버를 구별할 수 있다. 예를 들어, 도 7의 스크린에서, 유저(720, 730 및 750)의 식별자는 유저(710 및 740)와는 상이한 폰트로 표현된다. 일부 실시예에서, 유저(720, 730 및 750)의 식별자는 유저(710 및 740)와는 상이한 컬러 또는 명암(shade)으로 표현될 수 있다. 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버는 컬러 코딩 또는 다른 효과에 의해 서로 구별될 수 있다. 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버를 구별하여 서로에 대한 매칭 또는 랭킹을 나타낼 수 있다.
- [0096] 도 7에 도시된 바와 같이, 유저에는 디스플레이된 유저에 투표하거나 태그하는 게임 또는 세션 내 수단이 제시된다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 게임 오버레이(overlay)를 통해 잠재적인 리크루트를 투표하는 수단은 클랜 멤버를 업/다운할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 밴드(760)는 디스플레이된 유저에 투표하는 옵션을 뷰어(viewer)에 제공하는 스크린에 나타난다. 일부 실시예에서, 커서(770)는 제공되고 사용될 수 있고, 이는 도에서 유저(750)에 현재 위치되어 있다. 일부 실시예에서, 커서(770)는 포인터, 화살표, 마커, 지시자 또는 식별자 중 임의의 유형을 포함할 수 있고, 임의의 형상, 구성, 컬러, 명암 등을 포함할 수 있다.
- [0097] 도 7은 스크린의 하부에 배치된 것으로 밴드(band)(760)를 도시한다. 그러나, 이 기술 분야에 통상의 지식을 가진 자라면 게임 또는 세션에서 태그 및/또는 투표하는 수단은 상이한 형태를 취할 수 있고 유저가 어디에서나 볼 수 있게 제시될 수 있는 것으로 이해된다. 일부 실시예에서, 게임/세션에서 투표하는 수단은 관찰하는 유저가 디스플레이된 유저를 선택한 것에 응답하여 및/또는 디스플레이로부터 옵션을 선택하는 것에 의해 또는 제어기, 게임 패드, 조이스틱, 키보드, 마우스 등과 같은 임의의 입력 디바이스에 있는 버튼 또는 다른 입력 수단을 작동시키는 것에 의해 나타난다.
- [0098] 일부 실시예에서, 게임/세션 내 투표 밴드(760)가 나타나면, 도 7에 도시된 바와 같이, 뷰어는 선택된 디스플레이된 유저에 투표할 수 있다. 도 7의 것과 같은 실시예에서, 게임/세션내 투표하는 밴드(760)는 게임/세션내 투표하는 명령을 디스플레이하여 뷰어로 하여금 상이한 유저를 선택하고 투표할 수 있게 한다. 뷰어가 유저를 선택하고 투표하면, 투표 또는 태그는 선택된 유저의 프로파일에 추가되거나 및/또는 차후 검색을 위해 투표 데이터베이스에 저장될 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 멤버가 유저에 투표하면, 유저는 잠재적인 멤버의 리스트 그룹에 추가된다. 나아가, 일부 실시예에서, 유저는 전술된 바와 같이 이제 투표받은 것으로 디스플레이되거나 및/또는 컬러 코딩과 같은 수단에 의해 잠재적인 멤버로서 디스플레이될 수 있다.
- [0099] 컴퓨터 시뮬레이션 세션 동안 유저를 보고 투표할 수 있는 것에 더하여, 그룹 멤버는 세션 전에, 세션 동안 또는 세션 후에 유저를 투표하거나 태그할 수 있다. 도 8은 유저에 제공된 스크린의 예시적인 스크린샷을 도시하여 게임 전이나 후에 유저에 투표하거나 태그할 수 있게 한다. 일부 실시예에서, 스크린은 스코어보드의 유형일 수 있고, 플레이어는 스코어보드에서 다른 플레이어를 하이라이트하고 업/다운 투표하여 잠재적인 리크루트를 다른 클랜 멤버에 추천할 수 있다.
- [0100] 일부 실시예에서, 도 8의 스크린은 세션이 종료된 후 및/또는 그룹 멤버가 세션을 떠나기로 결정한 후에 유저에

제시된다. 일부 실시예에서, 이것은 게임내 경험 및 오프라인, 게임 종료(out-of-game) 리포트와 리뷰(reviewing) 사이의 연관성이다. 일부 실시예에서, 스크린은 상이한 유저에 투표를 하기를 원하는 멤버를 언제라도 디스플레이할 수 있다. 일부 실시예에서, 세션이 진행 중인 동안 이 유저가 유저에 투표를 원하는 경우 스크린이 나타날 수 있다.

[0101] 도 8에 도시된 바와 같이, 스크린은 유저에 관한 정보와 함께 유저의 리스트를 포함한다. 일부 실시예에서, 유저의 리스트는 투표하는 멤버가 보고 있거나 본 것이거나 또는 참가하는 세션 내 모든 유저를 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 리스트는 추천된 잠재적인 멤버의 잠재적인 멤버 리스트를 포함할 수 있다. 리스트 또는 리포트는 플레이어가 속할 수 있는 그룹 또는 클랜을 식별하는 하나 이상의 그룹/클랜 태그와 같은 유저 정보를 포함할 수 있다. 스코어, 사살수(kill), 지원수(assist), 사망수(death) 및 핑수(ping)와 같은 각 유저에 관한 통계 정보가 디스플레이될 수 있다. 리스트는 유저에 관한 다른 정보를 더 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 각 유저는 유저의 ID를 사용하여 리스트에 표현된다. 일부 실시예에서, 리스트의 멤버 또는 뷰어는 제어기, 게임패드, 조이스틱, 마우스, 키보드, 터치 또는 다른 유사한 수단과 같은 입력 수단을 사용하여 유저의 ID를 선택하여 플레이어를 선택할 수 있다. 일부 실시예에서, 유저를 선택할 때, 투표 밴드(810)가 나타나서 멤버는 선택된 유저에 투표할 수 있게 한다. 일부 실시예에서, 투표된 리크루트는 클랜의 플레이어 리포트에 나타날 수 있다.

[0102] 세션시에 또는 세션 전/후 투표에서, 긍정적인(positive) 및 부정적인(negative) 투표를 일부 실시예에 따라 유저에 던질 수 있다. 다른 실시예에서, 시스템은 긍정적인 투표 메커니즘만을 허용할 수 있다. 일부 실시예에서, 추가적으로 또는 대안적으로, 유저는 자유로운 형태를 사용하여 다른 유저의 옵션을 표현하는 메커니즘을 코멘트할 수 있다. 예를 들어, 텍스트 박스를 제공하여 멤버는 유저에 관한 코멘트를 입력할 수 있다. 코멘트를 다른 정보와 함께 그룹 리포트에 제시하여 그룹이 추천된 유저 중 누구를 그룹의 멤버로 선택할지를 결정하는 것을 지원할 수 있다.

[0103] 다음으로, 도 9를 참조하면, 본 발명의 여러 실시예에 따라 멤버를 리크루트하는 그룹에 대해 생성된 예시적인 리포트(900)가 도시된다. 즉, 클랜 또는 다른 그룹에 대해 플레이어를 발견하는 리포트의 일례가 도시된다. 일부 실시예에서, 이것은 클랜 리크루트 리포트로 지칭될 수 있고, 여기서 잠재적인 리크루트는 클랜 투표 및 다른 정보와 함께 도시된다. 일부 실시예에서, 클랜 또는 다른 그룹은 가중치 및 다른 유저와 게임 플레이를 하는 동안 클랜 멤버 투표/제안의 기준에 기초하여 플레이어의 자동 리포트를 수신한다. 일부 실시예에서, 리포트를 콘솔을 통해, 웹 애플리케이션 또는 모바일 디바이스를 통해 전달할 수 있다. 일부 실시예에서, 클랜 멤버로부터 긍정적인 투표를 수신하는 잠재적인 리크루트는 클랜 리포트의 상부로 이동하여, 클랜 리더/장교에 하이라이트되게 한다.

[0104] 도시된 바와 같이, 리포트(900)는 하나 이상의 추천된 잠재적인 멤버를 나열한다. 일부 실시예에서, 추천된 잠재적인 멤버는 도 1 및 도 2의 단계(130 및 230) 동안 각각 검출된 일부 또는 모든 유저를 포함할 수 있다. 리포트(900)는 검색된 하나 이상의 유저 전제조건 및/또는 필수조건, 예를 들어 도 6에 도시된 유저 프로파일에 저장된 필수조건 및 전제조건을 포함하는 잠재적인 멤버에 관한 정보와 함께 잠재적인 멤버를 나열한다. 일부 실시예에서, 나열된 정보는 멤버를 리크루트한 모든 그룹에 대해 생성된 모든 리포트에 대해 유사할 수 있다. 일부 실시예에서, 리포트는 각 그룹에 대해 주문 제작될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서 각 유저에 나열된 정보는 그룹의 필수조건에 기초하여 동적으로 주문 제작되어서, 중요도를 포함하는 것으로 그룹에 의해 나열된 특성이 나열된다. 일부 실시예에서, 리포트는 유저와 그룹 사이에 매칭 및/또는 매칭 스코어를 결정하는데 사용된 항목을 디스플레이하도록 시스템에 의해 주문 제작될 수 있다.

[0105] 예를 들어, 이 예시적인 실시예에서, 잠재적인 멤버는 유저가 헤드셋을 사용하는지 여부와 같은 정보, 총점(total point), 시간당 사살수, 플레이어 시간 및 위치 정보와 같은 유저 통계값과 함께 나열된다. 나아가, 리포트는 각 유저가 그룹/클랜의 멤버로부터 수신한 투표의 수를 더 도시한다. 도시된 바와 같이 그룹의 멤버는 각 유저에 대해 긍정적으로 및 부정적으로 투표할 수 있다. 추가적인 실시예에서, 다른 정보는 리포트에 더 제공될 수 있다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 유저가 그룹에 관심을 나타낼 수 있는 경우, 이 데이터는 리포트에 나열되어 하나 이상의 유저가 그룹의 멤버에 특정 관심이 있는 것을 그룹에 알려줄 수 있다.

[0106] 일부 실시예에서, 잠재적인 멤버는 랭킹에 의해 리크루트 리포트(900)에 나열된다. 즉, 일부 실시예에서, 리포트는 그룹에 최상으로 매칭하는 면에서 유저에 랭킹 매긴다. 일부 실시예에서, 이 랭킹은 유저에 대한 매칭 스코어를 비교하고 최상의 매칭이 리스트의 상위에 나열되게 유저를 랭킹 매기는 것에 기초할 수 있다. 도시된 바와 같이 일부 실시예에서, 매칭 스코어는 예시적인 리포트(900)에 도시된 바와 같이 퍼센트로 도시될 수 있다.

- [0107] 일부 실시예에서, 리포트(900)는 컴퓨터 및/또는 게임 콘솔을 통해 생성되고 디스플레이될 수 있다. 일부 실시예에서, 디스플레이된 리포트를 통해 그룹의 멤버는 리스트로부터 유저를 선택할 수 있고, 이 유저에 관한 더 많은 정보를 관찰하고, 유저에 투표하며, 트라이아웃 또는 시험 세션에 이 유저를 초대하고 또는 그룹의 멤버로서 이 유저를 선택할 수 있다. 예를 들어, 도 9에 도시된 바와 같이, 일부 실시예에서 리포트 디스플레이는 더 많은 정보를 획득하는 정보 버튼(910)을 포함할 수 있다. 각 잠재적인 멤버에 관한 정보에 더하여, 다른 정보를 그룹에 제공할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 리포트의 상이한 컴포넌트, 전체 리크루트 시스템, 그룹 기준, 매칭 공정에 관한 정보 및/또는 다른 관련된 정보는 정보 버튼이 눌러질 때 그룹 멤버 또는 리더에 제공될 수 있다. 나아가, 일부 실시예에서, 리포트(900)를 볼 때, 그룹 멤버 또는 리더는 리포트의 하부에 모두 편집 버튼(920)을 선택할 수 있고 유저에 투표하거나 또는 유저에 관해 이전에 포스팅된 투표를 더 변경할 수 있다.
- [0108] 일부 실시예에서, 리포트의 외관(look)은 상이한 시스템 기반 또는 그룹 기반 기준에 따라 각 멤버에 대해 변할 수 있다. 예를 들어 일부 실시예에서, 기준은 멤버 액세스 권리, 랭킹, 지위(position) 등을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 동일한 리포트 윈도우는 모든 멤버에 대해 디스플레이될 수 있으나, 버튼의 일부나 전부가 그레이아웃(grayed out)되거나 또는 유사한 기준에 따라 제한된 기능만을 수행할 수 있다. 이 예시적인 실시예에서 잠재적인 멤버의 리포트는 단일 디스플레이인 것으로 디스플레이되지만, 이 기술 분야에 통상의 지식을 가진 자라면 잠재적인 멤버 리포트가 상이한 포맷으로 및 상이한 개수의 페이지로 유저에 제시되어 상이한 디스플레이 또는 플랫폼을 수용할 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다.
- [0109] 일부 실시예에서, 클랜 리크루트 시스템은 애플리케이션을 통해 하나 이상의 그룹/클랜 멤버/리더에 디스플레이될 수 있다. 애플리케이션은 하나 이상의 유저 인터페이스 디스플레이를 포함할 수 있다. 도 10a, 도 10b 및 도 10c는 하나 이상의 그룹 멤버들이 본 발명의 리크루트 시스템과 대화할 수 있게 하는 클랜 리크루트 애플리케이션을 도시한다. 애플리케이션은 예를 들어 모바일 디바이스, 태블릿, PC, 휴대용 게임 디바이스, 컴퓨터 및/또는 다른 소비자 전자 디바이스를 통해 생성 및/또는 디스플레이될 수 있다. 도시된 바와 같이, 애플리케이션은 도 10a, 도 10b 및 도 10c로 레이블된 다수의 디스플레이 윈도우를 포함한다. 애플리케이션이 3개의 별개의 윈도우를 가지는 것으로 도시되어 있으나, 이 기술 분야에 통상의 지식을 가진 자라면 잠재적인 멤버 애플리케이션이 많은 상이한 포맷으로 및 상이한 개수의 디스플레이 윈도우로 유저에 제시되어 상이한 디스플레이 또는 플랫폼 및 시스템 또는 유저 선호도를 수용할 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 예로서, 일부 실시예에서, 홈 스크린, 투표 및 관람 리포트와 같은 기능을 구비하는 3개의 스크린은 모바일 폰 애플리케이션, 모바일 디바이스 애플리케이션, 태블릿 디바이스 애플리케이션, 패드-같은 디바이스 응용 등에 구현될 수 있다.
- [0110] 도시된 바와 같이 애플리케이션은 도 10a에서 클랜 멤버와 연락하는 기능, 클랜 리포트를 생성하는 기능 및/또는 클랜 리포트를 수신하는 기능과 같은 여러 기능을 그룹 멤버 및/또는 리더에 제공하는 메뉴(1010)를 디스플레이하는 제1 디스플레이를 포함한다. 일부 실시예에서, 멤버/리더는 잠재적인 멤버의 리포트를 보는 클랜 리크루트 리포트 옵션을 선택할 수 있다. 일부 실시예에서, 리포트는 생성되어 제2 윈도우에 디스플레이된다. 전술된 바와 같이, 리포트에 제시된 정보의 양은 디스플레이 제한사항에 따라 변할 수 있다. 예를 들어, 이 예시적인 실시예에서, 리포트는 모바일 디바이스에 디스플레이되도록 생성되어 유저는 유저에 제시된 특정 정보만을 갖는 요약된 리포트를 본다. 디스플레이된 정보의 양과 유형은 시스템에 의해 결정되거나 또는 리포트를 보는 유저에 의해 설정될 수 있다.
- [0111] 그룹 멤버/리더가 리포트를 보면, 멤버는 리스트로부터 잠재적인 멤버를 선택하고, 이 잠재적인 멤버에 관한 더 많은 정보를 보고, 잠재적인 멤버에 투표를 하여, 트라이아웃 또는 시험 세션에 이 잠재적인 멤버를 초대하거나 또는 잠재적인 멤버를 그룹의 멤버로 선택할 수 있다. 예를 들어, 도 10b에 도시된 바와 같이 리스트는 모두 편집 버튼(1030)에 더하여 각 잠재적인 멤버에 인접하여 편집 버튼(1020)을 포함하여, 멤버 또는 리더로 하여금 이 유저에 관한 더 많은 정보를 보고, 유저에 투표하고, 트라이아웃 또는 시험 세션에 이 유저를 초대하거나 또는 이 유저를 그룹의 멤버로 선택할 수 있게 한다. 나아가 도 10b에서 디스플레이는 더 많은 정보를 획득하는 정보 버튼(1040)을 포함할 수 있다. 각 잠재적인 멤버에 관한 정보에 더하여, 다른 정보가 그룹에 제공될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 리포트의 상이한 성분, 전체 리크루트 시스템, 그룹 기준, 매칭 공정에 관한 정보 및/또는 다른 관련된 정보가 정보 버튼이 눌러질 때 그룹 멤버 또는 리더에 제공될 수 있다.
- [0112] 일부 실시예에서, 그룹 멤버/리더가 도 10b에서 디스플레이에서 리포트를 볼 때, 멤버/리더는 하나 이상의 잠재적인 멤버를 선택할 수 있다. 따라서 일부 실시예에서, 멤버/리더는 도 10c에 도시된 투표 스크린으로 진행할 것을 선택할 수 있다. 일부 실시예에서, 리더/멤버가 도 10b의 디스플레이에서 편집 버튼(1020) 및/또는 모두 편집 버튼(1030)을 누르면, 이 리더/멤버에는 예를 들어 도 10c의 디스플레이에 도시된 바와 같이 각 잠재적인

멤버 또는 개별 잠재적인 멤버에 대한 옵션 리스트가 제시될 수 있다. 일부 실시예에서, 도 10c에서 투표 스크린/디스플레이는 잠재적인 멤버에 투표하는 능력을 그룹 멤버에 제공하거나 또는 잠재적인 멤버에 관해 이전에 포스팅된 투표를 변경할 수 있다. 하나의 예시적인 실시예에서, 도 10c에 도시된 바와 같이, 유저는 지금 투표 버튼(1050)을 사용하여 리크루트될 하나 이상의 잠재적인 멤버에 더 투표할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 멤버는 지금 투표 버튼(1050)을 사용하여 멤버로 리크루트를 선택하거나 및/또는 멤버를 트라이아웃 세션에 초대할 수 있다.

- [0113] 일부 실시예에서, 애플리케이션 및 리포트의 외관은 상이한 시스템 기반 또는 그룹 기반 기준에 따라 각 멤버에 대해 변할 수 있다. 예를 들어 일부 실시예에서, 기준은 멤버 액세스 권리, 랭킹, 지위 등을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 동일한 윈도우가 모든 멤버에 디스플레이될 수 있으나, 버튼의 일부나 전부는 그레이 아웃(grayed out)되거나 또는 유사한 기준에 따라 제한된 기능만을 수행할 수 있다.
- [0114] 본 시스템은 또한 그룹에의 가입을 탐색하는 유저가 클랜/그룹에 관한 추천 메커니즘을 수신할 수 있게 한다.
- [0115] 제일 먼저 도 11을 참조하면, 그룹에 가입을 시도하는 제1 유저에 잠재적인 그룹을 추천하는 방법의 예시적인 흐름도가 일부 실시예에 따라 도시된다.
- [0116] 제일 먼저 단계(1110)에서, 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저가 검출된다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 요청이 적어도 제1 그룹에의 가입을 탐색하는 유저로부터 수신된다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 하나 이상의 유저는 이용가능성을 광고하고 클랜/그룹에의 가입을 탐색할 수 있다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 유저는 시스템에 가입하고 특성 및 기준을 제공하고 나서 가입할 그룹을 찾고 있는 것을 나타낼 수 있다. 일부 실시예에서, 유저는 특성이 그룹에 가입하는데 이용가능한지 여부를 상관없이 이 특성에 기초하여 질문받을 수 있다.
- [0117] 단계(1120)에서, 시스템은 단계(1110)에서 검출된 제1 유저에 대해 유저 파라미터를 검색한다. 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 본 명세서에서 전제조건이라고 지칭되는 유저가 직접 자기 자신을 설명하는 기본 가치 설명을 포함한다. 나아가, 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 유저가 잠재적인 그룹에 부과하는 필수조건을 추가적으로 또는 대안적으로 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 전제조건 또는 필수조건은 유저에 의해 수동으로 입력되거나, 시스템에 의해 생성되거나 또는 이들의 조합에 의해 생성될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 유저의 게임 플레이 거동에 기초하여 유저에 관한 전제조건 및 필수조건의 하나 이상을 생성할 수 있다.
- [0118] 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 리크루트 시스템이 생성될 때 유저에 의해 발행된다. 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 유저가 제일 먼저 시스템에 가입할 때 및/또는 유저가 제일 먼저 그룹에의 가입을 탐색하는 것을 광고할 때 발행될 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 시스템 기반 파라미터를 생성할 수 있고 발행된 유저 파라미터를 시스템 생성된 파라미터로 보충할 수 있다. 추가적인 또는 대안적인 실시예에서, 유저 파라미터는 유저 및/또는 시스템에 의해 언제라도 업데이트될 수 있다. 일부 실시예에서, 유저 파라미터는 예를 들어 도 6에 도시된 바와 같이 유저 프로파일에 저장될 수 있다.
- [0119] 다음으로, 단계(1130)에서, 시스템은 리크루트 멤버를 탐색하는 하나 이상의 그룹을 검출한다. 즉, 일부 실시예에서, 시스템은 멤버를 탐색하는 하나 이상의 그룹의 리스트를 검색할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 요청이 하나 이상의 멤버를 리크루트할 것을 탐색하는 그룹으로부터 수신된다. 일부 실시예에서, 시스템을 통해 그룹 또는 클랜은 공개 리크루트를 광고하고 초대할 하나 이상의 잠재적인 멤버를 탐색할 수 있다. 일부 실시예에서, 클랜은 예를 들어 하나 이상의 결원(opening)이 있다는 것을 시스템에 알려줄 수 있고 그룹 또는 클랜의 새로운 멤버에 대한 하나 이상의 기준을 더 제공할 수 있다.
- [0120] 단계(1140)에서, 시스템은 단계(1130)에서 검출된 각 그룹에 대한 그룹 파라미터 또는 프로파일 정보를 검색한다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 전제조건, 즉, 그룹의 전체 특성을 나타내는 기본 설명 항목을 포함한다. 나아가, 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 그룹이 잠재적인 멤버에 부과하는 필수조건을 추가적으로 또는 대안적으로 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 전제조건 또는 필수조건은 그룹의 하나 이상의 멤버에 의해 수동으로 입력되거나, 시스템에 의해 생성되거나 또는 이들의 조합에 의해 생성될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 그룹의 하나 이상의 멤버의 게임 플레이 거동에 기초하여 그룹에 관한 전제조건 및 필수조건의 하나 이상을 생성할 수 있다.
- [0121] 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 리크루트 시스템이 생성될 때 그룹에 의해 발행된다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 그룹이 제일 먼저 시스템에 가입할 때 및/또는 그룹이 리크루트를 광고할 때 발행될 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템은 시스템 기반 파라미터를 생성할 수 있고 발행된 그룹 파라미터를 시스템 생성된 파라미터

로 보충할 수 있다. 추가적인 또는 대안적인 실시예에서, 그룹 파라미터는 그룹의 멤버에 의해 및/또는 시스템에 의해 언제라도 업데이트될 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터는 예를 들어 도 5에 도시된 바와 같이 그룹 프로파일에 저장될 수 있다.

- [0122] 다음으로, 단계(1150)에서, 시스템은 단계(1120)에서 검색된 유저 파라미터를 단계(1140)에서 검색된 각 그룹 파라미터와 비교한다. 일부 실시예에서, 그룹 파라미터 및 유저 파라미터를 비교할 때, 시스템은 스코어를 생성한다.
- [0123] 하나 이상의 실시예에서 시스템은 유저의 특성 및 그룹의 특성, 즉 전제조건이 매칭하는 정도를 결정할 수 있다. 예를 들어, 그룹의 전제조건은 유저의 전제조건과 비교되어 유저와 그룹 특성 사이에 유사성이 있는지 결정하여 유저가 그룹에 우수한 멤버가 될 수 있는지를 결정한다. 일부 실시예에서, 이 결정은 그룹 필수조건을 유저 전제조건과 비교하는 것으로부터 스코어에 추가된다.
- [0124] 추가적인 실시예에서, 시스템은 제1 유저가 잠재적인 그룹의 필수조건으로 식별된 제1 유저의 요구조건을 충족하는지 여부를 결정할 수 있다. 나아가, 일부 실시예에서, 유저는 가입하기를 원하는 그룹의 필수조건을 설정할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 그룹 전제조건을 유저 필수조건과 더 비교하여 추가적인 스코어를 결정하여, 이를 그룹 필수조건 및 전제조건을 유저 전제조건과 비교하는 것으로부터 생성된 스코어에 추가될 수 있다.
- [0125] 이런 방식으로, 제1 유저의 잠재적인 그룹으로 멤버를 탐색하는 그룹을 평가하는 상기 방법은 2가지 매칭 시스템을 통해 유저 및 잠재적인 그룹을 매칭시키는 방법을 제공한다.
- [0126] 다음으로, 단계(1160)에서 시스템은 하나 이상의 잠재적인 그룹을 제1 유저에 추천할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 잠재적인 그룹은 단계(1150)에서 생성된 비교 및/또는 스코어에 따라 시스템에 의해 선택된 그룹을 포함한다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 경쟁 단계(1150)에서, 시스템은 하나 이상의 잠재적인 그룹을 제1 유저에 추천할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 잠재적인 그룹은 단계(1130)에서 검출된 모든 그룹을 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 잠재적인 그룹은 단계(1130)에서 검출된 그룹 중 하나 이상을 포함한다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 이 그룹 중 하나 이상이 단계(1150)에서 수행된 비교와 및/또는 계산된 스코어에 따라 선택될 수 있다.
- [0127] 일부 실시예에서, 제1 유저에 추천된 잠재적인 그룹은 단계(1150)에서 수행된 비교와 및/또는 생성된 스코어에 기초하여 제1 유저와 매칭하는 것으로 결정된 그룹을 포함할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템 및/또는 제1 유저는 조건을 부과할 수 있고 시스템은 비교 단계(1150)에 따른 조건을 충족하는 모든 그룹을 추천한다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 제1 유저 및/또는 시스템은 특정 매칭 임계값을 지정할 수 있고 이 매칭 임계값을 충족하는 그룹만이 단계(1160)에서 제1 유저에 추천된다. 일부 실시예에서, 예를 들어 각 그룹의 스코어 및/또는 다단계(1150)에서 비교로부터 유도된 다른 지시값이 이 매칭 임계값과 비교된다. 이러한 실시예에서, 그룹이 매칭 임계값을 충족하거나 이를 초과하는 것으로 결정된 경우, 이 그룹은 단계(1160)에서 그룹에 추천된다. 일부 실시예에서, 예를 들어 각 그룹의 스코어는 이 매칭 임계값과 비교되고, 만약 그룹 스코어는 매칭 임계값 이상인 경우, 이 그룹은 잠재적인 그룹으로 추천된다. 일부 실시예에서, 그룹은 단계(1150) 동안 비교 및/또는 생성된 스코어에 기초하여 랭킹이 매겨질 수 있다. 일부 실시예에서, 추천은 리포트 및/또는 클라우드를 포함하는 여러 형태로 생성될 수 있다. 일부 실시예에서, 도 9의 잠재적인 멤버 리포트와 유사한 리포트가 잠재적인 그룹에 생성될 수 있다. 일부 실시예에서, 제1 유저는 클랜/그룹 클라우드를 사용하여 잠재적인 그룹을 통해 네비게이션할 수 있다. 이 메커니즘은 도 13에 대해 더 설명된다.
- [0128] 일부 실시예에서, 잠재적인 그룹을 추천할 때, 추천된 그룹은 단계(1150) 동안 생성된 스코어에 기초하여 랭킹이 매겨질 수 있어서 각 그룹의 스코어는 다른 그룹에 대해 지시될 수 있다. 예를 들어, 잠재적인 그룹을 추천할 때 리포트가 제1 유저에 제시되고 있는 경우, 이 리포트는 잠재적인 그룹의 분류된 리스트를 포함할 수 있고, 제1 유저와 최상으로 매칭을 갖는 그룹은 더 낮은 매칭 스코어를 갖는 그룹 및/또는 및 유저 파라미터 면에서 덜 바람직한 것을 갖는 것보다 리스트에서 더 높다. 일부 실시예에서, 컬러, 사이즈 또는 다른 특성과 같은 다른 구별 메커니즘을 사용하여 제1 유저와 하나 이상의 잠재적인 그룹 사이에 상대적인 매칭을 나타낼 수 있다.
- [0129] 일부 실시예에서, 특정 조건을 충족하는 그룹을 추천한 것에 더하여, 시스템은 다른 기준에 기초하여 그룹을 더 추천할 수 있다.
- [0130] 예를 들어, 일부 실시예에서, 제1 유저는 게임 플레이 동안이나 후에 하나 이상의 그룹에 투표하거나 이 그룹을

관심 그룹으로 태그할 수 있다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 유저는 그룹 플레이의 세션이나 또는 잠재적인 그룹의 활동을 볼 수 있고, 플레이어가 가입하는데 관심이 있는 그룹으로 이 그룹을 태그할 수 있다. 일부 실시예에서, 유저는 특정 클랜 또는 그룹에 가입하는데 관심을 나타낼 수 있다. 일부 실시예에 따라, 유저는 제일 먼저 클랜 또는 그룹의 그룹 활동을 관찰 및/또는 구경할 것을 요청하고 그룹에 관심을 나타낼 수 있다. 일부 실시예에서, 제1 유저에 의해 태그되거나 및/또는 투표된 그룹은 매칭 기준을 충족하지 않아서 시스템에 의해 추천될 수 없는 경우에도 단계(1160)에서 잠재적인 그룹으로 포함될 수 있다.

[0131] 추가적인 실시예에서, 그룹의 멤버는 관찰할 유저에 태그할 수 있거나 또는 게임 플레이 동안이나 후에 제1 유저에 투표할 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹의 멤버에 의한 투표/제안은 단계(1150)에서 결정된 스코어에 추가되어 제1 유저에 대해 그룹의 스코어를 승격(boost)시킬 수 있다. 일부 실시예에서, 투표/제안은 다른 파라미터보다 더 높은 가중치 및/또는 상대적인 중요도가 주어질 수 있다.

[0132] 따라서, 여러 실시예에 따라, 단계(1160) 동안, 제1 유저에는, 즉 유저 파라미터, 그룹 전제조건 및 필수조건, 가중치, 게임 플레이 동안 그룹 투표/제안 및 그룹에 대한 유저의 관심 중 하나 이상의 기준에 기초하여 리포트, 클라우드 또는 다른 잠재적인 멤버 추천 수단이 제시될 수 있다.

[0133] 일부 실시예에서, 추천 수단은 멤버를 탐색하고 있는 것을 광고하는 모든 유저에 대해 자동적으로 생성된다. 일부 실시예에서, 제1 유저는 시스템으로 로그인될 수 있고 잠재적인 그룹의 추천을 수신할 것을 요청할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 또는 2개의 실시예에서, 추천 수단은 주기적으로 업데이트되어 유저는 그룹 활동을 관찰하고 추적할 수 있다. 일부 실시예에서, 제1 유저 및 다른 유저는 추가적인 관찰을 위해 추천 및 태그 특정 그룹을 수신할 수 있다. 따라서, 시스템은 제1 유저가 그룹에 가입을 선택하기 전에 잠재적인 멤버를 볼 수 있는 메커니즘을 제공한다. 이들 추천 메커니즘은 컴퓨터, 게임 콘솔, 웹 애플리케이션 및/또는 모바일 디바이스를 통해 제1 유저에 전달될 수 있다. 일부 실시예에서, 이 추천은 리포트 및/또는 클라우드를 포함하는 여러 형태로 생성될 수 있다.

[0134] 하나 이상의 실시예에서, 단계(1160)에서 추천을 수신한 후, 제1 유저는 하나 이상의 잠재적인 그룹을 모니터링하고 하나 이상의 잠재적인 그룹에 가입을 선택할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 선택된 잠재적인 그룹에의 가입 요청을 송신하고 잠재적인 그룹이 제1 유저의 가입 요청을 수락한 것을 검출하면 제1 유저는 그룹에 추가된다.

[0135] 추가적인 실시예에서, 유저를 그룹에 추가하기 전에 그룹 멤버 또는 리더는 시험 또는 트라이아웃 세션에 하나 이상의 유저를 초대하기를 원할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 트라이아웃 세션을 생성하거나 또는 제1 유저가 진행 중에 그룹 세션에 가입할 수 있게 하여 그룹 및 제1 유저로 하여금 제1 유저가 그룹 멤버로 수락되기 전에 서로 평가할 수 있게 한다. 트라이아웃 세션을 수립하는 공정은 도 3 및 도 4에 대해 전술되어 있다.

[0136] 일부 실시예에서, 제1 유저는 제1 유저로부터 임의의 추가적인 동작(action)을 요구함이 없이 잠재적인 그룹 중 하나 이상에 가입 요청을 자동적으로 송신하도록 시스템을 지정할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 예를 들어 특정 잠재적인 그룹이 특정 기준을 충족하는 것으로 결정된 것에 기초하여 제1 유저에 바람직한 그룹으로 하나 이상의 그룹을 자동적으로 검출할 수 있고, 유저가 이 그룹에 가입 요청을 자동적으로 송신할 수 있다.

[0137] 일부 실시예에서, 시스템은 조건이 충족될 때 이 요청을 자동적으로 송신하도록 권한 부여될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 제1 유저는 잠재적인 그룹이 매칭 스코어, 즉 특정 임계값을 초과하는 단계(1150) 동안 계산된 스코어를 가지는 경우 그룹에 요청을 자동적으로 송신하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 제1 유저는 그룹이 제1 유저에 의해 설정된 최소 개의 필수조건 또는 제1 유저에 매칭하는 것으로 잠재적인 그룹을 한정하는 가중치를 가지는 것으로 지정된 하나 이상의 기준을 충족한다면 그룹의 멤버로 유저를 자동적으로 추가하도록 시스템을 지정할 수 있다.

[0138] 이러한 실시예에서, 시스템은, 조건이 충족되는 것으로 결정할 때, 선택된 잠재적인 그룹에 가입 요청을 송신하고, 그룹이 수락한 것을 검출할 때 제1 유저의 가입 요청이 이 그룹에 추가된다.

[0139] 도 12는 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저에 잠재적인 그룹을 추천하는 방법의 상세 흐름도를 도시한다.

[0140] 하나 이상의 실시예에서, 도시된 방법의 단계(1210-1250)는 도 11에 대해 설명되고 전술된 방법의 단계(1110-1150)에 대해 전술된 일부 또는 모든 실시예에 따라 구현될 수 있다.

[0141] 단계(1210)에서, 시스템은 하나 이상의 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저를 검출한다. 이 요청에 응답하여,

단계(1220)에서, 시스템은 제1 유저의 유저 파라미터를 검색한다. 다음으로, 단계(1230)에서, 시스템은 멤버를 리크루트하는 하나 이상의 그룹을 검출하고 단계(1240)로 진행하고 여기서 하나 이상의 그룹 각각의 그룹 파라미터가 검색된다. 다음으로, 상기 단계(1150)와 유사하게, 단계(1250)에서 시스템은 그룹 파라미터 및 유저 파라미터를 비교하고 이 비교에 응답하여 스코어 또는 다른 지시값을 생성할 수 있다.

[0142] 일부 실시예에서, 다음으로, 단계(1260)에서 시스템은 제1 유저가 가입 요청을 잠재적인 그룹에 자동적으로 송신하도록 시스템을 지정하였는지 여부를 결정한다. 일부 실시예에서, 제1 유저는 특정 조건 및/또는 기준을 충족하는 하나 이상의 잠재적인 그룹에 요청을 자동적으로 송신하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나 이상의 조건은, 조건이 충족되면, 시스템은 제1 유저로부터 가입 요청을 이 조건을 충족하는 그룹에 자동적으로 송신하도록 설정될 수 있다.

[0143] 예를 들어, 일부 실시예에서, 시스템은 그룹이 특정 기준을 충족할 때 및/또는 조건이 충족할 때 가입 요청을 자동적으로 송신하거나 또는 유저를 그룹에 추가할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 제1 유저는 잠재적인 그룹이 스코어, 즉 특정 임계값을 넘는 단계(1250) 동안 계산된 스코어를 구비하는 경우 잠재적인 그룹 또는 그룹들에 가입 요청을 자동적으로 송신하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일부 실시예에서, 제1 유저는 그룹이 유저에 의해 설정된 최소개의 필수조건을 충족하는 경우 가입 요청을 자동적으로 송신하도록 또는 그룹에 유저를 추가하도록 시스템을 지정한다.

[0144] 이러한 실시예에서, 단계(1260)에서 유저가 자동 가입 요청이 송신되게 권한 부여된 것으로 결정되면, 단계(1270)에서, 시스템은 제1 유저에 의해 설정된 조건이나 기준이 충족되었는지 여부를 결정한다. 단계(1270)에서, 시스템은 조건 및/또는 기준이 충족된 것으로 결정하면 공정은 단계(1290)로 진행하고 제1 유저는 그룹에 자동적으로 추가되고 및/또는 가입 요청은 그룹(들)에 송신된다. 일부 실시예에서, 유저가 자동적으로 추가되었는지 여부 또는 초대장이 송신되었는지 여부가 시스템 개발자에 의해 설정된 시스템 선호도, 그룹을 모니터링한 것에 기초하여 그룹에 의해 설정되거나 및/또는 시스템에 의해 설정된 그룹 선호도, 및/또는 유저를 모니터링한 것에 기초하여 유저 및/또는 시스템에 의해 설정된 유저 선호도 중 하나 이상에 의존할 수 있다.

[0145] 다른 한편, 단계(1270)에서, 조건을 충족하는 그룹이 없는 것으로 결정되면 시스템은 공정을 종료할 수 있다. 일부 실시예에서, 조건이 충족되지 않은 것으로 결정되면, 시스템은 대안적으로 단계(1280)로 진행하고 제1 유저에 잠재적인 그룹의 추천을 제공할 수 있다.

[0146] 유사하게, 단계(1260)에서 유저가 자동 가입 요청을 송신하도록 시스템을 지정하지 않은 것으로 결정되면, 공정은 단계(1280)로 진행하고 하나 이상의 잠재적인 그룹이 도 11의 단계(1160)와 유사하게 유저에 추천된다.

[0147] 일부 실시예에서, 단계(1280) 동안, 유저는 하나 이상의 기준, 즉 유저 전제조건 및 필수조건, 가중치 및 다른 유저와 게임 플레이 동안 그룹 투표/제안 및 유저에서 그룹의 관심에 기초하여 리포트, 클라우드 또는 다른 잠재적인 그룹 추천 수단을 수신할 수 있다.

[0148] 일부 실시예에서, 추천 수단은 그룹을 탐색하고 있는 것을 광고하는 모든 유저에 대해 자동적으로 생성된다. 일부 실시예에서, 유저는 시스템에 로그인되고 잠재적인 그룹의 추천을 수신할 것을 요청할 수 있다. 일부 실시예에서, 하나의 또는 둘 모두의 실시예에서, 추천 수단은 주기적으로 업데이트되어 유저는 그룹 활동을 관찰하고 추적할 수 있다. 일부 실시예에서, 유저는 추천을 수신하고 추가적인 관찰을 할 특정 그룹을 태그할 수 있다. 따라서 시스템은 유저가 새로운 그룹을 선택하기 전에 잠재적인 그룹을 보는 메커니즘을 제공한다. 이 추천 메커니즘은 컴퓨터, 게임 콘솔, 웹 애플리케이션 및/또는 모바일 디바이스를 통해 유저에 전달될 수 있다. 일부 실시예에서, 이 추천은 리포트 및/또는 클라우드를 포함하는 여러 형태로 생성될 수 있다.

[0149] 단계(1280)에서 추천을 수신할 때, 유저는 하나 이상의 잠재적인 그룹을 선택할 수 있고 이 그룹에 가입 요청을 송신할 수 있다.

[0150] 다음으로, 여러 실시예에 따라, 유저에 의한 하나 이상의 그룹의 선택을 수신하거나 및/또는 그룹에 가입 요청을 자동적으로 송신하는 조건이 단계(1270)에서 충족된 것으로 검출될 때, 전송된 바와 같이, 공정은 단계(1290)로 진행하고 가입 요청을 하나 이상의 선택된 그룹으로 송신한다. 이 요청을 잠재적인 그룹에 송신할 때, 일부 실시예에 따라, 시스템은 요청의 수락을 기다릴 수 있다. 일부 실시예에서, 그룹, 예를 들어 그룹 멤버 또는 리더는, 요청을 수신하는 통지를 수신할 수 있고 요청을 수락하거나 거부할 수 있다. 일부 실시예에서, 선택된 그룹은 예를 들어 그룹 및/또는 유저 사이에 매칭 스코어를 포함할 수 있는 특정 조건이 충족된 경우 요청하는 유저가 특정 기준 등을 충족하는지에 상관없이 요청을 자동적으로 수락하도록 시스템을 지정할 수 있다. 일

부 실시예에서, 잠재적인 그룹이 제1 유저의 가입 요청을 수락한 것으로 검출할 때 제1 유저는 그룹에 추가될 수 있다.

- [0151] 추가적으로 또는 대안적으로, 일부 실시예에서, 그룹에 유저를 추가하기 전에 그룹 멤버 또는 리더는 시험 또는 트라이아웃 세션에 제1 유저를 초대하기를 원할 수 있다. 이러한 실시예에서, 시스템은 트라이아웃 세션을 생성하거나 또는 제1 유저가 진행 중에 그룹 세션에 가입하게 하여 그룹 멤버로 하여금 그룹에 가입하는 제1 유저의 요청을 수락하기 전에 제1 유저의 동작을 볼 수 있게 할 수 있다. 트라이아웃 세션을 수립하는 하나의 공정은 도 3 및 도 4에 대해 진술된다.
- [0152] 진술된 바와 같이, 하나 이상의 실시예에서, 하나 이상의 잠재적인 멤버 또는 그룹의 추천이 복수의 클라우드를 통해 제공될 수 있다. 일부 실시예에서, 각 클라우드는 그룹 또는 유저의 특성(characteristic)이나 속성(attribute)에 대응한다. 그룹 및 유저는 본 명세서에서 일반적으로 "항목"으로 지칭된다. 즉, 일부 실시예에서 복수의 항목은 복수의 유저를 포함하고, 일부 실시예에서 복수의 항목은 복수의 그룹을 포함한다.
- [0153] 일부 실시예에서, 각 클라우드는 복수의 항목 중 하나에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자(visual identifier)를 포함한다. 예로서, 시각적 식별자는 유저 또는 그룹의 이름의 텍스트를 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함한다. 하나 이상의 실시예에서, 제1 시각적 속성은 클라우드에 의해 표현된 특성에 따라 복수의 항목 중 다른 항목에 비해 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식(indicia)을 포함한다. 예를 들어, 클라우드에 의해 표현된 특성이 그룹(또는 클랜) 사이즈인 경우, 제1 시각적 속성은 그룹 사이즈에 따른 다른 그룹에 비해 시각적 식별자로 표현된 그룹의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함한다. 예로서, 일부 실시예에서 제1 시각적 속성의 시각적 표식은 시각적 식별자의 텍스트의 사이즈를 포함할 수 있다.
- [0154] 일부 실시예에서, 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 복수의 항목의 다른 항목에 비해 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함한다. 일부 실시예에서, 스코어는 클라ウド를 보는 항목, 즉 유저 또는 그룹에 대응하는 제2 파라미터 세트와 항목 세트의 각 항목에 대응하는 제1 파라미터 세트를 비교하여 유도된다. 예로서, 일부 실시예에서 제2 시각적 속성의 시각적 표식은 시각적 식별자의 텍스트의 어두움(darkness), 밝음(brightness), 명암, 컬러 등을 포함할 수 있다. 예를 들어, 그룹 이름의 어두움, 밝음, 명암 또는 컬러는 유저와 그룹 사이의 매칭 강도를 반영할 수 있다.
- [0155] 도 13a 및 도 13b를 참조하면, 잠재적인 그룹/클랜을 통해 네비게이션하는 클랜 클라우드의 일례가 도시된다. 일부 실시예에서, 클랜 클라우드가 생성되고, 예를 들어 컴퓨터, 모바일 디바이스, 핸드헬드 디바이스 등에 사용된 임의의 유형의 디스플레이 스크린과 같은 디스플레이 스크린에 생성되고 디스플레이되어 도시된다.
- [0156] 유저는 클랜 클라우드를 사용하여 복수의 그룹의 커뮤니티를 통해 네비게이션할 수 있다. 일부 실시예에서, 여러 클랜 클라우드는 그룹의 제1 특성이나 속성, 예를 들어 도 13a에 도시된 바와 같이 클랜 사이즈 및 도 13b에 도시된 클랜 우승 퍼센트에 각각 대응하여 유저에 제시될 수 있다. 클랜의 임의의 다른 특성이나 속성은 하나 이상의 클랜 클라우드에 의해 표현될 수 있다. 일부 실시예에서, 도시된 바와 같이 각 클랜 클라우드는 클라우드 내에 표현된 복수의 클랜의 복수의 시각적 식별자를 포함한다. 예를 들어, 도 13a 및 도 13b에 도시된 바와 같이 각 클라우드의 텍스트 엔트리(entry)는 클랜명(clan name)이다.
- [0157] 일부 실시예에서, 각 클랜 식별자는 클라우드 내에 표현된 다른 다른 클랜에 비해 각 클랜의 클라우드의 제1 특성을 반영하는데 사용된 제1 시각적 속성을 포함한다. 예를 들어, 제1 시각적 속성은 식별자, 예를 들어 클랜명의 텍스트의 사이즈를 포함할 수 있다. 도 13a에서, 클랜명 텍스트의 사이즈는 다른 클랜에 비해 클랜 사이즈를 나타내는 반면, 도 13b에서, 클랜명 텍스트의 사이즈는 다른 클랜에 비해 각 클랜의 우승 퍼센트를 나타낸다.
- [0158] 나아가, 일부 실시예에서, 클랜 식별자는 각 클랜과 클랜 클라우드를 보는 유저 사이에 매칭의 정도를 나타내는 제2 시각적 속성을 포함한다. 일부 실시예에서, 매칭이 단계(1150 및 1250)에서 수행된 비교 및/또는 계산된 스코어에 기초하여 결정된다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 도 13a 및 도 13b에 도시된 바와 같이, 그레이스케일 컬러 구조에서, 클랜명의 밝음 또는 어두움의 정도는 유저와 클랜 사이에 매칭의 강도를 반영한다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 클랜명이 어두우면 어두울수록, 매칭이 나쁘고, 클랜명이 밝으면 밝을수록, 매칭이 좋아진다. 또 다른 예로서, 컬러 구조를 갖는 일부 실시예에서, 클랜명의 컬러는 유저와 클랜 사이에 매칭의 강도를 반영한다. 일부 실시예에서, 예를 들어, 스펙트럼의 적색 종단으로 더 멀면 멀수록 매칭이 나빠지고, 스펙트럼의 녹색 종단으로 더 멀면 멀수록 매칭이 좋아진다. 여러 실시예에서, 이런 종류의 상호작용을 통해 커뮤니티를 통해 고유한 자유 형태의 네비게이션이 가능하고 유저는 다기준 링크루트 매칭 알고리즘에서 제1 기준과 제2 기준에

기초하여 다차원 매칭 알고리즘을 사용할 수 있다.

- [0159] 따라서, 클랜 클라우드는 게임 커뮤니티에서 수 십개, 수 백개 또는 심지어 수 천개의 클랜을 매우 쉽게 네비게이션할 수 있다. 예를 들어, 유저가 큰 클랜에 가입하기를 원하면, 유저는 클랜 사이즈 클라우드를 취할 수 있고(즉, 여기서 클랜 사이즈는 클랜의 전제조건이다), 자기의 기준 및 클랜의 기준에 기초하여 유저의 최상의 매칭을 찾을 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 클랜명이 더 녹색이면 녹색일수록 매칭이 더 좋아지고, 클랜명이 더 적색이면 적색일수록 매칭이 나빠진다. 일부 실시예에서, 클랜명의 명암이 더 밝으면 밝을수록 매칭이 좋아지고, 클랜명의 명암이 더 어두우면 어두울수록 그레이스케일 구조에서와 같이 매칭이 나빠진다. 임의의 컬러/명암 구조를 사용하면 임의의 컬러, 명암, 밝음 또는 어두움을 더 우수하거나 더 악화된 매칭을 의미하는 것으로 설정될 수 있다는 것을 이해된다. 그렇지 않으면, 일부 실시예에서, 일부 다른 구조 또는 메커니즘을 사용하여 매칭의 강도를 나타낼 수 있다. 다른 예로서, 유저가 높은 우승 퍼센트로 클랜에 가입하기를 원하면, 유저는 클랜 우승 퍼센트 클라우드를 취할 수 있다(즉, 여기서 클랜 우승 퍼센트는 클랜의 전제조건이다). 일부 실시예에서, 좌측/우측 네비게이션을 통해 여러 클라우드를 횡단할 수 있다. 일부 실시예에서, 메뉴, 리스트 또는 다른 수단을 사용하여 초기에 특정 클라우드로 더 점프할 수 있다.
- [0160] 클라우드들이 클랜 클라우드에 대해 설명되었으나, 전술된 바와 같이, 유사한 클라우드들이 하나 이상의 잠재적인 멤버에 대해 생성될 수 있고 그룹 멤버 또는 리더를 보기 위해 제시될 수 있다. 클라우드가 본 명세서에서 클라우드 형상으로 표현되었으나, 다른 형상 또는 구성도 본 발명의 여러 실시예에 따라 사용될 수 있다.
- [0161] 도 14는 본 발명의 일 실시예에 따라 클라우드를 생성하는 예시적인 방법을 도시한다. 본 방법은 예를 들어 클랜 클라우드, 팀 클라우드 또는 다른 그룹 클라우드 또는 유저 클라우드와 같은 임의의 유형의 클라우드를 생성하는데 사용될 수 있다. 구체적으로, 단계(1410)에서 하나 이상의 특성 또는 속성이 클라우드에 포함되는 각 그룹이나 유저에 대해 검색된다. 단계(1420)에서 클라우드는 하나 이상의 특성의 제1 특성에 대응하여 생성된다. 일부 실시예에서, 클라우드는 전술된 바와 같이 본 명세서에서 임의의 특징을 포함하도록 생성될 수 있다.
- [0162] 일부 실시예에서, 본 명세서에 설명된 방법 및 기술 중 하나 이상이 소셜 네트워킹 웹사이트, 전문 네트워킹 웹사이트, 마이크로블로깅 서비스, 다른 유사한 웹사이트 및 서비스 등과 결합될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 팀, 클랜 또는 다른 유형의 그룹과 관련된 정보는 예를 들어 소셜 네트워킹 웹사이트, 전문 네트워킹 웹사이트 등과 같은 웹사이트에 포스팅될 수 있다. 예를 들어, 포스팅될 수 있는 정보의 유형은 그룹의 상태나 다른 정보가 변경하였다는 통지, 그룹이 새로운 멤버를 능동적으로 리크루트하고 있다는 통지, 그룹이 트라이아웃을 개최하고 있다는 통지, 그룹이 유저에 가입 초대를 확장하였다는 통지, 게임 플레이 화상, 비디오 및/또는 오디오, 그룹의 멤버의 프로필 정보, 그룹의 새로운 멤버, 그룹에 관한 다른 정보 등을 포함하지만 이들로 제한되지 않는다.
- [0163] 유사하게, 일부 실시예에서, 유저와 관련된 정보는 예를 들어 소셜 네트워킹 웹사이트, 전문 네트워킹 웹사이트 등과 같은 웹사이트로 포스팅될 수 있다. 예를 들어, 포스팅될 수 있는 정보의 유형에는 유저가 그룹을 가입하였다는 통지, 유저가 그룹을 탈퇴하였다는 통지, 유저가 그룹 가입 초대를 수신하였다는 통지, 유저의 프로필 정보 등을 포함하지만 이들로 제한되지 않는다.
- [0164] 따라서, 일부 실시예에서, 시스템은 그룹 또는 유저와 관련된 정보를 웹사이트로 포스팅할 수 있다. 예로서, 일부 실시예에서 이러한 소셜/전문 네트워크 결합은 유저가 클랜에 가입할 때 월 포스트(wall post), 클랜 정보 또는 상태가 변화할 때 통지, 클랜 멤버 프로필의 공유, 소셜/전문 네트워크 사이트를 통해 클랜 멤버로 방송되는 클랜 정보, 포스팅되는 화상과 게임 플레이 비디오 등을 포함할 수 있으나 이들로 제한되지 않는다.
- [0165] 일부 실시예에서, 이 소셜/전문 네트워크 결합은 예를 들어 새로운 플레이어 또는 경쟁 플레이어의 서치(search)에 기초하여 근접도와 같은 새로운 플레이어 또는 경쟁 플레이어의 서치를 더 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 이 소셜/전문 네트워크 결합은 모바일 디바이스에서 특징이 수행될 수 있게 하는 미니 애플리케이션(mini-application)에 의해 구현될 수 있다. 일부 실시예에서, 이러한 미니 애플리케이션은 전술된 예시적인 모바일 애플리케이션을 답을 수 있다.
- [0166] 전술된 바와 같이, 일부 실시예에서 본 명세서에 설명된 방법 및 기술의 하나 이상이 마이크로블로깅 서비스와 결합될 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 팀, 클랜 또는 다른 유형의 그룹과 관련된 정보는 복수의 모바일 디바이스로 전송될 수 있다. 예로서, 이 정보는 텍스트 메시지, SMS, 화상 메시지, MMS, 이메일, 음성 메일, 비디오, 오디오 또는 일부 다른 방식을 통해 전송될 수 있다. 전송될 수 있는 정보의 유형은 웹사이트로 포스팅될 수 있는 전술된 정보 중 어느 것을 포함할 수 있다.

- [0167] 유사하게, 일부 실시예에서, 유저와 관련된 정보는 복수의 모바일 디바이스로 전송될 수 있다. 전송될 수 있는 정보의 유형은 웹사이트로 포스팅될 수 있는 전송된 정보 중 어느 것을 포함할 수 있다.
- [0168] 따라서, 일부 실시예에서, 시스템을 통해 그룹 또는 유저와 관련된 정보는 복수의 모바일 디바이스로 전송될 수 있다. 예로서, 일부 실시예에서 이러한 특징은 인기있는 트위터(Twitter)(등록상표) 서비스 또는 유사한 서비스를 사용할 수 있다. 예를 들어, 일부 실시예에서 트위터(등록상표) 계정(account)을 사용하여 잠재적인 클랜 리크루트가 클랜 활동을 추종하고 클랜 멤버가 새로운 리크루트에 대한 트윗(Tweet)(등록상표)을 수신할 수 있다. 일부 실시예에서, 유저는 클랜에 가입을 원할 때 트윗(등록상표)을 할 수 있고, 클랜은 트윗(등록상표) 등을 통해 클랜 업데이트를 유저에 통지할 수 있다.
- [0169] 본 발명의 실시예는 컴퓨터, 데스크탑 컴퓨터, 랩탑 컴퓨터, 메인프레임 컴퓨터, 태블릿 또는 패드-같은 컴퓨팅 디바이스, 게임 콘솔, 엔터테인먼트 시스템, 핸드헬드 컴퓨팅 디바이스, 핸드헬드 게임 디바이스, 모바일 디바이스 등을 포함하지만 이들로 제한되지 않는 많은 상이한 유형의 전자 및/또는 컴퓨팅 디바이스에 구현될 수 있다. 일부 실시예에서, 일부 이러한 디바이스는 터치 감지 패널 기술을 사용할 수 있다. 따라서, 본 발명의 방법 및 시스템은 본 명세서에 설명된 시스템 및 방법의 하나 이상의 실시예를 사용할 수 있는 임의의 디바이스에서 사용될 수 있다.
- [0170] 따라서, 본 명세서에 설명된 방법 및 기술은 예를 들어 전송된 시스템 및 디바이스 중 어느 것을 포함하는 많은 상이한 유형의 시스템에서 사용되거나 구현되거나 및/또는 실행될 수 있다. 도 15를 참조하면, 임의의 이러한 구현에 사용될 수 있는 시스템(1500)이 도시된다. 시스템(1500)의 하나 이상의 컴포넌트를 사용하여 예를 들어 컴퓨터, 게임 콘솔, 패드-같은 디바이스 또는 핸드헬드 디바이스와 같은 전송된 임의의 시스템 또는 디바이스를 구현할 수 있다. 그러나, 시스템(1500) 또는 임의의 부분을 사용하는 것이 반드시 필요한 것은 아니다. 예를 들어, 일부 실시예에서, 컴퓨터 또는 게임 콘솔은 시스템(1500)의 하나 이상의 요소를 구비하는 것으로 구현될 수 있다. 일부 실시예에서, 핸드헬드 제어기는 시스템(1500)의 요소의 일부를 사용하여 구현될 수 있는 반면, 시스템의 다른 요소는 핸드헬드 제어기와 연관되고 핸드헬드 제어기와 별개의 게임 콘솔에 존재할 수 있다.
- [0171] 예로서, 시스템(1500)은 중앙 처리 유닛(CPU)(1510), 랜덤 액세스 메모리(RAM)(1520) 및 대용량 저장 유닛(1530), 예를 들어 디스크 드라이브 또는 다른 유형의 하드 드라이브, 예를 들어 고정된 저장 유닛 또는 이동식 저장 매체를 갖는 저장 유닛을 포함할 수 있으나, 반드시 이를 포함해야 하는 것은 아니다. 시스템(1500)은 입력/출력 디바이스(1550)와 같은 본 명세서에 설명된 다른 컴포넌트 중 어느 것에 연결되거나 이와 통합될 수 있다. 시스템(1500)은 프로세서 기반 시스템의 일례를 포함한다. TCPU(1510)는 본 명세서에 설명된 방법 및 기술의 단계 중 어느 것이나 전부를 실행하거나 수행하거나 이를 지원하는 데 사용될 수 있다. 일부 실시예에서, 시스템(1500)은 본 명세서에 설명된 방법과 기술의 단계를 실행하거나 이를 지원하는 GPU를 더 포함할 수 있다.
- [0172] 일부 실시예에서, 입력/출력 디바이스(1550)는 키보드, 마우스, 조이스틱, 핸드헬드 제어기, 움직임 감지 제어기 등 및 디스플레이, 예를 들어 LCD, 평판 패널, 플라즈마, 음극선관 또는 일부 다른 유형의 디스플레이를 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 입력/출력 디바이스(1550)는 터치 감지 패널/디스플레이를 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 입력/출력 디바이스(1550)는 출력 수단, 예를 들어 오디오 스피커, 스테레오, 다른 유형의 디스플레이, 광 방출기 등을 더 포함할 수 있다. 일부 실시예에서, 여러 프로그램 콘텐츠, 이미지, 리포트, 클라우드(cloud), 음영(shadow), 조명(lightning) 등은 입력/출력 디바이스(1550)에서 렌더링될 수 있다.
- [0173] 대용량 저장 유닛(1530)은 임의의 유형의 컴퓨터 판독가능한 저장 또는 레코딩 매체 또는 매체를 포함하거나 구비할 수 있다. 컴퓨터 판독가능한 저장 또는 레코딩 매체 또는 매체들은 대용량 저장 유닛(1530)에 고정될 수 있거나 또는 대용량 저장 유닛(1530)은 이동식 매체 또는 외부 메모리(1560), 예를 들어 디지털 비디오 디스크(DVD), 블루레이 디스크, 콤팩트 디스크(CD), USB 저장 디바이스, 플로피 디스크 또는 다른 매체를 선택적으로 포함할 수 있다. 예로서, 대용량 저장 유닛(1530)은 디스크 드라이브, 하드 디스크 드라이브, 플래시 메모리 디바이스, USB 저장 디바이스, 블루레이 디스크 드라이브, DVD 드라이브, CD 드라이브, 플로피 디스크 드라이브 등을 포함할 수 있다. 대용량 저장 유닛(1530) 또는 외부 메모리(1560)는 본 명세서에 설명된 방법 및 기술을 구현하는 프로그램 코드, 모듈 또는 매크로(macro)를 저장하는데 사용될 수 있다.
- [0174] 따라서, 이동식 매체 또는 외부 메모리(1560)는 본 명세서에 설명된 방법 및 기술을 구현하는 프로그램 코드를 저장하는데 사용될 수 있는 대용량 저장 유닛(1530)에 선택적으로 사용될 수 있다. 그러나, RAM(1520), 대용량 저장 유닛(1530) 또는 외부 메모리(1560)와 같은 저장 디바이스 중 어느 것을, 단독으로 또는 조합하여 이러한 프로그램 코드를 저장하는데 사용될 수 있다. 예를 들어, 이러한 저장 디바이스 중 어느 것은 콘솔, 시스템, 컴퓨터 또는 다른 프로세서 기반 시스템이 본 명세서에 설명된 방법, 코드 및/또는 기술 중 어느 것의 단계를 실행

행하거나 수행할 수 있게 하는 컴퓨터 프로그램을 저장하거나 구현하는 유형적인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체로 기능할 수 있다. 나아가, 저장 디바이스, 예를 들어 RAM(1520), 대용량 저장 유닛(1530) 또는 이동식 매체 또는 외부 메모리(1560) 중 어느 것을 사용하여 임의의 필요한 데이터베이스(들), 그룹 및 유저 파라미터, 특성 데이터 및 요구조건, 리스트, 매크로 등을 저장할 수 있다.

[0175] 일부 실시예에서, 프로세서-기반 장치는 전술된 단계, 방법 및/또는 기술 중 어느 것을 실행하거나 수행하는데 사용될 수 있다. 그리하여, 일부 실시예에서 본 발명은 컴퓨터에 입력되기 위한 컴퓨터 프로그램을 구현하는 매체, 및 컴퓨터로 하여금 본 명세서에 설명된 실시예, 방법, 접근법 및/또는 기술 중 임의의 하나 이상에 수반되는 임의의 하나 이상의 단계를 수행하거나 실행할 수 있게 하는 매체에 구현된 컴퓨터 프로그램을 포함하는 컴퓨터 프로그램 제품을 제공한다.

[0176] 예를 들어, 일부 실시예에서 본 발명은 하나 이상의 컴퓨터 프로그램을 저장한 컴퓨터 판독가능한 저장 매체로서, 상기 프로그램은, 프로세서 기반 시스템으로 하여금, 멤버를 탐색하는 제1 그룹을 검출하는 단계; 그룹에의 가입을 탐색하는 하나 이상의 유저를 검출하는 단계; 상기 제1 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 검색하는 단계로서, 상기 그룹 파라미터는 그룹 특성 데이터 및 그룹 요구조건을 포함하는 것인, 상기 그룹 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 유저 각각에 대응하는 유저 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 유저 각각에 대해 상기 제1 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 상기 유저에 대응하는 유저 파라미터와 비교하는 단계; 상기 비교에 기초하여 상기 하나 이상의 유저 각각에 대해 스코어를 결정하는 단계; 및 상기 하나 이상의 유저 중 하나 이상의 선택된 유저를 상기 스코어에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 제1 그룹에 추천하는 단계를 실행하게 하도록 구성된 컴퓨터 판독가능한 저장 매체를 제공한다.

[0177] 일부 실시예에서 본 발명은 하나 이상의 컴퓨터 프로그램을 저장한 컴퓨터 판독가능한 저장 매체로서, 상기 프로그램은, 프로세서 기반 시스템으로 하여금, 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저를 검출하는 단계; 멤버를 리크루트하는 하나 이상의 그룹을 검출하는 단계; 상기 제1 유저에 대응하는 유저 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대응하는 그룹 파라미터를 검색하는 단계로서, 상기 그룹 파라미터는 그룹 특성 데이터 및 그룹 요구조건을 포함하는 것인, 상기 그룹 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대해 상기 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 상기 제1 유저에 대응하는 유저 파라미터와 비교하는 단계; 상기 비교에 기초하여 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대해 스코어를 결정하는 단계; 및 상기 하나 이상의 그룹 중 하나 이상의 선택된 그룹을 상기 스코어에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 제1 유저에 추천하는 단계를 실행하게 하도록 구성된 컴퓨터 판독가능한 저장 매체를 제공한다.

[0178] 일부 실시예에서 본 발명은 하나 이상의 컴퓨터 판독가능한 프로그램을 저장한 컴퓨터 판독가능한 저장 매체로서, 상기 프로그램은, 프로세서 기반 시스템으로 하여금, 복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 단계; 및 상기 하나 이상의 특성의 제1 특성에 대응하는 제1 클라우드를 생성하는 단계를 실행하게 하도록 구성되고, 상기 클라우드는 상기 복수의 항목 중 하나에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하며, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하고; 상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목의 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하며; 상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목의 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 상기 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 클라우드를 보는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도되는 것인 컴퓨터 판독가능한 저장 매체를 제공한다.

[0179] 본 발명의 다른 실시예의 예는 다음과 같다. 예를 들어, 또 다른 실시예는, 멤버를 탐색하는 제1 그룹을 검출하는 단계; 그룹에의 가입을 탐색하는 하나 이상의 유저를 검출하는 단계; 상기 제1 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 검색하는 단계로서, 상기 그룹 파라미터는 그룹 특성 데이터 및 그룹 요구조건을 포함하는 것인, 상기 그룹 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 유저 각각에 대응하는 유저 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 유저 각각에 대해, 상기 제1 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 상기 유저에 대응하는 유저 파라미터와 비교하는 단계; 상기 비교에 기초하여 상기 하나 이상의 유저 각각에 대해 스코어를 결정하는 단계; 및 상기 하나 이상의 유저 중 하나 이상의 선택된 유저를 상기 스코어에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 제1 그룹에 추천하는 단계를 수행하도록 구성된 프로세서를 포함하는 장치를 제공한다.

[0180] 또 다른 실시예는 멤버를 탐색하는 제1 그룹을 검출하는 단계; 그룹에의 가입을 탐색하는 하나 이상의 유저를 검출하는 단계; 상기 제1 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 검색하는 단계로서, 상기 그룹 파라미터는 그룹 특성 데이터 및 그룹 요구조건을 포함하는 것인, 상기 그룹 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 유저 각

각에 대응하는 유저 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 유저 각각에 대해, 상기 제1 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 상기 유저에 대응하는 유저 파라미터와 비교하는 단계; 상기 비교에 기초하여 상기 하나 이상의 유저 각각에 대해 스코어를 결정하는 단계; 및 상기 스코어에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 하나 이상의 유저 중 하나 이상의 선택된 유저를 상기 제1 그룹에 추천하는 단계를 포함하는 방법을 제공한다.

[0181] 또 다른 실시예는 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저를 검출하는 단계; 멤버를 리크루트하는 하나 이상의 그룹을 검출하는 단계; 상기 제1 유저에 대응하는 유저 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대응하는 그룹 파라미터를 검색하는 단계로서, 상기 그룹 파라미터는 그룹 특성 데이터 및 그룹 요구조건을 포함하는 것인 상기 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대해, 상기 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 상기 제1 유저에 대응하는 유저 파라미터와 비교하는 단계; 상기 비교에 기초하여 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대해 스코어를 결정하는 단계; 및 상기 하나 이상의 그룹 중 하나 이상의 선택된 그룹을 상기 스코어에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 제1 유저에 추천하는 단계를 수행하도록 구성된 프로세서를 포함하는 장치를 제공한다.

[0182] 또 다른 실시예는 그룹에의 가입을 탐색하는 제1 유저를 검출하는 단계; 멤버를 리크루트하는 하나 이상의 그룹을 검출하는 단계; 상기 제1 유저에 대응하는 유저 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대응하는 그룹 파라미터를 검색하는 단계로서, 상기 그룹 파라미터는 그룹 특성 데이터 및 그룹 요구조건을 포함하는 것인, 상기 그룹 파라미터를 검색하는 단계; 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대해, 상기 그룹에 대응하는 그룹 파라미터를 상기 제1 유저에 대응하는 유저 파라미터와 비교하는 단계; 상기 비교에 기초하여 상기 하나 이상의 그룹 각각에 대해 스코어를 결정하는 단계; 및 상기 하나 이상의 그룹 중 하나 이상의 선택된 그룹을 상기 스코어에 적어도 부분적으로 기초하여 상기 제1 유저에 추천하는 단계를 포함하는 방법을 제공한다.

[0183] 또 다른 실시예는 디스플레이 및 프로세서 기반 시스템을 포함하는 장치로서, 상기 프로세서 기반 시스템은, 복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 동작; 및 상기 디스플레이에 제1 클라우드를 생성하는 동작을 수행하도록 구성되고, 상기 제1 클라우드는 하나 이상의 특성의 제1 특성에 대응하고, 상기 클라우드는 상기 복수의 항목 중 하나에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하며, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하고; 상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목의 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하며; 상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 복수의 항목의 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 클라우드를 보는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도되는 것인, 장치를 제공한다.

[0184] 또 다른 실시예는 복수의 항목 각각에 대해 하나 이상의 특성을 검색하는 단계; 및 디스플레이에 제1 클라우드를 생성하는 단계를 포함하고, 상기 제1 클라우드는 하나 이상의 특성의 제1 특성에 대응하며, 상기 클라우드는 상기 복수의 항목의 하나에 각각 대응하는 복수의 시각적 식별자를 포함하고, 각 시각적 식별자는 제1 시각적 속성 및 제2 시각적 속성을 포함하며; 상기 제1 시각적 속성은 상기 제1 특성에 따라 상기 복수의 항목의 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하고; 상기 제2 시각적 속성은 스코어에 따라 상기 복수의 항목의 다른 항목에 비해 상기 시각적 식별자로 표현된 항목의 랭킹을 나타내는 시각적 표식을 포함하며, 상기 스코어는 상기 복수의 항목 각각에 대응하는 제1 파라미터 세트를 상기 클라우드를 보는 유저에 대응하는 제2 파라미터 세트와 비교하는 것에 의해 유도되는 것인, 방법을 제공한다.

[0185] 일부 실시예에서, 본 명세서에 설명된 많은 기능 유닛은 모듈로 구현될 수 있다. 예를 들어, 모듈은 소프트웨어 프로그램, 하드웨어 회로, 예를 들어 주문(custom) VLSI 회로 또는 게이트 어레이, 기성(off-the-shelf) 반도체 예를 들어 논리 칩, 트랜지스터 또는 다른 이산 컴포넌트로 구현될 수 있다. 모듈은 프로그래밍가능한 소프트웨어 루틴 및/또는 프로그래밍가능한 하드웨어 디바이스, 예를 들어 전계 프로그래밍가능한 게이트 어레이, 프로그래밍가능한 어레이 로직, 프로그래밍가능한 로직 디바이스 등으로 구현될 수 있다.

[0186] 소프트웨어로 구현된 모듈은 여러 유형의 프로세서로 실행되는 것일 수 있다. 실행가능한 코드의 식별된 모듈은, 예를 들어, 객체, 절차 또는 기능으로 조직될 수 있는 하나 이상의 물리적 또는 논리적 블록의 컴퓨터 명령을 포함할 수 있다. 그럼에도 불구하고, 식별된 모듈의 실행가능성은 물리적으로 함께 위치될 필요가 없고, 가입될 때 논리적으로 함께, 모듈을 포함하고 모듈의 언급된 목적을 달성하는 상이한 위치에 저장된 이종(disparate) 명령을 포함할 수 있다.

[0187] 사실, 실행가능한 코드의 모듈은 단일 명령 또는 많은 명령일 수 있고, 여러 상이한 코드 세그먼트에 걸쳐, 상이한 프로그램 중에서 및 여러 메모리 디바이스에 균일하게 분배될 수 있다. 유사하게, 동작 데이터는 본 명세

서에서 모듈 내에 식별되고 예시될 수 있고, 임의의 적절한 형태로 구현될 수 있고 임의의 적절한 유형의 데이터 구조로 조직될 수 있다. 동작 데이터는 단일 데이터 세트로 수집되거나 또는 상이한 저장 디바이스를 포함하는 상이한 위치에 걸쳐 분배될 수 있고, 적어도 부분적으로, 시스템 또는 네트워크에서 단순히 전자 신호로 존재할 수 있다.

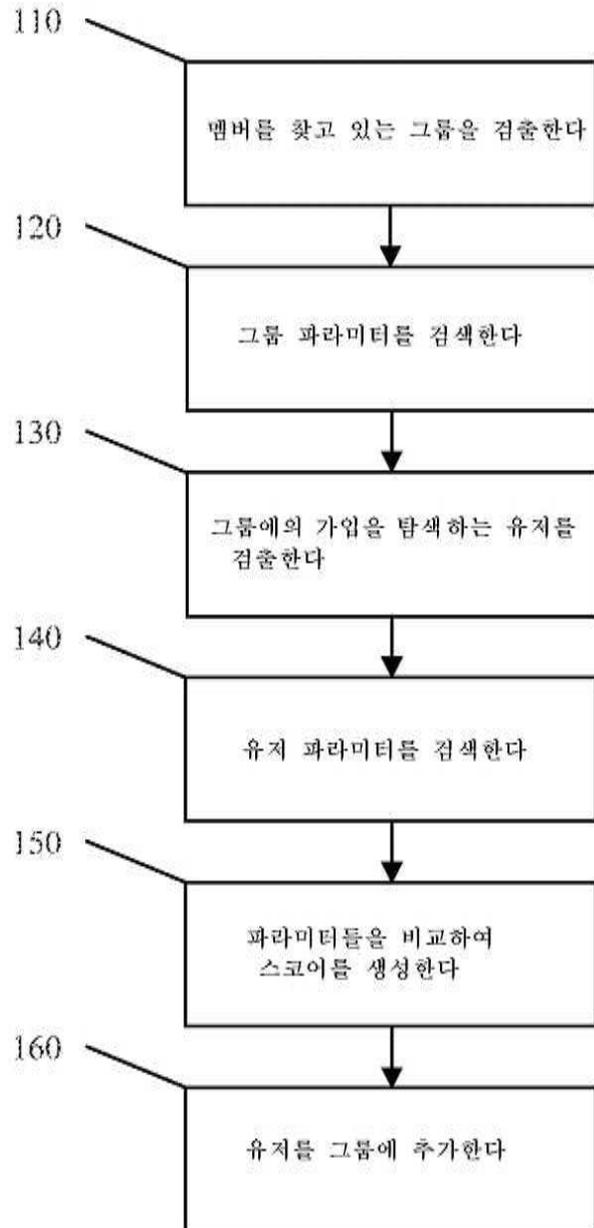
[0188] 본 명세서에 걸쳐 "일 실시예," "실시예," 또는 유사한 언어의 언급은 실시예와 관련하여 설명된 특정 특징, 구조 또는 특성이 본 발명의 적어도 하나의 실시예에 포함된다는 것을 의미한다. 따라서, 본 명세서에 걸쳐 "일 실시예에서", "실시예에서"라는 어구 및 유사한 언어의 등장은 반드시 동일한 실시예를 언급하는 것이 아닐 수 있다.

[0189] 나아가, 본 발명의 설명된 특징, 구조 또는 특성은 하나 이상의 실시예에서 임의의 적절한 방식으로 결합될 수 있다. 상기 설명에서, 다수의 특정 상세, 즉 프로그래밍, 소프트웨어 모듈, 유저 선택, 네트워크 트랜잭션, 데이터베이스 질문, 데이터베이스 구조, 하드웨어 모듈, 하드웨어 회로, 하드웨어 칩 등의 예들이 제공되어, 본 발명의 실시예를 더 잘 이해할 수 있다. 그러나, 이 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 발명이 하나 이상의 특정 상세 없이 또는 다른 방법, 컴포넌트, 자료 등을 가지고 실시될 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 다른 경우에, 잘 알려진 구조, 자료 또는 동작은 본 발명의 여러 측면을 불명확하게 하는 것을 회피하게 하기 위하여 상세히 도시되지 않고 설명되지 않는다.

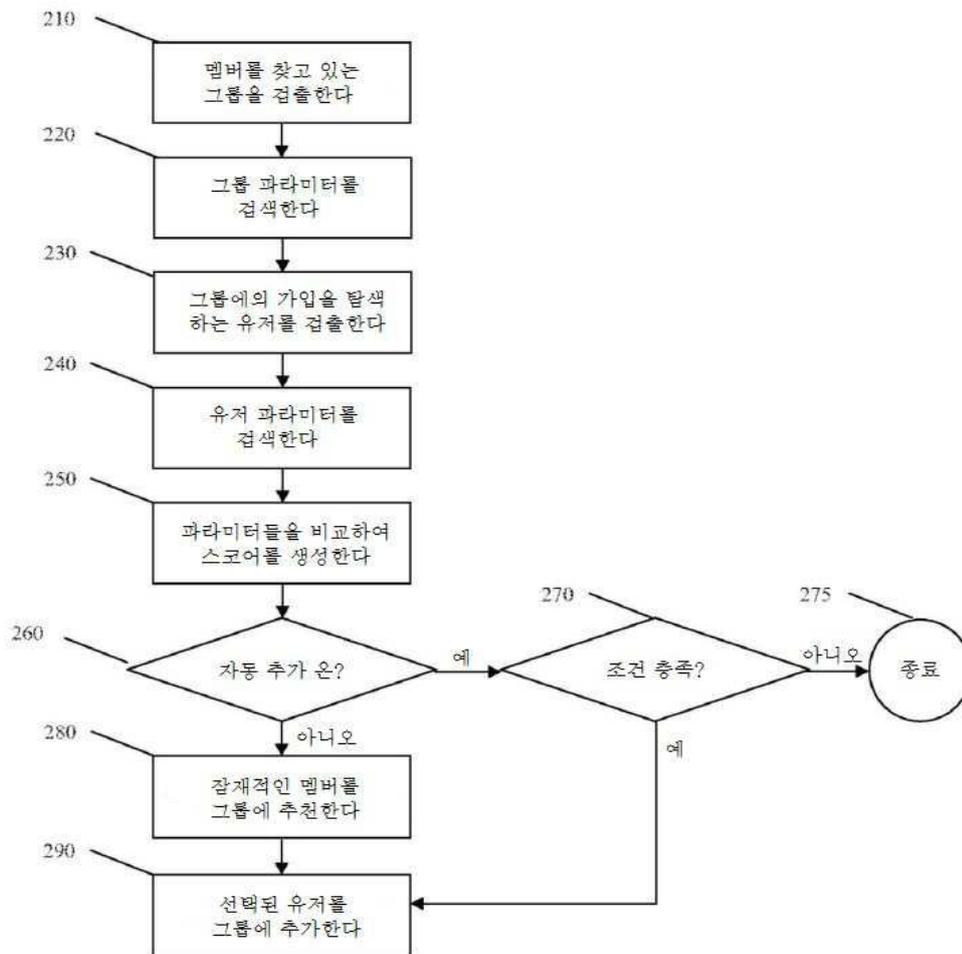
[0190] 본 명세서에 개시된 본 발명은 특정 실시예, 본 발명의 예 및 응용에 의하여 설명되었으나, 이 기술 분야에 통상의 지식을 가진 자라면 청구범위에 제시된 본 발명의 범위를 벗어남이 없이 다수의 변형과 변경이 이루어질 수 있을 것이라는 것을 이해할 수 있을 것이다.

도면

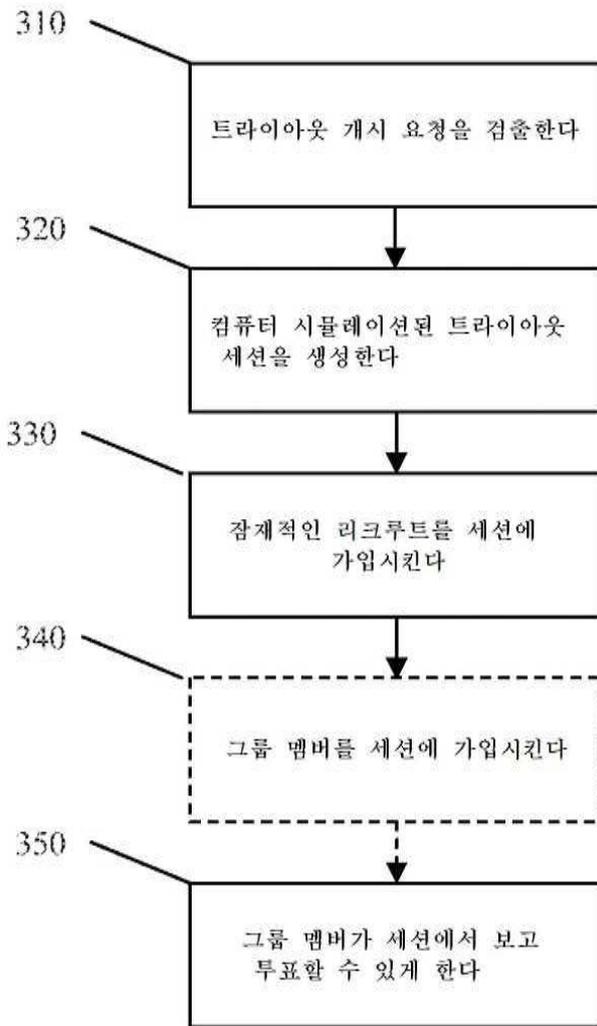
도면1



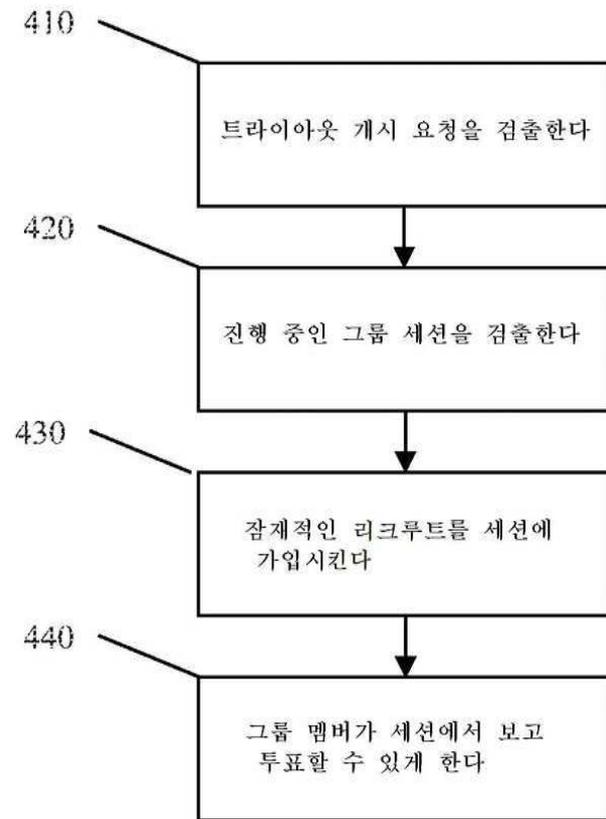
도면2



도면3



도면4



도면5

클렌 "C"

- 언어 - 영어, 스페인어
(전제조건)
- 스타일 - 하드코어/전용
(전제조건)
- 헤드셋 - 불필요 (필수조건)
- 캘린더 - F Sa Su (필수조건)
- 통계 :
 - (플레이어 필수조건 :)
 - 1.0 K/D 비율
 - (클렌 전제조건 :)
 - 1.21 K/D 비율 평균
 - 게임 플레이 :
"게임 X"

도면6

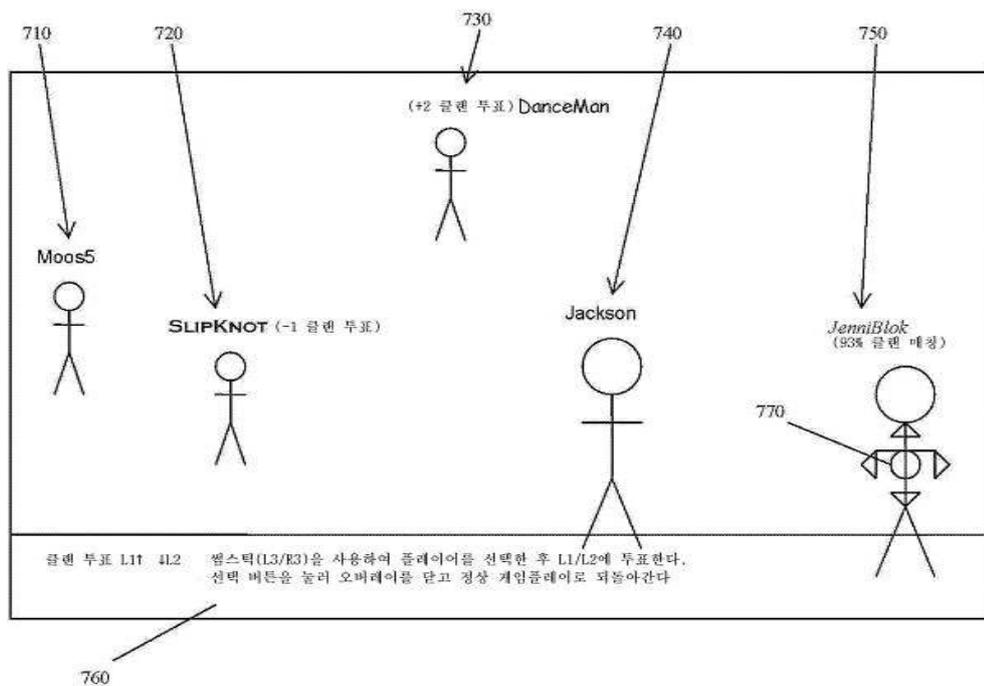
플레이어 "P"

- 언어 - 중국어/만다린
- 헤드셋 - 예
- 캘린더 - M W F
- 통계 (서버 제공됨):
 - 1.2 K/D 비율
 - 6 게임/평일 평균
 - 0 게임/주말 평균
 - 35% 헤드셋 연결됨

장소 : 캘리포니아

마지막 달에 플레이한 게임
"게임 X", "게임 Y"

도면7



도면8

클랜 리크루트	스코어	사실수	자원수	사망수	평수	
[+GER]LONSDALE	315	61	0	19	59	
AcidfighterZ	221	43	0	25	78	
[D3]Reep	210	42	0	11	72	
Hero787	195	35	0	22	102	
[GTC]zandyxx	171	31	0	23	129	
enemyUK	클랜 투표: L1↑ ↓L2	170	34	0	1	65
[.CoM]Det0x	127	25	0	24	71	
Bertus74	126	24	0	28	41	
EXPO	125	21	0	29	102	
KingRollo	115	21	0	39	54	
[TdM]Cracoucass	103	17	0	24	113	
Isidore	79	15	0	46	51	
-GTC-Fleh	71	13	0	22	73	
Natolin	65	9	0	36	58	
URIANUS	47	7	0	20	136	
HENRIK40	25	5	0	4	69	
CisekPL	15	3	0	25	94	

810

도면9

900

http://blog.us.abc.com/myclanwebsite							
파일	편집	보기	즐거찾기	도구	도움말		
클랜 리크루트 도구				클랜 리크루트 리포트			
클랜 명: Volcano							
	투표	헤드샷? (Y/N)	총점	시간당 사실수	플레이어 시간	지리적 위치	
dirtyTrigger	93%	+3 *	Y	12099	130	234	San Diego, CA
LovesChoc	91%	+2	Y	12099	112	121	Los Angeles, CA
BugKilla	77%	-4 *	N	12099	56	35	Detroit, MI
Cappucino	94%	+3	Y	12099	78	213	Los Angeles, CA
Champ123	86%	0	N	12099	94	123	Dublin, OH

모두 편집

* = 당신의 클랜에 관심이 있다.

(i)

920

910

도면10a

8:30 PM	
클렌 리크루트 도구 클렌명: Volcano	
호출 클렌 멤버와 연락한다 클렌 리크루트 리포트 클렌 리크루트 뉴스	
지금 투표	(i)

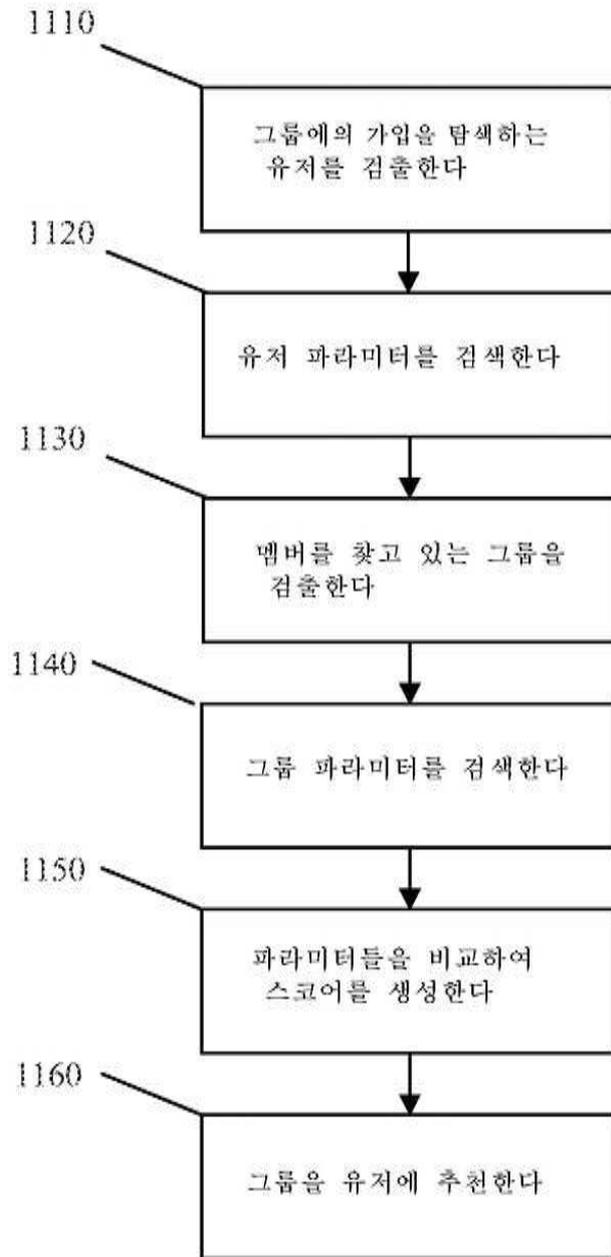
1010

도면10c

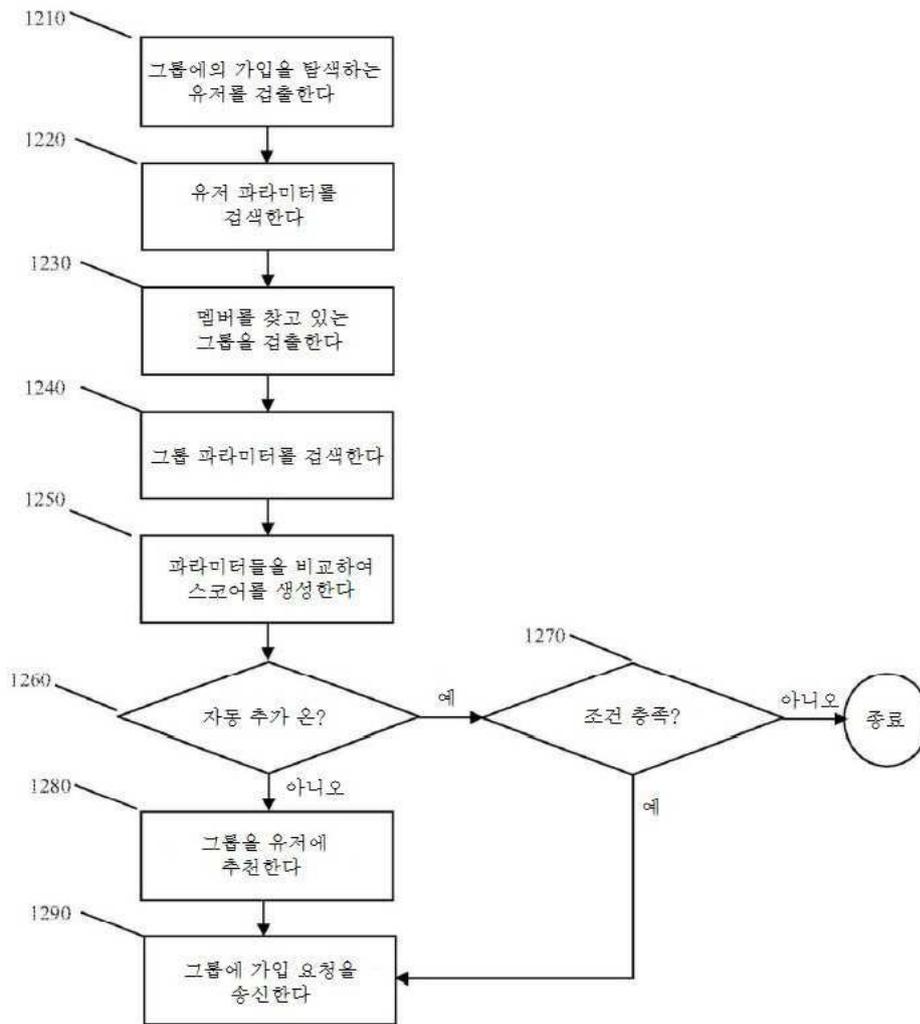
8:30 PM			
클랜 리크루트 도구 클랜명: Volcano			
dirtyTrigger	(↑)	(↓)	수락 거부
LovesChoc	(↑)	(↓)	수락 거부
BugKilla	(↑)	(↓)	수락 거부
Cappucino	(↑)	(↓)	수락 거부
Champ123	(↑)	(↓)	수락 거부
지금 투표		(i)	

1050

도면11



도면12



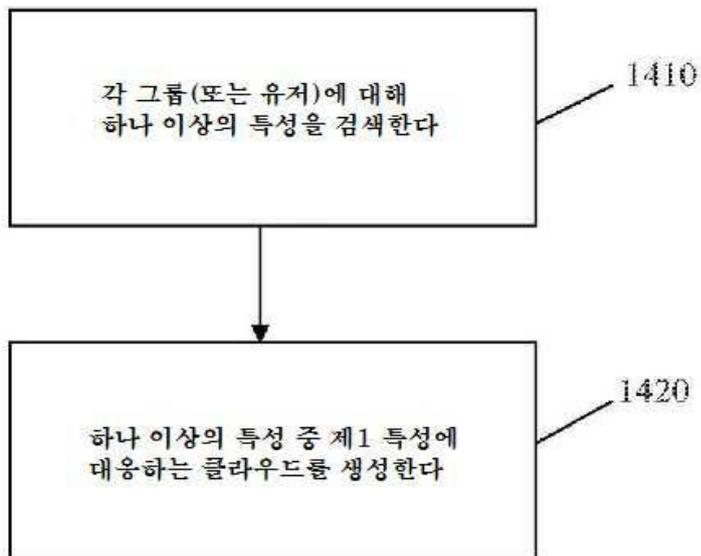
도면13a



도면13b



도면14



도면15

1500

