



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2008년03월12일
(11) 등록번호 10-0813402
(24) 등록일자 2008년03월06일

(51) Int. Cl.

G06Q 30/00J0 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2006-0030921

(22) 출원일자 2006년04월05일

심사청구일자 2006년04월05일

(65) 공개번호 10-2007-0099762

(43) 공개일자 2007년10월10일

(56) 선행기술조사문헌

KR1020040062705 A

KR1020000024631 A

전체 청구항 수 : 총 12 항

심사관 : 박혜련

(54) 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템 및 방법

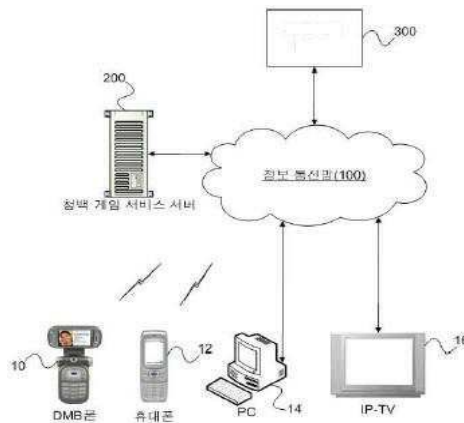
(57) 요약

본 발명은 다수의 사용자의 의견을 반영하는 바둑, 장기 및 체스 등의 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 사용자에게 정보 통신망을 통해 제공하는 청백 게임 서비스 제공 시스템 및 방법과, 상기 방법을 실현시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체에 관한 것이다.

이와 같은 본 발명은 청백 게임 서비스 서버가 DMB폰, 휴대폰, PC 및 IP-TV를 포함하는 각 단말에게 다수의 사용자의 의견을 반영하는 바둑, 장기 및 체스 등의 사이버 청백 게임 서비스를 정보 통신망을 통해 제공하도록 한다.

따라서, 바둑, 장기 및 체스 사이버 게임 등에 다수의 사용자의 의견을 각기 반영하기 때문에 그 각 게임에 다수의 사용자를 참여시키기가 용이하다.

대표도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

사이버 상에서 양 측에 각기 다수개씩 구비된 게임말을 특정 청백 게임 판에서 사용하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 단말에게 정보 통신망을 통해 제공하는 시스템으로서,

상기 다수의 단말로부터 제공되는 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 취합하는 사용자 의견 취합부와,

상기 사용자 의견 취합부로부터 제공된 상기 각 사용자의 의견에서 가장 많이 중복된 의견에 따라 게임말의 위치를 결정하는 게임말 위치 결정부와,

상기 게임말 위치 결정부로부터 제공된 상기 게임말 위치의 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 하는 게임말 위치 정보 전송부, 및

상기 청백 게임에 대응하는 게임 판 정보를 저장하고 있다가 상기 게임말 위치 정보 전송부의 요구에 따라 상기 게임말 위치 정보 전송부로 제공하여, 상기 게임말 위치 정보 전송부가 상기 결정된 게임말 위치를 상기 게임 판에 표시해서 상기 다수의 단말로 제공하도록 하는 청백 게임 판 정보 저장부

를 포함하는 청백게임 서비스 서버를 구비한 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템.

청구항 2

삭제

청구항 3

청구항 1에 있어서,

청백 게임 진행장치를 더 포함하고,

상기 청백 게임 진행 장치는, 상기 정보 통신망에 접속되고 상기 게임말 위치 정보 전송부로부터 제공되는 게임말 위치의 정보에 대응하여, 특정 게임 진행자가 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 하고, 상기 대형 청백 게임 판에서의 게임 상황에 대응하는 영상 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 대형 청백 게임 판에서의 게임 상황을 표시하는 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템.

청구항 4

청구항 1 또는 청구항 3에 있어서,

상기 다수의 단말은 각 사용자에 의해 청백으로 각기 나뉘어 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 상기 사용자 의견 취합부로 제공하는 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템.

청구항 5

청구항 1 또는 청구항 3에 있어서,

상기 청백 게임은 바둑, 장기 및 체스 중에 어느 하나인 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템.

청구항 6

청구항 1 또는 청구항 3에 있어서,

상기 단말은 DMB폰, 휴대폰, PC 및 IP-TV 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템.

청구항 7

청구항 1 또는 청구항 3에 있어서,

상기 사용자 의견 취합부는 상기 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 특정 시간 동안 취합하는 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템.

청구항 8

사이버 상에서 양 측에 각기 다수개씩 구비된 게임말을 특정 청백 게임 판에서 사용하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 단말에게 정보 통신망을 통해 제공하는 시스템에서 청백 게임 서비스 제공 방법으로서,

(a) 사용자 의견 취합부가 상기 다수의 단말로부터 제공되는 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 취합하는 단계와,

(b) 게임말 위치 결정부가 상기 취합된 각 사용자의 의견에서 가장 많이 중복된 의견에 따라 게임말의 위치를 결정하는 단계와,

(c) 위치 정보 전송부가 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 하는 단계, 및

(d) 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 청백 게임 진행 장치로 제공하여, 상기 청백 게임 진행 장치에서 상기 게임말 위치의 정보에 대응하여, 특정 게임 진행자가 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 하는 단계

를 포함하는 청백 게임 서비스 서버 및 청백 게임 진행 장치에서 사이버 청백 게임 서비스 제공 방법.

청구항 9

삭제

청구항 10

삭제

청구항 11

청구항 8에 있어서,

상기 다수의 단말은 각 사용자에게 의해 청백으로 각기 나뉘어 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 제공하는 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 방법.

청구항 12

청구항 8에 있어서,

상기 청백 게임은 바둑, 장기 및 체스 중에 어느 하나인 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 방법.

청구항 13

청구항 8에 있어서,

상기 단말은 DMB폰, 휴대폰, PC 및 IP-TV 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 방법.

청구항 14

청구항 8에 있어서,

상기 사용자 의견 취합부는 상기 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 특정 시간 동안 취합하는 것을 특징으로 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 방법.

청구항 15

컴퓨터에,

사이버 상에서 양 측에 각기 다수개씩 구비된 게임말을 특정 청백 게임 판에서 사용하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 단말에게 정보 통신망을 통해 제공하는 시스템에서 청백 게임 서비스 제공 방법을 프로그램화하여 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체로서,

(a) 사용자 의견 취합부가 상기 다수의 단말로부터 제공되는 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 취합하는 기능과,

(b) 게임말 위치 결정부가 상기 취합된 각 사용자의 의견에서 가장 많이 중복된 의견에 따라 게임말의 위치를 결정하는 기능과,

(c) 위치 정보 전송부가 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 하는 기능, 및

(d) 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 청백 게임 진행 장치로 제공하여, 상기 청백 게임 진행 장치에서 상기 게임말 위치의 정보에 대응하여, 특정 게임 진행자가 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 하는 기능

을 포함하는 청백 게임 서비스 제공 방법을 프로그램화하여 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

명세서

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

- <14> 본 발명은 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템 및 방법과, 상기 방법을 실현시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체에 관한 것으로, 특히, 다수의 사용자의 의견을 반영하는 바둑, 장기 및 체스 등의 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 사용자에게 정보 통신망을 통해 제공하는 청백 게임 서비스 제공 시스템 및 방법과, 상기 방법을 실현시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체에 관한 것이다.
- <15> 다수의 사용자들은 사이버 바둑, 사이버 장기 및 사이버 체스 등의 게임을 인터넷을 통해 즐기고 있다. 특히, 사이버 바둑 게임은 이미 많은 사용자들에게 인터넷을 통해 애용되고 있다. 아울러, 규모가 큰 바둑 대회는 텔레비전 또는, 인터넷 등을 통해 생방송되기도 한다.
- <16> 이와 관련하여, 대한민국 특허출원 제2000-0014399호는 대국자가 사이트에서 제공되는 사이버 머니로 상대방과 내기 바둑을 둘 수 있도록 하는 사이버 머니를 활용한 인터넷 바둑 게임을 개시하고 있다.
- <17> 이와 같은 사이버 머니를 활용한 인터넷 바둑 게임은 자신과 상대방의 의견에 따라 진행될 뿐이다. 즉, 다수의 사용자의 바둑 알 위치 선택 의견은 전혀 반영되지 않기 때문에 특정 인터넷 바둑 게임에 다수의 사용자를 참여시킬 수 없다.
- <18> 또한, 대한민국 특허출원 제2003-0041512호는 사이버 상에서 다수의 사이버 프로 선수단을 조직하고 개인전, 단체전, 랭킹전, 복식바둑시합, 남성여성혼성복식, 팀대항릴레이바둑 및 N:N 대항전 등을 운영하여 관람료 및 광고료 수입을 통해 사이버프로 바둑 선수에게는 새로운 직업을 창출해주며, 관전자들에게는 즐거움과 여가를 즐기는 기회를 제공하고, 사이버 프로 바둑 단체 운영회사는 광고수입 및 바둑 시합작품 판매 수익 등의 시합 관전 요금수익금으로 사업상 이익을 창출하도록 하는 사이버 프로 선수단 조직 및 사이버 프로바둑선수단 대항전 운영을 통한 이윤 창출 방법을 개시하고 있다.
- <19> 전술된 사이버 프로 선수단 조직 및 사이버 프로바둑선수단 대항전 운영을 통한 이윤 창출 방법은 개인전, 단체전, 랭킹전, 복식바둑시합, 남성여성혼성복식, 팀대항릴레이바둑 및 N:N 대항전 등이 운영될 뿐이다. 즉, 다수의 일반적인 사용자의 바둑 알 위치 선택 의견을 취합하여 반영하는 것은 아니기 때문에 특정 바둑 게임에 관심 이 많은 관전자 외에 다수의 일반적인 사용자를 참여시키기는 어렵다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

- <20> 본 발명은 전술한 과제를 해결하기 위하여 안출한 것으로, 다수의 사용자의 의견을 반영하는 바둑, 장기 및 체스 등의 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 사용자에게 정보 통신망을 통해 제공하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템 및 방법과, 상기 방법을 실현시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체를 제공하는데 그 목적이 있다.

발명의 구성 및 작용

- <21> 이와 같은 목적을 달성하기 위하여,
- <22> 본 발명의 일 형태에 따르면, 사이버 상에서 양 측에 각기 다수개씩 구비된 게임말을 특정 청백 게임 판에서 사용하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 단말에게 정보 통신망을 통해 제공하는 시스템으로서, 상기 다수의 단말로부터 제공되는 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 취합하는 사용자 의견 취합부와, 상기 사용자 의견 취합부로부터 제공된 상기 각 사용자의 의견에서 가장 많이 중복된 의견에 따라 게임말의 위치를 결정하는 게임말 위치 결정부와, 상기 게임말 위치 결정부로부터 제공된 상기 게임말 위치의 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 하는 게임말 위치 정보 전송부, 및 상기 청백 게임에 대응하는 게임 판 정보를 저장하고 있다가 상기 게임말 위치 정보 전송부의 요구에 따라 상기 게임말 위치 정보 전송부로 제공하여, 상기 게임말 위치 정보 전송부가 상기 결정된 게임말 위치를 상기 게임 판에 표시해서 상기 다수의 단말로 제공하도록 하는 청백 게임 판 정보 저장부를 포함하는 것이 제공된다.
- <23> 삭제
- <24> 청백 게임 진행 장치를 더 포함하고, 상기 청백 게임 진행 장치는, 상기 정보 통신망에 접속되고 상기 게임말 위치 정보 전송부로부터 제공되는 게임말 위치의 정보에 대응하여, 특정 게임 진행자가 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 하고, 상기 대형 청백 게임 판에서의 게임 상황에 대응하는 영상 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 대형 청백 게임 판에서의 게임 상황을 표시하는 것을 특징으로 한다.
- <25> 바람직하게는 상기 다수의 단말은 각 사용자에게 의해 청백으로 각기 나뉘어 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 상기 사용자 의견 취합부로 제공하는 것이 좋다.
- <26> 상기 청백 게임은 바둑, 장기 및 체스 중에 어느 하나일 수 있다.
상기 단말은 DMB폰, 휴대폰, PC 및 IP-TV 중 어느 하나일 수 있다.
- <27> 삭제
- <28> 상기 사용자 의견 취합부는 상기 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 특정 시간 동안 취합하는 것이 좋다.
- <29> 본 발명의 다른 형태에 따르면, 사이버 상에서 양 측에 각기 다수개씩 구비된 게임말을 특정 청백 게임 판에서 사용하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 단말에게 정보 통신망을 통해 제공하는 시스템에서 청백 게임 서비스 제공 방법으로서, (a) 사용자 의견 취합부가 상기 다수의 단말로부터 제공되는 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 취합하는 단계와, (b) 게임말 위치 결정부가 상기 취합된 각 사용자의 의견에서 가장 많이 중복된 의견에 따라 게임말의 위치를 결정하는 단계와, (c) 위치 정보 전송부가 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 하는 단계, 및 (d) 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 청백 게임 진행 장치로 제공하여, 상기 청백 게임 진행 장치에서 상기 게임말 위치의 정보에 대응하여, 특정 게임 진행자가 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 하는 단계를 제공한다.

- <30> 삭제
- <31> 바람직하게는 상기 단계(c)는 상기 결정된 게임말 위치를 상기 게임 판에 표시해서 상기 다수의 단말로 제공하도록 한다.
- <32> 바람직하게는 상기 다수의 단말은 각 사용자에게 의해 청백으로 각기 나뉘어 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 제공하는 것이 좋다.
- <33> 상기 청백 게임은 바둑, 장기 및 체스 중에 어느 하나일 수 있다.
- <34> 상기 단말은 DMB폰, 휴대폰, PC 및 IP-TV 중 어느 하나일 수 있다.
- <35> 상기 사용자 의견 취합부는 상기 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 특정 시간 동안 취합하는 것이 좋다.
- <36> 본 발명의 또다른 형태에 따르면, 컴퓨터에, 사이버 상에서 양 측에 각기 다수개씩 구비된 게임말을 특정 청백 게임 판에서 사용하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 단말에게 정보 통신망을 통해 제공하는 시스템에서 청백 게임 서비스 제공 방법을 프로그래밍하여 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체로서, (a) 사용자 의견 취합부가 상기 다수의 단말로부터 제공되는 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 취합하는 기능과, (b) 게임말 위치 결정부가 상기 취합된 각 사용자의 의견에서 가장 많이 중복된 의견에 따라 게임말의 위치를 결정하는 기능과, (c) 위치 정보 전송부가 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 하는 기능, 및 (d) 상기 결정된 게임말 위치의 정보를 청백 게임 진행 장치로 제공하여, 상기 청백 게임 진행 장치에서 상기 게임말 위치의 정보에 대응하여, 특정 게임 진행자가 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 하는 기능을 포함하는 것이 제공된다.
- <37> 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 실시예를 상세히 설명하면 다음과 같다.
- <38> 도 1은 본 발명에 따른 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템에 구비된 청백 게임 서비스 서버의 사용예를 나타낸 망 구성도로, DMB폰(10), 휴대폰(12), PC(14), IP-TV(16), 정보 통신망(100), 청백 게임 서비스 서버(200) 및 청백 게임 진행 장치(300)로 구성된다.
- <39> 동 도면에 있어서, 먼저 정보 통신망(100)이라 함은 LAN, WAN, 인트라넷 및 이와 유사한 내부 네트워크를 포함하는 다양한 네트워크에 의해 서로 접속되며 인터넷에 대한 액세스를 제공하는 포괄적인 의미의 데이터 통신망을 의미한다. 여기에는 전용망, 공중전화망(PSTN)을 포함하는 유선망뿐만 아니라 이동통신망, 휴대인터넷, 위성통신망 및 IMT-2000과 같은 무선망을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.
- <40> 청백 게임 서비스 서버(200)는 사이버 상에서 양 측에 각기 다수개씩 구비된 게임말을 특정 청백 게임 판에서 사용하도록 하는 사이버 청백 게임 서비스를 DMB폰(10), 휴대폰(12), PC(14) 및 IP-TV(16)를 포함하는 다수의 단말에게 정보 통신망(100)을 통해 제공한다. 상기 DMB폰(10), 휴대폰(12), PC(14) 및 IP-TV(16)를 포함하는 다수의 단말은 양방향 통신이 가능하다.
- <41> 전술되었거나 이하에서 인용되는 상기 청백 게임은 바둑, 장기 및 체스 중에 어느 하나일 수 있고 이와 유사한 다른 게임일 수도 있다. 이때, 상기 청백 게임이 바둑인 경우 상기 청백 게임 판은 바둑 판이고 상기 게임말은 바둑 알이며, 상기 청백 게임이 장기인 경우 상기 청백 게임 판은 장기 판이고 상기 게임말은 장기 알이며, 상기 청백 게임이 체스인 경우 상기 청백 게임 판은 체스 판이고 상기 게임말은 체스에 사용되는 말이다.
- <42> 청백 게임 진행 장치(300)는 청백 게임 서비스 서버(200)로부터 제공되는 게임말 위치의 정보에 대응하여, 특정 게임 진행자가 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 하고, 상기 대형 청백 게임 판에서의 게임 상황에 대응하는 영상 정보를 상기 다수의 단말로 제공하여, 상기 다수의 단말이 상기 대형 청백 게임 판에서의 게임 상황을 표시하도록 한다.
- <43> 이와 같은 청백 게임 서비스 서버(200) 및 청백 게임 진행 장치(300)의 동작을 도 2 내지 도 4를 참조하여 더욱 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

- <44> 도 2는 도 1에 도시된 청백 게임 서비스 서버(200)의 일 실시예를 나타낸 블록도로, 망 정합부(210), 사용자 의견 취합부(212), 게임말 위치 결정부(214), 청백 게임 판 정보 저장부(216) 및 게임말 위치 정보 전송부(218)로 구성된다.
- <45> 동 도면에 있어서, 사용자 의견 취합부(212)는 DMB폰(10), 휴대폰(12), PC(14) 및 IP-TV(16)를 포함하는 다수의 단말로부터 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 정보 통신망(100) 및 망 정합부(210)를 통해 특정 시간 동안 취합하여 게임말 위치 결정부(214)로 제공한다. 상기 특정 시간은 청백 게임 진행의 완급에 따라 결정하거나, 고정시킬 수 있다. 상기 다수의 단말은 각 사용자에 의해 청백으로 각기 나뉘어 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 제공한다.
- <46> 게임말 위치 결정부(214)는 사용자 의견 취합부(212)로부터 제공된 각 사용자의 의견에서 가장 많이 중복된 의견에 따라 게임말의 위치를 결정하여 게임말 위치 정보 전송부(218)로 제공한다. 만일, 중복 회수가 동일하면서 가장 많이 중복된 의견이 두 가지 이상일 경우, 그 의견 제공 순서를 반영 또는, 현재의 청백 게임 상황에 가장 적절한 수인지 등을 고려하는 등 소정의 방법에 따라 한 가지 의견을 가장 많이 중복된 의견으로 채택한다.
- <47> 게임말 위치 정보 전송부(218)는 게임말 위치 결정부(214)로부터 제공된 게임말 위치의 정보를 정합부(210) 및 정보 통신망(100)을 통해 다수의 단말로 제공하여, 그 다수의 단말이 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 한다.
- <48> 청백 게임 판 정보 저장부(216)는 청백 게임에 대응하는 게임 판 정보를 저장하고 있다가 게임말 위치 정보 전송부(218)의 요구에 따라 게임말 위치 정보 전송부(218)로 제공하여, 게임말 위치 정보 전송부(218)가 결정된 게임말 위치를 게임 판에 표시해서 다수의 단말로 제공하도록 한다.
- <49> 전술한 바와 같이 게임말 위치 정보 전송부(218)가 결정된 게임말 위치를 게임 판에 표시해서 다수의 단말로 제공하거나, 결정된 게임말 위치를 게임 판에 표시하지 않고 그 결정된 게임말 위치의 정보를 그대로 다수의 단말로 제공할 수 있는데, 이는 시스템의 전체적인 설계에 따라 선택적으로 적용할 수 있다.
- <50> 도 3은 도 1에 도시된 청백 게임 진행 장치(300)의 일 실시예를 나타낸 개략도이다.
- <51> 먼저 청백 게임 진행 장치(300) 내의 망 정합부(314)는 모니터(316) 및 수신부(312)와 정보 통신망(100) 사이를 정합시켜 준다.
- <52> 모니터(316)는 게임말 위치 정보 전송부(218)로부터 제공되는 게임말 위치의 정보에 대응하여, 청백 게임 판 상에 그 게임말 위치를 표시해서 사용자가 다음 수를 볼 수 있도록 한다. 또한, 모니터(316)는 그 게임말 위치의 정보에 대응하는 게임말 위치를 문자로 표시하여 사용자가 다음 수를 문자로 알 수 있도록 할 수 있다. 모니터(316)는 게임말 위치의 정보에 대응하여, 청백 게임 판 상에 그 게임말 위치를 표시하거나, 문자로 표시할 수 있는 소정의 시스템을 구비한다.
- <53> 특정 게임 진행자는 모니터(316)에 표시되는 게임말 위치의 정보를 확인한 후 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 한다. 예로, 청백 게임이 바둑인 경우 상기 특정 사람을 사석 취급해서 사석 영역으로 이동시킬 수도 있다. 상기 무선 수신 장치는 무선 이어폰 또는, 무선 헤드폰 등 다른 사람 눈에 잘 보이지 않으면서 용이하게 착용할 수 있는 것이면 좋다.
- <54> 수신부(312)는 특정 방송사 등에서 운영하는 방송 헬리콥터(310)로부터 대형 청백 게임 판의 상황을 촬영한 영상 정보를 무선으로 수신해서 다수의 단말로 망 정합부(314)를 통해 제공하여, 다수의 단말이 대형 청백 게임 판에서의 게임 상황을 표시하도록 한다. 방송 헬리콥터는 방송사별로 여러 대 운영될 수 있으나, 안전을 위해서 한 대만 운영하는 것이 좋다.
- <55> 이와 같이 전술된 내용에서 각 단말의 사용자는 청백 게임 판의 상황 및 대형 청백 게임 판의 상황을 동시에 또는, 선택적으로 볼 수 있게 되는 것을 알 수 있다.
- <56> 도 4는 본 발명에 따른 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템에서 청백 게임 서비스 제공 방법의 일 실시예를 단계별로 나타낸 순서도이다.
- <57> 먼저, 청백 게임 서비스 서버(200)는 접속을 원하는 다수의 사용자가 DMB폰(10), 휴대폰(12), PC(14) 및 IP-TV(16)를 포함하는 각 단말을 사용해서 로그인 후 접속할 수 있도록 하는 로그인 서비스를 제공한다(단계 S10). 따라서, DMB폰(10), 휴대폰(12), PC(14) 및 IP-TV(16)를 포함하는 각 단말 중 로그인된 단말만 청백 게임 서비

스 서버(200)에 정상적으로 접속하여 사이버 청백 게임 서비스를 제공받을 수 있는 것이다. 한편, 이와 같이 특정 서버가 운영하는 특정 사이트에 로그인하는 기술은 일반적인 것으로, 본 발명에서는 더 이상 구체적인 설명은 생략하기로 한다.

- <58> 청백 게임 서비스 서버(200) 내의 사용자 의견 취합부(212)는 상기 접속된 DMB폰(10), 휴대폰(12), PC(14) 및 IP-TV(16)를 포함하는 각 사용자 단말로부터 각기 제공되는 해당 청백 게임에 대응하는 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 특정 시간 동안 취합한다(단계 S12).
- <59> 게임말 위치 결정부(214)는 사용자 의견 취합부(212)가 취합한 각 사용자의 의견 중 가장 많이 중복된 의견에 대응하여 게임말의 위치를 결정한다(단계 S14).
- <60> 게임말 위치 정보 전송부(218)는 게임말 위치 결정부(214)가 결정한 게임말 위치의 정보를 게임 판에 표시하거나 바로 상기 다수의 사용자 단말 및 모니터(316)로 제공하여, 상기 다수의 단말 및 모니터(316)가 상기 위치가 결정된 게임말을 청백 게임 판 상에 표시하도록 한다(단계 S16). 따라서, 전술한 바와 같이 특정 게임 진행자가 모니터(316)를 보면서 특정 무선 수신 장치를 구비하고 특정 게임말을 대행하는 특정 사람에게 특정 무선 송신 장치를 통해 지시해서 상기 특정 사람이 기 설정된 대형 청백 게임 판 상의 특정 위치로 이동하도록 한다.
- <61> 상기 다수의 단말은 각 사용자에게 의해 청백으로 각기 나뉘어 특정 게임말의 위치에 대한 각 사용자의 의견을 제공한다.
- <62> 상술한 바와 같이 본 발명의 방법은 프로그램으로 구현되어 컴퓨터로 읽을 수 있는 형태로 기록매체(씨디롬, 램, 롬, 플로피 디스크, 하드 디스크, 광자기 디스크 등)에 저장될 수 있다.
- <63> 이상에서 본 발명에 대한 기술사상을 첨부도면과 함께 서술하였지만 이는 본 발명의 바람직한 실시예를 예시적으로 설명한 것이지 본 발명을 한정하는 것은 아니다. 또한, 이 기술분야의 통상의 지식을 가진 자라면 누구나 본 발명의 기술사상의 범주를 이탈하지 않는 범위 내에서 다양한 변형 및 모방이 가능함은 명백한 사실이다.

발명의 효과

- <64> 이상에서 설명한 바와 같이 본 발명은, 다수의 사용자의 의견을 반영하는 바둑, 장기 및 체스 등의 사이버 청백 게임 서비스를 다수의 사용자에게 정보 통신망을 통해 제공하도록 한다. 따라서, 바둑, 장기 및 체스 사이버 게임 등에 다수의 사용자의 의견을 각기 반영하기 때문에 그 각 게임에 다수의 사용자를 참여시키기가 용이하다.

도면의 간단한 설명

- <1> 도 1은 본 발명에 따른 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템에 구비된 청백 게임 서비스 서버의 사용예를 나타낸 망 구성도,

<2> 도 2는 도 1에 도시된 청백 게임 서비스 서버의 일 실시예를 나타낸 블록도,

<3> 도 3은 도 1에 도시된 청백 게임 진행 장치의 일 실시예를 나타낸 개략도,

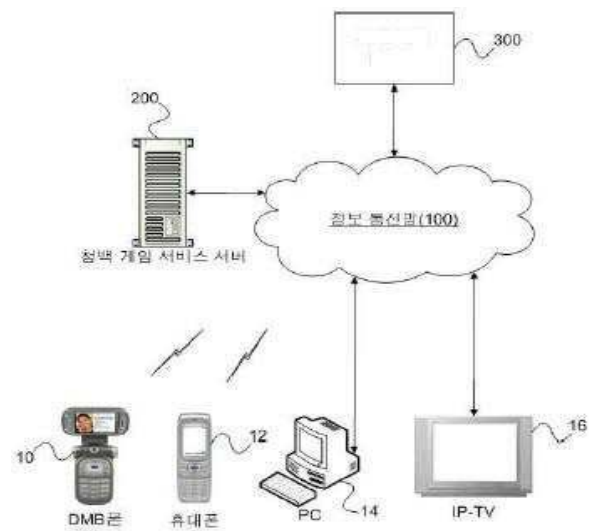
<4> 도 4는 본 발명에 따른 사이버 청백 게임 서비스 제공 시스템에서 청백 게임 서비스 제공 방법의 일 실시예를 단계별로 나타낸 순서도.

<5> <도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

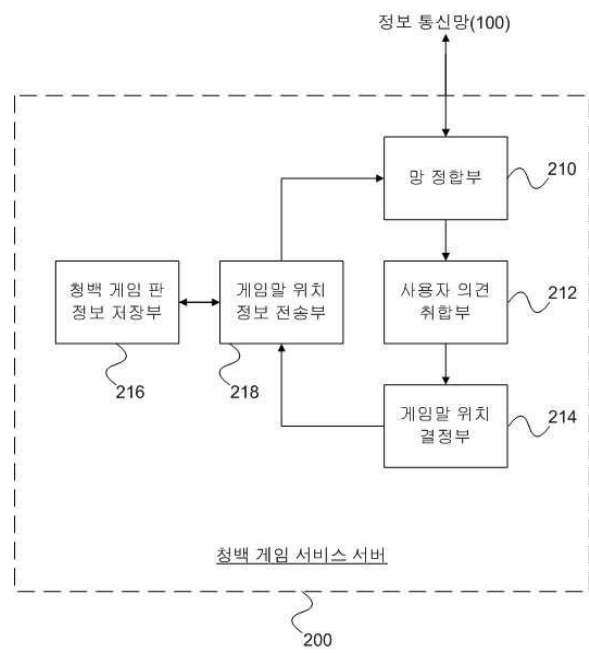
<6>	10 : DMB폰	12 : 휴대폰
<7>	14 : PC	16 : IP-TV
<8>	100 : 정보 통신망	200 : 청백 게임 서비스 서버
<9>	210, 314 : 망 정합부	212 : 사용자 의견 취합부
<10>	214 : 게임말 위치 결정부	
<11>	216 : 청백 게임 판 정보 저장부	218 : 게임말 위치 정보 전송부
<12>	300 : 청백 게임 진행 장치	310 : 방송 헬리콥터
<13>	312 : 수신부	316 : 모니터

도면

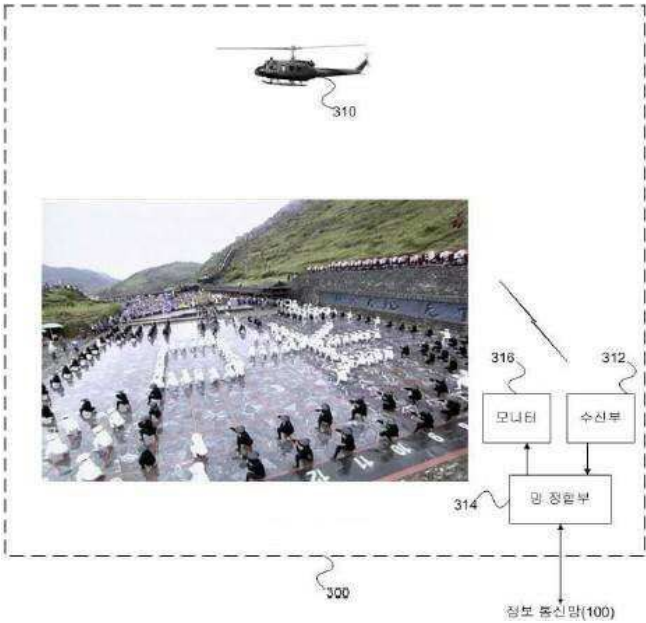
도면1



도면2



도면3



도면4

