



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2016년08월18일
 (11) 등록번호 10-1648928
 (24) 등록일자 2016년08월10일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
 G06Q 50/10 (2012.01) H04W 4/02 (2009.01)
 (21) 출원번호 10-2014-0164393
 (22) 출원일자 2014년11월24일
 심사청구일자 2014년11월24일
 (65) 공개번호 10-2016-0062277
 (43) 공개일자 2016년06월02일
 (56) 선행기술조사문헌
 KR1020090003544 A*
 KR1020110001503 A*
 KR1020050056416 A
 KR101147301 B1
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
 김재경
 서울특별시 서초구 바우피로4길 11, 201호(우면동, 삼정하이츠)
 (72) 발명자
 김재경
 서울특별시 서초구 바우피로4길 11, 201호(우면동, 삼정하이츠)
 (74) 대리인
 김영철, 김 순 영

전체 청구항 수 : 총 6 항

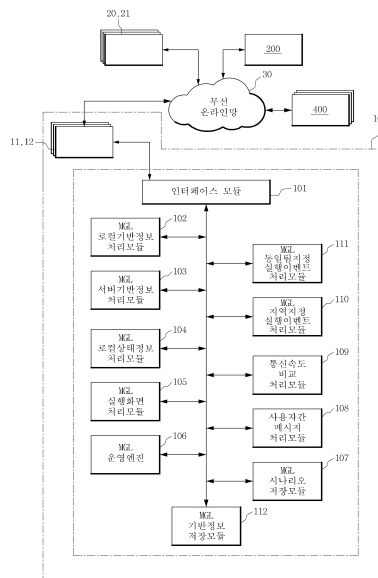
심사관 : 박재용

(54) 발명의 명칭 위치기반 모바일게임 운영시스템

(57) 요약

본 발명은 위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location) 운영시스템에 관한 것으로, 본 발명에서는 사용자 모바일 기기(예컨대, 스마트폰, 태블릿 PC, 무선게임기, 무선노트북 등)의 프로그램 블록 내에, <위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location) 운영 서버와 통신을 취하면서, 사용자 모바일 (뒷면에 계속)

대표도 - 도2



기기가 위치한 곳에 상응하는 배경지도 상에 상기 사용자 모바일 기기, 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기, 공격가이드라인, 및 커맨드메뉴가 표시된 MGL 실행화면을 생성하고, 생성 완료된 MGL 실행화면을 사용자 모바일 기기에 설치된 모바일 기능수행모듈(예컨대, 정보표시모듈)을 통해 표시할 수 있는 전산 모듈>, <MGL 실행화면이 표시 완료된 상황에서, 사용자 모바일 기기에 설치된 운영체제 또는 모바일 기능수행모듈을 통해 타 사용자 모바일 기기를 가상 파괴하기 위한 사용자 게임운영정보가 입력되거나, 상기 MGL 운영 서버를 통해, 사용자 모바일 기기를 가상 파괴하기 위한 타 사용자 게임운영정보가 전송되는 경우, 기 저장되어 있던 MGL 시나리오에 따라, 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기를 가상 파괴 처리하고, 상기 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기의 가상 파괴 상황을 상기 MGL 실행화면을 통해 갱신/표시할 수 있는 전산 모듈> 등을 체계적으로 배치하고, 이를 통해, 일련의 모바일 위치기반 서비스가 게임(예컨대, 사용자 주변에 위치한 타 사용자의 모바일 기기를 가상 파괴하는 게임)이라고 하는 대중호감형 콘텐츠 양식을 통해, 폭 넓은 사회 망 형성이 가능한 매개체, 또는 기 형성된 사회 망의 지속적인 유지를 위한 강력한 동력제공 매개체, 나아가, 각 모바일 서비스 업체의 통신속도를 객관적으로 비교할 수 있는 통신속도비교 매개체, 부정적인 인식과 부작용을 초래하던 개인적이고 폐쇄적인 기존 게임 행태를 공개적이고 사교적인 행태로 변화시켜, 게임의 순기능을 극대화시킬 수 있도록 한 게임 순기능 극대화 매개체 등으로 적극 활용될 수 있도록 함으로써, 각 모바일 서비스 업체 측에서 사용자의 모바일 서비스 만족도 축소에 기인한 전체적인 모바일 서비스 시장의 급격한 감소피해를 손쉽게 회피할 수 있도록 가이드 할 수 있다.

명세서

청구범위

청구항 1

위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location)의 실행을 위한 MGL 운영 서버와;

운영체제 및 모바일 기능수행모듈을 구비한 사용자 모바일 기기에 설치된 상태에서, 상기 MGL 운영 서버 및 운영체제, 그리고, 상기 모바일 기능수행모듈과 통신하면서, 상기 사용자 모바일 기기를 통해, 상기 MGL을 실행하는 MGL 실행유닛을 포함하며,

상기 MGL 실행유닛은 상기 사용자 모바일 기기가 위치한 곳에 상응하는 배경지도 상에 상기 사용자 모바일 기기, 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기 및 커맨드메뉴가 표시된 MGL 실행화면을 생성하고, 생성된 MGL 실행화면을 상기 모바일 기능수행모듈을 통해 표시하는 MGL 실행화면 처리모듈과;

상기 MGL 실행화면이 표시된 상황에서, 상기 운영체제 또는 모바일 기능수행모듈을 통해 상기 타 사용자 모바일 기기와 상호 작용하기 위한 사용자 게임운영정보가 입력되거나, 상기 MGL 운영 서버를 통해, 상기 사용자 모바일 기기와 상호 작용하기 위한 타 사용자 게임운영정보가 전송되는 경우, 기 저장되어 있던 MGL 시나리오에 따라, 상호 작용을 처리하고, 상기 MGL 실행화면 처리모듈과 통신하여, 상기 타 사용자 모바일 기기와 사용자 모바일 기기간의 상호 작용 상황을 상기 MGL 실행화면을 통해 표시하는 MGL 운영엔진을 포함하고,

상기 MGL 실행유닛 또는 MGL 운영 서버에는 상기 MGL 운영엔진에 의해 상기 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기가 가상 파괴 처리되는 국면에서, 상기 MGL 운영 서버, 운영체제, 모바일 기능수행모듈, MGL 운영엔진과 통신하여, 상기 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 상기 사용자 모바일 기기 또는 타 사용자 모바일 기기의 가상 파괴 순서를 비교한 후, 해당 비교 내역에 상응하는 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 생성하고, 상기 MGL 실행화면 처리모듈과 통신하여, 생성된 상기 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 상기 MGL 실행화면을 통해 표시하는 통신속도 비교 처리모듈이 포함되는 것을 특징으로 하는 MGL 운영시스템.

청구항 2

제 1 항에 있어서, 상기 MGL 실행유닛은 상기 커맨드메뉴를 통해, 사용자 메시지가 입력되는 경우, 해당 사용자 메시지를 상기 MGL 운영 서버 측으로 전송하여, 상기 사용자 메시지가 상기 타 사용자 모바일 기기를 통해 출력될 수 있도록 함과 아울러, 상기 MGL 운영 서버 측으로부터 타 사용자 메시지가 전송되는 경우, 상기 MGL 실행화면 처리모듈과 통신하여, 해당 타 사용자 메시지를 상기 MGL 실행화면을 통해 출력하는 사용자간 메시지 처리모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 MGL 운영시스템.

청구항 3

삭제

청구항 4

제 1 항에 있어서, 상기 MGL 실행유닛 또는 MGL 운영 서버는 상기 MGL 실행화면 처리모듈에 의해 MGL 실행화면이 생성되는 국면에서, 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하여, 특정지역이 MGL 실행 배경지역으로 기 지정되어 있는가를 확인하고, 상기 특정지역이 MGL 실행 배경지역으로 기 지정되어 있는 경우, 해당 특정지역에 상응하는 특정지역 배경지도를 추출하고, 추출된 특정지역 배경지도를 상기 MGL 실행화면 처리모듈로 전송하여, 상기 MGL 실행화면의 배경으로, 상기 특정지역 배경지도가 활용될 수 있도록 하는 MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 MGL 운영시스템.

청구항 5

제 4 항에 있어서, 상기 MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈 측에서는 상기 MGL 실행화면의 배경으로, 상기 특정지역 배경지도가 활용되는 국면에서, 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하여, 상기 특정지역 배경지도와 연계된 광고아이템 부가정보를 추출하고, 추출된 광고아이템 부가정보를 상기 MGL 실행화면 처리모듈로 전송하여,

상기 특정지역 배경지도 내에 상기 광고아이템 부가정보가 삽입될 수 있도록 유도하는 것을 특징으로 하는 MGL 운영시스템.

청구항 6

제 1 항에 있어서, 상기 MGL 실행유닛 또는 MGL 운영 서버는 상기 MGL 실행화면 처리모듈에 의해 MGL 실행화면이 생성되는 국면에서, 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하여, 특정 타 사용자 모바일 기기가 상기 사용자 모바일 기기와 동일 팀으로 기 지정되어 있는가를 확인하고, 특정 타 사용자 모바일 기기가 상기 사용자 모바일 기기와 동일 팀으로 기 지정되어 있는 경우, 상기 MGL 운영 서버와 통신하여, 현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기의 현황정보를 수신한 후, 수신된 특정 타 사용자 모바일 기기의 현황정보를 상기 MGL 실행화면 처리모듈로 전달하여, 상기 MGL 실행화면 내에 상기 사용자 모바일 기기와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기가 다른 타 사용자 모바일 기기와 구분되어 표시될 수 있도록 유도하는 MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 MGL 운영시스템.

청구항 7

제 6 항에 있어서, 상기 MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈 측에서는 상기 사용자 모바일 기기와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기가 다른 타 사용자 모바일 기기와 구분되어 표시되는 국면에서, 상기 MGL 운영엔진과의 통신을 통해, 상기 특정 타 사용자 모바일 기기에 상응하는 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록을 전송하여, 상기 사용자 모바일 기기 및 해당 사용자 모바일 기기와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기간의 가상 파괴 공격이 상호 차단될 수 있도록 유도하는 것을 특징으로 하는 MGL 운영시스템.

발명의 설명

기술분야

[0001] 본 발명은 위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location)을 운영하는 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 일련의 모바일 위치기반 서비스가 게임(예컨대, 사용자 주변에 위치한 타 사용자의 모바일 기기를 가상 파괴하는 게임)이라고 하는 대중호감형 콘텐츠 양식을 통해, 폭 넓은 사회 망 형성이 가능한 매개체, 또는 기 형성된 사회 망의 지속적인 유지를 위한 강력한 동력제공 매개체, 나아가, 각 모바일 서비스 업체의 통신속도를 객관적으로 비교할 수 있는 통신속도비교 매개체, 부정적인 인식과 부작용을 초래하던 개인적이고 폐쇄적인 기존 게임 행태를 공개적이고 사교적인 행태로 변화시켜, 게임의 순기능을 극대화시킬 수 있도록 한 게임 순기능 극대화 매개체 등으로 적극 활용될 수 있도록 함으로써, 각 모바일 서비스 업체 측에서 사용자의 모바일 서비스 만족도 축소에 기인한 전체적인 모바일 서비스 시장의 급격한 감소피해를 손쉽게 회피할 수 있도록 가이드 할 수 있는 MGL 운영시스템에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 최근, 전기/전자/통신 관련 기술이 급격한 발전을 이루면서, 무선 온라인망(예컨대, 무선 인터넷 망 등)을 활용한 다양한 형태의 모바일 서비스(예컨대, 모바일 위치추적 서비스, 모바일 게임 서비스, 모바일 메시징 서비스, 모바일 사회 망 서비스 등)가 앞다투어 시행되고 있으며, 이에 따라, 모바일 서비스 관련 부가 기술들의 보급 규모 또한 폭 넓은 증가추세를 보이고 있다.

[0003] 예를 들어, 국내공개특허 제10-2004-99641호(명칭: 모바일 게임 시스템 및 모바일 게임 수행방법)(2004.12.2.자 공개), 국내공개특허 제10-2008-82234호(명칭: 모바일 메시지 전송 방법 및 이를 이용한 모바일 메시지 전송 장치)(2008.9.11.자 공개), 국내공개특허 제10-2012-89934호(명칭: 모바일 위치추적 시스템 및 모바일 위치추적 시스템의 서비스 제공방법)(2012.8.16.자 공개), 국내공개특허 제2012-116196호(명칭: 모바일에서 메시지에 대한 키워드 광고 기반의 메시지 커뮤니케이션 방법 및 시스템)(2012.10.22.자 공개) 등에는 이러한 종래의 기술에 따른 모바일 서비스 관련 부가 기술들의 일례가 좀더 상세하게 개시되어 있다.

[0004] 한편, 종래 에서는 상술한 바와 같이, 예컨대, 모바일 위치추적 서비스, 모바일 게임 서비스, 모바일 메시징 서비스, 모바일 사회 망 서비스 등과 같은 다양한 종류의 모바일 서비스들을 앞다투어 시행하고 있기는 하지만, 아쉽게도, 상기 각 모바일 서비스들은 아래와 같은 여러 한계점을 여실히 드러내고 있으며, 그 여파로, 모바일 서비스에 대한 사용자 만족도 역시 크게 축소되고 있는 실정에 놓여있다.

[0005] 예를 들어, 종래의 모바일 위치추적 서비스(또는 모바일 위치기반 서비스)는 탁월한 활용 개연성을 나름대로 가지고 있지만, 이를 응용하려는 다양한 기술적 시도가 부족한 탓에 단순히, 모바일 기기(예컨대, 스마트폰, 태블릿 PC, 무선게임기, 무선노트북 등)의 보조기능으로 전락해버리는 심각한 한계점을 드러내고 있다.

[0006] 또한, 종래의 모바일 메시징 서비스, 모바일 사회망 서비스 등 역시, 탁월한 활용 개연성을 나름대로 가지고 있음에도 불구하고, 이의 단점을 개선하려는 다양한 기술적 시도가 부족한 탓에, 사회 망 형성이 가능한 타 사용자가 지인 등으로 제한을 받거나, 과도한 신분노출로 인해 각 사용자의 프라이버시가 심각하게 침해받거나(예컨대, 친구 찾기 모바일 서비스 등), 나아가, 사회 망 유지를 위한 지속적인 동력이 부족해지거나 하는 등의 심각한 한계점을 드러내고 있다.

[0007] 물론, 이러한 모바일 서비스의 한계 상황에 기인하여, 사용자의 서비스 만족도가 대폭 축소되고, 그 여파로, 각 사용자가 모바일 서비스의 이용에 지극히 소극적인 태도를 보이게 될 경우, 각 모바일 서비스 업체 측에서는 전체적인 모바일 서비스 시장이 대폭 축소되는 심각한 피해를 고스란히 감수할 수밖에 없게 된다.

선행기술문헌

특허문헌

[0008] (특허문헌 0001) 국내공개특허 제10-2004-99641호(명칭: 모바일 게임 시스템 및 모바일 게임 수행방법)(2004.12.2.자 공개)

(특허문헌 0002) 국내공개특허 제10-2008-82234호(명칭: 모바일 메시지 전송 방법 및 이를 이용한 모바일 메시지 전송 장치)(2008.9.11자 공개)

(특허문헌 0003) 국내공개특허 제10-2012-89934호(명칭: 모바일 위치추적 시스템 및 모바일 위치추적 시스템의 서비스 제공방법)(2012.8.16.자 공개)

(특허문헌 0004) 국내공개특허 제2012-116196호(명칭: 모바일에서 메시지에 대한 키워드 광고 기반의 메시지 커뮤니케이션 방법 및 시스템)(2012.10.22.자 공개)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0009] 따라서, 본 발명의 목적은 사용자 모바일 기기(예컨대, 스마트폰, 태블릿 PC, 무선게임기, 무선노트북 등)의 프로그램 블록 내에, <위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location) 운영 서버와 통신을 취하면서, 사용자 모바일 기기가 위치한 곳에 상응하는 배경지도 상에 상기 사용자 모바일 기기, 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기, 공격가이드라인, 및 커맨드메뉴가 표시된 MGL 실행화면을 생성하고, 생성 완료된 MGL 실행화면을 사용자 모바일 기기에 설치된 모바일 기능수행모듈(예컨대, 정보표시모듈)을 통해 표시할 수 있는 전산모듈>, <MGL 실행화면이 표시 완료된 상황에서, 사용자 모바일 기기에 설치된 운영체제 또는 모바일 기능수행모듈을 통해 타 사용자 모바일 기기를 가상 파괴하기 위한 사용자 게임운영정보가 입력되거나, 상기 MGL 운영 서버를 통해, 사용자 모바일 기기를 가상 파괴하기 위한 타 사용자 게임운영정보가 전송되는 경우, 기 저장되어 있던 MGL 시나리오에 따라, 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기를 가상 파괴 처리하고, 상기 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기의 가상 파괴 상황을 상기 MGL 실행화면을 통해 갱신/표시할 수 있는 전산모듈> 등을 체계적으로 배치하고, 이를 통해, 일련의 모바일 위치기반 서비스가 게임(예컨대, 사용자 주변에 위치한 타 사용자의 모바일 기기를 가상 파괴하는 게임)이라고 하는 대중호감형 콘텐츠 양식을 통해, 폭 넓은 사회 망 형성이 가능한 매개체, 또는 기 형성된 사회 망의 지속적인 유지를 위한 강력한 동력제공 매개체, 나아가, 각 모바일 서비스 업체의 통신속도를 객관적으로 비교할 수 있는 통신속도비교 매개체, 부정적인 인식과 부작용을 초래하던 개인적이고 폐쇄적인 기존 게임 행태를 공개적이고 사교적인 행태로 변화시켜, 게임의 순기능을 극대화시킬 수 있도록 한 게임 순기능 극대화 매개체 등으로 적극 활용될 수 있도록 함으로써, 각 모바일 서비스 업체 측에서 사용자의 모바일 서비스 만족도 축소에 기인한 전체적인 모바일 서비스 시장의 급격한 감소피해를 손쉽게 회피할 수 있도록 가이드 하는데 있다.

[0010] 본 발명의 다른 목적들은 다음의 상세한 설명과 첨부된 도면으로부터 보다 명확해질 것이다.

과제의 해결 수단

[0011] 상기와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 발명에서는 위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location)의 실행을 위한 MGL 운영 서버와; 운영체제 및 모바일 기능수행모듈을 구비한 사용자 모바일 기기에 설치된 상태에서, 상기 MGL 운영 서버 및 운영체제, 그리고, 상기 모바일 기능수행모듈과 통신하면서, 상기 사용자 모바일 기기를 통해, 상기 MGL을 실행하는 MGL 실행유닛을 포함하며, 상기 MGL 실행유닛은 상기 사용자 모바일 기기가 위치한 곳에 상응하는 배경지도 상에 상기 사용자 모바일 기기, 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기 및 커맨드메뉴가 표시된 MGL 실행화면을 생성하고, 생성된 MGL 실행화면을 상기 모바일 기능수행모듈을 통해 표시하는 MGL 실행화면 처리모듈과; 상기 MGL 실행화면이 표시된 상황에서, 상기 운영체제 또는 모바일 기능수행모듈을 통해 상기 타 사용자 모바일 기기와 상호 작용하기 위한 사용자 게임운영 정보가 입력되거나, 상기 MGL 운영 서버를 통해, 상기 사용자 모바일 기기와 상호 작용하기 위한 타 사용자 게임운영정보가 전송되는 경우, 기 저장되어 있던 MGL 시나리오에 따라, 상호 작용을 처리하고, 상기 MGL 실행화면 처리모듈과 통신하여, 상기 타 사용자 모바일 기기와 사용자 모바일 기기간의 상호 작용 상황을 상기 MGL 실행화면을 통해 표시하는 MGL 운영엔진을 포함하고, 상기 MGL 실행유닛 또는 MGL 운영 서버에는 상기 MGL 운영엔진에 의해 상기 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기가 가상 파괴 처리되는 국면에서, 상기 MGL 운영 서버, 운영체제, 모바일 기능수행모듈, MGL 운영엔진과 통신하여, 상기 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 상기 사용자 모바일 기기 또는 타 사용자 모바일 기기의 가상 파괴 순서를 비교한 후, 해당 비교 내역에 상응하는 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 생성하고, 상기 MGL 실행화면 처리모듈과 통신하여, 생성된 상기 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 상기 MGL 실행화면을 통해 표시하는 통신속도 비교 처리모듈이 포함되는 것을 특징으로 하는 MGL 운영시스템을 개시한다.

발명의 효과

[0012] 본 발명에서는 사용자 모바일 기기(예컨대, 스마트폰, 태블릿 PC, 무선게임기, 무선노트북 등)의 프로그램 블록 내에, <위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location) 운영 서버와 통신을 취하면서, 사용자 모바일 기기가 위치한 곳에 상응하는 배경지도 상에 상기 사용자 모바일 기기, 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기, 공격가이드라인, 및 커맨드메뉴가 표시된 MGL 실행화면을 생성하고, 생성 완료된 MGL 실행화면을 사용자 모바일 기기에 설치된 모바일 기능수행모듈(예컨대, 정보표시모듈)을 통해 표시할 수 있는 전산모듈>, <MGL 실행화면이 표시 완료된 상황에서, 사용자 모바일 기기에 설치된 운영체제 또는 모바일 기능수행모듈을 통해 타 사용자 모바일 기기를 가상 파괴하기 위한 사용자 게임운영정보가 입력되거나, 상기 MGL 운영 서버를 통해, 사용자 모바일 기기를 가상 파괴하기 위한 타 사용자 게임운영정보가 전송되는 경우, 기 저장되어 있던 MGL 시나리오에 따라, 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기를 가상 파괴 처리하고, 상기 타 사용자 모바일 기기 또는 사용자 모바일 기기의 가상 파괴 상황을 상기 MGL 실행화면을 통해 갱신/표시할 수 있는 전산모듈> 등을 체계적으로 배치하기 때문에, 본 발명의 체제 하에서, 각 모바일 서비스 업체 측에서는 일련의 모바일 위치기반 서비스를 게임(예컨대, 사용자 주변에 위치한 타 사용자의 모바일 기기를 가상 파괴하는 게임)이라고 하는 대중호감형 콘텐츠 양식을 통해, 폭 넓은 사회 망 형성이 가능한 매개체, 또는 기 형성된 사회 망의 지속적인 유지를 위한 강력한 동력제공 매개체, 나아가, 각 모바일 서비스 업체의 통신속도를 객관적으로 비교할 수 있는 통신속도비교 매개체, 부정적인 인식과 부작용을 초래하던 개인적이고 폐쇄적인 기존 게임 행태를 공개적이고 사교적인 행태로 변화시켜, 게임의 순기능을 극대화시킬 수 있도록 한 게임 순기능 극대화 매개체 등으로 적극 활용할 수 있게 되며, 결국, 사용자의 모바일 서비스 만족도 축소에 기인한 전체적인 모바일 서비스 시장의 급격한 감소피해를 손쉽게 회피할 수 있게 된다.

도면의 간단한 설명

- [0013] 도 1은 본 발명에 따른 MGL 운영시스템의 통신환경을 개념적으로 도시한 예시도.
- 도 2는 본 발명에 따른 MGL 운영시스템의 세부적인 구성을 개념적으로 도시한 예시도.
- 도 3은 본 발명에 따른 MGL 운영시스템의 세부적인 기능수행절차를 개념적으로 도시한 예시도.
- 도 4 내지 도 7은 본 발명에 따른 MGL 실행화면의 게시패턴을 개념적으로 도시한 예시도.
- 도 8은 본 발명의 다른 실시예에 따른 MGL 운영시스템의 통신환경을 개념적으로 도시한 예시도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0014] 이하, 첨부된 도면을 참조하여, 본 발명에 따른 MGL 운영시스템을 좀더 상세히 설명하면 다음과 같다.
- [0015] 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명에 따른 MGL 운영시스템(300)은 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12)(예컨대, 정보표시모듈, 메모리모듈, 사운드 입/출력모듈, 터치신호 접수모듈, 프로그램 모듈, 커널 모듈 등) 등을 구비한 사용자 모바일 기기(10)(예컨대, 스마트폰, 태블릿 PC, 무선게임기, 무선노트북 등)의 프로그램 블록 내에 설치되는 MGL 실행유닛(100)과, 무선 온라인망(30)을 매개로 이 MGL 실행유닛(100)과 통신을 취하면서, <MGL 실행유닛(100)을 사용자 모바일 기기(10) 내에 설치하는 절차>, <MGL 서버기반정보(예컨대, 각 사용자 등록정보, 각 사용자 계정정보, 각 사용자 모바일 기기 등록정보, 각 사용자 모바일 기기 실시간 위치정보, 각 사용자 보유 아이템 정보, 각 사용자 MGL 전적정보 등)를 등록/갱신/저장/관리하는 절차>, <각 사용자 모바일 기기(10)에 설치된 MGL 실행유닛(100) 측으로부터 전송되는 각 사용자 게임운영정보(예컨대, 타 사용자 모바일 기기를 파괴하기 위한 공격정보 등)를 타 사용자 모바일 기기(20)에 설치된 타 MGL 실행유닛(100) 측으로 전송하는 절차>, <각 사용자 모바일 기기(10)에 설치된 MGL 실행유닛(100) 측으로부터 전송되는 각 사용자 메시지를 타 사용자 모바일 기기(20)에 설치된 타 MGL 실행유닛(100) 측으로 전송하는 절차>, <각 사용자 모바일 기기(10)에 설치된 MGL 실행유닛(100) 측으로 타 사용자 게임운영정보의 입력시간, 타 사용자 모바일 기기(20)의 가상 파괴 시간 등을 전송하는 절차>, <모바일 통신 서비스 서버(400)와 통신을 취하면서, 각 사용자 모바일 기기(10,20)의 현재 위치를 취득/파악하는 절차> 등을 전체적으로 총괄 진행하는 MGL 운영 서버(200)가 체계적으로 조합된 구성을 취하게 된다.
- [0016] 이때, 도 2에 도시된 바와 같이, MGL 실행유닛(100)은 인터페이스 모듈(101), 무선 온라인망(30) 등을 매개로 MGL 운영 서버(200), 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12)(예컨대, 정보표시모듈, 메모리모듈, 사운드 입/출력모듈, 터치신호 접수모듈, 프로그램 모듈, 커널 모듈 등) 등과 통신을 취하는 MGL 로컬기반정보 처리모듈(102), MGL 서버기반정보 처리모듈(103), MGL 로컬상태정보 처리모듈(104), MGL 실행화면 처리모듈(105), MGL 운영엔진(106), MGL 기반정보 저장모듈(112), MGL 시나리오 저장모듈(107), 사용자간 메시지 처리모듈(108), 통신속도 비교 처리모듈(109), MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110), MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 등이 체계적으로 긴밀하게 조합된 구성을 취하게 된다.
- [0017] 여기서, 도 3에 도시된 바와 같이, MGL 로컬기반정보 처리모듈(102) 측에서는 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등과 통신을 취하면서, 사용자의 사용자 모바일 기기(10) 조작에 의해 MGL이 개시되고, 이에 따라, 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등으로부터 일련의 게임개시이벤트 통지메시지가 전송되는 경우, MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 MGL 로컬기반정보(예컨대, 사용자 등록정보, 사용자 모바일 기기 등록정보, 사용자 통신사 정보, MGL 실행 배경지역 설정정보, MGL 동일 팀 설정정보, 사용자 닉네임 정보, 사용자 게임환경 설정정보 등)를 추출한 후, 인터페이스 모듈(101), 무선 온라인망(30) 등을 매개로 MGL 운영 서버(200)와 통신을 취하여, 추출 완료된 MGL 로컬기반정보를 MGL 운영 서버(200) 측으로 전송함으로써, 본 발명에 따른 일련의 MGL 운영절차가 별다른 문제점 없이 정상적으로 진행될 수 있도록 보조하는 역할을 수행하게 된다.
- [0018] 또한, MGL 서버 기반정보 처리모듈(103) 측에서는 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등과 통신을 취하면서, 사용자의 사용자 모바일 기기(10) 조작에 의해 MGL이 개시되고, 이에 따라, 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등으로부터 일련의 게임개시이벤트 통지메시지가 전송되는 경우, 인터페이스 모듈(101), 무선 온라인망(30) 등을 매개로 MGL 운영 서버(200)와 통신을 취하여, 이로부터 전송되는 MGL 서버기반정보(예컨대, 각 사용자 등록정보, 각 사용자 계정정보, 각 사용자 모바일 기기 등록정보, 각 사용자 모바일 기기 실시간 위치정보, 각 사용자 보유 아이템 정보, 각 사용자 MGL 전적정보 등)를 수신/접수한 후, MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 수신/접수 완료된 MGL 서버기반정보를 MGL 기반정보 저장모듈(112)의 정보저장영역 내에 안정적으로 저장 처리함으로써, 본 발명에 따른 일련의 MGL 운영절차가 별다른 문제점 없이 정상적으로 진행될 수 있도록 보조하는 역할을 수행하게 된다(도 3 참조).
- [0019] 나아가, MGL 로컬상태정보 처리모듈(104) 측에서는 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등과 통신을 취하면서, 사용자의 사용자 모바일 기기(10) 조작에 의해 MGL이 개시되고, 이에 따라, 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등으로부터 일련의 게임개시이벤트 통지메시지가 전송되는 경우, 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등과 통신을 취하여, 사용자 모바일 기기의 현재상황이 반영된 일련의 MGL 로컬상태정보(예컨대, 사용자 모바일 기기(10)의 통신접속 상태정보, 사용자 모바일 기기(10)의 프로그램 업-로드 상태정보, 사용자 모바일 기기(10)의 현재 위치정보 등)를 수신/접수한 후, 인터페이스 모듈(101), 무선 온라인망(30) 등을 매개로 MGL 운영 서버(200)와 통신을 취하여, 수신/접수 완료된 MGL 로컬상태정보를 MGL 운영 서버(200) 측으로 전송함으로써, 본 발명에 따른 일련의 MGL 운영절차가 별다른 문제점 없이 정상적으로 진행될 수 있도록 보조하는 역할을

수행하게 된다(도 3 참조).

[0020] 이 상황에서, MGL 기반정보 저장모듈(112) 측에서는 MGL 로컬기반정보 처리모듈(102), MGL 서버기반정보 처리모듈(103), MGL 로컬상태정보 처리모듈(104) 등과 통신을 취하면서, 이들에 의해 수신/접수/확보된 각종 MGL 기반정보, 예를 들어, MGL 실행화면(501)(도 4 내지 도 7 참조)의 생성/구현을 위한 각종 지도정보/문자정보/이미지정보/영상정보/링크정보/사운드정보/설정정보, MGL 서버기반정보(예컨대, 각 사용자 등록정보, 각 사용자 계정정보, 각 사용자 모바일 기기 등록정보, 각 사용자 모바일 기기 실시간 위치정보, 각 사용자 보유 아이템 정보, 각 사용자 MGL 전적정보 등), MGL 로컬기반정보(예컨대, 사용자 등록정보, 사용자 모바일 기기 등록정보, 사용자 통신사 정보, MGL 실행 배경지역 설정정보, MGL 동일 팀 설정정보, 사용자 닉네임 정보, 사용자 게임환경 설정정보 등), MGL 로컬상태정보(예컨대, 사용자 모바일 기기(10)의 통신접속 상태정보, 사용자 모바일 기기(10)의 프로그램 업-로드 상태정보, 사용자 모바일 기기(10)의 현재 위치정보 등) 등을 자신의 정보저장영역 내에 안정적으로 저장/관리함으로써, 본 발명에 따른 일련의 MGL 운영절차가 별다른 문제점 없이 정상적으로 진행될 수 있도록 보조하는 역할을 수행하게 된다(도 3 참조).

[0021] 한편, 상술한 각 절차를 통해, 일련의 MGL 운영 기반환경이 갖추어진 상황 하에서, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등과 통신을 취하면서, 사용자의 사용자 모바일 기기(10) 조작에 의해 MGL이 개시되고, 이에 따라, 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12) 등으로부터 일련의 게임개시 이벤트 통지메시지가 전송되는 경우, MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 각종 MGL 기반정보, 예를 들어, MGL 실행화면(501)의 생성/구현을 위한 각종 지도정보/문자정보/이미지정보/영상정보/링크정보/사운드정보/설정정보, MGL 서버기반정보(예컨대, 각 사용자 등록정보, 각 사용자 계정정보, 각 사용자 모바일 기기 등록정보, 각 사용자 모바일 기기 실시간 위치정보, 각 사용자 보유 아이템 정보, 각 사용자 MGL 전적정보 등), MGL 로컬기반정보(예컨대, 사용자 등록정보, 사용자 모바일 기기 등록정보, 사용자 통신사 정보, MGL 실행 배경지역 설정정보, MGL 동일 팀 설정정보, 사용자 닉네임 정보, 사용자 게임환경 설정정보 등), MGL 로컬상태정보(예컨대, 사용자 모바일 기기(10)의 통신접속 상태정보, 사용자 모바일 기기(10)의 프로그램 업-로드 상태정보, 사용자 모바일 기기(10)의 현재 위치정보 등) 등을 관독/추출한 후, 일련의 정보 생성루틴을 진행시켜, 도 4에 도시된 바와 같이, 사용자 모바일 기기(10)가 위치한 곳에 상응하는 배경지도(503) 상에 상기 사용자 모바일 기기(10), 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)(물론, 이러한 타 사용자 모바일 기기(20)는 MGL에 기 가입한 타 사용자가 보유한 모바일 기기임), 공격가이드라인(502), 커맨드메뉴(504) 등이 표시된 MGL 실행화면(501)을 생성하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).

[0022] 이렇게 하여, 사용자 모바일 기기(10)가 위치한 곳에 상응하는 배경지도(503) 상에 상기 사용자 모바일 기기(10), 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20), 공격가이드라인(502), 커맨드메뉴(504) 등이 표시된 MGL 실행화면(501)이 생성 완료되면, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12)(예컨대, 정보표시모듈, 메모리모듈, 사운드 입/출력모듈, 터치신호 접수모듈, 프로그램 모듈, 커널 모듈 등) 등과 통신을 취하여, 생성 완료된 MGL 실행화면(501)을 모바일 기능수행모듈(12)(예컨대, 정보표시모듈)을 통해 출력/표시하는 절차를 진행하게 되며, 결국, 이러한 MGL 실행화면(501)의 출력/표시 국면에서, 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, 본 발명에서 제공하는 MGL(예컨대, 공격가이드라인(502) 내에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)를 각종 공격 방법(예컨대, 자가 모바일 기기의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등)을 통해 가상으로 파괴하는 모바일 게임)을 손쉽게 향유할 수 있게 된다(도 4 참조).

[0023] 상술한 절차를 통해, <사용자 모바일 기기(10)가 위치한 곳에 상응하는 배경지도(503) 상에 상기 사용자 모바일 기기(10), 상기 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20), 공격가이드라인(502), 커맨드메뉴(504) 등이 표시된 MGL 실행화면(501)>이 모바일 기능수행모듈(12)(예컨대, 정보표시모듈)을 통해 출력/표시되는 상황 하에서, MGL 운영엔진(106) 측에서는 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12), MGL 시나리오 저장모듈(107), MGL 운영 서버(200) 등과 통신을 취하면서, 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12), MGL 운영 서버(200) 등으로부터 타 사용자 모바일 기기(20)와 상호 작용하기 위한(예컨대, 타 사용자 모바일 기기(20)를 가상 파괴하기 위한) 사용자 게임운영정보가 입력되거나, 사용자 모바일 기기(10)와 상호 작용하기 위한(예컨대, 사용자 모바일 기기(10)를 가상 파괴하기 위한) 타 사용자 게임운영정보가 전송되었는가를 점검하게 된다(도 3 참조).

[0024] 이때, 사용자(또는, 타 사용자)가 자가 모바일 기기(10, 20)의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등을 취하여, 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12), MGL 운영 서버(200) 등으로부터 타 사용자 모바일 기기(20)와 상호 작용하기 위한(예컨대, 타 사용자 모바일 기기(20)를 가상

파괴하기 위한) 사용자 게임운영정보, 또는, 사용자 모바일 기기(10)와 상호 작용하기 위한(예컨대, 사용자 모바일 기기(10)를 가상 파괴하기 위한) 타 사용자 게임운영정보가 입력/전송된 것으로 확인되는 경우, MGL 운영엔진(106) 측에서는 MGL 시나리오 저장모듈(107)에 기 저장되어 있던 MGL 시나리오(예컨대, <상대방 공격에 먼저 노출된 모바일 기기를 파괴 처리하라>고 하는 MGL 시나리오, <파괴 처리된 모바일 기기는 1시간 후 다시 복원하라>고 하는 MGL 시나리오, <모바일 기기를 클릭하면, 전적/방어력/공격력을 표시하라>고 하는 MGL 시나리오, <모바일 기기를 파괴 처리할 때, 전적을 함께 표시하라>고 하는 MGL 시나리오 등)를 판독/확인한 후, 이 MGL 시나리오에 따라, 타 사용자 모바일 기기(20) 또는 사용자 모바일 기기(10)를 상호 작용시키는 절차(예컨대, 가상 파괴 처리하는 절차)를 진행하게 된다(도 4 참조).

[0025] 이렇게 하여, MGL 시나리오에 따라, 타 사용자 모바일 기기(20) 또는 사용자 모바일 기기(10)가 상호 작용하는 국면에서(예컨대, 가상 파괴 처리되는 국면에서), MGL 운영엔진(106) 측에서는 MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, <고유번호 AAA를 가지는 타 사용자 모바일 기기를 가상 파괴 처리하라>라고 하는 메시지, <고유번호 BBB를 가지는 사용자 모바일 기기를 가상 파괴 처리하라>라고 하는 메시지 등을 전달하는 절차를 진행하게 된다.

[0026] 상술한 절차를 통해, <고유번호 AAA를 가지는 타 사용자 모바일 기기를 가상 파괴 처리하라>라고 하는 메시지, <고유번호 BBB를 가지는 사용자 모바일 기기를 가상 파괴 처리하라>라고 하는 메시지 등이 전달되는 경우, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 해당 메시지에 따라, 일련의 정보 갱신루틴을 진행시켜, 각 메시지에 상응하는 타 사용자 모바일 기기(20) 또는 사용자 모바일 기기(10)의 상호 작용 상황(예컨대, 타 사용자 모바일 기기(20) 또는 사용자 모바일 기기(10)의 가상 파괴 상황)을 MGL 실행화면(501)을 통해 표시하는 절차를 진행하게 되며, 결국, 사용자 또는 타 사용자 측에서는 예컨대, <자신에 의해 공격받은 타 사용자 모바일 기기(20)가 일련의 폭발구름 및 폭발음과 함께 MGL 실행화면(501)에서 사라지는 효과>, <타인에 의해 공격받은 사용자 모바일 기기(10)가 일련의 폭발구름 및 폭발음과 함께 MGL 실행화면(501)에서 사라지는 효과> 등을 시각적/청각적으로 실시간 확인하면서(물론, 이러한 시각적/청각적 효과는 기 설정되어 있던 MGL 시나리오에 따라 다양한 변형을 이룰 수 있다), <공격가이드라인(502) 내에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)를 각종 공격 방법(예컨대, 자가 모바일 기기의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등)을 통해 가상으로 파괴하는 본 발명 고유의 MGL>을 매우 흥미롭게 향유할 수 있게 된다.

[0027] 추후, MGL 운영엔진(106) 측에서는 인터페이스 모듈(101), 무선 온라인망(30) 등을 매개로 MGL 운영 서버(200)와 통신을 취하면서, MGL의 운영 상황(예컨대, 사용자 모바일 기기의 가상 파괴 상황 등)을 MGL 운영 서버(200) 측에 수시로 전송함으로써, MGL 운영 서버(200)에 의해 관리되는 각종 정보(예컨대, 전적 정보 등)가 항상 최신의 상태를 유지할 수 있도록 유도하게 된다(물론, 이러한 로컬 측 업-데이트 정보는 상황에 따라 다양한 종류/내용으로 폭 넓게 변화될 수 있게 된다).

[0028] 한편, 상술한 절차를 통해, <공격가이드라인(502) 내에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)를 각종 공격 방법(예컨대, 자가 모바일 기기의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등)을 통해 가상으로 파괴하는 본 발명 고유의 MGL>이 사용자(또는, 타 사용자)에 의해 운영되는 상황 하에서, 사용자간 메시지 처리모듈(108) 측에서는 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12), MGL 실행화면 처리모듈(105), MGL 운영 서버(200) 등과 통신을 취하면서, 이들로부터 사용자 메시지 또는 타 사용자 메시지가 전송되었는가를 점검하게 된다(도 3 참조).

[0029] 이때, 도 5에 도시된 바와 같이, 사용자가 MGL 실행화면(501)에 포함된 커맨드메뉴(504)를 통해, 사용자 메시지(예컨대, <술 한잔 어때요?>하는 사용자 메시지, <네, 좋습니다>하는 사용자 메시지 등)를 입력하여, 해당 사용자 메시지가 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12), MGL 실행화면 처리모듈(105) 등을 통해 전송되면, 사용자간 메시지 처리모듈(108) 측에서는 이들과 통신하여, 해당 사용자 메시지(예컨대, <술 한잔 어때요?>하는 사용자 메시지, <네, 좋습니다>하는 사용자 메시지 등)를 수신/접수한 후, 인터페이스 모듈(101), 무선 온라인망(30) 등을 매개로, MGL 운영 서버(200)와 통신을 취하여, 수신/접수 완료된 사용자 메시지를 MGL 운영 서버(200) 측으로 전송하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).

[0030] 물론, 이러한 절차 하에서, MGL 운영 서버(200) 측에서는 무선 온라인망(30)을 통해, 해당 사용자 메시지를 타 사용자 모바일 기기(20)로 전송하는 절차를 진행하게 되며, 결국, MGL에 참여 중이던 타 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, 상기 사용자 메시지(예컨대, <술 한잔 어때요?>하는 사용자 메시지, <네, 좋습니다>하는 사용자 메시지 등)를 실시간으로 확인할 수 있게 된다(도 5 참조).

[0031] 또한, 타 사용자가 타 사용자 메시지(예컨대, <술 한잔 어때요?>하는 사용자 메시지, <네, 좋습니다>하는 사용

자 메시지 등)를 입력하고, 이 타 사용자 메시지가 MGL 운영 서버(200)를 통해 전송되면, 사용자간 메시지 처리 모듈(108) 측에서는 MGL 운영 서버(200)와 통신하여, 해당 타 사용자 메시지(예컨대, <술 한잔 어때요?>하는 사용자 메시지, <네, 좋습니다>하는 사용자 메시지 등)를 수신/접수한 후, MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 수신/접수 완료된 타 사용자 메시지를 MGL 실행화면을 통해 출력/표시하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).

[0032] 물론, 이러한 절차 하에서도, MGL에 참여 중이던 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, 상기 타 사용자 메시지(예컨대, <술 한잔 어때요?>하는 사용자 메시지, <네, 좋습니다>하는 사용자 메시지 등)를 실시간으로 확인할 수 있게 된다(도 5 참조).

[0033] 한편, 상술한 절차에 따라, <공격가이드라인(502) 내에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)를 각종 공격 방법(예컨대, 자가 모바일 기기의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등)을 통해 가상으로 파괴하는 본 발명 고유의 MGL>이 사용자(또는, 타 사용자)에 의해 운영되는 상황 하에서, 통신속도 비교 처리모듈(109) 측에서는 MGL 운영 서버(200), 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12), MGL 운영엔진(106) 등과 통신을 취하여, 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 사용자 모바일 기기(10) 또는 타 사용자 모바일 기기(20)의 가상 파괴 순서 등을 관독하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).

[0034] 이렇게 하여, 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 사용자 모바일 기기(10) 또는 타 사용자 모바일 기기(20)의 가상 파괴 순서 등이 관독 완료되면, 통신속도 비교 처리모듈(109) 측에서는 일련의 정보 비교루틴을 진행시켜, 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 사용자 모바일 기기(10) 또는 타 사용자 모바일 기기(20)의 가상 파괴 순서 등을 비교한 후, 일련의 정보 생성루틴을 진행시켜, 예컨대, <김AA 님(010-AXXXX-BBBB)의 통신속도가 CCC로 더 빨라서, 송DD 님(010-CCCC-FFFF)의 휴대폰이 파괴 처리되었습니다> 등과 같은 내역을 가지는 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 생성하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).

[0035] 상술한 절차를 통해, 예컨대, <김AA 님(010-AXXXX-BBBB)의 통신속도가 CCC로 더 빨라서, 송DD 님(010-CCCC-FFFF)의 휴대폰이 파괴 처리되었습니다> 등과 같은 내역을 가지는 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 생성 완료되면, 통신속도 비교 처리모듈(109) 측에서는 MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 생성 완료된 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 MGL 실행화면(105)을 통해 표시하는 절차를 진행하게 되며(도 5 참조), 결국, 사용자 또는 타 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, MGL에 참여 중인 지극히 자연스러운 상황 하에서, 자가 모바일 기기와 타 사용자 모바일 기기의 통신속도를 손쉽게 비교해볼 수 있게 된다.

[0036] 이와 같이, 본 발명에서는 사용자 모바일 기기(10)(예컨대, 스마트폰, 태블릿 PC, 무선게임기, 무선노트북 등)의 프로그램 블록 내에, <위치기반 모바일게임(MGL: Mobile Game based on the Location) 운영 서버(200)와 통신을 취하면서, 사용자 모바일 기기(10)가 위치한 곳에 상응하는 배경지도 상에 상기 사용자 모바일 기기(10), 상기 사용자 모바일 기기(10) 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20), 공격가이드라인(502), 및 커맨드메뉴(504)가 표시된 MGL 실행화면(501)을 생성하고, 생성 완료된 MGL 실행화면(501)을 사용자 모바일 기기(10)에 설치된 모바일 기능수행모듈(12)(예컨대, 정보표시모듈)을 통해 표시할 수 있는 전산모듈>, <MGL 실행화면(501)이 표시 완료된 상황에서, 사용자 모바일 기기(10)에 설치된 운영체제(11) 또는 모바일 기능수행모듈(12)을 통해 타 사용자 모바일 기기(20)를 가상 파괴하기 위한 사용자 게임운영정보가 입력되거나, 상기 MGL 운영 서버(200)를 통해, 사용자 모바일 기기(10)를 가상 파괴하기 위한 타 사용자 게임운영정보가 전송되는 경우, 기 저장되어 있던 MGL 시나리오에 따라, 타 사용자 모바일 기기(20) 또는 사용자 모바일 기기(10)를 가상 파괴 처리하고, 상기 타 사용자 모바일 기기(20) 또는 사용자 모바일 기기(10)의 가상 파괴 상황을 상기 MGL 실행화면(501)을 통해 시각적/청각적으로 갱신/표시할 수 있는 전산모듈> 등을 체계적으로 배치하기 때문에, 본 발명의 체제 하에서, 각 모바일 서비스 업체 측에서는 일련의 모바일 위치기반 서비스를 게임(예컨대, 사용자 주변에 위치한 타 사용자의 모바일 기기를 가상 파괴하는 게임)이라고 하는 대중호감형 콘텐츠 양식을 통해, 폭 넓은 사회 망 형성이 가능한 매개체, 또는 기 형성된 사회 망의 지속적인 유지를 위한 강력한 동력제공 매개체, 나아가, 각 모바일 서비스 업체의 통신속도를 객관적으로 비교할 수 있는 통신속도비교 매개체, 부정적인 인식과 부작용을 초래하던 개인적이고 폐쇄적인 기존 게임 행태를 공개적이고 사교적인 행태로 변화시켜, 게임의 순기능을 극대화시킬 수 있도록 한 게임 순기능 극대화 매개체 등으로 적극 활용할 수 있게 되며, 결국, 사용자의 모바일 서비스 만족도 향상에 기인한 전체적인 모바일 서비스 시장의 급격한 감소피해를 손쉽게 회피할 수 있게 된다.

[0037] 한편, 앞의 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 MGL 운영시스템(100)의 프로그램 블록 내에는 상술한 각 전산

모듈들 이외에도, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110), MGL 동일 팀 지정 실행이벤트(111) 처리모듈 등이 추가로 배치된다.

- [0038] 이때, 도 6에 도시된 바와 같이, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 실행화면 처리모듈(105)에 의해 MGL 실행화면(501)이 생성되는 국면에서, MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하고, 이를 통해, 사용자의 사전 설정에 의해 특정지역이 MGL 실행 배경지역으로 기 지정되어 있는가를 확인하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).
- [0039] 이때, 사용자의 사전 설정에 의해 특정지역이 MGL 실행 배경지역으로 기 지정되어 있는 것으로 확인되는 경우, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하면서, 일련의 정보 추출루틴을 진행시켜, MGL 기반정보 저장모듈(112)의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 여러 배경지도 중에서, 상기 특정지역에 상응하는 특정지역 배경지도(505)를 추출한 후, MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 추출 완료된 특정지역 배경지도(505)를 MGL 실행화면 처리모듈(105)로 전송하는 절차를 진행하게 된다(도 3 및 도 6 참조).
- [0040] 물론, 이러한 절차에 의해, 특정지역 배경지도(505)가 전송되는 상황 하에서, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 별다른 어려움 없이, 특정지역 배경지도(505) 상에 사용자 모바일 기기(10), 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20), 공격가이드라인(502), 커맨드메뉴(504) 등이 표시된 MGL 실행화면(501)을 생성하게 되며, 결국, 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, MGL의 배경화면을 자신의 의사에 따라, 탄력적으로 변화시킬 수 있는 이점을 폭 넓게 향유할 수 있게 된다.
- [0041] 한편, 상술한 바와 같이, 상기 MGL 실행화면(501)의 배경으로, 상기 특정지역 배경지도(505)가 활용되는 국면에서, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 기반정보 처리모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하고, 이를 통해, 특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)가 존재하는가를 판단하게 된다(도 3 및 도 6 참조).
- [0042] 이때, 특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)가 존재하는 것으로 확인되는 경우, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하면서, 일련의 정보 추출루틴을 진행시켜, 특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)를 추출한 후, MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 추출 완료된 광고아이템 부가정보(506)를 MGL 실행화면 처리모듈(105)로 전송하는 절차를 진행하게 된다(도 3 및 도 6 참조).
- [0043] 물론, 이러한 절차에 의해, <특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)>가 전송되는 상황 하에서, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 별다른 어려움 없이, MGL 실행화면(501)에 포함된 특정지역 배경지도(505) 상에 해당 광고아이템 부가정보(506)를 표시/출력할 수 있게 되며, 결국, 각 모바일 서비스 업체 측에서는 본 발명의 시스템(300)을 일련의 광고 매개체로도 폭 넓게 활용할 수 있게 된다(물론, 이러한 광고아이템 부가정보(506)는 MGL에 집중하고 있는 사용자의 시각에 직접적으로 노출되기 때문에, 그 광고효과 또는 광고여파가 매우 크다는 것이다).
- [0044] 한편, 상술한 각 전산모듈들과 연계 동작하는 MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 MGL 실행화면 처리모듈(105)에 의해 MGL 실행화면(501)이 생성되는 국면에서, MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하고, 이를 통해, 사용자의 사전 설정에 의해 특정 타 사용자 모바일 기기(21)가 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있는가를 확인하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).
- [0045] 이때, 사용자의 사전 설정에 의해 특정 타 사용자 모바일 기기(21)가 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있는 것으로 확인되는 경우, MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 인터페이스 모듈(101), 무선 온라인망(30) 등을 매개로 MGL 운영 서버(200)와 통신을 취하여, <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)(즉, 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 사전 설정되어 있는 타 사용자 모바일 기기)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등)>의 전송을 요청하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).
- [0046] 이렇게 하여, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)(사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 사전 설정되어 있는 타 사용자 모바일 기기)에 대한 현황정보 요청이 완료된 상황 하에서, MGL 운영 서버(200) 측으로부터 <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상

황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등>가 전송되는 경우, MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 무선 온라인망(30), 인터페이스 모듈(101) 등을 매개로 해당 현황정보를 수신한 후, MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 수신 완료된 <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등)>를 MGL 실행화면 처리모듈(105) 측으로 전송하는 절차를 진행하게 된다(도 3 참조).

[0047] 물론, 이러한 절차에 의해, <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등)>가 전송되는 상황 하에서, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 도 7에 도시된 바와 같이, MGL 실행화면(501) 내에 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기(21)를 다른 타 사용자 모바일 기기(20)와 구분하여 표시(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)는 별 모양으로 표시하고, 이와 다른 타 사용자 모바일 기기(20)는 원 모양으로 표시)할 수 있게 되며, 결국, 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, 자신과 동일 팀인 타 사용자들을 일반 타 사용자들과 구분하면서, 일련의 MGL을 그룹 타입으로 좀더 흥미롭게 향유할 수 있게 된다.

[0048] 한편, 상술한 바와 같이, MGL 실행화면(501) 내에 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기(21)가 다른 타 사용자 모바일 기기(20)와 구분되어 표시되는 상황 하에서, MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장 영역에 기 저장되어 있던 <특정 타 사용자 모바일 기기(21)(사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 사전 설정되어 있는 타 사용자 모바일 기기)의 등록정보>를 판독한 후, 판독 완료된 <특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 등록정보> 및 상기 <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등)>를 토대로 일련의 정보 생성루틴을 진행시켜, 상기 특정 타 사용자 모바일 기기(21)에 상응하는 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록을 생성하는 절차를 진행하게 된다.

[0049] 이렇게 하여, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)에 상응하는 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록이 생성 완료되면, MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 MGL 운영엔진(106)과 통신을 취하여, 생성 완료된 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록을 MGL 운영엔진(106) 측으로 전송하는 절차를 진행하게 된다.

[0050] 물론, 상술한 절차를 통해, 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록이 전송되는 상황 하에서, MGL 운영엔진(106) 측에서는 <공격가이드라인(502) 내에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)를 각종 공격 방법(예컨대, 자가 모바일 기기의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등)을 통해 가상으로 파괴하는 본 발명 고유의 MGL>을 운영할 때, 사용자 모바일 기기(10) 및 해당 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기(21)간의 가상 파괴 공격은 상호 차단시키는 조치를 취하게 되며, 결국, 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, 자신과 동일 팀인 타 사용자들을 일반 타 사용자들과 구분하면서, 일련의 MGL을 그룹 타입으로 좀더 흥미롭게 향유할 수 있게 된다.

[0051] 이러한 본 발명은 상황에 따라, 다양한 변형을 이룰 수 있다.

[0052] 예를 들어, 도 8에 도시된 바와 같이, 본 발명에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112), MGL 시나리오 저장모듈(107), 통신속도 비교 처리모듈(109), MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110), MGL 동일팀지정 실행이벤트 처리모듈(111) 등을 MGL 운영 서버(200) 측에 설치하는 변화된 조치를 강구할 수도 있다(이 경우, MGL 기반정보 저장모듈(112), MGL 시나리오 저장모듈(107) 등은 사용자 모바일 기기(10,20) 및 MGL 운영 서버(200) 양쪽 모두에 설치될 수도 있다).

[0053] 이때에도, 통신속도 비교 처리모듈(109) 측에서는 앞서 설명한 절차에 따라, <공격가이드라인(502) 내에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)를 각종 공격 방법(예컨대, 자가 모바일 기기의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등)을 통해 가상으로 파괴하는 본 발명 고유의 MGL>이 사용자(또는, 타 사용자)에 의해 운영되는 상황 하에서, 무선 온라인망(20)을 매개로 사용자 모바일 기기(10,20) 측 운영체제(11), 모바일 기능수행모듈(12), MGL 운영엔진(106) 등과 통신을 취하여, 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 사용자 모바일 기기(10) 또는 타 사용자 모바일 기기(20)의 가상 파괴 순서 등을 판독하는 절차를 진행하게 된다(도 8 참조).

- [0054] 이렇게 하여, 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 사용자 모바일 기기(10) 또는 타 사용자 모바일 기기(20)의 가상 파괴 순서 등이 판독 완료되면, 통신속도 비교 처리모듈(109) 측에서는 일련의 정보 비교루틴을 진행시켜, 사용자 게임운영정보 또는 타 사용자 게임운영정보의 입력시간 및 입력순서, 사용자 모바일 기기(10) 또는 타 사용자 모바일 기기(20)의 가상 파괴 순서 등을 비교한 후, 일련의 정보 생성루틴을 진행시켜, 예컨대, <김AA 님(010-AXXXX-BBBB)의 통신속도가 CCC로 더 빨라서, 송DD 님(010-CCCC-FFFF)의 핸드폰이 파괴 처리되었습니다> 등과 같은 내역을 가지는 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 생성하는 절차를 진행하게 된다(도 8 참조).
- [0055] 상술한 절차를 통해, 예컨대, <김AA 님(010-AXXXX-BBBB)의 통신속도가 CCC로 더 빨라서, 송DD 님(010-CCCC-FFFF)의 핸드폰이 파괴 처리되었습니다> 등과 같은 내역을 가지는 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 생성 완료되면, 통신속도 비교 처리모듈(109) 측에서는 사용자 모바일 기기(10) 또는 타 사용자 모바일 기기(20) 측 MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 생성 완료된 사용자 모바일 기기별 통신속도 비교정보를 MGL 실행화면(105)을 통해 표시하는 절차를 진행하게 되며(도 5 참조), 결국, 사용자 또는 타 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, MGL에 참여 중인 지극히 자연스러운 상황 하에서, 자가 모바일 기기와 타 사용자 모바일 기기의 통신속도를 손쉽게 비교해볼 수 있게 된다.
- [0056] 한편, MGL 실행화면 처리모듈(105)에 의해 MGL 실행화면(501)이 생성되는 국면에서, MGL 운영 서버(200) 내에 설치되어 있던 MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하고, 이를 통해, 사용자의 사전 설정에 의해 특정 지역이 MGL 실행 배경지역으로 기 지정되어 있는가를 확인하는 절차를 진행하게 된다(도 8 참조).
- [0057] 이때, 사용자의 사전 설정에 의해 특정지역이 MGL 실행 배경지역으로 기 지정되어 있는 것으로 확인되는 경우, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하면서, 일련의 정보 추출루틴을 진행시켜, MGL 기반정보 저장모듈(112)의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 여러 배경지도 중에서, 상기 특정지역에 상응하는 특정지역 배경지도(505)를 추출한 후, 사용자 모바일 기기(10,20) 측 MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 추출 완료된 특정지역 배경지도(505)를 MGL 실행화면 처리모듈(105)로 전송하는 절차를 진행하게 된다(도 8 및 도 6 참조).
- [0058] 물론, 이러한 절차에 의해, 특정지역 배경지도(505)가 전송되는 상황 하에서, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 별다른 어려움 없이, 특정지역 배경지도(505) 상에 사용자 모바일 기기(10), 사용자 모바일 기기 주변에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20), 공격가이드라인(502), 커맨드메뉴(504) 등이 표시된 MGL 실행화면(501)을 생성하게 되며, 결국, 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, MGL의 배경화면을 자신의 의사에 따라, 탄력적으로 변화시킬 수 있는 이점을 폭 넓게 향유할 수 있게 된다.
- [0059] 한편, 상술한 바와 같이, 상기 MGL 실행화면(501)의 배경으로, 상기 특정지역 배경지도(505)가 활용되는 국면에서, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 기반정보 처리모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보 저장영역에 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하고, 이를 통해, 특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)가 존재하는가를 판단하게 된다(도 8 및 도 6 참조).
- [0060] 이때, 특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)가 존재하는 것으로 확인되는 경우, MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈(110) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하면서, 일련의 정보 추출루틴을 진행시켜, 특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)를 추출한 후, MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 추출 완료된 광고아이템 부가정보(506)를 사용자 모바일 기기(10,20) 측 MGL 실행화면 처리모듈(105)로 전송하는 절차를 진행하게 된다(도 8 및 도 6 참조).
- [0061] 물론, 이러한 절차에 의해, <특정지역 배경지도(505)와 연계된 광고아이템 부가정보(506)>가 전송되는 상황 하에서, 사용자 모바일 기기(10,20) 측 MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 별다른 어려움 없이, MGL 실행화면(501)에 포함된 특정지역 배경지도(505) 상에 해당 광고아이템 부가정보(506)를 표시/출력할 수 있게 되며, 결국, 각 모바일 서비스 업체 측에서는 본 발명의 시스템(300)을 일련의 광고 매개체로도 폭 넓게 활용할 수 있게 된다(물론, 이러한 광고아이템 부가정보(506)는 MGL에 집중하고 있는 사용자의 시각에 직접적으로 노출되기 때문에, 그 광고효과 또는 광고여파가 매우 크다할 것이다).
- [0062] 한편, 상술한 각 절차를 통해, MGL 실행화면(501)이 생성되는 국면에서, MGL 운영 서버(200) 내에 설치되어 있던 MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장영역에 기 저장되어 있던 MGL 기반정보를 판독하고, 이를 통해, 사용자의 사전 설정에 의해 특정 타 사

용자 모바일 기기(21)가 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있는가를 확인하는 절차를 진행하게 된다(도 8 참조).

[0063] 이때, 사용자의 사전 설정에 의해 특정 타 사용자 모바일 기기(21)가 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있는 것으로 확인되는 경우, MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)(즉, 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 사전 설정되어 있는 타 사용자 모바일 기기)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등)>를 확인한 후, 사용자 모바일 기기(10,20) 측 MGL 실행화면 처리모듈(105)과 통신을 취하여, 확인 완료된 <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현황정보>를 MGL 실행화면 처리모듈(105) 측으로 전송하는 절차를 진행하게 된다(도 8 참조).

[0064] 물론, 이러한 절차에 의해, <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등)>가 전송되는 상황 하에서, MGL 실행화면 처리모듈(105) 측에서는 앞의 도 7에 도시된 바와 같이, MGL 실행화면(501) 내에 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기(21)를 다른 타 사용자 모바일 기기(20)와 구분하여 표시(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)는 별 모양으로 표시하고, 이와 다른 타 사용자 모바일 기기(20)는 원 모양으로 표시)할 수 있게 되며, 결국, 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, 자신과 동일 팀인 타 사용자들을 일반 타 사용자들과 구분하면서, 일련의 MGL을 그룹 타입으로 좀더 흥미롭게 향유할 수 있게 된다.

[0065] 한편, 상술한 바와 같이, MGL 실행화면(501) 내에 상기 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기(21)가 다른 타 사용자 모바일 기기(20)와 구분되어 표시되는 상황 하에서, MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 MGL 기반정보 저장모듈(112)과 통신을 취하여, 이의 정보저장 영역에 기 저장되어 있던 <특정 타 사용자 모바일 기기(21)(사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 사전 설정되어 있는 타 사용자 모바일 기기)의 등록정보>를 판독한 후, 판독 완료된 <특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 등록정보> 및 상기 <현재 접속 중인 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현황정보(예컨대, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 서버(200) 접속상황 정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 현재 위치정보, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)의 MGL 실행여부 정보 등)>를 토대로 일련의 정보 생성루틴을 진행시켜, 상기 특정 타 사용자 모바일 기기(21)에 상응하는 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록을 생성하는 절차를 진행하게 된다.

[0066] 이렇게 하여, 특정 타 사용자 모바일 기기(21)에 상응하는 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록이 생성 완료되면, MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈(111) 측에서는 사용자 모바일 기기(10,20) 측 MGL 운영엔진(106)과 통신을 취하여, 생성 완료된 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록을 MGL 운영엔진(106) 측으로 전송하는 절차를 진행하게 된다.

[0067] 물론, 상술한 절차를 통해, 공격금지 타 사용자 모바일 기기 목록이 전송되는 상황 하에서, MGL 운영엔진(106) 측에서는 <공격가이드라인(502) 내에 위치한 타 사용자 모바일 기기(20)를 각종 공격 방법(예컨대, 자가 모바일 기기의 방향을 변화시키는 방법, 음성을 입력하는 방법, 화면을 손으로 터치/드래그하는 방법 등)을 통해 가상으로 파괴하는 본 발명 고유의 MGL>을 운영할 때, 사용자 모바일 기기(10) 및 해당 사용자 모바일 기기(10)와 동일 팀으로 기 지정되어 있던 특정 타 사용자 모바일 기기(21)간의 가상 파괴 공격은 상호 차단시키는 조치를 취하게 되며, 결국, 사용자 측에서는 별다른 어려움 없이, 자신과 동일 팀인 타 사용자들을 일반 타 사용자들과 구분하면서, 일련의 MGL을 그룹 타입으로 좀더 흥미롭게 향유할 수 있게 된다.

[0068] 이러한 본 발명은 특정 전자기기 플랫폼에 국한되지 아니하며, 위치기반 게임의 진행이 가능한 여러 전자기기 플랫폼에서, 전반적으로 유용한 효과를 발휘한다.

[0069] 그리고, 앞에서, 본 발명의 특정한 실시 예가 설명되고 도시되었지만 본 발명이 당업자에 의해 다양하게 변형되어 실시될 가능성이 있는 것은 자명한 일이다.

[0070] 이와 같은 변형된 실시 예들은 본 발명의 기술적 사상이나 관점으로부터 개별적으로 이해되어서는 안되며 이와 같은 변형된 실시 예들은 본 발명의 첨부된 특허청구의 범위 안에 속한다 해야 할 것이다.

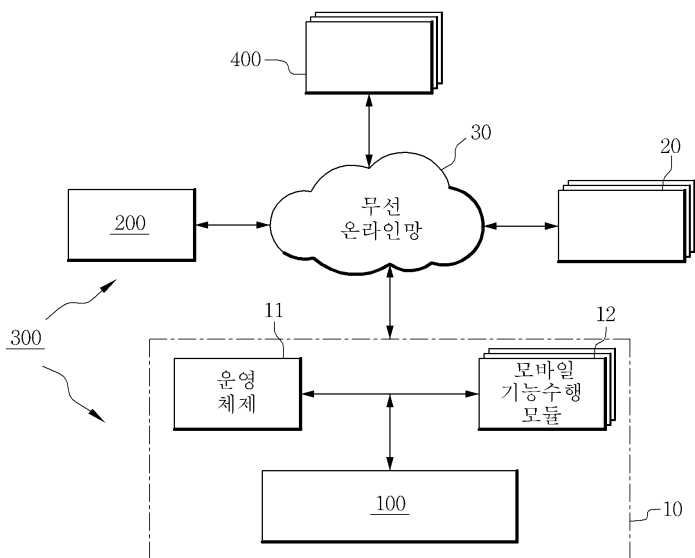
부호의 설명

[0071] 10: 사용자 모바일 기기 11: 운영체제 12: 모바일 기능수행모듈

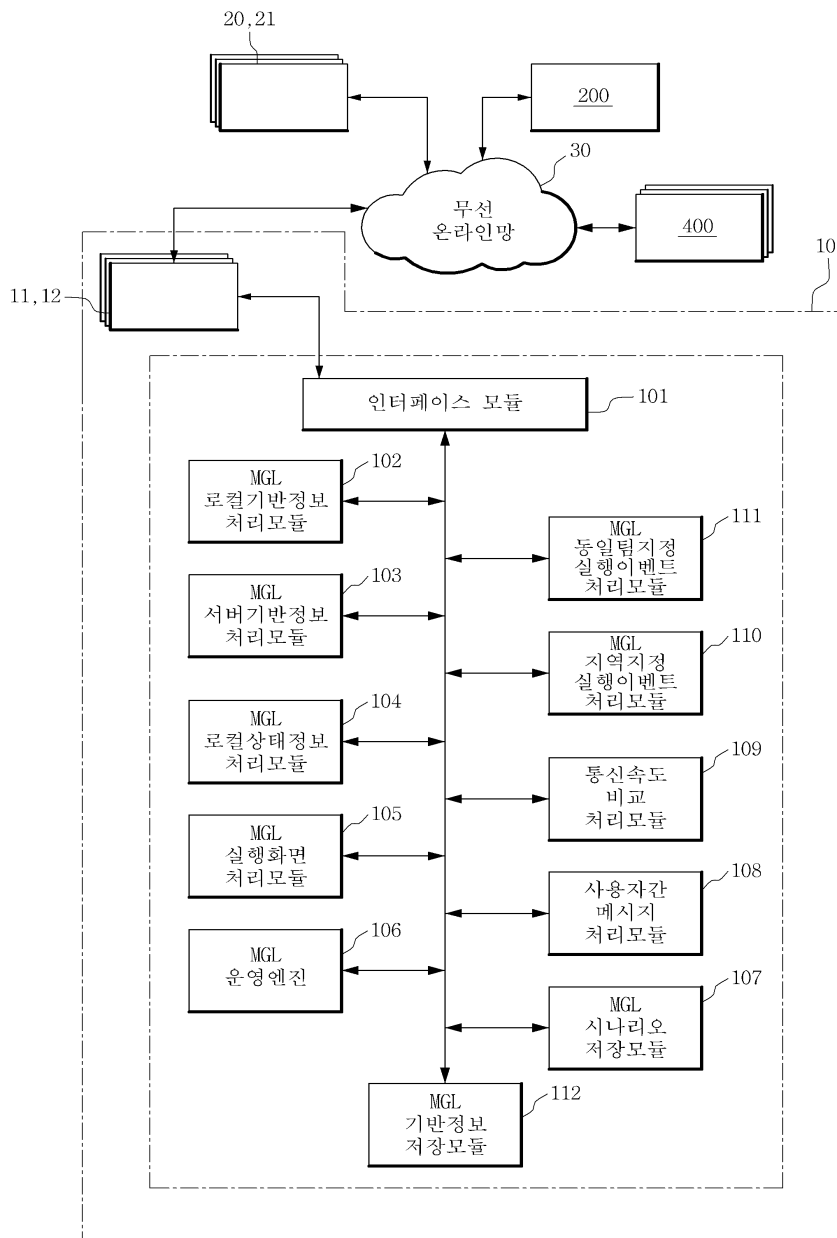
- 20,21: 타 사용자 모바일 기기 30: 무선 온라인망
- 100: MGL 실행유닛 101: 인터페이스 모듈
- 102: MGL 로컬기반정보 처리모듈 103: MGL 서버기반정보 처리모듈
- 104: MGL 로컬상태정보 처리모듈 105: MGL 실행화면 처리모듈
- 106: MGL 운영엔진 107: MGL 시나리오 저장모듈
- 108: 사용자간 메시지 처리모듈 109: 통신속도 비교 처리모듈
- 110: MGL 지역지정 실행이벤트 처리모듈
- 111: MGL 동일 팀 지정 실행이벤트 처리모듈
- 112: MGL 기반정보 저장모듈 200: MGL 운영 서버
- 300: MGL 운영시스템 400: 모바일 통신 서비스 서버
- 501: MGL 실행화면 502: 공격가이드라인 503: 배경지도
- 504: 커맨드메뉴 505: 특정지역 배경지도
- 506: 광고아이템 부가정보

도면

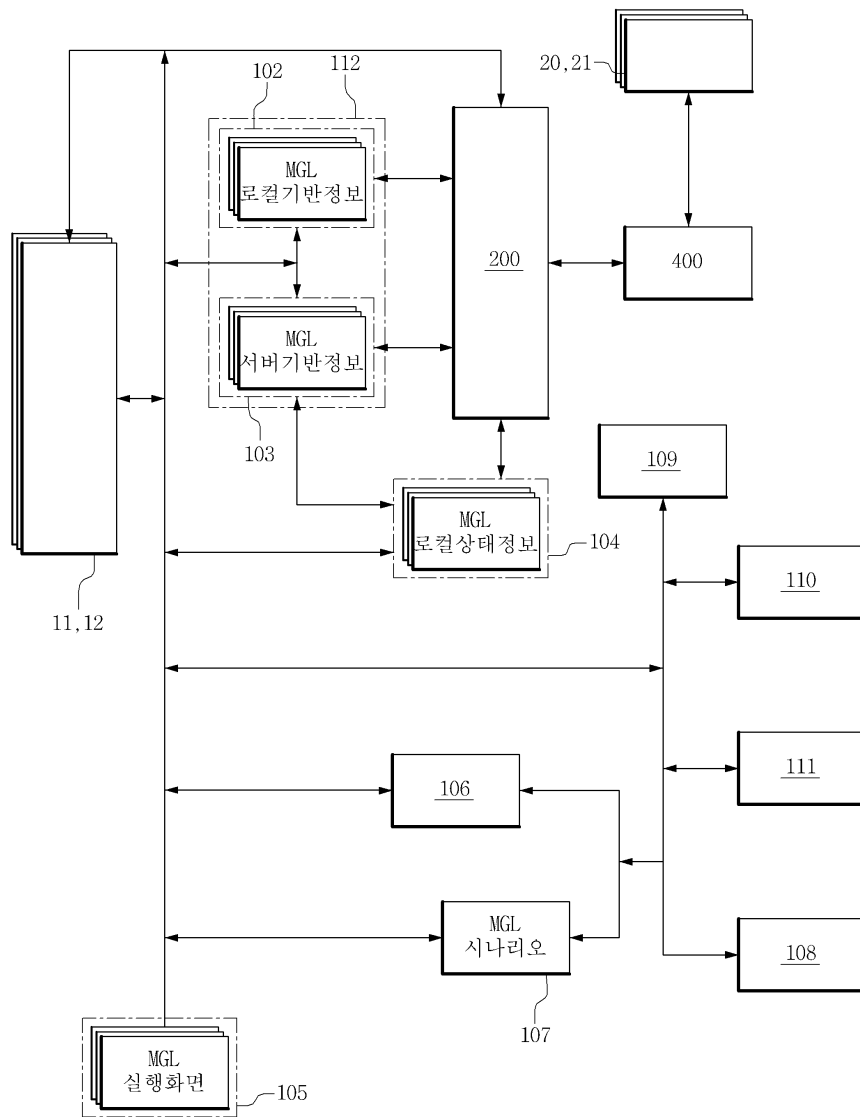
도면1



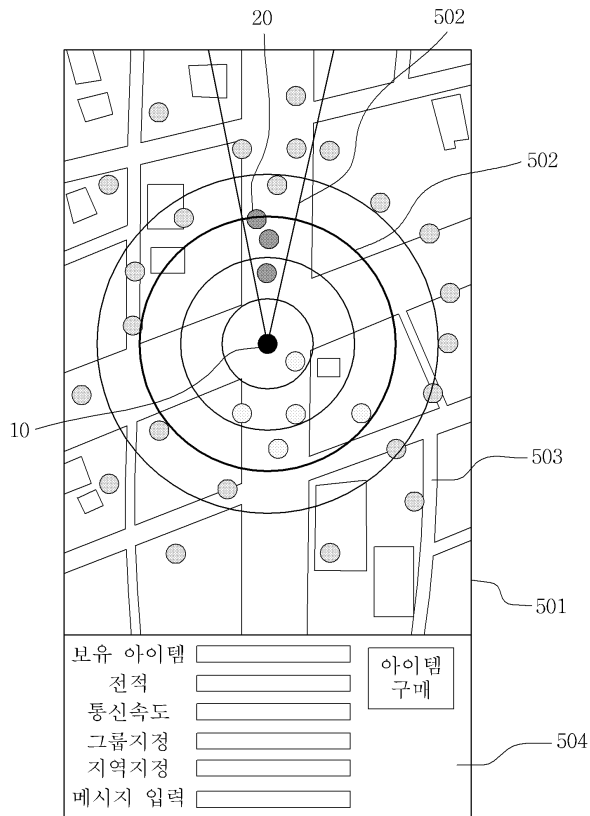
도면2



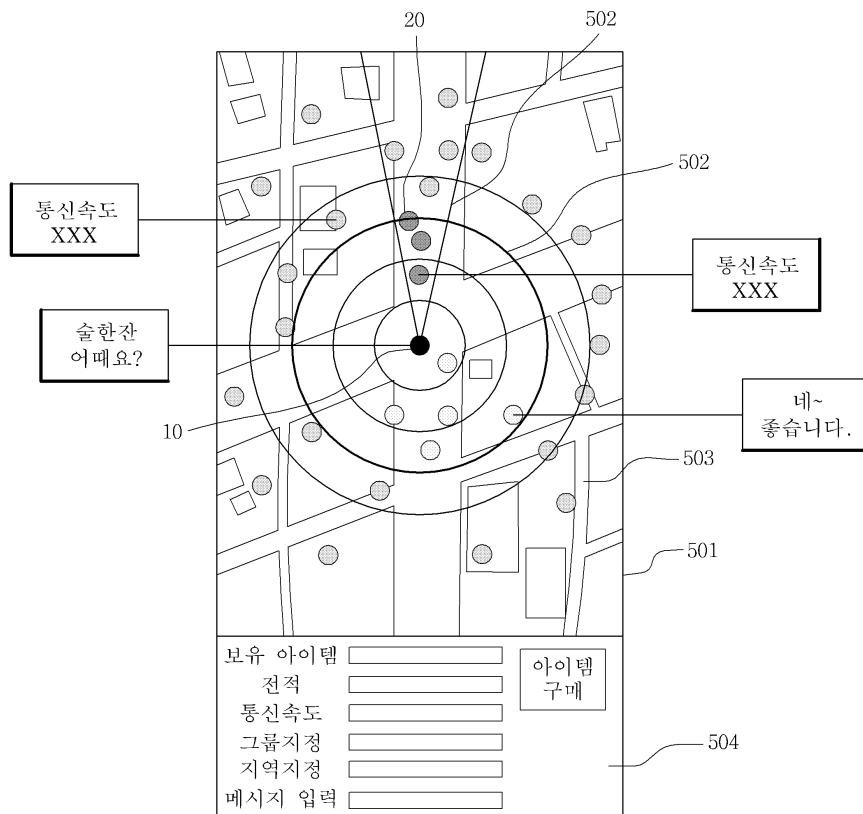
도면3



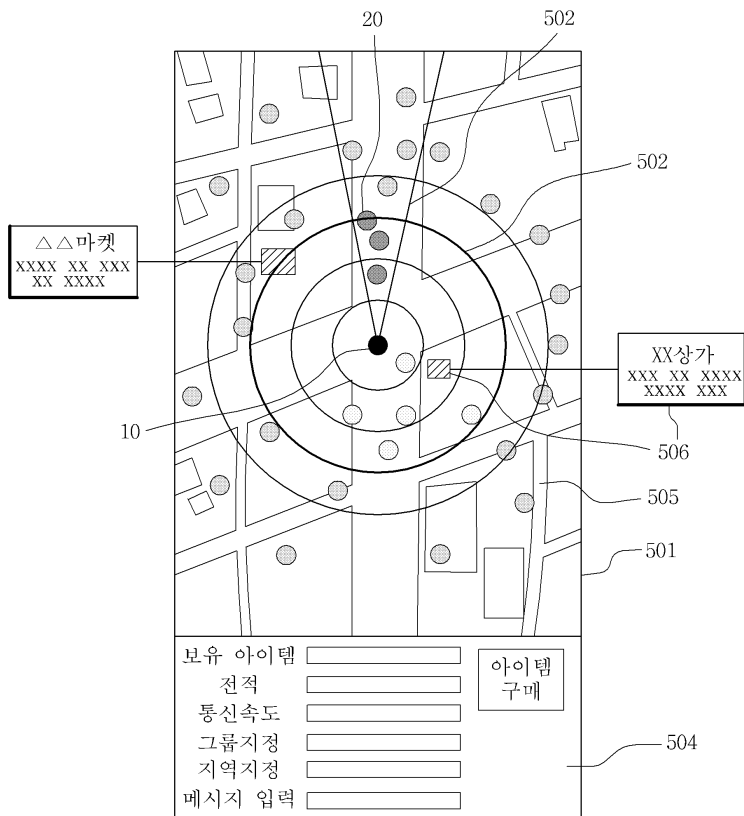
도면4



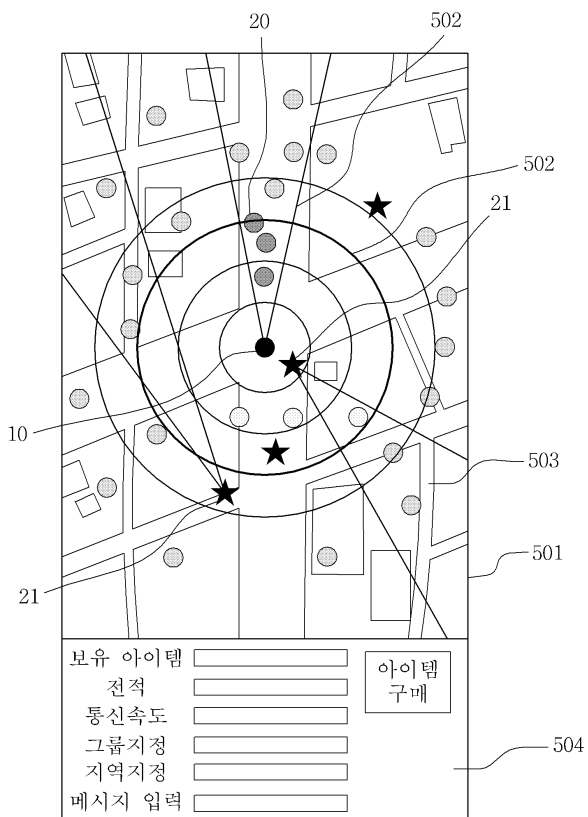
도면5



도면6



도면7



도면8

