



**(19) 대한민국특허청(KR)**  
**(12) 등록특허공보(B1)**

(45) 공고일자 2009년12월29일  
(11) 등록번호 10-0934345  
(24) 등록일자 2009년12월18일

(51) Int. Cl.

G06Q 50/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2007-0139566  
(22) 출원일자 2007년12월28일  
심사청구일자 2007년12월28일  
(65) 공개번호 10-2009-0071697  
(43) 공개일자 2009년07월02일

(56) 선행기술조사문헌

- KR1020060019608 A\*
- KR1020070107939 A
- KR1020060093634 A
- KR1020060093633 A

\*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자

엔에이치엔(주)

경기도 성남시 분당구 정자동 25-1 분당벤처타운

(72) 발명자

이길형

서울 송파구 잠실본동 328-2, 경현빌 402호

(74) 대리인

특허법인명인

전체 청구항 수 : 총 9 항

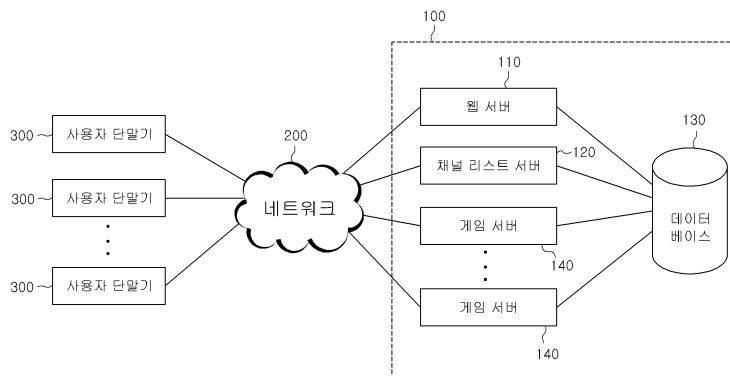
심사관 : 육성원

**(54) 온라인 게임 시스템 및 방법**

**(57) 요약**

본 발명은 온라인 게임 시스템 및 방법에 관한 것으로, 이 방법은 카드에 대응하는 카드 데이터를 복수의 분배 카드 데이터와 대기 카드 데이터로 분류하는 단계, 복수의 분배 카드 데이터를 복수의 게임 클라이언트에 각각 전송하는 단계, 대기 카드 데이터에 대응하는 대기 카드 중에서 적어도 하나의 카드를 선택하도록 게임 클라이언트에 요청하는 단계, 게임 클라이언트로부터 선택된 카드에 대한 카드 정보를 수신하는 단계, 그리고 수신된 카드 정보에 대응하는 대기 카드 데이터를 게임 클라이언트의 분배 카드 데이터로 전환하는 단계를 포함한다. 본 발명에 의하면, 온라인 카드 게임의 결과의 다양성이 증가하고 사용자에게 더욱 흥미를 불러일으킬 수 있다.

**대표도 - 도1**



## 특허청구의 범위

### 청구항 1

게임 서버가 카드에 대응하는 카드 데이터를 복수의 분배 카드 데이터와 대기 카드 데이터로 분류하는 단계,

상기 게임 서버가 상기 복수의 분배 카드 데이터를 복수의 게임 클라이언트에 각각 전송하는 단계,

상기 게임 서버는 상기 분배 카드 데이터에 미리 정해져 있는 카드 데이터가 포함되어 있고 상기 게임 클라이언트로부터 상기 미리 정해져 있는 카드 데이터를 수신하면 상기 대기 카드 데이터에 대응하는 대기 카드 중에서 적어도 하나의 카드를 선택하도록 상기 게임 클라이언트에 요청하는 단계,

상기 게임 서버가 상기 게임 클라이언트로부터 선택된 카드에 대한 카드 정보를 수신하는 단계,

상기 게임 서버가 상기 수신된 카드 정보에 대응하는 대기 카드 데이터를 상기 게임 클라이언트의 분배 카드 데이터로 전환하는 단계, 그리고

상기 게임 서버가 상기 대기 카드 데이터 중 상기 분배 카드 데이터로 전환된 대기 카드 데이터 다음에 위치하는 대기 카드 데이터의 순서를 조정하는 단계

를 포함하는 온라인 게임 방법.

### 청구항 2

삭제

### 청구항 3

제1항에서,

상기 요청 단계는 상기 게임 서버가 상기 대기 카드 데이터 중에서 미리 정해진 수효의 카드 데이터에 대응하는 대기 카드를 제시하여 상기 게임 클라이언트에 요청하는 단계를 포함하는 온라인 게임 방법.

### 청구항 4

제1항에서,

상기 게임 서버는 상기 카드 정보가 미리 정해진 시간 내에 수신되지 않으면 상기 대기 카드 데이터 중 미리 정해진 위치에 있는 카드 데이터를 상기 분배 카드 데이터로 전환하는 온라인 게임 방법.

### 청구항 5

제1항에서,

상기 요청 단계는 상기 게임 클라이언트가 상기 대기 카드에 미리 정해진 표식을 표시하도록 요청하는 단계를 포함하는 온라인 게임 방법.

### 청구항 6

삭제

### 청구항 7

컴퓨터에 제1항, 제3항 내지 제5항 중 어느 한 항의 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체.

### 청구항 8

네트워크를 통하여 복수의 게임 클라이언트에 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 시스템으로서,

카드에 대응하는 카드 데이터를 복수의 분배 카드 데이터와 대기 카드 데이터로 분류하여 상기 복수의 분배 카드 데이터를 상기 복수의 게임 클라이언트에 각각 전송하고, 상기 분배 카드 데이터에 미리 정해져 있는 카드 데이터가 포함되어 있고 상기 게임 클라이언트로부터 상기 미리 정해져 있는 카드 데이터를 수신하면 상기 대기

카드 데이터에 대응하는 대기 카드 중에서 적어도 하나의 카드를 선택하도록 상기 게임 클라이언트에 요청하며, 상기 게임 클라이언트로부터 선택된 카드에 대한 카드 정보를 수신하여 상기 수신된 카드 정보에 대응하는 대기 카드 데이터를 상기 게임 클라이언트의 분배 카드 데이터로 전환하고 상기 대기 카드 데이터 중 상기 분배 카드 데이터로 전환된 대기 카드 데이터 다음에 위치하는 대기 카드 데이터의 순서를 조정하는 게임 서버를 포함하는 온라인 게임 시스템.

**청구항 9**

삭제

**청구항 10**

제8항에서,

상기 게임 서버는 상기 대기 카드 데이터 중에서 미리 정해진 수효의 카드 데이터에 대응하는 대기 카드를 제시하여 상기 게임 클라이언트에 요청하는 온라인 게임 시스템.

**청구항 11**

제8항에서,

상기 게임 서버는 상기 카드 정보가 미리 정해진 시간 내에 수신되지 않으면 상기 대기 카드 데이터 중 미리 정해진 위치에 있는 카드 데이터를 상기 분배 카드 데이터로 전환하는 온라인 게임 시스템.

**청구항 12**

제8항에서,

상기 게임 서버는 상기 게임 클라이언트가 상기 대기 카드에 미리 정해진 표식을 표시하도록 요청하는 온라인 게임 시스템.

**청구항 13**

삭제

**명세서**

**발명의 상세한 설명**

**기술 분야**

<1> 본 발명은 온라인 게임 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 카드를 이용하는 온라인 게임 시스템 및 방법에 관한 것이다.

**배경 기술**

<2> 최근 들어, 컴퓨터 관련 정보 통신 기술이 발전함에 따라 게임 산업도 급속도로 발전하고 있다. 종래의 컴퓨터 게임은 단순한 줄거리의 아케이드 게임이나 비디오 게임이 주종을 이루고 있었으나, 멀티미디어 기술과 네트워크 기술의 발전에 따라 현재는 이전과는 전혀 다른 차원의 게임이 속속 개발되고 있다. 특히, 초고속 인터넷의 보급은 다중 사용자(multiuser) 온라인 게임이라는 새로운 게임 분야를 탄생시킴으로써 게임 산업을 획기적으로 발전시키는 계기가 되었다.

<3> 온라인 게임은 원격지에 있는 불특정의 사람들이 공간적인 제약 없이 게임을 즐길 수 있어서 대중적으로 많은 인기를 끌고 있다. 그 중에서도 화투를 이용한 고스톱 게임, 트럼프 카드를 이용한 원 카드 게임, 포커 게임 등과 같은 각종 온라인 카드 게임은 사용자에게 친숙할 뿐만 아니라 사용자들이 클라이언트 컴퓨터에서 쉽게 게임을 진행할 수 있어서 많은 사람들이 즐기는 온라인 게임이다. 또한 온라인 카드 게임은 온라인 게임을 제공하는 대부분의 게임 포털에서 큰 비중을 차지한다.

<4> 일반적으로 사용자는 오랜 동안 지속적으로 같은 방식으로 게임을 하게 되면 게임에 식상할 수 있으며, 게임에 흥미를 잃을 수 있다. 온라인 카드 게임의 경우도 예외는 아니므로 게임 제공자는 사용자에게 지속적으로 흥미

를 유발하기 위하여 다양한 게임 규칙을 부가하여 서비스를 해 왔다.

### 발명의 내용

#### 해결 하고자하는 과제

- <5> 본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 온라인 카드 게임에 새로운 게임 규칙을 도입함으로써 사용자에게 새로운 관심과 흥미를 일으킬 수 있는 온라인 게임 시스템 및 방법을 제공하는 것이다.

#### 과제 해결수단

- <6> 이러한 기술적 과제를 이루기 위한 본 발명의 한 태양에 따른 온라인 게임 방법은, 카드에 대응하는 카드 데이터를 복수의 분배 카드 데이터와 대기 카드 데이터로 분류하는 단계, 상기 복수의 분배 카드 데이터를 복수의 게임 클라이언트에 각각 전송하는 단계, 상기 대기 카드 데이터에 대응하는 대기 카드 중에서 적어도 하나의 카드를 선택하도록 상기 게임 클라이언트에 요청하는 단계, 상기 게임 클라이언트로부터 선택된 카드에 대한 카드 정보를 수신하는 단계, 그리고 상기 수신된 카드 정보에 대응하는 대기 카드 데이터를 상기 게임 클라이언트의 분배 카드 데이터로 전환하는 단계를 포함한다.
- <7> 상기 요청 단계는 상기 게임 클라이언트로부터 상기 분배 카드 데이터 중 미리 정해진 카드 데이터를 수신하면 수행될 수 있다.
- <8> 상기 요청 단계는 상기 대기 카드 데이터 중에서 미리 정해진 수효의 카드 데이터에 대응하는 대기 카드를 제시하여 상기 게임 클라이언트에 요청하는 단계를 포함할 수 있다.
- <9> 상기 카드 정보가 미리 정해진 시간 내에 수신되지 않으면 상기 대기 카드 데이터 중 미리 정해진 카드 데이터를 상기 분배 카드 데이터로 전환할 수 있다.
- <10> 상기 요청 단계는 상기 게임 클라이언트가 상기 대기 카드에 미리 정해진 표식을 표시하도록 요청하는 단계를 포함할 수 있다.
- <11> 상기 분배 카드 데이터로 전환된 대기 카드 데이터 다음의 대기 카드 데이터에 대응하는 게임 클라이언트는 상기 분배 카드 데이터로 전환되기 전후에 서로 다를 수 있다.
- <12> 본 발명의 다른 태양에 따른 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체는 상기한 방법 중 어느 하나를 컴퓨터에 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다.
- <13> 본 발명의 다른 태양에 따른 네트워크를 통하여 복수의 게임 클라이언트에 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 시스템은, 카드에 대응하는 카드 데이터를 복수의 분배 카드 데이터와 대기 카드 데이터로 분류하여 상기 복수의 분배 카드 데이터를 상기 복수의 게임 클라이언트에 각각 전송하고, 상기 대기 카드 데이터에 대응하는 대기 카드 중에서 적어도 하나의 카드를 선택하도록 상기 게임 클라이언트에 요청하며, 상기 게임 클라이언트로부터 선택된 카드에 대한 카드 정보를 수신하여 상기 수신된 카드 정보에 대응하는 대기 카드 데이터를 상기 게임 클라이언트의 분배 카드 데이터로 전환하는 게임 서버를 포함한다.
- <14> 상기 게임 서버는 상기 게임 클라이언트로부터 상기 분배 카드 데이터 중 미리 정해진 카드 데이터를 수신하면 상기 적어도 하나의 카드를 선택하도록 상기 게임 클라이언트에 요청할 수 있다.
- <15> 상기 게임 서버는 상기 대기 카드 데이터 중에서 미리 정해진 수효의 카드 데이터에 대응하는 대기 카드를 제시하여 상기 게임 클라이언트에 요청할 수 있다.
- <16> 상기 게임 서버는 상기 카드 정보가 미리 정해진 시간 내에 수신되지 않으면 상기 대기 카드 데이터 중 미리 정해진 카드 데이터를 상기 분배 카드 데이터로 전환할 수 있다.
- <17> 상기 게임 서버는 상기 게임 클라이언트가 상기 대기 카드에 미리 정해진 표식을 표시하도록 요청할 수 있다.
- <18> 상기 분배 카드 데이터로 전환된 대기 카드 데이터 다음의 대기 카드 데이터에 대응하는 게임 클라이언트는 상기 분배 카드 데이터로 전환되기 전후에 서로 다를 수 있다.

#### 효과

- <19> 이와 같이 본 발명에 의하면, 사용자가 중립적인 대기 카드로부터 직접 자신이 원하는 카드를 선택하여 가져올

수 있도록 함으로써 온라인 카드 게임의 결과의 다양성이 증가하고 사용자에게 더욱 흥미를 불러일으킬 수 있다.

**발명의 실시를 위한 구체적인 내용**

- <20> 그러면 첨부한 도면을 참고로 하여 본 발명의 실시예에 대하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 상세히 설명한다.
- <21> 먼저, 도 1 및 도 2를 참고하여 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 게임 시스템에 대하여 상세하게 설명한다.
- <22> 도 1은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 게임 시스템을 설명하기 위한 블록도이고, 도 2는 도 1에 도시한 게임 서버의 블록도이다.
- <23> 도 1에 도시한 바와 같이, 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 게임 시스템(100)은 웹 서버(110), 채널 리스트 서버(120), 데이터베이스(130), 그리고 복수의 게임 서버(140)를 포함하며, 네트워크(200)를 통하여 복수의 사용자 단말기(300)와 연결되어 있다.
- <24> 사용자 단말기(300)는 사용자가 게임을 수행하기 위하여 온라인 게임 시스템(100)과 교신하기 위한 입출력 장치를 의미하며, 예를 들면, 데스크톱 컴퓨터뿐만 아니라 노트북 컴퓨터, 워크스테이션, 팜톱(palmtop) 컴퓨터, 개인 휴대 정보 단말기(personal digital assistant: PDA), 웹 패드, 이동 통신 단말기 등과 같이 유선 또는 무선으로 네트워크(200)에 접속하여 정보를 주고받을 수 있는 기기로 구현될 수 있다.
- <25> 사용자 단말기(300)는 웹 브라우저(도시하지 않음), 게임 클라이언트 런칭부(도시하지 않음) 및 게임 클라이언트(도시하지 않음)를 포함할 수 있다.
- <26> 웹 브라우저는 웹 정보를 검색하는 데 사용되는 응용 프로그램으로서, 웹 서버(110)에 접근하여 웹 서버(110)가 제공하는 게임 페이지를 사용자 단말기(300)에 표시한다. 사용자가 게임 페이지에 표시되어 있는 게임 시작 버튼을 클릭하면 웹 브라우저는 게임 클라이언트 런칭부를 실행시킨다.
- <27> 게임 클라이언트 런칭부는 게임 클라이언트를 실행하는 데 필요한 여러 가지 정보를 온라인 게임 시스템(100)으로부터 받아와 게임 클라이언트를 실행시키며, 게임 클라이언트가 구 버전일 경우 새로운 버전의 게임 클라이언트를 온라인 게임 시스템(100)으로부터 다운로드 받을 수 있다. 게임 클라이언트 런칭부는 액티브 X(active X) 컴포넌트로 구현될 수 있으나 이에 한정되지 않는다.
- <28> 게임 클라이언트는 채널 리스트 서버(120)에 접속하여 채널 리스트 서버(120)가 제공하는 채널 리스트를 표시하고, 사용자가 채널 리스트로부터 임의의 채널을 선택하면 선택된 채널에 해당하는 게임 서버(140)에 접속하여 게임을 수행한다. 게임 클라이언트는 게임 서버(140)로부터 게임 수행에 필요한 데이터를 받고 이에 기초한 게임 화면을 사용자 단말기(300)에 표시한다.
- <29> 웹 서버(110)는 온라인 카드 게임을 사용자에게 제공하기 위해서 게임 관련 웹 페이지를 사용자 단말기(300)에 제공한다. 웹 서버(110)가 제공하는 웹 페이지에서 회원 가입, 사용자 인증 처리, 경기장 선택 및 게임 시작 등의 동작을 할 수 있다. 또한, 웹 서버(110)는 게임 클라이언트가 채널 리스트 서버(120) 및 게임 서버(140)에 접속하는 데 필요한 정보를 제공하며, 사용자 단말기(300)에 게임 클라이언트가 설치되어 있지 않으면 게임 클라이언트를 설치하고, 게임 클라이언트가 구 버전인 경우에는 신 버전의 게임 클라이언트로 업데이트 한다. 물론, 게임 클라이언트는 웹 서버(110)가 아닌 전용 다운로드 서버(도시하지 않음)에 의해 다운로드 될 수도 있다.
- <30> 데이터베이스(130)는 온라인 카드 게임을 사용자에게 제공하는 데 필요한 각종 정보를 기억하고, 웹 서버(110), 채널 리스트 서버(120) 및 게임 서버(140)의 요청에 따라 이들(110, 120, 140)에게 이러한 정보를 제공한다. 이러한 정보에는 게임 클라이언트 실행 관련 정보, 채널 관련 정보, 게임방 관련 정보, 사용자 정보 및 게임 정보 등이 있다.
- <31> 게임 클라이언트 실행 관련 정보는 게임의 버전, 게임 서버(140)의 IP 주소(internet protocol address) 등과 같이 게임 클라이언트를 실행하는 데 필요한 정보를 포함한다. 채널 관련 정보는 채널 리스트와 각 채널에 접속할 수 있는 최대 사용자 수 및 현재 접속한 사용자 수, 그리고 각 채널에 현재 어느 사용자가 접속해 있는지에 대한 정보를 포함한다. 게임방 관련 정보는 각 채널별로 개설된 게임방 리스트 및 각 게임방에 어느 사용자가 입장해 있는지에 대한 정보를 포함한다.
- <32> 사용자 정보는 사용자 식별자, 별명, 아바타, 나이, 성별, 등급, 전적 등에 대한 정보, 사용자가 보유하고 있는

게임 머니 정보, 사용자가 현재 어느 게임 서버(140)에 접속해 있는지에 대한 사용자 접속 정보 등을 포함한다. 여기서, 게임 머니 정보는 온라인 카드 게임을 수행하는 데에 이용되는 정보로서, 사용자 레벨, 입장할 수 있는 채널, 게임 승패에 따른 보상 등에 이용된다. 게임 정보는 각종 점수 정보 및 가중치 정보를 포함한다.

- <33> 도 1에는 하나의 데이터베이스(130)만을 도시하였으나 기억되는 정보에 따라 각각 별개의 데이터베이스를 구축할 수도 있다.
- <34> 채널 리스트 서버(120)는 게임 클라이언트로부터 수신되는 게임 서비스 요청에 따라 또는 경기장/채널 변경 요청에 따라 데이터베이스(130)를 참조하여 게임 채널 리스트를 게임 클라이언트에게 제공한다. 또한, 채널 리스트 서버(120)는 각 채널별로 접속되어 있는 사용자 수와 각 채널별 최대 접속 가능 사용자 수를 게임 클라이언트에 제공할 수 있다.
- <35> 도 2를 참고하면, 게임 서버(140)는 채널 관리 모듈(142), 정보 전송 모듈(144), 게임 진행 모듈(146) 및 점수 연산 모듈(148)을 포함하며, 게임 클라이언트와 교신하여 사용자들이 온라인 카드 게임을 수행할 수 있도록 한다.
- <36> 채널 관리 모듈(142)은 사용자가 게임 서버(140)에 접속하면 이를 데이터베이스(130)에 알려 데이터베이스(130)가 사용자 접속 정보를 갱신하도록 하고, 데이터베이스(130)를 참조하여 해당 게임 서버(140)에 개설되어 있는 게임방 리스트 및 각 게임방의 현재 상태, 즉 사용자들이 게임을 진행하고 있는 상태, 한 명 또는 두 명의 사용자가 다른 사용자의 참여를 기다리고 있는 상태, 비어 있는 상태에 대한 정보를 게임 클라이언트에 제공한다. 게임방은 온라인 카드 게임이 독립적으로 진행되는 사이버 공간을 의미하며, 하나의 게임 서버(140)에 대응하는 하나의 게임 채널은 복수의 게임방으로 이루어진다. 사용자는 게임방을 만들거나 게임방에 참여를 할 수 있으며 이에 따라 채널 관리 모듈(142)은 이에 대한 정보를 데이터베이스(130)에 반영한다.
- <37> 본 실시예에서는 채널 관리 모듈(142)이 게임 서버(140)에 포함되어 있는 것으로 설명하였으나, 각 게임 서버(140)의 채널 관리 모듈(142)과 채널 리스트 서버(120)를 모아 하나의 채널 서버(도시하지 않음)로 구현할 수도 있다.
- <38> 정보 전송 모듈(144)은 게임 클라이언트가 게임 서버(140)에 접속하면 해당 게임 채널에 접속해 있는 사용자에 대한 정보를 게임 클라이언트에 제공한다. 사용자 정보 중 일부, 예를 들면 사용자 식별자, 아바타, 성별, 등급을 우선 제공하고 나머지 상세 정보는 별도로 사용자가 요청을 하면 제공할 수 있다.
- <39> 게임 진행 모듈(146)은 사용자가 게임방에 입장하여 게임 시작을 요청하면, 사용자의 조작에 기초하여 게임 클라이언트와 데이터를 주고받으며 소정 방식에 따라 온라인 카드 게임을 진행한다.
- <40> 점수 연산 모듈(148)은 데이터베이스(130)의 점수 정보 및 가중치 정보를 참조하여 사용자가 카드 게임을 하면서 획득한 점수를 계산하여 게임 클라이언트 및/또는 게임 진행 모듈(146)에 전달한다. 또한 점수 연산 모듈(148)은 게임이 종료되면 게임 종료 점수에 대응하는 게임 머니를 패자가 보유한 게임 머니에서 차감하여 승자가 보유한 게임 머니에 더하고, 데이터베이스(130)에 기억되어 있는 각 사용자의 게임 머니 정보를 갱신한다. 그러나 점수 연산 모듈(148)은 포커 게임 등의 트럼프 카드 게임과 같이 점수 연산이 필요 없는 경우에는 생략될 수 있다.
- <41> 본 실시예에서 게임 서버(140)가 4개의 모듈(142, 144, 146, 148)을 포함하는 것으로 설명하였으나, 4개의 모듈은 기능적으로 서로 통합되거나 분리될 수 있으며, 이에 따라 게임 서버(140)는 4개 대신 하나 이상의 모듈로 이루어질 수 있다.
- <42> 그러면 도 3 내지 도 4c를 참고하여 본 발명의 실시예에 따른 온라인 카드 게임 방법에 대하여 더욱 상세하게 설명한다.
- <43> 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 온라인 카드 게임의 초기 화면의 일례를 나타낸 도면이고, 도 4a 내지 도 4c는 본 발명의 실시예에 따른 온라인 카드 게임에서 사용자가 선택할 수 있도록 표시한 대기 카드의 예시도이다. 도 3에서는 설명의 편의상 3명의 사용자가 화투를 이용하여 온라인 고스톱 게임을 수행하는 것으로 하여 설명한다. 3명의 사용자를 제1 내지 제3 사용자라 하며, 각 사용자에 제1 내지 제3 게임 클라이언트가 각각 대응하는 것으로 한다.
- <44> 게임 진행 모듈(146)은 하나의 게임 클라이언트로부터 게임 시작 요청을 받으면 카드에 대응하는 데이터(이하, '카드 데이터'라 함)를 무작위로 제1 내지 제3 분배 카드 데이터, 바닥 카드 데이터, 대기 카드 데이터로 나누고, 이들을 소정의 기억 모듈(도시하지 않음)에 기억시킨다. 그리고, 제1 내지 제3 분배 카드 데이터를 제1 내

지 제3 클라이언트로 각각 전송한다. 이때, 제1 내지 제3 분배 카드 데이터와 함께 바닥 카드 데이터를 전송할 수 있으나 경우에 따라 추후에 전송할 수도 있다.

- <45> 제1 내지 제3 게임 클라이언트 각각은 게임 진행 모듈(146)로부터 받은 제1 내지 제3 분배 카드 데이터에 대응하는 분배 카드를 해당 사용자 단말기(300)의 게임 화면에 표시한다. 도 3을 참조하면, 게임 화면 중앙 부위에 대기 카드가 표시되어 있으며, 상단에 제1 분배 카드, 하단 좌우측에 제2 및 제3 분배 카드가 표시되어 있다. 각 게임 클라이언트는 분배 카드 데이터에 대응하는 여러 장의 분배 카드를 해당 사용자에게 보이게 표시하며, 다른 사용자의 분배 카드를 보이지 않게 표시한다. 또한 게임 클라이언트는 대기 카드의 주변에 바닥 카드 데이터에 대응하는 바닥 카드(도시하지 않음)를 무늬가 보이도록 표시할 수 있다.
- <46> 사용자가 게임 화면에 표시된 자신의 분배 카드 중 어느 하나를 선택하면 선택된 분배 카드가 게임 화면 중앙 부위인 바닥에 표시되고, 게임 클라이언트는 해당 분배 카드 데이터를 게임 진행 모듈(146)에 전송한다. 게임 진행 모듈(146)은 게임 클라이언트로부터 카드 데이터를 받아 바닥 카드 데이터 및 해당 순서의 대기 카드 데이터를 비교하고, 비교 결과에 따라 이들을 해당 사용자의 획득 카드 데이터로 전환하거나 바닥 카드 데이터로 전환한다. 게임 클라이언트는 게임 진행 모듈(146)로부터 해당 순서의 대기 카드 데이터를 받아 이에 대응하는 대기 카드를 무늬가 보이도록 게임 화면에 표시하고, 획득 카드 데이터에 대응하는 획득 카드를 해당 사용자의 분배 카드 주변에 표시하거나 전환된 바닥 카드 데이터에 대응하는 바닥 카드를 게임 화면에 표시한다.
- <47> 이와 같은 방식으로 제1 내지 제3 사용자는 순번을 바꿔가며 자신이 보유하고 있는 분배 카드를 내놓아 게임을 진행한다.
- <48> 한편, 사용자는 자신이 보유하고 있는 분배 카드에서 보너스 카드가 있으면 이 보너스 카드를 선택함으로써 대기 카드 중에서 원하는 카드를 분배 카드로 가져올 수 있다. 여기서 선택된 보너스 카드는 특정 레벨의 카드 역할을 하는 획득 카드가 된다. 또한 경우에 따라 다른 사용자가 획득한 특정 레벨의 카드를 빼앗아 자신의 획득 카드로 만들 수도 있다.
- <49> 사용자가 보너스 카드를 선택하면, 도 4a 내지 도 4c에 도시한 것처럼 게임 클라이언트는 대기 카드에 소정의 표식, 예를 들면 화살표, 숫자 또는 태그 등을 표시하여 사용자가 대기 카드 중에서 어느 하나를 선택할 수 있도록 한다. 게임 클라이언트는 도 4a에서와 같이 대기 카드를 비스듬하게 겹쳐서 표시하거나, 도 4b에서와 같이 대기 카드를 세로로 쌓아 대기 카드 더미의 측면을 표시하거나, 도 4c에서와 같이 개개의 대기 카드를 낱알이 펼쳐 표시할 수도 있다. 도 4c에서는 화살표 대신 대기 카드 주위에 점선으로 표시하여 대기 카드를 선택할 수 있도록 하였다. 게임 클라이언트는 필요에 따라 도 4a 내지 도 4c에 도시한 방식 중 어느 하나의 방식으로 표시할 수 있으나 이에 한정되지 않으며 다양한 방식으로 대기 카드를 선택할 수 있도록 표시할 수 있다. 예를 들면, 숫자를 생략하여 표시하거나 화살표가 위치한 대기 카드에 대하여만 숫자를 표시할 수 있으며, 현재 게임 진행 순번에 따라 선택 화살표가 위치한 대기 카드를 뒤집는 사용자가 표시되도록 할 수 있다.
- <50> 사용자는 마우스나 키보드 등을 이용하여 화살표를 이동시켜 원하는 카드를 직접 선택하거나 대기 카드에 표시되어 있는 숫자를 입력하여 원하는 카드를 선택할 수 있다. 사용자가 선택한 대기 카드는 해당 사용자의 분배 카드로 이동한다. 물론 대기 카드는 무늬가 보이지 않은 채 사용자에게 선택되며, 분배 카드로 이동되면 무늬가 보이게 된다. 이때 게임 클라이언트는 사용자가 선택한 대기 카드에 대한 정보, 예를 들면 위에서 몇 번째 대기 카드인지에 대한 정보를 게임 진행 모듈(146)에 전송하고, 게임 진행 모듈(146)은 이 정보를 받아 이에 대응하는 대기 카드 데이터를 해당 사용자의 분배 카드 데이터로 전환한다.
- <51> 사용자가 선택한 대기 카드는 대기 카드 더미에서 해당 사용자의 분배 카드로 이동하므로 이동된 대기 카드 아래에 놓여있던 대기 카드에 대응하는 사용자 순서는 이동 전의 순서와 다르게 바뀐다. 게임 진행 모듈(146)은 분배 카드 데이터로 전환된 대기 카드 데이터 이후의 대기 카드 데이터를 바뀐 사용자 순서에 대응시킨다.
- <52> 화살표가 지시하는 대기 카드는 다른 대기 카드의 색상 또는 채도와 다르게 표시하여 사용자가 선택하려는 대기 카드가 다른 대기 카드와 구별되도록 한다. 예를 들면 도 4a에서는 위에서 세 번째의 대기 카드 위에 화살표가 놓여 있고 해당 대기 카드는 짙게 표시되어 있다.
- <53> 사용자가 대기 카드를 선택하기 위한 시간은 제한될 수 있다. 미리 정해진 시간 안에 사용자가 대기 카드 중 어느 하나를 선택할 수 있으며, 이 시간이 경과하면 임의의 대기 카드 또는 제일 위의 대기 카드가 사용자의 분배 카드로 전환된다. 이 시간이 경과되기 전에 대기 카드가 깜빡이게 하거나 별도의 이펙트를 대기 카드 주위에 표시하여 사용자가 주어진 시간 내에 대기 카드를 선택하도록 할 수 있다.
- <54> 사용자는 게임 진행 중에 자신의 순번에서 언제든지 보너스 카드를 제시하고 대기 카드를 선택하여 분배 카드로

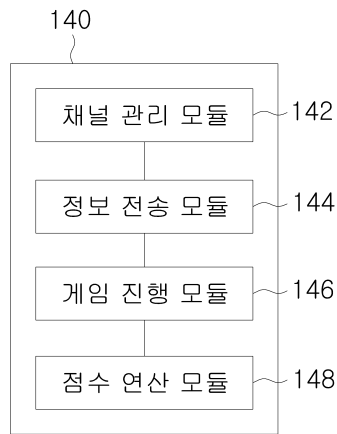
가져올 수 있으나, 경우에 따라서는 자신의 순번이 아니어도 이렇게 할 수 있다.

- <55> 한편 사용자가 모든 대기 카드 중에서 원하는 카드를 선택하는 것이 아니라 일정하게 제시된 대기 카드 중에서 카드를 선택하도록 할 수도 있다. 예를 들어 바닥에 N개의 대기 카드가 쌓여 있다면 게임 클라이언트는 첫 번째 대기 카드,  $(N+1)/2$  번째 대기 카드, N 번째 대기 카드 세 개의 카드를 사용자에게 제시하고 이 중에서 사용자가 어느 하나를 선택하도록 할 수 있다( $N \geq 3$ ). 이때 만일 N이 짝수라면  $(N+1)/2$ 는  $N/2$  또는  $(N+2)/2$ 로 대체될 수 있다. 물론 대기 카드가 2개 남아 있다면 둘 중 어느 하나를 선택할 수 있도록 한다. 이와 달리 위에서 첫 번째 내지 세 번째 대기 카드 중 어느 하나를 선택하도록 하거나, 제시하는 대기 카드의 수효를 2 또는 4 이상으로 할 수도 있다.
- <56> 사용자는 게임 시작 전에 또는 게임 진행 중에 대기 카드로부터 사용자가 원하는 카드를 선택하여 가져올지 아니면 가장 위에 있는 대기 카드를 가져올지를 게임 옵션 항목에서 선택할 수 있다.
- <57> 각 사용자는 자신의 분배 카드를 선택하여 바닥에 내려놓으면서 게임을 진행하고, 게임 클라이언트와 게임 진행 모듈(146)은 각 상황에서 필요한 정보를 서로 전송하고 수신하며 게임을 진행한다. 게임이 진행되면서 각 사용자는 자신이 획득한 카드에 기초하여 점수를 얻을 수 있다. 카드에 대한 점수 정보는 데이터베이스(130)에 기억되어 있으며, 게임 진행 모듈(146) 및 점수 연산 모듈(148)은 사용자가 획득한 카드 데이터와 데이터베이스(130)의 점수 정보를 참조하여 사용자가 얻은 점수를 연산한다.
- <58> 어느 사용자가 획득한 카드에 기초한 점수가 일정 점수를 넘으면 해당 사용자는 게임을 종료시킬 수 있다. 또한 각 사용자가 모든 분배 카드를 내려놓아도 게임은 종료된다. 사용자가 게임을 종료하면 게임 클라이언트는 해당 신호를 게임 진행 모듈(146) 및 점수 연산 모듈(148)에 전송하고 점수 연산 모듈(148)은 해당 사용자가 그 시점까지 얻은 사용자 점수에 기초하여 게임 머니를 계산하고 이를 각 사용자 정보에 반영한다.
- <59> 본 발명의 실시예에 따른 카드 게임에서 게임 서버(140)가 반드시 수행하여야 할 동작 및 연산이 아니면 게임 클라이언트가 수행하는 것이 바람직하며, 그림으로써 게임 서버(140)의 부담을 덜 수 있다. 그러한 동작 및 연산에 대하여는 당업자라면 용이하게 생각해 낼 수 있을 것이므로 별도로 설명하지 않는다.
- <60> 지금까지 본 발명의 실시예에 따른 카드 게임 방법에 대하여 3명의 사용자가 수행하는 고스톱 게임에 적용하는 것으로 설명을 하였으나, 2명의 사용자가 고스톱 게임을 하더라도 동일하게 적용할 수 있으며, 고스톱 게임 이외의 맞고 게임이나 민화투, 삼봉 등의 게임에서도 동일하게 적용할 수 있다. 또한 이러한 방법은 트럼프 카드 게임이나 마작 등과 같이 사용자로부터 중립적인 위치에 있는 대기 카드에서 카드를 가져오는 모든 게임에 적용할 수 있다. 즉, 트럼프 카드 게임, 예를 들어, 포커 게임인 경우에 분배 카드와 대기 카드를 교환할 때 사용자가 대기 카드 중에서 원하는 카드를 선택하여 가져오도록 할 수 있다. 이와 마찬가지로 원카드 게임, 홀라 게임, 하이로우 게임, 블랙 잭 게임 등에서도 대기 카드에서 카드를 가져올 때 사용자가 원하는 카드를 선택하여 가져오도록 할 수 있다. 물론 대기 카드에서 2장 이상의 카드를 가져오는 경우에도 사용자가 자신이 원하는 카드를 2장 이상 선택하여 가져올 수 있다.
- <61> 본 발명의 실시예에 따른 카드 게임 방법은 네트워크를 통한 온라인 게임에 국한되지 않으며 인공지능을 가지는 게임 도우미를 상대하여 혼자서 즐기는 카드 게임, 예를 들어 모바일 게임과 같이 휴대폰 등에 다운로드하여 게임을 수행할 수 있는 카드 게임에도 적용할 수 있다. 또한, 본 발명의 실시예에 따른 카드 게임 방법은 대기 카드에 있는 카드를 선택하는 것에 국한되지 않으며, 게임 룰에 따라서 상대방이 획득한 카드 중에서 카드를 가져오는 경우에도 적용할 수 있다.
- <62> 이와 같이 사용자가 대기 카드 중에서 자신이 원하는 카드를 임의로 선택하여 가져올 수 있도록 함으로써 사용자의 선택에 따라 다양한 경우의 수가 제공될 수 있으며 이에 따라 게임의 향방이 달라질 수 있으므로 사용자의 흥미를 유발할 수 있다.
- <63> 본 발명의 실시예는 다양한 컴퓨터로 구현되는 동작을 수행하기 위한 프로그램 명령을 포함하는 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체를 포함한다. 이 매체는 앞서 설명한 온라인 게임 방법을 실행시키기 위한 프로그램을 기록한다. 이 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 이러한 매체의 예에는 하드디스크, 플로피디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD 및 DVD와 같은 광기록 매체, 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 자기-광 매체, 롬, 램, 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 구성된 하드웨어 장치 등이 있다. 또는 이러한 매체는 프로그램 명령, 데이터 구조 등을 지정하는 신호를 전송하는 반송파를 포함하는 광 또는 금속선, 도파관 등의 전송 매체일 수 있다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행

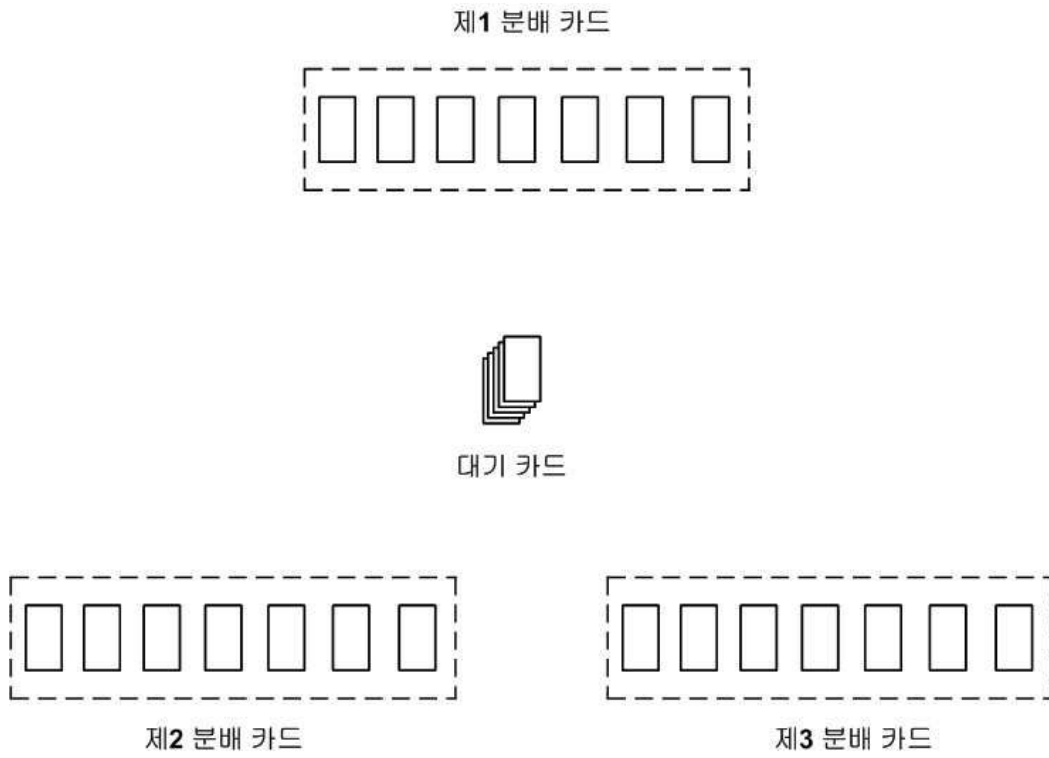




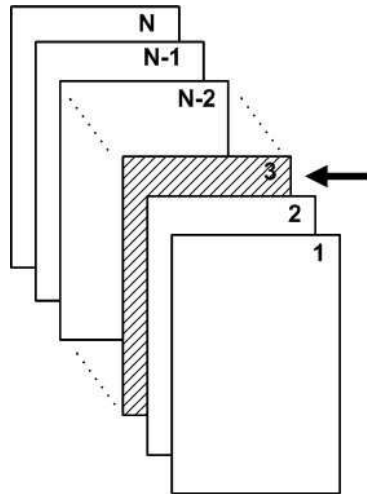
도면2



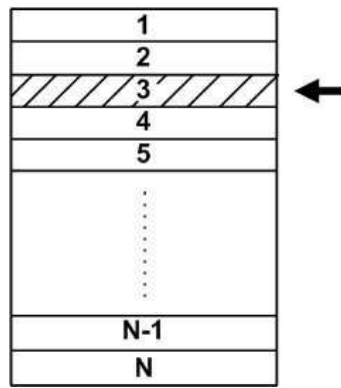
도면3



도면4a



도면4b



도면4c

