



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2010-0069730
(43) 공개일자 2010년06월25일

(51) Int. Cl.

A63F 13/12 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2008-0128231

(22) 출원일자 2008년12월17일

심사청구일자 2008년12월17일

(71) 출원인

송중환

서울 서초구 서초1동 1656-2 일광빌딩 2층 201호

고찬식

경기 고양시 일산서구 탄현동 1585 탄현마을
1605-1302

(72) 발명자

송중환

서울 서초구 서초1동 1656-2 일광빌딩 2층 201호

고찬식

경기 고양시 일산서구 탄현동 1585 탄현마을
1605-1302

(74) 대리인

김태욱

전체 청구항 수 : 총 12 항

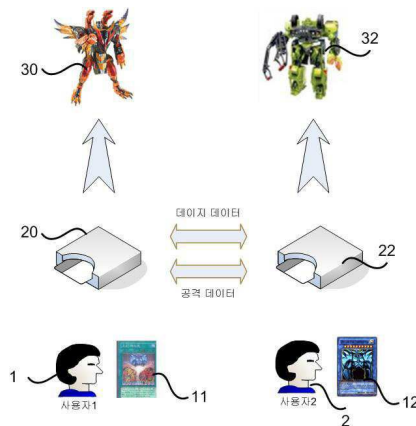
(54) 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기 및 그 운영방법

(57) 요약

본 발명인 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기와 그 운영방법에 관한 것이다. 본 발명을 보다 자세히 설명하자면, 캐릭터 정보가 구비된 제1캐릭터카드와 상기 제1캐릭터카드의 캐릭터 정보를 독출하고, 제2리더기로 상기 캐릭터 정보 중 능력치 값을 전송하고, 상기 제2리더기로부터 수신된 제2캐릭터의 능력치 값과 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하며, 상기 캐릭터 정보 중에 행동 값을 하기의 제1캐릭터유닛에게 전송시키는 제1리더기 및 상기 제1캐릭터카드에 대응하는 캐릭터형상을 가지며, 상기 제1리더기로부터 수신된 행동 값에 따라 동작하는 제1캐릭터유닛으로 이루어져 있다. 상기 제1리더기는 카드독출부, 데이터베이스, 제1송수신모듈, 중앙처리부, 전원부 및 디스플레이를 포함하며, 제1캐릭터유닛은 제1유닛수신모듈과 반응부를 포함하여 이루어져 있다.

이러한 구성요소로 이루어진 본 발명을 통해 사용자는 종래의 카드 게임에 비해 카드 게임을 하면서 동시에 다수의 유닛 중 명령하고자 하는 캐릭터유닛까지 동작 제어할 수 있어 보다 몰입감 있는 게임을 즐길 수 있는 장점이 있다.

대표도 - 도3



특허청구의 범위

청구항 1

캐릭터 정보가 구비된 제1캐릭터카드;

상기 제1캐릭터카드의 캐릭터 정보를 독출하고, 제2리더기로 상기 캐릭터 정보 중 능력치 값을 전송하고, 상기 제2리더기로부터 수신된 제2캐릭터의 능력치 값과 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하며, 상기 캐릭터 정보 중에 행동 값을 하기의 제1캐릭터유닛에게 전송시키는 제1리더기; 및

상기 제1캐릭터카드에 대응하는 캐릭터형상을 가지며, 상기 제1리더기로부터 수신된 행동 값에 따라 동작하는 제1캐릭터유닛으로 이루어진 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 제1리더기는,

상기 제1캐릭터카드의 바코드를 판독하여 상기 캐릭터 정보를 추출하기 위한 정보독출부;

추출된 상기 캐릭터의 정보를 저장하기 위한 데이터베이스;

상기 제2리더기에 상기 캐릭터의 정보 중 능력치 값을 전송하고, 상기 제1캐릭터유닛에는 상기 캐릭터의 정보 중 행동 값을 전송하기 위한 제1송수신모듈;

상기 데이터베이스에 저장된 상기 캐릭터의 능력치 값과 제2송수신모듈에서 전송된 제2캐릭터의 능력치 값과 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하기 위한 중앙처리부; 및

소정의 부위에 전원을 공급하는 전원부로 이루어진 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 제1캐릭터유닛은,

상기 제1송수신모듈에서 전송되는 행동 값을 전송받기 위한 제1유닛수신모듈; 및

상기 제1유닛수신모듈로부터 수신된 행동 값에 따라 동작시키기 위한 반응부로 이루어진 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 캐릭터카드는 바코드 또는 마그네틱선 중 어느 하나를 이용한 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 5

제1항에 있어서, 상기 제1캐릭터유닛은 상기 행동 값에 포함된 음성정보를 통해 음성을 출력하는 음성출력부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 6

제1항에 있어서, 상기 제1리더기는 상기 캐릭터의 정보와 상기 중앙처리부를 통해 연산된 결과 값을 표출시키기 위한 디스플레이를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 7

제1항에 있어서, 상기 제1송수신모듈과 제2송수신모듈은,

블루투스 또는 RF 기술 중 어느 하나의 기술을 이용하여 상기 캐릭터 능력치 값을 전송하는 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 8

제1항에 있어서, 상기 제1송수신모듈과 제1캐릭터유닛은,

블루투스 또는 RF 기술 중 어느 하나의 기술을 이용하여 상기 캐릭터 행동 값을 전송하는 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 9

제1항에 있어서, 상기 캐릭터 정보는 능력치 값과 행동 값으로 이루어진 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 10

제1항에 있어서, 상기 제1리더기는 다수의 캐릭터유닛 중에 특정 캐릭터유닛을 제1캐릭터카드와 연동시켜 주기 위한 셋팅부를 포함한 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기.

청구항 11

제1캐릭터카드를 구비한 사용자가 상기 제1캐릭터카드를 제1리더기의 정보독출부에 삽입하여 캐릭터 정보를 독출한 후, 제1리더기의 데이터베이스에 저장하는 단계;

제2캐릭터카드를 구비한 타사용자가 상기 제2캐릭터카드를 제2리더기의 정보독출부에 삽입하여 캐릭터 정보를 독출한 후, 제2리더기의 데이터베이스에 저장하는 단계;

상기 제1 및 2리더기의 상기 데이터베이스에서 저장된 정보 중에 제1 및 제2 캐릭터유닛의 능력치 값을 제1 및 2송수신모듈을 통해 각각 중앙처리부에 송수신하여 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하는 단계; 및

상기 제1 및 2리더기의 상기 데이터베이스에서 저장된 정보 중에 행동 값을 제1 및 2송수신모듈을 통해 제1 및 2유닛송수신모듈로 전송하여 상기 제1 및 2캐릭터유닛의 반응부를 동작시키기 위한 단계로 이루어진 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기 운영방법.

청구항 12

제11항에 있어서, 제1리더기의 데이터베이스에 저장하는 단계 이후에, 다수의 캐릭터유닛 중에 상기 제1캐릭터카드와 연동되는 특정 캐릭터유닛을 선정하여 셋팅하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기 운영방법.

명세서

발명의 상세한 설명

기술분야

[0001] 본 발명은 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기 및 그 운영방법에 관한 것으로, 보다 상세하게는 다수의 사용자들이 캐릭터 정보를 구비한 캐릭터카드를 이용하여 게임을 할 때 상기 캐릭터카드에 대응하는 캐릭터유닛도 동작시킬 수 있는 게임기와 그 운영방법에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 종래의 콘솔 게임이라 하면, 도 1에 도시된 바와 같이 가정에서 게임을 즐길 수 있도록 TV나 PC 모니터 등의 DISPLAY MEDIA에 연결하고, 게임CD나 게임 ROM을 삽입 인식시켜 게임을 즐길 수 있는 가정용 비디오게임기가 주류로 이루고 있다. 또한, 휴대용 게임기도 가정용 비디오게임기와 마찬가지로 DISPLAY MEDIA인 LCD 등의 액정 모니터를 이용하여 게임을 즐긴다. 즉, 종래의 콘솔 게임들은 DISPLAY MEDIA를 이용하지 않으면 게임을 즐길 수 없는 경우가 대부분으로서, 사용자들은 대부분 DISPLAY MEDIA가 있는 가정에서 홀로 게임을 즐기는 경우가 많다. 이처럼 콘솔 게임을 즐기는 사용자들은 심할 경우 외부로 출입을 하지 않고 콘솔 게임에만 매달려 외부 세상과 단절될 수 있는 문제가 발생하며, 이는 사회적으로도 이슈화 되어 사회적 문제로 부각되고 있다.

[0003] 또한, 이런 콘솔 게임의 단점을 극복하기 위해 외부에서 다수의 사람들과 모두 함께 즐길 수 있는 카드 등을 이용한 게임들이 보급되어 있다. 그러나 이 경우 DISPLAY MEDIA를 통해 화려한 영상 및 사운드를 제공하는 콘솔 게임에 비해 종이 재질 또는 플라스틱으로 이루어진 카드를 이용한 카드 게임은 그 흥미도에서 콘솔 게임에 비

해 떨어질 수 밖에 없으며, 이로 인해 쉽게 카드 게임에 질린 일반 사용자들은 다시 콘솔 게임으로 회귀하는 문제점이 발생한다.

발명의 내용

해결 하고자하는 과제

[0004] 본 발명의 목적은 상기한 문제점을 해결하기 위하여 DISPLAY MEDIA를 이용하지 않고 사용자의 흥미를 보다 높이기 위해 캐릭터카드와 연동되어 동작 제어되는 캐릭터유닛을 포함한 신규한 게임기와 그 운영방법을 제공하는데 있다.

과제 해결수단

[0005] 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 측면에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기와 그 운영방법은, 캐릭터 정보가 구비된 제1캐릭터카드; 상기 제1캐릭터카드의 캐릭터 정보를 독출하고, 제2리더기로 상기 캐릭터 정보 중 능력치 값을 전송하고, 상기 제2리더기로부터 수신된 제2캐릭터의 능력치 값과 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하며, 상기 캐릭터 정보 중에 행동 값을 하기의 제1캐릭터유닛에게 전송시키는 제1리더기; 및 상기 제1캐릭터카드에 대응하는 캐릭터형상을 가지며, 상기 제1리더기로부터 수신된 행동 값에 따라 동작하는 제1캐릭터유닛으로 이루어진 것을 특징으로 할 수 있다.

[0006] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 상기 제1리더기는 상기 제1캐릭터카드의 바코드를 판독하여 상기 캐릭터 정보를 추출하기 위한 정보독출부; 추출된 상기 캐릭터의 정보를 저장하기 위한 데이터베이스; 상기 제2리더기에 상기 캐릭터의 정보 중 능력치 값을 전송하고, 상기 제1캐릭터유닛에는 상기 캐릭터의 정보 중 행동 값을 전송하기 위한 제1송수신모듈; 상기 데이터베이스에 저장된 상기 캐릭터의 능력치 값과 제2송수신모듈에서 전송된 제2캐릭터의 능력치 값과 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하기 위한 중앙처리부; 및 소정의 부위에 전원을 공급하는 전원부로 이루어진 것을 특징으로 할 수 있다.

[0007] 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 상기 제1캐릭터유닛은 상기 제1송수신모듈에서 전송되는 행동 값을 전송받기 위한 제1유닛수신모듈; 및 상기 제1유닛수신모듈로부터 수신된 행동 값에 따라 동작시키기 위한 반응부로 이루어진 것을 특징으로 할 수 있다.

[0008] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 상기 제1캐릭터카드는 바코드 또는 마그네틱선 중 어느 하나를 이용한 것을 특징으로 할 수 있다.

[0009] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 상기 제1캐릭터유닛은 상기 행동 값에 포함된 음성정보를 통해 음성을 출력하는 음성출력부를 더 포함할 수 있다.

[0010] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 상기 제1리더기는 상기 캐릭터의 식별 정보와 상기 중앙처리부를 통해 연산된 결과 값을 표시시키기 위한 디스플레이를 더 포함한 것을 특징으로 할 수 있다.

[0011] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 상기 제1송수신모듈과 제2송수신모듈은 블루투스 또는 RF 기술 중 어느 하나의 기술을 이용하여 상기 캐릭터 능력치 값을 전송하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0012] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 상기 제1송수신모듈과 제1캐릭터유닛은 블루투스 또는 RF 기술 중 어느 하나의 기술을 이용하여 상기 캐릭터 능력치 값을 전송하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0013] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 상기 제1리더기는 다수의 캐릭터유닛 중에 특정 캐릭터유닛을 제1캐릭터카드와 연동시켜 주기 위한 셋팅부를 포함한 것을 특징으로 할 수 있다.

[0014] 한편, 본 발명에 의한 게임 운영 방법은 제1캐릭터카드를 구비한 사용자가 상기 제1캐릭터카드를 제1리더기의 정보독출부에 삽입하여 캐릭터 정보를 독출한 후, 제1리더기의 데이터베이스에 저장하는 단계; 제2캐릭터카드를 구비한 타사용자가 상기 제2캐릭터카드를 제2리더기의 정보독출부에 삽입하여 캐릭터 정보를 독출한 후, 제2리더기의 데이터베이스에 저장하는 단계; 상기 제1 및 2리더기의 상기 데이터베이스에서 저장된 정보 중에 제1 및 제2 캐릭터유닛의 능력치 값을 제1 및 2송수신모듈을 통해 각각 중앙처리부에 송수신하여 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하는 단계; 및 상기 제1 및 2리더기의 상기 데이터베이스에서 저장된 정보 중에 행동 값을 제1 및 2송수신모듈을 통해 제1 및 2유닛수신모듈로 전송하여 상기 제1 및 2캐릭터유닛의 반응부를 동작시키기 위한 단계로 이루어진 것을 특징으로 할 수 있다.

[0015] 또 다른 실시예에 따르면, 제1리더기의 데이터베이스에 저장하는 단계 이후에, 다수의 캐릭터유닛 중에 상기 제1캐릭터카드와 연동되는 특정 캐릭터유닛을 선정하여 셋팅하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

효 과

[0016] 상기한 바에 의하면, 본 발명의 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기와 그 운영방법은 카드만 이용하여 게임을 즐기던 종래의 카드 게임에 비해 특정 캐릭터유닛을 제어하면서 카드 게임을 할 수 있어 사용자들은 보다 흥미있고 몰입감 있는 게임을 할 수 있는 장점이 있다.

[0017] 또한, 본 발명은 종래의 콘솔 게임처럼 DISPLAY MEDIA를 이용하지 않아도 됨으로써, 손쉽게 외부에서 다수의 사람들과 카드 게임을 즐길 수 있는 장점이 있다.

발명의 실시를 위한 구체적인 내용

[0018] 이하, 본 발명에 따른 바람직한 실시예들에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기와 그 운영방법에 대하여 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명하지만, 본 발명이 하기의 실시예들에 제한되는 것은 아니며, 해당 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양한 다른 형태로 구현할 수 있을 것이다. 첨부된 도면에 있어서, 임의의 구성 요소들은 본 발명의 명확성을 기하기 위하여 다른 구성 요소에 비하여 상대적으로 확대 또는 축소하여 도시한 것이다. 본 발명에 있어서, 하나의 구성 요소가 다른 구성 요소 "상에", "상부에" 또는 "하부"에 형성되는 것으로 언급되는 경우에는 상기 하나의 구성 요소는 상기 다른 구성 요소 위에 형성되거나 또는 아래에 위치하는 것을 의미하거나, 또 다른 구성 요소들이 상기 다른 구성 요소 상에 추가적으로 형성될 수 있다. 또한, 각 구성 요소들이 "제1", "제2" 및/또는 "제3"으로 언급되는 것은 한정하기 위한 것이 아니라 단지 각 구성 요소들을 구분하기 위한 것이다. 따라서, "제1", "제2" 및/또는 "제3"은 각 구성 요소에 대하여 각기 선택적으로 또는 교환적으로 사용될 수 있다.

[0019] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기를 설명하기 위한 개략적인 구성도이다.

[0020] 도 2를 참조하면, 도시된 본 발명의 게임기는 크게 소정의 캐릭터 정보가 구비된 제1캐릭터카드(11)와, 상기 제1캐릭터카드(11)의 캐릭터 정보를 독출하고, 제2리더기(22)로 상기 캐릭터 정보 중 능력치 값을 전송하고, 상기 제2리더기(22)로부터 수신된 제2캐릭터의 능력치 값과 비교 연산하여 그 결과 값을 산출하며, 상기 캐릭터 정보 중에 행동 값을 제1캐릭터유닛(30)에게 전송시키는 제1리더기(20) 및 상기 제1캐릭터카드(11)에 대응하는 캐릭터형상을 가지며, 상기 제1리더기(20)로부터 수신된 행동 값에 따라 동작하는 제1캐릭터유닛(30)으로 이루어져 있다. 상기 캐릭터카드(11)와 제1리더기(20) 및 제1캐릭터유닛(30)이 보통 한 세트(SET)로, 이를 구비한 사용자와 동일한 구성을 구비한 타사용자들이 서로 본인의 캐릭터카드를 이용하여 게임을 즐긴다. 이때, 게임은 일 대 일 뿐만 아니라, 다수 대 다수, 일 대 다수로 게임을 즐길 수 있다. 이하 본 발명의 명세서상에서는 타사용자(사용자2라 함)들의 제1리더기(20)는 제2리더기(22)로, 제1캐릭터유닛(30)은 제2캐릭터유닛(32)으로 지칭하여 설명하기로 한다.

[0021] 본 발명의 구성요소를 보다 자세히 설명하기로 한다.

[0022] 우선, 상기 캐릭터카드(11)란 각 카드 겉지에 고유 캐릭터가 인쇄되어 있으며, 인쇄된 상기 고유 캐릭터에 대한 정보가 저장되어 있는 카드이다. 상기 캐릭터에는 인간, 로봇, 몬스터, 동식물들 중 적어도 어느 하나가 될 수 있으며, 이러한 다양한 캐릭터를 이용하여 특정 캐릭터카드를 만들 수 있다. 또한, 상기 각 캐릭터카드(11)의 정보에는 고유번호가 모두 다르게 설정되어 동일 종류의 캐릭터카드를 이용하여 게임을 하더라도 정보가 섞여지는 등의 오류 문제를 원천 방지함으로써, 보다 원활하게 게임을 즐길 수 있다.

[0023] 또한, 상기 캐릭터의 정보는 상기 캐릭터카드의 소정 부위에 바코드 형식으로 저장되어 있는 것이 바람직하다. 그러나 바코드에 한정되지 않고, 마그네틱선을 이용하여 정보를 저장할 수도 있다. 상기 정보에는 상기 캐릭터의 능력치 값과 행동 값을 포함하여 이루어질 수 있다. 상기 능력치 값에는 그 캐릭터의 체력, 공격력, 수비력, 회피력 등의 그 캐릭터의 전반적인 능력치가 포함된다. 또한, 상기 행동 값은 제1캐릭터유닛(30)이 표출하는 행동을 정해주는 역할을 한다. 이때, 행동뿐만 아니라 음성 정보도 포함될 수 있어 상기 제1캐릭터유닛(30)의 음성출력부(320)를 통해 음성을 출력시킬 수 있다.

[0024] 한편, 제1리더기(20)는 정보독출부(200), 데이터베이스(210), 제1송수신모듈(220), 중앙처리부(230) 및 전원부

(240)로 이루어져 있다. 또한 셋팅부를 더 포함할 수 있다. 예를 들어, 상기 정보독출부(200)는 상기 캐릭터카드(11)의 바코드를 판독하여 상기 캐릭터 정보를 추출하는 역할을 한다. 이때, 상기 마그네틱선 캐릭터카드(11)의 경우에도 상기 마그네틱선을 판독하여 상기 캐릭터 정보를 추출한다. 이후에 이렇게 추출된 상기 캐릭터 정보를 상기 데이터베이스(210)로 전송한다.

[0025] 상기 데이터베이스(210)는 상기 추출된 캐릭터 정보를 저장하는 역할을 한다. 이때, 상기 캐릭터 정보인 능력치 값과 행동 값 모두를 포함하여 저장한다. 또한, 다수의 사용자들과 게임을 할 때 캐릭터의 체력 변화 등의 정보도 실시간으로 저장한다.

[0026] 한편, 상기 제1송수신모듈(220)은 타사용자가 사용하는 제2리더기(22)의 제2송수신모듈(222)에 상기 캐릭터의 정보 중에 능력치 값을 전송하고, 제1캐릭터유닛(30)의 제1유닛수신모듈(300)에 행동 값을 전송하는 역할을 한다. 상기 제2송수신모듈(222)과 제1캐릭터유닛(30)에 각각 능력치 값과 행동 값을 전송하는 방식은 블루투스를 이용하거나 RF 기술 중 어느 하나의 기술을 이용하여 전송하는 것이 바람직하다. 블루투스와 RF 기술에 대해 간단하게 설명하자면, 우선 블루투스는 근거리에서 휴대전화○휴대용 단말기○주변장치 등을 무선으로 연결하기 위한 기술이며, RF 기술 역시 고주파를 이용한 무선 기술이다. 이러한 무선 기술을 이용하여 제2송수신모듈(222)에서 전송받은 능력치 값을 상기 중앙처리부(230)에 전달한다.

[0027] 상기 중앙처리부(230)는 상기 제2리더기(22)의 제2송수신모듈(222)에서 전송된 제2캐릭터카드(32)의 능력치 값을 제1송수신모듈(220)에서 수신받아 이를 제1캐릭터카드(30)의 능력치 값과 비교 연산하여 그 결과 값을 산출한다. 이렇게 산출된 결과 값은 상기 데이터베이스(210)로 전송시켜 저장된다. 상기 결과 값은 각각의 캐릭터의 체력과 공격력 및 수비력에 의해 결정된다.

[0028] 상기 전원부(240)는 상기 제1리더기(20)에 전원을 공급하는 역할을 한다. 주로 배터리를 이용하는 것이 바람직하다.

[0029] 상기 셋팅부는 다수의 캐릭터유닛 중에 특정 캐릭터유닛을 제1캐릭터카드(11)와 연동시켜 주기 위한 역할을 한다. 즉, 사용자가 다수의 캐릭터유닛 중에 특정 캐릭터유닛을 선택하여 상기 제1송수신모듈(220)을 통해 상기 제1캐릭터카드(11)의 고유정보를 전송하고, 상기 셋팅부를 통해 제1캐릭터카드(11)와 특정 캐릭터유닛이 연동될 수 있게 셋팅해 줌으로써, 특정 캐릭터유닛은 제1캐릭터카드와 연동되게 된다. 이로 인해, 하나의 캐릭터카드만 가진 사용자일지라도 다수의 캐릭터유닛 중 특정 캐릭터유닛을 사용할 수 있는 장점이 있다.

[0030] 또한 디스플레이(250)는 자신의 캐릭터의 정보와 상기 중앙처리부(230)에서 연산되어 산출된 결과 값을 사용자들에게 확인할 수 있게 표출하는 역할을 한다. 이로 인해, 사용자들은 자신의 캐릭터가 정보뿐만 아니라 게임 진행 중에 캐릭터의 상태를 실시간으로 체크할 수 있다.

[0031] 한편, 제1캐릭터유닛(30)은 제1리더기에 의해 전송되는 행동 값에 의해 동작된다. 이때, 제1캐릭터유닛(30)은 다수의 복수 유닛 중 제어하고자 하는 특정 캐릭터유닛이며, 상기 제1캐릭터카드(11)의 고유번호와 동일하게 설정됨으로써 해당되는 상기 제1캐릭터카드(11)에만 반응하게 하는 것이 바람직하다.

[0032] 상기 제1캐릭터유닛(30)은 제1유닛수신모듈(300)과 반응부(310)로 이루어져 있다. 또한, 음성출력부(320)를 더 포함할 수 있다.

[0033] 상기 제1유닛수신모듈(300)은 상기 제1캐릭터카드(11)의 고유정보를 수신하며, 상기 제1리더기(20)의 제1송수신모듈(220)에서 전송된 행동 값을 수신하는 역할을 한다. 이렇게 수신된 행동 값을 상기 반응부(310)로 전송한다.

[0034] 상기 반응부(310)는 상기 제1유닛수신모듈(300)을 통해 수신된 행동 값을 토대로 상기 제1캐릭터유닛이 동작할 수 있게 해 준다. 예를 들어 공격을 할 때는 행동 값이 "0"이고, 수비할 때는 행동 값이 "1"로 정해져 있을 경우 공격을 할 때를 "0"의 행동 값을 전송받아 공격하는 소정의 모션을 취하게 된다. 또한, 수비할 때는 그와 반대로 행동 값 "1"의 행동 값을 전송받아 수비하는 소정의 모션을 취하게 된다.

[0035] 또한, 상기 음성출력부(320)의 경우에는 상기 행동 값에 포함된 음성정보를 통해 음성을 출력할 수 있게 하는 역할을 한다.

[0036] 이러한 구성으로 이루어진 본 발명을 통해 다수의 사용자가 게임을 즐기려면, 자신이 보유한 캐릭터카드를 각각 제1 및 제2 리더기(20,22)에 삽입하여 판독시킨다. 상기 제1 및 제2 리더기(20,22)를 통해 추출된 각 캐릭터의 식별정보를 통해 각각의 캐릭터유닛은 공격 자세 또는 수비 자세를 번갈아 취한다. 또한 제1, 2 리더기(20,22)에서는 상기 캐릭터들의 식별정보와 능력치 값을 비교 연산하여 산출된 결과 값을 디스플레이로 표출시킨다. 이

렇게 사용자들은 게임을 하면서 상기 캐릭터유닛의 동작을 제어할 수 있어 보다 몰입감 있고, 흥미를 높일 수 있는 게임을 할 수 있다.

[0037]

[0038]

실시예

[0039]

도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기의 상세도이다. 도 3에서 설명할 상기 캐릭터카드와 리더기 및 캐릭터유닛은 이미 도 2의 기설명된 구성요소들의 설명과 유사하므로 이들에 대한 상세한 설명은 생략하기로 한다.

[0040]

도시된 바와 같이 사용자1(1)은 몬스터 형상을 가진 제1캐릭터카드(11), 제1리더기 및 제1캐릭터유닛(30)을 1세트 구비하고 있으며, 사용자2(2)도 로봇 형상을 가진 제2캐릭터카드(12), 제2리더기(22) 및 제2캐릭터유닛(32)을 구비하고 있다.

[0041]

사용자1(1)과 사용자2(2)가 서로 게임을 즐기려면, 우선 사용자 1(1)은 제1리더기(20)에, 사용자2(2)는 제2리더기(22)에 자신이 보유한 특정 캐릭터카드를 삽입하여 각각의 리더기에 본인의 캐릭터카드를 판독시킨다. 상기 제1 및 2리더기(20, 22)는 판독된 캐릭터카드에서 각각 캐릭터카드의 정보인 능력치 값과 행동 값이 추출하며, 상기 정보를 각 리더기의 데이터베이스에 각각 저장된다. 예를 들어 사용자1(1)의 몬스터 형상 제1캐릭터 능력치 값이 체력이 90, 공격력이 +15, 수비력이 +2이라 하고, 사용자2(2)의 로봇 형상 제2캐릭터 능력치 값이 체력이 100이고 공격력이 +5, 수비력이 +10이라 한다면, 이러한 정보를 데이터베이스에 저장한다. 이후에 사용자 1(1)의 몬스터 형상 캐릭터가 공격을 하고, 사용자2(2)의 로봇 형상 캐릭터가 방어를 한다면, 사용자1(1)의 캐릭터 능력치 값 중 체력과 공격력의 정보가 제1송수신모듈(220)을 통해 제2송수신모듈(222)로, 사용자2(2)의 캐릭터 능력치 값 중 수비력의 정보가 제2송수신모듈(222)에서 제1송수신모듈(220)로 각각 전송된다. 이때, 전송되는 방식은 블루투스 또는 RF 기술 중 어느 하나를 이용할 수 있다.

[0042]

이렇게 전송된 각각의 능력치 값은 제1 및 2리더기(20,22)의 중앙처리부에서 비교 연산되어 그 결과 값이 산출된다. 이렇게 산출된 결과 값은 상기 제1 및 2리더기(20,22)의 디스플레이에서 각각 표출된다. 즉, 사용자2(2)의 로봇 형상 제2캐릭터는 공격을 하지 않고 수비를 하였으므로 체력이 95가 된다. 이때, 제1캐릭터유닛(30)은 제1유닛수신모듈(300)에 행동 값을 수신하여 반응부(310)를 통해 공격하는 자세를, 제2캐릭터유닛(32)은 제2유닛수신모듈(302)을 통해 수신된 행동 값에 의해 수비하는 자세로 동작이 제어된다. 이후에는 사용자2(2)의 캐릭터가 공격을 하고, 사용자1(1)의 캐릭터는 수비로 일련의 과정이 반대로 바뀌게 되어 상기 사용자1(1)의 캐릭터는 공격을 받아 체력은 88이 된다. 이러한 공격 및 방어되는 정보 역시 실시간으로 상기 제1,2리더기(20,22)의 각 데이터베이스에 저장된다.

[0043]

이러한 과정은 한 캐릭터의 체력이 "0"이 될 때까지 계속 반복되어 진행되며, 체력이 0이 되는 캐릭터유닛의 경우 "0"이 수비하는 자세가 아닌 쓰러지는 자세를 하는 것이 바람직하다.

[0044]

도 4는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기를 설명하기 위한 개략적인 상세도이다. 본 발명은 도 3의 실시예와 다르게 리더기를 하나만 이용하여 게임을 즐길 수 있다. 즉, 우선 리더기에 사용자1의 캐릭터카드를 판독시켜 공룡 형상의 캐릭터카드를 인식시키고, 이후에 사용자2의 로봇 형상의 캐릭터카드를 판독시켜 인식시켜 게임을 즐기면 된다. 이렇게 함으로써 리더기가 하나이더라도 본 발명의 게임기를 이용할 수 있다.

[0045]

게임운영방법

[0046]

도 5는 본 발명의 바람직한 실시 예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임운영방법의 구성을 나타낸 순서도이다. 도 5를 참조하여 본 발명의 게임운영방법을 설명하기로 한다.

[0047]

단계 s110의 결과, 캐릭터 정보가 구비된 제1캐릭터카드를 구비한 사용자가 상기 제1캐릭터카드를 제1리더기의 정보독출부에 삽입하여 캐릭터 정보를 독출한다. 이때, 정보에는 능력치 값과 행동 값이 포함되어 있다. 이러한 정보는 독출된 후, 제1리더기의 데이터베이스에 저장한다.(s110)

[0048]

또한, 사용자가 다수의 캐릭터유닛을 보유할 경우에는 다수의 캐릭터유닛 중에 상기 제1캐릭터카드와 연동되는 특정 캐릭터유닛을 선정하여 게임을 할 수 있다.

- [0049] 단계 s120의 결과, 제2캐릭터카드를 구비한 타사용자도 s110의 단계와 마찬가지로 상기 제2캐릭터카드를 제2리더기의 정보독출부에 삽입하여 캐릭터 정보를 독출한 후, 제2리더기의 데이터베이스에 저장한다.(s120)
- [0050] 단계 s130의 결과, 상기 제1 및 2리더기의 상기 데이터베이스에서 저장된 정보 중에 제1 및 제2 캐릭터유닛의 능력치 값을 제1 및 2송수신모듈을 통해 제1 및 제2리더기의 각 중앙처리부로 송수신된다. 이렇게 송수신된 능력치 값은 비교 연산되어 그 결과 값을 산출한다. 이러한 결과 값은 제1 및 2리더기의 디스플레이에 표출되어 사용자들은 실시간으로 캐릭터에 대한 정보를 인지할 수 있다.(s130)
- [0051] 단계 s140의 결과, 상기 제1 및 2리더기의 상기 데이터베이스에서 저장된 정보 중에 행동 값을 제1송수신모듈은 제1유닛수신모듈로, 제2송수신모듈은 제2유닛수신모듈로 전송한다. 상기 제1 및 2유닛수신모듈을 통해 행동 값을 수신한 상기 제1 및 2캐릭터유닛의 반응부에 의해 상기 제1 및 2캐릭터유닛은 동작 제어된다.(s140)
- [0052] 상기에서는 본 발명의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허 청구의 범위에 기재된 본 발명의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

산업이용 가능성

- [0053] 본 발명에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기와 그 운영방법을 통해 카드만 이용하여 게임을 즐기던 종래의 카드 게임에 비해 특정 캐릭터유닛을 제어하면서 카드 게임을 할 수 있어 사용자들은 보다 흥미있고 몰입감 있는 게임을 할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0054] 도 1은 종래의 콘솔 게임을 도시한 도면이다.
- [0055] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기의 구성도이다.
- [0056] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기를 설명하기 위한 개략적인 상세도이다.
- [0057] 도 4는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임기를 설명하기 위한 개략적인 상세도이다.
- [0058] 도 5는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 캐릭터카드와 연동되는 캐릭터유닛을 포함한 게임운영방법의 구성을 나타낸 순서도이다.
- [0059] * 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 *
- [0060] 1 : 사용자1 2 : 사용자2
- [0061] 11 : 제1캐릭터카드 12 : 제2캐릭터카드
- [0062] 20 : 제1리더기 22 : 제2리더기
- [0063] 30 : 제1캐릭터유닛 32 : 제2캐릭터유닛
- [0064] 200 : 정보독출부 210 : 데이터베이스
- [0065] 220 : 제1송수신모듈 222 : 제2송수신모듈
- [0066] 230 : 중앙처리부 240 : 전원부
- [0067] 250 : 디스플레이
- [0068] 300 : 제1유닛수신모듈 302 : 제2유닛수신모듈
- [0069] 310 : 반응부 320 : 음성출력부

도면

도면1

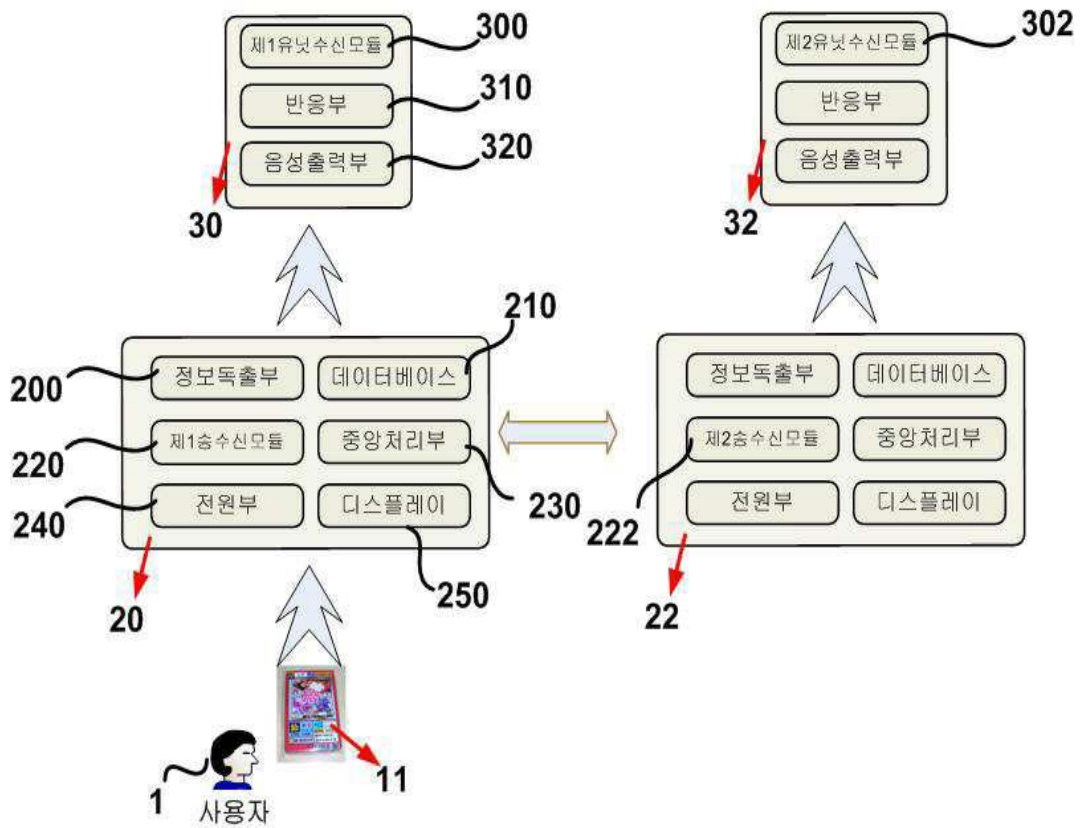


(a)

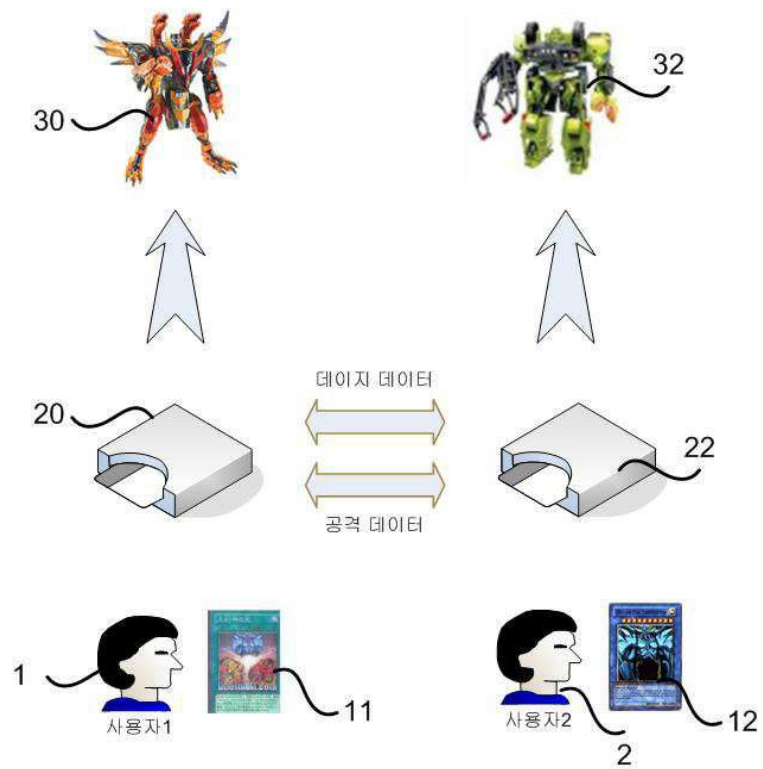


(b)

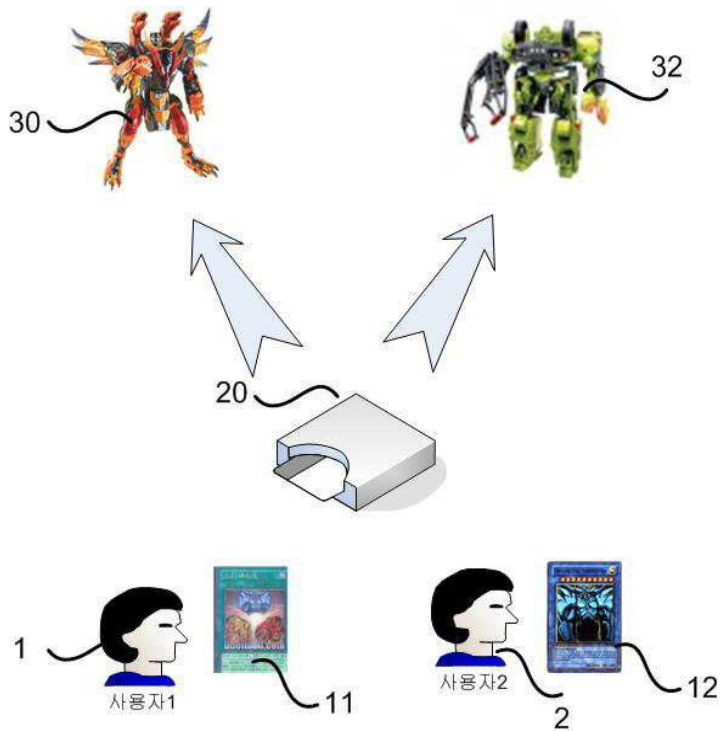
도면2



도면3



도면4



도면5

