(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2008년11월10일
(11) 등록번호 10-0867270
(24) 등록일자 2008년10월30일

(51) Int. Cl.
G06Q 30/00 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2006-0025689
(22) 출원일자 2006년03월21일
심사청구일자 2006년03월21일
(65) 공개번호 10-2007-0096219
(43) 공개일자 2007년10월02일
(56) 선행기술조사문헌
JP2001151267 A
KR1020030008773 A
KR1020040032847 A*
KR2020000009588 U*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
엔에이치엔(주)
경기도 성남시 분당구 정자동 25-1 분당벤처타운
(72) 발명자
염의준
경기 성남시 분당구 정자동 동양파라곤오피스텔 B-2707
(74) 대리인
특허법인명인

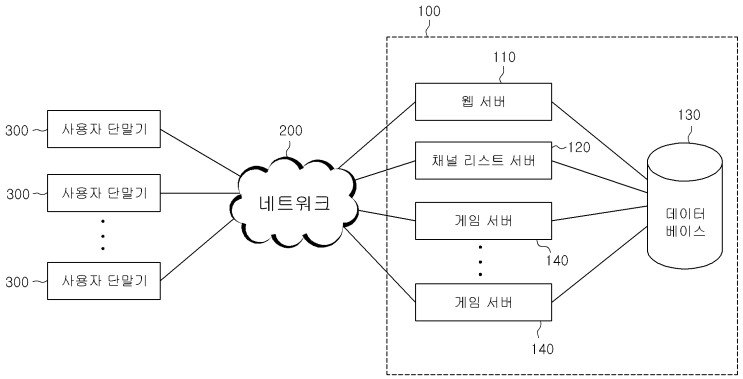
전체 청구항 수 : 총 15 항 심사관 : 조근상

(54) 온라인 게임 시스템

(57) 요 약

본 발명은 온라인 게임 시스템에 관한 것으로, 이 시스템은 사용자 인증을 처리하는 웹 서버, 그리고 두 벌의 화투 패를 포함하는 게임 패에 대응하는 패 데이터를 제1 및 제2 분배 패 데이터, 바닥 패 데이터 및 대기 패 데이터로 분류하고, 제1 및 제2 분배 패 데이터를 제1 및 제2 게임 클라이언트에 각각 전송하며, 선택 패 데이터, 바닥 패 데이터 및 대기 패 데이터에 기초하여 선택 패 데이터, 바닥 패 데이터 또는 대기 패 데이터를 획득 패 데이터로 전환하거나 바닥 패 데이터로 전환하며, 획득 패 데이터에 기초하여 게임 점수를 산출하는 게임 서버를 포함한다.

대 표 도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

네트워크를 통하여 제1 및 제2 게임 클라이언트에 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 시스템으로서,

상기 온라인 게임의 웹 페이지를 제공하고 상기 제1 및 제2 게임 클라이언트로부터의 요청에 따라 사용자 인증을 처리하는 웹 서버, 그리고

두 벌의 화투 패를 포함하는 게임 패에 대응하는 패 데이터를 제1 및 제2 분배 패 데이터, 바닥 패 데이터 및 대기 패 데이터로 분류하고, 상기 제1 및 제2 분배 패 데이터를 사용자 인증이 된 상기 제1 및 제2 게임 클라이언트에 각각 전송하며, 상기 제1 게임 클라이언트로부터의 선택 패 데이터, 상기 바닥 패 데이터 및 하나의 대기 패 데이터에 기초하여 상기 선택 패 데이터를 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하고, 상기 바닥 패 데이터 중 일부를 상기 획득 패 데이터로 전환하고, 상기 하나의 대기 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하며, 상기 획득 패 데이터에 기초하여 게임 점수를 산출하는 게임 서버

를 포함하며,

상기 게임 서버는 상기 획득 패 데이터가 소정의 패 데이터 조합을 포함하면 상기 소정의 패 데이터 조합에 따른 제1 점수를 상기 게임 점수에 더하고, 상기 획득 패 데이터가 2개의 상기 소정의 패 데이터 조합을 포함하면 상기 제1 점수의 두 배 이상인 제2 점수를 상기 게임 점수에 더하는

온라인 게임 시스템.

청구항 2

제1항에서,

상기 제2 점수는 상기 제1 점수에 소정의 가중치를 곱한 점수인 온라인 게임 시스템.

청구항 3

삭제

청구항 4

제1항에서,

상기 게임 서버는 승자가 획득한 소정 레벨의 패의 수효와 패자가 획득한 상기 소정 레벨의 패의 수효에 따라 게임 결과를 박 및 더블 박으로 구별하고 상기 박 및 더블 박에 따라 서로 다른 가중치를 상기 승자가 획득한 점수에 곱하여 상기 게임 점수를 산출하는 온라인 게임 시스템.

청구항 5

제1항에서,

상기 제1 분배 패 데이터가 소정 수효의 동종의 패 데이터를 포함하고 상기 선택 패 데이터가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 중 하나이며 적어도 하나의 바닥 패 데이터가 상기 선택 패 데이터와 동종이면, 상기 게임 서버는 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 및 상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하는 온라인 게임 시스템.

청구항 6

제5항에서,

상기 게임 서버는 상기 소정 수효에 기초한 가중치를 상기 게임 점수에 곱하거나 상기 제2 게임 클라이언트가 획득한 패 데이터 중 소정 레벨의 패 데이터를 상기 소정 수효에 기초한 수효만큼 상기 획득 패 데이터로 전환하는 온라인 게임 시스템.

청구항 7

제5항에서,

상기 소정 수효는 짝수이고, 상기 게임 서버가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 및 상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환한 후의 선택 패 데이터 및 대기 패 데이터 중 어느 하나가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터와 동종이면, 상기 게임 서버는 상기 어느 하나를 상기 획득 패 데이터로 전환하는 온라인 게임 시스템.

청구항 8

제1항에서,

상기 게임 서버는 상기 선택 패 데이터, 적어도 하나의 바닥 패 데이터 및 상기 하나의 대기 패 데이터가 동종이면 상기 선택 패 데이터, 상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터 및 상기 하나의 대기 패 데이터를 한 묶음의 바닥 패 데이터로 전환하는 온라인 게임 시스템.

청구항 9

제8항에서,

상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터는 동종의 복수의 패 데이터로서 서로 묶여져 있는 바닥 패 데이터인 온라인 게임 시스템.

청구항 10

제1항에서,

상기 바닥 패 데이터가 소정 수효의 동종의 패 데이터를 포함하고 상기 선택 패 데이터가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터와 동종이면, 상기 게임 서버는 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 및 상기 선택 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하고 상기 제2 게임 클라이언트의 획득 패 데이터 중 소정 레벨의 패 데이터를 상기 소정 수효에 기초한 수효만큼 상기 획득 패 데이터로 전환하는 온라인 게임 시스템.

청구항 11

제1항에서,

상기 게임 패는 소정 수효의 보너스 패를 포함하며,

상기 보너스 패는 적어도 2장의 소정 레벨의 패 역할을 하거나 상기 제2 게임 클라이언트가 획득한 패 데이터 중 상기 소정 레벨의 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하는 기능을 하는

온라인 게임 시스템.

청구항 12

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

상기 온라인 게임의 웹 페이지를 제공하고 상기 복수의 게임 클라이언트로부터의 요청에 따라 사용자 인증을 처리하는 웹 서버, 그리고

두 벌 이상의 화투 패를 포함하는 게임 패에 대응하는 패 데이터를 복수의 분배 패 데이터, 바닥 패 데이터 및 대기 패 데이터로 분류하고, 상기 복수의 분배 패 데이터를 사용자 인증이 된 상기 복수의 게임 클라이언트에 각각 전송하며, 상기 복수의 게임 클라이언트 중 하나로부터의 선택 패 데이터, 상기 바닥 패 데이터 및 하나의 대기 패 데이터에 기초하여 상기 선택 패 데이터를 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하고, 상기 바닥 패 데이터 중 일부를 상기 획득 패 데이터로 전환하고, 상기 하나의 대기 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하며, 상기 획득 패 데이터에 기초하여 게임 점수를 산출하는 게임 서버

를 포함하며,

상기 게임 서버는 상기 획득 패 데이터가 소정의 패 데이터 조합을 포함하면 상기 소정의 패 데이터 조합에 따른 제1 점수를 상기 게임 점수에 더하고, 상기 획득 패 데이터가 2개의 상기 소정의 패 데이터 조합을 포함하면

상기 제1 점수의 두 배 이상인 제2 점수를 상기 게임 점수에 더하는

온라인 게임 시스템.

청구항 13

두 벌의 화투 패를 포함하고 제1 및 제2 분배 패, 바닥 패 및 대기 패로 나뉘는 게임 패 중 상기 제1 분배 패 및 상기 바닥 패에 각각 대응하는 제1 분배 패 데이터 및 바닥 패 데이터를 게임 서버로부터 받아 상기 제1 분배 패 및 상기 바닥 패를 게임 화면에 표시하고, 상기 제1 분배 패 중 사용자가 선택한 선택 패에 대응하는 선택 패 데이터를 상기 게임 서버로 전송하며, 상기 게임 서버로부터 하나의 대기 패에 대응하는 대기 패 데이터를 받아 상기 하나의 대기 패를 상기 게임 화면에 표시하고, 상기 선택 패, 상기 바닥 패 및 상기 하나의 대기 패에 기초하여 획득 패를 결정하고 상기 획득 패를 상기 게임 화면에 표시하며, 상기 획득 패에 기초한 게임 점수를 상기 게임 화면에 표시하는 게임 클라이언트, 그리고

사용자 인증을 위한 게임 페이지를 표시하며 상기 사용자의 요청에 따라 상기 게임 클라이언트를 실행시키는 웹 브라우저

를 포함하며,

상기 획득 패가 소정의 패 조합을 포함하면 상기 소정의 패 조합에 따른 제1 점수가 상기 게임 점수에 더해지고, 상기 획득 패가 2개의 상기 소정의 패 조합을 포함하면 상기 제1 점수의 두 배 이상인 제2 점수가 상기 게임 점수에 더해지는

온라인 게임 시스템.

청구항 14

제13항에서,

상기 게임 클라이언트는 하나의 제2 분배 패에 대응하는 제2 분배 패 데이터를 상기 게임 서버로부터 수신하고 상기 하나의 제2 분배 패를 상기 게임 화면에 표시하는 온라인 게임 시스템.

청구항 15

제13항에서,

상기 게임 클라이언트는 동종의 바닥 패를 겹쳐서 표시하고 이종의 바닥 패를 분리하여 표시하며, 상기 동종의 바닥 패는 한꺼번에 획득할 수 있는지 여부에 따라 겹치는 부분의 간격이 서로 다른 온라인 게임 시스템.

청구항 16

제13항에서,

상기 게임 클라이언트는 상기 사용자가 획득할 수 있는 소정의 패 조합을 상기 게임 화면에 표시하되, 상기 소정의 패 조합에서 상기 사용자가 획득한 패와 획득하지 못한 패를 서로 다르게 표시하는 온라인 게임 시스템.

명 세 서

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

<15> 본 발명은 온라인 게임 시스템에 관한 것이다.

<16> 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(multi-user) 온라인 게임이라는 새로운 게임 분야를 탄생시킴으로써 게임 산업을 획기적으로 발전시키는 계기가 되었다.

<17> 온라인 게임은 원격지에 있는 불특정의 사람들이 공간적인 제약 없이 게임을 즐길 수 있어서 대중적으로 많은 인기를 끌고 있다. 그 중에서도 맞고 등을 포함한 온라인 고스톱 게임은 오프라인에서의 게임 방식을 거의 그대로 사용하므로 사용자에게 친숙한데다가 사용자들이 클라이언트 컴퓨터에서 쉽게 게임을 진행할 수 있어서 많은 사람들이 즐기는 온라인 게임이다. 또한 온라인 고스톱 게임은 온라인 게임을 제공하는 대부분의 게임 포털에서 큰 비중을 차지한다.

<18> 일반적으로 사용자는 오랜 동안 지속적으로 같은 방식으로 게임을 하게 되면 게임에 식상할 수 있으며, 게임에 흥미를 잃을 수 있다. 온라인 고스톱 게임의 경우도 예외는 아니므로 게임 제공자는 사용자에게 지속적으로 흥미를 유발하기 위하여 미션, 밀기, 한방 승부 등과 같은 다양한 게임 규칙을 부가하여 서비스를 해 왔다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

<19> 본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 새로운 게임 방식을 도입함으로써 사용자에게 새로운 관심과 흥미를 일으킬 수 있는 온라인 게임 시스템을 제공하는 것이다.

발명의 구성 및 작용

<20> 이러한 기술적 과제를 이루기 위한 본 발명의 한 실시예에 따른 게임 시스템은, 네트워크를 통하여 제1 및 제2 게임 클라이언트에 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 시스템으로서, 상기 온라인 게임의 웹 페이지를 제공하고 상기 제1 및 제2 게임 클라이언트로부터의 요청에 따라 사용자 인증을 처리하는 웹 서버, 그리고 두 벌의 화투 패를 포함하는 게임 패에 대응하는 패 데이터를 제1 및 제2 분배 패 데이터, 바닥 패 데이터 및 대기 패 데이터로 분류하고, 상기 제1 및 제2 분배 패 데이터를 사용자 인증이 된 상기 제1 및 제2 게임 클라이언트에 각각 전송하며, 상기 제1 게임 클라이언트로부터의 선택 패 데이터, 상기 바닥 패 데이터 및 하나의 대기 패 데이터에 기초하여 상기 선택 패 데이터를 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하고, 상기 바닥 패 데이터 중 일부를 상기 획득 패 데이터로 전환하고, 상기 하나의 대기 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하며, 상기 획득 패 데이터에 기초하여 게임 점수를 산출하는 게임 서버를 포함한다.

<21> 상기 게임 서버는 상기 획득 패 데이터가 소정의 패 데이터 조합을 포함하면 상기 소정의 패 데이터 조합에 따른 소정의 점수를 상기 게임 점수에 더하고, 상기 획득 패 데이터가 2개의 상기 소정의 패 데이터 조합을 포함하면 상기 소정의 점수에 소정의 가중치를 곱한 점수를 상기 게임 점수에 더할 수 있다.

<22> 상기 게임 서버는 상기 획득 패 데이터가 소정의 패 데이터 조합을 포함하면 제1 점수를 상기 게임 점수에 더하고, 상기 획득 패 데이터가 2개의 상기 소정의 패 데이터 조합을 포함하면 상기 제1 점수의 두 배 이상인 제2 점수를 상기 게임 점수에 더할 수 있다.

<23> 상기 게임 서버는 상기 획득 패 데이터가 소정 레벨의 패에 대한 제1 조건을 충족하면 상기 게임 점수에 제1 가중치를 곱하고, 상기 획득 패 데이터가 상기 소정 레벨의 패에 대한 제2 조건을 충족하면 상기 게임 점수에 제2 가중치를 곱할 수 있다.

<24> 상기 제1 분배 패 데이터가 소정 수효의 동종의 패 데이터를 포함하고 상기 선택 패 데이터가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 중 하나이며 적어도 하나의 바닥 패 데이터가 상기 선택 패 데이터와 동종이면, 상기 게임 서버는 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 및 상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환할 수 있다.

<25> 상기 게임 서버는 상기 소정 수효에 기초한 가중치를 상기 게임 점수에 곱하거나 상기 제2 게임 클라이언트가 획득한 패 데이터 중 소정 레벨의 패 데이터를 상기 소정 수효에 기초한 수효만큼 상기 획득 패 데이터로 전환할 수 있다.

<26> 상기 소정 수효는 짝수이고, 상기 게임 서버가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 및 상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환한 후의 선택 패 데이터 및 대기 패 데이터 중 어느 하나가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터와 동종이면, 상기 게임 서버는 상기 어느 하나를 상기 획득 패 데이터로 전환할 수 있다.

<27> 상기 게임 서버는 상기 선택 패 데이터, 적어도 하나의 바닥 패 데이터 및 상기 하나의 대기 패 데이터가 동종이면 상기 선택 패 데이터, 상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터 및 상기 하나의 대기 패 데이터를 한 묶음의 바닥 패 데이터로 전환할 수 있다.

<28> 상기 적어도 하나의 바닥 패 데이터는 다른 묶음의 바닥 패 데이터일 수 있다.

<29> 상기 바닥 패 데이터가 소정 수효의 동종의 패 데이터를 포함하고 상기 선택 패 데이터가 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터와 동종이면, 상기 게임 서버는 상기 소정 수효의 동종의 패 데이터 및 상기 선택 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하고 상기 제2 게임 클라이언트의 획득 패 데이터 중 소정 레벨의 패 데이터를 상기 소정 수효에 기초한 수효만큼 상기 획득 패 데이터로 전환할 수 있다.

<30> 상기 게임 패는 적어도 2장의 소정 레벨의 패 역할을 하거나 상기 제2 게임 클라이언트가 획득한 패 데이터 중 상기 소정 레벨의 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하는 기능을 하는 소정 수효의 보너스 패를 더 포함할 수 있다.

<31> 본 발명의 다른 태양에 따른 온라인 게임 시스템은, 네트워크를 통하여 복수의 게임 클라이언트에 온라인 게임을 제공하는 온라인 게임 시스템으로서, 상기 온라인 게임의 웹 페이지를 제공하고 상기 복수의 게임 클라이언트로부터의 요청에 따라 사용자 인증을 처리하는 웹 서버, 그리고 두 벌 이상의 화투 패를 포함하는 게임 패에 대응하는 패 데이터를 복수의 분배 패 데이터, 바닥 패 데이터 및 대기 패 데이터로 분류하고, 상기 복수의 분배 패 데이터를 사용자 인증이 된 상기 복수의 게임 클라이언트에 각각 전송하며, 상기 복수의 게임 클라이언트 중 하나로부터의 선택 패 데이터, 상기 바닥 패 데이터 및 하나의 대기 패 데이터에 기초하여 상기 선택 패 데이터를 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하고, 상기 바닥 패 데이터 중 일부를 상기 획득 패 데이터로 전환하고, 상기 하나의 대기 패 데이터를 상기 획득 패 데이터로 전환하거나 상기 바닥 패 데이터로 전환하며, 상기 획득 패 데이터에 기초하여 게임 점수를 산출하는 게임 서버를 포함한다.

<32> 본 발명의 다른 태양에 따른 온라인 게임 시스템은, 두 벌의 화투 패를 포함하고 제1 및 제2 분배 패, 바닥 패 및 대기 패로 나뉘는 게임 패 중 상기 제1 분배 패 및 상기 바닥 패에 각각 대응하는 제1 분배 패 데이터 및 바닥 패 데이터를 게임 서버로부터 받아 상기 제1 분배 패 및 상기 바닥 패를 게임 화면에 표시하고, 상기 제1 분배 패 중 사용자가 선택한 선택 패에 대응하는 선택 패 데이터를 상기 게임 서버로 전송하며, 상기 게임 서버로부터 하나의 대기 패에 대응하는 대기 패 데이터를 받아 상기 하나의 대기 패를 상기 게임 화면에 표시하고, 상기 선택 패, 상기 바닥 패 및 상기 하나의 대기 패에 기초하여 획득 패를 결정하고 상기 획득 패를 상기 게임 화면에 표시하며, 상기 획득 패에 기초한 게임 점수를 상기 게임 화면에 표시하는 게임 클라이언트, 그리고 사용자 인증을 위한 게임 페이지를 표시하며 상기 사용자의 요청에 따라 상기 게임 클라이언트를 실행시키는 웹 브라우저를 포함한다.

<33> 상기 게임 클라이언트는 하나의 제2 분배 패에 대응하는 제2 분배 패 데이터를 상기 게임 서버로부터 수신하고 상기 하나의 제2 분배 패를 상기 게임 화면에 표시할 수 있다.

<34> 상기 게임 클라이언트는 동종의 바닥 패를 겹쳐서 표시하고 이종의 바닥 패를 분리하여 표시하며, 상기 동종의 바닥 패는 한꺼번에 획득할 수 있는지 여부에 따라 겹치는 부분의 간격이 서로 다를 수 있다.

<35> 상기 게임 클라이언트는 상기 사용자가 획득할 수 있는 소정의 패 조합을 상기 게임 화면에 표시하되, 상기 소정의 패 조합에서 상기 사용자가 획득한 패와 획득하지 못한 패를 서로 다르게 표시할 수 있다.

<36> 첨부한 도면을 참고로 하여 본 발명의 실시예에 대하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 상세히 설명한다.

<37> 먼저, 도 1 및 도 2를 참고하여 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임 시스템에 대하여 상세하게 설명한다.

<38> 도 1은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임 시스템을 설명하기 위한 블록도이고, 도 2는 본 발명의 한 실시예에 따른 게임 서버에 대한 블록도이다.

<39> 도 1에 도시한 바와 같이, 본 발명의 한 실시예에 따른 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.

<40> 사용자 단말기(300)는 사용자가 게임을 수행하기 위하여 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.

<41> 사용자 단말기(300)는 웹 브라우저(도시하지 않음), 게임 클라이언트 런칭부(도시하지 않음) 및 게임 클라이언트(도시하지 않음)를 포함할 수 있다.

<42> 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.

<43> 게임 클라이언트 런칭부는 게임 클라이언트를 실행시키며 액티브 X(active X) 컴포넌트로 구현될 수 있다. 게임 클라이언트 런칭부는 게임 클라이언트를 실행하는 데 필요한 여러 가지 정보를 게임 시스템(100)으로부터 받아온다. 또한, 게임 클라이언트 런칭부는 게임 클라이언트가 구 버전일 경우 새로운 버전의 게임 클라이언트를 게임 시스템(100)으로부터 다운로드받을 수 있다.

<44> 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.

<45> 한편 웹 서버(110)가 복수의 채널로 이루어진 경기장을 사용자 단말기(300)에 표시하는 경우 사용자가 하나의 경기장을 선택하면 게임 클라이언트는 선택된 경기장에서 접속 가능한 임의의 채널에 접속하여 게임을 수행할 수도 있다. 이 경우 게임 클라이언트는 채널 리스트의 표시를 생략한다.

<46> 웹 서버(110)는 온라인 고스톱 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. 온라인 고스톱 게임은 나이 제한이 있는 게임이므로 반드시 사용자에 대한 인증을 하여야 채널 리스트 서버(120) 및 게임 서버(140)에 접근할 수 있도록 한다. 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 다운로드될 수도 있다.

<47> 데이터베이스(130)는 온라인 고스톱 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.

<48> 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. 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 고스톱 게임을 수행하는 데에 이용되는 정보로서, 사용자 레벨, 입장할 수 있는 채널, 게임 승패에 따른 보상 등에 이용된다. 게임 정보는 화투 패 조합에 대응하는 점수 정보 및 가중치 정보를 포함한다.

<49> 도 1에는 하나의 데이터베이스(130)만을 도시하였으나 기억되는 정보에 따라 각각 별개의 데이터베이스를 구축할 수도 있다.

<50> 채널 리스트 서버(120)는 게임 클라이언트로부터 수신되는 고스톱 게임 서비스 요청에 따라, 경기장 또는 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.

<51> 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 고스톱 게임을 수행할 수 있도록 한다.

<52> 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 두 사용자가 게임을 진행하거나, 한 사용자가 다른 사용자의 참여를 기다리거나, 비어 있는 상태에 대한 정보를 게임 클라이언트에 제공한다. 게임방은 고스톱 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.

<53> 본 실시예에서는 채널 서버 모듈(142)이 게임 서버(140)에 포함되어 있는 것으로 설명하였으나, 각 게임 서버(140)의 채널 서버 모듈(142)과 채널 리스트 서버(120)를 모아 하나의 채널 서버(도시하지 않음)로 구현할 수도 있다.

<54> 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. 또한 정보 전송 모듈(144)은 사용자들이 서로 채팅을 할 수 있도록 채팅 데이터를 게임 클라이언트에 제공할 수 있다.

<55> 게임 진행 모듈(146)은 사용자가 게임방에 입장하여 게임 시작 요청을 하면 화투 패에 대응하는 데이터를 분배하고, 사용자의 조작에 기초하여 게임 클라이언트와 데이터를 주고받으며 소정 방식에 따라 온라인 고스톱 게임을 진행한다.

<56> 점수 연산 모듈(148)은 데이터베이스(130)의 점수 정보 및 가중치 정보를 참조하여 사용자가 고스톱 게임을 하면서 획득한 화투 패에 대한 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.

<57> 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 수도 있다.

<58> 그러면 도 3 내지 도 7을 참고하여 본 발명의 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임 방법에 대하여 좀더 상세하게 설명한다.

<59> 도 3은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 사용할 화투 패를 도시한 도면이고, 도 4a 내지 도 4f는 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임 화면을 사용자 단말기에 표시한 도면이다. 도 5는 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 족보 정보를 나타낸 도면이고, 도 6은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 가중치 정보를 나타낸 도면이며, 도 7은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 고 횟수에 따른 가중치 정보를 나타낸 도면이다.

<60> 도 3을 참고하면, 한 벌의 화투는 서로 다른 12 종류의 무늬를 가지고 있으며 한 종류마다 4장의 패가 있어서 모두 48장이 있다. 12 종류의 무늬 각각은 1월 내지 12월 중 어느 하나의 월을 상징하며, 1월부터 12월까지 차례로 송학, 매조, 벚꽃, 흑싸리, 난초, 모란, 홍싸리, 공산, 국준, 단풍, 오동, 비로 불린다. 화투 패는 기본 무늬에 추가된 모양에 따라 다시 광, 열끗, 띠, 피 4개의 레벨로 나뉜다. 광은 '光'자가 새겨져 있는 패로서 1, 3, 8, 11, 12월에 한 장씩 있다. 열끗은 기본 무늬에 동물이 추가로 그려져 있는 패로서 2, 4 내지 10, 12월에 한 장씩 있다. 띠는 기본 무늬에 띠 모양이 그려져 있는 패로서 8, 11월을 제외하고 각 무늬에 한 장씩 있다. 피는 기본 무늬를 가지고 있는 패로서 1월부터 10월까지 두 장씩 있고, 11월에 세 장, 12월에 한 장이 있다. 11월과 12월에 있는 한 장의 피는 쌍피로서 피 2장의 역할을 한다. 도 3에 회색조로 표시한 것처럼, 9월의 열끗은 쌍피로도 사용할 수 있으며, 열끗과 쌍피 중 어느 것으로 사용할지는 사용자의 선택에 따른다.

<61> 본 발명의 실시예에 따른 고스톱 게임에서 사용하는 화투 패는 동일한 화투 패가 두 장씩 있는 두 벌의 화투 패를 포함한다. 그리고 여기에 소정 수효의, 예를 들면 4장의 보너스 패가 더해진다. 이와 달리 동일한 화투 패가 세 장 이상씩 있는 세 벌 이상의 화투 패를 포함할 수도 있으며, 보너스 패의 수효도 가감될 수 있다.

<62> 도 3에 도시한 것처럼, 4장의 보너스 패는 적혀 있는 숫자에 따라 각각 피 2장, 3장의 역할을 한다. 그리고 '한 장 뺏기'가 적혀 있는 보너스 패는 사용자가 이를 획득하면 상대방으로부터 피 패 1장을 뺏어 오는 역할을

한다. 보너스 패의 수효, 적혀 있는 숫자, '한 장 뺏기'가 적혀 있는 수효 등은 필요에 따라 변경될 수 있다.

<63> 이와 같이 본 발명의 실시예에 따르면 패의 수효가 많으므로 사용자가 칠 수 있는 패가 많아져 패를 풍성하게 모을 수 있다. 따라서 패의 선택이 더욱 중요하여 전략적인 재미가 증가한다. 또한 하나의 화투 패를 이와 동일한 화투 패로 획득할 수 있어서 색다른 재미도 부가된다.

<64> 이하에서는 고스톱 게임 중에서도 예를 들어 2명의 사용자가 게임을 수행하는 것으로 하여 설명한다. 물론 3명 이상의 사용자가 함께 게임을 진행할 수도 있으며 이 경우 사용자의 수효에 따라 화투 패를 나누는 방식, 점수 정보 및 가중치 정보 등 게임 진행상의 각종 수치 정보가 변경될 수 있다.

<65> 본 실시예에서는 게임 진행 모듈(146)이 두 게임 클라이언트 사이에서 데이터를 주고받으면서 고스톱 게임을 진행하고, 게임 클라이언트는 게임 진행 모듈(146)로부터의 데이터에 기초하여 사용자 단말기(300)에 게임 화면을 표시하며, 사용자는 게임 화면을 보며 화투 패를 선택하는 등의 조작을 하여 게임을 수행한다.

<66> 게임 진행 모듈(146)은 게임이 시작되면 100장의 화투 패에서 무작위로 두 사용자에게 20장씩 분배하고, 16장의 패를 무늬가 보이게 바닥에 놓으며, 나머지 44장의 패를 무늬가 보이지 않게 바닥에 엎어놓는다. 설명의 편의를 위하여 게임 진행 모듈(146)이 표시 동작을 수행하는 것으로 설명하였으나 실제로는 게임 진행 모듈(146)이 화투 패에 대응하는 데이터(이하, '패 데이터'라 함)를 게임 클라이언트에 전송하고 게임 클라이언트가 이를 받아 사용자 단말기(300)의 게임 화면에 화투 패를 표시한다.

<67> 도 4a에서 게임 화면 중앙 부위에 화투 패가 놓이는 부분을 바닥(410)이라 하고, 바닥(410)에 무늬가 보이게 놓인 16장의 패를 바닥 패라 하며, 무늬가 보이지 않게 엎어져 있는 44장의 패를 대기 패라 하자. 그리고 각 사용자에게 분배된 20장의 패를 분배 패라 하자.

<68> 도 4a 내지 도 4f에 도시한 바와 같이, 게임 클라이언트는 적당한 간격으로 바닥 패를 배치한다. 같은 종류의 무늬를 가지는 바닥 패는 겹쳐 놓고, 서로 다른 종류의 무늬를 가지는 바닥 패는 분리해 놓는다. 이하 같은 종류의 무늬를 가지는 패를 '동종의 패'라 하고 서로 다른 종류의 무늬를 가지는 패를 '이종의 패'라 한다. 보너스 패는 뻑에 의하여 바닥 패가 되는 경우에 어느 종류의 무늬의 패에도 겹쳐서 놓을 수 있다. 최대 12 종류의 무늬의 패가 바닥에 놓일 수도 있으며, 동종의 패 8장과 보너스 패 4장을 합하여 최대 12장의 패가 한 위치에 겹쳐 놓일 수 있다. 사용자 단말기(300)에 표시되는 게임 화면의 크기는 제한되어 있으므로 바닥의 크기를 무한정 크게 할 수 없다. 따라서 동종의 바닥 패의 수효에 따라 겹치는 부분의 간격을 조절하면 이들 주위에 있는 이종의 바닥 패와 겹치지 않을 수 있다. 즉, 동종의 바닥 패가 2장인 경우에는 겹치는 부분의 간격을 넓게 하여도 무방하나 4장 이상인 경우에는 겹치는 부분의 간격을 좁게 한다. 겹치는 바닥 패의 수효가 많아 간격을 좁게 하더라도 개개의 패가 어느 무늬 어느 모양을 가지고 있는지 식별할 수 있도록 한다. 한편 필요에 따라 동종의 바닥 패라도 겹쳐 놓지 않을 수도 있다.

<69> 도면의 간편함을 위하여 도 4a의 각 부분에 표시한 도면 부호가 도 4b 내지 도 4f의 해당 부분에 그대로 적용되는 것으로 하고, 도 4b 내지 도 4f에서 별도의 표시가 없는 한 도면 부호를 생략하였다.

<70> 도 4b에 도시한 것처럼, 동종의 바닥 패가 3장인 경우 두 가지 방법으로 겹쳐 놓을 수 있다. 하나는 이를 한꺼번에 획득할 수 없는 경우(7월의 패)로서 겹치는 부분의 간격을 넓게 하여 사용자로 하여금 3장의 바닥 패 중 어느 하나를 선택적으로 획득할 수 있음을 알려주는 방법이다. 이 경우 이들과 동종의 분배 패를 내놓으면 선택 창을 띄워 그 중 어느 바닥 패를 획득할지 선택할 수 있도록 한다. 다른 하나는 이를 한꺼번에 획득할 수 있는 경우(3월의 패)로서 겹치는 부분의 간격을 좁게 하여 사용자로 하여금 이를 한꺼번에 획득할 수 있는 바닥 패로 인식할 수 있도록 하는 방법이다. 이와 함께 바닥 패 주위에 별도의 표시(예를 들면, 피 1장 뺏기)를 하여 바닥 패의 동시 획득 여부를 나타낼 수도 있다.

<71> 이하에서는 3장 이상의 동종의 바닥 패를 한꺼번에 획득할 수 있는 경우에 바닥 패가 묶여 있다고 표현한다. 동종의 바닥 패가 2장이라면 이들은 언제나 묶이지 않고, 4장 이상이라면 이들은 언제나 묶이게 된다. 동종의 바닥 패가 3장이라면 이들이 게임 시작부터 바닥 패인 경우에는 묶이지 않으나, 그렇지 않은 경우라면 이들은 묶이게 된다.

<72> 게임 클라이언트는 대기 패를 게임 화면 거의 중앙에 두고 바닥 패에 둘러 쌓이게 배치한다.

<73> 게임 클라이언트는 게임 화면 상단 우측에 위치하는 분배 패 창(420)에 상대방의 분배 패를 무늬가 보이지 않게 엎어진 상태로 표시하고, 순서가 진행됨에 따라 상대방이 아직 내지 않은 분배 패의 수효가 확인될 수 있도록 한다. 또한 게임 클라이언트는 게임 화면 하단 우측에 위치하는 분배 패 창(430)에 자신의 분배 패를 무늬가

보이도록 표시한다. 분배 패는 10장씩 2칸으로 배치되어 있고 1월부터 12월 순서로 정렬되어 있으며, 바닥 패와 동종인 분배 패에는 소정 표시가 되어 있어 사용자가 용이하게 패를 선택할 수 있다.

<74> 한편 게임 클라이언트는 화투 패 이외에 다양한 정보를 게임 화면에 표시한다. 우측 상단 및 하단에 각각 위치하는 사용자 정보 창(440, 450)에는 상대방 및 자신의 사용자 식별자, 아바타, 등급, 보유 게임 머니 등의 사용자 정보를 각각 표시한다. 사용자 정보 창(450)에는 자신이 현재의 게임방에서 따거나 잃은 금액 등을 더 표시할 수 있다. 우측 변에 위치하는 채팅 창(460)에는 상대방과의 채팅 내용을 표시하고, 사용자가 입장하거나 퇴장하면 이를 표시한다. 사용자 정보 창(440, 450) 아래에 각각 위치하는 점수 정보 창(443, 453)에는 상대방과 자신이 획득한 점수, 배율, 고 및 뻑을 한 횟수를 각각 표시하고, 점수 정보 창(443, 453) 아래에 각각 위치하는 박 정보 창(446, 456)에는 상대방과 자신의 박 정보를 각각 표시한다. 그리고 게임 화면 좌측 변에 위치하는 족보 정보 창(415)에는 상대방과 자신이 획득할 수 있는 족보 및 게임 규칙 등을 표시한다. 게임 화면 좌측 상단 및 하단에 각각 위치하는 획득 패 창(470, 480)에는 상대방 및 자신이 획득한 화투 패를 각각 표시한다. 획득 패 창(470, 480) 각각은 광 레벨 창, 열끗 레벨 창, 띠 레벨 창, 그리고 피 레벨 창으로 이루어져 있다. 광 레벨 창은 획득 패 창(470, 480) 좌측에 2단으로 배열되어 있으며, 획득한 광 패는 먼저 하단에 나열되나 이미 획득한 광 패와 동일한 광 패를 획득하면 이는 상단에 나열된다. 열끗 레벨 창은 획득 패 창(470, 480) 중앙 상단에 배열되어 있고, 띠 레벨 창은 획득 패 창(470, 480) 중앙 하단에 배열되어 있다. 피 레벨 창은 획득 패 창(470, 480) 좌측에 2단으로 배열되어 있으며, 획득한 피 패는 구별 없이 하단에 먼저 나열되고 소정 수효의 피 패가 채워진 후 상단에 나열된다. 획득한 패는 왼쪽에서 시작하여 오른쪽 방향으로 채워진다. 게임 화면 좌측 상단 모퉁이에 위치하는 정보 창(490)에는 점수 당 게임 머니 정보를 표시한다. 족보 정보 창(415), 채팅 창(460)은 열고 닫을 수 있다.

<75> 채팅 창(460)과 사용자 정보 창(450) 사이에 위치하는 기능 창(495)에는 옵션, 채팅, 초대, 나가기 버튼이 표시되어 있다. 사용자가 옵션 버튼을 클릭하여 음성 효과, 사운드 효과, 패 속도 증가, 대화 거부, 배경 등을 설정할 수 있고, 채팅 버튼을 클릭하여 채팅 창(460)을 표시하거나 없앨 수 있다. 초대 버튼은 특정 사용자를 사용자가 있는 게임방으로 초대하는 기능을 하고, 나가기 버튼은 현재 사용자가 있는 게임방으로부터 게임방 리스트를 표시하는 대기실로 나가는 기능을 한다.

<76> 패가 분배되면 처음 패를 내놓을 수 있는 권한이 있는 사용자(이하 '선'이라 함)가 자신의 분배 패 중 하나를 바닥에 내놓는다. 첫 게임이라면 게임방을 만든 사용자가 선이 되고 이후부터는 게임의 승자가 선이 된다. 내놓은 패와 동종인 바닥 패가 1장 있으면 두 패 모두 획득할 수 있으나, 이와 동종인 바닥 패가 없으면 내놓은 패는 바닥 패로 전환된다. 내놓은 패와 동종인 바닥 패가 2장인 경우에는 게임 화면에 선택 창을 표시하여 그 중에서 어느 바닥 패를 획득할 것인지 사용자가 선택하도록 한다. 이와 마찬가지로, 내놓은 패와 동종이면서 묶이지 않은 바닥 패가 3장인 경우 게임 화면에 선택 창을 표시하여 그 중에서 어느 바닥 패를 획득할 것인지 사용자가 선택하도록 한다. 그러나 내놓은 패와 동종이면서 묶인 바닥 패가 3장 이상인 경우에는 내놓은 패 및 동종 바닥 패 모두를 획득할 수 있다. 그러나 대기 패에 따라 이들을 획득하지 못할 수 있으며, 이들이 바닥 패로 전환될 수도 있다.

<77> 패를 낸 다음에는 대기 패 중 제일 위의 한 장이 자동으로 뒤집혀 무늬가 보이게 된다. 사용자가 내놓은 패와 동일한 방식으로 뒤집힌 대기 패를 바닥 패와 비교하여 획득 여부를 결정한다. 다만 내놓은 분배 패와 뒤집힌 대기 패가 동종일 때, 이들과 동종인 바닥 패가 1장인 경우와 이들과 동종이면서 3장 이상의 바닥 패가 묶여 있는 경우라면 해당 패를 획득할 수 없고, 해당 패는 모두 바닥 패로 전환된다.

<78> 여기서 패를 바닥에 내놓는다는 것은 사용자가 게임 화면에서 마우스 등으로 클릭을 하여 내놓을 분배 패를 선택한다는 것을 의미한다. 마우스 클릭 대신에 각 분배 패에 할당되어 있는 키보드의 키를 누름으로써 분배 패를 선택할 수도 있다. 사용자가 분배 패를 선택하면 게임 클라이언트는 사용자가 선택한 패에 대응하는 선택 패 데이터를 게임 진행 모듈(146)에 전송한다.

<79> 게임 진행 모듈(146)은 소정의 기억 모듈(도시하지 않음)에 분배 패 데이터, 바닥 패 데이터, 대기 패 데이터, 그리고 두 사용자가 획득한 패 데이터를 기억시킨다. 게임 진행 모듈(146)은 게임 클라이언트로부터의 선택 패 데이터, 바닥 패 데이터 및 해당 순서의 대기 패 데이터를 비교하고, 비교 결과에 따라 이들을 해당 사용자의 획득 패 데이터로 전환하거나 바닥 패 데이터로 전환한다. 그리고 게임 진행 모듈(146)은 해당 순서의 대기 패 데이터를 게임 클라이언트에 전송하여 게임 클라이언트가 이를 게임 화면에 표시하도록 한다.

<80> 이와 같은 방식으로 두 사용자는 번갈아 자신이 보유하고 있는 분배 패를 내놓으며 게임을 진행한다.

<81> 분배 패를 내놓고 대기 패를 뒤집을 때 발생할 수 있는 여러 상황과 그에 따른 효과에 대하여 상세하게 설명한다.

<82> 뻑은 설사 또는 "쌌다"라고도 표현하며 동종의 바닥 패가 1장일 때 이와 동종인 분배 패를 낸 후 뒤집은 대기 패가 이들과 동종인 경우로서 이 패들은 바닥에 묶여 한꺼번에 획득할 수 있는 바닥 패로 전환된다. 그 후 이들과 동종의 분배 패를 내고 이들을 획득할 때, 상대방이 싼 패를 자신이 획득하는 경우에는 상대방의 피 한 장을 추가로 가져오고, 자신이 싼(자뻑이라 함) 패를 자신이 획득하는 경우에는 상대방의 피 두 장을 추가로 가져온다.

<83> 첫뻑은 처음 순서에 뻑을 하는 경우로서 기본 점수에 대응하는 게임 머니를 상대방으로부터 받는다. 2연뻑은 두 번째 순서에도 연속으로 뻑을 하는 경우로서 기본 점수의 두 배에 대응하는 게임 머니를 상대방으로부터 받는다. 시작 후 n연뻑은 n번째 순서에도 연속으로 뻑을 하는 경우로서 기본 점수의 n배에 대응하는 게임 머니를 상대방으로부터 받는다. 그러나 시작 후 n연뻑을 하더라도 점수를 얻는 것은 아니다.

<84> 그러나 한 판에서 연속이든 불연속이든 뻑을 5회 하면 기본 점수가 부여되고 게임이 종료된다. 따라서, 예를 들어, 시작 후 5연뻑을 하면 각 연뻑에 대응하는 점수[(1+2+3+4+5)*기본 점수]와 5회 뻑에 대응하는 점수(기본 점수)를 더한 총 점수(16*기본 점수)에 대응하는 게임 머니를 상대방으로부터 받게 되는 셈이다.

<85> 도 4b의 게임 화면은 상대방이 3월의 패를 획득하려다가 뻑이 난 경우의 게임 화면이다. 3월의 바닥 패 위에 '피1장 뺏기'라는 표시가 되어 상대방에 의하여 뻑이 난 것임을 알려준다. 도 4c의 게임 화면은 자신이 3월의 바닥 패를 획득하려다가 다시 뻑이 난 경우의 게임 화면이다. 이러한 3월의 바닥 패 위에 '피2장+피1'라는 표시가 되어 자뻑과 상대방의 뻑이 하나씩 있었음을 알려준다. 이와 같이 뻑이 난 후 뻑이 난 패에 다시 뻑이 날 수 있으며, 한 종류의 패에 최대 3회의 뻑이 일어날 수 있다. 이때 뻑에 따른 피의 장수는 누적이 된다. 예를 들면, 3회의 자뻑을 하면서 피 뺏기 보너스 패 2장이 함께 묶인다면 상대방으로부터 총 8장의 피를 뺏을 수 있다.

<86> 따닥은 동종의 바닥 패가 2장 이상일 때 이와 동종인 분배 패를 낸 후 뒤집은 대기 패가 이들과 동종인 경우로서 이들 4장의 패를 획득할 뿐만 아니라 상대방으로부터 피 한 장을 추가로 가져온다. 시작 후 n따닥은 처음 순서에서부터 n회 연속으로 따닥을 하는 경우로서 (n*기본 점수)에 대응하는 게임 머니를 상대방으로부터 누적하여 받는다. 따닥 및 시작 후 n따닥은 별도의 횟수 제한이 없다.

<87> 판쓸은 쓸, 판쓰리 등으로도 불리며 바닥에 아무 패도 남기지 않는 상황을 만드는 경우로서 상대방으로부터 피 한 장을 받는다.

<88> 쪽은 바닥 패와 동종이 아닌 분배 패를 내놓았는데 뒤집은 대기 패가 내놓은 분배 패와 동종인 경우로서 상대방으로부터 피 한 장을 받는다.

<89> 마지막 순서에서 뻑, 따닥, 쪽으로 인하여 상대방으로부터 피를 뺏을 수 없으나 보너스 패로 인하여 상대방으로부터 피를 뺏을 수는 있다.

<90> 동종의 분배 패가 8장인 경우 또는 동종의 바닥 패가 8장인 경우 더블 총통이라 하여 예를 들면, 100점과 같이 큰 점수를 부여하며 게임을 종료한다. 더블 총통의 경우 확률이 매우 낮으므로 이러한 점수 이외에 별도의 보너스를 부여할 수도 있다.

<91> 묶음 먹기는 동종의 바닥 패 4장 이상이 묶여 있어서 한꺼번에 획득할 수 있는 경우로서 묶여 있는 패의 장수에 따라 상대방으로부터 뺏는 피의 장수가 달라진다. 4장이 묶여 있으면 피 1장을, 5장이 묶여 있으면 피 2장을, 6장이 묶여 있으면 피 3장을, 7장이 묶여 있으면 피 4장을 상대방으로부터 받는다.

<92> 폭탄은 사용자가 동종의 분배 패 4장 이상을 동시에 내놓아 바닥 패와 함께 한꺼번에 획득하는 경우로서 폭탄의 분배 패 장수와 묶음 먹기의 바닥 패 장수가 동일하면 상대방으로부터 뺏는 피의 장수도 동일하다. 폭탄을 던졌는데 뻑이 날 수도 있으며 뻑이 난 패에 폭탄을 던질 수도 있다.

<93> 한편 4장 및 6장과 같이 짝수 장수의 패를 폭탄으로 던지면 해당 패는 각각 3장 및 1장이 남게 된다. 따라서 짝이 맞지 않는 패(자투리 패 또는 외톨이 패라 함)가 발생할 수 있다. 자투리 패는 분배 패로서 바닥에 내놓으면 바닥 패와 상관없이 해당 순서의 사용자가 이를 획득한다. 마찬가지로 뒤집은 대기 패가 자투리 패이면 바닥 패와 상관없이 해당 순서의 사용자가 이를 획득한다. 자투리 패는 그래픽 상 차별적으로 표시하여 사용자가 이를 인식할 수 있도록 한다. 자투리 패를 흐리게 표시하거나 회색으로 표시할 수 있으며 가운데 부분만 회

색으로 표시하는 등 일반 정상 패와 다르게 표시한다.

<94> 게임 클라이언트와 게임 진행 모듈(146)은 이러한 각 상황에서 필요한 데이터를 서로 전송하며 위의 동작을 수행한다. 일 예로 사용자가 내놓은 패에 의하여 뻑이 발생하면 게임 진행 모듈(146)은 이를 게임 클라이언트에 통보하고 해당 사용자가 뻑을 한 횟수를 기억 모듈에 기억시키며, 게임 클라이언트는 뻑과 관련된 정보를 게임 화면에 표시한다. 다른 예로서 게임 클라이언트는 사용자가 폭탄을 던지면 폭탄에 대응하는 패 데이터를 게임 진행 모듈(146)에 전송하고 게임 화면에 이를 표시하며, 게임 진행 모듈(146)은 대기 패 데이터를 게임 클라이언트에 전송하고 폭탄에 따른 가중치를 배율에 반영한다.

<95> 본 발명의 실시예에 따르면 뻑 뒤에 다시 뻑이 발생할 수도 있고, 폭탄 뒤에 뻑이 발생할 수도 있는 등 색다른 상황이 연출되므로 사용자에게 흥미를 유발할 수 있다.

<96> 게임을 진행하면서 두 사용자는 각자 획득한 패에 기초하여 점수를 얻을 수 있다. 점수는 족보 점수, 기본 점수 및 기타 점수를 포함한다.

<97> 족보는 특정 화투 패의 조합을 의미하며, 족보 점수는 족보 패를 획득하면 얻는 점수이다.

<98> 도 5에 도시한 것처럼, 이종의 광 패 5장의 조합을 오광이라고 하며 이를 획득하면 15점을 얻고, 광 패 10장 전부의 조합을 십광이라고 하며 이를 획득하면 75점을 얻는다. 이종의 광 패 4장의 조합을 사광이라고 하며 이를 획득하면 4점을 얻는다. 비광(12월의 광)을 제외한 이종의 광 패 3장의 조합을 삼광이라고 하며 이를 획득하면 3점을 얻고, 비광을 포함한 이종의 광 패 3장의 조합을 비삼광이라고 하며 이를 획득하면 2점을 얻는다.

<99> 새의 모양이 들어있는 2월, 4월, 8월의 열끗 패 3장의 조합을 고도리라고 하며 이를 획득하면 5점을 얻고, 고도리 6장 전부의 조합을 더블 고도리라고 하며 이를 획득하면 25점을 얻는다.

<100> 1월, 2월, 3월의 띠 패 3장의 조합을 홍단이라고 하고 이를 획득하면 3점을 얻고, 홍단 6장 전부의 조합을 더블 홍단이라고 하며 이를 획득하면 15점을 얻는다. 6월, 9월, 10월의 띠 패 3장의 조합을 청단이라고 하고 이를 획득하면 3점을 얻고, 청단 6장 전부의 조합을 더블 청단이라고 하며 이를 획득하면 15점을 얻는다. 4월, 5월, 7월의 띠 패 3장의 조합을 초단이라고 하고 이를 획득하면 3점을 얻고, 초단 6장 전부의 조합을 더블 초단이라고 하며 이를 획득하면 15점을 얻는다.

<101> 더블 족보를 달성한 경우 이에 포함되어 있는 일반 족보에 대하여 별도로 점수 계산을 하지 않는다. 여기서 더블 족보란 족보 이름에 더블이라는 단어가 붙은 족보를 의미하고, 일반 족보란 더블 족보를 제외한 나머지 족보를 의미한다. 더블 족보 점수는 일반 족보 점수에 소정 배수를 곱하여 계산할 수 있으며 앞에서 설명한 족보 점수의 경우 소정 배수를 5로 둔 것이다. 그러나 이에 한정되지 않으며 소정 배수가 다른 수일 수도 있으며, 소정 배수를 곱하지 않고 임의로 정할 수도 있다.

<102> 이러한 족보와 이를 달성하였을 때 얻는 점수 등의 점수 정보가 데이터베이스(130)에 기억되어 있다. 게임 진행 모듈(146) 및 점수 연산 모듈(148)은 사용자가 획득한 패 데이터와 데이터베이스(130)의 점수 정보를 참조하여 사용자가 얻은 점수를 연산한다.

<103> 두 벌의 화투 패를 가지고 고스톱 게임을 진행함으로써 일반 족보 및 이를 확장한 더블 족보 등 족보의 종류가 다양하여 이를 달성하기가 상대적으로 용이할 뿐만 아니라 상대방의 족보 달성을 견제하는 데에도 용이하다. 일반 족보를 달성한 후 더블 족보로 업그레이드하는 등 족보를 통한 전략성이 강화되어 사용자에게 흥미를 불러일으킬 수 있다.

<104> 게임 클라이언트는 족보 정보 창(415)에 내 족보 창, 상대 족보 창 및 룰 안내 창을 표시하며, 이들 중 어느 하나를 선택할 수 있도록 3개의 탭을 표시한다. 3개의 탭 별로 단축키, 예를 들면 F1, F2, F3을 설정할 수 있다. 족보 정보 창(415)에는 통상 내 족보 창이 표시되며, 3개의 탭 중 어느 하나를 클릭하면 해당 정보가 표시된다. 내 족보 창에는 자신이 달성할 수 있는 족보의 이름과 족보 달성을 위하여 필요한 화투 패가 표시된다. 이미 획득한 패는 어둡게 또는 회색으로 표시되고, 획득하여야 하는 패는 정상적인 컬러로 표시된다. 족보는 높은 점수순으로 즉, 십광, 더블 고도리, 더블 홍단, 더블 청단, 더블 초단 순서로 표시되며, 달성할 수 없는 족보는 표시되지 않는다. 더블 족보를 달성할 수 없으면 일반 족보가 표시되고, 일반 족보도 달성할 수 없으면 아무것도 표시되지 않는다. 예를 들면 십광이 표시되다가 상대방이 광 패를 획득하여 자신이 십광을 달성할 수 없게 되면 오광이 표시되고, 오광마저 달성할 수 없게 되면 광 관련 족보는 표시되지 않는다. 달성한 족보는 해당 화투 패 위에 "더블 홍단 달성", "청단 달성" 등과 같은 별도의 표시로 강조된다.

<105> 이와 마찬가지로 상대 족보 창에는 상대방이 달성할 수 있는 족보의 이름과 족보 달성을 위하여 필요한 화투 패

가 표시된다. 다만 내 족보 창과 상대 족보 창을 쉽게 구별하기 위하여 두 창에서 족보 이름을 표시한 칸의 색을 달리하여 표시한다. 도 4e에 도시되어 있는 것처럼 상대 족보의 이름은 노란 색으로 표시되어 있으나, 다른 도면에서 내 족보의 이름은 파란 색으로 표시되어 있다. 이와 달리 내 족보 창과 상대 족보 창 전체의 색을 달리할 수도 있다.

<106> 한편 상대방이 달성할 수 있는 족보, 특히 족보 달성을 위하여 필요한 패가 얼마 남지 않은 경우에는 상대 족보 창에 표시하는 것 이외에도 바닥 패 또는 분배 패에 별도의 표시를 하여 사용자에게 경고를 할 수 있다.

<107> 이와 같이 족보 정보 창(415)을 표시함으로써 자신의 족보를 달성하거나 상대방의 족보 달성을 방해하는 것에 대하여 용이하게 판단할 수 있다.

<108> 기본 점수는 동일 레벨의 패를 기준 수효 이상 획득하면 얻을 수 있는 점수이다.

<109> 우선 피의 경우 15장을 획득하면 1점을 얻고 이후부터 1장씩 추가될 때마다 1점씩 늘어난다. 쌍피의 경우는 피 2장으로 계산하고 보너스 패의 경우는 적혀 있는 숫자에 따라 피 2장 또는 3장으로 계산한다.

<110> 띠의 경우 7장을 획득하면 1점이 되고 이후부터 1장씩 추가될 때마다 1점씩 늘어난다.

<111> 열끗의 경우도 7장을 획득하면 1점을 얻고 이후부터 1장씩 추가될 때마다 1점씩 늘어난다.

<112> 광의 경우 족보 패를 획득하면 족보 점수를 먼저 얻고, 획득한 전체 광 패 중 족보 패를 제외한 나머지 광 패의 장수마다 1점씩 늘어난다. 족보 패를 획득하지 못하면 점수는 없다. 예를 들어 3월 및 8월의 광 2장씩 모두 4장을 획득하더라도 족보 패를 획득하지 못하였으므로 점수를 얻지 못한다.

<113> 기본 점수 관련 점수 정보도 데이터베이스(130)에 기억되어 있으며 게임 진행 모듈(146) 및 점수 연산 모듈(148)은 사용자가 획득한 패 데이터와 데이터베이스(130)의 점수 정보를 참조하여 사용자가 얻는 점수를 연산한다.

<114> 도 4a 내지 도 4f에 도시한 것처럼, 게임 클라이언트는 획득 패 창(470, 480)의 각 레벨 창에 나열되어 있는 하단 최우측 패의 아래 부분에 기본 점수와 관련된 정보를 표시한다. 획득한 패의 수효가 기준 수효를 넘지 못한 경우에는 사선(/)을 사이에 두고 획득한 패의 수효(x)와 기준 수효(y)를 표시하고(x/y), 기준 수효 이상인 경우에는 해당 점수를 표시한다. 두 경우에 해당 정보를 서로 다르게 표시한다. 예를 들면, 처음 경우에는 푸른 바탕에 하얀 색으로 표시하고 나중 경우에는 갈색 바탕에 노란 색으로 표시한다. 처음 경우로부터 나중 경우로 변환이 될 때 해당 정보의 크기를 순간적으로 크게 하거나 해당 정보를 번쩍이게 하는 등의 효과를 주어 강조할 수 있다. 광의 경우는 이종의 패가 3장 이상이어야 점수가 되므로 기준 수효는 3이 된다. 이렇게 표시함으로써 사용자가 게임을 진행하면서 사용자가 획득한 패의 수효 및 점수를 쉽게 알 수 있다.

<115> 족보 점수와 기본 점수는 별도로 계산되며, 이 둘이 더해져 사용자가 얻는 점수가 된다. 예를 들면, 사용자가 고도리를 포함하여 열끗 패 10장을 획득하였다면 고도리 족보 점수 5점과 패 10장 기본 점수 4점을 더하여 9점을 얻는다. 또한 3월 및 8월의 광 1장씩과 비광 2장을 합하여 모두 4장을 획득하였다면 족보 점수 2점과 기본 점수 1점을 더하여 3점을 얻고, 오광을 포함하여 총 7장의 광 패를 획득하였다면 족보 점수 15점과 기본 점수 2점을 더하여 17점을 얻는다.

<116> 기타 점수는 미션 달성 점수를 포함한다. 미션이란 사용자에게 특정 화투 패를 획득하게 하는 것으로서 사용자가 미션을 달성하면 그 효과로서 점수를 얻을 수 있다. 채팅 창(460)의 일부 영역에 미션의 달성 방법과 달성했을 때의 효과 등을 표시할 수 있으며, 누가 미션의 어느 부분을 달성했는지도 표시할 수 있다.

<117> 게임을 진행하면서 두 사용자의 매 순서마다 점수 연산 모듈(148)은 기억 모듈에서 사용자가 획득한 패 데이터를 참조하여 사용자가 얻은 점수를 연산하고, 그 결과를 게임 진행 모듈(146)에 전달한다.

<118> 게임 진행 모듈(146)은 사용자가 얻은 사용자 점수와 기준 점수, 예를 들면 14점을 비교한 후 사용자 점수가 기준 점수보다 작으면 게임을 계속 진행하고 사용자 점수가 기준 점수 이상이면 해당 사용자의 게임 화면에게 고 스톱 선택 창을 띄워 사용자가 고 및 스톱 중 어느 하나를 선택하도록 한다. 여기서 고의 의미는 게임의 계속 진행을 의미하고 스톱은 게임의 종료를 의미한다.

<119> 사용자가 스톱을 선택하면 게임 클라이언트는 해당 신호를 게임 진행 모듈(146) 및 점수 연산 모듈(148)에 전송한다. 그러면 점수 연산 모듈(148)은 해당 사용자가 그 시점까지 얻은 사용자 점수에 배율을 곱해 환산 점수를 산출하고 이 점수에 해당하는 게임 머니를 계산한다. 도 4f에 도시한 것처럼, 게임 진행 모듈(146)은 승자에게 선택 창을 띄워 밀기 및 확인 버튼 중 어느 하나를 선택하게 한다. 선택 창에는 환산 점수와 획득할 수 있는

게임 머니가 더 표시된다. 승자가 확인을 선택하면 승부는 확정되고 해당 게임 머니는 패자로부터 승자로 이관된다. 그런 후 게임 진행 모듈(146)은 승자로부터 새로운 게임의 시작 메시지를 기다린다. 그러나 승자가 밀기를 선택하면 이번 게임의 해당 게임 머니는 승자와 패자의 보유 게임 머니에 반영되지 않으며, 밀기에 따른 소정 가중치가 다음 게임의 배율에 반영된다.

<120> 해당 사용자가 고를 선택하면 게임 진행 모듈(146)은 해당 사용자가 소정 점수, 예를 들면 1점 이상을 추가로 얻거나 상대방이 기준 점수 이상의 점수를 얻을 때까지 게임을 계속 진행한다. 그런 후 해당 사용자가 소정 점수를 추가로 얻게 되면 게임 진행 모듈(146)은 다시 해당 사용자에게 고 또는 스톱을 선택하도록 하여 앞서 설명한 동작을 반복한다. 그러나 상대방이 기준 점수 이상의 점수를 얻게 되면 게임 진행 모듈(146)은 상대방에 대하여 고스톱 선택 창을 띄워 고 및 스톱 중 어느 하나를 선택할 기회를 주고 그 이후는 해당 사용자에 대하여 설명한 것과 동일한 방식으로 동작한다.

<121> 해당 사용자가 고를 선택한 상태에서 게임이 진행되다가 분배 패를 모두 내놓으면 게임이 종료된다. 해당 사용자가 그 상태에서 추가 점수를 얻었다면 승자가 된다. 그러나 해당 사용자가 추가 점수를 얻지 못하였고 상대방도 기준 점수 이상의 점수를 얻지 못하였다면 게임의 승부를 가리지 못한 채 게임이 종료되고(소위 나가리라 함), 나가리에 따른 소정 가중치가 다음 게임의 배율에 반영된다.

<122> 게임 진행 모듈(146)은 사용자가 고를 선택한 횟수를 기억 모듈에 기억시킨다. 사용자가 고를 선택하여 승리한 경우 고를 선택한 횟수만큼의 점수가 사용자 점수에 더해진다. 그리고 고를 선택한 횟수가 소정 수효, 예를 들면 3 이상이 되면 고의 횟수에 따른 가중치를 배율에 반영한다.

<123> 도 4e의 게임 화면은 3고(이하 i번째의 고를 i고라 함)를 선택한 후 추가 점수를 획득하여 다시 4고 또는 스톱을 선택하도록 하는 고스톱 선택 창이 표시된 게임 화면이다. 게임 클라이언트는 고 또는 스톱을 선택하여야 하는 상황에서 게임 화면에 고스톱 선택 창을 띄우고 다음과 같이 게임 화면을 표시한다.

<124> 족보 정보 창(415)은 상대 족보 창으로 전환되어 상대가 달성할 수 있는 족보 정보가 표시된다. 사용자가 고 또는 스톱을 선택하면 족보 정보 창(415)은 다시 내 족보 창으로 전환된다. 채팅 창(460)은 고스톱 정보 창(465)으로 변환된다. 고스톱 정보 창(465)에는 현재 고의 횟수 및 이에 따른 배율, 다음 고의 횟수 및 이에 따른 배율, 그리고 남은 보너스 패 등이 표시된다. 보너스 패는 적게는 피 2장, 많게는 피 4장에 해당하여 이로 인하여 역전을 당하기 쉬우므로 남은 보너스 패를 표시하면 고 또는 스톱을 선택하는 데 도움이 된다. 고스톱 선택 창에는 스톱을 선택할 때 획득할 수 있는 게임 머니가 표시된다. 만일 획득 가능한 게임 머니가 상대방이 보유한 게임 머니보다 많으면 이에 대하여 표시를 하여 사용자로 하여금 불필요하게 고를 더 선택하는 것을 방지한다. 한편 사용자 점수가 기준 점수 이상이 되면 도 4e 및 도 4f에 도시되어 있는 것처럼 점수 정보 창(443, 453)의 왼쪽에 환산 점수를 표시한다. 자신과 상대방이 획득한 패에 기초하여 소정 가중치를 부여할 수 있는 박 정보를 상대방의 획득 패 창(470)에 표시한다. 예를 들면, 도 4e에 도시한 것처럼, 상대방의 획득 패 위에 "더블 광박", "멍박" 등을 크게 표시한다. 이와 같이 고 또는 스톱을 선택할 때 다양한 정보를 게임 화면에 표시함으로써 사용자에게 편의를 제공할 수 있으며 사용자가 적절한 판단을 할 수 있게 한다.

<125> 그러면 도 6 및 도 7을 참고하여 게임을 수행하면서 발생할 수 있는 여러 상황과 그에 따른 가중치 정보에 대하여 상세하게 설명한다.

<126> 피박은 패자가 피 8장 내지 12장을 획득하고, 승자가 피로 점수를 낸 경우로서 가중치 2가 배율에 반영된다. 더블 피박은 패자가 피 1장 내지 7장을 획득하고, 승자가 피로 점수를 낸 경우로서 가중치 4가 배율에 반영된다. 패자가 피를 한 장도 획득하지 못하면 피박과 더블 피박 모두를 면한다.

<127> 광박은 패자가 광 1장을 획득하고, 승자가 광으로 점수를 낸 경우로서 가중치 2가 배율에 반영된다. 더블 광박은 패자가 광을 한 장도 획득하지 못하고, 승자가 광으로 점수를 낸 경우로서 가중치 4가 배율에 반영된다.

<128> 멍박은 승자가 열끗 7장 내지 11장을 획득하고 패자가 열끗 6장 이하를 획득한 경우로서 가중치는 2이다. 더블 멍박은 승자가 열끗 12장 이상을 획득한 경우로서 열끗 패가 총 18장인 것을 고려하면 패자가 획득한 열끗 패의 수효는 6장 이하가 되며 가중치는 4이다.

<129> 고박 또는 독박은 어느 한 사용자가 고를 선택한 후 추가 점수를 획득하기 전에 상대방이 기준 점수 이상을 획득하여 게임을 종료하는 경우로서 가중치는 2이다.

<130> m고는 승자가 고 또는 스톱을 선택하는 상황에서 고를 m번 선택한 경우로서 가중치 2^{m-2}가 배율에 반영된다(m은 3 이상의 자연수). 이와 달리 도 7을 참고하면, 4고부터 가중치 2가 배율에 반영되고, 5고는 가중치 3, 6고는

가중치 4, 7고는 가중치 6, 8고는 가중치 8, 9고는 가중치 12, 10고는 가중치 16, 11고는 가중치 24, 12고는 가중치 32, 13고는 가중치 48, 14고는 가중치 64, 15고는 가중치 96, 16고는 가중치 128, 17고는 가중치 192, 18고는 가중치 256이 배율에 각각 반영될 수 있다. 이러한 예 이외에도 고의 횟수에 따른 가중치는 다양하게 설정될 수 있다.

<131> 흔들기는 어느 한 사용자가 동종의 분배 패 4장 이상을 상대방에게 보여주는 경우로서 그 사용자가 게임에서 승리하면 가중치 2가 그 사용자의 배율에 반영된다. 4장 이상의 동종의 분배 패를 나누어 두 번 이상 흔들 수 없으며, 흔들면 흔든 패 중 하나를 내놓아야 한다. 그러나 흔든 패와 이종인 분배 패는 얼마든지 다시 흔들 수 있으며, 이 경우 가중치는 흔든 횟수마다 별도로 반영된다.

<132> 폭탄은 앞서 설명한 것처럼 사용자가 동종의 분배 패 n장을 동시에 내놓아 바닥 패와 함께 한꺼번에 획득하는 경우로서 그 사용자가 게임에서 승리하면 가중치 2^{n-3}이 배율에 반영된다(n은 4 이상의 자연수). 이때 n장의 동종의 분배 패 중 일부를 나누어 폭탄을 던질 수 없다. 그러나 폭탄을 던진 패와 이종인 분배 패로는 다시 폭탄을 던질 수 있으며, 이 경우 가중치는 폭탄마다 별도로 반영된다. 도 4d는 6월의 화투 패 5장을 동시에 내놓아 폭탄을 던진 게임 화면으로서 그 가중치가 게임 화면에 표시되어 있다.

<133> 나가리는 앞서 설명한 것처럼 게임의 승부가 나지 않는 경우로서 다음 게임에서 누가 승리하든지 가중치 4가 배율에 반영된다.

<134> 미션을 달성하면 그 효과로서 소정 가중치가 주어질 수 있으며, 소정 가중치는 미션을 달성한 사용자의 배율에만 반영된다.

<135> 밀기는 앞서 설명한 것처럼 이전 게임에서 승부가 확정되지 않으면 그 다음 게임에서 소정 가중치가 배율에 반영된다.

<136> 게임 진행 모듈(146)은 각 사용자가 획득한 패 데이터 및 데이터베이스(130)의 가중치 정보를 참고하여 각종 가중치를 계산하고 배율을 계산한다. 배율은 해당 가중치 전부를 곱하여 산출된다. 게임 클라이언트는 배율을 점수 정보 창(443, 453)에 표시한다.

<137> 한편 박 정보 창(446, 456)은 광박, 멍박, 피박 정보 창을 포함한다. 상대방의 박 정보 창(446)에는 자신이 상대방에게 씌우는 박 정보를 표시하고, 자신의 박 정보 창(456)에는 자신이 당하고 있는 박 정보를 표시한다. 획득한 패가 박 조건에 들지 않으면 박 정보 창(446, 456)에 아무런 표시도 하지 않으나 해당 박 조건에 들어가게 되면 해당 박을 표시한다. 예를 들면, 박이 적용되지 않는 상태와 광박 및 더블 광박 중 어느 한 상태에서 다른 상태로 바뀔 때 시청각적 효과를 주어 사용자가 상태 변화에 대하여 인지할 수 있도록 한다. 또한 각 창에 마우스를 대면 풍선 도움말 등과 같은 방식으로 해당 박에 대한 조건을 표시한다.

<138> 이와 같이 본 발명의 실시예에 따르면 더블 박을 도입함으로써 어떤 패를 공략하여 박을 이끌어 낼 것인지에 대한 취사 선택의 묘, 즉 전략적 재미가 풍부해진다. 족보와 연계하여 다양한 창의적 콤보 플레이가 가능해진다. 또한 다양한 가중치로 인하여 점수가 높아져 사용자에게 판이 커지는 재미를 줄 수 있다.

<139> 게임 화면 우측 상단의 자동치기 버튼을 누르면 다른 사용자 대신 인공지능의 게임 도우미가 상대방이 되어 게임을 수행할 수 있다. 게임 도우미와 게임을 수행한 결과는 전적이나 게임 머니에 반영되지 않는다.

<140> 지금까지 설명한 실시예에서 기준이 되는 숫자, 횟수, 수효, 가중치 등은 예일 뿐이며 필요에 따라 얼마든지 달라질 수 있다.

<141> 본 발명의 실시예에 따른 고스톱 게임에서 게임 서버(140)가 반드시 수행하여야 할 동작 및 연산이 아니면 게임 클라이언트가 수행하는 것이 바람직하며, 그럼으로써 게임 서버(140)의 부담을 덜 수 있다. 그러한 동작 및 연산에 대하여는 당업자라면 용이하게 생각해 낼 수 있을 것이므로 별도로 설명하지 않는다.

<142> 본 발명의 실시예에 따른 고스톱 게임은 네트워크를 통한 온라인 게임에 국한되지 않으며 앞서 설명한 인공지능의 게임 도우미만 상대하여 혼자서 게임을 즐길 수도 있다. 특히 모바일 게임과 같이 휴대폰 등에 다운로드하여 게임을 수행할 수도 있다.

<143> 본 발명의 실시예는 다양한 컴퓨터로 구현되는 동작을 수행하기 위한 프로그램 명령을 포함하는 컴퓨터로 읽을 수 있는 매체를 포함한다. 이 매체는 앞서 설명한 온라인 고스톱 게임을 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 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다.

<144> 이상에서 본 발명의 바람직한 실시예에 대하여 상세하게 설명하였지만 본 발명의 권리범위는 이에 한정되는 것은 아니고 다음의 청구범위에서 정의하고 있는 본 발명의 기본 개념을 이용한 당업자의 여러 변형 및 개량 형태 또한 본 발명의 권리범위에 속하는 것이다.

발명의 효과

<145> 이와 같이 본 발명에 의하면, 두 벌의 화투 패를 사용하여 고스톱 게임을 진행함으로써 다양한 족보와 박으로 인하여 패의 선택이 더욱 중요하게 되므로 전략적인 재미가 증가하고 여러 가지 색다른 상황이 연출되므로 사용자에게 흥미를 불러일으킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

<1> 도 1은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임 시스템을 설명하기 위한 블록도이다.

<2> 도 2는 본 발명의 한 실시예에 따른 게임 서버에 대한 블록도이다.

<3> 도 3은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 사용할 화투 패를 도시한 도면이다.

<4> 도 4a 내지 도 4f는 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임 화면을 사용자 단말기에 표시한 도면이다.

<5> 도 5는 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 족보 정보를 나타낸 도면이다.

<6> 도 6은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 가중치 정보를 나타낸 도면이다.

<7> 도 7은 본 발명의 한 실시예에 따른 온라인 고스톱 게임에서 고 횟수에 따른 가중치 정보를 나타낸 도면이다.

<8> <도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

<9> 100: 게임 시스템, 110: 웹 서버,

<10> 120: 채널 리스트 서버, 130: 데이터베이스,

<11> 140: 게임 서버, 142: 채널 관리 모듈,

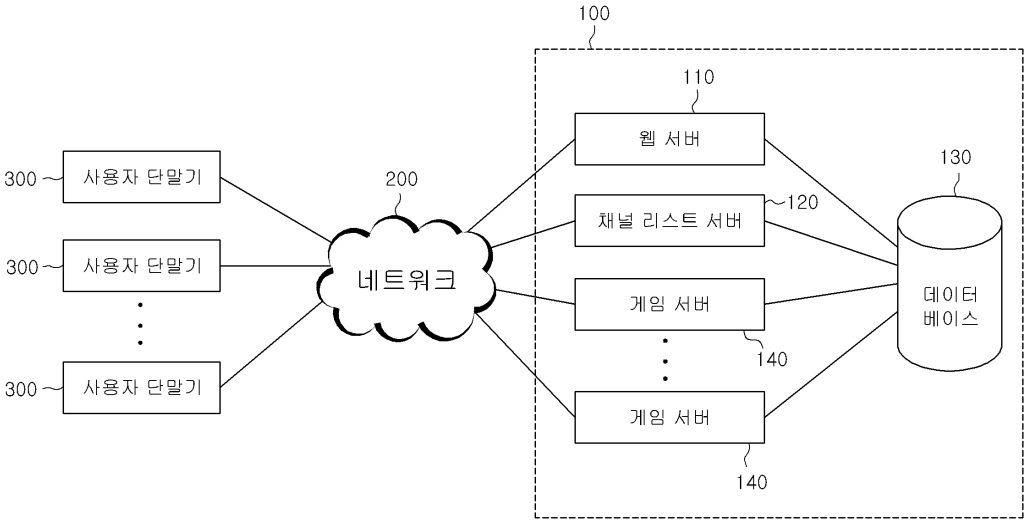
<12> 144: 정보 전송 모듈, 146: 게임 진행 모듈,

<13> 148: 점수 연산 모듈, 200: 네트워크,

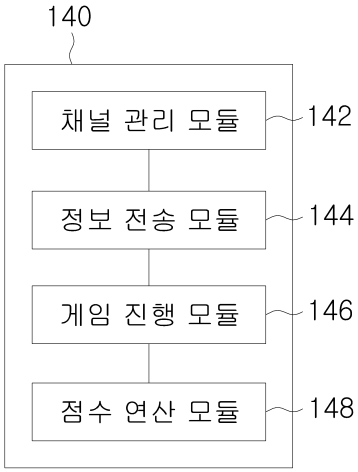
<14> 300: 사용자 단말기

도면

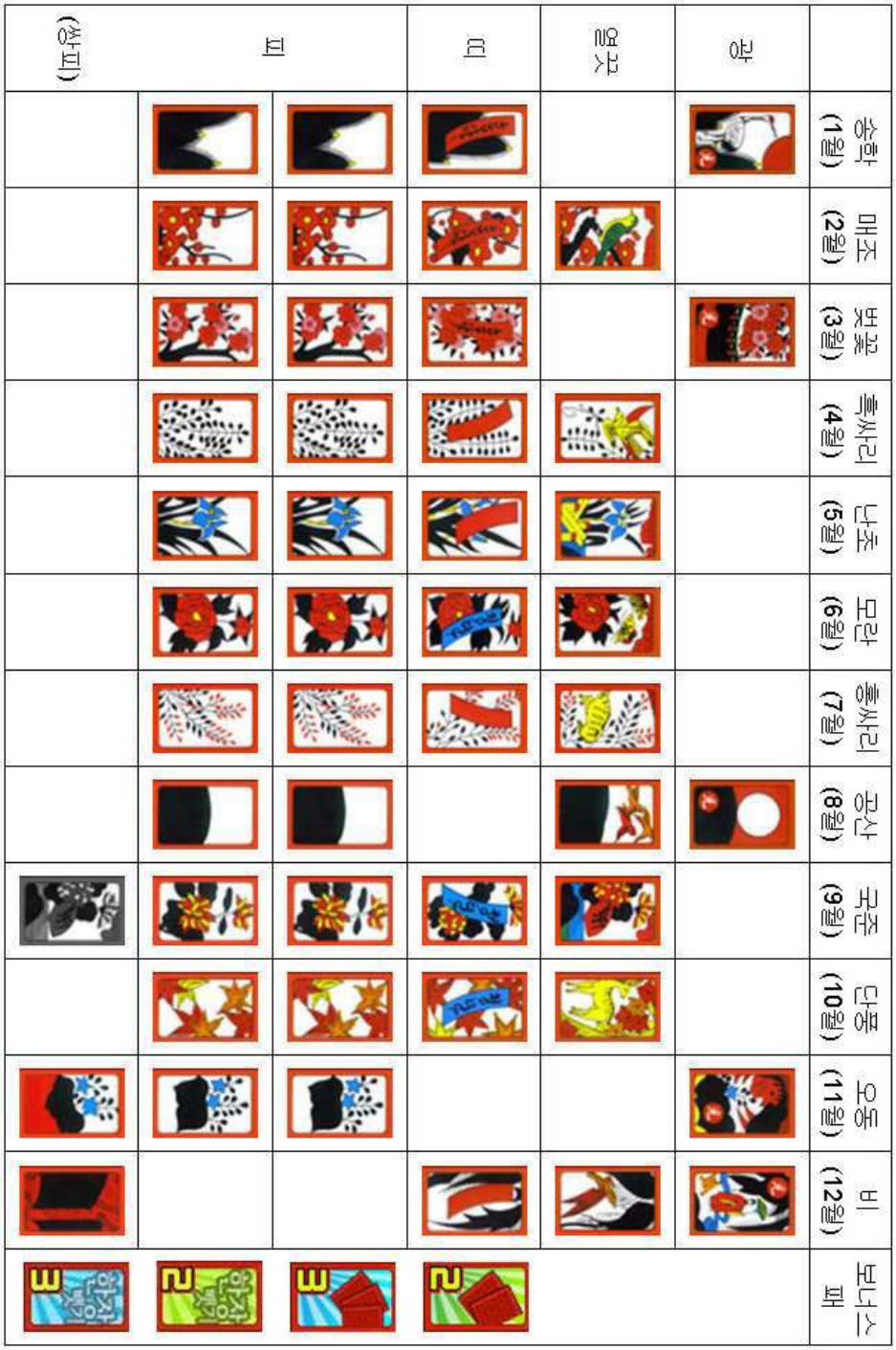
도면1


100
110
웹 서버
130
300
사용자 단말기
200
채널 리스트 서버
120
300
사용자 단말기
네트워크
게임 서버
데이터
베이스
140
300
사용자 단말기
게임 서버
140

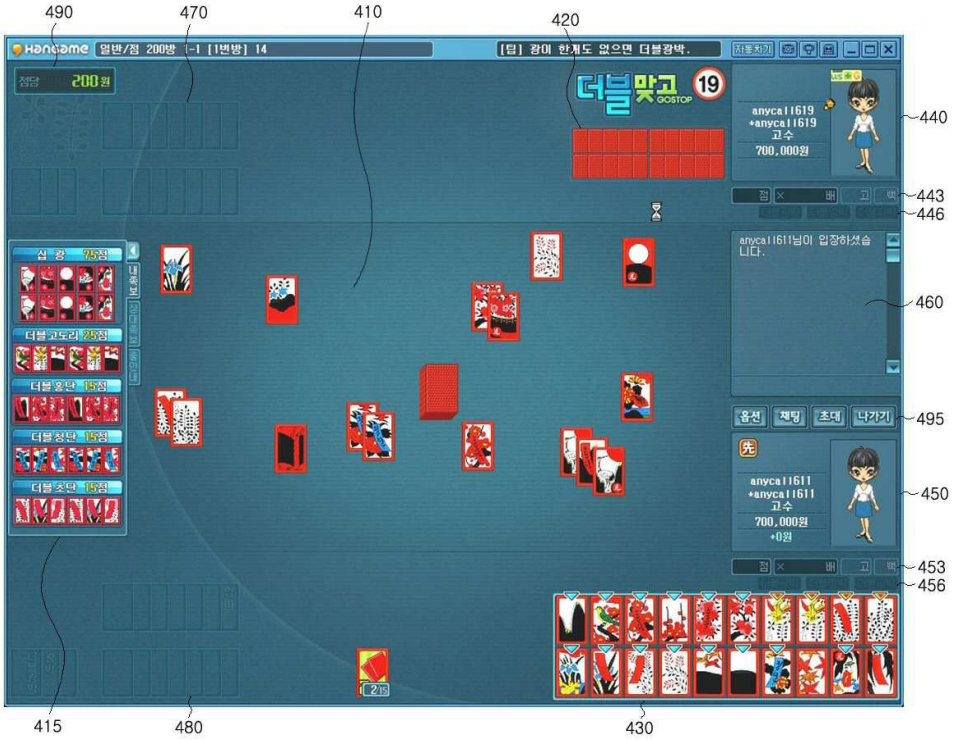
도면2


140
채널 관리 모듈
142
정보 전송 모듈
144
게임 진행 모듈
146
점수 연산 모듈
148

도면3


송학 (1월)
매조 (2월)
벚꽃 (3월)
흑싸리 (4월)
난초 (5월)
모란 (6월)
홍싸리 (7월)
공산 (8월)
국준 (9월)
단풍 (10월)
오동 (11월)
비 (12월)
보너스 패
광
열끗
띠
피
(쌍피)

도면4a



도면4b



도면4c


Hangame
일반/점 200방 1-1 [1번방] 14
[팁] 광이 한개도 없으면 더블광박
더블맞고 GOSTOP
19
anyca1619
+anyca1619
고수
797,300원
anyca1611
+anyca1611
고수
597,600원
-102,400원
anyca1611님이 입장하셨습니다.
옵션
채팅
초대
나가기
피2장
+피1

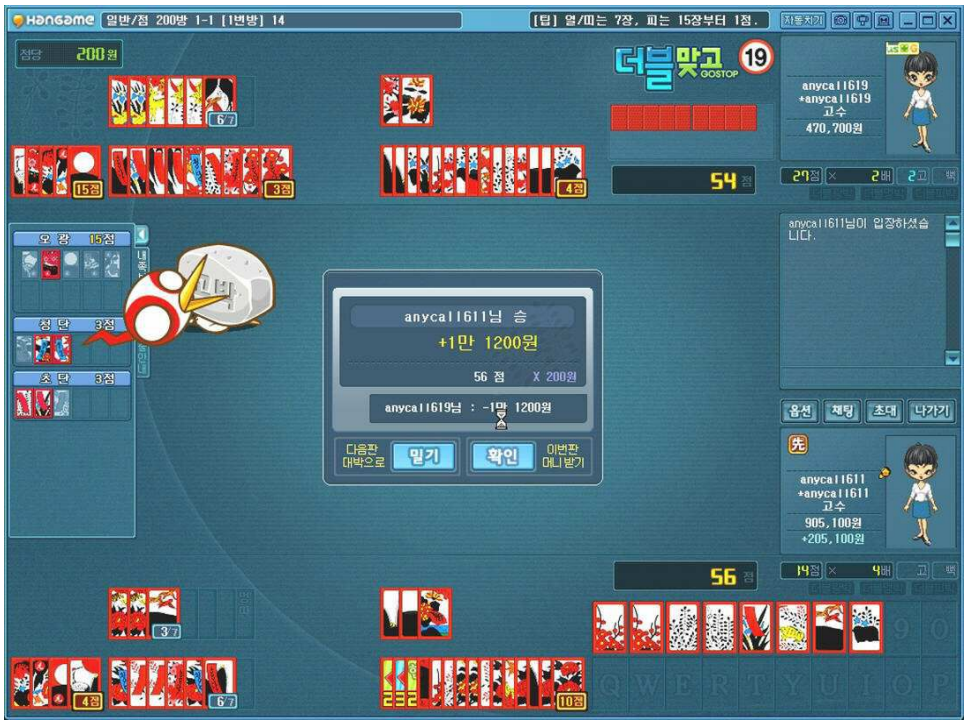
도면4d


Hangame
일반/점 200방 1-1 [1번방] 14
[팁] 5번 클릭하면 자동으로 이깁니다.
더블맞고 GOSTOP
19
anyca1619
+anyca1619
고수
470,700원
anyca1611
+anyca1611
고수
905,100원
+205,100원
anyca1611님이 입장하셨습니다.
옵션
채팅
초대
나가기
X4

도면4e


465
4고 하시겠습니까?
(70,400원 획득 가능)
고
스톱
[1]
[2]
더블맞고 GOSTOP
더블광박
멍박
352

도면4f


anycall611님 승
+1만 1200원
56 점 X 200원
anycall619님 : -1만 1200원
다음판 대박으로
멈기
확인
이번판 메니받기
더블맞고 GOSTOP
54
56

도면5

족보	패	점수
십광		75
오광		15
더블 고도리		25
고도리		5
더블 홍단		15
홍단		3
더블 청단		15
청단		3
더블 초단		15
초단		3

도면6

이름	적 용 조 건	가중치
피박	패자가 피 8장 내지 12장 획득 승자가 피로 점수를 냄	2
더블 피박	패자가 피 1장 내지 7장 획득 승자가 피로 점수를 냄	4
광박	패자가 광 1장 획득 승자가 광으로 점수를 냄	2
더블 광박	패자가 광 0장 획득 승자가 광으로 점수를 냄	4
멍박	승자가 열끗 7장 내지 11장 획득 패자가 열끗 6장 이하 획득	2
더블 멍박	승자가 열끗 12장 이상 획득	4
고박	고를 선택한 후 상대방이 승리	2
m고	승자가 고를 m번 선택 (m은 3 이상의 자연수)	2^{m-2}
흔들기	동종의 분배 패 4장 이상을 상대방에게 보여주고 승리한 경우	2
폭탄	동종의 분배 패 n장을 한꺼번에 내놓아 획득하고 승리한 경우 (n은 4 이상의 자연수)	2^{n-3}
나가리	게임의 승부가 나지 않은 경우	4
미션	미션 달성 효과로서 소정 가중치가 주어질 때 미션을 달성한 경우	소정 가중치
밀기	이전 게임에서 밀기를 선택한 경우	소정 가중치

도면7

고 회수	가중치	고 횟수	가중치	고 횟수	가중치
1고	-	7고	6	13고	48
2고	-	8고	8	14고	64
3고	-	9고	12	15고	96
4고	2	10고	16	16고	128
5고	3	11고	24	17고	192
6고	4	12고	32	18고	256