



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2010-0137151
(43) 공개일자 2010년12월30일

(51) Int. Cl.

G06Q 50/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2009-0055432

(22) 출원일자 2009년06월22일

심사청구일자 2009년06월22일

(71) 출원인

동서대학교산학협력단

부산광역시 사상구 주례동 산 69-1 동서대학교

(72) 발명자

김미진

부산광역시 사상구 주례2동 한일유엔아이아파트
104-192

김기일

부산광역시 사상구 주례2동 92-227

권경열

부산광역시 사상구 주례3동 럭키아파트12-204

(74) 대리인

최한수

전체 청구항 수 : 총 3 항

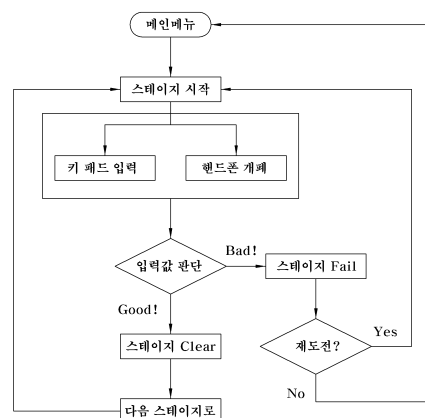
(54) 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법

(57) 요약

본 발명은 휴대전화에서 실행되는 게임프로그램 방법에 관한 것으로서, 특히, 휴대전화의 키패드 입력에 의한 게임 조작과 달리 휴대전화 자체의 구성인 폴더의 폴립이나 슬라이드의 덮개부분의 개폐(開閉)동작을 이용하도록 하여 게임을 즐기는 사용자로 하여금 게임의 몰입감을 배가시킨 것을 그 특징으로 한다.

본 발명은 휴대전화에서의 게임 실행방법에 있어서, 휴대전화가 유휴상태에서 소정의 입력신호를 수신하여 게임 프로그램을 개시하는 단계와; 상기 게임프로그램의 실행 중 게임화면이 사용자입력 대기모드 화면으로 디스플레이하는 단계와; 상기 사용자입력 대기모드에서 휴대전화의 개폐신호가 수신되면, 상기 개폐신호가 게임신호인지 여부를 판단하는 단계와; 상기 개폐신호가 게임신호일 경우 상기 게임프로그램을 제어하고, 상기 개폐신호가 게임신호가 아닐 경우 상기 개폐신호에 따라 휴대전화의 기능을 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법을 제공한다.

대 표 도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

휴대전화에서의 게임 실행방법에 있어서,

휴대전화가 유휴상태에서 소정의 입력신호를 수신하여 게임프로그램을 개시하는 단계와;

상기 게임프로그램의 실행 중 게임화면이 사용자입력 대기모드 화면으로 디스플레이하는 단계와;

상기 사용자입력 대기모드에서 휴대전화의 개폐(開閉)신호가 수신되면, 상기 개폐신호가 게임신호인지 여부를 판단하는 단계와;

상기 개폐신호가 게임신호일 경우 상기 게임프로그램을 제어하고, 상기 개폐신호가 게임신호가 아닐 경우 상기 개폐신호에 따라 휴대전화의 기능을 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법.

청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 개폐신호는,

휴대전화의 폴더오픈 신호, 슬라이드업 신호, 플립오픈 신호, 폴더스윙 신호 중 적어도 어느 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법.

청구항 3

제 2항에 있어서,

상기 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법은,

휴대전화의 호가 착신된 경우, 상기 게임프로그램을 일시정지하는 단계와;

상기 게임화면을 착신알림화면으로 전환하는 단계와;

상기 호가 종료된 경우 상기 일시정지된 게임프로그램의 실행을 개시하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법.

명세서

발명의 상세한 설명

기술분야

[0001] 본 발명은 휴대전화에서 실행되는 게임프로그램 방법에 관한 것으로서, 특히, 휴대전화의 개폐동작을 입력 신호로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 휴대전화는 현대인에게 필수적인 통신수단으로 보급 대수가 날로 증대되고 있으며, 프로세서의 고기능화에 힘입어 다양한 부가기능을 지원하고 있는 실정이다. 휴대전화의 부가기능 중 게임프로그램 기능은 사용자가 여가시간을 즐길 수 있도록 하기 위해 지원되는 기능으로서 전화통화를 수행하지 아니하는 경우 빈번하게 사용되고 있다.

[0003] 이러한 휴대전화용 게임(프로그램)의 조작 방법을 간단히 살펴보면, 게임 조작에 필요한 인터페이스는 통상의 휴대전화에 구성된 키 패드의 단순 입력에 따른 것으로서 그 조작이 매우 단순하다.

[0004] 사용자가 이용하는 여러 휴대전화 게임의 경우 매우 다양한 소재로 만들어지고 있는 실정이지만 상기의 단순한 키 패드를 이용한 단순 입력에 따른 조작에 의해 그 게임의 한계가 드러나고 있다.

[0005] 이러한 게임 조작에 따른 한계에 대한 문제점을 상세히 살펴보면, 첫째 게임의 소재는 다양한데 비하여 게임을 조작할 수 있는 인터페이스는 키 입력에 한정되어 있어 여러 게임들이 조작에 따른 차별성 없이 비슷한 소재의 게임 출시가 계속되는 실정이다. 그리고 둘째로 게임 조작의 다양함이 부족하여 게임 소재를 선정하고 그 게임

을 개발함에 있어 효과적으로 창작하지 못하는 문제점이 있었다. 이는 한정된 조작방법인 키 입력만으로는 사용자의 활용도가 떨어져 사용자의 흥미를 유발하는 데에 한계가 있다는 문제점이 있었다.

발명의 내용

해결 하고자하는 과제

[0006] 본 발명은 상기의 문제점을 해결하기 위한 것으로서, 휴대전화의 키패드 입력에 의한 게임 조작과 달리 휴대전화 자체의 구성인 폴더의 플립이나 슬라이드의 덮개부분의 개폐동작을 이용하도록 하여 게임을 즐기는 사용자로 하여금 게임의 몰입감을 배가시킬 수 있는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법을 제공함에 그 목적이 있다.

과제 해결수단

[0007] 본 발명은 휴대전화에서의 게임 실행방법에 있어서, 휴대전화가 유휴상태에서 소정의 입력신호를 수신하여 게임 프로그램을 개시하는 단계와; 상기 게임프로그램의 실행 중 게임화면이 사용자입력 대기모드 화면으로 디스플레이하는 단계와; 상기 사용자입력 대기모드에서 휴대전화의 개폐(開閉)신호가 수신되면, 상기 개폐신호가 게임신호인지 여부를 판단하는 단계와; 상기 개폐신호가 게임신호일 경우 상기 게임프로그램을 제어하고, 상기 개폐신호가 게임신호가 아닐 경우 상기 개폐신호에 따라 휴대전화의 기능을 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법을 제공한다.

[0008] 또한, 상기 개폐신호는, 휴대전화의 폴더오픈 신호, 슬라이드업 신호, 플립오픈 신호, 폴더스윙 신호 중 적어도 어느 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법을 제공한다.

[0009] 한편, 상기 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법은, 휴대전화의 호가 착신된 경우, 상기 게임프로그램을 일시정지하는 단계와; 상기 게임화면을 착신알림화면으로 전환하는 단계와; 상기 호가 종료된 경우 상기 일시정지된 게임프로그램의 실행을 개시하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법을 제공한다.

효 과

[0010] 본 발명에 따른 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법은, 종래의 단순한 키 패드 입력에 의한 단순 조작이 아니라 휴대전화 자체의 개폐동작에 의한 신호를 받아 게임을 조작할 수 있도록 하여 사용자로 하여금 게임의 몰입감을 배가시킬 수 있는 이점이 있다.

[0011] 또한, 본 발명에 따른 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법은, 게임 개발에 있어 게임 조작의 확장성을 제공하여 보다 다양하고 참신한 게임 소재를 적용할 수 있는 이점이 있다.

발명의 실시를 위한 구체적인 내용

[0012] 이하, 본 발명에 따른 바람직한 각 실시 예를 첨부된 도면을 참조하여 상세히 살펴보면 다음과 같은데, 본 발명을 설명함에 있어서 관련된 공지기술 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략하기로 한다.

[0013] 본 발명은 휴대전화에서 실행되는 게임프로그램 방법에 관한 것으로서, 특히, 휴대전화의 키패드 입력에 의한 게임 조작과 달리 휴대전화 자체의 구성인 폴더나 슬라이드의 덮개부분의 개폐(開閉)동작을 이용하도록 하여 게임을 즐기는 사용자로 하여금 게임의 몰입감을 배가시킨 것을 그 특징으로 한다.

[0014] 먼저, 첨부된 도면을 살펴보면 도 1은 본 발명에 따른 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법의 흐름도이고, 도 2과 도 3 각각은 발명에 따른 모바일 게임 서비스 방법이 적용 가능한 휴대폰의 개폐상태를 보여주는 상태도이다. 그리고, 도 4와 도 5는 발명에 따른 모바일 게임 서비스 방법의 일 실시예에 의한 게임화면의 표시상태도이다.

[0015] 도 1에서와 같이, 본 발명은 휴대전화에서 실행되는 게임프로그램에 있어 사용자가 입력하는 게임 조작방법에 관한 것이다.

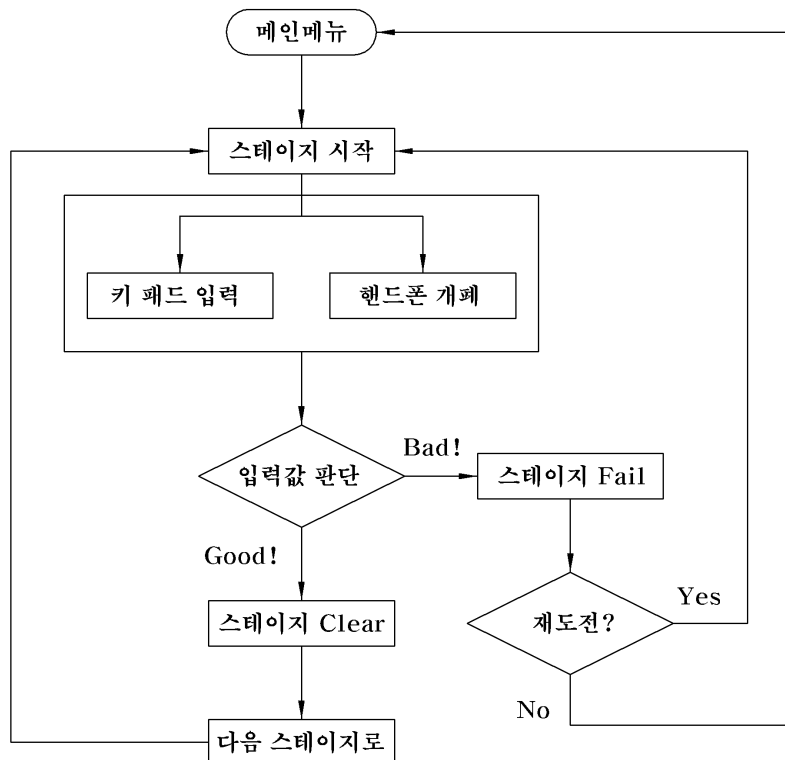
- [0016] 본 발명은 먼저, 휴대전화가 유휴상태에서 소정의 입력신호를 수신하여 게임프로그램을 개시하는 단계가 구성된다. 휴대전화가 일반적인 대기상태인 유휴상태로서, 어떠한 제어나 정보의 전송도 없는 상태에서 사용자의 선택에 의해 특정 게임프로그램이 선택되고 구동되는 단계이다.
- [0017] 이후, 상기 게임프로그램의 실행 중 게임화면이 사용자입력 대기모드 화면으로 디스플레이하는 단계로 이행된다. 즉, 사용자의 입력을 요구하는 단계로서 게임 내용상 특정 이벤트를 발생시키기 위한 대기상태 등이 포함될 수 있다.
- [0018] 다음으로, 사용자가 조작하는 단계로 이행된다. 이 경우 게임프로그램의 조작은 통상의 게임프로그램과 같이 사용자가 휴대전화의 키 패드를 조작(누르거나 밀어)하여 구동할 수 있음은 물론이다.
- [0019] 특히, 본 발명에 있어서, 상기 사용자입력 대기모드에서 휴대전화의 개폐(開閉)신호가 수신될 수 있다. 한편, 상기 개폐신호는 휴대전화의 폴더오픈 신호, 슬라이드업 신호, 플립오픈 신호, 폴더스윙 신호 중 적어도 어느 하나를 포함하도록 한다.
- [0020] 첨부된 도 2에서 보이는 휴대전화는 서로 다른 두 가지의 개폐신호를 보여줄 수 있다. 도 2에서 보이는 휴대전화 각각은 휴대전화의 사용상 왼쪽의 그것은 통상 슬라이드 타입으로 불리는 것으로 도 3에서와 같이, 휴대전화를 수직방향을 밀어 올리는 등의 동작으로 그 개폐동작이 이루어진다.
- [0021] 그리고 도 2의 오른쪽 휴대전화는 통상 폴더타입으로서 그 개폐동작은 접혀져 있는 휴대전화 구성을 펼치는 동작으로 구성된다. 한편, 도시되지 않은 플립을 포함하는 바(bar)형 휴대전화 또한 상기와 유사하게 플립을 열고 닫는 것으로 그 개폐동작이 이루어진다. 이러한 개폐동작이 발생하면, 휴대전화는 개폐신호가 게임신호인지 여부를 판단한다.
- [0022] 이후, 상기 개폐신호가 게임신호일 경우 상기 게임프로그램을 제어하도록 하여, 사용자가 행하는 휴대전화의 개폐동작에 따른 개폐신호를 입력신호로 하여 게임이 진행된다. 한편, 상기 개폐신호가 게임신호가 아닐 경우 상기 개폐신호에 따라 휴대전화의 기능을 제어하도록 하여, 개폐동작을 입력신호로 하진 않는 게임 상태에 있어 사용자가 휴대전화의 개폐동작을 행하는 경우, 통상의 휴대전화에서는 대기모드로 이행된다.
- [0023] 한편, 상기 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법은, 휴대전화의 호가 착신된 경우, 상기 게임프로그램을 일시정지하는 단계와, 상기 게임화면을 착신알림화면으로 전환하고 알림음이나 진동을 발생시키는 단계와, 상기 호가 종료된 경우 상기 일시정지된 게임프로그램의 실행을 다시 개시하는 단계를 더 포함하도록 한다.
- [0024] 첨부된 도 1은 본 발명의 흐름도를 보여주는 것으로서, 도 4와 도 5에서 보이는 게임화면을 예를 들어 본 발명의 일 동작을 살펴보기로 한다.
- [0025] 크게, 도 1에서와 같이, 게임(스태이지)을 시작하고, 사용자가 조작을 입력하는 단계로 이행되면 입력된 신호를 판단하여 게임프로그램에 적용된다. 게임 시작 후, 입력되는 신호는 휴대전화의 개폐동작에 따른 개폐신호는 물론 통상의 키패드의 입력을 더하여 구성할 수 있음은 물론이다.
- [0026] 입력된 신호(개폐신호)를 게임프로그램이 판단 후 게임 공정상 적절한 타이밍과 같은 조건에 부합되는 지를 판단하여 진행 여부를 결정할 수 있도록 한다. 그 일 예로서 도 4와 같이 보여지는 휴대전화의 표시상태는 칼로무를 썰어야 하는 게임 스태이지가 있다고 가정한 경우 도 3과 같이 휴대전화가 오픈된 상태가 상기 표시상태가 되도록 한다.
- [0027] 이후, 도 2와 같이, 휴대전화를 닫는 동작으로 그 입력값 즉 입력신호를 사용자가 행하면, 개폐신화 발생하고 이를 게임프로그램이 받아 제어하여 도 5와 같이 칼로무를 썬 화면이 출력되도록 한다.
- [0028] 상기에서는 본 발명에 따른 바람직한 실시한 예를 위주로 상술하였으나, 본 발명의 기술적 사상은 이에 한정되는 것은 아니며 본 발명의 각 구성요소는 동일한 목적 및 효과의 달성을 위하여 본 발명의 기술적 범위 내에서 변경 또는 수정될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

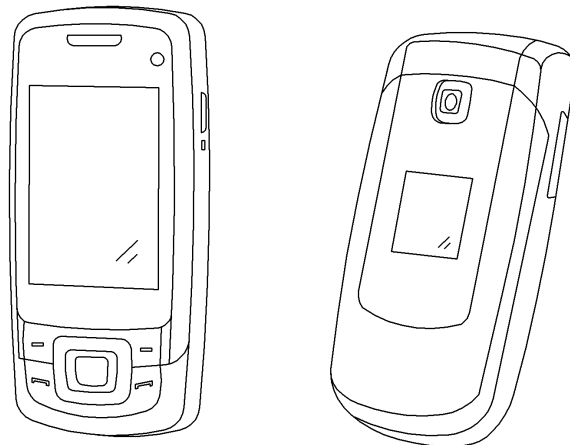
- [0029] 도 1은 본 발명에 따른 휴대전화의 개폐를 이용한 모바일 게임 서비스 방법의 흐름도.
- [0030] 도 2와 도 3 각각은 발명에 따른 모바일 게임 서비스 방법이 적용 가능한 휴대폰의 개폐상태를 보여주는 상태도.
- [0031] 도 4와 도 5는 발명에 따른 모바일 게임 서비스 방법의 일 실시예에 의한 게임화면의 표시상태도.

도면

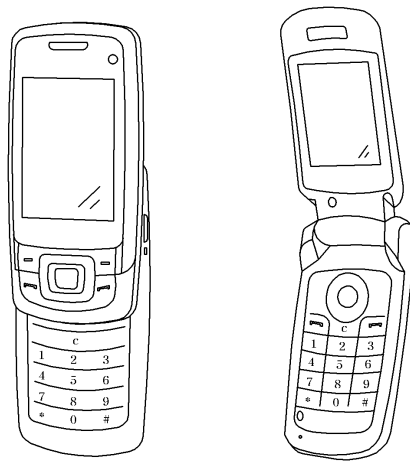
도면1



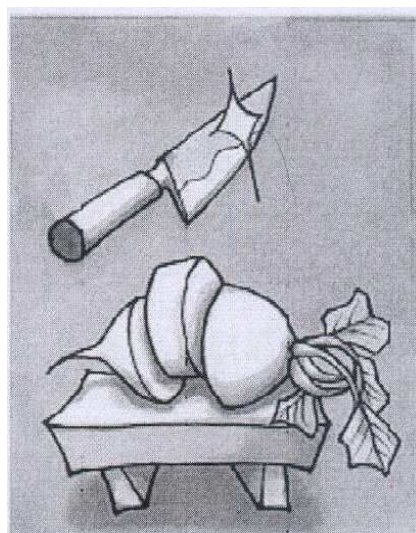
도면2



도면3



도면4



도면5

