



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2025-0064234
(43) 공개일자 2025년05월09일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/85 (2014.01) A63F 13/798 (2014.01)
G06Q 30/02 (2023.01) G06Q 50/40 (2024.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/85 (2015.01)
A63F 13/798 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2023-0149669
(22) 출원일자 2023년11월02일
심사청구일자 2023년11월02일

(71) 출원인
동서대학교 산학협력단
부산광역시 사상구 주례로 47(주례동,
동서대학교)
(72) 발명자
윤선정
부산광역시 북구 덕천로259번길 4 만덕동진연립
3동 202호
차윤지
부산광역시 사하구 낙동남로1353번길 31 동조리첼
시 901호
(74) 대리인
김석계

전체 청구항 수 : 총 3 항

(54) 발명의 명칭 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템

(57) 요약

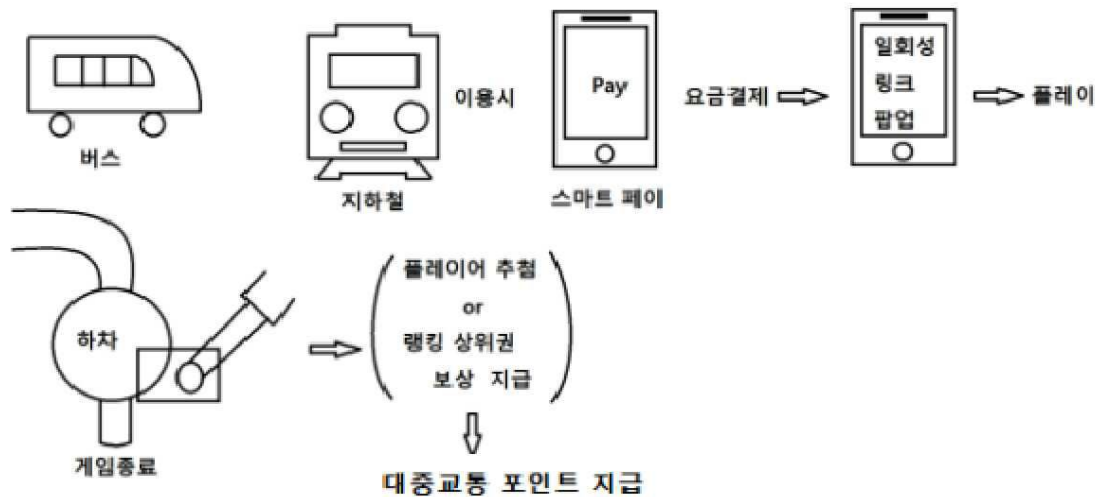
본 발명은 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템에 관한 것으로, 버스, 지하철 이용시 스마트폰의 스마트 페이에 의해 요금을 결제하면 일회성 링크 팝업이 되며 플레이하여 사용하는 것을 특징으로 한다.

또한, 하차 시 게임을 종료하는 것을 특징으로 한다.

또한, 플레이어 추천 또는 랭킹이 상위가 되면 보상을 지급하는 것으로 대중교통 포인트 등을 지급하는 것으로,

본 발명은 환경오염을 줄이기 위한 대중교통 이용을 권장하며 가장 가까운 게임기인 스마트폰을 활용하여 참여율을 증가시키는 현저한 효과가 있다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06Q 30/0209 (2013.01)

G06Q 50/40 (2024.01)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	1345356165
과제번호	LINC3.0-2022-60
부처명	교육부
과제관리(전문)기관명	한국연구재단
연구사업명	3단계 산학협력 선도대학 육성사업(LINC 3.0)
연구과제명	3단계 산학협력 선도대학 육성사업(LINC 3.0)(수요맞춤성장형)
기 여 율	1/1
과제수행기관명	동서대학교 산학협력단
연구기간	2022.03.01 ~ 2023.02.28

명세서

청구범위

청구항 1

대중교통인 버스, 지하철 이용 시 스마트폰의 스마트 페이에 의해 요금을 결제하면 일회성 링크 팝업이 되며 플레이하여 사용하는 것을 특징으로 하는 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 버스 하차 시 게임을 종료하는 것을 특징으로 하는 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템

청구항 3

플레이어 추천 또는 랭킹이 상위가 되면 보상을 지급하는 것으로 대중교통 포인트를 지급하는 것을 특징으로 하는 대중교통 이용시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 환경오염을 줄이기 위한 대중교통 이용을 권장하며 가장 가까운 게임기인 스마트폰을 활용하여 다양한 재미를 제공함으로써 참여율을 증가시키는 대중교통 이용시 스마트페이를 활용한 메타게임 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

- [0002] 일반적으로 대중교통은 많은 사람들이 사용하며, 요금지불 및 대중교통 내에서 시간활용 등에 대해 연구개발이 되고 있다.
- [0003] 종래특허기술의 일례로서 등록번호 10-2259526호에는 게임 장치와 차량에 배치된 게임 시스템 중 적어도 하나 이상에 의해 수행되는 게임 서비스 방법에 있어서,
- [0004] 상기 게임 시스템과 상기 게임 장치가 서로 연결되는 단계;
- [0005] 상기 차량과 관련된 제1 데이터가 획득되는 단계;
- [0006] 상기 제1 데이터를 분석하여 차량 자체와 관련되는 정보인 차량 정보, 차량의 주행과 관련되는 정보인 차량 주행 정보, 및 차량 내에서 게임 장치를 사용하는 사용자와 관련되는 정보인 사용자 정보 중 적어도 하나 이상을 파악하는 단계; 및
- [0007] 상기 차량 정보, 상기 차량 주행 정보, 및 상기 사용자 정보 중 적어도 하나 이상에 기초하여 상기 게임 장치를 통해 플레이되는 게임과 관련되는 데이터를 가공하고, 상기 게임 장치의 사용자에게 게임 서비스를 제공하는 단계를 포함하는 게임 서비스 방법이 공개되어 있다.
- [0008] 또한, 등록번호 10-2259526호에는 버스위치 및 승차정보를 송출하고 버스에 설치되는 운행통신부;
- [0009] 상기 운행통신부로부터 상기 버스위치 및 승차정보를 수신하는 제어부; 및
- [0010] 휴대단말기에 설치되어 상기 제어부와 통신하여 상기 버스위치 및 승차정보를 표시하는 어플리케이션;을 포함하고,
- [0011] 상기 어플리케이션은 버스의 도착 전 사용자가 승차요청을 상기 제어부로 발신할 수 있고, 상기 제어부는 사용자의 상기 승차요청을 버스로 전달하고,
- [0012] 상기 어플리케이션은 사용자가 버스에 승차 후 느끼는 불편에 대한 민원을 제기할 수 있는 민원접수 및 전송 기능을 포함하는, 어플리케이션을 이용한 버스 탑승정보 공유 시스템이 공개되어 있다.

[0013] 그러나 상기 종래기술들은 버스 내에서의 시간이 지루하며, 무료하게 시간을 보내게 되는 단점이 있었다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0014] 따라서 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하고자 안출된 것으로, 환경오염을 줄이기 위한 대중교통 이용을 권장하며 가장 가까운 게임기인 스마트폰을 활용하여 대중 교통 참여율 및 게임 참여율을 증가시키는 대중교통 이용시 스마트페이를 활용한 메타게임 시스템을 제공하고자 하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0015] 본 발명은 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템에 관한 것으로, 버스, 지하철 이용 시 스마트폰의 스마트 페이에 의해 요금을 결제하면 일회성 링크 팝업이 되며 플레이하여 사용하는 것을 특징으로 한다.

[0016] 또한, 하차 시 게임을 종료하는 것을 특징으로 한다.

[0017] 또한, 플레이어 추천 또는 랭킹이 상위가 되면 보상을 지급하는 것으로 대중교통 포인트 등을 지급하는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0018] 따라서 본 발명은 환경오염을 줄이기 위한 대중교통 이용을 권장하며 가장 가까운 게임기인 스마트폰을 활용하여 참여율을 증가시키는 현저한 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0019] 도 1은 본 발명 대중교통 이용 시 스마트페이를 활용한 메타게임 시스템 구성도

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0020] 본 발명은 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템에 관한 것으로, 버스, 지하철 이용 시 스마트폰의 스마트 페이에 의해 요금을 결제하면 일회성 링크 팝업이 되며 플레이하여 사용하는 것을 특징으로 한다.

[0021] 또한, 하차 시 게임을 종료하는 것을 특징으로 한다.

[0022] 또한, 플레이어 추천 또는 랭킹이 상위가 되면 보상을 지급하는 것으로 대중교통 포인트 등을 지급하는 것을 특징으로 한다.

[0023] 또한, 멀티 플레이어 게임이 가능한 것을 특징으로 한다.

[0024] 또한, 싱글 플레이 게임의 경우 기록 저장, 랭킹, 포인트 지급이 되는 것을 특징으로 한다.

[0025] 또한, 멀티게임일 경우 동일 대중교통 내 일정 구간이 남은 사람 대상 초대팝업을 띄울 수 있는 것 도착지 입력이 되는 것을 특징으로 한다.

[0026] 또한, 방은 먼저 방을 만든 사람이며, 방장이 내리면 남은 사람 중 랜덤 지정되고 혼자 남으면 자동 종료되거나, 또는 싱글 게임 모드로 전환되는 것을 특징으로 한다.

[0027] 또한, 일행끼리 할 경우와 타인과 같이할 경우의 모드로 구분하여 플레이되게 할 수 있는 것을 특징으로 한다.

[0029] 본 발명을 첨부도면에 의해 상세히 설명하면 다음과 같다.

[0030] 대중교통 이용 시 스마트 페이를 활용한 메타게임 시스템으로서, 버스 지하철 이용 시 스마트폰의 스마트 페이에 의해 요금을 결제하면 일회성 링크 팝업이 되며 플레이하여 사용한다.

[0031] 하차 시 게임을 종료한다.

[0032] 본 시스템은 플레이어 추천 또는 랭킹이 상위가 되면 보상을 지급하는 것으로 대중교통 포인트 등을 지급한다.

[0033] 그리고 멀티플레이어 게임이 가능한 것으로, 싱글 플레이 게임의 경우 기록저장, 랭킹, 포인트 지급이 되며 멀티게임일 경우 동일 대중교통 내 일정 구간이 남은 사람 대상 초대팝업을 띄울 수 있다. 이를 위해 도착지 입력이 필요하다. 방장은 먼저 방을 만든 사람이며, 방장이 내리면 남은 사람 중 랜덤하게 지정된다. 혼자 남으면 자동종료 된다. 또는 싱글 게임모드로 전환된다.

[0034] 일행끼리 할 경우와 타인과 같이 할 경우의 모드로 구분하여 플레이되게 할 수 있다.

[0035] 따라서 본 발명은 환경오염을 줄이기 위한 대중교통 이용을 권장하며 가장 가까운 게임기인 스마트폰을 활용하여 참여율을 증가시키는 현저한 효과가 있다.

도면

도면1

