



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2014-0086676
(43) 공개일자 2014년07월08일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 출원번호 10-2012-0157440

(22) 출원일자 2012년12월28일

심사청구일자 2012년12월28일

(71) 출원인

한국기술교육대학교 산학협력단

충남 천안시 동남구 병천면 충절로 1600, 내 (한국기술교육대학교)

(72) 발명자

장경식

충남 천안시 동남구 풍세로 801-23, 108동 1102호 (용곡동, 용곡1차세광엔리치타워아파트)

이두완

충남 천안시 동남구 원거리10길 7, B동 101호 (원성동, 우성빌라)

박순호

충남 천안시 서북구 두정역서1길 22, 202동 204호 (두정동, 우남아파트두정마을)

(74) 대리인

정희환

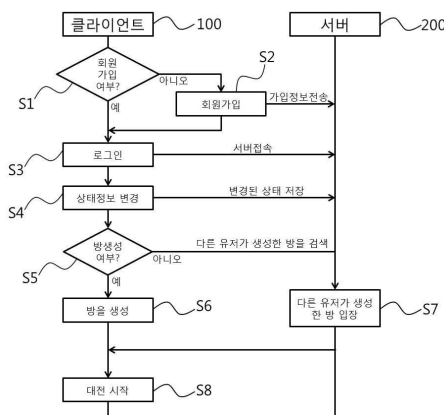
전체 청구항 수 : 총 3 항

(54) 발명의 명칭 모바일 게임 시스템 운용 방법

(57) 요약

본 발명은 모바일 게임 시스템 운용 방법의 한 예는 유저(user)가 모바일(mobile) 기기를 통해 클라이언트(client)를 실행시키는 단계, 상기 클라이언트에서 사용자의 회원 가입 여부를 확인하는 단계, 상기 회원 가입이 되어있는 경우 로그인하여 게임 서버(game server)에 접속하는 단계, 상기 서버에 접속 후 자신의 상태 정보를 변경하여 게임을 준비하는 단계, 상기 게임 준비가 끝나면 다른 유저와의 대전을 위해 유저 대기 방을 생성하거나 다른 유저가 생성해둔 대기 방에 입장하는 단계, 상기 대기 방에서 일대일 또는 다대다로 타 유저 입장이 종료되면 대전을 시작하는 단계, 그리고 상기 대전이 끝나면 게임을 종료하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

유저(user)가 모바일(mobile) 기기를 통해 클라이언트(client)를 실행시키는 단계,
 상기 클라이언트에서 사용자의 회원 가입 여부를 확인하는 단계,
 상기 회원 가입이 되어있는 경우 로그인하여 게임 서버(game server)에 접속하는 단계,
 상기 서버에 접속 후 자신의 상태 정보를 변경하여 게임을 준비하는 단계,
 상기 게임 준비가 끝나면 다른 유저와의 대전을 위해 유저 대기 방을 생성하거나 다른 유저가 생성해둔 대기 방에 입장하는 단계,
 상기 대기 방에서 일대일 또는 다대다로 타 유저 입장이 종료되면 대전을 시작하는 단계, 그리고
 상기 대전이 끝나면 게임을 종료하는 단계
 를 포함하는
 모바일 게임 시스템 운용 방법.

청구항 2

제1항에서,
 상기 클라이언트는 상기 유저 별로 존재하며, 상기 서버와 상기 클라이언트가 일대일로 통신하여 통신에 끊김이 없는 모바일 게임 시스템 운용 방법.

청구항 3

제1항에서,
 상기 상태 정보는 게임 진행 시 사용되는 아바타와 그에 따른 스킬을 선택하는 모바일 게임 시스템 운용 방법.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 모바일 게임 시스템 운용 방법에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 최근 들어, 정보통신 분야의 비약적인 발전으로 업무의 효율을 획기적으로 증진시킬 뿐만 아니라 우리의 일상적인 생활 방식도 크게 변화시키고 있다. 초고속 망의 급속한 보급으로 인하여 많은 사람들이 인터넷을 이용하고 있으며, 또한, 인터넷 사용자에게 컴퓨터 통신망을 이용한 다양한 온라인 게임 서비스가 제공되고 있다. 대표적인 온라인 게임으로는 롤 플레이 게임(RPG: Roll Playing Game), 액션 게임, 보드 게임 등이 있다.

[0003] 온라인 롤 플레이 게임(RPG: Role Playing Game)은 여러 가지 시나리오를 기초로 하여 게임 상의 다수의 플레이어가 함께 캐릭터를 성장시키고, 소정의 퀘스트를 부여받아 수행하는 게임을 의미한다. 특히, MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game) 유형의 게임은 통신망을 통해 복수의 게임 사용자가 동시 다발적으로 참여할 수 있어 큰 인기를 끌고 있다. 이러한 유형의 게임에서는 게임 사용자가 게임 맵(Map)을 돌아다니면서 여러 가지 임무(퀘스트)를 수행하도록 구성되는 것이 일반적이다.

[0004] 그런데 종래의 온라인 롤 플레이 게임은 대부분 고도의 집중력을 요할 뿐만 아니라, PC 상에서 수행되어 이동 중에는 게임이 불가능하고, 특히 바쁜 일상생활 중에는 게임을 즐길 수 없는 문제점이 있어서 근래에는 모바일 기기를 이용한 온라인 게임이 다수 개발되어 사용자의 접근성을 높인 엔터테인먼트가 제공되고 있다.

[0005] 그러나 종래의 모바일 기기를 이용한 온라인 게임은 여러 명이 동시에 접속하여 게임을 하기가 어렵고, 기존의 PC용 온라인 게임에서 구현된 다수 대 다수의 게임은 속도가 느리거나 안정성이 낮아서 이용에 불편함이

많았다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 모바일 기기를 이용한 다수 대 다수의 온라인 게임을 제공하기 위한 것이다.

과제의 해결 수단

[0007] 본 발명의 한 특징에 따른 모바일 게임 시스템 운용 방법은 유저(user)가 모바일(mobile) 기기를 통해 클라이언트(client)를 실행시키는 단계, 상기 클라이언트에서 사용자의 회원 가입 여부를 확인하는 단계, 상기 회원 가입이 되어있는 경우 로그인하여 게임 서버(game server)에 접속하는 단계, 상기 서버에 접속 후 자신의 상태 정보를 변경하여 게임을 준비하는 단계, 상기 게임 준비가 끝나면 다른 유저와의 대전을 위해 유저 대기 방을 생성하거나 다른 유저가 생성해둔 대기 방에 입장하는 단계, 상기 대기 방에서 일대일 또는 다대다로 타 유저 입장이 종료되면 대전을 시작하는 단계, 그리고 상기 대전이 끝나면 게임을 종료하는 단계를 포함한다.

[0008] 상기 클라이언트는 상기 유저 별로 존재하며, 상기 서버와 상기 클라이언트가 일대일로 통신하여 통신에 끊김이 없다.

[0009] 상기 상태 정보는 게임 진행 시 사용되는 아바타와 그에 따른 스킬을 선택한다.

발명의 효과

[0010] 이러한 특징에 따르면, 모바일 기기를 이용한 다수 대 다수의 온라인 게임을 제공할 때 서버의 지연시간을 감소하여 원활한 서비스를 공급하는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0011] 도 1은 본 발명의 한 실시예에 따른 모바일 게임 시스템 운용 방법의 구동을 나타낸 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0012] 아래에서는 첨부한 도면을 참고로 하여 본 발명의 실시예에 대하여 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다.

[0013] 그러면 첨부한 도면을 참고로 하여 본 발명의 한 실시예에 따른 모바일 게임 시스템 운용 방법에 대하여 설명한다.

[0014] 유저는 자신의 모바일 기기에 서버에서 제공하는 어플리케이션을 설치하여 클라이언트(100)를 개설했다.

[0015] 이렇게 개설했던 클라이언트(100)는 서버(200)를 통해 다른 유저와 일대일 또는 다수 대 다수의 대전 게임을 이용할 수 있다.

[0016] 이때, 각 클라이언트(100)는 서버(200)에 일대일로 대응하여 정보를 주고 받게 되어, 각 클라이언트(100)는 버퍼(buffer)의 길이가 늘어나는 것을 제외하고는 서버(200)의 응답시간에 영향을 받지 않는다.

[0017] 이러한 기능으로 인해 서버(200)는 여러 명의 유저가 사용하는 여러 클라이언트(100)가 서버(200)에 접속하여도 서버(200)로부터 클라이언트(100)에 전송해주는 데이터의 끊김이나 서버(200)의 다운 현상을 보완 해준다.

[0018] 먼저, 유저(user)는 자신이 보유하고 있는 모바일(mobile) 기기를 이용하여 게임 제공자가 제공하는 게임의 클라이언트(client, 100) 설치하고 실행한다.

[0019] 실행된 클라이언트(100)는 처음 유저의 회원 가입 여부를 확인하게 된다(S1).

[0020] 이때 회원 가입 여부는 유저의 판단에 의해 이루어지며, 유저가 해당 게임에 회원 가입한 적이 없는 경우는 회원가입 단계로 넘어가 자신의 정보를 입력하여 회원 가입을 하고(S2) 입력한 가입 정보는 서버(server, 200)로 전송되어 서버의 유저DB(database)에 저장된다. 이후 유저는 회원가입 단계를 건너뛰고 바로 다음 단계로 넘어

도면

도면1

