

	(19) 대한민국특허청(KR) (12) 공개특허공보(A)	(11) 공개번호 10-2018-0007272 (43) 공개일자 2018년01월22일
(51) 국제특허분류(Int. Cl.) A63F 13/822 (2014.01) A63F 13/45 (2014.01) A63F 13/55 (2014.01) A63F 13/80 (2014.01)	(71) 출원인 동서대학교산학협력단 부산 사상구 주례로 47, (주례동, 동서대학교)	
(52) CPC특허분류 A63F 13/822 (2015.01) A63F 13/45 (2015.01)	(72) 발명자 윤선정 부산광역시 북구 덕천로259번길 4, 3동202호(만덕동, 만덕동진연립)	
(21) 출원번호 10-2016-0088297	박용제 부산광역시 강서구 명지국제5로 59, 103동 1001호 (뒷면에 계속)	
(22) 출원일자 2016년07월12일 심사청구일자 2016년07월12일	(74) 대리인 김석계	

전체 청구항 수 : 총 4 항

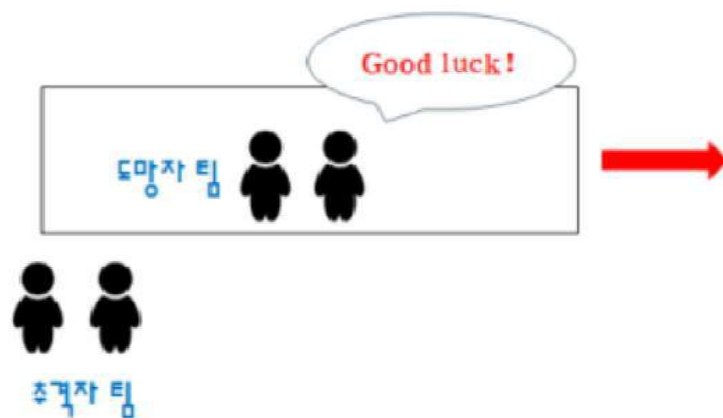
(54) 발명의 명칭 메트로 체이서 게임 제공방법

(57) 요약

본 발명은 술래잡기와 숨바꼭질을 모티브로 하는 스마트 기기용 게임 콘텐츠를 제공하는 것으로, 상기 게임 콘텐츠는 다수의 플레이어간의 대결방식으로 이루어지며, 각각의 플레이어는 도망치는 도망자 또는 쫓는 역할인 추격자를 맡게 되고, 각각의 플레이어는 도망자 역할 또는 추격자 역할로 나누어진 후 각각의 플레이어가 캐릭터를 조작함으로써 일정시간 동안 진행되는 것으로,

본 발명의 메트로 체이서 게임 제공방법은 이동시간을 고려한 플레이 타임과, 지하철과 정거장을 배경으로 하는 단순하고 쉬우면서도 직관적인 그래픽 디자인으로 사용자의 친근감과 몰입도를 높이는 게임 콘텐츠를 통해 사용자들의 만족도를 높이고 재미를 제공하는 현저한 효과가 있다.

대표도 - 도4



시작 화면

(52) CPC특허분류

A63F 13/55 (2015.01)

A63F 13/80 (2015.01)

(72) 발명자

여창현

부산광역시 영도구 신선초롱길 88

이재원

경상남도 창원시 의창구 외동반림로266번길 14, 2
층

신성호

부산광역시 북구 화명신도시로 194 화명한일유엔아
이 107동 1701호

김상준

부산광역시 부산진구 진남로 589-1

명세서

청구범위

청구항 1

술래잡기와 숨바꼭질을 모티브로 하는 스마트 기기용 게임 콘텐츠를 제공하는 것으로, 상기 게임 콘텐츠는 다수의 플레이어간의 대결방식으로 이루어지며, 각각의 플레이어는 도망치는 도망자 또는 쫓는 역할인 추격자를 맡게 되고, 각각의 플레이어는 도망자 역할 또는 추격자 역할로 나누어진 후 각각의 플레이어가 캐릭터를 조작함으로써 일정시간 동안 진행되는 것을 특징으로 하는 메트로 체이서 게임 제공방법

청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 게임 콘텐츠는 각각의 플레이어가 지하철의 각 칸과 정거장에서 캐릭터를 이동시키고, 역할에 따라 승리 조건을 만족하는 것으로, 상기 게임 콘텐츠에서 추격자 역할의 플레이어들의 승리 조건은 제한시간 내에 모든 도망자 역할의 플레이어들의 캐릭터를 잡는 것이며, 상기 도망자 역할의 플레이어들의 승리 조건은 제한시간 내에 1명이라도 생존해 있거나, 또는 추격자 역할의 플레이어들이 공격 횟수를 모두 소비하면 승리하는 것을 특징으로 하는 메트로 체이서 게임 제공방법

청구항 3

제 2항에 있어서, 상기 플레이어의 캐릭터는 지하철을 탑승할 수 있는 것으로, 상기 지하철의 이동속도는 항상 일정한 것을 특징으로 하는 메트로 체이서 게임 제공방법

청구항 4

제 2항에 있어서, 상기 지하철 또는 정거장 안에는 일정 수의 NPC가 랜덤하게 배치되며, 각각의 NPC가 지하철에 배치될 시 지하철의 칸 수에 제한되지 않고 배치되는 것을 특징으로 하는 메트로 체이서 게임 제공방법

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 메트로 체이서 게임 제공방법에 관한 것으로, 보다 상세하게는 이동시간을 고려한 플레이 타임과, 지하철과 정거장을 배경으로 하는 단순하고 쉬우면서도 직관적인 그래픽 디자인으로 사용자의 친근감과 몰입도를 높이는 게임 콘텐츠를 통해 사용자들의 만족도를 높이고 재미를 제공하는 메트로 체이서 게임 제공방법에 관한 것이다.

배경 기술

- [0002] 스마트폰의 보급이 일반화되면서 스마트폰을 플랫폼으로 하는 모바일 게임 또한 급속한 속도로 대중화 및 발전을 가속하고 있다.
- [0003] 상기 모바일 게임은 가볍고 단순하게 즐길 수 있는 모바일게임이 개인의 스케줄 때문에라도 장시간 동안 하드(hard)하게 게임을 즐길 수 없는 대다수 20~40대 층의 직장인들 사이에서 국민게임으로 성장할 가능성이 크다.
- [0004] 그러므로 경제활동이 가능한 이 군들을 마케팅 대상으로 공략한다면 사업성은 당연히 부수적으로 따라온다고 볼 수 있을 것이다.
- [0005] 가벼운 게임을 즐겨하는 세대를 노려 조작이 지하철과 정거장을 배경으로 하는 단순하고 쉬우면서도 직관적인 그래픽 디자인으로 사용자의 친근감과 몰입도를 높이는 게임 콘텐츠를 제작하고자 한다.
- [0006] 상기 사용자의 친근감과 몰입도를 높이는 게임 콘텐츠의 선호도를 확인한 결과 인기 있는 모바일 게임의 장르, 장르별 모바일 게임 선호도, 나이, 그리고 성별로 나누어 조사하였으며, 앱 스토어와 안드로이드 마켓의 게임 장르 비중은 다음과 같다.
- [0007] 먼저 앱 스토어에서는 퍼즐게임이 15%로 제일 많은 비중을 차지하며 그 뒤로 아케이드게임과 액션 게임이 11%를

차지한다고 나타났다.

- [0008] 안드로이드 마켓에서도 비슷한 결과가 나타났는데 상위 게임 장르의 비중을 조사하였을 때 아케이드 및 액션 게임이 45%로 가장 많았으며 그 뒤를 따르는 게임이 25%를 차지하였다.
- [0009] 그러므로 사람들이 가장 많이 플레이하는 모바일 게임은 주로 아케이드나 액션, 퍼즐게임이라는 사실을 알 수 있다.
- [0010] 현재 캐주얼 게임의 대중성은 다양한 플랫폼의 게임들을 통해 증명된 바로, 연령층과 직업군에 상관없이 다양한 사용자 분포도를 보여주고 있는 것으로 설명할 수 있다.
- [0011] 상기 캐주얼 게임은 어떤 군의 사용자건 특유의 간단한 조작과 짧은 플레이 타임으로 인해 손쉽게 접근할 수 있다.
- [0012] 요즘 들어 모바일 게임은 현대인의 생활 패턴과 관련 기기의 발전으로 인해 급격히 부상하고 있는 플랫폼 콘텐츠이다.
- [0013] 상기 모바일 기기를 이용한 모바일 게임은 특유의 휴대성과 캐주얼 게임의 특성이 맞물리면서 현재는 바야흐로 모바일 게임의 시대라고 보아도 과언이 아닐 정도로 수많은 모바일 게임들이 범람하고 있으며, 또한, 많은 사용자들이 모바일 게임을 즐기고 있다.
- [0014] 많은 사용자들이 모바일 게임을 즐기면서 넓은 사용자 층을 내세울 수 있으며 아직 초기 단계에 불과한 캐주얼 모바일 게임의 특성상 확장 가능성은 뛰어나다고 할 수 있으며, 이후 모바일 기술 및 하드웨어의 발전에 따라 더욱 개발속도가 가속화 될 가능성 또한 상당히 높다.
- [0015] 종래기술로서 등록특허공보 등록번호 제10-0715972호의 근거리 통신기능을 구비한 휴대단말을 이용한 게임 방법에 의하면, 근거리 통신기능을 구비한 복수의 휴대단말 간의 게임 방법에 있어서, 복수의 휴대단말 사이에 근거리 통신방식을 이용하여 네트워크를 형성하는 단계; 상기 휴대단말 중 게임기능을 구비한 제1 휴대단말에 내장된 소정의 게임 프로그램 시작 단계; 상기 제1 휴대단말이 다른 제2휴대단말로부터 특정 키 값을 전송받는 단계; 상기 제1 휴대단말이 상기 전송받은 특정 키 값을 특정 게임용 키 신호로 매핑하여 설정하는 단계; 상기 제1 휴대단말이 휴대단말 사용자에게 의해 입력되는 특정게임용 키 신호에 따라 상기 소정의 게임 프로그램을 실행하고, 또한 제2 휴대단말로부터 수신받은 특정 키 값에 대응하는 특정 게임용 키 신호에 따라 상기 소정의 게임 프로그램을 실행하는 단계; 상기 소정의 게임 프로그램 실행 데이터에 따른 게임실행화면을 상기 제1 휴대단말 표시부에 표시하는 단계; 상기 게임이 완료되어 게임 종료가 설정되면 상기 제1 휴대단말이 제2 휴대단말에 대해 네트워크 연결 해제 메시지를 전송하고 네트워크 연결을 해제하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 근거리 통신기능을 구비한 휴대단말을 이용한 게임 방법이라고 기재되어 있다.
- [0016] 다른 종래기술로서 등록특허공보 등록번호 제10-1413609호의 모바일 게임 시스템 및 모바일 게임 수행방법에 의하면, 기지국과 데이터통신이 가능한 제1송수신장치 및 근거리 데이터통신을 위한 제2송수신장치를 구비하는 제1모바일 디바이스; 상기 제2송수신장치와 통신 가능한 적어도 하나의 제2모바일 디바이스; 및 상기 기지국과 상호 통신 가능하며, 상기 기지국을 통해 상기 제1모바일 디바이스와 데이터를 송수신하는 게임서버; 를 구비하며, 상기 제2모바일 디바이스는 상기 제1모바일 디바이스의 제1송수신장치를 통해 상기 게임서버와 데이터통신을 수행함을 특징으로 하는 모바일 게임 시스템이라고 기재되어 있다.
- [0017] 그러나 상기와 같은 종래의 방법은 지하철, 버스 등의 대중교통을 이용할 시 이동하는 시간에 하기에는 플레이 타임이 길며, 일상에서 주로 볼 수 있는 디자인을 사용하지 않아 친근하지 못하는 단점이 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0018] 본 발명의 메트로 체이서 게임 제공방법은 이동시간을 고려한 플레이 타임과, 지하철과 정거장을 배경으로 하는 단순하고 쉬우면서도 직관적인 그래픽 디자인으로 사용자의 친근감과 몰입도를 높이는 게임 콘텐츠를 통해 사용자들의 만족도를 높이고 재미를 제공하는 메트로 체이서 게임 제공방법에 관한 것이다.

과제의 해결 수단

- [0019] 본 발명은 술래잡기와 숨바꼭질을 모티브로 하는 스마트 기기용 게임 콘텐츠를 제공하는 것으로, 상기 게임 콘

텐츠는 다수의 플레이어간의 대결방식으로 이루어지며, 각각의 플레이어는 도망치는 도망자 또는 쫓는 역할인 추격자를 맡게 되고, 각각의 플레이어는 도망자 역할 또는 추격자 역할로 나누어진 후 각각의 플레이어가 캐릭터를 조작함으로써 일정시간 동안 진행되는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0020] 본 발명의 메트로 체이서 게임 제공방법은 이동시간을 고려한 플레이 타임과, 지하철과 정거장을 배경으로 하는 단순하고 쉬우면서도 직관적인 그래픽 디자인으로 사용자의 친근감과 몰입도를 높이는 게임 콘텐츠를 통해 사용자들의 만족도를 높이고 재미를 제공하는 현저한 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0021] 도 1은 본 발명에서 구역 네트워크를 이용한 실시간 매칭의 개념도
 도 2는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 플레이어 뷰 및 유저 인터페이스 개념도
 도 3은 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 지하철의 구성도
 도 4는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 시작화면을 나타내는 개념도
 도 5는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 도망자 역할의 플레이어가 캐릭터의 외형을 선택하는 개념도
 도 6은 본 발명의 게임 콘텐츠에서 도망자 역할의 플레이어가 변장 아이템을 사용하는 개념도
 도 7은 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 지하철이 정차 가능한 정거장을 나타내는 개념도
 도 8은 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 정거장 내의 화면을 나타내는 개념도
 도 9는 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 역 플랫폼 내의 화면을 나타내는 개념도
 도 10은 본 발명의 게임 콘텐츠에서 추격자가 공격할 수 있는 것을 나타내는 아이콘 개념도
 도 11은 본 발명의 게임 콘텐츠에서 추격자가 NPC를 공격했을 때를 나타내는 개념도
 도 12는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 추격자가 공격 가능한 거리를 나타내는 개념도

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0022] 본 발명은 술래잡기와 숨바꼭질을 모티브로 하는 스마트 기기용 게임 콘텐츠를 제공하는 것으로, 상기 게임 콘텐츠는 다수의 플레이어간의 대결방식으로 이루어지며, 각각의 플레이어는 도망치는 도망자 또는 쫓는 역할인 추격자를 맡게 되고, 각각의 플레이어는 도망자 역할 또는 추격자 역할로 나누어진 후 각각의 플레이어가 캐릭터를 조작함으로써 일정시간 동안 진행되는 것을 특징으로 한다.

[0023] 또한, 상기 게임 콘텐츠는 각각의 플레이어가 지하철의 각 칸과 정거장에서 캐릭터를 이동시키고, 역할에 따라 승리 조건을 만족하는 것으로, 상기 게임 콘텐츠에서 추격자 역할의 플레이어들의 승리 조건은 제한시간 내에 모든 도망자 역할의 플레이어들의 캐릭터를 잡는 것이며, 상기 도망자 역할의 플레이어들의 승리 조건은 제한시간 내에 1명이라도 생존해 있거나, 또는 추격자 역할의 플레이어들이 공격 횟수를 모두 소비하면 승리하는 것을 특징으로 한다.

[0024] 또한, 상기 플레이어의 캐릭터는 지하철을 탑승할 수 있는 것으로, 상기 지하철의 이동속도는 항상 일정한 것을 특징으로 한다.

[0025] 또한, 상기 지하철 또는 정거장 안에는 일정 수의 NPC가 랜덤하게 배치되며, 각각의 NPC가 지하철에 배치될 시 지하철의 칸 수에 제한되지 않고 배치되는 것을 특징으로 한다.

[0027] 본 발명을 첨부 도면에 의해 상세히 설명하면 다음과 같다.

[0028] 도 1은 본 발명에서 구역 네트워크를 이용한 실시간 매칭의 개념도, 도 2는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 플레이어 뷰 및 유저 인터페이스 개념도, 도 3은 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 지하철의 구성도, 도 4는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 시작화면을 나타내는 개념도, 도 5는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 도망자 역할의 플레이어가 캐릭터의 외형을 선택하는 개념도, 도 6은 본 발명의 게임 콘텐츠에서 도망자 역할의 플레이어가 변장 아이템을

사용하는 개념도, 도 7은 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 지하철이 정차 가능한 정거장을 나타내는 개념도, 도 8은 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 정거장 내의 화면을 나타내는 개념도, 도 9는 본 발명의 게임 콘텐츠 내에서 역 플랫폼 내의 화면을 나타내는 개념도, 도 10은 본 발명의 게임 콘텐츠에서 추격자가 공격할 수 있는 것을 나타내는 아이콘 개념도, 도 11은 본 발명의 게임 콘텐츠에서 추격자가 NPC를 공격했을 때를 나타내는 개념도, 도 12는 본 발명의 게임 콘텐츠에서 추격자가 공격 가능한 거리를 나타내는 개념도이다.

- [0029] 본 발명에 대해 구체적으로 기술하면, 본 발명은 슬래잡기와 숨바꼭질을 모티브로 하는 스마트 기기용 게임 콘텐츠를 제공한다.
- [0030] 상기 게임 콘텐츠는 스마트 기기를 사용하여 할 수 있는 모바일 게임이다.
- [0031] 상기 게임 콘텐츠를 통해 사용자층을 확보하기 위해 IOS, 안드로이드 등에 설치되어 실행될 수 있도록 멀티 플랫폼을 지원한다.
- [0032] 상기 게임 콘텐츠는 기본적으로 친숙한 도시 지하철, 시내버스 등의 대중교통을 배경으로 하며, 사용자 취향 및 이용하는 교통수단에 따른 배경 도색 설정으로 배경 커스터마이징 기능을 제공한다.
- [0033] 즉, 상기 배경 커스터마이징은 사용자 본인이 원하는 배경을 선택하여 사용할 수 있게 하는 기능이다.
- [0034] 상기 게임 콘텐츠의 장르는 전 연령층이 즐기는 캐주얼 액션 장르이며, 지하철을 배경으로 한다.
- [0035] 상기 게임 콘텐츠는 캐주얼을 살리기 위해 몰입감을 극대화할 수 있는 실루엣 시스템 및 SD 캐릭터를 사용한다.
- [0036] 상기 게임 콘텐츠의 캐릭터 조작은 간편한 가상 조이스틱 방식으로 터치를 통해 조작할 수 있다.
- [0037] 상기 게임 콘텐츠는 2D 게임의 가장 편안한 뷰인 3인칭 쿼터뷰를 사용한다.
- [0038] 상기 게임 콘텐츠는 개발의 효율성을 위해 유니티 엔진으로 개발한다.
- [0039] 상기 사용자 뷰는 2D 3인칭 쿼터뷰로 사용자 플레이할 시에 편안함을 제공한다.
- [0040] 상기 게임 콘텐츠는 가상 조이스틱 및 터치를 통해 조작할 수 있다.
- [0042] 상기 게임 콘텐츠에 접속하는 사용자는 현재 위치에 따른 실시간 네트워크 매칭을 할 수 있다.
- [0043] 상기 네트워크 매칭은 네트워크 통신을 통해 제공되는 웹서버를 통해서 연결을 제공하거나, 또는 스마트 기기 간에 블루투스 통신 등의 무선통신망을 통해 서로 간에 통신할 수 있도록 매칭하는 것이다.
- [0044] 이때, 매칭되는 대상은 무선통신망 내에 있는 접속자 전체이며, 서로 인지하고 있지 않아도 상관없이 매칭될 수 있다.
- [0045] 상기 무선통신망을 통해 서로간 매칭할 시, 처음에 접속하는 사용자가 서버가 되며, 이후 접속하는 사용자가 클라이언트가 되나, 서버인 사용자가 거리가 떨어져서 범위를 벗어나는 경우 두 그룹으로 나누어질 수 있다.
- [0046] 이때, 서버였던 사용자가 포함된 그룹은 그대로 유지되며 떨어진 그룹의 사용자들의 캐릭터는 컴퓨터가 대신 진행하게 된다.
- [0047] 반대로 서버였던 사용자가 포함되지 않은 그룹은 그룹 중 한명의 사용자의 스마트 기기가 서버가 되며 해당 그룹은 게임을 진행하되, 떨어진 그룹과는 달리 게임을 진행하며, 떨어진 그룹의 캐릭터는 컴퓨터가 대신 진행하게 된다.
- [0048] 즉, 사용자들은 서로 간의 거리가 떨어지거나 또는 일부 사용자가 접속을 종료하더라도 게임을 계속하여 진행할 수 있으며, 빈자리는 컴퓨터가 채워주게 된다.
- [0050] 상기 게임 콘텐츠는 다수의 플레이어간의 대결방식으로 이루어진다.
- [0051] 상기 게임 콘텐츠는 각각의 플레이어는 도망치는 도망자 또는 쫓는 역할인 추격자를 맡게 된다.
- [0052] 상기 게임의 배경으로는 역무원으로 근무하던 김 군과 박 군의 평화로운 일상은 어떤 악질 잡상인들의 등장으로 깨어지고 만다. 어느 날 두 명이 근무하는 역 사무실에 잡상인에 대한 민원이 쉴 새 없이 쇄도하고, 마른하늘에 날벼락으로 상사에게 내리 갈굼을 당하게 된 김 군과 박 군은 분노에 가득 차 잡상인들을 잡으러 나서게 되는

설정을 가진다.

- [0054] 상기 게임 콘텐츠는 대기화면에서 시작시 사람의 수에 따라 다른 사용자와 진행하는 멀티 플레이, 또는 다른 사용자가 접속하지 않을 경우 혼자서 컴퓨터와 진행하는 싱글플레이로 진행할 수 있다.
- [0055] 즉, 게임 콘텐츠를 실행한 사용자는 싱글플레이와 멀티플레이 중 선택하여 게임을 할 수 있게 되는 것이다.
- [0056] 상기 싱글플레이는 대기화면에서 다른 사용자가 참여하지 않았을 경우에 혼자서 할 수 있도록 하는 것으로, 사용자는 컴퓨터와 대결하는 것이다.
- [0057] 이때, 상기 싱글플레이 하는 도중에 대기화면 또는 싱글플레이 중인 다른 사용자가 주변에 접근하면 서로 간에 연결할 수 있도록 화면에 알려주며, 선택적으로 대기화면으로 돌아갈 수 있는 것으로, 대기화면에서 서로 간에 매칭으로 멀티 플레이를 진행할 수 있게 된다.
- [0058] 물론, 상기 싱글플레이 중인 사용자는 대기화면으로 돌아가지 않고, 혼자서 게임을 할 수도 있으며, 다른 플레이어 참여 가능하게 설정해 놓음으로써, 다른 플레이어가 컴퓨터를 대신하여 참여가 가능하게 할 수가 있다.
- [0060] 상기 게임 콘텐츠의 대기화면에서는 사용자를 매칭하기 위해 대기시간을 가지게 되며, 플레이를 할 수 있는 게임시작 버튼이 형성되며, 사용자가 다수가 모인 후, 어느 한 사람이 게임시작 버튼을 누르면 일정 수의 사용자를 매칭시켜 같은 게임을 진행하게 되는 멀티 플레이가 되는 것이다.
- [0062] 상기 대기화면에서 게임시작 버튼을 누른 후, 게임이 시작되면 플레이어들 및 컴퓨터는 각각 무작위로 도망자 역할 또는 추격자 역할로 결정된다.
- [0063] 이때, 도망자 수와 추격자 수는 동일하게 되어 균형을 유지한다.
- [0064] 상기 게임 콘텐츠는 다수의 플레이어가 도망자 역할 또는 추격자 역할로 나누어진 후, 각각의 플레이어가 캐릭터를 조작함으로써 일정시간 동안 진행되는 것이다.
- [0065] 그리고 상기 게임 콘텐츠는 각각의 플레이어가 지하철의 각 칸과 정거장에서 캐릭터를 이동시키고, 이동되는 캐릭터를 통해 도망자 역할의 캐릭터는 추격자의 캐릭터로부터 제한시간동안 도망치며, 추격자 팀은 제한시간 안에 도망자들을 잡는 것으로 승패가 결정이 나게 되는 것이다.
- [0066] 상기 플레이어의 캐릭터는 지하철을 탑승할 수 있는 것으로, 상기 지하철의 이동속도는 항상 일정하다.
- [0067] 실시예로서, 상기 게임 콘텐츠에서는 4명의 플레이어의 캐릭터가 각각 2명씩 도망자와 추격자로 팀을 나누어 5분 동안 진행된다.
- [0068] 이때, 상기 플레이어의 캐릭터는 지하철을 타고 이동할 수 있다.
- [0069] 상기 지하철의 이동속도는 아래와 같다.
- [0070] 상기 지하철이 정거장으로 들어오는 시간 : 1초
- [0071] 정거장에서 지하철의 문이 열려 있는 시간 : 5초
- [0072] 지하철의 문이 닫히는 시간 : 1초
- [0073] 지하철의 정거장 간의 이동 시간 : 8초
- [0074] 도 3에 도시된 바와 같이, 상기 지하철이 이동 시 정차하는 정거장의 수는 8개의 정거장이 있으며, 지하철이 각 정거장을 거쳐 1바퀴 도는데 걸리는 시간은 120초가 된다.
- [0075] 그리고 상기 지하철이 정거장에 도착하기 3초 전에 정거장에 알림을 표시한다.
- [0076] 상기 지하철이 정거장에 도착하여 문이 열리면 지하철과 정거장의 각각의 플레이어에게 제한시간인 5분이 카운터로 표시되며, 상기 제한시간은 시간이 지남에 따라 줄어들게 된다.

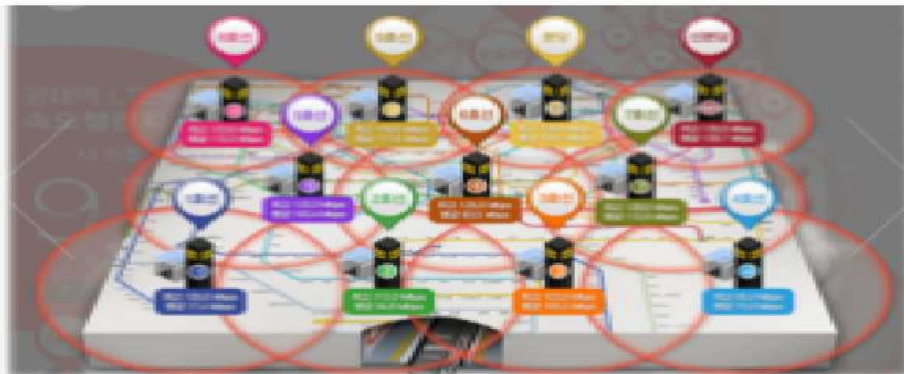
- [0078] 상기 게임 콘텐츠에서는 추격자 역할의 플레이어의 캐릭터와 도망자 역할의 플레이어의 캐릭터는 각각 이동속도가 다르게 적용된다.
- [0079] 실시예로서, 상기 추격자 역할의 플레이어의 캐릭터가 더 빠르게 추격할 수 있도록 추격자 역할의 플레이어의 캐릭터가 4의 속도를 가지게 할 때, 도망자 역할의 플레이어의 캐릭터가 3의 이동속도를 가진다.
- [0081] 상기 도망자 역할의 플레이어의 캐릭터가 30초 넘게 같은 맵에 머물 시 해당 플레이어의 위치가 추격자 역할의 플레이어의 미니맵에 표시된다.
- [0083] 도 4에 도시된 바와 같이, 상기 도망자 역할의 플레이어의 캐릭터들이 탄 열차가 정거장을 빠져나가는 장면을 보여주면서 게임이 시작되게 된다.
- [0084] 도 5에 도시된 바와 같이, 상기 도망자 역할의 플레이어는 게임 시작 시, 시민들의 외형 중 하나와 비슷한 외형을 선택하여 캐릭터의 외형을 변경할 수 있다.
- [0085] 이때, 상기 추격자 역할의 플레이어는 게임 시작시 도망자 역할의 플레이어들의 캐릭터 실루엣을 3초 동안 확인할 수 있다.
- [0087] 상기 게임 콘텐츠가 시작한 후부터 플레이어는 해당하는 역할에 제공되는 아이템을 사용할 수 있다.
- [0089] 도 6에 도시된 바와 같이, 상기 게임 콘텐츠가 시작된 후부터, 각각의 도망자 역할의 플레이어는 변장 아이템을 한 게임에서 최대 2번 사용할 수 있다.
- [0090] 상기 도망자 플레이어가 변장 아이템을 사용 시 자신의 캐릭터를 시민의 외형들 중 하나와 비슷한 외형을 선택하여 변경할 수 있다.
- [0091] 상기 변장 아이템 사용 후 30초가 지나면, 해당 도망자 플레이어의 캐릭터의 실루엣을 추격자 플레이어들이 화면을 통해 3초 동안 확인할 수 있다.
- [0093] 상기 게임 콘텐츠가 시작된 후부터, 각각의 추격자 역할의 플레이어는 탐지기 아이템을 한 게임에서 최대 2번 사용할 수 있다.
- [0094] 상기 탐지기 아이템은 사용 시 도망자 플레이어 캐릭터가 자신과 같은 맵에 있으면 알람이 반복적으로 표시되며, 상기 알람은 도망자 역할의 플레이어 캐릭터가 가까울수록 화면에 표시하는 반복 주기가 짧아지는 것이다.
- [0095] 그리고 상기 탐지기 아이템의 지속시간은 10초이다.
- [0097] 상기 각각의 플레이어 캐릭터는 지하철과 정거장 내에서만 이동할 수 있다.
- [0098] 그리고 상기 게임 콘텐츠는 지하철의 수, 정거장의 수, 순환노선의 수, 및 각각의 지하철의 칸 수는 게임 콘텐츠를 시작하기 전에 지정되어 시작되거나, 또는 랜덤으로 맵이 결정되어 시작될 수 있다.
- [0099] 실시예로서, 상기 열차의 수와 정거장의 수는 타원형의 순환 노선 1개, 정거장은 4개, 하나의 정거장에서 방향이 다른 두 지하철이 교차함으로 열차가 정차 가능한 곳은 8곳, 그리고 지하철은 총 6대이다.
- [0100] 그리고 상기 각 지하철 간의 간격은 게임이 시작될 시 랜덤으로 설정된다.
- [0102] 상기 각각의 플레이어는 자신의 캐릭터가 위치한 각 지하철의 칸 1개 또는 정거장 1개가 화면에 출력된다.
- [0103] 즉, 각각의 플레이어는 화면을 통해 확인할 때, 해당 위치에서 다른 칸 또는 다른 정거장으로 이동하기 전에는

이동하는 위치의 화면을 볼 수 없다.

- [0104] 상기 각각의 플레이어 캐릭터는 지하철과 정거장 간의 이동을 위해서는 지하철의 출입문을 통해 이동할 수 있다.
- [0105] 실시예로서, 상기 지하철의 칸은 2칸이며 출입구는 각 칸마다 1개의 출입문이 있으며, 상기 출입문은 지하철이 정거장에 도착한 상태에서만 일정시간 열린 상태가 되어 캐릭터가 이동할 수 있다.
- [0106] 그리고 상기 출입문이 닫히게 되면 캐릭터는 출입문을 통해 이동할 수 없다.
- [0108] 상기 지하철 및 정거장 안에는 각각 NPC가 일정 수(예를 들어 30명)씩 랜덤하게 배치되며, 각각의 NPC가 지하철에 배치될 시 지하철의 칸 수에 제한되지 않고 배치된다.
- [0109] 각각의 NPC는 각각의 NPC들은 다양한 외형을 가지며, 움직이지 않는다.
- [0110] 그리고 NPC 간의 간격은 플레이어가 이동할 수 있도록 2칸 이상 이격되어 배치된다.
- [0111] 상기 NPC는 플레이어의 캐릭터가 이동하여 통과할 수 없어 플레이어의 이동을 막는 장애물 역할을 한다.
- [0113] 상기 게임 콘텐츠에서 추격자 역할의 플레이어들의 승리 조건은 제한시간 내에 모든 도망자 역할의 플레이어들의 캐릭터를 잡는 것이다.
- [0114] 상기 추격자 플레이어들은 각각 3번의 공격 기회를 가지며 공격 횟수를 모두 소비한 추격자 플레이어는 리타이어된다.
- [0115] 상기 추격자 역할의 플레이어가 NPC를 공격할 시, 공격한 추격자 플레이어는 1초간 경직되며 NPC는 짜증내는 액션을 보여주고 사라진다.
- [0116] 상기 추격자 역할의 플레이어는 공격 가능 거리 안에 있는 대상을 터치하는 것으로 대상을 즉시 공격할 수 있다.
- [0117] 이때, 상기 추격자 역할의 플레이어 캐릭터의 공격 가능 거리는 캐릭터 하나 크기만큼의 반경을 가진다.
- [0119] 상기 게임 콘텐츠에서 도망자 역할의 플레이어들의 승리 조건은 제한시간 내에 1명이라도 생존해 있거나, 또는 추격자 역할의 플레이어들이 공격 횟수를 모두 소비하면 승리한다.
- [0120] 상기 도망자 역할의 플레이어는 추격자 역할의 플레이어에게 공격받을 시 리타이어된다.
- [0122] 상기 플레이어는 리타이어되면, 다른 플레이어의 캐릭터가 행동하는 것을 확인할 수 있거나, 또는 게임을 종료하고 다음에 콘텐츠 게임을 실행시 승패 결과를 확인할 수 있다.
- [0123] 그리고 상기 승패 결과에 따라 콘텐츠 게임 내에서 보상을 주어지게 되는 것으로, 상기 보상을 통해 게임에서 도움이 되는 아이템 구입, 아이템 변경, 또는 캐릭터 효과 등을 구입할 수 있게 되는 것이다.
- [0126] 따라서 본 발명의 메트로 체이서 게임 제공방법은 이동시간을 고려한 플레이 타임과, 지하철과 정거장을 배경으로 하는 단순하고 쉬우면서도 직관적인 그래픽 디자인으로 사용자의 친근감과 몰입도를 높이는 게임 콘텐츠를 통해 사용자들의 만족도를 높이고 재미를 제공하는 현저한 효과가 있다.

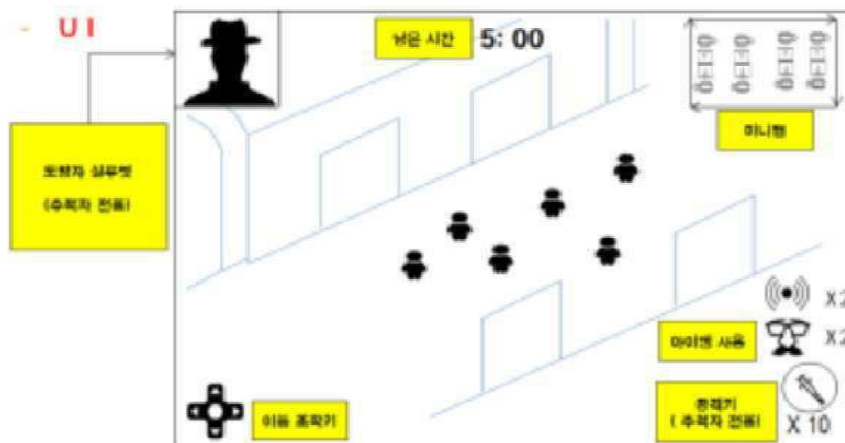
도면

도면1



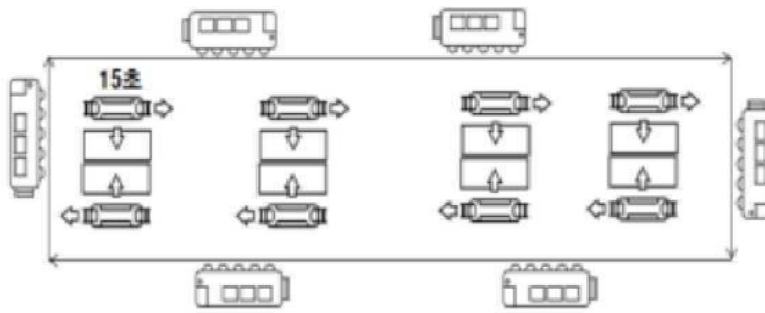
구역 네트워크를 이용한 실시간 매칭으로
스릴감 있는 대전게임

도면2



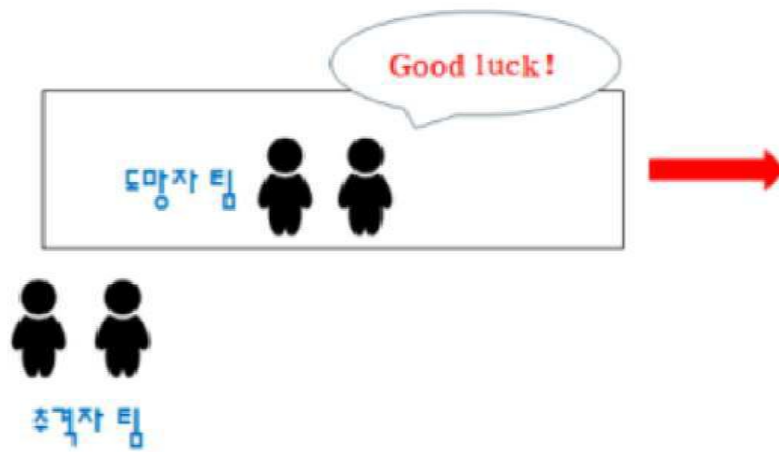
플레이어 뷰 및 UI

도면3



열차 개념도

도면4



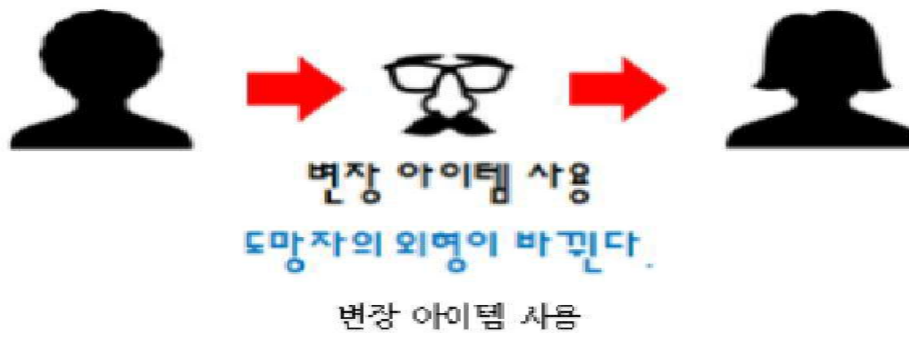
시작 화면

도면5

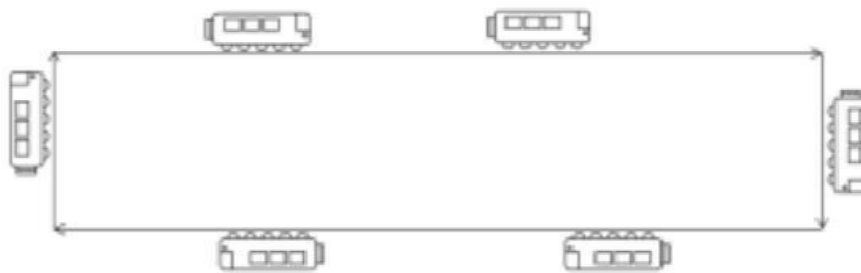


외형 선택

도면6



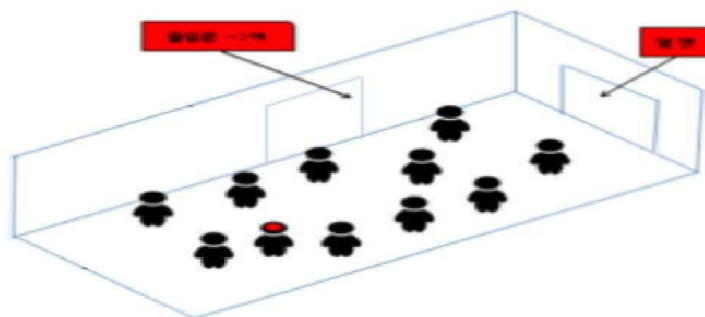
도면7



열차의 개수

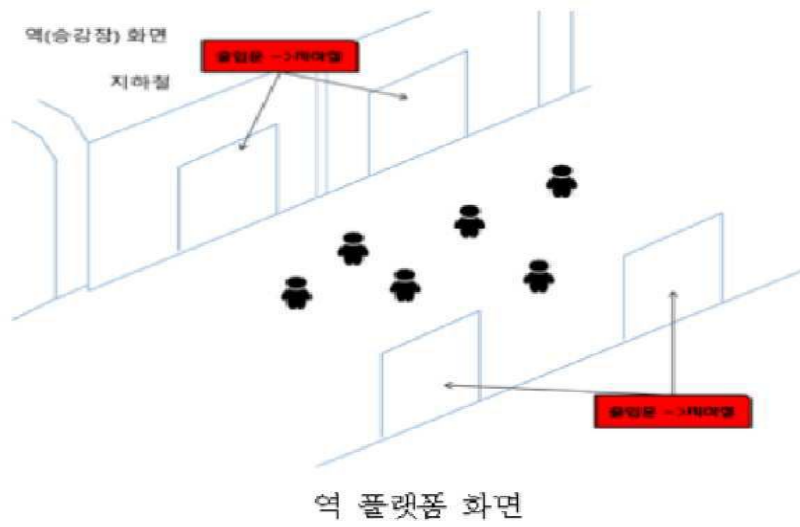
도면8

지하철 내부 화면



열차 내부화면

도면9



도면10



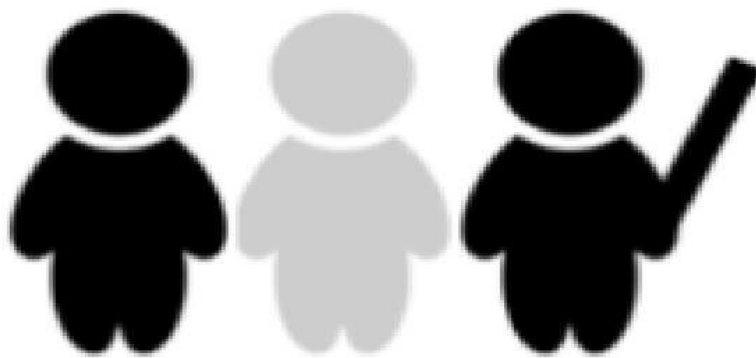
공격 횟수 아이콘

도면11



NPC 공격 시 액션

도면12



공격 가능 거리