

# 【명세서】

## 발명의 명칭

롤플레이팅 게임 서버 및 그 제어 방법{ROLE PLAYING GAME SERVER AND CONTROLLING METHOD FOR THE SAME}

## 발명의 상세한 설명

### 기술 분야

본 발명은 롤플레이팅 게임 서버 및 그 제어 방법에 관한 것으로, 특히 롤플레이팅 게임 상에서의 사용자 캐릭터가 타 사용자 캐릭터와의 업기 동작을 통한 게임 플레이를 제공하는 롤플레이팅 게임 서버 및 그 제어 방법에 관한 것이다.

### 배경 기술

롤플레이팅 게임(role-playing game)은 게임 이용자가 게임 프로그램에 등장하는 한 인물의 역할을 맡아 직접 수행하는 형식으로 된 컴퓨터 게임으로서, 롤플레이팅 게임 이용자는 게임 관리자가 정해 놓은 규칙에 따라 모험과 상상의 세계를 여행하며 다양한 임무를 수행하므로 마치 게임 속의 주인공이 된 듯한 흥미를 느낄 수 있다.

이와 같은 롤플레이팅 게임은 인터넷 등의 통신망을 이용하여 여러 사람이 동시에 플레이 할 수 있으며, 롤플레이팅 게임에서는 타 사용자와의 상호 협조에 의한 게임플레이가 매우 중요한 요소로서, 타 사용자와의 상호 협조를 통하여 다양한 형태의 게임 진행이 가능하다.

상기와 같은 상호 협조의 예로, 사용자는 상호 협조 및 보완에 의한 게임플레이가 가능하도록 파티를 이루어, 파티원들과 함께 주어진 문제를 해결하거나, 다른 사용자들과의 대결 등을 수행하였다.

롤플레이팅 게임 사용자는 이와 같은 파티 플레이 외에도, 보다 다양하고 다채로운 게임플레이를 원하고 있다.

### 발명의 내용

#### 해결 하고자하는 과제

본 발명은 상기와 같은 종래 기술을 개선하기 위해 안출된 것으로서, 본 발명은 롤플레이팅 게임 상에서의 사용자 캐릭터가 타 사용자 캐릭터를 업는 동작을 통하여 게임플레이 중에 상호 도움을 제공할 수 있도록 하여, 상호 친밀도를 높이고 타 캐릭터 사용자와의 경쟁이 아닌 상호 협력 및 협조에 의한 게임 진행이 이루어지도록 하는 것을 목적으로 한다.

또한, 본 발명은 캐릭터를 통한 보다 다양한 게임플레이를 경험할 수 있는 환경을 제공하여, 보다 많은 게임 유저의 게임 참여를 유도하는 것을 목적으로 한다.

또한, 본 발명은 각 캐릭터 사용자가 타 캐릭터 사용자와의 좋은 유대 관계를 유지할 수 있도록 하여, 긍정적인 교감이 가능한 커뮤니티가 이루어지도록 하는 것을 목적으로 한다.

#### 과제 해결수단

상기의 목적을 이루고 종래기술의 문제점을 해결하기 위하여 본 발명의 일측에 따른 롤플레이팅 게임 서버의 제어 방법은, 제1 클라이언트 측으로부터, 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상

기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드를 요청하는 신호를 수신하는 단계, 상기 수신한 요청 신호를, 제2 클라이언트 측으로 전송하는 단계, 상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호를 수신하는 단계, 상기 수신된 결정 신호에 따라, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드를 개시하도록 제어하는 단계, 및 상기 개시된 모드 상에서, 주캐릭터의 활동 범위나 동작에 따라, 종속캐릭터의 제한된 활동 범위 또는 동작과 관계없이, 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어하는 단계를 포함한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 주캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방을 부속하고 있는 캐릭터를 의미하며, 상기 종속캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방에 부속된 캐릭터를 의미한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드는, 업기 동작 모드, 주캐릭터가 종속캐릭터를 등목 태우는 동작 모드, 및 주캐릭터가 종속캐릭터를 드는 동작 모드, 중 적어도 하나 이상을 포함하여 구성된다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 종속캐릭터는 외부로부터 공격을 받지 않는다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어하는 단계는, 상기 종속캐릭터가 사망한 캐릭터인 경우, 상기 종속캐릭터가 별도의 모션 없이 상기 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 상호 분리를 요청하는 경우, 상기 일체화되어 동작하는 종속캐릭터 및 주캐릭터가 상호 분리되도록 제어하는 단계, 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 게임을 종료하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어하는 단계, 및 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 사망하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어하는 단계중에서 적어도 어느 하나의 단계를 더 포함한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 거절 결정 신호를 수신하여, 상기 제1 클라이언트 측으로 상기 제1 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신하고, 상기 제2 클라이언트 측으로 상기 제2 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신하는 단계를 더 포함한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드의 실행이 가능한 조건에 있는지의 여부를 판단하는 단계, 및 상기 판단 결과, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터가, 상기 감정 표시 동작의 실행이 가능한 조건에 있지 않은 경우, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터의 클라이언트 측으로, 그에 상응하는 안내 정보를 제공하는 단계를 더 포함한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호에 기초하여, 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수를 증가 또는 감소 시켜 데이터베이스화 하는 단계를 더 포함한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 데이터베이스화된 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수에 기초하여, 상기 롤플레이팅 게임 서버가 제공하는 게임 상에서 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터가 사용할 가능한 포인트로 적립하는 단계를 더 포함한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어하는 단계를 더 포함한다.

본 발명의 또 다른 일측에 따르면, 상기 다른 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어하는 단계는, 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 이동을 도와주는 동작, 타 캐릭터 경험치의 증가를 도와주는 동작, 타 캐릭터의 에너지 회복을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 공격 동작을 도와주는 동작, 타 캐릭터

의 수비 동작을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 마법 동작을 도와주는 동작 중에서, 적어도 어느 하나의 동작을 통하여 지원한다.

## 효 과

본 발명에 따르면, 본 발명은 상기와 같은 종래 기술을 개선하기 위해 안출된 것으로서, 본 발명은 롤플레이 게임 상에서의 사용자 캐릭터가 타 사용자 캐릭터를 업는 동작을 통하여 게임플레이 중에 상호 도움을 제공할 수 있도록 하여, 상호 친밀도를 높이고 타 캐릭터 사용자와의 경쟁이 아닌 상호 협력 및 협조에 의한 게임 진행이 이루어지도록 할 수 있다.

또한, 본 발명은 따르면 캐릭터를 통한 보다 다양한 게임플레이를 경험할 수 있는 환경을 제공하여, 보다 많은 게임 유저의 게임 참여를 유도할 수 있다.

또한, 본 발명은 따르면 각 캐릭터 사용자가 타 캐릭터 사용자와의 좋은 유대 관계를 유지할 수 있도록 하여, 긍정적인 교감이 가능한 커뮤니티가 이루어지도록 할 수 있다.

## 발명의 실시를 위한 구체적인 내용

이하 첨부된 도면들 및 첨부된 도면들에 기재된 내용들을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예를 상세하게 설명하지만, 본 발명이 실시예들에 의해 제한되거나 한정되는 것은 아니다. 각 도면에 제시된 동일한 참조부호는 동일한 부재를 나타낸다.

도 1은 본 발명의 일례에 따른 롤플레이 게임 서버에 의해 구성된 롤플레이 게임 네트워크를 도시한 도면이다. 도 1을 참조하여 본 발명의 일례에 따른 롤플레이 게임 서버에 의해 구성된 롤플레이 게임 네트워크에 대하여 설명한다.

도 1에 도시된 바와 같이 본 발명의 일례에 따른 롤플레이 게임 서버는, 롤플레이 게임 서버(110), 인터넷 망(120), 및 복수개의 클라이언트(130, 140)를 포함하여 구성될 수 있다.

롤플레이 게임 서버(role-playing game server: 110)는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) 등과 같은 롤플레이 게임 서비스를 제공하는 서버이다.

롤플레이 게임(role-playing game)은 게임 이용자가 게임 프로그램에 등장하는 한 인물의 역할을 맡아 직접 수행하는 형식으로 된 컴퓨터 게임 유형을 말하며, 이와 같은 롤플레이 게임은 혼자 또는 통신망을 이용하여 여러 사람이 동시에 플레이 할 수 있다.

상기와 같은 롤플레이 게임 서버(110)는 인터넷 망(120)을 통하여, 롤플레이 게임 서비스의 이용이 가능한 복수개의 클라이언트(130, 140)를 통하여 롤플레이 게임 서비스의 제공이 가능하다. 이때, 롤플레이 게임 서버(110)는 롤플레이 게임 서비스의 이용이 가능한 클라이언트(130, 140)를 사용자 단말기 측으로 제공하고, 상기 클라이언트(130, 140)를 통하여 롤플레이 게임 서비스의 이용이 가능하다.

사용자 단말기 측에서는 클라이언트(130, 140)를 롤플레이 게임 서버(110)로부터 제공 받고, 상기 제공 받은 클라이언트(130, 140)를 구동하여 롤플레이 게임을 이용할 수 있다.

특히, 본 발명에 일례에 따른 롤플레이 게임 서버(110)는, 클라이언트 측에서 구현되는 캐릭터 중에서, 특정 캐릭터가 다른 캐릭터를 업는 동작의 실행이 가능하도록 제어할 수 있다. 즉, 본 발명의 롤플레이 게임 서버(110)는 각 클라이언트(130, 140) 상에 구현된 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작되도록 제어 할 수 있다.

또한, 본 발명에 일례에 따른 롤플레이 게임 서버(110)는, 상기 개시된 모드 상에서, 주캐릭터의 활동 범위나 동작에 따라, 종속캐릭터의 제한된 활동 범위 또는 동작과 관계없이, 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동

작하도록 제어할 수 있다. 즉, 주캐릭터가 활동 가능한 지역이나 레벨이지만, 종속캐릭터가 갈 수 없는 제한 지역이거나 종속캐릭터에게 위험한 지역인 경우, 종속캐릭터가 주캐릭터에게 업히는 등의 상호 결합하는 동작을 통하여, 종속캐릭터가 주캐릭터의 도움으로 안전하게 특정 지역이나 레벨 등에서 게임플레이에 참여할 수 있다.

이와 같이 업히는 동작이 이루어진 경우(종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하는 경우)에는, 업히는 동작에 있는 종속캐릭터를 게임상의 적들이 공격하지 않도록 하여, 주 캐릭터가 빈사 상태의 캐릭터를 보호하는 것이 가능하고, 주캐릭터는 종속캐릭터가 갈 수 없는 위험한 지역으로 종속캐릭터를 데리고 갈 수 있다. 또한, 사망한 캐릭터 또는 빈사상태에 있는 캐릭터를 구출하여 안전지대로 대피시키거나, 보다 적은 패널티로 부활할 수 있도록 도와줄 수 있다.

한편, 본 발명에 의하면 각 캐릭터가 구현된 각각의 클라이언트(130, 140) 측에서는, 상기 캐릭터 간에 업는 동작 요청에 대하여 수락 또는 거부 할 수 있다.

즉, 제1 캐릭터(주캐릭터)를 제어하는 제1 클라이언트(130) 측으로부터 제2 캐릭터(종속캐릭터) 측으로 업는 동작의 실행을 요청하면, 제2 캐릭터를 구현하는 제2 클라이언트(140)는 상기 제1 캐릭터로부터의 업는 동작의 실행 요청에 대하여 수락하거나 또는 거절할 수 있다. 상기 업는 동작에 대하여 수락이 이루어지는 경우에는, 제1 캐릭터(주캐릭터)와 제2 캐릭터(종속캐릭터)가 상호 업는 동작이 이루어지며, 상기 업는 동작에 대하여 거절이 이루어지는 경우에는, 제1 캐릭터(주캐릭터) 및 제2 캐릭터(종속캐릭터) 측에는 그에 적절한 모션이 실행된다.

또한, 제2 캐릭터 측에서 상기 업기 동작의 요청에 대하여 수락한 경우에는, 제1 캐릭터의 능력지수가 상승되거나 게임 상에서 사용 가능한 포인트가 적립되는 등의 보상이 주어질 수 있다.

따라서, 캐릭터 사용자가 보다 다양한 게임플레이를 경험할 수 있는 환경을 제공하고, 각 캐릭터 사용자가 타 캐릭터 사용자와의 좋은 유대 관계를 유지할 수 있도록 할 수 있다.

도 2는 본 발명의 일례에 따른 롤플레이팅 게임 서버를 도시한 도면이다. 도 2를 참조하여 본 발명의 일례에 따른 롤플레이팅 게임 서버(200)를 설명하기로 한다.

도 2에 도시된 바와 같이 본 발명에 따른 롤플레이팅 게임 서버(200)는, 수신부(210), 부속 결합 제어부(220), 송신부(230), 캐릭터 보상부(240), 및 데이터베이스(250)를 포함하여 구성된다.

수신부(210)는 제1 클라이언트 측으로부터, 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드(업기 동작 모드)를 요청하는 신호를 수신한다.

상기 수신부(210)는 상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호를 수신한다.

부속 결합 제어부(220)는 상기 수신된 결정 신호에 따라, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드를 개시하도록 제어하고, 상기 개시된 모드 상에서, 주캐릭터의 활동 범위나 동작에 따라, 종속캐릭터의 제한된 활동 범위 또는 동작과 관계없이, 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어한다.

이때, 상기 주캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방을 부속하고 있는 캐릭터를 의미하며, 상기 종속캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방에 부속된 캐릭터를 의미한다. 또한, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드는, 업기 동작 모드, 주캐릭터가 종속캐릭터를 등목 태우는 동작 모드, 또는 주캐릭터가 종속캐릭터를 드는 동작 모드 등의 다양한 형태의 동작이 적용될 수 있다.

부속 결합 제어부(220)는 상기 종속캐릭터가 사망한 캐릭터인 경우, 상기 종속캐릭터가 별도의 모션 없이 상기 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어할 수 있다.

뿐만 아니라, 상기 부속 결합 제어부(220)는 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 상호 분리 요청하는 경우, 상기 일체화되어 동작하는 종속캐릭터 및 주캐릭터가 상호 분리되도록 제어하거나, 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 게임을 종료하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어할 수 있으며, 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 사망하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어할 수 있다.

또한, 상기 부속 결합 제어부(220)는, 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드의 실행이 가능한 조건에 있는지의 여부를 판단하고, 상기 판단 결과, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터가, 상기 감정 표시 동작의 실행이 가능한 조건에 있지 않은 경우, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터의 클라이언트 측으로, 그에 상응하는 안내 정보를 제공할 수 있다.

뿐만 아니라, 상기 부속 결합 제어부(220)는 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어할 수 있다. 예를 들어, 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 이동을 도와주는 동작, 타 캐릭터 경험치의 증가를 도와주는 동작, 타 캐릭터의 에너지 회복을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 공격 동작을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 수비 동작을 도와주는 동작, 또는 타 캐릭터의 마법 동작을 도와주는 동작 등을 통하여 지원할 수 있다.

데이터 베이스(250)는 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호에 기초하여, 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수를 증가 또는 감소시켜 저장한다.

캐릭터 보상부(240)는 상기 데이터베이스(250)에 저장된 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수에 기초하여, 상기 롤플레이팅 게임 서버가 제공하는 게임 상에서 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터가 사용할 수 있는 포인트로 적립할 수 있다.

송신부(230)는 상기 수신된 업기 동작 모드의 요청 신호를, 제2 클라이언트 측으로 전송한다. 상기 감정 표시 동작의 요청 신호를 수신한 제2 클라이언트 측으로는 상기 업기 동작 모드의 요청 신호를 수신하였음을 알리는 정보 창과 함께 수락 또는 거절이 가능한 선택창이 표시되고, 제2 클라이언트 측에서는 그 정보에 기초하여 상기 업기 동작 모드를 실행할 것인지의 여부를 선택할 수 있다.

또한 송신부(230)는 상기 제1 클라이언트 측으로 상기 제1 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신하고, 상기 제2 클라이언트 측으로 상기 제2 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신할 수 있다.

이와 같은, 업기 동작 모드는, 클라이언트 상에 별도의 업기 동작 모드를 신청하기 위한 아이콘이 구비되거나, 키에 맵핑 되도록 구성되거나, 채팅 창에 명령어를 입력하여 신청이 가능하도록 구성될 수 있다.

상기 감정 표시 동작의 요청 신호를 수신한 클라이언트(제2 클라이언트) 측에는, 정보 창 또는 채팅 창 등에 'OO님께서, 업기를 신청합니다'와 같은 안내 정보가 표시되며, 그에 상응하는 수락 또는 거절이 가능하다.

데이터베이스(250)는 상기 수신된 결정 신호에 따라, 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수를 증가 또는 감소시켜 저장한다. 캐릭터 보상부(240)는 상기 데이터베이스(250)에 저장된 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수에 기초하여, 상기 롤플레이팅 게임 서버가 제공하는 게임 상에서 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터가 사용할 수 있는 포인트로 적립할 수 있다.

이때, 상기 능력 지수와 같은, 사용자의 캐릭터가 게임 상에서 플레이 하는 동안, 캐릭터 상에 부여 되는 능력 지수를 말한다. 상기 능력 지수의 예로는, 캐릭터의 레벨 업을 위한 경험치, 캐릭터의 체력을 나타내는 에너지, 캐릭터의 마법 등의 특수 기술을 사용할 수 있는 마나 에너지(mana energy), 캐릭터가 게임 상에서 아이템을 구매 가능한 머니, 캐릭터의 인기도 등이 있을 수 있다. 즉, 캐릭터 들간의 상호 교감 감정 표시 동작의

실행을 통하여 캐릭터가 보상을 받도록 할 수 있다.

또한, 상기 부속 결합 제어부(220)는 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어할 수 있다.

즉, 상기 제1 캐릭터(주캐릭터)가 제2 캐릭터(종속캐릭터)를 업은 채로 제2 캐릭터가 이동할 수 없는 지역까지 이동시켜 줄 수 있으며, 제1 캐릭터가 경험치를 얻는 경우 업혀 있는 제2 캐릭터도 경험치를 함께 얻을 수 있고, 제2 캐릭터가 체력 에너지 또는 마법 에너지 등을 회복할 수 있다.

업혀 있는 제2 캐릭터는 물리적 공격, 버프(buff) 또는 디버프(debuff) 등의 마법 공격을 받지 않으며, 제1 캐릭터의 게임 플레이를 보조하여 버프(buff) 또는 디버프(debuff) 등의 실행이 가능하다. 이때, 상기 버프(buff)는 RPG(Role Playing Game)에서 캐릭터의 스펙을 향상시켜주는 마법류를 통칭하는 말로, MMORPG에서 사용되는 용어이다. 또한 디버프(debuff)는 상기 버프를 제거할 수 있는 마법류를 말한다.

도 3은 본 발명의 일례에 따른 주캐릭터가 종속캐릭터를 업는 동작을 도시한 도면이다. 도 3을 참조하여 본 발명의 일례에 따른 주캐릭터(310)가 종속캐릭터(320)를 업는 동작을 설명하면 다음과 같다.

제1 캐릭터(주캐릭터: 310) 측에서 제2 캐릭터(종속캐릭터: 320) 측으로 업는 동작을 신청하면, 제2 캐릭터(320)의 클라이언트 측에는 신청 받은 업는 동작에 대한 안내 정보가 표시되며, 이에 대해 '수락' 또는 '거절'을 선택할 수 있다.

제2 캐릭터(320)가 '수락'을 선택한 경우에는, 제1 캐릭터(310)가 제2 캐릭터(320)를 업는 동작이 실행되고, '거절'을 선택한 경우에는, 제1 캐릭터(310)가 좌절하는 동작(모션)을 실행하거나, 제2 캐릭터(320)가 제1 캐릭터(310)의 뺨을 때리는 동작(모션)이 실행 될 수 있다.

이때, 제1 캐릭터(310)는 제2 캐릭터(320)가 정상 상태 또는 빈사 상태에 있을 경우뿐 만 아니라, 제2 캐릭터(320) 측의 수락에 의하여 제2 캐릭터(320)가 사망한 경우에도 업는 것이 가능하다.

도 4는 본 발명의 일례에 따른 주캐릭터 측에서의 업는 동작의 제어 방법을 도시한 흐름도이고, 도 5는 본 발명의 일례에 따른 종속캐릭터 측에서의 업히는 동작의 제어 방법을 도시한 흐름도이다.

도 4 및 도 5를 참조하여 본 발명의 일례에 따른 주캐릭터 및 종속캐릭터 상호간의 업는 동작의 제어 방법에 대하여 설명한다.

도 4에 도시된 바와 같이, 주캐릭터 측에서 업기 동작의 실행을 신청하면(S410), 업는 동작을 수행하는 주캐릭터와 업히는 동작을 수행하는 종속캐릭터가 상호 업는 동작을 수행할 수 있는 상황에 있는지의 여부를 판단한다(S420). 이때, 상기 상황 판단의 조건의 사항으로는, 상기 주캐릭터 및 종속캐릭터의 상호 간격이 명령의 수행을 할 수 있을 정도로 충분히 가까운 거리 있는지의 여부 등이 있을 수 있다.

상기와 같은 조건을 만족하는 경우, 주캐릭터 측에서는 신청하는 애니메이션(모션)을 실행하며(S430), 상기 조건을 만족하지 못하는 경우에는 조건을 만족하지 못하였음을 알리는 에러 메시지를 출력하게 된다(S425).

상기와 같은 애니메이션(모션)의 실행 후에는, 종속캐릭터 측의 수락 여부를 기다린다(S440). 수락 여부를 기다린 결과, 수락이 이루어진 경우에는 업는 애니메이션이 발동 되고, 주캐릭터가 종속캐릭터를 업는 상태로 전환된다(S450).

수락 여부를 기다린 결과, 수락이 이루어지지 않은 경우에는, 거부 당한 애니메이션이 발동된다(S445).

또한, 종속캐릭터로부터 소정의 시간 동안(예를 들어 5초) 응답이 없는 경우에는, 업기 동작 요청에 대한 아무런 반응 없이 종료된다.

도 5에 도시된 바와 같이, 종속캐릭터 측에서 업기 동작의 실행을 신청 받으면(S510), 종속캐릭터 측에서는 업기 동작을 실행할 것인지를 궁리하는 애니메이션(모션)이 발동된다(S520). 이때, 종속캐릭터 측에는 타 캐릭터로부터 업기 동작을 요청 받았음을 알리는 정보 메시지가 표시될 수 있다.

종속캐릭터 측에서 상기 업기 동작의 수락 여부를 판단하여(S530), 상기 종속캐릭터 측에서 수락을 선택한 경우, 상기 주캐릭터 및 종속캐릭터가 상호 업기 동작이 가능한 거리 내에 있는지의 여부를 판단하고(S540), 상기 판단 결과 상호 업기 동작이 가능한 거리 내에 있는 경우에는, 종속캐릭터가 업히는 애니메이션이 발동된 후, 종속캐릭터가 주캐릭터에 업힌 상태로 전환된다(S550).

종속캐릭터 측에서 상기 업기 동작의 거절을 선택한 경우에는, 종속캐릭터의 거부하는 애니메이션(모션)이 발동(S535)되고 종료된다.

한편, 상기 주캐릭터 및 종속캐릭터가 상호 업기 동작이 가능한 거리 내에 있는지의 여부를 판단하고(S540), 상기 판단 결과 상호 업기 동작이 가능한 거리 내에 있지 않은 경우에는, 상호 업기 동작이 가능한 거리 내에 있지 않음을 표시하는 에러 메시지를 출력하고(S545) 종료된다.

도 6은 본 발명의 일례에 따른 롤플레이팅 게임 서버의 제어 방법을 도시한 흐름도이다. 도 6을 참조하여 본 발명의 일례에 따른 롤플레이팅 게임 서버의 제어 방법을 상세히 설명하기로 한다.

제1 클라이언트 측으로부터, 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드를 요청하는 신호를 수신하고(S610), 상기 수신한 요청 신호를, 제2 클라이언트 측으로 전송한다(S620). 상기 주캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방을 부속하고 있는 캐릭터를 의미하며, 상기 종속캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방에 부속된 캐릭터를 의미한다.

이때, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드는, 업기 동작 모드, 주캐릭터가 종속캐릭터를 등목 태우는 동작 모드, 또는 주캐릭터가 종속캐릭터를 드는 동작 모드 등이 적용될 수 있다.

또한, 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드의 실행이 가능한 조건에 있는지의 여부를 판단하고, 상기 판단 결과, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터가, 상기 감정 표시 동작의 실행이 가능한 조건에 있지 않은 경우, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터의 클라이언트 측으로, 그에 상응하는 안내 정보를 제공하도록 구성될 수 있다.

상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호를 수신한다(S630).

상기 수신된 결정 신호에 따라, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드를 개시하도록 제어한다(S640).

한편, 상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 거절 결정 신호를 수신하는 경우, 상기 제1 클라이언트 측으로 상기 제1 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신하고, 상기 제2 클라이언트 측으로 상기 제2 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신할 수 있다.

또한, 상기 종속캐릭터가 사망한 캐릭터인 경우, 상기 종속캐릭터가 별도의 모션 없이 상기 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어할 수 있다.

상기 개시된 모드 상에서, 주캐릭터의 활동 범위나 동작에 따라, 종속캐릭터의 제한된 활동 범위 또는 동작과 관계없이, 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어한다(S650).

뿐만 아니라, 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 상호 분리를 요청하는 경우, 상기 일체화되어 동작하는 종속캐릭터 및 주캐릭터가 상호 분리되도록 제어하고, 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중

에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 게임을 종료하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어하며, 또는 상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 사망하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어할 수 있다.

또한, 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드의 실행이 가능한 조건에 있는지의 여부를 판단하고, 상기 판단 결과, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터가, 상기 감정 표시 동작의 실행이 가능한 조건에 있지 않은 경우, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터의 클라이언트 측으로, 그에 상응하는 안내 정보를 제공할 수 있다.

또 달리, 상기 부속 결합 제어부(220)는 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어할 수 있다. 예를 들어, 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 이동을 도와주는 동작, 타 캐릭터 경험치의 증가를 도와주는 동작, 타 캐릭터의 에너지 회복을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 공격 동작을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 수비 동작을 도와주는 동작, 또는 타 캐릭터의 마법 동작을 도와주는 동작 등을 통하여 지원할 수 있다.

한편, 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호에 기초하여, 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수를 증가 또는 감소 시켜 데이터베이스화 할 수 있으며, 상기 데이터베이스화된 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수에 기초하여, 상기 롤플레이팅 게임 서버가 제공하는 게임 상에서 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터가 사용 가능한 포인트로 적립할 수 있다.

이와 같이, 제1 캐릭터(주캐릭터)가 제2 캐릭터(종속캐릭터)를 상호 업는 동작이 실행되는 경우에는, 상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어할 수 있다. 예를 들어, 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 이동을 도와주는 동작, 타 캐릭터 경험치의 증가를 도와주는 동작, 타 캐릭터의 에너지 회복을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 공격 동작을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 수비 동작을 도와주는 동작, 또는 타 캐릭터의 마법 동작을 도와주는 동작 등을 통하여 지원할 수 있다.

또한 본 발명의 실시예들은 다양한 컴퓨터로 구현되는 동작을 수행하기 위한 프로그램 명령을 포함하는 컴퓨터 판독 가능 매체를 포함 한다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 본 발명에서 설명된 이동 단말 또는 기지국의 동작의 전부 또는 일부가 컴퓨터 프로그램으로 구현된 경우, 상기 컴퓨터 프로그램을 저장한 컴퓨터 판독 가능 기록 매체도 본 발명에 포함된다.

이상과 같이 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 본 발명은 상기의 실시예에 한정되는 것은 아니며, 본 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 이러한 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다.

그러므로, 본 발명의 범위는 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 아니되며, 후술하는 특허청구범위뿐 아니라 이 특허청구범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

## 특허청구의 범위

### 청구항 1.



롤플레이 게임 서버의 제어 방법에 있어서,

제1 클라이언트 측으로부터, 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드를 요청하는 신호를 수신하는 단계;

상기 수신한 요청 신호를, 제2 클라이언트 측으로 전송하는 단계;

상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호를 수신하는 단계;

상기 수신된 결정 신호에 따라, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드를 개시하도록 제어하는 단계; 및

상기 개시된 모드 상에서, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터 중에서 주캐릭터의 활동 범위나 동작에 따라, 종속 캐릭터의 제한된 활동 범위 또는 동작과 관계없이, 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어하는 단계

를 포함하고,

상기 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어하는 단계는,

상기 종속캐릭터가 사망한 캐릭터인 경우, 상기 종속캐릭터가 별도의 모션 없이 상기 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 롤플레이 게임 서버의 제어 방법.

## 청구항 2.

제1항에 있어서,

상기 주캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방을 부속하고 있는 캐릭터를 의미하며, 상기 종속캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방에 부속된 캐릭터를 의미하는 것을 특징으로 하는 롤플레이 게임 서버의 제어 방법.

## 청구항 3.

제1항에 있어서,

상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드는,

업기 동작 모드, 주캐릭터가 종속캐릭터를 등목 태우는 동작 모드, 및 주캐릭터가 종속캐릭터를 드는 동작 모드, 중 적어도 하나 이상 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 롤플레이 게임 서버의 제어 방법.

## 청구항 4.

제1항에 있어서,

상기 종속캐릭터는,

외부로부터 공격을 받지 않는 것을 특징으로 하는 롤플레이 게임 서버의 제어 방법.

## 청구항 5.

삭제

## 청구항 6.

제1항에 있어서,

상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 상호 분리를 요청하는 경우, 상기 일체화되어 동작하는 종속캐릭터 및 주캐릭터가 상호 분리되도록 제어하는 단계;

상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 게임을 종료하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어하는 단계; 및

상기 종속캐릭터 및 주캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가 특정 장소에서 사망하는 경우, 상기 종속캐릭터 또는 주캐릭터는 상기 특정 장소에서 상호 분리되도록 제어하는 단계

중에서 적어도 어느 하나의 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 롤플레이팅 게임 서버의 제어 방법.

## 청구항 7.

제1항에 있어서,

상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 거절 결정 신호를 수신하여, 상기 제1 클라이언트 측으로 상기 제1 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신하고, 상기 제2 클라이언트 측으로 상기 제2 캐릭터의 상기 거절 결정에 따른 모션 명령을 송신하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 롤플레이팅 게임 서버의 제어 방법.

## 청구항 8.

제1항에 있어서,

상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드의 실행이 가능한 조건에 있는지의 여부를 판단하는 단계; 및

상기 판단 결과, 상기 부속되도록 결합되어 동작하는 모드의 실행이 가능한 조건에 있지 않은 경우, 상기 두 캐릭터 중 어느 일방의 클라이언트 측으로, 그에 상응하는 안내 정보를 제공하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 롤플레이팅 게임 서버의 제어 방법.

## 청구항 9.

제1항에 있어서,

상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호에 기초하여, 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수를 증가 또는 감소시켜 데이터베이스화 하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 롤플레이밍 게임 서버의 제어 방법.

#### 청구항 10.

제9항에 있어서,

상기 데이터베이스화된 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터에 관련된 능력 지수에 기초하여, 상기 롤플레이밍 게임 서버가 제공하는 게임 상에서 상기 제1 캐릭터 또는 제2 캐릭터가 사용 가능한 포인트로 적립하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 롤플레이밍 게임 서버의 제어 방법.

#### 청구항 11.

제1항에 있어서,

상기 제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 롤플레이밍 게임 서버의 제어 방법.

#### 청구항 12.

제11항에 있어서,

상기 다른 캐릭터의 플레이를 지원하도록 제어하는 단계는,

제1 캐릭터 및 제2 캐릭터 중에서 어느 하나의 캐릭터가, 타 캐릭터의 이동을 도와주는 동작, 타 캐릭터 경험치의 증가를 도와주는 동작, 타 캐릭터의 에너지 회복을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 공격 동작을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 수비 동작을 도와주는 동작, 타 캐릭터의 마법 동작을 도와주는 동작 중에서, 적어도 어느 하나의 동작을 통하여 지원하는 것을 특징으로 하는 롤플레이밍 게임 서버의 제어 방법.

#### 청구항 13.

제1항 내지 제4항, 및 제6항 내지 제12항 중 어느 하나의 항의 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독가능 기록 매체.

#### 청구항 14.

롤플레이밍 게임 서버에 있어서,

제1 클라이언트 측으로부터, 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합되어 동작하는 모드를 요청하는 신호를 수신하는 수신부; 및

상기 수신한 요청 신호를, 제2 클라이언트 측으로 전송하는 송신부

를 포함하고,

상기 수신부는,

상기 제2 클라이언트 측으로부터, 상기 모드에 대한 승인 여부를 결정하는 신호를 수신하는 것을 특징으로 하고,

상기 수신된 결정 신호에 따라, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터간의 형상이 그대로 유지되면서 동시에 상기 두 캐릭터 중 어느 일방이 다른 일방에 부속되도록 결합하여 동작하는 모드를 개시하도록 제어하고, 상기 개시된 모드 상에서, 상기 제1 캐릭터와 제2 캐릭터 중에서 주캐릭터의 활동 범위나 동작에 따라, 종속캐릭터의 제한된 활동 범위 또는 동작과 관계없이, 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어하는 부속 결합 제어부

를 더 포함하고,

상기 부속 결합 제어부는,

상기 종속캐릭터가 사망한 캐릭터인 경우, 상기 종속캐릭터가 별도의 모션 없이 상기 종속캐릭터가 주캐릭터에 일체화되어 동작하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 롤플레이 게임 서버.

## 청구항 15.

제14항에 있어서,

상기 주캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방을 부속하고 있는 캐릭터를 의미하며, 상기 종속캐릭터는 상기 두 캐릭터 중 어느 일방에 부속된 캐릭터를 의미하는 것을 특징으로 하는 롤플레이 게임 서버.

## 도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 롤플레이 게임 서버에 의해 구성된 롤플레이 게임 네트워크를 도시한 도면이다.

도 2는 본 발명의 일례에 따른 롤플레이 게임 서버를 도시한 도면이다.

도 3은 본 발명의 일례에 따른 주캐릭터가 종속캐릭터를 업는 동작을 도시한 도면이다.

도 4는 본 발명의 일례에 따른 주캐릭터 측에서의 업는 동작의 제어 방법을 도시한 흐름도이다.

도 5는 본 발명의 일례에 따른 종속캐릭터 측에서의 업히는 동작의 제어 방법을 도시한 흐름도이다.

도 6은 본 발명의 일례에 따른 롤플레이 게임 서버의 제어 방법을 도시한 흐름도이다.

<도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

110: 롤플레이 게임 서버 120: 인터넷 망

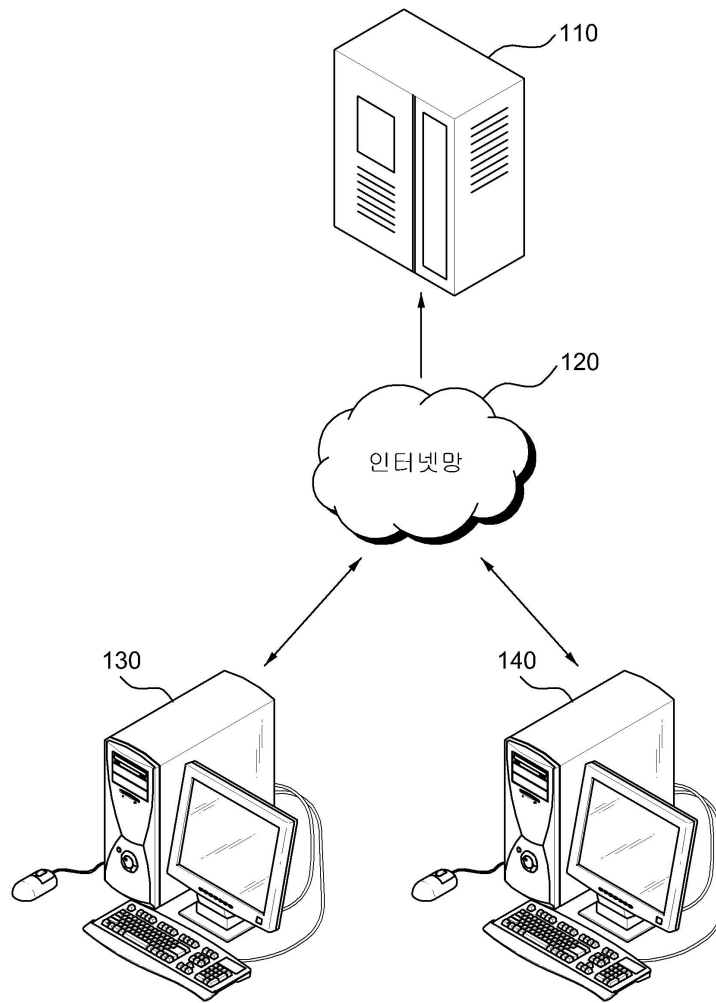
130: 제1 클라이언트 140: 제2 클라이언트

210: 수신부 220: 부속 결합 제어부

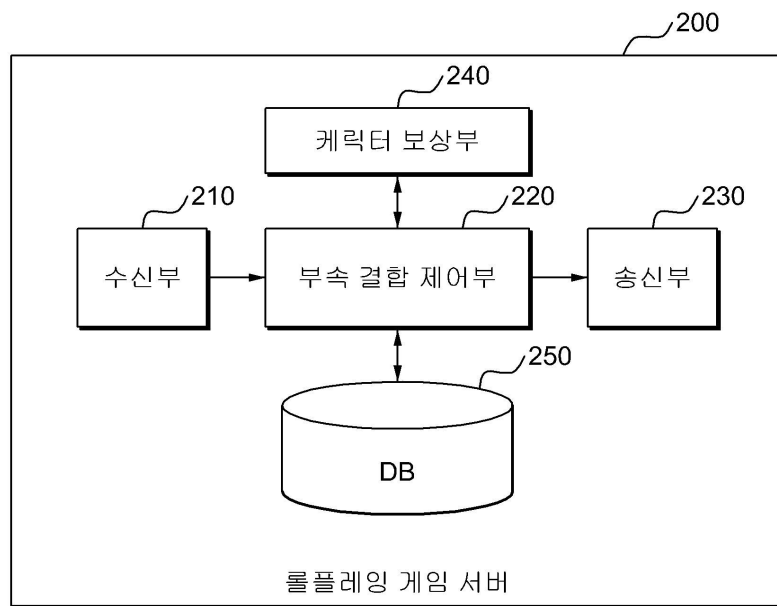
230: 송신부 240: 캐릭터 보상부

## 도면

도면1



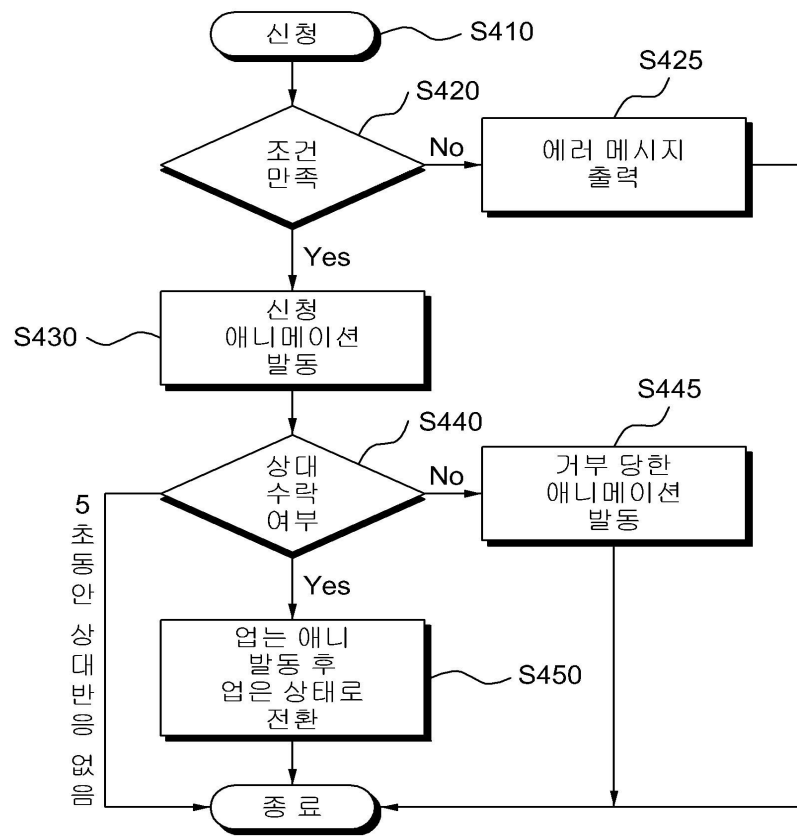
도면2



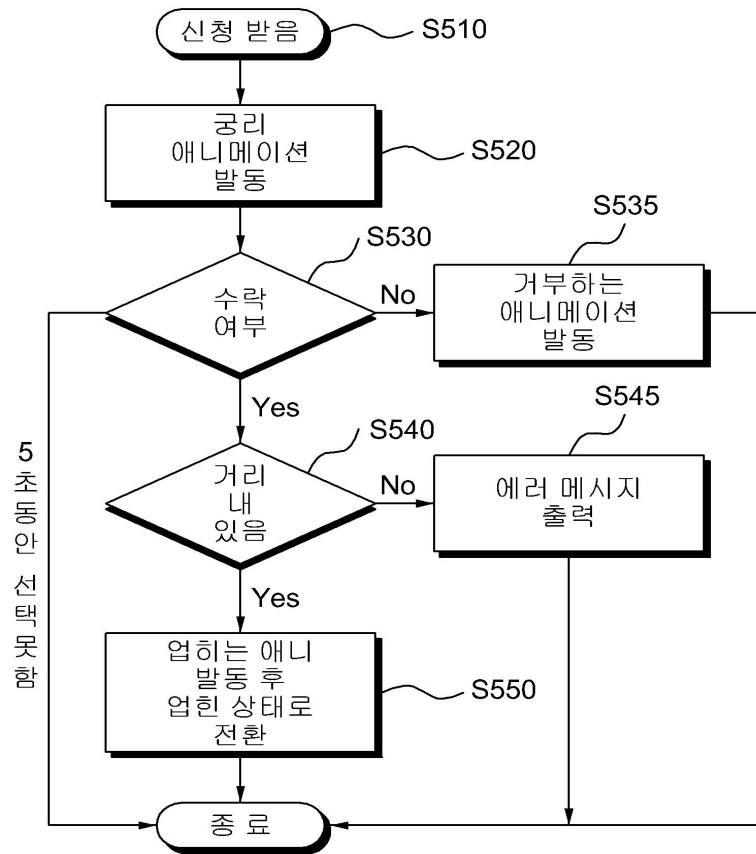
도면3



도면4



도면5



도면6



