(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0029852
(43) 공개일자 2020년03월19일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/55 (2014.01) *A63F 13/214* (2014.01)
A63F 13/424 (2014.01) *G06F 3/041* (2006.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/55 (2015.01)
A63F 13/214 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2018-0108382
(22) 출원일자 2018년09월11일
심사청구일자 2018년09월11일

(71) 출원인
주식회사 엔씨소프트
서울특별시 강남구 테헤란로 509 (삼성동)
(72) 발명자
김규현
경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12
나병규
경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12
(74) 대리인
함영욱

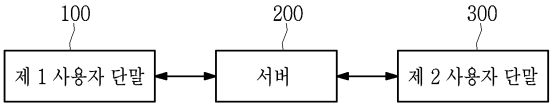
전체 청구항 수 : 총 21 항

(54) 발명의 명칭 **게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템, 서버 및 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법**

(57) 요 약

본 발명의 일실시예에 따르면, 제1 사용자의 입력을 획득하는 제1 사용자 단말, 상기 제1 사용자의 입력을 기초로, 게임 플레이 정보를 생성하는 서버 및 상기 게임 플레이 정보에 따라 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하는 제2 사용자 단말을 포함한다.

대 표 도 - 도1



(52) CPC특허분류
A63F 13/424 (2015.01)
G06F 3/041 (2013.01)
A63F 2300/1081 (2013.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

제1 사용자의 입력을 획득하는 제1 사용자 단말;

상기 제1 사용자의 입력을 기초로, 게임 플레이 정보를 생성하는 서버; 및

상기 게임 플레이 정보에 따라 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하는 제2 사용자 단말

을 포함하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제1 사용자 단말은,

게임 상의 버튼 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 의해 상기 제1 사용자의 입력의 시작을 인식하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 제1 사용자의 입력은 음성인 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 제1 사용자의 입력은 게임 상의 화면 터치인 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 제1 사용자의 입력은 텍스트인 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 제1 사용자 단말은,

상기 제2 사용자로부터 가이드 권한을 얻은 경우 상기 제1 사용자 입력을 획득하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 제1 사용자 입력은,

게임 상의 캐릭터를 식별하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 8

제1항에 있어서,

상기 제1 사용자 입력은,

게임 상의 캐릭터의 동작과 관련된 적어도 한 개의 정보를 포함하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 9

제1항에 있어서,

상기 서버는,

기 설정된 시간 간격 내에 상기 제1 사용자의 입력이 복수 개인 경우, 상기 제1 사용자의 입력 중 가장 최신의 입력을 기초로, 상기 게임 플레이 정보를 생성하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 10

제1항에 있어서,

기 설정된 시간이 지나면 상기 동작 가이드 정보는 소멸하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템.

청구항 11

서버에 있어서,

사용자 단말과의 통신을 수행하는 통신 장치; 및

상기 통신 장치와 결합되는 게임 플레이 정보 생성 장치를 포함하고,

상기 게임 플레이 정보 생성 장치는,

상기 통신 장치를 통해 제1 사용자 단말로부터 제1 사용자의 입력을 수신하고,

상기 수신한 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 플레이 정보를 생성하며,

상기 통신 장치를 통해 상기 생성한 게임 플레이 정보를 제2 사용자 단말로 전송하는 서버.

청구항 12

게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 제1 사용자의 입력을 획득하는 동작;

게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 상기 제1 사용자의 입력을 기초로, 게임 플레이 정보를 생성하는 동작; 및

게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 상기 게임 플레이 정보에 따라 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하는 동작

을 포함하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 13

제12항에 있어서,

상기 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은,

게임 상의 버튼 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 의해 상기 제1 사용자의 입력의 시작을 인식하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 14

제12항에 있어서,

상기 제1 사용자의 입력은 음성인 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 15

제12항에 있어서,

상기 제1 사용자의 입력은 게임 상의 화면 터치인 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 16

제12항에 있어서,

상기 제1 사용자의 입력은 텍스트인 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 17

제12항에 있어서,

상기 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은,

상기 제2 사용자로부터 가이드 권한을 얻은 경우 상기 제1 사용자 입력을 획득하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 18

제12항에 있어서,

상기 제1 사용자 입력은,

게임 상의 캐릭터를 식별하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 19

제12항에 있어서,

상기 제1 사용자 입력은,

게임 상의 캐릭터의 동작과 관련된 적어도 한 개의 정보를 포함하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 20

제12항에 있어서,

상기 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은,

기 설정된 시간 간격 내에 상기 제1 사용자의 입력이 복수 개인 경우, 상기 제1 사용자의 입력 중 가장 최신의 입력을 기초로, 상기 게임 플레이 정보를 생성하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

청구항 21

제12항에 있어서,

기 설정된 시간이 지나면 상기 동작 가이드 정보는 소멸하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 아래의 실시예들은 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템, 서버 및 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법에 관한 것으로, 보다 상세하게는 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 플레이 정보를 생성하고, 상기 생성한 게임 플레이 정보에 따라 게임 상 제2 사용자의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하는 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템, 서버 및 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 통신망을 통해 타 사용자와 함께 참여하여 즐길 수 있는 다양한 종류의 온라인 게임 서비스가 제공되고 있다.

[0003] 롤플레잉 게임(role-playing game)은 게임 이용자가 게임 프로그램에 등장하는 한 인물의 역할을 맡아 직접 수행하는 형식으로 된 컴퓨터 게임으로서, 롤플레잉 게임 플레이어는 게임 관리자가 정해 놓은 규칙에 따라 모험과 상상의 세계를 여행하며 다양한 임무를 수행하므로 마치 게임 속의 주인공이 된 듯한 흥미를 느낄 수 있다.

[0004] 온라인게임은 컴퓨터 게임이 유선 또는 무선의 네트워크에서 작동할 수 있도록 구현된 컴퓨터 게임으로서, 온라인 게임 플레이어는 유선 또는 무선의 네트워크를 통하여 원격지에 떨어져 있는 타인과 게임을 진행할 수 있다.

[0005] 특히 다수의 사용자가 동시 다발적으로 참여하여 가상공간에 구현된 게임 맵에서 여러 가지 임무(퀘스트)를 수행하도록 하는 MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game) 유형의 게임이 인기를 끌고 있다.

[0006] 게임 진행과정에 있어서 사용자는 게임 상 특정 위치로 이동하거나 게임 상 특정 행위를 해야하는 상황이 자주 발생하는데 이때, 캐릭터가 이동하여야 할 위치에 대한 정보 또는 캐릭터가 수행해야 할 특정 행위에 관한 정보를 제공하는 것은 다양한 인식 기술을 이용하여 구현될 수 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0007] (특허문헌 0001) 대한민국 등록특허공보 제10-1865300호(2018.05.31.등록)

발명의 내용

해결하려는 과제

과제의 해결 수단

[0008] 본 발명의 일실시예에 따르면, 제1 사용자의 입력을 획득하는 제1 사용자 단말, 상기 제1 사용자의 입력을 기초로, 게임 플레이 정보를 생성하는 서버 및 상기 게임 플레이 정보에 따라 게임 상 제2 사용자의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하는 제2 사용자 단말을 포함한다.

[0009] 또한, 상기 제1 사용자 단말은, 게임 상의 버튼 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 의해 상기 제1 사용자의 입력의 시작을 인식할 수 있다.

[0010] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 음성일 수 있다.

[0011] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 게임 상의 화면 터치일 수 있다.

[0012] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 텍스트 일 수 있다.

[0013] 또한, 상기 제1 사용자 단말은, 상기 제2 사용자로부터 가이드 권한을 얻은 경우 상기 제1 사용자 입력을 획득할 수 있다.

[0014] 또한, 상기 제1 사용자 입력은, 게임 상의 캐릭터를 식별하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함할 수 있다.

[0015] 또한, 상기 제1 사용자 입력은, 게임 상의 캐릭터의 동작과 관련된 적어도 한 개의 정보를 포함할 수 있다.

[0016] 또한, 상기 서버는, 기 설정된 시간 간격 내에 상기 제1 사용자의 입력이 복수 개인 경우, 상기 제1 사용자의 입력 중 가장 최신의 입력을 기초로, 상기 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0017] 또한, 기 설정된 시간이 지나면 상기 동작 가이드 정보는 소멸할 수 있다.

[0018] 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 서버에 있어서, 사용자 단말과의 통신을 수행하는 통신 장치 및 상기 통신 장치와 결합되는 게임 플레이 정보 생성 장치를 포함하고, 상기 게임 정보 플레이 정보 생성 장치는, 상기 통신 장치를 통해 제1 사용자 단말로부터 제1 사용자의 입력을 수신하고, 상기 수신한 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 플레이 정보를 생성하며, 상기 통신 장치를 통해 상기 생성한 게임 플레이 정보를 제2 사용자 단말로 전송한다.

[0019] 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 제1 사용자의 입력을 획득하는 동작, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 상기 제1 사용자의 입력을 기초로, 게임 플레이 정보를 생성하는 동작 및 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 상기 게임 플레이 정보에 따라 게임 상 제2 사용자의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하는 동작을 포함한다.

[0020] 또한, 상기 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은, 게임 상의 버튼 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 의해 상기 제1 사용자의 입력의 시작을 인식한다.

[0021] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 음성일 수 있다.

[0022] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 게임 상의 화면 터치일 수 있다.

[0023] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 텍스트 일 수 있다.

[0024] 또한, 상기 게임 플레이 정보 제공 시스템은, 상기 제2 사용자로부터 가이드 권한을 얻은 경우 상기 제1 사용자 입력을 획득할 수 있다.

[0025] 또한, 상기 제1 사용자 입력은, 게임 상의 캐릭터를 식별하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함할 수 있다.

[0026] 또한, 상기 제1 사용자 입력은, 게임 상의 캐릭터의 동작과 관련된 적어도 한 개의 정보를 포함할 수 있다.

[0027] 또한, 상기 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은, 기 설정된 시간 간격 내에 상기 제1 사용자의 입력이 복수 개인 경우, 상기 제1 사용자의 입력 중 가장 최신의 입력을 기초로, 상기 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0028] 또한, 기 설정된 시간이 지나면 상기 동작 가이드 정보는 소멸할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0029] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템을 나타내는 도면이다.

도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 제1 사용자 단말의 구성을 나타내는 도면이다.

도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 서버의 구성을 나타내는 도면이다.

도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 게임 정보 생성 장치의 구성을 나타내는 도면이다.

도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 제2 사용자 단말의 구성을 나타내는 도면이다.

도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법을 나타내는 플로우 차트이다.

도 7은 본 발명 일실시예에 따라 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터에게 지정된 위치로 이동할 수 있도록 게임 캐릭터 동작 가이드 정보가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

도 8은 본 발명의 일실시예에 따라 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터가 지정된 플레이어를 공격할 수 있도록 게임 캐릭터 동작 가이드 정보가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0030] 본 명세서에 개시되어 있는 본 발명의 개념에 따른 실시 예들에 대해서 특정한 구조적 또는 기능적 설명들은 단지 본 발명의 개념에 따른 실시 예들을 설명하기 위한 목적으로 예시된 것으로서, 본 발명의 개념에 따른 실시 예들은 다양한 형태들로 실시될 수 있으며 본 명세서에 설명된 실시 예들에 한정되지 않는다.

[0031] 본 발명의 개념에 따른 실시 예들은 다양한 변경들을 가할 수 있고 여러 가지 형태들을 가질 수 있으므로 실시 예들을 도면에 예시하고 본 명세서에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명의 개념에 따른 실시 예들을 특정한 개시 형태들에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물, 또는 대체물을 포함한다.

[0032] 제1 또는 제2 등의 용어는 다양한 구성 요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성 요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 상기 용어들은 하나의 구성 요소를 다른 구성 요소로부터 구별하는 목적으로만, 예컨대 본 발명의 개념에 따른 권리 범위로부터 이탈되지 않은 채, 제1구성요소는 제2구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2구성요소는 제1구성요소로도 명명될 수 있다.

[0033] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에"와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도

마찬가지로 해석되어야 한다.

[0034] 본 명세서에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.

[0035] 본 명세서에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 설명된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[0036] 다르게 정의되지 않는 한, 기술적이거나 과학적인 용어를 포함해서 여기서 사용되는 모든 용어들은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미가 있다.

[0037] 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 것과 같은 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 의미를 갖는 것으로 해석되어야 하며, 본 명세서에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[0038] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.

[0039] 본 발명의 실시 예에서 '통신', '통신망' 및 '네트워크'는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및 다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.

[0040] 이하, 첨부한 도면을 참조하여 본 발명의 실시 예를 설명함으로써, 본 발명을 상세히 설명한다.

[0041] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템을 나타내는 도면이고, 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 제1 사용자 단말의 구성을 나타내는 도면이고, 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 서버의 구성을 나타내는 도면이고, 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 게임 정보 생성 장치의 구성을 나타내는 도면이며, 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 제2 사용자 단말의 구성을 나타내는 도면이다.

[0042] 도 1을 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은 제1 사용자 단말(100), 서버(200) 및 제2 사용자 단말(300)을 포함한다.

[0043] 제1 사용자 단말(100) 또는 제2 사용자 단말(300)은 본 발명의 일실시예에 따라 스마트폰(smart phone), PC(Personal Computer), 노트북 컴퓨터, 휴대폰(mobile phone), 태블릿 PC, 내비게이션(navigation) 단말기, PDA(Personal Digital Assistants), 스마트 TV(Smart TV), PMP(Portable Multimedia Player) 및 디지털방송 수신기일 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다.

[0044] 서버(200)는 네트워크를 통해 접속한 다수의 사용자 단말로 게임 서비스를 제공할 수 있다.

[0045] 서버(200)는 게임을 진행하기 위한 게임 데이터 -게임 소프트웨어 자체의 데이터 및 타 게이머들의 게임 플레이에 관한 데이터를 포함- 를 제공한다.

[0046] 서버(200)는 기존의 게임 플레이 기록을 저장하기 위하여 각 사용자 단말 별로 계정정보를 저장한다.

[0047] 여기서 사용된 '서버'라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.

[0048] 도 1 및 도 2를 참조하면, 제1 사용자 단말(100)은 제1 제어장치(110), 제1 통신장치(120), 입력 장치(130), 출력 장치(140) 및 제1 데이터베이스(150)를 포함한다.

[0049] 제1 사용자 단말(100)을 구성하는 제1 제어장치(110), 제1 통신장치(120), 입력 장치(130), 출력 장치(140) 및 제1 데이터베이스(150)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.

[0050] 제1 제어장치(110)는 제1 사용자 단말(100)에 대한 정보 및 제1 사용자 단말(100)의 동작을 관리한다.

[0051] 제1 제어장치(110)는 입력 장치(130)의 동작을 관리한다.

[0052] 제1 제어장치(110)는 출력 장치(140)의 동작을 관리한다.

[0053] 제1 제어장치(110)는 입력 장치(130)에 입력되는 제1 사용자의 입력에 관한 조건을 설정할 수 있다.

[0054] 제1 제어장치(110)은 프로그램들이 저장된 메모리(미도시) 및 상기 메모리(미도시)에 저장된 상기 프로그램을 실행시키기 위한 프로세서(미도시)를 포함할 수 있다.

[0055] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 제1 사용자 단말(100)을 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.

[0056] 제1 통신장치(120)는 네트워크를 통하여 서버(200)와 연결된다.

[0057] 제1 통신장치(120)는 입력 장치(130)가 획득한 제1 사용자 입력을 네트워크를 통하여 서버(200)로 전송한다.

[0058] 제1 통신장치(120)는 입력 장치(130)가 획득한 제1 사용자 입력 및 획득한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 네트워크를 통하여 서버(200)로 전송한다.

[0059] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 게임 데이터들을 수신한다.

[0060] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 제어 거부 신호를 수신한다.

[0061] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 수신할 수 있다.

[0062] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 가이드 권한 거부 신호를 수신할 수 있다.

[0063] 제1 통신장치(120)는 네트워크를 통하여 제2 사용자 단말(300)과 연결될 수 있다.

[0064] 제1 통신장치(120)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 제어 거부 신호를 수신할 수 있다.

[0065] 제1 통신장치(120)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 수신할 수 있다.

[0066] 제1 통신장치(120)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한 거부 신호를 수신할 수 있다.

[0067] 입력 장치(130)는 제1 사용자 단말(100)에 발생한 이벤트에 의해 제1 사용자의 입력의 시작을 인식할 수 있다.

[0068] 이때, 상기 이벤트는 게임 상의 버튼 터치일 수 있다.

[0069] 또한, 상기 이벤트는 음성(예컨대, 제1 사용자가 “입력”이라고 말함)일 수 있다.

[0070] 또한, 상기 이벤트는 텍스트(예컨대, 제1 사용자가 채팅창에 “입력”이라고 타이핑함)일 수 있다.

[0071] 입력 장치(130)는 제1 사용자의 입력의 시작을 인식한 후 제1 사용자의 입력을 획득할 수 있다.

[0072] 입력 장치(130)는 상기 이벤트와 관련된 제1 사용자의 입력을 획득한다.

[0073] 이때, 상기 제1 사용자의 입력은 음성(예컨대, 위치 명칭)일 수 있다.

[0074] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 시간 간격이 있는 복수의 음성(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)일 수 있다.

[0075] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 상기 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)일 수 있다.

[0076] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 텍스트(예컨대, 위치 명칭)일 수 있다.

[0077] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 복수의 텍스트(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)일 수 있다.

[0078] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 음성 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0079] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 텍스트(예컨대, 공격 명령)의 결합 일 수 있으며, 상기 음성 및 상기 텍스트의 결합 순서는 가변적이다.

[0080] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 복수의 텍스트(예컨대, 위치 명칭 및 이동 명령)의 결합 일 수 있으며, 상기 음성 및 상기 복수의 텍스트의 결합 순서는 가변적이다

[0081] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 시간 간격이 있는 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 시간

간격이 있는 복수의 음성 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0082] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 시간 간격이 있는 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 위치 명칭) 및 텍스트(예컨대, 이동 명령)의 결합 일 수 있으며, 상기 시간 간격이 있는 복수의 음성 및 상기 텍스트의 결합 순서는 가변적이다.

[0083] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 시간 간격이 있는 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령) 및 복수의 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭 및 공격 명령)의 결합 일 수 있으며, 상기 시간 간격이 있는 복수의 음성 및 상기 복수의 텍스트의 결합 순서는 가변적이다.

[0084] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0085] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 복수의 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 복수의 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0086] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭), 텍스트(예컨대, 이동 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 음성, 상기 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0087] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭), 복수의 텍스트(예컨대, 위치 명칭 및 이동 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 음성, 상기 복수의 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0088] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 시간 간격이 있는 복수의 음성(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭 및 이동 명령), 텍스트(예컨대, 공격 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 시간 간격이 있는 복수의 음성, 상기 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0089] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 시간 간격이 있는 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령), 복수의 텍스트(예컨대, 공격 대상 캐릭터 명칭 및 공격 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합 일 수 있으며, 상기 시간 간격이 있는 복수의 음성, 상기 복수의 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합 순서는 가변적이다.

[0090] 또한, 상기 제1 사용자의 입력은 게임 상의 캐릭터를 식별하기 위한 적어도 한 개의 정보(예컨대, 캐릭터 명칭)를 포함한다.

[0091] 또한, 상기 제1 사용자 입력은, 게임 상의 캐릭터의 동작과 관련된 적어도 한 개의 정보(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치)를 포함한다.

[0092] 입력 장치(130)는 제1 사용자 단말(100)과 일체형으로 제공될 수 있다.

[0093] 입력 장치(130)는 출력 장치(150)에 결합되어 제공될 수 있다.

[0094] 입력 장치(130)는 제1 사용자 단말(100)에서 분리되어 제공될 수 있다.

[0095] 입력 장치(130)는 제1 사용자 단말(100)과 연결된 별도의 장치일 수 있다.

[0096] 입력 장치(130)는 터치스크린, 마우스, 마이크로폰 또는 키보드 일 수 있다.

[0097] 입력 장치(130)는 터치스크린, 마우스, 마이크로폰 또는 키보드 중 적어도 두개 이상의 결합일 수 있다.

[0098] 입력 장치(130)는 제1 사용자가 파티, 혈맹, 길드 또는 미리 설정된 다른 사용자들로부터 가이드 권한을 얻은 경우에 제1 사용자의 입력을 획득할 수 있다.

[0099] 입력 장치(130)는 제2 사용자 단말(300)의 사용자인 제2 사용자로부터 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 얻은 경우에 제1 사용자의 입력을 획득할 수 있다.

[0100] 입력 장치(130)는 상기 획득한 제1 사용자의 입력과 상기 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 결합할 수 있다.

[0101] 입력 장치(130)는 기 설정된 시간 동안 제1 사용자의 입력을 획득할 수 있다.

[0102] 입력 장치(130)는 기 설정된 시간 간격으로 제1 사용자의 입력을 획득할 수 있다.

[0103] 입력 장치(130)는 제어 거부 신호 수신 후 기 설정된 시간(예컨대, 스킬 시전 시간)이후에만 제1 사용자의 입력을 획득할 수 있다.

[0104] 출력 장치(140)는 제1 사용자 단말(100)에서 동작되는 게임 화면을 디스플레이 한다.

[0105] 출력 장치(140)는 제1 사용자의 입력을 인식하기 위한 게임 상의 버튼을 게임 화면 내의 적어도 한 부분에서 디스플레이 할 수 있다.

[0106] 출력 장치(140)는 제1 사용자의 입력이 있는 경우, 제1 사용자의 입력을 인식하기 위한 게임 상의 버튼에 평소와는 다른 효과를 부여하거나 또는 제1 사용자의 캐릭터의 동작을 통해 제1 사용자의 입력이 입력 장치(130)를 통해 제1 사용자 단말(100)로 입력 되고 있음 디스플레이 할 수 있다. 또한, 출력 장치(140)는 그래픽 요소 이외에도 텍스트를 이용하여 제1 사용의 입력이 입력 장치(130)를 통해 제1 사용자 단말(100)로 입력되고 있음을 디스플레이 할 수 있다.

[0107] 일례로, 출력 장치(140)는 제1 사용자의 입력이 획득되고 있음을 알리기 위하여 디스플레이 되는 게임 화면에서 제1 사용자의 입력을 인식하기 위한 게임 상 버튼을 제거할 수 있다.

[0108] 다른 예로, 출력 장치(140)는 제1 사용자의 입력이 획득되고 있음을 알리기 위하여 게임 상의 제1 사용자의 캐릭터가 특정 동작 수행(예컨대, 허리에 한 손을 올리고 나머지 한 손으로 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터를 가리킴)하도록 상기 게임 상의 상기 제1 사용자의 캐릭터를 디스플레이 할 수 있다.

[0109] 또 다른 예로, 출력 장치(140)는 제1 사용자의 입력이 획득되고 있음을 알리기 위한 표시(예컨대, “입력 중” 이라는 글자를 표시)를 게임 화면내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.

[0110] 출력 장치(140)는 서버(200)가 전송한 제어 거부 신호를 알리기 위한 표시(예컨대, “제어 거부” 라는 글자를 표시)를 게임 화면 내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.

[0111] 출력 장치(140)는 제1 사용자 단말(100)과 일체형으로 제공될 수 있다.

[0112] 출력 장치(140)는 제1 사용자 단말(100)에서 분리되어 제공될 수 있다.

[0113] 출력 장치(140)는 제1 사용자 단말(100)과 연결된 별도의 장치일 수 있다.

[0114] 제1 데이터베이스(150)는 게임이 실행되기 위해 필요한 프로그램을 저장한다.

[0115] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 게임 데이터들을 저장할 수 있다.

[0116] 제1 데이터베이스(150)는 입력 장치(130)가 획득한 제1 사용자의 입력을 저장할 수 있다.

[0117] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 제어 거부 신호를 저장할 수 있다.

[0118] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 저장할 수 있다.

[0119] 제1 데이터 베이스(150)는 서버(200)가 전송한 가이드 권한 거부 신호를 저장할 수 있다.

[0120] 제1 데이터베이스(150)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 저장할 수 있다.

[0121] 제1 데이터베이스(150)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한 거부 신호를 저장할 수 있다.

[0122] 본 발명의 다른 실시예에 따라 제1 사용자 단말(100)에서 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하기 위한 게임 플레이 정보를 생성하여 네트워크를 통하여 제 2 사용자 단말(300)로 전송할 수도 있다.

[0123] 도 1 및 도 3을 참조하면, 서버(200)는 제2 제어장치(210), 제2 통신 장치(220), 게임 플레이 정보 생성 장치(230) 및 제2 데이터 베이스(240)를 포함한다.

[0124] 서버(200)를 구성하는 제2 제어장치(210), 제2 통신 장치(220), 게임 플레이 정보 생성 장치(230) 및 제2 데이터 베이스(240)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.

[0125] 제2 제어장치(210)는 서버(200)에 대한 정보나 서버(200)의 동작을 관리한다.

[0126] 제2 제어장치(210)는 게임 플레이 정보 생성 장치(230)의 동작을 관리한다.

[0127] 제2 제어장치(210)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시) 및 상기 메모리(미도시)에 저장된 상기 프로그램을 실행시키기 위한 프로세서(미도시)를 포함할 수 있다.

[0128] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 서버(200)를 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.

[0129] 제2 통신 장치(220)는 네트워크를 통하여 제1 사용자 단말(100)과 연결된다.

[0130] 제2 통신 장치(220)는 네트워크를 통하여 제2 사용자 단말(300)과 연결된다.

[0131] 제2 통신 장치(220)는 제1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자 입력을 수신한다.

[0132] 제2 통신 장치(220)는 게임 데이터들을 제1 사용자 단말(100)로 전송한다.

[0133] 제2 통신 장치(220)는 게임 데이터들을 제2 사용자 단말(200)로 전송한다.

[0134] 제2 통신 장치(220)는 게임 플레이 정보 생성 장치(230)가 생성한 게임 플레이 정보를 제2 사용자 단말(200)로 전송한다.

[0135] 제2 통신 장치(220)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 제어 거부 신호를 수신할 수 있다.

[0136] 제2 통신 장치(220)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 수신할 수 있다.

[0137] 제2 통신 장치(220)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한 거부 신호를 수신할 수 있다.

[0138] 제2 통신 장치(220)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 상기 제어 거부 신호를 제1 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.

[0139] 제2 통신 장치(220)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 제1 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.

[0140] 제2 통신 장치(220)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한 거부 신호를 제1 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.

[0141] 도 1, 도 3 및 도 4를 참조하면, 게임 플레이 정보 생성 장치(230)는 제1 사용자 입력 선택 모듈(231), 제1 사용자 입력 분석 모듈(232), 게임 플레이 정보 생성 모듈(233) 및 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)를 포함한다.

[0142] 게임 플레이 정보 생성 장치(230)를 구성하는 제1 사용자 입력 선택 모듈(231), 제1 사용자 입력 분석 모듈(232), 게임 플레이 정보 생성 모듈(233) 및 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)은 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.

[0143] 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)은 제1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자 입력을 획득한다.

[0144] 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)은 1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자 입력 중 게임 플레이 정보를 생성할 수 있는 제1 사용자 입력을 선택한다.

[0145] 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)은 1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자 입력이 복수개인 경우 적어도 어느 하나의 제1 사용자 입력을 선택할 수 있다.

[0146] 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)은 1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자 입력이 복수개인 경우 가장 최신의 제1 사용자 입력을 선택할 수 있다.

[0147] 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)은 1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자 입력이 복수개인 경우 제1 사용자 단말(100)이 전송한 첫 번째 제1 사용자 입력을 선택할 수 있다.

[0148] 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)은 1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자 입력 중 게임 플레이 정보를 생성할 수 없는 제1 사용자 입력은 선택하지 않을 수 있다.

[0149] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)이 선택한 제1 사용자 입력을 분석한다.

[0150] 제1 사용자 입력이 음성인 경우, 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 제1 사용자의 입력으로부터 게임 플레이와

관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 선별할 수 있다.

[0151] 제1 사용자 입력이 게임 상의 화면 터치 또는 클릭인 경우, 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 화면 터치 또는 클릭에서 게임 상 위치 또는 게임 상의 개체를 특정할 수 있다.

[0152] 제1 사용자 입력이 텍스트인 경우, 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 제1 사용자의 입력으로부터 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 선별할 수 있다.

[0153] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0154] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 음성(예컨대, 위치 명칭)인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 위치 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0155] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 음성(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0156] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0157] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)인 제1 사용자의 입력을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0158] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 텍스트(예컨대, 위치 명칭)인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 위치 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0159] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 텍스트(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭 또는 스킬 명칭 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0160] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0161] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0162] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0163] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0164] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 텍스트(예컨대, 공격 명령)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0165] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성 및 상기 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0166] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성 및 상기 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 텍스트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 공격 명령)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0167] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 복수의 텍스트(예컨대, 위치 지정 및 이동 명령)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0168] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성 및 상기 복수의 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0169] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성 및 상기 복수의 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 텍스트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 위치 지정 및 이동 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0170] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0171] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0172] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 출력할 수 있다.

[0173] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0174] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 위치 지정) 및 텍스트(예컨대, 이동 명령)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0175] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성 및 상기 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 캐릭터 명칭 및 위치 지정)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0176] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성 및 상기 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 텍스

트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 이동 명령)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0177] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령) 및 복수의 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭 및 공격 명령)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0178] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성 및 상기 복수의 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0179] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성 및 상기 복수의 텍스트의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 텍스트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 캐릭터 명칭 및 공격 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0180] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 게임 상의 화면에 대한 터치(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0181] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 텍스트 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0182] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0183] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0184] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0185] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 텍스트 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0186] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치) 을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0187] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0188] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭), 텍스트(예컨대, 이동 명령) 및 게임 상의 화면

에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0189] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성, 상기 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0190] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성, 상기 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 텍스트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 이동 명령)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0191] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성, 상기 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0192] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0193] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 음성(예컨대, 캐릭터 명칭), 복수의 텍스트(예컨대, 위치 지정 및 이동 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0194] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성, 상기 복수의 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 캐릭터 명칭)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0195] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성, 상기 복수의 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 텍스트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 위치 지정 및 이동 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0196] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 음성, 상기 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0197] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0198] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 음성(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭 및 이동 명령), 텍스트(예컨대, 공격 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0199] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성, 상기 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭 및 이동 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0200] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성, 상기 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭

의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 텍스트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어(예컨대, 공격 명령)를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 특정하고, 상기 특정한 분석 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)를 출력할 수 있다.

[0201] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성, 상기 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0202] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0203] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령), 복수의 텍스트(예컨대, 공격 대상 캐릭터 명칭 및 공격 명령) 및 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)의 결합인 제1 사용자의 입력을 분석하여 게임 정보에 대응되는 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0204] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성, 상기 복수의 텍스트 및 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 음성을 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭 및 이동 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0205] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성, 상기 복수의 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 복수의 텍스트를 분석하여 게임 플레이와 관련된 핵심어들(예컨대, 공격 대상 캐릭터 명칭 및 공격 명령)을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 게임 정보에 대응 되는 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 특정하고, 상기 특정한 분석 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 명칭, 공격 명령 또는 이동 명령 등)을 출력할 수 있다.

[0206] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 상기 복수의 음성, 상기 텍스트 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭의 결합인 제1 사용자의 입력 중 상기 게임 상의 화면에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상의 위치를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0207] 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)은 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보를 출력할 수 있다.

[0208] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 상기 제1 사용자의 입력을 기초로, 게임 플레이 정보를 생성한다.

[0209] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제2 사용자 단말(300)로부터 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)이 전송된 경우에 상기 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0210] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 기 설정된 시간(예컨대, 스킬 시전 시간)이 지나면 상기 동작 가이드 정보는 소멸하도록 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0211] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 게임 상의 캐릭터를 식별하기 위한 정보인 캐릭터 명칭이 포함된 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0212] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 게임 상의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하기 위하여 위치 명칭이 포함된 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0213] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 게임 상의 캐릭터에 대한 동작 가이드 정보를 제공하기 위하여 명령(예컨대, 이동 명령 또는 공격 명령)과 매칭되는 스킬 정보가 포함된 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0214] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 게임 상의 캐릭터에 대한 동작을 제어하기 위한 동작 제어 신호가 포함된 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0215] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 게임 상의 캐릭터에 대한 동작이 제어됨을 알리기 위한 신호(예컨대, 게임 화면에 “동작 제어 중”이 표시하기 위한 신호)가 포함된 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0216] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 제1 사용자의 입력을 분석한 순서에 따라 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0217] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 출력한 분석 정보를 기초로 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0218] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 캐릭터 명칭 또는 명령이 조합된 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0219] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 캐릭터 명칭, 명령 또는 특정한 게임 상의 위치가 조합된 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0220] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 게임 플레이와 관련된 핵심어를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 또는 스킬 명칭 등)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0221] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 게임 상의 화면 터치 또는 클릭을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 위치 정보 또는 이동 가능 지역 정보, 이동 가능 여부 등)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0222] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0223] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 음성(예컨대, 위치 명칭)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 위치 정보)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0224] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 음성(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 스킬 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0225] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 위치 정보)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0226] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0227] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 텍스트(예컨대, 위치 명칭)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 위치 정보)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0228] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 텍스트(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭들 및 공격 스킬 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0229] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 음성(예컨대, 캐릭터 명칭)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어를 선별하고, 선별한 상기 게임플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭 및 위치 정보)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0230] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 텍스트(예컨대, 공격 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭 및 스킬 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0231] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 음성(예컨대, 캐릭터 명칭) 및 복수의 텍스트(예컨대, 위치 지정 및 이동 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭 및 스킬 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0232] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 및 이동 스킬 명칭)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0233] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 위치 지정) 및 텍스트(예컨대, 이동 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭 및 스킬 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0234] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 음성(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭) 및 복수의 텍스트(예컨대, 위치 지정 및 공격 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭 및 스킬 명칭)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0235] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어를 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어를 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭 및 위치 정보)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0236] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 텍스트(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 및 이동 스킬 명칭)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0237] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 음성(예컨대, 캐릭터 명칭)과 텍스트(예컨대, 이동 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 및 이동 스킬 명칭)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0238] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 음성(예컨대, 캐릭터 명칭)과 복수의 텍스트(예컨대, 위치 지정 및 이동 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 및 이동 스킬 명칭)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0239] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 음성(예컨대, 복수의 캐릭터 명칭 및 이동 명령)과 텍스트(예컨대, 이동 명령 및 공격 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고,

선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 및 이동 스킬 명칭 및 공격 스킬 명칭)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0240] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 이동 명령)과 복수의 텍스트(예컨대, 공격 대상 캐릭터 명칭 및 공격 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 화면 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 터치)을 분석하여 게임 상 위치를 특정하고, 상기 특정한 게임 상 위치를 나타내기 위해 출력한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 및 이동 스킬 명칭, 공격 대상 캐릭터 명칭 및 공격 스킬 명칭)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0241] 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)은 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 복수의 음성(예컨대, 캐릭터 명칭 및 위치 지정)과 복수의 텍스트(예컨대, 이동 명령 및 공격 명령)에서 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 선별하고, 선별한 상기 게임 플레이와 관련된 핵심어들을 분석하여 출력한 분석 정보 및 상기 게임 상의 캐릭터에 대한 터치 또는 클릭(예컨대, 게임 상의 캐릭터를 터치)을 분석하여 캐릭터를 특정하고, 상기 특정한 캐릭터를 나타내기 위한 분석 정보와 게임 정보들(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 및 이동 스킬 명칭, 공격 대상 캐릭터 명칭 및 공격 스킬 명칭)을 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0242] 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)은 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)이 생성한 게임 플레이 정보를 확인한다.

[0243] 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)은 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)이 생성한 게임 플레이 정보의 대상(예컨대, 캐릭터 명칭)을 확인한다.

[0244] 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)은 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)이 생성한 게임 플레이 정보의 실현 가능 여부(예컨대, 이동 불가능 위치로의 이동 여부)를 확인한다.

[0245] 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)은 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)이 생성한 게임 플레이 정보를 수정(예컨대, 캐릭터 명칭이 포함되지 않은 경우 전체 파티원 캐릭터 명칭을 추가)할 수 있다.

[0246] 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)은 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)이 생성한 게임 플레이 정보가 수정 불가능한 경우 상기 게임 플레이 정보를 무효화할 수 있다.

[0247] 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)은 게임 플레이 정보 생성 모듈(233)이 생성한 게임 플레이 정보를 출력할 수 있다.

[0248] 제2 데이터 베이스(240)는 제1 사용자 단말(100)이 전송한 제1 사용자의 입력을 저장한다.

[0249] 제2 데이터 베이스(240)는 제2 사용자 단말(300)로 전송한 게임 플레이 정보를 저장한다.

[0250] 제2 데이터 베이스(240)는 제1 사용자 입력 선택 모듈(231)이 선택한 제1 사용자의 입력을 저장한다.

[0251] 제2 데이터 베이스(240)는 제1 사용자 입력 분석 모듈(232)이 분석한 분석 결과를 저장한다.

[0252] 제2 데이터 베이스(240)는 게임 플레이 정보 확인 모듈(234)이 수정한 게임 플레이 정보를 저장한다.

[0253] 제2 데이터 베이스(240)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 제어 거부 신호를 저장한다.

[0254] 제2 데이터 베이스(240)는 제1 사용자 단말(100)로 전송한 상기 제어 거부 신호를 저장한다.

[0255] 제2 데이터 베이스(240)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 저장할 수 있다.

[0256] 제2 데이터 베이스(240)는 제2 사용자 단말(300)이 전송한 가이드 권한 거부 신호를 저장할 수 있다.

[0257] 제2 데이터 베이스(240)는 제1 사용자 단말(100)로 전송한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 저장할 수 있다.

[0258] 제2 데이터 베이스(240)는 제1 사용자 단말(100)로 전송한 가이드 권한 거부 신호를 저장할 수 있다.

[0259] 도 1 및 도 5를 참조하면, 제2 사용자 단말(300)은 제3 제어장치(310), 제3 통신장치(320), 게임 인터페이스 장

치(330), 동작 가이드 정보 제공 장치(340), 디스플레이 장치(350) 및 제3 데이터베이스(360)를 포함한다.

[0260] 제2 사용자 단말(300)을 구성하는 제3 제어장치(310), 제3 통신장치(320), 게임 인터페이스 장치(330), 동작 가이드 정보 제공 장치(340), 디스플레이 장치(350) 및 제3 데이터베이스(360)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.

[0261] 제3 제어장치(310)는 제2 사용자 단말(300)에 대한 정보 및 제2 사용자 단말(300)의 동작을 관리한다.

[0262] 제3 제어장치(310)는 게임 인터페이스 장치(330)의 동작을 관리한다.

[0263] 제3 제어장치(310)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)의 동작을 관리한다.

[0264] 제3 제어장치(310)는 디스플레이 장치(350)의 동작을 관리한다.

[0265] 제3 제어장치(310)은 프로그램들이 저장된 메모리(미도시) 및 상기 메모리(미도시)에 저장된 상기 프로그램을 실행시키기 위한 프로세서(미도시)를 포함할 수 있다.

[0266] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 제2 사용자 단말(300)을 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.

[0267] 제3 통신장치(320)는 네트워크를 통하여 서버(200)와 연결된다.

[0268] 제3 통신장치(320)는 서버(200)가 전송한 게임 플레이 정보를 수신한다.

[0269] 제3 통신장치(320)는 서버(200)가 전송한 게임 데이터들을 수신한다.

[0270] 제3 통신장치(320)는 네트워크를 통하여 제1 사용자 단말(100)과 연결될 수 있다.

[0271] 제3 통신장치(320)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 생성한 제어 거부 신호를 서버(200)로 전송한다.

[0272] 제3 통신장치(320)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 출력한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 서버(200)로 전송한다.

[0273] 제3 통신장치(320)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 생성한 가이드 권한 거부 신호를 서버(200)로 전송한다.

[0274] 제3 통신장치(320)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 생성한 제어 거부 신호를 제1 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.

[0275] 제3 통신장치(320)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 출력한 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 제1 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.

[0276] 제3 통신장치(320)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 생성한 가이드 권한 거부 신호를 제1 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.

[0277] 게임 인터페이스 장치(330)는 제2 사용자 단말(300)의 사용자가 제2 사용자 단말(300)에서 게임을 플레이할 수 있도록 게임 컨트롤 인터페이스를 제공한다.

[0278] 게임 인터페이스 장치(330)는 제2 사용자 단말(300)과 일체형으로 제공될 수 있다.

[0279] 게임 인터페이스 장치(330)는 디스플레이 장치(350)에 결합되어 제공될 수 있다.

[0280] 게임 인터페이스 장치(330)는 제2 사용자 단말(300)에서 분리되어 제공될 수 있다.

[0281] 게임 인터페이스 장치(330)는 제2 사용자 단말(300)과 연결된 별로의 장치일 수 있다.

[0282] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 제3 통신장치(320)를 통하여 수신한 게임 플레이 정보에 따라 동작 가이드 정보를 제공한다.

[0283] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 디스플레이 장치(350)를 통하여 상기 게임 플레이 정보에 포함된 게임 상의 캐릭터가 이동해야 할 위치를 표시할 수 있다.

[0284] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 디스플레이 장치(350)를 통하여 상기 게임 플레이 정보에 포함된 이동 스킬 명칭을 표시할 수 있다.

[0285] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 디스플레이 장치(350)를 통하여 상기 게임 플레이 정보에 포함된 공격 대상

캐릭터를 표시할 수 있다.

[0286] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 디스플레이 장치(350)를 통하여 상기 게임 플레이 정보에 포함된 공격 스킬 명칭을 표시할 수 있다.

[0287] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 상기 게임 플레이 정보에 포함된 동작 제어 신호를 실행할지 여부를 선택하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있다.

[0288] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 제2 사용자 단말(300)의 사용자가 상기 생성한 인터페이스에서 상기 동작 제어 신호의 실행을 결정한 경우에만 상기 동작 제어 신호를 실행할 수 있다.

[0289] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 상기 생성한 인터페이스를 디스플레이 장치(350)를 통하여 표시할 수 있다.

[0290] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 제2 사용자 단말(300)의 사용자가 상기 생성한 인터페이스에서 상기 동작 제어 신호의 실행을 거부한 경우에는 제어 거부 신호를 생성할 수 있다.

[0291] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 상기 게임 플레이 정보에 포함된 동작 제어 신호의 실행 여부를 디스플레이 장치(350)를 통하여 표시(예컨대, “제어 신호 실행 중”이라는 글자를 표시)할 수 있다.

[0292] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 상기 동작 가이드 정보에 포함된 동작 제어 신호보다 우선하여 게임 인터페이스 장치(330)를 통하여 제2 사용자 단말(300)의 사용자가 입력하는 게임 컨트롤을 실행할 수 있다.

[0293] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 게임 인터페이스 장치(330)를 통하여 제2 사용자 단말(300)의 사용자가 입력하는 게임 컨트롤보다 우선하여 상기 동작 가이드 정보에 포함된 동작 제어 신호를 실행할 수 있다.

[0294] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 가이드 권한을 부여할지 여부를 선택하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있다.

[0295] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 제2 사용자 단말(300)의 사용자가 상기 생성한 인터페이스에서 상기 가이드 권한의 부여를 결정한 경우에 상기 가이드 권한(예컨대, 가이드 수락 신호)을 출력할 수 있다.

[0296] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 상기 생성한 인터페이스를 디스플레이 장치(350)를 통하여 표시할 수 있다.

[0297] 동작 가이드 정보 제공 장치(340)는 제2 사용자 단말(300)의 사용자가 상기 생성한 인터페이스에서 상기 가이드 권한의 부여를 거부한 경우에는 가이드 권한 거부 신호를 생성할 수 있다.

[0298] 디스플레이 장치(350)는 제2 사용자 단말(300)에서 동작되는 게임을 디스플레이 한다.

[0299] 디스플레이 장치(350)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 상기 생성한 인터페이스를 디스플레이 할 수 있다.

[0300] 디스플레이 장치(350)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)에 의해 실행되는 동작 제어 신호의 실행 여부를 디스플레이 할 수 있다.

[0301] 디스플레이 장치(350)는 제2 사용자 단말(300)과 일체형으로 제공될 수 있다.

[0302] 디스플레이 장치(350)는 제2 사용자 단말(300)에서 분리되어 제공될 수 있다.

[0303] 디스플레이 장치(350)는 제2 사용자 단말(300)과 연결된 별로의 장치일 수 있다.

[0304] 제3 데이터베이스(360)는 게임이 실행되기 위해 필요한 프로그램을 저장한다.

[0305] 제3 데이터베이스(360)는 서버(200)가 전송한 게임 데이터들을 저장할 수 있다.

[0306] 제3 데이터베이스(360)는 서버(200)가 전송한 게임 플레이 정보를 저장한다.

[0307] 제3 데이터베이스(360)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 생성한 인터페이스를 저장한다.

[0308] 제3 데이터베이스(360)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 생성한 제어 거부 신호를 저장한다.

[0309] 제3 데이터베이스(360)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 출력한 가이드 권한을 저장한다.

[0310] 제3 데이터베이스(360)는 동작 가이드 정보 제공 장치(340)가 생성한 가이드 권한 거부 신호를 저장한다.

[0311] 여기서 사용된 '장치 또는 모듈'이라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.

[0312] 도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법을 나타내는 플로우 차트이다.

[0313] 도 6을 참조하면, 본 발명의 일실시예에 따른 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 방법은 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 제1 사용자의 입력을 획득한다(400).

[0314] 이때, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은 상기 제1 사용자의 입력으로 음성, 게임 상의 화면 터치 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나를 획득할 수 있다.

[0315] 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 제1 사용자의 입력을 전송한다(410).

[0316] 이때, 상기 제1 사용자의 입력에는 게임 상의 캐릭터의 동작과 관련된 적어도 한 개의 정보를 포함할 수 있다.

[0317] 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 제1 사용자의 입력을 선택한다(420).

[0318] 이때, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은 기 설정된 시간 간격 내에 상기 제1 사용자의 입력이 복수개인 경우, 상기 제1 사용자의 입력 중 가장 최신의 입력을 선택할 수 있다.

[0319] 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 제1 사용자의 입력을 분석한다(430).

[0320] 이때, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은 음성, 게임 상의 화면 터치 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나를 분석할 수 있다.

[0321] 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 게임 플레이 정보를 생성한다(440).

[0322] 이때, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은 분석 정보와 게임 정보(예컨대, 캐릭터 명칭, 위치 정보 또는 스킬 명칭 등)를 매칭시켜 게임 플레이 정보를 생성할 수 있다.

[0323] 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 게임 플레이 정보를 확인한다(450).

[0324] 이때, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은 상기 생성한 게임 플레이 정보를 수정할 수 있다.

[0325] 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 게임 플레이 정보를 전송한다(460).

[0326] 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템이 동작 가이드 정보를 제공한다(470).

[0327] 이때, 게임 캐릭터 동작 가이드 정보 제공 시스템은 상기 게임 플레이 정보에 따라 동작 가이드 정보를 제공할 수 있다.

[0328] 도 7은 본 발명 일실시예에 따라 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터에게 지정된 위치로 이동할 수 있도록 게임 캐릭터 동작 가이드 정보가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

[0329] 도 7을 참조하면, 도 7 (a)는 제1 사용자 입력을 인식하기 위하여 게임 화면에 버튼이 표시된 모습을 나타낸 도면이고, 도 7 (b)는 제2 사용자의 캐릭터가 지정된 위치로 이동할 수 있도록 게임 캐릭터 동작 가이드 정보가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

[0330] 도 7 (a)를 참조하면, 제1 사용자의 캐릭터는 게임 화면에서 좌측 캐릭터(500)이며, 제2 사용자의 캐릭터는 게임 화면에서 우측 캐릭터(510)이다.

[0331] 제1 사용자는 게임 화면 좌측 중간에 표시된 버튼(520)을 터치하고, 제1 사용자 입력을 할 수 있다.

[0332] 예컨대, 제1 사용자는 게임 화면 좌측 중간에 표시된 버튼(520)을 터치하고, 음성으로 “초보님 공장 앞으로 이동해 주세요”와 같은 제1 사용자 입력을 할 수 있다.

[0333] 도 7 (b)를 참조하면, 제1 사용자의 캐릭터는 게임 화면에서 좌측 캐릭터(520)이며, 제2 사용자의 캐릭터는 게임 화면에서 우측 캐릭터(530)이다.

[0334] 제2 사용자의 캐릭터(530)가 게임 화면에 우측 하단(540)으로 이동할 수 있도록 제1 사용자의 입력을 기초로 생성된 게임 플레이 정보에 따라 동작 가이드 정보(541, 542)가 제공된다.

[0335] 예컨대, 상기 제1 사용자의 입력이 “초보님 공장 앞으로 이동해 주세요”와 같은 음성인 경우, 상기 음성에서 “초보님”, “공장 앞” 및 “이동”을 게임 플레이와 관련된 핵심어로 선별할 수 있고, 상기 선별한 핵심어를 기초로 생성된 게임 플레이 정보에 따라 제공되는 동작 가이드 정보는 “초보님”의 “이동”을 표시하기 위한 화살표(542) 및 “초보님” 이 이동해야 할 목표인 “공장 앞”을 표시하기 위한 복수의 원(540, 541)으로 제2 사용자의 게임 화면에 표시될 수 있다.

[0336] 이때, 상기 게임 플레이 정보에는 제2 사용자의 캐릭터(530)의 동작을 제어하기 위한 동작 제어 신호가 포함될 수 있고, 상기 동작 제어 신호에 따라 상기 제2 사용자의 캐릭터(530)가 게임 화면에 우측 하단(540)으로 이동될 수 있다.

[0337] 게임 화면에는 상기 동작 가이드 정보에 따라 제2 사용자의 캐릭터(530)가 게임 화면 우측 하단(540)으로 이동하도록 상기 동작 제어 신호를 실행할지 여부를 선택하기 위한 인터페이스(미도시)가 제2 사용자의 게임 화면에 표시될 수 있다.

[0338] 상기 표시된 인터페이스(미도시)에서 상기 동작 제어 신호의 실행이 결정된 경우에만 상기 동작 제어 신호가 실행될 수 있다.

[0339] 예컨대, “초보님 공장 앞으로 이동해 주세요”인 제1 사용자의 입력에 동작 제어 신호가 포함된 경우, 상기 표시된 인터페이스(미도시)에서 상기 동작 제어 신호의 실행이 결정되면, 제2 사용자의 캐릭터는 상기 동작 제어 신호의 실행에 의해 이동해야 할 목표인 “공장 앞”으로 “이동”될 수 있다.

[0340] 도 8은 본 발명의 일실시예에 따라 제1 사용자의 입력을 기초로 게임 상의 제2 사용자의 캐릭터가 지정된 플레이어를 공격할 수 있도록 게임 캐릭터 동작 가이드 정보가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

[0341] 도 8을 참조하면, 도 8 (a)는 제1 사용자 입력을 인식하기 위하여 게임 화면에 버튼이 표시된 모습을 나타낸 도면이고, 도 8 (b)는 제2 사용자의 캐릭터가 지정된 플레이어를 공격할 수 있도록 게임 캐릭터 동작 가이드 정보가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

[0342] 도 8 (a)를 참조하면, 제1 사용자의 캐릭터는 게임 화면 좌측 하단의 캐릭터(600)이고, 제2 사용자의 캐릭터는 게임 화면 좌측 하단 맨 아래쪽의 캐릭터(610)이며, 화면 우측은 적대적인 캐릭터들(620)이다.

[0343] 제1 사용자는 게임 화면 좌측 중간에 표시된 버튼(630)을 터치하고, 제1 사용자 입력을 할 수 있다.

[0344] 예컨대, 제1 사용자는 게임 화면 좌측 중간에 표시된 버튼(630)을 터치하고, 음성으로 “초보님 군주-1 공격해 주세요”와 같은 제1 사용자 입력을 할 수 있다.

[0345] 도 8 (b)를 참조하면, 제1 사용자의 캐릭터는 게임 화면 좌측 하단의 캐릭터(640)이고, 제2 사용자의 캐릭터는 게임 화면 좌측 하단 맨 아래쪽의 캐릭터(650)이며, 화면 우측은 적대적인 캐릭터들(660)이다.

[0346] 제2 사용자의 캐릭터(530)가 게임 화면 우측의 적대적인 캐릭터들(660) 중 지정된 캐릭터(662)를 공격할 수 있도록 제1 사용자의 입력을 기초로 생성된 게임 플레이 정보에 따라 동작 가이드 정보(663)가 제공된다.

[0347] 예컨대, 상기 제1 사용자의 입력이 “초보님 군주-1 공격해 주세요”와 같은 음성인 경우, 상기 음성에서 “초보님”, “군주-1” 및 “공격”을 게임 플레이와 관련된 핵심어로 선별할 수 있고, 상기 선별한 핵심어를 기초로 생성된 게임 플레이 정보에 따라 제공되는 동작 가이드 정보는 “초보님”의 “공격” 대상인 “군주-1”을 표시하기 위한 캐릭터 외곽선(663)으로 제2 사용자의 게임 화면에 표시될 수 있다.

[0348] 이때, 캐릭터 외곽선(663)은 기 설정된 색(예컨대, 빨간색)일 수 있다.

[0349] 이때, 상기 게임 플레이 정보에는 제2 사용자의 캐릭터(530)의 동작을 제어하기 위한 동작 제어 신호가 포함될 수 있고, 상기 동작 제어 신호에 따라 상기 제2 사용자의 캐릭터(530)가 게임 화면 우측의 적대적인 캐릭터들(660) 중 지정된 캐릭터(662)를 공격할 수 있다.

[0350] 게임 화면 우측 상단에는 상기 동작 가이드 정보에 따라 제2 사용자의 캐릭터(530)가 게임 화면 우측의 적대적인 캐릭터들(660) 중 지정된 캐릭터(662)를 공격하도록 상기 동작 제어 신호를 실행할지 여부를 선택하기 위한 인터페이스(670)가 제2 사용자의 게임 화면에 표시될 수 있다.

[0351] 상기 표시된 인터페이스에서 상기 동작 제어 신호의 실행이 결정된 경우에만 상기 동작 제어 신호가 실행될 수 있다.

[0352] 예컨대, “초보님 군주-1 공격해 주세요”인 제1 사용자의 입력에 동작 제어 신호가 포함된 경우, 표시된 인터페이스(670)에서 상기 동작 제어 신호의 실행이 결정되면, 제2 사용자의 캐릭터는 상기 동작 제어 신호의 실행에 의해 “군주-1”을 “공격”할 수 있다.

[0353] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위

안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 적어도 하나로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.

[0354] 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다.

[0355] 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.

[0356] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다.

[0357] 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[0358] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다.

[0359] 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

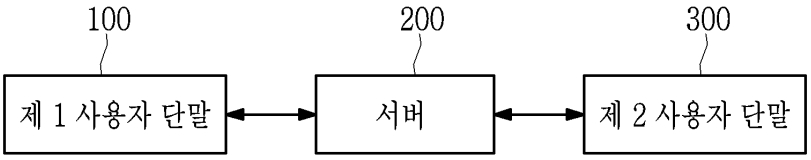
부호의 설명

[0360] 100...제1 사용자 단말 200...서버

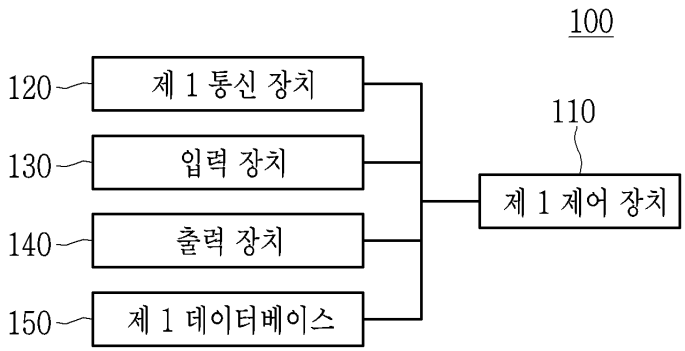
300...제2 사용자 단말

도면

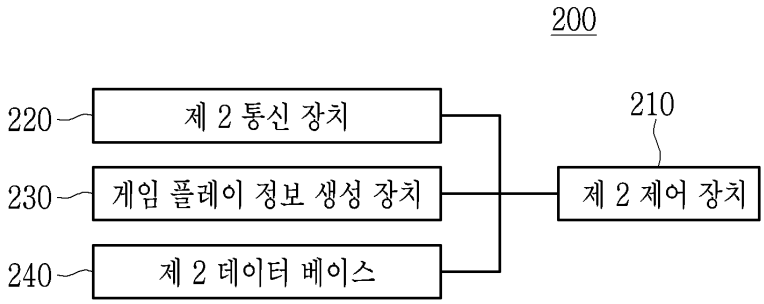
도면1



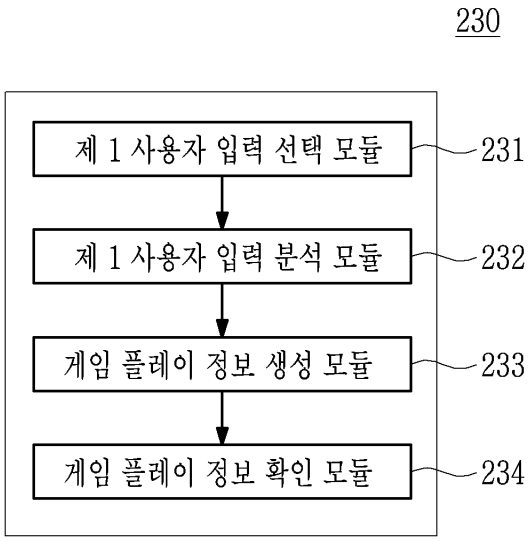
도면2


100
120
제 1 통신 장치
130
입력 장치
140
출력 장치
150
제 1 데이터베이스
110
제 1 제어 장치

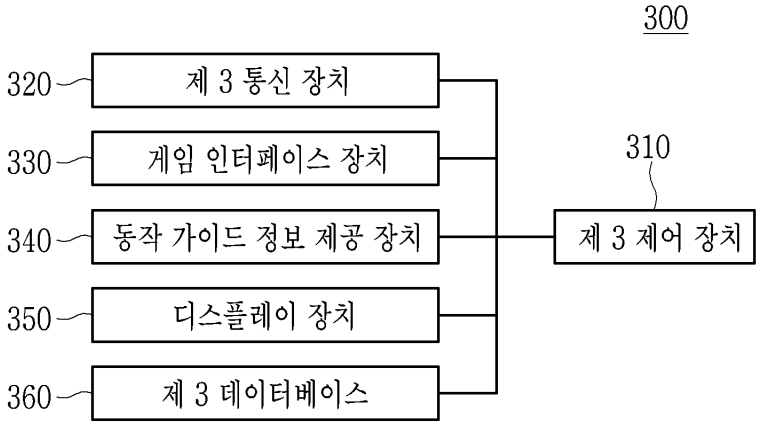
도면3


200
220
제 2 통신 장치
230
게임 플레이 정보 생성 장치
240
제 2 데이터 베이스
210
제 2 제어 장치

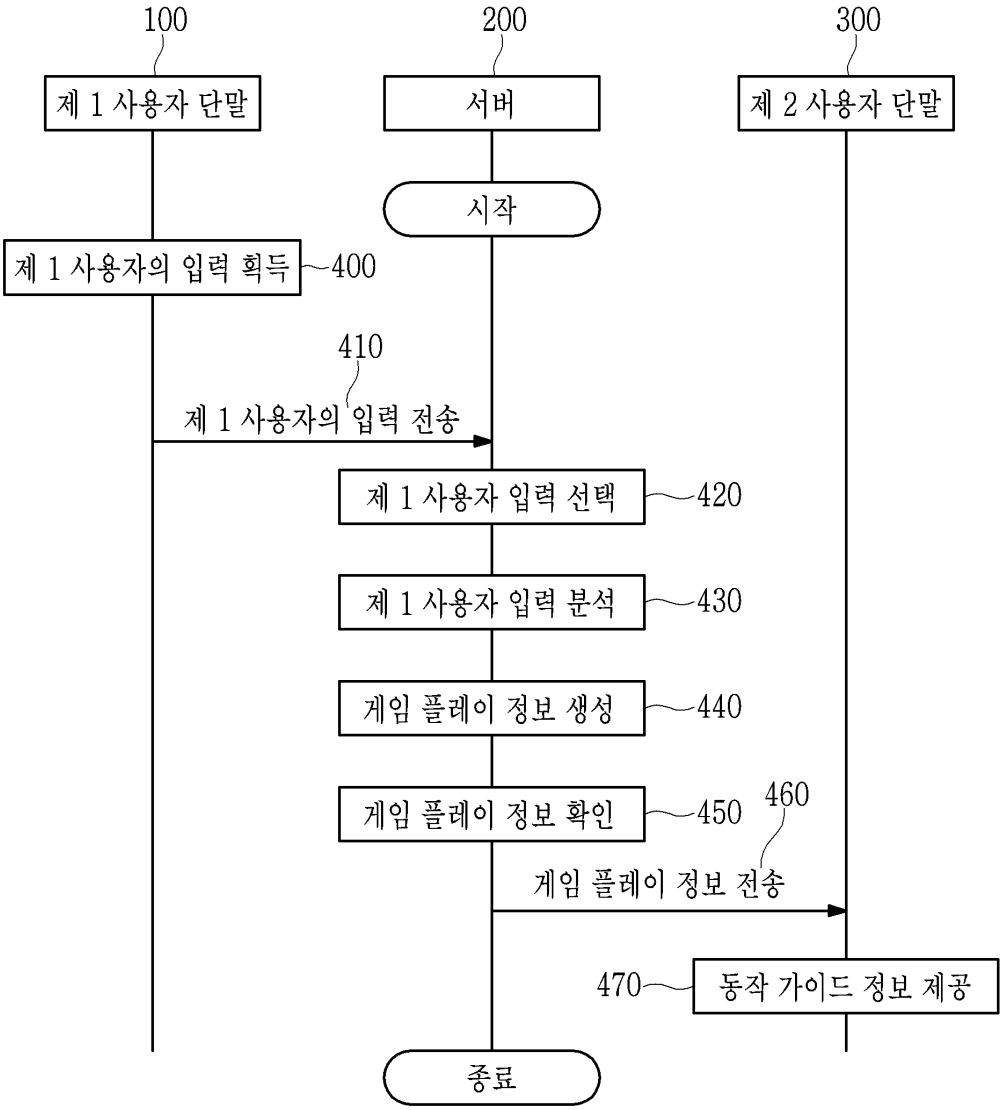
도면4


230
제 1 사용자 입력 선택 모듈
231
제 1 사용자 입력 분석 모듈
232
게임 플레이 정보 생성 모듈
233
게임 플레이 정보 확인 모듈
234

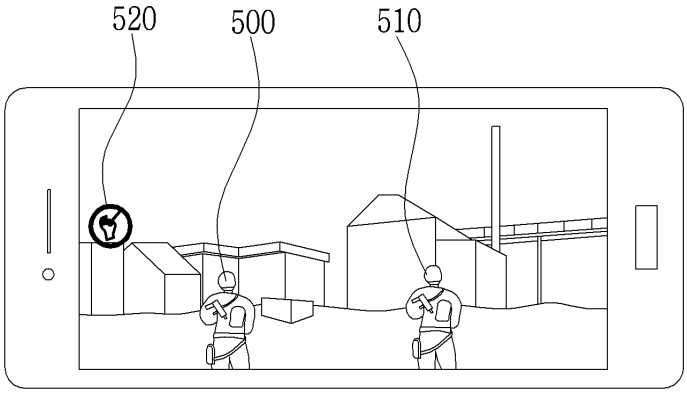
도면5


300
320
제 3 통신 장치
330
게임 인터페이스 장치
340
동작 가이드 정보 제공 장치
350
디스플레이 장치
360
제 3 데이터베이스
310
제 3 제어 장치

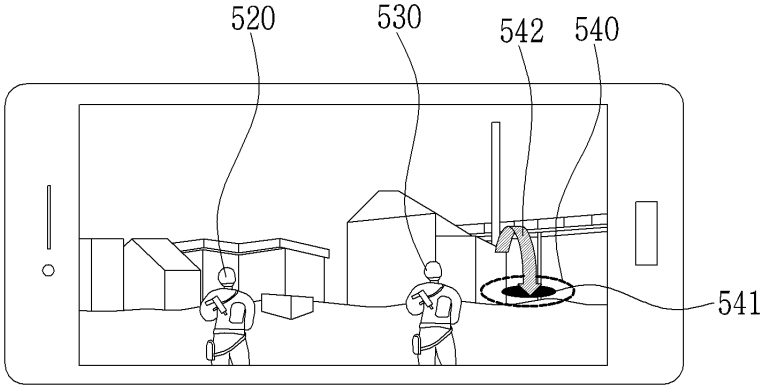
도면6


100
제 1 사용자 단말
200
서버
300
제 2 사용자 단말
시작
제 1 사용자의 입력 획득
400
410
제 1 사용자의 입력 전송
제 1 사용자 입력 선택
420
제 1 사용자 입력 분석
430
게임 플레이 정보 생성
440
게임 플레이 정보 확인
450
460
게임 플레이 정보 전송
470
동작 가이드 정보 제공
종료

도면7

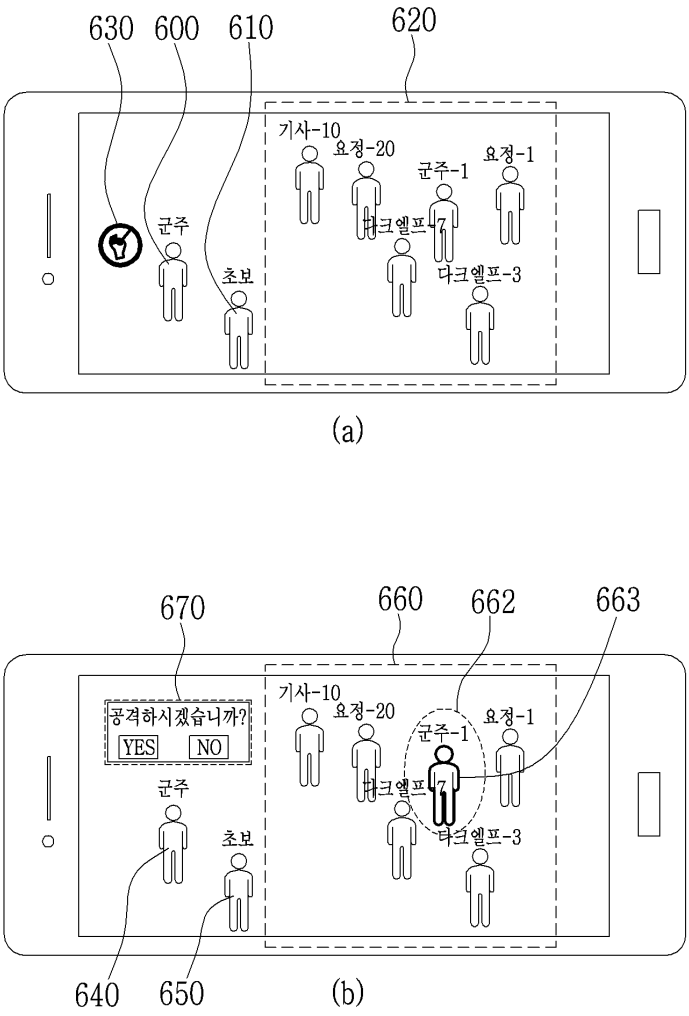


(a)



(b)

도면8


630
600
610
620
기사-10
요정-20
군주-1
요정-1
다크엘프-7
다크엘프-3
군주
초보
(a)
670
660
662
663
공격하시겠습니까?
YES
NO
640
650
(b)