



등록특허 10-2210552



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2021년02월01일
(11) 등록번호 10-2210552
(24) 등록일자 2021년01월26일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/497 (2014.01) *A63F 13/213* (2014.01)
G06K 9/00 (2006.01)
- (52) CPC특허분류
A63F 13/497 (2015.01)
A63F 13/213 (2015.01)
- (21) 출원번호 10-2018-0131534
- (22) 출원일자 2018년10월31일
심사청구일자 2018년10월31일
- (65) 공개번호 10-2020-0048904
- (43) 공개일자 2020년05월08일

(56) 선행기술조사문현

JP2011248719 A

(뒷면에 계속)

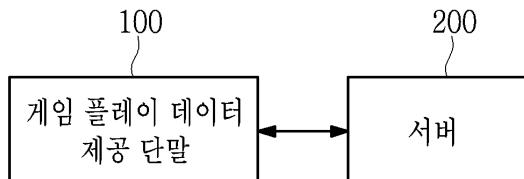
전체 청구항 수 : 총 20 항

심사관 : 한지혜

(54) 발명의 명칭 게임 플레이 데이터 제공 단말 및 게임 플레이 데이터 제공 방법

(57) 요 약

본 발명의 일실시예에 따르면, 게임 플레이 데이터 제공 단말에서 수행하는 게임 플레이 데이터 제공 방법은, 홍채를 인식하는 동작, 인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간동안 감지하지 못하면 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 시작하는 동작, 인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지하고, 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성하는 동작 및 생성한 상기 게임 플레이 요약 데이터를 디스플레이 하는 동작을 포함한다.

대 표 도 - 도1

(52) CPC특허분류

G06K 9/00597 (2013.01)

(56) 선행기술조사문헌

KR1020110035585 A

KR101498593 B1

JP평성10113466 A

JP2017048676 A

조선비즈, 2012.05.05. : 눈동자 인식… 보는 도중
에는 화면 끼지지 않아

명세서

청구범위

청구항 1

게임 플레이 데이터 제공 단말에서 수행하는 게임 플레이 데이터 제공 방법은,

홍채를 인식하는 동작;

상기 홍채를 기 설정된 시간 동안 인식하지 못하고, 상기 홍채를 다시 감지하면 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 동작

을 포함하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 동작 이전에,

인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간 동안 감지하지 못하면 기 설정된 게임 플레이 데이터를 저장하는 동작을 더 포함하되,

상기 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 동작은,

상기 저장된 게임 플레이 데이터를 기초로 상기 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 동작을 포함하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 3

제 2 항에 있어서,

상기 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 동작은,

인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지하는 동작을 포함하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 4

제 2 항에 있어서,

상기 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 동작은,

인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성하는 동작, 및

생성한 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 동작을 포함하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은,

상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 위치를 결정하는 동작을 더 포함하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 6

제 5 항에 있어서,

상기 디스플레이 되는 위치를 결정하는 동작은,

상기 홍채의 검출 위치를 기초로 상기 디스플레이 되는 위치를 결정하는 동작을 포함하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은,

상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 크기를 결정하는 동작을 더 포함하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 8

제1항에 있어서,

상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은,

상기 게임 플레이 요약 데이터가 출력 되는 시간을 변경하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 9

제2항에 있어서,

상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은,

상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 변경 또는 추가하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 10

제1항에 있어서,

상기 게임 플레이 데이터 제공 단말은,

기 설정된 시간 간격으로 인식한 상기 홍채를 감지하는 게임 플레이 데이터 제공 방법.

청구항 11

게임 플레이 데이터 제공 단말에 있어서,

상기 게임 플레이 데이터 제공 단말은 프로세서를 포함하고,

상기 프로세서는,

홍채를 인식하고,

상기 홍채를 기 설정된 시간 동안 인식하지 못하고, 상기 홍채를 다시 감지하면 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 12

제11항에 있어서,

상기 게임 플레이 요약 데이터 출력 이전에,

인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간 동안 감지하지 못하면 기 설정된 게임 플레이 데이터를 저장하고,

상기 게임 플레이 요약 데이터 출력은,

상기 저장된 게임 플레이 데이터를 기초로 상기 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 13

제12항에 있어서,

상기 프로세서는,

인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 14

제12 항에 있어서,

상기 프로세서는,

인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성하고,

생성한 게임 플레이 요약 데이터를 출력하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 15

제11항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 위치를 결정하는 게임 플레이 데이터 제공 단말

청구항 16

제15 항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 홍채의 검출 위치를 기초로 상기 디스플레이 되는 위치를 결정하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 17

제11항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 크기를 결정하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 18

제11항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 게임 플레이 요약 데이터가 출력 되는 시간을 변경하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 19

제12항에 있어서,

상기 프로세서는,

상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 변경 또는 추가하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

청구항 20

제11항에 있어서,

상기 프로세서는,

기 설정된 시간 간격으로 인식한 상기 홍채를 감지하는 게임 플레이 데이터 제공 단말.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 아래의 실시예들은 게임 플레이 데이터 제공 단말 및 게임 플레이 데이터 제공 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 사람의 홍채는 생후 18개월 이후 완성된 뒤 평생 변하지 않는 특성을 가지고 있다. 즉 홍채의 내측연(內側緣: 동공연) 가까이에 융기되어 있는 원형의 홍채 패턴은 한 번 정해지면 거의 변하지 않고, 사람마다 모양이 모두 다르다.

[0003] 홍채 인식 기술은 사람마다 모양이 모두 다른 홍채의 특성을 이용해 사람을 인식하는 기술이다.

[0004] 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.

[0005] 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.

[0006] 최근 롤플레잉 게임이 온라인 게임화 되고 있으며, 그 가운데에는 수천 내지 수만명의 동시접속자수를 자랑하는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Roleplaying Game)이 등장하기에 이르렀다.

[0007] MMORPG는 게임의 특성상 다수의 플레이어들이 서로 파티를 구성하여 챕터를 수행하거나 던전 등을 클리어하는 등의 방법으로 게임을 진행하며, 플레이어들은 게임을 진행하기 위하여 게임 내의 정보를 정확히 파악해야 한다.

[0008] 플레이어들이 게임 내의 정보를 정확히 파악하도록 하기 위하여 다양한 방법으로 게임 내의 정보를 제공하는 것이 일반화되어 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0009] 본 발명의 실시예에 따르면, 홍채를 인식하지 못하는 동안 플레이 된 게임의 게임 플레이 요약 데이터를 출력할 수 있다.

[0010] 또한, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 홍채의 검출 위치를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 출력할 수 있다.

[0011] 또한, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있다.

[0012] 또한, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 크기를 결정할 수 있다.

과제의 해결 수단

[0013] 본 발명의 일실시예에 따르면, 게임 플레이 데이터 제공 단말에서 수행하는 게임 플레이 데이터 제공 방법은, 홍채를 인식하는 동작, 인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간동안 감지하지 못하면 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 시작하는 동작, 인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지하고, 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성하는 동작 및 생성한 상기 게임 플레이 요약 데이터를 디스플레이 하는 동작을 포함한다.

[0014] 또한, 상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은, 상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 위치를 결정하는 동작을 더 포함할 수 있다.

[0015] 또한, 상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은, 상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 크기를 결정하는 동작을 더 포함할 수 있다.

[0016] 또한, 상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은, 상기 기 설정된 시간을 변경 가능할 수 있다.

- [0017] 또한, 상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은, 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터는 변경 또는 추가가 가능할 수 있다.
- [0018] 또한, 상기 게임 플레이 데이터 제공 단말은, 기 설정된 시간 간격으로 인식한 상기 홍채를 감지할 수 있다.
- [0019] 또한, 상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 시간을 변경할 수 있다.
- [0020] 또한, 상기 게임 플레이 데이터 제공 방법은, 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 플레이 요약 데이터의 디스플레이를 중지할 수 있다.
- [0021] 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 게임 플레이 데이터 제공 단말에 있어서, 상기 게임 플레이 데이터 제공 단말은 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는, 홍채를 인식하고, 인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간동안 감지하지 못하면 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 시작하고, 인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지하고, 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성하며, 생성한 상기 게임 플레이 요약 데이터를 디스플레이 한다.
- [0022] 또한, 상기 프로세서는, 상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있다.
- [0023] 또한, 상기 프로세서는, 상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 크기를 결정할 수 있다.
- [0024] 또한, 상기 프로세서는, 상기 기 설정된 시간 변경 가능할 수 있다.
- [0025] 또한, 상기 프로세서는, 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 변경 또는 추가가 가능할 수 있다.
- [0026] 또한, 상기 프로세서는, 기 설정된 시간 간격으로 인식한 상기 홍채를 감지할 수 있다.
- [0027] 또한, 상기 프로세서는, 상기 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 시간을 변경할 수 있다.
- [0028] 또한, 상기 프로세서는, 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 플레이 요약 데이터의 디스플레이를 중지할 수 있다.

발명의 효과

- [0029] 본 발명의 일실시예에 따르면, 홍채를 인식하지 못하는 동안 플레이 된 게임의 게임 플레이 요약 데이터를 출력 할 수 있는 효과가 있다.
- [0030] 또한, 홍채의 검출 위치를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 출력할 수 있는 효과가 있다.
- [0031] 또한, 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있는 효과가 있다.
- [0032] 또한, 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 크기를 결정할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0033] 도 1은 일실시예에 따라 게임 플레이 데이터 제공 단말과 서버가 연결된 모습을 나타내는 도면이다.
- 도 2는 일실시예에 따른 게임 플레이 데이터 제공 단말의 구성을 나타내는 도면이다.
- 도 3은 일실시예에 따른 홍채의 검출 위치를 기초로 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 모습을 나타내는 도면이다.
- 도 4는 일실시예에 따른 서버의 구성을 나타내는 도면이다.
- 도 5는 일실시예에 따른 게임 플레이 데이터 제공 방법을 나타내는 플로우 차트이다.
- 도 6은 일실시예에 따른 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- 도 7은 일실시예에 따라 게임 플레이 데이터가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0034] 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.

- [0035] 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.
- [0036] 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.
- [0037] 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.
- [0038] 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.
- [0039] 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.
- [0040] 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.
- [0041] 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.
- [0042] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설명은 생략하기로 한다.
- [0043] 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.
- [0044] 이하, 첨부한 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시 예를 설명함으로써, 본 발명을 상세히 설명한다.
- [0045] 도 1은 일실시예에 따라 게임 플레이 데이터 제공 단말과 서버가 연결된 모습을 나타내는 도면이다.
- [0046] 도 1을 참조하면, 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)은 서버(200)와 통신적으로 연결되어 있다.
- [0047] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)은 네트워크를 통하여 서버(200)가 전송한 게임 플레이 데이터들을 수신할 수 있다.
- [0048] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)은 상기 수신한 게임 플레이 데이터들을 디스플레이 할 수 있다.
- [0049] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)은 상기 수신한 게임 플레이 데이터들 중 일부를 선택하여 디스플레이 할 수 있다.
- [0050] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)은 네트워크를 통하여 서버(200)로 게임 플레이 데이터들을 전송할 수 있다.
- [0051] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)은 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.

- [0052] 서버(200)는 네트워크를 통해 접속한 다수의 게임 플레이 데이터 제공 단말로 게임 서비스를 제공할 수 있다.
- [0053] 서버(200)는 게임을 진행하기 위한 게임 플레이 데이터 -게임 소프트웨어 자체의 데이터 및 타 게이머들의 게임 플레이에 관한 데이터를 포함- 를 제공한다.
- [0054] 여기서 사용된 '서버'라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.
- [0055] 도 2는 일실시예에 따른 게임 플레이 데이터 제공 단말의 구성을 나타내는 도면이고, 도 3은 일실시예에 따른 홍채의 검출 위치를 기초로 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 모습을 나타내는 도면이다.
- [0056] 도 2를 참조하면, 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)은 제1 프로세서(110), 제1 통신장치(120), 홍채 인식 장치(130), 출력 장치(140) 및 제1 데이터베이스(150)를 포함한다.
- [0057] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)을 구성하는 제1 프로세서(110), 제1 통신장치(120), 홍채 인식 장치(130), 출력 장치(140) 및 제1 데이터베이스(150)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.
- [0058] 제1 프로세서(110)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)를 포함할 수 있다.
- [0059] 제1 프로세서(110)는 상기 포함한 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0060] 제1 프로세서(110)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)와 연결될 수 있다.
- [0061] 제1 프로세서(110)는 상기 연결된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0062] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)을 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.
- [0063] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)에 대한 정보를 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0064] 제1 프로세서(110)는 제1 통신장치(120)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0065] 제1 프로세서(110)는 홍채 인식 장치(130)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0066] 제1 프로세서(110)는 출력 장치(140)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0067] i) 기 설정된 게임 플레이 데이터를 결정
- [0068] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100) 사용자의 요청을 기초로 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)에 디스플레이 될 데이터를 결정할 수 있다.
- [0069] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100) 사용자의 요청을 획득할 수 있다.
- [0070] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100) 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있다.
- [0071] 제1 프로세서(110)는 생성한 상기 인터페이스를 통한 사용자의 입력(예컨대, 인터페이스상의 특정 위치를 터치)을 사용자의 요청으로 획득할 수 있다.
- [0072] 제1 프로세서(110)는 생성한 상기 인터페이스를 통해 사용자가 입력한 복수의 입력을 사용자의 요청으로 획득할 수 있다.
- [0073] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통해 획득한 사용자의 요청을 기초로 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)에 디스플레이 될 게임 플레이 데이터를 결정할 수 있다.
- [0074] 이때, 상기 인터페이스를 통해 획득한 상기 사용자의 요청은 복수개일 수 있다.
- [0075] 상기 사용자의 요청을 기초로 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)에 디스플레이 될 상기 게임 플레이 정보를 기 설정된 게임 플레이 데이터라고 한다.
- [0076] 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터는 쳐치 몬스터, 획득 경험치, 획득 아데나, 획득 아이템, 획득 아이템 이미지 또는 게임 플레이 데이터 저장 시간일 수 있다.
- [0077] ii) 홍채 인식

- [0078] 제1 프로세서(110)는 홍채 인식 장치(130)가 획득한 영상 및 이미지를 이용하여 홍채를 인식할 수 있고, 상기 획득한 영상 및 이미지에 특징점 분석을 수행하여 홍채를 인식할 수 있다. 또한, 제1 프로세서(110)는 홍채 인식 장치(130)가 획득한 영상 또는 이미지의 특정 부분만을 이용하여 홍채를 인식할 수 있다.
- [0079] 제1 프로세서(110)는 기 설정된 시간마다 홍채를 감지할 수 있다.
- [0080] 제1 프로세서(110)는 기 설정된 시간마다 인식한 상기 홍채를 감지하도록 홍채 인식 장치(130)의 동작을 제어할 수 있다.
- [0081] 이때, 상기 기 설정된 시간 간격은 1분 이내일 수 있다.
- [0082] 또한, 상기 기 설정된 시간 간격은 변경 가능하다.
- [0083] iii) 플레이 요약 데이터 생성
- [0084] 제1 프로세서(110)는 인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간동안 감지하지 못하면 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 시작한다.
- [0085] 이때, 상기 기 설정된 시간은 1분 이내일 수 있다.
- [0086] 또한, 상기 기 설정된 시간은 변경 가능하다.
- [0087] 제1 프로세서(110)는 인식한 상기 홍채를 다시 감지하면 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지한다.
- [0088] 제1 프로세서(110)는 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성할 수 있다.
- [0089] iv) 게임 플레이 요약 데이터 디스플레이
- [0090] 제1 프로세서(110)는 인식한 상기 홍채를 홍채 인식 장치(130)가 다시 감지하면 생성한 게임 플레이 요약 데이터를 디스플레이 할 수 있다.
- [0091] 제1 프로세서(110)는 인식한 상기 홍채를 홍채 인식 장치(130)가 다시 감지하면 생성한 게임 플레이 요약 데이터를 팝업창 형태(이하 “게임 플레이 요약 데이터 팝업창” 이라 함)로 구현할 수 있다.
- [0092] 제1 프로세서(110)는 생성한 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 디스플레이 할 수 있다.
- [0093] 제1 프로세서(110)는 디스플레이 되는 게임에 오버레이 되어 표시되도록 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 디스플레이 할 수 있다.
- [0094] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창에 기 설정된 게임 플레이 데이터의 명칭이 표시되도록 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 구현할 수 있고, 기 설정된 게임 플레이 데이터가 숫자, 이미지, 퍼센트 및 문자로 표시되도록 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 구현할 수 있다.
- [0095] 제1 프로세서(110)는 기 설정된 게임 플레이 데이터가 복수개인 경우 상기 복수개의 기 설정된 게임 플레이 데이터들 각각이 게임 플레이 요약 데이터 팝업창에 표시되도록 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 구현할 수 있다.
- [0096] 제1 프로세서(110)는 기 설정된 게임 플레이 데이터가 복수개인 경우 상기 복수개의 기 설정된 게임 플레이 데이터들이 게임 플레이 요약 데이터 팝업창에 디스플레이 되는 순서를 결정할 수 있다.
- [0097] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 시간을 결정할 수 있다.
- [0098] 이때, 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 시간은 30초이내 일 수 있다.
- [0099] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 시간을 변경할 수 있다.
- [0100] 제1 프로세서(110)는 사용자의 입력에 응답하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 소멸하도록 결정할 수 있다.
- [0101] 일례로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 터치한 상태에서 상기 터치를 드래그 하며 게임 화면 밖으로 이동하는 경우 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 소멸하도록 결정할 수 있다.
- [0102] 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 터치한 상태에서 상기 터치를 대각선으로 드래그 하며 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 반대편에 도달한 경우 상기 게임 플레이 요약

이터 팝업창이 소멸하도록 결정할 수 있다.

[0103] 또 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 터치한 상태에서 상기 터치를 직선으로 드래그 하며 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 반대편에 도달한 경우 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 소멸하도록 결정할 수 있다.

[0104] 다만, 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.

[0105] v) 게임 플레이 요약 데이터 팝업창 디스플레이 위치 결정

[0106] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있다.

[0107] 제1 프로세서(110)는 사용자의 입력에 응답하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 되는 위치를 결정할 수 있다.

[0108] 일례로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 기 설정된 시간 이상으로 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 터치하면, 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치를 변경하는 것이 가능한 상태라고 결정할 수 있다. 또한, 제1 프로세서(110)는 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치를 변경하는 것이 가능한 상태라고 결정한 경우, 상기 사용자의 최종 터치 위치를 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치로 결정할 수 있다.

[0109] 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 기 설정된 횟수(예컨대, 두 번)로 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 터치하면, 기 설정된 위치(예컨대, 디스플레이 화면 상의 좌측 하단으로부터 3분의 1 위치)를 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치로 결정할 수 있다.

[0110] 또 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 터치한 후 상기 터치를 유지하면서, 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 드래그 하면, 상기 사용자가 상기 드래그를 멈추는 위치를 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치로 결정할 수 있다.

[0111] 다만, 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.

[0112] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 지형(예컨대, 개미굴, 숲, 던전 등)의 종류를 고려하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있다.

[0113] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 지형을 종류를 고려하여 게임 플레이의 가시성(可視性, visibility)이 최대한 확보되는 위치를 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치로 결정할 수 있다.

[0114] 도 2 및 도 3을 참조하면, 제1 프로세서(110)는 홍채 인식 장치(130)가 검출한 홍채의 검출 위치를 기초로 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있다.

[0115] 제1 프로세서(110)는 게임 화면을 9등분(131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139)으로 분할하고 홍채 인식 장치(130)가 검출한 홍채의 검출 위치와 가장 가까운 상기 게임 화면 분할면을 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치로 결정할 수 있다.

[0116] 일례로, 홍채 인식 장치(130)가 게임 화면 좌측 하단에서 홍채를 감지(133a)한 경우 제1 프로세서(110)는 홍채 인식 장치(130)가 상기 홍채를 감지한 상기 위치(133a)와 가장 가까운 게임 화면의 분할면(133)을 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 위치로 결정할 수 있다.

[0117] 제1 프로세서(110)는 상기 게임 화면 중 가장 중앙에 있는 분할면(139)에는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되지 않도록 결정할 수 있다.

[0118] vi) 게임 플레이 요약 데이터 팝업창 디스플레이 크기 결정

[0119] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 크기를 결정한다.

[0120] 제1 프로세서(110)는 기 설정된 게임 플레이 데이터의 개수에 대응하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 크기를 결정할 수 있다.

[0121] 제1 프로세서(110)는 사용자의 입력에 응답하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 크기를 결정할 수 있다.

[0122] 일례로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 외곽선을 터치하고, 상기 사용자가

상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 내부 또는 외부로 상기 터치를 드래그 하는 경우 상기 드래그에 응답하여 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 크기를 결정할 수 있다.

[0123] 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 외곽선을 터치하고, 상기 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 내부 또는 외부로 상기 터치와 다른 터치를 하는 경우 상기 터치에 응답하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 크기를 결정할 수 있다.

[0124] 또 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 사용자가 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 모서리를 터치하고, 상기 사용자가 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 내부 또는 외부로 상기 터치와 다른 터치를 하는 경우 상기 터치에 응답하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 크기를 결정할 수 있다.

[0125] 또 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 기 설정된 횟수(예컨대, 2회) 이상 터치하면 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 크기를 기 설정된 크기로 결정할 수 있다.

[0126] 다만, 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.

[0127] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 크기를 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 비율이 유지되는 크기 범위에서 결정할 수 있다.

[0128] 제1 프로세서(110)는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 크기를 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 비율을 무시하며 상기 게임 플레이 요약 데이터 팝업창의 크기를 결정할 수 있다.

[0129] 다른 실시예에 따라 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 서버(200)로 홍채 인식 여부 데이터 및 인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간동안 감지하지 못하였다는 홍채 불감지 데이터를 전송하면, 서버(200)에서 기 설정된 게임 플레이 데이터를 저장할 수 있다.

[0130] 또한, 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 서버(200)로 다시 홍채를 감지하였다는 홍채 감지 데이터를 전송하면, 서버(200)는 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지하고, 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성하며, 생성한 상기 게임 플레이 요약 데이터를 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 전송하여, 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 상기 게임 플레이 요약 데이터를 디스플레이 하도록 할 수 있다.

[0131] 제1 통신장치(120)는 네트워크를 통하여 서버(200) 및 다른 단말들(미도시)과 연결된다.

[0132] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 데이터들을 수신한다.

[0133] 제1 통신장치(120)는 다른 단말들(미도시)가 전송한 데이터들을 수신한다.

[0134] 제1 통신장치(120)는 서버(200)로 데이터들을 전송한다.

[0135] 제1 통신장치(120)는 서버(200)로 홍채 인식 여부 데이터를 전송할 수 있다.

[0136] 제1 통신장치(120)는 서버(200)로 홍채 감지 데이터를 전송할 수 있다.

[0137] 제1 통신장치(120)는 서버(200)로 홍채 불감지 데이터를 전송할 수 있다.

[0138] 제1 통신장치(120)는 다른 단말들(미도시)로 데이터들을 전송한다.

[0139] 홍채 인식 장치(130)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100) 사용자의 홍채를 인식한다.

[0140] 홍채 인식 장치(130)는 기 설정된 시간 간격으로 인식한 상기 홍채를 감지(detect)한다.

[0141] 이때, 상기 기 설정된 시간 간격은 1분 이내일 수 있다.

[0142] 또한, 상기 기 설정된 시간 간격은 변경 가능하다.

[0143] 홍채 인식 장치(130)는 홍채를 인식하기 위한 카메라 또는 캠코더 형태일 수 있다.

[0144] 홍채 인식 장치(130)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)과 일체형으로 구현될 수 있다.

[0145] 홍채 인식 장치(130)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)에서 분리되어 제공될 수 있다.

[0146] 홍채 인식 장치(130)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)과 통신적으로 연결된 별도의 장치일 수 있다.

[0147] 홍채 인식 장치(130)는 홍채 인식 여부를 기초로 홍채 인식 여부 데이터를 생성할 수 있다.

- [0148] 홍채 인식 장치(130)는 홍채 감지 여부를 기초로 홍채 감지 데이터를 생성할 수 있다.
- [0149] 홍채 인식 장치(130)는 홍채 감지 여부를 기초로 홍채 불감지 데이터를 생성할 수 있다.
- [0150] 출력 장치(140)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)에서 동작되는 게임 화면을 디스플레이 한다.
- [0151] 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하면 그래픽 요소를 이용하여 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하고 있음을 디스플레이 할 수 있다.
- [0152] 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하면 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하고 있음을 알리기 위한 소리를 출력 할 수 있다.
- [0153] 일례로, 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하고 있음을 알리기 위한 소리(예컨대, “홍채 인식 중”이라는 소리)를 출력 할 수 있다.
- [0154] 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하면 텍스트를 이용하여 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하고 있음을 디스플레이 할 수 있다.
- [0155] 일례로, 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하고 있음을 알리기 위한 표시(예컨대, “홍채 인식 중”이라는 텍스트를 표시)를 게임 화면내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.
- [0156] 다만, 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0157] 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하면 그래픽 요소를 이용하여 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하고 있음을 디스플레이 할 수 있다.
- [0158] 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하면 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하고 있음을 알리는 소리를 출력할 수 있다.
- [0159] 일례로, 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하고 있음을 알리기 위한 소리(예컨대, “홍채 인식 불가”라는 소리)를 출력 할 수 있다.
- [0160] 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하면 텍스트를 이용하여 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하고 있음을 디스플레이 할 수 있다.
- [0161] 일례로, 출력 장치(140)는 홍채 인식 장치(130)가 홍채를 인식하지 못하고 있음을 알리기 위한 표시(예컨대, “홍채 인식 불가”라는 텍스트를 표시)를 게임 화면내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.
- [0162] 다만, 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0163] 출력 장치(140)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)과 일체형 또는 분리되어 구현될 수 있고, 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)과 통신적으로 연결된 별도의 장치일 수 있다.
- [0164] 제1 데이터베이스(150)는 게임이 실행되기 위해 필요한 프로그램을 저장한다.
- [0165] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 게임 플레이 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0166] 제1 데이터베이스(150)는 홍채 인식 장치(130)가 생성한 홍채 인식 여부 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0167] 제1 데이터베이스(150)는 홍채 인식 장치(130)가 생성한 홍채 감지 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0168] 제1 데이터베이스(150)는 홍채 인식 장치(130)가 생성한 홍채 불감지 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0169] 제1 데이터베이스(150)는 게임 플레이 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0170] 제1 데이터베이스(150)는 기 설정된 게임 플레이 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0171] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 생성한 게임 플레이 요약 데이터 팝업창을 저장할 수 있다.
- [0172] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 설정한 홍채를 감지하지 못하는 시간을 저장할 수 있다.
- [0173] 제1 데이터베이스(150)는 기 설정된 게임 플레이 데이터의 추가 또는 변경을 저장할 수 있다.
- [0174] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 설정한 홍채를 감지하는 시간 간격을 저장할 수 있다.
- [0175] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 설정한 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 되는 시간

을 저장할 수 있다.

[0176] 도 4는 일실시예에 따른 서버의 구성을 나타내는 도면이다.

[0177] 도 4를 참조하면, 서버(200)는 제2 프로세서(210), 제2 통신 장치(220) 및 제2 데이터베이스(230)를 포함한다.

[0178] 서버(200)를 구성하는 제2 프로세서(210), 제2 통신 장치(220) 및 제2 데이터베이스(230)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.

[0179] 제2 프로세서(210)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)를 포함할 수 있다.

[0180] 제2 프로세서(210)는 상기 포함한 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.

[0181] 제2 프로세서(210)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)와 연결될 수 있다.

[0182] 제2 프로세서(210)는 상기 연결된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.

[0183] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 서버(200)를 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.

[0184] 제2 프로세서(210)는 서버(200)에 대한 정보를 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.

[0185] 제2 프로세서(210)는 제2 통신장치(220)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.

[0186] 다른 실시예에 따라 제2 프로세서(210)는 홍채 인식 여부 데이터 및 인식한 상기 홍채를 기 설정된 시간동안 감지하지 못하였다는 홍채 불감지 데이터를 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송하면 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 시작한다.

[0187] 이때, 상기 기 설정된 시간은 1분 이내일 수 있다.

[0188] 또한, 상기 기 설정된 시간은 변경 가능하다.

[0189] 제2 프로세서(210)는 다시 홍채 감지하였다는 홍채 감지 데이터를 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송하면 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지한다.

[0190] 제2 프로세서(210)는 저장된 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 게임 플레이 요약 데이터를 생성할 수 있다.

[0191] 제2 프로세서(210)는 생성한 상기 게임 플레이 요약 데이터를 제2 통신장치(220)를 통하여 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 전송할 수 있다.

[0192] 제2 통신 장치(220)는 네트워크를 통하여 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)과 연결된다.

[0193] 제2 통신 장치(220)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송한 홍채 인식 여부 데이터를 수신할 수 있다.

[0194] 제2 통신 장치(220)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송한 홍채 감지 데이터를 수신할 수 있다.

[0195] 제2 통신 장치(220)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송한 홍채 불감지 데이터를 수신할 수 있다.

[0196] 제2 통신 장치(220)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 게임 플레이 데이터들을 전송한다.

[0197] 제2 통신 장치(220)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 기 설정된 게임 플레이 데이터들을 전송할 수 있다.

[0198] 제2 통신 장치(220)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 게임 플레이 요약 데이터를 전송할 수 있다.

[0199] 제2 데이터 베이스(230)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송한 홍채 인식 여부 데이터를 저장한다.

[0200] 제2 데이터 베이스(230)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송한 홍채 감지 데이터를 저장한다.

[0201] 제2 데이터 베이스(230)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)이 전송한 홍채 불감지 데이터를 저장한다.

[0202] 제2 데이터 베이스(230)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 전송한 게임 플레이 데이터들을 저장한다.

[0203] 제2 데이터 베이스(230)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 전송한 기 설정된 게임 플레이 데이터들을 저장한다.

[0204] 제2 데이터 베이스(230)는 게임 플레이 데이터 제공 단말(100)로 전송한 게임 플레이 요약 데이터를 저장한다.

- [0205] 여기서 사용된 '장치'라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.
- [0206] 도 5는 일실시예에 따른 게임 플레이 데이터 제공 방법을 나타내는 플로우 차트이다.
- [0207] 도 5를 참조하면, 게임 플레이 데이터 제공 방법은 게임 플레이 데이터 제공 단말이 홍채를 인식한다(300).
- [0208] 이때, 게임 플레이 데이터 제공 단말은 영상 또는 이미지를 이용하여 홍채를 인식할 수 있다.
- [0209] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 기 설정된 시간 동안 홍채 감지를 실패한다(310).
- [0210] 이때, 상기 기 설정된 시간은 1분 이내 일 수 있다.
- [0211] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 시작한다(320).
- [0212] 이때, 상기 기 설정된 게임 플레이 데이터는 변경 가능하다.
- [0213] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 홍채를 재 감지한다(330).
- [0214] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 기 설정된 게임 플레이 데이터 저장을 중지한다(340).
- [0215] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 게임 플레이 요약 데이터를 생성한다(350).
- [0216] 이때, 게임 플레이 데이터 제공 단말은 저장된 기 설정된 게임 플레이 데이터를 기초로 상기 게임 플레이 요약 데이터를 생성할 수 있다.
- [0217] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 게임 플레이 요약 데이터 디스플레이 위치를 결정한다(360).
- [0218] 이때, 게임 플레이 데이터 제공 단말은 게임 상의 지형(예컨대, 개미굴, 숲, 던전 등)의 종류를 고려하여 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있다.
- [0219] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 게임 플레이 요약 데이터 디스플레이 크기를 결정한다(370).
- [0220] 이때, 게임 플레이 데이터 제공 단말은 사용자의 입력에 응답하여 게임 플레이 요약 데이터가 디스플레이 되는 크기를 결정할 수 있다.
- [0221] 게임 플레이 데이터 제공 단말이 게임 플레이 요약 데이터 디스플레이를 중지한다(380).
- [0222] 이때, 게임 플레이 데이터 제공 단말은 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 플레이 요약 데이터의 디스플레이를 중지할 수 있다.
- [0223] 도 6은 일실시예에 따른 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0224] 도 6을 참조하면, 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)는 상기 사용자의 요청을 획득하기 위한 선택창(411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418)을 포함한다.
- [0225] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)는 상기 선택창을 선택하면 디스플레이 되는 정보의 명칭(421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428)을 포함한다.
- [0226] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)는 상기 선택창을 선택하거나 선택 해제하여 디스플레이 되는 정보를 변경할 수 있다.
- [0227] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)는 상기 획득한 사용자의 요청을 나타내기 위한 마크(예컨대, 체크표시)를 상기 선택창에 오버레이 하여 표시(411, 412, 413, 414, 415)할 수 있다.
- [0228] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)는 상기 획득한 사용자의 요청을 나타내기 위한 마크를 변경할 수 있다.
- [0229] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)는 상기 획득한 사용자의 요청을 나타내기 위한 마크를 변경할 수 있다.
- [0230] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)에는 게임 플레이 요약 데이터에 디스플레이 될 정보를 미리 결정하여 표시할 수 있다.
- [0231] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)에는 게임 플레이 요약 데이터에 디스플레이 될 정보를 미리 결정한 것을 나타내기 위한 마크(예컨대, 체크표시)를 인터페이스(400)의 상기 선택창에 미리 오버레이 하여 표시

할 수 있다.

[0232] 사용자의 요청을 획득하기 위한 인터페이스(400)는 사용자의 요청을 추가하기 위한 빈 슬롯(427, 428)을 포함할 수 있다.

[0233] 도 7은 일실시예에 따라 게임 플레이 데이터가 제공되는 모습을 나타내는 도면이다.

[0234] 도 7을 참조하면, 도 7 (a)는 유저가 게임 화면을 응시하며 게임을 플레이 하는 모습을 나타내고, 도 7 (b)는 유저가 게임 화면을 응시하지 않는 상태에서 게임이 플레이 되는 모습을 나타내며, 도 7 (c)는 유저가 다시 게임 화면을 응시하여 게임 플레이 요약 데이터 팝업창이 디스플레이 된 모습을 나타내는 도면이다.

[0235] 도 7 (a)를 참조하면, 유저가 게임 화면을 정상적으로 응시(411)하며 게임을 플레이(410)하기 때문에 유저는 게임 플레이 정보를 즉각적으로 획득하는 것이 가능하며, 유저에게 정보를 다시 제공해야 할 필요성이 없다.

[0236] 도 7 (b)를 참조하면, 유저가 게임 화면을 정상적으로 응시하지 않는 상태(421)에서 게임을 플레이(420)하기 때문에, 유저는 게임 플레이 정보를 즉각적으로 획득하는 것이 불가능하며, 유저가 획득하지 못한 정보를 제공해야 할 필요성이 발생한다.

[0237] 도 7 (c)를 참조하면, 유저가 다시 게임 화면을 정상적으로 응시(431)하며 게임을 플레이(430)하기 때문에 유저는 게임 플레이 정보를 즉각적으로 획득하는 것이 가능하다.

[0238] 다만, 유저가 게임 화면을 정상적으로 응시하지 않는 중 게임 플레이 상황에서 발생한 정보를 제공해야 할 필요성이 발생한다.

[0239] 디스플레이 되고 있는 게임 좌측 중단에 유저가 게임 화면을 정상적으로 응시하지 않는 중 게임 플레이 상황에서 발생한 정보를 제공하기 위한 게임 플레이 요약 데이터 팝업창(432)이 디스플레이 될 수 있다.

[0240] 게임 플레이 요약 데이터 팝업창(432)은 게임 플레이를 최소로 방해하기 위한 위치에 디스플레이 될 수 있다.

[0241] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100) 사용자는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창(432)이 디스플레이 되는 위치를 수정할 수 있다.

[0242] 게임 플레이 데이터 제공 단말(100) 사용자는 게임 플레이 요약 데이터 팝업창(432)이 디스플레이 되는 크기를 수정할 수 있다.

[0243] 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.

[0244] 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.

[0245] 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.

[0246] 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.

[0247] 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.

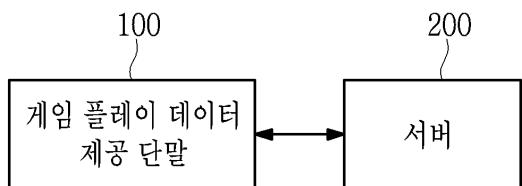
[0248] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다.

[0249] 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

100...게임 플레이 데이터 제공 단말 200...서버

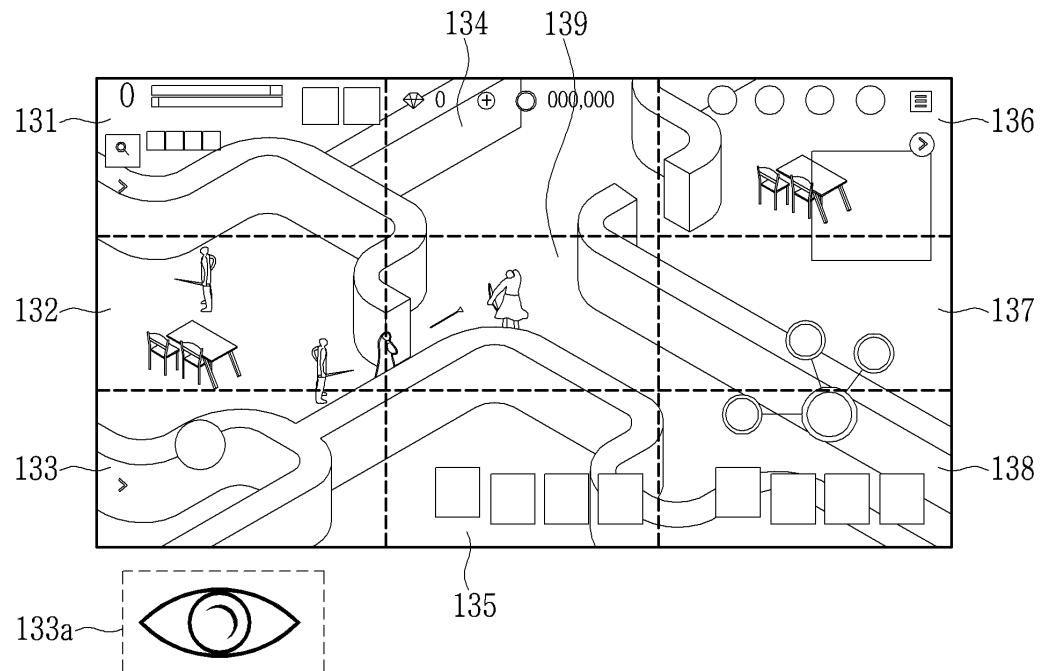
도면1



도면2

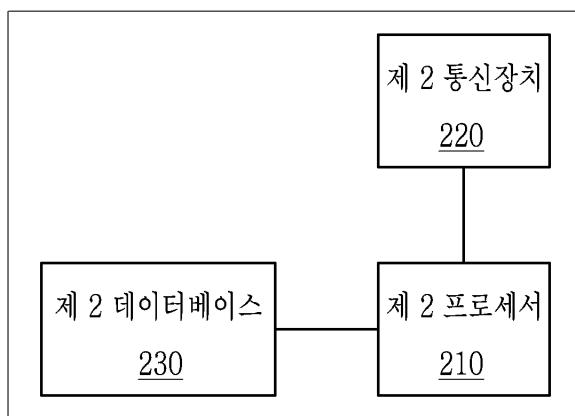


도면3

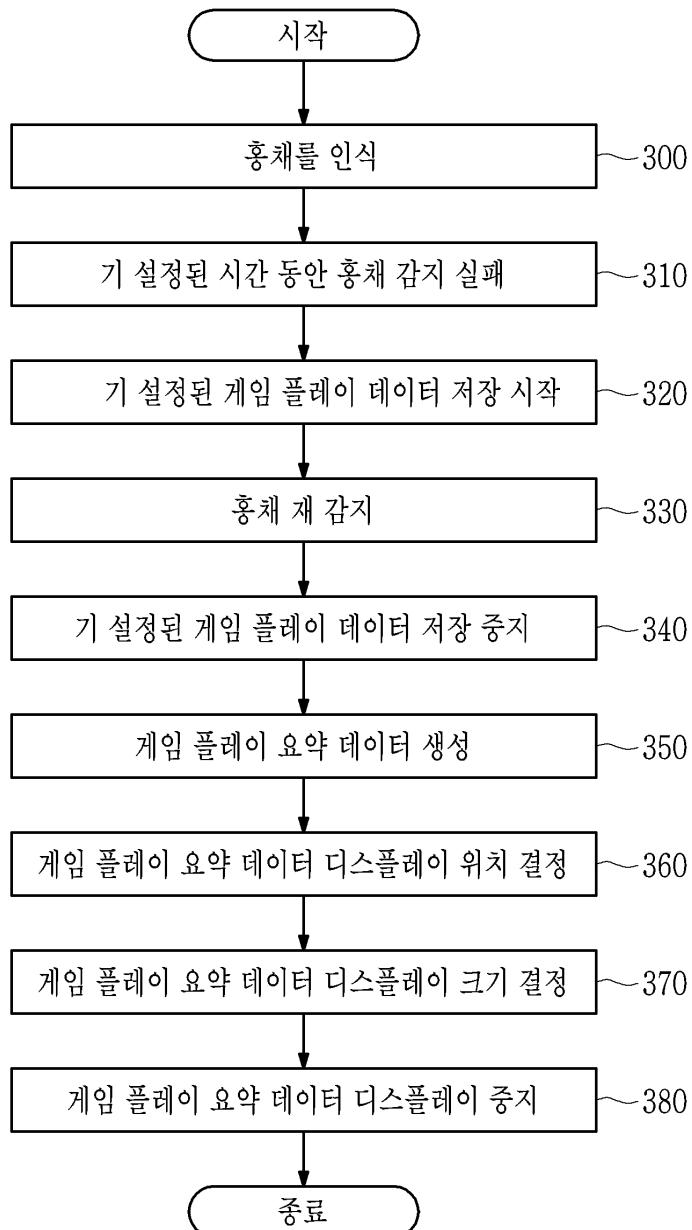


도면4

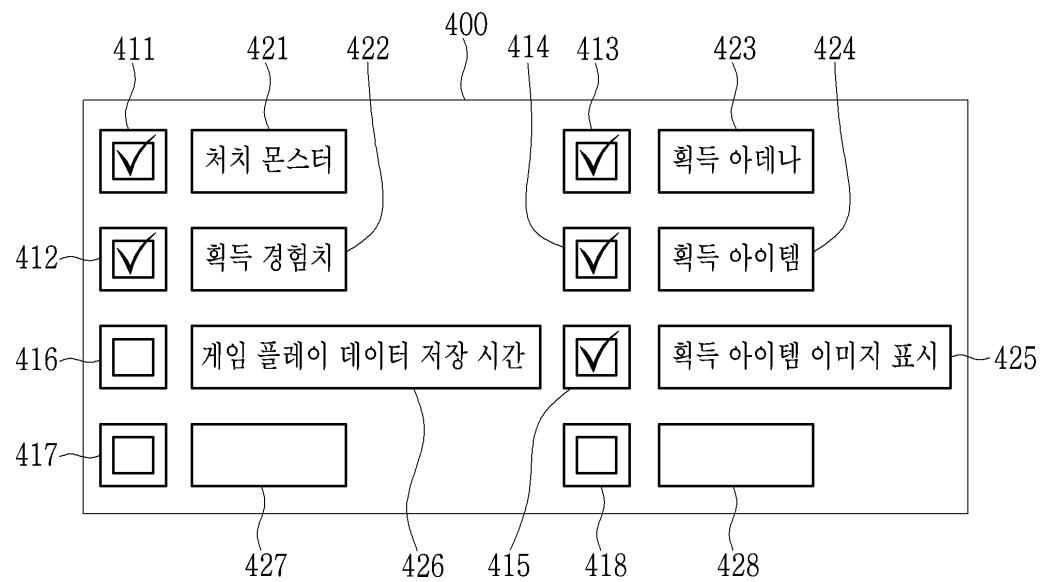
200



도면5



도면6



도면7

