

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7366948号
(P7366948)

(45)発行日 令和5年10月23日(2023.10.23)

(24)登録日 令和5年10月13日(2023.10.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/497 (2014.01)

A 6 3 F 13/86 (2014.01)

A 6 3 F 13/30 (2014.01)

A 6 3 F 13/497

A 6 3 F 13/86

A 6 3 F 13/30

請求項の数 10 (全21頁)

(21)出願番号	特願2021-16208(P2021-16208)	(73)特許権者	516014409
(22)出願日	令和3年2月4日(2021.2.4)		ライン プラス コーポレーション
(62)分割の表示	特願2019-44636(P2019-44636)の分割		LINE Plus Corporation
原出願日	平成31年3月12日(2019.3.12)		大韓民国 1 3 5 9 1 キョンギ - ド ソ
(65)公開番号	特開2021-72965(P2021-72965A)		ンナム - シ ブンダン - グ ファンセウル
(43)公開日	令和3年5月13日(2021.5.13)		- ロ 3 6 0 ボン - ギル 4 2 トウェン
審査請求日	令和4年3月10日(2022.3.10)		ティース フロア
(31)優先権主張番号	10-2018-0028904	(74)代理人	100107766
(32)優先日	平成30年3月12日(2018.3.12)		弁理士 伊東 忠重
(33)優先権主張国・地域又は機関	韓国(KR)	(74)代理人	100070150
			弁理士 伊東 忠彦
		(74)代理人	100135079
			弁理士 宮崎 修
		(74)代理人	100091214

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームリプレイ方法およびシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザの端末であるコンピュータ装置でゲーム関連データ共有方法を実行させるためのコンピュータプログラムであって、

前記ゲーム関連データ共有方法は、

第1ユーザのゲームプレイに対応するゲームデータおよび前記ゲームプレイの少なくとも一部が録画された動画のうちの少なくとも1つを、ゲーム関連データとして共有するための共有機能を提供する段階、

前記共有機能が行われることにより、前記ゲーム関連データを共有する共有対象として、ゲームと連携したSNSプラットフォームにおける人的関係に基づいて少なくとも1つの第2ユーザを表示する段階、および

表示された前記第2ユーザが選択されることにより、前記SNSプラットフォームを介して前記ゲーム関連データを共有するための情報であって、前記第2ユーザの端末がゲームアプリケーションをインストールする処理および前記第2ユーザの端末がゲームアプリケーションを実行して前記ゲーム関連データを再生する処理の起点となるアクセスリンクを含む情報、を出力する段階

を含み、

前記動画は、

前記第1ユーザがプレイした前記ゲームプレイのリストを提供して、前記リストの中から録画するリプレイを前記第1ユーザに選択させる段階、

10

20

前記ゲームデータを利用して前記ゲームプレイをリプレイする段階、および

リプレイ中の前記ゲームプレイを録画するための録画機能を実行することにより、前記ゲームプレイの少なくとも一部を録画する段階

が実行されることによって生成され、

前記リプレイは、前記ゲームデータに含まれるユーザの入力値とゲームロジックに基づいて行われる、

コンピュータプログラム。

【請求項 2】

前記共有機能を提供する段階は、

前記動画を共有するための共有機能を提供する段階

を含み、

前記出力する段階は、

選択された前記 SNS プラットフォームに、前記動画を出力する段階

を含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 3】

前記 SNS プラットフォームは、インスタントチャットサービスを提供する SNS プラットフォームであり、

前記出力する段階は、

前記インスタントチャットサービスを提供するインスタントチャットアプリケーションを実行して、前記第 2 ユーザとの通信セッションに前記アクセスリンクを出力する段階

を含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記表示する段階は、

前記ゲーム関連データを共有する共有対象として、前記 SNS プラットフォームとは異なる少なくとも 1 つの他の共有プラットフォームをさらに表示する段階

を含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記アクセスリンクは、前記ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報を含み、前記ゲームデータを利用してゲームプレイのリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるための情報をさらに含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記ゲームプレイを含む、前記ユーザがプレイしたゲームプレイのリストを提供する段階

をさらに含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 7】

前記ゲームプレイは、前記第 1 ユーザが攻撃者としてプレイした攻撃競技、前記第 1 ユーザが防御者としてプレイした防御競技、および他のユーザ同士のゲームプレイに前記第 1 ユーザが参加してプレイした参加競技を含む、互いに異なるカテゴリの競技を含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記録画する段階は、

前記録画機能によって前記ユーザの入力が発生した時点から予め設定された時間までリプレイされる前記ゲームプレイを録画して前記動画を生成する段階、

を含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

ユーザの端末であるコンピュータ装置によって実行されるゲーム関連データ共有方法であって、

第 1 ユーザのゲームプレイに対応するゲームデータおよび前記ゲームプレイの少なくとも一部が録画された動画のうちの少なくとも 1 つを、ゲーム関連データとして共有するた

10

20

30

40

50

めの共有機能を提供する段階、

前記共有機能が実行されることにより、前記ゲーム関連データを共有する共有対象として、ゲームと連携したSNSプラットフォームにおける人的関係に基づいて少なくとも1つの第2ユーザを表示する段階、および

表示された前記第2ユーザが選択されることにより、前記SNSプラットフォームを介して前記ゲーム関連データを共有するための情報であって、前記第2ユーザの端末がゲームアプリケーションをインストールする処理および前記第2ユーザの端末がゲームアプリケーションを実行して前記ゲーム関連データを再生する処理の起点となるアクセスリンクを含む情報、を出力する段階

を含み、

前記動画は、

前記ゲームデータを利用して前記ゲームプレイをリプレイする段階、

前記第1ユーザがリプレイした前記ゲームプレイのリストを提供して、前記リストの中から録画するリプレイを前記第1ユーザに選択させる段階、および

リプレイ中の前記ゲームプレイを録画するための録画機能を実行することにより、前記ゲームプレイの少なくとも一部を録画する段階

が実行されることによって生成され、

前記リプレイは、前記ゲームデータに含まれるユーザの入力値とゲームロジックに基づいて行われる、

ゲーム関連データ共有方法。

【請求項10】

コンピュータ装置であって、

コンピュータ読取可能な命令を実行するように実現される少なくとも1つのプロセッサを含み、

前記少なくとも1つのプロセッサにより、前記コンピュータ装置において、

第1ユーザのゲームプレイに対応するゲームデータおよび前記ゲームプレイの少なくとも一部が録画された動画のうちの少なくとも1つを、ゲーム関連データとして共有するための共有機能を提供し、

前記共有機能が実行されることにより、前記ゲーム関連データを共有する共有対象として、ゲームと連携したSNSプラットフォームにおける人的関係に基づいて少なくとも1つの第2ユーザを表示し、

表示された前記第2ユーザが選択されることにより、前記SNSプラットフォームを介して前記ゲーム関連データを共有するための情報であって、前記第2ユーザの端末がゲームアプリケーションをインストールする処理および前記第2ユーザの端末がゲームアプリケーションを実行して前記ゲーム関連データを再生する処理の起点となるアクセスリンクを含む情報を出力し、

前記動画は、

前記ゲームデータを利用して前記ゲームプレイをリプレイし、

前記第1ユーザがリプレイした前記ゲームプレイのリストを提供して、前記リストの中から録画するリプレイを前記第1ユーザに選択させ、

リプレイ中の前記ゲームプレイを録画するための録画機能を実行することにより、前記ゲームプレイの少なくとも一部を録画する

ことによって生成され、

前記リプレイは、前記ゲームデータに含まれるユーザの入力値とゲームロジックに基づいて行われる、

コンピュータ装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

以下の説明は、ゲームリプレイ方法およびシステムに関し、より詳細には、ゲーム利用

10

20

30

40

50

者が過去にプレイしたゲームの内容をリプレイし、リプレイされたゲームの動画を生成し、動画および/またはゲームリプレイのためのリンクを他の利用者と共有することができるゲームリプレイ方法、そのゲームリプレイ方法を実行するコンピュータ装置、コンピュータ装置と結合してゲームリプレイ方法をコンピュータ装置に実行させるためにコンピュータ読取可能な記録媒体に格納されるコンピュータプログラムとその記録媒体に関する。

【背景技術】

【0002】

ゲームリプレイとは、ゲームサービス内で利用者自身または他の利用者が以前にプレイしたゲーム状況を再視聴することができる機能を意味する。例えば、特定の利用者は、自身が過去にプレイしたゲームあるいは他の利用者がプレイしたゲームのリプレイにアクセスしてゲーム状況の再現を見ることができる。特許文献1は、オンラインゲームリプレイ提供システムおよびその方法に関するものであって、ユーザ自身がゲームに参加したか否かに係わらず、過去にゲーム内で起こった内容を視聴したい場合に、そのゲーム内容を指示するキーワードおよびゲームが実行された時間を入力すれば、そのキーワードおよび時間に相応するゲーム内容のリプレイファイルが提供されるようになる技術について開示している。

10

【0003】

しかし、このような従来技術は、ゲームサービスの利用者に提供されるリプレイサービスであり、該当のゲームサービスの利用者でない場合には、ゲームサービス内のリプレイデータにアクセスすることが難しいという問題がある。例えば、ゲームサービスの利用者がSNS(Social Network Service)で、該当のゲームサービスの利用者ではない個人や多数の人に自身のゲームリプレイを見せようとする場合には、個別に動画を製作および編集して提供しなければならないという不便がある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】韓国公開特許第10-2009-0129110号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

30

ゲーム利用者が過去にプレイしたゲームの内容をリプレイし、リプレイされたゲームの動画を生成し、動画および/またはゲームリプレイのためのリンクを他の利用者と共有することができるゲームリプレイ方法、そのゲームリプレイ方法を実行するコンピュータ装置、コンピュータ装置と結合してゲームリプレイ方法をコンピュータ装置に実行させるためにコンピュータ読取可能な記録媒体に格納されるコンピュータプログラムとその記録媒体を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

利用者がプレイしたゲーム競技のリストを提供する段階、前記ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを利用して前記選択されたゲーム競技をリプレイする段階、前記リプレイ中のゲーム競技に対する録画機能を提供する段階、前記録画機能によって前記リプレイ中のゲーム競技の動画を生成して格納する段階、および前記格納された動画および前記ゲームデータへのアクセスリンクのうちの少なくとも1つに対する共有機能を提供する段階を含むことを特徴とする、ゲームリプレイ方法を提供する。

40

【0007】

一側によると、前記共有機能を提供する段階は、前記共有機能によって、格納された動画が選択される段階、前記共有機能によって、共有プラットフォームのリストを提供する段階、前記提供された共有プラットフォームのリストから選択された共有プラットフォームに対応する共有アプリケーションを駆動する段階、および前記駆動された共有アプリケーションに前記選択された動画および前記ゲームデータへのアクセスリンクを伝達する段

50

階を含むことを特徴としてよい。

【0008】

他の側面によると、前記アクセスリンクは、前記ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報を含み、前記ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるための情報をさらに含むことを特徴としてよい。

【0009】

また他の側面によると、前記アクセスリンクは、前記ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報を含み、前記ネットワーク上の位置に前記ゲームデータを格納しているサーバにより、前記ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動するように制御するための命令が提供されることを特徴としてよい。

10

【0010】

また他の側面によると、前記利用者がプレイしたゲーム競技のリストを提供する段階は、前記利用者がプレイしたゲーム競技のリストおよび前記リストに含まれるゲーム競技に対応するゲームデータを生成および格納するサーバから前記ゲーム競技のリストを受信して画面に表示することを特徴としてよい。

【0011】

また他の側面によると、前記ゲーム競技は、前記利用者が攻撃者としてプレイした攻撃競技、前記利用者が防御者としてプレイした防御競技、および他の利用者同士のゲーム競技に参加してプレイした参加競技を含む、互いに異なるカテゴリの競技を含み、前記ゲーム競技のリストは、前記攻撃競技のリスト、前記防御競技のリスト、および前記参加競技のリストを含むことを特徴としてよい。

20

【0012】

さらに他の側面によると、前記動画を生成して格納する段階は、前記録画機能によって前記利用者の入力が発生した時点から予め設定された時間までリプレイされるゲーム競技の動画を生成して前記利用者の端末に格納することを特徴としてよい。

【0013】

利用者がプレイしたゲーム競技のリストおよびゲーム競技のリプレイのためのゲームデータを生成および管理する段階、前記利用者の端末からの要請に応じて前記ゲーム競技のリストを提供する段階、前記利用者の端末で前記ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技が前記利用者の端末でリプレイされるように、前記選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを提供する段階、および前記利用者の端末で生成された前記ゲームデータのアクセスリンクからアクセスする他のユーザの端末に前記ゲームデータを提供する段階を含むことを特徴とする、ゲームリプレイ方法を提供する。

30

【0014】

コンピュータ装置と結合して前記ゲームリプレイ方法をコンピュータ装置に実行させるためにコンピュータ読取可能な記録媒体に格納された、コンピュータプログラムを提供する。

【0015】

前記ゲームリプレイ方法をコンピュータ装置に実行させるためのプログラムが記録されている、コンピュータ読取可能な記録媒体を提供する。

40

【0016】

コンピュータ装置であって、コンピュータ読取可能な命令を実行するように実現される少なくとも1つのプロセッサを含み、前記少なくとも1つのプロセッサにより、利用者がプレイしたゲーム競技のリストを提供し、前記ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを利用して前記選択されたゲーム競技をリプレイし、前記リプレイ中のゲーム競技に対する録画機能を提供し、前記録画機能によって前記リプレイ中のゲーム競技の動画を生成して格納し、前記格納された動画および前記ゲームデータへのアクセスリンクのうちの少なくとも一方に対する共有機能を提供することを特徴とする、

50

コンピュータ装置を提供する。

【 0 0 1 7 】

コンピュータ装置であって、コンピュータ読取可能な命令を実行するように実現される少なくとも1つのプロセッサを含み、前記少なくとも1つのプロセッサにより、利用者がプレイしたゲーム競技のリストおよびゲーム競技のリプレイのためのゲームデータを生成および管理する段階、前記利用者の端末からの要請に応じて前記ゲーム競技のリストを提供する段階、前記利用者の端末で前記ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技が前記利用者の端末でリプレイされるように、前記選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを提供する段階、および前記利用者の端末で生成された前記ゲームデータに対するアクセスリンクからアクセスする他のユーザの端末に前記ゲームデータを提供することを特徴とする、コンピュータ装置を提供する。

10

【発明の効果】

【 0 0 1 8 】

ゲーム利用者が過去にプレイしたゲームの内容をリプレイし、リプレイされるゲームの動画を生成し、動画および/またはゲームリプレイのためのリンクを他の利用者と共有することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 9 】

【図1】本発明の一実施形態における、ネットワーク環境の例を示した図である。

【図2】本発明の一実施形態における、コンピュータ装置の例を示したブロック図である。

20

【図3】本発明の一実施形態における、クライアントのゲームリプレイ方法の例を示したフローチャートである。

【図4】本発明の一実施形態における、サーバのゲームリプレイ方法の例を示したフローチャートである。

【図5】本発明の一実施形態における、ゲーム競技のリストの例を示した図である。

【図6】本発明の一実施形態における、ゲーム競技リプレイ画面の例を示した図である。

【図7】本発明の一実施形態における、録画過程の例を示した図である。

【図8】本発明の一実施形態における、動画選択過程の例を示した図である。

【図9】本発明の一実施形態における、共有プラットフォームのリストの例を示した図である。

30

【図10】本発明の一実施形態における、共有プラットフォームで共有される情報の例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 0 】

以下、実施形態について、添付の図面を参照しながら詳しく説明する。

【 0 0 2 1 】

本発明の実施形態に係るゲームリプレイ方法は、以下で説明される電子デバイスまたはサーバのようなコンピュータ装置によって実現されてよい。このとき、コンピュータ装置には、本発明の一実施形態に係るコンピュータプログラムがインストールおよび駆動されてよく、コンピュータ装置は、駆動するコンピュータプログラムの制御に従って本発明の実施形態に係るゲームリプレイ方法を実行してよい。上述したコンピュータプログラムは、コンピュータ装置と結合してゲームリプレイ方法をコンピュータ装置に実行させるためにコンピュータ読取可能な記録媒体に格納されてよい。

40

【 0 0 2 2 】

図1は、本発明の一実施形態における、ネットワーク環境の例を示した図である。図1のネットワーク環境は、複数の電子デバイス110、120、130、140、複数のサーバ150、160、およびネットワーク170を含む例を示している。このような図1は、発明の説明のための一例に過ぎず、電子デバイスの数やサーバの数が図1のように限定されることはない。

【 0 0 2 3 】

50

複数の電子デバイス110、120、130、140は、コンピュータ装置によって実現される固定端末や移動端末であってよい。複数の電子デバイス110、120、130、140の例としては、スマートフォン、携帯電話、ナビゲーション、PC(personal computer)、ノート型パソコン、デジタル放送用端末、PDA(Personal Digital Assistant)、PMP(Portable Multimedia Player)、タブレットなどがある。一例として、図1では、電子デバイス110の例としてスマートフォンの形状を示しているが、本発明の実施形態において、電子デバイス110は、実質的に無線または有線通信方式を利用し、ネットワーク170を介して他の電子デバイス120、130、140および/またはサーバ150、160と通信することのできる多様な物理的なコンピュータ装置のうちの1つを意味してよい。

10

【0024】

通信方式が限定されることはなく、ネットワーク170が含むことができる通信網(一例として、移動通信網、有線インターネット、無線インターネット、放送網)を活用する通信方式だけではなく、デバイス間の近距離無線通信が含まれてもよい。例えば、ネットワーク170は、PAN(personal area network)、LAN(local area network)、CAN(campus area network)、MAN(metropolitan area network)、WAN(wide area network)、BBN(broadband network)、インターネットなどのネットワークのうちの1つ以上の任意のネットワークを含んでよい。さらに、ネットワーク170は、バスネットワーク、スターネットワーク、リングネットワーク、メッシュネットワーク、スター-バスネットワーク、ツリーまたは階層的(hierarchical)ネットワークなどを含むネットワークトポロジのうちの任意の1つ以上を含んでもよいが、これに限定されることはない。

20

【0025】

サーバ150、160のそれぞれは、複数の電子デバイス110、120、130、140とネットワーク170を介して通信して命令、コード、ファイル、コンテンツ、サービスなどを提供するコンピュータ装置または複数のコンピュータ装置によって実現されてよい。例えば、サーバ150は、ネットワーク170を介して接続した複数の電子デバイス110、120、130、140にサービス(一例として、ゲームサービス、ソーシャルネットワークサービス、メッセージングサービス、検索サービス、メールサービス、コンテンツ提供サービスなど)を提供するシステムであってよい。

30

【0026】

図2は、本発明の一実施形態における、コンピュータ装置の例を示したブロック図である。上述した複数の電子デバイス110、120、130、140それぞれやサーバ150、160それぞれは、図2に示されたコンピュータ装置200によって実現されてよい。

【0027】

このようなコンピュータ装置200は、図2に示すように、メモリ210、プロセッサ220、通信インタフェース230、および入力/出力インタフェース240を含んでよい。メモリ210は、コンピュータ読取可能な記録媒体であって、RAM(random access memory)、ROM(read only memory)、およびディスクドライブのような永久大容量記憶装置(permanent mass storage device)を含んでよい。ここで、ROMやディスクドライブのような永久大容量記憶装置は、メモリ210とは区分される別の永久格納装置としてコンピュータ装置200に含まれてもよい。また、メモリ210には、オペレーティングシステムと、少なくとも1つのプログラムコードが格納されてよい。このようなソフトウェア構成要素は、メモリ210とは別のコンピュータ読取可能な記録媒体からメモリ210にロードされてよい。このような別のコンピュータ読取可能な記録媒体は、フロッピー(登録商標)ドライブ、ディスク、テープ、DVD/CD-ROMドライブ、メモリカードなどのコンピュータ読取可能な記録媒体を含んでよい。他の実施形態において、ソフトウェア構成要素は

40

50

、コンピュータ読取可能な記録媒体ではない通信インタフェース 230 を通じてメモリ 210 にロードされてもよい。例えば、ソフトウェア構成要素は、ネットワーク 170 を介して受信されるファイルによってインストールされるコンピュータプログラムに基づいてコンピュータ装置 200 のメモリ 210 にロードされてよい。

【0028】

プロセッサ 220 は、基本的な算術、ロジック、および入力/出力演算を実行することにより、コンピュータプログラムの命令を処理するように構成されてよい。命令は、メモリ 210 または通信インタフェース 230 によって、プロセッサ 220 に提供されてよい。例えば、プロセッサ 220 は、メモリ 210 のような記録装置に格納されたプログラムコードに従って受信される命令を実行するように構成されてよい。

10

【0029】

通信インタフェース 230 は、ネットワーク 170 を介してコンピュータ装置 200 が他の装置（一例として、上述した格納装置）と互いに通信するための機能を提供してよい。一例として、コンピュータ装置 200 のプロセッサ 220 がメモリ 210 のような記録装置に格納されたプログラムコードに従って生成した要求や命令、データ、ファイルなどが、通信インタフェース 230 の制御に従ってネットワーク 170 を介して他の装置に伝達されてよい。これとは逆に、他の装置から信号や命令、データ、ファイルなどがネットワーク 170 を介してコンピュータ装置 200 の通信インタフェース 230 を通じてコンピュータ装置 200 に受信されてもよい。通信インタフェース 230 を通じて受信された信号や命令、データなどは、プロセッサ 220 やメモリ 210 に伝達されてよく、ファイルなどは、コンピュータ装置 200 がさらに含むことができる格納媒体（上述した永久格納装置）に格納されてよい。

20

【0030】

入力/出力インタフェース 240 は、入力/出力装置 250 とのインタフェースのための手段であってよい。例えば、入力装置は、マイク、キーボード、またはマウスなどの装置を含んでよく、出力装置は、ディスプレイやスピーカのような装置を含んでよい。他の例として、入力/出力インタフェース 240 は、タッチスクリーンのように入力と出力のための機能が 1 つに統合された装置とのインタフェースのための手段であってもよい。入力/出力装置 250 は、コンピュータ装置 200 と 1 つの装置で構成されてもよい。

【0031】

30

また、他の実施形態において、コンピュータ装置 200 は、図 2 の構成要素よりも少ないか多くの構成要素を含んでもよい。しかし、大部分の従来技術的構成要素を明確に図に示す必要はない。例えば、コンピュータ装置 200 は、上述した入力/出力装置 250 のうちの少なくとも一部を含むように実現されてもよいし、ランシーバやデータベースなどのような他の構成要素をさらに含んでもよい。

【0032】

図 3 は、本発明の一実施形態における、クライアントのゲームリプレイ方法の例を示したフローチャートである。本実施形態に係るゲームリプレイ方法は、一例として、図 1 で説明した複数の電子デバイス 110、120、130、140 のうちのいずれか 1 つを実現するコンピュータ装置 200 によって実行されてよい。例えば、コンピュータ装置 200 のプロセッサ 220 は、メモリ 210 に含まれるオペレーティングシステムのコードや、少なくとも 1 つのプログラムのコードによる制御命令 (instruction) を実行するように実現されてよい。ここで、プロセッサ 220 は、コンピュータ装置 200 に格納されたコードが提供する制御命令に従ってコンピュータ装置 200 が図 3 のゲームリプレイ方法に含まれる段階 310 ~ 段階 350 を実行するように、コンピュータ装置 200 を制御してよい。

40

【0033】

段階 310 において、コンピュータ装置 200 は、利用者がプレイしたゲーム競技のリストを提供することができる。一実施形態として、コンピュータ装置 200 は、コンピュータ装置 200 にインストールおよび駆動されたゲームアプリケーションの制御に従って

50

利用者にゲームサービスを提供してよく、利用者は、提供されたゲームサービスで、コンピュータ装置 200 を利用してゲーム競技をプレイしたとする。このとき、利用者がプレイしたゲーム競技のリストがコンピュータ装置 200 に格納されてよい。他の実施形態として、コンピュータ装置 200 は、コンピュータ装置 200 にインストールおよび駆動されたゲームアプリケーションの制御に従ってゲームサーバと通信しながら利用者にゲームサービスを提供したとする。この場合、利用者は、提供されたゲームサービスで、コンピュータ装置 200 を利用してゲームサーバと通信しながらゲーム競技を進めてよい。利用者がプレイしたゲーム競技のリストは、上述したゲームサーバに格納されてよく、コンピュータ装置 200 は、ゲームアプリケーションの制御に従ってゲームサーバと通信してゲーム競技のリストを受信および提供してよい。

10

【0034】

段階 320 において、コンピュータ装置 200 は、ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを利用して、選択されたゲーム競技をリプレイすることができる。ゲーム競技それぞれに対応するゲームデータは、実施形態によって、コンピュータ装置 200 またはゲームサーバで生成、格納、および管理され得る。ここで、ゲームデータとは、対応するゲーム競技をリプレイすることができるデータであって、一例として、ゲーム競技の進行による各種パラメータやユーザの入力値、入力時点などのような情報を含んでよく、ゲーム競技のリプレイは、このようなゲームデータに含まれる各種パラメータや入力値などをゲームロジックに反映することで、以前のゲーム競技がそのままリプレイされるようにする過程であってよい。言い換えれば、コンピュータ装置 200 は、

20

【0035】

段階 330 において、コンピュータ装置 200 は、リプレイ中のゲーム競技に対する録画機能を提供することができる。一例として、録画機能は、現在リプレイ中のゲーム競技の画面をキャプチャしてリプレイ中のゲーム競技のための動画を生成する機能であってよい。

【0036】

段階 340 において、コンピュータ装置 200 は、録画機能によってリプレイ中のゲーム競技の動画を生成して格納することができる。例えば、コンピュータ装置 200 は、録画機能によって利用者の入力が発生した時点から予め設定された時間までリプレイされるゲーム競技の動画を生成して、利用者の端末であるコンピュータ装置 200 に格納してよい。

30

【0037】

段階 350 において、コンピュータ装置 200 は、格納された動画およびゲームデータへのアクセスリンクのうちの少なくとも一方に対する共有機能を提供することができる。一例として、共有機能は、ゲーム競技がリプレイされている画面で提供されてよい。一実施形態において、コンピュータ装置 200 は、共有機能によって格納された動画を選択できるようにしてよい。例えば、コンピュータ装置 200 は、コンピュータ装置 200 に格納された動画のリストを提供してよく、提供された動画のリストから選択された動画を識別してよい。また、コンピュータ装置 200 は、動画が選択されると、共有機能によって共有プラットフォームのリストを提供してよい。ここで、共有プラットフォームは、各種 SNS (Social Network Service) のためのプラットフォーム、電子メールプラットフォーム、地図プラットフォームなど、上述した動画および / またはゲームデータへのアクセスリンクを他のユーザと共有することができる形態のプラットフォームの 1 つであってよい。このとき、コンピュータ装置 200 は、共有プラットフォームのリストから選択された共有プラットフォームに対応する共有アプリケーションを駆動することができ、駆動された共有アプリケーションに、選択された動画および / またはゲームデータへのアクセスリンクを伝達することができる。例えば、ゲームアプリケーション

40

50

は、共有機能によって特定の共有アプリケーションの実行を呼び出してよく、実行される共有アプリケーションに動画および／またはアクセスリンクを伝達してよい。

【 0 0 3 8 】

一例として、インスタントチャットアプリケーションが共有アプリケーションとして選択および実行された場合、コンピュータ装置 2 0 0 は、インスタントチャットアプリケーションの制御に従って、利用者が選択した他のユーザに、動画および／またはアクセスリンクを提供することができる。より具体的な例として、インスタントチャットアプリケーションは、利用者と他のユーザのアカウント間に通信セッションを設定し、設定された通信セッションに、動画および／またはアクセスリンクが含まれたインスタントメッセージを送信するようにコンピュータ装置 2 0 0 を制御してよい。他の例として、他の SNS アプリケーションは、利用者のタイムラインに動画および／またはアクセスリンクを掲載するようにコンピュータ装置 2 0 0 を制御してもよい。

10

【 0 0 3 9 】

このとき、動画および／またはアクセスリンクが提供されたユーザは、ゲームサービスの利用者であることもあるし、利用者でないこともある。したがって、アクセスリンクまたはアクセスリンクからアクセスされるようになるサーバは、アクセスリンクを選択したユーザの端末にゲームアプリケーションをインストールするか、またはユーザの端末に既にゲームアプリケーションがインストールされている場合には、ゲームアプリケーションを実行させるための機能を含んでよい。例えば、アクセスリンクは、ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報（一例として、URL）を含んでよく、ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるための情報をさらに含んでよい。アクセスリンクを選択したユーザの端末は、このようなゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるための情報に基づいてゲームアプリケーションをインストールまたは駆動し、ネットワーク上の位置からゲームデータを受信することにより、利用者が選択したゲーム競技をリプレイすることが可能となる。他の例として、アクセスリンクは、ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報（一例として、URL）のみを含んでもよい。この場合、ネットワーク上の位置にゲームデータを格納しているサーバが、ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動するように制御するための命令をユーザの端末に提供することにより、ユーザの端末で利用者が選択したゲーム競技をリプレイすることが可能となる。

20

30

【 0 0 4 0 】

他の実施形態に係るゲーム競技は、利用者が攻撃者としてプレイした攻撃競技、利用者が防御者としてプレイした防御競技、および他の利用者同士のゲーム競技に参加してプレイした参加競技という互いに異なるカテゴリの競技を含んでよい。このとき、ゲーム競技のリストは、攻撃競技のリスト、防御競技のリスト、および参加競技のリストを含んでよい。

【 0 0 4 1 】

図 4 は、本発明の一実施形態における、サーバのゲームリプレイ方法の例を示したフローチャートである。本実施形態に係るゲームリプレイ方法は、一例として、図 1 で説明したサーバ 1 5 0 を実現するコンピュータ装置 2 0 0 によって実行されてよい。例えば、コンピュータ装置 2 0 0 のプロセッサ 2 2 0 は、メモリ 2 1 0 に含まれるオペレーティングシステムのコードや、少なくとも 1 つのプログラムのコードによる制御命令 (i n s t r u c t i o n) を実行するように実現されてよい。ここで、プロセッサ 2 2 0 は、コンピュータ装置 2 0 0 に格納されたコードが提供する制御命令に従ってコンピュータ装置 2 0 0 が図 4 のゲームリプレイ方法に含まれる段階 4 1 0 ~ 段階 4 4 0 を実行するように、コンピュータ装置 2 0 0 を制御してよい。

40

【 0 0 4 2 】

段階 4 1 0 において、コンピュータ装置 2 0 0 は、利用者がプレイしたゲーム競技のリストおよびゲーム競技のリプレイのためのゲームデータを生成および管理することができ

50

る。一実施形態として、コンピュータ装置 200 は、ゲームサーバとして、ゲームアプリケーションの制御に従って接続する利用者の端末とゲームサービスを提供するための通信を実行し、利用者は、提供されたゲームサービスによって利用者の端末を利用してゲーム競技を進行したとする。このとき、利用者がプレイしたゲーム競技のリストがコンピュータ装置 200 に格納されてよい。

【0043】

段階 420 において、コンピュータ装置 200 は、利用者の端末からの要請に応じてゲーム競技のリストを提供することができる。例えば、利用者がプレイしたゲーム競技のリストは、上述したゲームサーバであるコンピュータ装置 200 に格納され、ゲームアプリケーションによる利用者の端末の要請に応じてネットワークを介して利用者の端末に提供されてよい。

10

【0044】

段階 430 において、コンピュータ装置 200 は、利用者の端末でゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技が利用者の端末でリプレイされるように、選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを提供することができる。例えば、ゲーム競技それぞれに対応するゲームデータは、実施形態によって、ゲームサーバで生成、格納、および管理されてよい。ここで、ゲームデータとは、対応するゲーム競技をリプレイすることができるデータであって、一例として、ゲーム競技の進行による各種パラメータやユーザの入力値、入力時点などのような情報を含んでよく、ゲーム競技のリプレイは、このようなゲームデータに含まれる各種パラメータや入力値などをゲームロジックに反映することで、以前のゲーム競技がそのままプレイされるようにする過程であってよい。言い換えれば、コンピュータ装置 200 は、段階 430 において、利用者の端末にインストールおよび駆動されたゲームアプリケーションのゲームロジックにゲームデータを反映することによって利用者の端末でゲーム競技がリプレイされるように、選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを、ネットワークを介して利用者の端末に送信することが可能になるのである。

20

【0045】

利用者の端末では、ゲームデータによって、利用者がゲーム競技のリストから選択したゲーム競技をリプレイすることができる。また、利用者の端末には、リプレイ中のゲーム競技の録画機能が提供されてよい。一例として、録画機能とは、現在リプレイ中のゲーム競技の画面をキャプチャしてリプレイ中のゲーム競技のための動画を生成する機能であってよい。また、利用者の端末は、録画機能を利用してリプレイ中のゲーム競技の動画を生成して格納してよい。例えば、利用者の端末は、録画機能によって利用者の入力が発生した時点から予め設定された時間までリプレイされるゲーム競技の動画を生成して、利用者の端末に格納してよい。

30

【0046】

一方、上述したように、利用者の端末は、格納された動画およびゲームデータへのアクセスリンクのうちの少なくとも一方に対する共有機能が提供することができる。一例として、共有機能は、ゲーム競技がリプレイされている画面に提供されてよい。一実施形態において、利用者の端末は、共有機能によって格納された動画を選択できるようにしてよい。例えば、利用者の端末は、利用者の端末に格納された動画のリストを利用者に提供してよく、提供された動画のリストから選択された動画を識別してよい。また、利用者の端末は、動画が選択されると、共有機能によって共有プラットフォームのリストを提供してよい。ここで、共有プラットフォームは、各種 SNS (Social Network Service) のためのプラットフォーム、電子メールプラットフォーム、地図プラットフォームなど、上述した動画および/またはゲームデータへのアクセスリンクを他のユーザと共有することができる形態のプラットフォームの 1 つであってよい。このとき、利用者の端末は、共有プラットフォームのリストから選択された共有プラットフォームに対応する共有アプリケーションを駆動することができ、駆動された共有アプリケーションに、選択された動画および/またはゲームデータへのアクセスリンクを伝達することができる。例えば、利用者の端末にインストールおよび駆動されたゲームアプリケーションは、共有

40

50

機能によって特定の共有アプリケーションの実行を呼び出してよく、実行された共有アプリケーションに動画および／またはアクセスリンクを伝達してよい。

【 0 0 4 7 】

一例として、インスタントチャットアプリケーションが共有アプリケーションとして選択および実行された場合、利用者の端末は、インスタントチャットアプリケーションの制御に従って、利用者が選択した他のユーザに、動画および／またはアクセスリンクを提供することができる。より具体的な例として、インスタントチャットアプリケーションは、利用者と他のユーザのアカウント間に通信セッションを設定し、設定された通信セッションに、動画および／またはアクセスリンクが含まれたインスタントメッセージを送信するように利用者の端末を制御してよい。他の例として、他のSNSアプリケーションは、利用者のタイムラインに動画および／またはアクセスリンクを掲載するように利用者の端末を制御してもよい。

10

【 0 0 4 8 】

このとき、動画および／またはアクセスリンクが提供されたユーザは、ゲームサービスの利用者であることもあるし、利用者でないこともある。したがって、アクセスリンクまたはアクセスリンクからアクセスされるようになるサーバ（本実施形態では、コンピュータ装置 2 0 0 ）は、アクセスリンクを選択したユーザの端末にゲームアプリケーションをインストールするか、またはユーザの端末に既にゲームアプリケーションがインストールされている場合には、ゲームアプリケーションを実行させるための機能を含んでよい。例えば、アクセスリンクは、ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報（一例として、URL）を含んでよく、ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるための情報をさらに含んでよい。アクセスリンクを選択したユーザの端末は、このようなゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるための情報に基づいてゲームアプリケーションをインストールまたは駆動し、ネットワーク上の位置からゲームデータを受信することにより、利用者が選択したゲーム競技をリプレイすることが可能となる。他の例として、アクセスリンクは、ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報（一例として、URL）のみを含んでもよい。この場合、ネットワーク上の位置にゲームデータを格納しているコンピュータ装置 2 0 0 が、ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動するように制御するための命令をユーザの端末に提供することにより、ユーザの端末では利用者が選択したゲーム競技がリプレイされることが可能となる。

20

30

【 0 0 4 9 】

他の実施形態に係るゲーム競技は、利用者が攻撃者としてプレイした攻撃競技、利用者が防御者としてプレイした防御競技、および他の利用者同士のゲーム競技に参加してプレイした参加競技という互いに異なるカテゴリの競技を含んでよい。このとき、ゲーム競技のリストは、攻撃競技のリスト、防御競技のリスト、および参加競技のリストを含んでよい。

【 0 0 5 0 】

段階 4 4 0 において、コンピュータ装置 2 0 0 は、利用者の端末で生成されたゲームデータのアクセスリンクを介してアクセスする他のユーザの端末に、ゲームデータを提供してよい。上述したように、アクセスリンクは、利用者の端末で生成されて共有プラットフォームで他のユーザに共有されてよく、他のユーザの端末がアクセスリンクからコンピュータ装置 2 0 0 にアクセスした場合、コンピュータ装置 2 0 0 は、アクセスリンクに対応するゲームデータを他のユーザの端末にネットワークを介して送信してよい。また、コンピュータ装置 2 0 0 は、アクセスリンクから他のユーザの端末がアクセスすると、他のユーザの端末でゲームデータを利用して対応するゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションを他のユーザの端末にインストールさせるようにするための命令、または他のユーザの端末に既にインストールされているゲームアプリケーションを駆動させるための命令を他のユーザの端末に送信してもよい。

40

50

【 0 0 5 1 】

図 5 は、本発明の一実施形態における、ゲーム競技のリストの実現例を示した図である。図 5 は、ゲーム画面上にポップアップの形態で表示されたゲーム競技のリストの実現例であって、冒険記録 5 1 0 はゲーム競技のリストのためのポップアップウィンドウを示している。このとき、攻撃記録 5 2 0 は上述した攻撃競技のリストを、防御記録 5 3 0 は上述した防御競技のリストを、参戦 5 4 0 は上述した参加競技のリストを表示するためのカテゴリ別のリストをタップ形態で表示した例である。このとき、リストに含まれる少なくとも 1 つのゲーム競技は、再視聴ボタン 5 5 0 のように、対応するゲーム競技のリプレイのためのユーザインタフェースを含んでよく、利用者が再視聴ボタン 5 5 0 を選択（一例として、タッチスクリーン環境で利用者が再視聴ボタン 5 5 0 の表示された領域を指でタッチ）した場合、該当のゲーム競技がリプレイされてよい。

10

【 0 0 5 2 】

図 6 は、本発明の一実施形態における、ゲーム競技リプレイ画面の例を示した図である。図 6 は、ゲーム競技がリプレイされる画面 6 1 0 を示している。このとき、ゲーム競技のリプレイとは、過去にプレイされたゲーム競技がそのまま再現されて繰り返しプレイされることを意味し、画面 6 1 0 の基本的な内容は、過去にプレイされたゲーム競技の内容を表現してよく、このような画面は、ゲームおよび/または競技によって異なってよい。この反面、図 6 の画面 6 1 0 は、リプレイのためのユーザインタフェースを含んでよい。画面 6 1 0 に表示された第 1 ボタン 6 2 0 は、リプレイを一時停止（pause）するためのユーザインタフェースであってよく、第 2 ボタン 6 3 0 は、リプレイの速度を制御するためのユーザインタフェースであってよい。例えば、ユーザが第 2 ボタン 6 3 0 を選択するたびに 1 倍速、2 倍速、4 倍速、再び 1 倍速などのようにリプレイの速度が制御されてよい。

20

【 0 0 5 3 】

一方、画面 6 1 0 は、リプレイ中のゲーム競技に対する録画ボタン 6 4 0 をさらに示している。このような録画ボタン 6 4 0 が選択された場合、一例として、利用者の端末は、録画ボタン 6 4 0 が選択された時点から予め設定された時間（一例として、10 秒）までリプレイ中のゲーム競技を録画して動画を生成および格納することができる。実施形態によって、ゲーム競技の録画は、利用者が録画ボタン 6 4 0 を押した時点から録画ボタン 6 4 0 を再び押す時点までゲーム競技を録画して動画を生成および格納することもできる。

30

【 0 0 5 4 】

図 7 は、本発明の一実施形態における、録画過程の例を示した図である。図 7 の画面 7 1 0 は、図 6 の画面 6 1 0 で説明した録画ボタン 6 4 0 を利用者が選択することにより、録画ボタン 6 4 0 が、画面 7 1 0 において現在録画中であることを示すための形状である録画ボタン 7 2 0 に変更され、点線ボックス 7 3 0 のように、上述した予め設定された時間（10 秒）が表示される例を示している。点線ボックス 7 3 0 に表示された時間は、10 秒から 0 秒まで逆カウントされてよく、時間が終了した後には録画も終了し、10 秒間の動画が生成されるようになる。

【 0 0 5 5 】

このとき、録画が終了した後には、図 7 の画面 7 1 0 は図 6 の画面 6 1 0 に再び戻ってよく、生成された動画の共有のためのユーザインタフェースが追加でさらに表示されてよい。

40

【 0 0 5 6 】

図 8 は、本発明の一実施形態における、動画選択過程の例を示した図である。図 8 の画面 8 1 0 は、上述したように、共有するボタン 8 2 0 のように、生成された動画を共有するためのユーザインタフェースが表示された例を示している。このような共有するボタン 8 2 0 が利用者によって選択されることにより、格納された動画のリスト 8 3 0 がポップアップ形態で提供される例を示している。利用者は、動画のリスト 8 3 0 から共有したい動画を選択してよい。

【 0 0 5 7 】

50

図 9 は、本発明の一実施形態における、共有プラットフォームのリストの例を示した図である。図 9 の画面 9 1 0 は、図 8 で共有するための動画が選択されたことに応答して共有プラットフォームのリスト 9 2 0 が提供される例を示している。利用者は、共有プラットフォームのリスト 9 2 0 から動画およびゲームデータを共有するための共有プラットフォームを選択してよい。

【 0 0 5 8 】

一方、該当のゲームが共有プラットフォームを含んだり、これとは逆に共有プラットフォームでゲームが提供されたりするなど、ゲームと特定の共有プラットフォームが連携している実施形態が考慮される。この場合、ゲーム上で人的関係が設定されている利用者は、その人的関係を特定の共有プラットフォーム上でも同じように使用することができる。図 9 の画面 9 1 0 に示されたリスト 9 3 0 は、共有プラットフォーム A とゲームが互いに連携する場合、利用者と共有プラットフォーム A で人的関係が設定されたユーザのうち、該当のゲームをプレイする利用者のアカウントを表示している。例えば、利用者が利用者 1 を選択した場合、動画およびゲームデータは、共有プラットフォーム A を介して利用者 1 にダイレクトに共有されてよい。

【 0 0 5 9 】

図 1 0 は、本発明の一実施形態における、共有プラットフォームを介して共有された情報の例を示した図である。図 1 0 は、利用者が動画およびゲームデータへのアクセスリンクを共有した他のユーザの端末 1 0 1 0 の画面例を示している。図 1 0 の例において、第 1 メッセージ 1 0 2 0 はゲーム A への招待メッセージ内容を含んでおり、第 2 メッセージ 1 0 3 0 はゲームデータへのアクセスリンクとゲーム紹介情報を含んでおり、第 3 メッセージ 1 0 4 0 は利用者によって選択された動画を含んでいる。他のユーザが第 3 メッセージ 1 0 4 0 の動画を選択した場合、該当の動画が再生されてよく、第 2 メッセージ 1 0 3 0 のアクセスリンクを選択した場合、対応するゲームデータが格納されたネットワーク位置にアクセスしてゲームデータがダウンロードされてよい。

【 0 0 6 0 】

このとき、上述したように、端末 1 0 1 0 は、第 2 メッセージ 1 0 3 0 のアクセスリンクに含まれる機能によってゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるか、またはゲームデータを格納するゲーム A のゲームサーバからの命令に従ってゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させてよい。

【 0 0 6 1 】

以上のような図 6 ~ 図 1 0 の実施形態では、動画とゲームデータへのアクセスリンクを同時に共有する実施形態について説明したが、動画とゲームデータへのアクセスリンクのうちの 1 つを選択的に共有する実施形態も本発明の実施形態に含まれてよい。

【 0 0 6 2 】

以上のように、本発明の実施形態によると、ゲーム利用者が過去にプレイしたゲームの内容をリプレイし、リプレイされるゲームの動画を生成し、動画および / またはゲームリプレイのためのリンクを他の利用者と共有することができる。

【 0 0 6 3 】

上述したシステムまたは装置は、ハードウェア構成要素、ソフトウェア構成要素、またはハードウェア構成要素とソフトウェア構成要素との組み合わせによって実現されてよい。例えば、実施形態で説明された装置および構成要素は、例えば、プロセッサ、コントローラ、ALU (arithmetic logic unit)、デジタル信号プロセッサ、マイクロコンピュータ、FPGA (field programmable gate array)、PLU (programmable logic unit)、マイクロプロセッサ、または命令を実行して応答することができる様々な装置のように、1 つ以上の汎用コンピュータまたは特殊目的コンピュータを利用して実現されてよい。処理装置は、オペレーティングシステム (OS) および OS 上で実行される 1 つ以上のソフトウェアアプリケーションを実行してよい。また、処理装置は、ソフトウェアの実行に応答し、データにアクセスし、データを格納、操作、処理、および生成してもよい。理解の便宜のため

に、１つの処理装置が使用されるとして説明される場合もあるが、当業者は、処理装置が複数個の処理要素および／または複数種類の処理要素を含んでもよいことが理解できるであろう。例えば、処理装置は、複数個のプロセッサまたは１つのプロセッサおよび１つのコントローラを含んでよい。また、並列プロセッサのような、他の処理構成も可能である。
【００６４】

ソフトウェアは、コンピュータプログラム、コード、命令、またはこれらのうちの１つ以上の組み合わせを含んでもよく、所望のとおり動作するように処理装置を構成したり、独立的または集散的に処理装置に命令したりしてよい。ソフトウェアおよび／またはデータは、処理装置に基づいて解釈されたり、処理装置に命令またはデータを提供したりするために、いかなる種類の機械、コンポーネント、物理装置、仮想装置、コンピュータ格納媒体または装置に具現化されてもよい。ソフトウェアは、ネットワークによって接続されたコンピュータシステム上に分散され、分散された状態で格納されても実行されてよい。ソフトウェアおよびデータは、１つ以上のコンピュータ読取可能な記録媒体に格納されてよい。

10

【００６５】

実施形態に係る方法は、多様なコンピュータ手段によって実行可能なプログラム命令の形態で実現されてコンピュータ読取可能な媒体に記録されてよい。前記コンピュータで読取可能な媒体は、プログラム命令、データファイル、データ構造などを単独でまたは組み合わせて含んでよい。媒体に記録されるプログラム命令は、実施形態のために特別に設計されて構成されたものであってもよいし、コンピュータソフトウェア当業者に公知な使用可能なものであってもよい。コンピュータ読取可能な記録媒体の例としては、ハードディスク、フロッピー（登録商標）ディスク、および磁気テープのような磁気媒体、ＣＤ－ＲＯＭ、ＤＶＤのような光媒体、フロプティカルディスク（*f l o p t i c a l d i s k*）のような光磁気媒体、およびＲＯＭ、ＲＡＭ、フラッシュメモリなどのようなプログラム命令を格納して実行するように特別に構成されたハードウェア装置が含まれる。このような記録媒体は、単一または複数のハードウェアが結合した形態の多様な記録手段または格納手段であってよく、あるコンピュータシステムに直接接続する媒体に限定されることはなく、ネットワーク上に分散存在するものであってもよい。プログラム命令の例は、コンパイラによって生成されるもののような機械語コードだけではなく、インタプリタなどを使用してコンピュータによって実行される高級言語コードを含む。

20

30

【００６６】

以上のように、実施形態を、限定された実施形態と図面に基づいて説明したが、当業者であれば、上述した記載から多様な修正および変形が可能であろう。例えば、説明された技術が、説明された方法とは異なる順序で実行されたり、かつ／あるいは、説明されたシステム、構造、装置、回路などの構成要素が、説明された方法とは異なる形態で結合されたりまたは組み合わされたり、他の構成要素または均等物によって代替されたり置換されたとしても、適切な結果を達成することができる。

【００６７】

したがって、異なる実施形態であっても、特許請求の範囲と均等なものであれば、添付される特許請求の範囲に属する。なお、以下の付記を記す。

40

（付記１） 利用者がプレイしたゲーム競技のリストを提供する段階、

前記ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを利用して前記選択されたゲーム競技をリプレイする段階、

前記リプレイ中のゲーム競技に対する録画機能を提供する段階、

前記録画機能によって前記リプレイ中のゲーム競技の動画を生成して格納する段階、および

前記格納された動画および前記ゲームデータへのアクセスリンクのうちの少なくとも一方に対する共有機能を提供する段階

を含むことを特徴とする、ゲームリプレイ方法。

（付記２） 前記共有機能を提供する段階は、

50

前記共有機能によって、格納された動画を選択できるようにする段階、
前記共有機能によって、共有プラットフォームのリストを提供する段階、
前記提供された共有プラットフォームのリストから選択された共有プラットフォームに
対応する共有アプリケーションを駆動する段階、および
前記駆動された共有アプリケーションに前記選択された動画および前記ゲームデータへの
アクセスリンクを伝達する段階

を含むことを特徴とする、付記 1 に記載のゲームリプレイ方法。

(付記 3) 前記アクセスリンクは、前記ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報を含み、前記ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動させるための情報をさらに含むことを特徴とする、付記 2 に記載のゲームリプレイ方法。

10

(付記 4) 前記アクセスリンクは、前記ゲームデータが格納されたネットワーク上の位置に関する情報を含み、

前記ネットワーク上の位置に前記ゲームデータを格納しているサーバにより、前記ゲームデータを利用してゲーム競技のリプレイが可能なゲームアプリケーションをインストールまたは駆動するように制御するための命令が提供されることを特徴とする、付記 2 に記載のゲームリプレイ方法。

(付記 5) 前記利用者がプレイしたゲーム競技のリストを提供する段階は、

前記利用者がプレイしたゲーム競技のリストおよび前記リストに含まれるゲーム競技に対応するゲームデータを生成および格納するサーバから、前記ゲーム競技のリストを受信して画面に表示することを特徴とする、付記 1 に記載のゲームリプレイ方法。

20

(付記 6) 前記ゲーム競技は、前記利用者が攻撃者としてプレイした攻撃競技、前記利用者が防御者としてプレイした防御競技、および他の利用者同士のゲーム競技に参加してプレイした参加競技を含む、互いに異なるカテゴリの競技を含む、

前記ゲーム競技のリストは、前記攻撃競技のリスト、前記防御競技のリスト、および前記参加競技のリストを含むことを特徴とする、付記 1 に記載のゲームリプレイ方法。

(付記 7) 前記動画を生成して格納する段階は、

前記録画機能によって前記利用者の入力が発生した時点から予め設定された時間までリプレイされるゲーム競技の動画を生成して前記利用者の端末に格納することを特徴とする、付記 1 に記載のゲームリプレイ方法。

30

(付記 8) 利用者がプレイしたゲーム競技のリストおよびゲーム競技のリプレイのためのゲームデータを生成および管理する段階、

前記利用者の端末からの要請に応じて前記ゲーム競技のリストを提供する段階、

前記利用者の端末で前記ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技が、前記利用者の端末でリプレイされるように、前記選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを提供する段階、および

前記利用者の端末で生成された前記ゲームデータに対するアクセスリンクからアクセスする他のユーザの端末に、前記ゲームデータを提供する段階

を含むことを特徴とする、ゲームリプレイ方法。

(付記 9) 前記利用者の端末にインストールおよび駆動されたゲームアプリケーションの制御に従って、前記利用者の端末で、前記ゲームデータに基づいて前記選択されたゲーム競技がリプレイされ、

40

前記選択されたゲーム競技がリプレイされる間、前記ゲームアプリケーションの制御に従って提供される録画機能によって生成された動画および前記ゲームデータへのアクセスリンクが、共有機能によって選択される共有プラットフォームに対応する共有アプリケーションを介して前記他のユーザに伝達されることを特徴とする、付記 8 に記載のゲームリプレイ方法。

(付記 10) 前記ゲーム競技は、前記利用者が攻撃者としてプレイした攻撃競技、前記利用者が防御者としてプレイした防御競技、および他の利用者同士のゲーム競技に参加してプレイした参加競技を含む、互いに異なるカテゴリの競技を含む、

50

前記ゲーム競技のリストは、前記攻撃競技のリスト、前記防御競技のリスト、および前記参加競技のリストを含むことを特徴とする、付記 8 に記載のゲームリプレイ方法。

(付記 11) コンピュータと結合して付記 1 乃至 10 のうちのいずれか一項に記載の方法をコンピュータに実行させる、コンピュータプログラム。

(付記 12) 付記 1 乃至 10 のうちのいずれか一項に記載の方法をコンピュータに実行させるためのプログラムが記録されていることを特徴とする、コンピュータ読取可能な記録媒体。

(付記 13) コンピュータ装置であって、

コンピュータ読取可能な命令を実行するように実現される少なくとも 1 つのプロセッサを含み、

前記少なくとも 1 つのプロセッサにより、

利用者がプレイしたゲーム競技のリストおよびゲーム競技のリプレイのためのゲームデータを生成および管理し、

前記利用者の端末からの要請に応じて前記ゲーム競技のリストを提供し、

前記利用者の端末で前記ゲーム競技のリストから選択されたゲーム競技が前記利用者の端末でリプレイされるように、前記選択されたゲーム競技に対応するゲームデータを提供し、

前記利用者の端末で生成された前記ゲームデータに対するアクセスリンクからアクセスする他のユーザの端末に、前記ゲームデータを提供すること

を特徴とする、コンピュータ装置。

(付記 14) 前記利用者の端末にインストールおよび駆動されたゲームアプリケーションの制御に従って、前記利用者の端末で、前記ゲームデータに基づいて前記選択されたゲーム競技がリプレイされ、

前記選択されたゲーム競技がリプレイされる間、前記ゲームアプリケーションの制御に従って提供される録画機能によって生成された動画および前記ゲームデータへのアクセスリンクが、共有機能によって選択された共有プラットフォームに対応する共有アプリケーションを介して前記他のユーザに伝達されることを特徴とする、付記 13 に記載のコンピュータ装置。

(付記 15) 前記ゲーム競技は、前記利用者が攻撃者としてプレイした攻撃競技、前記利用者が防御者としてプレイした防御競技、および他の利用者同士のゲーム競技に参加してプレイした参加競技を含む、互いに異なるカテゴリの競技を含み、

前記ゲーム競技のリストは、前記攻撃競技のリスト、前記防御競技のリスト、および前記参加競技のリストを含むことを特徴とする、付記 13 に記載のコンピュータ装置。

【符号の説明】

【0068】

110、120、130、140：電子デバイス

150、160：サーバ

170：ネットワーク

10

20

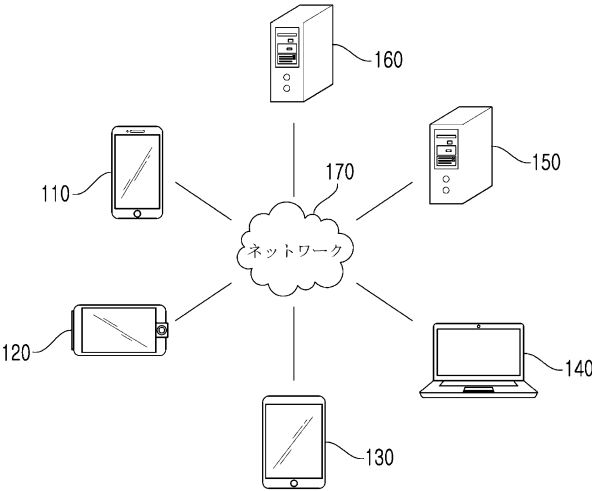
30

40

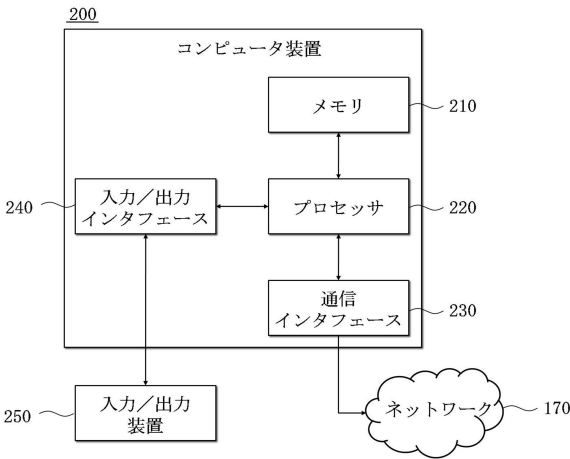
50

【図面】

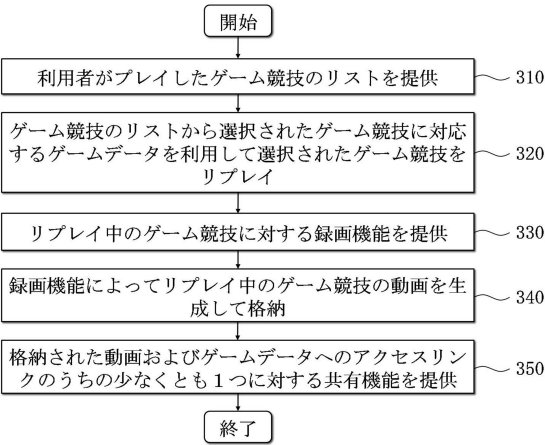
【図 1】



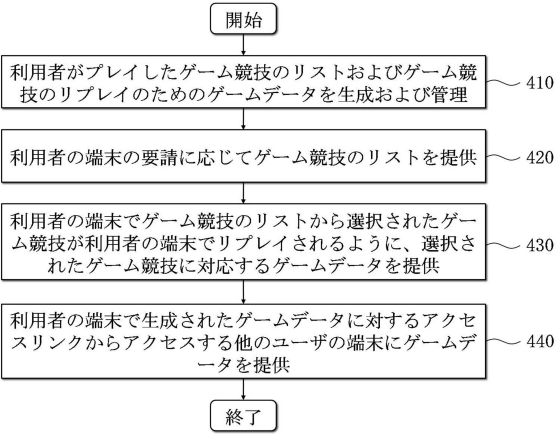
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

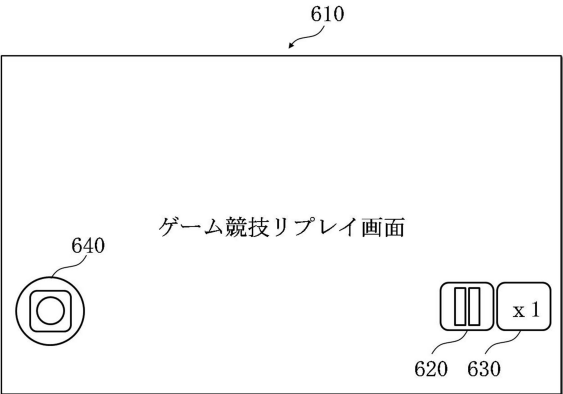
40

50

【図 5】

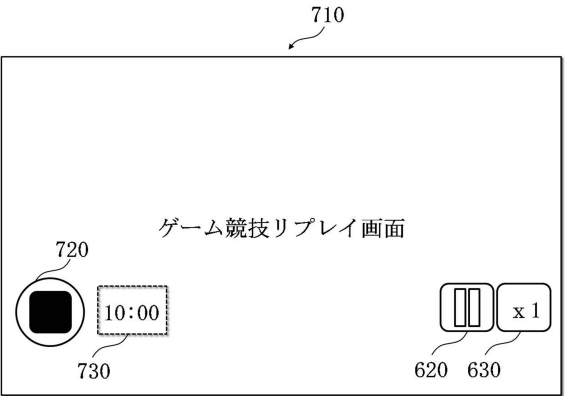


【図 6】

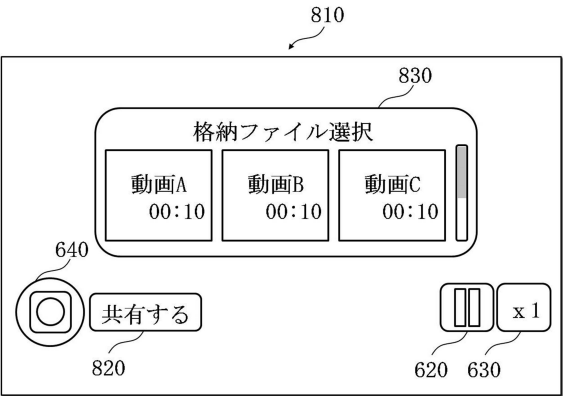


10

【図 7】



【図 8】



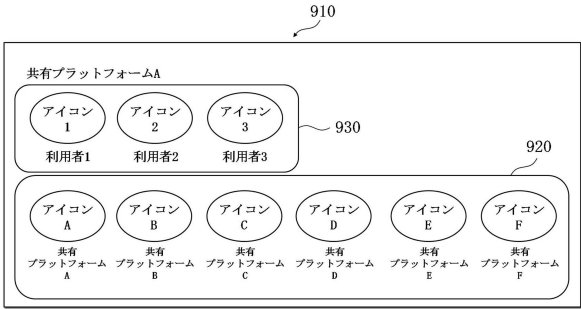
20

30

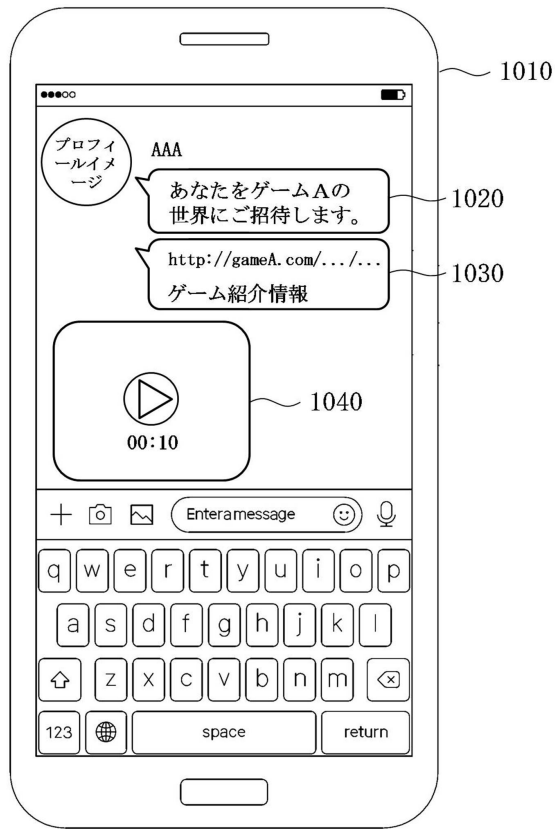
40

50

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

弁理士 大貫 進介

(72)発明者 イ ヨンヒョン

大韓民国 13590 キョンギ - ド ソンナム - シ ブンダン - グ ファンセウル - ロ 359 ボン
- ギル 11 サードフロア

(72)発明者 パク ジョンミン

大韓民国 13590 キョンギ - ド ソンナム - シ ブンダン - グ ファンセウル - ロ 359 ボン
- ギル 11 サードフロア

審査官 池田 剛志

(56)参考文献 特開2015 - 080561 (JP, A)

特開2013 - 081760 (JP, A)

特開2015 - 213743 (JP, A)

特開2014 - 092991 (JP, A)

韓国公開特許第10 - 2015 - 0109234 (KR, A)

米国特許第09604130 (US, B1)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98

A63F 9/24