(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2019-0107535
(43) 공개일자 2019년09월20일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/497 (2014.01) *A63F 13/77* (2014.01)
A63F 13/79 (2014.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/497 (2015.01)
A63F 13/77 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2018-0028904
(22) 출원일자 2018년03월12일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
라인업 주식회사
경기도 성남시 분당구 황새울로359번길 11 ,3층(서현동,미래에셋플레이스)
(72) 발명자
이용현
경기도 성남시 분당구 황새울로359번길 11, 3층(서현동,미래에셋플레이스)
박정민
경기도 성남시 분당구 황새울로359번길 11, 3층(서현동,미래에셋플레이스)
(74) 대리인
양성보

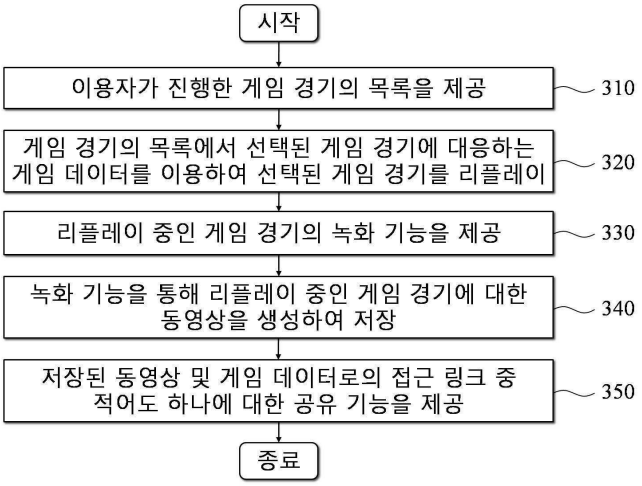
전체 청구항 수 : 총 15 항

(54) 발명의 명칭 **게임 리플레이 방법 및 시스템**

(57) 요 약

게임 리플레이 방법 및 시스템을 개시한다. 본 발명의 실시예들에 따른 게임 리플레이 방법은, 게임 이용자들이 이미 진행한 게임의 내용을 리플레이하고, 리플레이되는 게임에 대한 동영상을 생성하여 동영상 및/또는 게임 리플레이를 위한 링크를 다른 이용자들과 공유할 수 있다.

대 표 도 - 도3



(52) CPC특허분류
A63F 13/79 (2015.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

이용자가 진행한 게임 경기의 목록을 제공하는 단계;

상기 게임 경기의 목록에서 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 이용하여 상기 선택된 게임 경기를 리플레이하는 단계;

상기 리플레이 중인 게임 경기의 녹화 기능을 제공하는 단계;

상기 녹화 기능을 통해 상기 리플레이 중인 게임 경기에 대한 동영상을 생성하여 저장하는 단계; 및

상기 저장된 동영상 및 상기 게임 데이터로의 접근 링크 중 적어도 하나에 대한 공유 기능을 제공하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 공유 기능을 제공하는 단계는,

상기 공유 기능을 통해 저장된 동영상을 선택받는 단계;

상기 공유 기능을 통해 공유 플랫폼의 목록을 제공하는 단계;

상기 제공된 공유 플랫폼의 목록에서 선택된 공유 플랫폼에 대응하는 공유 어플리케이션을 구동하는 단계; 및

상기 구동된 공유 어플리케이션으로 상기 선택된 동영상 및 상기 게임 데이터로의 접근 링크를 전달하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 접근 링크는, 상기 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보를 포함하고, 상기 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키기 위한 정보를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 4

제2항에 있어서,

상기 접근 링크는 상기 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보를 포함하고,

상기 네트워크상의 위치에 상기 게임 데이터를 저장하고 있는 서버에서 상기 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동하도록 제어하기 위한 명령을 제공하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 이용자가 진행한 게임 경기의 목록을 제공하는 단계는,

상기 이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 상기 목록에 포함된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 생성 및 저장하는 서버로부터 상기 게임 경기의 목록을 수신하여 화면에 표시하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 게임 경기는 상기 이용자가 공격자로서 진행한 공격 경기, 상기 이용자가 방어자로서 진행한 방어 경기 및 다른 이용자들간의 게임 경기에 참여하여 진행한 참여 경기의 서로 다른 카테고리의 경기를 포함하고,

상기 게임 경기의 목록은 상기 공격 경기의 목록, 상기 방어 경기의 목록 및 상기 참여 경기의 목록을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 동영상을 생성하여 저장하는 단계는,

상기 녹화 기능을 통한 상기 이용자의 입력이 발생하는 시점으로부터 기설정된 시간 동안 리플레이되는 게임 경기의 동영상을 생성하여 상기 이용자의 단말에 저장하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 8

이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 게임 경기의 리플레이를 위한 게임 데이터를 생성 및 관리하는 단계;

상기 이용자의 단말로부터의 요청에 따라 상기 게임 경기의 목록을 제공하는 단계;

상기 이용자의 단말에서 상기 게임 경기의 목록을 통해 선택된 게임 경기가 상기 이용자의 단말에서 리플레이되도록 상기 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 제공하는 단계; 및

상기 이용자의 단말에서 생성된 상기 게임 데이터에 대한 접근 링크를 통해 접근하는 다른 사용자의 단말로 상기 게임 데이터를 제공하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 9

제8항에 있어서,

상기 이용자의 단말에서 상기 이용자의 단말에 설치 및 구동된 게임 어플리케이션의 제어에 따라 상기 게임 데이터를 통해 상기 선택된 게임 경기가 리플레이되고,

상기 선택된 게임 경기가 리플레이되는 동안 상기 게임 어플리케이션의 제어에 따라 제공되는 녹화 기능을 통해 생성된 동영상 및, 상기 게임 데이터로의 접근 링크가 공유 기능을 통해 선택되는 공유 플랫폼에 대응하는 공유 어플리케이션을 통해 상기 다른 사용자에게 전달되는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 10

제8항에 있어서,

상기 게임 경기는 상기 이용자가 공격자로서 진행한 공격 경기, 상기 이용자가 방어자로서 진행한 방어 경기 및 다른 이용자들간의 게임 경기에 참여하여 진행한 참여 경기의 서로 다른 카테고리의 경기를 포함하고,

상기 게임 경기의 목록은 상기 공격 경기의 목록, 상기 방어 경기의 목록 및 상기 참여 경기의 목록을 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법.

청구항 11

컴퓨터와 결합되어 제1항 내지 제10항 중 어느 한 항의 방법을 컴퓨터에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

청구항 12

제1항 내지 제10항 중 어느 한 항의 방법을 컴퓨터에 실행시키기 위한 프로그램이 기록되어 있는 것을 특징으로 하는 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체.

청구항 13

컴퓨터 장치에 있어서,

컴퓨터에서 판독 가능한 명령을 실행하도록 구현되는 적어도 하나의 프로세서

를 포함하고,

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해,

이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 게임 경기의 리플레이를 위한 게임 데이터를 생성 및 관리하고,

상기 이용자의 단말로부터의 요청에 따라 상기 게임 경기의 목록을 제공하고,

상기 이용자의 단말에서 상기 게임 경기의 목록을 통해 선택된 게임 경기가 상기 이용자의 단말에서 리플레이되도록 상기 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 제공하고,

상기 이용자의 단말에서 생성된 상기 게임 데이터에 대한 접근 링크를 통해 접근하는 다른 사용자의 단말로 상기 게임 데이터를 제공하는 것

을 특징으로 하는 컴퓨터 장치.

청구항 14

제13항에 있어서,

상기 이용자의 단말에서 상기 이용자의 단말에 설치 및 구동된 게임 어플리케이션의 제어에 따라 상기 게임 데이터를 통해 상기 선택된 게임 경기가 리플레이되고,

상기 선택된 게임 경기가 리플레이되는 동안 상기 게임 어플리케이션의 제어에 따라 제공되는 녹화 기능을 통해 생성된 동영상 및, 상기 게임 데이터로의 접근 링크가 공유 기능을 통해 선택되는 공유 플랫폼에 대응하는 공유 어플리케이션을 통해 상기 다른 사용자에게 전달되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 장치.

청구항 15

제13항에 있어서,

상기 게임 경기는 상기 이용자가 공격자로서 진행한 공격 경기, 상기 이용자가 방어자로서 진행한 방어 경기 및 다른 이용자들간의 게임 경기에 참여하여 진행한 참여 경기의 서로 다른 카테고리의 경기를 포함하고,

상기 게임 경기의 목록은 상기 공격 경기의 목록, 상기 방어 경기의 목록 및 상기 참여 경기의 목록을 포함하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 장치.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 아래의 설명은 게임 리플레이 방법 및 시스템에 관한 것으로, 보다 자세하게는, 게임 이용자들이 이미 진행한 게임의 내용을 리플레이하고, 리플레이되는 게임에 대한 동영상을 생성하여 동영상 및/또는 게임 리플레이를 위한 링크를 다른 이용자들과 공유할 수 있는 게임 리플레이 방법, 상기 게임 리플레이 방법을 수행하는 컴퓨터 장치, 상기 컴퓨터 장치와 결합되어 상기 게임 리플레이 방법을 상기 컴퓨터 장치에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램과 그 기록매체에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 게임 리플레이는 게임 서비스 내에서 이용자 또는 다른 이용자가 자신이 이전에 플레이된 게임 상황을 다시 볼 수 있는 기능이다. 예를 들어, 특정 이용자는 자신이 과거에 플레이했던 게임 혹은 다른 이용자가 플레이했던 게임에 대한 리플레이에 접근하여 게임 상황을 다시 볼 수 있다. 한국공개특허 제10-2009-0129110호는 온라인 게임 리플레이 제공 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 사용자가 자신이 참여했는지의 여부에 관계없이 과거에 일어났었던 게임 내의 사건을 보고 싶은 경우에, 그 게임의 사건을 지칭하는 키워드 및 게임이 수행되었던 시간을 입력하면, 그 키워드 및 시간에 상응하는 게임 사건의 리플레이 파일을 제공받을 수 있는 기술에 대해 개시

하고 있다.

[0003] 그러나, 이러한 종래기술들은 게임 서비스의 이용자에게 제공되는 리플레이 서비스로서, 해당 게임 서비스의 이용자가 아닌 경우에는 게임 서비스 내의 리플레이를 위한 데이터에 접근하기 어렵다는 문제점이 있다. 예를 들어, 게임 서비스의 이용자가 SNS(Social Network Service)를 통해 해당 게임 서비스의 이용자가 아닌 개인이나 다수에게 자신의 게임 리플레이를 보여주기 위해서는 별도의 동영상을 제작 및 편집해서 제공해야 하는 불편함이 존재한다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 게임 이용자들이 이미 진행한 게임의 내용을 리플레이하고, 리플레이되는 게임에 대한 동영상을 생성하여 동영상 및/또는 게임 리플레이를 위한 링크를 다른 이용자들과 공유할 수 있는 게임 리플레이 방법, 상기 게임 리플레이 방법을 수행하는 컴퓨터 장치, 상기 컴퓨터 장치와 결합되어 상기 게임 리플레이 방법을 상기 컴퓨터 장치에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램과 그 기록매체를 제공한다.

과제의 해결 수단

[0005] 이용자가 진행한 게임 경기의 목록을 제공하는 단계; 상기 게임 경기의 목록에서 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 이용하여 상기 선택된 게임 경기를 리플레이하는 단계; 상기 리플레이 중인 게임 경기의 녹화 기능을 제공하는 단계; 상기 녹화 기능을 통해 상기 리플레이 중인 게임 경기에 대한 동영상을 생성하여 저장하는 단계; 및 상기 저장된 동영상 및 상기 게임 데이터로의 접근 링크 중 적어도 하나에 대한 공유 기능을 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게임 리플레이 방법을 제공한다.

[0006] 일측에 따르면, 상기 공유 기능을 제공하는 단계는, 상기 공유 기능을 통해 저장된 동영상을 선택받는 단계; 상기 공유 기능을 통해 공유 플랫폼의 목록을 제공하는 단계; 상기 제공된 공유 플랫폼의 목록에서 선택된 공유 플랫폼에 대응하는 공유 어플리케이션을 구동하는 단계; 및 상기 구동된 공유 어플리케이션으로 상기 선택된 동영상 및 상기 게임 데이터로의 접근 링크를 전달하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0007] 다른 측면에 따르면, 상기 접근 링크는, 상기 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보를 포함하고, 상기 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키기 위한 정보를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0008] 또 다른 측면에 따르면, 상기 접근 링크는 상기 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보를 포함하고, 상기 네트워크상의 위치에 상기 게임 데이터를 저장하고 있는 서버에서 상기 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동하도록 제어하기 위한 명령을 제공하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0009] 또 다른 측면에 따르면, 상기 이용자가 진행한 게임 경기의 목록을 제공하는 단계는, 상기 이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 상기 목록에 포함된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 생성 및 저장하는 서버로부터 상기 게임 경기의 목록을 수신하여 화면에 표시하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0010] 또 다른 측면에 따르면, 상기 게임 경기는 상기 이용자가 공격자로서 진행한 공격 경기, 상기 이용자가 방어자로서 진행한 방어 경기 및 다른 이용자들간의 게임 경기에 참여하여 진행한 참여 경기의 서로 다른 카테고리의 경기를 포함하고, 상기 게임 경기의 목록은 상기 공격 경기의 목록, 상기 방어 경기의 목록 및 상기 참여 경기의 목록을 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0011] 또 다른 측면에 따르면, 상기 동영상을 생성하여 저장하는 단계는, 상기 녹화 기능을 통한 상기 이용자의 입력이 발생하는 시점으로부터 기설정된 시간 동안 리플레이되는 게임 경기의 동영상을 생성하여 상기 이용자의 단말에 저장하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0012] 이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 게임 경기의 리플레이를 위한 게임 데이터를 생성 및 관리하는 단계; 상기 이용자의 단말로부터의 요청에 따라 상기 게임 경기의 목록을 제공하는 단계; 상기 이용자의 단말에서 상기 게임 경기의 목록을 통해 선택된 게임 경기가 상기 이용자의 단말에서 리플레이되도록 상기 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 제공하는 단계; 및 상기 이용자의 단말에서 생성된 상기 게임 데이터에 대한 접근 링크를 통해 접근하는 다른 사용자의 단말로 상기 게임 데이터를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 게

임 리플레이 방법을 제공한다.

[0013] 컴퓨터 장치와 결합되어 상기 게임 리플레이 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램을 제공한다.

[0014] 상기 게임 리플레이 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위한 프로그램이 기록되어 있는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체를 제공한다.

[0015] 컴퓨터 장치에 있어서, 컴퓨터에서 판독 가능한 명령을 실행하도록 구현되는 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 이용자가 진행한 게임 경기의 목록을 제공하고, 상기 게임 경기의 목록에서 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 이용하여 상기 선택된 게임 경기를 리플레이하고, 상기 리플레이 중인 게임 경기의 녹화 기능을 제공하고, 상기 녹화 기능을 통해 상기 리플레이 중인 게임 경기에 대한 동영상을 생성하여 저장하고, 상기 저장된 동영상 및 상기 게임 데이터로의 접근 링크 중 적어도 하나에 대한 공유 기능을 제공하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 장치를 제공한다.

[0016] 컴퓨터 장치에서 판독 가능한 명령을 실행하도록 구현되는 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 게임 경기의 리플레이를 위한 게임 데이터를 생성 및 관리하는 단계; 상기 이용자의 단말로부터의 요청에 따라 상기 게임 경기의 목록을 제공하는 단계; 상기 이용자의 단말에서 상기 게임 경기의 목록을 통해 선택된 게임 경기가 상기 이용자의 단말에서 리플레이되도록 상기 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 제공하는 단계; 및 상기 이용자의 단말에서 생성된 상기 게임 데이터에 대한 접근 링크를 통해 접근하는 다른 사용자의 단말로 상기 게임 데이터를 제공하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 장치를 제공한다.

발명의 효과

[0017] 게임 이용자들이 이미 진행한 게임의 내용을 리플레이하고, 리플레이되는 게임에 대한 동영상을 생성하여 동영상 및/또는 게임 리플레이를 위한 링크를 다른 이용자들과 공유할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0018] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 네트워크 환경의 예를 도시한 도면이다.

도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 장치의 예를 도시한 블록도이다.

도 3은 본 발명의 일실시예에 있어서, 클라이언트의 게임 리플레이 방법의 예를 도시한 흐름도이다.

도 4는 본 발명의 일실시예에 있어서, 서버의 게임 리플레이 방법의 예를 도시한 흐름도이다.

도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 게임 경기의 목록의 예를 도시한 도면이다.

도 6은 본 발명의 일실시예에 있어서, 게임 경기 리플레이 화면의 예를 도시한 도면이다.

도 7은 본 발명의 일실시예에 있어서, 녹화 과정의 예를 도시한 도면이다.

도 8은 본 발명의 일실시예에 있어서, 동영상 선택과정의 예를 도시한 도면이다.

도 9는 본 발명의 일실시예에 있어서, 공유 플랫폼의 목록의 예를 도시한 도면이다.

도 10은 본 발명의 일실시예에 있어서, 공유 플랫폼을 통해 공유된 정보의 예를 도시한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0019] 이하, 실시예를 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명한다.

[0020] 본 발명의 실시예들에 따른 게임 리플레이 방법은 이후 설명될 전자 디바이스 또는 서버와 같은 컴퓨터 장치를 통해 구현될 수 있다. 이때, 컴퓨터 장치에는 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 프로그램이 설치 및 구동될 수 있고, 컴퓨터 장치는 구동된 컴퓨터 프로그램의 제어에 따라 본 발명의 실시예들에 따른 게임 리플레이 방법을 수행할 수 있다. 상술한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터 장치와 결합되어 게임 리플레이 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장될 수 있다.

[0021] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 네트워크 환경의 예를 도시한 도면이다. 도 1의 네트워크 환경은 복수의 전자 디바이스들(110, 120, 130, 140), 복수의 서버들(150, 160) 및 네트워크(170)를 포함하는 예를 나타내고 있

다. 이러한 도 1은 발명의 설명을 위한 일례로 전자 디바이스의 수나 서버의 수가 도 1과 같이 한정되는 것은 아니다.

[0022] 복수의 전자 디바이스들(110, 120, 130, 140)은 컴퓨터 장치로 구현되는 고정형 단말이거나 이동형 단말일 수 있다. 복수의 전자 디바이스들(110, 120, 130, 140)의 예를 들면, 스마트폰(smart phone), 휴대폰, 네비게이션, 컴퓨터, 노트북, 디지털방송용 단말, PDA(Personal Digital Assistants), PMP(Portable Multimedia Player), 태블릿 PC 등이 있다. 일례로 도 1에서는 전자 디바이스(110)의 예로 스마트폰의 형상을 나타내고 있으나, 본 발명의 실시예들에서 전자 디바이스(110)는 실질적으로 무선 또는 유선 통신 방식을 이용하여 네트워크(170)를 통해 다른 전자 디바이스들(120, 130, 140) 및/또는 서버(150, 160)와 통신할 수 있는 다양한 물리적인 컴퓨터 장치들 중 하나를 의미할 수 있다.

[0023] 통신 방식은 제한되지 않으며, 네트워크(170)가 포함할 수 있는 통신망(일례로, 이동통신망, 유선 인터넷, 무선 인터넷, 방송망)을 활용하는 통신 방식뿐만 아니라 디바이스들간의 근거리 무선 통신 역시 포함될 수 있다. 예를 들어, 네트워크(170)는, PAN(personal area network), LAN(local area network), CAN(campus area network), MAN(metropolitan area network), WAN(wide area network), BBN(broadband network), 인터넷 등의 네트워크 중 하나 이상의 임의의 네트워크를 포함할 수 있다. 또한, 네트워크(170)는 버스 네트워크, 스타 네트워크, 링 네트워크, 메쉬 네트워크, 스타-버스 네트워크, 트리 또는 계층적(hierarchical) 네트워크 등을 포함하는 네트워크 토폴로지 중 임의의 하나 이상을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[0024] 서버(150, 160) 각각은 복수의 전자 디바이스들(110, 120, 130, 140)과 네트워크(170)를 통해 통신하여 명령, 코드, 파일, 컨텐츠, 서비스 등을 제공하는 컴퓨터 장치 또는 복수의 컴퓨터 장치들로 구현될 수 있다. 예를 들어, 서버(150)는 네트워크(170)를 통해 접속한 복수의 전자 디바이스들(110, 120, 130, 140)로 서비스(일례로, 게임 서비스, 소셜 네트워크 서비스, 메시징 서비스, 검색 서비스, 메일 서비스, 컨텐츠 제공 서비스 등)를 제공하는 시스템일 수 있다.

[0025] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 장치의 예를 도시한 블록도이다. 앞서 설명한 복수의 전자 디바이스들(110, 120, 130, 140) 각각이나 서버들(150, 160) 각각은 도 2를 통해 도시된 컴퓨터 장치(200)에 의해 구현될 수 있다.

[0026] 이러한 컴퓨터 장치(200)는 도 2에 도시된 바와 같이, 메모리(210), 프로세서(220), 통신 인터페이스(230) 그리고 입출력 인터페이스(240)를 포함할 수 있다. 메모리(210)는 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체로서, RAM(random access memory), ROM(read only memory) 및 디스크 드라이브와 같은 비소멸성 대용량 기록장치(permanent mass storage device)를 포함할 수 있다. 여기서 ROM과 디스크 드라이브와 같은 비소멸성 대용량 기록장치는 메모리(210)와는 구분되는 별도의 영구 저장 장치로서 컴퓨터 장치(200)에 포함될 수도 있다. 또한, 메모리(210)에는 운영체제와 적어도 하나의 프로그램 코드가 저장될 수 있다. 이러한 소프트웨어 구성요소들은 메모리(210)와는 별도의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체로부터 메모리(210)로 로딩될 수 있다. 이러한 별도의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체는 플로피 드라이브, 디스크, 테이프, DVD/CD-ROM 드라이브, 메모리 카드 등의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체를 포함할 수 있다. 다른 실시예에서 소프트웨어 구성요소들은 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체가 아닌 통신 인터페이스(230)를 통해 메모리(210)에 로딩될 수도 있다. 예를 들어, 소프트웨어 구성요소들은 네트워크(170)를 통해 수신되는 파일들에 의해 설치되는 컴퓨터 프로그램에 기반하여 컴퓨터 장치(200)의 메모리(210)에 로딩될 수 있다.

[0027] 프로세서(220)는 기본적인 산술, 로직 및 입출력 연산을 수행함으로써, 컴퓨터 프로그램의 명령을 처리하도록 구성될 수 있다. 명령은 메모리(210) 또는 통신 인터페이스(230)에 의해 프로세서(220)로 제공될 수 있다. 예를 들어 프로세서(220)는 메모리(210)와 같은 기록 장치에 저장된 프로그램 코드에 따라 수신되는 명령을 실행하도록 구성될 수 있다.

[0028] 통신 인터페이스(230)은 네트워크(170)를 통해 컴퓨터 장치(200)가 다른 장치(일례로, 앞서 설명한 저장 장치들)와 서로 통신하기 위한 기능을 제공할 수 있다. 일례로, 컴퓨터 장치(200)의 프로세서(220)가 메모리(210)와 같은 기록 장치에 저장된 프로그램 코드에 따라 생성한 요청이나 명령, 데이터, 파일 등이 통신 인터페이스(230)의 제어에 따라 네트워크(170)를 통해 다른 장치들로 전달될 수 있다. 역으로, 다른 장치로부터의 신호나 명령, 데이터, 파일 등이 네트워크(170)를 거쳐 컴퓨터 장치(200)의 통신 인터페이스(230)를 통해 컴퓨터 장치(200)로 수신될 수 있다. 통신 인터페이스(230)를 통해 수신된 신호나 명령, 데이터 등은 프로세서(220)나 메모리(210)로 전달될 수 있고, 파일 등은 컴퓨터 장치(200)가 더 포함할 수 있는 저장 매체(상술한 영구 저장 장치)로 저장될 수 있다.

[0029] 입출력 인터페이스(240)는 입출력 장치(250)와의 인터페이스를 위한 수단일 수 있다. 예를 들어, 입력 장치는 마이크, 키보드 또는 마우스 등의 장치를, 그리고 출력 장치는 디스플레이, 스피커와 같은 장치를 포함할 수 있다. 다른 예로 입출력 인터페이스(240)는 터치스크린과 같이 입력과 출력을 위한 기능이 하나로 통합된 장치와의 인터페이스를 위한 수단일 수도 있다. 입출력 장치(250)는 컴퓨터 장치(200)와 하나의 장치로 구성될 수도 있다.

[0030] 또한, 다른 실시예들에서 컴퓨터 장치(200)는 도 2의 구성요소들보다 더 적은 혹은 더 많은 구성요소들을 포함할 수도 있다. 그러나, 대부분의 종래기술적 구성요소들을 명확하게 도시할 필요성은 없다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)는 상술한 입출력 장치(250) 중 적어도 일부를 포함하도록 구현되거나 또는 트랜시버(transceiver), 데이터베이스 등과 같은 다른 구성요소들을 더 포함할 수도 있다.

[0031] 도 3은 본 발명의 일실시예에 있어서, 클라이언트의 게임 리플레이 방법의 예를 도시한 흐름도이다. 본 실시예에 따른 게임 리플레이 방법은 일례로, 도 1을 통해 설명한 복수의 전자 디바이스들(110, 120, 130, 140) 중 어느 하나를 구현하는 컴퓨터 장치(200)에 의해 수행될 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)의 프로세서(220)는 메모리(210)가 포함하는 운영체제의 코드나 적어도 하나의 프로그램의 코드에 따른 제어 명령(instruction)을 실행하도록 구현될 수 있다. 여기서, 프로세서(220)는 컴퓨터 장치(200)에 저장된 코드가 제공하는 제어 명령에 따라 컴퓨터 장치(200)가 도 3의 게임 리플레이 방법이 포함하는 단계들(310 내지 350)을 수행하도록 컴퓨터 장치(200)를 제어할 수 있다.

[0032] 단계(310)에서 컴퓨터 장치(200)는 이용자가 진행한 게임 경기의 목록을 제공할 수 있다. 일실시예로, 컴퓨터 장치(200)는 컴퓨터 장치(200)에 설치 및 구동된 게임 어플리케이션의 제어에 따라 이용자에게 게임 서비스를 제공할 수 있으며, 이용자는 제공되는 게임 서비스를 통해 컴퓨터 장치(200)를 이용하여 게임 경기를 진행할 수 있다. 이때, 이용자가 진행한 게임 경기에 대한 목록이 컴퓨터 장치(200)에 저장될 수 있다. 다른 실시예에서, 컴퓨터 장치(200)는 컴퓨터 장치(200)에 설치 및 구동된 게임 어플리케이션의 제어에 따라 게임 서버와 통신하면서 이용자에게 게임 서비스를 제공할 수 있다. 이 경우, 이용자는 제공되는 게임 서비스를 통해 컴퓨터 장치(200)를 이용하여 게임 서버와 통신하면서 게임 경기를 진행할 수 있다. 이용자가 진행한 게임 경기에 대한 목록은 상술한 게임 서버에 저장될 수 있으며, 컴퓨터 장치(200)는 게임 어플리케이션의 제어에 따라 게임 서버와 통신하여 게임 경기의 목록을 수신 및 제공할 수 있다.

[0033] 단계(320)에서 컴퓨터 장치(200)는 게임 경기의 목록에서 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 이용하여 선택된 게임 경기를 리플레이할 수 있다. 게임 경기 각각에 대응하는 게임 데이터는 실시예에 따라 컴퓨터 장치(200)나 게임 서버에서 생성, 저장 및 관리될 수 있다. 여기서 게임 데이터는 대응하는 게임 경기를 리플레이할 수 있는 데이터로서 일례로 게임 경기의 진행에 따른 각종 파라미터들과 사용자의 입력 값, 입력 시점 등과 같은 정보를 포함할 수 있으며, 게임 경기의 리플레이는 이러한 게임 데이터가 포함하는 각종 파리미터들이나 입력 값 등을 게임 로직에 반영하여 이전의 게임 경기가 그대로 다시 플레이되도록 하는 과정일 수 있다. 다시 말해, 컴퓨터 장치(200)는 단계(320)에서 컴퓨터 장치(200)에 설치 및 구동되는 게임 어플리케이션의 게임 로직에 게임 데이터를 반영함으로써, 대응하는 게임 경기를 리플레이할 수 있다.

[0034] 단계(330)에서 컴퓨터 장치(200)는 리플레이 중인 게임 경기의 녹화 기능을 제공할 수 있다. 일례로, 녹화 기능은 현재 리플레이 중인 게임 경기의 화면을 캡쳐하여 리플레이중인 게임 경기를 위한 동영상을 생성하는 기능일 수 있다.

[0035] 단계(340)에서 컴퓨터 장치(200)는 녹화 기능을 통해 리플레이 중인 게임 경기에 대한 동영상을 생성하여 저장할 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)는 녹화 기능을 통한 이용자의 입력이 발생하는 시점으로부터 기설정된 시간 동안 리플레이되는 게임 경기의 동영상을 생성하여 이용자의 단말인 컴퓨터 장치(200)에 저장할 수 있다.

[0036] 단계(350)에서 컴퓨터 장치(200)는 저장된 동영상 및 게임 데이터로의 접근 링크 중 적어도 하나에 대한 공유 기능을 제공할 수 있다. 일례로, 공유 기능은 게임 경기가 리플레이되고 있는 화면을 통해 제공될 수 있다. 일실시예에서, 컴퓨터 장치(200)는 공유 기능을 통해 저장된 동영상을 선택받을 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)는 컴퓨터 장치(200)에 저장된 동영상들의 목록을 제공할 수 있으며, 제공된 동영상들의 목록을 통해 선택된 동영상을 식별할 수 있다. 또한, 컴퓨터 장치(200)는 동영상이 선택되면 공유 기능을 통해 공유 플랫폼의 목록을 제공할 수 있다. 여기서 공유 플랫폼은 각종 SNS(Social Network Service)를 위한 플랫폼들, 이메일 플랫폼, 지도 플랫폼 등 상술한 동영상 및/또는 게임 데이터로의 접근 링크를 다른 사용자와 공유 가능한 형태의 플랫폼들 중 하나일 수 있다. 이때, 컴퓨터 장치(200)는 공유 플랫폼의 목록에서 선택된 공유 플랫폼에 대

응하는 공유 어플리케이션을 구동할 수 있으며, 구동된 공유 어플리케이션으로 선택된 동영상 및/또는 게임 데이터로의 접근 링크를 전달할 수 있다. 예를 들어, 게임 어플리케이션은 공유 기능을 통해 특정 공유 어플리케이션의 실행을 호출할 수 있으며, 실행되는 공유 어플리케이션으로 동영상 및/또는 접근 링크를 전달할 수 있다.

[0037] 일례로, 인스턴트 채팅 어플리케이션이 공유 어플리케이션으로서 선택 및 실행된 경우, 컴퓨터 장치(200)는 인스턴트 채팅 어플리케이션의 제어에 따라 이용자에 의해 선택되는 다른 사용자에게 동영상 및/또는 접근 링크를 제공할 수 있다. 보다 구체적인 예로, 인스턴트 채팅 어플리케이션은 이용자와 다른 사용자의 계정들간의 통신세션을 설정하고, 설정된 통신세션을 통해 동영상 및/또는 접근 링크가 포함된 인스턴트 메시지를 전송하도록 컴퓨터 장치(200)를 제어할 수 있다. 다른 예로, 다른 SNS 어플리케이션은 이용자의 타임 라인을 통해 동영상 및/또는 접근 링크를 게재하도록 컴퓨터 장치(200)를 제어할 수도 있다.

[0038] 이때, 동영상 및/또는 접근 링크를 제공받는 사용자들은 게임 서비스의 이용자일 수도 있고, 이용자가 아닐 수도 있다. 따라서, 접근 링크 또는 접근 링크를 통해 접근하게 되는 서버는 접근 링크를 선택한 사용자의 단말에 게임 어플리케이션의 설치하거나 또는, 사용자의 단말에 이미 게임 어플리케이션이 설치되어 있는 경우 게임 어플리케이션을 실행시키기 위한 기능을 포함할 수 있다. 예를 들어, 접근 링크는 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보(일례로, URL)를 포함할 수 있으며, 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키기 위한 정보를 더 포함할 수 있다. 접근 링크를 선택한 사용자의 단말은 이러한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키기 위한 정보에 기반하여 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키고, 네트워크상의 위치를 통해 게임 데이터를 수신하여 앞서 이용자가 선택한 게임 경기를 리플레이할 수 있게 된다. 다른 예로, 접근 링크는 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보(일례로, URL)만을 포함할 수도 있다. 이 경우, 네트워크상의 위치에 게임 데이터를 저장하고 있는 서버가 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동하도록 제어하기 위한 명령을 사용자의 단말로 제공함에 따라 사용자의 단말에서 앞서 이용자가 선택한 게임 경기가 리플레이될 수 있다.

[0039] 다른 실시예에 따른 게임 경기는 이용자가 공격자로서 진행한 공격 경기, 이용자가 방어자로서 진행한 방어 경기 및 다른 이용자들간의 게임 경기에 참여하여 진행한 참여 경기의 서로 다른 카테고리의 경기를 포함할 수 있으며, 이때, 게임 경기의 목록은 공격 경기의 목록, 방어 경기의 목록 및 참여 경기의 목록을 포함할 수 있다.

[0040] 도 4는 본 발명의 일실시예에 있어서, 서버의 게임 리플레이 방법의 예를 도시한 흐름도이다. 본 실시예에 따른 게임 리플레이 방법은 일례로, 도 1을 통해 설명한 서버(150)를 구현하는 컴퓨터 장치(200)에 의해 수행될 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)의 프로세서(220)는 메모리(210)가 포함하는 운영체제의 코드나 적어도 하나의 프로그램의 코드에 따른 제어 명령(instruction)을 실행하도록 구현될 수 있다. 여기서, 프로세서(220)는 컴퓨터 장치(200)에 저장된 코드가 제공하는 제어 명령에 따라 컴퓨터 장치(200)가 도 4의 게임 리플레이 방법이 포함하는 단계들(410 내지 440)을 수행하도록 컴퓨터 장치(200)를 제어할 수 있다.

[0041] 단계(410)에서 컴퓨터 장치(200)는 이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 게임 경기의 리플레이를 위한 게임 데이터를 생성 및 관리할 수 있다. 일실시예로, 컴퓨터 장치(200)는 게임 서버로서, 게임 어플리케이션의 제어에 따라 접속하는 이용자의 단말과 게임 서비스를 제공하기 위한 통신을 수행할 수 있으며, 이용자는 제공되는 게임 서비스를 통해 이용자의 단말을 이용하여 게임 경기를 진행할 수 있다. 이때, 이용자가 진행한 게임 경기에 대한 목록이 컴퓨터 장치(200)에 저장될 수 있다.

[0042] 단계(420)에서 컴퓨터 장치(200)는 이용자의 단말로부터의 요청에 따라 게임 경기의 목록을 제공할 수 있다. 예를 들어, 이용자가 진행한 게임 경기에 대한 목록은 상술한 게임 서버로서의 컴퓨터 장치(200)에 저장될 수 있으며, 게임 어플리케이션을 통한 이용자의 단말로부터의 요청에 따라 네트워크를 통해 이용자의 단말로 제공될 수 있다.

[0043] 단계(430)에서 컴퓨터 장치(200)는 이용자의 단말에서 게임 경기의 목록을 통해 선택된 게임 경기가 이용자의 단말에서 리플레이되도록 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 제공할 수 있다. 예를 들어, 게임 경기 각각에 대응하는 게임 데이터는 실시예에 따라 게임 서버에서 생성, 저장 및 관리될 수 있다. 여기서 게임 데이터는 대응하는 게임 경기를 리플레이할 수 있는 데이터로서 일례로 게임 경기의 진행에 따른 각종 파라미터들과 사용자의 입력 값, 입력 시점 등과 같은 정보를 포함할 수 있으며, 게임 경기의 리플레이는 이러한 게임 데이터가 포함하는 각종 파리미터들이나 입력 값 등을 게임 로직에 반영하여 이전의 게임 경기가 그대로 다시 플레이되도록 하는 과정일 수 있다. 다시 말해, 컴퓨터 장치(200)는 단계(430)에서 이용자의 단말에 설치 및 구

동되는 게임 어플리케이션의 게임 로직에 게임 데이터를 반영함으로, 이용자의 단말에서 게임 경기가 리플레이 될 수 있도록 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 네트워크를 통해 이용자의 단말로 전송할 수 있다.

[0044] 이용자의 단말에서는 게임 데이터를 통해 이용자가 게임 경기의 목록에서 선택한 게임 경기가 리플레이될 수 있다. 또한, 이용자의 단말에서는 리플레이 중인 게임 경기의 녹화 기능이 제공될 수 있다. 일례로, 녹화 기능은 현재 리플레이 중인 게임 경기의 화면을 캡쳐하여 리플레이중인 게임 경기를 위한 동영상을 생성하는 기능일 수 있다. 또한, 이용자의 단말은 녹화 기능을 통해 리플레이 중인 게임 경기에 대한 동영상을 생성하여 저장할 수 있다. 예를 들어, 이용자의 단말은 녹화 기능을 통한 이용자의 입력이 발생하는 시점으로부터 기설정된 시간 동안 리플레이되는 게임 경기의 동영상을 생성하여 이용자의 단말에 저장할 수 있다.

[0045] 한편, 앞서 설명한 바와 같이 이용자의 단말은 저장된 동영상 및 게임 데이터로의 접근 링크 중 적어도 하나에 대한 공유 기능을 제공할 수 있다. 일례로, 공유 기능은 게임 경기가 리플레이되고 있는 화면을 통해 제공될 수 있다. 일실시예에서, 이용자의 단말은 공유 기능을 통해 저장된 동영상을 선택받을 수 있다. 예를 들어, 이용자의 단말은 이용자의 단말에 저장된 동영상들의 목록을 이용자에게 제공할 수 있으며, 제공된 동영상들의 목록을 통해 선택된 동영상을 식별할 수 있다. 또한, 이용자의 단말은 동영상이 선택되면 공유 기능을 통해 공유 플랫폼의 목록을 제공할 수 있다. 여기서 공유 플랫폼은 각종 SNS(Social Network Service)를 위한 플랫폼들, 이메일 플랫폼, 지도 플랫폼 등 상술한 동영상 및/또는 게임 데이터로의 접근 링크를 다른 사용자와 공유 가능한 형태의 플랫폼들 중 하나일 수 있다. 이때, 이용자의 단말은 공유 플랫폼의 목록에서 선택된 공유 플랫폼에 대응하는 공유 어플리케이션을 구동할 수 있으며, 구동된 공유 어플리케이션으로 선택된 동영상 및/또는 게임 데이터로의 접근 링크를 전달할 수 있다. 예를 들어, 이용자의 단말에 설치 및 구동된 게임 어플리케이션은 공유 기능을 통해 특정 공유 어플리케이션의 실행을 호출할 수 있으며, 실행되는 공유 어플리케이션으로 동영상 및/또는 접근 링크를 전달할 수 있다.

[0046] 일례로, 인스턴트 채팅 어플리케이션이 공유 어플리케이션으로서 선택 및 실행된 경우, 이용자의 단말은 인스턴트 채팅 어플리케이션의 제어에 따라 이용자에 의해 선택되는 다른 사용자에게 동영상 및/또는 접근 링크를 제공할 수 있다. 보다 구체적인 예로, 인스턴트 채팅 어플리케이션은 이용자와 다른 사용자의 계정들간의 통신 세션을 설정하고, 설정된 통신세션을 통해 동영상 및/또는 접근 링크가 포함된 인스턴트 메시지를 전송하도록 이용자의 단말을 제어할 수 있다. 다른 예로, 다른 SNS 어플리케이션은 이용자의 타임 라인을 통해 동영상 및/또는 접근 링크를 게재하도록 이용자의 단말을 제어할 수도 있다.

[0047] 이때, 동영상 및/또는 접근 링크를 제공받는 사용자들은 게임 서비스의 이용자일 수도 있고, 이용자가 아닐 수도 있다. 따라서, 접근 링크 또는 접근 링크를 통해 접근하게 되는 서버(본 실시예에서는 컴퓨터 장치(200))는 접근 링크를 선택한 사용자의 단말에 게임 어플리케이션의 설치하거나 또는, 사용자의 단말에 이미 게임 어플리케이션이 설치되어 있는 경우 게임 어플리케이션을 실행시키기 위한 기능을 포함할 수 있다. 예를 들어, 접근 링크는 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보(일례로, URL)를 포함할 수 있으며, 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키기 위한 정보를 더 포함할 수 있다. 접근 링크를 선택한 사용자의 단말은 이러한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키기 위한 정보에 기반하여 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시키고, 네트워크상의 위치를 통해 게임 데이터를 수신하여 앞서 이용자가 선택한 게임 경기를 리플레이할 수 있게 된다. 다른 예로, 접근 링크는 게임 데이터가 저장된 네트워크상의 위치에 대한 정보(일례로, URL)만을 포함할 수도 있다. 이 경우, 네트워크상의 위치에 게임 데이터를 저장하고 있는 컴퓨터 장치(200)가 게임 데이터를 이용하여 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동하도록 제어하기 위한 명령을 사용자의 단말로 제공함에 따라 사용자의 단말에서 앞서 이용자가 선택한 게임 경기가 리플레이될 수 있다.

[0048] 다른 실시예에 따른 게임 경기는 이용자가 공격자로서 진행한 공격 경기, 이용자가 방어자로서 진행한 방어 경기 및 다른 이용자들간의 게임 경기에 참여하여 진행한 참여 경기의 서로 다른 카테고리의 경기를 포함할 수 있으며, 이때, 게임 경기의 목록은 공격 경기의 목록, 방어 경기의 목록 및 참여 경기의 목록을 포함할 수 있다.

[0049] 단계(440)에서 컴퓨터 장치(200)는 이용자의 단말에서 생성된 게임 데이터에 대한 접근 링크를 통해 접근하는 다른 사용자의 단말로 게임 데이터를 제공할 수 있다. 앞서 설명한 바와 같이 접근 링크는 이용자의 단말에서 생성되어 공유 플랫폼을 통해 다른 사용자들에게 공유될 수 있으며, 다른 사용자가 접근 링크를 통해 컴퓨터 장치(200)로 접근하는 경우, 컴퓨터 장치(200)는 접근 링크에 대응하는 게임 데이터를 다른 사용자의 단말로 네트워크를 통해 전송할 수 있다. 또한, 컴퓨터 장치(200)는 접근 링크를 통해 다른 사용자의 접근에 따라, 다른 사용자의 단말에서 게임 데이터를 이용하여 대응하는 게임 경기의 리플레이가 가능한 게임 어플리케이션을 다른

사용자의 단말에 설치하도록 하기 위한 명령 또는 다른 사용자의 단말에 이미 설치되어 있는 게임 어플리케이션을 구동시키기 위한 명령을 다른 사용자의 단말로 전송할 수도 있다.

[0050] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 게임 경기의 목록의 구현 예를 도시한 도면이다. 도 5는 게임 화면상에 팝업의 형태로 표시된 게임 경기의 목록의 구현 예로서, 모험 기록(510)은 게임 경기의 목록을 위한 팝업창을 나타내고 있다. 이때, 공격 기록(520)은 앞서 설명한 공격 경기의 목록을, 방어 기록(530)은 앞서 설명한 방어 경기의 목록을, 참전(540)은 앞서 설명한 참여 경기의 목록을 표시하기 위한 카테고리별 목록들을 탭의 형태로 표시한 예시이다. 이때, 목록에 포함된 적어도 하나의 게임 경기는 다시보기 버튼(550)과 같이 대응하는 게임 경기의 리플레이를 위한 사용자 인터페이스를 포함할 수 있으며, 이용자가 다시보기 버튼(550)을 선택(일례로, 터치스크린 환경에서 이용자가 다시보기(550) 버튼(550)이 표시된 영역을 손가락으로 터치)하는 경우, 해당 게임 경기가 리플레이될 수 있다.

[0051] 도 6은 본 발명의 일실시예에 있어서, 게임 경기 리플레이 화면의 예를 도시한 도면이다. 도 6은 게임 경기가 리플레이되는 화면(610)을 나타내고 있다. 이때, 게임 경기의 리플레이는 이전에 이미 진행되었던 게임 경기가 그대로 다시 반복되어 플레이되는 것으로, 화면(610)의 기본적인 내용은 이전에 이미 진행되었던 게임 경기의 내용을 표현할 수 있으며, 이러한 화면은 게임 및/또는 경기에 따라 달라질 수 있다. 한편, 도 6의 화면(610)은 리플레이를 위한 사용자 인터페이스들을 포함할 수 있다. 화면(610)에 표시된 제1 버튼(620)은 리플레이를 일시중지(pause)하기 위한 사용자 인터페이스일 수 있으며, 제2 버튼(630)은 리플레이의 속도를 제어하기 위한 사용자 인터페이스일 수 있다. 예를 들어, 사용자가 제2 버튼(630)을 선택할 때마다 1배속, 2배속, 4배속, 다시 1배속 등과 같이 리플레이의 속도가 제어될 수 있다.

[0052] 한편, 화면(610)은 리플레이중인 게임 경기에 대한 녹화 버튼(640)을 더 나타내고 있다. 이러한 녹화 버튼(640)이 선택되는 경우, 일례로 이용자의 단말은 녹화 버튼(640)이 선택되는 시점으로부터 기설정된 시간(일례로, 10초) 동안 리플레이 중인 게임 경기를 녹화하여 동영상을 생성 및 저장할 수 있다. 실시예에 따라 게임 경기의 녹화는 이용자가 녹화 버튼(640)을 한번 누른 시점부터 녹화 버튼(640)을 다시 한 번 누르는 시점까지의 시간 동안의 게임 경기를 녹화하여 동영상을 생성 및 저장할 수도 있다.

[0053] 도 7은 본 발명의 일실시예에 있어서, 녹화 과정의 예를 도시한 도면이다. 도 7의 화면(710)은 도 6의 화면(610)에서 설명한 녹화 버튼(640)을 이용자가 선택함에 따라 녹화 버튼(640)이 화면(720)에서와 현재 녹화중임을 나타내기 위한 모양이 녹화 버튼(720)으로 변경되고, 점선박스(730)와 같이 앞서 설명한 기설정된 시간(10초)이 표시되는 예를 나타내고 있다. 점선박스(730)를 통해 표시된 시간은 10초부터 0초까지 역카운트 될 수 있으며, 시간이 종료된 후에는 녹화가 종료되어 10초 크기의 동영상이 생성될 수 있다.

[0054] 이때, 녹화가 종료되면, 도 7의 화면(710)은 도 6의 화면(610)으로 다시 되돌아 갈 수 있으며, 생성된 동영상의 공유를 위한 사용자 인터페이스가 추가적으로 더 표시될 수 있다.

[0055] 도 8은 본 발명의 일실시예에 있어서, 동영상 선택과정의 예를 도시한 도면이다. 도 8의 화면(810)은 앞서 설명한 바와 같이 공유하기 버튼(820)과 같이 생성된 동영상의 공유를 위한 사용자 인터페이스가 표시된 예를 나타내고 있으며, 이러한 공유하기 버튼(820)이 이용자에 의해 선택됨에 따라 저장된 동영상들의 목록(830)이 팝업의 형태로 제공되는 예를 나타내고 있다. 이용자는 동영상들의 목록(830)을 통해 공유하고자 하는 동영상을 선택할 수 있다.

[0056] 도 9는 본 발명의 일실시예에 있어서, 공유 플랫폼의 목록의 예를 도시한 도면이다. 도 9의 화면(910)은 도 8에서 공유하기 위한 동영상이 선택됨에 응답하여 공유 플랫폼들의 목록(920)이 제공되는 예를 나타내고 있다. 이용자는 공유 플랫폼들의 목록(920)에서 동영상 및 게임 데이터를 공유하기 위한 공유 플랫폼을 선택할 수 있다.

[0057] 한편, 해당 게임이 공유 플랫폼을 포함하거나 역으로 공유 플랫폼에서 게임이 제공되는 등 게임과 특정 공유 플랫폼이 연계되어 있는 실시예를 고려할 수 있다. 이 경우, 게임상에서 인적관계가 설정된 이용자들은 특정 공유 플랫폼상에서도 인적관계가 동일하게 사용될 수 있다. 도 9의 화면(910)에 나타난 목록(930)은 공유 플랫폼 A와 게임이 서로 연계된 경우, 이용자와 공유 플랫폼 A에서 인적관계가 설정된 사용자들 중 해당 게임을 플레이하는 이용자들의 계정을 표시하고 있다. 예를 들어, 이용자가 이용자 1을 선택하는 경우, 동영상 및 게임 데이터는 공유 플랫폼 A를 통해 이용자 1에게 다이렉트로 공유될 수 있다.

[0058] 도 10은 본 발명의 일실시예에 있어서, 공유 플랫폼을 통해 공유된 정보의 예를 도시한 도면이다. 도 10은 이용자가 동영상 및 게임 데이터로의 접근 링크를 공유한 다른 사용자의 단말(1010)의 화면 예를 나타내고 있다.

도 10의 예에서, 제1 메시지(1020)는 게임 A로의 초대 메시지 내용을 포함하고, 있으며, 제2 메시지(1030)는 게임 데이터로의 접근 링크와 게임 소개 정보를 포함하고 있으며, 제3 메시지(1040)는 이용자에 의해 선택된 동영상을 포함하고 있다. 다른 사용자가 제3 메시지(1040)의 동영상을 선택하는 경우 해당 동영상이 재생될 수 있고, 제2 메시지(1030)의 접근 링크를 선택하는 경우 대응하는 게임 데이터가 저장된 네트워크 위치로 접근하여 게임 데이터를 다운로드받을 수 있다.

[0059] 이때, 앞서 설명한 바와 같이, 단말(1010)은 제2 메시지(1030)의 접근 링크가 포함하는 기능을 통해 게임 어플리케이션의 설치 또는 구동시키거나 또는 게임 데이터를 저장하는 게임 A의 게임 서버로부터의 명령에 따라 게임 어플리케이션을 설치 또는 구동시킬 수 있다.

[0060] 이상에서의 도 6 내지 도 10의 실시예들에서는 동영상과 게임 데이터로의 접근 링크를 동시에 공유하는 실시예를 설명하였으나, 동영상과 게임 데이터로의 접근 링크 중 하나를 선택적으로 공유하는 실시예 역시 본 발명의 실시예들에 포함될 수 있다.

[0061] 이상에서와 같이, 본 발명의 실시예들에 따르면, 게임 이용자들이 이미 진행한 게임의 내용을 리플레이하고, 리플레이되는 게임에 대한 동영상을 생성하여 동영상 및/또는 게임 리플레이를 위한 링크를 다른 이용자들과 공유할 수 있다.

[0062] 이상에서 설명된 시스템 또는 장치는 하드웨어 구성요소, 소프트웨어 구성요소 또는 하드웨어 구성요소 및 소프트웨어 구성요소의 조합으로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시예들에서 설명된 장치 및 구성요소는, 예를 들어, 프로세서, 콘트롤러, ALU(arithmetic logic unit), 디지털 신호 프로세서(digital signal processor), 마이크로컴퓨터, FPGA(field programmable gate array), PLU(programmable logic unit), 마이크로프로세서, 또는 명령(instruction)을 실행하고 응답할 수 있는 다른 어떠한 장치와 같이, 하나 이상의 범용 컴퓨터 또는 특수 목적 컴퓨터를 이용하여 구현될 수 있다. 처리 장치는 운영 체제(OS) 및 상기 운영 체제 상에서 수행되는 하나 이상의 소프트웨어 어플리케이션을 수행할 수 있다. 또한, 처리 장치는 소프트웨어의 실행에 응답하여, 데이터를 접근, 저장, 조작, 처리 및 생성할 수도 있다. 이해의 편의를 위하여, 처리 장치는 하나가 사용되는 것으로 설명된 경우도 있지만, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는, 처리 장치가 복수 개의 처리 요소(processing element) 및/또는 복수 유형의 처리 요소를 포함할 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어, 처리 장치는 복수 개의 프로세서 또는 하나의 프로세서 및 하나의 콘트롤러를 포함할 수 있다. 또한, 병렬 프로세서(parallel processor)와 같은, 다른 처리 구성(processing configuration)도 가능하다.

[0063] 소프트웨어는 컴퓨터 프로그램(computer program), 코드(code), 명령(instruction), 또는 이들 중 하나 이상의 조합을 포함할 수 있으며, 원하는 대로 동작하도록 처리 장치를 구성하거나 독립적으로 또는 결합적으로(collectively) 처리 장치를 명령할 수 있다. 소프트웨어 및/또는 데이터는, 처리 장치에 의하여 해석되거나 처리 장치에 명령 또는 데이터를 제공하기 위하여, 어떤 유형의 기계, 구성요소(component), 물리적 장치, 가상 장치(virtual equipment), 컴퓨터 저장 매체 또는 장치에 구체화(embody)될 수 있다. 소프트웨어는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템 상에 분산되어서, 분산된 방법으로 저장되거나 실행될 수도 있다. 소프트웨어 및 데이터는 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 기록매체에 저장될 수 있다.

[0064] 실시예에 따른 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 실시예를 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 통상의 기술자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 이러한 기록매체는 단일 또는 수개 하드웨어가 결합된 형태의 다양한 기록수단 또는 저장수단일 수 있으며, 어떤 컴퓨터 시스템에 직접 접속되는 매체에 한정되지 않고, 네트워크 상에 분산 존재하는 것일 수도 있다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다.

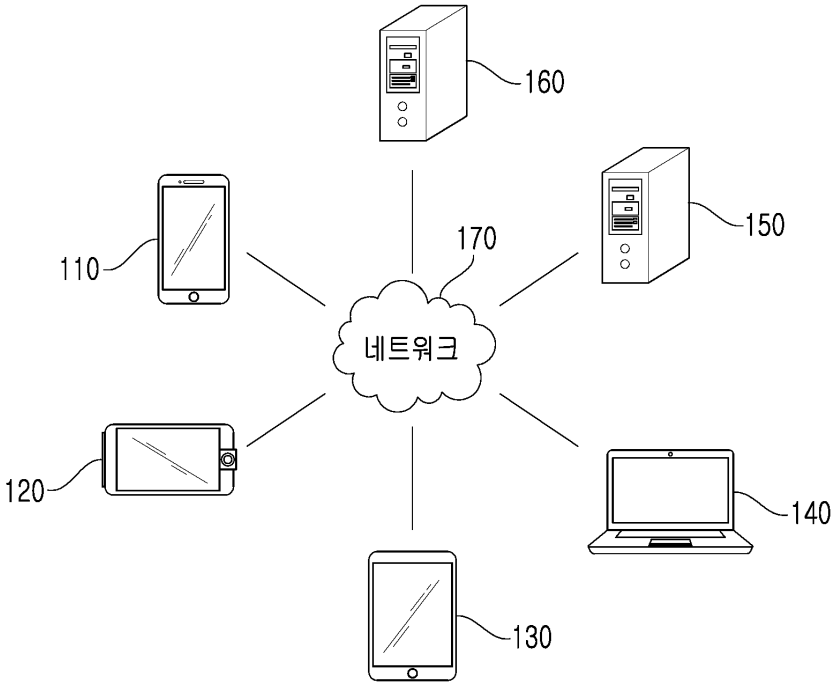
[0065] 이상과 같이 실시예들이 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 상기의 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 예를 들어, 설명된 기술들이 설명된 방법과 다른 순서로 수행되거나, 및/또는 설명된 시스템, 구조, 장치, 회로 등의 구성요소들이 설명된 방법과 다른 형태로 결합 또는 조합되거나, 다른 구성요소 또는 균등물에 의하여 대치되거나 치환되더라도 적절한 결과가 달성될

수 있다.

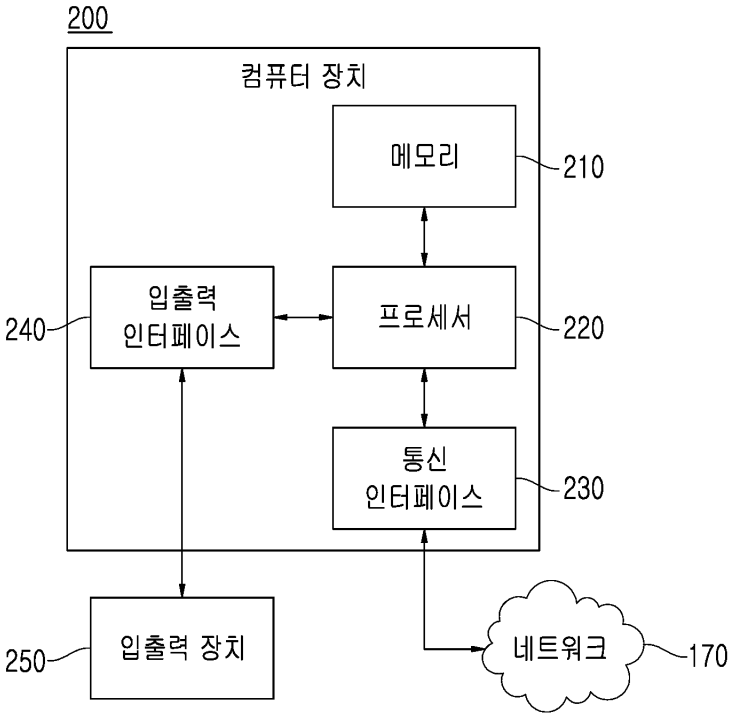
[0066] 그러므로, 다른 구현들, 다른 실시예들 및 청구범위와 균등한 것들도 후술하는 청구범위의 범위에 속한다.

도면

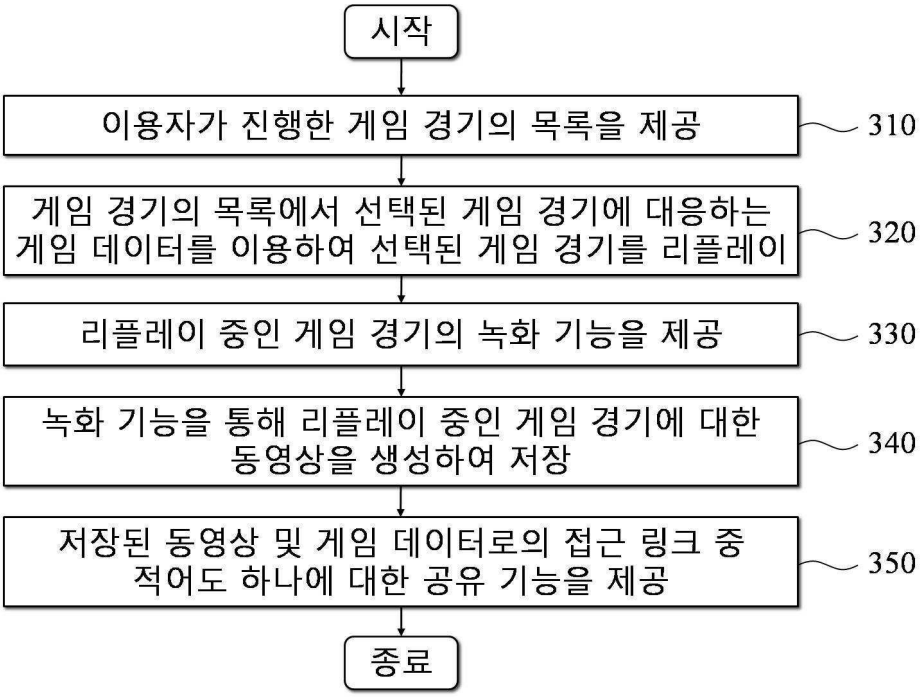
도면1



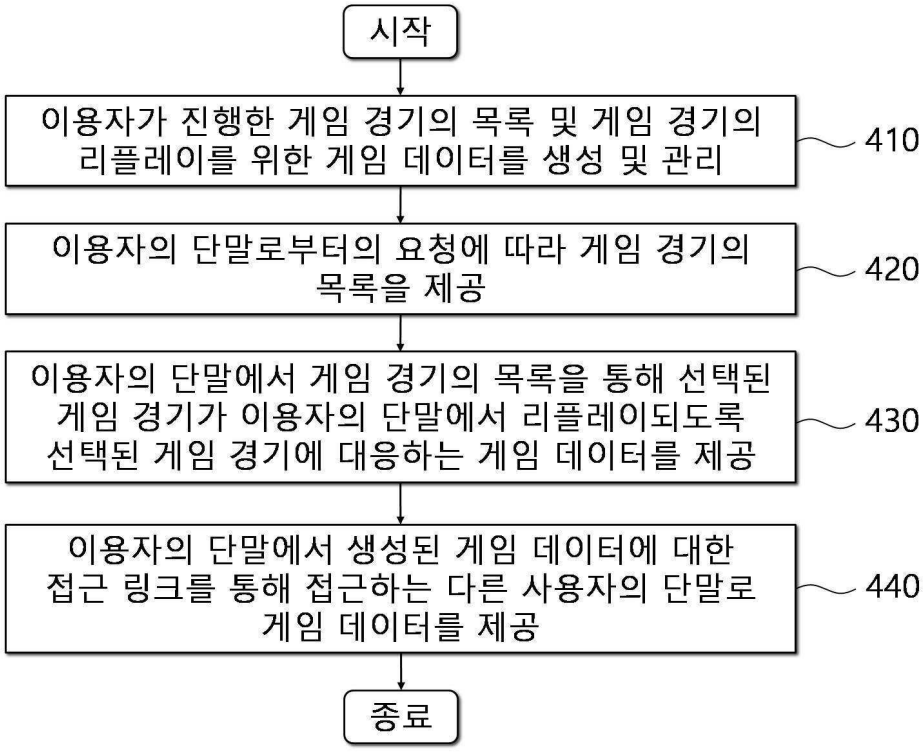
도면2



도면3


시작
이용자가 진행한 게임 경기의 목록을 제공
310
게임 경기의 목록에서 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 이용하여 선택된 게임 경기를 리플레이
320
리플레이 중인 게임 경기의 녹화 기능을 제공
330
녹화 기능을 통해 리플레이 중인 게임 경기에 대한 동영상을 생성하여 저장
340
저장된 동영상 및 게임 데이터로의 접근 링크 중 적어도 하나에 대한 공유 기능을 제공
350
종료

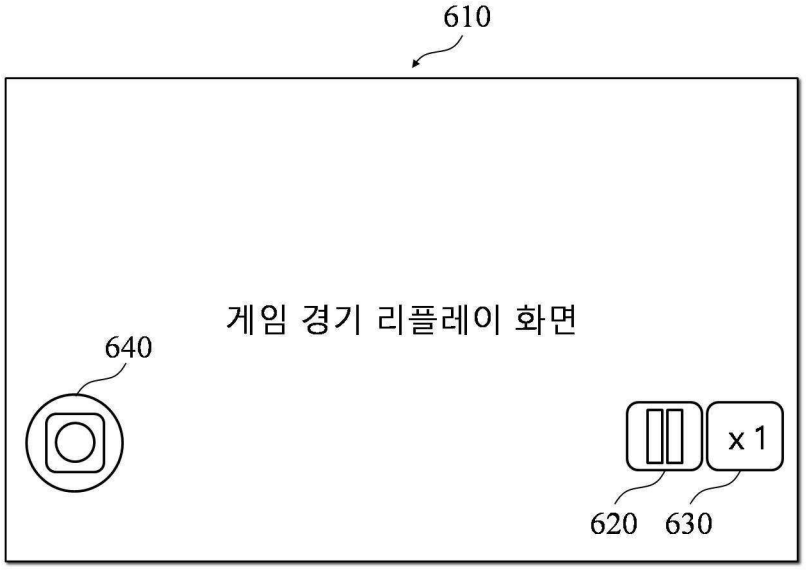
도면4


시작
이용자가 진행한 게임 경기의 목록 및 게임 경기의 리플레이를 위한 게임 데이터를 생성 및 관리
410
이용자의 단말로부터의 요청에 따라 게임 경기의 목록을 제공
420
이용자의 단말에서 게임 경기의 목록을 통해 선택된 게임 경기가 이용자의 단말에서 리플레이되도록 선택된 게임 경기에 대응하는 게임 데이터를 제공
430
이용자의 단말에서 생성된 게임 데이터에 대한 접근 링크를 통해 접근하는 다른 사용자의 단말로 게임 데이터를 제공
440
종료

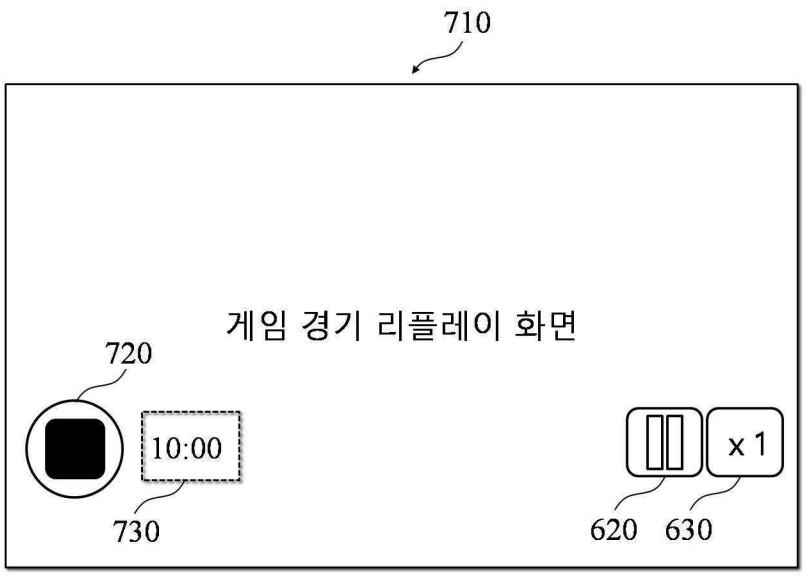
도면5

510
520
530
540
550
모험 기록
공격기록
방어기록
참전
EXCELLENT
StartTown
87
1분 전
100%
5
80
다시보기
GREAT
LittleTown
1388
7시간 6분 전
60%
3
20
SORRY
LittleTown
1384
7시간 19분 전
40%
0
20

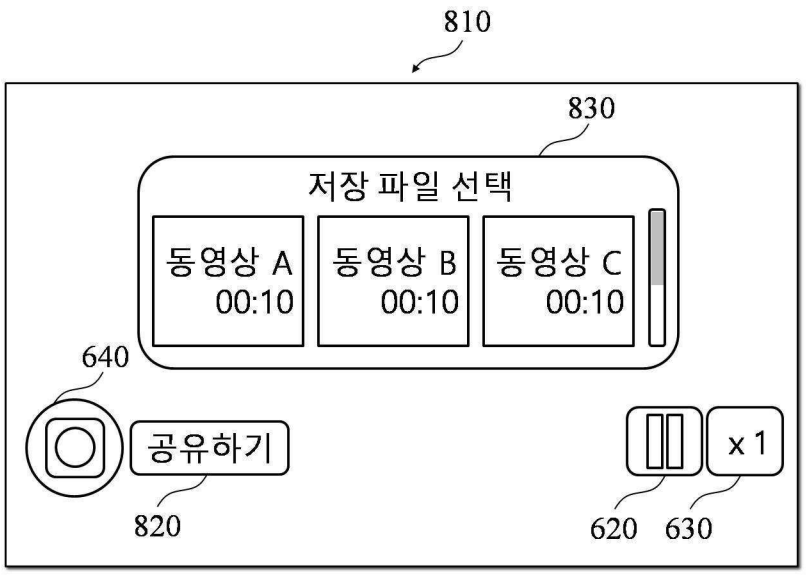
도면6


610
게임 경기 리플레이 화면
640
x 1
620
630

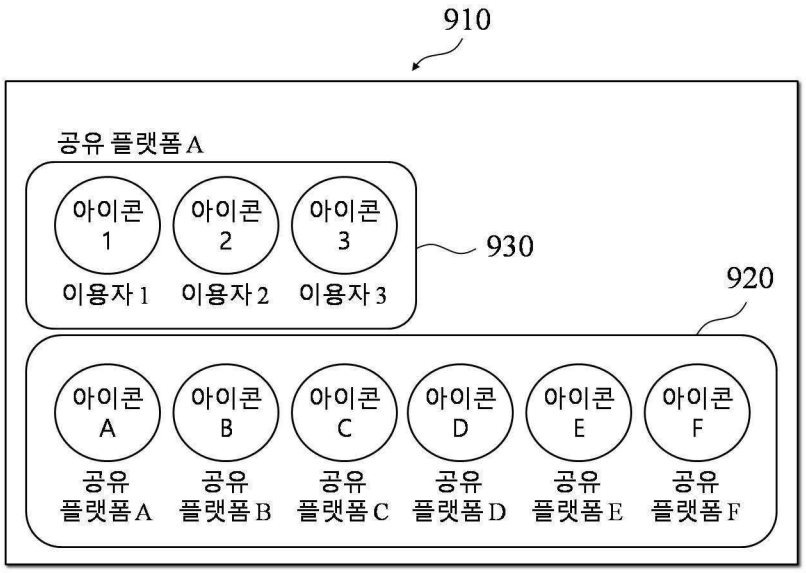
도면7


710
게임 경기 리플레이 화면
720
10:00
730
x 1
620
630

도면8


810
830
저장 파일 선택
동영상 A
00:10
동영상 B
00:10
동영상 C
00:10
640
공유하기
820
x 1
620
630

도면9


910
공유 플랫폼 A
아이콘 1
아이콘 2
아이콘 3
이용자 1
이용자 2
이용자 3
930
920
아이콘 A
아이콘 B
아이콘 C
아이콘 D
아이콘 E
아이콘 F
공유 플랫폼 A
공유 플랫폼 B
공유 플랫폼 C
공유 플랫폼 D
공유 플랫폼 E
공유 플랫폼 F

도면10

1010
프로필 이미지
AAA
당신을 게임 A의 세계로 초대합니다.
1020
http://gameA.com/.../...
게임 소개 정보
1030
00:10
1040
Enter a message
space
return