(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2023년04월19일
(11) 등록번호 10-2523618
(24) 등록일자 2023년04월14일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/85 (2014.01) *A63F 13/327* (2014.01)
A63F 13/332 (2014.01) *A63F 13/46* (2014.01)
A63F 13/798 (2014.01) *G06Q 50/34* (2012.01)
G07F 17/32 (2006.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/85 (2015.01)
A63F 13/327 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2020-0089752
(22) 출원일자 2020년07월20일
심사청구일자 2021년04월06일
(65) 공개번호 10-2022-0010960
(43) 공개일자 2022년01월27일
(56) 선행기술조사문헌
KR101806132 B1
(뒷면에 계속)
전체 청구항 수 : 총 17 항

(73) 특허권자
라인플러스 주식회사
경기도 성남시 분당구 황새울로360번길 42, 20층 (서현동, 에이케이플라자 분당점)
(72) 발명자
박상혁
경기도 성남시 분당구 황새울로359번길 11, 3층(서현동, 미래에셋플레이스)
허정호
경기도 성남시 분당구 황새울로359번길 11, 3층(서현동, 미래에셋플레이스)
이용현
경기도 성남시 분당구 황새울로359번길 11, 3층(서현동, 미래에셋플레이스)
(74) 대리인
양성보

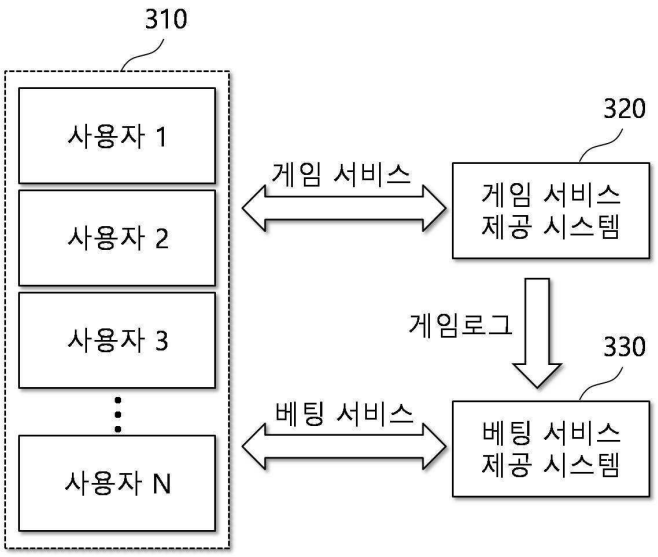
심사관 : 이동하

(54) 발명의 명칭 **게임로그를 활용한 베팅 서비스 제공 방법 및 시스템**

(57) 요 약

게임로그를 활용한 베팅 서비스 제공 방법 및 시스템이 개시된다. 이미 진행된 게임 인스턴스에 대한 게임로그를 수집하고, 수집된 대량의 게임로그에 기초하여 끊임없이 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 있으며, 기 발생한 게임로그를 기반으로 재미가 검증된 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 수 있다.

대 표 도 - 도3



(52) CPC특허분류
A63F 13/332 (2015.01)
A63F 13/46 (2015.01)
A63F 13/798 (2015.01)
G06Q 50/34 (2013.01)
G07F 17/3244 (2013.01)

(56) 선행기술조사문헌
모바일 게임 분석/리뷰] 데일리 판타지(Daily Fantasy)", 인터넷 네이버 블로그 게시글(2018.12.30.), <https://blog.naver.com/star7sss/221430185143>
JP2018128788 A
KR1020140101069 A
JP2018151743 A

공지예외적용 : 있음

명 세 서

청구범위

청구항 1

적어도 하나의 프로세서를 포함하는 컴퓨터 장치의 베팅 서비스 제공 방법에 있어서,

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 게임 서비스와 관련된 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집하는 단계;

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 수집된 게임로그를 필터링하는 단계;

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 필터링된 게임로그의 순서를 결정하는 단계;

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 결정된 순서에 따라 상기 필터링된 게임로그에 대응하는 게임 인스턴스를 스트리밍 방식으로 제공하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 스트리밍 방식으로 제공 중이거나 또는 제공될 게임 인스턴스와 관련된 사용자들의 베팅을 처리하는 단계

를 포함하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 게임로그를 수집하는 단계는,

기설정된 단위 기간 동안 상기 게임 서비스의 사용자들이 플레이한 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 게임로그를 수집하는 단계는,

상기 게임 서비스의 사용자들에 대응하는 가상의 플레이어들에 의한 가상 게임 인스턴스를 진행하는 단계; 및

상기 가상 게임 인스턴스의 게임로그를 수집하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 4

제3항에 있어서,

상기 게임 서비스는 상기 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 사용자들이 배틀을 진행하는 배틀 게임 서비스를 포함하고,

상기 가상 게임 인스턴스를 진행하는 단계는,

상기 게임 서비스의 사용자들의 게임 능력치를 정의하는 단계;

상기 정의된 게임 능력치에 따라 구간별 사용자들을 선별하는 단계;

상기 선별된 구간별 사용자들 중 동일한 구간의 사용자들에게 할당된 게임 캐릭터들을 가상의 플레이어들에게 할당하는 단계; 및

상기 가상의 플레이어들에게 할당된 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 가상의 플레이어들간의 배틀을 진행하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 게임 능력치를 정의하는 단계는,

상기 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들에 설정된 능력치에 기초하여 상기 게임 서비스의 사용자들의 게임 능력치를 정의하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 게임로그를 수집하는 단계는,

상기 게임 서비스와 관련된 인공지능 플레이어를 생성하는 단계; 및

상기 인공지능 플레이어에 의해 진행된 게임 인스턴스의 게임로그를 수집하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 수집된 게임로그를 필터링하는 단계는,

상기 수집된 게임로그에 대응하는 사용자들에 대해 정의된 게임 능력치에 기초하여 상기 수집된 게임로그를 그룹핑하는 단계; 및

상기 그룹핑된 게임로그의 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 8

제7항에 있어서,

상기 게임 서비스는 상기 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 사용자들이 배틀을 진행하는 배틀 게임 서비스를 포함하고,

상기 수집된 게임로그를 그룹핑하는 단계는,

상기 게임 능력치의 구간을 정의하는 단계; 및

상기 수집된 게임로그를 상기 수집된 게임로그 각각에 대응하는 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 동일한 구간에 포함되는 게임로그들의 제1 그룹, 상기 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 낮은 사용자가 승리한 게임로그들의 제2 그룹 및 상기 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 높은 사용자가 승리한 게임로그들의 제3 그룹으로 분류하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 9

제8항에 있어서,

상기 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계는,

상기 제1 그룹의 게임로그들을 저장소에 저장하는 단계;

상기 제1 그룹의 게임로그의 개수의 n%(상기 n은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 상기 제2 그룹에서 선택하여 상기 저장소에 저장하는 단계; 및

상기 제1 그룹의 게임로그의 개수의 m%(상기 m은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 상기 제3 그룹에서 선택하여 상기 저장소에 저장하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 10

제9항에 있어서,

상기 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계는,

상기 n 및 상기 m 중 적어도 하나의 값을 조절하여 베팅 난이도를 조절하는 단계

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 11

제1항에 있어서,

상기 사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 상기 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공하는 단계

를 더 포함하는 베팅 서비스 제공 방법.

청구항 12

컴퓨터 장치와 결합되어 제1항 내지 제11항 중 어느 한 항의 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

청구항 13

제1항 내지 제11항 중 어느 한 항의 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위한 컴퓨터 프로그램이 기록되어 있는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체.

청구항 14

컴퓨터에서 판독 가능한 명령을 실행하도록 구현되는 적어도 하나의 프로세서

를 포함하고,

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해,

게임 서비스와 관련된 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집하고,

상기 수집된 게임로그를 필터링하고,

상기 필터링된 게임로그의 순서를 결정하고,

상기 결정된 순서에 따라 상기 필터링된 게임로그에 대응하는 게임 인스턴스를 스트리밍 방식으로 제공하고,

상기 스트리밍 방식으로 제공 중이거나 또는 제공될 게임 인스턴스와 관련된 사용자들의 베팅을 처리하는 것

을 특징으로 하는 컴퓨터 장치.

청구항 15

제14항에 있어서,

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해,

상기 수집된 게임로그에 대응하는 사용자들에 대해 정의된 게임 능력치에 기초하여 상기 수집된 게임로그를 그룹핑하고,

상기 그룹핑된 게임로드의 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 것

을 특징으로 하는 컴퓨터 장치.

청구항 16

제15항에 있어서,

상기 게임 서비스는 상기 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 사용자들이 배틀을 진행하는 배틀 게임 서비스를 포함하고,

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해,

상기 게임 능력치의 구간을 정의하고,

상기 수집된 게임로그를 상기 수집된 게임로그 각각에 대응하는 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 동일한 구간에 포함되는 게임로그들의 제1 그룹, 상기 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 낮은 사용자가 승리한 게임로그들의 제2 그룹 및 상기 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 높은 사용자가 승리한 게임로그들의 제3 그룹으로 분류하는 것

을 특징으로 하는 컴퓨터 장치.

청구항 17

제16항에 있어서,

상기 적어도 하나의 프로세서에 의해,

상기 제1 그룹의 게임로그들을 저장소에 저장하고,

상기 제1 그룹의 게임로그의 개수의 n%(상기 n은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 상기 제2 그룹에서 선택하여 상기 저장소에 저장하고,

상기 제1 그룹의 게임로그의 개수의 m%(상기 m은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 상기 제3 그룹에서 선택하여 상기 저장소에 저장하는 것

을 특징으로 하는 특징으로 하는 컴퓨터 장치.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 아래의 설명은 게임로그를 활용한 베팅 서비스 제공 방법 및 시스템에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 온라인 게임이나 모바일 게임은 플레이어들간의 대전(배틀) 또는 플레이어들간의 협력 플레이를 가능하게 한다. 또한, 이러한 온라인 게임 또는 모바일 게임의 경우, 게임 진행의 결과에 따라 소정의 게임 머니를 보상으로서 제공하고, 플레이어는 제공된 게임 머니를 이용하여 게임 내 상점에서 아이템 구매 또는 장비 수리 등의 용도로 사용할 수도 있다.

[0003] 한편, 다른 사용자들의 게임 인스턴스의 진행 결과에 대해, 게임 머니 등을 이용하여 베팅을 진행하는 서비스들이 존재한다. 예를 들어, 특정 사용자 A와 특정 사용자 B간의 배틀이 진행되기 전에 게임 서비스의 다른 사용자들이 사용자 A와 사용자 B 중 누가 이길 것인가에 대해 베팅을 진행할 수 있다.

[0004] 그러나, 이러한 종래기술에서는 배틀이 진행되기 전에 베팅이 이루어지기 때문에 배틀의 재미 여부가 검증되지 않는다는 문제점이 있다. 또한, 유명한 플레이어들간의 경기와 같이 단발성의 특정 경기들에 대해 베팅이 진행될 뿐, 꾸준한 베팅 서비스를 제공하기 어렵다는 문제점이 있다. 뿐만 아니라, 사용자들이 개별적으로 베팅을 진행할 뿐, 베팅 서비스를 함께 공유하지 못한다는 문제점이 있다.

[0005] [선행문헌번호]

[0006] 한국공개특허 제10-2014-0101069호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 이미 진행된 게임 인스턴스에 대한 게임로그를 수집하고, 수집된 대량의 게임로그에 기초하여 끊임없이 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 있는 베팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공한다.

[0008] 기 발생한 게임로그를 기반으로 재미가 검증된 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 수 있는 베팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공한다.

[0009] 사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 상기 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공함으로써 다수의 사용자들이 함께 동일한 게임 인스턴스의 재생과 해당 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 공유할 수 있는 베팅 서비스 제공 방법 및 시스템을 제공한다.

과제의 해결 수단

[0010] 적어도 하나의 프로세서를 포함하는 컴퓨터 장치의 베팅 서비스 제공 방법에 있어서, 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 게임 서비스와 관련된 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집하는 단계; 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 수집된 게임로그를 필터링하는 단계; 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 필터링된 게임로그의 순서를 결정하는 단계; 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 결정된 순서에 따라 상기 필터링된 게임로그에 대응하는 게임 인스턴스를 스트리밍 방식으로 제공하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 상기 스트리밍 방식으로 제공 중이거나 또는 제공될 게임 인스턴스와 관련된 사용자들의 베팅을 처리하는 단계를 포함하는 베팅 서비스 제공 방법을 제공한다.

[0011] 일측에 따르면, 상기 게임로그를 수집하는 단계는, 기설정된 단위 기간 동안 상기 게임 서비스의 사용자들이 플레이한 게임 인스턴스들 각각의 배틀로그를 수집하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0012] 다른 측면에 따르면, 상기 분류하는 단계는, 상기 게임로그를 수집하는 단계는, 상기 게임 서비스의 사용자들에 대응하는 가상의 플레이어들에 의한 가상 게임 인스턴스를 진행하는 단계; 및 상기 가상 게임 인스턴스의 게임로그를 수집하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0013] 또 다른 측면에 따르면, 상기 게임 서비스는 상기 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 사용자들이 배틀을 진행하는 배틀 게임 서비스를 포함하고, 상기 가상 게임 인스턴스를 진행하는 단계는, 상기 게임 서비스의 사용자들의 게임 능력치를 정의하는 단계; 상기 정의된 게임 능력치에 따라 구간별 사용자들을 선별하는 단계; 상기 선별된 구간별 사용자들 중 동일한 구간의 사용자들에게 할당된 게임 캐릭터들을 가상의 플레이어들에게 할당하는 단계; 및 상기 가상의 플레이어들에게 할당된 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 가상의 플레이어들간의 배틀을 진행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0014] 또 다른 측면에 따르면, 상기 게임 능력치를 정의하는 단계는, 상기 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들에 설정된 능력치에 기초하여 상기 게임 서비스의 사용자들의 게임 능력치를 정의하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0015] 또 다른 측면에 따르면, 상기 게임로그를 수집하는 단계는, 상기 게임 서비스와 관련된 인공지능 플레이어를 생성하는 단계; 및 상기 인공지능 플레이어에 의해 진행된 게임 인스턴스의 게임로그를 수집하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0016] 또 다른 측면에 따르면, 상기 수집된 게임로그를 필터링하는 단계는, 상기 수집된 게임로그에 대응하는 사용자들에 대해 정의된 게임 능력치에 기초하여 상기 수집된 게임로그를 그룹핑하는 단계; 및 상기 그룹핑된 게임로드의 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0017] 또 다른 측면에 따르면, 상기 게임 서비스는 상기 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 사용자들이 배틀을 진행하는 배틀 게임 서비스를 포함하고, 상기 수집된 게임로그를 그룹핑하는 단계는, 상기 게임 능력치의 구간을 정의하는 단계; 및 상기 수집된 게임로그를 상기 수집된 게임로그 각각에 대응하는 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 동일한 구간에 포함되는 게임로그들의 제1 그룹, 상기 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 낮은 사용자가 승리한 게임로그들의 제2 그룹 및 상기 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 높은 사용자가 승리한 게임로그들의 제3 그룹으로 분류하는 단계를 포함하는 것을 특징으로

할 수 있다.

[0018] 또 다른 측면에 따르면, 상기 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계는, 상기 제1 그룹의 게임로그들을 저장소에 저장하는 단계; 상기 제1 그룹의 게임로그의 개수의 n%(상기 n은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 상기 제2 그룹에서 선택하여 상기 저장소에 저장하는 단계; 및 상기 제1 그룹의 게임로그의 개수의 m%(상기 m은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 상기 제3 그룹에서 선택하여 상기 저장소에 저장하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0019] 또 다른 측면에 따르면, 상기 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계는, 상기 n 및 상기 m 중 적어도 하나의 값을 조절하여 베팅 난이도를 조절하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0020] 또 다른 측면에 따르면, 상기 베팅 서비스 제공 방법은, 상기 사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 상기 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0021] 컴퓨터 장치와 결합되어 상기 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장된 컴퓨터 프로그램을 제공한다.

[0022] 상기 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위한 프로그램이 기록되어 있는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체를 제공한다.

[0023] 컴퓨터에서 판독 가능한 명령을 실행하도록 구현되는 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 적어도 하나의 프로세서에 의해, 게임 서비스와 관련된 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집하고, 상기 수집된 게임로그를 필터링하고, 상기 필터링된 게임로그의 순서를 결정하고, 상기 결정된 순서에 따라 상기 필터링된 게임로그에 대응하는 게임 인스턴스를 스트리밍 방식으로 제공하고, 상기 스트리밍 방식으로 제공 중이거나 또는 제공될 게임 인스턴스와 관련된 사용자들의 베팅을 처리하는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 장치를 제공한다.

발명의 효과

[0024] 이미 진행된 게임 인스턴스에 대한 게임로그를 수집하고, 수집된 대량의 게임로그에 기초하여 끊임없이 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 있다.

[0025] 기 발생한 게임로그를 기반으로 재미가 검증된 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 수 있다.

[0026] 사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 상기 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공함으로써 다수의 사용자들이 함께 동일한 게임 인스턴스의 재생과 해당 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 공유할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0027] 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 따른 베팅 서비스 제공 시스템의 동작 환경의 예를 도시한 도면이다.

도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 베팅 서비스 제공 방법의 예를 도시한 흐름도이다.

도 5는 본 발명의 일실시예에 있어서, 베팅 서비스의 제공 과정의 예를 도시한 흐름도이다.

도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 승패 베팅 메인 화면의 예를 도시한 도면이다.

도 7은 본 발명의 일실시예에 있어서, 게임 인스턴스가 진행되는 화면의 예를 도시한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0028] 이하, 실시예를 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명한다.

[0029] 본 발명의 실시예들에 따른 베팅 서비스 제공 시스템은 적어도 하나의 컴퓨터 장치에 의해 구현될 수 있으며, 본 발명의 실시예들에 따른 베팅 서비스 제공 방법은 베팅 서비스 제공 시스템에 포함되는 적어도 하나의 컴퓨터 장치를 통해 수행될 수 있다. 컴퓨터 장치에는 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 프로그램이 설치 및 구동될 수 있고, 컴퓨터 장치는 구동된 컴퓨터 프로그램의 제어에 따라 본 발명의 실시예들에 따른 베팅 서비스 제

공 방법을 수행할 수 있다. 상술한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터 장치와 결합되어 베팅 서비스 제공 방법을 컴퓨터 장치에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 저장될 수 있다.

[0030] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 네트워크 환경의 예를 도시한 도면이다. 도 1의 네트워크 환경은 복수의 전자 기기들(110, 120, 130, 140), 복수의 서버들(150, 160) 및 네트워크(170)를 포함하는 예를 나타내고 있다. 이러한 도 1은 발명의 설명을 위한 일례로 전자 기기의 수나 서버의 수가 도 1과 같이 한정되는 것은 아니다. 또한, 도 1의 네트워크 환경은 본 실시예들에 적용 가능한 환경들 중 하나의 예를 설명하는 것일 뿐, 본 실시예들에 적용 가능한 환경이 도 1의 네트워크 환경으로 한정되는 것은 아니다.

[0031] 복수의 전자 기기들(110, 120, 130, 140)은 컴퓨터 장치로 구현되는 고정형 단말이거나 이동형 단말일 수 있다. 복수의 전자 기기들(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 기기(110)의 예로 스마트폰의 형상을 나타내고 있으나, 본 발명의 실시예들에서 전자 기기(110)는 실질적으로 무선 또는 유선 통신 방식을 이용하여 네트워크(170)를 통해 다른 전자 기기들(120, 130, 140) 및/또는 서버(150, 160)와 통신할 수 있는 다양한 물리적인 컴퓨터 장치들 중 하나를 의미할 수 있다.

[0032] 통신 방식은 제한되지 않으며, 네트워크(170)가 포함할 수 있는 통신망(일례로, 이동통신망, 유선 인터넷, 무선 인터넷, 방송망)을 활용하는 통신 방식뿐만 아니라 기기들간의 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.

[0033] 서버(150, 160) 각각은 복수의 전자 기기들(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 기기들(110, 120, 130, 140)로 서비스(일례로, 게임 서비스, 베팅 서비스, 파일 배포 서비스, 지도 서비스, 컨텐츠 제공 서비스, 그룹 통화 서비스(또는 음성 컨퍼런스 서비스), 메시징 서비스, 메일 서비스, 소셜 네트워크 서비스, 지도 서비스, 번역 서비스, 금융 서비스, 결제 서비스, 검색 서비스 등)를 제공하는 시스템일 수 있다.

[0034] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 장치의 예를 도시한 블록도이다. 앞서 설명한 복수의 전자 기기들(110, 120, 130, 140) 각각이나 서버들(150, 160) 각각은 도 2를 통해 도시된 컴퓨터 장치(200)에 의해 구현될 수 있다.

[0035] 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.

[0036] 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.

[0037] 통신 인터페이스(230)는 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.

[0038] 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.

[0039] 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.

[0040] 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 베팅 서비스 제공 시스템의 동작 환경의 예를 도시한 도면이다. 도 3은 복수의 사용자들(310), 게임 서비스 제공 시스템(320) 및 베팅 서비스 제공 시스템(330)을 나타내고 있다.

[0041] 복수의 사용자들(310)은 실질적으로는 사용자들이 사용하는 물리적인 단말 장치들일 수 있으며, 물리적인 단말 장치들 각각은 일례로 도 2를 통해 설명한 컴퓨터 장치(200)에 의해 구현될 수 있다. 게임 서비스 제공 시스템(320) 및 베팅 서비스 제공 시스템(330) 각각도 적어도 하나의 컴퓨터 장치(200)에 의해 구현될 수 있다. 이때, 복수의 사용자들(310) 각각은 네트워크(170)를 통해 게임 서비스 제공 시스템(320) 및/또는 베팅 서비스 제공 시스템(330)에 접근하여 게임 서비스 및/또는 베팅 서비스를 제공받을 수 있다.

[0042] 복수의 사용자들(310) 중 적어도 일부가 게임 서비스 제공 시스템(320)을 통해 제공되는 게임 서비스를 통해 게임 인스턴스를 진행하는 경우, 진행된 게임 인스턴스에 대한 게임로그가 생성될 수 있다. 이러한 게임로그는 사용자들에 의해 진행된 게임 인스턴스를 다시 리플레이하기 위한 정보들을 포함할 수 있다.

[0043] 이때, 베팅 서비스 제공 시스템(330)은 게임 서비스 제공 시스템(320)에서 생성된 게임로그를 수집할 수 있으며, 이러한 게임로그에 기반하여 스트리밍 방식으로 게임 인스턴스를 재생할 수 있다. 복수의 사용자들(310)은 베팅 서비스 제공 시스템(330)이 제공하는 게임 인스턴스를 시청할 수 있으며, 게임 인스턴스의 제공 이전에 또는 게임 인스턴스의 제공 도중에 게임 인스턴스와 관련된 베팅을 진행할 수 있다. 다시 말해, 베팅 서비스 제공 시스템(330)은 복수의 사용자들(310)에게 게임 인스턴스의 리플레이를 위한 데이터를 제공하면서 또는 제공하기 이전에 해당 게임 인스턴스에 대한 베팅을 위한 기능을 제공할 수 있다. 예를 들어, 두 명의 사용자들간의 배틀 게임의 경우, 두 명의 사용자들 중 어느 사용자가 승리할 것인가를 예측하기 위한 베팅이 진행될 수 있다. 다른 예로, 한 명의 사용자가 진행하는 게임 인스턴스라면, 해당 사용자가 해당 게임 인스턴스에서의 특정 미션을 달성하는지 여부를 예측하기 위한 베팅이 진행될 수도 있다.

[0044] 이때, 베팅 서비스 제공 시스템(330)은 이미 진행된 게임 인스턴스의 게임로그를 이용하여 게임 인스턴스를 선별하여 제공할 수 있기 때문에 해당 게임 인스턴스의 재미를 검증하는 것이 가능해진다. 뿐만 아니라, 일정 기간 동안에 이루어진 전체 게임 인스턴스들 중에서 선별된 게임 인스턴스를 순차적으로 스트리밍하여 제공할 수 있기 때문에, 사용자들의 게임 인스턴스의 실시간 진행이 없는 상황이라 하더라도 24시간 끊임없이 베팅 서비스를 제공할 수 있게 된다.

[0045] 추가적으로 베팅 서비스 제공 시스템(330)은 사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공할 수 있다. 이를 통해 사용자들은 개별적으로 베팅을 진행하는 것이 아니라, 다른 사용자들과 함께 게임 인스턴스의 내용이나 베팅 내용 등을 공유할 수 있게 된다.

[0046] 앞서 도 3의 실시예에서는 베팅 서비스 제공 시스템(330)이 게임 서비스 제공 시스템(320)과 별도로 표시되어 있으나, 실시예에 따라 게임 서비스 제공 시스템(320)에 포함되는 시스템일 수도 있다. 또는 베팅 서비스 제공 시스템(330)이 게임 서비스 제공 시스템(320)과는 별도의 시스템으로써, 다수의 게임 서비스 제공 시스템들로부

터 게임로그를 수집하여 다수의 게임 서비스들에 대한 베팅 서비스를 제공할 수도 있다.

[0047] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 베팅 서비스 제공 방법의 예를 도시한 흐름도이다. 본 실시예에 따른 베팅 서비스 제공 방법은 도 3을 통해 설명한 베팅 서비스 제공 시스템(330)을 구현하는 컴퓨터 장치(200)에 의해 수행될 수 있다. 이때, 컴퓨터 장치(200)의 프로세서(220)는 메모리(210)가 포함하는 운영체제의 코드나 적어도 하나의 컴퓨터 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 방법이 포함하는 단계들(410 내지 460)을 수행하도록 컴퓨터 장치(200)를 제어할 수 있다.

[0048] 단계(410)에서 컴퓨터 장치(200)는 게임 서비스와 관련된 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집할 수 있다. 기본적으로 컴퓨터 장치(200)는 도 3을 통해 설명한 게임 서비스 제공 시스템(320)이 제공하는 게임 서비스의 사용자들이 플레이한 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집할 수 있다.

[0049] 그러나, 게임 서비스의 초기에는 충분한 게임로그가 수집되기 어려울 수 있으며, 재미가 검증된 게임로그의 수가 충분하지 않을 수도 있다. 따라서, 컴퓨터 장치(200)는 다른 실시예로서 사용자들에 대응하는 가상 플레이어를 활용하거나 또는 별도의 인공지능 플레이어를 생성하여 게임로그를 자체 생성할 수도 있다.

[0050] 일실시예로, 컴퓨터 장치(410)는 단계(410)에서 게임 서비스의 사용자들에 대응하는 가상의 플레이어들에 의한 가상 게임 인스턴스를 진행하고, 진행된 가상 게임 인스턴스의 게임로그를 수집할 수도 있다. 보다 구체적인 예로, 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 사용자들이 배틀을 진행하는 배틀 게임 서비스를 고려할 수 있다. 이 경우, 컴퓨터 장치(200)는 게임 서비스의 사용자들의 게임 능력치를 정의할 수 있다. 일례로, 컴퓨터 장치(200)는 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들에 설정된 능력치에 기초하여 게임 서비스의 사용자들의 게임 능력치를 정의할 수 있다. 이후, 컴퓨터 장치(200)는 정의된 게임 능력치에 따라 구간별 사용자들을 선별할 수 있으며, 선별된 구간별 사용자들 중 동일한 구간의 사용자들에게 할당된 게임 캐릭터들을 가상의 플레이어들에게 할당할 수 있다. 이때, 컴퓨터 장치(200)는 가상의 플레이어들에게 할당된 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 가상의 플레이어들간의 배틀을 진행함으로써 가상 게임 인스턴스를 진행할 수 있다. 다시 말해, 사용자들이 직접 참여하지 않더라도 사용자들에 대응하는 가상의 플레이어들간의 배틀을 통해 배틀 게임 서비스에 대한 게임로그를 생성할 수 있다. 배틀 게임 서비스가 아닌 경우에도 특정 사용자에 대응하는 가상의 플레이어를 생성하여 게임 인스턴스를 진행하도록 함으로써, 해당 게임 인스턴스에 대한 게임로그를 생성할 수 있다.

[0051] 다른 실시예로, 컴퓨터 장치(200)는 단계(410)에서 게임 서비스와 관련된 인공지능 플레이어를 생성하고, 인공지능 플레이어에 의해 진행된 게임 인스턴스의 게임로그를 수집할 수 있다. 이러한 인공지능 플레이어는 가상 플레이어와 달리 사용자들과는 무관하게 생성될 수 있다. 이 경우에도 배틀 게임 서비스의 경우에는 둘 이상의 인공지능 플레이어들간의 배틀이 진행될 수 있고, 배틀 게임 서비스가 아닌 경우에는 특정 인공지능 플레이어가 진행하는 게임 인스턴스의 게임로그를 생성할 수 있다.

[0052] 단계(420)에서 컴퓨터 장치(200)는 수집된 게임로그를 필터링할 수 있다. 게임로그를 필터링하는 것은 베팅 서비스의 사용자들에게 리플레이될 게임 인스턴스의 재미를 검증하는 과정에 대응될 수 있다. 예를 들어, 너무 낮은 게임 능력치의 사용자가 진행한 미션 게임의 게임 인스턴스나 사용자들간의 게임 능력치의 차이가 너무 큰 사용자들이 진행한 배틀 게임의 게임 인스턴스의 경우, 해당 게임 인스턴스의 리플레이를 시청하는 베팅 서비스의 사용자들에게 제공되는 재미가 줄어들 수 있다. 따라서, 컴퓨터 장치(200)는 사용자들의 게임 능력치에 기초하여 수집된 게임로그를 필터링함으로써 리플레이될 게임 인스턴스의 재미를 일정 수준으로 보장할 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)는 수집된 게임로그에 대응하는 사용자들에 대해 정의된 게임 능력치에 기초하여 수집된 게임로그를 그룹핑하고, 그룹핑된 게임로드의 그룹에 기초하여 게임로그를 필터링할 수 있다. 이 경우, 동일한 그룹의 사용자들은 유사한 게임 능력치를 가질 수 있기 때문에 유사한 게임 경기력을 보여줄 가능성이 높아진다. 만약, 배틀 게임 서비스라면, 유사한 게임 능력치를 가진 사용자들이 진행한 배틀 게임 인스턴스의 게임로그를 얻기 위해, 동일 그룹의 사용자들이 진행한 배틀 게임 인스턴스의 게임로그가 얻어지도록 게임로그에 대한 필터링이 이루어질 수 있다.

[0053] 게임 서비스의 사용자들 각각에게 할당된 적어도 하나의 게임 캐릭터들을 이용하여 둘 이상의 사용자들이 배틀을 진행하는 배틀 게임 서비스의 실시예를 고려하면, 컴퓨터 장치(200)는 먼저 게임 능력치의 구간(일례로, a(a는 2 이상의 자연수) 개의 구간)을 정의할 수 있다. 이후, 컴퓨터 장치(200)는 수집된 게임로그를 수집된 게임로그 각각에 대응하는 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 동일한 구간에 포함되는 게임로그들의 제1 그룹, 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 낮은 사용자가 승리한 게임

로그들의 제2 그룹 및 둘 이상의 사용자들의 게임 능력치가 서로 다른 구간에 포함되면서 게임 능력치가 가장 높은 사용자가 승리한 게임로그들의 제3 그룹으로 분류할 수 있다. 여기서, 사용자들은 앞서 설명한 가상의 플레이어나 인공지능 플레이어를 포함할 수도 있다. 이때, 제1 그룹은 서로 유사한 게임 능력치를 가진 사용자들이 진행한 게임 인스턴스의 게임로그들을 포함할 수 있으며, 제2 그룹은 낮은 게임 능력치의 사용자가 높은 게임 능력치의 사용자를 이긴 게임 인스턴스의 게임로그들을, 제3 그룹은 높은 게임 능력치의 사용자가 낮은 게임 능력치의 사용자를 이긴 게임 인스턴스의 게임로그들을 포함할 수 있게 된다.

[0054] 이 경우, 컴퓨터 장치(200)는 제1 그룹, 제2 그룹 및 제3 그룹의 게임로그들을 적절히 혼합하여 활용할 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)는 제1 그룹의 게임로그들을 저장소에 저장할 수 있다. 또한, 컴퓨터 장치(200)는 제1 그룹의 게임로그의 개수의 n%(n은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 제2 그룹에서 선택하여 저장소에 저장할 수 있고, 제1 그룹의 게임로그의 개수의 m%(m은 실수)에 기초하여 결정된 수의 게임로그를 제3 그룹에서 선택하여 저장소에 저장할 수 있다. 이때, 제2 그룹에서 선택되는 게임로그와 제3 그룹에서 선택되는 게임로그는 랜덤하게 선택된 게임로그들일 수 있다. 이와 같이, 저장소에 저장된 게임로그들이 수집된 게임로그들 중에서 필터링된 게임로그들일 수 있다.

[0055] 한편, 컴퓨터 장치(200)는 n 및 m 중 적어도 하나의 값을 조절하여 베팅 난이도를 조절할 수 있다. 예를 들어, n과 m이 동일 또는 유사한 상태에서 n%에 기초하여 결정된 수와 m%에 기초하여 결정된 수의 합이 50%를 넘는다면, 게임 능력치가 차이가 많이 나는 경우에도 게임 능력치가 낮은 사용자가 승리하는 경우가 많아지기 때문에 베팅 난이도가 높아질 수 있다. 다른 예로, n%에 기초하여 결정된 수와 m%에 기초하여 결정된 수의 합이 50% 미만으로 낮아질수록 베팅 서비스를 이용하는 사용자들의 게임 분석력이 높은 경우, 게임 인스턴스의 게임 결과를 예측하기 쉬워지게 된다.

[0056] 단계(430)에서 컴퓨터 장치(200)는 필터링된 게임로그의 순서를 결정할 수 있다. 일례로, 컴퓨터 장치(200)는 필터링된 게임로그를 랜덤하게 정렬하여 순서를 결정할 수 있다. 다른 예로, 컴퓨터 장치(200)는 게임로그가 생성된 시각이나 게임 인스턴스가 진행된 시각 등에 따라 게임로그의 순서를 결정할 수도 있다.

[0057] 단계(440)에서 컴퓨터 장치(200)는 결정된 순서에 따라 필터링된 게임로그에 대응하는 게임 인스턴스를 스트리밍 방식으로 제공할 수 있다. 다시 말해, 게임로그들이 결정된 순서대로 스트리밍될 수 있다.

[0058] 단계(450)에서 컴퓨터 장치(200)는 스트리밍 방식으로 제공 중이거나 또는 제공될 게임 인스턴스와 관련된 사용자들의 베팅을 처리할 수 있다. 예를 들어, 컴퓨터 장치(200)는 하나의 게임 인스턴스가 스트리밍되기 전에 일정 기간 동안 베팅을 위한 기능을 사용자들에게 제공할 수 있다. 이 경우, 게임 인스턴스의 스트리밍이 진행되면, 더 이상 베팅이 불가능할 수 있다. 다른 예로, 컴퓨터 장치(200)는 게임 인스턴스가 진행되는 도중에 베팅을 위한 기능을 사용자들에게 제공할 수 있다. 이 경우, 컴퓨터 장치(200)는 게임 인스턴스가 시작되고 일정 기간 동안 또는 게임 인스턴스가 종료되기 일정 시간 이전까지 베팅을 위한 기능을 사용자들에게 제공할 수 있다. 게임 인스턴스에 대한 베팅은 일례로, 게임 머니를 통해 이루어질 수 있으며, 베팅의 승자는 해당 베팅에 따른 보상을 제공받을 수 있다.

[0059] 단계(460)에서 컴퓨터 장치(200)는 사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공할 수 있다. 따라서, 사용자들은 개별적으로 베팅을 진행하는 것이 아니라, 다른 사용자들과 함께 게임 인스턴스의 내용이나 베팅 내용 등을 공유할 수 있게 된다.

[0060] 도 5는 본 발명의 일실시예에 있어서, 베팅 서비스의 제공 과정의 예를 도시한 흐름도이다.

[0061] 제1 과정(501)은 베팅 건물 입장 과정으로, 베팅 서비스를 제공하는 사용자 인터페이스를 활성화시키는 과정을 의미할 수 있다. 이러한 제1 과정(501)은 도 5의 실시예에 따른 베팅 서비스 제공 과정의 시작을 의미할 수 있다.

[0062] 제2 과정(502)은 수령 가능 보상 존재를 확인하는 과정으로 사용자가 이전 베팅을 통해 수령하지 않은 보상이 존재하는지 여부를 확인하는 과정을 나타내고 있다.

[0063] 제3 과정(503)은 보상 수령 화면을 제공하는 과정으로, 사용자가 이전 베팅을 통해 수령하지 않은 보상을 수령할 수 있는 화면을 제공하는 과정을 나타내고 있다.

[0064] 제4 과정(504)은 승패 베팅 입장 과정으로, 승패 베팅을 위한 사용자 인터페이스를 활성화시키는 과정을 나타내고 있다.

[0065] 제5 과정(505)은 경기가 진행 중인지 여부를 확인하는 과정을 나타내고 있다. 여기서, 경기가 진행 중이라는 것은 해당 게임 인스턴스가 스트리밍 방식으로 제공되고 있는 중이라는 것을 의미할 수 있다.

[0066] 제6 과정(506)은 경기가 진행 중이 아닌 경우, 베팅 경기를 선정하는 과정의 예를 나타내고 있다. 앞서 도 4의 실시예에서는 필터링된 게임로그들 중에서 랜덤하게 선택된 순서로 게임로그에 대응하는 게임 인스턴스가 선정되는 예를 설명한 바 있다.

[0067] 제7 과정(507)은 경기가 진행 중인 경우, 다음 베팅 경기를 선정하는 과정의 예를 나타내고 있다.

[0068] 제8 과정(508)은 승패 베팅 메인 화면을 제공하는 과정으로, 사용자가 선정된 경기에 대해 베팅을 할 수 있는 사용자 인터페이스를 활성화시키는 과정을 나타내고 있다.

[0069] 제9 과정(509)은 베팅 선택 과정으로, 사용자는 선정된 경기에 대한 베팅을 진행할 수 있다. 예를 들어, 사용자 A와 사용자 B가 배틀을 진행하는 경우, 컴퓨터 장치(200)는 사용자 A와 사용자 B 중에서 사용자가 예측하는 승자에게 게임 머니를 베팅할 수 있는 기능을 사용자에게 제공할 수 있다.

[0070] 제10 과정(510)은 베팅 시간 종료에 따라 경기가 시작되는 과정을 나타내고 있다. 다시 말해, 도 5에서는 게임 인스턴스의 스트리밍 이전에 베팅을 위한 별도의 시간이 주어지는 실시예를 설명하고 있다.

[0071] 제11 과정(511)은 경기 진행 과정으로, 현재 베팅이 진행된 경기에 대응하는 게임 인스턴스가 스트리밍 방식으로 제공되는 과정을 나타내고 있다.

[0072] 제12 과정(512)은 사용자가 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스의 관전 중 퇴장하는지 여부를 결정하는 과정을 나타내고 있다. 사용자가 퇴장하는 경우, 제7 과정(507)을 통해 다음 베팅 경기가 선정되고, 사용자는 다시 다음 경기에 대한 베팅을 진행할 수 있다.

[0073] 제13 과정(513)은 경기가 종료됨에 따라 해당 경기가 사용자가 베팅에 참여한 경기인지 여부를 확인하는 과정을 나타내고 있다.

[0074] 제14 과정(514)은 사용자가 베팅에 참여하지 않은 경기가 종료됨에 따라 해당 경기의 결과를 연출하는 과정을 나타내고 있다.

[0075] 제15 과정(515)은 사용자가 베팅에 참여한 경기가 종료됨에 따라 해당 경기의 베팅 참여 결과를 연출하는 과정을 나타내고 있다.

[0076] 제16 과정(516)은 베팅 참여 결과를 기록하고 해당하는 보상을 사용자에게 제공하는 과정을 나타내고 있다.

[0077] 도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 승패 베팅 메인 화면의 예를 도시한 도면이다. 도 6은 승패 베팅 메인 화면(600)의 예로서 스트리밍 방식으로 제공될 게임 인스턴스에 대한 베팅을 진행하기 위한 기능들이 제공된 예를 나타내고 있다.

[0078] 승패 베팅 메인 화면(600)은 게임 인스턴스를 진행한 두 사용자인 사용자 A에 대한 정보를 표시하기 위한 영역(610)과 사용자 B에 대한 정보를 표시하기 위한 영역(620)을 나타내고 있다. 사용자에 대한 정보는 사용자의 닉네임, 사용자의 대표 캐릭터 이미지, 사용자의 정량화된 게임 능력치, 사용자 관련 캐릭터 정보 등을 포함할 수 있다.

[0079] 또한, 승패 베팅 메인 화면(600)은 사용자 A가 승리하는 것에 베팅하기 위한 제1 사용자 인터페이스(630)와 사용자 B가 승리하는 것에 베팅하기 위한 제2 사용자 인터페이스(640)를 각각 나타내고 있다. 사용자는 사용자 제1 사용자 인터페이스(630) 및 제2 사용자 인터페이스(640) 중 하나를 선택(일례로, 터치스크린 환경에서 제1 사용자 인터페이스(630)에 대응하는 영역을 터치하거나 또는 제2 사용자 인터페이스(640)에 대응하는 영역을 터치)함으로써 해당 게임 인스턴스에 대한 베팅을 신청할 수 있다.

[0080] 또한, 승패 베팅 메인 화면(600)은 보상 정보 표시 영역(650)을 나타내고 있다. 보상 정보 표시 영역(650)은 사용자가 베팅을 통해 게임 인스턴스의 승자를 맞추는 경우에 제공될 보상에 대한 정보가 표시될 수 있다. 예를 들어, 게임 머니를 걸고 베팅이 진행되는 경우, 게임 머니 '1' 당 얻게 될 보상의 양에 대한 정보가 보상 정보 표시 영역(650)을 통해 표시될 수 있다.

[0081] 또한, 승패 베팅 메인 화면(600)은 보유 가상 머니 표시 영역(660)을 나타내고 있다. 보유 가상 머니 표시 영역(660)에는 사용자가 보유하고 있는 가상 머니의 양이 표시될 수 있다.

[0082] 또한, 승패 베팅 메인 화면(600)은 사용자들간의 대화를 위한 채팅 기능(670)을 나타내고 있다. 채팅 기능(670)을 통해 사용자들은 승자 예측에 대한 정보를 교환 및/또는 공유할 수 있다.

[0083] 도 7은 본 발명의 일실시예에 있어서, 게임 인스턴스가 진행되는 화면의 예를 도시한 도면이다. 게임 진행 화면(700)은 이미 진행되었던 게임 인스턴스의 게임로그를 이용하여 리플레이되는 게임 인스턴스가 스트리밍 방식을 통해 제공되어 표시될 수 있다. 게임 진행 화면(700)에서 점선박스(710)는 게임 인스턴스가 진행되는 도중에 게임 인스턴스의 진행을 관전하고 있는 사용자들간의 채팅 메시지들이 표시되는 영역을 나타내고 있다. 또한, 게임 진행 화면(700)은 도 7에서와 같이 사용자가 메시지를 입력하기 위한 사용자 인터페이스(720) 및 감정 아이콘을 선택하기 위한 사용자 인터페이스(730) 등을 더 포함할 수 있다. 이처럼 베팅 서비스의 사용자들은 베팅을 위한 화면과 게임 인스턴스가 리플레이되는 화면을 통해 사용자들과 베팅 내용 및 게임 내용 등을 공유하면서 베팅 서비스를 제공받을 수 있게 된다.

[0084] 이와 같이, 본 발명의 실시예들에 따르면, 이미 진행된 게임 인스턴스에 대한 게임로그를 수집하고, 수집된 대량의 게임로그에 기초하여 끊임없이 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 있다. 또한, 기 발생한 게임로그를 기반으로 재미가 검증된 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 제공할 수 있다. 또한, 사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 상기 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공함으로써 다수의 사용자들이 함께 동일한 게임 인스턴스의 재생과 해당 게임 인스턴스에 대한 베팅 서비스를 공유할 수 있다.

[0085] 이상에서 설명된 시스템 또는 장치는 하드웨어 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 애플리케이션을 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.

[0086] 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.

[0087] 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. 매체는 컴퓨터로 실행 가능한 프로그램을 계속 저장하거나, 실행 또는 다운로드를 위해 임시 저장하는 것일 수도 있다. 또한, 매체는 단일 또는 수개 하드웨어가 결합된 형태의 다양한 기록수단 또는 저장수단일 수 있는데, 어떤 컴퓨터 시스템에 직접 접속되는 매체에 한정되지 않고, 네트워크 상에 분산 존재하는 것일 수도 있다. 매체의 예시로는, 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD-ROM 및 DVD와 같은 광기록 매체, 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical medium), 및 ROM, RAM, 플래시 메모리 등을 포함하여 프로그램 명령어가 저장되도록 구성된 것이 있을 수 있다. 또한, 다른 매체의 예시로, 애플리케이션을 유통하는 앱 스토어나 기타 다양한 소프트웨어를 공급 내지 유통하는 사이트, 서버 등에서 관리하는 기록매체 내지 저장매체도 들 수 있다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다.

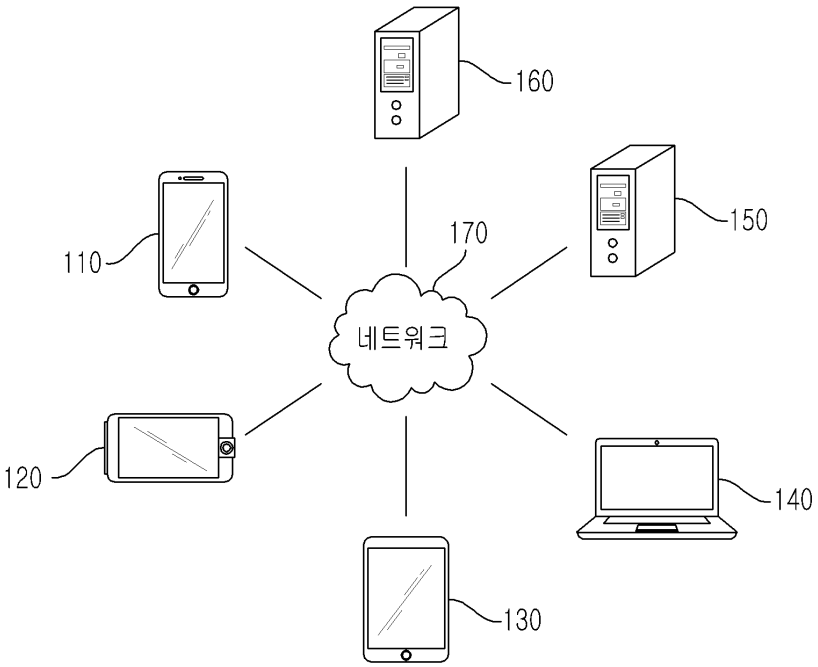
[0088] 이상과 같이 실시예들이 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가

진 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.

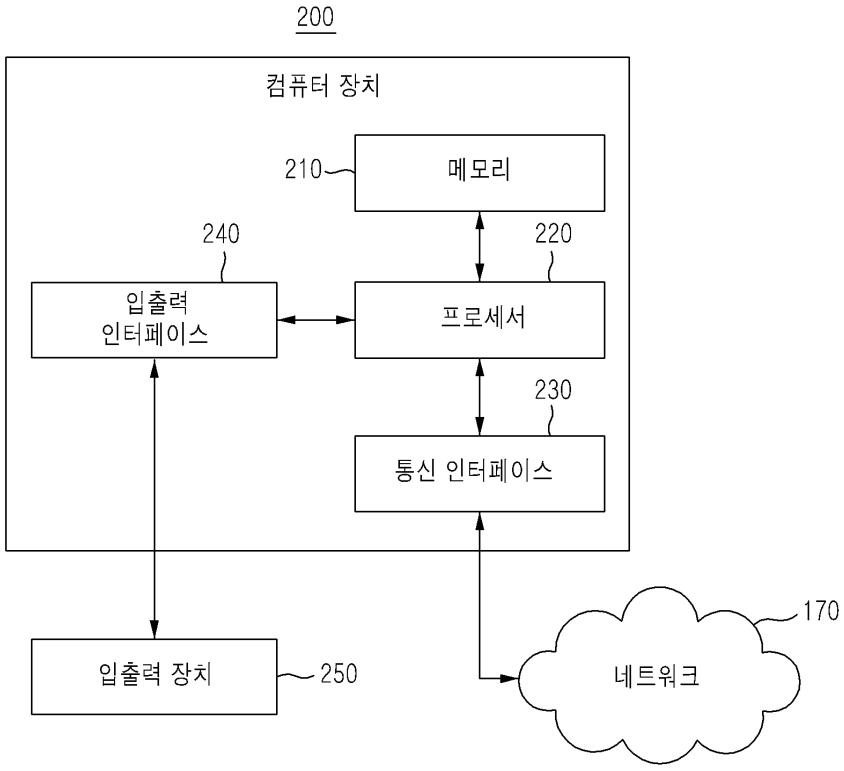
[0089] 그러므로, 다른 구현들, 다른 실시예들 및 청구범위와 균등한 것들도 후술하는 청구범위의 범위에 속한다.

도면

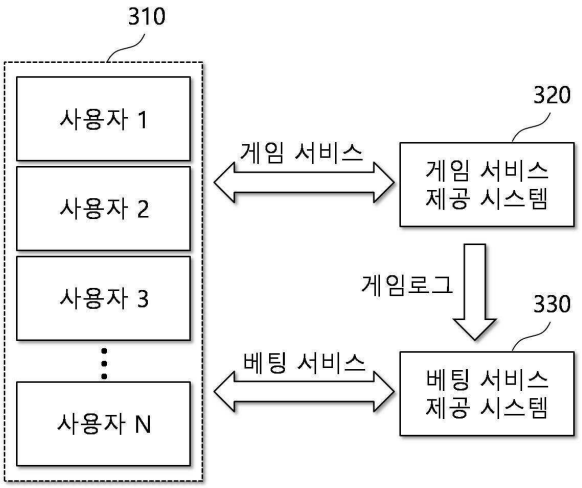
도면1



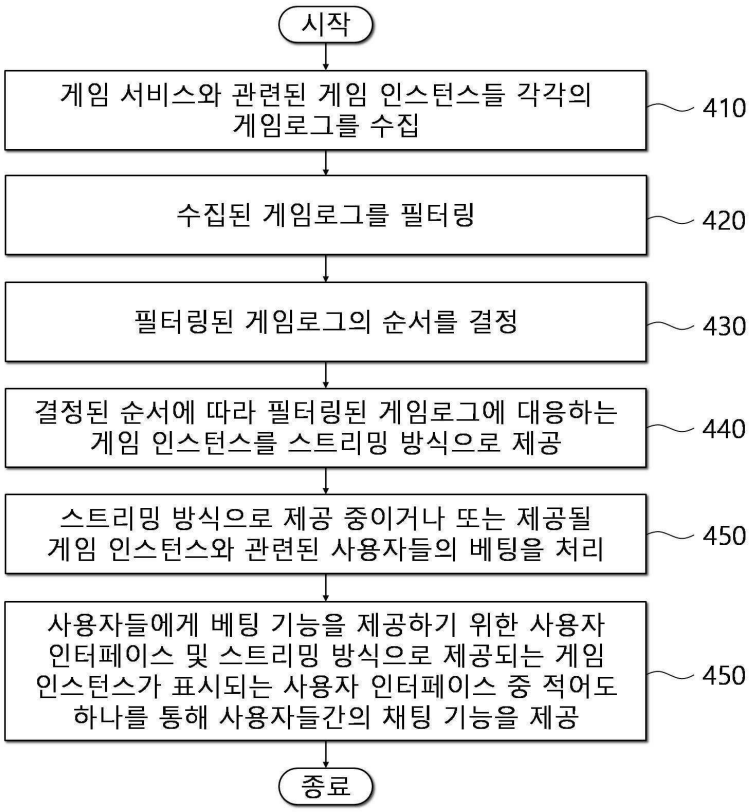
도면2


200
컴퓨터 장치
210
메모리
240
220
입출력
인터페이스
프로세서
230
통신 인터페이스
170
입출력 장치
250
네트워크

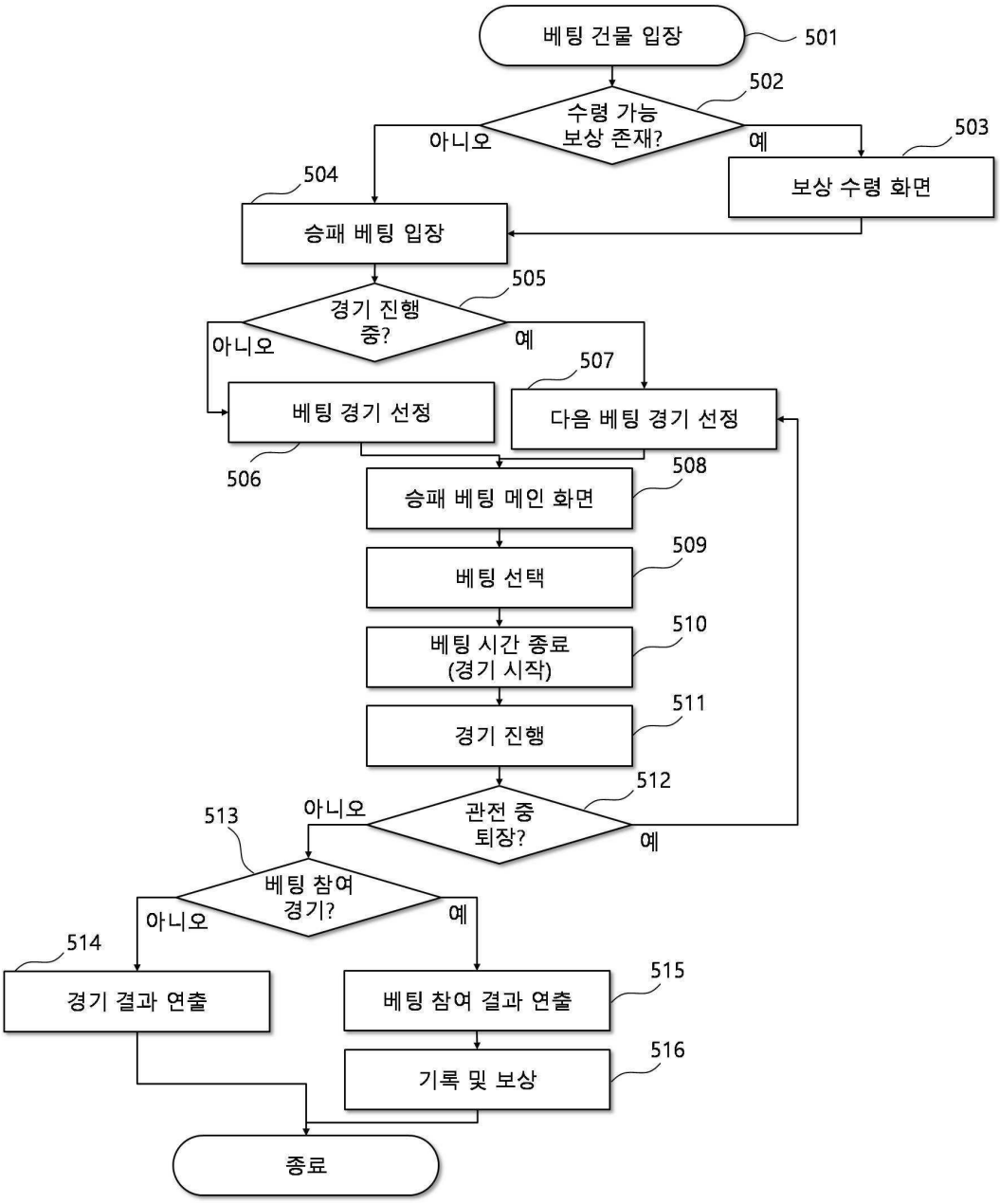
도면3


310
사용자 1
사용자 2
사용자 3
사용자 N
게임 서비스
320
게임 서비스
제공 시스템
게임로그
330
베팅 서비스
베팅 서비스
제공 시스템

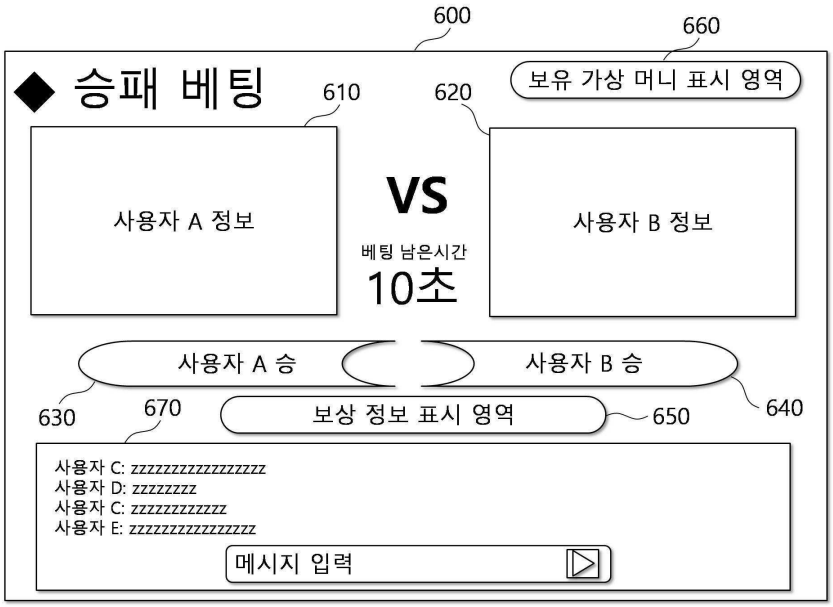
도면4


시작
게임 서비스와 관련된 게임 인스턴스들 각각의 게임로그를 수집
410
수집된 게임로그를 필터링
420
필터링된 게임로그의 순서를 결정
430
결정된 순서에 따라 필터링된 게임로그에 대응하는 게임 인스턴스를 스트리밍 방식으로 제공
440
스트리밍 방식으로 제공 중이거나 또는 제공될 게임 인스턴스와 관련된 사용자들의 베팅을 처리
450
사용자들에게 베팅 기능을 제공하기 위한 사용자 인터페이스 및 스트리밍 방식으로 제공되는 게임 인스턴스가 표시되는 사용자 인터페이스 중 적어도 하나를 통해 사용자들간의 채팅 기능을 제공
450
종료

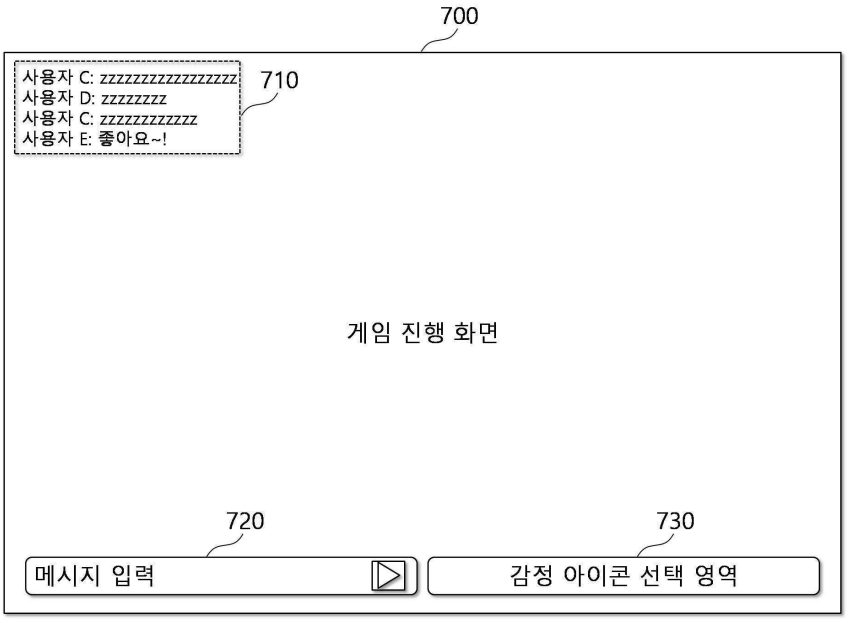
도면5


베팅 건물 입장
501
수령 가능 보상 존재?
502
아니오
예
503
보상 수령 화면
504
승패 베팅 입장
505
경기 진행 중?
아니오
예
507
베팅 경기 선정
다음 베팅 경기 선정
506
508
승패 베팅 메인 화면
509
베팅 선택
510
베팅 시간 종료 (경기 시작)
511
경기 진행
512
관전 중 퇴장?
아니오
예
513
베팅 참여 경기?
아니오
예
514
경기 결과 연출
515
베팅 참여 결과 연출
516
기록 및 보상
종료

도면6



도면7



【심사관 직권보정사항】

【직권보정 1】

【보정항목】 청구범위

【보정세부항목】 청구항 7

【변경전】

제1항에 있어서,

상기 수집된 게임로그를 필터링하는 단계는,

상기 수집된 게임로그에 대응하는 사용자들에 대해 정의된 게임 능력치에 기초하여 상기 수집된 게임로그를 그룹핑하는 단계; 및

상기 그룹핑된 게임로드의 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.

【변경후】

제1항에 있어서,

상기 수집된 게임로그를 필터링하는 단계는,

상기 수집된 게임로그에 대응하는 사용자들에 대해 정의된 게임 능력치에 기초하여 상기 수집된 게임로그를 그룹핑하는 단계; 및

상기 그룹핑된 게임로그의 그룹에 기초하여 상기 게임로그를 필터링하는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅 서비스 제공 방법.