



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2015-0090944
(43) 공개일자 2015년08월07일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 50/30 (2012.01)

(21) 출원번호 10-2014-0011216

(22) 출원일자 2014년01월29일

심사청구일자 2014년01월29일

(71) 출원인

한국기술교육대학교 산학협력단

충남 천안시 동남구 병천면 충절로 1600, 내 (한국기술교육대학교)

(72) 발명자

박승철

경기도 성남시 분당구 야탑로 20 선경아파트
106-301

김중명

충남 천안시 동남구 병천면 충절로 1638, 104동
210호 (신한아파트)

(뒷면에 계속)

(74) 대리인

정희환

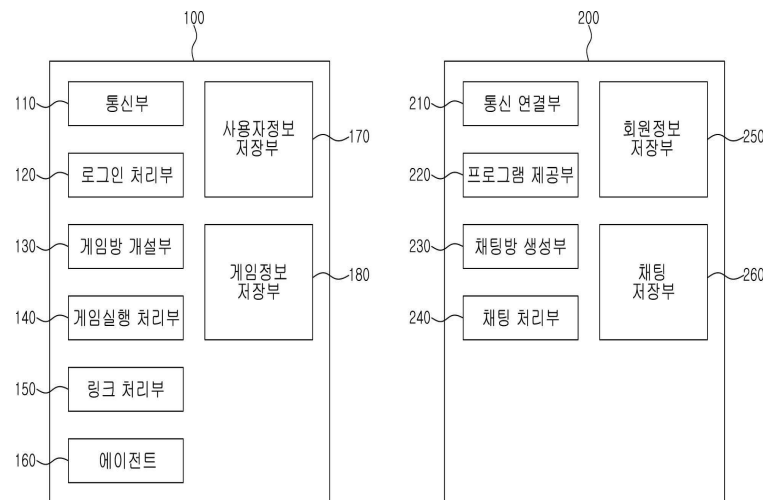
전체 청구항 수 : 총 10 항

(54) 발명의 명칭 게임톡 매칭 시스템 및 방법

(57) 요약

본 발명은 복수의 게임방을 운영하며, 로그인 정보를 통해 사용자 인증을 수행하고, 상기 복수의 게임방에 참여한 사용자 단말에게 게임 서비스를 제공하는 게임 서버, 사용자 단말에게 게임톡 프로그램을 제공하며, 상기 게임톡 프로그램 제공시에 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에 등록된 상기 로그인 정보를 제공받아 관리하고, 동일한 게임방에 참가한 사용자 중 게임톡 프로그램이 설치된 사용자 단말들을 연결시켜 상호간에 게임톡을 가능하게 지원하는 게임톡 서버, 그리고 상기 게임 서버로부터 게임방 식별정보 및 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보를 획득하고, 상기 게임톡 서버와 연동하여 상기 게임방에 참여한 사용자의 상기 로그인 정보를 통해 상기 게임톡 프로그램의 사용자인지를 파악하며, 동일한 게임방에 참여한 사용자 중 상기 게임톡 프로그램의 사용자를 상기 게임톡 서버에 알리는 에이전트를 포함하는 게임톡 매칭 시스템에 관한 것이다.

대표도 - 도2



(72) 발명자

고준석

광주 남구 노대실로 49, 611동 1502호 (노대동, 송
화마을휴먼시아6단지아파트)

김상호

충북 청주시 상당구 월평로 216-1, (용암동)

명세서

청구범위

청구항 1

복수의 게임방을 운영하며, 로그인 정보를 통해 사용자 인증을 수행하고, 상기 복수의 게임방에 참여한 사용자 단말에게 게임 서비스를 제공하는 게임 서버,

사용자 단말에게 게임톡 프로그램을 제공하며, 상기 게임톡 프로그램 제공시에 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에 등록된 상기 로그인 정보를 제공받아 관리하고, 동일한 게임방에 참가한 사용자 중 게임톡 프로그램이 설치된 사용자 단말들을 연결시켜 상호간에 게임톡을 가능하게 지원하는 게임톡 서버, 그리고

상기 게임 서버로부터 게임방 식별정보 및 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보를 획득하고, 상기 게임톡 서버와 연동하여 상기 게임방에 참여한 사용자의 상기 로그인 정보를 통해 상기 게임톡 프로그램의 사용자인지를 파악하며, 동일한 게임방에 참여한 사용자 중 상기 게임톡 프로그램의 사용자를 상기 게임톡 서버에 알리는 에이전트를 포함하는 게임톡 매칭 시스템.

청구항 2

복수의 게임방을 운영하며, 로그인 정보를 통해 사용자 인증을 수행하고, 상기 복수의 게임방에 참여한 사용자 단말에게 게임 서비스를 제공하는 게임 서버,

상기 게임 서버로부터 게임방 식별정보 및 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보를 획득하여 상기 게임톡 서버에 제공하는 에이전트, 그리고

사용자 단말에게 게임톡 프로그램을 제공하며, 상기 게임톡 프로그램 제공시에 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에 등록된 상기 로그인 정보를 제공받아 관리하고, 상기 에이전트에서 제공한 게임방 식별정보 및 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보를 이용하여 동일한 게임방에 참가한 사용자 중 게임톡 프로그램이 설치된 사용자 단말들을 파악하고, 게임톡 프로그램이 설치된 사용자 단말을 연결시켜 상호간에 게임톡을 가능하게 지원하는 게임톡 서버를 포함하는 게임톡 매칭 시스템.

청구항 3

제1항 또는 제2항에서,

상기 에이전트는 상기 게임 서버 내에 위치하는 것을 특징으로 하는 게임톡 매칭 시스템.

청구항 4

제1항 또는 제2항에서,

상기 게임 서버는 상기 게임톡 프로그램의 다운로드를 요청한 사용자 단말에게 상기 게임톡 서버의 링크 정보를 사용자 단말에게 제공하고,

상기 게임톡 서버는 상기 링크 정보를 이용하여 접속한 상기 사용자 단말로부터 사용자의 상기 로그인 정보를 수신하는 것을 특징으로 하는 게임톡 매칭 시스템.

청구항 5

제1항 또는 제2항에서,

상기 게임톡 서버는 사용자 단말로부터 상기 게임톡 프로그램의 다운로드를 요청을 수신하고, 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에 등록된 상기 로그인 정보를 요청하여 획득한 후 상기 게임톡 프로그램을 제공하는 것을 특징으로 하는 게임톡 매칭 시스템.

청구항 6

제1항 또는 제2항에서,

상기 게임 서버는 사용자가 상기 게임톡 프로그램에 대한 다운로드 요청을 수신하면 상기 사용자 단말에게 링크 정보를 제공하여 상기 사용자 단말이 상기 링크 정보를 통해 상기 게임톡 서버에 접속하게 하는 것을 특징으로 하는 게임톡 매칭 시스템.

청구항 7

게임 서버에서 제1 사용자 단말의 제1 게임방 참여를 알리는 단계,

에이전트에서 상기 제1 사용자 단말의 로그인 정보와 상기 제1 게임방의 식별정보를 수집하고 알리는 단계,

상기 에이전트 또는 게임톡 서버에서 상기 에이전트로부터 수신된 상기 제1 사용자 단말의 로그인 정보를 기 저장된 회원 정보와 비교하는 단계,

상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버는 상기 제1 사용자 단말의 로그인 정보가 상기 기 저장된 회원 정보에 등록되어 있으면 상기 제1 사용자 단말의 게임톡 프로그램이 실행되게 하는 단계,

상기 게임톡 서버는 상기 제1 사용자 단말을 제1 채팅방에 참여시키는 단계,

상기 게임 서버에서 상기 제2 사용자 단말이 상기 제1 게임방에 참여하였음을 알리는 단계,

상기 에이전트에서 상기 제2 사용자 단말의 로그인 정보와 상기 제1 게임방의 식별정보를 수집하고 알리는 단계,

상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버에서 상기 에이전트로부터 수신된 상기 제2 사용자 단말의 로그인 정보를 기 저장된 회원 정보와 비교하는 단계,

상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버는 상기 제2 사용자 단말의 로그인 정보가 상기 기 저장된 회원 정보에 등록되어 있으면 상기 제2 사용자 단말의 게임톡 프로그램이 실행되도록 하는 단계,

상기 게임톡 서버는 상기 제2 사용자 단말을 상기 제1 채팅방에 참여시키는 단계, 그리고

상기 게임톡 서버는 상기 제1 및 제2 사용자 단말간에 교환되는 대화 정보를 상기 제1 채팅방을 통해 관리하고 상기 각 사용자 단말의 게임톡 프로그램을 통해 출력하는 단계를 포함하는 게임톡 매칭 방법.

청구항 8

게임 서버에서 복수의 사용자 단말이 제1 게임방에 참여하였음을 알리는 단계,

에이전트에서 상기 복수의 사용자 단말 각각의 로그인 정보와 상기 제1 게임방의 식별정보를 수집하고 알리는 단계,

상기 에이전트 또는 게임톡 서버에서 상기 복수의 사용자 단말 각각의 로그인 정보를 이용하여 상기 복수의 사용자 단말에 대한 상기 게임톡 서버의 회원 여부를 파악하는 단계,

상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버는 상기 복수의 사용자 단말 중 상기 게임톡 서버의 회원인 사용자 단말에 대하여 상기 게임톡 프로그램이 실행되도록 하는 단계,

상기 게임톡 서버는 상기 복수의 사용자 단말 중 상기 게임톡 서버의 회원인 사용자 단말을 모두를 제1 채팅방에 참여시키는 단계, 그리고

상기 게임톡 서버는 상기 제1 채팅방에 참여한 사용자 단말의 게임톡 프로그램을 통해 수신되는 게임톡을 상기 각 사용자 단말의 게임톡 프로그램을 통해 출력하는 단계를 포함하는 게임톡 매칭 방법.

청구항 9

제7항 또는 제8항에서,

상기 게임톡 서버는 사용자 단말로부터 상기 게임 서버의 로그인 정보를 제공받은 후에 상기 게임톡 프로그램을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 더 포함하는 게임톡 매칭 방법.

청구항 10

제7항 또는 제8항에서,

상기 게임 서버는 사용자가 상기 게임톡 프로그램에 대한 다운로드 요청을 수신하면 상기 사용자 단말에게 링크 정보를 제공하여 상기 사용자 단말이 상기 링크 정보를 통해 상기 게임톡 서버에 접속하게 하는 단계를 더 포함하는 특징으로 하는 게임톡 매칭 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 동일 게임방(게임 채널)의 참여자간에 자동으로 게임톡 프로그램을 매킹시켜 게임톡(즉, 채팅) 서비스를 가능하게 하는 게임톡 매칭 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 스타크래프트, 리그오브레전드, 아이온 등과 같이 다수의 사용자(user)들이 같은 온라인 공간에서 활동하는 온라인 게임이 대세를 이루고 있다. 이러한 온라인 게임은 사용자들간의 그룹 플레이, 솔로 플레이 등을 통해 미션을 수행하거나 상대방과의 전투를 하게 한다. 이런 이유로 사용자간의 대화가 필요하며 이러한 대화를 위해 게임톡 프로그램이 개발되어 이용되고 있다. 게임톡 프로그램은 사용자간에 문자 대화나 음성 대화를 가능하게 하는 프로그램으로 플레이 중인 게임에서 제공하기도 하지만, 대부분 게임 제공사와는 다른 회사에서 제공하고 있다.

[0003] 그런데 기존의 게임톡 프로그램들은 다수의 회사에서 개발하여 제공하므로, 사용자들은 여러 가지 게임톡 프로그램들 중에서 자신이 원하는 프로그램을 사용하고 있다. 이에 따라서 게임내에서 사용자들끼리 대화를 하고 싶을 때 게임톡을 사용하려면 두 사용자가 서로 어떤 프로그램을 사용하는지 확인하여 같은 프로그램을 설치하고 그에 따라서 회원가입도 매번 해야 하는 불편함이 있었다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 본 발명은 전술한 종래 기술의 문제점을 해결하기 위해, 같은 게임방(즉, 게임채널) 내의 사용자 중 자신과 동일한 게임톡 프로그램을 사용하는 사용자를 자동으로 찾아 게임톡을 가능하게 자동 매칭시키는 게임톡 매칭 시스템 및 방법을 제공하기 위한 것이다.

과제의 해결 수단

[0005] 본 발명의 일 특징에 따른 본 발명은 게임톡 매칭 시스템을 제공한다. 이 시스템은, 복수의 게임방을 운영하며, 로그인 정보를 통해 사용자 인증을 수행하고, 상기 복수의 게임방에 참여한 사용자 단말에게 게임 서비스를 제공하는 게임 서버, 사용자 단말에게 게임톡 프로그램을 제공하며, 상기 게임톡 프로그램 제공시에 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에 등록된 상기 로그인 정보를 제공받아 관리하고, 동일한 게임방에 참가한 사용자 중 게임톡 프로그램이 설치된 사용자 단말들을 연결시켜 상호간에 게임톡을 가능하게 지원하는 게임톡 서버, 그리고 상기 게임 서버로부터 게임방 식별정보 및 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보를 획득하고, 상기 게임톡 서버와 연동하여 상기 게임방에 참여한 사용자의 상기 로그인 정보를 통해 상기 게임톡 프로그램의 사용자인지를 파악하며, 동일한 게임방에 참여한 사용자 중 상기 게임톡 프로그램의 사용자를 상기 게임톡 서버에 알리는 에이전트를 포함한다.

[0006] 본 발명의 다른 특징에 따른 본 발명은 게임톡 매칭 시스템을 제공한다. 이 시스템은, 복수의 게임방을 운영하며, 로그인 정보를 통해 사용자 인증을 수행하고, 상기 복수의 게임방에 참여한 사용자 단말에게 게임 서비스를 제공하는 게임 서버, 상기 게임 서버로부터 게임방 식별정보 및 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보를 획득하여 상기 게임톡 서버에 제공하는 에이전트, 그리고 사용자 단말에게 게임톡 프로그램을 제공하며, 상기 게임톡 프로그램 제공시에 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에 등록된 상기 로그인 정보를 제공받아 관리하고, 상기 에이전트에서 제공한 게임방 식별정보 및 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보를 이용하여 동일한 게임방에 참가한 사용자 중 게임톡 프로그램이 설치된 사용자 단말들을 파악하고, 게임톡 프로그램이 설치된 사용자 단말을 연결시켜 상호간에 게임톡을 가능하게 지원하는 게임톡 서버를 포함한다.

[0007] 상기에서 에이전트는 상기 게임 서버 내에 위치하거나 상기 게임 서버와는 별도로 독립하여 위치한다.

[0008] 상기 게임 서버는 상기 게임톡 프로그램의 다운로드를 요청한 사용자 단말에게 상기 게임톡 서버의 링크 정보를

사용자 단말에게 제공하고, 상기 게임톡 서버는 상기 링크 정보를 이용하여 접속한 상기 사용자 단말로부터 사용자의 상기 로그인 정보를 수신한다.

[0009] 상기 게임톡 서버는 사용자 단말로부터 상기 게임톡 프로그램의 다운로드를 요청을 수신하고, 사용자 단말로부터 상기 게임 서버에 등록된 상기 로그인 정보를 요청하여 획득한 후 상기 게임톡 프로그램을 제공한다.

[0010] 상기 게임 서버는 사용자가 상기 게임톡 프로그램에 대한 다운로드 요청을 수신하면 상기 사용자 단말에게 링크 정보를 제공하여 상기 사용자 단말이 상기 링크 정보를 통해 상기 게임톡 서버에 접속하게 한다.

[0011] 본 발명의 또 다른 특징에 따른 본 발명은 게임톡 매칭 방법을 제공한다. 이 방법은, 게임 서버에서 제1 사용자 단말의 제1 게임방 참여를 알리는 단계, 에이전트에서 상기 제1 사용자 단말의 로그인 정보와 상기 제1 게임방의 식별정보를 수집하고 알리는 단계, 상기 에이전트 또는 게임톡 서버에서 상기 에이전트로부터 수신된 상기 제1 사용자 단말의 로그인 정보를 기 저장된 회원 정보와 비교하는 단계, 상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버는 상기 제1 사용자 단말의 로그인 정보가 상기 기 저장된 회원 정보에 등록되어 있으면 상기 제1 사용자 단말의 게임톡 프로그램이 실행되게 하는 단계, 상기 게임톡 서버는 상기 제1 사용자 단말을 제1 채팅방에 참여시키는 단계, 상기 게임 서버에서 상기 제2 사용자 단말이 상기 제1 게임방에 참여하였음을 알리는 단계, 상기 에이전트에서 상기 제2 사용자 단말의 로그인 정보와 상기 제1 게임방의 식별정보를 수집하고 알리는 단계, 상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버에서 상기 에이전트로부터 수신된 상기 제2 사용자 단말의 로그인 정보를 기 저장된 회원 정보와 비교하는 단계, 상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버는 상기 제2 사용자 단말의 로그인 정보가 상기 기 저장된 회원 정보에 등록되어 있으면 상기 제2 사용자 단말의 게임톡 프로그램이 실행되도록 하는 단계, 상기 게임톡 서버는 상기 제2 사용자 단말을 상기 제1 채팅방에 참여시키는 단계와, 상기 게임톡 서버는 상기 제1 및 제2 사용자 단말간에 교환되는 대화 정보를 상기 제1 채팅방을 통해 관리하고 상기 각 사용자 단말의 게임톡 프로그램을 통해 출력하는 단계를 포함한다.

[0012] 또한 본 발명의 또 다른 특징에 따른 본 발명은 게임톡 매칭 방법을 제공한다. 이 방법은, 게임 서버에서 복수의 사용자 단말이 제1 게임방에 참여하였음을 알리는 단계, 에이전트에서 상기 복수의 사용자 단말 각각의 로그인 정보와 상기 제1 게임방의 식별정보를 수집하고 알리는 단계, 상기 에이전트 또는 게임톡 서버에서 상기 복수의 사용자 단말 각각의 로그인 정보를 이용하여 상기 복수의 사용자 단말에 대한 상기 게임톡 서버의 회원 여부를 파악하는 단계, 상기 에이전트 또는 상기 게임톡 서버는 상기 복수의 사용자 단말 중 상기 게임톡 서버의 회원인 사용자 단말에 대하여 상기 게임톡 프로그램이 실행되도록 하는 단계, 상기 게임톡 서버는 상기 복수의 사용자 단말 중 상기 게임톡 서버의 회원인 사용자 단말을 모두를 제1 채팅방에 참여시키는 단계와, 상기 게임톡 서버는 상기 제1 채팅방에 참여한 사용자 단말의 게임톡 프로그램을 통해 수신되는 게임톡을 상기 각 사용자 단말의 게임톡 프로그램을 통해 출력하는 단계를 포함한다.

[0013] 상기에서 게임톡 서버는 사용자 단말로부터 상기 게임 서버의 로그인 정보를제공받은 후에 상기 게임톡 프로그램을 상기 사용자 단말에 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다. 또한 상기 게임 서버는 사용자가 상기 게임톡 프로그램에 대한 다운로드 요청을 수신하면 상기 사용자 단말에게 링크 정보를 제공하여 상기 사용자 단말이 상기 링크 정보를 통해 상기 게임톡 서버에 접속하게 하는 단계를 더 포함할 수 있다.

발명의 효과

[0014] 본 발명의 실시 예에 따르면, 게임방에 참여하거나 게임방에 다른 사용자가 참여하는 경우에 채팅 가능한 사용자를 자동으로 찾고 채팅 가능한 환경을 자동으로 설정하여 별도의 노력없이 쉽고 빠르게 상대방과의 채팅을 할 수 있게 한다.

도면의 간단한 설명

[0015] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 게임톡 매칭 시스템의 구성도이다.
 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서버와 게임톡 서버의 내부 구성도이다.
 도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 게임톡 프로그램을 사용자 단말에 설치하는 과정을 보인 순서도이다.
 도 4는 본 발명의 제1 실시 예에 따른 게임톡 매칭 방법을 보인 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0016] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할

수 있도록 본 발명의 실시 예를 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시 예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.

[0017] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 "직접적으로 연결"되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 "전기적으로 연결"되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다.

[0018] 이하에서는 첨부한 도면을 참고로 하여 본 발명의 일 실시 예에 따른 게임톡 매칭 시스템 및 방법에 대하여 설명한다.

[0019] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 게임톡 매칭 시스템의 구성도이다. 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 게임톡 매칭 시스템은 게임 서버(100), 게임톡 서버(200)와 에이전트(300)를 포함하며, 게임톡 프로그램이 설치된 각 사용자 단말(10 내지 40 등)을 포함한다.

[0020] 게임 서버(100)는 온라인으로 접속한 사용자 단말 중 회원으로 등록한 사용자 단말(10 내지 40 등)에게 게임 프로그램을 제공하여 사용자 단말에 해당 게임 프로그램이 설치되게 한다. 그리고 게임 서버(100)는 로그인(login)을 통해 회원 승인된 사용자 단말이 해당 게임을 할 수 있게 한다. 게임 서버(100)는 다수의 게임방(게임채널)을 고정 설정하여 운영하거나, 사용자의 요청에 따라 게임방을 개설하거나, 사용자의 의사와 무관하게 자동으로 게임방을 개설하여 운영한다.

[0021] 게임톡 서버(200)는 사용자에게 게임톡 프로그램을 제공하여 사용자 단말내에 게임톡 프로그램이 설치되게 한다. 게임톡 서버(200)는 게임톡 프로그램을 사용자 단말에게 제공하기 전에 사용자 단말로부터 게임 서버(100)의 로그인 정보를 획득하고 저장한다.

[0022] 게임톡 서버(200)에서 이루어지는 게임 서버(100)의 로그인 정보 획득 방법은 사용자가 게임톡 서버(200)의 회원으로 등록할 때에 게임 서버(100)의 로그인 정보를 게임톡 서버(200)의 로그인 정보로 사용하게 하거나, 사용자가 게임톡 프로그램을 다운받을 때에 사용자로부터 직접 게임 서버(100)의 로그인 정보를 제공받아 획득한다. 또는, 게임 서버(100)에 접속한 사용자가 게임톡 프로그램의 다운을 게임 서버(100)에게 하는 경우에 게임 서버(100)에서 게임톡 서버(200)로 해당 사용자의 로그인 정보를 제공하게 할 수 있다. 물론 기술한 방법 이외에 서버간에 정보를 주고 받는 통상적인 다양한 방법을 이용하여 해당 사용자에게 대한 게임 서버(100)의 로그인 정보를 획득할 수 있다.

[0023] 게임톡 서버(200)는 동일한 게임방에 참여한 사용자 중 자신이 제공한 게임톡 프로그램을 사용하는 사용자를 파악하고, 자신의 게임톡 프로그램을 사용하는 사용자의 사용자 단말을 매칭시키고 게임톡(채팅)이 가능한 환경을 설정한다.

[0024] 에이전트(300)는 게임 서버(100)와 연동하여 게임 서버(100)의 사용자를 대상으로 게임톡 서비스를 제공하기 위한 기초 정보를 수집하여 게임톡 서버(200)에 제공한다. 여기서 기초 정보는 게임 서버(100) 내 개설된 게임방의 식별정보와, 각 게임방에 참가한 사용자의 식별정보이다. 사용자의 식별정보는 게임 서버(200)의 로그인 정보(예; 아이디, 패스워드)이다. 그리고 에이전트(300)는 게임 서버(100)의 게임방에 참가한 사용자 중에 게임톡 서버(200)에서 제공한 게임톡 프로그램을 설치한 사용자이면 해당 사용자에게 설치된 게임톡 프로그램이 실행되도록 제어하고 게임톡 프로그램을 통해 게임톡 서버(200)에 접속되게 한다.

[0025] 한편, 도 1에서는 게임톡 서버(200)가 하나의 게임 서버(100)와 연결되어 있는 것으로 도시하였으나, 본 발명은 이에 한정되지 않으며, 게임톡 서버(200)가 2 이상의 게임 서버와 연결될 수 있다. 이 경우에 에이전트(300)는 각 게임 서버와 연동하여 각 게임 서버별로 기초정보를 획득하여 게임톡 서버(200)에 제공하고, 게임톡 서버(200)는 게임 서버별로 기초 정보를 분류하여 관리한다.

[0026] 도 1에서 제1 내지 제4 사용자 단말(10 내지 40)이 게임 서버(100) 내에 동일한 게임방에 참여하고 있고, 제1 사용자 단말(10)과 제2 사용자 단말(20)만이 게임톡 프로그램을 설치한 경우이면, 본 발명의 실시 예에 따른 게임톡 매칭 시스템 및 방법은 제1 사용자 단말(10)과 제2 사용자 단말(20)만을 매칭시켜 게임톡 서비스가 이루어지게 한다.

[0027] 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서버와 게임톡 서버의 내부 구성도이다. 도 2에 도시된 바와 같이, 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서버(100)는 통신부(110), 로그인 처리부(120), 게임방 부(130), 게임실행 처리부

(140), 링크 처리부(150), 사용자정보 저장부(160)와 게임정보 저장부(170)를 포함한다. 그리고 게임 서버(100)내에 에이전트(300)가 설치되어 있다.

[0028] 통신부(110)는 사용자 단말(10 내지 40 등)과 인터넷을 기반으로 데이터 통신을 수행한다. 로그인 처리부(120)는 사용자 단말(10 내지 40 등)로부터 아이디와 패스워드 등의 로그인 정보를 수신하여 회원 승인 절차를 수행한다.

[0029] 게임방 관리부(130)는 게임방의 관리를 수행한다. 게임방 관리는 복수의게임방을 고정 설정하여 운영하는 경우에 각 게임방으로의 사용자 참여 또는 사용자 이탈을 식별하고, 게임방 식별정보에 매칭하여 참여 사용자의 식별정보를 관리한다. 그리고 게임방을 개설하여 운영하는 경우에 게임방 관리부(130)는 사용자 또는 자동으로 게임방을 개설하고 게임방 폐지를 수행하며, 개설한 게임방으로의 사용자 참여 또는 사용자 이탈을 식별하고, 게임방 식별정보에 매칭하여 참여 사용자의 식별정보를 관리한다. 이때 게임방 관리부(130)는 게임방 개설 또는 게임방으로의 사용자 참여 또는 이탈에 대한 이벤트 신호 즉, 로그(log) 신호를 발생시키며, 이러한 로그 신호는 에이전트(300)에 의해 수집된다.

[0030] 게임실행 처리부(140)는 접속한 사용자가 게임을 실행하여 다른 사용자와 함께 게임을 즐길 수 있게 하는 정보 처리를 수행한다.

[0031] 링크 처리부(150)는 게임톡 서버(200)로의 링크(link) 처리를 수행한다. 즉, 링크 처리부(150)는 사용자가 게임톡 서버(200)에서 제공하는 게임톡 프로그램의 다운로드를 요청하는 경우에 사용자 단말을 게임톡 서버(200)에 접속시키며, 게임톡 서버(200)로의 접속시에 사용자의 로그인 정보를 게임톡 서버(200)에 제공한다. 링크 처리부(150)는 게임톡 프로그램을 게임 서버(100)를 통해 사용자에게 제공하는 경우에 필요한 구성으로, 사용자가 직접 게임톡 서버(200)에 접속하여 게임톡 프로그램을 다운로드하는 경우이면 사용되지 않는다.

[0032] 사용자정보 저장부(160)는 회원가입시 제공한 사용자 각각의 개인신상정보와 로그인 정보를 저장하고 있으며, 게임정보 저장부(170)는 게임 실행을 통해 발생된 게임과 관련된 각종 정보를 저장하고 있다.

[0033] 게임톡 서버(200)는 통신 연결부(210), 프로그램 제공부(220), 채팅방 생성부(230), 채팅 처리부(240), 회원정보 저장부(250)와 채팅 저장부(260)를 포함한다.

[0034] 통신 연결부(210)는 사용자 단말(10 내지 40)과 인터넷을 기반으로 한 데이터 통신을 가능하게 하며, 또한 에이전트(300)와의 데이터 송수신을 가능하게 한다. 프로그램 제공부(220)는 게임톡 프로그램을 다운로드를 요청한 사용자 단말에게 제공한다.

[0035] 채팅방 생성부(230)는 동일한 게임방에 참여한 사용자 중 게임톡 프로그램을 설치한 사용자 단말을 매칭시키고, 매칭한 사용자 단말간에 채팅을 할 수 있는 채팅방을 생성(개설)한다. 이때 채팅방 생성부(230)는 에이전트(300)로부터 게임 서버(100)의 각 게임방에 참여한 사용자의 로그인 정보(즉, 게임 서버의 로그인 정보)를 수신하여 각 게임방에 몇 명이 참여하고 있는지를 파악하고, 또한 참여한 사용자의 로그인 정보를 회원정보 저장부(250)에 저장된 사용자들의 로그인 정보와 비교하여 사용자를 식별한다.

[0036] 채팅 처리부(240)는 게임 프로그램을 통해 매칭된 사용자들간에 오가는 문자 대화를 수신하고, 수신한 문자 대화를 채팅방의 모든 참가자의 단말에 제공하여 채팅방을 통한 대화를 가능하게 한다. 만약 문자를 이용한 대화 가 아닌 음성을 이용한 대화이면, 채팅 처리부(240)는 게임 프로그램을 통해 매칭된 사용자들간에 오가는 음성을 수신하고, 수신한 음성을 채팅방의 모든 참가자의 단말에 제공하여 각 참가자의 스피커를 통해 타인의 음성을 확인할 수 있게 한다.

[0037] 회원정보 저장부(250)는 게임톡 프로그램을 다운받은 회원들의 로그인 정보를 저장하고 있으며, 이때 로그인 정보는 사용자가 게임 서버(100)의 로그인시에 입력하는 로그인 정보이다. 채팅 저장부(260)는 채팅방 처리부(240)와 연동하며, 게임 프로그램을 통해 매칭된 사용자들간에 오가는 문자 또는 음성 정보를 저장한다.

[0038] 이하에서는 도 3 내지 도 4를 참조로 하여 본 발명의 실시 예에 따른 게임톡 매칭 서비스를 제공한다.

[0039] 도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 게임톡 프로그램을 사용자 단말에 설치하는 과정을 보인 순서도이다. 도 3에 도시된 바와 같이, 제1 사용자는 제1 사용자 단말(10)을 이용하여 게임 서버(100)에 접속하고 로그인한다(S301).

[0040] 제1 사용자가 게임 서버(100)에 로그인한 상태에서 게임 서버(100)에게 게임톡 프로그램의 다운로드를 요청하면(S302), 게임 서버(100)는 게임톡 프로그램에 관련된 정보를 제1 사용자 단말(10)에게 제공한다(S303).

- [0041] 이에 제1 사용자가 게임톡 프로그램에 관련된 정보를 확인하고 해당 정보에 포함된 다운로드 요청 버튼을 클릭하여 다운로드를 요청하면(S304), 게임 서버(100)는 게임톡 서버(200)로의 접속 정보가 포함된 링크 정보를 제1 사용자 단말(10)에 제공한다(S305).
- [0042] 그러면 제1 사용자 단말(10)은 링크 정보를 수신하고 수신한 링크 정보에 따라 게임톡 서버(200)에 접속하여 게임톡 서버(200)와의 세션을 설정한다(S306).
- [0043] 제1 사용자 단말(10)은 게임톡 서버(200)과의 세션이 설정되면 제1 사용자에게 대한 게임 서버(100)의 로그인 정보를 게임톡 서버(200)에 제공한다(S307). S307 과정은 제1 사용자 단말(10)이 알아서 제1 사용자의 로그인 정보를 게임톡 서버(200)에 제공하지만, 게임톡 서버(200)가 제1 사용자에게 로그인 정보의 입력을 요청하여 제1 사용자가 직접 로그인 정보를 입력하여 게임톡 서버(200)에 제공할 수 있다. 또는, 게임 서버(100)가 다운로드 요청시(S304), 또는 링크정보 제공시(S305)에 제1 사용자의 로그인 정보를 게임톡 서버(200)에 제공할 수 있다.
- [0044] 게임톡 서버(200)는 제1 사용자의 로그인 정보를 수신하면, 수신한 로그인 정보를 접속 인증 정보로 하여 접속 인증을 한다(S308). S308 과정에서 중에, 제1 사용자의 로그인 정보를 제1 사용자 또는 제1 사용자 단말(10)로부터 수신하는 경우이면 게임톡 서버(200)는 게임 서버(100)에게 제1 사용자의 로그인 정보의 진위 여부를 문의하는 과정을 가질 수 있다.
- [0045] 게임톡 서버(200)는 제1 사용자 단말(10)에 대한 접속 승인을 하면 제1 사용자의 로그인 정보를 회원정보 저장부(250)에 저장하고(S309), 게임톡 프로그램을 접속된 제1 사용자 단말(10)로 전송한다(S310).
- [0046] 그러면 제1 사용자 단말(10)은 게임톡 프로그램을 수신하여 게임톡 프로그램을 설치한다(S311). 이때 제1 사용자 단말(10)은 게임톡 프로그램의 설치를 완료하면 설치 완료를 게임톡 서버(200)에 알리면, 게임톡 서버(200)는 제1 사용자 단말(10)에 게임톡 프로그램이 설치되었음을 알게 된다. 만약, 제1 사용자 단말(10)이 게임톡 프로그램을 수신하였지만 게임톡 프로그램을 설치하지 않았다면 회원정보 저장부(250)에 저장된 제1 사용자의 로그인 정보에 비활성화 태그(tag)를 부여하여 관리하며, 게임톡 프로그램을 설치한 경우에 비활성화 태그를 제거한다.
- [0047] 제1 사용자 단말(10)에서 게임톡 프로그램의 설치가 완료되거나, 제1 사용자가 마우스나 키보드의 조작으로 게임톡 서버(200)와의 연결을 끊으면 제1 사용자 단말(10)과 게임톡 서버(200)간의 세션이 종료되나(S312), 게임 서버(100)와의 연결은 계속해서 유지된다(S313).
- [0048] 도 4는 본 발명의 제1 실시 예에 따른 게임톡 매칭 방법을 보인 순서도이다. 도 4에 도시된 바와 같이, 제1 사용자 단말(10)을 이용하여 게임 서버(100)에 접속하고 로그인한다(S401).
- [0049] 제1 사용자가 제1 사용자 단말(10)의 게임 프로그램을 실행시키고 플레이할 캐릭터를 선택하면, 게임 서버(100)는 제1 사용자의 게임 실행에 연동하여 게임 실행 모드를 설정한다(S402).
- [0050] 이런 상태에서 사용자가 게임방 개설을 요청하면, 게임 서버(100)는 게임방을 개설하고(S403), 제1 사용자 단말(10)을 개설한 게임방에 참여시킨다(S404).
- [0051] 이때 게임방에 제1 사용자 단말(10)이 참여하였다는 정보 즉, 로그 정보(게임방 식별정보와 제1 사용자의 로그인 정보 포함)는 에이전트(300)에 제공되고(S405), 에이전트(300)는 게임방을 식별하고, 해당 게임방에 참여하는 제1 사용자를 식별한다(S406)). 그런 다음 에이전트(300)는 게임톡 서버(200)에게 제1 사용자의 로그인 정보를 제공하여 제1 사용자가 게임톡 서버(200)의 회원, 즉, 게임톡 프로그램이 설치된 사용자인지를 문의하고(S407), 이에 대응 응답(response)를 수신한다(S408).
- [0052] 에이전트(300)는 제1 사용자가 게임톡 서버(200)의 회원이 아니라고 판단하면 이후 동작을 하지 않지만, 회원이라고 판단하면 제1 사용자 단말(10)에게 게임톡 프로그램의 실행을 지시한다(S410).
- [0053] 이에 제1 사용자 단말(10)의 게임톡 프로그램은 실행되고, 게임톡 프로그램은 자체 설정된 접속정보에 따라 게임톡 서버(200)에 접속한다(S412). 이때 게임톡 프로그램의 실행은 자동적으로 이루어지거나, 게임톡 프로그램에서 제공한 로그인 창에 제1 사용자가 로그인 정보를 제공한 경우에 실행된다.
- [0054] 게임톡 서버(200)는 게임톡 프로그램을 통해 제1 사용자 단말(10)이 접속하면 제1 사용자의 접속을 식별하고 이에 따라 채팅방을 개설한다(S413).
- [0055] 게임 서버(100)에 의해 게임방이 개설되고 이에 대응하여 게임톡 서버(200)에서 채팅방이 개설된 상태에서, 제2 사용자가 제2 사용자 단말(20)을 통해 게임 서버(100)에 접속하고 게임을 실행한 후 제1 사용자가 개설한 게임

방에 참여하면(S416), 에이전트(300)는 게임 서버(100)로부터 로그 정보(게임방 식별정보와 제2 사용자의 로그인 정보 포함)를 수신하고(S417), 게임톡 서버(200)에 제2 사용자가 회원인지를 문의하여 응답(답변)을 수신한다(S418).

[0056] 에이전트(300)는 제2 사용자가 게임톡 서버(200)의 회원이라고 판단하면(S419), 제2 사용자 단말(20)에게 게임톡 프로그램의 실행을 지시하고(S420), 이에 따라 제2 사용자 단말(20)의 게임톡 프로그램은 실행되며, 게임톡 프로그램은 자체 설정된 접속정보에 따라 게임톡 서버(200)에 접속한다(S421).

[0057] 게임톡 서버(200)는 게임톡 프로그램을 통해 제2 사용자 단말(20)이 접속하면 제2 사용자의 접속을 식별하고 이에 따라 제1 사용자가 참여 중인 채팅방에 참여시키고 제2 사용자의 참여를 알리는 문자 안내 또는 음성 안내를 생성하여 제1 및 제2 사용자 단말(10, 20)에 각각 전송한다(S422, S423).

[0058] 문자 안내를 전송하는 경우에, 제1 및 제2 사용자 단말(10, 20)에는 게임톡 프로그램의 실행에 따라 채팅창이 화면상에 출력되어 있으며, 문자 안내는 채팅창에 표시된다. 음성 안내를 전송하는 경우이면, 음성 안내는 제1 및 제2 사용자 단말(10)의 스피커를 통해 출력된다.

[0059] 이에 제1 및 제2 사용자는 서로의 존재를 확인하게 되고 채팅창 또는 마이크와 스피커를 통해 문자 또는 음성 채팅을 하게 된다..

[0060] 한편, 전술한 실시 예는 게임방에 사용자가 랜덤하게 참여하는 경우에 대한 것이다. 그러나 본 발명은 이에 한정되지 않고 게임방에 복수의 사용자가 동시에 참여하는 경우에도 적용이 가능하다. 이 경우에 게임방에 동시에 참여한 복수의 사용자들에 대하여 본 발명의 실시 예는 S405과정 내지 S413 과정을 수행하여 각 사용자를 동일한 채팅방에 참여시킨다. 물론 채팅방에 참여하는 사용자는 S407, S408 및 S409 과정에 의해 게임톡 프로그램이 설치된 사용자로 필터링된다. 즉, 채팅방에 참여하는 사용자는 게임톡 서버(200)에서 제공하는 게임톡 프로그램을 사용하는 사용자들이며, 이에 따라 게임톡 프로그램을 사용하는 사용자들끼리만 채팅을 하게 된다.

[0061] 또 한편, 전술한 실시 예에서는 S407 과정, S408, S409 과정, S410 과정을 에이전트(300)에서 수행하는 것으로 설명하였으나, 본 발명의 다른 실시 예로서 에이전트(300)가 아닌 게임톡 서버(200)에서 수행하도록 할 수 있다.

[0062] 전술한 본 발명의 설명은 예시를 위한 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 쉽게 변형이 가능하다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시 예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 예를 들어, 단일형으로 설명되어 있는 각 구성 요소는 분산되어 실시될 수도 있으며, 마찬가지로 분산된 것으로 설명되어 있는 구성 요소들도 결합된 형태로 실시될 수 있다.

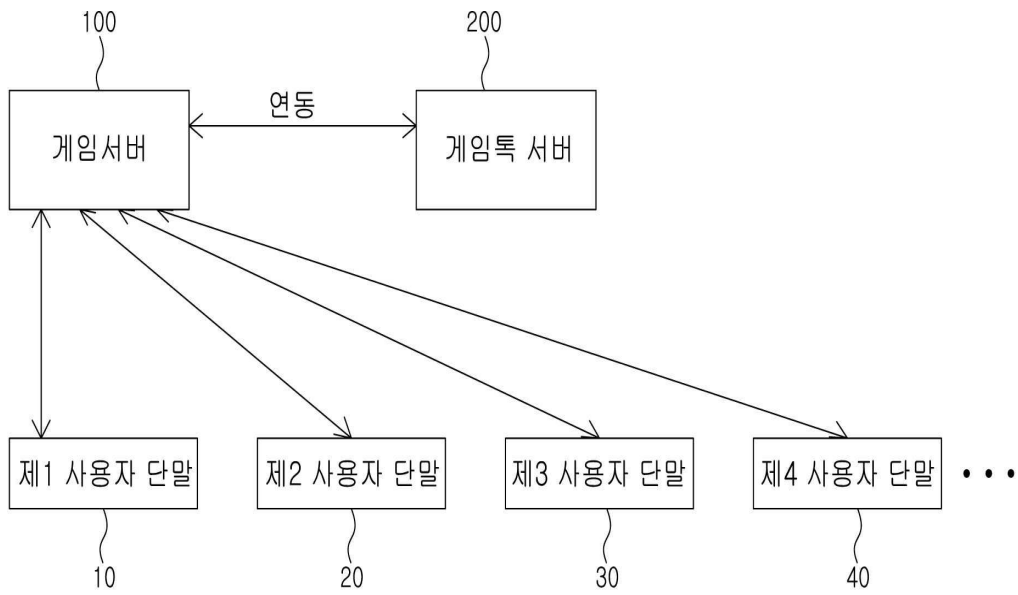
[0063] 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 균등 개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

부호의 설명

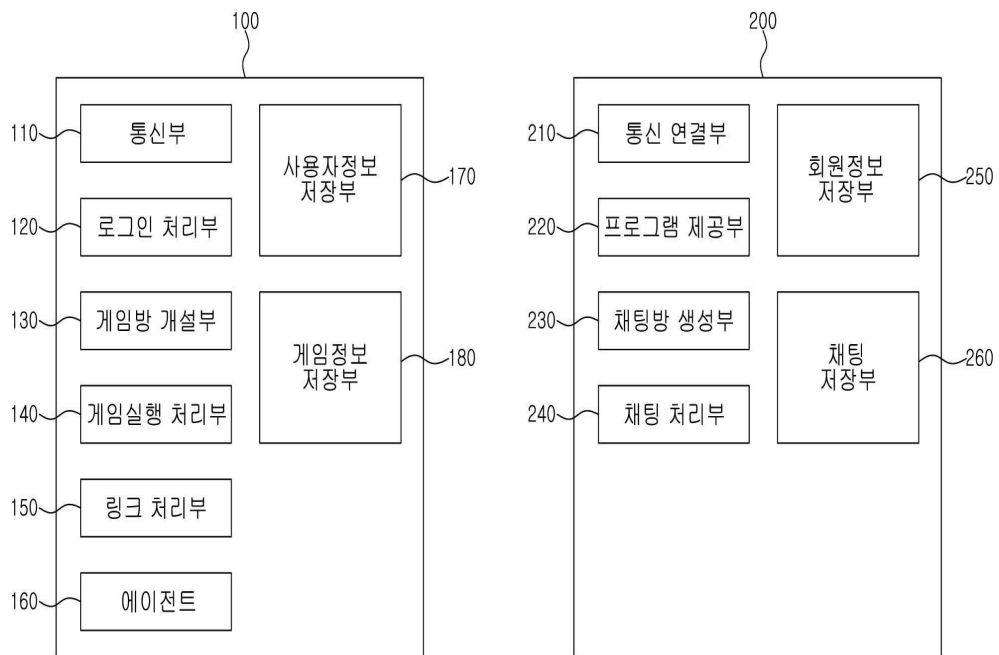
[0064]	100 : 게임 서버	200 : 게임톡 서버
	300 : 에이전트	10 내지 40 : 사용자 단말
	110 : 통신부	120 : 로그인 처리부
	130 : 게임방 관리부	140 : 게임실행 처리부
	150 : 링크 처리부	160 : 사용자정보 저장부
	170 : 게임정보 저장부	210 : 통신 연결부
	220 : 프로그램 제공부	230 : 채팅방 생성부
	240 : 채팅 처리부	250 : 회원정보 저장부
	260 : 채팅 저장부	

도면

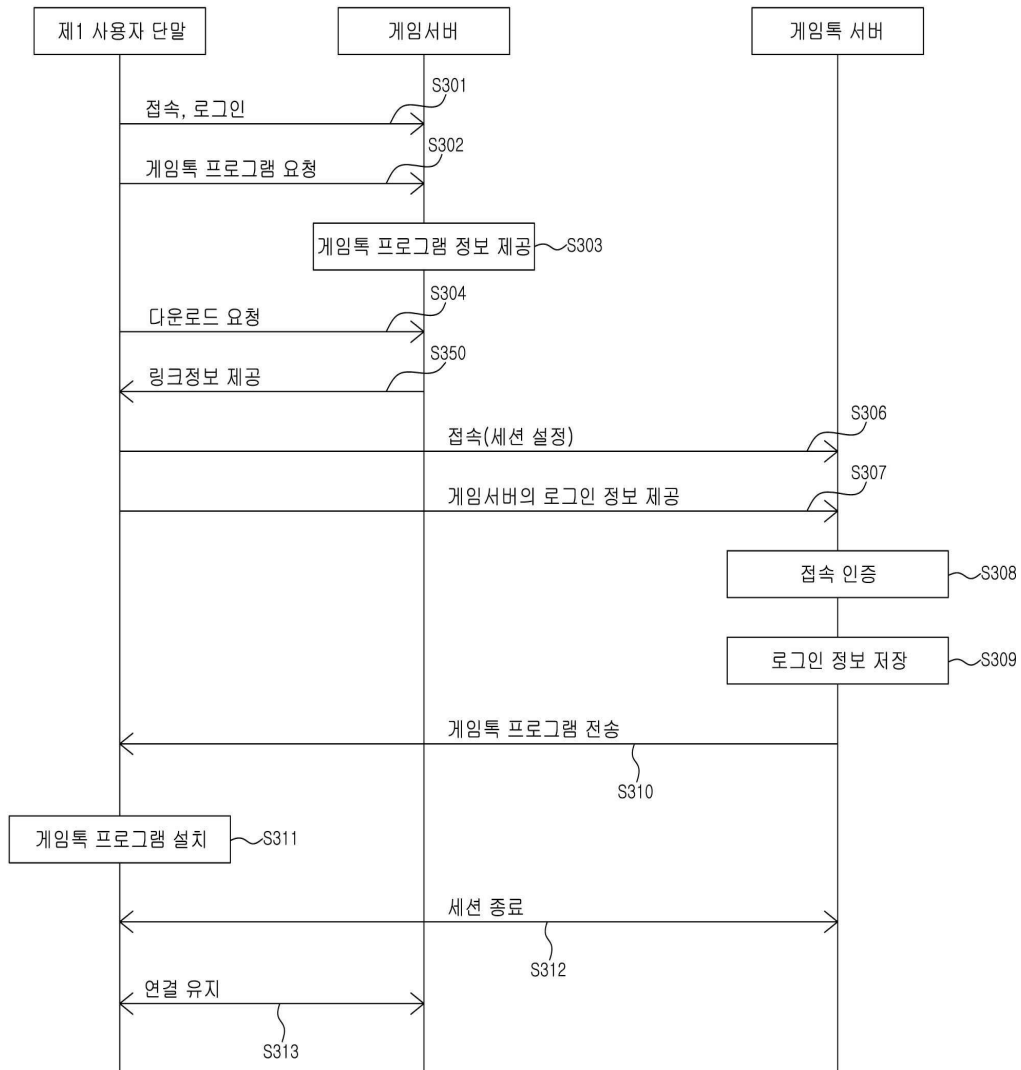
도면1



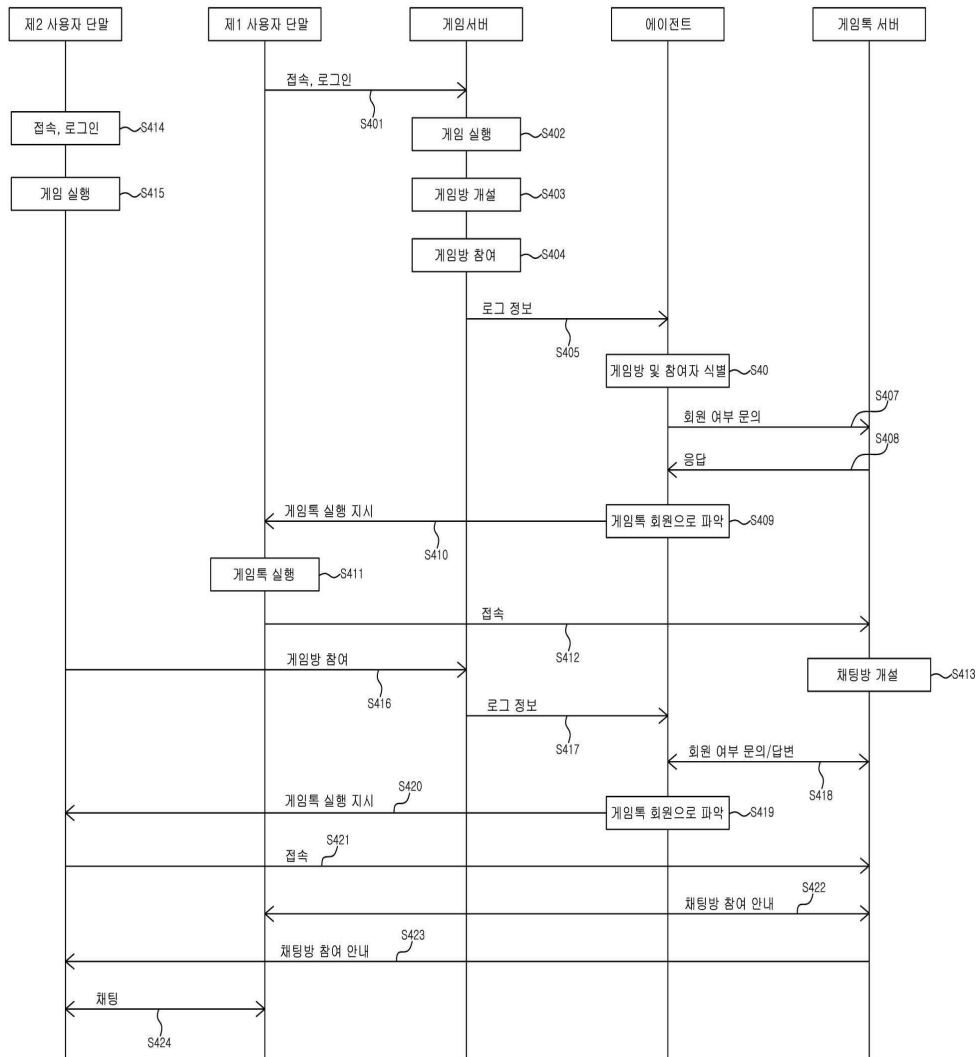
도면2



도면3



도면4



도면5

