(12) 按照专利合作条约所公布的国际申请

(19) 世界知识产权组织
国 际 局

(43) 国际公布日
2008 年4 月17 日 (17.04.2008)

PCT

(10) 国际公布号
WO 2008/043296 A1

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/12 (2006.01) *G06F 15/16* (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01) *H04L 12/58* (2006.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2007/070790

(22) 国际申请日: 2007 年9 月26 日 (26.09.2007)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
200610140657.3
2006 年9 月29 日 (29.09.2006) CN
200710108602.9
2007 年5 月31 日 (31.05.2007) CN
200710108683.2
2007 年6 月14 日 (14.06.2007) CN

(71) 申请人 (对除美国外的所有指定国): **腾讯科技（深圳）有限公司 (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN)** [CN/CN]; 中国广东省深圳市福田区振兴路赛格科技园2栋东403室, Guangdong 518044 (CN)。

(72) 发明人; 及

(75) 发明人/申请人 (仅对美国): **冯博文 (FENG, Bowen)** [CN/CN]; 中国广东省深圳市福田区振兴路赛格科技园2栋东403室, Guangdong 518044 (CN)。

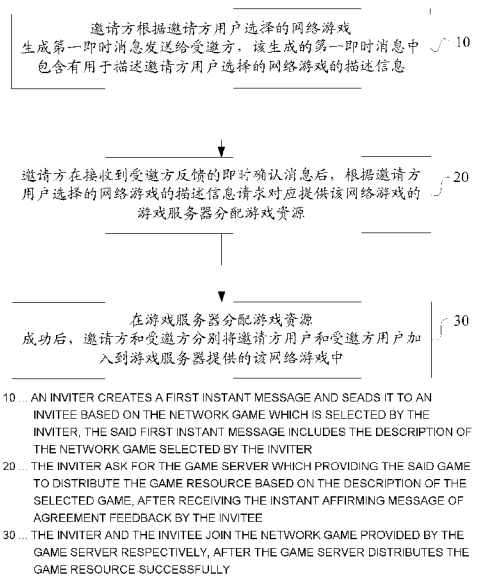
(74) 代理人: **北京德琦知识产权代理有限公司 (DEQI INTELLECTUAL PROPERTY LAW CORPORATION)**; 中国北京市海淀区知春路1号学院国际大厦7层, Beijing 100083 (CN)。

(81) 指定国 (除另有指明，要求每一种可提供的国家保护): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ,

[见续页]

(54) **Title:** METHOD, EQUIPMENT AND SYSTEM FOR JOINING A NETWORK GAME

(54) **发明名称:** 加入网络游戏的方法、设备和系统



(57) **Abstract:** Method for inviting an instant communication user to join a network game includes steps: An inviter creates a first instant message and sends it to an invitee based on the network game which is selected by the inviter. The said first instant message includes the description of the network game selected by the inviter. The inviter asks the game server which providing the said game for distributing the game resource based on the description of the selected game, after receiving the instant affirming message of agreement feedback by the invitee. The inviter and the invitee join the network game provided by the game server respectively, after the game server distributes the game resource successfully.

(57) **摘要:**

一种邀请即时通信用户加入网络游戏的方法，包括邀请方根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息；邀请方在接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；以及在该游戏服务器分配游戏资源成功后，邀请方和受邀方分别将邀请方和受邀方用户加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中。

WO 2008/043296 A1

DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW。

(84) 指定国（除另有指明，要求每一种可提供的地区保护）：ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), 欧洲 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MT, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG)。

本国际公布：

— 包括国际检索报告。

第 IV 栏　摘要正文(接第 1 页第 5 项)

一种邀请即时通信用户加入网络游戏的方法，包括邀请方根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息；邀请方在接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；以及在该游戏服务器分配游戏资源成功后，邀请方和受邀方分别将邀请方和受邀方用户加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中。

加入网络游戏的方法、设备和系统

技术领域

本发明涉及互联网技术领域，尤其是涉及一种加入网络游戏的方法、设备和系统。

发明背景

在现有技术中，通信各方参与当前游戏的方法通常是：首先游戏的邀请方与游戏服务器交互建立当前参与的游戏；然后邀请方将建立游戏所需的游戏信息发送给其他参与该游戏的各受邀方；决定加入该游戏的受邀方根据收到的游戏信息访问建立当前游戏的游戏服务器，向该游戏服务器提供自身收到的游戏信息；最后，当前游戏服务器根据受邀方提供的游戏信息，将受邀方加入游戏。

目前，即时通信技术和网络游戏技术已经实现了相互结合。即时通信服务是一种基于互联网的通信服务，一般以实现网络上即时通信功能为主。即时通信服务已经在互联网上得到了广泛的应用和认可，即时通信服务可以通过即时通信系统来实现。随着互联网技术的迅猛发展，即时通信技术和网络游戏技术均得到了普遍的发展和应用。即时通信用户可以随时邀请在线的其他即时通信用户共同参与到一个网络游戏中，从而在基于即时消息交流的同时通过共同参与网络游戏来促进好友联系人之间更好的感情。

下面以即时通信为例对现有技术及其缺点进行描述。

请参照图 1，该图是现有技术中即时通信用户邀请其他即时通信用户共同参与到一个网络游戏中的处理过程示意图，其主要处理过程如下：

S1.在即时通信系统中，邀请方（Inviter）调用自身设备中的一个游戏客户端 A（Game Client A），游戏客户端是用户设备中的一个软件程序，通常一个游戏客户端对应一个游戏;

S2.邀请方通过调用的游戏客户端开始在游戏服务器（Game Server）侧加入一个网络游戏;

S3.游戏服务器激活邀请方加入的网络游戏，并为该激活的网络游戏提供相应服务;

S4.游戏服务器将连接该网络游戏的连接细节信息提供给邀请方客户端;

S5.邀请方根据游戏服务器提供的连接细节信息，为自身的所有联系人[即受邀方（Invitee）]创建一个即时消息，该创建的即时消息中包含调用该网络游戏的调用数据;

S6.邀请方在上述创建的即时消息中加入当前游戏的状态信息，并将更新处理后的即时消息发送到即时消息服务器（Messenger Server）;

S7.即时消息服务器将邀请方发来的即时消息路由到所有受邀方;

S8.各个受邀方即时消息客户端接收包含游戏调用数据的即时消息;

S9.其中的一些受邀方决定加入该网络游戏;

S10.决定加入该网络游戏的各受邀方调用自身设备中的对应游戏客户端，解析列举即时消息中包含的调用数据;

S11.受邀方的游戏客户端基于解析的调用数据加入到游戏服务器服务的该网络游戏中;

S12.游戏服务器接纳新的玩家（指受邀方），至此完成通过即时通信方式邀请好友加入相关网络游戏的处理过程。

从上述处理过程可以看出，在即时通信系统中是由一个即时通信用户作为邀请方，启动自身设备中的游戏客户端，并通过该启动的游戏客

户端加入到游戏服务器提供的网络游戏中，同时由邀请方用户设备中的即时消息客户端（IM Client）将调用这个网络游戏的相关调用数据通过即时消息形式，经过即时消息服务器的中转送达给自身的所有作为受邀方的即时通信联系人，其中决定加入该网络游戏的受邀方用户根据接收到的这些调用数据加入到游戏服务器提供的同一个网络游戏中，从而实现邀请方和受邀方共同参与到一个网络游戏中的目的。

但是基于上述的邀请方式中，作为邀请方的即时通信用户是在成功发起一个网络游戏后，进而将自身的所有联系人均作为受邀方，分别邀请这些受邀方参与到该网络游戏中，这样如果所有的受邀方都不同意加入到该网络游戏中，则邀请方的这个网络游戏发起过程就变得没有必要，由此也会浪费邀请方的处理资源，同时由于邀请方将所有的联系人均作为受邀方，分别向每个受邀方发送相关调用数据，这样没有针对性的群发相关调用数据给各个联系人，势必也会浪费网络的传输处理资源。此外，由于邀请方将包含用于调用网络游戏的调用数据通过即时消息形式，经由即时消息服务器转发给受邀方，这样就会无形增加即时消息服务器中继转发即时消息的处理负荷，从而也会浪费即时消息服务器的处理资源。

可以意识到，上述缺点并不仅局限于即时通信系统的网络游戏中，而是存在于任意形式的网络游戏中。以上以即时通信为例进行说明仅为示范性阐述。

发明内容

本发明实施例提出一种加入网络游戏的方法，以解决现有技术中邀请用户加入网络游戏时会增加邀请方不必要操作的问题。

本发明实施例还提出了一种邀请方用户设备和受邀方用户设备，以

解决现有技术中邀请用户加入网络游戏时会增加邀请方不必要操作的问题。

相应的，本发明实施例还提出了一种用户加入网络游戏的系统，以解决现有技术中邀请用户加入网络游戏时会增加邀请方不必要操作的问题。

本发明实施例提出的技术方案如下：

一种加入网络游戏的方法，包括步骤：

邀请方生成第一消息发送给受邀方，在所述第一消息中指示受邀方共同参与游戏；

邀请方在接收到受邀方反馈的同意加入的确认消息后，邀请方请求提供网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；或所述受邀方在接收所述第一消息后，请求提供网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；

在游戏服务器分配游戏资源成功后，邀请方和受邀方分别加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中。

一种邀请方用户设备，包括：

即时消息客户端，用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息；

游戏客户端，用于在邀请方用户设备接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入邀请方用户选择的网络游戏的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源，并在游戏资源分配成功后，将邀请方用户加入到该网络游戏中。

一种受邀方用户设备，包括：

即时消息客户端，用于将邀请方发来的第一即时消息中包含的网络

游戏描述信息解析显示给受邀方用户，以及在受邀方用户指示同意加入所述网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方；

游戏客户端，用于接收用于指示受邀方用户加入对应游戏服务器提供的网络游戏的加入信息，并根据接收到的加入信息将受邀方用户加入到所述网络游戏中。

一种加入网络游戏的系统，该系统包括邀请方、受邀方和游戏服务器，其中：

邀请方，用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息，并在接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源，在该游戏服务器分配游戏资源成功后，将邀请方用户加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中；

受邀方，用于将邀请方发来的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户，以及在受邀方用户指示同意加入所述网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方，并在该游戏服务器分配游戏资源成功后，将邀请方用户加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中；

游戏服务器，用于根据邀请方的请求分配游戏资源，并提供网络游戏。

一种加入网络游戏的系统，该系统包括：第一客户端、第二客户端以及游戏服务器；

所述第一客户端向第二客户端发送参与游戏请求；并在收到当前游戏已建立的指示后，访问为当前游戏提供服务的游戏服务器，加入当前建立的游戏；

所述第二客户端接收所述第一客户端发送的所述请求；在接受所述

请求时确定当前参与的游戏，与为当前游戏提供服务的游戏服务器交互，建立当前游戏；并在当前游戏建立成功后，向所述第一客户端指示当前游戏已建立。

一种加入网络游戏的即时通信客户端，包括用户接口单元和处理单元；

所述用户接口单元接收所在即时通信客户端对应的邀请方用户发送的、请求受邀方用户参与游戏的指令，并指示所述处理单元处理所述请求；

所述处理单元接收所述用户接口单元发送的所述指示，向受邀方用户所在即时通信客户端发送参与游戏请求；并在收到所述受邀方用户所在即时通信客户端发送的当前参与游戏已建立的指示后，指示所述邀请方用户对应的游戏客户端加入当前建立的游戏。

一种加入网络游戏的即时通信客户端，包括用户接口单元和处理单元；

所述处理单元接收邀请方用户所在即时通信客户端发送的参与游戏请求，并向所述用户接口单元指示当前收到的参与游戏请求；在收到所述用户接口单元发送接受所述邀请方用户的指示后，指示受邀方用户对应的游戏客户端建立当前参与的游戏；并在收到所述游戏客户端发送的已建立当前游戏的指示后，指示所述邀请方即时通信客户端当前游戏已建立；

所述用户接口单元接收所述处理单元发送的所述指示，向所在即时通信客户端的受邀方用户提示当前参与游戏请求；接收所述受邀方用户接受请求的指令，并根据所述接收的指令确定当前参与的游戏，指示所述处理单元建立所述当前参与的游戏。

一种加入游戏的系统，该系统包括：第一客户端、第二客户端和游

戏服务器;

所述第一客户端，用于向所述游戏服务器发送建立当前游戏的请求；接收所述游戏服务器发送的所述游戏相关信息，并根据所述游戏相关信息将所述第一客户端用户加入当前游戏;

所述第二客户端，用于接收所述游戏服务器发送的所述游戏相关信息，并根据所述游戏相关信息将所述第二客户端用户加入当前游戏;

所述游戏服务器，用于接收所述第一客户端建立当前游戏的请求，为当前游戏分配游戏资源，保存用于表示所述游戏资源的游戏相关信息；向所述第一客户端和第二客户端发送游戏相关信息。

一种游戏服务系统，包括客户端接口服务器和游戏服务器;

所述客户端接口服务器，用于接收邀请方建立当前游戏的请求，分配为当前提供服务的游戏服务器，保存表示所述游戏服务器提供游戏资源的游戏相关信息；向包括邀请方在内的、参与当前游戏的参与侧发送游戏相关信息;

所述游戏服务器接收与自身对应的游戏相关信息，为发送该游戏相关信息的参与侧提供当前游戏服务。

在本发明实施例的技术方案中，邀请方用户只有在受邀方用户同意加入其发起的网络游戏后，才到网络侧的游戏服务器请求对应的游戏资源并加入该游戏服务器提供的网络游戏中，从而避免了邀请方用户进行不必要的操作处理，节约了邀请方用户设备的操作处理资源。

附图简要说明

下面将结合各个附图对本发明技术方案的主要实现原理及其具体实施方式进行详细的阐述，在附图中:

图 1 为现有技术中即时通信用户邀请其他即时通信用户共同参与到

一个网络游戏中的处理过程示意图;

图 2 为本发明第一实施例邀请即时通信用户加入网络游戏的方法的主要实现原理流程图;

图 3 为本发明第二实施例邀请方用户设备的主要组成结构框图;

图 4 为本发明第三实施例邀请方用户设备中即时消息客户端的具体实施例组成结构框图;

图 5 为本发明第四实施例受邀方用户设备的具体组结构框图;

图 6 为根据本发明第五实施例的实现原理进行实施的示范性流程图;

图 7 为本发明第六实施例方法的示例性流程图;

图 8 为本发明第七实施例的加入游戏的系统的示例性结构图;

图 9 为本发明第八较佳实施例方法的流程图;

图 10 为本发明第九较佳实施例方法的流程图;

图 11 为本发明第十实施例的系统结构图;

图 12 为本发明第十一实施例的示例性方法流程图;

图 13 为本发明第十二实施例的示例性方法流程图;

图 14 为本发明第十三实施例的方法流程图;

图 15 为本发明第十四实施例的装置结构图。

实施本发明的方式

本发明实施例技术方案针对现有技术存在的技术缺陷，提出邀请方用户只有在受邀方用户同意加入其发起的网络游戏后，或受邀方在接收到邀请方发送的指示受邀方共同参与游戏的第一消息后，才请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源，并在游戏资源分配成功后邀请方和受邀方分别加入该网络游戏，从而避免邀请方用户进行不必要的

操作处理，节约邀请方用户设备的操作处理资源。

同时，邀请方用户有针对性地选定受邀方用户，并通过即时消息形式邀请选定的受邀方用户，从而可以有效节约网络传输处理资源。与此同时，邀请方用户和受邀方用户之间在交互邀请消息时、或在交互加入网络游戏的加入消息时，将相应的即时消息直接通过点对点连接（P2P，Peer to peer）方式、或直接通过用户数据报协议（UDP，User Datagram Protocol）方式进行传输交互，而可以避免通过即时消息服务器进行中转处理，因此可以减小即时消息服务器中转即时消息的处理负荷。

不仅与此，邀请方用户只需要选定要发起的游戏项目和要邀请的联系人，后续邀请方用户所在的用户设备就会自动邀请联系人加入网络游戏，并在联系人同意加入网络游戏后，自动连接网络侧的游戏服务器以及将邀请方用户加入相应的网络游戏，并将相关的加入信息发送给受邀方，受邀方就会根据接收到的加入信息自动将受邀方用户加入到该网络游戏中，因此对于邀请方用户而言、或受邀方用户而言操作上都极为方便，不需要进行过多的手工操作，因此极好的提高了用户的使用体验。

请参照图 2，该图是本发明第一实施例邀请即时通信用户加入网络游戏的方法的主要实现原理流程图，其主要实现过程如下：

步骤 10，邀请方根据邀请方用户所选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，其中该生成的第一即时消息中包含有用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息（其中该描述信息可以但不限于为网络游戏的 ID 信息，即 Game ID），这个网络游戏就是邀请方用户打算发起、并和受邀方用户共同参与的网络游戏；其中邀请方优选的将该生成的第一即时消息通过点对点连接方式、或通过用户数据报协议方式直接发送给受邀方，当然也可以经由即时消息服务器的中转处理，再发送给受邀方；邀请方生成这个第一即时消息并发送给受邀方的过程主要如下：

邀请方的游戏客户端（或即时消息客户端）向邀请方用户提供一个网络游戏列表。比如：即时消息客户端可以加载游戏大厅提供组件的子集来实现提供游戏列表，这个游戏列表由这些组件从游戏服务器上取回。可以由即时消息客户端提供游戏列表的展示，显示拉取到的游戏列表。

邀请方的即时消息客户端根据邀请方用户在该网络游戏列表中所选择的网络游戏项目，生成一个即时消息，这个生成的即时消息中包含有用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息；

邀请方的即时消息客户端将邀请方用户选定的联系人作为受邀方用户，以将上述生成的即时消息发送给受邀方用户。

步骤 20，邀请方在接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入邀请方用户选择的网络游戏的即时确认消息后，再根据上述的网络游戏描述信息请求网络侧对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；其中对于受邀方用户而言，向邀请方反馈即时确认消息的具体过程主要如下：

受邀方的即时消息客户端将接收到的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户，以询问受邀方用户是否愿意加入到由邀请方用户发起的该网络游戏中。

受邀方用户如果决定加入该网络游戏，就会向自身的即时消息客户端下发同意加入指令，受邀方的即时消息客户端在接收到受邀方用户下发的该用于指示同意加入该网络游戏的指令后，便生成对应的即时确认消息反馈给邀请方，其中受邀方的即时消息客户端较佳地通过点对点连接方式、或通过用户数据报协议方式直接将即时确认消息反馈给邀请方，当然也可以经由即时消息服务器的中转处理，再发送给邀请方。

其中邀请方请求网络侧对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源过程具体如下：

邀请方的游戏客户端根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息（如 Game ID 信息），选定网络侧的一个提供该网络游戏的游戏服务器，其中邀请方的游戏客户端可以根据邀请方用户选取的 Game ID 信息，在提供该网络游戏的各个游戏服务器中选定一台当前在线人数最少的游戏服务器，或者是预先设置一个选取策略（如预先设置要选取的游戏服务器 ID），后续根据该选取策略在提供该网络游戏的各个游戏服务器中选定一个对应的游戏服务器，然后请求该选定的游戏服务器分配相应的游戏资源。

步骤 30，在该游戏服务器分配游戏资源成功后，邀请方将邀请方用户加入到游戏服务器提供的该网络游戏中，并且受邀方将受邀方用户加入到游戏服务器提供的该网络游戏中，从而实现了邀请方用户邀请受邀方用户共同参与到一个网络游戏中共同娱乐的目的。

其中在提供网络游戏的游戏服务器分配游戏资源成功后，一种实现方式是：邀请方的游戏客户端可以根据邀请方用户预先设置的用于加入所述网络游戏的加入信息，例如房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等，将邀请方用户加入到游戏服务器提供的该网络游戏中。另一种实现方式是：网络侧的对应游戏服务器在分配游戏资源成功后，向邀请方的游戏客户端发送用于指示邀请方用户加入该网络游戏的具体加入信息，如房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等，这样邀请方的游戏客户端再根据游戏服务器发来的具体加入信息将邀请方用户加入到该网路游戏中。

在邀请方用户成功加入到该网络游戏中后，对于受邀方用户加入该网络游戏，可以但不限于采用下述两种方式来完成：

一种方式是邀请方的游戏客户端将邀请方用户成功加入到对应游戏服务器提供的该网络游戏后，向该游戏服务器发送受邀方的标识（例如

受邀方的 IP 地址信息等），游戏服务器根据接收到的受邀方的标识信息，向对应的受邀方的游戏客户端发送用于指示受邀方用户加入该网络游戏的具体加入信息，例如房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等，受邀方的游戏客户端根据该游戏服务器发来的具体加入信息将受邀方用户加入到该网路游戏中，从而达到邀请方用户邀请受邀方用户共同参与到一个网络游戏中共同娱乐的目的。

另一种方式是对应的游戏服务器将用于指示受邀方用户加入该网络游戏的具体加入信息，包括房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等发送给邀请方，邀请方的即时消息客户端生成第二即时消息发送给受邀方的即时消息客户端，其中该生成的第二即时消息中包含该游戏服务器发来的用于指示受邀方用户加入该网络游戏的对应加入信息，受邀方的即时消息客户端在接收到的第二即时消息中解析出其包含的对应加入信息，并发送给受邀方的游戏客户端，受邀方的游戏客户端根据接收到的加入信息将受邀方用户加入到该游戏服务器提供的网络游戏中，从而达到邀请方用户邀请受邀方用户共同参与到一个网络游戏中共同娱乐的目的。同理，邀请方的即时消息客户端也可以通过点对点连接方式、或通过用户数据报协议方式将该生成的第二即时消息发送给受邀方的即时消息客户端，当然也可以经由即时消息服务器的中转处理，再发送给受邀方的即时消息客户端。

后续游戏服务器在将受邀方用户成功加入到该网络游戏中后，还可以进而向受邀方的游戏客户端反馈受邀方用户加入成功的通知消息，然后受邀方的游戏客户端将游戏服务器反馈的加入成功通知消息解析显示给受邀方用户。

其中在上述描述中，邀请方和受邀方包含的游戏客户端是指包含有游戏逻辑控制实体（如通常所说的游戏大厅）的游戏客户端。

相应于本发明实施例上述提出的方法原理，本发明实施例还提出了一种邀请方用户设备和受邀方用户设备。

请参照图 3，该图是根据本发明第二实施例邀请方用户设备的主要组成结构框图，其中主要包括即时消息客户端和游戏客户端，其中即时消息客户端用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，其中第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息；游戏客户端用于在邀请方用户设备接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入邀请方用户选择的网络游戏的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源，并在游戏资源分配成功后，将邀请方用户加入到该网络游戏中。其中即时消息客户端具体包括:

第一即时消息生成单元 100，用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息，其中该生成的第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息，其中该网络游戏即为邀请方用户打算发起的、并和受邀方用户一起参与的网络游戏；其中该生成的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息可以为网络游戏的标识信息，即 Game ID 信息。

第一即时消息发送单元 200，用于将上述第一即时消息生成单元 100 生成的第一即时消息发送给受邀方；其中第一即时消息发送单元 200 较佳地通过点对点连接方式、或通过用户数据报协议方式直接将生成的第一即时确认消息发送给受邀方用户所在的设备，当然也可以经由即时消息服务器的中转处理，再发送给受邀方用户所在的设备。

其中游戏客户端具体包括:

游戏资源请求单元 300，用于在接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入邀请方用户选择的网络游戏的即时确认消息后，根据邀请方用户

选择的网络游戏描述信息（如 Game ID 信息）请求网络侧对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；其中该游戏资源请求单元 300 可以根据邀请方用户选取的 Game ID 信息，在提供该网络游戏的各个游戏服务器中选定一台当前在线人数最少的游戏服务器，或者是预先设置一个选取策略（如预先设置要选取的游戏服务器 ID），后续根据该选取策略在提供该网络游戏的各个游戏服务器中选定一个对应的游戏服务器，然后请求该选定的游戏服务器分配游戏资源；

游戏加入单元 400，用于在对应游戏服务器分配游戏资源成功后，将邀请方用户加入到该网络游戏中，其中该游戏加入单元 400 可以根据邀请方用户预先设置的用于加入其选择的网络游戏的相关信息，如预先设置的房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等，将邀请方用户加入到该网络游戏中；此外游戏加入单元 400 还可以包括下述组成部分，并由该些组成部分来完成将邀请方用户加入到该发起的网络游戏中：

接收子单元，用以接收在网络侧的对应游戏服务器分配游戏资源成功后，向邀请方发送的用于指示邀请方用户加入该网络游戏的具体加入信息，其中游戏服务器发来的用于指示邀请方用户加入该网络游戏的具体加入信息包括房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等；

加入子单元，用于根据接收子单元接收到的具体加入信息，将邀请方用户加入到对应游戏服务器提供的该网路游戏中。

请参照图 4，该图是根据本发明第三实施例邀请方用户设备中即时通信客户端的具体实施例组成结构框图，其在上述图 3 的主要组成结构基础上，还包括受邀方加入信息接收单元 500、第二即时消息生成单元 600 和第二即时消息发送单元 700，其中新增各个单元的具体作用如下：

受邀方加入信息接收单元 500，用于接收提供该网络游戏的游戏服务器发给邀请方的用于指示受邀方用户加入该网络游戏的具体加入信息，其中用于指示受邀方用户加入该网络游戏的具体加入信息包括房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等；

第二即时消息生成单元 600，用于生成第二即时消息，其中该生成的第二即时消息中包含上述受邀方加入信息接收单元 500 接收到的用于指示受邀方用户加入该网络游戏的对应加入信息；

第二即时消息发送单元 700，用于将上述第二即时消息生成单元 600 生成的第二即时消息发送给受邀方，其中第二即时消息发送单元 700 较佳地也通过点对点连接方式、或通过用户数据报协议方式直接将生成的第二即时消息发送给受邀方用户所在的设备，当然也可以经由即时消息服务器的中转处理，再发送给受邀方用户所在的设备。

请参照图 5，该图是根据本发明第四实施例受邀方用户设备的具体组织结构框图，其主要包括即时消息客户端，用于将邀请方发来的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户，以及在受邀方用户指示同意加入该网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方；游戏客户端，用于接收用于指示受邀方用户加入对应游戏服务器提供的网络游戏的加入信息，并根据接收到的加入信息将受邀方用户加入到该网络游戏中。其中该即时消息客户端具体包括：

即时消息接收解析单元 1000，用于接收邀请方发来的第一即时消息，并进而将该第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户；

即时确认消息反馈单元 1100，用于在受邀方用户指示同意加入到该网络游戏中后，生成即时确认消息并反馈给邀请方；其中即时确认消息反馈单元 1100 可以将生成的即时确认消息通过点对点连接方式、或通

过用户数据报协议方式直接反馈给邀请方，当然也可以经由即时消息服务器的中转处理，再反馈给邀请方。

其中该游戏客户端具体包括:

加入信息接收单元 1200，用于接收用于指示受邀方用户加入对应游戏服务器提供的网络游戏的具体加入信息，其中该加入信息接收单元 1200 可以接收由提供该网络游戏的游戏服务器发来的用于指示受邀方用户加入到该网络游戏中的加入信息，也可以接收邀请方发来的第二即时消息，其中该第二即时消息中包含用于指示受邀方用户加入到对应网络游戏中的具体加入信息，其中加入信息接收单元 1200 接收到的用于指示受邀方用户加入到对应网络游戏中的加入信息具体包括房间标识（Room ID）、桌位标识（Table ID）和坐位标识（Seat ID）信息等;

游戏加入单元 1300，用于根据上述加入信息接收单元 1200 接收到的具体加入信息，将受邀方用户加入到对应游戏服务器提供的该网络游戏中，达到邀请方用户邀请受邀方用户共同参与到一个网络游戏中共同娱乐的目的。

结合本发明上述给出的方案实现原理，下面给出一个实施例，该实施例描述了从邀请方用户发起玩游戏请求到邀请方用户和受邀方用户之间一起玩游戏的完整流程，请参照图 6，该图是本发明第五实施例的具体实现流程图，其中该完整的流程具体可以分为游戏邀请过程、邀请方游戏加入过程和受邀方游戏加入过程，其中:

游戏邀请过程具体如下:

S20. 邀请方用户在即时消息客户端提供的好友列表中选择一个或多个好友并弹出菜单以进行邀请选择的好友参加游戏;

S22. 即时消息客户端在弹出菜单前，加载游戏大厅（Game Lobby，用于提供连接游戏服务器、发起游戏等与特定游戏逻辑无关的公共功

能，其在用户设备中是一个软件程序，如可以是游戏客户端的一个功能部件），该加载的游戏大厅提供有一个插件（ Plug-in，是一个独立的部件，用于提供一些与即时消息客户端约定的功能接口，并用于向即时消息客户端提供游戏相关信息），通过该插件可以将游戏列表提供并显示给邀请方用户；

S24. 邀请方用户在弹出的菜单显示的网络游戏列表里选择其中一个想一起玩的游戏项目，游戏大厅提供的插件根据邀请方用户选择的游戏项目准备相关邀请数据，其中准备的相关邀请数据中包含有 GameID，GameID 能够让游戏大厅决定准备发起什么样的游戏项目；

S26. 即时消息客户端将插件准备出的相关邀请数据组织成即时消息形式，通过一定的网络传输方式（包括但不限于 Pear-to-Pear、UDP 等方式，这取决于即时消息客户端启动时选择的网络连接方式）直接发送到受邀方用户的即时消息客户端，这个发送过程可以不需要通过即时消息服务器的中转处理；

S28. 受邀方用户的即时消息客户端解析显示邀请方用户的即时消息客户端发来的相关邀请消息，其包含有可操作的内容，比如同意、或取消当前邀请等；

S30. 如果受邀方用户同意参与该游戏，则受邀方用户的即时消息客户端将受邀方同意的回应数据反馈给邀请方用户的即时消息客户端，其反馈该回应数据也通过 Pear-to-Pear、UDP 等方式，而可以不需要通过即时消息服务器的中转处理，这样邀请方用户的即时消息客户端接收到受邀方用户的即时消息客户端反馈的同意加入游戏的回应数据后，就可以进行后续的游戏加入处理了。

邀请方游戏加入过程：

S32. 邀请方用户的即时消息客户端收到受邀方用户同意加入的回

应数据后，启动邀请方用户侧的游戏大厅，并将邀请方用户选择的游戏相关信息（主要指发起邀请的 Game ID）传送给游戏大厅；

S34. 游戏大厅启动后，会根据取回的游戏服务器列表，从上述 Game ID 对应的游戏服务器中依据一定策略选择出一台游戏服务器（如随机选择一台，或是选择人较少的一台），直接自动连接到该选择出的游戏服务器，并请求该游戏服务器为对应的 Game 分配游戏资源；

S36. 游戏服务器为该 Game 分配游戏资源，为了防止在受邀方用户加入同一个 Game 之前，无关人员加入到该 Game 中从而导致受邀方用户无法加入，可以要求受邀方用户侧的游戏大厅上报相关属性信息，如邀请标识、受邀方标识或密码信息等，由游戏服务器保证受邀方用户以外的无关玩家无法加入；

S38. 游戏服务器将邀请方用户加入 Game，并向邀请方用户提供受邀方用户加入该 Game 所需要的加入信息，主要包括 ServerID、RoomID、TableID 和 SeatID 等；

这个过程还可以由邀请方用户预先设置加入信息，如预先设置 Table ID 和 Seat ID，并向提供对应 Game 的游戏服务器上报 Table ID 和 Seat ID 等信息来直接加入到游戏服务器发起的 Game 中；

S40. 邀请方用户的游戏大厅接收到游戏服务器反馈的用于指示受邀方用户加入网络游戏的具体加入信息后启动该 Game 对应的游戏客户端，至此邀请方用户已成功加入到了对应的网络游戏中。

受邀方游戏加入过程：

S42. 邀请方用户的游戏客户端启动后，邀请方用户的游戏大厅会与邀请方用户的即时消息客户端通信，通知邀请方用户的即时消息客户端邀请方用户的游戏客户端已经准备就绪，并将用于指示受邀方用户加入本次 Game 的相关加入信息（包括游戏服务器 ID、Game Room ID、Game

ID、TableID 和 SeatID 等）提供给邀请方用户的即时消息客户端；

S44. 邀请方用户的即时消息客户端收到这些加入信息后，通过一定的网络通信方式（包括但不限于 Pear-to-Pear、UDP 等方式），将这些加入信息以即时消息形式发送到受邀方用户的即时消息客户端；

S46. 受邀方用户的即时消息客户端收到加入信息后，启动受邀方用户的游戏大厅，并将这些加入信息传递给受邀方用户的游戏大厅；

S48. 受邀方用户的游戏大厅根据接收到的这些加入信息连接到与邀请方用户连接的相同游戏服务器，并加入到该游戏服务器发起的该 Game 中；

S50. 游戏服务器安排受邀方用户加入邀请方用户发起的 Game 中；

S52. 游戏服务器发送成功回应消息给受邀方用户的游戏大厅；

S54. 受邀方用户的游戏大厅启动受邀方用户的对应游戏客户端准备参与该 Game；等所有同意的受邀方用户都加入该游戏后，游戏开始。

在上述实施例实施过程中，邀请方用户和受邀方用户之间的即时消息客户端之间可以通过多种通信方式进行即时消息交互，如使用用户数据报协议方式、点对点方式或是两机直连方式等。

邀请方用户向受邀方用户发送的相关邀请数据包括 GameID，受邀方用户能够根据该 GameID 得知邀请方用户发起的游戏具体是什么；受邀方用户同意或拒绝的回应数据可以是一个肯定或否定的标志。

此外，受邀方用户加入 Game 还可以改为不向游戏服务器提供 SeatID，而是由游戏服务器分配一个空位的 Seat，并将这个 Seat 的 ID 信息回应给受邀方用户。

综上可见，上述的实施例技术方案不需要即时消息服务器进行参与，邀请方用户和受邀方用户的即时消息客户端之间交互的数据可以直接采用点对点方式、用户数据报协议方式等，这使得即时消息服务器不必

为这类信息的中转浪费处理时间，也为即时消息服务器节省了带宽和连接数量。

另外，邀请方用户有针对性的选定受邀方用户，并通过即时消息形式邀请选定的受邀方用户，从而可以有效节约网络传输处理资源。

同时，邀请方用户和受邀方用户之间在交互邀请消息时、或在交互加入网络游戏的加入消息时，将相应的即时消息直接通过点对点连接方式、或直接通过用户数据报协议方式进行传输交互，从而可以避免通过即时消息服务器进行中转处理，因此减小了即时消息服务器中转过多即时消息所带来的处理负荷。

此外，邀请方用户只需要选定要发起的游戏项目和要邀请的联系人，后续邀请方用户所在的用户设备就会自动邀请联系人加入网络游戏，并在联系人同意加入网络游戏后，自动连接网络侧的游戏服务器及其将邀请方用户加入到相应的网络游戏，并将相关的加入信息发送给受邀方，受邀方就会根据接收到的加入信息自动将受邀方用户加入到该网络游戏中，因此无论对于邀请方用户而言、还是对于受邀方用户而言操作上都极为方便，不需要进行过多的手工操作，由此极好的提高了用户的使用体验。

与此同时，邀请方用户的游戏大厅提供有插件实现，该提供的插件能够列出可用的网络游戏列表等，因此即时消息客户端可以不必为游戏的相关信息等进行更新。

然而，由于邀请方需要将从游戏服务器中获得的游戏信息发送给被邀侧，被邀侧才能根据获得的游戏信息加入当前建立的游戏。由于邀请方需要将游戏信息发送给被邀侧，因此在一定程度上增加了邀请方处理逻辑的复杂性，加大了邀请方的处理负担。特别是对于各方面资源都非常有限的客户端，如移动终端而言，过重的处理负担会极大的影响客户

端的服务性能。另外，在存在多个被邀侧时，邀请方则需要将多个游戏信息分别发送给各被邀侧，各被邀侧才能加入当前建立的游戏。

另外，即使邀请侧建立了游戏，也不能阻止除邀请侧用户之外的其他用户加入当前建立的游戏。因此当其他用户加入到邀请侧建立的游戏中时，会导致被邀侧用户不能加入当前游戏，致使当前建立的游戏不能顺利进行，极大的影响了游戏的服务质量。

在本发明的进一步优选实施例中，可以通过游戏服务器将游戏的游戏相关信息提供给所有参与当前游戏的参与侧；进而，各参与侧根据游戏服务器提供的游戏相关信息加入当前建立的游戏。这里，由于不需要请求建立当前游戏的建立侧向所有其他参与侧提供参与当前游戏所需的游戏相关信息，因此在一定程度上减少了建立侧的负担，特别是在参与侧较多的情况下，本发明实施例的技术效果尤为突出。

这里，在本发明实施例中所描述的游戏相关信息，并不限于提供游戏服务自身的游戏服务器的标识、以及游戏房间的标识等，本发明实施例中所描述的游戏相关信息是可以是任意一种能够索引到游戏信息、或能够路由到提供当前游戏服务的游戏服务器上的信息。例如游戏重定向信息。游戏重定向信息自身并不包含提供服务的游戏服务器的标识、以及游戏房间的信息，参与能够根据游戏重定向信息访问到提供当前游戏服务的游戏服务器。其中，游戏服务器是游戏服务器中提供为具体游戏项目提供服务的实体。

参见图 7，图 7 为本发明第六实施例的方法流程图。具体包括：在步骤 701 中，建立侧请求游戏服务器建立当前游戏；在步骤 702 中，游戏服务器为当前游戏分配游戏资源，保存用于表示游戏资源的游戏相关信息；在步骤 703 中，参与当前游戏的加入侧根据游戏服务器 83 提供的游戏相关信息，加入当前建立的游戏。

参见图 8，图 8 为本发明第七实施例的系统结构图。该系统包括：第一客户端 81、第二客户端 82 和游戏服务器 83。其中，第一客户端 81 向游戏服务器 83 发送建立当前游戏的请求；接收游戏服务器 83 发送的游戏相关信息，并根据游戏相关信息将第一客户端 81 用户加入当前游戏。第二客户端 82 接收游戏服务器 83 发送的游戏相关信息，并根据游戏相关信息将第二客户端 82 用户加入当前游戏。游戏服务器 83 接收第一客户端 81 建立当前游戏的请求，为当前游戏分配游戏资源，保存用于表示游戏资源的游戏相关信息；向第一客户端 81 和第二客户端 82 发送游戏相关信息。这里，根据图 7 所介绍的流程、以及图 8 所描述的结构，很明显的可以看出第一客户端 81 代表建立侧，第二客户端 82 代表除建立侧之外，当前需加入游戏的参与侧。

其中，根据不同的具体实现细节，加入侧可以是包括建立侧在内的、所有参与当前游戏的参与侧；也可以是除当前建立侧之外的所有参与侧。以下列举实施例分别对这两种技术方案进行详细介绍。其中第一较佳实施例描述的是，加入侧对应除当前建立侧之外的所有参与侧的情况；第二较佳实施例描述的是，加入侧对应所有参与当前游戏的参与侧的情况。

另外，在本发明的技术方案中，参与当前游戏的参与侧可以由参与侧用户所使用的即时通信客户端和游戏客户端组成。即时通信客户端和游戏客户端可以位于个人电脑、便携式笔记本、或者是具有上网功能的移动终端等设备实体上。

参见图 9，图 9 为本发明第八实施例方法的流程图。在第八实施例的技术方案中，被邀侧为建立侧，建立侧在自身建立当前游戏的过程中，加入游戏；被邀侧为加入侧，加入侧在建立侧建立游戏之后，通过从游戏服务器获得游戏相关信息加入当前游戏。具体的流程如下所示：

在步骤 901 中，即时通信客户端 A 接收用户 A 邀请用户 B 加入游戏 X 的指令。此时用户 A 所在的参与侧即为邀请方，对应建立侧；用户 B 所在的参与侧即为被邀侧，对应加入侧。

这里，用户 A 向自身使用的即时通信客户端 A 发送指令的方式可以是：在即时通信客户端 A 的好友右键菜单中增加游戏选项，该游戏选项链接到一张游戏列表。用户 A 首先在好友列表中选择希望一起参与游戏的用户，在本发明实施例中假设的是用户 B。即时通信客户端 A 则根据用户 A 的具体选择，确定用户 A 当前的指令。这里，游戏列表可以是用户 A 当前使用的游戏客户端 A 维护的游戏列表。在本发明实施例中，即时通信客户端 A 可以通过一插件链接到该游戏列表。

在步骤 902 中，即时通信客户端 A 向用户 B 所在的即时通信客户端 B 发送请求用户 B 加入游戏 X 的邀请消息，该邀请消息中携带游戏 X 的游戏标识。

当然，在本发明实施例中用户 A 也可以通过步骤 901～902 所示的方式向多个被邀侧用户发送加入游戏 X 的邀请消息。此时，这多个被邀侧均属于加入侧。

在步骤 903 中，即时通信客户端 B 收到即时通信客户端 A 发送的邀请消息之后，向用户 B 提示用户 A 邀请参与游戏 X；在收到用户 B 确认参与的指令之后，向即时通信客户端 A 返回的接受邀请消息。

在步骤 904 中，即时通信客户端 A 收到即时通信客户端 B 返回的接受邀请消息之后，启动用户 A 对应的游戏客户端 A，并通过游戏客户端 A 向提供游戏 X 的游戏服务器发送请求建立当前游戏 X 的建立请求消息，其中携带当前被邀侧用户的身份标识。

在本实施例中，这里被邀侧用户的身份标识为用户 B 的身份标识。另外，从此可以得出用户 A 由于向游戏服务器请求建立游戏 X，因此用

户 A 所在的参与侧就是图 7 中所描述的建立侧。

在本步骤中，如果当前用户 A 邀请了多个用户时，则建立请求消息中需要携带这多个用户的身份标识。在参与当前游戏 X 的用户均通过即时通信客户端进行通信参与当前游戏 X 的情况下，较佳的，本步骤中所描述的身份标识可以是用户在即时通信过程中使用的即时通信号码，但并不限于即时通信号码，可以是任何能够唯一表示用户的标识。

在步骤 905 中，游戏服务器根据用户 A 的选择为当前游戏 X 分配游戏资源，保存用于表示该游戏资源的游戏相关信息，并记录参与当前游戏 X 的被邀请方的身份标识，在本实施例中即为用户 B 的身份标识。

其中，记录参与当前游戏 X 的被邀侧的身份标识就相当于设置加入当前游戏 X 所应具备的条件。只有在自身的身份标识记录的情况下，具有该身份标识的用户才能获得游戏服务器提供的游戏相关信息。

这里的游戏资源包括：为当前游戏 X 提供服务的游戏服务器内的游戏服务器的标识、和游戏房间标识等信息。其中，根据用户 A 的选择分配游戏资源就是：游戏服务器根据用户 A 在游戏大厅内的选择，确定当前分配给游戏 X 的资源。该技术的具体实现细节为现有技术中公知技术，在此不再详述。这里，由于游戏服务器在用户 A 加入当前游戏的过程中，为当前游戏分配对应的游戏资源，用户 A 已经获得了游戏相关信息，并进入建立的游戏 X。因此，在本发明实施例后续的处理过程中，就不需要游戏服务器再向用户 A 提供游戏相关信息，进而在本实施例中建立侧不包括在后述加入侧的范围内。

在步骤 906 中，在游戏 X 建立之后，即时通信客户端 A 通过游戏客户端 A 得知当前游戏 X 已经建立，并向即时通信客户端 B 指示游戏 X 已经建立。

在步骤 907 中，即时通信客户端 B 接收到即时通信客户端 A 发送的

指示后，通过游戏客户端 B 向为当前游戏 X 提供服务的游戏服务器发送加入当前建立的游戏 X 的加入请求消息，其中携带用户 B 的身份标识。

这里，即时通信客户端 B 获得为当前游戏 X 提供服务的游戏服务器的地址可以是如下方式。其中一种为，即时通信客户端 B 记录步骤 903 中邀请消息携带的游戏 X 的游戏标识，当即时通信客户端 A 发送游戏 X 已经建立时，将该记录的游戏标识发送给游戏客户端 B；游戏客户端 B 根据该游戏标识向提供对应游戏服务的游戏服务器发送加入请求消息。另外一种可以是，即时通信客户端 A 在向即时通信客户端 B 发送游戏 X 已建立的指示时，进一步携带建立当前游戏 X 的游戏服务器的地址；即时通信客户端 B 向游戏客户端 B 提供收到的游戏服务器的地址，进而游戏客户端 B 访问该游戏服务器。这里，即时通信客户端 A 获得当前游戏服务器的地址可以从游戏客户端 A 中获得。

在步骤 908 中，游戏服务器接收到即时通信客户端 B 发送的加入请求消息后，获得其中携带的用户 B 的身份标识，并根据步骤 905 中记录的参与游戏 X 的被邀侧的身份标识判断当前用户 B 是否为游戏 X 的被邀侧，如果是，则执行步骤 909；否则，执行步骤 910。

其中，这里判断当前用户 B 是否为游戏 X 的被邀侧也就相当于是在判断当前被邀侧用户 B 是否具备加入当前游戏 X 的条件，如果具体，则将相应的游戏相关信息发送给用户 B 所在的游戏客户端 B；否则，用户 B 所在被邀侧不能获得游戏相关信息，也就不能加入当前游戏 X。

在步骤 909 中，游戏服务器自身保存的游戏 X 的游戏相关信息发送给用户 B，用户 B 启动对应的游戏客户端 B，利用收到的游戏相关信息加入当前建立的游戏 X 中。用户 A 和用户 B 则可以开始进行游戏。结束当前处理流程。

在步骤 910 中，结束当前处理流程。游戏服务器拒绝将自身保存的

游戏 X 的游戏相关信息发送给用户 B，则用户 B 不能加入当前建立的游戏 X 中。

参见图 10，图 10 为本发明第九实施例方法的流程图。在第九实施例的技术方案中，被邀侧同样为建立侧，建立侧仅请求建立当前游戏，在游戏服务器建立当前游戏的过程中不加入游戏；此时加入侧则包括被邀侧，和邀请方即建立侧，游戏服务器在建立当前游戏之后，通过被邀侧和邀请方均通过从游戏服务器获得游戏相关信息来加入当前游戏。具体的流程如下所示：

在步骤 1001 ~ 1004 中，与第八较佳实施例中步骤 901 ~ 904 相同，在此不再详述。

在步骤 1005 中，游戏服务器根据用户 A 当前请求建立的游戏 X，自身自动分配该游戏 X 的游戏资源，保存用于表示该游戏资源的游戏相关信息，并记录参与当前游戏 X 的参与侧的身份标识，即用户 A 和用户 B 的身份标识。

这里的游戏资源的含义与第八较佳实施例中游戏资源的含义相同，在此不再详述。游戏服务器自动为当前游戏 X 分配游戏资源为：游戏服务器根据自身当前拥有的空闲资源，任意为游戏 X 分配游戏资源，或者是按照一定设置分配游戏资源。游戏服务器自动为当前游戏分配游戏资源的有利于，游戏服务器对当前发起的游戏进行有效的控制。

另外，这里是游戏服务器自动为游戏 X 分配资源，由于不是根据用户 A 的选择分配游戏资源，因此在游戏服务器没将游戏相关信息发送至用户 A 时，用户 A 并不像第八实施例中的一样，在游戏服务器建立游戏 X 就加入了游戏 X。因此，这里与第一较佳实施例不同的是游戏服务器不仅要记录被邀侧的身份标识、还需要记录邀请方的身份标识，也就是步骤 1005 中所描述的参与当前游戏 X 的参与侧的标识。从此，可以得

出由于用户 A 在建立游戏的过程中没有从游戏服务器获得游戏相关信息，而是要与其他参与侧相同，依靠向游戏服务器发送加入请求消息进而获得当前游戏的游戏相关信息。进而，当前建立侧包括在加入侧的范围内。

在步骤 1006 中，在游戏 X 建立之后，即时通信客户端 A 通过游戏客户端 A 得知当前游戏 X 已经建立，并向即时通信客户端 B 指示游戏 X 已经建立。

在步骤 1007 中，即时通信客户端 A 和即时通信客户端 B 分别通过自身对应的游戏客户端，向为当前游戏 X 提供服务的游戏服务器，发送加入当前建立的游戏 X 的加入请求消息，其中分别携带自身的身份标识。

在步骤 1008 中，游戏服务器按照第八实施例中步骤 908 的技术方案，分别对用户 A 和用户 B 的身份标识分别进行判断，在确定用户 A 为当前游戏 X 的参与侧时，则将游戏相关信息发送给用户 A；在确定用户 B 为当前游戏 X 的参与侧时，则将游戏相关信息发送给用户 B。用户 A 和用户 B 在分别收到游戏相关信息之后，就可以通过自身对应的游戏客户端加入当前建立的游戏 X，开始进行游戏。

通过对本发明上述两个较佳实施例的介绍可知，在上面的介绍中主要针对建立侧对应邀请方的情况。然而，本发明实施例的技术方案同样可以应用于建立侧对应被邀侧的情况。在建立侧为当前游戏的被邀侧时，建立侧在收到当前游戏邀请方加入游戏的请求后，则开始执行向游戏服务器请求建立当前游戏的操作。后续，被邀侧建立当前游戏，邀请方加入当前游戏的实现细节，与本发明第八、九实施例所记载的技术方案相同，在此不再详述。

另外，在第八、九实施例中所介绍的技术方案主要针对被邀侧为一

个用户的情况，本发明的技术方案同样适用于被邀侧为多个用户的情况。当被邀侧为多个用户时，邀请方对每个被邀侧的操作、游戏服务器对每个被邀侧的操作、以及被邀侧自身执行的操作均与第八、九实施例中描述的被邀侧 B 的操作相似，具体细节在此不再详述。

以下介绍本发明实施例的另一个方面。参见图 11，图 11 为本发明第十实施例中参与游戏的系统的结构图。该系统结构图能够本发明第八和第九实施例的方法流程。具体包括：第一客户端 51、第二客户端 52 和游戏服务器 53。

第一客户端 51、第二客户端 52 和游戏服务器 53 除了图 2 中所介绍的结构以及连接关系之外，第二客户端 52 进一步向游戏服务器 53 发送加入当前游戏的请求。游戏服务器 53 在为当前游戏分配游戏资源之后，进一步设置加入当前游戏所应具备的条件；接收第二客户端 52 发送的请求，在确定当前第二客户端 52 具备加入当前游戏所应具备的条件后，将自身保存的游戏相关信息发送给当前第二客户端 52。

另外，游戏服务器 53 在保存游戏相关信息和设置条件之后，进一步指示第一客户端 51 当前游戏已建立。第一客户端 51 进一步指示第二客户端 52 当前游戏已建立。第二客户端 52 接收到第一客户端 51 发送的指示后，向游戏服务器 53 请求加入当前游戏。

其中，第一客户端 51 可以具体包括第一即时通信客户端 512 和第一游戏客户端 511。第一即时通信客户端 512 指示第一游戏客户端 511 建立当前游戏；接收第一游戏客户端 511 发送的当前游戏已建立的指示；并指示第二即时通信客户端 522 当前游戏已建立。第一游戏客户端 511 接收第一即时通信客户端 512 建立当前游戏的指示，向游戏服务器 53 发送建立当前游戏的请求；接收游戏服务器 53 发送的游戏相关信息，并根据游戏相关信息将第一客户端 51 用户加入当前游戏；向第一即时

通信客户端 512 指示当前游戏已建立。

第二客户端 52 可以具体包括: 第二即时通信客户端 522 和第二游戏客户端 521。第二即时通信客户端 522 接收第一客户端 51 发送当前游戏已建立的指示，指示第二游戏客户端 521 建立当前游戏。第二游戏客户端 521 接收第二即时通信客户端 522 发送的指示，向游戏服务器 53 发送加入当前游戏的请求；接收游戏服务器 53 发送的游戏相关信息，并根据游戏相关信息将第二客户端 52 用户加入当前游戏。

其中，第一即时通信客户端 512 和第二即时通信客户端 522 还用于与用户进行交互，接收用户指令、并向用户提示相关信息。

相应的，第一游戏客户端 511 请求游戏服务器 53 建立当前游戏时，进一步携带参与当前游戏的第二即时通信客户端 522 的身份标识。游戏服务器 53 记录收到的身份标识；游戏服务器 53 判断当前第二即时通信客户端 522 的身份标识是否被记录，如果是，则判定当前第二即时通信客户端 522 具备条件。

这里，游戏服务器 53 可以由客户端接口服务器 531 和游戏服务器 532。其中的游戏服务器 532 可以是一个或多个，客户端接口服务器 531 可以是游戏大厅服务器。客户端接口服务器 531 接收建立侧建立当前游戏的请求，分配为当前提供服务的游戏服务器 532，保存表示游戏服务器 532 提供游戏资源的游戏相关信息；向包括建立侧在内的、参与当前游戏的参与侧发送游戏相关信息。游戏服务器 532 接收与自身对应的游戏相关信息，为发送该游戏相关信息的参与侧提供当前游戏服务。对照图 5，在本段及下段的描述建立侧对应第一客户端 51，参与侧包括第一客户端 51 和第二客户端 52。

其中，客户端接口服务器 531 具体包括: 控制单元 5312 和存储单元 5311。控制单元 5312 接收游戏建立侧建立当前游戏的请求，分配提供

当前游戏服务的游戏服务器 532；将与当前游戏服务器 532 对应的游戏相关信息保存至存储单元 5311，进一步设置加入当前游戏所应具备的条件、并保存至存储单元 5311；控制单元 5312 在建立侧加入当前游戏的过程中，执行向建立侧发送游戏相关信息的操作；在自身为当前游戏分配为当前提供服务的游戏服务器 532 时，在收到建立侧发送的加入当前游戏的请求时，确定当前参与侧具备加入当前游戏所应具备的条件后，向建立侧发送游戏相关信息；进一步接收除建立侧之外的、参与当前游戏的参与侧发送的加入当前游戏的请求，确定当前参与侧具备加入当前游戏所应具备的条件后，将自身保存的游戏相关信息发送给当前参与侧。存储单元 5311 存储游戏相关信息和设置的加入当前游戏所应具备的条件。

综上，本发明的技术方案通过游戏服务器将游戏的游戏相关信息提供给所有需参与当前游戏的参与侧，各参与侧根据游戏服务器提供的游戏相关信息加入当前建立的游戏。在本发明所技术方案中，由于不需要请求建立当前游戏的建立侧向所有其他参与侧提供游戏相关信息，因此在一定程度上减少了建立侧的处理负担，特别是在参与侧较多的情况下，效果尤为突出。另外，由于在本发明的技术方案中，进一步设置了加入当前游戏所应具备的条件。从而，保证了只有满足该条件的参与侧才能加入当前建立的游戏中。同时，也进一步保证了当前建立游戏的顺利进行，提高了用户的服务质量。

在上述描述中，主要是由邀请方建立当前共同参与的游戏，被邀方只能在邀请方建立游戏之后，加入邀请方建立的游戏中。因此被邀方失去了建立游戏的主动权，导致被邀方无法选择自身参与游戏的游戏资源。这里的游戏资源包括：为当前游戏提供服务的游戏服务器、以及游戏房间等资源。进而，被邀方虽然能够决定本次游戏请求是否能够成功，

邀请方是否能够与自身共同参与一个游戏，但是被邀方无法决定有关游戏的其他信息，如提供服务的游戏服务器、以及参与游戏时的游戏环境。因此，现有的技术方案不能解决被邀方主动接受游戏，被动加入游戏的状况，无法满足被邀方用户的满意度。

本发明的另一优选实施例可以提出解决方案。通过由被邀侧建立与邀请侧当前共同参与的游戏，使被邀侧掌握了建立游戏的主动权，被邀侧不但能够决定是否参与游戏，还可以选择所参与游戏的游戏相关信息，例如游戏资源，因此能够提高被邀侧用户的客户满意度。

参见图 12，图 12 为本发明第十一实施例方法的示例性流程图。具体包括：在步骤 1201 中，邀请侧请求被邀侧共同参与游戏；在步骤 1202 中，被邀侧在接受请求时确定当前参与的游戏，和为当前游戏提供服务的游戏服务器建立当前参与的游戏；并向邀请侧指示当前游戏已建立；在步骤 1203 中，邀请侧收到指示后加入当前建立的游戏。

另外，参见图 13，图 13 为本发明第十二实施例的系统结构图。该系统包括：第一客户端 21、第二客户端 22、以及游戏服务器 23。其中，第一客户端 21 向第二客户端 22 发送参与游戏请求；并在收到当前游戏已建立的指示后，访问为当前游戏提供服务的游戏服务器 23，加入当前建立的游戏。第二客户端 22 接收第一客户端 21 发送的请求；在接受请求时确定当前参与的游戏，与为当前游戏提供服务的游戏服务器 23 交互，建立当前游戏；并在当前游戏建立成功后，向第一客户端 21 指示当前游戏已建立。

其中需要指出的是，本实施例中的游戏客户端可以包括：游戏大厅客户端，以及支持各种游戏的客户端。相对应的，游戏服务器可以包括：游戏大厅服务器，以及为不同种类游戏提供服务的各游戏服务器。

这里，根据图 12 所介绍的流程、以及图 13 所描述的结构，很明显

的可以看出第一客户端对应邀请侧，第二客户端对应被邀侧。这里，邀请侧是执行邀请侧用户发起操作的实体，该实体可以是个人电脑、便携式笔记本、或者是具有上网功能的移动终端等设备。被邀侧是执行被邀侧用户发起操作的实体，该实体同样可以是个人电脑、便携式笔记本、或者是具有上网功能的移动终端等设备。邀请侧对应的实体与被邀侧对应的实体并不要求具有相同的类型。即当邀请侧所在实体是便携式电脑的话，被邀侧对应的实体可以是具有上网功能的移动终端。

参见图 14，图 14 为本发明第十三实施例的方法流程图。在本实施例中，邀请侧所对应的实体中可以包括：邀请侧用户所使用的即时通信客户端和游戏客户端；被邀侧所对应的实体中可以包括：被邀侧用户所使用的即时通信客户端和游戏客户端。图 14 的具体流程如下：

在步骤 1401 中，即时通信客户端 A 接收使用自身的用户 A 发送的、邀请用户 B 共同参与游戏的指令。此时，用户 A 则成为本次流程的邀请侧用户，用户 B 则成为本次流程的被邀侧用户。

这里，用户 A 向即时通信客户端 A 下发的指令中，可以携带邀请用户 B 共同参与的游戏项目，例如俄罗斯方块或斗地主等；也可以在指令中不携带共同参与的游戏项目，而是由用户 B 来确定具体参与的游戏，那么此时用户 A 当前指令所表达的是希望和用户 B 一起玩游戏，而对具体游戏的项目并不关心。当然，用户 A 可以在当前指令中给出一个可接受的游戏范围，这个可接受的游戏范围中可以包括二种或多种游戏项目，例如该游戏范围可以是俄罗斯方块、斗地主、围棋、军棋，此时则表示被邀侧用户 B 可以选择俄罗斯方块、斗地主、围棋、军棋中的任意一种，无论用户 B 选择哪种对于用户 A 来说都是可以接受的。

用户 A 向自身使用的即时通信客户端 A 发送指令的方式可以是：在即时通信客户端的好友右键菜单中增加游戏选项，该游戏选项链接到一

张游戏列表。用户 A 首先在好友列表中选择希望一起参与游戏的用户，在本发明实施例中假设的是用户 B。接着，用户 A 只需打开用户 B 的好友右键菜单，在其链接的游戏列表中选择当前希望进行的一种游戏项目、或多种游戏范围，或不选择游戏项目。最后，即时通信客户端 A 则根据用户 A 的具体选择，确定用户 A 当前的指令。这里，游戏列表可以是用户 A 当前使用的游戏客户端 A 维护的游戏列表。在本发明实施例中，即时通信客户端 A 可以通过一插件链接到该游戏列表。

在步骤 1402 中，即时通信客户端 A 向用户 B 所使用的即时通信客户端 B 发送游戏请求消息。

其中，根据用户 A 在步骤 1401 中的不同选择，即时通信客户端 A 向即时通信客户端 B 发送的游戏请求消息中携带的内容，也不尽相同。当前游戏请求消息中可能携带的内容包括：游戏范围、或一个特定的游戏项目、或不携带有关游戏种类的信息。在本发明中，该游戏请求消息中可以通过携带对应游戏的游戏标识，向用户 A 指示该游戏项目。同样，即时通信客户端 A 也可以通过插件的方式组织上面提到的游戏请求消息。

这里，在本实施例中即时通信客户端 A 和即时通信客户端 B 之间的交互，可以通过 IM Server 中转，也可以通过点对点（Pear-to-Pear）的方式交互。其中，可以采用 UDP 等方式，这主要取决于即时通信客户端启动时所选择的网络连接方式。

在步骤 1403 中，即时通信客户端 B 收到即时通信客户端 A 发送的游戏请求消息后，向用户 B 提示用户 A 请求共同参与游戏。

这里，即时通信客户端 B 可以通过弹出一个窗口，在其中给出供用户 A 选择的选项。根据收到的游戏请求消息中携带的内容，即时通信客户端 B 会呈现出不同的选项。例如，对于邀请侧选择了一种游戏的情况，

可以给出游戏的项目，以及同意和拒绝的选项；对于游戏请求消息中携带的是一个游戏范围的情况，则给出这多个游戏项目，以及拒绝的选项；如果游戏请求消息中没有给出游戏的项目，向用户 B 提供的选项可以是同意和拒绝。在游戏请求消息中没有携带游戏项目的信息时，用户 B 与用户 A 共同参与的游戏项目，则是由用户 B 确定。

在步骤 1404 中，即时通信客户端 B 接收到用户 B 接受的指令，确定用户 B 当前决定参与的游戏。

这里，由于即时通信客户端 B 在用户 B 提示用户 A 请求共同参与游戏时，已经给出了相应游戏项目的选项。因此这里，当即时通信客户端 B 收到用户 B 接受的指令，则可以根据指令的内容确定用户 B 当前确定参与的游戏。

在步骤 1405 中，启动用户 B 使用的游戏客户端 B，指示游戏客户端 B 建立当前用户 B 决定参与的游戏。

这里，所描述的启动游戏客户端 B，具体可以是指启动游戏大厅客户端，向游戏大厅客户端指示当前参与的游戏。这里向游戏大厅指示的内容通常可以是当前参与游戏的游戏标识。具体启动游戏客户端 B 的操作可以由用户 B 手动启动，也可以由即时通信客户端 B 触发启动。

这里，当用户 B 手动启动游戏客户端 B 时，用户 B 则可以根据自身决定参与的游戏，在游戏客户端 B 的列表中进行选择。当即时通信客户端 B 触发启动游戏客户端 B，即时通信客户端 B 则需要向游戏客户端 B 提供当前参与游戏的游戏标识。

在步骤 1406 中，游戏客户端 B 与为当前参与的游戏提供服务的游戏服务器交互，建立当前游戏。在当前游戏成功建立时，游戏客户端 B 指示即时通信客户端 B 当前游戏已建立。

这里，所描述的游戏客户端 B 与为当前游戏提供服务的游戏服务器

交互，建立当前参与的游戏具体可以是：游戏大厅服务器为当前游戏分配该游戏所需占用的游戏资源。这里游戏大厅服务器为当前游戏分配的游戏资源，可以是由用户 B 来确定的，例如用户 B 通过游戏客户端 B 接入游戏大厅服务器，在游戏大厅中选择为当前游戏提供服务的游戏服务器、以及具体的游戏房间。在此期间，游戏大厅服务器所做的工作是，根据用户 B 的选择对用户 B 当前请求建立的游戏，分配相应的资源。当然，这里也可以是，在用户 B 提出请求后，完全由游戏大厅服务器进行分配。

在当前游戏建立起来时，用户 B 已进入了当前游戏，此时等待用户 A 加入。

在步骤 1407 中，即时通信客户端 B 指示即时通信客户端 A，当前参与的游戏已经建立，并返回当前建立的游戏标识。

如果在步骤 1401 中发送的游戏请求消息中仅携带了一个游戏项目的话，则在本步骤中不需要向即时通信客户端 A 返回游戏标识，仅需要给出一个成功建立的指示即可。这是因为在这种情况下，用户 A 能够知道用户 B 当前建立的游戏项目。

在步骤 1408 中，即时通信客户端 A 向用户 A 指示当前参与的游戏已经建立。启动用户 A 使用的游戏客户端 A，指示游戏客户端 A 加入当前建立的游戏。

这里，启动游戏客户端 A 的操作可以是用户 A 手工执行，也可以是由即时通信客户端 A 触发启动游戏客户端 A。其中，如果需要依靠用户 A 启动游戏客户端的话，在邀请侧用户 A 给出了多种游戏项目、或没有给出游戏项目的情况下，即时通信客户端 A 则需要向用户 A 显示当前建立的游戏，以便用户在游戏客户端 A 中选择。

在步骤 1409 中，游戏客户端 A 连接当前游戏系统，用户 A 通过游

戏客户端 A 加入当前游戏。此时，用户 A 和用户 B 则共同参与了由被邀侧用户 B 建立的游戏。

总的来说，步骤 1407～1409 主要描述的是用户 B 已经加入了当前游戏之后，用户 A 加入当前游戏的过程。用户 A 加入当前建立的游戏的过程具体可以通过如下两种方式实现。

其中一种是: 即时通信客户端 B 向即时通信客户端 A 指示已建立当前游戏时，进一步携带游戏相关信息。其中包括: 游戏服务器为当前游戏分配的游戏资源的资源占用信息，以及游戏标识。其中资源占用信息可以是提供游戏服务的游戏服务器标识、以及游戏房间标识。这里，如果在步骤 1401 中用户 A 向用户 B 发送的游戏请求消息中携带了一特定游戏的游戏标识的信息，发送的游戏相关信息中就不需要携带游戏标识。在当游戏客户端 A 接收到游戏相关信息后，游戏客户端 A 则根据其中的游戏服务器标识访问该游戏服务器；向该游戏服务器提供收到的游戏房间标识，则用户 A 可以进入该房间，加入当前游戏。

其中另外一种是: 步骤 1405 中即时通信客户端 B 指示游戏客户端 B 建立当前游戏时，进一步携带用户 A 的身份标识。这里的身份标识可以是用户 A 的即时通信客户端标识。在步骤 1408 中游戏服务器为当前游戏分配该游戏所需占用的游戏资源时，进一步记录能够访问该游戏资源的邀请侧的身份标识。最后，当游戏客户端 A 登录当前游戏服务器时，该游戏服务器获得当前邀请侧的身份标识，确定自身记录了该身份标识之后，向提供该身份标识所对应的游戏资源，将用户拉入当前建立的游戏。

参见图 15，图 15 为本发明第十四实施例的系统结构图。该系统包括: 第一客户端 41、第二客户端 42、以及游戏服务器 43。其中，第一客户端 41 包括第一即时通信客户端 412 和第一游戏客户端 411; 第二客

户端 42 包括第二即时通信客户端 422 和第二游戏客户端 421。

其中，第一即时通信客户端 412 向第二即时通信客户端 422 发送参与游戏请求；并在收到第二即时通信客户端 422 发送的当前游戏已建立的指示后，指示第一游戏客户端 411 加入当前游戏。第一游戏客户端 411 接收第一即时通信客户端 412 发送的指示，访问向当前游戏提供游戏的游戏服务器 43，加入当前游戏。第二即时通信客户端 422 接收第一即时通信客户端 412 发送的请求；在接受请求时确定当前参与的游戏，并指示第二游戏客户端 421 建立当前游戏；在收到第二游戏客户端 421 发送的当前游戏已建立的指示后，指示第一即时通信客户端 412 游戏已建立。第二游戏客户端 421 接收第二即时通信客户端 422 发送的指示，与提供游戏服务的游戏服务器 43 交互，建立游戏；并在游戏建立成功后，向第二即时通信客户端 422 指示当前游戏已建立。

这里，第一即时通信客户端 412 可以包括：用户接口单元 4122 和处理单元 4121。其中，用户接口单元 4122 接收所在第一即时通信客户端 412 的邀请侧用户发送的请求一被邀侧用户参与游戏的指令，并指示处理单元 4121 处理请求。处理单元 4121 接收用户接口单元 4122 发送的指示，向被邀侧用户所在第二即时通信客户端 422 发送参与游戏请求；并在收到第二即时通信客户端 422 发送的当前参与游戏已建立的指示后，指示第一游戏客户端 411 加入当前建立的游戏。另外，处理单元 4121 在收到游戏已建立的指示后，进一步向用户接口单元 4122 发送请求成功指示。用户接口单元 4122 接收请求成功指示，并向邀请侧用户提示请求成功。

这里，第二即时通信客户端可以包括：用户接口单元 4222 和处理单元 4221。其中，处理单元 4221 接收一邀请侧用户所在第一即时通信客户端 412 发送的参与游戏请求，并向用户接口单元 4222 指示当前收到

的参与游戏请求；在收到用户接口单元 4222 发送接受邀请侧用户的指示后，指示第二游戏客户端 421 建立当前参与的游戏；并在收到第二游戏客户端 421 发送的已建立当前游戏的指示后，指示第一即时通信客户端当前游戏已建立。用户接口单元 4222 接收处理单元 4221 发送的指示，向第二即时通信客户端 422 的被邀侧用户提示当前参与游戏请求；接收被邀侧用户接受请求的指令，并根据接收的指令确定当前参与的游戏，指示处理单元 4221 建立当前参与的游戏。

本发明实施例的技术方案，主要通过由被邀侧建立当前与邀请侧共同参与的游戏，使被邀侧掌握建立游戏的主动权，因此提高了被邀侧用户的客户满意度。另外，由于本发明的技术方案相对于现有技术，减少了邀请侧与被邀侧之间的交互，因此提高了邀请侧与被邀侧共同参与游戏的速度，有效的节约了系统资源。

另外，本发明实施例技术方案中，发起方要等待受邀方用户同意加入游戏后才启动游戏大厅，并由游戏大厅启动游戏客户端准备参与游戏，这就保证了如果受邀方用户没有同意加入该游戏，邀请方用户不用再做不必要的游戏启动工作了，因此可以较好的节约邀请方用户侧的处理资源，同时邀请方用户有针对性的选定受邀方用户，并通过即时消息形式邀请选定的受邀方用户，从而可以有效节约网络传输处理资源。

显然，本领域的技术人员可以对本发明进行各种改动和变型而不脱离本发明的精神和范围。这样，倘若本发明的这些修改和变型属于本发明权利要求及其等同技术的范围之内，则本发明也意图包含这些改动和变型在内。

权利要求书

1、一种加入网络游戏的方法，其特征在于，包括步骤:

邀请方生成第一消息发送给受邀方，在所述第一消息中指示受邀方共同参与游戏;

邀请方在接收到受邀方反馈的同意加入的确认消息后，邀请方请求提供网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；或所述受邀方在接收所述第一消息后，请求提供网络游戏的游戏服务器分配游戏资源;

在游戏服务器分配游戏资源成功后，邀请方和受邀方分别加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中。

2、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述受邀方在接收所述第一消息后确定当前参与的网络游戏，并请求所述游戏服务器分配所述网络游戏的游戏资源，其中:

当所述第一消息中携带一个游戏标识时，则确定参与该游戏标识对应的网络游戏;

或，当所述第一消息中携带多个游戏标识时，则所述受邀方在该对应的多个网络游戏中选择参与其中的一个网络游戏;

或，当所述第一消息中未携带游戏标识时，则所述受邀方任意确定当前参与的网络游戏。

3、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述受邀方在接收第一消息后请求提供网络游戏的游戏服务器分配游戏资源包括:

所述受邀方请求所述游戏服务器建立网络游戏；所述游戏服务器为当前网络游戏分配该游戏所需占用的游戏资源。

4、根据权利要求 1、2 或 3 所述的方法，其特征在于，该方法中，

受邀方在请求提供网络游戏的游戏服务器分配游戏资源后，进一步

向所述邀请方指示当前游戏已建立，所述指示中进一步携带：所述游戏服务器为当前游戏分配游戏资源的资源占用信息；

所述邀请方收到当前游戏已建立指示后，访问为当前游戏提供服务的游戏服务器；通过向所述游戏服务器提供收到的所述资源占用信息，加入所述游戏。

5、根据权利要求 1、2 或 3 所述的方法，其特征在于，所述受邀方请求所述游戏服务器建立当前游戏时，进一步携带所述邀请方的身份标识；所述游戏服务器为当前游戏分配该游戏所需占用的游戏资源时，进一步记录能够访问该游戏资源邀请方的身份标识；

所述邀请方收到所述指示后加入当前建立的游戏包括：所述邀请方收到当前游戏已建立指示后，访问为当前游戏提供服务的游戏服务器；所述游戏服务器根据当前邀请方的身份标识，在确定自身记录了所述身份标识之后，向所述邀请方提供该身份标识所对应的游戏资源，邀请方加入所述游戏。

6、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述邀请方和受邀方通过点对点链接进行通信。

7、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述第一消息为第一即时消息，所述确认消息为即时确认消息。

8、根据权利要求 7 所述的方法，其特征在于，所述邀请方生成第一即时消息的过程具体包括：

邀请方的游戏客户端向邀请方用户提供网络游戏列表；以及

邀请方的即时消息客户端根据邀请方用户在网络游戏列表中所选择的网络游戏生成第一即时消息，所述生成的第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息。

9、根据权利要求 7 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的即时消

息客户端根据邀请方用户选定的受邀方用户，将生成的第一即时消息发送给受邀方。

10、根据权利要求 7 或 8 或 9 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的即时消息客户端将生成的第一即时消息经由即时消息服务器发送给受邀方。

11、根据权利要求 7 或 8 或 9 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的即时消息客户端将生成的第一即时消息通过点对点连接方式、或用户数据报协议方式直接发送给受邀方。

12、根据权利要求 7 所述的方法，其特征在于，所述受邀方反馈即时确认消息的过程具体包括:

受邀方的即时消息客户端将接收到的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户；以及

在受邀方用户指示同意加入该网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方。

13、根据权利要求 7 或 11 所述的方法，其特征在于，所述受邀方的即时消息客户端将即时确认消息经由即时消息服务器反馈给邀请方。

14、根据权利要求 7 或 11 所述的方法，其特征在于，所述受邀方的即时消息客户端将即时确认消息通过点对点连接方式、或用户数据报协议方式直接反馈给受邀方。

15、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述邀请方请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源的过程具体包括:

所述邀请方的游戏客户端根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息，选定网络侧提供该网络游戏的游戏服务器；以及

请求该提供网络游戏的游戏服务器分配相应的游戏资源。

16、根据权利要求 15 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的游戏

客户端根据邀请方用户预设的游戏服务器标识，在网络侧提供该网络游戏的各个游戏服务器中选定一个对应的游戏服务器。

17、根据权利要求 15 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的游戏客户端在网络侧提供该网络游戏的各个游戏服务器中，选定当前在线游戏人数最少的一个游戏服务器。

18、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的游戏客户端根据邀请方用户预设的用于加入所述网络游戏的信息，将邀请方用户加入到该网络游戏中。

19、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述邀请方加入到网络游戏中的过程具体包括:

所述游戏服务器分配对应游戏资源成功后，向邀请方的游戏客户端发送用于指示邀请方用户加入该网络游戏的加入信息;

邀请方的游戏客户端根据所述游戏服务器发送的加入信息将邀请方用户加入到该网路游戏中。

20、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述受邀方加入到网络游戏中的过程具体包括:

所述游戏服务器分配对应游戏资源成功后，邀请方的游戏客户端向所述游戏服务器发送受邀方标识;

所述游戏服务器根据接收到的受邀方标识，向对应受邀方的游戏客户端发送用于指示受邀方用户加入该网络游戏的加入信息;

受邀方的游戏客户端根据所述游戏服务器发送的加入信息将受邀方用户加入到该网路游戏中。

21、根据权利要求 7 所述的方法，其特征在于，所述受邀方加入到网络游戏中的过程具体包括:

所述游戏服务器分配对应游戏资源成功后，将用于指示受邀方用户

加入该网络游戏的加入信息发送给邀请方;

邀请方的即时消息客户端生成第二即时消息发送给受邀方的即时消息客户端，所述第二即时消息中包含游戏服务器发来的用于指示受邀方用户加入该网络游戏的对应加入信息;

受邀方的即时消息客户端在接收到的第二即时消息中解析出其所包含的对应加入信息，并发送给受邀方的游戏客户端;

受邀方的游戏客户端根据接收到的对应加入信息，将受邀方用户加入到该网络游戏中。

22、根据权利要求 21 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的即时消息客户端将生成的第二即时消息经由即时消息服务器发送给受邀方的即时消息客户端。

23、根据权利要求 21 所述的方法，其特征在于，所述邀请方的即时消息客户端将生成的第二即时消息通过点对点连接方式、或用户数据报协议方式直接发送给受邀方的即时消息客户端。

24、根据权利要求 1 或 7 所述的方法，其特征在于，所述受邀方加入到网络游戏中的过程具体包括:

所述游戏服务器分配游戏资源成功后，保存用于表示所述游戏资源的游戏相关信息;

受邀方根据由所述游戏服务器提供的所述游戏相关信息，加入当前建立的游戏。

25、根据权利要求 24 所述的方法，其特征在于，所述游戏服务器为当前游戏分配游戏资源包括: 所述游戏服务器在所述邀请方加入当前游戏的过程中，为当前游戏分配对应的游戏资源。

26、根据权利要求 25 所述的方法，其特征在于，所述邀请方加入当前游戏后，进一步指示所述受邀方当前游戏已建立;

所述受邀方收到所述指示后，向所述游戏服务器请求加入当前游戏。

27、根据权利要求 24 所述的方法，其特征在于，所述游戏服务器为当前游戏分配游戏资源包括：所述游戏服务器自身为当前游戏分配游戏资源。

28、根据权利要求 27 所述的方法，其特征在于，所述游戏服务器自身为当前游戏分配游戏资源之后，进一步指示所述邀请方当前游戏已建立；

所述邀请方向受邀方指示当前游戏已建立；

邀请方向所述游戏服务器请求加入当前游戏；收到所述指示的受邀方向所述游戏服务器请求加入当前游戏。

29、根据权利要求 24 所述的方法，其特征在于，

所述邀请方为当前游戏的受邀方；

所述邀请方在收到当前游戏邀请方加入当前游戏的邀请消息后，执行所述请求游戏服务器建立当前游戏的操作。

30、根据权利要求 24 至 29 中任一权利要求所述的方法，其特征在于，所述游戏服务器为当前游戏分配游戏资源后进一步包括：设置加入当前游戏所应具备的条件；

所述受邀方根据所述游戏服务器提供的所述游戏相关信息，加入当前建立的游戏包括：受邀方向所述游戏服务器请求加入当前游戏；所述游戏服务器确定当前受邀方具备所述条件后，将自身保存的所述游戏相关信息发送给当前受邀方，当前受邀方根据获得的游戏相关信息加入当前游戏。

31、根据权利要求 30 所述的方法，其特征在于，所述邀请方请求游戏服务器建立当前游戏时，进一步携带参与当前游戏的各受邀方的身

份标识;

所述设置加入当前游戏所应具备的条件包括: 记录各受邀方的身份标识;

所述游戏服务器确定当前受邀方具备所述条件包括: 所述游戏服务器判断当前受邀方的身份标识是否被记录，如果是，则判定当前受邀方具备所述条件

32、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，还包括步骤:

所述游戏服务器在受邀方用户成功加入到该网络游戏中后，向受邀方的游戏客户端反馈加入成功通知;

受邀方的游戏客户端将游戏服务器反馈的加入成功通知解析显示给受邀方用户。

33、根据权利要求 8、12、15 所述的方法，其特征在于，所述用于描述网络游戏的描述信息为网络游戏的标识信息。

34、一种邀请方用户设备，其特征在于，包括:

即时消息客户端，用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息;

游戏客户端，用于在邀请方用户设备接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入邀请方用户选择的网络游戏的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源，并在游戏资源分配成功后，将邀请方用户加入到该网络游戏中。

35、根据权利要求 34 所述的用户设备，其特征在于，所述即时消息客户端具体包括:

第一即时消息生成单元，用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成

第一即时消息，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息；

第一即时消息发送单元，用于将第一即时消息生成单元生成的第一即时消息发送给受邀方。

36、根据权利要求 35 所述的用户设备，其特征在于，所述第一即时消息发送单元将第一即时消息经由即时消息服务器发送给邀请方用户选定的受邀方用户。

37、根据权利要求 35 所述的用户设备，其特征在于，所述第一即时消息发送单元将第一即时消息通过点对点连接方式、或用户数据报协议方式直接发送给邀请方用户选定的受邀方用户。

38、根据权利要求 35 所述的用户设备，其特征在于，所述游戏客户端具体包括:

游戏资源请求单元，用于在接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入邀请方用户选择的网络游戏的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源；

游戏加入单元，用于在对应游戏服务器分配游戏资源成功后，将邀请方用户加入到该网络游戏中。

39、根据权利要求 38 所述的用户设备，其特征在于，所述游戏资源请求单元根据邀请方用户预设的游戏服务器标识，向网络侧提供该网络游戏的对应游戏服务器请求分配游戏资源。

40、根据权利要求 38 所述的用户设备，其特征在于，所述游戏资源请求单元在网络侧提供该网络游戏的各个游戏服务器中，选定当前在线游戏人数最少的一个游戏服务器，以及向该选定的游戏服务器请求分配游戏资源。

41、根据权利要求 38 所述的用户设备，其特征在于，所述游戏加入单元根据邀请方用户预设的用于加入所述网络游戏的信息，将邀请方用户加入到所述网络游戏中。

42、根据权利要求 38 所述的用户设备，其特征在于，所述游戏加入单元具体包括:

接收子单元，用于接收在对应游戏服务器分配游戏资源成功后，向邀请方发送的用于指示邀请方用户加入该网络游戏的加入信息;

加入子单元，用于根据接收子单元接收到的加入信息将邀请方用户加入到该网路游戏中。

43、根据权利要求 34 所述的用户设备，其特征在于，所述即时消息客户端具体还包括:

受邀方加入信息接收单元，用于接收对应游戏服务器发给邀请方的用于指示受邀方用户加入该网络游戏的加入信息;

第二即时消息生成单元，用于生成第二即时消息，所述第二即时消息中包含受邀方加入信息接收单元接收到的用于指示受邀方用户加入该网络游戏的对应加入信息;

第二即时消息发送单元，用于将第二即时消息生成单元生成的第二即时消息发送给受邀方。

44、根据权利要求 43 所述的用户设备，其特征在于，所述第二即时消息发送单元将第二即时消息经由即时消息服务器发送给邀请方用户选定的受邀方用户。

45、根据权利要求 43 所述的用户设备，其特征在于，所述第二即时消息发送单元将第二即时消息通过点对点连接方式、或用户数据报协议方式直接发送给邀请方用户选定的受邀方用户。

46、一种受邀方用户设备，其特征在于，包括:

即时消息客户端，用于将邀请方发来的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户，以及在受邀方用户指示同意加入所述网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方；

游戏客户端，用于接收用于指示受邀方用户加入对应游戏服务器提供的网络游戏的加入信息，并根据接收到的加入信息将受邀方用户加入到所述网络游戏中。

47、根据权利要求 46 所述的用户设备，其特征在于，所述即时消息客户端具体包括：

即时消息接收解析单元，用于接收邀请方发来的第一即时消息，并将第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户；

即时确认消息反馈单元，用于在受邀方用户指示同意加入所述网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方。

48、根据权利要求 47 所述的用户设备，其特征在于，所述即时确认消息反馈单元将即时确认消息通过点对点连接方式、或用户数据报协议方式直接反馈给邀请方。

49、根据权利要求 46 所述的用户设备，其特征在于，所述游戏客户端具体包括：

加入信息接收单元，用于接收用于指示受邀方用户加入对应游戏服务器提供的网络游戏的加入信息；

游戏加入单元，用于根据加入信息接收单元接收到的加入信息将受邀方用户加入到该网络游戏中。

50、根据权利要求 46 所述的用户设备，其特征在于，所述加入信息接收单元，用于接收对应提供网络游戏的游戏服务器发来的用于指示受邀方用户加入到对应网络游戏中的加入信息。

51、根据权利要求 46 所述的用户设备，其特征在于，所述加入信息

接收单元，用于接收邀请方发来的第二即时消息，所述第二即时消息中包含用于指示受邀方用户加入到对应网络游戏中的加入信息。

52、一种加入网络游戏的系统，其特征在于，该系统包括邀请方、受邀方和游戏服务器，其中：

邀请方，用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息，并在接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源，在该游戏服务器分配游戏资源成功后，将邀请方用户加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中；

受邀方，用于将邀请方发来的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户，以及在受邀方用户指示同意加入所述网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方，并在该游戏服务器分配游戏资源成功后，将邀请方用户加入到该游戏服务器提供的该网络游戏中；

游戏服务器，用于根据邀请方的请求分配游戏资源，并提供网络游戏。

53、根据权利要求 52 所述的加入网络游戏的系统，其特征在于，所述邀请方包括：

即时消息客户端，用于根据邀请方用户选择的网络游戏生成第一即时消息发送给受邀方，所述第一即时消息中包含用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息；

游戏客户端，用于在邀请方用户设备接收到受邀方反馈的受邀方用户同意加入邀请方用户选择的网络游戏的即时确认消息后，根据邀请方用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的游戏服务器分配游戏资源，并在游戏资源分配成功后，将邀请方用户加入到该网

络游戏中。

54、根据权利要求 52 所述的加入网络游戏的系统，其特征在于，所述受邀方包括:

即时消息客户端，用于将邀请方发来的第一即时消息中包含的网络游戏描述信息解析显示给受邀方用户，以及在受邀方用户指示同意加入所述网络游戏后，生成即时确认消息反馈给邀请方;

游戏客户端，用于接收用于指示受邀方用户加入对应游戏服务器提供的网络游戏的加入信息，并根据接收到的加入信息将受邀方用户加入到所述网络游戏中。

55、一种加入网络游戏的系统，其特征在于，该系统包括: 第一客户端、第二客户端以及游戏服务器;

所述第一客户端向第二客户端发送参与游戏请求; 并在收到当前游戏已建立的指示后，访问为当前游戏提供服务的游戏服务器，加入当前建立的游戏;

所述第二客户端接收所述第一客户端发送的所述请求; 在接受所述请求时确定当前参与的游戏，与为当前游戏提供服务的游戏服务器交互，建立当前游戏; 并在当前游戏建立成功后，向所述第一客户端指示当前游戏已建立。

56、根据权利要求 55 所述的系统，其特征在于，所述第一客户端包括第一即时通信客户端和第一游戏客户端;

所述第一即时通信客户端向第二客户端发送参与游戏请求; 并在收到所述第二客户端发送的当前游戏已建立的指示后，指示所述第一游戏客户端加入当前游戏;

所述第一游戏客户端接收所述第一即时通信客户端发送的指示，访问为当前游戏提供服务的游戏服务器，加入当前游戏。

57、根据权利要求 55 所述的系统，其特征在于，所述第二客户端包括第二即时通信客户端和第二游戏客户端；

所述第二即时通信客户端接收所述第一客户端发送的所述请求；在接受所述请求时确定当前参与的游戏，并指示所述第二游戏客户端建立当前游戏；在收到所述第二游戏客户端发送的当前游戏已建立的指示后，指示所述第一客户端当前游戏已建立；

所述第二游戏客户端接收所述第二即时通信客户端发送的指示，与提供所述游戏服务的游戏服务器交互，建立当前游戏；并在当前游戏建立成功后，向所述第二即时通信客户端指示当前游戏已建立。

58、一种加入网络游戏的即时通信客户端，其特征在于，包括用户接口单元和处理单元；

所述用户接口单元接收所在即时通信客户端对应的邀请方用户发送的、请求受邀方用户参与游戏的指令，并指示所述处理单元处理所述请求；

所述处理单元接收所述用户接口单元发送的所述指示，向受邀方用户所在即时通信客户端发送参与游戏请求；并在收到所述受邀方用户所在即时通信客户端发送的当前参与游戏已建立的指示后，指示所述邀请方用户对应的游戏客户端加入当前建立的游戏。

59、根据权利要求 58 所述的加入网络游戏的即时通信客户端，其特征在于，

所述处理单元在收到所述游戏已建立的指示后，进一步向所述用户接口单元发送请求成功指示；

所述用户接口单元接收所述请求成功指示，并向所述邀请方用户提示所述请求成功。

60、一种加入网络游戏的即时通信客户端，其特征在于，包括用户

接口单元和处理单元;

所述处理单元接收邀请方用户所在即时通信客户端发送的参与游戏请求，并向所述用户接口单元指示当前收到的参与游戏请求；在收到所述用户接口单元发送接受所述邀请方用户的指示后，指示受邀方用户对应的游戏客户端建立当前参与的游戏；并在收到所述游戏客户端发送的已建立当前游戏的指示后，指示所述邀请方即时通信客户端当前游戏已建立;

所述用户接口单元接收所述处理单元发送的所述指示，向所在即时通信客户端的受邀方用户提示当前参与游戏请求；接收所述受邀方用户接受请求的指令，并根据所述接收的指令确定当前参与的游戏，指示所述处理单元建立所述当前参与的游戏。

61、一种加入游戏的系统，其特征在于，该系统包括：第一客户端、第二客户端和游戏服务器;

所述第一客户端，用于向所述游戏服务器发送建立当前游戏的请求；接收所述游戏服务器发送的所述游戏相关信息，并根据所述游戏相关信息将所述第一客户端用户加入当前游戏;

所述第二客户端，用于接收所述游戏服务器发送的所述游戏相关信息，并根据所述游戏相关信息将所述第二客户端用户加入当前游戏;

所述游戏服务器，用于接收所述第一客户端建立当前游戏的请求，为当前游戏分配游戏资源，保存用于表示所述游戏资源的游戏相关信息；向所述第一客户端和第二客户端发送游戏相关信息。

62、根据权利要求 61 所述的系统，其特征在于，

所述第二客户端进一步向所述游戏服务器发送加入当前游戏的请求;

所述游戏服务器在为当前游戏分配游戏资源之后，进一步设置加入

当前游戏所应具备的条件；接收所述第二客户端发送的请求，在确定当前第二客户端具备加入当前游戏所应具备的条件后，将自身保存的所述游戏相关信息发送给当前第二客户端。

63、根据权利要求 62 所述的系统，其特征在于，所述第一客户端包括：第一即时通信客户端和第一游戏客户端；

所述第一即时通信客户端指示所述第一游戏客户端建立当前游戏；接收所述第一游戏客户端发送的当前游戏已建立的指示；并指示所述第二客户端当前游戏已建立；

所述第一游戏客户端接收所述第一即时通信客户端建立当前游戏的指示，向所述游戏服务器发送建立当前游戏的请求；接收所述游戏服务器发送的所述游戏相关信息，并根据所述游戏相关信息将第一客户端用户加入当前游戏；向所述第一即时通信客户端指示当前游戏已建立。

64、根据权利要求 62 所述的系统，其特征在于，所述第二客户端包括：第二即时通信客户端和第二游戏客户端；

所述第二即时通信客户端接收所述第一客户端发送当前游戏已建立的指示，指示所述第二游戏客户端建立当前游戏；

所述第二游戏客户端接收所述第二即时通信客户端发送的指示，向所述游戏服务器发送加入当前游戏的请求；接收所述游戏服务器发送的所述游戏相关信息，并根据所述游戏相关信息将第二客户端用户加入当前游戏。

65、根据权利要求 63 或 64 所述的系统，其特征在于，

所述第一游戏客户端请求游戏服务器建立当前游戏时，进一步携带参与当前游戏的第二即时通信客户端的身份标识；

所述游戏服务器记录收到的身份标识；判断当前第二即时通信客户端的身份标识是否被记录，如果是，则判定当前第二即时通信客户端具

备所述条件。

66、一种游戏服务系统，其特征在于，包括客户端接口服务器和游戏服务器；

所述客户端接口服务器，用于接收邀请方建立当前游戏的请求，分配为当前提供服务的游戏服务器，保存表示所述游戏服务器提供游戏资源的游戏相关信息；向包括邀请方在内的、参与当前游戏的参与侧发送游戏相关信息；

所述游戏服务器接收与自身对应的游戏相关信息，为发送该游戏相关信息的参与侧提供当前游戏服务。

67、根据权利要求 66 所述的游戏服务系统，其特征在于，所述客户端接口服务器包括：控制单元和存储单元；

所述控制单元接收游戏邀请方建立当前游戏的请求，分配提供当前游戏服务的游戏服务器；将与当前游戏服务器对应的游戏相关信息保存至所述存储单元，进一步设置加入当前游戏所应具备的条件、并保存至存储单元；所述控制单元在所述邀请方加入当前游戏的过程中，执行向所述邀请方发送游戏相关信息的操作；在自身为当前游戏分配为当前提供服务的游戏服务器时，在收到所述邀请方发送的加入当前游戏的请求时，确定当前参与侧具备加入当前游戏所应具备的条件后，向所述邀请方发送游戏相关信息；进一步接收除邀请方之外的、参与当前游戏的参与侧发送的加入当前游戏的请求，确定当前参与侧具备加入当前游戏所应具备的条件后，将自身保存的所述游戏相关信息发送给当前参与侧；

所述存储单元存储游戏相关信息和设置的加入当前游戏所应具备的条件。

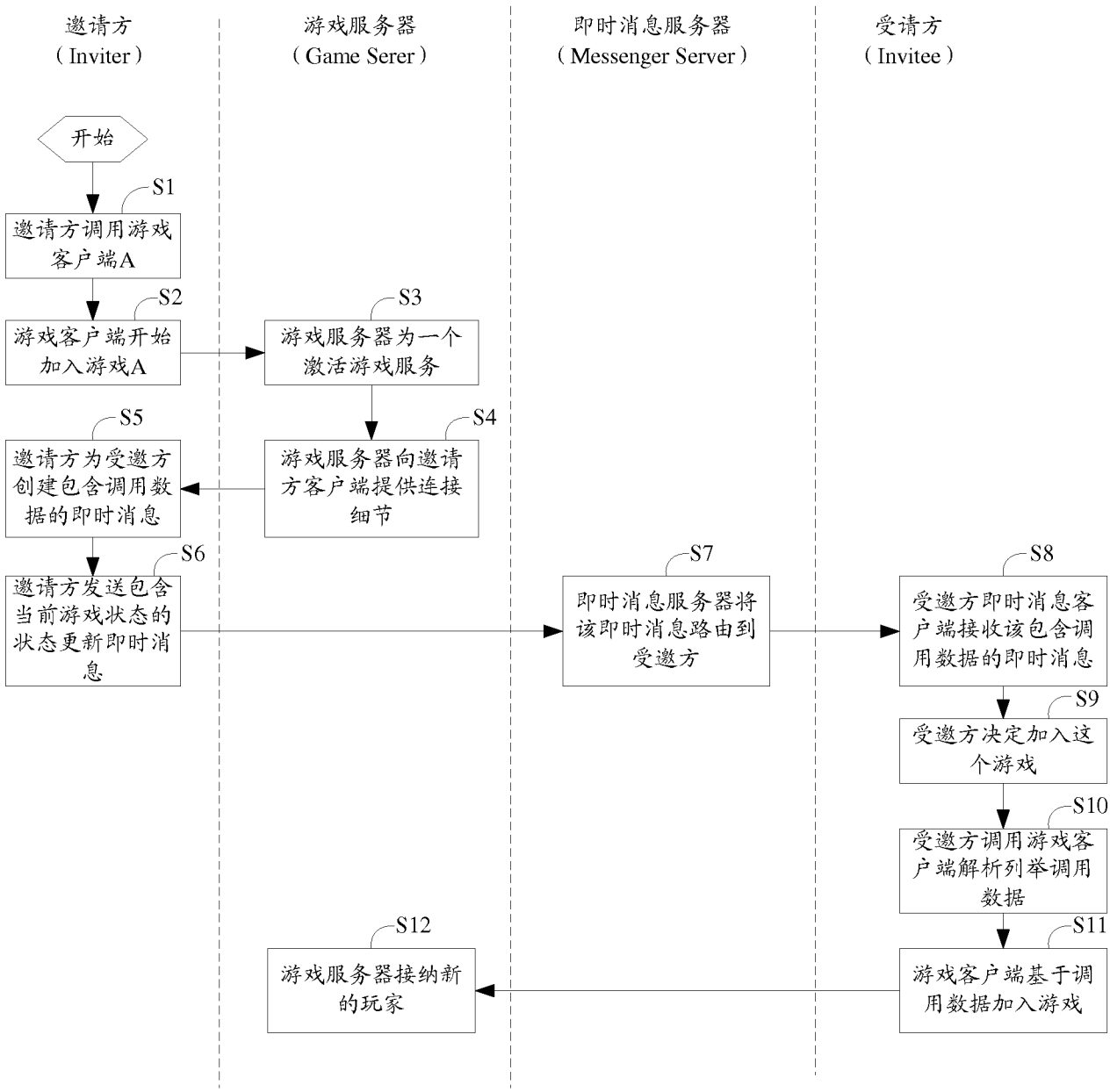

邀请方
(Inviter)
游戏服务器
(Game Serer)
即时消息服务器
(Messenger Server)
受请方
(Invitee)
开始
S1
邀请方调用游戏客户端A
S2
游戏客户端开始加入游戏A
S3
游戏服务器为一个激活游戏服务
S4
游戏服务器向邀请方客户端提供连接细节
S5
邀请方为受邀方创建包含调用数据的即时消息
S6
邀请方发送包含当前游戏状态的状态更新即时消息
S7
即时消息服务器将该即时消息路由到受邀方
S8
受邀方即时消息客户端接收该包含调用数据的即时消息
S9
受邀方决定加入这个游戏
S10
受邀方调用游戏客户端解析列举调用数据
S11
游戏客户端基于调用数据加入游戏
S12
游戏服务器接纳新的玩家

图 1

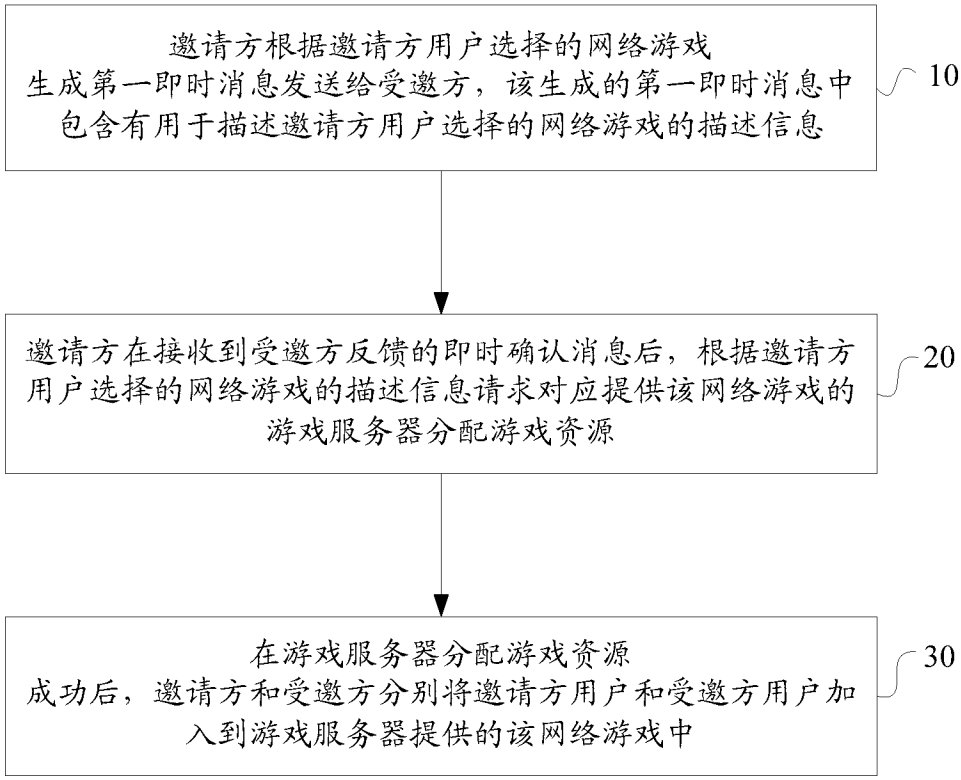

邀请方根据邀请方用户选择的网络游戏
生成第一即时消息发送给受邀方，该生成的第一即时消息中
包含有用于描述邀请方用户选择的网络游戏的描述信息
10
邀请方在接收到受邀方反馈的即时确认消息后，根据邀请方
用户选择的网络游戏的描述信息请求对应提供该网络游戏的
游戏服务器分配游戏资源
20
在游戏服务器分配游戏资源
成功后，邀请方和受邀方分别将邀请方用户和受邀方用户加
入到游戏服务器提供的该网络游戏中
30

图 2

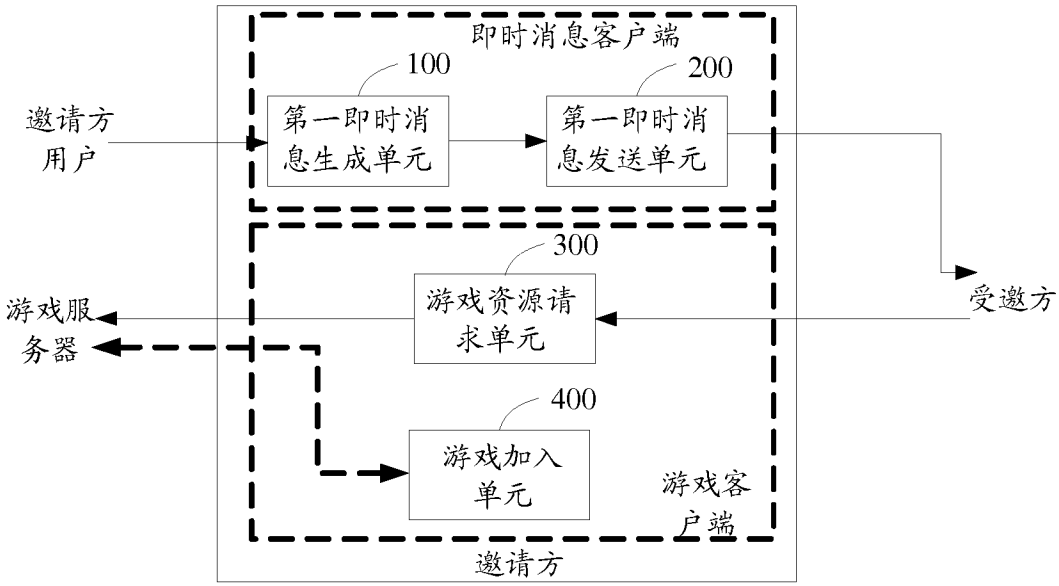

即时消息客户端
100
200
邀请方
用户
第一即时消息生成单元
第一即时消息发送单元
300
游戏资源请求单元
游戏服务器
受邀方
400
游戏加入单元
游戏客户端
邀请方

图 3

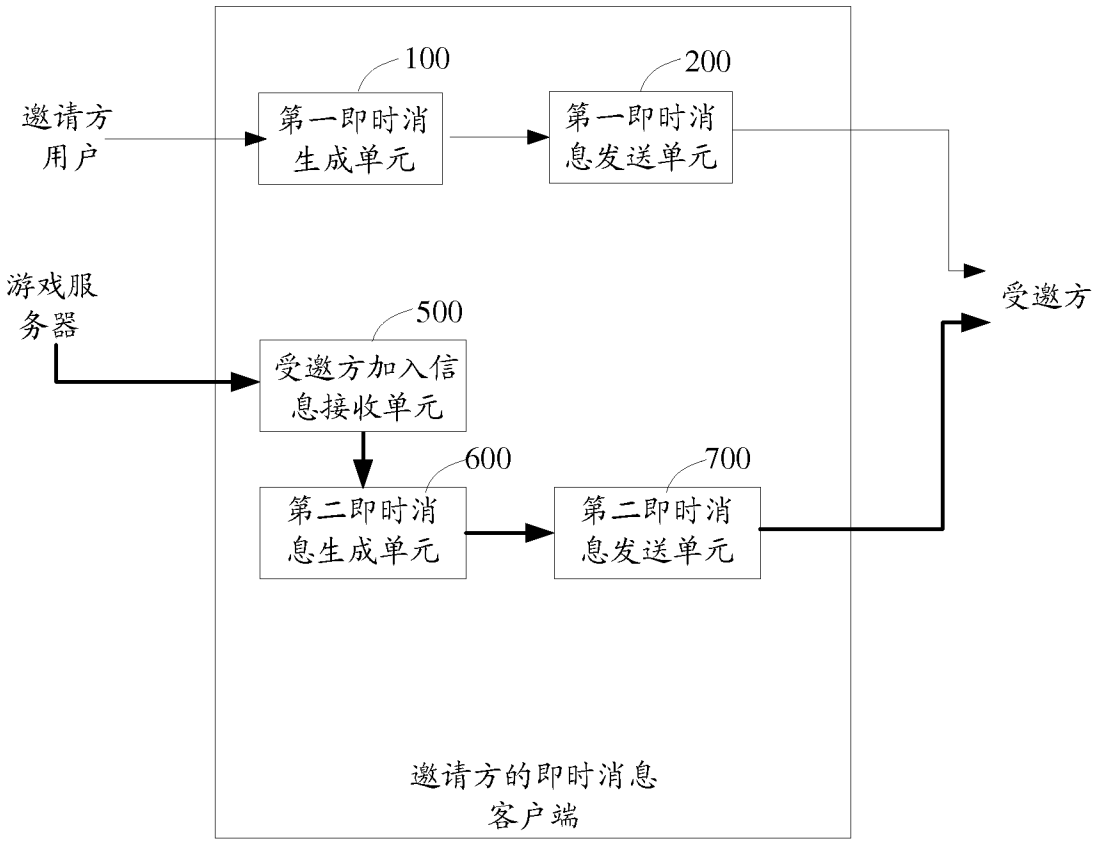

100
200
邀请方
用户
第一即时消
生成单元
第一即时消
息发送单元
游戏服
务器
受邀方
500
受邀方加入信
息接收单元
600
700
第二即时消
息生成单元
第二即时消
息发送单元
邀请方的即时消息
客户端

图 4

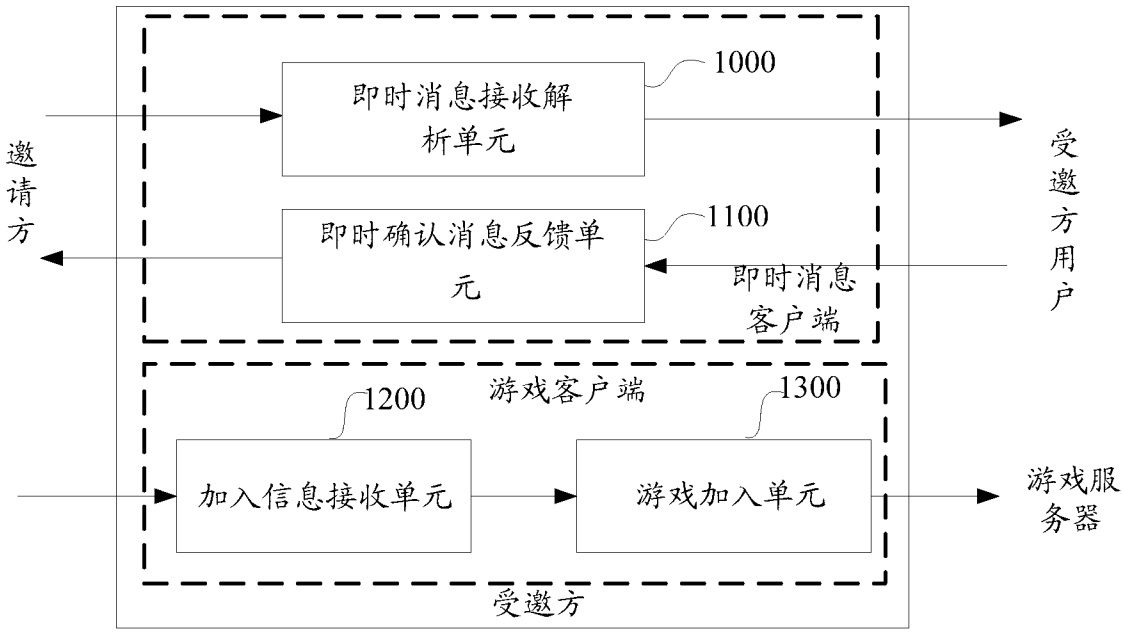

即时消息接收解析单元
1000
即时确认消息反馈单元
1100
即时消息客户端
邀请方
受邀方用户
游戏客户端
1200
1300
加入信息接收单元
游戏加入单元
游戏服务器
受邀方

图 5

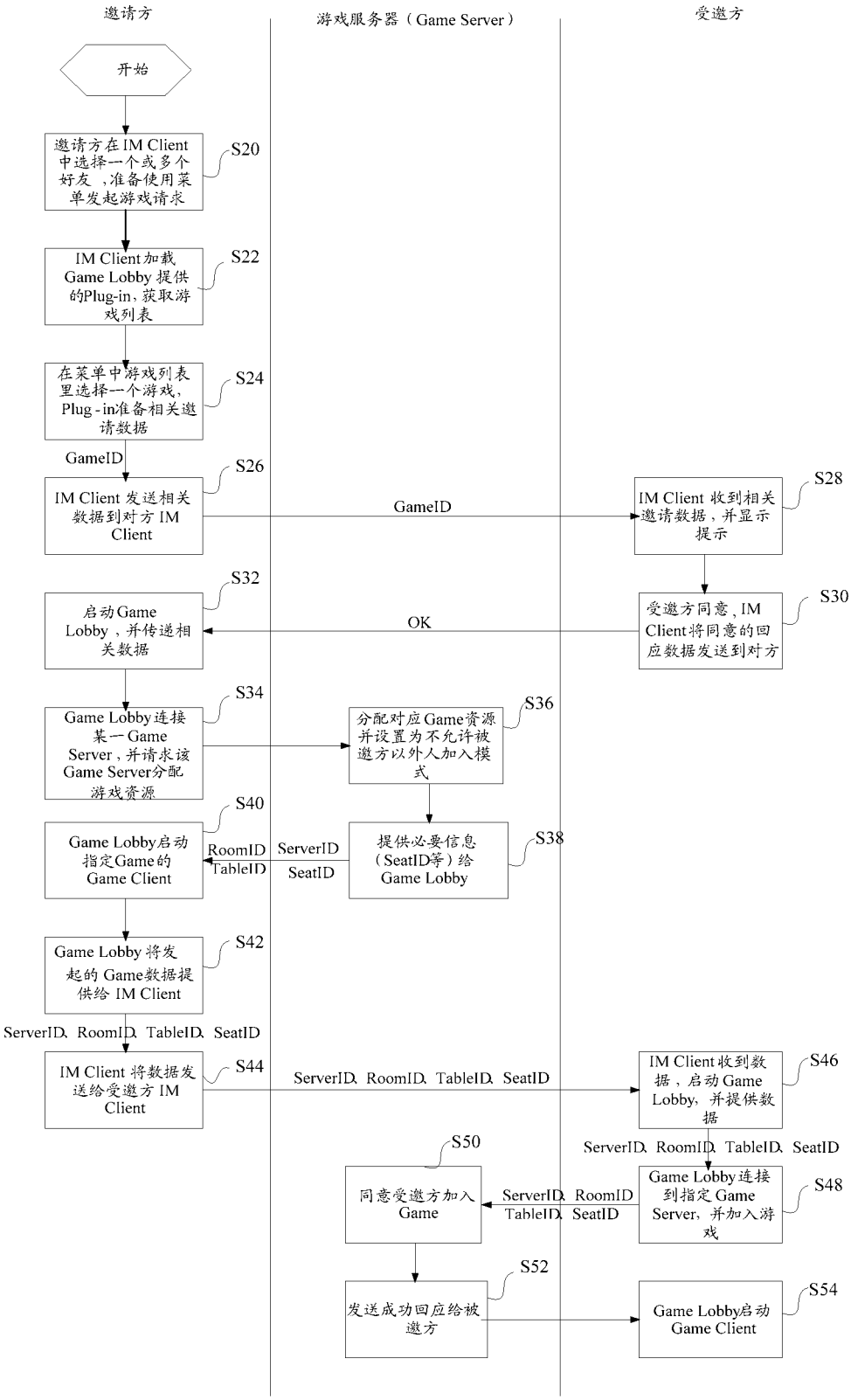

邀请方
游戏服务器（Game Server）
受邀方
开始
邀请方在IM Client中选择一个或多个好友，准备使用菜单发起游戏请求
S20
IM Client加载Game Lobby提供的Plug-in，获取游戏列表
S22
在菜单中游戏列表里选择一个游戏，Plug-in准备相关邀请数据
S24
GameID
IM Client发送相关数据到对方IM Client
S26
GameID
IM Client收到相关邀请数据，并显示提示
S28
受邀方同意，IM Client将同意的回应数据发送到对方
S30
OK
启动Game Lobby，并传递相关数据
S32
Game Lobby连接某一Game Server，并请求该Game Server分配游戏资源
S34
分配对应Game资源并设置为不允许被邀方以外人加入模式
S36
提供必要信息（SeatID等）给Game Lobby
S38
RoomID
TableID
ServerID
SeatID
Game Lobby启动指定Game的Game Client
S40
Game Lobby将发起的Game数据提供给IM Client
S42
ServerID、RoomID、TableID、SeatID
IM Client将数据发送给受邀方IM Client
S44
ServerID、RoomID、TableID、SeatID
IM Client收到数据，启动Game Lobby，并提供数据
S46
ServerID、RoomID、TableID、SeatID
Game Lobby连接到指定Game Server，并加入游戏
S48
ServerID、RoomID
TableID、SeatID
同意受邀方加入Game
S50
发送成功回应给被邀方
S52
Game Lobby启动Game Client
S54

图 6

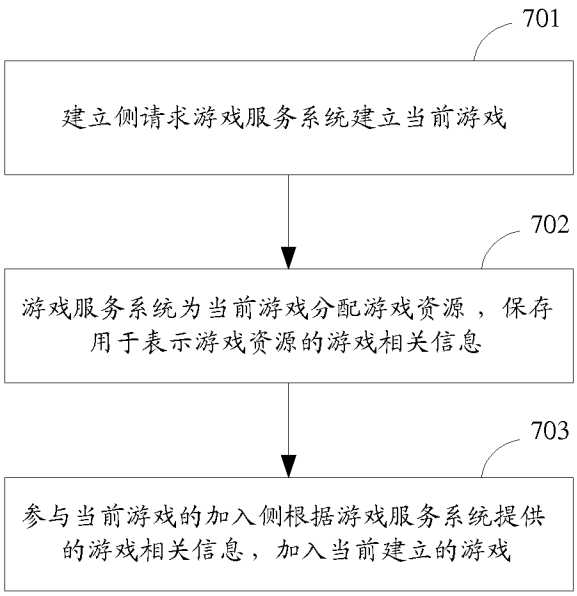

701
建立侧请求游戏服务系统建立当前游戏
702
游戏服务系统为当前游戏分配游戏资源，保存用于表示游戏资源的游戏相关信息
703
参与当前游戏的加入侧根据游戏服务系统提供的游戏相关信息，加入当前建立的游戏

图 7

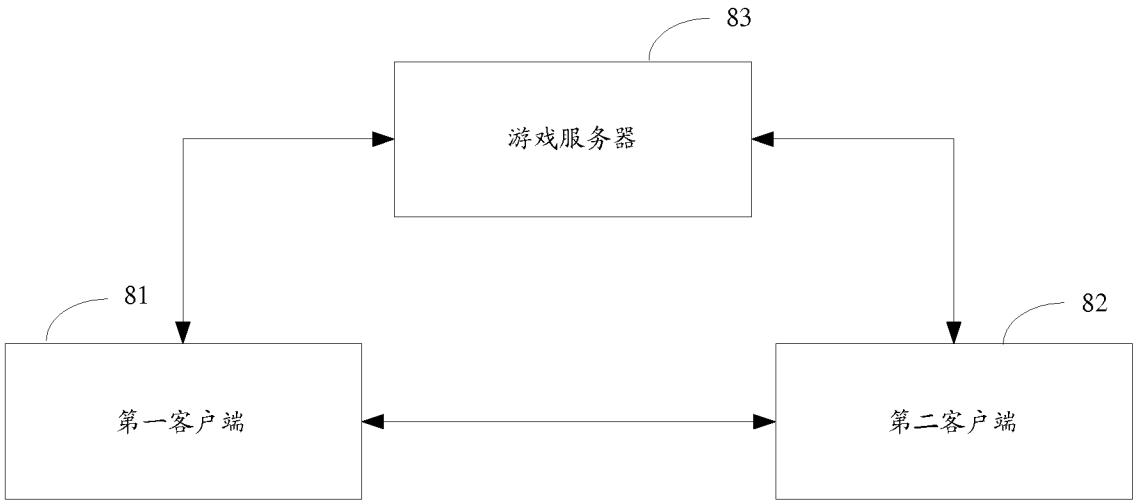


图 8

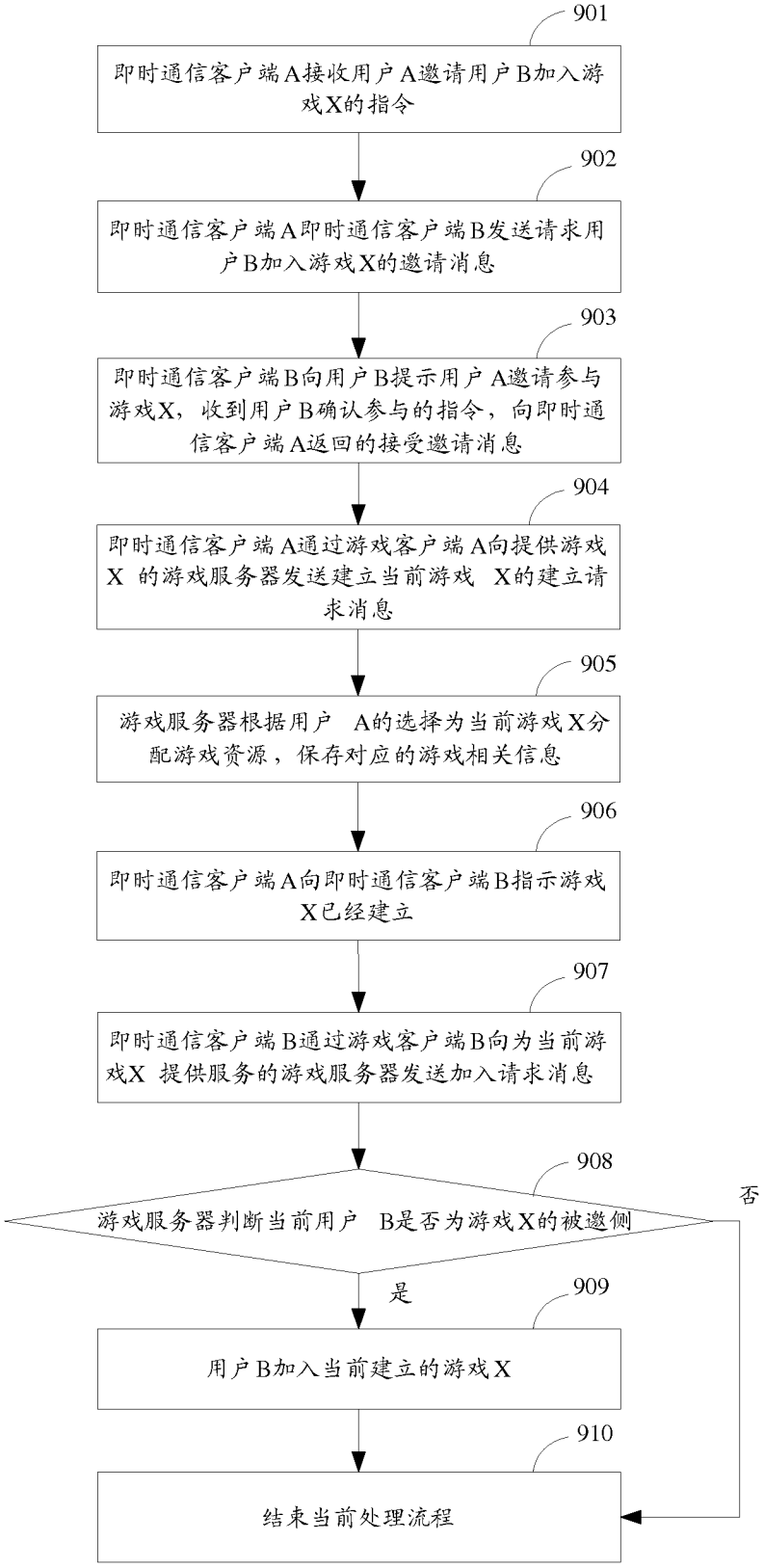

901
即时通信客户端A接收用户A邀请用户B加入游戏X的指令
902
即时通信客户端A即时通信客户端B发送请求用户B加入游戏X的邀请消息
903
即时通信客户端B向用户B提示用户A邀请参与游戏X，收到用户B确认参与的指令，向即时通信客户端A返回的接受邀请消息
904
即时通信客户端A通过游戏客户端A向提供游戏X 的游戏服务器发送建立当前游戏 X的建立请求消息
905
游戏服务器根据用户 A的选择为当前游戏X分配游戏资源，保存对应的游戏相关信息
906
即时通信客户端A向即时通信客户端B指示游戏X已经建立
907
即时通信客户端B通过游戏客户端B向为当前游戏X 提供服务的游戏服务器发送加入请求消息
908
游戏服务器判断当前用户 B是否为游戏X的被邀侧
否
是
909
用户B加入当前建立的游戏X
910
结束当前处理流程

图 9

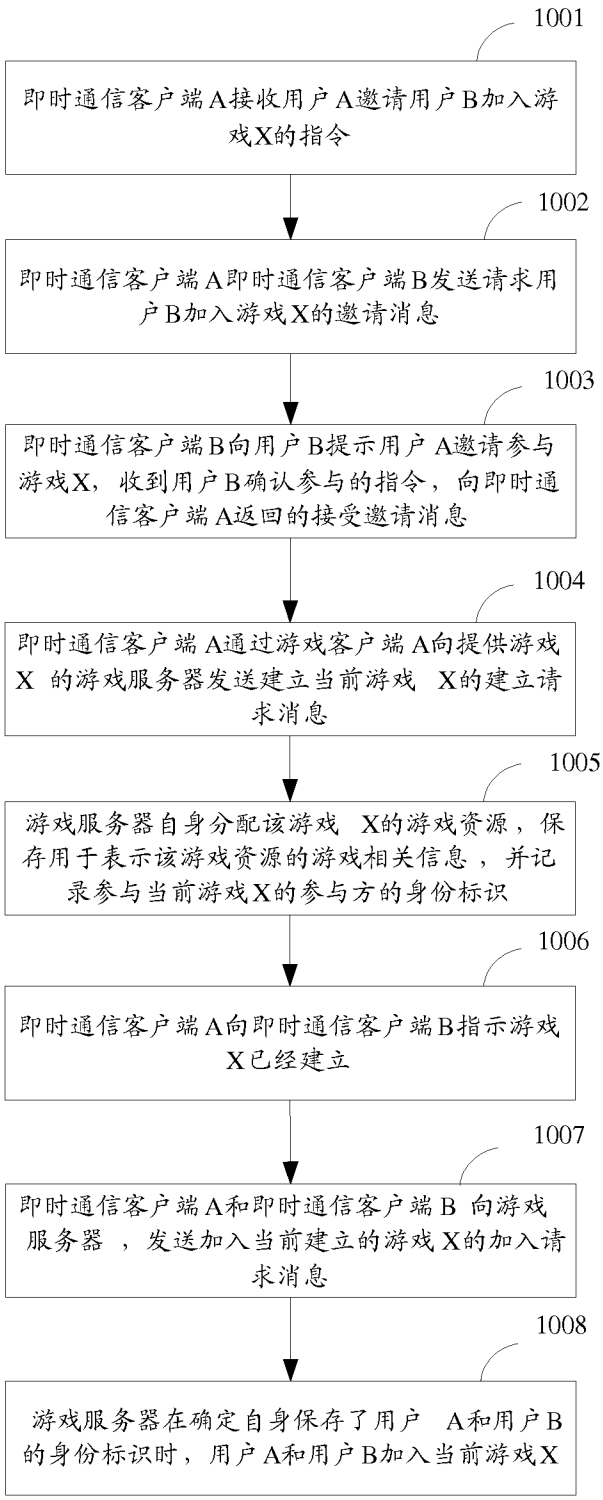

1001
即时通信客户端A接收用户A邀请用户B加入游戏X的指令
1002
即时通信客户端A即时通信客户端B发送请求用户B加入游戏X的邀请消息
1003
即时通信客户端B向用户B提示用户A邀请参与游戏X，收到用户B确认参与的指令，向即时通信客户端A返回的接受邀请消息
1004
即时通信客户端A通过游戏客户端A向提供游戏X的游戏服务器发送建立当前游戏X的建立请求消息
1005
游戏服务器自身分配该游戏X的游戏资源，保存用于表示该游戏资源的游戏相关信息，并记录参与当前游戏X的参与方的身份标识
1006
即时通信客户端A向即时通信客户端B指示游戏X已经建立
1007
即时通信客户端A和即时通信客户端B向游戏服务器，发送加入当前建立的游戏X的加入请求消息
1008
游戏服务器在确定自身保存了用户A和用户B的身份标识时，用户A和用户B加入当前游戏X

图 10

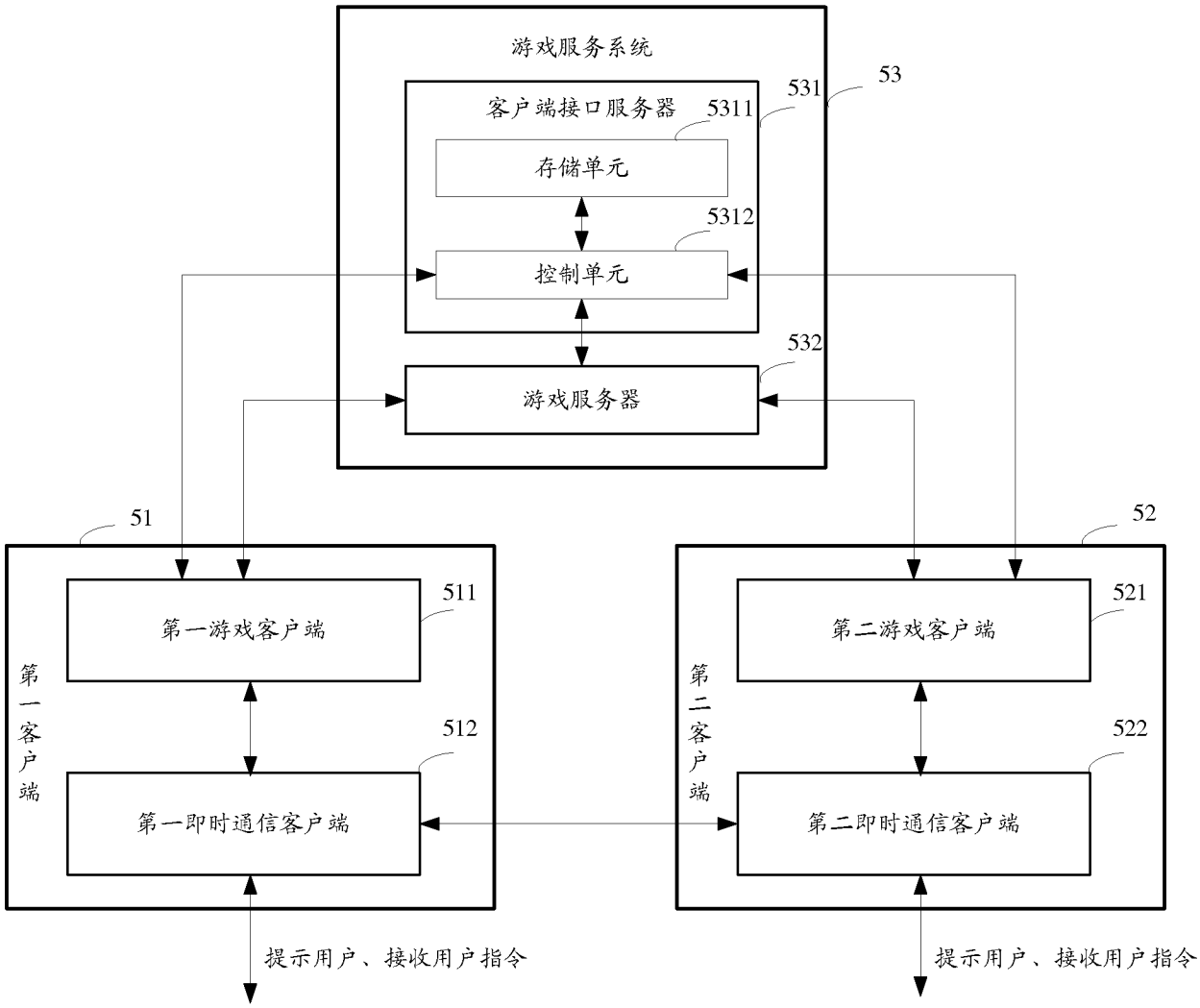

游戏服务系统
53
531
客户端接口服务器
5311
存储单元
5312
控制单元
532
游戏服务器
51
52
511
第一游戏客户端
521
第二游戏客户端
第一客户端
第二客户端
512
第一即时通信客户端
522
第二即时通信客户端
提示用户、接收用户指令
提示用户、接收用户指令

图 11

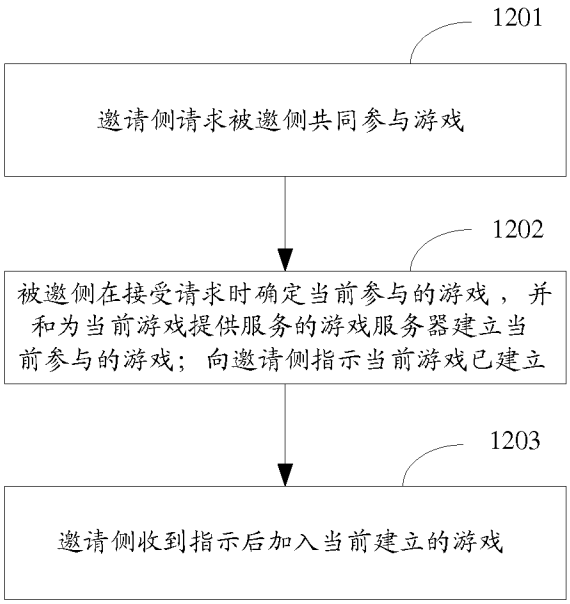

1201
邀请侧请求被邀侧共同参与游戏
1202
被邀侧在接受请求时确定当前参与的游戏，并和为当前游戏提供服务的游戏服务器建立当前参与的游戏；向邀请侧指示当前游戏已建立
1203
邀请侧收到指示后加入当前建立的游戏

图 12

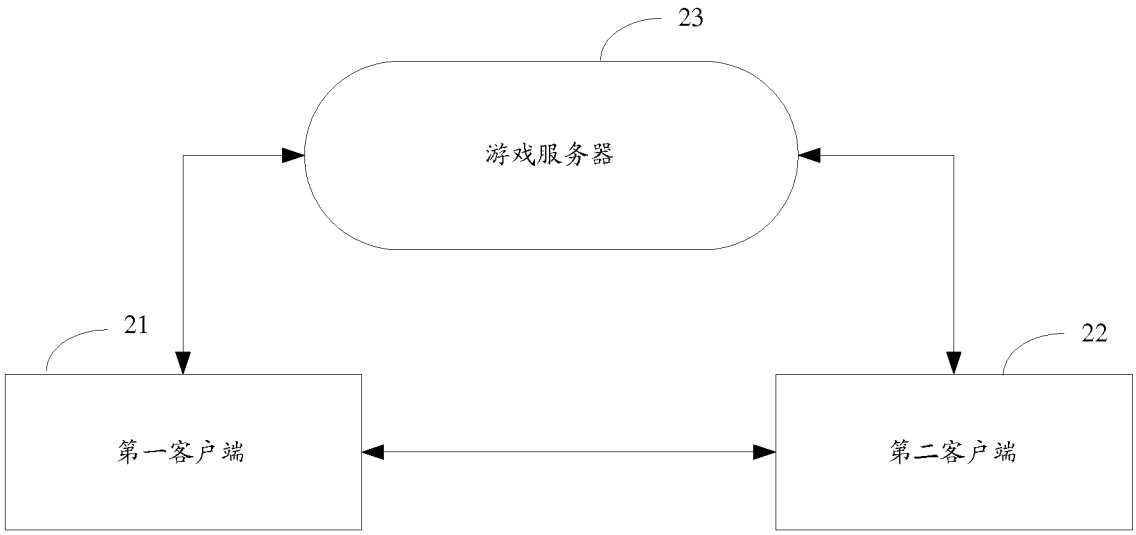


图 13

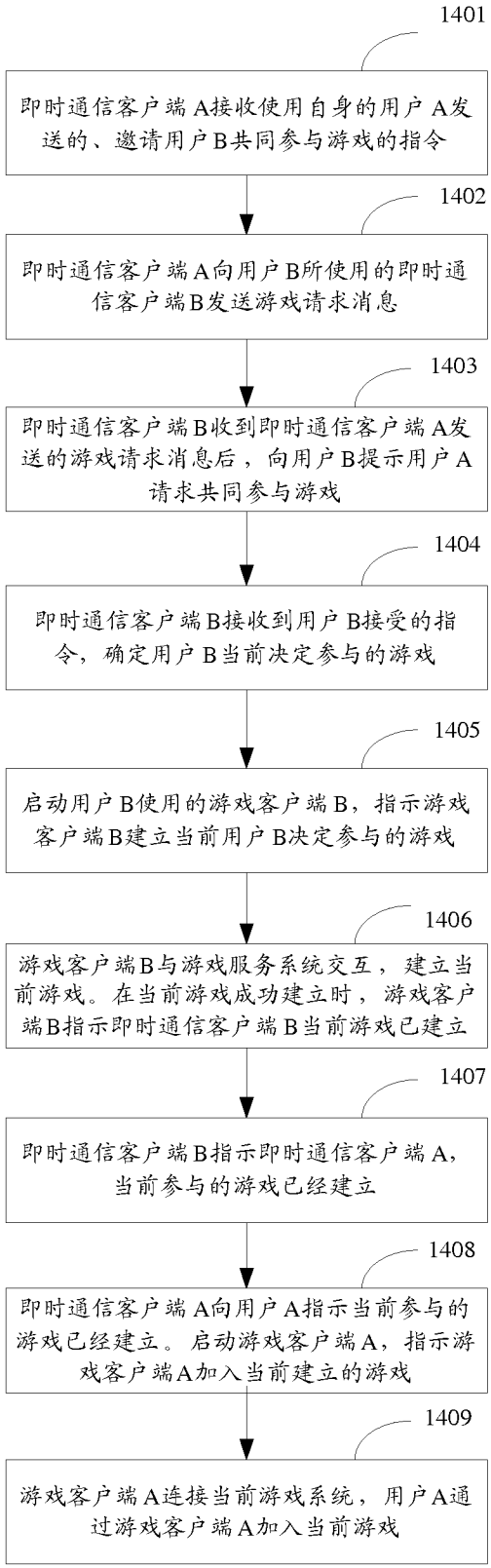

1401
即时通信客户端A接收使用自身的用户A发送的、邀请用户B共同参与游戏的指令
1402
即时通信客户端A向用户B所使用的即时通信客户端B发送游戏请求消息
1403
即时通信客户端B收到即时通信客户端A发送的游戏请求消息后，向用户B提示用户A请求共同参与游戏
1404
即时通信客户端B接收到用户B接受的指令，确定用户B当前决定参与的游戏
1405
启动用户B使用的游戏客户端B，指示游戏客户端B建立当前用户B决定参与的游戏
1406
游戏客户端B与游戏服务系统交互，建立当前游戏。在当前游戏成功建立时，游戏客户端B指示即时通信客户端B当前游戏已建立
1407
即时通信客户端B指示即时通信客户端A，当前参与的游戏已经建立
1408
即时通信客户端A向用户A指示当前参与的游戏已经建立。启动游戏客户端A，指示游戏客户端A加入当前建立的游戏
1409
游戏客户端A连接当前游戏系统，用户A通过游戏客户端A加入当前游戏

图 14

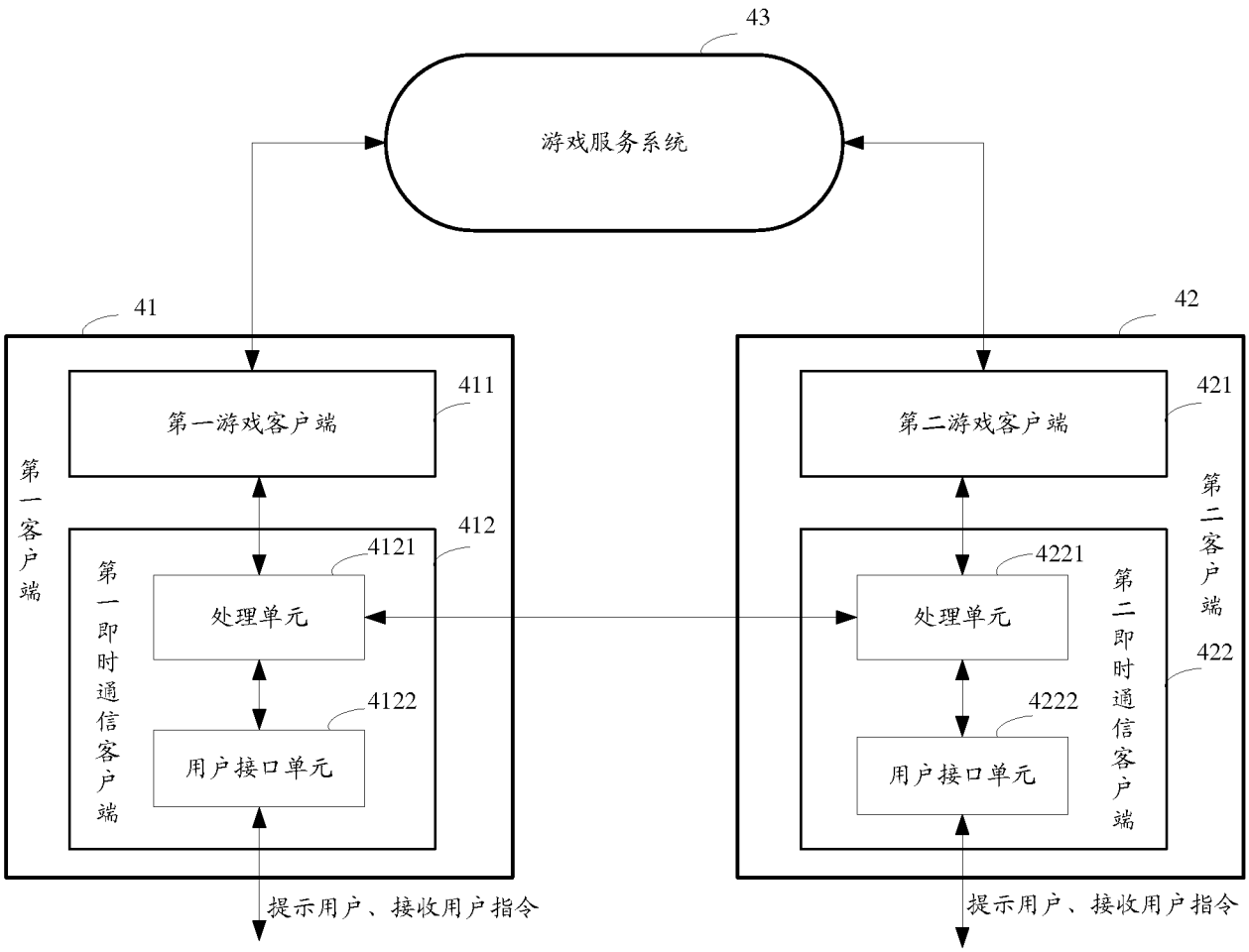

43
游戏服务系统
41
42
第一客户端
411
第一游戏客户端
412
4121
处理单元
4122
用户接口单元
第一即时通信客户端
提示用户、接收用户指令
第二客户端
421
第二游戏客户端
4221
处理单元
4222
用户接口单元
422
第二即时通信客户端
提示用户、接收用户指令

图 15

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CN2007/070790

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

See the extra sheet

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

IPC: H04M3/00, H04M3/42, G06F15/00, G06F15/16, G06F17/00, G06F17/60, G06F19/00,G06Q10/00, A63F13/00, A63F13/10,

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

EPDOC, WPI, PAJ,CPRS, CNKI: (NET OR NETWORK) W GAME, ENTER+, PARTICIPAT+, ENROLLMENT, ADMISSION,

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
E	CN101075941A (TENCENT TECHNOLOGY SHENZHEN CO LTD) 21 Nov. 2007 (21.11.2007) claims 1-12, pages 1-12, figs.1-4	1-7,11,55-60
E	CN101073708A (TENCENT TECHNOLOGY SHENZHEN CO LTD) 21 Nov.2007 (21.11.2007) claims 1-16, pages 1-15, figs.1-5	1-54,61-67
X	CN1478352A (AMERICA ONLINE INC) 25 Feb. 2004 (25.02.2004) Page 7 line 8- page 15 line 10, figs.1-16	1-65
X	CN1577372A (SEGA CORP) 9 Feb. 2005 (09.02.2005) Page 2 lines 5-27, figs.1-2.	66-67

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim (S) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&"document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
18 Dec.2007 (18.12.2007)	**10 Jan. 2008 (10.01.2008)**
Name and mailing address of the ISA/CN The State Intellectual Property Office, the P.R.China 6 Xitucheng Rd., Jimen Bridge, Haidian District, Beijing, China 100088 Facsimile No. 86-10-62019451	Authorized officer PEI, Suying Telephone No. (86-10)62414166

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (April 2007)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CN2007/070790

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR2002-0039909A (INNOVAY INC) 30 May 2002 (30.05.2002) the whole document	1-67
A	KR2003-0006183A (SURF INC I) 23 Jan.2003 (23.01.2003) the whole document	1-67
A	KR2005-0095372A (NHN CORP) 29 Sep. 2005 (29.09.2005) the whole document	1-67
A	JP 2004-97656A (TECMO LTD) 2 Apr.2004 (02.04.2004) the whole document	1-67
A	US2005/0108352A1 (Yoshiki Kashitami, et al.) 19 May 2005 (19.05.2005) the whole document	1-67

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/CN2007/070790

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
CN101075941A	21.11.2007	None	
CN101073708A	21.11.2007	None	
CN1478352A	25.02.2004	WO0111852A	15.02.2001
		CA2381174A	15.02.2001
		AU6756400A	05.03.2001
		EP1198944A	24.04.2002
		US6496851B	17.12.2002
		JP2003506783T	18.02.2003
		CN1322448C	20.06.2007
		US7216144B	08.05.2007
		US2007208865A	06.09.2007
CN1577372A	09.02.2005	EP1498164A	19.01.2005
		KR20050009953 A	26.01.2005
		US2005021159A	27.01.2005
		JP2005034303A	10.02.2005
KR2002-0039909A	30.05.2002	None	
KR2003-0006183A	23.01.2003	None	
KR2005-0095372A	29.09.2005	None	
JP2004-97656A	02.04.2004	None	
US2005/0108352A1	19.05.2005	EP1522979A	13.04.2005
		JP2005117583A	28.04.2005
		JP3764738B2	12.04.2006

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CN2007/070790

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F13/12 (2006.1) i
A63F13/00 (2006.1) i
G06F15/16 (2006.1) i
H04L12/58 (2006.1) i

国际检索报告

国际申请号
PCT/CN2007/070790

A. 主题的分类

见附加页

按照国际专利分类表(IPC)或者同时按照国家分类和 IPC 两种分类

B. 检索领域

检索的最低限度文献(标明分类系统和分类号)

IPC: H04M3/00, H04M3/42, G06F15/00, G06F15/16, G06F17/00, G06F17/60, G06F19/00,G06Q10/00, A63F13/00, A63F13/10, A63F13/12, H04L12/00, H04L12/02, H04L12/16, H04L12/54, H04L12/56 , H04L12/58

包含在检索领域中的除最低限度文献以外的检索文献

在国际检索时查阅的电子数据库(数据库的名称，和使用的检索词（如使用））

EPDOC, WPI, PAJ,CPRS, CNKI: (NET OR NETWORK) W GAME, ENTER+, PARTICIPAT+, ENROLLMENT, ADMISSION, APPLICAT+, SERVER, INVIT+,腾讯, 网络, 游戏, 邀请+加入+参加+受邀

C. 相关文件

类 型*	引用文件，必要时，指明相关段落	相关的权利要求
E	CN101075941A (腾讯科技(深圳)有限公司) 21.11 月 2007 (21.11.2007) 权利要求 1-12, 说明书 1-12 页, 附图 1-4	1-7,11,55-60
E	CN101073708A (腾讯科技(深圳)有限公司) 21.11 月 2007 (21.11.2007) 权利要求 1-16, 说明书 1-15 页, 附图 1-5	1-54,61-67
X	CN1478352A （美国在线服务公司） 25.2 月 2004 (25.02.2004) 说明书 7 页 8 行－15 页 10 行，附图 1－16.	1-65
X	CN1577372A (世嘉股份有限公司) 9.2 月 2005 (09.02.2005) 说明书 2 页 5-27 行, 附图 1-2.	66-67
A	KR2002-0039909A (INNOVAY INC) 30.5 月 2002 (30.05.2002) 全文	1-67
A	KR2003-0006183A (SURF INC I) 23.1 月 2003 (23.01.2003) 全文	1-67

☒ 其余文件在 C 栏的续页中列出。　　☒ 见同族专利附件。

* 引用文件的具体类型：

"A" 认为不特别相关的表示了现有技术一般状态的文件

"E" 在国际申请日的当天或之后公布的在先申请或专利

"L" 可能对优先权要求构成怀疑的文件，或为确定另一篇引用文件的公布日而引用的或者因其他特殊理由而引用的文件

"O" 涉及口头公开、使用、展览或其他方式公开的文件

"P" 公布日先于国际申请日但迟于所要求的优先权日的文件

"T" 在申请日或优先权日之后公布，与申请不相抵触，但为了理解发明之理论或原理的在后文件

"X" 特别相关的文件，单独考虑该文件，认定要求保护的发明不是新颖的或不具有创造性

"Y" 特别相关的文件，当该文件与另一篇或者多篇该类文件结合并且这种结合对于本领域技术人员为显而易见时，要求保护的发明不具有创造性

"&" 同族专利的文件

国际检索实际完成的日期	国际检索报告邮寄日期
18.12 月 2007 (18.12.2007)	**10.1 月 2008 (10.01.2008)**
中华人民共和国国家知识产权局(ISA/CN) 中国北京市海淀区蓟门桥西土城路 6 号 100088 传真号： (86-10)62019451	受权官员 裴素英 电话号码：(86-10) **62414166**

C(续). 相关文件

类 型	引用文件，必要时，指明相关段落	相关的权利要求
A	KR2005-0095372A (NHN CORP) 29.9 月 2005 (29.09.2005) 全文	1-67
A	JP 特开 2004-97656A (TECMO LTD) 2.4 月 2004 (02.04.2004) 全文	1-67
A	US2005/0108352A1 (Yoshiki Kashitami, et al.) 19.5 月 2005 (19.05.2005) 全文	1-67

国际检索报告

关于同族专利的信息

国际申请号
PCT/CN2007/070790

检索报告中引用的专利文件	公布日期	同族专利	公布日期
CN101075941A	21.11.2007	无	
CN101073708A	21.11.2007	无	
CN1478352A	25.02.2004	WO0111852A	15.02.2001
		CA2381174A	15.02.2001
		AU6756400A	05.03.2001
		EP1198944A	24.04.2002
		US6496851B	17.12.2002
		JP2003506783T	18.02.2003
		CN1322448C	20.06.2007
		US7216144B	08.05.2007
		US2007208865A	06.09.2007
CN1577372A	09.02.2005	EP1498164A	19.01.2005
		KR20050009953 A	26.01.2005
		US2005021159A	27.01.2005
		JP2005034303A	10.02.2005
KR2002-0039909A	30.05.2002	无	
KR2003-0006183A	23.01.2003	无	
KR2005-0095372A	29.09.2005	无	
JP 特开 2004-97656A	02.04.2004	无	
US2005/0108352A1	19.05.2005	EP1522979A	13.04.2005
		JP2005117583A	28.04.2005
		JP3764738B2	12.04.2006

国际检索报告

国际申请号
PCT/CN2007/070790

A. 主题的分类

A63F13/12 (2006.1) i

A63F13/00 (2006.1) i

G06F15/16 (2006.1) i

H04L12/58 (2006.1) i