

(19) 대한민국특허청(KR) (12) 공개특허공보(A)

(51) 。 Int. Cl. ⁷
G06F 17/60J0

(11) 공개번호 특2002 - 0039909
(43) 공개일자 2002년05월30일

(21) 출원번호 10 - 2000 - 0069741
(22) 출원일자 2000년11월22일

(71) 출원인 (주)이너베이
오봉환
서울 서초구 방배4동 803 - 8 이너베이빌딩
(72) 발명자 오봉환
경기도안양시동안구비산동34111통2반뉴타운아파트13 - 505
(74) 대리인 문창화
이수종

심사청구 : 있음

(54) 인스턴트 메신저를 이용한 게임 개설 및 참가 방법 및 그장치

요약

본 발명은 인스턴트 메신저를 이용하여 네트워크 게임을 개설하고 이에 참가하는 방법 및 장치에 관한 것이다. 본 발명은 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저를 구동하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하여, 인스턴트 메신저 창에서 게임을 선택하고, 인스턴트 메신저 서버가 전송한 인터넷에 접속한 친구 목록에서 같이 게임을 할 사용자를 선택하여 네트워크 게임 서버에 접속되는 단계 및 네트워크 게임 서버가 사용자 정보를 확인하고 게임을 개설시키고 게임에 참가시키는 단계로 구성된다. 본 발명에 의해 인터넷 사용자는 특정인과 네트워크 게임을 즐기려 할 때 게임방을 만들고 비밀번호를 공유하여야 하는 등의 번잡함 없이 간편하게 게임을 개설할 수 있다.

대표도
도 3

색인어
인스턴트 메신저, 인스턴트 메신저 서버, 네트워크 게임 서버

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명을 실시하기 위한 시스템의 구성을 나타낸 도면.

도 2a 내지 도 2e 는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저 화면.

도 3은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 흐름도.

※도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명

110 116 : 인터넷 사용자

120 : 인스턴트 메신저 서버

122 : 인스턴트 메신저 서버의 회원 데이터베이스

118, 124 : 네트워크 게임 서버

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷에서 네트워크 게임을 개설하고, 그 개설된 게임에 참가하는 방법 및 장치에 관한 것으로, 특히 인스턴트 메신저를 이용하여 네트워크 게임을 개설하고 참가하는 방법 및 장치에 관한 것이다.

인스턴트 메신저(Instant Messenger)란, 친구 목록 프로그램(Buddy List Program)이라는 별칭을 가지는 클라이언트 소프트웨어로서, 미리 자신이 상기 소프트웨어에 등록시켜 놓은 친구가 네트워크에 로그인 하였을 때, 그 사실을 사용자에게 알려주는 기능을 가지는 클라이언트 소프트웨어이다.

인스턴트 메신저 클라이언트 소프트웨어(이하 "인스턴트 메신저"라 한다)는 상기의 기본적인 기능 이외에도 채팅, 쪽지, 전자 우편 등의 부가적인 기능을 가지고 있다.

인스턴트 메신저 사용자는 상기 프로그램을 이용하여 마이크로소프트 사의 "아웃룩 익스프레스"와 같은 전자 우편 전용 프로그램을 실행하지 않고서도 간편하게 전자 우편을 송수신할 수 있다. 또한 미리 등록시켜 놓은 친구와 1:1 채팅은 물론, 다자간 채팅을 즐길 수도 있다.

또한 인스턴트 메신저를 이용하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하여 서비스를 받기 위해 굳이 "네비게이터", "익스플로러"와 같은 웹 브라우저를 실행시킬 필요가 없으며, 자신의 컴퓨터 화면상에서 인스턴트 메신저 아이콘을 클릭하여 연결시키기만 하면 된다.

상기의 기능 이외에도, 인스턴트 메신저 서비스를 제공하는 업체에 따라 실시간으로 뉴스를 전송한다든지, 또는 증권 정보를 제공하기도 한다.

본 발명은 상기와 같은 인스턴트 메신저의 기본적인 기능 외에 인스턴트 메신저를 이용하여 자신의 게임실력에 맞는 친구와 간편하게 네트워크 게임을 즐길 수 있는 방법을 제공하는 것에 관한 것이다.

종래에 인터넷 상에서 이루어지는 네트워크 게임은 네트워크 게임 서버에 접속하여 사용자 확인을 거쳐 이미 개설되어 있는 게임을 선택하거나 또는 직접 게임을 개설하여 게임을 즐길 수 있도록 되어 있다. 이 경우 게임 공간의 성질을 공개 또는 비공개로 설정할 수 있으며, 자신이 원하는 특정인과 게임을 하기 위해서는 게임 공간의 성질을 비공개로 설정

하고 미리 상기 특정인과 다른 전달수단(전자우편 내지 전화)을 사용하여 비밀번호를 공유하여야 했다. 즉, 종래에는 자신이 원하는 특정인과 네트워크 게임을 하기 위해서는 상기와 같이 여러 단계를 거쳐야 하는 번잡함이 있었다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 상기한 문제점을 해결하고자 안출된 것으로서, 본 발명의 목적은 상기와 같은 번잡함을 없애고 간편하게 자신이 원하는 특정인과 게임을 개설할 수 있도록 하며, 또한 간편하게 다른 특정인을 이미 개설된 게임에 참가시킬 수 있는 네트워크 게임 개설 및 참가에 관한 방법 및 장치를 제공함에 있다.

발명의 구성 및 작용

상기의 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 바람직한 일실시예에 따르면, 본 발명은 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저를 구동하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하는 단계, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 게임의 종류를 선택하면, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 인터넷 사용자에게 전송하는 단계, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 다른 사용자들을 선택하는 단계, 상기 인터넷 사용자의 컴퓨터와 상기 선택된 사용자들의 컴퓨터가 인스턴트 메신저 서버와 동일한 회원 데이터베이스를 사용하는 네트워크 게임 서버에 접속되어 게임이 개설되는 단계, 상기 개설된 게임에의 참가자가 인스턴트 메신저 창에서 초청 대화창을 띄우면, 상기 게임 참가자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 게임 참가자에게 전송하는 단계, 상기 게임 참가자가 상기의 목록에서 초청하고자 하는 사용자를 선택하면, 상기 초청받은 사용자의 컴퓨터가 상기 네트워크 게임 서버에 접속되어, 상기 게임에 참가하는 단계로써 구성된다.

상기의 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 바람직한 다른 일실시예에 따르면, 본 발명은 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저를 구동하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하는 단계, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 게임의 종류를 선택하면, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 인터넷 사용자에게 전송하는 단계, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 다른 사용자들을 선택하는 단계, 상기 인터넷 사용자의 컴퓨터와 상기 선택된 사용자들의 컴퓨터가 네트워크 게임 서버에 접속되는 단계, 인스턴트 메신저 서버와 회원 데이터베이스를 공유하는 네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 검색하고, 게임을 개설하는 단계, 상기 개설된 게임에의 참가자가 인스턴트 메신저 창에서 초청 대화창을 띄우면, 상기 게임 참가자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속하고 있는 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 게임 참가자에게 전송하는 단계, 상기 게임 참가자가 상기의 목록에서 초청하고자 하는 사용자를 선택하면, 상기 초청받은 사용자의 컴퓨터가 상기 네트워크 게임서버에 접속되는 단계, 네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 검색하고 초청받은 사용자를 게임에 참가시키는 단계로써 구성된다.

도 1은 본 발명을 실시하기 위한 시스템의 구성을 도시한 것이다.

여기서, 인터넷 사용자들(110 내지 116)이 본 발명을 이용하여 네트워크 게임을 개설하고 또한 이에 참가하기 위해서는 본인의 컴퓨터에 인스턴트 메신저 소프트웨어를 설치하여야 한다.

본 발명의 실시를 위해서는 기본적으로 인터넷에의 접속이 필요한데, 본 발명은 유선 인터넷 상에서만 아니라, PDA(Personal Digital Assistance, 114)와 같은 무선 이동 컴퓨터 내지 무선 이동 단말기를 이용하는 무선 인터넷 상에서도 활용 가능하다.

본 발명을 실시하기 위해 네트워크 게임 서버와 인스턴트 메신저 서버는 회원 데이터베이스를 공유하여야 한다. 이에 네트워크 게임 서버(118)가 인스턴트 메신저 서버(120)와 동일한 회원 데이터베이스(122)를 사용하는 경우와, 네트워크 게임 서버(124)가 자체 회원데이터베이스(126)를 가지고서, 인터넷 망(130)을 통하여 인스턴트 메신저 서버(120)와 연결되어 회원 데이터베이스를 공유하는 경우가 있다 (이하 상세히 설명함).

이제 본 발명을 도 2 내지 도 3을 참조하면서 본 발명의 바람직한 실시예를 들어 상세히 설명하겠다.

본 발명의 실시예에서는 have라는 ID를 가지는 인터넷 사용자 a(110)가 "레이싱"이라는 게임을 하기 위하여, kitty라는 ID를 가지는 인터넷 사용자 b(112)와 king이라는 ID를 가지는 인터넷 사용자 c(114)를 선택하여 게임을 개설하고, 또한 게임이 개설된 후에 인터넷 사용자 b(112)가 cobi라는 ID를 가지는 인터넷 사용자 d(116)를 게임에 초청하기로 했다고 보고, 이하에서 설명하겠다.

도 2a 내지 도 2e는 본 발명을 이용하여 네트워크 게임을 개설하고 참가하기 위한 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저 화면의 구성을 나타내는 것이다.

본 발명의 바람직한 일 실시예는 인스턴트 메신저 서버(120)와 네트워크 게임 서버(118)가 동일한 회원 데이터베이스(122)를 사용하는 경우이다.

먼저, 인터넷 사용자 a(110)는 도 2a와 같은 자신의 컴퓨터 화면에서 인스턴트 메신저 아이콘(210)을 클릭하여, 인스턴트 메신저 연결창(212)을 띄운다. 이후 인터넷 사용자 a(110)는 인스턴트 메신저 연결창(212)에서 ID와 PASSWORD를 입력하며, 회원정보가 일치하면 인스턴트 메신저 서버(120)에 접속이 설정된다.

그러면 도 2b와 같은 인스턴트 메신저 창(214)이 뜨게 되며, 상기 인스턴트 메신저 창(214)은 친구(216), 쪽지(218), 메일(220), 검색(222), 게임(224) 등의 주 메뉴와, 인스턴트 메신저 대화창(226) 등으로 구성되어 있다. 여기서 인터넷 사용자가 친구 메뉴(216)를 클릭하면 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저에 친구로 등록시켜 놓은 사용자들의 인터넷에의 로그인 상태 및 현재 접속해 있는 위치를 인스턴트 메신저 서버가 검색하여 상기 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저에 전송해 준다.

이후 인터넷 사용자 a(110)는 다른 작업을 수행하면서도 자신이 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들과 채팅, 쪽지, 전자 우편 등의 기능을 이용하여 실시간으로 메시지를 교환할 수 있다.

이러한 실시간 메시지 교환을 통해 인터넷 사용자 a(110)는 이미 인터넷에 접속해 있던 인터넷 사용자 b(112)와 인터넷 사용자 c(114)와 게임을 하기로 하고서, 인터넷 사용자 a(110)는 인스턴트 메신저 창(214)에서 게임 메뉴(224)를 클릭한다.

그러면, 도 2c와 같이 게임의 종류를 선택할 수 있는 대화창(228)이 나타나며, 인터넷 사용자 a(110)는 레이싱 게임(230)을 클릭한다.

그러면, 도 2d와 같은 인스턴트 메신저 대화창(232)이 나타난다. 인스턴트 메신저 서버(120)는 인터넷 사용자 a(110)가 레이싱 게임을 클릭함에 따라, 인터넷 사용자 a(110)가 인스턴트 메신저에 친구로 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 현재 게임에 참가할 수 있는, 즉 현재 인터넷에 접속하고 있는 사용자들만의 목록을 뽑아 인터넷 사용자 a(110)에게 전송하여, 게임 참가자를 선택할 수 있는 창(240)을 만든다.

이어, 인터넷 사용자 a(110)는 친구 창(240)에서 인터넷 사용자 b와 c의 ID인 kitty와 king을 드래그하여 참가자 창(234)으로 옮김으로써 게임 참가자를 선택한다. 그리고 방이름을 입력하고, 시작 버튼(238)을 클릭한다.

인터넷 사용자 a(110)가 시작 버튼(238)을 클릭하면, 인터넷 사용자 a(110)의 컴퓨터는 상기 네트워크 게임 서버(118)에 접속된다.

한편, 인터넷 사용자 a(110)의 인스턴트 메신저는 이미 인스턴트 메신저 서버(120)에 접속해 있는 인터넷 사용자 b 및 c의 인스턴트 메신저를 원격 제어하여, 인터넷 사용자 b 및 c의 컴퓨터가 상기 네트워크 게임 서버(118)에 접속되도록 한다.

인스턴트 메신저 사용자는 인스턴트 메신저의 환경설정에서 다른 사용자가 자신을 게임에 참가시키려 할 때, 곧바로 게임에 참가할 것인지, 자신이 참가여부를 선택할 수 있도록 할 것인지 또는 참가하지 않도록 할 것인지 등을 설정해 놓을 수 있다.

인터넷 사용자 b(112)는 자신이 게임에의 참가여부를 선택할 수 있도록 설정해 놓았고, 인터넷 사용자 c(114)는 곧바로 게임에 참가하도록 설정해 놓았다면, 상기와 같이 인터넷 사용자 a(110)가 인터넷 사용자 b 및 c를 선택하여 게임 시작 버튼을 클릭할 때, 인터넷 사용자 b(112)에게는 상기 게임에의 참가여부를 묻는 대화창이 나타나며, 인터넷 사용자 c(114)에게는 그러한 대화창이 나타나지 않고 바로 네트워크 게임 서버로 연결이 된다.

상기의 인터넷 사용자들은 인스턴트 메신저 서버(120)에 접속하는 단계에서 이미 사용자 확인을 거친 후이므로 다시 ID와 PASSWORD를 입력할 필요가 없으며, 네트워크 게임 서버에 접속되면서 바로 게임이 개설된다.

상술한 바와 같이 인스턴트 메신저 서버와 네트워크 게임 서버가 동일한 회원 데이터베이스를 사용하는 경우, 네트워크 게임 서버에 접속하기 위해 따로 "익스플로러"와 같은 웹 브라우저를 실행시키지 않고도 인스턴트 메신저만을 사용하여 간편히 접속할 수 있으며, 접속하는 단계에서 다시 ID와 PASSWORD를 입력할 필요가 없다.

게임이 개설된 후 현재 게임에 참가하고 있는 인터넷 사용자 b(112)가 인터넷 사용자 d(116)를 게임에 초청하기 위하여, 인터넷 사용자 b(112)는 인스턴트 메신저를 활성화로 만들어, 주 메뉴 중에서 게임 메뉴(224)를 클릭하고, 이어 나오는 게임 종류 대화창(228)에서 현재 자신이 참가하고 있는 게임인 레이싱 게임(230)을 클릭한다.

도 2e는 인터넷 사용자 b가 레이싱 게임(230)을 클릭했을 때 나타나는 인스턴트 메신저 창이다.

인터넷 사용자 b가 레이싱 게임(230)을 클릭하면, 인스턴트 메신저 서버(120)는 인터넷 사용자 b(112)가 친구로 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 현재 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 전송하며, 인터넷 사용자 b(112)는 초청하고자 하는 인터넷 사용자 d(116)의 ID인 cobi를 친구 창(242)으로부터 드래그하여 초청자 창(244)에 놓고서 초청 버튼(246)을 클릭한다.

이후에 인터넷 사용자 b(112)의 인스턴트 메신저가 인터넷 사용자 d(116)의 인스턴트 메신저를 원격 제어하여, 네트워크 게임서버에 접속시키고, 개설된 게임에 참가시키는 단계는 상기 게임이 개설되는 단계에서와 동일하다.

본 발명의 바람직한 다른 일실시예는 인스턴트 메신저 서버(120)의 회원 데이터베이스(122)와 네트워크 게임 서버(124)의 회원 데이터베이스(126)가 인터넷 망을 통하여 공유되는 경우이다.

본 실시예에 따라 양 서버가 회원 데이터를 공유하는 방식은 인스턴트 메신저 서버(120)가 일정한 시간간격으로 변경된 회원정보를 네트워크 게임 서버(124)의 회원 데이터베이스(126)에 전송하여 업데이트하는 방식이 된다.

본 실시예에서도 인터넷 사용자 a(110)가 게임을 개설하기 위하여 인스턴트 메신저 창에서 하고자 하는 게임을 선택하고, 인스턴트 메신저가 인터넷에 접속중인 사용자들의 목록을 인터넷 사용자 a(110)의 인스턴트 메신저에 전송하고, 인터넷 사용자 a(110)가 상기 목록에서 게임을 같이 할 인터넷 사용자 b와 c를 선택하는 단계는 앞서의 바람직한 일실시예와 동일하다.

그러나, 본 실시예에서는 인터넷 사용자 a(110)의 인스턴트 메신저가 인터넷 사용자 b(112) 및 c(114)의 인스턴트 메신저를 원격제어 하는 단계에서, 인터넷 사용자 b 및 c의 인스턴트 메신저가 인터넷 사용자 b 및 c의 ID와 PASSWORD를 네트워크 게임 서버(124)에 전송하도록 하여, 인터넷 사용자 b 및 c의 컴퓨터를 네트워크 게임 서버에 접속시킨다.

상기와 같이 인스턴트 메신저를 이용한 네트워크 게임 서버(124)에의 접속 설정 요청이 있을 때, 네트워크 게임 서버(124)는 자체 회원 데이터베이스(126)를 검색하여, 회원 정보가 일치되면 접속설정을 해 주고, 게임이 개설된다. 그러나 시간간격에 의해 양 서버의 회원 데이터베이스 정보가 차이가 있으므로 인해, 회원 정보가 일치하지 않는 경우에는 네트워크 게임 서버(124)가 인터넷 망을 통하여 인스턴트 메신저 서버(120)의 회원 데이터베이스(122)에 접속하여 변경된 정보를 전송받아, 자신의 회원 데이터베이스(126)를 업데이트시킨 후 다시 검색을 한다. 이어 회원 정보가 일치되면, 접속설정이 되고 게임이 개설되나, 다시 회원 정보가 일치되지 않는다면 접속설정이 보류된다.

또한 본 실시예에 의해서 게임이 개설된 경우에도, 상기 개설된 게임에 다른 사용자를 초청할 수 있다. 인터넷 사용자 b(112)가 인터넷 사용자 d(116)를 게임에 초청하기 위하여, 초청 대화창(242)을 띄우고, 인스턴트 메신저 서버(120)가 인터넷에 접속중인 사용자들의 목록을 전송하고, 인터넷 사용자 b(112)가 상기 목록에서 초청할 인터넷 사용자 d(116)를 선택하는 단계는 앞서의 바람직한 일실시예와 동일하며, 이후에 인터넷 사용자 b(112)의 인스턴트 메신저가 인터넷 사용자 d(116)의 인스턴트 메신저를 원격제어하여 인터넷 사용자 d(116)의 컴퓨터가 네트워크 게임서버(124)에 연결되고, 네트워크 게임 서버(124)가 회원 데이터베이스(126)를 검색하고 게임에 참가시키는 방법은 상기 게임이 개설되는 단계와 동일하다.

상술한 바와 같이 인스턴트 메신저 서버(120)와 네트워크 게임 서버(124)가 인터넷 망을 통하여 회원 데이터베이스를 공유하는 경우에도 네트워크 게임 서버에 접속하기 위해 따로 "익스플로러"와 같은 웹 브라우저를 실행시키지 않고도 인스턴트 메신저만을 사용하여 간편히 접속할 수 있으며, 접속하는 단계에서 다시 ID와 PASSWORD를 입력할 필요가 없다.

도 3은 본 발명을 이용하여 네트워크 게임을 개설하며, 이에 참가하는 방법에 대한 흐름도이다.

먼저, 인터넷 사용자는 인스턴트 메신저를 구동하여, 인스턴트 메신저 서버에 접속한다(S 10). 이 단계에서 인터넷 사용자는 사용자 ID와 PASSWORD를 입력한다.

인스턴트 메신저 서버에 접속한 인터넷 사용자는 인스턴트 메신저를 이용하여, 친구로 등록시켜 놓은 사용자들의 상태 및 위치를 확인하고, 또한 친구들과 실시간으로 메시지를 교환할 수 있다. 이러한 실시간 메시지 교환을 통해 다수의 사용자가 네트워크 게임을 함께 즐기기로 했다면, 이중 한 명의 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 하고자 하는 게임의 종류를 선택한다(S 12).

그러면, 인스턴트 메신저 서버는 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저에 친구로 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 현재 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 상기 인터넷 사용자에게 전송한다(S 14). 상기 인터넷 사용자는 인스턴트 메신저 서버가 전송한 목록에서 게임에 참가시킬 사용자를 선택한다(S 16).

게임을 선택하고 사용자를 선택한 상기 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저는 선택된 사용자들의 컴퓨터에 있는 인스턴트 메신저를 원격 제어하여, 본인 자신뿐 아니라 선택된 친구들의 컴퓨터까지도 상기 네트워크 게임의 서버에 접속시킨다(S 18).

네트워크 게임 서버와 인스턴트 메신저 서버는 회원 데이터베이스를 공유하기 때문에 네트워크 게임 서버에의 접속 과정에서 다시 ID와 PASSWORD를 입력할 필요는 없다.

이때 네트워크 게임서버와 인스턴트 메신저 서버가 동일한 하나의 회원 데이터베이스를 함께 사용한다면, 네트워크 게임서버가 회원데이터베이스를 검색할 필요없이 바로 게임이 개설된다(S 24).

한편 인스턴트 메신저 서버와 네트워크 게임서버가 각각의 회원데이터베이스를 가지고 그 회원 데이터베이스가 인터

넷 망을 통하여 공유되고 있는 경우라면, 네트워크 게임서버는 회원 데이터베이스를 검색하여야 한다(S 28). 이때 검색결과 회원정보가 일치하는 회원에 대해서는 개설된 게임에 참가가 되지만(S 24), 회원정보가 일치하지 않는 경우에는 네트워크 게임 서버가 인터넷 망을 통하여 인스턴트 메신저 서버의 회원 데이터베이스에 접속하여(S 36) 변경된 회원정보를 전송받아 회원 데이터 베이스를 업데이트하고서(S 38) 다시 검색을 한다. 여기서 회원정보가 일치되면, 개설된 게임에 참가하지만(S 24) 또 다시 일치하지 않는다면 게임참가가 보류된다(S 44).

상기와 같이 개설된 게임에서 각 참가자들은 게임을 즐기면서, 인스턴트 메신저를 이용해 등록해 놓은 다른 친구들을 게임에 초청할 수 있다. 게임 참가자가 게임을 하다가, 인스턴트 메신저 창에서 초청 대화창을 띄우면(S 46), 인스턴트 메신저 서버는 현재 초청 가능한, 즉 네트워크에 접속중인 친구들의 목록을 상기 게임 참가자에게 전송한다(S 48).

상기 게임참가자가 인스턴트 메신저 창에서 초청할 친구를 선택하면(S 50), 상기 초청을 한 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저가 초청받은 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저를 원격 제어하여 네트워크 게임서버에 접속시킨다(S 52).

그 이후의 회원 검색 및 게임참가에 대한 일련의 과정은 상기의 방법과 같다.

발명의 효과

이상 설명한 바와 같이 본 발명은 인스턴트 메신저 서버와 네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 공유하므로 네트워크 게임 서버에 접속하는 단계에서 재차 사용자 ID와 PASSWORD를 입력할 필요가 없으며, 네트워크 게임을 개설하고 참가하기 위해 웹브라우저를 실행시킬 필요없이 인스턴트 메신저만 이용하여 간편히 할 수 있고, 특정인과 게임을 즐기기 위해 비공개 게임방을 만들고 비밀번호를 공유하여야 하는 등의 번잡함이 없이, 인스턴트 메신저를 이용한 실시간 메시지 교환을 통해 간편하게 게임을 개설할 수 있는 효과가 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

- i) 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저를 구동하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하는 단계;
- ii) 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 게임의 종류를 선택하면, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 인터넷 사용자에게 전송하는 단계;
- iii) 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 다른 사용자들을 선택하는 단계 및
- iv) 상기 인터넷 사용자의 컴퓨터와 상기 선택된 사용자들의 컴퓨터가 인스턴트 메신저 서버와 동일한 회원 데이터베이스를 사용하는 네트워크 게임 서버에 접속되어 게임이 개설되는 단계를 포함하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 2.

제1항에 있어서,

상기 iv) 단계에서 상기 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저가 상기 선택된 사용자들의 인스턴트 메신저를 원격제어하여, 상기 선택된 사용자들의 인스턴트 메신저가 상기 선택된 사용자들의 컴퓨터를 네트워크 게임 서버에 접속되도록 하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 3.

제1항에 있어서,

v)상기 개설된 게임에의 참가자가 인스턴트 메신저 창에서 초청 대화창을 띄우면, 상기 게임 참가자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 게임 참가자에게 전송하는 단계;

vi)상기 게임 참가자가 상기의 목록에서 초청하고자 하는 사용자를 선택하면, 상기 초청받은 사용자의 컴퓨터가 상기 네트워크 게임 서버에 접속되어, 상기 게임에 참가하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 4.

제3항에 있어서,

상기 vi)단계에서 상기 게임 참가자의 인스턴트 메신저가 상기 초청받은 사용자의 인스턴트 메신저를 원격제어하여, 상기 초청받은 사용자의 인스턴트 메신저가 상기 초청받은 사용자의 컴퓨터를 네트워크 게임 서버에 접속되도록 하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 5.

i)인터넷 사용자가 인스턴트 메신저를 구동하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하는 단계;

ii)상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 게임의 종류를 선택하면, 상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 인터넷 사용자에게 전송하는 단계;

iii)상기 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 다른 사용자들을 선택하는 단계;

iv)상기 인터넷 사용자의 컴퓨터와 상기 선택된 사용자들의 컴퓨터가 네트워크 게임 서버에 접속되는 단계 및

v)인스턴트 메신저 서버와 회원 데이터베이스를 공유하는 네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 검색하고, 게임을 개설하는 단계를 포함하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 6.

제5항에 있어서,

상기 iv)단계에서 상기 인터넷 사용자의 인스턴트 메신저가 상기 선택된 사용자들의 인스턴트 메신저를 원격제어하여, 상기 선택된 사용자들의 인스턴트 메신저가 상기 선택된 사용자들의 ID와 PASSWORD를 상기 네트워크 게임 서버에 전송하도록 하며, 상기 선택된 사용자들의 컴퓨터를 네트워크 게임 서버에 접속되도록 하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 7.

제5항에 있어서,

vi)상기 개설된 게임에의 참가자가 인스턴트 메신저 창에서 초청 대화창을 띄우면, 상기 게임 참가자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속하고 있는 사용자들만의 목록을 인스턴트 메신저 서버가 상기 게임 참가자에게 전송하는 단계;

vii)상기 게임 참가자가 상기의 목록에서 초청하고자 하는 사용자를 선택하면, 상기 초청받은 사용자의 컴퓨터가 상기 네트워크 게임서버에 접속되는 단계;

viii)네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 검색하고 초청받은 사용자를 게임에 참가시키는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 8.

제7항에 있어서,

상기 vii)단계에서 상기 게임 참가자의 인스턴트 메신저가 상기 초청받은 사용자의 인스턴트 메신저를 원격제어하여, 상기 초청받은 사용자의 인스턴트 메신저가 상기 초청받은 사용자의 ID와 PASSWORD를 상기 네트워크 게임 서버에 전송하도록 하며, 상기 초청받은 사용자의 컴퓨터를 네트워크 게임 서버에 접속되도록 하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 9.

제5항 또는 제7항에 있어서,

인스턴트 메신저 서버와 네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 공유하는 방식이 인스턴트 메신저 서버가 인터넷 망을 통하여 일정한 시간간격으로 변경된 회원정보를 네트워크 게임 서버의 회원 데이터베이스에 전송하여 업데이트하는 방식인 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 10.

제9항에 있어서,

네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 검색한 결과,

네트워크 게임 서버에 접속한 인터넷 사용자의 회원정보가 회원 데이터베이스의 정보와 일치하지 않는 경우 네트워크 게임 서버가 인터넷 망을 통하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하여 인스턴트 메신저 서버의 회원 데이터베이스를 검색하여 변경된 회원정보를 전송받아 네트워크 게임서버의 회원 데이터베이스를 업데이트하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 방법.

청구항 11.

인스턴트 메신저를 구동하여 인스턴트 메신저 서버에 접속한 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 게임의 종류를 선택하거나, 인스턴트 메신저를 이용하여 개설된 게임에의 참가자가 인스턴트 메신저 창에서 초청 대화창을 띄우면, 상기 인터넷 사용자 또는 상기 게임 참가자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 상기 인터넷 사용자 또는 상기 게임 참가자에게 전송하는 인스턴트 메신저 서버;

상기 인스턴트 메신저 서버와 동일한 회원 데이터베이스를 사용하며, 인스턴트 메신저를 이용한 게임 개설 또는 참가 요청이 있을 때, 게임을 개설하고 또는 게임에 참가시키는 네트워크 게임 서버를 포함하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 장치.

청구항 12.

인스턴트 메신저를 구동하여 인스턴트 메신저 서버에 접속한 인터넷 사용자가 인스턴트 메신저 창에서 게임의 종류를 선택하거나, 인스턴트 메신저를 이용하여 개설된 게임에의 참가자가 인스턴트 메신저 창에서 초청 대화창을 띄우면, 상기 인터넷 사용자 또는 상기 게임 참가자가 인스턴트 메신저에 등록시켜 놓은 사용자들 중에서 인터넷에 접속중인 사용자들만의 목록을 상기 인터넷 사용자 또는 상기 게임 참가자에게 전송하는 인스턴트 메신저 서버;

상기 인스턴트 메신저 서버와 회원 데이터베이스를 공유하며, 인스턴트 메신저를 이용한 게임 개설 또는 참가 요청이 있을 때, 자체 회원 데이터 베이스를 검색하여 게임을 개설하고 또는 게임에 참가시키는 네트워크 게임 서버를 포함하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 장치.

청구항 13.

제12항에 있어서,

인스턴트 메신저 서버와 네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 공유하는 방식이 인스턴트 메신저 서버가 인터넷 망을 통하여 일정한 시간간격으로 변경된 회원정보를 네트워크 게임 서버의 회원 데이터베이스에 전송하여 업데이트하는 방식인 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 장치.

청구항 14.

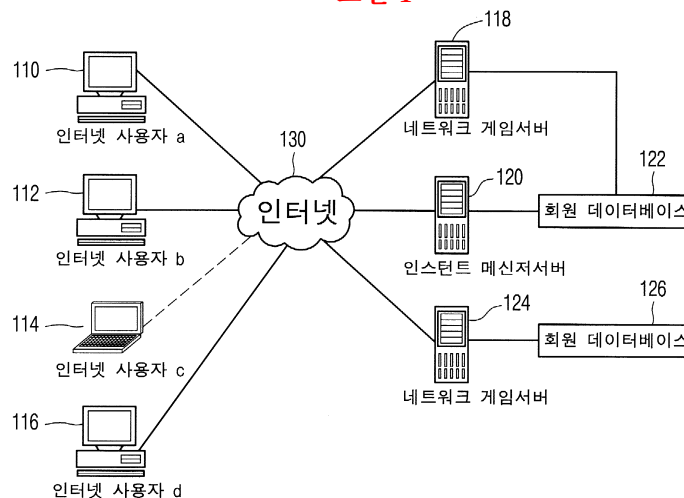
제13항에 있어서,

네트워크 게임 서버가 회원 데이터베이스를 검색한 결과,

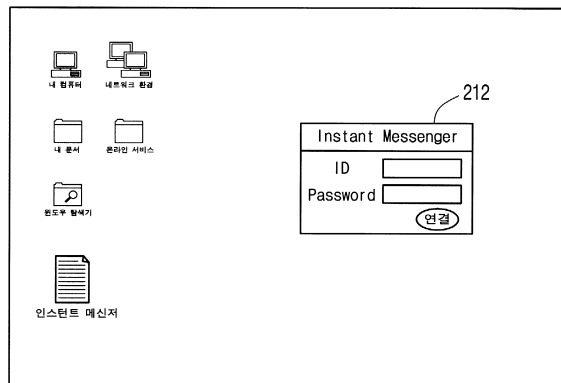
네트워크 게임 서버에 접속한 인터넷 사용자의 회원정보가 회원 데이터베이스의 정보와 일치하지 않는 경우 네트워크 게임 서버가 인터넷 망을 통하여 인스턴트 메신저 서버에 접속하여 인스턴트 메신저 서버의 회원 데이터베이스를 검색하여 변경된 회원정보를 전송받아 네트워크 게임 서버의 회원 데이터베이스를 업데이트하는 것을 특징으로 하는 유무선 인터넷 상에서의 네트워크 게임 개설 및 참가 장치.

도면

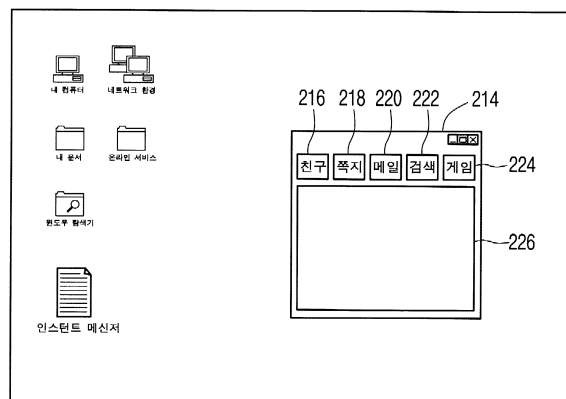
도면 1



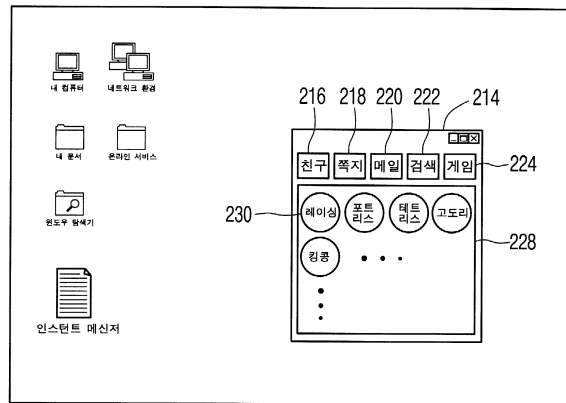
도면 2a



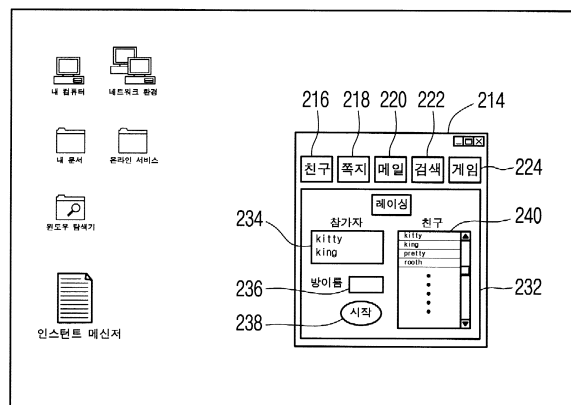
도면 2b



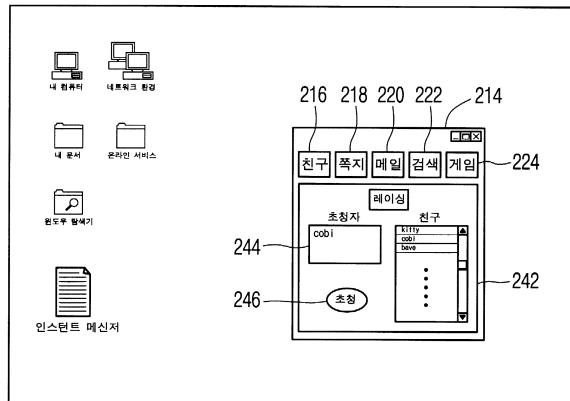
도면 2c



도면 2d



도면 2e



도면 3

