

PCT

- game server, thus allowing the client to continue the game through synchronizing game data with the game server while the game data is in error.

**本国际公布:**

— 包括国际检索报告(条约第 21 条(3))。

(57) 摘要:

本发明适用于计算机领域，提供了一种联网游戏中交互逻辑容错方法以及联网游戏容错系统，所述方法包括以下步骤：客户端判断游戏数据是否出错；当客户端判断游戏出错时，向游戏服务器发送游戏数据同步请求；游戏服务器向客户端返回游戏数据同步响应，所述游戏数据同步响应包含有出错游戏数据对应的正确游戏数据；客户端根据所述游戏数据同步响应更新游戏玩家的游戏数据。本发明实施例中，客户端在判断游戏数据出现错误时，向游戏服务器发送游戏数据同步请求；游戏服务器向客户端返回游戏数据同步响应，客户端根据游戏服务器返回的游戏数据同步响应更新游戏玩家的游戏数据，使得客户端在游戏数据出现错误的情况下，也可以通过与游戏服务器同步游戏数据进行游戏。