



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 200510120455.8

[43] 公开日 2006年5月17日

[11] 公开号 CN 1773518A

[22] 申请日 2005.11.10
[21] 申请号 200510120455.8
[30] 优先权
[32] 2004.11.10 [33] JP [31] 2004 - 325895
[71] 申请人 世嘉股份有限公司
地址 日本东京都
[72] 发明人 葛西一钦

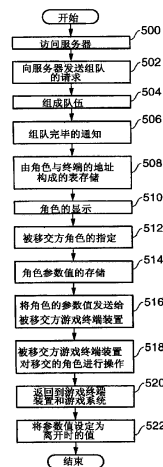
[74] 专利代理机构 中原信达知识产权代理有限责任
公司
代理人 钟强 关兆辉

权利要求书 3 页 说明书 14 页 附图 6 页

[54] 发明名称
网络游戏系统

[57] 摘要

一种经由服务器连接有多个游戏终端装置的网络游戏中，各游戏终端装置所操作的游戏程序中的角色进行组队，运行 RPG 游戏。在具有要离队的游戏终端的游戏者的情况下，将其角色的操作权移交给其他游戏终端装置的游戏者。在离队的游戏者返回到游戏时，使角色的变化参数值变为离队时的变化参数值。



1. 一种网络游戏系统，被构成为多个游戏装置与网络连接、且可经由服务器相互交换数据，

5 该多个游戏装置，通过由各输入装置输入的游戏者的操作信息，构成由所隶属的各角色组成的队，

 上述多个游戏装置和服务器共同运行在共同的规则下实现游戏的游戏程序，上述网络游戏系统的特征在于，

 各游戏装置和服务器包括：处理装置，用于运行上述游戏程序的全部或一部分；和存储器，存储该游戏程序的运行所需要的数据，

10

 上述各游戏装置具有输入装置，该输入装置由游戏者操作，将用于操作上述角色的操作数据输入到上述中央处理装置中，接收到该输入的中央处理装置可按照该操作数据对上述角色进行操作，

15

 上述各游戏装置中的处理装置（A）和服务器的处理装置（B），根据上述游戏程序，运行以下各个机构：

20

 A 向 B 请求上述组队的机构；B 根据 A 的请求构成该队的机构；B 对构成同一队的各 A 提供其为同一队的通知的机构；同一队内的 A 可宣布离队的机构；要离队的 A 或 B 对所隶属的离队角色离开时的变化参数值进行复制，并将其存储于上述游戏终端及/或上述服务器的存储器中的机构；B 将要离队的 A 所隶属的角色的操作权限移交给构成上述队的其他 A 的机构；接受了该操作权限移交的 A，可通过上述操作装置对本身所隶属的角色以及成为移交对象的角色进行操作的机构；已离队的 A 通过对上述操作装置的输入将返回到上述队的请求信号输出到上述 B 的机构；接收到该输入的 B，设定被移交了离开的 A

25

的角色操作权限的其他 A 的该操作权限结束的机构；以及，在已离队的 A 返回到上述队时，返还与该 A 相对的上述角色的操作权限，并且从上述游戏终端及/或上述服务器的存储器读出离队时复制的参数，将该参数值设定为返回时的角色的参数值的机构。

30

2. 一种多个游戏终端装置访问服务器的网络游戏系统，其特征

5 在于，为在各游戏终端装置中根据网络游戏的处理对临时的离开与其返回进行认定的系统，在上述游戏终端装置离开时，存储由该游戏终端装置的处理单元操作的角色的变化参数值，并将其存储于该游戏终端及/或上述服务器的存储器中，在已离开的游戏终端返回到网络游戏系统时，将存储于上述存储器中的变化参数值作为返回后的初始值，对角色进行设定。

10 3. 根据权利要求 1 或 2 所述的系统，其特征在于，在上述多个游戏终端装置之间设置有聊天系统。

15 4. 根据权利要求 1~3 中的任何一项所述的系统，其特征在于，移交了上述角色的操作权限的游戏终端装置包括下述机构，该机构使被移交的角色的控制与自身本来可操作角色的控制或操作同步，可至少部分自动地进行对被移交的角色的控制。

20 5. 一种程序，其特征在于，用于在权利要求 1~4 的任意一项所述的系统中，使上述游戏终端装置及/或服务器的处理装置运行上述各机构。

25 6. 一种存储有权利要求 5 所述的程序的存储介质。

7. 一种与连接有多个游戏终端装置的网络连接的服务器，其特征在于，具有处理机构和需要的存储机构，在该存储机构中，存储可使上述游戏终端装置共同运行电子游戏的程序，

25 上述处理机构，根据上述程序，在上述各游戏终端装置中根据网络游戏的处理对临时离开和返回进行认定，并且在上述游戏终端装置离开时，存储由该游戏终端装置的处理单元操作的角色的变化参数值，并将其存储于该游戏终端及/或上述服务器的存储器中，在已离开的游戏终端装置返回到网络游戏系统时，将存储于上述存储器中的变化参数值作为返回后的初始值，对角色进行设定。

30

8. 一种游戏终端装置，可经由服务器与网络游戏系统连接，并且根据网络游戏的处理可临时离开和返回，

5 其包括处理机构和需要的存储机构，在该存储机构中，存储有用于与和上述网络游戏系统连接的其他游戏终端装置共同运行电子游戏的程序，

10 上述处理机构，根据该程序离开上述网络游戏系统时，将由上述处理机构操作的角色变化参数值存储于上述存储机构及/或上述服务器中，返回到网络游戏系统时，将上述已存储的变化参数值作为返回后的初始值，对角色进行设定。

网络游戏系统

5 技术领域

本发明涉及网络游戏系统。

背景技术

10 作为这种网络游戏系统，例如，存在特开 2002-239251 号所记载的类型。在该系统中，多个游戏装置经由通信网络与游戏主站连接，经由该游戏主站而在各游戏装置之间运行通信游戏应用程序。另外，该游戏系统的特征在于：在各游戏装置上设置有个人信息处理机构，该个人信息处理机构，在游戏装置之间运行通信游戏应用程序时，在游戏者之间交换个人信息。

15

在网络游戏中，具有以下类型：多个游戏者组队，按照游戏情节进行游戏。即，在网络上设置一种场所，在该场所，由各游戏者所操作的游戏终端装置控制下的各角色组队，即使游戏者相互远离也可经由网络进行团队游戏。比如，除了麻将游戏、组队体育游戏之外，20 还有被称为网络 RPG（角色扮演游戏）的类型。

25

在网络 RPG 的领域，多个游戏者，按照形成于网络上的公用规则（该规则由游戏程序确定），通过各人分别操作的游戏终端装置参加游戏。与各游戏者相对应的角色，被定义或设定在公共场所、公共的游戏空间（假想空间）中，角色组队从而发挥各自的作用，并且依照由游戏程序确定的情节，在游戏空间中所定义的世界或环境中推进。角色是经由游戏终端装置而由游戏者进行操作，因此游戏者通过角色进行组队，并按照游戏程序进入指定的情节。

30

在游戏情节的过程中比如具有战斗场景，角色的队伍共同地进行

击倒敌方等的行为。

5 在游戏者要参加网络游戏系统的情况下，将自己的游戏终端装置与游戏服务器连接，在进入游戏大厅、即网络上的假想入口后，招集构成队伍的其他游戏者，所述游戏服务器与网络连接，也被称为“游戏主站”。游戏服务器在构成队伍的游戏者的人数到达允许值后，允许队伍的游戏开始。另外，作为与本发明相关的现有例，具有比如特开 2001-7425 号公报所记载的视频游戏装置。

10 专利文献 1：特开 2001-007425 号公报

15 在这种网络游戏系统中，由于为团队游戏，因此具有下述的问题：如果在游戏的中途构成队伍的游戏者离队，则其他的游戏者无法继续游戏，或处于极不利的状况。虽然在麻将游戏等的对战游戏中，对战对象置换为 CPU 也可继续进行游戏，但在 RPG 这样的协同游戏的情况下，由于重要的是队伍整体的成果，因此由游戏服务器或游戏终端装置的 CPU 自动控制代用角色是不够的。

20 于是，在现有的网络游戏系统中，不允许离队，或在离队时强制地结束游戏。

25 但是，具有即使在团队游戏的中途、游戏者也不得不离队的情况，因此存在以下问题：如果在游戏者中未完全确认离队，则游戏者对参加团队游戏会产生犹豫等。

另一方面，还考虑将已离队的游戏者的角色的操作权限移交给本队伍的其他游戏者，但是，在仅仅采用该方式的情况下，预计还有：减轻已离队的游戏者的操作负担，已离队的游戏者不进行任何努力其角色就可以成长等，从而可以说是助长离队等的弊害。

发明内容

于是，本发明的目的在于提供一种新系统，在网络团队游戏系统中允许游戏者暂时离队，但不轻易离队，并且已离队的游戏者不会对返回网络游戏系统产生犹豫。

为了实现上述目的，本发明的特征在于，在游戏者从网络游戏系统临时离开时，网络游戏的服务器、或与该服务器连接的游戏终端装置的处理装置，将游戏者所操作的角色的当前的变化参数值存储于存储器中，将角色的操作权限移交给其他游戏者的操作终端，在将该角色的操作权限返还给临时离开的游戏者时，将在离开时复制的变化参数值作为返回的角色的参数值进行设定。

通过如此构成，将角色的操作权限移交给其他游戏者，即使由其他游戏者以良好的技巧对移交角色进行操作，而使该角色的能力值、优选为根据游戏的进行而变化的参数、比如对角色设定的体力、魔力、攻击力、防御力等提高，但在将角色的操作权限返还给移交方的游戏者时，将该角色强制地设定为原始的参数值。因此，游戏者不用担心离队的角色的参数值减少，已离队的游戏者容易返回到游戏。

于是，本发明利用网络游戏系统，允许在多个游戏者组队的电子游戏中游戏者的临时离开，但不轻易离开，并且已离队的游戏者不对返回到网络游戏系统产生犹豫。

附图说明

图 1 为本发明的游戏系统的系统构成图。

图 2 为本发明的网络游戏系统的功能框图。

图 3 为用于说明游戏终端装置的组成的功能框图。

图 4 (1) 为显示于各游戏终端的监视器中的游戏画面图，图 4 (2) 为表示在假想空间内的地面上设置角色、并从假想视点眺望其样子的

示意图。

图 5 为表示本发明的动作的流程图。

图 6 为表示游戏终端装置与游戏应用服务器之间的关系的框图。

5 具体实施方式

下面根据附图，对本发明的实施方式进行说明。在下面的说明中，以网络 RPG 游戏为实例，对以下游戏系统进行说明：在网络上共同形成的假想的游戏空间内，多个游戏者分别对相应的角色进行操作，实现共同的目的。

10

在推进游戏情节的过程中，各角色根据打倒敌人等的分数，在相应的游戏终端的存储器或服务器的存储器中，更新存储其能力值（变化参数值）。

15

根据图 1，对用于从指定的游戏装置 1 访问游戏服务器 77 的系统构成进行说明。在此情况下，首先，指定的游戏装置 1 需要进行初始注册。在该初始注册后，判断是否允许访问与该网络游戏系统连接的游戏服务器 77。将游戏装置 1 和游戏服务器 77 连接到网络 3 上。从游戏装置 1 访问游戏服务器 77，游戏装置 1 和游戏服务器 77 共同合作运行网络游戏。游戏服务器 77，根据从游戏装置 1 传送的操作信息或游戏程序、以及游戏程序运行所需要的数据，进行角色的位置或举动、参数值、角色和背景的接触判断、视点的位置、方向等用于构成游戏画面的数据处理。将该处理结果传送给与游戏服务器 77 连接的游戏装置 1。游戏装置 1，根据已处理的数据和游戏程序，进行必要的图像处理。其结果被显示在游戏装置 1 所连接的监视器中。

20

25

将认证服务器 900 连接到网络 3。该认证服务器 900 为多个游戏服务器 77 公共的认证服务器 900。在该认证服务器 900 的数据库 902 中，注册分别与多个游戏服务器 77 相对的游戏装置 1 的信息。

30

图 2 表示本发明的网络游戏系统的功能框图。在该系统中，在各游戏装置间运行公共的游戏应用程序。该系统包括：作为视频游戏机的多个终端装置（游戏装置）1、1…；具有单个或多个游戏服务器的游戏主站 7；和用于连接该游戏装置和游戏主站的通信网络 3。另外，终端装置中包括家庭用游戏机、商用游戏机、个人计算机、便携电话等便携终端等。

在该系统中，终端装置经由为了运行指定的游戏而确定的因特网提供商 5 与游戏主站 7 连接，通过该游戏主站 7 而在各游戏装置 1（终端装置）1、1 间运行公共的游戏程序。另外，通信网络还包括 LAN、以太网（イーサネット）（注册商标）。

图 3 为用于说明终端装置的构成的功能框图。终端装置 1 由以下各部分构成：CPU 1a，作为运行游戏程序或其他控制程序的处理装置；ROM 1b，存储对于处理游戏程序所需要的数据、操作系统等；存储装置 1c，包括存储由动画等的图形、文本及其他信息构成的数据组、和基于此来运行指定游戏的游戏应用程序的 CD-ROM、DVD-ROM、硬盘、存储卡等存储介质；总线控制器 1d，控制 CPU 1a 和各部间的数据传送；RAM 1e，保持 CPU 1a 的程序，并将其用于数据处理；绘图处理器 1f，从绘图数据生成显示图像；和声音处理器 1g，根据音频数据形成音频信号。

另外，在绘图处理器 1f 上连接 VRAM 1s，将其用于形成图像信号之时。在声音处理器 1g 上连接声音 RAM 1t，将其用于形成音频信号之时。另外，声音处理器 1g 的输出部与音频视频用连接器 1r 连接。

上述的总线控制器 1d，主要由外部接口 1h、绘图处理控制器 1u、内部总线控制器 1v、和外部总线控制器 1w 构成。

总线控制器 1d 经由总线 11a 与 CPU 1a 连接，该 CPU 1a 对总线

控制器 1d 进行控制。在该总线 11a 上还连接有 RAM 1e。扩展串行连接器 1q 经由总线 11b 与上述的 CPU 1a 直接连接，该 CPU 1a 在与扩展串行连接器 1q 连接的串行型的附属设备之间，根据预定的数据传送方法进行信号的交换，由此可控制或使用该附属设备。即，在该游戏装置 1 上，可连接串行型的附属设备，可在游戏装置 1 与附属设备之间，进行例如程序、图像、声音、命令等的信号的交换。

绘图处理控制器 1u，可在 CPU 1a 的控制下对绘图处理器 1f 进行控制。CD-ROM 装置 1c、ROM 1b 和声音处理器 1g 分别经由总线 11c 与内部总线控制器 1v 连接，该内部总线控制器 1v，可在 CPU 1a 的控制下，对 CD-ROM 装置 1c、ROM 1b 和声音处理器 1g 的动作进行控制。

外部总线控制器 1w 的输出部经由总线 11d 与扩展连接器 1m 连接，该外部总线控制器 1w，在 CPU 1a 的控制下，在其和与扩展连接器 1m 连接的并行型的附属设备之间进行信号的交换，由此可控制或使用该附属设备。即，在该游戏装置 1 上，可连接串行型的附属设备，可在游戏装置 1 与附属设备之间，进行程序、图像、声音、命令等的信号的交换。

在外部连接器 1i 上连接外部装置 2、2。在音频视频用连接器 1r 上连接电视 (TV) 监视器 4。在扩展连接器 1m 上，连接电缆调制解调器 6 作为并行型的附属装置，游戏装置经由该电缆调制解调器 6 与因特网 3 连接。作为与扩展连接器 1m 连接的并行型的附属装置，除了电缆调制解调器 6 以外，还可列举终端适配器、卫星数据接收机、便携终端装置 (PDA)、便携电话机、数据记录装置、或其他串行或并行附属设备。作为与扩展串行连接器 (也可按照 USB 规格或 IEEE1394 规格) 1r 连接的并行型的属装置，列举有调制解调器、便携电话机、PHS、数据记录装置、通信电缆、或其他的串行附属设备。

图 3 进一步表示游戏主站的详细结构。游戏主站 7 由以下各部分构成：通信装置 71，经由通信网络 3 和指定因特网提供商 5，在其与各游戏装置之间进行通信；作为一般服务器的认证服务器 72，与该通信装置 71 连接，控制来自游戏装置 1、1、…的签约、连接请求；和特殊服务器（副服务器）73…，被设置于该认证服务器 72 的下级，比如，进行用于在游戏装置 1、1、…上实现与他人玩上述网络 RPG 的游戏或麻将等游戏那样的模拟体验。在这里，副服务器 73 进一步由第 1 号服务器 73a、第 2 号服务器 73b、…多个游戏服务器构成。各游戏服务器按照各个游戏的种类（各个游戏程序）进行区分，并且，具有在各游戏装置终端运行指定的通信对战游戏的处理机构（CPU）74a、b…。

图 4（1）表示各游戏终端的监视器中所显示的游戏画面，其表示以下场景：多个角色 400 进行组队，比如运行击倒显示于画面中的敌方角色 402 等的游戏情节（共同的规则）。各角色由相应的游戏终端装置控制。多个角色中角色 400A 为自身可操作的角色，400B 为由离队的游戏者继续的角色，剩余的角色，为与网络游戏系统连接、由运行中的其他游戏终端装置操作的角色。图 4（2）为表示在假想空间内的地面上配置角色 400 和敌方角色 402、并从假想视点眺望其样子的示意图。

游戏终端装置的 CPU 1a，从输入装置接收用于操作隶属的角色所需要的输入，进而根据游戏程序形成角色的控制信息，根据该控制信息控制角色，并且将该控制信息实时地传送给相应服务器，服务器的 CPU 分别将该信息传送给与同一组队中的其他角色相对应的游戏终端装置。服务器的处理装置，在发送前根据控制信号使角色移动，进行与壁的接触判定，或改变游戏者角色、敌方角色等的参数，并将其结果发送给各游戏终端装置。因此，在所有游戏终端装置的监视器中显示同一画面，各游戏终端装置可分别控制相应的角色。

30

服务器进行游戏终端装置间的数据交换，并且根据游戏程序进行共同事项的控制。比如，进行已述的组队、敌方角色的控制等。作为服务器，除了如上述框图那样为专用机之外，也可由没有游戏者访问的空的游戏终端、或游戏过程中的终端装置的处理单元代替。

5

下面，利用图 5 所示的流程图，对上述游戏系统的动作进行说明。在对图 5 进行说明时，利用表示游戏终端装置（图 2 中的标号 1）和游戏应用服务器（图 2 中的标号 73）的关系的框图（图 6）。

10

具有从游戏终端装置向认证服务器的访问请求时，游戏应用服务器（以后简称为“服务器”）进行是否允许与网络游戏系统的连接的认证（500）。

15

认证了与网络游戏系统的连接的游戏终端装置 1 的 CPU 1a，将对游戏服务器的招集组队成员的请求发送给服务器 73 的处理机构（CPU）73-1（502）。服务器 73 判断是否具有来自组队所需要数量的终端装置的访问，在达到需要数量的阶段组成队伍（504）。

20

另外，服务器 73，在服务器的预定存储区域 73-2，以表的形式等设定构成同一队的多个游戏终端装置的网络上的访问。将组队完成的信息通知给各终端装置 1。在各终端装置的存储器 1e 中，存储用于显示多个角色的数据。

25

各终端装置除了自身操作的角色之外，还构成其他角色和具有该角色的操作权的游戏终端装置的地址的表，将其设定存储于存储器的工作区域 1e 中（508）。

30

在从服务器 73 传送的数据中，附加游戏终端装置的地址信息，游戏终端装置的处理装置 1a，由表判断具有指定地址信息的数据和角色的对应关系，将应由指定游戏终端操作的角色与自身角色一起显示

于监视器中（510）。

5 服务器的 CPU 73-1，根据属于该队的终端装置发送的控制信息，进行必要的图像处理用的运算，将控制结果信息发送到属于本队的其他游戏终端的地址。即，属于同一队的游戏终端之间通过网络上的地址而相互建立关联，并进行数据交换，队内的多个角色同步动作，在属于同一队的终端装置的监视器中，显示共同的游戏画面、或在共同的假想的三维空间内视点位置不同的游戏画面。

10 同一队的游戏按照共同的规则进行，该规则由游戏程序确定。按照由游戏程序确定的情节，进行游戏的展开。在战斗场景中，由各游戏终端操作的多个角色共同地攻击由服务器的 CPU 73-1 操作的敌方角色。根据攻击时的操作是否良好，角色的参数发生变化。在这里所说的参数与角色的能力相关，其被存储于各游戏终端装置的存储器 1a
15 上及/或服务器的存储器 73-2 的指定区域。作为实例，对角色的寿命计数值、角色的身体强度、角色所具有的武器的数量、性能等，在游戏程序上适当地进行定义或设定。

20 可在同一队的游戏终端装置之间进行聊天的信息（声音、文本、图像等）交换，游戏者可相互通过声音等确认状况并体验团队游戏的快乐。该聊天的系统，比如，可采用特开 2003-304350 公报所述的类型。连续进行以上处理直至游戏结束。

25 本发明的系统，在同一队的游戏者中的某个要离开游戏的情况下，可利用该聊天系统，向该队的成员请求离队的许诺。此时，要离队的游戏者可确定将离队后的自己角色的操作权限移交给该队内的某位。游戏者通过指定其他角色，将自己所操作的角色的权限，移交给具有该其他角色的操作权限的游戏终端装置（1-1）的 CPU 1a-1。

30 要离队的游戏者所操作的游戏终端装置，在指定移交角色操作权

限的角色（512）时，将该信息 60 发送给服务器。即，将表示要求移交的标记和网络上的地址，从要脱离网络游戏系统的终端装置 1 通知给服务器 73。然后，在构成权限移交方的游戏终端装置 1 的存储器的工作区域，存储所移交的角色（自身角色）当前的参数值（514）。
5 也可将其存储于服务器的存储器 73-2 中。

服务器针对属于同一队的多个游戏终端装置具有规定网络上的地址的表，可在要离队的游戏终端装置与被移交角色的操作权限的游戏终端装置中设定专用标记。由此，服务器和各游戏终端装置游戏终端装置，可分成角色的操作权限的移交方游戏终端装置、与同一权限的被移交方游戏终端装置。
10

在该表中，还规定角色的 ID 和具有对该角色的操作权限的游戏终端装置的网络上的地址。在要离队的游戏终端装置的离队请求信息 600 中，包含移交自身角色的操作权限的对方的角色（被移交方游戏终端装置）。服务器可从该离队请求得知被移交方游戏终端装置。
15

服务器确认具有该角色的操作权限的游戏终端装置的网络地址，根据需要将操作权限的移交告知给该被移交方终端装置，并且将包含移交方角色的参数值的信息 602 从移交方游戏终端装置 1 的存储器 1e 读出，将其发送给被移交方终端装置（516）。
20

接受了权限移交的游戏终端装置的 CPU 1a-1，可根据输入信息具有自己的角色、以及显示于画面上的临时离队的角色的操作权限。另外，将移交方的角色的参数值设定存储于存储器的工作区域 1e-1。接受了角色的移交的游戏终端装置的处理机构 1a-1，能以该参数值为基准对移交的角色进行操作，并且自身的角色可照原样操作（518）。
25

从减轻被移交方终端装置 1-1 侧的游戏者的操作负担的目的来说，可按照使被移交角色的操作与自己角色的操作同步而至少一部分
30

自动（包括全自动）的方式进行控制。显然，游戏终端装置也可分别
对移交的角色进行控制。比如，在自己的角色对敌方角色进行攻击的
情况下，移交的角色自动进行对来自敌方的攻击的防卫。另外，在移
交的角色攻击敌方角色的情况下，根据被移交方终端装置的输入，单
5 独对移交的角色进行控制。

在被移交方终端装置中，根据从操作输入装置对移交的角色施加
的操作，显示图像处理结果的画面。比如，在攻击作用于移交的角色
的情况下，将该角色的跌倒等的演示显示于监视器中。即使在该情况
10 下，移交的角色的剩余寿命值等参数，也优选根据来自被移交方游戏
终端装置的操作而变化。此情况在下述的情况下也是相同的：移交角
色排除了敌方角色等通常时角色的参数值得到增加的情况。角色的变
化参数的当前值，也可总是更新存储于服务器的存储器的预定区域。
被移交了操作权限的角色的参数值也可不增减，但是在此情况下游戏
15 的难度下降。

在经过预定时间后，游戏者打算通过移交方终端装置 1 返回到网
络游戏系统的情况下（520），通过声音聊天系统、文本聊天系统、
或视频聊天系统等联络机构，经由服务器 3，与被移交方终端装置
20 联络。另外，还允许在移交方终端装置的显示画面中，仅仅以实况转
播方式显示当前的游戏进行状况，但此时移交方终端装置没有返回到
网络游戏系统。

该移交方终端装置 1 将返回命令 604 通知给服务器时，服务器向
25 被移交方终端装置 1-1 通知解除移交角色的操作权限的命令。接收了
该命令的被移交方终端装置的 CPU 1a-1，开放移交角色的操作权限，
并将其作为确认信号通知给服务器。

在移交方终端装置 1 中具有返回命令的输入时，CUP 1a 从存储
器 1a 及/或服务器的存储器 73-2 的工作区域，读出离队时的变化参数
30

值，强制地将该参数值设定在位于移交方终端装置的存储器 1a 的返回角色的参数存储区域。

5 于是，移交方终端装置的 CPU 1a，从离队时的参数值（也可具有在允许的范围内的增减）的状态再次开始游戏。另外，也可通过由被移交方终端装置进行的处理，改变或更新移交角色的参数值，但在返回时恢复到原始值，在移交方终端装置中设定离队时的参数值（522）。在被移交方终端装置中，移交的角色的参数值在移交时未被更新也可。

10

如果移交方终端装置从该状态进行通常的操作输入，则可根据该输入信息再次开始返回后的角色的操作，之后继续该操作。

15 在下面示出在服务器的存储区域内部设定的存储表（#1）。该存储表表示各游戏终端装置的角色控制状态。各游戏终端装置的处理机构，可参照该存储表得知角色的控制状态。该表在服务器中随时更新，服务器参照存储于该表中的能力值（体力、魔力、攻击力、防御力）和坐标值（X，Y），进行必要的图像处理，将其结果发送给游戏终端装置。

20

#1

用户 ID	控制者	体力	魔力	攻击力	防御力	坐标 X	坐标 Y	f
1	1	100	100	100	100	100	100	0
2	2	90	80	70	60	101	101	0
25 3	1	80	90	100	80	100	101	1
4	2	70	80	90	70	101	100	1

30 该表的含义如下所述。比如，表示用户 1 对用户 3 的角色进行控制、用户 2 对用户 4 的角色进行控制的状态。在存储表中，具有与操作权限的移交和返回相关的标记区域 f。在将 f 设定为“0”的情况下，

表示未移交角色的操作权限，在设定“1”的情况下，表示将角色的操作权限移交给其他用户。如果角色的操作权限的被移交方确定，则 f 从“0”变为“1”，如果允许返回请求，则 f 从“1”变为“0”。

- 5 在存储表中，具有角色的操作权限的移交时（f 从“0”变为“1”）的能力值的存储区域，如下面的#2 那样。

		#2						
		用户 ID	控制者	体力	魔力	攻击力	防御力	f
10	1	1	—	—	—	—	—	0
	2	2	—	—	—	—	—	0
	3	1	70	80	90	70	0→1 (1→0)	
	4	2	6	70	80	60	0→1 (1→0)	

- 15 角色 3 和 4 的操作权限分别被移交给其他用户的时刻的角色的能力值存储于该表中。另外，在将该操作权限返回给本人的情况下，即，在 f 从“1”设为“0”的情况下，将#1 的表的角色 3 和 4 的角色能力值设定为#2 的表的存储值。

- 20 如此，即使游戏者要从网络游戏系统临时离开，角色的参数仍为离队时的状态，实质上没有变化，这样，实现“在这里与离开游戏相比更想自己继续游戏”的动机。另一方面，实现“在这里即使返回到游戏角色的能力值也没有降低，因此想要较快地返回到游戏”的动机。于是，可提供一种新网络游戏系统，其中，在网络团队游戏中，允许
- 25 游戏者的临时离队，但不容易离队，并且已离队的游戏者不对返回到网络游戏系统产生犹豫。另外，如上所述具有以下效果：在连续进行游戏的其他游戏者一侧，也未减少整个队的能力，不造成不利情况，可继续进行游戏。

- 30 此外，在移交角色的操作权限时，由于游戏者可采用聊天等的通

知机构确认其他游戏者的意图，因此具有可防止团队游戏即使临时离开也会停止的效果。

- 5 还有，在上述系统中，对在游戏的脱离和返回中没有限制的情况进行了说明，但是，也可为对于离队和/或返回需要被移交方游戏终端装置的确认。在此情况下，在队内的所有游戏终端装置拒绝了角色的操作权限的移交时，也可将操作权限移交给用户的 CPU。

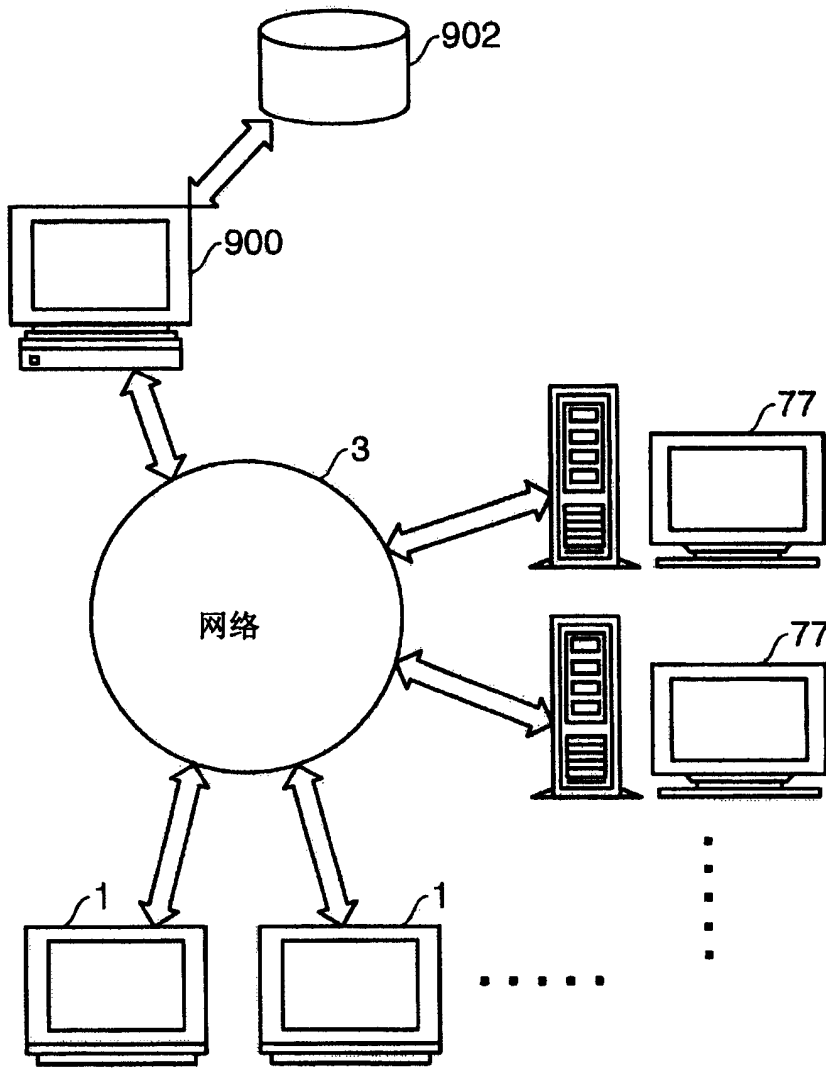


图1

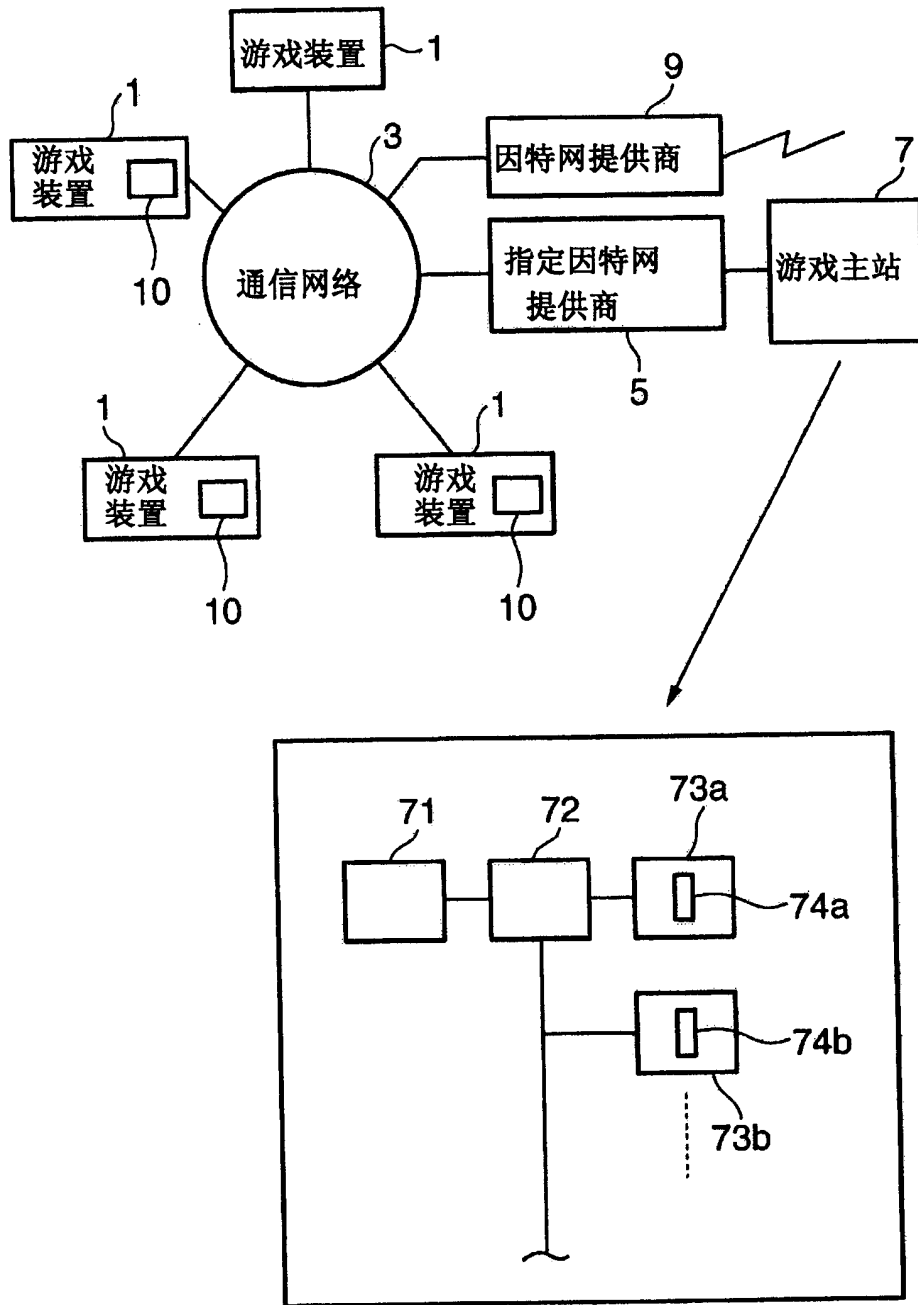


图2

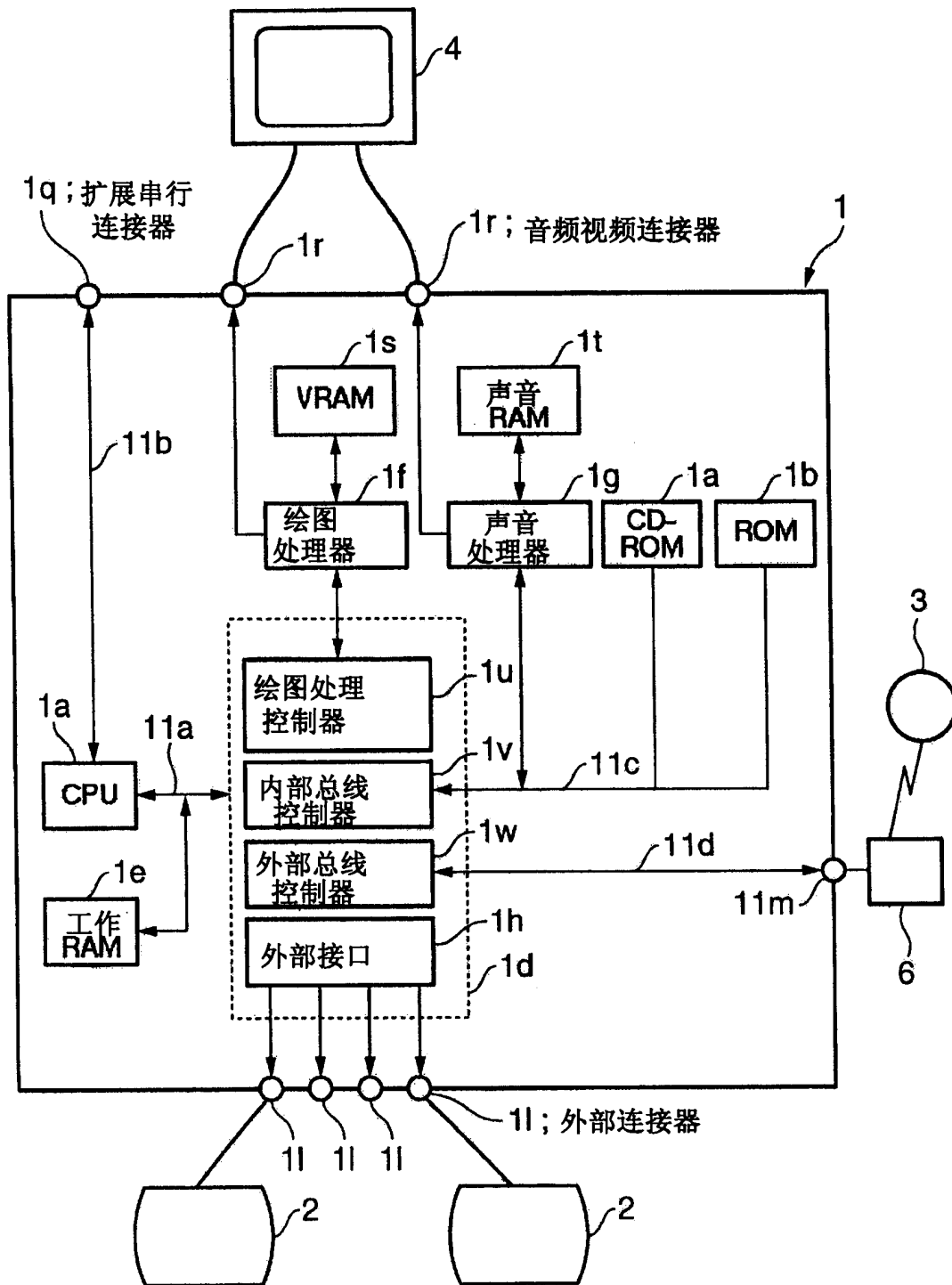
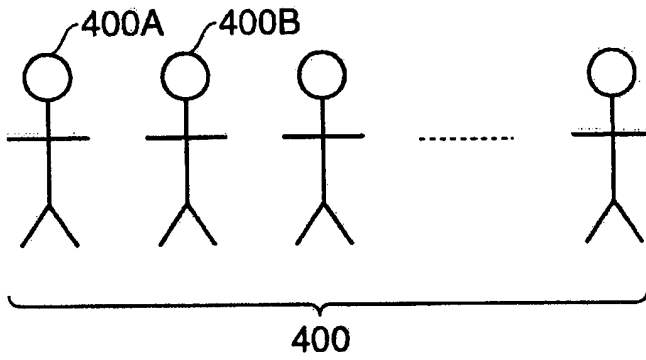
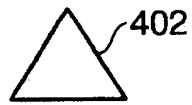


图3

(1)



(2)

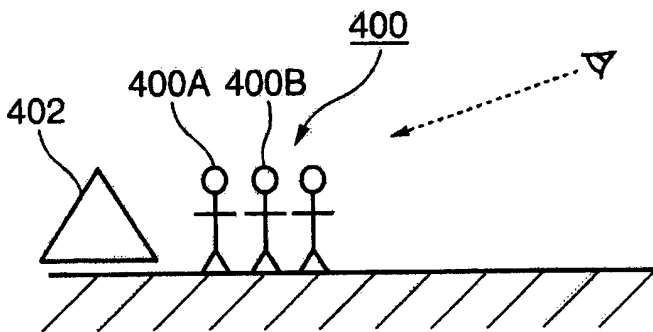


图4

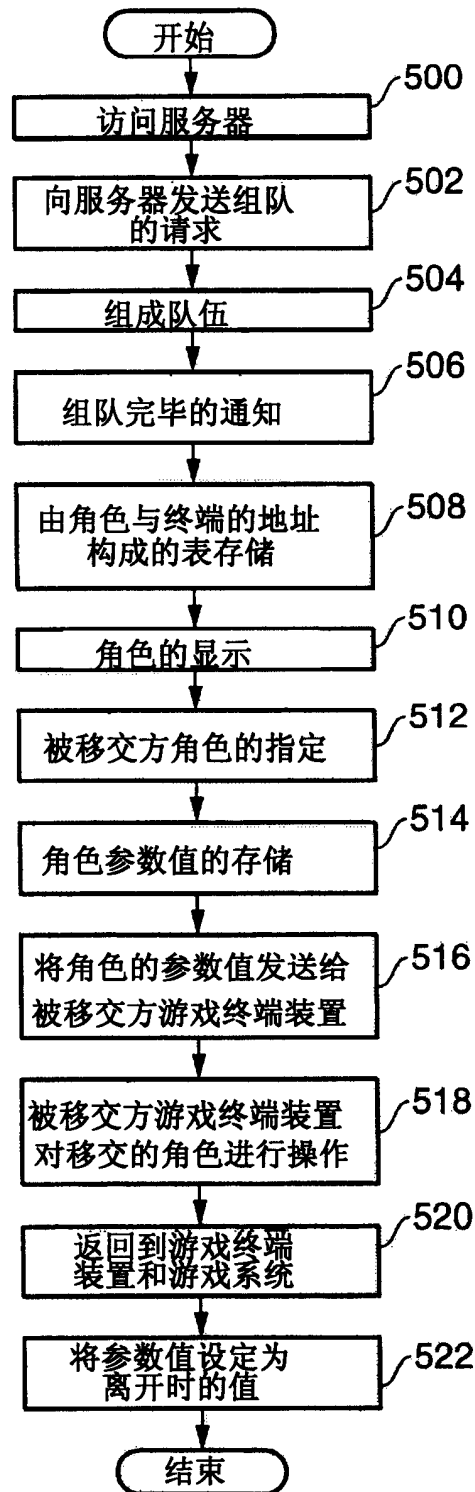


图5

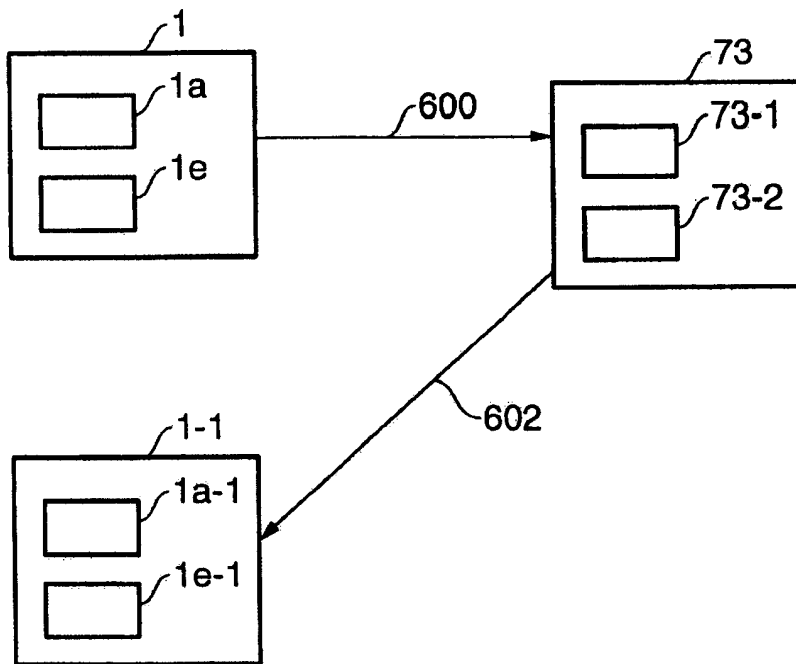


图6