

(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
2022年7月7日 (07.07.2022)



(10) 国际公布号
WO 2022/143257 A1

- (51) 国际专利分类号:
A63F 13/795 (2014.01) A63F 13/35 (2014.01)
A63F 13/847 (2014.01)
- (21) 国际申请号: PCT/CN2021/139617
- (22) 国际申请日: 2021年12月20日 (20.12.2021)
- (25) 申请语言: 中文
- (26) 公布语言: 中文
- (30) 优先权:
202011623565.7 2020年12月31日 (31.12.2020) CN
- (71) 申请人: 北京字跳网络技术有限公司
(BEIJING ZITIAO NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) [CN/CN]; 中国北京市海淀区紫金数码园4号楼2层0207, Beijing 100190 (CN)。
- (72) 发明人: 李龙波 (LI, Longbo); 中国北京市海淀区知春路63号中国卫星通信大厦今日头条小邮局, Beijing 100190 (CN)。 李云飞 (LI, Yunfei); 中国北京市海淀区知春路63号中国卫星通信大厦今日头条小邮局, Beijing 100190 (CN)。
- (74) 代理人: 北京市柳沈律师事务所 (LIU, SHEN & ASSOCIATES); 中国北京市海淀区彩和坊路10号1号楼10层, Beijing 100080 (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, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, 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, LR, LS, MW, MZ,

(54) Title: DATA PROCESSING METHOD AND APPARATUS, DEVICE, AND STORAGE MEDIUM

(54) 发明名称: 数据处理方法及装置、设备、存储介质

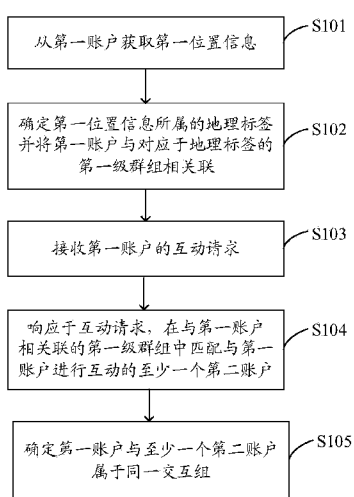


图 1

(57) Abstract: A location information-based data processing method and apparatus, a device and a storage medium. The location information-based data processing method comprises: acquiring first location information from a first account (S101); determining a geo-tag to which the first location information belongs, and associating the first account with a first-level group corresponding to the geo-tag (S102); receiving an interaction request of the first account (S103); in response to the interaction request, matching, among the first-level group associated with the first account, at least one second account interacting with the first account (S104); and determining that the first account and the at least one second account belong to the same interaction group (S105).

(57) 摘要: 一种基于位置信息的数据处理方法及装置、设备、存储介质。该基于位置信息的数据处理方法包括: 从第一账户获取第一位置信息(S101); 确定第一位置信息所属的地理标签, 将第一账户与对应于地理标签的第一级群组相关联(S102); 接收第一账户的交互请求(S103); 响应于该交互请求, 在与第一账户相关联的第一级群组中匹配与第一账户进行交互的至少一个第二账户(S104); 以及确定第一账户与至少一个第二账户属于同一交互组(S105)。

- S101 Acquire first location information from a first account
S102 Determine a geo-tag to which the first location information belongs, and associate the first account with a first-level group corresponding to the geo-tag
S103 Receive an interaction request of the first account
S104 In response to the interaction request, match, among the first-level group associated with the first account, at least one second account interacting with the first account
S105 Determine that the first account and the at least one second account belong to the same interaction group

WO 2022/143257 A1

NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 欧洲 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG)。

本国际公布：

- 包括国际检索报告(条约第21条(3))。

数据处理方法及装置、设备、存储介质

5 本申请要求于 2020 年 12 月 31 日递交的第 202011623565.7 号中国专利申请
申请的优先权，在此全文引用上述中国专利申请公开的内容以作为本申请的一
部分。

技术领域

10 本公开的一些实施例涉及一种基于位置信息的数据处理方法及装置、设
备、存储介质。

背景技术

15 娱乐产品运营商提供的各类诸如游戏产品逐渐成为当前网络社会中最
重要的休闲娱乐方式。在需要多人参与的游戏产品中，在娱乐的同时，游戏
用户还可以进行交流互动、收获集体荣誉感等积极体验。对于游戏运营商而
言，有开发使得增加游戏用户之间的交互深度以及提升趣味性的游戏产品的
需求。

发明内容

20 根据本公开的一方面，提供了一种基于位置信息的数据处理方法，包括：
从第一账户获取第一位置信息；确定第一位置信息所属的地理标签，将第一
账户与对应于地理标签的第一级群组相关联；接收第一账户的交互请求；响
应于交互请求，在与第一账户相关联的第一级群组中匹配与第一账户进行交
互的至少一个第二账户；以及确定第一账户与至少一个第二账户属于同一交
25 互组。

根据本公开的另一方面，提供了一种基于位置信息的数据处理装置，包
括：获取单元，配置成从第一账户获取第一位置信息；关联单元，配置成确
定第一位置信息所属的地理标签，将第一账户与对应于地理标签的第一级群
组相关联；接收单元，配置成接收第一账户的交互请求；匹配单元，配置成
30 响应于该交互请求，在与第一账户相关联的第一级群组中匹配与第一账户进

行交互的至少一个第二账户；以及组合单元，配置成确定第一账户与至少一个第二账户属于同一交互组。

5 根据本公开的又一方面，提供了一种计算机设备，包括存储器、处理器及存储在存储器上的计算机程序，其中，处理器执行该计算机程序以实现如上所述的基于位置信息的数据处理方法的步骤。

根据本公开的又一方面，还提供了一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，其中，该计算机程序被处理器执行时实现如上所述的基于位置信息的数据处理方法的步骤。

10 附图说明

为了更清楚地说明本公开实施例或现有技术中的技术方案，下面将对实施例或现有技术描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本公开的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

15 图 1 示出了本公开提供的基于位置信息的数据处理方法的示意性流程图；

图 2 示出了根据本公开实施例的第一设备通过输入面板获得第一位置信息的示意图；

20 图 3 示出了根据本公开实施例的第一设备通过语音获取装置获得第一位置信息的示意图；

图 4 示出了根据本公开实施例的第一设备通过显示的地图获得第一位置信息的示意图；

图 5A 示出了根据本公开实施例的展示交互组的组合成功消息的示意图；

25 图 5B 示出了根据本公开实施例的展示与地理标签相关联的游戏信息的示意图；

图 6 示出了实行根据本公开一些实施例的数据处理方法的示意图；

图 7 示出了本公开提供的基于位置信息的数据处理装置的示意性框图；

图 8 示出了本公开提供的计算机设备的示意性框图；

图 9 示出了根据本公开实施例的示例性计算设备的架构示意图；

30 图 10 示出了本公开提供的计算机可读存储介质的示意性框图。

具体实施方式

下面将结合本公开实施例中的附图，对本公开实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述。显然，所描述的实施例仅是本公开一部分的实施例，而不是全部的实施例。基于本公开中的实施例，本领域普通技术人员在无需创造性劳动的前提下所获得的所有其他实施例，都属于本公开保护的范围。

本公开中使用的“第一”、“第二”以及类似的词语并不表示任何顺序、数量或者重要性，而只是用来区分不同的组成部分。同样，“包括”或者“包含”等类似的词语意指出现该词前面的元件或者物件涵盖出现在该词后面列举的元件或者物件及其等同，而不排除其他元件或者物件。“连接”或者“相连”等类似的词语并非限定于物理的或者机械的连接，而是可以包括电性的连接，不管是直接的还是间接的。

网络游戏是由网络游戏运营商提供的、可供游戏用户借助于移动终端、固定终端等电子设备通过网络参与其中的娱乐产品。在双人或者多人游戏中，网络游戏运营商需要制定相应的规则，以对参与游戏的游戏账户进行组队，例如，响应于游戏账户的开始游戏请求而为其分配相应的队友方账户以及对战方账户。在游戏组队成功之后，游戏的团队成员在游戏操作过程中，还可以进行诸如聊天、策略讨论、好友互动等交互内容。

一般情形下，游戏组队的方式是随机进行的，这导致进行游戏的团队成员（包括队友方以及对战方）之间缺乏关联性，即用户之间彼此陌生且相关性较低。这使得游戏参与者之间的交互具有局限性，且较难产生共鸣。此外，按照这种随机组队方式产生的不同团队之间，提供的游戏内容也是无差别的，无法为游戏用户提供个性化的游戏服务，这导致了游戏体验的单一性。

本公开提供了一种基于位置信息的数据处理方法及装置、设备、存储介质，能够基于从用户账户获取的位置信息来进行交互成员之间的组队，提升交互的趣味性、促进交互用户获得更深层次的交互体验。

本公开实施例提供的基于位置信息的数据处理方法及装置、设备、存储介质，从第一账户获取第一位置信息，并基于第一位置信息所属的地理标签将第一账户与相应的第一级群组相关联，在接收到来自第一账户的交互请求之后，在该第一级群组中进行交互组队匹配，从而使得组成的交互组内的账户具有地理位置方面的相关性。此种以地理位置作为纽带的交互分组方式有

利于使得同组内的用户在交互过程中获得更深层次的交互体验，从而提升娱乐性、增加趣味性。

根据本公开一些实施例提供的数据处理方法，用于基于从游戏账户获取的位置信息来进行游戏组队，提升游戏的趣味性、促进游戏用户获得更深层次的交互体验。作为示例，该数据处理方法可以适用于应用在移动终端设备的网络游戏，或者该数据处理方法也可以适用于应用在固定终端设备上的网络游戏，在此不作限制。在本文中，账户表示游戏账号，用户可以在设备上借助于游戏应用程序来登录该账户以进行相应的游戏操作，其中，账户可以包括用户属性、游戏等级等账户信息。为了便于描述，本文中默认用户在一个设备上登录一个游戏账户，即，设备与账户是一一对应的。例如，第一设备可以表示在其上登录第一账户的设备，而第二设备可以表示在其上登录除第一账户外的其他账户的设备。可以理解的是，在某些情形中，一个设备上也可以登录两个或多个账户，本文公开的方法同样适用此种情形。

图 1 示出了本公开提供的基于位置信息的数据处理方法的示意性流程图，如图 1 所示，该方法可以包括步骤 S101-S105。在至少一些实施例中，该数据处理方法可以由诸如游戏运营商服务器（下文简称为服务器）来执行。

具体的，在步骤 S101，从第一账户获取第一位置信息。例如，第一账户可以对应于第一用户，第一用户在的第一设备上登录该第一账户。例如，第一设备可以是诸如移动终端设备、固定设备等，以进行交互为游戏产品的为例，第一设备上可以安装有诸如游戏应用程序，或者在其他应用程序中展示的游戏应用链接，用户可以通过这些游戏应用链接可以从服务器（例如云服务）中通过小程序、快应用等方式获取游戏应用程序到第一设备上，从而使得用户可以实现游戏应用操作。

作为示例，以下将第一账户描述为由第一用户对其进行操作的终端设备。在一些示例中，该第一位置信息可以是用于指示第一设备所在位置的坐标信息，诸如通过第一设备内的定位装置（例如 GPS、北斗等定位装置）获得的位置坐标。在一些其他示例，该第一位置信息也可以是表示第一用户期望以该地理位置进行游戏组队的信息。将在下文详细描述服务器从第一账户获取第一位置信息的具体过程。

接着，在步骤 S102，确定第一位置信息所属的地理标签，并将第一设备

与对应于该地理标签的第一级群组相关联。地理标签可以是定位坐标、地名、地理标识等用于指示位置的信息。例如，地理标签可以是地级市名称，诸如武汉、长沙、洛阳等。该地理标签是用于对游戏用户进行分组的依据，例如，可以将具有相同地理标签的用户划分到相同的分组中。例如，在根据本公开

5 一些实施例的方法中，可以为不同的地级市分配不同的地理标签，以进行地域划分。服务器在接收到第一账户的第一位置信息之后，可以通过预定的地理标签数据库（例如将经纬度与地名关联的数据库）进行匹配，从而确定该第一位置信息所属的地理标签，诸如，“武汉”，接着，将该第一账户与对应于武汉的第一级群组相关联。可以理解的是，除了基于行政区划的方式进行地域划分外，还可以采用其他方式进行地域划分，作为示例，可以基于地理面积，例如将每 10000 平方米的区域作为一个地理区划，并分别分配地理标签。

10

根据本公开的一些实施例，将第一账户与第一级群组相关联可以是指为不同的地理标签创建不同的成员列表或成员队列，并分别进行存储。例如，

15 服务器可以通过维护多个列表的方式来管理对应于不同地理标签的账户，在进行组队时，可以依据该列表来匹配游戏成员，以将具有相同地理标签的账户分配到同一游戏组中。作为示例，服务器可以将对应于“武汉”的账户列表内的一部分游戏账户分配至同一游戏组中。

根据本公开的一些其他实施例，将第一账户与第一级群组相关联可以是以账户增加属性、标记等方式来实现。例如，为具有相同地理标签的账户分配相同的地理标识符。在进行组队时，可以依据该地理标识符匹配游戏账户，以将具有相同地理标签的账户分配到同一游戏组。作为示例，服务器可以将具有对应于“武汉”的地理标识符的游戏账户分配至同一游戏组中。

20

接着，如图 1 所示，在步骤 S103，接收第一账户的交互请求。例如，交互请求为开始游戏请求，该游戏请求可以是指第一账户所在的第一设备发送给服务器的请求，用于请求服务器进行游戏组队并完成相应的游戏配置。在步骤 S104 中，响应于该游戏请求，在与第一账户相关联的该第一级群组中匹配与第一账户进行游戏的至少一个第二账户。第二账户是指与该第一账户组队进行游戏的其他账户，可以是一个也可以是多个，并且其可以对应于队

25

30 友方也可以对应于对战方。第二账户的数目可以根据具体的游戏规则来进行

限定。例如，第一账户可以是指账户 A，而至少一个第二账户可以对应于账户 B、账户 C 和账户 D。

本文中是以第一账户为例，来描述服务器与第一账户之间进行的根据本公开的方法，可以理解的是，服务器也可以类似地与第二账户进行数据传输以实施根据本公开的方法。

5 在一些示例中，以上步骤 S101-S102 可以先于步骤 S103-S104，例如，在进入游戏应用程序时即进行步骤 S101-S102。然后，游戏用户例如可以在对应于第一账户的游戏应用程序中完成诸如领取任务、每日打卡等基本操作。接着，游戏用户可以通过第一设备可以发送游戏请求，从而服务器进行步骤
10 S103，即接收该游戏请求，以及步骤 S104，进行游戏队员的匹配。在另一些示例中，以上步骤 S101-S102 也可以在步骤 S103 之后进行，例如，服务器在接收到游戏账户发送的游戏请求之后，再获取第一账户的第一位置信息，以及将第一账户与对应于该地理标签的第一级群组相关联。可以理解的是，在本文中，并不限制以上步骤的执行顺序。

15 接着如图 1 所示，在步骤 S105，确定第一账户与至少一个第二账户属于同一交互组。例如，在该交互为基于游戏产品的交互的情况下，交互组可以是游戏群，即，一起进行游戏的群组。服务器可以将匹配到的至少一个第二账户与该第一账户组成游戏群，例如，作为进行此轮游戏的成员。例如，在组成游戏群之后，服务器可以对游戏群内的账户发送游戏匹配成功消息，并
20 传输相应的游戏内容等数据。

以下将结合图 2-图 4 详细描述步骤 S101，其中，以涉及的交互为基于游戏产品的交互作为具体示例，可以理解的是，根据本公开提供的方法还可以适用于其他需要组队的交互类型，在此不作限制。

根据本公开的一些实施例，该步骤 S101 可以包括：从第一账户接收第一位置信息，其中，从第一账户接收的第一位置信息是通过以下方式获得的：基于在与第一账户对应的第一设备的输入面板中输入的信息来获得第一位置
25 信息。

图 2 示出了根据本公开实施例的第一设备通过输入面板获得第一位置信息的示意图。作为示例，如图 2 所示，第一设备可以具有显示页面 111、输入面板 112 以及确认按钮 113。显示页面也可以表示为显示窗口等，其中，
30

显示页面 111 上例如可以展示与游戏相关的信息，诸如，请求获取第一位置信息的提示信息。游戏用户可以例如通过输入面板 112 来键入第一位置信息，例如键入“武汉”，并通过确认按钮 113 来确定键入的信息。接着，第一设备可以将通过输入面板 112 获得的第一位置信息发送至服务器，以作为第一

5 账户的第一位置信息。

根据本公开的另一些实施例，该步骤 S101 可以包括：从第一账户接收第一位置信息，其中，从第一账户接收的第一位置信息是通过以下方式获得的：基于通过与第一账户对应的第一设备的语音获取装置接收的语音来获得第一位置信息。

10 图 3 示出了根据本公开实施例的第一设备通过语音获取装置获得第一位置信息的示意图。作为示例，如图 3 所示，第一设备可以具有显示页面 121、语音获取装置 122 以及确认按钮 123，显示页面 121 上可以展示与游戏相关的信息，诸如，请求获取第一位置信息的提示信息。游戏用户可以例如通过语音获取装置 122 来以语音的方式获得第一位置信息，例如用户可以按住对

15 应于 122 的按钮并发出“武汉”的语音，接着通过确认按钮 123 来确定基于语音识别的位置信息。接着，第一设备可以将通过语音获取装置 122 获得的第一位置信息发送至服务器，以作为第一账户的第一位置信息。

根据本公开的又一些实施例，该步骤 S101 可以包括：从第一账户接收第一位置信息，其中，从第一账户接收的第一位置信息是通过以下方式获得的：通过在与第一账户对应的第一设备的显示页面上展示地图，以及在显示

20 页面上接收的操作点在地图上的坐标来获得第一位置信息。

图 4 示出了根据本公开实施例的第一设备通过显示的地图获得第一位置信息的示意图。作为示例，如图 4 所示，第一设备可以具有显示页面 131 以及显示页面 132，其中，显示页面 131 上可以展示与游戏相关的信息，诸如，

25 请求获取第一位置信息的提示信息，显示页面 132 上可以展示地图。游戏用户可以例如通过在显示页面 132 的地图上进行操作，诸如通过操作点 1321，第一设备可以基于该操作点 1321 来确定第一位置信息，并将该第一位置信息发送至服务器，以作为第一账户的第一位置信息。

在以上实施例中，获得的第一位置信息是由游戏用户确定的，即，表示

30 游戏用户希望依据其进行游戏分组的地理信息。在另一些实施例，还可以通

过第一设备的定位装置来获得第一位置信息。在此情况下，从第一账户获取第一位置信息包括：向第一账户请求位置授权，在获得位置授权的情况下，基于与第一账户对应的第一设备的定位装置的定位信息来获取第一位置信息。例如，在获得位置授权之后，该第一设备可以将定位装置确定的定位信息，诸如定位坐标发送至服务器，以作为该第一账户第一位置信息。此外，在根据本公开的又一些实施例中，第一设备可以包括存储装置，其上存储有第一位置信息。在此情况下，第一设备可以直接将存储的第一位置信息发送至服务器，以作为第一账户的第一位置信息。

根据本公开实施例，匹配至少一个第二账户（步骤 S104）可以包括以下步骤：确定目标匹配数目，其中该目标匹配数目用于指示需要确定的第二账户的数目；确定第一级群组中的第二账户的数目，即，确定第一账户所属的第一级群组中第二账户的数目。作为示例，第二账户可以对应于第二设备，即，诸如第二用户在第二设备的应用程序中登录第二账户以进行游戏操作。第二账户可以是类似于第一账户的游戏账户，类似地，服务器也可以针对第二账户进行如上步骤 S101-S104，即，基于第二账户的第二位置信息来确定第二账户属于该第一级群组。然后，可以比较该目标匹配数目与该第一级群组中的第二账户的数目。通过比较，服务器可以了解到当前第一级群组中的第二账户的数目是否足够进行游戏组队。

在第一级群组中的第二账户的数目大于或等于目标匹配数目的情况下，在第一级群组中确定目标匹配数目的第二账户。此种情况下，当前第一级群组中的第二账户足够进行游戏组队。一般地，在游戏的参与人数较多的情况下，第一级群组中存在有大量待匹配的第二账户。由此，还可以进一步基于第一账户的用户等级信息，来在该第一级群组中确定目标匹配数目的第二账户。换句话说，在此情形下，可以对该第一级群组中具有相同用户等级的账户进行组队，这样可以使得组队成功的游戏账户具有相近的游戏水平，从而增加游戏用户的匹配度。

在第一级群组中的第二账户的数目小于目标匹配数目的情况下，监控第一账户的等待时间，在等待时间超过等待阈值的情况下，在第二级群组中确定目标匹配数目的第二账户。在此种情况下，该第一级群组中的第二账户不足以进行游戏组队，此时，可以监控第一账户的等待时间，并设置等待阈值

(诸如 10 秒 (s))。为了避免长时间等待匹配导致降低用户的游戏体验，如果等待时间超过等待阈值后，仍未在该第一级群组内匹配到足够数目的第二账户，则可以在第二级群组中确定第二账户。根据本公开的一些实施例，第一级群组属于包括地理标签的第一区划等级，第二级群组属于包括地理标签的第二区划等级，第二区划等级大于第一区划等级。作为示例，在第一区划等级是市级且该第一级群组对应于武汉的情况下，第二区划等级可以是省级，以及该第二级群组则可以对应于湖北省。在此情形下，说明当前参与游戏的人数较少，由此，服务器可以在第二级群组中随机地确定目标匹配数目的第二账户。即，在游戏人数较少的情况下，可以优先进行组队，而不考虑账户的游戏等级，避免长时间等待而降低用户的游戏体验。

此外，根据本公开的一些实施例，如果在该第二级群组中的第二账户的数目仍小于目标匹配数目，服务器还可以进一步的在对应于全国等级的第三级群组内进行游戏组队匹配。

在根据本公开实施例的方法中，可以基于获得的地理位置信息进行优先匹配，以使得进行游戏组队的账户尽可能具有相同的地理标签。在人数较少的情况下，按照地理区划，层层扩大匹配的范围，以保证账户及时进入游戏。按照此种方式，能够使得组队成功的账户之间具有较高的地域相关性。由于该地域相关性，此部分游戏用户更容易具有相似的生活习惯、成长经历、受到相近的人文地理因素影响等，使得在进行游戏交互，诸如聊天、策略分析等过程中，用户更容易找到共同话题，沟通也更顺畅，这有利于游戏用户之间建立更深层次的交互联系。

在按照上述步骤进行游戏组队成功之后，即，将目标匹配数目的第二账户与该第一账户确定为一组游戏分组。根据本公开实施例的方法还可以包括：向游戏群内的账户（目标匹配数目的第二账户与该第一账户）发送第一数据，以用于在游戏群内的账户所对应的设备的显示页面上展示游戏群的组合成功消息。游戏群内的账户所对应的设备可以包括与第一账户对应的第一设备以及至少一个第二账户分别对应的至少一个第二设备。

图 5A 示出了根据本公开实施例的展示交互组的组队成功消息示意图。例如，图 5A 可以对应于第一设备，其包括显示页面 141，在该显示页面上展示有游戏组队成功消息 1411。基于在显示页面上展示的 1411 的显示内容，

游戏用户可以了解到，当前进行游戏的成员已经组队成功。可以理解的是，第二设备上也可以展示有类似于图 5A 所示出的内容。

例如，根据本公开实施例的方法还可以包括：向游戏群内的账户发送第二数据，以用于在游戏群内的账户所对应的设备的显示页面上展示与地理标签相关联的游戏信息。作为示例，与地理标签相关联的游戏信息包括以下中的至少一种：基于地理标签构建的游戏场景；基于地理标签的地理知识问题。

图 5B 示出了根据本公开实施例的展示与地理标签相关联的游戏信息的示意图，例如，图 5B 可以对应于第一设备，其包括显示页面 151，在该显示页面 151 上展示有窗口 1511，例如，1511 中可以展示有游戏用户的聊天信息。此外，在显示页面 151 中还可以展示有与地理标签（诸如武汉）对应的游戏场景，例如图 5B 示出的黄鹤楼场景。进一步的，窗口 1511 中还可以展示有基于地理标签的地理知识问题，诸如与该黄鹤楼场景相关的问题、游戏提示等信息。

作为一个具体示例，图 6 示出了实行根据本公开实施例的数据处理方法的示意图，在图 6 中示意性地示出了游戏服务器、设备 A 以及设备 B，例如，设备 A 可以是账户 A 在其上登录的设备，设备 B 可以是账户 B 在其上登录的设备。如图 6 所示，借助于网络连接接口，游戏服务器可以分别从账户 A、账户 B 接收位置信息，基于接收到的位置信息，可以确定地理标签，并将账户与对应于该地理标签的第一级群组相关联，在接收到游戏请求之后，服务器可以基于该地理标签而在该第一级群组内进行游戏组队以组成游戏群。然后，服务器可以向游戏群内的账户发送游戏相关数据，诸如，以上所描述的第一数据，以在设备 A、设备 B 的显示页面上展示游戏组队成功提示（如图 5A）。进一步地，服务器还可以向游戏群内的账户发送以上所描述的第二数据，以在设备 A、设备 B 的显示页面上展示与地理标签相关联的游戏信息，例如图 5B 中示出的游戏场景。

按照如上方式，服务器首先可以基于获取的位置信息而为游戏账户匹配到与其具有相近的生活习俗、文化知识的对手和队友，促进他们一同度过一段游戏时光，从而有机会相识相知。此外，在基于地理信息进行了游戏组队之后，还可以个性化地为此组游戏账户提供与该地理标签相关的游戏内容，丰富游戏体验。

作为一个示例，对于基于北京的地理标签确定的游戏分组，可以为其提供基于北京市构建的游戏场景来进行游戏内容，从而使得大家体验彼此都熟悉的场景。作为另一示例，对于基于河北的地理标签确定的游戏分组，可以为其提供关于河北的相关知识，引导游戏用户了解交流彼此都熟悉的文化内容。

此种以地理位置作为纽带的游戏分组方式有利于使得同组内的游戏用户在游戏过程中获得更深层次的交互体验，从而提升游戏娱乐性、增加趣味性。

根据本公开的另一方面，还提供了一种基于位置信息的数据处理装置。图 7 示出了本公开至少一些实施例提供的基于位置信息的数据处理装置的示意性框图，如图 7 所示，该基于位置信息的数据处理装置 1000 可以包括：获取单元 1010、关联单元 1020、接收单元 1030、匹配单元 1040 以及组合单元 1050。

根据本公开实施例，获取单元 1010 可以配置成从第一账户获取第一位置信息。关联单元 1020 可以配置成确定该第一位置信息所属的地理标签，将第一账户与对应于地理标签的第一级群组相关联。接收单元 1030 可以配置成接收第一账户的游戏请求。匹配单元 1040 可以配置成响应于该游戏请求，在与第一账户相关联的第一级群组中匹配与第一账户进行游戏的至少一个第二账户。组合单元 1050 可以配置成将第一账户与至少一个第二账户组成游戏群。

根据本公开实施例，在至少一个示例中，获取单元 1010 可以配置成从第一账户接收第一位置信息。作为示例，从第一账户接收的第一位置信息是通过以下方式之一获得的：基于在与第一账户对应的第一设备的输入面板中输入的信息来获得第一位置信息；基于通过第一设备的语音获取装置接收的语音来获得第一位置信息；或者通过在第一设备的显示页面上展示地图，以及在显示页面上接收的操作点在地图上的坐标来获得第一位置信息。

根据本公开实施例，在至少一个示例中，获取单元 1010 可以配置成向第一账户请求位置授权，在获得位置授权的情况下，获取单元 1010 可以基于与第一账户对应的第一设备的定位装置的定位信息来获取第一位置信息。

根据本公开实施例，获取单元 1010 可以配置成从第一账户接收与第一账户对应的第一设备的存储装置内存储的第一位置信息。该存储装置例如可以为易失性存储器或非易失性存储器，所存储的位置信息可以是源于账户的使

用历史数据得到的，该使用历史例如存储在第一设备本身，或者例如通过通信网络连接到服务器而获取的。

5 根据本公开实施例，在至少一个示例中，匹配单元 1040 可以配置成按照以下步骤来确定至少一个第二账户：确定目标匹配数目；确定第一级群组中的第二账户的数目；在第一级群组中的第二账户的数目大于或等于目标匹配数目的情况下，在第一级群组中确定目标匹配数目的第二账户；或者，在第一级群组中的第二账户的数目小于目标匹配数目的情况下，监控第一账户的等待时间，在等待时间超过等待阈值的情况下，在第二级群组中确定目标匹配数目的第二账户。作为示例，第一级群组属于包括地理标签的第一区划等级，第二级群组属于包括地理标签的第二区划等级，第二区划等级大于第一区划等级。

根据本公开实施例，在至少一个示例中，第一区划等级对应于市级行政区划等级，第二区划等级对应于省级行政区划等级。

15 根据本公开实施例，在至少一个示例中，匹配单元 1040 还可以配置成基于第一账户的用户等级信息，在第一级群组中确定目标匹配数目的第二账户。

根据本公开实施例，在至少一个示例中，匹配单元 1040 还可以配置成在第二级群组中随机地确定目标匹配数目的第二账户。

20 根据本公开一些实施例的数据处理装置 1000 还可以包括发送单元 1060，配置成向游戏群内的账户发送第一数据，以用于在游戏群内的账户所对应的设备的显示页面上展示游戏群的组合成功消息。

根据本公开实施例，在至少一个示例中，发送单元 1060 还可以配置成向游戏群内的账户发送第二数据，以用于在游戏群内的账户所对应的设备的显示页面上展示与地理标签相关联的游戏信息。

25 根据本公开实施例，在至少一个示例中，与地理标签相关联的游戏信息包括以下中的至少一种：基于地理标签构建的游戏场景；基于地理标签的地理知识问题。

关于基于位置信息的数据处理装置 1000 执行的具体步骤及其流程可以参照以上关于根据本公开的基于位置信息的数据处理方法的描述，并可以实现与上述方法类似的技术效果，在此不再重复描述。

30 根据本公开的又一方面，还提供了一种计算机设备，图 8 示出了根据本

公开实施例的计算机设备的示意性框图。

如图 8 所示，计算机设备 2000 可以包括处理器 2010 以及存储器 2020，其中，存储器 2020 上存储有计算机程序（诸如程序指令、代码等）。处理器 2020 能够执行该计算机程序以实现如上所述基于位置信息的数据处理方法的步骤。例如，计算机设备 2000 可以对应于上述游戏运营商服务器。

在至少一个示例中，处理器 2010 可以根据存储在存储器 2020 中的计算机程序执行各种动作和处理。例如，处理器 2010 可以是一种集成电路芯片，具有信号的处理能力。上述处理器可以是通用处理器、数字信号处理器（DSP）、专用集成电路（ASIC）、现成可编程门阵列（FPGA）或者其他可编逻辑器件、或者晶体管逻辑器件、分立硬件组件。可以实现或者执行本发明实施例中公开的各种方法、步骤及逻辑框图。通用处理器可以是微处理器或者该处理器也可以是任何常规的处理器等，可以是 X86 架构或者是 ARM 架构等。

存储器 2020 中存储有计算机可执行的计算机程序，该计算机程序在被处理器 2010 执行时可以实现根据本公开实施例提供的方法。存储器 2020 可以是易失性存储器或非易失性存储器，或可包括易失性和非易失性存储器两者。非易失性存储器可以是只读存储器（ROM）、可编程只读存储器（PROM）、可擦除可编程只读存储器（EPROM）、电可擦除可编程只读存储器（EEPROM）或闪存。易失性存储器可以是随机存取存储器（RAM），其用作外部高速缓存。通过示例性但不是限制性说明，许多形式的 RAM 可用，例如静态随机存取存储器（SRAM）、动态随机存取存储器（DRAM）、同步动态随机存取存储器（SDRAM）、双倍数据速率同步动态随机存取存储器（DDRSDRAM）、增强型同步动态随机存取存储器（ESDRAM）、同步连接动态随机存取存储器（SLDRAM）和直接内存总线随机存取存储器（DRAM）。应注意，本文描述的方法的存储器旨在包括但不限于这些和任意其它适合类型的存储器。

根据本公开的其他实施例，计算机设备 2000 还可以包括显示器（未示出），以实现对于诸如计算机操作者的可视化。例如，可以在显示器上显示实现上述方法过程中的运行信息、数据处理等，或者，还可以显示该计算机程序，在此不作限制。此外，该计算机设备 2000 还可以包括交互接口、输入

设备、通信单元等必要的组件，用于实现计算机与操作者、其他设备之间的信息交互，例如，操作者可以通过该输入设备修改该计算机程序等。

作为一种示例性的实施方式，根据本公开的装置 1000 或者计算机设备 2000 可以实施为如图 9 所示的计算设备。

5 图 9 示出了根据本公开实施例的示例性计算设备的架构示意图。计算设备 3000 可以包括总线 3010、一个或多个 CPU 3020、只读存储器 (ROM) 3030、随机存取存储器 (RAM) 3040、连接到网络的通信端口 3050、输入/输出组件 3060、硬盘 3070 等。计算设备 3000 中的存储设备，例如 ROM 3030 或硬盘 3070 可以存储本公开提供的基于位置信息的数据处理方法的处理和/或通信所涉及的各种数据或文件、以及 CPU 所执行的计算机程序。计算设备 3000
10 还可以包括用户界面 3080。当然，图 9 所示的架构只是示意性的，在实现不同的设备时，根据实际需要，可以省略图 9 示出的计算设备中的一个或多个组件，或者在图 9 示出的计算设备的基础上增加所需的组件，在此不作限制。

根据本公开的又一方面，还提供了一种计算机可读存储介质，图 10 示出了本公开提供的计算机可读存储介质的示意性框图。
15

如图 10 所示，计算机可读存储介质 4000 上存储有计算机程序 4010，其中，该计算机程序 4010 被处理器执行时实现如上所述基于位置信息的数据处理方法的步骤。在至少一个示例中，计算机可读存储介质 4000 包括但不限于易失性存储器和/或非易失性存储器。易失性存储器例如可以包括随机存取存储器 (RAM) 和/或高速缓冲存储器 (cache) 等。非易失性存储器例如可以包括只读存储器 (ROM)、硬盘、闪存等。例如，计算机可读存储介质 4000
20 可以连接于诸如计算机等的计算设备 (例如，如图 9 所示)。接着，在计算设备运行该计算机可读存储介质 4000 上存储的计算机程序 4010 的情况下，可以进行本公开提供的方法。

25 根据本公开的又一方面，还提供了一种计算机程序产品，包括计算机程序。在至少一个示例中，该计算机程序被处理器执行时可以实现如上所述基于位置信息的数据处理方法的步骤。

本领域技术人员能够理解，本公开所披露的内容可以出现多种变型和改进。例如，以上所描述的各种设备或组件可以通过硬件实现，也可以通过软件、固件、或者三者中的一些或全部的组合实现。
30

此外，虽然本公开对根据本公开的实施例的系统中的某些单元做出了各种引用，然而，任何数量的不同单元可以被使用并运行在客户端和/或服务服务器上。单元仅是说明性的，并且系统和方法的不同方面可以使用不同单元。

本公开中使用了流程图用来说明根据本公开的实施例的方法的步骤。应当理解的是，前面或后面的步骤不一定按照顺序来精确的进行。相反，可以按照倒序或同时处理各种步骤。同时，也可以将其他操作添加到这些过程中。

本领域普通技术人员可以理解上述方法中的全部或部分的步骤可通过计算机程序来指令相关硬件完成，程序可以存储于计算机可读存储介质中，如只读存储器、磁盘或光盘等。可选地，上述实施例的全部或部分步骤也可以使用一个或多个集成电路来实现。相应地，上述实施例中的各模块/单元可以采用硬件的形式实现，也可以采用软件功能模块的形式实现。本公开并不限制于任何特定形式的硬件和软件的结合。

除非另有定义，这里使用的所有术语具有与本公开所属领域的普通技术人员共同理解的含义。还应当理解，诸如在通常字典里定义的那些术语应当被解释为具有与它们在相关技术的上下文中的含义相一致的含义，而不应用理想化或极度形式化的意义来解释，除非这里明确地这样定义。

以上是对本公开的说明，而不应被认为是对其的限制。尽管描述了本公开的若干示例性实施例，但本领域技术人员将容易地理解，在不背离本公开的新颖教学和优点的前提下可以对示例性实施例进行许多修改。因此，所有这些修改都意图包含在权利要求书所限定的本公开范围内。应当理解，上面是对本公开的说明，而不应被认为是限于所公开的特定实施例，并且对所公开的实施例以及其他实施例的修改意图包含在所附权利要求书的范围内。本公开由所附权利要求书限定。

25

权利要求书

1. 一种基于位置信息的数据处理方法, 包括:

从第一账户获取第一位置信息 (S101);

5 确定所述第一位置信息所属的地理标签, 将所述第一账户与对应于所述地理标签的第一级群组相关联 (S102);

接收所述第一账户的互动请求 (S103);

响应于所述互动请求, 在与所述第一账户相关联的所述第一级群组中匹配与所述第一账户进行互动的至少一个第二账户 (S104); 以及

10 确定所述第一账户与所述至少一个第二账户属于同一交互组 (S105)。

2. 根据权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述从第一账户获取第一位置信息包括:

从所述第一账户接收所述第一位置信息, 其中, 从所述第一账户接收的所述第一位置信息是通过以下方式之一获得的:

15 基于在与所述第一账户对应的第一设备的输入面板中输入的信息来获得所述第一位置信息;

基于通过所述第一设备的语音获取装置接收的语音来获得所述第一位置信息; 或者

20 通过在所述第一设备的显示页面上展示地图, 以及在所述显示页面上接收的操作点在所述地图上的坐标来获得所述第一位置信息。

3. 根据权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述从第一账户获取第一位置信息包括:

25 向所述第一账户请求位置授权, 在获得所述位置授权的情况下, 基于与所述第一账户对应的第一设备的定位装置的定位信息来获取所述第一位置信息。

4. 根据权利要求 1 所述的方法, 其中, 所述从第一账户获取第一位置信息包括:

从所述第一账户接收与所述第一账户对应的第一设备的存储装置内存储的第一位置信息。

30 5. 根据权利要求 1-4 中任一项所述的方法, 其中, 所述在与所述第一账

户相关联的所述第一级群组中匹配与所述第一账户进行互动的至少一个第二账户包括:

确定目标匹配数目;

确定所述第一级群组中的第二账户的数目;

5 在所述第一级群组中的第二账户的数目大于或等于所述目标匹配数目的情况下, 在所述第一级群组中确定所述目标匹配数目的第二账户;

在所述第一级群组中的第二账户的数目小于所述目标匹配数目的情况下, 监控所述第一账户的等待时间, 在所述等待时间超过等待阈值的情况下, 在第二级群组中确定所述目标匹配数目的第二账户,

10 其中, 所述第一级群组属于包括所述地理标签的第一区划等级, 所述第二级群组属于包括所述地理标签的第二区划等级, 所述第二区划等级大于所述第一区划等级。

6. 根据权利要求 5 所述的方法, 其中, 所述第一区划等级对应于市级行政区划等级, 所述第二区划等级对应于省级行政区划等级。

15 7. 根据权利要求 5 或 6 所述的方法, 其中, 所述在所述第一级群组中确定所述目标匹配数目的第二账户包括:

基于所述第一账户的用户等级信息, 在所述第一级群组中确定所述目标匹配数目的第二账户。

20 8. 根据权利要求 5-7 中任一项所述的方法, 其中, 所述在第二级群组中确定所述目标匹配数目的第二账户包括:

在所述第二级群组中随机地确定所述目标匹配数目的第二账户。

9. 根据权利要求 1-8 中任一项所述的方法, 还包括:

向所述交互组内的账户发送第一数据, 以用于在所述交互组内的账户所对应的设备的显示页面上展示交互组的组合成功消息。

25 10. 根据权利要求 1-9 中任一项所述的方法, 还包括:

向所述交互组内的账户发送第二数据, 以用于在所述交互组内的账户所对应的设备的显示页面上展示与所述地理标签相关联的交互组信息。

11. 根据权利要求 10 所述的方法, 其中, 所述与所述地理标签相关联的交互组信息包括以下中的至少一种:

30 基于所述地理标签构建的交互组场景;

基于所述地理标签的地理知识问题。

12. 一种基于位置信息的数据处理装置，包括：

获取单元（1010），配置成从第一账户获取第一位置信息；

关联单元（1020），配置成确定所述第一位置信息所属的地理标签，将

5 所述第一账户与对应于所述地理标签的第一级群组相关联；

接收单元（1030），配置成接收所述第一账户的交互请求；

匹配单元（1040），配置成响应于所述交互请求，在与所述第一账户相关联的所述第一级群组中匹配与所述第一账户进行交互的至少一个第二账户；以及

10 组合单元（1050），配置成确定所述第一账户与所述至少一个第二账户属于同一交互组。

13. 一种计算机设备，包括存储器、处理器及存储在所述存储器上的计算机程序，其中，所述处理器执行所述计算机程序以实现如权利要求 1-11 中的任一项所述方法的步骤。

15 14. 一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，其中，所述计算机程序被处理器执行时实现如权利要求 1-11 中的任一项所述方法的步骤。

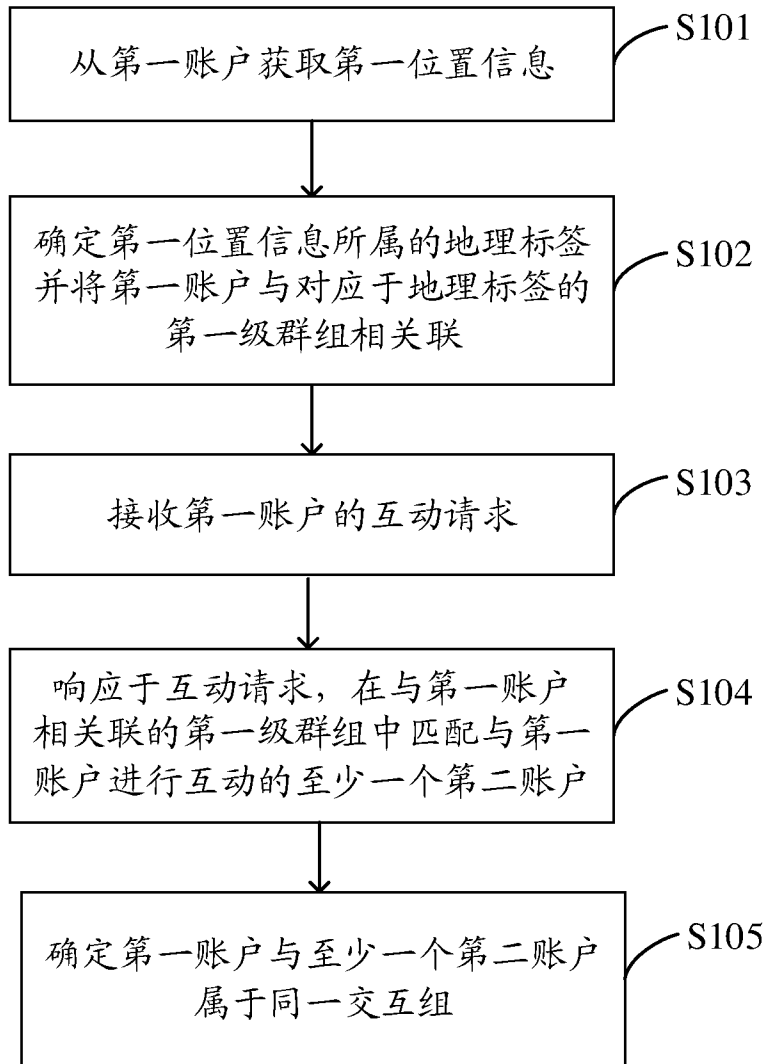


图 1

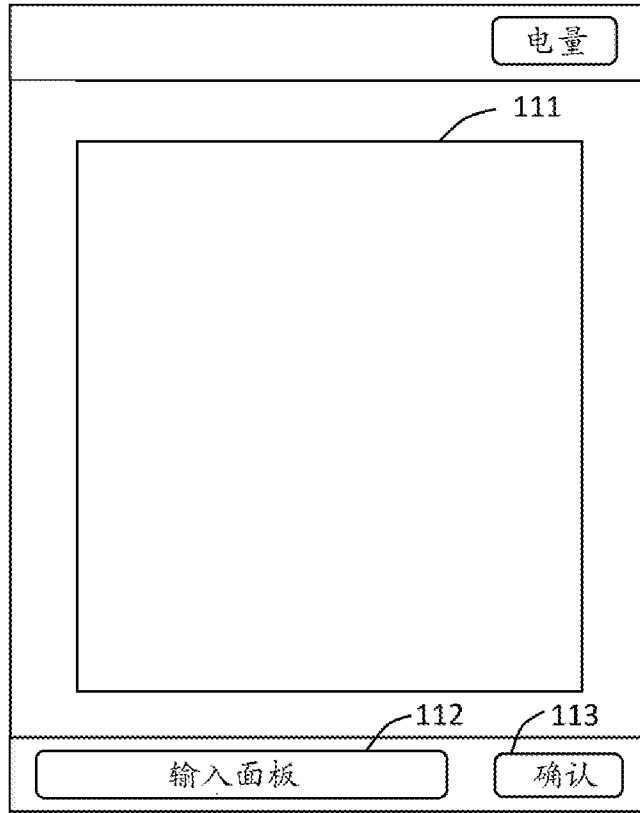


图 2

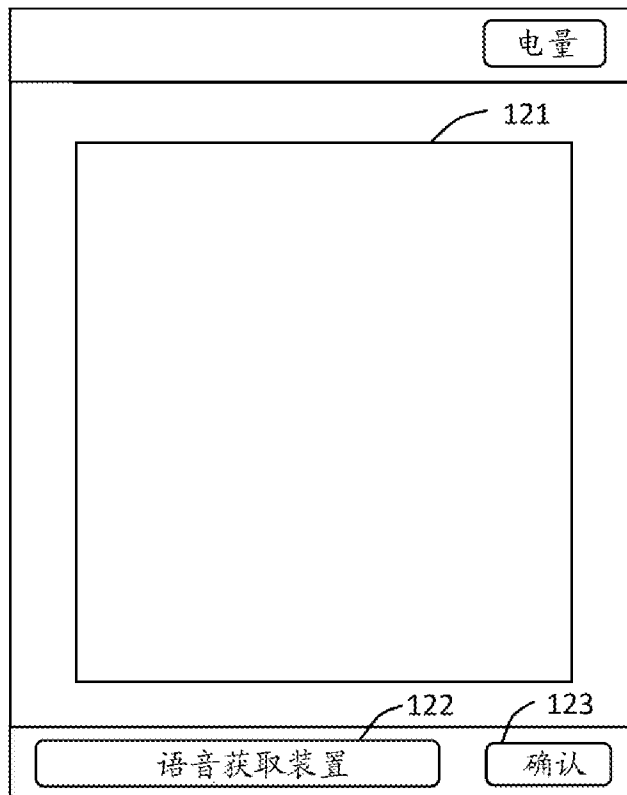


图 3

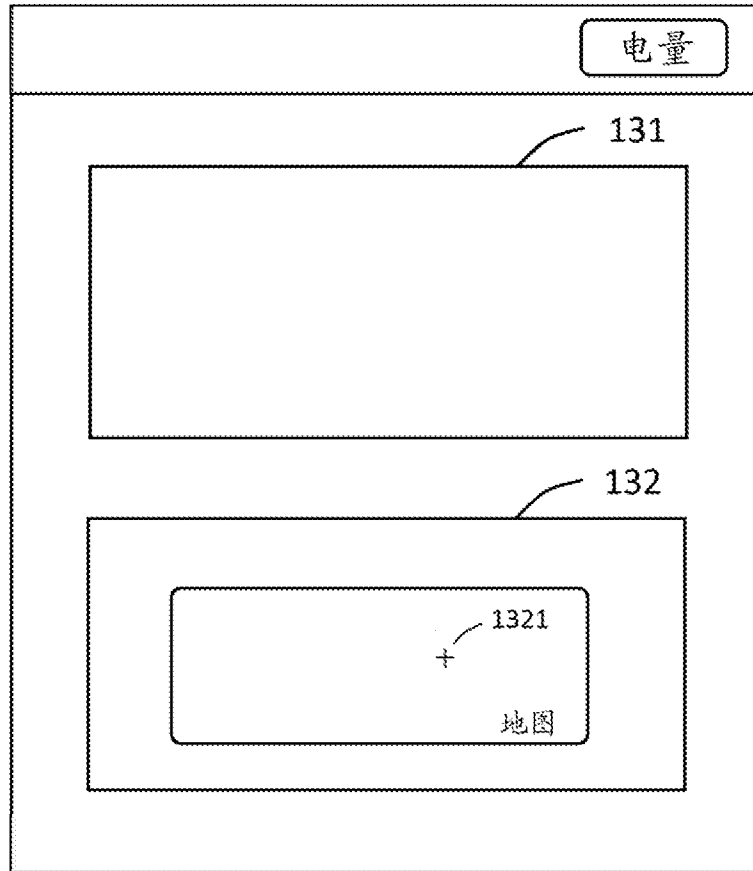


图 4

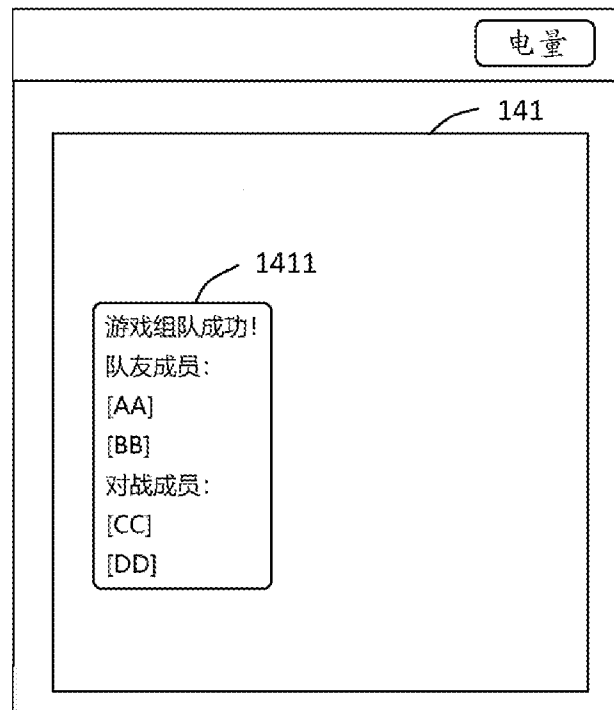


图 5A

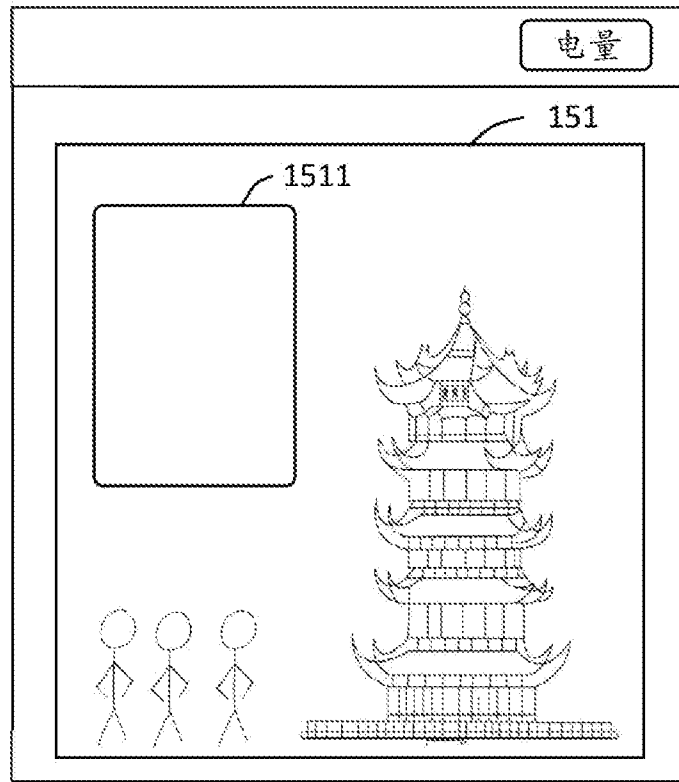


图 5B

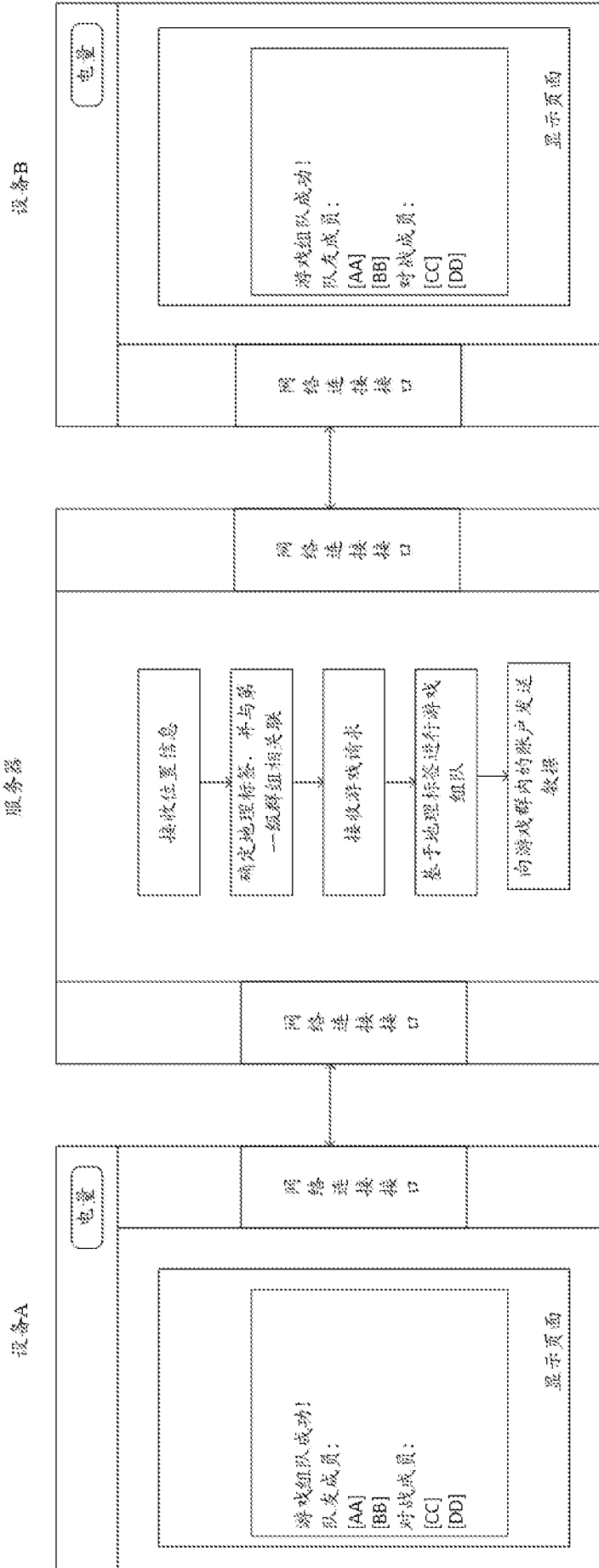


图6

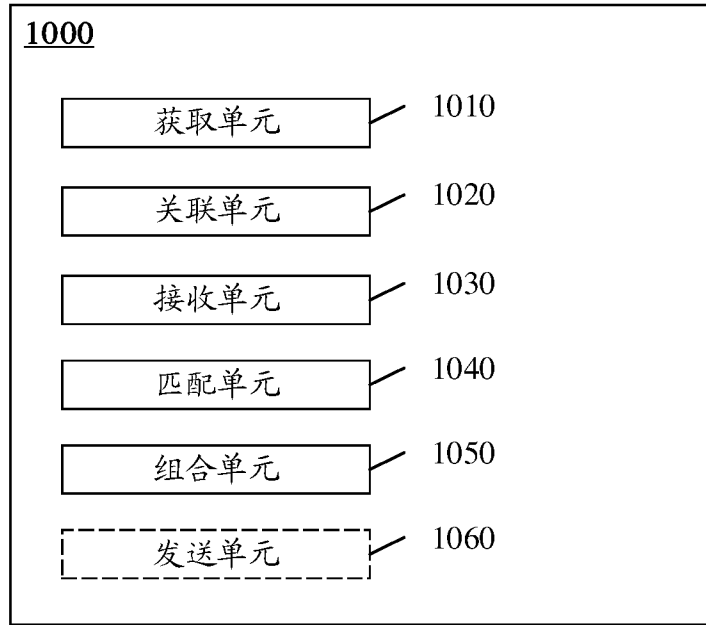


图 7

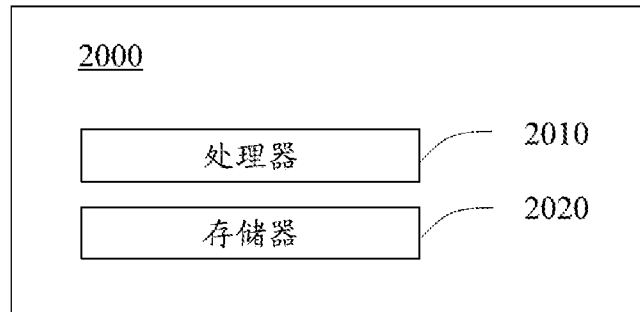


图 8

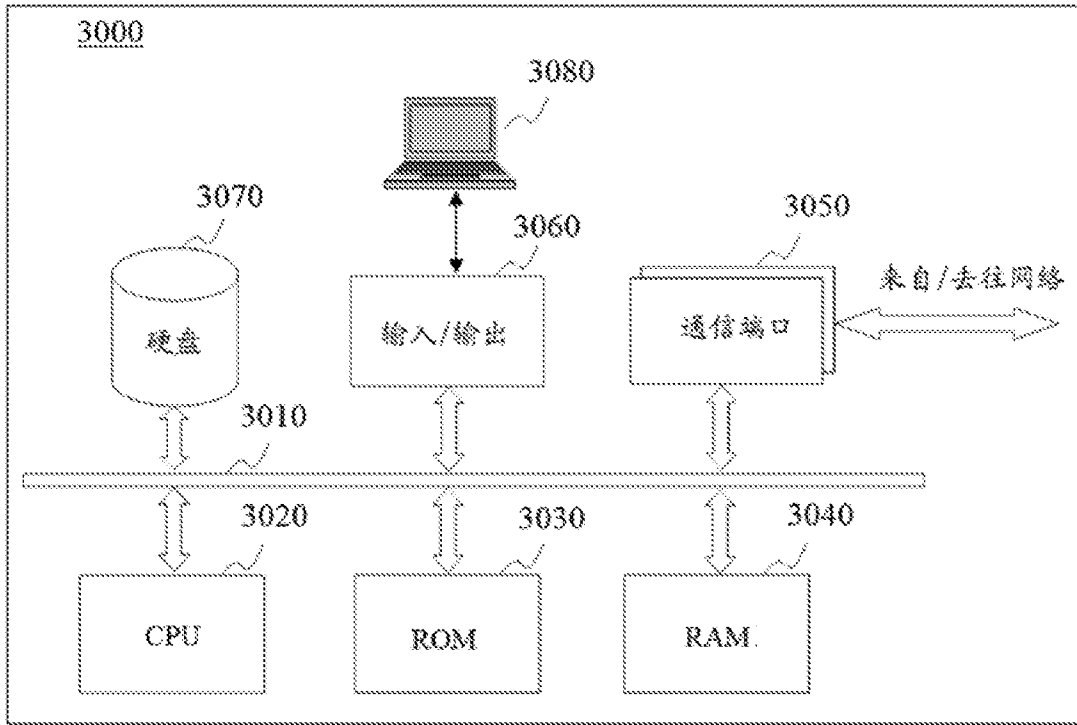


图 9

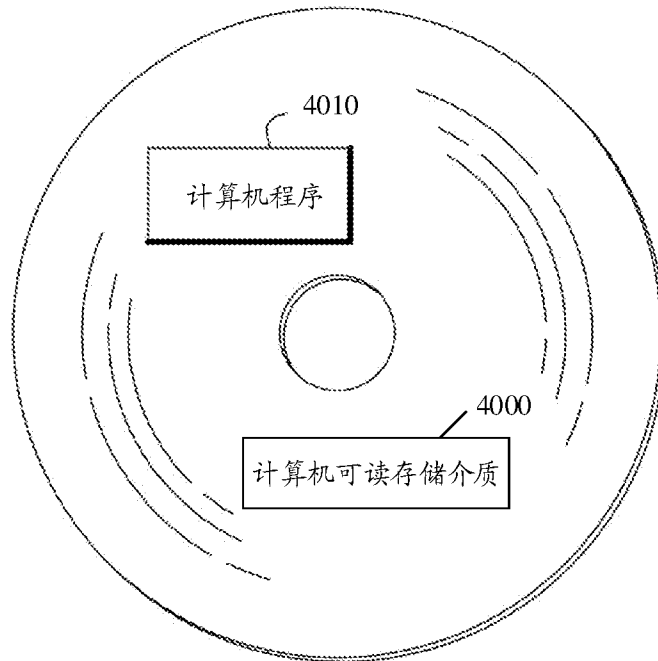


图 10

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2021/139617

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
A63F 13/795(2014.01)i; A63F 13/847(2014.01)i; A63F 13/35(2014.01)i		
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) A63F; G06F		
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) CNPAT, EPODOC, WPI, CNKI, IEEE: 游戏, 玩家, 队友, 组队, 匹配, 位置, 地址, 地区, 区域, 地图, 语音, 账户, 标签, game, player, teammate, team, match, position, location, area, map, voice, ID, account, tag, label		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 113144625 A (BEIJING ZITIAO NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) 23 July 2021 (2021-07-23) claims 1-14	1-14
X	CN 101030235 A (BANDAI NAMCO GAMES INC.) 05 September 2007 (2007-09-05) description pages 3-10, 18-33, figures 12-21	1-14
X	CN 105808781 A (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA L.L.C.) 27 July 2016 (2016-07-27) description paragraphs [0041] -[0136], paragraphs [0146]-[0152], figures 4-9	1-14
X	US 2017259178 A1 (ELECTRONIC ARTS INC.) 14 September 2017 (2017-09-14) claims 1-6, description paragraphs [0032]-[0088]	1-14
A	CN 110193202 A (CHONGQING YUCUN BIG DATA TECHNOLOGY CO., LTD.) 03 September 2019 (2019-09-03) entire document	1-14
A	JP 2001134595 A (MEGA CHIPS CORP.) 18 May 2001 (2001-05-18) entire document	1-14
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> 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 07 March 2022		Date of mailing of the international search report 15 March 2022
Name and mailing address of the ISA/CN China National Intellectual Property Administration (ISA/CN) No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao, Haidian District, Beijing 100088, China Facsimile No. (86-10)62019451		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/CN2021/139617

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
CN	113144625	A	23 July 2021	None	
CN	101030235	A	05 September 2007	US 2007202953 A1	30 August 2007
				JP 2007229040 A	13 September 2007
				JP 4880324 B2	22 February 2012
CN	105808781	A	27 July 2016	WO 2012151012 A2	08 November 2012
				WO 2012151012 A3	27 December 2012
				RU 2013148751 A	10 August 2015
				RU 2577474 C2	20 March 2016
				BR 112013028164 A2	10 January 2017
				JP 2012232109 A	29 November 2012
				EP 2705489 A2	12 March 2014
				EP 2705489 A4	27 August 2014
				EP 2705489 B1	20 January 2016
				CN 103518219 A	15 January 2014
				US 2012283007 A1	08 November 2012
				US 8956232 B2	17 February 2015
US	2017259178	A1	14 September 2017	US 2018369696 A1	27 December 2018
				US 10610786 B2	07 April 2020
				US 9993735 B2	12 June 2018
				KR 20200123404 A	29 October 2020
				KR 102291044 B1	18 August 2021
				CN 107158708 A	15 September 2017
				US 2020269139 A1	27 August 2020
				US 11141663 B2	12 October 2021
				KR 20170104940 A	18 September 2017
				KR 102170560 B1	27 October 2020
CN	110193202	A	03 September 2019	None	
JP	2001134595	A	18 May 2001	None	

国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2021/139617

<p>A. 主题的分类</p> <p>A63F 13/795(2014.01)i; A63F 13/847(2014.01)i; A63F 13/35(2014.01)i</p> <p>按照国际专利分类(IPC)或者同时按照国家分类和IPC两种分类</p>																							
<p>B. 检索领域</p> <p>检索的最低限度文献(标明分类系统和分类号)</p> <p>A63F; G06F</p> <p>包含在检索领域中的除最低限度文献以外的检索文献</p> <p>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))</p> <p>CNPAT, EPDOC, WPI, CNKI, IEEE: 游戏, 玩家, 队友, 组队, 匹配, 位置, 地址, 地区, 区域, 地图, 语音, 账户, 标签, game, player, teammate, team, match, position, location, area, map, voice, ID, account, tag, label</p>																							
<p>C. 相关文件</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>类型*</th> <th>引用文件, 必要时, 指明相关段落</th> <th>相关的权利要求</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PX</td> <td>CN 113144625 A (北京字跳网络技术有限公司) 2021年7月23日 (2021 - 07 - 23) 权利要求1-14</td> <td>1-14</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>CN 101030235 A (株式会社万代南梦宫游戏) 2007年9月5日 (2007 - 09 - 05) 说明书第3-10页、18-33页、图12-21</td> <td>1-14</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>CN 105808781 A (索尼互动娱乐美国有限责任公司) 2016年7月27日 (2016 - 07 - 27) 说明书第[0041] - [0136]段、第[0146] - [0152]段、图4-9</td> <td>1-14</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>US 2017259178 A1 (ELECTRONIC ARTS INC.) 2017年9月14日 (2017 - 09 - 14) 权利要求1-6, 说明书第[0032] - [0088]段</td> <td>1-14</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>CN 110193202 A (重庆誉存大数据科技有限公司) 2019年9月3日 (2019 - 09 - 03) 全文</td> <td>1-14</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>JP 2001134595 A (MEGA CHIPS CORP.) 2001年5月18日 (2001 - 05 - 18) 全文</td> <td>1-14</td> </tr> </tbody> </table>			类型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落	相关的权利要求	PX	CN 113144625 A (北京字跳网络技术有限公司) 2021年7月23日 (2021 - 07 - 23) 权利要求1-14	1-14	X	CN 101030235 A (株式会社万代南梦宫游戏) 2007年9月5日 (2007 - 09 - 05) 说明书第3-10页、18-33页、图12-21	1-14	X	CN 105808781 A (索尼互动娱乐美国有限责任公司) 2016年7月27日 (2016 - 07 - 27) 说明书第[0041] - [0136]段、第[0146] - [0152]段、图4-9	1-14	X	US 2017259178 A1 (ELECTRONIC ARTS INC.) 2017年9月14日 (2017 - 09 - 14) 权利要求1-6, 说明书第[0032] - [0088]段	1-14	A	CN 110193202 A (重庆誉存大数据科技有限公司) 2019年9月3日 (2019 - 09 - 03) 全文	1-14	A	JP 2001134595 A (MEGA CHIPS CORP.) 2001年5月18日 (2001 - 05 - 18) 全文	1-14
类型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落	相关的权利要求																					
PX	CN 113144625 A (北京字跳网络技术有限公司) 2021年7月23日 (2021 - 07 - 23) 权利要求1-14	1-14																					
X	CN 101030235 A (株式会社万代南梦宫游戏) 2007年9月5日 (2007 - 09 - 05) 说明书第3-10页、18-33页、图12-21	1-14																					
X	CN 105808781 A (索尼互动娱乐美国有限责任公司) 2016年7月27日 (2016 - 07 - 27) 说明书第[0041] - [0136]段、第[0146] - [0152]段、图4-9	1-14																					
X	US 2017259178 A1 (ELECTRONIC ARTS INC.) 2017年9月14日 (2017 - 09 - 14) 权利要求1-6, 说明书第[0032] - [0088]段	1-14																					
A	CN 110193202 A (重庆誉存大数据科技有限公司) 2019年9月3日 (2019 - 09 - 03) 全文	1-14																					
A	JP 2001134595 A (MEGA CHIPS CORP.) 2001年5月18日 (2001 - 05 - 18) 全文	1-14																					
<p><input type="checkbox"/> 其余文件在C栏的续页中列出。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 见同族专利附件。</p>																							
<p>* 引用文件的具体类型:</p> <p>“A” 认为不特别相关的表示了现有技术一般状态的文件</p> <p>“E” 在国际申请日的当天或之后公布的在先申请或专利</p> <p>“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(如具体说明的)</p> <p>“O” 涉及口头公开、使用、展览或其他方式公开的文件</p> <p>“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</p> <p>“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</p> <p>“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</p> <p>“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</p> <p>“&” 同族专利的文件</p>																							
<p>国际检索实际完成的日期</p> <p>2022年3月7日</p>		<p>国际检索报告邮寄日期</p> <p>2022年3月15日</p>																					
<p>ISA/CN的名称和邮寄地址</p> <p>中国国家知识产权局(ISA/CN) 中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088</p> <p>传真号 (86-10)62019451</p>		<p>受权官员</p> <p>孙娟</p> <p>电话号码 (86-10)53961383</p>																					

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2021/139617

检索报告引用的专利文件			公布日 (年/月/日)	同族专利			公布日 (年/月/日)
CN	113144625	A	2021年7月23日	无			
CN	101030235	A	2007年9月5日	US	2007202953	A1	2007年8月30日
				JP	2007229040	A	2007年9月13日
				JP	4880324	B2	2012年2月22日
CN	105808781	A	2016年7月27日	WO	2012151012	A2	2012年11月8日
				WO	2012151012	A3	2012年12月27日
				RU	2013148751	A	2015年8月10日
				RU	2577474	C2	2016年3月20日
				BR	112013028164	A2	2017年1月10日
				JP	2012232109	A	2012年11月29日
				EP	2705489	A2	2014年3月12日
				EP	2705489	A4	2014年8月27日
				EP	2705489	B1	2016年1月20日
				CN	103518219	A	2014年1月15日
				US	2012283007	A1	2012年11月8日
				US	8956232	B2	2015年2月17日
US	2017259178	A1	2017年9月14日	US	2018369696	A1	2018年12月27日
				US	10610786	B2	2020年4月7日
				US	9993735	B2	2018年6月12日
				KR	20200123404	A	2020年10月29日
				KR	102291044	B1	2021年8月18日
				CN	107158708	A	2017年9月15日
				US	2020269139	A1	2020年8月27日
				US	11141663	B2	2021年10月12日
				KR	20170104940	A	2017年9月18日
				KR	102170560	B1	2020年10月27日
CN	110193202	A	2019年9月3日	无			
JP	2001134595	A	2001年5月18日	无			