(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
2020 年 10 月 29 日 (29.10.2020)

WIPO | PCT

(10) 国际公布号
WO 2020/215971 A1

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/52 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2020/081271

(22) 国际申请日: 2020 年 3 月 26 日 (26.03.2020)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
201910346254.1 2019年4月26日 (26.04.2019) CN

(71) 申请人: 腾讯科技（深圳）有限公司 (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) COMPANY LIMITED) [CN/CN]; 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518057 (CN)。

(72) 发明人: 郭海源 (GUO, Haiyuan); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518057 (CN)。 夏焱 (XIA, Yan); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518057 (CN)。 孙威 (SUN, Wei); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518057 (CN)。 郑磊 (ZHENG, Lei); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518057 (CN)。 刘晶 (LIU, Jing); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦35层, Guangdong 518057 (CN)。

(74) 代理人: 深圳市深佳知识产权代理事务所（普通合伙）(SHENPAT INTELLECTUAL PROPERTY AGENCY); 中国广东省深圳市罗湖区南湖街道春风路庐山大厦B座18C2、18D、18E、18E2, Guangdong 518001 (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,

(54) **Title:** MAP SWITCHING METHOD AND APPARATUS, AND STORAGE MEDIUM AND DEVICE

(54) **发明名称**: 地图切换方法和装置、存储介质及设备

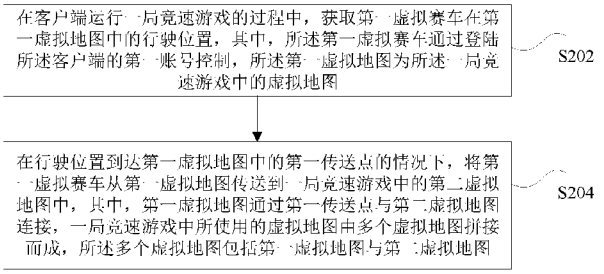

图 2

S202 IN THE PROCESS OF RUNNING A ROUND OF RACING GAME IN A CLIENT, OBTAIN THE DRIVING POSITION OF A FIRST VIRTUAL RACING CAR IN A FIRST VIRTUAL MAP, WHEREIN THE FIRST VIRTUAL RACING CAR IS CONTROLLED BY A FIRST ACCOUNT LOGGED IN THE CLIENT, AND THE FIRST VIRTUAL MAP IS A VIRTUAL MAP IN THE ROUND OF RACING GAME

S204 IN THE CASE THAT THE DRIVING POSITION REACHES A FIRST TRANSFER POINT IN THE FIRST VIRTUAL MAP, TRANSMIT THE FIRST VIRTUAL RACING CAR FROM THE FIRST VIRTUAL MAP TO A SECOND VIRTUAL MAP IN THE ROUND OF RACING GAME, WHEREIN THE FIRST VIRTUAL MAP IS CONNECTED TO THE SECOND VIRTUAL MAP BY MEANS OF THE FIRST TRANSFER POINT, AND A VIRTUAL MAP USED IN THE ROUND OF RACING GAME IS FORMED BY SPLICING A PLURALITY OF VIRTUAL MAPS, AND THE PLURALITY OF VIRTUAL MAPS COMPRISES THE FIRST VIRTUAL MAP AND THE SECOND VIRTUAL MAP

(57) **Abstract:** A map switching method and apparatus, and a storage medium and a device. The method comprises: in the process of running a round of racing game in a client, obtaining the driving position of a first virtual racing car in a first virtual map, wherein the first virtual racing car is controlled by a first account logged in the client, and the first virtual map is a virtual map in the round of racing game (S202); and in the case that the driving position reaches a first transfer point in the first virtual map, transmitting the first virtual racing car from the first virtual map to a second virtual map in the round of racing game, wherein the first virtual map is connected to the second virtual map by means of the first transfer point, and a virtual map used in the round of racing game is formed by splicing a plurality of virtual maps, and the plurality of virtual maps comprises the first virtual map and the second virtual map (S204). The effect of spanning a plurality of virtual maps in a round of racing game is achieved, and the map richness in racing games is improved.

WO 2020/215971 A1

[见续页]

GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, 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, 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))。

(57) 摘要：一种地图切换方法和装置、存储介质及设备。其中，该方法包括：在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置；其中，第一虚拟赛车通过登陆客户端的第一账号控制，第一虚拟地图为一局竞速游戏中的虚拟地图（S202）。在行驶位置到达第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，第一虚拟地图通过第一传送点与第二虚拟地图连接，一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，该多个虚拟地图包括第一虚拟地图与第二虚拟地图（S204）。实现了一局竞速游戏跨越多个虚拟地图的效果，提高了竞速游戏中的地图丰富性。

地图切换方法和装置、存储介质及设备

本申请要求于 2019 年 04 月 26 日提交中国专利局、申请号为201910346254.1、申请名称为“游戏应用中的地图切换方法和装置、存储介质及电子装置”的中国专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请涉及计算机领域，具体而言，涉及一种地图切换技术。

背景技术

相关技术中，客户端运行竞速游戏的过程中，通常是在开始一局竞速游戏之前，由房主选择一张地图作为竞速所使用的地图。

发明内容

本申请实施例提供了一种地图切换方法和装置、存储介质及设备，实现了一局竞速游戏跨越多个虚拟地图的效果，提高了竞速游戏中的地图丰富性。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种地图切换方法，包括:

在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在上述第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图;

在上述行驶位置到达上述第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将上述第一虚拟赛车从上述第一虚拟地图传送到上述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，上述第一虚拟地图通过上述第一传送点与上述第二虚拟地图连接，上述一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括上述第一虚拟地图与上述第二虚拟地图。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种地图切换装置，包括:

获取单元，用于在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在上述第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图;

传送单元，用于在上述当前行驶位置到达上述第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将上述第一虚拟赛车从上述第一虚拟地图传送到上述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，上述第一虚拟地图通过上述第一传送点与上述第二虚拟地图连接，上述一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括上述第一虚拟地图与上述第二虚拟地图。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：切换单元，用于在将上述第一虚拟赛车从上述第一虚拟地图传送到上述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，在上述第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，将上述第一账号在上述第二虚拟地图中控制的虚拟赛车从上述第一虚拟赛车切换到第二虚拟赛车，并控制上述第二虚拟赛车在上述第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，上述第二虚拟赛车为上述第一账号在上述一局竞速游戏开始之前选择的在上述目标虚拟地图上行驶的虚拟赛车。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：配置单元，用于在控制上述第二虚拟赛车在上述第二虚拟地图中行驶时，在上述客户端上激活为上述第二虚拟赛车配置的第一技能，其中，上述第一技能为上述第一账号在上述一局竞速游戏开始之前选择的在上述目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：控制单元，用于在将上述第一虚拟赛车从上述第一虚拟地图传送到上述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，控制上述第一虚拟赛车在上述第二虚拟地图中行驶；第一激活单元，用于在上述第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，在上述客户端上激活为上述第一虚拟赛车配置的第二技能，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，上述第二技能为上述第一账号在上述一局竞速游戏开始之前选择的在上述目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：确定单元，用于在将上述第一虚拟赛车从上述第一虚拟地图传送到上述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，在上述第二虚拟地图不同于目标虚拟地图的情况下，将上述第一虚拟赛车作为上述第一账号在上述第二虚拟地图中控制的虚拟赛车，并控制上述第一虚

拟赛车在上述第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：第二激活单元，用于在控制上述第一虚拟赛车在上述第二虚拟地图中行驶时，在接收到用于激活第三技能的激活指令的情况下，在上述客户端上激活上述第三技能，其中，所述第三技能是为所述第一虚拟赛车在所述第二虚拟地图上配置的技能，所述第三技能包括为上述第一虚拟赛车在上述第一虚拟地图上配置的技能。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：选择单元，用于在上述一局竞速游戏开始之前，在虚拟地图集合中选择出包含上述第一虚拟地图与上述第二虚拟地图在内的多个虚拟地图；拼接单元，用于将上述多个虚拟地图拼接为上述一局竞速游戏中所使用的虚拟地图。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：第一接收单元，用于在上述一局竞速游戏开始之前，接收上述第一账号的第一指令，其中，上述第一指令用于从包含上述多个虚拟地图中选择一个虚拟地图作为上述第一账号的上述目标虚拟地图，其中，上述多个虚拟地图被拼接为上述一局竞速游戏所使用的虚拟地图。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：第二接收单元，用于在上述一局竞速游戏开始之前，接收上述第一账号的第二指令，其中，上述第二指令用于从多辆虚拟赛车中为上述第一账号选择在上述目标虚拟地图上使用的虚拟赛车。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：第三接收单元，用于在上述一局竞速游戏开始之前，接收上述第一账号的第三指令，其中，上述第三指令用于为上述上述第一账号在上述目标虚拟地图上配置技能。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：第三激活单元，用于在上述一局竞速游戏的过程中，在获取到上述第一账号的第四指令的情况下，激活上述第一账号的第四技能，其中，上述第四技能为为上述第一账号和第二账号配置的技能，所述第二账号与所述第一账号同阵营。

作为一种可选的示例，上述装置还包括：上报单元，用于在获取第一虚拟赛车在上述第一虚拟地图中的行驶位置之后，将上述行驶位置上报服务器。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种存储介质，该存储介质中存储有计算机程序，其中，该计算机程序被设置为运行时执行上述地图切换方法。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种设备，包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机程序，其中，上述处理器通过计算机程序执行上述地图切换方法。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种包括指令的计算机程序产品，当其在计算机上运行时，使得所述计算机执行上述方法。

在本申请实施例中，用户可以通过第一账号在客户端登陆，以在客户端控制第一虚拟赛车进行一局竞速游戏。在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在该局竞速游戏的第一虚拟地图中的行驶位置，若确定该行驶位置到达第一虚拟地图中的第一传送点，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到该局竞速游戏中的第二虚拟地图中。在上述方法中，在第一虚拟赛车到达指定位置后，将第一虚拟赛车切换到不同的虚拟地图上，从而实现了一局竞速游戏跨越多个虚拟地图的效果，提高了竞速游戏中的地图丰富性，进而解决了相关技术中存在的竞速游戏地图单调，丰富性差的技术问题。

附图说明

此处所说明的附图用来提供对本申请的进一步理解，构成本申请的一部分，本申请的示意性实施例及其说明用于解释本申请，并不构成对本申请的不当限定。在附图中：

图 1 是根据本申请实施例的一种可选的地图切换方法的应用环境的示意图；

图 2 是根据本申请实施例的一种可选的地图切换方法的流程示意图；

图 3 是根据本申请实施例的一种可选的地图切换方法的示意图；

图 4 是根据本申请实施例的另一种可选的地图切换方法的示意图；

图 5 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 6 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 7 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 8 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 9 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 10 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 11 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 12（a）-（b）是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 13 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 14 是根据本申请实施例的另一种可选的地图切换方法的流程示意图；

图 15 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 16 是根据本申请实施例的又一种可选的地图切换方法的示意图；

图 17 是根据本申请实施例的一种可选的地图切换装置的结构示意图；

图18是根据本申请实施例的一种可选的设备的结构示意图。

具体实施方式

为了使本技术领域的人员更好地理解本申请方案，下面将结合本申请实施例中的附图，对本申请实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例仅仅是本申请一部分的实施例，而不是全部的实施例。基于本申请中的实施例，本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都应当属于本申请保护的范围。

需要说明的是，本申请的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象，而不必用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的数据在适当情况下可以互换，以便这里描述的本申请的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施。此外，术语“包括”和“具有”以及他们的任何变形，意图在于覆盖不排他的包含，例如，包含了一系列步骤或单元的过程、方法、系统、产品或设备不必限于清楚地列出的那些步骤或单元，而是可包括没有清楚地列出的或对于这些过程、方法、产品或设备固有的其它步骤或单元。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种地图切换方法，该地图切换方法可以应用于游戏应用的场景中。可选地，作为一种可选的实施方式，上述地图切换方法可以但不限于应用于如图 1 所示的环境中。

图 1 中用户 102 与用户设备 104 之间可以进行人机交互。用户设备 104

中包含有存储器 106，用于存储交互数据、处理器 108，用于处理交互数据。用户设备 104 可以通过网络 110 与服务器 112 之间进行数据交互。服务器 112 中包含有数据库 114，用于存储交互数据、处理引擎 116，用于处理交互数据。在用户设备 104 上运行有客户端，用户 102 可以用过第一账号登录客户端，客户端中运行有竞速游戏。用户 102 可以通过人机交互控制竞速游戏中第一账号对应的第一虚拟地图 104-2 上的第一虚拟赛车 104-4，在检测到第一虚拟赛车 104-4 的当前行驶位置到达第一传送点 104-6 的情况下，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图 104-2 上传送到第二虚拟地图 104-8 上。

需要说明的是，相关技术中，在竞速游戏中，通常仅仅能够在赛前选择一张地图，然后使用选择的地图进行竞速游戏。然而，上述方法地图单一，丰富性差。本方案中在检测到竞速游戏中第一账号对应的第一虚拟赛车到达指定位置时，能够将第一虚拟赛车切换到不同的虚拟地图上，从而解决了竞速游戏地图单一的问题，实现了丰富竞速游戏中的地图的效果。

可选地，上述地图切换方法可以但不限于应用于可以计算数据的终端上，例如手机、平板电脑、笔记本电脑、个人计算机（Personal Computer，PC）等终端上，上述网络可以包括但不限于无线网络或有线网络。其中，该无线网络包括：无线保真（Wireless Fidelity，WIFI）及其他实现无线通信的网络。上述有线网络可以包括但不限于：广域网、城域网、局域网。上述服务器可以包括但不限于任何可以进行计算的硬件设备。

可选地，作为一种可选的实施方式，如图 2 所示，上述地图切换方法包括：

S202，在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图；

S204，在行驶位置到达第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，第一虚拟地图通过第一传送点与第二虚拟地图连接，一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括第一虚拟地图与第二虚拟地图。

可选地，上述地图切换方法可以但不限于应用于游戏领域。在第一账号登

录的客户端运行游戏的过程中，在获取到第一账号控制的赛车的位置到达了指定位置的情况下，将赛车从一个虚拟地图上传送到另一个虚拟地图上，从而完成虚拟地图的切换。

采用上述方法，在检测到竞速游戏中第一账号对应的第一虚拟赛车到达指定位置时，能够将第一虚拟赛车切换到不同的虚拟地图上，从而解决了竞速游戏地图单一的问题，实现了丰富竞速游戏中的地图的效果。

可选地，本实施例中可以在每一张虚拟地图上设置多个检测点，虚拟赛车在虚拟地图上对应的检测点为虚拟赛车在虚拟地图上的位置。在虚拟赛车在虚拟地图上的检测点与第一传送点重合的情况下，则视为虚拟赛车移动到了第一传送点。而上述重合不一定为完全重合，可以为存在较小误差的重合。

可选地，本实施例中，在将多名玩家匹配到一起之后，准备开始竞速之前，还可以从虚拟地图集合中选择多个虚拟地图。本实施例中可以由系统随机选择多个虚拟地图，也可以由参与竞速游戏的多名玩家中的一名或几名选择多个虚拟地图，多个虚拟地图中包含第一虚拟地图与第二虚拟地图。例如，每一名玩家选择一个虚拟地图，或者只有一名或几名玩家选择一个虚拟地图。

可选地，本实施例中，在选择多个虚拟地图之后，需要将多个虚拟地图拼接为一个虚拟地图，拼接顺序是随机的。在将多个虚拟地图拼接得到总地图后，使用总地图进行一局竞速游戏。

例如，如图 3 所示，图 3 为一种可选的选择虚拟地图的界面显示图。图 3 中地图显示区域 302 显示有多张虚拟地图，用户可以从地图显示区域 302 中选择一张虚拟地图。可选地，当用户选择虚拟地图后，可以通过点击确定按钮 304 确定所选择的虚拟地图。例如，用户选择地图 1，则地图 1 与其他被选择的虚拟地图拼接为总地图，供竞赛使用。

可选地，在拼接地图的过程中，还可以在两个相邻的地图间设置虚拟隧道。用户在控制虚拟赛车进行竞赛的过程中，当跑到一张虚拟地图的终点时，穿越隧道，到达另一张虚拟地图的起点。例如，如图 4 所示，图 4 中包含有 3 张虚拟地图与两个虚拟隧道，第一张虚拟地图 402-1 的终点与第一个虚拟隧道 404-1 的起点相连，第一个虚拟隧道 404-1 的终点与第二张虚拟地图 402-2 的起点相连，第二张虚拟地图 402-2 的终点与第二个虚拟隧道 404-2 的起点相连，第二

个虚拟隧道 404-2 的终点与第三张虚拟地图 402-3 的起点相连。

或者，本实施例中的虚拟地图与虚拟隧道可以组成一个闭环。例如如图 5 所示，图 5 中包含有三个虚拟地图与三个虚拟隧道。虚拟地图 502-1、虚拟地图 502-2、虚拟地图 502-3 之间以虚拟隧道 504-1、虚拟隧道 504-2、虚拟隧道 504-3 连接，形成一个闭环。用户需要环路线行驶一周或者几周。

作为一种可选的方式，如图 6 所示，图 6 为一种虚拟隧道的显示方式。在一局竞速游戏中，第一账号所控制的第一虚拟赛车 602 在第一虚拟地图中移动。在第一虚拟地图的尽头显示有虚拟隧道入口 604，当第一虚拟赛车到达虚拟隧道入口 604 的情况下，进入虚拟隧道。

如图 7 所示，图 7 为一种可选的在虚拟隧道中行驶的界面图。图 7 中 702 为虚拟隧道的出口。

可选地，当第一虚拟赛车通过虚拟隧道的入口进入虚拟隧道后，无法通过虚拟隧道的入口退出虚拟隧道，可以在虚拟隧道中自由行动，直到从虚拟隧道的出口进入第二虚拟地图。

例如如图 8 所示，当第一虚拟赛车进入虚拟隧道 802 并通过检测点 804 后，当第一虚拟赛车后退触发检测点 804 时，将第一虚拟赛车复位到复位点 806 上，以避免第一虚拟赛车后退退出虚拟隧道。当第一虚拟赛车通过检测点 808 后，第一虚拟赛车驶出虚拟隧道进入到第二虚拟地图。

可选地，上述复位为在预定时间段内将虚拟赛车从一个位置移动到另一位置。作为另一种示例，在上述实施例中，当第一虚拟赛车在虚拟隧道中滞留时间超过预定时长后，将第一虚拟赛车传送到第二虚拟地图的开始位置。

可选地，当第一虚拟赛车进入到第二虚拟地图后，若第二虚拟地图并不是第一虚拟赛车对应的第一账号在该局竞速游戏中选择的目标虚拟地图，则不对第一虚拟赛车做其他设置，第一虚拟赛车可以被控制正常执行漂移操作、积攒氮气、使用氮气、使用道具等。若第二虚拟地图为第一虚拟赛车对应的第一账号所选择的或者是第一账号的队友所选择的目标虚拟地图，且第一账号预先选择了与目标虚拟地图对应的虚拟赛车和/或第一技能的情况下，则在第一虚拟赛车进入到第二虚拟地图后，此时需要对第一虚拟赛车做调整。

例如，在第一账号或者第一账号的队友预先选择了第一技能的情况下，则

在第一虚拟赛车进入到第二虚拟地图（目标虚拟地图）后，被允许使用第一技能，而第一技能是第一虚拟赛车在其他虚拟地图上被禁止使用的。

例如如图 9 所示，图 9 为一种可选的技能选择界面，用户可以从多个技能中选择出一个第一技能作为在目标虚拟地图中使用的技能。而在只有一个技能的情况下，用户可以选择是否选择为目标虚拟地图配置第一技能。

可选地，上述第一技能可以为提升第一虚拟赛车的性能参数如速度。例如，如图 10、11 所示，图 10 为第二虚拟地图不是目标虚拟地图的情况，而图 11 为第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况，图 11 中为第一虚拟赛车激活了第一技能，因此，第一虚拟赛车的速度 1102 要大于图 10 中不激活第一技能的速度 1002。

可选地，上述第一技能可以在进入到第二虚拟地图且在第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下立即激活，或者在接收到激活指令的情况下激活，例如，接收到用户的激活指令下激活。

可选地，当第一虚拟赛车进入第二虚拟地图且第二虚拟地图为目标虚拟地图时，若是第一账号预先选择了与目标虚拟地图匹配的第二虚拟赛车，则在第一虚拟赛车进入到目标虚拟地图后，将第一虚拟赛车换成第二虚拟赛车，当第二虚拟赛车从目标虚拟地图驶出后，将第二虚拟赛车换成第一虚拟赛车。

可选地，第二虚拟赛车可以为比第一虚拟赛车性能好的赛车。如速度更快，或启动更快，或碰撞影响更小等等。

例如，如图 12（a）与图 12（b）所示，图 12（a）中的地图不为与第一账号对应的目标虚拟地图，则第一账号对应的第一虚拟赛车 1202 无变化，而图 12（b）中的地图为与第一账号对应的目标虚拟地图，则将与第一账号对应的第一虚拟赛车置换为第二虚拟赛车 1204。第二虚拟赛车 1204 的速度比第一虚拟赛车的速度快。

可选地，用户可以预先选择与目标虚拟地图对应的第二虚拟赛车。例如，如图 13 所示，用户可以在虚拟赛车选择区域 1302 中选择出一个虚拟赛车作为在目标虚拟地图上使用的第二虚拟赛车。

可选地，本实施例中还可以为第一账号与第一账号的队友配置组队技能，组队技能需要第一账号与第一账号的队友合力触发。例如，设置一个组队氮气

槽，在第一账号对应的第一虚拟赛车（或在目标虚拟地图中的第二虚拟赛车）与第一账号的队友所控制的第三虚拟赛车在执行漂移操作时，都可以为组队氮气槽增加能量。在组队氮气槽能量满时，为第一账号与第二账号同时配置一个氮气。

以下结合图 14 中的 S1402 到 S1412 对上述地图切换方法进行说明。如图 14 所示，所述方法包括:

S1402: 获取行驶位置。

在第一虚拟赛车在第一虚拟地图中行驶的过程中，获取第一虚拟赛车的行驶位置。

S1404: 是否到达第一传送点。若是，执行 S1406。若否，执行 S1402。

S1406: 进入虚拟隧道。

若行驶位置到达了第一传送点，则将第一虚拟赛车传送到虚拟隧道中。

S1408: 在虚拟隧道中行驶。

S1410: 是否到达虚拟隧道终点，若是，执行 S1412，若否，执行 S1408。

S1412: 进入第二虚拟地图。

在第一虚拟赛车到达虚拟隧道终点时，将第一虚拟赛车传送到第二虚拟地图中。此时，完成虚拟地图的切换。

通过本实施例，通过上述方法，由于在检测到第一虚拟赛车的行驶位置到达第一传送点的情况下，能够将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到第二虚拟地图上，从而实现了一局竞速游戏跨越多个虚拟地图，提高了竞速游戏中的地图丰富性的效果。

作为一种可选的实施方案，在将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，方法还包括:

S1，在第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，将第一账号在第二虚拟地图中控制的虚拟赛车从第一虚拟赛车切换到第二虚拟赛车，并控制第二虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，第二虚拟赛车为第一账号在一局竞速游戏开始之前选择的在目标虚拟地图上行驶的虚拟赛车。

例如，以第一账号预先选择性能更好的第二虚拟赛车为例，在第一账号所

控制的第一虚拟赛车到达第二虚拟地图后，第二虚拟地图为第一账号预先选择的目标虚拟地图，则此时，将第一虚拟赛车置换为第二虚拟赛车，在第二虚拟赛车驶出第二虚拟地图后，将第二虚拟赛车还原回第一虚拟赛车。

通过本实施例，通过上述方法置换虚拟赛车，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的玩法灵活性。

作为一种可选的实施方案，在控制第二虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶时，方法还包括:

S1，在客户端上激活为第二虚拟赛车配置的第一技能，其中，该第一技能可以用于提升第二虚拟赛车的性能参数，第一技能为第一账号在一局竞速游戏开始之前选择的在目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

例如，以选择第一技能为加速技能为例，在第一账号所控制的第一虚拟赛车到达第二虚拟地图后，第二虚拟地图为第一账号预先选择的目标虚拟地图，则此时，在已经将第一虚拟赛车置换为第二虚拟赛车的情况下，还需要为第二虚拟赛车加速。若是加速技能为自动触发技能，则第二虚拟赛车在第二虚拟地图上全称加速，若是加速技能为主动触发技能，则在接收到用户的加速指令后，在对第二虚拟赛车加速。

通过本实施例，通过上述方法对第二虚拟赛车进行加速，实现了在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的玩法灵活性。

作为一种可选的实施方案，在将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，方法还包括:

S1，控制第一虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶;

S2，在第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，在客户端上激活为第一虚拟赛车配置的第二技能，其中，目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，第二技能可以用于提升第一虚拟赛车的性能参数，第二技能为第一账号在一局竞速游戏开始之前选择的在目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

例如，本实施例中仅预先选择了第二技能，而没有选择与目标虚拟地图对应的虚拟赛车，则此时，在第一账号控制的第一虚拟赛车进入到第二虚拟地图后，且第二虚拟地图为与第一账号对应的目标虚拟地图时，为第一虚拟赛自动

激活第二技能，或者在接收到激活指令的情况下激活第二技能。第二技能可以为对第一虚拟赛车进行加速、或者增加第一虚拟赛车的各项参数等。

通过本实施例，通过在预先选择第二技能的情况下，为第一虚拟赛车配置第二技能，从而实现了在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的玩法灵活性。

作为一种可选的实施方案，在将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，方法还包括:

S1，在第二虚拟地图不同于目标虚拟地图的情况下，将第一虚拟赛车作为第一账号在第二虚拟地图中控制的虚拟赛车，并控制第一虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图。

本实施例中，第二虚拟地图并不是与第一账号对应的目标虚拟地图，此时，不对第一账号的第一虚拟赛车进行调整，仍保持第一虚拟赛车的原始参数。

通过本实施例，通过在第二虚拟地图不为与第一账号对应的目标虚拟地图的情况下，仍保持第一虚拟赛车的性能参数，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还保证了游戏的公平性。

作为一种可选的实施方案，在控制第一虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶时，方法还包括:

S1，在接收到用于激活第三技能的激活指令的情况下，在客户端上激活第三技能，其中，所述第三技能是为所述第一虚拟赛车在所述第二虚拟地图上配置的技能，所述第三技能包括为第一虚拟赛车在第一虚拟地图上配置的技能同样为第三技能。

可选地，在第二虚拟地图不为与第一账号对应的目标虚拟地图的情况下，第一账号仍可以对第一虚拟赛车执行漂移操作、使用氮气进行加速操作、使用道具等操作，只是并不将第一虚拟赛车置换为第二虚拟赛车，也不为第一虚拟赛车配置额外的技能。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的公平性。

作为一种可选的实施方案，方法还包括:

S1，在一局竞速游戏开始之前，在虚拟地图集合中选择出包含第一虚拟地图与第二虚拟地图在内的多个虚拟地图，

S2，将上述多个虚拟地图拼接为一局竞速游戏中所使用的虚拟地图。

可选地，本实施例中，若是存在与第一账号同组或者同队伍或者同阵营的第二账号，则第一账号与第二账号中任意一个账号都可以选择虚拟地图，或者，仅有队伍中的一个账号来选择虚拟地图。在由一个账号选择虚拟地图时，将每一支队伍或组或阵营的账号所选择的虚拟地图拼接为总地图，以在一局竞速游戏中使用总地图进行竞速。

可选地，上述拼接过程可以有客户端执行或者服务器执行。例如，服务器在接收到各个客户端上报的虚拟地图后，将虚拟地图拼接为总地图，再将总地图下发给各个客户端。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择虚拟地图的灵活性。

作为一种可选的实施方案，方法还包括:

S1，在一局竞速游戏开始之前，接收第一账号的第一指令，其中，第一指令用于从多个虚拟地图中选择一个虚拟地图作为第一账号的目标虚拟地图，其中，多个虚拟地图被拼接为一局竞速游戏所使用的虚拟地图。

可选地，本实施例中，若是存在与第一账号同组或者同队伍或者同阵营的第二账号，则第一账号与第二账号中任意一个账号所选择的虚拟地图可以作为第一账号与第二账号的目标虚拟地图，而并不需要每一个账号都选择一个虚拟地图。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择虚拟地图的灵活性。

作为一种可选的实施方案，方法还包括:

S1，在一局竞速游戏开始之前，接收第一账号的第二指令，其中，第二指令用于从多辆虚拟赛车中为第一账号选择在目标虚拟地图上使用的虚拟赛车。

可选地，本实施例中，若是存在与第一账号同组或者同队伍或者同阵营的第二账号，则第一账号与第二账号中任意一个账号所选择的虚拟赛车可以作为第一账号与第二账号在目标虚拟地图上所使用的虚拟赛车，而并不需要每一个

账号都选择一个虚拟赛车。或者，可以由一个账号选择目标虚拟地图，另一个账号选择在目标虚拟地图上所使用的虚拟赛车。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择虚拟赛车的灵活性。

作为一种可选的实施方案，方法还包括:

S1，在一局竞速游戏开始之前，接收第一账号的第三指令，其中，第三指令用于为第一账号在目标虚拟地图上配置技能。

可选地，若是存在与第一账号同组或者同队伍或者同阵营的第二账号，则第一账号与第二账号中任意一个账号所选择的技能可以作为第一账号与第二账号在目标虚拟地图上所使用的技能，而并不需要每一个账号都选择一个技能。可以由一个账号选择目标虚拟地图，另一个账号选择在目标虚拟地图上所使用的技能。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择技能的灵活性。

作为一种可选的实施方案，方法还包括:

S1，在一局竞速游戏的过程中，在获取到第一账号的第四指令的情况下，激活第一账号的第四技能，其中，第四技能可以用于提升第一虚拟赛车的性能参数，第四技能为为第一账号和第二账号同时配置的技能，所述第二账号与所述第一账号同阵营。

可选地，本实施例中为第一账号和与第一账号同阵营的第二账号配置了组队技能。组队技能为同阵营的所有账号均可以使用的技能，同时也需要同阵营的所有账号配合才能得到的技能。例如，在第一账号与第二账号同阵营时，第一账号与第二账号对应一个组队氮气槽，第一账号执行漂移操作与第二账号执行漂移操作都可以增加组队氮气槽中的氮气，在组队氮气槽中的氮气值满或者达到预定阈值的情况下，为第一账号与第二账号同时配置一个氮气。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了技能配置的灵活性。

作为一种可选的实施方案，在第一账号登录的客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一账号在一局竞速游戏中的第一虚拟地图中控制的第一虚拟赛

车在第一虚拟地图中的行驶位置之后，还包括:

S1，将行驶位置上报服务器。

可选地，本实施例中可以在每一张虚拟地图上设置多个检测点。在第一虚拟赛车在虚拟地图上行驶时，可以检测到第一虚拟赛车位于哪一个检测点上。将第一虚拟赛车位于的检测点上报服务器，则服务器知晓第一虚拟赛车的位置。

下面对通过服务器进行数据同步的方法进行介绍，如图 15 所示，所述方法包括:

S1502: 上报第一虚拟赛车检测点。

S1504: 上报第三虚拟赛车检测点。

第一账号登录的客户端 1 将第一账号控制的第一虚拟赛车的赛车检测点上报服务器，第二账号登录的客户端 2 将第二账号控制的第三虚拟赛车的检测点位置上报给服务器。

S1506: 同步数据。

服务器实现第一虚拟赛车与第三虚拟赛车的位置同步。

S1508: 下发第三虚拟赛车位置。

S1510: 下发第一虚拟赛车位置。

之后，服务器将第三虚拟赛车的位置下发给客户端 1，将第一虚拟赛车的位置下发给客户端 2，则第一账号登录的客户端上就可以显示第二账号所控制的第三虚拟赛车的位置。

本实施例中通过如图 16 中的服务器保证竞速游戏的运行。排名服务器负责对多个账号的名次进行排名，匹配服务器负责在竞速游戏中匹配对手，分配服务器用于为匹配好的对手分配房间，车队服务器负责管理车队信息，用户名服务器用于管理用户名与密码等信息，在线状态服务器用于管理账号登录后的状态。而鉴权服务器用于鉴定账号密码是否正确，正确的情况下由连接服务器将账号连接到游戏服务器。在多个账号通过连接服务器连接到对战服务器后，对战服务器负责多人间的对战。转发服务器用于转发竞速游戏产生的数据，数据库用于存储竞速游戏产生的数据。

通过本实施例，通过将虚拟赛车的位置上报服务器，从而实现不同账号的

虚拟赛车的位置同步并显示，在丰富了竞速游戏的地图丰富性的同时，保证了数据的同步。

需要说明的是，对于前述的各方法实施例，为了简单描述，故将其都表述为一系列的动作组合，但是本领域技术人员应该知悉，本申请并不受所描述的动作顺序的限制，因为依据本申请，某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。其次，本领域技术人员也应该知悉，说明书中所描述的实施例均属于优选实施例，所涉及的动作和模块并不一定是本申请所必须的。

以下结合游戏说明。当玩家在选择阶段，选择了主场地图，主场车辆/主场技能之后，后台会记录下玩家的选择，在开局的数据包中下发给客户端。

客户端的地图，是被切分成一段一段的，每一段对应一个检测点。穿梭模式将 3 张地图，拼接 2 个传送隧道，将 5 个地图合并行程一个大一点的地图。

当开始游戏之后，客户端每隔一定时间会上报虚拟赛车当前所在的检测点，后台根据这个检测点，再与配置中的传送点进行比较，如果确认到达传送点了，则将当前玩家传送至传送隧道，再由传送隧道传入下一张地图。后台记录了玩家选择的主场地图，主场车辆/技能，当玩家传送至主场地图后，如果选择了主场车辆，后台会触发新的车辆的特性的，此外，如果选择了主场技能，则在主场地图中，玩家也会享受到这个主场技能。

组队技能是每个队伍共用的，后台为每只队伍记录了一个组队技能的进度值，队伍中的任何一个玩家漂移收集氮气之后，都会增加进度。当满了之后，为队伍中的两个玩家都生成一个组队技能。

根据本申请实施例的另一个方面，还提供了一种用于实施上述地图切换方法的地图切换装置。如图 17 所示，该装置包括:

（1）获取单元 1702，用于在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图;

（2）传送单元 1704，用于在行驶位置到达第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟

地图中，其中，第一虚拟地图通过第一传送点与第二虚拟地图连接，一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括第一虚拟地图与第二虚拟地图。

可选地，上述装置上可以运行有客户端，客户端可以运行竞速游戏。

可选地，上述地图切换装置可以但不限于应用于游戏领域。在第一账号登录的客户端运行游戏的过程中，在获取到第一账号控制的赛车的位置到达了指定位置的情况下，将赛车从一个虚拟地图上传送到另一个虚拟地图上，从而完成虚拟地图的切换。

采用上述方法，在检测到竞速游戏中第一账号对应的第一虚拟赛车到达指定位置时，能够将第一虚拟赛车切换到不同的虚拟地图上，从而解决了竞速游戏地图单一的问题，实现了丰富竞速游戏中的地图的效果。

可选地，本实施例中可以在每一张虚拟地图上设置多个检测点，虚拟赛车在虚拟地图上对应的检测点为虚拟赛车在虚拟地图上的位置。在虚拟赛车在虚拟地图上的检测点与第一传送点重合的情况下，则视为虚拟赛车移动到了第一传送点。而上述重合不一定为完全重合，可以为存在较小误差的重合。

可选地，本实施例中，在将多名玩家匹配到一起之后，准备开始竞速之前，还可以从虚拟地图集合中选择多个虚拟地图。本实施例中可以由系统随机选择多个虚拟地图，也可以由参与竞速游戏的多名玩家中的一名或几名选择多个虚拟地图，多个虚拟地图中包含第一虚拟地图与第二虚拟地图。例如，每一名玩家选择一个虚拟地图，或者只有一名或几名玩家选择一个虚拟地图。

可选地，本实施例中，在选择多个虚拟地图之后，需要将多个虚拟地图拼接为一个虚拟地图，拼接顺序是随机的。在将多个虚拟地图拼接得到总地图后，使用总地图进行一局竞速游戏。

例如，如图 3 所示，图 3 为一种可选的选择虚拟地图的界面显示图。图 3 中地图显示区域 302 显示有多张虚拟地图，用户可以从地图显示区域 302 中选择一张虚拟地图。可选地，当用户选择虚拟地图后，可以通过点击确定按钮 304 确定所选择的虚拟地图。例如，用户选择地图 1，则地图 1 与其他被选择的虚拟地图拼接为总地图，供竞赛使用。

可选地，在拼接地图的过程中，还可以在两个相邻的地图间设置虚拟隧道。

用户在控制虚拟赛车进行竞赛的过程中，当跑到一张虚拟地图的终点时，穿越隧道，到达另一张虚拟地图的起点。例如，如图 4 所示，图 4 中包含有 3 张虚拟地图与两个虚拟隧道，第一张虚拟地图 402-1 的终点与第一个虚拟隧道 404-1 的起点相连，第一个虚拟隧道 404-1 的终点与第二张虚拟地图 402-2 的起点相连，第二张虚拟地图 402-2 的终点与第二个虚拟隧道 404-2 的起点相连，第二个虚拟隧道 404-2 的终点与第三张虚拟地图 402-3 的起点相连。

或者，本实施例中的虚拟地图与虚拟隧道可以组成一个闭环。例如如图 5 所示，图 5 中包含有三个虚拟地图与三个虚拟隧道。虚拟地图 502-1、虚拟地图 502-2、虚拟地图 502-3 之间以虚拟隧道 504-1、虚拟隧道 504-2、虚拟隧道 504-3 连接，形成一个闭环。用户需要环路线行驶一周或者几周。

作为一种可选的方式，如图 6 所示，图 6 为一种虚拟隧道的显示方式。在一局竞速游戏中，第一账号所控制的第一虚拟赛车 602 在第一虚拟地图中移动。在第一虚拟地图的尽头显示有虚拟隧道入口 604，当第一虚拟赛车到达虚拟隧道入口 604 的情况下，进入虚拟隧道。

如图 7 所示，图 7 为一种可选的在虚拟隧道中行驶的界面图。图 7 中 702 为虚拟隧道的出口。

可选地，当第一虚拟赛车通过虚拟隧道的入口进入虚拟隧道后，无法通过虚拟隧道的入口退出虚拟隧道，可以在虚拟隧道中自由行动，直到从虚拟隧道的出口进入第二虚拟地图。

例如如图 8 所示，当第一虚拟赛车进入虚拟隧道 802 并通过检测点 804 后，当第一虚拟赛车后退触发检测点 804 时，将第一虚拟赛车复位到复位点 806 上，以避免第一虚拟赛车后退退出虚拟隧道。当第一虚拟赛车通过检测点 808 后，第一虚拟赛车驶出虚拟隧道进入到第二虚拟地图。

可选地，上述复位为在预定时间段内将虚拟赛车从一个位置移动到另一位置。作为另一种示例，在上述实施例中，当第一虚拟赛车在虚拟隧道中滞留时间超过预定时长后，将第一虚拟赛车传送到第二虚拟地图的开始位置。

可选地，当第一虚拟赛车进入到第二虚拟地图后，若第二虚拟地图并不是第一虚拟赛车对应的第一账号在该局竞速游戏中选择的目标虚拟地图，则不对第一虚拟赛车做其他设置，第一虚拟赛车可以被控制正常执行漂移操作、积攒

氮气、使用氮气、使用道具等。而若是第二虚拟地图为第一虚拟赛车对应的第一账号所选择的或者是第一账号的队友所选择的目标虚拟地图，且第一账号预先选择了与目标虚拟地图对应的虚拟赛车和/或第一技能的情况下，则在第一虚拟赛车进入到第二虚拟地图后，此时需要对第一虚拟赛车做调整。

例如，在第一账号或者第一账号的队友预先选择了第一技能的情况下，则在第一虚拟赛车进入到第二虚拟地图（目标虚拟地图）后，被允许使用第一技能，而第一技能是第一虚拟赛车在其他虚拟地图上被禁止使用的。

例如如图 9 所示，图 9 为一种可选的技能选择界面，用户可以从多个技能中选择出一个第一技能作为在目标虚拟地图中使用的技能。而在只有一个技能的情况下，用户可以选择是否选择为目标虚拟地图配置第一技能。

可选地，上述第一技能可以为提升第一虚拟赛车的性能参数如速度。例如，如图 10、11 所示，图 10 为第二虚拟地图不是目标虚拟地图的情况，而图 11 为第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况，图 11 中为第一虚拟赛车激活了第一技能，因此，第一虚拟赛车的速度 1102 要大于图 10 中不激活第一技能的速度 1002。

可选地，上述第一技能可以在进入到第二虚拟地图且在第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下立即激活，或者在接收到激活指令的情况下激活，例如，接收到用户的激活指令下激活。

可选地，当第一虚拟赛车进入第二虚拟地图且第二虚拟地图为目标虚拟地图时，若是第一账号预先选择了与目标虚拟地图匹配的第二虚拟赛车，则在第一虚拟赛车进入到目标虚拟地图后，将第一虚拟赛车换成第二虚拟赛车，当第二虚拟赛车从目标虚拟地图驶出后，将第二虚拟赛车换成第一虚拟赛车。

可选地，第二虚拟赛车可以为比第一虚拟赛车性能好的赛车。如速度更快，或启动更快，或碰撞影响更小等等。

例如，如图 12（a）与图 12（b）所示，图 12（a）中的地图不为与第一账号对应的目标虚拟地图，则第一账号对应的第一虚拟赛车 1202 无变化，而图 12（b）中的地图为与第一账号对应的目标虚拟地图，则将与第一账号对应的第一虚拟赛车置换为第二虚拟赛车 1204。第二虚拟赛车 1204 的速度比第一虚拟赛车的速度快。

可选地，用户可以预先选择与目标虚拟地图对应的第二虚拟赛车。例如，如图 13 所示，用户可以在虚拟赛车选择区域 1302 中选择出一个虚拟赛车作为在目标虚拟地图上使用的第二虚拟赛车。

可选地，本实施例中还可以为第一账号与第一账号的队友配置组队技能，组队技能需要第一账号与第一账号的队友合力触发。例如，设置一个组队氮气槽，在第一账号对应的第一虚拟赛车（或在目标虚拟地图中的第二虚拟赛车）与第一账号的队友所控制的第三虚拟赛车在执行漂移操作时，都可以为组队氮气槽增加能量。在组队氮气槽能量满时，为第一账号与第二账号同时配置一个氮气。

以下结合图 14 中的 S1402 到 S1412 对上述地图切换方法进行说明。如图 14 所示，所述方法包括:

S1402：获取行驶位置。

在第一虚拟赛车在第一虚拟地图中行驶的过程中，获取第一虚拟赛车的当前行驶位置。

S1404：是否到达第一传送点。若是，执行 S1406。若否，执行 S1402。

S1406：进入虚拟隧道。

若是行驶位置到达了第一传送点，则将第一虚拟赛车传送到虚拟隧道中。

S1408：在虚拟隧道中行驶。

S1410：是否到达虚拟隧道终点，若是，执行 S1412，若否，执行 S1408。

S1412：进入第二虚拟地图。

在第一虚拟赛车到达虚拟隧道终点时，将第一虚拟赛车传送到第二虚拟地图中。此时，完成虚拟地图的切换。

通过本实施例，通过上述方法，由于在检测到第一虚拟赛车的行驶位置到达第一传送点的情况下，能够将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到第二虚拟地图上，从而实现了一局竞速游戏跨越多个虚拟地图，提高了竞速游戏中的地图丰富性的效果。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括:

（1）切换单元，用于在将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，在第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，将

第一账号在第二虚拟地图中控制的虚拟赛车从第一虚拟赛车切换到第二虚拟赛车，并控制第二虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，第二虚拟赛车为第一账号在一局竞速游戏开始之前选择的在目标虚拟地图上行驶的虚拟赛车。

通过本实施例，通过上述方法置换虚拟赛车，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的玩法灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括:

（1）配置单元，用于在控制第二虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶时，在客户端上激活为第二虚拟赛车配置的第一技能，其中，第一技能为第一账号在一局竞速游戏开始之前选择的在目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

通过本实施例，通过上述方法对第二虚拟赛车进行加速，实现了在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的玩法灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括:

（1）控制单元，用于在将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，控制第一虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶;

（2）第一激活单元，用于在第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，在客户端上激活为第一虚拟赛车配置的第二技能，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，第二技能为第一账号在一局竞速游戏开始之前选择的在目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

通过本实施例，通过在预先选择第二技能的情况下，为第一虚拟赛车配置第二技能，从而实现了在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的玩法灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括:

（1）确定单元，用于在将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，在第二虚拟地图不同于目标虚拟地图的情况下，将第一虚拟赛车作为第一账号在第二虚拟地图中控制的虚拟赛车，并控制

第一虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图。

通过本实施例，通过在第二虚拟地图不为与第一账号对应的目标虚拟地图的情况下，仍保持第一虚拟赛车的性能参数，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还保证了游戏的公平性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括：

（1）第二激活单元，用于在控制第一虚拟赛车在第二虚拟地图中行驶时，在接收到用于激活第三技能的激活指令的情况下，在客户端上激活第三技能，其中，所述第三技能是为所述第一虚拟赛车在所述第二虚拟地图上配置的技能，所述第三技能包括为第一虚拟赛车在第一虚拟地图上配置的技能。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了竞速游戏的公平性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括：

（1）选择单元，用于在一局竞速游戏开始之前，在虚拟地图集合中选择出包含第一虚拟地图与第二虚拟地图在内的多个虚拟地图，

（2）拼接单元，用于将多个虚拟地图拼接为一局竞速游戏中所使用的虚拟地图。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择虚拟地图的灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括：

（1）第一接收单元，用于在一局竞速游戏开始之前，接收第一账号的第一指令，其中，第一指令用于从多个虚拟地图中选择一个虚拟地图作为第一账号的目标虚拟地图，多个虚拟地图被拼接为一局竞速游戏所使用的虚拟地图。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择虚拟地图的灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括：

（1）第二接收单元，用于在一局竞速游戏开始之前，接收第一账号的第二指令，其中，第二指令用于从多辆虚拟赛车中为第一账号选择在目标虚拟地图上使用的虚拟赛车。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择虚拟赛车的灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括:

（1）第三接收单元，用于在一局竞速游戏开始之前，接收第一账号的第三指令，其中，第三指令用于为第一账号在目标虚拟地图上配置技能。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了选择技能的灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括:

（2）第三激活单元，用于在一局竞速游戏的过程中，在获取到第一账号的第四指令的情况下，激活第一账号的第四技能，其中，第四技能为为第一账号和第二账号配置的技能，所述第二账号与所述第一账号同阵营。

通过本实施例，通过上述方法，从而在丰富了竞速游戏中的地图的同时，还提高了技能配置的灵活性。

作为一种可选的实施方案，上述装置还包括:

（1）上报单元，用于在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置之后，将行驶位置上报服务器。

通过本实施例，通过将虚拟赛车的位置上报服务器，从而实现不同账号的虚拟赛车的位置同步并显示，在丰富了竞速游戏的地图丰富性的同时，保证了数据的同步。

根据本申请实施例的又一个方面，还提供了一种用于实施上述地图切换方法的设备，如图 18 所示，该设备包括存储器 1802 和处理器 1804，该存储器 1802 中存储有计算机程序，该处理器 1804 被设置为通过计算机程序执行上述任一项方法实施例中的步骤。

可选地，在本实施例中，上述设备可以位于计算机网络的多个网络设备中的至少一个网络设备。

可选地，在本实施例中，上述处理器可以被设置为通过计算机程序执行以下步骤:

S1，在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟

地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图；

S2，在行驶位置到达第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，第一虚拟地图通过第一传送点与第二虚拟地图连接，一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括第一虚拟地图与第二虚拟地图。

可选地，本领域普通技术人员可以理解，图 18 所示的结构仅为示意，设备也可以是智能手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌上电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices，MID）、PAD 等终端设备。图 18 其并不对上述设备的结构造成限定。例如，设备还可包括比图 18 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 18 所示不同的配置。

其中，存储器 1802 可用于存储软件程序以及模块，如本申请实施例中的游戏应用中的地图切换方法和装置对应的程序指令/模块，处理器 1804 通过运行存储在存储器 1802 内的软件程序以及模块，从而执行各种功能应用以及数据处理，即实现上述的地图切换方法。存储器 1802 可包括高速随机存储器，还可以包括非易失性存储器，如一个或者多个磁性存储装置、闪存、或者其他非易失性固态存储器。在一些实例中，存储器 1802 可进一步包括相对于处理器 1804 远程设置的存储器，这些远程存储器可以通过网络连接至终端。上述网络的实例包括但不限于互联网、企业内部网、局域网、移动通信网及其组合。其中，存储器 1802 具体可以但不限于用于存储竞速游戏中产生的信息。作为一种示例，如图 18 所示，上述存储器 1802 中可以但不限于包括上述地图切换装置中的获取单元 1702、传送单元 1704，此外，还可以包括但不限于上述游戏应用中的地图切换装置中的其他模块单元，本示例中不再赘述。

可选地，上述的传输装置 1806 用于经由一个网络接收或者发送数据。上述的网络具体实例可包括有线网络及无线网络。在一个实例中，传输装置 1806 包括一个网络适配器（Network Interface Controller，NIC），其可通过网线与其他网络设备与路由器相连从而可与互联网或局域网进行通讯。在一个实例中，传输装置 1806 为射频（Radio Frequency，RF）模块，其用于通过无线方

式与互联网进行通讯。

此外，上述设备还包括：显示器 1808，用于显示竞速游戏中的场景；和连接总线 1810，用于连接上述电子装置中的各个模块部件。

根据本申请的实施例的又一方面，还提供了一种存储介质，该存储介质中存储有计算机程序，其中，该计算机程序被设置为运行时执行上述任一项方法实施例中的步骤。

可选地，在本实施例中，上述存储介质可以被设置为存储用于执行以下步骤的计算机程序：

S1，在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图；

S2，在行驶位置到达第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，第一虚拟地图通过第一传送点与第二虚拟地图连接，一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括第一虚拟地图与第二虚拟地图。

可选地，在本实施例中，本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通过程序来指令终端设备相关的硬件来完成，该程序可以存储于一计算机可读存储介质中，存储介质可以包括：闪存盘、只读存储器（Read-Only Memory，ROM）、随机存取器（Random Access Memory，RAM）、磁盘或光盘等。

根据本申请的实施例的又一方面，还提供了一种包括指令的计算机程序产品，当其在计算机上运行时，使得所述计算机执行任一项方法实施例中的步骤。

上述本申请实施例序号仅仅为了描述，不代表实施例的优劣。

上述实施例中的集成的单元如果以软件功能单元的形式实现并作为独立的产品销售或使用时，可以存储在上述计算机可读取的存储介质中。基于这样的理解，本申请的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分或者该技术方案的全部或部分可以以软件产品的形式体现出来，该计算机软件产品存储

在存储介质中，包括若干指令用以使得一台或多台计算机设备（可为个人计算机、服务器或者网络设备等）执行本申请各个实施例所述方法的全部或部分步骤。

在本申请的上述实施例中，对各个实施例的描述都各有侧重，某个实施例中没有详述的部分，可以参见其他实施例的相关描述。

在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的客户端，可通过其它的方式实现。其中，以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的，例如所述单元的划分，仅仅为一种逻辑功能划分，实际实现时可以有另外的划分方式，例如多个单元或组件可以结合或者可以集成到另一个系统，或一些特征可以忽略，或不执行。另一点，所显示或讨论的相互之间的耦合或直接耦合或通信连接可以是通过一些接口，单元或模块的间接耦合或通信连接，可以是电性或其它的形式。

所述作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的，作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元，即可以位于一个地方，或者也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部单元来实现本实施例方案的目的。

另外，在本申请各个实施例中的各功能单元可以集成在一个处理单元中，也可以是各个单元单独物理存在，也可以两个或两个以上单元集成在一个单元中。上述集成的单元既可以采用硬件的形式实现，也可以采用软件功能单元的形式实现。

以上所述仅是本申请的优选实施方式，应当指出，对于本技术领域的普通技术人员来说，在不脱离本申请原理的前提下，还可以做出若干改进和润饰，这些改进和润饰也应视为本申请的保护范围。

权 利 要 求

1. 一种地图切换方法，包括:

在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图;

在所述行驶位置到达所述第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将所述第一虚拟赛车从所述第一虚拟地图传送到所述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，所述第一虚拟地图通过所述第一传送点与所述第二虚拟地图连接，所述一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括所述第一虚拟地图与所述第二虚拟地图。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，在所述将所述第一虚拟赛车从所述第一虚拟地图传送到所述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，所述方法还包括:

在所述第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，将所述第一账号在所述第二虚拟地图中控制的虚拟赛车从所述第一虚拟赛车切换到第二虚拟赛车，并控制所述第二虚拟赛车在所述第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，所述第二虚拟赛车为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前选择的在所述目标虚拟地图上行驶的虚拟赛车。

3. 根据权利要求 2 所述的方法，在所述控制所述第二虚拟赛车在所述第二虚拟地图中行驶时，所述方法还包括:

在所述客户端上激活为所述第二虚拟赛车配置的第一技能，其中，所述第一技能为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前选择的在所述目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

4. 根据权利要求 1 所述的方法，在所述将所述第一虚拟赛车从所述第一虚拟地图传送到所述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，所述方法还包括:

控制所述第一虚拟赛车在所述第二虚拟地图中行驶;

在所述第二虚拟地图为目标虚拟地图的情况下，在所述客户端上激活为所

述第一虚拟赛车配置的第二技能，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图，所述第二技能为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前选择的在所述目标虚拟地图上自动激活或由激活指令激活的技能。

5. 根据权利要求 1 所述的方法，在所述将所述第一虚拟赛车从所述第一虚拟地图传送到所述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中之后，所述方法还包括:

在所述第二虚拟地图不同于目标虚拟地图的情况下，将所述第一虚拟赛车作为所述第一账号在所述第二虚拟地图中控制的虚拟赛车，并控制所述第一虚拟赛车在所述第二虚拟地图中行驶，其中，所述目标虚拟地图为所述第一账号在所述一局竞速游戏开始之前所选择的虚拟地图。

6. 根据权利要求 5 所述的方法，在所述控制所述第一虚拟赛车在所述第二虚拟地图中行驶时，所述方法还包括:

在接收到用于激活第三技能的激活指令的情况下，在所述客户端上激活所述第三技能，其中，所述第三技能是为所述第一虚拟赛车在所述第二虚拟地图上配置的技能，所述第三技能包括为所述第一虚拟赛车在所述第一虚拟地图上配置的技能。

7. 根据权利要求 1 至 6 中任一项所述的方法，所述方法还包括:

在所述一局竞速游戏开始之前，在虚拟地图集合中选择出包含所述第一虚拟地图与所述第二虚拟地图在内的所述多个虚拟地图;

将所述多个虚拟地图拼接为所述一局竞速游戏中所使用的虚拟地图。

8. 根据权利要求 2 至 6 中任一项所述的方法，所述方法还包括:

在所述一局竞速游戏开始之前，接收所述第一账号的第一指令，其中，所述第一指令用于从所述多个虚拟地图中选择一个虚拟地图作为所述第一账号的所述目标虚拟地图，所述多个虚拟地图被拼接为所述一局竞速游戏所使用的虚拟地图。

9. 根据权利要求 2、3、5 和 6 中任一项所述的方法，所述方法还包括:

在所述一局竞速游戏开始之前，接收所述第一账号的第二指令，其中，所述第二指令用于从多辆虚拟赛车中为所述第一账号选择在所述目标虚拟地图

上使用的虚拟赛车。

10. 根据权利要求 3、4 和 6 中任一项所述的方法，所述方法还包括:

在所述一局竞速游戏开始之前，接收所述第一账号的第三指令，其中，所述第三指令用于为所述第一账号在所述目标虚拟地图上配置技能。

11. 根据权利要求 1 所述的方法，还包括:

在所述一局竞速游戏的过程中，在获取到所述第一账号的第四指令的情况下，激活所述第一账号的第四技能，其中，所述第四技能为为所述第一账号和第二账号配置的技能，所述第二账号与所述第一账号同阵营。

12. 根据权利要求 1 至 6 中任一项所述的方法，在所述获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置之后，还包括:

将所述行驶位置上报服务器。

13. 一种地图切换装置，包括:

获取单元，用于在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图;

传送单元，用于在所述行驶位置到达所述第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将所述第一虚拟赛车从所述第一虚拟地图传送到所述一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，所述第一虚拟地图通过所述第一传送点与所述第二虚拟地图连接，所述一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括所述第一虚拟地图与所述第二虚拟地图。

14. 一种存储介质，所述存储介质存储有计算机程序，所述计算机程序运行时执行所述权利要求 1 至 12 任一项中所述的方法。

15. 一种设备，包括存储器和处理器，所述存储器中存储有计算机程序，所述处理器被设置为通过所述计算机程序执行所述权利要求 1 至 12 任一项中所述的方法。

16、一种包括指令的计算机程序产品，当其在计算机上运行时，使得所述计算机执行权利要求 1 至 12 任一项中所述的方法。

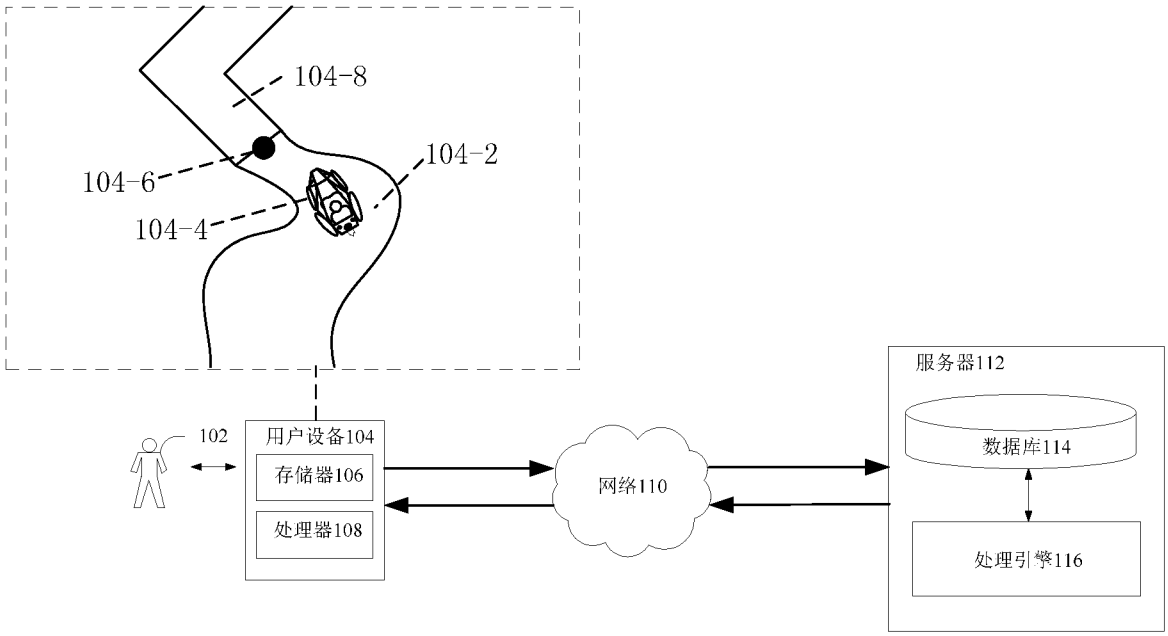
104-8
104-6
104-2
104-4
服务器112
102
用户设备104
存储器106
处理器108
网络110
数据库114
处理引擎116

图 1

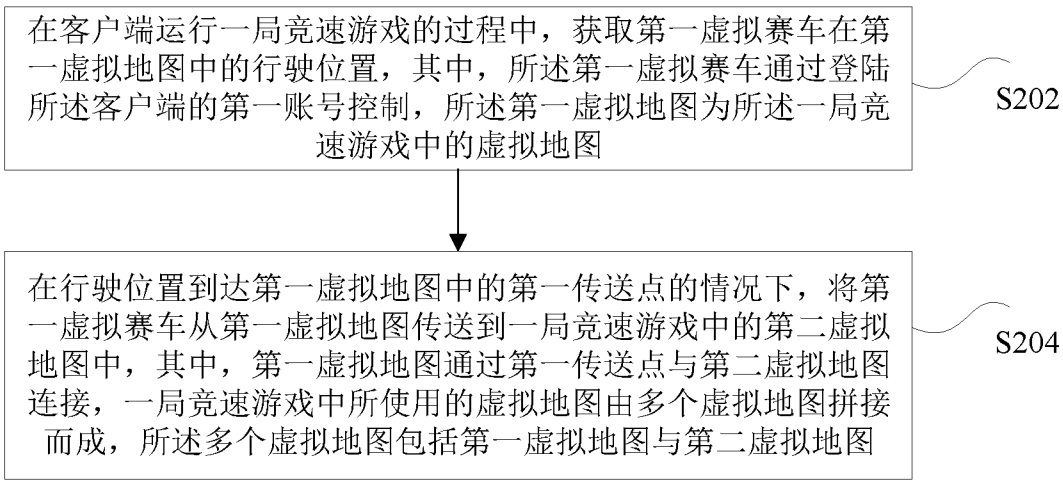
在客户端运行一局竞速游戏的过程中，获取第一虚拟赛车在第一虚拟地图中的行驶位置，其中，所述第一虚拟赛车通过登陆所述客户端的第一账号控制，所述第一虚拟地图为所述一局竞速游戏中的虚拟地图
S202
在行驶位置到达第一虚拟地图中的第一传送点的情况下，将第一虚拟赛车从第一虚拟地图传送到一局竞速游戏中的第二虚拟地图中，其中，第一虚拟地图通过第一传送点与第二虚拟地图连接，一局竞速游戏中所使用的虚拟地图由多个虚拟地图拼接而成，所述多个虚拟地图包括第一虚拟地图与第二虚拟地图
S204

图 2

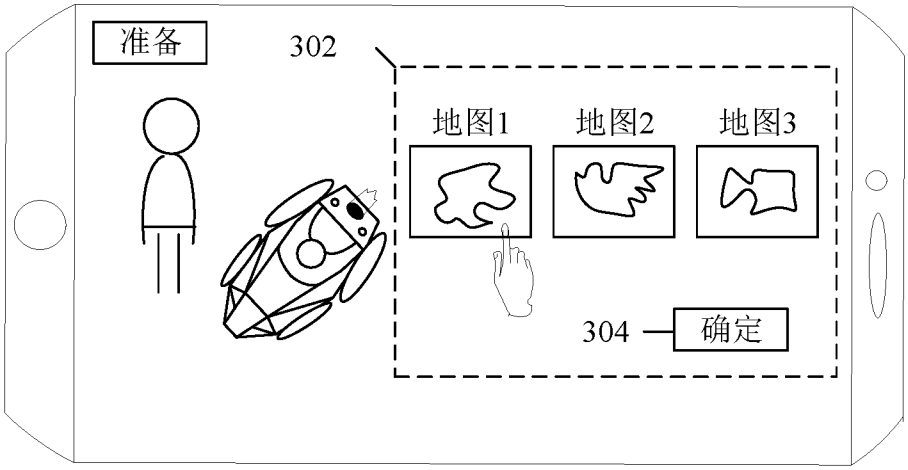
准备
302
地图1
地图2
地图3
304
确定

图 3

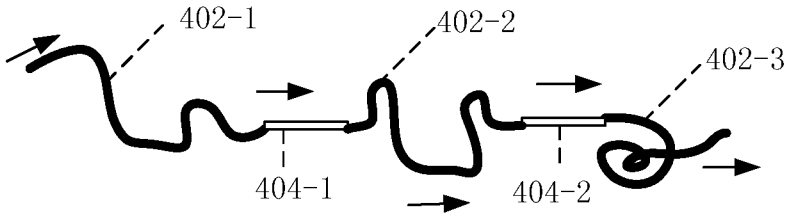
402-1
402-2
402-3
404-1
404-2

图 4

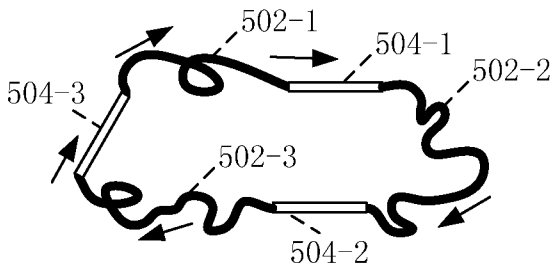
502-1
504-1
502-2
504-3
502-3
504-2

图 5

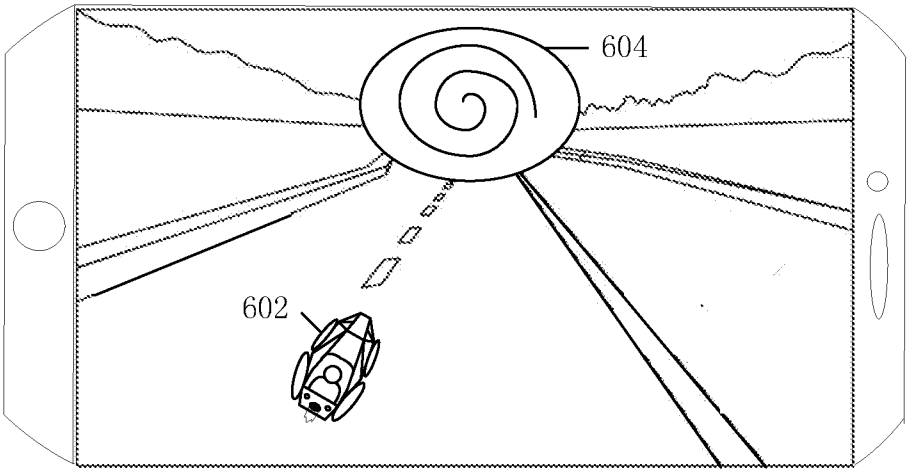

图 6

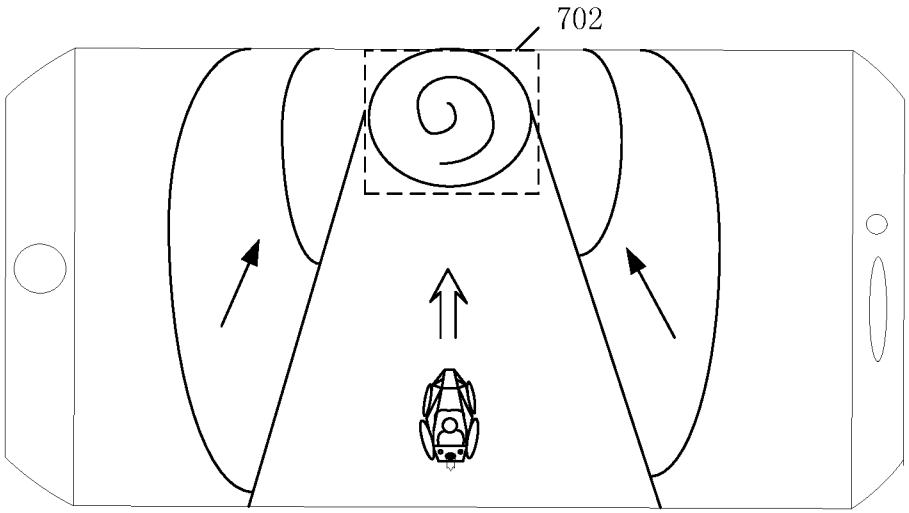

图 7

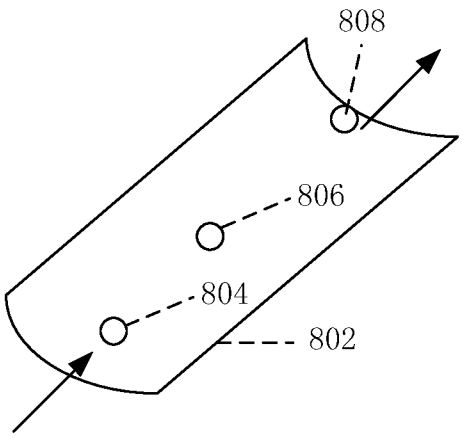

图 8

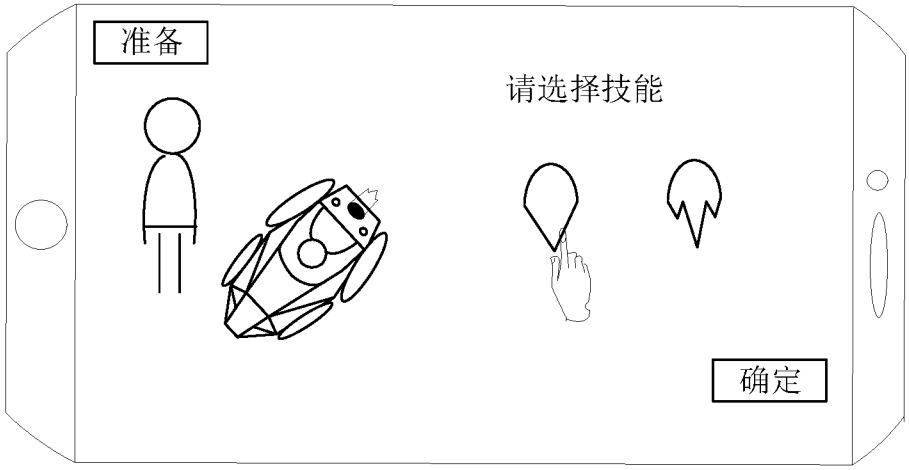

图 9

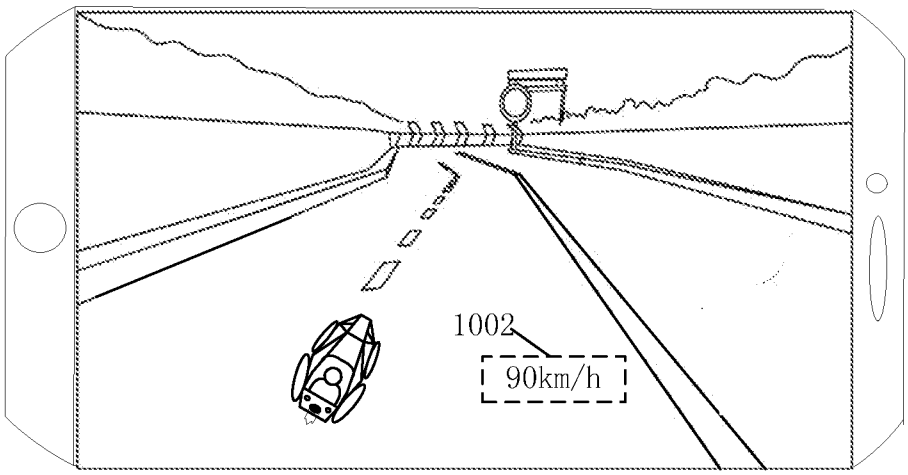

图 10

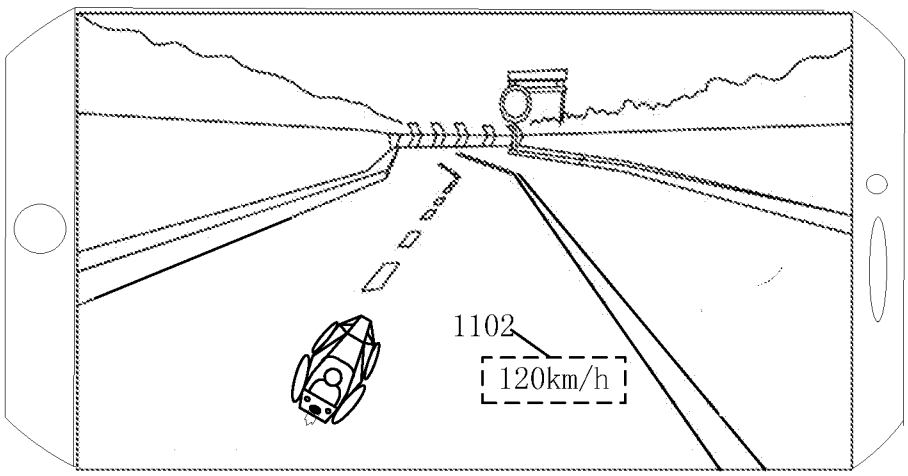

图 11

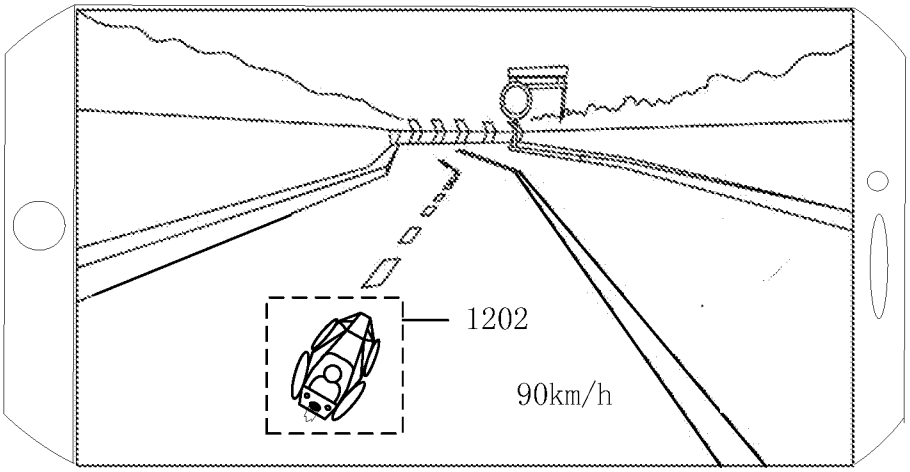

图 12（a）

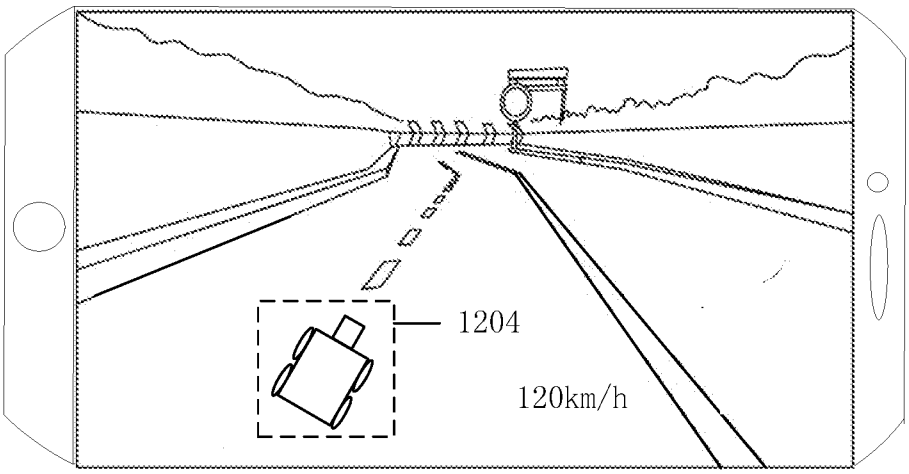

图 12（b）

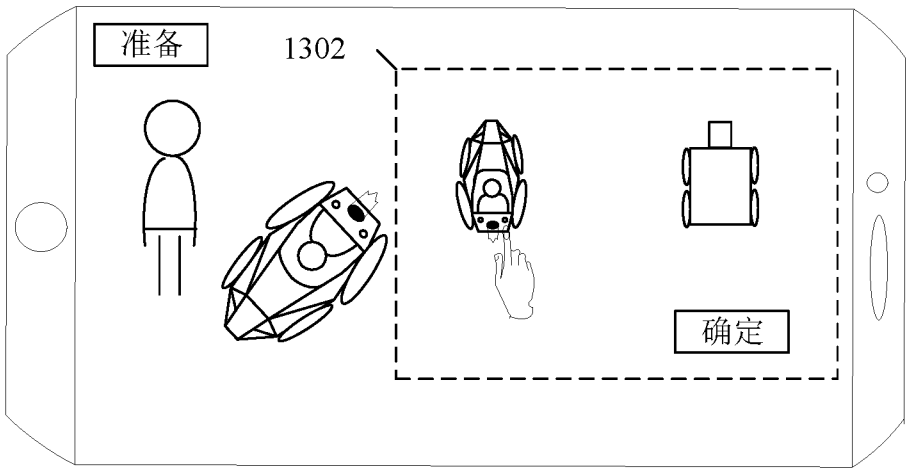

图 13

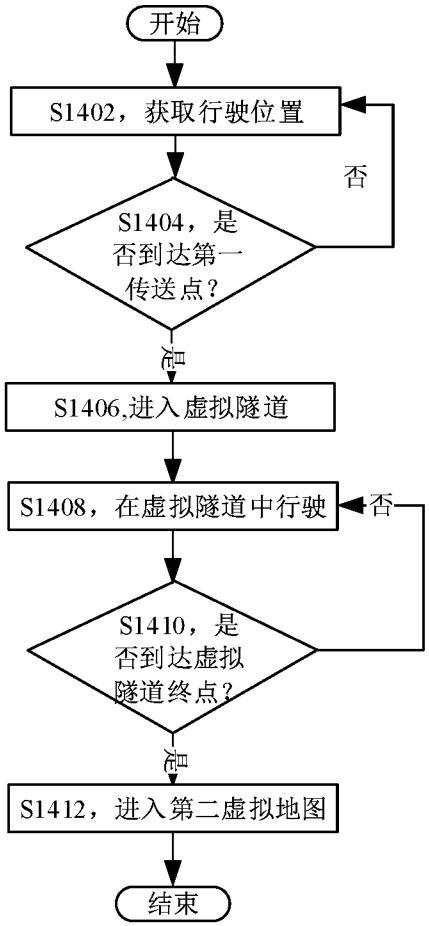
开始
S1402，获取行驶位置
否
S1404，是否到达第一传送点？
是
S1406,进入虚拟隧道
S1408，在虚拟隧道中行驶
否
S1410，是否到达虚拟隧道终点？
是
S1412，进入第二虚拟地图
结束

图 14

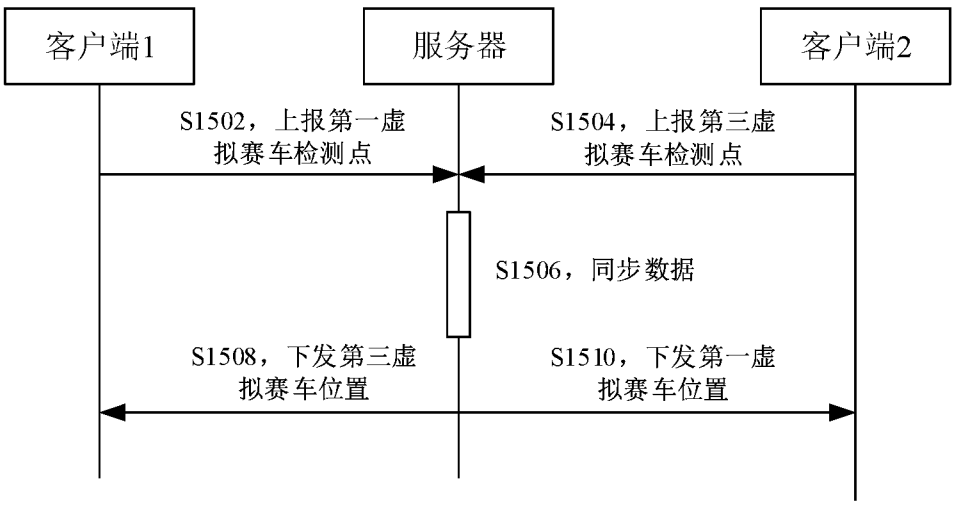
客户端1
服务器
客户端2
S1502，上报第一虚拟赛车检测点
S1504，上报第三虚拟赛车检测点
S1506，同步数据
S1508，下发第三虚拟赛车位置
S1510，下发第一虚拟赛车位置

图 15

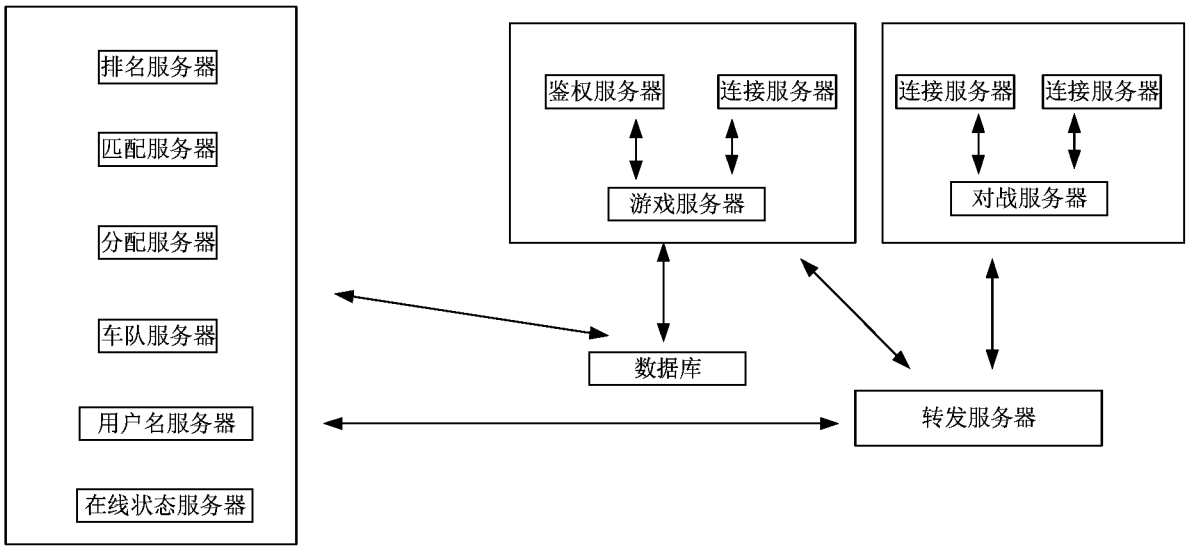
排名服务器
匹配服务器
分配服务器
车队服务器
用户名服务器
在线状态服务器
鉴权服务器
连接服务器
游戏服务器
连接服务器
连接服务器
对战服务器
数据库
转发服务器

图 16

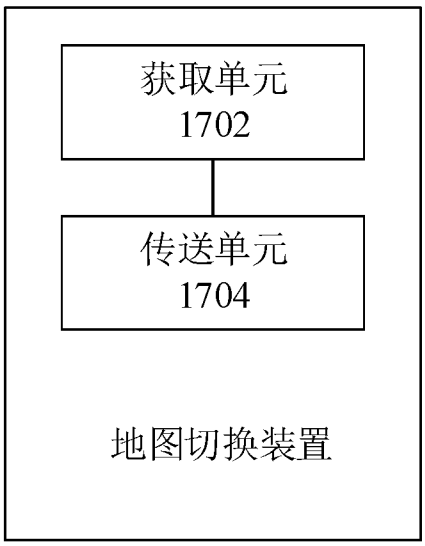
获取单元
1702
传送单元
1704
地图切换装置

图 17

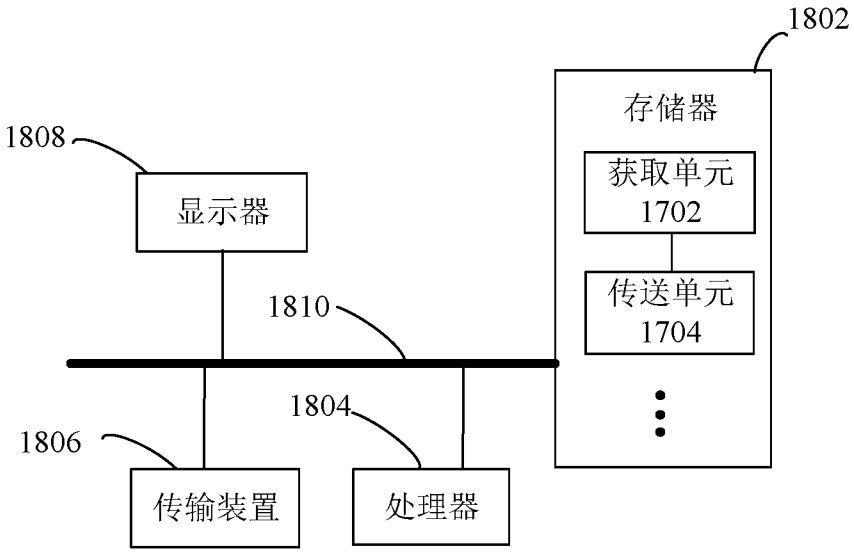

图 18

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/CN2020/081271

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/52(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

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, CNKI, WPI, EPODOC, IEEE: 地图, 切换, 传送, 传送点, 传送门, 竞速, 赛车, 飞车, map, switch, transmit, TP, teleport, racing

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 110013670 A (TENCENT TECHNOLOGY SHENZHEN CO., LTD.) 16 July 2019 (2019-07-16) claims 1-15, description, paragraph 207	1-16
Y	雨落 (YU, Luo). "QQ飞车手游超能竞速赛怎么玩 超能竞速赛玩法攻略 (non-official translation: How to play Super Speed Race Garena Speed Drifters (QQ Speed: Mobile): Check out our Super Speed Race)" *http://news.4399.com/qqfc/xinde/m/849993.html,* 20 June 2018 (2018-06-20), pp. 2-5	1-16
Y	喃兑啊内 (Naduianei). "8.1.5新主城传送门大厅预览 一个房间连通全世界 (non-official translation: New Portal Rooms To Major Cities in Patch 8.1.5, a Room to the World)" *http://games.sina.com.cn/o/z/wow/2019-01-17/hqfskcn8028665.shtml,* 17 January 2019 (2019-01-17), pp. 1-7	1-16
A	CN 102646152 A (TENCENT TECHNOLOGY SHENZHEN CO., LTD.) 22 August 2012 (2012-08-22) entire document	1-16
A	US 2006135236 A1 (SATO, Tomonori et al.) 22 June 2006 (2006-06-22) entire document	1-16

☑ 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
12 June 2020	**29 June 2020**
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

International application No.
PCT/CN2020/081271

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	CN 108635852 A (NETEASE (HANGZHOU) NETWORK CO., LTD.) 12 October 2018 (2018-10-12) entire document	1-16

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/CN2020/081271

Patent document cited in search report	Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
CN 110013670 A	16 July 2019	None	
CN 102646152 A	22 August 2012	JP 2010247003 A	04 November 2010
US 2006135236 A1	22 June 2006	JP 2006149577 A	15 June 2006
		EP 1661608 A1	31 May 2006
CN 108635852 A	12 October 2018	None	

国际检索报告

国际申请号
PCT/CN2020/081271

A. 主题的分类

A63F 13/52(2014.01)i

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

B. 检索领域

检索的最低限度文献(标明分类系统和分类号)

A63F

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））

CNPAT, CNKI, WPI, EPODOC, IEEE: 地图，切换，传送，传送点，传送门，竞速，赛车，飞车，map, switch, transmit, TP, teleport, racing

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
PX	CN 110013670 A (腾讯科技深圳有限公司) 2019年 7月 16日 (2019-07-16) 权利要求第1-15项，说明书第207段	1-16
Y	雨落. "QQ飞车手游超能竞速赛怎么玩 超能竞速赛玩法攻略" http://news.4399.com/qqfc/xinde/m/849993.html, 2018年 6月 20日 (2018-06-20), 第2-5页	1-16
Y	喃兑啊内. "8.1.5新主城传送门大厅预览 一个房间连通全世界" http://games.sina.com.cn/o/z/wow/2019-01-17/hqfskcn8028665.shtml, 2019年 1月 17日 (2019-01-17), 第1-7页	1-16
A	CN 102646152 A (腾讯科技深圳有限公司) 2012年 8月 22日 (2012-08-22) 全文	1-16
A	US 2006135236 A1 (SATO, Tomonori 等) 2006年 6月 22日 (2006-06-22) 全文	1-16
A	CN 108635852 A (网易杭州网络有限公司) 2018年 10月 12日 (2018-10-12) 全文	1-16

☐ 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（如具体说明的）

"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
2020年 6月 12日	2020年 6月 29日
ISA/CN的名称和邮寄地址 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 传真号 (86-10)62019451	受权官员 曹姝妹 电话号码 86-(10)-53961315

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号
PCT/CN2020/081271

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	110013670	A	2019年 7月 16日		无		
CN	102646152	A	2012年 8月 22日	JP	2010247003	A	2010年 11月 4日
US	2006135236	A1	2006年 6月 22日	JP	2006149577	A	2006年 6月 15日
				EP	1661608	A1	2006年 5月 31日
CN	108635852	A	2018年 10月 12日		无		