

(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 9 月 17 日 (17.09.2020)



(10) 国际公布号
WO 2020/181867 A1

(51) 国际专利分类号:

A63F 13/55 (2014.01) *A63F 13/42* (2014.01)
A63F 13/52 (2014.01) *A63F 13/60* (2014.01)
A63F 13/2145 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2019/125289

(22) 国际申请日: 2019 年 12 月 13 日 (13.12.2019)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
201910178780.1 2019 年 3 月 11 日 (11.03.2019) CN

(71) 申请人: 网易 (杭州) 网络有限公司 (NETEASE
(HANGZHOU) NETWORK CO., LTD.) [CN/CN]; 中

国浙江省杭州市滨江区网商路 599 号网
易大厦, Zhejiang 310052 (CN)。

(72) 发明人: 饶 峰 (RAO, Feng); 中国浙江省杭
州市滨江区网商路 599 号网易大厦,
Zhejiang 310052 (CN)。

(74) 代理人: 北京博浩百睿知识产权代理有限责任公司
(KSK IP AGENCY); 中国北京市海淀区知春路甲
48 号盈都大厦 A 座 11B, Beijing 100098 (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,
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,

(54) Title: SELECTION METHOD AND APPARATUS FOR GAME OBJECT

(54) 发明名称: 游戏对象的选择方法及装置

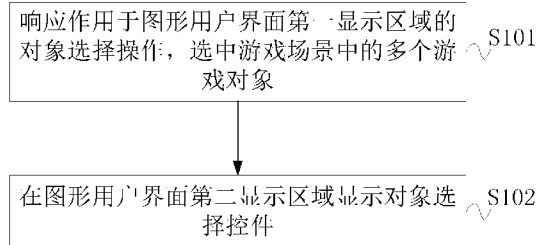


图 1

S101 In response to an object selection operation on the first display region of a graphical user interface, select multiple game objects in a game scene
S102 Display an object selection control on the second display region of the graphical user interface

(57) Abstract: A selection method and apparatus for a game object. The method comprises: in response to an object selection operation on the first display region of a graphical user interface, selecting multiple game objects in a game scene (S101); and displaying an object selection control on the second display region of the graphical user interface (S102). By selecting multiple game objects by means of the object selection operation, and further displaying, on the object selection control, a first game object indicator or a second game object indicator that separately corresponds to different game objects or the types of different game objects, the present invention can accurately and efficiently achieve the selection of a specific target object, and improves the game experience of a player.

(57) 摘要: 游戏对象的选择方法及装置, 该方法包括: 响应作用于图形用户界面第一显示区域的对象选择操作, 选中游戏场景中的多个游戏对象 (S101); 在图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件 (S102)。通过对象选择操作选中多个游戏对象, 进一步在对象选择控件上显示第一游戏对象指示器或第二游戏对象指示器, 分别对应不同的游戏对象或游戏对象的类型, 能够准确高效的实现对特定目标对象的选择, 提升了玩家的游戏体验。

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,
SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, 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))。

游戏对象的选择方法及装置

本申请要求于 2019 年 3 月 11 日提交至中国国家知识产权局、申请号为 201910178780.1、发明名称为“游戏对象的选择方法及装置”的专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本公开中。

技术领域

本申请涉及游戏技术领域，尤其涉及一种游戏对象的选择方法及装置。

背景技术

在一些游戏中，游戏玩家需要选择一个或多个操作对象以执行相应的虚拟行为动作，比如，选择一个或多个目标攻击对象，选择一个或多个目标受控对象。随着移动通信技术的发展，涌现出越来越多的移动终端游戏，由于硬件条件和交互方式的限制，导致传统的 PC 端游戏中的大部分操控方式无法移植到移动终端游戏中，这也使得移动终端游戏和传统的 PC 端游戏在对象选择的操控方式上大为不同。

目前，在移动终端游戏中存在以下常见的对象选择方式：

- 一、通过单次点击游戏场景中虚拟对象的方式选择单个对象；
- 二、通过滑动画圈的方式选择游戏场景中位于圈内的多个对象。

发明内容

本申请实施例提供一种游戏对象的选择方法及装置。

第一方面，本申请实施例提供一种游戏对象的选择方法，

应用于可渲染一图形用户界面的终端，所述图形用户界面包括第一显示区域和第二显示区域，所述第一显示区域包含至少部分游戏场景，其特征在于，包括：

响应作用于所述图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中所述游戏场景中的多个游戏对象；

在所述图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件；

若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，所述第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象；

若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，所述第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。

在一种可选的实施例中，若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，所述方法还包括：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第一触摸操作，在所述对象选择控件中显示第三预设数量的所述第一游戏对象指示器。

在一种可选的实施例中，所述方法还包括：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；或者

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的所述游戏对象。

在一种可选的实施例中，所述第一游戏对象指示器包括第一信息，其中所述第一信息用于指示所述游戏对象的预设属性；

所述第二游戏对象指示器包括第二信息以及第三信息，其中所述第二信息用于指示对应的所述游戏对象的类型，所述第三信息用于指示对应的所述游戏对象的类型中被选中的游戏对象的数量。

在一种可选的实施例中，所述响应作用于所述第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象，包括：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第一拖拽操作；

根据所述第一拖拽操作确定所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；

选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象，根据所述第一拖拽操作的滑动轨迹控制所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象执行游戏操作。

在一种可选的实施例中，所述响应作用于所述第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的所述游戏对象，包括：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第二拖拽操作；

根据所述第二拖拽操作确定所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的

全部游戏对象；

选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象，根据所述第二拖拽操作的滑动轨迹控制所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象执行游戏操作。

在一种可选的实施例中，若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，所述方法还包括：

获取通过操作所述第一游戏对象指示器触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述对象选择控件中删除所述取消操作对应的第一游戏对象指示器。

在一种可选的实施例中，所述获取通过操作所述第一游戏对象指示器触发的取消操作，包括：

获取所述第一游戏对象指示器被拖至取消控件触发的所述取消操作。

在一种可选的实施例中，所述方法还包括：

获取通过操作提示控件触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述图形用户界面上删除所述对象选择控件。

在一种可选的实施例中，所述响应作用于所述图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中所述游戏场景中的多个游戏对象，包括：

在所述图形用户界面上的选择控件被操作时，锁定所述图形用户界面；

响应所述图形用户界面第一显示区域上的点选操作或圈选操作选中所述游戏场景中的多个游戏对象，直至对所述选择控件的操作停止。

在一种可选的实施例中，所述在所述图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件，包括：

获取各被选中的所述游戏对象所属的类型；

根据各被选中的所述游戏对象所属的类型，在所述图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件。

第二方面，本申请实施例提供一种游戏对象的选择装置，应用于可渲染一图形用户界面的终端，所述图形用户界面包括第一显示区域和第二显示区域，所述第一显示区域包含至少部分游戏场景，其特征在于，包括：

选中模块，用于响应作用于所述图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中所述游戏场景中的多个游戏对象；

显示模块，用于在所述图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件；

若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，所述第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象；

若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，所述第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。

在一种可选的实施例中，若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，所述显示模块还用于：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第一触摸操作，在所述对象选择控件中显示第三预设数量的所述第一游戏对象指示器。

在一种可选的实施例中，所述选中模块还用于：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；或者

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的所述游戏对象。

在一种可选的实施例中，所述第一游戏对象指示器包括第一信息，其中所述第一信息用于指示所述游戏对象的预设属性；

所述第二游戏对象指示器包括第二信息以及第三信息，其中所述第二信息用于指示对应的所述游戏对象的类型，所述第三信息用于指示对应的所述游戏对象的类型中被选中的游戏对象的数量。

在一种可选的实施例中，所述选中模块具体用于：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第一拖拽操作；

根据所述第一拖拽操作确定所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；

选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象，根据所述第一拖拽操作的滑动轨迹控制所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象执行游戏操作。

在一种可选的实施例中，所述选中模块具体用于：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第二拖拽操作；

根据所述第二拖拽操作确定所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象；

选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象，根据所述第二拖拽操作的滑动轨迹控制所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象执行游戏操作。

在一种可选的实施例中，若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，还包括：取消模块；

所述取消模块，用于获取通过操作所述第一游戏对象指示器触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述对象选择控件中删除所述取消操作对应的第一游戏对象指示器。

在一种可选的实施例中，所述取消模块具体用于：

获取所述第一游戏对象指示器被拖至取消控件触发的所述取消操作。

在一种可选的实施例中，所述选中模块还用于：

获取通过操作提示控件触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述图形用户界面上删除所述对象选择控件。

在一种可选的实施例中，所述选中模块具体用于：

在所述图形用户界面上的选择控件被操作时，锁定所述图形用户界面；

响应所述图形用户界面第一显示区域上的点选操作或圈选操作选中所述游戏场景中的多个游戏对象，直至对所述选择控件的操作停止。

在一种可选的实施例中，所述选中模块具体用于：

获取各被选中的所述游戏对象所属的类型；

根据各被选中的所述游戏对象所属的类型，在所述图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件。

第三方面，本申请实施例提供一种游戏对象的选择设备，包括：

存储器，用于存储程序；

处理器，用于执行所述存储器存储的所述程序，当所述程序被执行时，所述处理器用于执行如上第一方面以及第一方面各种可能的设计中任一所述的方法。

第四方面，本申请实施例提供一种计算机可读存储介质，包括指令，当

其在计算机上运行时，使得计算机执行如上第一方面以及第一方面各种可能的设计中任一所述的方法。

附图说明

为了更清楚地说明本申请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一简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图是本申请的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动性的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

图 1 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图一；

图 2 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图二；

图 3 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图一；

图 4 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图二；

图 5 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图三；

图 6 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图四；

图 7 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图三；

图 8 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图五；

图 9 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图四；

图 10 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图六；

图 11 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图七；

图 12 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择装置的结构示意图一；

图 13 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择装置的结构示意图二；

图 14 为本申请其中一实施例提供的游戏对象的选择设备的硬件结构示意图。

具体实施方式

为使本申请实施例的目的、技术方案和优点更加清楚，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，所描述的实施例是本申请一部分实施例，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作出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都属于本申请保护的范围。

图 1 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图一。如图 1 所示，该方法包括：

S101、响应作用于图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中游戏场景中的多个游戏对象。

具体的，图形用户界面是指采用图形方式显示的计算机操作用户界面，其允许玩家使用输入设备操纵屏幕上的图标或菜单控件，其中输入设备例如可以为鼠标，还例如可以为触摸屏等，本实施例对此不做限制，玩家在游戏过程中，通过图形用户界面进行操作从而与客户端或者服务器进行交互。

在可选的实施例中，对象选择操作包括通过滑动触控操作确定多个游戏对象的选择操作，例如，可以通过在图形用户界面中画一个封闭的滑动轨迹（比如，圆形、矩形等规则形状轨迹，或者其它非规则的封闭形状轨迹）并根据该封闭的滑动轨迹选择多个游戏对象；也可以通过非封闭的滑动轨迹（比如，根据滑动轨迹的起点和终点确定一矩形的对角线，并根据预设宽高比确定一矩形，或者，根据滑动轨迹的起点和终点确定直径，根据该直径确定一圆形）确定一封闭区域，据该封闭区域选择多个游戏对象。这样，方便快速的选择多个游戏对象。

在本实施例中，图形用户界面包括第一显示区域和第二显示区域，其中第一显示区域包含至少部分游戏场景，第二显示区域例如可以包括游戏的菜单，还例如可以包括游戏对应的控件等，此处对第二显示区域不做限定，可选地，第二显示区域例如可以堆叠显示在第一显示区域上方，还例如可以设置第一显示区域位于图形用户界面的左侧，第二显示区域位于图形用户界面的右侧，本申请实施例对第一显示区域以及第二显示区域的具体实现方式不做特别限制。

进一步地，当玩家需要选择游戏中的对象时，通过输入设备（例如，触控操作介质）在图形用户界面的第一显示区域上进行对象选择操作，其中对象选择操作例如可以为触发第一显示区域上的选择控件，具体的，触发的方

式例如可以是点击，还例如可以是长按，从而控制第一显示区域进入选择的模式，在选择模式下例如可以通过获取第一显示区域上的圈选操作来进行对象的选择，还例如可以通过获取第一显示区域上的点击操作来进行对象的选择。

其中对象选择操作还例如可以为通过双击输入设备的方式控制第一显示区域进入选择的模式，其次在选择模式下进行对象的选择，可选地，对象选择操作还例如可以为逐个点击待选择的游戏对象，还例如可以为通过输入设备在图形用户界面上输入任意形状的输入框从而进行选择操作，本申请实施例对对象选择操作的具体实施方式不做特别限制，凡是在图形用户界面进行对象选择的操作均属于本申请实施例的保护范围。

在本实施例中，相应作用于图形用户界面上的第一显示区域的对象选择操作，从而选中游戏场景中的多个游戏对象，其中被选择的多个游戏对象中至少包含玩家想要选择的对象，进一步地，因为在一些游戏中（例如，RTS游戏）中，游戏场景中的游戏对象的分布较为密集（尤其是在移动终端），因此被选择的游戏中可能包含因为误操作而选中的玩家不想选择的对象。

S102、在图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件。

具体的，在选中游戏场景中的多个游戏对象之后，根据被选择的对象的相关信息在图形用户界面的第二显示区域上显示对象选择控件，其中对象选择控件例如可以显示在图形用户界面的右上角，还例如可以显示在图形用户界面的中心位置，本申请实施例对对象选择控件的显示位置不做特别限制。

进一步地，对象选择控件用于显示被选中的游戏对象的相关信息，其中对象的相关信息例如可以为被选择的对象的图形或文件指示信息（例如，头像/图标指示信息、名称指示信息），还例如可以为被选择的对象的数量、血量或者游戏经济等，本实施例对此不做限制。

其中，该对象的信息可以包括文字、数字、字母或图片等内容，本实施例对对象选择控件中显示对象的信息的实现方式不做特别限制。例如，对象选择控件上可以显示被选择的对象的图标，在被选择的对象的图标下方显示被选择的对象的血量，还例如可以为显示被选择的对象名称标识，在名称标识的上方显示被选择的对象的数量等，本申请实施例

对对象选择控件显示的对象的信息以及显示的具体方式均不做特别限定，本领域技术人员可以理解，对象选择控件的具体实现方式可以根据需要进行设计。

可选地，在本实施例中，当出现上述提到的被选择的游戏中对象中包含因为误操作而选中的玩家不想选择的对象时，该对象的信息同样会显示在展示控件中。

可选地，若多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象。可选的，第一预设数量小于或等于选中的游戏角色的数量。

具体的，若对象选择操作选中的多个游戏对象均属于同一类型，例如选中的多个游戏对象仅为“长兵”，则在对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中第一预设数量为玩家选中的游戏对象对应的数量，本申请实施例对第一预设数量的具体数值不做限制。

进一步地，其中第一游戏对象指示器对应玩家通过对象选择操作选中的各个不同的游戏对象，具体的，第一游戏对象指示器例如可以包括玩家选中的游戏对象的名称或图标，还例如可以包括玩家选中的游戏对象的血量等，本申请实施例对第一游戏对象指示器的具体实现方式不做限制。

其中第一预设数量的第一游戏对象指示器例如可以以一行的方式显示在对象选择控件中，还例如可以以一系列的方式显示在对象选择控件中，本申请实施例对第一游戏对象指示器的具体显示方式不做限制。

可选的，响应作用于所述第一游戏对象指示器的第四触摸操作，取消选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；或者，响应作用于所述第二游戏对象指示器的第五触摸操作，取消选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的所述游戏对象。这样，可以方便快速地剔除被误选中的游戏对象，实现快捷、精确的游戏对象选择。具体的，第四触摸操作和第五触摸操作可以区别于第二触摸操作和第三触摸操作。

可选地，若多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。可选的，第二预设数量小于或等于选中的游戏角色的类型数量。

具体的，若多个游戏对象为不同类型的游戏对象。例如玩家通过对象选择操作选中了“长兵”、“步兵”以及“炮兵”，此时选中的游戏对象对应不同的类型，则在对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，其中第二预设数量为玩家选中的游戏对象所对应的类型的数量，此处对第二预设数量的数值不做具体限定。

进一步地，其中第二游戏对象指示器对应玩家通过选中的各个游戏对象的不同类型，具体的，第二游戏对象指示器例如可以包括玩家选中的游戏对象的类型的名称或图标，还例如可以包括玩家选中的游戏类型下具体的游戏对象的数量等，本申请实施例对第二游戏对象指示器的具体实现方式以及显示不做限制。

对象选择控件中所显示的游戏对象可能包含因为误操作而选中的玩家不想选择的游戏对象，此处例如可以通过对第一游戏对象指示器或者第二游戏对象指示器进行操作以进行精准的游戏对象的选择，实现对玩家想要的游戏对象的选择，从而能够实现准确高效的选择特定的游戏对象。

本申请实施例提供的游戏对象的选择方法，包括：响应作用于图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中游戏场景中的多个游戏对象；在图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件；若多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象；若多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。通过对象选择操作选中多个游戏对象，进一步在对象选择控件上显示第一游戏对象指示器或第二游戏对象指示器，分别对应不同的游戏对象或游戏对象的类型，进一步可以通过对第一对象指示器或者第二对象指示器进行操作，从而能够准确高效的实现对特定目标对象的选择，提升了玩家的游戏体验。

在上述实施例的基础上，对象选择控件的具体显示内容可以根据被选中的游戏对象的类型等进行设计，下面结合图 2 至图 5 对本申请实施例提供的游戏对象的选择方法进行进一步地详细介绍。

图 2 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图二，图 3 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图一，图 4 为本申请实

施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图二，图 5 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图三。

如图 2 所示，该方法包括：

S201、在图形用户界面上的选择控件被操作时，锁定图形用户界面。

具体的，图形用户界面上的选择控件例如可以包括多选控件，通过点击多选控件或者长按多选控件，控制图形用户界面进入选择对象的状态，以上仅为示例性的介绍，并非唯一的实现方式，本申请实施例对选择控件的具体实现方式不做特别限制。

进一步地，以通过长按图形用户界面上的选择控件，控制图形用户界面进入选择对象的状态为例进行说明，当选择控件被长按时锁定图形用户界面，从而保证选择的操作的效率，避免在进行选择操作时图形用户界面产生滑动而导致的效率降低的问题。

S202、响应图形用户界面第一显示区域上的点选操作或圈选操作选中游戏场景中的多个游戏对象，直至对选择控件的操作停止。

具体的，例如可以通过点选操作确定被选择的对象，例如可以通过点选操作点击第一显示区域中的某一个特定的对象，还例如可以依次点击第一显示区域中的多个对象，从而实现对游戏对象的选择。

可选地，还例如可以通过圈选操作确定被选择的对象，例如可以通过圈选操作圈选界面中的特定游戏对象，还例如可以一次性圈选多个游戏对象，从而实现对象的选择。

在本实施例中，通过响应第一显示区域的点选操作或者圈选操作从而实现选中游戏场景中的多个游戏对象，对第一显示区域中游戏对象的选择一直可以持续到对选择控件的操作停止，在此期间，可以重复进行对象的选择操作，当对选择控件的操作停止时，图形用户界面退出选择对象的状态。

下面结合图 3 对对象选择操作进行进一步地详细介绍，如图 3 所示，图形用户界面中包含多选控件 301，通过长按多选控件 301 的操作 302，控制图形用户界面进入选择对象的状态，进一步地，可以通过在第一显示区域上进行圈选的方式选择游戏对象，例如可以通过圈选操作触发圈选轨迹 303，则圈选轨迹 303 内包含的游戏对象被选中，直至松开对选控件 301 为止，一直可以进行对象的选择。

本实施例通过提供选择控件，控制图形用户界面进入选择对象的状态，进一步通过圈选或者点选的操作实现对象的选择，能够有效的实现对特定对象的高效选择，并且解决游戏中各操作冲突的问题。

S203、获取各被选中的游戏对象所属的类型。

具体的，通过响应对象选择操作获取到被选择的对象之后，获取各个被选中的对象所属的类型，其中被选中的游戏对象所属的类型根据不同的游戏可以有不同的设计，以战斗类游戏为例，其中被选中的游戏对象所属的类型例如可以为步兵，还例如可以为弓兵等。

可选地，以养成类游戏为例，其中被选中的游戏对象的类型例如可以为围墙，还例如可以为房屋等，本领域技术人员可以理解，被选中的游戏对象的类型可以根据具体的游戏有不同的设计，本申请实施例对此不做限定。

S204、根据各被选中的游戏对象所属的类型，在图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件。

进一步地，被选中的游戏对象的类型可以为一种，也可以为多种，其具体的类型的数量是根据选择操作获取的被选择对象决定的。

在本实施例中，根据被选中的游戏对象的类型在图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件，具体的，若多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象。

可选地，若多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。

通过根据游戏对象所属的类型进行对象选择控件的显示，能够清晰有效的向玩家显示被选中的游戏对象的信息，从而能够使得玩家根据需要进一步地进行特定游戏对象的选择，从而提升了玩家的游戏体验。

在一种可能的实现方式中，第一游戏对象指示器包括第一信息，其中第一信息用于指示游戏对象的预设属性。

具体的，当选中的多个游戏对象为同一类型的游戏对象时，在对象选择控件中显示第一游戏对象指示器，其中第一游戏对象指示器包括第一信息，第一信息用于指示游戏对象的预设属性，其中第一信息例如可以为被选中的

游戏对象的血量，还例如可以为被选中的游戏对象对应的图标等，本申请实施例对第一信息不做特别限制。

下面结合图 4 对第一游戏对象指示器以及第一信息进行进一步地详细介绍，如图 4 所示，其中包含部分游戏场景的即为第一选择区域，在左上角显示对象选择控件的即为第二显示区域，图 4 仅为示例性的介绍，并非唯一的实现方式，本申请实施例对第一选择区域以及第二选择区域的具体设计不做限制。

进一步地，假设当前通过响应对象选择操作在第一显示区域选择了 3 个游戏对象，被选择的 3 个游戏对象为同一类型的游戏对象，则对象显示控件 401 包括 3 个第一游戏对象指示器，每个游戏对象指示器对应图形用户界面上被选中的一个对象，以其中一个对象信息为例进行说明，假设第一信息包括游戏对象的血量以及图标，则对象显示控件 401 中显示的第一游戏对象指示器包括游戏对象的图标 4011 和生存标识 4012，对象的图标 4011 标识了被选择的对象的图标信息，生存标识 4012 展示了被选择对象的生命状态。

其中，图 4 中给出的对象选择控件 401 的设计只是为了示例性的进行说明，并非唯一的实现方式，本申请实施例对对象选择控件 401 的具体实现方式以及设置位置不做特别限定，进一步地，图 4 是以被选择的对象所属的种类是一种为例进行说明的，当被选择的对象所属的种类为多种时，其实现方式类似，例如当前选择的对象所属的种类为两种时，可以在对象选择控件中分两行分别对被选择的对象的对象信息进行展示，其中一行例如可以为一个种类，以上只是示例性的进行说明，其余情况下的实现方式类似，此处不再赘述。

可选地，当图形用户界面上的对象被选中时，可以对被选中的游戏对象进行高亮显示或者标识显示，从而使得玩家能够更加直观的观察到的被选择的对象，如图 4 所示，可以采用选中标识 402 对被选择的对象进行显示，从而向玩家展示当前游戏对象被选中，图 4 中只是示例性的进行介绍，并非唯一的实现方式，本申请实施例对被选中对象的标识方式不做特别限制。

在一种可能的实现方式中，第二游戏对象指示器包括第二信息以及第三信息，其中第二信息用于指示游戏对象的类型，第三信息用于指示游戏对象的类型中被选中的游戏对象的数量。

具体的，当选中的多个游戏对象为不同类型的游戏对象时，在对象选择控件中显示第二游戏对象指示器，其中第二游戏对象指示器包括第二信息以及第三信息，其中第二信息用于指示对应的游戏对象的类型，第三信息用于指示对应的游戏对象的类型中被选中的游戏对象的数量，其中第一信息例如可以为被选中的游戏对象的类型图标或者名称标识等，其中第三信息例如可以为当前类型下被选中的游戏对象的数量等，本申请实施例对第二信息以及第三信息不做特别限制。

在本实施例中，第三信息例如可以显示在第二信息的下方，还例如可以显示在第二信息的中心位置，本申请实施例对第二对象选择的具体设计以及放置位置不做特别限定。

下面结合图 5 对第二游戏对象指示器以及第二信息、第三信息进行进一步地详细介绍，如图 5 所示，假设当前选择的对象类型的类型为 3 种，则对象选择控件 501 中包含 3 个第二游戏对象指示器，进一步地，在每个第二游戏对象指示器中包括该类型的类型图标以及该类型下对应的所有游戏对象的数量，以其中一个第二游戏对象指示器为例进行说明，假设当前针对该类型的选中的游戏对象的数量为 3 个，则在该第二游戏对象指示器中显示该类型的类型图标 5011 以及被选中的多个游戏对象中该类型下对应的所有对象的数量 5012，图 5 中只是示例性的进行介绍，本申请实施例对第二游戏对象指示器的实现方式不做特别限定。

本申请实施例提供的游戏对象选择方法，包括：在图形用户界面上的选择控件被操作时，锁定图形用户界面。响应图形用户界面第一显示区域上的点选操作或圈选操作选中游戏场景中的多个游戏对象，直至对选择控件的操作停止。获取各被选中的游戏对象所属的类型。根据各被选中的游戏对象所属的类型，在图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件。通过选择控件以及第一显示区域的点选操作或圈选操作实现对游戏对象的选择，从而能够有效的实现对特定对象的高效选择，并且解决游戏中各操作冲突的问题，进一步地，根据被选中的游戏对象所属的类型显示对象选择控件，使得玩家能够更加高效的查找到需要的目标对象，并进一步对目标对象进行选择以及控制，从而提升了玩家的游戏体验。

在上述实施例的基础上，若多个游戏对象为不同类型的游戏对象，本申

请实施例提供的对象选择方法还包括：

响应作用于第二游戏对象指示器的第一触摸操作，在对象选择控件中显示第三预设数量的第一游戏对象指示器。可选的，第三预设数量的第一游戏对象指示器对应的游戏对象为同一类型，该类型为第一触摸操作确定的第二游戏对象指示器对应的游戏类型。

具体的，第一触摸操作例如可以为点击操作，还例如可以为双击操作等，本申请实施例对此不做限制，通过响应作用于第二游戏对象指示器的第一触摸操作，可以在对象选择控件中显示第三预设数量的第一游戏对象指示器，其中第三预设数量为当前第二游戏对象指示器对应的游戏对象的类型下包含的具体的该类游戏对象的数量，本申请实施例对第三预设数量的具体数值不做特别限制，第一游戏对象指示器在上述实施例中已经进行了介绍，此处不再赘述。

进一步地，在对象选择控件中显示第三预设数量的第一游戏对象指示器的方式例如可以为，在第一触摸操作对应的第二游戏对象指示器的图标下方展开显示当前游戏类型下包含的所有被选择的对象的第一游戏对象指示器，还例如可以为在当前第二游戏对象指示器的上方覆盖显示当前游戏类型下包含的所有被选择的对象的第一游戏对象指示器等，本申请实施例对此不做限制。

下面结合图 6 进行详细介绍，图 6 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图四，如图 6 所示：

其中包括第二游戏对象指示器 601，通过第一触摸操作 602 对对象选择控件中的第二游戏对象指示器 601 进行操作，此处假设第一触摸操作 602 为单击操作，进一步地，在对象选择控件中显示第三预设数量的第一游戏对象指示器，其中第一游戏对象指示器例如可以包括对应的游戏对象的类型图标 6031 和生存标识 6032，在图 6 给出的示例中，从图中可以看出，第三预设数量为 2 个，则展示的第一游戏对象指示器即为两个，对应着第一显示区域中选中的第一触摸操作 802 对应的类型所包含的选中的游戏对象。图 6 仅为示例性的进行说明，本申请实施例对对象选择控件以及第二游戏对象指示器的具体实现方式不做特别限定。

本申请实施例提供的游戏对象选择方法，通过响应作用于第二游戏对

象指示器的第一触摸操作，进一步在对象选择控件中显示第三预设数量的第一游戏对象指示器，从而使得用户能够更加直观全面的获取到被选中的游戏对象的相关信息，提升用户体验。

在上述实施例的基础上，本申请实施例提供的游戏对象的选择方法还可以第一游戏对象指示器或第二游戏对象指示器进行操作，从而进一步实现对用户想要操作的游戏对象的选择，下面结合图 7 至图 10 对本实施例提供的游戏对象的选择方法进行进一步地详细介绍。

图 7 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图三，图 8 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图五，图 9 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的流程图四，图 10 为本申请实施例提供的游戏对象的选择方法的界面示意图六。

首先，针对对第一游戏对象指示器进行操作的过程进行详细介绍：

具体的，响应作用于第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中第一游戏对象指示器对应的游戏对象。

其中，第一游戏对象指示器例如可以为响应作用于第一显示区域的对象选择操作从而得到的第一游戏对象指示器，还例如可以为响应作用于第二游戏对象指示器的第一触摸操作从而得到的第一游戏对象指示器，本申请实施例对此不做限制。

进一步地，通过第二触摸操作在第一游戏对象指示器中选择特定的游戏对象，其中第二触摸操作用于选中特定的游戏对象，还用于对被选择的游戏对象发起具体的控制指令，第二触摸操作例如可以为单击操作，还例如可以为双击操作、拖拽操作等，本申请实施例对第二触摸操作的具体实施方式不做限制。

在对象选择控件中操作的第一游戏对象指示器对应的游戏对象即为目标对象，在本实施例中，目标对象的数量可以是一个，也可以是多个，下面以第二触摸操作为拖拽操作为例进行进一步地详细介绍。

具体的，结合图 7 进行介绍，如图 7 所示，响应作用于第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中第一游戏对象指示器对应的游戏对象，包括：

S701、响应作用于第一游戏对象指示器的第一拖拽操作。

S702、根据第一拖拽操作确定第一游戏对象指示器对应的游戏对象。

具体的，针对对象选择控件中的第一游戏对象指示器进行第一拖拽操作，其中第一拖拽操作对应特定的第一游戏对象指示器，根据第一拖拽操作在第一游戏对象指示器中的位置确定对应的目标游戏对象。

S703、选中第一游戏对象指示器对应的游戏对象，根据第一拖拽操作的滑动轨迹控制第一游戏对象指示器对应的游戏对象执行游戏操作。

进一步地，在触发第一拖拽操作的过程中会在图形用户界面产生滑动轨迹，根据单位操作的滑动轨迹进一步控制目标对象执行游戏操作。即将对象选择控件中的第一游戏对象指示器拖拽至目标位置，拖拽过程中会在图形用户界面产生滑动轨迹，根据第一拖拽操作的滑动轨迹进一步控制特定的游戏对象执行游戏操作。

可选地，在执行第一拖拽操作的过程中，第一游戏对象指示器中的游戏对象的图标例如可以跟随滑动轨迹进行移动，还例如可以在原位置不发生移动，本实施例对此不做特别限制。

其中，第一拖拽操作的滑动轨迹不同，所触发的对目标对象的具体控制行为也不同，例如在战争类游戏中，当前选择的游戏对象是步兵，通过第一拖拽操作的滑动轨迹例如可以将步兵的第一游戏对象指示器拖拽至敌方单位对象，从而控制步兵向敌方单位对象发起进攻，又例如可以将步兵的第一游戏对象指示器拖拽至房屋单位对象，从而控制步兵对房屋单位对象进行修整，本领域技术人员可以理解，将特定游戏对象的第一游戏对象指示器拖拽至不同的目标位置触发的操作可以根据具体的游戏提前进行预设，本申请实施例对此不做限制。

下面与图 8 为例进行详细介绍，如图 8 所示，假设当前存在 3 个被选中的游戏对象，通过对象选择控件选择了特定游戏对象的第一游戏对象指示器 8011，其中特定游戏对象的第一游戏对象指示器 8011 在第一显示区域上对应目标游戏对象 8012，例如可以通过第一推拽操作将特定游戏对象的第一游戏对象指示器 8011 拖拽至房屋单位对象，此时根据产生的滑动轨迹 8031 可以控制目标对象 8012 前往房屋单位对象所在的位置，对房屋单位对象进行修整等操作。

可选地，还例如可以通过第一拖拽操作将特定游戏对象的图标 8011 拖拽至树木单位对象，此时根据产生的滑动轨迹 8032 可以控制目标游戏对象 8012

前往树木单位对象所在的位置，对树木单位对象进行砍伐等操作，图 8 只是示例性的进行说明，并非唯一的实现方式，本实施例响应作用于第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中第一游戏对象指示器对应的游戏对象的具体实现方式不做特别限制。

以上是针对响应作用于第一显示区域的对象选择操作从而得到的第一游戏对象指示器进行操作进行的介绍，当第一游戏对象指示器为响应作用于第二游戏对象指示器的第一触摸操作而得到时，其实现方式类似，此处不再赘述。

其次，针对对第二游戏对象指示器进行操作的过程进行详细介绍：

具体的，响应作用于第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中第二游戏对象指示器对应的类型的游戏对象。

其中，第三触摸操作例如可以为双击操作或者拖拽操作等，但是第三触摸操作与第一触摸操作不同，例如当第一触摸操作为单击操作时，则第三触摸操作可以为除单击操作之外的任何操作，以上仅为示例性的介绍，本申请实施例对第三触摸操作的具体实现方式不做限制，只要与第一触摸操作进行区分即可。

进一步地，通过第三触摸操作在第二游戏对象指示器中选择特定的游戏类型对应的游戏对象，其中第三触摸操作用于选中特定的类型对应的游戏对象，还用于对被选择的对象发起具体的控制指令。下面以第三触摸操作为第二拖拽操作为例进行进一步地详细介绍。

具体的，结合图 9 进行介绍，如图 9 所示，响应作用于第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中第二游戏对象指示器对应的类型的游戏对象，包括：

S901、响应作用于第二游戏对象指示器的第二拖拽操作。

S902、根据第二拖拽操作确定第二游戏对象指示器对应的类型的全部游戏对象。

具体的，针对对象选择控件中的第二游戏对象指示器进行第二拖拽操作，其中第二拖拽操作对应特定的第二游戏对象指示器，根据第二拖拽操作在第二游戏对象指示器中的位置确定对应的目标游戏对象。

S903、选中第二游戏对象指示器对应的类型的全部游戏对象，根据第二

拖拽操作的滑动轨迹控制第二游戏对象指示器对应的类型的全部游戏对象执行游戏操作。

具体的，第二游戏对象指示器对应被选中的游戏对象的某一个类型，通过对第二游戏对象指示器进行第二拖拽操作，可以实现对该第二游戏对象指示器对应的游戏类型下所有被选中的游戏对象的选择以及控制。

下面结合图 10 对进行详细介绍，如图 10 所示，通过第二拖拽操作 1002 选择了其中一个第二游戏对象指示器 10011，假设该第二游戏对象指示器 10011 对应的游戏类型为图 10 中给出的目标对象 10012 的游戏类型，进一步地，第二拖拽操作 1002 在图形用户界面触发滑动轨迹，根据滑动轨迹控制特定的游戏类型下的全部游戏对象执行游戏操作，在图 10 给出的示例中，第二游戏对象指示器 10011 对应的类型的全部游戏对象即为第一显示区域中的多个目标游戏对象 10012，则例如根据滑动轨迹 10031 控制多个目标游戏对象 10012 到达敌方单位对象所在的位置并向敌方单位发起进攻，还例如可以根据滑动轨迹 10032 控制多个目标游戏对象 10012 到达房屋单位对象所在的位置并在房屋中进行修炼等。

图 10 仅为示例性的进行介绍，本申请实施例对象选择控件的具体实现方式不做特别限制，进一步的，本领域技术人员可以理解，通过第二拖拽操作将第二游戏对象指示器拖动至不同的位置可以触发不同的预设操作，本申请实施例对此不做限定。

本申请实施例提供的游戏对象选择方法，通过响应作用于第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中第一游戏对象指示器对应的游戏对象，从而通过第二触摸操作对特定的游戏对象进行选择以及控制，从而能够实现玩家高效的选择目标对象，并进一步实现对目标对象的操作。进一步地，通过响应作用于第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中第二游戏对象指示器对应的类型的游戏对象，从而可以实现对第二游戏对象指示器对应的类型下所有被选中的游戏对象的选择以及控制，通过提供对第二游戏对象指示器的操作以及对对应类型的全部游戏类型的选择，从而能够实现精确高效的选择某个类型的游戏对象，从而提升玩家的游戏体验。

在上述实施例的基础上，本申请实施例提供的游戏对象的选择方法，还包括：获取通过操作种类控件触发的取消操作；根据取消操作，在图形用户

界面上删除所述对象选择控件。

具体的，本申请实施例还提供种类控件，其中种类用于对被选择的对象进行控制，其中种类控件例如可以包括取消控件，还例如可以包括全选控件等，本申请实施例对种类控件不做特别限制，进一步地，通过操作种类控件可以触发取消操作，其中触发的方式例如可以为长按待取消选择的对象对应的第一游戏对象指示器或第二游戏对象指示器，还例如可以为将待取消选择的对象的第一游戏对象指示器或第二游戏对象指示器拖拽至对应的种类控件上，本申请实施例对触发取消操作的实现方式不做特别限制。

进一步地，根据取消操作可以使得待取消选择的对象变为未选中的状态，从而可以在对象选择控件中删除对应的第一游戏对象指示器或第二游戏对象指示器。

通过设置种类控件触发取消操作，从而可以使得在玩家因误操作而选择了不想选择的对象时，通过取消操作取消对误选择的对象的选择，进一步使得玩家能够更加精确高效的选择目标游戏对象。

在上述实施例的基础上，可选地，触发取消操作的方式为获取第一游戏对象指示器被拖至取消控件触发的取消操作。

通过获取第一游戏对象指示器被拖至取消控件触发的取消操作，可以高效便捷的实现对误选择的对象的取消选择，从而使得游戏更加具有灵活性。

在上述实施例的基础上，进一步地，本申请实施例提供的方法还包括：获取通过操作提示控件触发的取消操作；根据取消操作，在图形用户界面上删除对象选择控件。

具体的，当玩家想要实现对所有被选择的对象均取消选择时，可通过操作提示控件触发取消操作，具体的，选择控件中例如可以包括全部取消控件，还例如可以包括全选控件以及取消控件，则触发取消操作的方式例如可以为点击全部取消控件，还例如可以为将圈选控件拖拽至取消控件上，从而触发取消操作，本申请实施例对触发取消操作的具体实现方式不做限制。

进一步地，根据取消操作可以在图形用户界面上删除对象选择控件，并且对所有被选择的对象均取消选择。

下面结合图 11 对取消操作进行详细说明，图 11 为本申请实施例提供的

游戏对象的选择方法的界面示意图七，如图 11 所示，包括：取消控件 1101，假设当前待取消选择的对象对应为第二游戏对象指示器 1102，其在图中对应的待取消选择的对象为 1107，此时通过取消操作 1104 将第二游戏对象指示器 1102 拖动至取消控件 1101，在用户图形界面上触发滑动轨迹 1103，从而触发取消操作，实现对待取消选择的对象的状态的改变，如图 11 所示，待取消选择的对象 1107 变为未选择的状态。

可选地，图 11 中还包括全选控件 1105，通过将全选控件 1105 通过取消操作拖动至取消控件 1101，在图形用户界面上触发滑动轨迹 1106，从而触发取消操作，实现对全部被选中的游戏对象的取消选择，并相应的删除对象选择控件，在图 11 给出的示例中，为了说明，对象选择控件并未删除，从图 11 中可以看出，所有的被选择对象均实现了取消选择。

综上所述，本申请实施例提供的种类控件能够触发取消操作，从而实现对特定对象的取消选择以及对所有被选择对象的取消选择，提升了游戏的操作的灵活性。

在上述实施例的基础上，本申请实施例提供的游戏对象的选择方法在响应作用于图形用户界面第一显示区域的对象选择操作时，包括：

在图形用户界面上的选择控件被操作时，根据图形用户界面上的选择操作获取被选择的对象。

具体的，图形用户界面上的选择控件例如可以包括多选控件，通过点击多选控件或者长按多选控件，控制图形用户界面进入选择对象的状态，进一步在图形用户界面通过单击操作或者双击操作等一系列选择操作获取被选择的对象，本申请实施例对获取被选择对象的方式不做特别限制。

通过操作选择控件实现对被选择对象的选择，能够解决游戏的输入设备和显示设备重叠，导致的多种操作方式冲突的问题，当图形用户界面处于选择对象的状态时，就仅仅只接受对象选择的输入，与其余的输入指令不发生矛盾，实现了游戏控制的扩展。

图 12 为本申请实施例提供的游戏对象的选择装置的结构示意图一。如图 12 所示，该游戏对象的选择装置 120 包括：选中模块 1201 以及显示模块 1202。

选中模块 1201，用于响应作用于图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中游戏场景中的多个游戏对象。

显示模块 1202，用于在图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件；
若多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象；

若多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。

可选地，若多个游戏对象为不同类型的游戏对象，显示模块 1202 还用于：
响应作用于第二游戏对象指示器的第一触摸操作，在对象选择控件中显示第三预设数量的第一游戏对象指示器。

可选地，选中模块 1201 还用于：

响应作用于第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中第一游戏对象指示器对应的游戏对象；或者

响应作用于第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中第二游戏对象指示器对应的类型的游戏对象。

可选地，第一游戏对象指示器包括第一信息，其中第一信息用于指示游戏对象的预设属性；

第二游戏对象指示器包括第二信息以及第三信息，其中第二信息用于指示对应的游戏对象的类型，第三信息用于指示对应的游戏对象的类型中被选中的游戏对象的数量。

可选地，选中模块 1201 具体用于：

响应作用于第一游戏对象指示器的第一拖拽操作；

根据第一拖拽操作确定第一游戏对象指示器对应的游戏对象；

选中第一游戏对象指示器对应的游戏对象，根据第一拖拽操作的滑动轨迹控制第一游戏对象指示器对应的游戏对象执行游戏操作。

可选地，选中模块 1201 具体用于：

响应作用于第二游戏对象指示器的第二拖拽操作；

根据第二拖拽操作确定第二游戏对象指示器对应的类型的全部游戏对象；

选中第二游戏对象指示器对应的类型的全部游戏对象，根据第二拖拽操作的滑动轨迹控制第二游戏对象指示器对应的类型的全部游戏对象执行游戏

操作。

本实施例提供的装置，可用于执行上述方法实施例的技术方案，其实现原理和技术效果类似，本实施例此处不再赘述。

图 13 为本申请实施例提供的游戏对象的选择装置的结构示意图二。如图 13 所示，本实施例在图 12 实施例的基础上，若多个游戏对象为同一类型的游戏对象，还包括：取消模块 1303。

取消模块 1303，用于获取通过操作第一游戏对象指示器触发的取消操作；根据取消操作，在对象选择控件中删除取消操作对应的第一游戏对象指示器。

可选地，取消模块 1303 具体用于：

获取第一游戏对象指示器被拖至取消控件触发的取消操作。

可选地，选中模块 1301 还用于：

获取通过操作提示控件触发的取消操作；

根据取消操作，在图形用户界面上删除对象选择控件。

可选地，选中模块 1301 具体用于：

在图形用户界面上的选择控件被操作时，锁定图形用户界面；

响应图形用户界面第一显示区域上的点选操作或圈选操作选中游戏场景中的多个游戏对象，直至对选择控件的操作停止。

可选地，选中模块 1301 具体用于：

获取各被选中的游戏对象所属的类型；

根据各被选中的游戏对象所属的类型，在图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件。

本实施例提供的装置，可用于执行上述方法实施例的技术方案，其实现原理和技术效果类似，本实施例此处不再赘述。

图 14 为本申请实施例提供的游戏对象的选择设备的硬件结构示意图，如图 14 所示，本实施例的设备 140 包括：处理器 1401 以及存储器 1402；其中，

存储器 1402，用于存储计算机执行指令；

处理器 1401，用于执行存储器存储的计算机执行指令，以实现上述实施例中游戏对象的选择装置所执行的各个步骤。具体可以参见前述方法实施例中的相关描述。

可选地，存储器 1402 既可以是独立的，也可以跟处理器 1401 集成在一起。

当存储器 142 独立设置时，该游戏对象的选择设备还包括总线 1403，用于连接所述存储器 1402 和处理器 1401。

本申请实施例还提供一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有计算机执行指令，当处理器执行所述计算机执行指令时，实现如上预约车辆识别设备所执行的游戏对象的选择方法。

在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的设备和方法，可以通过其它的方式实现。例如，以上所描述的设备实施例仅仅是示意性的，例如，所述模块的划分，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，例如多个模块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，装置或模块的间接耦合或通信连接，可以是电性，机械或其它的形式。

上述以软件功能模块的形式实现的集成的模块，可以存储在一个计算机可读取存储介质中。上述软件功能模块存储在一个存储介质中，包括若干指令用以使得一台计算机设备（可以是个人计算机，服务器，或者网络设备等）或处理器（英文：processor）执行本申请各个实施例所述方法的部分步骤。

应理解，上述处理器可以是中央处理单元（英文：Central Processing Unit，简称：CPU），还可以是其他通用处理器、数字信号处理器（英文：Digital Signal Processor，简称：DSP）、专用集成电路（英文：Application Specific Integrated Circuit，简称：ASIC）等。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。结合发明所公开的方法的步骤可以直接体现为硬件处理器执行完成，或者用处理器中的硬件及软件模块组合执行完成。

存储器可能包含高速 RAM 存储器，也可能还包括非易失性存储 NVM，例如至少一个磁盘存储器，还可以为 U 盘、移动硬盘、只读存储器、磁盘或光盘等。

总线可以是工业标准体系结构（Industry Standard Architecture，ISA）总线、外部设备互连（Peripheral Component，PCI）总线或扩展工业标准体系结构（Extended Industry Standard Architecture，EISA）总线等。总线可以分为地

址总线、数据总线、控制总线等。为便于表示，本申请附图中的总线并不限定仅有一根总线或一种类型的总线。

上述存储介质可以是由任何类型的易失性或非易失性存储设备或者它们的组合实现，如静态随机存取存储器（SRAM），电可擦除可编程只读存储器（EEPROM），可擦除可编程只读存储器（EPROM），可编程只读存储器（PROM），只读存储器（ROM），磁存储器，快闪存储器，磁盘或光盘。存储介质可以是通用或专用计算机能够存取的任何可用介质。

本领域普通技术人员可以理解：实现上述各方法实施例的全部或部分步骤可以通过程序指令相关的硬件来完成。前述的程序可以存储于一计算机可读取存储介质中。该程序在执行时，执行包括上述各方法实施例的步骤；而前述的存储介质包括：ROM、RAM、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

最后应说明的是：以上各实施例仅用以说明本申请的技术方案，而非对其限制；尽管参照前述各实施例对本申请进行了详细的说明，本领域的普通技术人员应当理解：其依然可以对前述各实施例所记载的技术方案进行修改，或者对其中部分或者全部技术特征进行等同替换；而这些修改或者替换，并不使相应技术方案的本质脱离本申请各实施例技术方案的范围。

权 利 要 求 书

1. 一种游戏对象的选择方法，应用于可渲染一图形用户界面的终端，所述图形用户界面包括第一显示区域和第二显示区域，所述第一显示区域包含至少部分游戏场景，包括：

响应作用于所述图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中所述游戏场景中的多个游戏对象；

在所述图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件；

若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，所述第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象；

若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，所述第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，所述方法还包括：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第一触摸操作，在所述对象选择控件中显示第三预设数量的所述第一游戏对象指示器。

3. 根据权利要求 1 或 2 所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；或者

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的所述游戏对象。

4. 根据权利要求 3 所述的方法，其中，所述第一游戏对象指示器包括第一信息，其中所述第一信息用于指示所述游戏对象的预设属性；

所述第二游戏对象指示器包括第二信息以及第三信息，其中所述第二信息用于指示对应的所述游戏对象的类型，所述第三信息用于指示对应的所述游戏对象的类型中被选中的游戏对象的数量。

5. 根据权利要求 4 所述的方法，其中，所述响应作用于所述第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象，包括：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第一拖拽操作；

根据所述第一拖拽操作确定所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；

选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象，根据所述第一拖拽操作的滑动轨迹控制所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象执行游戏操作。

6. 根据权利要求4所述的方法，其中，所述响应作用于所述第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的所述游戏对象，包括：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第二拖拽操作；

根据所述第二拖拽操作确定所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象；

选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象，根据所述第二拖拽操作的滑动轨迹控制所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象执行游戏操作。

7. 根据权利要求4所述的方法，其中，若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，所述方法还包括：

获取通过操作所述第一游戏对象指示器触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述对象选择控件中删除所述取消操作对应的第一游戏对象指示器。

8. 根据权利要求7所述的方法，其中，所述获取通过操作所述第一游戏对象指示器触发的取消操作，包括：

获取所述第一游戏对象指示器被拖至取消控件触发的所述取消操作。

9. 根据权利要求4所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

获取通过操作提示控件触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述图形用户界面上删除所述对象选择控件。

10. 根据权利要求1所述的方法，其中，所述响应作用于所述图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中所述游戏场景中的多个游戏对象，包括：

在所述图形用户界面上的选择控件被操作时，锁定所述图形用户界面；

响应所述图形用户界面第一显示区域上的点选操作或圈选操作选中所述游戏场景中的多个游戏对象，直至对所述选择控件的操作停止。

11. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述在所述图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件，包括：

获取各被选中的所述游戏对象所属的类型；

根据各被选中的所述游戏对象所属的类型，在所述图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件。

12、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述第一预设数量小于或等于选中的游戏对象的数量。

13、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述第二预设数量小于或等于选中的游戏对象的类型数量。

14、根据权利要求 2 所述的方法，其特征在于，所述第三预设数量为所述第二游戏对象指示器对应的游戏对象的类型下包含的游戏对象的数量。

15. 一种游戏对象的选择装置，应用于可渲染一图形用户界面的终端，所述图形用户界面包括第一显示区域和第二显示区域，所述第一显示区域包含至少部分游戏场景，包括：

选中模块，设置为响应作用于所述图形用户界面第一显示区域的对象选择操作，选中所述游戏场景中的多个游戏对象；

显示模块，设置为在所述图形用户界面第二显示区域显示对象选择控件；

若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第一预设数量的第一游戏对象指示器，其中，所述第一游戏对象指示器对应不同的游戏对象；

若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，在所述对象选择控件中显示第二预设数量的第二游戏对象指示器，所述第二游戏对象指示器对应不同的游戏对象的类型。

16. 根据权利要求 15 所述的装置，其中，若所述多个游戏对象为不同类型的游戏对象，所述显示模块还设置为：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第一触摸操作，在所述对象选择控件中显示第三预设数量的所述第一游戏对象指示器。

17. 根据权利要求 15 或 16 所述的装置，其中，所述选中模块还设置为：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第二触摸操作，选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；或者

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第三触摸操作，选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的所述游戏对象。

18. 根据权利要求 17 所述的装置，其中，所述第一游戏对象指示器包括第一信息，其中所述第一信息用于指示所述游戏对象的预设属性；

所述第二游戏对象指示器包括第二信息以及第三信息，其中所述第二信息用于指示对应的所述游戏对象的类型，所述第三信息用于指示对应的所述游戏对象的类型中被选中的游戏对象的数量。

19. 根据权利要求 18 所述的装置，其中，所述选中模块具体用于：

响应作用于所述第一游戏对象指示器的第一拖拽操作；

根据所述第一拖拽操作确定所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象；

选中所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象，根据所述第一拖拽操作的滑动轨迹控制所述第一游戏对象指示器对应的所述游戏对象执行游戏操作。

20. 根据权利要求 18 所述的装置，其中，所述选中模块设置为：

响应作用于所述第二游戏对象指示器的第二拖拽操作；

根据所述第二拖拽操作确定所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象；

选中所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象，根据所述第二拖拽操作的滑动轨迹控制所述第二游戏对象指示器对应的所述类型的全部游戏对象执行游戏操作。

21. 根据权利要求 18 所述的装置，其中，若所述多个游戏对象为同一类型的游戏对象，还包括：取消模块；

所述取消模块，设置为获取通过操作所述第一游戏对象指示器触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述对象选择控件中删除所述取消操作对应的第一游戏对象指示器。

22. 根据权利要求 21 所述的装置，其中，所述取消模块设置为：

获取所述第一游戏对象指示器被拖至取消控件触发的所述取消操作。

23. 根据权利要求 18 所述的装置，其中，所述选中模块还设置为：
获取通过操作提示控件触发的取消操作；

根据所述取消操作，在所述图形用户界面上删除所述对象选择控件。

24. 根据权利要求 15 所述的装置，其中，所述选中模块设置为：

在所述图形用户界面上的选择控件被操作时，锁定所述图形用户界面；

响应所述图形用户界面第一显示区域上的点选操作或圈选操作选中所述游戏场景中的多个游戏对象，直至对所述选择控件的操作停止。

25. 根据权利要求 15 所述的装置，其中，所述选中模块设置为：

获取各被选中的所述游戏对象所属的类型；

根据各被选中的所述游戏对象所属的类型，在所述图形用户界面第二显示区域上显示对象选择控件。

26、根据权利要求 15 所述的装置，其特征在于，所述第一预设数量小于或等于选中的游戏对象的数量。

27、根据权利要求 15 所述的装置，其特征在于，所述第二预设数量小于或等于选中的游戏对象的类型数量。

28、根据权利要求 16 所述的装置，其特征在于，所述第三预设数量为所述第二游戏对象指示器对应的游戏对象的类型下包含的游戏对象的数量。

29. 一种游戏对象的选择设备，包括：

存储器，用于存储程序；

处理器，用于执行所述存储器存储的所述程序，当所述程序被执行时，所述处理器用于执行如权利要求 1 至 14 中任一所述的方法。

30. 一种计算机可读存储介质，包括指令，当其在计算机上运行时，使得计算机执行如权利要求 1 至 14 中任一所述的方法。

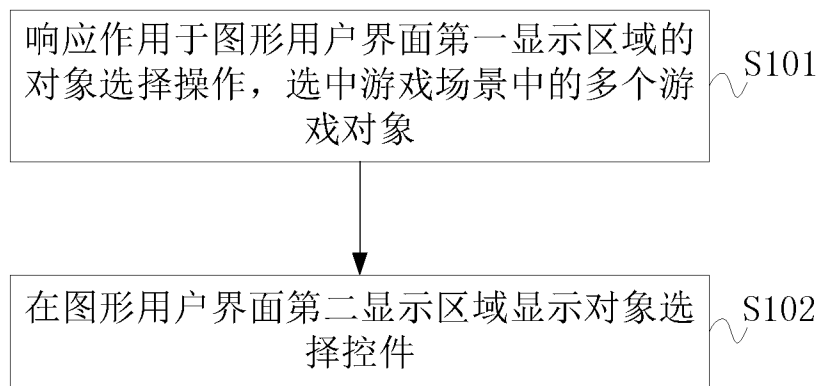


图 1

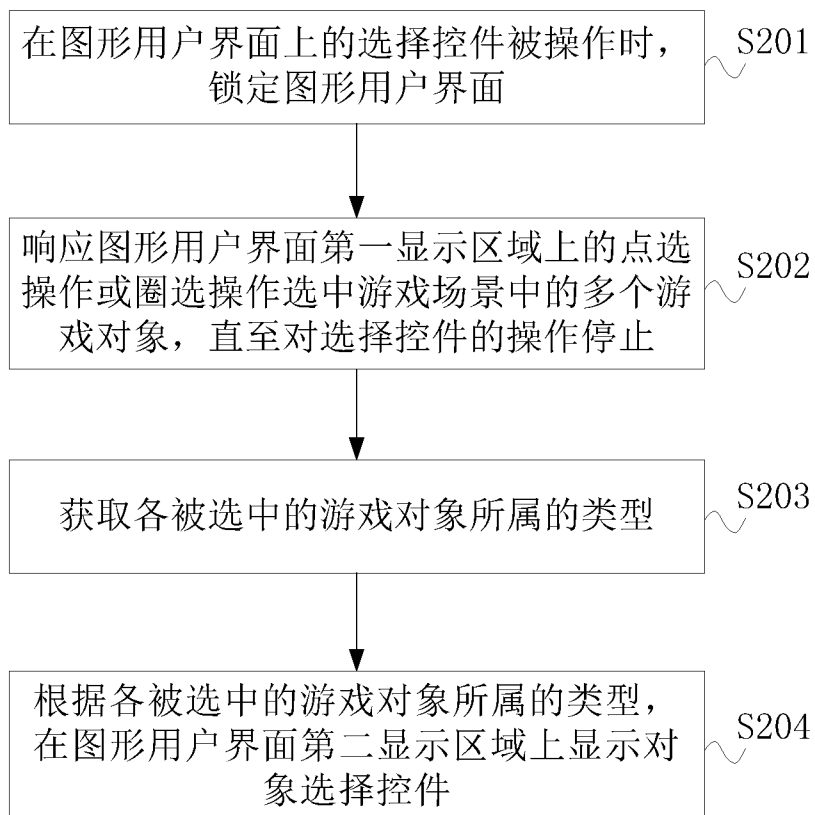


图 2

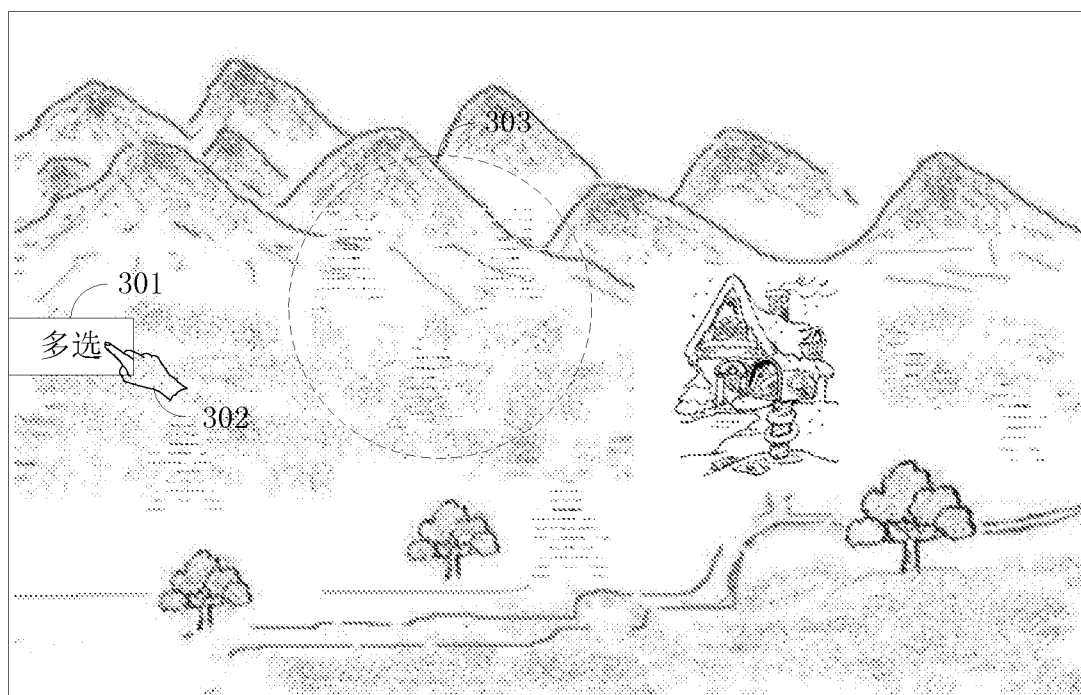


图 3

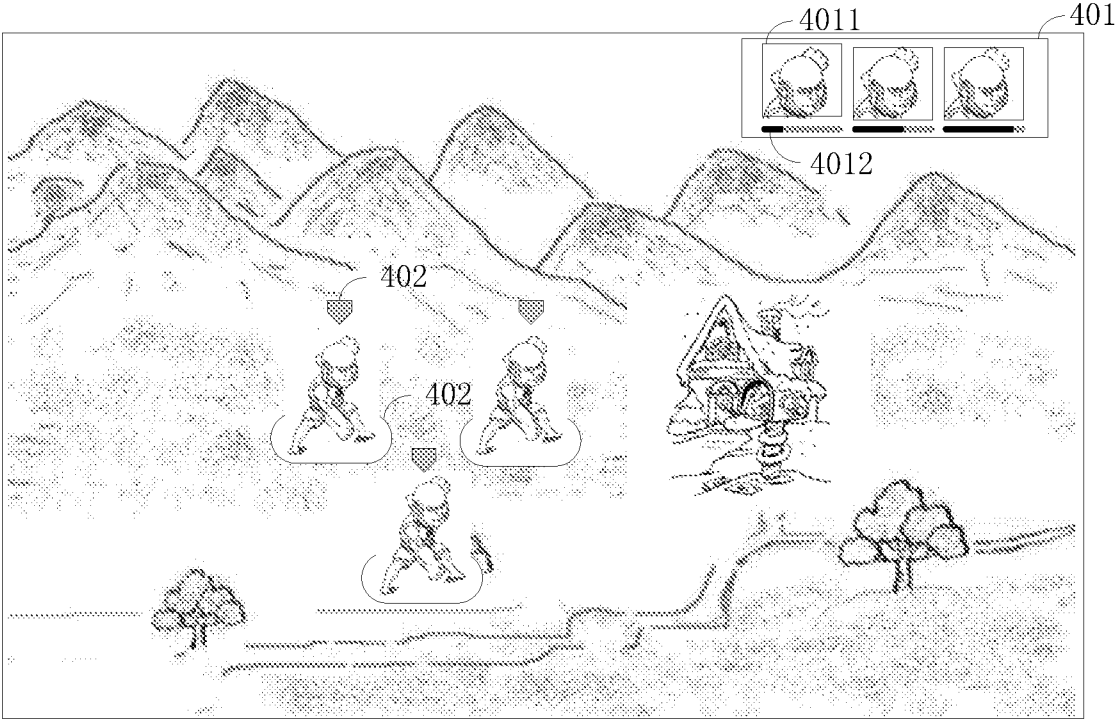


图 4

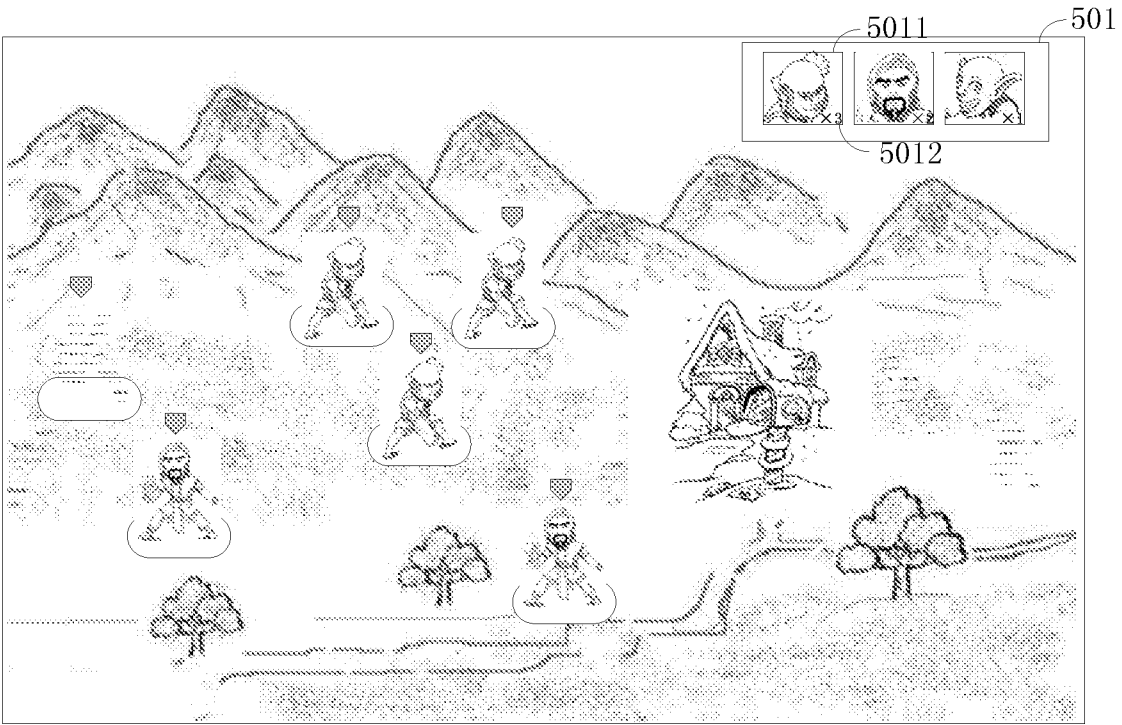


图 5

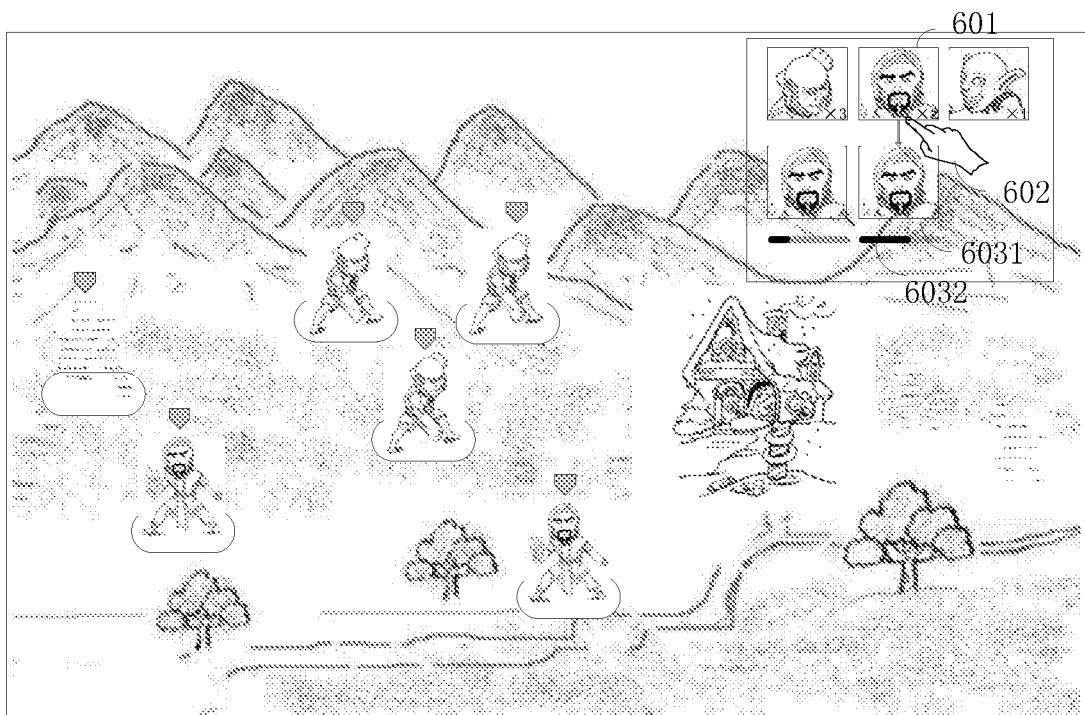


图 6

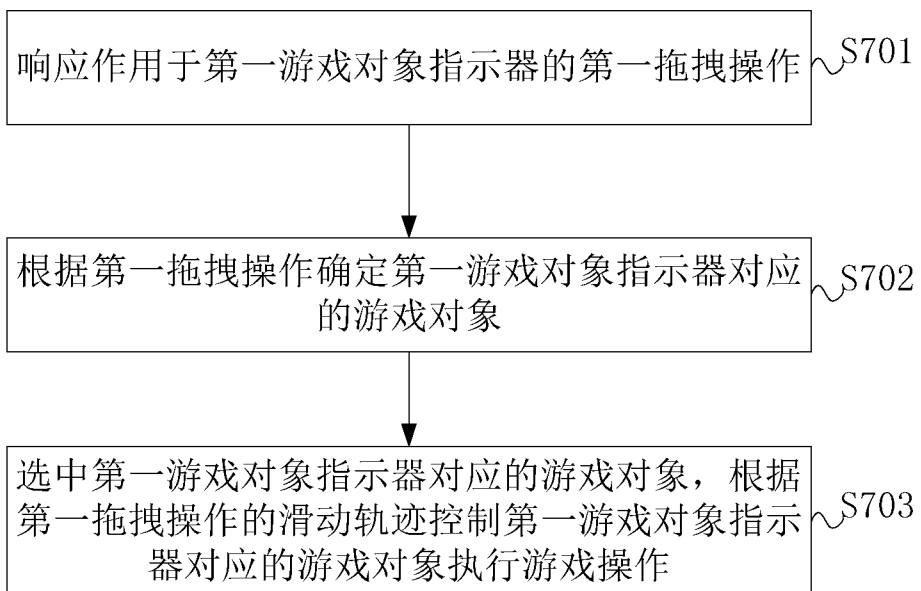


图 7

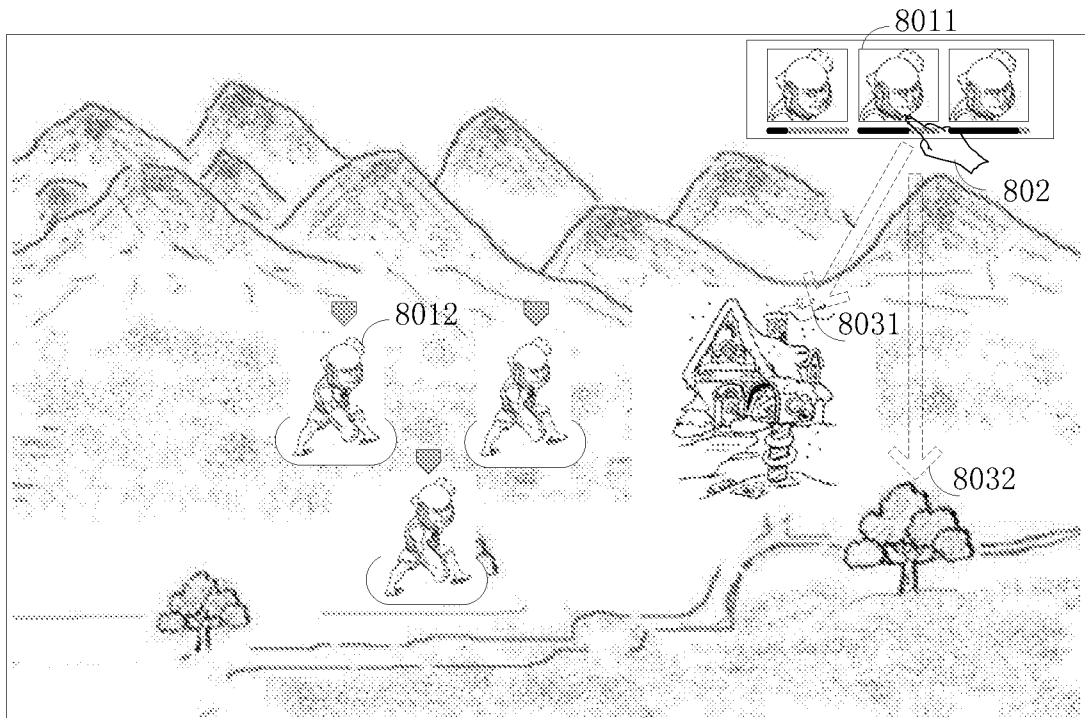


图 8

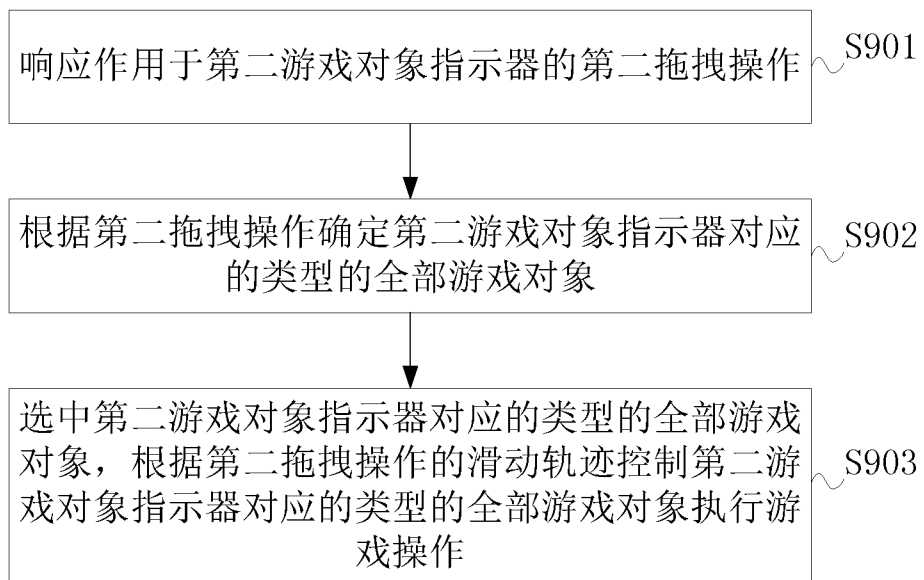


图 9

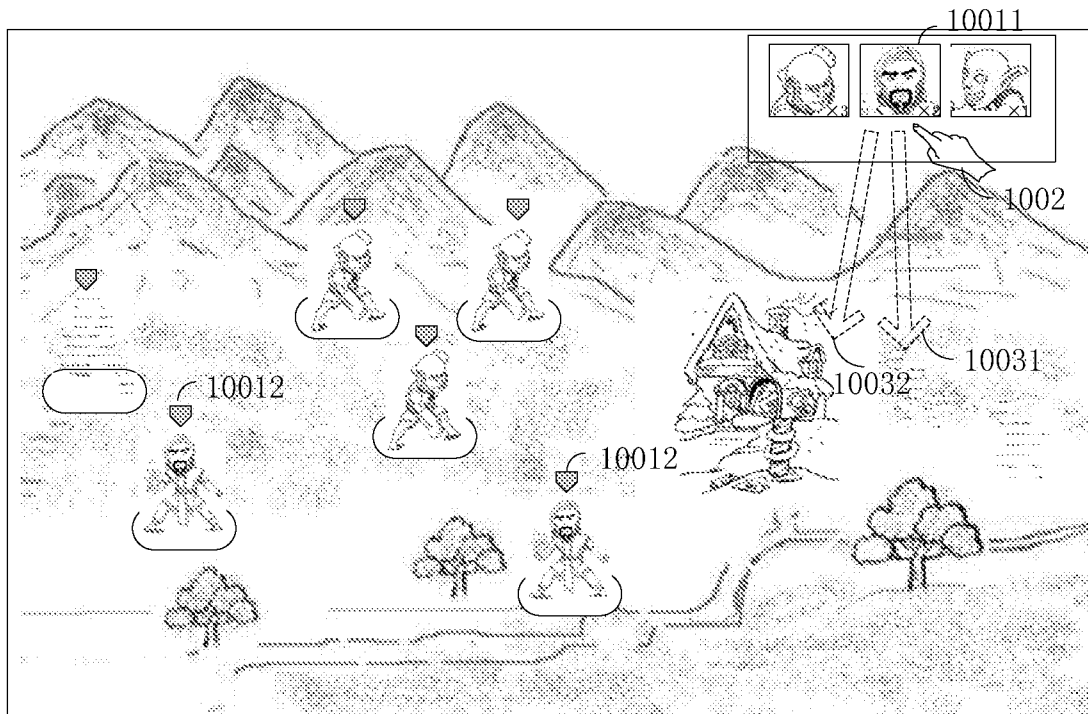


图 10

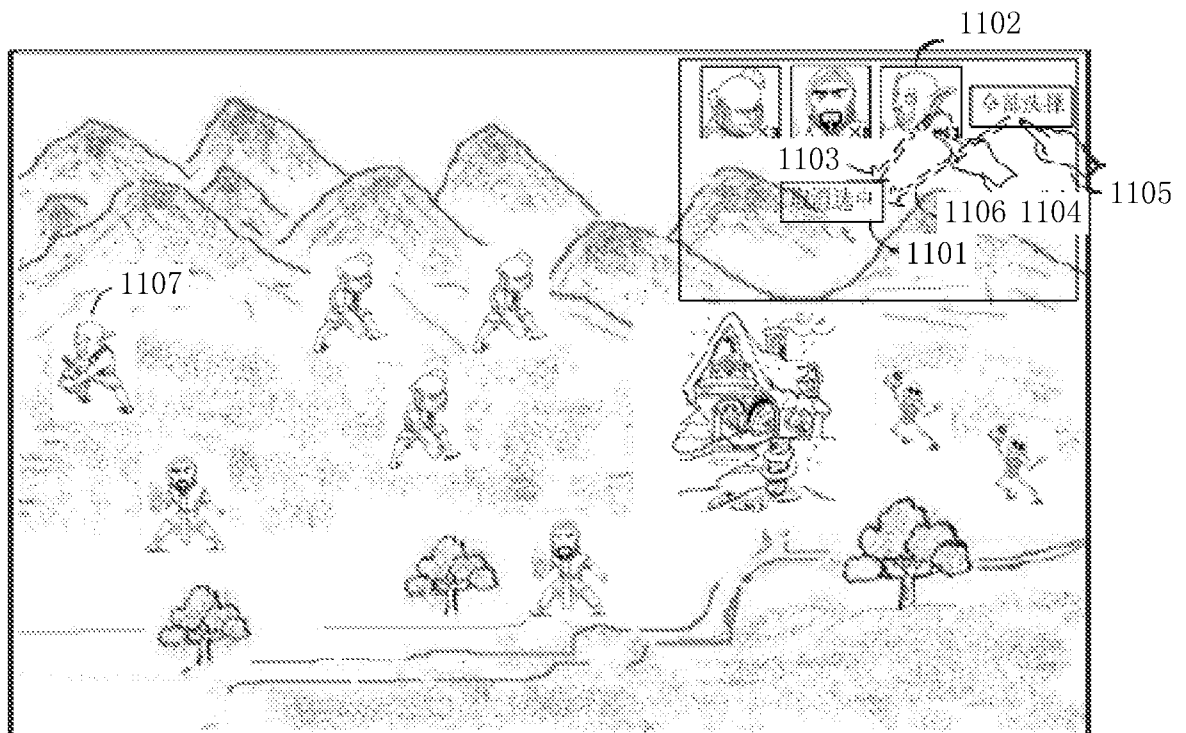


图 11



图 12

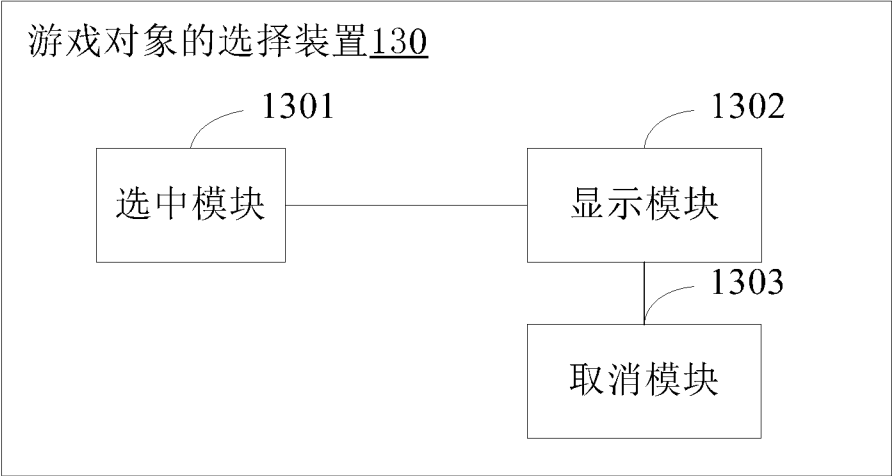


图 13

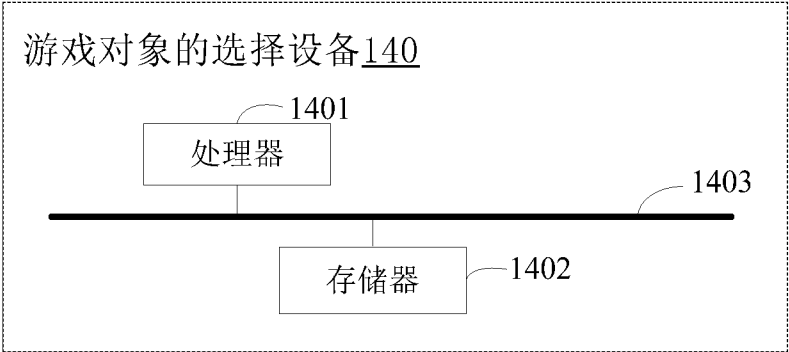


图 14

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2019/125289

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/55(2014.01)i; A63F 13/52(2014.01)i; A63F 13/2145(2014.01)i; A63F 13/42(2014.01)i; A63F 13/60(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, WPI, EPODOC, CNKI, IEEE: 游戏, 虚拟, 对象, 目标, 角色, 人物, 点选, 点击, 圈选, 选中, 触控, 触摸, 选择, 组件, 控件, 属性, 标识, 区域, 分组, 类型, 类别, game, virtual, object, role, character, click, touch, select, component, property, attribute, identify, area, region, group, category, type, class

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 109847355 A (NETEASE (HANGZHOU) NETWORK CO., LTD.) 07 June 2019 (2019-06-07) claims 1-24	1-30
A	CN 106512406 A (NETEASE (HANGZHOU) NETWORK CO., LTD.) 22 March 2017 (2017-03-22) description, paragraphs [0005]-[0017], [0041] and [0122]	1-30
A	CN 106422329 A (NETEASE (HANGZHOU) NETWORK CO., LTD.) 22 February 2017 (2017-02-22) entire document	1-30
A	CN 108014493 A (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC.) 11 May 2018 (2018-05-11) entire document	1-30
A	CN 108970120 A (HEFEI AIWAN ANIMATION CO., LTD.) 11 December 2018 (2018-12-11) entire document	1-30
A	US 2018036638 A1 (GREE, INC.) 08 February 2018 (2018-02-08) entire document	1-30



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

24 February 2020

Date of mailing of the international search report

12 March 2020

Name and mailing address of the ISA/CN

China National Intellectual Property Administration
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/CN2019/125289

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)			Publication date (day/month/year)
CN	109847355	A	07 June 2019	None			
CN	106512406	A	22 March 2017	None			
CN	106422329	A	22 February 2017	None			
CN	108014493	A	11 May 2018	JP	2018068959	A	10 May 2018
				HK	1249071	A0	26 October 2018
CN	108970120	A	11 December 2018	None			
US	2018036638	A1	08 February 2018	US	2015346964	A1	03 December 2015
				JP	2015223491	A	14 December 2015
				US	2019374858	A1	12 December 2019
				JP	2015226752	A	17 December 2015

国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2019/125289

A. 主题的分类

A63F 13/55 (2014.01) i; A63F 13/52 (2014.01) i; A63F 13/2145 (2014.01) i; A63F 13/42 (2014.01) i; A63F 13/60 (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, WPI, EPDOC, CNKI, IEEE: 游戏, 虚拟, 对象, 目标, 角色, 人物, 点选, 点击, 圈选, 选中, 触控, 触摸, 选择, 组件, 控件, 属性, 标识, 区域, 分组, 类型, 类别, game, virtual, object, role, character, click, touch, select, component, property, attribute, identify, area, region, group, category, type, class

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 109847355 A (网易杭州网络有限公司) 2019年 6月 7日 (2019 - 06 - 07) 权利要求1-24	1-30
A	CN 106512406 A (网易杭州网络有限公司) 2017年 3月 22日 (2017 - 03 - 22) 说明书[0005]-[0017], [0041], [0122]段	1-30
A	CN 106422329 A (网易杭州网络有限公司) 2017年 2月 22日 (2017 - 02 - 22) 全文	1-30
A	CN 108014493 A (株式会社万代南梦宫娱乐) 2018年 5月 11日 (2018 - 05 - 11) 全文	1-30
A	CN 108970120 A (合肥爱玩动漫有限公司) 2018年 12月 11日 (2018 - 12 - 11) 全文	1-30
A	US 2018036638 A1 (GREE, INC.) 2018年 2月 8日 (2018 - 02 - 08) 全文	1-30

☐ 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

2020年 2月 24日

国际检索报告邮寄日期

2020年 3月 12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

杨继爽

电话号码 86-(10)-53961357

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2019/125289

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	109847355	A	2019年 6月 7日	无			
CN	106512406	A	2017年 3月 22日	无			
CN	106422329	A	2017年 2月 22日	无			
CN	108014493	A	2018年 5月 11日	JP	2018068959	A	2018年 5月 10日
				HK	1249071	A0	2018年 10月 26日
CN	108970120	A	2018年 12月 11日	无			
US	2018036638	A1	2018年 2月 8日	US	2015346964	A1	2015年 12月 3日
				JP	2015223491	A	2015年 12月 14日
				US	2019374858	A1	2019年 12月 12日
				JP	2015226752	A	2015年 12月 17日