

(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
2019 年 1 月 31 日 (31.01.2019)



(10) 国际公布号
WO 2019/019940 A1

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/52 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2018/096001

(22) 国际申请日: 2018 年 7 月 17 日 (17.07.2018)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
201710627213.0 2017 年 7 月 27 日 (27.07.2017) 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: 王怡然 (WANG, Yiran); 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: 北京三高永信知识产权代理有限公司 (BEIJING SAN GAO YONG XIN INTELLECTUAL PROPERTY AGENCY CO., LTD.); 中国北京市海淀区学院路蓟门里和景园 A 座 1 单元 102 室, Beijing 100088 (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, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL,

(54) Title: OBJECT DISPLAY METHOD AND DEVICE AND STORAGE MEDIUM

(54) 发明名称: 对象显示方法和装置及存储介质

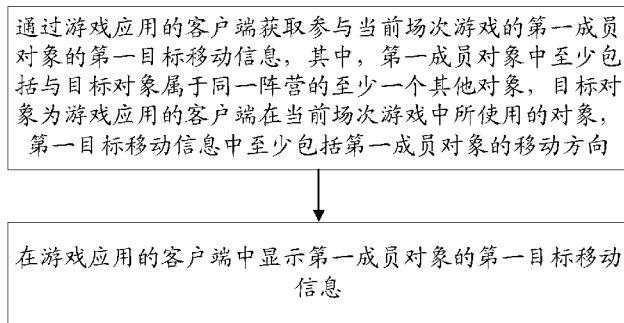


图 2

- S202 Obtain first target movement information of a first member object participating in the current game through a client of a game application, wherein the first member object at least comprises at least one other object belonging to the same camp as a target object, the target object is an object used by the client of the game application in the current game, and the first target movement information at least comprises a moving direction of the first member object
- S204 Display the first target movement information of the first member object in the client of the game application

(57) Abstract: Disclosed are an object display method and device, and a storage medium, wherein the method comprises: obtaining first target movement information of a first member object participating in the current game through a client of a game application, wherein the first member object at least comprises at least one other object belonging to the same camp as a target object, the target object is an object used by the client of the game application in the current game, and the first target movement information at least comprises a moving direction of the first member object; and displaying the first target movement information of the first member

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))。

object in the client of the game application. The present application solves the technical problem of an overly complicated display operation of object display methods used in the prior art.

(57) 摘要: 本申请公开了一种对象显示方法和装置及存储介质。其中, 该方法包括: 通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息, 其中, 第一成员对象中包括至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象, 所述目标对象为所述游戏应用的客户端在当前场次游戏中所使用的对象; 第一目标移动信息中至少包括第一成员对象的移动方向; 在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息。本申请解决了现有技术中所采用的对象显示方法存在显示操作过于复杂的技术问题。

说明书

对象显示方法和装置及存储介质

本申请要求于 2017 年 07 月 27 日提交中国国家知识产权局、申请号为
5 2017106272130、申请名称为“对象显示方法和装置及存储介质”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，涉及一种对象显示方法和装置及存储
10 介质。

背景技术

如今，越来越多的用户开始使用终端下载多人在线战术竞技游戏
(Multiplayer Online Battle Arena Games, 简称 MOBA 游戏) 应用，与其他玩
家一起参与到 MOBA 游戏中。

15 目前在 MOBA 游戏应用中，参与其中的成员对象常常处于移动状态。因
而，为了获取己方成员对象所在的位置，受终端屏幕的限制，往往需要当前玩
家多次重复执行拖拽、切换视野等操作，才能观察到己方成员对象的移动情况，
以获取己方成员对象下一步的移动方向，进而确定出当前所进行的游戏的推进
策略。也就是说，现有游戏应用中所采用的对象显示方法存在显示操作过于复
20 杂的问题。

针对上述的问题，目前尚未提出有效的解决方案。

发明内容

本申请实施例提供了一种对象显示方法和装置及存储介质，以至少解决现
有技术中所采用的对象显示方法存在显示操作过于复杂的技术问题。

25 根据本申请实施例的一个方面，提供了一种对象显示方法，包括：通过游
戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，
其中，上述第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他

对象，目标对象为游戏应用的客户端在上述当前场次游戏中所使用的对象；上述第一目标移动信息中至少包括上述第一成员对象的移动方向；在上述游戏应用的客户端中显示上述第一成员对象的上述第一目标移动信息。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种对象显示装置，包括：第一
5 获取单元，用于通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，其中，上述成员对象至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，所述目标对象为上述游戏应用的客户端在上述当前场次游戏中所使用的对象；第一显示单元，用于在上述游戏应用的客户端中显示上述第一成员对象的上述第一目标移动信息。

10 根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种存储介质，上述存储介质包括存储的程序，其中，上述程序运行时执行上述对象显示方法。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种电子装置，包括存储器、处理器及存储在上述存储器上并可在上述处理器上运行的计算机程序，上述处理器通过上述计算机程序执行上述对象显示方法。

15 在本申请实施例中，通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，目标对象为游戏应用的客户端在当前场次游戏中所使用的对象；上述第一目标移动信息中至少包括第一成员对象的移动方向；然后，在游戏应用的客户端中显示上述第一成员对象的第一目标移动信息。也就
20 是说，通过在游戏应用的客户端直接显示包含第一成员对象的移动方向的第一目标移动信息，以实现快速获取第一成员对象的下一步移动策略，而无需再重复多次执行拖拽、切换视野等操作，从而达到简化显示第一成员对象的第一目标移动信息的移动步骤，进而解决了现有技术中所采用的对象显示方法存在显示操作过于复杂的技术问题。

25 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应用场景的示意图；

图 2 是根据本申请实施例的一种可选的对象显示方法的示意图；

图 3 是根据本申请实施例的一种可选的游戏应用界面的示意图；

图 4 是根据本申请实施例的又一种可选的游戏应用界面的示意图；

5 图 5 是根据本申请实施例的又一种可选的游戏应用界面的示意图之一；

图 6 是根据本申请实施例的又一种可选的游戏应用界面的示意图之二；

图 7 是根据本申请实施例的一种可选的对象显示装置的结构示意图；

图 8 是根据本申请实施例的一种可选的电子装置的结构示意图。

具体实施方式

10 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。

15 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
20 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。

在本申请的实施例中，提供了一种上述对象显示方法的实施例，作为一种
25 可选的实施方式，该对象显示方法可以但不限于应用于如图 1 所示的应用环境中，该应用环境包括应用服务器 101 和多个终端，例如，多个终端分别为终端

102、终端 104 和终端 106。终端 102、终端 104 和终端 106 上均安装有多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games，简称 MOBA 游戏）应用客户端，终端 102、终端 104、终端 106 通过网络 108 与 MOBA 游戏应用的应用服务器 110 连接，通过其安装的游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息。第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，目标对象为游戏应用的客户端在当前场次游戏中所使用的对象，且第一成员对象中还可以包括目标对象；其中，第一目标移动信息中至少包括第一成员对象的移动方向。

其中，终端 102、终端 104、终端 106 在通过游戏应用的客户端获取第一成员对象的第一目标移动信息时，终端 102、终端 104、终端 106 可以先通过游戏应用的客户端获取参与当前场次的成员对象的移动信息，其中，上述成员对象包括第一成员对象和第二成员对象，第一成员对象与第二成员对象在当前场次游戏中为对立对象，从移动信息中获取与第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

在本实施例中，上述终端可以包括但不限于以下至少之一：手机、平板电脑、笔记本电脑、台式 PC 机、数字电视及其他具备用于显示游戏应用中的对象的硬件设备。上述网络可以包括但不限于以下至少之一：广域网、城域网、局域网。上述只是一种示例，本实施例对此不做任何限定。

根据本申请实施例，提供了一种对象显示方法，如图 2 所示，该方法包括：

S202，通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，其中，第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，目标对象为游戏应用的客户端在当前场次游戏中所使用的对象，第一目标移动信息中至少包括第一成员对象的移动方向；

S204，在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息。

可选地，上述的游戏应用可以包括但不限于多人在线战术竞技游戏

(Multiplayer Online Battle Arena Games, 简称 MOBA 游戏) 应用, 以下了为方便描述, 统一称之为 MOBA 游戏应用。该游戏应用用于显示同一阵营的友方的移动位置以及以移动方向, 以获取己方成员对象下一步的移动方向, 进而确定当前所进行的游戏的推进策略。需要说明的是, 用于显示游戏应用中的对象的移动位置以及移动方向的应用均属于本申请实施例的保护范围。

需要说明的是, 在本实施例中, 通过在游戏应用的客户端直接显示包含第一成员对象的移动方向的第一目标移动信息, 以实现快速获取第一成员对象的下一步移动策略, 而无需再重复多次执行拖拽、切换视野等操作, 从而达到简化显示第一成员对象的第一目标移动信息的移动步骤, 进而解决了现有技术中所采用的对象显示方法存在显示操作过于复杂的技术问题。

可选地, 通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息时, 在一个可能的实现方式中, 通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息, 从该移动信息中获取与第一成员对象匹配的第一目标移动信息。其中, 成员对象包括但不限于第一成员对象以及第二成员对象, 其中, 第一成员对象中可以包括但不限于一个或多个成员对象, 第二成员对象中可以包括但不限于一个或多个成员对象。需要说明的是, 属于同一阵营 (如均同属于第一成员对象, 或同属于第二成员对象) 的多个成员对象之间可以但不限于为互相帮助的合作关系, 分属不同阵营的成员对象之间可以但不限于为互为对立的敌对关系, 上述成员对象的数量可以但不限于根据游戏应用的场景设置或游戏模式等游戏配置信息确定。

可选地, 通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息时, 在一个可能的实现方式中, 游戏应用的服务器通过游戏应用向终端下发参与当前场次的第一成员对象的第一目标移动信息, 终端通过游戏应用的客户端接收服务器下发的参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息。其中, 游戏应用的服务器每检测到第一成员对象的移动信息发生改变时, 才通过游戏应用的客户端向终端下发第一成员对象的第一目标移动信息。

可选地, 第一成员对象中还包括目标对象; 在游戏应用的客户端中显示第

一成员对象的第一目标移动信息包括但不限于：按照第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息；以及按照第二显示方式显示第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息；其中，第一显示方式与第二显示方式的显示标记不同。

例如，假设当前终端安装有 MOBA 游戏应用的客户端，在该 MOBA 游戏应用的客户端中当前所使用的对象为目标对象 A 的情况下，在获取到移动信息后，可以但不限于按照第一显示方式显示该目标对象的第一目标移动信息，按照第二显示方式显示同属第一成员对象的对象 B 的第一目标移动信息，两种显示方式的显示标记不同。例如，显示标记为颜色，则可以通过区分显示颜色区分显示不同对象的第一目标移动信息，如该按照绿色显示上述目标对象的第一目标移动信息，而将第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息显示为蓝色，以区分二者，此外，若显示标记为形状，则可以通过不同形状的图标来区分，例如，将目标对象的第一目标移动信息设置在五边形内，将其他对象的第一目标移动信息设置在圆形内，以上只是一种示例，在此不做任何限定。

可选地，从移动信息中获取与第一成员对象匹配的第一目标移动信息包括但不限于：获取第一成员对象的对象标识，根据该对象标识从移动信息中识别出与第一成员对象匹配的第一目标移动信息。需要说明的是，在本实施例中，可以但不限于通过对象标识区分在游戏应用中不同游戏账号所使用的对象所属的阵营。

可选地，第一目标移动信息中还包括：第一成员对象的坐标位置，在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息包括但不限于：在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图；根据第一成员对象的坐标位置，在地图上显示第一成员对象的第一头像标识，其中，第一头像标识在地图上的位置与第一成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应，第一头像标识被配置有用于指示第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

需要说明的是，在本实施例游戏应用客户端中的交互界面，可以包括但不限于显示与游戏应用当前场次对应的地图。其中，该地图可以但不限于在当前场次的游戏进行的过程中，一直显示在游戏应用的客户端的交互界面中，显示比例被缩小；此外，也可以但不限于在点击触发按钮后，再调用显示在上述交

互界面中，上述显示方式仅是一种示例，本实施例中对此不做任何限定。此外，在本实施例中，成员对象可以但不限于将头像标识显示在上述地图中，地图显示面积有限，第一成员对象与第二成员对象可以但不限于根据各自当前的坐标位置，在地图上通过各自对应的头像标识标记位置，此外，在上述头像标识上还可以但不限于根据成员对象的移动方向来配置对应的方向标记，例如在头像标识上添加与该对象对应的移动方向的指向箭头等。

还需要说明的是，在本实施例中，交互界面包括展示给用户的游戏场景画面以及操作界面，在该交互界面上包含了地图等，而游戏场景是与地图对应的画面，用于展示给用户相应的地图细节、环境等。另外，该地图显示在该交互界面的任一位置，为了不影响用户操作，该地图可以显示在该交互界面的一个角落。例如，该地图显示在该交互界面的左上角，右上角、左下角或者右下角等。

可选地，该方法还包括：获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息；在权限信息指示目标对象具有第一权限的情况下，获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，第二目标移动信息中至少包括第二成员对象的移动方向；在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息。

需要说明的是，第一权限为能够获取对立成员的移动信息的权限。另外，获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息可以在通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息之前，也可以在通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息之后。并且，获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息时，可以通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息，从该移动信息中获取至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，也可以直接通过游戏应用的客户端接收服务器发送的至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息。

还需要说明的是，在具体的应用场景中，每个游戏账号在游戏中都可以但不限于显示第一成员对象的第一目标移动信息，而对第二目标移动信息隐藏或

部分隐藏显示，从而保证游戏的公平性。但当目标对象被配置特定技能后，将
可以获取特定权限，通过该特定权限将可以实现短时间内显示第二成员对象的
第二目标移动信息的目的，以提高目标对象所属阵营的胜率。例如，在获取到
目标对象在当前场次游戏中配置有第一权限的权限信息的情况下，在目标对象
5 所在客户端显示第一成员对象的第一目标移动信息的同时，在预定时间段内显
示作为敌对方的第二成员对象的第二目标移动信息。

可选地，第二目标移动信息中还包括第二成员对象的坐标位置；在游戏应
用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息包括但不限于：在游戏应
用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图；根据第二成员对象的坐标位
10 置，在地图上显示第二成员对象的第二头像标识，其中，第二头像标识在地图
上的位置与第二成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应，第二头像标识
被配置有用于指示第二成员对象的移动方向的第二方向标记，第二方向标记在
当前场次游戏中的显示时长小于预定阈值。

可选地，在通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象
15 的第一目标移动信息之前，还包括但不限于：在游戏应用的客户端中检测目标
对象的移动信息；将目标对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，以使游戏
应用的服务器将移动信息发送给参与当前场次游戏的第一成员对象。需要说明
的是，游戏应用的服务器可以将该移动信息发送给参与当前场次游戏的第一成
员对象，也可以同时发送给第一成员对象和第二成员对象。

20 在本申请实施例中，通过在游戏应用的客户端直接显示包含第一成员对象
的移动方向的第一目标移动信息，以实现快速获取第一成员对象的下一步移动
策略，而无需再重复多次执行拖拽、切换视野等操作，从而达到简化显示第一
成员对象的第一目标移动信息的移动步骤，进而解决了现有技术中所采用的对
象显示方法存在显示操作过于复杂的技术问题。

25 作为一种可选的技术方案，在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一
目标移动信息包括但不限于：

S1，当第一成员对象中还包括目标对象时，按照第一显示方式显示目标对
象的第一目标移动信息；

S2, 按照第二显示方式显示第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息; 其中, 第一显示方式与第二显示方式的显示标记不同。

在具体的应用场景中, 以游戏应用为例, 根据第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息, 该第一显示方式可以但不限于是在游戏应用的交互界面上所显示的地图中使用第一显示标记显示上述目标对象的头像标识, 如第一显示标记的颜色设置为第一颜色; 此外, 在该第一显示标记上还配置有上述目标对象的移动方向。而根据第二显示方式显示目标对象的第一目标移动信息, 该第二显示方式可以但不限于是在游戏应用的交互界面上所显示的地图中使用第二显示标记显示上述目标对象的头像标识, 如第二显示标记的颜色设置为第二颜色, 此外, 在该第二显示标记上还配置有上述目标对象的移动方向, 以达到区分目标对象以及其他对象的目的。

在本申请实施例中, 按照第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息, 按照第二显示方式显示第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息, 以在地图上区分目标对象以及其他对象, 使得清楚直接地分辨出不同的第二成员对象的移动位置和移动方向, 从而达到快速区分第一成员对象中的各个成员对象的目的, 以提高显示效率便于推进游戏。

作为一种可选的技术方案, 从移动信息中获取与第一成员对象匹配的第一目标移动信息包括但不限于:

S1, 获取第一成员对象的对象标识;

获取第一成员对象的对象标识, 该用于唯一标识游戏应用中的每个成员对象的对象标识可以包括但不限于: 游戏应用所使用的游戏账号 ID、所使用的游戏虚拟人物的标识等等游戏应用所使用的标识 (Play ID)。

S2, 根据对象标识从移动信息中识别出与第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

在具体的应用场景中, 以游戏应用为例进行说明, 在移动终端的游戏应用客户端中, 接收来自游戏应用的服务器发送的所有成员对象的移动信息, 当接收到游戏应用的服务器发送的移动信息后, 根据自身的对象标识来区分识别属

于第一成员对象的对象，来显示上述第一成员对象的第一目标移动信息，其中，上述第一目标移动信息至少包括第一成员对象的移动方向；第一目标移动信息还可以包括第一成员对象的坐标位置。

在本实施例中，根据对象标识从移动信息中识别出与第一成员对象匹配的第一目标移动信息，以区分成员分组，从而实现在游戏应用的客户端的交互界面中快速直接地显示第一成员对象的第一目标移动信息，以简化显示步骤，提高显示效率，进而达到根据第一目标移动信息确定第一成员对象中其他成员对象下一步的移动策略，提高战胜第二成员对象的胜率。

作为一种可选的技术方案，在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息包括但不限于：

S1，在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图；

S2，根据第一成员对象的坐标位置，在地图上显示第一成员对象的第一头像标识，其中，第一头像标识在地图上的位置与第一成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应，第一头像标识被配置有用于指示第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

在具体的应用场景中，以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，如图 3 所示为 MOBA 游戏应用的交互界面示意图。在该交互界面中显示有当前场次游戏的地图界面以及交互界面，在此为了方便说明，本实施例中游戏应用的地图界面及交互界面进行说明，而对游戏应用的操作面板部分不做说明。其中，交互界面的左上角的小窗口显示为地图界面，用于显示与当前场次游戏相对应的地图，根据目标对象 A 所处的位置坐标在地图上显示第一成员对象的头像标识，如图 3 中地图上的目标对象 A，其在地图上显示为一个圆形标识，其圆形标识上配置有用于指示目标对象 A 移动方向的第一方向标记，目标对象 A 的头像标识在地图上的位置与目标对象 A 在该地图对应的游戏场景中的位置相对应。在游戏应用的游戏场景中，目标对象 A 的移动方向（在此为了方便说明，设定箭头指向为该对象 A 的移动方向，在实际的应用场景中，不存在箭头指示目标对象的移动方向）与目标对象 A 在地图上的头像标识的移动方向一致。

在本实施例中，在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图，在地图上显示第一成员对象的第一头像标识，以实现通过地图显示成员对象的移动信息，来快速确定成员对象在当前场次游戏中的推进策略，进而达到提高用户游戏体验的效果。

5 作为一种可选的技术方案，该方法包括：

S1，获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息；在权限信息指示目标对象具有第一权限的情况下，获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，第二目标移动信息中至少包括第二成员对象的移动方向；

10 需要说明的是，获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息可以在获取第一成员对象匹配的第一目标移动信息之后，也可以在获取第一成员对象匹配的第一目标移动信息之前，在本申请实施例中，对获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息和获取第一成员对象匹配的第一目标移动信息的执行顺序关系不作具体限定。

15 还需要说明的是，获取第二目标移动信息时，可以通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息，从该移动信息中获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息。也可以直接接收服务器发送的与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息。

S2，在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息。

20 其中，在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息时，在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息。

25 在具体的应用场景中，以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，如图 4 所示为 MOBA 游戏应用的交互界面示意图，其中假设对象 A 与对象 B 为第一成员对象，对象 C 与对象 D 为第二成员对象。在上述地图中可以直接显示属于第一成员对象的对象 A 与对象 B 的头像标识，且该头像标识配置有方向标记；而属于第二成员对象的对象 C 与对象 D 则可以但不限于仅显示用于标识位置的头像标识，在图 4 所示的场景中，由于属于第一成员对象的对象 A 和对象 D 是与属于第二成员对象的对象 C 和对象 D 互相对立的成员对

象，因此，在地图上的头像标识没有显示相应的移动方向。

进一步，假设目标对象 A 在当前场次游戏中所配置的权限信息指示目标对象 A 具有第一权限的情况下，从移动信息中获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，例如，获取对象 C 的移动信息，具体的，在目标对象 A 的地图中显示对象 C 的头像标识所在的位置及该对象 C 的移动方向。

在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息，如图 4 所示，其中将第二成员对象中的对象 C 和对象 D 在地图上的标识设置为五边形，在五边形的一端设置移动方向标记。上述仅是一种示例，本实施例中对此不做任何限定。

在本实施例中，通过获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息；在权限信息指示目标对象具有第一权限的情况下，从移动信息中获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，以使目标对象在显示第一成员对象的移动方向的同时，在预定时间段内也可以显示第二成员对象的移动位置及移动方向。

作为一种可选的技术方案，在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息包括但不限于：

S1，在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图；

S2，根据第二成员对象的坐标位置，在地图上显示第二成员对象的第二头像标识，其中，第二头像标识在地图上的位置与第二成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应，第二头像标识被配置有利于指示第二成员对象的移动方向的第二方向标记，第二方向标记在当前场次游戏中的显示时长小于预定阈值。

仍以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，如图 5 所示为 MOBA 游戏应用的交互界面示意图，其中对象 A 与对象 B 为第一成员对象，在一般情况下，在对象 A 与对象 B 所在的第一成员对象的视野预定范围外，存在着第二成员对象，该第二成员对象包括对象 C 与对象 D，由于对象 C 和对象 D 位于对象 A 和对象 B 的视野预定范围外，则对象 C 和对象 D 相对于对象

A 和对象 B 不显示，对象 A 和对象 B 所对应的用户均无法从应用界面的地图上获取到对象 C 和 D 所在的位置以及移动方向。如图 6 所示，从移动信息中获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，例如，目标对象 A 触发某预定条件后（例如目标对象 A 所代表的游戏人物释放某一技能后，或对象 C 和/或对象 D 移动至目标对象 A 的视野范围内时），获取对象 C 和对象 D 的移动信息，具体的，在目标对象 A 的地图中显示对象 C 和对象 D 的头像标识所在的位置及该对象 C 和对象 D 的移动方向，其中，目标对象 A 所在客户端在当前场次游戏中显示上述对象 C 和对象 D 的第二方向标记的显示时长小于预定阈值。例如当在 MOBA 游戏应用中某个对象使用相应的技能后，则可获取敌方对象的位置以及移动方向，然后在游戏应用的客户端上进行显示。

在本实施例中，在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图，在地图上显示第二成员对象的第二头像标识，以使目标对象在显示第一成员对象的移动方向的同时，在预定时间段内也可以显示第二成员对象的移动位置及移动方向。在简化显示步骤的同时，提高了获取游戏胜率。

作为一种可选的技术方案，在通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息之前，还包括但不限于：

S1，在游戏应用的客户端中检测目标对象的移动信息；

S2，将目标对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，以使游戏应用的服务器将移动信息发送给参与当前场次游戏的第一成员对象。

游戏应用的服务器可以将该移动信息发送给第一成员对象，也可以同时发送给第一成员对象和第二成员对象。

仍以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，在游戏应用的客户端中检测目标对象的移动信息，将目标对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，游戏应用的服务器在接收到各个客户端上报的移动信息后，将移动信息汇总后再发送至各参与当前场次游戏的成员对象的游戏应用的客户端，各游戏应用的客户端接收到上述服务器发送的移动信息后，对地图进行更新。

在本实施例中，在游戏应用的客户端中检测目标对象的移动信息，将目标

对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，以使游戏应用的服务器将移动信息发送给参与当前场次游戏的成员对象，能够使得参与同一场次游戏的成员对象实现全部成员对象的移动信息显示，以提高用户的使用体验。

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。

通过以上的实施方式的描述，本领域的技术人员可以清楚地了解到根据上述实施例的方法可借助软件加必需的通用硬件平台的方式来实现，当然也可以通过硬件，但很多情况下前者是更佳的实施方式。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一个存储介质（如 ROM/RAM、磁碟、光盘）中，包括若干指令用以使得一台终端设备（可以是手机，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的方法。

根据本申请实施例，还提供了一种用于实施上述对象显示方法的对象显示装置，如图 7 所示，该装置包括：

1) 第一获取单元 602，用于通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，其中，所述第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，所述目标对象为所述游戏应用的客户端在所述当前场次游戏中所使用的对象，所述第一目标移动信息中至少包括所述第一成员对象的移动方向；

2) 第一显示单元 604，用于在所述游戏应用的客户端中显示所述第一成员对象的所述第一目标移动信息。

可选地，上述的游戏应用可以包括但不限于多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games，简称 MOBA 游戏）应用，以下了为

方便描述，统一称之为 MOBA 游戏应用，用于显示友方的移动位置以及以移动方向，以获取己方成员对象下一步的移动方向，进而确定当前所进行的游戏的推进策略。需要说明的是，用于显示游戏应用中的对象的移动位置以及移动方向的应用均属于本申请实施例的保护范围。

5 需要说明的是，在本实施例中，通过在游戏应用的客户端直接显示包含第一成员对象的移动方向的第一目标移动信息，以实现快速获取第一成员对象的下一步移动策略，而无需再重复多次执行拖拽、切换视野等操作，从而达到简化显示第一成员对象的第一目标移动信息的移动步骤，进而解决了现有技术中所采用的对象显示方法存在显示操作过于复杂的技术问题。

10 可选地，第一获取单元 602 包括：

第一获取模块，用于通过所述游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息，其中，所述成员对象包括第一成员对象和第二成员对象，所述第一成员对象与所述第二成员对象在所述当前场次游戏中为对立对象；

15 第二获取模块，用于从所述移动信息中获取与所述第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息，成员对象包括但不限于第一成员对象以及第二成员对象，其中，第一成员对象中可以包括但不限于一个或多个成员对象，第二成员对象中可以包括但不限于一个或多个成员对象。需要说明的是，属于同一阵营（如均同属于第一成员对象，
20 或同属于第二成员对象）的多个成员对象之间可以但不限于为互相帮助的合作关系，分属不同阵营的成员对象之间可以但不限于为互为对立的敌对关系，上述成员对象的数量可以但不限于根据游戏应用的场景设置或游戏模式等游戏配置信息确定。

25 可选地，在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息包括但不限于：照第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息，以及按照第二显示方式显示第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息；其中，第一显示方式与第二显示方式的显示标记不同。

例如，假设当前终端安装有 MOBA 游戏应用的客户端，在该 MOBA 游戏

应用的客户端中当前所使用的对象为目标对象 A 的情况下,在获取到移动信息后,可以但不限于按照第一显示方式显示该目标对象的第一目标移动信息,按照第二显示方式显示同属第一成员对象的对象 B 的第一目标移动信息,两种显示方式的显示标记不同。例如,显示标记为颜色,则可以通过区分显示颜色区分显示不同对象的第一目标移动信息,如该按照绿色显示上述目标对象的第一目标移动信息,而将第一成员对象中其他对象显示为蓝色,以区分二者,此外,若显示标记为形状,则可以通过不同形状的图标来区分,例如,将目标对象的第一目标移动信息显示在五边形内,将其他对象显示在圆形内,以上只是一种示例,在此不做任何限定。

可选地,从移动信息中获取与第一成员对象匹配的第一目标移动信息包括但不限于:获取第一成员对象的对象标识;根据对象标识从移动信息中识别出与第一成员对象匹配的第一目标移动信息,其中,第一目标移动信息中还包括:第一成员对象的坐标位置,需要说明的是,在本实施例中,可以但不限于通过对象标识区分在游戏应用中不同游戏账号所使用的对象所属的阵营。

可选地,在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息包括但不限于:在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图;根据第一成员对象的坐标位置,在地图上显示第一成员对象的第一头像标识,其中,第一头像标识在地图上的位置与第一成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应,第一头像标识被配置有用于指示第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

需要说明的是,在本实施例游戏应用客户端中的交互界面,可以但不限于显示与游戏应用当前场次对应的地图。其中,该地图可以但不限于在当前场次的游戏进行的过程中,一直显示在游戏应用的客户端的交互界面中,显示比例被缩小;此外,也可以但不限于在点击触发按钮后,再调用显示在上述交互界面中,上述显示方式仅是一种示例,本实施例中对此不做任何限定。此外,在本实施例中,成员对象可以但不限于将头像标识显示在上述地图中,地图显示面积有限,第一成员对象与第二成员对象可以但不限于根据各自当前的坐标位置,在地图上通过各自对应的头像标识标记位置,此外,在上述头像标识上还

可以但不限于根据成员对象的移动方向来配置对应的方向标记，例如在头像标识上添加与该对象对应的移动方向的指向箭头等。

还需要说明的是，在本实施例中，交互界面包括展示给用户的游戏场景画面以及操作界面，在该交互界面上包含了地图等，而游戏场景是与地图对应的画面，用于展示给用户相应的地图细节、环境等。

可选地，还包括但不限于：获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息；在权限信息指示目标对象具有第一权限的情况下，获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，第二目标移动信息中至少包括第二成员对象的移动方向；在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息。

需要说明的是，在具体的应用场景中，每个游戏账号在游戏中都可以但不限于显示第一成员对象的第一目标移动信息，而对第二目标移动信息隐藏或部分隐藏显示，从而保证游戏的公平性。但当目标对象被配置特定技能后，将可以获取特定权限，通过该特定权限将可以实现短时间内显示第二成员对象的第二目标移动信息的目的，以提高目标对象所属阵营的胜率。例如，在获取到目标对象在当前场次游戏中配置有第一权限的权限信息的情况下，在目标对象所在客户端显示第一成员对象的第一目标移动信息的同时，在预定时间段内显示作为敌对方的第二成员对象的第二目标移动信息。

可选地，在通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息之前，还包括但不限于：在游戏应用的客户端中检测目标对象的移动信息；将目标对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，以使游戏应用的服务器将移动信息发送给参与当前场次游戏的第一成员对象。

在本申请实施例中，通过在游戏应用的客户端直接显示包含第一成员对象的移动方向的第一目标移动信息，以实现快速获取第一成员对象的下一步移动策略，而无需再重复多次执行拖拽、切换视野等操作，从而达到简化显示第一成员对象的第一目标移动信息的移动步骤，进而解决了现有技术中所采用的对象显示方法存在显示操作过于复杂的技术问题。

作为一种可选的技术方案，所述第一成员对象中还包括所述目标对象，第

一显示单元 604 包括:

1) 第一显示模块, 用于按照第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息;

2) 第二显示模块, 按照第二显示方式显示第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息; 其中, 第一显示方式与第二显示方式的显示标记不同。

在具体的应用场景中, 以游戏应用为例, 获取第一成员对象的对象标识, 该用于唯一标识游戏应用中的每个成员对象的对象标识可以包括但不限于: 游戏应用所使用的游戏账号 ID、所使用的游戏虚拟人物的标识等等游戏应用所使用的标识 (Play ID)。在该对象标识指示当前对象为目标对象的情况下, 则可以但不限于根据第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息, 该第一显示方式可以但不限于是在游戏应用的交互界面上所显示的地图中使用第一显示标记显示上述目标对象的头像标识, 如第一显示标记的颜色设置为第一颜色; 此外, 在该第一显示标记上还配置有上述目标对象的移动方向。而在对象标识指示当前对象为第一成员对象中除目标对象之外的其他对象的情况下, 则可以但不限于根据第二显示方式显示目标对象的第一目标移动信息, 该第二显示方式可以但不限于是在游戏应用的交互界面上所显示的地图中使用第二显示标记显示上述目标对象的头像标识, 如第二显示标记的颜色设置为第二颜色, 此外, 在该第二显示标记上还配置有上述目标对象的移动方向, 以达到区分目标对象以及其他对象的目的。

在本申请实施例中, 按照第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息, 按照第二显示方式显示第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息, 在地图上区分目标对象以及其他对象, 使得清楚直接地分辨出不同的第二成员对象的移动位置和移动方向, 从而达到快速区分第一成员对象中的各个成员对象的目的, 以提高显示效率便于推进游戏。

作为一种可选的技术方案, 第二获取模块, 还用于获取所述第一成员对象的对象标识, 根据对象标识从移动信息中识别出与第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

在具体的应用场景中, 以游戏应用为例进行说明, 在移动终端的游戏应用

客户端中，接收来自游戏应用的服务器发送的所有成员对象的移动信息，当接收到游戏应用的服务器发送的移动信息后，根据自身的对象标识来区分识别属于第一成员对象的对象，来显示上述第一成员对象的第一目标移动信息，其中，上述第一目标移动信息包括：第一成员对象的移动方向、第一成员对象的坐标位置。

在本实施例中，根据对象标识从移动信息中识别出与第一成员对象匹配的第一目标移动信息，以区分成员分组，从而实现在游戏应用的客户端的交互界面中快速直接地显示第一成员对象的第一目标移动信息，以简化显示步骤，提高显示效率，进而达到根据第一目标移动信息确定第一成员对象中其他成员对象下一步的移动策略，提高战胜第二成员对象的胜率。

作为一种可选的技术方案，第一目标移动信息中还包括：第一成员对象的坐标位置，第一显示单元 604 包括：

1) 第三显示模块，用于在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图；

2) 第四显示模块，用于根据所述第一成员对象的坐标位置，在地图上显示第一成员对象的第一头像标识，其中，第一头像标识在地图上的位置与第一成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应，第一头像标识被配置有用于指示第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

在具体的应用场景中，以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，如图 3 所示为 MOBA 游戏应用的交互界面示意图。在该交互界面中显示有当前场次游戏的地图界面以及交互界面，在此为了方便说明，本实施例中游戏应用的地图界面及交互界面进行说明，而对游戏应用的操作面板部分不做说明。其中，交互界面的左上角的小窗口显示为地图界面，用于显示与当前场次游戏相对应的地图，根据目标对象 A 所处的位置坐标在地图上显示第一成员对象的头像标识，如图 3 中地图上的目标对象 A，其在地图上显示为一个圆形标识，其圆形标识上配置有用于指示目标对象 A 移动方向的第一方向标记，目标对象 A 的头像标识在地图上的位置与目标对象 A 在该地图对应的游戏场景中的位置相对应。在游戏应用的游戏场景中，目标对象 A 的移动方向（在此为

了方便说明，设定箭头指向为该对象 A 的移动方向，在实际的应用场景中，不存在箭头指示目标对象的移动方向)与目标对象 A 在地图上的头像标识的移动方向一致。

在本实施例中，在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图，在地图上显示第一成员对象的第一头像标识，以实现通过地图显示成员对象的移动信息，来快速确定成员对象在当前场次游戏中的推进策略，进而达到提高用户游戏体验的效果。

作为一种可选的技术方案，该装置还包括：

1) 第二获取单元，用于获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息；

第三获取单元，用于获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，第二目标移动信息中至少包括第二成员对象的移动方向；

2) 第二显示单元，用于在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息。

在具体的应用场景中，以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，如图 4 所示为 MOBA 游戏应用的交互界面示意图，其中假设对象 A 与对象 B 为第一成员对象，对象 C 与对象 D 为第二成员对象。在上述地图中可以直接显示属于第一成员对象的对象 A 与对象 B 的头像标识，且该头像标识配置有方向标记；而属于第二成员对象的对象 C 与对象 D 则可以但不限于仅显示用于标识位置的头像标识，在图 4 所示的场景中，由于属于第一成员对象的对象 A 和对象 D 是与属于第二成员对象的对象 C 和对象 D 互相对立的成员对象，因此，在地图上的头像标识没有显示相应的移动方向。

进一步，假设目标对象 A 在当前场次游戏中所配置的权限信息指示目标对象 A 具有第一权限的情况下，从移动信息中获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，例如，获取对象 C 的移动信息，具体的，在目标对象 A 的地图中显示对象 C 的头像标识所在的位置及该对象 C 的移动方向。

在游戏应用的客户端中显示第二成员对象的第二目标移动信息，如图 4 所

示，其中将第二成员对象中的对象 C 和对象 D 在地图上的标识设置为五边形，在五边形的一端设置移动方向标记。上述仅是一种示例，本实施例中对此不做任何限定。

在本实施例中，通过获取目标对象在当前场次游戏中所配置的权限信息；
5 在权限信息指示目标对象具有第一权限的情况下，从移动信息中获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，以使目标对象在显示第一成员对象的移动方向的同时，在预定时间段内也可以显示第二成员对象的移动位置及移动方向。

作为一种可选的技术方案，所述第二目标移动信息中还包括所述第二成员
10 对象的坐标位置，第二显示单元包括：

1) 第五显示模块，用于在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图；

2) 第六显示模块，用于根据所述第二成员对象的坐标位置，在地图上显示第二成员对象的第二头像标识，其中，第二头像标识在地图上的位置与第二
15 成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应，第二头像标识被配置有利于指示第二成员对象的移动方向的第二方向标记，第二方向标记在当前场次游戏中的显示时长小于预定阈值。

仍以以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，如图 5 所示为 MOBA 游戏应用的交互界面示意图，其中对象 A 与对象 B 为第一成员对象，
20 在一般情况下，在对象 A 与对象 B 所在的第一成员对象的视野预定范围外，存在着第二成员对象，该第二成员对象包括对象 C 与对象 D，由于对象 C 和对象 D 位于对象 A 和对象 B 的视野预定范围外，则对象 C 和对象 D 相对于对象 A 和对象 B 不显示，对象 A 和对象 B 所对应的用户均无法从应用界面的地图上获取到对象 C 和 D 所在的位置以及移动方向。如图 6 所示，从移动信息中
25 获取与至少一个第二成员对象匹配的第二目标移动信息，例如，目标对象 A 触发某预定条件后（例如目标对象 A 所代表的游戏人物释放某一技能后，或对象 C 和/或对象 D 移动至目标对象 A 的视野范围内时），获取对象 C 和对象 D 的移动信息，具体的，在目标对象 A 的地图中显示对象 C 和对象 D 的头像标识

所在的位置及该对象 C 和对象 D 的移动方向，其中，目标对象 A 所在客户端在当前场次游戏中显示上述对象 C 和对象 D 的第二方向标记的显示时长小于预定阈值。例如当在 MOBA 游戏应用中某个对象使用相应的技能后，则可获取敌方对象的位置以及移动方向，然后在游戏应用的客户端上进行显示。

- 5 在本实施例中，在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图，在地图上显示第二成员对象的第二头像标识，以使目标对象在显示第一成员对象的移动方向的同时，在预定时间段内也可以显示第二成员对象的移动位置及移动方向。在简化显示步骤的同时，提高了获取游戏胜率。

作为一种可选的技术方案，所述装置还包括：

- 10 1) 检测单元，用于在通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息之前，在游戏应用的客户端中检测目标对象的移动信息；

2) 通信单元，用于将目标对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，以使游戏应用的服务器将移动信息发送给参与当前场次游戏的第一成员对象。

- 15 仍以移动终端上安装的 MOBA 游戏应用为例进行说明，在游戏应用的客户端中检测目标对象的移动信息，将目标对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，游戏应用的服务器在接收到各个客户端上报的移动信息后，将移动信息汇总后再发送至各参与当前场次游戏的成员对象的游戏应用的客户端，各游戏应用的客户端接收到上述服务器发送的移动信息后，对地图进行更新。

- 20 在本实施例中，在游戏应用的客户端中检测目标对象的移动信息，将目标对象的移动信息上报至游戏应用的服务器，以使游戏应用的服务器将移动信息发送给参与当前场次游戏的成员对象，能够使得参与同一场次游戏的成员对象实现全部成员对象的移动信息显示，以提高用户的使用体验。

- 25 根据本申请实施例，还提供了一种用于实施上述对象显示方法的电子装置，如图 8 所示，该电子装置包括存储器 702、处理器 704，存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的计算机程序，此外，还包括：通讯接口 706。其中，存储器 702 通过通讯接口 706 与处理器 704 连接，所述处理器 704 通过

所述计算机程序执行以下方法:

S1, 通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息, 其中, 第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象, 目标对象为游戏应用的客户端在当前场次游戏中所使用的对象; 第一目标移动信息中至少包括第一成员对象的移动方向;

S2, 在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息。

可选地, 本实施例中的具体示例可以参考上述实施例 1 和实施例 2 中所描述的示例, 本实施例在此不再赘述。

本申请的实施例还提供了一种存储介质。可选地, 在本实施例中, 上述存储介质中包括存储的程序, 其中, 程序运行时执行的代码包括以下步骤:

S1, 通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息, 其中, 第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象, 目标对象为游戏应用的客户端在当前场次游戏中所使用的对象; 第一目标移动信息中至少包括第一成员对象的移动方向;

S2, 在游戏应用的客户端中显示第一成员对象的第一目标移动信息。

可选地, 在本实施例中, 存储介质被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码:

S1, 按照第一显示方式显示目标对象的第一目标移动信息;

S2, 按照第二显示方式显示第一成员对象中其他对象的第一目标移动信息。

其中, 第一显示方式与第二显示方式的显示标记不同。

可选地, 在本实施例中, 存储介质被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码:

S1, 通过所述游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息, 其中, 所述成员对象包括第一成员对象和第二成员对象, 所述第一成员

对象与所述第二成员对象在所述当前场次游戏中为对立对象；

S2，从所述移动信息中获取与所述第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

可选地，在本实施例中，所述第一目标移动信息中还包括所述第一成员对象的坐标位置；存储介质被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：

在所述游戏应用的客户端上显示与所述当前场次游戏相对应的地图；

根据所述第一成员对象的坐标位置，在所述地图上显示所述第一成员对象的第一头像标识，其中，所述第一头像标识在所述地图上的位置与所述第一成员对象在所述地图对应的游戏场景中的位置对应，所述第一头像标识被配置有用于指示所述第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

可选地，在本实施例中，存储介质被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：

获取所述目标对象在所述当前场次游戏中所配置的权限信息；在所述权限信息指示所述目标对象具有第一权限的情况下，获取与至少一个所述第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，所述第二目标移动信息中至少包括所述第二成员对象的移动方向；

在所述游戏应用的客户端中显示所述第二成员对象的所述第二目标移动信息。

可选地，在本实施例中，所述第二目标移动信息中还包括所述第二成员对象的坐标位置，存储介质被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：

S1，在游戏应用的客户端上显示与当前场次游戏相对应的地图；

S2，根据所述第二成员对象的坐标位置，在地图上显示第一成员对象的第一头像标识，其中，第一头像标识在地图上的位置与第一成员对象在地图对应的游戏场景中的位置对应，第一头像标识被配置有用于指示第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

可选地，在本实施例中，存储介质被设置为存储用于执行以下步骤的程序代码：

在所述游戏应用的客户端中检测所述目标对象的移动信息；

将所述目标对象的移动信息上报至所述游戏应用的服务器，以使所述游戏应用的服务器将所述移动信息发送给参与所述当前场次游戏的所述第一成员对象。

可选地，在本实施例中，上述存储介质可以包括但不限于：U 盘、只读存储器（ROM，Read-Only Memory）、随机存取存储器（RAM，Random Access Memory）、移动硬盘、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

可选地，本实施例中的具体示例可以参考上述实施例 1 和实施例 2 中所描述的示例，本实施例在此不再赘述。

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，某个实施例中未详述的部分，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。

5

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 书

1、一种对象显示方法，其特征在于，所述方法包括：

5 通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，其中，所述第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，所述目标对象为所述游戏应用的客户端在所述当前场次游戏中所使用的对象，所述第一目标移动信息中至少包括所述第一成员对象的移动方向；

10 在所述游戏应用的客户端中显示所述第一成员对象的所述第一目标移动信息。

2、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述第一成员对象中还包括所述目标对象，所述在所述游戏应用的客户端中显示所述第一成员对象的所述第一目标移动信息，包括：

15 按照第一显示方式显示所述目标对象的所述第一目标移动信息，以及按照第二显示方式显示所述第一成员对象中所述其他对象的所述第一目标移动信息；

其中，所述第一显示方式与所述第二显示方式的显示标记不同。

20 3、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，包括：

通过所述游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息，其中，所述成员对象包括第一成员对象和第二成员对象，所述第一成员对象与所述第二成员对象在所述当前场次游戏中为对立对象；

25 从所述移动信息中获取与所述第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

4、根据权利要求3所述的方法，其特征在于，所述从所述移动信息中获取与所述第一成员对象匹配的第一目标移动信息，包括：

获取所述第一成员对象的对象标识；

30 根据所述对象标识，从所述移动信息中识别出与所述第一成员对象匹配的

所述第一目标移动信息。

5 5、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述第一目标移动信息中还包括所述第一成员对象的坐标位置；所述在所述游戏应用的客户端中显示所述第一成员对象的所述第一目标移动信息，包括：

在所述游戏应用的客户端上显示与所述当前场次游戏相对应的地图；

10 根据所述第一成员对象的坐标位置，在所述地图上显示所述第一成员对象的第一头像标识，其中，所述第一头像标识在所述地图上的位置与所述第一成员对象在所述地图对应的游戏场景中的位置对应，所述第一头像标识被配置有用于指示所述第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

6、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

15 获取所述目标对象在所述当前场次游戏中所配置的权限信息；在所述权限信息指示所述目标对象具有第一权限的情况下，获取与至少一个所述第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，所述第二目标移动信息中至少包括所述第二成员对象的移动方向；

在所述游戏应用的客户端中显示所述第二成员对象的所述第二目标移动信息。

20 7、根据权利要求 6 所述的方法，其特征在于，所述第二目标移动信息中还包括所述第二成员对象的坐标位置，所述在所述游戏应用的客户端中显示所述第二成员对象的所述第二目标移动信息，包括：

在所述游戏应用的客户端上显示与所述当前场次游戏相对应的地图；

25 根据所述第二成员对象的坐标位置，在所述地图上显示所述第二成员对象的第二头像标识，其中，所述第二头像标识在所述地图上的位置与所述第二成员对象在所述地图对应的游戏场景中的位置对应，所述第二头像标识被配置有用于指示所述第二成员对象的移动方向的第二方向标记，所述第二方向标记在所述当前场次游戏中的显示时长小于预定阈值。

30 8、根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，在所述通过游戏应用的客户

端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息之前，所述方法还包括：

在所述游戏应用的客户端中检测所述目标对象的移动信息；

将所述目标对象的移动信息上报至所述游戏应用的服务器，以使所述游戏应用的服务器将所述移动信息发送给参与所述当前场次游戏的所述第一成员对象。

9、一种对象显示装置，其特征在于，所述装置包括：

第一获取单元，用于通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，其中，所述第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，所述目标对象为所述游戏应用的客户端在所述当前场次游戏中所使用的对象，所述第一目标移动信息中至少包括所述第一成员对象的移动方向；

第一显示单元，用于在所述游戏应用的客户端中显示所述第一成员对象的所述第一目标移动信息。

10、根据权利要求 9 所述的装置，其特征在于，所述第一成员对象中还包
括所述目标对象，所述第一显示单元包括：

第一显示模块，用于按照第一显示方式显示所述目标对象的所述第一目标移动信息；

第二显示模块，按照第二显示方式显示所述第一成员对象中所述其他对象的所述第一目标移动信息；

其中，所述第一显示方式与所述第二显示方式的显示标记不同。

11、根据权利要求 9 所述的装置，其特征在于，所述第一获取单元，包括：

第一获取模块，用于通过所述游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息，其中，所述成员对象包括第一成员对象和第二成员对象，所述第一成员对象与所述第二成员对象在所述当前场次游戏中为对立对象；

第二获取模块，用于从所述移动信息中获取与所述第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

12、根据权利要求 11 所述的装置，其特征在于，所述第二获取模块，还用于获取所述第一成员对象的对象标识，根据所述对象标识，从所述移动信息中识别出与所述第一成员对象匹配的所述第一目标移动信息。

5

13、根据权利要求 9 所述的装置，其特征在于，所述第一目标移动信息中还包括：所述第一成员对象的坐标位置，所述第一显示单元包括：

第三显示模块，用于在所述游戏应用的客户端上显示与所述当前场次游戏相对应的地图；

10 第四显示模块，用于根据所述第一成员对象的坐标位置，在所述地图上显示所述第一成员对象的第一头像标识，其中，所述第一头像标识在所述地图上的位置与所述第一成员对象在所述地图对应的游戏场景中的位置对应，所述第一头像标识被配置有用于指示所述第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

15 14、根据权利要求 9 所述的装置，其特征在于，所述装置还包括：

第二获取单元，用于获取所述目标对象在所述当前场次游戏中所配置的权限信息；

20 第三获取单元，用于在所述权限信息指示所述目标对象具有第一权限的情况下，获取与至少一个所述第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，所述第二目标移动信息中至少包括所述第二成员对象的移动方向；

第二显示单元，用于在所述游戏应用的客户端中显示所述第二成员对象的所述第二目标移动信息。

25 15、根据权利要求 14 所述的装置，其特征在于，所述第二目标移动信息中还包括所述第二成员对象的坐标位置，所述第二显示单元包括：

第五显示模块，用于在所述游戏应用的客户端上显示与所述当前场次游戏相对应的地图；

30 第六显示模块，用于根据所述第二成员对象的坐标位置，在所述地图上显示所述第二成员对象的第二头像标识，其中，所述第二头像标识在所述地图上的位置与所述第二成员对象在所述地图对应的游戏场景中的位置对应，所述第

二头像标识被配置有用于指示所述第二成员对象的移动方向的第二方向标记，所述第二方向标记在所述当前场次游戏中的显示时长小于预定阈值。

16、根据权利要求 9 所述的装置，其特征在于，所述装置还包括：

5 检测单元，用于在所述通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息之前，在所述游戏应用的客户端中检测所述目标对象的移动信息；

通信单元，用于将所述目标对象的移动信息上报至所述游戏应用的服务器，以使所述游戏应用的服务器将所述移动信息发送给参与所述当前场次游戏的所述
10 述第一成员对象。

17、一种存储介质，其特征在于，所述存储介质包括存储的程序，其中，所述程序运行时执行所述权利要求 1 至 8 任一项中所述的方法。

15 18、一种用于对象显示的电子装置，其特征在于，所述电子装置包括：存储器、处理器及存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的计算机程序，所述处理器用于加载所述计算机程序并执行下述步骤：

通过游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的第一成员对象的第一目标移动信息，其中，所述第一成员对象中至少包括与目标对象属于同一阵营的至少一个其他对象，所述目标对象为所述游戏应用的客户端在所述当前场次游戏中所使用的对象，所述第一目标移动信息中至少包括所述第一成员对象的移动
20 方向；

在所述游戏应用的客户端中显示所述第一成员对象的所述第一目标移动信息。

25

19、根据权利要求 18 所述的电子装置，其特征在于，所述处理器还用于加载所述计算机程序并执行下述步骤：

按照第一显示方式显示所述目标对象的所述第一目标移动信息，以及按照第二显示方式显示所述第一成员对象中所述其他对象的所述第一目标移动信息；
30

其中，所述第一显示方式与所述第二显示方式的显示标记不同。

20、根据权利要求 18 所述的电子装置，其特征在于，所述处理器用于加载所述计算机程序并执行下述步骤：

5 通过所述游戏应用的客户端获取参与当前场次游戏的成员对象的移动信息，其中，所述成员对象包括第一成员对象和第二成员对象，所述第一成员对象与所述第二成员对象在所述当前场次游戏中为对立对象；

从所述移动信息中获取与所述第一成员对象匹配的第一目标移动信息。

10 21、根据权利要求 20 所述的电子装置，其特征在于，所述处理器用于加载所述计算机程序并执行下述步骤：

获取所述第一成员对象的对象标识；

根据所述对象标识，从所述移动信息中识别出与所述第一成员对象匹配的所述第一目标移动信息。

15 22、根据权利要求 18 所述的电子装置，其特征在于，所述处理器用于加载所述计算机程序并执行下述步骤：

在所述游戏应用的客户端上显示与所述当前场次游戏相对应的地图；

20 根据所述第一成员对象的坐标位置，在所述地图上显示所述第一成员对象的第一头像标识，其中，所述第一头像标识在所述地图上的位置与所述第一成员对象在所述地图对应的游戏场景中的位置对应，所述第一头像标识被配置有用于指示所述第一成员对象的移动方向的第一方向标记。

23、根据权利要求 18 所述的电子装置，其特征在于，所述处理器用于加载
25 所述计算机程序并执行下述步骤：

获取所述目标对象在所述当前场次游戏中所配置的权限信息；在所述权限信息指示所述目标对象具有第一权限的情况下，获取与至少一个所述第二成员对象匹配的第二目标移动信息，其中，所述第二目标移动信息中至少包括所述第二成员对象的移动方向；

30 在所述游戏应用的客户端中显示所述第二成员对象的所述第二目标移动信

息。

24、根据权利要求 23 所述的电子装置，其特征在于，所述处理器用于加载所述计算机程序并执行下述步骤：

5 在所述游戏应用的客户端上显示与所述当前场次游戏相对应的地图；

 根据所述第二成员对象的坐标位置，在所述地图上显示所述第二成员对象的第二头像标识，其中，所述第二头像标识在所述地图上的位置与所述第二成员对象在所述地图对应的游戏场景中的位置对应，所述第二头像标识被配置有用于指示所述第二成员对象的移动方向的第二方向标记，所述第二方向标记在
10 所述当前场次游戏中的显示时长小于预定阈值。

25、根据权利要求 18 所述的电子装置，其特征在于，所述处理器用于加载所述计算机程序并执行下述步骤：

 在所述游戏应用的客户端中检测所述目标对象的移动信息；

15 将所述目标对象的移动信息上报至所述游戏应用的服务器，以使所述游戏应用的服务器将所述移动信息发送给参与所述当前场次游戏的所述第一成员对象。

20

1/5

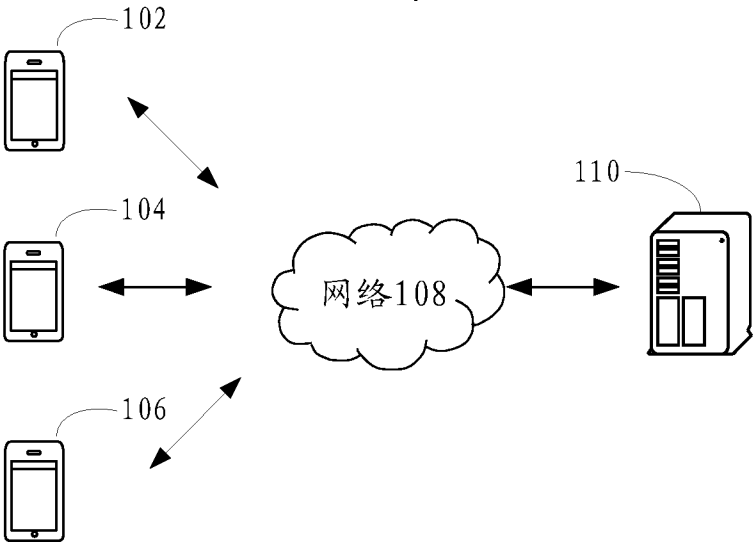


图 1

2/5

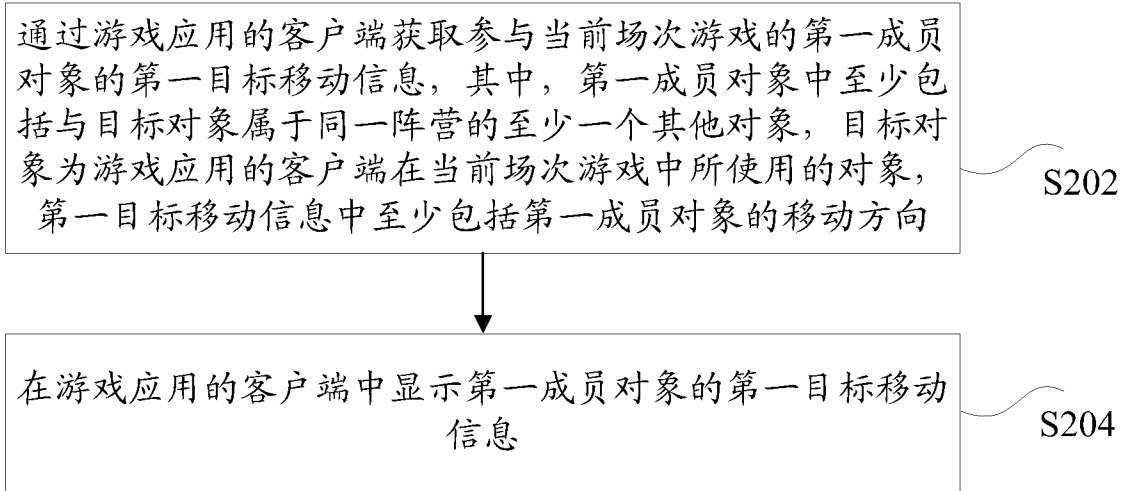


图 2

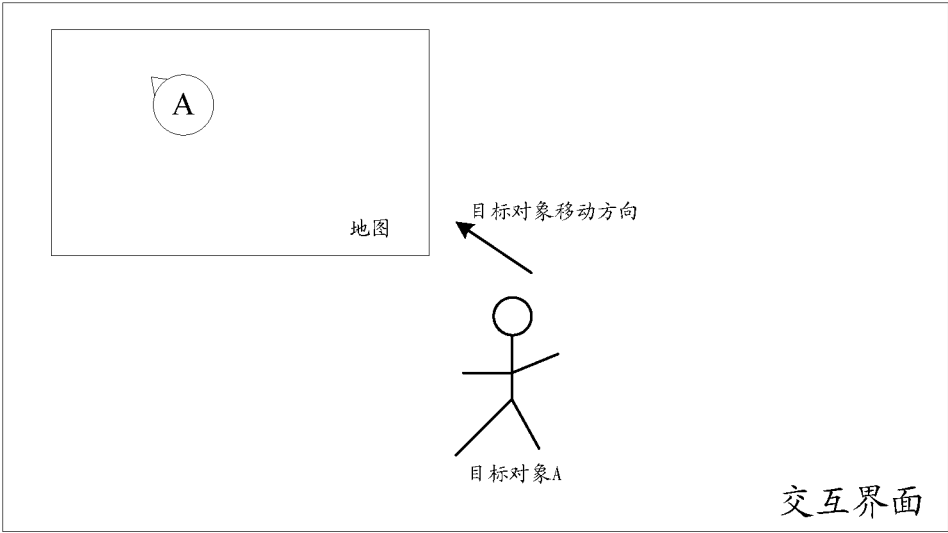


图 3

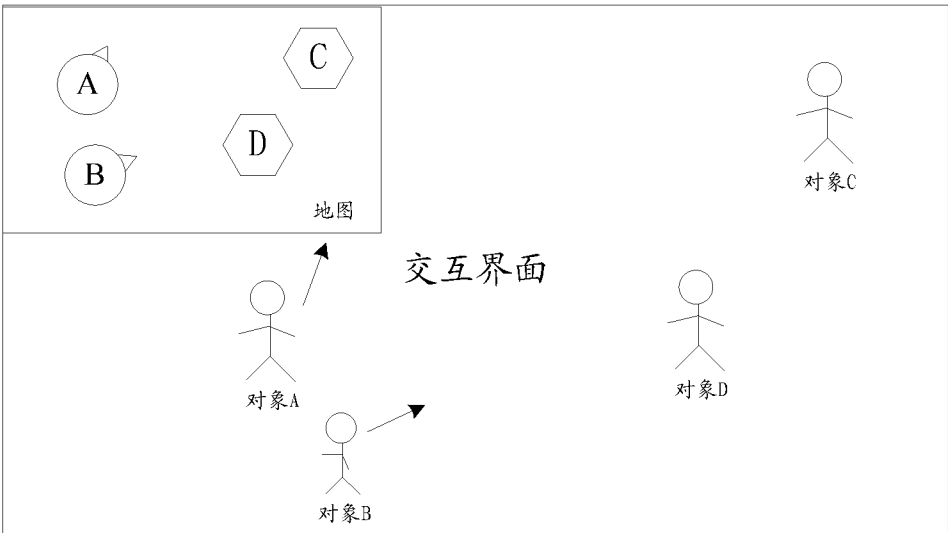


图 4

4/5

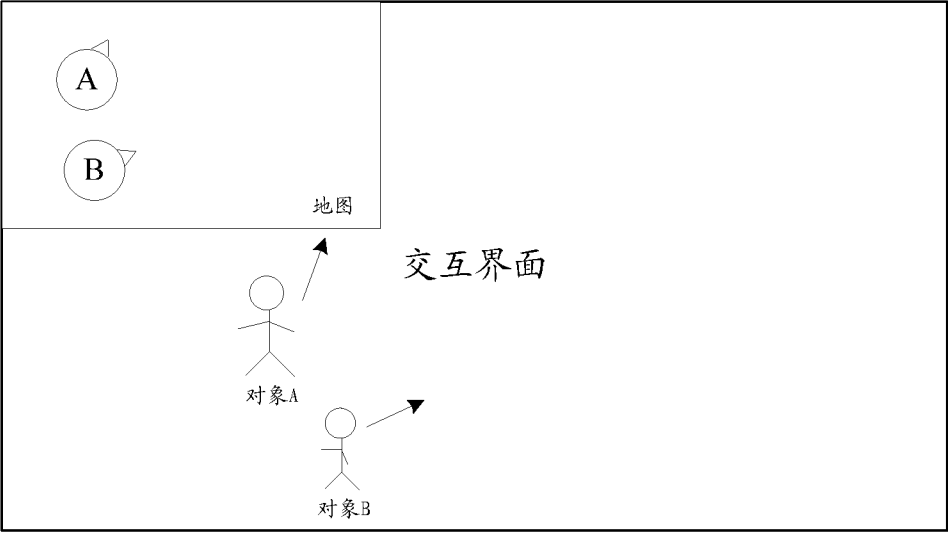


图 5

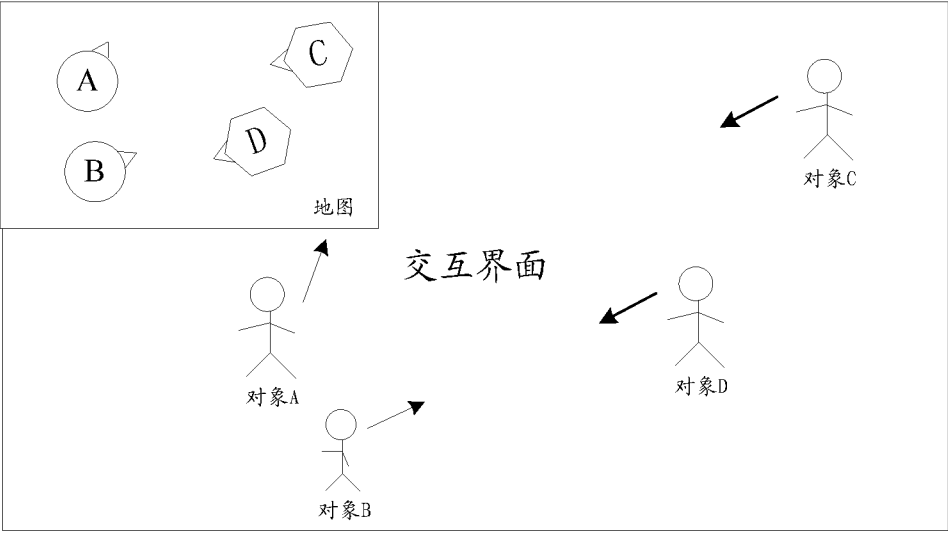


图 6

5/5

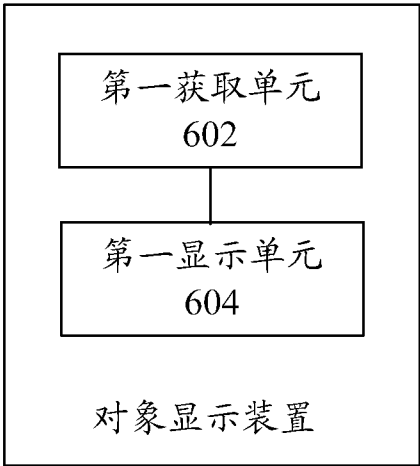


图 7

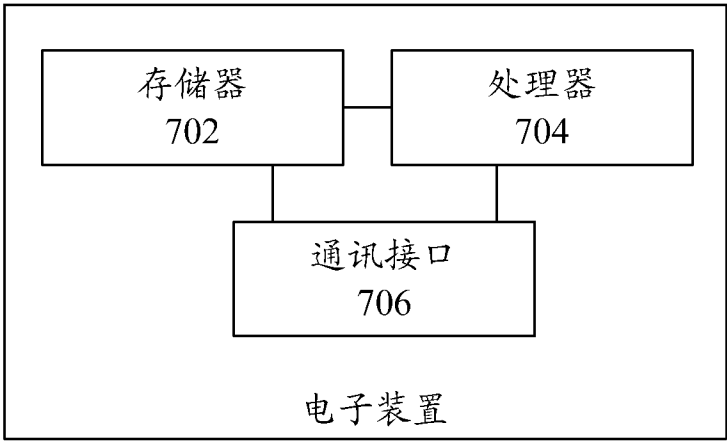


图 8

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2018/096001

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; 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)

CNKI, CNPAT, WPI, EPODOC: 游戏, 对象, 角色, 成员, 队友, 人物, 玩家, 移动, 运动, 方向, 位置, 显示, 指示, 标识, 标记, 地图, game, interface, target, character, role, player, mov+, direction, position, display+, show+, mark+, identif+, map

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 107441705 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 08 December 2017 (2017-12-08) claims 1-15, description, paragraphs [0023]-[0145], and figures 1-7	1-25
Y	CN 106528032 A (SHANGHAI DOUWU NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) 22 March 2017 (2017-03-22) description, paragraphs [0061]-[0064], and figures 19 and 20	1-25
Y	CN 101022867 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 22 August 2007 (2007-08-22) description, p. 9, second to last paragraph to p. 12, second to last paragraph, and figures 4-6	1-25
A	CN 104740876 A (SICHUAN YOUKIA NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) 01 July 2015 (2015-07-01) entire document	1-25
A	US 2015258441 A1 (WARGAMING.NET LLP) 17 September 2015 (2015-09-17) entire document	1-25



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

20 September 2018

Date of mailing of the international search report

19 October 2018

Name and mailing address of the ISA/CN

State Intellectual Property Office of the P. R. China (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/CN2018/096001

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)			Publication date (day/month/year)
CN	107441705	A	08 December 2017	CN	107441705	B	20 July 2018
CN	106528032	A	22 March 2017	WO	2018103566	A1	14 June 2018
CN	101022867	A	22 August 2007	EP	1795243	A1	13 June 2007
				KR	20070043046	A	24 April 2007
				CN	101022867	B	13 October 2010
				US	2007155455	A1	05 July 2007
				EP	1795243	A4	02 January 2013
				TW	I295184	B	01 April 2008
				US	7867087	B2	11 January 2011
				TW	200618848	A	16 June 2006
				JP	3822217	B2	13 September 2006
				JP	2006087492	A	06 April 2006
				WO	2006033241	A1	30 March 2006
CN	104740876	A	01 July 2015	None			
US	2015258441	A1	17 September 2015	US	9901824	B2	27 February 2018

国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2018/096001

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; G06F 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)) CNKI, CNPAT, WPI, EPDOC: 游戏, 对象, 角色, 成员, 队友, 人物, 玩家, 移动, 运动, 方向, 位置, 显示, 指示, 标识, 标记, 地图, game, interface, target, character, role, player, mov+, direction, position, display+, show+, mark+, identif+, map																				
C. 相关文件 <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 107441705 A (腾讯科技深圳有限公司) 2017年 12月 8日 (2017 - 12 - 08) 权利要求1-15、说明书第[0023]-[0145]段、图1-7</td> <td>1-25</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>CN 106528032 A (上海逗屋网络科技有限公司) 2017年 3月 22日 (2017 - 03 - 22) 说明书第[0061]-[0064]段、图19-20</td> <td>1-25</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>CN 101022867 A (科乐美数码娱乐株式会社) 2007年 8月 22日 (2007 - 08 - 22) 说明书第9页倒数第2段至说明书第12页倒数第2段、图4-6</td> <td>1-25</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>CN 104740876 A (四川天上友嘉网络科技有限公司) 2015年 7月 1日 (2015 - 07 - 01) 全文</td> <td>1-25</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>US 2015258441 A1 (WARGAMING.NET LLP) 2015年 9月 17日 (2015 - 09 - 17) 全文</td> <td>1-25</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 107441705 A (腾讯科技深圳有限公司) 2017年 12月 8日 (2017 - 12 - 08) 权利要求1-15、说明书第[0023]-[0145]段、图1-7	1-25	Y	CN 106528032 A (上海逗屋网络科技有限公司) 2017年 3月 22日 (2017 - 03 - 22) 说明书第[0061]-[0064]段、图19-20	1-25	Y	CN 101022867 A (科乐美数码娱乐株式会社) 2007年 8月 22日 (2007 - 08 - 22) 说明书第9页倒数第2段至说明书第12页倒数第2段、图4-6	1-25	A	CN 104740876 A (四川天上友嘉网络科技有限公司) 2015年 7月 1日 (2015 - 07 - 01) 全文	1-25	A	US 2015258441 A1 (WARGAMING.NET LLP) 2015年 9月 17日 (2015 - 09 - 17) 全文	1-25
类 型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落	相关的权利要求																		
PX	CN 107441705 A (腾讯科技深圳有限公司) 2017年 12月 8日 (2017 - 12 - 08) 权利要求1-15、说明书第[0023]-[0145]段、图1-7	1-25																		
Y	CN 106528032 A (上海逗屋网络科技有限公司) 2017年 3月 22日 (2017 - 03 - 22) 说明书第[0061]-[0064]段、图19-20	1-25																		
Y	CN 101022867 A (科乐美数码娱乐株式会社) 2007年 8月 22日 (2007 - 08 - 22) 说明书第9页倒数第2段至说明书第12页倒数第2段、图4-6	1-25																		
A	CN 104740876 A (四川天上友嘉网络科技有限公司) 2015年 7月 1日 (2015 - 07 - 01) 全文	1-25																		
A	US 2015258441 A1 (WARGAMING.NET LLP) 2015年 9月 17日 (2015 - 09 - 17) 全文	1-25																		
☐ 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 2018年 9月 20日		国际检索报告邮寄日期 2018年 10月 19日																		
ISA/CN的名称和邮寄地址 中华人民共和国国家知识产权局 (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		授权官员 刘宁宁 电话号码 86-10-53961764																		

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2018/096001

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	107441705	A	2017年 12月 8日	CN	107441705	B	2018年 7月 20日
CN	106528032	A	2017年 3月 22日	WO	2018103566	A1	2018年 6月 14日
CN	101022867	A	2007年 8月 22日	EP	1795243	A1	2007年 6月 13日
				KR	20070043046	A	2007年 4月 24日
				CN	101022867	B	2010年 10月 13日
				US	2007155455	A1	2007年 7月 5日
				EP	1795243	A4	2013年 1月 2日
				TW	1295184	B	2008年 4月 1日
				US	7867087	B2	2011年 1月 11日
				TW	200618848	A	2006年 6月 16日
				JP	3822217	B2	2006年 9月 13日
				JP	2006087492	A	2006年 4月 6日
				WO	2006033241	A1	2006年 3月 30日
CN	104740876	A	2015年 7月 1日	无			
US	2015258441	A1	2015年 9月 17日	US	9901824	B2	2018年 2月 27日