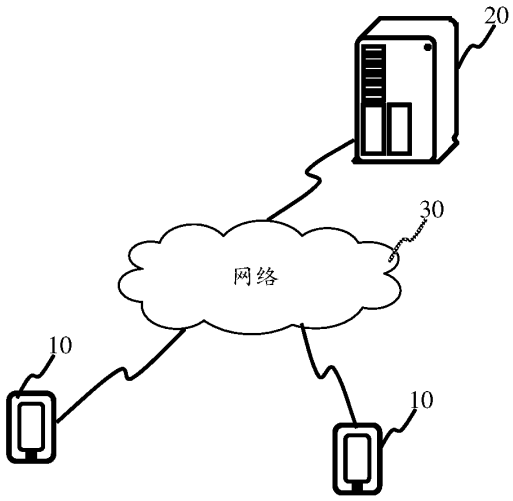

20
30
网络
10
10

图 1

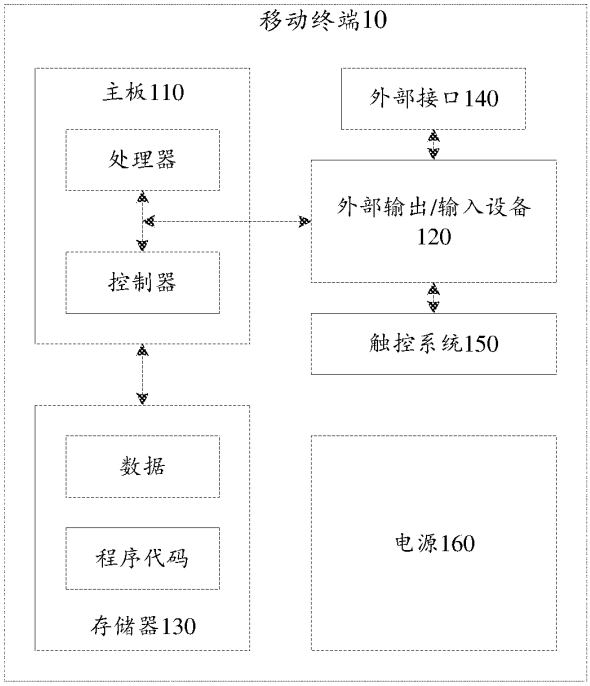

移动终端10
主板110
处理器
控制器
外部接口140
外部输出/输入设备
120
触控系统150
数据
程序代码
存储器130
电源160

图 2

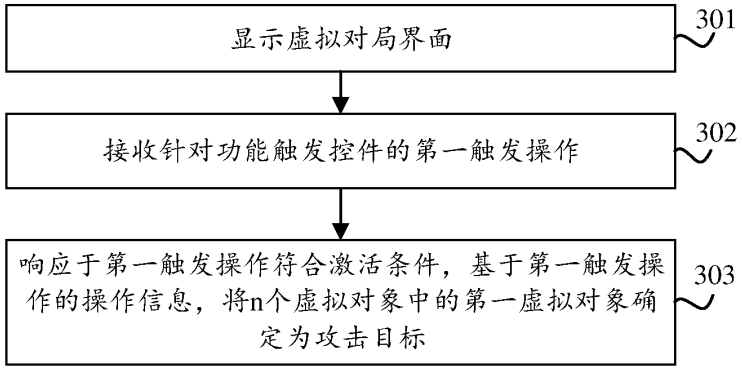

显示虚拟对局界面
301
接收针对功能触发控件的第一触发操作
302
响应于第一触发操作符合激活条件，基于第一触发操作的操作信息，将n个虚拟对象中的第一虚拟对象确定为攻击目标
303

图 3

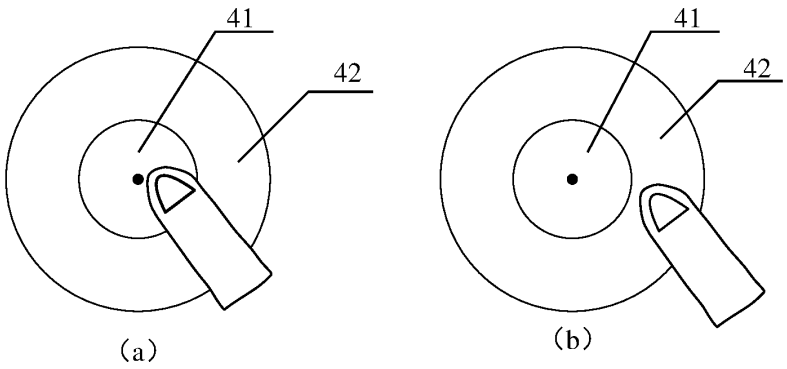

41
42
(a)
41
42
(b)

图 4

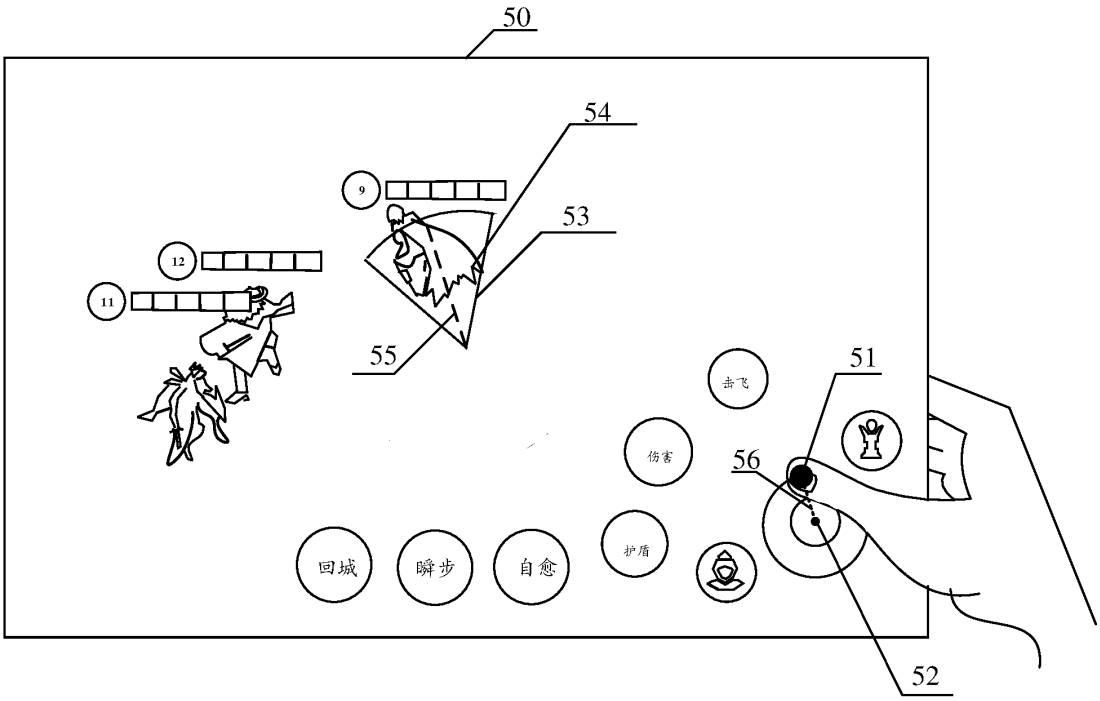

50
54
53
55
51
56
52
9
12
11
击飞
伤害
护盾
回城
瞬步
自愈

图 5

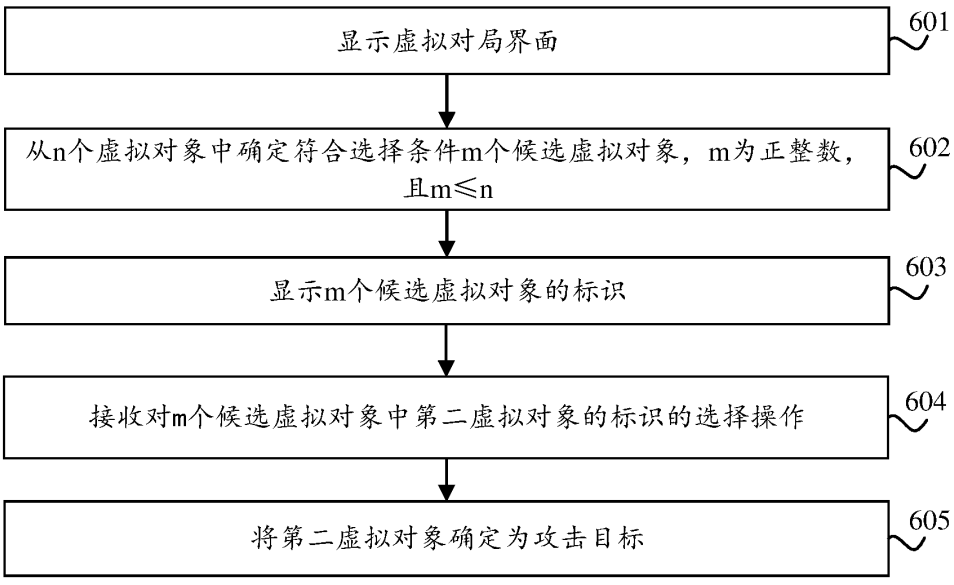

显示虚拟对局界面
601
从n个虚拟对象中确定符合选择条件m个候选虚拟对象，m为正整数，且m≤n
602
显示m个候选虚拟对象的标识
603
接收对m个候选虚拟对象中第二虚拟对象的标识的选择操作
604
将第二虚拟对象确定为攻击目标
605

图 6

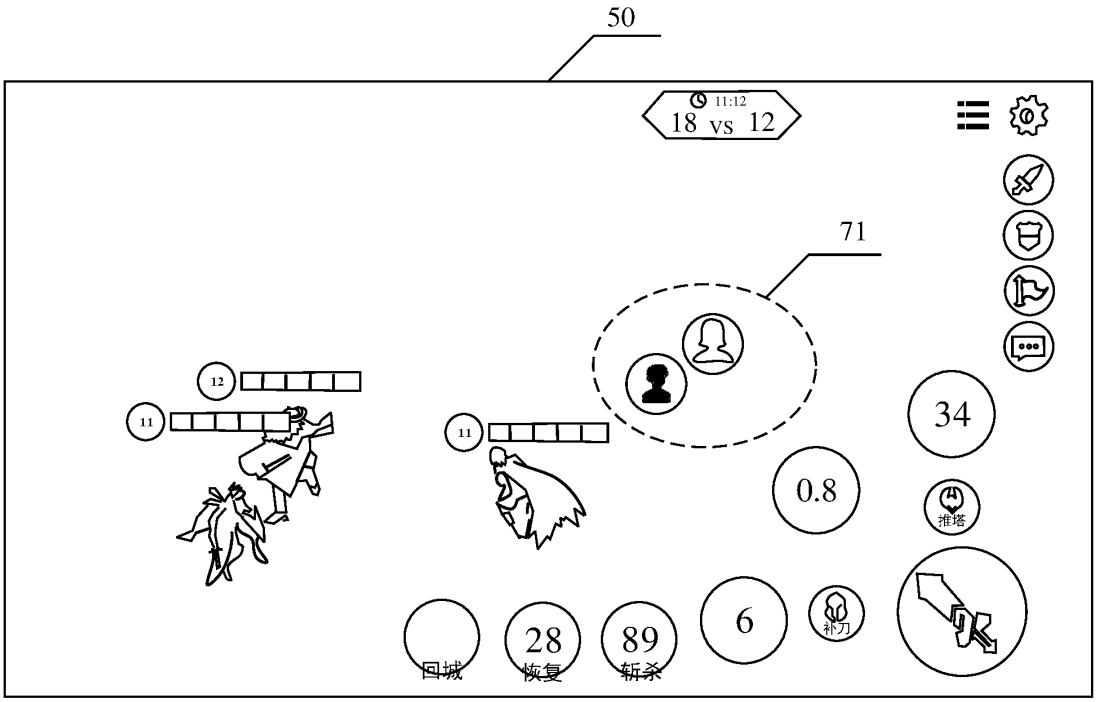


图 7

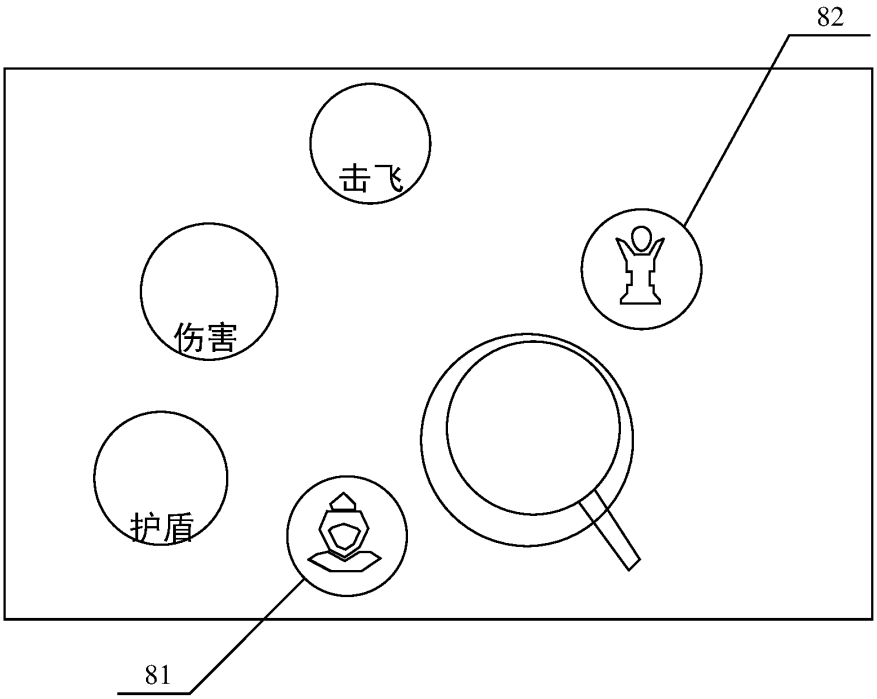


图 8

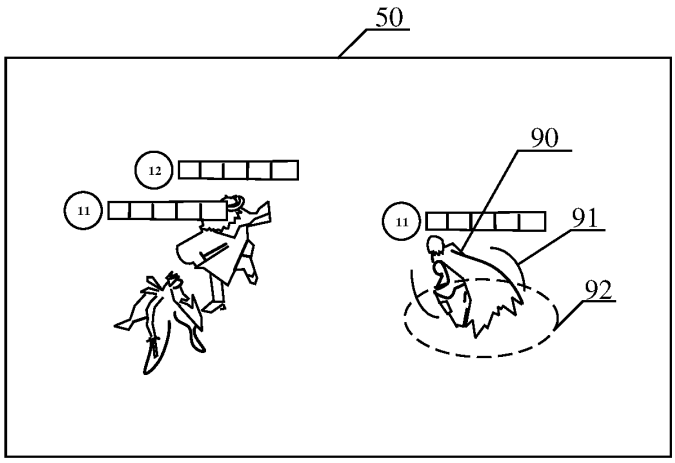


图 9

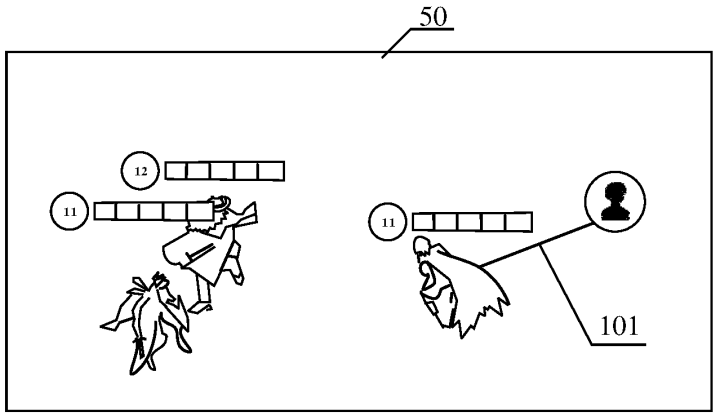


图 10

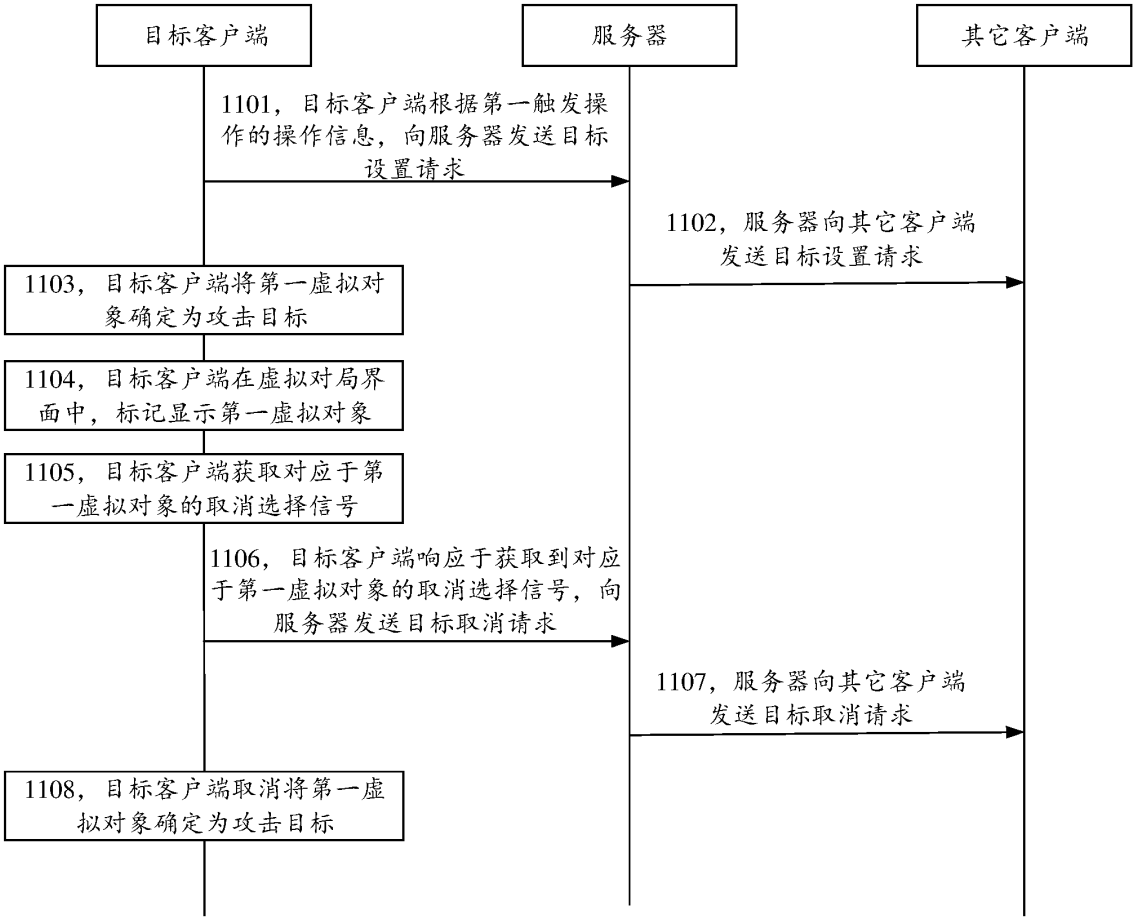

目标客户端
服务器
其它客户端
1101，目标客户端根据第一触发操作的操作信息，向服务器发送目标设置请求
1102，服务器向其它客户端发送目标设置请求
1103，目标客户端将第一虚拟对象确定为攻击目标
1104，目标客户端在虚拟对局界面中，标记显示第一虚拟对象
1105，目标客户端获取对应于第一虚拟对象的取消选择信号
1106，目标客户端响应于获取到对应于第一虚拟对象的取消选择信号，向服务器发送目标取消请求
1107，服务器向其它客户端发送目标取消请求
1108，目标客户端取消将第一虚拟对象确定为攻击目标

图 11

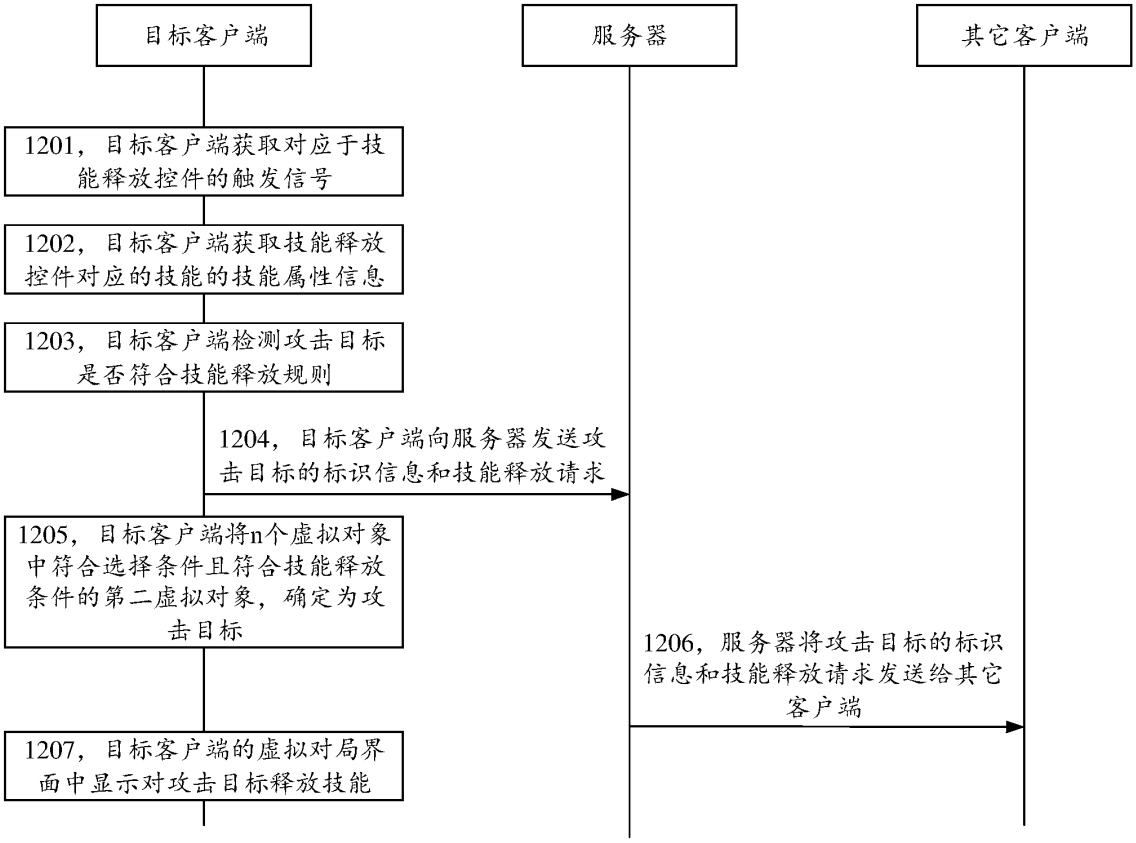

目标客户端
服务器
其它客户端
1201，目标客户端获取对应于技能释放控件的触发信号
1202，目标客户端获取技能释放控件对应的技能的技能属性信息
1203，目标客户端检测攻击目标是否符合技能释放规则
1204，目标客户端向服务器发送攻击目标的标识信息和技能释放请求
1205，目标客户端将n个虚拟对象中符合选择条件且符合技能释放条件的第二虚拟对象，确定为攻击目标
1206，服务器将攻击目标的标识信息和技能释放请求发送给其它客户端
1207，目标客户端的虚拟对局界面中显示对攻击目标释放技能

图 12

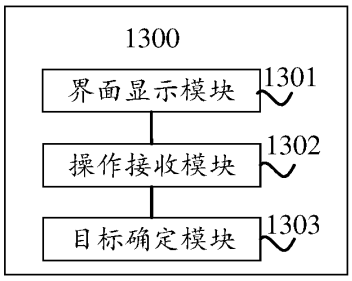

1300
界面显示模块
1301
操作接收模块
1302
目标确定模块
1303

图 13

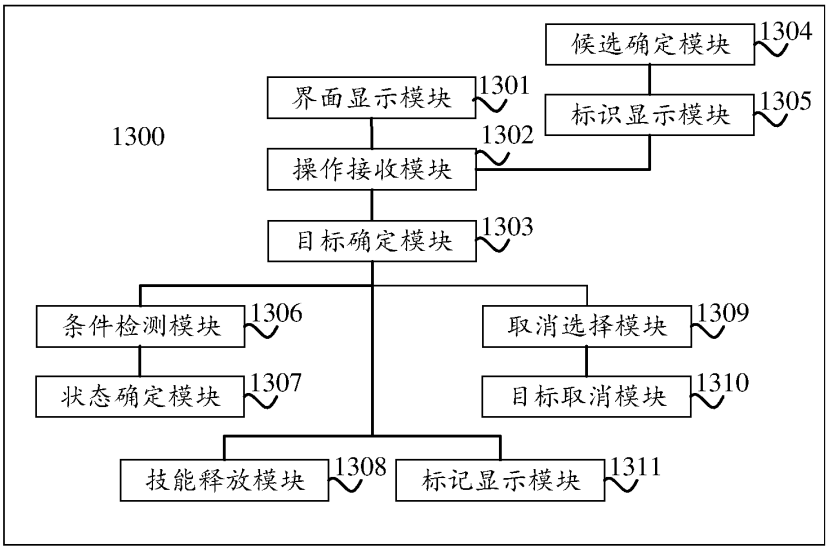

1300
界面显示模块
1301
操作接收模块
1302
目标确定模块
1303
候选确定模块
1304
标识显示模块
1305
条件检测模块
1306
状态确定模块
1307
技能释放模块
1308
取消选择模块
1309
目标取消模块
1310
标记显示模块
1311

图 14

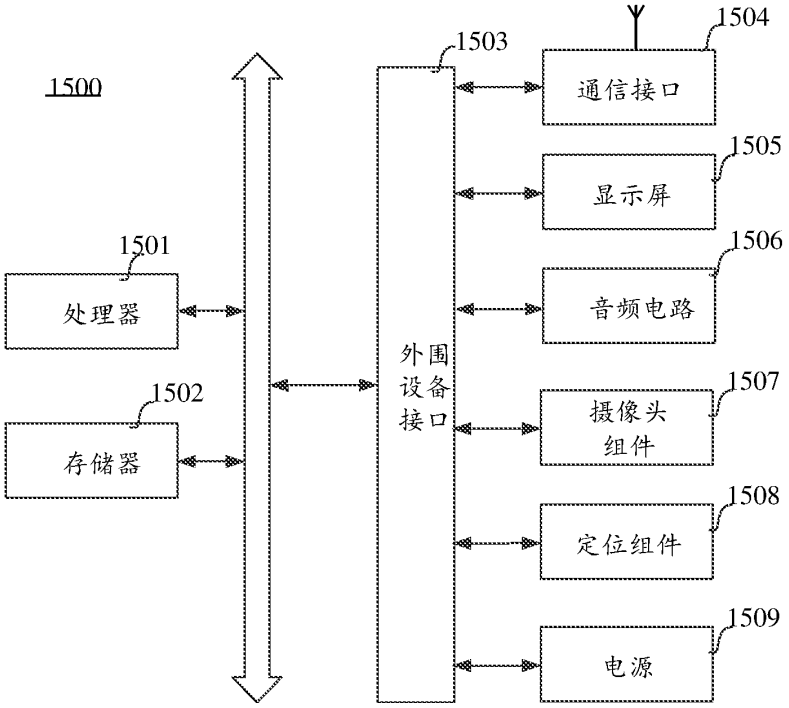

1500
1501
处理器
1502
存储器
外围设备接口
1503
通信接口
1504
显示屏
1505
音频电路
1506
摄像头组件
1507
定位组件
1508
电源
1509

图 15

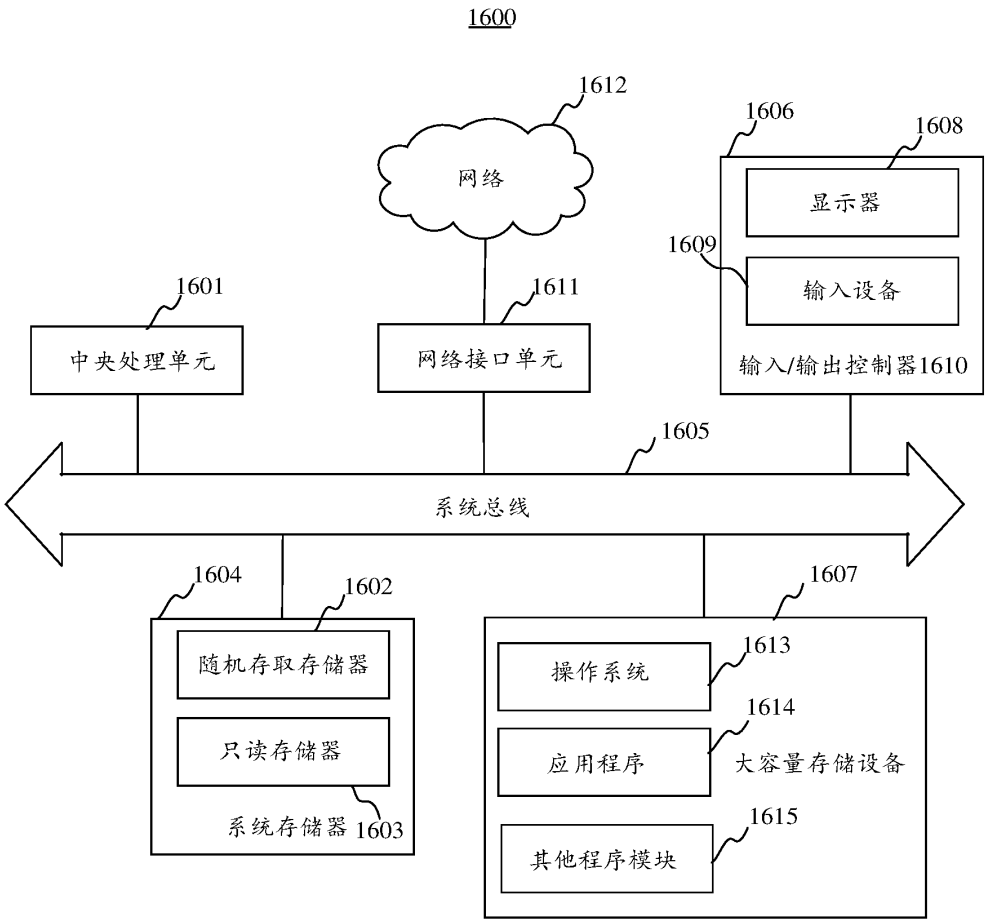

1600
1612
网络
1606
1608
显示器
1609
输入设备
输入/输出控制器1610
1601
中央处理单元
1611
网络接口单元
1605
系统总线
1604
1602
随机存取存储器
只读存储器
系统存储器 1603
1607
操作系统
1613
1614
应用程序
大容量存储设备
1615
其他程序模块

图 16