

游戏画面的显示方法、装置和存储介质及电子设备

本申请要求于 2021 年 11 月 19 日提交中国专利局、申请号为 202111408249.2、名称为“游戏画面的显示方法、装置和存储介质及电子设备”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。

5 技术领域

本申请涉及计算机领域，具体而言，涉及一种游戏画面的显示方法、装置和存储介质及电子设备。

背景技术

近年来虚拟游戏的发展越发迅猛，尤其是多人参与的合作/对抗虚拟游戏更受用户青睐。但在多人参与的情况下，用户往往只能看到自身账号的游戏画面，或只能看到一个敌方/友方账号的游戏画面。

究其原因，是相关技术中的游戏画面的显示方式较为单一，只考虑一个账号的游戏画面显示，而忽略了游戏过程中用户对于多个账号的游戏画面的显示比对的游戏需求。因此，存在游戏画面的显示方式较为单一的问题。

15 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游戏画面的显示方法、装置和存储介质及电子设备，以至少解决游戏画面的显示方式较为单一的技术问题。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种游戏画面的显示方法，由电子设备执行，包括：显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，上述目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，上述至少两个用户账号包括上述第一用户账号，上述第一游戏画面中显示有上述至少两个用户账号中除上述第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；响应于对上述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在上述第一游戏画面中显示上述目标虚拟游戏中上述第二用户账号的第二游戏画面，其中，上述第二游戏画面的显示面积小于上述第一游戏画面的显示面积。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种游戏画面的显示装置，包括：第一显示单元，用于显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，上述目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，上述至少两个用户账号包括上述第一用户账号，上述第一游戏画面中显示有上述至少两个用户账号中除上述第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；第二显示单元，用于响应于对上述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在上述第一游戏画面中显示上述目标虚拟游戏中上述第二用户账号的第二游戏画面，其中，上述第二游戏画面的显示面积小于上述第一游戏画面的显示面积。

根据本申请实施例的又一个方面，提供一种计算机程序产品，该计算机程序产品或计

算机程序包括计算机指令，该计算机指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令，处理器执行该计算机指令，使得该计算机设备执行如以上游戏画面的显示方法。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种电子设备，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，上述处理器通过执行计算机程序，执行上述的游戏画面的显示方法。

在本申请实施例中，显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，上述目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，上述至少两个用户账号包括上述第一用户账号，上述第一游戏画面中显示有上述至少两个用户账号中除上述第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；响应于对上述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在上述第一游戏画面中显示上述目标虚拟游戏中上述第二用户账号的第二游戏画面，其中，上述第二游戏画面的显示面积小于上述第一游戏画面的显示面积，利用画中画的显示方式，在游戏进程中同时显示多个用户账号的游戏画面，进而达到了利用更多样的显示方式以提高游戏画面的显示全面度的目的，从而实现了提高游戏画面的显示多样性的技术效果，进而解决了游戏画面的显示方式较为单一的技术问题。

附图简要说明

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游戏画面的显示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游戏画面的显示方法的流程的示意图；
- 图 3 是根据本申请实施例的一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 4 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 5 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 6 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 7 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 8 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 9 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 10 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 11 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 12 是根据本申请实施例的另一种游戏画面的显示方法的示意图；
- 图 13 是根据本申请实施例的一种游戏画面的显示装置的示意图；
- 图 14 是根据本申请实施例的一种电子设备的结构示意图。

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。

5

10

15

20

25

30

35

40

3

虚拟游戏。以合作虚拟游戏为例，共同参与同一局目标虚拟游戏的多个用户账号处于同一阵营，以合作的形式共同完成第一虚拟任务；再以对抗虚拟游戏为例，共同参与同一局目标虚拟游戏的多个用户账号被划分为至少两个阵营，以对抗的形式完成第二虚拟任务。

在本实施例中，第一游戏画面可以但不限于为第一用户账号的视角下的游戏画面，第二游戏画面可以但不限于为第二用户账号的视角下的游戏画面；或，第一游戏画面可以但不限于为第一用户账号所操控的虚拟对象为中心的游戏画面，第二游戏画面可以但不限于为第二用户账号所操控的虚拟对象为中心的游戏画面；或，第一游戏画面/第二游戏画面可以但不限于为同一类型的游戏画面，如备战界面的游戏画面等。

进一步举例说明，例如图 3 所示，显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面 302，其中，第一游戏画面 302 可以但不限于为目标虚拟游戏中第一用户账号的备战界面的画面，如图 3 中的 (a) 所示；进一步如图 3 中的 (b) 所示，响应于对第二用户账号的账号标识 304 上触发的选中操作，在第一游戏画面 302 中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面 306，其中，第二游戏画面 306 可以但不限于为第一游戏画面 302 的画中画。

在本实施例中，上述至少两个用户账号中除第一用户账号之外的至少一个用户账号可以但不限于包括与第一用户账号处于同一阵营的用户账号、和/或与第一用户账号处于不同阵营的用户账号。其中，由于某些虚拟游戏中，其他用户账号的游戏画面往往代表着更加全面的游戏信息，进而在用户账号之间存在竞争的情况下，处于游戏平衡考虑，往往会限制不同阵营的用户账号之间的游戏画面的查看；例如用户账号 A、用户账号 B 与用户账号 C 为参与目标虚拟游戏的用户账号，且假设用户账号 A 与用户账号 B 处于同一阵营，而用户账号 C 为不同阵营，进而在用户账号 A 的客户端上显示第一游戏画面时，还显示有用户账号 B 的账号标识，进而在用户账号 B 的账号标识上触发选中操作的情况下，可以画中画的形式再显示用户账号 B 的第二游戏画面，而用户账号 C 作为不同阵营的账号，将设置有更为严格的游戏画面的显示权限。

进一步举例说明，例如图 4 所示，显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面 402，其中，第一游戏画面 402 可以但不限于为目标虚拟游戏中第一用户账号的视角下的画面，第一游戏画面 402 上还显示有多个账号标识 (1、2)，且多个账号标识为与第一用户账号处于同一阵营的用户账号的账号标识，如图 4 中的 (a) 所示；进一步如图 4 中的 (b) 所示，响应于对第二用户账号的账号标识 404 上触发的选中操作，在第一游戏画面 402 中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的视角下的第二游戏画面 406，其中，第二游戏画面 406 可以但不限于为第一游戏画面 402 的画中画。

在本实施例中，第二游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积可以但不限于为第二游戏画面属于第一游戏画面，或者说第二游戏画面为第一游戏画面的子画面。由于第二游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积，进而在同时显示第二游戏画面以及第一游戏画面时，观看者可同时获取目标虚拟游戏中第一用户账号以及第二用户账号的游戏信息，无论是用于比对不同用户账号的游戏信息、还是利用更多样的游戏信息以提高虚拟任务的执行效率，都可提高用户的游戏体验。

需要说明的是，利用画中画的显示方式，在游戏进程中可同时显示多个用户账号的游戏画面，进而提高了游戏画面的显示多样性。如此，利用更多样的显示方式，不仅可提高游戏画面的显示全面度，还为用户提供更全面的参考信息，提高了用户的游戏体验。

进一步举例说明，例如图 5 所示，显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面 502，其中，目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，至少两个用户账号包括第一用户账号，第一游戏画面 502 中显示有至少两个用户账号中除第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识 504，如图 5 中的 (a) 所示；进一步如图 5 中的 (b) 所示，响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识 504 上触发的选中操作，在第一游戏画面 502 中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面 506，其中，第二游戏画面 506 的显示面积小于第一游戏画面 502 的显示面积。

需要说明的是，在相关技术中通常采用移动虚拟相机的方式或操作小地图（如图 5 左上角显示的小地图）的方式，将当前的游戏画面整体调整为切换后的游戏画面，但这种方式往往会导致切换后的游戏画面覆盖原始游戏画面，进而导致游戏画面的显示全面度受损。但在本实施例中，利用画中画的显示方式，实现了游戏进程中同步显示多个用户账号的游戏画面的效果。

通过本申请提供的实施例，可以显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，至少两个用户账号包括第一用户账号，第一游戏画面中显示有至少两个用户账号中除第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，其中，第二游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积。利用画中画的显示方式，在游戏进程中同时显示多个用户账号的游戏画面，进而达到了利用更多样的显示方式以提高游戏画面的显示全面度的目的，从而实现了提高游戏画面的显示多样性的技术效果。

作为一种实施方案，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，包括：在第二用户账号的账号标识关联的第一区域内显示第二游戏画面；

作为一种实施方案，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之后，该方法包括：响应于对至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第三用户账号的账号标识关联的第二区域内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面，其中，第一区域不同于第二区域。

在本实施例中，第一区域/第二区域可以但不限于为用于显示游戏子画面（第二游戏画面/第三游戏画面）的位置区域，且第一区域/第二区域可以但不限于隐藏显示。

进一步举例说明，例如图 6 所示，第一游戏画面 602 中还显示有第二用户账号的账号标识 604 (B) 以及第三用户账号的账号标识 608；进一步假设获取到对账号标识 604 触发的选中操作，则在第二用户账号的账号标识 604 关联的第一区域 606 内显示第二游戏画面；或，假设获取到对账号标识 608 触发的选中操作，则在第三用户账号的账号标识 608 关联的第二区域 610 内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面，其中，第一区域 606 不同于第二区域 610。

通过本申请提供的实施例，在第二用户账号的账号标识关联的第一区域内显示第二游戏画面；响应于对至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第三用户账号的账号标识关联的第二区域内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面，其中，第一区域不同于第二区域，将游戏子画面（第二游戏画面/第三游戏画面）设置在用户账号的账号标识关联的区域内显示，可更直观地显示出账号标识与游戏子画面之间的关系，实现了提高游戏画面的显示直观度的效果。

作为一种实施方案，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，包括：在目标区域内显示第二游戏画面；

作为一种实施方案，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之后，该方法包括：响应于对至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在目标区域内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面。

在本实施例中，目标区域可以但不限于为预设的显示区域，例如在目标虚拟游戏开始前或过程中，可通过配置界面以配置游戏子画面的显示区域，如将游戏子画面的显示区域固定为目标区域，或将游戏子画面的显示区域与对应的账号标识相关联。

需要说明的是，在目标区域内显示第二游戏画面；响应于对至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在目标区域内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面。

进一步举例说明，基于图 6 所示，继续例如图 7 所示，在目标区域 702 内显示账号标识 604 对应的第二游戏画面；响应于对至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识 608 上触发的选中操作，在目标区域 702 内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面，或可为切换显示在目标区域 702 内的游戏画面。

作为一种实施方案，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之后，该方法包括：

响应于对第二游戏画面的目标调整操作，调整第二游戏画面的显示形状。

在本实施例中，显示形状可以但不限于包括形状大小、形状类型等。其中，第一调整操作可以但不限于为手动调整第二游戏画面的显示形状，以满足用户的自定义需求；此外，第一调整操作还可以但不限于为自动调整第二游戏画面的显示形状，如第二游戏画面的显示形状遮挡住第一游戏画面中的关键信息，则自动调整第二游戏画面的显示形状直至不再遮挡该关键信息，其中，关键信息可以但不限于包括目标虚拟游戏中的虚拟操作对象、对局信息、布局信息等。

作为一种实施方案，响应于对第二游戏画面的目标调整操作，调整第二游戏画面的显示形状之后，该方法包括：

S1，响应于对第二游戏画面的第一调整操作，缩小第二游戏画面的显示面积，其中，在第二游戏画面的显示面积小于或等于隐藏阈值的情况下，隐藏第二游戏画面；

S2，响应于对第二游戏画面的第二调整操作，扩大第二游戏画面的显示面积为目标显示面积，其中，目标显示面积等于第一游戏画面的显示面积。

需要说明的是，响应于对第二游戏画面的第一调整操作，缩小第二游戏画面的显示面积，其中，在第二游戏画面的显示面积小于或等于隐藏阈值的情况下，隐藏第二游戏画面。

进一步举例说明，基于图 3 所示场景，继续例如图 8 所示，获取对第二游戏画面 306 的第一调整操作，如图 8 中的 (a) 所示；进一步如图 8 中的 (b) 所示，响应于对第二游戏画面 306 的第一调整操作，缩小第二游戏画面 306 的显示面积，其中，在第二游戏画面 306 的显示面积小于或等于隐藏阈值的情况下，隐藏第二游戏画面 306。

需要说明的是，响应于对第二游戏画面的第二调整操作，扩大第二游戏画面的显示面积为目标显示面积，其中，目标显示面积等于第一游戏画面的显示面积。

进一步举例说明，基于图 3 所示场景，继续例如图 9 所示，获取对第二游戏画面 306 的第二调整操作，如图 9 中的 (a) 所示；进一步如图 9 中的 (b) 所示，响应于对第二

戏画面 306 的第二调整操作, 扩大第二游戏画面 306 的显示面积为目标显示面积, 其中, 目标显示面积等于第一游戏画面 302 的显示面积。

通过本申请提供的实施例, 响应于对第二游戏画面的第一调整操作, 缩小第二游戏画面的显示面积, 其中, 在第二游戏画面的显示面积小于或等于隐藏阈值的情况下, 隐藏第二游戏画面; 响应于对第二游戏画面的第二调整操作, 扩大第二游戏画面的显示面积为目标显示面积, 其中, 目标显示面积等于第一游戏画面的显示面积, 实现了提高游戏画面的控制灵活度的效果。

作为一种实施方案, 在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面, 包括:

10 在第一游戏画面中显示第二游戏画面以及目标关键信息, 其中, 目标关键信息包括以下至少之一: 第二用户账号在目标虚拟游戏中的实时对局信息、第二用户账号在参加过的虚拟游戏中的历史对局信息。

在本实施例中, 目标关键信息可以但不限于为计算机通过自动识别(图像识别、文字识别等)获取到的整合信息, 如通过图像识别获取到第二用户账号在目标虚拟游戏中所控制的虚拟角色, 再通过整合处理以得到虚拟角色的数量/类型等

15 进一步举例说明, 基于图 3 所示场景, 继续例如图 10 所示, 在显示第二游戏画面 306 的过程中, 还可以但不限于在第二游戏画面 306 的关联位置处显示目标关键信息 1002 (如第二用户账号所操控的虚拟角色的数量、种类等); 或还可以但不限于在第二游戏画面 306 中显示目标关键信息 1002。

20 通过本申请提供的实施例, 在第一游戏画面中显示第二游戏画面以及目标关键信息, 其中, 目标关键信息包括以下至少之一: 第二用户账号在目标虚拟游戏中的实时对局信息、第二用户账号在参加过的虚拟游戏中的历史对局信息, 实现了提高游戏画面的显示全面度的效果。

25 作为一种实施方案, 响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之前, 该方法包括:

S1, 获取第二用户账号的账号标识上触发的目标按压操作;

30 S2, 在目标按压操作的操作时长达到目标阈值的情况下, 获取将第二用户账号的账号标识作为操作对象的第一选中操作, 其中, 第一选中操作包括第二用户账号的账号标识上触发的选中操作。

在本实施例中, 目标按压操作可以但不限于为长按操作, 或可为在目标按压操作的操作时长达到目标阈值时才将其作为有效的选中操作。

作为一种实施方案, 在获取将第二用户账号的账号标识作为操作对象的第一选中操作之后, 该方法包括:

35 S1, 当目标按压操作结束时, 隐藏第二游戏画面; 或,

S1, 在目标按压操作未结束、且目标按压操作的操作对象由第二用户账号的账号标识切换为第四用户账号的账号标识的情况下, 获取以第四用户账号的账号标识为操作对象的第二选中操作;

40 S2, 响应于第二选中操作, 在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第四用户账号的第四游戏画面, 其中, 至少一个用户账号包括第四用户账号, 第四游戏画面的显示面积小于

第一游戏画面的显示面积。

在本实施例中，当长按操作（目标按压操作）结束时，可以但不限于结束对游戏子画面（第二游戏画面）的显示；或，设置有额外的结束操作，以及在获取到该结束操作时，将结束游戏子画面（第二游戏画面）的显示。

5 在本实施例中，由于长按操作的触发需要付出一定时长的等待，为提高操作效率，在长按操作还未结束时，若识别出同时执行的滑动操作（即，将目标按压操作的操作对象切换为另一操作对象），则不再等待操作时长是否达到目标阈值，而是直接触发选中操作的执行，并显示对应的游戏子画面（第四游戏画面），从而节省了操作时长的等待时间，提高了显示游戏画面过程中的操作效率。

10 需要说明的是，在目标按压操作未结束、且目标按压操作的操作对象由第二用户账号的账号标识切换为第四用户账号的账号标识的情况下，获取以第四用户账号的账号标识为操作对象的第二选中操作；响应于第二选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第四用户账号的第四游戏画面，其中，至少一个用户账号包括第四用户账号，第四游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积。

15 进一步举例说明，例如图 11 所示，在目标按压操作的操作时长达到目标阈值的情况下，获取将第二用户账号的账号标识（A）作为操作对象的第一选中操作，如图 11 中的（a）所示；进一步如图 11 中的（b）所示，在目标按压操作未结束、且目标按压操作的操作对象由第二用户账号的账号标识切换为第四用户账号的账号标识（B）的情况下，如图 11 中的（c）所示，获取以第四用户账号的账号标识为操作对象的第二选中操作；进一步响应于
20 第二选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第四用户账号的第四游戏画面，其中，至少一个用户账号包括第四用户账号，第四游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积。

通过本申请提供的实施例，当目标按压操作结束时，隐藏第二游戏画面；或，在目标按压操作未结束、且目标按压操作的操作对象由第二用户账号的账号标识切换为第四用户
25 账号的账号标识的情况下，获取以第四用户账号的账号标识为操作对象的第二选中操作；响应于第二选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第四用户账号的第四游戏画面，其中，至少一个用户账号包括第四用户账号，第四游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积，实现了提高显示游戏画面过程中的操作效率的技术效果。

作为一种实施方案，显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，包括：显示
30 第一用户账号对第一虚拟元素的布局信息的游戏画面，其中，第一虚拟元素为第一用户账号选取的、用于参与目标虚拟游戏的虚拟元素；

作为一种实施方案，响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，包括：
35 响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二游戏画面，其中，第二游戏画面中显示有第二用户账号对第二虚拟元素的布局信息，第二虚拟元素为第二用户账号选取的、用于参与目标虚拟游戏的虚拟元素。

在本实施例中，目标虚拟游戏可以但不限于为一种类自走棋形式的多人对战策略游戏，玩家自行搭配培养棋子阵容迎战对手阵容，败方扣除血量值，并按淘汰顺序决定名次，其中，虚拟元素可以但不限于为该游戏中的棋子。

40 需要说明的是，在自走棋游戏中，对局玩家需要在规定时间内，时刻查看对手玩家的

棋子信息与阵容布局（如点击对手头像，切换到对手棋盘，查看对手棋盘内和备战区的棋子，自行计算在场的棋子数量和种类），单局内需要重复切换战场操作若干次，这大大增加了玩家的操作时间，减少玩家在游戏回合内执行其他操作的时间，从而造成时间紧迫的局面，导致玩家无法在规定时间内完成所有目标操作。

- 5 在本实施例中，基于玩家头像列表快捷查看对手战局信息的交互方式，旨在减少玩家操作成本，减少操作时间，实现查看对手战局信息的快捷操作。

进一步举例说明，在对局界面中，玩家可长按玩家列表中的头像，手指保持按住屏幕，上下滑动玩家列表（例如，列表内共 8 名玩家），可快速查看其他七位玩家的战场信息，更易于快速掌握各玩家战况，调整布局搭配。具体的，玩家长按其他玩家头像，出现快捷观战小弹窗；出现快捷观战小窗口后，在玩家头像列表上下滑动，快速查看其他玩家战场。

10 进一步举例说明，例如图 12 所示，具体步骤如下：

步骤 S1202，在某一其他玩家头像上获取点击操作，例如在对局界面内，玩家长按某一其他玩家头像，系统判定“长按”后出现快捷观战小弹窗；

步骤 S1204，判断是否长按，若是，则执行步骤 S1206，若否，则执行步骤 S1202；

- 15 步骤 S1206，激活快捷观战弹窗；

步骤 S1208，在弹窗内显示对局信息；

步骤 S1210，在玩家头像列表上触发滑动操作，例如玩家拖动手指在玩家头像列表上下滑动时，系统判断玩家手指是否进入另一位玩家头像区域；

- 步骤 S1212，判断滑动操作是否有效，若是，则执行步骤 S1214（进入另一位玩家头像区域，快捷观战小弹窗内容切换为另一位玩家战局信息），若否，则执行步骤 S1208（未进入另一位玩家头像区域，快捷观战小弹窗内容不变）；
- 20 步骤 S1214，调整弹窗内的对局信息。

通过本申请提供的实施例，显示第一用户账号对第一虚拟元素的布局信息的游戏画面，其中，第一虚拟元素为第一用户账号选取的、用于参与目标虚拟游戏的虚拟元素；响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二游戏画面，其中，第二游戏画面中显示有第二用户账号对第二虚拟元素的布局信息，第二虚拟元素为第二用户账号选取的、用于参与目标虚拟游戏的虚拟元素。如此，可以更好的解决自走棋类型游戏中玩家查看对方棋盘方式过于繁琐的问题，且可以帮助玩家在自己的棋盘内看到其他对手的棋盘与棋子等战局信息，更快捷地了解对手现状，节省时间的同时，做出应对策略，进而实现了提高用户的游戏体验的效果。

25 作为一种实施方案，显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，包括：显示第一用户账号的视角下的、目标虚拟游戏的游戏画面；

作为一种实施方案，响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，包括：响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二用户账号的视角下的、目标虚拟游戏的游戏画面。

30 在本实施例中，用户账号的视角下的、目标虚拟游戏的游戏画面可以但不限于为显示在用户账号对应的客户端中的实时游戏画面，且该实时游戏画面可由该对应的客户端通过对虚拟摄像头的移动而产生变化，而获得其他用户账号的视角下的游戏画面则可更好地了解其他用户账号的操作意图，若是队友可加强合作，若是敌方则可探得先机。

40 解其他用户账号的操作意图，若是队友可加强合作，若是敌方则可探得先机。

进一步举例说明，例如图 4 所示，第一游戏画面 402 可以但不限于为第一用户账号的视角下的游戏画面，而图 4 中的 (b) 所示的第二游戏画面 406 则可以但不限于为第二用户账号的视角下的游戏画面，如第二用户账号当前的视角为瞄准镜视角，进而显示该瞄准镜视角下的游戏画面，或者说当前显示的是第二用户账号当前所展示在第二用户账号对应的客户端上的游戏画面。

通过本申请提供的实施例，显示第一用户账号的视角下的、目标虚拟游戏的游戏画面；响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二用户账号的视角下的、目标虚拟游戏的游戏画面，达到了为用户提供更加全面且契合游戏体验的游戏显示功能的目的，进而实现了提高用户的游戏体验的效果。

10 作为一种实施方案，显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，包括：显示第一用户账号所操控的第一虚拟对象在目标虚拟游戏的虚拟场景中的行动画面；

作为一种实施方案，响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，包括：响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二用户账号所操控的第二虚拟对象在虚拟场景中的行动画面。

15 在本实施例中，虚拟对象在虚拟场景中的行动画面可以但不限于为以用户账号所操控的虚拟对象为画面中心的游戏画面。

进一步举例说明，例如图 5 所示，第一游戏画面 502 可以但不限于为以第一用户账号所操控的虚拟对象（如拿着虚拟攻击道具“枪”的虚拟对象）为画面中心的游戏画面，而图 20 5 中的 (b) 所示的第二游戏画面 506 则可以但不限于为以第二用户账号所操控的虚拟对象（如拿着虚拟攻击道具“剑”的虚拟对象）为画面中心的游戏画面，例如第二用户账号所操控的虚拟对象正在攻击虚拟怪物，则显示以第二用户账号所操控的虚拟对象为画面中心、且第二用户账号所操控的虚拟对象攻击虚拟怪物的游戏画面。

通过本申请提供的实施例，显示第一用户账号所操控的第一虚拟对象在目标虚拟游戏的虚拟场景中的行动画面；响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二用户账号所操控的第二虚拟对象在虚拟场景中的行动画面，达到了为用户提供更加全面且契合游戏体验的游戏显示功能的目的，进而实现了提高用户的游戏体验的效果。

可以理解的是，在本申请的具体实施方式中，涉及到用户账号的游戏画面等相关的数据，当本申请以上实施例运用到具体产品或技术中时，需要获得用户许可或者同意，且相关数据的收集、使用和处理需要遵守相关国家和地区的相关法律法规和标准。

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示例性实施例，所涉及的动作和模块并不一定是本申请所必须的。

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游戏画面的显示方法的游戏画面的显示装置。如图 13 所示，该装置包括：

40 第一显示单元 1302，用于显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，至少两个用户账号包括第一

用户账号，第一游戏画面中显示有至少两个用户账号中除第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；

- 第二显示单元 1304，用于响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，其中，第二游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积。

在本实施例中，上述游戏画面的显示装置可以但不限于应用在虚拟游戏进程中以对游戏画面进行控制显示，如在第一用户账号的目标客户端上显示目标虚拟游戏中第一用户账号的进程画面（第一游戏画面），并在第一游戏画面中的第二用户账号的账号标识上获取到选中操作的情况下，响应该选中操作，在第一游戏画面中以画中画的形式显示目标虚拟游戏中第二用户账号的进程画面（第二游戏画面）。

在本实施例中，目标虚拟游戏可以但不限于为多个用户账号共同参与的一局合作/对抗虚拟游戏。以合作虚拟游戏为例，共同参与同一局目标虚拟游戏的多个用户账号处于同一阵营，以合作的形式共同完成第一虚拟任务；再以对抗虚拟游戏为例，共同参与同一局目标虚拟游戏的多个用户账号被划分为至少两个阵营，以对抗的形式完成第二虚拟任务。

- 在本实施例中，第一游戏画面可以但不限于为第一用户账号的视角下的游戏画面，第二游戏画面可以但不限于为第二用户账号的视角下的游戏画面；或，第一游戏画面可以但不限于为第一用户账号所操控的虚拟对象为中心的游戏画面，第二游戏画面可以但不限于为第二用户账号所操控的虚拟对象为中心的游戏画面；或，第一游戏画面/第二游戏画面可以但不限于为同一类型的游戏画面，如备战界面的游戏画面等。

在本实施例中，第二游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积可以但不限于为第二游戏画面属于第一游戏画面，或者说第二游戏画面为第一游戏画面的子画面。由于第二游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积，进而在同时显示第二游戏画面以及第一游戏画面时，观看者可同时获取目标虚拟游戏中第一用户账号以及第二用户账号的游戏信息，无论是用于比对不同用户账号的游戏信息、还是利用更多样的游戏信息以提高虚拟任务的执行效率，都可提高用户的游戏体验。

需要说明的是，利用画中画的显示方式，在游戏进程中可同时显示多个用户账号的游戏画面，进而提高了游戏画面的显示多样性。如此，利用更多样的显示方式，不仅可提高游戏画面的显示全面度，还为用户提供更全面的参考信息，提高了用户的游戏体验。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

- 通过本申请提供的实施例，可以显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，至少两个用户账号包括第一用户账号，第一游戏画面中显示有至少两个用户账号中除第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面，其中，第二游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积，利用画中画的显示方式，在游戏进程中同时显示多个用户账号的游戏画面，进而达到了利用更多样的显示方式以提高游戏画面的显示全面度的目的，从而实现了提高游戏画面的显示多样性的技术效果。

作为一种实施方案，第一显示单元 1302，包括：第一显示模块，用于在第二用户账号的账号标识关联的第一区域内显示第二游戏画面；

- 装置还包括：第三显示单元，用于在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账

号的第二游戏画面之后，响应于对至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第三用户账号的账号标识关联的第二区域内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面，其中，第一区域不同于第二区域。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。

- 5 作为一种实施方案，第一显示单元 1302，包括：第二显示模块，用于在目标区域内显示第二游戏画面；

装置还包括：第四显示单元，用于在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之后，响应于对至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在目标区域内显示目标虚拟游戏中第三用户账号的第三游戏画面。

- 10 具体实施例可以参考上述游戏画面的显示装置中所示示例，本示例中在此不再赘述。
作为一种实施方案，包括：

调整单元，用于在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之后，响应于对第二游戏画面的目标调整操作，调整第二游戏画面的显示形状。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

- 15 作为一种实施方案，调整单元，包括：

第一调整模块，用于响应于对第二游戏画面的第一调整操作，缩小第二游戏画面的显示面积，其中，在第二游戏画面的显示面积小于或等于隐藏阈值的情况下，隐藏第二游戏画面；

- 20 第二调整模块，用于响应于对第二游戏画面的第二调整操作，扩大第二游戏画面的显示面积为目标显示面积，其中，目标显示面积等于第一游戏画面的显示面积。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种实施方案，第二显示单元 1304，包括：

- 25 第三显示模块，用于在第一游戏画面中显示第二游戏画面以及目标关键信息，其中，目标关键信息包括以下至少之一：第二用户账号在目标虚拟游戏中的实时对局信息、第二用户账号在参加过的虚拟游戏中的历史对局信息。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种实施方案，包括：

- 30 第一获取单元，用于在响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之前，获取第二用户账号的账号标识上触发的目标按压操作；

- 35 第二获取单元，用于在响应于对至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第二用户账号的第二游戏画面之前，在目标按压操作的操作时长达到目标阈值的情况下，获取将第二用户账号的账号标识作为操作对象的第一选中操作，其中，第一选中操作包括第二用户账号的账号标识上触发的选中操作。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种实施方案，包括：

隐藏单元，用于在获取将第二用户账号的账号标识作为操作对象的第一选中操作之后，当目标按压操作结束时，隐藏第二游戏画面；或，

- 40 第三获取单元，用于在获取将第二用户账号的账号标识作为操作对象的第一选中操作

之后，在目标按压操作未结束、且目标按压操作的操作对象由第二用户账号的账号标识切换为第四用户账号的账号标识的情况下，获取以第四用户账号的账号标识为操作对象的第二选中操作；第五显示单元，用于响应于第二选中操作，在第一游戏画面中显示目标虚拟游戏中第四用户账号的第四游戏画面，其中，至少一个用户账号包括第四用户账号，第四游戏画面的显示面积小于第一游戏画面的显示面积。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种实施方案，第一显示单元 1302，包括：第三显示模块，用于显示第一用户账号对第一虚拟元素的布局信息的游戏画面，其中，第一虚拟元素为第一用户账号选取的、用于参与目标虚拟游戏的虚拟元素；

10 第二显示单元 1304，包括：第四显示模块，用于响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二游戏画面，其中，第二游戏画面中显示有第二用户账号对第二虚拟元素的布局信息，第二虚拟元素为第二用户账号选取的、用于参与目标虚拟游戏的虚拟元素。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

15 作为一种实施方案，第一显示单元 1302，包括：第五显示模块，用于显示第一用户账号的视角下的、目标虚拟游戏的游戏画面；

第二显示单元 1304，包括：第六显示模块，用于响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二用户账号的视角下的、目标虚拟游戏的游戏画面。

20 具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

作为一种实施方案，第一显示单元 1302，包括：第七显示模块，用于显示第一用户账号所操控的第一虚拟对象在目标虚拟游戏的虚拟场景中的行动画面；

25 第二显示单元 1304，包括：第八显示模块，用于响应于第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在第一游戏画面中显示第二用户账号所操控的第二虚拟对象在虚拟场景中的行动画面。

具体实施例可以参考上述游戏画面的显示方法中所示示例，本示例中在此不再赘述。

30 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游戏画面的显示方法的电子设备，如图 14 所示，该电子设备包括存储器 1402 和处理器 1404，该存储器 1402 中存储有计算机程序，该处理器 1404 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。

在本实施例中，上述电子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。

35 本领域普通技术人员可以理解，图 14 所示的结构仅为示意，电子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 14 并不对上述电子设备的结构造成限定。例如，电子设备还可包括比图 14 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 14 所示不同的配置。

40 其中，存储器 1402 可用于存储软件程序以及模块，如本申请实施例中的游戏画面的显示方法和装置对应的程序指令/模块，处理器 1404 通过运行存储在存储器 1402 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，即实现上述的游戏画面的显示方法。

存储器 1402 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 1402 可进一步包括相对于处理器 1404 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 1402 具体可以但不限于用于存储第一游戏画面以及第二游戏画面等信息。作为一种示例,如图 14 所示,上述存储器 1402 中可以但不限于包括上述游戏画面的显示装置中的第一显示单元 1302 及第二显示单元 1304。此外,还可以包括但不限于上述游戏画面的显示装置中的其他模块单元,本示例中不再赘述。

在实施例中,上述的传输装置 1406 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 1406 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 1406 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,上述电子设备还包括:显示器 1408,用于显示上述第一游戏画面以及第二游戏画面等信息;和连接总线 1410,用于连接上述电子设备中的各个模块部件。

在其他实施例中,上述终端设备或者服务器可以是一个分布式系统中的一个节点,其中,该分布式系统可以为区块链系统,该区块链系统可以是由该多个节点通过网络通信的形式连接形成的分布式系统。其中,节点之间可以组成点对点 (Peer To Peer, 简称 P2P) 网络,任意形式的计算设备,比如服务器、终端等电子设备都可以通过加入该点对点网络而成为该区块链系统中的一个节点。

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。

需要说明的是,电子设备的计算机系统仅是一个示例,不应对本申请实施例的功能和使用范围带来任何限制。

根据本申请的实施例,各个方法流程图中所描述的过程可以被实现为计算机软件程序。例如,本申请的实施例包括一种计算机程序产品,其包括承载在计算机可读介质上的计算机程序和/或指令,该计算机程序和/或指令包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中,该计算机程序可以通过通信部分从网络上被下载和安装,和/或从可拆卸介质被安装。在该计算机程序被中央处理器执行时,执行本申请的系统中限定的各种功能。

根据本申请的一个方面,提供了一种计算机可读存储介质,该计算机可读存储介质用于存储计算机程序,该计算机程序包括计算机指令,计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机指令,处理器执行该计算机指令,使得该计算机设备执行上述各种实现方式中提供的方法。

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。

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方法的全部或部分步骤。

- 5 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
10 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
15 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示例性实施方式，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
20 视为本申请的保护范围。

权利要求书

1. 一种游戏画面的显示方法，由电子设备执行，包括：

显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，所述目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，所述至少两个用户账号包括所述第一用户账号，
5 所述第一游戏画面中显示有所述至少两个用户账号中除所述第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；

响应于对所述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面，其中，所述第二游戏画面的显示面积小于所述第一游戏画面的显示面积。

10 2. 根据权利要求1所述的方法，其中，

所述在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面，包括：在所述第二用户账号的账号标识关联的第一区域内显示所述第二游戏画面；

在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面之后，所述方法进一步包括：响应于对所述至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在所述第三用户账号的账号标识关联的第二区域内显示所述目标虚拟游戏中所述第三用户账号的第三游戏画面，其中，所述第一区域不同于所述第二区域。
15

3. 根据权利要求1所述的方法，其中，

所述在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面，包括：在目标区域内显示所述第二游戏画面；

20 在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面之后，所述方法进一步包括：响应于对所述至少一个用户账号中的第三用户账号的账号标识上触发的选中操作，在所述目标区域内显示所述目标虚拟游戏中所述第三用户账号的第三游戏画面。

4. 根据权利要求1所述的方法，其中，在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面之后，所述方法进一步包括：

响应于对所述第二游戏画面的目标调整操作，调整所述第二游戏画面的显示形状。

5. 根据权利要求4所述的方法，其中，所述响应于对所述第二游戏画面的目标调整操作，调整所述第二游戏画面的显示形状，包括：

30 响应于对所述第二游戏画面的第一调整操作，缩小所述第二游戏画面的显示面积，其中，在所述第二游戏画面的显示面积小于或等于隐藏阈值的情况下，隐藏所述第二游戏画面；

响应于对所述第二游戏画面的第二调整操作，扩大所述第二游戏画面的显示面积为目标显示面积，其中，所述目标显示面积等于所述第一游戏画面的显示面积。

6. 根据权利要求1所述的方法，其中，所述在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面，包括：

在所述第一游戏画面中显示所述第二游戏画面以及目标关键信息，其中，所述目标关键信息包括以下至少之一：所述第二用户账号在所述目标虚拟游戏中的实时对局信息、所述第二用户账号在参加过的虚拟游戏中的历史对局信息。

7. 根据权利要求1所述的方法, 其中, 在所述响应于对所述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面之前, 所述方法进一步包括:

获取所述第二用户账号的账号标识上触发的目标按压操作;

- 5 在所述目标按压操作的操作时长达到目标阈值的情况下, 获取将所述第二用户账号的账号标识作为操作对象的第一选中操作, 其中, 所述第一选中操作包括所述第二用户账号的账号标识上触发的选中操作。

8. 根据权利要求7所述的方法, 其中, 在所述获取将所述第二用户账号的账号标识作为操作对象的第一选中操作之后, 所述方法进一步包括:

- 10 当所述目标按压操作结束时, 隐藏所述第二游戏画面; 或,

在所述目标按压操作未结束、且所述目标按压操作的操作对象由所述第二用户账号的账号标识切换为第四用户账号的账号标识的情况下, 获取以所述第四用户账号的账号标识为操作对象的第二选中操作; 响应所述第二选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第四用户账号的第四游戏画面, 其中, 所述至少一个用户账号包括所述
15 第四用户账号, 所述第四游戏画面的显示面积小于所述第一游戏画面的显示面积。

9. 根据权利要求1至8中任一项所述的方法, 其中,

所述显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面, 包括: 显示所述第一用户账号对第一虚拟元素的布局信息的游戏画面, 其中, 所述第一虚拟元素为所述第一用户账号选取的、用于参与所述目标虚拟游戏的虚拟元素;

- 20 所述响应于对所述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面, 包括: 响应于所述第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述第二游戏画面, 其中, 所述第二游戏画面中显示有所述第二用户账号对第二虚拟元素的布局信息, 所述第二虚拟元素为所述第二用户账号选取的、用于参与所述目标虚拟游戏的虚拟元素。
25

10. 根据权利要求1至8中任一项所述的方法, 其中,

所述显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面, 包括: 显示所述第一用户账号的视角下的、所述目标虚拟游戏的游戏画面;

- 30 所述响应于对所述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面, 包括: 响应于所述第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述第二用户账号的视角下的、所述目标虚拟游戏的游戏画面。

11. 根据权利要求1至8中任一项所述的方法, 其中,

- 35 所述显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面, 包括: 显示所述第一用户账号所操控的第一虚拟对象在所述目标虚拟游戏的虚拟场景中的行动画面;

所述响应于对所述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面, 包括: 响应于所述第二用户账号的账号标识上触发的选中操作, 在所述第一游戏画面中显示所述第二用户账号所操控的第二虚拟对象在所述虚拟场景中的行动画面。

- 40 12. 一种游戏画面的显示装置, 包括:

第一显示单元，用于显示目标虚拟游戏中第一用户账号的第一游戏画面，其中，所述目标虚拟游戏为至少两个用户账号共同参与的一局虚拟游戏，所述至少两个用户账号包括所述第一用户账号，所述第一游戏画面中显示有所述至少两个用户账号中除所述第一用户账号之外的至少一个用户账号的账号标识；

- 5 第二显示单元，用于响应于对所述至少一个用户账号中的第二用户账号的账号标识上触发的选中操作，在所述第一游戏画面中显示所述目标虚拟游戏中所述第二用户账号的第二游戏画面，其中，所述第二游戏画面的显示面积小于所述第一游戏画面的显示面积。

13. 一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质包括存储的计算机程序，其中，所述计算机程序被计算机设备的处理器运行时，使所述处理器执行所述权利要求 1 至
10 11 任一项中所述的方法。

14. 一种计算机程序产品，包括计算机程序和/或指令，所述计算机程序和/或指令被计算机设备的处理器执行时实现权利要求 1 至 11 任一项中所述方法的步骤。

15. 一种电子设备，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执行所述计算机程序，执行所述权利要求 1 至 11 任一项中所述的方法。

15