

辅助功能的开启方法、装置、设备及可读存储介质

本申请要求于 2019 年 02 月 28 日提交的申请号为 201910153433.3、发明名称为“游戏辅助功能的开启方法、装置、设备及可读存储介质”的中国专利申请优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请实施例涉及游戏领域，特别涉及一种辅助功能的开启方法、装置、设备及可读存储介质。

背景技术

在游戏中通常设置有新手辅助功能，该新手辅助功能用于辅助新手玩家熟悉游戏的操作方式，以及执行游戏中的部分操作以配合玩家完成游戏。

相关技术中，新手玩家需要在设置界面中开启新手辅助功能，通过新手辅助功能对玩家的游戏过程进行辅助，示意性的，在赛车类游戏中，以漂移为例，在漂移操作完成后，玩家需要点击氮气喷射控件以实现漂移后的加速，当玩家开启自动小喷功能时，在玩家忽视点击氮气喷射控件时，该自动小喷功能会协助玩家进行氮气加速。

然而，由于在设置界面中提供的新手辅助功能为固定的功能，如：赛车游戏中的设置界面中提供的新手辅助功能为自动小喷功能，而新手玩家的游戏过程中操作熟练程度较低的操作并不一定是设置界面中提供的功能对应的操作，该新手辅助功能的辅助准确度较低。

发明内容

本申请实施例提供了一种辅助功能的开启方法、装置、设备及可读存储介质，可以解决新手辅助功能的辅助准确度较低的问题。技术方案如下：

一方面，提供了一种辅助功能的开启方法，所述方法包括：

获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据；

响应于所述目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配，触发开启游戏辅助功能，其中，所述目标数据用于表示所述目标操作的执行完成情况，所述游

戏辅助功能用于对所述目标操作的执行进行辅助；

在所述目标帐号的所述当前游戏对局中，当接收到符合所述目标操作的执行条件的触发操作时，根据所述游戏辅助功能自动执行所述目标操作。

另一方面，提供了一种辅助功能的开启装置，所述装置包括：

获取模块，用于获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据；

触发模块，用于响应于所述目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配，触发开启游戏辅助功能，其中，所述目标数据用于表示所述目标操作的执行完成情况，所述游戏辅助功能用于对所述目标操作的执行进行辅助；

执行模块，用于在所述目标帐号的所述当前游戏对局中，当接收到符合所述目标操作的执行条件的触发操作时，根据所述游戏辅助功能自动执行所述目标操作。

另一方面，提供了一种计算机设备，所述计算机设备包括处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现如上述本申请实施例中提供的辅助功能的开启方法。

另一方面，提供了一种计算机可读存储介质，所述可读存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集由处理器加载并执行以实现如上述本申请实施例中提供的辅助功能的开启方法。

另一方面，提供了一种计算机程序产品，当计算机程序产品在计算机上运行时，使得计算机执行如上述本申请实施例中提供的辅助功能的开启方法。

本申请实施例提供的技术方案带来的有益效果至少包括：

通过对目标操作对应的目标数据与辅助功能触发器的触发条件进行匹配，当目标数据符合辅助功能触发器的触发条件时，开启游戏辅助功能，该游戏辅助功能用于对触发开启该功能的目标操作进行辅助，也即在开启游戏辅助功能后，该游戏辅助功能所辅助执行的操作为触发开启该功能的目标操作，而目标数据用于表示目标操作的执行完成情况，当目标数据表示目标操作的执行完成情况较差时，触发游戏辅助功能，也即，该辅助功能的开启是具有针对性的，针对游戏过程中执行完成情况较差的目标操作进行开启，游戏辅助准确度较高，

辅助效率也较高。

附图说明

为了更清楚地说明本申请实施例中的技术方案，下面将对实施例描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅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的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

图 1 是本申请一个示例性实施例提供的游戏设置界面中的游戏辅助功能的界面示意图；

图 2 是本申请一个示例性实施例提供的辅助功能的开启方法的流程图；

图 3 是本申请一个示例性实施例提供的赛车游戏中游戏辅助功能开启后自动回正车头的界面示意图；

图 4 是本申请一个示例性实施例提供的射击类游戏中游戏辅助功能开启后自动装配弹夹的界面示意图；

图 5 是本申请另一个示例性实施例提供的辅助功能的开启方法的流程图；

图 6 是本申请一个示例性实施例提供的根据赛车与赛道之间的夹角计算作用力 F 的界面示意图；

图 7 是本申请另一个示例性实施例提供的辅助功能的开启方法的流程图；

图 8 是本申请另一个示例性实施例提供的辅助功能的开启方法的流程图；

图 9 是本申请一个示例性实施例提供的开启游戏辅助功能后进行提示的界面示意图；

图 10 是本申请另一个示例性实施例提供的辅助功能的开启方法的流程图；

图 11 是本申请一个示例性实施例提供的辅助功能的开启装置的结构框图；

图 12 是本申请一个示例性实施例提供的终端的结构框图。

具体实施方式

为使本申请的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合附图对本申请实施方式作进一步地详细描述。

首先，对本申请实施例中涉及的名词进行简单介绍：

游戏辅助功能：是指通过客户端辅助玩家进行辅助操作以完成游戏的功能。

可选地，该游戏辅助功能开启后，客户端辅助玩家进行的辅助操作可以是完整的游戏操作，也可以是部分游戏操作，还可以是预设的目标操作。可选地，本申请实施例中，以开启游戏辅助功能后，辅助玩家执行目标操作为例进行说明。可选地，该游戏辅助功能开启后，客户端根据玩家在游戏对局中的玩家操作进行辅助操作。可选地，该游戏辅助功能可以应用于多种游戏应用程序中，示意性的，该游戏辅助功能可以应用于赛车应用程序中，在赛车应用程序中，当玩家触发漂移操作进行转弯后，通常需要点击反向转向控件以调整赛车的行驶方向，如：玩家点击左转控件以及漂移控件进行左转漂移后，需要点击右转控件将赛车的方向旋转至与赛道方向一致，而当游戏辅助功能开启后，玩家在进行左向漂移后，由客户端对赛车车头施加向右的作用力，根据该作用力赛车的行驶方向旋转至与赛道方向一致，即，漂移后无需玩家手动调整车头方向。

游戏数据：是指在游戏对局中根据玩家操作生成的数据。可选地，该游戏数据可以是仅包括当前对局的游戏数据，也可以包括最近预设数量对局的历史数据，如：最近 3 局对局的游戏数据。可选地，该游戏数据中包括根据目标操作产生的目标数据，该目标数据用于表示目标操作的执行完成情况。可选地，该目标数据包括操作数据以及计算数据中的至少一种，其中，操作数据包括目标操作的操作频率，示意性的，在赛车游戏对局中，玩家点击左转控件和漂移控件，则生成的操作为左向漂移操作，漂移操作后点击右转控件则生成车头回正操作，该操作数据用于表示漂移操作后，执行车头回正操作的频率，上述举例中以左向漂移操作为例进行说明，该漂移操作还可以实现为右向漂移操作，则漂移操作后点击左转控件作为车头回正操作。可选地，该操作数据主要是针对玩家在游戏过程中的游戏操作，如：在赛车游戏对局中，该游戏操作数据主要是针对玩家对赛车进行控制的操作，也即，该游戏操作数据中不包括玩家进行的设置操作，如：开启语音操作、关闭语音操作等。可选地，上述计算数据用于表示目标操作的操作完成质量，示意性的，在赛车游戏对局中，左向漂移操作后点击右转控件则生成车头回正操作，该计算数据用于表示漂移操作后，车头回正操作的完成质量，即车头回正操作后赛车与赛道之间的夹角。可选地，该目标数据用于判断目标帐号的游戏熟练程度。

其次，本申请实施例提供的辅助功能的开启方法的应用场景进行说明，本申请提供的辅助功能的开启方法的应用场景至少包括如下应用场景中的至少一

种：

第一，在赛车游戏中，玩家可以通过控制左转控件、右转控件以及漂移控件对赛车进行控制，当玩家控制赛车进行左转漂移或右转漂移后，多次未将车头回正，或，玩家控制赛车进行左向漂移或右向漂移后，将车头回正的过程中，多次将车头回正并偏转，如：左转漂移后，将车头回正并偏转至右，则开启游戏辅助功能以辅助玩家在漂移后将赛车车头回正；

第二，在第三人称射击游戏（Third-Personal Shooting Game，TPS）或第一人称射击游戏（First-person shooting game，FPS）中，玩家控制虚拟角色通过虚拟枪械进行对战，当虚拟角色通过虚拟枪械进行射击后，多次未对虚拟枪械进行补充弹夹操作，则开启游戏辅助功能辅助玩家在射击后自动对弹夹进行补充。

值得注意的是，上述应用场景仅为示意性的举例，根据游戏数据能够判断玩家的游戏熟练程度的场景都可以应用本申请实施例提供的辅助功能的开启方法。

相关技术中，通常需要在游戏设置中对辅助功能进行开启后，客户端根据开启的辅助功能辅助玩家完成游戏，示意性的，请参考图 1，在赛车游戏的设置界面 100 中包括自动小喷设置项 110，玩家选择开启该自动小喷设置项 110 后，当玩家在游戏对局中完成漂移后，无需点击对局界面中的氮气控件便可实现自动小喷进行加速。

结合上述名词简介以及应用场景，对本申请实施例提供的辅助功能的开启方法进行说明，该方法可以应用于终端中，也可以应用于服务器中，如图 2 所示，该方法包括：

步骤 201，获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据。

可选地，该目标数据包括目标帐号在当前游戏对局中产生的数据，还可以包括目标帐号在最近预设数量对局中产生的历史数据，如：最近 3 局对局的目标操作产生的目标数据。可选地，该目标数据包括操作数据以及计算数据中的至少一种，其中，操作数据包括目标操作的操作频率，可选地，操作数据还可以包括目标操作的操作次数等，示意性的，在赛车游戏对局中，玩家点击左转控件和漂移控件，则生成的操作为左向漂移操作，漂移操作后点击右转控件则生成车头回正操作，该操作数据用于表示漂移操作后，车头回正操作的频率。

可选地，该操作数据主要是针对玩家在游戏过程中的游戏操作，也即，该游戏操作数据中不包括玩家进行的设置操作，如：开启语音操作、关闭语音操作等。可选地，上述计算数据用于表示目标操作的操作完成质量，示意性的，在赛车游戏对局中，左向漂移操作后点击右转控件则生成车头回正操作，该计算数据用于表示漂移操作后，车头回正操作的完成质量，即车头回正操作后赛车与赛道之间的夹角。可选地，该目标数据用于判断目标帐号的游戏熟练程度。

可选地，当目标数据中仅包括目标帐号在当前游戏对局中产生的数据时，终端中缓存有该目标帐号在当前游戏对局中产生的游戏数据，终端直接从缓存区中获取该目标数据；当目标数据中仅包括目标帐号在当前游戏对局中产生的数据，或，目标数据中包括当前游戏对局中产生的数据以及最近预设数量对局产生的历史数据时，终端可以从服务器中获取该目标数据，如：终端向服务器发送数据获取请求后，获取该服务器中已存储的目标操作产生的历史数据以及当前游戏对局中的数据。可选地，终端在进行游戏对局的过程中，将产生的游戏数据实时发送至服务器。

可选地，获取目标数据的时机包括如下情况中的任意一种：

第一，当对指定操作进行执行后获取目标数据，如：赛车应用程序中执行漂移操作后，或，射击游戏中执行射击操作后；

第二，每隔预设时长进行一次对目标数据的获取。

步骤 202，响应于目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配，触发开启游戏辅助功能。

可选地，该目标数据用于表示目标操作的执行完成情况，该游戏辅助功能用于对目标操作的执行进行辅助。可选地，辅助功能触发器的触发条件包括目标操作的执行完成情况低于预设完成情况。

可选地，辅助功能触发器中设置有触发条件，该触发条件用于与目标数据进行匹配，以确定该目标数据是否符合开启游戏辅助功能的要求。

可选地，该辅助功能触发器中可以设置有多组触发条件，针对每组触发条件所触发开启的游戏辅助功能也可以是不同的，如：与触发条件 1 匹配时，触发开启游戏辅助功能 A，与触发条件 2 匹配时，触发开启游戏辅助功能 B。可选地，单组触发条件中可以包括多个触发条件，其中，单组触发条件中满足至少一个触发条件即开启游戏辅助功能；或，单组触发条件中满足预设数量的触发条件即开启游戏辅助功能；或，单组触发条件中的每个触发条件都满足时开启

游戏辅助功能。

可选地，确定目标数据与辅助功能触发器的触发条件的匹配情况包括如下情况中的任意一种，上述目标数据包括操作数据以及计算数据中的至少一种，其中，操作数据用于表示目标操作的操作频率，计算数据用于表示目标操作的操作完成质量：

第一，响应于目标数据中包括操作数据，且操作数据所标识的目标操作的操作频率低于预设频率，触发开启游戏辅助功能；也即，确定目标操作的操作频率与预设频率是否匹配；

示意性的，以该方法应用于赛车应用程序为例，该目标帐号为赛车应用程序中登录的帐号，该目标操作为车头回正操作，则当目标数据中包括车头回正操作的操作数据，且车头回正操作的操作频率低于预设频率时，触发开启游戏辅助功能，其中，车头回正操作的操作频率是根据接收到的漂移操作的次数以及车头回正操作的次数计算得到的。可选地，该车头回正操作的操作频率为车头回正操作的次数与漂移操作的次数的比值。示意性的，预设频率为 20%，则当车头回正操作的操作频率在 20%以内时，确定目标操作的操作频率与预设频率匹配，则开启游戏辅助功能。

第二，响应于目标数据中包括计算数据，且计算数据中在目标数据范围内的数据出现次数达到预设次数，触发开启游戏辅助功能；

示意性的，以该方法应用于赛车应用程序为例，该目标帐号为赛车应用程序中登录的帐号，该计算数据中包括赛车与赛道的夹角数据。当目标数据中包括计算数据，且计算数据中赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角的次数达到预设次数时，触发开启游戏辅助功能。其中，赛车与赛道之间的夹角是在接收到漂移操作以及车头回正操作后，对赛车行驶方向与赛道方向之间的夹角进行确定后得到的。其中，赛车与赛道的夹角还可以理解为赛车行驶方向与赛道之间的夹角。示意性的，目标数据范围为大于 30° ，预设次数为 3 次，当赛车与赛道的夹角大于 30° 的次数达到 3 次时，确定计算数据中目标数据范围内的游戏计算数据出现次数与预设次数匹配，则开启游戏辅助功能。

第三，目标数据中包括操作数据和计算数据，则响应于车头回正操作的操作频率低于预设频率且计算数据中赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角的次数达到预设次数，触发开启游戏辅助功能；

第四，当目标数据中包括操作数据，且目标操作的操作次数在预设操作次

数以内时，触发开启游戏辅助功能；

第五，当目标数据中包括计算数据，且计算数据中在目标数据范围内的数据出现频率在预设频率内时，触发开启游戏辅助功能。

可选地，该游戏辅助功能是指通过客户端辅助玩家进行辅助操作以完成游戏的功能。可选地，该游戏辅助功能用于对目标操作的执行进行辅助。

步骤 203，在目标帐号的当前游戏对局中，当接收到符合目标操作的执行条件的触发操作时，根据游戏辅助功能自动执行目标操作。

可选地，该游戏辅助功能开启后，客户端根据玩家在游戏对局中的玩家操作进行辅助操作。可选地，上述触发操作为对目标操作进行触发的操作，也即在游戏对局，在目标操作执行之前执行的操作。示意性的，由于漂移操作会导致赛车车头偏转，故以车头回正操作为目标操作，则车头回正操作之前的漂移操作即为车头回正操作的触发操作；或，由于射击操作后弹夹子弹缺失，故以弹夹补充操作为目标操作，则弹夹补充操作之前的射击操作即为该弹夹补充操作的触发操作。

可选地，该游戏辅助功能可以应用于赛车应用程序中，示意性的，当游戏辅助功能开启，玩家在进行左向漂移后，由客户端对赛车车头施加向右的作用力，根据该作用力赛车的行驶方向旋转至与赛道方向一致，即，漂移后无需玩家手动调整车头方向。

可选地，该游戏辅助功能为应用于当前游戏对局中的功能，该游戏辅助功能还可以应用于该目标帐号的其他游戏对局中，如：该游戏辅助功能应用于在当前游戏对局之后开启的游戏对局中。

可选地，该游戏辅助功能开启后，玩家可以在设置界面中对该游戏辅助功能进行关闭，也可以通过客户端根据目标操作对该游戏辅助功能进行自动关闭，本申请实施例对此不加以限定。

示意性的，以当前游戏对局为赛车游戏对局为例，该游戏辅助功能用于在漂移操作后进行车头回正操作，即辅助玩家旋转车头至与赛道方向一致。当玩家在赛车游戏对局中完成漂移操作时，通常赛车行驶方向会发生偏转，如：玩家控制赛车进行左向漂移操作后，赛车车头会向赛道左侧偏转，通过游戏辅助功能对赛车车头进行控制后，实现赛车与赛道方向一致，也即实现赛车行驶方向与赛道方向一致。示意性的，请参考图 3，在赛车游戏对局界面 300 中包括赛道 310 和赛车 320，其中，赛道 310 呈现为 L 型的两条垂直的赛道 311 和赛道

312, 赛车 320 从赛道 311 转至赛道 312 时, 通过右向漂移操作进行转弯, 转至赛道 312 后, 赛车 320 的车头呈向右偏转状态, 而通过游戏辅助功能进行辅助后, 赛车 320 呈现与赛道 312 平行的方向进行行驶。

示意性的, 以当前游戏对局为 TPS 游戏对局为例, 该游戏辅助功能用于在射击后执行弹夹补充操作, 即辅助玩家补充弹夹。当玩家在游戏对局中进行射击操作后, 虚拟枪械弹夹中的子弹数量减少, 通过游戏辅助功能对虚拟枪械弹夹进行填充后, 弹夹中子弹被填充完整。示意性的, 请参考图 4, 在 TPS 游戏对局界面 400 中包括虚拟对象 410 和枪械显示控件 420, 该虚拟对象 410 持有虚拟枪械 411, 该枪械显示控件 420 中显示有该虚拟枪械 411 的枪械状态, 其中包括虚拟枪械 411 的弹夹状态栏 421, 如图 4 所示, 当前虚拟枪械 411 的弹夹中包括 12 颗子弹, 而满配状态下, 该弹夹中应当包括 40 颗子弹, 故, 通过游戏辅助功能, 该虚拟枪械 411 的弹夹被填充完整。

综上所述, 本实施例提供的辅助功能的开启方法, 通过对目标操作对应的目标数据与辅助功能触发器的触发条件进行匹配, 当目标数据符合辅助功能触发器的触发条件时, 开启游戏辅助功能, 该游戏辅助功能用于对触发开启该功能的目标操作进行辅助, 也即在开启游戏辅助功能后, 该游戏辅助功能所辅助执行的操作为触发开启该功能的目标操作, 而目标数据用于表示目标操作的执行完成情况, 当目标数据表示目标操作的执行完成情况较差时, 触发游戏辅助功能, 也即, 该辅助功能的开启是具有针对性的, 针对游戏过程中执行完成情况较差的目标操作进行开启, 游戏辅助准确度较高, 辅助效率也较高。

在一个可选的实施例中, 上述游戏应用程序实现为赛车应用程序, 图 5 是本申请另一个示例性实施例提供的辅助功能的开启方法流程图, 该方法应用于赛车应用程序中, 该方法包括:

步骤 501, 获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据。

可选地, 该目标数据包括目标帐号在当前游戏对局中产生的数据, 还可以包括目标帐号在最近预设数量对局中产生的历史数据。可选地, 该目标数据包括操作数据以及计算数据中的至少一种, 其中, 操作数据用于表示目标操作的操作频率, 计算数据用于表示目标操作的操作完成质量。可选地, 该目标数据用于判断目标帐号的游戏熟练程度。

步骤 502, 当目标数据中包括车头回正操作的操作数据, 且车头回正操作的

操作频率低于预设频率时，触发开启游戏辅助功能。

可选地，车头回正操作的操作频率是根据接收到的漂移操作的次数以及车头回正操作的次数计算得到的。可选地，该车头回正操作的操作频率为接收到的车头回正操作的次数与漂移操作的次数的比值。

示意性的，预设频率为 20%，终端接收到的漂移操作的次数为 10 次，终端接收到的漂移操作后执行的车头回正操作的次数为 1 次，则当车头回正操作的操作频率为 10%，在 20% 以内，则开启游戏辅助功能。

步骤 503，当目标数据中包括计算数据，且计算数据中赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角的次数达到预设次数时，触发开启游戏辅助功能。

可选地，赛车与赛道之间的夹角时在接收到漂移操作以及车头回正操作后，对赛车的行驶方向与赛道方向之间的夹角进行确定后得到的。可选地，赛车与赛道之间的夹角是赛车漂移后进行回正操作后，对赛车与赛道之间的夹角进行确定后得到的。其中，赛车与赛道的夹角还可以理解为赛车行驶方向与赛道之间的夹角；或，赛车车尾与车头的连线与赛道之间的夹角。

示意性的，目标数据范围为大于 30° ，预设次数为 3 次，当漂移操作以及车头回正操作后，赛车与赛道的夹角大于 30° 的次数达到 3 次时，则玩家在车头回正操作中的回正质量较差，出现车头过分回正或回正不足的情况较多，则触发开启游戏辅助功能。

步骤 504，在目标帐号的当前游戏对局中，当接收到漂移操作后，根据游戏辅助功能自动执行车头回正操作。

可选地，在目标帐号的当前游戏对局中，当接收到漂移操作后，根据游戏辅助功能向赛车的车头施加作用力，该作用力用于将赛车的行驶方向偏转至与赛道方向一致。

可选地，向赛车车头施加作用力包括如下情况中的任意一种：

第一，当终端接收到漂移操作后预设时长内未接收到车头回正操作，即当赛车在当前游戏对局中完成漂移后预设时长内未接收到车头回正操作，且赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角时，向赛车车头施加作用力；

第二，当终端接收到漂移操作后预设时长内接收到车头回正操作，即当赛车在当前游戏对局中完成漂移后接收到车头回正操作，且赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角时，向赛车车头施加作用力。

可选地，赛车完成漂移后未进行车头回正操作，且赛车与赛道之间的夹角

大于预设夹角，即该赛车漂移后未进行回正，导致漂移过度；赛车完成漂移后进行车头回正操作，且赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角，即该赛车在回正的过程中偏转过度。

可选地，赛车与赛道之间的夹角确定过程中，首先根据赛车中心与车头的连线确定赛车方向，根据赛车方向与赛道方向确定两者之间的夹角。

可选地，在对赛车车头施加作用力的过程中，通过识别赛车与地面的摩擦力计算该作用力的大小，并向车头施加该作用力，以确保赛车行驶方向与赛道方向一致。

示意性的，请参考图 6，在赛车游戏对局界面 600 中包括赛道 610 和赛车 620，其中，赛车 620 通过右向漂移操作进行转弯后，赛车 620 的车头呈向右偏转状态，且该赛车 620 与赛道之间的夹角为 α ，而通过游戏辅助功能确定赛车 620 与赛道 610 之间的摩擦力后，计算得到作用力 F，并将该作用力 F 作用在赛车 620 的车头。

示意性的，对上述过程结合图 7 进行说明，请参考图 7，步骤 701，漂移结束。步骤 702，判断车头与赛道夹角是否大于 30° 。步骤 703，当车头与赛道夹角不大于 30° ，不进行辅助。步骤 704，当车头与赛道夹角大于 30° 时，判断当前对局中漂移过度的出现次数是否大于 3 次。步骤 705，当当前对局中漂移过度的出现次数不大于 3 次时，不进行辅助。步骤 706，当当前对局中漂移过度的出现次数大于 3 次时，对车头施加作用力，使车头回正。步骤 707，判断车头是否回正。步骤 708，当车头未回正时，继续执行步骤 706。步骤 709，当车头回正时，向赛车提供氮气。

可选地，上述步骤 709 可以是根据游戏辅助功能自动实现的，也可以是根据玩家在游戏界面中的操作实现的。

可选地，开启游戏辅助功能后，当赛车在当前游戏对局中完成漂移后预设时长内进行了车头回正操作，且赛车与赛道之间的夹角不大于预设夹角时，则无需向赛车车头施加作用力。

可选地，向赛车车头施加作用力的过程中，若玩家对游戏对局进行操作时，为避免玩家进行的操作与向赛车车头施加的作用力相互影响，故屏蔽玩家的操作。

综上所述，本实施例提供的辅助功能的开启方法，通过对目标操作对应的目标数据与辅助功能触发器的触发条件进行匹配，当目标数据符合辅助功能触

发器的触发条件时，开启游戏辅助功能，该游戏辅助功能用于对触发开启该功能的目标操作进行辅助，也即在开启游戏辅助功能后，该游戏辅助功能所辅助执行的作为触发开启该功能的目标操作，而目标数据用于表示目标操作的执行完成情况，当目标数据表示目标操作的执行完成情况较差时，触发游戏辅助功能，也即，该辅助功能的开启是具有针对性的，针对游戏过程中执行完成情况较差的目标操作进行开启，游戏辅助准确度较高，辅助效率也较高。

本实施例提供的方法，在赛车应用程序中，通过判断玩家在漂移之后是否进行车头回正操作，或，判断玩家在车头回正操作时的回正准确度，确定玩家的游戏熟练程度，并当玩家熟练程度较低时，开启辅助功能辅助玩家完成漂移后的车头回正操作，便于玩家操作以及便于提高新手玩家对游戏的熟练程度。

在一个可选的实施例中，当游戏辅助功能自动开启后，还可以根据目标数据进行自动关闭，图 8 是本申请另一个示例性实施例提供的辅助功能的开启方法流程图，该方法应用于游戏应用程序中，该方法包括：

步骤 801，获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据。

可选地，该目标数据包括目标帐号在当前游戏对局中产生的数据，还可以包括目标帐号在最近预设数量对局中产生的历史数据。可选地，该目标数据包括操作数据以及计算数据中的至少一种，其中，操作数据用于表示目标操作的操作频率，计算数据用于表示目标操作的操作完成质量。可选地，该目标数据用于判断目标帐号的游戏熟练程度。

步骤 802，当目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配时，触发开启游戏辅助功能。

可选地，该目标数据用于表示目标操作的执行完成情况，该游戏辅助功能用于对目标操作的执行进行辅助。可选地，辅助功能触发器的触发条件为目标操作的执行完成情况低于预设完成情况时对应的条件。

可选地，辅助功能触发器中设置有触发条件，该触发条件用于与目标数据进行匹配，以确定该目标数据是否符合触发游戏辅助功能的要求。

可选地，确定目标数据与辅助功能触发器的触发条件的匹配情况包括如下情况中的任意一种，上述目标数据包括操作数据以及计算数据中的至少一种，其中，操作数据中包括目标操作的操作频率，计算数据中包括目标操作的操作完成质量。

可选地，该游戏辅助功能是指通过客户端辅助玩家进行辅助操作以完成游戏的功能。可选地，该游戏辅助功能用于对目标操作的执行进行辅助。

可选地，触发开启游戏辅助功能后，在该游戏对局的界面中显示提示消息，该提示消息用于提示玩家，当前游戏对局中开启了游戏辅助功能。示意性的，请参考图 9，在赛车游戏对局界面 900 中显示有提示消息 910，该提示消息 910 的提示内容为“当前游戏中已开启漂移自动回正”。

步骤 803，在目标帐号的当前游戏对局中，当接收到符合目标操作的执行条件的触发操作时，根据游戏辅助功能自动执行目标操作。

可选地，该游戏辅助功能开启后，客户端根据玩家在游戏对局中的玩家操作进行辅助操作。可选地，上述触发操作为对目标操作进行触发的操作，也即在游戏对局，在目标操作执行之前执行的操作。

可选地，该游戏辅助功能为应用于当前游戏对局中的功能，该游戏辅助功能还可以应用于该目标帐号的其他游戏对局中，如：该游戏辅助功能应用于在当前游戏对局之后开启的游戏对局中。

步骤 804，获取目标帐号在开启游戏辅助功能后根据目标操作产生的目标数据。

可选地，该目标数据为自动开启游戏辅助功能后，目标帐号在继续进行的游戏中根据目标操作产生的数据。

步骤 805，当目标数据与辅助功能触发器的触发条件不匹配时，触发关闭游戏辅助功能。

可选地，该目标数据包括上述目标帐号在开启游戏辅助功能后根据目标操作产生的数据。可选地，该目标数据中还可以包括开启游戏辅助功能之前根据目标操作产生的数据。

可选地，由于辅助功能实现的操作与玩家操作有一定的差别，通常，辅助功能实现的操作效果较玩家操作较弱，示意性的，在赛车游戏对局中，当玩家触发漂移操作后，可以在漂移操作结束的同时进行车头回正操作，而辅助功能在实现车头回正操作时，需要在玩家触发漂移操作结束后预设时长之后，故，玩家优选通过玩家操作的方式进行游戏。

示意性的，请参考图 10，该辅助功能的开启过程如图 10 所示。步骤 1010，开启游戏数据收集系统。步骤 1020，通过触发器规则注册触发器。步骤 1030，判断游戏数据是否满足触发器。步骤 1040，当游戏数据满足触发器时，激活触

发器。步骤 1050，根据触发器激活对应的辅助功能。步骤 1060，当游戏数据不满足触发器时，判断辅助功能是否已开启。步骤 1070，当辅助功能已开启时，关闭该辅助功能。步骤 1080，当辅助功能未开启时，继续执行步骤 1030，判断游戏数据是否满足触发器。

综上所述，本实施例提供的辅助功能的开启方法，通过对目标操作对应的目标数据与辅助功能触发器的触发条件进行匹配，当目标数据符合辅助功能触发器的触发条件时，开启游戏辅助功能，该游戏辅助功能用于对触发开启该功能的目标操作进行辅助，也即在开启游戏辅助功能后，该游戏辅助功能所辅助执行的作为触发开启该功能的目标操作，而目标数据用于表示目标操作的执行完成情况，当目标数据表示目标操作的执行完成情况较差时，触发游戏辅助功能，也即，该辅助功能的开启是具有针对性的，针对游戏过程中执行完成情况较差的目标操作进行开启，游戏辅助准确度较高，辅助效率也较高。

本实施例提供的方法，在开启游戏辅助功能后，通过目标数据继续与触发器进行匹配，当目标数据与触发器的触发条件不匹配时，关闭游戏辅助功能，避免玩家对游戏熟悉且游戏操作熟练后，该游戏辅助功能对玩家的操作产生影响。

图 11 是本申请一个示例性实施例提供的辅助功能的开启装置的结构框图，该装置可以实现在终端中，如图 11 所示，该装置包括：获取模块 1110、触发模块 1120 以及执行模块 1130；

获取模块 1110，用于获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据；

触发模块 1120，用于响应于所述目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配，触发开启游戏辅助功能，其中，所述目标数据用于表示所述目标操作的执行完成情况，所述游戏辅助功能用于对所述目标操作的执行进行辅助；

执行模块 1130，用于在所述目标帐号的所述当前游戏对局中，当接收到符合所述目标操作的执行条件的触发操作时，根据所述游戏辅助功能自动执行所述目标操作。

在一个可选的实施例中，所述辅助功能触发器的触发条件包括所述目标操作的执行完成情况低于预设完成情况。

在一个可选的实施例中，所述目标数据中包括操作数据以及计算数据中的

至少一种，其中，所述操作数据包括所述目标操作的操作频率，所述计算数据包括所述目标操作的操作完成质量；

所述触发模块 1120，还用于响应于所述目标数据中包括所述操作数据，且所述操作数据所表示的所述目标操作的操作频率低于预设频率，触发开启所述游戏辅助功能；

或，

所述触发模块 1120，还用于响应于所述目标数据中包括所述计算数据，且所述计算数据中在目标数据范围内的数据出现次数达到预设次数，触发开启所述游戏辅助功能；

或，

所述触发模块，还用于响应于所述目标数据中包括所述操作数据和所述计算数据，且所述操作数据所表示的所述操作频率低于所述预设频率，所述计算数据在所述目标数据范围内的数据出现次数达到所述预设次数，触发开启所述游戏辅助功能。

在一个可选的实施例中，所述装置应用于赛车应用程序中，所述目标帐号为所述赛车应用程序中登录的帐号，所述目标操作为车头回正操作；

所述触发模块 1120，还用于响应于所述目标数据中包括所述车头回正操作的操作数据，且所述车头回正操作的操作频率低于所述预设频率，触发开启所述游戏辅助功能，其中，所述车头回正操作的所述操作频率是根据接收到的漂移操作的次数以及所述车头回正操作的次数计算得到的。

在一个可选的实施例中，所述装置应用于赛车应用程序中，所述目标帐号为所述赛车应用程序中登录的帐号，所述目标操作为车头回正操作，所述计算数据用于表示接收到所述车头回正操作后赛车与赛道之间的夹角；

所述触发模块 1120，还用于响应于所述目标数据中包括所述计算数据，且所述计算数据中所述赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角的次数达到所述预设次数，触发开启所述游戏辅助功能，其中，所述赛车与赛道之间的夹角是在接收到漂移操作以及所述车头回正操作后，对所述赛车的行驶方向与赛道方向之间的夹角进行确定后得到的。

在一个可选的实施例中，所述执行模块 1130，还用于响应于接收到所述漂移操作，根据所述游戏辅助功能自动执行所述车头回正操作。

在一个可选的实施例中，所述执行模块 1130，还用于响应于接收到所述漂

移操作，根据所述游戏辅助功能向所述赛车的车头施加作用力，所述作用力用于将所述赛车的行驶方向偏转至与所述赛道方向一致。

在一个可选的实施例中，所述执行模块 1130，还用于响应于接收到所述漂移操作后预设时长内未接收到所述车头回正操作，且所述赛车与所述赛道之间的夹角大于预设夹角，向所述赛车的车头施加所述作用力；

或，

所述执行模块 1130，还用于响应于接收到所述漂移操作后预设时长内接收到所述车头回正操作，且所述赛车与所述赛道之间的夹角大于所述预设夹角，向所述赛车的车头施加所述作用力。

综上所述，本实施例提供的辅助功能的开启装置，通过对目标操作对应的目标数据与辅助功能触发器的触发条件进行匹配，当目标数据符合辅助功能触发器的触发条件时，开启游戏辅助功能，该游戏辅助功能用于对触发开启该功能的目标操作进行辅助，也即在开启游戏辅助功能后，该游戏辅助功能所辅助执行的操作为触发开启该功能的目标操作，而目标数据用于表示目标操作的执行完成情况，当目标数据表示目标操作的执行完成情况较差时，触发游戏辅助功能，也即，该辅助功能的开启是具有针对性的，针对游戏过程中执行完成情况较差的目标操作进行开启，游戏辅助准确度较高，辅助效率也较高。

需要说明的是：上述实施例提供的辅助功能的开启装置，仅以上述各功能模块的划分进行举例说明，实际应用中，可以根据需要而将上述功能分配由不同的功能模块完成，即将设备的内部结构划分成不同的功能模块，以完成以上描述的全部或者部分功能。另外，上述实施例提供的辅助功能的开启装置与辅助功能的开启方法的方法实施例属于同一构思，其具体实现过程详见方法实施例，这里不再赘述。

图 12 示出了本发明一个示例性实施例提供的终端 1200 的结构框图。该终端 1200 可以是：智能手机、平板电脑、MP3 播放器（Moving Picture Experts Group Audio Layer III，动态影像专家压缩标准音频层面 3）、MP4（Moving Picture Experts Group Audio Layer IV，动态影像专家压缩标准音频层面 4）播放器、笔记本电脑或台式电脑。终端 1200 还可能被称为用户设备、便携式终端、膝上型终端、台式终端等其他名称。

通常，终端 1200 包括有：处理器 1201 和存储器 1202。

处理器 1201 可以包括一个或多个处理核心，比如 4 核心处理器、8 核心处理器等。处理器 1201 可以采用 DSP (Digital Signal Processing, 数字信号处理)、FPGA (Field — Programmable Gate Array, 现场可编程门阵列)、PLA (Programmable Logic Array, 可编程逻辑阵列) 中的至少一种硬件形式来实现。处理器 1201 也可以包括主处理器和协处理器，主处理器是用于对在唤醒状态下的数据进行处理的处理单元，也称 CPU (Central Processing Unit, 中央处理器)；协处理器是用于对在待机状态下的数据进行处理的低功耗处理器。在一些实施例中，处理器 1201 可以在集成有 GPU (Graphics Processing Unit, 图像处理单元)，GPU 用于负责显示屏所需要显示的内容的渲染和绘制。一些实施例中，处理器 1201 还可以包括 AI (Artificial Intelligence, 人工智能) 处理器，该 AI 处理器用于处理有关机器学习的计算操作。

存储器 1202 可以包括一个或多个计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质可以是非暂态的。存储器 1202 还可包括高速随机存取存储器，以及非易失性存储器，比如一个或多个磁盘存储设备、闪存存储设备。在一些实施例中，存储器 1202 中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个指令，该至少一个指令用于被处理器 1201 所执行以实现本申请中方法实施例提供的辅助功能的开启方法。

在一些实施例中，终端 1200 还可选包括有：外围设备接口 1203 和至少一个外围设备。处理器 1201、存储器 1202 和外围设备接口 1203 之间可以通过总线或信号线相连。各个外围设备可以通过总线、信号线或电路板与外围设备接口 1203 相连。具体地，外围设备包括：射频电路 1204、触摸显示屏 1205、摄像头 1206、音频电路 1207、定位组件 1208 和电源 1209 中的至少一种。

外围设备接口 1203 可被用于将 I/O (Input /Output, 输入/输出) 相关的至少一个外围设备连接到处理器 1201 和存储器 1202。在一些实施例中，处理器 1201、存储器 1202 和外围设备接口 1203 被集成在同一芯片或电路板上；在一些其他实施例中，处理器 1201、存储器 1202 和外围设备接口 1203 中的任意一个或两个可以在单独的芯片或电路板上实现，本实施例对此不加以限定。

射频电路 1204 用于接收和发射 RF (Radio Frequency, 射频) 信号，也称电磁信号。射频电路 1204 通过电磁信号与通信网络以及其他通信设备进行通信。射频电路 1204 将电信号转换为电磁信号进行发送，或者，将接收到的电磁信号

转换为电信号。可选地，射频电路 1204 包括：天线系统、RF 收发器、一个或多个放大器、调谐器、振荡器、数字信号处理器、编解码芯片组、用户身份模块卡等等。射频电路 1204 可以通过至少一种无线通信协议来与其它终端进行通信。该无线通信协议包括但不限于：万维网、城域网、内联网、各代移动通信网络（2G、3G、4G 及 5G）、无线局域网和/或 WiFi(Wireless Fidelity, 无线保真)网络。在一些实施例中，射频电路 1204 还可以包括 NFC（Near Field Communication, 近距离无线通信）有关的电路，本申请对此不加以限定。

显示屏 1205 用于显示 UI (User Interface, 用户界面)。该 UI 可以包括图形、文本、图标、视频及其它们的任意组合。当显示屏 1205 是触摸显示屏时，显示屏 1205 还具有采集在显示屏 1205 的表面或表面上方的触摸信号的能力。该触摸信号可以作为控制信号输入至处理器 1201 进行处理。此时，显示屏 1205 还可以用于提供虚拟按钮和/或虚拟键盘，也称软按钮和/或软键盘。在一些实施例中，显示屏 1205 可以为一个，设置终端 1200 的前面板；在另一些实施例中，显示屏 1205 可以为至少两个，分别设置在终端 1200 的不同表面或呈折叠设计；在再一些实施例中，显示屏 1205 可以是柔性显示屏，设置在终端 1200 的弯曲表面上或折叠面上。甚至，显示屏 1205 还可以设置成非矩形的不规则图形，也即异形屏。显示屏 1205 可以采用 LCD(Liquid Crystal Display, 液晶显示屏)、OLED(Organic Light-Emitting Diode, 有机发光二极管)等材质制备。

摄像头组件 1206 用于采集图像或视频。可选地，摄像头组件 1206 包括前置摄像头和后置摄像头。通常，前置摄像头设置在终端的前面板，后置摄像头设置在终端的背面。在一些实施例中，后置摄像头为至少两个，分别为主摄像头、景深摄像头、广角摄像头、长焦摄像头中的任意一种，以实现主摄像头和景深摄像头融合实现背景虚化功能、主摄像头和广角摄像头融合实现全景拍摄以及 VR (Virtual Reality, 虚拟现实) 拍摄功能或者其它融合拍摄功能。在一些实施例中，摄像头组件 1206 还可以包括闪光灯。闪光灯可以是单色温闪光灯，也可以是双色温闪光灯。双色温闪光灯是指暖光闪光灯和冷光闪光灯的组合，可以用于不同色温下的光线补偿。

音频电路 1207 可以包括麦克风和扬声器。麦克风用于采集用户及环境的声波，并将声波转换为电信号输入至处理器 1201 进行处理，或者输入至射频电路 1204 以实现语音通信。出于立体声采集或降噪的目的，麦克风可以为多个，分别设置在终端 1200 的不同部位。麦克风还可以是阵列麦克风或全向采集型麦克

风。扬声器则用于将来自处理器 1201 或射频电路 1204 的电信号转换为声波。扬声器可以是传统的薄膜扬声器，也可以是压电陶瓷扬声器。当扬声器是压电陶瓷扬声器时，不仅可以将电信号转换为人类可听见的声波，也可以将电信号转换为人类听不见的声波以进行测距等用途。在一些实施例中，音频电路 1207 还可以包括耳机插孔。

定位组件 1208 用于定位终端 1200 的当前地理位置，以实现导航或 LBS (Location Based Service, 基于位置的服务)。定位组件 1208 可以是基于美国的 GPS (Global Positioning System, 全球定位系统)、中国的北斗系统或俄罗斯的伽利略系统的定位组件。

电源 1209 用于为终端 1200 中的各个组件进行供电。电源 1209 可以是交流电、直流电、一次性电池或可充电电池。当电源 1209 包括可充电电池时，该可充电电池可以是有线充电电池或无线充电电池。有线充电电池是通过有线线路充电的电池，无线充电电池是通过无线线圈充电的电池。该可充电电池还可以用于支持快充技术。

在一些实施例中，终端 1200 还包括有一个或多个传感器 1210。该一个或多个传感器 1210 包括但不限于：加速度传感器 1211、陀螺仪传感器 1212、压力传感器 1213、指纹传感器 1214、光学传感器 1215 以及接近传感器 1216。

加速度传感器 1211 可以检测以终端 1200 建立的坐标系的三个坐标轴上的加速度大小。比如，加速度传感器 1211 可以用于检测重力加速度在三个坐标轴上的分量。处理器 1201 可以根据加速度传感器 1211 采集的重力加速度信号，控制触摸显示屏 1205 以横向视图或纵向视图进行用户界面的显示。加速度传感器 1211 还可以用于游戏或者用户的运动数据的采集。

陀螺仪传感器 1212 可以检测终端 1200 的机体方向及转动角度，陀螺仪传感器 1212 可以与加速度传感器 1211 协同采集用户对终端 1200 的 3D 动作。处理器 1201 根据陀螺仪传感器 1212 采集的数据，可以实现如下功能：动作感应（比如根据用户的倾斜操作来改变 UI）、拍摄时的图像稳定、游戏控制以及惯性导航。

压力传感器 1213 可以设置在终端 1200 的侧边框和/或触摸显示屏 1205 的下层。当压力传感器 1213 设置在终端 1200 的侧边框时，可以检测用户对终端 1200 的握持信号，由处理器 1201 根据压力传感器 1213 采集的握持信号进行左右手识别或快捷操作。当压力传感器 1213 设置在触摸显示屏 1205 的下层时，由处

理器 1201 根据用户对触摸显示屏 1205 的压力操作,实现对 UI 界面上的可操作性控件进行控制。可操作性控件包括按钮控件、滚动条控件、图标控件、菜单控件中的至少一种。

指纹传感器 1214 用于采集用户的指纹,由处理器 1201 根据指纹传感器 1214 采集到的指纹识别用户的身份,或者,由指纹传感器 1214 根据采集到的指纹识别用户的身份。在识别出用户的身份为可信身份时,由处理器 1201 授权该用户执行相关的敏感操作,该敏感操作包括解锁屏幕、查看加密信息、下载软件、支付及更改设置等。指纹传感器 1214 可以被设置终端 1200 的正面、背面或侧面。当终端 1200 上设置有物理按键或厂商 Logo 时,指纹传感器 1214 可以与物理按键或厂商 Logo 集成在一起。

光学传感器 1215 用于采集环境光强度。在一个实施例中,处理器 1201 可以根据光学传感器 1215 采集的环境光强度,控制触摸显示屏 1205 的显示亮度。具体地,当环境光强度较高时,调高触摸显示屏 1205 的显示亮度;当环境光强度较低时,调低触摸显示屏 1205 的显示亮度。在另一个实施例中,处理器 1201 还可以根据光学传感器 1215 采集的环境光强度,动态调整摄像头组件 1206 的拍摄参数。

接近传感器 1216,也称距离传感器,通常设置在终端 1200 的前面板。接近传感器 1216 用于采集用户与终端 1200 的正面之间的距离。在一个实施例中,当接近传感器 1216 检测到用户与终端 1200 的正面之间的距离逐渐变小时,由处理器 1201 控制触摸显示屏 1205 从亮屏状态切换为息屏状态;当接近传感器 1216 检测到用户与终端 1200 的正面之间的距离逐渐变大时,由处理器 1201 控制触摸显示屏 1205 从息屏状态切换为亮屏状态。

本领域技术人员可以理解,图 12 中示出的结构并不构成对终端 1200 的限定,可以包括比图示更多或更少的组件,或者组合某些组件,或者采用不同的组件布置。

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程序来指令相关的硬件来完成,该程序可以存储于一计算机可读存储介质中,该计算机可读存储介质可以是上述实施例中的存储器中所包含的计算机可读存储介质;也可以是单独存在,未装配入终端中的计算机可读存储介质。该计算机可读存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或

指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现如图2、图5以及图8任一所述的辅助功能的开启方法。

可选地，该计算机可读存储介质可以包括：只读存储器（ROM, Read Only Memory）、随机存取记忆体（RAM, Random Access Memory）、固态硬盘（SSD, Solid State Drives）或光盘等。其中，随机存取记忆体可以包括电阻式随机存取记忆体（ReRAM, Resistance Random Access Memory）和动态随机存取存储器（DRAM, Dynamic Random Access Memory）。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。

本领域普通技术人员可以理解实现上述实施例的全部或部分步骤可以通过硬件来完成，也可以通过程序来指令相关的硬件完成，所述的程序可以存储于一种计算机可读存储介质中，上述提到的存储介质可以是只读存储器，磁盘或光盘等。

以上所述仅为本申请的较佳实施例，并不用以限制本申请，凡在本申请的精神和原则之内，所作的任何修改、等同替换、改进等，均应包含在本申请的保护范围之内。

权 利 要 求 书

1、一种辅助功能的开启方法，其特征在于，应用于终端中，所述方法包括：
获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据；

响应于所述目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配，触发开启游戏辅助功能，其中，所述目标数据用于表示所述目标操作的执行完成情况，所述游戏辅助功能用于对所述目标操作的执行进行辅助；

在所述目标帐号的所述当前游戏对局中，当接收到符合所述目标操作的执行条件的触发操作时，根据所述游戏辅助功能自动执行所述目标操作。

2、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述辅助功能触发器的触发条件包括所述目标操作的执行完成情况低于预设完成情况。

3、根据权利要求2所述的方法，其特征在于，所述目标数据中包括操作数据以及计算数据中的至少一种，其中，所述操作数据包括所述目标操作的操作频率，所述计算数据包括所述目标操作的操作完成质量；

所述响应于所述目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配，触发开启游戏辅助功能，包括：

响应于所述目标数据中包括所述操作数据，且所述操作数据所表示的所述操作频率低于预设频率，触发开启所述游戏辅助功能；

或，

响应于所述目标数据中包括所述计算数据，且所述计算数据中在目标数据范围内的数据出现次数达到预设次数，触发开启所述游戏辅助功能；

或，

响应于所述目标数据中包括所述操作数据和所述计算数据，且所述操作数据所表示的所述操作频率低于所述预设频率，所述计算数据在所述目标数据范围内的数据出现次数达到所述预设次数，触发开启所述游戏辅助功能。

4、根据权利要求3所述的方法，其特征在于，所述方法应用于赛车应用程序中，所述目标帐号为所述赛车应用程序中登录的帐号，所述目标操作为车头回正操作；

所述响应于所述目标数据中包括所述操作数据，且所述操作数据所表示的所述操作频率低于预设频率，触发开启所述游戏辅助功能，包括：

响应于所述目标数据中包括所述车头回正操作的操作数据，且所述车头回正操作的操作频率低于所述预设频率，触发开启所述游戏辅助功能，其中，所述车头回正操作的所述操作频率是根据接收到的漂移操作的次数以及所述车头回正操作的次数计算得到的。

5、根据权利要求3所述的方法，其特征在于，所述方法应用于赛车应用程序中，所述目标帐号为所述赛车应用程序中登录的帐号，所述目标操作为车头回正操作，所述计算数据用于表示接收到所述车头回正操作后赛车与赛道之间的夹角；

所述响应于所述目标数据中包括所述计算数据，且所述计算数据中在目标数据范围内的数据出现次数达到预设次数时，触发开启所述游戏辅助功能，包括：

响应于所述目标数据中包括所述计算数据，且所述计算数据中所述赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角的次数达到所述预设次数，触发开启所述游戏辅助功能，其中，所述赛车与赛道之间的夹角是在接收到漂移操作以及所述车头回正操作后，对所述赛车的行驶方向与赛道方向之间的夹角进行确定后得到的。

6、根据权利要求4或5所述的方法，其特征在于，所述当接收到符合所述目标操作的执行条件的触发操作时，根据所述游戏辅助功能自动执行所述目标操作，包括：

响应于接收到所述漂移操作，根据所述游戏辅助功能自动执行所述车头回正操作。

7、根据权利要求6所述的方法，其特征在于，所述响应于接收到所述漂移操作，根据所述游戏辅助功能自动执行所述车头回正操作，包括：

响应于接收到所述漂移操作，根据所述游戏辅助功能向所述赛车的车头施加作用力，所述作用力用于将所述赛车的行驶方向偏转至与所述赛道方向一致。

8、根据权利要求 7 所述的方法，其特征在于，所述当接收到所述漂移操作后，根据所述游戏辅助功能向所述赛车的车头施加作用力，包括：

响应于接收到所述漂移操作后预设时长内未接收到所述车头回正操作，且所述赛车与所述赛道之间的夹角大于预设夹角，向所述赛车的车头施加所述作用力；

或，

响应于接收到所述漂移操作后预设时长内接收到所述车头回正操作，且所述赛车与所述赛道之间的夹角大于所述预设夹角，向所述赛车的车头施加所述作用力。

9、一种辅助功能的开启装置，其特征在于，应用于终端中，所述装置包括：

获取模块，用于获取目标帐号在当前游戏对局中根据目标操作产生的目标数据；

触发模块，用于响应于所述目标数据与辅助功能触发器的触发条件匹配，触发开启游戏辅助功能，其中，所述目标数据用于表示所述目标操作的执行完成情况，所述游戏辅助功能用于对所述目标操作的执行进行辅助；

执行模块，用于在所述目标帐号的所述当前游戏对局中，当接收到符合所述目标操作的执行条件的触发操作时，根据所述游戏辅助功能自动执行所述目标操作。

10、根据权利要求 9 所述的装置，其特征在于，所述辅助功能触发器的触发条件包括所述目标操作的执行完成情况低于预设完成情况。

11、根据权利要求 10 所述的装置，其特征在于，所述目标数据中包括操作数据以及计算数据中的至少一种，其中，所述操作数据包括所述目标操作的操作频率，所述计算数据包括所述目标操作的操作完成质量；

所述触发模块，还用于响应于所述目标数据中包括所述操作数据，且所述操作数据所表示的所述目标操作的操作频率低于预设频率，触发开启所述游戏辅助功能；

或，

所述触发模块，还用于响应于所述目标数据中包括所述计算数据，且所述计算数据中在目标数据范围内的数据出现次数达到预设次数，触发开启所述游戏辅助功能；

或，

所述触发模块，还用于响应于所述目标数据中包括所述操作数据和所述计算数据，且所述操作数据所表示的所述操作频率低于所述预设频率，所述计算数据在所述目标数据范围内的数据出现次数达到所述预设次数，触发开启所述游戏辅助功能。

12、根据权利要求 11 所述的装置，其特征在于，所述装置应用于赛车应用程序中，所述目标帐号为所述赛车应用程序中登录的帐号，所述目标操作为车头回正操作；

所述触发模块，还用于响应于所述目标数据中包括所述车头回正操作的操作数据，且所述车头回正操作的操作频率低于所述预设频率，触发开启所述游戏辅助功能，其中，所述车头回正操作的所述操作频率是根据接收到的漂移操作的次数以及所述车头回正操作的次数计算得到的。

13、根据权利要求 11 所述的装置，其特征在于，所述装置应用于赛车应用程序中，所述目标帐号为所述赛车应用程序中登录的帐号，所述目标操作为车头回正操作，所述计算数据用于表示接收到所述车头回正操作后赛车与赛道之间的夹角；

所述触发模块，还用于响应于所述目标数据中包括所述计算数据，且所述计算数据中所述赛车与赛道之间的夹角大于预设夹角的次数达到所述预设次数，触发开启所述游戏辅助功能，其中，所述赛车与赛道之间的夹角是在接收到漂移操作以及所述车头回正操作后，对所述赛车的行驶方向与赛道方向之间的夹角进行确定后得到的。

14、根据权利要求 12 或 13 所述的装置，其特征在于，所述执行模块，还用于响应于接收到所述漂移操作，根据所述游戏辅助功能自动执行所述车头回正操作。

15、根据权利要求 14 所述的装置，其特征在于，所述执行模块，还用于响应于接收到所述漂移操作，根据所述游戏辅助功能向所述赛车的车头施加作用力，所述作用力用于将所述赛车的行驶方向偏转至与所述赛道方向一致。

16、根据权利要求 15 所述的装置，其特征在于，所述执行模块，还用于响应于接收到所述漂移操作后预设时长内未接收到所述车头回正操作，且所述赛车与所述赛道之间的夹角大于预设夹角，向所述赛车的车头施加所述作用力；
或，

所述执行模块，还用于响应于接收到所述漂移操作后预设时长内接收到所述车头回正操作，且所述赛车与所述赛道之间的夹角大于所述预设夹角，向所述赛车的车头施加所述作用力。

17、一种计算机设备，其特征在于，所述计算机设备包括处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 8 任一所述的辅助功能的开启方法。

18、一种计算机可读存储介质，其特征在于，所述可读存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集由处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 8 任一所述的辅助功能的开启方法。