



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 109068182 A

(43)申请公布日 2018.12.21

(21)申请号 201810885274.1

H04N 21/4788(2011.01)

(22)申请日 2018.08.06

A63F 13/87(2014.01)

A63F 13/847(2014.01)

(71)申请人 广州华多网络科技有限公司

地址 511449 广东省广州市番禺区南村镇
万达广场B1座28层

(72)发明人 王京京 陈春凰 张兴华 林美辉
任洪 伦庆文 马保国 韦榴
雷兵 周健兴 林健勇 冼忠致
陈锴 张巍 林永发 方佛财
谢奇 钟永安 刘天航 钟秀丽

(74)专利代理机构 深圳市威世博知识产权代理
事务所(普通合伙) 44280

代理人 钟子敏

(51)Int.Cl.

H04N 21/478(2011.01)

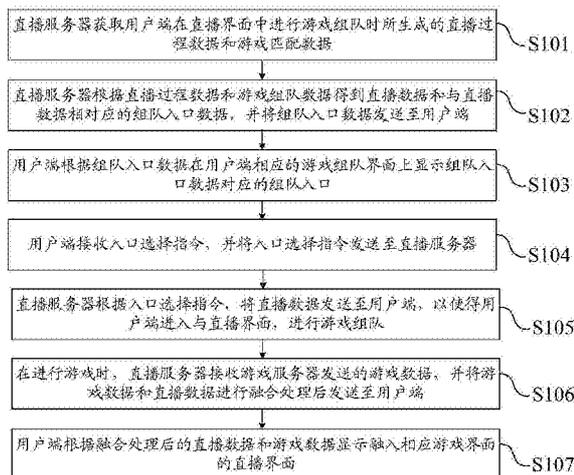
权利要求书5页 说明书16页 附图11页

(54)发明名称

基于直播进行游戏的直播间进入方法、系统、终端及装置

(57)摘要

本申请提供基于直播进行游戏的直播间进入方法、系统、终端及装置,其中直播间进入方法包括:直播服务器获取用户端生成的直播过程数据和游戏匹配数据;直播服务器根据直播过程数据和游戏匹配数据得到直播数据和组队入口数据,并将组队入口数据发送至用户端;用户端根据组队入口数据在游戏组队界面上显示组队入口,并将入口选择指令发送至直播服务器;直播服务器根据入口选择指令,将直播数据发送至用户端,以使得用户端进入直播界面参与游戏组队;在进行游戏时,用户端接收融合处理后的游戏数据和直播数据,并显示融入相应游戏界面的直播界面。通过上述方式,能够快速进入正在进行游戏组队的直播界面。



1. 一种基于直播进行游戏的直播间进入方法,所述直播间进入方法应用于直播系统,所述直播系统至少包括多个用户端、直播服务器和游戏服务器,其特征在于,所述直播间进入方法包括:

所述直播服务器获取所述用户端在直播界面中进行游戏组队时所生成的直播过程数据和游戏匹配数据;

所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和组队入口数据,并将所述组队入口数据发送至所述用户端,其中所述组队入口数据与所述直播数据相对应;

所述用户端根据所述组队入口数据在游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口,其中所述游戏组队界面上包括多个所述组队入口,所述多个组队入口间隔设置;

所述用户端在所述游戏组队界面上接收入口选择指令,并将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;

所述直播服务器根据所述入口选择指令,将所述直播数据发送至与所述入口选择指令相对应的所述用户端;

所述用户端接收到所述直播数据后进入与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队;

在进行所述游戏时,所述直播服务器接收所述游戏服务器发送的游戏数据,并将所述游戏数据和所述直播数据进行融合处理后发送至所述用户端;

所述用户端接收融合处理后的所述游戏数据和所述直播数据,并根据所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面。

2. 根据权利要求1所述的方法,其特征在于,在进行所述游戏时,所述直播服务器接收所述游戏服务器发送的游戏数据,并将所述游戏数据和所述直播数据进行融合处理后发送至所述用户端的步骤包括:

在进行所述游戏时,所述用户端生成第一游戏数据,并通过所述直播服务器将所述第一游戏数据发送至所述游戏服务器;

所述游戏服务器根据所述第一游戏数据得到第二游戏数据,并将所述第二游戏数据发送至所述直播服务器;

所述直播服务器将所述直播数据和所述第二游戏数据进行融合处理后发送至所述用户端。

3. 根据权利要求2所述的方法,其特征在于:所述用户端包括主播端;直播服务器获取所述用户端在直播界面中进行游戏组队时所生成的直播过程数据和游戏匹配数据的步骤包括:

所述主播端在直播过程中的所述直播界面上接收所述游戏选择指令,分别生成所述第一直播过程数据和所述游戏匹配数据,并将所述第一直播过程数据和所述游戏匹配数据发送至所述直播服务器;

在进行所述游戏时,所述用户端生成第一游戏数据,并通过所述直播服务器将所述第一游戏数据发送至所述游戏服务器的步骤包括:

所述主播端生成第一游戏数据,并将所述第一游戏数据发送给直播服务器,其中所述第一游戏数据包括游戏信息;

所述直播服务器根据所述游戏信息与所述游戏服务器建立通信连接,以将所述第一游戏数据发送给所述游戏服务器。

4. 根据权利要求3所述的方法,其特征在于:所述用户端包括游客端,所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和组队入口数据,并将所述组队入口数据发送至所述用户端的步骤包括:

所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到所述直播数据和所述组队入口数据,并将所述组队入口数据至少发送至所述游客端;

所述用户端根据所述组队入口数据在游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口的步骤包括:

所述游客端根据所述组队入口数据在所述游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的所述组队入口;

所述直播服务器根据所述入口选择指令,将所述直播数据发送至与所述入口选择指令相对应的所述用户端的步骤包括:

所述直播服务器根据所述入口选择指令,将所述直播数据发送至与所述入口选择指令相对应的所述游客端;

所述用户端接收到所述直播数据后进入与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队的步骤包括:

所述游客端接收到所述直播数据后进入与所述直播数据对应的直播界面,参与所述游戏组队以成为玩家端。

5. 根据权利要求4所述的方法,其特征在于,所述用户端包括观众端;直播服务器获取所述用户端在直播界面中进行游戏组队时所生成的直播过程数据和游戏匹配数据的步骤包括:

所述玩家端在所述直播过程中生成第二直播过程数据,并将所述第二直播过程数据发送给所述直播服务器;

所述观众端在所述直播过程中生成第三直播过程数据,并将所述第二直播过程数据发送给所述直播服务器;

所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到所述直播数据和所述组队入口数据,并将所述组队入口数据发送至所述用户端的步骤包括:

所述直播服务器根据所述第一直播过程数据、所述第二直播过程数据和所述第三直播过程数据得到所述直播数据;

所述在进行所述游戏时,所述用户端生成第一游戏数据,并通过所述直播服务器将所述第一游戏数据发送至所述游戏服务器的步骤包括:

在进行所述游戏时,所述玩家端生成所述第一游戏数据发送至所述直播服务器;

所述直播服务器将所述直播数据和所述第二游戏数据进行融合处理后发送至所述用户端的步骤包括:

所述直播服务器根据所述游戏信息将第一直播数据和所述第二游戏数据进行融合处理后发送至所述主播端;

所述直播服务器根据所述游戏信息将第二直播数据和所述第二游戏数据进行融合处理后发送至所述玩家端;

所述直播服务器根据所述游戏信息将第三直播数据和所述第二游戏数据进行融合处理后发送至所述观众端。

6. 根据权利要求4所述的方法,其特征在於,所述方法进一步包括:

当所述游客端的所述游戏组队界面上显示多个所述组队入口时,多个所述组队入口按照预定条件进行排布,其中所述直播服务器根据多个所述主播端的直播界面的访问量和/或关注量确定所述预定条件;和/或,

所述直播服务器根据所述游客端相应的配置数据确定所述预定条件。

7. 一种基于直播进行游戏的直播间进入方法,所述直播间进入方法应用于直播系统,所述直播系统至少包括多个用户端、直播服务器和游戏服务器,其特征在於,所述方法包括:

所述用户端在直播过程中的直播界面上进行游戏组队时,分别生成直播过程数据和游戏匹配数据,并将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送至所述直播服务器;

所述用户端接收所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据;

所述用户端根据所述组队入口数据在相应的游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口,并在所述游戏组队界面上接收入口选择指令,将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;

所述用户端接收所述直播服务器根据所述入口选择指令所发送的所述直播数据,以进入与所述直播数据对应的直播界面,参与所述游戏组队;

在进行所述游戏时,所述用户端接收经过所述直播服务器融合处理后的游戏数据和所述直播数据,并根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面,其中所述游戏数据是由所述游戏服务器发送给所述直播服务器的。

8. 一种直播系统,其特征在於,至少包括多个用户端、直播服务器和游戏服务器,其中所述多个用户端分别与所述直播服务器通信连接,所述游戏服务器和所述直播服务器通信连接;

所述用户端用于在直播过程中直播界面上进行游戏组队时,分别生成直播过程数据和游戏匹配数据,并进一步用于将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送至所述直播服务器;

所述直播服务器用于根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据,并将所述组队入口数据发送至所述用户端;

所述用户端用于根据所述组队入口数据在相应的游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口;

所述用户端用于在所述游戏组队界面上接收入口选择指令,并将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;

所述直播服务器用于根据所述入口选择指令,将所述直播数据发送至与所述入口选择指令相对应的所述用户端,以使得所述用户端进入与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队。

所述游戏服务器用于在进行所述游戏时,将所述游戏数据发送给所述直播服务器;

所述直播服务器用于在进行所述游戏时,将所述游戏数据和所述直播数据进行融合处

理后发送至所述用户端；

所述用户端用于根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的所述直播界面。

9. 一种电子终端,其特征在于,包括:

显示模块,用于在直播过程中显示直播界面;

接收模块,用于在所述直播过程中的所述直播界面上接收游戏选择指令,以进行游戏组队;

处理模块,用于根据所述直播过程和所述游戏选择指令分别生成直播过程数据和游戏匹配数据;

发送模块,用于将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送给直播服务器,以使得所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据;

其中,所述接收模块进一步用于接收所述组队入口数据;所述显示模块进一步用于将在所述游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口,所述接收模块进一步用于在所述游戏组队界面上接收选择所述组队入口的入口选择指令;所述发送模块进一步用于将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;所述接收模块进一步用于接收所述直播服务器根据所述入口选择指令所发送的所述直播数据,以使得所述显示模块显示与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队;在进行所述游戏时,所述接收模块进一步用于接收经过所述直播服务器融合处理后的游戏数据和所述直播数据,其中所述游戏数据是由所述游戏服务器发送给所述直播服务器的;所述显示模块进一步用于根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的所述直播界面。

10. 一种电子终端,其特征在于,包括处理器和通信电路,所述处理器和通信电路耦接;

所述处理器用于通过所述通信电路在直播过程中的直播界面上接收游戏选择指令,以进行游戏组队;

所述处理器用于根据所述直播过程和所述游戏选择指令生成直播过程数据和游戏匹配数据;

所述处理器用于通过所述通信电路将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送给直播服务器,以使得所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据;

所述处理器用于通过所述通信电路接收所述组队入口数据;

所述处理器用于根据所述组队入口数据显示在相应的游戏组队界面上显示对应的组队入口;

所述处理器用于通过所述通信电路在游戏组队界面上接收入口选择指令;

所述处理器用于通过所述通信电路将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;

所述处理器用于通过所述通信电路接收所述直播服务器根据所述入口选择指令发送的所述直播数据,以使得所述电子终端显示与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队;

所述处理器用于在进行所述游戏时,通过所述通信电路接收经过所述直播服务器融合处理后的游戏数据和所述直播数据,并根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显

示融入相应游戏界面的所述直播界面,所述游戏数据是由所述游戏服务器发送给所述直播服务器的。

11.一种具有存储功能的装置,其特征在于,存储有程序数据,所述程序数据能够被执行以实现如权利要求1-7任一项所述的方法所涉及的步骤。

基于直播进行游戏的直播间进入方法、系统、终端及装置

技术领域

[0001] 本申请涉及直播技术领域,特别是涉及基于直播进行游戏的直播间进入方法、系统、终端及装置。

背景技术

[0002] 随着互联网技术的发展和智能设备的应用发展,直播平台具有多元化的直播内容,例如在线娱乐或者游戏直播。

[0003] 目前的直播技术中,一般都是通过关注了主播后,在自己的关注目录里面选择进入直播间,或者是通过搜索相关内容后进入直播间,此种方法进入直播间较慢,而且繁琐,体验较差。

发明内容

[0004] 本申请主要解决的技术问题是提供基于直播进行游戏的直播间进入方法、系统、终端及装置,能够快速进入正在进行游戏组队的直播界面。

[0005] 为解决上述技术问题,本申请提供一种基于直播进行游戏的直播间进入方法,所述直播间进入方法应用于直播系统,所述直播系统至少包括多个用户端、直播服务器和游戏服务器,所述直播间进入方法包括:

[0006] 所述直播服务器获取所述用户端在直播界面中进行游戏组队时所生成的直播过程数据和游戏匹配数据;

[0007] 所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和组队入口数据,并将所述组队入口数据发送至所述用户端,其中所述组队入口数据与所述直播数据相对应;

[0008] 所述用户端根据所述组队入口数据在游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口,其中所述游戏组队界面上包括多个所述组队入口,所述多个组队入口间隔设置;

[0009] 所述用户端在所述游戏组队界面上接收入口选择指令,并将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;

[0010] 所述直播服务器根据所述入口选择指令,将所述直播数据发送至与所述入口选择指令相对应的所述用户端;

[0011] 所述用户端接收到所述直播数据后进入与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队;

[0012] 在进行所述游戏时,所述直播服务器接收所述游戏服务器发送的游戏数据,并将所述游戏数据和所述直播数据进行融合处理后发送至所述用户端;

[0013] 所述用户端接收融合处理后的所述游戏数据和所述直播数据,并根据所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面。

[0014] 为解决上述技术问题,本申请提供一种基于直播进行游戏的直播间进入方法,所

述直播间进入方法应用于直播系统,所述直播系统至少包括多个用户端、直播服务器和游戏服务器,所述方法包括:

[0015] 所述用户端在直播过程中的游戏组队界面上进行游戏组队时,分别生成直播过程数据和游戏匹配数据,并将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送至所述直播服务器;

[0016] 所述用户端接收所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据;

[0017] 所述用户端根据所述组队入口数据在相应的游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口,并在所述游戏组队界面上接收入口选择指令,将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;

[0018] 所述用户端接收所述直播服务器根据所述入口选择指令所发送的所述直播数据,以进入与所述直播数据对应的直播界面,参与所述游戏组队;

[0019] 在进行所述游戏时,所述用户端接收经过所述直播服务器融合处理后的游戏数据和所述直播数据,并根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面,其中所述游戏数据是由所述游戏服务器发送给所述直播服务器的。

[0020] 为了解决上述技术问题,本申请提供一种直播系统,至少包括多个用户端、直播服务器和游戏服务器,其中所述多个用户端分别与所述直播服务器通信连接,所述游戏服务器和所述直播服务器通信连接;

[0021] 所述用户端用于在直播过程中直播界面上进行游戏组队时,分别生成直播过程数据和游戏匹配数据,并进一步用于将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送至所述直播服务器;

[0022] 所述直播服务器用于根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据,并将所述组队入口数据发送至所述用户端;

[0023] 所述用户端用于根据所述组队入口数据在相应的游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口;

[0024] 所述用户端用于在所述游戏组队界面上接收入口选择指令,并将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;

[0025] 所述直播服务器用于根据所述入口选择指令,将所述直播数据发送至与所述入口选择指令相对应的所述用户端,以使得所述用户端进入与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队。

[0026] 所述游戏服务器用于在进行所述游戏时,将所述游戏数据发送给所述直播服务器;

[0027] 所述直播服务器用于在进行所述游戏时,将所述游戏数据和所述直播数据进行融合处理后发送至所述用户端;

[0028] 所述用户端用于根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的所述直播界面。

[0029] 为了解决上述技术问题,本申请提供一种电子终端,包括显示模块、接收模块、处理模块和发送模块;

[0030] 显示模块,用于在直播过程中显示直播界面;

[0031] 接收模块,用于在所述直播过程中的所述直播界面上接收游戏选择指令,以进行游戏组队;

[0032] 处理模块,用于根据所述直播过程和所述游戏选择指令分别生成直播过程数据和游戏匹配数据;

[0033] 发送模块,用于将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送给直播服务器,以使得所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据;

[0034] 其中,所述接收模块进一步用于接收所述组队入口数据;所述显示模块进一步用于将在所述游戏组队界面上显示所述组队入口数据对应的组队入口,所述接收模块进一步用于在所述游戏组队界面上接收选择所述组队入口的入口选择指令;所述发送模块进一步用于将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;所述接收模块进一步用于接收所述直播服务器根据所述入口选择指令所发送的所述直播数据,以使得所述显示模块显示与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队;在进行所述游戏时,所述接收模块进一步用于接收经过所述直播服务器融合处理后的游戏数据和所述直播数据,其中所述游戏数据是由所述游戏服务器发送给所述直播服务器的;所述显示模块进一步用于根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的所述直播界面。

[0035] 为了解决上述技术问题,本申请提供一种电子终端,包括处理器和通信电路,所述处理器和通信电路耦接;

[0036] 所述处理器用于通过所述通信电路在直播过程中的直播界面上接收游戏选择指令,以进行游戏组队;所述处理器用于根据所述直播过程和所述游戏选择指令生成直播过程数据和游戏匹配数据;所述处理器用于通过所述通信电路将所述直播过程数据和所述游戏匹配数据发送给直播服务器,以使得所述直播服务器根据所述直播过程数据和所述游戏匹配数据得到直播数据和与所述直播数据相对应的组队入口数据;所述处理器用于通过所述通信电路接收所述组队入口数据;所述处理器用于根据所述组队入口数据显示在相应的游戏组队界面上显示对应的组队入口;所述处理器用于通过所述通信电路在游戏组队界面上接收入口选择指令;所述处理器用于通过所述通信电路将所述入口选择指令发送至所述直播服务器;所述处理器用于通过所述通信电路接收所述直播服务器根据所述入口选择指令发送的所述直播数据,以使得所述电子终端显示与所述直播数据对应的所述直播界面,参与所述游戏组队;所述处理器用于在进行所述游戏时,通过所述通信电路接收经过所述直播服务器融合处理后的游戏数据和所述直播数据,并根据融合处理后的所述直播数据和所述游戏数据显示融入相应游戏界面的所述直播界面,所述游戏数据是由所述游戏服务器发送给所述直播服务器的。

[0037] 与现有技术相比,本申请的有益效果是:通过根据直播数据和游戏匹配数据在相应的游戏组队界面上提供组队入口,能够方便用户能够快速直接通过该组队入口进入到相应的直播界面参与游戏组队,同时本实施例通过直播服务器、游戏服务器和用户端之间的交互,使得能够实现在直播界面上直接玩游戏,直接操作直播界面的游戏区域即可进行玩游戏,解决了现有技术中直播与游戏独立不相干,交互体验差等问题。游戏数据通过直播服务器传输到用户端上,可以减少游戏服务器与参与游戏的用户端交互次数,减少游戏服务器的压力。

附图说明

- [0038] 图1是本申请直播系统实施例结构示意图；
- [0039] 图2是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例的流程示意图；
- [0040] 图3是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例的交互流程示意图；
- [0041] 图4是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例的直播界面示意图；
- [0042] 图5是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例的游戏组队界面示意图；
- [0043] 图6是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例的融入游戏界面的直播界面示意图；
- [0044] 图7是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第二实施例的交互流程示意图；
- [0045] 图8是本申请直播系统实施例另一结构示意图；
- [0046] 图9是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第三实施例的交互流程示意图；
- [0047] 图10是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第四实施例的流程示意图；
- [0048] 图11是本申请电子终端第一实施例的结构示意框图；
- [0049] 图12是本申请电子终端第二实施例的结构示意框图；
- [0050] 图13是本申请具有存储功能的装置实施例的结构示意框图。

具体实施方式

[0051] 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，所描述的实施例仅是本申请的一部分实施例，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做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。

[0052] 参阅图1，本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例，应用于直播系统10。该直播系统10至少包括多个用户端11、直播服务器12和游戏服务器13，其中在直播过程中，多个用户端11均与直播服务器12建立连接，以使多个用户端11通过直播服务器12进行直播或者观看直播。在直播过程中进行游戏时，直播服务器12还与游戏服务器13建立连接，以进行游戏数据的传输和交互。在本实施例中，用户端11例如电子终端，可以是智能手机、平板电脑、笔记本电脑、电脑等，多个用户端11对应的设备类型可以相同也可以不同。

[0053] 参阅图2至图6，本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例包括如下步骤：

[0054] S101：直播服务器12获取用户端11在直播界面201中进行游戏组队时所生成的直播过程数据和游戏匹配数据。

[0055] 也即，用户端11在直播过程中的直播界面201上接收游戏选择指令，分别生成直播过程数据和游戏匹配数据，用户端11将直播过程数据和游戏匹配数据发送至直播服务器

12。

[0056] 在本实施例中,用户端11例如安装有相应的直播软件、直播应用程序或者直播APP,以下简称直播程序,点击该直播程序启动并进入如图4所示的直播界面201开始直播。如图4所示的直播界面201上提供有多个游戏图标入口2011,可以分别对应不同的游戏。用户例如是主播,可以通过点击某一游戏图标入口2011,启动该游戏的组队流程以等待其他用户端11加入该游戏组队。当然,也可以是用户可以通过语音控制用户端11对游戏进行选择,用户端11接收到游戏选择指令。或者,用户可以按照预设好的动作指令控制用户端11对游戏选择,例如用户设定好时间对某一游戏进行启动,用户端11处于预定的时间时接收到游戏选择指令,发起游戏组队。

[0057] 以用户如主播点击为例,当用户手动触控屏幕点击该某一游戏图标入口2011时,相应的用户端11处于直播过程中接收到游戏选择指令,也就是说用户端11在直播过程产生直播过程数据,同时根据游戏选择指令产生游戏匹配数据,以表示该用户端11正在对该游戏进行组队。用户端11进一步将该直播过程数据和游戏匹配数据发送至直播服务器12,以便于其他用户端11能够通过相应的途径进入到该用户端11直播间观看直播过程的直播界面201,同时参与该用户端11正在进行的游戏组队。

[0058] 在本实施例中,游戏匹配数据例如可以包括游戏名称、游戏总位数、空余位数等,直播数据例如可以包括用户端11产生的视频流数据、语音数据、文字数据、图片数据、直播间ID、主播ID等。

[0059] S102:直播服务器12根据直播过程数据和游戏匹配数据得到直播数据和与直播数据相对应的组队入口数据,并将组队入口数据发送至用户端11。

[0060] 具体地,直播服务器12接收到直播过程数据和游戏匹配数据后,对该游戏匹配数据进行处理以生成直播数据和与该直播数据的直播界面201相对应的组队入口数据,可以说组队入口数据和直播数据是有关联的。在游戏组队时,直播数据可以包括游戏匹配数据,以使得其他用户端11接收到该包括有游戏匹配数据的直播数据时,可以进入相应的直播界面201并加入到游戏队伍中。直播服务器12将该组队入口数据发送至用户端11,以便于接收到组队入口数据的用户端11对应的用户,能够在相应的操作下(例如点击如图5所示的组队入口301)根据组队入口数据进行游戏组队。接收组队入口数据的用户端11可以包括进行直播并发送游戏匹配数据的用户端11以及其他用户端11,例如同一直播服务器12的用户端11可以都接收到。当然,接收组队入口数据的用户端11可以不包括进行直播并发送游戏匹配数据的用户端11,例如可以不包括主播对应的用户端11。

[0061] S103:用户端11根据组队入口数据在用户端11相应的游戏组队界面301上显示组队入口数据对应的组队入口301a。

[0062] 参阅图5,具体地,用户端11接收到组队入口数据后,在直播程序中相应的游戏组队界面301上显示该组队入口数据相对应的组队入口301a。例如,作为主播在其用户端11上点击了直播界面201上的“打地鼠”游戏图标入口2011后,主播的用户端11根据直播过程不断生成直播数据,且根据选择“打地鼠”的游戏选择指令生成游戏匹配数据,并进一步发送组队入口数据给例如其他用户端11,其他用户在其用户端11上的直播程序的相应的游戏组队界面301显示“打地鼠”游戏的组队入口301a,例如相应的游戏组队界面301可以称为“团战广场”,用于呈现或显示多个游戏对应的组队入口301a。进一步地,游戏组队界面301可以

是专门用于显示组队入口301a的,如此可以给用户提供一个便捷的进行游戏组队的途径,更为方便接进入直播间和主播一起玩游戏。该游戏组队界面301上的组队入口301a可以对应一个直播界面201,用户点击该组队入口301a后,直接进入相应的直播界面201加入到游戏组队中。

[0063] 当然,该游戏组队界面301上还可以进一步显示组队入口301b,可以对应多个直播界面201,用户点击该组队入口301b时,例如进入到一个二级界面,在该二级界面上显示多个对应多个直播间的直播入口,是在对同一个游戏进行组队,用户进一步点击其中一个直播入口时,进入到该直播入口对应的直播界面201,与相应的主播进行游戏组队。可以认为,组队入口301b是组队入口301a的另一种形式,因为在接下来的实施例中,提及游戏组队界面301的组队入口301a,可以是单独指组队入口301a,也可以认为是包括组队入口301b。在本实施例中,游戏组队界面301上包括多个组队入口,多个组队入口301a间隔设置。

[0064] 在本实施例中,组队入口301a在游戏组队界面301的可视内容例如可以包括游戏名称、游戏信息、直播界面201的直播间ID、主播昵称、主播头像、与主播的距离、主播的其他信息等。

[0065] 在本实施例中,组队入口301a也可以移动显示在游戏组队界面301上,例如弹幕的形式。当然,也可以以闪烁的方式,例如显示一段时间,隐藏一段时间。

[0066] S104:用户端11在游戏组队界面301中接收入口选择指令,并将入口选择指令发送至直播服务器12。

[0067] 例如用户例如游客在游戏组队界面301上点击了与游戏匹配数据相应的组队入口301a、301a,其使用的用户端11就接收到选择该组队入口301a的入口选择指令。用户端11进一步将该入口选择指令发送至直播服务器12。

[0068] S105:直播服务器12根据入口选择指令,将直播数据发送至与入口选择指令相对应的用户端11,以使得用户端11进入与直播数据对应直播界面201,参与游戏组队。

[0069] 具体地,直播服务器12接收到入口选择指令后,响应入口选择指令进行处理例如分析该入口选择指令所对应的组队入口数据,从而获取与组队入口数据相对应的直播数据、游戏信息、游戏组队信息等,进一步将直播数据和游戏匹配数据发送至选择该组队入口301a所对应的用户端11。用户端11在接收到直播数据之后,进入到与直播数据对应的直播界面201,也即在其用户端11的显示屏上显示与直播数据对应的直播界面201,并进行游戏组队。简单而言,即用户点击了组队入口301a,进入到正在进行游戏组队的直播间,并加入到了游戏队伍中。当组队人数满足游戏启动所需要的人数时,游戏组队完成。

[0070] 例如“打地鼠”游戏,有四个游戏位,主播占一位,当有三个其他用户点击了游戏组队界面301上的“打地鼠”游戏多对应的组队入口301a后,进入到直播界面201,并加入到了游戏队伍中,人数符合游戏要求,即完成了游戏组队。

[0071] S106:在进行游戏时,直播服务器12接收游戏服务器13发送的游戏数据,并将游戏数据和直播数据进行融合处理后发送至用户端11。

[0072] S107:用户端11接收融合处理后的游戏数据和直播数据,并根据直播数据和游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面202。

[0073] 也即,在进行游戏时,用户端11接收经过直播服务器12融合处理后的游戏数据和直播数据,并根据融合处理后的直播数据和游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面

202,其中游戏数据是由游戏服务器13发送给直播服务器12的。

[0074] 具体地,游戏组队完成后进行游戏时,直播服务器12发送向游戏服务器13发送开启游戏的指令,游戏服务器13接收到开启游戏的指令后,发送该游戏的相关游戏数据,例如游戏画面数据,可被操作的游戏数据等给直播服务器12,直播服务器12将游戏数据和直播数据进行融合处理,以使得两者能够同时在同一个直播界面202中显示,达到游戏界面和直播界面201的融合,直播服务器12将融合处理后的游戏数据和直播数据发送至参与游戏的用户端11或者观看该在直播进行游戏过程的观众对应的用户端11,如图6所示,用户端11在直播界面202上显示出相应的游戏界面,或者说经过融合处理后,在直播界面202上融入或者嵌入了游戏界面。如图6所示,例如直播界面202可以大体分为两个区域,一个是游戏区域202b,一个是直播区域202a,但是游戏界面显示在游戏区域202b内,直播内容至少显示在直播区域202a内,直播内容也可以显示在游戏区域202b内,例如直播的聊天信息可以以弹幕的形式显示在游戏区域202b。

[0075] 本实施例通过在相应的游戏组队界面301上提供组队入口301a,能够方便用户能够直接通过该组队入口301a进入到相应的直播界面201进行游戏组队,同时本实施例通过直播服务器12、游戏服务器13和用户端11之间的交互,使得能够实现在直播界面202上直接玩游戏,解决了现有技术中直播与游戏独立不相干,交互体验差等问题。作为观众的用户能够在观看直播的时候,也可以看到游戏过程,增加了直播的趣味性。进一步地,游戏数据通过直播服务器12传输到用户端11上,可以减少服务器与参与游戏的用户端11交互次数,减少游戏服务器13的压力。

[0076] 参阅图1、图4至图7,本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第二实施例,是在本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例的基础上对直播服务器12和游戏服务器13之间的交互做进一步描述。因此本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第二实施例与本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例相同或相应的步骤,在此不再赘述。本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第二实施例包括如下步骤:

[0077] S201:用户端11在直播过程中的直播界面201上接收游戏选择指令,分别生成直播过程数据和游戏匹配数据,用户端11将直播过程数据和游戏匹配数据发送至直播服务器12。

[0078] S202:直播服务器12根据直播过程数据和游戏匹配数据得到直播数据和与直播数据相对应的组队入口数据,并将组队入口数据发送至用户端11。

[0079] S203:用户端11根据组队入口数据在用户端11相应的游戏组队界面301上显示组队入口数据对应的组队入口301a。

[0080] S204:用户端11在游戏组队界面301上接收入口选择指令,并将入口选择指令发送至直播服务器12。

[0081] S205:直播服务器12根据入口选择指令,将直播数据发送至与入口选择指令相对应的用户端11,以使得用户端11进入与直播数据对应直播界面201,参与游戏组队。

[0082] S206:在游戏的组队完成后进行游戏时,用户端11生成第一游戏数据,并通过直播服务器12将第一游戏数据发送至游戏服务器13。

[0083] 在本实施例中,第一游戏数据包括游戏信息。游戏信息例如可以包括游戏名称、玩家人数、参与游戏的用户端ID以及与游戏相关的配置数据等。在直播时,主播在其用户端11

的游戏选择界面的游戏图标入口2011上选择游戏,其用户端11可以接收到游戏选择指令,根据游戏选择指令生成第一游戏数据,并发送第一游戏数据给直播服务器12。直播服务器12可以根据游戏信息等与游戏服务器13建立连接,并发送第一游戏数据给游戏服务器13,例如直播服务器12通过游戏信息查找到与游戏信息对应的游戏服务器13,进而与该游戏服务器13建立连接。

[0084] 例如,主播在其用户端11操作玩游戏时,其用户端11可接收到游戏操作指令,并根据游戏操作指令生成第一游戏数据,并发送第一游戏数据给直播服务器12。第一游戏数据还可以包括用户端11的针对可被操作的游戏画面进行操作所生成的操作数据。

[0085] S207:游戏服务器13根据第一游戏数据得到第二游戏数据,并将第二游戏数据发送至直播服务器12。

[0086] 例如,第二游戏数据可以包括游戏结果以及可被操作的游戏数据。游戏服务器13接收到第一游戏数据后,对第一游戏数据进行分析并判定第一游戏数据中的操作数据等是否满足游戏规则,以将包括游戏结果在内的第二游戏数据发送至直播服务器12,从而进一步发送至用户端11,以反馈在用户端11的融合游戏界面的直播界面202上,如图6所示的直播界面202。同时,游戏服务器13进一步将可被操作的游戏数据通过直播服务器12发送至用户端11,可被操作的游戏数据包含在第二游戏数据中。可被操作的游戏数据所对应的游戏画面显示在用户端11的直播界面202上的游戏界面时,能够被用户进行操作,从而生成步骤S206中第一游戏数据中的操作数据。

[0087] 以“打地鼠”游戏为例,主播和玩家在主播对应的直播界面202上进行打地鼠游戏。游戏开始时,主播对应的用户端11将包括游戏信息在内的第一游戏数据通过直播服务器12发送给游戏服务器13,游戏服务器13通过直播服务器12发送包括可被操作的游戏数据在内的第二游戏数据至主播和玩家所对应的用户端11,例如在用户端11上显示“地鼠”从“洞里”冒出,主播和玩家在其对应的用户端11上对游戏画面进行操作生成包括操作数据在内的第一游戏数据,例如通过触摸或点击去敲打“地鼠”,生成包括操作数据在内的第一游戏数据。游戏服务器13根据第一游戏数据又生成包括游戏结果在内的第二游戏数据,反馈至用户端11,例如主播和玩家敲打地鼠后,游戏服务器13给予是否敲打成功的反馈。游戏服务器13又生成包括可被操作的游戏数据在内的第二游戏数据发送至用户端11,如此能够顺利地进行整个游戏的过程,不断在直播服务器12和游戏服务器13之间进行实时交互,可以实现在直播界面202上玩游戏。

[0088] S208:直播服务器12将直播数据和第二游戏数据进行融合处理后发送至用户端11。

[0089] 直播服务器12将直播过程生成的直播数据,以及游戏服务器13所生成的第二游戏数据进行融合处理后发送至用户端11,使得用户端11能够在接收到该两种数据时,以便于在用户端11的同一个直播界面202上同时进行显示。在本实施例中,直播服务器12将直播数据和第二游戏数据进行融合处理,能够使得游戏服务器13不需要直接将第二游戏数据发送给用户端11,而只需要发送给直播服务器12,由直播服务器12将第二游戏数据和直播数据融合处理发送给用户端11,从而适应用户端11的直播界面202,在该直播界面202上同时显示游戏界面,实现在直播界面202上玩游戏,从而丰富直播体验。

[0090] S209:用户端11根据融合处理的直播数据和第二游戏数据显示融入相应游戏界面

的直播界面202。

[0091] 用户端11接收到融合处理后的直播数据和第二游戏数据之后即在一个直播界面202中同时显示两者相应的界面,也即显示融入相应游戏界面的直播界面202。例如在直播界面202的游戏区域202b显示游戏界面,并可在该游戏区域202b内对游戏进行操作。在直播界面202的直播区域202a显示直播过程,以及观众、玩家等可以在直播区域202a进行直播交流。

[0092] 参阅图8和图9,本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第三实施例,是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例以及第二实施例的基础上对用户端11的类型进行进一步描述,如图8所示,其中用户端11至少包括主播端111、游客端113、玩家端112、观众端114。游客端113是指打开了直播程序,但未进入任何一个直播界面201,也未参加游戏的用户端11。主播端111是指开启和主持直播间的直播过程的对应的用户端11。玩家端112是指进入了直播界面201和主播端111一起组队玩游戏的用户端11。观众端114是指进入了直播界面201,但并不和主播端111一起组队打游戏的用户端11。因此本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第三实施例与本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例和第二实施例相同或相应的步骤,在此不再赘述。本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第三实施例包括如下步骤:

[0093] S301:主播端111在直播过程中的直播界面201上接收游戏选择指令,分别生成第一直播过程数据和游戏匹配数据,主播端111将第一直播过程数据和游戏匹配数据发送至直播服务器12。

[0094] 主播端111随着直播过程生成第一直播过程数据,此外主播端111上的当前直播界面201显示有多个游戏图标入口2011,多个游戏图标入口2011可被选择。例如,当主播触控显示屏/鼠标选择其中一个游戏图标入口2011时,主播端111在当前的直播界面201接收到游戏选择指令,生成游戏匹配数据。

[0095] S301a:主播端111生成第一游戏数据,并将第一游戏数据发送给直播服务器12,其中第一游戏数据包括游戏信息。

[0096] 在玩家进入直播界面202和主播端111进行游戏时,玩家端112可以将玩家端112对应的信息发送给主播端111,例如玩家端ID以及玩家端对应玩家信息,比如昵称等信息。主播端111生成的第一游戏数据包括的游戏信息包括游戏名称、玩家人数、主播端ID和玩家端ID等。

[0097] S301b直播服务器12根据游戏信息与游戏服务器13建立连接,以将第一游戏数据发送给游戏服务器13。

[0098] 当然,直播服务器12和游戏服务器13也可以是一直处于连接状态,在不存在数据交互时,例如游戏服务器13处于低功耗状态,当存在数据交互时,游戏服务器13处于正常运行状态。

[0099] S302:直播服务器12根据第一直播过程数据和游戏匹配数据得到直播数据和与直播数据相对应的组队入口数据,并将组队入口数据至少发送至游客端113。

[0100] 进一步地,直播服务器12还可以将组队入口数据发送至主播端111、游客端113以及玩家端112。如果直播服务器12将组队入口数据发送至主播端111、玩家端112,由于玩家端112和主播端111都处在直播界面201、202,因此组队入口数据所对应的组队入口301a显

示在游戏组队界面301上时,由于游戏组队界面301不同于直播界面201、202,因此玩家端112和主播端111无法看到组队入口301a,因为需要退出直播界面201、202在相应的游戏组队界面301上去查看,但不妨碍直播服务器12可以将组队入口数据发送至主播端111及玩家端112,例如主播端111所对应的组队入口数据也会发送给其他主播端111。当然,还可以发送至观众端114。

[0101] S303:游客端113根据组队入口数据在游客端113相应的游戏组队界面301上显示组队入口数据对应的组队入口301a。

[0102] 在进一步实施例中,游戏组队界面301显示的内容进一步包括组队入口301a以及弹幕信息,弹幕信息包括游客端113在游戏组队界面301上发送的信息,比如聊天、吐槽等信息,也可以包括直播服务器12所提取的直播信息。直播信息包括玩家端112在直播界面201上发送信息,和/或观众端114在直播界面201上发送的信息。或者,直播信息还可以包括主播端在直播界面201上发送的信息。弹幕信息显示于该游戏组队界面301上。同时,组队入口301a与弹幕信息不重叠能够便于游客或者其他用户能够清楚看到组队入口301a和弹幕信息,提高交互体验。

[0103] S304:游客端113在游戏组队界面301上接收入口选择指令,并将入口选择指令发送至直播服务器12。

[0104] 例如,作为游客的用户通过触控屏幕的当前游戏组队界面301的组队入口301a,游客端113在当前的游戏组队界面301接收到入口选择指令,进一步将入口选择指令发送至直播服务器12,该组队入口301a可以对应有一个游戏和至少一个直播界面201。

[0105] S305:直播服务器12根据入口选择指令,将直播数据发送至与入口选择指令相对应的游客端113,以使得游客端113进入与直播数据对应直播界面201,参与游戏组队以成为玩家端112。

[0106] 例如,直播服务器12接收到游客端113的入口选择指令后,例如获取该入口选择指令所对应的直播数据,从而获取到游戏组队相关的信息等,然后将直播数据发送至选择该组队入口301a的游客端113。用户端11在接收到直播数据之后,进入到与直播数据对应的直播界面201,并进行游戏组队,此时游客端113转变成为玩家端112。

[0107] S306:玩家端112在直播过程中生成第二直播过程数据,并将第二直播过程数据发送给直播服务器12。

[0108] 玩家端112在参与主播端111的直播过程中,可能产生语音、文字、图片、视频流等数据,也即第二直播过程数据。玩家端112将产生的第二直播过程数据发送给直播服务器12,以便直播间内的其他用户端11能够接收到玩家端112所发的信息。

[0109] S307:观众端114在直播过程中生成第三直播过程数据,并将第三直播过程数据发送给直播服务器12。

[0110] 同理,观众端114在参与主播端111的直播过程中,可能产生语音、文字、图片、视频流等数据,也即第三直播过程数据。观众端114将产生的第三直播过程数据发送给直播服务器12,以便直播间内的其他用户端11能够接收到观众端114所发的信息。

[0111] S308:直播服务器12根据第一直播过程数据、第二直播过程数据和第三直播过程数据得到直播数据。

[0112] 在组队已经完成后进行玩游戏时,直播服务器12将第一直播过程数据、第二直播

过程数据和第三直播过程数据融合得到直播数据,该直播数据对应一个直播间,或者主播之间连麦时的连麦直播间(例如两个直播间相当于融为一个直播间)。

[0113] S309:在游戏的组队完成后进行游戏时,主播端111和玩家端112生成第一游戏数据,并通过直播服务器12将第一游戏数据发送至游戏服务器13。

[0114] 在组队完成后,主播端111和玩家端112进行玩游戏,在本实施例中,主播端111可以和多个玩家端112组成队伍。主播端111的队伍可以和其他主播端111组成的队伍进行游戏对战,也即主播端111之间进行连麦后,分别形成队伍进行游戏对战。在本实施例中,参与游戏的主播端111和玩家端112在游戏过程中,会生成第一游戏数据,通过直播服务器12发送至游戏服务器13。第一游戏数据至少包括主播端111启动游戏所发送的游戏信息,以及主播端111和玩家端112对可被操作的游戏数据对应的游戏界面进行操作而生成的操作数据。

[0115] S310:游戏服务器13根据第一游戏数据得到第二游戏数据,并将第二游戏数据发送至直播服务器12。

[0116] 游戏服务器13根据第一游戏数据得到第二游戏数据并发送至直播服务器12,通过游戏服务器13和直播服务器12之间的不断交互可以实现直播和游戏在同一直播界面202上进行,同时减少了游戏服务器13的负担。

[0117] S311a:直播服务器12根据游戏信息将第一直播数据和第二游戏数据进行融合处理后发送至主播端111。

[0118] S312a:主播端111根据融合处理后的第一直播数据和第二游戏数据显示相应游戏界面的第一直播界面202。如图6所示的直播界面202。

[0119] 主播端111所接收的第一直播数据至少包括观众端114和玩家端112在直播界面202上所发送的信息、图片、视频等数据,当然在与其他主播端111进行连麦时,还可以包括其他主播端111及其队伍所发送的数据。主播端111接收到经过融合后的第一直播数据和第二游戏数据在同一个直播界面202上同时显示游戏界面和直播过程,得到第一直播界面202。主播端111的第一直播界面202中的游戏界面是可操作的,以便于进行玩游戏。

[0120] S311b:直播服务器12根据游戏信息将第二直播数据和第二游戏数据经过融合处理后发送至玩家端112。

[0121] S312b:玩家端112根据融合处理后的第二直播数据和第二游戏数据显示融入相应游戏界面的第二直播界面202。如图6所示的直播界面202。

[0122] 玩家端112所接收到的第二直播数据例如包括:主播端111和观众端114所发送的信息、图片、语音、视频流等数据,当然在主播端111和其他主播端进行连麦玩游戏时,第二直播数据还例如包括:其他主播端111及其队伍的在连麦直播和游戏过程中所产生的数据。玩家端112接收到融合处理后的第二直播数据和第二游戏数据在同一个直播界面202上同时显示游戏界面和直播过程,也即显示第二直播界面202。玩家端112的第二直播界面202中的游戏界面同样是可操作的,以便于进行玩游戏。

[0123] S311c:直播服务器12将第三直播数据和第二游戏数据进行融合处理后发送至观众端114。

[0124] S312c:观众端114根据融合处理后的第三直播数据和第二游戏数据显示融入相应游戏界面的第三直播界面202。如图6所示的直播界面202。

[0125] 观众端114所接收的第三直播数据至少包括玩家端112和主播端111在直播界面

202上所发送的信息、图片、视频、语音、表情等数据,当然在主播端111和其他主播端111进行连麦玩游戏时,第三直播过程数据还例如包括其他主播端111及其队伍在连麦直播和玩游戏过程中所产生的数据。观众端114接收到融合处理后的第三直播数据和第二游戏数据在同一个直播界面202上同时显示游戏界面和直播过程,显示第三直播界面202。观众端114的第三直播界面202中的游戏界面是不可操作的,不能进行玩游戏,只能观看整个游戏过程,当然可以在第三直播界面202的直播区域202a内进行发送信息、图片、视频、语音、表情等,进行互动和交流。

[0126] 在本实施例中,第一直播界面202、第二直播界面202以及第三直播界面202都以图6中的202作为举例,实际上第一直播界面202、第二直播界面202和第三直播界面202可以是存在区别的,三者之间可以按照实际情况去设计不同的界面。

[0127] 在本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第三实施例中,当用户端11,例如游客端113上的游戏组队界面301上显示多个组队入口301a时,多个组队入口301a按照预定条件进行排布,其中直播服务器12根据多个主播端111的直播界面201的访问量和/或关注量确定预定条件。

[0128] 如图5所示,例如游客端113的游戏组队界面301上显示多个组队入口301a时,多个组队入口301a对应进行游戏组队的不同的主播端111,游客端113按照主播端111的直播界面201的访问量和/或关注量的多少进行对该多个组队入口301a依次进行排布,访问量大的排在游戏组队界面301的最顶部。其中该多个组队入口301a可以是由直播服务器12进行随机推荐的,或者是由直播服务器12判断进行组队的主播端111满足预设要求后予以推荐的。

[0129] 如图5所示,可选的是,直播服务器12根据多个主播端111的信息将多个组队入口301a进行分类且标签化。主播端111的信息,包括其对应主播端111的基本信息,比如性别、年龄、生日、位置等信息以及直播服务器12所获取的主播端111的访问量/关注量、游戏胜场数量等信息。标签比如热门标签、美女标签、游戏达人标签、直播达人标签。

[0130] 具体地,由直播服务器12在判断进行组队的主播端111满足预设要求后予以推荐。可以分为如下场景:

[0131] 如图5所示,直播服务器12判断游客端113所对应的用户为新用户时,例如向其推荐具有如下标签的主播端111的组队入口301a:游戏胜利场数排名前3、美女标签、近距离标签(距离小于10km)、万人迷标签(粉丝数大于5000)。

[0132] 在直播服务器12可以设定具体的推荐规则,例如组队入口301a所对应的主播端111需要同时满足两个或以上的标签,或者可以一个标签即可。

[0133] 如图5所示,直播服务器12判断游客端113所对应的用户为老用户时,例如向其推荐具有如下标签的主播端111的组队入口301a:亲密战友(曾经一起玩过游戏的主播或玩家)、近距离标签(距离小于10km)、擦肩而过(曾经一起观看过游戏)、仇人(在游戏中被对方杀死过)等。

[0134] 在直播服务器12可以设定具体的推荐规则,例如组队入口301a所对应的主播端111需要同时满足两个或以上的标签,或者可以一个标签即可。

[0135] 可选的是,直播服务器12根据游客端113的相应的配置数据确定预定条件。例如游客端113的配置数据包括对某些主播进行关注,并加入白名单等方面的数据,那么直播服务器12可以根据游客端113的配置数据跟其所加入白名单的主播在进行游戏组队时,优先在

游戏组队界面301显示组队入口301a。

[0136] 参阅图10,本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第四实施例,是基于本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第三实施例的基础上,以用户端11作为执行主体,对该直播间进入方法进行描述。因此本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第四实施例,可以具体参考本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第三实施例,在此不再赘述。本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第四实施例包括如下步骤:

[0137] S401:用户端11在直播过程中的直播界面201上接收游戏选择指令,分别生成直播过程数据和游戏匹配数据,用户端11将直播过程数据和游戏匹配数据发送至直播服务器12。

[0138] S402:用户端11接收直播服务器12根据直播过程数据和游戏匹配数据所得到的直播数据和与直播数据相对应的组队入口数据。

[0139] S403:用户端11根据组队入口数据在用户端11相应的游戏组队界面301上显示组队入口数据对应的组队入口301a。

[0140] S404:用户端11在游戏组队界面上301上接收入口选择指令,并将入口选择指令发送至直播服务器12。

[0141] S405:用户端11接收直播服务器12根据入口选择指令所发送的直播数据,以进入与直播数据对应的直播界面201,参与游戏组队。

[0142] S406:在进行游戏时,用户端11接收经过直播服务器12进行融合处理后的游戏数据和直播数据,并根据直播数据和游戏数显示融入相应游戏界面的直播界面202,如图6所示的直播界面202。

[0143] 本实施例的具体阐述,请参见上述本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第三实施例的相应描述,在此不再赘述。

[0144] 参阅图1和图8,本申请直播系统实施例,是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第四实施例中所涉及的直播系统10的阐述,因此本申请直播系统实施例,可以具体参考本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第四实施例,在此不再赘述。本申请直播系统实施例至少包括多个用户端11、直播服务器12和游戏服务器13,其中多个用户端11分别与直播服务器12通信连接,游戏服务器13和直播服务器12通信连接。

[0145] 用户端11用于在直播过程中的直播界面201上接收游戏选择指令,以分别生成直播过程数据和游戏匹配数据,用户端11用于将直播过程数据和游戏匹配数据发送至直播服务器12。

[0146] 直播服务器12用于根据直播过程数据和游戏组队数得到直播数据和与直播数据相对应的组队入口数据,并将组队入口数据发送至用户端11。

[0147] 如图5所示,用户端11用于根据组队入口数据在用户端11相应的游戏组队界面301上显示组队入口数据对应的组队入口301a。用户端11用于在游戏组队界面301上接收入口选择指令,并将入口选择指令发送至直播服务器12。

[0148] 直播服务器12用于根据入口选择指令,将直播数据发送至与入口选择指令相对应的用户端11,以使得用户端11进入与直播数据对应的直播界面201,参与游戏组队。

[0149] 用户端11用于在进行游戏时,接收经过直播服务器12融合处理后的游戏数据和直播数据。

[0150] 用户端11用于根据融合处理后的直播数据和游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面202,如图6所示的直播界面202。

[0151] 本实施例的具体阐述,请参见上述本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施至第四实施例的相应描述,在此不再赘述。

[0152] 参阅图11,本申请电子终端第一实施例,是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第四实施例中所涉及用户端11的功能性结构的阐述,因此本申请电子终端第一实施例,可以具体参考本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施至第四实施例,在此不再赘述。本申请电子终端第一实施例包括显示模块11a、接收模块11b、处理模块11c、发送模块11d。

[0153] 其中,显示模块11a用于在直播过程中显示直播界面201,以及显示游戏组队界面301,直播界面201不同于游戏组队界面301。

[0154] 接收模块11b用于在直播过程中的直播界面201上接收游戏选择指令。

[0155] 处理模块11c用于根据直播过程和游戏选择指令分别生成直播过程数据和游戏匹配数据。

[0156] 发送模块11d用于将直播过程数据和游戏匹配数据发送给直播服务器12,以使得直播服务器12根据直播过程数据和游戏匹配数据得到直播数据和与直播数据相对应的组队入口数据。

[0157] 其中,接收模块11b进一步用于接收组队入口数据。如图5所示,显示模块11a进一步用于将在游戏组队界面301上显示组队入口数据对应的组队入口301a。接收模块11b进一步用于在游戏组队界面301上接收选择组队入口301a的入口选择指令。发送模块11d进一步用于将入口选择指令发送至直播服务器12,以使得直播服务器12根据入口选择指令,将直播数据发送至与入口选择指令相对应的电子终端,以使得电子终端进入与直播数据对应的直播界面201,参与游戏组队。其中,在游戏的组队完成后,接收模块11b进一步用于接收经过直播服务器12融合处理后的直播数据和游戏数据,其中游戏数据是由游戏服务器13发送给直播服务器12的。显示模块11a进一步用于根据融合处理的游戏数据和直播数据显示融入相应游戏界面的直播界面202,如图6所示的直播界面202。

[0158] 本实施例的具体阐述,请参见上述本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施至第四实施例的相应描述,在此不再赘述。

[0159] 参阅图12,本申请电子终端第二实施例,是本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第四实施例中所涉及用户端11的硬件结构的阐述,因此本申请电子终端第二实施例,可以具体参考本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施至第四实施例,在此不再赘述。本申请电子终端第二实施例包括处理器101和通信电路102,处理器101和通信电路102耦接。处理器101用于控制电子终端的操作,通信电路102是用于处理器101与其他设备通信的接口。

[0160] 处理器101用于通过通信电路102在直播过程中的直播界面201接收游戏选择指令。

[0161] 处理器101用于根据直播过程和游戏选择指令生成直播过程数据和游戏匹配数

据。

[0162] 处理器101用于通过通信电路102将直播过程数据和游戏匹配数据发送给直播服务器12,以使得直播服务器12根据直播过程数据和游戏匹配数据得到直播数据和与直播数据相对应的组队入口数据。

[0163] 处理器101用于通过通信电路102接收组队入口数据。

[0164] 处理器101用于根据组队入口数据在相应的游戏组队界面301上显示对应的组队入口301a,如图5所示的游戏组队界面和组队入口301a。

[0165] 处理器101用于通过通信电路102在游戏组队界面301上接收入口选择指令。

[0166] 处理器101用于通过通信电路102将入口选择指令发送至直播服务器12;

[0167] 处理器101用于通过通信电路102接收直播服务器12根据入口选择指令所发送的直播数据和游戏匹配数据,以进入与直播数据对应的直播界面201,参与游戏组队。

[0168] 处理器101用于在游戏时后,通过通信电路102接收经过直播服务器12融合处理后的游戏数据和直播数据,并根据直播数据和游戏数据显示融入相应游戏界面的直播界面202,如图6所示的直播界面201。游戏数据是由游戏服务器13发送给直播服务器12的。

[0169] 在本实施例中,处理器101还可以称为CPU(Central Processing Unit,中央处理单元)。处理器101可能是一种集成电路芯片,具有信号的处理能力。处理器101还可以是通用处理器、数字信号处理器(DSP)、专用集成电路(ASIC)、现成可编程门阵列(FPGA)或者其他可编程逻辑器件、分立门或者晶体管逻辑器件、分立硬件组件。通用处理器可以是微处理器或者该处理器101也可以是任何常规的处理器等。

[0170] 参阅图13,本申请具有存储功能的装置实施例,存储有程序数据,程序数据被执行时能够实现如上述本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第四实施例所涉及的步骤,具体参照本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第四实施例,在此不再赘述。

[0171] 本申请基于直播进行游戏的直播间进入方法第一实施例至第四实施例所涉及的方法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,可以存储在一个计算机可读取存储介质中。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一个存储装置14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)或处理器(processor)执行本发明各个实施方式方法的全部或部分步骤。而前述的装置14包括:U盘、移动硬盘、只读存储器(ROM,Read-Only Memory)、随机存取存储器(RAM,Random Access Memory)、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质,或包括存储介质的电脑等其他装置。

[0172] 综上所述,上述各实施例通过根据直播数据和游戏匹配数据在相应的游戏组队界面301上提供组队入口301a,能够方便用户能够通过该组队入口301a进入到相应的直播界面201参与游戏组队,同时本实施例通过直播服务器12、游戏服务器13和客户端11之间的交互,使得能够在直播界面202上直接玩游戏,直接操作直播界面202的游戏区域202b即可进行玩游戏,解决了现有技术中直播与游戏独立不相干,交互体验差等问题。作为观众的用户能够在观看直播的时候,也可以看到游戏过程,增加了直播的趣味性。进一步地,游戏数据通过直播服务器12传输到客户端11上,可以减少游戏服务器与参与游戏的用

户端11交互次数,减少游戏服务器13的压力。

[0173] 以上所述仅为本申请的实施方式,并非因此限制本申请的专利范围,凡是利用本申请说明书及附图内容所作的等效结构或等效流程变换,或直接或间接运用在其他相关的技术领域,均同理包括在本申请的专利保护范围内。

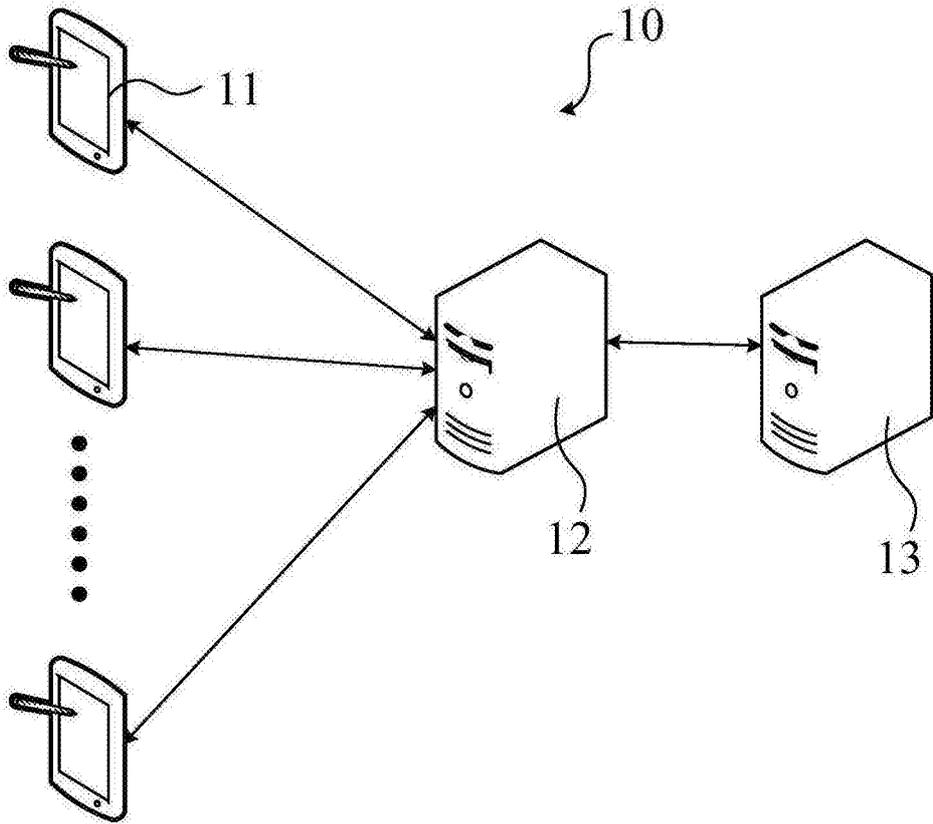


图1

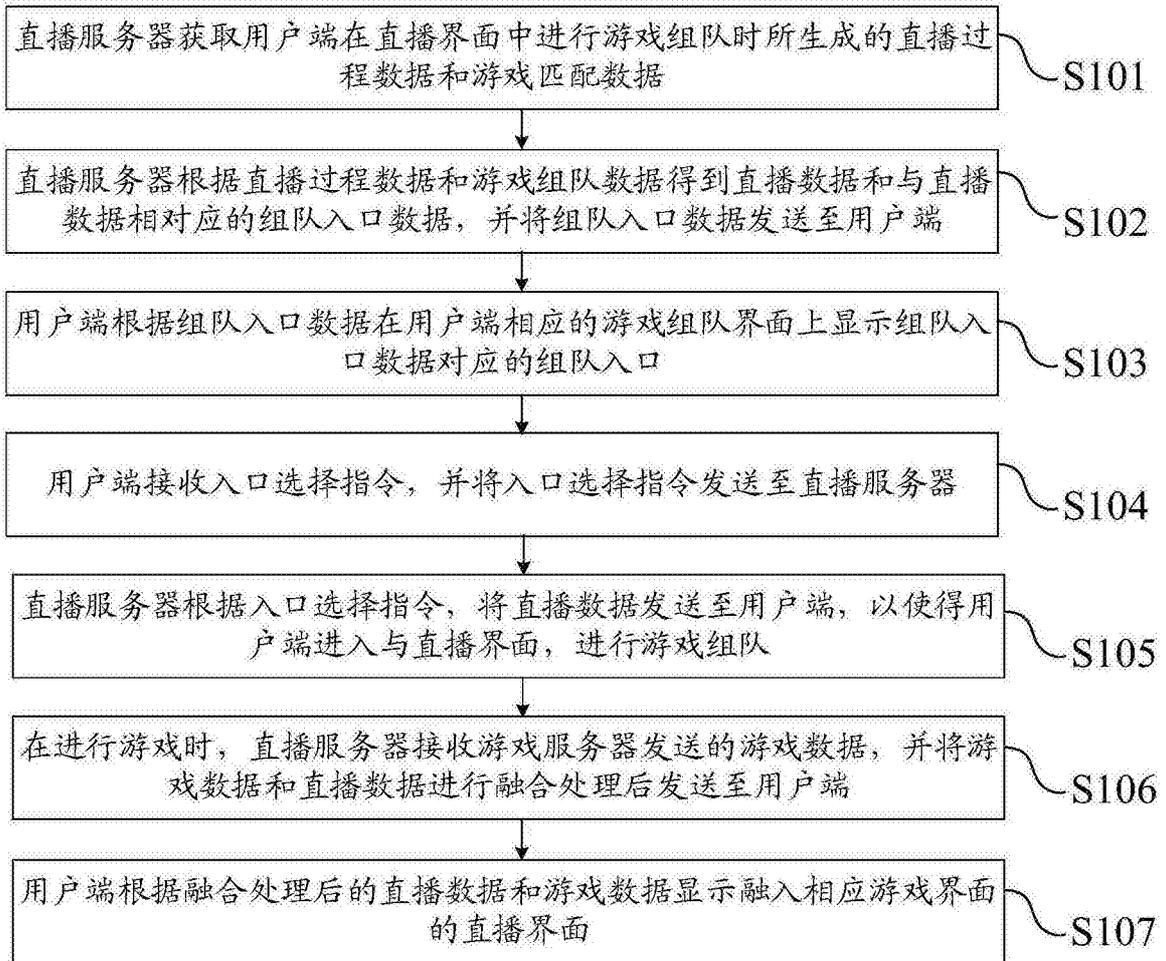


图2

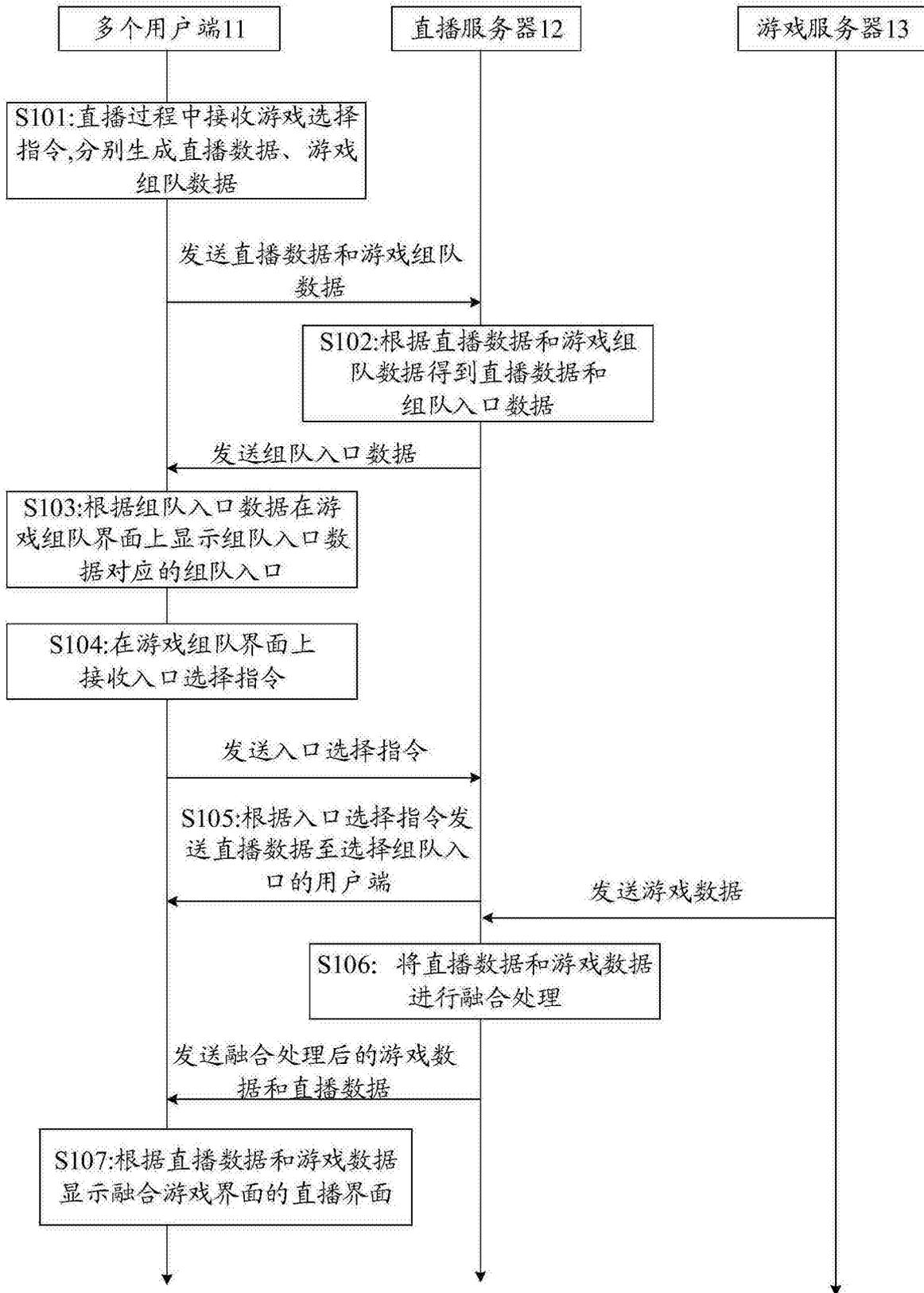


图3

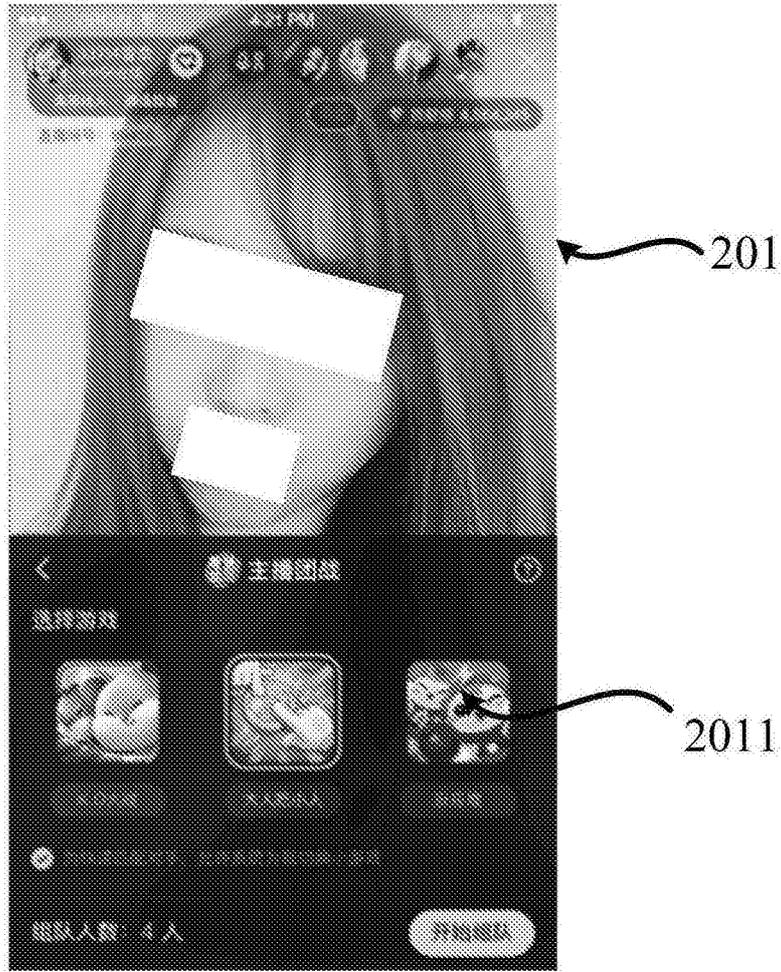


图4

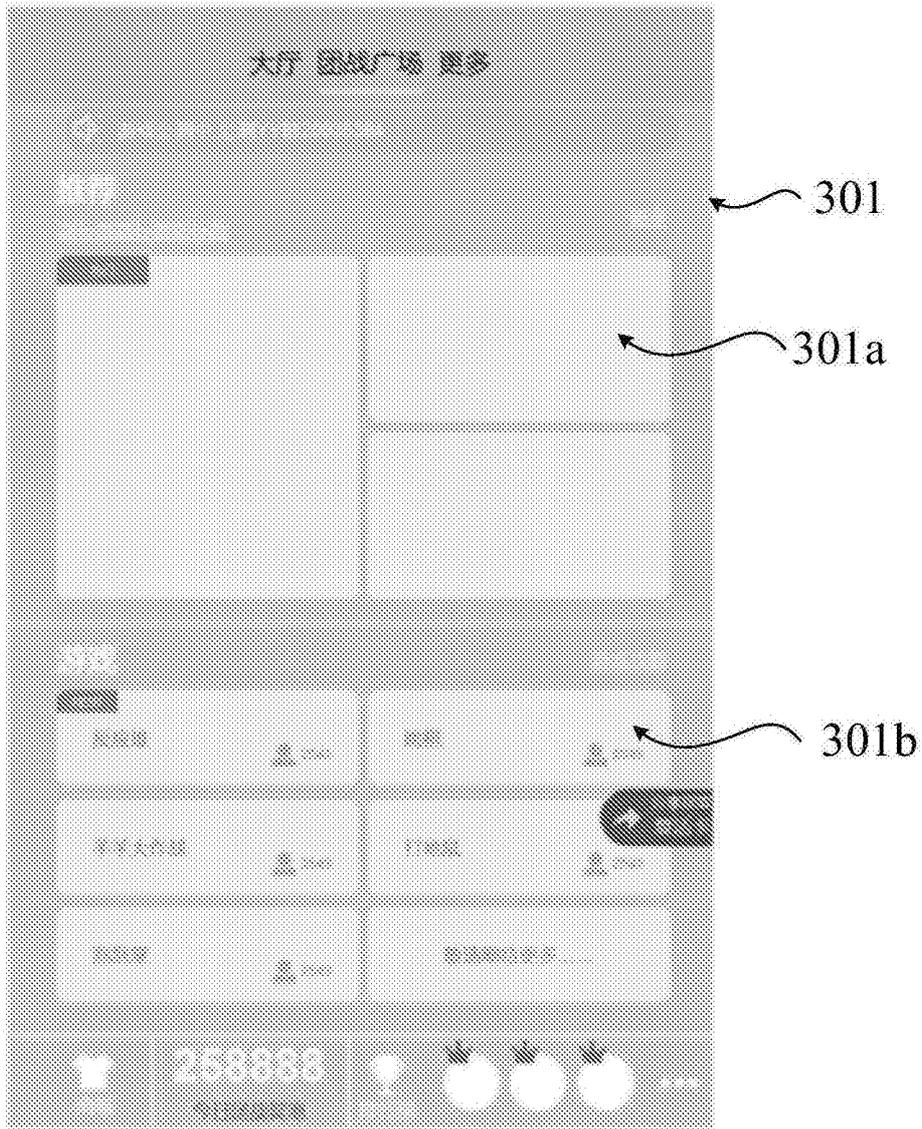


图5



图6

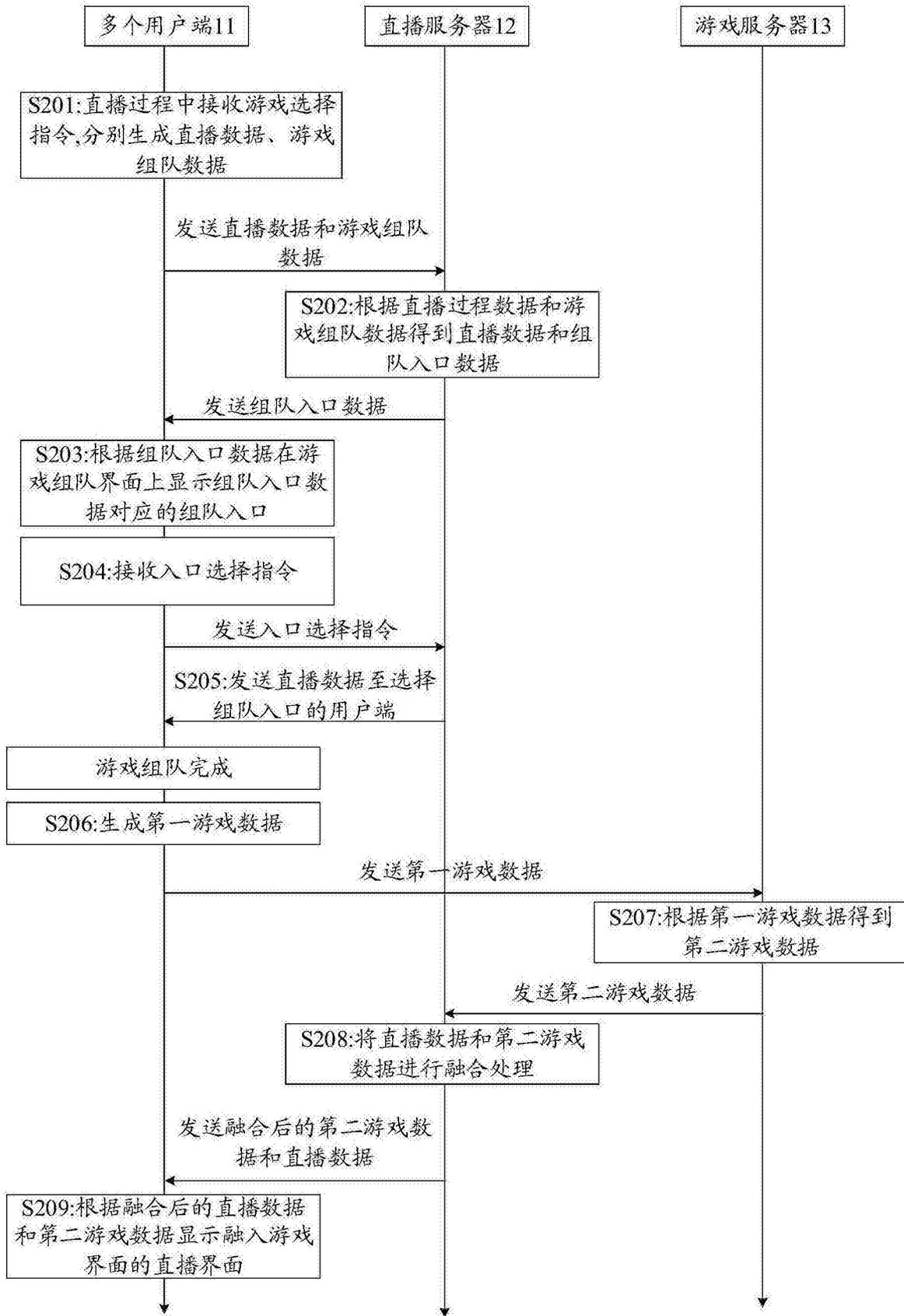


图7

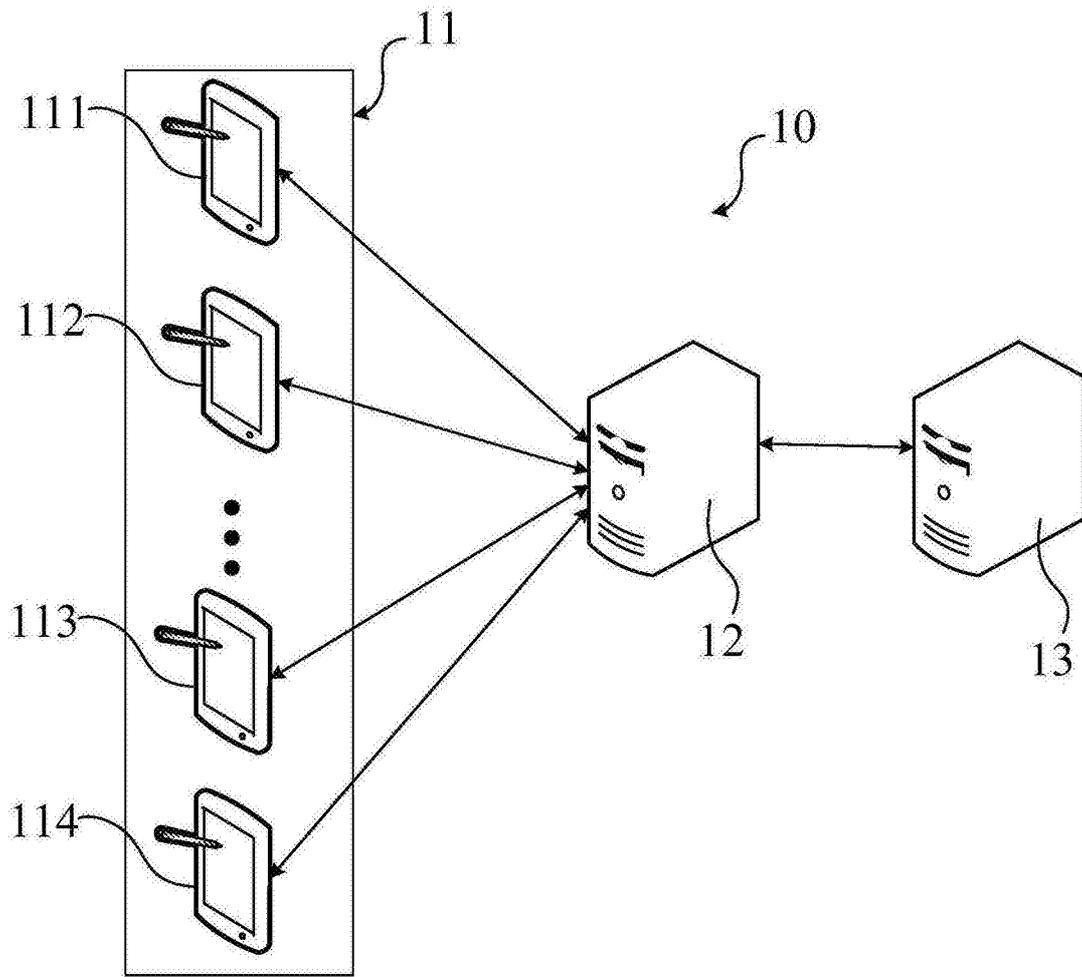


图8

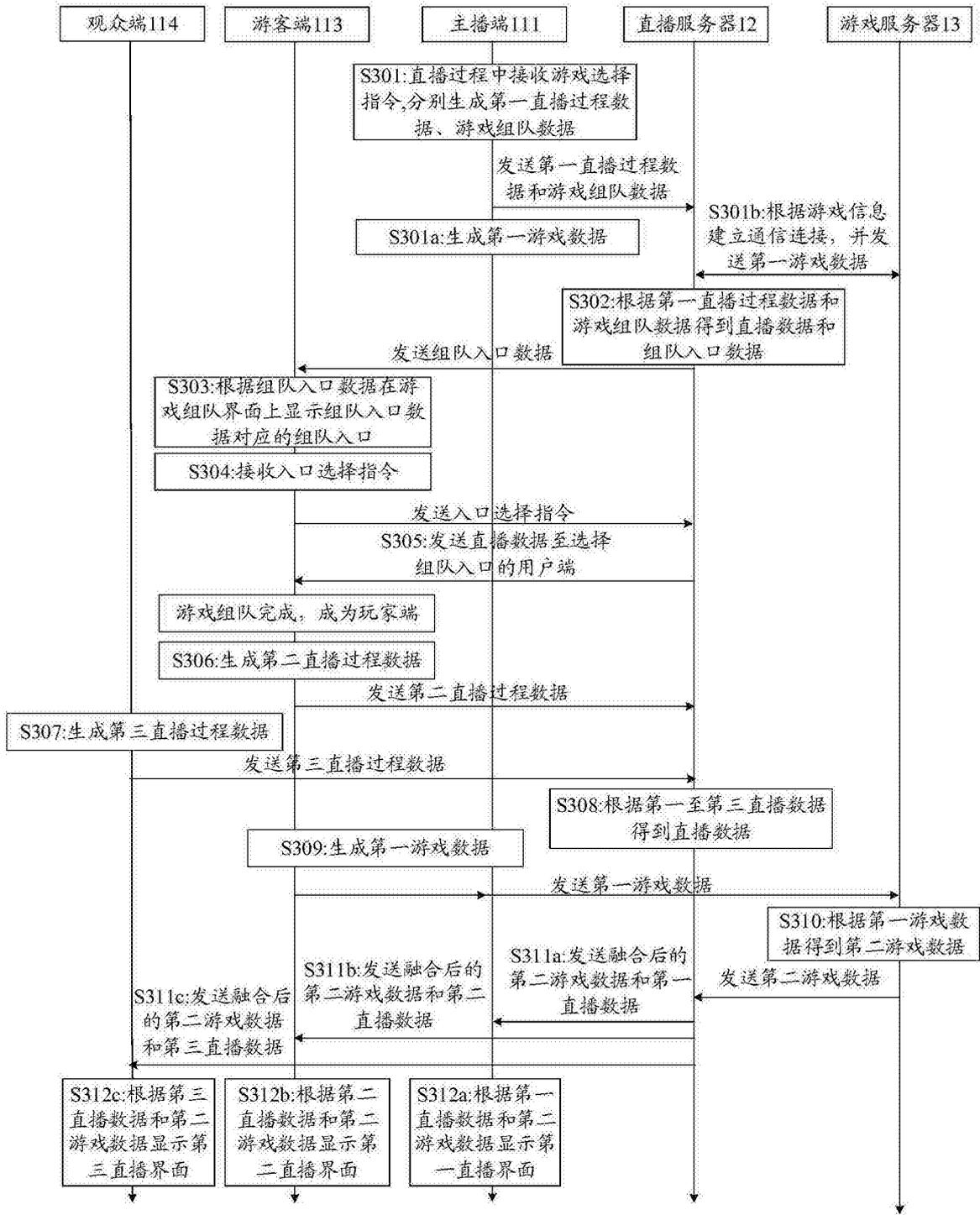


图9

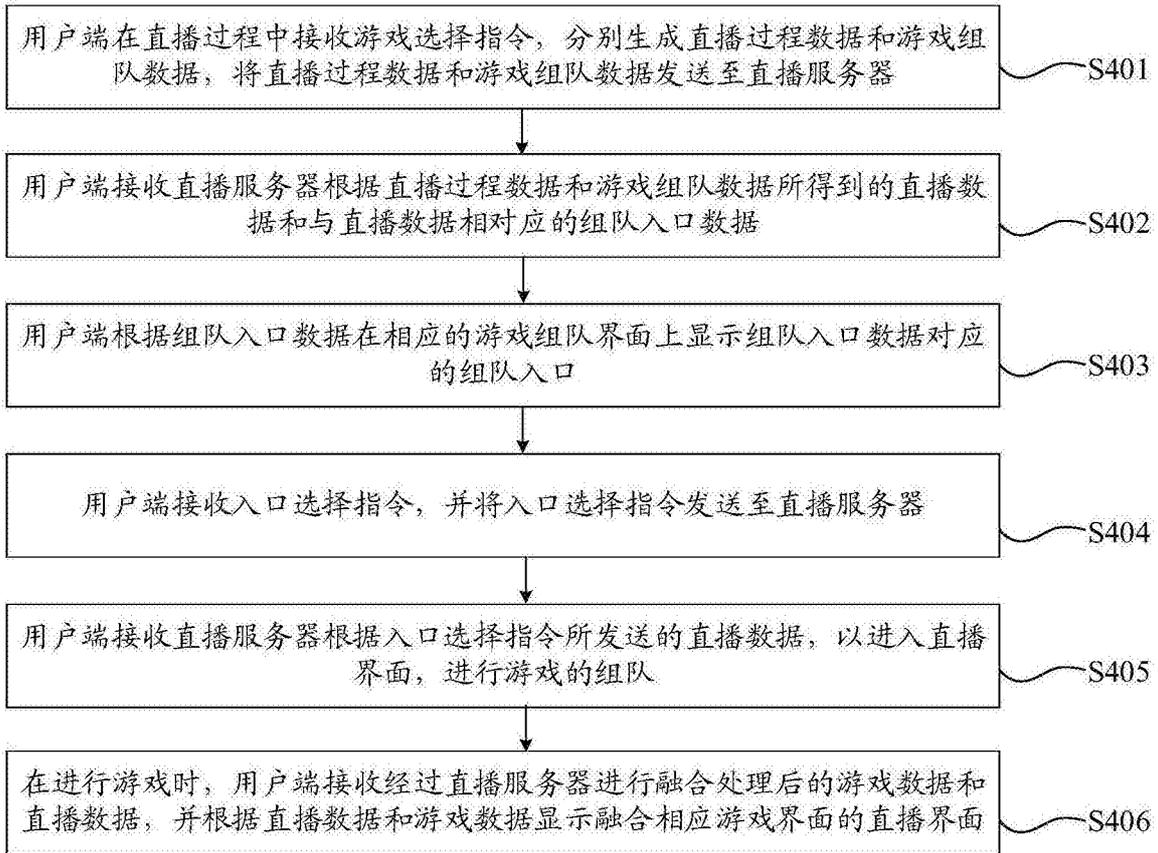


图10

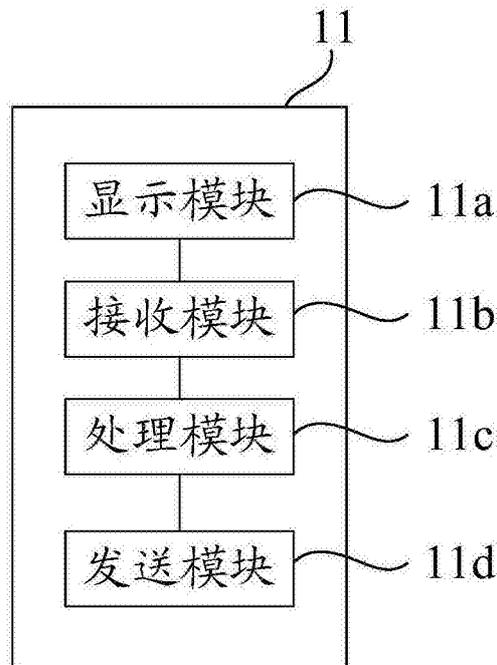


图11

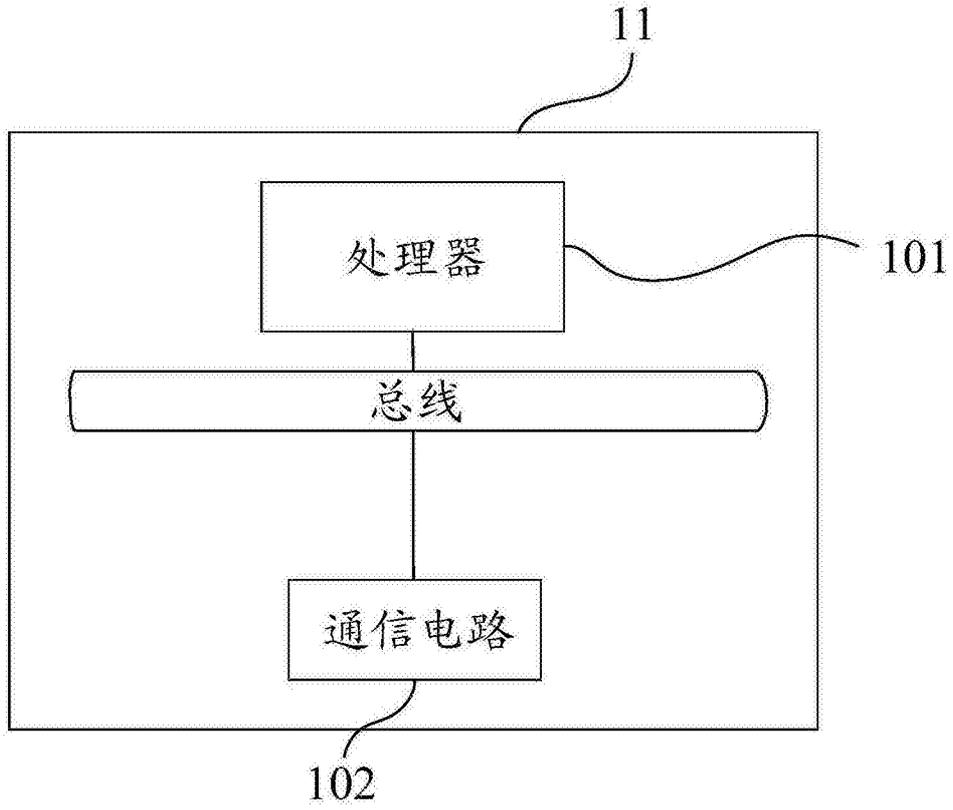


图12

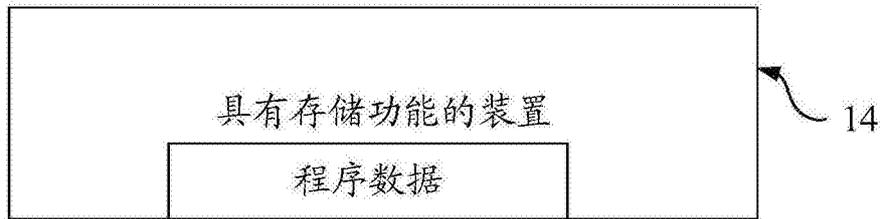


图13