

(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
2022 年 1 月 27 日 (27.01.2022)



(10) 国际公布号
WO 2022/016750 A1

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/85 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2020/129853

(22) 国际申请日: 2020 年 11 月 18 日 (18.11.2020)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
202010711321.8 2020 年 7 月 22 日 (22.07.2020) CN

(71) 申请人: 网易 (杭州) 网络有限公司 (NETEASE (HANGZHOU) NETWORK CO., LTD.) [CN/CN]; 中国浙江省杭州市滨江区网商路 599 号网易大厦, Zhejiang 310052 (CN)。

(72) 发明人: 张泽权 (ZHANG, Zequan); 中国浙江省杭州市滨江区网商路 599 号网易大厦由网易 (杭州) 网络有限公司转交, Zhejiang 310052 (CN)。

(74) 代理人: 北京律智知识产权代理有限公司 (BEIJING INTELLEGAL INTELLECTUAL PROPERTY AGENT LTD.); 中国北京市朝阳区慧忠路 5 号 B1605、B1606、B1607, Beijing 100101 (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, IT, 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: METHOD AND APPARATUS FOR PROCESSING RECOMMENDED INFORMATION, AND DEVICE AND STORAGE MEDIUM

(54) 发明名称: 推荐信息的处理方法、装置、设备及存储介质

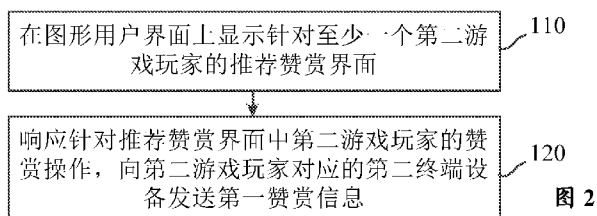


图 2

- 110 Display, on a graphical user interface, a recommended praise interface for at least one second game player
- 120 In response to a praise operation regarding the second game player in the recommended praise interface, send first praise information to a second terminal device corresponding to the second game player

(57) Abstract: A method and apparatus for processing recommended information, and a device and a storage medium. The method comprises: displaying, on a graphical user interface, a recommended praise interface for at least one second game player (110), wherein a game interaction between the at least one second game player and a first game player corresponding to a first terminal device satisfies a preset interaction condition; and in response to a praise operation of the second game player in the recommended praise interface, sending first praise information to a second terminal device corresponding to the second game player (120). The praise rate between players is increased, and game interactivity is enhanced.

(57) 摘要: 一种推荐信息的处理方法、装置、设备及存储介质, 该方法包括: 在图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面(110), 至少一个第二游戏玩家与第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件, 响应针对推荐赞赏界面中第二游戏玩家的赞赏操作, 向第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息(120)。提高了玩家之间的赞赏率, 增强了游戏互动性。

PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US,
UZ, VC, VN, WS, 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))。

推荐信息的处理方法、装置、设备及存储介质

本申请要求于 2020 年 07 月 22 日提交的申请号为 202010711321.8、名称为“推荐信息的处理方法、装置、设备及存储介质”的中国专利申请的优先权，该中国专利申请的全部内容通过引用全部并入全文。

技术领域

本公开实施例涉及游戏领域，尤其涉及一种推荐信息的处理方法、装置、设备及存储介质。

背景技术

目前的多人竞技游戏提供赞赏功能，即玩家可以对比赛有积极贡献或者表现出色（包括展现竞技风范、团队精神和出色指挥等）的玩家给予赞赏，赞赏他人的同时也能为玩家获得额外的游戏体验。

赞赏他人通常是一种“无私的奉献”，能同时收到其他玩家赞赏的概率不大。相关技术中，在每局比赛结束后，游戏界面显示游戏对局中队友的各项数据并且提供了对应的点赞功能，玩家可使用该点赞功能选择预设的赞赏标签为队友玩家发出赞赏信息。

然而，大部分情况下，玩家都是凭感觉赞赏其他玩家，例如仅赞赏技能好或者相互认识的玩家。如此一来，使得玩家发出的赞赏信息无法客观反映队友玩家在游戏的表现，并且仅点赞部分玩家也会造成游戏赞赏分布不均，玩家之间相互赞赏率低，影响玩家的游戏体验。

发明内容

本公开实施例的第一方面提供一种推荐信息的处理方法，通过执行游戏应用并在第一终端设备的显示器上渲染得到图形用户界面，所述方法包括：

在所述图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面，其中，所述至少一个第二游戏玩家与所述第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件；

响应针对所述推荐赞赏界面中所述第二游戏玩家的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

可选地，所述第一赞赏信息为根据所述游戏互动确定的赞赏评价信息。

可选地，所述推荐赞赏界面包括与每个所述第二游戏玩家对应的赞赏控件；

在一种可能的实施方式中，所述响应针对所述推荐赞赏界面中所述第二游戏玩家的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息，包括：

响应作用于所述赞赏控件的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送所述第一赞赏信息。

在一种可能的实施方式中，所述方法还包括：

- 5 响应作用于所述推荐赞赏界面的第一操作，将所述推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面，其中，所述全部游戏玩家涵盖所述第二游戏玩家。

在一种可能的实施方式中，所述方法还包括：

响应针对所述全局赞赏界面中目标游戏玩家的赞赏操作，向所述目标游戏玩家对应的第三终端设备发送第二赞赏信息，其中，所述目标游戏玩家为所述全部游戏玩家中的至少一个游戏玩家。

- 10 可选地，所述全局赞赏界面提供至少一个预设赞赏评价信息，所述第二赞赏信息为根据针对所述至少一个预设赞赏评价信息的选定操作而确定的赞赏评价信息。

可选地，所述预设互动条件包括以下条件的至少一项：

游戏互动次数大于预设次数阈值，游戏互动时长大于预设时间阈值。

- 15 可选地，所述推荐赞赏界面还包括：所述第二游戏玩家的名称，头像，互动记录，赞赏标签的至少一项。

可选地，所述赞赏控件上显示所述第一赞赏信息。

可选地，所述推荐赞赏界面还包括第一控件，所述第一控件用于跳过对所述第二游戏玩家的赞赏操作或者提交赞赏。

可选地，所述推荐赞赏界面还包括第二控件，所述第二控件用于显示倒计时信息。

- 20 在一种可能的实施方式中，所述方法还包括：

在倒计时结束后，将所述推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面。

可选地，所述预设互动条件包括与游戏互动类型相关的预设互动条件，所述游戏互动类型包括以下至少一项：助攻类型、救治类型、协同作战类型以及护卫类型。

- 25 可选地，所述助攻类型的预设互动条件包括：与所述第一游戏玩家共同消灭敌人的数量大于第一数量，或者，助攻所述第一游戏玩家的次数大于第一次数；

所述救治类型的预设互动条件包括：给予所述第一游戏玩家生命值总量大于第二数量，或者，救治所述第一游戏玩家的次数大于第二次数；

所述协同作战类型的预设互助条件包括：与所述第一游戏玩家并肩作战次数大于第三次数；

- 30 所述护卫类型的预设互助条件包括：帮助所述第一游戏玩家抵挡伤害的总量大于第三数量，或者，帮助所述第一游戏玩家抵挡伤害的次数大于第四次数。

在一种可能的实施方式中，所述方法还包括：

响应作用于所述推荐赞赏界面或全局赞赏界面的第二操作，所述第二操作用于请求预览与任意一个所述第二游戏玩家交互的互动画面；

- 35 在所述推荐赞赏界面或者所述全局赞赏界面上显示所述互动画面。

本公开实施例的第二方面提供一种推荐信息的处理装置，包括：

显示模块，用于在所述图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面，其中，所述至少一个第二游戏玩家与所述第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件；

- 5 发送模块，用于响应针对所述推荐赞赏界面中所述第二游戏玩家的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

本公开实施例的第三方面提供一种电子设备，包括：存储器、处理器以及显示器；
所述存储器用于存储计算机程序和数据；

- 10 所述处理器用于调用所述存储器存储的计算机程序，以执行权利要求第一方面中任一项所述的推荐信息的处理方法；

所述显示器用于将所述数据渲染到图形用户界面上。

本公开实施例的第四方面提供一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，所述计算机程序被处理器执行以实现如第一方面中任一项所述的推荐信息的处理方法。

15 附图说明

- 图 1 为本公开实施例提供的推荐信息的处理方法的一种场景示意图；
图 2 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图；
图 3 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图；
图 4 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图；
20 图 5 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图；
图 6 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图；
图 7 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图；
图 8 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图；
图 9 为本公开实施例提供的一种全局赞赏界面的示意图；
25 图 10 为本公开实施例提供的一种全局赞赏界面的示意图；
图 11 为本公开实施例提供的全局赞赏界面中玩家汇总信息的变化示意图；
图 12 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图；
图 13 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图；
图 14 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图；
30 图 15 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理装置的结构示意图；
图 16 为本公开实施例提供的一种电子设备的硬件结构示意图。

具体实施方式

- 为使本公开实施例的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合本公开实施例中的附图，对本公开实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例是本公开一部分实施例，而不是全部的实施例。基于本公开中的实施例，本领域普通技术人员
- 35

在没有作出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都属于本公开保护的范围。

本公开的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”、“第三”“第四”等（如果存在）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，以便这里描述的本公开的实施例例如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，本文中使用的术语“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。

目前，游戏服务器提供赞赏功能，在游戏结束后，玩家可以自发对其他玩家进行赞赏。赞赏功能的设计初衷是赞赏具有出色行为的玩家，例如带领团队走向胜利、将团队利益放在个人利益至上、获胜有风度、战败有态度的玩家。赞赏情况可以在玩家的生涯概况、组队界面以及更多地方查看到，方便其他玩家获知该玩家的具体情况。保持高度赞赏值的玩家可以周期性地得到奖励，而有消极行为或者被多次封禁的玩家会损失所有的赞赏值。积累赞赏值有助于在比赛中获得更多队友的信赖，赞赏值越高在寻找队伍时会更有优势。

大多数情况下，玩家在比赛结束后，都是凭感觉赞赏其他玩家，很少会有确切的理由，大部分时候仅赞赏技能好或者相互认识的玩家，使得玩家发出的赞赏信息无法客观反映队友玩家在游戏的表现，因此并不能达到上述设计初衷。在实际游戏过程中，玩家能收到的赞赏也比较有限，这可能是由于赞赏分布不均，或者赞赏操作过于复杂导致。

为了提高玩家之间的赞赏率以及赞赏信息的客观性，实现良性评判，本公开实施例提供一种推荐信息的处理方法，其目的在于为玩家推荐可供赞赏的其他玩家，推荐的其他玩家与该玩家具有强关联性，例如玩家之间的互动次数较高，互动次数可以体现游戏过程中玩家间的互助性和一致性。玩家在终端设备的图形用户界面上查看服务器发送的推荐信息，从推荐的其他玩家中选择想要赞赏的玩家，由于推荐信息是服务器根据游戏历史数据统计得到的，推荐信息体现游戏真实的交互数据，玩家认同感强，可提高玩家之间的赞赏率。

图1为本公开实施例提供的推荐信息的处理方法的一种场景示意图，如图1所示，该场景包括多个终端设备（例如图1中的终端设备11、12、13）以及游戏服务器14，多个终端设备分别与游戏服务器14通信连接。

各个终端设备将不同玩家在同一游戏场景的操作信息发送至游戏服务器，在游戏结束后，游戏服务器根据各个玩家的历史操作信息，确定向各个玩家推荐的其他玩家的信息，向各个玩家的终端设备发送推荐信息，终端设备根据推荐信息在图形用户界面上展示推荐信息。

以终端设备11为例，如图1所示，玩家1通过终端设备11连接游戏服务器14，终端设备11将玩家1在游戏中的操作信息发送至游戏服务器14，游戏服务器14中记录了每一个玩家在本次游戏中的历史操作信息以及与其他玩家在游戏对局中相互配合操作的

交互信息。当本次游戏结束时，游戏服务器 14 可根据玩家 1 在本次游戏中的历史操作信息以及与其他玩家的交互信息，向玩家 1 的终端设备 11 发送推荐信息，用于向玩家 1 推荐在本次游戏中与玩家 1 互动次数大于预设次数阈值的至少一个其他玩家。终端设备 11 在图形用户界面上显示该推荐信息。应理解，不同玩家对应的推荐信息不同。各个玩家可根据图形用户界面上显示的推荐信息，对其他玩家进行赞赏，实现玩家之间的交互性赞赏。

需要指出的是，上述场景仅作为一种示例，游戏服务器的上述执行动作还可以由终端设备执行，对此本公开实施例不作任何限制。

下面采用几个具体实施例对本公开提供的技术方案进行详细说明。需要说明的是，下面几个具体实施例可以相互结合，对于相同或相似的内容，在不同的实施例中不再进行重复说明。

图 2 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图。如图 2 所示，本实施例提供的处理方法包括：

步骤 110、在图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面。其中，至少一个第二游戏玩家与第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件。

本实施例提供的推荐信息的处理方法可应用于多人竞技类游戏，包括多人合作作战。多人合作作战即将玩家分为两队或多队，同队玩家之间相互协作，共同完成团队任务，直至游戏结束。第一游戏玩家为同一游戏场景中的多个玩家中的任意一个，该玩家与同队玩家并肩作战，共同消灭敌人，在必要时可以帮助队友玩家抵挡伤害，或者，给予队友玩家治疗的生命值，同样的，该玩家也可以接受队友玩家给予的帮助或生命值。

在本实施例中，游戏结束后，第一游戏玩家对应的第一终端设备的图形用户界面显示针对第二游戏玩家的推荐赞赏界面。具体的，可通过获取第一游戏玩家在本次游戏中的历史记录，根据第一游戏玩家在本次游戏中的历史记录，确定在本次游戏中与第一游戏玩家的游戏互动满足预设互动条件的至少一个第二游戏玩家。

第一游戏玩家在本次游戏中的历史记录包括第一游戏玩家在本次游戏中的历史操作记录以及与其他玩家的互动记录。其中，历史操作记录包括第一游戏玩家在游戏场景中的射击操作、技能释放操作等。与其他玩家的互动记录包括第一游戏玩家给予或接受其他玩家生命值的记录、第一游戏玩家与其他玩家并肩作战的记录、第一游戏玩家与其他玩家共同消灭敌人的记录、其他玩家为第一游戏玩家抵挡伤害的记录、第一游戏玩家为其他玩家抵挡伤害的记录、第一游戏玩家与其他玩家之间的聊天记录、第一游戏玩家与其他玩家互发表情的记录等。

在本公开实施例中，预设互动条件包括以下条件的至少一项：

游戏互动次数大于预设次数阈值，游戏互动时长大于预设时间阈值。

作为一种示例，第二游戏玩家为与第一游戏玩家的游戏互动次数大于预设次数阈值的玩家。作为一种示例，第二游戏玩家为与第一游戏玩家的游戏互动时间大于预设时间阈值的

的玩家。作为一种示例，第二游戏玩家为与第一游戏玩家的游戏互动次数大于预设次数阈值，且与第一游戏玩家的游戏互动时间大于预设时间阈值的玩家。

可选地，在一些实施例中，上述预设互动条件包括与游戏互动类型相关的预设互动条件。不同游戏互动类型的预设互动条件不同。

- 5 作为一种示例，游戏互动类型包括以下至少一项：助攻类型、救治类型、协同作战类型、护卫类型。其中，助攻类型的预设互动条件包括：与第一游戏玩家共同消灭敌人的数量大于第一数量，或者，助攻第一游戏玩家的次数大于第一次数。救治类型的预设互动条件包括：给予第一游戏玩家生命值总量大于第二数量，或者，救治第一游戏玩家的次数大于第二次数。协同作战类型的预设互动条件包括：与第一游戏玩家并肩作战次数大于第三
- 10 次数。护卫类型的预设互动条件包括：帮助第一游戏玩家抵挡伤害的总量大于第三数量，或者，帮助第一游戏玩家抵挡伤害的次数大于第四次数。

- 在一种可选的实施例中，第一赞赏信息与游戏互动类型相匹配。例如，第一游戏玩家与第二游戏玩家在游戏中的共同消灭敌人的数量超过预设数量值时，则发送的第一赞赏信息可以是“合作愉快”。这样，可以自适应根据游戏互动类型为第一游戏玩家提供合适的第一
- 15 赞赏信息，使得发送的第一赞赏信息的内容可以更加准确体现出队友在游戏中的贡献，提升了玩家之间对于游戏赞赏的认可度和积极性。

 在本公开实施例中，推荐赞赏界面包括与每个第二游戏玩家对应的赞赏控件。可选地，在一些实施例中，推荐赞赏界面还包括第二游戏玩家的名称，头像，互动记录，赞赏标签的至少一项。

- 20 其中，互动记录是指第一游戏玩家与第二游戏玩家之间的互动记录，例如第一游戏玩家与第二游戏玩家共同消灭敌人的数量，第二游戏玩家给予第一游戏玩家生命值总量，第二游戏玩家与第一游戏玩家并肩作战次数，第二游戏玩家帮助第一游戏玩家抵挡伤害的次数等。

- 其中，赞赏标签用于指示对第二游戏玩家的赞赏评价信息，赞赏标签包括预设的赞赏
- 25 标签或自定义赞赏标签。其中，自定义赞赏标签可满足不同玩家的个性化需求。示例性的，赞赏标签包括“感谢”、“电竞精神”、“合作愉快”、“大神”、“力挽狂澜”、“相处不错”等。

 步骤 120、响应针对推荐赞赏界面中第二游戏玩家的赞赏操作，向第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

- 30 其中，第一赞赏信息为根据游戏互动确定的赞赏评价信息，发送给第二游戏玩家的第一赞赏信息中可以包括上述赞赏标签，例如“感谢”、“电竞精神”、“合作愉快”、“大神”、“力挽狂澜”、“相处不错”等。

- 作为一种示例，响应第一游戏玩家针对推荐赞赏界面中第二游戏玩家的赞赏操作，即点赞操作，根据第一游戏玩家和第二游戏玩家在本次游戏中的游戏互动情况（即互动记录），
- 35 向被赞赏的第二游戏玩家对应的第二终端设备发送相应的第一赞赏信息，该第一赞赏信息

是与游戏互动情况对应的赞赏评价信息。例如，根据第二游戏玩家给予第一游戏玩家生命值的记录，向第二终端设备发送“感激”等赞赏评价信息。

作为另一示例，响应作用于赞赏控件的赞赏操作，该赞赏控件上显示有赞赏标签（该标签可以是根据玩家之间游戏互动记录确定的预设标签），向第二游戏玩家对应的第二终端发送包括该赞赏标签的第一赞赏信息。

图 3 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图，如图 3 所示，推荐赞赏界面 301 向第一游戏玩家推荐了 3 个第二游戏玩家，分别为玩家 1、玩家 2、玩家 3，各个玩家头像下方分别展示玩家的名称、与第一游戏玩家的互动记录以及赞赏控件 302。第一游戏玩家可根据推荐赞赏界面 301 获知推荐的每一个玩家与第一游戏玩家的互动记录，例如玩家 1 给第一游戏玩家治疗的血量为 4000，玩家 2 帮助第一游戏玩家助攻消灭敌人 15，玩家 3 帮第一游戏玩家抵挡伤害 5000。第一游戏玩家根据上述互动记录选择想要赞赏的玩家，可通过点击赞赏控件 302 选择想要赞赏的玩家，可以选择一个或多个玩家。

可选地，在一些实施例中，在赞赏控件上显示赞赏标签，这里的赞赏标签为预设的赞赏标签，通常是与互动记录一一对应的。图 4 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图，在图 3 所示推荐赞赏界面的基础上，如图 4 所示，推荐赞赏界面 401 上展示推荐的第二游戏玩家的头像、名称、与第一游戏玩家的互动记录以及赞赏控件 402，赞赏控件 402 上显示赞赏标签，例如玩家 1 对应的赞赏标签为“感激”，玩家 2 对应的赞赏标签为“合作愉快”，玩家 3 对应的赞赏标签为“电竞精神”。

不同的互动记录可以对应不同的赞赏标签，两者的对应关系可以是游戏服务器预先设定的。示例性的，互动记录为给予第一游戏玩家生命值的记录，对应的赞赏标签为“感激”，互动记录为与第一游戏玩家共同消灭敌人的记录，对应的赞赏标签为“合作愉快”，互动记录为为第一游戏玩家抵挡伤害的记录，对应的赞赏标签为“电竞精神”。

可选地，作为一种示例，赞赏控件上没有显示赞赏标签，推荐赞赏界面提供至少一个预设赞赏评价信息。具体的，第一游戏玩家可通过点击或者长按推荐赞赏界面上的赞赏控件调取预设赞赏评价信息。作为一种示例，响应第一游戏玩家针对赞赏控件的点击或长按操作，在该赞赏控件的上方展示赞赏标签选择窗口，赞赏标签选择窗口包括多个可供第一游戏玩家选择的赞赏标签或者自定义赞赏标签。

图 5 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图，如图 5 所示，响应于第一游戏玩家点击赞赏控件的操作，在推荐赞赏界面 301 的上层显示赞赏标签窗口 303，赞赏标签窗口 303 包括多个可供第一游戏玩家选择的赞赏标签，例如“感激”、“合作愉快”、“电竞精神”、“力挽狂澜”、“大神”、“相处不错”，或者自定义赞赏标签。对于赞赏标签，可根据具体游戏内容进行系统预设，本实施例对此不作任何限制。

上述示例中，第一游戏玩家可通过赞赏标签窗口为第二游戏玩家选择合适的赞赏标签或者自定义赞赏标签，实现玩家对赞赏标签的自主选择，提高玩家进行赞赏操作的灵活性。

需要说明的是，本公开实施例对上述赞赏标签窗口的展示形态不作任何显示，可以是

图 5 所示的圆形，还可以是其他形态，例如矩形列表、下拉框等等。

在一些实施例中，推荐赞赏界面还可以包括第一控件，第一控件用于第一游戏玩家直接跳过对第二游戏玩家的赞赏操作或者提交赞赏。

图 6 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图，如图 6 所示，推荐赞赏界面 301 还包括第一控件 304。作为一种示例，第一游戏玩家选择赞赏一个或多个玩家后，可通过点击第一控件 304，完成赞赏提交。作为另一种示例，第一游戏玩家不想赞赏推荐赞赏界面 301 上推荐的玩家，可以通过点击第一控件 304，直接跳转至下一图形用户界面。

在一些实施例中，推荐赞赏界面还可以包括第二控件，第二控件用于显示倒计时信息。

图 7 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图，如图 7 所示，推荐赞赏界面 301 还包括第二控件 305，第二控件 305 用于显示倒计时信息，在倒计时结束后，跳转至下一图形用户界面。作为一种示例，可根据预设时间，例如 10s，第一游戏玩家可在预设时间内对一个或多个第二游戏玩家进行赞赏，如果超过预设时间，界面将自动切换至下一图形用户界面。

需要说明的是，如果倒计时结束之前，第一游戏玩家已在推荐赞赏界面 301 上选择了一个或多个玩家，在界面切换时可提交对这些玩家的赞赏，并向这些玩家对应的终端设备发送赞赏信息。

本公开实施例提供的推荐信息的处理方法，在游戏结束后，第一游戏玩家的第一终端设备的图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面，其中至少一个第二游戏玩家与第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件，响应针对推荐赞赏界面中对第二游戏玩家的赞赏操作，向第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。由于上述方法直接向第一游戏玩家推荐可供赞赏的与该玩家互动性高的至少一个第二游戏玩家，并在界面上展示，方便第一游戏玩家进行选择，同时第二游戏玩家可以获知自己是否被赞赏，这样可以提高玩家之间的赞赏率，增强游戏互动性，提高玩家的游戏体验。

上述实施例示出了一种推荐信息的处理方法，在游戏结束后为玩家推荐与其互动性高的其他玩家，图形用户界面上可以显示其他玩家的名称、头像、互动记录、赞赏标签的至少一项，方便玩家进行赞赏。然而，由于游戏服务器仅推荐与玩家互动记录最高的玩家，互动记录屈居第二或第三的玩家可能并不在推荐之列，玩家在上述图形用户界面上无法对互动记录屈居第二或第三的玩家进行赞赏。

针对上述问题，本公开实施例还提供一种推荐信息的处理方法，在上述实施例的基础上，为玩家提供包括所有玩家的全局赞赏界面，以便玩家可以在该界面上对没有被推荐的其他玩家进行补充赞赏。

下面结合附图 8 和附图 12 对推荐信息的处理方法进行详细说明。

图 8 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图。如图 8 所示，本实施例提供的处理方法包括：

步骤 210、在图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面。其中，

至少一个第二游戏玩家与第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件。

步骤 220、响应针对推荐赞赏界面中第二游戏玩家的赞赏操作，向第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

5 本实施例的步骤 210 和步骤 220 与上述实施例的步骤 110 至步骤 120 相同，具体可参见上述实施例，此处不再赘述。

步骤 230、响应作用于推荐赞赏界面的第一操作，将所述推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面。

10 其中，全局赞赏界面上显示在本次游戏中每一个玩家的汇总信息。全部游戏玩家可以是游戏对局中包含的所有队友玩家，涵盖上述实施例的第二游戏玩家（即推荐的其他玩家）。

可选地，全局赞赏界面包括每一个玩家对应的赞赏控件。

作为一种示例，第一操作可以为点击操作。具体的，响应作用于推荐赞赏界面中第一控件的点击操作，包括如下两种情况：

15 第一种情况，第一游戏玩家在推荐赞赏界面上通过点击至少一个第二游戏玩家对应的赞赏控件，对至少一个第二游戏玩家进行赞赏，再通过点击第一控件提交赞赏。第二种情况，第一游戏玩家在推荐赞赏界面上直接点击第一控件跳过赞赏推荐的玩家。

响应作用于第一控件的点击操作，控制第一游戏玩家的推荐赞赏界面切换至全局赞赏界面，第一游戏玩家还可以在全局赞赏界面上选择需要赞赏的玩家。

20 本实施例的全局赞赏界面上可以显示在本次游戏中每一个玩家的汇总信息，包括第一游戏玩家自身的汇总信息。可选地，全局赞赏界面上还可以显示除第一游戏玩家之外的其他玩家的汇总信息。

25 如果全局赞赏界面上可以显示在本次游戏中所有玩家的汇总信息，在一些实施例中，第一游戏玩家的汇总信息末尾可以设置赞赏控件，即提供玩家为自己赞赏的功能。当然，第一游戏玩家的汇总信息末尾也可以不设置赞赏控件，即第一游戏玩家不能赞赏自己，只能赞赏其他玩家，对此本实施例不作任何限制。

本实施例中，每一个玩家的汇总信息包括玩家的头像、名称、游戏记录的至少一项。示例性的，游戏记录包括玩家在本次游戏中共消灭的敌人数量、助攻次数、为队友抵挡伤害的次数、为队友补充的血量等。应理解，不同游戏内容对应的游戏记录不同，这里仅作为一种示例，本公开实施例对游戏记录不作任何限制。

30 图 9 为本公开实施例提供的一种全局赞赏界面的示意图。该示例中假设游戏中将所有玩家分为两队，如图 9 所示，将第一队伍的所有玩家的汇总信息展示在全局赞赏界面 501 的左侧显示区域，将第二队伍的所有玩家的汇总信息展示在全局赞赏界面 501 的右侧显示区域。各个玩家的汇总信息末尾设置有赞赏控件 502，即每一个玩家分别对应一个赞赏控件。其中，各个玩家的汇总信息包括玩家的头像、名称以及游戏记录 503。作为一种示例，35 图 9 示出各玩家的 3 项游戏记录，以玩家 1 为例，玩家 1 的 3 项游戏记录分别展示了：玩

家 1 在本次游戏中共消灭敌人 10，助攻次数 5，为队友补充血量总数 4000。

在一些实施例中，在步骤 230 之后，处理方法还包括：

步骤 240、响应针对全局赞赏界面中目标游戏玩家的赞赏操作，向目标游戏玩家对应的第三终端设备发送第二赞赏信息。其中，目标游戏玩家为全部游戏玩家中的至少一个游戏玩家。第二赞赏信息为根据游戏互动确定的赞赏评价信息，与上述实施例的第一赞赏信息类似，具体可参见步骤 120 的记载。

在一些实施例中，目标游戏玩家可以是除了第一游戏玩家以及第一游戏玩家在推荐赞赏界面上选择的第二游戏玩家之外的其他玩家。

在一些实施例中，第二赞赏信息为根据针对至少一个预设赞赏评价信息的选定操作而确定的赞赏评价信息，第二赞赏信息包括赞赏标签。具体的，响应作用于全局赞赏界面上的赞赏控件的点击操作，在全局赞赏界面上层显示赞赏标签选择窗口，赞赏标签选择窗口包括多个可供第一游戏玩家选择的赞赏标签或者自定义赞赏标签区域。进一步的，响应作用于赞赏标签或自定义赞赏标签区域的赞赏操作，在全局赞赏界面上显示第一游戏玩家选定的赞赏标签。

附图 10、11 展示了玩家在全局赞赏界面上进行相应操作的界面变化情况。

图 10 为本公开实施例提供的一种全局赞赏界面的示意图，如图 10 所示，第一游戏玩家在全局赞赏界面 501 上选择点击某一玩家（如图 10 中的玩家 1）对应的赞赏控件后，响应于第一游戏玩家点击赞赏控件的操作，控制当前界面上层显示赞赏标签选择窗口 504，赞赏标签选择窗口 504 包括多个可供第一游戏玩家选择的赞赏标签或者自定义赞赏标签。

图 11 为本公开实施例提供的全局赞赏界面中玩家汇总信息的变化示意图，如图 11 所示，第一游戏玩家在全局赞赏界面 501 长按某一玩家（如图 10 中的玩家 6）对应的赞赏控件，响应于第一游戏玩家长按赞赏控件的操作，控制当前界面上层显示赞赏标签选择窗口，第一游戏玩家保持长按并移动至赞赏标签选择窗口中的某一项赞赏标签，松开手指或鼠标即可成功以此赞赏标签赞赏对方，此时在该玩家的汇总信息末尾处显示第一游戏玩家标记的赞赏标签。

第一游戏玩家可通过上述实施例所示的全局赞赏界面，对游戏中其他玩家进行补充赞赏，解决了玩家无法对推荐玩家之外的其他玩家进行赞赏的问题。由于全局赞赏界面显示了每一个玩家在游戏游戏中的游戏记录，便于玩家获知每一位玩家的游戏数据，可提高玩家之间的赞赏率。

图 12 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图。如图 12 所示，本实施例提供的处理方法包括：

步骤 310、在图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面。其中，至少一个第二游戏玩家与第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件。

步骤 320、响应针对推荐赞赏界面中第二游戏玩家的赞赏操作，向第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

本实施例的步骤 310 和步骤 320 与上述实施例的步骤 110 至步骤 120 相同，具体可参见上述实施例，此处不再赘述。

- 5 步骤 330、在倒计时结束后，将推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面。全局赞赏界面上显示在本次游戏中每一个玩家的汇总信息，全局赞赏界面包括每一个玩家对应的赞赏控件。

- 10 本实施例是基于定时器（预设玩家在推荐赞赏界面进行赞赏操作的操作时间），进行图形用户界面的切换。需要说明的是，若定时器超时，不论第一游戏玩家是否选择赞赏推荐的至少一个第二游戏玩家，图形用户界面均会发生跳转。

如果第一游戏玩家已经在推荐赞赏界面选择了一个或多个第二游戏玩家进行赞赏，则在界面切换之前，提交赞赏。如果第一游戏玩家在推荐赞赏界面没有进行选择，则直接切换至全局赞赏界面。第一游戏玩家可以在全局赞赏界面上选择本次游戏中的任意一个玩家。

- 15 图 13 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理方法的流程示意图。如图 13 所示，在上述各实施例的基础上，推荐信息的处理方法还可以包括如下步骤：

步骤 410、响应作用于推荐赞赏界面或全局赞赏界面的第二操作，第二操作用于请求预览与任意一个第二游戏玩家交互的互动画面。

本实施例的第二操作可以包括以下任意一种：长按操作、滑动操作、双击操作等，对此本实施例不作任何限制。

- 20 在一种可选的实施例中，作用于推荐赞赏界面或全局赞赏界面的第二操作，包括：将鼠标指针滑动至第二游戏玩家的头像或目标游戏玩家的头像的滑动操作。

步骤 420、在推荐赞赏界面或者全局赞赏界面上显示互动画面。

- 25 在本公开实施例中，第一游戏玩家可以在推荐赞赏界面上查看到推荐的任意一个第二游戏玩家的名称、头像、互动记录、赞赏标签，还可以在全局赞赏界面上查看任意一个游戏玩家的名称、头像、互动记录、赞赏标签，第一游戏玩家可以通过点击推荐赞赏界面或全局赞赏界面上任意游戏玩家的名称、头像、互动记录或者赞赏标签，请求预览第一游戏玩家与被点击玩家游戏交互的互动画面。

- 30 具体的，互动画面可以是第一游戏玩家与被点击玩家共同消灭敌人时的画面，还可以是被点击玩家给予第一游戏玩家生命值的画面，还可以是第一游戏玩家与被点击玩家并肩作战的画面，还可以是被点击玩家帮助第一游戏玩家抵挡伤害的画面。当然，互动画面还可以是其他游戏互动类型的画面，对此本公开实施例不作任何限制。

本公开实施例中的互动画面可以帮助第一游戏玩家回顾本次游戏中的部分游戏互动画面，以便第一游戏玩家根据互动画面回忆起队友玩家在游戏时的贡献，从而选择需要赞赏的玩家，提高玩家之间的赞赏率。

- 35 可选地，在一些实施例中，推荐赞赏界面或全局赞赏界面上还可以包括添加好友控件。

图 14 为本公开实施例提供的一种推荐赞赏界面的示意图，如图 14 所示，推荐赞赏界面 301 向第一游戏玩家推荐了 3 个玩家，分别为玩家 1、玩家 2、玩家 3，各个玩家头像下方分别展示玩家的名称、与第一游戏玩家的互动记录、赞赏控件 302 以及添加好友控件 306。本实施例提供的推荐赞赏界面，方便第一游戏玩家在赞赏其他玩家的同时，向其他玩家发送好友请求，增加玩家之间的互动性。全局赞赏界面中添加好友控件与推荐赞赏界面类似，此处不再赘述，控件形态参见附图 14。

图 15 为本公开实施例提供的一种推荐信息的处理装置的结构示意图，如图 15 所示，本实施例的推荐信息的处理装置 600，包括：显示模块 601 和发送模块 602。

显示模块 601，用于在所述图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面，其中，所述至少一个第二游戏玩家与所述第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件；

发送模块 602，用于响应针对所述推荐赞赏界面中所述第二游戏玩家的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

可选地，所述第一赞赏信息为根据所述游戏互动确定的赞赏评价信息。

可选地，所述推荐赞赏界面包括与每个所述第二游戏玩家对应的赞赏控件；

在一种可能的实施方式中，发送模块 602，具体用于：

响应作用于所述赞赏控件的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送所述第一赞赏信息。

在一种可能的实施方式中，显示模块 601，还用于：

响应作用于所述推荐赞赏界面的第一操作，将所述推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面，其中，所述全部游戏玩家涵盖所述第二游戏玩家。

在一种可能的实施方式中，发送模块 602，还用于：

响应针对所述全局赞赏界面中目标游戏玩家的赞赏操作，向所述目标游戏玩家对应的第三终端设备发送第二赞赏信息，其中，所述目标游戏玩家为所述全部游戏玩家中的至少一个游戏玩家。

可选地，所述全局赞赏界面提供至少一个预设赞赏评价信息，所述第二赞赏信息为根据针对所述至少一个预设赞赏评价信息的选定操作而确定的赞赏评价信息。

可选地，所述预设互动条件包括以下条件的至少一项：

游戏互动次数大于预设次数阈值，游戏互动时长大于预设时间阈值。

可选地，所述推荐赞赏界面还包括：所述第二游戏玩家的名称，头像，互动记录，赞赏标签的至少一项。

可选地，所述赞赏控件上显示所述第一赞赏信息。

可选地，所述推荐赞赏界面还包括第一控件，所述第一控件用于跳过对所述第二游戏玩家的赞赏操作或者提交赞赏。

可选地，所述推荐赞赏界面还包括第二控件，所述第二控件用于显示倒计时信息。

在一种可能的实施方式中，显示模块 601，还用于：

在倒计时结束后，将所述推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面。

可选地，所述预设互动条件包括与游戏互动类型相关的预设互动条件，所述游戏互动类型包括以下至少一项：助攻类型、救治类型、协同作战类型以及护卫类型。

5 可选地，所述助攻类型的预设互动条件包括：与所述第一游戏玩家共同消灭敌人的数量大于第一数量，或者，助攻所述第一游戏玩家的次数大于第一次数；

所述救治类型的预设互动条件包括：给予所述第一游戏玩家生命值总量大于第二数量，或者，救治所述第一游戏玩家的次数大于第二次数；

10 所述协同作战类型的预设互动条件包括：与所述第一游戏玩家并肩作战次数大于第三次数；

所述护卫类型的预设互动条件包括：帮助所述第一游戏玩家抵挡伤害的总量大于第三数量，或者，帮助所述第一游戏玩家抵挡伤害的次数大于第四次数。

在一种可能的实施方式中，显示模块 601，还用于：

15 响应作用于所述推荐赞赏界面或全局赞赏界面的第二操作，所述第二操作用于请求预览与任意一个所述第二游戏玩家交互的互动画面；

在所述推荐赞赏界面或者所述全局赞赏界面上显示所述互动画面。

本实施例提供的推荐信息的处理装置，可以用于执行上述各方法实施例的技术方案，其实现原理和技术效果类似，此处不再赘述。

20 图 16 为本公开实施例提供的一种电子设备的硬件结构示意图。如图 16 所示，本实施例提供的电子设备 700，包括：

存储器 701、处理器 702 以及显示器 703。

其中，存储器 701 用于存储计算机程序和数据；

处理器 702 用于调用存储器 701 存储的计算机程序，以执行如前述任一项方法实施例中的技术方案；

25 显示器 703 用于将数据渲染到图形用户界面上。

可选地，存储器 701 既可以是独立的，也可以跟处理器 702 集成在一起。

当存储器 701 是独立于处理器 702 之外的器件时，电子设备 700 还包括：总线 704，用于连接存储器 701 和处理器 702。

30 本公开实施例还提供一种计算机可读存储介质，其上存储有计算机程序，计算机程序被处理器 702 执行以实现如上方法实施例中的各个步骤。

本公开实施例还提供了一种芯片，包括：处理模块与通信接口，该处理模块能执行前述方法实施例中的各个步骤。

35 进一步地，该芯片还包括存储模块（如，存储器），存储模块用于存储指令，处理模块用于执行存储模块存储的指令，并且对存储模块中存储的指令的执行使得处理模块执行前述方法实施例中的各个步骤。

应理解,上述处理器可以是中央处理单元(英文: Central Processing Unit, 简称: CPU),还可以是其他通用处理器、数字信号处理器(英文: Digital Signal Processor, 简称: DSP)、专用集成电路(英文: Application Specific Integrated Circuit, 简称: ASIC)等。通用处理器可以是微处理器或者该处理器也可以是任何常规的处理器等。结合本公开的方法的步骤
5 可以直接体现为硬件处理器执行完成,或者用处理器中的硬件及软件模块组合执行完成。

存储器可能包含高速 RAM 存储器,也可能还包括非易失性存储 NVM,例如至少一个磁盘存储器,还可以为 U 盘、移动硬盘、只读存储器、磁盘或光盘等。

总线可以是工业标准体系结构(Industry Standard Architecture, ISA)总线、外部设备互连(Peripheral Component, PCI)总线或扩展工业标准体系结构(Extended Industry
10 Standard Architecture, EISA)总线等。总线可以分为地址总线、数据总线、控制总线等。为便于表示,本公开附图中的总线并不限定仅有一根总线或一种类型的总线。

上述存储介质可以是由任何类型的易失性或非易失性存储设备或者它们的组合实现,如静态随机存取存储器(SRAM),电可擦除可编程只读存储器(EEPROM),可擦除可编程只读存储器(EPROM),可编程只读存储器(PROM),只读存储器(ROM),磁存储器,
15 快闪存储器,磁盘或光盘。存储介质可以是通用或专用计算机能够存取的任何可用介质。

一种示例性的存储介质耦合至处理器,从而使处理器能够从该存储介质读取信息,且可向该存储介质写入信息。当然,存储介质也可以是处理器的组成部分。处理器和存储介质可以位于专用集成电路(Application Specific Integrated Circuits, 简称: ASIC)中。当然,处理器和存储介质也可以作为分立组件存在于电子设备中。

最后应说明的是:以上各实施例仅用以说明本公开的技术方案,而非对其限制;尽管参照前述各实施例对本公开进行了详细的说明,本领域的普通技术人员应当理解:其依然可以对前述各实施例所记载的技术方案进行修改,或者对其中部分或者全部技术特征进行等同替换;而这些修改或者替换,并不使相应技术方案的本质脱离本公开各实施例技术方案的范围。
25

权利要求

1. 一种推荐信息的处理方法，通过执行游戏应用并在第一终端设备的显示器上渲染得到图形用户界面，所述方法包括：

5 在所述图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面，其中，所述至少一个第二游戏玩家与所述第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件；

响应针对所述推荐赞赏界面中所述第二游戏玩家的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

10 2. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述第一赞赏信息为根据所述游戏互动确定的赞赏评价信息。

3. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述推荐赞赏界面包括与每个所述第二游戏玩家对应的赞赏控件；所述响应针对所述推荐赞赏界面中所述第二游戏玩家的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息，包括：

15 响应作用于所述赞赏控件的赞赏操作，向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送所述第一赞赏信息。

4. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应作用于所述推荐赞赏界面的第一操作，将所述推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面，其中，所述全部游戏玩家涵盖所述第二游戏玩家。

20 5. 根据权利要求 4 所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应针对所述全局赞赏界面中目标游戏玩家的赞赏操作，向所述目标游戏玩家对应的第三终端设备发送第二赞赏信息，其中，所述目标游戏玩家为所述全部游戏玩家中的至少一个游戏玩家。

25 6. 根据权利要求 5 所述的方法，其中，所述全局赞赏界面提供至少一个预设赞赏评价信息，所述第二赞赏信息为根据针对所述至少一个预设赞赏评价信息的选定操作而确定的赞赏评价信息。

7. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述预设互动条件包括以下条件的至少一项：游戏互动次数大于预设次数阈值，游戏互动时长大于预设时间阈值。

30 8. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述推荐赞赏界面还包括：所述第二游戏玩家的名称，头像，互动记录，赞赏标签的至少一项。

9. 根据权利要求 3 所述的方法，其中，所述赞赏控件上显示所述第一赞赏信息。

10. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述推荐赞赏界面还包括第一控件，所述第一控件用于跳过对所述第二游戏玩家的赞赏操作或者提交赞赏。

35 11. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述推荐赞赏界面还包括第二控件，所述第二控件用于显示倒计时信息。

12. 根据权利要求 11 所述的方法, 其中, 所述方法还包括:

在倒计时结束后, 将所述推荐赞赏界面切换为针对全部游戏玩家的全局赞赏界面。

13. 根据权利要求 1-12 中任一项所述的方法, 其中, 所述预设互动条件包括与游戏互动类型相关的预设互动条件, 所述游戏互动类型包括以下至少一项: 助攻类型、救治类型、协同作战类型以及护卫类型。

14. 根据权利要求 13 所述的方法, 其中, 所述助攻类型的预设互动条件包括: 与所述第一游戏玩家共同消灭敌人的数量大于第一数量, 或者, 助攻所述第一游戏玩家的次数大于第一次数;

所述救治类型的预设互动条件包括: 给予所述第一游戏玩家生命值总量大于第二数量, 或者, 救治所述第一游戏玩家的次数大于第二次数;

所述协同作战类型的预设互动条件包括: 与所述第一游戏玩家并肩作战次数大于第三次数;

所述护卫类型的预设互动条件包括: 帮助所述第一游戏玩家抵挡伤害的总量大于第三数量, 或者, 帮助所述第一游戏玩家抵挡伤害的次数大于第四次数。

15. 根据权利要求 1-12 中任一项所述的方法, 其中, 所述方法还包括:

响应作用于所述推荐赞赏界面或全局赞赏界面的第二操作, 所述第二操作用于请求预览与任意一个所述第二游戏玩家交互的互动画面;

在所述推荐赞赏界面或者所述全局赞赏界面上显示所述互动画面。

16. 一种推荐信息的处理装置, 包括:

显示模块, 用于在图形用户界面上显示针对至少一个第二游戏玩家的推荐赞赏界面, 其中, 所述至少一个第二游戏玩家与第一终端设备对应的第一游戏玩家之间的游戏互动满足预设互动条件;

发送模块, 用于响应针对所述推荐赞赏界面中所述第二游戏玩家的赞赏操作, 向所述第二游戏玩家对应的第二终端设备发送第一赞赏信息。

17. 一种电子设备, 包括: 存储器、处理器以及显示器;

所述存储器用于存储计算机程序和数据;

所述处理器用于调用所述存储器存储的计算机程序, 以执行权利要求 1-15 中任一项所述的推荐信息的处理方法;

所述显示器用于将所述数据渲染到图形用户界面上。

18. 一种计算机可读存储介质, 其上存储有计算机程序, 所述计算机程序被处理器执行以实现如权利要求 1-15 中任一项所述的推荐信息的处理方法。

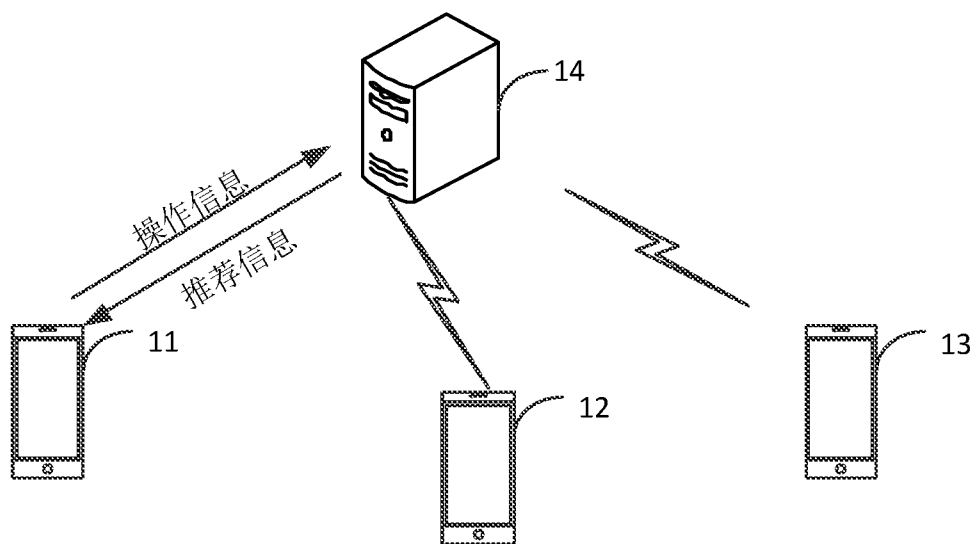


图 1

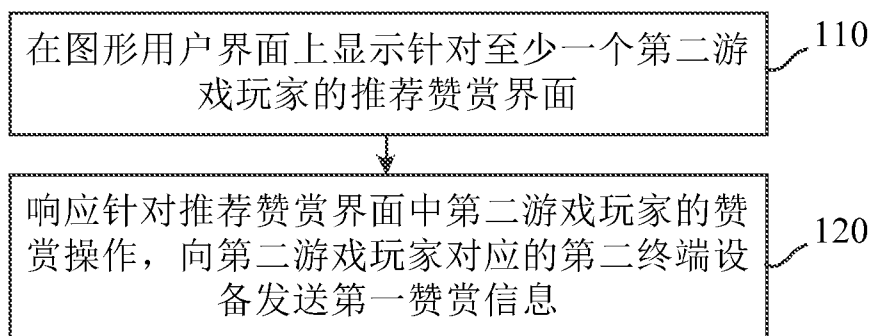


图 2

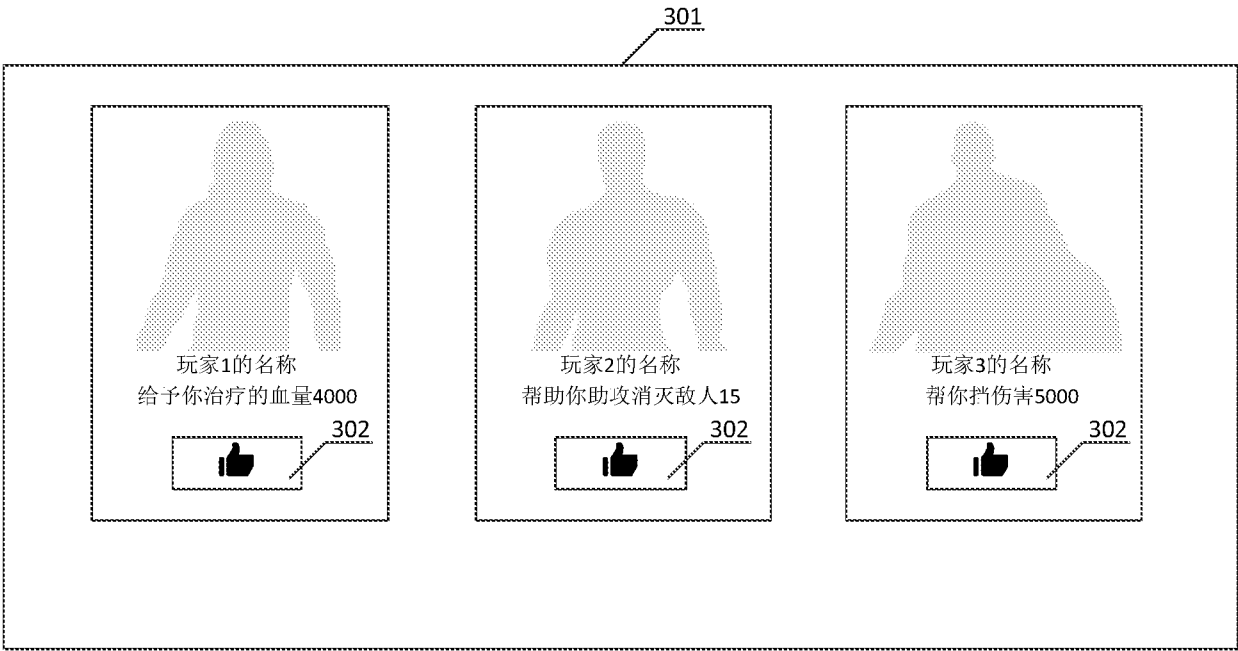


图 3

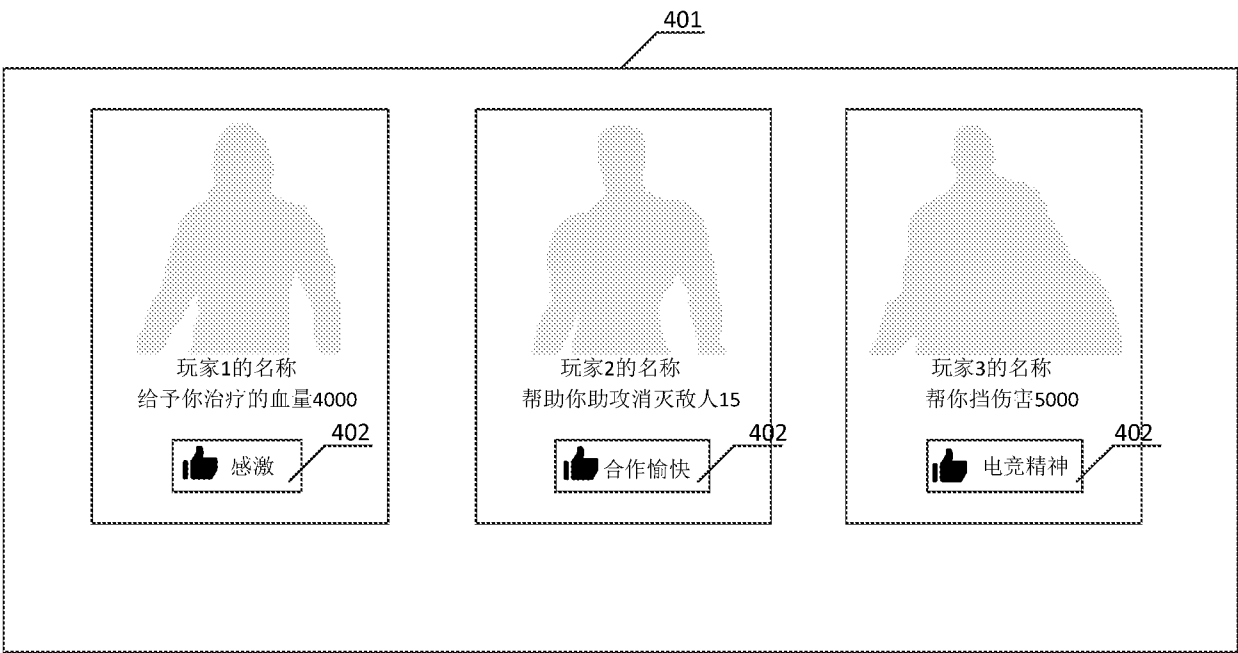


图 4

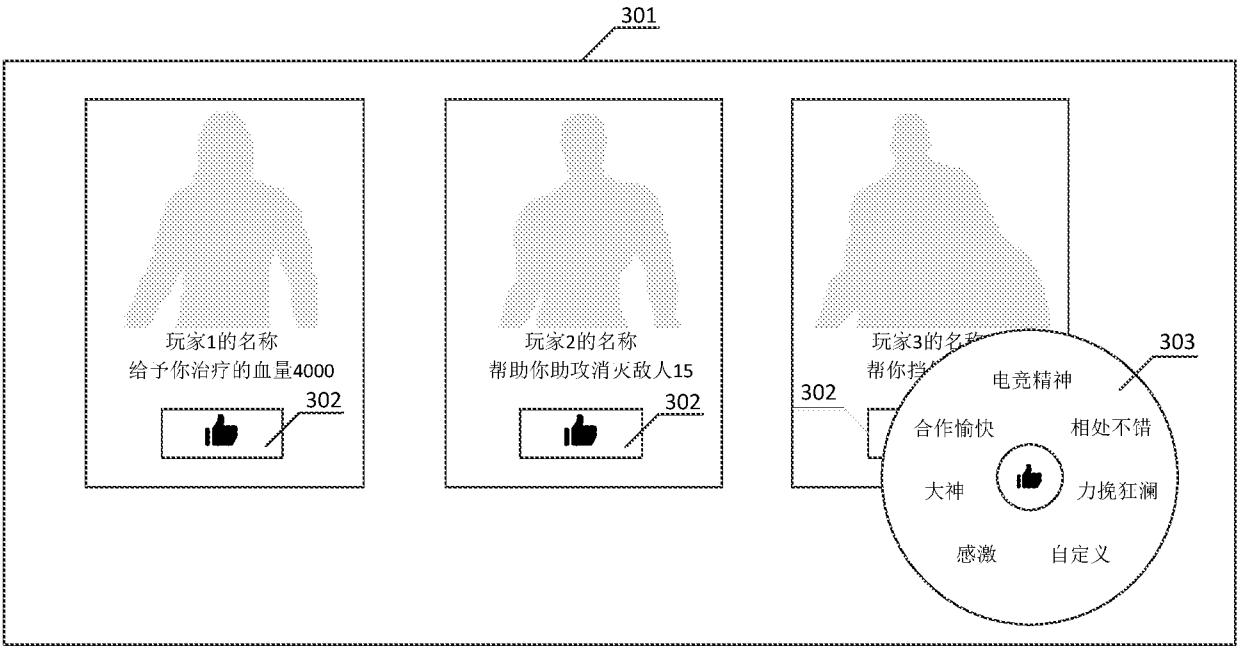


图 5

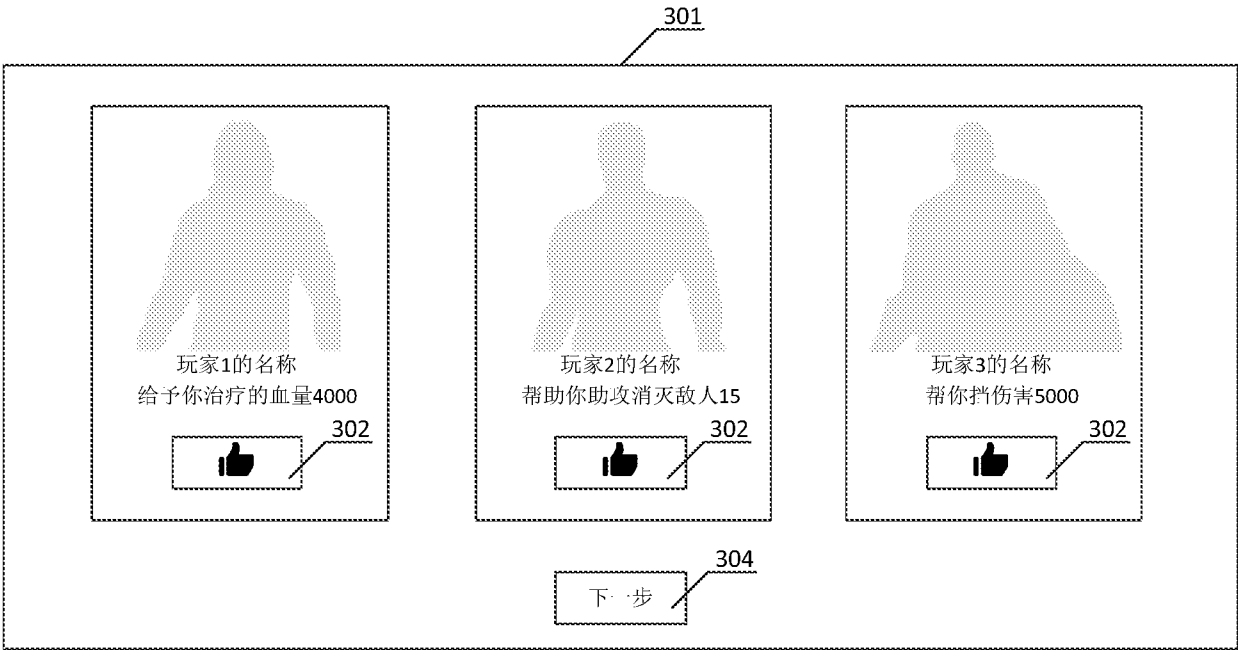


图 6

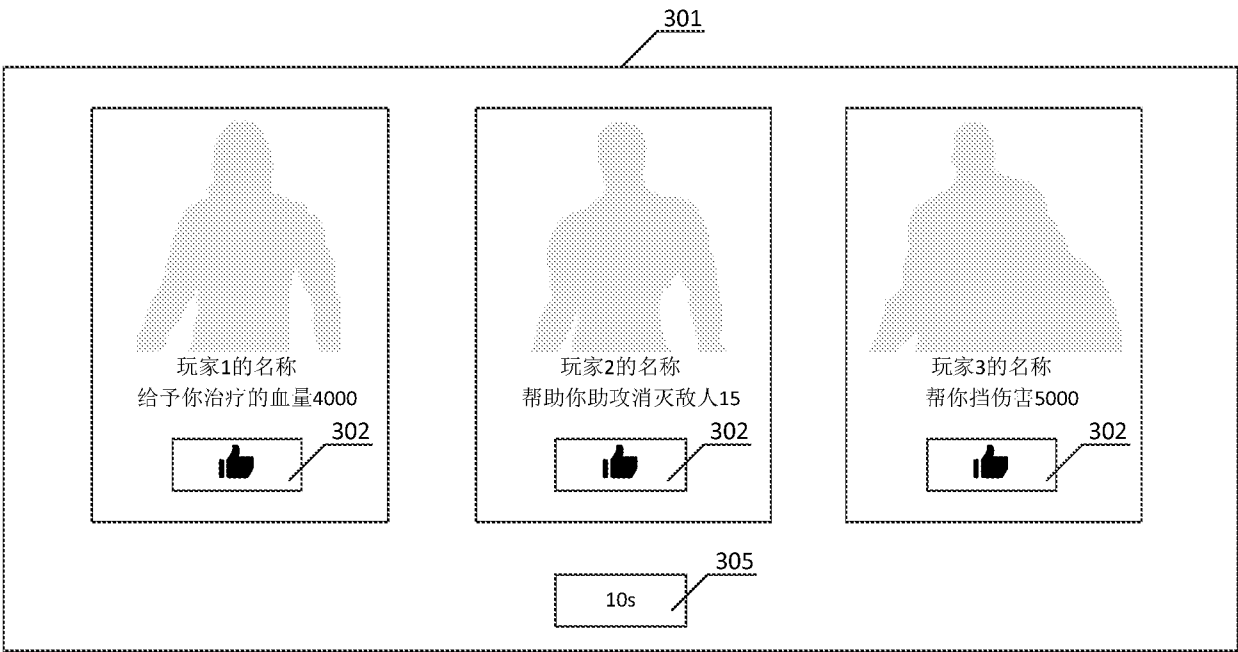


图 7

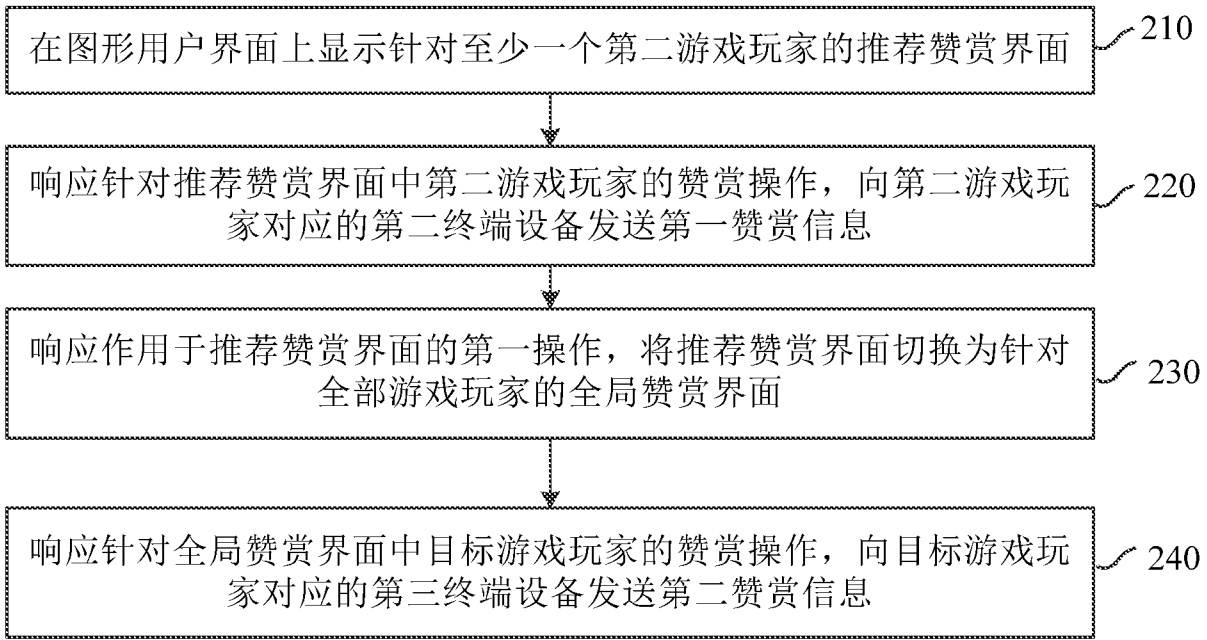


图 8

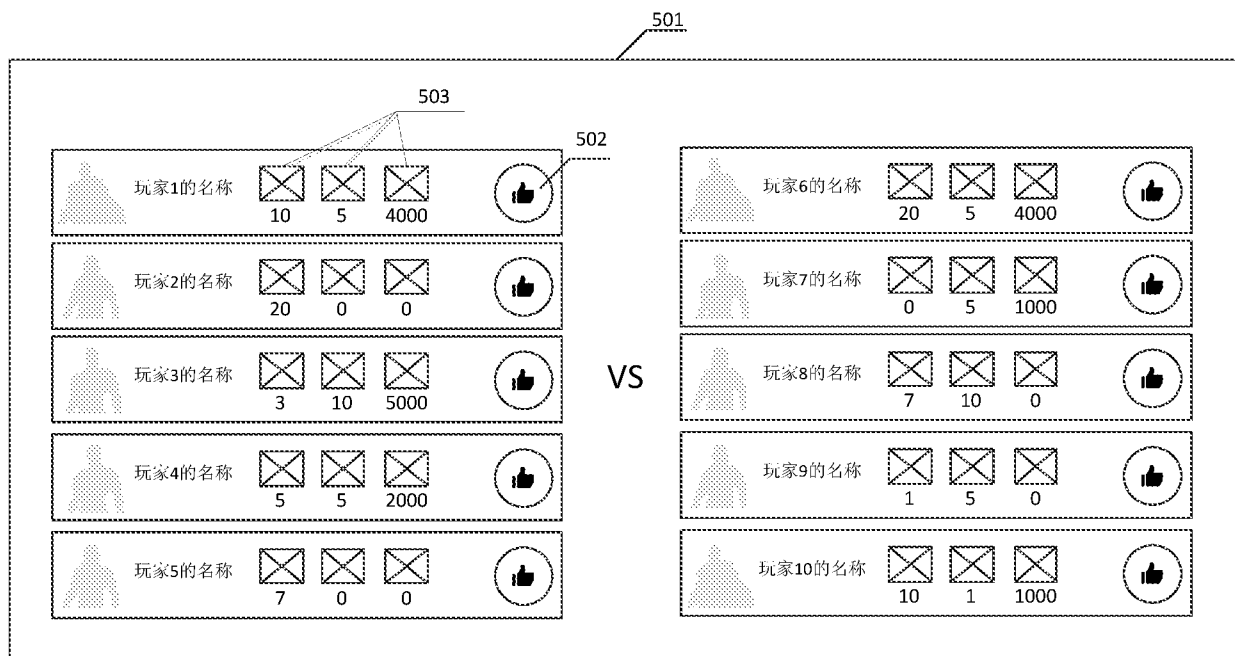


图 9

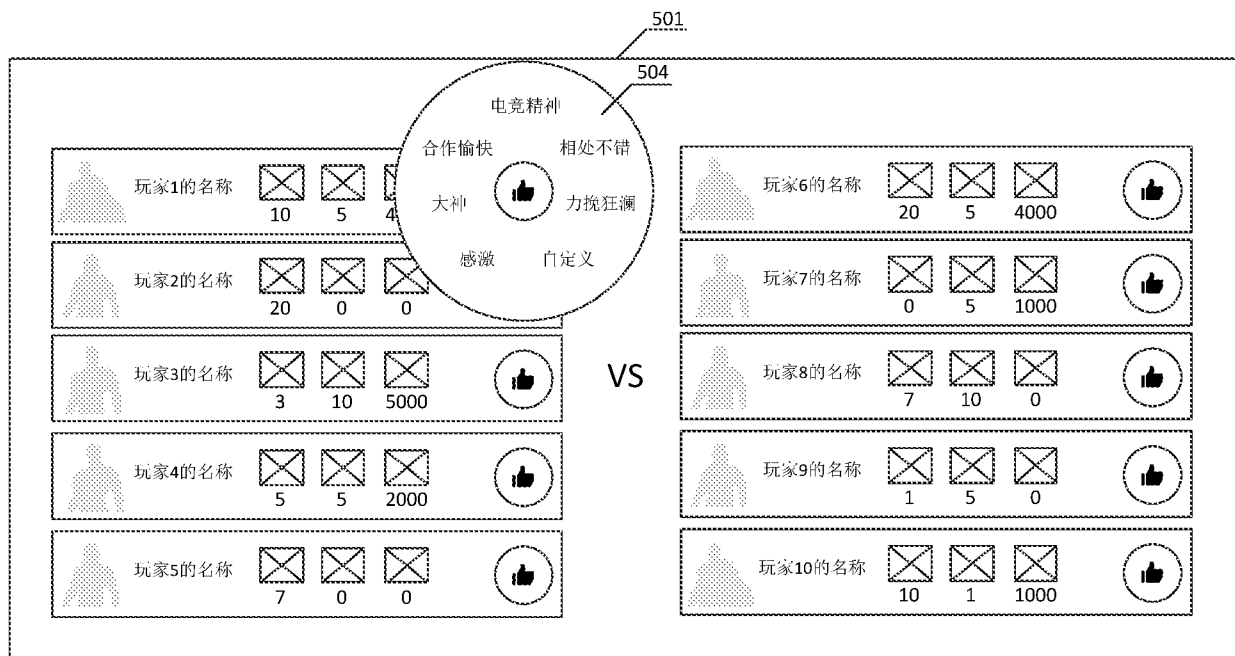


图 10

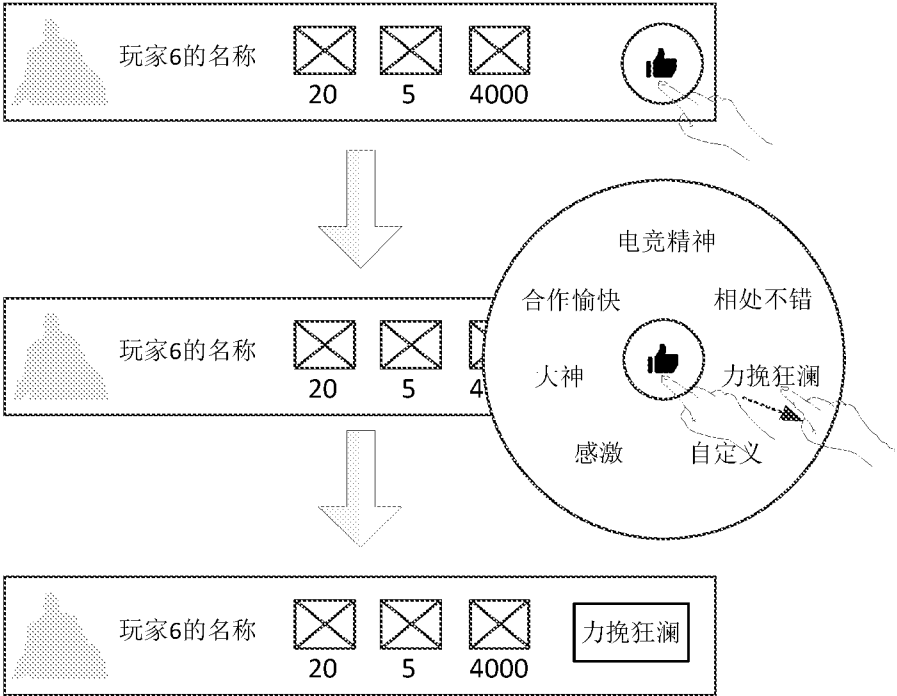


图 11

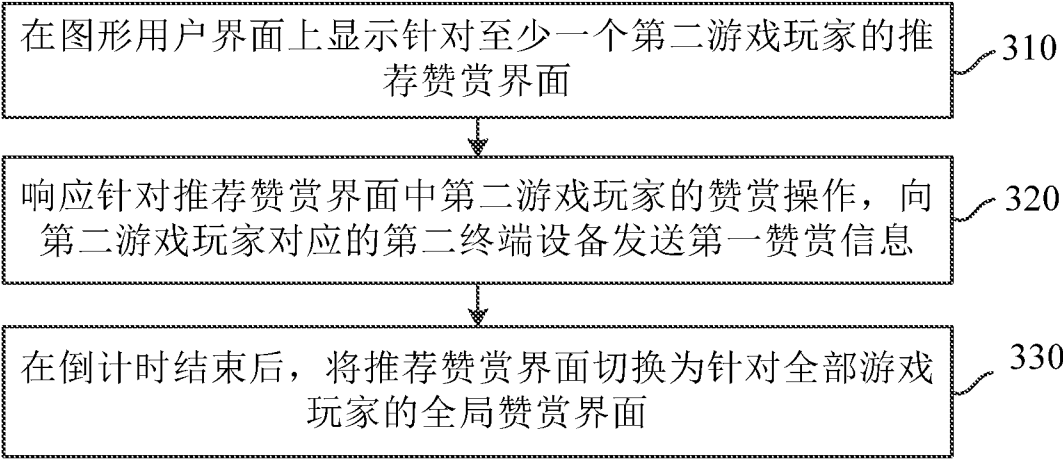


图 12

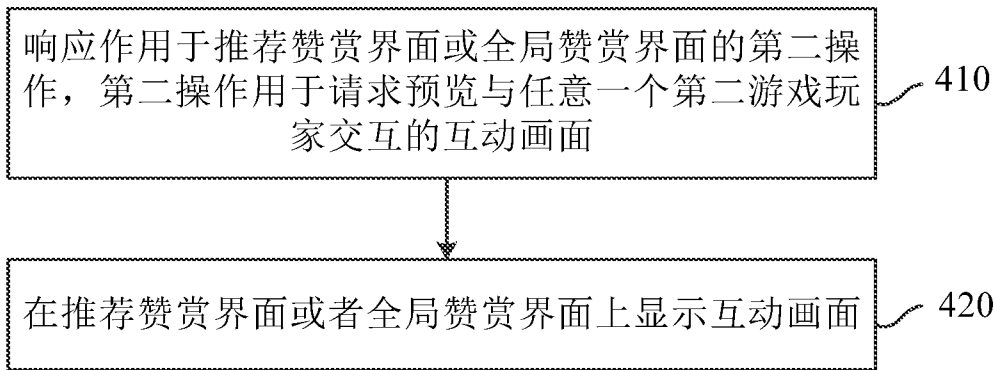


图 13

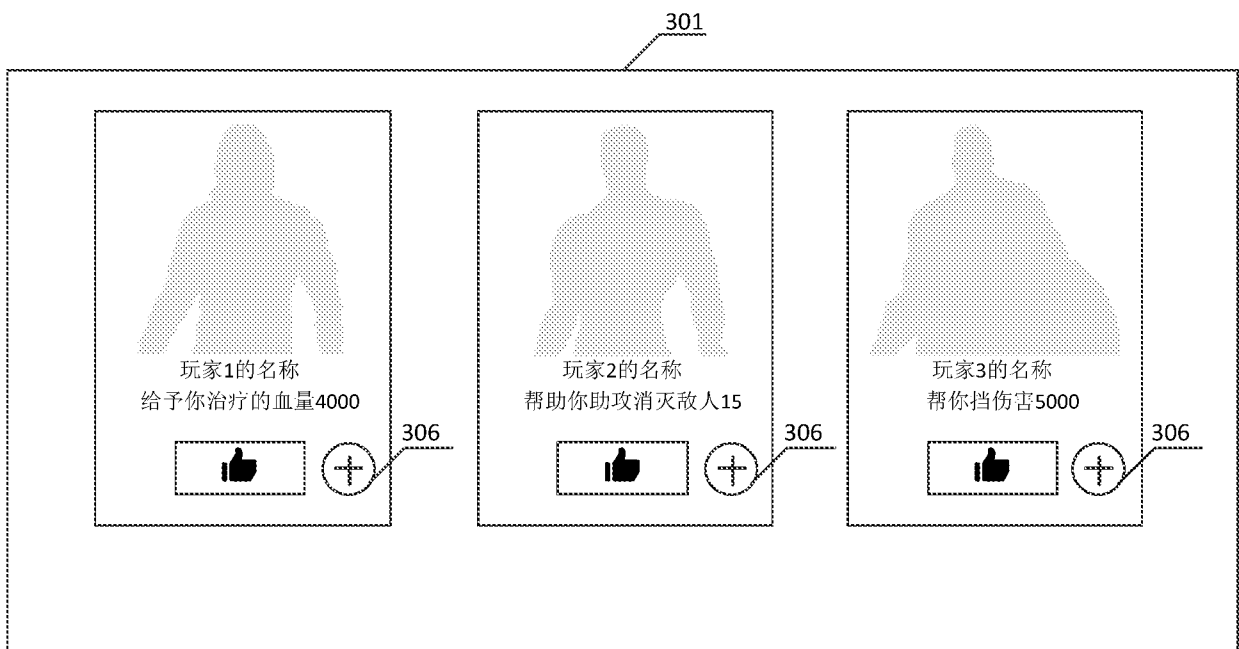


图 14

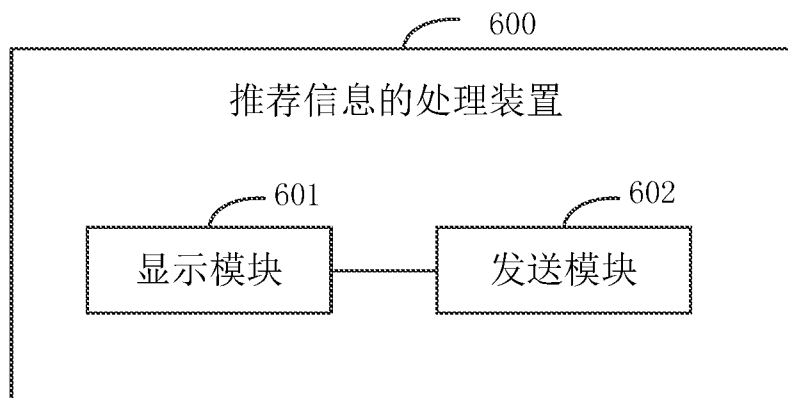


图 15

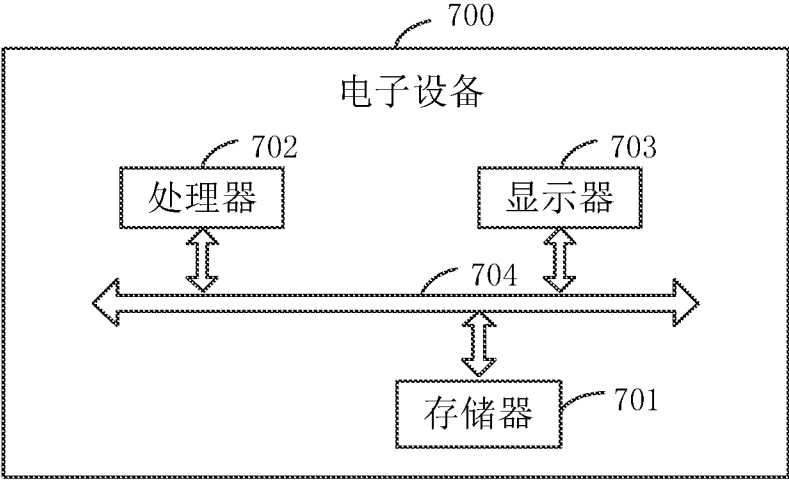


图 16

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2020/129853

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F 13/85(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

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, IEEE: 推荐, 信息, 游戏, 应用, 赞赏, 点赞, 玩家, recommend+, information, game, player, application, appreciation

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 111803963 A (NETEASE (HANGZHOU) NETWORK CO., LTD.) 23 October 2020 (2020-10-23) claims 1-18	1-18
X	虎牙扁头 (Hu Ya Bian Tou). "王者荣耀: 你在王者68星见过五个金牌吗? 人活得久了真是什么都能见到! 这局天时地利人和! (Non-official translation: Honor of Kings: Wining 5 Gold Medals at Tier King 68 Stars! Unbeliveable! Thanks to Right Timing and Perfect Teammates!)" https://www.bilibili.com/video/av25672798 , 27 June 2018 (2018-06-27), (non-official translation: Period 2:00 AM-10:34)	1-18
X	嗨氏、 (Hai Shi、). "嗨氏王者荣耀: 王者局貂蝉10分钟推家给所有辅助点赞 (Non-official translation: Hai Shi Plays Honor of Kings: Diao Chan Won King Ranked Match in 10 Minutes! Give a Like to All the Support Players)" https://www.bilibili.com/video/av30157690 , 25 August 2018 (2018-08-25), (non-official translation: Period 2:00 AM-15:34)	1-18
A	CN 108965301 A (HEFEI AIWAN ANIMATION CO., LTD.) 07 December 2018 (2018-12-07) entire document	1-18



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

05 April 2021

Date of mailing of the international search report

22 April 2021

Name and mailing address of the ISA/CN

China National Intellectual Property Administration (ISA/
CN)
No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao, Haidian District, Beijing
100088
China

Facsimile No. (86-10)62019451

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2020/129853

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 8528907 B1 (MUSULURI, Aravind) 10 September 2013 (2013-09-10) entire document	1-18

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/CN2020/129853

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
CN	111803963	A	23 October 2020	None	
CN	108965301	A	07 December 2018	None	
US	8528907	B1	10 September 2013	None	

国际检索报告

国际申请号

PCT/CN2020/129853

A. 主题的分类

A63F 13/85 (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

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, IEEE: 推荐, 信息, 游戏, 应用, 赞赏, 点赞, 玩家, recommend+, information, game, player, application, appreciation

C. 相关文件

类 型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落	相关的权利要求
PX	CN 111803963 A (网易杭州网络有限公司) 2020年 10月 23日 (2020 - 10 - 23) 权利要求1-18	1-18
X	虎牙扁头. "王者荣耀: 你在王者68星见过五个金牌吗? 人活得久了真是什么都能见到! 这局天时地利人和!" https://www.bilibili.com/video/av25672798 , 2018年 6月 27日 (2018 - 06 - 27), 第2:00-10:34时段	1-18
X	嗨氏、. "嗨氏王者荣耀: 王者局貂蝉10分钟推家给所有辅助点赞" https://www.bilibili.com/video/av30157690 , 2018年 8月 25日 (2018 - 08 - 25), 第2:00-15:34时段	1-18
A	CN 108965301 A (合肥爱玩动漫有限公司) 2018年 12月 7日 (2018 - 12 - 07) 全文	1-18
A	US 8528907 B1 (MUSULURI, Aravind) 2013年 9月 10日 (2013 - 09 - 10) 全文	1-18

☐ 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

2021年 4月 5日

国际检索报告邮寄日期

2021年 4月 22日

ISA/CN的名称和邮寄地址

中国国家知识产权局(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

赵天奇

电话号码 86-(10)-53961320

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2020/129853

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	111803963	A	2020年 10月 23日	无	
CN	108965301	A	2018年 12月 7日	无	
US	8528907	B1	2013年 9月 10日	无	