

(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
2024 年 12 月 26 日 (26.12.2024)



(10) 国际公布号
WO 2024/260232 A1

- (51) 国际专利分类号:
A63F 13/45 (2014.01) *G06V 20/40* (2022.01)
A63F 13/52 (2014.01)
- (21) 国际申请号: PCT/CN2024/096247
- (22) 国际申请日: 2024 年 5 月 30 日 (30.05.2024)
- (25) 申请语言: 中文
- (26) 公布语言: 中文
- (30) 优先权:
202310738001.5 2023年6月20日 (20.06.2023) CN
- (71) 申请人: 北京字跳网络技术有限公司
(**BEIJING ZITIAO NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.**) [CN/CN]; 中国北京市海淀区紫金数码园4号楼2层0207, Beijing 100190 (CN)。
- (72) 发明人: 黄子晨 (**HUANG, Zichen**); 中国北京市朝阳区七圣中街12号院融中心B1小邮局, Beijing 100028 (CN)。
- (74) 代理人: 北京市柳沈律师事务所 (**LIU, SHEN & ASSOCIATES**); 中国北京市海淀区彩和坊路10号1号楼10层, Beijing 100080 (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, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, 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, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 欧洲 (AL, AT, BE,

(54) **Title:** OPERATION CONTROL METHOD AND APPARATUS FOR CLOUD GAME, AND COMPUTER DEVICE AND STORAGE MEDIUM

(54) 发明名称: 云游戏的操作控制方法、装置、计算机设备及存储介质

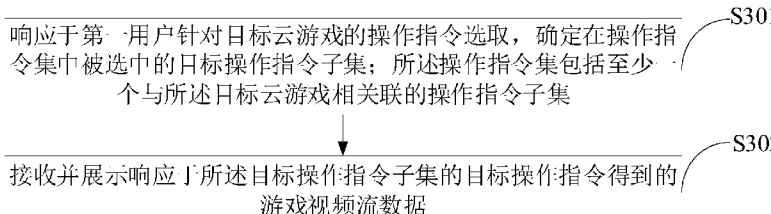


图 3

S301 In response to an operation instruction selection of a first user for a target cloud game, determine a selected target operation instruction subset in an operation instruction set, wherein the operation instruction set comprises at least one operation instruction subset associated with the target cloud game

S302 Receive and present game video stream data which is obtained in response to a target operation instruction of the target operation instruction subset

(57) **Abstract:** Provided in the present disclosure are an operation control method and apparatus for a cloud game, and a computer device and a storage medium, which are applied to a cloud game client. The method comprises: in response to an operation instruction selection of a first user for a target cloud game, determining a selected target operation instruction subset in an operation instruction set, wherein the operation instruction set comprises at least one operation instruction subset associated with the target cloud game; and receiving and presenting game video stream data which is obtained in response to a target operation instruction of the target operation instruction subset.

BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR,
HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, 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))。

(57) 摘要: 本公开提供了一种云游戏的操作控制方法、装置、计算机设备及存储介质, 应用于云游戏客户端。该方法包括: 响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取, 确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集; 所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集; 接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据。

云游戏的操作控制方法、装置、计算机设备及存储介质

本申请要求于 2023 年 6 月 20 日递交的中国专利申请第
5 202310738001.5 号的优先权，在此全文引用上述中国专利申请公开的内容以作为本申请的一部分。

技术领域

本公开涉及一种云游戏的操作控制方法、装置、计算机设备及存储介质。

10

背景技术

在游戏过程中，游戏玩家会面对不同的游戏任务，其中有些游戏任务具有较高的游戏难度。对于一些游戏玩家，比如新玩家，由于在游戏中可选用的操作指令有限，因此很难通过这些游戏任务，致使游戏进度卡顿，这就容
15 易影响这些游戏玩家的游戏体验。

发明内容

本公开实施例至少提供一种云游戏的操作控制方法、装置、计算机设备及存储介质。

20 第一方面，本公开实施例提供了一种云游戏的操作控制方法，应用于云游戏客户端，所述方法包括：响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据。

25 一种可选的实施方式中，所述方法还包括：在所述目标云游戏的游戏对局开始之前，展示游戏辅助界面，所述游戏辅助界面包括所述游戏对局中的多个游戏关卡，多个所述游戏关卡具有相关联的所述操作指令子集；响应于所述第一用户的选择，在多个所述游戏关卡中确定待辅助游戏关卡，以使得在所述游戏对局进行至待辅助游戏关卡时，展示与所述待辅助游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集。
30

一种可选的实施方式中，响应于针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集，包括：响应于所述第一用户的触发操作或者响应于所述第一用户在目标游戏关卡的游戏数据符合预设触发条件，在游戏对局界面上展示与所述目标游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集；响应于所述第一用户在所述至少一个候选操作指令子集中的所述操作指令选取，从所述至少一个候选操作指令子集中确定所述目标操作指令子集。

一种可选的实施方式中，所述响应于所述第一用户的触发操作或者响应于所述第一用户在目标游戏关卡的游戏数据符合预设触发条件，展示与所述目标游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集，还包括：在游戏对局界面中的预设区域展示与所述候选操作指令子集相匹配的游戏视频，所述游戏视频为利用所述候选操作指令子集完成所述目标游戏关卡时的游戏录屏。

一种可选的实施方式中，所述候选操作指令子集为多个，所述方法还包括：获取所述候选操作指令子集的属性特征，并基于所述属性特征对多个所述候选操作指令子集进行排序；所述属性特征至少包括执行所述候选操作指令子集的第二用户的等级、所述第二用户游戏行为与所述第一用户游戏行为之间的匹配度、或者所述候选操作指令子集中的操作指令与所述第一用户游戏行为的匹配度中的一个；按照所述候选操作指令子集的排序在所述游戏对局界面上展示多个所述候选操作指令子集。

一种可选的实施方式中，所述响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集之后，所述方法还包括：展示所述目标操作指令子集中的操作指令；响应于所述第一用户的选择，确定至少一个所述目标操作指令。

一种可选的实施方式中，所述接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据之前，所述方法还包括：接收所述第一用户在目标游戏对局中针对目标关卡的操作指令；所述接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据，包括：接收并展示响应于所述至少一个目标操作指令和所述第一用户的所述操作指令进行合并后，得到的游戏视频流数据。

一种可选的实施方式中，所述接收并展示响应于所述目标操作指令子集

的目标操作指令得到的游戏视频流数据，还包括：在游戏对局界面上，展示所述目标操作指令对应的用户操作引导。

第二方面，本公开实施例提供了另一种云游戏的操作控制方法，应用于云游戏平台，所述方法包括：接收第一用户的云游戏客户端发送的针对目标云游戏的目标操作指令；所述目标操作指令属于第一用户选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；获取在运行的所述目标云游戏中执行所述目标操作指令后的游戏视频流数据，并将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

一种可选的实施方式中，在接收所述目标操作指令前，所述方法还包括：获取在完成目标云游戏对应的目标游戏关卡时的游戏视频；对所述游戏视频进行语义识别，确定所述游戏视频中的游戏控制对象对应的操作动作，并基于所述游戏控制对象的操作动作确定在所述游戏视频下选取的操作指令子集；基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡，将所述操作指令子集存入所述操作指令集中。

一种可选的实施方式中，在接收所述目标操作指令子集前，所述方法还包括：获取第二用户在完成所述目标云游戏时录制的操作指令子集；基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡，将所述操作指令子集存入所述操作指令集中。

一种可选的实施方式中，还包括：确定在所述目标云游戏下，所述目标操作指令对应的游戏奖励数据，以及上传所述目标操作指令的目标第二用户；利用所述游戏奖励数据对所述目标第二用户对应的收益记录进行更新。

一种可选的实施方式中，将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端，包括：响应于所述第一用户针对所述目标云游戏的倍速播放指令，对所述游戏视频流数据进行倍速处理，并将倍速处理后的游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

第三方面，本公开实施例还提供一种云游戏的操作控制装置，应用于云游戏客户端，所述操作控制装置包括：确定模块，用于响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；展示模块，用于接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得

到的游戏视频流数据。

第四方面，本公开实施例还提供另一种云游戏的操作控制装置，应用于云游戏平台，所述操作控制装置包括：接收模块，用于接收第一用户的云游戏客户端发送的针对目标云游戏的目标操作指令；所述目标操作指令属于第一用户选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与目标云游戏相关联的操作指令子集；获取模块，用于获取在运行的所述目标云游戏中执行所述目标操作指令后的游戏视频流数据，并将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

第五方面，本公开可选实现方式还提供一种计算机设备，处理器、存储器，所述存储器存储有所述处理器可执行的机器可读指令，所述处理器用于执行所述存储器中存储的机器可读指令，所述机器可读指令被所述处理器执行时，所述机器可读指令被所述处理器执行时执行上述第一方面，或第二方面中任一种可能的实施方式中的步骤。

第六方面，本公开可选实现方式还提供一种计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质上存储有计算机程序，该计算机程序被运行时执行上述第一方面，或第二方面中任一种可能的实施方式中的步骤。

附图说明

为了更清楚地说明本公开实施例的技术方案，下面将对实施例中所需要使用的附图作简单地介绍，此处的附图被并入说明书中并构成本说明书中的一部分，这些附图示出了符合本公开的实施例，并与说明书一起用于说明本公开的技术方案。应当理解，以下附图仅示出了本公开的某些实施例，因此不应被看作是对范围的限定，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相关的附图。

图 1 示出了本公开实施例所提供的一种云游戏系统架构的示意图；

图 2 示出了本公开实施例所提供的一种云游戏系统架构的具体结构示意图；

图 3 示出了本公开实施例所提供的一种在执行主体为云游戏客户端时，云游戏的操作控制方法的流程图；

图 4a 示出了本公开实施例所提供的一种展示游戏辅助界面的示意图；

图 4b 示出了本公开实施例所提供的另一种展示游戏辅助界面的示意图；

图 5 示出了本公开实施例所提供的一种在游戏对局界面中展示游戏视频时的示意图；

图 6 示出了本公开实施例所提供的另一种在执行主体为云游戏平台时，
5 云游戏的操作控制方法的流程图；

图 7 示出了本公开实施例所提供的一种云游戏的操作控制方法在具体实施时的示例流程图；

图 8 示出了本公开实施例所提供的云游戏系统在具体实施例下的交互示意图；

10 图 9 示出了本公开实施例所提供的一种在执行主体为云游戏客户端时，云游戏的操作控制装置的示意图；

图 10 示出了本公开实施例所提供的另一种在执行主体为云游戏平台时，云游戏的操作控制装置的示意图；以及

图 11 示出了本公开实施例所提供的一种计算机设备的示意图。

15

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，所描述的实施例仅仅是本公开一部分实施例，而不是全部的实施例。通常在此处描述和示出的本公开实施例的组件可以以各种不同的配置来布置和设计。因此，以下对本公开的实施例的详细描述并非旨在限制要求保护的本公开的范围，而是仅仅表示本公开的选定实施例。基于本公开的实施例，本领域技术人员在没有做出创造性劳动的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。

25 经研究发现，为了提升用户对游戏的体验，使用操作指令有限的用户可以通过选取其他操作指令，以通过一些具有较高难度的游戏任务。但这种修改游戏规则的方式下，需要对游戏本身的运行逻辑进行修改，这种修改方式对游戏的侵入性较大，在操作上也较为困难。

30 基于上述研究，本公开提供了一种云游戏的操作控制方法，针对用户选取的目标云游戏，云游戏平台可以向用户提供可选的操作指令子集，这些提

供的操作指令子集中的指令具体与目标云游戏相关联。在操作指令子集被用户选用后，其中的操作指令可以帮助用户在目标云游戏中达到通关的目的。另外，云游戏平台还可以将用户选取的目标操作指令发送至云游戏运行端，并使云游戏运行端处理操作指令返回游戏视频流数据。云游戏客户端在接收云游戏平台返回的游戏视频流数据后，可以以游戏画面的形式进行播放，实现等同于在云游戏客户端执行目标操作指令后的游戏效果。采用这种通过云游戏平台控制的方式，无需对游戏本身的游戏逻辑进行过多改造，就可以实现云游戏客户端使用平台提供的操作指令完成相应游戏任务，对游戏的侵入性小，降低了操作难度。

10 针对以上方案所存在的缺陷，均是发明人在经过实践并仔细研究后得出的结果，因此，上述问题的发现过程以及下文中本公开针对上述问题所提出的解决方案，都应该是发明人在本公开过程中对本公开做出的贡献。

15 应注意到：相似的标号和字母在下面的附图中表示类似项，因此，一旦某一项在一个附图中被定义，则在随后的附图中不需要对其进行进一步定义和解释。

20 为了便于对本实施例进行理解，首先对本公开实施例所公开的一种云游戏的操作控制方法进行详细介绍，本公开实施例所提供的云游戏的操作控制方法的执行主体一般为具有一定计算能力的计算机设备，该计算机设备例如包括：终端设备或服务器或其它处理设备，终端设备可以为用户设备（User Equipment, UE）、移动设备、用户终端、终端、蜂窝电话、无绳电话、个人数字助理（Personal Digital Assistant, PDA）、手持设备、计算设备、车载设备、可穿戴设备等。在一些可能的实现方式中，该云游戏的操作控制方法可以通过处理器调用存储器中存储的计算机可读指令的方式来实现。

25 本公开实施例中涉及到的云游戏，具体是指无需下载安装到本地的在线游戏服务，可以使用户在没有游戏主机的情况下，跨端使用本地没有安装的游戏。用户可以通过电视、电脑、手机等设备接入云游戏平台，无需进行游戏下载或者安装，只需保持网络连接即可以运行游戏，从而可以突破不同平台游戏内容的限制。

30 在本公开实施例中，首先对云游戏系统架构做简要说明。如图 1 所示，为本公开实施例提供的一种云游戏系统架构的示意图，涉及云游戏客户端 11、

云游戏平台 12 以及云游戏运行端 13。其中，云游戏客户端 11 与云游戏平台 12 之间进行通信，云游戏平台 12 与云游戏运行端 13 进行通信。

下面首先对系统中的各端可实现的功能进行简要说明。

针对云游戏客户端（云游戏客户端 SDK），其载体可以是能够运行云游戏的应用程序、运行平台等。云游戏客户端可以向玩家提供可视化界面，以使玩家可以在可视化界面上进行云游戏；云游戏客户端可以与云游戏平台建立连接，将用户选取的操作指令传输给云游戏平台，也可以接收云游戏平台需要渲染展示给玩家的游戏画面数据。

针对云游戏平台，其具体可以包括下述模块：传输模块，用于与云游戏客户端（云游戏客户端 SDK）以及云游戏运行端中的云游戏工具包（GameSDK）分别进行连接，以传输游戏数据和操作指令；控制模块，用于控制玩家操作权限并可以整合玩家上传的操作指令；调度模块，用于安装、删除、更新、上架、下架云游戏到云游戏运行端；权限管理模块，用于获取并核检云游戏客户端的运行权限；存储模块，用于存储玩家的用户数据以及游戏数据；配置模块，用于提供可视化界面对游戏以及游戏玩法进行配置。

针对云游戏运行端，具体为云游戏运行端机器，作为云游戏实际运行的机器运行云游戏，可以与云游戏平台建立连接，传输数据给云游戏平台，并且可以执行云游戏平台传输的操作指令。具体包括云游戏工具包和游戏处理逻辑。其中，云游戏运行端工具包集成在云游戏内，并执行云游戏中指令上传、维护与重放等相关功能的交互；以及，与云游戏平台进行指令上传、维护与重放等相关功能的交互。

针对上述说明系统中的云游戏客户端、云游戏平台以及云游戏运行端，具体结构示意图如图 2 所示。其中，云游戏运行端中列举除了两个不同的云游戏。在云游戏客户端下，则示例性的列举了通过标注用户 1、用户 2 等对应的多个云游戏客户端。

下面对本公开实施例提供的云游戏的操作控制方法加以说明。

首先以执行主体为云游戏客户端为例进行说明。此处，云游戏客户端，具体可以是在目标云游戏下的新用户对应的云游戏客户端，或者也可以是多次在目标云游戏下进行游戏的云游戏客户端。这些云游戏客户端在云游戏中的特点是，采用其现有权限下可使用的操作指令并不能快速地通过或者并不

能完成目标云游戏或其中的具体游戏任务。这样的云游戏客户端，例如为图2中用户1对应的云游戏客户端。

参见图3所示，为本公开实施例提供的一种云游戏的操作控制方法的流程图，该方法包括步骤S301~S303，其中：

5 S301：响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；

 S302：接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据。

10 下面对上述S301~S302加以详细说明。

 针对上述S301，对于云游戏客户端，可以运行的云游戏可以有多个，例如在图2中列举的多个云游戏。在选定运行某一云游戏时，这一选定的云游戏即为目标云游戏。对于本公开实施例中正在进行游戏的云游戏客户端，为便于与下文中可以用于提供操作指令的用户进行区分，称为第一用户。在目标云游戏下，第一用户具体可以通过选取操作指令的方式进行目标云游戏，比如在对抗游戏中，可选的操作指令包括防御操作和击打操作等，或者在赛车游戏中，可选的操作指令包括转向操作、加速操作和扔道具操作等。在一种可能的情况下，操作指令可以单独选取使用，比如仅选取防御操作或击打操作，或者也可以组合使用，比如在选取左转操作的同时选取加速操作。

20 针对本公开实施例中说明的操作指令子集，具体可以用于表示上述示例中的操作组合，比如在一个操作指令子集中包括有左转操作和加速操作；或者，也可以是包括多个单独可选的操作，比如在一个操作指令子集中包括：
a.左转操作，b.左转操作和加速操作，c.加速操作和扔道具操作。

 另外，操作指令子集具体也可能具有多个，并共同组成操作指令集。示例性的，在目标云游戏下，具体可能会有多个游戏环节或多个游戏关卡，以构成目标云游戏的游戏对局，比如在赛车游戏中可以将不同的赛段作为多个游戏关卡，因此这里说明的游戏对局实际可以指示具体进行游戏的过程。在一种可能的情况下，由于目标云游戏中具有不同的游戏关卡，比如面对不同的游戏战斗对象，或者处于不同的游戏环节，因此在每个游戏关卡下，可以向用户提供的操作指令子集可以是不同的。这样，对于目标云游戏而言，每

30

个游戏关卡下可能均具有一个或多个操作指令子集，多个游戏关卡下对应的操作指令子集，就可以构成目标云游戏下的操作指令集。

- 在本公开实施例中，在目标云游戏下，由于云游戏客户端自身可以选用的操作指令可能并不能通关目标云游戏，因此在本公开实施例中选取为第一
- 5 用户提供与目标云游戏相关的操作指令子集，以使这些云游戏客户端在从中选取操作指令后，可以完成目标云游戏的通关，从而带来更好的游戏体验。

这里，确定操作指令集的方式，具体在对以云游戏平台为主体的操作控制方法的实施例中进行说明，在此不再进行赘述。

- 在云游戏客户端下，具体可以先对确定的操作指令库下的操作指令集进行
- 10 行展示，以响应于第一用户的选取操作，确定用于目标云游戏的目标操作指令子集，并进一步接收根据选取的目标指令子集得到的游戏视频流数据，从而可以使第一用户根据游戏视频流数据下展示出的游戏画面，观看到游戏通关的画面。

下面对展示操作指令集的多种可能的场景进行说明。

- 15 首先，在一种可能的情况下，在目标云游戏的游戏对局开始前，比如第一用户仅是登录了游戏后，可以对操作指令子集进行展示，并使用户可以从中进行选取，以在游戏对局中进行至相应的游戏关卡时，将已选取的相应操作指令子集进行展示。

- 在具体实施中，可以采用下述方式：在所述目标云游戏的游戏对局开始
- 20 之前，展示游戏辅助界面，所述游戏辅助界面包括所述游戏对局中的多个游戏关卡，多个所述游戏关卡具有相关联的所述操作指令子集；响应于所述第一用户的选择，在多个所述游戏关卡中确定待辅助游戏关卡，以使得在所述游戏对局进行至待辅助游戏关卡时，展示与所述待辅助游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集。

- 25 具体地，在游戏对局开始前，若要向用户直接展示操作指令子集，则用户很难从有限的展示信息中确定要选取何种操作指令子集，以帮助完成目标云游戏。因此，在进行展示时，具体选取了展示游戏辅助界面，并在游戏辅助界面上提前向用户展示游戏对局中的多个游戏关卡的方式，对提供的至少一个操作指令子集进行展示。

- 30 在对操作指令子集进行展示时，示例性的，可以仅是展示多个游戏关卡

的标识信息,具体例如图 4a 所示,为本公开实施例提供的一种展示游戏辅助界面的示意图。以这里展示出的在赛车游戏下的游戏辅助界面为例,在目标云游戏下的多个游戏关卡,实际指示多个不同的赛程路段。在进行展示时,例如可以展示出不同赛程路段的标识信息,比如图中示出的路段 1、路段 2 以及路段 3,也可以进一步地通过缩略图的形式展示出每一个路段下的图像信息。

而每个赛程路段均具有关联的操作指令子集,比如在路段 1 下,具体关联有候选操作指令子集 S1 以及候选操作指令子集 S2。这样,若第一用户选取了路段 1,比如点击选取了路段 1 对应的标识信息(在图中表示为“路段 1”被框选的状态),则可以将路段 1 确定为待辅助游戏关卡,并认为第一用户的操作意图为在游戏对局中经过路段 1 时,展示可以帮助通过路段 1 的操作指令子集。因此,在进行目标云游戏的游戏对局中,在控制车辆行驶至路段 1 时,可以展示与该路段 1 匹配的操作指令子集 S1、S2,这里展示出的操作指令子集 S1、S2,也即本公开实施例中说明的至少一个候选操作指令子集。

在另一种可能的情况下,参见图 4b 所示,为本公开实施例提供的另一种展示游戏辅助界面的示意图,与上述图 4a 相比,在对多个赛程路段进行展示之外,还继续将在赛车路段下关联的多个操作指令子集进行了关联展示。比如在路段 1 下,关联展示出了两个操作指令子集 S1、S2 和其中具体包括的操作指令。在该种情况下,用户仍可以通过与上述图 4a 中相似的方式,通过对路段标识 1 的触发操作,将其关联的所有操作指令子集,均确定为在进行目标云游戏的游戏过程中用于展示的候选操作指令子集。

或者,在一些示例场景下,第一用户也可以根据自身喜好或游戏经验等,从提供的多个操作指令子集中,选取希望在游戏对局中展示以辅助通过关卡的候选操作指令子集。比如,具体可以根据第一用户的选取操作,从展示的所有关联的操作指令子集中,确定用于在目标云游戏中展示的候选操作指令子集,比如在图 4b 中,对于路段 1,仅是选取将操作指令子集 S2 作为在游戏对局中进行展示的操作指令子集,操作指令子集 S2 展示出被框选的状态。

此处,第一用户在对展示出的无论标识信息或操作指令子集进行选取时,均可以从中选取一个或多个,也即可以选取的操作指令子集具体可以有一个或多个,也可以属于同一游戏关卡或多个不同游戏关卡,在本公开实施例中

并不做出限定。由于不同操作指令子集关联的游戏关卡可能是不同的，因此在进行目标云游戏的过程中，具体可以根据选取操作指令子集关联的游戏关卡，从目标云游戏下的多个游戏关卡中确定辅助游戏关卡，也即关联有用户选取的操作指令子集对应的游戏关卡，并在进行这些辅助游戏关卡时，关联展示在辅助游戏关卡下用户选取的至少一个候选操作指令子集。

其次，在另一种可能的情况下，也可以在游戏过程中，有需要向第一用户展示操作指令时，再将操作指令子集进行展示。具体场景例如包括：在目标云游戏中，第一用户自身具有迅速通关游戏的需求，或者可以检测到在某一关卡上反复进行了多次游戏仍未能通关等等。

因此，在具体实施中，具体可以响应于所述第一用户的触发操作或者响应于所述第一用户在目标游戏关卡的游戏数据符合预设触发条件，在游戏对局界面上展示与所述目标游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集。

这里，第一用户的触发操作，具体即可以指示上述示例场景下，第一用户在自身即具有通关需求时，通过对在游戏对局界面上展示出的例如“推荐按钮”的触发操作，或者通过语音唤醒的方式，使游戏对局界面上可以对当前正在进行的目標游戏关卡匹配的候选操作指令子集进行展示。

另外，对于上述说明的在某一游戏关卡下，若出现第一用户进行反复多次的游戏，仍未能通过的情况，具体可以通过目标云游戏下的游戏数据体现，比如对于上述示例中说明的赛车游戏，若在其中的路段1下，对应的游戏数据包括5次未通过的记录，则可以确定在该路段下用户存在无法通过关卡的问题，则可以在游戏对局界面上在路段1下的至少一个候选操作指令子集进行展示。这里，在示例中说明的“5次未通过”仅是一种可能的示例，具体可以根据目标云游戏的实际游戏内容确定，这里不再逐一说明。

这样，对于展示出的至少一个候选操作指令子集，用户可以通过选取的方式，从中确定目标操作指令子集，以利用目标操作指令子集辅助完成目标云游戏。

进一步地，与上述在目标云游戏的游戏对局开始前展示操作指令子集的情况类似的，无论是根据用户的触发操作，或者是根据游戏数据确定展示操作指令子集，在这种直接对操作指令子集进行展示的方式下，由于展示出的信息有限，第一用户可能并不能从中进行有效地选取。因此在本公开实施例

中，具体还提供了一种辅助用户选取目标操作指令子集的方式。具体地，可以选取在游戏对局界面中的预设区域展示与所述候选操作指令子集相匹配的游戏视频，所述游戏视频为完成所述目标游戏关卡时的游戏录屏。

示例性的，在游戏过程中为了向用户介绍可选用的候选操作指令子集，可以在游戏对局界面中额外的展示出每一候选操作指令子集匹配的游戏视频。由于重新根据候选操作指令子集使云游戏运行端返回游戏画面的方式会占用处理资源，因此在本公开实施例中具体采用从已有的游戏录屏中，选取利用候选操作指令子集进行云游戏的游戏视频，作为与候选操作指令子集进行匹配展示的游戏视频。

这里展示出的已录制的游戏录屏，具体可以是其他用户历史进行目标云游戏时录制的游戏视频，也可以是正在进行云游戏的第一用户在历史进行目标云游戏时录制的游戏视频。为了区分是否是正在进行云游戏的用户，或者是具体可以提供操作指令子集的用户，在本公开实施例中将非正在进行目标云游戏的第一用户，称为第二用户，具体包括在身份上与第一用户区别的其他用户，也包括在历史游戏中的第一用户。另外，在另一些可能的情况下，也可以是在非云游戏的游戏场景下录制得到的游戏录屏，比如具体在在线游戏、离线游戏下进行相同的游戏任务时得到的游戏视频。

在本公开实施例中，在游戏对局界面中的预设区域展示游戏视频时，示例性的，参见图 5 所示，为本公开实施例提供的一种在游戏对局界面中展示游戏视频时的示意图。在示例图中，目标云游戏正在进行至上述示例中说明的路段 1 下，相应地在游戏对局界面中的预设区域，也即游戏对局界面的靠左侧区域中，展示与候选操作指令子集相匹配的游戏视频，比如在上述示例中候选操作指令子集 S1、S2 分别对应的游戏视频。具体在展示时，也可以额外地展示出在游戏视频下可获取的其他信息，比如上传该游戏视频的用户名称、用户的游戏等级、在游戏下获取的分数等等，具体可以展示出的信息在此并不做出限定。

根据上述实施例的说明，具体在进行对候选操作指令子集的展示时，可以展示出多个候选操作指令子集。为了便于第一用户在进行游戏的过程中进行挑选，具体可以通过排序的方式进行有先后顺序的展示。

具体地，可以获取所述候选操作指令子集的属性特征，并基于所述属性

特征对多个所述候选操作指令子集进行排序；所述属性特征至少包括执行所述候选操作指令子集的第二用户的等级、所述第二用户游戏行为与所述第一用户游戏行为之间的匹配度、或者所述候选操作指令子集中的操作指令与所述第一用户游戏行为的匹配度中的一个；按照所述候选操作指令子集的排序在所述游戏对局界面上展示多个所述候选操作指令子集。

下面对上述说明的多个属性特征进行说明。首先，对于由用户上传的游戏录屏下关联的候选操作子集，具体可以根据上传候选操作子集的第二用户的等级进行排序。第二用户的等级具体可以由云游戏平台搜索获得，或者可以在录制时即关联存储对应的等级，并在进行排序时调用。用户的等级具体可以是在目标云游戏下进行游戏后获取的等级。

针对于第二用户游戏行为与第一用户游戏行为之间的匹配度，首先，游戏行为具体可以包括角色选取行为、在游戏中购买游戏装备的购买行为、游戏属性参数的设置行为、游戏技能的升级行为等等。若第二用户游戏行为与第一用户游戏行为相似，则说明游戏当前的状态和第二用户在历史游戏中选取操作指令子集时的游戏状态越相似。比如，若在竞技比赛下面对同一个游戏战斗对象时，若第一用户选取的游戏控制对象为角色A，某一第二用户选取的虚拟角色也为角色A，那就会相较于另一第二用户选取虚拟角色B完成游戏对局时使用的操作指令子集，更适合于当前选取角色A的第一用户选取使用。相似地，若确定的操作指令子集在其对应的游戏对局中，选取购买了与第一用户在当前状态下购买的同样游戏装备，比如可以得到在游戏中同样的增益，或者设置了相同游戏属性参数，比如设置的通关条件的难易程度相同，或者将某一技能做出了相同的升级，则在游戏视频下的游戏状态，与当前第一用户进行的游戏状态是相近的，更适宜优先推送。

针对于候选操作指令子集中的操作指令与第一用户游戏行为的匹配度，具体可以用于体现提供的操作指令是否是当前第一用户可以选取的操作。比如，在上述示例中说明的赛车游戏下，若提供的两个候选操作指令子集中，一个包含有扔道具的操作指令，另一个不包含，而当前第一用户在游戏中并不能选取扔道具，比如当前第一用户在游戏中并没有可投掷的道具，或道具数量较为有限，不适宜在游戏前期使用。因此，在进行候选操作指令子集的推荐时，通过第一用户游戏行为，可以判断在多个候选操作指令子集中，哪

个候选操作指令子集是第一用户可选取的，或是可以更优选取的，比如上述示例中不包含扔道具这一操作指令的候选操作指令子集是更优的选择，则可以比另一候选操作指令在展示时的排序靠前。

上述说明的几种属性特征，仅是在本公开中可能的部分示例，其他相关的属性特征也均应当在本公开实施例的保护范围内，在此不再逐一列举。通过上述说明的各属性特征，可以对多个候选操作指令子集进行排序，具体可以根据第一用户的选择操作，确定排序时选择择一属性特征进行排序，或者综合各属性特征进行排序，相应地选择不同排序方式后，由于得到的排序结果可能不同，因此在游戏对局界面上展示出的多个候选操作指令子集的前后顺序也会相应地有所区别。

另外，除了上述说明的通过属性特征反应与当前游戏状态是否相匹配的方式进行排序，还可以根据各候选操作指令子集对应的操作结果进行排序，这里的操作结果指候选操作指令子集在目标云游戏中得到的游戏结果，比如游戏得分、通关时间、攻击程度等等。在通过操作结果对候选操作指令子集进行排序时，可以按照上述每一游戏结果的分类分别进行排序，也可以对各分类下的游戏结果确定对应的权重以进行综合排序，在此并不做出限定。在经过排序后，可以根据排序结果对各候选操作指令子集进行展示，并可以通过序号、等级等进行标注，以使用户可以从排序后的各候选操作指令子集中选取在进行目标云游戏时更有效的目标操作指令子集。

根据上述说明，在操作指令子集下，具体还可以包括有多个操作指令，因此在本公开另一实施例中，第一用户除了可以选取目标操作指令集之外，还可以进一步地对其中的多个操作指令进行选取，在选取时也可以选取其中的一个或多个操作指令。具体地，在确定选取目标操作指令集之后，还可以展示所述目标操作指令子集中的操作指令，并响应于所述第一用户的选择，确定至少一个所述目标操作指令。比如，对于在上述示例中展示出的候选操作指令子集 S1，在选取后可以进一步展示为 s1：左转操作以及 s2：加速操作，第一用户可以继续从中选取任一操作，比如 s1 或 s2，或选取所有的两个操作 s1 和 s2。用户选取的操作指令，也即本公开实施例中说明的目标操作指令。

而在实际的游戏过程中，第一用户除了可以选取推荐的操作指令之外，

也可以选取其他操作指令，比如上述示例中在选取 s1：左转操作以及 s2：加速操作作为目标操作指令以外，还可以选取跳跃操作。而由于跳跃操作也被用户所选取，因此相应地在展示游戏画面时，应当展示出执行左转操作、加速操作以及跳跃操作三者对应游戏效果的游戏画面。

- 5 因此，在具体实施中，在确定选取的目标操作指令之外，还可以接收所述第一用户在目标游戏对局中针对目标关卡的操作指令，例如上述说明的跳跃操作对应的操作指令，并通过二者进行游戏画面的展示。

10 这样，根据上述步骤 S301，即可以确定第一用户在目标云游戏下具体选取的操作指令，以进一步通过下述步骤 S302 接收对应的游戏视频流数据，并向第一用户展示出具体的游戏画面。

15 针对上述 S302，在根据上述步骤确定在目标云游戏下选取的操作指令后，可以将选取的所有操作指令发送至云游戏平台中，云游戏平台可以向云游戏运行端反馈这些操作指令，以接收到云游戏运行端依此返回的游戏视频流数据，从而进行游戏画面的展示。对于云游戏客户端下的第一用户而言，则可以通过播放的游戏画面观看到在选取目标操作指令和/或其他操作指令后，在目标云游戏下发生的游戏变化，比如完成目标云游戏下的游戏任务，或者通关该目标云游戏。

20 在具体实施中，根据选取的操作指令不同，接收到的游戏视频流数据也不同。根据上述说明，第一用户可以仅是选取了目标操作指令子集中的目标操作指令，则得到的游戏视频流数据也即利用选取的目标操作指令获取到的视频流数据。而若第一用户还选取了在目标游戏对局中针对目标关卡的操作指令，则得到的游戏视频流数据为对至少一个目标操作指令和第一用户选取的该其他操作指令进行合并后，所得到游戏视频流数据。

25 另外，为了在用户选取在目标云游戏下的操作指令后，可以在游戏过程中展示与用户自行完成游戏时相似地指令触发特效。比如，在上述赛车游戏的示例场景下，若用户选取的目标操作指令包括扔道具操作对应的操作指令，游戏视频流数据下会对应显示出抛出道具的游戏画面，但对于第一用户而言，并不能感知到是何时触发了该目标操作指令，则也会存在有游戏画面的展示逻辑不清楚的问题。因此，在本公开实施例，具体还选取了在游戏对局界面上展示目标操作指令对应的用户操作引导的方式，以依据于显示游戏画面

30

时，在触发与目标操作指令对应的按钮时，才会使游戏画面上出现由目标操作指令影响的游戏画面的逻辑，通过使目标操作指令对应的操作按钮展示出相同的选取特效，作为用户操作引导，以向第一用户进行游戏画面的展示。

示例性的，仍以上述说明的在赛车游戏中选取扔道具操作对应的目标操作指令为例进行说明。在选取的目标操作指令包括扔道具操作时，在游戏对局页面上展示出的对应扔道具操作的按钮例如呈现为激发特效，也即用户操作引导具体展示为呈现激发特效的扔道具操作按钮。在一种可能的情况下，若不选取本公开实施例提供的上述方式，就会仅出现利用游戏视频流数据仅是展示出赛车扔出道具的游戏画面，而由于不存在当前正在选用目标操作指令进行目标云游戏的提示信息，且扔道具操作的操作指令也并非是第一用户在进行目标云游戏时主动选取的，这就会出现展示出扔道具的游戏画面时，对于第一用户而言，并不能确定是由于选取的目标操作指令导致的，还是出现了云游戏的运行错误，也无法向用户准确地反馈具体是由于选取了目标云游戏下推荐的操作指令而达成了游戏目的。

在应对上述问题时，在另一种可能的情况下，则可以选取展示用户操作引导，这样在游戏对局界面上，可以使用户选取的目标操作指令下对应的按钮展示出相应的选取特效。比如在游戏画面展示出目标操作指令下车辆扔道具的画面时，扔道具操作的按钮同时展示出激发特效，也即上述说明的用户操作引导。首先，由于展示出了用户操作引导，第一用户在可以判断自身并未触发该按钮的情况下，用户操作引导就可以使第一用户明确当前游戏画面的变化，具体是由于选取的目标操作指令在目标云游戏下发挥的作用，而并非为目标云游戏的运行错误。另外，第一用户也可以有在目标云游戏下被“助力”游戏的游戏体验，对于第一用户而言游戏体验感也更好。

其次，以执行主体为云游戏平台为例进行说明。参见图 6 所示，为本公开实施例提供的另一种云游戏的操作控制方法的流程图，该方法包括步骤 S601~S602，其中：

S601：接收第一用户的云游戏客户端发送的针对目标云游戏的目标操作指令；所述目标操作指令属于第一用户选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；

S602：获取在运行的所述目标云游戏中执行所述目标操作指令后的游戏

视频流数据，并将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

针对上述 S601，首先对确定操作指令集的方式进行说明。在本公开实施例中，具体提供了两种获取操作指令集的方式，详见下述说明。这样，对于云游戏平台而言，在接收云游戏客户端发送的目标操作指令之前，根据上述
5 实施例中的说明，云游戏平台会完成将录制的包含至少一个操作指令的操作指令子集存储至操作指令库的操作。

(a) 通过游戏视频识别获取操作指令集。

在该种方式下，在具体实施中，可以获取在完成目标云游戏对应的目标游戏关卡时的游戏视频；对所述游戏视频进行语义识别，确定所述游戏视频
10 中的游戏控制对象对应的操作动作，并基于所述游戏控制对象的操作动作确定在所述游戏视频下选取的操作指令子集；基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡，将所述操作指令子集存入所述操作指令集中。

这里，游戏视频具体可以是第二用户在进行目标云游戏时选择录制得到的视频，也可以是在相同的离线游戏或者在线游戏下录制得到的视频。对于
15 这里说明的游戏视频，由于仅是具有视频帧图像，因此不具有可以直接获取到的操作指令子集。

在从游戏视频中确定在对应游戏关卡中选取的操作指令时，由于在游戏中，不同操作指令会控制游戏控制对象产生相同的动作，比如在对抗游戏下，同一游戏控制对象在攻击操作下，均会展示出出拳的动作，因此通过语义识
20 别的方式，具体可以对游戏视频中游戏控制对象进行对象识别以及对游戏控制对象进行动作识别，然后就可以确定在操控游戏控制对象时选取的至少一个操作指令，也即确定在游戏视频下选取的操作指令子集。

由于在游戏视频中，可能具体包括有对目标云游戏下的多个游戏关卡分别对应的视频，因此可以获取到各游戏关卡下识别得到的操作指令子集。在
25 存储时，具体也可以基于各从操作指令子集对应的游戏关卡，将识别得到的各操作指令子集存储入操作指令集中。

(b) 通过录制的方式获取操作指令集。

在这种情况下，可以在目标云游戏下同步对选取的操作指令进行录制。在具体实施中，具体可以获取第二用户在完成所述目标云游戏时录制的操作
30 指令子集；基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡，将所述操作指令子

集存入所述操作指令集中。

具体地，对于第二用户，在运行目标云游戏时例如可以采用下述两种不同的方式进行操作指令的录制：在一种可能的情况下，在开始目标云游戏前即可以接受第二用户的授权，在运行目标云游戏的过程中对操作指令进行持续地录制；在另一种可能的情况下，也可以在目标云游戏结束之后，经过第二用户的授权，将在目标云游戏中触发的操作指令进行一次性地整理收集。或者，也可以采用其他可行的方式录制目标云游戏中的操作指令，在此不再逐一列举。

此处，对于云游戏平台获取到的对第二用户在进行目标云游戏时录制得到的操作指令子集，可以根据其对应的游戏任务信息，将操作指令子集存储在操作指令库中。此处，游戏任务信息具体可以表示操作指令子集对应的操作结果以及对应的游戏关卡，其中操作结果可以用于实现后续操作中操作指令子集的排序，游戏关卡可用于对操作指令子集进行分类存储。

这样，云游戏平台即可向云游戏客户端提供可以使第一用户选取的操作指令集。

具体地，在云游戏客户端下运行目标云游戏时，云游戏平台可以响应于接收到云游戏客户端对操作指令选取请求，将当前目标游戏任务对应的目标操作指令集指示给云游戏客户端。此处，云游戏客户端的操作指令选取请求，具体可以是在用户的操作下发起的，或者也可以是云游戏客户端根据当前目标云游戏运行情况主动发起的，比如当前目标云游戏或其中正在进行的目标游戏任务在预设时长内仍未通过、已重复运行超过预设次数等。云游戏客户端可以从目标操作指令集中选取目标操作指令，云游戏平台也可以相应地接收云游戏客户端选取的目标操作指令。

针对上述 S602，对于云游戏平台，在接收到目标操作指令后，还可以获取在运行的目标云游戏中执行目标操作指令后的游戏视频流数据。此处，云游戏平台在接收到目标操作指令后，可以将目标操作指令发送至云游戏运行端。云游戏运行端确定目标云游戏对应的游戏处理逻辑，以渲染在目标操作指令下的游戏视频流数据。在渲染生成游戏视频流数据后，云游戏运行端将游戏视频流数据反馈至云游戏平台。这样，云游戏平台即可以获取目标云游戏中执行目标操作指令后的游戏视频流数据。

对于云游戏平台获取到的游戏画面数据，云游戏平台可以发送至第一用户的云游戏客户端，云游戏客户端可以对游戏画面数据进行处理展示，以使用户观看到游戏画面。

在一种可能的情况下，由于对于云游戏客户端而言，选取的目标操作指令实际上并不是其本身的游戏权限下可以选取的操作指令，并且选取目标操作指令的目的实际上是为了更快地通过目标云游戏或者其中的具体游戏任务，因此可以不选取在展示游戏画面时展示出详细的游戏过程。在本公开实施例中，选取了向云游戏客户端开放倍速播放的功能，以对目标操作指令下对应的游戏画面数据进行加速播放。

在具体实施中，可以响应于所述云游戏客户端针对所述目标云游戏的倍速播放指令，对所述游戏画面数据进行倍速处理，并将倍速处理后的游戏画面数据发送至所述云游戏客户端。

此处，可选的倍速例如可以 1.25 倍、1.5 倍、2 倍等。具体在向云游戏客户端提供可选的倍速时，可以提供所有可选的倍速供选择，也可以根据云游戏客户端在目标云游戏中已授权提供的历史游戏记录确定。示例性的，若已授权提供的历史游戏记录表征云游戏客户端在目标云游戏下运行游戏的时间较少，对应的用户为新用户，则可以提供较低的倍速，比如 1.25 倍，以使新用户能够观看到更清楚的游戏过程。而对于在目标云游戏下运行游戏的时间较多的云游戏客户端，其对应的用户可能在多次游戏过程中已观看过多次游戏过程，因此提供更高的倍速，比如 2 倍，以快速地对针对用户而言已重复多次观看的游戏画面进行播放。

这里仅是列举部分可能的情况，具体还可以根据用户授权提供的对目标操作指令的选取次数等确定倍速，在此不再逐一列举。

这样，在云游戏平台中进行游戏画面数据的加速，而不选取由生成游戏画面数据的云游戏运行端进行处理，是因为相较于对云游戏平台中编入对游戏画面数据的倍速处理，云游戏运行端在编入该逻辑时操作负担较大，且会提高云游戏运行端下的逻辑复杂程度。因此在云游戏平台中处理游戏画面的加速，逻辑接入更容易，也可以不增加云游戏运行端的操作负担，保证云游戏运行端的正常运行。

另外，对于提供目标操作指令的第二用户，也可以相应地得到第一用户

对应的云游戏客户端在选取目标操作指令后，在目标云游戏中产生的游戏奖励。

在具体实施中，可以确定在所述目标云游戏下，所述目标操作指令对应的游戏奖励数据，以及上传所述目标操作指令的目标第二用户；利用所述游戏奖励数据对所述目标第二用户对应的收益记录进行更新。

具体地，可以在第一用户选取目标操作指令后，确定在目标云游戏下产生的游戏奖励数据，比如获得的游戏道具、虚拟金币、经验值等等。由于目标操作指令的实际权限属于目标操作指令对应的目标第二用户，因此可以将这些得到的游戏奖励数据“发送”至目标第二用户，具体则可以利用游戏奖励对目标第二用户的云游戏客户端对应的收益记录进行更新。另外，也可以相应地通过游戏内的系统消息、邮件等通知目标第二用户游戏奖励数据的更新。

这样，对于目标云游戏下各第二用户，在其选取提供给其他云游戏客户端自身可选取的操作指令的情况下，也可以相应地获取到操作指令在被选取后获得的收益。

在本公开另一实施例中，为便于对不同的第一用户和第二用户在授权上传操作指令和选取操作指令的过程进行完整的说明，提供对于上述云游戏的操作控制方法对应的具体实施例。在该实施例中，以第二用户提供在目标云游戏下录制的操作指令，以供第一用户在目标云游戏下通关使用为例进行说明。参见图 7 所示，为本公开实施例提供的一种云游戏的操作控制方法在具体实施时的示例流程图，其中：

S701：第二用户对应的云游戏客户端运行目标云游戏。

此处，第二用户对应的云游戏客户端具体可以有多个。步骤 S701~S704 为收集整理各第二用户在目标云游戏下录制的操作指令的过程。

S702：第二用户授权录制在目标云游戏中的操作指令。

S703：第二用户对应的云游戏客户端将授权录制得到的操作指令发送至云游戏平台。

S704：云游戏平台将获取到的操作指令根据游戏任务信息进行分类和排序，得到目标云游戏下的多个操作指令子集。

S705：第一用户的云游戏客户端从云游戏平台提供的多个操作指令子集

中选取目标操作指令。

此处，第一用户对应的云游戏客户端，具体可以是自身不具有对目标操作指令选取权限的云游戏客户端。步骤 S705~S707 为在第二用户的云游戏客户端运行目标云游戏时的过程。

5 S706: 第一用户选取播放倍速，并接收倍速处理后的游戏画面数据。

S707: 第一用户通过目标操作指令完成目标云游戏或目标云游戏下的游戏任务后，云游戏平台利用在目标云游戏下由目标操作指令产生游戏奖励数据，对目标操作指令所属目标第二用户的云游戏客户端对应的收益记录进行更新。

10 相应地，提供云游戏系统在该实施例下的交互示意图，具体如图 8 所示。其中具体包括：

S801: 第二用户的云游戏客户端向云游戏平台上传操作指令；

此处，在图例中省略第二用户的云游戏客户端通过云游戏平台，向云游戏运行端发送操作指令以进行目标云游戏的过程，以及第二用户的云游戏客户端授权使云游戏平台录制操作指令的过程。

15 S802: 云游戏平台保存操作指令得到目标云游戏的操作指令集以及操作指令关联的第二用户的用户信息。

这里，在保存操作指令时，即可以进行对目标云游戏下不同游戏关卡的分类以及根据操作结果进行的排序等，整理得到包含有对应不同游戏关卡分别对应操作指令子集的操作指令集。另外，为便于将第一用户的云游戏客户端与第二用户的云游戏客户端进行区分，在图中将与第二用户的云游戏客户端相关的操作步骤，通过不同的虚线箭头进行标识。

20 S803: 云游戏平台向第一用户的云游戏客户端提供操作指令集下的操作指令子集。

25 S804: 第二用户的云游戏客户端向云游戏平台发送选取确定的目标操作指令。

S805: 云游戏平台向云游戏运行端发送目标操作指令。

S806: 云游戏运行端根据目标操作指令渲染得到游戏视频流数据。

S807: 云游戏运行端发送游戏视频流数据至云游戏平台。

30 S808: 第一用户的云游戏客户端向云游戏平台发送倍速播放请求。

S809: 云游戏平台根据倍速播放请求下要求的倍速对游戏视频流数据进行倍速处理, 更新游戏视频流数据。

S810: 云游戏平台将更新后的游戏视频流数据发送至第一用户的云游戏客户端。

5 S811: 第一用户的云游戏客户端对接收到的游戏视频流数据进行渲染展示。

S812: 云游戏运行端向云游戏平台反馈目标操作指令在目标云游戏中的游戏奖励数据;

10 S813: 云游戏平台通过目标操作指令关联的用户信息, 确定目标第二用户, 并利用游戏奖励数据对目标第二用户的云游戏客户端对应的收益记录进行更新。

本领域技术人员可以理解, 在具体实施方式的上述方法中, 各步骤的撰写顺序并不意味着严格的执行顺序而对实施过程构成任何限定, 各步骤的具体执行顺序应当以其功能和可能的内在逻辑确定。

15 基于同一发明构思, 本公开实施例中还提供了与上述第一方面中应用于云游戏客户端的云游戏的操作控制方法对应的云游戏的操作控制装置, 由于本公开实施例中的装置解决问题的原理与本公开实施例上述第一方面中应用于云游戏客户端的云游戏的操作控制方法相似, 因此装置的实施可以参见方法的实施, 重复之处不再赘述。

20 参照图 9 所示, 为本公开实施例提供的一种云游戏的操作控制装置的示意图, 应用于云游戏客户端, 所述装置包括: 确定模块 91、展示模块 92; 其中,

确定模块 91, 用于响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取, 确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集; 所述操作指令集包括至少一个与
25 个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集;

展示模块 92, 用于接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据。

一种可选的实施方式中, 所述装置还包括第一处理模块 93, 用于: 在所述目标云游戏的游戏对局开始之前, 展示游戏辅助界面, 所述游戏辅助界面
30 包括所述游戏对局中的多个游戏关卡, 多个所述游戏关卡具有相关联的所述

操作指令子集；响应于所述第一用户的选择，在多个所述游戏关卡中确定待辅助游戏关卡，以使得在所述游戏对局进行至待辅助游戏关卡时，展示与所述待辅助游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集。

一种可选的实施方式中，确定模块 91 在响应于针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集时，用于：响应于所述第一用户的触发操作或者响应于所述第一用户在目标游戏关卡的游戏数据符合预设触发条件，在游戏对局界面上展示与所述目标游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集；响应于所述第一用户在所述至少一个候选操作指令子集中的所述操作指令选取，从所述至少一个候选操作指令子集中确定所述目标操作指令子集。

一种可选的实施方式中，确定模块 91 响应于所述第一用户的触发操作或者响应于所述第一用户在目标游戏关卡的游戏数据符合预设触发条件，展示与所述目标游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集时，还用于：在游戏对局界面中的预设区域展示与所述候选操作指令子集相匹配的游戏视频，所述游戏视频为利用所述候选操作指令子集完成所述目标游戏关卡时的游戏录屏。

一种可选的实施方式中，所述候选操作指令子集为多个，所述确定模块 91 还用于：获取所述候选操作指令子集的属性特征，并基于所述属性特征对多个所述候选操作指令子集进行排序；所述属性特征至少包括执行所述候选操作指令子集的第二用户的等级、所述第二用户游戏行为与所述第一用户游戏行为之间的匹配度、或者所述候选操作指令子集中的操作指令与所述第一用户游戏行为的匹配度中的一个；按照所述候选操作指令子集的排序在所述游戏对局界面上展示多个所述候选操作指令子集。

一种可选的实施方式中，确定模块 91 在响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集之后，还用于：展示所述目标操作指令子集中的操作指令；响应于所述第一用户的选择，确定至少一个所述目标操作指令。

一种可选的实施方式中，展示模块 92 在接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据之前，还用于：接收所述第一用户在目标游戏对局中针对目标关卡的操作指令；所述展示模块 92 在

接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据时，用于：接收并展示响应于所述至少一个目标操作指令和所述第一用户的所述操作指令进行合并后，得到的游戏视频流数据。

一种可选的实施方式中，展示模块 92 在接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据时，还用于：在游戏对局界面上，展示所述目标操作指令对应的用户操作引导。

另外，本公开实施例中还提供了与上述第二方面中应用于云游戏平台的云游戏的操作控制方法对应的云游戏的操作控制装置，由于本公开实施例中的装置解决问题的原理与本公开实施例上述第二方面中应用于云游戏平台的云游戏的操作控制方法相似，因此装置的实施可以参见方法的实施，重复之处不再赘述。

参照图 10 所示，为本公开实施例提供的一种云游戏的操作控制装置的示意图，所述装置包括：接收模块 101、获取模块 102；其中，

接收模块 101，用于接收第一用户的云游戏客户端发送的针对目标云游戏的目标操作指令；所述目标操作指令属于第一用户选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；

获取模块 102，用于获取在运行的所述目标云游戏中执行所述目标操作指令后的游戏视频流数据，并将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

一种可选的实施方式中，接收模块 101 在接收所述目标操作指令前，还用于：获取在完成目标云游戏对应的目标游戏关卡时的游戏视频；对所述游戏视频进行语义识别，确定所述游戏视频中的游戏控制对象对应的操作动作，并基于所述游戏控制对象的操作动作确定在所述游戏视频下选取的操作指令子集；基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡，将所述操作指令子集存入所述操作指令集中。

一种可选的实施方式中，接收模块 101 在接收所述目标操作指令子集前，还用于：获取第二用户在完成所述目标云游戏时录制的操作指令子集；基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡，将所述操作指令子集存入所述操作指令集中。

一种可选的实施方式中，所述装置还包括第二处理模块 103，用于：确

定在所述目标云游戏下，所述目标操作指令对应的游戏奖励数据，以及上传所述目标操作指令的目标第二用户；利用所述游戏奖励数据对所述目标第二用户对应的收益记录进行更新。

一种可选的实施方式中，获取模块 102 将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端时，用于：响应于所述第一用户针对所述目标云游戏的倍速播放指令，对所述游戏视频流数据进行倍速处理，并将倍速处理后的游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

关于装置中的各模块的处理流程、以及各模块之间的交互流程的描述可以参照上述方法实施例中的相关说明，这里不再详述。

本公开实施例还提供了一种计算机设备，如图 11 所示，为本公开实施例提供的计算机设备结构示意图，包括：

处理器 10 和存储器 20；所述存储器 20 存储有处理器 10 可执行的机器可读指令，处理器 10 用于执行存储器 20 中存储的机器可读指令，所述机器可读指令被处理器 10 执行时，处理器 10 执行下述步骤：

响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据。

或者，处理器 10 执行下述步骤：

接收第一用户的云游戏客户端发送的针对目标云游戏的目标操作指令；所述目标操作指令属于第一用户选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；获取在运行的所述目标云游戏中执行所述目标操作指令后的游戏视频流数据，并将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

上述存储器 20 包括内存 210 和外部存储器 220；这里的内存 210 也称内存储器，用于暂时存放处理器 10 中的运算数据，以及与硬盘等外部存储器 220 交换的数据，处理器 10 通过内存 210 与外部存储器 220 进行数据交换。

上述指令的具体执行过程可以参考本公开实施例中所述的云游戏的操作控制方法的步骤，此处不再赘述。

本公开实施例还提供一种计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质

上存储有计算机程序，该计算机程序被处理器运行时执行上述方法实施例中所述的云游戏的操作控制方法。其中，该存储介质可以是易失性或非易失的计算机可读取存储介质。

本公开实施例还提供一种计算机程序产品，该计算机程序产品承载有程序代码，所述程序代码包括的指令可用于执行上述方法实施例中所述的云游戏的操作控制方法，具体可参见上述方法实施例，在此不再赘述。

其中，上述计算机程序产品可以具体通过硬件、软件或其结合的方式实现。在一个可选实施例中，所述计算机程序产品具体体现为计算机存储介质，在另一个可选实施例中，计算机程序产品具体体现为软件产品，例如软件开发包（Software Development Kit，SDK）等等。

所属领域的技术人员可以清楚地了解到，为描述的方便和简洁，上述描述的系统、装置和方法，可以通过其它的方式实现。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，又例如，多个单元或组件可以结合或者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通信接口，装置或单元的间接耦合或通信连接，可以是电性，机械或其它的形式。

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，在本公开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。

所述功能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，可以存储在一个处理器可执行的非易失的计算机可读取存储介质中。基于这样的理解，本公开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

品存储在一个存储介质中，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，或者网络设备等）执行本公开各个实施例所述方法的全部或部分步骤。而前述的存储介质包括：U 盘、移动硬盘、只读存储器（Read-Only Memory，ROM）、随机存取存储器（Random Access Memory，RAM）、

5 磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

最后应说明的是：以上所述实施例，仅为本公开的具体实施方式，用以说明本公开的技术方案，而非对其限制，本公开的保护范围并不局限于此，尽管参照前述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：任何熟悉本技术领域的技术人员在本公开揭露的技术范围内，其依
10 然可以对前述实施例所记载的技术方案进行修改或可轻易想到变化，或者对其中部分技术特征进行等同替换；而这些修改、变化或者替换，并不使相应技术方案的本质脱离本公开实施例技术方案的精神和范围，都应涵盖在本公开的保护范围之内。因此，本公开的保护范围应所述以权利要求的保护范围为准。

15

权利要求书

1、一种云游戏的操作控制方法，应用于云游戏客户端，所述方法包括：

5 响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；

接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据。

2、根据权利要求1所述的方法，还包括：

10 在所述目标云游戏的游戏对局开始之前，展示游戏辅助界面，所述游戏辅助界面包括所述游戏对局中的多个游戏关卡，多个所述游戏关卡具有相关联的所述操作指令子集；

15 响应于所述第一用户的选择，在多个所述游戏关卡中确定待辅助游戏关卡，以使得在所述游戏对局进行至待辅助游戏关卡时，展示与所述待辅助游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集。

3、根据权利要求1所述的方法，其中，响应于针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集，包括：

20 响应于所述第一用户的触发操作或者响应于所述第一用户在目标游戏关卡的游戏数据符合预设触发条件，在游戏对局界面上展示与所述目标游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集；

响应于所述第一用户在所述至少一个候选操作指令子集中的所述操作指令选取，从所述至少一个候选操作指令子集中确定所述目标操作指令子集。

25 4、根据权利要求3所述的方法，其中，所述响应于所述第一用户的触发操作或者响应于所述第一用户在目标游戏关卡的游戏数据符合预设触发条件，展示与所述目标游戏关卡相匹配的至少一个候选操作指令子集，还包括：

在游戏对局界面中的预设区域展示与所述候选操作指令子集相匹配的游戏视频，所述游戏视频为利用所述候选操作指令子集完成所述目标游戏关卡时的游戏录屏。

30 5、根据权利要求3或4所述的方法，其中，所述候选操作指令子集为多个，所述方法还包括：

获取所述候选操作指令子集的属性特征，并基于所述属性特征对多个所述候选操作指令子集进行排序；所述属性特征至少包括执行所述候选操作指令子集的第二用户的等级、所述第二用户游戏行为与所述第一用户游戏行为之间的匹配度、或者所述候选操作指令子集中的操作指令与所述第一用户游戏行为的匹配度中的一个；

按照所述候选操作指令子集的排序在所述游戏对局界面上展示多个所述候选操作指令子集。

6、根据权利要求1所述的方法，其中，所述响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取，确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集之后，

10 所述方法还包括：

展示所述目标操作指令子集中的操作指令；

响应于所述第一用户的选择，确定至少一个所述目标操作指令。

7、根据权利要求6所述的方法，其中，所述接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据之前，所述方法还包括：

15 接收所述第一用户在目标游戏对局中针对目标关卡的操作指令；

所述接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据，包括：

接收并展示响应于所述至少一个目标操作指令和所述第一用户的所述操作指令进行合并后，得到的游戏视频流数据。

20 8、根据权利要求1所述的方法，所述接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据，还包括：

在游戏对局界面上，展示所述目标操作指令对应的用户操作引导。

9、一种云游戏的操作控制方法，应用于云游戏平台，所述方法包括：

接收第一用户的云游戏客户端发送的针对目标云游戏的目标操作指令；

25 所述目标操作指令属于第一用户选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；

获取在运行的所述目标云游戏中执行所述目标操作指令后的游戏视频流数据，并将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

10、根据权利要求9所述的方法，其中，在接收所述目标操作指令前，

30 所述方法还包括：

获取在完成目标云游戏对应的目标游戏关卡时的游戏视频;

对所述游戏视频进行语义识别, 确定所述游戏视频中的游戏控制对象对应的操作动作, 并基于所述游戏控制对象的操作动作确定在所述游戏视频下选取的操作指令子集;

- 5 基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡, 将所述操作指令子集存入所述操作指令集中。

11、根据权利要求 9 所述的方法, 其中, 在接收所述目标操作指令子集前, 所述方法还包括:

获取第二用户在完成所述目标云游戏时录制的操作指令子集;

- 10 基于获取的各操作指令子集对应的游戏关卡, 将所述操作指令子集存入所述操作指令集中。

12、根据权利要求 9-11 任一项所述的方法, 还包括:

确定在所述目标云游戏下, 所述目标操作指令对应的游戏奖励数据, 以及上传所述目标操作指令的目标第二用户;

- 15 利用所述游戏奖励数据对所述目标第二用户对应的收益记录进行更新。

13、根据权利要求 9 所述的方法, 其中, 将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端, 包括:

响应于所述第一用户针对所述目标云游戏的倍速播放指令, 对所述游戏视频流数据进行倍速处理, 并将倍速处理后的游戏视频流数据发送至所述第一用户的云游戏客户端。

- 20 14、一种云游戏的操作控制装置, 应用于云游戏客户端, 所述操作控制装置包括:

确定模块, 配置为响应于第一用户针对目标云游戏的操作指令选取, 确定在操作指令集中被选中的目标操作指令子集; 所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集;

- 25 展示模块, 配置为接收并展示响应于所述目标操作指令子集的目标操作指令得到的游戏视频流数据。

15、一种云游戏的操作控制装置, 应用于云游戏平台, 所述操作控制装置包括:

- 30 接收模块, 配置为接收第一用户的云游戏客户端发送的针对目标云游戏

的目标操作指令；所述目标操作指令属于第一用户选中的目标操作指令子集；所述操作指令集包括至少一个与所述目标云游戏相关联的操作指令子集；

获取模块，配置为获取在运行的所述目标云游戏中执行所述目标操作指令后的游戏视频流数据，并将所述游戏视频流数据发送至所述第一用户的云

5 游戏客户端。

16、一种计算机设备，包括：处理器、存储器，所述存储器存储有所述处理器可执行的机器可读指令，所述处理器用于执行所述存储器中存储的机器可读指令，所述机器可读指令被所述处理器执行时，所述处理器执行如权利要求 1 至 13 任一项所述的云游戏的操作控制方法。

10 17、一种计算机可读存储介质，其中，所述计算机可读存储介质上存储有计算机程序，所述计算机程序被计算机设备运行时，所述计算机设备执行如权利要求 1 至 13 任一项所述的云游戏的操作控制方法。

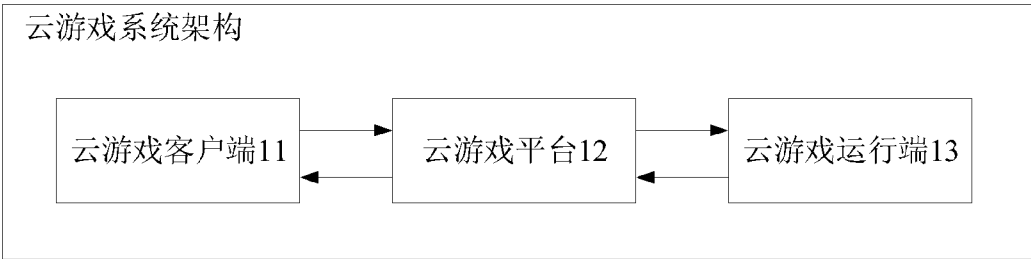


图 1

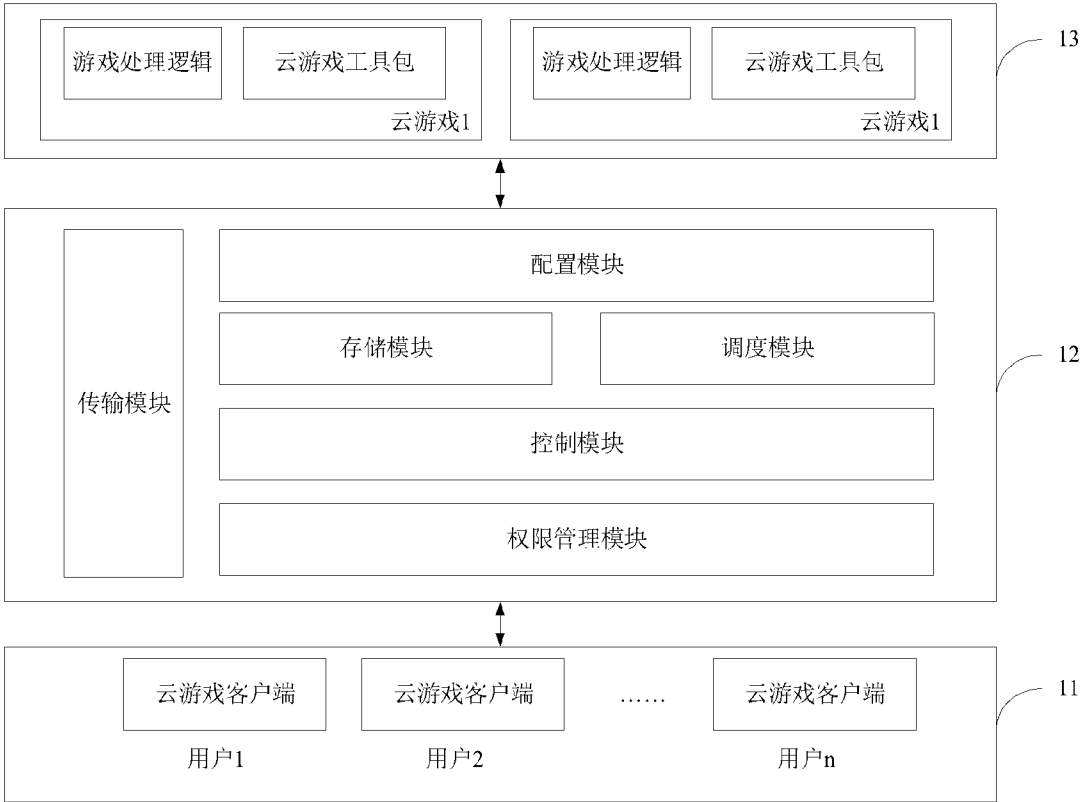


图 2

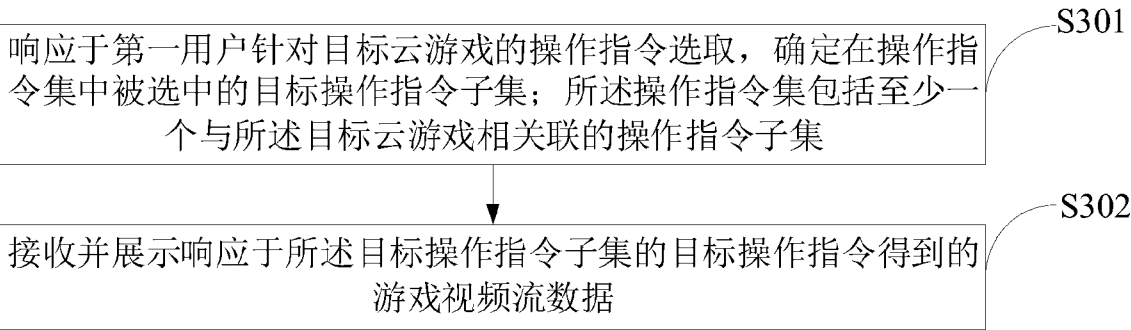


图 3

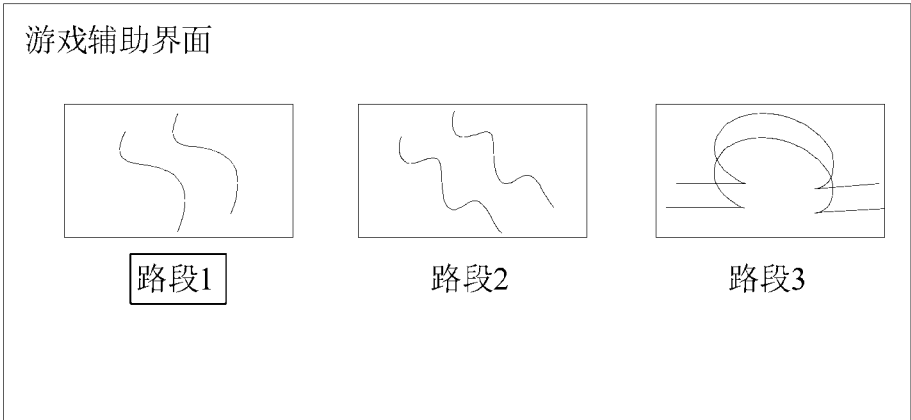


图 4a

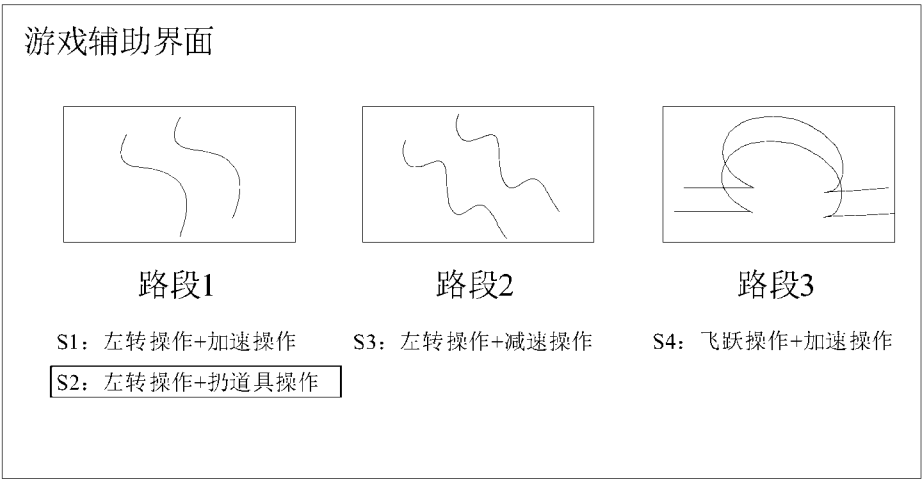


图 4b

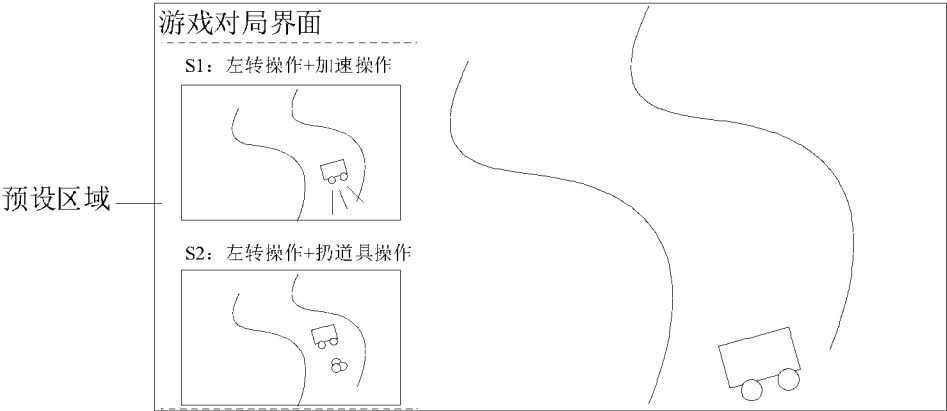


图 5

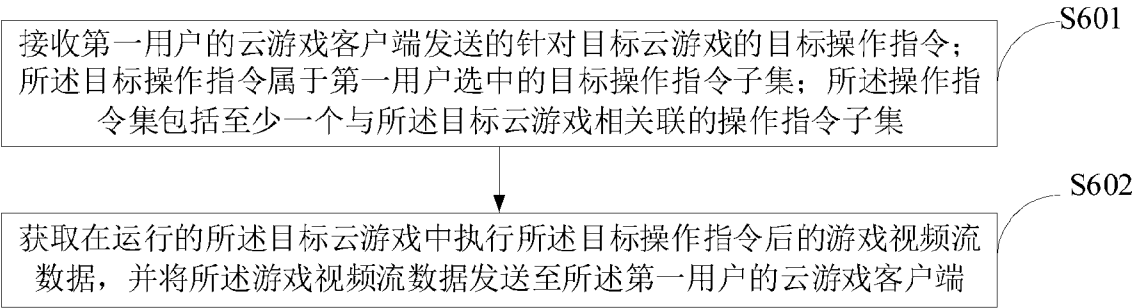


图 6

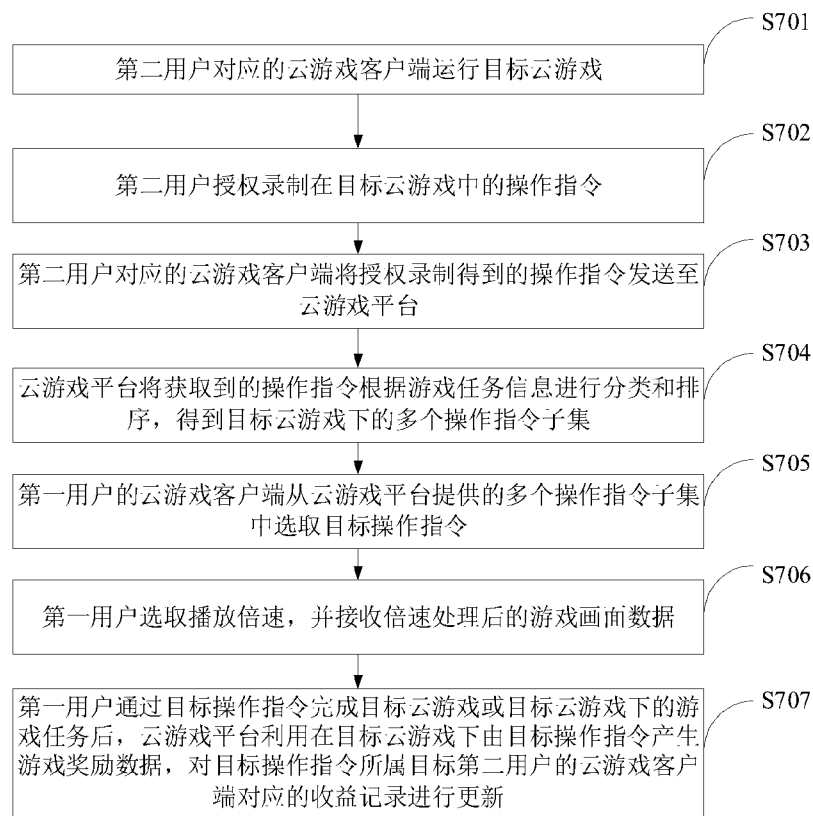


图 7

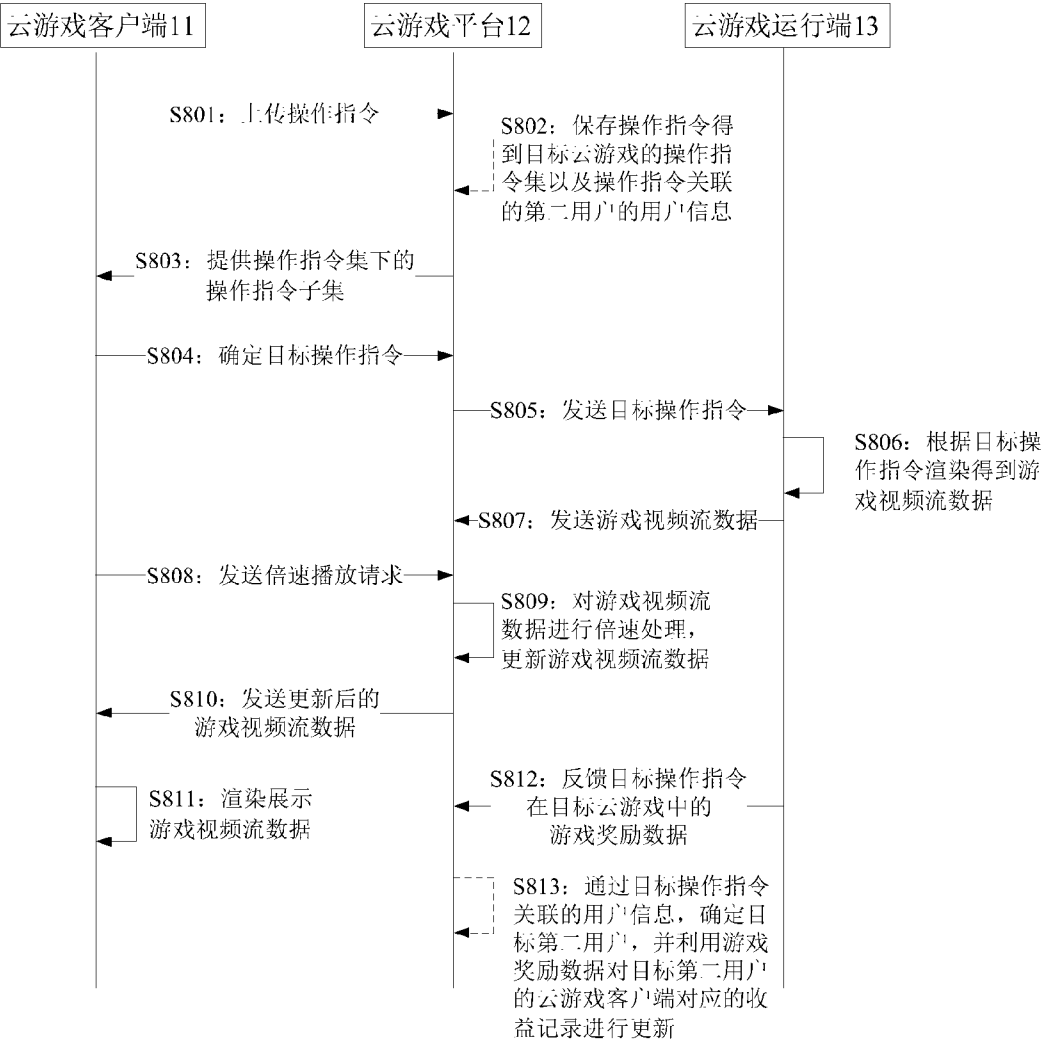


图 8

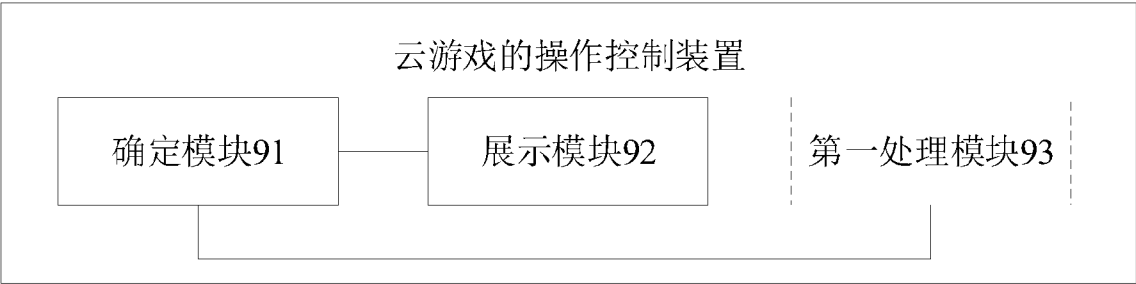


图 9

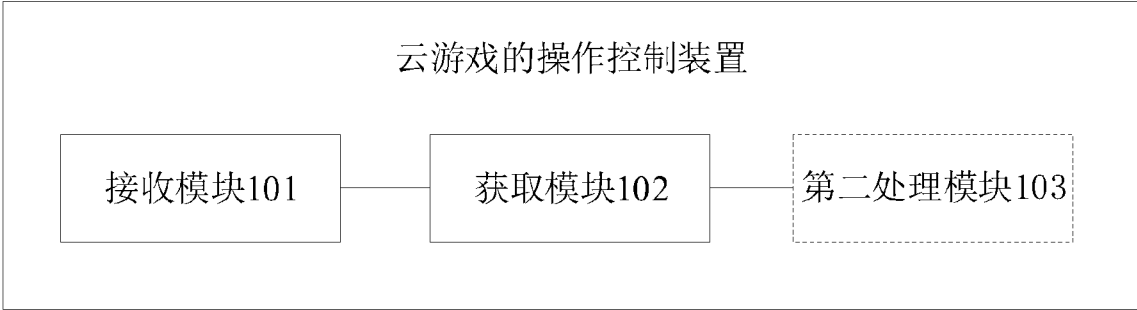


图 10

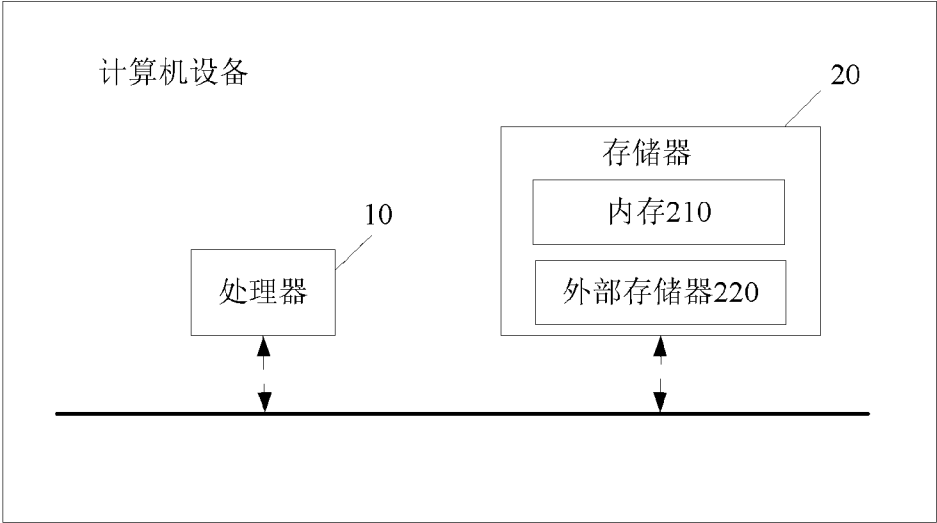


图 11

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2024/096247

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F13/45(2014.01)i; A63F13/52(2014.01)i; G06V20/40(2022.01)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) IPC: A63F, G06V 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) VEN, ENTXT, CNTXT, CNKI: 云游戏, 客户端, 指令, 视频, 辅助, 关卡, 触发, 录屏, 用户, 玩家, cloud, game, client, instruction, video, assistance, card, trigger, recording, screen, user, player		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
PX	CN 116764200 A (BEIJING BYTEDANCE NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD.) 19 September 2023 (2023-09-19) claims 1-17	1-17
X	CN 112691365 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 23 April 2021 (2021-04-23) description, paragraphs [0054]-[0171], and figures 1-25	1, 3-17
A	CN 112691365 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 23 April 2021 (2021-04-23) description, paragraphs [0054]-[0171], and figures 1-25	2
A	CN 111522597 A (MIGU INTERACTIVE ENTERTAINMENT CO., LTD. et al.) 11 August 2020 (2020-08-11) entire document	1-17
A	US 2020342707 A1 (IGT RENO NEV) 29 October 2020 (2020-10-29) entire document	1-17
A	US 2020357227 A1 (IGT RENO NEV) 12 November 2020 (2020-11-12) entire document	1-17
☐ 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 “D” document cited by the applicant in the international application “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 28 August 2024		Date of mailing of the international search report 29 August 2024
Name and mailing address of the ISA/CN China National Intellectual Property Administration (ISA/CN) China No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao, Haidian District, Beijing 100088		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/CN2024/096247

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)			Publication date (day/month/year)
CN	116764200	A	19 September 2023	None			
CN	112691365	A	23 April 2021	None			
CN	111522597	A	11 August 2020	None			
US	2020342707	A1	29 October 2020	US	10896572	B2	19 January 2021
US	2020357227	A1	12 November 2020	US	11222505	B2	11 January 2022

A. 主题的分类

A63F13/45(2014.01)i; A63F13/52(2014.01)i; G06V20/40(2022.01)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)

IPC: A63F, G06V

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))

VEN,ENTXT,CNTEXT,CNKI: 云游戏, 客户端, 指令, 视频, 辅助, 关卡, 触发, 录屏, 用户, 玩家, cloud, game, client, instruction, video, assistance, card, trigger, recording, screen, user, player

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 116764200 A (北京字跳网络技术有限公司) 2023年9月19日 (2023 - 09 - 19) 权利要求1-17	1-17
X	CN 112691365 A (腾讯科技(深圳)有限公司) 2021年4月23日 (2021 - 04 - 23) 说明书第[0054]-[0171]段, 附图1-25	1, 3-17
A	CN 112691365 A (腾讯科技(深圳)有限公司) 2021年4月23日 (2021 - 04 - 23) 说明书第[0054]-[0171]段, 附图1-25	2
A	CN 111522597 A (咪咕互动娱乐有限公司等) 2020年8月11日 (2020 - 08 - 11) 全文	1-17
A	US 2020342707 A1 (IGT RENO NEV) 2020年10月29日 (2020 - 10 - 29) 全文	1-17
A	US 2020357227 A1 (IGT RENO NEV) 2020年11月12日 (2020 - 11 - 12) 全文	1-17

☐ 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

“D” 申请人在国际申请中引证的文件

“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

2024年8月28日

国际检索报告邮寄日期

2024年8月29日

ISA/CN的名称和邮寄地址

中国国家知识产权局
中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088

授权官员

卞康

电话号码 (+86) 010-62085045

PCT/ISA/210 表(第2页) (2022年7月)

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号
PCT/CN2024/096247

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	116764200	A	2023年9月19日	无			
CN	112691365	A	2021年4月23日	无			
CN	111522597	A	2020年8月11日	无			
US	2020342707	A1	2020年10月29日	US	10896572	B2	2021年1月19日
US	2020357227	A1	2020年11月12日	US	11222505	B2	2022年1月11日