

发明名称：游戏管理方法、装置、设备及计算机可读存储介质

本申请要求于 2021 年 12 月 10 日提交中国专利局，申请号为 2021115098892、发明名称为“游戏管理方法、装置、设备及计算机可读存储介质”的中国专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请实施例涉及网络技术领域，特别涉及一种游戏管理方法、装置、设备及计算机可读存储介质。

背景技术

随着网络技术的快速发展，多人在线玩法的网络游戏受到了越来越多的用户的喜爱。例如，多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games, MOBA）。

相关技术中，在对游戏进行管理时，在赛季的规定时间存在奖励机制。用户在规定时间内玩游戏，会奖励用户固定数量的资源，如历练值。

然而，上述游戏管理方法中不同游戏等级的用户玩游戏所得到的资源的数量是相同的，使得确定的资源的数量与用户的匹配度较低，游戏管理的灵活性较差。

发明内容

本申请实施例提供了一种游戏管理方法、装置、设备及计算机可读存储介质。技术方案如下：

一方面，本申请实施例提供了一种游戏管理方法，由终端设备执行，所述方法包括：

显示目标游戏的游戏界面，在所述目标游戏的运行时间处于第一时间段且所述目标游戏为排位赛模式时，所述游戏界面上显示有第一内容，所述第一内容用于指示在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数，所述加速获取第一资源是指在参加所述目标游戏获取所述第一资源的基础上，在所述第一时间段参加所述目标游戏时，还可额外获取所述第一资源；

响应于接收到针对所述第一内容的选中指令，显示第二内容，所述第二内容包括在所述第一时间段使用一次所述基础次数可额外获取的所述第一资源的第一附加数量，所述第一附加数量基于用户的当前游戏等级确定，所述第一附加数量用于改变所述用户的游戏等级。

另一方面，本申请实施例提供了一种游戏管理装置，所述装置包括：

显示模块，用于显示目标游戏的游戏界面，在所述目标游戏的运行时间处于第一时间段且所述目标游戏为排位赛模式时，所述游戏界面上显示有第一内容，所述第一内容用于指示在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数，所述加速获取第一资源是指在参加所述目标游戏获取所述第一资源的基础上，在所述第一时间段参加所述目标游戏时，还可额外获取所述第一资源；

所述显示模块，还用于响应于接收到针对所述第一内容的选中指令，显示第二内容，所述第二内容包括在所述第一时间段使用一次所述基础次数可额外获取的所述第一资源的第一附加数量，所述第一附加数量基于用户的当前游戏等级确定，所述第一附加数量用于改变所述用户的游戏等级。

另一方面，本申请实施例提供了一种电子设备，所述电子设备包括一个或多个处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条计算机可读指令，所述至少一条计算机可读指令由所述一个或多个处理器加载并执行，以使电子设备实现上述任一所述的游戏管理方法。

另一方面，还提供了一个或多个计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有至少一条计算机可读指令，所述至少一条计算机可读指令由一个或多个处理器加载并执行，以使计算机实现上述任一所述的游戏管理方法。

另一方面，还提供了一种计算机程序产品，所述计算机程序产品中存储有至少一条计

计算机可读指令，所述至少一条计算机可读指令由一个或多个处理器加载并执行，以使计算机实现上述任一种游戏管理方法。

本申请的一个或多个实施例的细节在下面的附图和描述中提出。本申请的其它特征、目的和优点将从说明书、附图以及权利要求书变得明显。

附图说明

为了更清楚地说明本申请实施例中的技术方案，下面将对实施例描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本申请的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

图 1 是本申请实施例提供的一种游戏管理方法的实施环境示意图；

图 2 是本申请实施例提供的一种游戏管理方法的流程图；

图 3 是本申请实施例提供的一种游戏界面的显示示意图；

图 4 是本申请实施例提供的另一种游戏界面的显示示意图；

图 5 是本申请实施例提供的一种第一页面的显示示意图；

图 6 是本申请实施例提供的一种第二内容的显示示意图；

图 7 是本申请实施例提供的一种游戏管理装置的结构示意图；

图 8 是本申请实施例提供的一种终端设备的结构示意图；

图 9 是本申请实施例提供的一种服务器的结构示意图。

具体实施方式

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

为了便于理解，首先对本申请实施例中涉及的若干个名词进行解释：

虚拟场景：应用程序在终端设备上运行时提供（或显示）的场景，该虚拟场景是指营造出的供虚拟对象进行活动的场景，虚拟场景可以是二维虚拟场景、2.5 维虚拟场景或者三维虚拟场景等。该虚拟场景可以是对真实世界的仿真场景，也可以是对真实世界的半仿真半虚构的场景，还可以是纯虚构的场景。示例性地，本申请实施例中的虚拟场景为三维虚拟场景。

虚拟对象：虚拟对象是指在虚拟场景中的可活动对象。可活动对象可以是虚拟人物、虚拟动物、动漫人物等。交互对象可以通过外设部件或者点击触摸显示屏的方式操控虚拟对象。每个虚拟对象在虚拟场景中具有自身的形状和体积，占据虚拟场景中的一部分控件。示例性地，当虚拟场景为三维虚拟场景时，虚拟对象是基于动画骨骼技术创建的三维立体模型。

多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games, MOBA）：游戏类型的一种，玩家可以从各类型的角色中选择自己擅长的角色，以对立的两个小队展开对战（通常是 5V5），胜利的条件是突破防线摧毁敌方守护的建筑。

排位赛：MOBA 游戏中的一种游戏模式，玩家通过游玩此模式，获得段位荣誉证明，通常为 MOBA 游戏中的玩家主要成长追求目标。

排位赛段位：通过游玩排位赛可以提升，是一种玩家个人游戏能力的表现，段位的爬升会给玩家带来成就感，反之会给玩家带来挫败感。

赛季征程：一套专门附属在排位赛模式上的系统模块，其主旨是帮助玩家降低段位下降所带来的挫败感，并且通过增加一种排位模式上的成长追求目标，来提升玩家在排位赛模式中的参与度。

征程值：提升赛季征程成长程度的物品，通过游玩排位赛模式获取。

排位币，赛季征程中一种特殊的奖励道具，可以在排位商城中购买特定物品。

欢乐周末：针对赛季征程定时开启的限时活动，玩家参与该活动即可获得额外的征程

值与排位币，利用额外奖励提升玩家参与该活动的积极度，通过定时与限时来形成玩家固定习惯。

图 1 是本申请实施例提供的一种游戏管理方法的实施环境示意图，如图 1 所示，该实施环境包括：终端设备 101 和服务器 102。

其中，终端设备 101 中安装和运行有能够提供虚拟场景的应用程序。终端设备 101 用于执行本申请实施例提供的游戏管理方法。

本申请实施例对能够提供虚拟场景的应用程序的类型不加以限定，示例性地，能够提供虚拟场景的应用程序是指游戏类应用程序，例如，第三人称射击（Third-Person Shooting, TPS）游戏、第一人称射击（First-Person Shooting, FPS）游戏、多人在线战术竞技（Multiplayer Online Battle Arena, MOBA）游戏、多人枪战类生存游戏等。在示例性实施例中，本申请实施例中涉及的游戏应用程序为基于帧同步的游戏类应用程序，也就是说，本申请实施例提供的游戏管理方法可应用于基于帧同步的游戏类应用程序中。

当然，除了游戏类应用程序之外，能够提供虚拟场景的应用程序还可以是其它类型的应用程序。例如，虚拟现实（Virtual Reality, VR）类应用程序、增强现实（Augmented Reality, AR）类应用程序、三维地图程序、军事仿真程序、社交类应用程序、互动娱乐类应用程序等。

服务器 102 用于为终端设备 101 安装的能够提供虚拟场景的应用程序提供后台服务。在一种可能的实现方式中，服务器 102 承担主要计算工作，终端设备 101 承担次要计算工作。或者，服务器 102 承担次要计算工作，终端设备 101 承担主要计算工作。又或者，终端设备 101 和服务器 102 二者之间采用分布式计算架构进行协同计算。

在一种可能的实现方式中，终端设备 101 是任何一种可与用户通过键盘、触摸板、触摸屏、遥控器、语音交互或者手写设备等一种或多种方式进行人机交互的电子设备产品，例如，PC（Personal Computer，个人计算机）、手机、智能手机、PDA（Personal Digital Assistant，个人数字助手）、可穿戴设备、PPC（Pocket PC，掌上电脑）、平板电脑、智能车机、智能电视、智能音箱等。服务器 102 可以是一台服务器，也可以是由多台服务器单元组成的服务器集群，还可以是一个云计算服务中心。终端设备 101 与服务器 102 通过有线网络或无线网络建立通信连接。

本领域技术人员应能理解上述终端设备 101 和服务器 102 仅为举例说明，其他现有的或者今后可能出现的终端设备或服务器，如可适用于本申请，也应包含在本申请的保护范围之内，并在此以引用方式包含于此。

基于上述图 1 所示的实施环境，本申请实施例提供了一种游戏管理方法，以图 2 所示的本申请实施例提供的一种游戏管理方法的流程图为例，该方法可由图 1 中的终端设备 101 执行。如图 2 所示，本申请实施例提供的方法包括下述步骤：

在步骤 201 中，显示目标游戏的游戏界面，在目标游戏的运行时间处于第一时间段且目标游戏为排位赛模式时，游戏界面上显示有第一内容，第一内容用于指示在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数，加速获取第一资源是指在参加目标游戏获取第一资源的基础上，在第一时间段参加目标游戏时，还可额外获取第一资源。

在本申请示例性实施例中，终端设备中安装和运行有能够提供虚拟场景的目标游戏，目标游戏可以是任意类型的游戏，本申请实施例对此不加以限定。示例性地，本申请实施例中的目标游戏为 MOBA 类游戏。

终端设备的显示界面上显示有多个应用程序，每个应用程序的类型可以相同，也可以不相同，本申请实施例对此也不加以限定。响应于用户选中显示的多个应用程序中的目标游戏时，终端设备接收到针对目标游戏的选中指令，运行目标游戏，目标游戏包括多种游戏模式，如目标游戏包括匹配模式、排位赛模式等模式。当目标游戏的运行时间处于第一

时间段，且目标游戏为排位赛模式时，确定用户在第三时间段已使用的游戏次数，响应于已使用的游戏次数小于目标次数，则显示目标游戏的游戏界面，在游戏界面上显示有第一内容。这样，通过设定在已使用的游戏次数小于目标次数的情况下，在游戏界面上显示第一内容，可以节约系统的显示资源。

其中，第一时间段由目标游戏的开发者进行设置，第一时间段的时长也是由目标游戏的开发者确定。示例性地，第一时间段的时长为 48 小时，第一时间段为每周的周六 00:00 至周日 24:00。第三时间段的起始时间与第一时间段的起始时间一致，第三时间段的终止时间为运行时间。目标次数基于用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数和用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数确定。

示例性地，用户在周六 10:00 运行目标游戏，则运行时间为周六 10:00，则第三时间段为周六 00:00 至周六 10:00。

在一个实施例中，目标次数为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数与用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数的和值。

示例性地，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数为 3 次，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数为 2 次，则目标次数为 5 次。

在一种可能的实现方式中，当用户在上一个第一时间段还剩余有加速获取第一资源的游戏次数时，确定目标次数时还需考虑到用户在上一个第一时间段剩余的加速获取第一资源的游戏次数。也即是目标次数为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数、用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数以及用户在上一个第一时间段剩余的加速获取第一资源的游戏次数的和值。

示例性地，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数为 3 次，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数为 2 次，用户在上一个第一时间段剩余的加速获取第一资源的游戏次数为 1 次，则目标次数为 6 次。

如图 3 所示为本申请实施例提供的一种游戏界面的显示示意图。在该图 3 中，“欢乐周末为你助力，提供 3 场加成局数！”为第一内容。其中，3 为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数，也即是用户在第一时间段参加目标游戏可额外获取第一资源的次数为 3 次。

其中，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数可以是固定值，也即是，不论用户的当前游戏等级是多少，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数都是相同的。例如，用户的当前游戏等级是黄金时，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数为 3 次。用户的当前游戏等级为王者时，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数还是为 3 次。

在一个实施例中，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数可以基于用户在上一个游戏周期（如上一个赛季征程）的表现来确定。也即是获取用户在上一个游戏周期的周期积分，基于用户在上一个游戏周期的周期积分，确定用户在这一个游戏周期内在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数。示例性地，用户在上一个游戏周期的周期积分与用户在这一个游戏周期内在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数成正比。也即是，用户在上一个游戏周期的周期积分越高，用户在这一个游戏周期内在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数也就越多。

在一个实施例中，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数还可以基于用户的当前游戏等级确定。例如，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数与用户的当前游戏等级成正比。也即是，用户的当前游戏等级越高，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数也就越多；反之，用户的当前游戏等级越低，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数也就越少。当然，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数还可以与用户的当前游戏等级成反比，本申请实

施例对此不进行限定。

如下述表一所示为本申请实施例提供的一种当前游戏等级和在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数的对应关系的表格。

表一

当前游戏等级	在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数
黄金	1
白金	2
翡翠	3
钻石	4
大师	5
宗师	6
王者	7

在上述表一中，当用户的当前游戏等级是黄金时，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数为 1 次。当用户的当前游戏等级是白金时，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数为 2 次。当用户的当前游戏等级是其他时，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数见上述表一所示。

上述表一仅为本申请实施例提供的一种当前游戏等级和在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数的对应关系的示例，并不对此进行限定。

在一个实施例中，还可以显示第三内容，第三内容用于指示在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。附加次数基于在第二时间段的游戏行为数据确定，第二时间段早于第一时间段。其中，第二时间段由目标游戏的开发者进行设置，第二时间段的时长也是由目标游戏的开发者进行确定。示例性地，第二时间段为每周的周一 00:00 至周五 24:00。通过在游戏界面中显示第三内容，可以便于用户快速了解其在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数，提升交互效率。

需要说明的是，第三内容和第一内容可以显示在同一个页面，也可以显示在两个页面，本申请实施例对此不进行限定。当第三内容和第一内容显示在同一个页面时，第三内容和第一内容可以同时进行显示，也可以先显示第一内容，当接收到用户对第一内容的选中指令之后，再显示第三内容。还可以先显示第三内容，当接收到用户对第三内容的选中指令之后，再显示第一内容，本申请实施例对第一内容和第三内容的显示顺序不加以限定。本申请实施例仅以第一内容和第三内容同时显示在一个页面为例进行说明。

如图 3 所示的游戏界面中的“由于你本周的表现优异，特别给予奖励！在已有奖励场次上额外增加 1 场！”为第三内容。其中，1 为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数，也即是，在基础次数的基础上，用户在第一时间段参加目标游戏可额外获取第一资源的次数为 1 次。

在一个实施例中，图 3 所示的游戏界面中还可以显示有第一控件 301、第二控件 302、第三控件 303 和第四控件 304。其中，第一控件 301 用于显示目标游戏中包括的虚拟对象的对象图像，第二控件 302 用于显示目标游戏中举办的活动（如欢乐周末）的标志图像，第三控件 303 用于显示用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数，第四控件 304 用于显示提示信息。当用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数为 0 时，则不显示第三控件。当然，图 3 所示的游戏界面中还可以显示有其他控件，本申请实施例对此不进行限定。

在一种可能的实现方式中，在显示第三内容之前，还需先确定用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。终端设备确定用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数的过程包括但不限于下述两种：

确定方式一：终端设备获取用户在第二时间段的游戏行为数据。基于用户在第二时间

段的游戏行为数据，确定用户在第二时间段的游戏积分。基于用户在第二时间段的游戏积分，确定用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。通过用户在第二时间段的游戏行为数据来确定用户在第二时间段的游戏积分，可以提升游戏积分的准确性，从而基于用户在第二时间段的更为准确的游戏积分，确定用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数，可以提升加速获取第一资源的附加次数的准确性，从而进一步提高游戏管理的灵活性。

在一种可能的实现方式中，获取用户在第二时间段的游戏行为数据的方式包括但不限于下述两种。第一种：终端设备向服务器发送获取请求，获取请求中携带用户的用户标识和第二时间段，获取请求用于获取用户在第二时间段的游戏行为数据。服务器中存储有各个用户在每个时间段的游戏行为数据。服务器接收到获取请求之后，对获取请求进行解析，得到用户的用户标识和第二时间段。基于用户的用户标识，获取用户的全部游戏行为数据。进而在用户的全部游戏行为数据中获取用户在第二时间段的游戏行为数据。服务器将用户在第二时间段的游戏行为数据发送至终端设备，终端设备由此获取到用户在第二时间段的游戏行为数据。

第二种：终端设备中存储有用户在各个时间段的游戏行为数据。终端设备从自身的存储空间中获取用户在第二时间段的游戏行为数据。

其中，游戏行为数据包括游戏胜利、游戏失败、游戏等级晋升和登录游戏的天数中的至少一种。当然，游戏行为数据还可以包括其他，本申请实施例对此不进行限定。示例性地，用户在周一至周五中的周一至周三每天都登录了游戏，则用户在周一至周五内登录游戏的天数为3次。

基于用户在第二时间段的游戏行为数据，确定用户在第二时间段的游戏积分的过程包括：获取各种游戏行为数据分别对应的积分参数。基于用户在第二时间段的各种游戏行为数据分别对应的行为次数和各种游戏行为数据分别对应的积分参数，确定用户在第二时间段的游戏积分。通过综合考虑用户在第二时间段的各种游戏行为数据分别对应的行为次数，以及该各种游戏行为数据分别对应的积分参数，可以提升游戏积分的准确性。

如下表二所示为本申请实施例提供的一种游戏行为数据和积分参数的对应关系的表格。

表二	
游戏行为数据	积分参数
游戏胜利	+5
游戏失败	+15
游戏等级晋升	-30
登录游戏的天数	+10

由上述表二可知，游戏行为数据为游戏胜利时，对应的积分参数为+5。游戏行为数据为游戏失败时，对应的积分参数为+15，游戏失败对应的积分参数比游戏胜利对应的积分参数高是为了安抚在游戏中失败的用户。游戏行为数据为游戏等级晋升时，对应的积分参数为-30，由于游戏等级晋升带给用户的成就感已经远远超过用户的成长感，因此这里不会为用户鼓励更多的积分，避免后期用户会有更高的挫败感。游戏行为数据为登录游戏的天数时，对应的积分参数为+10。

上述表二仅为本申请实施例提供的一种游戏行为数据和积分参数的对应关系的示例，并不对此进行限定。

基于用户在第二时间段的各种游戏行为数据分别对应的行为次数和各种游戏行为数据分别对应的积分参数，按照下述公式（1）确定用户在第二时间段的游戏积分S。

$$S = A * \alpha + B * \beta + C * \gamma + D * \theta \quad (1)$$

在上述公式(1)中, A为用户在第二时间段游戏胜利的次数, α 为游戏胜利对应的积分参数; B为用户在第二时间段游戏失败的次数, β 为游戏失败对应的积分参数; C为用户在第二时间段游戏等级晋升的次数, γ 为游戏等级晋升对应的积分参数; D为用户在第二时间段登录游戏的天数, θ 为登录游戏对应的积分参数。

示例性地, 用户在第二时间段游戏胜利的次数为10次、游戏失败的次数为3次、游戏等级晋升的次数为1次、登录游戏的天数为5天。基于上述表二和上述公式(1), 确定用户在第二时间段的游戏积分为:

$$S = 10 * 5 + 3 * 15 + 1 * (-30) + 5 * 10 = 115。$$

确定方式二: 终端设备向服务器发送积分获取请求, 积分获取请求中携带用户的用户标识, 积分获取请求用于获取用户在第二时间段的游戏积分。接收服务器返回的用户在第二时间段的游戏积分。

其中, 服务器接收到积分获取请求之后, 基于积分获取请求获取用户在第二时间段的游戏积分的过程包括: 服务器对积分获取请求进行解析, 得到用户的用户标识。基于用户的用户标识, 获取用户在第二时间段的游戏行为数据。基于用户在第二时间段的各种游戏行为数据分别对应的行为次数和各种游戏行为数据分别对应的积分参数, 确定用户在第二时间段的游戏积分。

服务器确定出用户在第二时间段的游戏积分之后, 将用户在第二时间段的游戏积分发送至终端设备, 以使终端设备获取到用户在第二时间段的游戏积分。

需要说明的是, 可以采用上述任一种确定方式确定用户在第二时间段的游戏积分, 还可以采用其他方式确定用户在第二时间段的游戏积分, 本申请实施例对此不进行限定。

在一种可能的实现方式中, 确定出用户在第二时间段的游戏积分之后, 基于用户在第二时间段的游戏积分, 确定用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数的过程包括: 确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间。基于预先存储的积分区间和次数的对应关系, 将目标积分区间对应的次数作为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。通过基于预先存储的积分区间和次数的对应关系, 确定用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数, 可以提升加速获取第一资源的附加次数的计算效率。

终端设备中存储有积分区间和次数的对应关系, 终端设备基于用户在第二时间段的游戏积分, 确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间, 进而将该目标积分区间对应的次数作为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。由于是基于用户在第二时间段的游戏行为数据确定的用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数, 使得在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数的确定的灵活性较

高，且更为公平。由于对用户在第二时间段的游戏行为数据进行了正向的鼓励，使得用户在第一时间段能有更多的次数额外获取第一资源，进而形成正反馈循环。而且，用户在第二时间段的游戏行为数据会转化为在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数，用户为了能够有更多的附加次数来获取更多数量的第一资源，会选择在第二时间段多产生游戏行为数据，从而能够调动用户玩游戏的积极性。

示例性地，如下表三所示为本申请实施例提供的一种积分区间和次数的对应关系的表格。

表三	
积分区间	次数
(0, 100)	0
[100, 200)	1
[200, 300)	2
[300, +∞)	3

由上述表三可知，积分区间为(0, 100)时，对应的次数为0次；积分区间为[100, 200)时，对应的次数为1次。积分区间为其他时，对应的次数见上述表三所示。

需要说明的是，上述表三仅为本申请实施例提供的一种积分区间和次数的对应关系的示例，并不对此进行限定。

示例性地，用户在第二时间段的游戏积分为115，基于上述表三确定目标积分区间为[100, 200)，因此，将目标积分区间[100, 200)对应的次数作为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。也即是，用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数为1次。

确定出用户在第二时间段的游戏积分之后，还需基于用户在第二时间段的游戏积分，确定第三内容。该过程包括：获取多个候选内容，一个候选内容对应于一个积分区间。基于用户在第二时间段的游戏积分，在多个候选内容中确定待选内容，用户在第二时间段的游戏积分位于待选内容对应的积分区间。在待选内容中确定第三内容。通过用户在第二时间段的游戏积分，从多个候选内容中确定待选内容，可以提升待选内容的准确性，从而可进一步地提升游戏管理的灵活性。

在一个实施例中，在待选内容中确定第三内容的方式包括但不限于下述五种。

方式一、在待选内容中随机确定一个待选内容作为第三内容。

方式二、一个待选内容对应于一种胜利失败次数关系，胜利失败次数关系是胜利次数与失败次数之间的大小关系。确定用户在第二时间段的胜利失败次数关系。从待选内容中确定目标待选内容，并将目标待选内容作为第三内容；目标待选内容对应的胜利失败次数关系与用户在第二时间段的胜利失败次数关系一致。通过判断待选内容对应的胜利失败次数关系与用户在第二时间段的胜利失败次数关系是否一致，可以快速并准确地从待选内容中确定出第三内容，提升了第三内容的显示效率。

终端设备中存储有积分区间、胜利失败次数关系和候选内容的对应关系，确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间，将目标积分区间对应的候选内容作为待选内容。进而确定用户在第二时间段的胜利失败次数关系。将待选内容中胜利失败次数关系与用户在第二时间段的胜利失败次数关系一致的待选内容作为第三内容。

如下表四所示为本申请实施例提供的一种积分区间、胜利失败次数关系和候选内容的对应关系的表格。

表四	
积分区间	候选内容

	胜利次数>失败次数	胜利次数<失败次数	胜利次数=失败次数
(0, 100)	无		
[100, 200)	由于你本周表现优异，特别给予奖励！在已有奖励场次上额外增加1场！	上分路漫漫，特别给予奖励，加油！在已有奖励场次上额外增加1场！	输赢不重要，奖励才重要，请继续加油！在已有奖励场次上额外增加1场！
[200, 300)	由于你本周表现优异，特别给予奖励！在已有奖励场次上额外增加2场！	上分路漫漫，特别给予奖励，加油！在已有奖励场次上额外增加2场！	输赢不重要，奖励才重要，请继续加油！在已有奖励场次上额外增加2场！
[300, +∞)	由于你本周表现十分出众，特别给予奖励！在已有奖励场次上额外增加3场！	再难的上分路也不要气馁，加油！在已有奖励场次上额外增加3场！	输赢不重要，奖励才重要，请继续加油！在已有奖励场次上额外增加3场！

由上述表四可知，当积分区间为[100, 200)，且胜利次数大于失败次数时，对应的候选内容为“由于你本周表现优异，特别给予奖励！在已有奖励场次上额外增加1场！”。当积分区间为其它，胜利次数和失败次数的关系为其它时，对应的候选内容详见上述表四所示。

示例性地，用户在第二时间段的游戏积分为115分，也即是用户在第二时间段的游戏积分位于积分区间[100, 200)，因此，在多个候选内容中确定积分区间为[100, 200)对应的三个候选内容为待选内容。由于用户在第二时间段的游戏胜利次数为10次，游戏失败次数为3次，因此确定用户在第二时间段的游戏胜利次数大于游戏失败次数。则将3个待选内容中游戏胜利次数大于游戏失败次数时对应的待选内容作为第三内容，也即是，第三内容为“由于你本周的表现优异，特别给予奖励！在已有奖励场次上额外增加1场！”。

方式三、一个待选内容对应于一个游戏等级晋升次数。确定用户在第二时间段的游戏等级晋升次数。将待选内容中游戏等级晋升次数与用户在第二时间段的游戏等级晋升次数一致的待选内容作为第三内容。

终端设备中存储有积分区间、游戏等级晋升次数和候选内容的对应关系，确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间，将目标积分区间对应的候选内容作为待选内容。进而确定用户在第二时间段的游戏等级晋升次数。将待选内容中游戏等级晋升次数与用户在第二时间段的游戏等级晋升次数一致的待选内容作为第三内容。

示例性地，确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间为[100, 200)，将目标积分区间[100, 200)对应的候选内容一、候选内容二和候选内容三作为待选内容。确定用户在第二时间段的游戏等级晋升次数为2次。候选内容一对应的游戏等级晋升次数为1次，候选内容二对应的游戏等级晋升次数为2次，候选内容三对应的游戏等级晋升次数为3次。由于候选内容二对应的游戏等级晋升次数与用户在第二时间段的游戏等级晋升次数一致，因此，将候选内容二作为第三内容。

方式四、一个待选内容对应于一个登录游戏的天数。确定用户在第二时间段的登录游戏的天数。将待选内容中登录游戏的天数与用户在第二时间段的登录游戏的天数一致的待选内容作为第三内容。

终端设备中存储有积分区间、登录游戏的天数和候选内容的对应关系，确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间，将目标积分区间对应的候选内容作为待选内容。进而确定用户在第二时间段的登录游戏的天数。将待选内容中登录游戏的天数与用户在第二时间段的登录游戏的天数一致的待选内容作为第三内容。

示例性地，确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间为[100, 200)，

将目标积分区间[100, 200)对应的候选内容一、候选内容二和候选内容三作为待选内容。确定用户在第二时间段的登录游戏的天数为3天。候选内容一对应的登录游戏的天数为1天,候选内容二对应的登录游戏的天数为2天,候选内容三对应的登录游戏的天数为3天。由于候选内容三对应的登录游戏的天数与用户在第二时间段的登录游戏的天数一致,因此,将候选内容三作为第三内容。

方式五、终端设备接收服务器发送的第三内容。

终端设备向服务器发送内容获取请求,内容获取请求中携带用户的用户标识,内容获取请求用于获取第三内容。服务器接收到内容获取请求之后,对该内容获取请求进行解析,得到用户的用户标识,进而基于用户的用户标识,获取第三内容。服务器获取第三内容的过程与上述方式一至方式四中终端设备获取第三内容的过程类似,在此不再赘述。服务器将获取到的第三内容发送至终端设备,终端设备由此获取到第三内容。

在一种可能的实现方式中,响应于目标游戏的运行时间不位于第一时间段,或者,目标游戏的运行时间位于第一时间段,目标游戏不处于排位赛模式,或者,目标游戏的运行时间位于第一时间段,目标游戏为排位赛模式,且用户在第三时间段已使用的加速获取第一资源的游戏次数不小于目标次数,则游戏界面上不显示第一内容,也不显示第三内容。如图4所示为本申请实施例提供的另一种游戏界面的显示示意图。在图4所示的游戏界面中既没有显示第一内容,也没有显示第三内容,图4所示的游戏界面中显示有目标游戏包括的虚拟对象的对象图像。

在步骤202中,响应于接收到针对第一内容的选中指令,显示第二内容,第二内容包括在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第一资源的第一附加数量,第一附加数量基于用户的当前游戏等级确定,第一附加数量用于改变用户的游戏等级。

在一种可能的实现方式中,响应于接收到针对第一内容的选中指令,显示第一页面,第一页面中显示有时间信息和次数信息中的至少一种。其中,时间信息用于指示加速获取第一资源的剩余次数的可使用时间,时间信息基于当前时间和第一时间段的终止时间确定。次数信息包括在第一时间段可使用的加速获取第一资源的目标次数,以及在可使用时间可使用的加速获取第一资源的剩余次数。剩余次数为在第一时间段可使用的加速获取第一资源的目标次数和在第一时间段已使用的加速获取第一资源的游戏次数的差值。响应于接收到针对第一页面的选中指令,显示第二内容。通过在第一页面中显示时间信息和次数信息中的至少一种,可以提升信息显示的丰富性。通过在第一页面中触发显示第二内容,可进一步提升显示的灵活性和交互的丰富性。

如图5所示为本申请实施例提供的一种第一页面的显示示意图。在图5中显示的3/4用于表示在第一时间段可使用的加速获取第一资源的目标次数为4次,在可使用时间可使用的加速获取第一资源的剩余次数为3次。09:59:06用于表示加速获取第一资源的剩余次数的可使用时间为9小时59分6秒。

第一页面中还可以显示用户的游戏等级,如图5中显示的“等级3”。用户的游戏等级基于用户已获取到的第一资源的数量确定。通过在第一页面中显示用户的游戏等级,可以便于用户快速了解自己当前的游戏等级,从而提升交互效率。

在一种可能的实现方式中,第二内容包括在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第一资源的第一附加数量,第一附加数量基于用户的当前游戏等级确定,第一附加数量用于改变用户的游戏等级。示例性地,第一资源为征程值。用户在第一时间段使用一次基础次数,即可额外获取到第一附加数量的第一资源,能够促进用户养成良好的游戏习惯,使得用户在第一时间段按时参加游戏,进而使得用户获取到第一资源的数量更多,进一步能够加快用户游戏等级的晋升,从而使得游戏管理的效率较高。

如下述表五为本申请实施例提供的一种游戏等级和第一附加数量的对应关系的表格。

表五

游戏等级	第一附加数量
黄金	6
白金	8
翡翠	10
钻石	12
大师	13
宗师	14
王者	15

由上述表五可知，游戏等级为黄金时，对应的第一附加数量为6，也即是用户的游戏等级为黄金时，用户在第一时间段使用一次基础次数可获取到的第一资源的附加个数为6个。游戏等级为其它时，对应的第一附加数量见上述表五所示。

需要说明的是，上述表五仅为本申请实施例提供的一种游戏等级和第一附加数量的对应关系的示例，并不用来对此进行限定。

由于确定的第一附加数量与用户的游戏等级相关联，也即是基于用户的游戏等级为用户定制化第一附加数量，使得所有游戏等级的用户参加游戏能够获取的第一资源的第一附加数量与各个用户所需要的付出的精力和时间是相匹配的，使得确定的第一附加数量更为公平。

在一个实施例中，第二内容还包括在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第二资源的第二附加数量。第二资源用于获取虚拟资源，示例性地，第二资源为排位币。其中，第二附加数量可以是固定数值，也即是第二附加数量与用户的当前游戏等级无关。第二附加数量还可以基于用户当前游戏等级进行确定。响应于第二附加数量为固定数值时，第二附加数量由目标游戏的开发者进行确定，目标游戏的开发者还可以对第二附加数量进行调整，本申请实施例对此不进行限定。响应于第二附加数量基于用户的当前游戏等级进行确定时，终端设备中存储有游戏等级和第二附加数量的对应关系。终端设备获取用户的当前游戏等级。基于用户的当前游戏等级以及游戏等级和第二附加数量的对应关系，确定用户第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第二资源的第二附加数量。通过显示在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第二资源的第二附加数量，可以更好地激励用户参与目标游戏，从而进一步提升游戏管理的灵活性。

示例性地，用户的当前游戏等级为黄金，黄金对应的第二附加数量为20个，则用户第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第二资源的附加个数为20个。

在一个实施例中，还可以显示第四内容，第四内容包括参加目标游戏可获取的第一资源的第一基础数量。其中，第一基础数量可以是固定数值，第一基础数量还可以基于用户的当前游戏等级进行确定。响应于第一基础数量为固定数值时，第一基础数量由目标游戏的开发者进行确定，目标游戏的开发者还可以对第一基础数量进行调整，本申请实施例对此不进行限定。响应于第一基础数量基于用户的当前游戏等级进行确定时，第一基础数量的确定过程与上述第二附加数量的确定过程类似。通过显示参加目标游戏可获取的第一资源的第一基础数量，可以有效激励用户参与目标游戏，从而进一步提升游戏管理效率。

示例性地，用户的当前游戏等级为黄金，黄金对应的第一基础数量为6，则用户参加目标游戏即可获取到的第一资源的第一基础数量为6个。

在一个实施例中，第四内容还可以包括参加目标游戏可获取的第二资源的第二基础数量。其中，第二基础数量可以是固定数值，第二基础数量还可以基于用户的当前游戏等级进行确定。响应于第二基础数量为固定数值时，第二基础数量由目标游戏的开发者进行确定，目标游戏的开发者还可以对第二基础数量进行调整，本申请实施例对此不进行限定。响应于第二基础数量基于用户的当前游戏等级进行确定时，第二基础数量的确定过程与上述第二附加数量的确定过程类似。通过显示参加目标游戏可获取的第二资源的第二基础数

量，可以有效激励用户参与目标游戏，从而进一步提升游戏管理效率。

示例性地，用户的当前游戏等级为黄金，黄金对应的第二基础数量为 10，则用户参加目标游戏即可获取到的第二资源的第二基础数量为 10 个。

需要说明的是，第二内容和第四内容可以显示在一个页面上，也可以显示在两个页面上，本申请实施例对此不进行限定。当第二内容和第四内容显示在一个页面时，第二内容和第四内容可以同时显示，也可以先显示第二内容，当接收到对第二内容的选中指令之后，再显示第四内容，还可以先显示第四内容，当接收到对第四内容的选中指令之后，再显示第二内容，本申请实施例对第二内容和第四内容的显示顺序也不进行限定。本申请实施例仅以第二内容和第四内容同时显示在一个页面上为例进行示例性说明。

如图 6 所示为本申请实施例提供的一种第二内容的显示示意图。在该图 6 中，控件 601 中显示的内容为第二内容，控件 602 中显示的内容为第四内容。由图 6 所示的控件 601 和控件 602 显示的内容可知，用户在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第一资源（征程值）的第一附加数量为 10 个、用户参加目标游戏可获取的第一资源（征程值）的第一基础数量为 6 个、用户在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第二资源（排位币）的第二附加数量为 20 个、用户参加目标游戏可获取的第二资源（排位币）的第二基础数量为 10 个。也即是，用户在第一时间段使用一次基础次数参加目标游戏，即可获取到的第一资源（征程值）的数量为 16 个、第二资源（排位币）的数量为 30 个。

图 6 中还显示有控件 603、控件 604、控件 605、控件 606、控件 607、控件 608、控件 609 和控件 610。其中，控件 603 用于获取虚拟资源。响应于用户对控件 603 的选中指令，显示至少一个可获取的虚拟资源，使用户使用已获取的第二资源获取虚拟资源。控件 604 用于指示用户已获取的第二资源的数量。控件 605 为日期。控件 606 为用户的消息列表。控件 607 为用户的好友列表。控件 608 用于指示用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的目标次数（4）、用户在时间信息内加速获取第一资源的剩余次数（3）和剩余次数的可使用时间（09:59:06）。控件 609 为附加奖励的详细说明，控件 610 为基础奖励的详细说明。

需要说明的是，用户在第一时间段使用一次附加次数也可以额外获取第一资源，用户在第一时间段使用一次附加次数可额外获取的第一资源的数量可以和用户在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第一资源的第一附加数量一致，也可以不一致，本申请实施例对此不进行限定。用户在第一时间段使用一次附加次数也可以额外获取第二资源，用户在第一时间段使用一次附加次数可额外获取的第二资源的数量可以和用户在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第二资源的第二附加数量一致，也可以不一致，本申请实施例对此不进行限定。

在一种可能的实现方式中，响应于用户在第一时间段使用一次基础次数参加目标游戏，或者用户在第一时间段使用一次附加次数参加目标游戏，可以在用户进入游戏时刻为用户添加第一附加数量和第一基础数量的第一资源、第二附加数量和第二基础数量的第二资源，也可以在用户游戏结束的时刻为用户添加第一附加数量和第一基础数量的第一资源、第二附加数量和第二基础数量的第二资源，本申请实施例对第一资源和第二资源的添加时刻不加以限定。

上述方法在确定第一资源的第一附加数量时，考虑到用户的当前游戏等级，使得确定出的第一附加数量与用户的匹配度较高，资源数量的确定也较为灵活，进而使得游戏管理过程较为灵活。而且，基于用户的当前游戏等级，来确定第一附加数量，使得确定出的第一附加数量也较为公平。此外，确定出的第一附加数量还可以对用户的游戏等级进行改变，使得确定的第一附加数量与用户的游戏等级相关联，进一步能够提高游戏管理的灵活性。

图 7 所示为本申请实施例提供的一种游戏管理装置的结构示意图，如图 7 所示，该装置包括：

显示模块 701, 用于显示目标游戏的游戏界面, 在目标游戏的运行时间处于第一时间段且目标游戏为排位赛模式时, 游戏界面上显示有第一内容, 第一内容用于指示在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数, 加速获取第一资源是指在参加目标游戏获取第一资源的基础上, 在第一时间段参加目标游戏时, 还可额外获取第一资源;

显示模块 701, 还用于响应于接收到针对第一内容的选中指令, 显示第二内容, 第二内容包括在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第一资源的第一附加数量, 第一附加数量基于用户的当前游戏等级确定, 第一附加数量用于改变用户的游戏等级。

在一种可能的实现方式中, 显示模块 701, 还用于显示第三内容, 第三内容用于指示在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数, 附加次数基于在第二时间段的游戏行为数据确定, 第二时间段早于第一时间段。

在一种可能的实现方式中, 装置还包括:

获取模块, 用于获取用户在第二时间段的游戏行为数据;

确定模块, 用于基于用户在第二时间段的游戏行为数据, 确定用户在第二时间段的游戏积分; 基于用户在第二时间段的游戏积分, 确定用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。

在一种可能的实现方式中, 确定模块, 用于获取各种游戏行为数据分别对应的积分参数; 基于用户在第二时间段的各种游戏行为数据分别对应的行为次数和各种游戏行为数据分别对应的积分参数, 确定用户在第二时间段的游戏积分。

在一种可能的实现方式中, 确定模块, 用于确定用户在第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间; 将目标积分区间对应的次数作为用户在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。

在一种可能的实现方式中, 获取模块, 还用于获取多个候选内容, 一个候选内容对应于一个积分区间;

确定模块, 还用于基于用户在第二时间段的游戏积分, 在多个候选内容中确定待选内容, 用户在第二时间段的游戏积分位于待选内容对应的积分区间; 在待选内容中确定第三内容。

在一种可能的实现方式中, 一个待选内容对应于一种胜利失败次数关系; 确定模块, 用于确定用户在第二时间段的胜利失败次数关系; 将待选内容中胜利失败次数关系与用户在第二时间段的胜利失败次数关系一致的待选内容作为第三内容。

在一种可能的实现方式中, 获取模块, 用于获取用户在第三时间段已使用的游戏次数, 第三时间段的起始时间与第一时间段的起始时间一致, 第三时间段的终止时间为运行时间;

显示模块 701, 用于响应于已使用的游戏次数小于目标次数, 显示目标游戏的游戏界面, 目标次数基于在第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数和在第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数确定。

在一种可能的实现方式中, 显示模块 701, 用于响应于接收到针对第一内容的选中指令, 显示第一页面, 第一页面显示有时间信息和次数信息中的至少一种, 时间信息用于指示加速获取第一资源的剩余次数的可使用时间, 时间信息基于当前时间和第一时间段的终止时间确定, 次数信息包括在第一时间段可使用的加速获取第一资源的目标次数, 以及在可使用时间可使用的加速获取第一资源的剩余次数; 响应于接收到针对第一页面的选中指令, 显示第二内容。

在一种可能的实现方式中, 第一页面还显示有用户的游戏等级, 游戏等级基于用户已获取到的第一资源的数量确定。

在一种可能的实现方式中, 显示模块 701, 还用于显示第四内容, 第四内容包括参加目标游戏可获取的第一资源的第一基础数量。

在一种可能的实现方式中，第四内容还包括参加目标游戏可获取的第二资源的第二基础数量，第二资源用于获取虚拟资源。

在一种可能的实现方式中，第二内容还包括在第一时间段使用一次基础次数可额外获取的第二资源的第二附加数量。

上述装置在确定第一资源的第一附加数量时，考虑到用户的当前游戏等级，使得确定出的第一附加数量与用户的匹配度较高，资源数量的确定也较为灵活，进而使得游戏管理过程较为灵活。而且，基于用户的当前游戏等级，来确定第一附加数量，使得确定出的第一附加数量也较为公平。此外，确定出的第一附加数量还可以对用户的游戏等级进行改变，使得确定的第一附加数量与用户的游戏等级相关联，进一步能够提高游戏管理的灵活性。

应理解的是，上述提供的装置在实现其功能时，仅以上述各功能模块的划分进行举例说明，实际应用中，可以根据需要而将上述功能分配由不同的功能模块完成，即将设备的内部结构划分成不同的功能模块，以完成以上描述的全部或者部分功能。另外，上述实施例提供的装置与方法实施例属于同一构思，其具体实现过程详见方法实施例，这里不再赘述。

图 8 示出了本申请一个示例性实施例提供的终端设备 800 的结构框图。

通常，终端设备 800 包括有：处理器 801 和存储器 802。

处理器 801 可以包括一个或多个处理核心，比如 4 核心处理器、8 核心处理器等。处理器 801 可以采用 DSP (Digital Signal Processing, 数字信号处理)、FPGA (Field-Programmable Gate Array, 现场可编程门阵列)、PLA (Programmable Logic Array, 可编程逻辑阵列) 中的至少一种硬件形式来实现。处理器 801 也可以包括主处理器和协处理器，主处理器是用于对在唤醒状态下的数据进行处理的处理器，也称 CPU (Central Processing Unit, 中央处理器)；协处理器是用于对在待机状态下的数据进行处理的低功耗处理器。在一些实施例中，处理器 801 可以集成有 GPU (Graphics Processing Unit, 图像处理器)，GPU 用于负责显示屏所需要显示的内容的渲染和绘制。一些实施例中，处理器 801 还可以包括 AI (Artificial Intelligence, 人工智能) 处理器，该 AI 处理器用于处理有关机器学习的计算操作。

存储器 802 可以包括一个或多个计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质可以是非暂态的。存储器 802 还可包括高速随机存取存储器，以及非易失性存储器，比如一个或多个磁盘存储设备、闪存存储设备。在一些实施例中，存储器 802 中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个指令，该至少一个指令用于被处理器 801 所执行以实现本申请中方法实施例提供的游戏管理方法。

在一些实施例中，终端设备 800 还可选包括有：外围设备接口 803 和至少一个外围设备。处理器 801、存储器 802 和外围设备接口 803 之间可以通过总线或信号线相连。各个外围设备可以通过总线、信号线或电路板与外围设备接口 803 相连。具体地，外围设备包括：射频电路 804、显示屏 805、摄像头组件 806、音频电路 807、定位组件 808 和电源 809 中的至少一种。

本领域技术人员可以理解，图 8 中示出的结构并不构成对终端设备 800 的限定，可以包括比图示更多或更少的组件，或者组合某些组件，或者采用不同的组件布置。

图 9 为本申请实施例提供的服务器的结构示意图，该服务器 900 可因配置或性能不同而产生比较大的差异，可以包括一个或多个处理器 (Central Processing Units, CPU) 901 和一个或多个的存储器 902，其中，该一个或多个存储器 902 中存储有至少一条计算机可读指令，该至少一条计算机可读指令由该一个或多个处理器 901 加载并执行以实现上述各个方法实施例提供的游戏管理方法。当然，该服务器 900 还可以具有有线或无线网络接口、键盘以及输入输出接口等部件，以便进行输入输出，该服务器 900 还可以包括其他用于实现设备功能的部件，在此不做赘述。

在示例性实施例中，还提供了一种计算机可读存储介质，该存储介质中存储有至少一条计算机可读指令，该至少一条计算机可读指令由处理器加载并执行，以使计算机实现上述任一种游戏管理方法。

在一个实施例中，上述计算机可读存储介质可以是只读存储器（Read-Only Memory, ROM）、随机存取存储器（Random Access Memory, RAM）、只读光盘（Compact Disc Read-Only Memory, CD-ROM）、磁带、软盘和光数据存储设备等。

在示例性实施例中，还提供了一种计算机程序或计算机程序产品，该计算机程序或计算机程序产品中存储有至少一条计算机可读指令，该至少一条计算机可读指令由处理器加载并执行，以使计算机实现上述任一种游戏管理方法。

应当理解的是，在本文中提及的“多个”是指两个或两个以上。“和/或”，描述关联对象的关联关系，表示可以存在三种关系，例如，A 和/或 B，可以表示：单独存在 A，同时存在 A 和 B，单独存在 B 这三种情况。字符“/”一般表示前后关联对象是一种“或”的关系。

上述本申请实施例序号仅仅为了描述，不代表实施例的优劣。

以上所述仅为本申请的示例性实施例，并不用以限制本申请，凡在本申请的原则之内，所作的任何修改、等同替换、改进等，均应包含在本申请的保护范围之内。

权利要求书

1. 一种游戏管理方法，其特征在于，由终端设备执行，所述方法包括：

显示目标游戏的游戏界面，在所述目标游戏的运行时间处于第一时间段且所述目标游戏为排位赛模式时，所述游戏界面上显示有第一内容，所述第一内容用于指示在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数，所述加速获取第一资源是指在参加所述目标游戏获取所述第一资源的基础上，在所述第一时间段参加所述目标游戏时，还可额外获取所述第一资源；

响应于接收到针对所述第一内容的选中指令，显示第二内容，所述第二内容包括在所述第一时间段使用一次所述基础次数可额外获取的所述第一资源的第一附加数量，所述第一附加数量基于用户的当前游戏等级确定，所述第一附加数量用于改变所述用户的游戏等级。

2. 根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

显示第三内容，所述第三内容用于指示在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数，所述附加次数基于在第二时间段的游戏行为数据确定，所述第二时间段早于所述第一时间段。

3. 根据权利要求2所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

获取所述用户在所述第二时间段的游戏行为数据；

基于所述用户在所述第二时间段的游戏行为数据，确定所述用户在所述第二时间段的游戏积分；

基于所述用户在所述第二时间段的游戏积分，确定所述用户在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。

4. 根据权利要求3所述的方法，其特征在于，所述基于所述用户在所述第二时间段的游戏行为数据，确定所述用户在所述第二时间段的游戏积分，包括：

获取各种游戏行为数据分别对应的积分参数；

基于所述用户在所述第二时间段的各种游戏行为数据分别对应的行为次数和所述各种游戏行为数据分别对应的积分参数，确定所述用户在所述第二时间段的游戏积分。

5. 根据权利要求3所述的方法，其特征在于，所述基于所述用户在所述第二时间段的游戏积分，确定所述用户在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数，包括：

确定所述用户在所述第二时间段的游戏积分所在的目标积分区间；

基于预先存储的积分区间和次数的对应关系，将所述目标积分区间对应的次数作为所述用户在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数。

6. 根据权利要求2所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

获取多个候选内容，一个候选内容对应于一个积分区间；

基于所述用户在所述第二时间段的游戏积分，在所述多个候选内容中确定待选内容，所述用户在所述第二时间段的游戏积分位于所述待选内容对应的积分区间；

在所述待选内容中确定所述第三内容。

7. 根据权利要求6所述的方法，其特征在于，一个待选内容对应于一种胜利失败次数关系；所述胜利失败次数关系是胜利次数与失败次数之间的大小关系；所述在所述待选内容中确定所述第三内容，包括：

确定所述用户在所述第二时间段的胜利失败次数关系；

从所述待选内容中确定目标待选内容，并将所述目标待选内容作为所述第三内容；所述目标待选内容对应的胜利失败次数关系与所述用户在所述第二时间段的胜利失败次数关系一致。

8. 根据权利要求1至7任一所述的方法，其特征在于，所述显示目标游戏的游戏界

面, 包括:

获取所述用户在第三时间段已使用的游戏次数, 所述第三时间段的起始时间与所述第一时间段的起始时间一致, 所述第三时间段的终止时间为所述运行时间;

响应于所述已使用的游戏次数小于目标次数, 显示所述目标游戏的游戏界面, 所述目标次数基于所述在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数和在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的附加次数确定。

9. 根据权利要求 1 至 7 任一所述的方法, 其特征在于, 所述响应于接收到针对所述第一内容的选中指令, 显示第二内容, 包括:

响应于接收到针对所述第一内容的选中指令, 显示第一页面, 所述第一页面显示有时间信息和次数信息中的至少一种, 所述时间信息用于指示加速获取第一资源的剩余次数的可使用时间, 所述时间信息基于当前时间和所述第一时间段的终止时间确定, 所述次数信息包括在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的目标次数, 以及在所述可使用时间可使用的加速获取第一资源的剩余次数;

响应于接收到针对所述第一页面的选中指令, 显示所述第二内容。

10. 根据权利要求 9 所述的方法, 其特征在于, 所述第一页面还显示有所述用户的游戏等级, 所述游戏等级基于所述用户已获取到的所述第一资源的数量确定。

11. 根据权利要求 1 至 7 任一所述的方法, 其特征在于, 所述方法还包括:

显示第四内容, 所述第四内容包括参加所述目标游戏可获取的所述第一资源的第一基础数量。

12. 根据权利要求 11 所述的方法, 其特征在于, 所述第四内容还包括参加所述目标游戏可获取的第二资源的第二基础数量, 所述第二资源用于获取虚拟资源。

13. 根据权利要求 1 至 7 任一所述的方法, 其特征在于, 所述第二内容还包括在所述第一时间段使用一次所述基础次数可额外获取的第二资源的第二附加数量。

14. 一种游戏管理装置, 其特征在于, 所述装置包括:

显示模块, 用于显示目标游戏的游戏界面, 在所述目标游戏的运行时间处于第一时间段且所述目标游戏为排位赛模式时, 所述游戏界面上显示有第一内容, 所述第一内容用于指示在所述第一时间段可使用的加速获取第一资源的基础次数, 所述加速获取第一资源是指在参加所述目标游戏获取所述第一资源的基础上, 在所述第一时间段参加所述目标游戏时, 还可额外获取所述第一资源;

所述显示模块, 还用于响应于接收到针对所述第一内容的选中指令, 显示第二内容, 所述第二内容包括在所述第一时间段使用一次所述基础次数可额外获取的所述第一资源的第一附加数量, 所述第一附加数量基于用户的当前游戏等级确定, 所述第一附加数量用于改变所述用户的游戏等级。

15. 一种电子设备, 其特征在于, 所述电子设备包括一个或多个处理器和存储器, 所述存储器中存储有至少一条计算机可读指令, 所述至少一条计算机可读指令由所述一个或多个处理器加载并执行, 以使所述电子设备实现如权利要求 1 至 13 任一所述的游戏管理方法。

16. 一个或多个计算机可读存储介质, 其特征在于, 所述计算机可读存储介质中存储有至少一条计算机可读指令, 所述至少一条计算机可读指令由一个或多个处理器加载并执行, 以使计算机实现如权利要求 1 至 13 任一所述的游戏管理方法。

17. 一种计算机程序产品, 其特征在于, 所述计算机程序产品中存储有至少一条计算机可读指令, 所述至少一条计算机可读指令由一个或多个处理器加载并执行, 以使计算机实现如权利要求 1 至 13 任一所述的游戏管理方法。