

说明书

对局结算界面的显示方法、装置、设备及介质

本申请要求于 2021 年 03 月 18 日提交中国专利局，申请号为 2021102930560，申请名称为“对局结算界面的显示方法、装置、设备及介质”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

本申请实施例涉及人机交互领域，特别涉及一种对局结算界面的显示方法、装置、设备及介质。

背景技术

对战游戏是多个用户帐号在同一场景内进行竞技的游戏。可选地，对战游戏可以是多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games，MOBA）。

在典型的 MOBA 游戏中，在游戏对局结束后会显示对局结算界面，在对局结算界面会显示本次对局中各个用户帐号的游戏数据，游戏数据的显示形式通常为条状显示，每个用户帐号对应一个信息条，在信息条的首端显示用户帐号在本次游戏对局中控制的操控角色的头像，在头像后紧跟该操控角色在本次对局中的一系列游戏数据，例如，游戏数据包括：用户帐号的昵称、装备信息、KDA（Kill Death Assist，击杀，死亡，助攻）数据、经济数据、评分 MVP（Most Valuable Player，最有价值游戏者）数据中的至少一种。

由于对局结算界面中的信息量较大，用户无法直观获知正在查看的用户帐号所对应的操控角色，信息传达效率差。

发明内容

本申请的实施例提供了一种对局结算界面的显示方法、装置、设备及介质。

一种对局结算界面的显示方法，由终端执行，所述方法包括：

显示游戏对局的对局结算界面，所述对局结算界面用于显示参与所述游戏对局的至少两个用户帐号的对局结算信息，所述至少两个用户帐号包括第一用户帐号和第二用户帐号，所述对局结算界面的模型展示区域显示有所述第一用户帐号对应的第一模型，所述第一模型为所述第一用户帐号对应的虚拟角色模型；

接收选择所述第二用户帐号的触发操作；

在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示所述第二用户帐号对应的第二模型，所述第二模型为所述第二用户帐号对应的虚拟角色模型。

一种对局结算界面的显示装置，所述装置包括：

显示模块，用于显示游戏对局的对局结算界面，所述对局结算界面用于显示参与所述游戏对局的至少两个用户帐号的对局结算信息，所述至少两个用户帐号包括第一用户帐号和第二用户帐号，所述对局结算界面的模型展示区域显示有所述第一用户帐号对应的第一模型，所述第一模型为所述第一用户帐号对应的虚拟角色模型；

交互模块，用于接收选择所述第二用户帐号的触发操作；

所述显示模块还用于在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示所述第二用户帐号对应的第二模型，所述第二模型为所述第二用户帐号对应的虚拟角色模型。

一种计算机设备，所述计算机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计算机可读指令，所述计算机可读指令被所述一个或多个处理器执行时，使得所述一个或多个处理器执行如上所述的对局结算界面的显示方法。

一个或多个存储有计算机可读指令的非易失性计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有计算机可读指令，所述计算机可读指令被一个或多个处理器执行时实现如上所述的对局结算界面的显示方法。

一种计算机程序产品或计算机程序，该计算机程序产品或计算机程序包括计算机可读指令，该计算机可读指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机可读指令，处理器执行该计算机可读指令，使得该计算机设备执行如上所述的对局结算界面的显示方法。

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它的附图。

图 1 是本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的结构框图；

图 2 是本申请另一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的方法流程图；

图 3 是本申请另一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的用户界面示意图；

图 4 是本申请另一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的用户界面示意图；

图 5 是本申请另一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的方法流程图；

图 6 是本申请另一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的方法流程图；

图 7 是本申请另一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的方法流程图；

图 8 是本申请另一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示装置的装置框图；

图 9 是本申请另一个示例性实施例提供的终端的框图。

具体实施方式

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

首先，对本申请实施例中涉及的名词进行简单介绍：

虚拟环境：是应用程序在终端上运行时显示（或提供）的虚拟环境。该虚拟环境可以是对真实世界的仿真世界，也可以是半仿真半虚构的三维世界，还可以是纯虚构的三维世界。虚拟环境可以是二维虚拟环境、2.5 维虚拟环境和三维虚拟环境中的任意一种。可选

地，该虚拟环境还用于至少两个虚拟角色之间的虚拟环境对战，在该虚拟环境中具有可供至少两个虚拟角色使用的虚拟资源。可选地，该虚拟环境包括对称的左下角区域和右上角区域，属于两个敌对阵营的虚拟角色分别占据其中一个区域，并以摧毁对方区域深处的目标建筑/据点/基地/水晶来作为胜利目标。

虚拟角色：是指在虚拟环境中的可活动对象和不可活动对象。该可活动对象可以是虚拟人物、虚拟动物、动漫人物中的至少一种。该不可活动对象可以是虚拟建筑、虚拟植物、虚拟地形中的至少一种。可选地，当虚拟环境为三维虚拟环境时，虚拟角色可以是三维虚拟模型，每个虚拟角色在三维虚拟环境中具有自身的形状和体积，占据三维虚拟环境中的一部分空间。可选地，虚拟角色是基于三维人体骨骼技术构建的三维角色，该虚拟角色通过穿戴不同的皮肤来实现不同的外在形象。在一些实现方式中，虚拟角色也可以采用 2.5 维或 2 维模型来实现，本申请实施例对此不加以限定。

多人在线战术竞技：是指在虚拟环境中，分属至少两个敌对阵营的不同虚拟队伍分别占据各自的地图区域，以某一种胜利条件作为目标进行竞技。该胜利条件包括但不限于：占领据点或摧毁敌对阵营据点、击杀敌对阵营的虚拟角色、在指定场景和时刻内保证自身的存活、抢夺到某种资源、在指定时刻内比分超过对方中的至少一种。战术竞技可以以局为单位来进行，每局战术竞技的地图可以相同，也可以不同。每个虚拟队伍包括一个或多个虚拟角色，比如 1 个、2 个、3 个或 5 个。

MOBA 游戏：是一种在虚拟环境中提供若干个据点，处于不同阵营的用户控制虚拟角色在虚拟环境中对战，占领据点或摧毁敌对阵营据点的游戏。例如，MOBA 游戏可将用户分成两个敌对阵营，将用户控制的虚拟角色分散在虚拟环境中互相竞争，以摧毁或占领敌方的全部据点作为胜利条件。MOBA 游戏以局为单位，一场 MOBA 游戏对局的持续时刻是从游戏开始的时刻至达成胜利条件的时刻。

用户界面（User Interface，UI）控件：在应用程序的用户界面上可见或不可见的控件或元素，比如，图片、输入框、文本框、按钮、标签等。示例性的，当 UI 控件是不可见的控件时，用户可以通过触发用户界面上的指定区域，来触发这些不可见的控件。其中一些 UI 控件响应用户的操作，比如，技能控件，控制主控虚拟角色释放技能。用户触发技能控件，控制主控虚拟角色释放技能。本申请实施例中涉及的 UI 控件，包括但不限于：技能控件、移动控件、摄像头移动控件。

图 1 给出了本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的结构框图。该计算机系统 100 包括：第一终端 110、服务器 120、第二终端 130。

第一终端 110 安装和运行有支持虚拟环境的客户端 111，该客户端 111 可以是多人在线对战程序。当第一终端运行客户端 111 时，第一终端 110 的屏幕上显示客户端 111 的用户界面。该客户端可以是第一人称射击游戏、虚拟现实（Virtual Reality，VR）应用程序、增强现实（Augmented Reality，AR）程序、三维地图程序、虚拟现实游戏、增强现实游戏、第一人称射击游戏（First-Person Shooting Game，FPS）、第三人称射击游戏（Third-Person Shooting Game，TPS）、多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games，MOBA）、策略游戏（Simulation Game，SLG）中的任意一种。在本实施例中，以该客户端是 MOBA 游戏来举例说明。第一终端 110 是第一用户 112 使用的终端，在游戏对局中，第一用户 112 使用第一终端 110 控制位于虚拟环境中的第一操控角色进行活动，第一操控

角色可以称为第一用户 112 在游戏对局中的主控虚拟角色。第一操控角色的活动包括但不限于：调整身体姿态、爬行、步行、奔跑、骑行、飞行、跳跃、驾驶、拾取、射击、攻击、投掷中的至少一种。在游戏对局外，第一用户 112 使用第一终端 110 扮演第一扮演角色进行游戏对局外的活动，例如，参加战队、公会、添加好友、购买道具、购买操控角色、完成任务、发送邮件等等。

第二终端 130 安装和运行有支持虚拟环境的客户端 131，该客户端 131 可以是多人在线对战程序。当第二终端 130 运行客户端 131 时，第二终端 130 的屏幕上显示客户端 131 的用户界面。该客户端可以是第一人称射击游戏、VR 应用程序、AR 程序、三维地图程序、虚拟现实游戏、增强现实游戏、FPS、TPS、MOBA、SLG 中的任意一种，在本实施例中，以该客户端是 MOBA 游戏来举例说明。第二终端 130 是第二用户 113 使用的终端，在游戏对局中，第二用户 113 使用第二终端 130 控制位于虚拟环境中的第二操控角色进行活动，第二操控角色可以称为第二用户 113 在游戏对局中的主控虚拟角色。在游戏对局外，第二用户 113 使用第二终端 130 扮演第二扮演角色进行游戏对局外的活动，例如，参加战队、公会、添加好友、购买道具、购买操控角色、完成任务、发送邮件等等。

可选地，在游戏对局中，第一操控角色和第二操控角色处于同一虚拟环境中。可选地，第一操控角色和第二操控角色可以属于同一个阵营、同一个队伍、同一个组织或具有临时性的通讯权限。可选的，第一操控角色和第二操控角色可以属于不同的阵营、不同的队伍、不同的组织或具有敌对关系。

可选地，第一终端 110 和第二终端 130 上安装的客户端是相同的，或两个终端上安装的客户端是不同操作系统平台（安卓或 IOS）上的同一类型客户端。第一终端 110 可以泛指多个终端中的一个，第二终端 130 可以泛指多个终端中的另一个，本实施例仅以第一终端 110 和第二终端 130 来举例说明。第一终端 110 和第二终端 130 的设备类型相同或不同，该设备类型包括：智能手机、平板电脑、电子书阅读器、MP3 播放器、MP4 播放器、膝上型便携计算机和台式计算机中的至少一种。

图 1 中仅示出了两个终端，但在不同实施例中存在多个其它终端 140 可以接入服务器 120。可选地，还存在一个或多个终端 140 是开发者对应的终端，在终端 140 上安装有支持虚拟环境的客户端的开发和编辑平台，开发者可在终端 140 上对客户端进行编辑和更新，并将更新后的客户端安装包通过有线或无线网络传输至服务器 120，第一终端 110 和第二终端 130 可从服务器 120 下载客户端安装包实现对客户端的更新。

第一终端 110、第二终端 130 以及其它终端 140 通过无线网络或有线网络与服务器 120 相连。

服务器 120 包括一台服务器、多台服务器、云计算平台和虚拟化中心中的至少一种。服务器 120 用于为支持三维虚拟环境的客户端提供后台服务。可选地，服务器 120 承担主要计算工作，终端承担次要计算工作；或者，服务器 120 承担次要计算工作，终端承担主要计算工作；或者，服务器 120 和终端之间采用分布式计算架构进行协同计算。

在一个示意性的例子中，服务器 120 包括处理器 122、用户账号数据库 123、对战服务模块 124、面向用户的输入/输出接口（Input/Output Interface，I/O 接口）125。其中，处理器 122 用于加载服务器 120 中存储的指令，处理用户账号数据库 123 和对战服务模块 124 中的数据；用户账号数据库 123 用于存储第一终端 110、第二终端 130 以及其它终端

140 所使用的用户账号的数据，比如用户账号的头像、用户账号的昵称、用户账号的战斗指数，用户账号所在的服务区；对战服务模块 124 用于提供多个对战房间供用户进行对战，比如 1V1 对战、3V3 对战、5V5 对战等；面向用户的 I/O 接口 125 用于通过无线网络或有线网络和第一终端 110 和/或第二终端 130 建立通信交换数据。

具体地，通过在对局结算界面中设置模型展示区域，模型展示区域用于展示参与本次对局的用户账号的模型，当用户选中参与本次对局的某个用户帐号时，在模型展示区域显示该用户帐号对应的虚拟角色模型。由于游戏的虚拟环境是三维的虚拟环境，用户在进行游戏时通常看到的都是虚拟角色的三维模型。在对局结算界面显示虚拟角色模型，可以让用户通过观察虚拟角色模型直观地将当前查看的用户帐号与在虚拟环境中看到的虚拟角色联系起来，提高将对局结算信息直观传达给用户的信息传达效率，均衡对局结算界面的信息密度，提高用户获知对局结算信息的效率。

结合上述对虚拟环境的介绍以及实施环境说明，对本申请实施例提供的对局结算界面的显示方法进行说明，以该方法的执行主体为图 1 所示出的终端来举例说明。该终端上运行有客户端，该终端上运行的客户端为应用程序的客户端，该应用程序是支持虚拟环境的程序。

图 2 示出了本申请一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的流程图。该方法可以由上述图 1 中的任一终端来执行。具体地，可以由终端上运行的客户端来执行，该客户端是支持虚拟环境的客户端。该方法包括：

步骤 210，显示游戏对局的对局结算界面，对局结算界面用于显示参与游戏对局的至少两个用户帐号的对局结算信息，至少两个用户帐号包括第一用户帐号和第二用户帐号，对局结算界面的模型展示区域显示有第一用户帐号对应的第一模型，第一模型为第一用户帐号对应的虚拟角色模型。

游戏对局结算界面是在游戏对局结束后显示的界面，游戏对局结算界面用于显示本次对局的对局结算信息。对局结算信息包括：主控用户帐号（或主控用户帐号所在队伍）本次对局的胜负、参与本次对局的至少两个用户帐号分别在本次对局中的信息数据、添加好友控件、返回主界面控件、返回房间控件中的至少一种。其中，参与本次对局的至少两个用户帐号分别在本次对局中的信息数据包括：用户帐号的昵称、用户帐号在本次对局中控制的操控虚拟角色的头像、评分、KAD（也可以称为“打倒、晕厥、助攻”）、MVP 情况中的至少一种。

在本申请提供的实施例中，在对局结算界面中设置了模型展示区域，模型展示区域用于展示三维虚拟模型。示例性的，模型展示区域用于展示一个用户帐号对应的至少一个虚拟角色模型。在一种可选的实现方式中，模型展示区域用于展示三维虚拟模型的固定画面，即，用户只能从固定的视角观察三维虚拟模型。在另一种可选的实现方式中，模型展示区域可以接收用户的视角变换操作，根据视角变换操作改变观察三维虚拟模型的视角，从而使用户可以在模型展示区域中无死角观察三维虚拟模型。即，客户端响应于接收到在模型展示区域上的视角变换操作，根据视角变换操作对应的观察视角，在模型展示区域显示默认模型的观察画面。在另一种可选的实现方式中，模型展示区域可以用于展示三维虚拟模型的动态画面，从而无需用户切换视角，用户也可以在模型展示区域中多视角观察三维虚拟模型，例如，在模型展示区域中，三维虚拟模型可以自动原地 360 度循环旋转。

由于对局结算界面中的信息量巨大，且模型展示需要占用界面中的较大空间，因此，模型展示区域中仅用来展示一个用户帐号对应的虚拟角色模型，并不能同时展示多个用户帐号的虚拟角色。并且，由于本申请要解决的技术问题提高用户从对局结算界面中获知对局结算信息的效率，通过在模型展示区域展示用户当前选中的用户帐号的虚拟角色模型，可以使用户通过观察虚拟角色模型来快速获知当前查看的是游戏对局中哪个虚拟角色对应的对局结算信息。

在一种可选地实现方式中，模型展示区域还可以显示正在展示的虚拟角色模型对应的用户帐号的帐号信息。例如，步骤 210 中，当模型展示区域正在显示第一用户帐号的第一模型时，在模型展示区域上还可以显示有第一用户帐号的帐号信息，帐号信息包括：用户帐号的头像、昵称、等级、在本次游戏对局中的评分、本次对局中控制的操控虚拟角色的名称中的至少一种。

示例性的，第一用户帐号可以是用户上一次选择操作所选择查看的用户帐号。第一用户帐号也可以是默认的用户帐号。示例性的，默认的用户帐号可以是主控用户帐号，或，本次对局中 MVP 的用户帐号。主控用户帐号是终端上的客户端当前登录的用户帐号。本次对局中 MVP 的用户帐号是获胜队伍中获得 MVP 标志的用户帐号。示例性的，MVP 用户帐号可以理解为获胜队伍中评分最高的用户帐号。

示例性的，第一用户帐号和第二用户帐号都是参与本次游戏对局的用户帐号。第一用户帐号和第二用户帐号可以属于同一阵营（队伍），也可以属于不同阵营（队伍）。

第一模型包括第一操控角色模型和第一扮演角色模型中的至少一种，第一操控角色模型为第一用户帐号在游戏对局中操控的虚拟角色，第一扮演角色模型为第一用户帐号扮演的虚拟角色。

示例性的，将用户帐号在游戏对局中操控的虚拟角色称为操控角色，将用户帐号扮演的游戏角色称为扮演角色。

在一种可选的实现方式中，扮演角色是用户帐号在游戏对局外扮演的虚拟角色，而操控角色是用户帐号在游戏对局中操控的虚拟角色（操控角色也可以理解为由扮演角色操控的虚拟角色）。在另一种可选的实现方式中，扮演角色也可以与操控角色同时出现在游戏对局中，用户通过控制扮演角色，使扮演角色控制操控角色在虚拟环境中进行活动。

下面以扮演角色是用户帐号在游戏对局外扮演的虚拟角色进行举例说明。

示例性的，在游戏对局外的活动，用户是通过扮演角色来完成的。例如，在游戏对局外的活动包括：社交活动、购买活动、完成任务、充值活动、设置游戏对局的参数、进行游戏对局组队和匹配、游戏对局前准备活动中的至少一种。

示例性的，社交活动包括：添加好友、与好友互动、聊天、与好友组队、亲密关系的组建、加入战队、加入公会、拜师收徒、观战、发送邮件、接收邮件中的至少一种。示例性的，购买活动包括：购买操控角色、购买操控角色皮肤、购买游戏对局外生效道具、购买游戏对局内生效道具、向其他操控角色赠送礼物、抽奖、购买特权、充值会员中的至少一种。示例性的，完成任务包括：接收任务、提交任务、获得任务奖励。示例性的，充值活动包括：使用游戏外的货币、电子资源兑换/购买游戏内的虚拟货币、电子资源等。设置游戏对局的参数包括：设置游戏通用设置参数（音量、画质等）；设置游戏对局显示布局（控件位置、图标位置、控件显示方式、控件使用方式）；预设各个操控角色在游戏对局内

的属性、快捷消息、游戏对局内特效、皮肤中的至少一个。示例性的，进行游戏对局组队和匹配包括：进入游戏对局组队房间、邀请好友、邀请战队/公会队友、邀请聊天频道里的陌生扮演角色、邀请附近人、与组队队友共同进行游戏对局匹配中的至少一种。示例性的，游戏对局前准备活动包括：在游戏对局匹配完成后，选择游戏对局中控制的操控角色、选择附加技能、选择操控角色的属性加成，加载游戏对局的资源等中的至少一种。

示例性的，操控角色是用户在游戏对局中控制的虚拟角色，用户控制操控角色在游戏对局的虚拟环境中进行活动，以攻击敌方操控角色、摧毁敌方基地获得游戏胜利。示例性的，用户可以控制操控角色在游戏对局的虚拟环境中进行的活动包括：移动、使用技能、普通攻击、购买装备、卖出装备、控制摄像头移动、升级操控角色、升级技能、回复操控角色生命值、传送中的至少一种。

示例性的，在游戏对局外，扮演角色可以显示为具有三维虚拟模型的三维虚拟角色，也可以是显示为二维图像的二维虚拟角色，还可以是显示为2.5维图像的2.5维虚拟角色。

在一种可选的实现方式中，在游戏对局外，扮演角色可以在一个固定场景中进行展示，例如，在运行客户端后，在刚进入客户端的主用户界面上设置有一个固定的二维场景或三维场景对扮演角色进行展示，示例性的，固定场景是指：场景的区域范围很小（例如终端的显示屏上的显示范围可以覆盖到全部的场景或至少一半的场景）。在一种可选的实现方式中，用户可以控制扮演角色在固定场景中进行活动（移动、跳跃、使用道具、播放动作、播放特效等等）。在另一种可选的实现方式中，用户无法控制扮演角色在固定场景中移动，即，扮演角色的位置固定在固定场景中的指定位置，可选的，当扮演角色是三维虚拟角色时，用户也可以控制扮演角色在原地左右旋转，以使用户能够360°地观察扮演角色，可选的，用户也可以控制扮演角色在原地做指定动作。

在另一种可选的实现方式中，在游戏对局外具有另一个虚拟环境，为了将该虚拟环境与游戏对局内的虚拟环境相区分，将游戏对局外的虚拟环境命名为局外虚拟环境，示例性的，局外虚拟环境的区域范围很大，终端的显示屏上只能显示局外虚拟环境的一小部分区域（五分之一、十分之一甚至更小）。在局外虚拟环境中，用户可以控制扮演角色进行活动（移动、跳跃、使用道具、播放动作、播放特效等等）。

示例性的，由于游戏对局内的虚拟环境通常为2.5维或三维虚拟环境，则操控角色为2.5维或三维虚拟角色。

示例性的，扮演角色和操控角色对应同一个用户帐号。示例性的，一个用户帐号可以对应多个扮演角色，一个扮演角色又可以对应多个操控角色。例如，一个用户帐号在游戏程序的多个游戏服务器上创建了多个扮演角色，或，一个用户帐号在游戏程序的一个游戏服务器上创建了多个扮演角色。示例性的，操控角色是由扮演角色在游戏对局外获得的，用户只有在游戏对局外使用扮演角色获得该操控角色，才能在游戏对局开始时选择使用该操控角色进行本次游戏对局。示例性的，扮演角色获得操控角色的方式可以是：购买获得、赠与获得、完成任务获得、兑换获得、原生获得（创建扮演角色时就自动获得的操控角色）中的至少一种。示例性的，一个扮演角色可以拥有多个操控角色，例如，扮演角色可以通过在游戏对局外完成任务获得虚拟货币，或，进行游戏对局获得虚拟货币，从而用虚拟货币购买新的操控角色，如此，扮演角色就可以获得多个操控角色。

例如，如图3所示，给出了一种对局结算界面301，在对局结算界面301左侧模型展

示区域上显示有第一用户帐号的第一模型。示例性的，该第一模型包括第一用户帐号的操控角色模型 302 和扮演角色模型 305。

步骤 220，接收选择第二用户帐号的触发操作。

在对局结算界面中显示有参与本次游戏对局的各个用户帐号的对局结算信息。客户端可以接收任意形式的选择其中一个用户帐号的触发操作。例如，客户端可以接收在第二用户帐号的任意一个对局结算信息上的触发操作，来确定选中第二用户帐号。或者，客户端可以接收在模型展示区域上的左右或上下滑动切换的操作，根据预设的顺序，确定该操作选中了第二用户帐号。

示例性的，该触发操作表明用户当前在关注第二用户帐号的对局结算信息，因此，客户端在接收到触发操作后，在模型显示区域上对应显示第二用户帐号对应的第二模型，使用户在查看第二用户帐号的对局结算信息时，可以通过观察第二模型来直观地将该对局结算信息，与游戏对局中看到的三维虚拟角色模型对应起来。进而提高用户从对局结算信息中识别各个用户帐号、获知各个用户帐号的对局结算信息的效率。

步骤 230，在对局结算界面的模型展示区域显示第二用户帐号对应的第二模型，第二模型为第二用户帐号对应的虚拟角色模型。

第二用户帐号为触发操作选中的用户帐号。第二用户帐号可以是参与本次游戏对局中除第一用户帐号之外的任意一个用户帐号。

示例性的，第二模型包括第二操控角色模型和第二扮演角色模型中的至少一种，第二操控角色模型为第二用户帐号在游戏对局中操控的虚拟角色，第二扮演角色模型为第二用户帐号在游戏对局外扮演的虚拟角色。

例如，如图 4 所示，当客户端接收到在第二用户帐号的对局结算信息上的触发操作时，在模型展示区域显示第二用户帐号对应的第二模型 303。

在本申请提供的实施例中，模型展示区域可以用于同时展示用户帐号的扮演角色和操控角色的虚拟角色模型，即，展示两个虚拟角色模型。该方法可以将其他知名作品的 IP（Intellectual Property，知识产权/版权）融入到游戏程序中，增强 IP 代入感，使游戏程序原带角色（扮演角色）与 IP 角色（操控角色）产生互动。

示例性的，扮演角色和操控角色可以是不同作品 IP 世界中的角色，例如，扮演角色是第一作品 IP 世界中的角色，操控角色是第二作品 IP 世界中的角色。例如，扮演角色是作品 A 中的角色甲，操控角色是作品 B 中的角色乙。

综上所述，本实施例提供的方法，通过在对局结算界面中设置模型展示区域，模型展示区域用于展示参与本次对局的用户帐号的模型，当用户选中参与本次对局的某个用户帐号时，在模型展示区域显示该用户帐号对应的虚拟角色模型。由于游戏的虚拟环境是三维的虚拟环境，用户在进行游戏时通常看到的都是虚拟角色的三维模型。在对局结算界面显示虚拟角色模型，可以让用户通过观察虚拟角色模型直观地将当前查看的用户帐号与在虚拟环境中看到的虚拟角色联系起来，提高将对局结算信息直观传达给用户的信息传达效率，均衡对局结算界面的信息密度，提高用户获知对局结算信息的效率。

示例性的，给出两种选中第二用户帐号的操作示例，还给出了在选中第二用户帐号后对局结算界面中对第二用户帐号的信息进行区别显示的示例。

图 5 示出了本申请一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的流程图。该方

法可以由上述图 1 中的任一终端上运行的客户端来执行，该客户端是支持虚拟环境的客户端。基于图 2 所示的方法，步骤 220 还包括步骤 221，步骤 230 之后还包括步骤 240。

步骤 210，显示游戏对局的对局结算界面，对局结算界面用于显示参与游戏对局的至少两个用户帐号的对局结算信息，至少两个用户帐号包括第一用户帐号和第二用户帐号，对局结算界面的模型展示区域显示有第一用户帐号对应的第一模型，第一模型为第一用户帐号对应的虚拟角色模型。

客户端响应于游戏对局结束，向服务器发送对局结算请求，对局结算请求用于请求服务器对本次游戏对局进行结算，获取对局结算信息。客户端响应于接收到服务器发送的对局结算信息，根据对局结算信息显示游戏对局的对局结算界面，对局结算信息包括参与游戏对局的至少两个用户帐号分别对应的模型信息，模型信息用于在模型展示区域显示用户帐号对应的虚拟角色模型。

示例性的，服务器会向客户端发送参与本次游戏对局的全部用户帐号的模型信息，客户端在接收到模型信息后会将其写入数据库。但在首次渲染对局结算界面时，客户端仅在模型展示区域渲染并显示默认的用户帐号的虚拟角色模型，在接收到作用于界面上其他用户帐号的触发操作时，客户端再读取对应用户帐号的模型信息，在模型展示区域渲染并显示对应用户帐号的虚拟角色模型。

步骤 221，接收在第二用户帐号对应的信息显示区域上的触发操作。

示例性的，对局结算界面还显示有至少两个用户帐号分别对应的信息显示区域，第二用户帐号对应的信息显示区域用于显示第二用户帐号的对局结算信息。

在一种可选的实现方式中，信息显示区域为条状区域，在条状区域上排列显示了用户帐号在本次游戏对局中的各类对局结算信息，因此，信息显示区域也可以称之为信息显示条。

例如，如图 3 所示，在对局结算界面 301 的右侧显示有各个用户帐号分别对应的信息条 304。用户可以点击第二用户帐号的信息条来选中第二用户帐号。

在另一种可选的实现方式中，对局结算界面还显示有至少两个用户帐号分别对应的信息显示区域，信息显示区域用于显示对局结算信息，信息显示区域在对局结算界面上的显示具有排列顺序。客户端接收在模型展示区域上的切换操作，切换操作用于结合排列顺序确定第二用户帐号。

即，对局结算界面的模型展示区域可以接收切换操作（例如，左右滑动或上下滑动）。各个用户帐号的信息显示区域在对局结算界面上的排列具有顺序，根据用户切换操作的方向、模型显示区域当前显示的模型对应的用户帐号、以及基于信息显示区域的排列顺序得到的用户帐号的排列顺序，客户端就可以确定在接收到该切换操作后下一个应该显示哪个用户帐号的模型。例如，第一用户帐号和第二用户帐号顺序排列，当前显示的是第一用户帐号的模型，则在接收到向右滑动的切换操作后，将第一用户帐号的模型切换显示为第二用户帐号的模型。

步骤 230，在对局结算界面的模型展示区域显示第二用户帐号对应的第二模型，第二模型为第二用户帐号对应的虚拟角色模型。

在一种可选的实现方式中，用户可以购买时装装扮扮演角色，或，购买皮肤装扮操控角色。

则第二用户帐号对应的模型信息还包括第二模型的装扮信息；客户端根据第二用户帐号对应的模型信息，在对局结算界面的模型展示区域显示第二装扮样式的第二用户帐号的第二模型，第二装扮样式是根据装扮信息确定的。

示例性的，该装扮信息包括扮演角色的时装信息、操控角色的皮肤信息中的至少一种。其中，时装信息可以包括扮演角色的上衣、下衣、裙装、套装、发饰、帽子、发型、脸型、五官、表情、鞋子、首饰、翅膀或其他装饰物中的至少一种。皮肤信息包括第二用户帐号在本次对局中选择为操控角色装扮的皮肤标识。示例性的，皮肤信息也可以与时装信息是同类型的信息，即，用户可以为操控角色分别购买对应的服饰进行装扮。

步骤 240，响应于接收到触发操作，区别显示第二用户帐号对应的信息显示区域。

在接收到选择第二用户帐号的触发操作的同时，客户端还会将对局结算界面上第二用户帐号对应的信息显示区域进行区别显示，以提示用户帐号查看第二用户帐号的对局结算信息，从而使用户直观地将第二用户帐号的对局结算信息与第二用户帐号的虚拟角色模型联系起来，提高用户查看对局结算信息的效率。

其中，区别显示包括对信息显示区域高亮显示、改变信息显示区域的颜色、对信息显示区域的文字加粗显示、在信息显示区域上显示选中框中的至少一种。

例如，在第二用户帐号的信息显示区域的外围显示一圈高亮的选中圈，从而将第二用户帐号的信息显示区域与其他用户帐号的信息显示区域明显区分开来。或，将第二用户帐号的信息显示区域用区别于其他用户帐号的信息显示区域的颜色进行着色；或，将第二用户帐号的信息显示区域中的文字进行加粗或倾斜或增加下划线中的至少一种。

在一种可选的实现方式中，信息显示区域用于以文字或数字的形式展示用户帐号的对局结算信息，例如，文字包括用户帐号的昵称，数字包括评分、KDA 等。当客户端接收到选择第二用户帐号的触发操作时，客户端还可以在对局结算界面中显示第二用户帐号详细的对局结算信息。

例如，客户端响应于接收到所述触发操作，显示所述第二用户帐号的图表对局结算信息，所述图表对局结算信息包括至少一种图表信息。即，客户端采用图表的形式向用户更直观地展示第二用户帐号的对局结算信息。图表信息包括用户帐号在本次游戏对局中的经济走势图、评分走势图、根据多个指标的数据生成的饼状图或雷达图等。

示例性的，图表信息可以显示在对局结算界面中，也可以在对局结算界面的上层，例如，以小窗口的形式显示在对局结算界面的上层。

综上所述，本实施例提供的方法，通过对局结算界面中显示各个用户帐号的信息显示区域，用户选择第二用户帐号的触发操作可以是在第二用户帐号的信息显示区域上的触发操作，该触发操作表明用户关注到了第二用户帐号的对局结算信息，因此，根据该触发操作在模型展示区域展示第二用户帐号的虚拟角色模型，使用户能够将该对局结算信息与游戏对局内的虚拟角色模型直接联系起来，提高用户阅读对局结算信息的效率。

本实施例提供的方法，通过在根据触发操作显示第二用户帐号的虚拟角色模型的同时，对第二用户帐号的信息显示区域进行区别显示，提示用户当前模型展示区域所展示的虚拟角色模型是与该对局结算信息相对应的，进而便于用户识别该对局结算信息对应的用户帐号，提高用户的阅读效率。

在一种可选的实现方式中，对局结束后，在对局结算界面之前还会显示主控用户帐号的对局表现展示界面。

图6示出了本申请一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的流程图。该方法可以由上述图1中的任一终端来执行。具体地，可以由终端上运行的客户端来执行，该客户端是支持虚拟环境的客户端。基于图2所示的示例性实施例，步骤210之前还包括步骤201和步骤202。

步骤201，显示主控用户帐号的对局表现展示界面，主控用户帐号为客户端当前登录的用户帐号，对局表现展示界面用于显示主控用户帐号在游戏对局中的表现信息，对局表现展示界面显示有主控用户帐号对应的主控模型，主控模型为主控用户帐号对应的虚拟角色模型。

对局表现展示界面用于展示主控用户帐号在本次游戏对局中的表现信息，示例性的，表现信息可以与对局结算信息是相同的信息。示例性的，表现信息还可以比对局结算信息更多，或，比对局结算信息更少。在一种可选的实现方式中，由于对局结算界面需要显示多个用户帐号的对局结算信息，因此，对于对局结算信息的展示通常主要使用文字或数字形式。而在对局表现展示界面，仅需要展示主控用户帐号一个用户帐号的对局结算信息，因此，可以采用多种形式来表现主控用户帐号在本次游戏对局中的对局结算信息，例如，可以采用图表或动画形式展示对局结算信息，这里采用多种形式所表现出的对局结算信息即为表现信息。

示例性的，在对局表现展示界面会显示主控用户帐号的主控模型。

步骤202，显示主控模型从对局表现展示界面至对局结算界面的过渡动画，对局结算界面的模型展示区域显示有主控模型。

示例性的，第一用户帐号包括主控用户帐号，第一模型包括主控模型。即，对局结算界面默认展示主控用户帐号的主控模型。因此，为了更好地进行对局表现展示界面与对局结算界面的过渡，会显示将主控模型从对局表现展示界面移动至对局结算界面的过渡动画。

示例性的，过渡动画可以是控制主控模型做出跳跃动作，同时进行两个界面的切换显示。或，过渡动画可以是控制主控模型从对局表现展示界面中的位置走向对局结算界面中的位置，同时进行两个界面的切换显示。

综上所述，本实施例提供的方法，通过对局结算表现界面默认显示的模型设置为主控用户帐号的主控模型，采用过渡动画，更好地衔接了对局表现展示界面至对局结算界面的切换过渡，提高界面切换的流畅性。

示例性的，给出客户端与服务器实现本申请提供的对局界面的显示方法的示例性实施例。

图7示出了本申请一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示方法的流程图。该方法可以由上述图1中的计算机系统来执行。该方法包括以下步骤。

步骤501，客户端响应于游戏对局结束，向服务器发送对局结算请求。

步骤502，服务器接收客户端发送的对局结算请求，根据对局结算请求进行对局结算，并查询参与本次游戏对局的用户帐号数据。

步骤503，服务器获取参与本次游戏对局的用户帐号数据，生成对局结算信息，向客户端发送对局结算信息。对局结算信息包括参与本次游戏对局的用户帐号的扮演角色（例

如，训练家）和操控角色（例如，被训练的宠物）的电子服饰信息。

步骤 504，客户端接收服务器发送的对局结算信息，将电子服饰信息写入数据库。

步骤 505，客户端根据主控用户帐号的电子服饰信息在对局结算界面上显示主控用户帐号的主控操控角色和主控扮演角色的模型，该模型呈现电子服饰信息中指示的装扮样式。

步骤 506，客户端判断是否接收到用户点击查看其他用户帐号的操作，若是，则进行步骤 507，否则返回步骤 505。

步骤 507，客户端从数据库中读取被选中的用户帐号的电子服饰信息。

步骤 508，客户端根据读取到的电子服饰信息显示被选中的用户帐号的操控角色和扮演角色的模型、以及操控角色的技能。

步骤 509，客户端判断是否接收到用户触发下一步结算流程的触发操作，若是，则结束对局结算界面的展示流程；否则返回步骤 508。

以下为本申请的装置实施例，对于装置实施例中未详细描述的细节，可参考上述方法实施例。

图 8 是本申请一个示例性实施例提供的对局结算界面的显示装置的框图。该装置包括：

显示模块 601，用于显示游戏对局的对局结算界面，对局结算界面用于显示参与游戏对局的至少两个用户帐号的对局结算信息，至少两个用户帐号包括第一用户帐号和第二用户帐号，对局结算界面的模型展示区域显示有第一用户帐号对应的第一模型，第一模型为第一用户帐号对应的虚拟角色模型；

交互模块 602，用于接收选择第二用户帐号的触发操作；

显示模块 601 还用于在对局结算界面的模型展示区域显示第二用户帐号对应的第二模型，第二模型为第二用户帐号对应的虚拟角色模型。

在一种可选的实施例中，对局结算界面还显示有至少两个用户帐号分别对应的信息显示区域，第二用户帐号对应的信息显示区域用于显示第二用户帐号的对局结算信息；该装置还包括：

交互模块 602，用于接收在第二用户帐号对应的信息显示区域上的触发操作。

在一种可选的实施例中，显示模块 601 还用于响应于接收到触发操作，区别显示第二用户帐号对应的信息显示区域；

其中，区别显示包括对信息显示区域高亮显示、改变信息显示区域的颜色、对信息显示区域的文字加粗显示、在信息显示区域上显示选中框中的至少一种。

在一种可选的实施例中，显示模块 601 还用于响应于接收到触发操作，显示第二用户帐号的图表对局结算信息，图表对局结算信息包括至少一种图表信息。

在一种可选的实施例中，对局结算界面还显示有至少两个用户帐号分别对应的信息显示区域，信息显示区域用于显示对局结算信息，信息显示区域在对局结算界面上的显示具有排列顺序；

交互模块 602 还用于接收在模型展示区域上的切换操作，切换操作用于结合排列顺序确定第二用户帐号。

在一种可选的实施例中，第一模型包括第一操控角色模型和第一扮演角色模型中的至少一种，第一操控角色模型为第一用户帐号在游戏对局中操控的虚拟角色，第一扮演角色模型为第一用户帐号扮演的虚拟角色；

第二模型包括第二操控角色模型和第二扮演角色模型中的至少一种，第二操控角色模型为第二用户帐号在游戏对局中操控的虚拟角色，第二扮演角色模型为第二用户帐号在游戏对局外扮演的虚拟角色。

在一种可选的实施例中，显示模块 601 还用于显示主控用户帐号的对局表现展示界面，主控用户帐号为客户端当前登录的用户帐号，对局表现展示界面用于显示主控用户帐号在游戏对局中的表现信息，对局表现展示界面显示有主控用户帐号对应的主控模型，主控模型为主控用户帐号对应的虚拟角色模型。

在一种可选的实施例中，第一用户帐号包括主控用户帐号，第一模型包括主控模型；

显示模块 601 还用于显示主控模型从对局表现展示界面至对局结算界面的过渡动画，对局结算界面的模型展示区域显示有主控模型。

在一种可选的实施例中，该装置还包括：

发送模块 603，用于响应于游戏对局结束，向服务器发送对局结算请求；

接收模块 604，用于接收服务器发送的对局结算信息；

显示模块 601 还用于响应于接收到服务器发送的对局结算信息，根据对局结算信息显示游戏对局的对局结算界面，对局结算信息包括参与游戏对局的至少两个用户帐号分别对应的模型信息；

显示模块 601 还用于根据第二用户帐号对应的模型信息，在对局结算界面的模型展示区域显示第二用户帐号对应的第二模型。

在一种可选的实施例中，第二用户帐号对应的模型信息还包括第二模型的装扮信息；

显示模块 601 还用于根据第二用户帐号对应的模型信息，在对局结算界面的模型展示区域显示第二装扮样式的第二模型，第二装扮样式是根据装扮信息确定的。

需要说明的是：上述实施例提供的对局结算界面的显示装置，仅以上述各功能模块的划分进行举例说明，实际应用中，可以根据需要而将上述功能分配由不同的功能模块完成，即将设备的内部结构划分成不同的功能模块，以完成以上描述的全部或者部分功能。另外，上述实施例提供的对局结算界面的显示装置与对局结算界面的显示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。

本申请还提供了一种终端，该终端包括处理器和存储器，存储器中存储有至少一条计算机可读指令，至少一条计算机可读指令由处理器加载并执行以实现上述各个方法实施例提供的对局结算界面的显示方法。需要说明的是，该终端可以是如下图 9 所提供的终端。

图 9 出了本申请一个示例性实施例提供的终端 900 的结构框图。该终端 900 可以是：智能手机、平板电脑、MP3 播放器（Moving Picture Experts Group Audio Layer III，动态影像专家压缩标准音频层面 3）、MP4（Moving Picture Experts Group Audio Layer IV，动态影像专家压缩标准音频层面 4）播放器、笔记本电脑或台式电脑。终端 900 还可能被称为用户设备、便携式终端、膝上型终端、台式终端等其他名称。

通常，终端 900 包括有：处理器 901 和存储器 902。

处理器 901 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 901 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 901 也可以包括主处理器和协处理器，

主处理器是用于对在唤醒状态下的数据进行处理的处理单元，也称 CPU；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 901 可以在集成 GPU（Graphics Processing Unit，图像处理单元），GPU 用于负责显示屏所需要显示的内容的渲染和绘制。一些实施例中，处理器 901 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 902 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 902 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 902 中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个计算机可读指令，该至少一个计算机可读指令用于被处理器 901 所执行以实现本申请中方法实施例提供的对局结算界面的显示方法。

在一些实施例中，终端 900 还可选包括有：外围设备接口 903 和至少一个外围设备。处理器 901、存储器 902 和外围设备接口 903 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 903 相连。具体地，外围设备包括：射频电路 904、显示屏 905、摄像头组件 906、音频电路 907、定位组件 908 和电源 909 中的至少一种。

本领域技术人员可以理解，图 9 中示出的结构并不构成对终端 900 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。

所述存储器还包括一个或者一个以上的程序，所述一个或者一个以上程序存储于存储器中，所述一个或者一个以上程序包含用于进行本申请实施例提供的对局结算界面的显示方法。

本申请提供了一种计算机可读存储介质，所述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所述处理器加载并执行以实现上述各个方法实施例提供的对局结算界面的显示方法。

本申请还提供了一种计算机程序产品或计算机程序，该计算机程序产品或计算机程序包括计算机可读指令，该计算机可读指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机可读指令，处理器执行该计算机可读指令，使得该计算机设备执行上述可选实现方式中提供的对局结算界面的显示方法。

上述本申请实施例序号仅仅为了描述，不代表实施例的优劣。

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

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

权利要求书

1、一种对局结算界面的显示方法，其特征在于，由终端执行，所述方法包括：

显示游戏对局的对局结算界面，所述对局结算界面用于显示参与所述游戏对局的至少两个用户帐号的对局结算信息，所述至少两个用户帐号包括第一用户帐号和第二用户帐号，所述对局结算界面的模型展示区域显示有所述第一用户帐号对应的第一模型，所述第一模型为所述第一用户帐号对应的虚拟角色模型；

接收选择所述第二用户帐号的触发操作；及

在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示所述第二用户帐号对应的第二模型，所述第二模型为所述第二用户帐号对应的虚拟角色模型。

2、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述对局结算界面还显示有所述至少两个用户帐号分别对应的信息显示区域，所述第二用户帐号对应的所述信息显示区域用于显示所述第二用户帐号的所述对局结算信息；

所述接收选择所述第二用户帐号的触发操作，包括：

接收在所述第二用户帐号对应的所述信息显示区域上的所述触发操作。

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：

响应于接收到所述触发操作，区别显示所述第二用户帐号对应的所述信息显示区域；

其中，所述区别显示包括对所述信息显示区域高亮显示、改变所述信息显示区域的颜色、对所述信息显示区域的文字加粗显示、在所述信息显示区域上显示选中框中的至少一种。

4、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

响应于接收到所述触发操作，显示所述第二用户帐号的图表对局结算信息，所述图表对局结算信息包括至少一种图表信息。

5、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述对局结算界面还显示有所述至少两个用户帐号分别对应的信息显示区域，所述信息显示区域用于显示所述对局结算信息，所述信息显示区域在所述对局结算界面上的显示具有排列顺序；

所述接收选择所述第二用户帐号的触发操作，包括：

接收在所述模型展示区域上的切换操作，所述切换操作用于结合所述排列顺序确定所述第二用户帐号。

6、根据权利要求1至5任一所述的方法，其特征在于，所述第一模型包括第一操控角色模型和第一扮演角色模型中的至少一种，所述第一操控角色模型为所述第一用户帐号在所述游戏对局中操控的虚拟角色，所述第一扮演角色模型为所述第一用户帐号扮演的虚拟角色；

所述第二模型包括第二操控角色模型和第二扮演角色模型中的至少一种，所述第二操控角色模型为所述第二用户帐号在所述游戏对局中操控的虚拟角色，所述第二扮演角色模型为所述第二用户帐号在所述游戏对局外扮演的虚拟角色。

7、根据权利要求1至5任一所述的方法，其特征在于，所述显示游戏对局的对局结算界面之前，还包括：

显示主控用户帐号的对局表现展示界面，所述主控用户帐号为客户端当前登录的用户帐号，所述对局表现展示界面用于显示所述主控用户帐号在所述游戏对局中的表现信息，

所述对局表现展示界面显示有所述主控用户帐号对应的主控模型，所述主控模型为所述主控用户帐号对应的虚拟角色模型。

8、根据权利要求 7 所述的方法，其特征在于，所述第一用户帐号包括所述主控用户帐号，所述第一模型包括所述主控模型；所述方法还包括：

显示所述主控模型从所述对局表现展示界面至所述对局结算界面的过渡动画，所述对局结算界面的所述模型展示区域显示有所述主控模型。

9、根据权利要求 1 至 5 任一所述的方法，其特征在于，所述显示游戏对局的对局结算界面，包括：

响应于所述游戏对局结束，向服务器发送对局结算请求；

响应于接收到所述服务器发送的对局结算信息，根据所述对局结算信息显示所述游戏对局的所述对局结算界面，所述对局结算信息包括参与所述游戏对局的所述至少两个用户帐号分别对应的模型信息；

所述在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示所述第二用户帐号对应的第二模型，包括：

根据所述第二用户帐号对应的所述模型信息，在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示所述第二用户帐号对应的所述第二模型。

10、根据权利要求 9 所述的方法，其特征在于，所述第二用户帐号对应的所述模型信息还包括所述第二模型的装扮信息；

所述根据所述第二用户帐号对应的所述模型信息，在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示所述第二用户帐号对应的第二模型，包括：

根据所述第二用户帐号对应的所述模型信息，在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示第二装扮样式的所述第二模型，所述第二装扮样式是根据所述装扮信息确定的。

11、一种对局结算界面的显示装置，其特征在于，所述装置包括：

显示模块，用于显示游戏对局的对局结算界面，所述对局结算界面用于显示参与所述游戏对局的至少两个用户帐号的对局结算信息，所述至少两个用户帐号包括第一用户帐号和第二用户帐号，所述对局结算界面的模型展示区域显示有所述第一用户帐号对应的第一模型，所述第一模型为所述第一用户帐号对应的虚拟角色模型；

交互模块，用于接收选择所述第二用户帐号的触发操作；及

所述显示模块还用于在所述对局结算界面的所述模型展示区域显示所述第二用户帐号对应的第二模型，所述第二模型为所述第二用户帐号对应的虚拟角色模型。

12、根据权利要求 11 所述的装置，其特征在于，所述对局结算界面还显示有所述至少两个用户帐号分别对应的信息显示区域，所述第二用户帐号对应的所述信息显示区域用于显示所述第二用户帐号的所述对局结算信息；

所述交互模块还用于接收在所述第二用户帐号对应的所述信息显示区域上的所述触发操作。

13、根据权利要求 12 所述的装置，其特征在于，所述显示模块还用于响应于接收到所述触发操作，区别显示所述第二用户帐号对应的所述信息显示区域；

其中，所述区别显示包括对所述信息显示区域高亮显示、改变所述信息显示区域的颜色、对所述信息显示区域的文字加粗显示、在所述信息显示区域上显示选中框中的至少一

种。

14、一种计算机设备，其特征在于，所述计算机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计算机可读指令，所述一个或多个处理器执行所述计算机可读指令时实现如权利要求 1 至 10 任一所述的对局结算界面的显示方法。

15、一个或多个存储有计算机可读指令的非易失性计算机可读存储介质，其特征在于，所述非易失性计算机可读存储介质中存储有计算机可读指令，所述计算机可读指令被一个或多个处理器执行时实现如权利要求 1 至 10 任一所述的对局结算界面的显示方法。

16、一种计算机程序产品，包括计算机可读指令，其特征在于，所述计算机可读指令被一个或多个处理器执行时实现权利要求 1 至 10 任一所述的对局结算界面的显示方法。