

游戏信息处理方法、装置、计算机设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品

相关申请的交叉引用

5 本申请基于申请号为 202310405154.8、申请日为 2023 年 4 月 12 日的中国专利申请提出，并要求以上中国专利申请的优先权，以上中国专利申请的全部内容在此引入本申请作为参考。

技术领域

本申请涉及信息处理技术，尤其涉及一种游戏信息处理方法、装置、计算机设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品。

10 背景技术

随着终端技术和互联网技术的发展，游戏已成为人们热衷的娱乐方式之一。通过适当的游戏对局能够放松身心、减少生活压力，有的还可以锻炼逻辑思维。目前，基本只有在游戏对局中玩家可以进行对话，例如可以讨论战术、预约组队等。在游戏对局之后，只能与在线好友玩家进行即时通信，互动方式单一。

15 发明内容

本申请实施例提供一种游戏信息处理方法、装置、计算机设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品，能够丰富游戏的互动功能，提高游戏的社交表达作用。

本申请实施例的技术方案是这样实现的：

本申请实施例提供一种游戏信息处理方法，应用于计算机设备，所述方法包括：

20 响应于针对在游戏应用界面显示的状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，在所述状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型；

响应于通过所述状态选择界面接收到的状态选择操作，确定目标状态类型；

当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面；

25 响应于通过所述状态设置界面接收到的状态设置操作，获取状态信息，所述状态信息至少包括状态内容和互动许可信息；

响应于通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作，发布所述状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

本申请实施例提供一种游戏信息处理装置，包括：。

30 第一呈现模块，配置为响应于针对在游戏应用界面显示的状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，在所述状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型；

第一确定模块，配置为响应于通过所述状态选择界面接收到的状态选择操作，确定目标状态类型；

35 第二呈现模块，配置为当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面；

第一获取模块，配置为响应于通过所述状态设置界面接收到的状态设置操作，获取状态信息，所述状态信息至少包括状态内容和互动许可信息：

状态发布模块，配置为响应于通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作，发布所述状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

5 本申请实施例提供一种计算机设备，所述计算机设备包括：

存储器，用于存储计算机可执行指令；

处理器，用于执行所述存储器中存储的计算机可执行指令时，实现本申请实施例提供的游戏信息处理方法。

10 本申请实施例提供一种计算机可读存储介质，存储有计算机程序或计算机可执行指令，用于被处理器执行时实现本申请实施例提供的游戏信息处理方法。

本申请实施例提供一种计算机程序产品，包括计算机程序或计算机可执行指令，述计算机程序或计算机可执行指令被处理器执行时，实现本申请实施例提供的游戏信息处理方法。

本申请实施例具有以下有益效果：

15 在本申请实施例中，在游戏应用界面提供了状态设置入口，响应于该状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，并在状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型，进而响应于通过所述状态选择界面接收到的状态选择操作，确定目标状态类型，当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面，通过所述状态设置界面接收状态设置操作，从而基于状态设置操作获取至少包括状态内容和互动许可信息的状态信息，在通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作时，发布所述状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息，如此在游戏应用中通过发布状态能够向游戏内好友玩家传达自己下次上线的时间，从而提高游戏内的互动效率，实现异步的预约组队，提高组队效率，还能够发布心情状态等，能够丰富游戏的互动功能，提高游戏的社交表达作用，进而能够提高游戏应用的用户粘性。

25

附图说明

图 1A 为相关技术中通过组队列表邀请组队的界面示意图；

图 1B 为相关技术中在游戏对局内进行组队预约的界面示意图；

图 1C 为相关技术中拒绝组队邀约的界面示意图；

30 图 2 是本申请实施例提供的游戏系统的网络架构示意图；

图 3 是本申请实施例提供的终端 400-1 的结构示意图；

图 4A 是本申请实施例提供的游戏信息处理方法的一种实现流程示意图；

图 4B 是本申请实施例提供的获取状态信息的实现流程示意图；

图 5A 是本申请实施例提供的进行评论互动和组队预约的实现流程示意图；

35 图 5B 是本申请实施例提供的提醒预约双方及时上线进行组队的实现流程示意图；

图 6 是本申请实施例提供的对其他玩家发布的状态进行互动的实现流程示意图；

图 7 是本申请实施例提供的在组队列表中提供设置个人状态入口的示意图；

图 8 是本申请实施例提供的在组队列表中显示已发布状态的界面示意图；

图 9 是本申请实施例提供的状态设置界面示意图；

40 图 10 是本申请实施例提供的显示已发布状态的又一界面示意图；

图 11 是本申请实施例提供的在个人主页界面显示状态的示意图；

图 12 是本申请实施例提供的在评论显示区域出现新评论提醒标识的示意图；

- 图 13 是本申请实施例提供的状态回复界面示意图;
图 14 是本申请实施例提供的在即时通信应用输出通知消息的界面示意图;
图 15 是本申请实施例提供的输出提醒预约双方的组队预约的提示消息的界面示意图;
5 图 16 为本申请实施例提供的游戏信息处理方法中发起状态设置的实现流程示意图;
图 17 是本申请实施例提供的查看他人状态并评论预约的实现流程示意图;
图 18 是本申请实施例提供的发起状态的主态同意预约和组队成功的实现流程示意图。

具体实施方式

- 10 为了使本申请的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合附图对本申请作进一步地详细描述，所描述的实施例不应视为对本申请的限制，本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其它实施例，都属于本申请保护的范围。
- 在以下的描述中，涉及到“一些实施例”，其描述了所有可能实施例的子集，但是可以理解，“一些实施例”可以是所有可能实施例的相同子集或不同子集，并且可以在不冲突的情况下相互结合。
- 15 在以下的描述中，所涉及的术语“第一/第二/第三”仅仅是是区别类似的对象，不代表针对对象的特定排序，可以理解地，“第一/第二/第三”在允许的情况下可以互换特定的顺序或先后次序，以使这里描述的本申请实施例能够以除了在这里图示或描述的以外的顺序实施。
- 20 本申请实施例中，术语“模块”或“单元”是指有预定功能的计算机程序或计算机程序的一部分，并与其他相关部分一起工作以实现预定目标，并且可以通过使用软件、硬件（如处理电路或存储器）或其组合来全部实现或部分实现。同样的，一个处理器（或多个处理器或存储器）可用于实现一个或多个模块或单元。此外，每个模块或单元都可以是包含该模块或单元功能的整体模块或单元的一部分。
- 25 除非另有定义，本申请实施例所使用的所有的技术和科学术语与所属技术领域的技术人员通常理解的含义相同。本申请实施例中所使用的术语只是为了描述本申请实施例的目的，不是旨在限制本申请。
- 为了更好地理解本申请实施例提供的游戏信息处理方法，优先对相关技术中应用于游戏组队的信息处理方法信息说明。
- 30 在相关技术中，在游戏内邀请玩家组队时，如图 1A 所示，在组队列表中，可显示在线玩家列表。可以通过点击邀请组队按钮 001，向对方发起在线组队邀请。
- 另外，在邀请方和被邀请方均在线的情况下，可以进行组队预约，当被邀请玩家正处于游戏局内战斗中时，可点击如图 1B 所示的预约按钮 002，向被邀请玩家发送一个局内消息。被邀请方在游戏局内聊天框中可点击接受或拒绝预约邀请，点击接受邀请时，
- 35 被邀请方当前进行的游戏对局结束后，如果邀请方符合条件，将邀请方自动加入被邀请方的队伍。
- 被邀请方收到组队邀请后如果选择拒绝，可以有图 1C 中 0031 示出的几种回复方式，收到拒绝消息的邀请玩家呈现图 1C 中 0032 的提示消息。邀请方玩家收到婉拒消息后，无法判断被邀请方现在不方便的话几点会方便，也无法判断等我一下是等多久。因此可能流失后续预约组队的机会。并且如果被邀请方正处于离线状态，也无法在游戏内知道被邀请方几时会上线，无法发起组队。
- 40 基于此，本申请实施例提供的游戏信息处理方法，为解决无法预知上线时间、流失

本可能组队的机会的问题，提供玩家在游戏内预约组队的方式，可鼓励组队竞技游戏中玩家主动发出组队邀请，让其他玩家可更清楚地知道他的游戏时间安排，提高组队成功率。并且在游戏内还可以设置各种状态和心情，从而使得游戏承载更多功能和社交表达作用。

5 本申请实施例提供一种游戏信息处理方法、装置、计算机设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品，能够解决游戏内社交沟通方式单一，预约组队成功率低的问题，下面说明本申请实施例提供的计算机设备的示例性应用，本申请实施例提供的设备可以实施为笔记本电脑、平板电脑，台式计算机、机顶盒、移动设备（例如，移动电话，便携式音乐播放器，个人数字助理，专用消息设备，便携式游戏设备）、智能手机、智能音箱、智能手表、智能电视、车载终端等各种类型的用户终端，也可以实施为服务器。

10 下面，将说明设备实施为终端时示例性应用。

参见图 2，图 2 是本申请实施例提供的游戏系统 100 的架构示意图，如图 2 所示，该游戏系统 100 包括服务器 200、网络 300、终端 400-1 和终端 400-2，终端 400-1 和终端 400-2 通过网络 300 连接服务器 200，网络 300 可以是广域网或者局域网，又或者是二者的组合。

15

作为示例，终端 400-1 运行有客户端 410-1、终端 400-2 运行有客户端 410-2（例如网络版的游戏应用）。终端 400-1 和终端 400-2 通过连接游戏服务器（即服务器 200）与其他用户进行游戏互动。在本申请实施例中，在游戏应用界面提供了状态设置入口，终端 400-1 响应于该状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，并通过状态选择界面确定目标状态类型，当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面，从而通过所述状态设置界面接收状态设置操作，以获取至少包括状态内容和互动许可信息的状态信息，在通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作时，终端 400-1 将状态信息发送至服务器 200，以发布状态，在终端 400-1 的玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

20

假设终端 400-1 对应玩家的对象标识位于终端 400-2 的玩家列表中，当终端 400-1 发布状态后，可以在终端 400-2 的玩家列表中显示终端 400-1 对应的玩家发布的状态，当该状态允许进行互动时，终端 400-2 可以获取针对该状态的互动信息，并通过服务器 200 将互动信息发送至终端 400-1，并输出新互动提醒消息。当终端 400-1 发布的状态为预约组队并包含了玩家自身上线时间时，终端 400-2 在登录游戏看到终端 400-1 发布的状态后，可以通过回复状态信息与终端 400-1 进行异步的组队预约，从而能够提高组队效率。另外，终端 400-1 和终端 400-2 还能够在游戏应用内发布心情状态等，从而能够丰富游戏的互动功能，提高游戏的社交表达作用。

25

30

在一些实施例中，服务器 200 可以是独立的物理服务器，也可以是多个物理服务器构成的服务器集群或者分布式系统，还可以是提供云服务、云数据库、云计算、云函数、云存储、网络服务、云通信、中间件服务、域名服务、安全服务、内容分发网络（Content Delivery Network，CDN）、以及大数据和人工智能平台等基础云计算服务的云服务器。终端 400-1 和终端 400-2 可以是智能手机、平板电脑、笔记本电脑、台式计算机、智能音箱、智能手表、车载终端等，但并不局限于此。终端以及服务器可以通过有线或无线通信方式进行直接或间接地连接，本申请实施例中不做限制。

35

参见图 2，图 2 是本申请实施例提供的终端 400-1 的结构示意图，图 2 所示的终端 400-1 包括：至少一个处理器 410、存储器 450、至少一个网络接口 420 和用户接口 430。终端 400-1 中的各个组件通过总线系统 440 耦合在一起。可理解，总线系统 440 用于实现这些组件之间的连接通信。总线系统 440 除包括数据总线之外，还包括电源总线、控制总线和状态信号总线。但是为了清楚说明起见，在图 2 中将各种总线都标为总线系统

40

45

440。

处理器 410 可以是一种集成电路芯片，具有信号的处理能力，例如通用处理器、数字信号处理器（Digital Signal Processor，DSP），或者其他可编程逻辑器件、分立门或者晶体管逻辑器件、分立硬件组件等，其中，通用处理器可以是微处理器或者任何常规的处理器等。

用户接口 430 包括使得能够呈现媒体内容的一个或多个输出装置 431，包括一个或多个扬声器和/或一个或多个视觉显示屏。用户接口 430 还包括一个或多个输入装置 432，包括有助于用户输入的用户接口部件，比如键盘、鼠标、麦克风、触屏显示屏、摄像头、其他输入按钮和控件。

存储器 450 可以是可移除的，不可移除的或其组合。示例性的硬件设备包括固态存储器，硬盘驱动器，光盘驱动器等。存储器 450 可选地包括在物理位置上远离处理器 410 的一个或多个存储设备。

存储器 450 包括易失性存储器或非易失性存储器，也可包括易失性和非易失性存储器两者。非易失性存储器可以是只读存储器（ROM，Read Only Memory），易失性存储器可以是随机存取存储器（Random Access Memory，RAM）。本申请实施例描述的存储器 450 旨在包括任意适合类型的存储器。

在一些实施例中，存储器 450 能够存储数据以支持各种操作，这些数据的示例包括程序、模块和数据结构或者其子集或超集，下面示例性说明。

操作系统 451，包括用于处理各种基本系统服务和执行硬件相关任务的系统程序，例如框架层、核心库层、驱动层等，用于实现各种基础业务以及处理基于硬件的任务；

网络通信模块 452，用于经由一个或多个（有线或无线）网络接口 420 到达其他计算机设备，示例性的网络接口 420 包括：蓝牙、无线相容性认证（WiFi）、和通用串行总线（Universal Serial Bus，USB）等；

输入处理模块 453，用于对一个或多个来自一个或多个输入装置 432 之一的一个或多个用户输入或互动进行检测以及翻译所检测的输入或互动。

在一些实施例中，本申请实施例提供的装置可以采用软件方式实现，图 2 示出了存储在存储器 450 中的游戏信息处理装置 454，其可以是程序和插件等形式的软件，包括以下软件模块：第一呈现模块 4541、第一确定模块 4542、第二呈现模块 4543、第一获取模块 4544 和状态发布模块 4545，这些模块是逻辑上的，因此根据所实现的功能可以进行任意的组合或进一步拆分。将在下文中说明各个模块的功能。

在另一些实施例中，本申请实施例提供的装置可以采用硬件方式实现，作为示例，本申请实施例提供的装置可以是采用硬件译码处理器形式的处理器，其被编程以执行本申请实施例提供的游戏信息处理方法，例如，硬件译码处理器形式的处理器可以采用一个或多个应用专用集成电路（Application Specific Integrated Circuit，ASIC）、数字信号处理器（Digital Signal Processor，DSP）、可编程逻辑器件（Programmable Logic Device，PLD）、复杂可编程逻辑器件（Complex Programmable Logic Device，CPLD）、现场可编程门阵列（Field-Programmable Gate Array，FPGA）或其他电子元件。

将结合本申请实施例提供的终端的示例性应用和实施，说明本申请实施例提供的游戏信息处理方法。

下面，说明本申请实施例提供的游戏信息处理方法，如前所述，实现本申请实施例的游戏信息处理方法的计算机设备可以是终端。因此下文中不再重复说明各个步骤的执行主体。

参见图 4A，图 4A 是本申请实施例提供的游戏信息处理方法的流程示意图，将结合图 4A 示出的步骤进行说明。

在步骤 101 中，响应于针对在游戏应用界面显示的状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面。

在本申请实施例中，在游戏应用界面增加了状态设置入口，例如，可以在游戏应用界面的玩家列表显示区域呈现状态设置入口，还可以在个人信息展示界面（如个人主页界面）显示状态设置入口，从而使得能够通过该状态设置入口进行状态信息的设置和发布。

在一些实施例中，当接收到针对状态设置入口的触发操作时，可以呈现状态选择界面，并且在状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型，示例性地，待选择状态类型可以为组队邀请类型、预约签到类型、发布心情类型和发布默认状态类型等。

在步骤 102 中，响应于通过状态选择界面接收到的状态选择操作，确定目标状态类型。

在一些实施例中，当通过状态选择界面接收到状态选择操作时，基于状态选择操作的作用点位置信息，确定出状态选择操作对应的目标状态类型。目标状态类型为至少一个待选择状态类型中的一种。

在步骤 103 中，当基于目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现目标状态类型对应的状态设置界面。

在一些实施例中，不同的状态类型具有不同的设置要求，例如对于预约组队的状态类型，需要进行状态设置，例如，需要设置上线时间、状态内容等；而对于默认状态类型，状态内容是默认固定的，因此可以不需要进行状态设置。在确定出目标状态类型后，即可基于目标状态类型判断是否需要进行状态设置。例如，可以通过判断目标状态类型是否为默认状态类型，来判断是否需要进行状态配置，如果目标状态类型为默认状态类型，确定不需要进行状态设置，此时直接呈现确认发布状态的提示界面即可，当接收到确认发出状态的操作指令时，发布默认状态内容。示例性的，可以发布“CPDD”等。如果目标状态类型不为默认状态类型，确定需要进行状态设置，此时呈现目标状态类型对应的状态设置界面。在该状态设置界面中至少提供有状态内容编辑入口以及是否允许互动的选择控件。

在步骤 104 中，响应于通过状态设置界面接收到的状态设置操作，获取状态信息。

其中，状态信息至少包括状态内容和互动许可信息。在一些实施例中，参见图 4B，步骤 104 可以通过下述的步骤 1041 至步骤 1045 实现，下面具体说明。

在步骤 1041 中，在状态设置界面的状态内容显示区域呈现目标状态类型对应的默认状态内容。

在一些实施例中，不同的状态类型对应有不同的默认状态内容，例如对于预约组队类型，其对应的默认状态内容为“请预约我组队”，还可以为“预约四人小队”等，对于发布心情状态类型，其对应的默认状态内容可以为“今天好开心”。

在步骤 1042 中，当通过状态内容显示区域接收到针对状态内容的编辑操作，获取编辑后的状态内容。

在一些实施例中，当玩家不想发布目标类型对应的默认状态内容时，可以通过状态内容显示区域触发针对状态内容的编辑操作，从而基于该编辑操作获取编辑后的状态内容。编辑操作可以是对默认状态内容的删除操作、修改操作、增加操作中的至少一种。例如目标状态类型为预约组队类型，其对应的默认状态内容为“请预约我组队”，通过对默认状态内容的编辑操作，得到编辑后的状态内容“今天下午开一局，请预约我组队”。

在一些实施例中，如果通过所述状态内容显示区域未接收到针对状态内容的编辑操作，那么将目标状态类型对应的默认状态内容，确定为待发布的状态内容。

在步骤 1043 中，当状态设置界面中呈现有时间设置入口时，响应于通过时间设置

入口接收到的时间设置操作，获取时间信息。

在一些实施例中，当目标状态类型为需要设置时间的状态类型时，例如目标状态类型为预约组队类型、预约签到类型等，此时状态设置界面上会呈现时间设置入口，从而通过时间设置入口接收时间设置操作，获取时间信息，该时间信息可以包括年、月、日、时、分，例如时间信息可以为 2022 年 12 月 31 日 20 点 30 分。

在步骤 1044 中，获取状态设置界面上呈现的互动许可控件的选择状态，基于互动许可控件的选择状态，确定互动许可信息。

其中，互动许可控件的选择状态可以包括选中状态和未选中状态，互动许可控件的选择状态默认为选中状态，当接收到一次针对互动许可控件的触发操作时，则改变一次互动许可控件的选择状态。示例性地，互动许可控件的当前选择状态为选中状态，接收到一次针对互动许可控件的触发操作，那么互动许可控件的选择状态更新为未选中状态。

其中，所述互动许可控件为选中状态时，所述互动许可信息为允许互动，所述互动许可控件为未选中状态时，所述互动许可信息为不允许互动。其中，允许互动是指允许其他终端针对状态信息进行回复、点赞等。不允许互动是指仅允许其他终端查看状态信息，不允许针对状态信息进行回复、点赞等。

在步骤 105 中，响应于通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作，发布状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

在一些实施例中，发布所述状态信息发布状态可以是终端将状态信息发送至服务器，以使得服务器将状态信息推送至玩家列表中的其他玩家。在玩家列表界面呈现所述状态信息时，首先从所述玩家列表界面中确定自身对象标识的显示区域，并在所述自身对象标识的显示区域中预设的第一状态显示区域，呈现所述状态信息。在一些实施例中，在第一状态显示区域显示状态信息时，由于第一状态显示区域的显示面积较小，因此可以仅显示状态内容；在个人信息展示界面呈现状态信息时，是在所述个人信息展示界面中预设的第二状态显示区域，显示所述状态信息，在第二状态显示区域显示状态信息是，可以显示状态内容、状态对应的时间信息等。

示例性地，当第一玩家发布状态后，如果该第一玩家的对象标识存在于第二玩家的好友玩家列表中，那么在第二玩家的好友玩家列表中的第一状态显示区域也会呈现状态信息，第一状态显示区域是第一玩家的对象标识的显示区域中用于显示状态的区域。

在一些实施例中，当终端发布状态后，还可以接收针对状态信息的修改操作，并响应于该修改操作，获取修改后的状态信息，之后响应于针对所述修改后的状态信息的发布操作，发布所述修改后的状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述修改后的状态信息。

在一些实施例中，在终端发布状态后，确定所述状态信息的失效时间，并且在确定达到所述失效时间时，取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。其中，当状态信息中不包括时间信息时，示例性地，状态信息为玩家发布的心情状态，那么状态信息的失效时间可以是基于状态信息的发布时间确定的，可以将状态发布时间加上预设的第一间隔时长，得到状态信息的失效时间。示例性地，状态发布时间为 2022 年 3 月 25 日 8 时 30 分，预设的第一间隔时长为 24 小时，那么状态信息的失效时间为 2022 年 3 月 26 日 8 时 30 分。当状态信息中包括时间信息时，示例性地，该状态信息为玩家发布的预约组队状态，那么状态信息中包括的时间信息也即为组队时间，或者是玩家上线时间，那么状态信息的失效时间是将时间信息加上预设的第二间隔时长得到的。示例性地，状态信息中的时间信息为 2023 年 4 月 7 日 22 点，第二间隔时长为 30 分钟，那么该状态信息的失效时间为 2023 年 4 月 7 日 22 时 30 分。

在本申请实施例中，在游戏应用界面提供了状态设置入口，响应于该状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，并在状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型，进而响应于通过所述状态选择界面接收到的状态选择操作，确定目标状态类型，当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面，通过所述状态设置界面接收状态设置操作，从而基于状态设置操作获取至少包括状态内容和互动许可信息的状态信息，在通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作时，发布所述状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息，如此在游戏应用中通过发布状态能够向游戏内好友玩家传达自己下次上线的时间，提高游戏内的互动效率，实现异步的预约组队，提高组队效率，还能够发布心情状态等，能够丰富游戏的互动功能，提高游戏的社交表达作用，从而提高游戏应用的用户粘性。

在一些实施例中，参见图 5A，在通过上述步骤 101 至步骤 105 发布状态之后，还可以执行下述步骤 106 至步骤 115 进行评论互动和组队预约，下面结合图 5A 进行说明。

在步骤 106 中，接收针对所述状态信息的互动信息。
在一些实施例中，其他玩家在看到该状态信息后，获取针对该状态信息的互动信息，并将互动信息经由服务器发送至终端。

在步骤 107 中，判断自身对象标识是否为离线状态。
其中，如果自身对象标识为离线状态，说明自身未登录游戏应用，不能通过游戏应用接收到通知消息，此时进入步骤 108；如果自身对象标识为在线状态，说明自身已登录游戏应用，可以通过游戏应用接收到通知消息，此时进入步骤 109。

在步骤 108 中，通过所述游戏应用绑定的即时通信应用输出新互动提醒消息。
在一些实施例中，如果自身对象标识为离线状态，也即玩家未上线，说明玩家未登录游戏应用，不能通过游戏应用接收到通知消息，因此为了使得玩家能够及时接收到有其他玩家针对他发布的状态进行了互动评论，在本申请实施例中，通过游戏应用绑定的第三方即时通信应用输出新互动提醒消息。

在步骤 109 中，在所述第一状态显示区域呈现新互动提醒标识。
在一些实施例中，第一状态显示区域是位于玩家列表界面中的显示区域，由于玩家列表界面中显示有多个玩家标识，每个玩家标识占用的显示区域有限，从而在第一状态显示区域中仅仅会呈现新互动提醒标识，该新互动提醒标识可以呈现在第一状态显示区域的右上角，该新互动提醒标识可以是一个红色点，还可以是未读互动信息数量，例如，未读互动信息为 3 条，那么该新互动提醒标识可以是数字 3。

在步骤 110 中，获取互动信息对应的目标对象标识，在第二状态显示区域呈现目标对象标识和新互动提醒标识。

在一些实施例中，第二状态显示区域为个人信息展示界面中用于显示状态的区域，第二状态显示区域的大小一般大于第一状态显示区域的大小，因此在接收到针对状态信息的互动信息时，可以在第二状态显示区域显示新互动提醒标识以及互动信息对应的目标对象标识。当接收到多个互动信息时，在第二状态显示区域中显示的目标对象标识可以是接收到的最新互动信息的对象标识，也可以将多个互动信息对应的目标对象标识进行滚动显示。

在步骤 111 中，响应于接收到的互动查看操作，呈现状态显示界面。
在一些实施例中，状态显示界面可以是以浮窗的形式呈现的。状态显示界面呈现在游戏应用界面之上，状态显示界面的界面大小可以小于游戏应用界面的界面大小，也可以等于游戏应用界面的界面大小。

在步骤 112 中，在状态显示界面呈现状态信息、针对状态信息的至少一条互动信息和每条互动信息对应的回复控件。

在一些实施例中，可以在状态显示界面中的第一区域显示状态信息，在状态显示界面中的第二区域显示针对状态信息的至少一条互动信息和每条互动信息对应的回复控件。

例如，第一区域可以是状态显示界面的上半区域，第二区域可以是下半区域，第一区域可以是状态显示界面的左半区域，第二区域可以是右半区域。

在一些实施例中，在第二区域还会显示每条互动信息对应的目标对象标识，目标对象标识至少包括目标用户名，还可以包括目标用户头像。

在步骤 113 中，当目标状态类型为组队邀请类型，且第一互动信息为接受组队邀请时，如果通过第一互动信息对应的第一回复控件接收到同意组队的回复信息，向第一互动信息对应的第一终端发送同意组队的通知消息。

当所述目标状态类型为组队邀请类型时，针对状态信息可能是接收到接受组队邀请的互动信息，也可能接收到其他互动消息。例如状态信息为“今天早上 10 点，来和我组队吧”，针对该状态信息，接收到的互动信息可能是接受组队邀请的互动消息：“我想和你组队游戏，到时见！”，也可能是拒绝组队邀请的互动消息：“今天上午 10 点没时间呀，下次约？”，也可能是不能确定是否接受组队邀请的互动消息：“今天有空游戏了呀，哈哈！”。如果第一互动信息为接受组队邀请时，并且通过所述第一互动信息对应的第一回复控件接收到同意组队的回复信息，说明发布状态的玩家同意与第一终端对应的玩家组队，此时向所述第一互动信息对应的第一终端发送同意组队的通知消息。

在一些实施例中，当所述第一互动信息对应的第一对象标识为在线状态时，说明第一终端可以通过游戏应用接收到通知消息，此时基于所述第一对象标识通过所述游戏应用，向所述第一终端发送同意组队的通知消息；当所述第一对象标识为离线状态时，说明第一终端此时不能通过游戏应用接收到通知消息，那么为了能够使得第一终端能够及时接收到该通知消息，可以通过所述游戏应用绑定的即时通信应用，向所述第一终端发送同意组队的通知消息。

在步骤 114 中，当接收到状态完成操作时，向第二终端发送拒绝组队的通知消息。

其中，第二终端是除第一终端外其他发送接受组队邀请的互动信息对应的终端。

在一些实施例中，当玩家确定已经完成组队预约后，可以触发状态完成操作，当终端接收到状态完成操作时，说明玩家不再需要跟其他玩家进行组队，此时可以向除所述第一互动信息之外的其他接受组队邀请的互动信息对应的第二终端发送拒绝组队的通知消息，从而第二终端能够及时获取到发布状态的玩家已完成组队的消息。该拒绝组队的通知消息可以为“我已经和其他人组队了，咱们下次再约”。

在步骤 115 中，删除状态信息，并取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

由于玩家已经通过发布状态确定出了组队玩家，因此，在接收到状态完成操作后，删除该状态信息，并取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现该状态信息，以避免重复组队。

通过上述步骤 106 至步骤 115，玩家在发布状态后，如果该状态是允许进行互动的，那么其他玩家在查看到该状态后，可以基于该状态向发布状态的终端发送互动信息以进行互动，并且在状态显示区域输出新互动提醒标识，从而使得能够及时获知到状态互动情况；如果发布的状态类型为组队邀请类型，那么发布状态的终端可以在接收到多个互动消息后，从接受组队邀请的互动消息中选择想要组队的队友玩家，并向选择的队友玩家对应的第一终端发送同意组队的通知消息，另外为了能够让同样发送了接受组队邀请互动信息的其他玩家能够及时获取到发布状态的终端已完成组队的消息，发布状态的终端在确定组队完成后，触发状态完成操作，向其他玩家对应的第二终端发送拒绝组队的

通知消息，之后删除状态信息，并且取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现该状态信息，以避免再次接收到其他玩家发送的接受组队邀请的互动信息。

在一些实施例中，参见图 5B，在步骤 115 之后，可以通过下述的步骤 116 至步骤 121 在游戏开始之前提醒预约双方及时上线进行组队，下面结合图 5B 进行说明。

在步骤 116 中，基于第一互动信息确定游戏开始时间，并基于游戏开始时间确定组队提醒开始时间和组队提醒结束时间。

在一些实施例中，当目标状态类型为组队邀请类型时，在发布的状态信息中包括玩家的上线时间，而其他玩家在查看到该状态信息后，回复接受组队邀请的互动消息中也可以携带有其他玩家的上线时间，发布状态的玩家的上线时间与接受组队邀请的其他玩家的上线时间可能是相同的，也可能是不同的。在发布状态的玩家接收到多个接受组队邀请的互动信息，并选择与第一互动信息对应的其他玩家进行组队时，表明发布状态的玩家同意以第一互动信息中携带的上线时间进行组队。因此，在步骤 116 中，基于第一互动信息确定游戏开始时间，是将第一互动信息中携带的上线时间确定为游戏开始时间。

在一些实施例中，如果第一互动信息中没有携带有其他玩家的上线时间，那么，将发布状态的玩家的上线时间确定为游戏开始时间。

在一些实施例中，将游戏开始时间减去预设的第三间隔时长，得到组队提醒开始时间，将游戏开始时间加上该第三间隔时长，得到组队提醒结束时间。

示例性地，游戏开始时间为 2023 年 2 月 5 日 8 时 45 分，第三间隔时长为 15 分钟，那么将游戏开始时间减去预设的第三间隔时长，也即将 2023 年 2 月 5 日 8 时 45 分减去 15 分钟，得到组队提醒开始时间为 2023 年 2 月 5 日 8 时 30 分，将游戏开始时间加上第三间隔时长，也即将 2023 年 2 月 5 日 8 时 45 分加上 15 分钟，得到组队提醒结束时间为 2023 年 2 月 5 日 9 时。

在步骤 117 中，当达到组队提醒开始时间时，判断自身对象标识是否为在线状态。其中，如果所述自身对象标识为在线状态，进入步骤 118；如果自身对象标识为离线状态，进入步骤 120。

在步骤 118 中，在游戏应用内输出组队提醒消息。

在一些实施例中，可以在游戏应用界面中输出组队提醒界面，该组队提醒界面可以以浮窗的方式呈现，在该组队提醒界面中呈现组队提醒消息，示例性地，组队提醒消息可以为“别忘了你和小 A 今天 8:45 的组队预约”。

在步骤 119 中，在达到组队提醒结束时间之前，如果未接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一组提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

在一些实施例中，在组队提醒界面中还呈现有“取消”控件和“拉 TA 组队”控件，当接收到针对“拉 TA 组队”控件的触发操作时，确定接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息，此时不再输出组队提醒消息。如果未接收到针对“拉 TA 组队”控件的触发操作，确定未接收到针对所述组队提醒消息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一组提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

在一些实施例中，预设时长可以为 5 分钟。也即每间隔 5 分钟输出一组提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息，如此通过多次提醒玩家，避免玩家错过组队提醒消息，从而能够提高组队成功率。

在步骤 120 中，通过所述游戏应用绑定的即时通信应用，输出组队提醒消息。

在一些实施例中，如果自身对象标识为离线状态，说明发布状态的玩家此时不能通

过游戏应用接收到组队提醒消息，为了保证组队提醒消息能够及时触达发布状态的玩家，通过游戏应用绑定的即时通信应用，输出组队提醒消息。示例性地，组队提醒消息可以是“别忘了你和小 A 今天 8:45 的组队预约，赶快登录游戏组队吧”。

5 在步骤 121 中，在达到组队提醒结束时间之前，如果未接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一次组队提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

10 在输出组队提醒消息的界面可以呈现有“忽略”控件和“登录游戏”控件，当接收到针对“登录游戏”控件的触发操作时，确定接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息，此时不再输出组队提醒消息；如果在达到组队提醒结束时间如果没有接收到针对“登录游戏”控件的触发操作，确定没有接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息，那么每间隔预设时长，输出一次组队提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

15 在上述步骤 116 至步骤 121 中，当玩家完成组队预约之后，基于进行组队预约的第一互动信息确定游戏开始时间，进而再基于游戏开始时间确定组队提醒开始时间和组队提醒结束时间，在达到组队提醒开始时间时，如果自身对象标识为在线状态，则在游戏应用内输出组队提醒消息，如果在组队提醒结束时间之前，未接收到针对组队提醒信息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一次组队提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息，如此通过多次提醒玩家，避免玩家错过组队提醒消息，从而能够提高组队成功率。另外，如果自身对象标识为离线状态，那么通过游戏应用绑定的即时通信应用，输出组队提醒消息，如此在玩家离线状态的情况下，能够保证组队提醒消息能够及时触达到玩家，提高消息互通率。

在一些实施例中，可以通过图 6 示出的步骤 201 至步骤 205 对其他玩家发布的状态进行互动，下面结合图 6 进行说明。

25 在步骤 201 中，响应于针对第三对象标识对应的状态信息的查看操作，呈现状态查看界面。

第三对象标识对应的状态信息可以呈现在自身的玩家列表中该第三对象标识对应的显示区域中，当接收到针对第三对象标识对应的状态信息的点击操作，确定接收到针对第三对象标识对应的状态信息的查看操作，此时呈现状态查看界面。

30 在步骤 202 中，在状态查看界面呈现第三对象标识对应的状态信息。

在一些实施例中，在状态查看界面呈现第三对象标识对应的状态内容和互动许可信息。如果状态信息中包括有时间信息，还可以在状态查看界面呈现该时间信息。

在步骤 203 中，当第三对象标识对应的状态信息的互动许可信息为允许互动时，在状态查看界面呈现已有互相信息和互动信息输入入口。

35 在一些实施例中，在状态查看界面呈现已有互动信息时，还会呈现已有互动信息对应的对象标识。通过互动信息输入入口可以接收针对互动信息的输入操作。

在一些实施例中，当第三对象标识对应的状态信息的互动许可信息为不允许互动时，那么在状态查看界面不会呈现互动信息输入入口。

40 在步骤 204 中，响应于通过互动信息输入入口接收到的输入操作，获取针对状态信息的互动信息。

在一些实施例中，通过互动信息输入入口获取到的互动信息可以是文本信息，还可以是表情图像。

在步骤 205 中，响应于接收到的针对互动信息的发表操作，发表互动信息。

45 在一些实施例中，当所述第三对象标识对应的状态信息的互动许可信息为允许互动时，在状态查看界面还呈现有“发表评论”控件，当接收到针对“发表评论”控件的触发操

作时，确定接收到针对互动信息的发表操作，发表所述互动信息。在一些实施例中，发表互动信息可以是将互动信息发送至服务器，从而由服务器将发表的互动信息发送至第三对象标识对应的第三终端，以在第三终端输出新互动提醒标识。

在上述步骤 201 至步骤 205 中，在游戏应用内查看到其他玩家发布的状态之后，通过回复或评论其他玩家发布的状态，实现玩家之间的互动，从而能够提高游戏互动功能的多样性，提高游戏的社交表达作用。

下面，将说明本申请实施例在一个实际的应用场景中的示例性应用。

本申请实施例中，在游戏应用中的在组队列表显示界面，新增设置个人状态功能，如图 7 中 701 所示的“设置个人状态”控件 7011，当点击或者触摸该“设置个人状态”控件时，呈现图 7 中 702 所示的状态类型选择界面 7021，其中，在状态类型选择界面 7021 呈现有三种状态类型：“请预约我”、“求 4 人小队”和“CPDD”。

如果选择“CPDD”，则无需选择该状态的显示时间。如图 8 中 801 所示，在组队列表中，该玩家的显示区域的右上角 8011 显示“CPDD”的状态，如图 8 中 802 所示，在个人空间显示界面中的预设区域 8021，显示“CPDD”的状态。如果玩家未修改状态，则该状态于 24 小时后自动清空。

如果选择“请预约我”，将出现如图 9 中所示的状态设置界面 901，通过状态设置界面 901 可以对状态文案和时间进行设置，其中，图 9 中 902 为编辑状态文案的界面，通过状态名称编辑入口可以输入状态名称，并在完成编辑后点击确认控件，确定完成状态文案编辑，图 9 中 903 为修改日期的界面，904 为修改时间的界面，玩家可以通过图 9 所示的 903 和 904 界面选择自己即将上线的时间。

在状态设置界面 901 还提供有不允许评论的选择控件 9011，当选择控件为选中状态时，说明玩家选择的是该状态不允许评论，发布状态后其他人不能对该状态进行评论回复，当选择控件为未选中状态时，说明玩家选择的是该状态允许评论，发布状态后，其他人可以对该状态进行评论回复。

玩家发布状态后，如图 10 所示，已发布状态显示在玩家列表 1001 和个人空间界面 1002 中，其中，已发布状态显示在玩家列表 1001 中显示该玩家标识区域的右上角区域 10011，已发布状态显示在个人空间界面 1002 的预设区域 10021。

其他玩家查看发布状态的玩家的个人主页时，呈现出的个人主页界面如图 11 中 1101 所示，其他玩家点击该状态时，呈现图 11 中 1102 所示的状态展示界面，通过该状态展示界面可查看状态内容和预约时间的详细信息。如果该状态允许评论，那么在状态展示界面提供有评论编辑入口，在评论编辑入口显示有一条默认预约评论，点击“发表评论”控件 11021 可直接发送该条默认预约评论。也可点击评论编辑入口，编辑评论文本，并发表评论。

发表状态的玩家收到评论时，会在评论显示区域出现新评论提醒标识，如图 12 所示，可以在玩家列表 1201 中状态显示区域显示新评论提醒标识，该新评论提醒标识可以是一个红点，在个人空间界面 1202 中状态显示区域也会显示新评论提醒标识，同样地，也可以是一个红点。当接收到针对状态显示区域的触控操作，呈现图 13 所示的状态回复界面，在该状态回复界面中左侧呈现的是玩家发布的状态，右侧为其他玩家的回复消息，点击其他玩家的头像可查看对方个人主页。如图 13 所示，每个玩家的回复消息对应有一个“OK”控件，当接收到针对一个“OK”控件的触控操作时，确定选择该“OK”控件对应的玩家完成预约，同时结束预约状态，在个人主页界面和组队列表中不再显示“请预约我”的预约状态。

在本申请实施例中，当玩家发布的状态有其他玩家评论时，可以通过游戏账号绑定的第三方社交账号的游戏中心通知玩家。如图 14 所示，当玩家小 O 回复玩家小 A 发布

的“请预约我”状态时，玩家小 A 的游戏中心会接收到图 14 中所示的提示消息 1401。在预约时间前 15 分钟至预约时间后 15 分钟的时间区间内，预约双方登录游戏时，呈现图 15 所示的提示消息 1501，以提醒预约双方的组队预约。

图 16 为本申请实施例提供的游戏信息处理方法中发起状态设置的实现流程示意图，以下结合图 16 对发起状态设置的实现过程进行说明。

在步骤 301 中，接收选择状态的操作指令。

示例性地，假设终端 A 为玩家小 A 的终端，终端 A 接收玩家小 A 针对组队列表中“设置个人状态”控件的操作，呈现状态选择界面，并在状态选择界面呈现多个可选择的

状态，终端 A 通过状态选择界面接收选择状态的操作指令，并基于该操作指令确定选中的状态。

在步骤 302 中，判断选中的状态是否需要设置时间。
如果玩家小 A 选择的

状态无需设置时间，如“CPDD”状态，进入步骤 303；如果玩家小 A 选中的状态需要设置时间，进入步骤 304。
在步骤 303 中，将状态呈现在玩家小 A 的组队列表及个人中心信息界面中。

在一些实施例中，当选中的状态无需设置时间时，终端 A 在接收到确认发布状态的操作指令后，将状态显示在小 A 的组队列表及个人中心信息界面中。

在步骤 304 中，呈现状态设置详情弹窗。
如果玩家小 A 选择的

状态，为组队预约的状态，例如可以是“请预约我！”状态，由于需要设置组队时间，此时呈现状态设置详情弹窗。

在步骤 305 中，响应于接收到的状态内容修改操作，获取修改后的状态内容。

在步骤 306 中，响应于接收到的时间修改操作，修改后的时间。

在步骤 307 中，确定状态的评论许可信息。
在一些实施例中，默认允许其他玩家评论，也可以通过评论许可选择控件设定不允许评论。

在步骤 308 中，响应于确认发布状态的指令，将状态显示在小 A 的组队列表及个人中心信息界面中。

图 17 是本申请实施例提供的查看他人状态并评论预约的实现流程示意图，下面结合图 17 具体说明。

在步骤 401 中，终端 B 呈现终端 A 发布的状态。

示例性地，假设终端 B 为玩家小 B 的终端，玩家小 A 在玩家小 B 的组队列表中，那么在终端 B 呈现玩家小 B 的组队列表时，在玩家小 A 显示区域的右上角会呈现玩家小 A 发布的状态。终端 B 也可以响应于接收到的玩家小 B 查看玩家小 A 个人空间的操作指令，呈现玩家小 A 的个人空间界面，在玩家小 A 的个人空间界面中也呈现有玩家小 A 发布的状态。

在步骤 402 中，判断玩家小 A 发布的状态是否设置不允许评论。

其中，如果玩家小 A 设置了不允许评论，进入步骤 403；如果玩家小 A 没有设置不允许评论，进入步骤 404。

在步骤 403 中，响应于接收到的查看状态操作，呈现状态详情界面。

在一些实施例中，当终端 B 接收到点击该状态的操作时，确定接收到查看状态操作，此时呈现状态详情界面，在状态详情界面中显示有状态内容和玩家小 A 设置的时间信息。

在步骤 404 中，响应于接收到的查看状态操作，呈现状态详情界面。

在一些实施例中，如果玩家小 A 设置允许评论，终端 B 响应于接收到的查看状态操作，呈现状态详情界面。

需要说明的是，步骤 404 呈现的状态详情界面中不仅包括状态内容、玩家小 A 设置的时间信息，还包括评论编辑入口。

在步骤 405 中，终端 B 获取评论信息，并发表评论。

5 在一些实施例中，如果玩家小 A 设置允许评论，在状态详情界面中提供有评论编辑入口，终端 B 通过该评论编辑入口获取评论信息，并在接收到发表评论的操作指令时，发表针对该状态的评论。

图 18 是本申请实施例提供的发起状态的主态同意预约和组队成功的实现流程示意图，下面结合图 18 进行具体说明。

在步骤 501 中，终端 A 判断是否接收到其他玩家的评论和申请预约。

10 其中，当未接收到其他玩家的评论和申请预约时，进入步骤 502；当接收到其他玩家的评论和申请预约时，进入步骤 503。

在步骤 502 中，确定超过预约时间，该状态自动清空。

在一些实施例中，当超过状态中设置的预约时间时，将状态自动清空，也即不再显示该状态。

15 在步骤 503 中，检测是否接收到针对其他玩家的回复操作。

其中，如果未接收到针对其他玩家的回复操作，进入步骤 502；如果接收到针对其他玩家的回复操作，进入步骤 504。

在步骤 504 中，与对方玩家达成预约。

在步骤 505 中，判断预约时间前或预约时间后 15 分钟内是否登录游戏。

20 如果预约双方在预约时间前或预约时间后 15 分钟内登录游戏，进入步骤 506；如果预约双方在预约时间前且预约时间后 15 分钟内未登录游戏，进入步骤 507。

在步骤 506 中，在游戏大厅界面呈现组队提醒消息。

在步骤 507 中，呈现预约已过期的提示消息。

25 在本申请实施例中，玩家可在游戏内设置个人状态，并设定特定事件和触发的时间，展示给其他玩家，其他玩家可与其进行状态互动，还可以根据对方玩家设定的事件和时间进行预约组队、预约签到等，并发送通知到对方游戏绑定的社交账号，保证预约信息能够及时触达玩家，如此能够提高预约游戏的便捷性，以及消息的触达概率，实现异步预约组队，从而提高游戏组队成功率。另外本申请实施例提供的游戏信息处理方法，不仅可以应用于预约组队，还可以应用于活动时间严格的预约服务中，玩家可在游戏内快捷设定活动参与时间和类型，并同步到个人中心状态中，其他玩家都可看见，从而保证其他玩家能够按时参加活动；同时玩家可设定个人角色各种状态和心情，承载更多功能和社交表达作用。

30 可以理解的是，在本申请实施例中，涉及到用户信息、状态信息等相关的数据，当本申请实施例运用到具体产品或技术中时，需要获得用户许可或者同意，且相关数据的收集、使用和处理需要遵守相关国家和地区的相关法律法规和标准。

下面继续说明本申请实施例提供的游戏信息处理装置 454 的实施为软件模块的示例性结构，在一些实施例中，如图 2 所示，存储在存储器 450 的游戏信息处理装置 454 中的软件模块可以包括：

40 第一呈现模块 4541，配置为响应于针对在游戏应用界面显示的状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，在所述状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型；第一确定模块 4542，配置为响应于通过所述状态选择界面接收到的状态选择操作，确定目标状态类型；第二呈现模块 4543，配置为当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面；第一获取模块 4544，配置为响应于
45 通过所述状态设置界面接收到的状态设置操作，获取状态信息，所述状态信息至少包括

状态内容和互动许可信息；状态发布模块 4545，配置为响应于通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作，发布所述状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

5 在一些实施例中，第一获取模块 4544 还配置为：在所述状态设置界面的状态内容显示区域呈现所述目标状态类型对应的默认状态内容；当通过所述状态内容显示区域接收到针对状态内容的修改操作，获取修改后的状态内容；当所述状态设置界面中呈现有时间设置入口时，响应于通过所述时间设置入口接收到的时间设置操作，获取时间信息；在所述状态设置界面呈现有互动许可控件，基于所述互动许可控件的选择状态，确定互动许可信息，其中，所述互动许可控件为选中状态时，所述互动许可信息为允许互动，所述互动许可控件为未选中状态时，所述互动许可信息为不允许互动。

10 在一些实施例中，状态发布模块 4545 还配置为：从所述玩家列表界面中确定自身对象标识的显示区域，并在所述自身对象标识的显示区域中预设的第一状态显示区域，呈现所述状态信息；在所述个人信息展示界面中预设的第二状态显示区域，显示所述状态信息。

15 在一些实施例中，该装置还包括：第一输出模块，配置为当接收到针对所述状态信息的互动信息时，如果所述自身对象标识为离线状态，通过所述游戏应用绑定的即时通信应用输出新互动提醒消息；第三呈现模块，配置为如果所述自身对象标识为在线状态，在所述第一状态显示区域呈现新互动提醒标识；第二获取模块，配置为获取所述互动信息对应的目标对象标识，在所述第二状态显示区域呈现所述目标对象标识和新互动提醒标识。

20 在一些实施例中，该装置还包括：第四呈现模块，配置为响应于接收到的互动查看操作，呈现状态显示界面；第五呈现模块，配置为在所述状态显示界面呈现所述状态信息、针对所述状态信息的至少一条互动信息和每条互动信息对应的回复控件；第一发送模块，配置为当所述目标状态类型为组队邀请类型，且第一互动信息为接受组队邀请时，如果通过所述第一互动信息对应的第一回复控件接收到同意组队的回复信息，向所述第一互动信息对应的第一终端发送同意组队的通知消息。

25 在一些实施例中，该装置还包括：第二发送模块，配置为当接收到状态完成操作时，向第二终端发送拒绝组队的通知消息；所述第二终端是除第一终端外其他发送接受组队邀请的互动信息对应的终端；第一删除模块，配置为删除所述状态信息，并取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

30 在一些实施例中，第一发送模块，还配置为：当所述第一互动信息对应的第一对象标识为在线状态时，基于所述第一对象标识通过所述游戏应用，向所述第一终端发送同意组队的通知消息；当所述第一对象标识为离线状态时，通过所述游戏应用绑定的即时通信应用，向所述第一终端发送同意组队的通知消息。

35 在一些实施例中，该装置还包括：第二确定模块，配置为基于所述第一互动信息确定游戏开始时间，并基于所述游戏开始时间确定组队提醒开始时间和组队提醒结束时间；第二输出模块，配置为当达到所述组队提醒开始时间时，如果所述自身对象标识为在线状态，在游戏应用内输出组队提醒消息；第三输出模块，配置为在达到所述组队提醒结束时间之前，如果未接收到针对所述组队提醒消息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一次组队提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

40 在一些实施例中，该装置还包括：第四输出模块，配置为当达到所述组队提醒开始时间时，如果所述自身对象标识为离线状态，通过所述游戏应用绑定的即时通信应用，输出组队提醒消息；第五输出模块，配置为在达到所述组队提醒结束时间之前，如果未

接收到针对所述组队提醒消息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一组组队提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

在一些实施例中，该装置还包括：第六呈现模块，配置为响应于针对第三对象标识对应的状态信息的查看操作，呈现状态查看界面；第七呈现模块，配置为在所述状态查看界面呈现所述第三对象标识对应的状态信息；第八呈现模块，配置为当所述第三对象标识对应的状态信息的互动许可信息为允许互动时，在所述状态查看界面呈现已有互相信息和互动信息输入入口；第三获取模块，配置为响应于通过所述互动信息输入入口接收到的输入操作，获取针对所述状态信息的互动信息；互动发表模块，配置为响应于针对所述互动信息接收到的发表操作，发表所述互动信息。

在一些实施例中，该装置还包括：第四获取模块，配置为响应于针对所述状态信息的修改操作，获取修改后的状态信息；第九呈现模块，配置为响应于针对所述修改后的状态信息的发布操作，发布所述修改后的状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述修改后的状态信息。

在一些实施例中，该装置还包括：第五获取模块，配置为确定所述状态信息的失效时间；取消呈现模块，配置为在确定达到所述失效时间时，取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

在一些实施例中，该第五获取模块，还配置为当所述状态信息中不包括时间信息时，获取所述状态信息的发布时间和预设的第一间隔时长；将所述发布时间叠加所述第一间隔时长，得到所述状态信息的失效时间；当所述状态信息中包括时间信息时，获取预设的第二间隔时长，将所述时间信息叠加所述第二间隔时长，得到所述状态信息的失效时间。

本申请实施例提供了一种计算机程序产品，该计算机程序产品包括计算机程序或计算机可执行指令，该计算机程序或计算机可执行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执行指令，处理器执行该计算机可执行指令，使得该计算机设备执行本申请实施例上述的游戏信息处理方法。

本申请实施例提供一种存储有计算机可执行指令的计算机可读存储介质，其中存储有计算机可执行指令或者计算机程序，当计算机可执行指令或者计算机程序被处理器执行时，将引起处理器执行本申请实施例提供的游戏信息处理方法，例如，如图 4A 示出的游戏信息处理方法。

在一些实施例中，计算机可读存储介质可以是 RAM、ROM、闪存、磁表面存储器、光盘、或 CD-ROM 等存储器；也可以是包括上述存储器之一或任意组合的各种设备。

在一些实施例中，计算机可执行指令可以采用程序、软件、软件模块、脚本或代码的形式，按任意形式的编程语言（包括编译或解释语言，或者声明性或过程性语言）来编写，并且其可按任意形式部署，包括被部署为独立的程序或者被部署为模块、组件、子例程或者适合在计算环境中使用的其它单元。

作为示例，计算机可执行指令可以但不一定对应于文件系统中的文件，可以可被存储在保存其它程序或数据的文件的一部分，例如，存储在超文本标记语言（Hyper Text Markup Language, HTML）文档中的一个或多个脚本中，存储在专用于所讨论的程序的单个文件中，或者，存储在多个协同文件（例如，存储一个或多个模块、子程序或代码部分的文件）中。

作为示例，计算机可执行指令可被部署为在一个计算机设备上执行，或者在位于一个地点的多个计算机设备上执行，又或者，在分布在多个地点且通过通信网络互连的多个计算机设备上执行。

以上所述，仅为本申请的实施例而已，并非用于限定本申请的保护范围。凡在本申

请的精神和范围之内所作的任何修改、等同替换和改进等，均包含在本申请的保护范围之内。

权利要求书

- 1、一种游戏信息处理方法，应用于计算机设备，所述方法包括：
- 响应于针对在游戏应用界面显示的状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，在所述状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型；
- 5 响应于通过所述状态选择界面接收到的状态选择操作，确定目标状态类型；
- 当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面；
- 响应于通过所述状态设置界面接收到的状态设置操作，获取状态信息，所述状态信息至少包括状态内容和互动许可信息；
- 10 响应于通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作，发布所述状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。
- 2、根据权利要求1中所述的方法，其中，所述响应于通过所述状态设置界面接收到的状态设置操作，获取状态信息，包括：
- 在所述状态设置界面的状态内容显示区域呈现所述目标状态类型对应的默认状态
- 15 内容；
- 当通过所述状态内容显示区域接收到针对状态内容的修改操作，获取修改后的状态内容；
- 当所述状态设置界面中呈现有时间设置入口时，响应于通过所述时间设置入口接收到的时间设置操作，获取时间信息；
- 20 在所述状态设置界面呈现有互动许可控件，基于所述互动许可控件的选择状态，确定互动许可信息，其中，所述互动许可控件为选中状态时，所述互动许可信息为允许互动，所述互动许可控件为未选中状态时，所述互动许可信息为不允许互动。
- 3、根据权利要求1中所述的方法，其中，所述在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息，包括：
- 25 从所述玩家列表界面中确定自身对象标识的显示区域，并在所述自身对象标识的显示区域中预设的第一状态显示区域，呈现所述状态信息；
- 在所述个人信息展示界面中预设的第二状态显示区域，呈现所述状态信息。
- 4、根据权利要求3中所述的方法，其中，所述方法还包括：
- 当接收到针对所述状态信息的互动信息时，如果所述自身对象标识为离线状态，通过
- 30 所述游戏应用绑定的即时通信应用输出新互动提醒消息；
- 如果所述自身对象标识为在线状态，在所述第一状态显示区域呈现新互动提醒标识；
- 获取所述互动信息对应的目标对象标识，在所述第二状态显示区域呈现所述目标对象标识和新互动提醒标识。
- 5、根据权利要求4中所述的方法，其中，所述方法还包括：
- 35 响应于接收到的互动查看操作，呈现状态显示界面；
- 在所述状态显示界面呈现所述状态信息、针对所述状态信息的至少一条互动信息和每条互动信息对应的回复控件；
- 当所述目标状态类型为组队邀请类型，且第一互动信息为接受组队邀请时，如果通过所述第一互动信息对应的第一回复控件接收到同意组队的回复信息，向所述第一互动
- 40 信息对应的第一终端发送同意组队的通知消息。
- 6、根据权利要求5中所述的方法，其中，所述方法还包括：
- 当接收到状态完成操作时，向第二终端发送拒绝组队的通知消息；所述第二终端是除第一终端外其他发送接受组队邀请的互动信息对应的终端；

删除所述状态信息，并取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

7、根据权利要求5中所述的方法，其中，所述向所述第一互动信息对应的第一终端发送同意组队的通知消息，包括：

5 当所述第一互动信息对应的第一对象标识为在线状态时，基于所述第一对象标识通过所述游戏应用，向所述第一终端发送同意组队的通知消息；

当所述第一对象标识为离线状态时，通过所述游戏应用绑定的即时通信应用，向所述第一终端发送同意组队的通知消息。

8、根据权利要求5中所述的方法，其中，所述方法还包括：

10 基于所述第一互动信息确定游戏开始时间，并基于所述游戏开始时间确定组队提醒开始时间和组队提醒结束时间；

当达到所述组队提醒开始时间时，如果所述自身对象标识为在线状态，在游戏应用内输出组队提醒消息；

15 在达到所述组队提醒结束时间之前，如果未接收到针对所述组队提醒消息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一次组队提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

9、根据权利要求8中所述的方法，其中，所述方法还包括：

当达到所述组队提醒开始时间时，如果所述自身对象标识为离线状态，通过所述游戏应用绑定的即时通信应用，输出组队提醒消息；

20 在达到所述组队提醒结束时间之前，如果未接收到针对所述组队提醒消息的正向反馈信息，每间隔预设时长，输出一次组队提醒消息，直至达到组队提醒结束时间，或者直至接收到针对组队提醒消息的正向反馈信息。

10、根据权利要求1至9任一项所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应于针对第三对象标识对应的状态信息的查看操作，呈现状态查看界面；

在所述状态查看界面呈现所述第三对象标识对应的状态信息；

25 当所述第三对象标识对应的状态信息的互动许可信息为允许互动时，在所述状态查看界面呈现已有互相信息和互动信息输入入口；

响应于通过所述互动信息输入入口接收到的输入操作，获取针对所述状态信息的互动信息；

响应于针对所述互动信息接收到的发表操作，发表所述互动信息。

30 11、根据权利要求1至9任一项所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应于针对所述状态信息的修改操作，获取修改后的状态信息；

响应于针对所述修改后的状态信息的发布操作，发布所述修改后的状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述修改后的状态信息。

12、根据权利要求1至9任一项所述的方法，其中，所述方法还包括：

35 确定所述状态信息的失效时间；

在确定达到所述失效时间时，取消在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。

13、根据权利要求12中所述的方法，其中，所述确定所述状态信息的失效时间，包括：

40 当所述状态信息中不包括时间信息时，获取所述状态信息的发布时间和预设的第一间隔时长；

将所述发布时间叠加所述第一间隔时长，得到所述状态信息的失效时间；

当所述状态信息中包括时间信息时，获取预设的第二间隔时长，将所述时间信息叠加所述第二间隔时长，得到所述状态信息的失效时间。

- 14、一种游戏信息处理装置，所述装置包括：
- 第一呈现模块，配置为响应于针对在游戏应用界面显示的状态设置入口的触发操作，呈现状态选择界面，在所述状态选择界面中呈现有至少一个待选择状态类型；
- 第一确定模块，配置为响应于通过所述状态选择界面接收到的状态选择操作，确定
- 5 目标状态类型；
- 第二呈现模块，配置为当基于所述目标状态类型确定需要进行状态设置时，呈现所述目标状态类型对应的状态设置界面；
- 第一获取模块，配置为响应于通过所述状态设置界面接收到的状态设置操作，获取状态信息，所述状态信息至少包括状态内容和互动许可信息；
- 10 状态发布模块，配置为响应于通过所述状态设置界面接收到的设置完成操作，发布所述状态信息，并在玩家列表界面和个人信息展示界面呈现所述状态信息。
- 15 15、一种计算机设备，所述计算机设备包括：
- 存储器，用于存储计算机可执行指令；
- 处理器，用于执行所述存储器中存储的计算机可执行指令时，实现权利要求 1 至 13 任一项所述的游戏信息处理方法。
- 16、一种计算机可读存储介质，存储有计算机可执行指令或者计算机程序，所述计算机可执行指令或者计算机程序被处理器执行时实现权利要求 1 至 13 任一项所述的游戏信息处理方法。
- 20 17、一种计算机程序产品，包括计算机可执行指令或计算机程序，所述计算机可执行指令或计算机程序被处理器执行时实现权利要求 1 至 13 任一项所述的游戏信息处理方法。