

权利要求书

- 1、一种虚拟对象的控制方法，应用于终端中，所述方法包括：
显示射击游戏的模式选择界面，所述模式选择界面中包括至少一种游戏模式；
响应于对于所述模式选择界面中的目标游戏模式的选择指令，开启所述目标游戏模式的游戏对局，并显示所述游戏对局的对局界面；
控制第一虚拟对象在所述游戏对局提供的虚拟环境中进行操作；
响应于对于所述第一虚拟对象使用的虚拟枪械的射击指令，控制所述虚拟枪械发出虚拟子弹；其中，所述虚拟子弹的伤害值大于或等于所述游戏对局中的虚拟对象的生命值；
若所述虚拟子弹命中所述游戏对局中的第二虚拟对象，则确定所述第二虚拟对象从存活状态切换为死亡状态。
- 2、根据权利要求1所述的方法，其中，所述响应于对于所述第一虚拟对象使用的虚拟枪械的射击指令，控制所述虚拟枪械发出虚拟子弹之后，还包括：
若所述虚拟子弹命中所述游戏对局中的第二虚拟对象，则控制所述虚拟枪械配备的虚拟子弹的可用数量在第一时长后增加第一数值；
若所述虚拟子弹未命中所述游戏对局中的第二虚拟对象，则控制所述虚拟枪械配备的虚拟子弹的可用数量在第二时长后增加第二数值；
其中，所述第一时长小于所述第二时长。
- 3、根据权利要求2所述的方法，其中，所述方法还包括：
在所述虚拟子弹的可用数量增加的过程中，在所述对局界面中显示进度图标；
其中，所述进度图标用于指示所述虚拟子弹的可用数量的增加进度。
- 4、根据权利要求1所述的方法，其中，所述方法还包括：
在接收到所述射击指令之后，检测所述虚拟子弹的可用数量是否为零；
若所述虚拟子弹的可用数量不为零，则对所述射击指令进行响应。
- 5、根据权利要求4所述的方法，其特征在于，所述对所述射击指令进行响应之前，还包括：
获取接收到所述射击指令的时刻与上一次发出所述虚拟子弹的时刻之间的间隔时长；
若所述间隔时长大于预设时长，则执行所述对所述射击指令进行响应的步骤。
- 6、根据权利要求1所述的方法，其中，所述开启所述目标游戏模式的游戏对局之后，还包括：
接收服务器发送的枪械配置信息，所述枪械配置信息用于对所述第一虚拟对象在所述游戏对局中使用的所述虚拟枪械进行配置；
根据所述枪械配置信息，确定所述第一虚拟对象使用的所述虚拟枪械。

7、根据权利要求6所述的方法，其中，
所述游戏对局中的各个虚拟对象，被配置为使用相同的虚拟枪械；
或者，
所述游戏对局中存在至少两个虚拟对象，被配置为使用不同的虚拟枪械。

8、根据权利要求1至7任一项所述的方法，其中，所述方法还包括：
响应于所述游戏对局结束，获取所述第一虚拟对象在所述游戏对局中的击杀数量；
根据所述击杀数量，显示所述第一虚拟对象在所述游戏对局中的对局结果。

9、根据权利要求1至7任一项所述的方法，其中，所述方法还包括：
响应于所述第一虚拟对象针对虚拟投掷物的获取指令，控制所述第一虚拟对象获取所述虚拟投掷物中包含的能力加成效果；
其中，所述能力加成效果用于增加所述第一虚拟对象的能力值。

10、根据权利要求1至7任一项所述的方法，其中，所述方法还包括：
在所述虚拟子弹命中所述第二虚拟对象之后，控制所述虚拟子弹穿透所述第二虚拟对象，沿指定方向继续移动；
当所述虚拟子弹的移动状态满足条件时，控制所述虚拟子弹停止移动。

11、一种虚拟对象的控制装置，所述装置包括：
界面显示模块，用于显示射击游戏的模式选择界面，所述模式选择界面中包括至少一种游戏模式；
对局开启模块，用于响应于对于所述模式选择界面中的目标游戏模式的选择指令，开启所述目标游戏模式的游戏对局，并显示所述游戏对局的对局界面；
对象控制模块，用于控制第一虚拟对象在所述游戏对局提供的虚拟环境中进行操作；
子弹控制模块，用于响应于对于所述第一虚拟对象使用的虚拟枪械的射击指令，控制所述虚拟枪械发出虚拟子弹；其中，所述虚拟子弹的伤害值大于或等于所述游戏对局中的虚拟对象的生命值；
状态切换模块，用于若所述虚拟子弹命中所述游戏对局中的第二虚拟对象，则确定所述第二虚拟对象从存活状态切换为死亡状态。

12、根据权利要求11所述的装置，其中，所述装置还包括：子弹增加模块，用于：
若所述虚拟子弹命中所述游戏对局中的第二虚拟对象，则控制所述虚拟枪械配备的虚拟子弹的可用数量在第一时长后增加第一数值；
若所述虚拟子弹未命中所述游戏对局中的第二虚拟对象，则控制所述虚拟枪械配备的虚拟子弹的可用数量在第二时长后增加第二数值；
其中，所述第一时长小于所述第二时长。

13、根据权利要求12所述的装置，其中，所述装置还包括：

图标显示模块，用于在所述虚拟子弹的可用数量增加的过程中，在所述对局界面中显示进度图标；

其中，所述进度图标用于指示所述虚拟子弹的可用数量的增加进度。

14、一种终端，所述终端包括处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 10 任一项所述的虚拟对象的控制方法。

15、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指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 10 任一项所述的虚拟对象的控制方法。