

虚拟角色状态的设置方法和装置、存储介质及电子设备

本申请要求于 2022 年 08 月 23 日提交中国专利局、申请号为 202211015071X、申请名称为“虚拟角色状态的设置方法和装置、存储介质及电子设备”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。

5 技术领域

本申请涉及计算机技术领域，具体涉及一种虚拟角色控制技术。

背景技术

在虚拟社交场景中，为了实现用户的个性化表达，通常支持用户为其控制的虚拟角色设置状态，例如，当设置为吃饭的动作状态时，表示用户控制的虚拟角色正在吃饭；当设置为举哑铃的样子时，表示用户控制的虚拟角色正在健身。为了增加用户之间互动的趣味性，当目标用户看到其他好友为其控制的参考虚拟角色设置了一种有趣的状态时，目标用户也可以将自身控制的目标虚拟角色的状态设置为与参考虚拟角色相同的状态。

相关技术中，对目标虚拟角色的状态的设置方法包括：在目标应用的状态显示界面中，选中参考虚拟角色，点击进入该参考虚拟角色的角色详情页面，在角色详情页面中通过状态设置控件，将参考虚拟角色的状态复制在目标虚拟角色上，目标用户返回状态显示界面中后，可以查看目标虚拟角色的状态发生了变化，变为与参考虚拟角色的状态相同的状态。

然而，上述虚拟角色状态的设置方法需要从目标应用的状态显示界面切换至参考虚拟角色的角色详情页面，然后再从角色详情页面返回至状态显示界面才能查看目标虚拟角色的状态变化情况，即，需要在不同的界面中实现虚拟角色的状态设置，操作复杂，状态设置效率低。

发明内容

本申请实施例提供了一种虚拟角色状态的设置方法和装置、存储介质及电子设备，能够简化虚拟角色状态的设置操作，提高虚拟角色状态的设置效率。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种虚拟角色状态的设置方法，由电子设备执行，包括：在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色，其中，目标虚拟角色是目标应用当前登录的目标帐号的虚拟角色；响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，其中，第一状态标识是第一组虚拟角色中的第一虚拟角色的状态标识，第一虚拟角色的当前状态为第一状态。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种虚拟角色状态的设置装置，包括：第一显示单元，用于在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色，其中，目标虚拟角色是目标应用当前登录的目标帐号的虚拟角色；第一处理单元，用于响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，其中，第一状态标识是第一组虚拟角色中的第一虚拟角色的状态标识，第一虚拟角色的当前状态为第一状态。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种计算机可读的存储介质，该计算机可读

的存储介质中存储有计算机程序，其中，该计算机程序被设置为运行时执行上述虚拟角色状态的设置方法。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种计算机程序产品，包括计算机程序/指令，该计算机程序/指令被处理器执行时实现上述方法的步骤。

5 根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种电子设备，包括存储器和处理器，上述存储器中存储有计算机程序，上述处理器被设置为通过计算机程序执行上述虚拟角色状态的设置方法。

10 通过本申请提供的上述实施例，在显示第一组虚拟角色的状态标识及目标虚拟角色的状态显示界面中，通过响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，直接将第一状态标识及其对应的第一状态直接复制给目标虚拟角色。换言之，通过在状态显示界面中对第一状态标识进行一键操作，即可将目标虚拟角色的状态设置为与第一虚拟角色相同的状态，避免了在不同显示界面之间的跳转，减少了在多个显示界面中的操作步骤，从而解决了在虚拟角色状态的设置过程中出现的复杂性较高的技术问题，提高了设置虚拟角色状态的便捷性。

15 附图说明

图 1 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的应用场景的示意图；

图 2 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的流程图；

图 3 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的示意图；

20 图 4 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的示意图；

图 5 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的示意图；

图 6 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的示意图；

图 7 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的示意图；

图 8 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的示意图；

25 图 9 是根据本申请实施例的一种可选的切换虚拟场景的示意图；

图 10 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟场景切换后的状态复制及状态设置的示意图；

图 11 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟场景切换后的状态复制及状态设置的示意图；

30 图 12 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟场景切换后的状态复制及状态设置的示意图；

图 13 是根据本申请实施例的一种可选的更改状态标识的显示位置的示意图；

图 14 是根据本申请实施例的一种可选的状态复制后的消息通知的示意图；

图 15 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的整体流程图；

35 图 16 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置方法的时序图；

图 17 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色状态的设置装置的结构示意图；

图 18 是根据本申请实施例的一种可选的电子设备的结构示意图。

具体实施方式

40 为了使本技术领域的人员更好地理解本申请方案，下面将结合本申请实施例中的附图，对本申请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申请一部分的实施例，而不是全部的实施例。基于本申请中的实施例，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他实施例，都应当属于本申请保护的范围。

需要说明的是，本申请的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象，而不必用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的数据在适当情况下可以互换，以便这里描述的本申请的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施。此外，术语“包括”和“具有”以及他们的任何变形，意图在于覆盖不排他的包含，例如，包含了一系列步骤或单元的过程、方法、系统、产品或设备不必限于清楚地列出的那些步骤或单元，而是可包括没有清楚地列出的或对于这些过程、方法、产品或设备固有的其它步骤或单元。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种虚拟角色状态的设置方法。作为一种可选的实施方式，上述虚拟角色状态的设置方法可以但不限于应用于如图 1 所示的应用场景。在图 1 所示的应用场景中，终端设备 102 可以但不限于通过网络 104 与服务器 106 进行通信，服务器 106 可以但不限于对数据库 108 执行操作，例如，写数据操作或读数据操作。上述终端设备 102 可以但不限于包括人机交互屏幕、处理器及存储器。上述人机交互屏幕可以但不限于用于显示目标虚拟角色的状态、第一组虚拟角色的状态标识等。上述处理器可以但不限于用于响应上述人机交互操作，执行对应的操作，或者，生成对应的指令，并将生成的指令发送给服务器 106。上述存储器用于存储相关处理数据，如第一状态标识、目标帐号与目标虚拟角色之间的关系等。

作为一种可选的方式，可以通过终端设备 102 执行虚拟角色状态的设置方法中的以下步骤：步骤 S102，在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色，其中，目标虚拟角色是目标应用当前登录的目标帐号操控的虚拟角色；步骤 S104，响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，其中，第一状态标识是第一组虚拟角色中的第一虚拟角色的状态标识，第一虚拟角色的当前状态为第一状态。

作为一种可选的示例，本实施例对上述步骤 S102 至 S104 的执行主体不做限定，例如，上述步骤 S102 至 S104 都可以在终端设备 102 或者服务器 106 上执行，或者，可以部分在终端设备 102 上执行，部分在与终端设备 102 通信的服务器 106 上执行。

采用上述方式，在显示第一组虚拟角色的状态标识及目标虚拟角色的状态显示界面中，通过响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，直接将第一状态标识直接复制给目标虚拟角色，即将第一虚拟角色的状态复制给目标虚拟角色。换言之，通过在状态显示界面中对第一状态标识进行一键操作，即可将目标虚拟角色的状态设置为与第一虚拟角色相同的状态，避免了在不同显示界面之间的跳转，减少了在多个显示界面中的操作步骤，从而解决了在虚拟角色状态的设置过程中出现的复杂性较高的技术问题，提高了设置虚拟角色状态的便捷性。

为了解决上述在虚拟角色状态的设置过程中出现的复杂性较高的问题，本申请实施例提供了一种虚拟角色状态的设置方法，图 2 是根据本申请实施例的虚拟角色状态的设置方法的流程图，该流程包括如下步骤：

步骤 S202，在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色，其中，目标虚拟角色是目标应用当前登录的目标帐号操控的虚拟角色；

需要说明的是，在虚拟社交场景中，每个用户分别操控一个虚拟角色形象，并为虚拟角色设置对应的状态，以此来表达此刻的心情或者正在做什么。

应理解，目标应用为支持用户创建并操控虚拟角色的应用程序，该目标应用例如可以为游戏应用、社交应用、媒体播放应用、购物应用等等。状态显示界面为目标应用中用于

显示虚拟角色的状态的界面，该状态显示界面中可以显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标应用当前登录的目标账号操控的目标虚拟角色。其中，第一组虚拟角色包括与目标虚拟角色相关的至少一个虚拟角色，例如，可以是目标账号的好友操控的虚拟角色，又例如，可以是与目标账号操控的目标虚拟角色参与同一局游戏的虚拟角色，等等。第一组虚拟角色的状态标识包括第一组虚拟角色中每个虚拟角色的状态标识，虚拟角色的状态标识用于标识该虚拟角色当前的状态。

举例来说，如图 3 中 (a) 所示，在目标帐号已登录的目标应用的状态显示界面中，包括目标虚拟角色以及除目标虚拟角色之外的第一组虚拟角色，例如，杰西卡、小兰兰、汤姆等。根据第一组虚拟角色的状态标识可以看出第一组虚拟角色中每个虚拟角色的状态，例如，根据虚拟角色杰西卡的状态标识可以看出，杰西卡正在睡觉；根据虚拟角色小兰兰的状态标识可以看出，小兰兰正在吃饭等。

容易理解的是，上述状态显示界面仅为一种示例，并不对其进行限定。例如，在状态显示界面中虚拟角色的数量还可以为 3 个、4 个或 5 个，每个虚拟角色的状态标识可以是预先设置的状态标识中的任意一个等。

步骤 S204，响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，其中，第一状态标识是第一组虚拟角色中的第一虚拟角色的状态标识，第一虚拟角色的当前状态为第一状态。

在本申请实施例中，虚拟场景中的各个虚拟角色的状态包括但不限于两种情况：一种是状态为空，另一种是预先设置了一种状态。相应地，如图 3 中 (a) 所示的虚拟角色的状态也包括但不限于上述两种情况，下面结合具体的示例对于如何将虚拟角色的两种不同状态分别更新为第一状态标识进行介绍。

作为一种可选的示例，上述在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色时，包括：在状态显示界面中显示目标虚拟角色的状态待设置标识，其中，状态待设置标识表示目标虚拟角色的当前状态为空。

上述将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，包括：将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识从状态待设置标识更新为第一状态标识。

如图 3 中 (a) 所示，假设目标虚拟角色当前的状态标识为状态待设置标识，那么，也就意味着没有为目标虚拟角色预先设置任何的状态，在看到第一虚拟角色的第一状态标识后，若想要将目标虚拟角色的状态设置为第一状态标识对应的第一状态，则只需要在状态显示界面中对第一状态标识执行触发操作，即可将目标虚拟角色的状态待设置标识更改为第一状态标识。

如图 3 中 (b) 所示，在对第一状态标识执行触发操作后，目标虚拟角色状态标识从状态待设置标识更新为了第一状态标识，目标虚拟角色的状态切换为第一状态。其中，对第一状态标识的触发操作包括但不限于对第一状态标识进行长按操作、拖动操作等。对于触发操作的详细过程，下面会结合具体的示例进行描述。

作为另一种可选的示例，上述在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色时，还包括：在状态显示界面中显示目标虚拟角色的第三状态标识，其中，第三状态标识表示目标虚拟角色的当前状态为第三状态；

上述将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，还包括：将目标虚拟角色的当前

状态从第三状态更新为第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识从第三状态标识更新为第一状态标识。

如图 4 中 (a) 所示，假设目标虚拟角色当前的状态为第三状态标识对应的第三状态，在看到第一虚拟角色的第一状态标识后，如果想要将目标虚拟角色的状态设置为第一状态标识对应的第一状态，那么只需要在状态显示界面中对第一状态标识执行触发操作，即可对目标虚拟角色的状态标识以及状态进行更改。

如图 4 中 (b) 所示，在对第一状态标识执行触发操作后，目标虚拟角色状态标识从第三状态标识更新为了第一状态标识，其中，对第一状态标识的触发操作包括但不限于对第一状态标识进行长按操作、拖动操作等。

结合上述实施例可知，在对目标虚拟角色的状态标识更改的过程中，对第一状态标识的选择、操作、及更改后的目标虚拟角色的状态标识的显示结果等均是在目标应用的同一个状态显示界面中完成。也就是说，在不需要切换状态显示界面的情况下，通过对第一状态标识执行一键操作，即可实现对目标虚拟角色的状态标识和状态的更改，减少了虚拟角色状态的设置的操作步骤，解决了在虚拟角色状态的设置过程中出现的复杂性较高的技术问题，提高了设置虚拟角色状态的便捷性。

作为一种可选的示例，在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色时，上述方法还包括：在状态显示界面中显示第一组虚拟角色的动作动画，其中，第一组虚拟角色中各个虚拟角色的动作动画与第一组虚拟角色中各个虚拟角色的状态标识对应；

在将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识时，上述方法还包括：在状态显示界面中显示目标虚拟角色的动作动画；

其中，目标虚拟角色的动作动画以及第一虚拟角色的动作动画均与第一状态标识对应，且目标虚拟角色的动作动画与第一虚拟角色的动作动画相同；或者，目标虚拟角色的动作动画用于展示目标虚拟角色执行第一动作，第一虚拟角色的动作动画用于展示第一虚拟角色执行第一动作，第一动作与第一状态标识对应。

通过图 3 和图 4 所示的实施例可知，在通过对第一状态标识执行触发操作后，可以将目标虚拟角色的状态标识设置为第一状态标识，那么，在设置完成后，目标虚拟角色在状态显示界面中的具体表现形式包括但不限于以下至少之一：

(1) 将目标虚拟角色的形象和状态标识全部更新
如图 4 所示，在按照上述虚拟角色状态的设置方法，对目标虚拟角色的状态标识进行设置后，直接将目标虚拟角色的角色形象、目标虚拟角色的动作动画及第三状态标识替换为第一虚拟角色的角色形象、动作动画与第一状态标识。

(2) 仅对目标虚拟角色的状态标识进行更新
如图 5 中 (a) 所示，假设目标虚拟角色的当前状态为空，那么，在按照上述虚拟角色状态的设置方法，对目标虚拟角色的状态标识进行设置后，仅将目标虚拟角色的状态待设置标识更新为第一状态标识，同时将目标虚拟角色执行的动作更改为与第一虚拟角色相同的第一动作，例如，正在举哑铃的动作，而目标虚拟角色的形象并没有发生变化。

由此可见，在采用本申请实施例中的技术方案，可以通过一键操作，将目标虚拟角色的状态标识、目标虚拟角色的动作动画及目标虚拟角色的角色形象中的部分或全部进行更新，提高了虚拟角色状态设置的效率，提高了虚拟角色状态设置的灵活性，增加了虚拟社交的趣味性。

作为一种可选的示例，上述响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，

将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，包括：

响应于在状态显示界面中针对对第一状态标识的第一拖动操作，在状态显示界面中显示跟随第一拖动操作移动的第一复制标识，其中，第一复制标识与第一状态标识相同；

5 在第一复制标识移动至预设判定区域内，且第一拖动操作被释放的情况下，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识。

如图 6 中 (a) 所示，假设目标虚拟角色的当前状态为第三状态标识对应的第三状态，在将目标虚拟角色状态设置为第一状态标识对应的第一状态的情况下，通过上述触发操作中的步骤（例如，长按预设时长），例如，长按 0.5 秒，选中第一虚拟角色的第一状态标识，并进入状态复制模式，对第一状态标识进行复制，得到与第一状态标识相同的第一复制标识。

通过如图 6 中 (b) 所示的第一拖动操作，使得第一复制标识跟随第一拖动操作而移动，并在将第一复制标识移动至如图 6 中 (c) 所示的预设判定区域时，停止第一拖动操作，即可将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，例如，如图 6 中 (d) 所示的正在举哑铃的状态。

需要说明的是，上述预设判定区域可以但不限于目标虚拟角色所在的区域、状态显示界面中的预设区域，根据两种不同的判定区域，分别实现对目标虚拟角色状态的设置的具体过程包括：

20 在第一复制标识移动至目标虚拟角色所在的区域，且第一拖动操作被释放的情况下，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，其中，预设判定区域为目标虚拟角色所在的区域；或者

25 在第一复制标识移动至状态显示界面中的预设区域，且第一拖动操作被释放的情况下，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识，其中，预设判定区域为状态显示界面中的预设区域。

如图 6 中 (c) 所示，在将第一复制标识移动至目标虚拟角色所在的预设判定区域时，如果停止对第一复制标识的拖动操作，即可将目标虚拟角色的第三状态标识设置为第一复制标识。与此同时，目标虚拟角色的状态也更新为与第一复制标识（第一状态标识）对应的第一状态，例如，正在举哑铃的状态，具体地，如图 6 中 (d) 所示。

容易理解的是，上述目标虚拟角色所在的区域不仅包括如图 6 中 (c) 所示的第三状态标识所在的位置、目标虚拟角色所在的位置，还可以是如图 6 中 (c) 所示的虚线框内的任意位置。并且不需要将第一复制标识完全拖至虚线框内，只要第一复制标识与虚线框存在重叠，则可认为用户要复制第一状态标识对应的第一状态给目标虚拟角色，目标帐号所在的客户端即可将第一状态标识的 ID 参数发送至后台，通过后台响应该设置，将目标虚拟角色的状态设置为第一为状态标识对应的第一状态。

除了上述目标虚拟角色所在的区域之外，还可以将如图 7 中 (a) 所示的状态显示界面中的预设区域设置为预设判定区域。具体地，在将第一复制标识移动至如图 7 中 (a) 所示的预设判定区域时，如果停止对第一复制标识的拖动操作，即可将目标虚拟角色的第三状态标识设置为第一复制标识。与此同时，目标虚拟角色的状态也更新为与第一复制标识（第一状态标识）对应的第一状态，例如，正在举哑铃的状态，具体地，如图 7 中 (b) 所示。

显然，图 7 中所示的状态显示界面中的预设区域仅为一种示例，并不对其进行限定，例如，还可以是目标虚拟角色的左侧、右侧或者目标虚拟角色的上方的指定区域。

采用上述方式，通过在状态显示界面中显示跟随第一拖动操作移动的第一复制标识，在第一复制标识移动至预设判定区域时，自动将第一状态标识复制给目标虚拟角色，并将目标虚拟角色的状态展示为与第一状态标识对应的第一状态，提高了虚拟角色状态设置的便捷性。

作为一种可选的示例，对第一状态标识执行触发操作，除了上述实施例中通过对第一复制标识的第一拖动操作之外，还可以通过下述状态复制操作的方式来实现：

响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的长按操作，在状态显示界面中显示状态复制控件，其中，状态复制控件用于将第一虚拟角色的当前状态复制给目标虚拟角色；

响应于在状态显示界面中针对状态复制控件的触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识。

如图 8 中 (a) 所示，在状态显示界面中，通过长按第一状态标识，显示状态复制选项卡，然后通过选择“复制”或“不复制”控件，确定是否复制第一状态标识。并且在选择“复制”控件的情况下，直接将第一状态标识及其对应的第一状态复制给目标虚拟角色，具体地，可参考如图 8 中 (b) 所示。

需要说明的是，与上述对第一状态标识的长按+第一复制标识的拖动操作来实现目标虚拟角色状态的设置方式不同的是，在本申请实施例中，可以通过对第一状态标识的长按+状态选项的选择，实现对目标虚拟角色状态的设置，可以减少状态复制的响应时间，提高了状态设置的效率。

在目标应用的状态显示界面中，实际的虚拟场景（例如，状态广场）通常由多个不同的局部虚拟场景组成，而在登录目标应用后显示的状态显示界面通常是默认的局部虚拟场景，如目标虚拟角色所属的局部虚拟场景，但在需要从局部虚拟场景进入其他局部虚拟场景时，可以通过对状态广场的显示场景进行切换来实现，并且可以基于切换后的局部虚拟场景中的状态标识设置为目标虚拟角色的状态标识，具体地，包括：

响应于在状态显示界面中触发的场景切换操作，在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第一局部虚拟场景切换为第二局部虚拟场景，并显示位于第二局部虚拟场景中的第二组虚拟角色的状态标识，其中，第一组虚拟角色的状态标识位于第一局部虚拟场景中；

响应于在状态显示界面中针对第二状态标识的触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第二状态标识，其中，第二状态标识是第二组虚拟角色中的第二虚拟角色的状态标识，第二虚拟角色的当前状态为第二状态。

如图 9 中 (a) 所示，假设第一局部虚拟场景是打开状态显示界面时默认显示的局部虚拟场景，而目标帐号想要设置的状态标识显示在第二局部虚拟场景中，那么通过执行场景切换操作，将状态显示界面中显示的虚拟场景从第一局部虚拟场景切换为如图 9 中 (b) 所示的第二局部虚拟场景。

容易理解的是，第一局部虚拟场景和第二局部虚拟场景是同时存在于状态广场中的不同的局部虚拟场景，通过切换操作，在状态显示界面中显示的局部虚拟场景可以是第一局部虚拟场景和第二局部虚拟场景中的任意一个。

利用与上述第一状态标识执行的触发操作相同的方法，可以对第二局部虚拟场景中的第二状态标识执行触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态。

需要说明的是,在通过执行场景切换操作,将状态显示界面中的第一局部虚拟场景切换为第二局部虚拟场景的过程中,仅对局部虚拟场景进行了切换,但目标虚拟角色仍位于第一局部虚拟场景中,在此情况下,将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态的实现方式如下:

5 在目标虚拟角色位于第一局部虚拟场景中的情况下,响应于在状态显示界面中针对第二状态标识的第二拖动操作,在状态显示界面中显示跟随第二拖动操作移动的第二复制标识,其中,第二复制标识与第二状态标识相同;

在第二复制标识跨场景移动至第一局部虚拟场景中的情况下,在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第二局部虚拟场景切换为第一局部虚拟场景;

10 在第二复制标识移动至目标虚拟角色所在的区域,且第二拖动操作被释放的情况下,将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态,并将位于第一局部虚拟场景中的目标虚拟角色的状态标识显示为第二状态标识。

如图 10 中 (a) 所示,在将状态界面中显示的虚拟场景从第一局部虚拟场景切换为第二局部虚拟场景的情况下,目标虚拟角色仍位于第一局部虚拟场景中,而第二状态标识位于第二局部虚拟场景中,通过对第二状态标识执行第二拖动操作,使得第二状态标识对应的第二复制标识从第二局部虚拟场景移动至第一局部虚拟场景中,并且在第二复制标识被移动至第一局部虚拟场景中的预设判定区域中时,释放对第二复制标识的第二拖动操作,即可将目标虚拟角色的状态标识切换为第二状态标识,同时将目标虚拟角色的当前状态切换为第二状态标识对应的第二状态。

20 需要说明的是,根据虚拟场景的距离,上述第一局部虚拟场景和第二局部虚拟场景可以是距离大于或等于预定距离阈值的两个虚拟场景,例如,状态广场中相邻的两个虚拟场景;也可以是不存在重叠的部分的两个虚拟场景,例如,第一局部虚拟场景和第二局部虚拟之间还存在其他虚拟场景。对于两种情况下的第一局部虚拟场景和第二局部虚拟场景,上述目标虚拟角色状态的设置方法还包括:

25 在第一局部虚拟场景与第二局部虚拟场景之间的距离大于或等于预定距离阈值的情况下,在第二复制标识移动离开第二局部虚拟场景时,在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第二局部虚拟场景切换为第一局部虚拟场景;或者

在第一局部虚拟场景与第二局部虚拟场景不存在重叠的部分的情况下,在第二复制标识移动离开第二局部虚拟场景时,在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第二局部虚拟场景切换为第一局部虚拟场景。

30 下面结合具体的实施例,对上述目标虚拟角色状态的设置方法的实现方式进行进一步描述。

实施例 1

35 如图 11 中 (a) 所示,假设第一局部虚拟场景和第二局部虚拟场景之间的距离 d 大于或等于预定距离阈值 Th ,且第一局部虚拟场景与第二局部虚拟场景是两个相邻的虚拟场景,那么将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识所表示的第二状态的具体步骤如下:

S1102,长按第二状态标识,进入状态复制模式;

40 其中,第二状态标识位于第二局部虚拟场景中,通过长按第二状态标识,例如,长按 0.5 秒,在第二局部虚拟场景中显示第二复制标识,其中,第二复制标识与第二状态标识相同。

显然,上述长按 0.5 秒仅为一种示例,并不对其进行限定,例如,还可以是长按 0.3 秒、长按 0.6 秒等。并且通过预设时长的长按,可以避免与滑动屏幕的手势发生冲突。

S1104, 执行第①步, 对第二复制标识执行第二拖动操作, 使得第二复制标识跟随第二拖动操作移动至第二虚拟场景所在的状态界面的边缘;

S1106, 通过第②步, 继续执行第二拖动操作, 使得第二复制标识移动离开第二局部虚拟场景, 并进入第一局部虚拟场景;

5 S1108, 执行第③步在将第二复制标识移动至第一局部虚拟场景中目标虚拟角色所在的区域、或者状态显示界面中的预设区域时, 释放第二拖动操作;

S1110, 将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态。

例如, 如图 11 中 (b) 所示, 假设第二状态标识对应的状态为睡眠状态, 则通过上述步骤 S1102~S1110, 将目标虚拟角色的当前状态设置为睡眠状态。

10 实施例 2

如图 12 中 (a) 所示, 假设第一局部虚拟场景和第二局部虚拟场景之间存在第三局部虚拟场景, 也即第一局部虚拟场景和第二局部虚拟场景之间不存在重叠的部分。

15 如图 12 中 (b) 所示, 在第二局部虚拟场景中, 长按第二状态标识, 进入状态复制模式, 并显示第二复制标识, 其中, 第二复制标识与第二状态标识相同。在将第二复制标识移动离开第二局部虚拟场景时, 状态显示界面中显示的虚拟场景从第二局部虚拟场景跳转至第一局部虚拟场景, 同时将第二复制标识移动至第一局部虚拟场景。

在将第二复制标识移动至第一局部虚拟场景中的预设判定区域中时, 将第二复制标识作用于目标虚拟角色, 使得目标虚拟角色的状态标识更新为第二复制标识, 同时将目标虚拟角色的当前状态更新为第二复制标识对应的第二状态, 例如, 睡眠状态。

20 通过上述实施例 1 和实施例 2 可知, 在状态显示界面中的虚拟场景切换后, 可以根据切换后的虚拟场景之间的距离, 采用不同的方式来设置用户想要的状态, 提升了目标虚拟角色状态设置的灵活性, 提高了状态设置的适用性。

作为一种可选的示例, 上述在将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态的情况下, 上述方法还包括:

25 在预设时长内, 若目标状态复制次数达到预设次数阈值, 则将第二虚拟角色的状态标识的显示位置从第二局部虚拟场景迁移至第一局部虚拟场景, 其中, 目标状态复制次数表示针对目标虚拟角色复制第二虚拟角色的当前状态的次数;

其中, 第一局部虚拟场景是打开状态显示界面时默认显示的局部虚拟场景。

30 如图 13 中 (a) 所示, 假设第二虚拟角色位于第二局部虚拟场景中, 且第二虚拟角色的状态标识为状态标识 1, 目标虚拟角色位于第一局部虚拟场景中。在历史周期内, 假设复制状态标识 1 的次数为 6 次, 预设次数阈值为 5, 在此情况下, 将状态标识 1 的显示位置从第二局部虚拟场景切换到第一局部虚拟场景, 使得状态标识 1 与目标虚拟角色之间的距离更近, 具体如图 13 中 (b) 所示。

35 需要说明的是, 之所以更改上述状态标识 1 的显示位置, 一方面是根据复制状态标识 1 的次数, 将第二虚拟角色确定为目标虚拟角色的亲密好友; 另一方面, 对于用户经常设置的状态标识 1, 将其显示在距离目标虚拟角色较近的位置, 例如, 显示在第一局部虚拟场景中, 可以提高对状态标识 1 执行触发操作的便捷性, 进一步地提高状态设置的响应效率。

40 作为一种可选的示例, 在将上述目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态的情况下, 上述方法还包括:

向第一帐号发送状态通知信息, 其中, 第一虚拟角色是第一帐号操控的虚拟角色, 状态通知信息用于向第一帐号提示第一虚拟角色的当前状态被目标虚拟角色复制。

如图 14 中 (a) 所示, 假设目标应用中包括帐号列表, 其中, 帐号列表中包括多个不

同的帐号，且每个帐号分别对应一个虚拟角色及虚拟角色的初始状态图标。

假设图 3 中的第一虚拟角色是第一帐号操控的虚拟角色，通过执行触发操作，复制第一状态标识、并将第一复制标识所表示的第一状态设置为目标虚拟角色的当前状态之后，会在第一帐号的会话栏中显示如图 14 中 (b) 所示的状态通知信息，例如“小明在 2s 前复制了你的状态”，以通知第一帐号其操控的虚拟角色的状态被目标帐号被复制。并且通过选择“查看”选项，第一帐号可以去虚拟场景中查看状态更新后的目标虚拟角色的动作动画及状态标识。

通过上述状态通知方式，可以在虚拟角色的状态被复制之后，及时通知被复制的第一帐号，增加了虚拟社交的趣味性，同时通过该通知信息，被复制的第一帐号还可以及时查看目标虚拟角色更新后的状态，提高了获取状态复制信息的及时性。

为了更好地理解本申请上述虚拟角色状态的设置方法，下面结合如图 15 所示的整体流程图对其进行进一步描述。

S1502，用户长按状态标识，进入状态复制模式；

例如，如图 11 中 (b) 所示，在长按第二状态标识 0.5 秒后，会显示第二复制标识。

S1504，在状态显示界面中拖动第二复制标识，

其中，第二复制标识跟随第二拖动操作而移动，并且在没有释放第二拖动操作之前，可以将第二复制标识移动至同一局部虚拟场景或不同局部虚拟场景中的不同显示位置。

S1506，松开手指，释放拖动操作；

S1508，判断状态标识是否被移动至预设判定区域；

例如，如果释放拖动操作时，状态标识没有被移动到目标虚拟角色所在的预设判定区域内，则退出复制操作，如步骤 S1512；

如果释放拖动操作时，状态标识被移动到目标虚拟角色所在的预设判定区域内，则执行步骤 S1510。

S1510，将目标虚拟角色的状态设置为目标状态；

例如，如图 11 中 (b) 所示，将目标虚拟角色的状态设置为第二状态标识对应的第二状态，例如，睡眠状态。

需要说明的是，在状态设置完成后，拖拽中的第二复制标识作用于目标虚拟角色，并从第一局部虚拟场景中消失。

S1512，退出复制。

为了更加清晰地理解本申请各实施例，下面结合图 16 所示的时序图，从目标帐号（用户）、客户端（产品侧）及后台（逻辑层）之间的交互过程对上述虚拟角色状态的设置方法进行描述。具体地，包括：

S1602，用户对目标状态标识执行长按操作；

例如，长按目标状态标识 0.5 秒后，进入状态复制模式，并在状态显示界面中显示与目标状态标识相同的复制标识。

S1604，拖动复制标识，并在指定位置释放拖动操作；

S1606，判断复制标识是否和目标虚拟角色所在的区域重叠；

其中，判断的标准包括但不限于如图 6 中 (c) 所示的目标虚拟角色所在的预设判定区域、如图 7 中 (a) 所示的状态显示界面中的预设区域。

S1608，在判断结果为存在区域重叠的情况下，将目标状态的状态 ID 传至后台；

其中，每个虚拟角色的状态均对应一个状态 ID。

S1610，后台将目标虚拟角色的状态设置为新状态；

显然，新状态指的是目标状态标识所表示的状态，例如，图 11 中 (b) 所示的第二状

态标识对应的睡眠状态。

S1612, 在目标帐号所在的目标应用中展示目标虚拟角色的新状态下的动作动画。

通过本申请提供的上述实施例, 通过在状态显示界面中对第一状态标识进行一键操作, 即可将目标虚拟角色的状态设置为与第一虚拟角色相同的状态, 避免了在不同显示界面之间的跳转, 减少了在多个显示界面中的操作步骤, 从而解决了在虚拟角色状态的设置过程中出现的复杂性较高的技术问题, 提高了设置虚拟角色状态的便捷性。

需要说明的是, 对于前述的各方法实施例, 为了简单描述, 故将其都表述为一系列的动作组合, 但是本领域技术人员应该知悉, 本申请并不受所描述的动作顺序的限制, 因为依据本申请, 某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。其次, 本领域技术人员也应该知悉, 说明书中所描述的实施例均属于优选实施例, 所涉及的动作和模块并不一定是本申请所必须的。

根据本申请实施例的另一个方面, 还提供了如图 11 所示的一种虚拟角色状态的设置装置, 该装置包括:

第一显示单元 1702, 用于在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色, 其中, 目标虚拟角色是目标应用当前登录的目标帐号操控的虚拟角色;

第一处理单元 1704, 用于响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作, 将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态, 并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识, 其中, 第一状态标识是状第一组虚拟角色中的第一虚拟角色的状态标识, 第一虚拟角色的当前状态为第一状态。

可选地, 上述第一处理单元 1704, 包括:

第一处理模块, 用于响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的第一拖动操作, 在状态显示界面中显示跟随第一拖动操作移动的第一复制标识, 其中, 第一复制标识与第一状态标识相同;

第一设置模块, 用于在第一复制标识移动至预设判定区域, 且第一拖动操作被释放的情况下, 将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态, 并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识。

可选地, 上述第一设置模块, 包括:

第一处理子模块, 用于在第一复制标识移动至目标虚拟角色所在的区域, 且第一拖动操作被释放的情况下, 将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态, 并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识, 其中, 预设判定区域为目标虚拟角色所在的区域;

或者,

第二处理子模块, 用于在第一复制标识移动至状态显示界面中的预设区域, 且第一拖动操作被释放的情况下, 将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态, 并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第一状态标识, 其中, 预设判定区域为状态显示界面中的预设区域。

可选地, 上述第一处理单元 1704, 包括:

第二处理模块, 用于响应于在状态显示界面中针对第一状态标识的长按操作, 在状态显示界面中显示状态复制控件, 其中, 状态复制控件用于将第一虚拟角色的当前状态复制给目标虚拟角色;

第三处理模块, 用于响应于在状态显示界面中针对状态复制控件的触发操作, 将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态标识对应的第一状态, 并在状态显示界面中将目标虚

拟角色的状态标识显示为第一状态标识。

可选地，上述装置还包括：

- 5 第二处理单元，用于响应于在状态显示界面中触发的场景切换操作，在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第一局部虚拟场景切换为第二局部虚拟场景，并显示位于第二局部虚拟场景中的第二组虚拟角色的状态标识，其中，第一组虚拟角色的状态标识位于第一局部虚拟场景中；

- 10 第三处理单元，用于响应于在状态显示界面中针对第二状态标识的触发操作，将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识显示为第二状态标识，其中，第二状态标识是第二组虚拟角色中的第二虚拟角色的状态标识，第二虚拟角色的当前状态为第二状态。

可选地，上述第三处理单元，包括：

- 15 第四处理模块，用于在目标虚拟角色位于第一局部虚拟场景中的情况下，响应于在状态显示界面中针对第二状态标识的第二拖动操作，在状态显示界面中显示跟随第二拖动操作移动的第二复制标识，其中，第二复制标识与第二状态标识相同；

- 第五处理模块，用于在第二复制标识跨场景移动至第一局部虚拟场景中的情况下，在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第二局部虚拟场景切换为第一局部虚拟场景；

第六处理模块，用于在第二复制标识移动至目标虚拟角色所在的区域，且第二拖动操作被释放的情况下，将目标虚拟角色的当前状态设置为第二状态标识对应的第二状态，并将位于第一局部虚拟场景中的目标虚拟角色的状态标识显示为第二状态标识。

- 20 可选地，上述第五处理模块，包括：

第三处理子模块，用于在第一局部虚拟场景与第二局部虚拟场景之间的距离大于或等于预定距离阈值的情况下，在第二复制标识移动离开第二局部虚拟场景时，在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第二局部虚拟场景切换为第一局部虚拟场景；

或者，

- 25 在第一局部虚拟场景与第二局部虚拟场景不存在重叠的部分的情况下，在第二复制标识移动离开第二局部虚拟场景时，在状态显示界面中将显示的虚拟场景从第二局部虚拟场景切换为第一局部虚拟场景。

可选地，上述第三处理单元，还包括：

- 30 第七处理模块，用于在预设时长内，若目标状态复制次数达到预设次数阈值，则将第二虚拟角色的状态标识的显示位置从第二局部虚拟场景迁移至第一局部虚拟场景，其中，目标状态复制次数表示针对目标虚拟角色复制第二虚拟角色的当前状态的次数；

其中，第一局部虚拟场景是打开状态显示界面时默认显示的局部虚拟场景。

可选地，上述装置还包括：

- 35 第四处理单元，用于向第一帐号发送状态通知信息，其中，第一虚拟角色是第一帐号操控的虚拟角色，状态通知信息用于向第一帐号提示第一虚拟角色的当前状态被目标虚拟角色复制。

可选地，上述装置还包括：

- 40 第二显示单元，用于在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色时，在状态显示界面中显示目标虚拟角色的第三状态标识，其中，第三状态标识表示目标虚拟角色的当前状态为第三状态；

更新单元，用于将目标虚拟角色的当前状态从第三状态更新为第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识从第三状态标识更新为第一状态标识。

可选地，上述第一显示单元 1702，包括：

第一显示模块，用于在状态显示界面中显示目标虚拟角色的状态待设置标识，其中，状态待设置标识表示目标虚拟角色的当前状态为空；

第八处理模块，用于将目标虚拟角色的当前状态设置为第一状态，并在状态显示界面中将目标虚拟角色的状态标识从状态待设置标识更新为第一状态标识。

5 可选地，上述第一显示单元 1702，还包括：

第二显示模块，用于在状态显示界面中显示第一组虚拟角色的动作动画，其中，第一组虚拟角色中各个虚拟角色的动作动画与第一组虚拟角色中各个虚拟角色的状态标识对应；

上述第一处理单元 1704，包括：

10 第三显示模块，用于在状态显示界面中显示目标虚拟角色的动作动画；

其中，目标虚拟角色的动作动画和第一虚拟角色的动作动画均与第一状态标识对应，且目标虚拟角色的动作动画与第一虚拟角色的动作动画相同；或者，目标虚拟角色的动作动画用于展示目标虚拟角色执行第一动作，第一虚拟角色的动作动画用于展示第一虚拟角色执行第一动作，第一动作与第一状态标识对应。

15 通过将上述装置应用于在状态显示界面中对第一状态标识进行一键操作，即可将目标虚拟角色的状态设置为与第一虚拟角色相同的状态，避免了在不同显示界面之间的跳转，减少了在多个显示界面中的操作步骤，从而解决了在虚拟角色状态的设置过程中出现的复杂性较高的技术问题，提高了设置虚拟角色状态的便捷性。

20 需要说明的是，这里的虚拟角色状态的设置装置的实施例可以参考上述虚拟角色状态的设置方法的实施例，这里不再赘述。

25 根据本申请实施例的又一个方面，还提供了一种用于实施上述虚拟角色状态的设置方法的电子设备，该电子设备可以是图 18 所示的终端设备。本实施例以该电子设备为后台设备为例来说明。如图 18 所示，该电子设备包括存储器 1802 和处理器 1804，该存储器 1802 中存储有计算机程序，该处理器 1804 被设置为通过计算机程序执行上述任一项方法实施例中的步骤。

可选地，在本实施例中，上述电子设备可以位于计算机网络的多个网络设备中的至少一个网络设备。

可选地，在本实施例中，上述处理器可以被设置为通过计算机程序执行本申请实施例提供的虚拟角色状态的设置方法。

30 可选地，本领域普通技术人员可以理解，图 18 所示的结构仅为示意，电子装置电子设备也可以是智能手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌上电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices, MID）、PAD 等目标终端。图 18 其并不对上述电子装置电子设备的结构造成限定。例如，电子装置电子设备还可包括比图 18 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 18 所示不同的配置。

35 其中，存储器 1802 可用于存储软件程序以及模块，如本申请实施例中的虚拟角色状态的设置方法和装置对应的程序指令/模块，处理器 1804 通过运行存储在存储器 1802 内的软件程序以及模块，从而执行各种功能应用以及数据处理，即实现上述的虚拟角色状态的设置方法。存储器 1802 可包括高速随机存储器，还可以包括非易失性存储器，如一个或者多个磁性存储装置、闪存、或者其他非易失性固态存储器。在一些实例中，存储器 40 1802 可进一步包括相对于处理器 1804 远程设置的存储器，这些远程存储器可以通过网络连接至终端。上述网络的实例包括但不限于互联网、企业内部网、局域网、移动通信网及其组合。其中，存储器 1802 具体可以但不限于用于存储第一组虚拟角色的状态标识、目标帐号、每个状态标识的状态 ID 等。作为一种示例，如图 18 所示，上述存储器 1802 中

可以但不限于包括上述虚拟角色状态的设置装置中的第一显示单元 1702、第一处理单元 1704。此外，还可以包括但不限于上述虚拟角色状态的设置装置中的其他模块单元，本示例中不再赘述。

5 可选地，上述的传输装置 1806 用于经由一个网络接收或者发送数据。上述的网络具体实例可包括有线网络及无线网络。在一个实例中，传输装置 1806 包括一个网络适配器（Network Interface Controller, NIC），其可通过网线与其他网络设备与路由器相连从而可与互联网或局域网进行通讯。在一个实施例中，传输装置 1806 为射频（Radio Frequency, RF）模块，其用于通过无线方式与互联网进行通讯。

10 此外，上述电子设备还包括：显示器 1808，用于显示上述目标帐号发送的目标消息；和连接总线 1810，用于连接上述电子设备中的各个模块部件。

在其他实施例中，上述目标终端或者服务器可以是一个分布式系统中的一个节点，其中，该分布式系统可以为区块链系统，该区块链系统可以是由该多个节点通过网络通信的形式连接形成的分布式系统。其中，节点之间可以组成点对点（P2P, Peer To Peer）网络，任意形式的计算设备，比如服务器、终端等电子设备都可以通过加入该点对点网络而成为该区块链系统中的一个节点。

15 根据本申请的一个方面，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指令，该计算机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指令，处理器执行该计算机指令，使得该计算机设备执行上述服务器校验处理等方面各种可选实现方式中提供的虚拟角色状态的设置方法，其中，该计算机程序被设置为运行时执行上述任一项方法实施例中的步骤。

20 可选地，在本实施例中，上述计算机可读的存储介质可以被设置为存储用于执行本申请实施例提供的虚拟角色状态的设置方法。

25 可选地，在本实施例中，本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通程序来指令目标终端相关的硬件来完成，该程序可以存储于一计算机可读存储介质中，存储介质可以包括：闪存盘、只读存储器（Read-Only Memory, ROM）、随机存取器（Random Access Memory, RAM）、磁盘或光盘等。

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。

30 上述实施例中的集成的单元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时，可以存储在上述计算机可读的存储介质中。基于这样的理解，本申请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全部或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存储介质中，包括若干指令用以使得一台或多台计算机设备（可为个人计算机、服务器或者网络设备）执行本申请各个实施例方法的全部或部分步骤。

35 在本申请的上述实施例中，对各个实施例的描述都各有侧重，某个实施例中未详述的部分，可以参见其他实施例的相关描述。

40 在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的客户端，可通过其它的方式实现。其中，以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的，例如单元的划分，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，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接口，单元或模块的间接耦合或通信连接，可以是电性或其它的形式。

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，在本申请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。上述集成的单元既可以采用硬件的形式实现，也可以采用软件功能单元的形式实现。

5 以上仅是本申请的优选实施方式，应当指出，对于本技术领域的普通技术人员来说，在不脱离本申请原理的前提下，还可以做出若干改进和润饰，这些改进和润饰也应视为本申请的保护范围。

权利要求

- 1.一种虚拟角色状态的设置方法，由电子设备执行，包括：
- 在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色，其中，所述目标虚拟角色是所述目标应用当前登录的目标帐号操控的虚拟角色；
- 5 响应于在所述状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，其中，所述第一状态标识是所述第一组虚拟角色中的第一虚拟角色的状态标识，所述第一虚拟角色的当前状态为所述第一状态。
2. 根据权利要求 1 所述的方法，所述响应于在所述状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，包括：
- 10 响应于在所述状态显示界面中针对所述第一状态标识的第一拖动操作，在所述状态显示界面中显示跟随所述第一拖动操作移动的第一复制标识，其中，所述第一复制标识与所述第一状态标识相同；
- 15 在所述第一复制标识移动至预设判定区域，且所述第一拖动操作被释放的情况下，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的所述第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识。
3. 根据权利要求 2 所述的方法，所述在所述第一复制标识移动至预设判定区域，且所述第一拖动操作被释放的情况下，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的所述第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，包括：
- 20 在所述第一复制标识移动至所述目标虚拟角色所在的区域，且所述第一拖动操作被释放的情况下，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的所述第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，其中，所述预设判定区域为所述目标虚拟角色所在的区域；
- 25 或者，
- 在所述第一复制标识移动至所述状态显示界面中的预设区域，且所述第一拖动操作被释放的情况下，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的所述第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，其中，所述预设判定区域为所述状态显示界面中的预设区域。
- 30 4. 根据权利要求 1 所述的方法，所述响应于在所述状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，包括：
- 35 响应于在所述状态显示界面中针对所述第一状态标识的长按操作，在所述状态显示界面中显示状态复制控件，其中，所述状态复制控件用于将所述第一虚拟角色的当前状态复制给所述目标虚拟角色；
- 响应于在所述状态显示界面中针对所述状态复制控件的触发操作，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的所述第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识。
- 40 5. 根据权利要求 1 至 4 任一项所述的方法，所述方法还包括：
- 响应于在所述状态显示界面中触发的场景切换操作，在所述状态显示界面中将显示的虚拟场景从第一局部虚拟场景切换为第二局部虚拟场景，并显示位于所述第二局部虚拟场景中的第二组虚拟角色的状态标识，其中，所述第一组虚拟角色的状态标识位于所述第一

局部虚拟场景中；

响应于在所述状态显示界面中针对第二状态标识的触发操作，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第二状态标识对应的第二状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第二状态标识，其中，所述第二状态标识是所述第二组虚拟角色中的第二虚拟角色的状态标识，所述第二虚拟角色的当前状态为所述第二状态。

6. 根据权利要求 5 所述的方法，所述响应于在所述状态显示界面中针对第二状态标识的触发操作，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第二状态标识对应的第二状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第二状态标识，包括：

在所述目标虚拟角色位于所述第一局部虚拟场景中的情况下，响应于在所述状态显示界面中针对所述第二状态标识的第二拖动操作，在所述状态显示界面中显示跟随所述第二拖动操作移动的第二复制标识，其中，所述第二复制标识与所述第二状态标识相同；

在所述第二复制标识跨场景移动至所述第一局部虚拟场景中的情况下，在所述状态显示界面中将显示的虚拟场景从所述第二局部虚拟场景切换为所述第一局部虚拟场景；

在所述第二复制标识移动至所述目标虚拟角色所在的区域，且所述第二拖动操作被释放的情况下，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第二状态标识对应的所述第二状态，并将位于所述第一局部虚拟场景中的所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第二状态标识。

7. 根据权利要求 6 所述的方法，所述在所述第二复制标识跨场景移动至所述第一局部虚拟场景中的情况下，在所述状态显示界面中将显示的虚拟场景从所述第二局部虚拟场景切换为所述第一局部虚拟场景，包括：

在所述第一局部虚拟场景与所述第二局部虚拟场景之间的距离大于或等于预定距离阈值的情况下，在所述第二复制标识移动离开所述第二局部虚拟场景时，在所述状态显示界面中将显示的虚拟场景从所述第二局部虚拟场景切换为所述第一局部虚拟场景；

或者，

在所述第一局部虚拟场景与所述第二局部虚拟场景不存在重叠的部分的情况下，在所述第二复制标识移动离开所述第二局部虚拟场景时，在所述状态显示界面中将显示的虚拟场景从所述第二局部虚拟场景切换为所述第一局部虚拟场景。

8. 根据权利要求 5 至 7 任一项所述的方法，所述在将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第二状态标识对应的第二状态的情况下，所述方法还包括：

在预设时长内，若目标状态复制次数达到预设次数阈值，则将所述第二虚拟角色的状态标识的显示位置从所述第二局部虚拟场景迁移至所述第一局部虚拟场景，其中，所述目标状态复制次数表示针对所述目标虚拟角色复制所述第二虚拟角色的当前状态的次数；

其中，所述第一局部虚拟场景是打开所述状态显示界面时默认显示的局部虚拟场景。

9. 根据权利要求 1 至 8 任一项所述的方法，在将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的所述第一状态的情况下，所述方法还包括：

向第一帐号发送状态通知信息，其中，所述第一虚拟角色是所述第一帐号操控的虚拟角色，所述状态通知信息用于向所述第一帐号提示所述第一虚拟角色的当前状态被所述目标虚拟角色复制。

10. 根据权利要求 1 至 9 中任一项所述的方法，所述在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色时，所述方法还包括：

在所述状态显示界面中显示所述目标虚拟角色的第三状态标识，其中，所述第三状态标识表示所述目标虚拟角色的当前状态为第三状态；

所述将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的第一状态，并在

所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，包括：

将所述目标虚拟角色的当前状态从所述第三状态更新为所述第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识从所述第三状态标识更新为所述第一状态标识。

5 11. 根据权利要求 1 至 9 中任一项所述的方法，所述在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色时，所述方法还包括：

在所述状态显示界面中显示所述目标虚拟角色的状态待设置标识，其中，所述状态待设置标识表示所述目标虚拟角色的当前状态为空；

10 所述将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，包括：

将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识从所述状态待设置标识更新为所述第一状态标识。

12. 根据权利要求 1 至 9 中任一项所述的方法，在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色时，所述方法还包括：

15 在所述状态显示界面中显示所述第一组虚拟角色的动作动画，其中，所述第一组虚拟角色中各个虚拟角色的动作动画与所述第一组虚拟角色中各个虚拟角色的状态标识对应；

在将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识时，所述方法还包括：

20 在所述状态显示界面中显示所述目标虚拟角色的动作动画；

其中，所述目标虚拟角色的动作动画和所述第一虚拟角色的动作动画均与所述第一状态标识对应，且所述目标虚拟角色的动作动画与所述第一虚拟角色的动作动画相同；或者，所述目标虚拟角色的动作动画用于展示所述目标虚拟角色执行第一动作，所述第一虚拟角色的动作动画用于展示所述第一虚拟角色执行所述第一动作，所述第一动作与所述第一状态标识对应。

25 13. 一种虚拟角色状态的设置装置，包括：

第一显示单元，用于在目标应用的状态显示界面中显示第一组虚拟角色的状态标识以及目标虚拟角色，其中，所述目标虚拟角色是所述目标应用当前登录的目标帐号操控的虚拟角色；

30 第一处理单元，用于响应于在所述状态显示界面中针对第一状态标识的触发操作，将所述目标虚拟角色的当前状态设置为所述第一状态标识对应的第一状态，并在所述状态显示界面中将所述目标虚拟角色的状态标识显示为所述第一状态标识，其中，所述第一状态标识是所述第一组虚拟角色中的第一虚拟角色的状态标识，所述第一虚拟角色的当前状态为所述第一状态。

35 14. 一种计算机可读的存储介质，计算机可读的存储介质包括存储的程序，其中，程序被处理器运行时执行权利要求 1 至 12 任一项中的方法。

15. 一种计算机程序产品，包括计算机程序/指令，该计算机程序/指令被处理器执行时实现权利要求 1 至 12 任一项中方法的步骤。

40 16. 一种电子设备，包括存储器和处理器，存储器中存储有计算机程序，处理器被设置为通过计算机程序执行权利要求 1 至 12 任一项中的方法。