权 利 要 求 书

1.一种虚拟道具的显示方法，由电子设备执行，所述方法包括：

在虚拟场景中显示目标虚拟对象，所述目标虚拟对象拥有多个虚拟道具，所述多个虚拟道具分别具有虚拟功能；

响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具，所述目标虚拟道具由所述至少两个虚拟道具组合得到，所述目标虚拟道具具有区别于所述至少两个虚拟道具的所述虚拟功能的新虚拟功能。

2.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具包括：

响应于所述第一触发操作，获取所述目标虚拟道具；

在所述虚拟场景中，显示所述目标虚拟对象装备所述目标虚拟道具。

3.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述响应于所述第一触发操作，获取所述目标虚拟道具包括：

响应于所述第一触发操作，对所述至少两个虚拟道具进行组合，得到所述目标虚拟道具。

4.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述响应于所述第一触发操作，获取所述目标虚拟道具之后，所述方法还包括：

向服务器发送对所述至少两个虚拟道具的组合指令；

所述在所述虚拟场景中，显示所述目标虚拟对象装备所述目标虚拟道具包括：

基于所述服务器对所述组合指令的确认信息，显示所述目标虚拟对象装备所述目标虚拟道具。

5.根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

显示所述目标虚拟对象拥有的所述多个虚拟道具的展示控件；

所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具，包括：

响应于对所述至少两个虚拟道具的展示控件的夹捏操作，在所述虚拟场景中显示所述目标虚拟道具。

6.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具包括：

响应于所述第一触发操作，向服务器发送所述第一触发操作的操作信息，所述操作信息指示将所述至少两个虚拟道具进行组合；

获取所述服务器基于所述操作信息下发的所述目标虚拟道具，在所述虚拟场景中显示所述目标虚拟道具。

7.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具包括：

响应于所述第一触发操作，播放道具组合动画，所述道具组合动画为所述目标虚拟对象将所述至少两个虚拟道具组合成所述目标虚拟道具的动画。

8.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述至少两个虚拟道具均为射击类道具，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚

拟道具之后，所述方法还包括：

在所述虚拟场景中显示所述目标虚拟道具的第一发射功能选项；

响应于对所述第一发射功能选项的触发操作，控制所述目标虚拟对象基于所述目标虚拟道具同时发射所述至少两个虚拟道具的发射物。

9.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述至少两个虚拟道具包括射击类道具和投掷类道具，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具之后，所述方法还包括：

在所述虚拟场景中显示所述目标虚拟道具的第二发射功能选项以及投掷功能选项；

响应于对所述第二发射功能选项的触发操作，控制所述目标虚拟对象基于所述目标虚拟道具发射所述至少两个虚拟道具中的射击类道具的发射物；

响应于对所述投掷功能选项的触发操作，控制所述目标虚拟对象基于所述目标虚拟道具投掷所述至少两个虚拟道具中的投掷类道具。

10.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述至少两个虚拟道具包括射击类道具和冷兵器道具，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具之后，所述方法还包括：

在所述虚拟场景中显示所述目标虚拟道具的第三发射功能选项以及对抗功能选项；

响应于对所述第三发射功能选项的触发操作，控制所述目标虚拟对象基于所述目标虚拟道具发射所述至少两个虚拟道具中的射击类道具的发射物；

响应于对所述对抗功能选项的触发操作，控制所述目标虚拟对象基于所述至少两个虚拟道具中的冷兵器道具进行对抗。

11.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述至少两个虚拟道具包括射击类道具和目标发射物，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具之后，所述方法还包括：

在所述虚拟场景中显示所述目标虚拟道具的第四发射功能选项和第五发射功能选项；

响应于对所述第四发射功能选项的触发操作，控制所述目标虚拟对象基于所述目标虚拟道具发射所述至少两个虚拟道具中的射击类道具的发射物；

响应于对所述第五发射功能选项的触发操作，控制所述目标虚拟对象基于所述目标虚拟道具发射所述目标发射物。

12.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具之后，所述方法还包括：

响应于对所述目标虚拟道具的第二触发操作，对所述目标虚拟道具进行分离，得到所述至少两个虚拟道具。

13.根据权利要求 12 所述的方法，其中，所述响应于对所述目标虚拟道具的第二触发操作，对所述目标虚拟道具进行分离，得到所述至少两个虚拟道具之后，所述方法还包括：

向服务器发送对所述目标虚拟道具的分离指令；

基于所述服务器对所述分离指令的确认信息，显示所述目标虚拟对象装备所述至少两个虚拟道具中的任一射击类道具。

14.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具之后，所述方法还包括：

响应于对所述目标虚拟道具的第二触发操作，播放道具分离动画，所述道具分离动画为

所述目标虚拟对象将所述目标虚拟道具分离成所述至少两个虚拟道具的动画。

15.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述多个虚拟道具分别具有互动动能，所述互动功能为所述目标虚拟对象基于所述虚拟道具与所述虚拟场景中的其他虚拟对象进行互动的功能；所述目标虚拟道具具有区别于所述至少两个虚拟道具的所述互动功能的新互动功能。

16.一种虚拟道具的显示装置，所述装置包括：

第一显示模块，用于在虚拟场景中显示目标虚拟对象，所述目标虚拟对象拥有多个虚拟道具，所述多个虚拟道具分别具有虚拟功能；

第二显示模块，用于响应于对所述多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在所述虚拟场景中显示目标虚拟道具，所述目标虚拟道具由所述至少两个虚拟道具组合得到，所述目标虚拟道具具有区别与所述至少两个虚拟道具的所述虚拟功能的新虚拟功能。

17.一种电子设备，所述电子设备包括一个或多个处理器和一个或多个存储器，所述一个或多个存储器中存储有至少一条计算机程序，所述至少一条计算机程序由所述一个或多个处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至权利要求 15 任一项所述的虚拟道具的显示方法。

18.一种存储介质，所述存储介质中存储有至少一条计算机程序，所述至少一条计算机程序由处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至权利要求 15 任一项所述的虚拟道具的显示方法。

19.一种计算机程序产品，所述计算机程序产品包括程序代码，所述计算机程序代码由处理器加载并执行，以实现如权利要求 1 至权利要求 15 任一项所述的虚拟道具的显示方法。