

权利要求书

1、一种虚拟对象射击控制方法，其特征在于，由电子设备执行，所述方法包括：

获取第一虚拟对象的锁定区域；

当第二虚拟对象的瞄准点保持位于所述锁定区域内的时长达到目标时长时，在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息，所述锁定完成提示信息用于提示已完成对所述第一虚拟对象的锁定；

当所述瞄准点位于所述第一虚拟对象的受击区域内时，控制所述第二虚拟对象自动射击，所述受击区域的尺寸小于所述锁定区域的尺寸。

2、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述当第二虚拟对象的瞄准点持续位于所述锁定区域内的时长达到目标时长时，在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息之前，所述方法还包括：

当第二虚拟对象的瞄准点的位置坐标在所述锁定区域的坐标范围内，则确定瞄准点位于锁定区域内。

3、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述当第二虚拟对象的瞄准点持续位于所述锁定区域内的时长达到目标时长时，在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息之前，所述方法还包括：

从第二虚拟对象的瞄准点的位置出发，向视角方向发射一条射线；

当所述射线与所述锁定区域发生碰撞时，则确定所述瞄准点位于所述锁定区域内。

4、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述当第二虚拟对象的瞄准点持续位于所述锁定区域内的时长达到目标时长时，在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息，包括：

当所述第二虚拟对象的瞄准点位于所述锁定区域内时，启动计时；

当计时达到所述目标时长时，在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息。

5、根据权利要求4所述的方法，其特征在于，所述启动计时之后，所述方法还包括：

在所述第二虚拟对象的瞄准点所在位置上显示锁定准备提示信息。

6、根据权利要求5所述的方法，其特征在于，所述锁定准备提示信息，

为在所述瞄准点所在位置显示的、且均朝向所述瞄准点所在位置的至少两个三角形。

7、根据权利要求6所述的方法，所述锁定完成提示信息，为在所述瞄准点所在位置显示的、且均朝向所述瞄准点所在位置的至少两个三角形；其中，作为所述锁定完成提示信息的三角形的显示样式，不同于作为所述锁定准备提示信息的三角形的显示样式。

8、根据权利要求4所述的方法，其特征在于，所述启动计时之后，所述方法还包括：

当所述计时未达到目标时长且所述瞄准点移动至所述锁定区域之外时，结束计时。

9、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

获取所述第二虚拟对象所控制的虚拟道具的类型；

当所述类型为目标类型时，执行获取锁定区域、显示锁定完成提示信息和控制自动射击的步骤。

10、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

当所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间不存在完全遮挡时，执行获取锁定区域、显示锁定完成提示信息和控制自动射击的步骤。

11、根据权利要求10所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

当所述第二虚拟对象的虚拟摄像头与所述第一虚拟对象之间的任一条连线不通过虚拟场景中的虚拟物品时，则判定所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间不存在完全遮挡；

当所述第二虚拟对象的虚拟摄像头与所述第一虚拟对象之间的所有连线均通过虚拟场景中的虚拟物品时，则判定所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间存在完全遮挡。

12、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述当所述瞄准点位于所述第一虚拟对象的受击区域内时，控制所述第二虚拟对象自动射击之后，所述方法还包括下述任一项：

当检测到所述瞄准点移动至所述第一虚拟对象的受击区域之外时，控制所述第二虚拟对象停止自动射击；

当所述第二虚拟对象所控制的虚拟道具的发射物的数量为零时，控制所

述第二虚拟对象停止自动射击；

当所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间存在完全遮挡时，控制所述第二虚拟对象停止自动射击；

当所述第一虚拟对象处于淘汰状态或重伤状态时，控制所述第二虚拟对象停止自动射击。

13、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

如果所述第二虚拟对象的视野范围内包括多个第一虚拟对象，当一个第一虚拟对象处于淘汰状态或重伤状态，且所述瞄准点位于另一个第一虚拟对象的锁定区域内时，持续在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息。

14、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：

如果所述第二虚拟对象的视野范围内包括多个第一虚拟对象，当一个第一虚拟对象处于淘汰状态或重伤状态，且所述瞄准点位于另一个第一虚拟对象的受击区域内时，控制所述第二虚拟对象持续自动射击。

15、根据权利要求1所述的方法，其特征在于，所述当所述瞄准点位于所述第一虚拟对象的受击区域内时，控制所述第二虚拟对象自动射击之前，所述方法还包括：

根据所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间的距离，获取所述第一虚拟对象的受击区域，所述受击区域的尺寸与所述距离正相关；

所述获取第一虚拟对象的锁定区域，包括：

根据所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间的距离，获取所述第一虚拟对象的锁定区域，所述锁定区域的尺寸与所述距离正相关。

16、根据权利要求15所述的方法，其特征在于，所述根据所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间的距离，获取所述第一虚拟对象的受击区域，包括：

根据所述第一虚拟对象和所述第二虚拟对象之间的距离，确定所述受击区域的目标尺寸；

获取以所述第一虚拟对象为中心、尺寸为所述目标尺寸的区域作为所述第一虚拟对象的受击区域。

17、一种虚拟对象射击控制装置，其特征在于，设置于电子设备中，所

述装置包括：

获取模块，用于获取第一虚拟对象的锁定区域；

显示模块，用于当第二虚拟对象的瞄准点持续位于所述锁定区域内的时长达到目标时长时，在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息，所述锁定完成提示信息用于提示已完成对所述第一虚拟对象的锁定；

控制模块，用于当所述瞄准点位于所述第一虚拟对象的受击区域内时，控制所述第二虚拟对象自动射击，所述受击区域的尺寸小于所述锁定区域的尺寸。

18、根据权利要求 17 所述的装置，其特征在于，所述显示模块用于：

当所述第二虚拟对象的瞄准点位于所述锁定区域内时，启动计时；

当计时达到所述目标时长时，在所述瞄准点于所述锁定区域内所处的位置上显示锁定完成提示信息。

19、一种电子设备，其特征在于，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可读指令，所述计算机可读指令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 16 任一项所述的虚拟对象射击控制方法所执行的操作。

20、一个或多个计算机可读存储介质，其特征在于，所述计算机可读存储介质中存储有至少一条计算机可读指令，所述计算机可读指令由处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至权利要求 16 任一项所述的虚拟对象射击控制方法所执行的操作。