

权利要求书

- 1.一种虚拟对象互动模式的选择方法，所述方法适用于计算机设备，所述方法包括：
显示目标互动控件，所述目标互动控件用于控制目标虚拟对象在虚拟对局中以第一互动模式选择互动对象，并与所述互动对象进行互动；
响应于针对所述目标互动控件的互动模式显示操作，显示候选模式选项，所述候选模式选项包括目标模式选项，所述目标模式选项与第二互动模式对应；
响应于针对所述目标模式选项的互动模式选择操作，将所述第一互动模式切换为所述第二互动模式；
响应于针对所述目标互动控件的互动效果显示操作，显示所述目标虚拟对象与目标互动对象之间的互动效果，所述目标互动对象为根据所述第二互动模式确定的互动对象。
- 2.根据权利要求1所述的方法，其中，所述响应于针对所述目标互动控件的互动模式显示操作，显示候选模式选项，包括：
响应于对所述目标互动控件的第一触发信号，确定接收到所述互动模式显示操作；
在与所述目标互动控件对应的显示位置处显示所述候选模式选项。
- 3.根据权利要求2所述的方法，其中，所述在与所述目标互动控件对应的显示位置处显示所述候选模式选项，包括：
以所述目标互动控件为中心，在所述目标互动控件的周侧显示扇形区域面板，所述扇形区域面板中包括所述候选模式选项；
或，
以所述目标互动控件为路径起点，显示切换路径，所述切换路径的终点为所述候选模式选项；
或，
在所述目标互动按的显示位置处叠加显示所述候选模式选项。
- 4.根据权利要求1至3任一所述的方法，其中，所述方法在响应于针对所述目标互动控件的互动模式显示操作，显示候选模式选项之后，还包括：
接收对所述目标模式选项的选项浏览操作；
根据所述选项浏览操作，以目标显示模式对所述目标模式选项进行显示；
其中，所述目标显示模式包括对所述目标模式选项的显示亮度进行提升；或者，所述目标显示模式包括针对所述目标模式选项显示图案标记；或者，所述目标显示模式包括对所述目标模式选项进行描边显示。
- 5.根据权利要求4所述的方法，其中，所述互动模式对应有互动模式简介；
所述方法在根据所述选项浏览操作，以目标显示模式对所述目标模式选项进行显示之后，还包括：
对所述目标模式选项的显示面积进行放大；
在放大后的所述目标模式选项中显示与所述第二互动模式对应的所述互动模式简介。
- 6.根据权利要求1所述的方法，其中，所述目标互动控件对应有目标互动标识，所述候选模式选项中还包括历史模式选项，所述历史模式选项与所述第一互动模式对应，所述历史模式选项中包括所述目标互动标识，所述目标互动标识用于指示所述目标虚拟对象以所述目标互动标识标记的互动模式来确定互动对象。

7.根据权利要求6所述的方法,其中,所述方法在响应于针对所述目标模式选项的互动模式选择操作,将所述第一互动模式切换为所述第二互动模式之后,还包括:

清除所述历史模式选项中的所述目标互动标识,并在所述目标模式选项中显示所述目标互动标识。

8.根据权利要求1至3任一所述的方法,其中,所述响应于针对所述目标互动控件的互动效果显示操作,显示所述目标虚拟对象与目标互动对象之间的互动效果,包括:

响应于对所述目标互动控件的第二触发信号,确定所述目标互动控件接收到互动效果显示操作;

显示所述目标虚拟对象与目标互动对象之间的互动效果。

9.根据权利要求1至3任一所述的方法,其中,互动模式包括对敌互动模式以及对友互动模式中的至少一种;

其中,

所述对敌互动模式包括在所述虚拟对局中,所述虚拟对象对不同阵营的敌对虚拟对象进行攻击的优先级;

所述对友互动模式包括在所述虚拟对局中,所述虚拟对象对同一阵营的友方虚拟对象进行互动的优先级。

10.根据权利要求1至3任一所述的方法,其中,所述目标虚拟对象根据互动模式确定所述虚拟对局中候选互动对象之间的优先级,所述候选互动对象为与所述目标虚拟对象满足互动条件的虚拟对象,所述互动模式包括距离优先级模式、数值优先级模式、百分比优先级模式、等级优先级模式中的至少一种;

其中,所述距离优先级模式包括根据所述目标虚拟对象与所述候选互动对象之间的距离确定所述候选互动对象之间的优先级;

所述数值优先级模式包括根据所述候选互动对象的属性值的数值高低确定所述候选互动对象之间的优先级;

所述百分比优先级模式包括根据所述候选互动对象的属性值的百分比高低确定所述候选互动对象之间的优先级;

所述等级优先级模式包括根据所述候选互动对象之间的等级高低确定所述候选互动对象之间的优先级。

11.一种虚拟对象互动模式的选择装置,所述装置包括:

显示模块,用于显示目标互动控件,所述目标互动控件用于控制目标虚拟对象在虚拟对局中以第一互动模式选择互动对象,并与所述互动对象进行互动;

所述显示模块,还用于响应于针对所述目标互动控件的互动模式显示操作,显示候选模式选项,所述候选模式选项中包括目标模式选项,所述目标模式选项与第二互动模式对应;

切换模块,用于响应于对所述目标模式选项的互动模式选择操作,将所述第一互动模式切换为所述第二互动模式;

所述显示模块,还用于响应于针对所述目标互动控件的互动效果显示操作,显示所述目标虚拟对象与目标互动对象之间的互动效果,所述目标互动对象为根据所述第二互动模式确定的互动对象。

12.一种计算机设备,所述计算机设备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任一所述的虚拟对象互动模

式的选择方法。

13.一种计算机可读存储介质，所述可读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 任一所述的虚拟对象互动模式的选择方法。

14.一种计算机程序产品，所述计算机程序产品包括计算机程序，所述计算机程序存储在计算机可读存储介质中，计算机设备的处理器从所述计算机可读存储介质读取所述计算机程序，所述处理器执行所述计算机程序，使得所述计算机设备执行以实现如权利要求 1 至 10 任一所述的虚拟对象互动模式的选择方法。