

虚拟角色的获取方法和装置、存储介质及电子设备

本申请要求于 2023 年 07 月 28 日提交中国专利局、申请号 202310952100.3、申请名称为“虚拟角色的获取方法和装置、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

本申请涉及计算机领域，具体而言，涉及一种虚拟角色的获取技术。

背景技术

相关游戏领域，将游戏中的虚拟角色作为棋子，通过在战斗区摆放棋子进行对局的游戏方式，统称为自走棋类游戏。

10 在游戏准备阶段玩家通过在虚拟卡牌展示窗口选择虚拟卡牌获取与该虚拟卡牌对应的虚拟角色，将虚拟角色布局在战斗区进行游戏对局。不同的虚拟角色具有不同的属性和技能，各种虚拟角色的组合形成不同的游戏阵容，玩家选择虚拟角色布局是决定胜负的关键。

相关技术中，游戏准备阶段的时间有限，玩家需要在规定的准备时间内快速刷新虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌以寻找需要的虚拟角色，但存在由于刷新过快不小心误触刷过需要的虚拟角色对应的虚拟卡牌的问题，降低游戏体验。

15 针对上述的问题，目前尚未提出有效的解决方案。

发明内容

本申请实施例提供了一种虚拟角色的获取方法和装置、存储介质及电子设备，以至少解决相关技术中获取虚拟角色效率较低的技术问题。

20 根据本申请实施例的一个方面，提供了一种虚拟角色的获取方法，所述方法由电子设备执行，包括：在当前游戏对局的准备阶段，响应于对第一虚拟角色的锁定操作，将所述第一虚拟角色的状态设置为锁定状态，其中，所述第一虚拟角色是游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色；当虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌，其中，每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色，所述多个虚拟卡牌中的每个虚拟卡牌用于在被所述游戏帐号获取的情况下，将对应的虚拟角色确定为所述游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色，若所述多个虚拟卡牌中存在与处于所述锁定状态的所述第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态，所述禁止刷新状态用于在所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，保持所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌不变。

30 根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种虚拟角色的获取装置，所述装置部署在电子设备上，包括：响应模块，用于在当前游戏对局的准备阶段，响应于对第一虚拟角色的锁定操作，将所述第一虚拟角色的状态设置为锁定状态，其中，所述第一虚拟角色是游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色；显示模块，用于当虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌，其中，每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色，所述多个虚拟卡牌中的每个虚拟卡牌用于在被所述游戏帐号获取的情况下，将对应的虚拟角色确定为所述游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色，若所述多个

35

虚拟卡牌中存在与处于所述锁定状态的所述第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态，所述禁止刷新状态用于在所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，保持所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌不变。

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的获取方法。

根据本申请实施例的又一方面，提供一种计算机程序产品，该计算机程序产品包括计算机程序，该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计算机可读存储介质读取该计算机程序，处理器执行该计算机程序，使得该计算机设备执行如以上虚拟角色的获取方法。

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所述计算机程序执行上述的虚拟角色的获取方法。

在本申请实施例中，在游戏对局的准备阶段，游戏帐号锁定第一虚拟角色。若虚拟卡牌展示窗口被刷新所需显示的虚拟卡牌中存在第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌，虚拟卡牌展示窗口被设置为禁止刷新状态，从而使得虚拟卡牌展示窗口被刷新时，保持虚拟卡牌展示窗口中显示的虚拟卡牌不变，这样可以防止游戏帐号误触刷过需要的第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌。达到了游戏帐号可以快速的在虚拟卡牌展示窗口中找到第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌的目的，从而实现了提升获取虚拟角色的效率的技术效果，进而解决了相关技术中获取虚拟角色效率较低的技术问题。

附图说明

此处所说明的附图用来提供对本申请的进一步理解，构成本申请的一部分，本申请的示意性实施例及其说明用于解释本申请，并不构成对本申请的不当限定。在附图中：

图1是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色的获取方法的应用环境的示意图；

图2是根据本申请实施例的虚拟角色的获取方法的流程示意图；

图3是根据本申请实施例的一种可选的游戏画面的示意图；

图4是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图5是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图6是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图7是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图8是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图9是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图10是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图11是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图12是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图13是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图14是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

图15是根据本申请实施例的另一种可选的游戏画面的示意图；

- 图 16 是根据本申请实施例的一种可选的流程示意图；
图 17 是根据本申请实施例的另一种可选的流程示意图；
图 18 是根据本申请实施例的另一种可选的流程示意图；
图 19 是根据本申请实施例的一种可选的虚拟角色的获取装置的结构示意图；
5 图 20 是根据本申请实施例的一种可选的电子设备的计算机系统结构框图；
图 21 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

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。

首先，在对本申请实施例进行描述的过程中出现的部分名词或者术语适用于如下解释：
20 自走棋：是一类电子策略类棋牌游戏的统称，其基本游戏规则是玩家在不同种类的棋子之间挑选组合，然后布置在自己的棋盘上，最后由系统自动与其他玩家进行战斗直至最后尚有棋子存活者胜利，败者将被扣除血量，多次重复这个过程直至多名玩家中只有一名存活为止。

下面结合实施例对本申请进行说明：
25 根据本申请实施例的一个方面，提供了一种虚拟角色的获取方法，可选地，在本实施例中，上述虚拟角色的获取方法可以应用于如图 1 所示的由服务器 101 和终端设备 103 所构成的硬件环境中。如图 1 所示，服务器 101 通过网络与终端 103 进行连接，可用于为终端设备或终端设备上安装的应用程序提供服务，应用程序可以是视频应用程序、即时通信应用程序、浏览器应用程序、教育应用程序、游戏应用程序等。可在服务器上或独立于服务器设置数据库 105，用于为服务器 101 提供数据存储服务，例如，游戏数据存储服务器，上述网络可以包括但不限于：有线网络，无线网络，其中，该有线网络包括：局域网、城域网和广域网，该无线网络包括：蓝牙、WIFI 及其他实现无线通信的网络，终端设备 103 可以是配置有游戏应用的终端，可以包括但不限于以下至少之一：手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、笔记本电脑、平板电脑、掌上电脑、MID（Mobile Internet Devices，移动互
30 联网设备）、PAD、台式电脑、智能电视等计算机设备，上述服务器可以是单一服务器，也可以是由多个服务器组成的服务器集群，或者是云服务器，可以包括但不限于路由或者网关，使用上述多画面的显示方法的游戏应用 107 通过终端设备 103 进行显示，可通过终

端上配置的用于多画面的显示的游戏应用 107 的入口,以在游戏应用 107 上进行一局游戏,第二帐号可以通过游戏应用 109 的入口与第一帐号进行联机游戏。

结合图 1 所示,上述虚拟角色的控制方法可以在终端设备 103 通过如下步骤实现:

5 S1,在当前游戏对局的准备阶段,响应于对第一虚拟角色的锁定操作,将第一虚拟角色的状态设置为锁定状态,其中,第一虚拟角色是游戏帐号在当前游戏对局中布局的虚拟角色;

10 S2,当虚拟卡牌展示窗口被刷新时,在虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌,其中,每个虚拟卡牌对应一个虚拟角色,多个虚拟卡牌中的每个虚拟卡牌用于在被游戏帐号获取的情况下,将对应的虚拟角色确定为游戏帐号在当前游戏对局中布局的虚拟角色,若多个虚拟卡牌中存在与处于锁定状态的第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌,虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态,禁止刷新状态用于在虚拟卡牌展示窗口被刷新时,保持虚拟卡牌展示窗口中显示的多个虚拟卡牌不变。

可选地,在本实施例中,上述虚拟角色的控制方法还可以通过服务器实现,例如,图 1 所示的服务器 101 中实现;或由用户终端和服务器共同实现。

15 上述仅是一种示例,本实施例不做具体的限定。

可选地,作为一种可选的实施方式,如图 2 所示,上述虚拟角色的获取方法包括:

S202,在当前游戏对局的准备阶段,响应于对第一虚拟角色的锁定操作,将所述第一虚拟角色的状态设置为锁定状态,其中,所述第一虚拟角色是游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色;

20 S204,当虚拟卡牌展示窗口被刷新时,在所述虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌,其中,每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色,所述多个虚拟卡牌中的每个虚拟卡牌用于在被所述游戏帐号获取的情况下,将对应的虚拟角色确定为所述游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色,若所述多个虚拟卡牌中存在与处于所述锁定状态的所述第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌,所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态,所述禁止刷新状态用于在所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时,保持所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌不变。

下面对当前对局游戏的玩法进行说明:

30 玩家使用游戏帐号登录游戏客户端,在游戏帐号登录的游戏客户端上显示游戏画面。游戏画面中包括备战区和战斗区。备战区用于放置游戏帐号已获取的虚拟角色,游戏帐号可以将备战区的虚拟角色布局在战斗区,位于战斗区的虚拟角色会自动寻找其他帐号(对手)的虚拟角色进行战斗。

35 第一虚拟角色是游戏帐号已获取的虚拟角色,可以是位于战斗区的虚拟角色,也可以是位于备战区的虚拟角色。锁定操作可以是锁定布局在战斗区的第一虚拟角色的操作,从而使得布局在战斗区的第一虚拟角色不因误触刷而错过。锁定操作例如可以是触发锁定按钮。以图 3 所示的游戏画面为例,第一虚拟角色为虚拟角色 A,对虚拟角色 A 执行触发操作。在游戏画面上显示虚拟角色 A 的详情信息面板,详情信息面板中显示了虚拟角色 A 的属性信息和技能信息。在虚拟角色 A 的详情信息面板上还显示了锁定按钮,此时锁定按钮

为开锁状态，虚拟角色 A 处于未锁定状态。其中，触发操作可以是触发显示虚拟角色的详情信息面板的操作，例如可以是点击选中第一虚拟角色、在第一虚拟角色执行滑动操作等。

若对虚拟角色 A 执行锁定操作，则可以响应游戏帐号对虚拟角色 A 执行锁定操作（例如，点击锁定按钮），锁定虚拟角色 A，在虚拟角色 A 为锁定状态的情况下锁定按钮显示为锁定状态，如图 4 所示的锁定按钮为锁定状态。

获取游戏帐号对图 4 中所示的虚拟资源按钮执行触发操作，显示如图 5 所示的虚拟卡牌展示窗口。虚拟卡牌展示窗口可以被刷新，在游戏对局的每个回合开始时，游戏会自动刷新虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌。游戏帐号也可以通过花费预设数量的虚拟资源刷新虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌。例如，获取游戏帐号对图 5 所示的刷新按钮执行的触发操作，对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟角色进行刷新，响应游戏帐号对刷新按钮执行的触发操作，对游戏帐号扣除预设数量的虚拟资源，预设数量的虚拟资源可以根据实际情况设置，例如，图 5 中所示的刷新操作需要扣除游戏帐号两个虚拟资源（例如，两个金币）。

在图 5 的游戏画面中显示虚拟卡牌展示窗口中显示了多个虚拟卡牌：虚拟卡牌 A、虚拟卡牌 B、虚拟卡牌 C。每个卡牌对应一个虚拟角色。获取游戏帐号对虚拟卡牌的获取操作，获取该虚拟卡牌对应的虚拟角色。例如，响应于游戏帐号对虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌的获取操作（例如，点击选中虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌），游戏帐号获取虚拟角色 A，可以将获取的虚拟角色 A 显示在备战区。

以第一虚拟角色为虚拟角色 A 为例，在图 5 所示的虚拟卡牌展示窗口中存在虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌，则虚拟卡牌展示窗口被设置为禁止刷新状态。

在虚拟卡牌展示窗口处于禁止刷新的状态下，响应于游戏帐号的刷新操作，显示目标提示信息，目标提示信息用于提示虚拟卡牌展示窗口处于禁止刷新的状态，虚拟卡牌展示窗口中显示的多个虚拟卡牌不变。例如，在虚拟卡牌展示窗口处于禁止刷新的状态下，获取游戏帐号对图 6 中所示的刷新按钮执行的触发操作（例如，点击刷新按钮），显示如图 6 所示的目标提示信息“刷新已锁定，请解除锁定后继续刷新”，虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌保持不变。刷新按钮处于锁定状态，无法通过对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌进行刷新。

对于解除锁定的方式，包括但不限于以下几种方式：

方式一：在虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌时，若虚拟卡牌展示窗口中显示的多个虚拟卡牌中存在第一虚拟卡牌，在虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，并在第一虚拟卡牌上显示锁定标识。之后，若对锁定标识执行触发操作，则可以响应于对第一虚拟卡牌上显示的锁定标识的触发操作，解除第一虚拟角色的锁定状态。

举例来说，以第一虚拟角色为虚拟角色 A 为例，如图 7 所示的虚拟卡牌展示窗口中存在虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌，在虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌上显示有锁定标识，获取游戏帐号对虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌上显示的锁定标识执行的触发操作，响应该触发操作解除虚拟角色 A 的锁定状态。

方式二：响应于对第一虚拟卡牌的获取操作，解除第一虚拟角色的锁定状态；

获取游戏帐号对虚拟卡牌的获取操作（例如点击虚拟卡牌），游戏帐号获取该虚拟卡牌对应的虚拟角色。如图 8 所示游戏帐号点击虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌，对虚拟角色 A 执行获取操作。响应于游戏帐号对虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌的获取操作，在备战区显示虚拟角色 A，解除虚拟角色 A 的锁定状态。在本实施例中，若虚拟展示窗口中存在多个虚拟卡牌 A，游戏帐号对任一虚拟卡牌 A 的获取操作，均可以解除虚拟角色 A 的锁定状态。

方式三：在虚拟卡牌展示窗口中存在 N 个第一虚拟卡牌的情况下，响应于对第 N 个第一虚拟卡牌的获取操作，解除第一虚拟角色的锁定状态，其中，N 为大于 1 的整数，第 N 个第一虚拟卡牌是 N 个第一虚拟卡牌中最后一个被获取的虚拟卡牌。

方式三与上述方式二类似，不同的是在虚拟卡牌展示窗口中存在多个虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌的情况下，游戏帐号需要获取所有虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌才会解除虚拟角色 A 的锁定状态。以图 9 所示的 N=2 为例，虚拟卡牌展示窗口中存在两个虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌，游戏帐号需要获取所有虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌才能解除虚拟角色 A 的锁定状态。在最后一个虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌被游戏帐号获取时，解除虚拟角色 A 的锁定状态。

在游戏中，可以将虚拟角色划分成不同的等级，等级越高的虚拟角色的战斗能力越强，对于同一种虚拟角色，预定数量（可以根据实际情况设置）个同等级的虚拟角色可以合并成更高等级的虚拟角色。举例来说，可以将虚拟角色分为 1、2、3 三个星级，三个 1 星级的虚拟角色可以合成一个 2 星级的虚拟角色，三个 2 星级的虚拟角色可以合成一个三星级的虚拟角色。

在本申请中还提供一种对虚拟角色等级的锁定方式，在当前游戏对局的准备阶段，响应于对第一虚拟角色的特定等级的锁定操作，若第一虚拟角色未被合并成特定等级的虚拟角色，将第一虚拟角色的状态设置为锁定状态；当虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌；若虚拟卡牌展示窗口中显示的多个虚拟卡牌中存在第一虚拟卡牌，虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态。

在这种情况下，若需要在备战区部署第一虚拟角色，则可以对第一虚拟卡牌执行获取操作，从而响应于对第一虚拟卡牌的获取操作，在当前游戏对局的备战区显示第一虚拟角色，其中，在当前游戏对局的战斗阶段备战区的第一虚拟角色允许被游戏帐号布局在战斗区进行战斗。

若当前游戏对局中游戏帐号布局的第一虚拟角色的数量达到第一预设数量，将第一预设数量的第一虚拟角色合并成特定等级的虚拟角色，其中，虚拟角色的战斗力大于第一虚拟角色的战斗力，游戏帐号布局的第一虚拟角色包括在备战区布局的第一虚拟角色和在战斗区布局的第一虚拟角色；解除第一虚拟角色的锁定状态。

以上述实施例中第一虚拟角色为虚拟角色 A 为例，响应于游戏帐号对图 10 中所示的锁定按钮执行的长按操作，唤醒出锁定选择面板。在锁定选择面板中显示了不同等级的触发锁定按钮，例如图 10 中所示的 2 星的锁定按钮、3 星的锁定按钮，游戏帐号可以根据实际情况选择 2 星或 3 星作为特定等级进行锁定。不同等级的锁定互斥，不可同时选择，即图 10 所示的 2 星和 3 星玩家只能选择一个进行锁定。

以2星作为特定等级进行锁定为例，虚拟角色A的等级为1星，3个一星的虚拟角色A可以合并成一个2星的虚拟角色。

获取游戏帐号对2星的锁定按钮执行的锁定操作（例如，点击2星的锁定按钮），响应该锁定操作对虚拟角色A的2星进行锁定，将第一虚拟角色设置为锁定状态。

5 在虚拟卡牌展示窗口的被刷新时在虚拟卡牌展示窗口显示了多个虚拟角色对应的虚拟卡牌，如图11所示的虚拟卡牌展示窗口显示了虚拟角色A、B、C对应的虚拟卡牌。

获取游戏帐号通过点击虚拟卡牌获取该虚拟卡牌对应的虚拟角色。以图11为例，游戏帐号对虚拟卡牌A执行的获取操作，在游戏帐号的备战区显示游戏帐号已获取的虚拟角色A。

10 如图11所示，游戏帐号的战斗区存在1个虚拟角色A，备战区存在2个虚拟角色A，游戏帐号具有3个1星的虚拟角色A，达到第一预设数量3。3个1星的虚拟角色A合并成2星的虚拟角色，解除虚拟角色A的锁定操作。

在上述实施例中，通过对虚拟角色A的等级进行锁定，直到虚拟角色A的等级达到2星等级时解除虚拟角色A的锁定状态。这样可以达到玩家可以快速对虚拟角色进行升级的效果。

15 在游戏中，每个虚拟角色都带有自己独特的羁绊类型，几个具有相同羁绊的虚拟角色被布局到战斗区，可以激活对应的羁绊类型，提高战斗能力。在本申请中还提供了对羁绊类型进行锁定的方式。羁绊是一种增强游戏体验、丰富角色关系和情感深度的机制。它通过创建角色之间的紧密联系，为玩家提供了更加深入和有趣的游戏体验。在游戏设计中，

20 羁绊可以是指虚拟角色之间因某种关系或经历而形成的紧密联系，这种联系可以基于背景故事、共同目标、冒险经历等多种因素，并可能对游戏玩法和角色发展产生重要影响。这种联系可以视为角色之间的“关系网”，为玩家提供了深度的游戏体验。例如两个虚拟角色的羁绊基于情侣关系，当这两个虚拟角色靠近时，会出现情侣羁绊辉映，为彼此增加护盾。

作为一个可选的实施方式，在当前游戏对局的准备阶段，响应于对第一虚拟角色的特定羁绊的锁定操作，将特定羁绊的状态设置为锁定状态，其中，当前游戏对局内游戏帐号布局的特定羁绊的数量达到第二预设数量的情况下，特定羁绊对应的第一战斗属性被激发；当虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌，其中，每个虚拟卡牌对应一个虚拟角色，每个虚拟角色对应一个或多个羁绊；若多个虚拟卡牌中存在具有特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌，虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态。

30 如图10所示的锁定选择面板中还显示了羁绊的锁定按钮，获取游戏帐号对羁绊的锁定按钮执行的触发操作（例如，点击羁绊的锁定按钮），响应对羁绊的锁定按钮的触发操作，锁定虚拟角色A的特定羁绊。

在虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在虚拟卡牌展示窗口显示多个虚拟卡牌，如图13所示的虚拟卡牌展示窗口显示了虚拟角色A、B、C对应的虚拟卡牌，其中，虚拟角色A和虚拟角色B具有相同的特定羁绊，在虚拟角色A对应的虚拟卡牌和虚拟角色B对应的虚拟卡牌上显示有锁定标识，该锁定标识用于标识对虚拟角色A和虚拟角色B共有的特定羁绊进行了锁定。

35

可以通过如下几个方式对特定羁绊的锁定状态进行解除：

方式一：在虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌时，若多个虚拟卡牌中 M 个虚拟卡牌对应的 M 个虚拟角色具有特定羁绊，在虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌，并在 M 个虚拟卡牌上显示锁定标识，其中，M 为大于或等于 1 的整数。若需要解除对 M 个虚拟卡牌的锁定，则对 M 个虚拟卡牌上的锁定标识执行触发操作，进而响应于对 M 个虚拟卡牌中任一虚拟卡牌上显示的锁定标识的触发操作，解除特定羁绊的锁定状态。

举例来说，如图 13 中所示的虚拟卡牌 A 和虚拟卡牌 B 上显示了锁定标识，获取游戏帐号对任一虚拟卡牌上的锁定标识的触发操作，解除特定羁绊的锁定状态。

方式二：若虚拟卡牌展示窗口中存在具有特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌，响应于对虚拟卡牌展示窗口中具有特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌的获取操作，解除特定羁绊的锁定状态；

举例来说，获取游戏帐号对虚拟卡牌的获取操作（例如，点击虚拟卡牌），响应该获取操作，游戏帐号获取该虚拟卡牌对应的虚拟角色。在图 13 所示的游戏画面中，游戏帐号获取到任一具有特定羁绊的虚拟角色解除特定羁绊的锁定状态。例如，响应游戏帐号对虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌的获取操作，使游戏帐号获取虚拟角色 A，解除特定羁绊的锁定状态。或者，响应游戏帐号对虚拟角色 B 对应的虚拟卡牌的获取操作，使游戏帐号获取虚拟角色 B，解除特定羁绊的锁定状态。

方式三：若虚拟卡牌展示窗口中 K 个虚拟卡牌对应的 K 个虚拟角色具有特定羁绊，响应于对 K 个虚拟卡牌中第 K 个虚拟卡牌的获取操作，解除特定羁绊的锁定状态，其中，第 K 个虚拟卡牌是 K 个虚拟卡牌中最后一个被获取的虚拟卡牌。

举例来说，游戏帐号通过点击虚拟卡牌来获取相应的虚拟角色，游戏帐号获取到所有特定羁绊的虚拟角色的情况下解除特定羁绊的锁定状态。在图 13 所示的游戏画面中，游戏帐号获取所有虚拟角色 A 对应的虚拟卡牌和虚拟角色 B 对应的虚拟卡牌时，解除特定羁绊的锁定状态。

作为一个可选的实施方式，响应于对多个虚拟卡牌中具有特定羁绊的第二虚拟角色对应的第二虚拟卡牌的获取操作，在当前游戏对局的备战区显示第二虚拟角色，其中，在当前游戏对局的战斗阶段备战区的第二虚拟角色允许被游戏帐号布局在战斗区进行战斗。

以图 14 所示的游戏画面为例，获取游戏帐号对虚拟卡牌 A 和虚拟卡牌 B 的获取操作，在备战区显示虚拟角色 A 和虚拟角色 B。响应游戏帐号对备战区的虚拟角色 A 和虚拟角色 B 的拖动操作，如图 15 所示将备战区的虚拟角色 A 和虚拟角色 B 的拖动到战斗区进行战斗。

若当前游戏对局中游戏帐号在战斗区布局的 S 个虚拟角色具有特定羁绊，且特定羁绊的数量达到第二预设数量，S 个虚拟角色的第一战斗属性被激发，其中，S 是大于或等于 1 的整数。

上述第二预设数量可以根据实际情况设置，不同类型的羁绊的第二预设数量可以不同。上述第二预设数量是 3 为例，响应游戏帐号对备战区内的虚拟角色 A 的拖动操作，在战斗区显示虚拟角色 A。由于虚拟角色 A 和虚拟角色 B 具有特定羁绊，且战斗区特定羁绊的数

量达到第二预设数量阈值，则位于战斗区的虚拟角色 A 和虚拟角色 B 的第一战斗属性被激发，第一战斗属性包括但不限于可以是增加虚拟角色的生命值或者，增加虚拟角色的战斗力等。

图 16 为对第一虚拟角色进行锁定的流程图，包括以下步骤：

- 5 S1601, 获取游戏帐号对第一虚拟角色的锁定操作，将第一虚拟角色设置为锁定状态；
 S1602, 对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌进行刷新，在虚拟卡牌展示窗口显示多个虚拟卡牌，每个虚拟卡牌对应一个虚拟角色；
 S1603, 在对虚拟卡牌展示窗口进行刷新时，判断虚拟卡牌展示窗口中是否存在第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌，若存在执行 S1604，若不存在执行 S1607；
10 S1604, 将虚拟卡牌展示窗口设置为禁止刷新状态，在禁止刷新状态，虚拟卡牌展示窗口中显示的多个虚拟卡牌保持不变；
 S1605, 解除第一虚拟角色的锁定状态，可以通过以下方式中的一种：对虚拟卡牌展示窗口中第一虚拟卡牌上的锁定标识执行触发操作，例如点击锁定标识；或者，第一虚拟卡牌执行获取操作，例如点击选中第一虚拟卡牌；或者，在虚拟卡牌中存在 N 个第一虚拟
15 卡牌的情况下，对 N 个虚拟卡牌执行获取操作；
 S1606, 解除对第一虚拟角色的锁定状态，并解除虚拟卡牌展示窗口的禁止刷新状态；
 S1607, 获取游戏帐号对虚拟卡牌展示窗口的刷新操作；
 S1608, 对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌进行刷新。

图 17 为对第一虚拟角色的特定等级进行锁定的流程图，包括以下步骤：

- 20 S1701, 获取游戏帐号对第一虚拟角色的特定等级进行的锁定操作，将第一虚拟角色设置为锁定状态；
 S1702, 对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌进行刷新，在虚拟卡牌展示窗口显示多个虚拟卡牌，每个虚拟卡牌对应一个虚拟角色；
 S1703, 在对虚拟卡牌展示窗口进行刷新时，判断虚拟卡牌展示窗口中是否存在第一
25 虚拟角色对应的第一虚拟卡牌，若存在执行 S1704，若不存在执行 S1710；
 S1704, 将虚拟卡牌展示窗口设置为禁止刷新状态，在禁止刷新状态，虚拟卡牌展示窗口中显示的多个虚拟卡牌保持不变；
 S1705, 游戏帐号对第一虚拟卡牌执行获取操作；
 S1706, 响应对第一虚拟卡牌的获取操作，在备战区显示第一虚拟角色；
30 S1707, 判断游戏帐号的战斗区和备战区中第一虚拟角色的数量是否达到第一预设数量，若是执行 S1708，若否执行 S1704；
 S1708, 将第一预设数量个第一虚拟角色合并成特定等级的虚拟角色；
 S1709, 解除对第一虚拟角色的特定等级的锁定操作，并解除虚拟展示窗口的禁止刷新状态；
35 S1710, 获取游戏帐号对虚拟卡牌展示窗口的刷新操作；
 S1711, 对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌进行刷新。

图 18 为对第一虚拟角色的特定羁绊进行锁定的流程图，包括以下步骤：

S1801, 获取游戏帐号对第一虚拟角色的特定羁绊执行的锁定操作, 将特定羁绊设置为锁定状态;

S1802, 对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌进行刷新, 在虚拟卡牌展示窗口显示多个虚拟卡牌, 每个虚拟卡牌对应一个虚拟角色;

5 S1803, 在对虚拟卡牌展示窗口进行刷新时, 判断虚拟卡牌展示窗口中是否存在具有特定羁绊的虚拟卡牌, 若存在执行 S1804, 若不存在执行 S1807;

S1804, 将虚拟卡牌展示窗口设置为禁止刷新状态, 在禁止刷新状态, 虚拟卡牌展示窗口中显示的多个虚拟卡牌保持不变;

10 S1805, 解除特定羁绊的锁定状态, 可以通过以下方式中的一种: 对虚拟卡牌展示窗口中具有特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌上的锁定标识执行触发操作, 例如点击锁定标识; 或者, 对具有特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌执行获取操作, 例如点击选中具有特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌; 或者, 在虚拟卡牌中存在 M 个具有特定羁绊的虚拟角色对应虚拟卡牌的情况下, 对 M 个虚拟角色对应的 M 个虚拟卡牌执行获取操作;

S1806, 解除对特定羁绊的锁定状态, 并解除虚拟卡牌展示窗口的禁止刷新状态;

15 S1807, 获取游戏帐号对虚拟卡牌展示窗口的刷新操作;

S1808, 对虚拟卡牌展示窗口中的虚拟卡牌进行刷新。

本申请通过游戏帐号设置的锁定条件 (例如: 对第一虚拟角色的锁定、对第一虚拟角色的特定等级的锁定、对具有特定羁绊的第一虚拟角色的锁定), 判断虚拟卡牌展示窗口中是否存在满足锁定条件的虚拟卡牌, 如果存在, 则将虚拟卡牌展示窗口设置为禁止刷新状态, 以此解决玩家因为刷新卡牌过快导致过牌的问题。解决玩家在有限时间内快速刷牌可能导致的过牌问题, 并提供一种更加精准化的锁牌方式, 可方便玩家针对想要获得的对

20 应条件的虚拟角色进行锁定, 提升玩家游戏体验, 减少误触过牌带来的负面体验。

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

25 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, 还提供了一种用于实施上述虚拟角色的获取方法的虚拟角色的获取装置。如图 19 所示, 该装置包括:

30 响应模块 1902, 用于在当前游戏对局的准备阶段, 响应于对第一虚拟角色的锁定操作, 将所述第一虚拟角色的状态设置为锁定状态, 其中, 所述第一虚拟角色是游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色;

显示模块 1904, 用于当虚拟卡牌展示窗口被刷新时, 在所述虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌, 其中, 每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色, 所述多个虚拟卡牌中的每个

35 虚拟卡牌用于在被所述游戏帐号获取的情况下, 将对应的虚拟角色确定为所述游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色, 若所述多个虚拟卡牌中存在与处于所述锁定状态的所述第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌, 所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状

态，所述禁止刷新状态用于在所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，保持所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌不变。

在一种可能的实现方式中，所述上述装置还包括设置模块 1906，参见图 19 中虚线框所示。设置模块 1906 用于将所述虚拟卡牌展示窗口设置为处于禁止刷新状态。

5 在一个示例性实施例中，显示模块 1904，用于若所述多个虚拟卡牌中存在所述第一虚拟卡牌，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，并在所述第一虚拟卡牌上显示锁定标识；

上述装置还用于响应于对所述第一虚拟卡牌上显示的所述锁定标识的触发操作，解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态。

10 在一个示例性实施例中，上述装置还用于响应于对所述第一虚拟卡牌的获取操作，解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态；或者，在所述虚拟卡牌展示窗口中存在 N 个所述第一虚拟卡牌的情况下，响应于对第 N 个所述第一虚拟卡牌的获取操作，解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态，其中，N 为大于 1 的整数，第 N 个所述第一虚拟卡牌是 N 个所述第一虚拟卡牌中最后一个被获取的虚拟卡牌。

15 在一个示例性实施例中，上述装置还用于在所述当前游戏对局的准备阶段，响应于对所述第一虚拟角色的特定等级的锁定操作，若所述第一虚拟角色未被合并成所述特定等级的虚拟角色，将所述第一虚拟角色的状态设置为所述锁定状态；当所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，若所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌中存在所述第一虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于所述禁止刷新状态。

20 在一个示例性实施例中，上述装置还用于响应于对所述第一虚拟卡牌的获取操作，在所述当前游戏对局的备战区显示所述第一虚拟角色，其中，在所述当前游戏对局的战斗阶段所述备战区的所述第一虚拟角色允许被所述游戏帐号布局在战斗区进行战斗。

25 在一个示例性实施例中，上述装置还用于若所述当前游戏对局中所述游戏帐号布局的所述第一虚拟角色的数量达到第一预设数量，将所述第一预设数量的所述第一虚拟角色合并成所述特定等级的虚拟角色，其中，所述特定等级的虚拟角色的战斗力大于所述第一虚拟角色的战斗力，所述游戏帐号布局的所述第一虚拟角色包括在所述备战区布局的所述第一虚拟角色和所述在所述战斗区布局的所述第一虚拟角色；解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态。

30 在一个示例性实施例中，上述装置还用于在当前游戏对局的准备阶段，响应于对所述第一虚拟角色的特定羁绊的锁定操作，将所述特定羁绊的状态设置为锁定状态，其中，所述当前游戏对局内所述游戏帐号布局的所述特定羁绊的数量达到第二预设数量的情况下，所述特定羁绊对应的第一战斗属性被激发；当所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，其中，每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色，
35 每个虚拟角色对应一个或多个羁绊，若所述多个虚拟卡牌中存在具有所述特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于所述禁止刷新状态。

在一个示例性实施例中，显示模块 1904，用于若所述多个虚拟卡牌中 M 个虚拟卡牌对应的 M 个虚拟角色具有所述特定羁绊，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，并在所述 M 个虚拟卡牌上显示锁定标识，其中，M 为大于或等于 1 的整数；

上述装置还用于响应于对所述 M 个虚拟卡牌中任一虚拟卡牌上显示的所述锁定标识的触发操作，解除所述特定羁绊的所述锁定状态。

在一个示例性实施例中，上述装置还用于若所述虚拟卡牌展示窗口中存在具有所述特定羁绊的虚拟角色对应的第三虚拟卡牌，响应于对所述第三虚拟卡牌的获取操作，解除所述特定羁绊的所述锁定状态；或者，若所述虚拟卡牌展示窗口中 K 个虚拟卡牌对应的 K 个虚拟角色具有所述特定羁绊，响应于对所述 K 个虚拟卡牌中第 K 个虚拟卡牌的获取操作，解除所述特定羁绊的所述锁定状态，其中，所述第 K 个虚拟卡牌是所述 K 个虚拟卡牌中最后一个被获取的虚拟卡牌。

在一个示例性实施例中，上述装置还用于响应于对所述多个虚拟卡牌中第二虚拟卡牌的获取操作，在所述当前游戏对局的备战区显示第二虚拟角色，所述第二虚拟卡牌为具有所述目标羁绊的所述第二虚拟角色对应的虚拟卡牌，其中，在所述当前游戏对局的所述战斗阶段所述备战区的所述第二虚拟角色允许被所述游戏帐号布局在战斗区进行战斗。

在一个示例性实施例中，上述装置还用于若所述当前游戏对局中所述游戏帐号在所述战斗区布局的 S 个虚拟角色具有所述特定羁绊，且所述特定羁绊的数量达到所述第二预设数量，所述 S 个虚拟角色的所述第一战斗属性被激发，其中，S 是大于或等于 1 的整数。

根据本申请的一个方面，提供了一种计算机程序产品，该计算机程序产品包括计算机程序，该计算机程序包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中，该计算机程序可以通过通信部分 2009 从网络上被下载和安装，和/或从可拆卸介质 2011 被安装。在该计算机程序被中央处理器 2001 执行时，执行本申请实施例提供的各种功能。

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。

图 20 示意性地示出了用于实现本申请实施例的电子设备的计算机系统结构框图。

需要说明的是，图 20 示出的电子设备的计算机系统 2000 仅是一个示例，不应对本申请实施例的功能和使用范围带来任何限制。

如图 20 所示，计算机系统 2000 包括中央处理器 2001 (Central Processing Unit, CPU)，其可以根据存储在只读存储器 2002 (Read-Only Memory, ROM) 中的程序或者从存储部分 2008 加载到随机访问存储器 2003 (Random Access Memory, RAM) 中的程序而执行各种适当的动作和处理。在随机访问存储器 2003 中，还存储有系统操作所需的各种程序和数据。中央处理器 2001、在只读存储器 2002 以及随机访问存储器 2003 通过总线 2004 彼此相连。输入/输出接口 2005 (Input /Output 接口，即 I/O 接口) 也连接至总线 2004。

以下部件连接至输入/输出接口 2005：包括键盘、鼠标等的输入部分 2006；包括诸如阴极射线管 (Cathode Ray Tube, CRT)、液晶显示器 (Liquid Crystal Display, LCD) 等以及扬声器等的输出部分 2007；包括硬盘等的存储部分 2008；以及包括诸如局域网卡、调制解调器等的网络接口卡的通信部分 2009。通信部分 2009 经由诸如因特网的网络执行通信处理。驱动器 2010 也根据需要连接至输入/输出接口 2005。可拆卸介质 2011，诸如磁盘、

光盘、磁光盘、半导体存储器等等，根据需要安装在驱动器 2010 上，以便于从其上读出的计算机程序根据需要被安装入存储部分 2008。

特别地，根据本申请的实施例，各个方法流程图中所描述的过程可以被实现为计算机软件程序。例如，本申请的实施例包括一种计算机程序产品，其包括承载在计算机可读介质上的计算机程序，该计算机程序包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中，该计算机程序可以通过通信部分 2009 从网络上被下载和安装，和/或从可拆卸介质 2011 被安装。在该计算机程序被中央处理器 2001 执行时，执行本申请的系统中限定的各种功能。

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的获取方法的电子设备，该电子设备可以是图 1 所示的终端设备或服务器。本实施例以该电子设备为终端设备为例来说明。如图 21 所示，该电子设备包括存储器 2102 和处理器 2104，该存储器 2102 中存储有计算机程序，该处理器 2104 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，本领域普通技术人员可以理解，图 21 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 等终端设备。图 21 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 21 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 21 所示不同的配置。

其中，存储器 2102 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的获取方法和装置对应的程序指令/模块，处理器 2104 通过运行存储在存储器 2102 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的获取方法。存储器 2102 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 2102 可进一步包括相对于处理器 2104 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 2102 具体可以但不限于用于存储游戏帐号、虚拟角色、虚拟卡牌等信息。作为一种示例，如图 21 所示，上述存储器 2102 中可以但不限于包括上述虚拟角色的获取装置中的响应模块 1902、显示模块 1904 及设置模块 1906。此外，还可以包括但不限于上述虚拟角色的获取装置中的其他模块单元，本示例中不再赘述。

可选地，上述的传输装置 2106 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 2106 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。在一个实例中，传输装置 2106 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。

此外,上述电子设备还包括:显示器 2108,用于显示上述当前游戏对局中的游戏画面;和连接总线 2110,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,上述终端设备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。

根据本申请的一个方面,提供了一种计算机可读存储介质,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程序,处理器执行该计算机程序,使得该计算机设备执行上述各种可选实现方式中提供的虚拟角色的获取方法。

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终端设备相关的硬件来完成,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。

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,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所述方法的全部或部分步骤。

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。

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,例如所述单元的划分,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。

所述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。

—15—

以上所述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

- 1.一种虚拟角色的获取方法，所述方法由电子设备执行，包括：
- 在当前游戏对局的准备阶段，响应于对第一虚拟角色的锁定操作，将所述第一虚拟角色的状态设置为锁定状态，其中，所述第一虚拟角色是游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色；
- 5 当虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌，其中，每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色，所述多个虚拟卡牌中的每个虚拟卡牌用于在被所述游戏帐号获取的情况下，将对应的虚拟角色确定为所述游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色，若所述多个虚拟卡牌中存在与处于所述锁定状态的所述第一虚拟角色对应的
- 10 的第一虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态，所述禁止刷新状态用于在所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，保持所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌不变。
2. 根据权利要求 1 所述的方法，所述在所述虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌，包括：
- 15 若所述多个虚拟卡牌中存在所述第一虚拟卡牌，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，并在所述第一虚拟卡牌上显示锁定标识；
- 所述方法还包括：
- 响应于对所述第一虚拟卡牌上显示的所述锁定标识的触发操作，解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态。
- 20 3. 根据权利要求 1 或 2 所述的方法，所述方法还包括：
- 响应于对所述第一虚拟卡牌的获取操作，解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态；或者，
- 在所述虚拟卡牌展示窗口中存在 N 个所述第一虚拟卡牌的情况下，响应于对第 N 个所述第一虚拟卡牌的获取操作，解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态，其中，N 为大于 1
- 25 的整数，第 N 个所述第一虚拟卡牌是 N 个所述第一虚拟卡牌中最后一个被获取的虚拟卡牌。
4. 根据权利要求 1-3 任一项所述的方法，所述方法还包括：
- 在所述当前游戏对局的准备阶段，响应于对所述第一虚拟角色的特定等级的锁定操作，若所述第一虚拟角色未被合并成所述特定等级的虚拟角色，将所述第一虚拟角色的状态设置为所述锁定状态；
- 30 当所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，若所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌中存在所述第一虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于所述禁止刷新状态。
5. 根据权利要求 4 所述的方法，所述方法还包括：
- 响应于对所述第一虚拟卡牌的获取操作，在所述当前游戏对局的备战区显示所述第一
- 35 虚拟角色，其中，在所述当前游戏对局的战斗阶段所述备战区的所述第一虚拟角色允许被所述游戏帐号布局在战斗区进行战斗。
6. 根据权利要求 5 所述的方法，所述方法还包括：

若所述当前游戏对局中所述游戏帐号布局的所述第一虚拟角色的数量达到第一预设数量，将所述第一预设数量的所述第一虚拟角色合并成所述特定等级的虚拟角色，其中，所述特定等级的虚拟角色的战斗力大于所述第一虚拟角色的战斗力，所述游戏帐号布局的所述第一虚拟角色包括在所述备战区布局的所述第一虚拟角色和所述在所述战斗区布局的所述第一虚拟角色；

解除所述第一虚拟角色的所述锁定状态。

7. 根据权利要求 1-6 任一项所述的方法，所述方法还包括：

在当前游戏对局的准备阶段，响应于对所述第一虚拟角色的特定羁绊的锁定操作，将所述特定羁绊的状态设置为锁定状态，其中，所述当前游戏对局内所述游戏帐号布局的所述特定羁绊的数量达到第二预设数量的情况下，所述特定羁绊对应的第一战斗属性被激发；

当所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，其中，每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色，每个虚拟角色对应一个或多个羁绊，若所述多个虚拟卡牌中存在具有所述特定羁绊的虚拟角色对应的虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于所述禁止刷新状态。

8. 根据权利要求 7 所述的方法，所述在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，包括：

若所述多个虚拟卡牌中 M 个虚拟卡牌对应的 M 个虚拟角色具有所述特定羁绊，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示所述多个虚拟卡牌，并在所述 M 个虚拟卡牌上显示锁定标识，其中，M 为大于或等于 1 的整数；

所述方法还包括：

响应于对所述 M 个虚拟卡牌中任一虚拟卡牌上显示的所述锁定标识的触发操作，解除所述特定羁绊的所述锁定状态。

9. 根据权利要求 7 或 8 所述的方法，所述方法还包括：

若所述虚拟卡牌展示窗口中存在具有所述特定羁绊的虚拟角色对应的第三虚拟卡牌，

响应于对所述第三虚拟卡牌的获取操作，解除所述特定羁绊的所述锁定状态；或者，

若所述虚拟卡牌展示窗口中 K 个虚拟卡牌对应的 K 个虚拟角色具有所述特定羁绊，响应于对所述 K 个虚拟卡牌中第 K 个虚拟卡牌的获取操作，解除所述特定羁绊的所述锁定状态，其中，所述第 K 个虚拟卡牌是所述 K 个虚拟卡牌中最后一个被获取的虚拟卡牌。

10. 根据权利要求 7 至 9 中任一项所述的方法，所述方法还包括：

响应于对所述多个虚拟卡牌中第二虚拟卡牌的获取操作，在所述当前游戏对局的备战区显示第二虚拟角色，所述第二虚拟卡牌为具有所述目标羁绊的所述第二虚拟角色对应的虚拟卡牌，其中，在所述当前游戏对局的所述战斗阶段所述备战区的所述第二虚拟角色允许被所述游戏帐号布局在战斗区进行战斗。

11. 根据权利要求 10 所述的方法，所述方法还包括：

若所述当前游戏对局中所述游戏帐号在所述战斗区布局的 S 个虚拟角色具有所述特定羁绊，且所述特定羁绊的数量达到所述第二预设数量，所述 S 个虚拟角色的所述第一战斗属性被激发，其中，S 是大于或等于 1 的整数。

12.一种虚拟角色的获取装置，所述装置部署在电子设备上，包括：

响应模块，用于在当前游戏对局的准备阶段，响应于对第一虚拟角色的锁定操作，将所述第一虚拟角色的状态设置为锁定状态，其中，所述第一虚拟角色是游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色；

- 5 显示模块，用于当虚拟卡牌展示窗口被刷新时，在所述虚拟卡牌展示窗口中显示多个虚拟卡牌，其中，每个所述虚拟卡牌对应一个虚拟角色，所述多个虚拟卡牌中的每个虚拟卡牌用于在被所述游戏帐号获取的情况下，将对应的虚拟角色确定为所述游戏帐号在所述当前游戏对局中布局的虚拟角色，若所述多个虚拟卡牌中存在与处于所述锁定状态的所述第一虚拟角色对应的第一虚拟卡牌，所述虚拟卡牌展示窗口被设置为处于禁止刷新状态，
- 10 所述禁止刷新状态用于在所述虚拟卡牌展示窗口被刷新时，保持所述虚拟卡牌展示窗口中显示的所述多个虚拟卡牌不变。

13. 一种计算机可读的存储介质，所述计算机可读的存储介质包括存储的计算机程序，其中，所述计算机程序可被终端设备或计算机运行时执行所述权利要求 1 至 11 任一项中所述的方法。

- 15 14. 一种计算机程序产品，包括计算机程序，该计算机程序被处理器执行时实现权利要求 1 至 11 任一项中所述方法的步骤。

15. 一种电子设备，包括存储器和处理器，所述存储器中存储有计算机程序，所述处理器被设置为通过所述计算机程序执行所述权利要求 1 至 11 任一项中所述的方法。