

虚拟角色的选择方法、装置、设备、存储介质及程序产品

本申请要求于 2021 年 03 月 30 日提交的申请号为 202110342128.6、发明名称为“虚拟角色的选择方法、装置、设备及存储介质”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。

技术领域

本申请涉及人机交互技术领域，特别涉及一种虚拟角色的选择方法、装置、设备、存储介质及程序产品。

背景技术

在多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena, MOBA）中，10 名用户在虚拟环境中被均分为两个团队进行对抗，同一团队的不同用户会根据团队分工的不同而使用不同团队位置的角色。例如，角色类型“辅助”的团队分工是为同一团队的其它角色提供增益，角色类型“中单”的团队分工是在虚拟环境中的中路进行作战。

相关技术是在对战开始前，由用户自行设置想要使用的团队位置，通过对战匹配机制为用户匹配同一团队的用户。在匹配完成后，显示虚拟角色选择界面，该界面上包括同一团队的所有用户和当前用户帐号的本局团队位置对应的所有虚拟角色，让用户选择在此次对战中想要使用的具体的虚拟角色，并且会在用户头像的周侧位置显示用户先前设置的团队位置，以便告知同一团队的其它用户该用户在本局对战中想要使用的团队位置，防止同一团队的用户选择相同的角色类型，对对战造成影响。

但是，相关技术需要用户之间协调团队位置，选择角色效率较低，例如，同一团队的两名用户可能会想使用相同团队位置的虚拟角色，这时需要两名用户进行沟通协调，避免对战中出现相同团队位置的角色，而沟通协商的过程会造成不必要的时间浪费。

发明内容

本申请实施例提供了一种虚拟角色的选择方法、装置、设备、存储介质及程序产品。所述技术方案如下：

根据本申请的一个方面，提供了一种虚拟角色的选择方法，所述方法应用于终端，该方法包括：

响应于偏好设置操作，设置第一用户帐号的第一位置偏好信息，所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置；

响应于对战匹配操作，显示所述第一用户帐号的第一本局团队位置，所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置，所述第一本局团队位置是基于所述第一位置偏好信息分配的；

显示多个候选虚拟角色，所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的；

响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作，将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

根据申请的另一个方面，提供了一种虚拟角色的选择装置，该装置包括：

设置模块，用于响应于偏好设置操作，设置第一用户帐号的第一位置偏好信息，所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置；

显示模块，用于响应于对战匹配操作，显示所述第一用户帐号的第一本局团队位置，所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置，所述第一本局团队位置是基于所述第一位置偏好信息分配的；

所述显示模块，还用于显示多个候选虚拟角色，所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的；

确定模块，用于响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作，将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

根据本申请的另一个方面，提供了一种计算机设备，该计算机设备包括：处理器和存储器，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，至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集由处理器加载并执行以实现如上方面所述的虚拟角色的选择方法。

根据本申请的另一个方面，提供了一种计算机存储介质，计算机可读存储介质中存储有至少一条程序代码，程序代码由处理器加载并执行以实现如上方面所述的虚拟角色的选择方法。

根据本申请的另一个方面，提供了一种计算机程序产品或计算机程序，上述计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令，上述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上述计算机可读存储介质读取上述计算机指令，上述处理器执行上述计算机指令，使得上述计算机设备执行如上方面所述的虚拟角色的选择方法。

本申请实施例提供的技术方案带来的有益效果至少包括：

在对战正式开始前，由服务器来为用户帐号确定本局团队位置，使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时，就已经明确本局所要使用的本局团队位置，既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择，还能简化组队匹配过程，提高组队匹配效率。

附图说明

为了更清楚地说明本申请实施例中的技术方案，下面将对实施例描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本申请的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

图1是本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的示意图；

图2是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图3是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图4是本申请一个示例性实施例提供的显示候选虚拟角色的界面示意图；

图5是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图6是本申请一个示例性实施例提供的排序界面的界面示意图；

图7是本申请一个示例性实施例提供的调整排序界面的界面示意图；

图8是本申请一个示例性实施例提供的团队位置通知界面的界面示意图；

图9是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图10是本申请一个示例性实施例提供的显示候选团队位置的界面示意图；

图11是本申请另一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图12是本申请另一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图13是本申请另一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程图；

图14是本申请另一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程图；

图15是本申请另一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图16是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图；

图17是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择装置的结构示意图；

图18是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择装置的结构示意图；

图19是本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择装置的结构示意图；

图20是本申请一个示例性实施例提供的终端的结构框图；

图21是本申请一个示例性实施例提供的服务器的结构框图。

具体实施方式

为使本申请的目的、技术方案和优点更加清楚，下面将结合附图对本申请实施方式作进一步地详细描述。

首先，对本申请实施例中涉及的名词进行介绍：

MOBA 游戏 (Multiplayer Online Battle Arena, 多人在线战术竞技游戏): 是一种在虚拟世界中提供若干个据点, 处于不同团队的用户控制虚拟角色在虚拟世界中对战, 占领据点或摧毁敌对团队据点的游戏。例如, MOBA 游戏可将用户分成两个敌对团队, 将用户控制的虚拟角色分散在虚拟世界中互相竞争, 以摧毁或占领敌方的全部据点作为胜利条件。MOBA 游戏以局为单位, 一局 MOBA 游戏的持续时间是从游戏开始的时刻至达成胜利条件的时刻。

FPS (First Person Shooting game) 游戏: 是一种在虚拟世界中提供若干个据点, 处于不同团队的用户控制虚拟角色在虚拟世界中对战, 占领据点或摧毁敌对团队据点或击杀敌对团队全部或部分角色的游戏。通常, FPS 游戏中用户以第一人称视角进行游戏, 用户也可以选择第三人称视角进行游戏。例如, FPS 游戏可将用户分成两个敌对团队, 将用户控制的虚拟角色分散在虚拟世界中互相竞争, 以击杀敌方的全部用户作为胜利条件。FPS 游戏以局为单位, 一局 FPS 游戏的持续时间是从游戏开始的时刻至达成胜利条件的时刻。

SLG (Simulation Games) 游戏: 是一种在虚拟世界中提供虚拟资源, 模拟现实的游戏类型。例如, SLG 游戏可将多名用户分入单个团队, 多名用户协同完成指定任务。一局 SLG 游戏通常不存在胜利条件。

对战匹配: 指将至少两个用户帐号分配到同一场对战的过程。

本局团队位置: 在本申请的实施例, 本局团队位置至少有两种划分方式: 1、本局团队位置按照角色分路来划分, 则本局团队位置表示用户帐号在本局对战中的角色分路。角色分路是根据虚拟角色在对战中的作战位置进行划分的。比如, 以 MOBA 游戏中 5V5 作战为例, 角色分路包括上路、中路、下路、打野和辅助中的至少一种。2、本局团队位置按照角色位置来划分, 则本局团队位置表示用户帐号在本局对战中的角色分位置。角色位置是根据虚拟角色在团队中承担的职责进行划分的。比如, 以 MOBA 游戏中 5V5 作战为例, 团队位置可包括上单、中单、打野、射手与辅助中的至少一种。又比如, 以团队对抗的 FPS 游戏为例, 团队位置可包括机枪手、狙击手、医疗兵、工程兵、导弹兵、冲锋员、驾驶员、指挥员中的至少一种。

图 1 示出了本申请一个示例性实施例提供的计算机系统的示意图。该计算机系统 100 可以包括: 第一终端 110、服务器 120 和第二终端 130。

第一终端 110 运行有支持虚拟环境的应用程序 111, 该应用程序 111 可以是多人在线对战程序。当第一终端运行应用程序 111 时, 第一终端 110 的屏幕上显示应用程序 111 的用户界面。该应用程序 111 可以是军事仿真程序、MOBA 游戏、大逃杀射击游戏、模拟战略游戏 (Simulation Game, SLG) 的任意一种。在本实施例中, 以该应用程序 111 是 MOBA 游戏来举例说明。第一终端 110 是第一用户 112 使用的终端, 第一用户 112 使用第一终端 110 控制位于虚拟环境中的第一虚拟对象进行活动, 第一虚拟对象可以称为第一用户 112 的主控虚拟对象。第一虚拟对象的活动包括但不限于: 调整身体姿态、爬行、步行、奔跑、骑行、飞行、跳跃、射击、攻击、释放技能中的至少一种。示意性的, 第一虚拟对象是第一虚拟人物, 比如仿真人物或动漫人物。

第二终端 130 运行有支持虚拟环境的应用程序 131, 该应用程序 131 可以是多人在线对战程序。当第二终端 130 运行应用程序 131 时, 第二终端 130 的屏幕上显示应用程序 131 的用户界面。该客户端可以是军事仿真程序、MOBA 游戏、大逃杀射击游戏、SLG 游戏中的任意一种, 在本实施例中, 以该应用程序 131 是 MOBA 游戏来举例说明。第二终端 130 是第二用户 132 使用的终端, 第二用户 132 使用第二终端 130 控制位于虚拟环境中的第二虚拟对象进行活动, 第二虚拟对象可以称为第二用户 132 的主控虚拟角色。示意性的, 第二虚拟对象是第二虚拟人物, 比如仿真人物或动漫人物。

可选地, 第一虚拟对象和第二虚拟对象处于同一虚拟世界中。可选地, 第一虚拟对象和第二虚拟对象可以属于同一个团队、同一个队伍、同一个组织、具有好友关系或具有临时性的通讯权限。可选的, 第一虚拟对象和第二虚拟对象可以属于不同的团队、不同的队伍、不

同的组织或具有敌对关系。

可选地，第一终端 110 和第二终端 130 上运行的应用程序是相同的，或两个终端上运行的应用程序是不同操作系统平台（安卓或 IOS）上的同一类型应用程序。第一终端 110 可以泛指多个终端中的一个，第二终端 130 可以泛指多个终端中的另一个，本实施例仅以第一终端 110 和第二终端 130 来举例说明。第一终端 110 和第二终端 130 的设备类型相同或不同，该设备类型包括：智能手机、平板电脑、电子书阅读器、数码播放器、膝上型便携计算机和台式计算机中的至少一种。

图 1 中仅示出了两个终端，但在不同实施例中存在多个其它终端可以接入服务器 120。可选地，还存在一个或多个终端是开发者对应的终端，在该终端上安装有支持虚拟环境的应用程序的开发和编辑平台，开发者可在该终端上对应用程序进行编辑和更新，并将更新后的应用程序安装包通过有线或无线网络传输至服务器 120，第一终端 110 和第二终端 130 可从服务器 120 下载应用程序安装包实现对应用程序的更新。

第一终端 110、第二终端 130 以及其它终端通过无线网络或有线网络与服务器 120 相连。

服务器 120 包括一台服务器、多台服务器组成的服务器集群、云计算平台和虚拟化中心中的至少一种。服务器 120 用于为支持三维虚拟环境的应用程序提供后台服务。可选地，服务器 120 承担主要计算工作，终端承担次要计算工作；或者，服务器 120 承担次要计算工作，终端承担主要计算工作；或者，服务器 120 和终端之间采用分布式计算架构进行协同计算。

在一个示意性的例子中，服务器 120 包括存储器 121、处理器 122、用户帐号数据库 123、对战服务模块 124、面向用户的输入/输出接口（Input/Output Interface, I/O 接口）125。其中，处理器 122 用于加载服务器 120 中存储的指令，处理用户帐号数据库 123 和对战服务模块 124 中的数据；用户帐号数据库 123 用于存储第一终端 110、第二终端 130 以及其它终端所使用的用户帐号的数据，比如用户帐号的头像、用户帐号的昵称、用户帐号的等级，用户帐号所在的服务区；对战服务模块 124 用于提供多个对战房间供用户进行对战，比如 1V1 对战、3V3 对战、5V5 对战等；面向用户的 I/O 接口 125 用于通过无线网络或有线网络和第一终端 110 和/或第二终端 130 建立通信交换数据。

图 2 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的终端 110 或终端 130 执行，该方法包括以下步骤：

步骤 202：响应于偏好设置操作，设置第一用户帐号的第一位置偏好信息，第一位置偏好信息表示第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置。

偏好设置操作用于设置第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置。偏好设置操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来设置第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置，或者，偏好设置操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行偏好设置操作。

第一位置偏好信息表示第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置。

示例性的，以 MOBA 游戏为例，用户偏好使用上单，则该用户设置的位置偏好信息用户表示该用户偏好使用上单。

可选的，偏好设置操作的设置过程可以为：当终端接收到偏好设置操作，基于偏好设置操作确定第一用户帐号的第一位置偏好信息，基于该第一位置偏好信息，在偏好设置界面中展示该第一位置偏好信息，同时可以向服务器发送该第一位置偏好信息，以便保证服务器中第一用户帐号的第一位置偏好信息与终端中一致。

可选地，本实施例的位置偏好信息至少包括以下三种情况：

1、第一位置偏好信息包括第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级。

在第一位置偏好信息包括第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级的情况下，本步骤可被替换为如下内容：显示团队位置的排序界面；响应于对团队位置的排序操作，设置团队位置的偏好优先级，以便将排序操作后显示的团队位置之间的排序情况确定为各个团队

位置之间的偏好优先级。

其中，第一本局团队位置是团队位置的偏好优先级中的第 m 个团队位置，第 m 个团队位置是服务器按照团队位置的偏好优先级，为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队位置时的团队位置， m 为正整数。

示意性的，团队位置的偏好优先级可以为多个团队位置的偏好顺序，示意性的，第一用户帐号对应团队位置的偏好优先级为：中路>上路>下路>辅助>打野>补位，对应服务器需要优先为第一用户帐号分配“中路”这一团队位置。

2、第一位置偏好信息包括第一用户帐号的本局推荐团队位置。

其中，本局推荐团队位置是团队位置中的至少一种，该本局推荐团队位置是用户在本局候选团队位置中选择出的团队位置。

在位置偏好信息包括第一用户帐号的本局推荐团队位置的情况下，本步骤可被替换为如下内容：显示候选团队位置；响应于对候选团队位置中的任意一个团队位置的选择操作，将该选择操作所指示的目标团队位置确定为本局推荐团队位置。

其中，在服务器按照本局推荐团队位置，为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队位置的情况下，第一本局团队位置与本局推荐团队位置相同；在服务器按照本局推荐团队位置，未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队位置的情况下，第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

3、第一位置偏好信息包括第一用户帐号的补位信息。

其中，补位信息用于表示第一用户帐号的本局团队位置是根据**第二用户帐号的第二本局团队位置**进行补位后确定的，第二用户帐号是与第一用户帐号为同一团队的用户帐号；也就是说，补位信息用于指示服务器需要基于第二用户帐号对应的第二本局团队位置，确定第一用户帐号对应的第一本局团队位置。

在第一位置偏好信息包括第一用户帐号的补位信息的情况下，本步骤可被替换为如下内容：显示候选团队位置和补位控件，补位控件用于选择本局推荐团队位置为未被第二用户帐号所选择的团队位置，也即将未被第二用户帐号选择的团队位置确定为本局推荐团队位置；响应于对补位控件的选择操作，将补位位置确定为本局推荐团队位置，补位位置为除第二本局团队位置之外的团队位置。

示例性的，以 MOBA 游戏为例，第二用户帐号选择的团队位置为中单、上单、打野和辅助，则还剩射手团队位置没有被选择，则服务器将用户帐号的本局团队位置设置为射手。

步骤 204：响应于对战匹配操作，显示第一用户帐号的第一本局团队位置，第一本局团队位置是第一用户帐号在本局对战中扮演的团队位置，第一本局团队位置是参考第一位置偏好信息分配的。

可选地，响应于对战匹配操作，显示第二用户帐号以及第二用户帐号对应的账户信息，第二用户帐号是与第一用户帐号为同一团队的用户帐号，第二用户帐号是在本局对战中为第一用户帐号分配的，第二用户帐号是基于第一位置偏好信息匹配的，第二用户帐号对应的账户信息可以是账户名称、账户头像等。

可选的，响应于对战匹配操作，显示第一用户帐号在本局对战中分配的第一本局团队位置，该第一本局团队位置是参考第一位置偏好信息分配的。

可选的，分配第一本局团队位置的过程可以为：当终端接收到对战匹配操作，可以向服务器发送对战匹配指令，进而服务器基于第一用户帐号的第一位置偏好信息，为第一用户帐号匹配至少一个第二用户帐号和第一本局团队位置，进而将匹配到的第二用户帐号的第二用户帐号信息和第一本局团队位置反馈至终端。

可选地，显示第二用户帐号在本局对战中分配的第二本局团队位置，第二本局团队位置是参考第二用户帐号设置的第二位置偏好信息分配的，第二位置偏好信息表示第二用户帐号在本局对战中偏好的团队位置。

第二本局团队位置表示团队中除第一用户帐号外的用户帐号在本局对战中使用的角色对应的团队位置。

步骤 206: 显示多个候选虚拟角色。

候选虚拟角色指在本局对战中候选的虚拟角色，且候选虚拟角色属于本局团队位置。比如，以 MOBA 游戏为例，显示中单对应的虚拟角色 1、虚拟角色 2 和虚拟角色 3。

可选的，可以基于第一本局团队位置，在虚拟角色选择界面中显示候选虚拟角色。

可选的，基于第一本局团队位置显示候选虚拟角色的过程可以为：当终端接收到服务器反馈的第一本局团队位置后，可以基于第一本局团队位置确定出属于该第一本局团队位置的多个候选虚拟角色，将该候选虚拟角色显示在虚拟角色选择界面中；可选的，当服务器确定出为第一用户帐号分配的第一本局团队位置后，可以确定出属于该第一本局团队位置的多个候选虚拟角色，并将第一本局团队位置和多个候选虚拟角色共同反馈至终端，使得终端可以显示第一本局团队位置，以及在虚拟角色选择界面中显示该候选虚拟角色。

可选地，显示虚拟角色选择界面时，可以突出显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色，虚拟角色选择界面用于展示第一用户帐号在本局对战中的候选虚拟角色，也就是说，在虚拟角色选择界面中突出显示属于第一本局团队位置的候选虚拟角色，不属于第一本局团队位置的候选虚拟角色不突出显示。

可选地，在虚拟角色选择界面中只显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色，不显示不属于该第一本局团队位置的候选虚拟角色。

可选地，显示虚拟角色选择界面，将本局团队位置对应的候选虚拟角色优先排序显示在本局对战的候选虚拟角色的前 K 位；也就是说，将属于第一本局团队位置的候选虚拟角色优先排序显示在虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位。

可选地，本局团队位置按照角色分路来划分。角色分路是根据虚拟角色在对战中的作战位置进行划分的。比如，以 MOBA 游戏中 5V5 作战为例，角色分路包括上路、中路、下路、打野和辅助中的至少一种。

可选地，本局团队位置按照角色位置来划分。角色位置是根据虚拟角色在团队中承担的职责进行划分的。比如，以 MOBA 游戏中 5V5 作战为例，团队位置可包括上单、中单、打野、射手与辅助中的至少一种。又比如，以团队对抗的 FPS 游戏为例，团队位置可包括机枪手、狙击手、医疗兵、工程兵、导弹兵、冲锋员、驾驶员、指挥员中的至少一种。

可选地，显示本局团队位置对应的候选虚拟角色之前，显示团队位置通知界面，团队位置通知界面包括本局团队位置。

可选地，团队位置通知界面还包括推荐虚拟角色，推荐虚拟角色属于本局团队位置；其中，推荐虚拟角色是通过服务器的默认值获得的，或通过第一用户帐号的历史战绩获得的，或通过第一用户帐号的自定义设置获得的。

可选地，基于第一本局团队位置，在虚拟角色选择界面中标识推荐的候选虚拟角色。

可选地，只显示服务器为第一用户帐号在本局对战中分配的本局团队位置。

可选地，只显示本局团队位置对应的候选虚拟角色。

可选地，只显示服务器为第一用户帐号在本局对战中分配的本局团队位置，在显示其他用户界面时，显示本局团队位置对应的候选虚拟角色。

可选地，只显示本局团队位置对应的候选虚拟角色，在显示其他用户界面时，显示服务器为第一用户帐号在本局对战中分配的本局团队位置。

步骤 208: 响应于对多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作，将目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

选择操作用于确定第一用户帐号在本局对战中使用的虚拟角色。选择操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来确定用户帐号在本局对战中使用的虚拟角色，或者，选择操作可以是通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行选择操

作。

目标虚拟角色为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。目标虚拟角色是候选虚拟角色中的任意一个角色。

可选地，响应于候选虚拟角色中目标虚拟角色上的选择操作，突出显示目标虚拟角色，将目标虚拟角色作为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

综上所述，本实施例通过由用户设置位置偏好信息，来让服务器为第一用户帐号确定本局团队位置，使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时，就已经明确所要使用的本局团队位置，既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择，还能简化组队匹配过程，提高组队匹配效率。

在接下来的实施例中，由于某些实际情况下，用户不会去主动设置位置偏好信息，故需要服务器主动去为用户推荐本局团队位置。

图3示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图1所示的终端110或终端130执行，该方法包括以下步骤：

步骤302：响应于对战匹配操作，显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置，第二用户帐号是在本局对战中为第一用户帐号分配的，第二用户帐号是与第一用户帐号为同一团队的用户帐号，第一本局团队位置是第一用户帐号在本局对战中扮演的团队位置。

对战匹配操作用于第一用户帐号匹配参与本局对战的其它用户帐号，包括同一团队的用户帐号和不同团队的用户帐号。对战匹配操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来匹配参与本局对战的其它用户帐号，或者，对战匹配操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行对战匹配操作。

可选地，对战包括至少两个团队，团队之间可以是敌对关系，也可以是合作关系，团队之间也可以没有直接关系。示例性的，对战包括团队1、团队2和团队3，团队1和团队2之间为合作关系，团队1和团队3之间为敌对关系，而团队2和团队3之间没有直接关系。

第二用户帐号是与第一用户帐号为同一团队的用户帐号。可选地，第二用户帐号与第一用户帐号之间是好友关系，或者，第二用户帐号与用户帐号之间是陌生人关系。

第一本局团队位置指第一用户帐号在本局对战中使用的团队位置。

可选地，本局团队位置按照角色分路来划分。角色分路是根据虚拟角色在对战中的作战位置进行划分的。比如，以MOBA游戏中5V5作战为例，角色分路包括上路、中路、下路、打野和辅助中的至少一种。

可选地，本局团队位置按照角色位置来划分。角色位置是根据虚拟角色在团队中承担的职责进行划分的。比如，以MOBA游戏中5V5作战为例，团队位置可包括上单、中单、打野、射手与辅助中的至少一种。又比如，以团队对抗的FPS游戏为例，团队位置可包括机枪手、狙击手、医疗兵、工程兵、导弹兵、冲锋员、驾驶员、指挥员中的至少一种。

可选地，当接收到服务器为第一用户帐号在本局对战中分配的第二用户帐号以及用户帐号的本局团队位置时，显示接收成功信息，接收成功信息表示当前用户帐号已经成功匹配本局对战的第二用户帐号。匹配成功信息可以通过文字形式、图案形式或动画形式中的至少一种进行显示，本申请对此不作限定。

示例性的，如图4所示，第二用户帐号403（黑色方框内的用户帐号均表示第二用户帐号，这里为描述的简洁性使用黑色方框加以突出说明，实际不存在该黑色方框）为第一用户帐号401在本局对战中的同一团队的用户帐号。

示例性的，图标402代表第一用户帐号401的本局团队位置。

可选的，终端显示第二用户帐号以及第一本局团队位置的过程为：终端接收到对战匹配操作，向服务器发送对战匹配指令，对应服务器接收到该对战匹配指令，基于第一用户帐号对应的第一位置偏好信息，为第一用户帐号匹配第二用户帐号以及第一本局团队位置，进而将该第二用户帐号以及第一本局团队位置反馈至终端，对应终端在用户界面中显示第一本局

团队位置和第二用户账号。

步骤 304: 显示多个候选虚拟角色。

其中, 候选虚拟角色是基于第一本局团队位置在虚拟角色选择界面中显示的。

虚拟角色选择界面用于显示候选虚拟角色供用户选择。

候选虚拟角色指在本局对战中候选的虚拟角色, 且候选虚拟角色属于本局团队位置。比如, 以 MOBA 游戏为例, 显示中单对应的虚拟角色 1、虚拟角色 2 和虚拟角色 3。

可选地, 显示第一本局团队位置对应的全部候选虚拟角色。

可选地, 显示第一本局团队位置对应的部分候选虚拟角色。

可选地, 显示第一本局团队位置对应的用户帐号持有的候选虚拟角色。

示例性的, 如图 4 所示, 在用户界面上显示候选虚拟角色 304, 需要说明的是, 图 4 中填充灰色的方框均为候选虚拟角色, 这里以候选虚拟角色 404 为例进行说明。

步骤 306: 响应于对多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作, 将目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

选择操作用于确定第一用户帐号在本局对战中使用的虚拟角色。选择操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来确定用户帐号在本局对战中使用的虚拟角色, 或者, 选择操作可以是通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行选择操作。

目标虚拟角色为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。目标虚拟角色是候选虚拟角色中的任意一个角色。

可选地, 响应于候选虚拟角色中目标虚拟角色上的选择操作, 突出显示目标虚拟角色, 将目标虚拟角色作为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

可选地, 显示状态表示, 状态标识用于表示用户帐号正在处理的事项。示例性的, 如图 4 所示, 状态标识 405 用于表示第一用户帐号 401 正在选择目标虚拟角色; 状态标识 406 用于表示第二用户帐号 403 中的用户帐号 B 正在确认本局团队位置。

示例性的, 如图 4 所示, 响应于对候选虚拟角色 404 的点击操作, 将候选虚拟角色 404 作为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

可选的, 确定目标虚拟角色的过程可以包括: 当终端接收到对目标虚拟角色的选择操作后, 确定目标虚拟角色, 并将该目标虚拟角色上报至服务器, 由服务器将该第一用户帐号所使用的目标虚拟角色的相关信息同步至其他客户端 (其他客户端包括参与本局对战的各个用户帐号所对应的终端); 可选的, 当终端接收到对目标虚拟角色的选择操作后, 向服务器发送目标虚拟角色的选择校验指令, 在终端接收到对选择校验指令的反馈指令后, 将目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色, 同时服务器也会将该第一用户帐号所使用的目标虚拟角色的相关信息同步至其他客户端。

综上所述, 本实施例在对战正式开始前, 由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置, 使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时, 就已经明确所要使用的本局团队位置, 既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择, 还能简化组队匹配过程, 提高组队匹配效率。

在服务器确定本局团队位置的时, 服务器可以基于不同的方法获得本局团队位置, 包括但不限于以下四种情况中的至少一种:

- 1、第一本局团队位置是服务器基于第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级确定的。
- 2、第一本局团队位置是服务器基于第一用户帐号发送的本局推荐团队位置确定的。
- 3、第一本局团队位置是服务器基于第二用户帐号的第二本局团队位置进行补位后确定的。
- 4、第一本局团队位置是服务器基于第一用户帐号的历史对战记录确定的。

以上四种情况并不用于对本申请的限定, 以上 4 种情况为并列方案或至少一个组合的关

系。

在第一本局团队位置是服务器根据客户端发送的团队位置优先级顺序确定的情况下，可以简化组队匹配过程，提高组队匹配效率。为明确团队位置优先级顺序和本局团队位置之间的关系，下面将以示例性实施例进行说明。

图 5 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的终端 110 或终端 130 执行，该方法包括以下步骤：

步骤 501：显示团队位置的排序界面。

排序界面用于显示经过排序的本局对战的团队位置。示例性的，以 MOBA 游戏为例进行说明，团队位置可包括上单、中单、打野、射手与辅助中的至少一种，在排序界面上按照顺序依次显示上单、中单、打野、射手与辅助这四个团队位置。

可选地，在排序界面显示团队位置对应的推荐角色。推荐角色是通过服务器的默认值获得的，或通过用户帐号的历史战绩获得的，或通过用户帐号的自定义设置获得的。

示例性的，以 MOBA 游戏为例进行说明，如图 6 所示，排序界面包括团队位置 601、团队位置 602、团队位置 603、团队位置 604、团队位置 605。

可选地，排序界面还包括推荐角色，推荐角色属于本局团队位置。其中，推荐角色是通过服务器的默认值获得的，或通过第一用户帐号的历史战绩获得的，或通过第一用户帐号的自定义设置获得的。可选的，推荐角色的具体获得方法由用户自行设置。

步骤 502：响应于对团队位置的排序操作，确定多个团队位置的偏好优先级。

排序操作用于调整排序界面中团队位置的偏好优先级。排序操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来调整排序界面中团队位置的排列顺序，或者，排序操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行排序操作。

偏好优先级表示团队位置在匹配上的优先级顺序。偏好优先级可以通过用户的排序操作获得，也可以是通过服务器的默认值获得。

可选地，排序界面上还包括保存控件；响应于保存控件上的触发操作，确定团队位置优先级顺序。示例性的，如图 6 所示，点击保存控件 608，确定团队位置优先级顺序。

示例性的，排序界面上初始显示的是“上单-中单-打野-射手-辅助”，经过排序操作后，改变排序界面上团队位置的排列顺序为“打野-射手-上单-中单-辅助”。

示例性的，如图 7 所示，响应于对团队位置 602 和团队位置 603 的交换操作，改变团队位置 602 和团队位置 603 在团队位置优先级顺序中的优先级。

步骤 503：向服务器发送多个团队位置的偏好优先级。

客户端向服务器发送团队位置优先级顺序。

可选的，若排序界面中显示有保存控件，当接收到对排序界面中保存控件的触发操作，表示用户对团队位置的偏好优先级设置完成，可以基于当前排序界面中各个团队位置的排列顺序，确定出各个团队位置的偏好优先级，并向服务器发送该团队位置的偏好优先级，以便服务器中存储的第一用户帐号对应团队位置的偏好优先级与终端上的一致。

步骤 504：响应于对战匹配操作，显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置。

对战匹配操作用于第一用户帐号匹配本局对战的其它用户帐号，包括同一团队的用户帐号和不同团队的用户帐号。对战匹配操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来匹配参与本局对战的其它用户帐号，或者，对战匹配操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行对战匹配操作。

第二本局团队位置表示团队中除第一用户帐号外的用户帐号在本局对战中使用的团队位置。

在本实施例的情形下，第一本局团队位置是团队位置优先级顺序中的第 m 个团队位置，第 m 个团队位置是服务器按照团队位置优先级顺序，为第一用户帐号成功匹配到一组具有不

同团队位置的第二个团队帐号时的团队位置， m 为正整数。示例性的， $m=1$ 。

示例性的，当服务器根据第一团队位置优先级顺序中的第 1 个团队位置为第一用户帐号进行匹配，且为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二个团队帐号时，将上述第 1 个团队位置作为第一本局团队位置。

示例性的，当服务器根据团队位置的偏好优先级中的第 m 个团队位置为第一用户帐号进行匹配时，判断服务器是否能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二个团队帐号。若能，则将服务器第 m 个团队位置作为第一本局团队位置；若不能，则服务器根据团队位置的偏好优先级中的第 $m+1$ 个团队位置为第一用户帐号进行匹配。

其中，第二团队帐号指由至少两个第二用户帐号组成的帐号组合。例如，为第一用户帐号匹配到第二帐号 1、第二帐号 2 和第二帐号 3，则此处的第二团队帐号指由第二帐号 1、第二帐号 2 和第二帐号 3 这三个帐号组成的帐号组合。

需要说明的是，这里提及的一组具有不同团队位置的第二个团队帐号，指第一用户帐号和第二团队帐号之间存在不同团队位置，或者，第二团队帐号的位置存在不同团队位置，从另一个角度而言，第一用户帐号所属的团队中存在不同的团队位置。例如，以 MOBA 游戏为例，第一用户帐号的团队位置为中单，第二团队帐号的团队位置为上单和打野，则满足上述提到的为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二个团队帐号的情形。

可选地，显示虚拟角色选择界面；响应于对虚拟角色选择界面中目标虚拟角色的选择操作，确定目标虚拟角色；向服务器发送目标虚拟角色；

响应于对战匹配操作，获取服务器为第一用户帐号在本局对战中分配的第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置，其中，第一本局团队位置是服务器根据目标虚拟角色在团队中承担的职责确定的。

步骤 505：显示团队位置通知界面。

团队位置通知界面包括第一本局团队位置。

可选地，在团队位置通知界面中显示第一本局团队位置和推荐角色，推荐角色属于第一本局团队位置。其中，推荐角色是通过服务器的默认值获得的，或通过第一用户帐号的历史战绩获得的，或通过第一用户帐号的自定义设置获得的。可选的，推荐角色的具体获得方法由用户自行设置。

示例性的，如图 8 所示，标记 801 用于表示第一用户帐号在本局对战中的本局团队位置为中路，右侧的图标 802 表示本局团队位置对应的推荐角色。

步骤 506：在虚拟角色选择界面中突出显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

虚拟角色选择界面用于展示第一用户帐号在本局对战中的候选虚拟角色。可选地，虚拟角色选择界面还用于展示第一用户帐号在本局对战中的其它团队位置对应的虚拟角色。

可选地，突出显示的方法包括高亮显示、灰度显示、闪烁显示中的至少一种。

示例性的，如图 4 所示，显示本局对战的虚拟角色，突出显示其中的候选虚拟角色（图 4 中以填充灰色来突出显示）。

可选的，当接收到用户对团队位置通知界面中虚拟角色选择控件的触发操作时，显示虚拟角色选择界面，以便用户可以在虚拟角色选择界面中选择参与本局对战的目标虚拟角色。

可选的，当对战匹配完成后，确定出第一本局团队位置，即进入对局，选择目标虚拟角色。

步骤 507：在虚拟角色选择界面中只显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

显示虚拟角色选择界面，只显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色，不显示除本局团队位置以外的团队位置对应的虚拟角色。

步骤 508：将第一本局团队位置对应的候选虚拟角色，优先排序显示在虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位。

显示虚拟角色选择界面，将本局团队位置对应的候选虚拟角色优先排序显示在本局对战

的候选虚拟角色的前 K 位，将第一本局团队位置以外的团队位置对应的虚拟角色排序显示在本局对战的候选虚拟角色的第 K 位以后，K 为正整数。

示意性的，若属于第一本局团队位置的候选虚拟角色包括：候选虚拟角色 1~3，则将候选虚拟角色 1~3 显示在虚拟角色选择界面中的前 3 位。

需要说明的是，步骤 506、步骤 507 和步骤 508 为并列方案或至少一个组合的关系。

步骤 509：响应于对多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作，将目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

候选虚拟角色中目标虚拟角色上的选择操作用于确定第一用户帐号在本局对战中使用的虚拟角色。选择操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来确定用户帐号在本局对战中使用的虚拟角色，或者，选择操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行选择操作。

目标虚拟角色为用户帐号在本局对战中的主控角色。目标虚拟角色是候选虚拟角色中的任意一个角色。

综上所述，本实施例在对战正式开始前，由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置，使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时，就已经明确所要使用的本局团队位置，既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择，还能简化组队匹配过程，提高组队匹配效率。

而且，提供了多种显示方式，用于突出显示本局团队位置对应的候选虚拟角色，便于用户快速选出目标虚拟角色，还能防止用户的错误选择。团队位置优先级顺序又是由用户自行确定的，使得生成的本局团队位置极有可能是用户所期望的，可以提高对战的胜率。

在第一本局团队位置是服务器根据客户端发送的本局推荐团队位置确定的情况下，可以简化组队匹配过程，提高组队匹配效率。为明确本局推荐团队位置和本局团队位置之间的关系，下面将以示例性实施例进行说明。

图 9 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的终端 110 或终端 130 执行，该方法包括以下步骤：

步骤 901：显示候选团队位置。

候选团队位置指本局对战可使用的至少一个团队位置。

可选地，显示候选团队位置对应的推荐角色，推荐角色是通过服务器的默认值获得的，或通过用户帐号的历史战绩获得的，或通过用户帐号的自定义设置获得的。

示例性的，如图 10 所示，显示候选团队位置 1001、候选团队位置 1002、候选团队位置 1003、候选团队位置 1004、候选团队位置 1005。其中，角色 1006 为候选团队位置 901 对应的推荐角色。

步骤 902：响应于对候选团队位置中的目标团队位置的选择操作，将目标团队位置确定为本局推荐团队位置。

对候选团队位置中的任意一个团队位置的选择操作用于从候选团队位置选择任意一个团队位置，也即从候选团队位置中选择出目标团队位置，并将目标团队位置确定为用户所选择的本局推荐团队位置。选择操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来从候选团队位置选择任意一个团队位置，或者，选择操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行上述的选择操作。

本局推荐团队位置指在本局对战中，服务器优先进行分配给第一用户帐号的团队位置。

示例性的，如图 10 所示，响应于对候选团队位置 1005 的选择操作，将候选团队位置 1005 确定为本局推荐团队位置。

步骤 903：向服务器发送本局推荐团队位置。

客户端向服务器发送本局推荐团队位置。

可选的，当终端接收到对候选团队位置中目标团队位置的选择操作后，确定出目标团队位置，也即本局推荐团队位置，同时向服务器发送该本局推荐团队位置，以便服务器中第一

用户账号对应的本局推荐团队位置可以与终端中用户选择的本局推荐团队位置相同。

步骤 904: 响应于对战匹配操作, 显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置。

对战匹配操作用于第一用户帐号匹配本局对战的其它用户帐号, 包括同一团队的用户帐号和不同团队的用户帐号。对战匹配操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来匹配参与本局对战的其它用户帐号, 或者, 对战匹配操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行对战匹配操作。

在本实施例的情况下, 在服务器按照本局推荐团队位置, 为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下, 第一本局团队位置与本局推荐团队位置相同。

在服务器按照本局推荐团队位置, 未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下, 第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

可选地, 在服务器按照本局推荐团队位置, 未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下, 第一本局团队位置是服务器通过用户帐号的历史对战记录获得的, 且第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

可选地, 在服务器按照本局推荐团队位置, 未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下, 第一本局团队位置是服务器根据本局推荐团队位置为未被第二用户帐号所选择的团队位置获得的, 且第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

可选地, 在服务器按照本局推荐团队位置, 未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下, 第一本局团队位置是服务器获得的, 且第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

示例性的, 以 MOBA 游戏为例, 用户将中单设置为本局推荐团队位置, 服务器根据本局推荐团队位置为第一用户帐号匹配第二团队帐号, 在服务器成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下, 用户的第一本局团队位置就被服务器分配为中单, 在服务器未能成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下, 服务器会将本局团队位置设置为其它团队位置。

可选的, 当终端接收到对战匹配操作, 向服务器发送该对战匹配指令, 对应服务器接收到该对战匹配指令, 基于第一用户帐号发送的本局推荐团队位置进行对战匹配, 若基于本局推荐团队位置匹配成功, 则将本局推荐团队位置确定为第一本局团队位置反馈至终端, 对应终端显示第一本局团队位置; 若基于本局推荐团队位置未匹配成功, 则更改本局推荐团队位置为其他团队位置, 进行匹配, 并将其他团队位置确定为第一本局团队位置反馈至终端, 对应终端显示第一本局团队位置。

步骤 905: 显示团队位置通知界面。

本步骤实施例可参考上述步骤 505, 本实施例不再赘述。

步骤 906: 在虚拟角色选择界面中突出显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 506, 本实施例不再赘述。

步骤 907: 在虚拟角色选择界面中只显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 507, 本实施例不再赘述。

步骤 908: 将第一本局团队位置对应的候选虚拟角色, 优先排序显示在虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位。

本步骤实施例可参考上述步骤 508, 本实施例不再赘述。

需要说明的是, 步骤 906、步骤 907 和步骤 908 为并列方案或至少一个组合的关系。

步骤 909: 响应于对多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作, 将目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 509, 本实施例不再赘述。

综上所述, 本实施例在对战正式开始前, 由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置,

使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时,就已经明确所要使用的本局团队位置,既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择,还能简化组队匹配过程,提高组队匹配效率。

由于本局推荐团队位置是由用户自行选出的,因此,本局推荐团队位置是符合用户的需求。解决了用户无法获得想要的团队位置的痛点,保证用户可以获得自己想要的团队位置,提高玩家游戏体验。还可以减少游戏中抢团队位置的情景,减少玩家的矛盾点,净化游戏环境氛围。

在第一本局团队位置是服务器按照第二用户帐号的本局团队位置进行补位后确定的情况下,可以简化组队匹配过程,提高组队匹配效率。为明确补位和本局团队位置之间的关系,下面将以示例性实施例进行说明。

图 11 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的终端 110 或终端 130 执行,该方法包括以下步骤:

步骤 1101: 显示候选团队位置和补位控件,补位控件用于选择本局推荐团队位置为未被第二用户帐号所选择的团队位置。

候选团队位置指本局对战可使用的至少一个团队位置。

补位控件用于选择本局推荐团队位置为未被第二用户帐号所选择的团队位置,也就是说,将未被第二用户帐号选择的团队位置确定为本局推荐团队位置。

示例性的,如图 6 和图 7 所示,补位控件 607 显示在排序界面的左下角。

示例性的,如图 10 所示,补位控件 1007 显示在用户界面的左下角。

步骤 1102: 响应于对补位控件的选择操作,将补位位置确定为本局推荐团队位置。

对补位控件的选择操作用于将第一用户帐号的第一本局推荐团队位置设置为补位。选择操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来将第一用户帐号的本局推荐团队位置设置为补位,或者,选择操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行上述的选择操作。

其中,补位位置是未被第二用户帐号选择的团队位置,也即除了第二本局团队位置之外的团队位置。

步骤 1103: 向服务器发送本局推荐团队位置。

客户端向服务器发送本局推荐团队位置。

可选的,当终端接收到对补位控件的选择操作时,确定用户需要将补位位置确定为本局推荐团队位置。

步骤 1104: 响应于对战匹配操作,显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置。

示例性的,以 MOBA 游戏为例,第二用户帐号选择的团队位置为中单、上单、打野和辅助,则还剩射手团队位置没有被选择,则服务器将用户帐号的本局团队位置设置为射手。

可选的,当服务器接收到对战匹配操作后,为第一用户帐号分配在本局对战中的第二用户帐号,进而基于各个第二用户帐号对应的第二本局团队位置确定补位位置,并将补位位置确定为第一本局团队位置,进而将各个第二用户帐号和第一本局团队位置反馈至终端,使得终端可以显示第一本局团队位置和各个第二用户帐号。

步骤 1105: 显示团队位置通知界面。

本步骤实施例可参考上述步骤 505,本实施例不再赘述。

步骤 1106: 在虚拟角色选择界面中突出显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 506,本实施例不再赘述。

步骤 1107: 在虚拟角色选择界面中只显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 507,本实施例不再赘述。

步骤 1108: 将第一本局团队位置对应的候选虚拟角色,优先排序显示在虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位。

本步骤实施例可参考上述步骤 508，本实施例不再赘述。

需要说明的是，步骤 1106、步骤 1107 和步骤 1108 为并列方案或至少一个组合的关系。

步骤 1109：响应于对多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作，将目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 509，本实施例不再赘述。

综上所述，本实施例在对战正式开始前，由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置，使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时，就已经明确所要使用的本局团队位置，既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择，还能简化组队匹配过程，提高组队匹配效率。

充分照顾到不同用户的需求，使得用户可以根据自身的对战能力来帮助团队取得胜利可以减轻其它用户的对战压力。

在第一本局团队位置是服务器根据第一用户帐号的历史对战记录确定的情况下，可以简化组队匹配过程，提高组队匹配效率。为明确历史对战记录和本局团队位置之间的关系，下面将以示例性实施例进行说明。

图 12 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的终端 110 或终端 130 执行，该方法包括以下步骤：

步骤 1201：响应于对战匹配操作，显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置，第一本局团队位置是团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置，第 n 个团队位置是服务器按照团队位置胜率顺序，为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号时的团队位置。

团队位置胜率顺序是按照第一用户帐号的历史对战记录的胜率对团队位置排序后的顺序。

第 n 个团队位置是服务器按照团队位置胜率顺序，为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号时的团队位置。可选地，团队位置胜率顺序是根据团队位置对应的胜率从大到小排序，或者，根据团队位置对应的胜率从小到大排序。

可选地，在服务器按照团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置为第一用户帐号进行匹配时，判断服务器能否为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号。若能，则服务器将团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置设置为本局团队位置；若不能，则服务器按照团队位置胜率顺序中的第 $n+1$ 个团队位置为第一用户帐号进行匹配。

可选的，当终端接收到对战匹配操作，向服务器发送对战匹配指令，对应服务器在接收到该对战匹配指令后，获取第一用户帐号对应历史对战记录中各个团队位置的胜率顺序，首先基于团队位置胜率顺序中的第一个团队位置进行对战匹配，若匹配到一组第二团队帐号，则将该第一个团队位置确定为第一本局团队位置，进而将匹配结果反馈至终端，使得终端可以基于该匹配结果显示第一本局团队位置和第一用户帐号；若未匹配到一组第二团队帐号，则继续基于团队位置胜率顺序中的第二个团队位置进行对战匹配，直至成功匹配到一组第二团队帐号。

步骤 1202：显示团队位置通知界面。

本步骤实施例可参考上述步骤 505，本实施例不再赘述。

步骤 1203：在虚拟角色选择界面中突出显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 506，本实施例不再赘述。

步骤 1204：在虚拟角色选择界面中只显示第一本局团队位置对应的候选虚拟角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 507，本实施例不再赘述。

步骤 1205：将第一本局团队位置对应的候选虚拟角色，优先排序显示在虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位。

本步骤实施例可参考上述步骤 508，本实施例不再赘述。

需要说明的是，步骤 1203、步骤 1204 和步骤 1205 为并列方案或至少一个组合的关系。

步骤 1206: 响应于对多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作, 将目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 509, 本实施例不再赘述。

综上所述, 本实施例在对战正式开始前, 由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置, 使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时, 就已经明确所要使用的本局团队位置, 既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择, 还能简化组队匹配过程, 提高组队匹配效率。

而且, 根据第一用户帐号的历史对战记录来为第一用户帐号分配团队位置, 可以提高用户的对战胜率, 提高玩家的对战体验, 减小用户之间的矛盾。还能帮助用户决定在对战中使用什么团队位置的角色, 解决了用户无法获得想要的团队位置的痛点, 保证用户可以获得自己想要的团队位置, 提高玩家游戏体验。还可以减少游戏中抢团队位置的情景, 减少玩家的矛盾点, 净化游戏环境氛围。

图 13 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的服务器 120 执行, 该方法包括以下步骤:

步骤 131: 基于第一位置偏好信息确定第一用户帐号的第一本局团队位置, 以及基于第二位置偏好信息确定多个候选用户帐号的第二本局团队位置, 第一位置偏好信息表示第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置, 第二位置偏好信息表示多个候选用户帐号在本局对战中偏好的团队位置, 第一本局团队位置是第一用户帐号在本局对战中扮演的团队位置。

第一位置偏好信息表示第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置。

可选地, 本实施例的第一位置偏好信息至少包括以下三种情况:

- 1、第一位置偏好信息包括第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级。
- 2、第一位置偏好信息包括第一用户帐号的本局推荐团队位置。
- 3、第一位置偏好信息包括第一用户帐号的补位信息。

示例性的, 以 MOBA 游戏为例, 用户偏好使用上单, 则该用户设置的第一位置偏好信息用户表示该用户偏好使用上单。

第一本局团队位置是用户帐号在本局对战中被服务器分配到的团队位置。

可选地, 团队位置是根据虚拟角色在团队中承担的职责进行划分的, 比如, 以 MOBA 游戏中 5V5 作战为例, 团队位置可包括上单、中单、打野、射手与辅助中的至少一种。

步骤 132: 基于第一本局团队位置和第二本局团队位置, 确定在本局对战中为第一用户帐号分配的第二用户帐号。

第二用户帐号是与第一用户帐号为同一团队的用户帐号。可选地, 第二用户帐号与第一用户帐号之间是好友关系, 或者, 第二用户帐号与第一用户帐号之间是陌生人关系。

可选地, 本局对战包括至少两个团队, 团队之间可以是敌对关系, 也可以是合作关系, 团队之间也可以没有直接关系。示例性的, 对战包括团队 1、团队 2 和团队 3, 团队 1 和团队 2 之间为合作关系, 团队 1 和团队 3 之间为敌对关系, 而团队 2 和团队 3 之间没有直接关系。

可选的, 第二用户帐号可以是基于第一本局团队位置匹配的, 第二用户帐号还可以通过第一用户帐号的第一本局团队位置和第一用户帐号的对战积分确定。

示例性的, 第一用户帐号的对战积分为 1500 分, 且第一本局团队位置为“中单”, 则从“上单”子匹配池、“打野”子匹配池、“辅助”子匹配池、“射手”子匹配池中分别匹配一名对战积分为 1500 分的用户帐号。

步骤 133: 向第一用户帐号的客户端发送第二用户帐号和第一本局团队位置。

可选地, 当服务器确定出为第一用户帐号分配的第二用户帐号以及第一本局团队位置后, 可以将第一本局团队位置和各个第二用户帐号反馈至第一用户帐号对应的客户端, 对应第一用户帐号的客户端在接收到第二用户帐号和第一用户帐号的第一本局团队位置后, 在终端上显示第二用户帐号和第一用户帐号的第一本局团队位置。可选的, 在终端上显示第二用户帐号的名称、头像、年龄、籍贯、身份序列号、第一本局团队位置中的至少一种。

可选的，服务器还可以向各个第二用户账号对应的客户端反馈第二本局团队位置和第一用户账号，使得其他第二用户账号可以明确匹配结果。

可选的，当终端确定出第一本局团队位置后，可以基于第一本局团队位置在虚拟角色选择界面中显示候选虚拟角色。

步骤 134：将客户端返回的目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

目标虚拟角色为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

可选的，当终端接收到对候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作后，确定出目标虚拟角色，以及向服务器发送该目标虚拟角色，对应服务器可以将第一用户账号对目标虚拟角色的选择结果反馈至其他第二用户账号所在客户端。

综上所述，本实施例在对战正式开始前，由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置，可以简化用户的组队匹配过程，提高组队匹配效率。同时，匹配过程较为简单，不需要与客户端有过多的交互，可以减轻服务器的运行压力。还能减少用户之间的矛盾，提高匹配的效率和。

图 14 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的服务器 120 执行，该方法包括以下步骤：

步骤 141：基于第一位置偏好信息确定第一用户帐号的第一本局团队位置，以及基于第二位置偏好信息确定多个候选用户帐号的第二本局团队位置。

第一本局对战位置是第一用户帐号在偏好的团队位置。

第二本局团队位置是除第一用户帐号外的用户帐号偏好的团队位置。

步骤 142：基于第一本局团队位置和第二本局团队位置，确定在本局对战中为第一用户帐号分配的第二用户帐号。

第二用户帐号是与第一用户帐号为同一团队的用户帐号。可选地，第二用户帐号与第一用户帐号之间是好友关系，或者，第二用户帐号与第一用户帐号之间是陌生人关系。

可选地，对战包括至少两个团队，团队之间可以是敌对关系，也可以是合作关系，团队之间也可以没有直接关系。示例性的，对战包括团队 1、团队 2 和团队 3，团队 1 和团队 2 之间为合作关系，团队 1 和团队 3 之间为敌对关系，而团队 2 和团队 3 之间没有直接关系。

第二用户帐号是通过第一用户帐号的第一本局团队位置和第一用户帐号的对战积分确定的。

可选地，本步骤包括以下子步骤：

1、根据第一用户帐号的第一本局团队位置缩小匹配池。

可选地，服务器根据团队位置将匹配池分为多个子匹配池，同一子匹配池中的用户帐号的第一本局团队位置相同；将除第一本局团队位置对应子匹配池以外的子匹配池确定为缩小后的匹配池；也就是说，将与第一本局团队位置不同的团队位置对应的子匹配池确定为缩小后的匹配池，以便从缩小后的匹配池中为第一用户帐号分配第二用户帐号。

示例性的，以 MOBA 游戏为例，服务器根据团队位置将匹配池分为 5 个子匹配池，分别为“中单”子匹配池、“上单”子匹配池、“打野”子匹配池、“辅助”子匹配池、“射手”子匹配池。当用户帐号的本局团队位置为“中单”时，将匹配用的匹配池缩小到“上单”子匹配池、“打野”子匹配池、“辅助”子匹配池、“射手”子匹配池。

2、根据第一本局团队位置和第二本局团队位置，从缩小的匹配池中确定第一用户帐号在本局对战中的第二用户帐号。

可选地，根据第一用户帐号的第一本局团队位置、第一用户帐号的对战积分和第二本局团队位置，从缩小的匹配池中确定第一用户帐号在本局对战中的第二用户帐号。

示例性的，第一用户帐号的对战积分为 1500 分，且本局团队位置为“中单”，则从“上单”子匹配池、“打野”子匹配池、“辅助”子匹配池、“射手”子匹配池中分别匹配一名对战积分为 1500 分的用户帐号。

步骤 143: 向第一用户帐号的客户端发送第二用户帐号和第一本局团队位置。

可选地, 第一用户帐号的客户端在接收到第二用户帐号和第一用户帐号的本局团队位置后, 在终端上显示第二用户帐号和第一用户帐号的本局团队位置。可选的, 在终端上显示第二用户帐号的名称、头像、年龄、籍贯、身份序列号、本局团队位置中的至少一种。

步骤 144: 将客户端返回的目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

目标虚拟角色为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

综上所述, 本实施例在对战正式开始前, 由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置, 可以简化用户的组队匹配过程, 提高组队匹配效率。同时, 匹配过程较为简单, 不需要与客户端有过多的交互, 可以减轻服务器的运行压力。还能减少用户之间的矛盾, 提高匹配的效率和。

图 15 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该方法可由图 1 所示的服务器 120 执行, 该方法包括以下步骤:

步骤 151: 基于第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级, 确定第一本局团队位置。

可选的, 当服务器接收到客户端发送的第一用户帐号设置的团队位置的偏好优先级后, 可以基于该团队位置的偏好优先级进行对战匹配, 以确定第一本局团队位置。

在按照团队位置优先级顺序, 为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号的情况下, 将客户端发送的团队位置优先级顺序中的第 m 个团队位置确定为第一用户帐号的第一本局团队位置。示例性的, $m=1$ 。

示例性的, 当服务器根据团队位置优先级顺序中的第 1 个团队位置为第一用户帐号进行匹配, 且为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号时, 将上述第 1 个团队位置作为第一本局团队位置。

示例性的, 当服务器根据团队位置优先级顺序中的第 m 个团队位置为第一用户帐号进行匹配时, 判断服务器是否能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号。若能, 则将服务器第 m 个团队位置作为本局团队位置; 若不能, 则服务器根据团队位置优先级顺序中的第 $m+1$ 个团队位置为第一用户帐号进行匹配。

其中, 第二团队帐号指由至少两个第二用户帐号组成的帐号组合。例如, 为第一用户帐号匹配到第二帐号 1、第二帐号 2 和第二帐号 3, 则此处的第二团队帐号指由第二帐号 1、第二帐号 2 和第二帐号 3 这三个帐号组成的帐号组合。

需要说明的是, 这里提及的一组具有不同团队位置的团队帐号, 指第一用户帐号和第二团队帐号之间存在不同团队位置, 或者, 第二团队帐号的位置存在不同团队位置, 所以第一用户帐号所属的团队中存在不同的团队位置。

步骤 152: 基于第一用户帐号发送的本局推荐团队位置, 确定第一本局团队位置。

在根据本局推荐团队位置, 为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号的情况下, 将本局推荐团队位置确定为第一本局团队位置;

在根据本局推荐团队位置, 未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号, 且根据其它团队位置为第一用户帐号成功匹配的情况下, 将其它团队位置确定为第一本局团队位置, 其它团队位置是除本局推荐团队位置之外的一种团队位置。

可选地, 在服务器按照本局推荐团队位置, 未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号的情况下, 第一本局团队位置是服务器通过用户帐号的历史对战记录获得的, 且第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

可选地, 在服务器按照本局推荐团队位置, 未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号的情况下, 第一本局团队位置是服务器根据第二用户帐号对应的第二本局团队位置确定的, 可以将除第二本局团队位置之外的团队位置确定为第一本局团队位置, 且第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

可选地，在服务器按照本局推荐团队位置，未能为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号的情况下，第一本局团队位置是服务器获得的，且第一本局团队位置与本局推荐团队位置不同。

步骤 153：基于第二用户帐号的第二本局团队位置，确定第一用户帐号的第一本局团队位置。

可选地，按照第二用户帐号的第二本局团队位置进行补位后，将未被第二用户帐号所选择的团队位置确定为第一用户帐号的第一本局团队位置。

补位表示第一用户帐号选择本局推荐团队位置为未被第二用户帐号所选择的团队位置。

示例性的，以 MOBA 游戏为例，第二用户帐号选择的团队位置为中单、上单、打野和辅助，则还剩射手团队位置没有被选择，则服务器将第一用户帐号的本局团队位置设置为打野。

步骤 154：根据第一用户帐号的历史对战记录确定第一用户帐号的第一本局团队位置。

在按照团队位置胜率顺序，为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号的情况下，将团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置确定为团队帐号的本局团队位置；其中，团队位置胜率顺序是按照第一用户帐号的历史对战记录的胜率对团队位置排序后的顺序。

可选地，在服务器按照团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置为第一用户帐号进行匹配时，判断服务器能否为第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的团队帐号。若能，则服务器将团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置设置为本局团队位置；若不能，则服务器按照团队位置胜率顺序中的第 $n+1$ 个团队位置为用户帐号进行匹配。

需要说明的是，步骤 151、步骤 152、步骤 153、步骤 154 为并列方案或至少一个组合的关系。

步骤 155：确定匹配池中多个第二用户帐号的第二本局团队位置。

匹配池中多个用户帐号的本局团队位置可参考上述的步骤 151 至步骤 154，此处不再赘述。

步骤 156：根据第一用户帐号的第一本局团队位置和多个用户帐号的第二本局团队位置，确定第一用户帐号在本局对战中的第二用户帐号。

本步骤实施例可参考上述步骤 142，本实施例不再赘述。

步骤 157：向第一用户帐号的客户端发送第二用户帐号和第一用户帐号的第一本局团队位置。

本步骤实施例可参考上述步骤 143，本实施例不再赘述。

步骤 158：将客户端返回的目标虚拟角色确定为第一用户帐号在本局对战中的主控角色。

本步骤实施例可参考上述步骤 144，本实施例不再赘述。

综上所述，本实施例在对战正式开始前，由服务器来为第一用户帐号确定本局团队位置，可以简化用户的组队匹配过程，提高组队匹配效率。同时，匹配过程较为简单，不需要与客户端有过多的交互，可以减轻服务器的运行压力。还能减少用户之间的矛盾，提高匹配的效率和。

解决了用户无法获得想要的团队位置的痛点，保证用户可以获得自己想要的团队位置，提高玩家游戏体验。还可以减少游戏中抢团队位置的情景，减少玩家的矛盾点，净化游戏环境氛围。

而且，为服务器提供了多种获取本局团队位置的方法，保证了多场景下服务器为用户选取团队位置的策略，更具实操的意义。

在对战中，用户通常会邀请具有好友关系的用户帐号进入同一局对战，此时需要用户创建一个队伍房间，方便用户邀请好友进入对战。用户可以在上述的队伍房间中确定团队位置优先级顺序，方便接下来的对战。

图 16 示出了本申请一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择方法的流程示意图。该

方法可由图 1 所示的计算机系统 100 执行，该方法包括以下步骤：

步骤 1601：响应于编辑操作，向服务器发送编辑请求。

客户端响应于编辑操作，向服务器发送编辑请求。

可选地，在用户界面上显示编辑控件，响应于编辑控件上的编辑操作，向服务器发送编辑请求。

编辑请求用于向服务器请求编辑团队位置优先级顺序，也即编辑团队位置的偏好优先级。

步骤 1602：向客户端返回发送允许编辑指令。

服务器向客户端返回发送允许编辑指令。

允许编辑指令用于通知客户端允许编辑团队位置优先级顺序。

步骤 1603：向客户端同步全量队伍房间信息。

服务器向客户端同步全量队伍房间信息。

全量队伍房间信息指用户帐号携带的全部与队伍房间相关的信息。可选地，全量队伍房间信息包括用户帐号的身份标识号、用户帐号的楼层信息、用户在队伍房间内的流程阶段信息、玩家的队伍信息中的至少一种。

步骤 1604：初始化团队位置的排序。

客户端初始化团队位置的排序。

步骤 1605：显示团队位置的排序界面。

客户端显示团队位置的排序界面。

步骤 1606：响应于对团队位置的排序操作，确定团队位置优先级顺序。

响应于对团队位置的排序操作，客户端确定团队位置优先级顺序。

排序操作用于调整排序界面中团队位置的排列顺序。排序匹配操作可以是按压一个或多个预设的物理按键来调整排序界面中团队位置的排列顺序，或者，排序操作可以通过在触摸屏的指定区域上进行长按、点击、双击和/或滑动所产生的信号来执行排序操作。

步骤 1607：向服务器发送保存请求。

客户端向服务器发送保存请求。

保存请求用于请求服务器保存客户端上的团队位置优先级顺序，使得客户端上的团队位置优先级顺序与服务器保持一致。

步骤 1608：向客户端返回保存成功指令。

服务器向客户端返回保存成功指令。

保存成功指令用于告知客户端服务器已经保存团队位置优先级顺序。

步骤 1609：向客户端返回取消编辑指令，向客户端同步全量队伍房间信息。

服务器向客户端返回取消编辑指令，服务器向客户端同步全量队伍房间信息。

取消编辑指令用于禁止客户端上对团队位置的排序操作。

示例性的，队伍房间中的每个用户帐号携带有一个长度为 5 的整型数组来存储团队位置优先级顺序，例如，以 MOBA 游戏为例，每个数字所包含的意义如下定义：

“BATTLE_LOCATION_MID=1”代表中单；

“BATTLE_LOCATION_UP=2”代表上单；

“BATTLE_LOCATION_DOWN=3”代表射手；

“BATTLE_LOCATION_SUPPORT=4”代表辅助；

“BATTLE_LOCATION_JUNGLE=5”代表打野；

“BATTLE_LOCATION_ANY=6”代表补位。

示例性的，队伍房间中的每个用户帐号携带有一个队伍状态用来标记该用户的状态，该队伍状态会同步给队伍房间内的所有用户，方便用户知道本局对战的友方用户帐号的动态。例如，以 MOBA 游戏为例，如下所示：

“TEAM_MEMBER_STATUS_NORMAL=0”表示用户帐号正在队伍房间中；

“TEAM_MEMBER_STATUS_WAITING=1”表示用户帐号正在进入队伍房间中；

“TEAM_MEMBER_STATUS_FIGHTING=2”表示用户帐号正在对战中；

“TEAM_MEMBER_STATUS_PLACEHOLDER=3”表示用户帐号不在队伍房间中；

“TEAM_MEMBER_STATUS_CHOOSING_LOCATION=6”表示用户帐号正在调整团队位置优先级顺序。

步骤 1610：检测排序界面显示的团队位置顺序和团队位置优先级排序的一致性。

客户端检测排序界面显示的团队位置顺序和团队位置优先级排序的一致性。

综上所述，本实施例在队伍房间中提供了一种确定团队位置优先级顺序方法，使得同一个对战房间内的用户可以相互之间了解到对方的状态，以使用户之间可以更快地协调和交流，有利于对战的快速进行和开始。

同时，保证用户可以获得自己想要的团队位置，提高玩家游戏体验。还可以减少游戏中抢团队位置的情景，减少玩家的矛盾点，净化游戏环境氛围。

图 17 示出了本申请的一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择装置的结构示意图。该系统可以通过软件、硬件或者两者的结合实现成为计算机设备的全部或一部分，该装置 170 包括：

设置模块 171，用于响应于偏好设置操作，设置第一用户帐号的第一位置偏好信息，所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置；

显示模块 172，用于响应于对战匹配操作，显示所述第一用户帐号的第一本局团队位置，所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置，所述第一本局团队位置是基于所述第一位置偏好信息分配的；

显示模块 172，还用于显示多个候选虚拟角色，所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的；

确定模块 173，用于响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作，将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

在本申请的一个可选设计中，所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级；或，所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的本局推荐团队位置，所述本局推荐团队位置是团队位置中的至少一种；或，所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的补位信息，所述补位信息用于表示所述第一用户帐号的第一本局推荐团队位置是根据第二用户帐号的第二本局团队位置进行补位后确定的，所述第二用户帐号是与所述第一用户帐号为同一团队的用户帐号。

在本申请的一个可选设计中，所述显示模块 172，还用于基于所述第一本局团队位置，在虚拟角色选择界面中标识推荐的所述候选虚拟角色。

在本申请的一个可选设计中，所述显示模块 172，还用于响应于对战匹配操作，显示第二用户帐号，所述第二用户帐号是与所述第一用户帐号为同一团队的用户帐号，所述第二用户帐号是在所述本局对战中为所述第一用户帐号分配的，所述第二用户帐号是基于所述第一位置偏好信息匹配的。

在本申请的一个可选设计中，所述显示模块 172，还用于显示所述第二用户帐号的第二本局团队位置，所述第二本局团队位置是为所述第二用户帐号在所述本局对战中分配的，所述第二本局团队位置是基于所述第二位置偏好信息分配的，所述第二位置偏好信息表示所述第二用户帐号在所述本局对战中偏好的团队位置。

在本申请的一个可选设计中，在所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号设置的所述多个团队位置的偏好优先级的情况下，所述偏好设置操作包括排序操作；

所述设置模块 171，还用于显示所述团队位置的排序界面；响应于对所述团队位置的所述排序操作，确定所述团队位置的偏好优先级。

在本申请的一个可选设计中，所述第一本局团队位置是所述多个团队位置的偏好优先级

中的第 m 个团队位置, 所述第 m 个团队位置是服务器基于所述团队位置的偏好优先级, 为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号时的团队位置, m 为正整数。

在本申请的一个可选设计中, 在所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的本局推荐团队位置的情况下, 所述偏好设置操作包括选择操作;

在本申请的一个可选设计中, 所述设置模块 171, 还用于显示候选团队位置; 响应于对所述候选团队位置中目标团队位置的所述选择操作, 将所述目标团队位置确定为所述本局推荐团队位置。

在本申请的一个可选设计中, 在所述服务器按照所述本局推荐团队位置, 为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号的情况下, 所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置相同; 在所述服务器按照所述本局推荐团队位置, 未能为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号的情况下, 所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置不同。

在本申请的一个可选设计中, 在所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的补位信息的情况下, 所述偏好设置操作包括选择操作;

在本申请的一个可选设计中, 所述设置模块 171, 还用于显示候选团队位置和补位控件, 所述补位控件用于选择所述本局推荐团队位置为未被所述第二用户帐号所选择的团队位置; 响应于对所述补位控件的所述选择操作, 将补位位置确定为所述本局推荐团队位置。

在本申请的一个可选设计中, 所述显示模块 172, 还用于在虚拟角色选择界面中突出显示所述本局团队位置对应的所述候选虚拟角色, 所述虚拟角色选择界面用于展示所述第一用户帐号在本局对战中的候选虚拟角色; 或, 在所述虚拟角色选择界面中只显示所述本局团队位置对应的所述候选虚拟角色; 或, 将所述本局团队位置对应的所述候选虚拟角色, 优先排序显示在所述虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位, K 为正整数。

在本申请的一个可选设计中, 所述显示模块 172, 还用于显示团队位置通知界面, 所述团队位置通知界面包括所述本局团队位置。

在本申请的一个可选设计中, 所述显示模块 172, 还用于在所述团队位置通知界面中显示所述第一本局团队位置和推荐虚拟角色, 所述推荐虚拟角色属于所述第一本局团队位置; 其中, 所述推荐虚拟角色是通过所述服务器的默认值获得的, 或通过所述第一用户帐号的历史战绩获得的, 或通过所述第一用户帐号的自定义设置获得的。

综上所述, 本实施例通过由用户设置位置偏好信息, 来让服务器为第一用户帐号确定本局团队位置, 使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时, 就已经明确所要使用的本局团队位置, 既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择, 还能简化组队匹配过程, 提高组队匹配效率。

图 18 示出了本申请的一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择装置的结构示意图。该系统可以通过软件、硬件或者两者的结合实现成为计算机设备的全部或一部分, 该装置 180 包括:

接收模块 181, 用于响应于对战匹配操作, 显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置, 所述第二用户帐号是在本局对战中为所述第一用户帐号分配的, 所述第二用户帐号是与所述第一用户帐号为同一团队的用户帐号, 所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置;

显示模块 182, 用于显示多个候选虚拟角色, 所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的;

选择模块 183, 用于响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作, 将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

在本申请的一个可选设计中, 所述第一本局团队位置是服务器基于所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级确定的; 或, 所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述

第一用户帐号发送的本局推荐团队位置确定的；或，所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第二用户帐号的所述第二本局团队位置进行补位后确定的；或，所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第一用户帐号的历史对战记录确定的。

在本申请的一个可选设计中，所述装置 180 还包括：发送模块 184。

所述显示模块 182，还用于显示所述团队位置的排序界面。

所述发送模块 184，用于响应于对所述团队位置的排序操作，确定所述多个团队位置的偏好优先级；向所述服务器发送所述多个团队位置的偏好优先级。

在本申请的一个可选设计中，所述第一本局团队位置是所述多个团队位置的偏好优先级中的第 m 个团队位置，所述第 m 个团队位置是所述服务器按照所述第一用户帐号设置的所述团队位置的偏好优先级，为所述第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号时的团队位置。

在本申请的一个可选设计中，在所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第一用户帐号发送的所述本局推荐团队位置确定的情况下，所述显示模块 182，还用于显示候选团队位置。

所述发送模块 184，还用于响应于对所述候选团队位置中的目标团队位置的选择操作，将所述目标团队位置确定为所述本局推荐团队位置；向所述服务器发送所述本局推荐团队位置。

在本申请的一个可选设计中，在所述服务器按照所述本局推荐团队位置，为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下，所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置相同；在所述服务器按照所述本局推荐团队位置，未能与所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下，所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置不同。

在本申请的一个可选设计中，在所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第二用户帐号的第二本局团队位置进行补位后确定的情况下，所述显示模块 182，还用于显示候选团队位置和补位控件，所述补位控件用于选择所述第一本局推荐团队位置为未被所述第二用户帐号所选择的团队位置。

所述发送模块 184，还用于响应于对所述补位控件的选择操作，将补位位置确定为所述本局推荐团队位置；向所述服务器发送所述本局推荐团队位置。

在本申请的一个可选设计中，在所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第一用户帐号的历史对战记录确定的情况下，所述第一本局团队位置是团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置，所述第 n 个团队位置是所述服务器按照所述团队位置胜率顺序，为所述用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号时的团队位置， n 为正整数；其中，所述团队位置胜率顺序是按照所述第一用户帐号的历史对战记录的胜率对团队位置排序后的顺序。

在本申请的一个可选设计中，所述显示模块 182，还用于在虚拟角色选择界面中突出显示所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色，所述虚拟角色选择界面用于展示所述第一用户帐号在本局对战中的候选虚拟角色；或，在所述虚拟角色选择界面中只显示所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色；或，将所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色，优先排序显示在所述虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位。

在本申请的一个可选设计中，所述显示模块 182，还用于显示团队位置通知界面，所述团队位置通知界面包括所述本局团队位置。

在本申请的一个可选设计中，所述显示模块 182，还用于在所述团队位置通知界面中显示所述第一本局团队位置和推荐虚拟角色，所述推荐虚拟角色属于所述本局团队位置；其中，所述推荐虚拟角色是通过所述服务器的默认值获得的，或通过所述第一用户帐号的历史战绩获得的，或通过所述第一用户帐号的自定义设置获得的。

综上所述，本实施例在对战正式开始前，由服务器来为用户帐号确定本局团队位置，使

得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时,就已经明确所要使用的本局团队位置,既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择,还能简化组队匹配过程,提高组队匹配效率。

图 19 示出了本申请的一个示例性实施例提供的一种虚拟角色的选择装置的结构示意图。该系统可以通过软件、硬件或者两者的结合实现成为计算机设备的全部或一部分,该装置 190 包括:

确定模块 191,用于基于第一位置偏好信息确定第一用户帐号的第一本局团队位置,以及基于所述第二位置偏好信息确定多个候选用户帐号的第二本局团队位置,所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置,所述第二位置偏好信息表示所述候选用户帐号在所述本局对战中偏好的团队位置,所述第一本局团队位置是第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置;

所述确定模块 191,还用于基于所述第一本局团队位置和所述第二本局团队位置,确定在所述本局对战中为所述第一用户帐号分配的第二用户帐号;

发送模块 192,用于向所述第一用户帐号的客户端发送所述第二用户帐号和所述第一本局团队位置,所述客户端用于根据所述第一本局团队位置显示候选虚拟角色;

接收模块 193,用于将所述客户端返回的目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色,所述目标虚拟角色是通过对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作确定的。

在本申请的一个可选设计中,所述确定模块 191,还用于基于所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级,确定所述第一本局团队位置;或,基于所述第一用户帐号发送的本局推荐团队位置,确定所述第一用户帐号的所述第一本局团队位置;或,基于所述第二用户帐号的所述第二本局团队位置,确定所述第一用户帐号的所述第一本局团队位置。

在本申请的一个可选设计中,所述确定模块 191,还用于在参考所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级,为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下,将所述客户端发送的团队位置的偏好优先级中的第 m 个团队位置确定为所述第一用户帐号的所述第一本局团队位置。

在本申请的一个可选设计中,所述确定模块 191,还用于在根据所述本局推荐团队位置,为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下,将所述本局推荐团队位置确定所述第一本局团队位置;在根据所述本局推荐团队位置,未能为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号,且根据其它团队位置为所述第一用户帐号成功匹配的情况下,将所述其它团队位置确定为所述第一本局团队位置,所述其它团队位置是除所述本局推荐团队位置之外的一种团队位置。

在本申请的一个可选设计中,所述确定模块 191,还用于将除所述第二本局团队位置之外的所述团队位置确定为所述第一用户帐号的第一本局团队位置。

在本申请的一个可选设计中,所述确定模块 191,还用于在按照团队位置胜率顺序,为所述第一用户帐号成功匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下,将所述团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置确定为所述第一用户帐号的第一本局团队位置;其中,所述团队位置胜率顺序是按照所述用户帐号的历史对战记录的胜率对团队位置排序后的顺序。

综上所述,本实施例在对战正式开始前,由服务器来为用户帐号确定本局团队位置,使得用户在开始选择具体的目标虚拟角色时,就已经明确所要使用的本局团队位置,既能避免在组队匹配后再进行团队位置的协调与选择,还能简化组队匹配过程,提高组队匹配效率。

请参考图 20,其示出了本申请一个示例性实施例提供的终端 2000 的结构框图。该终端 2000 可以是便携式移动终端,比如:智能手机、平板电脑、动态影像专家压缩标准音频层面 3 (Moving Picture Experts Group Audio Layer III, MP3) 播放器、动态影像专家压缩标准音频层面 4 (Moving Picture Experts Group Audio Layer IV, MP4) 播放器。终端 2000 还可能被称为用户设备、便携式终端等其他名称。

通常，终端 2000 包括有：处理器 2001 和存储器 2002。

处理器 2001 可以包括一个或多个处理核心，比如 4 核心处理器、8 核心处理器等。处理器 2001 可以采用数字信号处理（Digital Signal Processing, DSP）、现场可编程门阵列（Field—Programmable Gate Array, FPGA）、可编程逻辑阵列（Programmable Logic Array, PLA）中的至少一种硬件形式来实现。处理器 2001 也可以包括主处理器和协处理器，主处理器是用于对在唤醒状态下的数据进行处理的处理单元，也称中央处理器（Central Processing Unit, CPU）；协处理器是用于对在待机状态下的数据进行处理的低功耗处理器。在一些实施例中，处理器 2001 可以在集成有图像处理单元（Graphics Processing Unit, GPU），GPU 用于负责显示屏所需要显示的内容的渲染和绘制。一些实施例中，处理器 2001 还可以包括人工智能（Artificial Intelligence, AI）处理器，该 AI 处理器用于处理有关机器学习的计算操作。

存储器 2002 可以包括一个或多个计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质可以是有形的和非暂态的。存储器 2002 还可包括高速随机存取存储器，以及非易失性存储器，比如一个或多个磁盘存储设备、闪存存储设备。在一些实施例中，存储器 2002 中的非暂态的计算机可读存储介质用于存储至少一个指令，该至少一个指令用于被处理器 2001 所执行以实现本申请实施例提供的方法。

请参考图 21，其示出了本申请一个实施例提供的服务器的结构示意图，该服务器可以用于实施上述实施例中提供的服务器执行的排队匹配方法。所述服务器 2100 包括中央处理单元（CPU, Central Processing unit）2101、包括随机存取存储器（RAM, Random Access Memory）2102 和只读存储器（ROM, Read-Only Memory）2103 的系统存储器 2104，以及连接系统存储器 2104 和中央处理单元 2101 的系统总线 2105。所述服务器 2100 还包括帮助计算机内的各个器件之间传输信息的基本输入/输出系统（I/O, Input/Output）2106，和用于存储操作系统 2113、应用程序 2114 和其他程序模块 2115 的大容量存储设备 2107。

所述基本输入/输出系统 2106 包括有用于显示信息的显示器 2108 和用于用户输入信息的诸如鼠标、键盘之类的输入设备 2109。其中所述显示器 2108 和输入设备 2109 都通过连接到系统总线 2105 的输入/输出控制器 2110 连接到中央处理单元 2101。所述基本输入/输出系统 2106 还可以包括输入/输出控制器 2110 以用于接收和处理来自键盘、鼠标、或电子触控笔等多个其他设备的输入。类似地，输入/输出控制器 2110 还提供输出到显示屏、打印机或其他类型的输出设备。

所述大容量存储设备 2107 通过连接到系统总线 2105 的大容量存储控制器（未示出）连接到中央处理单元 2101。所述大容量存储设备 2107 及其相关联的计算机可读介质为服务器 2100 提供非易失性存储。也就是说，所述大容量存储设备 2107 可以包括诸如硬盘或者 CD-ROM（Compact Disc Read-Only Memory，只读光盘）驱动器之类的计算机可读介质（未示出）。

不失一般性，所述计算机可读介质可以包括计算机存储介质和通信介质。计算机存储介质包括以用于存储诸如计算机可读指令、数据结构、程序模块或其他数据等信息的任何方法或技术实现的易失性和非易失性、可移动和不可移动介质。计算机存储介质包括 RAM、ROM、EPROM（Erasable Programmable Read-Only Memory，可擦除可编程只读存储器）、EEPROM（Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory，带电可擦除可编程只读存储器）、闪存或其他固态存储其技术，CD-ROM、DVD（Digital Video Disc，高密度数字视频光盘）或其他光学存储、磁带盒、磁带、磁盘存储或其他磁性存储设备。当然，本领域技术人员可知所述计算机存储介质不局限于上述几种。上述的系统存储器 2104 和大容量存储设备 2107 可以统称为存储器。

根据本申请的各种实施例，所述服务器 2100 还可以通过诸如因特网等网络连接到网络上的远程计算机运行。也即服务器 2100 可以通过连接在所述系统总线 2105 上的网络接口单元 2111 连接到网络 2112，或者说，也可以使用网络接口单元 2111 来连接到其他类型的网络或

远程计算机系统（未示出）。

所述存储器还包括一个或者一个以上的程序，所述一个或者一个以上程序存储于存储器中，且经配置以由一个或者一个以上中央处理单元 2101 执行。

本申请实施例还提供了一种计算机可读存储介质，该计算机可读存储介质存储有至少一条指令，所述至少一条指令由处理器加载并执行以实现如上各个实施例所述的虚拟角色的选择方法。

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。终端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，使得该终端执行上述方面的各种可选实现方式中提供的虚拟角色的选择方法。

本领域技术人员应该可以意识到，在上述一个或多个示例中，本申请实施例所描述的功能可以用硬件、软件、固件或它们的任意组合来实现。当使用软件实现时，可以将这些功能存储在计算机可读存储介质中或者作为计算机可读存储介质上的一个或多个指令或代码进行传输。计算机可读存储介质包括计算机存储介质和通信介质，其中通信介质包括便于从一个地方向另一个地方传送计算机程序的任何介质。存储介质可以是通用或专用计算机能够存取的任何可用介质。

以上所述仅为本申请的可选实施例，并不用以限制本申请，凡在本申请的精神和原则之内，所作的任何修改、等同替换、改进等，均应包含在本申请的保护范围之内。

权利要求书

1.一种虚拟角色的选择方法，所述方法应用于终端，所述方法包括：

响应于偏好设置操作，设置第一用户帐号的第一位置偏好信息，所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置；

响应于对战匹配操作，显示所述第一用户帐号的第一本局团队位置，所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置，所述第一本局团队位置是基于所述第一位置偏好信息分配的；

显示多个候选虚拟角色，所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的；

响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作，将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

2.根据权利要求1所述的方法，其中，

所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级；

或，所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的本局推荐团队位置，所述本局推荐团队位置是团队位置中的至少一种；

或，所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的补位信息，所述补位信息用于表示所述第一用户帐号的本局推荐团队位置是根据第二用户帐号的第二本局团队位置进行补位后确定的，所述第二用户帐号是与所述第一用户帐号为同一团队的用户帐号。

3.根据权利要求1或2所述的方法，其中，所述显示多个候选虚拟角色，包括：

基于所述第一本局团队位置，在虚拟角色选择界面中标识推荐的所述候选虚拟角色。

4.根据权利要求1或2所述的方法，其中，所述方法还包括：

响应于对战匹配操作，显示第二用户帐号，所述第二用户帐号是与所述第一用户帐号为同一团队的用户帐号，所述第二用户帐号是在所述本局对战中为所述第一用户帐号分配的，所述第二用户帐号是基于所述第一位置偏好信息匹配的。

5.根据权利要求4所述的方法，其中，所述方法还包括：

显示所述第二用户帐号的第二本局团队位置，所述第二本局团队位置是为所述第二用户帐号在所述本局对战中分配的，所述第二本局团队位置是基于所述第二位置偏好信息分配的，所述第二位置偏好信息表示所述第二用户帐号在所述本局对战中偏好的团队位置。

6.根据权利要求2所述的方法，其中，在所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级的情况下，所述偏好设置操作包括排序操作；

所述响应于偏好设置操作，设置第一用户帐号的第一位置偏好信息，包括：

显示所述团队位置的排序界面；

响应于对所述团队位置的所述排序操作，确定所述团队位置的偏好优先级。

7.根据权利要求2或6所述的方法，其中，所述第一本局团队位置是所述多个团队位置的偏好优先级中的第m个团队位置，所述第m个团队位置是服务器基于所述团队位置的偏好优先级，为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号时的团队位置，m为正整数。

8.根据权利要求2所述的方法，其中，在所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的本局推荐团队位置的情况下，所述偏好设置操作包括选择操作；

所述响应于偏好设置操作，设置第一用户帐号的第一位置偏好信息，包括：

显示候选团队位置；

响应于对所述候选团队位置中标团队位置的所述选择操作，将所述目标团队位置确定为所述本局推荐团队位置。

9.根据权利要求2或8所述的方法，其中，

在所述服务器按照所述本局推荐团队位置，为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团

队位置的所述第二团队帐号的情况下,所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置相同;

在所述服务器按照所述本局推荐团队位置,未能为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号的情况下,所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置不同。

10.根据权利要求2所述的方法,其中,在所述第一位置偏好信息包括所述第一用户帐号的补位信息的情况下,所述偏好设置操作包括选择操作;

所述响应于偏好设置操作,设置第一用户帐号的第一位置偏好信息,包括:

显示候选团队位置和补位控件,所述补位控件用于选择所述本局推荐团队位置为未被所述第二用户帐号所选择的团队位置;

响应于对所述补位控件的所述选择操作,将补位位置确定为所述本局推荐团队位置。

11.根据权利要求1至6任一所述的方法,其中,所述显示多个候选虚拟角色,包括:

在虚拟角色选择界面中突出显示所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色,所述虚拟角色选择界面用于展示所述第一用户帐号在所述本局对战中的候选虚拟角色;

或,在所述虚拟角色选择界面中只显示所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色;

或,将所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色,优先排序显示在所述虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前K位,K为正整数。

12.根据权利要求1至6任一所述的方法,其中,所述显示多个候选虚拟角色之前,所述方法还包括:

显示团队位置通知界面,所述团队位置通知界面包括所述第一本局团队位置。

13.根据权利要求12所述的方法,其中,所述显示团队位置通知界面,包括:

在所述团队位置通知界面中显示所述第一本局团队位置和推荐虚拟角色,所述推荐虚拟角色属于所述第一本局团队位置;

其中,所述推荐虚拟角色是通过所述服务器的默认值获得的,或通过所述第一用户帐号的历史战绩获得的,或通过所述第一用户帐号的自定义设置获得的。

14.一种虚拟角色的选择方法,所述方法应用于终端,所述方法包括:

响应于对战匹配操作,显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置,所述第二用户帐号是在本局对战中为所述第一用户帐号分配的,所述第二用户帐号是与所述第一用户帐号为同一团队的用户帐号,所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置;

显示多个候选虚拟角色,所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的;

响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作,将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

15.根据权利要求14所述的方法,其中,

所述第一本局团队位置是服务器基于所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级确定的;

或,所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第一用户帐号发送的本局推荐团队位置确定的,所述本局推荐团队位置是团队位置中的至少一种;

或,所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第二用户帐号的所述第二本局团队位置进行补位后确定的;

或,所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第一用户帐号的历史对战记录确定的。

16.根据权利要求15所述的方法,其中,在所述第一本局团队位置是所述服务器参考所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级的情况下,所述方法还包括:

显示所述团队位置的排序界面;

响应于对所述团队位置的排序操作,确定所述多个团队位置的偏好优先级;

向所述服务器发送所述多个团队位置的偏好优先级。

17.根据权利要求15或16所述的方法,其中,所述第一本局团队位置是所述多个团队位

置的偏好优先级中的第 m 个团队位置,所述第 m 个团队位置是所述服务器按照所述第一用户帐号设置的所述多个团队位置的偏好优先级,为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号时的团队位置。

18.根据权利要求 15 所述的方法,其中,在所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第一用户帐号发送的所述本局推荐团队位置确定的情况下,所述方法还包括:

显示候选团队位置;

响应于对所述候选团队位置中的目标团队位置的选择操作,将所述目标团队位置确定为所述本局推荐团队位置;

向所述服务器发送所述本局推荐团队位置。

19.根据权利要求 15 或 18 所述的方法,其中,

在所述服务器按照所述本局推荐团队位置,为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号的情况下,所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置相同;

在所述服务器按照所述本局推荐团队位置,未能为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号的情况下,所述第一本局团队位置与所述本局推荐团队位置不同。

20.根据权利要求 15 所述的方法,其中,在所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第二用户帐号的第二本局团队位置进行补位后确定的情况下,所述方法还包括:

显示候选团队位置和补位控件,所述补位控件用于选择所述第一本局推荐团队位置为未被所述第二用户帐号所选择的团队位置;

响应于对所述补位控件的选择操作,将补位位置确定为所述本局推荐团队位置;

向所述服务器发送所述本局推荐团队位置。

21.根据权利要求 15 所述的方法,其中,在所述第一本局团队位置是所述服务器基于所述第一用户帐号的历史对战记录确定的情况下;所述第一本局团队位置是团队位置胜率顺序中的第 n 个团队位置,所述第 n 个团队位置是所述服务器按照所述团队位置胜率顺序,为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的所述第二团队帐号时的团队位置,n 为正整数;

其中,所述团队位置胜率顺序是按照所述第一用户帐号的历史对战记录的胜率对团队位置排序后的顺序。

22.根据权利要求 14 至 21 任一所述的方法,其中,所述显示多个候选虚拟角色,包括:

在虚拟角色选择界面中突出显示所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色,所述虚拟角色选择界面用于展示所述第一用户帐号在本局对战中的候选虚拟角色;

或,在所述虚拟角色选择界面中只显示所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色;

或,将所述第一本局团队位置对应的所述候选虚拟角色,优先排序显示在所述虚拟角色选择界面中候选虚拟角色的前 K 位。

23.一种虚拟角色的选择方法,所述方法应用于服务器,所述方法包括:

基于第一位置偏好信息确定第一用户帐号的第一本局团队位置,以及基于第二位置偏好信息确定多个候选用户帐号的第二本局团队位置,所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置,所述第二位置偏好信息表示所述多个候选用户帐号在所述本局对战中偏好的团队位置,所述第一本局团队位置是第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置;

基于所述第一本局团队位置和所述第二本局团队位置,确定在所述本局对战中为所述第一用户帐号分配的第二用户帐号;

向所述第一用户帐号的客户端发送所述第二用户帐号和所述第一本局团队位置,所述客户端用于根据所述第一本局团队位置显示多个候选虚拟角色;

将所述客户端返回的目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色,所述目标虚拟角色是通过对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作确定的。

24.根据权利要求 23 所述的方法,其中,所述基于位置偏好信息确定第一用户帐号的第

一本局团队位置,包括:

基于所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级,确定所述第一本局团队位置;

或,基于所述第一用户帐号发送的本局推荐团队位置,确定所述第一本局团队位置;

或,基于所述第二用户帐号的所述第二本局团队位置,确定所述第一用户帐号的所述第一本局团队位置。

25.根据权利要求 24 所述的方法,其中,所述基于所述第一用户帐号设置的多个团队位置的偏好优先级,确定所述第一本局团队位置,包括:

在参考所述第一用户帐号设置的所述多个团队位置的偏好优先级,为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下,将所述客户端发送的所述多个团队位置的偏好优先级中的第 m 个团队位置确定为所述第一用户帐号的所述第一本局团队位置。

26.根据权利要求 24 所述的方法,其中,所述基于所述第一用户帐号发送的本局推荐团队位置,确定所述第一本局团队位置,包括:

在根据所述本局推荐团队位置,为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号的情况下,将所述本局推荐团队位置确定为所述第一本局团队位置;

在根据所述本局推荐团队位置,未能为所述第一用户帐号匹配到一组具有不同团队位置的第二团队帐号,且根据其它团队位置为所述第一用户帐号成功匹配的情况下,将所述其它团队位置确定为所述第一本局团队位置,所述其它团队位置是除所述本局推荐团队位置之外的一种团队位置。

27.根据权利要求 24 所述的方法,其中,所述基于所述第二用户帐号的所述第二本局团队位置,确定所述第一用户帐号的所述第一本局团队位置,包括:

将除所述第二本局团队位置之外的所述团队位置确定为所述第一用户帐号的所述第一本局团队位置。

28.一种虚拟角色的选择装置,所述装置包括:

设置模块,用于响应于偏好设置操作,设置第一用户帐号的第一位置偏好信息,所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置;

显示模块,用于响应于对战匹配操作,显示所述第一用户帐号的第一本局团队位置,所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置,所述第一本局团队位置是基于所述第一位置偏好信息分配的;

所述显示模块,还用于显示多个候选虚拟角色,所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的;

确定模块,用于响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作,将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

29.一种虚拟角色的选择装置,所述装置包括:

接收模块,用于响应于对战匹配操作,显示第二用户帐号以及第一用户帐号的第一本局团队位置,所述第二用户帐号是在本局对战中为所述第一用户帐号分配的,所述第二用户帐号是与所述第一用户帐号为同一团队的用户帐号,所述第一本局团队位置是所述第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置;

显示模块,用于显示多个候选虚拟角色,所述候选虚拟角色是基于所述第一本局团队位置显示的;

选择模块,用于响应于对所述多个候选虚拟角色中目标虚拟角色的选择操作,将所述目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色。

30.一种虚拟角色的选择装置,所述装置包括:

确定模块,用于基于第一位置偏好信息确定第一用户帐号的第一本局团队位置,以及基于第二所述位置偏好信息确定多个候选用户帐号的第二本局团队位置,所述第一位置偏好信息表示所述第一用户帐号在本局对战中偏好的团队位置,所述第二位置偏好信息表示所述候

选用户帐号在所述本局对战中偏好的团队位置，所述第一本局团队位置是第一用户帐号在所述本局对战中扮演的团队位置；

所述确定模块，还用于基于所述第一本局团队位置和所述第二本局团队位置，确定在所述本局对战中为所述第一用户帐号分配的第二用户帐号；

发送模块，用于向所述第一用户帐号的客户端发送所述第二用户帐号和所述第一本局团队位置，所述客户端用于根据所述第一本局团队位置显示候选虚拟角色；

接收模块，用于将所述客户端返回的目标虚拟角色确定为所述第一用户帐号在所述本局对战中的主控角色，所述目标虚拟角色是通过对所述候选虚拟角色中所述目标虚拟角色的选择操作确定的。

31.一种计算机设备，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13中任一项所述的虚拟角色的选择方法，或，如权利要求14至22中任一项所述的虚拟角色的选择方法，或，如权利要求23至27中任一项所述的虚拟角色的选择方法。

32.一种计算机可读存储介质，所述计算机可读存储介质中存储有至少一条程序代码，所述程序代码由处理器加载并执行以实现如权利要求1至13中任一项所述的虚拟角色的选择方法，或，如权利要求14至22中任一项所述的虚拟角色的选择方法，或，如权利要求23至27中任一项所述的虚拟角色的选择方法。

33.一种计算机程序产品，所述计算机程序产品包括计算机程序或计算机指令，所述计算机程序或所述计算机指令被处理器执行以实现如权利要求1至13中任一项所述的虚拟角色的选择方法，或，如权利要求14至22中任一项所述的虚拟角色的选择方法，或，如权利要求23至27中任一项所述的虚拟角色的选择方法。