

权利要求书

1. 一种虚拟操作对象的控制方法，应用于电子装置，包括：

在目标游戏应用中的第一虚拟操作对象与第一虚拟障碍物之间的距离小于或等于第一预定距离阈值的情况下，获取第一虚拟资源转移操作，其中，所述第一虚拟操作对象位于所述目标游戏应用中的第一虚拟区域，所述第一虚拟障碍物处于锁定状态，所述第一虚拟障碍物在处于所述锁定状态时被设置为阻止所述第一虚拟操作对象移动到所述目标游戏应用中的第二虚拟区域；

响应于所述第一虚拟资源转移操作，从所述第一虚拟操作对象当前具有的所述虚拟资源集合中转移出第一预定数量的虚拟资源，并将所述第一虚拟障碍物的状态由所述锁定状态切换到解锁状态，其中，所述第一虚拟障碍物在处于所述解锁状态时被设置为允许所述第一虚拟操作对象移动到所述第二虚拟区域；

在获取到第一控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，在所述获取第一虚拟资源转移操作之前，所述方法还包括：

在所述第一虚拟操作对象对目标类型的虚拟操作对象执行了攻击操作的情况下，将第二预定数量的虚拟资源转移给所述第一虚拟操作对象；

在所述第一虚拟操作对象与所述第一虚拟障碍物之间的距离小于或等于所述第一预定距离阈值的情况下，显示所述第一虚拟障碍物的虚拟标识；

所述获取第一虚拟资源转移操作，包括：

获取对所述虚拟标识执行的触控操作，其中，所述第一虚拟资源转移操作包括所述触控操作。

3. 根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述在所述第一虚拟操作对象与所述第一虚拟障碍物之间的距离小于或等于所述第一预定距离阈值的情况下，显示所述第一虚拟障碍物的虚拟标识，包括：

在所述第一虚拟操作对象的检测框与所述第一虚拟障碍物的检测框之间的距离小于或等于所述第一预定距离阈值的情况下，显示所述第一虚拟

障碍物的所述虚拟标识。

4. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述控制所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域之后，所述方法还包括：

在所述第一虚拟操作对象位于所述第二虚拟区域的情况下，将所述第一虚拟障碍物的状态保持为所述解锁状态；

在所述第一虚拟障碍物的状态为所述解锁状态、且获取到第二控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第二虚拟区域移动到所述第一虚拟区域。

5. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述控制所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域之后，所述方法还包括：

在所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域的情况下，将所述第一虚拟障碍物从所述解锁状态切换至所述锁定状态；

在所述第一虚拟操作对象与所述第一虚拟障碍物之间的距离小于或等于所述第一预定距离阈值的情况下，获取第二虚拟资源转移操作，其中，所述所述第一虚拟操作对象位于所述第二虚拟区域；

响应于所述第二虚拟资源转移操作，从所述第一虚拟操作对象当前具有的虚拟资源集合中转移出第三预定数量的虚拟资源，并将所述第一虚拟障碍物的状态由所述锁定状态切换到所述解锁状态；

在获取到第三控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第二虚拟区域移动到所述第一虚拟区域。

6. 根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述控制所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域之后，所述方法还包括：

在所述第一虚拟操作对象位于所述第二虚拟区域、且所述第一虚拟操作对象与第二虚拟障碍物之间的距离小于或等于第二预定距离阈值的情况下，获取第三虚拟资源转移操作，其中，所述第二虚拟障碍物处于锁定状态，所述第二虚拟障碍物在处于所述锁定状态时被设置为阻止所述第一虚拟操作对象移动到所述目标游戏应用中的第三虚拟区域；

响应于所述第三虚拟资源转移操作，从所述第一虚拟操作对象当前具有的所述虚拟资源集合中转移出第四预定数量的虚拟资源，并将所述第二虚拟障碍物的状态由所述锁定状态切换到解锁状态，其中，所述第二虚拟

障碍物在处于所述解锁状态时被设置为允许所述第一虚拟操作对象移动到所述第三虚拟区域，所述第一预定数量与所述第四预定数量不同；

在获取到第四控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第二虚拟区域移动到所述第三虚拟区域。

5 7. 根据权利要求6所述的方法，其中，所述第一虚拟障碍物与所述第二虚拟障碍物为不同的虚拟障碍物。

8. 一种虚拟操作对象的控制装置，包括：

10 第一获取单元，配置为在目标游戏应用中的第一虚拟操作对象与第一虚拟障碍物之间的距离小于或等于第一预定距离阈值的情况下，获取第一虚拟资源转移操作，其中，所述第一虚拟操作对象位于所述目标游戏应用中的第一虚拟区域，所述第一虚拟障碍物处于锁定状态，所述第一虚拟障碍物在处于所述锁定状态时被设置为阻止所述第一虚拟操作对象移动到所述目标游戏应用中的第二虚拟区域；

15 第一响应单元，配置为响应于所述第一虚拟资源转移操作，从所述第一虚拟操作对象当前具有的所述虚拟资源集合中转移出第一预定数量的虚拟资源，并将所述第一虚拟障碍物的状态由所述锁定状态切换到解锁状态，其中，所述第一虚拟障碍物在处于所述解锁状态时被设置为允许所述第一虚拟操作对象移动到所述第二虚拟区域；

20 第一控制单元，配置为在获取到第一控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域。

9. 根据权利要求8所述的装置，其中，所述装置还包括：

25 显示单元，配置为在所述第一虚拟操作对象对目标类型的虚拟操作对象执行了攻击操作的情况下，将第二预定数量的虚拟资源转移给所述第一虚拟操作对象；在所述第一虚拟操作对象与所述第一虚拟障碍物之间的距离小于或等于所述第一预定距离阈值的情况下，显示所述第一虚拟障碍物的虚拟标识；

所述第一获取单元，还配置为获取对所述虚拟标识执行的触控操作，其中，所述第一虚拟资源转移操作包括所述触控操作。

30 10. 根据权利要求9所述的装置，其中，所述显示单元，还配置为在所述第一虚拟操作对象的检测框与所述第一虚拟障碍物的检测框之间的距离

小于或等于所述第一预定距离阈值的情况下，显示所述第一虚拟障碍物的所述虚拟标识。

11. 根据权利要求 8 所述的装置，其中，所述装置还包括：

5 处理单元，配置为所述控制所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域之后，在所述第一虚拟操作对象位于所述第二虚拟区域的情况下，将所述第一虚拟障碍物的状态保持为所述解锁状态；

第二控制单元，配置为在所述第一虚拟障碍物的状态为所述解锁状态、且获取到第二控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第二虚拟区域移动到所述第一虚拟区域。

10 12. 根据权利要求 8 所述的装置，其中，所述装置还包括：

切换单元，配置为在所述第一虚拟操作对象从所述第一虚拟区域移动到所述第二虚拟区域的情况下，将所述第一虚拟障碍物从所述解锁状态切换至所述锁定状态；

15 第二获取单元，配置为在所述第一虚拟操作对象与所述第一虚拟障碍物之间的距离小于或等于所述第一预定距离阈值的情况下，获取第二虚拟资源转移操作，其中，所述第一虚拟操作对象位于所述第二虚拟区域；

第二响应单元，配置为响应于所述第二虚拟资源转移操作，从所述第一虚拟操作对象当前具有的虚拟资源集合中转移出第三预定数量的虚拟资源，并将所述第一虚拟障碍物的状态由所述锁定状态切换到所述解锁状态；

20 第三控制单元，配置为在获取到第三控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第二虚拟区域移动到所述第一虚拟区域。

13. 根据权利要求 8 所述的装置，其中，所述装置还包括：

25 第三获取单元，配置为在所述第一虚拟操作对象位于所述第二虚拟区域、且所述第一虚拟操作对象与第二虚拟障碍物之间的距离小于或等于第二预定距离阈值的情况下，获取第三虚拟资源转移操作，其中，所述第二虚拟障碍物处于锁定状态，所述第二虚拟障碍物在处于所述锁定状态时被设置为阻止所述第一虚拟操作对象移动到所述目标游戏应用中的第三虚拟区域；

30 第三响应单元，配置为响应于所述第三虚拟资源转移操作，从所述第一虚拟操作对象当前具有的所述虚拟资源集合中转移出第四预定数量的虚

拟资源，并将所述第二虚拟障碍物的状态由所述锁定状态切换到解锁状态，其中，所述第二虚拟障碍物在处于所述解锁状态时被设置为允许所述第一虚拟操作对象移动到所述第三虚拟区域，所述第一预定数量与所述第四预定数量不同；

- 5 第四控制单元，配置为在获取到第四控制操作的情况下，控制所述第一虚拟操作对象从所述第二虚拟区域移动到所述第三虚拟区域。

14. 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程序，其中，所述程序运行时执行上述权利要求 1 至 7 任一项中所述的方法。

- 10 15. 一种电子装置，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 7 任一项中所述的方法。