

(12) 按照专利合作条约所公布的国际申请

(19) 世界知识产权组织
国际局



(10) 国际公布号
WO 2023/279919 A1

(43) 国际公布日
2023 年 1 月 12 日 (12.01.2023)

(51) 国际专利分类号:
G06F 8/65 (2018.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2022/098298

(22) 国际申请日: 2022 年 6 月 13 日 (13.06.2022)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
202110772287.X 2021 年 7 月 6 日 (06.07.2021) CN

(71) 申请人: 腾讯科技(深圳)有限公司 (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) COMPANY LIMITED) [CN/CN]; 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦 35 层, Guangdong 518057 (CN)。

(72) 发明人: 黄凯林 (HUANG, Kailin); 中国广东省深圳市南山区高新区科技中一路腾讯大厦 35 层, Guangdong 518057 (CN)。

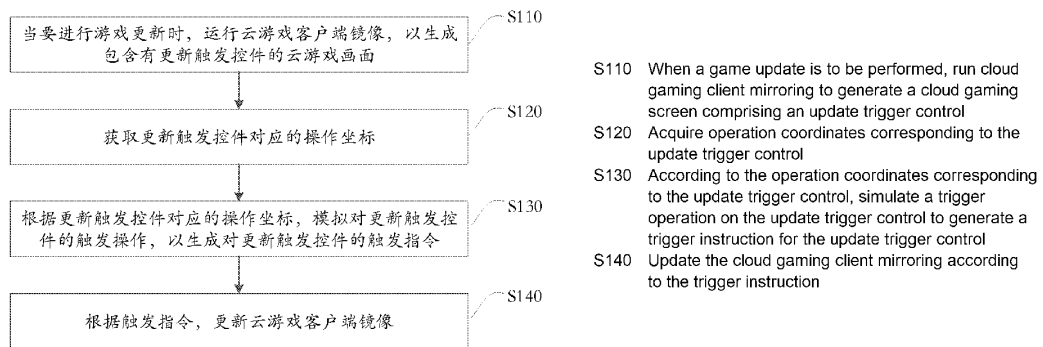
(74) 代理人: 北京德琦知识产权代理有限公司 (DEQI INTELLECTUAL PROPERTY LAW CORPORATION); 中国北京市海淀区知春路 1 号学院国际大厦 7 层, Beijing 100083 (CN)。

(81) 指定国(除另有指明, 要求每一种可提供的国家保护): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW。

(84) 指定国(除另有指明, 要求每一种可提供的地区保护): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 欧洲 (AL, AT, BE, BG,

(54) Title: GAME UPDATE METHOD AND SYSTEM, SERVER, ELECTRONIC DEVICE, PROGRAM PRODUCT, AND STORAGE MEDIUM

(54) 发明名称: 游戏更新方法、系统、服务器、电子设备、程序产品及存储介质



(57) Abstract: A game update method and system, a server, an electronic device, a program product, and a storage medium. The game update method comprises: when a game update is to be performed, running cloud gaming client mirroring to generate a cloud gaming screen comprising an update trigger control; acquiring operation coordinates corresponding to the update trigger control; according to the operation coordinates corresponding to the update trigger control, simulating a trigger operation on the update trigger control to generate a trigger instruction for the update trigger control; and updating the cloud gaming client mirroring according to the trigger instruction. According to the technical solution of embodiments of the present application, an automatic update of a game can be completed by means of a cloud gaming server under a player-unaware condition, so that operation cost and the quality of operation of a product are greatly optimized by means of the automatic update of the game, thereby avoiding waiting for an operation of a user for a software update, so as to improve the data processing efficiency of a server for a software update.

[见续页]

CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU,
IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT,
RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI,
CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG)。

本国际公布：

— 包括国际检索报告(条约第21条(3))。

(57) 摘要：一种游戏更新方法、系统、服务器、电子设备、程序产品及存储介质。游戏更新方法包括：当要进行游戏更新时，运行云游戏客户端镜像，以生成包含有更新触发控件的云游戏画面；获取更新触发控件对应的操作坐标；根据更新触发控件对应的操作坐标，模拟对更新触发控件的触发操作，以生成对更新触发控件的触发指令；根据触发指令更新云游戏客户端镜像。本申请实施例的技术方案能够在玩家无感知的情况下，通过云游戏服务器完成游戏的自动更新，通过游戏的自动化更新大幅优化产品的运营成本和运营质量，进而避免等待用户对软件更新的操作，从而能够提高服务器关于软件更新的数据处理效率。