

(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 2025/055554 A1

(43) 国际公布日
2025年3月20日 (20.03.2025)

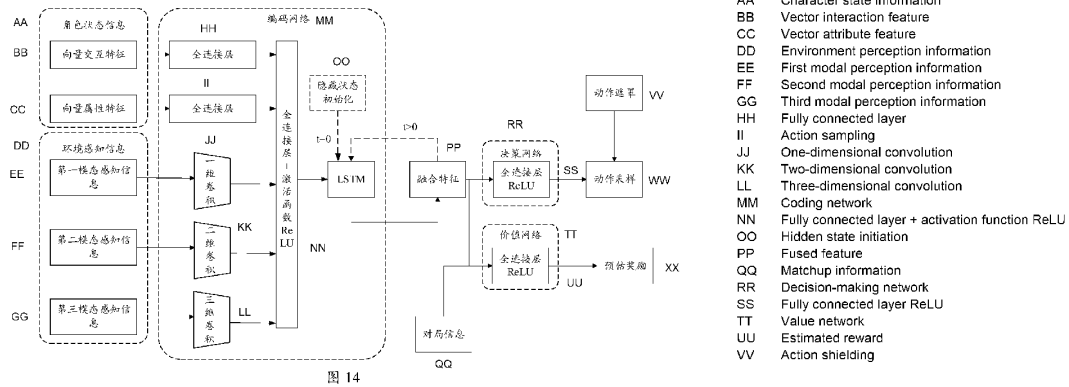
- (51) 国际专利分类号:
A63F 13/55 (2014.01) **G06N 3/045** (2023.01)
G06F 18/25 (2023.01) **G06N 3/0464** (2023.01)
G06F 18/24 (2023.01) **G06N 3/092** (2023.01)
- (21) 国际申请号: PCT/CN2024/106547
- (22) 国际申请日: 2024年7月19日 (19.07.2024)
- (25) 申请语言: 中文
- (26) 公布语言: 中文
- (30) 优先权:
202311198980.6 2023年9月15日 (15.09.2023) 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: 胡欢 (HU, Huan); 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)。廖诗颺 (LIU, Sze Yeung); 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)。刘若尘 (LIU, Ruochen); 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)。周圆 (ZHOU, Yuan); 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: 北京三高永信知识产权代理有限公司 (BEIJING SAN GAO YONG XIN INTELLECTUAL PROPERTY AGENCY CO., LTD.); 中国北京市海淀区西直门北大街32号院1号楼4层503, Beijing 100088 (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, CV, 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, MG, MK, MN,

(54) Title: ACTION DECISION-MAKING METHOD AND APPARATUS FOR VIRTUAL CHARACTER, AND DEVICE AND STORAGE MEDIUM

(54) 发明名称: 虚拟角色的动作决策方法、装置、设备及存储介质



(57) Abstract: An action decision-making method and apparatus for a virtual character, and a device and a storage medium. The method comprises: acquiring character state information of a first virtual character, and environment perception information of the first virtual character with regard to a virtual environment where the first virtual character is currently located; fusing coding results corresponding to the character state information and the environment perception information, respectively, so as to obtain a fused feature; on the basis of the fused feature, performing action decision-making on the first virtual character, so as to obtain a character action; and controlling the first virtual character to execute the character action.

(57) 摘要: 一种虚拟角色的动作决策方法、装置、设备及存储介质, 该方法包括: 获取第一虚拟角色的角色状态信息, 以及第一虚拟角色对当前所处虚拟环境的环境感知信息; 融合角色状态信息和环境感知信息分别对应的编码结果, 得到融合特征; 基于融合特征对第一虚拟角色进行动作决策, 得到角色动作; 控制第一虚拟角色执行角色动作。

[续页]

MU, 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, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 欧洲 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, 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)。

根据细则4.17的声明:

— 关于申请人有权要求在先申请的优先权(细则4.17(iii))

本国际公布:

— 包括国际检索报告(条约第21条(3))。