(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

(43) 国际公布日
2022 年 4 月 28 日 (28.04.2022)

WIPO | PCT

(10) 国际公布号
WO 2022/083451 A1

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/55 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2021/122678

(22) 国际申请日: 2021 年 10 月 8 日 (08.10.2021)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
202011140965.2 2020年10月22日 (22.10.2020) 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: 李峥旭 (**LI, Zhengxu**); 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责任公司(**BEIJING SAN GAO YONG XIN INTELLECTUAL PROPERTY AGENCY CO., LTD.**); 中国北京市海淀区学院路蓟门里和景园A座1单元102室, 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, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, 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,

(54) **Title:** SKILL SELECTION METHOD AND APPARATUS FOR VIRTUAL OBJECT, AND DEVICE, MEDIUM AND PROGRAM PRODUCT

(54) **发明名称**: 虚拟对象的技能选择方法、装置、设备、介质及程序产品

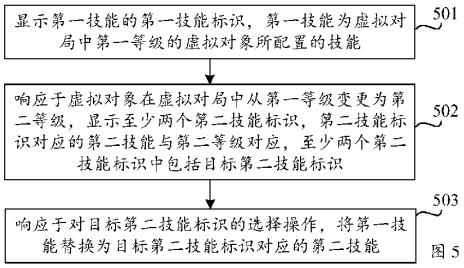


图 5

(57) **Abstract:** A skill selection method and apparatus for a virtual object, and a device, a medium and a program product, which relate to the field of virtual environments. The method comprises: displaying a first skill identifier of a first skill, wherein the first skill is a skill configured for a virtual object of a first level in a virtual game; in response to the virtual object being changed from the first level to a second level in the virtual game, displaying at least two second skill identifiers, wherein the at least two second skill identifiers comprise a target second skill identifier; receiving a selection operation for the target second skill identifier; and replacing the first skill with a second skill according to the selection operation. When a virtual object is changed to a second level, at least two second skill identifiers are displayed; and since a second skill is selected from at least two candidate second skills, the diversity of skill evolution is increased, and the strategic performance of a virtual game is improved.

(57) **摘要**: 一种虚拟对象的技能选择方法、装置、设备、介质及程序产品，涉及虚拟环境领域。该方法包括：显示第一技能的第一技能标识，第一技能为虚拟对局中第一等级的虚拟对象所配置的技能；响应于虚拟对象在虚拟对局中从第一等级变更为第二等级，显示至少两个第二技能标识，至少两个第二技能标识中包括目标第二技能标识；接收对目标第二技能标识的选择操作；根据选择操作将第一技能替换为第二技能。通过在虚拟对象变更为第二等级时显示至少两个第二技能标识，由于第二技能是从至少两个候选的第二技能中选择得到的，增加了技能进化的多样性，提高了虚拟对局的策略性。

WO 2022/083451 A1

[见续页]

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, 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))。