

(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
2025 年 1 月 30 日 (30.01.2025)



(10) 国际公布号
WO 2025/020671 A1

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/5375 (2014.01) **A63F 13/822** (2014.01)
A63F 13/52 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2024/095227

(22) 国际申请日: 2024 年 5 月 24 日 (24.05.2024)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
202310934931.8 2023 年 7 月 26 日 (26.07.2023) 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: 魏子琦 (WEI, Ziqi); 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: 北京派特恩知识产权代理有限公司 (CHINA PAT INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE); 中国北京市海淀区苏州街 3 号大恒科技大厦南座五层 503, Beijing 100080 (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, 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,

(54) **Title:** VIRTUAL CHARACTER PROCESSING METHOD AND APPARATUS, ELECTRONIC DEVICE, COMPUTER-READABLE STORAGE MEDIUM AND COMPUTER PROGRAM PRODUCT

(54) 发明名称: 虚拟角色的处理方法、装置、电子设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品

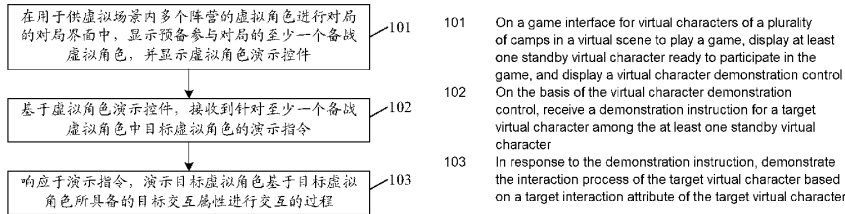


图 3

(57) **Abstract:** Provided in the present application are a virtual character processing method and apparatus, an electronic device, a computer-readable storage medium and a computer program product. The method comprises: on a game interface for virtual characters of a plurality of camps in a virtual scene to play a game, displaying at least one standby virtual character ready to participate in the game, and displaying a virtual character demonstration control; on the basis of the virtual character demonstration control, receiving a demonstration instruction for a target virtual character among the at least one standby virtual character; and, in response to the demonstration instruction, demonstrating the interaction process of the target virtual character based on a target interaction attribute of the target virtual character.

(57) **摘要:** 本申请提供了一种虚拟角色的处理方法、装置、电子设备、计算机可读存储介质及计算机程序产品; 方法包括: 在用于供虚拟场景内多个阵营的虚拟角色进行对局的对局界面中, 显示预备参与对局的至少一个备战虚拟角色, 并显示虚拟角色演示控件; 基于所述虚拟角色演示控件, 接收到针对所述至少一个备战虚拟角色中目标虚拟角色的演示指令; 响应于所述演示指令, 演示所述目标虚拟角色基于所述目标虚拟角色所具备的目标交互属性进行交互的过程。

[见续页]

WO 2025/020671 A1

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)。

本国际公布:

— 包括国际检索报告(条约第21条(3))。