

(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 2025/152765 A1

(43) 国际公布日
2025 年 7 月 24 日 (24.07.2025)

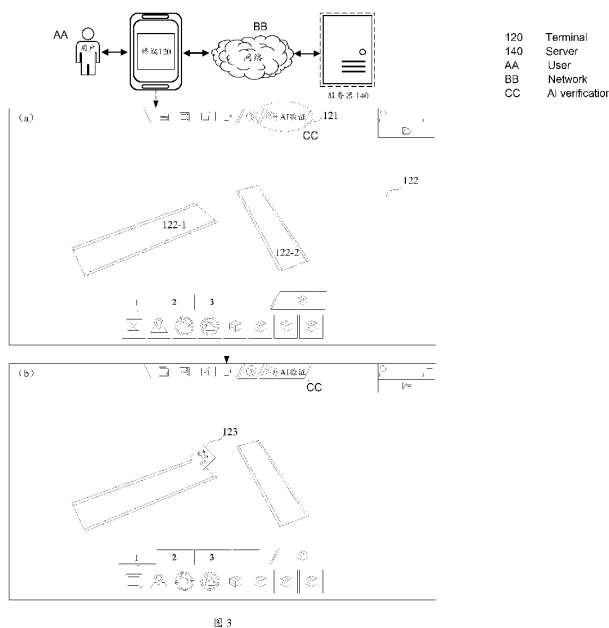
- (51) 国际专利分类号:
A63F 13/63 (2014.01) *A63F 13/533* (2014.01)
A63F 13/52 (2014.01) *A63F 13/42* (2014.01)
- (21) 国际申请号: PCT/CN2024/144245
- (22) 国际申请日: 2024 年 12 月 31 日 (31.12.2024)
- (25) 申请语言: 中文
- (26) 公布语言: 中文
- (30) 优先权:
202410081101.X 2024 年 1 月 19 日 (19.01.2024) CN
- (71) 申请人: 腾讯科技(深圳)有限公司 (TENCENT 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 518057 (CN)。

- (72) 发明人: 王子奕 (WANG, Ziyi); 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 518057 (CN)。 刘博艺 (LIU, Boyi); 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 518057 (CN)。 叶成豪 (YE, Chenghao); 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 518057 (CN)。 于清波 (YU, Qingbo); 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 518057 (CN)。
- (74) 代理人: 深圳市深佳知识产权代理事务所 (普通合伙) (SHENPAT INTELLECTUAL PROPERTY AGENCY); 中国广东省深圳市罗湖区南湖街道春风路庐山大厦 B 座 18C2、18D、18E、18E2 518001 (CN)。

(54) Title: GAME LEVEL VERIFICATION METHOD AND APPARATUS, DEVICE, MEDIUM AND PROGRAM PRODUCT

(54) 发明名称: 游戏关卡的验证方法、装置、设备、介质和程序产品



(57) Abstract: The present application belongs to the field of human-computer interactions. Disclosed are a game level verification method and apparatus, a device, a medium and a program product. The method comprises: displaying a game level picture, the game level picture containing a virtual environment corresponding to a pre-created game level; receiving a verification operation triggered for the game level, the verification operation being used for triggering an AI model to verify game content of the game level; and, in response to the verification operation, displaying error warning information of the game level, the error warning information being

[见续页]

(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, 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))。

used for warning that an error position point is present in the game level, and the error position point being a position point in the virtual environment corresponding to the game content that the AI model cannot pass through. By means of AI models, the method can verify the rationality of game levels without the need for players to test the game levels by themselves, thereby improving verification efficiency.

(57) 摘要: 本申请公开了一种游戏关卡的验证方法、装置、设备、介质和程序产品, 属于人机交互领域。该方法包括: 显示游戏关卡画面; 游戏关卡画面包括预先创建的游戏关卡对应的虚拟环境; 接收针对游戏关卡触发的验证操作; 验证操作用于触发AI模型对游戏关卡的游戏内容进行验证; 响应于验证操作, 显示游戏关卡的报错提示信息; 其中, 报错提示信息用于提示游戏关卡中存在错误位置点, 错误位置点是AI模型无法通过的游戏内容在虚拟环境中对应的位置点。该方法可以通过AI模型验证游戏关卡的合理性, 无需玩家自行试玩游戏关卡, 提高了验证效率。