

(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 2020/233395 A1

(43) 国际公布日
2020 年 11 月 26 日 (26.11.2020)

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/2145 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2020/088614

(22) 国际申请日: 2020 年 5 月 6 日 (06.05.2020)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
201910413399.9 2019 年 5 月 17 日 (17.05.2019) 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: 黄雄飞 (HUANG, Xiongfei); 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: 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, Guangdong 518001 (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, 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,

(54) Title: OBJECT CONTROL METHOD AND APPARATUS, AND STORAGE MEDIA AND ELECTRONIC DEVICE

(54) 发明名称: 对象控制方法和装置、存储介质及电子装置

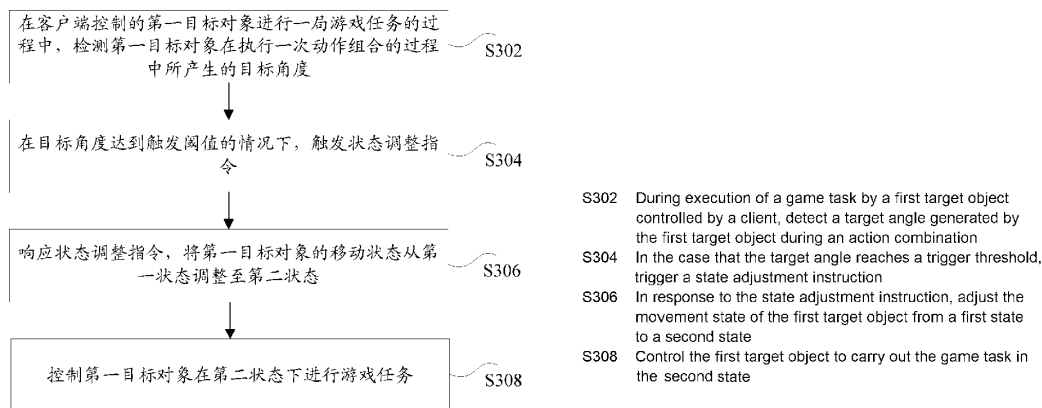


图 3

(57) Abstract: An object control method and apparatus, and a storage media and an electronic device. The method comprises: during execution of a game task by a first target object controlled by a client, detecting a target angle generated by the first target object during an action combination (S302), the action combination comprising at least two target actions executed in the same direction; in the case that the target angle reaches a trigger threshold, triggering a state adjustment instruction (S304); and in response to the state adjustment instruction, adjusting the movement state of the first target object from a first state to a second state (S306), wherein the time duration taken by the first target object to complete the game task in the first state is longer than the time duration taken by the first target object to complete the game task in the second state. The method solves the technical problem of increasing the control duration due to high operation complexity.

[见续页]

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))。

(57) 摘要：一种对象控制方法和装置、存储介质及电子装置。该方法包括：在客户端控制的第一目标对象进行一局游戏任务的过程中，检测第一目标对象在执行一次动作组合的过程中所产生的目标角度(S302)，动作组合中包括按照相同方向所执行的至少两次目标动作；在目标角度达到触发阈值的情况下，触发状态调整指令(S304)；响应状态调整指令，将第一目标对象的移动状态从第一状态调整至第二状态(S306)，其第一目标对象在第一状态下完成游戏任务所用时长，大于第一目标对象在第二状态下完成游戏任务所用时长。上述方法解决了由于操作复杂度较高导致控制时长增加的技术问题。