

互动剧情实现方法、装置、计算机设备和存储介质

本申请要求于 2018 年 12 月 29 日提交的申请号为 201811641511.6、发明名称为“互动剧情实现方法、装置、终端和存储介质”的中国专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请涉及计算机技术领域，具体涉及一种互动剧情实现方法、装置、计算机设备和存储介质。

背景技术

冒险类游戏通常是玩家控制角色进行虚拟冒险的游戏，其故事情节往往是以完成某个任务、或者作出某种选择、或是解开一个谜题等形式出现的。该类游戏是由玩家控制角色而产生一个交互性的故事，强调故事线索的发掘等。

比如，冒险类游戏可以将故事剧情发展的选择权交给玩家；在游戏中，玩家能够自主决定角色的行为、创造属于自己的故事，或者发展故事情节。

然而，目前冒险类游戏并不能在游戏中实现游戏剧情的跳跃。

发明内容

本申请实施例提供一种互动剧情实现方法、装置、计算机设备和存储介质，可以实现游戏剧情的跳跃。

本申请实施例提供一种互动剧情实现方法，包括：

显示游戏剧情结构界面，所述游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块，每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情，每个可读取游戏剧情块对应存储有游戏剧情路径数据；

接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令；

根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块，其中，与所述目标可读取游戏剧情块对应存储有包括目标游戏剧

情路径的目标游戏剧情路径数据;

当确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上,且确定所述起跳游戏剧情块的起跳游戏剧情路径数据与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时,则根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新;

根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

本申请实施例还提供一种互动剧情实现装置,包括:

显示单元,用于显示游戏剧情结构界面,所述游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块,每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情,与每个可读取游戏剧情块对应存储有游戏剧情路径数据;

指令接收单元,用于接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令;

剧情块确定单元,用于根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块,其中,与所述目标可读取游戏剧情块对应存储有包括目标游戏剧情路径的目标游戏剧情路径数据;

数据通路确定单元,用于当确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上时,确定所述起跳游戏剧情块的起跳游戏剧情路径数据与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性;

更新单元,用于在所述数据通路确定单元确定所述起跳游戏剧情路径数据与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时,根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新;

剧情处理单元,用于根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

一种互动剧情实现方法,由计算机设备执行,所述方法包括:

接收终端发送的剧情跳跃指令;

根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块,其中,与所述目标可读取游戏剧情块对应存储有包括目标游戏剧

情路径的目标游戏剧情路径数据；

当确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上，且确定所述起跳游戏剧情块的存储的起跳游戏剧情路径数据，与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时，则根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新；

将更新后的目标游戏剧情路径数据下发给终端，所述更新后的目标游戏剧情路径数据使终端进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

一种互动剧情实现方法，由计算机设备执行，所述方法包括：

显示游戏剧情结构界面，所述游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块，每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情，与每个可读取游戏剧情块对应存储有游戏剧情路径数据；

接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令，并将所述剧情跳跃指令发送给服务器；

从服务器接收根据所述起跳游戏剧情路径数据更新后的所述目标游戏剧情路径数据，其中，所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上，且所述起跳游戏剧情块的存储的起跳游戏剧情路径数据，与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性；

根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

本申请实施例还提供一种存储介质，所述存储介质存储有多条指令，所述指令适于处理器进行加载，以执行本申请实施例所提供的任一种互动剧情实现方法中的步骤。

此外，本申请实施例还提供一种计算机设备，包括存储器存储有多条指令；所述处理器从所述存储器中加载指令，以执行本申请实施例所提供的任一种互动剧情实现方法中的步骤。

附图简要说明

为了更清楚地说明本申请实施例中的技术方案，下面将对实施例描述中所

需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本申请的一些实施例，对于本领域技术人员来讲，在不付出创造性劳动的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。

图1a是本申请实施例提供的互动剧情实现方法的场景示意图；

图1b是本申请实施例提供的互动剧情实现方法的流程示意图；

图1c是本申请实施例提供的游戏故事线界面示意图；

图1d是本申请实施例提供的游戏剧情界面示意图；

图2a是本申请实施例提供的用节点表示的游戏剧情路线示意图；

图2b是本申请实施例提供的用节点表示的另一种游戏剧情路线示意图；

图3a是本申请实施例提供的互动剧情实现方法的流程示意图；

图3b是本申请实施例提供的游戏剧情结构示意图；

图3c是本申请实施例提供的另一种游戏故事线界面示意图；

图3d是本申请实施例提供的游戏剧情跳跃示意图；

图3e是本申请实施例提供的另一种游戏故事线界面示意图；

图3f是本申请实施例提供的另一种游戏剧情跳跃示意图；

图3g是本申请实施例提供的另一种游戏剧情跳跃示意图；

图4a是本申请实施例提供的互动剧情实现装置的第一种结构示意图；

图4b是本申请实施例提供的互动剧情实现装置的第二种结构示意图；

图4c是本申请实施例提供的互动剧情实现装置的第三种结构示意图；

图5是本申请实施例提供的终端的结构示意图。

实施本发明的方式

下面将结合本申请实施例中的附图，对本申请实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例仅仅是本申请一部分实施例，而不是全部的实施例。基于本申请中的实施例，本领域技术人员在没有作出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都属于本申请保护的范围。

本申请实施例提供一种互动剧情实现方法、装置、计算机设备和存储介质。

其中，该互动剧情实现装置具体可以集成在终端，该终端可以为手机、平

板电脑、笔记本电脑、微型盒子等设备。例如，参考图1a，终端可以显示游戏剧情结构界面，该游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块，每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情，与每个可读取游戏剧情块对应存储有游戏剧情路径数据；接收玩家通过游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令；根据剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块，与该目标可读取游戏剧情块对应存储有包括目标游戏剧情路径的目标游戏剧情路径数据；当确定起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上，且确定起跳游戏剧情块的存储的起跳游戏剧情路径数据，与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性；若具有连通性，则根据起跳游戏剧情路径数据对目标游戏剧情路径数据进行更新；根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。例如，终端可以根据更新后的目标游戏剧情路径数据从服务器获取目标游戏剧情数据等数据进行播放等。

以下分别进行详细说明。需说明的是，以下实施例的序号不作为对实施例优选顺序的限定。

在一实施例中，提供了一种互动剧情实现方法，该方法可以由终端的处理器执行，或者由终端的处理器结合服务器的处理器执行。如图1b所示，该互动剧情实现方法的具体流程可以如下：

101、显示游戏剧情结构界面，该游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块，每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情，与每个可读取游戏剧情块对应存储有游戏剧情路径数据。

其中，本申请实施例的游戏可以包括冒险类游戏、互动叙事类游戏、互动剧情类游戏、互动视频类游戏（如互动电影）、互动音乐类游戏或者其他具有剧情的游戏。比如，游戏可以设定一个大的游戏故事框架，在游戏故事框架可以设定多个游戏剧情块，每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情或情节（比如电影剧情等）；这些游戏剧情块可以按照一定的剧情逻辑或者规则连接起来从而形成相应的游戏故事。比如，玩家可以在游戏中进行互动操作，终端可以基于玩家的互动操作发展相应的游戏剧情，即将某些游戏剧情串联起来，从而实现在大的游戏故事框架下创建属于玩家的游戏故事情节。

本申请实施例中,可读取游戏剧情块可以为服务器上存储有其路径数据的游戏剧情块。服务器可以将可读取游戏剧情块看成数据存储节点,存储其游戏剧情路径数据。游戏剧情路径数据可以包括游戏剧情路径(可以包含路径上的剧情块信息,即节点信息,如节点标识等等)、游戏存档信息(如游戏存档时间信息)、游戏逻辑参数。服务器还可以存储每个可读游戏剧情块的各种信息,包括:节点标识/标识、节点所包括的视频(例如,包括视频文件的名称、链接等信息)、节点是否可回溯、节点类型(结局、死亡结局、章节通关等)等等。另外,终端或服务器还可以存储在游戏过程中生成的各个游戏剧情块的信息,例如,节点开始(Start)(表示玩家开始一个游戏剧情块)、节点结束(Finish)(表示玩家结束一个游戏剧情块)、节点已看但没看完(表示玩家在一个游戏剧情块之中)等信息。其中,一个游戏剧情块可以包括一个视频。

一些实施例中,服务器可以存储每个可读取游戏剧情块的游戏存档信息,该游戏存档信息可以包括游戏剧情路径数据等,也即游戏剧情路径数据保存在游戏存档内。

其中,游戏剧情路径为玩家进入该游戏剧情块对应的游戏剧情所经历过的剧情路线,游戏剧情路径可以包括玩家经过的游戏剧情块。其中,游戏逻辑参数可以包括玩家到达该游戏剧情块对应的游戏剧情时的游戏参数,如可以包括玩家到达该游戏剧情块时具有的道具参数、好感度值等游戏参数值;此外,游戏逻辑参数还可以包括在游戏剧情路径上的游戏判定信息,比如,可以包括在游戏剧情路径上的游戏参数判定信息、进入下一游戏剧情的判定信息、道具获取判定信息,等等。

在一实施例中,游戏剧情块除了为可读取游戏剧情块之外,还可以为其他类型的游戏剧情块,比如,可以为不可读取游戏剧情块。不可读取游戏剧情块为服务器没有存储其游戏剧情路径数据、或者游戏存档信息的游戏剧情块。玩家在触发进入不可读取游戏剧情块时,由于服务器没有存储不可读取游戏剧情块的游戏剧情路径数据、或者游戏存档信息,玩家可能会进入剧情失败,因此,在一些实施例中,对于不可读取游戏剧情块不设置入口。

其中,不可读取游戏剧情块可以包括:数值游戏剧情块(仅存储游戏数值

的剧情块)、纯游戏剧情块。该纯游戏剧情块为服务器仅存储游戏剧情信息的游戏剧情块,比如,仅存储游戏结局剧情的剧情块、仅存储过渡剧情的剧情块等等。

本申请实施例中,终端上显示的游戏剧情结构界面中,游戏剧情块的形状可以根据实际需求设定,比如,可以为矩形、圆形、多边形、或者其他不规则形状,等等。

其中,游戏剧情结构界面用于向玩家展示整个游戏剧情结构,玩家可通过游戏剧情结构界面了解自己经历过游戏剧情、玩家的游戏剧情路线、以及各游戏剧情之间的关联关系等,比如,游戏剧情结构界面可以为游戏故事线界面等。本申请实施例中,游戏剧情结构界面可以包括玩家之前进入过的,且存储有数据的游戏剧情块也即历史可读取游戏剧情块,以便玩家可以重新选择进入历史游戏剧情块的剧情。

其中,历史可读取游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情,其对应的节点存储有历史游戏剧情路径数据,比如,可以包括:历史时间玩家到达该游戏剧情块的剧情路径、历史时间达到该游戏剧情块时玩家的游戏逻辑参数(如道具参数、好感度、游戏判定信息等)。

例如,参考图1c,在玩家想要重玩之前的剧情,或者观看游戏剧情结构如游戏故事线时,可以触发终端显示游戏故事线界面,该界面呈现整个剧情结构,包括玩家已经解锁并进入的可读取游戏剧情块,如剧情块1、2、3、4……。其中,该界面还包括不可读取游戏剧情块(即界面中圆圈10所示,该圆圈表示不可读取游戏剧情块),如数值游戏剧情块,服务器上与该数值游戏剧情块对应的节点存储了游戏数据如数值=1、或者0等。

为了便于玩家了解之前经历过的剧情路径,在一实施例中,还可以在游戏剧情结构界面展示玩家经历过的所有路径;比如,可以展示之前玩家到达所有可读取游戏剧情块所经历过的剧情路径,也可以展示玩家到达当前游戏剧情块所经历过的剧情路径等等。

其中,当前游戏剧情块为当前玩家到达的游戏剧情块,比如,玩家当前到达/进行到游戏剧情块5的剧情时,当前游戏剧情为游戏剧情块5。该当前游戏

剧情块可以为可读取游戏剧情块，也可以为其他类型如不可读取游戏剧情块等。在一实施例中，当前游戏剧情块可以在当前游戏剧情结构界面中显示。例如，参考图1c，游戏剧情结构界面同时显示当前游戏剧情块5与游戏剧情块1、2、3、4。

在一实施例中，也可以不在当前游戏剧情结构界面中显示当前游戏剧情块，比如，游戏剧情结构界面显示的可读取游戏剧情块为同一个游戏故事章节下的游戏剧情块，当前游戏剧情块为其他游戏故事章节的游戏剧情块时，此时，当前游戏剧情块不显示在游戏剧情结构界面。

又比如，在一实施例中，在游戏剧情结构界面显示的游戏剧情块数量有限的情况下，当前游戏剧情结构界面可能显示不了数量较多的游戏剧情块，此时，当前游戏剧情块不在当前游戏剧情结构界面中显示。用户通过对游戏剧情结构界面进行操作查看其他未显示的玩家已经进入过的游戏剧情块（包括可读取游戏剧情块、不可读取游戏剧情块等等）。

例如，玩家可以通过针对游戏剧情结构界面侧边区域进行操作，以实现查看其他未显示的游戏剧情块。

其中，路径展示方式可以有多种，比如，在一实施例中，终端可以在游戏剧情结构界面中对剧情路径进行绘制，从而展现出剧情路径；譬如，可以采用线条将路径上的游戏剧情块串联起来形成剧情路线并展示。

在一实施例中，为了在终端显示玩家经过的剧情路径，可以在需要显示游戏剧情结构界面时，比如，当接收到剧情结构显示指令时，终端可以将该剧情结构显示指令发送给服务器，服务器可以从其存储器中读取玩家到达当前游戏剧情块的当前游戏剧情路径、以及玩家到达可读取游戏剧情块的历史游戏剧情路径；然后，将玩家的当前游戏剧情路径、历史游戏剧情路径发送给终端，由终端在游戏剧情结构界面中绘制读取的游戏剧情路径。

由于服务器上存储有每个可读取游戏剧情块的游戏剧情路径数据，因此，玩家到达可读取游戏剧情块的路径可以从服务器存储的该可读取游戏剧情块对应的节点中读取；在当前游戏剧情块为可读取游戏剧情块的情况下，玩家到达当前游戏剧情块的当前游戏剧情路径也可以从该当前游戏剧情块对应的节

点中读取。

比如，在一实施例中，步骤“显示游戏剧情结构界面”，可以包括：

当接收到剧情结构显示指令时，读取当前游戏剧情块的当前游戏剧情路径、以及从可读取游戏剧情块对应的节点读取玩家到达可读取游戏剧情块的历史游戏剧情路径；

在游戏剧情结构界面中绘制当前游戏剧情路径和历史游戏剧情路径；

显示绘制后的游戏剧情结构界面。

其中，绘制路径的方式有多种，比如，可以采用线条、或者连接绘制媒介绘制当前游戏剧情路径、历史游戏剧情路径。比如，步骤“在游戏剧情结构界面绘制当前游戏剧情路径、和历史游戏剧情路径”，可以包括：

采用第一线条在游戏剧情结构界面中将当前游戏剧情路径上的游戏剧情块串联；

采用第二线条在游戏剧情结构界面中将历史游戏剧情路径上的游戏剧情块串联。

此时，可以显示串联后的游戏剧情结构界面，玩家将会看到当前游戏剧情路径、历史游戏剧情路径，以便于玩家了解自己的游戏进展情况、以及选择需要重新玩的游戏剧情块。

其中，第一线条与第二线条可以为不同的线条，比如，不同粗细的线条、不同颜色的线条等等，可以根据实际需求设定。

例如，参考图1c，在游戏故事线界面中显示有玩家到达当前游戏剧情块（如剧情块5）的剧情路线，以及玩家之前到达其他可读取游戏剧情块（如剧情块1、2、3、4）的剧情路线。其中，在游戏故事线界面可以通过黑色线条显示玩家到达当前游戏剧情块（如游戏剧情块5）经历过的剧情路线。

如图1c所示，终端可以采用线条将玩家到达当前游戏剧情块经历过的路径（或者玩家到达可读取游戏剧情块经历过的路径）上的游戏剧情块（如可读取游戏剧情块、数值剧情块等）串联起来，形成玩家到达当前游戏剧情块的当前路线（或者玩家达到可读取游戏剧情块的历史路线）；

本申请实施例中，显示游戏剧情结构界面的方式有多种，比如，可以当终

端接收到剧情结构显示指令时，根据剧情结构显示指令显示游戏剧情结构界面。该剧情结构显示指令的触发方式可以有多种，比如，可以在进行游戏时，可以触发生成剧情结构显示指令；譬如，当终端显示游戏界面时，玩家可以通过游戏界面触发故事线显示指令；也即，步骤“显示游戏剧情结构界面”，可以包括：

接收玩家通过游戏界面触发的剧情结构显示指令；

根据剧情结构显示指令返回显示游戏剧情结构界面。

其中，游戏界面用于显示玩家当前进入的游戏剧情块（即当前游戏剧情块）对应的游戏剧情，玩家可以在游戏界面进行互动操作进行游戏，比如，玩家可以在游戏界面通过选择操作选择剧情发展方向、道具的获取等等。

例如，参考图1d，当玩家进入某个游戏剧情块对应的剧情时，可以在游戏界面中显示剧情选项，如“去图书馆看看书”、“回家睡觉”等剧情选项，玩家可以通过选择剧情选项来发展相应的剧情。譬如，玩家可以点击选择“去图书馆”从而进入去图书馆看书的游戏剧情块。

其中，触发剧情结构显示指令的方式有多种，比如，在一实施例中，可以在游戏剧情结构界面设置剧情结构显示接口，玩家可以通过该剧情结构显示接口触发剧情结构显示指令。该剧情结构显示接口的表现形式可以有多种，比如，图标按钮等形式。

在一实施例中，游戏剧情结构界面显示的可读取游戏剧情块可以为某个游戏剧情子框架下的可读取游戏剧情块，比如，可以为某个游戏剧情章节下的可读取游戏剧情块。

例如，参考图1c，游戏故事线界面显示有序章中的可读取游戏剧情块、游戏参数剧情块（圆圈10表示的剧情块）。

在一实施例中，为了便于玩家了解游戏剧情的信息，终端还可以在游戏剧情结构界面显示每个可读取游戏剧情块对应的剧情的摘要信息。其中，剧情的摘要信息可以包括摘要文字信息和摘要图像。例如，游戏故事线界面中每个可读取游戏剧情块均显示有剧情的文字摘要和摘要图像。参考图1c，剧情块1、2、3、4、5均有各自剧情的文字摘要“XX迷茫”和图像“1”。

在一实施例中，为了便于玩家了解自己的游戏进度，终端还可以在游戏剧情结构界面显示玩家当前的游戏进度信息。其中，游戏进度信息可以包括：玩家经历过的剧情占总剧情的百分比、或者在某个游戏章节中经历过的剧情占该游戏章节总共剧情的百分比，或者在某个游戏章节中的剧情探索度等等。

在一实施例中，终端还可以在游戏剧情结构界面中显示玩家当前所在的游戏故事章节，比如，可以显示章节、以及章节名称。比如，“序章 XXX道”“第十一章 XX物语”。

在一实施例中，终端还可以在游戏剧情结构界面中显示游戏参数判定标识（在其他实施例中，可以为游戏系统判定标识），可以包括游戏参数值判定标识，如道具参数判定标识、好感度参数判定标识、玩家行为数值判定标识等等。该标识的表现形式可以有多种，可以为判定块，比如，参考图1c，可以为判定框形式，图1c中判定框（如标号12所示）表示服务器（也称为系统）在该位置进行参数判定。

在一实施例中，还可以在游戏剧情结构界面中显示玩家的当前位置标识11，该当前位置标识用于标识玩家当前在游戏故事框架（如故事线）中的位置；玩家当前的位置可以位于某个游戏剧情中，此时，可以在该游戏剧情块中显示玩家当前位置标识，此外，玩家当前的位置也可以位于某个游戏参数判定中，此时，可以在该游戏参数判定块中显示玩家当前位置标识。譬如，参考图1c，玩家当前的位置在某个数值判定中，图1c中，可以在该数值判定框12中显示当前位置标识11。

在一实施例中，为了保证数据的准确性，服务器可以对可读取游戏剧情块对应的节点存储的数据进行更新。具体地，在游戏过程中，当玩家进入可读取游戏剧情块对应的游戏剧情时，服务器可以基于当前玩家到达可读取游戏剧情块的游戏剧情路径数据，更新可读取游戏剧情块对应的节点存储的游戏剧情路径数据。

例如，在剧情跳跃之前，或者剧情跳跃之后，如果玩家进入的游戏剧情块为可读取游戏剧情块，那么服务器需要用玩家当前的游戏剧情路径数据更新原本存储可读取游戏剧情块的游戏剧情路径数据。在玩家第一次到达可读取游戏

剧情块时，可读取游戏剧情块对应的节点原本存储的数据为空。

102、接收玩家通过游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令。

其中，触发剧情进入指令的方式有多种。比如，在一实施例中，在终端显示游戏故事线界面之后，玩家可以在游戏剧情结构界面执行剧情跳跃操作，以触发相应的剧情跳跃指令。

又比如，在一实施例中，玩家可以针对可读取游戏剧情块，执行剧情进入操作，触发剧情跳跃指令。该剧情跳跃操作可以根据实际需求设定，比如点击操作（包含鼠标点击操作、用户的触碰点击操作等等）、滑动操作等等操作。终端可以基于检测到的玩家针对可读取游戏剧情块的跳跃操作，触发剧情跳跃指令，该指令可以指示需要进入的目标可读取游戏剧情块，可以包含目标可读取游戏剧情块对应节点的节点标识。比如，指示目标可读取游戏剧情块可以为玩家操作的可读取游戏剧情块。

103、根据剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块。

其中，终端可以将剧情跳跃指令发送给服务器。由服务器根据剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块。

例如，在终端进入某个游戏剧情块，开始播放该游戏剧情块对应的视频时，终端可以向服务器上报该游戏剧情块的标识以及其开始信息（start），在检测到播放完该游戏剧情块对应的视频时，上报该游戏剧情块的标识以及结束信息（finish），在二者之间，该游戏剧情块处于未完成状态，即，进行中。服务器通过终端的上报，获得游戏剧情块的标识、开始信息、结束信息，进而得知玩家经过了哪些游戏剧情块，并可以记录玩家经过的游戏路径。

服务器在判断到一个播放指令不是在当前位置继续播放时，便认为是一个跳跃指令。例如，在玩家停止当前游戏剧情块的视频的播放时，可以记录该视频文件的播放位置。当玩家通过在游戏剧情结构界面的点击操作进入其他游戏剧情块，播放其他视频时，服务器通过比较两个游戏剧情块的节点信息，例如节点标识，确认二者是不同的游戏剧情块，则认为用户的点击操作是一个剧情跳跃指令。

其中，起跳游戏剧情块为剧情跳跃的起点游戏剧情块，比如，需要从游戏剧情块1跳跃到游戏剧情块5时，游戏剧情块1即为起跳游戏剧情块。

其中，起跳游戏剧情块的类型可以有多种，比如，可以包括：可读取游戏剧情块、游戏参数剧情块、参数判定块、或者其他类型的剧情块。

起跳游戏剧情块的确定方式可以根据实际需求设定，比如，服务器可以将当前玩家达到的游戏剧情块作为起跳游戏剧情块，即起跳游戏剧情块可以为当前游戏剧情块。

又比如，在一实施例中，服务器可以根据预设规则从当前游戏剧情块之前的游戏剧情块中选择相应的剧情块作为起跳游戏剧情块；例如，可以选择位于当前游戏剧情块之前、且距离当前游戏剧情块最新的可读取游戏块作为起跳游戏剧情块。

例如，在一实施例中，在当前时间玩家进入的当前游戏剧情块不为可读取游戏剧情块时，如游戏结束剧情块、游戏参数剧情块、互动操作剧情块等等，服务器可以确定距离该游戏剧情块时间最近的历史可读取游戏剧情块为当前游戏剧情块。例如，在玩家进入游戏结束剧情块时进行剧情跳跃，那么服务器可以确定游戏结束剧情块的前一个可读取游戏剧情块为起跳游戏剧情块。

其中，目标可读取游戏剧情块为需要跳跃到的可读取游戏剧情块；也即玩家希望剧情跳跃到的目标可读取游戏剧情块。例如，玩家希望从游戏剧情块1跳跃到可读取游戏剧情块5时，那么可读取游戏剧情块5即为目标可读取游戏剧情块。

在一实施例中，玩家触发的剧情跳跃指令可以指示需要跳跃到目标可读取游戏剧情块，因此，服务器可以直接基于该剧情跳跃指令确定目标可读取游戏剧情块。例如，参考图1c，玩家在游戏故事线界面点击可读取游戏剧情块5时会触发剧情跳跃指令，该指令指示需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块为可读取游戏剧情块5。

其中，目标可读取游戏剧情块对应的节点存储有目标游戏剧情路径数据，该目标游戏剧情路径数据包括：玩家到达目标可读取游戏剧情块经历的目标游戏剧情路径、游戏逻辑参数。该游戏逻辑参数可以包括：玩家到达目标可读取

游戏剧情块时的玩家游戏参数（如道具数值、好感度值等等）、玩家游戏参数对应的参数判定（如好感度值的判定）。

104、当确定起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上时，确定起跳游戏剧情块的存储的起跳游戏剧情路径数据，与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性，若具有连通性，则执行步骤105，若不具有连通性，则执行步骤106。

本申请实施例中，从起跳游戏剧情块到目标可读取游戏剧情块的剧情跳跃可以分为两类剧情跳跃，一种是直接剧情跳跃，即不考虑起跳游戏剧情路径数据对目标游戏剧情路径数据产生的影响，直接基于目标游戏剧情路径数据，从起跳游戏剧情块跳跃到目标可读取游戏剧情块的游戏剧情，相当于对目标可读取游戏剧情块存储的数据进行读档操作；另一种是连锁影响剧情跳跃，该跳跃需要考虑起跳游戏剧情路径数据对目标游戏剧情路径数据产生的连锁影响，结合起跳游戏剧情路径数据和目标游戏剧情路径数跳跃到目标可读取游戏剧情块的游戏剧情。

其中，对于选择何种类型的剧情跳跃，还需要从两个方面考虑。比如，一方面需要考虑是否存在起跳游戏剧情块（如当前游戏剧情块）到目标可读取游戏剧情块的路径；另一方面存在起跳游戏剧情块到目标可读取游戏剧情块的路径时，还可需要确定这条路径在游戏逻辑上是否可以走通，即路径在游戏逻辑上是否具有连通性。

也即，在游戏中，可以当存在起跳游戏剧情块到目标可读取游戏剧情块的路径，且该路径在游戏逻辑上具有连通性时，那么可以采用起跳数据对目标数据产生连锁影响的连锁影响跳跃。

图2a是本申请实施例提供的用节点表示的游戏剧情路线示意图。比如，以在游戏中拿怀表为例，参考图2a，在游戏中，玩家没有拿怀表导致游戏结束，此时，服务器为各个节点（即对应于各可读取游戏剧情块）记录的路径如下：

A点：记录 START=>A的路径。

B点：记录START=>A=>B的路径。

D点：记录START=>A=>B=>D的路径。

C点：未到达，没有路径。

Z点：记录 $START \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 的路径。

由于在服务器上，这些节点记录了玩家经历的路径数据（相当于节点都存储了游戏存档数据），玩家可以利用这些节点存储的路径数据（如存档数据）回溯。回溯就是玩家利用节点存储的路径数据（存档数据）重新进行游戏。

假如，玩家可以通过读档跳回到A点，重新选择C点，去拿怀表，并走到D点。那么游戏故事线变成图2b所示的故事线。其中，每个节点记录的路径如下：

A点：记录 $START \Rightarrow A$ 的路径。

B点：记录 $START \Rightarrow A \Rightarrow B$ 的路径。

D点：记录 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D$ 的路径。

C点：记录 $START \Rightarrow A \Rightarrow C$ 的路径。

Z点：记录 $START \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 的路径。

但注意，并不存在从 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \dots \Rightarrow Z$ 的路径。

根据本申请实施例，由于记录用户所有的路径的存储量和计算量是巨大的，需要耗费大量的计算机存储资源和计算资源，服务器可以只存储所有可回溯点的最新路径。可回溯点是，游戏剧情结构界面上可以点击重新开始的点。例如，上述图2b拿怀表之后，D点、Z点记录的路径是最新的路径，不再保留未拿怀表情况下的路径。这样会大幅降低记录路径的存储量和计算量，进而减少计算机存储资源和计算资源的耗费。

首先玩家在走 $A \Rightarrow C \Rightarrow D$ 这个路径的，和原来的 $START \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 是没有关系的。如果玩家要从节点D跳跃到节点Z，那么服务器需要考虑到两个方面的问题：

首先 $ROOT \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D$ 这个路径不一定能达到Z点。比如，如果Z点的路径是 $START \Rightarrow \dots \Rightarrow E \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ ，那么根本就不存在从D点到Z点的路径。其次，就算存在到Z路径 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ ，还需要考虑游戏逻辑的问题，也可能路径 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 在游戏逻辑上走不通。

因此，如果需要从节点D跳跃到节点Z，需要存在节点D到节点Z的路径如 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ ，并且还需要保证 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots$

=>Z在游戏逻辑上能具有连通性。

在实际应用中，为提升效率，对于证明是否存在D点到Z点的路径如 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ ，服务器可以通过确定D点是否在Z点的路径上来确定，比如，当D点在Z点的路径上，那么必然存在D点到Z点的路径，否则，不存在D点到Z点的路径。

在实际应用中，为提升效率，对于证明到Z的路径 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 是否能在逻辑上走通，那么可以取决定D点的路径数据与Z点的路径数据是否在游戏逻辑上是否具有连通性；当路径数据具有连通性时，则服务器确定到Z的路径 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 可以走通，否则走不通。

基于上述分析，本申请实施例可以当起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上，且起跳游戏剧情路径数据、与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时，才可以采用连锁影响跳跃方式。

其中，确定起跳游戏剧情块是否位于目标游戏剧情路径上的方式有多种，比如，在一实施例中，服务器可以基于存储的目标游戏剧情路径上剧情块标识和起跳游戏剧情块标识来确定，当该路径上存在与起跳游戏剧情块标识相同的剧情块标识时，则服务器确定起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上。

又比如，在一实施例中，为了提升效率，服务器可以通过两个剧情路径求交集的方式来确定起跳剧情块是否位于目标剧情路径上。具体地，步骤“当起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上时，确定起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性”，可以包括：

对目标游戏剧情路径和起跳游戏剧情路径求交集，得到交集游戏剧情块；

当交集游戏剧情块包括起跳游戏剧情块时，确定起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上；

确定起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性。

在一实施例中，在确定交集游戏剧情块不包括当前游戏剧情块时，那么确

定当前游戏剧情块不在目标游戏剧情路径上。

例如，以上述怀表挡子弹场景为例，先求交集，通过 $START \Rightarrow A \Rightarrow B \Rightarrow D$ 的路径和 $START \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 路径求交。看是否能计算得到D点。如果可以存在D点。证明存在 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 。然后，再确定 $START \Rightarrow A \Rightarrow C \Rightarrow D \Rightarrow \dots \Rightarrow Z$ 在游戏逻辑上能走通。

根据上述介绍，本申请实施例中，可以确定起跳游戏剧情路径数与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性，来证明从起跳游戏剧情块到目标游戏剧情块的路径是否在逻辑上能走通。

在一实施例中，考虑到在实际游戏中决定路径数据具有连通性的数据一般为路径数据中的游戏逻辑参数，因此，可以基于起跳游戏逻辑参数、目标游戏逻辑参数确定起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性。比如，当起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上互通时，可以确定起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据具有连通性，当起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上不互通时，可以确定起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据不具有连通性。

具体地，可以通过游戏逻辑参数的对比来确定逻辑参数是否互通；比如，在一实施例中，步骤“确定起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性”，可以包括：

将起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数进行对比，得到对比结果；

根据对比结果确定起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上是否互通；

若互通，则确定起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性。

本申请实施例中路径数据在游戏逻辑上具有连通性可以指的是：当前游戏剧情块的当前游戏逻辑参数与目标可读取游戏剧情块的目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上互通；比如，起跳游戏逻辑参数和目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上存在一致性或者可继承性。

比如，在一实施例中，服务器判断当前游戏逻辑参数的类型与目标游戏逻辑

辑参数的类型一致,那么认为参数互通、路径具有连通性;否则认为参数不互通,路径不具有连通性。

又比如,在一实施例中,当目标游戏逻辑参数包括玩家游戏参数(如道具参数、好感度参数等)、以及可影响玩家游戏参数的其他游戏参数(如玩家游戏参数的判定等)时,那么可认为参数不互通,路径不具有连通性;当目标游戏逻辑参数包括玩家游戏参数、当前游戏逻辑参数包括玩家游戏参数、且不存在影响玩家游戏参数的其他游戏参数时,那么可以认为参数互通,路径数据具有连通性。

例如,起跳游戏逻辑参数仅包括游戏数值 $Y=1$,目标游戏逻辑参数仅包括游戏数值 $Y=0$;那么此时,可认为游戏逻辑参数在逻辑上是互通的(目标游戏逻辑参数对当前游戏逻辑参数可继承),起跳游戏剧情路径数据到目标游戏剧情路径数据具有连通性。

又比如,起跳游戏逻辑参数包括玩家游戏数值 $Y=1$,目标游戏逻辑参数包括玩家游戏数值 $Y=0$ 、 Y 的参数判定信息;此时,可认为逻辑参数不互通,起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情块路径数据不具有连通性。或者,当起跳游戏逻辑参数中玩家游戏数值不满足 Y 的参数判定时,认为逻辑参数不互通。

在一实施例中,当游戏逻辑参数包括多个游戏参数(如玩家游戏参数、参数判定信息)时,服务器可以分别将起跳游戏逻辑参数中的游戏参数、与目标游戏逻辑参数中相应的游戏参数进行对比;基于对比结果确定起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上是否具有连通性,若参数具有连通性,则确定剧情路径数据具有连通性,若参数不具有连通性,则确定剧情路径数据不具有连通性。

例如,当每个玩家游戏参数的对比结果均是对比正常时,服务器确定参数具有连通性;当存在对比异常的对比结果时,服务器确定参数不具有连通性。

其中,参数对比正常、异常可以根据实际需求设定,比如,将起跳游戏逻辑参数中某个类型的玩家游戏参数 $a1$ 、与目标游戏逻辑参数中相同类型的玩家游戏参数 $a2$ 进行对比时,如果玩家游戏参数 $a1$ 与玩家游戏参数 $a2$ 之间的参数值差异满足一定条件时,可以认为玩家游戏参数 $a1$ 与玩家游戏参数 $a2$ 对比正常,

否则，对比异常。也即，相同类型的玩家参数值之间的差异满足一定预设差异条件时，确定对比正常；否则异常。

又比如，将当前游戏逻辑参数中的游戏参数判定信息b1、与目标游戏逻辑参数中的游戏参数判定信息b2进行对比时，如果b1和b2之间的判定逻辑满足预设逻辑条件时，譬如通过b1的判定，必然通过b2的判定，那么可以认为b1和b2的对比正常，否则异常。

在一实施例中，当目标游戏逻辑参数包括玩家游戏参数对应的参数判定时，在逻辑参数对比时，服务器可以将起跳游戏逻辑参数中的玩家游戏参数与目标游戏逻辑参数中的参数判定进行对比，当玩家游戏参数满足参数判定时，可以确定对比正常，否则确定对比异常。

比如，具体地，起跳游戏逻辑参数可以包括玩家到达起跳游戏剧情块时的玩家游戏参数，目标游戏逻辑参数包括玩家游戏参数对应的参数判定；此时，步骤“将起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数进行对比”，可以包括：将玩家游戏参数与参数判定进行对比，以确定玩家游戏参数是否满足参数判定。

当确定满足参数判定时，确定对比正常，当确定不满足参数判定时，确定对比异常。

在实际应用中，如果起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上，说明起跳游戏剧情块与目标游戏剧情块在同一个路径上，一般起跳游戏剧情块和目标游戏剧情块存储的玩家游戏参数是相同类型，比如，都存储有第一玩家游戏参数X、第二玩家游戏参数Y。因此，服务器在参数对比时，如果服务器判断没有存储目标游戏剧情块的玩家游戏参数的参数判定，那么玩家游戏参数的对比结果都是正常的。如果存储有目标游戏剧情块的玩家游戏参数的参数判定，那么可以仅需将起跳游戏剧情块的玩家游戏参数与目标游戏剧情块的参数判定进行对比，确定玩家游戏参数是否满足参数判定（如判定起跳剧情块中游戏参数X是否满足目标剧情块中的X判定），若满足，则对比正常，否则对比异常。

例如，起跳游戏逻辑参数仅包含玩家游戏参数a，目标游戏逻辑参数包括玩家游戏参数a和玩家游戏参数a的判定b，那么可以将起跳游戏逻辑参数中玩家游戏参数a与目标游戏逻辑参数中参数判定b进行对比，如果玩家游戏参数a

满足参数判定b, 那么认为对比正常, 如果玩家游戏参数a不满足参数判定b, 对比失败, 此时, 确定参数对比异常。

通过上述介绍的方式, 本申请实施例可以确定起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性, 从而确定采用何种剧情跳跃方式。

105、根据起跳游戏剧情路径数据对目标游戏剧情路径数据进行更新。

当服务器确定起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上, 且起跳游戏剧情路径数据, 与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时, 为了提升玩家体验, 本申请实施例需要考虑当前游戏路径数据对目标游戏剧情的游戏路径数据的影响, 也即当前游戏剧情块的路径数据对目标可读取游戏剧情块的路径数据产生的连锁影响, 从而改变玩家进入目标游戏剧情之后的后续剧情发展。

因此, 为了考虑到连锁影响, 本申请实施例可以基于起跳游戏路径数据对目标游戏剧情路径数据进行更新或调整, 使得对目标可读取游戏剧情块的路径数据进行影响, 从而改变玩家进入目标游戏剧情之后的后续剧情发展。

例如, 以起跳游戏剧情块为当前游戏剧情块、游戏剧情路径数据包含的玩家游戏数值Y为例, 假设玩家在之前历史时间进入目标游戏剧情块对应的目标游戏剧情时, 历史玩家游戏数值 $Y=0$, 目标游戏剧情块可以对历史当前的游戏剧情路径数据进行存储, 得到本申请实施例的目标游戏路径数据, 此时, 目标游戏剧情路径数据中的玩家游戏数值 $Y=0$ (即目标玩家游戏数值 $Y=0$)。在完成目标游戏剧情之后, 服务器会对游戏数值Y判定如判定Y是否满足 $Y \leq 2$, 此时 $Y=0$ 服务器会判定 $Y \leq 2$, 那么服务器触发进入 $Y \leq 2$ 对应的第一游戏剧情。

如果不考虑对目标玩家游戏数值的连锁影响, 当玩家跳跃进入目标游戏剧情之后, 服务器会对游戏数值Y判定如判定Y是否满足 $Y \leq 2$, 此时 $Y=0$ 服务器会判定 $Y \leq 2$, 那么服务器触发进入 $Y \leq 2$ 对应的第一游戏剧情。玩家还是重复相同的游戏剧情, 游戏剧情发展并没有改变。也即, 相当于对目标可读取游戏剧情块的存档信息进行简单读挡操作。

如果采用本申请实施例方法跳跃到目标游戏剧情, 即考虑到目标游戏路径数据的连锁影响时, 假设当前游戏剧情路径数据中当前玩家游戏数值 $Y=3$, 那

么需要考虑到当前玩家游戏数值 ($Y=3$) 对目标游戏剧情路径中目标玩家游戏数值 Y 产生的影响, 此时, 可以基于当前玩家游戏数值 ($Y=3$) 对目标玩家游戏数值 Y 进行更新, 如将目标玩家游戏数值 Y 更新为等于 3, 那么当玩家进入目标游戏剧情之后, 服务器会对游戏数值 Y 判定如判定 Y 是否满足 $Y \leq 2$, 此时 $Y=3$ 服务器会判定 $Y > 2$, 那么服务器触发进入 $Y > 2$ 对应的第二游戏剧情。此时, 玩家进入不同于第一游戏剧情的第二游戏剧情, 此时玩家游戏剧情发展发生了改变。

具体地, 目标游戏剧情路径数据的更新方式可以有多种, 比如, 在一实施例中, 可以将目标游戏剧情路径数据直接替换为起跳游戏剧情路径数据。

又比如, 在一实施例中, 可以基于预设规则对起跳游戏剧情路径数据进行处理, 将目标游戏剧情路径数据替换为处理后的游戏剧情路径数据。

又比如, 在一实施例中, 还可以根据起跳游戏剧情路径数据和目标游戏剧情路径数据构建到达目标游戏剧情块的新游戏剧情路径数据; 根据新游戏剧情路径数据对目标游戏剧情路径数据进行更新。

在一实施例中, 如果游戏剧情路径数据包括游戏路径、游戏逻辑参数; 那么, 对路径数据的更新需要考虑到路径和逻辑参数两个方面的更新。比如, 起跳游戏剧情路径数据包括起跳游戏剧情路径、起跳游戏逻辑参数; 目标游戏剧情路径数据包括目标游戏剧情路径、目标游戏逻辑参数

具体地, 步骤“根据起跳游戏剧情路径数据和目标游戏剧情路径数据构建到达目标游戏剧情块的新游戏剧情路径数据”, 可以包括:

根据起跳游戏剧情路径和目标游戏剧情路径构建从所述起跳游戏剧情块到达目标游戏剧情块的新游戏剧情路径;

在目标游戏逻辑参数的基础上对起跳游戏逻辑参数进行继承, 得到新游戏逻辑参数。

具体地, 新游戏剧情路径的构建方式可以包括: 在起跳游戏剧情路径基础上, 增加目标游戏剧情路径上从起跳游戏剧情块到目标游戏剧情块的部分路径。例如, 起跳游戏剧情路径为 $L1$, 目标游戏剧情路径为 $L2$, 目标游戏剧情路径 $L2$ 中从起跳游戏剧情块到目标游戏剧情块的局部路径为 $L21$; 那么此时,

可以将L1、L21连接在一起组成新游戏剧情路径 $L3=L1+L21$ 。

例如，以起跳游戏剧情块为当前游戏剧情块为例，参考图1c，假设当前游戏剧情块为游戏剧情块2，目标游戏剧情块为剧情块n，游戏剧情块2对应的节点存储的游戏剧情路径L1为：起始剧情块 $\Rightarrow$ $\Rightarrow$ 剧情块1 $\Rightarrow$ 剧情块2、游戏数值 $Y=3$ ；目标游戏剧情块存储的游戏路径L2为：起始剧情块 $\Rightarrow$ $\Rightarrow$ 剧情块2 $\Rightarrow$ $\Rightarrow$ 剧情块n；那么此时，可以根据L1和L2构建达到目标游戏剧情5的新游戏剧情路径 $L3=$ 起始剧情块 $\Rightarrow$ $\Rightarrow$ 剧情块1 $\Rightarrow$ 剧情块2 $\Rightarrow$ $\Rightarrow$ 剧情块n。

在本申请实施例中，可以采用继承数值的方式来对游戏逻辑参数进行更新；具体地，可以在目标游戏逻辑参数的基础上对起跳游戏逻辑参数进行继承，得到新游戏逻辑参数。本申请实施例中逻辑参数的继承方式可以有多种，如下：

比如，当游戏逻辑参数具有累计性质（如服务器在判定游戏逻辑参数时判定的是累计的游戏逻辑参数）时，可以在目标游戏逻辑参数的参数值上累加起跳游戏逻辑参数的参数值。

例如，起跳游戏逻辑参数包括起跳玩家游戏数值 $Y=y1$ ，目标游戏逻辑参数包括目标玩家游戏数值 $Y=y2$ 时，在逻辑参数更新时，目标玩家游戏数值可以继承起跳玩家游戏数值 $Y=y1$ ，此时，目标玩家游戏数值 $Y=y1+y2$ 。

又比如，在一实施例中，起跳游戏剧情块为当前游戏剧情块，在游戏逻辑参数不具有累计性质（如服务器在判定游戏逻辑参数时判定的是当前产生的游戏逻辑参数）时，可以将目标游戏逻辑参数直接替换为当前游戏逻辑参数。例如，当前游戏逻辑参数包括当前玩家游戏数值 $X=x1$ ，目标游戏逻辑参数包括目标玩家游戏数值 $X=x2$ 时，在逻辑参数更新时，目标玩家游戏数值 $X=x1$ 。

在本申请实施例可以根据上述介绍的数据更新方式更新目标游戏剧情路径数据，实现剧情块数据的连锁影响，从而改变后续的剧情发展。

106、根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入目标游戏剧情块对应的游戏剧情。

在对目标游戏剧情路径数据更新之后，可以基于路径数据中的游戏剧情路径、游戏逻辑参数进入目标可读取游戏剧情块对应的剧情。此时，目标可读取游戏剧情块的剧情跟历史时间目标可读取游戏剧情块的剧情可以相同，也可以

不相同。

比如，在一实施例中，如果游戏中剧情块的剧情与游戏路径数据相关，如不同路径数据触发不同的剧情，由于目标游戏剧情路径数据在更新后发生了改变，那么此时，目标可读取游戏剧情块的游戏剧情将会发生改变，此时，将进入的游戏剧情与历史时间的剧情的不相同。

又比如，在一实施例中，如果游戏剧情块对应的游戏剧情是固定的，那么在游戏剧情块的路径数据更新发生变化后，还是会进入的目标可读取游戏剧情块的游戏剧情与历史时间相同。此时，更新后的游戏剧情路径数据影响的是玩家角色的一些属性等。

107、根据目标游戏剧情路径数据进入目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

当起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上、且起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上不具有连通性时，本申请实施例中，终端可以直接基于目标可读取游戏剧情块的游戏路径数据进行该剧情块对应的游戏剧情，也即采用直接剧情跳跃方式实现剧情跳跃；在一实施例中，相当于终端直接对目标可读取游戏剧情块的游戏存档信息进行读档操作，重新进入该剧情块对应的游戏剧情。玩家可以重新进入目标可读取游戏剧情块的剧情开始重新游戏。其中，进入某个游戏剧情块例如为开始播放该游戏剧情块对应的视频。

比如，以从剧情块2向后（朝向结束的方向）跳跃到剧情块5，即穿越剧情为例，此时，剧情块2为当前游戏剧情块（即起跳游戏剧情块），剧情块5为目标可读取游戏剧情块；在读取剧情块5和剧情块2的游戏剧情路径数据之后，通过上述介绍的方式可以确定剧情块2在剧情块5存储的游戏剧情路径上，但是，剧情块5的路径数据与剧情块2的路径数据不具有连通性，此时，可以直接基于剧情块5存储的游戏剧情路径数据重新进入剧情块5的游戏剧情路径，实现跳跃到剧情5的游戏剧情。相当于，对剧情块5存储的游戏存档信息进行读档操作，从剧情块5的剧情开始回溯或重玩游戏。

在一实施例中，当起跳游戏剧情块位于目标游戏剧情路径上时，根据目标游戏剧情路径数据进入目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

比如，以从剧情块5向后跳跃到剧情块2，即回跳剧情为例，此时，剧情块5为当前游戏剧情块（即起跳游戏剧情块），剧情块2为目标可读取游戏剧情块；在读取剧情块5和剧情块2的游戏剧情路径数据之后，通过上述介绍的方式可以确定剧情块5不在剧情块2存储的游戏剧情路径，此时，可以直接基于剧情块5存储的游戏剧情路径数据重新进入剧情块2的游戏剧情路径，实现跳跃到剧情2的游戏剧情。相当于，对剧情块2存储的游戏存档信息进行读档操作，从剧情块2的剧情开始回溯或重玩游戏。

根据上述描述下面举例来说明本申请实施例提供的互动剧情实现方法：

譬如，以起跳游戏剧情块为当前游戏剧情块，游戏剧情路径数据包含玩家游戏数值Y为例。假设玩家在之前历史时间通过游戏剧情路径：剧情块1、2、3、4进入游戏剧情块5对应的游戏剧情时，历史玩家游戏数值Y=0，服务器可以对游戏剧情块5的历史当前的游戏剧情路径数据进行存储，得到存储的剧情块5的游戏路径数据（Y=0），此时，存储的剧情块5的游戏剧情路径数据中玩家游戏数值Y=0。在完成剧情块5的游戏剧情之后，服务器会对游戏数值Y判定如判定Y是否满足 $Y \leq 2$ ，此时Y=0服务器会判定 $Y \leq 2$ ，那么终端触发进入Y ≤ 2 对应的游戏剧情如死亡结局剧情，即游戏结束剧情。

在进入游戏结束剧情后，玩家会意识到游戏结束可能是之前在剧情块2之后的某个游戏操作（如剧情发展的选择操作等）有问题，玩家可以在游戏故事线界面中点击剧情块2触发剧情跳跃指令；此时，剧情块2为目标可读取游戏剧情块，游戏结束剧情块为当前游戏剧情块。根据本申请实施例方法终端可以首先确定剧情块5是否位于剧情块2的游戏剧情路径上。这里由于剧情块5在剧情块2后面，很明显剧情块5不位于剧情块2的游戏剧情路径上。那么终端将会直接基于剧情块2的游戏剧情路径数据重新进入剧情块2的游戏剧情。在终端进入剧情块2的游戏剧情之后，玩家可以进入剧情块2之后的参数游戏剧情块的剧情（如剧情发展选择互动剧情），玩家可以在该参数游戏剧情块的剧情中重新执行与之前不相同的游戏操作（如剧情发展选择操作），使得玩家游戏数值区别于之前的玩家游戏数值（如使得玩家游戏数值Y=2），这样会使得在服务器判定时可能避免游戏结束从而进入其他剧情。

比如，前面怀表挡子弹（图2a、图2b）的例子，假设之前玩家进入剧情块A之后选择不拿怀表进入剧情块B的情况下，在进入后续怀表挡子弹剧情块时会进入游戏结束剧情。采用本申请实施方法，在进入剧情块A之后，玩家重新操作后选择拿怀表进入剧情块C，使得道具参数变化。这样在后续进入怀表挡子弹剧情块时可以使得玩家角色存活下来发展后续剧情。

在玩家从剧情块2重新游戏、更改操作之后，可以按照原有剧情块2到剧情块5的路径（剧情块3=>剧情4... ..剧情5）依次重复原剧情块2到5的中间剧情到达剧情块5（对于玩家来说，相当于重新进入剧情块3、4等中间剧情块进行与历史时间相同的游戏剧情，即重新再玩了一次中间剧情块的剧情）。在玩家进入游戏剧情块5对应的游戏剧情时，玩家游戏数值就会由之前的 $Y=0$ 变为现在的 $Y=2$ ，服务器可以对游戏剧情块5当前的游戏剧情路径数据进行存储，得到存储的剧情块5的游戏路径数据。此时，剧情块5存储的游戏剧情路径数据中的玩家游戏数值 $Y=2$ 。在完成剧情块5的游戏剧情之后，服务器会对游戏数值 Y 判定（如判定 Y 是否满足 $Y < 2$ 、 $Y \geq 2$ ），此时 $Y=2$ 服务器会判定 $Y=2$ ，那么服务器触发进入 $Y=2$ 对应的游戏剧情，如非游戏结束剧情。

在一实施例中，为了避免玩家再次重玩剧情块2到剧情块5之间的中间剧情，采用本申请实施例方法，还可以实现跳跃到剧情块5的剧情，无需重复中间剧情。比如，玩家还可以在进入剧情块3的剧情时执行剧情跳跃操作，如玩家可以触发显示游戏故事线界面并且点击剧情块5触发剧情进入指令。此时，剧情块5为目标可读取游戏剧情块，剧情块3为当前游戏剧情块。当终端确定剧情块3位于剧情块5的游戏剧情路径上，且剧情块3和剧情块5存储的游戏剧情路径数据在游戏逻辑上互通（如可以通过上述介绍的数据互通方式），那么终端将会基于剧情块3存储的游戏剧情路径数据，对剧情块5存储的游戏剧情路径数据进行更新。如假设剧情块3存储的玩家游戏数值 $Y=2$ ，那么可以将剧情5存储的玩家游戏数值更新为 $Y=2$ 。在完成剧情块5的游戏剧情之后，服务器会对游戏数值 Y 判定（如判定 Y 是否满足 $Y < 2$ 、 $Y \geq 2$ ），此时 $Y=2$ ，服务器会判定 $Y=2$ ，那么服务器触发进入 $Y=2$ 对应的游戏剧情，如非游戏结束剧情。

本申请实施例中，游戏剧情类型的可以有多种，如谍战类游戏剧情、爱情

类游戏剧情等等。

由上可知,本申请实施例中采用可读取游戏剧情块的自动存储游戏路径数据,可以自动存储并通过剧情结构界面呈现剧情逻辑,让玩家不会只看到存档位而记忆混乱,也不用一直担心自己是否存档了,而导致剧情体验中断。

并且,该方法还可以实现游戏剧情的跳跃,可以有效减小玩家重玩成本,让玩家可以耐心探索整个游戏,大大提升玩家的游戏体验和互动性。

本申请实施例还提供了一种互动剧情实现方法,由计算机设备执行,该计算机设备例如为服务器。所述方法包括:接收终端发送的剧情跳跃指令;根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块,其中,与所述目标可读取游戏剧情块对应存储有包括目标游戏剧情路径的目标游戏剧情路径数据;当确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上,且确定所述起跳游戏剧情块的存储的起跳游戏剧情路径数据,与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时,则根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新;将更新后的目标游戏剧情路径数据下发给终端,所述更新后的目标游戏剧情路径数据使终端进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

本申请实施例还提供了一种互动剧情实现方法,由计算机设备执行,该计算机设备例如为终端。所述方法包括:显示游戏剧情结构界面,所述游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块,每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情,与每个可读取游戏剧情块对应存储有游戏剧情路径数据;接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令,并将所述剧情跳跃指令发送给服务器;从服务器接收根据所述起跳游戏剧情路径数据更新后的所述目标游戏剧情路径数据,其中,所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上,且所述起跳游戏剧情块的存储的起跳游戏剧情路径数据,与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性;根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

所述各步骤的具体实现可以参考图1b相同或类似步骤的详细描述。

根据上述实施例所描述的方法,以下将作进一步详细说明。

在本实施例中，将以互动剧情实现装置集成在终端为例，对本申请实施例的方法进行详细说明。

如图3a所示，一种互动剧情实现方法具体流程如下：

301、终端显示游戏剧情结构界面，游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块。

本申请实施例中，可读取游戏剧情块可以为存储有其路径数据的游戏剧情块。可以将可读取游戏剧情块看成数据存储节点，因此，终端可以存储每个可读取游戏剧情块的数据，比如，可以存储游戏剧情路径数据，该游戏剧情路径数据可以包括游戏剧情路径（可以包含路径上剧情块信息即节点信息，如节点标识等等）、游戏存档信息（如游戏存档时间信息）、游戏逻辑参数。

此外，游戏剧情结构界面还可以包括其他类型的游戏剧情块，如游戏参数剧情块、游戏逻辑判定块，该游戏参数剧情块可以为仅存储游戏存储参数的剧情块，比如，可以为数值游戏剧情块（仅存储游戏数值的剧情块）。该游戏逻辑判定块可以为执行游戏逻辑判定的单元，比如，可以为游戏参数值判定块等等。

具体地，游戏剧情结构界面的介绍可以参考上述实施例的描述。

例如，参考图3b，为玩家进入死亡结局的一种游戏剧情结构示意图，该游戏剧情结构可以与游戏剧情结构界面显示的剧情块对应，包括：可读取游戏剧情块30、数值剧情块31（仅存储数值）、数值判定块32、玩家当前位置标识33、死亡结局剧情块34、以及玩家当前的剧情路径（黑色的连线表示）等等。

如图3b所示，在一次游戏中，玩家通过互动操作形成了图3b所示的剧情路径，根据该剧情路径在到达数值判定块时，由于游戏数值 $Y < 2$ ，数值判定块在进行数值判定后触发进入死亡结局剧情块。

在玩家进入死亡结局剧情时，玩家可能会意识到进入死亡结局是之前在游戏剧情块1之后的某个游戏操作（如剧情发展的选择操作等）有问题；一般玩家都希望重新进行之前的游戏操作。此时，玩家可以通过游戏剧情界面触发游戏剧情结构显示指令。例如，玩家可以通过游戏剧情界面提供的游戏剧情结构显示入口触发游戏剧情结构显示指令。比如，玩家可以点击游戏剧情界面的游

戏剧情结构显示按钮便可触发游戏剧情结构显示指令。此时，终端会根据该指令显示游戏剧情结构界面。

该游戏剧情结构界面可以显示有与图3c所示对应的剧情结构，比如，参考图3c。

302、终端接收玩家通过游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令。

例如，终端在显示图3c所示的游戏剧情结构界面之后，玩家可以点击界面中可读取游戏剧情块1触发剧情跳跃指令，此时，终端将会对该指令进行接收。该指令指示需要进入的目标可读取游戏剧情为剧情块1。

303、终端根据剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和目标可读取游戏剧情块。

其中，起跳游戏剧情块为剧情跳跃的起点剧情块，比如，可以为当前游戏剧情块等。

其中，目标可读取游戏剧情块为需要跳跃到的可读取游戏剧情块。

其中，起跳游戏剧情块的确定方式可以有多种，比如，可以确定当前游戏剧情块为起跳游戏剧情块，又比如，在当前时间玩家进入的游戏剧情块为可读取游戏剧情块时，可以确定该游戏剧情块为当前游戏剧情块。又比如，在一实施例中，在当前时间玩家进入的游戏剧情块不为可读取游戏剧情块时如游戏结束剧情块、游戏参数剧情块、互动操作剧情块等等，可以确定距离该游戏剧情块时间最近的历史可读取游戏剧情块为当前游戏剧情块。例如，在玩家进入游戏结束剧情块时进行剧情跳跃，那么可以确定游戏结束剧情块的前一个可读取游戏剧情块为当前游戏剧情块。

如图3b和3c所示，可以确定起跳游戏剧情块为死亡结局剧情块，目标游戏剧情块为游戏剧情块1。

其中，目前可读取游戏剧情块存储有游戏剧情路径数据，该游戏剧情路径数据可以包括游戏剧情路径和游戏逻辑参数。在一实施例中，该游戏剧情路径数据相当于游戏存档信息。

该游戏剧情路径数据可以包括游戏剧情路径(可以包含路径上剧情块信息即节点信息，如节点标识等等)、游戏存档信息(如游戏存档时间信息)、游戏

逻辑参数。

其中，游戏剧情路径为玩家进入该游戏剧情块对应的游戏剧情所经历过的剧情路线。其中，游戏逻辑参数可以包括玩家到达该游戏剧情块对应的游戏剧情时的游戏参数、如可以包括道具参数、好感度值等游戏参数值；其中，游戏剧情路径为玩家进入该游戏剧情块对应的游戏剧情所经历过的剧情路线。其中，游戏逻辑参数可以包括玩家到达该游戏剧情块对应的游戏剧情时的游戏参数、如可以包括道具参数、好感度值等游戏参数值；

304、终端确定起跳游戏剧情块是否在目标可读取游戏剧情块的目标游戏剧情路径上；若是，则执行步骤305，若否，则执行步骤308。

其中，确定起跳游戏剧情块是否在目标游戏剧情路径上的方式有多种，可以参考上述实施例的介绍。

比如，参考图3b和图3c，基于本申请实施例介绍的方式可以确定从死亡结局游戏块并不在游戏剧情块1存储的游戏剧情路径上。具体地，游戏剧情块1的游戏路径为：起始剧情块-...-剧情块1。很明显死亡结局剧情块并不在该游戏路径上。此时，执行步骤308，终端可以直接读取剧情块1存储的路径数据进入剧情块1的游戏剧情，相当于对剧情块1存储的游戏存档数据进行读档，重新进入剧情块1的游戏剧情，实现剧情回溯。在玩家从死亡结局剧情模块回跳进入剧情块1之后(可以采用上述介绍方法从死亡结局剧情块回跳到剧情块1)，可以重新进行游戏操作如剧情发展选择操作，修改游戏数值Y。例如，参考图3d，在进入游戏剧情块1后的剧情，玩家可以重新进入可读取剧情块1后的数值剧情块34的剧情、和可读取剧情块2后的数值剧情块35的剧情，执行游戏数值等于1的游戏互动操作，然后，玩家可以进入可读取剧情块3的游戏剧情，此时可读取剧情块3可以对当前路径数据进行存储，其中，游戏数值Y=2。游戏路径L3=起始剧情块-...-剧情块1-剧情块2-剧情块3。

又比如，在另一场景中，在玩家从死亡结局剧情模块回跳进入剧情块1(可以采用上述介绍方法从死亡结局剧情块回跳到剧情块1)，重新进行游戏操作之后到达游戏剧情块3。在玩家从剧情块1重新游戏、更改操作之后，玩家可以按照原有剧情块1到剧情块5的路径(剧情块3=>剧情4...剧情5)依次重复原剧

情块2到5的中间剧情到达剧情块5。

对于玩家来说，相当于重新进入剧情块3、4等中间剧情块进行与历史时间相同的游戏剧情，即重新再玩了一次中间剧情块的剧情。玩家的体验非常差，通过本申请实施例提供的方法，玩家可以通过游戏剧情界面触发游戏剧情结构显示指令；例如，玩家可以通过游戏剧情界面提供的游戏剧情结构显示入口触发游戏剧情结构显示指令；比如，玩家可以点击游戏剧情界面的游戏剧情结构显示按钮便可触发游戏剧情结构显示指令；此时，终端会执行步骤301根据该指令显示游戏剧情结构界面，参考图3e。

终端在显示图3e所示的游戏剧情结构界面之后，玩家可以点击界面中可读取游戏剧情块5触发剧情跳跃指令，此时，终端将会对该指令进行接收。终端可以重新执行步骤302和303，根据剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块（即剧情块3）和目标游戏剧情块（即剧情块5）。

然后，终端执行步骤304，确定剧情块3是否位于剧情块5的游戏路径L5：起始剧情块-...-剧情块1-剧情块2-剧情块3-...-剧情块5上，这里剧情块3是位于L5上，此时，终端执行步骤305，确定剧情块3的游戏剧情路径数据与剧情块5的游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性。

305、终端确定起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性，若是，执行步骤306，若否，则执行步骤308。

其中，起跳游戏剧情路径数据可以包括起跳游戏逻辑参数，目标游戏剧情路径数据可以包括目标游戏逻辑参数。比如，终端将起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数进行对比，得到对比结果；根据对比结果确定起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上是否互通；若互通，则确定起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性；若不互通，则确定述起跳游戏剧情路径数据与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上不具有连通性。

在一实施例中，起跳游戏逻辑参数可以包括玩家到达起跳游戏剧情块时的玩家游戏参数，目标游戏逻辑参数包括玩家游戏参数对应的参数判定；终端可以将玩家游戏参数与参数判定进行对比，以确定玩家游戏参数是否满足参数判

定；当确定满足参数判定时，确定对比正常，当确定不满足参数判定时，确定对比异常。

例如，参考图3e和图3f，当终端执行步骤304，确定剧情块3位于剧情块5的游戏路径L5上时，终端可以确定剧情块3存储的路径数据与剧情块5存储的路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性。

例如，剧情块3存储的路径数据可以包括：游戏数值 $Y=2$ ，游戏路径 $L3=$ 起始剧情块-...-剧情块1-剧情块2-剧情块3。

剧情块5存储的路径数据包括：游戏数值 $Y=0$ 、数值 Y 的判定（如 $Y>1$ 等）、游戏路径 $L5$ 。

在对比时，终端可以将游戏数值 $Y=2$ 与剧情块5中的数值 Y 判定进行对比，看是否满足 Y 判定，若满足，则表明剧情块3和5的路径数据在逻辑上是具有连通性的，此时，终端可以步骤306，对目标剧情块的路径数据进行连锁影响。假设不满足 Y 判定，则表明剧情块3和5的路径数据在逻辑上不具有连通性，此时，执行步骤308直接基于剧情块5的路径数据进入剧情块5的剧情。

306、终端根据起跳游戏剧情路径数据对目标游戏剧情路径数据进行更新。

其中，目标游戏剧情路径数据的更新方式可以有多种，可以参考上述实施例的介绍。

比如，参考3e和图3f，可以设置剧情块5中的游戏数值 $Y=2$ ，即继承剧情块3中游戏数值；以及将剧情块5的路径 $L5$ 更新为起始剧情块-...-剧情块1-剧情块2-剧情块3-...-剧情块5。

307、终端根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入目标游戏剧情块对应的游戏剧情。

比如，终端在对剧情块5中的路径数据更新之后，可以基于更新的路径数据加载显示剧情块5的游戏剧情。

例如，参考图3g，在玩家进入游戏剧情块5对应的游戏剧情时，玩家游戏数值就会由之前的 $Y=0$ 变为现在的 $Y=2$ ，游戏剧情块5可以对当前的游戏剧情路径数据进行存储，得到剧情块5存储的游戏路径数据，此时，剧情块5存储的游戏剧情路径数据中的玩家游戏数值 $Y=2$ 。在完成剧情块5的游戏剧情之后，终

端会对游戏数值Y判定（如判定Y是否满足 $Y < 2$ 、 $Y \geq 2$ ），此时 $Y=2$ 终端会判定 $Y=2$ ，那么终端触发进入 $Y \geq 2$ 对应的游戏剧情Y'，区别于死亡结局剧情。从而实现改变游戏剧情发展的目的。

308、终端直接根据目标游戏剧情路径数据进入目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

当起跳游戏剧情块不位于目标游戏剧情路径上，或者起跳游戏剧情路径数据、与目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上不具有连通性时，终端可以直接读取目标剧情块的游戏剧情路径数据重新进入目标游戏剧情。相当于直接对目标可读取游戏剧情块存储的游戏存档信息进行读档操作，重新进入该剧情块对应的游戏剧情。玩家可以重新进入目标可读取游戏剧情块的剧情开始重新游戏。例如，在从死亡结局剧情块向剧情块1跳跃的场景中，经过判定死亡结局剧情块不位于剧情块1的路径上，此时，终端直接读取剧情块1存储的路径数据，基于剧情块1原来存储的路径数据进入剧情块1；相当于对剧情块1的游戏存档数据进行读档进入剧情。

又比如，在从剧情块3向剧情块5跳跃的场景中，假如经过判定剧情块3在剧情块5的路径上，但是剧情块3和5的路径数据不具有连通性，此时，终端可以直接读取剧情块1存储的路径数据，基于剧情块1原来存储的路径数据进入剧情块5；相当于对剧情块5的游戏存档数据进行读档进入剧情。

由上可知，采用本申请实施例提供的互动剧情实现方法，对于玩家来说，可以向起点方向回溯任何可读取游戏剧情块的剧情；并且还可以向终点方向实现跨剧情跳跃，大大提升游戏的体验。

为了更好地实施以上方法，本申请实施例还提供一种互动剧情实现装置，该互动剧情实现装置具体可以集成终端，如手机、笔记本电脑、平板电脑、微型处理盒子等等设备中。

例如，如图4a所示，该互动剧情实现装置可以包括显示单元401、指令接收单元402、剧情块确定单元403、数据通路确定单元404、更新单元405以及剧情处理单元405，如下：

显示单元401, 用于显示游戏剧情结构界面, 所述游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块, 每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情, 每个可读取游戏剧情块存储有游戏剧情路径数据;

指令接收单元402, 用于接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令;

剧情块确定单元403, 用于根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块, 所述目标可读取游戏剧情块存储有包括目标游戏剧情路径的目标游戏剧情路径数据;

数据通路确定单元404, 用于当所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上时, 确定所述起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性;

更新单元405, 用于所述数据通路确定单元确定所述起跳游戏剧情路径数据、与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时, 根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新;

剧情处理单元406, 用于根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

在一实施例中, 所述起跳游戏剧情路径数据包括起跳游戏逻辑参数; 所述目标游戏剧情路径数据还包括目标游戏逻辑参数; 参考图4b, 所述数据通路确定单元404, 可以包括:

对比子单元4041, 用于将所述起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数进行对比, 得到对比结果;

通路确定子单元4042, 用于根据所述对比结果确定所述起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数在游戏逻辑上是否互通, 若互通, 则确定所述起跳游戏剧情路径数据与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性。

在一实施例中, 所述起跳游戏逻辑参数包括玩家到达起跳游戏剧情块时的玩家游戏参数, 所述目标游戏逻辑参数包括所述玩家游戏参数对应的参数判定; 对比子单元4041, 可以具体用于:

将所述起跳游戏逻辑参数与目标游戏逻辑参数进行对比, 包括:

将所述玩家游戏参数与所述参数判定进行对比,以确定玩家游戏参数是否满足所述参数判定。

在一实施例中,数据通路确定单元404,可以具体用于:对所述目标游戏剧情路径和所述起跳游戏剧情路径求交集,得到交集游戏剧情块;

当所述交集游戏剧情块为起跳游戏剧情块时,确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上;

确定所述起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性。

在一实施例中,更新单元405,可以具体用于:根据所述起跳游戏剧情路径数据和所述目标游戏剧情路径数据构建到达目标游戏剧情块的新游戏剧情路径数据;根据所述新游戏剧情路径数据对目标游戏剧情路径数据进行更新。

在一实施例中,所述起跳游戏剧情路径数据包括起跳游戏剧情路径、起跳游戏逻辑参数;所述目标游戏剧情路径数据还包括目标游戏逻辑参数;所述更新单元405,可以用于:

根据起跳游戏剧情路径和目标游戏剧情路径构建到达目标游戏剧情块的新游戏剧情路径;

在目标游戏逻辑参数的基础上对起跳游戏逻辑参数进行继承,得到新游戏逻辑参数;

根据新游戏剧情路径更新目标游戏剧情路径、根据新游戏逻辑参数更新目标游戏逻辑参数。

在一实施例中,所述剧情处理单元406,还可以用于:当所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上时,根据所述目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

在一实施例中,所述剧情处理单元406,还可以用于:当确定起跳游戏剧情路径数据与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上不具有连通性时,根据所述目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

在一实施例中,所述显示单元401,可以具体用于:

接收玩家通过游戏界面触发的剧情结构显示指令;

根据所述剧情结构显示指令返回显示游戏剧情结构界面。

在一实施例中，所述显示单元401，可以具体用于：

当接收到剧情结构显示指令时，读取当前游戏剧情路径、以及从可读取游戏剧情块读取玩家到达可读取游戏剧情块的历史游戏剧情路径；

在游戏剧情结构界面中绘制当前游戏剧情路径、和历史游戏剧情路径；

显示绘制后的游戏剧情结构界面。

在一实施例中，在绘制路径时，所述显示单元401，具体用于采用第一线条在所述游戏剧情结构界面中将所述当前游戏剧情路径上的游戏剧情块串联采用第二线条在所述游戏剧情结构界面中将所述历史游戏剧情路径上的游戏剧情块串联。

在一实施例中，所述游戏剧情结构界面中的游戏剧情块（如可读取游戏剧情块）显示有剧情摘要信息。

在一实施例中，所述游戏剧情结构界面还显示有玩家当前的游戏进度信息。

在一实施例中，参考图4c，互动剧情实现装置还包括：路径数据处理单元407；路径数据处理单元407，用于在游戏过程中，当进入可读取游戏剧情块对应的游戏剧情时，基于当前玩家到达所述可读取游戏剧情块的游戏剧情路径数据更新所述可读取游戏剧情块存储的游戏剧情路径数据。

具体实施时，以上各个单元可以作为独立的实体来实现，也可以进行任意组合，作为同一或若干个实体来实现，以上各个单元的具体实施可参见前面的方法实施例，在此不再赘述。

由上可知，本申请实施例的互动剧情实现装置可以通过显示单元401显示游戏剧情结构界面；然后，由指令接收单元402接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令；由剧情块确定单元403根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块，所述目标可读取游戏剧情块存储有包括目标游戏剧情路径的目标游戏剧情路径数据；由数据通路确定单元404当所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上时，确定所述起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与所述目标游戏剧情路径数

据在游戏逻辑上是否具有连通性；由更新单元405所述数据通路确定单元确定所述起跳游戏剧情路径数据、与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时，根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新；由剧情处理单元406根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。该互动剧情实现装置可以在游戏中实现剧情跳跃。

本申请实施例还提供一种终端，该终端可以手机、平板电脑、微型处理盒子、无人机、或者图像采集设备等等。如图5所示，其示出了本申请实施例所涉及的终端的结构示意图，具体来讲：

该终端可以包括一个或者一个以上处理核心的处理器501、一个或一个以上计算机可读存储介质的存储器502、电源503和输入单元504等部件。本领域技术人员可以理解，图5中示出的终端结构并不构成对终端的限定，可以包括比图示更多或更少的部件，或者组合某些部件，或者不同的部件布置。其中：

处理器501是该终端的控制中心，利用各种接口和线路连接整个终端的各个部分，通过运行或执行存储在存储器502内的软件程序和/或模块，以及调用存储在存储器502内的数据，执行终端的各种功能和处理数据，从而对终端进行整体监控。可选的，处理器501可包括一个或多个处理核心；优选的，处理器501可集成应用处理器和调制解调处理器，其中，应用处理器主要处理操作系统、用户界面和应用程序等，调制解调处理器主要处理无线通信。可以理解的是，上述调制解调处理器也可以不集成到处理器501中。

存储器502可用于存储软件程序以及模块，处理器501通过运行存储在存储器502的软件程序以及模块，从而执行各种功能应用以及数据处理。存储器502可主要包括存储程序区和存储数据区，其中，存储程序区可存储操作系统、至少一个功能所需的应用程序（比如声音播放功能、图像播放功能等）等；存储数据区可存储根据终端的使用所创建的数据等。此外，存储器502可以包括高速随机存取存储器，还可以包括非易失性存储器，例如至少一个磁盘存储器件、闪存器件、或其他易失性固态存储器件。相应地，存储器502还可以包括存储器控制器，以提供处理器501对存储器502的访问。

终端还包括给各个部件供电的电源 503，优选的，电源 503 可以通过电源管理系统与处理器 501 逻辑相连，从而通过电源管理系统实现管理充电、放电、以及功耗管理等功能。电源 503 还可以包括一个或一个以上的直流或交流电源、再充电系统、电源故障检测电路、电源转换器或者逆变器、电源状态指示器等任意组件。

该终端还可包括输入单元 504，该输入单元 504 可用于接收输入的数字或字符信息，以及产生与用户设置以及功能控制有关的键盘、鼠标、操作杆、光学或者轨迹球信号输入。

尽管未示出，终端还可以包括显示单元等，在此不再赘述。具体在本实施例中，终端中的处理器 501 会按照如下的指令，将一个或一个以上的应用程序的进程对应的可执行文件加载到存储器 502 中，并由处理器 501 来运行存储在存储器 502 中的应用程序，从而实现各种功能，如下：

显示游戏剧情结构界面，所述游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块，每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情，与每个可读取游戏剧情块对应存储有游戏剧情路径数据；接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令；根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块，其中，与所述目标可读取游戏剧情块对应存储有包括目标游戏剧情路径的目标游戏剧情路径数据；当确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上，且确定所述起跳游戏剧情块的起跳游戏剧情路径数据与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上具有连通性时，则根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新；根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

例如，还可以当所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上时，根据所述目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。例如，还可以当确定起跳游戏剧情路径数据与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上不具有连通性时，根据所述目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

以上各个操作的具体实施可参见前面的实施例，在此不再赘述。

由上可知，本实施例的终端可以采用显示游戏剧情结构界面；接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令；根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块；当所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上时，确定所述起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性；若具有连通性，则根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新；根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。该方案可以在游戏过程中实现游戏剧情的跳跃。

本领域普通技术人员可以理解，上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤可以通过指令来完成，或通过指令控制相关的硬件来完成，该指令可以存储于一计算机可读存储介质中，并由处理器进行加载和执行。

为此，本申请实施例提供一种存储介质，其中存储有多条指令，该指令能够被处理器进行加载，以执行本申请实施例所提供的任一种互动剧情实现方法中的步骤。例如，该指令可以执行如下步骤：

显示游戏剧情结构界面，所述游戏剧情结构界面包括若干玩家已进入过的可读取游戏剧情块，每个游戏剧情块对应一个或者多个游戏剧情，每个可读取游戏剧情块存储有游戏剧情路径数据；接收玩家通过所述游戏剧情结构界面触发的剧情跳跃指令；根据所述剧情跳跃指令确定起跳游戏剧情块和需要跳跃到的目标可读取游戏剧情块，所述目标可读取游戏剧情块存储有包括目标游戏剧情路径的目标游戏剧情路径数据；当所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上时，确定所述起跳游戏剧情块存储的起跳游戏剧情路径数据、与所述目标游戏剧情路径数据在游戏逻辑上是否具有连通性；若具有连通性，则根据所述起跳游戏剧情路径数据对所述目标游戏剧情路径数据进行更新；根据更新后的目标游戏剧情路径数据进入所述目标可读取游戏剧情块对应的游戏剧情。

其中，该存储介质可以包括：只读存储器（ROM，Read Only Memory）、随机存取记忆体（RAM，Random Access Memory）、磁盘或光盘等。

由于该存储介质中所存储的指令，可以执行本申请实施例所提供的任一种互动剧情实现方法中的步骤，因此，可以实现本申请实施例所提供的任一种互动剧情实现方法所能实现的有益效果，详见前面的实施例，在此不再赘述。

以上对本申请实施例所提供的一种互动剧情实现方法、装置、终端和存储介质进行了详细介绍,本文中应用了具体个例对本申请的原理及实施方式进行了阐述,以上实施例的说明只是用于帮助理解本申请的方法及其核心思想;同时,对于本领域的技术人员,依据本申请的思想,在具体实施方式及应用范围上均会有改变之处,综上所述,本说明书内容不应理解为对本申请的限制。