

权利要求书

1.一种互动剧情跳转方法，所述方法由计算机设备执行，所述方法包括：

获取当前节点信息，所述当前节点信息包括到达当前节点的第一剧情路径以及所述当前节点的剧情参数，所述当前节点用于指示用户当前所处的剧情情节，所述剧情参数反映用户在所述当前节点的用户状态；

响应于针对目标节点的剧情跳转指令，获取目标节点信息，所述目标节点信息包括所述目标节点的剧情参数以及到达过所述目标节点的历史剧情路径，所述剧情跳转指令用于指示剧情由所述当前节点跳转至所述目标节点；

对所述第一剧情路径以及所述历史剧情路径进行路径拼接，得到符合剧情逻辑规则且符合剧情参数条件的剧情拼接路径，所述剧情拼接路径通向所述目标节点；

基于所述剧情拼接路径，更新所述目标节点对应的剧情参数。

2.根据权利要求 1 所述的方法，其中，所述对所述第一剧情路径以及所述历史剧情路径进行路径拼接，得到符合剧情逻辑规则且符合剧情参数条件的剧情拼接路径，包括：

按照默认拼接规则，对所述第一剧情路径以及所述历史剧情路径进行路径拼接，得到默认剧情拼接路径；

若所述默认剧情拼接路径符合所述剧情逻辑规则，则使用所述默认剧情拼接路径作为所述剧情拼接路径；

若所述默认剧情拼接路径不符合所述剧情逻辑规则，则基于所述当前节点与所述目标节点之间的上下级关系，对所述第一剧情路径以及所述历史剧情路径进行路径拼接处理，得到符合所述剧情逻辑规则且符合所述剧情参数条件的所述剧情拼接路径。

3.根据权利要求 2 所述的方法，其中，所述基于所述当前节点与所述目标节点之间的上下级关系，对所述第一剧情路径以及所述历史剧情路径进行路径拼接处理，得到符合所述剧情逻辑规则且符合所述剧情参数条件的所述剧情拼接路径，包括：

在所述当前节点与所述目标节点之间存在所述上下级关系的情况下，在所述目标节点之前的剧情节点中进行深度优先搜索处理，得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点，所述当前节点之后的剧情节点不会改变所述当前节点的剧情参数；基于所述剧情拼接节点生成所述剧情拼接路径；

在所述当前节点与所述目标节点之间不存在所述上下级关系的情况下，基于导致所述默认剧情拼接路径不符合所述剧情逻辑规则的目标剧情参数，更改所述默认剧情拼接路径中涉及所述目标剧情参数改变的剧情节点，得到符合所述剧情逻辑规则的所述剧情拼接路径；其中，所述剧情拼接路径中除所述目标剧情参数外的其他剧情参数符合所述剧情参数条件。

4.根据权利要求 3 所述的方法，其中，所述在所述目标节点之前的剧情节点中进行深度优先搜索处理，得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点之前，还包括：

获取目标判断节点之后的已读剧情节点，所述目标判断节点是指导致所述默认剧情拼接路径不符合所述剧情逻辑规则以及涉及所述目标剧情参数判断的剧情节点，所述已读剧情节点是指已到达过的剧情节点；

所述在所述目标节点之前的剧情节点中进行深度优先搜索处理，得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点，包括：

在所述目标判断节点之后的已读剧情节点中进行所述深度优先搜索处理，得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点。

5.根据权利要求4所述的方法,其中,所述在所述目标判断节点之后的已读剧情节点中进行所述深度优先搜索处理,得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点,包括:

除去所述目标判断节点的出口节点中在所述历史路径上的剧情节点,得到剩余已读剧情节点;

在所述剩余已读剧情节点中进行所述深度优先搜索处理,得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点。

6.根据权利要求4所述的方法,其中,所述在所述目标判断节点之后的已读剧情节点中进行所述深度优先搜索处理,得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点,包括:

检测所述深度优先搜索处理的递归次数;

在所述递归次数未达到递归次数阈值的情况下,对当前搜索节点进行节点判断处理,所述当前搜索节点是指当前时刻所述深度优先搜索处理到达的剧情节点,所述深度优先搜索处理的起始位置为所述目标判断节点的目标出口节点;在所述当前搜索节点未通过所述节点判断处理的情况下,将所述当前搜索节点的下一出口节点作为所述当前搜索节点,以及累加所述递归次数,执行所述检测所述深度优先搜索处理的递归次数的步骤;在所述当前搜索节点通过所述节点判断处理的情况下,对所述当前搜索节点进行剧情逻辑校验处理;若所述当前搜索节点通过所述剧情逻辑校验处理,则将所述当前搜索节点确定为所述剧情拼接节点;若所述当前搜索节点未通过所述剧情逻辑校验处理,则将所述当前搜索节点的下一出口节点作为所述当前搜索节点,以及累加所述递归次数,执行所述检测所述深度优先搜索处理的递归次数的步骤;

在所述递归次数达到所述递归次数阈值的情况下,检测所述当前搜索节点的所有出口节点是否均不在到达所述目标节点的所述历史剧情路径上;若所述当前搜索节点的所有出口节点均不在所述历史剧情路径上,则剔除所述当前搜索节点所在的递归分支;若所述当前搜索节点的出口节点中包含在所述历史剧情路径上的目标出口节点,则对所述目标出口节点进行所述剧情逻辑校验处理;若所述目标出口节点通过所述剧情逻辑校验处理,则将所述目标出口节点作为所述剧情拼接节点;若所述目标出口节点未通过所述剧情逻辑校验处理,则剔除所述当前搜索节点所在的递归分支。

7.根据权利要求6所述的方法,其中,所述对当前搜索节点进行节点判断处理,包括:

若所述当前搜索节点为所述目标节点,或者在所述历史剧情路径上,则确定所述当前搜索节点通过所述节点判断处理,否则确定所述当前搜索节点未通过所述节点判断处理;

所述对所述当前搜索节点进行剧情逻辑校验处理,包括:

将所述第一剧情路径与在所述历史剧情路径上的所述当前搜索节点之后的历史路径进行路径拼接处理,生成临时拼接路径;若所述临时拼接路径符合所述剧情逻辑规则,则确定所述当前搜索节点通过所述剧情逻辑校验处理,否则确定所述当前搜索节点未通过所述剧情逻辑校验处理。

8.根据权利要求4至7任一项所述的方法,其中,所述基于所述剧情拼接节点生成所述剧情拼接路径,包括:

将所述第一剧情路径与在所述历史剧情路径上的所述剧情拼接节点之后的历史路径进行路径拼接处理,生成所述剧情拼接路径;

或者,

将符合所述剧情逻辑规则的临时拼接路径作为所述剧情拼接路径。

9.根据权利要求3所述的方法,其中,所述基于导致所述默认剧情拼接路径不符合所述剧情逻辑规则的目标剧情参数,更改所述默认剧情拼接路径中涉及所述目标剧情参数改变的

剧情节点,得到符合所述剧情逻辑规则的所述剧情拼接路径,包括:

标记所述目标剧情参数;

获取所述第一剧情路径与所述历史剧情路径之间所有的交叉节点;

对所述第一剧情路径中每两个相邻的交叉节点之间的路径区间进行参数修改检查处理,所述参数修改检查处理用于检查所述路径区间上的剧情节点是否涉及对被标记的所述目标剧情参数的数值修改操作;

若目标路径区间内不存在涉及对所述目标剧情参数进行数值修改操作的剧情节点,则在所述目标路径区间内使用所述第一剧情路径在所述目标路径区间对应的相邻交叉节点之间形成的路径;

若所述目标路径区间内存在涉及对所述目标剧情参数进行数值修改操作的剧情节点,则在所述目标路径区间内使用所述历史剧情路径在所述目标路径区间对应的相邻交叉节点之间形成的路径,得到调整后的第一剧情路径;

将所述调整后的第一剧情路径与所述最后一个交叉节点后的历史剧情路径进行拼接,得到替换拼接路径;

若所述替换拼接路径符合所述剧情逻辑规则,则确定所述替换拼接路径为所述剧情拼接路径,并停止对下一路径区间进行所述参数修改检查处理;

若所述替换拼接路径符合所述剧情逻辑规则,则对下一路径区间进行所述参数修改检查处理。

10.根据权利要求3所述的方法,其中,所述在所述目标节点之前的剧情节点中进行深度优先搜索处理,得到符合所述剧情逻辑规则的剧情拼接节点之前,还包括:

确定所述第一剧情路径与所述历史剧情路径之间的交叉节点中的目标判断节点,所述目标判断节点是指导致所述默认剧情拼接路径不符合所述剧情逻辑规则的涉及剧情参数判断的节点。

11.一种互动剧情界面显示方法,所述方法由计算机设备执行,所述方法包括:

在剧情结构界面中显示当前节点以及到达所述当前节点的第一剧情路径,所述当前节点用于指示用户当前所处的剧情情节;

响应于针对目标节点的剧情跳转操作,获取所述当前节点的剧情参数以及到达过所述目标节点的历史剧情路径,所述剧情跳转操作用于指示剧情由所述当前节点跳转至所述目标节点;

对所述第一剧情路径与所述历史剧情路径进行路径拼接处理,显示拼接得到的剧情拼接路径,所述路径拼接处理用于在所述当前节点的剧情参数符合剧情参数条件的情况下,将所述第一剧情路径与所述历史剧情路径进行拼接,得到通往所述目标节点的且符合剧情逻辑规则的所述剧情拼接路径;

基于所述当前节点的剧情参数与所述剧情拼接路径,更新显示所述目标节点对应的剧情参数。

12.一种互动剧情跳转装置,所述装置包括:

当前节点获取模块,用于获取当前节点信息,所述当前节点信息包括到达当前节点的第一剧情路径以及所述当前节点的剧情参数,所述当前节点用于指示用户当前所处的剧情情节,所述剧情参数反映用户在所述当前节点的用户状态;

目标节点获取模块,用于响应于针对目标节点的剧情跳转指令,获取目标节点信息,所述目标节点信息包括所述目标节点的剧情参数以及到达过所述目标节点的历史剧情路径,所述剧情跳转指令用于指示剧情由所述当前节点跳转至所述目标节点;

路径拼接模块,用于对所述第一剧情路径以及所述历史剧情路径进行路径拼接处理,得

到符合剧情逻辑规则且符合剧情参数条件的剧情拼接路径，所述剧情拼接路径通向所述目标节点；

参数更新模块，用于基于所述剧情拼接路径，更新所述目标节点对应的剧情参数。

13.一种互动剧情界面显示装置，所述装置包括：

界面显示模块，用于在剧情结构界面中显示当前节点以及到达所述当前节点的第一剧情路径，所述当前节点用于指示用户当前所处的剧情情节；

信息获取模块，用于响应于针对目标节点的剧情跳转操作，获取所述当前节点的剧情参数以及到达过所述目标节点的历史剧情路径，所述剧情跳转操作用于指示剧情由所述当前节点跳转至所述目标节点；

路径拼接模块，用于对所述第一剧情路径与所述历史剧情路径进行路径拼接处理，显示拼接得到的剧情拼接路径，所述路径拼接处理用于在所述当前节点的剧情参数符合剧情参数条件的情况下，将所述第一剧情路径与所述历史剧情路径进行拼接，得到通往所述目标节点的且符合剧情逻辑规则的所述剧情拼接路径；

参数更新模块，用于基于所述当前节点的剧情参数与所述剧情拼接路径，更新显示所述目标节点对应的剧情参数。

14.一种计算机设备，所述设备包括处理器和存储器，所述存储器中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由所述处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 10 任一项所述的方法，或者实现如权利要求 11 所述的方法。

15.一种计算机可读存储介质，所述存储介质中存储有至少一条指令、至少一段程序、代码集或指令集，所述至少一条指令、所述至少一段程序、所述代码集或指令集由处理器加载并执行以实现如权利要求 1 至 10 任一项所述的方法，或者实现如权利要求 11 任一项所述的方法。

16.一种计算机程序产品或计算机程序，所述计算机程序产品或计算机程序包括计算机指令，所述计算机指令存储在计算机可读存储介质中，处理器从所述计算机可读存储介质读取所述计算机指令，所述处理器执行所述计算机指令，以实现如权利要求 1 至 10 任一项所述的方法，或者实现如权利要求 11 所述的方法。