

权利要求书

1、一种互动剧情实现方法，由计算机设备执行，其特征在于，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；

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。

2、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法，其特征在于，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；

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，包括：

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；

根据所述对比结果判断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。

3、根据权利要求2所述的互动剧情实现方法，其特征在于，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；

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。

4、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法, 其特征在于, 确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上包括:

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包括起跳游戏剧情块时, 确定所述起跳游戏剧情块位于所述目标游戏剧情路径上。

5、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法, 其特征在于, 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, 包括:

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。

6、根据权利要求5所述的互动剧情实现方法, 其特征在于, 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;

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数据, 包括:

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, 作为所述新游戏剧情路径数据。

7、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法, 其特征在于, 还包括:

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, 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。

8、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法, 其特征在于, 还包括:

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。

9、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法,其特征在于,显示游戏剧情结构界面,包括:

接收玩家通过游戏界面触发的剧情结构显示指令;

根据所述剧情结构显示指令返回显示游戏剧情结构界面。

10、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法,其特征在于,显示游戏剧情结构界面,包括:

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。

11、根据权利要求10所述的互动剧情实现方法,其特征在于,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,包括:

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。

12、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法,其特征在于,其中,所述游戏剧情结构界面中的游戏剧情块显示有剧情摘要信息。

13、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法,其特征在于,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。

14、根据权利要求1所述的互动剧情实现方法,其特征在于,还包括: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。

15、一种互动剧情实现装置,其特征在于,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。

16、一种互动剧情实现方法,由计算机设备执行,其特征在于,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。

17、一种互动剧情实现方法,由计算机设备执行,其特征在于,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。

18、一种存储介质,其特征在于,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,以执行权利要求1至14、16至17任一项所述的互动剧情实现方法中的步骤。

19、一种计算机设备,其特征在于,包括处理器和存储器,所述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,以执行如权利要求1-14、16至17任一项所述的互动剧情实现方法中的步骤。