

(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 2020/135211 A1

(43) 国际公布日
2020 年 7 月 2 日 (02.07.2020)

(51) 国际专利分类号:
A63F 13/60 (2014.01) A63F 13/47 (2014.01)
A63F 13/63 (2014.01)

(21) 国际申请号: PCT/CN2019/126557

(22) 国际申请日: 2019 年 12 月 19 日 (19.12.2019)

(25) 申请语言: 中文

(26) 公布语言: 中文

(30) 优先权:
201811641511.6 2018 年 12 月 29 日 (29.12.2018) 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: 杨颖(YANG, Ying); 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)。 谭丽萍(TAN, Liping); 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)。 胡雪洁(HU, Xuejie); 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)。 刘永念(LIU, Yongnian); 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)。 曾星(ZENG, Xing); 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)。 刘影齐(LIU, Yingqi); 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)。 李杰(LL, Jie); 中国广

(54) Title: INTERACTIVE PLOT IMPLEMENTATION METHOD, DEVICE, COMPUTER APPARATUS, AND STORAGE MEDIUM

(54) 发明名称: 互动剧情实现方法、装置、计算机设备和存储介质

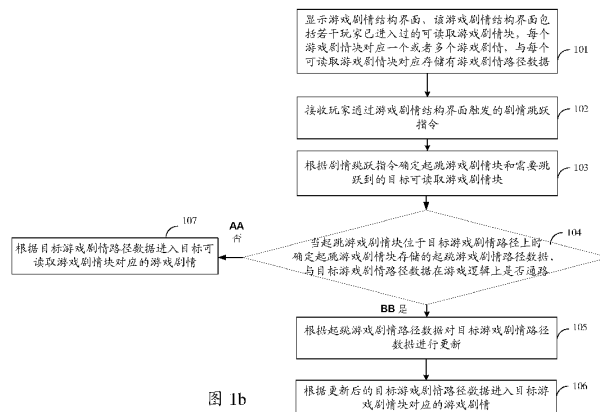


图 1b

101 Display a game plot structure interface comprising multiple readable game plot blocks having been entered by a player, each of the game plot blocks storing corresponding game plot path data, and each of the readable game plot blocks storing corresponding game plot path data

102 Receive a plot jumping instruction triggered by the player via the game plot structure interface

103 Determine, according to the plot jumping instruction, a start-game plot block and a target readable game plot block to be jumped to

104 If the start-game plot block is on a target game plot path, determine whether start-game plot path data stored in the start-game plot block is connected with target game plot path data in terms of a game logic

105 Update the target game plot path data according to the start-game plot path data

106 Enter a game plot corresponding to a target game plot block according to the updated target game plot path data

107 Enter a game plot corresponding to the target readable game plot block according to the target game plot path data

AA No

BB Yes

(57) Abstract: An interactive plot implementation method, a device, a computer apparatus, and a storage medium. The method comprises: displaying a game plot structure interface (101); receiving a plot jumping instruction triggered by a player via the game plot structure interface (102); determining, according to the plot jumping instruction, a start-game plot block and a target readable game plot block to be jumped to (103); if the start-game plot block is on a target game plot path, determining whether start-game plot path data stored in the start-game plot block is connected with target game plot path data in terms of a game logic (104); if so, updating

[见续页]

WO 2020/135211 A1

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)。 芮桐(RUI, Tong); 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)。 李群(LI, Qun); 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: 北京德琦知识产权代理有限公司 (DEQI INTELLECTUAL PROPERTY LAW CORPORATION); 中国北京市海淀区知春路1号学院国际大厦7层, Beijing 100083 (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, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, 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, 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))。

the target game plot path data according to the start-game plot path data (105); and entering a game plot corresponding to the target readable game plot block according to the updated target game plot path data (106).

(57) 摘要: 一种互动剧情实现方法、装置、计算机设备和存储介质, 该方法包括: 显示游戏剧情结构界面(101); 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(102); 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(103); 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(104); 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(105); 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(106)。