



(21) 申请号 202011489774.7

(22) 申请日 2020.12.15

(65) 同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 112535867 A

(43) 申请公布日 2021.03.23

(73) 专利权人 网易(杭州)网络有限公司
地址 310052 浙江省杭州市滨江区长河街
道网商路599号4幢7层

(72) 发明人 张炫宜

(74) 专利代理机构 北京超凡宏宇知识产权代理
有限公司 11463
专利代理师 钟扬飞

(51) Int. Cl.
A63F 13/822 (2014.01)
A63F 13/56 (2014.01)

(56) 对比文件

CN 109120985 A, 2019.01.01
CN 110711385 A, 2020.01.21
CN 111062090 A, 2020.04.24
CN 111803941 A, 2020.10.23
CN 111991800 A, 2020.11.27
CN 1212170 A, 1999.03.31
CN 1336612 A, 2002.02.20
JP 2020092943 A, 2020.06.18
US 2016196635 A1, 2016.07.07

审查员 康朝阳

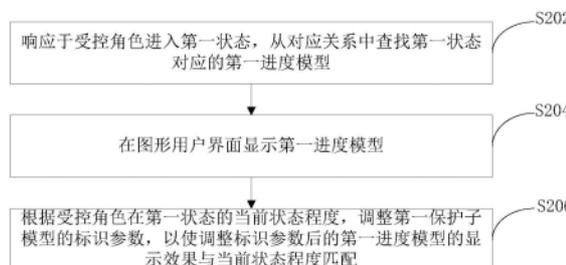
权利要求书2页 说明书9页 附图4页

(54) 发明名称

游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备

(57) 摘要

本发明提供了游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备。其中,该方法包括:响应于受控角色进入第一状态,从对应关系中查找第一状态对应的第一进度模型;在图形用户界面显示第一进度模型;根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配,从而通过表征受控角色进入的状态和状态程度的进度模型来传递游戏进度信息,丰富了进度信息的表征内容,增加了游戏趣味性,提高了用户的游戏体验度。



1. 一种游戏进度信息的处理方法,其特征在于,通过终端提供游戏的图形用户界面,所述终端的受控角色预先配置有状态与进度模型间的对应关系,所述进度模型包括保护子模型,所述保护子模型包括至少一个标识参数,所述标识参数用于表征所述受控角色在所述状态的状态程度;所述方法包括:

响应于所述受控角色进入第一状态,从所述对应关系中查找所述第一状态对应的第一进度模型;

在所述图形用户界面显示所述第一进度模型;

根据所述受控角色在所述第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的所述第一进度模型的显示效果与所述当前状态程度匹配;

所述方法还包括:监听所述受控角色的状态;响应于所述受控角色由所述第一状态变化为第二状态,从所述对应关系中查找所述第二状态对应的第二进度模型;将所述图形用户界面显示所述第一进度模型替换为所述第二进度模型。

2. 根据权利要求1所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述方法还包括:

响应于针对所述受控角色的状态选择操作,控制所述受控角色进入所述状态选择操作对应的状态。

3. 根据权利要求1所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述进度模型还包括状态子模型,所述状态子模型用于表征所述受控角色进入的状态,所述状态子模型配置有驱动参数,所述驱动参数用于驱动所述状态子模型执行预设的动画动作;

所述根据所述受控角色在所述第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数的步骤,还包括:

根据所述受控角色在所述第一状态的当前状态程度,调整所述第一保护子模型的标识参数和第一状态子模型的驱动参数,以使调整后的所述第一进度模型的显示效果与所述当前状态程度匹配。

4. 根据权利要求3所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述第一进度模型的显示效果包括:所述第一保护子模型对应的大小形变效果和所述第一状态子模型对应的动画动作效果。

5. 根据权利要求1所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述第一进度模型还配置有第一时间信息,所述在所述图形用户界面显示所述第一进度模型的步骤,还包括:

在所述图形用户界面中显示所述第一进度模型对应的第一时间信息;其中,所述第一时间信息按照预设的第一间隔时间递减。

6. 根据权利要求5所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述第一时间信息内,响应针对于所述第一进度模型的第一操作,以控制所述受控角色结束所述第一状态。

7. 根据权利要求6所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述第一操作为压力值小于第一阈值和/或按压时长小于第二阈值的点击操作。

8. 根据权利要求7所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述第一时间信息内,响应针对于所述第一进度模型的悬浮操作,以将所述第一进度模型进行高亮显示。

9. 根据权利要求1所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述方法还包括:

在所述受控角色处于所述第一状态的过程中,按照所述受控角色在所述第一状态的当前状态程度,生成状态提示信息;

在所述图形用户界面显示所述状态提示信息。

10. 根据权利要求1所述的游戏进度信息的处理方法,其特征在于,所述在所述图形用户界面显示所述第一进度模型的步骤,还包括:

在所述图形用户界面中所述受控角色的预设位置显示所述第一进度模型,并将所述受控角色隐藏处理或模糊处理。

11. 一种游戏进度信息的处理装置,其特征在于,通过终端提供游戏的图形用户界面,所述终端的受控角色预先配置有状态与进度模型间的对应关系,所述进度模型包括保护子模型,所述保护子模型包括至少一个标识参数,所述标识参数用于表征所述受控角色在所述状态的状态程度;所述装置包括:

第一进度模型确定模块,用于响应于所述受控角色进入第一状态,从所述对应关系中查找所述第一状态对应的第一进度模型;

第一进度模型显示模块,用于在所述图形用户界面显示所述第一进度模型;

第一进度模型调整模块,用于根据所述受控角色在所述第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的所述第一进度模型的显示效果与所述当前状态程度匹配;

所述装置还包括:进度模型替换模块,用于监听所述受控角色的状态;响应于所述受控角色由所述第一状态变化为第二状态,从所述对应关系中查找所述第二状态对应的第二进度模型;将所述图形用户界面显示所述第一进度模型替换为所述第二进度模型。

12. 一种电子设备,包括存储器、处理器及存储在所述存储器上并可在所述处理器上运行的计算机程序,其特征在于,所述处理器执行所述计算机程序时实现上述权利要求1-10任一项所述的游戏进度信息的处理方法的步骤。

13. 一种计算机可读存储介质,其特征在于,所述计算机可读存储介质上存储有计算机程序,所述计算机程序被处理器运行时执行上述权利要求1-10任一项所述的游戏进度信息的处理方法的步骤。

游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备

技术领域

[0001] 本发明涉及游戏技术领域,尤其是涉及游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备。

背景技术

[0002] 在MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game,大型多人在线角色扮演游戏)游戏中,当某个虚拟角色进入某个状态如心魔状态时,则将出现表示入魔时间长短的进度条。现有的进度条大都趋于单一平面化的一种交互方式,即无论在什么背景、场景和玩法下,都是通过普通单调的进度条(例如通过进度条的长短和大小等方式)向用户传达游戏进度信息。因此,现有的平面化进度条的表现与交互方式虽然可以满足基本的信息传递需求,但是在游戏场景中,表现形式过于单一,从而不能满足游戏场景中玩家的应用需求。

发明内容

[0003] 有鉴于此,本发明的目的在于提供游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备,以缓解上述问题,通过表征受控角色进入的状态和状态程度的进度模型来传递游戏进度信息,丰富了进度信息的表征内容,提高了用户的游戏体验度。

[0004] 第一方面,本发明实施例提供了一种游戏进度信息的处理方法,通过终端提供游戏的图形用户界面,终端的受控角色预先配置有状态与进度模型间的对应关系,其中,进度模型包括保护子模型,保护子模型包括至少一个标识参数,标识参数用于表征上述受控角色在状态的状态程度;该方法包括:响应于受控角色进入第一状态,从对应关系中查找第一状态对应的第一进度模型;在图形用户界面显示第一进度模型;根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配。

[0005] 上述方法还包括:监听受控角色的状态;响应于受控角色由第一状态变化为第二状态,从对应关系中查找第二状态对应的第二进度模型;将图形用户界面显示第一进度模型替换为第二进度模型。

[0006] 上述方法还包括:响应于针对受控角色的状态选择操作,控制受控角色进入状态选择操作对应的状态。

[0007] 上述进度模型还包括状态子模型,状态子模型用于表征受控角色进入的状态,状态子模型配置有驱动参数,该驱动参数用于驱动状态子模型执行预设的动画动作;上述根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数的步骤,还包括:根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数和第一状态子模型的驱动参数,以使调整后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配。

[0008] 上述第一进度模型的显示效果包括:第一保护子模型对应的大小形变效果和第一状态子模型对应的动画动作效果。

[0009] 上述第一进度模型还配置有第一时间信息,上述在图形用户界面显示第一进度模型的步骤,还包括:在图形用户界面中显示第一进度模型对应的第一时间信息;其中,第一时间信息按照预设的第一间隔时间递减。

[0010] 上述方法还包括:在第一时间信息内,响应针对于第一进度模型的第一操作,以控制受控角色结束第一状态。

[0011] 上述第一操作为压力值小于第一阈值和/或按压时长小于第二阈值的点击操作。

[0012] 上述方法还包括:在第一时间信息内,响应针对于第一进度模型的悬浮操作,以将第一进度模型进行高亮显示。

[0013] 上述方法还包括:在受控角色处于第一状态的过程中,按照受控角色在第一状态的当前状态程度,生成状态提示信息;在图形用户界面显示状态提示信息。

[0014] 上述在图形用户界面显示第一进度模型的步骤,还包括:在图形用户界面中受控角色的预设位置显示所述第一进度模型,并将受控角色隐藏处理或模糊处理。

[0015] 第二方面,本发明实施例还提供一种游戏进度信息的处理装置,通过终端提供游戏的图形用户界面,终端的受控角色预先配置有状态与进度模型间的对应关系,其中,进度模型包括保护子模型,保护子模型包括至少一个标识参数,该标识参数用于表征受控角色在状态的状态程度;该装置包括:第一进度模型确定模块,用于响应于受控角色进入第一状态,从对应关系中查找第一状态对应的第一进度模型;第一进度模型显示模块,用于在图形用户界面显示第一进度模型;第一进度模型调整模块,用于根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配。

[0016] 第三方面,本发明实施例还提供一种电子设备,包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机程序,处理器执行计算机程序时实现上述第一方面的游戏进度信息的处理方法的步骤。

[0017] 第四方面,本发明实施例还提供一种计算机可读存储介质,计算机可读存储介质上存储有计算机程序,计算机程序被处理器运行时执行上述第一方面的游戏进度信息的处理方法的步骤。

[0018] 本发明实施例带来了以下有益效果:

[0019] 本发明实施例提供了游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备,其中,进度模型包括保护子模型,保护子模型包括用于表征受控角色在状态的状态程度的标识参数,响应于受控角色进入第一状态,确定第一进度模型,并根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配,从而通过表征受控角色进入的状态和状态程度的进度模型来传递游戏进度信息,丰富了进度信息的表征内容,提高了用户的游戏体验度。

[0020] 本发明的其他特征和优点将在随后的说明书中阐述,并且,部分地从说明书中变得显而易见,或者通过实施本发明而了解。本发明的目的和其他优点在说明书以及附图中所特别指出的结构来实现和获得。

[0021] 为使本发明的上述目的、特征和优点能更明显易懂,下文特举较佳实施例,并配合所附图,作详细说明如下。

附图说明

[0022] 为了更清楚地说明本发明具体实施方式或现有技术中的技术方案,下面将对具体实施方式或现有技术描述中所需要使用的附图作简单地介绍,显而易见地,下面描述中的附图是本发明的一些实施方式,对于本领域普通技术人员来讲,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。

[0023] 图1为本发明实施例提供一种进度模型的示意图;

[0024] 图2为本发明实施例提供一种游戏进度信息的处理方法的流程图;

[0025] 图3为本发明实施例提供一种心魔进度模型的游戏场景示意图;

[0026] 图4为本发明实施例提供的另一种心魔进度模型的游戏场景示意图;

[0027] 图5为本发明实施例提供的另一种心魔进度模型的游戏场景示意图;

[0028] 图6为本发明实施例提供的另一种心魔进度模型的游戏场景示意图;

[0029] 图7为本发明实施例提供一种游戏进度信息的处理装置的示意图;

[0030] 图8为本发明实施例提供一种电子设备的结构示意图。

具体实施方式

[0031] 为使本发明实施例的目的、技术方案和优点更加清楚,下面将结合附图对本发明的技术方案进行清楚、完整地描述,显然,所描述的实施例是本发明一部分实施例,而不是全部的实施例。基于本发明中的实施例,本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例,都属于本发明保护的范围。

[0032] 针对现有的平面化进度条表现形式过于单一的问题,本发明实施例提供了一种游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备,通过表征受控角色进入的状态和状态程度的进度模型来传递游戏进度信息,丰富了进度信息的表征内容,提高了用户的游戏体验度。

[0033] 为便于对本实施例进行理解,下面首先对本发明实施例提供一种游戏进度信息的处理方法进行详细介绍,该方法应用于终端,这里终端也称为终端设备,并通过终端提供游戏的图形用户界面,且,终端的受控角色预先配置有状态与进度模型间的对应关系,从而通过对受控角色的不同状态配置对应的进度模型,缓解了现有进度条表现形式单一的问题,增加了游戏趣味性。

[0034] 其中,进度模型包括状态子模型和保护子模型,状态子模型用于表征受控角色进入的状态,保护子模型包括至少一个标识参数,该标识参数用于表征受控角色在状态的状态程度。具体地,状态子模型可以为带有生物标识的模型,这里生物标识可以根据游戏场景进行设置,如通过带有青蛙生物标识的状态子模型表征受控角色进入心魔状态等;也可以为其他标识的模型,只要可以通过状态子模型中的标识表征受控角色进入的状态即可;保护子模型的表现形式则可以根据游戏玩法进行设置,如陆地中的受控角色对应的保护子模型可以设置为透明的保护层等,海洋中的受控角色对应的保护子模型可以设置为泡泡等,从林中的受控角色对应的保护子模型则可以设置为树叶等,具体可以根据游戏类型和游戏玩法进行设置,本发明实施例对此不作限制说明。

[0035] 此外,对于状态子模型和保护子模型组成的进度模型,如图1所示,在(a)中,状态子模型可以设置在保护子模型内部,此时,保护子模型可以为保护层等;或者,在(b)中,保护子模型设置在状态子模型的上部,此时,保护子模型可以为泡泡或者树叶等,因此,状态

子模型和保护子模型组成的进度模型的具体表现形式可以根据实际情景进行设置,本发明实施例对此不作限制说明。以及,通过状态子模型和保护子模型组成的多样性,与现有的单一平面化的进度条形式相比,增加了进度模型的趣味性,且,实现了进度模型与世界观、玩法设定匹配符合情景的信息传递与交互体验,提高了玩家在游戏游戏中的游戏体验度。

[0036] 基于上述终端,如图2所示的本发明实施例提供的一种游戏进度信息的处理方法的流程图,该方法包括以下步骤:

[0037] 步骤S202,响应于受控角色进入第一状态,从对应关系中查找第一状态对应的第一进度模型。

[0038] 具体地,终端可以实时监听受控角色的状态,并当受控角色进入具有对应关系的状态如第一状态时,根据对应关系确定第一状态对应的第一进度模型。例如在游戏修行玩法的设定下,终端实时监听受控角色的状态,当监听到受控角色进入心魔状态时,根据对应关系确定心魔状态对应的心魔进度模型,可选的,该心魔进度模型中状态子模型为带有青蛙生物标识的模型,保护子模型为包含状态子模型的透明保护层。

[0039] 此外,终端还可以响应于针对受控角色的状态选择操作,控制受控角色进入状态选择操作对应的状态。具体地,玩家可以通过状态选择操作控制受控角色进入的目标状态,此时,终端控制受控角色进入状态选择操作对应的目标状态,并根据对应关系确定该目标状态对应的目标进度模型。需要说明的是,这里玩家也称为游戏玩家或者用户。

[0040] 步骤S204,在图形用户界面显示第一进度模型。

[0041] 具体地,在图形用户界面中受控角色的预设位置显示第一进度模型,并将受控角色隐藏处理或模糊处理。这里预设位置可以是受控角色在图形用户界面中显示的位置,也可以是以受控角色在图形用户界面中显示的位置为中心,预设长度为半径对应的圆形区域的任意位置。如图3所示的图形用户界面,其中,图形用户界面中显示有上述心魔进度模型,该心魔进度模型包括保护子模型和状态子模型,且,状态子模型中还带有青蛙生物标识,以表征此时受控角色进入心魔状态,此时,心魔进度模型的位置为图形用户界面中受控角色的显示位置,此外,心魔进度模型还可以处于以受控角色为中心、预设长度为半径的圆形区域内,具体可以根据实际游戏场景进行设置,本发明实施例对此不作限制说明。

[0042] 步骤S206,根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配。

[0043] 具体地,标识参数包括但不限于颜色参数和形状参数,如对于第一保护子模型为保护层的第一进度模型,颜色参数在第一状态开始前期为白色,中期为白色和蓝色的混合颜色,后期则为蓝色;形状参数在第一状态开始前期为80*80,中期则为100*100,后期则为120*120等,具体的颜色参数和形状参数可以根据实际情况进行设置,本发明实施例对此不作限制说明。

[0044] 因此,通过调整保护子模型的标识参数,以使调整后的进度模型的显示效果与当前状态程度匹配,从而实现了进度模型与世界观、玩法设定匹配符合情景的信息传递与交互体验,增加了游戏趣味性,且,不需要通过其余的载体即可获得游戏进度信息的反馈,提高了用户的游戏体验度。

[0045] 本发明实施例提供的游戏进度信息的处理方法,通过表征受控角色进入的状态和状态程度的进度模型来传递游戏进度信息,与现有的单一平面化方式相比,丰富了进度信

息的表征内容,以及,还可以通过调整保护子模型的标识参数对进度模型进行调整,以使调整后的进度模型的显示效果与受控角色当前状态程度相匹配,从而实现了进度模型与世界观、玩法设定匹配符合情景的信息传递与交互体验,提高了用户的游戏体验度。

[0046] 此外,上述进度模型的状态子模型还配置有驱动参数,该驱动参数用于驱动状态子模型执行预设的动画动作;根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数和第一状态子模型的驱动参数,以使调整后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配。其中,第一进度模型的显示效果包括:第一保护子模型对应的大小形变效果和第一状态子模型对应的动画动作效果。

[0047] 具体地,为了更好的反馈受控角色的状态程度,状态子模型还通过驱动参数执行预设的动画动作,可选的,驱动参数包括但不限于暴走驱动参数和抖动驱动参数,如对于上述心魔进度模型,通过暴走驱动参数驱动状态子模型中的青蛙生物标识实现暴走的动画动作效果,或者,通过抖动驱动参数实现青蛙生物标识轻微抖动的动画动作效果,以表征受控角色入魔状态的不同程度,以使用户直观的通过动画动作效果,掌握受控角色在对应状态的状态程度。

[0048] 因此,基于上述状态子模型的驱动参数和保护子模型的标识参数对进度模型进行调整,以使调整后的进度模型的显示效果与受控角色的当前状态程度匹配。如对于上述心魔状态和心魔进度模型,当受控角色入魔后,会出现心魔进度模型,此时,开始出现黑色心魔(未示出)围绕心魔进度模型旋转并撞击心魔进度模型的保护子模型如保护层,保护层开始出现表示心魔入侵的黑色裂纹,如图4所示的图形用户界面,其中,状态子模型和保护子模型之间的虚曲线表示黑色裂纹,黑色心魔则未示出,保护层的初始大小设定为80*80,随着心魔入侵状态的加剧,则黑色心魔撞击保护层的速度加快,保护层出现更多的黑色裂纹,保护层的颜色加深,且,青蛙生物标识开始出现暴走的动画动作效果。

[0049] 此外,上述状态子模型还可以通过驱动参数,驱动保护子模型实现预设的动画动作效果,如状态子模型通过驱动参数驱动保护子模型实现闪烁、烟雾旋转和抖动的动画动作效果,以吸引玩家点击进度模型,以结束对应的状态。

[0050] 为了便于玩家更加精确的掌握受控角色的状态进度,上述第一进度模型还配置有第一时间信息,在图形用户界面显示第一进度模型的同时,在图形用户界面中还显示第一进度模型对应的第一时间信息;且,第一时间信息按照预设的第一间隔时间递减。可选的,如图5所示,上述心魔进度模型对应的第一时间信息为10s,此时,在图形用户界面中,还显示有该第一时间信息,且,在受控角色入魔的进程中,第一时间信息从10s开始按照第一间隔如1s递减,以便玩家更加精确的掌握受控角色入魔的进度,以及在入魔状态结束之前,提前结束该状态,从而避免心魔进度模型的保护子模型破裂,进而避免了玩家受到气血惩罚等。

[0051] 在第一时间信息内,终端还响应针对于第一进度模型的第一操作,以控制受控角色结束第一状态;其中,第一操作为压力值小于第一阈值和/或按压时长小于第二阈值的点击操作。如对于上述心魔进度模型,玩家可以通过第一操作结束心魔状态,以便受控角色可以恢复到正常,避免受到气血惩罚等,从而完成整个入魔进度的交互流程。

[0052] 为了便于玩家及时结束第一状态如心魔状态,在受控角色处于第一状态的过程中,终端按照受控角色在第一状态的当前状态程度,生成状态提示信息,并在图形用户界面

显示状态提示信息。如对于上述心魔状态,为了避免心魔进度模型的保护子模型破裂导致受控角色气血受损,在第一时间信息内,终端还生成状态提示信息,如图6所示的图形用户界面,在图形用户界面显示该状态提示信息,以提醒用户进行上述第一操作,从而结束入魔状态,可选的,该状态提示信息可以为:快速点击,防止心魔入体。此外,当心魔状态结束之后,心魔进度模型完全消失,此时图形用户界面重新显示受控角色。需要说明的是,这里第一时间信息和状态提示信息的显示位置,可以根据实际情景进行设置,本发明实施例对此不作限制说明。

[0053] 此外,在第一时间信息内,终端还响应针对于第一进度模型的悬浮操作,以将第一进度模型进行高亮显示。具体地,当鼠标悬浮于第一进度模型时,此时,第一状态子模型和第一保护子模型均呈现高亮状态,以使用户根据上述状态提示信息对高亮显示的进度模型进行第一操作,从而结束第一状态。

[0054] 在上述第一时间信息内,如果终端未监测到上述第一操作,则受控角色继续保持第一状态,图形用户界面显示中显示第一进度模型;当终端监听到受控角色的状态由第一状态变化为第二状态时,此时,终端响应于受控角色由第一状态变化为第二状态,并从对应关系中查找第二状态对应的第二进度模型;将图形用户界面显示第一进度模型替换为第二进度模型。具体地,由于第二状态和第一状态不同,则第二进度模型与第一进度模型也不相同,即第一状态子模型和第二状态子模型必然不同,如第一状态子模型为带有青蛙标识的模型,第二状态子模型则为带有其它生物标识的模型,从而便于区分第一状态和第二状态,而第一保护子模型和第二保护子模型可以相同,如均为透明的保护层,也可以不同,如第一保护子模型为保护层,第二保护子模型则为泡泡等,从而实现进度模型贴合受控角色,并根据受控角色的状态实现不同进度模型之间的切换。

[0055] 因此,上述进度模型可以根据受控角色处于的状态不同而不同,即进度模型符合不同的游戏玩法设定,从而与现有的平面化进度条的表现形式相比,本发明实施例通过具象的进度模型交互方式,能够在贴合世界游戏观的同时,及时准确的给到玩家强烈有趣的反馈,即增加了游戏趣味性,提高了用户的游戏体验度。

[0056] 综上,上述游戏进度信息的处理方法,通过贴合于受控角色的进度模型,可将受控角色的状态和进度信息的传递融合为一个整体,无需通过另外的载体,即可实现进度信息的反馈,突破了现有的单一平面化的进度信息交互方式,能够在结合游戏设定的情况下,针对不同游戏情景给进度模型赋予内容传递,在给与玩家新颖和强烈的进度信息反馈的同时,极大程度的融合游戏世界观和玩法设定,增加了游戏的趣味性,提高了玩家的游戏体验度。

[0057] 在上述方法实施例的基础上,本发明实施例还提供一种游戏进度信息的处理装置,通过终端提供游戏的图形用户界面,终端的受控角色预先配置有状态与进度模型间的对应关系,其中,进度模型包括保护子模型,保护子模型包括至少一个标识参数,该标识参数用于表征受控角色在状态的状态程度。如图7所示,该装置包括依次连接的第一进度模型确定模块71、第一进度模型显示模块72和第一进度模型调整模块73,其中,各个模块的功能如下:

[0058] 第一进度模型确定模块71,用于响应于受控角色进入第一状态,从对应关系中查找第一状态对应的第一进度模型;

[0059] 第一进度模型显示模块72,用于在图形用户界面显示第一进度模型;

[0060] 第一进度模型调整模块73,用于根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配。

[0061] 本发明实施例提供的游戏进度信息的处理装置,响应于受控角色进入第一状态,确定第一进度模型,并根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数,以使调整标识参数后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配,从而通过表征受控角色进入的状态和状态程度的进度模型来传递游戏进度信息,并实现了进度模型与世界观、玩法设定匹配符合情景的信息传递与交互体验,增加了游戏趣味性,提高了用户的游戏体验度。

[0062] 在其中一种可能的实施例中,该装置还包括:监听受控角色的状态;响应于受控角色由第一状态变化为第二状态,从对应关系中查找第二状态对应的第二进度模型;将图形用户界面显示第一进度模型替换为第二进度模型。

[0063] 在另一种可能的实施例中,该装置还包括:响应于针对受控角色的状态选择操作,控制受控角色进入状态选择操作对应的状态。

[0064] 在另一种可能的实施例中,上述进度模型还包括状态子模型,状态子模型用于表征受控角色进入的状态,状态子模型配置有驱动参数,该驱动参数用于驱动状态子模型执行预设的动画动作;上述第一进度模型调整模块73还用于:根据受控角色在第一状态的当前状态程度,调整第一保护子模型的标识参数和第一状态子模型的驱动参数,以使调整后的第一进度模型的显示效果与当前状态程度匹配。

[0065] 在另一种可能的实施例中,上述第一进度模型的显示效果包括:第一保护子模型对应的大小形变效果和第一状态子模型对应的动画动作效果。

[0066] 在另一种可能的实施例中,上述第一进度模型还配置有第一时间信息,上述第一进度模型显示模块72还用于:在图形用户界面中显示第一进度模型对应的第一时间信息;其中,第一时间信息按照预设的第一间隔时间递减。

[0067] 在另一种可能的实施例中,上述装置还包括:在第一时间信息内,响应针对于第一进度模型的第一操作,以控制受控角色结束第一状态。

[0068] 在另一种可能的实施例中,上述第一操作为压力值小于第一阈值和/或按压时长小于第二阈值的点击操作。

[0069] 在另一种可能的实施例中,上述装置还包括:在第一时间信息内,响应针对于第一进度模型的悬浮操作,以将第一进度模型进行高亮显示。

[0070] 在另一种可能的实施例中,上述装置还包括:在受控角色处于第一状态的过程中,按照受控角色在第一状态的当前状态程度,生成状态提示信息;在图形用户界面显示状态提示信息。

[0071] 在另一种可能的实施例中,上述第一进度模型显示模块72还用于:在图形用户界面中受控角色的预设位置显示所述第一进度模型,并将受控角色隐藏处理或模糊处理。

[0072] 本发明实施例提供的游戏进度信息的处理装置,与上述实施例提供的游戏进度信息的处理方法具有相同的技术特征,所以也能解决相同的技术问题,达到相同的技术效果。

[0073] 本发明实施例还提供一种电子设备,包括处理器和存储器,存储器存储有能够被

处理器执行的机器可执行指令,处理器执行机器可执行指令以实现上述游戏进度信息的处理方法。

[0074] 参见图8所示,该电子设备包括处理器80和存储器81,该存储器81存储有能够被处理器80执行的机器可执行指令,该处理器80执行机器可执行指令以实现上述游戏进度信息的处理方法。

[0075] 进一步地,图8所示的电子设备还包括总线82和通信接口83,处理器80、通信接口83和存储器81通过总线82连接。

[0076] 其中,存储器81可能包含高速随机存取存储器(RAM,Random Access Memory),也可能还包括非不稳定的存储器(non-volatile memory),例如至少一个磁盘存储器。通过至少一个通信接口83(可以是有线或者无线)实现该系统网元与至少一个其他网元之间的通信连接,可以使用互联网,广域网,本地网,城域网等。总线82可以是ISA(Industrial Standard Architecture,工业标准结构总线)总线、PCI(Peripheral Component Interconnect,外设部件互连标准)总线或EISA(Enhanced Industry Standard Architecture,扩展工业标准结构)总线等。上述总线可以分为地址总线、数据总线、控制总线等。为便于表示,图8中仅用一个双向箭头表示,但并不表示仅有一根总线或一种类型的总线。

[0077] 处理器80可能是一种集成电路芯片,具有信号的处理能力。在实现过程中,上述方法的各步骤可以通过处理器80中的硬件的集成逻辑电路或者软件形式的指令完成。上述的处理器80可以是通用处理器,包括中央处理器(Central Processing Unit,简称CPU)、网络处理器(Network Processor,简称NP)等;还可以是数字信号处理器(Digital Signal Processor,简称DSP)、专用集成电路(Application Specific Integrated Circuit,简称ASIC)、现场可编程门阵列(Field-Programmable Gate Array,简称FPGA)或者其他可编程逻辑器件、分立门或者晶体管逻辑器件、分立硬件组件。可以实现或者执行本发明实施例中的公开的各方法、步骤及逻辑框图。通用处理器可以是微处理器或者该处理器也可以是任何常规的处理器等。结合本发明实施例所公开的方法的步骤可以直接体现为硬件译码处理器执行完成,或者用译码处理器中的硬件及软件模块组合执行完成。软件模块可以位于随机存储器,闪存、只读存储器,可编程只读存储器或者电可擦写可编程存储器、寄存器等本领域成熟的存储介质中。该存储介质位于存储器81,处理器80读取存储器81中的信息,结合其硬件完成前述实施例的方法的步骤。

[0078] 本实施例还提供一种机器可读存储介质,机器可读存储介质存储有机器可执行指令,机器可执行指令在被处理器调用和执行时,机器可执行指令促使处理器实现上述游戏进度信息的处理方法。

[0079] 本发明实施例所提供的游戏进度信息的处理方法、装置及电子设备的计算机程序产品,包括存储了程序代码的计算机可读存储介质,所述程序代码包括的指令可用于执行前面方法实施例中所述的方法,具体实现可参见方法实施例,在此不再赘述。

[0080] 所属领域的技术人员可以清楚地了解到,为描述的方便和简洁,上述描述的系统 and 装置的具体工作过程,可以参考前述方法实施例中的对应过程,在此不再赘述。

[0081] 另外,在本发明实施例的描述中,除非另有明确的规定和限定,术语“安装”、“相连”、“连接”应做广义理解,例如,可以是固定连接,也可以是可拆卸连接,或一体地连接;可

以是机械连接,也可以是电连接;可以是直接相连,也可以通过中间媒介间接相连,可以是两个元件内部的连通。对于本领域的普通技术人员而言,可以具体情况理解上述术语在本发明中的具体含义。

[0082] 所述功能如果以软件功能单元的形式实现并作为独立的产品销售或使用,可以存储在一个处理器可执行的非易失的计算机可读取存储介质中。基于这样的理解,本发明的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分或者该技术方案的部分可以以软件产品的形式体现出来,该计算机软件产品存储在一个存储介质中,包括若干指令用以使得一台计算机设备(可以是个人计算机,服务器,或者网络设备等)执行本发明各个实施例所述方法的全部或部分步骤。而前述的存储介质包括:U盘、移动硬盘、只读存储器(ROM,Read-Only Memory)、随机存取存储器(RAM,Random Access Memory)、磁碟或者光盘等各种可以存储程序代码的介质。

[0083] 在本发明的描述中,需要说明的是,术语“中心”、“上”、“下”、“左”、“右”、“竖直”、“水平”、“内”、“外”等指示的方位或位置关系为基于附图所示的方位或位置关系,仅是为了便于描述本发明和简化描述,而不是指示或暗示所指的装置或元件必须具有特定的方位、以特定的方位构造和操作,因此不能理解为对本发明的限制。此外,术语“第一”、“第二”、“第三”仅用于描述目的,而不能理解为指示或暗示相对重要性。

[0084] 最后应说明的是:以上所述实施例,仅为本发明的具体实施方式,用以说明本发明的技术方案,而非对其限制,本发明的保护范围并不局限于此,尽管参照前述实施例对本发明进行了详细的说明,本领域的普通技术人员应当理解:任何熟悉本技术领域的技术人员在本发明揭露的技术范围内,其依然可以对前述实施例所记载的技术方案进行修改或可轻易想到变化,或者对其中部分技术特征进行等同替换;而这些修改、变化或者替换,并不使相应技术方案的本质脱离本发明实施例技术方案的精神和范围,都应涵盖在本发明的保护范围之内。因此,本发明的保护范围应所述以权利要求的保护范围为准。

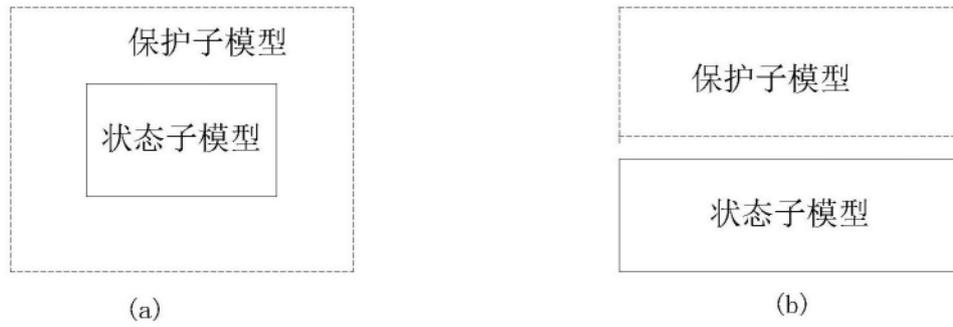


图1

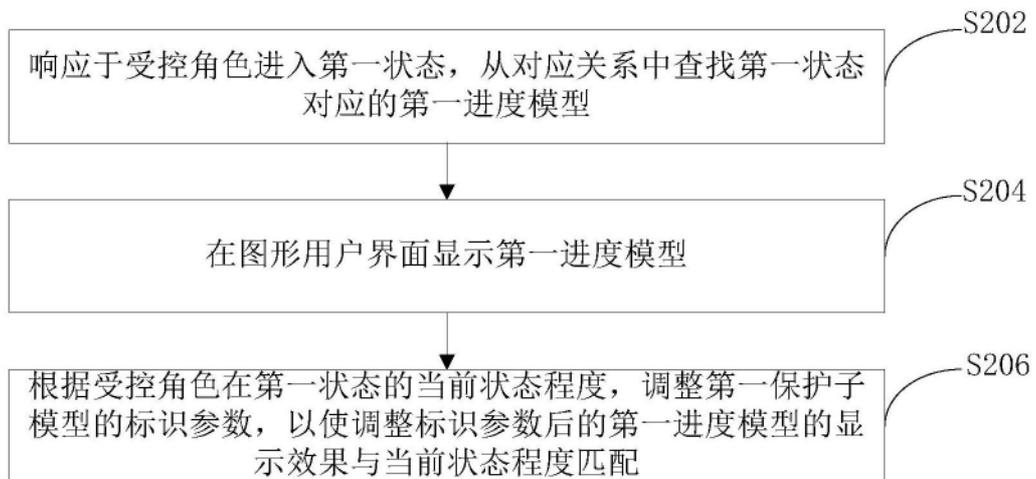


图2

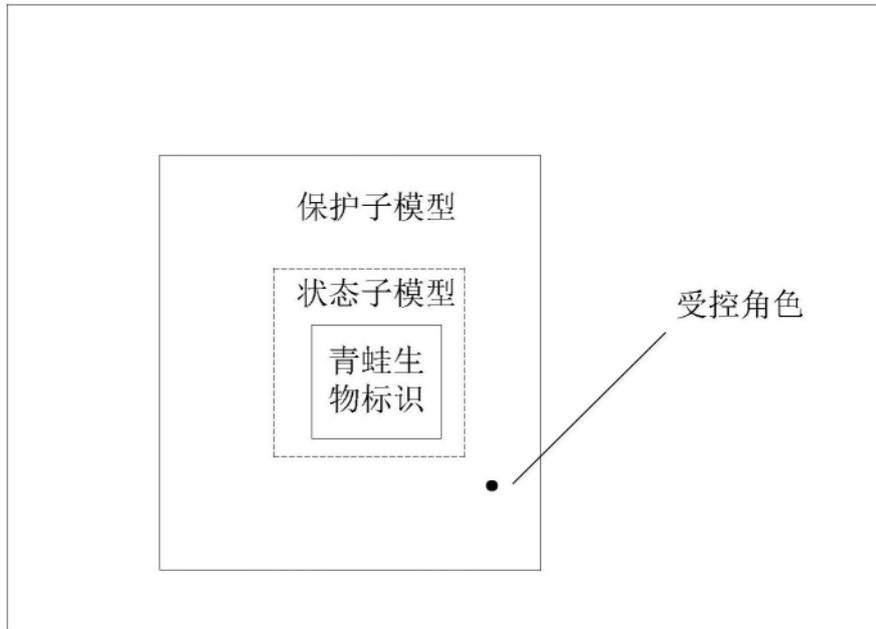


图3

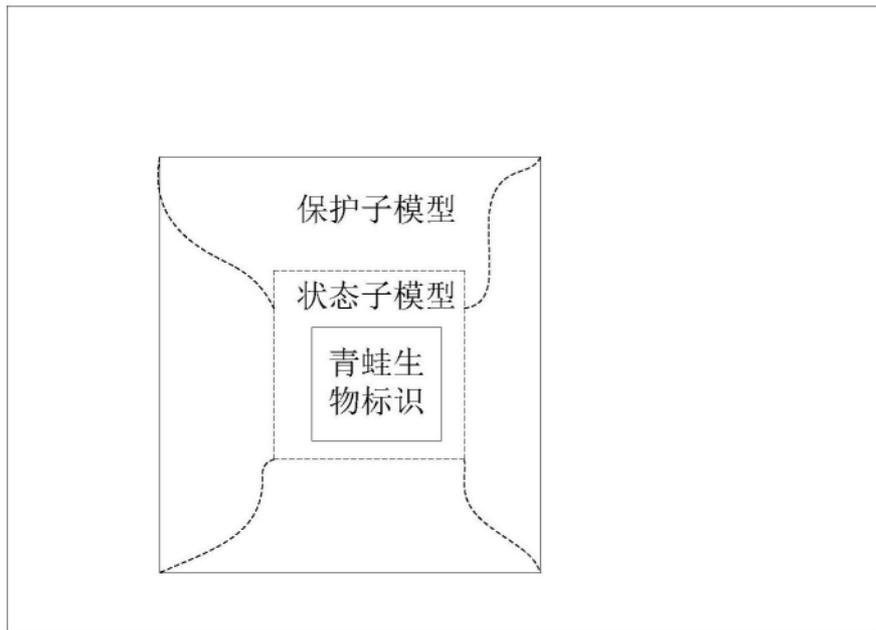


图4

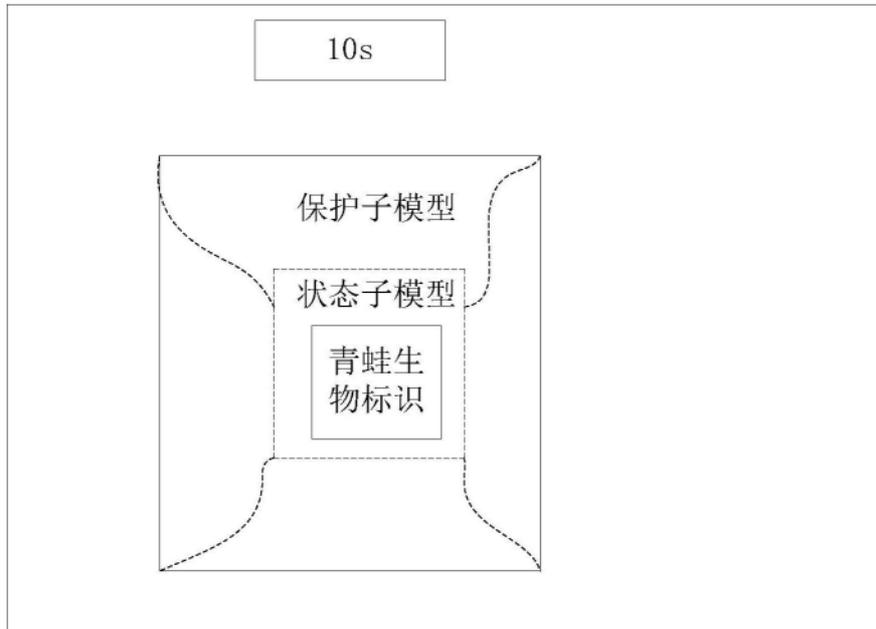


图5

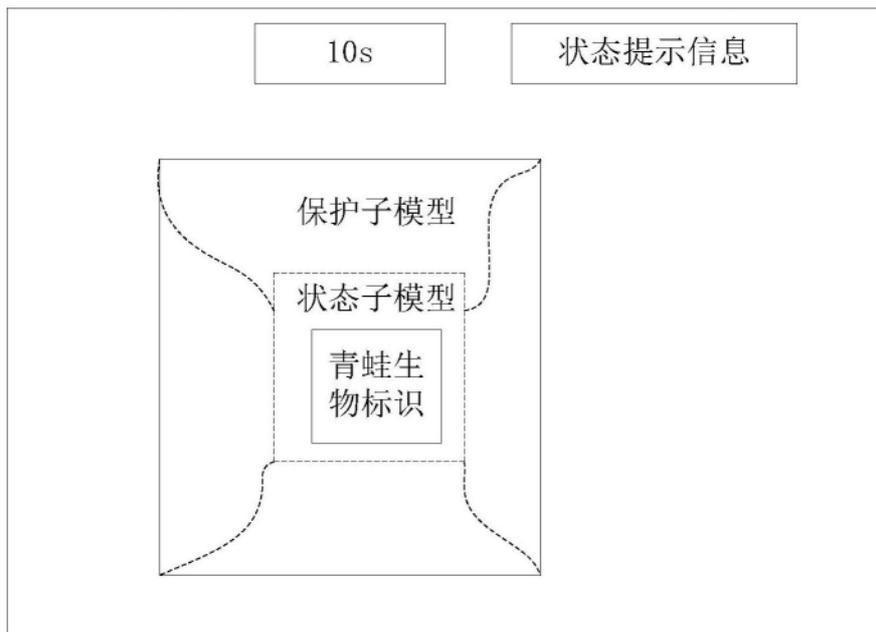


图6

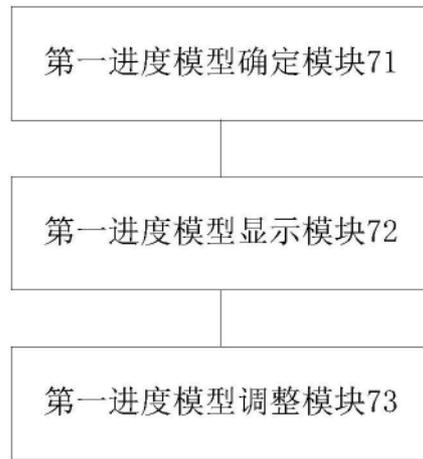


图7

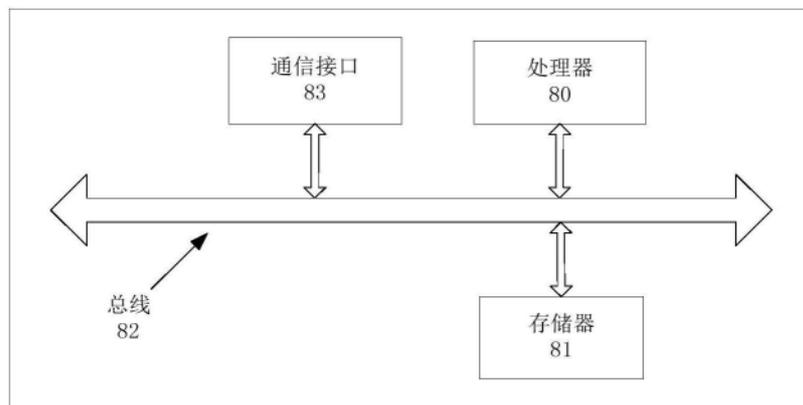


图8