



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101069778 B

(45) 授权公告日 2010.04.07

(21) 申请号 200710089575.5

(22) 申请日 2007.03.29

(73) 专利权人 腾讯科技(深圳)有限公司
地址 518044 广东省深圳市福田区振兴路赛格科技园 2 栋东 410 室

(72) 发明人 曾亮 简小征 李国宏 胡敏 谢辉

(74) 专利代理机构 北京集佳知识产权代理有限公司 11227

代理人 逯长明

(51) Int. Cl.

A63F 13/00 (2006.01)

A63F 13/02 (2006.01)

A63F 13/10 (2006.01)

G06F 3/041 (2006.01)

(56) 对比文件

JP 2006-102524 A, 2006.04.20, 全文.

US 2006/0252494 A1, 2006.11.09, 全文.

US 2003/0063073 A1, 2003.04.03, 全文.

EP 1652562 A2, 2006.05.03, 说明书第 [0007]

段至第 [0079] 段、附图 2-6.

EP 1072299 A2, 2001.01.31, 全文.

CN 1689677 A, 2005.11.02, 全文.

JP 2005-319175 A, 2005.11.17, 全文.

JP 2004-73682 A, 2004.03.11, 全文.

JP 2004-208894 A, 2004.07.29, 全文.

审查员 耿苗

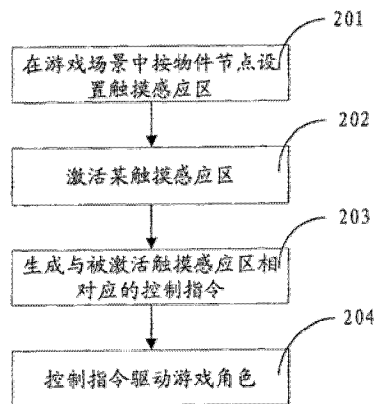
权利要求书 1 页 说明书 7 页 附图 3 页

(54) 发明名称

一种电脑游戏的控制方法及系统

(57) 摘要

本发明公开了一种电脑游戏的控制方法, 包括在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区; 所述触摸感应区被激活时, 生成相应的控制指令; 所述控制指令驱动游戏角色。同时, 本发明还公开一种电脑游戏的控制系统。本发明可让游戏玩家避免熟悉电脑游戏各种操作流程的不便, 并且具有广泛的适用性。



1. 一种电脑游戏的控制方法，其特征在于，包括：
在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区；
所述触摸感应区被激活时，通过查找预置的数据库来查找所述触摸感应区对应的动作类，在动作类中选择某一动作；
生成可控制游戏角色执行上述动作的控制指令；
所述控制指令驱动游戏角色。
2. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，按下述步骤，在上述动作类中选择某一动作：
为上述动作类中的各动作设置优先级；
从优先级数高的动作开始，依次判断执行该动作是否与游戏当前环境条件相冲突；
选择第一个不相冲突的动作。
3. 如权利要求 1 所述的方法，其特征在于，按下述步骤，在上述动作类中选择某一动作：
获取相同游戏环境条件下游戏角色执行上述动作类中各动作的次数值；选择次数值最高的动作。
4. 如权利要求 1 至 3 任一项所述的方法，其特征在于，所述物件包括游戏角色本身。
5. 如权利要求 4 所述的方法，其特征在于，所述游戏角色为虚拟宠物。
6. 一种电脑游戏的控制系统，其特征在于，包括触摸感应区设置单元、动作选择单元、控制指令生成单元、及游戏角色驱动单元：
所述触摸感应区设置单元，用于在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区；
所述动作选择单元，用于在触摸感应区被激活时，在该触摸感应区对应的动作类中选择某一动作，并发送可控制游戏角色执行该动作的生成指令到所述控制指令生成单元；
所述控制指令生成单元，用于生成相应的控制指令；
所述游戏角色驱动单元，用于按所述控制指令驱动游戏角色。

一种电脑游戏的控制方法及系统

技术领域

[0001] 本发明涉及电脑游戏领域，特别是涉及一种电脑游戏的控制方法及系统。

背景技术

[0002] 电脑游戏是人们，特别是青少年喜爱的娱乐工具之一。电脑游戏依靠计算机硬件技术、计算机软件技术、互联网技术提供的强大支持，得到迅速的发展，游戏场景更逼真，情节更丰富，趣味性更强，给游戏玩家带来更多乐趣。

[0003] 游戏玩家通过鼠标、键盘等输入设备输入控制命令，电脑游戏系统根据预置的游戏规则将其转换为相应的控制指令，控制游戏角色执行相应的动作，来进行对电脑游戏的控制。目前，电脑游戏的控制方法主要有两种，一种是通过电脑游戏系统的菜单或用户图形界面进行控制，另一种是通过触摸游戏场景中的某个点，进行控制。

[0004] 通过电脑游戏系统的菜单或用户图形界面控制游戏角色，是游戏玩家根据需要点击相应的用户图形界面，选择所需的操作菜单，发送操作命令，游戏系统依据该操作命令控制游戏角色。但是，大型的电脑游戏往往具有多个不同的游戏角色，每个游戏角色都可执行多个动作，这就需要游戏玩家熟悉每一个游戏角色、每一个动作的操作流程，对应游戏的初级玩家来说，较为困难和烦琐，降低游戏玩家操控游戏的乐趣。

[0005] 通过触摸游戏场景中的某个点，产生控制命令，进而控制游戏角色的控制方法可不需游戏玩家熟悉各种操作流程，方便对电脑游戏的控制。参阅图1，为现有触摸式电脑游戏控制方法流程图，具体步骤如下。

[0006] 步骤 101、将游戏场景整体设置为一触摸感应区，并横向、纵向设置多条分割线，将该触摸感应区机械的平均划分为多个位置感应区。

[0007] 游戏玩家使用鼠标等输入设备点击游戏场景中某位置感应区。

[0008] 步骤 102、电脑游戏系统确定被点击的位置感应区，生成固定的控制指令。

[0009] 游戏软件系统接收到游戏场景中某位置感应区被激活信息，直接生成作用于该位置的固定控制指令。如，在一款枪战游戏中，用户点击游戏场景中某位置，该游戏系统生成枪击该处的指令。

[0010] 步骤 103、游戏角色执行该控制指令。

[0011] 如，游戏角色向场景中被点击位置处开枪射击，被射击位置处的物体发生相应的变化。

[0012] 该触摸式电脑游戏控制方法虽可避免游戏玩家记忆、熟悉各种操作流程，但是，电脑游戏系统根据游戏玩家的点击命令，只能生成固定的控制指令，控制游戏角色执行单一的动作。因此，该电脑游戏控制方法只能在功能简单、且游戏角色动作单一的电脑游戏中适用，无法在具有多个不同的游戏角色，每个游戏角色都可执行多个动作的电脑游戏中使用，不具有广泛适用性。

发明内容

[0013] 本发明所要解决的技术问题是提供一种电脑游戏的控制方法，该方法可让玩家避免熟悉电脑游戏各种操作流程的不便，并且具有广泛的适用性。

[0014] 本发明的另一个目的是提供一种电脑游戏的控制系统，该系统能够可让玩家避免熟悉电脑游戏各种操作流程的不便，并且具有广泛的适用性。

[0015] 本发明一种电脑游戏的控制方法，包括：在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区；所述触摸感应区被激活时，通过查找预置的数据库来查找所述触摸感应区对应的动作类，在动作类中选择某一动作；生成可控制游戏角色执行上述动作的控制指令；所述控制指令驱动游戏角色。

[0016] 所述动作类包含至少两个动作

[0017] 优选的，按下述步骤，在上述动作类中选择某一动作：在上述动作类中，从被设置的优先级数为最高等级的动作开始，依次判断执行该动作是否与游戏当前环境条件相冲突；选择第一个不相冲突的动作。

[0018] 优选的，按下述步骤，在上述动作类中选择某一动作：获取相同游戏环境条件下游戏角色执行上述动作类中各动作的次数值；选择次数值最高的动作。

[0019] 优选的，所述物件包括游戏角色本身。

[0020] 优选的，所述游戏角色为虚拟宠物。

[0021] 本发明一种电脑游戏的控制系统，包括触摸感应区设置单元、动作选择单元、控制指令生成单元、及游戏角色驱动单元：所述触摸感应区设置，用于在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区；动作选择单元，用于在触摸感应区被激活时，在该触摸感应区对应的动作类中选择某一动作，并发送可控制游戏角色执行该动作的生成指令到所述控制指令生成单元；所述控制指令生成单元，用于在所述触摸感应区被激活时，生成相应的控制指令；所述游戏角色驱动单元，用于按所述控制指令驱动游戏角色。

[0022] 与现有技术相比，本发明的实施例具有以下优点：

[0023] 本发明在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区，触摸感应区被激活时，生成相应的控制指令，驱动游戏角色。相对于现有触摸式控制方法中，将游戏场景整体设置为一触摸感应区，并横向、纵向设置多条分割线，将该触摸感应区机械的平均划分为多个位置感应区，游戏软件系统接收到游戏场景中某位置感应区被激活信息，直接生成作用于该位置的固定控制指令，控制游戏角色执行单一的动作，本发明是按游戏场景中的物件节点精确划分多个不同的触摸感应区，不同的触摸感应区对应不同的控制指令，可控制游戏角色完成多种动作。因此，本发明可在具有多个不同的游戏角色，每个游戏角色都可执行多个动作的电脑游戏中使用，具有广泛的适用性。

[0024] 本发明的一个触摸感应区可对应多个动作，该触摸感应区被激活时，选择某一动作，并生成可控制游戏角色执行该动作的控制指令。本发明在该感应区对应的多个动作中，选择最合适的动作，避免游戏玩家自己查看、分析游戏当前环境条件来选择操作指令，提高游戏玩家的乐趣。

[0025] 本发明通过为电脑游戏的各个动作设置优先级数，从上述动作类中优先级数高的动作开始，判断执行该动作是否与游戏当前环境条件相冲突；如不冲突，则选择该动作。在游戏当前环境条件下，能够智能地判断、选择最符合游戏情节发展需要的动作，

使游戏角色尽可能按着游戏情节发展的需要，执行动作。也使得游戏玩家不需事先熟悉游戏各种操作流程，只需按习惯思维点击游戏场景中的物件即可控制游戏。

[0026] 本发明通过统计在各种游戏环境条件下游戏角色执行每种动作的次数，获取游戏当前环境条件下游戏角色执行上述动作类中各动作的数量值，选择数量值最高的动作。在游戏当前环境条件下，能够智能地判断、选择游戏角色执行次数最多的动作，使游戏角色尽可能按着游戏玩家的操作习惯，执行动作。

[0027] 本发明物件包括游戏角色本身。本发明通过在游戏角色本身上按节点设置触摸感应区，当游戏玩家触摸游戏角色时，游戏角色就会执行相应的动作，增强游戏玩家和游戏角色的互动性，提高游戏玩家的乐趣。

附图说明

- [0028] 图 1 为现有触模式电脑游戏控制方法流程图；
- [0029] 图 2 为本发明电脑游戏的控制方法一实施例流程图；
- [0030] 图 3 为本发明电脑游戏的控制方法另一实施例流程图；
- [0031] 图 4 为本发明电脑游戏的控制方法又一实施例流程图；
- [0032] 图 5 为本发明在动作类中选择某动作方法的一实施例示意图；
- [0033] 图 6 为本发明在动作类中选择某动作方法的另一实施例流程图
- [0034] 图 7 为本发明电脑游戏的控制系统一实施例示意图；
- [0035] 图 8 为本发明电脑游戏的控制系统另一实施例示意图；
- [0036] 图 9 为本发明电脑游戏的控制系统又一实施例示意图。

具体实施方式

[0037] 为使本发明的上述目的、特征和优点能够更加明显易懂，下面结合附图和具体实施方式对本发明作进一步详细的说明。

[0038] 本发明在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区，触摸感应区被激活时，则生成相应的控制指令，驱动游戏角色。这样，游戏玩家只需使用鼠标点击游戏场景中不同的物件节点，就可控制游戏角色完成各种动作。

[0039] 参阅图 2，为本发明电脑游戏的控制方法一实施例流程图，具体步骤如下。

[0040] 步骤 201、在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区。

[0041] 本发明所述的物件节点包括电脑游戏的不同场景中各个物件的节点。电脑游戏的动作环境是由一幕幕的场景组成，每幕场景都包括多种物件，如游戏角色本身、背景画面、各种物体等。每个物件又包括多个节点，如游戏角色本身的各个部位、背景画面的不同图案、物体的各个组成部分等。

[0042] 本发明根据游戏情景发展的需要，合理地在场景中物件的节点处设置触摸感应区，每个触摸感应区不重叠。

[0043] 如，在虚拟宠物游戏的一幕卧室场景中，可在场景中的床中心位置设置一触摸感应区，在场景中的桌子面设置一触摸感应区，在桌子的四个桌腿部位各设置一触摸感应区，在虚拟宠物的脚、头、身子等部位都各设置一触摸感应区。

[0044] 步骤 202、激活某触摸感应区。

[0045] 游戏玩家使用鼠标将屏幕上显示的标识箭头指到一触摸感应区，点击即可激活该触摸感应区。游戏玩家也可使用键盘、游戏控制器上的按钮、游戏摇柄等设备将屏幕上的标识箭头移动到触摸感应区，点击激活该触摸感应区。

[0046] 步骤 203、生成与被激活触摸感应区相对应的控制指令。

[0047] 本发明触摸感应区对应固定的控制指令，当该触摸感应区被激活时，电脑游戏系统生成该触摸感应区对应的控制指令。

[0048] 如，在虚拟宠物游戏中，游戏玩家点击床中心，则生成跳跃到该处的控制指令；游戏玩家点击桌子腿，则生成沿该桌子腿爬上桌子的控制指令；如用户点击虚拟宠物的头，则生成抱头翻滚的控制指令。

[0049] 步骤 204、控制指令驱动游戏角色。

[0050] 电脑游戏系统将控制指令传送到游戏玩家主要控制的游戏角色，驱动游戏角色执行该控制指令对应的动作。

[0051] 本发明按游戏场景中的物件节点精确划分多个不同的触摸感应区，不同的触摸感应区对应不同的控制指令，可控制游戏角色完成多种动作。因此，本发明可在具有多个不同的游戏角色，每个游戏角色都可执行多个动作的电脑游戏中使用，具有广泛的适用性。

[0052] 本发明物件包括游戏角色本身。通过在游戏角色本身上按节点设置触摸感应区，当游戏玩家触摸游戏角色时，游戏角色就会执行相应的动作，增强游戏玩家和游戏角色的互动性，提高游戏玩家的乐趣。

[0053] 本发明在电脑游戏的每幕场景中都设有多个触摸感应区，每个触摸感应区可只对应一个动作。游戏玩家通过点击该触摸感应区，控制游戏角色执行该动作。

[0054] 参阅图 3，为本发明电脑游戏的控制方法另一实施例流程图，具体步骤如下。

[0055] 步骤 301、在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区。

[0056] 本发明根据游戏情景发展的需要，合理地在场景中物件的节点处设置触摸感应区，每个触摸感应区不重叠。

[0057] 步骤 302、将各个触摸感应区与动作建立一一的对应关系，并保存在数据库中。

[0058] 因电脑游戏具有多幕场景，而每一幕场景设有多个触摸感应区，本发明将每一个触摸感应都与某个动作建立对应关系，并存储到内部数据库中。

[0059] 如，在虚拟宠物的一幕浴室场景中，床中心对应跳跃到该处的动作；桌子的桌子腿，对应沿该桌子腿爬上桌子的动作；虚拟宠物的头对应抱头翻滚的动作。

[0060] 步骤 303、激活某触摸感应区。

[0061] 游戏玩家使用鼠标将屏幕上显示的标识箭头指到该触摸感应区，点击即可激活该触摸感应区

[0062] 步骤 304、查找该触摸感应区对应的动作。

[0063] 电脑游戏系统在数据库中查找该触摸感应区对应的动作。

[0064] 步骤 305、生成可控制游戏角色执行上述动作的控制指令。

[0065] 根据查找到的动作，电脑系统生成可控制游戏角色执行该动作的控制指令。

[0066] 步骤 306、控制指令驱动游戏角色。

[0067] 将控制指令传送到游戏玩家主要控制的游戏角色，游戏角色执行该控制指令对

应的动作。

[0068] 本发明每个触摸感应区也可对应一个动作类，动作类中包含有多个动作。游戏玩家点击该触摸感应区，电脑游戏系统可智能地在动作类中选择最合适的动作。

[0069] 参阅图 4，为本发明电脑游戏的控制方法又一实施例流程图，具体步骤如下。

[0070] 步骤 401、在游戏场景中按物件节点设置触摸感应区。

[0071] 本发明根据游戏情景发展的需要，合理地在场景中物件的节点处设置触摸感应区。

[0072] 步骤 402、将各个触摸感应区与动作类建立一一的对应关系，并保存在数据库中。

[0073] 因电脑游戏具有多幕场景，而每一幕场景设有多个触摸感应区，本发明将每一个触摸感应都与某个动作类建立对应关系，并存储到内部数据库中。

[0074] 如，在一幕浴室的场景中，虚拟宠物的头部触摸感应区可对应抱头翻滚动作、洗头动作、戴帽动作等，将抱头翻滚动作、洗头动作、戴帽动作三个动作组合成一个动作类，将该动作类与虚拟宠物头部感应区建立对应关系，保存到数据库。

[0075] 步骤 403、激活某触摸感应区。

[0076] 游戏玩家使用鼠标将屏幕上显示的标识箭头指到该触摸感应区，点击即可激活该触摸感应区

[0077] 步骤 404、查找该触摸感应区对应的动作类。

[0078] 电脑游戏系统在数据库中查找该触摸感应区对应的动作类。如，在虚拟宠物的一幕浴室场景中，游戏玩家点击虚拟宠物的头部感应区，获取虚拟宠物头部感应区对应的动作类。

[0079] 步骤 405、在上述动作类中选择某一动作。

[0080] 本发明在上述动作类的各动作中，在执行该动作不与游戏当前环境条件相冲突的前提下，选择优先级最高的动作；或选择游戏当前环境条件下游戏角色执行上述动作类中各动作的次数值最高的动作。

[0081] 步骤 406、生成可控制游戏角色执行上述动作的控制指令。

[0082] 根据查找到的动作，电脑系统生成可控制游戏角色执行该动作的控制指令。

[0083] 步骤 407、控制指令驱动游戏角色。

[0084] 将控制指令传送到游戏玩家主要控制的游戏角色，游戏角色执行该控制指令对应的动作。

[0085] 本发明通过上述流程在感应区对应的多个动作中，选择最合适的动作，避免游戏玩家自己查看、分析游戏当前环境条件来选择操作指令，提高游戏玩家的乐趣。

[0086] 本发明上述的可为在动作类的各动作中，在执行该动作不与游戏当前环境条件相冲突的前提下，选择优先级最高的动作。这样，保证电脑游戏系统能够智能地判断、选择最符合游戏情节发展需要的动作，使游戏角色尽可能按着游戏情节发展的需要，执行动作。

[0087] 参阅图 5，为本发明在动作类中选择某动作方法的一实施例示意图，具体步骤如下所述。

[0088] 步骤 501、根据游戏情节发展的需要，为电脑游戏的各个动作设置优先级数。

[0089] 根据游戏情节发展的需要，本发明统一为每个动作配置优先级数。

[0090] 如，在虚拟宠物游戏中，可将能够改变游戏角色属性值的动作设置为第一优先级，需与场景环境相结合完成的动作设置为第二优先级，娱乐性的动作设置为第三优先级。

[0091] 步骤 502、某触摸感应区被激活时，获取该触摸感应区对应的动作类。

[0092] 如，在虚拟宠物的一幕浴室场景中，游戏玩家点击虚拟宠物的头部感应区，获取虚拟宠物头部感应区对应的动作类。该动作类包括优先级数为第一级的洗头动作、优先级数为第二级的戴帽动作、优先级数为第三级的抱头翻滚动作。

[0093] 步骤 503、从上述动作类中优先级数高的动作开始，依次判断执行该动作是否与游戏当前环境条件相冲突。

[0094] 游戏环境条件是指游戏此时的场景背景、场景物件、游戏角色的各种属性值等。与游戏环境条件相冲突是指场景背景、场景物件、游戏角色的各种属性不满足游戏角色执行该动作。

[0095] 步骤 504、选择第一个不相冲突的动作。

[0096] 如，在宠物游戏的一幕浴室场景中，电脑游戏系统第一个判断执行洗头动作是否与游戏当前环境条件相冲突，如不冲突，则选择该动作；如冲突，则继续判断执行戴帽动作是否与游戏当前环境条件相冲突，如不冲突，则选择该动作；如冲突，则选择抱头翻滚动作。

[0097] 本发明也可为选择游戏当前环境条件下游戏角色执行上述动作类中各动作的次数值最高的动。这样，本发明能够智能地判断、选择游戏角色执行次数最多的动作，使游戏角色尽可能按着游戏玩家的操作习惯，执行动作。

[0098] 参阅图 6，为本发明在动作类中选择某动作方法的另一实施例流程图，具体步骤如下所述。

[0099] 步骤 601、统计在各种游戏环境条件下游戏角色执行每种动作的次数。

[0100] 本发明电脑游戏还可兼容使用菜单控制、及用户图形界面的控制方法。游戏玩家除通过输入设备控制标识箭头点击触摸感应区外，还可以通过菜单、用户图形界面方式控制游戏角色。电脑游戏系统按场景分类，分别统计每幕场景下，不同环境条件时，游戏角色执行的动作，其中，包括游戏玩家使用菜单、用户图形界面方式控制游戏角色执行的动作，也包括游戏玩家使用点击触摸感应区的方式控制游戏角色所执行的动作。电脑游戏系统将统计结果保存到数据库。

[0101] 步骤 602、触摸感应区被激活时，查找该触摸感应区对应的动作类。

[0102] 如，在虚拟宠物的一幕浴室场景中，游戏玩家点击虚拟宠物的头部感应区，获取虚拟宠物头部感应区对应的动作类。该动作类包括洗头动作、戴帽动作、抱头翻滚动作。

[0103] 步骤 603、获取相同游戏环境条件下游戏角色执行上述动作类中各动作的次数值。

[0104] 电脑游戏系统通过查找数据库，获取在相同的游戏环境条件下，游戏角色执行动作类中各动作的次数值。

[0105] 如，在虚拟宠物的浴室场景中，虚拟宠物执行洗头动作的次数、执行戴帽动作

的次数、执行抱头翻滚动作的次数。

[0106] 步骤 604、通过比较，选择次数值最高的动作。

[0107] 下面结合实施例详细描述本发明电脑游戏的控制系统。参阅图 7，为本发明电脑游戏的控制系统一实施例示意图，包括触摸感应区设置单元 71、控制指令生成单元 72、及游戏角色驱动单元 73。

[0108] 触摸感应区设置 71 根据游戏情景发展的需要，合理地在场景中物件的节点处设置触摸感应区，每个触摸感应区不重叠。

[0109] 控制指令生成单元 72 在某个触摸感应区被激活时，生成相应的控制指令，发送到游戏角色驱动单元 73。游戏玩家使用鼠标将屏幕上显示的标识箭头指到一触摸感应区，点击即可激活该触摸感应区。

[0110] 游戏角色驱动单元 73 按控制指令驱动游戏角色。游戏角色驱动单元 73 将控制指令传送到游戏玩家主要控制的游戏角色，驱动游戏角色执行该控制指令对应的动作。

[0111] 本发明每个触摸感应区可只对应一个动作，通过加设的功能单元查找被激活触摸感应区对应的动作。

[0112] 参阅图 8、为本发明电脑游戏的控制系统另一实施例示意图，包括触摸感应区设置单元 71、控制指令生成单元 72、游戏角色驱动单元 73、及动作查找单元 74。

[0113] 动作查找单元 74 在触摸感应区被激活时，查找该触摸感应区对应的动作，并发送可控制游戏角色执行该动作的生成指令到控制指令生成单元 72。

[0114] 触摸感应区设置单元 71、控制指令生成单元 72、及游戏角色驱动单元 73 在本实施例中的作用和功能与图 7 所述实施例相同，不再赘述。

[0115] 本发明每个触摸感应区可对应一个动作类，动作类中包含有多个动作。本发明通过加设的功能单元智能地在动作类中选择最合适的动作。

[0116] 参阅图 9、为本发明电脑游戏的控制系统又一实施例示意图，包括触摸感应区设置单元 71、控制指令生成单元 72、游戏角色驱动单元 73、及动作选择单元 75。

[0117] 动作选择单元 75 在触摸感应区被激活时，在该触摸感应区对应的动作类中选择某一动作，并发送可控制游戏角色执行该动作的生成指令到所述控制指令生成单元 72。

[0118] 本发明在上述动作类的各动作中，在执行该动作不与游戏当前环境条件相冲突的前提下，选择优先级最高的动作；或选择游戏当前环境条件下游戏角色执行上述动作类中各动作的次数值最高的动作。

[0119] 触摸感应区设置单元 71、控制指令生成单元 72、及游戏角色驱动单元 73 在本实施例中的作用和功能与图 7 所述实施例相同，不再赘述。

[0120] 以上对本发明所提供的一种电脑游戏控制方法及系统，进行了详细介绍，本文中应用了具体个例对本发明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发明的方法及其核心思想；同时，对于本领域的一般技术人员，依据本发明的思想，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发明的限制。

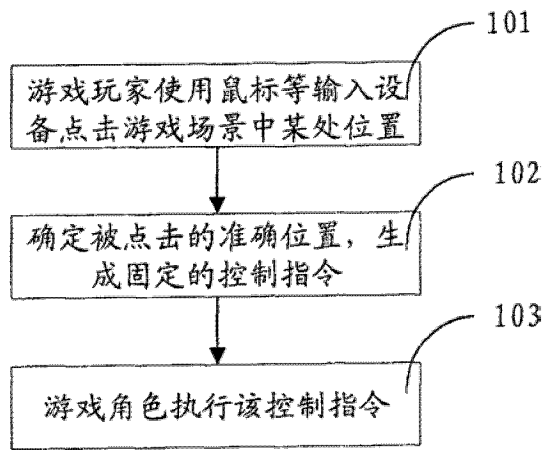


图 1

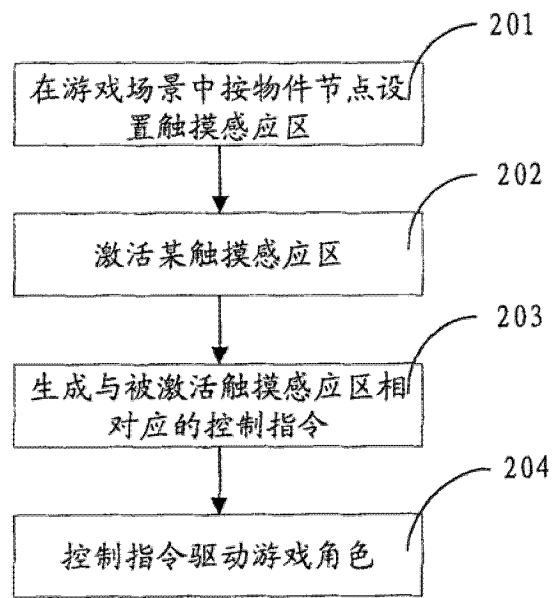


图 2

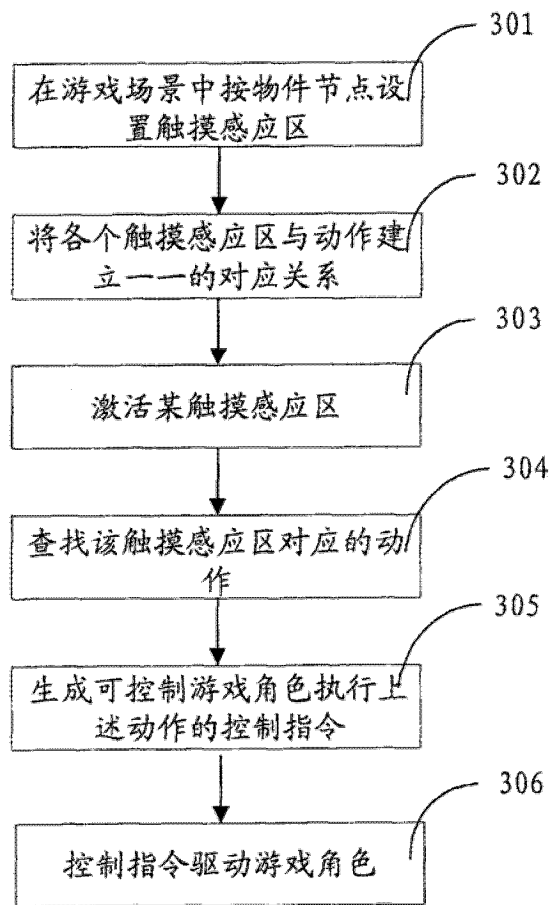


图 3

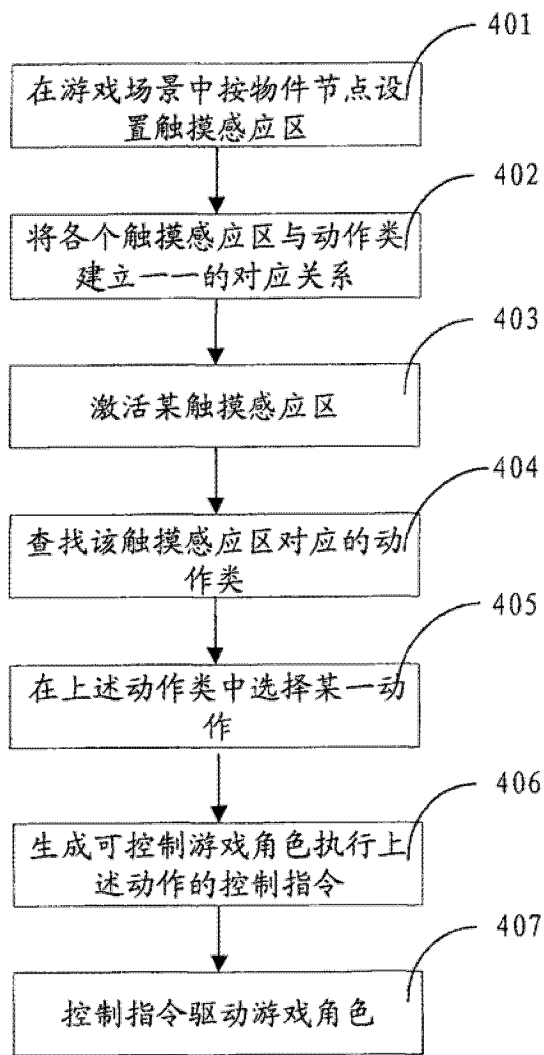


图 4

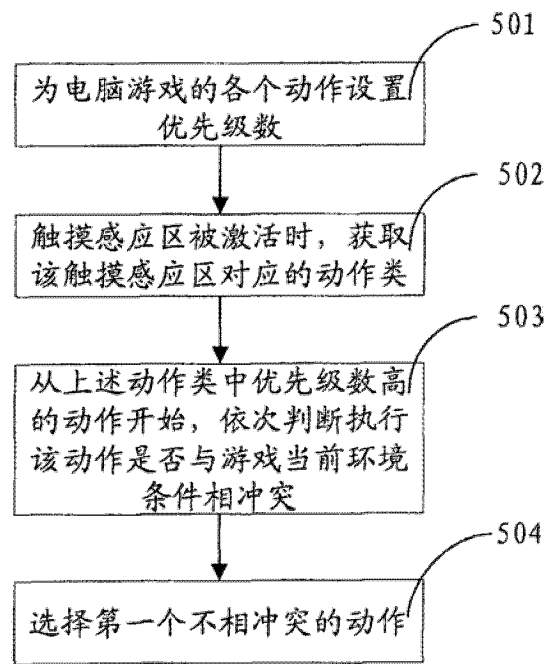


图 5

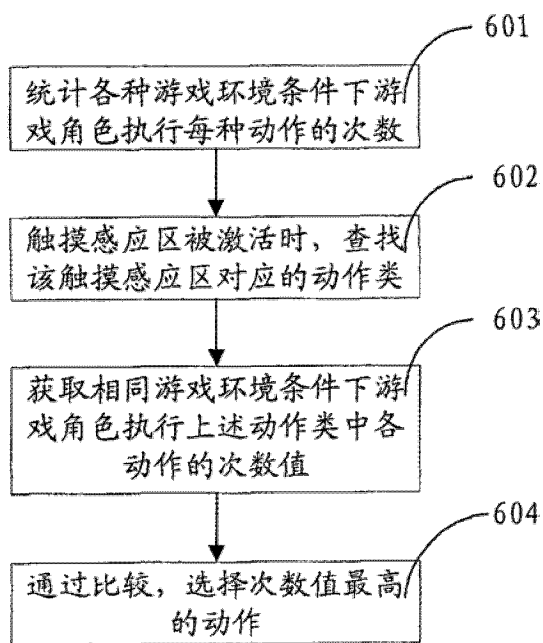


图 6

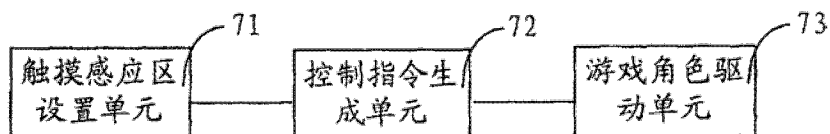


图 7

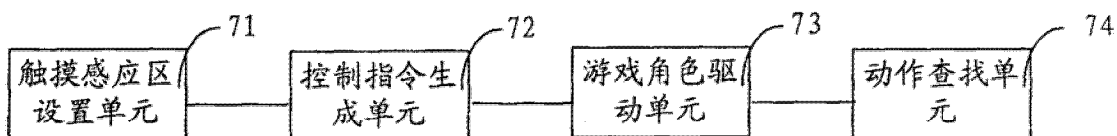


图 8

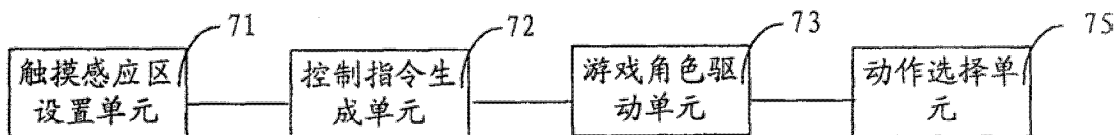


图 9