



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 104252303 A

(43) 申请公布日 2014. 12. 31

(21) 申请号 201310260422. 8

(22) 申请日 2013. 06. 27

(71) 申请人 福建省辉锐材料科技有限公司

地址 362000 福建省泉州市泉州台商投资区  
行政办公大楼 5 楼

(72) 发明人 林朝晖

(51) Int. Cl.

G06F 3/0488 (2013. 01)

G06F 3/0484 (2013. 01)

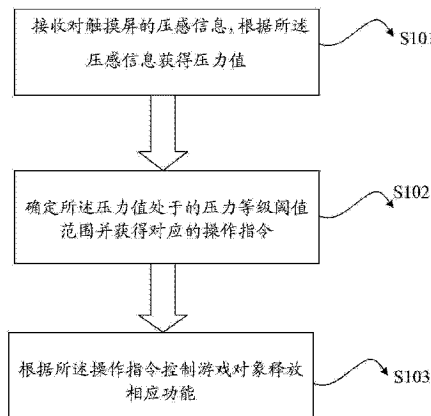
权利要求书1页 说明书3页 附图2页

(54) 发明名称

一种基于压感信息操控游戏的方法及系统

(57) 摘要

本发明适用于触控显示技术领域,提供了一种基于压感信息操控游戏的方法,所述方法包括:接收对触摸屏的触摸信息,所述的触摸信息包括压感信息,根据所述压感信息获得压力值;确定所述压力值处于的压力等级阈值范围并获得对应的操作指令,所述的压力等级阈值范围分别对应不同的操作指令;根据所述操作指令控制游戏对象释放相应功能。本发明还公开了一种基于压感信息操控游戏的系统。本发明采用压力感应取代传统的多按键控制游戏对象的操作模式,达到“一键”操作游戏的目的,简单,方便,给用户更好的游戏体验。



1. 一种基于压感信息操控游戏的方法：其特征在于，所述方法包括以下步骤：  
接收对触摸屏的触摸信息，所述的触摸信息包括压感信息；  
根据所述压感信息获得压力值；  
确定所述压力值处于的压力等级阈值范围并获得对应的操作指令，所述压力等级阈值范围为预设的至少两个压力数值范围，每一压力等级阈值范围对应不同的操作指令；及  
根据所述操作指令控制游戏对象释放相应功能。
2. 根据权利要求1所述的一种基于压感信息操控游戏的方法，其特征在于：所述操作指令为游戏中的速度值，其中不同的压力数值范围对应不同的速度。
3. 根据权利要求2所述的一种基于压感信息操控游戏的方法，其特征在于：其中大的压力数值范围对应快的速度，在确定压力值变化时获得加速或减速的操作指令。
4. 根据权利要求1所述的一种基于压感信息操控游戏的方法，其特征在于：所述操作指令为游戏中的音量值，其中不同的压力数值范围对应不同的音量。
5. 根据权利要求4所述的一种基于压感信息操控游戏的方法，其特征在于：其中大的压力数值范围对应高的音量，在确定压力值变化时获得增加或降低音量的操作指令。
6. 根据权利要求1所述的一种基于压感信息操控游戏的方法，其特征在于：所述操作指令为游戏中的线条粗细度，其中不同的压力数值范围对应不同的线条粗细。
7. 根据权利要求6所述的一种基于压感信息操控游戏的方法，其特征在于：其中大的压力数值范围对应粗的线条，在确定压力值变化时获得加粗或减细的操作指令。
8. 一种基于压感信息操控游戏的系统，其特征在于，包括：  
信息接收与处理模块：用于接收触摸屏的触摸信息，所述触摸信息包括压感信息，并根据所述压力信息获得压力值；  
存储模块：所述的存储模块用于存储预设的压力等级阈值，所述压力等级阈值预设至少两个压力等级阈值范围，每一压力等级阈值范围对应不同的操作指令；  
判断模块：确定所述压力值处于的压力等级阈值范围并获得对应的操作指令；  
信息处理模块：根据所述操作指令控制游戏对象释放相应功能。
9. 如权利要求8所述压感信息操控游戏的系统，其特征在于，所述的预设的压力等级阈值分为若干等级，每一等级的压力阈值范围为连续的压力值。
10. 根据权利要求8所述的一种基于压感信息操控游戏的系统，其特征在于：所述操作指令为游戏中的速度值，其中不同的压力阈值范围对应不同的速度。
11. 根据权利要求10所述的一种基于压感信息操控游戏的系统，其特征在于：其中大的压力阈值范围对应快的速度，在确定压力值变化时获得加速或减速的操作指令。
12. 根据权利要求8所述的一种基于压感信息操控游戏的系统，其特征在于：所述操作指令为游戏中的音量值，其中不同的压力阈值范围对应不同的音量。
13. 根据权利要求12所述的一种基于压感信息操控游戏的系统，其特征在于：其中大的压力阈值范围对应高的音量，在确定压力值变化时获得增加或降低音量的操作指令。
14. 根据权利要求8所述的一种基于压感信息操控游戏的系统，其特征在于：所述操作指令为游戏中的线条粗细度，其中不同的压力阈值范围对应不同的线条粗细。
15. 根据权利要求14所述的一种基于压感信息操控游戏的系统，其特征在于：其中大的压力阈值范围对应粗的线条，在确定压力值变化时获得加粗或减细的操作指令。

## 一种基于压感信息操控游戏的方法及系统

### 技术领域

[0001] 本发明涉及触控终端显示设备,具体涉及一种基于压力感应实现游戏对象操控的方法及系统。

### 背景技术

[0002] 随着科学技术的不断发展,越来越多的游戏娱乐终端设备走进人们的日常生活,随着手机的普及,现阶段人们出行、休闲、通讯越来越离不开手机,将手机作为一种游戏终端设备也倍受到人们的青睐,传统的手机游戏通过不同的功能键来操控游戏对象实现不同的功能,完成不同的任务,操作过程繁琐、复杂。

[0003] 而且,随着智能化手机的快速发展与普及,智能手机往往只有很少的按键,或只是采用虚拟键盘输入,由于手机屏幕大小受限的缘故,在一定的平面范围内显示过多的按键,也使得使用虚拟键盘操作游戏对象误操作率很高,而且使用智能手机玩游戏时,一旦游戏窗口处于全屏状态虚拟键盘则被隐藏,这对游戏操作极为不便。

### 发明内容

[0004] 本发明目的在于克服现有技术中存在的问题,提供一种基于压感信息操控游戏的方法。其步骤简单、精确度高、体验效果好。

[0005] 本发明实施例是这样实现的,一种基于压感信息操控游戏的方法:所述方法包括以下步骤:接收对触摸屏的触摸信息,所述的触摸信息包括压感信息;根据所述压感信息获得压力值;确定所述压力值处于的压力等级阈值范围并获得对应的操作指令,所述压力等级阈值范围为预设的至少两个压力数值范围,每一压力等级阈值范围对应不同的操作指令;根据所述操作指令控制游戏对象释放相应功能。

[0006] 较佳的,所述操作指令为游戏中的速度值,其中不同的压力数值范围对应不同的速度。

[0007] 较佳的,其中大的压力数值范围对应快的速度,在确定压力值变化时获得加速或减速的操作指令。

[0008] 较佳的,所述操作指令为游戏中的音量值,其中不同的压力数值范围对应不同的音量。

[0009] 较佳的,其中大的压力数值范围对应高的音量,在确定压力值变化时获得增加或降低音量的操作指令。

[0010] 较佳的,所述操作指令为游戏中的线条粗细度,其中不同的压力数值范围对应不同的线条粗细。

[0011] 较佳的,其中大的压力数值范围对应粗的线条,在确定压力值变化时获得加粗或减细的操作指令。

[0012] 本发明还提供一种基于压感信息操控游戏的系统,一种基于压感信息操控游戏的系统,包括:信息接收与处理模块:用于接收触摸屏的触摸信息,所述触摸信息包括压感信

息,并根据所述压力信息获得压力值;存储模块:所述的存储模块用于存储预设的压力等级阈值,所述压力等级阈值预设有至少两个压力等级阈值范围,每一压力等级阈值范围对应不同的操作指令;判断模块:确定所述压力值处于的压力等级阈值范围并获得对应的操作指令;信息处理模块:根据所述操作指令控制游戏对象释放相应功能。

[0013] 较佳的,所述的预设的压力等级阈值分为若干等级,每一等级的压力阈值范围为连续的压力值。

[0014] 较佳的,所述操作指令为游戏中的速度值,其中不同的压力阈值范围对应不同的速度。

[0015] 较佳的,其中大的压力阈值范围对应快的速度,在确定压力值变化时获得加速或减速的操作指令。

[0016] 较佳的,所述操作指令为游戏中的音量值,其中不同的压力阈值范围对应不同的音量。

[0017] 较佳的,其中大的压力阈值范围对应高的音量,在确定压力值变化时获得增加或降低音量的操作指令。

[0018] 较佳的,所述操作指令为游戏中的线条粗细度,其中不同的压力阈值范围对应不同的线条粗细。

[0019] 较佳的,其中大的压力阈值范围对应粗的线条,在确定压力值变化时获得加粗或减细的操作指令。

[0020] 本发明与现有技术相比,其有益效果在于:本发明通过用户手指触摸显示屏产生压力,根据该压力值对应控制对游戏对象的操作模式,而不需要用户操作几个不同的按键才能达到对游戏对象操作的效果,操作简单,精确度高,给用户带来更好的游戏体验。

## 附图说明

[0021] 图 1 是本发明的方法流程图;

[0022] 图 2 是本发明的结构图。

## 具体实施方式

[0023] 为了使本发明的目的、技术方案及优点更加清楚明白,以下结合附图及实施例,对本发明进行进一步详细说明。应当理解,此处所描述的具体实施例仅仅用以解释本发明,并不用于限定本发明。

[0024] 实施例一

[0025] 请参见图 1,本技术方案提供一种基于压感信息操控游戏的方法,该方法具体包括如下步骤:

[0026] S101:接收对触摸屏的触摸信息,所述的触摸信息包括压感信息,根据所述压感信息获得压力值;

[0027] S102:确定所述压力值处于的压力等级阈值范围并获得对应的操作指令,所述压力等级阈值范围为预设的至少两个压力数值范围,每一压力等级阈值范围对应不同的操作指令;

[0028] S103:根据所述操作指令控制游戏对象释放相应功能。

[0029] 参见图 2, 图 2 为实施例一基于压力感应操控游戏的方法对应的系统, 该系统包括: 信息接收与处理模块 1, 用于接收触摸屏的触摸信息, 所述触摸信息包括压感信息, 并根据所述压力信息获得压力值; 存储模块 2, 所述的存储模块用于存储预设的压力等级阈值, 所述压力等级阈值预设有至少两个压力等级阈值范围, 每一压力等级阈值范围对应不同的操作指令; 判断模块 3, 确定所述压力值处于的压力等级阈值范围并获得对应的操作指令; 信息处理模块 4, 根据所述操作指令控制游戏对象释放相应功能。

[0030] 在本实施例中, 所述的操作指令为游戏中的速度值, 其中不同的压力数值范围对应不同的速度值; 且压力数值越大对应的速度值越大。在本实施例中, 所述的压力阈值范围设为三个等级, 分别为, 第一等级、第二等级和第三等级。其中, 第三等级的压力数值大于第二等级的压力数值, 第二等级的压力数值大于第一等级的压力数值, 同样的, 第三等级所对应的速度值也大于第二等级的速度值大于第一等级的速度值。使用时操作者加载在触摸屏上的压力达到第一等级的压力数值范围时则执行第一等级的操作指令即游戏对象速度为低, 若操作者持续加压, 当触摸屏上的触摸压力值达到第二等级的数值范围时则游戏对象加速, 此时对应的速度为快, 如此, 以此类推, 第三等级为最高等级对应的操作速度为最快。

[0031] 在本发明游戏过程中用户只需要一只手按压触控屏就可以实现对游戏对象的操控, 施加不同的力度获得不同的游戏效果, 简单方便, 游戏体验效果好。

[0032] 实施例二

[0033] 实施例二与实施例一不同之处在于, 所述的操作指令为游戏中的音量值, 其中不同的压力数值范围对应不同的音量值; 且压力数值越大对应的音量值越大。具体原理同实施例一相同, 在此不再赘述。

[0034] 实施例三

[0035] 实施例三与实施例一不同之处在于, 所述的操作指令为游戏中的线条粗细度, 其中不同的压力数值范围对应不同的线条粗细; 且压力数值越大对应的线条值越粗。具体原理同实施例一相同, 在此不再赘述。

[0036] 本发明通过用户对触控显示屏施压, 根据该压力判断分析对游戏对象进行模式切换, 避免了多键控制游戏操作的繁琐步骤, 为用户带来更好的游戏体验。

[0037] 以上所述仅为本发明的较佳实施例而已, 并不用以限制本发明, 凡在本发明的精神和原则之内所作的任何修改、等同替换和改进等, 均应包含在本发明的保护范围之内。

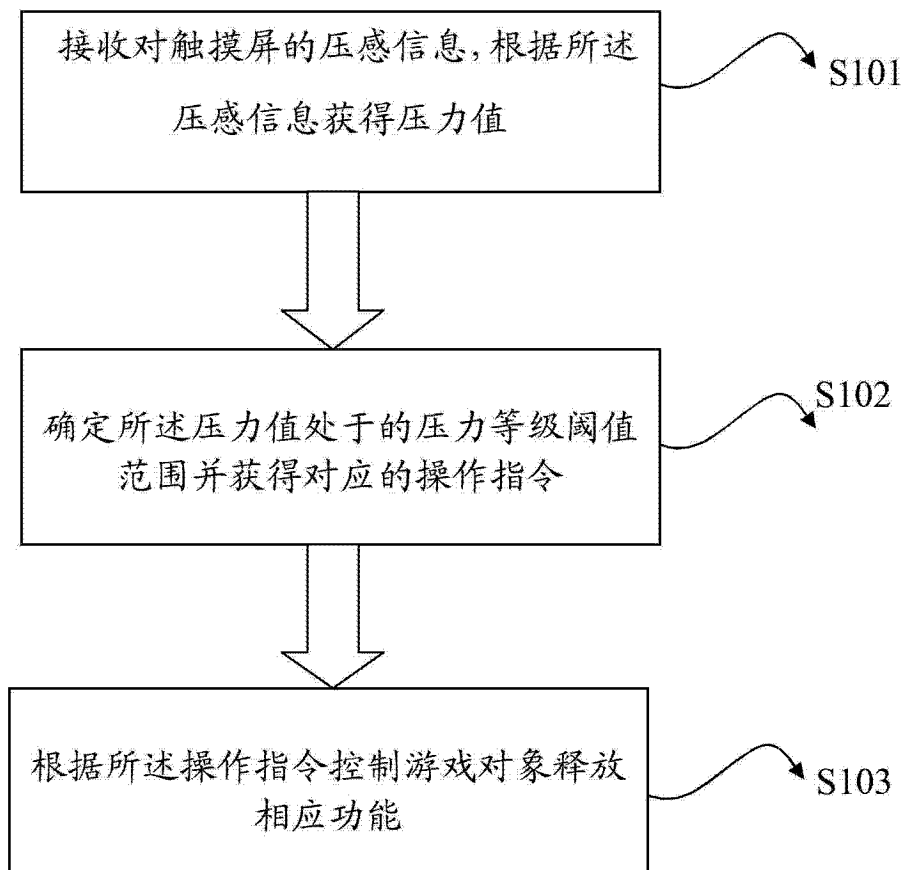


图 1

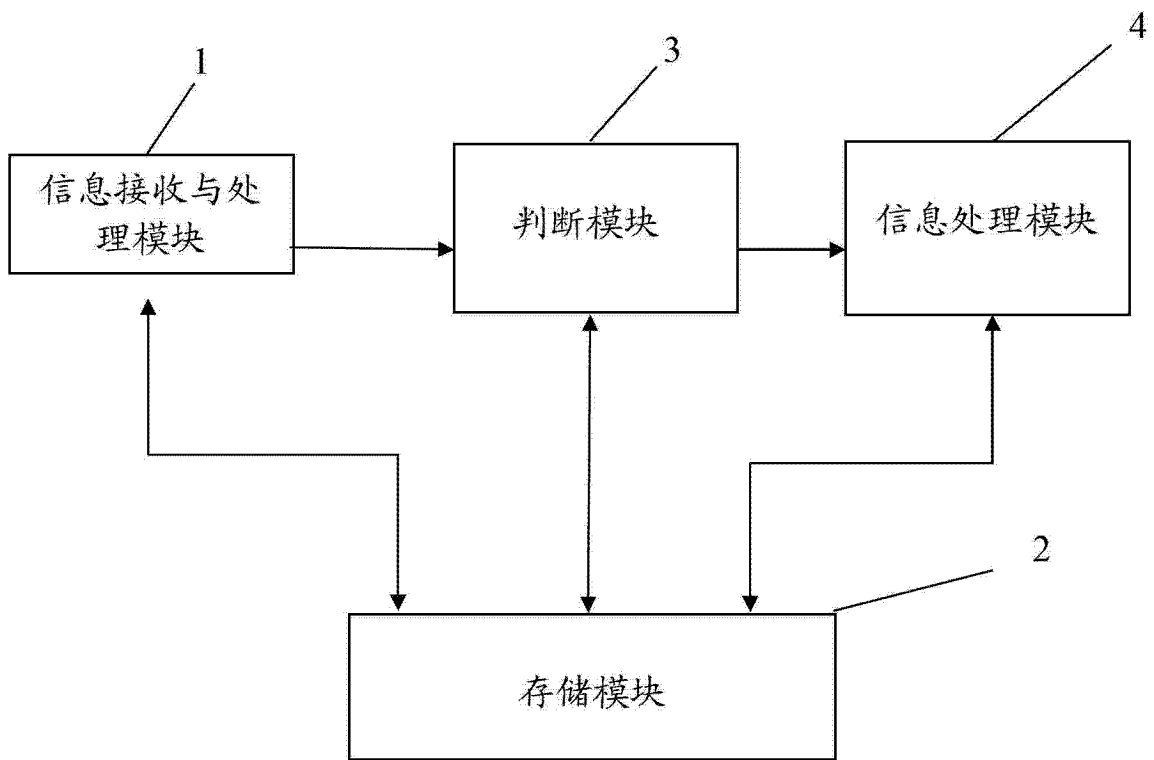


图 2