



(12)发明专利申请

(10)申请公布号 CN 109011578 A

(43)申请公布日 2018. 12. 18

(21)申请号 201810820384.X

(22)申请日 2018.07.24

(71)申请人 合肥爱玩动漫有限公司

地址 230000 安徽省合肥市经济技术开发区明珠商务科创中心1号楼4楼

(72)发明人 张明明

(51)Int.Cl.

A63F 13/60(2014.01)

A63F 13/822(2014.01)

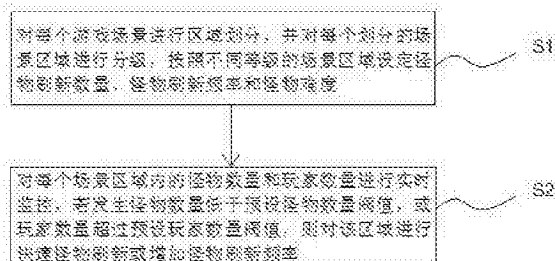
权利要求书1页 说明书2页 附图1页

(54)发明名称

一种游戏场景内的怪物分配方法

(57)摘要

本发明公开了一种游戏场景内的怪物分配方法,包括:对每个游戏场景进行区域划分,并对每个划分的场景区域进行分级,按照不同等级的场景区域设定怪物刷新数量、怪物刷新频率和怪物难度;对每个场景区域内的怪物数量和玩家数量进行实时监控,若发生怪物数量低于预设怪物数量阈值,或玩家数量超过预设玩家数量阈值,则对该区域进行快速怪物刷新或增加怪物刷新频率。本发明能根据玩家情况和怪物分布情况进行快速刷怪,在玩家积聚较多区域,还能增加刷怪频率,避免传统造成玩家无怪可打的游戏体验。



1. 一种游戏场景内的怪物分配方法,其特征在于,包括场景区域划分模块、怪物刷新生成模块、地图怪物监控模块和游戏玩家监控模块,场景区域划分模块用于对每个游戏场景进行区域划分,并对每个划分的区域进行分级;怪物刷新生成模块用于按不同等级的场景区域分配和刷新怪物;地图怪物监控模块用于对不同场景区域的怪物进行实时监控,若当前区域的怪物少于预设数量阈值,则向怪物刷新生成模块发送怪物刷新请求;游戏玩家监控模块用于对每个场景区域的游戏玩家进行监控,获取游戏玩家集中点,若游戏玩家集中值超过预设阈值,则向怪物刷新生成模块发送怪物刷新请求;具体怪物分配方法包括:

对每个游戏场景进行区域划分,并对每个划分的场景区域进行分级,按照不同等级的场景区域设定怪物刷新数量、怪物刷新频率和怪物难度;

对每个场景区域内的怪物数量和玩家数量进行实时监控,若发生怪物数量低于预设怪物数量阈值,或玩家数量超过预设玩家数量阈值,则对该区域进行快速怪物刷新或增加怪物刷新频率。

2. 根据权利要求1所述一种游戏场景内的怪物分配方法,其特征在于,设定通过布怪编辑模块获取每个区域的布怪信息,并生成指定区域的怪物配置数据表,根据指定区域的怪物配置数据表对怪物进行自动生成。

3. 根据权利要求1所述一种游戏场景内的怪物分配方法,其特征在于,设定场景区域划分的类型包括矩形区域类型、扇形区域类型、圆形区域类型和椭圆形区域类型。

4. 根据权利要求1所述一种游戏场景内的怪物分配方法,其特征在于,设定在每个场景区域内,还包括通过怪物刷新生成模块编辑怪物刷新的起点、朝向、怪物密度和怪物主被动方式。

5. 根据权利要求1所述一种游戏场景内的怪物分配方法,其特征在于,在进行怪物刷新之前还包括对选定场景区域进行行走路径测试以及多点连通测试,检测选定场景区域内是否存在路径为空或阻挡区域。

一种游戏场景内的怪物分配方法

技术领域

[0001] 本发明涉及网络游戏领域,特别是一种游戏场景内的怪物分配方法。

背景技术

[0002] 怪物系统在很多的游戏里都是一个重要的系统。很多游戏都脱离不了怪物系统,如MMORPG(大型多人在线角色扮演游戏)、ACT(动作游戏),包括策略游戏等,游戏策划需要设计一个怪物系统,整合到游戏的系统玩法,如PVE(PlayerVSEnvironment)、PVP(PlayerVSPlayer)玩法里,每个不场景,怪物的外形,怪物的数量、数值都不一样,既让玩家从与怪物的对抗中找到乐趣,又体验到丰富多彩怪物设计。

[0003] 传统怪物系统在怪物瞬间杀掉过多时,无法快速补充怪物,造成不少游戏玩家无怪物可打的现象,给游戏玩家的游戏体验极差。

发明内容

[0004] 本发明的目的在于克服现有技术的不足,提供一种游戏场景内的怪物分配方法,本发明能根据玩家情况和怪物分布情况进行快速刷怪,在玩家积聚较多区域,还能增加刷怪频率,避免传统造成玩家无怪可打的游戏体验。

[0005] 本发明的目的是通过以下技术方案来实现的:

一种游戏场景内的怪物分配方法,包括场景区域划分模块、怪物刷新生成模块、地图怪物监控模块和游戏玩家监控模块,场景区域划分模块用于对每个游戏场景进行区域划分,并对每个划分的区域进行分级;怪物刷新生成模块用于按不同等级的场景区域分配和刷新怪物;地图怪物监控模块用于对不同场景区域的怪物进行实时监控,若当前区域的怪物少于预设数量阈值,则向怪物刷新生成模块发送怪物刷新请求;游戏玩家监控模块用于对每个场景区域的游戏玩家进行监控,获取游戏玩家集中点,若游戏玩家集中值超过预设阈值,则向怪物刷新生成模块发送怪物刷新请求;具体怪物分配方法包括:

对每个游戏场景进行区域划分,并对每个划分的场景区域进行分级,按照不同等级的场景区域设定怪物刷新数量、怪物刷新频率和怪物难度;

对每个场景区域内的怪物数量和玩家数量进行实时监控,若发生怪物数量低于预设怪物数量阈值,或玩家数量超过预设玩家数量阈值,则对该区域进行快速怪物刷新或增加怪物刷新频率。

[0006] 优选的,设定通过布怪编辑模块获取每个区域的布怪信息,并生成指定区域的怪物配置数据表,根据指定区域的怪物配置数据表对怪物进行自动生成。

[0007] 优选的,设定场景区域划分的类型包括矩形区域类型、扇形区域类型、圆形区域类型和椭圆形区域类型。

[0008] 优选的,设定在每个场景区域内,还包括通过怪物刷新生成模块编辑怪物刷新的起点、朝向、怪物密度和怪物主被动方式。

[0009] 优选的,在进行怪物刷新之前还包括对选定场景区域进行行走路径测试以及多点

连通测试,检测选定场景区域内是否存在路径为空或阻挡区域。

[0010] 本发明的有益效果为:

本发明能根据玩家情况和怪物分布情况进行快速刷怪,在玩家积聚较多区域,还能增加刷怪频率,避免传统造成玩家无怪可打的游戏体验。

附图说明

[0011] 图1为本发明的方法流程图。

具体实施方式

[0012] 下面结合附图进一步详细描述本发明的技术方案,但本发明的保护范围不局限于以下所述。

[0013] 实施例:

一种游戏场景内的怪物分配方法,包括场景区域划分模块、怪物刷新生成模块、地图怪物监控模块和游戏玩家监控模块,场景区域划分模块用于对每个游戏场景进行区域划分,并对每个划分的区域进行分级;怪物刷新生成模块用于按不同等级的场景区域分配和刷新怪物;地图怪物监控模块用于对不同场景区域的怪物进行实时监控,若当前区域的怪物少于预设数量阈值,则向怪物刷新生成模块发送怪物刷新请求;游戏玩家监控模块用于对每个场景区域的游戏玩家进行监控,获取游戏玩家集中点,若游戏玩家集中值超过预设阈值,则向怪物刷新生成模块发送怪物刷新请求;请参阅附图1所示,具体怪物分配方法包括:

S1、对每个游戏场景进行区域划分,并对每个划分的场景区域进行分级,按照不同等级的场景区域设定怪物刷新数量、怪物刷新频率和怪物难度;

S2、对每个场景区域内的怪物数量和玩家数量进行实时监控,若发生怪物数量低于预设怪物数量阈值,或玩家数量超过预设玩家数量阈值,则对该区域进行快速怪物刷新或增加怪物刷新频率。

[0014] 优选的,设定通过布怪编辑模块获取每个区域的布怪信息,并生成指定区域的怪物配置数据表,根据指定区域的怪物配置数据表对怪物进行自动生成。

[0015] 优选的,设定场景区域划分的类型包括矩形区域类型、扇形区域类型、圆形区域类型和椭圆形区域类型。

[0016] 优选的,设定在每个场景区域内,还包括通过怪物刷新生成模块编辑怪物刷新的起点、朝向、怪物密度和怪物主被动方式。

[0017] 优选的,在进行怪物刷新之前还包括对选定场景区域进行行走路径测试以及多点连通测试,检测选定场景区域内是否存在路径为空或阻挡区域。

[0018] 本发明能根据玩家情况和怪物分布情况进行快速刷怪,在玩家积聚较多区域,还能增加刷怪频率,避免传统造成玩家无怪可打的游戏体验。

[0019] 以上所述实施例仅表达了本发明的具体实施方式,其描述较为具体和详细,但不能因此而理解为对本发明专利范围的限制。应当指出的是,对于本领域的普通技术人员来说,在不脱离本发明构思的前提下,还可以做出若干变形和改进,这些都属于本发明的保护范围。

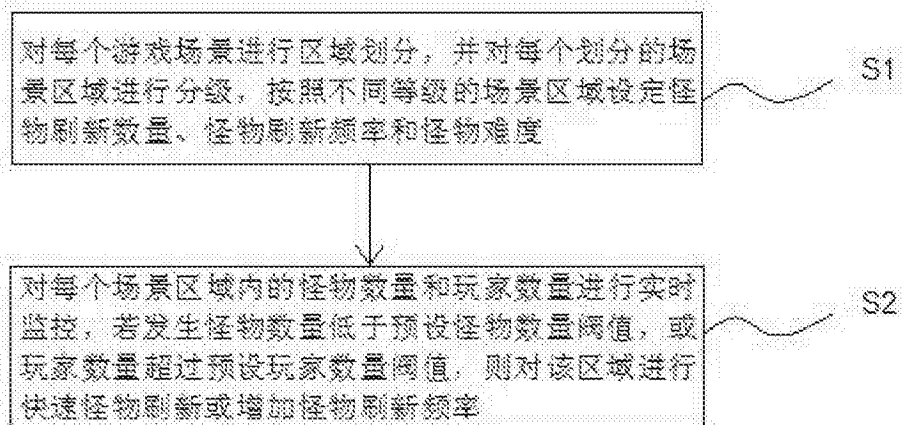


图1