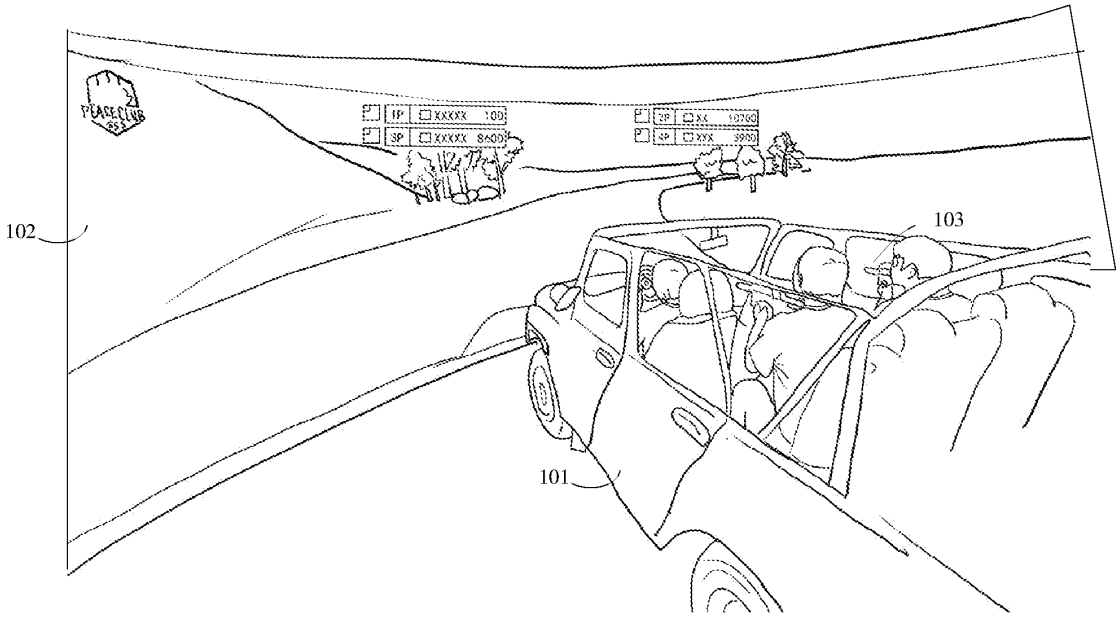

102
103
101

图 1

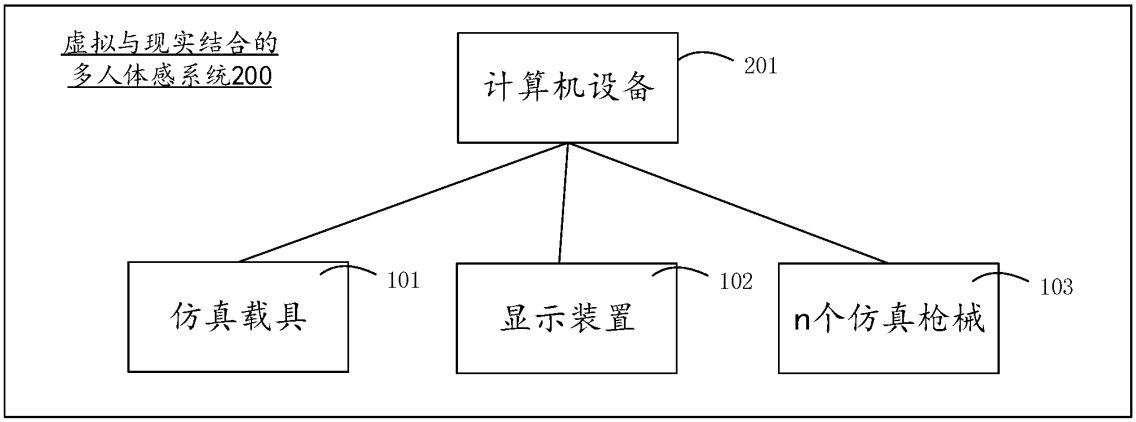

虚拟与现实结合的
多人体感系统200
计算机设备
201
仿真载具
101
显示装置
102
n个仿真枪械
103

图 2

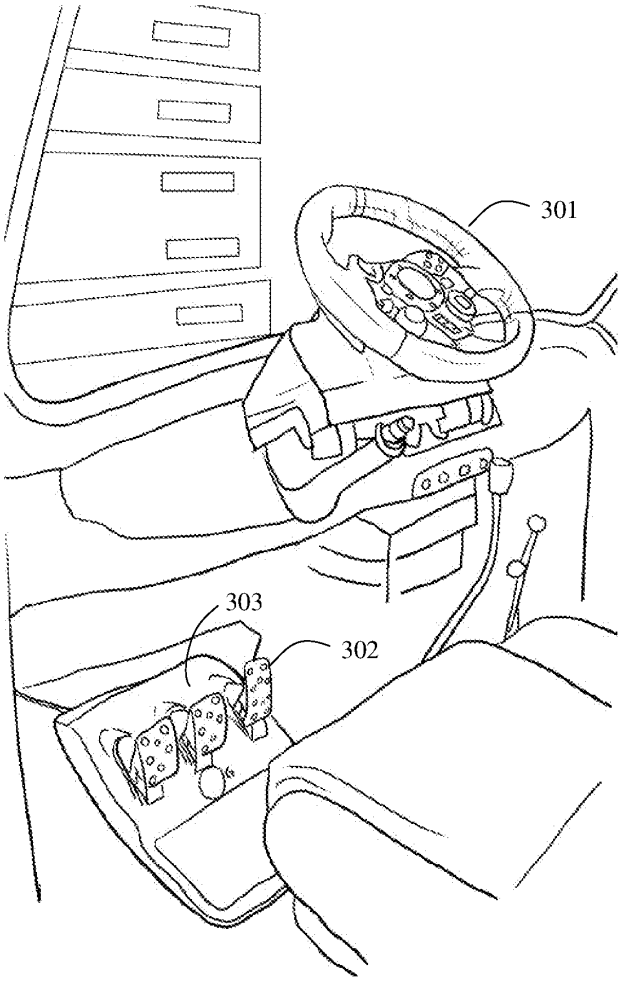


图 3

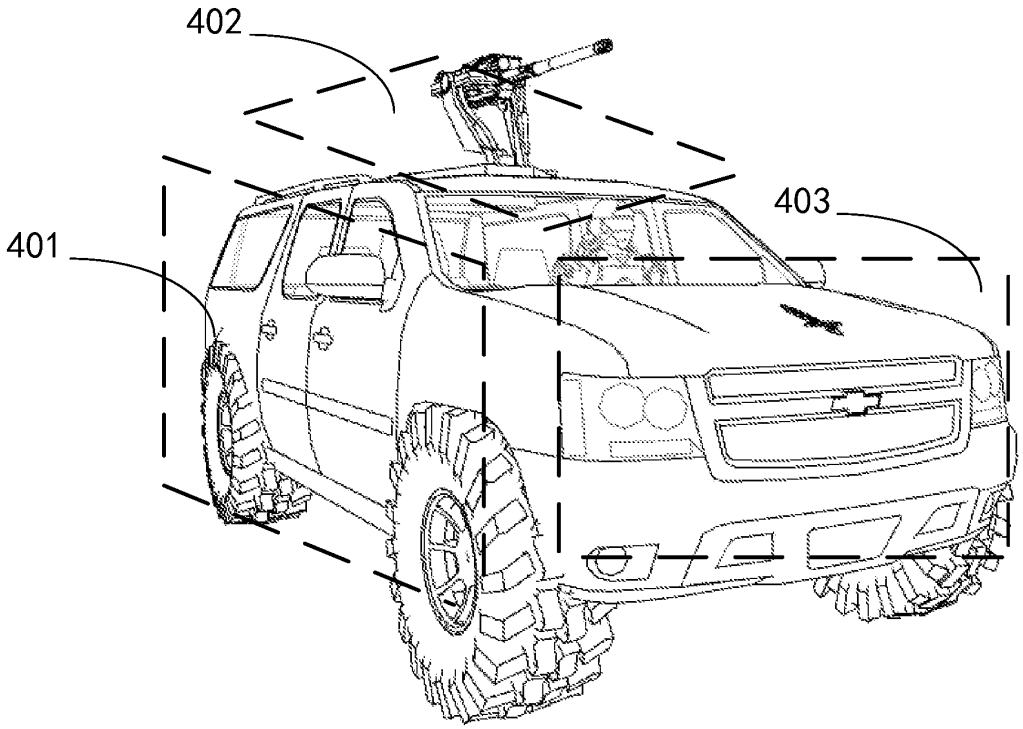


图 4

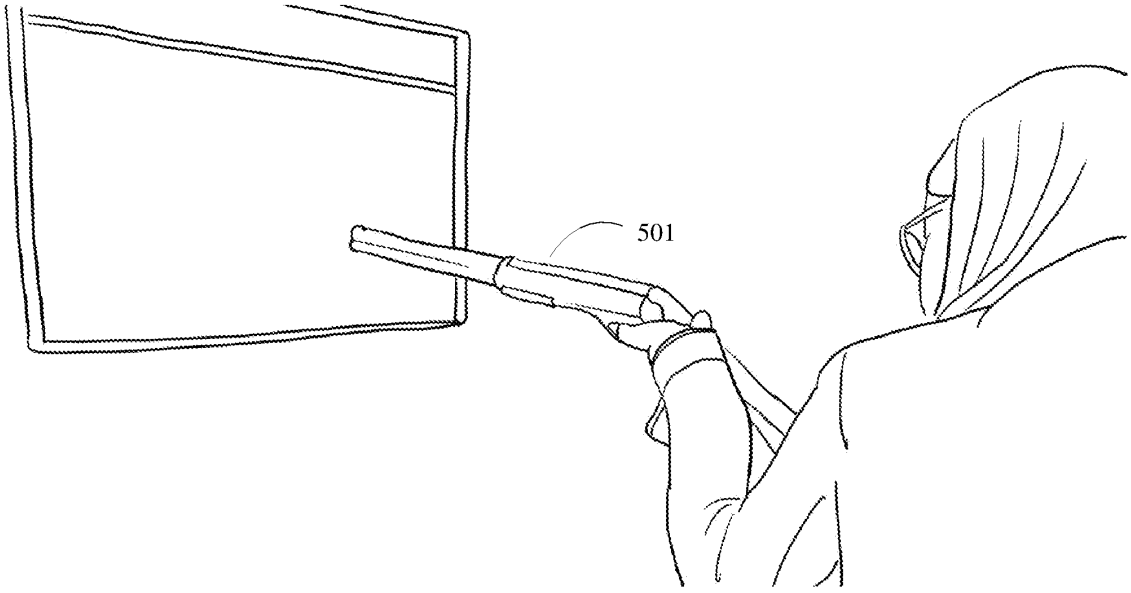


图 5

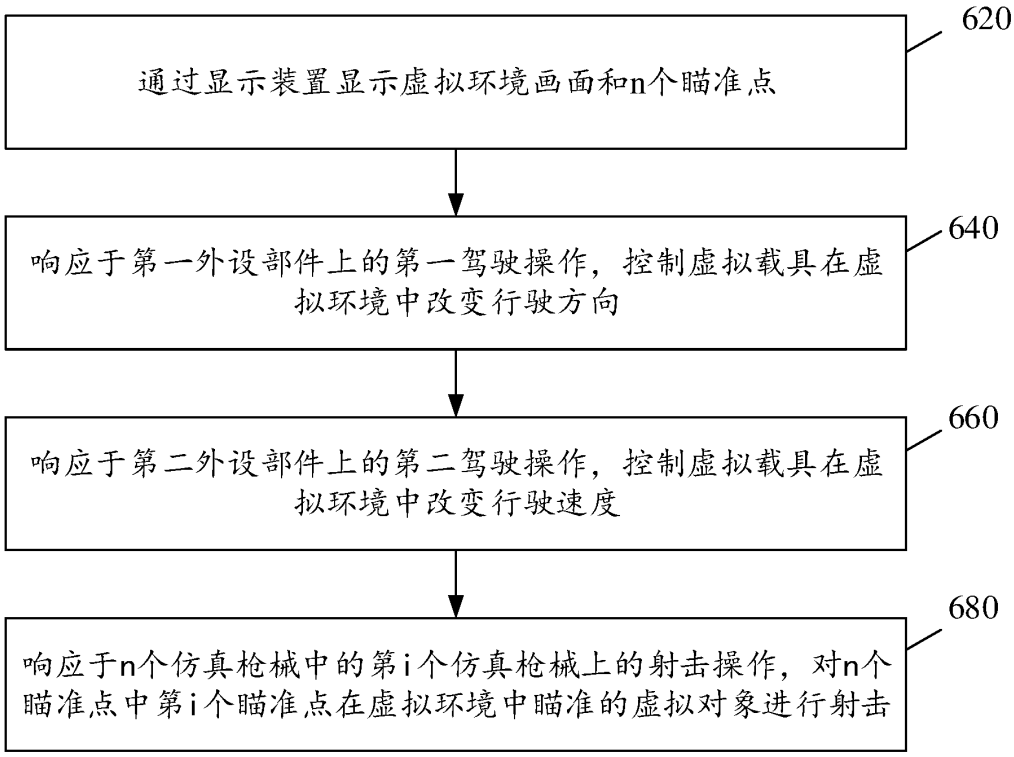

620
通过显示装置显示虚拟环境画面和n个瞄准点
640
响应于第一外设部件上的第一驾驶操作，控制虚拟载具在虚拟环境中改变行驶方向
660
响应于第二外设部件上的第二驾驶操作，控制虚拟载具在虚拟环境中改变行驶速度
680
响应于n个仿真枪械中的第i个仿真枪械上的射击操作，对n个瞄准点中第i个瞄准点在虚拟环境中瞄准的虚拟对象进行射击

图 6

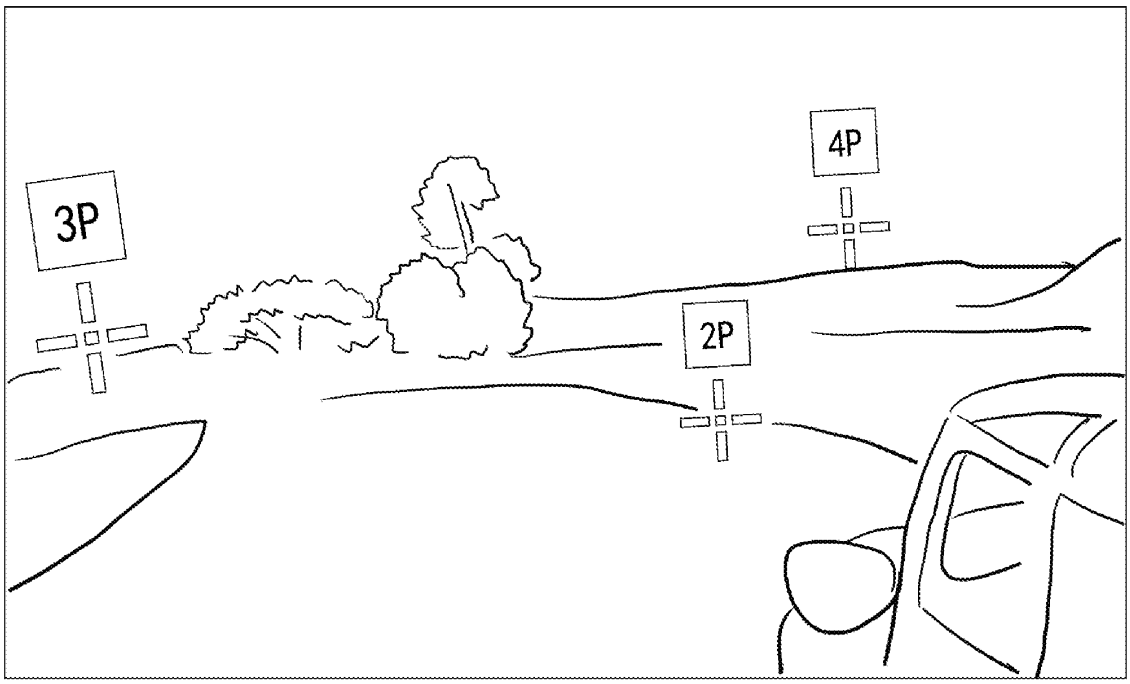

3P
4P
2P

图 7

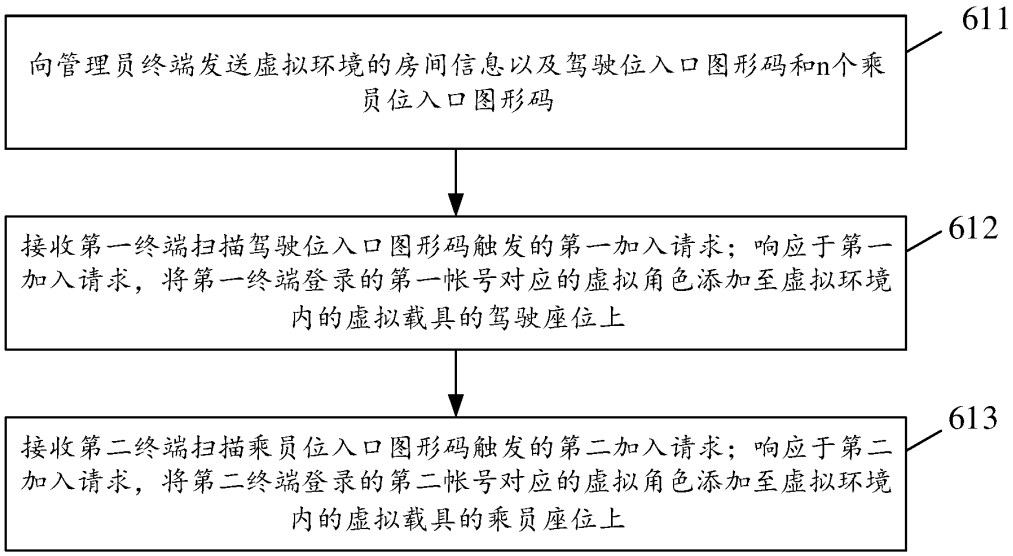

向管理员终端发送虚拟环境的房间信息以及驾驶位入口图形码和n个乘员位入口图形码
611
接收第一终端扫描驾驶位入口图形码触发的第一加入请求；响应于第一加入请求，将第一终端登录的第一帐号对应的虚拟角色添加至虚拟环境内的虚拟载具的驾驶座位上
612
接收第二终端扫描乘员位入口图形码触发的第二加入请求；响应于第二加入请求，将第二终端登录的第二帐号对应的虚拟角色添加至虚拟环境内的虚拟载具的乘员座位上
613

图 8

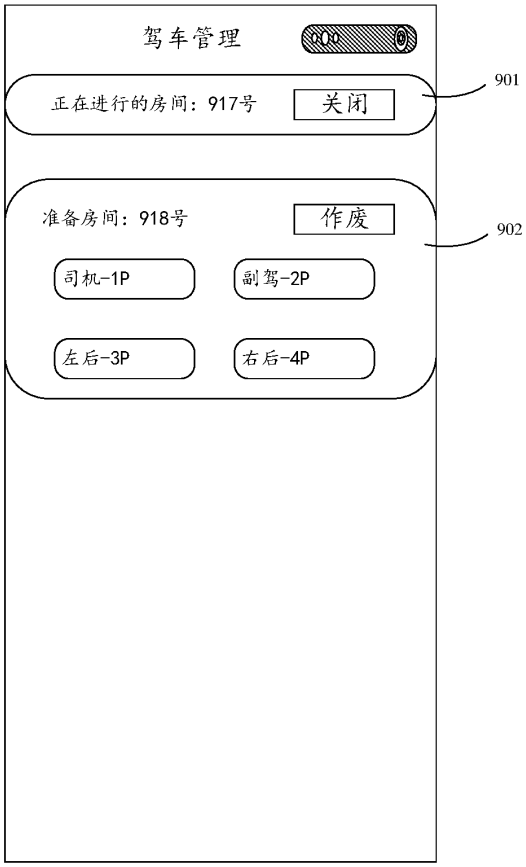

驾车管理
正在进行的房间：917号
关闭
901
准备房间：918号
作废
902
司机-1P
副驾-2P
左后-3P
右后-4P

图 9

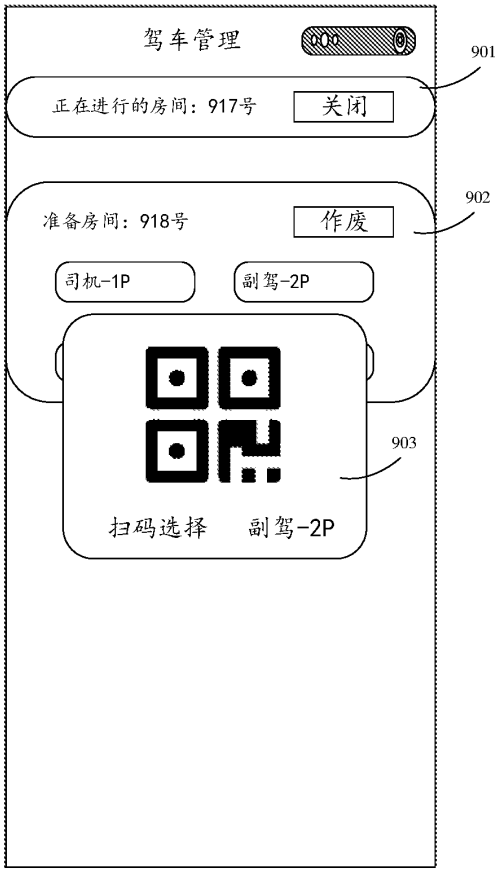

驾车管理
901
正在进行的房间：917号
关闭
902
准备房间：918号
作废
司机-1P
副驾-2P
903
扫码选择
副驾-2P

图 10

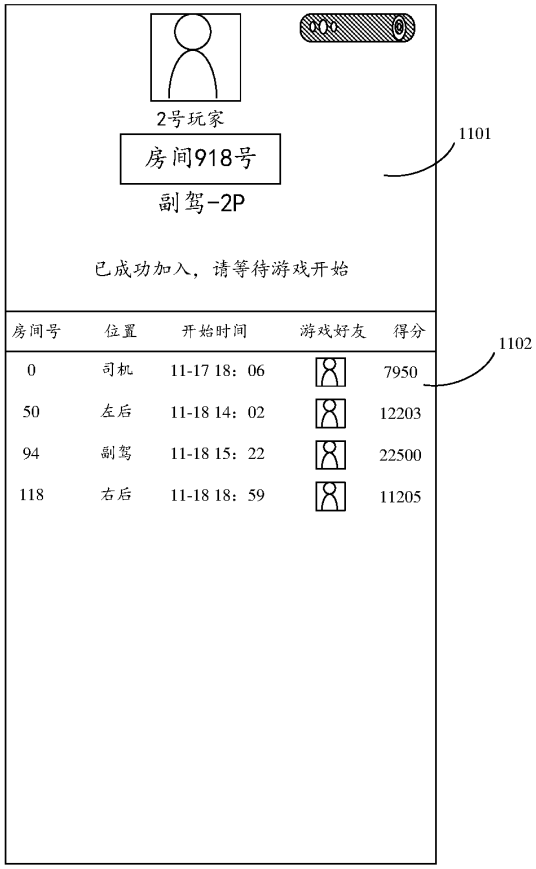

2号玩家
房间918号
副驾-2P
1101
已成功加入，请等待游戏开始
房间号 位置 开始时间 游戏好友 得分
0 司机 11-17 18：06 7950
50 左后 11-18 14：02 12203
94 副驾 11-18 15：22 22500
118 右后 11-18 18：59 11205
1102

图 11

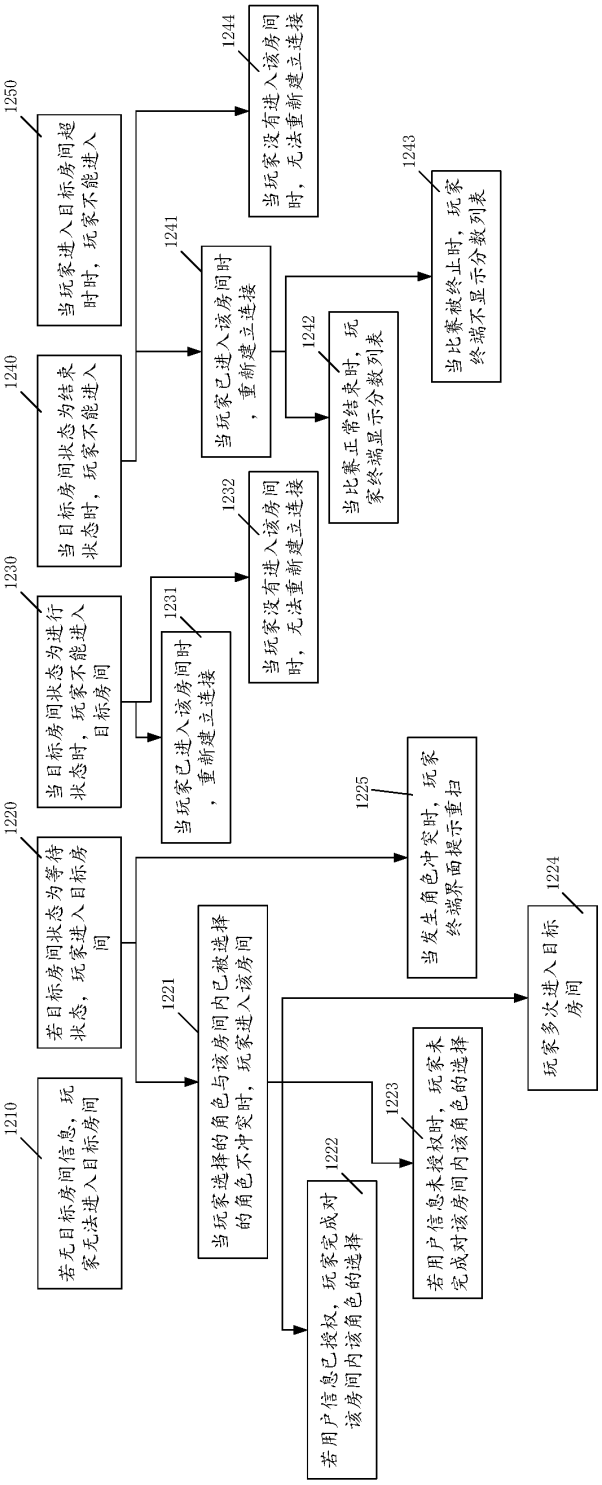

1210
若无目标房间信息，玩家无法进入目标房间
1220
若目标房间状态为等待状态，玩家进入目标房间
1221
当玩家选择的角色与该房间内已被选择的角色不冲突时，玩家进入该房间
1222
若用户信息已授权，玩家完成对该房间内该角色的选择
1223
若用户信息未授权时，玩家未完成对该房间内该角色的选择
1224
玩家多次进入目标房间
1225
当发生角色冲突时，玩家终端界面提示重招
1230
当目标房间状态为进行状态时，玩家不能进入目标房间
1231
当玩家已进入该房间时，重新建立连接
1232
当玩家没有进入该房间时，无法重新建立连接
1240
当目标房间状态为结束状态时，玩家不能进入
1241
当玩家已进入该房间时，重新建立连接
1242
当比赛正常结束时，玩家终端显示分数列表
1243
当比赛被终止时，玩家终端不显示分数列表
1244
当玩家没有进入该房间时，无法重新建立连接
1250
当玩家进入目标房间超时时，玩家不能进入

图12

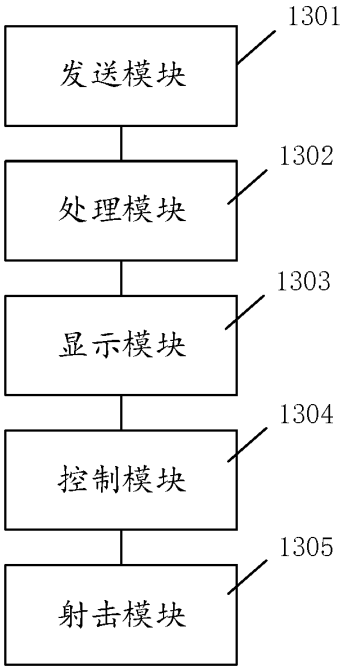

1301
发送模块
1302
处理模块
1303
显示模块
1304
控制模块
1305
射击模块

图 13

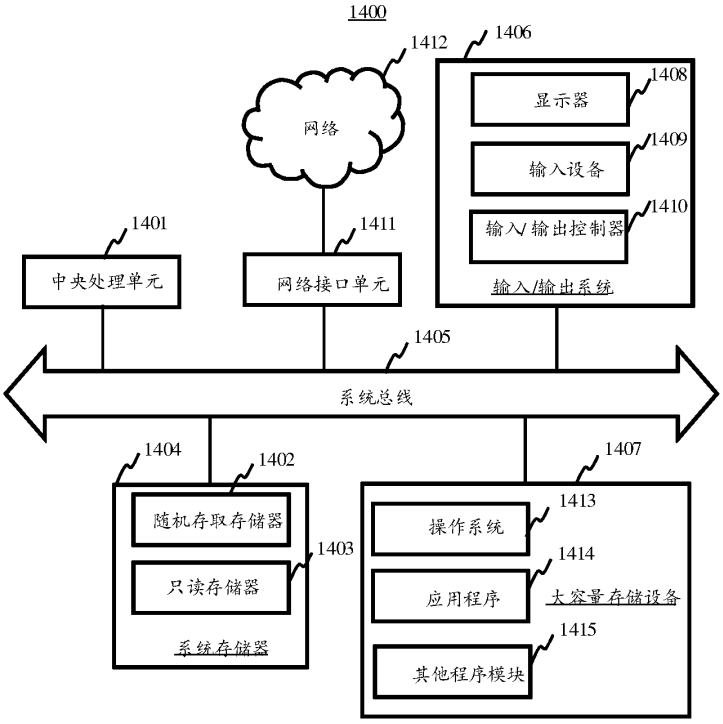

1400
1412
1406
网络
显示器
1408
输入设备
1409
输入/输出控制器
1410
输入/输出系统
1401
中央处理单元
1411
网络接口单元
1405
系统总线
1404
1402
随机存取存储器
1403
只读存储器
系统存储器
1407
操作系统
1413
应用程序
1414
大容量存储设备
其他程序模块
1415

图 14