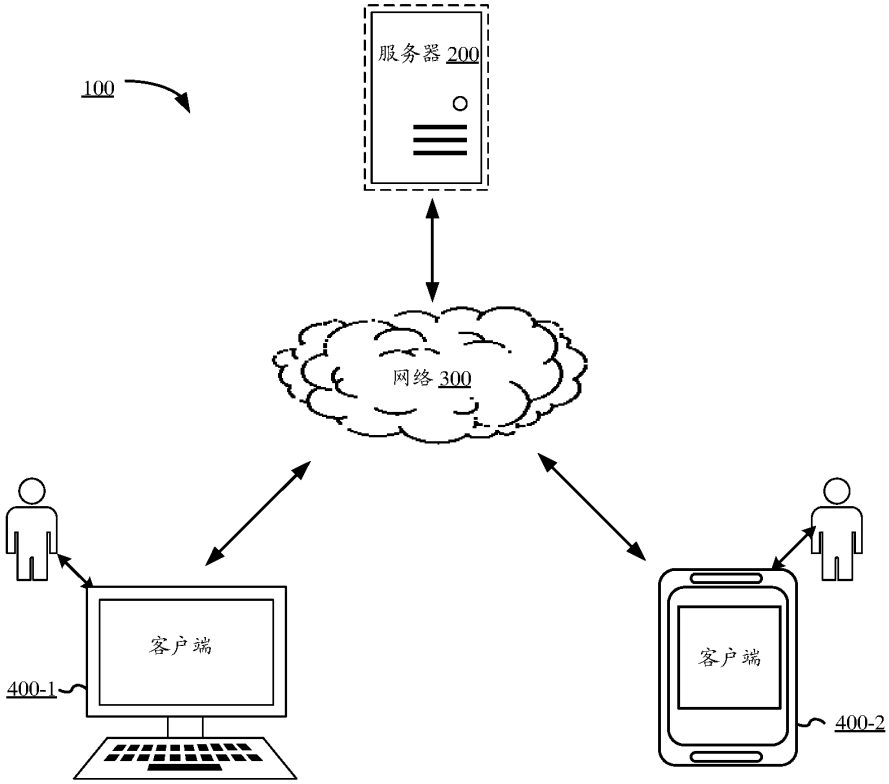

100
服务器 200
网络 300
客户端
400-1
客户端
400-2

图 1

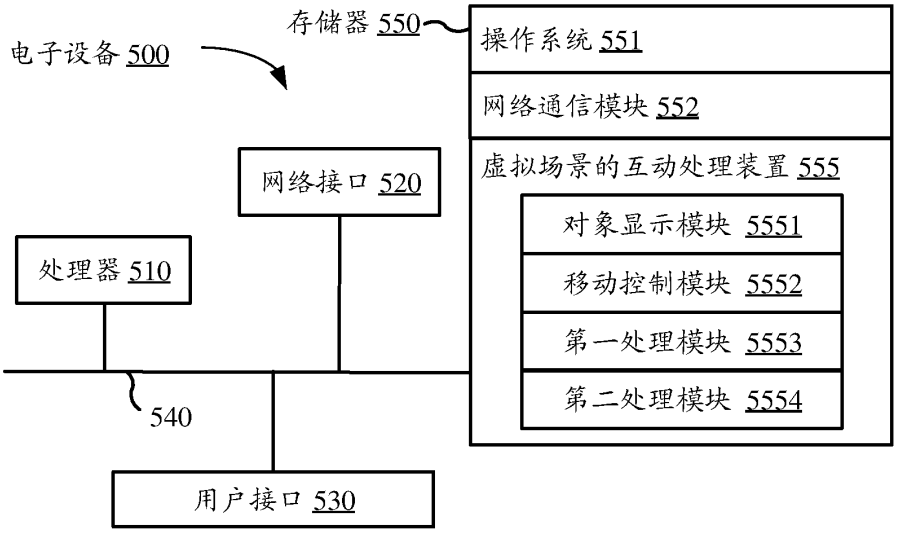

电子设备 500
存储器 550
操作系统 551
网络通信模块 552
虚拟场景的互动处理装置 555
对象显示模块 5551
移动控制模块 5552
第一处理模块 5553
第二处理模块 5554
网络接口 520
处理器 510
540
用户接口 530

图 2

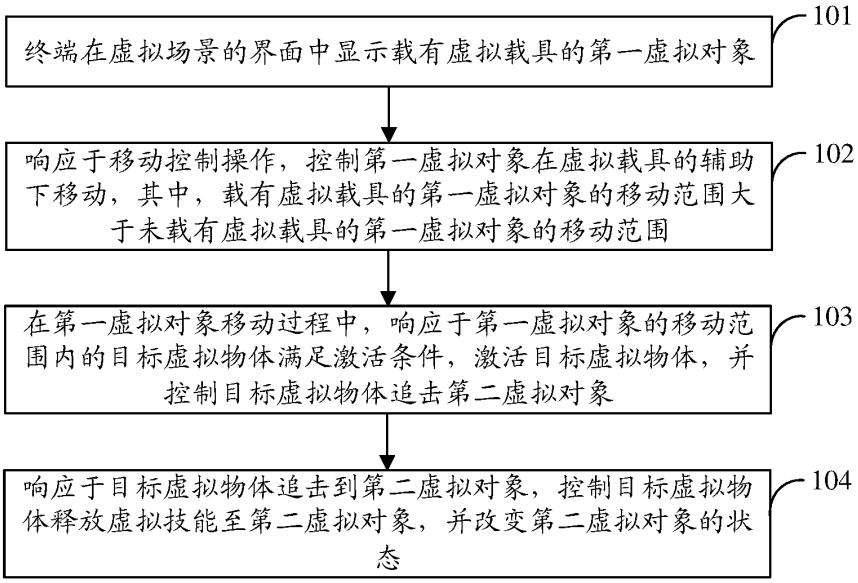

终端在虚拟场景的界面中显示载有虚拟载具的第一虚拟对象
101
响应于移动控制操作，控制第一虚拟对象在虚拟载具的辅助下移动，其中，载有虚拟载具的第一虚拟对象的移动范围大于未载有虚拟载具的第一虚拟对象的移动范围
102
在第一虚拟对象移动过程中，响应于第一虚拟对象的移动范围内的目标虚拟物体满足激活条件，激活目标虚拟物体，并控制目标虚拟物体追击第二虚拟对象
103
响应于目标虚拟物体追击到第二虚拟对象，控制目标虚拟物体释放虚拟技能至第二虚拟对象，并改变第二虚拟对象的状态
104

图 3

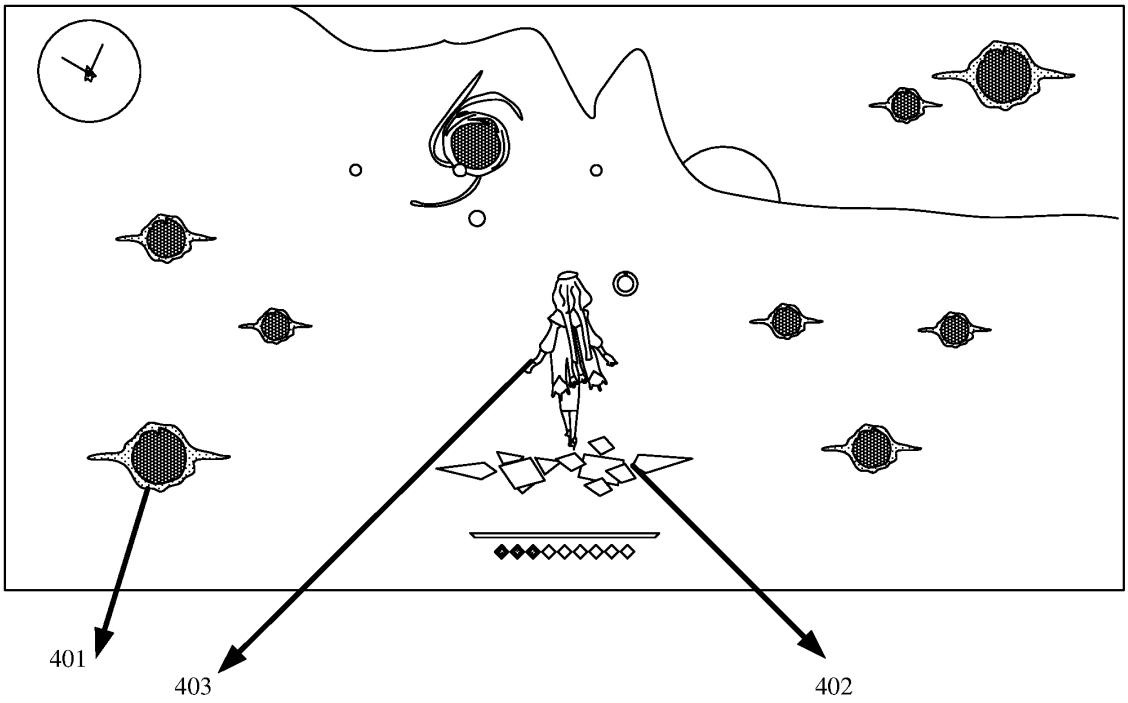

401
403
402

图 4

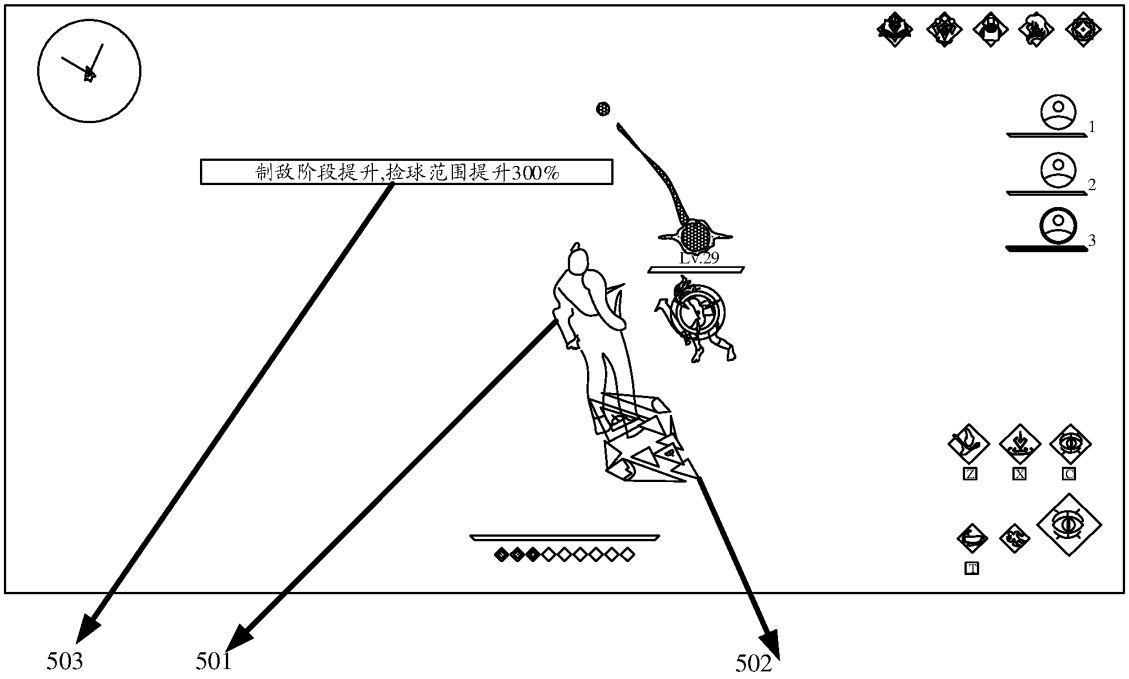


图 5

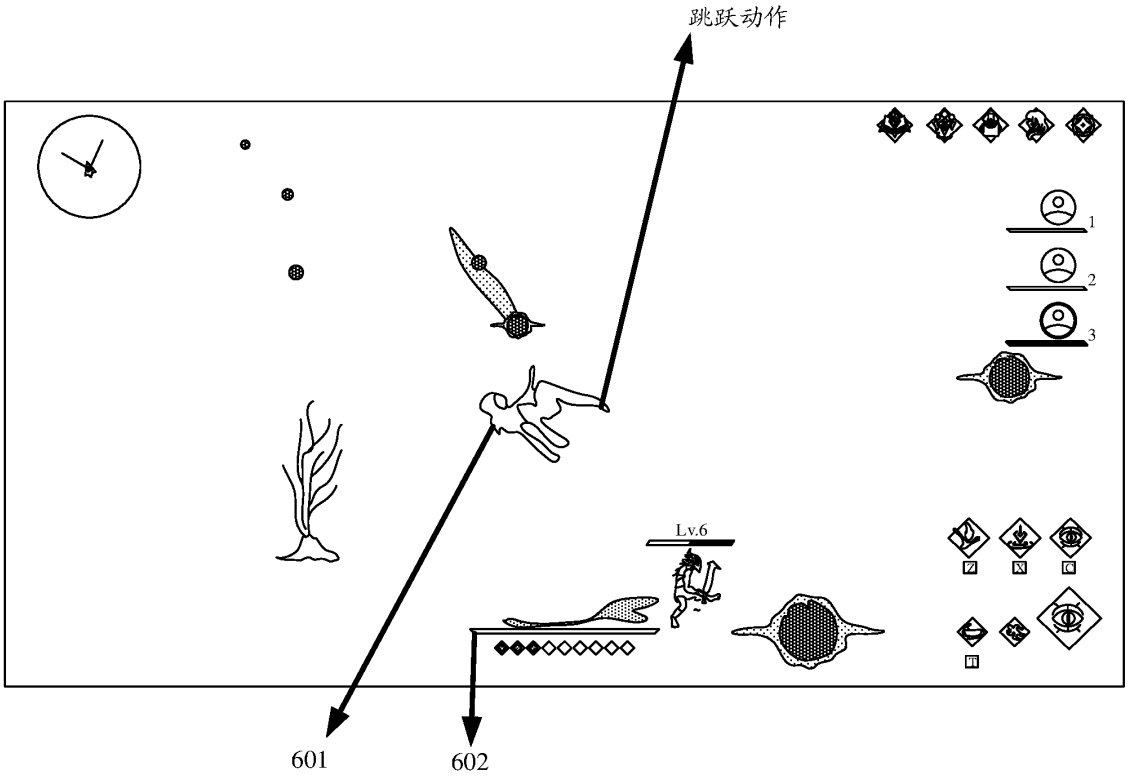


图 6

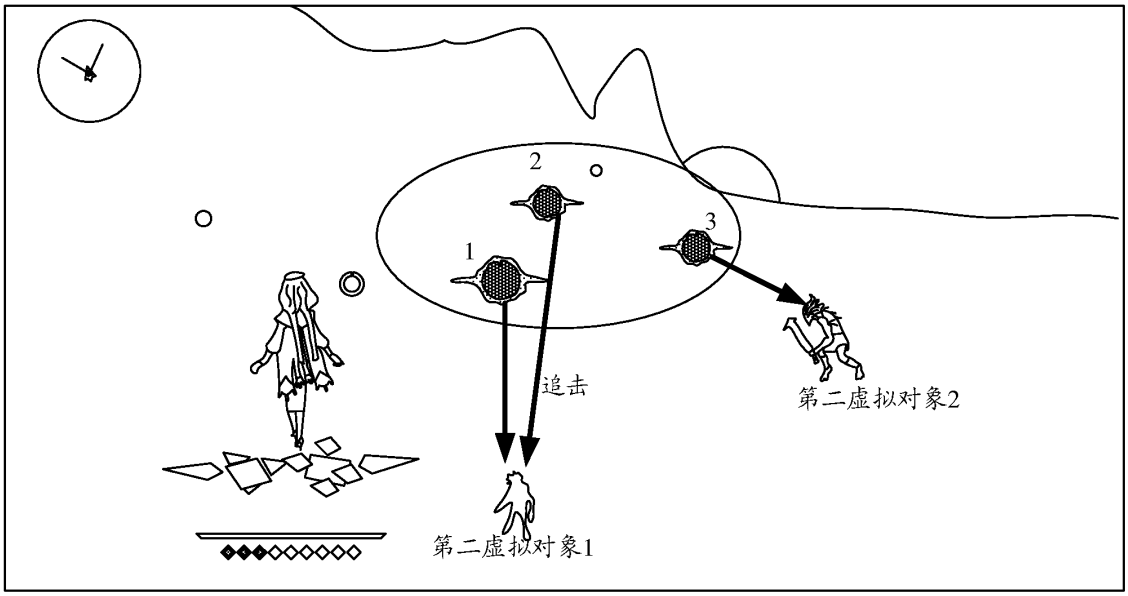


图 7

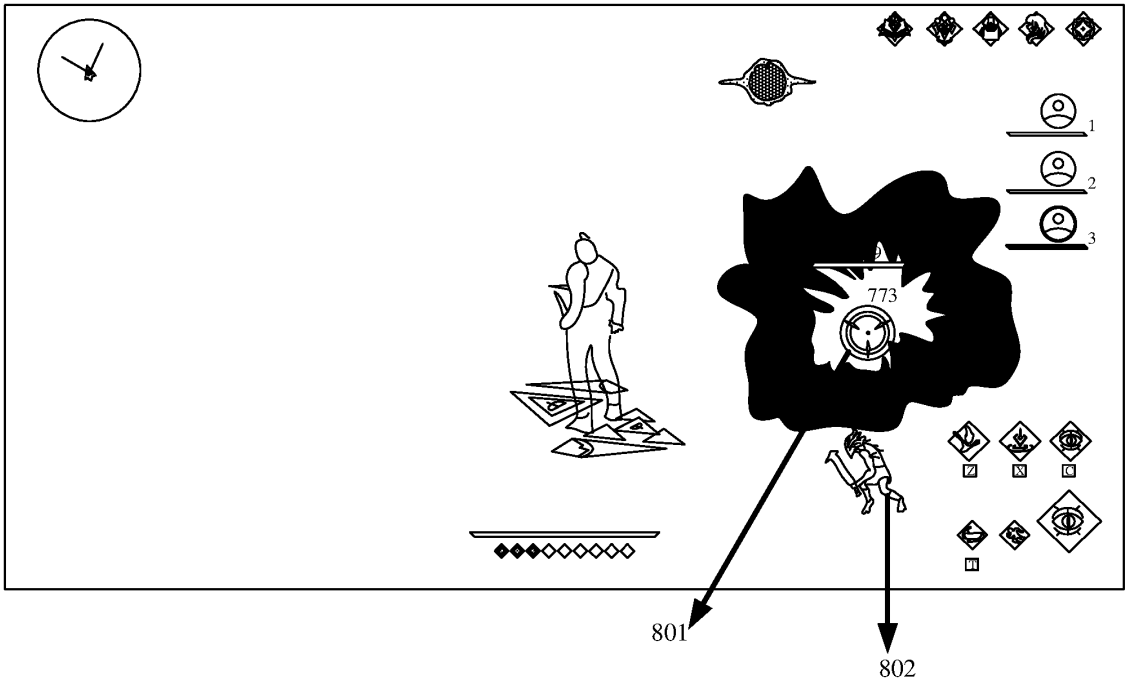


图 8

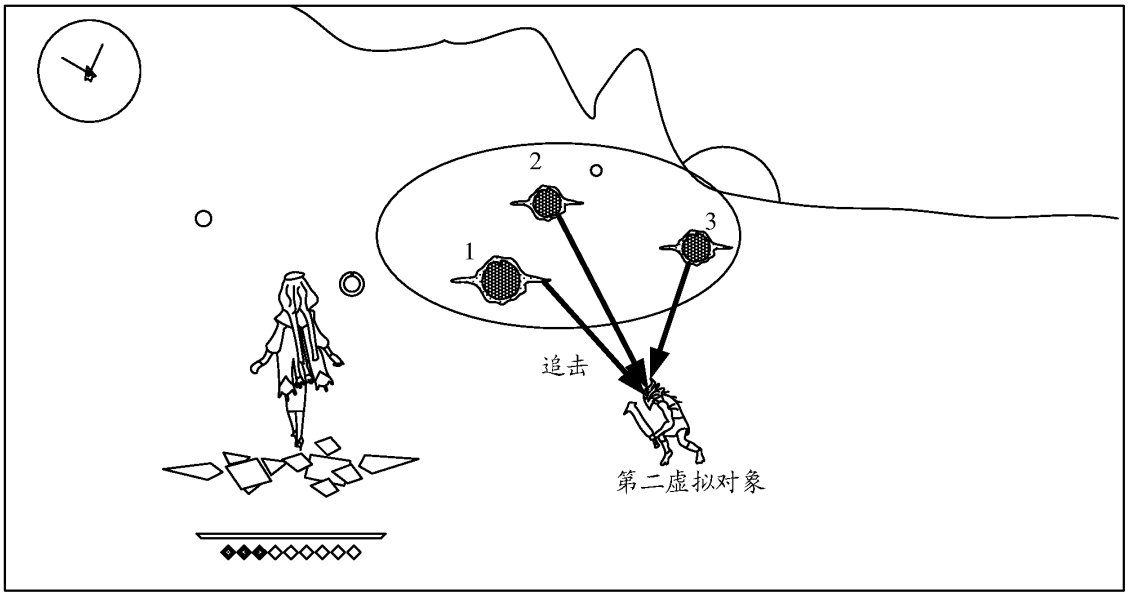

2
3
1
追击
第二虚拟对象

图 9

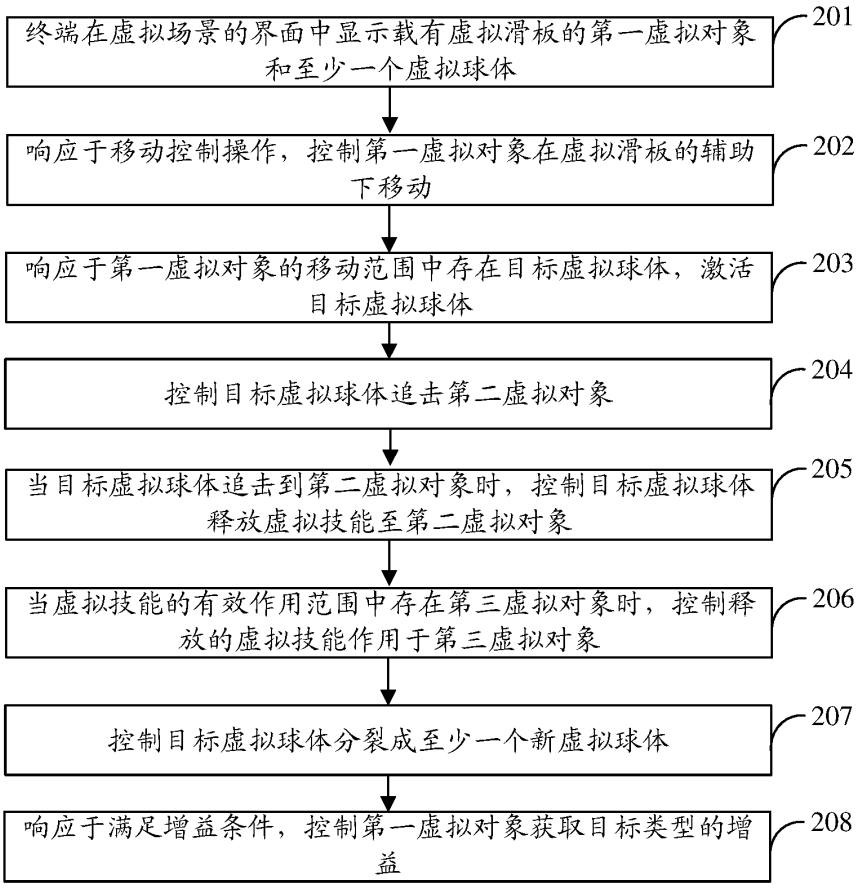

终端在虚拟场景的界面中显示载有虚拟滑板的第一虚拟对象和至少一个虚拟球体
201
响应于移动控制操作，控制第一虚拟对象在虚拟滑板的辅助下移动
202
响应于第一虚拟对象的移动范围中存在目标虚拟球体，激活目标虚拟球体
203
控制目标虚拟球体追击第二虚拟对象
204
当目标虚拟球体追击到第二虚拟对象时，控制目标虚拟球体释放虚拟技能至第二虚拟对象
205
当虚拟技能的有效作用范围中存在第三虚拟对象时，控制释放的虚拟技能作用于第三虚拟对象
206
控制目标虚拟球体分裂成至少一个新虚拟球体
207
响应于满足增益条件，控制第一虚拟对象获取目标类型的增益
208

图 10