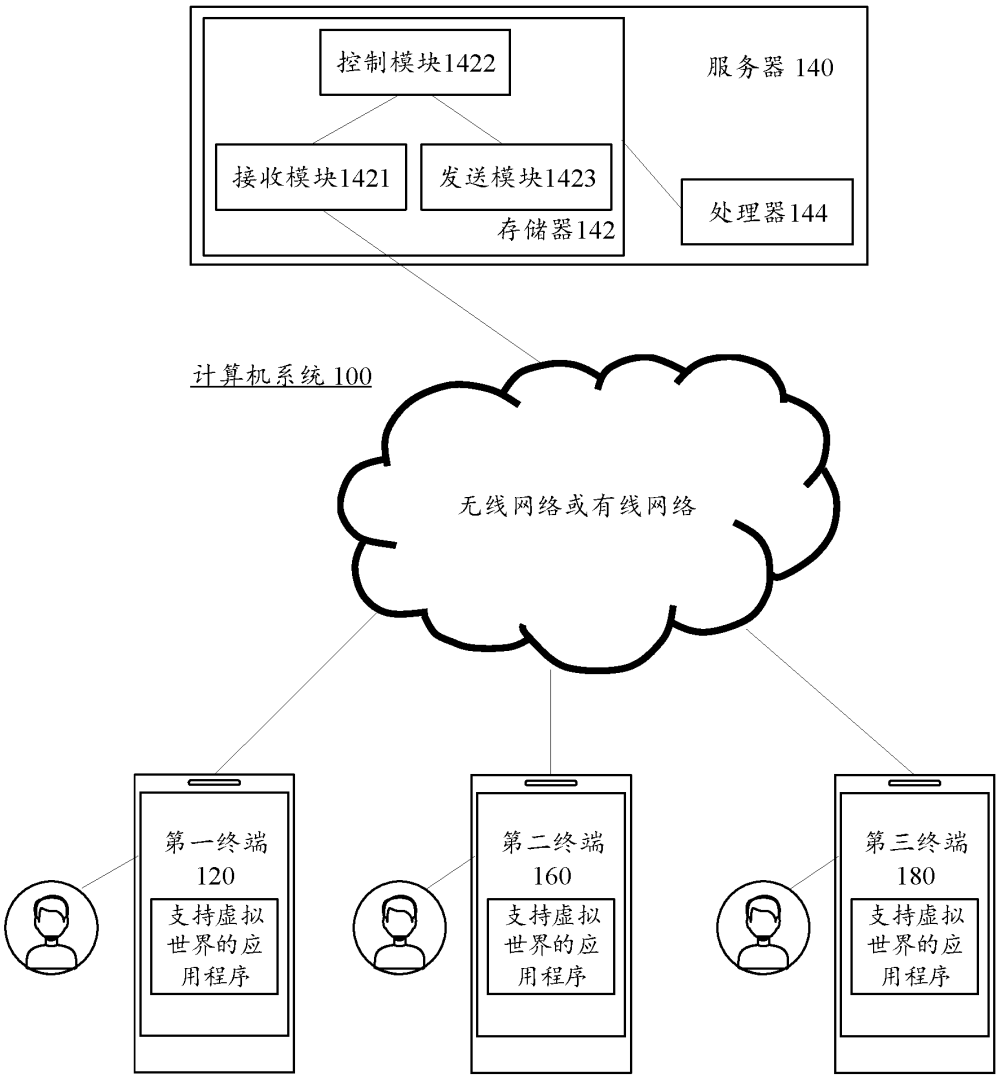

控制模块1422
服务器 140
接收模块1421
发送模块1423
存储器142
处理器144
计算机系统 100
无线网络或有线网络
第一终端
120
支持虚拟世界的应用程序
第二终端
160
支持虚拟世界的应用程序
第三终端
180
支持虚拟世界的应用程序

图 1

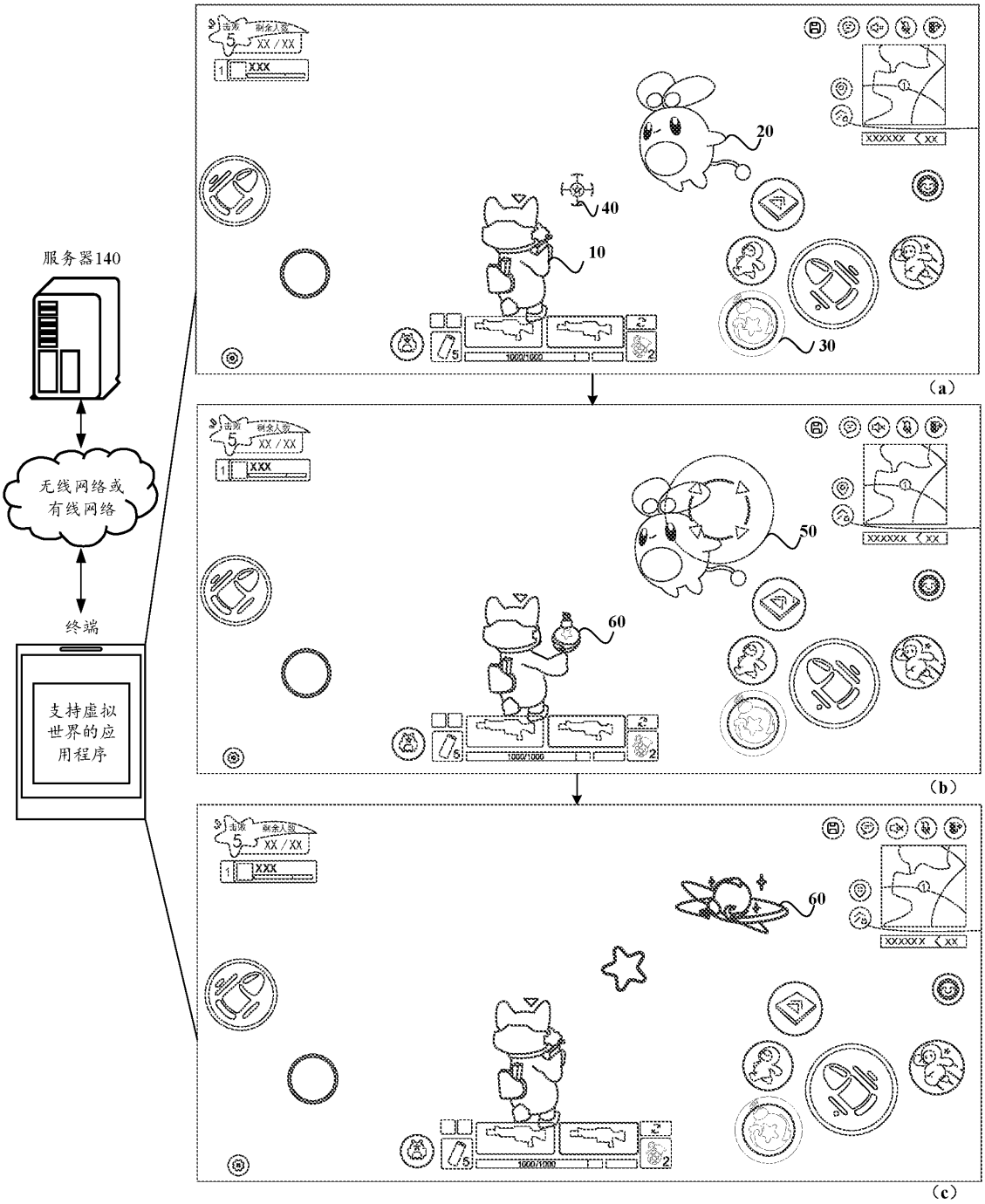


图 2

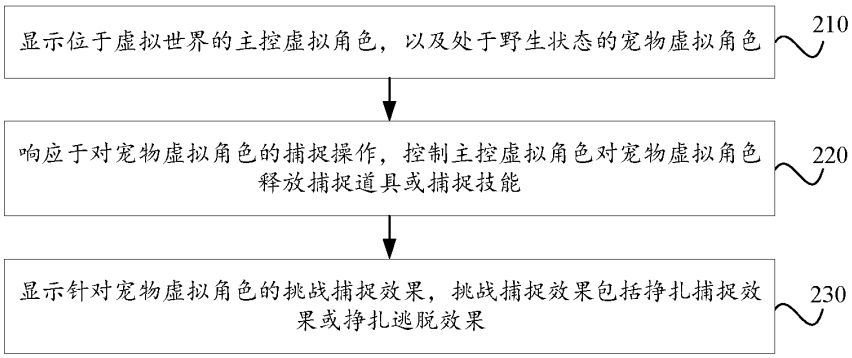

显示位于虚拟世界的主控虚拟角色，以及处于野生状态的宠物虚拟角色
210
响应于对宠物虚拟角色的捕捉操作，控制主控虚拟角色对宠物虚拟角色释放捕捉道具或捕捉技能
220
显示针对宠物虚拟角色的挑战捕捉效果，挑战捕捉效果包括挣扎捕捉效果或挣扎逃脱效果
230

图 3

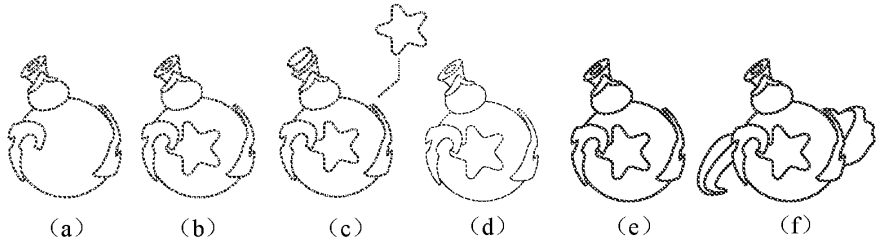

(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)

图 4

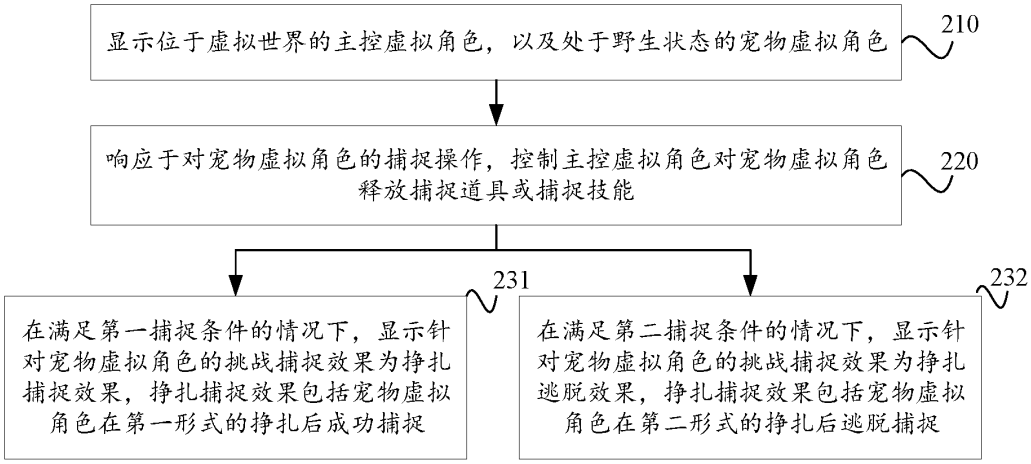

显示位于虚拟世界的主控虚拟角色，以及处于野生状态的宠物虚拟角色
210
响应于对宠物虚拟角色的捕捉操作，控制主控虚拟角色对宠物虚拟角色释放捕捉道具或捕捉技能
220
231
在满足第一捕捉条件的情况下，显示针对宠物虚拟角色的挑战捕捉效果为挣扎捕捉效果，挣扎捕捉效果包括宠物虚拟角色在第一形式的挣扎后成功捕捉
232
在满足第二捕捉条件的情况下，显示针对宠物虚拟角色的挑战捕捉效果为挣扎逃脱效果，挣扎捕捉效果包括宠物虚拟角色在第二形式的挣扎后逃脱捕捉

图 5

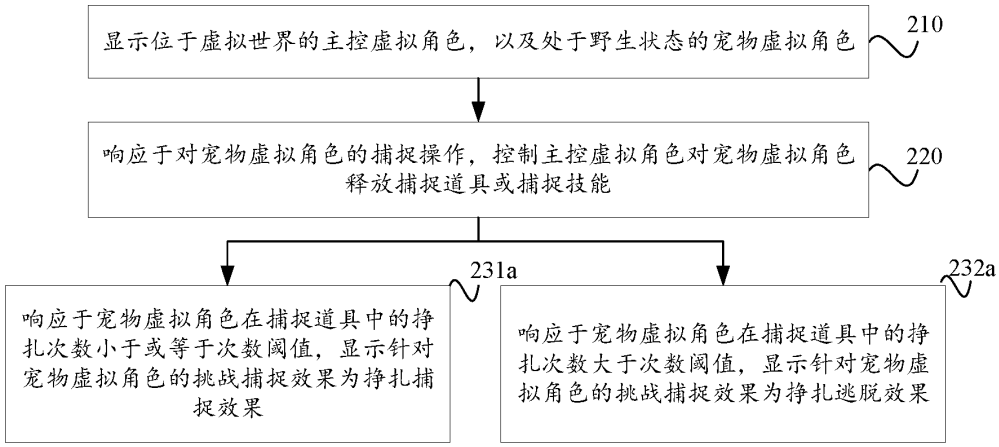

显示位于虚拟世界的主控虚拟角色，以及处于野生状态的宠物虚拟角色
210
响应于对宠物虚拟角色的捕捉操作，控制主控虚拟角色对宠物虚拟角色释放捕捉道具或捕捉技能
220
231a
响应于宠物虚拟角色在捕捉道具中的挣扎次数小于或等于次数阈值，显示针对宠物虚拟角色的挑战捕捉效果为挣扎捕捉效果
232a
响应于宠物虚拟角色在捕捉道具中的挣扎次数大于次数阈值，显示针对宠物虚拟角色的挑战捕捉效果为挣扎逃脱效果

图 6

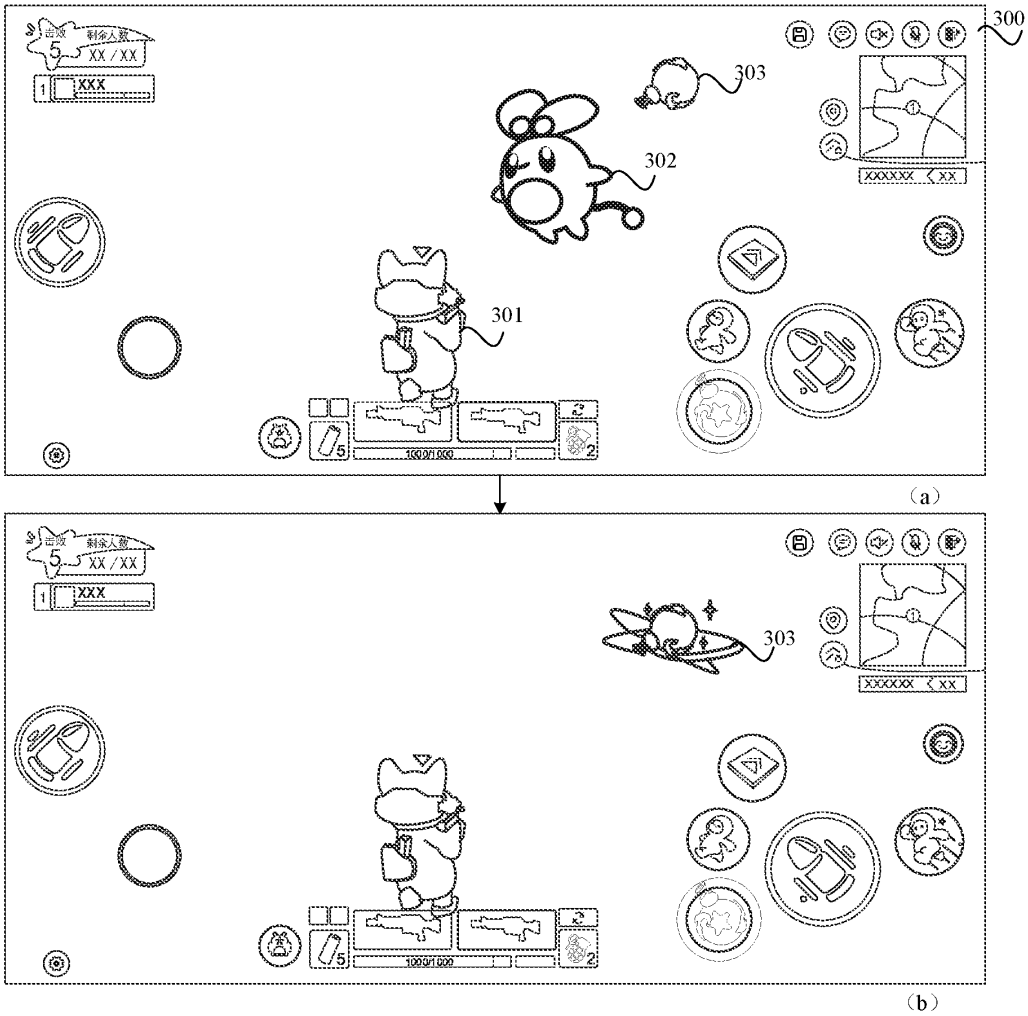


图 7

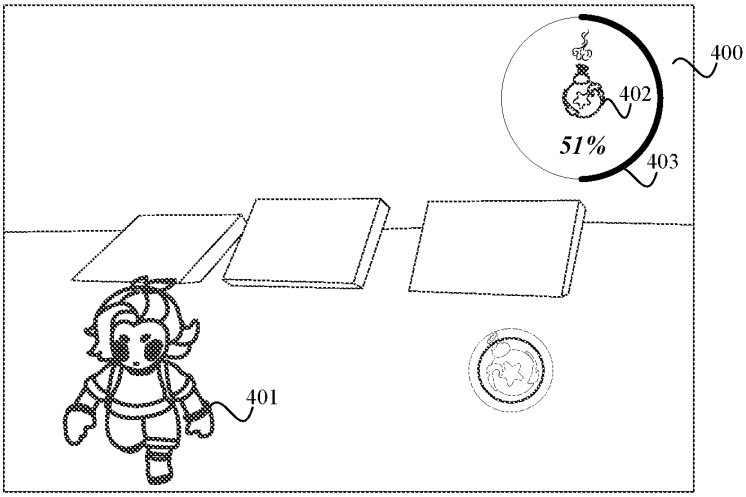


图 8

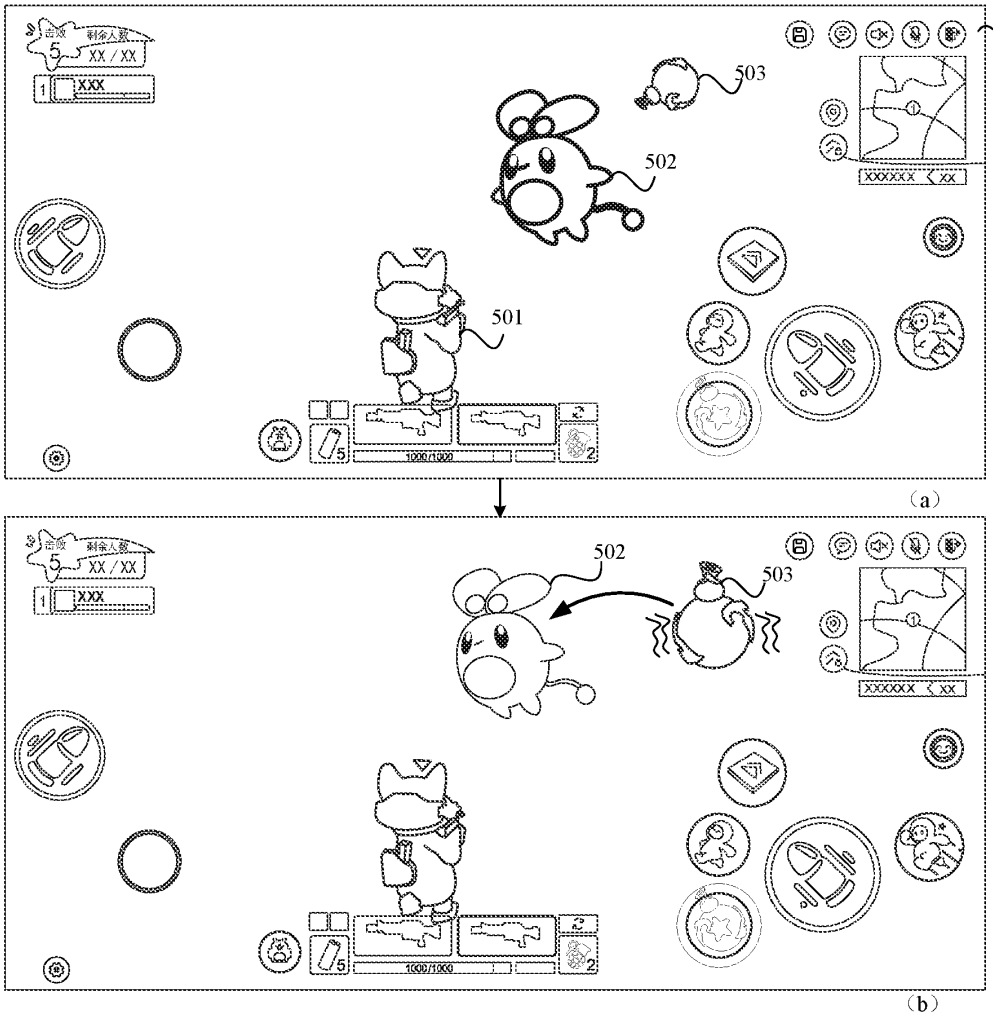

500
503
502
501
XXXXXX XX
XXX
击败 剩余人数
5 XX / XX
1000/1000
（a）
（b）

图 9

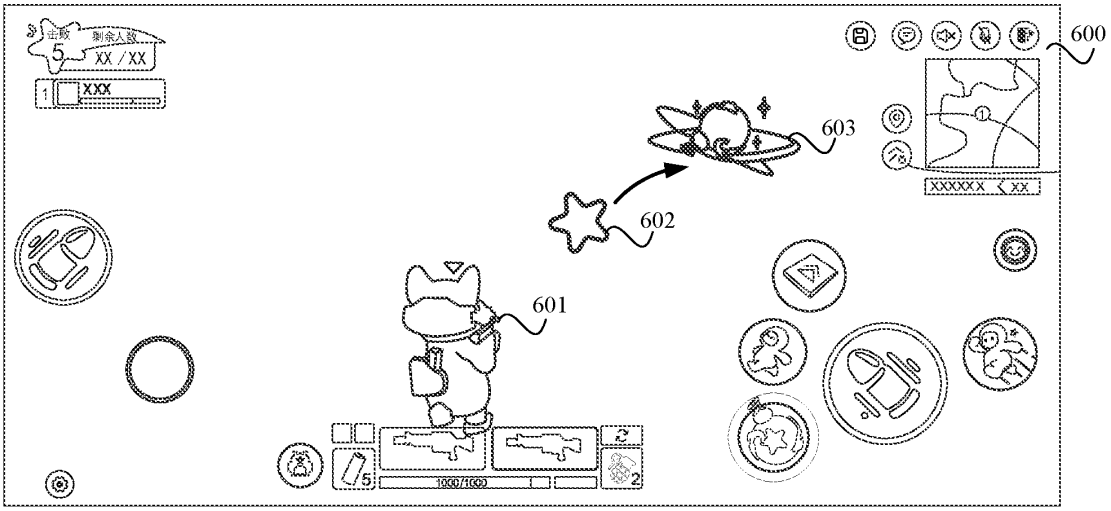

600
603
602
601
XXXXXX XX
XXX
击败 剩余人数
5 XX / XX
1000/1000

图 10

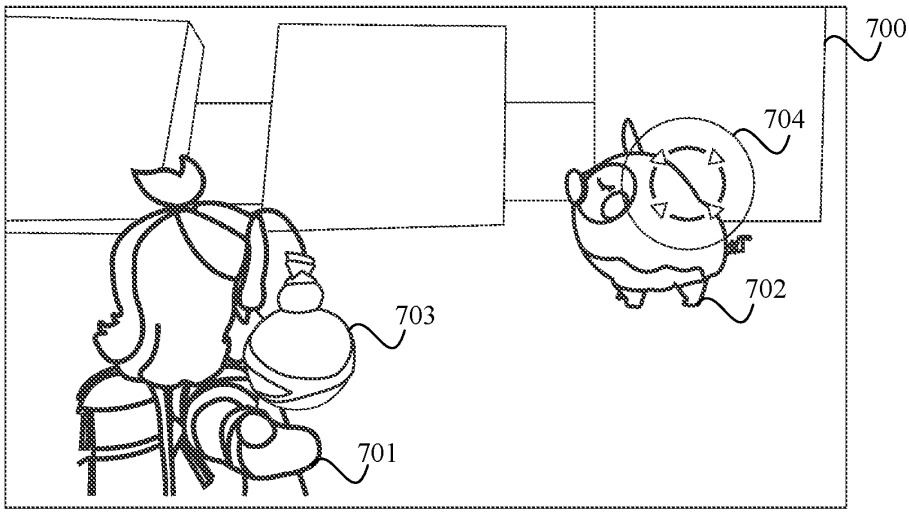


图 11

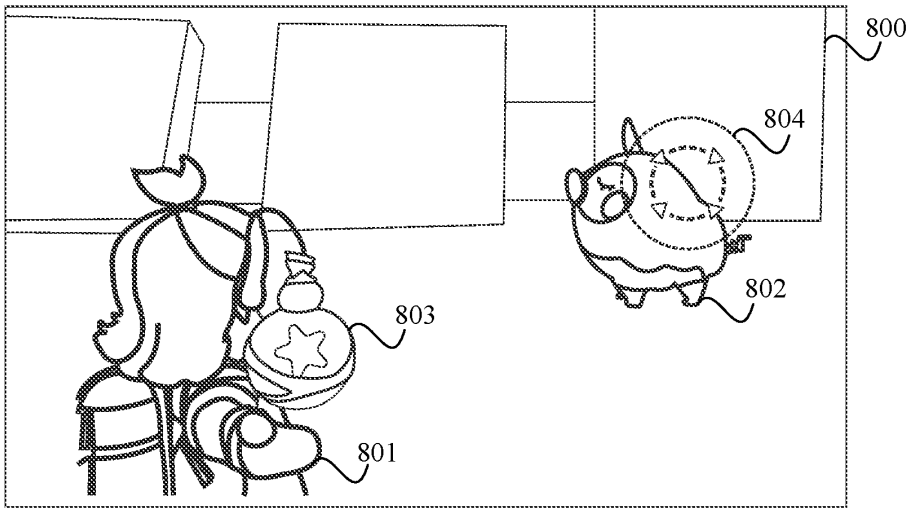


图 12

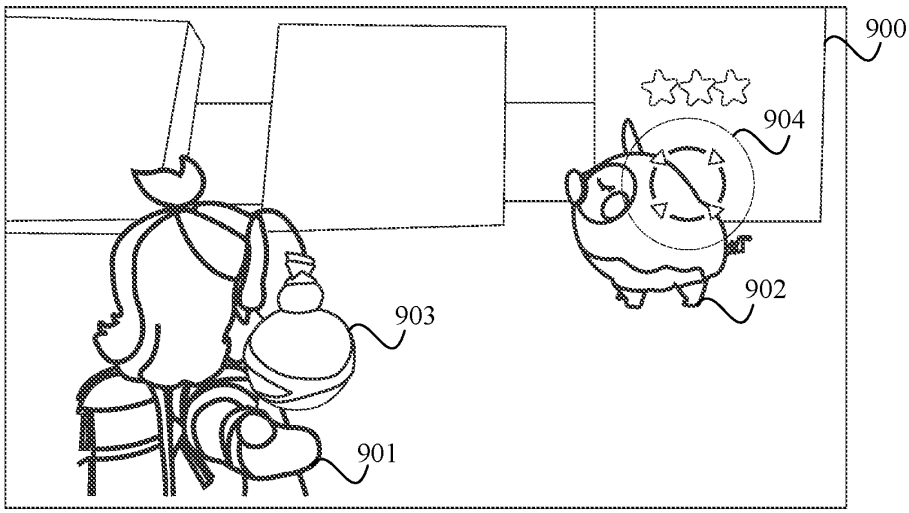


图 13

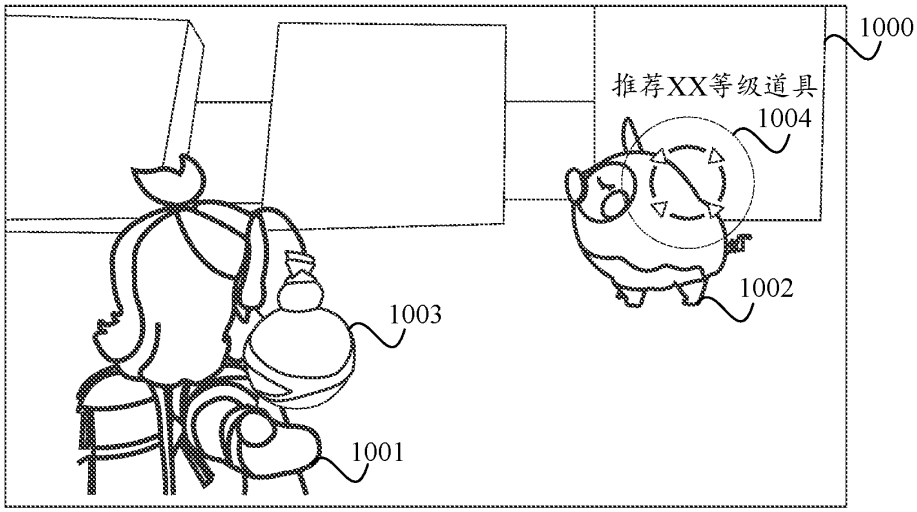

1000
推荐XX等级道具
1004
1002
1003
1001

图 14

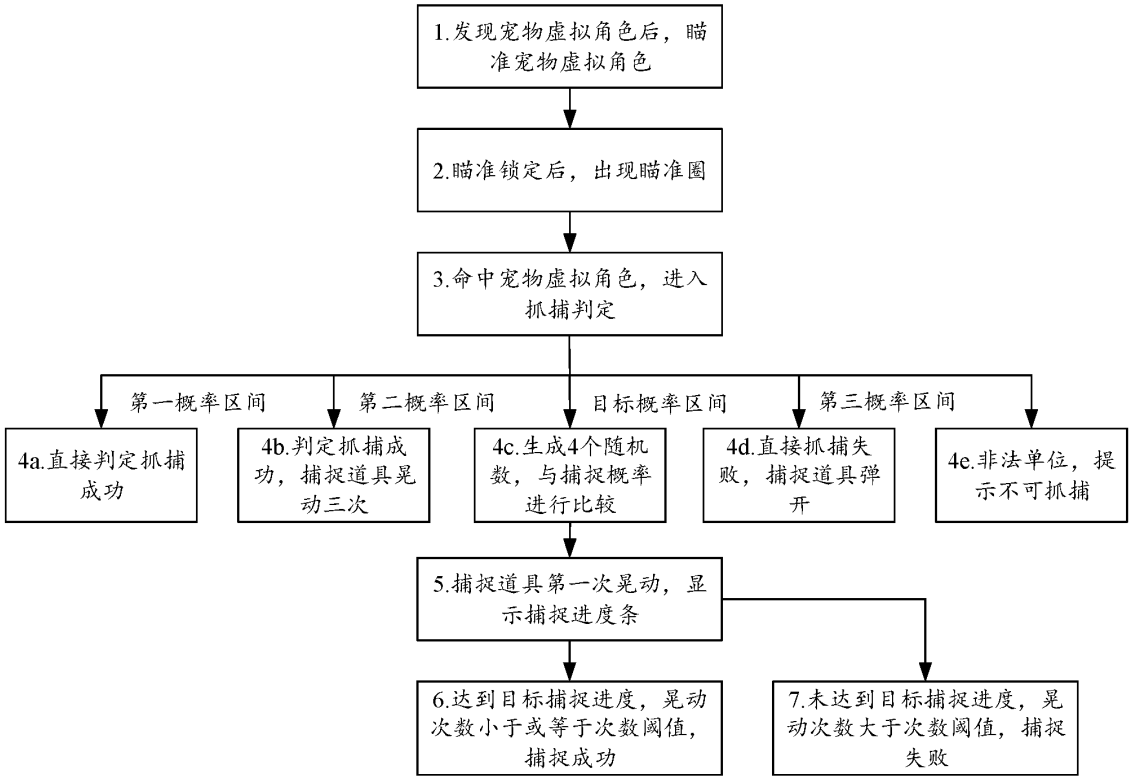

1.发现宠物虚拟角色后，瞄准宠物虚拟角色
2.瞄准锁定后，出现瞄准圈
3.命中宠物虚拟角色，进入抓捕判定
第一概率区间
第二概率区间
目标概率区间
第三概率区间
4a.直接判定抓捕成功
4b.判定抓捕成功，捕捉道具晃动三次
4c.生成4个随机数，与捕捉概率进行比较
4d.直接抓捕失败，捕捉道具弹开
4e.非法单位，提示不可抓捕
5.捕捉道具第一次晃动，显示捕捉进度条
6.达到目标捕捉进度，晃动次数小于或等于次数阈值，捕捉成功
7.未达到目标捕捉进度，晃动次数大于次数阈值，捕捉失败

图 15

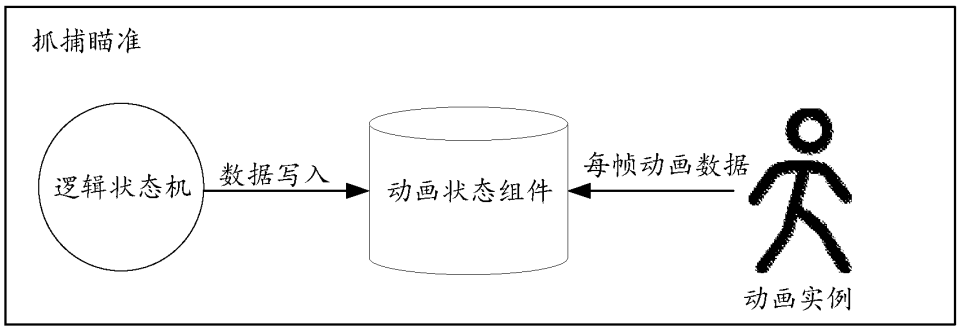


图 16

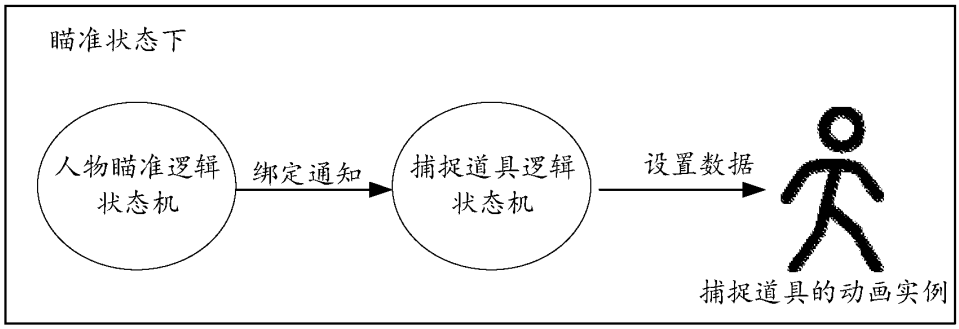


图 17

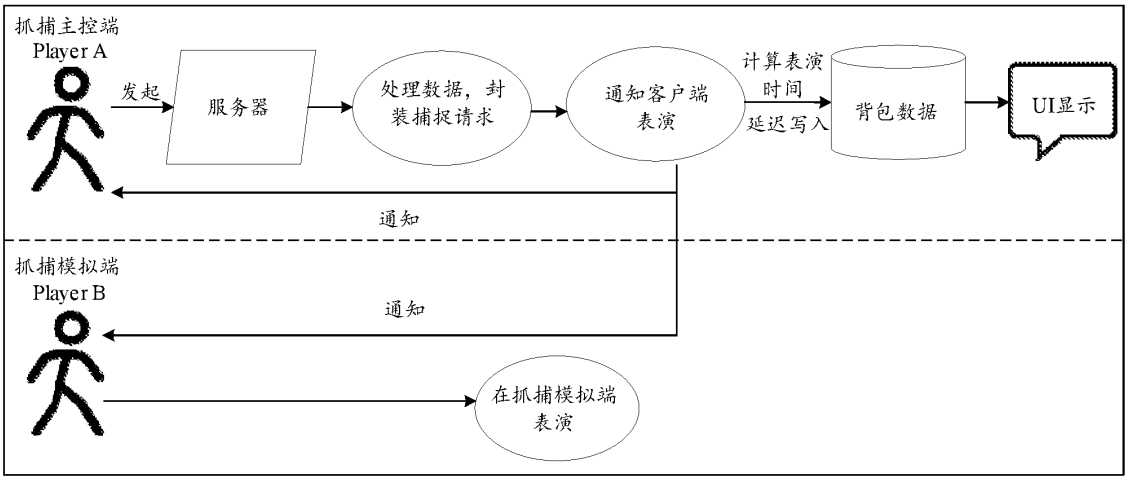


图 18

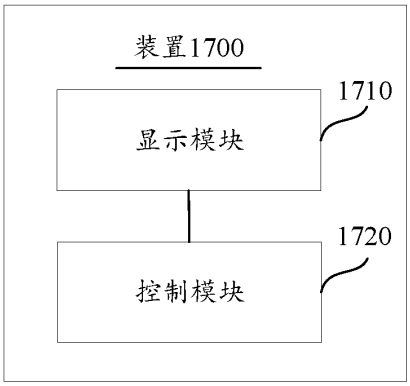


图 19

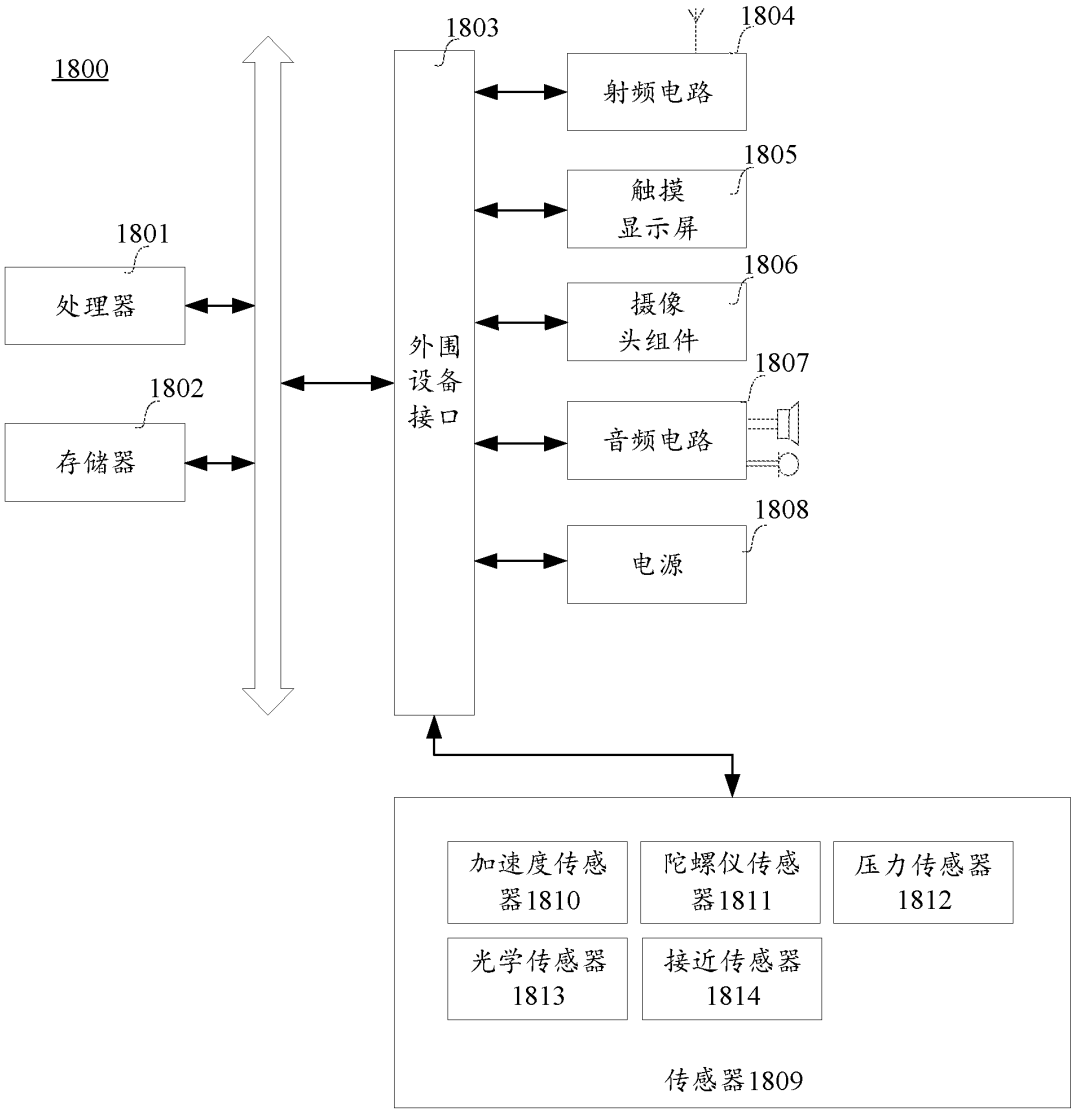

1800
1803
1804
射频电路
1805
触摸
显示屏
1801
处理器
1806
摄像
头组件
外围
设备
接口
1807
1802
存储器
音频电路
1808
电源
加速度传感器1810
陀螺仪传感器1811
压力传感器1812
光学传感器1813
接近传感器1814
传感器1809

图 20