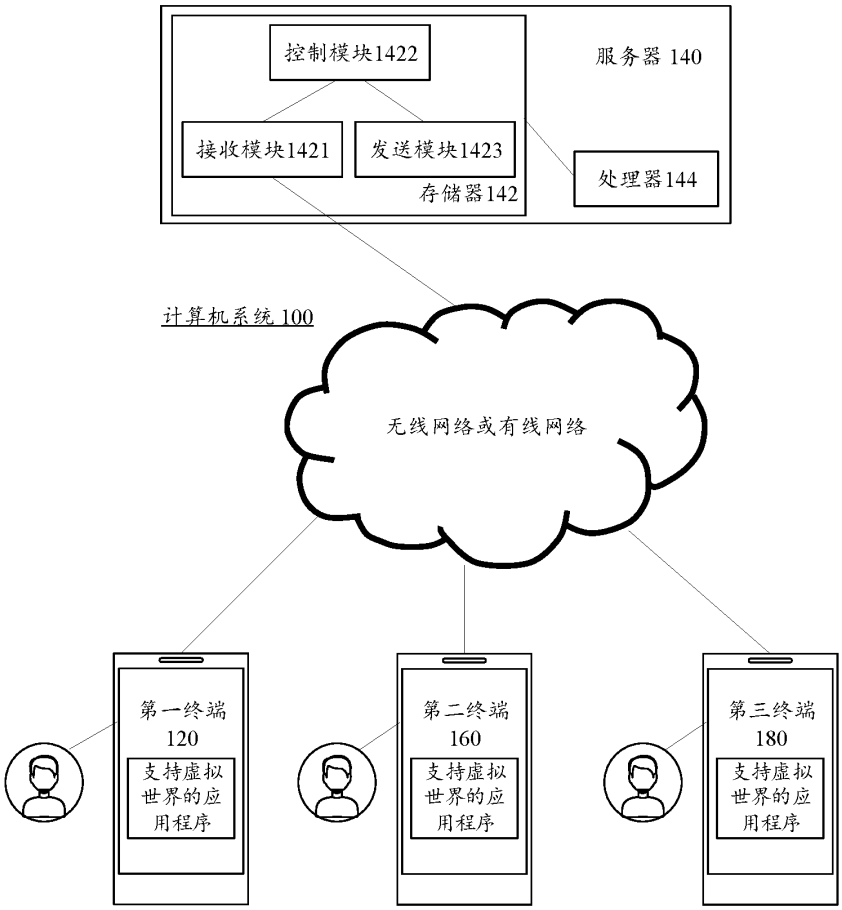
控制模块1422
服务器 140
接收模块1421
发送模块1423
存储器142
处理器144
计算机系统 100
无线网络或有线网络
第一终端
120
支持虚拟世界的应用程序
第二终端
160
支持虚拟世界的应用程序
第三终端
180
支持虚拟世界的应用程序

图 1

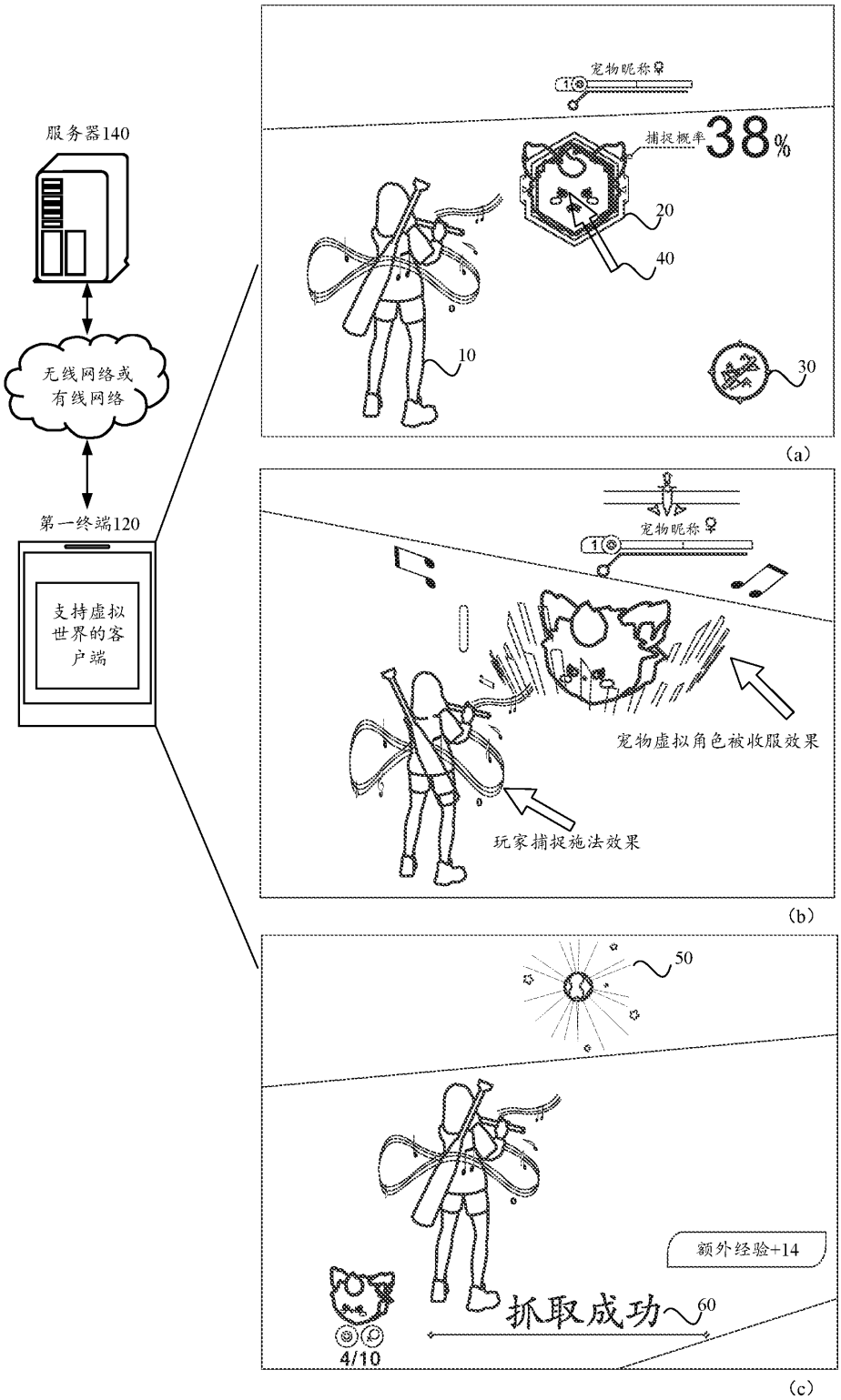
服务器140
无线网络或
有线网络
第一终端120
支持虚拟
世界的客
户端
宠物昵称
捕捉概率
38%
20
40
10
30
(a)
宠物昵称
宠物虚拟角色被收服效果
玩家捕捉施法效果
(b)
50
额外经验+14
抓取成功
60
4/10
(c)

图 2

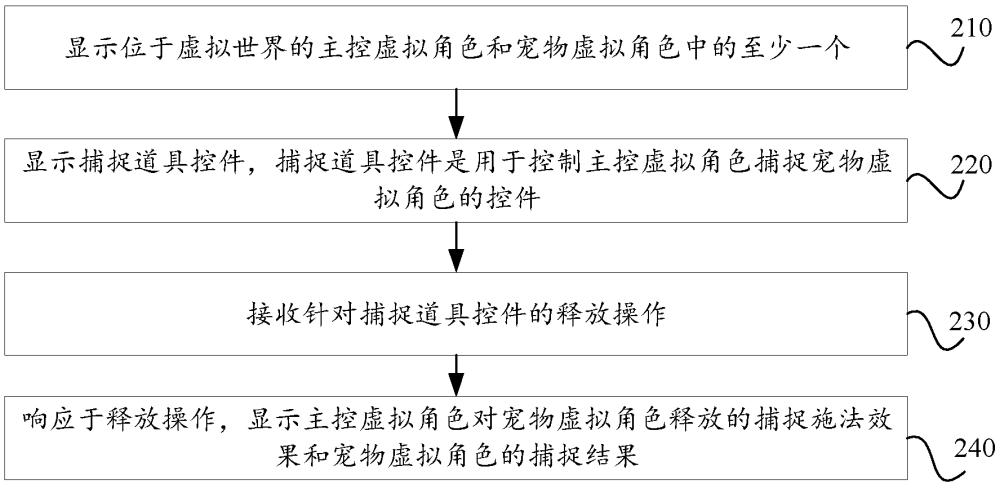
显示位于虚拟世界的主控虚拟角色和宠物虚拟角色中的至少一个
210
显示捕捉道具控件，捕捉道具控件是用于控制主控虚拟角色捕捉宠物虚拟角色的控件
220
接收针对捕捉道具控件的释放操作
230
响应于释放操作，显示主控虚拟角色对宠物虚拟角色释放的捕捉施法效果和宠物虚拟角色的捕捉结果
240

图 3

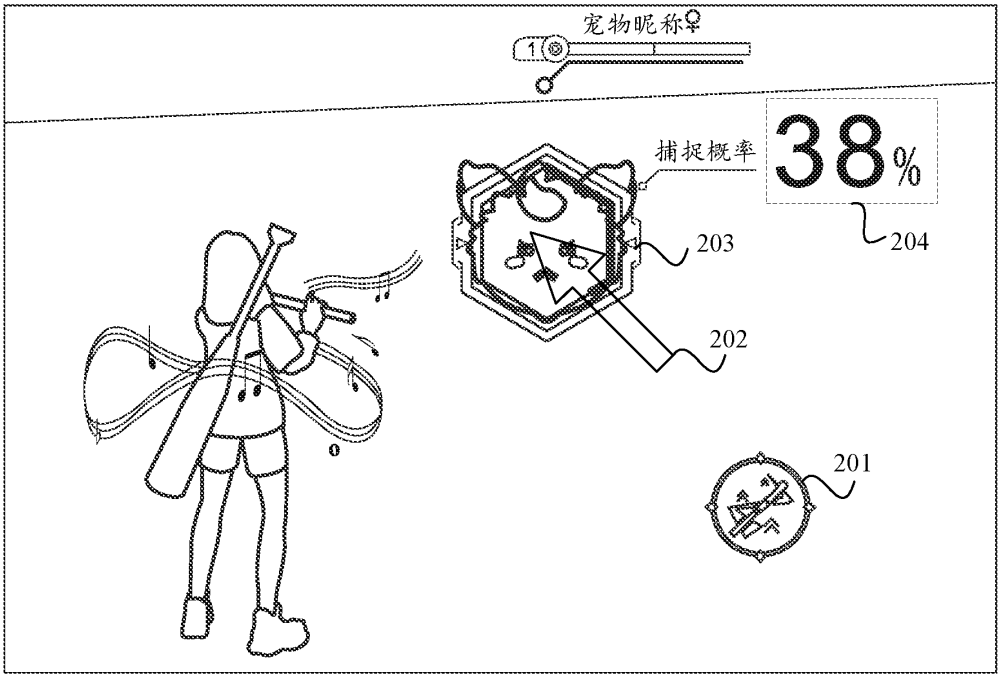
宠物昵称♀
捕捉概率
38%
204
203
202
201

图 4

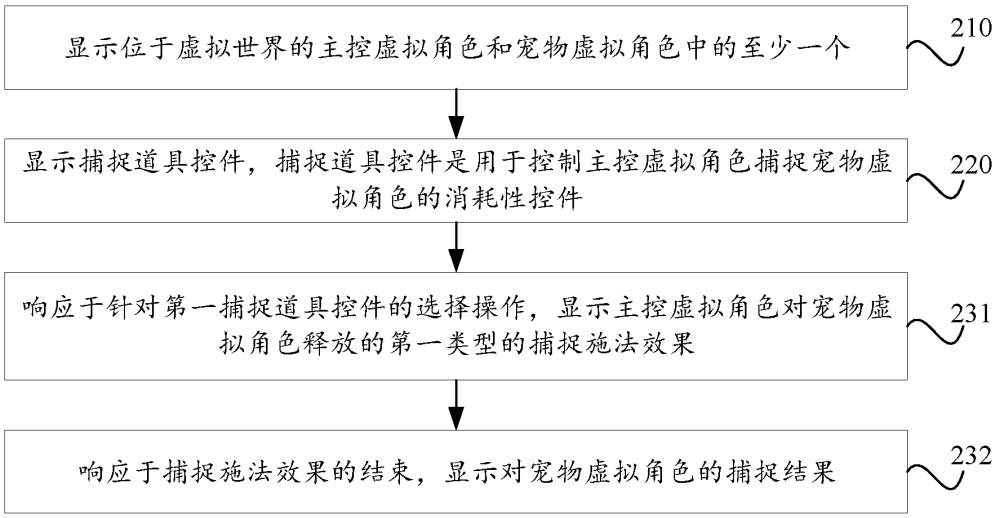
显示位于虚拟世界的主控虚拟角色和宠物虚拟角色中的至少一个
210
显示捕捉道具控件，捕捉道具控件是用于控制主控虚拟角色捕捉宠物虚拟角色的消耗性控件
220
响应于针对第一捕捉道具控件的选择操作，显示主控虚拟角色对宠物虚拟角色释放的第一类型的捕捉施法效果
231
响应于捕捉施法效果的结束，显示对宠物虚拟角色的捕捉结果
232

图 5

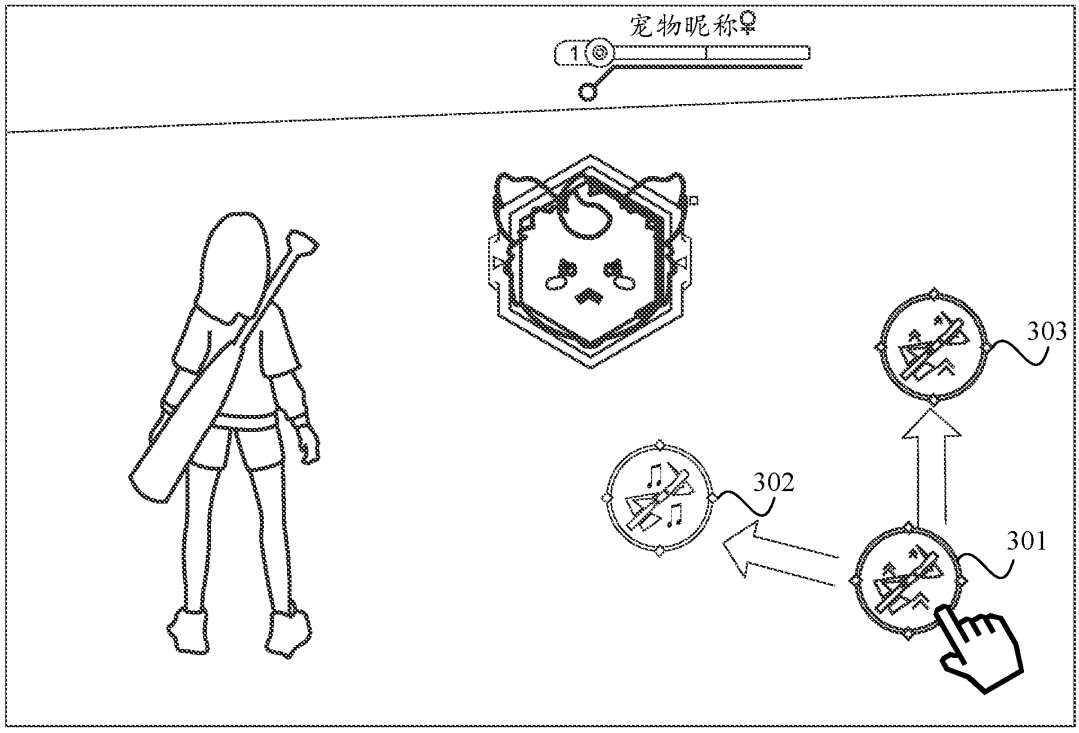
宠物昵称
303
302
301

图 6

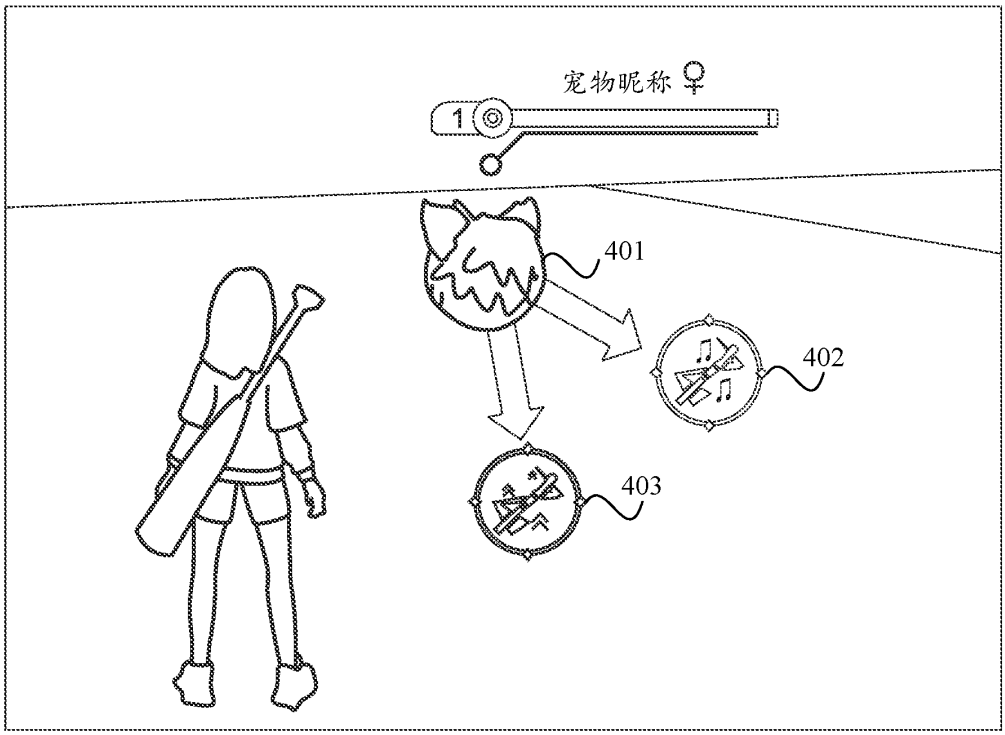

图 7

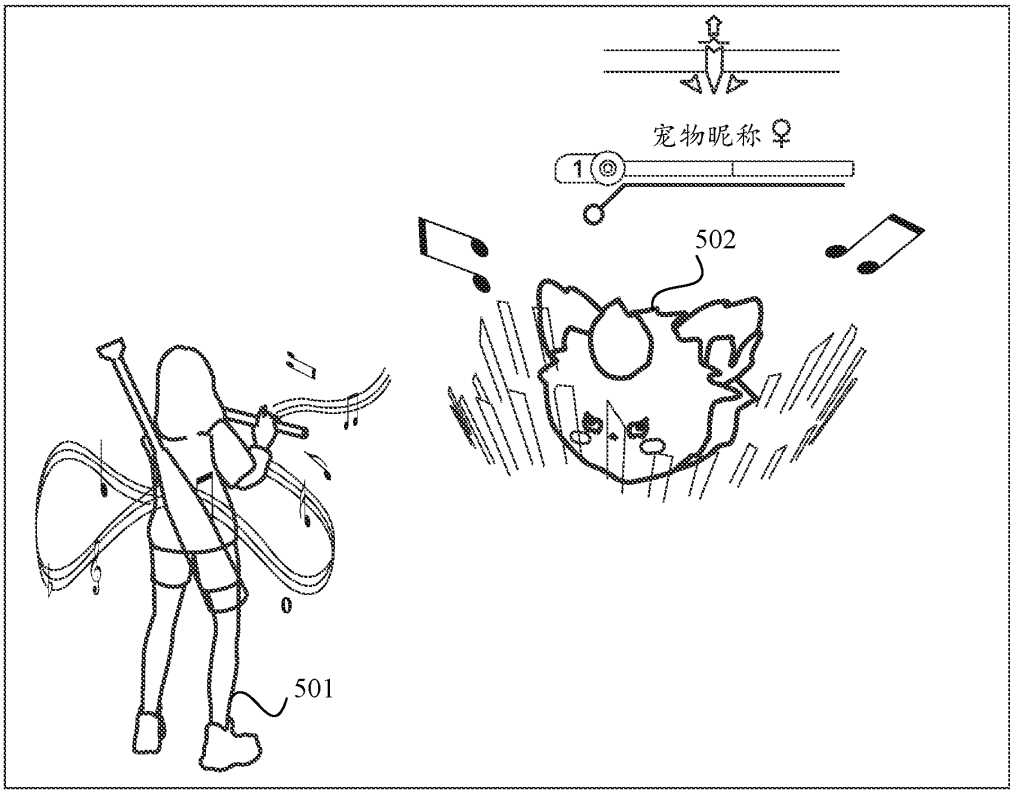

图 8

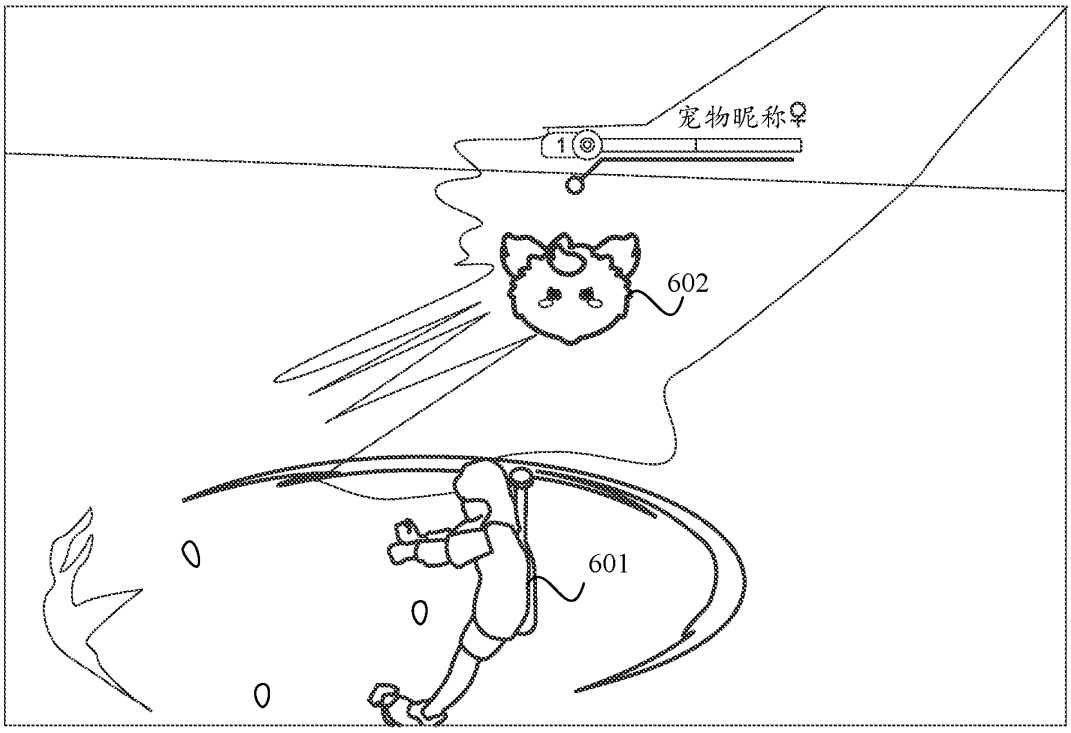

图 9

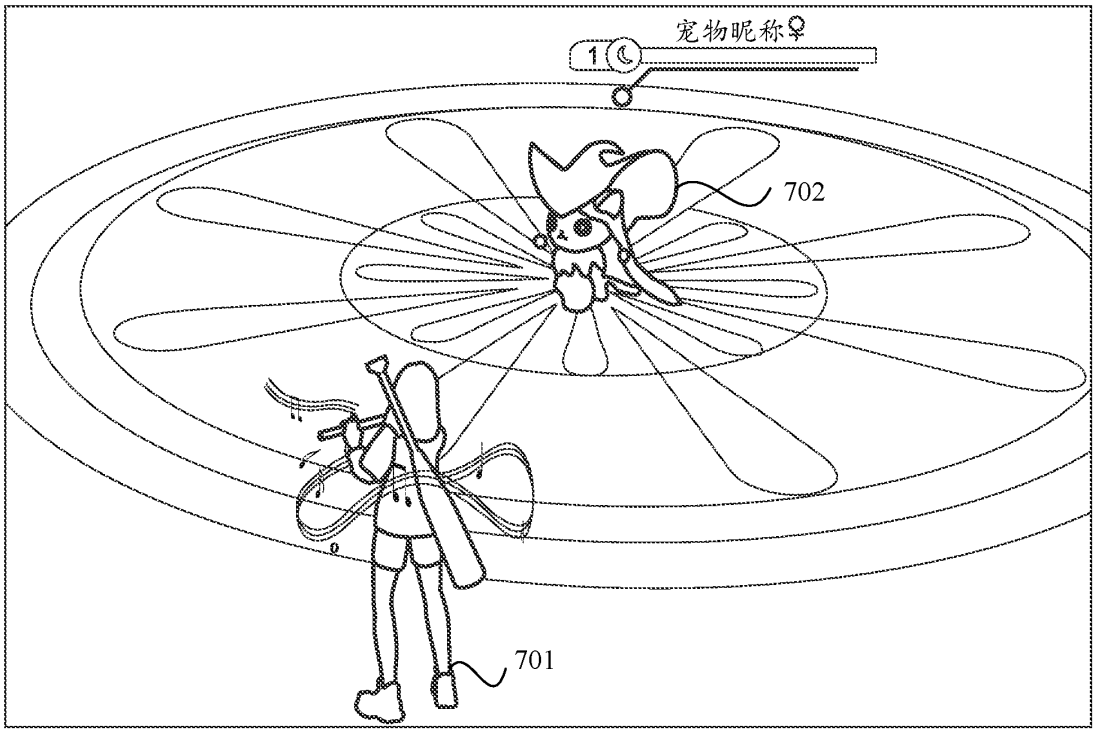

图 10

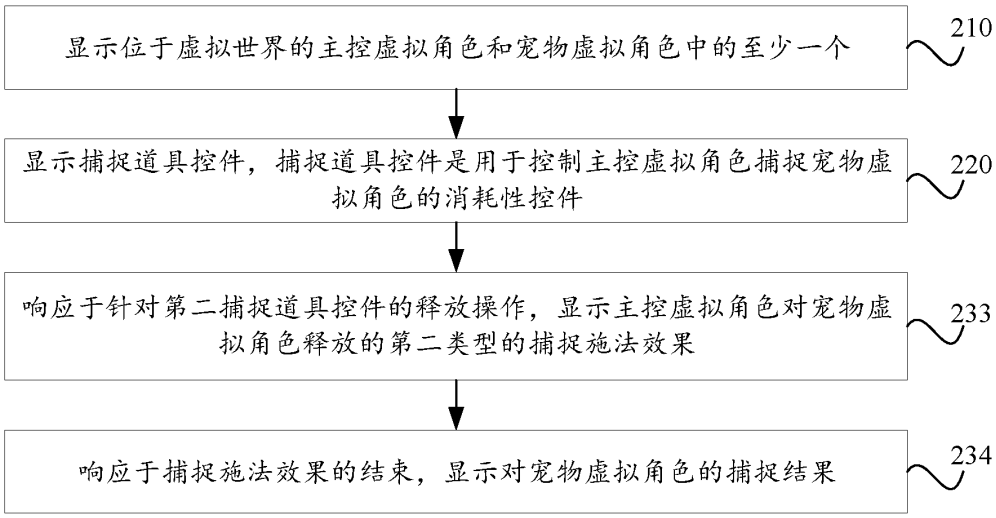
显示位于虚拟世界的主控虚拟角色和宠物虚拟角色中的至少一个
210
显示捕捉道具控件，捕捉道具控件是用于控制主控虚拟角色捕捉宠物虚拟角色的消耗性控件
220
响应于针对第二捕捉道具控件的释放操作，显示主控虚拟角色对宠物虚拟角色释放的第二类型的捕捉施法效果
233
响应于捕捉施法效果的结束，显示对宠物虚拟角色的捕捉结果
234

图 11

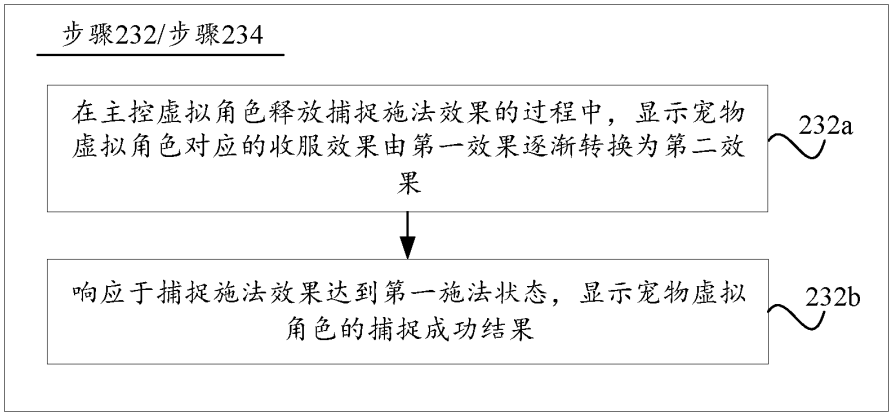
步骤232/步骤234
在主控虚拟角色释放捕捉施法效果的过程中，显示宠物虚拟角色对应的收服效果由第一效果逐渐转换为第二效果
232a
响应于捕捉施法效果达到第一施法状态，显示宠物虚拟角色的捕捉成功结果
232b

图 12

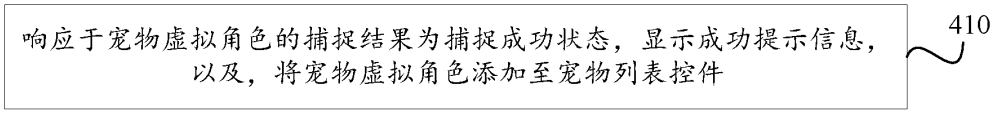
响应于宠物虚拟角色的捕捉结果为捕捉成功状态，显示成功提示信息，以及，将宠物虚拟角色添加至宠物列表控件
410

图 13

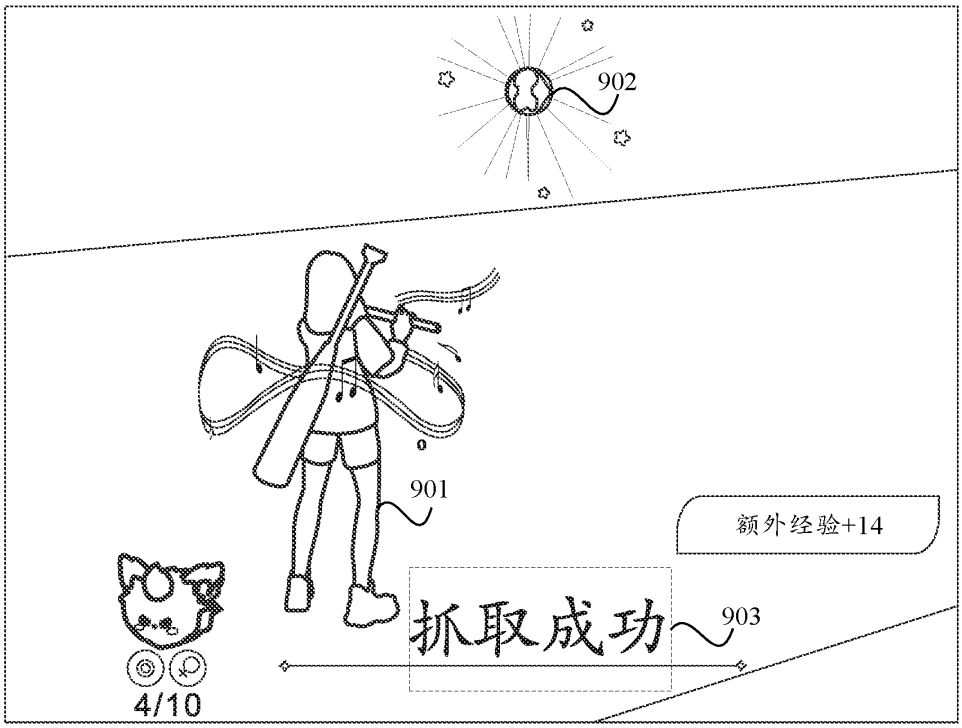

图 14

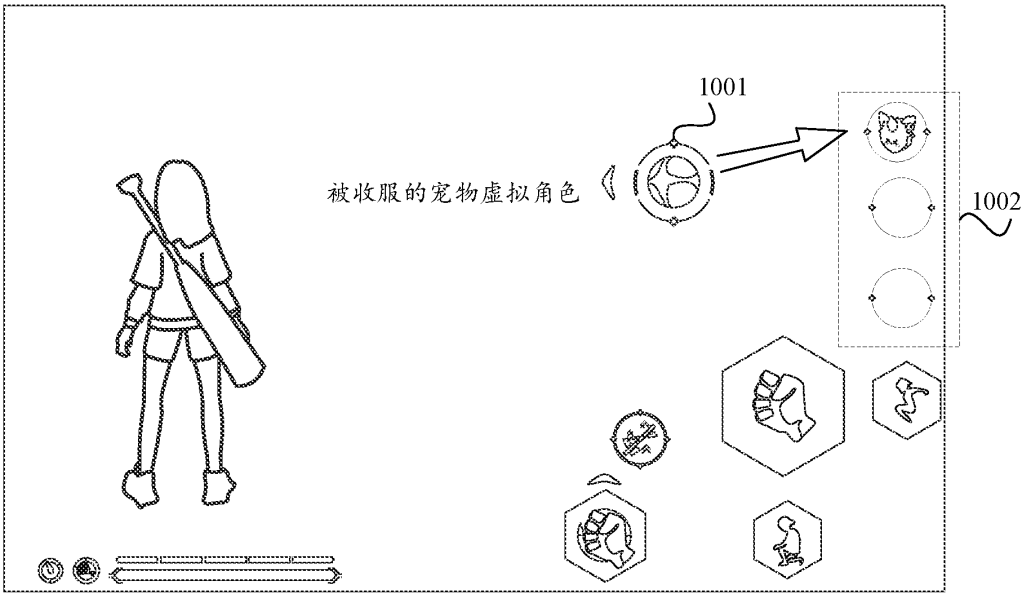

图 15

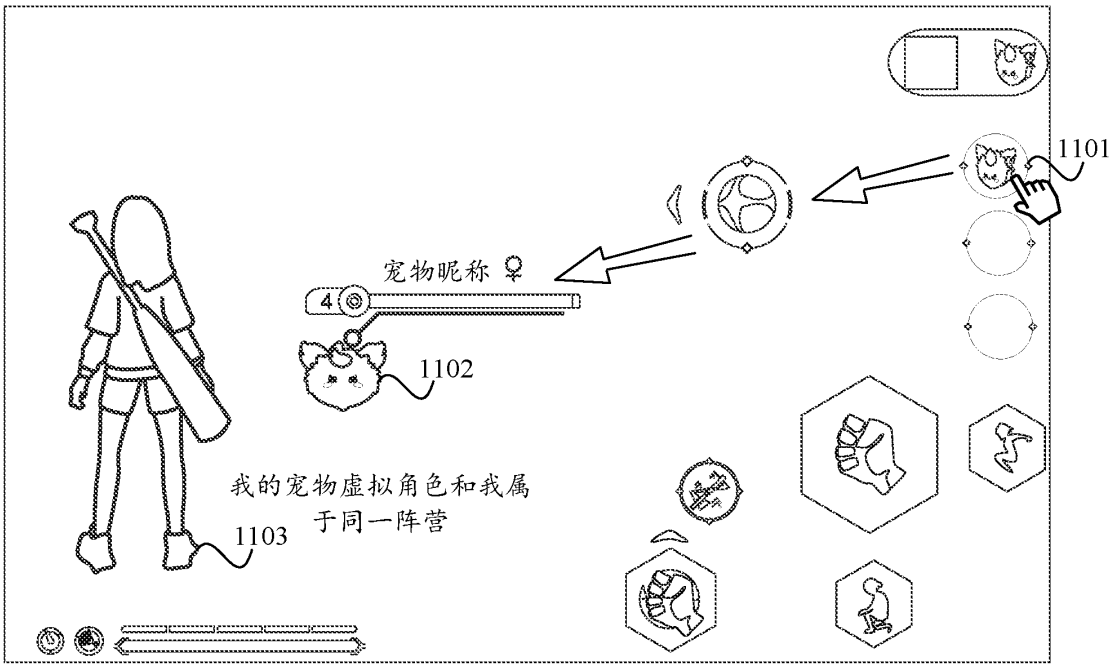
1101
宠物昵称 ♀
4
1102
我的宠物虚拟角色和我属于同一阵营
1103

图 16

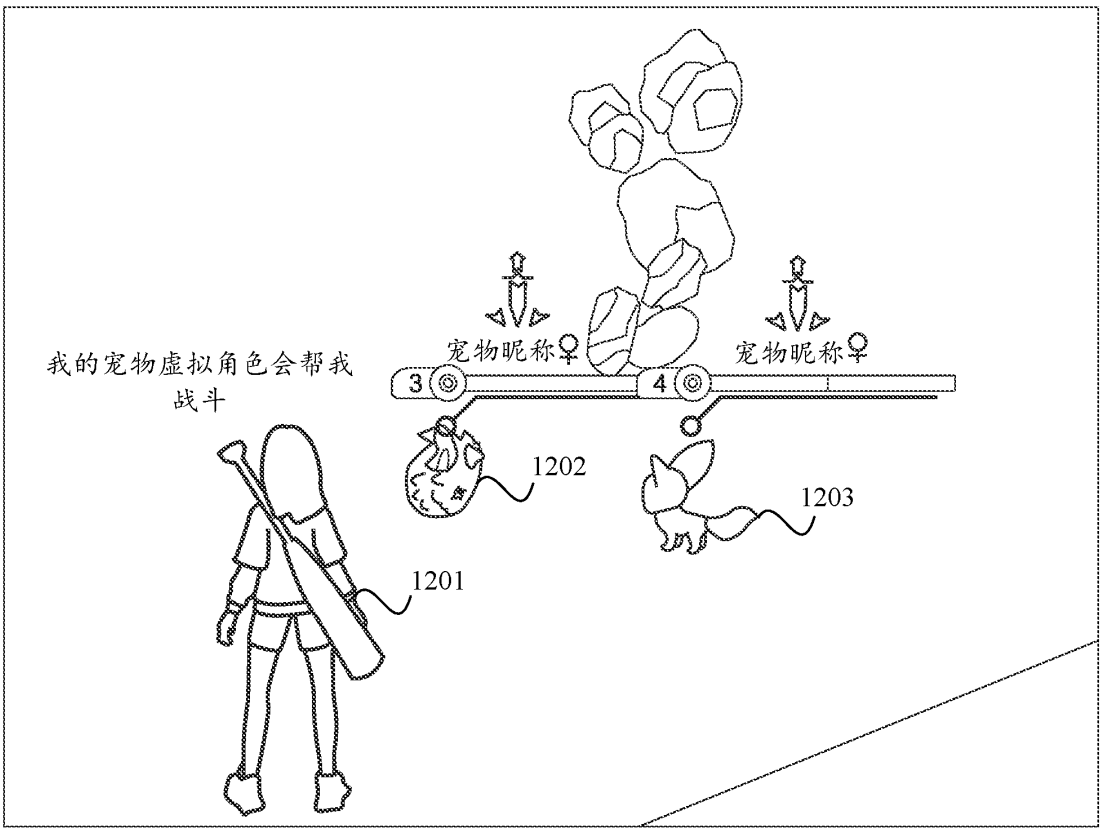
我的宠物虚拟角色会帮我战斗
宠物昵称♀
宠物昵称♀
3
4
1202
1203
1201

图 17

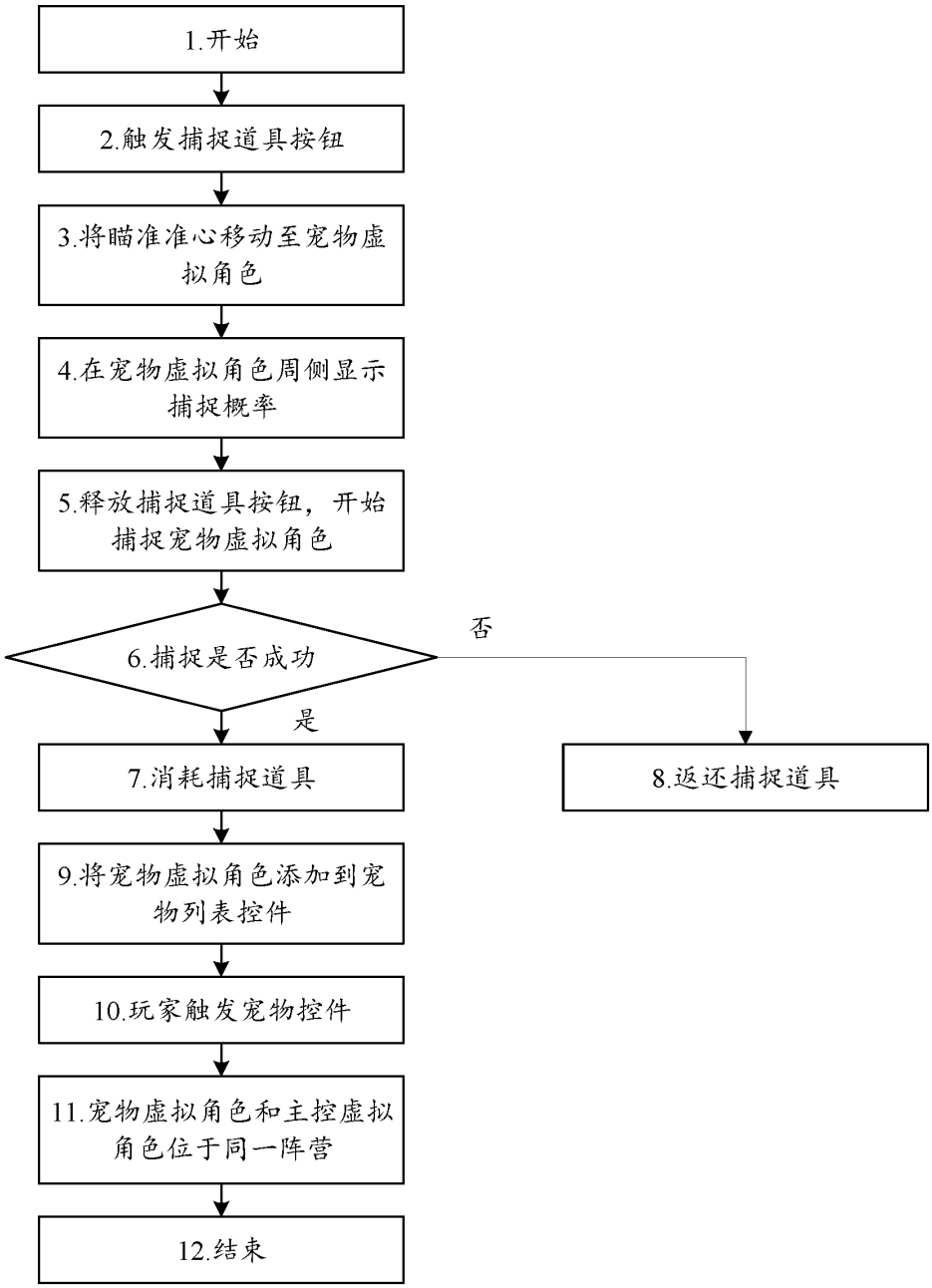
1.开始
2.触发捕捉道具按钮
3.将瞄准准心移动至宠物虚拟角色
4.在宠物虚拟角色周侧显示捕捉概率
5.释放捕捉道具按钮，开始捕捉宠物虚拟角色
6.捕捉是否成功
否
是
7.消耗捕捉道具
8.返还捕捉道具
9.将宠物虚拟角色添加到宠物列表控件
10.玩家触发宠物控件
11.宠物虚拟角色和主控虚拟角色位于同一阵营
12.结束

图 18

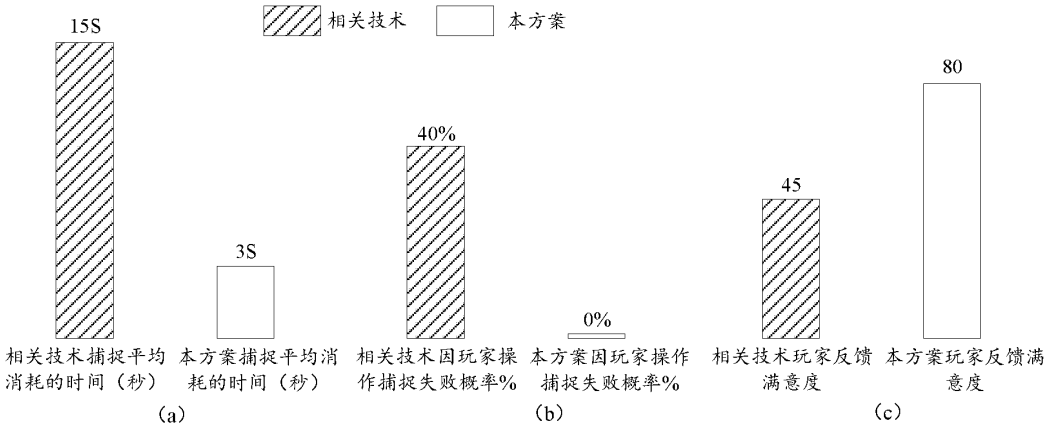
相关技术
本方案
15S
3S
40%
0%
45
80
相关技术捕捉平均消耗的时间（秒）
本方案捕捉平均消耗的时间（秒）
相关技术因玩家操作捕捉失败概率%
本方案因玩家操作捕捉失败概率%
相关技术玩家反馈满意度
本方案玩家反馈满意度
(a)
(b)
(c)

图 19

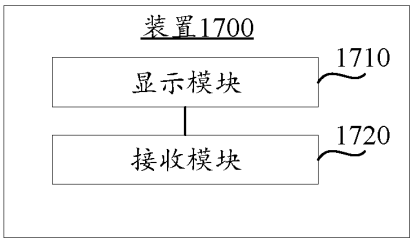
装置1700
显示模块
1710
接收模块
1720

图 20

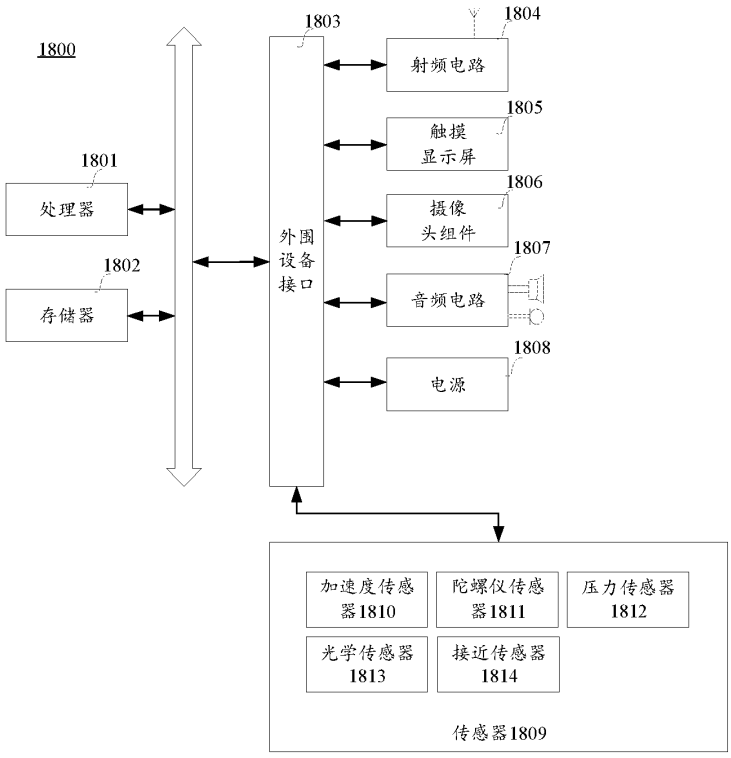
1800
1801
处理器
1802
存储器
1803
外围设备接口
1804
射频电路
1805
触摸显示屏
1806
摄像头组件
1807
音频电路
1808
电源
加速度传感器1810
陀螺仪传感器1811
压力传感器1812
光学传感器1813
接近传感器1814
传感器1809

图 21