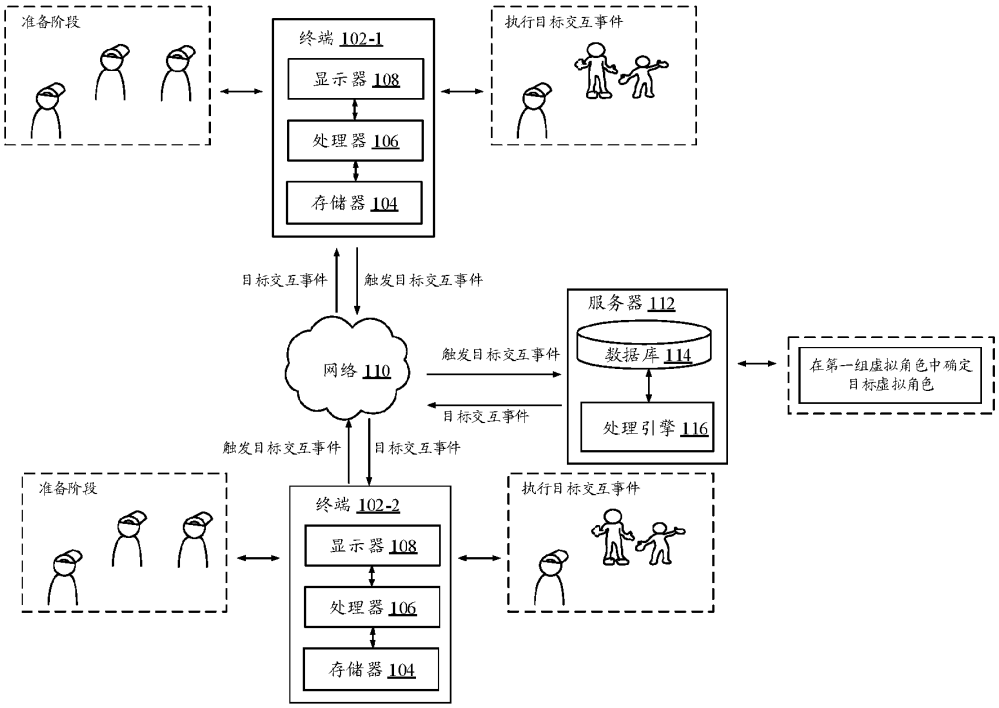
准备阶段
终端 102-1
显示器 108
处理器 106
存储器 104
执行目标交互事件
目标交互事件
触发目标交互事件
网络 110
服务器 112
数据库 114
处理引擎 116
触发目标交互事件
目标交互事件
在第一组虚拟角色中确定目标虚拟角色
触发目标交互事件
目标交互事件
准备阶段
终端 102-2
显示器 108
处理器 106
存储器 104
执行目标交互事件

图 1

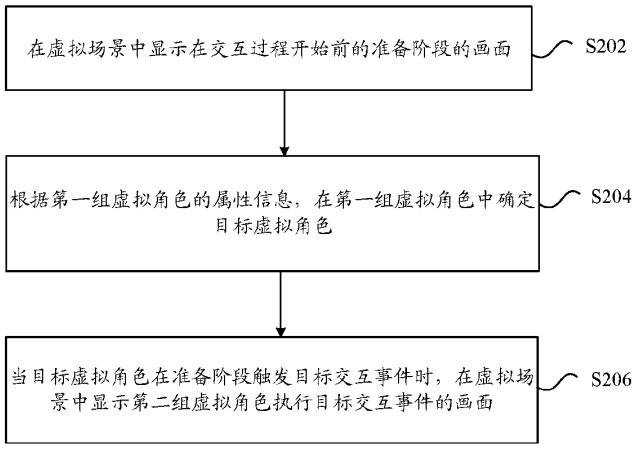
在虚拟场景中显示在交互过程开始前的准备阶段的画面
S202
根据第一组虚拟角色的属性信息，在第一组虚拟角色中确定目标虚拟角色
S204
当目标虚拟角色在准备阶段触发目标交互事件时，在虚拟场景中显示第二组虚拟角色执行目标交互事件的画面
S206

图 2

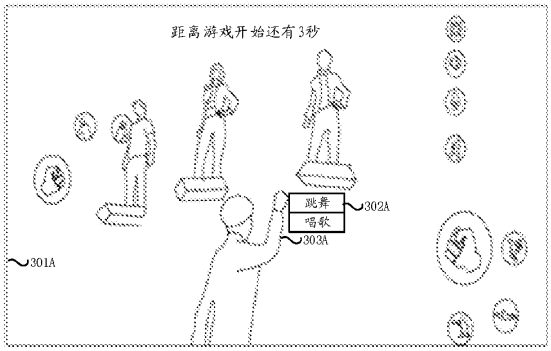
距离游戏开始还有3秒
跳舞
唱歌
302A
303A
301A

图 3

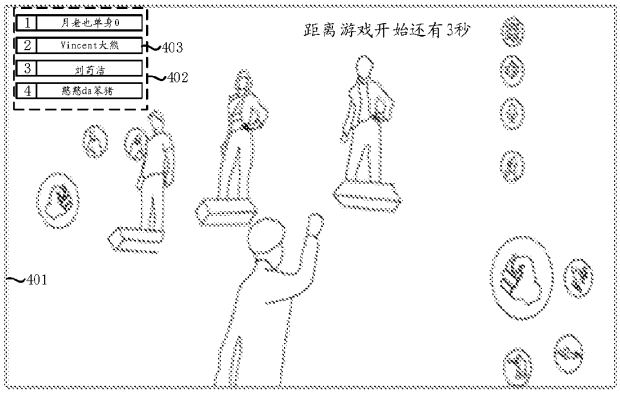
1 月老也单身0
2 Vincent大熊
3 刘药洁
4 熟熟da苯猪
403
402
距离游戏开始还有3秒
401

图 4

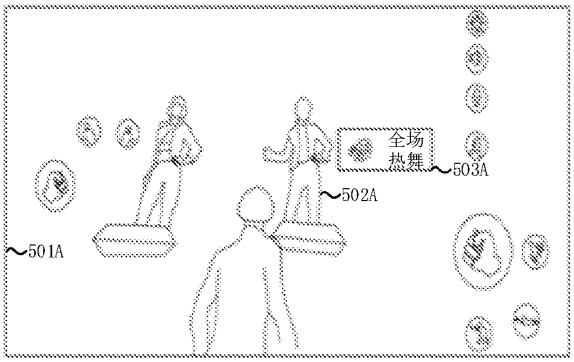
全场
热舞
503A
502A
501A

图 5A

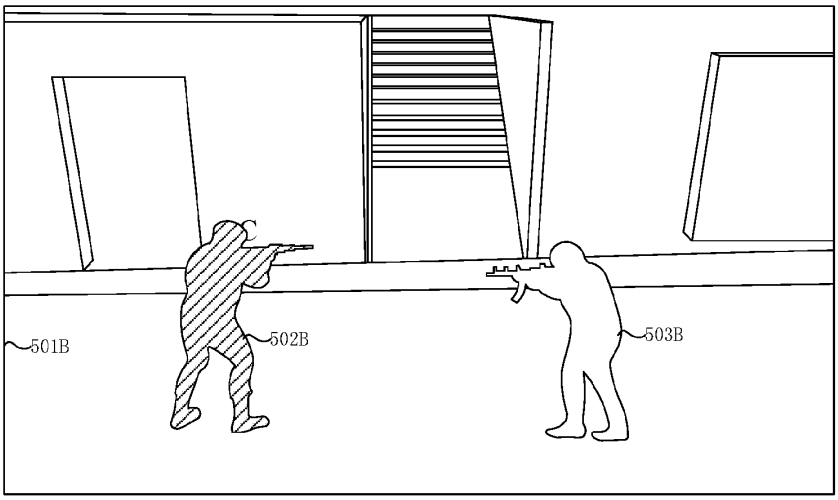

图 5B

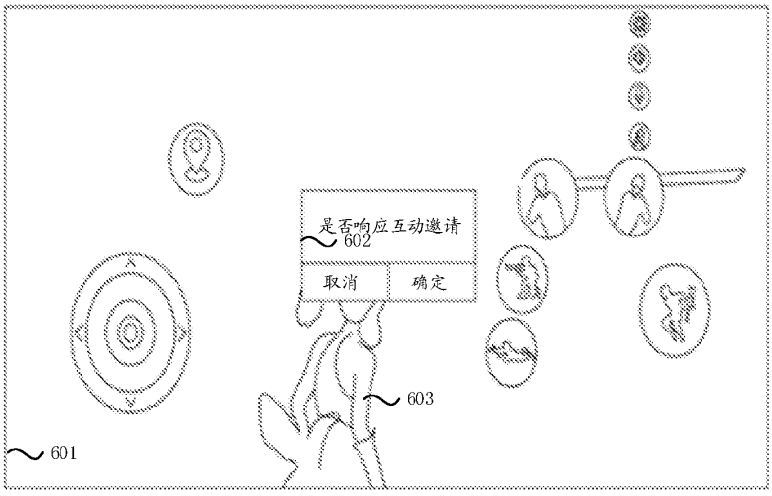

图 6

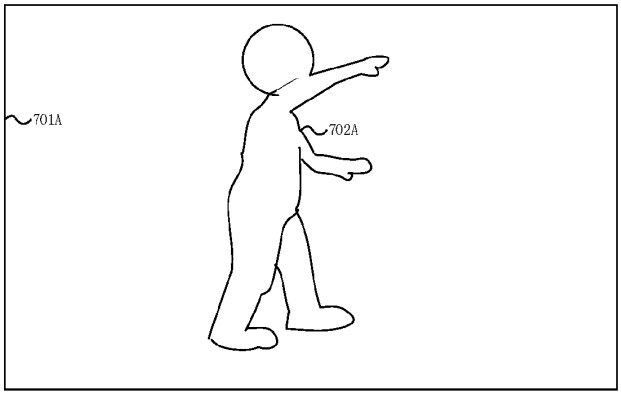

图 7A

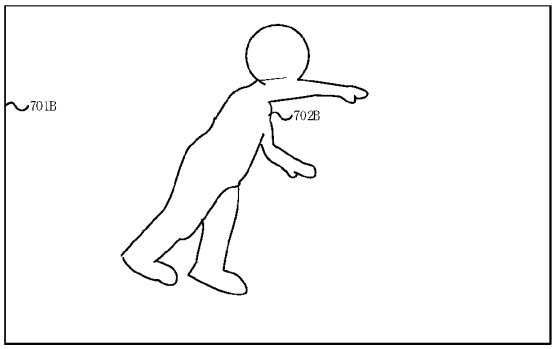

图 7B

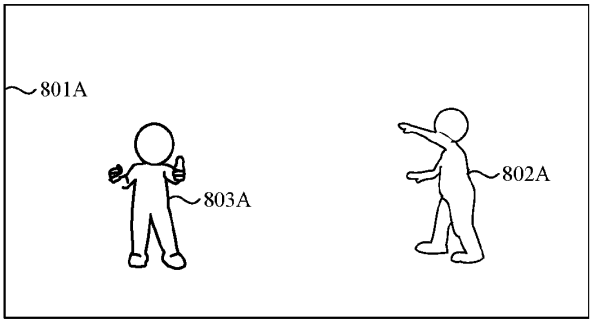

图 8A

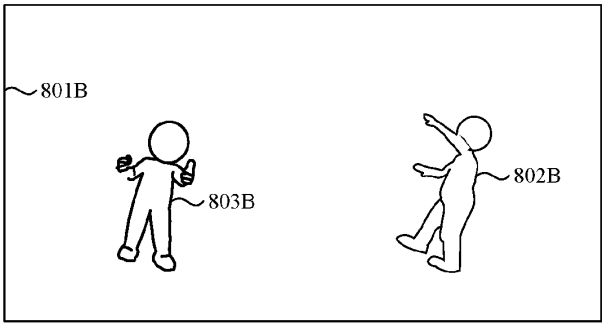

图 8B

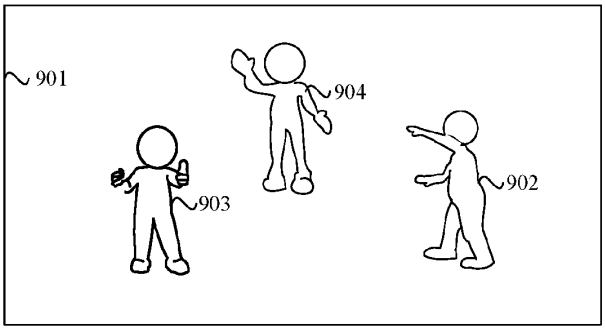

图 9

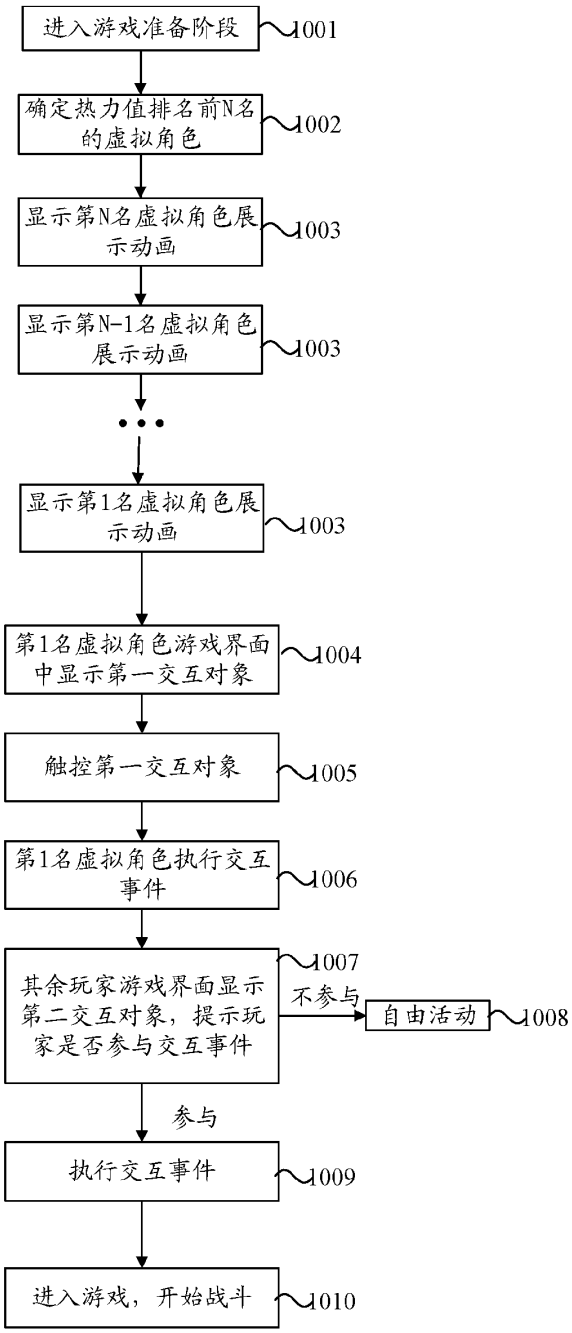
进入游戏准备阶段
1001
确定热力值排名前N名的虚拟角色
1002
显示第N名虚拟角色展示动画
1003
显示第N-1名虚拟角色展示动画
1003
显示第1名虚拟角色展示动画
1003
第1名虚拟角色游戏界面中显示第一交互对象
1004
触控第一交互对象
1005
第1名虚拟角色执行交互事件
1006
其余玩家游戏界面显示第二交互对象，提示玩家是否参与交互事件
1007
不参与
自由活动
1008
参与
执行交互事件
1009
进入游戏，开始战斗
1010

图 10

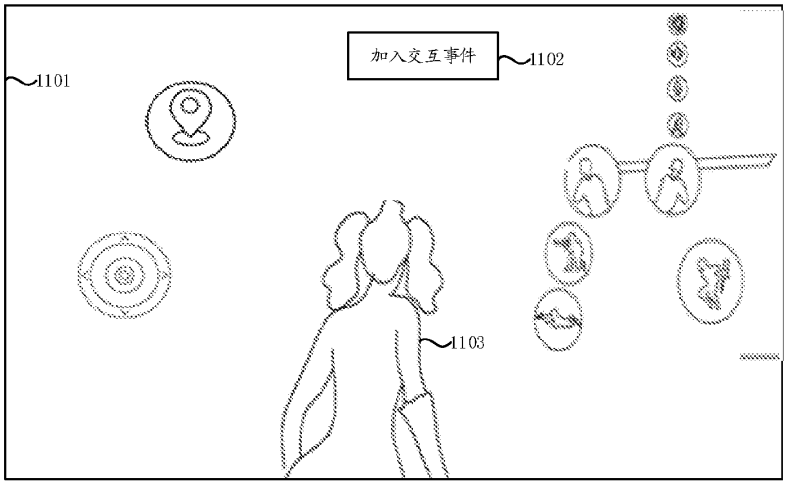
加入交互事件
1101
1102
1103

图 11

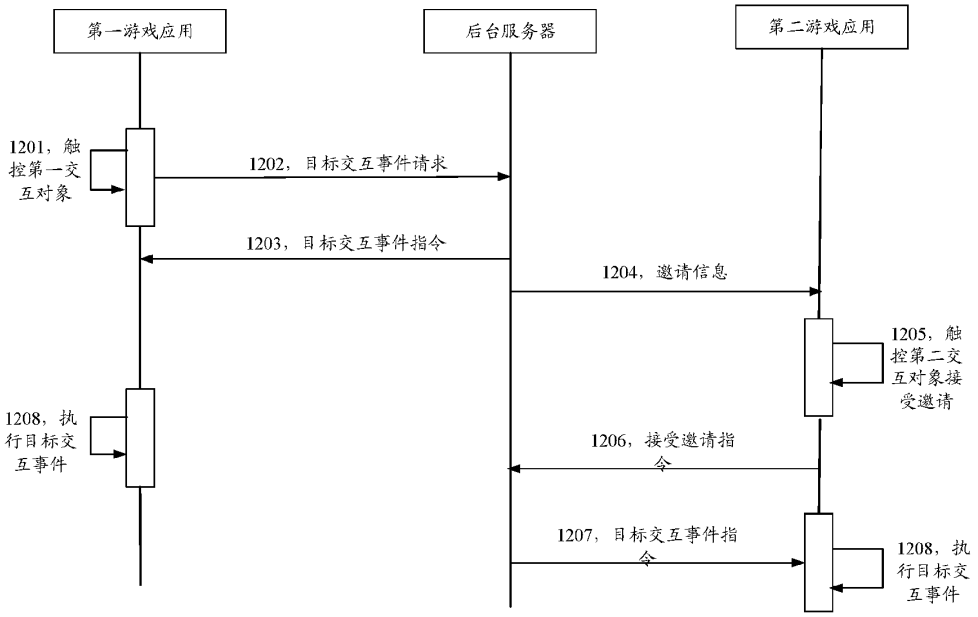
第一游戏应用
后台服务器
第二游戏应用
1201，触控第一交互对象
1202，目标交互事件请求
1203，目标交互事件指令
1204，邀请信息
1205，触控第二交互对象接受邀请
1206，接受邀请指令
1207，目标交互事件指令
1208，执行目标交互事件
1208，执行目标交互事件

图 12

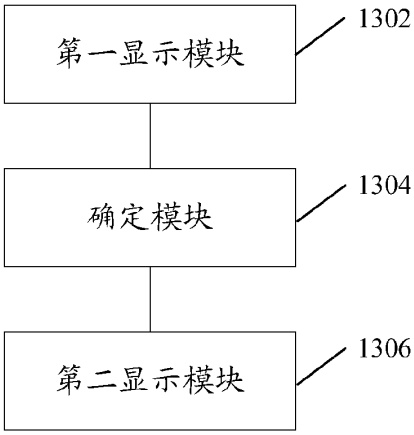
第一显示模块
1302
确定模块
1304
第二显示模块
1306

图 13

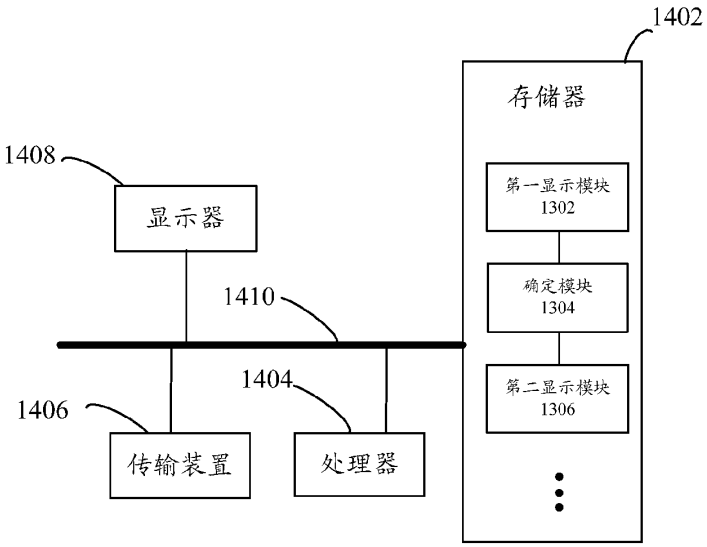
1402
存储器
第一显示模块
1302
确定模块
1304
第二显示模块
1306
1408
显示器
1410
1404
1406
传输装置
处理器

图 14