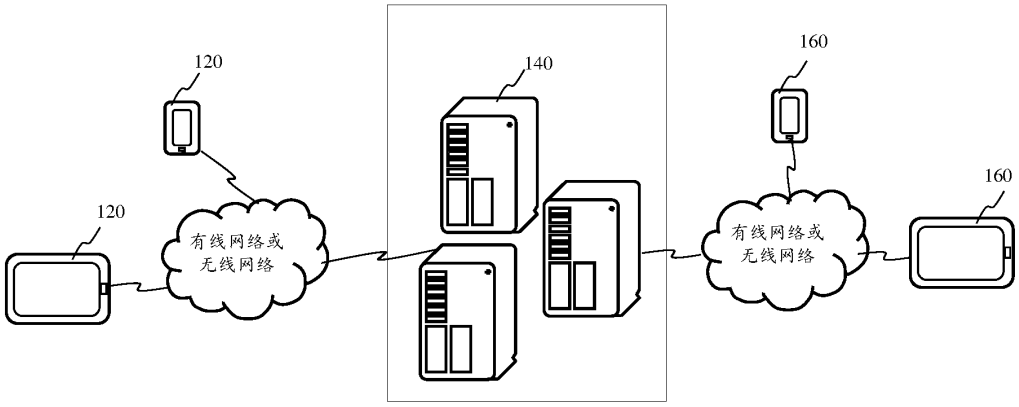

120
140
160
120
160
有线网络或
无线网络
有线网络或
无线网络

图 1

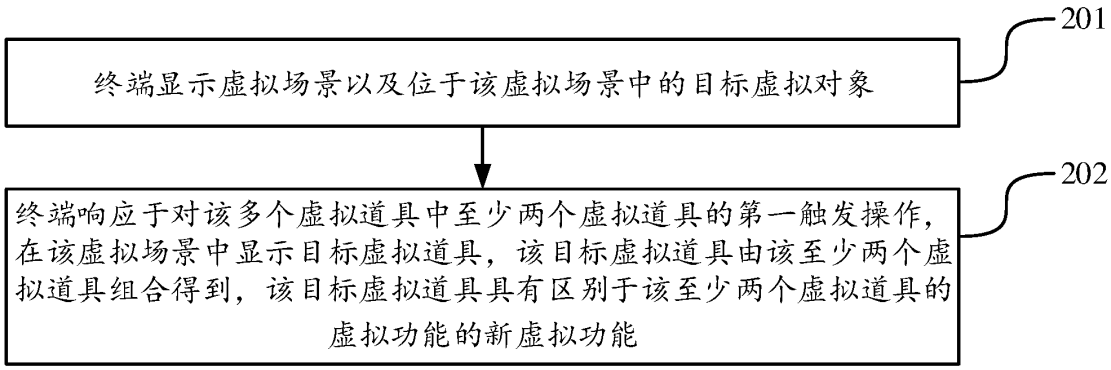

201
终端显示虚拟场景以及位于该虚拟场景中的目标虚拟对象
202
终端响应于对该多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，在该虚拟场景中显示目标虚拟道具，该目标虚拟道具由该至少两个虚拟道具组合得到，该目标虚拟道具具有区别于该至少两个虚拟道具的虚拟功能的新虚拟功能

图 2

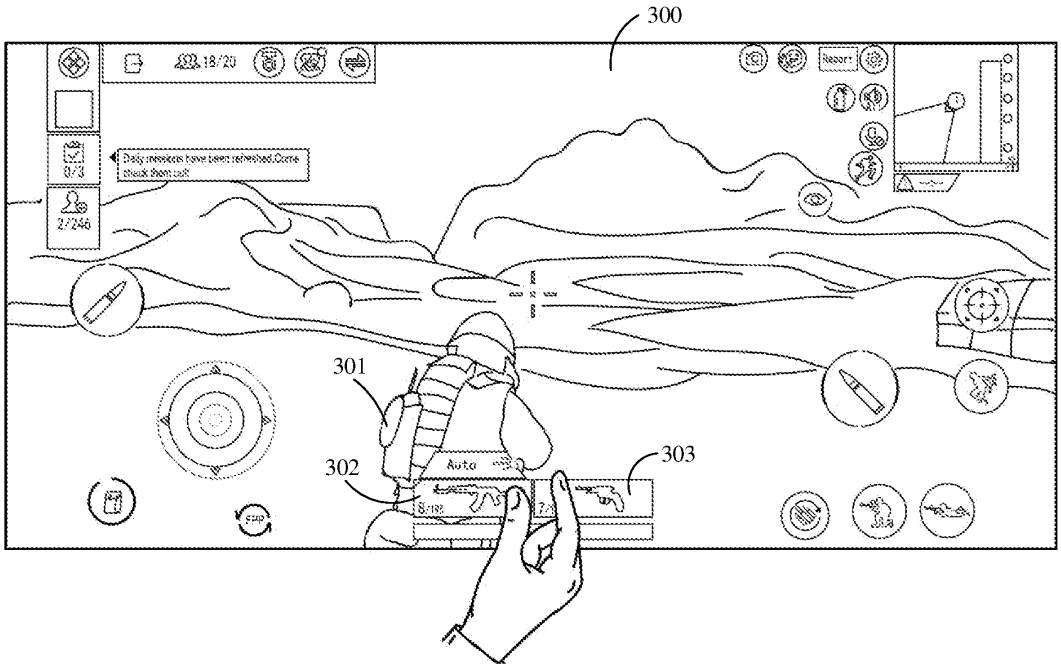


图 3

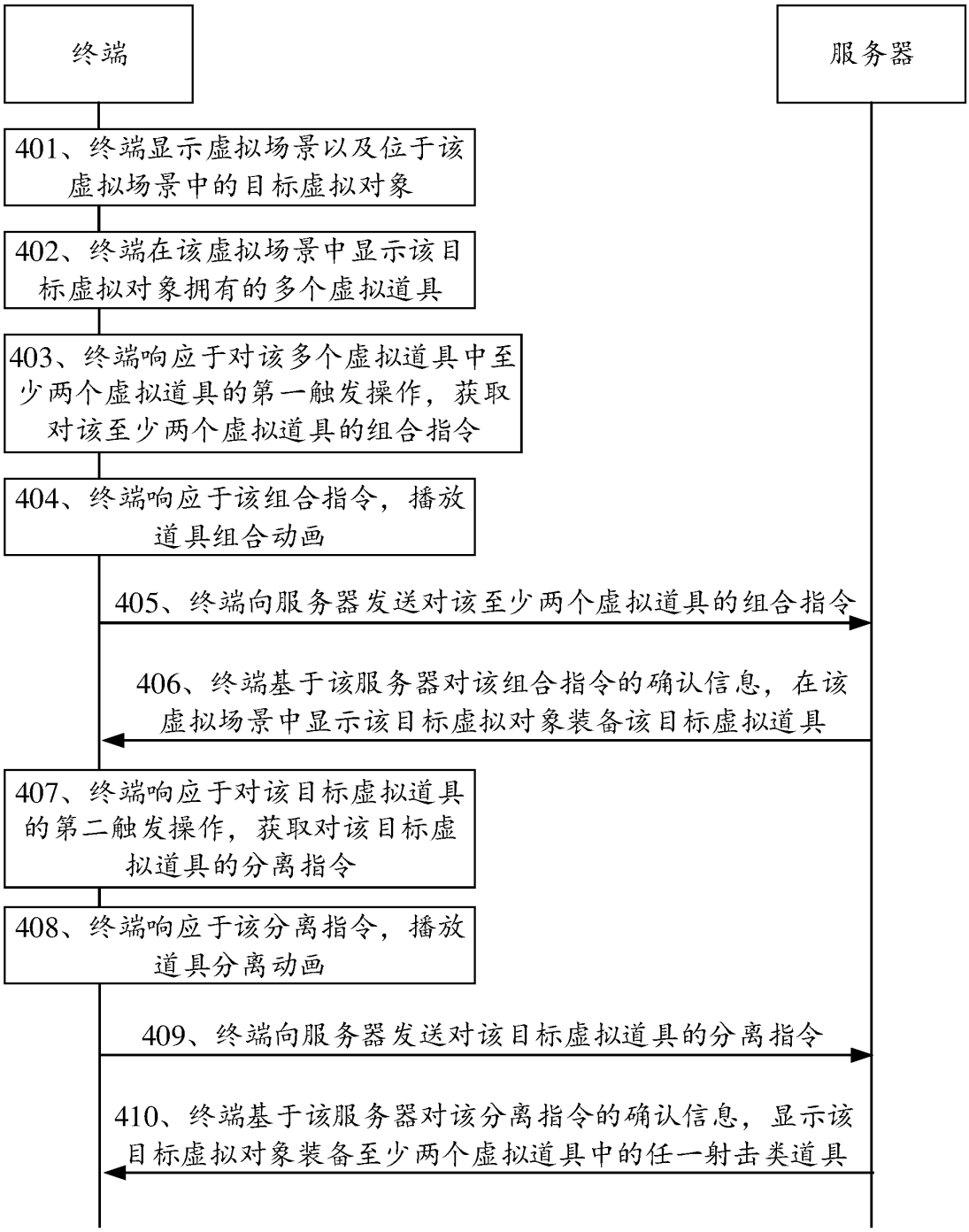

终端
服务器
401、终端显示虚拟场景以及位于该虚拟场景中的目标虚拟对象
402、终端在该虚拟场景中显示该目标虚拟对象拥有的多个虚拟道具
403、终端响应于对该多个虚拟道具中至少两个虚拟道具的第一触发操作，获取对该至少两个虚拟道具的组合指令
404、终端响应于该组合指令，播放道具组合动画
405、终端向服务器发送对该至少两个虚拟道具的组合指令
406、终端基于该服务器对该组合指令的确认信息，在该虚拟场景中显示该目标虚拟对象装备该目标虚拟道具
407、终端响应于对该目标虚拟道具的第二触发操作，获取对该目标虚拟道具的分离指令
408、终端响应于该分离指令，播放道具分离动画
409、终端向服务器发送对该目标虚拟道具的分离指令
410、终端基于该服务器对该分离指令的确认信息，显示该目标虚拟对象装备至少两个虚拟道具中的任一射击类道具

图 4

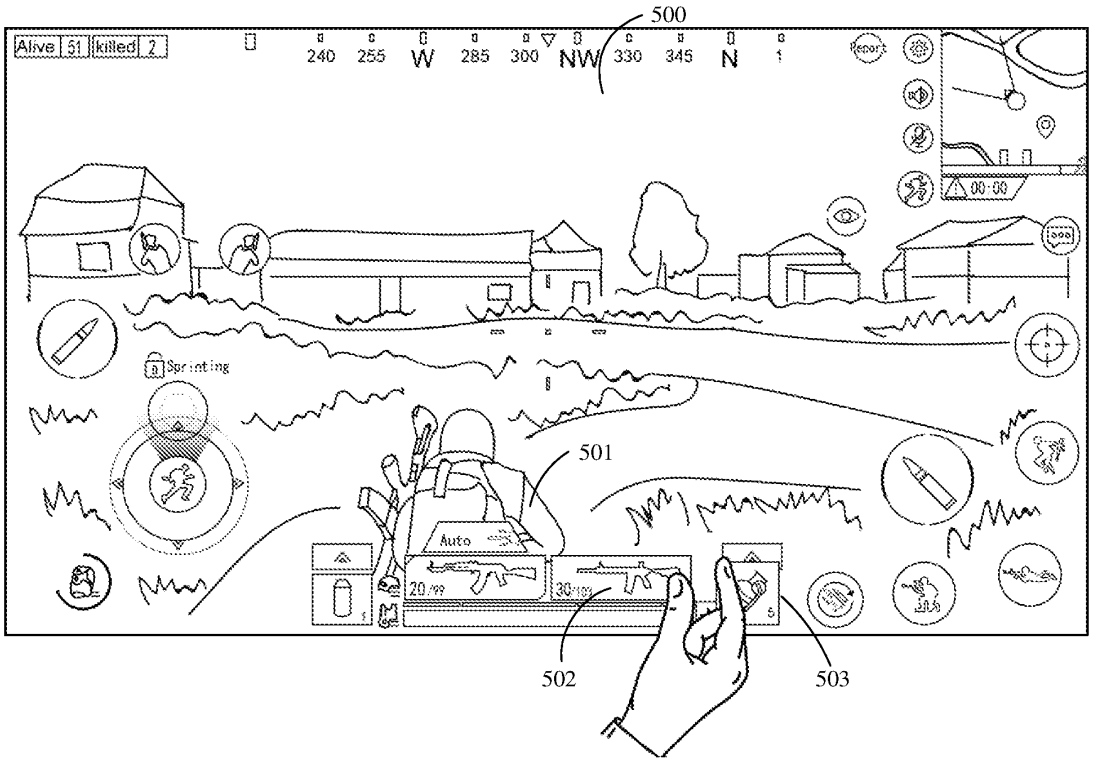

500
Alive 51
killed 2
240 255 W 285 300 NW 330 345 N 1
Sprinting
501
Auto
20/99
30/120
502
503

图 5

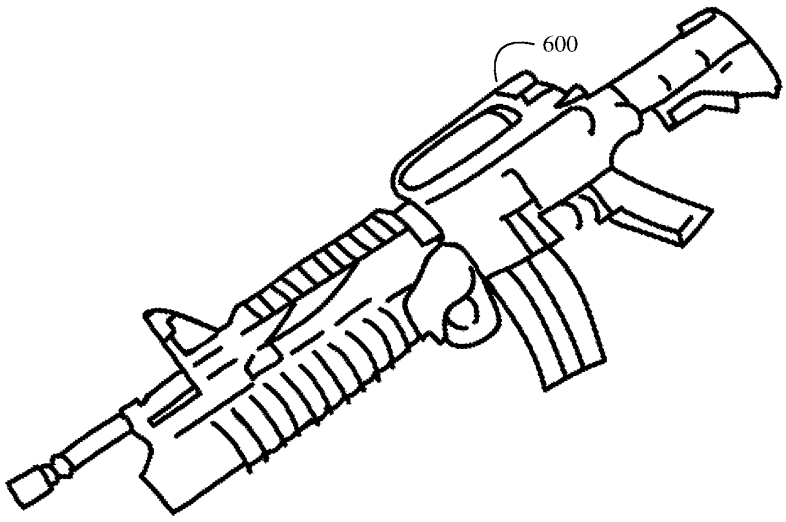

600

图 6

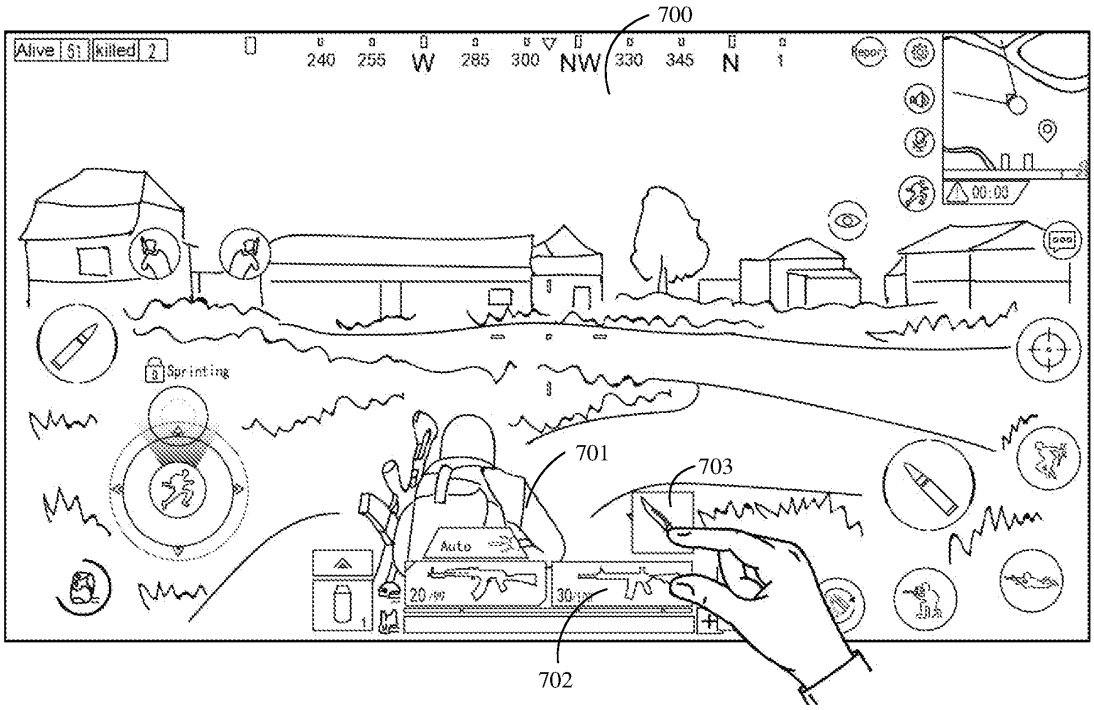

700
Alive 51 killed 2
240 255 W 285 300 NW 330 345 N 1
Sprinting
Auto
701
703
702

图 7

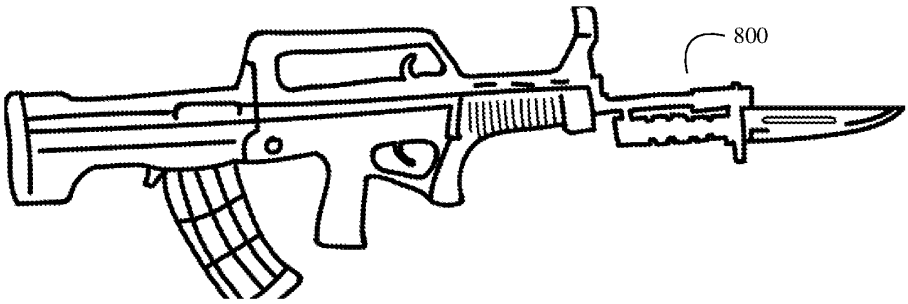

800

图 8

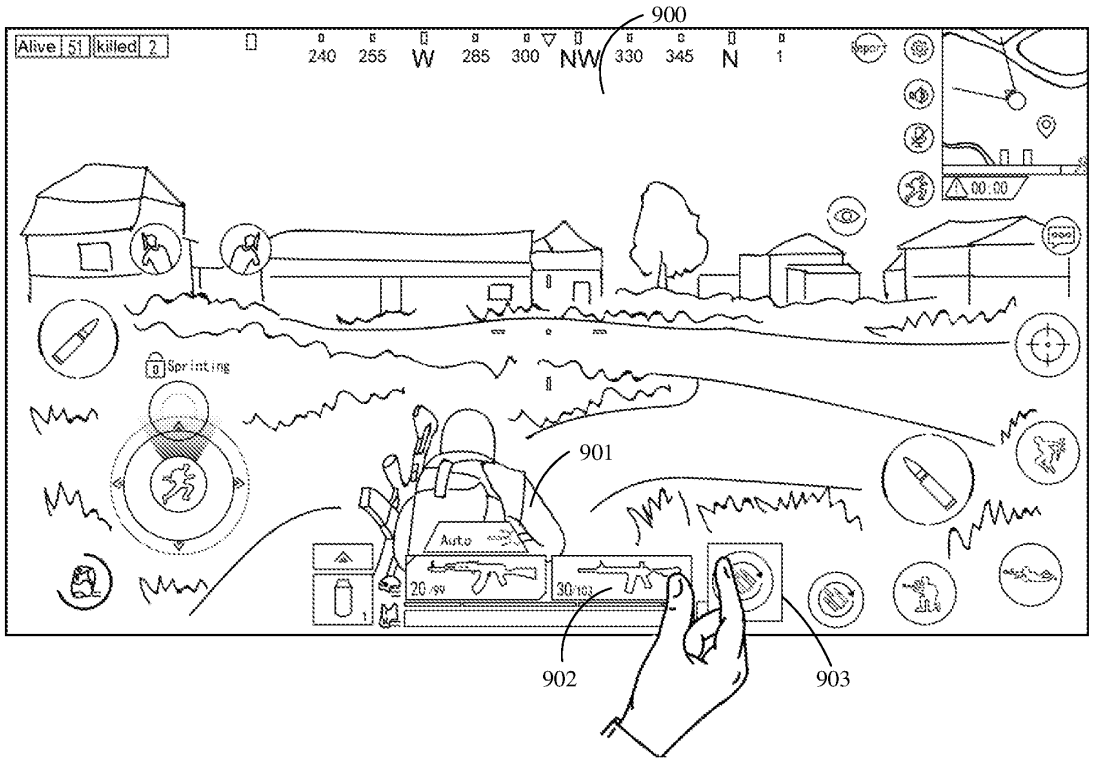

900
Alive 51 killed 2
240 255 W 285 300 NW 330 345 N 1
Sprinting
901
Auto
20 /99
30 /102
902
903

图 9

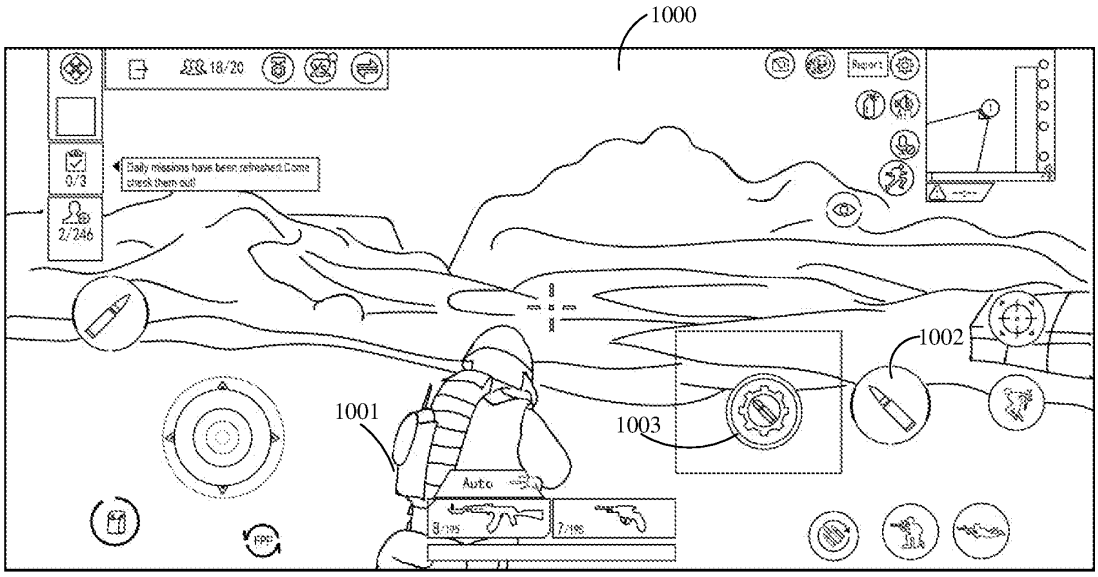

1000
18/20
0/3
2/246
1001
1002
1003
Auto

图 10

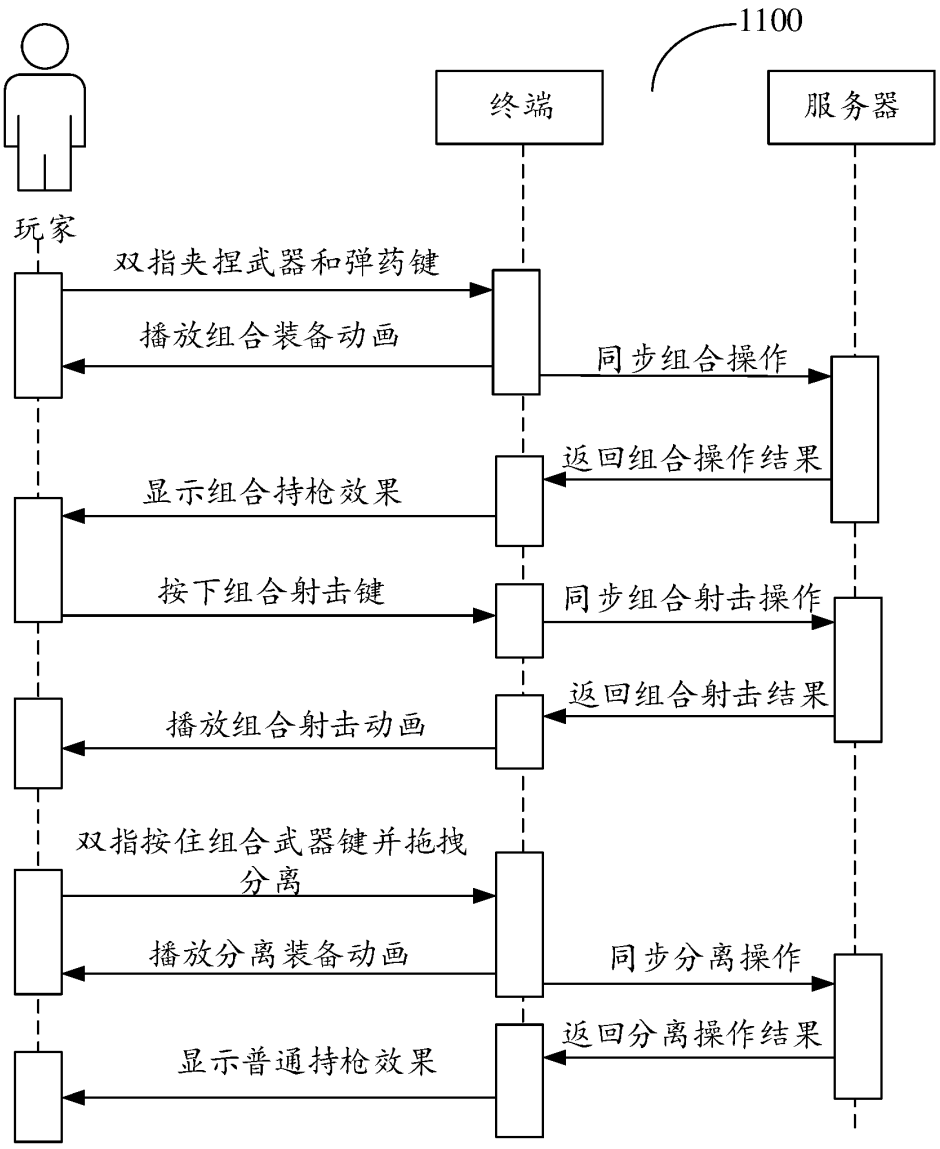

1100
终端
服务器
玩家
双指夹捏武器和弹药键
播放组合装备动画
同步组合操作
返回组合操作结果
显示组合持枪效果
按下组合射击键
同步组合射击操作
返回组合射击结果
播放组合射击动画
双指按住组合武器键并拖拽分离
播放分离装备动画
同步分离操作
返回分离操作结果
显示普通持枪效果

图 11

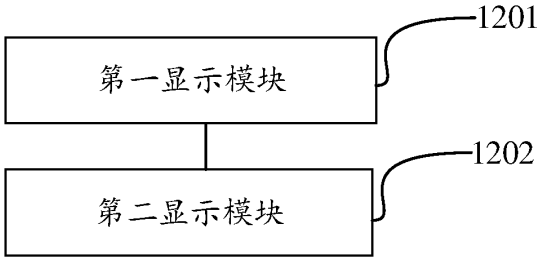

1201
第一显示模块
1202
第二显示模块

图 12

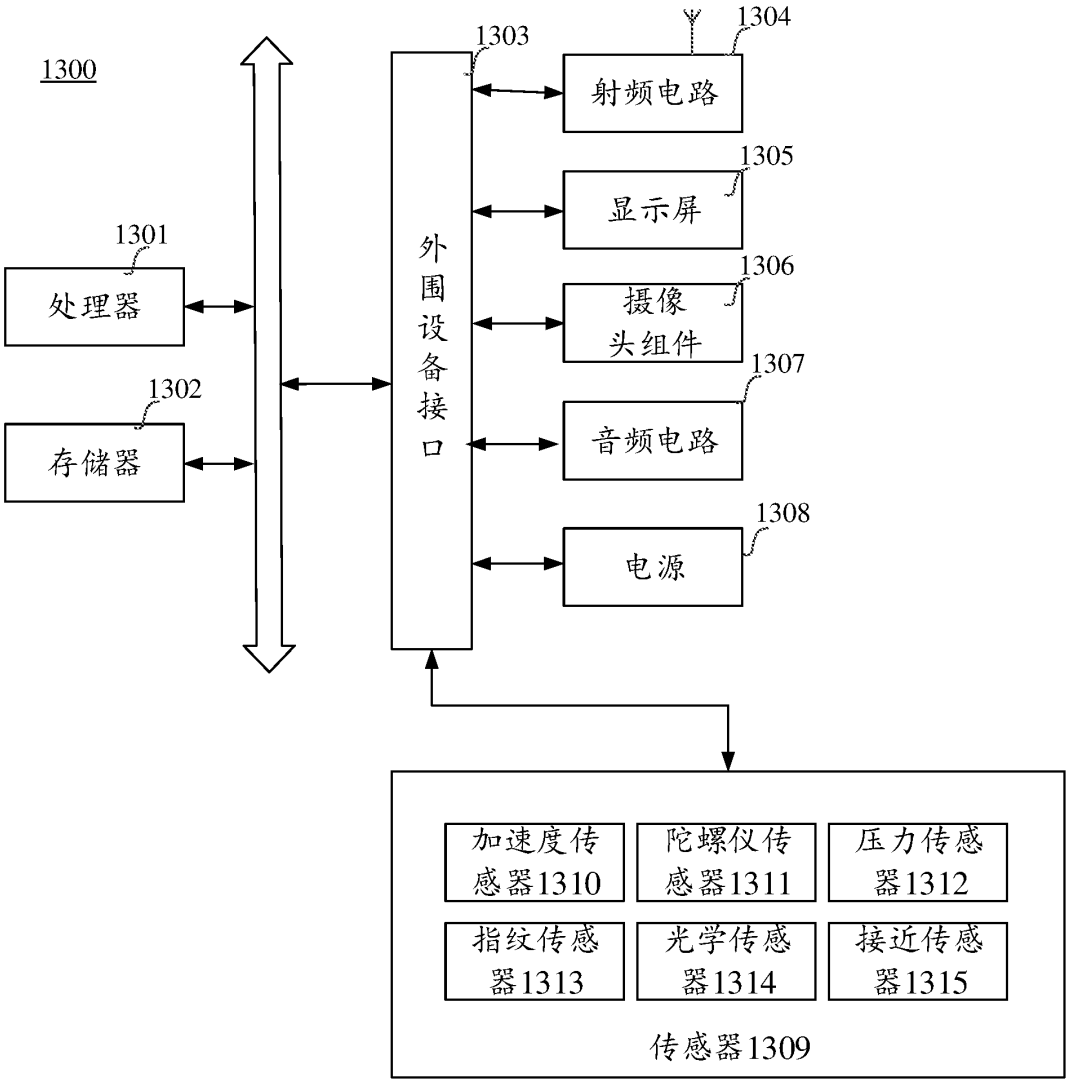

1300
1301
处理器
1302
存储器
1303
外围设备接口
1304
射频电路
1305
显示屏
1306
摄像头组件
1307
音频电路
1308
电源
加速度传感器1310
陀螺仪传感器1311
压力传感器1312
指纹传感器1313
光学传感器1314
接近传感器1315
传感器1309

图 13

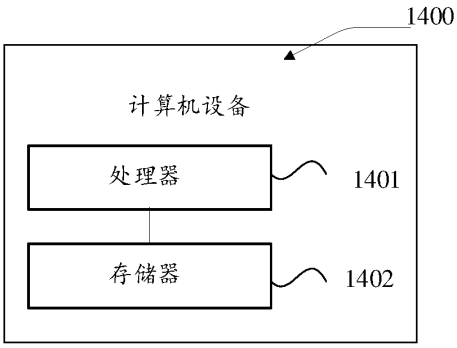

1400
计算机设备
处理器
1401
存储器
1402

图 14