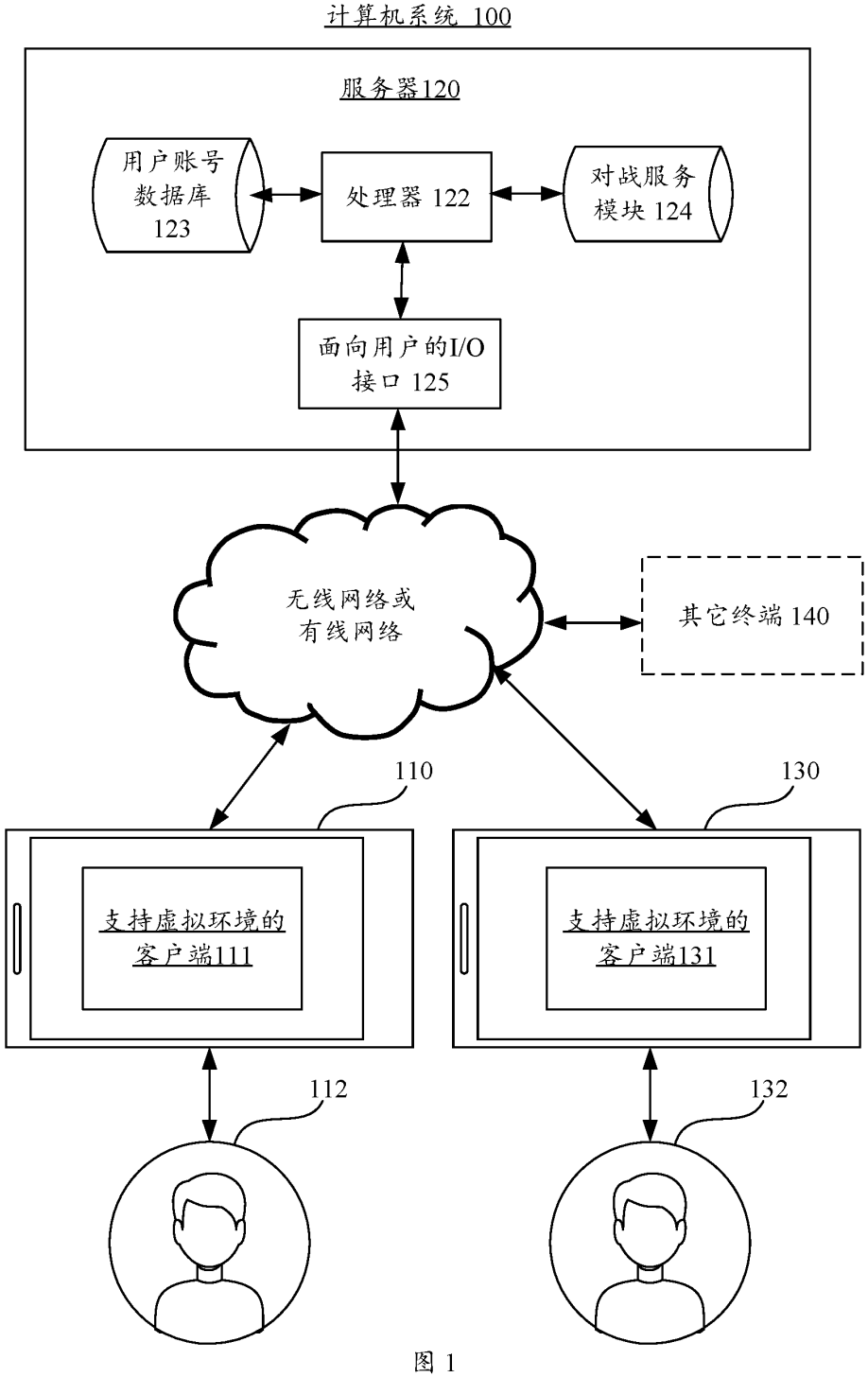

计算机系统 100
服务器120
用户账号
数据库
123
处理器 122
对战服务
模块 124
面向用户的I/O
接口 125
无线网络或
有线网络
其它终端 140
110
130
支持虚拟环境的
客户端111
支持虚拟环境的
客户端131
112
132

图 1

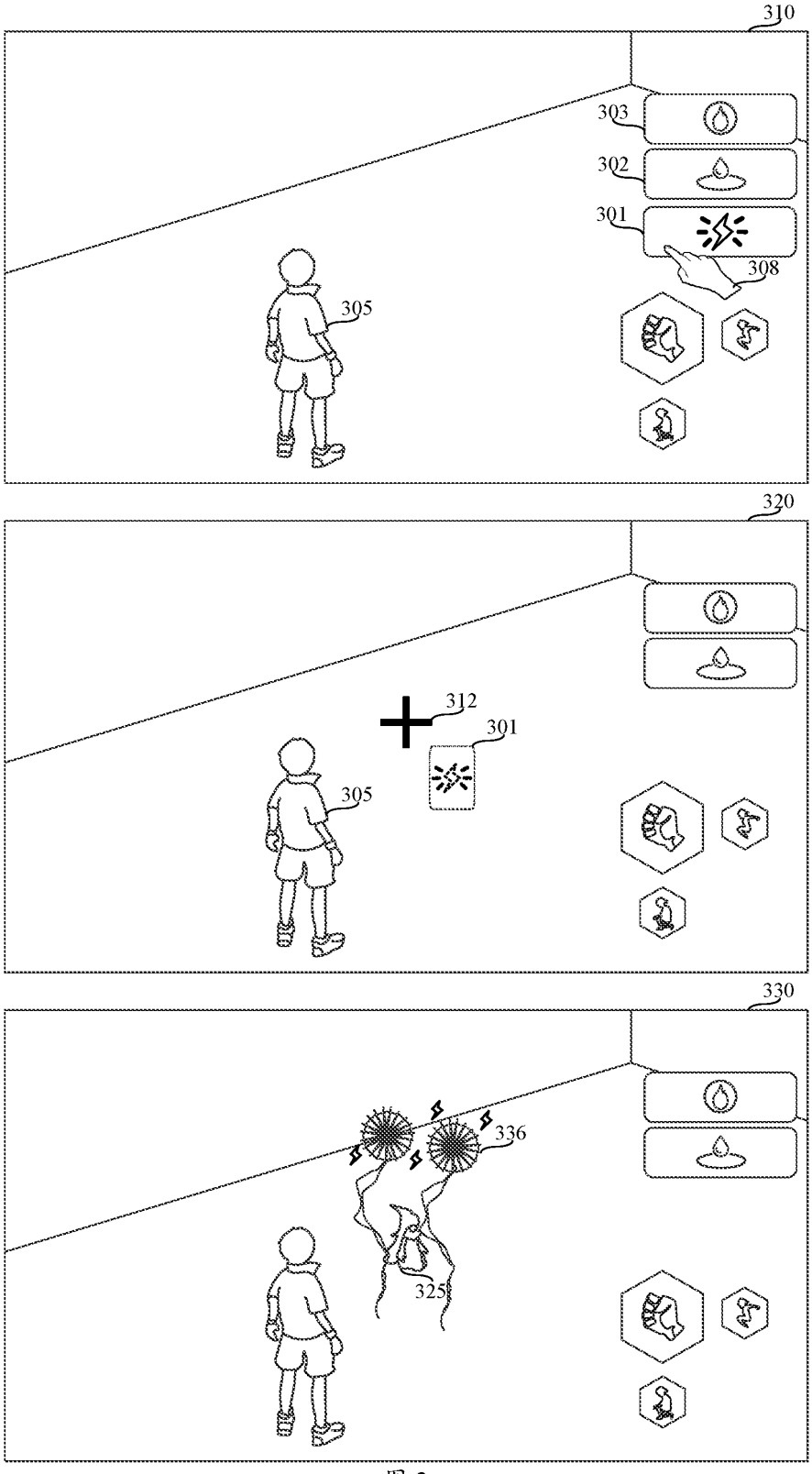


图 2

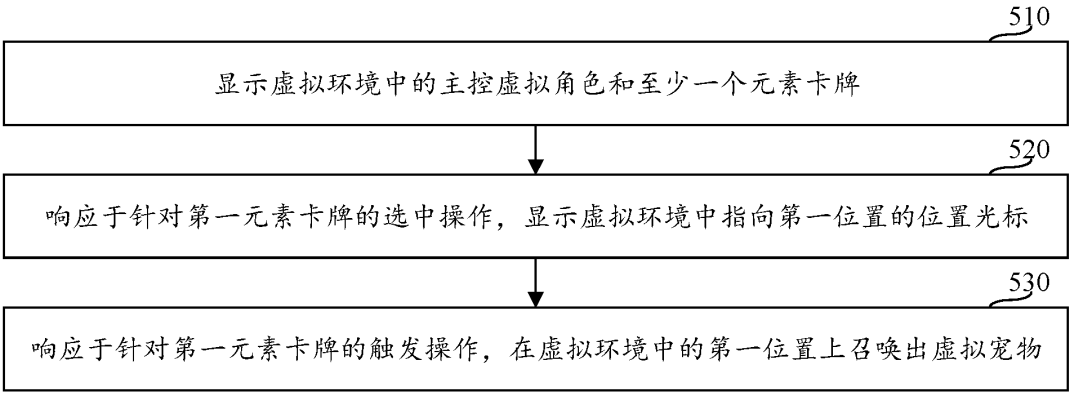

510
显示虚拟环境中的主控虚拟角色和至少一个元素卡牌
520
响应于针对第一元素卡牌的选中操作，显示虚拟环境中指向第一位置的位置光标
530
响应于针对第一元素卡牌的触发操作，在虚拟环境中的第一位置上召唤出虚拟宠物

图 3

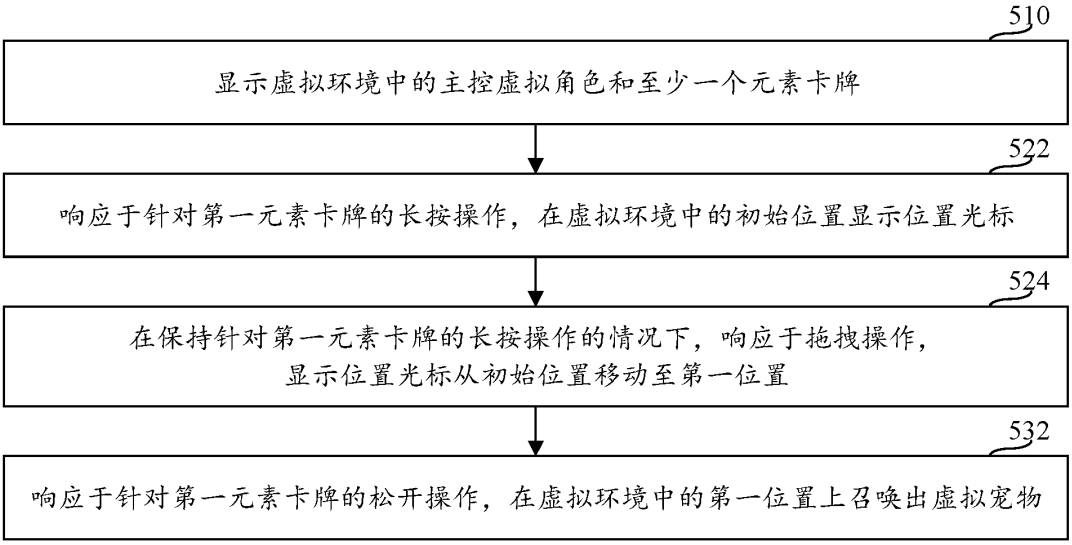

510
显示虚拟环境中的主控虚拟角色和至少一个元素卡牌
522
响应于针对第一元素卡牌的长按操作，在虚拟环境中的初始位置显示位置光标
524
在保持针对第一元素卡牌的长按操作的情况下，响应于拖拽操作，
显示位置光标从初始位置移动至第一位置
532
响应于针对第一元素卡牌的松开操作，在虚拟环境中的第一位置上召唤出虚拟宠物

图 4

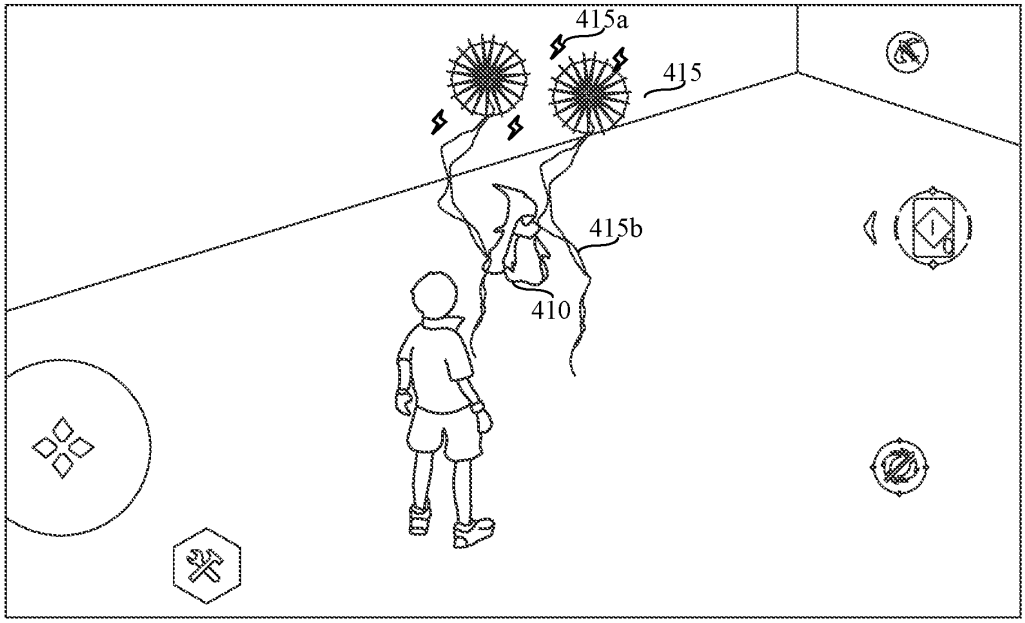

415a
415
415b
410

图 5

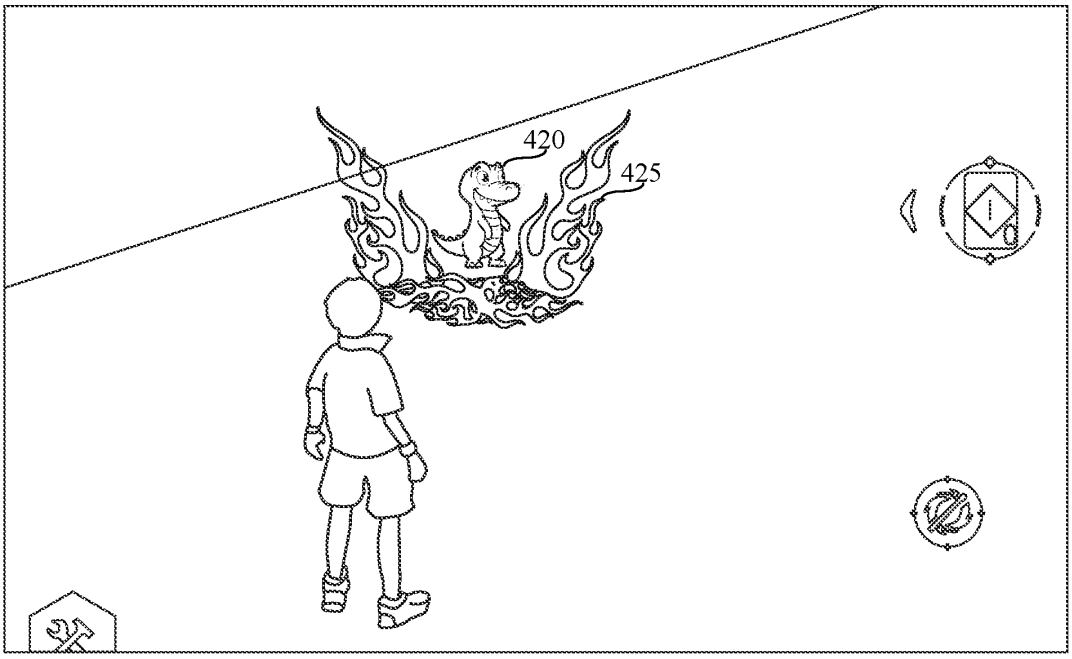


图 6

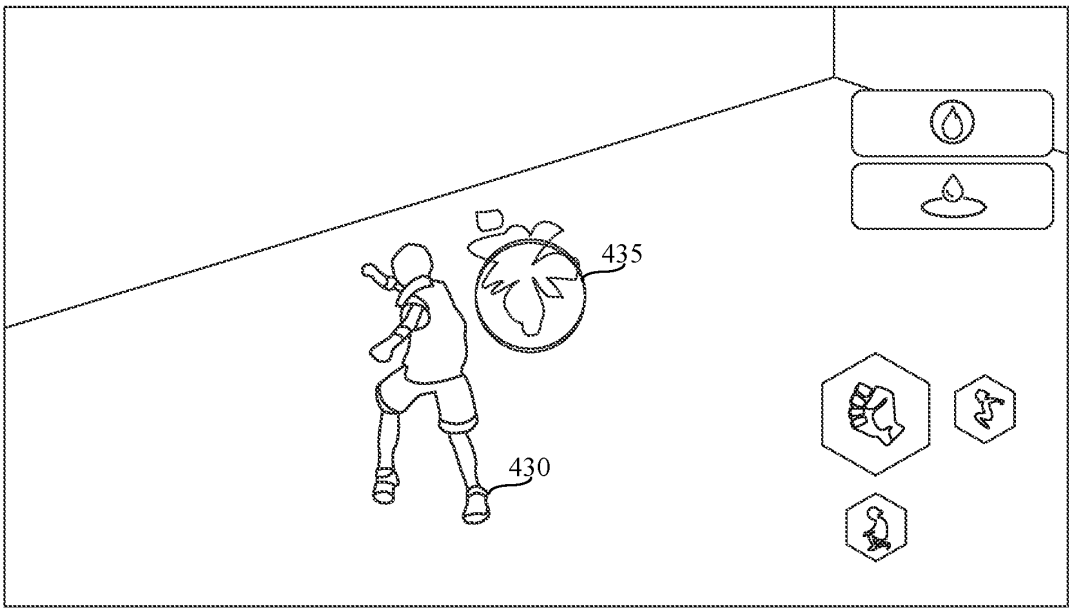


图 7

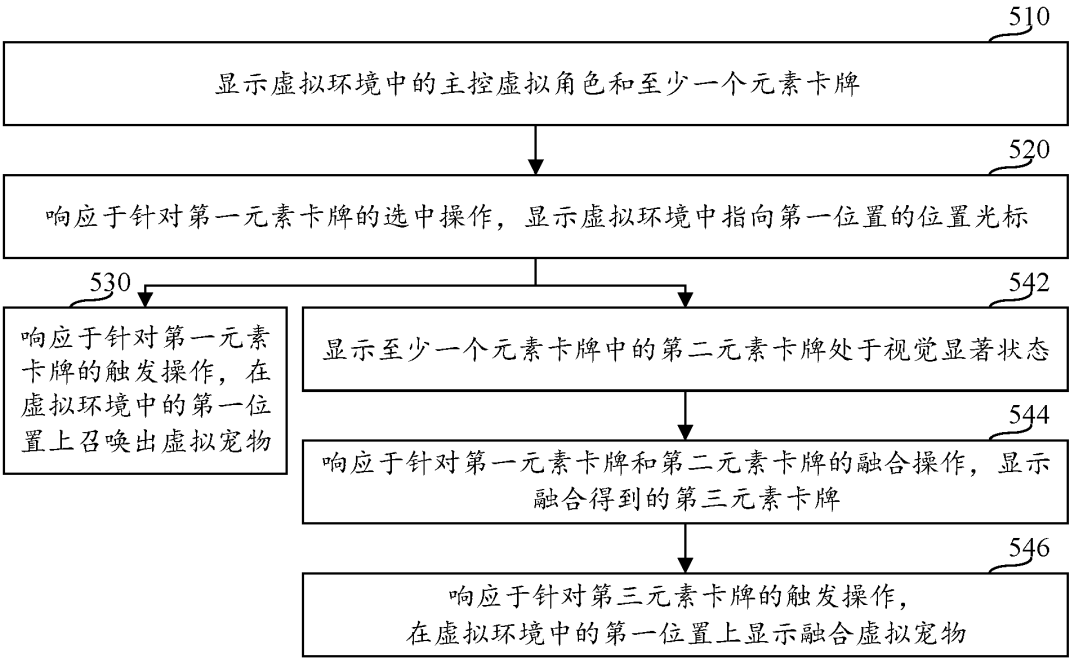

510
显示虚拟环境中的主控虚拟角色和至少一个元素卡牌
520
响应于针对第一元素卡牌的选中操作，显示虚拟环境中指向第一位置的位置光标
530
响应于针对第一元素卡牌的触发操作，在虚拟环境中的第一位置上召唤出虚拟宠物
542
显示至少一个元素卡牌中的第二元素卡牌处于视觉显著状态
544
响应于针对第一元素卡牌和第二元素卡牌的融合操作，显示融合得到的第三元素卡牌
546
响应于针对第三元素卡牌的触发操作，
在虚拟环境中的第一位置上显示融合虚拟宠物

图 8

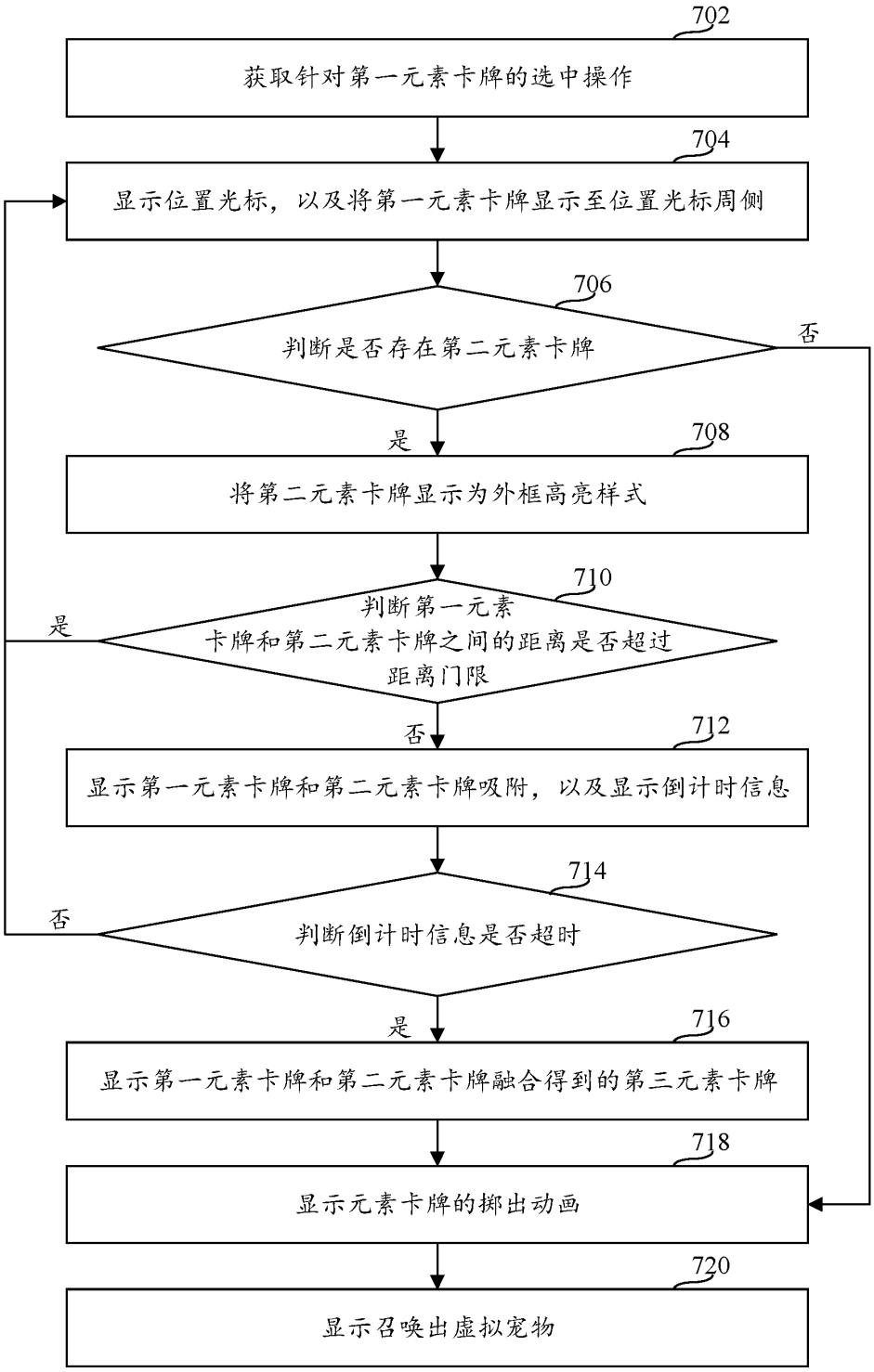

702
获取针对第一元素卡牌的选中操作
704
显示位置光标，以及将第一元素卡牌显示至位置光标周侧
706
判断是否存在第二元素卡牌
否
是
708
将第二元素卡牌显示为外框高亮样式
710
判断第一元素卡牌和第二元素卡牌之间的距离是否超过距离门限
是
否
712
显示第一元素卡牌和第二元素卡牌吸附，以及显示倒计时信息
714
判断倒计时信息是否超时
否
是
716
显示第一元素卡牌和第二元素卡牌融合得到的第三元素卡牌
718
显示元素卡牌的掷出动画
720
显示召唤出虚拟宠物

图 9

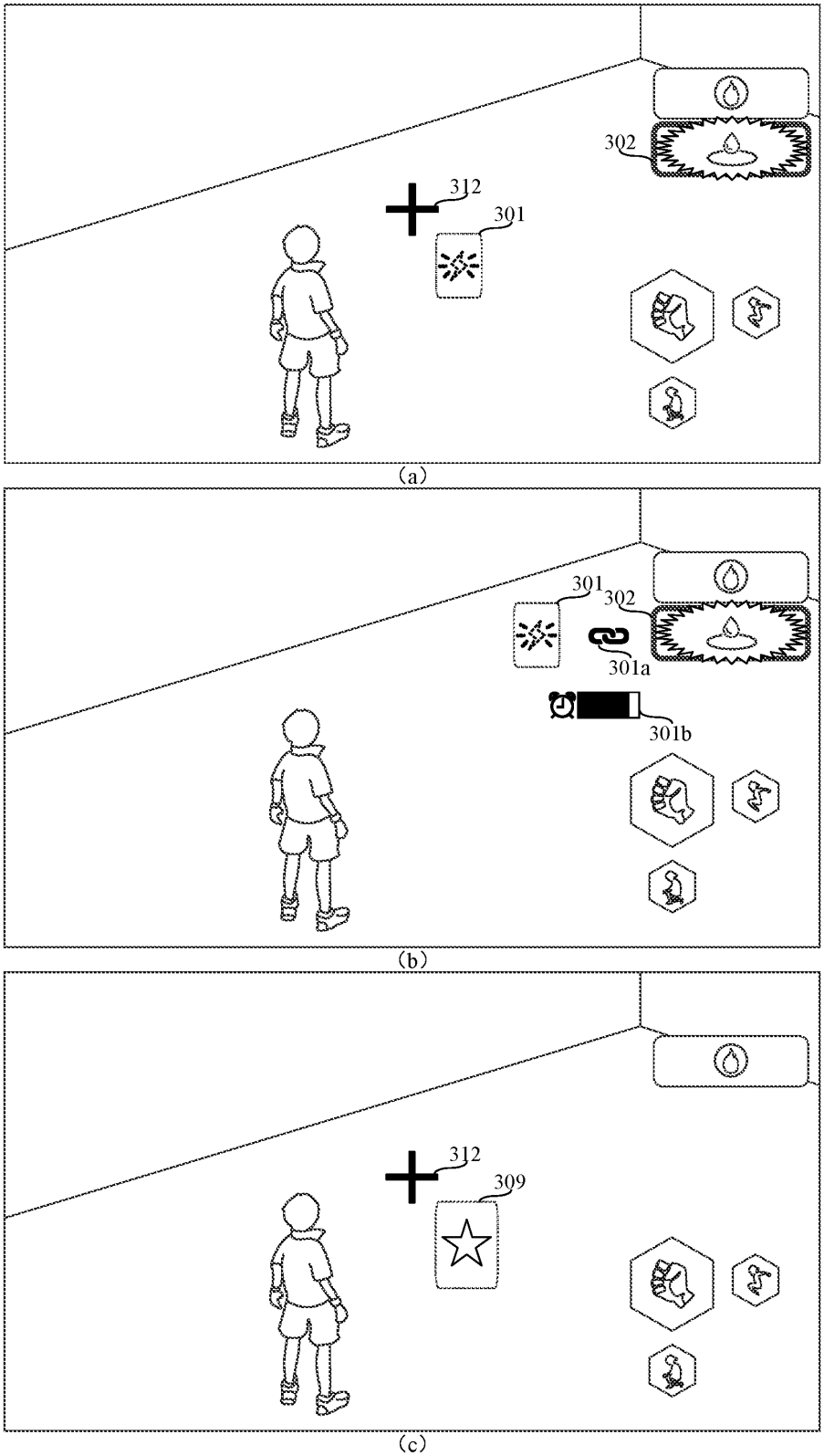


图 10

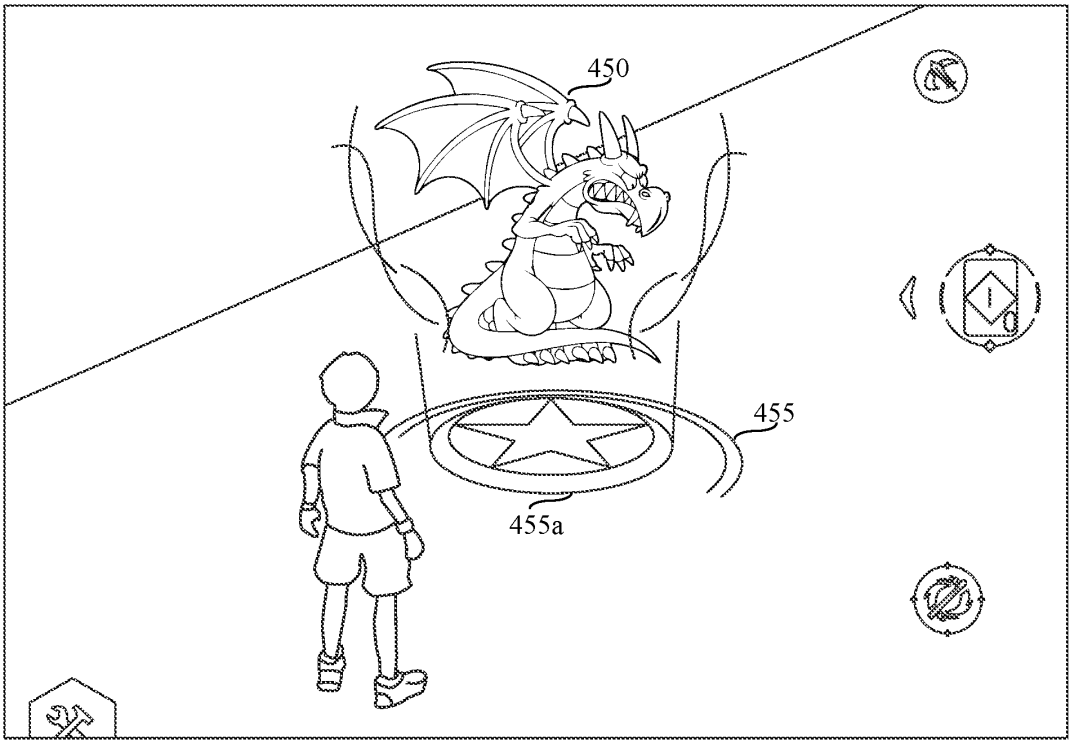


图 11

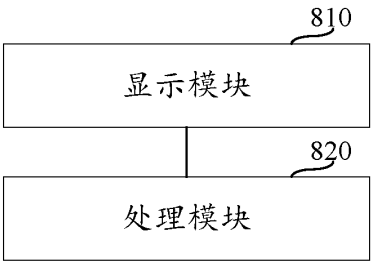


图 12

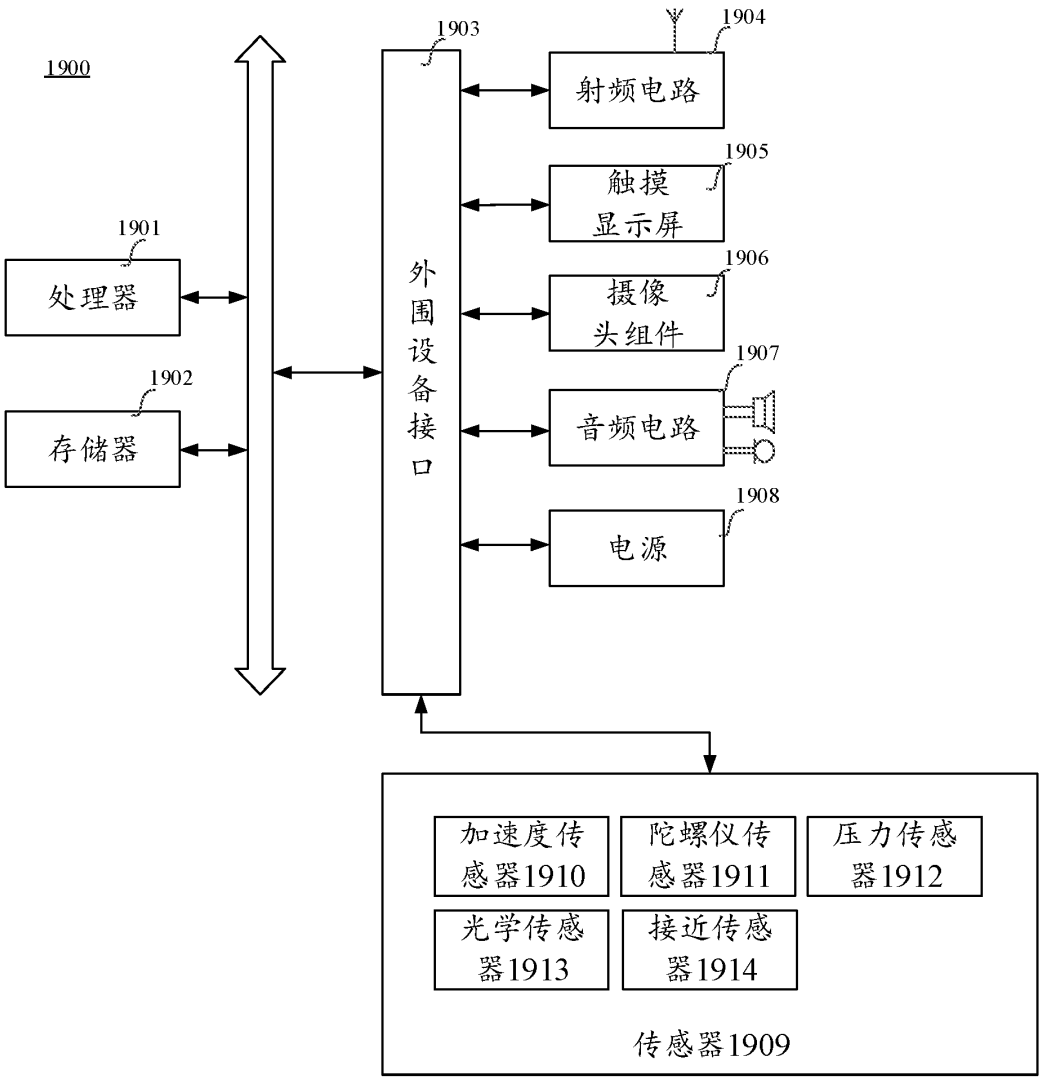

1900
1901
处理器
1902
存储器
1903
外围设备接口
1904
射频电路
1905
触摸显示屏
1906
摄像头组件
1907
音频电路
1908
电源
加速度传感器1910
陀螺仪传感器1911
压力传感器1912
光学传感器1913
接近传感器1914
传感器1909

图 13