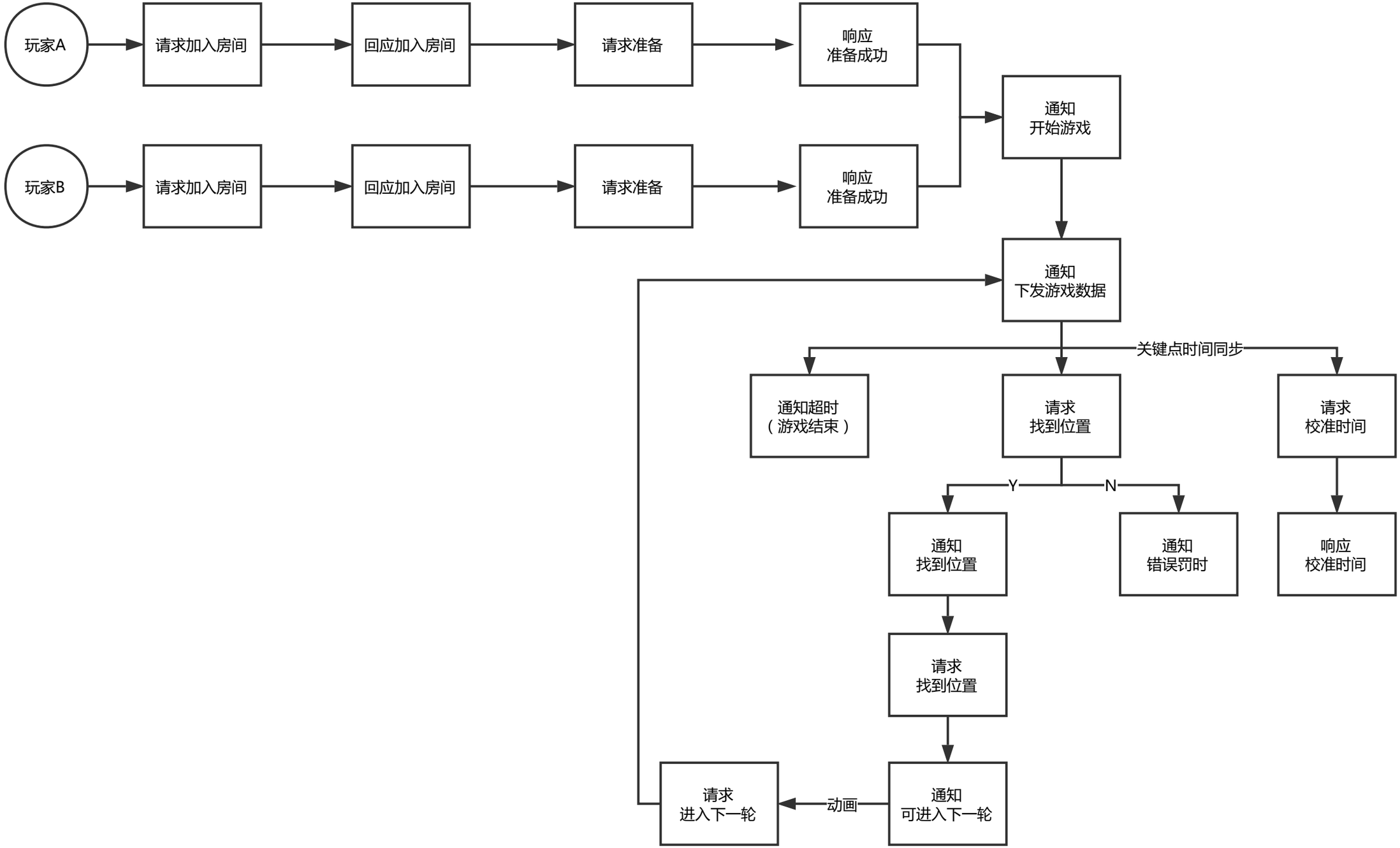
玩家A
请求加入房间
回应加入房间
请求准备
响应
准备成功
玩家B
请求加入房间
回应加入房间
请求准备
响应
准备成功
通知
开始游戏
通知
下发游戏数据
关键点时间同步
通知超时
（游戏结束）
请求
找到位置
请求
校准时间
Y
N
通知
找到位置
通知
错误罚时
响应
校准时间
请求
找到位置
请求
进入下一轮
动画
通知
可进入下一轮