

## 模式选择界面 UI 说明

元素排好后长这样



后处理完长这样



交互需求：

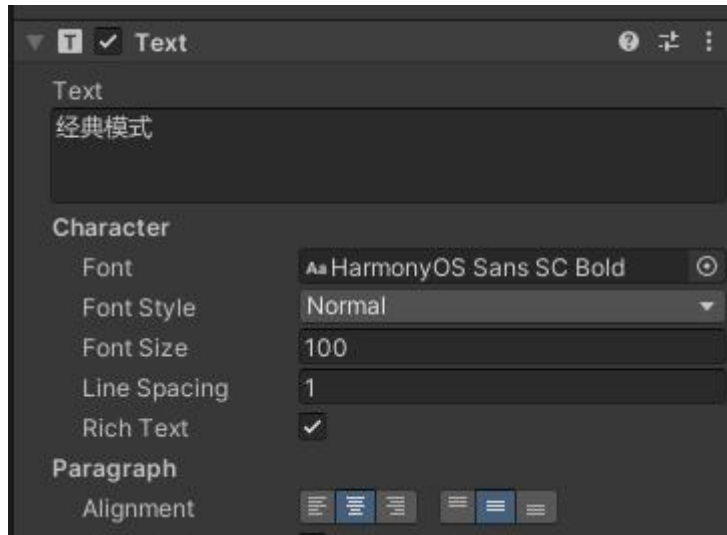
- 1 左上角返回前一页，直接复用玩家选择页面的素材和动效即可
- 2 最左边和最右边的箭头，直接复用玩家选择页面的动效即可
  - ①和拾光剪影选关界面一样，按左则往左滑，按右则往右滑，同时鼠标也可以滑动切换模式
- 3 开始按钮
  - ①选中时无变化
  - ②按下时，切换成按下的那张图，然后同时变暗一丢丢

③松开时还原。进入该模式选地图界面，和拾光剪影一样，逐渐放大左边的预览框，然后进去就行~

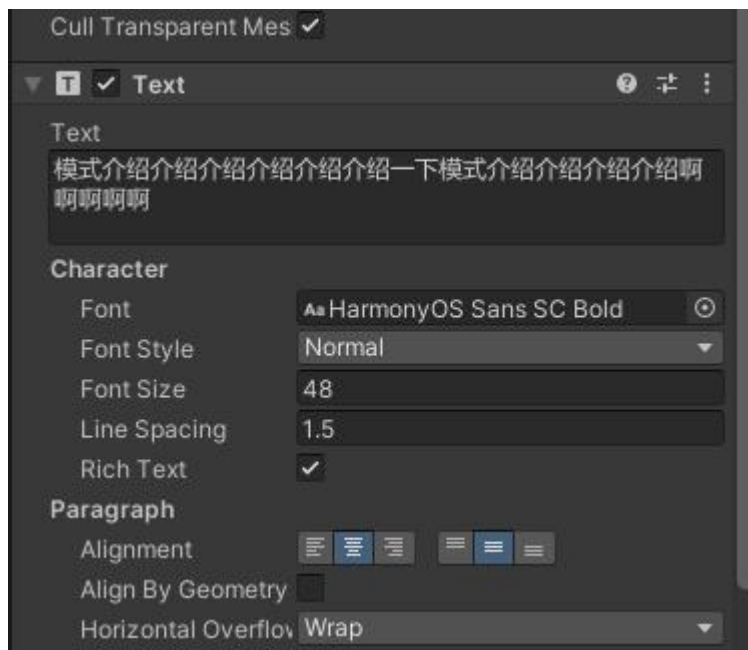
4 需要你用 Text（Legacy）打的文字

（诶但是有个问题就是，如果那个滑动效果这里 UI 不好做的话，我把左边模式和右边的模式介绍文字都整合成一张图片给你也行（？））

① “经典模式”的模式名称（最多 4 个字），字号 100 即可



②模式介绍（每行 8 个字），字号 48，行间距改为 1.5



5 后处理参数和玩家选择界面的一样即可

6 背景的粒子特效和玩家选择界面的一样即可