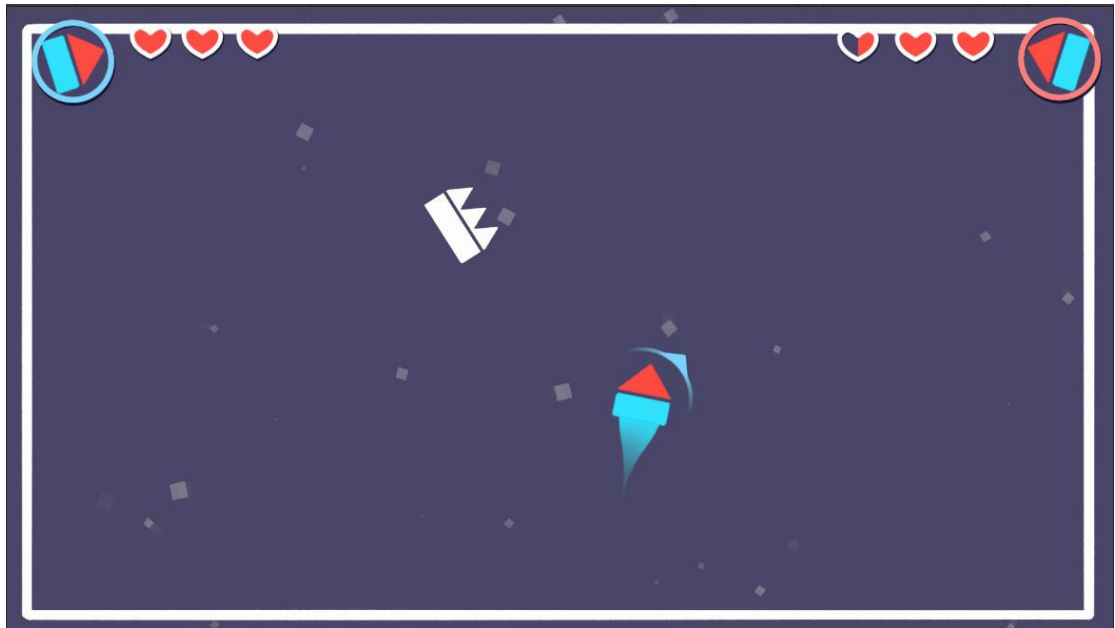
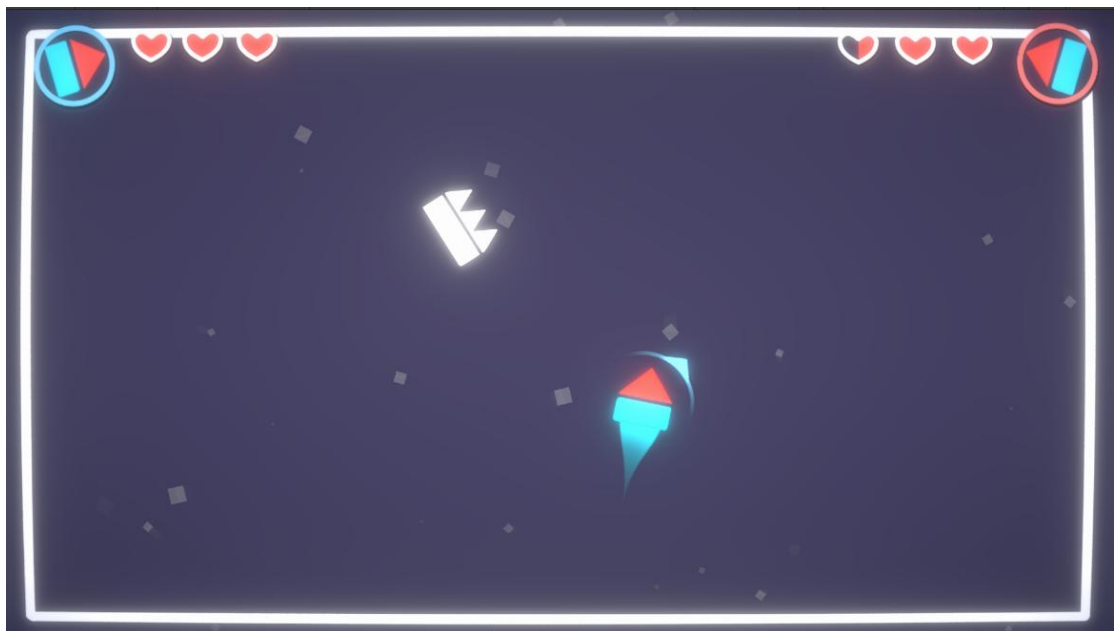


经典模式战斗界面 UI 说明

摆完长这样（头像框+头像+血条）



后处理完长这样



需求：

1 头像框

分红色蓝色白色，本地双人左蓝又红即可（单人模式就用白色的，之后再说）

头像框内的刺和 ASS 为该玩家选择的刺和 ASS，直接摆上去就可以，超出头像框范围也可以（就是要这种效果 ✓）

2 血条爱心

分一颗心、左半边心、右半边心、空心
左边的玩家用左半边心，右边的玩家用右半边心

3 光球效果直接放在头像框右边，血条下方的地方就可以

4 这个场景的后处理就用原来那个吧

（如果还是觉得太刺眼就把 Intensity 改成 8；Scatter 改成 0.6 应该差不多）

5 背后的粒子特效继续复用，然后单独把这个 Start Color 里的透明度改成 9%
（让它更浅一些）



6 按 ESC 可以跳出菜单栏（还没画）

先和拾光剪影一样从上面空降一个方框就行

（或者仅暂停游戏也可以）