开始界面3\*3\*4

~~时间天气系统（早中晚晴阴雨）~~

随机出现四个界面

~~屏幕中心小人~~

标题字效 SAVE 点击任意键开始游戏

UI

~~Loading~~

~~通道 按钮（开始游戏 继续游戏 成就系统 游戏设置 每日新闻 ）~~

~~难度选择界面~~

~~存读档界面 六个画框（场景和时间）~~

~~每日新闻（报纸界面）~~

游戏设置（音乐音效和游戏开发人信息）

开发人员信息：SAVER游戏制作组；

美术：陈雨婷;策划：樊文娅；

程序：肖宇轩，曾君可，刘俞兰；

菜单（存档 读档 游戏设置）

对话框（4-1）

地图

背包：3\*5格；名称在图片下方，鼠标移动至对应位置，显示详细信息。

~~成就（对成就的描述 成就获得条件 成就对应奖励 解锁锁定状态）~~

状态：5种状态成就依次对应，主角心情低落（成就：黯然）（心情值低于60），体力不足（体力值低于60）成就：行不胜衣；死亡的边缘（心情值低于40），成就：一念深渊；饥肠辘辘（饱腹值低于60），成就：饥荒；死亡（任何数值低于30死亡），成就：与世长辞。

地图

四个城市（~~沙漠~~ 雪地 废墟 ~~森林~~）

雪地：有松柏的雪地，（松柏和灌木丛，大概数量5.6.7）冒着炊烟的屋子；

废墟：连续的破败的小房子（有门的可以触发收集），高塔

森林：彩色的闪光的花草收集（大概4.5），一个玻璃罩罩的花园

各种小道具和人物

人物：1.大叔： 特征：蓝色衣服，大肚子

1. 小孩 特征：红色裙子，粉红蝴蝶结
2. 青年 特征：白色衣服，黑框眼镜
3. 少女 特征：黄色裙子，冬天的帽子

道具：

1. 拐杖
2. 弹珠
3. 海螺
4. 装着黄色光芒的透明罐子
5. 内有红色光芒的宝石（胸针）

游戏界面