**UI需求**

**开始界面**

游戏名

开始游戏按钮（进入选人界面）

教程按钮

制作组名单按钮

**选人界面**

P1,P2,P3,P4的图标及边框

返回按钮

**选关界面**

关卡选择边框，确认选择后边框闪烁

**游戏界面**

位于屏幕下方的UI

分数

人物静止头像或者摄像机动态头像

能量槽

连杀

设想效果

类似守望先锋的火力全开，当玩家连杀得越多，玩家头像上冒的火焰越旺

位于屏幕上方的UI

时钟，计时器

位于人物身上的UI

正负极

设想效果

人物头上顶着+-号

防御状态

设想效果

人物变黑

人物闪烁

晕眩

设想效果

头上冒金星或者小鸟

人物受重伤，如骨折等

人物

击杀

当A击杀B，A头上冒出大大的击杀分数

**结算界面**

四个玩家的姓名、人物、分数排名

返回主菜单按钮

继续下一关卡按钮

