**各图标比例即为图中所画出**。

背景由不同的节点（即四个方向对应四个背景，静态，详细描述在后面给出）决定。

有关字体的描述：美术尽量寻找美观的字体，大小如图中即可

精力：精力值采用几个相同的图标表示，美术可在网上寻找合适的图片，其在战斗过程中会频繁的出现和消失

有关设置项：实际表现中希望用齿轮的图标来代替，点击出现设置画面，其中包括“返回主菜单”“存储游戏”（如有存档系统）和退出游戏

下方方块边框代表几个分类，实际实现上不采用边框而将几个部分分开即可，从左到右分别是buff/debuff显示，代抽卡牌（点击弹出窗口，窗口内是待抽的卡）五张手牌，有左右箭头点击翻页，废卡池（点击弹出窗口，是丢弃的卡）。其中废卡池和待抽卡牌用牌堆的形式来体现，手牌可以采用翻页设计（较简单）或者重叠（如斗地主，不用翻页，点击放大），buff/debuff选用美观的边框和字体即可

手牌模型按群里给出的即可，实际游玩中，光标移至卡牌并单击时，卡牌将放大以方便阅读

血条悬浮于人物（除主角）上方，直接在人物上方显示HP：xx点

总的说来：需要的图片有1.精力2.人物（不通关都不一样）3.待抽和废卡的牌堆4.手牌（不通关不一样5.buff栏边框6.设置齿轮7.各个字体