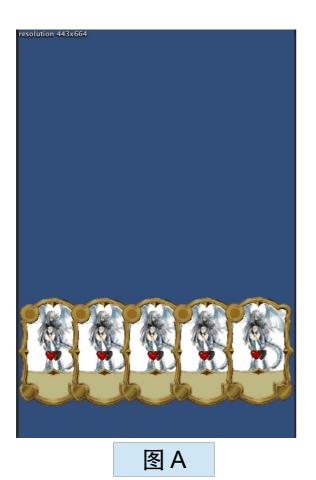


UI Camera: 显示卡组,按钮,血条等 GUI 元素 MainCamera: 显示敌人,关卡背景,卡片详细,特效

	功能	说明
	HP条	显示当前 HP
	MP条	显示当前 MP
	敌方 HP 条	显示敌方 HP
图 A	牌组 List	从左至右显示最多五张手牌
图 B	选取卡牌(可同时选中多枚)	被选中卡牌边缘发光,并上浮。
	根据 MP 值选取卡牌	每选取一张会预消耗相应 MP, MP不够则无法继续选取
	MP 预消耗	将要消耗的 MP 值显示在 MP 条
	取消选择	点击上浮的卡片,卡片返回未被选 中状态,重新计算预消耗
图 C	查看卡片详细	双击卡片,在 mainCamera 画面中央出现 2 倍大小的卡片。
	取消查看卡片详细	卡片 详细状态 下,点击卡牌 详细 以外任何地方,取消查看状态
	卡片攻击	选取卡牌后,点击敌人,卡做出 攻击动作, MP 值减少
	补充卡牌	每回合开始 补 充上回合被消耗的 卡牌,最多五 张 ,MP 值 恢复至 全 满
all button	所有界面切换按钮在己方回合 开 始时相 <u>应</u>	
button	card	进入牌库界面
button	map	进入地图界面
button	option	进入选项画面
button	扩展预留	

	功能	说明
event	初次进入某关卡战斗界面	HP, MP 恢复至全 满 出现敌人
event	战斗中由其他界面返回战斗	保持上次战斗中的 HP, MP 和 敌 HP
event	战斗界面获得星数	画面中央显示星星 动 画,记录关 卡进度
event	击败敌人	敌人消失动画(fade out), 新敌人出现动画 (fade in)
event	己方回合开始	MP恢复全满,可对卡牌操作,可使用 button。
event	敌方回合开始	不可操作,等待敌方回合结束
anime	查看卡片详细动画	卡片从画面左 边 Z 轴旋转进 入画面中央,并 悬 空微微浮 动 。
anime	卡牌攻击动画	卡牌 z 轴快速旋转 3 周。
anime	卡牌攻击动画	卡牌依次攻击敌人,A 卡牌动作 0.4s 后 B 卡牌动作 0.4s 后 C 卡牌 动作
anime	角色卡牌攻击动画	卡牌撞击屏幕中央,并返回
anime	技能卡牌攻击动画	卡牌消失,技能(火球)攻击画面中央。



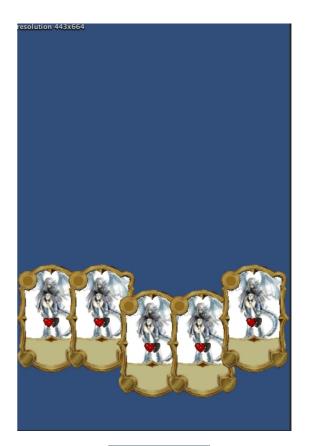






图 C