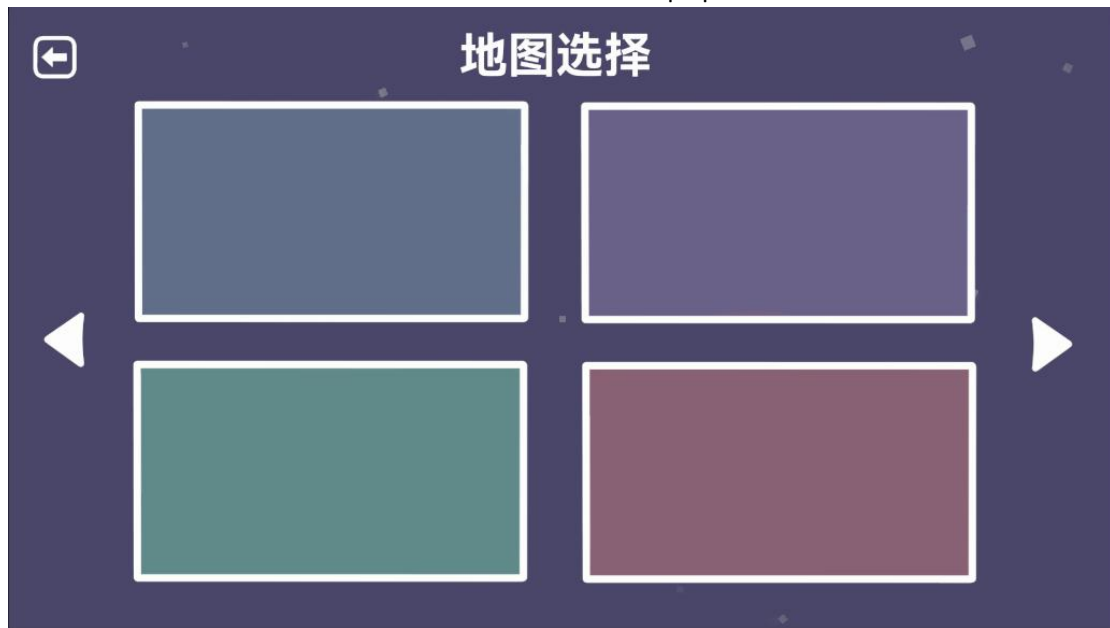


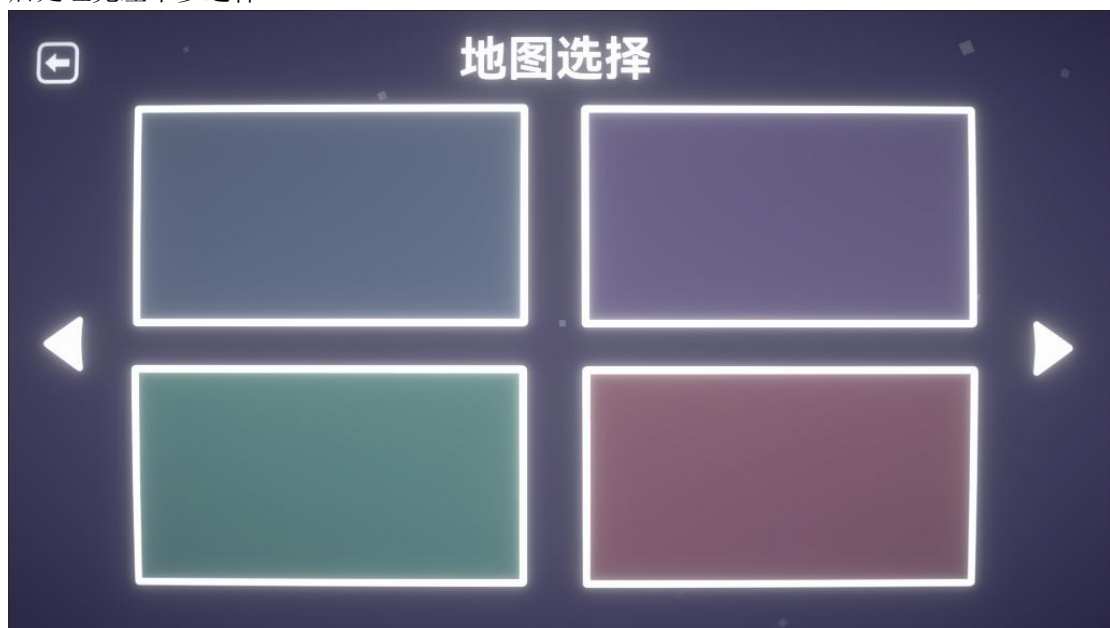
关卡选择界面 UI 说明

排完差不多这样

（地图的图后期都会给，现在先用蓝色的那个拼一下 qwq）



后处理完差不多这样



交互需求：

1 左上角返回上一页按钮，复用其他界面的即可
按一下返回的应该是选择模式的界面

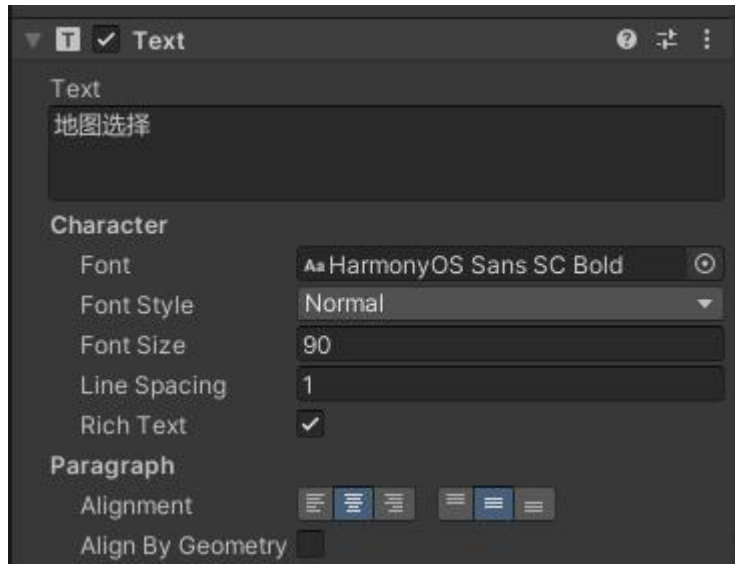
2 左右两边箭头，复用选模式的那个就可以
左右按左右滑动，鼠标也能滑，拾光剪影一样的，选模式界面一样的，copy 一下（目移）

3 各个地图的图片是可以按的！

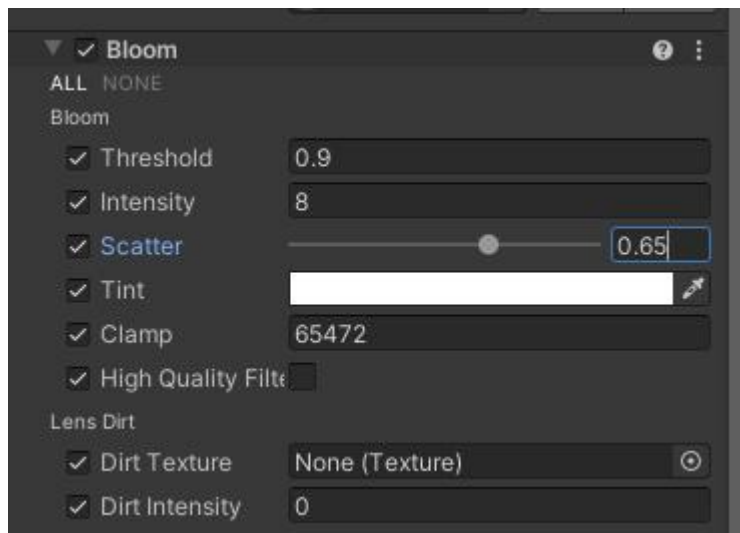
- ①选中时微微放大
- ②按下时缩小，同时变黑一丢丢
- ③松开时恢复原状，进入玩家选择界面（也和拾光剪影一样吧，放大聚焦到这个地图这个位置，然后暗掉）

4 需要你用 Text（Legacy）输入的文字

- ①标题“地图选择”，字号 90 即可



5 这个场景的后处理我调了一丢丢 Bloom 的参数



6 背景的粒子和另外俩场景都一样的，直接复用