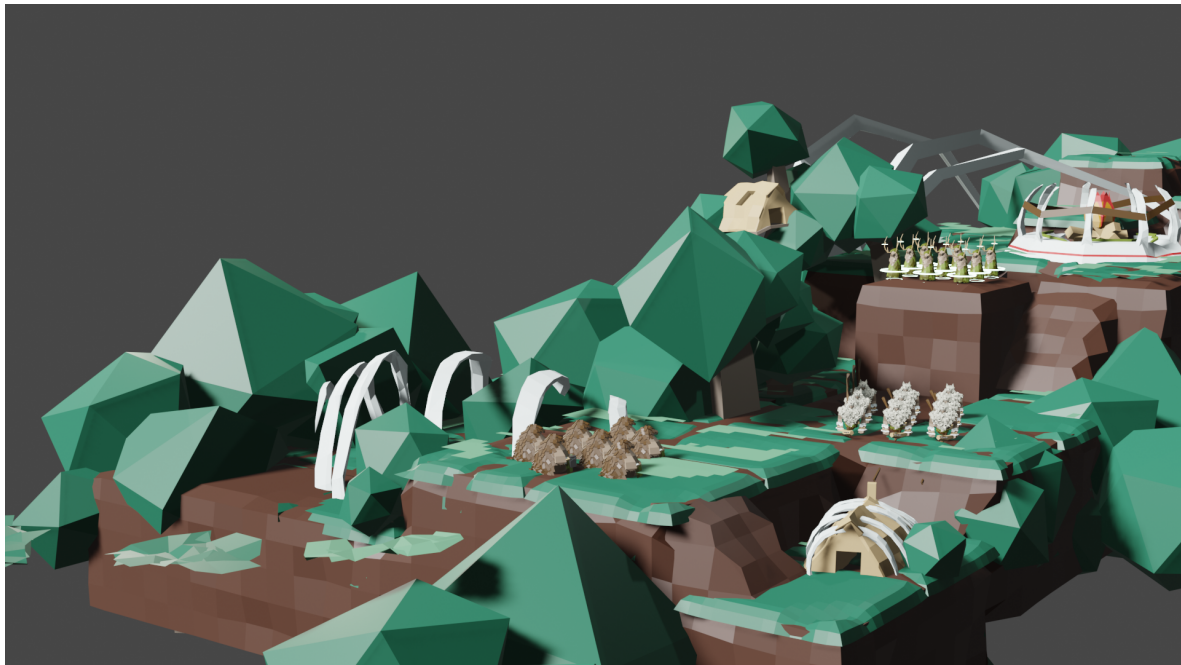


苍龙古林场景基础素材

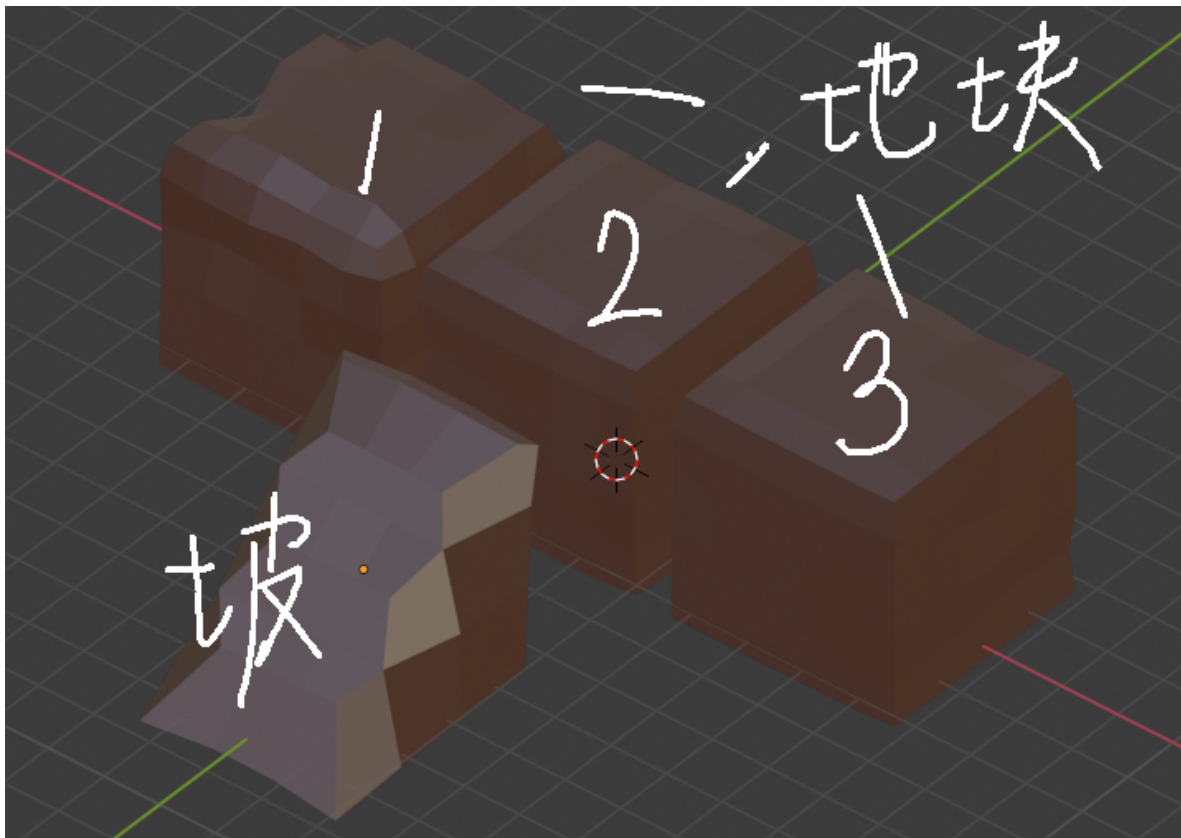
总预览

作为模型比例参考（树的大小除外）



地形基础 (basic) :

ground: 地块; slope: 坡



障碍物 (barrier) :

skeleton: 骨; tree: 树

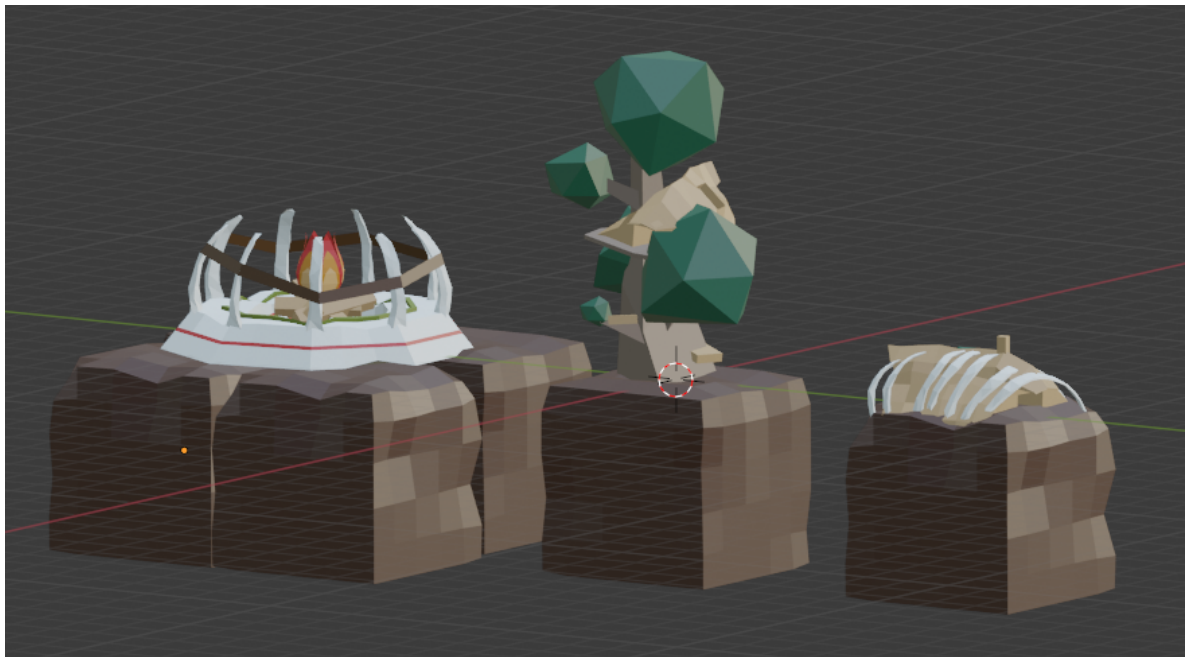


需要保护的建筑 (target) :

senior_altar: 祭坛 (大本营), 占地4格; (0-39帧有火焰跳动的动画)

primary_house_2: 树屋 (小建筑), 占地1格;

primary_house_1: 骨屋 (小建筑), 占地1格;



其他 (else) :

grass: 装饰用的草地植被 (不知道是否可以通过程序随机铺在地面上)