场景策划文档

1. 简介
2. 场景构成元素
3. 制作规范
4. 场景设定文档
5. 简介

* 游戏由各种2D场景构成
* 场景之间无缝连接
* 每个场景动态加载

1. 场景基础构成元素

近景：作为最基础的背景

远景：作为背景，比近景层低，根据摄像头相对位移

前景：层级比玩家活动层高，根据摄像头相对位移

1. 制作规范

基础概念:

1. 背景、远景、前景需要分开纹理集或分开画。
2. 每个场景可以有多个远景、前景

命名规范

1. 命名规范分别以before、nearly、far开头
2. Before(前景)、nearly(进景)、far(远景)
3. 命名格式如：Before\_forest\_li

四、场景设定文档

[文档链接](场景设定文档.xlsx)