# 后街

## 概述

场景是一张全屏大图，比屏幕范围稍大即可（实际使用像素约2000\*1200）

作用主要是交代地点，烘托气氛，场景本身要和游戏美术风格统一，且不能抢戏

## 基本设定

此场景是城市后街，类似于60年代的纽约布鲁克林街区，居民鱼龙混杂，治安非常不堪。以低层砖结构建筑为主，远处可隐约看到摩天大楼的天际线。

## 风格

和游戏人物统一

## 要求

使用平视或者一点透视，像格斗游戏中的场景，要能看到地面

## 参考图





