**迷宫**

* 迷宫是一张玩家可以在里面跑动遇怪的场景，迷宫的场景由一张地形表和一张资源表配合生成，地形表会有很多，在这些中随机抽取不同的N张（不同的迷宫，层数不同），配合该迷宫的资源库，来构成这个大迷宫
* 迷宫和普通的场景逻辑基本相同，也可以放置NPC，可以跑动，在迷宫中跑动有迷雾效果，玩家头上有一个点光源，跟随玩家跑动，其他地方是暗的，玩家只能看到附近一个圆形范围内的地图
* 迷宫从启动服务器开始计算，每6个小时刷新一次，即从地形库中随机一个地形，配合该迷宫的资源库来生成迷宫。
* 资源规范：所有风格的迷宫元素都应该是相同规格的，例如地面有3种，阻挡有4种，可命名为：类型\_风格\_编号，例如：floor\_sea\_1
* 类型有：地面、阻挡、装饰……
* 风格有：海底、砖块……
* 编号也可以指规格，相同编号的地块一定是相同规格的

#### 1. 地面

* 地面是由一些可以拼接的小块来组成的，小块的规格有1块，4块，9块的正方形，通过策划的拼接来实现地面的形状。地面有不同的风格，每种风格都会有这几种尺寸的小块。不同风格的不能混用

#### 2. 阻挡

* 阻挡也是有各种可以拼接的小块来组成的，阻挡一般都会出4个方向的，用于不同方向的摆放，阻挡会带碰撞，玩家不能穿过

#### 3. 装饰物

* 装饰物没有功能，只是增加在场景中装饰用

#### 4. 拼接

* 将同种风格的地面、阻挡、装饰物放在一起作为一个组，每次随机迷宫的时候从该组中抽取元素来拼接成一张地图。这样可以实现一种摆放规则，多种风格的迷宫通用的复用性。
* 例如：摆放了一张砖块的迷宫，由于迷宫的地面和阻挡都是固定的同种规格的，所以还的迷宫也可以用，地形相同，风格不同。
* 编辑器最好能可视化，看到摆放的效果，然后一键导出一个地形文件，地形文件可以配合装饰物资源文件来生成随机迷宫