**关卡说明**

该游戏共分为五个场景，分别对应宫、商、角、徵、羽。

宫场景：既是开始场景，也是为结束场景。该场景的功能包括教学，传送到商场景，以及最终传送回来作为通关场景。

商场景：由宫场景传送进来，场景主题要求为黄色。功能至少包括传送到角场景，其它自由发挥。

角场景：由商场景传送进来，场景主题要求为绿色。功能至少包括传送到场徵景，其它自由发挥。

徵场景：由角场景传送进来，场景主题要求为红色。功能至少包括传送到场羽景，其它自由发挥。

羽场景：由徵场景传送进来，场景主题要求为蓝色。功能至少包括传送到场宫景，其它自由发挥。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 场景 | 场景命名 | 大小 | 负责人 | 任务 | 时间 |
| 宫 | G\_scene | 不小于60×60  （一个砖块为1） | 关卡小组 | 待定 | 待定 |
| 商 | S\_scene | 胡彩婷 | 完成基本地形框架 | 3月25日到  3月31日 |
| 角 | J\_scene | 陈婉君 |
| 徵 | Z\_scene | 钟福涛 |
| 羽 | Y\_scene | 何贤祝 |

附：关于地形的大小及布置可参考2DGameKit中的场景Zone4；

在设计关卡时，如果要添加东西的，都必须在文件的命名前加上相应的场景命名头，如G\_player、S\_player、G\_TileMap、S\_TileMap。**只要是自己加进去的都要**