地图资源

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 图素名称 | 参考图 | 规格 | 说明 | 备注 |
| 草地1  浅色 |  | 640\*640 | 角色可行走位置 |  |
| 草地2  深色 |  | 640\*640 | 角色可行走的位置 | 待定 |
| 树1 |  | 640\*640 | 外围障碍物（不可攻击）  需要底部有草地 |  |
| 树2 |  | 640\*640 | 外围障碍物（不可攻击）  需要底部有草地 |  |
| 石头1 |  | 640\*640 | 障碍物（可攻击）  需要底部有草地 |  |
| 石头2 |  | 640\*640 | 障碍物（可攻击）  需要底部有草地 |  |
| 目标地 |  | 640\*640 | 即每个关卡最后抵达并进入下一个关卡的目的地  需要底部有草地 |  |
| 食物1 |  |  | 玩家获取能量的最主要方式，少量能量 |  |
| 食物2 |  |  | 玩家获取能量的最主要方式，多量能量 |  |
| ~~传送门~~ |  |  | ~~玩家有概率在地图中碰到传送门，开启新一轮的对战（回合制）~~ | ~~待定，不需要画~~ |
| 宝箱 |  |  | 一种玩法，①收集宝箱>3个会被扣除一定能量值；②掷骰子，点数>3，获得能量，点数<=3，没事发生 | 待定 |

！图片需要以英文命名

！最后图片请放在同一张图片上（png）