大世界地图整体架构

## 模块化的大世界构造简介

大世界地图模块划分为国家级模块区域，地域级模块区域，地图块级模块区域。

* 国家级模块区域，整块世界大陆分为黑之国（未探索），白之国等后续会添加的国家级模块，剧情可理解为《原神》中的蒙德城和璃月城同等地位的地图区域。其中可能有若干个地域级模块和若干个地图块级模块。国家级模块，剧情需要封装名称。美术风格需要靠齐整体国家级模块的整体风格。
* 地域级模块区域，有可能存在在国家级模块内，也有可能是独立于国家级模块的单独模块区域，剧情可理解为《原神》中的风起地，风龙废墟同等地位的地图区域。地域级模块区域是由一个或多个地图块组成，地域级模块，剧情需要封装名称。美术风格需要靠齐地域级模块的整体风格，若该地域级模块处于国家级模块当中，美术风格优先靠齐该地域级模块的整体风格。
* 地图块级模块区域，存在于地域级或者国家级模块之中，作为一个单独的地图块单位，是玩家游玩地图的最小量级划分。剧情可理解为《空洞骑士》中的每个地图块，是组成游戏大世界地图的最小单位。地图块不存在名字。地图块的美术风格依赖于地域级模块或国家级模块的地图美术风格。

在逻辑上，我们统称国家级模块和地域级模块为地图块组ChunkGroup，地图块级模块称为地图块Chunk。一个地图块（Chunk）所在地块如果同时存在于国家级模块和地域级模块，那么优先隶属于地域级模块。

## 地图块级模块中的地图元素

玩家能游玩的实际地图是分为一个个地图块级模块地图，以下就称为地图块。在恶魔城类游戏中，每个地图块还会有很多房间，但是我们在这里不再细分房间，每个地图块就是一个大房间。游戏标准分辨率为1920\*1080，地图中每个地图元素的标准大小暂定100\*100为基本单位，也就是一Unity单位。

地图元素种类目前有：

1. NPC类，用于剧情演出对话，道具购买，拥有可交互效果。
2. 刷怪点，用于生成对应拥有生命体，AI的与玩家战斗的怪物。
3. 地面，墙壁，天花板类图素，构成地图的基本碰撞结构。
4. 陷阱类，拥有特殊tag，给予玩家跑图时的障碍。
5. 背景，代表整个地图块的场景氛围。
6. 装饰性图素，纯装饰。
7. 移动版，电梯，传送门，等存在目的性逻辑的地图元素。

--供大家脑洞建议

1… …

Tilemap地图编辑器能完成的种类有：

1. NPC类，使用Tile和其中的GameObjectInstance赋予NPC逻辑完成。NPC逻辑暂时没完成，区分方式待定，目前考虑是给自定义Tile添加IsNpc和NpcName两个字段区分。
2. 刷怪点，使用Tile和其中的GameObjectInstance赋予刷怪逻辑完成，区分方式和NPC类基本保持一致，地图刷怪机制待定。
3. 地面，墙壁，天花板等基本碰撞体，只有碰撞逻辑的地图元素。暂定使用ColliderType为Sprite，碰撞组件使用Unity原生CompositeCollider&TilemapCollider的碰撞方案。
4. 陷阱。考虑到性能，尽量减少游戏场景中的Go，陷阱使用Tag标记进行碰撞触发，但若效果不好（碰撞体大小形状等），可考虑单独预设进行GameObjectInstance的赋予，问题不大。
5. 装饰性图片，图层在玩家前方（最靠近摄像机，最后渲染的元素），ColliderType为None。
6. 移动板，电梯，传送门等，走GameObjectInstance，预制可能是1x1，也有可能是1x2，2x1,2x2。

非地图编辑器能完成的：

1.背景，游戏地图背景暂不考虑，目前先把相机规则确定再考虑背景，背景的设置走配表即可。