地图玩法补充

1. 地图使用的理念转换

地图的样子和包含要素不变，但是地图出现的时间发生了变化。

以前设定的是地图几乎每天都要出现，玩家通过在地图上移动来触发故事，推进剧情。

现在的设定为，地图只在剧本需要的时候出现，也即地图出现的时间变少了，避免无聊的跑动。

举例：当男主要从宿舍到教学楼上课而路上无特殊事件时，不调出地图；而在地图北侧找猫的时候，就可以安排调出地图，因为这时地图的玩法可以有趣。

二．剧本功能

1.剧本进行地图唤出后具体的玩法设计（写剧本时大概设计就可以了，但要考虑）

2.剧本可以控制唤出地图后玩家该干什么，NPC如何设置（比如是否需要闲散NPC）

3.每段剧情结尾解锁的地图区域，可以根据玩家操作决定（考虑）

举例：

* + 1. 妹妹（叼着面包跑出去）：にゃー、大変、遅刻遅刻〜
    2. 呼出地图，要求玩家扮演妹妹从28号楼跑到二教
       1. 如果玩家从三角地走，妹妹会和神秘美少年撞在一起摔倒
       2. 如果玩家从新太阳南面走，无事发生，妹妹平安到达二教
    3. 地图结束，回到Galgame界面
    4. 如果撞到美少年，妹妹dokidoki，解锁未名湖边小树林区域，否则什么都不解锁

三．有关地图解锁

地图分成几个大块，随着主线进行解锁

1.故事只发生在已解锁部分

2.主线分成几个大的部分

3.每个部分结束时候解锁新的地图（相当于打完一关后游戏结算）

4.在某个时间段后地图全部解锁（需要考虑到剧情多少的部分地图全解锁）

四．尽量在剧情设定中进行设计，为什么需要解锁地图

地图解锁的功能最好在剧情设定上有设计，比如因为怪异事件所以有些地方最开始不能去，或者跟男主本身有关之类的。但最好要得到设计，让玩法符合设定。

1. 有关地图上的npc

在解锁的地图上有常规npc，总是存在。而在地图特殊唤出时，可以安排剧情对应npc

1. 鉴赏模式中玩家可以进入已解锁地区游览

**地图调用时可以设计各种各样有趣的东西，多多考虑吧！**