版本历史：

2015.07.23 1.0初版 户张洋

# 概述

1. 地图设计分为大地图设计与中地图设计两部分。其中中地图是玩家在游戏中最常接触，也是停留事件最长的界面。故地图的设计十分重要。
2. 地图系统的核心玩法为探索、战斗、成长。在设计地图时需要重点考虑这些要素。
3. 有关地图的Roguelike机制，考虑在进入中地图时随机生成中地图。并且提供“轻松”与“专家”两种难度。在“轻松”难度下，玩家战斗失败将从营火复活，并且保留此次中地图全部探险所得；在“专家”难度下，玩家战斗失败将退出中地图，并且失去此次中地图全部探险所得。
4. 由工作量、移动游戏、Roguelike机制几方面的考虑，每个中地图的游戏时间不宜过长。连带战斗时间是否不应超过30分钟。

# 详细设计

## 大地图设计

### 大地图的出现情况

当玩家在大地图中退出游戏，并在下次游戏中选择“继续游戏”时；

当玩家在中地图中战斗失败，且难度选择为“困难”时；

当玩家完成中地图的任务时；

### 大地图的游戏模式

在大地图中，玩家可以查看人物的属性、状态、装备等。并且可以进行游戏设置（包括难度调整），退出游戏等。

玩家可以选择需要进入的中地图（相当于副本）。

大地图是否需要加入对话系统？

### 大地图的要素

大地图背景：一张较大的静态图，并且需要若干动态的背景元素。待讨论。

弹出式菜单，UI还需要进一步设计。

各中地图的显示：需要设计，并且已经通关、尚未通关、尚未解锁的副本需要区分显示。

## 中地图设计

### 中地图的出现情况

当玩家选择“新游戏”时，经过过场介绍后，首先进入的应是中地图。随后再引入大地图的概念；

当玩家在大地图中选择地图并进入时；

当玩家在中地图中退出游戏，并在下次游戏中选择“继续游戏时”。此时应保存玩家全部的探险状态与地图状态（即：与玩家退出时的状态完全相同）；

### 中地图的游戏模式

在中地图中，玩家可以查看人物的属性、状态、装备等。并且可以进行游戏设置（但不包括难度调整），退出游戏等。

中地图是包含战争迷雾的，玩家出生在地图中某点，经过不停的探索，中间经历战斗和随机事件，玩家最终完成任务（如击败BOSS，到达特定地点等）。

中地图中也应在UI上有文字描述区域。一般的事件使用文字描述表示即可。当触发特定的剧情或事件时，使用对话系统。

### 中地图的要素

弹出式菜单。与大地图基本相同。

主角与怪物，或NPC。主角自行控制移动。怪物与NPC具有自己的移动特性（随机、向主角走来、躲避主角等）。怪物与NPC的移动速度要慢于主角，这样玩家可以选择是主动触发事件，还是避开。

网格地图。每个地图格上可能存在地图元素。地图元素大致分为如下几类：

补给类：概念上类似于黑暗之魂的营火。用于轻松难度的“CheckPoint”，以及补充类似“元素瓶”的药品。【注：在游戏中的恢复手段应是极为有限的，避免出现RPG中经常出现的一万个补药用不完的情况。】出现几率很低，一个中地图可能不超过3个，甚至有一个是不是就够了。

商店类：可以购买物品。但因游戏背景，货币和商店的概念是否不太合适？可以考虑ThisWarOfMine式的以物易物。每个物品具有隐藏的价值。

据点类：与盘踞在此的怪物作战，得到奖励（装备、物品等）。

传送类：通过某种概念，传送到地图上特定或随机某处。

资源获取类：直接获得一些道具或资源。

能力增加类：通过消耗资源，或进行战斗，或白送，提升主角的属性。

BUFF类：为下一次战斗提供一些额外好处，或是增加持续一定时间的BUFF。

竞技场类：与NPC一类的进行挑战，即使失败了也没有惩罚。赢了可能触发一些分支之类的。

障碍类：阻碍玩家通过。甚至可以考虑移动等具有更高级特性的障碍。

还可以考虑：影响战争迷雾或视野、影响地图上怪物强度等元素，以及其它随机事件。某些地图元素应阻止重复访问。

网格地图上还可考虑具有不同的地形。根据地形的不同可能触发不同的事件（比如沼泽会陷进去，沙漠中会有沙尘暴一类的感觉）。