

Derive 记录



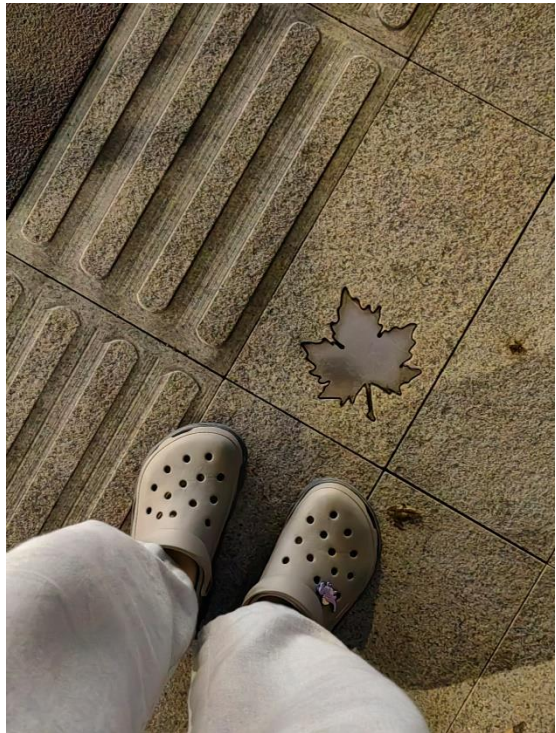
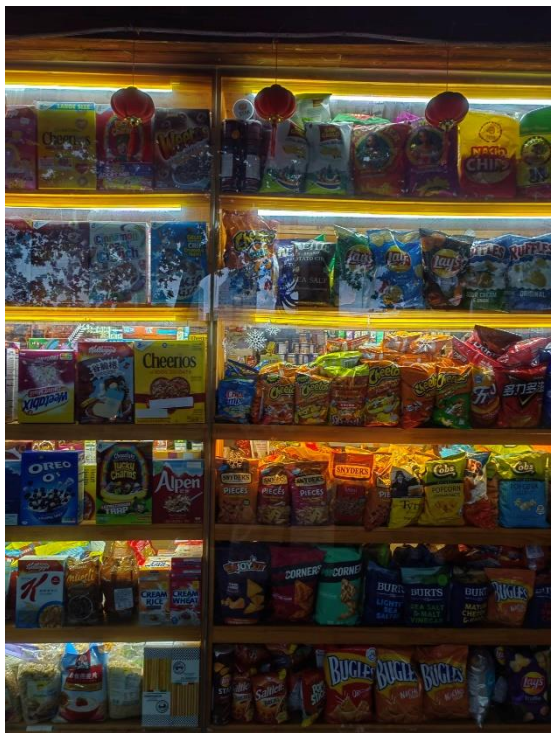
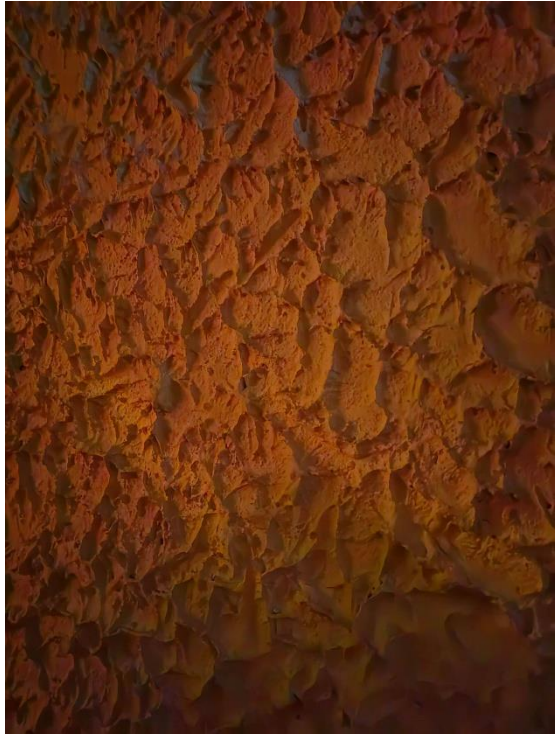
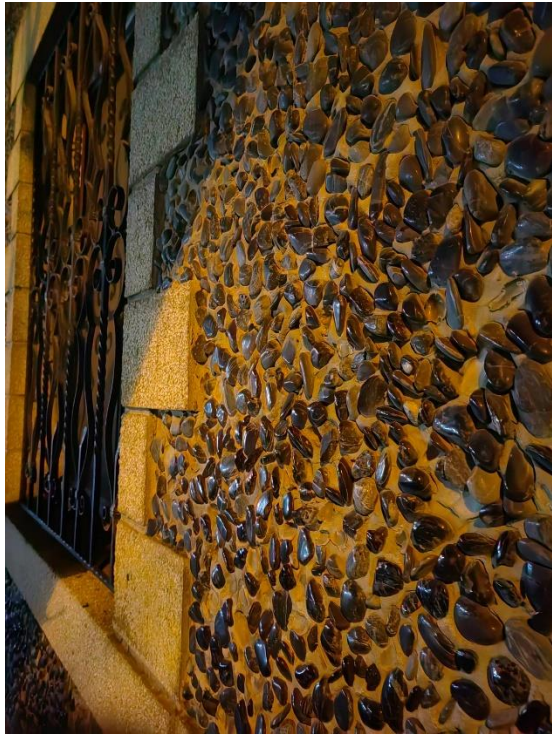


感觉城市最有趣的地方就是它的多样和复杂，尤其是其中的反差，越矛盾的事物往往就更有意思，就好像老居民区门口装满鲜花的三轮小车看起来总比商场整洁明亮的花店要可爱，老房子一层开的小咖啡店晚上亮起黄晕的夜灯总给人感觉更温馨，熙熙攘攘的街道上

玻璃门里包花的老太太也显得更加安宁。



城市的夜晚也总是更加有趣更加松弛。



城市的肌理感很奇妙，触觉上的感知总是很真实，嗅觉在 Derive 中很容易变敏感，每一条街道每一块区域甚至每一家店气味都差异很大，没人的街道秋天是浅浅的桂花香还有湿润的味道，有的时候还没转过街角已经闻到转过弯之后不远处咖啡店浓郁的咖啡油脂的味

道，潮牌店靠近就常有柑橘的果香调或者玫瑰的花香调，中古店要走进进去才会闻到更收敛的香水味，茶屋或者木制首饰店靠近就能闻到檀香，当然还有许多说不清的味道感觉能闻出颜色和音乐大概通感吧。





很喜欢城市里形形色色的人。

晚餐店里的老板娘是个很有气质的女人，穿着一身贴身黑裙，热情

大气，声音有些粗哑，在吧台后边井井有条地工作时不时和店里的客人们交谈，她对店里的菜品很熟悉很自然地为客户介绍菜品，也和客人们聊酒聊生活聊文化，她像是这家店最精彩的部分。最适合街头弹唱的地方我会选她的店的花园门口。

墙上这片小玻璃一下让这家店变有趣了。

构思

我设计了一款游戏：

游戏的主线是玩家要逃离一座城市，在逃离的过程中将被卷入各种阴谋、狂欢的故事。

游戏结构：

- 玩家将先后穿越 8 个区域，游戏也将被划分为 8 个板块，对应着太阳系八大行星同时每个区域中发生的故事也将对应人的八种特性如创造、爱、贪婪与束缚等等（这些象征意义通过游戏中的环境、角色和任务来体现），当玩家最终逃离第八个区域的时候他将发现自己回到了最初的位置一切都在循环，彼时将发现这八个区域或者说八个城市实际上分布在一个巨大的莫比乌斯环上，身处其中的人永远无法逃脱。
- 每个章节都有其独特的故事线，主线任务和副线任务，玩家需要完成任务来获得足够的资源和信息，以便逃离该章节。
- 在每个区域中引入谜题、挑战，与区域的主题相关来增加游戏的复杂性和深度，同时也可以使玩家更深入地探索每个区域。
- 引入不同的角色和 NPC，一些可能会帮助玩家，一些可能会阻碍他们，增加游戏的复杂性挑战性。

资源管理：

- 玩家需要管理有限的资源，包括金钱、食物、住宿和道具，以确保他们的生存和逃离。需要通过参与不同的故事线和任务来赚取金钱，或者在城市中做临时工作来获取额外的资源。
- 玩家可以在特定的地点购买食物和住宿，或者购买重要的道具和信息。

互动：

- 决策树，玩家的选择会影响故事发展。
- 让玩家在游戏中面对道德和心理冲突，可能需要做出艰难的选择。
- 当玩家最终回到起点并发现循环时，提供多个不同的结局。

其他：

- 我希望能强化音效和视觉效果表现八个区域的特性，或许能够尝试通过视觉听觉的有效组合实现触感嗅觉的通感。