Cloudpunk

龐克環境、高階AI

馬賽克風格

鏡頭在高處

架空世界

透過一個個送貨了解包裹背後的小故事

再將一個個故事堆疊起來建立玩家對於這個世界的巨大世界觀

女主原本是音樂家被迫來大城市工作，可能從事一些非法送貨

世界觀:

從無法見底的地底蓋起高不見頂的各種大樓，越底部越窮，越高越中心越奢華，代表社會階級

維持這個階級制度是以交通制度控制車流，排斥窮人在高處活動

透過目標點強制玩家引導入遊戲主線及世界觀，加上昂貴油錢微薄報酬

雖說看似開放世界，但其實已有個潛在力量推動著玩家

\*可以應用在我的故事中的地方:

控制人群上-簡單明瞭的邏輯

以升學率就業導向、未來規劃控制國家人才

State fo mind

龐克環境、高階AI

3D塑模

鏡頭接近主角

接近真實世界

第一人稱視角

全面機器人執法

人民起義

透過AR續統尋找物品背後記憶加上煩人的機器人對話XD建立世界觀

透過醫生質問了解主角背景及相關關係人

兩個主角兩個世界黑色調、白色調

兩個觀點不同，一個看社會底層，一個看高層美好

殖民火星的美好世界廣告，大概知道目前的科技程度