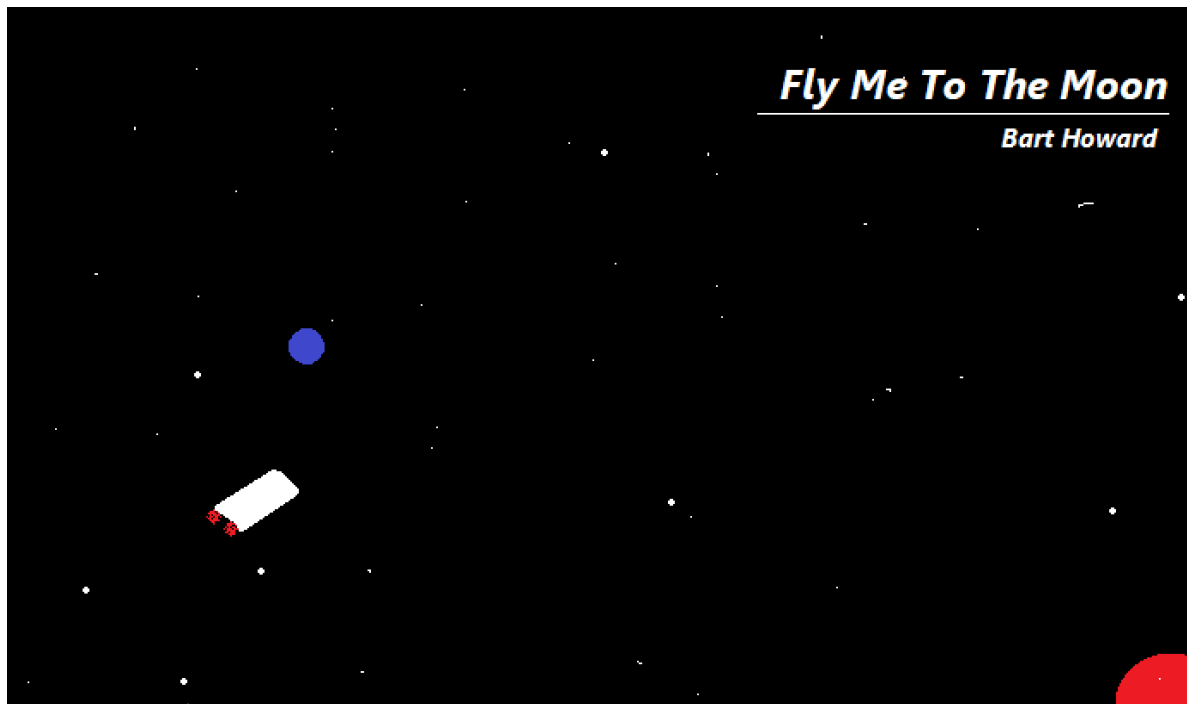


# Space Stranding

Take Me Some Where Nice



## Space Stranding

### 一、游戏介绍

- 1, 内容介绍:
- 2, 玩法与UI:
- 3, 剧情与主题:

### 二、玩法操作与UI设计

- 1, 玩法
- 2, UI
- 3,

### 三、剧情流程与设计

- 1, 背景与设定

### 四、程序方面构成与设计

- 一、Space 场景部分
- 二、Indoor 场景部分
- 三、操作与玩法
- 四、UI部分
- 五、YarnSpinner与剧情
- 六、系统设计

Github地址:

## 一、游戏介绍

## 1，内容介绍：

一款**在宇宙中漫游**的游戏。游戏中，玩家扮演一位本应完成**登月**任务的宇航员，在任务的最后环节，地球遭受小行星袭击，人类不再。他需要通过自己仅有的推进装置，调整自己的行进方向，在宇宙中决定自己作为最后的一批人类，究竟该何去何从。是继续收集资源前往月球，还是在无尽的太空中就此漂泊。

登月，玩法

## 2，玩法与UI：

**控制方面：**玩家可以通过控制左右推进器的推进力度决定主角的飞行轨迹与方向，还原真实的操作感。

**UI：**轨迹标识，主角状态等元素通过特定按键暂时唤起，正常游玩时默认进行隐去，充分还原宇宙空洞感。

## 3，剧情与主题：

主角在飞向月球的过程中，遇到一座座空间站，经过一片片人工造物。玩家可以在空间站中，与各式各样、或生或死的人们互动，寻找自己的人生答案；也可以寻觅太空中弥散的信息碎片，窥探地球爆炸的背后真相。

最后，主角选择自己的归宿，选择完成任务飞向月球，或是在太空中任由氧气耗尽。

# 二、玩法操作与UI设计

---

## 1，玩法

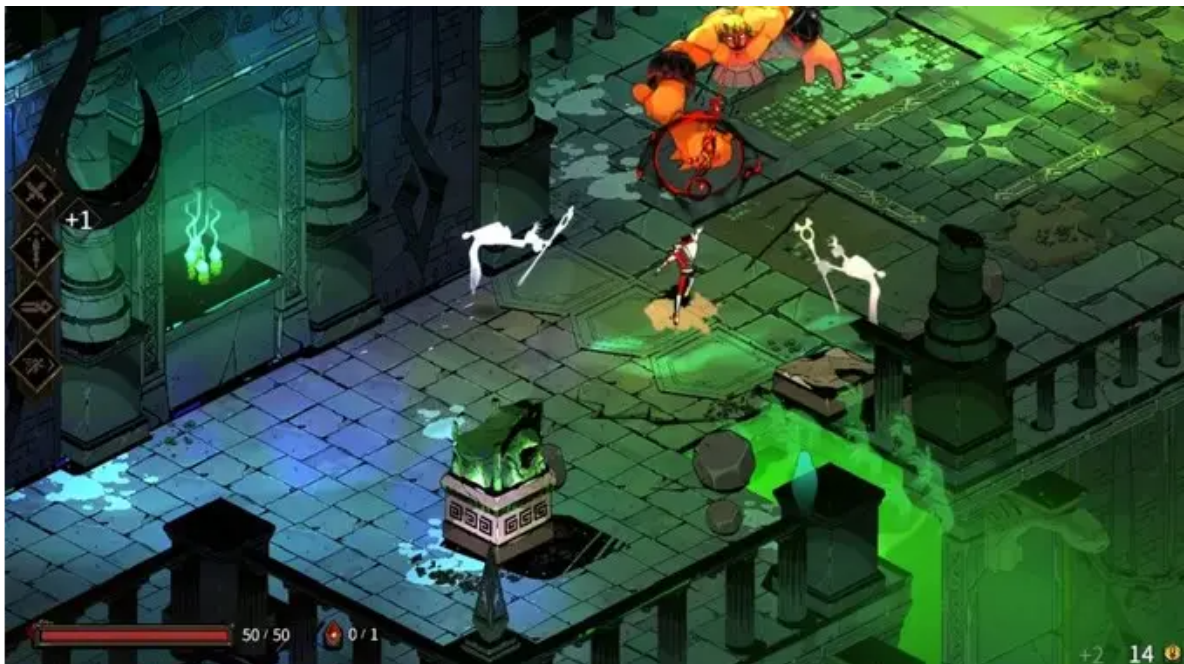
## 2，UI

### ①场景与视角

宇宙中，参考概念图，灵感与动态可参考：



室内（空间站内），鸟瞰视角，可参考：



3,

## 三、剧情流程与设计

### 1，背景与设定

主角在执行登月任务时，

主角在通过与空间站了解真相的人们交流，以及收集太空残骸的过程中，逐渐解开了地球突然遭受小行星袭击的真相如下：

早在50年前，人类就发现了一颗飞向地球的小行星，其威力足以贯穿地球，人类将不复存在。为解决这一问题，世界各国的航天人才共同研讨，提出了——引力计划：其核心在于通过一

2, 流程与剧情

3, 结局

4, 人物与物品设定

## 四、程序方面构成与设计

---

### 一、Space 场景部分

- ☐ 景深实现
- ☐ 场景搭建（预制/生成）

### 二、Indoor 场景部分

- ☐ 视角转换实现

### 三、操作与玩法

- ☐ 角色Space移动
- ☐ 角色Indoor移动
- ☐ 内容机制设计

### 四、UI部分

- ☐ 路线与地图
- ☐ 其他状态数据
- ☐ 音乐播放器与对应UI
- ☐ 系统菜单等UI

### 五、YarnSpinner与剧情

- ☐ YarnSpinner的使用
- ☐ Dialog UI系统

### 六、系统设计

- ☐ 存档系统
- ☐ 成就系统（待）
- ☐ 收集系统（待）
- ☐