### 游戏：only fly/黑宇宙——太空

###### 类型：折磨流通关类游戏，类比（only up、掘地求升、i wanna）

核心机制//设计要点：随机属性——所有的奖励现在开始并非正面，反而朝着不可控的极端方向前进，但有时候的极端未必不是答案  
注意点：不能极端不可控，不然反而会让玩家觉得游戏在玩他。

玩家拥有一定的DIY点数，但是这些点数并不能一定的帮助玩家

### 游戏背景——核心玩法：上太空，是所有宇宙种族开始宇宙旅行的第一步。但这一步，每个文明却根据每个文明的历史和文明本身形成了各不相同太空奇观。

游戏目标：脱离文明所在的星系

游戏过程：文明有三百年的时间发展，玩家可以自由选择不同时期的政策方针和科研方案，并决定何时发射自己文明的火箭，如果在三百年的时间内发射成功，游戏便胜利。

（可以无限发射，可以失败重来，但是发射仍然需要时间，仍然会遇见随机的困难，亦或者，非凡的机遇？）

人类——地球：地球的环境适宜，引力正常，科技稳步发展，没有即将陨灭的太阳，也没有吞噬一切的超新星黑洞。这无疑是一个无比合适上太空的文明。

Buff：  
good：正常的宇宙环境，只要按部就班就能达成星系间移动的科技力量  
  
balance：人类的科技稳步发展，但安逸的太空环境注定了人类在短短的几百年内的发展不会实现奇点突破，实现太空多数文明的爆发式发展

Debuff：不完全团结一心的联合政府，人类仍然有大量的战争和难民未解决，为什么要为了所谓的太空去浪费我们的资源？