

# Starrynight——游戏策划案



## 一、游戏概述：

- **游戏类型：**一款适合家用电脑使用的、学习与娱乐并重的天文游戏。

**特点：**RPG、网游与天文教育游戏的结合。

现有的国内较具代表性的天文软件有 WWT（WorldWide Telescope）和 Stellarium 两款。前者的向导式漫游是比较有特色的，利用丰富的数据资源给出许多天文主题、漫游片，像是自动播放的 PPT，结合图片、文字、声音想参观者介绍某个主题的天文知识，并且支持用户自己制作漫游片。作为简单的天文教育软件无疑是实用优秀的，但是情境的真实度以及趣味性显然不足。后者在3D 观星模式下，可以仿真实地观察星空，包括其运行，效果真实，并有基于不同国家的天文知识，如古代中国天文和古希腊天文等。多项人性化操作使之成为非常受欢迎的天文观星软件。但是后者缺乏鼓励观星的机制和趣味性设置，因此使用者往往比较被动。

**RPG 的重要性：**第一，是玩家比较容易地完成意义建构的需要。RPG 使得玩家更能融入新的“语境”，建立“物”与“我”的联系，从而能与游戏环境之间建立更亲密、熟悉的关系，更加积极主动地投入到学习中。第二，玩家通过 RPG 而超越现实中的个人，不仅仅是拓宽了生活，也是非功利性地寻求知识、满足好奇的天性的表现。第三，RPG 本身也是趣味性实现，虚拟身份使得玩家更加按照天文世界的规则进行技术性的交流。

网络模式的重要性：第一，能够实现玩家与玩家之间更快乐的社交，使得游戏世界不再单调



和孤单。第二，增加天文知识的沟通与交流，而不仅仅局限于游戏本身，增加游戏的活力。

● **游戏简介：**

内容——结合天文与古希腊神话故事，融

汇人文和科学知识，使得星空不再单调。古希腊神话是一切有关古希腊人神、自然宇宙的神话故事，激动着一代又一代人心灵，成为无数艺术家的灵感之源。而天文学研究宇宙空间天体、宇宙结构和发展，内容包括天体的构造、性质和运行规律等。W.H.奥登的诗歌《仰望星空》中说：“我应该学会仰望空荡的天空，同时感受天空一片漆黑的崇高。”黑格尔也说过：“一个民族只有有那些关注天空的人，这个民族才有希望。”星空与神话本身就具有引发人类蓬勃生命力的能量，这款游戏的目标意义重大。

形式——3D 自由探索星空，使玩家能够领略宇宙的伟大奥秘；集文字、声音、图像为一体，拥有舒适的人机界面和史诗般震撼的游戏效果。在极度强调自主性的当代，线性故事发展模式下的游戏显得枯燥乏味，而拥有更多可能性的游戏则使得玩家获得自主权，也将从游戏中得到更多的惊喜。界面也充分考虑到了人机关系，玩家在操纵交通工具运动时，画面正如亲身经历一般。浩瀚的星空将天文真实图片和3D 建模融为一体，更能体现科学性和真实性。

风格——现代设计感较强、风格写实，不失却地球各地的地域特色，让玩家在获取天文知识、进入古希腊神话的同时，也能充分融入游戏。例：中国村的典型建筑有江南园林、徽式建筑，并引入一些标志性的历史古迹、风景名胜，如万里长城、西湖等，因此风格也较为古雅；而丹麦村则山林幽深，寒冷的气候常伴有雪，因此风格为童话般浪漫；而太空中则要凸显神秘浩瀚，并伴有一些小小的惊喜。



● **背景描述：**

未来世界人类技术已经达到能够漫游宇宙的程度，人类可以使用太空滑板、小飞机、飞盘等交通工具在星际间自由翱翔，领略宇宙之美。这个奇妙的世界中与21世纪的“神隐时代”绝不相同，宇宙对于人类来说不仅仅是一片渺无人烟的沙漠，而是充满了神奇的想象的未知世界。神话中的英雄与神将与玩家互动；充满趣味性的故事等待着玩家的探索与发现，时时刻刻都给玩家带来惊喜。身为天文爱好者俱乐部的成员，玩家将接受俱乐部给予的任务，组队一步步探索浩瀚的星空。

游戏片头动画描述：

“主人，应该起床了。”柔和的声音仿佛从遥远的天国传来，玩家缓缓睁开了眼睛。镜头从玩家的视角可以看到，人形电脑 Mary 静静地站立在床前。她相貌端正，神态温和，身穿一套整洁的黑色工作服，胸前用双手捧着一只银色闹钟。此时音乐轻松欢快。

“今天是星期六，Mary。”房间光线很暗，玩家的双眼似乎又要合上。

“您忘了天文爱好者俱乐部交给您的任务了吗？今天您必须和另外两位成员一同去探索土星。”Mary 又开口说，并走到窗前，慢慢拉开了窗帘。窗外的阳光一刹那倾斜进来，玩家疲倦地张开眼睛，因为不适应光线而视线模糊，良久才看清了窗外的景物：完全不同于 21 世纪的城市，窗外是一片郁郁葱葱的绿色植物，一直绵延到天际。

“帮我准备早餐，Mary。”玩家开心地一笑，从床上跳了起来。床头的墙面像扇窗户一样打开，露出一排排衣饰，床底下的一格抽屉自动展开，是不同样式的鞋子。同时 Mary 走出房间去准备早餐，传来一阵阵锅碗瓢盆的叮咚响声。

玩家迅速挑了一件太空服和一套贴身衣穿上，走到窗台前，暗了一个按钮，玻璃窗立刻无声地展开。玩家高高远眺着这一片奇异而美丽的绿色，深深地吸了一口气。



愉快而热闹的音乐升腾而起，镜头一转，拉至整个城市的上空。可以看到一片接连一片的

绿荫与花丛被一条条街道分开。镜头高度下降，这才可以看到在所有居民区的楼顶天台都种着花草树木。街道上，色彩各异、外观酷炫的喷气式小飞车来来去去；路边的咖啡馆的橱窗边一对青年男女正在谈论去人马座主星还是天蝎座主星上举行婚礼，一位身穿黑色小西装，系着天蓝色蝴蝶领结的机器人先生正端来两杯热气腾腾的咖啡。

随着镜头缓缓扫移，屏幕正中央“砰”地逐渐显现一行半透明的大字：Starrynight。背后的城市场景逐渐变暗，为宇宙星空所代替。

## 二、游戏对象：

- **游戏者特征：**天文爱好者以及潜在的天文爱好者，包括想要获取知识、对宇宙充满好奇心的一般玩家；对填压式教学感到厌倦，想要通过更为灵活、开放的方式获取知识的玩家；想要在游戏中得到更高价值，不仅仅限于娱乐、体力释放的玩家；想要在游戏中结交更多天文同好的玩家。
- **游戏目标：**掌握一定的天文知识，形成对各类天体以及天体运转的一般认识；了解星座，感受古希腊神话的魅力；结交更多热爱天文的同好，并通过交流平台实现知识共享；在虚拟环境的学习中获得身在其中的愉悦，改变枯燥的学习方式。
- **学习内容：**宇宙、恒星及恒星群、太阳系、天球、星名与命名规则等入门概念；对太阳系各个重要天体的深度了解；星空的运转方式以及星座背后的故事。

## 三、游戏机制：

- **登录界面：**用户名/密码登录（新用户注册）
- **个性化选择：**角色有8种选择，为老年、中年、青年、幼年男、女；有脸型、五官搭配、肤色以及人物胖瘦程度选择，并为之命名。接着



选择生活的街道，选择喜欢的房型；进入游戏。

### ● 人机界面：

两种模式之间的转换：一，星球模式，即通过走动与飞行的方式实现运动，飞行器的速度限制在一定的范围内。在此一模式下，玩家可以进行普通的生活活动，如购买、交易、装扮等等。



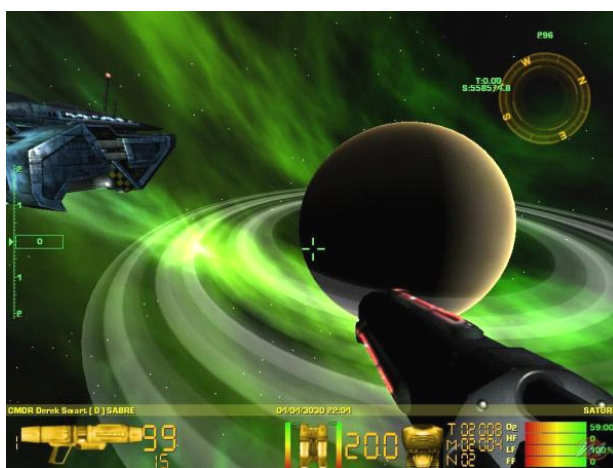
但值得注意的是，不同星球上虽然重力不同，但在游戏中并不能按照实际运动情况来，这是这个游戏缺乏科学性的地方之一。第二，宇宙模式，即只能通过飞行来实现运动，飞行器的速度可以按照光年计算，但在这一模式下，玩家将不能进行购买、交易和装扮等不符合实际的生活系统的内容。

图形用户界面：由玩家属性值、聊天框、快捷栏、小地图、好友队伍框、系统菜单组成一般界面，符合玩家操作习惯，方便操作。当使用交通工具时，则出现驾驶界面。比如左图所显示的，这是从玩家视角看其他玩家的截图，视角也可以拉远，那样可以看到玩家本人驾驶的飞行器。

### ● 游戏操控：

一般操作：键盘与鼠标联合操控。W、S、A、D各自对应前、后、左、右，shift+W为上升，shift+S为下降；空格键则为跳跃；双空格则为远跳；鼠标左键可进行选择和旋转视角，滚轮可缩放视角。当玩家什么也不做的时候，星空环境继续按照时间顺序运行；但在太空中有可能被突如其来的流星撞毁，因此有必要寻找一个安全地带。右图是即将登陆时的特殊游戏界面。

交通工具：在星球上可以通过行走、奔跑和操纵交通工具运动，在太空中时只能通过操纵交通工具进行运动。可通过操控杆



（由双按 W 和 S 实现）加减速度，不乘坐交通工具或者停留不动时，玩家或交通工具就会由于失重而漫无目的地漂浮。当交通工具在地球上撞到障碍物时会撞翻，导致维修值提高；而在太空撞上别的物体之后会轻微震动并停止运动，维修值是在地球上的两倍，当维修值到达100%时就

要进行维修。当玩家或交通工具从高处坠落时，提高维修值。

- **游戏元素：**在游戏环境中，可进行操作的对象有：在地球上，有 NPC、地上掉落物品、公告栏、商店、社区；在无着陆空间内，有 NPC、太空中漂浮的宝贝、纪念品商店、太空站等。

**四、任务系统：**一般为探索星空的任务，也有解答社区提问的周任务。RPG 模式下，玩家通过任务系统，进行星空探索，获取天文知识，参与古希腊神话、对话英雄与神；故事的动画形式与对话形式，令玩家感受古代人民天真烂漫的星空遐想。

#### 具体任务示例：

### 任务一：探索土星

#### （一）出发前：

**1.任务前动画：**玩家可以在任务栏里接受每日任务，也可在广场中央申请做其他探索任务。在接受任务后，机器人 Mary 会对玩家说：“您可以驾驶您的灵狐小飞车，前往太空漫游基地，那边的工作人员会将你送出地球。”玩家吃完早饭，坐上火红色狐狸形小飞车，飞出窗外。（非初次玩可跳过这些动画，直接自由操作）

**2.操控飞行器：**玩家在坐在飞车舱里，面前有仿真操控界面，操作方法如前所述。按照右上角的方向指引，玩家可前往太空漫游基地。也可先在城里闲逛。



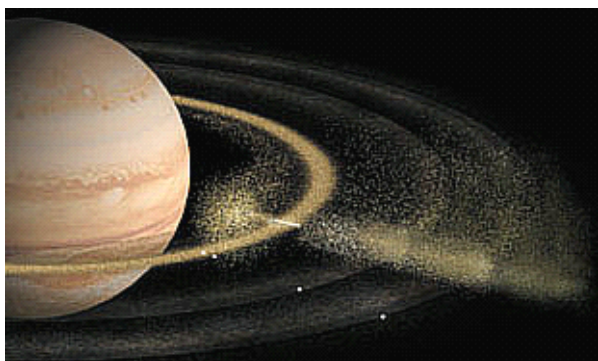
**3.加入队列：**在确认要出发时，申请加入出行队列，队列确认后则必须去基地等待。抵达基地之后，来到宇宙海关处，进行出关检验。

**4.出发前：**画面切换到玩家和其他两位坐在天空舱里的情景。依然从玩家视角，视角可转动。倒计时，出发。这时舱外的景色因为速度的原因

完全看不清，然后屏幕转暗。

#### （二）太空飞行：

1.前往目的地：舱门打开，玩家出舱，选择自己喜欢的交通工具外型，基本操作和地球交通工具相同。然后从地球上空出发前往土星。这时候玩家处于地球和火星的轨道之间，在游戏界面上定位目的地的位置，选择合适的速度，前往土星。场景模拟真实的宇宙空间，在黑暗中前行，周围可以看见漂浮的石子或巨石。在宇宙中飞行时，如有流星飞来，驱动器则会发出警告。但出



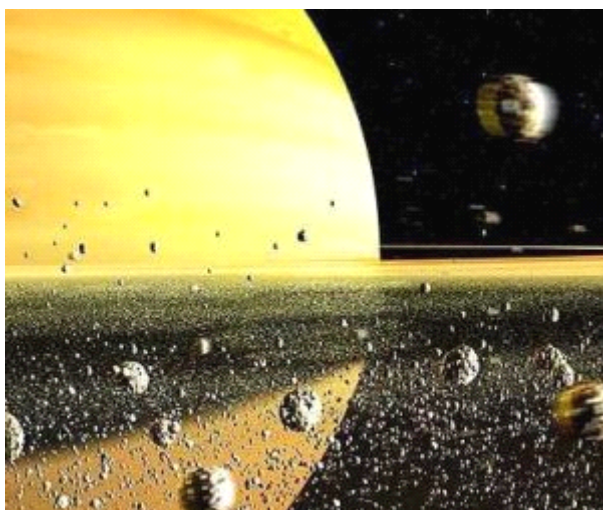
于模拟游戏的性质，即使被砸中，也有修复的余地，继续前行。

2.土星探索前：慢慢离土星越来越近，玩家的面前展现出了一颗巨大的带环行星。上面有平行的柠檬黄和土黄的丝丝缕缕的纹路，环绕土星赤道的薄薄的巨大的亮环使其看上去神秘可爱。这时候屏幕上出现一个小信封和一行字幕：土星站发来**土星的基本讯息**，请查收。打开小信封，屏幕上出现：土星，直径（地球=1）9.14，质量（地球=1）95，体积（地球=1）764，密度（水=1）0.69，重力（地球=1）0.92，卫星数目18，平均温度-176℃，最大星等-0.3.接近土星地面时，出现选择界面：确定登录吗？是 or 否。选择“是”后，播放登录动画，交通工具变形，眼前出现了一座规模宏伟的土星研究站。

### （三）土星登陆与探索：

1.接待与介绍：三位玩家按照指示来到研究站门口，出现一位接待员小姐。“三位探险家好。鉴于你们是第一次来到土星，我有责任为你们简单介绍一下土星。”这时候玩家可以在一定范围内自由走动，也可以转动视角看风景。**接待员继续介绍**：“土星是古代天文学家所知最远的行星，是太阳系第二大行星。中国古代又称填星、镇星。土星绕着太阳自西向东转，公转周期为29.5地球年。其自转周期在赤道为10小时14分钟，向两极逐渐减慢。土星是肉眼可见的五大行星中移动最慢的，一年又两个星期达到“冲”的位置。冲点的土星放大100倍约与肉眼所见的满月相当。在太空看到的土星上明亮和深色的带纹实际上是由云组成的。”

“您知道‘冲’了吗？知道 or 不知道。”选择知道，则开始介绍**“冲”的概念**，选择不知道就自动跳过。“接下来，各位探索家们，由于土星最著名的特征是巨大的环系，我希望你们能够去考察一下土星环。考察完毕后，请回来回答我的随机的三个问题。当三位都通过考验时，我会根据时间快慢给各位相应的积分和小礼物。你们准备好了吗？准备完毕 or 还没。”



2.自由探索：点击“准备完毕”，圈定玩家的障碍层消失，**玩家可以自由飞行**。玩家各自飞向土星环，远望薄如纸的土星环实际上厚度有几百米。玩家可以从远处选择工具对土星环进行测量，进而发现土星环直径有 42 万千米。在远处观看土星环的纹路，鼠标放置到环上的不同位置的时候，出现相应的文字标示土星环的层次。距离土星环很近的时候，可以看到土星环实际上是由巨大的岩块组成的，但直径不超过几米。并且会看到土星的十八颗卫星在环与环之间运行。鼠标放到其上，也有文字标示卫星名。

3.回答问题：当玩家认为自己考察完毕后，就回到接待员小姐那儿**回答问题**。如果回答错误，玩家不得不重新考察一遍，直到回答出问题。然后全组三人**获得相应积分和礼品**。当一切结束后，玩家准备下线，就必须飞回地球，回到自己所在的城市，最后**在自己的房间下线**。

## 任务二：探索“大陵五”。

（一）**出发前、飞行与剧情触发**：玩家按照以往的顺序组成三人队伍，前往太空。定位好大陵五的位置之后，选择相应合适的速度飞向大陵五。这和其他游戏的“传送门”有一定的相似之处。



然而当靠近大陵五的时候，突然出现一位古希腊时代的英雄，自称名叫 Perseus。他向玩家请求一同杀死 Medusa。

### （二）具体细节

#### 1.Perseus 的故事：

Perseus 突然出现在前方，挡住了玩家的去路。“朋友，为了保证您通行路上的安全，希望我们能够联合起来一同杀掉



Medusa。”“你是谁？谁又是 Medusa？”“请听我讲述我的故事。我名叫 Perseus，是宙斯的儿子。但我的外公，即亚各斯国王，却得到了一则神谕，说国王的外孙将会夺取他的王位和生命。我的外公狠心将我和我的母亲放进箱子里投入了大海。”

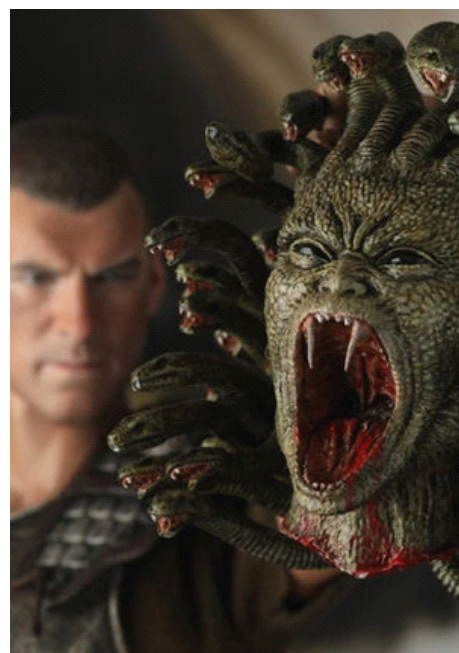
随着 Perseus 的讲述，镜头转换到茫茫大海中漂浮的一只木箱子。继而一位表情痛苦的母亲怀抱着婴儿 Perseus，在阴暗的木箱子随大海颠簸。母亲颤巍巍地说：“宙斯，请您一定要保佑我和您的孩子平安。”然后画面切换到玩家人物的脸：“真是个好外公！然后呢？”

Perseus 讲述往事的表情显得很哀伤：“幸亏有我的父亲宙斯庇佑，我们母子平安漂到了塞里福斯岛。那里的国王 Polydectes 对我们母子十分同情，并收留了我们，把我悉心培养成一位勇敢的成人。”画面又转换到回忆之中。Polydectes 坐在王座上慈爱地对 Perseus 说：“Perseus，你已长大成人，希望你能够外出经历生活的险遇，建立自己的功业。”“感谢您这些年来对我的教导。我早已有此志愿，伟大宙斯的儿子准备砍下 Medusa 那颗丑恶的脑袋。”

转回 Perseus 讲述的画面。“然后我费尽心力找到仙女，得到我想要的三件宝贝：飞鞋、神袋、狗皮头盔。这三件宝贝使我能够随心所欲地自由飞翔，也可以隐身潜行。我又从 Hermes 那里得到了一把锋利的铁镰刀。我已经找到了 Medusa 的住处，但是我心中仍旧感到不安不敢上前。Medusa 是蛇发女妖三姐妹 Gorgon 之一，凡人只要一看她们就会变成石头。亲爱的朋友，您是否愿意贡献一份自己的智慧，同我一起前往杀死 Medusa 呢？”出现选择“我陪你一起去吧”or“我还有事，先告辞了”。选择前者，Perseus 则说：“感谢您，朋友，神灵会保护我们。”选择后者，Perseus 就说：“还是感谢你。”

2.杀死 Medusa: 选择前者的情况下，玩家和 Perseus 之间出现了一道传送门，进入。玩家和 Perseus 站在海岸边，面前是一座巨大的威严的石洞。玩家按照箭头进入石洞，Perseus 紧随其后。动画画面播放：三位女妖正躺在石床上睡觉。她们的头上布满了龙鳞，头发是一根根毒蛇。她们长着獠牙，有一对铁质的手，背上长了一对金翅膀。玩家和 Perseus 连忙转过身不看 Gorgon 三姐妹。

“应该想个办法才好。”Perseus 担忧地说。这时候玩家的界面上，Perseus 身上的所有装备闪着光，玩家可选择其中一件点击。当点中盾牌的时候



引发下面的剧情。玩家说：“我们可以利用盾牌作为镜子，这样您就可以清楚看见谁是 Medusa 了。”“您说得对。” Perseus 举起盾牌，然后迅速地转过身极为勇猛地一下子斩下了 Medusa 的脑袋。Athena 女神的神光笼罩着 Perseus 的身影，仿佛女神亲临一般。Perseus 把 Medusa 的脑袋装入神袋里，这时候忽然从女妖身体里跳出一匹双翼的飞马和一位巨人。Medusa 的姐姐们也从睡梦中醒来了。

Perseus 嚷道：“快走！”一把抱起玩家，向洞口飞去。画面转到滴着鲜血的神袋，血液从高空落到地面上，发出“滋滋滋”的响声。忽然血液渐渐凝结生长，长出了颜色各异的毒蛇。镜头转换，人间的一位平凡的刚从田地里耕种回来的农夫，忽然看到前方的路面上有一条毒蛇在游动。他迷惑不解，喃喃地说道：“奇怪，这是什么动物，以前从没有见过。”

镜头重新回到在空中飞行的 Perseus 和玩家，Perseus 抱着玩家轻轻落到耸立在大海中的一块大岩石上，说：“真是危险，幸亏有 Athena 女神的保护，我们平安脱险了！”这时，那道传送门再次出现在眼前。玩家进入后就重新回到前往大陵五的路上。

“恭喜您已经通过我的小考验，欢迎继续前往大陵五。”“等等，您说刚才只是个考验？难道不是您请求我帮助您的吗？”“哈哈，我的故事在人类历史刚刚开始的时候就已经发生过了。您要前往的‘大陵五’是英仙座的β星，而我是英仙座的守护者，刚才仅仅是触发了我的一段回忆而已。”“……”



3. Perseus 故事的后续：“现在请您进入这个传送门吧，我将直接送您安全到达大陵五。”这时候玩家面前出现**两种选择**：一，“不，我想听完你的故事。”二，“好吧，希望下次还有机会见到您，听完您的故事。”选择二，则直接进入传送门。**选择一**：Perseus 说：“好，逃脱了女妖们的追逐之后，我遇到了爱情。”剧情动画启动：Perseus 的脚落到了大岩石上。忽然看到山岩近海面之处绑缚着一位年轻的姑娘。姑娘穿着薄纱的衣裳，随着海风凌乱地飘拂着，秀发也被风吹得遮住了面颊。姑娘轻声啜泣，泪流不止。

画面转到 Perseus 的讲述：“**见到这位美丽的姑娘**，我心动不已。于是决定救她。”转到回忆画面：Perseus 问：“你为什么被捆绑在这里？你叫什么名字？家住哪里？”她把头扭转到一边，悲伤地说：“我叫 Andromeda，是埃塞俄比亚的公主。因为我的母亲吹嘘我是比海洋女仙更加美

丽，惹怒了海神的女儿们，我们国家遭到了水淹之灾。神谕启示必须将我喂鱼才能解救这个国家，迫于国民们的压力，父亲决定牺牲我拯救国家。”

这时候 Andromeda 的父母前来看女儿最后一眼，他们的眼中充满了内疚和痛苦。Perseus 说：“你们想要痛哭流涕，将来还有时间。现在迫在眉睫的是救人。我叫 Perseus，宙斯的儿子，斩杀 Medusa 的英雄。神奇的翅膀让我飞跃高空，来到美丽的姑娘的面前。现在我向她求婚，愿意前去就她一命，你们愿意接受我的条件吗？” Andromeda 的父母亲连连点头。这时候，海面上波涛汹涌，海浪滔天，冒出一个胸脯宽阔直压海面的妖怪。Andromeda 尖叫起来。Perseus 双脚一蹬，高高跃起。海妖看见了 Perseus，立即狂怒地扑上前去。然而 Perseus 瞬间转身，像头矫健的雄鹰一样直射下来，用那把杀死 Medusa 的剑**狠狠刺入**了海妖的背，顿时血流如注。海妖感受到剧痛，疯狂扭动身躯，窜到空中又沉入水中。Perseus 在它身上反复刺杀，随着它在水中穿行，直到海妖丧失最后一丝力气。

“后来呢？”玩家急切地问。“国王依约定把美丽的 Andromeda 嫁给了我，我带她一起回到了故乡，从此命运再也不嫉妒我了，我们的生活非常幸福。”“Happy-ending。好了，我要走了，后会有期。”玩家进入传送门。

4. 登陆和探索大陵五：之后的登录和探索与土星探索相似，不同之处最主要的为参数，这里就不再赘述。

## 五、奖励机制

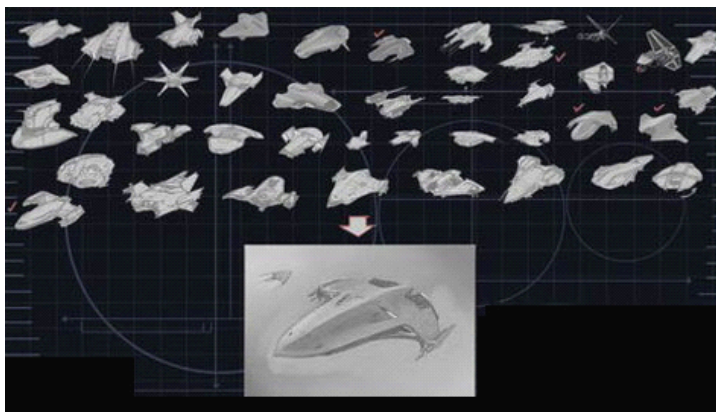
### ● 奖励规则：

玩家可通过任务可以获得相应的积分、金钱、声望、称号和礼品。积分与金钱可用于在星球纪念品商店上、地球的商店里购买商品，如衣帽、手套、鞋子、挂件等，其中积分不可交易，而金钱可以交易；礼品则只能通过做任务获得，范围涵盖所有商品种类；而声望则和俱乐部组织有关，可以提高自己在俱乐部内的特殊称号或购买特殊物品，称号注重权威性，增加自己的团体影响力，最低如“普通侦查员”，又高如“天文学家”；任务所得的称号是一般性称号，称号注重娱乐性和多样性，同一个任务下有不同的称号，仅凭运气获得，如“土星土拨鼠”、“土星奥特曼”等，又如“柏修斯转世”、“柏修斯小跟班”等。每做完一个探索任务都可以获得一套相应星球的纪念服装。不同外型的交通工具则只能在地球商店买到。另外，玩家还可通过交易行进行玩家与玩家之间的交易。

- **奖励与 Second Life 的结合：**

在 Second Life 中实现奖励机制，可更大程度地鼓励玩家。玩家在游戏中拥有自己的用户，那么游戏人物就是玩家的化身。玩家拥有财产，因此无论是在社区交流中、还是在游戏探索中，其虚拟财产就是其身份标识。这样的奖励方式使得奖励结果不仅仅是数字的累加和物的收集，更是地位的彰显。

比如右图的各种不同飞行器的简单设计，建立起一整个飞行器拥有与收藏的小系统。各种各样的



飞行器绚丽前卫，使玩家增加对于未来世界宇宙探索的体现，因此更加愿意参与到游戏当中。不同的飞行器拥有的不同的功能和特效，也使飞行器本身有被收集的价值。

## 六、生活与社区

- **任务状态下：**

第一，网络模式自动匹配在线玩家，使得游戏环境从“无机”变“有机”：游戏环境再不是冷冰冰的数字环境，更是富有生机的玩家们的家园。

第二，当观看动画的时候可以和同时进行任务的玩家聊天讨论，做任务和探索星空不再枯燥，使得知识可以交流沟通，加深印象；并引入了竞争意识，好胜的本能使得玩家更加专注于学习。

- **生活状态下：**

可以购物、买卖，装扮自己的房间；游戏还支持不同俱乐部的建立、不同声望的获取、强大的俱乐部管理工具等。玩家可以在游戏中寻找属于自己的组织，和新结交的好友们一同探索星空。玩家在游戏中将感受到强烈的存在感。这就需要生活系统、奖励系统、任务系统、好友系统等这些小系统共同



运作。

## 七、意义小结

策划的起源：第一，本策划基于本人对于一些天文教学软件的体验。教学软件注重实用性和专业性，因此使用者常常有种受限制的感觉：一方面无法自由探索星空，另一方面一些专业数据没有相关介绍使人摸不着头脑。天文教学软件的专业性所带来的乏味与枯燥也阻止了它的进一步传播，这和当代社会宣扬的校外教育和终身教育是不相符合的。第二，经查阅资料，对于天文感兴趣的人远远超过了预期，但没有合适的机会。第三，天文学习和一般学习不同，因为暂时无法亲身实践学习，所以只能通过虚拟的方式来体验，以满足天文爱好者以及潜在的天文爱好者的期望。因此一个较为严肃的、可使玩家获得知识的天文游戏就有开发的必要性。

有人说，谁要是对于天文学一无所知，他就不能说已经受到了完整的教育。康德也曾说：“世界上有两件东西深深的震撼人们的心灵，一件是我们心中崇高的道德准则，另一件是我们头顶上灿烂的星空。”身处大自然的人类在很早之前就对遥远的天空产生了兴趣，天文学至少有五、六千年的历史。巴比伦的泥碑、埃及的金字塔、欧洲的巨石阵都是著名的史前天文遗迹。天空是深远的，宇宙是神秘的。探索未知，将激发人类向上的生命力。Starrynight这款游戏就是基于这样的背景被构思出来的。