

【2021.07 - 2022.04】项目发展历程回顾

2021.07

目 234-张琬莹-SEED训练营-獭生漂浮Floating Otter（初版策划案）



【规则拆解】规则简单且统一，即“吃东西会长大、增重”。解决谜题的底层逻辑一致，却产生了内容丰富的关卡设计。

【参考价值评估】直接套用其规则换皮海獭与愿景不符，愿景是不想做太重的解谜。故想要使用此规则，需要重新设计“出口”。

2021.07 - 2021.08

【阶段一】做了饱腹值、清洁值这种生存维度的属性，但不希望生存压力很大，导致“生存”并不能够为玩家建立起来游戏目标。





【阶段二】希望做成半体验向游戏，需要强大的美术表力，缺少游戏性，像“海獭游泳模拟器”



【阶段三】补充了少量内容设计，如剧情NPC、瀑布关卡、完成彩蛋收集海胆。也有生存向的“饱腹值”设计。而事实是“生存向规则”和“线性关卡”本质并不融合，相互独立，导致游戏目标混乱，

没有统一的规则来驱动游戏进程的推进，结果是只能依靠剧情NPC去引导。由于时间有限，来不及设计和实现剧情NPC了，所以NPC引导的方式的实际效果未能在版本中得到验证。



2021.08 - 2022初

走向了《马里奥奥德赛》这样有强大游戏性的方向，引入了物与物的交互，但缺少底层的规则框架，导致物-物交互规则混乱，玩家难以理解、掌握、发散。与海獭主题的相关性有所减弱。



2022.04

项目方向重定向，以轻松、休闲得探索为宏观体验，系统规则与内容设计应当贴合海獭主题。于是有了 [国游戏概念](#)