项目名称: 四节驱魔录 一 中国传统文化题材 2D 横版游戏

项目简介:

《四节驱魔录》是一款融合中国传统节日文化与横版动作冒险要素的 2D 游戏,玩家将扮演"节守者"穿越四大节日主题关卡(春节、清明、端午、中秋),对抗异变怪物、修复节令秩序。游戏通过传统节日文化背景,打造富有特色的节日场景与战斗体验,强调文化元素与游戏性相结合。

项目简介:

2025年05月07日-2025年06月18日

技术栈与实现细节:

▲ 引擎与开发框架:

• 基于 Unity 引擎开发,使用 C# 实现完整游戏逻辑。采用 Tilemap 构 建多层次场景,结合 Input System 实现键盘输入响应,利用 Cinemachine 控制镜头跟随及边界限制,提升游戏的流畅度与沉浸感。

▲ 核心系统开发:

- 角色控制系统:采用有限状态机(FSM)架构管理角色状态,实现移动、 跳跃、攻击连招等操作,确保行为逻辑清晰。通过单例模式记录并管理玩 家状态,提高系统耦合性控制与维护性。
- 敌人行为系统:使用"骨架类 + 子类"架构抽象定义不同类型敌人,增强模块化与扩展性。针对节日主题设计差异化 AI 行为(如春节的年兽爪牙近战、清明的游魂远程攻击),并借助 Unity Animator 精细控制动画状态切换。
- 文化关卡设计:围绕春节、清明、端午、中秋四大节日设计专属主题关卡与 Boss 战。例如端午龙舟河战、清明夜行鬼王战等,突出节日文化氛围并丰富战斗机制。
- 道具与成长系统:实现节日特色道具收集系统(如红包、月饼),道具与角色属性成长相结合,激励探索行为,提升玩家粘性与重复游玩价值。

功能截图:

春节主题关卡的整体场景设计以浓烈的红色调为主,营造出浓郁的节日氛围与深厚的传统文化底蕴,带给玩家强烈的代入感。视觉色彩上,朱红与金黄作为主色调,突出了春节的"年味",营造出喜庆、热烈的节日氛围。

场景中巧妙融入了丰富的春节文化元素,如爆竹与烟花装置、红灯笼、传统的中式柱子以及红漆建筑等。



清明节主题关卡的整体色调以青灰与墨蓝为主,营造出静谧、哀思与神秘交织的氛围。细雨绵绵、迷雾弥漫,契合清明"雨纷纷"的文化意象,塑造出一幅凄美肃穆的节令画面。

场景视觉氛围设定包括永不停歇的细雨、墓碑装饰、游魂元素等。

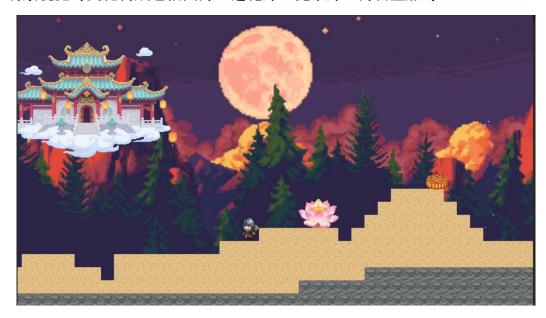


端午节主题关卡的整体色调以橙红与赤金色为主,温暖的光感渲染出庄严肃穆却又蕴含哀思的氛围,象征着对古人忠魂的缅怀与节日仪式的庄重。

场景视觉与文化构成包括漂浮的龙舟模型、艾草与菖蒲装饰、屈原文化注入等。



中秋节主题关卡的整体色调以皎洁的月黄色与银白色为主,营造出神秘、静谧又温柔梦幻的氛围,象征团圆之夜的宁静美好,并传达对神话意象的浪漫想象。场景视觉与文化构成包括圆月、莲花灯、兔子灯、月宫虚影等。



从上至下展示角色的三种攻击方式:

近战攻击: 角色快速挥剑, 近距离打击敌人, 突显快速反应与精准操作。

远程攻击(弓箭):角色拉弓射箭,精准远程打击敌人,体现远程作战的高效与策略性。

剑气攻击: 角色施展剑气技能,发出强力的剑气波,具有广泛的攻击范围和强大威力,展示技能操作的多样性与威力。







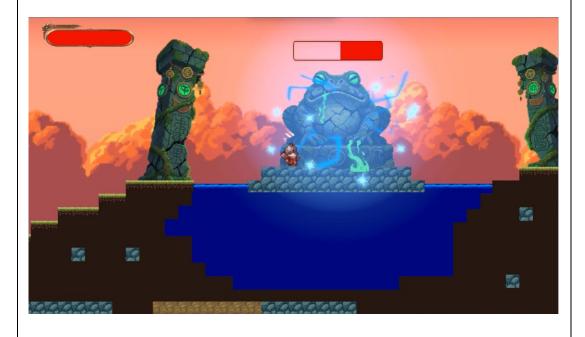
下面是清明节场景的 Boss 夜行鬼王的主动技能:暗影坠落;

技能描述:鬼王在玩家头顶上方召唤一群暗影球,在短暂蓄力后集体砸落,造成范围性冲击,具有强烈压迫感与控场能力。



下面为端午节场景的 Boss 毒瘴之王的被动技能: 剧毒雷场;

技能描述:每当毒瘴之王受到攻击时,会在其脚下迅速生成一个巨型电球。该电球会对周围敌人持续造成电击伤害,并在短时间内维持存在,逼迫玩家迅速脱离接触区域。



项目亮点:

- Unity 2D 全流程开发能力:掌握从场景搭建、动画控制到物理系统调优等 2D 游戏开发的核心技能。
- 游戏策划思维深化:在游戏设计过程中,验证了"玩法驱动叙事"的设计方法,通过文化 IP 的融合实现了可玩性与叙事性的平衡。
- 技术栈与工具:深化了对 Unity 引擎的理解,提升了使用 C# 实现游戏 逻辑的能力,尤其是在关卡设计、AI 行为及物理系统的调优方面。

项目地址:

• GitHub 源码:

https://github.com/AdventureDe/SZU/tree/main/%E8%AE%A1%E7%AE%97%E6%9C%BA%E6%B8%B8%E6%88%8F%E5%BC%80%E5%8F%91

展示视频:

https://www.bilibili.com/video/BV1VrumzAECT/?spm_id_from=333.13 87.homepage.video_card.click&vd_source=d00ac91c3c2ea081a6d6340a 6bbc9398