

深圳大学考试答题纸

(以论文、报告等形式考核专用)

二〇二四~二〇二五 学年度第 二 学期

课程编号	1502960001	课序号	0 2	课程名称	计算机游戏开发	主讲教师	孙玉玺	评分	
	20222803								
学号	10	姓名	林浩晟	专业年级	计算机科学与技术本科三年级				
学号		姓名		专业年级					
学号		姓名		专业年级					
组号	13			组长联系方式 (手机号)	13423980416				

教师评语:

一、内容完整性 (40 分):

二、逻辑清晰度 (30 分):

三、语言准确度 (20 分):

四、格式规范性 (10 分):

题目:

《计算机游戏开发》游戏策划文档

四 节 驱 魔 录

一个带你探索烟火与幽魂、龙舟与月影的故事

谨以此，
向一切帮助过我给我灵感的朋友们致敬

作者: 林浩晟

版本 # α 0.1
Sunday, June 08, 2025

目 录

四 节 驱 魔 录	1
设计历程	5
版本 A 0.1 (VERSION A 0.1)	5
游戏概述	6
哲学	6
哲学观点 #1 矛盾对立统一：节日庆典与邪祟阴影的辩证关系	6
哲学观点 #2 真理与价值：节日文化的客观性与主体诠释	6
哲学观点 #3 认识运动的辩证规律：游戏叙事与玩家成长的同构	6
基本问题	6
这个游戏是什么？	6
为什么做这个游戏？	7
这个游戏在哪里发生？	7
我要操作什么？	7
主要目的是什么？	7
与同类游戏有什么不同？	7
特色设置	8
特色概述	8
游戏性	9
游戏世界	9
概述	9
世界特色 #1 概述	10
世界特色 #2 灵源村	10
世界特色 #3 焰灯古墟	10
世界特色 #4 迷雾墓园	11
世界特色 #5 离魂泽畔	11
世界特色 #6 霜桂影壑	12
物理世界	12
概述	13
关键场所	13
游历	13
缩放比例	13
渲染系统	13
概述	13
2D/3D 渲染	13
视角	14
概述	14
视角描述 #1	14
概述	14
游戏引擎描述 #1	14

水	14
碰撞检测	15
照明模式	15
概述	15
照明模式描述 #1	15
世界规划	15
概述	15
世界规划描述 #1	15
游戏角色	16
概述	16
敌人和怪物	16
用户界面	17
概述	17
用户界面描述 #1 游戏主界面（主菜单）	17
用户界面描述 #2 战斗与游戏内 HUD	17
用户界面描述 #3 暂停菜单	17
用户界面描述 #4 结算界面（胜利 / 失败）	18
武器	18
概述	18
武器描述 #1 剑（SWORD）	18
武器描述 #2 弓（BOW）	18
音乐总谱和声音效果	18
概述	18
音频格式	19
3D 音效	19
音效设计	19
单人游戏模式	20
概述	20
单人游戏模式描述 #1	20
故事	20
游戏时间	20
胜利条件	20
角色描述	21
概述	21
角色渲染描述 #1 面向美术设计师	21
角色渲染描述 #2 面向策划/开发	21
“XYZ 附录”	22
“对象附录”	22
“用户界面附录”	22
“角色描述及动画附录”	23

设计历程

这个游戏的构想，源自我童年时期对《造梦西游》的热爱。作为在信息爆炸时代成长的一代人，我们或多或少都怀有一种讲述故事、甚至构建属于自己世界的冲动。相较于科幻题材，我更偏爱史诗般的玄幻叙事，尤其是对中国传统节日的思索与情感寄托。或许“玄幻”与“节日”这两个词从我口中说出显得略显稚嫩，但我始终希望能够尽我所能，去描绘、还原那个我心中理想的世界。

至于设计与系统实现方面，坦率而言，这并非我所擅长的领域。相比之下，我更专注于故事结构的编织，以及对节日氛围与文化意境的刻画。这是我所热爱的部分，也是我希望能通过游戏传达给玩家的核心内容。

版本 α 0.1 (Version α 0.1)

α 0.1 版本包括了所有最初的设计。因此我将之命名为 α 版本——一切都是未成形的。如果有机会，我将给出 β 版本或者是正式的 **release** 版。

1、这个游戏并没有特定的系统或者性能要求，如果可能我将做成全机种，从 **pc**，到次时代主机，甚至是掌机。战斗效果也许不是我所追求的，但文化意境才是本作卖点。

2、事实上，我更喜欢让玩家觉得，他在参与一场抗争，参与其中的斗争以及体验到主角的使命。

3、因此，我在此郑重推荐两款游戏，一款是《造梦西游》以及《勇者之刃》，我可以说，我在很大程度上参考了这两款游戏的一些思路，同时也是我小时十分沉迷的游戏。

游戏概述

哲学

哲学观点 #1 矛盾对立统一：节日庆典与邪祟阴影的辩证关系

游戏以四大节日（春节、清明、端午、中秋）为场景，将节日表面的“欢庆”与背后的“邪祟威胁”设计为矛盾统一体，体现了唯物辩证法的核心逻辑：

1、同一性中的依存与转化

节日的祥瑞氛围（如春节的烟火、清明的祭祖）与邪祟的滋生（如年兽、游魂）相互依存：无邪祟的威胁，便无法凸显驱魔守护的价值；无庆典的仪式，则失去对抗邪祟的文化根基。

2、斗争性的绝对性与动态平衡

玩家需通过战斗不断打破邪祟对节日的侵蚀，印证了“斗争性推动事物发展”的哲学观点。如游戏中“猫鼠相争”的隐喻：邪祟与驱魔者的对抗促使双方力量共同演化，推动节日世界焕新。

哲学观点 #2 真理与价值：节日文化的客观性与主体诠释

游戏对节日文化的重构，涉及真理的相对性及价值关系的哲学问题：

1、真理的相对性与发展性

玩家通过多周目探索发现同一节日的不同诠释（如“中秋月影”可象征思念亦可隐喻孤独），体现“真理需在反复实践中深化”的认识论规律。

2、价值的主体性

驱魔行动不仅是守护节日，更是玩家对“传统文化现代意义”的价值重估。例如，清明驱邪不仅是镇压亡灵，更是对“生死共生”哲学观的体认。

哲学观点 #3 认识运动的辩证规律：游戏叙事与玩家成长的同构

游戏流程暗合“实践—认识—再实践”的无限循环规律：

1、反复性与上升性

玩家在 **Boss** 战中多次失败后调整策略（如春节关从蛮战转为拉扯同时利用环境），体现“认识需经反复实践检验”。

章节推进（春节→中秋）象征认知从热闹表象（感性）走向深邃文化内核（理性）的螺旋上升。

2、价值的主体性

驱魔行动不仅是守护节日，更是玩家对“传统文化现代意义”的价值重估。例如，清明驱邪不仅是镇压亡灵，更是对“生死共生”哲学观的体认。

基本问题

这个游戏是什么？

《四节驱魔录》是一款以中国传统节日为主题的 2D 横版动作冒险游戏，灵感来源于《造梦西游》

第6页 共24页

游》系列。游戏结合了爽快的战斗体验与浓厚的文化氛围，玩家将在节日的传说与幻想中展开一段奇幻的冒险旅程。

为什么做这个游戏？

游戏的创作初衷，源自对童年记忆的深切怀念，以及对中国传统节日文化的热爱。因此，我希望以一款经典的 2D 横版动作冒险游戏为载体，承载那份情感与思考，唤起共鸣的同时，也赋予节日文化新的表现形式与生命力。

这个游戏在哪里发生？

故事发生在一个基于中国传统节日构建的幻想世界中，玩家将从“灵源村”启程，前往春节、清明、端午、中秋四大节域，穿梭于节令神域与妖祸暗影之间，展开一场守护年节和平与文化遗产的冒险旅程。

我要操作什么？

需要操作键盘控制角色移动、攻击和跳跃，具体如下：

A / D: 左右移动

J: 普通攻击（根据当前武器触发剑或弓攻击）

K: 剑的重击（释放剑气）

I: 弓箭攻击（远程攻击，发射箭矢）

Space: 跳跃（支持二段跳）

主要目的是什么？

玩家将作为“节守者”，穿越四大节日世界，对抗被“祭邪”腐化的节令怪物，收复失控的节日灵器，重建节日秩序，最终阻止“祭邪”彻底吞噬节令与人心。

与同类游戏有什么不同？

《四节驱魔录》不是套用已有奇幻框架的动作游戏，而是以中国传统节日文化为核心，从美术、剧情到敌人设计都围绕“春节、清明、端午、中秋”展开，融合民俗怪谈与节令信仰，构建出一个独特的幻想世界。

而节日不仅是背景，更是推动剧情和玩法机制的关键。每个节日关卡都有其独特的节令机制、怪物设定与文化意涵，让玩家在战斗中自然接触并理解节日背后的精神内核。

这不是单纯地“贴皮”，而是一次让文化“动”起来的尝试。

特色设置

特色概述

1. 节令构筑的幻想世界

以中国四大传统节日为核心，构建独立又统一的节令神域。每个节日关卡拥有专属美术风格、环境机制与节俗暗喻。

2. 文化与战斗并重

敌人与 **Boss** 皆取材自民俗怪谈与节日象征，战斗节奏爽快，同时蕴含文化意象与节令象征。

3. 多样化的动作系统

包含剑、弓等武器类型与独特技能设定，支持重击、连击、远程、二段跳等操作，玩法节奏自由可控，操作简单易上手。

4. 沉浸式节日氛围

场景设计、音乐音效均参考真实节俗，如放鞭炮、踏青祭扫、竞渡龙舟、赏月猜谜，融入叙事与互动中。

5. 玩家塑造叙事主动权

玩家以“节守者”身份介入节令失衡的世界，通过选择与探索，重建节日秩序，决定故事走向。

6. 传统节日主题的怪物与 **Boss** 设计

游戏中的怪物与 **Boss** 深受中国传统节日文化的启发。比如“年兽”爪牙和年兽本身，是春节传说中的怪物，而“夜行鬼王”则融合了清明节的鬼魂元素，其他怪物如“毒瘴之王”与“月华幻影”则分别代表端午与中秋的神秘和自然力量。这些怪物不仅富有挑战性，还能让玩家在战斗中感受到浓厚的节日文化氛围。

7. 丰富的技能与策略深度

每个 **Boss** 拥有独特的技能和战斗模式，玩家不仅要应对怪物的攻击，还要利用场景与技能进行策略性的应对。年兽的“天火降临”和夜行鬼王的“雷暴冲击”考验玩家的反应速度和走位技巧，而毒瘴之王的“腐蚀绿环”和月华幻影的“光幕垂天”则要求玩家善于预判和利用躲避技巧。这些设计让战斗既富有挑战性，又充满策略性，增强了游戏的可玩性和深度。

8. 多样化的怪物种类与战斗模式

游戏中的小怪和 **Boss** 种类繁多，包括年兽爪牙、游魂小魅、幽魂小魅、夜行鬼王等，这些怪物不仅在外观设计上各具特色，还在战斗方式上各有千秋。小怪的多样性与 **Boss** 的复杂技能让玩家每次战斗都充满新鲜感，激发探索与挑战的欲望。

9. 轻量级体验设计

安装体积小，运行门槛低，启动快、节奏明晰，适合碎片化时间游玩；无氪金，无冗长系统，专注纯粹游戏乐趣。

游戏性

《四节驱魔录》不仅是一款融合了传统节日文化和奇幻冒险的游戏，它更为玩家提供了一个充满挑战与策略的多元化游戏体验，通过多样化的资源与玩法，带来前所未有的冒险之旅。

1. 武器系统

玩家可以选择两种主要武器——剑与弓。剑提供近战攻击，攻击速度快、威力大，但需要玩家近身与怪物对抗；弓则是远程武器，可以发射箭矢，可用来对抗远距离的敌人并给予敌人更高的攻击频率。玩家可以根据战斗情况选择合适的武器进行战斗，增强游戏的策略性与可玩性。

2. 节日怪物与 Boss

游戏中丰富的怪物种类与 Boss 设计，每个敌人和 Boss 都有独特的攻击方式和技能。例如，年兽会召唤火球轰炸玩家，夜行鬼王则能释放强力的雷暴冲击，毒瘴之王在受到攻击时生成电场，月华幻影具有极强的闪避能力并能召唤灵体进行围攻。玩家需要根据敌人的特点调整策略，以应对不同的挑战。

3. 关卡与探索

游戏中的关卡设计富有节日特色，包括春节、清明、端午和中秋等四大传统节日主题。每个节日对应不同的场景和文化背景，玩家将在这些丰富多彩的环境中进行探索和冒险，挑战怪物和 Boss，并通过平台跳跃等方式前进。关卡之间的互动设计与节日文化背景紧密结合，极大提升了游戏的沉浸感。

4. 数值提升系统

在游戏过程中，玩家可通过击败敌人、探索关卡等方式获得各种道具，如红包、青团等。这些道具将帮助玩家提升战斗能力，增强角色的各项属性。随着玩家不断提升等级与实力，角色的数值能够得到显著增强，从而在日益艰难的战斗中占据优势，迎接更为严峻的挑战，最终立于不败之地。

游戏世界

概述

这个游戏的世界设定在一个融合中国传统文化与神话传说的幻想世界，天地之间的五行与节令相生相克，四季变换和节日轮回构成了世界的脉络。在这个世界中，每个节日都承载着独特的象征意义和神秘力量，而节日的到来也意味着天地灵气的汇聚。随着节令的变化，邪恶的“祭邪”与怪物借节日之气骚扰人间，企图扰乱自然秩序。

游戏的舞台设定在多个以传统节日为主题的关卡中，玩家将进入春节、清明、端午、中秋等富有文化氛围的场景。每个节日场景都有独特的环境、敌人和故事情节，玩家不仅要面对强大的怪物和 Boss，还要深入了解节日背后的历史与文化。

这个世界充满了神秘的节令灵器、神话中的奇异生物以及充满冒险与挑战的故事，玩家将化身“节守护者”，守护人间的和平，驱逐邪恶，保护节日的安宁。每一个关卡都是一次深刻的文化体验与战斗挑战的融合，带领玩家走进一个充满神话与传统节日色彩的奇幻冒险世界。

世界特色 #1 概述

在这个世界中，一切围绕“节令”与“灵气”展开。世界由以下几个主要板块组成：

1. 灵源村：主角的故乡，承载节日信仰的起点，主角将在这里完成新手指引，开始剿灭妖魔鬼怪。
2. 节令之境：与中国传统节日对应的各大主题关卡，包括“焰灯古墟”、“迷雾墓园”、“离魂泽畔”、“霜桂影壑”等。
3. 邪煞渊：祭邪——本事掌管人间祭祀礼仪的古神扎根之地，因人类渐忘传统、儒礼败落，心生怨念，在此滋生邪恶力量，导致世界失衡。游戏里面没有过多表现，只作为故事延申。

世界特色 #2 灵源村

1. 环境特色

灵源村位于群山环绕的边陲地带，整体色调以淡绿、青灰为主，弥漫着清幽而略带忧伤的氛围。远处山峦叠翠，近处雾气缭绕，云层低垂仿佛也在静默地诉说着节令神祇的沉眠。村中小道由青石铺就，两旁古木苍翠，古祠、牌坊、香炉等古迹交错点缀，散发着厚重的文化气息。偶有微风吹动竹林，沙沙作响，显得格外宁静祥和，但也暗藏波动与预兆。

2. 剧情背景

灵源村自古以来便是节令神祇信仰的传承地，村中祖祠代代香火不断，守护节日的传统也从未中断。主角出生于此，其家族更是负责祭祀与守灵的血脉传人。

然而近些年，随着人们对传统的淡忘，节令神力渐渐衰退，封印也悄然松动。一次意外中，主角在祖祠祭坛前触发灵印觉醒，被选中为“节守者”。此后，神秘异象接踵而来，灵源村仿佛成为风暴的起点。

这里不仅是主角的故乡，也是一切的开端。在这片充满文化与灵力的土地上，他将逐步认识自己肩负的使命。

3. 战斗特色

- i. 灵源村作为游戏的初始场景，承担新手引导与战斗基础教学的功能。
- ii. 玩家将在此学习基础操作，包括移动、攻击、跳跃等；
- iii. 系统将通过演示小型战斗来引导玩家掌握战斗节奏；
- iv. 战斗设计以轻度为主，便于玩家熟悉游戏机制，逐步建立起主线驱动力。

世界特色 #3 焰灯古墟

1. 环境特色

场景主题色调为浓烈的红色，充满了浓厚的春节气息。鞭炮声此起彼伏，灯笼高挂在古老的街道两侧，古典中式的钟楼矗立于废墟中央。背景是一片破败的遗址，昔日繁华的景象已经成为历史的印记。四周的街道和建筑残垣断壁，仿佛记录着这座古埠曾经的辉煌与沧桑。

2. 剧情背景

焰灯古墟曾是一个热闹的集市，春节时人们都会聚集在此庆祝。每年的春节，镇上的

灯火辉煌，烟花绚烂，象征着繁荣与希望。然而，随着“祭邪”解除了“年兽”的封印和灾难的降临，这个地方变得荒废。曾经喜庆的节日氛围被邪恶的力量所侵蚀，钟楼下的祭坛不再是祈求安宁的圣地，而是成为了“年兽爪牙”出没的阴暗角落。主角来到这里，必须面对被扭曲的节日景象，驱逐那些邪恶存在，恢复节日的宁静。

3. 战斗特色

出没小怪：年兽爪牙——年兽爪牙是一群披着皮革盔甲的骷髅兵，它们原是节庆中守夜的纸灯卫士，在年兽苏醒的诅咒下被扭曲为亡灵战士。它们头戴残破的头盔，眼窝中透出幽黑的光，伴随着步伐的，是节日焰火未燃尽的灰烬与冷意。

镇守 Boss：年兽——传说中的邪恶巨兽，掌控着春节的恶性力量。年兽拥有强大的体力和持久性，可以召唤出数只年兽爪牙协助作战，并可以从天空召唤火球进行范围攻击。

掉落物：年兽爪牙在被击败时掉落红包，这些红包可以为玩家恢复一定的生命值，并增强攻击力，让玩家能够在接下来的战斗中占据上风。

世界特色 #4 迷雾墓园

1. 环境特色

迷雾墓园以清冷的青色为主基调，永无止息的细雨笼罩着整个场景，仿佛应和着那句传世诗文——“清明时节雨纷纷，路上行人欲断魂”。场地内分布着错落的墓碑与倒塌的石碑，泥泞的道路蜿蜒其间，远处则是被薄雾吞噬的古木与山影，仿佛隐藏着无数不安的灵魂。整个空间被一种压抑的寂静笼罩，雨声与风声交织在耳畔，为玩家营造出强烈的肃穆与神秘氛围。

2. 剧情背景

迷雾墓园原是古代英烈安眠之所，世代守护着祭祀与祈福的清明传统。然而，随着“祭邪”凝聚邪念，亡魂躁动不安，墓园结界破碎，阴气外溢，尘封的灵体被腐化为恶灵游魂。夜行鬼王乘虚而入，占据墓园主位，奴役无数孤魂野鬼，将此地变为幽冥通道的门户。玩家踏入此地，不只是为了生存，更是肩负着唤醒沉睡记忆、净化失落英魂的重任。

3. 战斗特色

出没小怪：

- i. 游魂小魅——小巧灵动的浮空鬼魂，通体青光，时隐时现，会发射电球攻击玩家。
- ii. 幽魂小魅——体型较大，散发幽暗红光，具备更强攻击力，在远处从天上蓄力暗影球砸向玩家，形成双重压迫。

镇守 Boss：夜行鬼王——高空飞掠，典型的攻高低防代表，具备滞空免伤与雷电、暗影双重打击技能，战斗节奏紧凑，挑战性极高。

掉落物：战斗小怪后可获得清明象征的“青团”，用于回复大量生命值，并提升护甲值，象征对传统的净化力量与守护意志的回归。

世界特色 #5 离魂泽畔

1. 环境特色

离魂泽畔以橙红色为主色调，营造出一种既庄严又哀思的氛围。场景中点缀着大量端午节元素：湖面漂浮着精致的龙舟，岸边插有艾草与菖蒲，刻在石碑上的《离骚》诗句于空气中若隐若现：“亦余心之所善兮，虽九死其犹未悔”。岸畔立有屈原祠，祠前水波荡漾，似在低语英魂的悲歌。整个泽畔被水域环绕，雾气升腾，使人仿佛置身于千年前忠魂沉江的回响中。

2. 剧情背景

离魂泽畔原是纪念屈原与忠烈之士的清静圣地。每逢端午，百姓于此赛龙舟、投粽祭江，以祈平安。然而，邪气之乱撕裂了时空的宁静，堕落的瘴气侵染水泽，唤醒了被悲怨与毒瘴缠绕的怨灵。古老的石像“毒瘴之王”在湖心苏醒，它沉默不语，却不断将瘴毒与迷雾扩散至整个区域。勇者的使命，是净化这片满载忠魂与信念的泽地，重塑人间对信念的记忆。

3. 战斗特色

出没小怪：迷瘴子——外形似蘑菇精，擅长近身撕咬，攻击速度极快，能扰乱玩家节奏。

镇守 Boss：毒瘴之王——以“五毒”之一的蟾蜍作为原型，静伫于水池中央的石台上，擅长通过大范围持续性的瘴火压制区域，还会施放绿色能量球阵列，形成强大封锁与打击。

掉落物：击败小怪后可以获取粽子，粽子可回复生命值，并提升暴击率与暴击伤害，象征端午节的英魂祝福。

世界特色 #6 霜桂影壑

1. 环境特色

霜桂影壑以皎洁的黄色为主色调，呈现出中秋之夜的神秘静美。场景中，一轮硕大的圆月高悬夜空，洒下清冷月辉。山峦、树影与流云隐没于月光之中，地面上点点萤火与莲花灯交相辉映，烘托出温柔梦幻的氛围。兔子灯静静伫立，仿佛等待传说中的嫦娥归来。月宫的浮在空中，仿佛映射着另一个虚幻世界。

2. 剧情背景

霜桂影壑曾是人间遥望月宫的最佳之地，相传中秋之夜，登上此地可遥见广寒宫与嫦娥身影。然而“祭邪”聚集的邪气扰乱了阴阳，打破了月界与人界的界限，月光中潜藏的幻影悄然苏醒。昔日月神的守卫“月华幻影”被混乱侵蚀，化作狂乱的灵影，召唤手下“月华灵”侵袭人间月光圣地。此地不再只是赏月之所，更成了通向幻影与现实交界的战场。

3. 战斗特色

出没小怪：月华灵——牛头人身，挥舞巨斧发动快速重击，血量厚实，威胁性强。

镇守 Boss：月华幻影——擅长瞬移与远近结合的多段攻势，会生成光墙并释放大范围砸落技能，同时召唤月华灵合围，行动迅捷，压迫感极强。

掉落物：小怪会掉落月饼，可恢复生命值，并提升敏捷属性，让玩家行动更为迅捷灵活。

物理世界

概述

本游戏的物理世界构建在中国传统节日的幻想背景之上，融合了神话与现实的要素。整个世界由多个具象化的节日场景构成，每一处地图均围绕特定节日（如春节、清明、端午、中秋）进行艺术化设计。世界为分区式关卡结构，每一区域可通过地图探索依次解锁。

下面是物理世界的关键组成。

关键场所

物理世界由多个独立却相互关联的节日区域构成：

- i. 焰灯古墟：象征春节，红色主调，充满鞭炮与灯笼元素。
- ii. 迷雾墓园：清明节意象，青绿色雾气缭绕，哀思氛围浓厚。
- iii. 毒瘴之渊：以端午节为背景，粽叶飘香中潜藏剧毒瘴气。
- iv. 霜桂影壑：象征中秋，月色银黄，萤火虫点点，梦境般的夜晚。

这些区域通过特定节点相连，并承载着各自的敌人与挑战，玩家通过击败各个场景 **Boss** 的通过传送依次解锁。

游历

玩家以主角视角在各地图中进行横向或纵向移动，整体以横版平台式关卡探索为主。各区域通过传送点、节日神龛相互连接。区域内支持吸附墙壁、跳跃、二段跳跃等动作，使玩家在垂直与横向空间中自由穿梭。

缩放比例

游戏采用轻 Q 版比例设计，角色头身比例约为 1:3，以突出动作表现与视觉可读性。在场景中，角色移动时的一步大约对应现实世界的 1.5 米，跳跃高度则进行了适度夸张，使得平台跳跃与战斗更富动感。

野外区域使用“象征式扩展”手法，保留节日地貌的同时提高导航效率。

渲染系统

概述

本游戏采用 2.5D 横版像素风渲染系统，融合 2D 精灵角色、Tilemap 地形与 3D 粒子特效，打造具有深度感与节日幻想氛围的视觉体验。整体美术风格参考中国传统节日，色调柔和，具有浓厚的节庆感。

场景背景使用 2D Sprite 表现，地面与水域由 Tilemap 构建，搭配 3D 粒子特效（如下雨粒子，萤火虫粒子）增强沉浸感。

攻击特效如火球、光球、毒球、暗影球等均通过 Particle System 粒子系统实现，强化战斗视觉反馈，营造出绚丽而富有节奏感的战斗画面。

2D/3D 渲染

本游戏基于 Unity 引擎 开发，采用 2.5D 横版渲染风格。游戏角色、敌人与场景主要使用 2D 精灵（Sprite）资源绘制，背景通过 Sprite Renderer 呈现，地面与水域等基础地形则使用 Unity 的 Tilemap 系统 构建，便于高效编辑与复用。

尽管主体为 2D 图像，但通过 Unity 的粒子系统（Particle System）实现多种视觉特效，如火球、光球、毒雾、暗影坠落等技能效果，以及下雨、萤火虫等环境动态，为游戏注入了更多层次与动态表现，增强节日幻想的氛围。

视角

概述

本游戏采用 横版 2D 视角（Side-scrolling 2D），玩家以横向方式探索地图与进行战斗。整个视角保持简洁清晰，便于呈现关卡结构、敌人动向与环境要素，适用于平台跳跃与动作战斗的需求。

视角描述 #1

游戏使用 Unity 的 Cinemachine Virtual Camera 模块实现动态视角控制。摄像机始终跟随玩家角色的移动进行平滑过渡，并通过 CinemachineConfiner 区域限制 将视角固定在每个关卡的边界内，防止画面出现黑边或超出背景贴图的范围。

在 Boss 战中，摄像机视角会固定在特定位置，不再跟随角色移动，以增强战斗张力与表现力同时提升游玩体验感。

游戏引擎

概述

本游戏基于 Unity 引擎开发。Unity 是一款跨平台、高灵活性的游戏开发工具，广泛应用于 2D 与 3D 游戏制作中。其强大的组件化架构、完善的物理系统、动画系统与可扩展的渲染管线，为本游戏提供了稳定而高效的技术支撑。

Unity 特别适合构建像素风格与节日氛围浓厚的 2.5D 横版动作游戏，能够快速实现资源管理、角色控制、粒子效果、音效触发与 UI 系统整合等关键功能。

游戏引擎描述 #1

Unity 的场景系统与物理引擎支持本游戏保留和追踪世界中的关键对象状态。例如，敌人生成后的位置、掉落物的存在状态、角色在不同关卡中的事件触发都可以通过场景管理器与数据持久化机制（如 PlayerPrefs 或自定义保存系统）准确记录。此外，Unity 的时间轴系统（Timeline）与动画控制器（Animator）也用于管理事件顺序与演出过场，增强游戏沉浸感。

水

在游戏世界中，水域不仅作为视觉元素存在，更是关卡设计的重要组成部分。我们使用 Unity 的 Tilemap 系统制作水面，并结合自定义 BoxCollider 区域来模拟角色入水的交互。当角色进入水域时，会触发一系列效果：移动阻力增加（通过 Rigidbody 的 Drag 值调整）、角色颜色/

透明度变化以营造“进入水中”的视觉反馈。这种处理方式在性能与表现之间取得了良好平衡，使水的存在既富有美感，也具有机制意义。

碰撞检测

本游戏使用 Unity 引擎内置的 2D 碰撞系统来处理角色、敌人、子弹与场景元素之间的物理交互。通过在 Tilemap 中精确设置 Collider 区块，结合 Rigidbody2D 与 Trigger 事件，我们能够高效地检测各种碰撞事件。所有碰撞处理均经过优化，确保在高帧率下仍保持流畅，适配快节奏的战斗节奏与精准的判定需求。

照明模式

概述

本游戏采用 Unity 的 2D 光照系统（2DRenderer+UniversalRenderPipeline, URP）进行照明处理，通过精心设计的光源布局与材质配置，塑造出具有节日幻想感的视觉氛围。整体照明风格偏柔和，配合粒子与环境动画增强沉浸感。

照明模式描述 #1

我们使用 Unity 的 2D Lights（如 PointLight、GlobalLight 和 SpotLight）对世界进行动态照亮。在不同关卡中，光源会随节日主题变化：例如“焰灯古墟”中使用暖色系灯笼光营造红火热烈的氛围；而“霜桂影壑”中则通过冷色点光源模拟月下萤火虫与月宫清辉，营造静谧梦幻之感。

此外，部分战斗技能（如火球、雷击）自带发光粒子效果（使用 ParticleSystem+LightModule），在攻击释放的瞬间产生短暂的光照增强效果，增加打击感与视觉张力。

世界规划

概述

本游戏构建了一个围绕中国传统节日展开的幻想世界，世界由多个风格鲜明的区域组成，每一处场景均以节日文化为核心，融合神话色彩与幻想战斗要素。各区域间采用关卡式结构逐步解锁，玩家将依次穿越象征春节、清明、端午、中秋等节日的特色场景，体验独特的节日氛围与敌人设定。

世界规划描述 #1

游戏世界以“节日幻境”为设定背景，由多个主题关卡构成，每一关皆为独立区域，如“焰灯古墟”、“迷雾墓园”、“粽影水渊”、“霜桂影壑”等。每个场景在视觉、音效、敌人与掉落机制上高度契合该节日文化，玩家需击败镇守 Boss 才可进入下一区域，区域间通过传送节点自然衔接。

游戏角色

概述

玩家将扮演来自边陲小镇“灵源村”的少年——一位命运的承载者。玩家的家族世代供奉节令神祇，维系人与自然、节气与天地之间的平衡。某年节日之际，一场突如其来的异象唤醒了玩家体内沉睡的“节令灵印”，也唤醒了玩家与众不同的宿命——成为被选中的“节守者”。

作为节守者，玩家肩负着守护节日祥瑞、镇压邪煞、收复节日灵器的使命。在节令灵气最旺之时，玩家将踏遍四时八节、应对来自“祭邪”之手的重重试炼。玩家需要穿梭于各大传统节日场景，与邪气化形的怪物搏斗，唤醒被遗忘的节俗与信仰，重建人们对传统的尊重与敬畏。

敌人和怪物

游戏中的敌人与 Boss 设计以传统节令文化为基础，融合民俗妖异与奇幻美学，不仅在视觉上富有东方特色，也在机制上构建出紧张刺激的战斗体验。每个关卡场景均围绕特定节令主题展开，出没的怪物与镇守 Boss 各具特色，等待“节守者”前来挑战。

1. 焰灯古城（春节 · 正月）

i. 年兽爪牙

原为节庆中守夜祈福的纸灯卫士，却在年兽苏醒的邪力扭曲下化为披着皮革盔甲的骷髅兵。它们头戴残破头盔，眼窝中透出幽黑冷光，踏步之处伴有未燃尽的烟灰与哀火，是节日祥瑞被污染的象征。

ii. Boss: 年兽

传说中的春节邪兽，沉睡于节令灵气最浓处。年兽拥有极高的生命值与抗性，能召唤大量爪牙围攻玩家，且会从天际召唤火球进行范围性轰炸。其咆哮可扰乱玩家操作节奏，是一场体力与技巧并重的硬仗。

2. 迷雾墓园（清明 · 春暮）

i. 游魂小魅

浮空的青光鬼魂，动作灵巧，能瞬间隐匿与重现。擅长释放电球扰乱玩家视野与移动，虽体型微小却难以捉摸。

ii. 幽魂小魅

体型更大、能量更浓的恶灵种，通体泛红，善于远程攻击。蓄力释放的暗影球可形成区域打击，常与游魂小魅联手造成双重威胁。

iii. Boss: 夜行鬼王

出没于夜色与迷雾之中，擅长高空机动，兼具雷电与暗影双重属性攻击。具备“滞空免伤”机制，需要玩家精准抓住落地时机反击，战斗节奏紧凑、压力极大，是对操作与观察力的双重考验。

3. 离魂泽畔（端午 · 盛夏）

i. 迷瘴子

外形像诡异蘑菇的小妖，速度极快，擅长近身扑击，能打乱玩家节奏。大量出现在水泽边缘，是典型的消耗型敌人。

ii. Boss: 毒瘴之王

化形于“五毒”之一的剧毒蟾蜍，伫立于泽畔石台中央，释放大范围的瘴火云雾，能持续压制玩家活动区域。擅长召唤绿色能量球形成交叉封锁，对玩家的走位与生

存能力提出严峻考验。

4. 霜桂影壑（中秋 • 初秋）

i. 月华灵

牛头人身的强力妖怪，挥舞巨斧发动沉重打击，具备高血量与强物理压制力。常成群出现，对正面突破极具挑战。

ii. Boss: 月华幻影

中秋夜月之精化形而成，拥有迅捷的瞬移能力和多段式远近连招。会召唤月华灵助战，同时释放光墙封路与月影坠落技。其战斗风格如幻如电，给玩家极强压迫感，是操作流玩家的天堂亦或地狱。

用户界面

概述

本作整体 UI 风格遵循“中国传统节令文化”的审美，采用古典与简约相结合的设计语言，强调文化氛围感与游戏可读性。UI 整体围绕节令、年俗、吉祥图案设计，搭配清晰的操作指引与战斗信息展示，确保玩家能在沉浸氛围中顺畅游玩。

用户界面描述 #1 游戏主界面（主菜单）

1. 风格定位：水墨+剪纸结合风格，中国风 UI 框架。
2. 界面元素：
 - i. 【开始游戏】、【设置】、【退出】主按钮
 - ii. 背景采用中国风
 - iii. 动态特效：祥云缓缓飘动、灯火摇曳
 - iv. 字体选用：仿宋、魏碑类，增强文化感
 - v. 交互提示：按钮 hover 与点击时有古琴音效反馈

用户界面描述 #2 战斗与游戏内 HUD

1. 血条显示：
 - i. 玩家与敌人血条为简约横条风格，上方搭配对应名称或 Boss 称号
 - ii. 使用墨痕+红线样式表现血量流失，风格统一但不喧宾夺主
2. Buff 与拾取提示：

获取节令道具如“红包”“青团”“粽子”“月饼”后，屏幕右侧以飞入式展示图标 + 增益描述

用户界面描述 #3 暂停菜单

1. 风格定位：屏风样式展开的 UI
2. 菜单内容包括：

【继续游戏】

【音量设置】

【返回主菜单】

3. 交互效果：

UI 打开时屏幕淡化处理，弹出界面采用古籍翻页音效与样式，视觉舒适不跳脱

用户界面描述 #4 结算界面（胜利 / 失败）

1. 风格定位：庙碑样式

2. 胜利界面：

- i. 展示获得的“节令灵器”、击败敌人数量、使用技能评价等
- ii. 使用红绸飘带+祥云图腾作为背景特效

3. 失败界面：

- i. 采用灰色纸张叠影背景 + 墨水滴落效果
- ii. 提示“灵印尚弱，节力未稳，请再战！”

武器

概述

在游戏中，武器是玩家对抗怪物与 Boss 的关键手段。每位“节守者”初始可携带两种基础武器：剑（Sword）与弓（Bow），分别对应近战与远程战斗风格。不同武器适用于不同场景与敌人类型，玩家需灵活切换武器、把握攻击时机，以取得战斗优势

武器描述 #1 剑（Sword）

- 1. 类型：近战武器
- 2. 攻击范围：中近距离，需贴近敌人进行攻击
- 3. 特点：攻击速度适中，出手迅速，适合对付高机动性的小型怪物
- 4. 战斗风格：强调精准连击与灵活走位，适合主动进攻型玩家
- 5. 特殊机制：长按蓄力可以重击发出剑气，可造成范围伤害或打断敌人攻击节奏，适用于清理怪群或中断怪物攻击

武器描述 #2 弓（Bow）

- 1. 类型：远程武器
- 2. 攻击范围：远距离，可在安全位置对敌人造成伤害
- 3. 特点：发射速度稳定，适合风筝战术与预判攻击，利于在保持距离的同时持续输出
- 4. 战斗风格：擅长拉开距离、精准打击，适合冷静应战、善于观察敌人动作的玩家

音乐总谱和声音效果

概述

本游戏的声音系统以“强化节令氛围 + 增强战斗节奏感”为设计目标。整体音乐风格为中国古风，融合鼓点与传统乐器，强化传统节日的仪式感。同时，音效部分采用像素风、卡通风格，以匹配游戏的美术和整体氛围，确保听觉反馈与画面风格协调统一。

音频格式

本游戏未采用传统 CD 音轨，而是使用 .wav 与 .ogg 格式音频，确保声音品质与加载效率的平衡。所有音乐与音效均通过 Unity 的 AudioSource 实现播放，当前采用循环播放模式，无淡入淡出功能，但保留后续拓展空间。

- i. **BGM** 会在不同节令场景中循环播放，不同章节匹配不同风格的曲调：
- ii. 春节：紧凑高亢的战斗古风音乐，融合锣鼓与唢呐，烘托年节热烈氛围
- iii. 清明节：使用节奏较慢、旋律哀婉的古筝和箫乐，表达肃穆、思念的节气氛围
- iv. 端午、中秋等章节则结合节令特征与战斗节奏，做到“有气氛也有打击感”

3D 音效

游戏采用横版 2.5D 玩法，主要音效为 2D 音效，不使用完整的 3D 空间音效系统，但为增强临场感，个别音效（如远处爆炸、怪物叫声）会通过 AudioSource.spatialBlend 设置为部分 3D（如 0.5 ~ 0.7），实现一定程度的空间方向感。

接口使用包括：

- i. **AudioSource.Play()**
- ii. **AudioSource.volume**
- iii. **AudioSource.pitch**
- iv. **AudioSource.spatialBlend**
- v. 音量调节通过 **AudioMixer** 控制 **BGM** 与 **SFX** 独立滑块

音效设计

为提升玩家操作反馈与打击感，音效采用卡通像素风格，以简洁明快的短促音效突出战斗节奏。根据功能与事件，音效主要划分如下：

1. 角色与战斗音效
 - i. 剑击、弓箭、技能攻击：音效简洁利落，突出斩击感或弹性回响（如使用关键词“**sword slash**”、“**arrow fire**”、“**hit pixel fx**” 搜索/制作）。
 - ii. 脚步声与跳跃声：通过步频同步播放短循环音，尝试加入“草地”、“石板”、“木地板”差异素材，但仍需进一步优化真实性。
2. 环境与节日氛围音效
 - i. 春节：爆竹声、锣鼓声、节日人声背景混音
 - ii. 清明：风雨声、纸灰飞舞声、幽魂呢喃等低沉环境音
 - iii. 中秋：月夜风声、桂树飘落、玉兔叫声等富有画面感的音效
3. UI 与系统提示音

界面按钮、结算动画等使用笛声、木鱼、轻铃等古典短音，强化中国风。

声音资源主要来源：

- i. 像素游戏中的音效（如 **Minecraft**）
- ii. 自制或剪辑（使用 **Audacity** 简剪/降噪）
- iii. 免费素材平台（如 **Sonniss**、**Freesound**、**Mixkit**）

单人游戏模式

概述

玩家将在单人游戏模式中独自扮演“节守者”，穿越四大节令场景，挑战各类怪物与强大 **Boss**，逐步提升角色能力并收复节日灵器。游戏强调动作策略与节奏掌控，适合喜欢沉浸式剧情与战斗体验的玩家。

单人游戏模式描述 #1

- 1. 主线任务驱动：玩家需按顺序完成焰灯古墟、迷雾墓园、离魂泽畔、霜桂影壑四大关卡，每关皆有独特的环境机制与怪物类型。
- 2. 线性推进：每个关卡完成后将解锁下一个场景，同时推动剧情发展，逐步揭示“祭邪”的真相。
- 3. 战斗为核心玩法：单人模式以即时战斗为核心，玩家需通过闪避、反击与拉扯组合应对不同类型敌人。
- 4. 角色成长系统：击败敌人和 **Boss** 可获得独特的节令道具，用于增强能力，提升战斗策略深度。
- 5. **Boss** 挑战机制：每个场景的 **Boss** 拥有独特战斗模式与演出设计，通关后会获得关键节日灵器，推动剧情进入下一阶段。

故事

在混沌初开之际，天地五行流转，与节令更迭相生相克。每逢人间佳节，天地灵气汇聚，祥瑞欢腾之际，亦会引来“邪煞”窥伺。它们化作狰狞怪物，侵扰生灵，意欲玷污节庆之辉。为守护人间安宁与节令秩序，各地皆有“节守者”（Guardian of Festivals）应运而生，肩负驱邪除祟、寻回失落节日灵器的重任。

玩家将化身边陲小镇“灵源村”的少年。其家族世代供奉节令神祇，却因一场意外，少年体内沉睡的「节令灵印」骤然觉醒，被命运选为新一代“节守者”。恰逢灵源村祭坛的古老圣火无故骤熄，噩兆显现。为平息灾厄，少年毅然踏上征程，深入四大险境——焰灯古墟、迷雾墓园、离魂泽畔、霜桂影壑——斩妖除魔，收复散落的节日灵器，以守护人间岁岁年年的节庆光华。

游戏时间

游戏整体流程设计紧凑，平均通关时间约为 30 分钟。玩家将在限定的时间内体验四大节令场景、解锁战斗机制，并逐步揭开节日异变背后的真相。

胜利条件

当玩家成功击败四大场景中的所有镇守 Boss，净化邪祟、收复节日灵器后，即视为通关成功。通关不仅象征着节令秩序的恢复，也标志着玩家正式完成“节守者”的初次试炼。

角色描述

概述

本作的主角是一位年轻的“节守者”，出生于守护传统节令神祇的家族，自幼耳濡目染传统文化，性格正直、富有同理心，兼具一丝调皮与好奇。在一次偶然的祖祠祭典中觉醒“节令灵印”，因此被选中担任“节守者”之职，踏上了修复节日、驱逐邪祟的旅途。

角色整体以“东方传统文化”与“守护骑士精神”的结合为核心，外观既具中式神秘气质，又融合了西式战士的英勇形象，体现出文化交融下的新生代守护者形象。

角色渲染描述 #1 面向美术设计师

- 1. 名称：节守者（玩家自定义名称）
- 2. 性别：可默认男性（或后续支持性别选择）
- 3. 年龄：约 16~18 岁，少年期
- 4. 发型：黑色偏长发，发梢束起，略显凌乱，透露活力
- 5. 服饰风格：上身为轻型金属甲，镶嵌铜纹饰，胸口刻有节令纹印；内衬为传统布袍，配色以墨绿、赤金为主，突出古韵与战斗气息
- 6. 武器设定：
 - i. 剑：主武器，使用近战剑技，可进行基础斩击与重击，剑身雕有节令符文；
 - ii. 弓箭：副武器，用于远程攻击，弓体为青铜打造，带有灵气发光特效；
- 7. 饰品：佩戴一枚祖传护符，可随剧情发光，引发互动
- 8. 整体气质：坚定、灵动、带有青涩的英气，形象亲和但不失力量感

角色渲染描述 #2 面向策划/开发

- 1. 角色定位：全能型节令守护者，拥有远近战双武器切换机制，适合不同场景灵活应对
- 2. 成长设定：

通过收集节日道具（红包、青团、粽子、月饼）提升“节令灵力”；
- 3. 基础动作设定：
 - i. Idle（待机）：略微持剑站立，眼神扫视周围
 - ii. Walk/Run（移动）：身体前倾，盔甲有细微碰撞音效
 - iii. Attack（攻击）：近战斩击、远程拉弓，动作流畅带风压感
 - iv. Strike（重击）：剑气横扫，特效为节令光纹
 - v. Jump（二段跳）：有轻盈翻身动作
 - vi. Hurt/Dead（受伤/死亡）：带受力感与缓慢倒地过程

“XYZ 附录”

本部分用于汇总在策划过程中涉及的关键资料、参考设定、UI 结构、技术实现、动画与剧情等内容。附录的目的是为开发、设计、美术、音效等各工种提供系统化、查找便捷的辅助参考资料。附录涵盖以下几个部分：

“对象附录”

对象名称	类型	描述	掉落/功能
主角 - 节守者	玩家角色	来自灵源村的少年，因节令灵印觉醒成为“节守者”，肩负守护节日祥瑞、净化邪气的使命。	使用剑与弓两种武器
年兽爪牙	小怪	被年兽邪力扭曲的纸灯卫士，外形为盔甲骷髅兵，带有哀火与残香，是被污染的节庆象征。	掉落红包：小幅恢复生命值、增强攻击力
年兽	Boss	春节章节最终 Boss，巨型猛兽，擅长火球轰炸与召唤爪牙，能干扰玩家节奏，是节气之力最重的敌人之一。	掉落对应的节日灵印与大量红包
游魂小魅	小怪	青色浮空幽灵，擅长释放电球扰乱视野，动作灵巧，隐现频繁。	掉落青团：大量恢复生命值，提升护甲值
幽魂小魅	小怪	体型更大，颜色泛红的高能量幽灵，擅长蓄力释放暗影球进行区域打击。	掉落青团：同上
夜行鬼王	Boss	清明节章节 Boss，操控雷电与暗影双元素，擅长高空滞空战术，落地间隙为唯一攻击破绽。	掉落对应的节日灵印与大量青团
迷瘴子	小怪	蘑菇形态的小妖怪，移动迅速，擅长骚扰与打乱玩家节奏，常见于端午节场景。	掉落粽子：恢复生命值，提升暴击率与伤害
毒瘴之王	Boss	巨型毒蟾蜍，释放瘴火云雾封锁地形，擅长压制型战斗策略，是毒属性的代表敌人。	掉落对应的节日灵印与大量粽子
月华灵	小怪	牛头人身，挥舞巨斧进行重击攻击，拥有高物理压制力。常成群出现于中秋节地图。	掉落月饼：恢复生命值，提升敏捷属性
月华幻影	Boss	中秋夜月之精，精通瞬移与连击，多段远近战混合攻击方式，压迫力极强。	掉落对应的节日灵印与大量月饼

“用户界面附录”

界面名称	描述	特点
游戏开始界面	含“开始游戏”“选项”“退出”等按钮	中国风，简约，古典装饰
战斗 UI	显示角色血条、敌人血条、技能栏	HUD 简洁，突出视觉反馈
暂停菜单	包含“继续”“设置”“退出”等功能	半透明背景，保留场景感
结算界面	展示评分、获得道具、经验等信息	中国风背景，节日色彩

“角色描述及动画附录”

一、玩家角色（Player）

◆ 身份设定：

玩家扮演“节守者”，来自灵源村的少年，身披盔甲，擅长使用剑与弓两种武器，在节令异变中觉醒特殊能力，踏上守护传统节日的征途。

◆ 动画状态列表：

动画名称	触发条件	描述
Idle（待机）	无输入指令、未移动未攻击	基础待命动作，角色站立、呼吸等自然姿态
Walk（移动）	按下 A / D 移动键	角色在场景中左右跑动，有脚步节奏、连贯摆臂
Jump（跳跃）	按下 Space	角色腾空跳起，有起跳、空中、落地三个关键帧
Attack（攻击）	按下 J，依据武器类型播放不同攻击动画	单次普通攻击，动作迅速，反馈清晰。若为剑，近战挥砍；若为弓，远程射击
Strike（重击）	按下 K	重型攻击，蓄力感强，命中后有击退/硬直效果，攻击动作更夸张更慢
Hurt（受击）	被敌人攻击命中	被打中后播放受击动画，角色微僵直或退后，配合音效与特效增强打击感
Dead（死亡）	生命值 ≤ 0 时	播放倒地或倒下的死亡动作，进入不可控状态，触发结算流程

二、敌人角色（Enemy）

适用于：年兽爪牙、游魂小魅、幽魂小魅、迷瘴子、月华灵以及所有 Boss 敌人

◆ 动画状态列表：

动画名称	触发条件	描述
Idle（待机）	无敌人感知目标时触发	怪物静止状态，如低头、摆动、警戒巡逻等待
Patrol（巡逻）	没有发现玩家时，怪物在设定路径范围内自由移动	怪物来回缓慢行走，略显懒散，保持战斗预备状态
Chase（追击）	发现玩家，进入攻击视野范围	怪物快速移动追击玩家，速度高于 Patrol，动作较为激进
Attack（攻击）	接近玩家进入攻击距离	普通攻击动作（如扑击、挥爪、吐息等），具有攻击判定
Hurt（受击）	被玩家攻击命中	播放受击动画（如后仰、抖动等），部分敌人可被击退
Dead（死亡）	生命值 ≤ 0	播放死亡动画（如倒地碎裂、化作火光等），触发掉落物逻辑、经验结算等

“故事附录”

节日 / 场景名称	背景故事	氛围基调	关键推进
灵源村（新手村）	主角出身之地，节守者的血脉传承地。因节令异变，村庄灵气动荡，玩家体内节印觉醒，从此踏上守节之旅。	清幽、淡绿、忧郁	教学关卡，设定世界观与身份
焰灯古墟（春节）	昔日热闹的春节集市，现已破败。钟楼祭坛被年兽邪力侵染，祥瑞被扭曲为爪牙，主角前来净化节日与重燃希望之灯。	红火、残垣、哀荣交织	初次正面对抗 Boss “年兽”，获得春节的节日灵印
迷雾墓园（清明节）	曾是先民祭祖之地，如今布满阴气，亡灵游走。主角在此重塑清明的庄严与悼思，净化鬼王带来的恐惧。	雾霭、冷青、肃穆	战胜夜行鬼王，收复第二节日灵印
离魂泽畔（端午节）	五毒出没之地，瘴气横行。古时曾用于龙舟祭祀，现被毒瘴污染。主角需深入腹地，恢复端午净化力。	湿冷、暗绿、压迫	击败毒瘴之王，获取第三个节日灵印
霜桂影壑（中秋节）	满月之夜，镜林倒映真幻交织。主角在幻影间识破迷雾，击败月之幻灵，唤醒中秋节的团圆与守望。	紫光、银影、梦幻	对抗多段攻击 Boss 月华幻影，获取中秋节的节日灵印