

项目立项报告

项目类型：

牌组构筑类卡牌对战游戏

核心理念：

玩家在游戏中发现的并非普通卡牌，而是镌刻在石窟石板或木质佛龕上的“佛像牌”。对战的场地，就是一个微缩的“石窟”。游戏不仅仅是一场卡牌对战，更是一场关于“修行”、“顿悟”与“轮回”的体验。

项目立意：

在卡牌立绘中融入云冈石窟内著名塑像类型，依据其建筑历史背景和佛教文化内涵为其赋予特定机制，在对战进程中融入相关文化知识，展示云冈石窟的文化魅力和雕刻美学。

项目选材：

- 1、主佛像：如”昙曜五窟”（16-20 窟）中帝王原型佛，三世佛等具有显著历史特色或文化背景的佛像。
- 2、菩萨：如交脚菩萨像，胁侍菩萨等。
- 3、力士：甲士装力士，交叉天衣力士，托臂力士等
- 4、飞天\乐伎像

项目工具：

Unity 引擎

项目分工：

郭陈泽杨：负责视觉资料搜集和风格化处理；了解云冈石窟历史背景和佛教文化，完成游戏剧情内容主线；整合游戏和剧情主线。

余星晨：负责游戏机制设计，生成玩法灵感并通过引擎做技术化实现；调节数值平衡

许佳鹏：负责 pve 关卡 AI 搭建，设计敌人行为逻辑；丰富关卡可玩性和难度可调节性。

成员基本信息：

郭陈泽杨，男，23 级数院

余星晨，男，23 级数院

许佳鹏，男，23 级信科