



墮食記

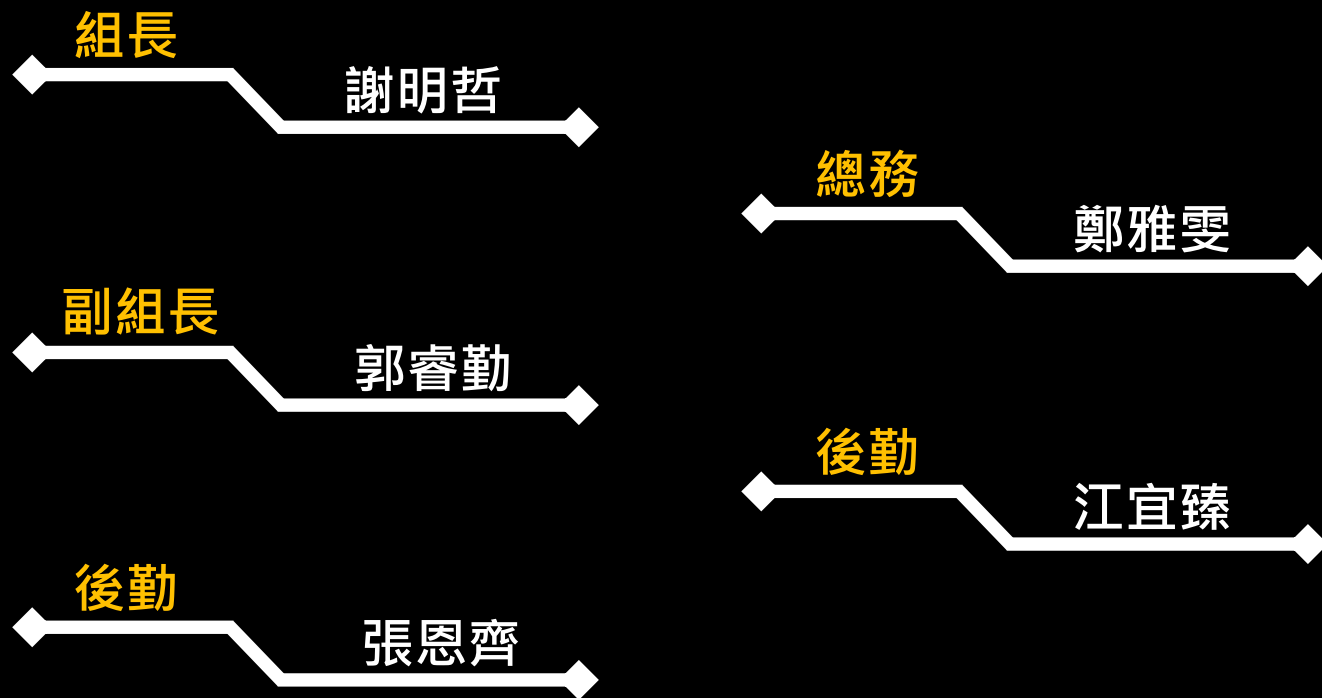
Depraved Diet

製作團隊：Unreal Soul

指導老師：呂幸娟

01 團隊介紹

➤ 團隊介紹



▲ 團隊成員5名

團隊名字的由來

在某天，為了製作遊戲而到學校的我們有了一段對話。

某人突然道：「做到靈魂要出竅啦。」

另一個某人回應：「用UE4做到靈魂出竅，好像挺正常的。」

於是在各種巧合之下決定了我們的團隊名字——Unreal Soul。

➤ 主要崗位分配

職責	負責人	內容
遊戲企劃	鄭雅雯	遊戲流程規劃、遊戲劇情設計、遊戲關卡設計、動畫分鏡
遊戲美術	郭睿勤、鄭雅雯	角色和場景設計、道具設計、主視覺設計、遊戲Icon設計、遊戲介面規劃
程式開發	謝明哲、張恩齊、江宜臻	遊戲腳本設計、程式開發
遊戲測試	謝明哲、張恩齊、江宜臻	偵測和校正BUG
影音剪輯	鄭雅雯、郭睿勤、江宜臻	動畫製作、預告片製作、音樂與音效製作

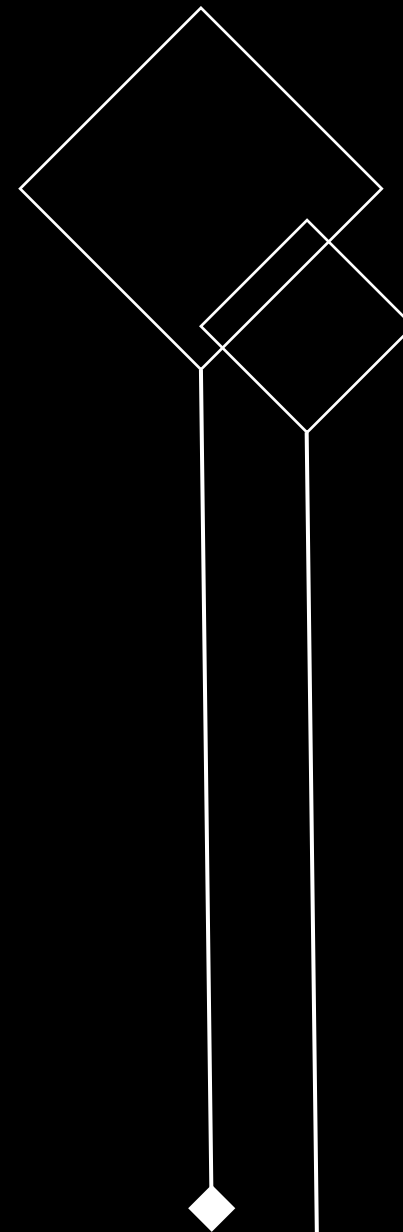
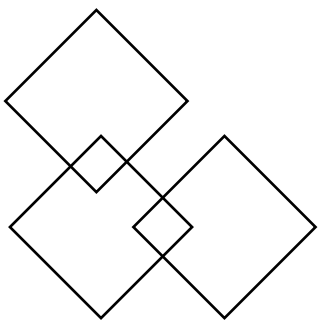
➤ 研究目的

學校所在的深坑是培養我們的重要之地，**文化、歷史、人情**都是缺一不可的。

但是這個地區的一切卻鮮少人知，所以我們希望能藉由遊戲的體現，讓更多人可以了解此地的風情萬種，體現深坑文化與歷史。

➤ 研究動機

近年因為**虛擬**和**數位相關產業**正迅速的發展，使遊戲本身並不再只是遊戲，可在各產業領域中**拓展視野**，以現實場景和文化為腳本的遊戲中，身歷其境的模擬實況讓玩家們在遊玩的同時可以**增強人文與歷史的互動**，也能對遊戲中所呈現的一切留下深刻的記憶。



02 遊戲介紹

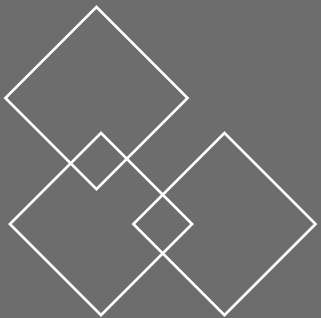
➤ 遊戲基本資料

- 遊戲名稱：墮食記 (Depraved Diet)
- 遊戲類別：3D/ 懸疑 / 劇情/ 動作
- 遊戲平台：PC
- 遊戲人數：一人
- 語言支援：繁體中文
- 美術風格：3D恐怖卡通
- 遊戲分級：輔12



▲ 遊戲LOGO

➤ 遊戲開發軟體



- 遊戲引擎 : Unreal Engine
- 3D模型 : Maya / ZBrush
- 美術 : Substance 3D Collection / Clip Studio Paint /
Adobe Photoshop CC
- 音樂 / 音效 : Audacity 、 Mulab
- 影片 (動畫) : Adobe After Effects CC / Maya
- 文書 : Microsoft Word

➤ 遊戲世界觀與劇情

世界觀

每一道菜都承載著廚師心中的熱忱、愛心與歷史，在傾注情感的料理中，各式各樣的食靈從中誕生，在它們的廚師身邊伴隨左右，直至消亡。

劇情簡介

十年一別，他音訊全無，但我不信——記民初六年，於深坑。

為了尋找那個人的下落，我決心踏進那個人最後的落腳之地，在探索中漸漸發現，荒廢的古鎮、食靈的墮落，以及那個人的消失——似乎另有隱情。

03 角色設計

➤ 角色設計-主角

- 十七歲的少年，一位熱愛食靈與料理的年輕廚師。
- 為了尋找失蹤多年的親戚，而前往他最後的落腳之地。
- 他的決心究竟是刻意安排，還是冥冥之中的指引.....

主美術圖 ▶



➤ 角色設計-豬糜

- 外型猙獰、口中的獠牙可以輕易撕裂盯上的獵物。
- 因古鎮荒廢而墮落的食靈，經常徘徊於街道上。
- 速度較慢、攻擊強，手中巨大的鐵叉是它的武器。



主美術圖 ▶

➤ 角色設計-茗茗

- 本體躲在巨大的茶碗中，原本是主角親戚的食靈之一，後不明原因墮落。
- 遇到敵人會用看似輕薄卻堅韌的身體撞飛對方。
- 速度極快、攻擊較弱。



主美術圖

➤ 角色設計-豆兒

- 雪白龐大的身體上長滿了黴菌，原本是主角親戚的食靈之一，後不明原因墮落。
- 長且蓬鬆的尾巴可以橫掃廚房，速度一般、攻擊中下。
- 遇到人類會衝刺撞擊。



主美術圖 ▶

➤ 角色設計-竹君

- 原本是主角親戚的食靈之一，因為主人死亡而第一個墮落的食靈。
- 究竟是為了守護還是陪伴，一直待在山林中。
- 尖銳的牙齒咬合力道極強。
- 速度和攻擊都異常強。



主美術圖 ▶

04 遊戲關卡設計

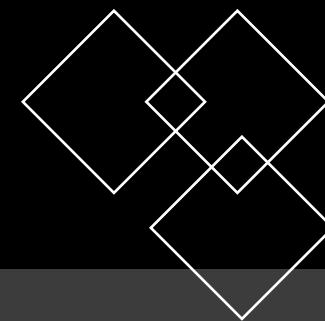
➤ 遊戲操作說明

功能	操作說明
角色移動	W：前進 S：後退 A：往左 D：往右
旋轉視角	移動滑鼠
跳躍	空白鍵
攻擊	滑鼠左鍵
物件互動	E
切換視角	Shift
存檔	Tab
暫停	Esc

- 玩家可操作**WASD**和滑鼠來進行角色的基本操作，在地圖中擊殺或躲避怪物，並尋找地圖中的線索，前往下一關入口。
- 每關的通關條件不一，玩家可參考提示通關遊戲。

▶ 遊戲操作按鍵預設

➤ 第一關：古鎮迷宮



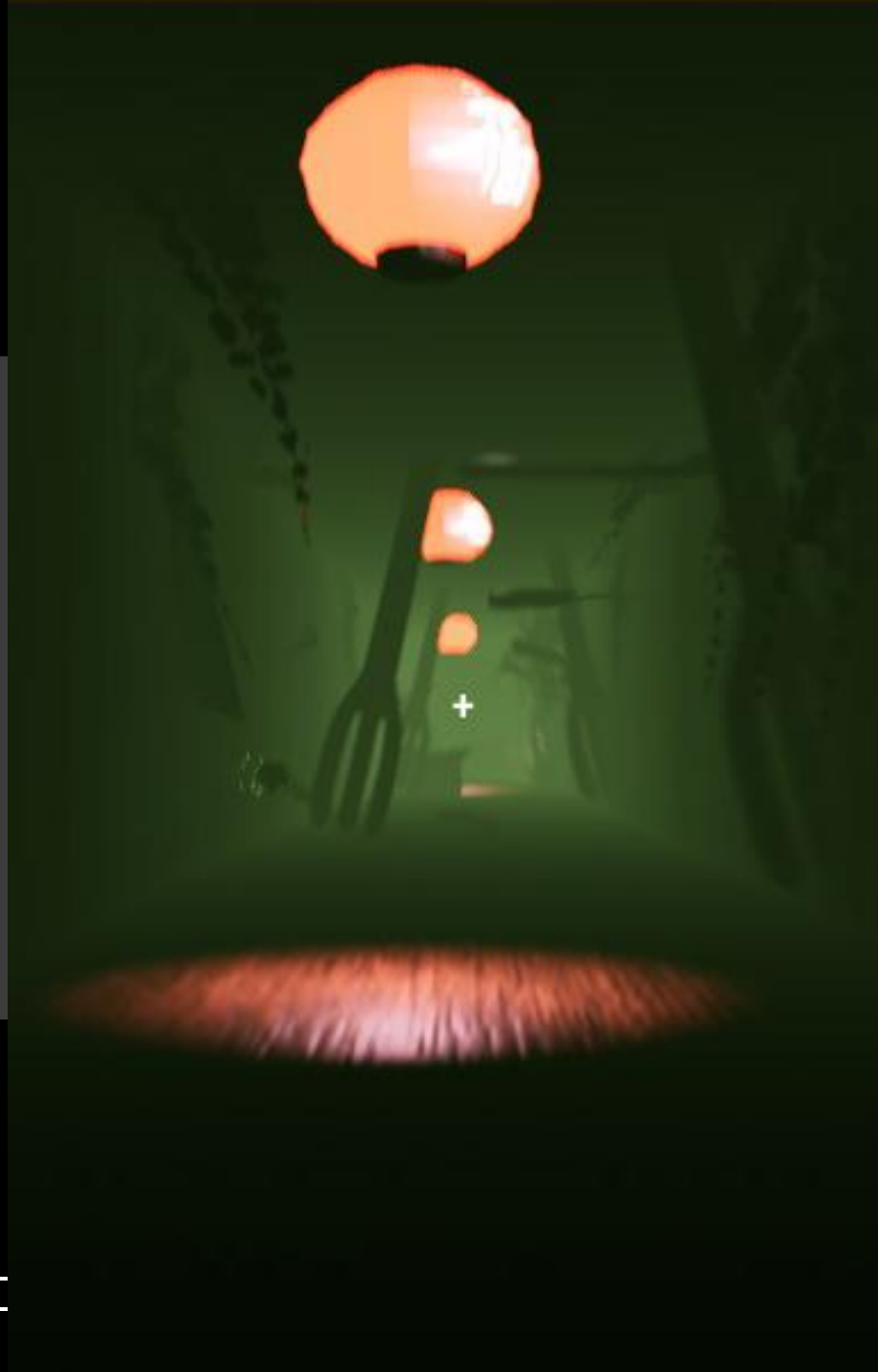
為了尋找親戚下落而隻身來到深坑的玩家，將身在扭曲的古鎮中前往叔叔的店舖，場景中會有唯一一處寫有招牌的店舖：**食珍齋**，即為第二關入口，往前即可觸發線索劇情。

◀ 第一關遊戲場景截圖

➤ 第二關：探訪食珍

好不容易來到食珍齋的玩家面對的是另一個扭曲的地方，茗茗將會在地圖中干擾玩家前進，玩家必須在他的阻撓下通過各種機關陷阱，最後**解開密碼門**即可前往第三關。

第二關遊戲場景截圖 ▶



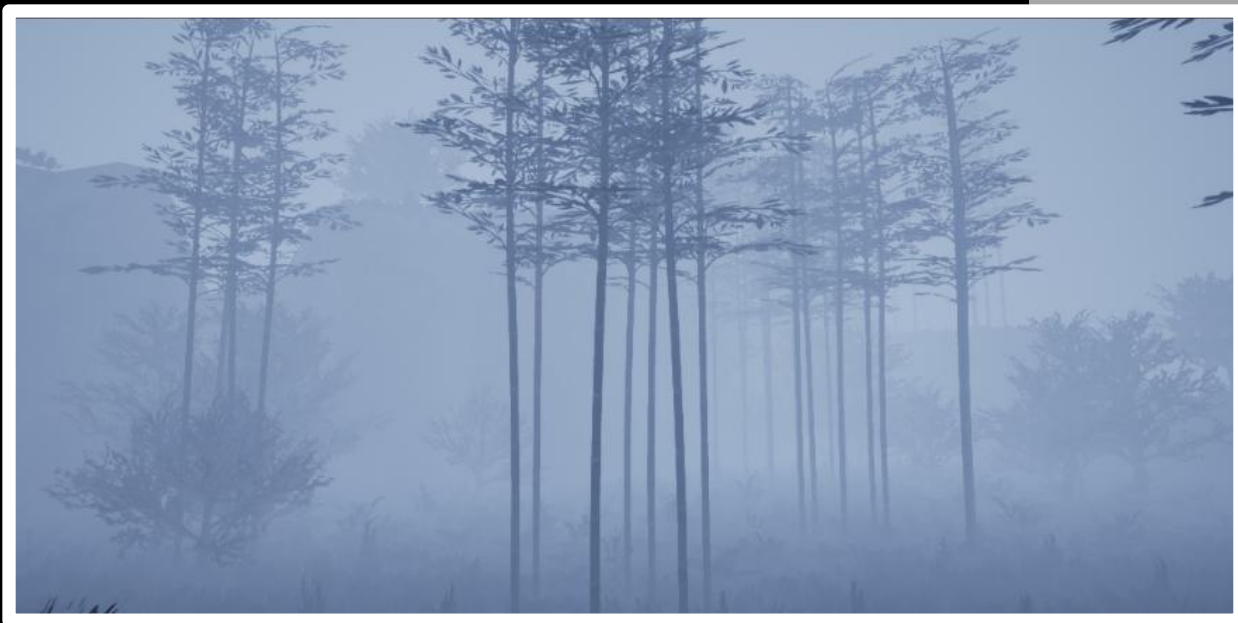
➤ 第三關：幽影解惑

逃至廚房的玩家面對的是截然不同的場景，豆兒會隨機閃現在各處攻擊玩家，玩家需要收集豆兒的**靈魂碎片**（擁有粒子光效的物件），完整收集後才會開啟第四關入口。



▲ 第三關遊戲場景截圖

➤ 第四關：竹林霧區



▲ 第四關遊戲場景截圖

总算得知叔叔的去向後，玩家來到了後山竹林，也是遊戲中的最終BOSS，竹君的所在地。

玩家將在擁有廣大地域和複雜地形的竹林中與隨機在場景中閃現的竹君戰鬥，抵達山頂的墓碑後觸發結局。

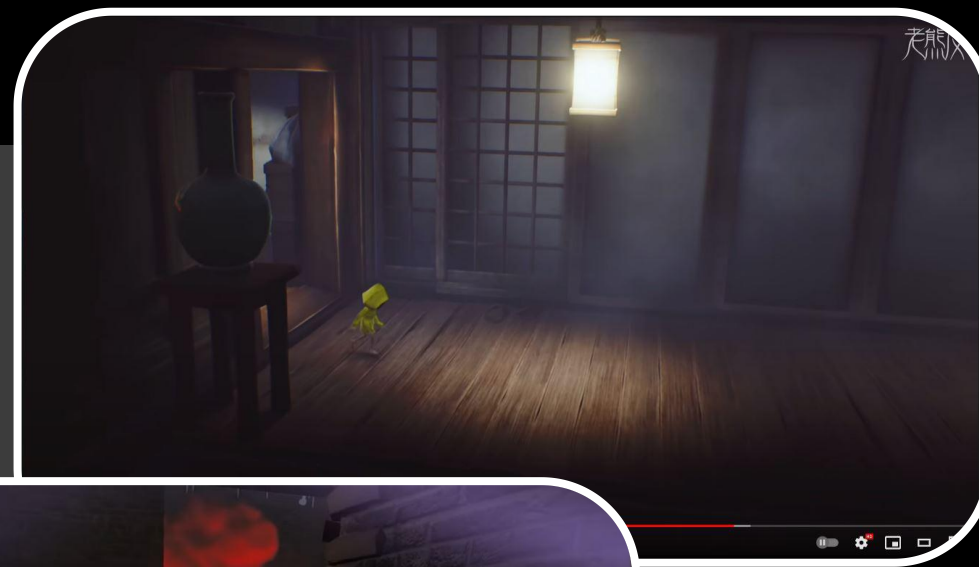
05 遊戲參考資源

➤ 關於風格傾向

參考遊戲

為了可以響應恐怖與懸疑的氛圍，我們參考了許多知名的恐怖遊戲，例如：小小夢魘系列、黑暗詭計、黎明死線等等，這些皆是以3D/恐怖/劇情/動作等主題的遊戲，並受到眾多玩家喜愛。

本頁圖源來自：YT截圖



▲ 小小夢魘(上) / 黑暗詭計(下)

➤ 關於角色設計

角色設計概念

深坑最有名的就是四寶，黑毛豬、豆腐、茶葉、綠竹筍，我們以此為基礎，採用類似於黏土人的視覺風格，看起來可愛逗趣，但在遊玩的過程中卻處處充滿驚險、壓迫及恐懼等情感。

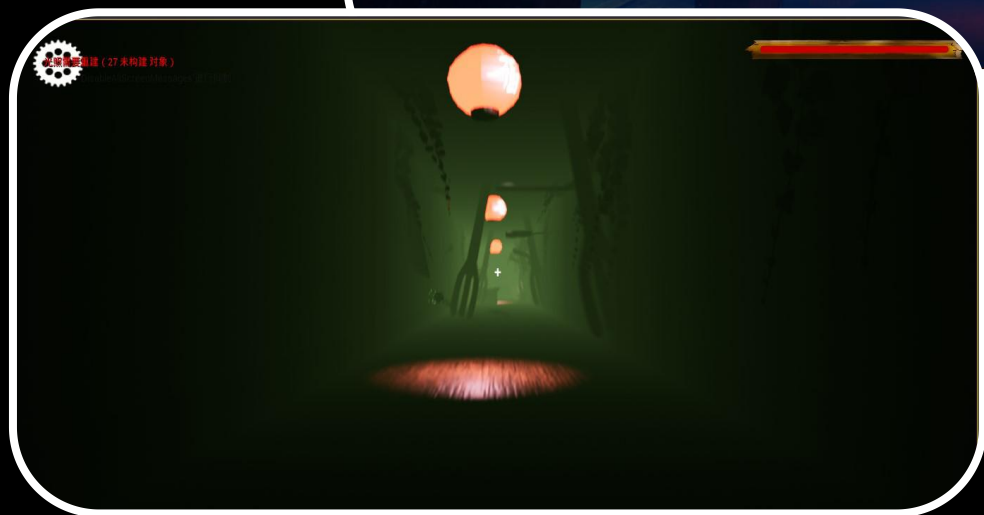
本頁圖源來自：

<https://www.shenkeng.ntpc.gov.tw/home.jsp?id=2d948011cfea5c5b>



深坑四寶 ▶

➤ 關於場景設計



◀▶ 遊戲實際畫面

模擬真實場景

為了還原真實的台灣景象，整體畫面圍繞在深坑廢棄的老街；遊戲內沒有人聲，靠音效及音樂去牽動玩家心中的恐懼，與光影的陰暗感以及霧氣相輔相成，營造心理上的驚悚感。

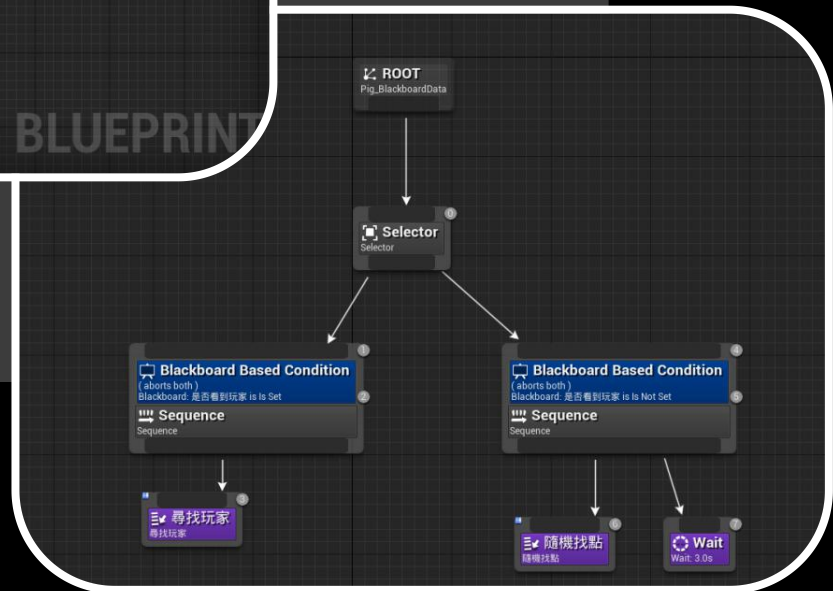
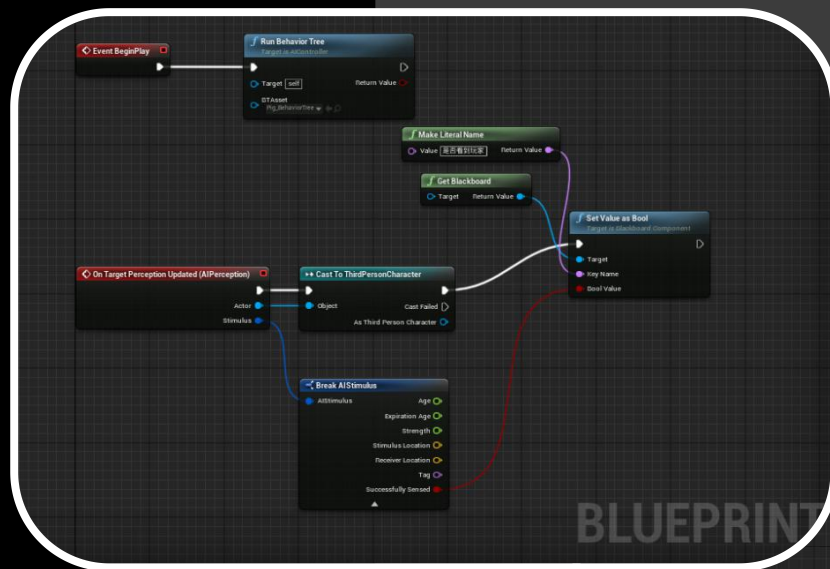
06 遊戲內部設置

➤ 怪物行為設置

追蹤玩家

進入遊戲後，怪物會在場景範圍內隨機移動。

若在視覺範圍內看見玩家，怪物會追蹤玩家並執行攻擊指令，反之則會執行隨機移動的指令；玩家可以選擇擊殺或離開怪物視線範圍以躲避追蹤。

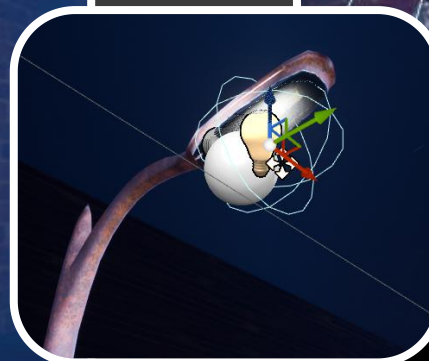


行為藍圖_追蹤 ◀ ▶

➤ 光影效果

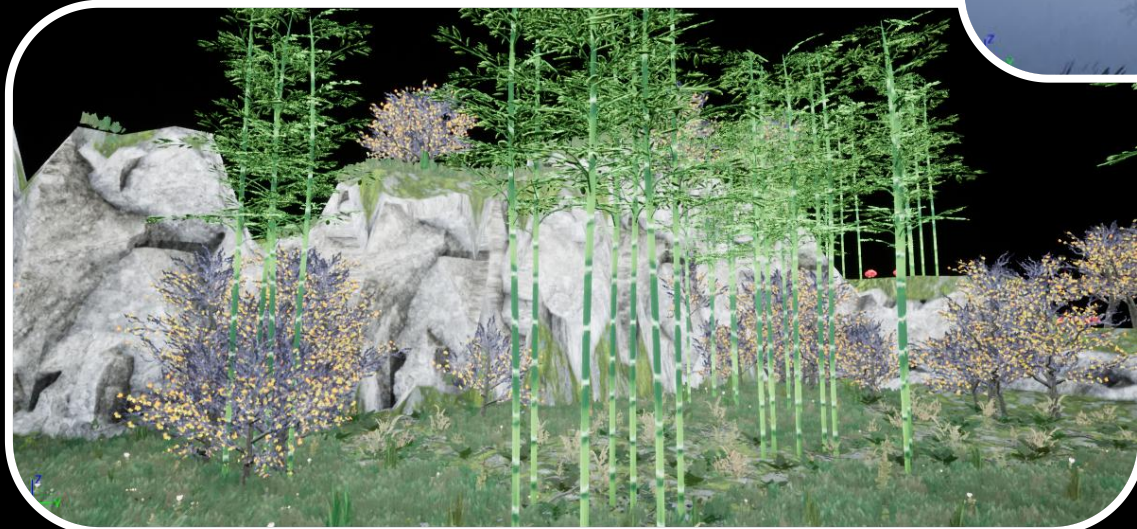
燈光設置

使用點光源(point light)讓物件本體發光，將光源形狀調整成**錐體**模式，並把光線方向設置成向下造成散光，以達成所需要的氛圍效果。



◀ ▲ 燈光設置

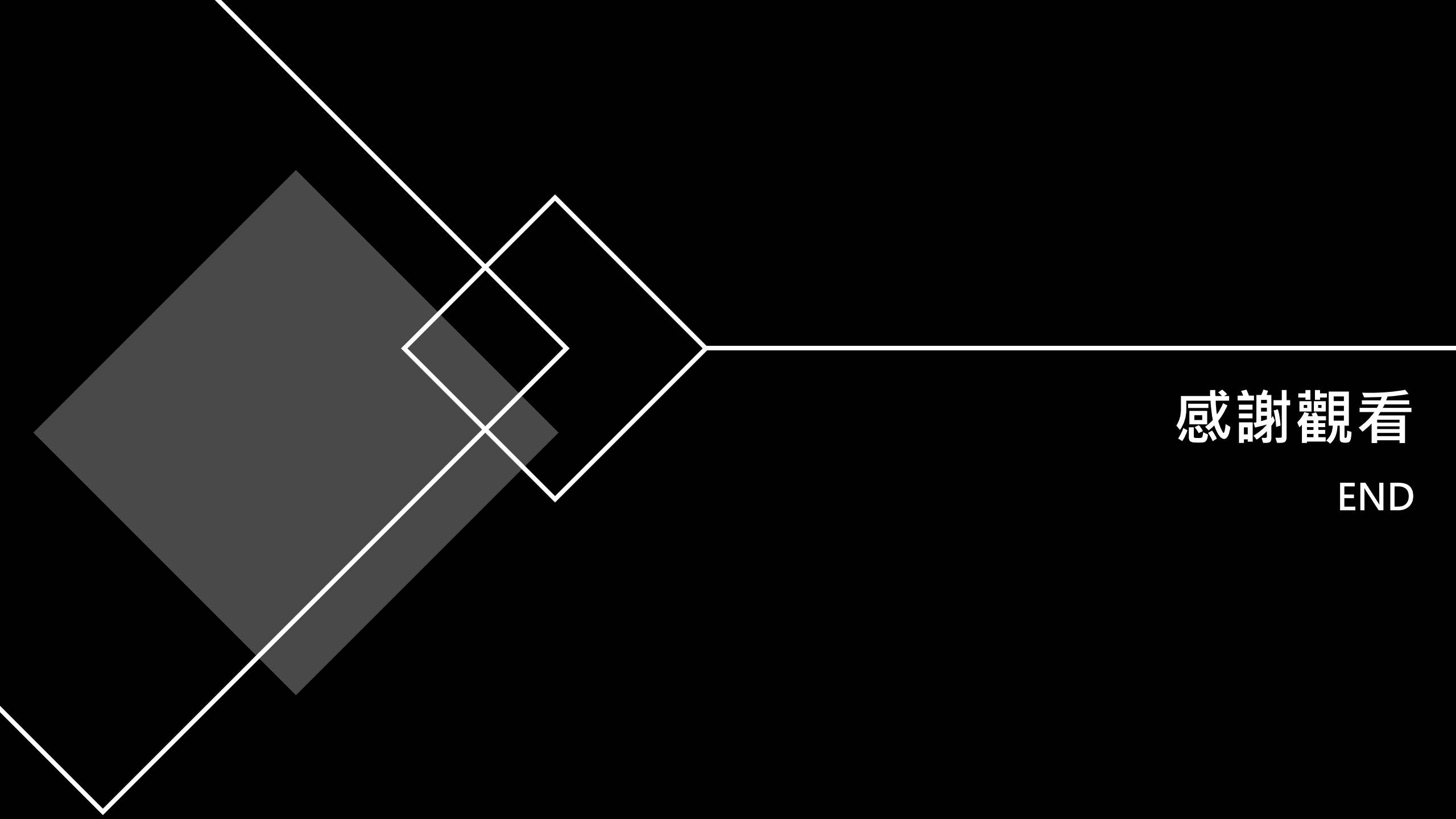
➤ 場景效果



▲ 霧景有無對比

霧景設置

恐怖遊戲中的山林在印象裡大部分是幽靜、神秘的，讓人**明知危險仍想去探訪其中秘密**；因此我們在場景加入特殊的霧景，加強玩家因為無法看清周圍、小心翼翼而無法放下警戒的心理狀態。



感謝觀看

END