

喪魂村

指導老師: 陳瑞奇專任副教授

組員: 薛侑展(106021051)、謝子翔(106021383)、王鈺傑(106021150)

摘要

本專題的主題是"喪魂村"，屬於一款恐怖遊戲，運行在 PC 平台上，採用 Unity 作為遊戲開發引擎，程式方面則是透過"C#"運行。近年來，遊戲在網際網路之中蓬勃發展，舉例像是《Watchdog》、《刺客教條》等等有名的外國 3A 遊戲大作，當然台灣也有推出本土的遊戲如《返校》、《Cytus》等等知名遊戲，但是決定性的因素來做恐怖遊戲，主要是受到"還願 Devotion"的影響。

遊戲劇情的整體劇情圍繞在名叫"顧寧漢"的國中生身上，他在放學時受邀到一位女學生的家裡去玩，在公車的途中他發現窗外的景色越變越詭異，但是主角上課很累，因此沒有放在心上便在車上睡著了。很快地當她到達女學生的村落時發現氣氛有些不對勁，居然這個村莊一個活人也沒有……。

原來主角恰巧是在九月九日出生，是一名重陽之子，因此妖怪為了吃掉主角使自身的靈力更上一層，便在村莊內佈滿了"四木鬼陣"，必須破除在村莊內的四顆陣眼，而身為當事者的主角，為了活下去同時也為了拯救世界，進而勇敢踏出破壞陣眼的探索，主角在探索的途中逐漸挖掘出這個村莊隱藏的重大秘密，也逐漸了解社會的人心險惡…。

前言

紙牌遊戲、動作遊戲、射擊遊戲、恐怖遊戲，世界上第一個電子遊戲是在 1952 問世，至今為止遊戲已經陪伴了人類好幾個世代，玩法的方法也變得多樣化，各種極具技巧性的玩法層出不窮，但最近幾年來，各大遊戲製造公司都迫於現實的壓力，刻意調低遊玩難度或是"進入遊戲就送 XXX"之類的營銷手段，來嘗試拉攏玩家，然而這種遊戲實際上生命週期都很短，很快地便會遭到大眾唾棄。然而，在這世界上偶然會出現幾個，即便經過幾年後仍擁有一定討論度的遊戲，像是《Minecraft》、《Undertale》等等的優秀作品誕生，這使組員們都非常嚮往，因此我們想製作出一款與眾不同的遊戲。

至於為什麼會選擇做恐怖遊戲，原因是受到最近幾年來在台灣引起話題的"赤燭遊戲"公司所開發的《返校》這款恐怖遊戲所影響。

《返校》的原始概念是一款「反烏托邦遊戲」，一開始以「魔都」為設定，後來將範圍縮小為學校、融入校園鬼故事，並在裡面加入關於戒嚴時期的歷史考證。戒嚴的背景設定一方面具有高度議題性，另一方面卻也容易給人嚴肅生硬的印象。面對這個兩難，"赤燭遊戲"則用創意力破解，將道教習俗、民間鬼故事等台灣元素加入其中。遊戲裡的籤詩、布袋戲偶、腳尾飯，背景的司令台、課桌椅，以及神出鬼沒的魍魎，不但讓我們感到親切熟悉，另一方面也運用昏暗的白色恐怖歷史與玄幻的道教民俗，營造出魔幻寫實、驚悚日常的氣氛。

專題內容

本遊戲為《Unity》遊戲引擎所開發製造，之所以會選擇此款遊戲是因為，此引擎不僅對外免費開放，而且在網路上的有關素材以及資源都相當的多，當遇到問題時更容易也能夠更快的找到解答，因此非常適合用來新手用來初次開發遊戲。程式的部分則是透過微軟所提供的 Visual Studio 來開發，Unity 的程式運行大部分都是利用 C# 語言來進行撰寫和操控，因此對於同樣支援 C# 的 Visual Studio 有著很高的相容性。

人物建模的部分，起初組員是想採用 3ds Max 來製作人物模型，但由於做動畫需要一幀一幀的調整骨架太過耗時，而且經常在嘗試渲染材質時就發生崩潰，只好先將之暫時放棄，改成利用 Mixamo 提供的模型跟動作，再配合 Unity 官方的素材商店做加強。

最後是場景建模，第一棟的建築物是利用 Unity 裡面的額外功能，Probuilder 來勾勒而成的，然而此產品是最近幾年剛推行的，因此每當更新時變化幅度過大，都需要花費大量時間來重新學習，不只如此還常會有套件上的衝突，所以後來便與之放棄，轉向功能齊全歷史悠久的 MAYA 來當作主力。關於物件表面材質的部分則是先在 MAYA 將各平面的像素密度調整好，再使用 Photoshop 為其上色、繪製花紋等等。

成果

以下是我們的遊玩時的實機畫面：

學校：



醫院：



起始房間：



結論

選擇製作遊戲專題的目的，是因為看到之前的國產遊戲，他們一邊製作好玩的遊戲，另一邊使本土的玩家產生共鳴，同時也對國外的玩家做文化的傳輸，讓全世界的玩家都能夠了解及接觸到台灣的風俗民情以及各個不同地區的文化特色。

在理想之中是希望製作極具貼近現實的 3D 恐怖遊戲，但透過實際製作才我們知道，我們目前的技術能力仍不足以應付龐大的素材處理，且硬體的效能尚且不足、人手也同樣嚴重不足，因此我們被迫降低遊戲的遊玩畫質，使其盡量滿足想像中的效果。

這次的畢業專題合作，讓我們理解到了分工和時間的重要性，一旦缺少了任何一個，專題就無法完成。每個人都選擇了一項工具與不同的工作，像是場景建模、人物建模以及理清整體的專題方向，正因為有這樣的分工，我們才能一心一意的研究我們不熟悉的工具與領域。由於全部的工具都是我們自己摸索研究，因此經常遇到程式問題而導致整個專案卡住，我們只能夠上網尋求解決辦法，然而問題解法都是在英文論壇或官方網站裡，有時候也是看得一知半解，不了解操作的真正用意，結果總是卡在同相似的問題之中。舉例像是人物建模時常會電腦效能不足而導致編譯程式直接崩潰，導致建好的模型無法輸出及渲染，最後強迫與現實妥協直接買輸出完成的模型。

在未來我們希望能夠投入更好的硬體設備資源、認識更多不同專業領域的人才及更加完善的時間分配，讓各個遊戲部分的分工能更加明確以及精緻，使產生的作品趨近於完美，來供大家一同遊玩。