

主題：遊戲音樂：高度渲染力的秘密

- 音樂論壇摘要

- 引言人

臺灣 狂想音樂製作人 張衛帆

- 與談人

日本 SQUARE ENIX CO., LTD. 音樂部門 音樂總監 河盛慶次

臺灣 Sun Music Production Corporation 創辦人 孫紹庭

遊戲音樂的產值於 2020 年超越電影與流行音樂，遊戲音樂得以如此吸引人的魅力為何？其與電影、流行音樂又有何差異？2022 金曲國際音樂節最後一場論壇「遊戲音樂：高度渲染力的秘密」，邀請狂想音樂製作人張衛帆擔任引言人，與分別來自日本與臺灣的兩位專業人士討論遊戲音樂的發展現況與未來趨勢。

遊戲音樂發展空間多元 企劃流程各有不同

張衛帆分享自身踏入遊戲產業的歷程，起初於大學畢業後之作品主要為電視劇配樂，其認為戲劇音樂的創作風氣較為保守，電視劇的關注點通常為明星和劇情，音樂發展空間相對受限，於是他在 2012 年製作吳奇隆電視劇音樂的同時，亦開始研究遊戲音樂產業，為自己作品再尋出路。

當時他看到了 Steam 和蘋果 App Store，前者讓販售實體卡帶不再是必要條件，並使創作者有機會與全世界合作；後者則與近年遊戲產值大爆發的現象密切相關，亦即出現由一人便可主導的遊戲公司，遊戲製作和玩家參與之門檻降低。由於張衛帆本身並沒有太多遊戲領域的相關經驗，剛開始尋找創作遊戲配樂的機會時，他在 App Store 看到受歡迎的遊戲，其公司網址若包括「.tw」字樣，便認為是臺灣公司，逐一拜訪。有幸接觸到遊戲公司後，張衛帆發現遊戲公司的思考邏輯及風格與影視、流行音樂的有所不同，少有語言方面，如主要運用中文的限制，其表示過去製作商業音樂的經驗也成為製作獨立遊戲音樂的養分。

SQUARE ENIX 音樂總監河盛慶次分享製作遊戲配樂的企劃流程，他表示須待有了遊戲畫面之後，根據遊戲的世界觀、戰鬥場地等元素鎖定方向，才能製作音樂。於遊戲音樂上市後製作遊戲原聲帶、舉辦演唱會等，除了可以增加玩家了解的機會，也能使其更感興趣。來自臺灣，目前在紐約工作的 Sun Music Production Corporation 創辦人孫紹庭之遊戲音樂作品如：雷亞遊戲之《DEEMO II》及

《DEEMO -Reborn-》，其分享與臺灣新創遊戲公司合作的感覺和與科技業相似，公司相對尊重作曲家的想法，除非風格偏離太多，通常前期溝通後便直接進入製作階段。

評估遊戲音樂製作規模需要經驗 備用金能彌補預期與現實的誤差

河盛慶次提到為遊戲配製音樂時須考量多種音樂類型，例如流行音樂需要管弦樂，搖滾則需要歌手、樂團，決定方向後擬定預算，並據其長年經驗判斷遊戲於何時需要搭配音樂，接著列出音樂清單進一步評估實際的錄音費用。孫紹庭表示多數找上自己的製作案常為不插電的配樂錄音，偏向流行音樂的製作案才與別人合作，依照製作人現有資金規劃預算。

張衛帆分享其製作今年將發行之《Asterigos：失落迷城》時，遇到波蘭女高音與48人管弦樂團錄製完玩家與boss戰鬥場面之配樂，而遊戲公司決定新增boss的手下，因此需要額外創造音樂的情況。張衛帆的處理方式為取出第一組管弦樂的節奏，待boss返回畫面後再加入其他樂器的聲音，好讓遊戲音樂的情緒能夠延續得宜。孫紹庭也有與張衛帆相似的經驗，其與夥伴會預留20%至30%金流做為備用，發生預期與實際製作情況不符時也要很明確地告知遊戲公司。河盛慶次亦坦言預期和實際情況一定會存在誤差，因此必須擬定備用預算。

張衛帆表示獨立遊戲音樂常會保留測試空間，以《返校》為例，第一版的學姐角色身處民歌時代，會唱歌，但後來成品設定改變，因此剛開始製作的音樂便無法使用，因此其認為獨立音樂的資金控管及人力、物力分配需要經驗。張衛帆亦分享其製作獨立遊戲音樂時曾遇過第一年遊戲公司告訴他錢已用盡，因而需要額外製作其他小遊戲以獲取現金流來支撐主要遊戲繼續進行。此外，為大公司製作遊戲音樂時，他也曾遇到在案子結束前三個月，遊戲公司告訴他市場上已有類似作品，為避免抄襲，不得不終止整個案子的事件，當時除了該公司損失慘重以外，他亦無法獲得應有報酬。

换位思考設計遊戲風格 提案執行需要充分的溝通與信任

河盛慶次認為即便製作遊戲音樂能預先拿到美術腳本，並根據腳本想像，但仍須以玩家身分親自試玩，此外，亦須了解遊戲的類別與其世界觀等基礎資訊。河盛慶次亦表示，通常遊戲導演會對音樂已有特定想法，然而若是遇到遊戲導演沒有想法的情況，則要主動提案。但受限於預算，亦會有理想難以實現的狀況，因此須想方設法讓成品接近理想。

孫紹庭回憶起首次參與雷亞遊戲的製作，當時新開發的專案《萬象物語》屬於奇幻類遊戲，與以往的風格不同，合作對象為作曲家巨彥博，因此該專案於開始前便已得到遊戲公司的信任。孫紹庭秉持每個專案的製作皆要盡 120% 力的原則，若能贏得夥伴第一次信任，後續合作也會較為順利。此外，孫紹庭亦提到製作 PS4 上的 VR 遊戲《DEEMO -Reborn-》時，挑戰不使用節拍器的方式，即使 demo 偏概念性，只要風格、氛圍對了，遊戲公司也會選擇全心相信音樂製作小組。

張衛帆認為音樂風格於製作前期所設定的方向若是正確，專案便成功一半。另外，其亦指出臺灣遊戲公司缺少導演角色，然而若能將鏡頭語言掌握得更好，不需要音樂的烘托也可以產生很好的效果。以概念完整之《返校》為例，其製作過程之所以能夠精準，係因赤燭遊戲所採取的，不是首先列出音樂清單，而是直接錄製遊戲過程，並在上面標示「我在這裡需要音樂」、「等一下進門不需要」與中間音樂的功能等，因此張衛帆可以很清楚地知道畫面前後有無音樂以及接下來的故事情節，如果即將在短時間內發生激烈事件，他就會讓前面的音樂降下來一些，好讓隨後的音樂更顯強烈。

張衛帆亦坦言，有的時候很難期待臺灣的遊戲公司對影音的概念有一定程度的了解，常常自己也要身兼 A&R。以《Asterigos：失落迷城》為例，起初僅收到圖片和不完整的遊戲影片，雖然遊戲風格本身比較正向、熱血，但他向遊戲公司提議反向操作，以冷調方式呈現，因其認為遊戲音樂製作人除了必須具備關於音樂本質的思維，亦須為遊戲公司思考市場策略，讓遊戲作品得以被記住。

根據前述討論，熊骨公司創辦人兼遊戲製作人張秉華提問：「遊戲音樂製作人要在哪個階段參與遊戲開發比較好？」張衛帆表示自己在《Asterigos：失落迷城》剛有一點點概念，甚至故事還沒寫完便參與了，主因是希望音樂風格與遊戲能夠完全融合，但在前期就加入規劃的風險是遊戲可能尚未完成，便受到一些因素影響而提前結束，所以最好的參與時機為遊戲已有一定的完成度時。

河盛慶次則提出兩個參與時機，一為製作初期，做出音樂主題，與團隊共享；二為遊戲雛型成型後，從玩家角度感受節奏並進行製作。孫紹庭則偏好獨立製作，所以希望在前期，可以根據合作夥伴期望的風格預判所需資金，提出 demo。

遊戲音樂變化中之不變法則 練好基本功並保持個人特色

張衛帆認為相較早期，現在遊戲的互動性增多，以《碧血狂殺》一代為例，在同一個 key 裡有非常多樂器，當玩家跳上馬背時，遊戲會播放 bass 的聲音，當玩家開槍時，遊戲會播放定音鼓的聲音。玩家可以在任何時間做任何事情，聽到的遊戲音樂也就因人而異。

而河盛慶次表示《Final Fantasy》有自己的遊戲引擎，創作人的想法及需求可以直接向公司裡的工程師反映，是很大的優點。

孫紹庭則提及雷亞遊戲還在擴編當中，基本上使用中介軟體(middleware)Wise，可以有效鑲嵌互動功能到遊戲引擎，優點是可以將檔案無損壓縮，對遊戲公司而言較為方便，但比較可惜的是無法根據創作者的想法做出彈性調整，現在不少公司正朝著鑲嵌中介軟體的方向努力。

張衛帆建議想進入遊戲音樂產業的有志之士可以從獨立遊戲開始，一方面是在小公司有機會接觸並參與每個環節，另一方面則是較能了解遊戲公司及製作人的思路。

針對想進入遊戲音樂產業的後進，三位講者不約而同給出兩個建議：一為紮實基本功，如：和聲、編曲、引擎工具、中介軟體及掌握不同音樂類型的能力二為保有個人風格，即使怪誕也可能成為亮點與記憶點。