

## 主題：遊戲 X 音樂

### — 商務交流會摘要

- 引言人

臺灣 放飛音樂股份有限公司負責人 秦旭章

- 與談人

臺灣 智冠科技股份有限公司音樂多媒體中心專案業務 曾慶平

臺灣 踢歐哎哎有限公司共同創辦人 余政彥

臺灣 岳漢科技有限公司打鬼製作人 林岳漢

臺灣 光穹遊戲股份有限公司作曲人 蘇裕博

臺灣 熊骨股份有限公司創辦人／遊戲製作人 張秉華

臺灣 火星貓科技股份有限公司董事長 洪黃威

藉由遊戲製作人與音樂創作者的相互交流，可以碰撞出更理想的合作模式，我們聽到了來自業界的實務分享，討論更多遊戲製作人如何有效和音樂創作者溝通，且如何製作出一個好的遊戲經驗談。

開場時秦旭章與守夜人主唱林稚翎共同表演 4 首來自遊戲的配樂歌曲，希望遊戲配樂不止是熱血沸騰的宣洩更能有療癒的作用。

#### 高雄最大錄音空間

高雄智冠辦公室擁有超過 100 坪的錄音室，其中有一個超大型錄音空間及 6 間小型錄音室並搭配 2 間獨立控制中心，智冠本身也有專職混音師，製作人，錄音師音效師等，也配合多款國內外遊戲配樂合作。

#### 以擴增實境開發遊戲

踢歐哎哎有限公司是一家獨立遊戲公司，主要開發 AR 擴增實境遊戲《都市傳說冒險團》，余政彥以遊戲開發者的角度分享如何與音樂創作者溝通，包含如何開立規格、提供相關參考資料，也提醒遊戲配樂和電影配樂的不同，因為遊戲配樂需要耐聽等經驗分享。

#### 如何和獨立樂團血肉果汁機、三牲獻祭、百合花搭上線並完成遊戲配樂合作

岳漢科技打鬼製作人林岳漢，出生於客家家庭且同時信仰基督教，生活中原本與臺灣傳統宗教文化沒有接觸，直到在嘉義大學教書時偶然看到陣頭等民俗活動並開始思考切入點，也因此成為遊戲《打鬼》的發想雛形，在音樂配樂上一開始也

找不到方向，直到有人建議他去聽血肉果汁機，並聽到〈打開太陽〉這首歌時發現整個頭腦都跟著打開了，完全就是心中要找的音樂並開啟了合作。三牲獻藝也是林岳漢無意間在網路上發現並覺得很適合才邀請一起合作，而三牲獻藝的柯智豪同時也在幫百合花製作音樂，於是林岳漢就一起找來合作。林岳漢表示臺灣有這些傳統音樂創作的年輕人令他非常意外，並表示這一定也是國寶級的文化傳承。

### **以作曲人的角度分享如何和遊戲製作合作**

光穹遊戲的作曲人蘇裕博以音樂創作者的角度分享如何與遊戲製作人溝通的方法，建議音樂創作者可以更早加入遊戲團隊以培養默契及溝通方式，也會有更多機會和製作人碰撞出不同火花，早期加入也可以讓聲音團隊提供相關專業參考，一起尋找風格，也希望製作人能盡可能地勇於提出意見增進雙方的溝通，最後是要把買斷或授權條件講清楚。音樂製作也有成本考量，包含配樂、素材、音效都是錢，其中要實際錄音或用合成器製作等都須考慮清楚。蘇裕博認為重要合作方式是建立在相互尊重、信任且合約須逐條討論，確認彼此都可以接受，最後需要相信對方並給予足夠發揮空間，好好聽彼此的闡述，才能創造出友善且有效的合作模式。

### **初出茅廬的獨立遊戲開發公司**

熊骨股份有限公司由五位學生創立，有拿到許多遊戲設計獎使他們更有信心去走遊戲製作這條路，張秉華自認遊戲還沒經過市場的考驗，因此只能以初出茅廬的新人身分來分享心得，目前正在製作的遊戲《沉沒意志 Minds Beneath Us》是以架空世界觀2049年後的台北做為遊戲背景，未來所有工作都由AI去處理，因此有間公司發明一種技術讓人只要睡眠時就會將大腦變成電腦運算，有些窮人透過睡10年提供大腦給電腦運算，醒來後就可領到一筆大錢的方式生活。這個遊戲機制又分為調查、對話和分歧，藉由玩家選擇來決定遊戲方向並結合社會議題的探討及臺灣元素。張秉華說希望能以臺灣當代文化做背景的遊戲並加入電影攝影風格體驗製作遊戲，未來有足夠預算時可以再請臺灣本土樂團做遊戲配樂。

### **堅持臺灣原創集結臺灣人才打國際賽**

火星貓科技股份有限公司董事長洪黃威表示，自己做過14款遊戲並於2016年出來創業，就是看好遊戲體驗及跨界合作發展趨勢，堅持做臺灣原創，希望集結臺灣人才一同打國際賽，他也同時意識到圈粉生意一定要經營，因此在創業時同時做兩件事，一件就是遊戲公司、另一件就是線下的品牌行銷。臺灣是世界第六大遊戲市場，出海做線上、國內做線下，可以幫忙到臺灣遊戲創作者，希望創作者能做品牌而不只是產品，因為品牌才能累積。除了遊戲製作外，他也經營線下的展演空間Kirabase，並且也協助Vtuber，同時跨界合作漫畫、音樂、舞蹈、遊戲等。最後洪黃威認為臺灣音樂厲害，呼籲業界老闆不要在音樂上省錢，洪黃威自己先

下去做，如果能取得成功就可以說服大公司，目前手遊取得成本幾乎是零，因此要做精品，把產品做好後使創作者可以拿作品去說服更多業主，同時呼籲製作人不要把外包當作拿錢做事，而是要利用創作者的才華。

**台下觀眾也提出問題與講者交流，想了解關於遊戲預告片該如何製作？**

講者熱情分享自己的經驗，曾慶平提到，以智冠製作的方式是先有腳本後提供給音樂人，再下 cue 點而非以現有畫面做剪接。林岳漢以《打鬼 2》預告片為例，認為激發腦內啡是關鍵。張秉華則認為找大量素材庫音樂，先確立使用的音樂風格再選畫面。最後洪黃威提醒，預告片長度很重要。