

主題：遊戲音樂應用與多類型製作技巧解析-

大師工作坊摘要

- 主講人

臺灣 酷優創意多媒體有限公司執行長 夏月優里

- 課程大綱

Social Casino

社群老虎機の神秘面紗

我從小不擅長玩遊戲，卻特別喜愛電影跟遊戲音樂，雖然持續有在學習樂器，但一直沒有考慮加入音樂班，或走向傳統學習古典音樂的路。直到我高三準備考大學，發現有應用音樂的科系，才發現這好像是自己想嘗試的領域。在開始接觸社群老虎機的工作前，我跟大多數同時代背景的畢業生一樣喜歡 RPG 類的遊戲，憧憬製作壯闊浩大的音樂。也由於社群老虎機遊戲的主要客群大都在 35 歲以上，所以年輕人們可能完全不知道有一個如此龐大規模的領域存在。

進入遊戲音樂界 11 年，剛畢業時因經濟上考量，希望工作能符合『住高雄』與『做遊戲音樂』這兩個條件，因此在智冠科技工作的期間我學習到很多技能，這段經歷也幫助我很多。在社群老虎機的領域所有的事物變化都是快速的，本身的個性、做事態度、溝通能力跟技術穩定度，都將會是在業界生存的關鍵，而如今我已走向創業之路。

什麼是 Casino Games ?

Casino Games 的範圍非常廣，包括各種撲克遊戲、轉盤遊戲、吃角子老虎機、彩球、彩券、賽馬、天九、麻將．．．等，日本有自己獨得文化的柏青哥跟柏青斯洛、夾娃娃機等。

其中變化最多且最有設計爆發力的，就是今天我會著重講的『吃角子老虎機』。

吃角子老虎機的歷史距今已經有超過 130 年的歷史，他的玩法簡單，可隨著科技的發展不斷演變。在發明之初，這類機台是協助商業活動用途的，類似現在電商平台在特殊節日的時候讓消費者拉霸遊玩，有機會抽中優惠或獎品的活動。當時美國的許多酒吧跟商店都有擺設，提供客人購物後抽獎使用。

歐美國家喜歡休閒娛樂的撲克牌遊戲，始祖老虎機台，是由撲克機台發展出來，

所以現在許多經典吃角子老虎機開始轉動時會出現的圖示 (Symbols)，常常會看到撲克牌的五個花色 A、J、Q、K、10。在 20 世紀初，由於人們容易沉迷於吃角子老虎機並在機台上花了超過他能負荷的錢，引起了美國政府注意，開始嚴格管制相關機台。但因為市場機制就是有需求才有供給，吃角子老虎機業者就將圖示 (Symbols) 從撲克牌改為水果，交易方式也從中獎後換真錢，變成換水果糖等物品，因此老虎機也叫水果機，機台在市場上得以繼續存留運作，哪怕現在是電腦網路很發達的年代，這些經典的水果圖示 (Symbols) 依舊很有人氣，仍然是老虎機遊戲的設計的重點主角。

時代繼續演進，科技逐漸發展，現在吃角子老虎機的機台變化很多，螢幕取代了傳統的轉輪，機台框體從單機進化到可以多人共玩的連線機台，而且每個人的還有自己的獨立畫面，彼此的主題不同，全部的人一起累積彩金，使彩金的金額更誘人，遊玩體驗更刺激新穎。

角子老虎機文化，在電腦及網際網路出現後，又拓展到電腦共玩的領域。隨著網咖開始普及後，在歐美國家，許多人在工作結束後，會到網咖玩老虎機遊戲作為消遣。因為它簡易的玩法讓它非常適合年紀較大的族群，成年女性是國外社群老虎機的主要客群，人們準備一些小錢，下班後在酒吧喝點小酒，網咖打打遊戲，獲得娛樂及滿足再回家，玩 slots 遊戲就是他們的一種娛樂文化，大家應該也知道爵士樂、bigband 等音樂也是從酒吧文化發展而來，所以爵士混搭的風格常常在歐美的老虎機是重要的音樂主題元素之一。

而在臺灣的主要客群是較年長的男性。所以通常遊戲在設計時就會針對較年長的男性來設定機台主題。這也影響到社群老虎機給一般人的印象，會普遍有種跟年輕世代玩的聲光效果，講求動畫華麗演出的遊戲要求上有落差感受，因為主要客群的關係，審美觀自然得迎合客群改變。若是做的太新潮很有可能並不那麼受歡迎，符合玩家視覺習慣，才會受到玩家喜歡，只要能讓玩家喜歡，玩家買單有營收，產品就是成功的。

配樂家收到遊戲畫面時，就會發現這類遊戲的美術風格相較於年輕一輩主流遊戲有較大的落差，如果這時音樂再搭配過分精緻的編曲，反而會跟遊戲產生很大的反差感。所以想往這個領域發展的音樂人一定要好好了解這類遊戲的社群操作、市場、客群。

因為玩法簡單而經典，所以每當有新科技的時候吃角子老虎機都能第一時間跟上，例如 VR 技術剛要開始普及時，就很快出現了 VR 老虎機。

行動裝置開始普及後，受限於硬體設備的限制，也改變了社群老虎機在開發行

動裝置版的規劃。以音樂來說，原本在網路遊戲規格可以做 2-3 分鐘循環音樂，但到手遊上也許就會因容量關係而考慮做 30 秒的循環音樂，許多資金較運用上較不重視音樂規格的廠商也會要求其中一些玩家待不久的模式只做 15 秒的循環音樂。要在這樣規格下維持音樂的完整性，必須對遊戲及載體有通盤的了解。例如手機的喇叭相比高級音響，播出音樂的效果普遍不好，所以音樂做完之後記得要用手機來試聽。

吃角子老虎機從單機遊戲走向社群網路後，遊戲機內的商業模式設計也變得更豐富，例如跟在遊戲中可以跟朋友一起玩，購買點數、對戰、競賽。聽起來商業氣息很重，也確實商業氣息很重，如果你感覺跟音樂人追求的藝術性背道而馳的話，我分享一些社群老虎機遊戲的音樂，聽完後若你發現意外的不會跟自己想做的音樂差距太大的話，或許可以嘗試朝這個領域發展看看。

世界上有幾家一線級的社群老虎機開發商跟平台，如 PGSOFT、YGGDRASIL、BETSOFT、NETENT。這些國外開發大廠幾乎都是用作藝術品的方式來製作社群老虎機，官網上也都有展示他們歷年的遊戲產品，大多數製作規格都很高，可惜臺灣目前還沒有那麼多資本家願意將老虎機遊戲設計的規格拉太高，這也跟亞洲市場、臺灣市場及客群喜好有點關係。社群老虎機遊戲會做遊戲前導預告片，表示該開發商資本跟人力資源夠充裕，通常一般小廠商比較不會有這個預算，畢竟規格做太大，市場不買單也只會倒閉。目前社群老虎機盛行於歐、美、亞、澳幾乎全球皆市場，玩家、行動裝置及聲音設計面向會以『娛樂、體驗、滿足』為訴求，關於這三點訴求，大家可以多玩這類遊戲後就能體驗。如果是一個成熟穩定的遊戲平台，APP 中基本要有 100 款以上的遊戲，風格多元且更新快速，其中大廳系統更要包含許多社群活動操作。

社群老虎機設計上的主要訴求

社群老虎機的聲音設計上很重『功能性』，他會讓玩家遊玩時達到一個持續的舒服狀態，而不會有多餘的音樂演出或聲光效果。老虎機的聲音設計也有很大的『傳達性』，例如一旦玩家中獎，無論大獎小獎，每一種中獎的短樂都會特別設計，當你聽到短樂就可以知道你中的獎是多是少。在社群老虎機的領域中，音樂的創意點就在於怎麼能不過份搶戲，維持功能性的存在，卻又能很清楚的『傳達』給玩家。我剛進業界的時候企劃常會跟我分享，社群老虎機是一種可以讓玩家長時間掛機的遊戲，玩家甚至可以一邊掛機一邊做其他事，如果設計一款社群老虎機，能兼顧以上訴求讓玩家毫無壓力的遊玩，就是成功了。

老虎機遊戲中，Free Game Symbols 是你絕對會接觸到的，遊戲中常常蒐集三~五個 Free Game Symbols 後就可以獲得『免費遊戲』，這時配樂會轉變，『免費遊

戲』為了讓玩家有中獎感，音樂會設計的比較開心，讓玩家中獎的心情達到高點，甚至會有動畫演出，讓配樂、音效、短樂、環境音、語音都有發揮的空間。一款遊戲產品的『大獎流程』也是非常重要的，因為它代表著玩家中大獎的最高潮時刻。許多製作人甚至會在看膩了演出方式之後就換一種演出方式，而這常常也是跟隨著世界級大廠的市場趨勢所判斷的決定。

社群老虎機中常場出現的音樂風格

社群老虎機的開發廠商彼此是很競爭的。以歐美來說最常出現的主題是爵士混搭休閒娛樂風格、動物面向主題、童話冒險、神話英雄。歐美也尤其熱愛異國文化，例如中東阿拉伯、埃及風格就很常出現。

華人地區的社群老虎機日本風跟中國風就會比較多，而中國風又可以細分成：氣勢英雄、過年歡樂、尊貴宮廷、玄幻傳說...等。假設你做亞洲或臺灣市場，中國風配樂就必須要很熟練。假設廠商要求你半年內要做五~十款中國風的遊戲配樂，你是否有能力在兼顧品質的條件下達到，雖然都是中國風方向，但卻是不同主題跟意境。

中國風在國樂器使用上要注意，例如笛子的高音域。如果是手機喇叭，高頻會被放大，所以要特別小心使用。若真的要使用這類樂器，旋律長度建議不要出現太長，以免不耐聽不悅耳，破壞了上述的『功能性』。另外，由於老虎機緣自美國酒吧文化，所以也很長使用同樣在美國酒吧文化中發展出來的爵士樂。

在風格這麼多變的情況下，入行的音樂人必須要把握每次專案的機會練習。所以有機會大家一定要多接觸更種風格的音樂，才能在機會來的時候一手抓住。

以 YGGDRASIL 森林王子舉例

這款遊戲中出現故事中的經典動物，每個動物出現的時候音樂都會轉換。遊戲一開始進入時，配樂沒什麼弦律，但畫面上開始轉動後，不同動物的旋律就會出現，而他的音樂設計是在襯底的配樂上疊加新的弦律，光是改變了疊加弦律性的部份，遊戲整體的氣氛就會很不一樣。

另外在其他遊戲中也有很特別的設計，畫面中有一個持續的跑分機制，該跑分機制的配樂會一直存在，跟遊戲的主題音樂是可疊加的。而當遊戲中出現其他短樂或音效時都可以跟跑分機制的配樂融合。這樣的設計就能符合上述提到的『傳達性』。

創業 VS 邁向專業之路

創業，就是滿足消費者的需求，如果你能滿足某一部份人的需求，解決某一部份人的問題，或許就能得到成功。老實說專業能力僅僅只是其中一個要件而已，如果你今天不僅僅是做好的音樂，而能不停站在客戶的角度換位思考，在有限資源環境中不斷尋求創新、為自己增加競爭力；懂得運用團隊合作的力量讓客戶產品價值提高、國際視野能見度提高，試問有哪家廠商不想要這種人才？

給剛畢業想進入遊戲業界的音樂人，如果你平常在聽的音樂有 80% 以上可能都是影視電影遊戲配樂的話，你有了出發點。再來，若你的作品讓周遭的人也認同，說出一句：你做的音樂好像遊戲、電影裡面會聽到的音樂哦！而不是只有自己聽了滿意而已，就表示這可能是你擅長的領域，注意，喜歡的常常不代表自己擅長。透過不斷努力鑽研，向前輩與大師學習的過程非常重要，不要自己關起來做音樂。

分享一段我深深有感，也是電商女王周品均在書中分享的：你所看到的成功案例，都是[興趣 X 專業 X 時機 X 努力]，再加上[天時 X 地利 X 人和]，才造就出來的。而當你的上述條件還沒齊全之前，就努力的一件件去練習去磨練，直到最終——時機到來。邁向專業與成功的路很孤獨，你會發現身邊的人可能一個一個離開這行，但你依然還堅持著，這是對音樂跟產業要有多大的熱情、永不放棄的理念、不斷自我調整與創變的謙卑態度，才能辦到呢？

音樂的職涯如果選擇單打獨鬥，或許可以是一種發展模式，你有機會創造自己的特殊性。但現在全世界打的幾乎都是團隊戰，遊戲產業更是如此，所以音樂人如果要進入產業，也要去了解程式、美術、企劃、製作、策略、...等面相，而不是只顧著低頭做自己的音樂每天開開心心而已，尤其如果想要薪水一直往上發展，要去想怎麼讓產品營收跟你產生連結。

主動問問題，不斷磨練與實戰。不要因為自己做的音樂不被某些人喜歡而灰心，也不要覺得自己的音樂被別人改了某些內容就氣嘖嘖的，有一天你會找到自己的定位，一定會有賞識你的伯樂出現，但在這之前你要先準備好自己。現階段我也為著臺灣的音樂環境能更好而努力著，希望能為產業持續創造更多機會與價值，身邊每一位努力的夥伴都會是一位創業者堅強的後盾。

不要失去信心！勇敢走出自己的路！