**《光与影：33号远征队》音频音效分析**

《光与影：33号远征队》是一款由法国团队Sandfall Interactive开发的JRPG游戏。游戏以法兰西19世纪末“美好时代”时期为基调设定虚构奇幻世界，讲述了第33号远征队的成员踏上消灭“绘母”征途的故事。在游戏性方面，以日式角色扮演游戏为灵感，在回合制角色扮演的基础上引入即时行动等设定，玩家可根据自身的游戏风格，调整装备、属性、技能以及角色之间的协同配合，设计玩家个人的构筑。在探索奇幻世界的过程中，玩家将面对奇形怪状的敌人，踏遍千面之岛到遗落的战场等奇幻土地，采用全新的跋涉方式，发现世界地图的秘密区域。

游戏制作团队在游戏的配乐方面付出了大量心血。例如原声音乐集中的“一生三部曲”：《Une vie à t'aimer/用一生去爱》、《Une vie à Peindre/用一生去绘》、《Une vie à rêver/用一生去梦》。每首曲目时长11分钟，融合了多首《光与影：33号远征队》代表性曲目的经典旋律，全程由男女歌手倾情演唱，曲风从柔美到激昂，再到最后的幻梦依次变化，可谓是回顾玩家一路以来的所有旅程。再比如，《Lumière/卢明》，这是玩家刚开始时听到的第一首曲目——玩家/主角身处卢明城内，此时到了绘母苏醒的日子。一年一度，绘母苏醒，在纪石上铭刻下她那受诅咒的数字。所有达到那个年龄的人都会消失，化为青烟，归于虚无。而主角的前女友索菲正是其中之一。主角不得不在和索菲的拥抱中目睹她的消逝。由于再过一年，自己的年龄也将到达绘母铭刻的数字，所以与其在卢明城内等着消逝，坐以待毙，主角宁愿选择加入33号远征队，踏上讨伐绘母的征程，即便先前出发的远征队无一人能生还。《Lumière/卢明》是游戏中变奏最多、最动听、玩家最耳熟能详的曲目，作为玩家游戏中听到的第一首曲目，奠定了整个序章的浪漫色彩。虽然本曲的变奏多以舒缓、优美为主，但也有像《Get up! For Lumière!》激昂变奏，此曲为古斯塔夫与吕涅首次联手作战时的背景音乐，完美契合了当时置之死地而后生的处境。在整个游戏流程的过场动画中，背景音乐将剧情中的情感表现的淋漓尽致——抑或是亲人失去的伤感、凄凉，抑或是临行出征前的悲壮，抑或是战斗前的紧张、压抑。

此外，游戏中的音效也值得一谈。《33号远征队》的战斗模式中，除了传统的回合制，还融入了QTE、闪避、格挡等要素。当玩家完美完成QTE时，会立即产生对应的音效反馈；闪避和格挡要求玩家清晰捕捉敌人的出手动作和攻击音效。只有在敌人的攻击即将命中玩家的一瞬间，玩家按下闪避或格挡才能防/反成功。在我游玩的过程中，我可以感受到敌人的攻击即将命中时有一个清晰的音效，并且每个敌人对应的音效都不尽相同。相较于观察对手的出手动作，我认为通过该音效来反应闪避或格挡更轻松。闪避或格挡成功后总是能给我正面的情绪反馈。

课程建议：相较于现在课内所学的各类理论知识，我更想要学习到的是游戏音频的实际设计和应用中，例如如何在Wwise中随心所欲的设计自己想实现的游戏音效。仅仅是理论概念的陈述很难让我投入到课堂中去。