游戏音频设计分析：《原神》

22122550 郑凯

一、游戏简介

《原神》是由中国游戏公司米哈游开发的一款开放世界动作角色扮演游戏，自2020年上线以来在全球范围内收获了极高的人气。其庞大的世界观、多样的角色系统和精美的美术表现广受好评，而音频设计作为游戏体验中不可或缺的一部分，在《原神》中也展现出了极高的专业水平。

二、音频设计概述

《原神》的音频设计包括背景音乐、音效设计、角色语音、环境音等多个维度，音频不仅用于增强氛围感，也在潜移默化中引导玩家情绪，提升沉浸感。

三、背景音乐设计

1. 区域动态配乐：

游戏中的背景音乐会随着玩家所处的地理位置和当前的时间动态变化。例如，当玩家从蒙德城进入风起地，音乐会从轻快的城镇曲过渡到带有自然气息的原野配乐。夜晚时，音乐节奏也会放缓，更显宁静。

2. 战斗音乐系统：

战斗音乐根据敌人强度自动切换，面对普通敌人是紧张但有节奏感的旋律，而面对Boss或精英怪则会启用更激烈、更具冲击力的管弦乐，配合音效形成战斗节奏。

3. 文化融合的作曲策略：

每个国家（如璃月、稻妻、须弥）都有其独特的音乐风格。璃月区域采用大量中国民族乐器，如古筝、笛子、二胡等，打造东方意境；稻妻则融合了和风音乐与电子音色，体现日式科技与传统并存的文化氛围。

四、音效设计

1. 交互音效：

玩家开宝箱、拾取物品、施放技能等行为都有丰富且具有反馈感的音效，增强操作体验。

2. 环境音效：

下雨时的雨滴声、雷声，风吹过树叶的沙沙声，以及不同地形上行走所发出的脚步声都高度贴合现实。脚步音效还会根据角色类型（成人/儿童）、所穿装备和行走地形（草地、石板、雪地）进行实时切换。

3. UI音效：

游戏内菜单、背包、角色界面的UI音效简洁清脆，操作时能清晰反馈并不显突兀，与整体美术风格协调统一。

五、角色语音设计

1. 多语言配音系统：

游戏支持中、英、日、韩等多语言配音，且每种语言都配备了高质量的声优阵容，角色性格鲜明。

例如，主角的语音会随着剧情发展发生情绪转变，体现人物成长过程。

2. 生活化语音：

每个角色都有大量非战斗语音，如闲聊、站立时触发的自言自语，这些语音能强化玩家与角色之间的情感联系。

六、音频中间件与技术实现

《原神》使用了音频中间件如Wwise来管理其复杂的音频系统，实现区域动态混音、实时混响切换、声音优先级控制等功能。例如当玩家进入山洞时，环境音自动加上回声混响效果；进入城市时背景音乐平滑过渡并淡入人声嘈杂音。

七、总结与评价

《原神》的音频设计不仅仅是技术的堆砌，更是一种艺术与文化的融合。其通过细腻的音效表现、多样化的音乐风格、贴合角色个性的语音演出，实现了高度沉浸的游戏体验。其音频团队的专业性和对细节的把控，为整款游戏增添了灵魂。

课程意见

22122550 郑凯

相比于大学的其他课程，《游戏音频设计》这门课极为贴切行业实际。一直以来都感觉大学的许多课程都教着一些已经落后的被淘汰的知识、方法，但在这门课程能了解到游戏音频最前沿的各种技术与各种行业工作内容，这门课程无疑是极为精彩的，能带给学生极大的收获。

对于课程的讲授方面有两点个人建议：

1. 对于Wwise和UE的操作教学部分，坐在下面几乎看不清大屏幕的内容。对于完全没接触过这方面软件操作的学生来说，看着模糊的大屏幕并且还要来回扭头再操作自己电脑的过程不太丝滑，以致没有完全跟上教学内容。当然非常感谢老师最后做了视频讲解，但若是能实现把大屏幕的内容投屏到下面的电脑上，学校端投屏或者腾讯会议投屏，这会使这门课程实际操作教学部分对学生更友好。
2. 在以往上过的与音频有关的课程中，都会有实地体验、使用录音设备、调音台等设施的环节，我认为在这门课程中也可以添加这一环节，甚至可以进一步设置从录音到制作UE里面的场景声音Demo的课程任务，这将让这门课程更具实践性。

最后，非常感谢希辰老师带给我们的极为精彩的、贴近行业前沿的课程，使我们能直接了解、接触到游戏音频设计的实际工作内容，并学习到大量的前沿知识。