



游戏开发与编程系列

The Fat Man

谈游戏音频设计



The Fat Man on
GAME AUDIO:
Tasty Morsels of Sonic Goodness

北京希望电子出版社 总策划

[美] George Alistair Sanger 编 著

邓 琳 徐 婷 孙淑婷 等 译

爱亿尔 [北京] 国际游戏开发院 审 校

New
Riders

红 旗 出 版 社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

NRG



游戏开发与编程系列

The Fat Man

谈游戏音频设计



The Fat Man on
GAME AUDIO

Tasty Morsels of Sonic Goodness

北京希望电子出版社 总策划

[美] George Alistair Sanger 编 著

邓琳 徐婷 孙淑婷等 译

爱亿尔 [北京] 国际游戏开发院 审 校

New
Riders

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

NRG

图书在版编目 (CIP) 数据

The Fat Man 谈游戏音频设计 / (美) 桑格 (Sanger, G. A) 著; 邓琳, 徐婷 等译. —北京: 红旗出版社, 2005
(游戏开发与编程)
ISBN 7-5051-1135-3

I.T... II.①桑...②邓...③徐... III.游戏—音乐—软件设计 IV.TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 131484 号

内 容 简 介

这是一本游戏音频设计的指导书, 是畅销全球的游戏音乐类经典。它带领读者从一个音乐人的角度分析研究, 全面展示了游戏音频设计师所要做的工作。

全书共分为 3 个部分共 7 章, 还有 1 个附录, 内容包括: 游戏音频设计生涯讨论、游戏产业分析、游戏音频设计硬件及软件历史和应用、艺术和技术的相互关联、作为自由音乐人应该了解的各种因素、音频制作设备探讨、音乐的整合方式等内容; 附录包括: 项目策划及实施文档、大师演讲辞、软件应用、游戏音乐历史亮点和网络资源等对游戏音乐颇具指导性的内容。

本书作者是全球游戏音频制作第 1 人——George Alistair Sanger (The Fat Man), 所涉及的行业知识和专业应用极有指导性实用性, 作者语言风趣幽默, 描述了作者成为一名伟大音乐人的艰辛历程。因此本书既可以作为一本游戏音频设计领域的手册, 也可以让任何音乐人了解现代音乐开发制作和市场推广技巧, 同时, 本书也可以作为一本励志类图书, 让我们了解如何做音乐, 如何做音乐人, 如何做人。

版权声明

本书英文版名为: The Fat Man on GAME AUDIO: Tasty Morsels of Sonic Goodness, 作者 George Alistair Sanger, 由 New Riders 出版, 版权归 New Riders 所有。本书中文版由 New Riders 授权出版, 未经出版者书面许可, 本书的任何部分不得以任何形式或手段复制或传播。

需要本书或技术支持的读者, 请与北京中关村 083 信箱 (邮编: 100080) 发行部联系, 电话: 010-82702660, 82702658, 62978181 (总机) 转 103 或 238 传真: 010-82702698 E-mail: tbd@bhp.com.cn。

系 列 名 游戏开发与编程系列

书 名 The Fat Man 谈游戏音频设计

文本著作者 [美] George Alistair Sanger

译 者 邓琳 徐婷 孙淑婷 等

责 任 编 辑 大成 雷锋

出 版 发 行 红旗出版社 北京希望电子出版社

地 址 红旗出版社 北京市沙滩北街 2 号 (100727) 电话: (010) 64037138
北京希望电子出版社 北京市海淀区上地三街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 610

经 销 各地新华书店 软件连锁店

排 版 希望图书输出中心 全卫

印 刷 北京市媛明印刷厂

版 次 / 印 次 2005 年 3 月第 1 版 2005 年 3 月第 1 次印刷

开 本 / 印 张 787 毫米×1092 毫米 1/16 13.125 印张 296.5 千字

印 数 0001~3000 册

书 号 ISBN 7-5051-1135-3

定 价 25.00 元

阅读指南

这里提到的一些内容能帮助你了解这本书，让你更好地理解随后将要或不必读到的一切。

这本书能改变你的生活。

你现在拿在手里的这本书可以告诉你自己到底是谁，需要到哪儿去寻找生命疑问的答案。要知道，每个人都有与你现在同样的空虚感——一种我们在此体会到的虚无。这本书会使我们明白一个事实，那就是我们之中大多数人一直在试图填满这种空虚，或通过工作，或借助音乐，或者去寻找生命疑问的答案。但如果我们拥有技术，我们也许能够将这种空虚感视为一扇窗口，通过它圣洁的光芒可以照耀整个世界。

如果你现在正试图找到某个问题的答案，这样的想法就会打断你的思路。那么你应该阅读一本“普通的书”

我向你推荐由亚伦·马克思撰写的 The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers by Aaron Marks (《游戏录音完全指南：献给作曲者，音乐家，音响设计师以及游戏开发者》)，CMP Books。

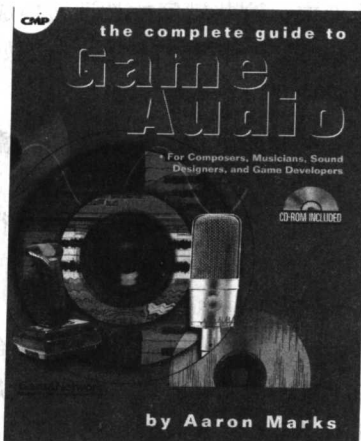


TABLE OF CONTENTS

Foreword	xv
The Industry Now	xvi
About the Author	xix
Acknowledgments	xxi

CHAPTER 1: An Introduction to Game Audio . 1

1.1 Insert Quarter Here	1
1.2 The Bleeps and Bloops of Yesteryear	3
1.3 Where Sound is Now	4
1.4 Where Sound is Going	4
1.5 Chances of Finding Work	6
1.6 The Rewards	7
1.6.1 Fame	8
1.6.2 Fortune	9
1.7 Let's Go Get 'em	12

CHAPTER 2: Essential Skill Sets and Tools . 13

2.1 Important Skills	13
2.1.1 Attitude	13
2.1.2 Business Sense	14
2.1.3 Marketing	14
2.1.4 Music Skills	15
2.1.5 Computer Knowledge	19

亚伦的书会直接回答你所有的问题。

这本书中几乎所有的一切都是绝对真实的，当然，玩笑除外。

有时我们得做正确的事情，有时又要做点有趣的事。

我愿意说真话。这对我来说非常重要。

然而在另一方面，要是有个不错的笑话，偶尔撒撒谎也挺有趣。一种特殊的谎言——自吹自擂——在德克萨斯州是如此普遍，以至于该州法律中对此都有所涉及。

但是矛盾就来了：当我自吹自擂时人们经常分不清楚我何时是真，何时是假。我的意思是，我会不断的谈论 Golden Tickets，劳斯莱斯，著名音乐人及游戏开发者，而不是一开始就谈到小狗小猫之类的，那么人们怎么会知道我说的都是真的呢？现在，我更愿意人们从我的话中有所收获而不是单纯的逗趣。因此，我会经常要求他们要是不知道某事是真是

假，就可以问我，我也总会告诉他们答案。

真相也许可以给你自由，但也许会使人入狱，明白我的意思吗？

既然大家都在读这本书，又无法回答这个问题，我们就得订些基本原则。看看这个如何：大多数情况下我都说真话，不过如果碰到些有趣的事情，倒真的不妨换个方式阐述。与此相反，如果本书中谈到的一些事看起来仅仅是个冒失的谎言，你也可以把它当成一个玩笑，或许还不是第一次读到。

这本书探讨的不是关于设备，而是一种象征。

你可以得到乐器方面的忠告，或者就其使用得到来自任何书籍、杂志、朋友甚至是麦当劳员工的提示。我可不是说这些技巧不值一提，事实上，它们非常关键。不过这本书是由伟大的“胖子”（请看看他的成就单吧）本人亲自执笔的，而我呢，我的精力可是用在别处了。

每个人都有某种设备，是的，其中有四分之一的人都能把它用得很好。想想有多少人会读到《音乐家之友》的书目吧。（把一份乐器目录称之为“音乐家之友”不就像是把海洛因称为“的士司机之友”么？）要想在这个行业得到全优可不单单是靠设备，得靠别的东西。这些东西可以称之为技巧，常识，象征性思考，神话，经验或是精通。

是的，你必须得精通你的设备，精通录音技巧。然而，你的优势不会来自这些东西，它更可能是来自丰富的经验或轶事，或是一种想象力，能把来自这些轶闻的教训转换成某种象征，并时刻记住要应用到这个行业中。所以，你要是想把“音乐家之友”拿给妈妈瞧瞧，这可不需要我的同意。不过如果你有些真正不错的东西，我倒是很想看看！

这本书所涉及的内容并不是得到某种激励，而是关于如何理解这个行业的供给与需求

我现在不是就如何在游戏音频制作行业得到一份工作给予任何实际的建议。事实上，建立一个正确的方程式可以包含很多变量。我希望在此做到的是能让你充分了解这个行业究竟是怎么一回事。你会明白你将要和何种人打交道，明白他们的行事方式以及他们的需求，你还会明白什么东西急缺，什么又过剩。

人们常说如果你给别人一条鱼，你就能让吃顿饱饭，但如果你能教会一个人去钓鱼，那你就能让他一生衣食无忧。我还想补充的是如果你准备用到这条谚语，你实际上就是告诉别人要教人如何钓鱼。举个形象的例子，人们可以先问他人：“**你喜欢钓鱼吗？**”

如果我给你一份工作，你就有了一条鱼，可以吃上一整天。但如果我教会你如何去得到一份工作，那就好像在一个熙熙攘攘的湖边，你和七万五千名钓鱼者一起挤在湖面上，而你就坐在我设计的小艇中，我这一生就只建造了这座小艇。如果我们团团而坐，一起来钓鱼，并且不时高谈阔论万物的本质，你就会明白其实湖中只有三条鱼，而你就能计算好如何去获取自己那份收成。

这本书所谈论的并不仅仅是关于我自己，只不过表面看来如此罢了

已经不少人为这个行业奉献出许多。他们的成就如此辉煌，我甚至都无法想象。

然而在另一方面，当“胖子”在做他所做的一切时，我一直在旁边关注着。他的故事是我确有资格讲述的。而这些故事本身，出于某种极为迫切的原因，也需要讲出来。

老实说，这本书并不准备谈到许多成就斐然的风云人物。不过有时，因为事先并不知

某个成就。对此我深表歉意并希望能得到谅解。

我的录音顾问凡·韦波斯特曾经告诫我不要既想成为荷马，又要当奥德赛，至少不是同时成为这两者。对于你们中间出生于所谓的教育沉寂年代（即大约 1850 年左右）之后的人而言，这就相当于他在告诫我不要同时成为瑟斯博士以及他笔下的史尼奇。不过遗憾的是，我没办法遵从这项忠告，我最喜欢的事仍然是给某个名人讲些机智的故事，而在紧接其后的故事中我就成了主人公。这类故事常常让你一本万利。

我在此请求你牢牢记住这句话：**世上有两种自负——真正的自负以及伪装的自负。**（对于 1850 年以后出生的人或者德州人而言，自负是一种骄傲，它在古希腊戏剧中会导致诸神合力杀死英雄。你知道，就像发生在以前被称之为普林斯的艺术神以及 God Games 身上一样。）真正的自负是危险的，而伪装的自负则非常有趣。对于后者，我可是极力推荐。甚至在《游戏录音文化》一章中我还试图阐释如何伪装自负。是的，这可是我们这个行业的秘密之一，是由“我”——一个传奇人物以及汤米·T——一位极成功人士共有的最为杰出的成就之一。

既如此，你或者可以跟我一样，或者与我一起发笑，或者干脆嘲笑我吧，都行。“胖子”有这种本领，他的自负所涵盖的精华将能使你在自己的领域里大展宏图。

我想说的其实就是：

为什么我喜欢自负、自负、自负？

我不知道答案，问问你自己的上帝吧。

关于技术审校

本书技术审校把自己的亲身经验贡献到本书的整个创作过程中。编写本书时，技术审校认真审阅了所有技术内容、组织和流程。他的意见对于本书成为满足读者需求的高质量技术信息至关重要。

Alexander Brandon 从 1995 年开始编写音乐和创作游戏音效，参与了 129 个一流公司的项目，如 Epic Games, Legend Entertainment 与 Ion Storm。目前，他是 Ion Storm 公司 Deus Ex 2 的音效导演，还是游戏音频网络同会和 DirectX 声音顾问委员会的理事长。他为 Gamasutra 与 Game Developer Magazine 写文章，并启动了 The Interactive Audio Journal（交互式音频杂志），在交互式音频特别兴趣小组的 Web 站点 www.iasig.org 可以得到他的帮助。

致谢

感谢各位好友的支持和帮助，如有遗漏的名单，请原谅。特此感谢：

家人

Linda 是我在游戏音效工作和日常生活中幸福与成功的秘密所在。

我的孩子 Glen 与 Sandy 对本书的贡献不比我小，他们知道这一点。

感谢双亲养育我，给我信心，使我相信，无论有多大的困难，没有什么做不到的。这是他们给我的最好礼物。

妹妹 Wendy 和兄弟 Rick 与 Dave 的友好、相伴和竞争促使我不断前进。

乐队

The CHS Marching

Etcetera Rock Revival: Ron Mikalson, Paul Ephron, Dave Sanger

Mantis: Kekih Coble, Jon Hogen, Dave Sanger

The Phlaix: Pete Marston, Dave Sanger

The Mar-Mars

The Onlys

The Tuesday Night Gods of Music, Los Angeles Branch

The Tuesday Night Gods of Music, Los Angeles Branch

The Adlib Soundblasters

The BBQ Brothers

和：

Team Fat, 最好的乐队，甚至不是个乐队：Dave Govett, Joe McDermott, Kevin Phelan, "Spanki" Avallone, 和 Linda Law。

老师

MJ Wetherhead,按摩师

Sharon Atherton-Johnson,瑜珈师

启蒙老师

Bob Demmon 高中乐队导演, 吉他老师, The Astronauts 乐队队长, “如果你在吹小号时出了错, 不妨错得更高谱些”。

录音老师, BBQ 项目资助者, Tuesday Night Gods of Music 乐队联合创办者, “记住 Play 键”。

钓鱼好友, “有时重要的不是做什么, 而是不做什么”。

Abbey Trails Studio 的发型师, “你们去地狱, 我去钓鱼”。

大师

我很幸运遇到了许多大师。

这些游戏行业的大师对我产生了巨大影响。有些人可能被我忘了, 有些人我并不知道, 但没关系, 只要他们是真正的大师, 他们就会调到同一个电台, 播放同一首曲子, 一遍, 一遍, 又一遍……

Sid Meier

Chris Crawford

Nolan Bushnell

Danielle Barry

Bobby Prince

“Professor”Brian Moriarty

Richard“Lord British”Garriott

Rob Landeros

Graeme Devine

Dr.Cat

Shigeru Miyamoto

Hal Barwood

Ron Gilbert

The LucasArts Audio Stooges:

Michael Land,

Clint Bajakian,

Pete McConnel

Ernest Adams

Dave Warhol

Tommy Tallarico

Spencer Critchley

Thomas Dolby

Rhohda Conley

Jeff and Stephanie Johannigman

Ellen and Steve Beeman

Steve Jackson

关于译者

本书主要由邓琳, 徐婷, 孙淑婷, 房晶焱翻译。

本书翻译过程中得到了傅祎、曾燕斌等同志的大力帮助, 刘文琼等同志完成了本书的录入工作, 刘云昌、刘昌和兄弟帮助进行了书稿与打印稿的校对, 在此深表感谢。

目 录

陌生的世界	1
关于作者	2

第一篇 视角

第1章 如何思考	7
1.1 《宣言》	7
1.2 线条与海市蜃楼	8
开始游戏音频设计生涯时可能会做出的错误假设	9
在游戏音频设计生涯中间阶段可能会做出的错误假设	10
在游戏音频设计生涯中已达到较高水平，这时可能做出的错误假设	10
克服这些误区	11
1.3 死亡与游戏音频设计	12
1.4 如何理解一切	15
男人的真相	18
1.5 每种哲学都有与之相等且相对的哲学	21
1.6 难以克服的问题以及如何应付它们	23
1.7 难以克服的重大问题之列表	25
没有任何工具来完成我们要做的事情	25
游戏音频设计并不具独创性	26
重复	28
游戏音频设计以前所未有的数量增长。	28
游戏音频设计没有商业模式	29
游戏音频设计没有创作标准	29
1.8 神秘的万能药	30
第2章 游戏产业期待着什么	32
2.1 事情发生之迅速	32
2.2 补充：光脚与 DragonLord 一起呆在厨房里	34
2.3 一群简单的人	37
NERD 的发言人	37
2.4 游戏者要做什么	40
2.5 问题：妈妈，竞争者来自哪里？	42
2.6 答案：定义竞争者	44
2.7 风险资金：天使还是魔鬼？	46
2.8 游戏音频设计文化	48
2.9 伟大人物之画廊	58

第一份游戏音乐词汇表	51
游戏音乐人即兴表演的历史	54
她以沉默予我深刻印象	57
第3章 游戏音频设计硬件及软件的历史	67
3.1 从天堂坠落	67
一. 天堂	67
二. 蛇: MIDI 音轨零	68
三. 苹果-PC	68
四. 一位勇敢的武士和一种通用解决方案	71
3.2 我的确让它开始了	72
3.3 通用 MIDI 来到德克萨斯	74
3.4 适应性音频设计: 报告	76
第一代: 1970—1980	77
第二代: 1980—1990	78
第三代: 1990 至今	80
适应性音频制作, 究竟指什么?	80
早期的适应性音频制作作品	81
Console 的例子: 音乐游戏	82
Console 的例子: 赛马游戏	82
Console 的例子: 人物游戏	83
PC 的例子	83
总结摘要	84

第二篇 技术和冥想

第4章 艺术及其对立面	85
4.1 首先...其次...然后...: 循环 循环 循环 循环	85
方法 1: 忽略问题	86
方法 2: 绕过问题	86
方法 3: 操纵问题	87
方法 4: 集中资源	89
方法 5: 超越问题	90
4.2 你究竟为什么想要给游戏写音乐?	90
4.3 风险和琐碎的追求	92
4.4 艺术与判断	97
4.5 Beatles 乐队的解决方案	99
4.6 少儿游戏的特别考虑	100
第5章 金钱及其对立面	104
5.1 收费多少?	104

5.4 怎样接电话.....	119
5.5 可怕的竞标过程.....	121
5.6 为伟大项目做计划→丢掉时间表和规范.....	123
第6章 用橡胶敲路.....	128
6.1 高效制作音乐的方法（迷信）.....	128
胖子乐队音乐文件命名系统.....	133
6.2 如何制作伟大的声音效果.....	134
6.3 怎样做出伟大的音乐.....	136
6.4 工具条：曲子，编排，录音——了解不同点.....	136
6.5 一种模仿性音乐的作曲和录音的有效方法——充分利用电脑工具！.....	138
6.6 好了，该说设备了.....	142
6.7 房间，行李架和哑巴.....	143
6.8 电子设备.....	148
6.9 制作自我风格的声音.....	153

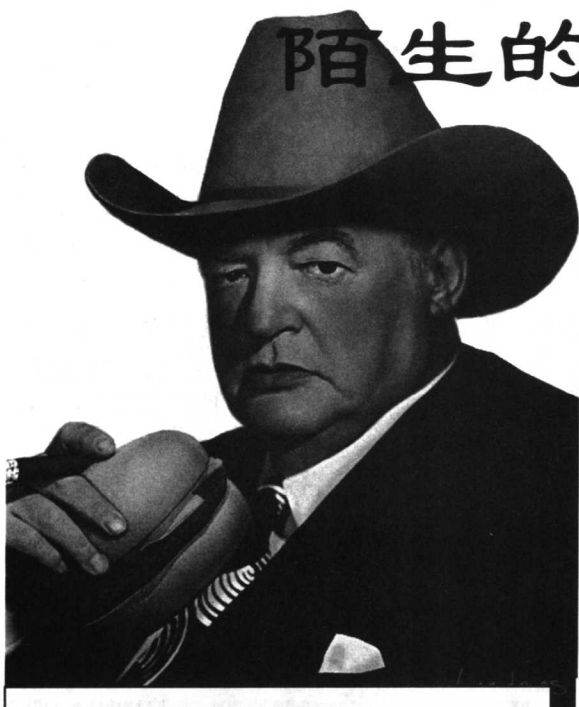
第三篇 对未来的期望|观点、技术和想法的碰撞

第7章 为初学者准备的整合应用.....	159
----------------------	-----

附 录

附录 A. 项目.....	165
A.1 农场主项目.....	165
A.2 丛林工程.....	165
A.3 Cuervo 工程.....	166
A.4 鞍马工程.....	166
A.5 Bar-BQ 工程.....	167
A.6 套索工程.....	168
A.7 哑巴工程.....	169
附录 B Bruce Sterling 的著名的 GDC 演讲.....	170
附录 C 没有发生的事.....	177
附录 D Nudie 的衣服的故事.....	178
附录 E 音乐人的图片和其他有助于在影视行业工作的东西.....	183
附录 F 课程简历.....	186
附录 G 胖子与胖子乐队参与完成的部分游戏清单.....	189
附录 H 历史上伟大的“胖子”时刻：“胖子”特写系列.....	197
附录 I Web 与书面资料.....	199

陌生的世界



Hearken ye to my song,
Of a Strange World that moves so
fast along,
A World in which a man can rise from
nothing,
To become King,
Only to fall from fashion and be
forgotten.

After an eternity, found and dusted off,
gazed upon as a curious relic is he,
And reborn as a Legend after another
eternity,
And yet, all this can happen so quickly
that

the man is still young,
And nobody in the Strange World
Has ever died.

—from “Song of the Game World”



你们留心倾听我的歌声，
它来自瞬息万变的陌生世界，
这世界的人们能一无所有，
摇身成为主宰一切的国王，
却又再度从繁华中倒下，
转眼即被遗忘。
永恒过后湮没为尘土，
被发现时只留奇妙的遗迹，
随即浴火重生，
再度成为另一个永恒之中的传奇，
然而，这一切的发生是如此短暂，
人们仍然年轻，
在这个陌生世界中，
人人都得永生。

——来自《游戏世界之歌》

关于作者



桑德师从鲍勃·丹蒙，一位极具性格魅力的乐队指挥，同时也是伟大的以科罗拉多为基础的冲浪团体“宇航员”的领导者。他向鲍勃学习音乐及如何展现自信的牛仔风格。他的中学时代大都是在 20 世纪 50 年代的爱兹德拉乐队度过，在此他向当时 11 岁的弟弟戴夫演示击鼓。桑德与该乐队另外两名成员一起深入研究了弹球形拱廊(pinball arcade)以及甲壳虫乐队。

在这支乐队，他逐渐形成了自己的个人哲学。正如 Nerd 之神詹姆士·T·格克一样，桑德也一直有自己的处事原则。在他的大学时代，这个原则就是去找寻究竟是什么使得甲壳虫乐队在他的世界中远远胜过几乎所有其他一切，明白为什么这支乐队的音乐如此美妙，如此出众，为什么它传播的是爱，它让这世界变得更加美好。



桑德离开了他居住的地方，他想改变世界。20 世纪 70 年代末，桑德去了洛杉矶的奥斯登托大学，一所小型文科艺术学校，成了一名物理学及工程学学生。

他组成了另外一支乐队，再次与他的弟弟鼓手戴夫一起，开始实践自己的原则。尽管他入学时正值迪斯科舞流行时代，他也有意识意识到成为像甲壳虫乐队那样的真正开拓者难度着实不小。当时的摇滚乐似乎已经不复存在……

乔治·桑德，他的家人给他取绰号为“Nerd 的守护神”，生于缅因州，在加利福尼亚科罗拉多的一个海岸小镇长大。他的父母都是医生。

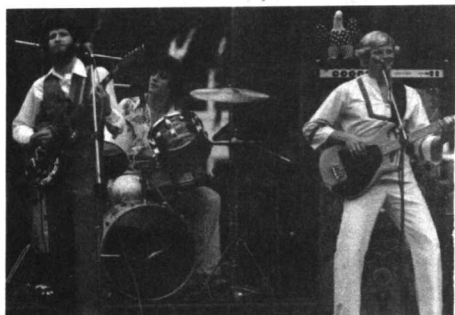
他的兄弟尼克在学校的科学竞赛上获奖，随后赢得了该市的科学竞赛。他因此得以被选送参加该州的竞赛，同样获取了胜利。人们又让他去华盛顿参加全国比赛。他再次获奖，因而能够去日本参加世界科学竞赛，在那里他获得了第一名。

本书写作期间，桑德的姐姐已是军队的一名上校，手下有一支由成绩超过 600 的军人组成的队伍。她教会了桑德玩吉他。



由于两件事情，乔治的注意力从他的物理学以及工程学科上转移了，这无疑是科学世界的悲哀。首先，他对于乐队取得成功的理想及为此做出的奉献使他无暇他顾，他的重心只能是音乐。这是一个重大决定，Oxy 的音乐系要求严格，而且那里重视的仅限于古典音乐。

是的，如果他继续他的科学研究，很可能他已经解决了世界上许多主要科学难题，但并不仅仅是音乐促成了他的这种转变。另一个导致他物理学成绩下滑的原因是电子游戏黄金时代的开始。桑德是“小行星”以及 Missile Command 的沉迷者，在他看来，这些游戏太神奇了，简直就像摇滚乐曾经给他的感觉。父母



那辈人并不理解他们。这些游戏对孩子们则有着莫名的吸引力。他几乎找不到比这更让人满足的消遣了。这些游戏是否会成为他日后生活轨迹的一部分？

是的，我们都已经知道了这个问题的答案，但当时的桑德对此一无所知。

（嘘，小声点。我们对此竟然毫不怀疑看来似乎不太好。这种写作方式简直就像在写一篇标准的前言，听起来真不像是个故事。哦，等等，我知道该怎么解决这个问题了。我用现在时态叙述，把时间提前，再把事实稍稍夸张一点就好。）

因此，当结束大学生活时，桑德又与弟弟戴夫一起组成了一个乐队。在 20 世纪 80 年代洛杉矶的夜总会中，该乐队取得了巨大成功，它在图吧多及斯达伍德等俱乐部一口气进行了五次加演。但意想不到的事情发生了：

乐队解散了。

桑德发现他的人生没有了规划。没有理科学位，音乐生涯也划上了句号。他转而投向别的领域。他去过电影学校，做过漫画以及音响工程师。他是如此潦倒，甚至尝试着去做一名电话推销员。



但这时，奇迹出现了。他兄弟尼克的一位室友戴夫·沃尔是麦特尔电子 Intellivision 的一名制作商。桑德自愿到这家公司清扫垃圾，不取分文酬劳，只希望能进入游戏世界。当他最终得到为游戏配音的机会时，桑德走



THE PHLAIX



出了困顿，机会也随即接踵而至。由于修过理科课程并且对音乐及游戏有着一份狂热，他勤奋地工作着，力图避免出现另一次事业的低潮。当然，他也不愿自己对音乐的付出再次付诸东流。他是如此全身心地投入，加之当时很少有人从事他所做的工作，终于，他成为了无可争议的游戏配音大王。也许他的工作并非是满足大众的需求，但作为游戏配音领域中首屈一指的人物，桑德的确取得了非凡的成功。

现在桑德真正成为了伟大的 Nerd 中的一员。在他看来，从前的游戏设计者们简直太出色了，他们是完美的理想主义者，富有哲学头脑，并且极具睿智。当然，在传统商业经营上他们可能有点天真，但他们通过不断制定新规则及探寻新的方法弥补了

这一点。他们甚至将自己装束成十字军中的武士以及国王。这是一个黄金年代，如果有人能够帮助改变这个世界，使它更加美好，这些人就是他们。很快他们也的确这么做了。他们会在不久的将来将游戏行业变成合法产业，这个产业能为那些被社会所遗弃的人找回他们一直渴望的尊敬与权利。

然而，事物发展总是瞬息万变，桑德害怕也许这次的好运也不会长久。究竟如何避免再次跌入事业低谷？

在桑德看来，电台、电视以及电影都是需要明星推动的产业，而游戏产业当时除了 Mario 以及 Sonic 外就再无其他明星了。桑德知道会有越来越多的人加入这一年轻的产业与他竞争。为避免再次陷入困境，他必须利用现有时机通过某种方式

159 call
BE ENTHUSIASTIC!!! ENTHUSIASM SELLS!!! BE ENTHUSIASTIC!!! ENTHUSIASM SELLS!!!
***SPEAK TO THE OWNER ONLY!!!!
HI.. THIS IS (YOUR NAME) WITH QUALITY DISTRIBUTORS!! WHO AM I TALKING WITH? GOOD.. (THEIR NAME)
MAYBE YOU CAN HELP ME... IT'S BEEN SO LONG SINCE I CALLED THAT I FORGOT... WHO'S THE OWNER THERE?
IS THAT YOU? (GET OWNER'S NAME) THANKS! ... PLEASE PUT ME THROUGH. (OWNERS FIRST NAME) THIS IS
WITH QUALITY DISTRIBUTORS! I'M GLAD I GOT YOU.. (SHORT WARM-UP) WELL, LET ME TELL YOU WHAT
I'M CALLING ABOUT. YOU DID A LITTLE BUSINESS WITH US IN THE PAST, AND THIS IS THE TIME OF YEAR
WHEN WE SAY THANKS AND SHOW OUR APPRECIATION TO YOU. CAN YOU STRND SOME GOOD NEWS (FIRST NAME)?
WE WOULD LIKE TO INVITE YOU AND YOUR GUEST TO COME OUT SOME TIME WITHIN THE NEXT YEAR TO LAS VEGAS.
WHAT HAPPENED WAS, WE HAD A MAJOR SUPPLIER HERE IN THE PLANT LAST NIGHT AND HE GAVE US 35 OF THESE
ALL EXPENSE PAID V.I.P. VACATION PACKAGES FOR TWO PEOPLE TO COME OUT TO LAS VEGAS! (PAUSE AND GET
RESPONSE) HE GAVE THEM TO US TO GIVE AWAY TO A CUSTOMER. IT GOES WITH A SMALL BOX OF EITHER HIS
IMPRINTED BALLPOINT PENS OR GLOW IN THE DARK KEYTAGS.
(FIRST QUALIFICATION)
DO YOU EVER GET OUT TO LAS VEGAS? (GET RESPONSE, THEN TALK ABOUT AND EXCITE THE CUSTOMER ABOUT
LAS VEGAS...BE CREATIVE!!!) THEN ASK: WELL, WE COULD TALK ABOUT LAS VEGAS ALL DAY, HOW WOULD YOU
LIKE TO COME OUT HERE IN THE NEXT YEAR? (CONTINUE ONLY IF RESPONSE IS POSITIVE)
GREAT, BECAUSE THIS IS A FANTASTIC OPPORTUNITY TO COME OUT TO LAS VEGAS...THIS IS FOR 3 DAYS AND
2 NIGHTS FOR 2 PEOPLE AND IT'S WORTH OVER \$1,000!! SO, LET ME ASK YOU IF WE WERE TO SEND YOU THIS
ALL EXPENSE PAID VACATION PACKAGE, WOULD YOU LIKE TO TAKE ADVANTAGE OF IT SOMETIME WITHIN THE NEXT
YEAR? (GET POSITIVE RESPONSE BEFORE CONTINUING)
(THIRD QUALIFICATION)
YOU DON'T HAVE TO DECIDE WHEN YOU WOULD LIKE TO COME OUT RIGHT NOW. YOU CAN COME HERE ANYTIME
WITHIN THE NEXT YEAR. SO IF WE SENT YOU THIS VACATION PACKAGE WORTH OVER \$1,000 WOULD YOU LIKE
TO USE IT...YES OR NO? (CONTINUE ONLY IF YES) FIRST, LET ME TELL YOU A LITTLE BIT ABOUT THE
VACATION. IT'S FOR 3 DAYS AND 2 NIGHTS FOR 2 PEOPLE. NOW, YOU HAVE TO GET THERE ON YOUR OWN,
IN OTHER WORDS, YOU PAY YOUR OWN TRANSPORTATION, BUT ONCE YOU GET THERE, YOU GET DELUXE ROOM
ACCOMMODATIONS IN A MAJOR HOTEL...AND THAT'S FREE!!! THE PACKAGE ALSO INCLUDES FREE MEALS, FREE
KINGS, YOU GET TICKETS TO SEE TWO FLOOR SHOWS COMPLIMENTARY, PLUS YOU GET A GAMBLING PACKAGE
WHAT WAS CASH IN NICKELS, FREE PLAYS IN BLACKJACK AND CRAPS, FREE SLOT TOKENS, KENO TICKETS AND
BINGO GAMES. IT'S VALID FOR ONE YEAR AND IT'S ALSO TRANSFERABLE. THE ONLY STIPULATION ON THE



使自己与众不同，从而确保自己在这领域的地位。最后他认为最佳赌注就是使自己成为游戏产业的首位真人明星。当然，他为之辛勤工作的人们会在评估他的贡献后骄傲地推广乔治·桑德这一品牌，而游戏玩家们一看到他的名字，就会联想到最有趣的游戏。当钞票源源不断地涌来的时候，他将进行配音光盘录制甚至可以录制高成本的管弦乐。桑德给自己取绰号为“胖子”，开始身着牛仔装并到德克萨斯组成了一支名为“胖子组合”的团体，其成员的作曲才能在当时的游戏配音领域首屈一指。“胖子组合”的理想信条被称为《宣言》，在这一信条中他们发誓要帮助游戏产业这一新的媒介成为自由言论的安全场所。他们同心协力努力工作，制作的音乐极具感染力。桑德开始将“胖子组合”视为游戏领域中的甲壳虫乐队。

“胖子组合”成立后所作的诸多努力的确鼓励并促使其他人纷纷进入游戏配音这一行业，其中较为著名的有年轻的汤米·T。他戴着太阳镜，喜欢在电话中高谈阔论商业经营。“胖子”桑德买了一辆劳斯莱斯，汤米·T就买下一辆兰伯基尼。“胖子”出版彩绘本，汤米也照搬不误。“胖子”组成“胖子组合”，汤米就带来舞者及侏儒(brings strippers and midgets)。汤米表现得很友好，他与“胖子”利润共享。但也有传言说汤米并不受信任。此外还有一位好莱坞音乐经纪人鲍勃，他试图以“胖子组合”的名义作为敲门砖，不过似乎并未得到任何回应。

巨大的转变随之而来——他们的梦想终于成真。游戏产业日趋成熟并合法化。风险资金的注入推动了这一产业的腾飞，但一直期盼这一天到来并为之艰苦奋斗的游戏设计者们却在逐渐淡出这一舞台。他们开始被另一类人取代。这些人包括 Hipper，骗子以及富有的精明商人。出于某种原因，人们不再需要“胖子”了。他的名字不再出现在产品包装盒上。看来游戏制作公司要么正在忽视配音，要么干脆雇佣室内作曲家呆在小隔间里构思，这样只需支付少量的薪水。有的公司则聘请好莱坞音乐人或是流行乐团进行游戏配乐创作，而这以前似乎都是属于“胖子”的领域。在这些曲作者中，许多人都是经纪人鲍勃的顾客。

“胖子”帝国分崩离析。不论是真是假，“胖子”认为游戏世界之门已经向他以及其他创立这一产业的人们关闭。他发觉自己已经无法维持“胖子组合”，无法支付其薪水了。尽管这一组合的成员主动提出不取分文报酬，但他无法接受。如此一来，“胖子组合”的成员只能各自另谋去处。一天晚上，他正在阅读学生、电影及电视作曲者们发来的电子邮件，他们向他咨询应如何为游戏配乐。他不得不休息一下。这时他看到了一篇关于汤米事业蒸蒸日上的文章。这篇文章刊登在《滚石》上！他的内心受到了重创。

数年过去了，“胖子”一直杳无音讯。

终于有一天，在古老的法特兰其，一位古怪的、衣衫褴褛的人走出一辆脏兮兮的生锈的劳斯莱斯。噢，是他！但他似乎变得有些奇怪。他的头发蓬乱得有些夸张，牛仔服的颜色也很奇特，上面还饰有艳丽的象征物：星与蛇。他召集原“胖子组合”成员举行了一次会议。他们都到了，那天雾很大。他们好奇地倾听他叙述这些年去了哪里，又是什么原因最终促使他回来。





事实上，这些年他一直与世隔绝，四处冒险，哪儿危险就去哪儿。他研究各种伟人，包括科学家、音乐家甚至精神领袖。他学会了克服自己的恐惧。曾经有一次，他甚至计划好要从汤米那儿抢走一切赚得的利润甚至去攻击经纪人鲍勃的顾客们。但经过长期的内心挣扎，他做出了决定。那是他——“Nerd 的守护神”能够做的。他将汤米以及鲍勃的画像放好，研究他们并试图改变自己，直至他能够热爱并信任这两个可能的朋友。他们真的成为了他的朋友。他对他们的害怕消失了。最后，甚至他对自己可能一事无成的恐惧也彻底化为乌有。

由于不再因担忧而分心，“胖子”乔治终于可以全心专注于他的事业了，而这次他的事业比以往任何时候都大。对于他的创作手稿他口风甚紧，对外界滴水不露。他只向“胖子组合”透露了他的部分计划，那就是他在“毅力”号上为他们建了一座制作中心及播音室，那是一艘巨大的、装有雷达的齐柏林飞艇，外形或许还有点奇特，由他本人亲自设计。

现在“胖子组合”有了新的任务，当然，如果他们愿意接受的话。那就是他们要使游戏世界回归最初的发展轨道。

对于“胖子组合”而言，做到这一点首先要求他们必须集中自己的音乐天赋，讲述他们在游戏世界所遭遇的故事。在“毅力”号上，他们将关注整个游戏世界并尽可能地帮助它发展。“胖子”意识到仅凭个人力量无法达成目标。“胖子组合”必须同心协力，他们得向最初的游戏设计者们学习，积聚他们的智慧；他们还应站在广大玩家的立场，将从前创作中吸取的教训传授给新一代游戏制作者。一个人独处时，“胖子”尽量将这种智慧融入他正在编撰的手稿中，本书出现了……

