

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 智冠音樂總監 蔡志展

- 課程大綱

電玩樂教父之路

以音樂打造『武俠』遊戲世界觀

你可曾有聽著自己的作品到痛哭流涕的經驗？我為遊戲寫了快五千首歌，雖然不到每一首都哭，但當中比例還蠻高的，每一首曲子都是我的孩子。我製作遊戲音樂的資歷 30 幾年，而我一直以身為一位音樂人為傲的態度在製作遊戲配樂。身為一位音樂人，就應該要堅持自己的風格，這種信念跟態度很重要。如果你沒有做出你自己的風格，你會走不出去。你或許可以做很多種風格，但別人就不會認識你。

在臺灣做遊戲配樂的音樂人真的很辛苦，因為要會作曲、編曲、混音，甚至還要會音效，根本十項全能。早期遊戲配樂一直是遊戲製作環節中比較不被重視的，所以大多數案子到我手上都距離遊戲壓片日不足 10 天了，如果配樂趕不出來，遊戲就會延期發售，所以早期每次做遊戲配樂都很趕。我最難忘的日子是一個禮拜做出 72 首遊戲配樂，連續四天完全沒有睡覺。但說真的大家千萬不要學，因為那四天趕完所有配樂後，我在醫院待了很多天，所以我也告誡自己跟後輩千萬不要熬夜做音樂。

在製作《金庸群俠賺 ONLINE》的配樂製作時，企劃希望配樂走日本動漫風，但我聽到後認為不能這樣做。因為金庸的作品有著大量中華文化的元素，即使日本動漫歌曲再好聽，但風格還是不會搭，所以我做了兩首曲子給製作人來搭配遊戲畫面比較。當時還沒有『武俠風』這個名詞，我自己也不是學國樂出身的，但我想辦法將曲子做的很符合中華文化的味道，而這個堅持也讓製作人最終決定採用我的配樂風格。

我並不喜歡企劃會問作曲家 1 分鐘的配樂多少錢？2 分鐘的配樂多少錢？做音樂必須要有很多的想法，我不希望被時間完全綁架，為了那幾秒鐘讓音樂變的不完美。除非是為動畫配樂，因為動畫的秒數是死的，必續完全量身打造。除此之外若遊戲場景的配樂企劃方很嚴格要求長度，我通常不大理會。

做什麼配樂就必須像什麼

當一個作曲家，如果我要做一首皇宮的音樂，我會把自己幻想成是皇帝，跟演員詮釋角色的感覺一樣；如果我在寫一個情愛故事的配樂，我就會幻想我有一位情人，我們戀愛，擁抱，而在這個幻想下充滿戀愛氣氛的配樂自然就出來了，玩家聽了也會感同身受。就像流行歌曲也一樣，會讓很多聽了歌曲的人感同身受。但流行音樂通常都有好的詞搭配曲，歌曲也因此容易流傳下來。相較之下配樂沒有歌詞，就很不容易讓人記住。

當初在做《金庸群俠傳 online》的時候，由於音樂做好後無法得知在遊戲中的表現，所以我們會把音樂透過程式直接上傳到遊戲伺服器中。開發小組會給我一組這款遊戲的超級帳號，讓我可以來去自由所有的地圖，所有的怪物也都打不死我。這樣我才能我深入每一個場景去聽音樂在場景中的表現的表現。

存在卻也不存在的藝術

配樂很多時候像首沒有旋律的歌，不是說歌不需要旋律，而是必須要搭配畫面而存在，因此好的配樂會讓自己產生畫面感，但又不能做的太有記憶點，才能擔任輔助的角色。避免玩家在一個場景中會待很久，聽膩配樂後就關掉遊戲配樂聽自己愛聽的歌曲去了。

音色資料庫的建議將大大加速作業

要當一個稱職的作曲家，一定要建立自己的音色資料庫。我自己會將資料庫分成【必用的、常用的】以及【很好聽但不知道什麼時候會用到的】。很多作曲家都能感同身受的是要做一首曲子，光花在找資料庫的時間上都比作曲時間還久。但這太浪費時間了，所以建立資料庫真的很重要。包括音效也是一樣。

智冠的音效庫整理了快十年，各種刀、劍、拳、腳、吶喊...很多很多，早期許多8bit的音效該淘汰掉就淘汰後重錄。我本身也是做音效起家的，一旦資料庫健全，最工作上的幫助真的很大。

例如我在做一個洞穴配樂的時候，我會從音色庫中找出要的音色後，先用很低沉的音色鋪在底下，然後只要幾個高音就好，如果美術在場景風格上做的夠音案詭異，感覺馬上就來了。

改變配樂節拍 引導玩家情感

我不喜歡將配樂做成 LOOP 的，我認為配樂若要一直重複也要作曲家自己來製作這個重複，不然這類一直重複的配樂只要聽個五分鐘就想關掉了。如果你想創作可無限循環的配樂，建議可做 5 拍的曲子，會讓不熟音樂的人很難抓到第 1 拍在哪裡。

我也曾經做過 7 拍的曲子，在剛剛提到的洞穴場景更好用。例如第 1 小節做成 3 拍，第二小節改成 4 拍，之後再改成 7 拍，這樣的怪拍子會讓玩家很不容易抓到第 1 拍得記憶點，而且會對配樂的改變產生期待感。雖然這種手法難度很高，但我常會用在製作恐怖音樂中。霹靂布袋戲的音樂我也用很多類似的手法，因為布袋戲的陰暗場景也很多。

我在做遊戲大地圖的配樂時，我需要讓玩家想像自己彷彿策馬奔騰，走路有風，有俠客主角的感覺時，配樂的速度就很重要。一般人的平均心跳速度是每秒 72 下，但若配樂的節奏能讓玩家將心跳數拉到每秒 90-94 下，這樣就成功了，會很有俠客的感覺。

了解音色分階 避免樂器打架

在作曲時，有很多人都忽略掉音色的組合的重要，所以有時創作的時候會遇到以單一音色彈奏的時候很好聽，但是加入越多其他樂器卻變得越難聽的狀態。早期錄音每個樂器都會有一台效果器，各自分開。大鼓通常不會額外加效果，但很多人作曲時會以小鼓搭配大鼓，小鼓的殘響加進去之後小鼓後方就會有一個空間，銅鑼也加了殘響後方也會產生一個空間，這樣很容易會造成音色混淆，聽起來就變濁。所以我在錄音的時候，除非那個音色本身的效果是錄音室沒有的，我才會願意加進去，否則在錄音階段我都會關掉所有效果，等混音後製階段再加入。

而且聲音其實是可以看的到的。如果把音色分成一樓到十樓，大鼓通常在最下方的一樓，小鼓跟歌聲在正前方五樓。我可以將大鼓從下方一樓拉到正前方的五樓，有些人能接受，但有些人的印象就很刻板的認為哪個樂器必須在哪個位置。在把每一層樓的音色分出來之後，會互相衝突的樂器就要特別避免。例如小鼓的音色會吃掉歌聲的聲音，所以要避免一起使用。中音的歌聲、吉他音色用太多的話，聽的人會產生很大的壓力。只要能掌握相生相剋的關係，編曲的時候不用太多樂器就能讓曲子聽起來很豐滿。

而編曲時要讓聽的人知道音色的低音有多低，高音有多高。當你有一個低音的音色後，如果沒有用三角鐵這種比較高的音色來刺激大腦，聽的人就不會感受到天有多高地有多低，但一旦使用後就會讓聽的人感受到曲子的動態有多大。所以高要高，低要低，我最喜歡用很一種很小聲沒有衝擊的音色作為底音，配合三角鐵的

高音，每 8 拍出現一次，這樣可以不斷告訴玩家高低音的範圍有多大。

自己的風格很重要 但事先得先找到還是做多了自然就會發現

如果找不到自己的風格，就表示你對某一些類型的音樂是不喜歡的。就像你不會聽歌仔戲跟國劇，但學音樂的人就算不喜歡也要去聽，聽完之後會有很大的幫助。像我做很多武俠風的配樂是因為我是被逼得，公司早期都做武俠遊戲，所以我配樂風格自然很武俠。所以後來難得出現不是武俠的我就做得很開心，我最喜歡的音樂風格其實是爵士樂。

在臺灣當作曲家為了要討生活是無法選案子的，所以要不排斥任何音樂，才能找到自己的風格。也因為在臺灣寫配樂要出名實在太難了，所以推薦大家有空也去寫流行歌，一但歌紅了你就紅了。

如何源源不絕的創作出各種弦律

十幾歲我就在開始在西餐廳裡面自彈自唱，唱到沒有歌可以唱的時候我就開始唱報紙，很意外居然沒有人發現，這也就激發了我的即興創作能力。這個方法大家可以練看看，拿起報紙就開始唱，或是看到一段字就可以變出弦律。

而我通常在寫曲子的時候，會拿起手機開錄音功能後開始哼唱，然後把這個不完整的旋律用鋼琴彈出來之後，再慢慢補完。這種用內心創造出來的旋律非常棒，請務必嘗試看看。千萬不要習慣用樂器寫歌，因為會很容易被和弦綁架。一但被綁架，創作出來的旋律就不會是你要的。再者當你要寫歌給別人唱的時候，不要用自己的音域寫歌。因為你不用怕別人唱不上去或唱不下去，通常有這個顧慮都是受自己音域的侷限，但最終唱的人不是自己。

如果要做場景配樂跟自己腦中產生的旋律對不上的怎麼辦

以前的企劃需求給我的時候通常只有寫戰鬥 1、戰鬥 2、村莊 1、村莊 2、村莊 3、大地圖 1、大地圖 2。所以可以先透過幻想多做幾首，再尋找適合場景的配樂。又或者你可以透過將電影畫面的聲音抽掉後自己彈配樂，以電影畫面刺激自己創作後再來從中尋找適合的配樂。

創作佛教音樂與遊戲音樂有何不同

其實沒有什麼不同，我做佛教音樂時，我就化身成虔誠的信徒，用最虔誠的心做音樂。我在做佛教音樂的時候發生過一個真實故事，有一次找了三位外國人來錄

佛歌配唱，前奏放下去後，三位外國歌手瞬間跪地，我本來想說為什麼外國人要跪著唱歌，直三位歌手離開錄音室後說聽到前奏的時候感受到觀世音出現在面前，所以他們下意識跪下來唱歌。

古典音樂出身跟非古典音樂出身的配樂家的差別

主要是心態問題。我有一個很要好的朋友是英國皇家學院的古典音樂老師，他有一次彈了一首歌，我就跟他學了幾個小節後將這首曲子變調，對方完全沒有辦法接受。

或許有些學古典樂的樂手較無法接受新世代的音樂創作方式，但既然要走音樂這條路，不得以還是得聽各種音樂。我本身是學古典吉他出身，但我很喜歡把經典的曲子彈的不一樣，我喜歡亂玩的個性讓我有更開放的心態面對各種音樂。

例如有一次公司接到越南的案子，我請同事從越南帶了當地的樂器回來演奏看看。越南樂器真的很詭異，音階也很詭異，我實在很難聽下去，但接到了就得做，得多聽多學不排斥。

從現場演出者走到遊戲配樂

我一開始是做流行音樂的作曲跟編曲，再現場表演的時候被亞洲唱片的經理偶然發覺，後來提拔我為亞洲唱片做音樂。而亞洲唱片的老闆其實也是智冠科技的老闆，所以我就因緣際會地進入遊戲配樂產業。

做音樂本身是孤獨的，但音樂人的心中都有著屬於自己的音樂世界，要愛自己跟愛音樂，才能做出好音樂。