

主題：國際遊戲音樂大師—Garry SCHYMAN 的實戰應用工作坊

—大師工作坊摘要

- 主持人

臺灣 榮宗蔣音樂有限公司負責人／音樂總監 蔣榮宗

- 與談人

美國 作曲家／Garry Schyman Production 董事長 Garry SCHYMAN

Garry SCHYMAN 自 80 年代開始作曲，當時以傳統影片或電影作曲為主，約 2004 年有了契機進入遊戲音樂這項產業。即使當時的 Garry SCHYMAN 本人未玩過遊戲，但他發現了無限商機。後來 Garry SCHYMAN 為遊戲《生化奇兵》譜曲並獲得大獎，其後也為遊戲《最終幻想》寫了兩個小時半的配樂。現任職於南加州大學，開設的其中一門課程為電影配樂。Garry SCHYMAN 於本次工作坊中使用線上連線的方式分享其自身經驗與知識，並親自為現場五位學員作品提供專業解析及評語，深入探討並激發產業間的技術交流。

找到屬於自己的風格與聲音 才有機會成功並於其中得到成就感

Garry SCHYMAN 表示遊戲產業的獨特性可結合他身為作曲家的所有需求，使他有機會寫很多未嘗試過的音樂類型。創作者有時寫的音樂不免會與別人相似，也很容易去模仿成功的作曲家，但必須找到自己的風格、屬於自己的聲音，這樣才有辦法成功並於其中得到成就感。

對作曲家而言，為電視、電影、遊戲寫音樂是非常有收穫的過程與方法，尤其是遊戲音樂很有趣。有些管弦樂作曲是使用取樣的樂器素材製作，但一定要熟悉技術、知道如何使用，能有機會親身站在交響樂團前指揮也是很難得且很成就感的機會，Garry SCHYMAN 非常鼓勵大家尋求這樣的機會。

遊戲音樂更講求互動性 同時得創造視覺上帶來的情緒

Garry SCHYMAN 認為寫電影配樂會事先跟導演、製作人討論，了解需要音樂的時機，做的曲子必須與畫面同步，遊戲則否。遊戲音樂雖然與電影還是有些相似的地方，但遊戲音樂比較起來更講求互動性，也需要創造視覺上帶來的情緒。舉例來說，不同經驗的遊戲玩家觸發相同活動可能會有時間差，音樂切入點也會隨之改變，如何契合這段過程使玩家在觸發同樣動作時，都能擁有各自的音樂活動，就會是需要特別留意的地方，為遊戲作曲前可以透過親自遊玩或觀看公司使用的遊戲過程影像捕捉。

Garry SCHYMAN 認為遊戲音樂最簡單的概念為循環，除了循環的音樂外可能還有第二組音樂，叫作插播的樂句。有些中介軟體，是為了電玩音樂所寫。遊戲開發商使用中介軟體為遊戲加上音樂、音效或對話，遊戲中的聲音皆透過中介軟體製作。中介軟體與遊戲之間互傳訊號，玩家觸發到遊戲的哪個部分就會直接傳給中介軟體，中介軟體隨即依照音樂總監或其設定根據玩家觸發的部份決定撥放哪個音樂片段。循環與插播樂句互相搭配，可以說是玩家體驗遊戲的主角，就像是體驗變成了音樂一樣。或許無法捕捉到每個時刻，但還是可以使用音樂的層次軌道達到不同的效果，這都可以為玩家創造獨一無二的體驗。遊戲音樂勢必具有互動性，不過較大型的遊戲會有中場影片時間，當完成一定等級要獎勵玩家時不同的人物會在場景內互動，這時突然抽出遊戲看一個電影，這部分的音樂編排方式與電影一致，跟著畫面走且沒有互動。Garry SCHYMAN 表示他喜愛對著畫面編排音樂，帶給他很大的滿足感，會有立即的感受，看著畫面擁有情緒，而且可以感覺到這個音樂是否有相輔相成加分的效果。

聆聽客戶對遊戲音樂的看法 提供多種選擇供其選擇

遊戲音樂的整體流程與電影相同，需要先了解目標遊戲適合的音樂，Garry SCHYMAN 認為這對於他以及許多編曲者而言都是最困難的部分，一旦遊戲定調就會知道遊戲的風格設定為何。Garry SCHYMAN 特別提及遊戲開發商每天花大量的時間與遊戲相處，必須尊重客戶、讓客戶盡量表達，聆聽他們對遊戲音樂所扮演的角色的看法。許多遊戲開發商希望知道編曲者對遊戲的感受，編曲者可以親自參與或看遊戲廠商玩的影像捕捉，以自身五官感受遊戲體驗。有時客戶不知道需要編曲者對音樂的建議，也往往需要大量時間重複嘗試，因此必須提供多種選擇或修正，這樣才能得到足夠的反饋。除此之外，提供的音樂樣本品質必須良善，也得具備十分完善的軟硬體，這樣才能在自己的錄音室中把音樂錄好給客戶聽，倘若錄音效果極差就失去了做這件事的意義。樣本必須音質非常好，當中一定有錯誤，在錯誤當中學習是必然的，但當找到客戶要的風格基調後過程就會非常順暢，在客戶認可的前提下開始列資源清單著手編排音樂。

Garry SCHYMAN 認為跟遊戲廠商合作是非常重要的信任合作關係，來回反覆嘗試直至找到最適合遊戲風格的音樂，即便確立了風格也會需要修改、產生許多版本的音樂，因此 Garry SCHYMAN 再次強調溝通的重要性。另外，Garry SCHYMAN 也提到遊戲廠商於僱用時就會提及需要多少時間的音樂，並依照時間付款。若發現需要更多的時間就會增添合約條款，也會根據時間給予每分鐘更多的費用。

利用不同軌道音樂的疊加或插播樂句達到轉場的效果

基本上作曲分為垂直與水平。例如有些情緒的音樂往往不是循環，它可能可以創作一些非常短的片段。Garry SCHYMAN 現場展示了一段索尼提供的音樂表示循環與插播樂句的樣貌。遊戲會與中介軟體溝通，根據不同的時間點或事件開始插

播樂句，也可有大循環，裡面有很多小的程式軌道可以透過不同事件觸發。舉例來說，進到另一個關卡時會有懸疑片段，跟另一個角色對打就可以跨到另一個循環程式軌道來製造刺激緊張的情緒，也可以是較為複雜的不同軌道的疊加。而有些線性樂段並非與其他樂段疊加，例如 **Intro tag** 可能是個非常短的片段讓我們進入到某個情緒或情境裡，之後接的也許是一個循環的樂句。**Ending tag** 則與 **Intro** 相反，**Intro** 開始播放循環的樂段，反覆之後必須要接到自然的尾聲。還會有插播樂句，觸發某個事件後需要去捕捉情緒的話就需要寫個插播樂句。若是在無互動且較大的場景也可利用插播樂句，但互動式的段落可能就會寫很多插播樂句。假設某個關卡結束進到另一個關卡就會需要轉折過場到另一首曲子，兩個角色對峙時其中一個角色逃跑代表這個場景已經結束便需要轉場，完成轉場後進到一個新的場景可能玩家又要對打，這就是轉場的作法。當然還有其他例子，例如從某個循環進轉場到另一個循環。

總體來說插播樂句不一定得和循環同調性。如果音樂都是同一個和聲，可以利用不和諧造成恐懼感，但假設要轉調和聲變得更複雜我們不曉得這個插播樂句會不會再出現，所以使用擊樂不具有調性的聲音就會比較好處理。另一個作法是透過三種不同調性的搭配，轉調就會比較自然。現在很多軟體很先進，如果在音樂的某個段落就撥放這個樂句，另一個就撥放另一個插播樂句。

親身指揮搭配錄音師混音師再加上分段錄音 使得讓音樂更上一層

Garry SCHYMAN 表示因緣際會之下為卡夫卡的《變形記》小說同名改編遊戲譜曲，主角一開場就變成一隻昆蟲，以第一人稱敘事，原小說是在 20 世紀初所著。表現主義的音樂特徵為半說半唱的念唱歌，一開始無調性，到樂中才出現調性，熟悉二十世紀初的德國音樂風格的人可能會知道表現主義的風格是什麼。遊戲一半在現實一半在昆蟲世界，所以音樂也必須表現出獨特的遊戲風格。

另一個遊戲《但丁的地獄之旅》是與世界頂尖的樂團之一愛樂樂團合作，遊戲背景為地獄，因此會有地獄追殺的場景，會聽到很多的歌聲，是非常刺激的動作型態音樂。Garry SCHYMAN 編排音樂時並沒有想到管弦樂團是否能達到想要的效果，非常自由發揮，不過最後結果非常美好，所以當時作曲很天馬行空。即便樂器有其限度，透過合唱團、號角等都能為音樂帶來不同的效果，但有這麼多對立且張力十足的音樂時就要知道樂手的能力。Garry SCHYMAN 也表示經常喜歡親自指揮，有些編曲者希望聽到效果以及了解每個音調是否到位所以喜歡監聽，但親自指揮在管弦樂團中戴著耳機且又有節拍器的聲音，因此有時沒辦法得到整體音樂的效果。不過如果編曲者喜歡指揮而且也有這方面的經驗，就算不是很厲害的指揮家也可以為自己的音樂帶來另一種味道，若覺得指揮不自在可以監聽，但同時也要派一位工程師負責監聽，知道音準沒問題。有時候要嘗試多次，特別是在音樂複雜時更需要多次嘗試。錄音可以分段，無須一次錄完。現今有完善的數

位工具，可以自行決定哪個地方中斷再分段錄音，以期達到最好的效果。一次錄完是非常大的挑戰，不斷錄音最後把她拼湊。Garry SCHYMAN 也建議除非自己非常厲害，否則與嫺熟的錄音師及混音師合作能夠呈現更好的音樂效果。

多方涉及不同類型的音樂 擴展自身音樂色彩

Garry SCHYMAN 於現場為學員點評時也给出了一些建議。(1)在面對客戶使用 DEMO 帶提案時可簡短些，30 秒簡短為 15 秒，若有畫面也可搭配播放。(2)音樂的重複性也不需太高，可做另作堆疊創造意想不到的新方向，這種堆疊效果很重要，甚至可以改 KEY，至少換個方向看到另一個戲劇性的結尾。(3)強烈推薦聽約翰威廉斯和 OOO，Garry SCHYMAN 表示自己也常聽古典樂。不要只是聽一位跟你音樂有點相似的音樂，推薦多涉及不熟悉或古典樂，音樂作品會更豐富多元，如果非常狹隘限制此時此刻的樂章會綁手綁腳。當要面對客戶時必須以服務為導向，要為客戶的遊戲增添價值以及色彩，必須客製化，因此必須要攝取多元風格的音樂。(4)用一些更流動的弦樂轉調可以讓音樂的層次更加不同。(5)旋律應該有其發展，就像貝多芬的變奏曲，擴展時的旋律不宜與一開始的旋律過度類似。擁有進展、發展才能帶領觀眾走向一段旅程。(6)預告片音樂的最後會擴展到一種情緒，渲染更多。

如何將自身創意想法準確以外語表達是跨國合作最重要的事

最後的問答環節，其中一位學員問到「跨國工作是否為現今趨勢？」Garry SCHYMAN 回應跨國合作之間非常關鍵也最困難的一點是翻譯，這對他而言是最大的挑戰。由於溝通過程中用詞必須非常精準，即使對方公司提供了英文也難以抓到細微的部分，溝通的方向也可能會因此被誤導。跨國合作之間一定得思考如何把自身創意想法這樣抽象、複雜多層次的想法以用另一種語言甚至不會說的語言讓對方了解。