



## 仙劍音樂 情感萬千

2015-09-27 記者 吳昀蓀 文



《仙劍奇俠傳》（以下簡稱《仙劍》），是一系列的電腦單機遊戲，類型為角色扮演遊戲（Role-Playing Game，簡稱RPG），最早的版本在一九九五年上市。時空背景由虛構的武俠世界和中國古代神話組成，但中國以外的地區設定不明；劇情以淒美的愛情故事為代表，幾乎都是悲劇收場。《仙劍》除了劇情、美術受到肯定外，歷代作品的主題曲與配樂也獲獎無數，經典音樂如〈蝶戀〉更是耳熟能詳。

由於遊戲的世界觀主要建構在中國文化之上，因此樂曲經常以中國笛、二胡、琵琶等國樂樂器作為主角。而劇情以快活為始、悲劇為終，加上許多的場景與戰鬥配樂，因此音樂數量與種類都非常豐富，情感詮釋也各有內涵。雖然並非每首音樂都是佳作，但確實歷代皆有表現得可圈可點的作品。

### 樂曲震撼 以音入魂

遊戲音樂與一般流行樂有些不同，它作為陪襯，使遊戲主體更加豐富；同時又作為主角，讓玩家可以藉由音樂進入遊戲中的世界。「以音入魂」，正是遊戲音樂所扮演的角色，必須透過音樂來帶出遊戲的靈魂，因此作曲人在氣氛營造與情感詮釋上必須要有相當功力。

《仙劍奇俠傳一》的主題曲〈蝶戀〉，描述蝴蝶精彩依為了報答劉晉元昔日的救命之恩，不惜將自己的千年修為給了瀕死的劉晉元讓他復活，自己化為蝴蝶原形。曲調與故事相同，淒美哀婉，訴說著彩依苦澀又不求回報的愛戀，震撼人心。看著彩依漸漸化為蝴蝶原形，回憶與劉晉元相處的快樂時光，搭上此時的背景音樂〈蝶戀〉，讓許多螢幕前的玩家忍不住淚如雨下。

描述蝴蝶精彩依悲苦戀情的〈蝶戀〉。（影片來源/YouTube）

另一首出色的主題曲為《仙劍奇俠傳四》的〈迴夢遊仙〉，識別度高、易記易唱，由笛子與二胡演奏主旋律，曲調典雅、悠揚，略帶神秘與哀愁，彷彿拋卻塵世來到仙境，從此不問世事，切合四代的主題「尋仙」。一打開遊戲，〈迴夢遊仙〉的音樂隨之而出，縈繞於耳，瞬間讓玩家拋開現實，進入另一個世界。

〈迴夢遊仙〉同時也是四代結局動畫的配樂，配合主角慕容紫英所說的「人生一場虛空大夢，韶華白首，不過轉瞬。惟天道恆在，往復循環，不曾更改」作為註釋，別有一番風味。

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 印度的女兒 反思性侵暴力
- 跨界 古典與流行交響
- 刻劃愛情的二十六種面貌

#### 總編輯的話 / 楊淑斐



本期為二二三期，共三十三篇稿件，其中以評論類文章及文化現象居多。本期側欄廣告以交大網路電臺goto&Play為題，帶大家鎖定即將開播的節目內容，令人十分期待。

#### 本期頭題王 / 胡浣莊



懶惰，卻有深如溪壑的慾望，我不在意開心快樂，我只要抵達目標，我是胡浣莊。

#### 本期疾速王 / 羅宛君



逃不過3.14的大臉 躲不過比胸部還大的肥肚 懇求我的眼睛 可以流的不是淚 而是油

#### 本期熱門排行



平凡的故事 不平凡的音樂  
趙廣潔 / 影評



斷尾求生 陣前拔柱驗民心  
胡浣莊 / 社會議題



再年輕一次 追尋青春夢想  
姚煒哲 / 影評



馬頤 孤島上的音樂詩人  
唐宜嘉 / 樂評



十字架的開端 贖罪的終點  
呂安文 / 書評

〈迴夢遊仙〉帶給人脫俗的空靈美感。(影片來源/YouTube)

## 角色歌曲 加深印象

人物塑造在角色扮演遊戲中是一大關鍵，成功的設計可以使虛構角色擁有靈魂，彷彿他是真的活在世界上；而「角色主題曲」則能夠將人物的特質表現得更加鮮明，當玩家一聽到特定的旋律，就會馬上聯想到該角色。

《仙劍奇俠傳五》的女主角小蠻，遺傳到外祖父李逍遙鬼靈精怪的個性，是善用蠱術的十六歲苗疆女孩。陳依婷所演唱的〈情蠱〉，便是小蠻的角色主題曲，音樂充滿苗疆民族風味，整首歌活潑俏皮，歌詞富有少女對於愛情的好奇與不安感，充分表現「小蠻」這個人如其名，嬌蠻任性的形象。遊戲中的苗疆地帶，也是用類似的旋律作為背景音樂，讓人一聽到此旋律就會聯想到「苗疆」與「小蠻」。

小蠻的主題曲〈情蠱〉，充滿濃厚的苗疆風格，歌詞透漏少女情懷。(影片來源/YouTube)

## 美聲入曲 情感加分

較早的幾代遊戲，皆只有純音樂，從《仙劍奇俠傳三外傳·問情篇》開始，才出現了由蕭人鳳所演唱的〈仙劍問情〉，而且一開始只是收錄在音樂選集中，直到四代才用在遊戲內。在四代中，名叫琴姬的女子因為與公婆不合，拋棄摯愛的丈夫浪跡江湖，等到再返回家時，丈夫已經因病過世。琴姬在主角們的幫助之下替已逝的丈夫上了香，並彈唱了〈仙劍問情〉這首歌送給主角們。「今生緣來世再續 情何物生死相許 如有你相伴 不羨鴛鴦不羨仙」這段歌詞，蕭人鳳唱得動人心弦，將失去愛人的痛心無奈，並相約來世的堅定情感，毫無保留地送到聽眾心中。

蕭人鳳的嗓音渾厚清澈，詮釋中國風的苦澀情歌相當有味道，後來的《仙劍奇俠傳五前傳》，她負責演唱主題曲〈牽絆〉與片尾曲〈有情燕〉，同樣獲得好評。

蕭人鳳所演唱的〈仙劍問情〉，感人至深。（影片來源／YouTube）

## 場景與戰鬥 各有特色

《仙劍》場景音樂的氣氛，營造得很到位。例如《仙劍奇俠傳五前傳》明州城的配樂〈海晏天青〉，琵琶和笛交替演奏輕快的節奏和旋律，呈現商船絡繹、朝氣繁華的臨海城鎮面貌。而另一個場景碧溪村，是個有綠樹、有陽光的美麗鄉下村落，居民多從事農業和畜牧業，生活悠閒和樂。這裡的配樂〈碧水玲瓏〉，與剛才的〈海晏天青〉有完全不同的面貌，溫柔的曲調充分表現出碧溪村明媚的風光與祥和的氣氛。

而在故事中後期開始，劇情會轉為沉重，配樂也開始走向陰鬱的感覺。《仙劍奇俠傳四》中，不周山的配樂〈亙古謠〉極為出色，曲中吟唱類似經文或少數民族的語言，輔以雄偉的管弦樂，演奏出不周山這個貧瘠藍黑色山岳的滄桑與壯闊，算是四代中最有特色的背景樂。

不周山的配樂〈亙古謠〉，特殊的吟唱與管弦樂，描繪滄桑壯闊的山岳。（影片來源／YouTube）

《仙劍》另一個重要的元素便是「戰鬥」，角色必須經過戰鬥之後才能提升等級，佔了絕大部分的遊戲時間，因此戰鬥配樂的精采度與耐聽度很重要。為了表現戰鬥中對峙的緊張感，音樂多半節奏鮮明、鼓聲強烈，也加入較多鑼、鈸等打擊樂的元素，甚至會有爵士鼓伴奏，例如三代的〈仗劍〉、〈魔劍斬妖〉。比較特殊的是五代的〈韻逐律〉，以笛子為主奏，以及人音合聲穿插，是首詼諧有趣的戰鬥樂。五代前傳的〈定風波〉也是較為輕快詼諧的一曲，有濃厚的民樂味道，令人不禁想隨之起舞。

## 題材受限 風格待突破

由於《仙劍》的題材皆圍繞在武俠與中國文化，且時空設定不算完整，因此音樂大多侷限在國樂和民族音樂，幾乎不曾出現西樂或其他地區風格的音樂。目前的最新作《仙劍奇俠傳六》，某些曲目有試著加入鋼琴等元素，但整體來說並沒有更大的突破。同公司的另一系列遊戲《軒轅劍》，題材雖然以古代中國為主，但因為劇情是根據史實改編，因此曾出現過西方與中東的場景，例如以莊重的聖歌作為背景的教堂、修道院；人物設定也不侷限於中國人，因此角色主題曲的元素更加多元。

至今《仙劍》的音樂風格已大抵成熟，未來如何更加善用新元素又不失原本的面貌，需要更完整的時空和背景設定，進而帶動音樂風格的突破。



### 鐵馬行古道 體驗竹風人文

新竹市政府結合定向越野與觀光至今來到第五年，每年參加的人數越來越多。不只輕鬆觀光，透過鬥智、鬥體力的競賽，讓民眾更深度體驗新竹在地特色與景點。



### 社群網站 背後的祕密

社群網站在十年內快速興起，時至今日，許多的人都上了癮。成癮的背後，是什麼原因？

0則回應

排序依據 **熱門** ▼



新增回應……

Facebook Comments Plugin

▲TOP

[關於喀報](#) [聯絡我們](#)

© 2007-2015 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by DODO v4.0