



遊戲音樂超神奇！旋律大解密

呂奕廷 製作

2019/05/12

在作曲時許多人會運用「動機」概念去發想，使旋律變得有主題性。而德國歌劇作家華格納更進一步將動機與劇情故事作結合，提出「主導動機」的概念，將旋律與角色、故事情節等結合，使一段旋律對應到一個事件。不少獨立遊戲的劇情製作者也著手遊戲配樂，目的就是將主導動機運用在遊戲中；本片就以2015年發行的獨立遊戲《地域傳說 (Undertale) 》為例，介紹主導動機在遊戲中的運用，以及各種巧思的配樂設計。期望讀者日後接觸其他遊戲時，也能體會作曲者在旋律中隱藏的線索，提升遊玩的樂趣。

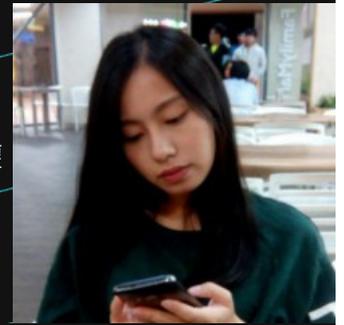
資料來源：實際遊玩錄製、[其他網站](#)

縮圖來源：呂奕廷製





記者 呂奕廷



編輯 林芷懷