



## 聆聽 那屬於刺客們的聲音

2012-12-14 記者 楊敦元 文



“Nothing is true. Everything is permitted.”這兩句令人費解的句子，只要是玩過電玩遊戲《刺客教條》系列的玩家，想必都不陌生。遊戲裡華麗帥氣的戰鬥動作、精緻考究的場景、各種依玩家喜好不同而相異的暗殺技巧，以及扣人心弦的遊戲情節都是這款遊戲歷久不衰的因素。但是在我們享受視覺上的快感刺激時，卻往往忽略耳邊傳來的遊戲背景音樂。

### 多元曲風 因時制宜

現代的閱聽眾往往專注於科技所製造出來的華麗視覺效果，而往往忽略聽覺所帶來的情境暗示。假想一部電影或動畫，如果將聲音從中抽離，那無論這部作品多麼出色，也都會黯然失色。電影如此，電玩也如此。

《刺客教條》的系列作的作曲者一直都很固定，分別是來自丹麥的Jesper Kyd Jakobson與來自蘇格蘭的Lorne Balfe。Jesper Kyd Jakobson負責2007年的《刺客教條》、2009年的《刺客教條II》；在2010年的《刺客教條：兄弟會》與2011年的《刺客教條：啟示錄》，則是Jesper Kyd Jakobson與Lorne Balfe一同攜手合作；而在2012年發行的《刺客教條III》則是由Lorne Balfe獨力完成。

《刺客教條》系列的音樂不外乎緊張和刺激。音樂內容的組成主要是以大量弦樂鋪陳聲音主要枝幹，再配合遊戲中劇情需要，來營造出不同的氣氛。接著，輔以木管或銅管樂器模擬自然界的聲音，或是藉由弦樂再帶出情緒使其更上一層樓。例如：風吹過山谷時產生的嗚嗚聲，會使玩家有身歷其境的感覺。而《刺客教條III》中的〈Assassin's Creed III Main Theme〉正是因為加上了銅管樂器才能襯托出身為刺客雖然願意慷慨赴義卻沉重的心情，這如果單用弦樂是無法做到的。最後加上打擊樂器，其中最主要的當然是鼓，作曲者利用鼓聲來描繪刺客的心跳聲；同時飛簷走壁時步伐落下的聲音，也是藉由鼓聲來展現，此舉可以加強玩家在遊戲中體驗到的刺激感，也讓玩家體驗到刺客迅速行動時的緊湊節奏。

〈Assassin's Creed III Main Theme〉讓聽眾感受到主角為了守護自己的家園，

以及為了追求自由的理念而慷慨赴義的激昂情緒。（影片來源/YouTube）

當然在遊戲中，不只是單純的以上這些樂器，為了在特殊的場景營造特殊的氣氛，作曲家會選用具有民族特色的樂器作為某些情節的聲音主軸。像是在《刺客教條III》中的〈Connor's Life〉一曲，由於主角的美洲原住民背景，作曲家刻意選用木笛這個樂器以及沉重的弦樂聲來作描繪主角康納的一生。也在當玩家進入美洲原住民村落時，將背景音樂轉換成原住民的合唱，使玩家更添真實感。而在《刺客教條II》中，也由於時代正值為文藝復興的時期，作曲家更是大量地使用當時流行的樂器：魯特琴，以及中世紀時的唱詩班合唱來詮釋當時的時空背景。

### 藏於弦律中的故事與驚喜

《刺客教條》系列作的音樂可不只限於他的背景音樂，他所推出的官方宣傳影片中的音樂元素也是一點都不馬虎。

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

#### 總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

#### 本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

#### 本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

#### 本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡  
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界  
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方  
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲  
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員  
張婷芳 / 人物

在《刺客教條》與《刺客教條II》的官方宣傳影片中的音樂元素比起系列中其他作品來說，音樂在故事性上可能稍稍遜色。但兩部宣傳片中的音樂元素主在交待時代背景，以及強調刺客疾如風的行動，所以片中除了使用該年代主要的音樂元素外，更有著強烈且快速的節奏。藉由快速的節奏搭配上刺客身輕如燕的步伐，更能使閱聽眾快速地為宣傳片所吸引。

自《刺客教條：兄弟會》此款作品開始，該公司的宣傳影片中的音樂元素開始越來越有故事性，也越發地契合該宣傳片的影片內容。

以《刺客教條：兄弟會》此部宣傳片為例：片中一開始便以低沉的男聲和聲作為開場，即便在宣傳片中配上了教堂的鐘聲與白鴿飛翔振翅的聲音，但人聲依舊作為整體聲音的主線，並不被鐘聲及振翅聲所蓋過，這暗示著即將來臨的風暴。接著主角從暗處登場，伴隨著登場的是低沉的銅管樂器，宣告風暴的開端。隨著主角的逼近，原本不顯注意的弦樂的聲調也越來越高，代表著一觸即發的危機。而當危機被觸發時，原本的銅管與弦樂都隨之沉寂，取代的是聲音低微且急驟的電子音效及弦樂，隨著此弦樂聲調的快速拉高以及節奏的再加快，一聲突如其來的銅管樂器聲，象徵風暴的正式開始。

由此來看，反而像是影片引導著音樂，可是一旦閉上雙眼，全憑聽覺來感受，便會發現：音樂，早已經幫我們把整個故事的劇情概要給敘述完了，影片的內容只是點綴。

即便是代表和平的白鴿與教堂鐘聲依舊掩蓋不住即將到來的風暴（影片來源／YouTube）

此外，在最近推出的《刺客教條III》中的音樂元素，作曲家開始嘗試帶給玩家一種「驚喜」的感覺。在《刺客教條III》裡由Superhuman為這款遊戲編寫的〈Damned〉一曲中，不時地加入《刺客教條》系列中最具特色的武器—The Hidden Blade出鞘時的聲音，不可否認的，這對許多愛好此款遊戲的玩家，這個聲音無異於最無法抗拒的誘惑。而在眾多的背景音樂中的〈Beer and Friends〉一曲，此曲是遊戲中酒館的背景音樂，曲中不時加入木桶的拍打聲與腳踩木板地的聲音，來凸顯在酒館中酒客們酒酣耳熱時的狀況。這就好像是現代流行音樂中，不時地加入一聲鼓聲或者是人聲，此舉動往往能更能展現該曲的趣味性。

## 當音樂超脫出了故事

當影片中的劇情已經無法完整表達該創作者的概念及想法時，音樂，就是剩下的唯一的一種表達手法。

在《刺客教條：啟示錄》官方宣傳片中的配樂傳達出的消息，已經超越該宣傳片要傳達的意義。該宣傳片的配樂是由Woodkid所編寫的〈Iron〉，該曲中不間斷的鼓聲令人不自覺地隨著節拍而搖晃，再搭配上唱者搖擺的聲線，讓聽眾產生了一種錯覺：彷彿能看見遊戲中的刺客身形搖擺著，一邊閃躲著敵人的攻擊，一邊做出完美的反擊。曲中每個一個段落就會出現的喇叭聲，彷彿就是在宣告刺客執行暗殺計畫成功後，對於追殺者的嘲笑以及不屑。

若是細看歌詞，也不難發現歌詞裡寫的“I'm ready for the fight, and fate. The sound of iron shocks is stuck in my head.”描寫的正是刺客在刀鋒上過日子的生活以及早已超脫生死之外的勇氣。

影片中精采的刻畫出主角Ezio高超的戰鬥技巧，令人醉心。(影片來源/YouTube)

雖然《刺客教條》裡的刺客們信仰著：“Nothing is true.”但這些動人心弦的樂曲，是否一樣是不真實的呢？對於這個問題，何不問問自己的心？如果聽完這些樂曲後，心中迴盪的是豐沛的情感與激昂的情緒。那，這些樂曲就是真實的。



#### 多元創意 單一主題同人展

臺灣的同人誌販售活動日益興盛，更出現限定特定主題的「單類型同人誌販售會」，顯示同人活動的多樣面貌。



#### 那些年 爸爸與芭樂的回憶

在阿爸生日那天，摳摳憶起爸爸與芭樂的故事。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0