



戰爭遊戲 樂曲的演變

2013-02-23 記者 張春文 文



戰爭在人類歷史上一直有著不可磨滅的地位，儘管是現代，戰爭還是跟人們的生活息息相關。但這些戰爭或許不一定要在現實生活中發生，而是轉移到平面螢幕上。

樂器也要上戰場

影響戰爭的因素有很多，其中有形的因素有裝備、後勤和動員人數，無形的如士氣、氣候環境或當時輿論背景。以上種種原因都可能成為左右勝負的關鍵，在這之中，士氣同時擁有可掌握卻又無法預知特性。

士氣能視為士兵的戰鬥意識，士氣能夠掌握是因為從古代戰爭開始，領兵者就有鼓舞士氣的方法。而不能預測則是因為人心各異，每個人參與戰爭的理念和背景不同，當遇到優劣明顯的戰勢，主帥就無法有效控制士兵的戰鬥意識，假如士兵們思變逃亡，就是因為士氣低下而造成的潰逃。西晉劉琨，曾被前趙匈奴圍攻，但他只用登城清嘯，半夜奏胡茄等方式就使匈奴軍無心戀戰，棄圍而去，這便是很典型的運用樂器擊潰敵人士氣的手段。

古代戰爭用來鼓舞士氣的方法就是運用樂器振奮士兵精神，但恐怕沒有人有心情在戰場上附庸風雅，還順便演奏出扣人心弦的樂章。戰場上需要的是聲音清脆，簡潔又兼具氣勢的工具，鼓正是符合以上條件的樂器。著名的成語「一鼓作氣」的歷史故事講述的正是擊鼓的時機如何影響戰局，鼓在古代的軍事功能中除鼓舞士氣之外，也有著警報、威懾敵人和指揮、調動人馬的作用，這都說明了樂器在古代歷史的戰場中是有著一定的功用。



鼓在中國歷史上除了文化、宗教的用途，還能運用在軍事層面。(圖片來源/nipic)

戰場中的另類丰采

時下社會想要來一場驚天動地的戰爭並不容易，但許多公司卻藉由遊戲將一些古代著名的戰爭史帶上平面螢幕。這些歷史遊戲跳脫古代戰爭的樂器思考模式，而在遊戲中加入許多形形色色的音樂來帶動氣氛。

光榮株式會社在製作歷史性質的遊戲中有大量的作品，諸如：三國志系列、信長之野望系列、三國無雙等都是知名作品。這些作品在許多設計層面都有著改變和革新，但光有特效和各種操作模式並無法達到吸引人的目的，因此在音樂設置方面就必須經過考量。

《三國志八》的遊戲模式是以個人為主軸，遊戲中人物可以自由旅行，所以音樂充滿了地域性，當人移動到哪裡，樂曲隨之改變，使人有身歷其境的感覺。例如：北方甘肅地區當時有著大量的

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，或值得紀念的人事物。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

羌、胡人，樂曲一開始以女聲開頭帶出了遼闊的空間感，中間夾雜的樂器宛如零零散散的部落和人群，呈現出馳騁廣大草原中游牧民族的孤寂和堅毅，最後人聲先消失而留下悠悠的餘音彷彿訴說著故事還沒結束。當時的河南地區是政治樞紐，經濟較為繁榮活絡，因此以突兀的開頭和急促的曲調來象徵繁忙的日常生活和熱絡的交易來往，中間穿插的鑼鼓聲，如同面對來往的路人吆喝叫賣一樣，最後音樂嘎然而止，正是黃昏日落，為了明天做準備而將所有活動立刻終止一樣毫無遲疑。

比起《三國志八》，三國志系列後面的作品如《三國志九》、《三國志十一》則是屬於君主回合制，並採用了大地圖模式，即在一張地圖上隨著不同的狀況而出現不同的音樂。在遊戲中除了會隨著季節而變換音樂，有時候根據戰局還會出現不同的樂曲，〈劣勢〉使用銅管樂器吹奏出類似蜂鳴的警報聲音，標示著危機正在逼近，而同樣的曲調重複盤旋，也加重了未知的緊張感。運用這類音樂在一定程度上加強了遊戲的氛圍，並使玩家能投入更多的注意力在遊戲中。

個人英雄主義站起來

戰爭類比的遊戲中，每個英雄都會有展現自身勇武的舞台，因此最不可或缺的便是令人血脈噴張的單挑了。

在單挑場景中設置的音樂有兩種變化，常見的是藉由充滿特色的方式開頭，並在中間段將音樂帶到高潮。《三國群英傳四》的單挑曲以悠揚的笛聲開頭，單獨的笛聲就像將要孤身一人面對敵人一樣。當人物碰頭時，開始有二胡等其他的樂器聲出現，則代表戰鬥將要高張，隨後笛聲開始出現了急促的高低變化，就好比對決中的動作變化多端，將單挑的場景描述得有聲有色。

另一種表現方式則是運用低沉陰暗的音樂來帶過。《三國志十一》的單挑同樣使用鼓聲開頭，藉由連續敲打營造出戰雲密布的氣氛，接著運用不同的樂器演奏出極其陰沉的樂曲，這在無形中帶來強烈壓迫感。如此的安排反襯出單挑中的危險，每做錯一個動作都有可能是造成失敗的關鍵，而這樣的低沉曲調將持續直到勝利的喇叭吹奏出來，象徵著在擊敗對手以前都不可以鬆懈精神。

《三國無雙》系列可以說是將個人英雄主義推到極點的一款作品，令人驚奇的是，這款遊戲中僅使用以電吉他為主的樂器就創作出了許多風格各異的背景音樂。《三國無雙三》的〈戰神呂布之歌〉先由電吉他和爵士鼓慢慢點綴出沉穩的氣勢，但這股氣勢卻一直隱忍不發，無形中傳遞出將有巨星入場，直到最後電吉他、鼓聲突然爆發，接續便是一氣呵成的演奏，這瞬間突然的變化讓人喘不過氣，卻又使人精神為之一振，樂曲的連接配合恰到好處，將遊戲中呂布的風采揮灑得淋漓盡致。

《三國無雙六》中〈Crush'em All〉一樣是以電吉他為主旋律，開頭直接以爆裂的氣勢點破主題，緊接著以迅捷、明亮和激昂的旋律帶過，中間不時回歸開頭緊扣主題。整首曲子沒有絲毫拖泥帶水，宛如將軍帶領全軍邁向勝利那種豪氣干雲的氣勢，當運用在劣勢轉危為安的時候，樂曲將更加襯托出英雄站在巔峰的功業和無可掩蓋的光芒。

這首〈Crush'em All〉將《三國無雙六》激昂的氣勢完全體現出來（影片來源／YouTube）

將音樂結合歷史脈絡

戰爭性質遊戲的音樂隨著系列作品的不同，而出現各種風格的音樂。有以東方樂器為基底的樂曲，也有東西交融的音樂特色，然而不管是甚麼類型，每首樂曲都企圖能將遊戲中的特色和各種環節、狀況表現出來。

儘管遊戲音樂有著多種變化和改進，在某些層面上卻又誤導了玩家。遊戲中以東方樂器為基底的樂曲，很多時候都會加入二胡當主要樂器，二胡在中國古代的歷史上誠然有一定的地位，但並不

能說是代表中國的樂器，其他像古箏之類的樂器在遊戲中反而不常出現或淪為伴奏，這樣的安排會使人誤解二胡在古代中國中是屬於經典樂器，可是這與當時的時代背景並不符合。遊戲中放入適當的音樂固然能達到畫龍點睛的效果，不過在聽音樂時假使對時代背景能多一分了解的話，對音樂的感觀將有其他截然不同的感覺。



風城稻米 「粒粒」在目

在十二月稻穗成熟的時節，新竹縣橫山鄉的佃農開著收割機，一天完成三甲田的收割。

無限可能的夢 白日夢



乒乓和一般人一樣，曾經有夢想，因被現實傷害而退縮，卻意外發現「白日夢」的不可思議，從此開始勇於作夢。

▲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