

第4課

掌上的世界

遊戲音樂

當遊戲遇上音樂

(When the game meets music)

- 玩遊戲的過程中，是否會注意遊戲中的配樂？
- 若遊戲當中缺少音樂，就像在看一部沒有聲音的電影，彷彿少了重要元素。

<https://www.youtube.com/watch?v=eJ2vddYNIA&list=PLOOdlSUnniMGdDxBL-hsv0qOfBPEw-sv2>





藝起練習趣

同學們思考一下你最喜歡的遊戲當中，它最吸引你的地方是什麼？

1.我最喜歡的遊戲是：

2.請勾選出它屬於的遊戲類型是：（可複選）

- | | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| ☐ 動作 | ☐ 冒險 | ☐ 角色扮演 | ☐ 競速 |
| ☐ 體育 | ☐ 策略 | ☐ 音樂 | ☐ 格鬥 |
| ☐ 益智 | ☐ 射擊 | ☐ 其他： | |

3.為什麼會下載這款遊戲來玩呢？

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| ☐ 朋友推薦 | ☐ 音樂好聽 | ☐ 喜歡的遊戲類型 | ☐ 其他： |
|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|------------------------------|

4.進入遊戲主畫面以後，請同學們仔細聆聽背景音樂，並勾選出相對應的類型。

[新笑傲江湖 梨門 背景音樂 - YouTube](#)

- | |
|---|
| ☐ 電音風格（利用電子樂器、合成器或者電腦製作的音樂類型）。 |
| ☐ 古典風格（運用管弦樂器所演奏的音樂類型）。 |
| ☐ 中國風格（運用國樂器演奏或中國五聲音階創作的音樂類型）。 |
| ☐ 其他： |

| 遊戲音樂的特性



 **場景音樂**：主要用來調節氣氛，營造遊戲中的場景。

 **主題音樂**：遊戲中代表性音樂，具有強烈的記憶點 

 **情境音效**：在遊戲中可營造出驚悚、搞笑、攻擊或是通過關卡的效果，可幫助玩家快速轉換遊戲情緒 

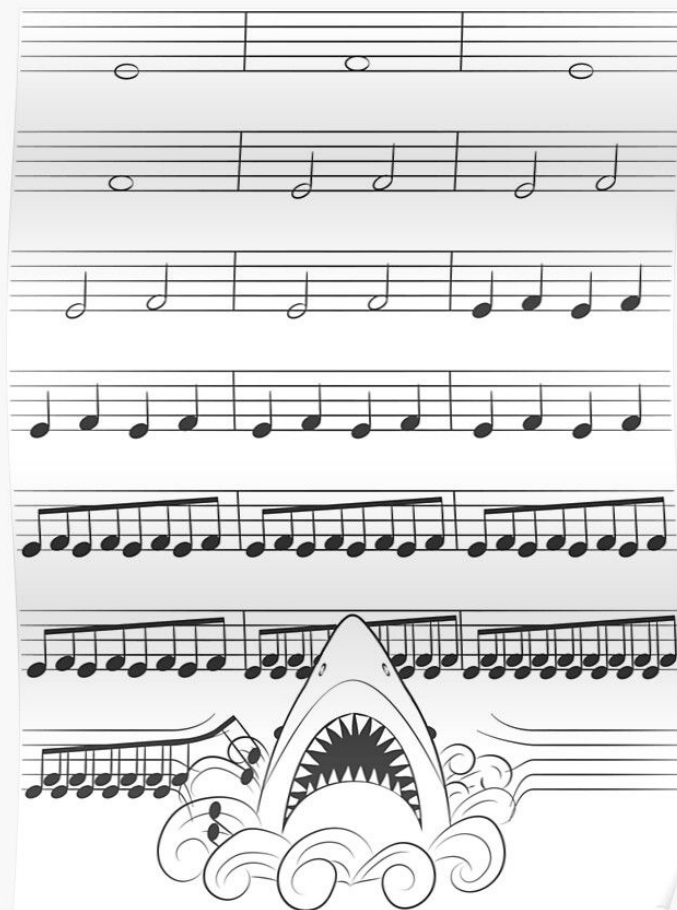
 **環境音樂**：指錄製真實的環境聲音結合音樂演奏，使人更有身歷其境的臨場感。

懸疑、緊張音效必備:半音

- **BEETHOVEN:給愛麗絲**

- **JAWS**

- <https://youtu.be/BX3bN5YeiQs?si=XMyOXciQi5i0StZs>



令人髮指的恐怖樂器

- 水琴



<https://www.youtube.com/watch?v=kBZOyzMwtZE>



藝起練習趣

同學們玩過、聽過的遊戲當中，有沒有印象較深刻的**主題音樂**是由哪一個歌手所演唱的？又是由哪一位作曲家創作的呢？試著上網搜尋看看。

1. 我玩過、聽過的遊戲是：_____

2. 遊戲的主題曲名稱：_____

3. 演唱的歌手或者作曲家是：_____

全球最多人喜愛的動作遊戲-- 瑪莉歐兄弟

Allegretto 稍快板



近藤浩治 曲



■ 電玩遊戲的多元發展

[笙緣台灣馬莉歐-快閃行動!!](#)

■ 笙演奏家李俐錦利用高音笙演奏超級瑪莉配樂，將簧片產生頻率共振而發出和聲的樂器，讓瑪莉歐音樂聽起來更加活潑。

■ YouTuber江老師利用鋼琴開箱瑪莉歐的遊戲音樂，演奏出豐富的和聲曲調。



[江老師視譜超級瑪莉經典配樂](#)

■ 電玩遊戲的多元發展

■ 古琴瑪利歐

古琴在中國有3000多年歷史，總共有七根弦，十三個徽位，透過不同的演奏技法，表現出獨特的樂音。



[古琴演奏超級馬里奧〔超級瑪麗〕一二三關 - YouTube](#)

■ 電玩遊戲的多元發展

■ 口風琴瑪利歐

「Melodica Men」是由Joe Buono與Tristan Clarke兩人合作的YouTube頻道，以各種有趣的方式，將世界名曲改編在兩臺口風琴上演奏。繽紛的服裝與豐富的道具，讓觀眾能輕易地感受到音樂中的故事。



[Super Mario Medley - YouTube](#)

■電玩音樂登上音樂殿堂

■第一位得到葛萊美獎的音樂家-田志仁



田志仁訪談



遊戲《文明帝國IV》





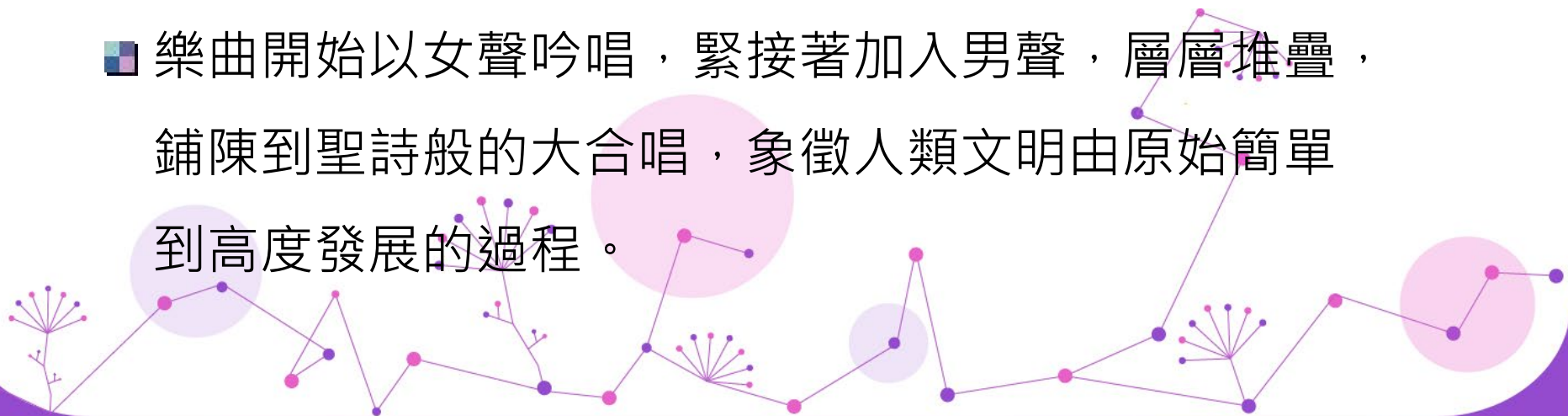
《文明帝國IV》主題曲Baba Yetu

► 曲目欣賞—〈我們的天父〉（**Baba Yetu**）：樂曲開始以類似於原始部落的女聲吟唱，緊接著加入男聲，層層堆疊。

■ 遊戲《文明帝國IV》的主題曲，同時也是開場音樂。

■ 歌詞運用斯瓦希里族語，唱出了基督教主禱文的歌詞。

■ 樂曲開始以女聲吟唱，緊接著加入男聲，層層堆疊，鋪陳到聖詩般的大合唱，象徵人類文明由原始簡單到高度發展的過程。





田志仁 曲
斯瓦希里語主禱文

Allegro 快板

1 *powerfully*

f

Ba - ba ye - tu, ye - tu, u li - ye mbi - ngu - ni ye - tu, ye - tu a - mi - na!

3

Ba - ba ye - tu, ye - tu, u - li - ye m - ji - na la - ko e - li - tu - ka - zwe.

5 *f*

Ba - ba ye - tu, ye - tu, u li - ye mbi - ngu - ni ye - tu, ye - tu a - mi - na!

7

Ba - ba ye - tu, ye - tu, u - li - ye m - ji - na la - ko e - li - tu - ka - zwe.

歌詞翻譯：天父，在天之父，阿們！ 天父，願世人皆聞其名。

■ 電玩音樂大師 (Video game music master)



■ 馬修·卡爾·厄爾為《傳說對決》打造專屬的遊戲配樂。

在2019「全球音樂獎—最佳遊戲作曲」。

■ 漢斯·季默也曾參與過《傳說對決》的遊戲配樂製作，在2018年好萊塢音樂傳媒大獎「最佳手機遊戲原聲音樂」。

- 🎵 曲目欣賞—《傳說對決》主題曲：這首樂曲以弦樂做鋪陳，由銅管樂來演奏最緩版的主題曲調，表現英雄在沙場上的英武氣勢。帶給玩家豐富的聽覺，並且更有身歷其境的感受。

[《Garena傳說對決》漢斯季默 Hans Zimmer 操刀 | 傳說對決配樂幕後製作介紹 - YouTube](#)

Largo 最緩板



漢斯·季默 曲

1



3



[《Garena傳說對決》配音員專訪\(上\) | 一窺英雄嗓音的真面目 - YouTube](#)

[《Garena傳說對決》配音員專訪\(下\) | 系統語音小姐真面目曝光 - YouTube](#)

直笛習奏——《神魔之塔》走道篇

神魔之塔背景音樂 Tower of savors BGM 01.tower of savors - YouTube

- 《神魔之塔》為一款消除寶石的手機遊戲，每一個場景和關卡都有不同風格的音樂設計，受到了玩家熱烈的迴響。
- 〈走道篇〉的樂曲，曲調與行板速度的設計，使玩家在聽覺上有著持續前進的律動感。
- 請同學注意第8小節的節拍變換。

蔡佩軒 Ariel Tsai 【卡農卡農】The Canon Song - 神魔之塔5週年推廣曲 - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=e0NRoLw7NwY>





Andante 行板

吳子傑 曲

Handwritten musical notation: $b^1(\text{Si}) b^2(\text{Mi})$

0	●	●
1	●	●
2	●	○
3	●	●
4	●	●
5	○	○
6	●	○
7	○	○

音域

Handwritten musical score for a piece in 4/4 time, marked Andante. The score consists of five staves of music, each starting with a measure number (1, 4, 8, 12, 16). The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The notation includes various note values (quarter, eighth, and sixteenth notes), rests, and dynamic markings (accents 'v'). The piece concludes with a double bar line and repeat dots at the end of the fifth staff.