

见证

WITNESS
VOL 36

游戏好声音之 轩音与仙乐

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)



首页 | 吴欣叡 | 林坤信 | 曾志豪 | 骆集益

返回游戏频道首页 + 更多见证

“引言

《轩辕剑》和《仙剑奇侠传》的游戏音乐，被玩家称为“轩音”和“仙乐”。其中的众多优美旋律已自游戏中独立出来，从编曲、演奏、填词到演唱，发展为一种新的文化现象。当哼唱起《蝶恋》或《三个人的时光》时，你是否曾好奇它们的作者究竟是谁？

“左手编曲右手写剧本”——吴欣叡

见证
WITNESS

自己在写音乐时，真的最快乐、最幸福。透过写音乐，能见到艺术女神充满荣耀的脸庞

1990年代末，在学长苏竑崙的推介下，毕业于台湾淡江大学日文系的吴欣叡加入大宇资讯，起初的身份是日文翻译和文编。自2000年的《轩辕剑三外传：天之痕》起，他兼任游戏编剧，及至2010年的《轩辕剑外传：云之遥》，“轩辕剑”系列十多年来的游戏剧情，大多出自他之手，风格上始终秉承着历史的厚重感和普世的价值观。

绰号“毛兽”的吴欣叡被称赞为“左手会编曲，右手会写剧本”，他接手《轩辕剑》系列的音乐创作，是在苏竑崙离职之后。苏竑崙时任大宇资讯研发部经理，是“轩音”的奠基者，先后为《轩辕剑》前两作及外传《枫之舞》配乐，其中《墨者奔驰》一曲后被作为《轩辕剑》系列的主题曲，《修罗界》则被玩家评为该系列历代最佳战斗曲。

苏竑崙离职后，吴欣叡和曾志豪接过了“轩音”创作的接力棒，吴负责场景音乐，曾负责战斗曲。吴欣叡正式担纲的首部音乐作品是1998年4月为纪念大宇资讯创立十周年而发行的《轩辕剑黄金纪念版音乐CD》，他将苏竑崙的众多经典旋律重新编曲，并加入了自己创作的若干新曲，如《神魔流转》。以这首曲子为起点，吴欣叡踏上了游戏音乐创作这条并不平坦的道路。

有人批评吴欣叡“非音乐科班出身”，为《轩辕剑》系列所作的配乐欠缺专业性。这些质疑并未动摇他沿着这条路走下去的决心，因为“我觉得，自己在写音乐时，真的最快乐、最幸福，而且，透过写音乐，能见到上帝与艺术女神那充满荣耀的脸庞。一路走来，也看着自己从豆芽菜不懂几粒，到技术上一直不断有提升，并有玩家与自己的音乐生成共鸣，那种内心中之喜乐，实在难以言喻。想到这里，就觉得能有幸创作音乐，是一件多么幸福的事情。”



苏竑崙因故离职后，吴欣叡和曾志豪接过了“轩音”创作的接力棒。吴负责场景音乐，《轩辕剑三》是他首次统筹负责整部游戏的音乐创作。

见证
WITNESS

最初我们有个小小雄心，想把中国、中东、中世纪欧洲三种曲风，统统用管弦乐团冶于一炉

《轩辕剑三：云和山的彼端》（以下简称“《轩三》”）是该系列从DOS平台转向Windows平台的开始，是由传统的FM音源转向WAV音源的开始，同时也是吴欣叡第一次统筹负责整部游戏的音乐创作。

由于《轩三》的剧情横跨欧洲、中东和中国三个风格迥异的文化地域，背景音乐无法通用，所以需要制作三种不同的曲风。“最初我们有个小小雄心，想把中国、中东、中世纪欧洲三种曲风统统用管弦乐团冶于一炉，不过限于时间上的考量，没能付诸实践。”吴欣叡说。

尽管如此，游戏中的《大唐帝国》一曲仍然显露出了这一“雄心”的雏形。作为唐章的开篇配乐，该曲以琵琶和管弦乐团合奏，展现出大唐盛世的恢弘与自信。欧洲部分，吴欣叡加入了圣歌吟唱，如《威尼斯教堂》和《魔鬼的赞歌》，将伦敦合唱团与管弦乐结合在一起，令听惯了东方曲风的玩家初听之下颇有惊艳之感。

中东部分，吴欣叡欣赏已故电影配乐大师杰里·戈德史密斯 (Jerry Goldsmith) 为电影《木乃伊》(The Mummy) 创作的音乐，原本希望在这一部分加入中东乐器的演奏，可惜因时间关系，仅在《肯迪之家》和《石国牧歌》两曲中保留了原始构想，其余部分皆以管弦乐编写。



绰号“毛兽”的吴欣叡被称赞为“左手会编曲，右手会写剧本”。创作音乐时，他常常住在公司，天不亮便起床开工。

“作曲靠的是灵感，因此常常日夜颠倒。”吴欣磊说。创作音乐时，他住在公司，天不亮便起床开工，听上千张CD以寻求灵感。一款游戏的配乐往往需要反复修改，花三四个月的时间才能最终完成。

“让音乐引导剧情”——林坤信



回想《仙剑》启用的人手都不是大字当时最顶尖的，整个专案一开始也不是很被看好

《仙剑奇侠传》（以下简称“仙剑”）的英文目录名为什么是“PAL”？解释之一是，林坤信在为游戏写音乐时，交给姚壮宪的文件目录名为“PAL”，即“Paladin”（骑士）的缩写，这个名字遂被作为了游戏的目录名，沿用至今。

在当时大字资讯的研发团队中，林坤信被视为“通才”。他毕业于土木工程专业，精通音乐创作及编曲，擅长文编及游戏策划，熟悉基础美术，熟悉DeluxePaint、3D Studio Max、Premiere等软件，还懂得使用C/C++、DarkBasic、QuickBasic等编程语言。

大学期间，林坤信勤工俭学，起先在一家软件店打工，后在当时DOMO小组专属音乐制作人杜乃迪的引荐下，进入大字，认识了姚壮宪，开始为《仙剑》创作音乐。

“回想《仙剑》启用的人手都不是大字当时最顶尖的，整个专案一开始也不是很被看好及受重视。”林坤信说。起初，大家只是希望《仙剑》的音乐能够媲美“轩音”。

当时的《轩辕剑》系列已经发售至第三款作品，由苏弘嶂领衔创作的“轩音”广受好评。尤其是1995年年初推出的《轩辕剑外传：枫之舞》，配乐磅礴大气，丰富巧妙，被认为“几乎达到了FM合成的极限”。

半年后，《仙剑》问世，扭转了“轩音”一枝独秀的格局。游戏中的《桃花幻梦》、《蝶恋》、《蝶舞春园》、《雨》和《白河寒秋》等曲目，不仅旋律优美，且与剧情配合默契，甚至牵引着剧情的发展。

这些配乐的作者正是林坤信，用他自己的话说，那时的他是“试图让音乐引导导演者的风格”。



《仙剑》中的《桃花幻梦》、《蝶恋》等曲目，不仅旋律优美，且与剧情配合默契，甚至牵引着剧情的发展。这些配乐的作者正是林坤信。



有时候哪怕只是设计一支笛子的独奏，感觉对了才最重要，这即是我对游戏音乐的看法

“当时一位新同事入厕时愉快地哼着《仙剑》的曲子，害我站在一旁差点尿不出来。后来企划还问我是不是偷偷拿去夜市卖？为什么他搭电梯时也听到有人在唱？”林坤信开玩笑地说。

在《仙剑》的80多首乐曲中，《雨》被公认为作曲、编曲和混音三方面结合得最好的配乐之一。这首曲子在赵灵儿祈雨成功及白苗族长为其开庆功会时响起，婉转动听，宛如天籁，表现了苗疆人民久旱之后迎来甘露的喜悦心情，以及赵灵儿为民请命、悲悯众生、母仪天下的形象。

此外，作为支线剧情的配乐《蝶恋》，在玩家中间流传最广，不仅在《仙剑》系列的后续作品中被多次重新编曲，用作剧情配乐，更被众多仙剑迷填上了歌词，自编自唱。

林坤信并不追求以高标准的设备加强后期，或花高价请交响乐团进行录制，而是强调音乐与游戏的搭配。他觉得，现今的游戏音乐常常缺乏独特性，大家习惯使用大编制的音乐，听觉上更为宏伟，但旋律与故事之间的关联却变少了，“这会变成这首曲子拿去别的类似的游戏用也很合适，听不出属于该游戏的独特性”。他认为，游戏内容始终是主体，游戏音乐的质感只要到达普通水平以上即可。

如今，林坤信开了一家个人音乐工作室，承接游戏音乐的外包工作。面对市场对游戏音乐不断抬高的要求，他始终坚持“动听而合适”的原则。“哪怕有时候只是设计一支笛子的独奏，感觉对了才是最重要的，这即是我对游戏音乐的看法。”林坤信说。



在赵灵儿祈雨成功及白苗族长为其开庆功会时响起的配乐《雨》，被公认为是在作曲、编曲和混音三方面配合得最好的游戏音乐之一。

“御用战斗曲编写员”——曾志豪



差不多就是那个时候，才发现自己真的超喜欢音乐，也觉得以后的工作非音乐不可

自我调侃为“《轩辕剑》御用战斗曲编写员”的曾志豪，从小喜欢漫画涂鸦。中学时，他开始接触日本动漫歌曲，母亲发现后，鼓励他多听西洋音乐。曾志豪从此对音乐着了迷，从流行音乐到摇滚爵士，几乎无所不听。“差不多就是那个时候，才发现自己真的超喜欢音乐的，也觉得以后的工作非音乐不可。”他回忆说。

在台湾高雄工学院就读期间，曾志豪是电子音乐社创社社长。制作毕业论文时，他所在小组的选题是开发一款游戏，他负责音乐部分，“那也是我跳脱想像，第一次真正实际去做音乐的经验”。这段配曲，后来成为了他面试大字资讯时的作品。

退伍后，曾志豪向父母借了10万台币，购买音乐制作的设备，开始以此为业。1997年，他听说大字有职位空缺，便投了简历过去。“并不是刻意要走游戏配乐这条路，而是只要能从事和音乐有关的工作我就很开心



在高雄工学院就读期间，曾志豪是电子音乐社创社社长。毕设选题是开发一款游戏，他负责音乐部分，这段配曲后来成为他面试大字时的作品。

了。很幸运的，从那时候一做就做到现在了。”他说。

1998年，苏屹崂离开大字后，吴欣歆与曾志豪共同接手《轩辕剑》系列的音乐创作，曾志豪负责战斗曲。之后，他又先后参与过《仙剑奇侠传》、《大富翁》、《天使帝国》和《明星志愿》等游戏的音乐创作。“有时候回头去看过去的作品，常常会觉得很难听，因此比较满意的也都是最近这两三年的作品。”

在为《明星志愿》创作主题曲的过程中，曾志豪结识了缪思特音乐工作室（Musit）的吕圣斐和骆集益。吕圣斐出任电影《海角七号》音乐总监，2008年，在他的推荐下，曾志豪为该片谱写主题曲《国境之南》。同年，他与《国境之南》原唱范逸臣、作词者严云农，共同获颁第45届“金马奖”最佳原创电影歌曲奖项。

见证 音乐创作是一条很孤独的道路，越孤独才越有可能做出好作品，必须有决心才能走得长久

“游戏音乐创作难，不是难在你写不写得出来，困难之处在于你写的东西是不是他们要的，甚至有时候他们也不清楚他们要什么。因为一般人对音乐的掌握度不是那么高，可能有想法但就是说不出个所以然，所以才会有双方认知产生落差的情况。”曾志豪解释说。

游戏开发的各环节，游戏音乐被曾志豪定位为“配角”，因为作曲时“不能天马行空的随性创作，一定要配合开发小组的需要，决定权在他们身上”。音乐创作一般在游戏开发的中后期进行，每次他都要同策划团队敲定方向后，才开始谱写。他还专门制定了一张表格，请游戏策划填写清楚，包括“这首曲子要不要循环播放”、“曲子有多长”、“运用时机”等内容。在双方均不确定的情况下，他会先创作一部分音乐让对方试听，反复沟通，反复修改，直至对方满意。

音乐的创作过程并非如外人所想象的那般充满乐趣。缺乏灵感时，曾志豪会找些相关的音乐作品来听，让自己平静下来，重新构思情境。在他看来，“音乐创作是一条很孤独的道路，而且要越孤独才越有可能做出好的作品”。

创作音乐时，曾志豪习惯把灯关得很暗，把不相干的思绪统统排挤出脑外，因为“如果没办法专心的话，根本没办法想出什么东西。所以在音乐创作的时候通常是很辛苦的生出一首又一首的作品，并不有趣……真的必须要很有决心才能在这一行走得长久”。



曾志豪并不鼓励旁人从事游戏配乐的工作，因为太艰难，“除了要不断的努力思考、创作之外，真的必须要很有决心才能在这一行走得长久。”

“专注仙乐十余载”——骆集益

见证 我是一开始就确认配乐是我的方向，所以听电影配乐会很用心，会买电影DVD回来看好几次

“认识小骆是从《仙三》开始，他是一个风趣但内向的人，合作至今，吵过几次小架，音乐的感觉与结果总是从争执中诞生，也聊了很多各方各面的生活话题。他见到了团队中很多为《仙剑》拼搏的人的成长；我也见证了他郁闷、烦恼、为心爱的儿子打拼与望子成龙的种种过程。我自己身为一个仙迷，我非常喜欢小骆的音乐，也曾经在公交车、网吧、地铁、餐馆、隔壁公司的员工甚至厕所听到人们的手机响起小骆做的乐曲。”2008年年底，在一篇《贺吕圣斐与骆集益击败〈投名状〉，获最佳原创音乐大奖！》的博文中，《仙剑奇侠传四》制作人张毅君写道。

骆集益从学生时代开始对音乐产生兴趣。“我自己是一开始就确认配乐是我的方向，所以我听电影配乐我会很用心听，也会去买电影DVD回来看好几次。”他回忆说。毕业后，骆集益和朋友们一起学习电脑编曲，找懂行的前辈指导，边学习边创作。由于乐理基础薄弱，学习起来并不顺利，“我自己会想要把这些东西学好，可是我实在学得很慢，所以断断续续的，到现在就都忘记了”。

这之后，骆集益和商育通、周志华、吕圣斐等人，共同组建Feeling音乐工作室，即后来的缪思特音乐工作室（Musit）。他们与大字内部的林坤信、吴欣睿、曾志豪等音乐制作人合作，从《仙剑》一代的音乐CD开始，共同缔造了“仙乐”十多年的传奇。



骆集益早在学生时代就开始对音乐产生兴趣。毕业后，他和朋友们一起学习电脑编曲，找懂行的前辈指导，边学习边创作。

见证 游戏配乐注重氛围的呈现，而电影配乐要对剧情的时间点，每个点要考虑情绪的起伏

《仙剑》一代的音乐CD中，《雨》、《蝶舞春园》、《桃花幻梦》和《比武招亲》等曲目，是骆集益在林坤信的FM配乐旋律的基础上重新编曲的。《仙剑二》的《余情幽梦》、《仙剑三》的主题曲《御剑江湖》、《仙剑四》的主题曲《回梦游仙》等“仙乐”的经典曲目，也都由他负责谱写。

虽然为《仙剑》系列创作了很多优美动听的旋律，但“骆集益”这个名字真正被大众关注，还是在2008年，他为电影《海角七号》创作的配乐获得“金马奖”最佳原创配乐奖之后。

观看《海角七号》时，很多人被片中的配曲《1945》的动人旋律所打动。骆集益说，创作这首曲子时，他在昏暗的灯光下，一边看电影画面，一边把自己想像成船上的日本教师，试着感受主人公的心酸与不舍。这种创作方式与他以往为游戏配乐时大不相同，“电玩配乐会先有画面或主题，会给你一些形容词来让你体会，只



虽然为《仙剑》系列创作了很多优美动听的旋律，但骆集益的名字真正被大众关注，还是他获得电影《海角七号》金马奖最佳原创配乐奖之后。

要注重氛围的呈现。但是电影配乐就要对剧情的时间点，每个点都要考虑情绪的起伏，然后会有时间上的限制”。

骆集益并未想到《海角七号》会走红，获奖之后，他开始考虑将自己的音乐商业化。毕竟，在盗版猖獗、唱片市场不景气的大环境下，无论游戏配乐，还是电影配乐，均难以脱离本体而在市场上独立存活。

—— 结束语 ——

“在这之前，我从没觉得古筝、琵琶、二胡，能被演绎得如此有诗意，让人听了有一种梦幻般的感觉。……真的是每一个音符都能触碰到你心灵中最软的一个地方。”有玩家如此评论《三个人的时光》。

吴欣叟一人兼任编剧和作曲，始于《轩辕剑三外传：天之痕》，或许正因为此，这款游戏的音乐与场景的契合度才能臻于完美，尤其是这首《三个人的时光》。

音乐之于游戏，究竟是附属品，还是也拥有独立的灵魂？十多年来，“轩音”和“仙乐”被无数游戏爱好者和音乐爱好者改编、填词、翻唱。从中，我们可以得出自己的结论。

（本文部分内容节选自2005年第11期《大众软件》的《本刊独家专访林坤信》，以及巴哈姆特资讯站、台湾古典音乐网等网站的相关资料）

网易 游戏专题

编辑：尚言 监制：大狗（赵廷） 设计：蒲云飞 时间：2012-09-26

分享到：

| [🏠 游戏首页](#) | [📄 回到顶部](#)

[意见反馈](#)

[About NetEase](#) - [公司简介](#) - [联系方法](#) - [招聘信息](#) - [客户服务](#) - [隐私政策](#) - [网络营销](#) - [网站地图](#)

网易公司版权所有

©1997-2012