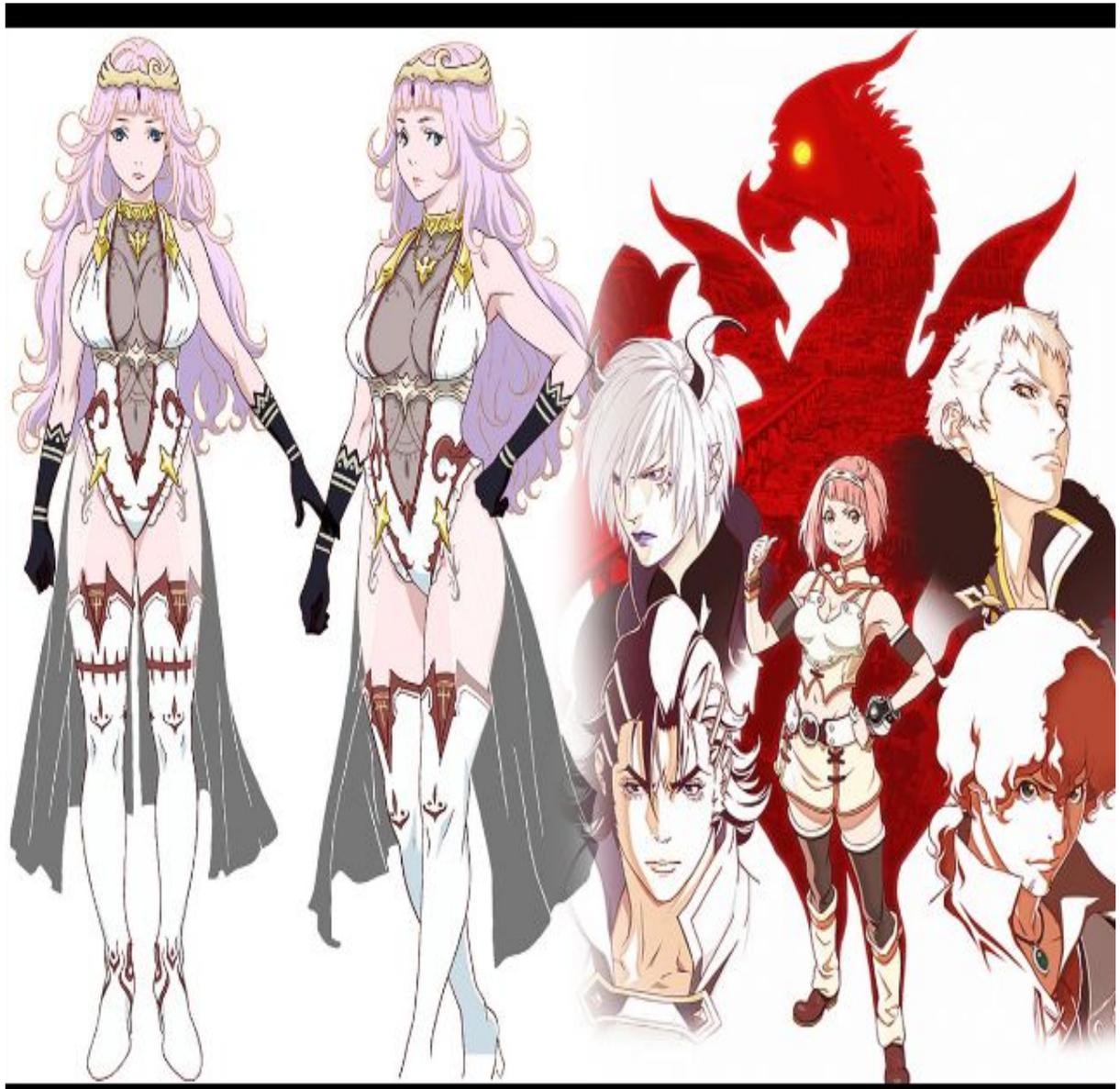


單元：科技生活與藝術（一）電玩音樂

新竹高工綜合職能暨餐飲服務科 藝術生活科

班級： 姓名： 座號：

日期：



電玩音樂介紹

隨著數位媒體的發展，電玩遊戲逐漸成為人們生活中重要的娛樂活動，而除了劇情、角色、畫面等要素之外，聲音也是組成遊戲不可或缺的一部分。廣義來說，遊戲中的聲音可以分為下面三類：

- 主題曲
- 背景音樂
- 音效

主題曲

主題曲是最能代表一款遊戲的_____，往往一聽到某首曲子，便能聯想起某款遊戲作品。不一定需要_____，通常能反映遊戲的類型、_____或_____特徵，許多有歌詞的主題曲也常被作為_____單曲發行。

1985年《太空戰士》（即《Final Fantasy》），主題曲〈因為有你〉，即是偏向流行音樂風格的歌曲。

背景音樂 *6 UW [fci bX Ai g]W*

簡稱 6 ; A，是在遊戲進行時不停行進的樂曲或組曲，通

常具有重覆循環的特性。

背景音樂需要配合_____性質製作，例如_____遊戲

以_____的節奏為主，而對戰類型的遊戲則大多讓人感

覺得到緊張與壯闊的氣勢。

音效 *Gci bX 9 ZYWh*

配合遊戲中動作或物件所播放的聲音效果，

必需具有_____。

這個只有一秒鐘的音效，你能猜到它是什麼動

作的音效嗎？_____

猜得出是哪個遊戲嗎？_____

坐時光機回顧老電玩～

刺客教條



作曲者：@fbY6 UZY

蘇格蘭作曲家 @fbY6 UZY 是橫跨電影、電視、電玩遊戲等多樣媒體的音樂作曲家，曾獲葛萊美獎最佳視覺媒體原創音樂獎，其電玩音樂代表作是《刺客教條》系列。

當電玩音樂遇上交響樂團

電玩音樂演奏會 J]XYc; Ua Y @j Y

簡稱 J; @

J; @ 曾在 \$\$\$、&\$% 年兩度來臺舉辦演奏會，也曾在 \$\$\$- 參加臺灣國際藝術節的演出，獲得熱烈迴響。

報告：科技音樂與我!!我最愛的電玩音樂

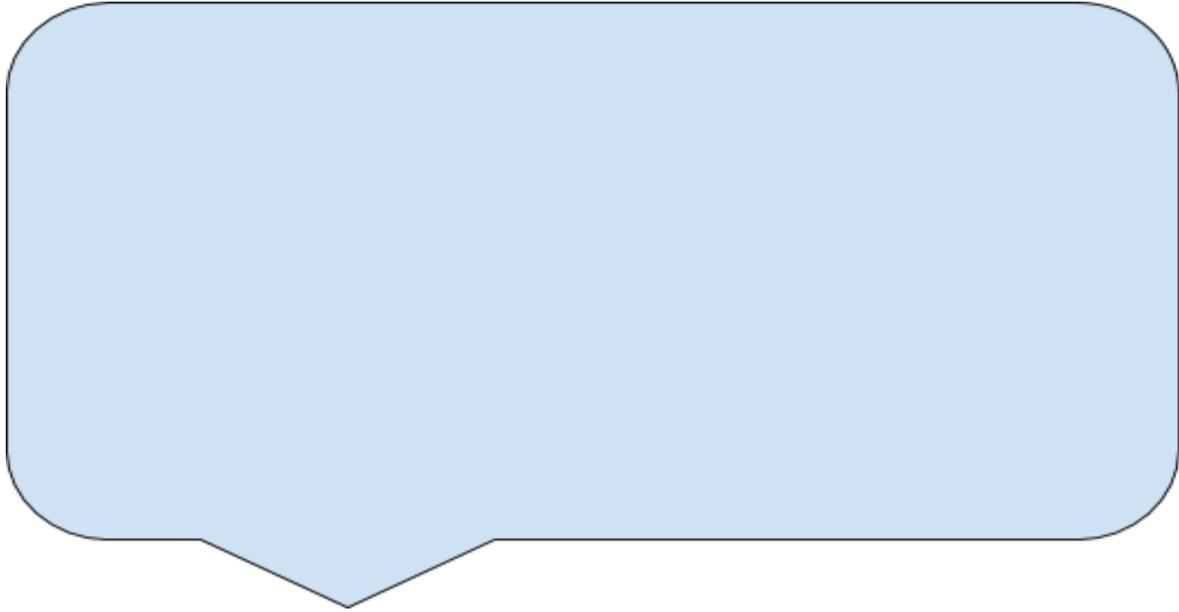
電玩名稱：



主題曲：

主題音樂的風格與特色：

特殊的背景音樂或音效：（得分的聲音、打中的聲音）



說明喜歡這電玩的原因：