

「サウンドチームからのお願い」



Games

セッション概要

- プロフィール紹介
- バンダイナムコサウンドチームの紹介(歴史と業務)
- ゲームにおける音の役割の確認
- サウンド制作依頼のHow to ?
- サウンドチームからのお願い
- サウンドディレクション例
- 質疑応答

プロフィール



大久保 博(おおくぼひろし)
(株)バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部技術グループ
サウンドチーム所属

94年入社。「リッジレーサー」シリーズを代表作とするサウンドディレクター。サウンドの枠を越えゲーム全体を広く見渡し、時にはディレクタをも動かすサウンドディレクションが彼の持ち味。クール、ハード、ポップ、萌え……あらゆるオーダーに変幻自在に対応し、ジャンルを超えて数多くのゲームに楽曲や効果音を提供。中西とは数々の難タイトルを乗り切ってきた戦友。

プロフィール



中西 哲一(なかにしてつかず)
(株)バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部技術グループ
サウンドチーム所属

「エースコンバット」シリーズを代表とするサウンドディレクター。常に難易度高い開発に飛び込む切り込み隊長。大久保とは数あるローンチタイトル開発を共に乗り越えてきた。楽曲・効果音などの実制作はもちろん、サウンド仕様考案、ワークフロー構築、サウンドシステム開発、自らツールのプログラミングまで行う。技術的な知識にも強く、ナムコのサウンド開発環境を広く支える。

バンダイナムコサウンドチームの紹介(歴史編)

- 日本のゲームサウンドとナムコサウンドの歴史
- ナムコ音源の歴史とゲームサウンド
- 記号から演出へ
- 音源は変わっても、ナムコの音はナムコフォーマット
- ナムコの超発想

日本のゲームサウンドとナムコサウンドの歴史

サウンドハードの進化、技術的な進化、ゲームサウンドとしての手法、表現方法についてナムコのサウンドの話を中心にお話していきます。

ゲームサウンドの始まり

ビデオゲームのサウンドは、最初は単純な記号的表現から始まりました。

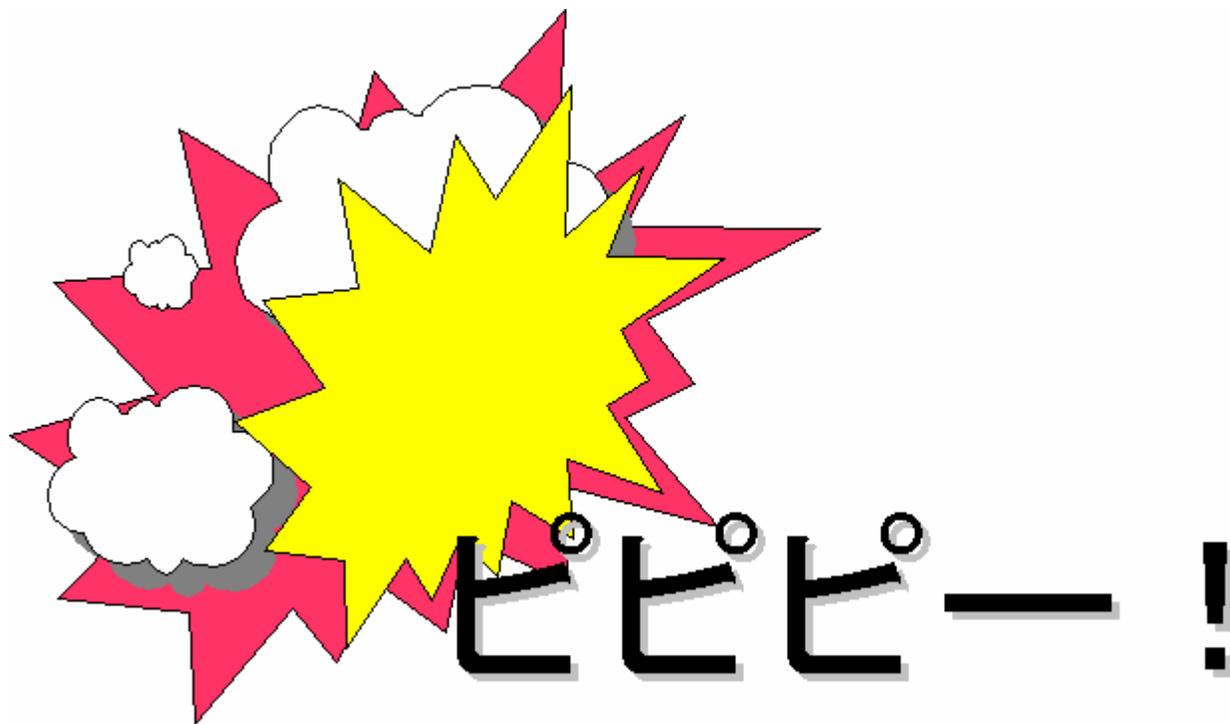
記号というのは、プレイヤーに対してゲームがスタートしたことを知らせる、ラケットにボールが当たったことを知らせる、ミスしたことを知らせるといった、信号のようなもので、実際にどんな音をしているか、どんな音量なのかなどは、特に意識されていない音。

記号から演出へ

記号としてのみ存在していたサウンドが、ゲームの進化と技術の進化から、記号としてだけでなく、演出としての役割も持つようになっていきます。

それは、音色であり、音楽であり、プレイヤーをゲームに引き込むための重要な要素となっていくわけです。

【図】記号から演出(記号)



【図】記号から演出（演出込み記号）



この時代のナムコ音源スペック(自社製カスタム音源)

- ・同時発音数: 3音
- ・任意の波形データを持てる(矩形波だけじゃない)
- ・譜面データにより発音することができる

どんな音だったか聞いてみましょう (自社製カスタム音源)

- ギャラクシアン
- パックマン
- ディグダグ
- ゼビウス

以上

記号から演出へ(演出へ)

それまで、単純で機械的な記号音だったものが、多彩な音色を出せる音源の力を得て、それがエイリアンの飛行音なのか、車のエンジン音なのか、ミサイルの音なのか、トランポリンで弾む音なのかがプレイヤーに伝わるようになったわけです。

記号から演出へ(BGM)

BGMは、プレイヤーに世界観を伝え、今がどんな状況、怖いのか、楽しいのか、急いでるのかなど、状況説明や感情の誘導をすることができ、ゲームサウンドは記号の役目と、ゲームの世界観を伝える演出という形でこの後発展していくことになるわけです。

【おまけ】エクステンド音でつづる記号から演出へ

- ギャラクシアン(記号)
- パックマン(まだ記号っぽい)
- ディグダグ(うれしい)
- マッピー(ハッピー)

以上

発音の優先順位

音の重要度に対し順位付けをしてあげなければいけなくなります。これが音の優先順位(プライオリティ)です。プライオリティ付けを正しくやることで、ゲーム中で今一番重要な要素は何なのかをプレイヤーに明確に知らせ、また、プレイヤーが必要としている情報を確実に届けることができます。

ナムコ音源～そして伝説へ

その後、自社製カスタムチップの発音数も増えて、8音、16音と発展し、ゲームサウンドはFM音源、現在のゲーム機でも使われてるPCM(サンプリング)音源の時代へと突入していくわけです。

用語解説

FM音源【えふえむおんげん】シンセサイザーの一種で、これまでのピコピコ音だけでなく、もうちょっと普通の楽器の音に近い音色が出せる音源です。当時のパソコンにも搭載されていましたし、現在では携帯電話の着信メロディの音源として多く使われていますので、みなさん耳にしたことある音だと思います。

用語解説

PCM音源【ぴいしいえむおんげん】実際の楽器の音や、声をデジタル録音したものを音色として使える音源のことで、ピアノならピアノ、台詞は台詞として録音したまま鳴らすことができるものです。

これにより、記号ではあるけど演出である役目が十分に果たせるようになります。ラケットにボールが当たれば、実際にラケットにボールが当たった音を録音して鳴らせばよいわけですから…。

ナムコの音はナムコフォーマット

数々のナムコサウンドを生み出したナムコの楽曲データフォーマット。現在はもう使われてないフォーマットですが、ナムコサウンドがゲームと密接であること、これがあったからこそ現在でもゲームとサウンドの関係を、きちんと見ることができるのかも。

ナムコフォーマット

LABEL:

REQ	FILE2		
TONE	01H, 03H, 0EH...		;全8ch
FRQ	Cn2, En2, Gn2		
FRQ	---, Fn2, An2		
FRQ	Bn1, Dn2, Gn2		
FRQ	rrr, rrr, rrr		
JMP	LABEL		

FRQ(フリケンシ)は発音のラインで、1ライン下がるタイミングはV-SYNCに同期してます。(1/60秒単位)設定。

数式、コマンド、豊富なテーブル(音程、音量、波形)や機能を駆使して、

ナムコサウンドはできておりました。

ナムコの超発想

歴史の中において、ナムコサウンドは新しい試みにどんどん挑戦しておりました。

たとえば、ポールポジションでは、ボディソニック+4スピーカと、今で言うサラウンド+ウーファーみたいなことを試みたり、初期のPCMでない音源で波形メモリにデータを転送し続けけることによって、PCMサンプリングのように音声を鳴らしてみたり・・・。

バンダイナムコサウンドチームの業務内容(現在)

- ゲームサウンドディレクション
- 実制作業務
- 外部委託関連業務
- 外注作業の受託
- その他いろいろやっています

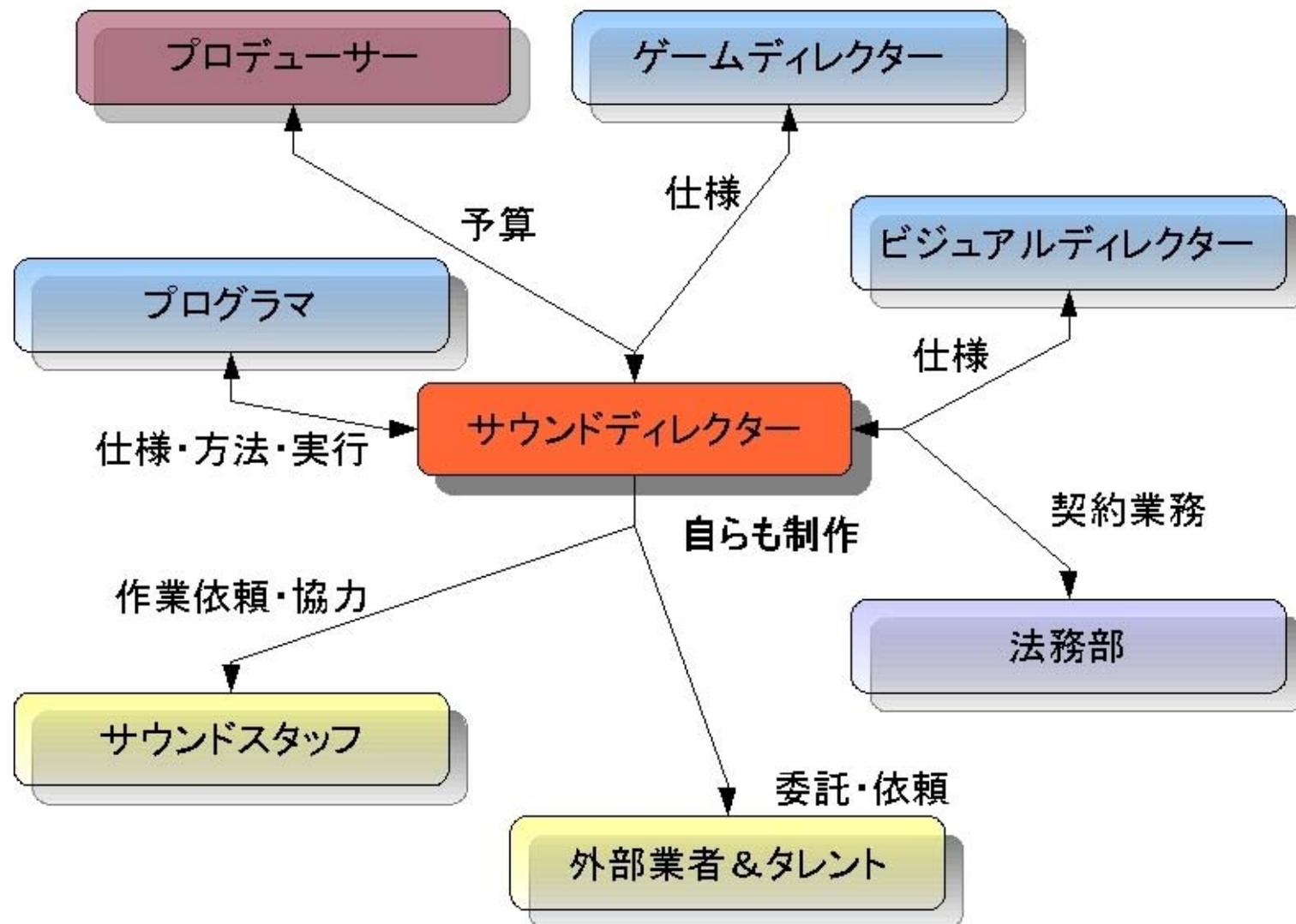
サウンドディレクション

企画の初期の段階から打ち合わせに参加し、ゲームの仕様にあわせた発音の仕組み、演出方法のアイデア出しなどをしていきます。プログラマや、企画との交渉も必要ですから折衝能力、普段からのコミュニケーション、コネクションもとても大切。また、ゲームをより良くするアイデアを出し、プロジェクトからその予算を獲得してくるといふ役目もあります。

サウンドディレクション(続き)

とはいえゲーム作りも商売。お金をかけないで実現するアイデア、お金をかけなければいけないポイントなど、より経済的、合理的、商業的な観点から、どのように作業を進めるべきかを判断し、作業を進めるためのあらゆる手はずを整えることができるスキルが要求されるポジション。

【図】サウンドディレクターの作業関連図



サウンドディレクション(続き2)

適した人材への作業の割り振り、外注含め関わるスタッフの意思の統一、スケジュールの管理、制作物のチェック&修正依頼。

また、プロジェクトへの進捗報告、作業工程上のリスクの報告など、サウンドチームとプロジェクトの橋渡し役、それと、制作物をプログラマに鳴らしてもらうための説明、お願いなど、サウンドチームとプログラマの橋渡しも重要。

実制作業務

- ・作曲（打ち込み、楽器演奏、データ制作含む）
- ・SE制作（収録、エディット、登録作業）
- ・ボイス収録、加工

プロジェクト規模によっては、

- ・BGMのミックスダウン、マスタリング、ムービーのMA

外部委託関連業務

- 楽曲の依頼
- SE製作の依頼
- 歌唱依頼
- 実演依頼
- ミックスダウン業務依頼
- マスタリング業務依頼
- これに関わるブッキング作業

外部からの作業の請負

- 楽曲制作
- SE制作
- よかったらご相談ください。

その他、いろいろやっています

- ・楽器演奏、声優
- ・スクリプト作成 (VBA、CGI)
- ・プログラム (ツール作成)
- ・その他

ゲームにおける音の役割の確認

- ゲームサウンドができること、やるべきこと
- 記号と演出
- プライオリティという考え方
- 音は演出のエンハンサ
- 僕らの考えるHD環境の意味
- プログラマさんの協力が必要
- 聞いてみよう！（企画とサウンドチームでのアンケート結果）

ゲームサウンドでできること、やるべきこと

音は映像よりも人間が処理しきれる情報量が少ないので、人間をだましやすい。そんなに意識してなくても、勝手に耳から入ってくる情報をよりよく利用してユーザーの感情を誘導してあげちゃいます。

(耳を使う「音ゲー」なんかは違いますが、大概のゲームにおいて目は使ってるけど、耳はフリーな状態です。空いてる感覚に情報を入れてあげましょう。)

それを利用して……

ゲームサウンドでできること、やるべきこと

プレイヤーを、
制作サイドの意図通りに導く

記号と演出

プレイヤーが行ったことが実行されたかを確認させるなど、必要で正確な情報をプレイヤーに伝えるために、記号なのか、演出なのか、それともどちらでもあるのか考えて音を作る。

組み合わせの例

- ・ チェックポイント通過音 → 記号
- ・ プレイヤーの車の衝突音 → 記号 + 演出
- ・ ムービーの車の衝突音 → 演出
- ・ BGM → 演出（時に記号）

優先順位

音楽でも、SEでも音で何かを表現する場合には必ず優先順位はつきものです。

たとえば、バンド演奏の楽器のソロ部分、ギターソロをやっているとときに他のパートがガンガン演奏してたら、今何をお客様に聞かせたいのかが伝わりません。

ゲーム、映画の音も同じです、目を向けてほしいところ、注目してほしいところ、必要な情報のあるところは、そのシーンの情報に順位付けをし、その音を強調することで、プレイヤーに注目してもらうことができます。

音は演出のエンハンサー

ゲームのシーンや流れをよりドラマチックにする、ユーザーをその世界に引き込む、ユーザーの感情を誘導するために必要な演出。企画の段階でゲームのそれぞれの時点でどんなテンションか、どういう感情を起こさせたいかなどの意図が存在するはずです。感情の推移や、テンショングラフにあわせて、サウンドがそれを演出します。

ということは...

音は演出のエンハンサー

音は演出のかけ算ですから
元が「0」だと、どうにもなりません。

たたけは響く！
たたかれば響きようがない！
...それが音というもの。

僕らが考えるHD環境の意味 (HD:ハイデフ)

HD化は、単純に技術の進歩にともなっただけなことだけなのではないでしょうか？またそれによってゲームの何が変わるのでしょう？ゲーム機は私たちの生活の中でどんなポジションになっていくのか？その辺を僕らの考えで少しお話してみますね。

僕らが考えるHD環境の意味

(HD:ハイデフ)

大画面を活かせる、サラウンドも活かせる

→満足できる

そこで注意が必要なのは、
「スペックすごい」→「満足する」ではないということ。

じゃあ、どうなると満足できるのか・・・

「満足できる」の意味

そのスペックを使って映画やドラマのように感情を揺さぶられたい、感情が動いたときに感動するわけで（感情が動くと書いて「感動」）、映画を見たり・・・というのはそういう欲求からじゃないですか？

（感動した後ってなんだか満足感ありますよね。）

HDの役割

今まで以上の表現力でより感情を動かし、感動を与える。

→大きな感動は大きな満足感を与える。

それを実現するためのスペックを備えたハード。

これが次世代機の役目。

なんですが...

サウンドの役割

やり方は変わるかもしれませんが・・・

HDでもSDでも、
サウンドが**るべきこと**に根本的な違いは無し

- ・起きていることをユーザーにより強く伝える(記号表現+演出)
- ・制作者の意図にあわせプレイヤーの感情を動かす(導く) (演出)

プログラマさんの協力が必要

いくらサウンドスタッフが演出を考えても、いくら良い音を作っても、それを実現し、企画者の意図どおりにユーザーの気持ちをゆさぶるためには、鳴らす仕組みが必要。それを実現してくれるのはプログラマさんです。

サウンドプログラマが今後特に重要になる時代ですので、プロジェクトを立ち上げるときは是非考慮してください。

みんなの意見を聞いてみよう！

(企画とサウンドチームへのアンケート結果)

アンケート回答

【Q1】ゲームサウンドの役割ってなんだと思いますか？（企画の方たちの回答）

- 最高の舞台を演出し、ユーザーの気持ちを盛り上げ稀有な体験をさせる要素の1つ。
- CM、トレーラーなどで耳に残るメロディで「音」から製品を記憶させること。
- プレイヤーをゲームという娯楽にのめりこませ、浸らせるために重要な要素です。
- そのゲームの持つ志向をより高め、増幅する。ゲームのアンプ的ポジション。
- 画面上で展開する出来事、状況をプレイヤーによりストレートに（多少誇張しつつ）伝達させるための情報。
- プレイヤーの「無意識」とか「感情」にダイレクトにアクセスして、ゲーム体験を豊かに演出する。

アンケート回答

【Q1】ゲームサウンドの役割ってなんだと思いますか？（サウンドの方たちの回答）

- プレイヤーが、よりゲームの世界観や状況を理解し、制作側の演出意図を体感させる為の素材の一つ。
- ゲームを音響面から表現する。
- あらゆる意味での空気を作ること。

アンケート回答

【Q2】SD機とHD機でのサウンドの役割に違いはありますか？（企画）

- HDによってより強く拡張される部分（SE周りなど）はあると思いますが、役割はかわりません。
- 効果は高くなるが、役割は同じ。
- 役割は変わらないと思います。
- それほど違いがないと思います。SDにしろHDにしろ無意識や感情にアクセスする役割を期待してます。

アンケート回答

【Q2】SD機とHD機でのサウンドの役割に違いはありますか？（サウンド）

- 演出素材としての役割は変わらないと思います。ただし、要求されるスペックは当然高くなってくる。
- 演出表現をするという点では同じだと思う。ただハードによって、できてくるものは違って来るだろう。
- 基本的な役割に大差はないが、映像表現がより細やかになるように、サウンドの表現も細やか、大胆になる。

サウンド制作依頼のHowTo？

- ・ 「こんなはずじゃ」にならないために
- ・ プロジェクトサイドの意思確認
- ・ サウンド担当者の能力と役割

サウンドの人とお仕事を進めてゆく企画サイドの方へ送るHowToです。

「こんなはずじゃ」にならないために

**「発注側の能力が、
納品物のクオリティや制作コストに直接影響する！」**

もちろんサウンドデザイナーの良し悪しもあるけども・・・

その前にまず、この自覚からはじめましょう。

サウンドの仕事をどこまで理解して情報を伝えていますか？

「こんなはずじゃ」にならないために

では、もし…

**「サウンドのこと良く分からないんだけど、
企画のサウンド担当になってしまいました。」**

→きちんとサウンドディレクタを立てましょう。そして頼りましょう。

うーん、こんな方はサウンドに関するディレクション権限をぜひ放棄して下さい(笑)
特にサウンド業務を外部委託している場合、
クライアントという立場からの意見は、本来の最良の選択よりも重い場合があるからです。
(たとえそれが根拠のない、見栄を張った主張や指示であっても…)

自信があるなら語りましょう。
自信がないなら任せましょう。

プロジェクトサイドの意思確認

そのプロジェクトがサウンドにかける「重み」について知っておきたいです。

常に最高を！

今回かなり力を入れます。

できれば良くしたい。

無難にまとめて。

とにかく安く予算重視。

間に合えばいいのでとにかく早く。

このように、いろいろな意思を持つプロジェクトが存在しています。

もちろん「品質」「期間」「予算」もすべてGOODなJOBを期待したいに決まっています。

でも無理な時は無理。「趣味」ならともかく「仕事」の場合にはこれらにプライオリティをつけて下さい。

プロジェクトは、品質、予算、期間のプライオリティをつけなければならない！

これによって同じ目的を達成するにも「やり方」が変わってきます。

プロジェクトサイドの意思確認

【常に最高を！】

最高品質 > | > 期間 > 予算

意識: 最高のモノ作るならいくら予算かけてもいい。時間もかけていいから。

【今回かなり力を入れます】

期間 > 高品質 > | > 予算

意識: 期間は限られているが高品質のために予算は出す。

【できれば良くしたい】

期間 > 一定品質 > | > 予算 > 高品質

意識: 期間優先、一定品質が確保できればOK。それ以上は予算がかかるから。

プロジェクトサイドの意思確認

【無難にまとめて】

期間 = 予算 = 一定品質 > | > 高品質

意訳: この期間・予算内で一定水準越えてくれればいい。これ以上余計な予算はかけないで。

【とにかく安く予算重視】

予算 > 期間 > 一定品質 > | > 高品質

意訳: 予算内絶対。期間も譲れない。とは言えそれなりの期待してるよ。

【間に合えばいいのでとにかく早く】

期間 > 最低品質 > | > 一定品質 > 予算

意訳: 予算はある程度出せるよ。でもとにかく出来るだけ早く納品して。

あー、この前のプリプロ程度でもいいから。

プロジェクトサイドの意思確認

このプライオリティの違いは・・・

「お金はいくらでも出すからフルオケを使ってくれ」というプロジェクトもあれば、
「お金ないけどフルオケっぽくして」
・・・という差になってきます。

サウンド以外のセクションやプロジェクトそのものの図式と比較してみると
プロジェクトでの「サウンドの重み」が見えてくるかもしれません。

「このような意思決定は、仕事の組み立てで重要な判断基準となります」

仕事のお話を持っていく前に、ぜひプロデューサとすりあわせてからお越し下さい。

サウンド担当者の能力と役割

- サウンドと一概に言ってもいろいろな作業工程がある。(役割)
- 1人がマルチに全部をハイクオリティにこなせるとは限らない。(能力)

もちろんサウンドデザイナー自身は己を知る必要があります。そして発注するディレクターさんもサウンド工程とサウンド担当者の能力を知るべきです。足りない部分を何らかの形で補う必要があるからです。

サウンド担当者の能力を知る

「過去に仕事をしたことがあって直接知っている」であれば問題ありません。そうでない場合、過去の実績(経験)・評判から能力を推測することになるのでしょうか。既に持っている能力も重要なんですけど、実は次に挙げる要素もかなり重要です。それは・・・

サウンド担当者の能力と役割

サウンド担当者の持つ「エネルギー」

傾向として・・・

エネルギーが弱い → 仕事は仕事と割り切っている。
クライアントが満足すれば業務完了。
発注側は彼らをうまく動かすために労力を使うことに。
発注側の指示力が必要。

エネルギーが高い → クライアントはもちろん、ユーザーも自分も満足したい。
一生懸命なので、それなりの成果が出やすい。
発注側は制御する方に労力を使う場合も？！

ではどうやってエネルギーを知るの？

「普段から勝手に熱い人」ならわかりやすいんですけど、普段クールだけど
「潜在」した高いエネルギーを持っている場合もありますからね・・・

サウンド担当者の能力と役割

まず先に、あなたに火をつけるのです。

企画者側が熱く語って下さい。

エネルギーを持つ相手であれば、それに応えて熱くなるはずです。
(ちなみに、サウンド側も企画側を勝手に計りますのであしからず(笑))

そして火のない相手に火をつけるのもあなたの熱意次第ですよ。

サウンド担当者の能力と役割

サウンド担当者の能力を活かす

運良く出会えた「音屋さん」。セットメニューの「音屋さん」。
音屋にもいろいろあるけれど、そんな「音屋さん」とうまくやる方法とは！

「えーと、今回はドラムンベースでお願いします。」

・・・とかいきなり選択肢を制限しないで下さい！ そうではなくて・・・

「まず自由に提案させてみる」

その人の得意なやり方でやらせるのが一番成果を出せるやり方。
細かいジャンルや個々の方法を指定する事は、人によっては難易度・効率が何倍にもあがるケースもあるのです。(音屋さんはきっとNOとは言いませんが)

サウンド担当者の能力と役割

ジャンルを明確に固定する理由がないのであれば、
伝えるのは「達成させる手法」ではなく…

「達成したい目的」

…にしましょう。これがコツです。

欲しい曲調の説明もよいのですが、それよりゲームの説明をしてあげてください。

「…のような世界観で、このようなイメージのグラフィックで、このような魅力と
考えを持つキャラクタたちが、このようなテンポで進み、プレイヤーにこのような
体験をさせたいのです。この冒頭のシーンはクールでかつスピード感のある
適度な緊張感が欲しいです。」

サウンド担当者の能力と役割

…さて、この説明を踏まえてどう反応(提案)がくるのか？

「これは全般ギターでいきましょう。微妙なニュアンスを出せます。」

「いや、そこはあえてセリフと効果音のみが良いでしょう。次がさらに映えますよ。」

「歌でつかみましよう。」

…きっとあなたの想像を超える提案があることでしょう。

その提案が納得できる魅力的な内容であるならばしめたものです。
どっぷり任せてみましょう。

サウンド担当者の能力と役割

サウンドの役割(作業工程)を知る

「サウンドの人」とは「曲と効果音を作る人」？

ここまで既にそうでは無いことはご理解して頂けていると思います。
どんな範囲の役割を負うべき人なのか、もう一度確認してみましょう。

ここでサウンドという仕事を「料理」に例えてみます・・・

- | | |
|--------|----------------|
| 1) プラン | コースを用意する |
| 2) 仕込み | 良い「素材」を調達する |
| 3) 料理 | おいしい「料理」を作る |
| 4) 提供 | サービス込みで実際に提供する |

これにサウンドの仕事を当てはめてみます。

サウンド担当者の能力と役割

- 1) プラン コースを用意する
(設計、ワークフロー構築、スケジュールなど)
- 2) 仕込み 良い「素材」を調達する
(効果音取材収録、シンセ購入、実演家ブッキングなど)
- 3) 料理 おいしい「料理」を作る
(楽曲・効果音、など素材作成)
- 4) 提供 サービス込みで実際に提供する
(サウンドプログラミング、インタラクティブな演出提供)

「サウンドの仕事(役割)」とはこんな広い意味が含まれています。

(厳密には、まだまだたくさんあると思いますのであしからず。)

この全てがバランス良く揃わないと、中途半端なものになってしまいますね。

サウンド担当者の能力と役割

さて、はたしてあなたがサウンドに**発注したい内容はどの部分**なのでしょう？
全部ですか？一部ですか？

例えば「プラン」と「提供」を頼まないのであれば、純粹に「仕込み」と「料理」だけですね？
任せられた方は、この広い範囲のどこまで責任を持つべきなのか明確にしておきたいのです。

おいしい料理を作ったのでその料理をちゃんとお客様に提供してあげて下さいね。
なんでデザート先に出しちゃうの！！どうして勝手にソースかけちゃうの！！まだ食べ終わってないのに！！
・・・みたいなことがないように、この例の場合その役割(責任)は発注側に残っていることをお忘れなく。

そして、それを**「いつ」発注(相談)する**のですか？・・・も重要です。

「プラン」が決定する前の早い段階であれば、ストーリーやグラフィックとの
相乗効果を活かした演出についても提案できるかもしれません。

「プラン」が決まってからの発注(相談)であれば、選択肢は狭まります。
良い案があったのですが、もう難しいですね・・・残念。

おまけ

サウンドディレクタを目指す人へのアドバイス

- ・特定パートだけでなく全ての工程を把握する。
- ・得意なことだけ頼まれるとは限らない。
自分だけでは達成できない工程は「他人」という力で埋める。
そして一期一会ではないチームを形成する。
- ・サウンドという分野だけでなく、ゲーム制作者であれ。

サウンドチームからのお願い

■BADオーダー

- ・仕様の情報が少なすぎ
- ・後から言わないで
- ・無茶ですよ

■GOODオーダー

- ・助かりました

ここでは、サウンド担当者に行った先ほどのアンケートの続きの内容も含めて紹介していきます。

サウンドチームからのお願い

■BADオーダー

こんなオーダーは簡便してね。でも、たまにあります、こういうこと。

「仕様の情報が少なすぎ」

「マシンガン音」

これだけではサッパリです。やさしいサウンドスタッフは多分発射音であとは画面みて着けちゃうんでしょけど……

「ザブマシンガン発射音」

「連射速度はプログラマ依存で調整するので、単発を用意してその都度コール。タイプはUZI。残響が少なく乾いた音。）」くらいあると助かります。

サウンドチームからのお願い

「叫び声(男性二人)」

車を運転中の男性とその助手席の2名、顔は出ないので、絵にあわせる必要なし。
突然目の前に大きな岩が落ちてきて車が衝突しそうになったときの声。

驚いているが、パニックではない。「うあ!」「おうっ!」

(ここまで書いてくれたらすげえ親切だな~とってしまう)

「爆発 3秒間」

港の倉庫街の倉庫大爆発、プレイヤーは200mほど離れた場所から聞いている。
夜間なので、3秒ほど空が明るくなる。

実際、ここまで親切な仕様書は見たことないですけど。文章や言葉で言ってくれなくても、絵があつたりすれば大丈夫です。

サウンドチームからのお願い

■後から言わないで・・・

「セリフを変えて」

「これ”東”って言っているんですけど、ゲームで配置を調整したら”西”でした・・・」

→収録までに確定していない要素であれば、保険として”東西南北”のバリエーションを収録しておくので、変更の可能性をかならず伝えておいてください。

この場合、他のセリフで「西」と言っている部分をパッチワークで馴染ませたりしてみますけど、うまくいく確率は30%くらいとっておきましょう。
こんな不毛な作業は時間掛けずに、ある程度で見切っていさぎよく再収録しましょうよ。

サウンドチームからのお願い

「演技を直して」

「この声だけ浮いているのでもう少しテンション高くできませんか？」

→基本的に演技は直せません！その声は省略できないものですか？画面にキャラが出ていますか？他の人の声で代用できませんか？無理なら再収録しましょう。

サウンドチームからのお願い

「尺が変わりましたんで、よろしく～」

「すみませんこの曲89秒って言ってたんですけど、映像上がってきたら95秒でした。たしかテンポ変更で合わせられますよね？」

→せっかく最後のロゴとかバシッと決まるように作ったのに・・・のにい・・・orz
映像との尺合わせが必要な場合、本当にもったいないロスになります。
尺変更の可能性が残されているのであれば、FIXするまで作りこみしないとか調整できそうな余地を残した楽曲にするとか手はあるのです。
きちんとその数字の信憑性や精度も教えてください。

ちなみにテンポは楽曲の重要な要素です。変えるのは簡単な場合もありますがオーディオ化されたデータだとあきらかな音質劣化に繋がります。またデータは作れても、印象や心境にも影響が出るのです。下手に変えるくらいならば作り直しも辞さないこいつは大事件ですよ。

サウンドチームからのお願い

■無茶ですよ

「サラウンドで次世代感バリバリにしてよ・・・」

しかしながら、画面の右から左へ人が歩く、
画面の中でオブジェクトがくるくる回ってるみたいな・・・。

→いや、画面に収まってるとだからサラウンドって・・・どうしろと・・・。

サラウンドは画面の外側の空間演出とか、前後の移動、距離の表現なんかを得意としています、生かしたいんだったら、そういう映像の演出が必要。SDと同じ画面を作ったら、サラウンドは活かしづらいです・・・。

サウンドチームからのお願い

アドバイスとしては、とにかくカメラでの演出に重みを置いてもらう。

- ・空間がわかのように(どんな空間なのか、どんな世界なのか、まわりに何があるのか)
- ・もっと近づく。サラウンドの距離表現力を活かして目の前までモノを持ってきてみる
- ・目の前ギリギリを通過する、後ろから前へ(前から後ろ)突き抜ける。
- ・画面の外からフレームインする。
- ・ダイナミックな動きをする。

ただし、あまり急激なスピードでのカメラパンは大画面だと目が追いきれないので注意。

サウンドチームからのお願い

「聞こえない、聞こえない」

- ・自分の担当したオブジェクトの音が聞こえない・・・って。そりゃ思い入れもあるかもしれないんですけど、(だいたい演出としても記号としても必要ないじゃん)

→ほかに鳴らさなきゃいけない重要な音がたくさんある中で、その音は現実的に聞こえないだろうし、聞かす必要もないでしょ。音の優先順位と、現実的な音量をもうちょっと考えてほしいなあ。(他に重要な音がなくなった場合は、優先順位が上がるので、その音を聞こえるようにしてあげますよ。)

サウンドチームからのお願い

そのほかのBADオーダーを、サウンド担当者のアンケートの回答にあったものからご紹介。

- ・音楽制作の時、「全てお任せします」と言っていたのに、実際に聴かせたらリズムのフィルパターンにまで口を突っ込まれた事・・・(笑)
- ・音声収録の時、同じ声優さんを同じキャラクターの役で何年か経ってから収録した時の事。当然年齢を重ねているので声も若干張りがなくなっていたのが気に入らなかったらしく、収録後に「編集で当時の張りを取り戻して下さい」とさも当然の様に言われた時。さすがに張りまではPTでも無理かと・・・
- ・あるイベントシーンで、派手な効果音とナレーションとジングルが同時に鳴るシーケンスがあり、「どれもしっかり聴こえる様にしてほしい」との事。どれもが聴こえるちょうど良いバランスで聴かせると、「あれが聴こえない、これが聴こえない」。試しに全てフルボリュームで鳴らしてみたら(当然どれが何だか訳わからん状態)、「これでOKです」。ほんとに聴こえてんの？(笑)
- ・1.5秒の尺で地割れ、爆発が起こっているムービーの音付け。
- ・曲のイメージ等で「そうじゃない。」としか言ってくれないとき。「具体的なことは分からないけど、とりあえずこれは違う。」みたいなことを言われるとき。
- ・「この声を別人の声に変えて。」とか。「(英語音声)間違えて単数形で収録しちゃったから、複数形に変えて。」とか。
- ・「あと1ヶ月しかないけど、30曲足りないんだよね。」とか。
- ・ムービーMAファイナルにて。「絵は出てないんですが、ここでドカーンと爆発が起こるんです！！！」「もうちょっと曲のアレンジ足してもらっていいですか？」(ファイナルだって言ってるのに・・・。)
- ・急に予算が半額になったりとか。

サウンドチームからのお願い

■GOODオーダー

・助かったこといろいろ

サウンド担当者のアンケートの回答にあったものからご紹介。

【Q】サウンド向け質問。企画側が用意してくれたので助かったこと

- ・ムービーの曲あわせ部分に既存の曲が当てられて編集されていた。
→曲のテンポ感、イメージがすごくわかりやすかった、タイミングもバッチリあわせられる。
- ・タイムコード入りの絵コンテを用意して、イベントシーンの説明をしてくれた事。その絵コンテには、言葉で効果音も書いてあり、そのディレクターのイメージがとても明確に伝わりました。
- ・ムービーでもゲームでも、早く動きが見れるように用意してくれれば、それが一番うれしい。あと締めきりに間に合わせてくれること。
- ・仕様書(笑)
- ・イメージに近い既存曲集...基本的にはこちらが要望しないと用意してくれないことがほとんどなので、サウンド側から前もって必要になりそうなものをリクエストした方がいいのかもしれない。

サウンドチームからのお願い

■サウンドチームからのお願い(今までのお願いを箇条書き。)

- 企画の方はシーンで何を一番伝えたいのかを、きちんとサウンド担当者に伝えてくださいね・・・。
- 感情の推移や、テンションメーターの図を用意して伝えてもらえると作るときに大変参考になります。
- 音を使ってどう表現すれば、企画意図通りになるかの部分はサウンドディレクターにお任せください。
- サウンドプログラマが今後特に重要になる時代です。プロジェクトを立ち上げるときは考慮願います。
- 仕様に変更の可能性がある場合にはその旨先に言うておいて。
- 言葉や演技は直せません。

サウンドチームからのお願い

もうひとつ、大事なお願いを加えておきます。

「もろもろ決めてしまう前にぜひサウンドに相談して下さい」

お願いします。

サウンドディレクション例

- エースコンバット
- リッジレーサー

こんな短い時間で多くを語るのは難しいので、それぞれのトレーラーを通じてどんな観点で制作が行われたのかを簡単に語ります。

エースコンバットゼロ オープニングトレーラー

「ピークを合わせる。」

映像も音も内容も相乗効果こそ命と考えて制作に挑みました。

今回はストーリー(音声)＞音楽＞映像＞効果音の順で詰めてゆきました。

目的を明確化: 壮大なストーリーを感じさせる。(もっと知りたいへ)

激しい戦闘を期待させる。(やってみたいへ)。

セリフ選定: 魅力的なセリフを選ぶ。印象付けたいところにそのセリフを仕込む。

曲選定と構成の検討: 楽曲選び: イメージにあった曲をショートバージョンにエディット。そこからアレンジ。

構成の決定: 音声の置き場、曲の尺調整と並行して進める。

展開のピークを出すためには抑える部分を用意する。

効果音選び: 要所に使う印象的な单品でもかっこいい音を用意しておく。

効果音の入れ方(どこに入れて、どこを抜くか?) 演出の抑揚(ピーク、タメ、余韻)

全体を把握した演出意図から入れどころ抜きどころを考える。どこを効果的に演出したいのか?

ここは曲。ここは効果音。ここは声……。

激しい戦闘機のジェット音などは、効果音でありながら、時には楽器(シンバル)となる。

(動きと音楽のリズムがあっているところでは「シンバル」として考え強く出す。それ以外は控えめに。)

このような思考・指示のもと進めてゆきました。開始から1週間程度でほぼ完成。

リッジレーサーズ2のオープニング

アイデアゼロの状態からスタート。

企画担当者、ビジュアルディレクター、外部CG制作担当者 & サウンドディレクター で打ち合わせ
(E3のリッジの映像のMA作業の帰り道、ファミレスで話しました)

をして、まずイメージを決めていくことに。

作業時間がない、ストーリー性を持たせた映像作品を作るのは無理。

じゃあ、CMとかミュージッククリップのようなイメージ先行で行きましょうか……。

ということで、伝えたいこと(リッジのイメージを伝える)、短い時間に詰め込む という方向に
で、イメージから、実際のアイデアを出していく

リッジ印象って… → ドリフト、スライド、360度回転、永瀬麗子、車

車が回る → 永瀬も回る → レーサーズ1のストップウォッチは引き継ごう → 時計の針も回転

ドリフト時に画面が真横にスライドするのが印象的…景色がスライドする → 永瀬が横切る

同じイメージのものを重ね合わせていく

車の迫力ある走行シーンがある

などなどなど

作業の流れとしてはBGM先行ということで進めることに決定。

リッジレーサーズ2のオープニング

そんな中で、曲のイメージもある程度頭の中に・・・
オフィスに戻ってその日のうちにプリプロをCG制作会社に出しました
尺、テンポの情報
曲の流れ、強弱部分の説明、頭にSEとあわせたイメージがあったので、その辺を製作者に伝える。
で、先方が曲を聴いた上で、コンテを切ってきてくれたので、
そこで再び打ち合わせをして内容をつめていき・・・映像化。
映像にあわせて、曲のアレンジを詰めていく。
同時に
上がってきたビデオにSEをつけるよう担当者に依頼。
曲の出る部分、SEの出る部分を説明し、メリハリがあって迫力が出るSEづくりをしてもらう
BGMはゲーム中のBGMとあわせてトラックダウンの工程
SEとあわせた後、他の収録ムービーと音量をあわせるためにマスタリング作業。
完成。

さいごに

私たち「サウンドの人」が、ゲーム制作にどのように取り組み、制作過程においてどのように考え、また時として悩んできたのか・・・今日の短い時間でお伝えできることは少ないかもしれませんが、これがサウンド制作を理解する手助けとなれば幸いです。

以上、サウンドからのお願いでした。