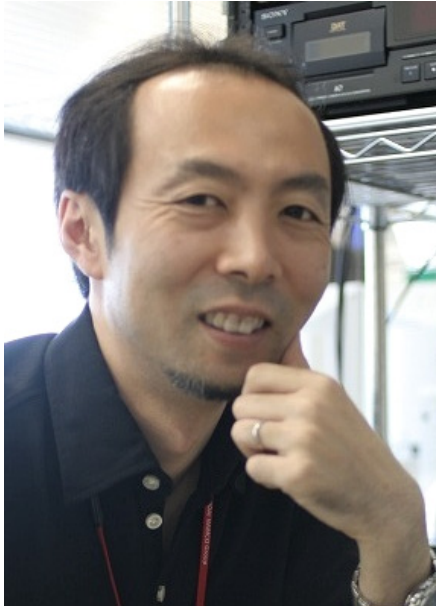


とりあえず受けたい授業 (サウンド編)

株式会社バンダイナムコゲームス
技術部 サウンド課
大久保博 / 三宅優

講師紹介



大久保 博(おおくぼ ひろし)

株式会社バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部 制作統括ディビジョン
技術 サウンド課 所属

94年入社

PS初期タイトルからサウンド開発に携わり、
「エースコンバット」シリーズ、「鉄拳」シリーズに参加
「リッジレーサー」シリーズでサウンドディレクターを務める

CEDEC2006にて「サウンドチームからのお願い」講演

講師紹介



三宅 優(みやけ ゆう)

株式会社バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部 制作統括ディビジョン
技術 サウンド課 所属

97年入社

鉄拳シリーズ、リッジレーサーシリーズなどに参加
「塊魂」シリーズではサウンドディレクターとして
ディレクション、サウンドプロデュースを手がける

授業の流れ

- 大久保パート

 - 「サウンドチームからのお願い」ざっくりおさらい

 - 「リッジレーサーシリーズのサウンド開発」実例紹介

- 三宅パート

 - 「塊魂のサウンド開発」実例紹介

- 質疑応答、他

■概要（大久保パート）

「サウンドチームからのお願い」ざっくりおさらい

- ・ゲームサウンドの主な役割
- ・記号的演出と情緒的演出と優先順位
- ・ハイデフ環境について
- ・サウンドディレクター
- ・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

「リッジレーサーシリーズのサウンド開発」

- ・シリーズの紹介
- ・ローンチタイトル&シリーズタイトルとしての役割(ゲーム全体)
- ・ローンチタイトル&シリーズタイトルとしての役割(サウンドパート)
- ・サウンド開発実作業
- ・実機実演
- ・大久保パート ~まとめ

「サウンドチームからのお願い」 ざっくりおさらい

CEDEC2006講演内容について振り返り

ゲームサウンドの主な役割

- プレイヤを制作サイドの意図通りに導く

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
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。

記号的演出と情緒的演出と優先順位

ゲームサウンド

- ・プレイヤーの状況や状態、実効内容を知らせる
→記号的な演出サウンド
 - ・感情を動かす、シーンを盛り上げる
→情緒的な演出サウンド
- または、これら両方の役割を持つ場合もある

伝えたい情報に優先順位(プライオリティ)を付ける
→音によってプレイヤーを導く

ハイデフ環境について

「スペックすごい」＝「ユーザーが満足する」ではない

今まで以上の表現力でより感情を動かし、
プレイヤー(ユーザ)に感動を与える
→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割

スペックに満足するためには、それを活かすコンテンツが必要

サウンドディレクション

- プロジェクト初期より参加し、仕様、コンセプトにあわせた発音の仕組み、演出方法のアイデア提案
 - プログラマや、企画との折衝、予算交渉
- 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

プロジェクトサイドの意思確認

サウンドディレクターはプロジェクトがサウンドにかける
「重み」について知っておく

→プロジェクトは、サウンドについての品質、予算、期
間のプライオリティ付けを



「仕事の組み立ての重要な判断基準となる」

サウンド担当者の能力と役割

「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方法
- ・細かいジャンルや方法を指定する事は、担当者によっては難易度・効率が何倍にもあがるケースもあります。(多分、NOとは言いませんが)

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」を

「リッジレーサー」シリーズ サウンド開発

実例紹介

シリーズの歴史と特徴

93年に業務用レースゲーム「リッジレーサー」登場 94年PS同発タイトルとして家庭用機に移植され、シリーズ化

Release date(発売日)	Platform	Title(タイトル)	Launch	Feature of Game(特徴[ゲーム])	Feature of Sound(特徴[サウンド])
1996年12月3日	PS	RIDGE RACER	○	PSローンチ	業務用担当者(当時のP&S開発部)が担当
1997年06月27日	PS	RIDGE RACER REVOLUTION			業務用とRR(PS)の資産を生かしたサウンド作り ゲーム中BGMは業務用RR2基盤からアナログ結線収録 コンシューマ必要仕様部分楽曲のみ制作、大久保はヘルプ
1996年12月3日	PS	RAGE RACER		マシンをチューニング グリップ走行、直角カーブ 坂道:シフトチェンジ 永瀬麗子登場(黄つなぎ) 雲天	コンシューマ開発のみによるゼロからのサウンド開発 エンジン音ツール提案 シリーズではスタジオでの外部エンジニアによる初トラックダウン 壁音 BPM160超(Drum'nBass,Techno,DigitalRock)
1998年12月3日	PS	R4 -Ridge Racer Type 4		永瀬麗子(スーツ出勤レースクイーン) グランプリモード、ストーリー性 イメージ:「都会的」「クール」「大人」 コンセプトカラー:ポジティブイエロー	BPM.KING STREET SOUNDとコラボ(ボーカル曲の歌唱) Cカーのエンジン音初登場 位相反転による後方車両音(ACE3のマネ) BPM144中心(HOUSE,AcidJazz,Drum'nBass,Techno,DigitalRock)
2002年07月18日	PS2	RIDGE RACER V	○	PS2ローンチ	大久保は未担当 新しい技術がいっぱい 外部作家の曲の起用
2003年11月27日	PS2,XBOX,GC	R-RACING EVOLUTION		マルチプラットフォーム 実車・実コース使用 リッジシリーズとは言えないが...	BPM.KING STREET SOUNDとコラボ(ボーカル曲の歌唱) BPM130台中心(HOUSE中心)
~4年ブランク					
2005年11月17日	PSP	RIDGE RACERS	○	リッジファンのツボを抑える (過去コース、過去カー、お祭り) 新要素:トロシステム、通信対戦 永瀬麗子(白/赤レースクイーン) コンセプトカラー(赤、青、白)	PSPローンチ お祭り、全部入り感→過去作BGMスタッフ総出演 過去作品のデータ、契約書、仕様などの再確認 メニューBGM演出搭載 BGMイメージは、各担当者のリッジレーサー感
2005年12月10日	XBOX360	RIDGE RACER 6	○	XBOX360ローンチ コンセプトカラー:黄緑 永瀬麗子(黒/赤:アジアフォーマル)	過去作BGMスタッフ総出演 ゲームSE&シネマティックシーン(ムービー)→ドルビーデジタル対応 ニトロ時&ジャンプ時にBGMにハイパスフィルタの内部処理エフェクト BGMオーダーは未来感・北米をちょっとだけ意識・クールめ
2006年09月14日	PSP	RIDGE RACERS2		永瀬麗子(白キヤミ) コンセプトカラー(赤、青、白)	基本RRsを踏襲したもの
2006年11月11日	PS3	RIDGE RACER 7	○	永瀬麗子(白ドレス) コンセプトカラー(青、白)	PS3ローンチ BPM KING STREET SOUNDとのコラボ(ライセンスBGM×20曲) 韓国よりゲスト作家(ESTI氏) 全シーンにおいてサラウンド→フルサラウンド エンジンサウンドシンセサイザー、IRリバーブなどの内部処理エフェクト BGMイメージはワールドワイド感

ローンチタイトル&シリーズタイトル としての役割（ゲーム全体）

- ハードウェアコンセプトとゲームコンセプト
- 企画担当者の想い～チームの想い
- タイトルの狙い

ローンチタイトル&シリーズタイトル としての役割（サウンドパート）

- ハードウェアコンセプトとサウンド仕様
- タイトルコンセプトとサウンド仕様
- シリーズの歴史の中での個人的な想い

サウンド開発実作業

- プロジェクト参加当初の状態
- やろうと思ったこと
- スケジュールなど

スケジュールについて

- スケジュールの振り返り
(※別表にてスケジュールを振り返ってみる)

役割を考慮した開発プライオリティ

- 「サウンドチームからのお願い」の「プロジェクトサイドの意思確認」を振り返りながら、サウンドの位置づけ、内容のプライオリティ決定について解説

「こだわり」と「わりきり」

- 今回の私(大久保)の講演のキーワード
- 「こだわり」「わりきり」のバランスと意思

スタッフ関連

- 図を使ってスタッフと仕事の流れを紹介

スタッフへの依頼と信頼

- 「サウンドチームからのお願い」の「サウンド担当者の能力と役割」を振り返りながら、作業依頼について解説

サウンドパート別 こだわり・わりきり・手法・結果

- BGM
- DJ(ボイス)
- エンジン
- SE(システム・ゲーム・シネマティックス)

開発ツール紹介（エンジン音）

- エンジンサウンドシンセサイザ(ESS)の紹介

開発ツール紹介（コース環境音）

- 環境音設置ツールの紹介

実機実演（リッジレーサー7）

- ・PS3による実機実演

大久保パート ～まとめ～

三宅パート

「塊魂」シリーズ サウンド開発


実例紹介

「塊魂」を振り返る

塊魂プロジェクト方針

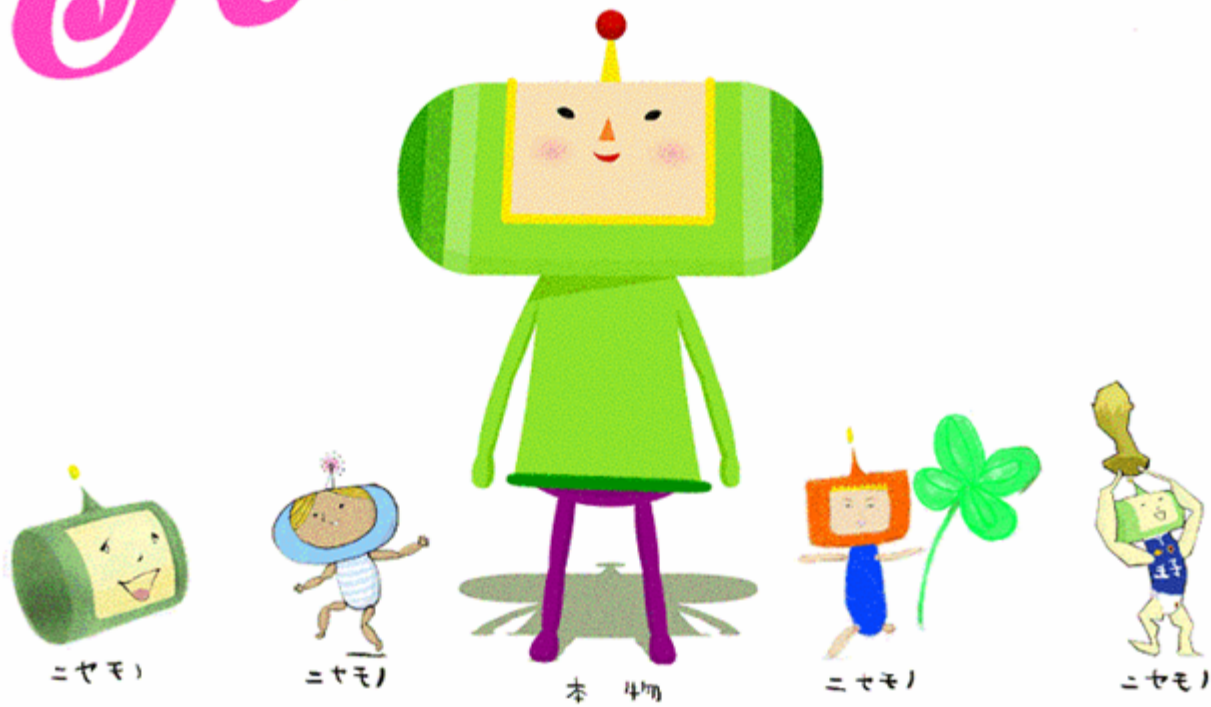
- 一、最上のチームをつくる
- 一、納期厳守
- 一、流されない
- 一、あきらめがない
- 一、引継ぎもらない
- 一、常に吐露吐露
- 一、楽しんだ者勝ち
- 一、製販一体を築く



11001154+11001100 



Katamari



王様：大きい



塊魂™

王子：5cm



：塊魂（カタマリダマシイ）の説明

酔った勢いで星々を破壊してしまった王様と、
親の責任をとる為に、モノだらけの地球へとばされた王子。
そんな仲よし親子が繰り広げるロマンチックアクションゲーム。
さあ 転がして 巻き込んで 塊をどんどん大きくしましょう。
できた塊を星として空に浮かべ、夜空の輝きを取り戻して下さい。



最初は小さいけど..



だんだん大きくなって..



人も巻き込めるようになり..



王子



家も車もビルも
なんでも巻き込めるようになり...
大きくなったその塊を、
最後には星として夜空に浮かべます。

イメージ画像

塊↓



↓塊



「みんな大好き塊魂」を振り返る

あたりしい塊魂だよー

★プロジェクト方針

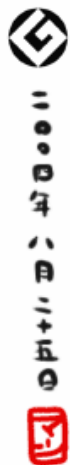
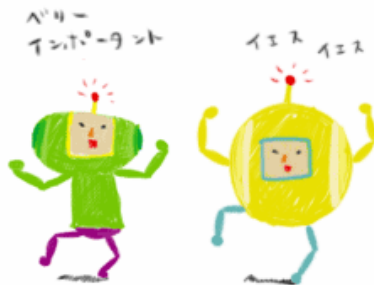
「続編だけどフレッシュに。」

「いつも笑顔。」

「あいさつしよう。」

「楽しもう。」

「プロジェクトを楽しもう。」







【カタマリスト・ひみつ袋】 いろんなひみつを詰め込もう！



斜め



正面



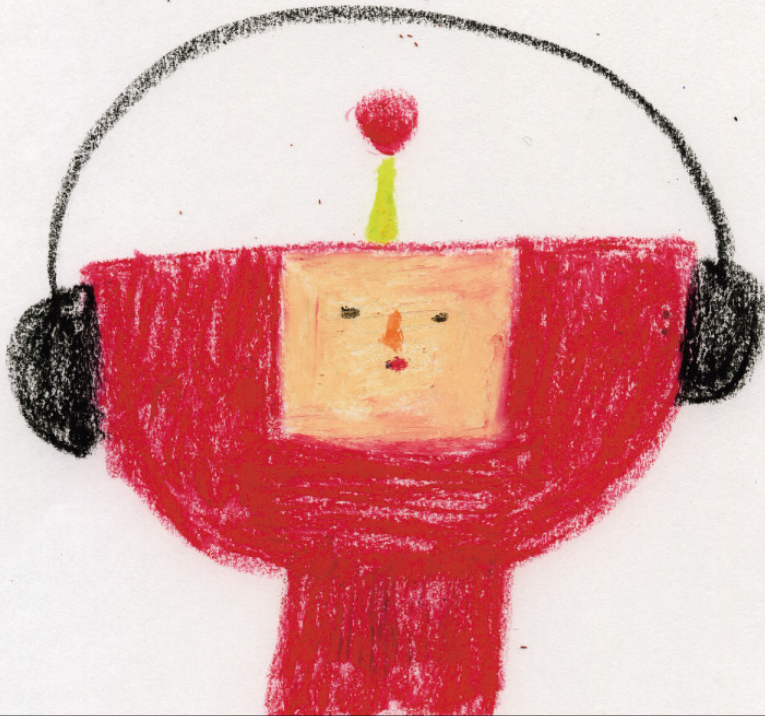
斜め



「僕の私の塊魂」を振り返る

表1-表4

Columbia
Music
Entertainment



COCX-33517-18



© NAMCO LTD.



© NAMCO LTD.

KATAMARI on the Funk

Na na-nananana-na-na-na KATAMARI DAMAC-----Y
on the funk

I've got the super funky ball, right on Katamari
Roll it, stick'em, change the world, you show me what you got
I've got the super funky soul, right on Katamari
Talk to me, shout it, shake my soul, come out and funk it up

I've got the groovy dance tune, get down Katamari
Drop the needle, follow my groove, you show me what you got
I've got to show you my dance step, get down Katamari
Let's get together, shake the floor, jump up and funk it up

* Let's get together
Katamari on the funk
Let's funk together
Katamari on the funk
(4 time repeat)

I've got a few days'vacation, Let's play Katamari
Keep on rolling, the bigger the better, time is running out
I've got the Prince on my side, here we go Katamari
Keep on your toes and keep it real, don't you ever give up

Take me higher, looking good, one more time
Katamari
Shake it, funk it, are you ready, sing along everybody!
Na na na na-na-na na, na na na na
Oh! I feel it, I feel the cosmos!

* (4 time repeat)

Mr. Sunshine

いつ頃からか
優しきは減ってきたのだから
自分だけで精一杯かもね だけど
いつもそばにいる、ぼくらは
Holy Rolling Katamari damacy

うつむきかけた時は 思い出してごらん そらさ
いつまでも 輝いている We shall shine together ah ah
悲しい影が覆わないように
Holy Rolling Katamari damacy

空超え、雲を突き抜けて
みんなに会いにいこうよ

ぼくらはつながる
(Hello there. Take our hands woo.
You are the star)
手と手合わせ みんな輪になって
朝はやってくる
(We can be the sunshine for you.
Smiling forever. Love is true)
光あびた 太陽のようなぼくら
同じ空 見上げる仲間・・・

へーい、Girls達。ナイスなコースだ。
ぼくらは、同じ祝福の光をあびている。
こんな素敵なお話は、ないよね・・・
そして輝いてきた、芸能生活35年。
そこで、かけがえないものを、手に入れた。
そう。それは・・・日に焼けた、肌。

Holy rolling Katamari damacy
Glory Growing Katamari damacy

ミスター・サンシャイン!
Mr. Sunshine!!
日焼けサロン
Hiyake Saloon
1時間3000円
Wow!! Sanzen-yen!?

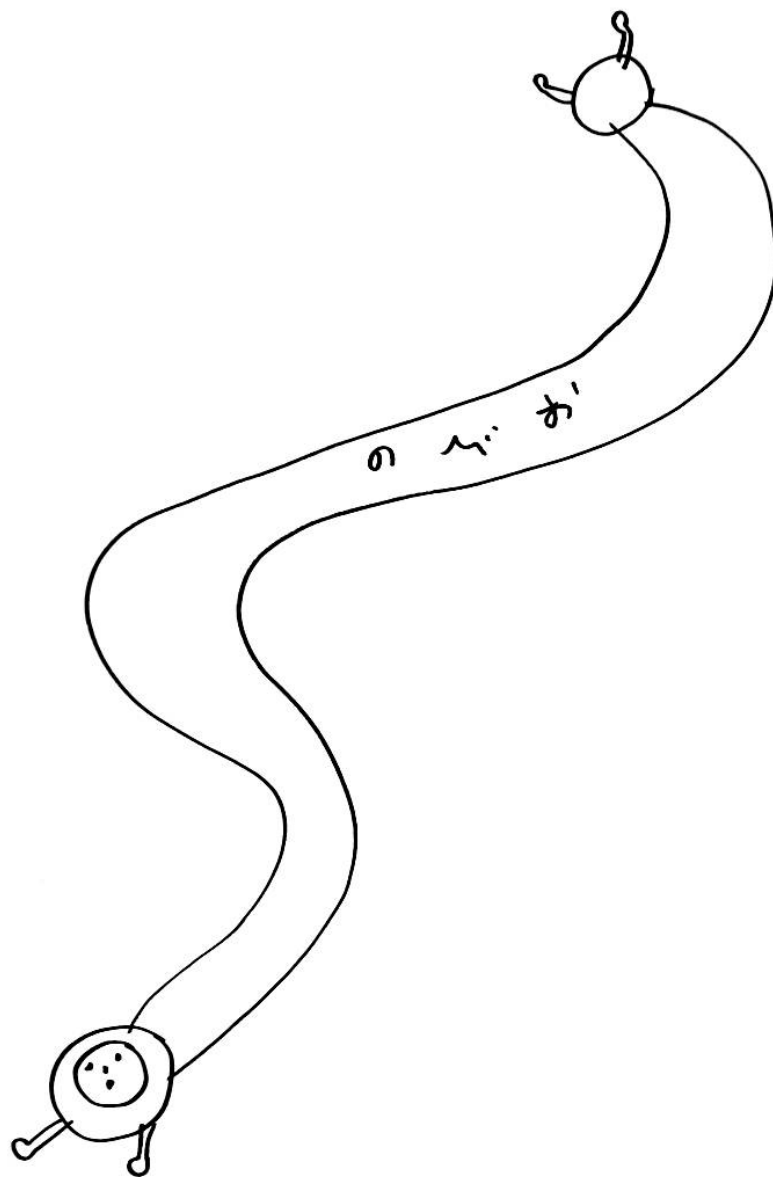
でも、俺は違う
of course not!!
ナチュラルなのさ!
Natural na-no-sal!
サンシャイン・・・

君に輝きがあるなら 大好きな人のため
分けてあげて欲しい・・・ この陽が沈まないように

手と手合わせ みんな輪になって
おはよう、今日の日
あたたかい太陽のようなぼくら
同じ星に 生きる仲間
Ka-la-ma-ri da-ma-cy.....

END





三宅パート
～まとめ～