



サウンド・システム検討会

バンダイナムコゲームスにおけるオーディオシステム

2008年9月9日

(株) バンダイナムコゲームス
技術部 サウンド課 プログラマ
中村 彰吾

概要



- 社内製サウンドミドルウェアの紹介
- 使用タイトル

社内製サウンドミドルウェアの紹介



- 名称: NUSound(エヌユーサウンド)
- 2世代目
- マルチプラットフォーム
 - Xbox360, PS3, Wii, PSP, Windows

社内製サウンドミドルウェアの特徴(その1)



- 導入が容易
 - プログラム的視点では、サウンドの知識が無くても、簡単に音を鳴らせる
 - サウンドクリエイター視点では、面倒な設定をしなくても再生用データの作成は容易

社内製サウンドミドルウェアの特徴(その2)



- サウンド登録環境はExcelを利用したツール
 - 大量のデータ処理、管理に向いている

NU Sound V2 / BANK		version 2.02				
バンク名	トーン名	登録済みファイル名	リソーストーン名指定	サウンドフォーマット	音量	LF/E音量
SE01		fx01_bicDumb01Stereo		wav	1.25	-99.0
SE02		hmgun_fir		wav	4.56	-99.0
SE03		decide_sound		wav	0.00	-99.0
SE04		BEEP14		wav	0.00	-99.0
SE05		AlertStereoLoop		wav	0.00	-99.0

- 3Dサウンド

- プログラマは専門知識無しに、音源の座標等のパラメータを与えることによって、3Dサウンド制御(音量減衰、ドップラー効果など)を実装可能
- 音源の指向性
- リスナー位置マイクの集音指向性
- サラウンド対応

社内製サウンドミドルウェアの特徴(その4)



- パラメータのランダム再生
 - 音量、音程、パンのランダム幅を設定可能
- 発音グループ機能
 - グループ内の発音数制限
- 音量制御にグルーピング化
 - 例えば、BGMの音量をまとめて制御
- サラウンドスピーカーポジションの任意変更
 - 例) リッジレーサー7、エースコンバット6

使用タイトル



- 社内プロジェクトのかなりの割合で使用
- ハイエンドゲームからカジュアルゲームまで
 - ハイエンドゲーム:
 - 鉄拳、ソウルキャリバー、エースコンバット、リッジレーサーなど
 - カジュアルゲーム
 - もじぴったん(Wii)、ファミリースキーなど

使用タイトル例(宣伝?)



本日 14:50 ~

ファミリースキー ~箱庭サウンド演出テクニック~