

# 「Winning Eleven / Pro Evolution Soccer」 実況制作の概要と、新たな挑戦

株式会社

コナミデジタルエンタテインメント

岩切 剛丈 (Iwakiri Takeshi)

# アジェンダ

## (前半) コナミ実況の背景と、基本構造

- ・ コナミサウンドの実況歴史
- ・ 基本的な構造一例
- ・ サウンドが目指す実況ルーチンへの考え

## (後半) 多言語制作の中での、取り組み

- ・ 多言語化の時代
- ・ 短期制作の中での挑戦
- ・ サウンドローカライゼーションの難しさ

# コナミサウンドの実況歴史

## 誕生

- ・ 1994年: 実況パワフルプロ野球 '94(SFC)
- ・ 1995年: Jリーグ実況ウイニングイレブン(PS)

## 進化

- ・ 約15年間にわたり、スポーツタイトルを中心に、様々な音声演出に取り組んできました。

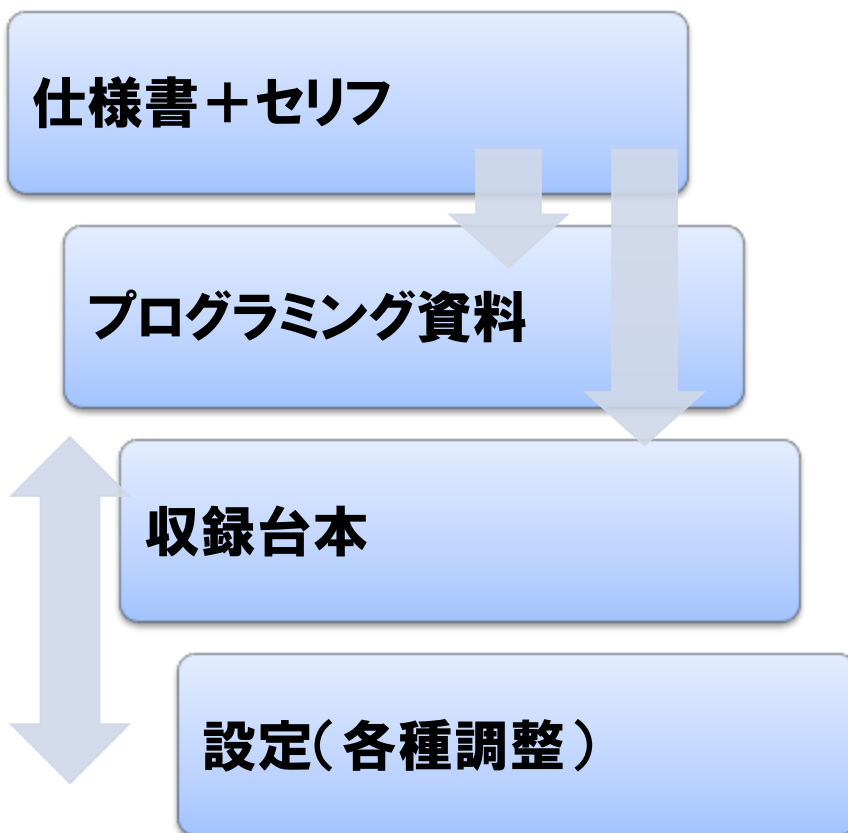
## 現在

- ・ 2010年: 海外含め10言語対応の実況音声。  
(WinnigEleven/ProEvolutionSoccer)

⇒質と量の、新たなステージ(時代)

# 基本的な構造一例

(まえおき) 一般的な音声作業の流れ、そして色々な悩み



内容変わったから、全部かえないと・・・

サウンド演出する人が必要なものと、プログラミングする人が見たいものって、違うよね。

収録台本の準備って、意外と面倒・・・

間違い(ミス)の発見はしやすいか？

簡単に色々な調整したい！

機能追加したら、細かすぎて見にくくなってきた・・・

# 基本的な構造一例

一括管理(WinningEleven)

※欲張ったらこうなった！

## 統合

仕様書  
セリフ

プログラミ  
ングデータ

収録台本

各種設定

音声データ  
管理

常に見やすい(把握しやすい)かを重要視  
理由1) 演出の全体像をつかみ続けるため  
理由2) 細かな調整の意味を、目で把握するため

# 基本的な構造一例

## 各種サウンドコントロール(一部抜粋)



# 基本的な構造一例

## デバッグで可能な内容例

状況・セリフを再現 ※タイトルの環境にもよる

何故、呼ばれたのか

何故、呼ばれなかったのか

どのセリフが何回呼ばれているか

どんな試合の実況だったか ※一試合分をタイムラインで全て記録

(ひとつの情報を元に、全情報を参照/逆引き)



# 調整時の注意点・こだわり

## その1 間合いの重要性

ちょっとした落とし穴

【ケース】セリフは良いけど、何かつながりが変に感じた・・・。

⇒(よくある対応)変に感じたセリフの前にWaitをおこう、再収録しよう



**実は、直前に喋っていたセリフの最後がポイント！**

**無言も会話の一部分！**

※息を整える間、考える間、間合いで表現する部分は結構ある！



# 調整時の注意点・こだわり

## その2 実況における確率について

ちょっとした落とし穴

【ケース2】このセリフ、バランス的に頻度減らしたいなあ。  
⇒(よくある対応)何度もプレイして確率値を調整しよう



確率でバランスを取る前に、トリガー設計を疑え！  
(色々なセリフに確率を感覚的に入れがち。その時点で、リアルから遠ざかる)

**究極、確率100%であるべし！**

※人間は、話したい時に話しているのだから！という単純理由

# (前半まとめ)実況ルーチンに対する思い

- 1) AI自身に、自分で考えて話して「**もらう**」ための手伝い
- 2) どんな仕様へ発展・縮小しても、対応できる作りを
- 3) **本物に近い思考設計である事**

※「Speaking」「Command」「Control」は、この考えの上で作業する。  
(今出来てない部分があっても、そう思い続けておく・・・！)

状況判断は任せる。「あとはヨロシク！」になる作りを目指す

- ・ つまらない試合はつまらないと言ってあげるのも、サウンドの役目!?

仕様変更恐れずに。むしろ演出チャンス！

- ・ 後戻りしなくて良い作り方が大切。様々なタイムラインの演出を音声表現で！シーケンスデモも怖くない！

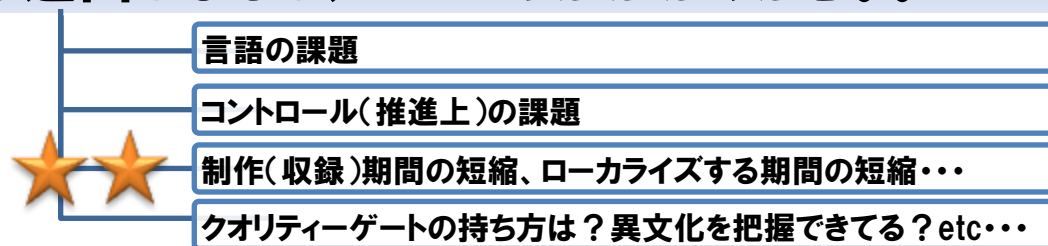
制作者ですら、読めなかった演出の流れが生まれることが！

- ・ 正直、未だに「こういう話の流れになるのか！」ってあります。反面ドキドキ・・・。

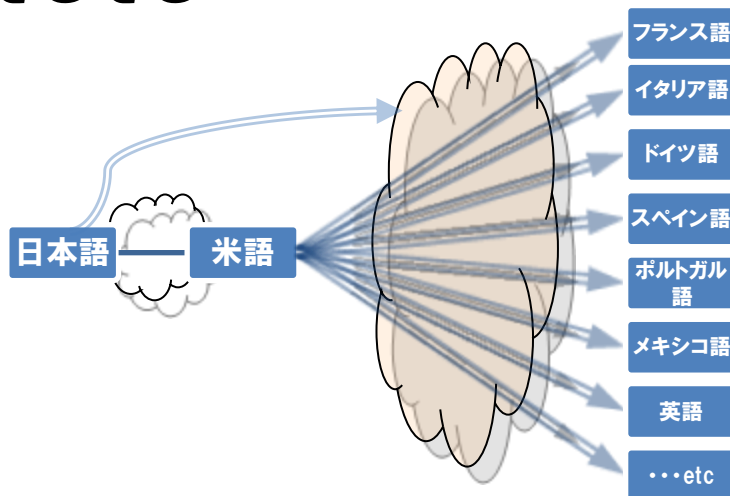
# 多言語化の時代

海外マーケットへの展開は、当たり前

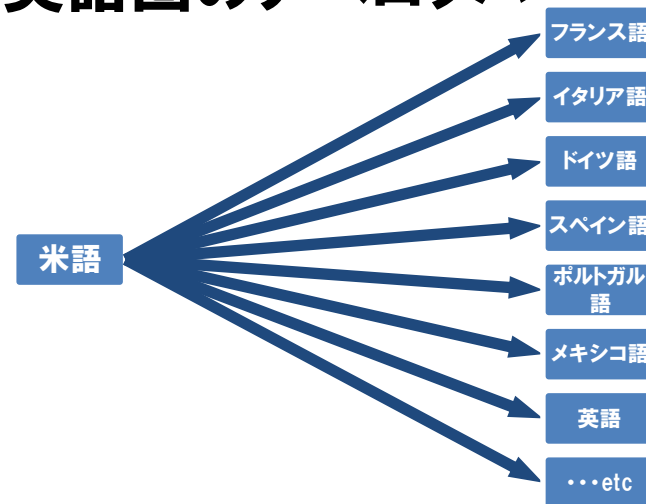
いざ進出となると、ブレーキがかかりがち。。



そもそも.....

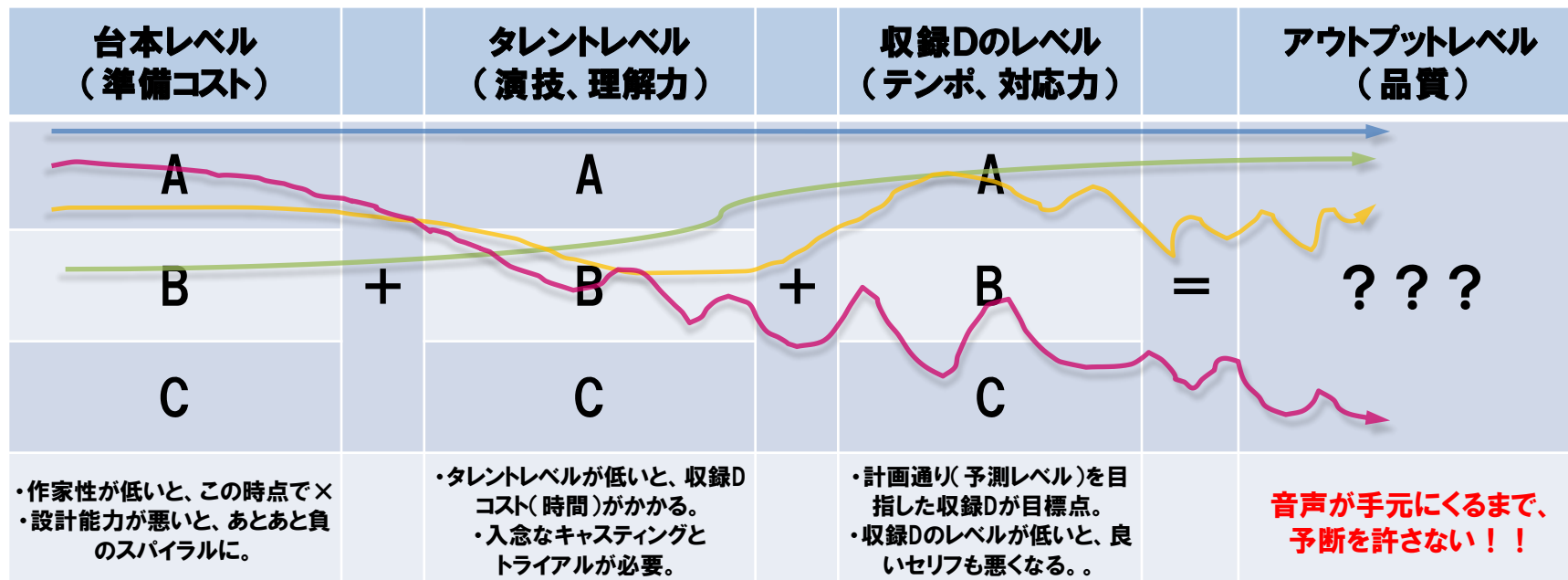


英語圏のデベロッパー



# 短期制作での挑戦

## ★ 一般的な音声作業工程と、品質の関係図



どうしても、右肩上がりになるパターンは少ない。

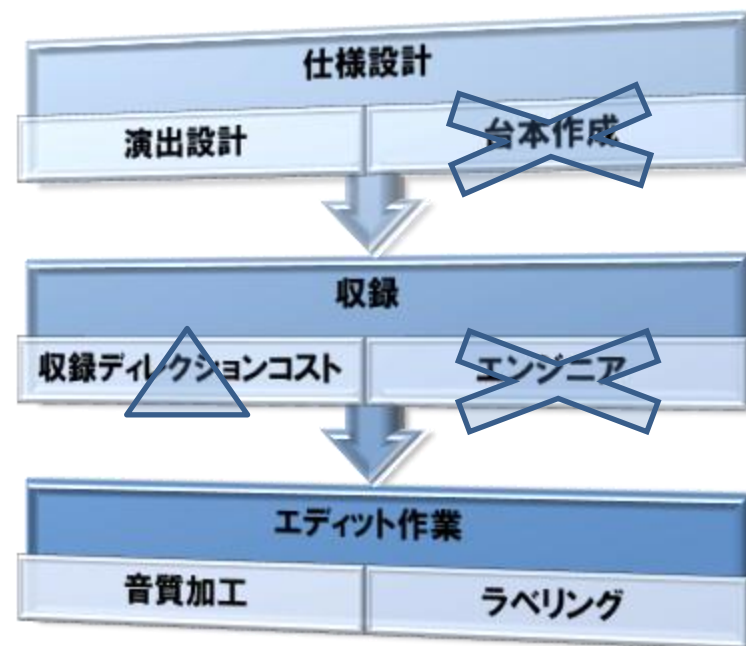
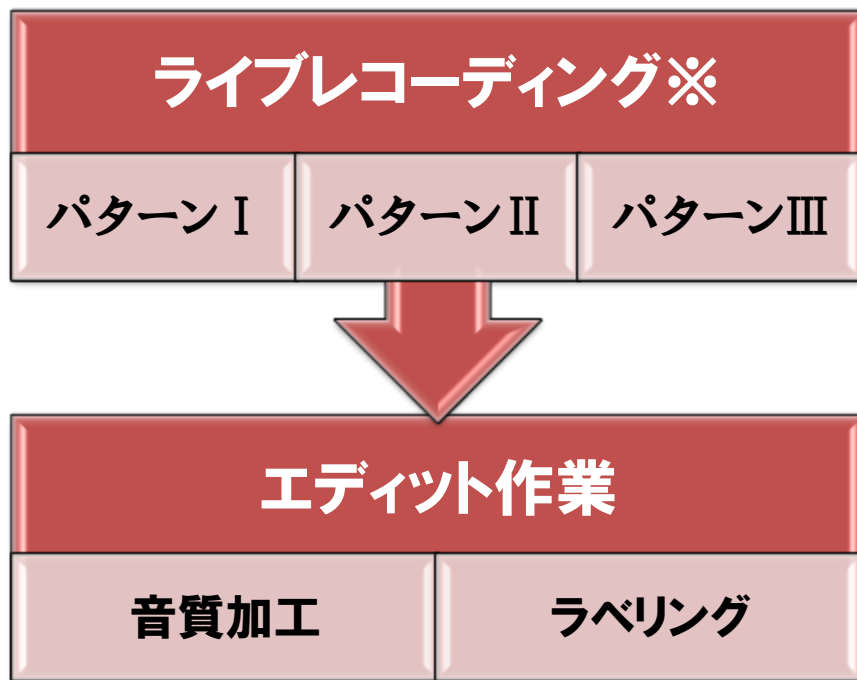
準備コストとリスクも下げて、S級のクオリティへもっていけないか？

# 短期制作での挑戦

とりくみ（S級音声を引き出し、期間短縮！？）

★ **LIVE RECORDING**

従来のケースとの比較



# 短期制作での挑戦

## ・視聴A

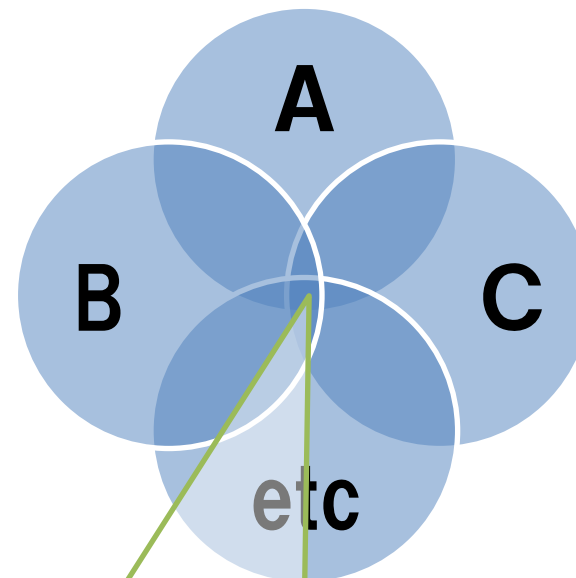
※台本音声、ライブ収録  
(実況、解説)

## ・視聴B

※同じコールフローで比較

## ・視聴C

※通常達しない(もらえない)音声達



これらを、いかに効率的に  
ゲームへ組み込んでいくかが鍵！

# サウンドローカライゼーションの中で

- 国内を飛び出し、海外での勝負で感じるもの
  - 世界中の反応
  - 全てがダイレクト
  - 背負うもの

# サウンドローカライゼーションの中で

- **難しさ**

- 知らないと出来ない様々なもの

- 感覚的に進める事の危険性(失敗談)



# サウンドローカライゼーションの中で

- 見えてくるもの

- まだ我々が理解していない素晴らしさ

- わからない、わかりあえない部分も

**価値観を理解しあい、最適化を図る大切さ**

# 最後に

- 質疑応答

# 最後に

ご清聴ありがとうございました