

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

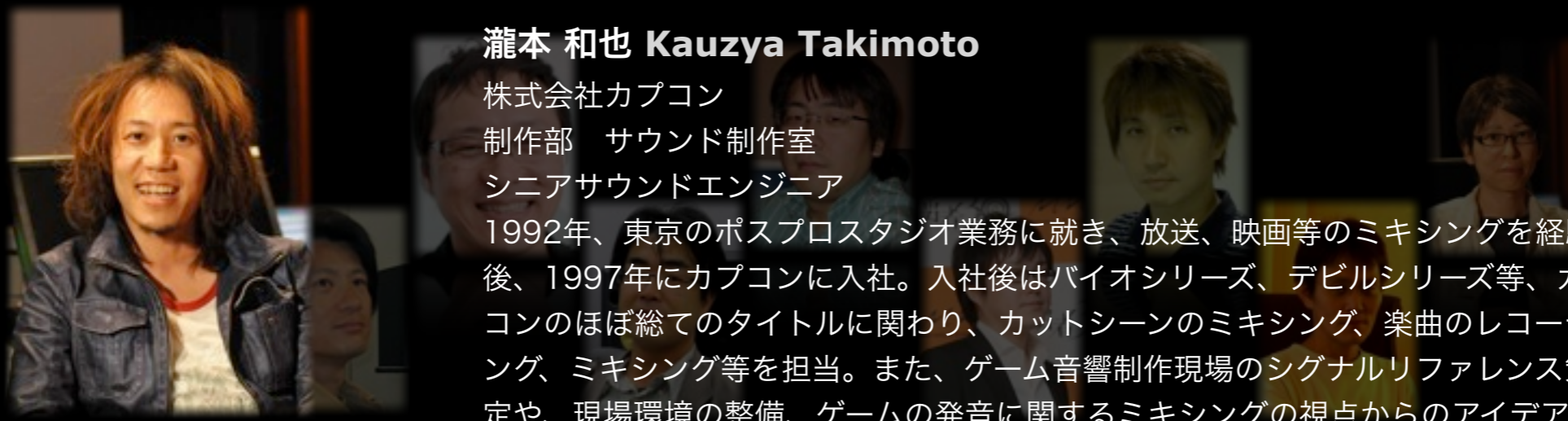
A Proposal for the future of game audio



CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



瀧本 和也 Kazuya Takimoto

株式会社カプコン

制作部 サウンド制作室

シニアサウンドエンジニア

1992年、東京のポスプロスタジオ業務に就き、放送、映画等のミキシングを経験後、1997年にカプコンに入社。入社後はバイオシリーズ、デビルシリーズ等、カプコンのほぼ全てのタイトルに関わり、カットシーンのミキシング、楽曲のレコーディング、ミキシング等を担当。また、ゲーム音響制作現場のシグナルリファレンス策定や、現場環境の整備、ゲームの発音に関するミキシングの視点からのアイデアを制作者と議論し、クオリティアップの下支えを行っている。

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



中條 謙自 Kenji Nakajo

株式会社コーエーテクモゲームス

ソフトウェア開発本部サウンド制作部

マネジャー / サウンドディレクター / サウンドエンジニア

1996年、株式会社コーエー（現コーエーテクモゲームス）入社。サウンドディレクター、サウンドエンジニアとして数多くのタイトルに携わる。サラウンド制作に関する豊富な経験を持つとともに、エンジニア的観点から様々なサウンド空間演出を提案し、その存在を示している。代表作は『TRINITY Zill O'll Zero』、『戦国無双』シリーズ、『決戦III』など。

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



光吉猛修 Takenobu Mitsuyoshi

第1研究開発部サウンドセクション
チーフサウンドデザイナー

1990年、セガエンタープライゼス（現株式会社セガ）入社。
体感ゲームと呼ばれる大型筐体開発専門の部署へ配属され、現在第1研究開発部に所属、今に至る。
主な代表作は「DAYTONA USA」シリーズ、セガラリーチャンピオンシップ、シェンムー1章横須賀、WCCF等。
開発と合わせて入社当時よりSST BAND、B-Univを経てソロ活動として、ボーカルアルバムをリリース。
バーチャファイターの影丸、バーチャロンのハッター軍曹役等、声の出演も行いながら、ゲームサウンドをより一般へ広めるべく様々な活動を現在も展開中。最近ではニコニコ動画UStream等の出演も積極的に行い、新しい形でのゲームサウンドのアピールを模索中。

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



鈴木 英之 Hideyuki Suzuki

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
スタジオサウンドセンター
センター長

1997年コナミデジタルエンタテインメント入社。家庭用、アーケード、モバイル、遊
戯機など様々なプラットフォーム、多くの音源上でサウンドの制作に携わる。BGM・
効果音制作、サウンドプログラミング、MA、レコーディングなどサウンドに関する業
務を広く担当し、「ゴエモン」シリーズ、「ドラキュラ」シリーズなどをサウンドディ
レクターとして多数制作。近年は数多くのタイトルのサウンドを見る立場からマネージ
メント業務に専念。

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



矢島 友宏 Tomohiro Yajima

株式会社スクウェア・エニックス
開発部 サウンドグループ
サウンドデザイナー/サウンドシステムエンジニア

1996年スクウェア（現スクウェア・エニックス）入社
開発部サウンドグループのサウンドデザイナー/サウンドシステムエンジニアとして
サウンドディレクション、サウンドシステム設計、効果音作成を行う
代表作はゼノギアス、ベイグラントストーリー、聖剣伝説4、FINAL FANTASY XI
～XIII

過去の講演は

AES Tokyo Convention 2005 “5.1chサラウンド制作の現在～音楽・ゲーム編”

CEDEC2006 “みんなで作ろう！ ゲームサラウンド環境”

GDC 2010 FINAL FANTASY XIII's MASTS

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



高木 謙一郎 Kenichiro Takaki

株式会社 マーベラスエンターテイメント
コンテンツ制作グループ / コンシューマチーム
マネージャー/プロデューサー

1976年岡山県生まれ。2002年にゲームデザイナーとして開発会社へ入社。その後、開発ディレクターを経て、2006年にマーベラスエンターテイメントへ入社。開発現場での経験を活かし、デベロッパーとパブリッシャーの両方の視点を知っているからこそ出来る円滑な商品開発を目指し実行している。「一騎当千」を始めとした数々の版權ゲームや「VALHALLA KNIGHTS 2」などの正統派RPGも手がけ、自身初のオリジナルタイトルの企画プロデュースであった「勇者30」は、30秒でクリアするRPGのコンセプトと共に大きな話題となった。2010年11月4日には新作「勇者30 SECOND」の発売を控えている

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



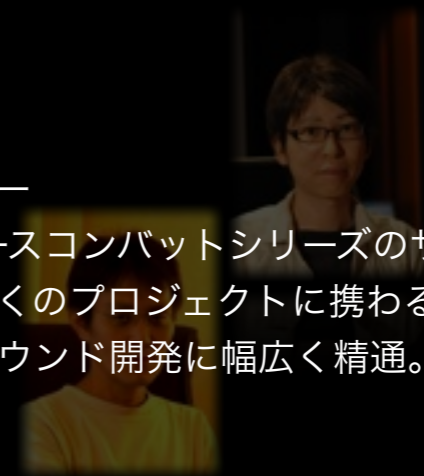
中西 哲一 Tetsukazu Nakanishi

株式会社バンダイナムコゲームス

サウンド部

マネージャー／ヘッドサウンドデザイナー／コンポーザー

1996年ナムコ（現バンダイナムコゲームス）入社。エースコンバットシリーズのサウンドディレクターやリッジレーサーシリーズを中心に数多くのプロジェクトに携わる。作曲、効果音、ツール開発、オーディオプログラムなどサウンド開発に幅広く精通。現在は社内サウンドフレームワーク開発リーダーも務める。



CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



山口 晋平 Shinpei Yamaguchi

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

JAPANスタジオ テクノロジー部サウンド&ビデオグループ

シニアサウンドマネージャー

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの様々なゲームタイトル、ハードに実装するサウンドデザインや、発音プログラムのマネジメント及びプロデュースを手掛ける

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



信山 齊之 Nariyuki Nobuyama

株式会社カプコン

制作部 サウンド制作室

室長

1994年カプコン入社。サウンドデザイナーとして「ブレスオブファイア」シリーズ・「鬼武者」シリーズなどを手がけた後、2006年サウンド制作室室長に就任。個性派集団カプコンサウンドチームをまとめ、サウンドセクション全体の組織力及びブランド力の向上を目指した取り組みを行っている。

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

バジェットによる恩恵は作品クオリティだけではない



中條 謙自 Kenji Nakajo

株式会社コーエーテクモゲームス

ソフトウェア開発本部サウンド制作部

マネジャー / サウンドディレクター / サウンドエンジニア

CEDEC2010

バジェットによる恩恵は作品クオリティだけではない

外部とのコラボレーションはスキルアップ機会！

様々な作曲家とのコラボレーションを通じた...

- 制作過程 / アプローチ / デモやプリプロ素材 / スコア / etc...

オケ収録、ダビング、ミキシングへの立会いを通じた...

- ディレクション / マイキング / エンジニアリング / 現場の進行 / 習慣 / etc...

その他...

- コネクションの広がり / 権利についての知識 / 雑談などから得る情報や知識 / 対外交渉術 / etc...

▶ これらの経験やノウハウは社内にフィードバックされ、
インハウス制作スキルアップやアプローチ幅の広がりを生み出す役割を果たす。

中條 謙自 Kenji Nakajo

ソフトウェア開発本部サウンド制作部

マネージャー / サウンドディレクター / サウンドエンジニア

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

CEDEC2010

バジェットとコストから見る現在

より安価に高いクオリティを得るために

『More going outside, more cheaper, and more making hi quality』



光吉猛修 Takenobu Mitsuyoshi

第1研究開発部サウンドセクション
チーフサウンドデザイナー

より安価に高いクオリティを得るために

『More going outside, more cheaper, and more making hi quality』

道はアジアにあり

- 英語を収録するなら北米→コストがかさむ
- アジアの中で実現することでコストの削減を
- いかに安価に、そして結果を求められるのか

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

適正なサウンド予算



鈴木 英之 Hideyuki Suzuki

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
スタジオサウンドセンター
センター長

CEDEC2010

適正なサウンド予算

■背景

昨今の景気の状態から、プロジェクトの総予算、また、その中のサウンドの**予算も抑えられる**ことが多くなってきたのではないだろうか？

そのような状況の中でも

”適正なサウンド予算”というものは必ず存在する。

ユーザーに対して、面白さや感動を伝えるために、これまで以上にこれらを意識していく必要があるのではないだろうか。

適正なサウンド予算

■サウンド予算まちがっちゃかな？ランキング

1. 曲数

2. 操作直結音

3. ボイス

CEDEC2010

*ライセンス関係は除く

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

CEDEC2010

バジェットとコストから見る現在

内製の強みを活かしたコストダウンへの取り組み



矢島 友宏 Tomohiro Yajima

株式会社スクウェア・エニックス
開発部 サウンドグループ
サウンドデザイナー/サウンドシステムエンジニア

内製の強みを活かしたコストダウンへの取り組み

- オリジナルのツールや技術による作業の手間の短縮
- 使い方が共通化されていてアセットの共有も容易
- 開発スケジュールの影響があっても
タスクフォースを組んで処理できるため、
高いクオリティを維持することができる。
- ツールのフィードバック<>改良をサウンド全体で行える
- プロジェクト依存のシステム部分を回収して
組み込むことで、できることのラインナップを増やし、
新たな発想への材料にする。
- 新規プロジェクトでの早期準備ができ、少人数での作業が可能。

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

CEDEC2010

バジェットとコストから見る現在

プロジェクト全体で迷いや間違いを減らす



高木 謙一郎 Kenichiro Takaki

株式会社 マーベラスエンターテイメント
コンテンツ制作グループ / コンシューマチーム
マネージャー/プロデューサー

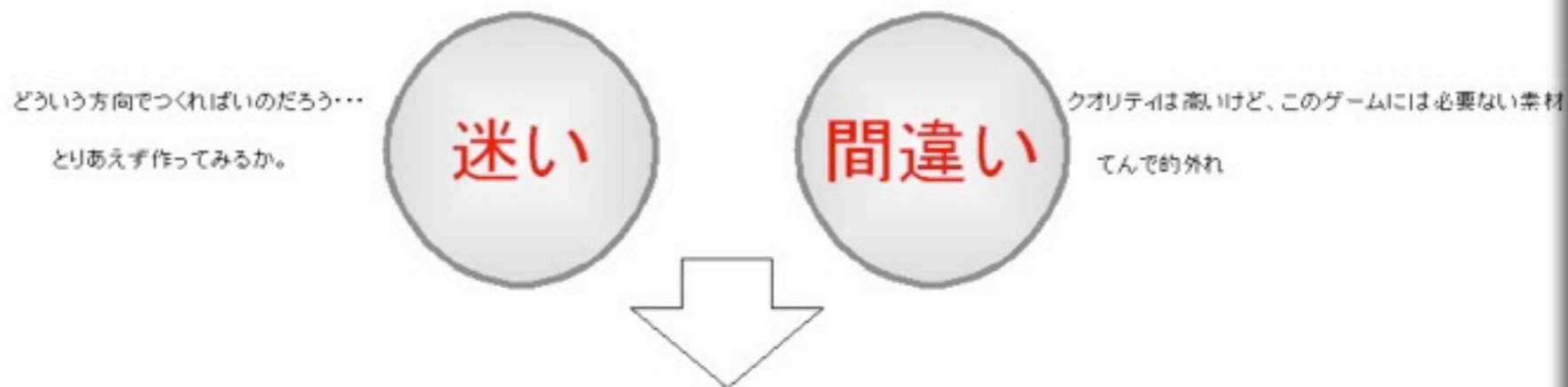
プロジェクト全体で迷いや間違いを減らす

バジェットの最大活用

【プロジェクト全体で迷いと間違いを減らす】

開発費の大半は人件費

これから自分達を作るゲームを「チームでイメージ共有」出来ていないと...



バジェットの割にはボリュームが少なく、ゲームの内容もちぐはぐで面白くない。
修正で無駄にお金が発生してしまった。

サウンドによるイメージ共有

ゲームデザイナー、プランナーのイメージ共有も図れる

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

CEDEC2010

バジェットとコストから見る現在

『 あえて標準を作らないという選択 』



中西 哲一 Tetsukazu Nakanishi

株式会社バンダイナムコゲームス

サウンド部

マネージャー／ヘッドサウンドデザイナー／コンポーザー

『 あえて標準を作らないという選択 』

~~組織効率化のために~~

~~「いかに皆のやり方を揃えるか」~~

『 あえて標準を作らない 』

『 個々は我を追及せよ 』

・・・で良いのではないか？

『 あえて標準を作らないという選択 』

今の時代に重要と考えるもの

『 組織の柔軟さ 』

『 内容の差別化（個性） 』

1つに収束させたくないなので、先にフレームを決めない

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

サウンドデザイナーとマネージャーの役割分担



山口 晋平 Shinpei Yamaguchi

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

JAPANスタジオ テクノロジー部サウンド&ビデオグループ

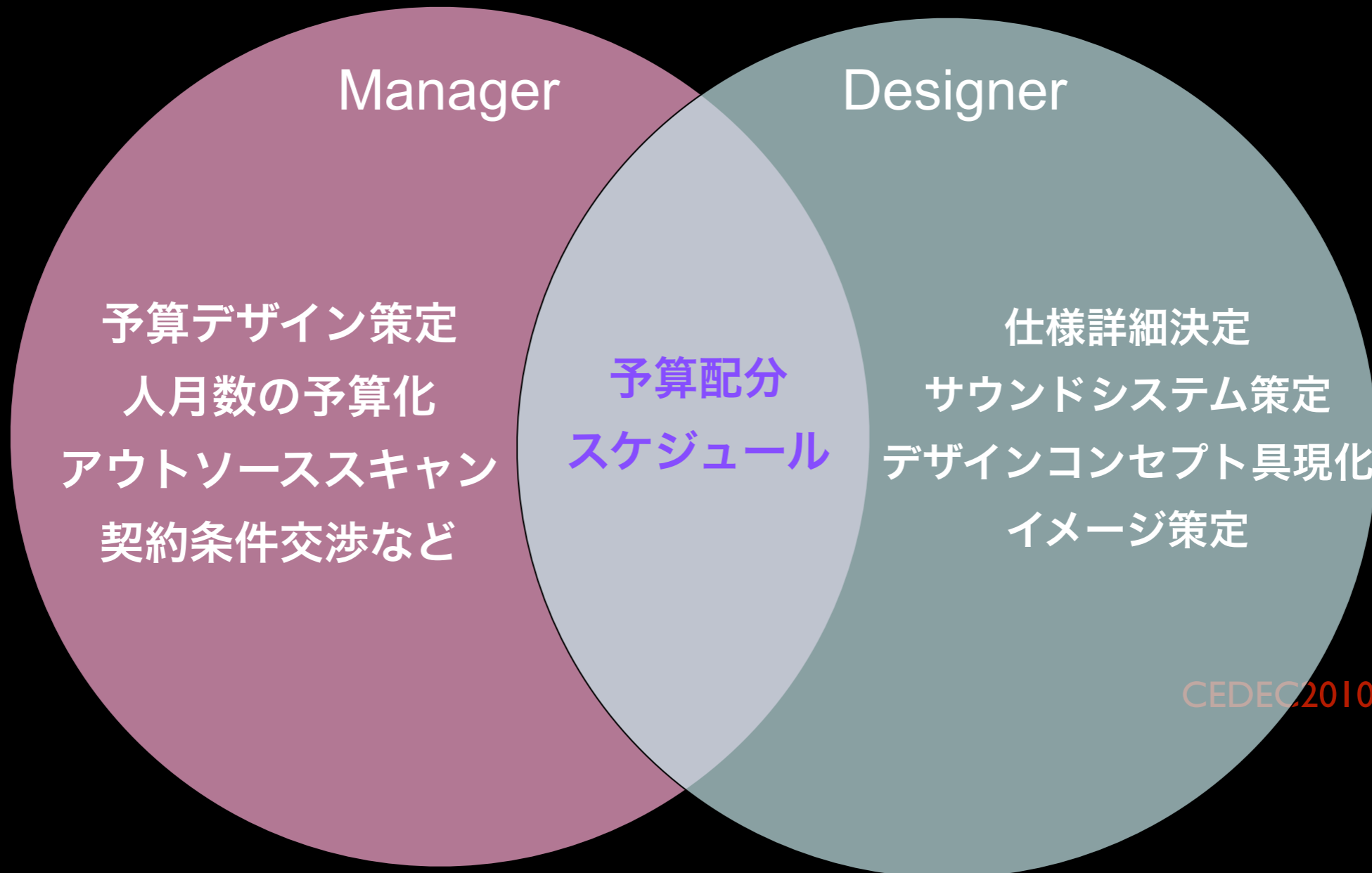
シニアサウンドマネージャー

CEDEC2010

サウンドデザイナーとマネージャーの役割分担

管理・進行

表現・演出



「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

バジェットとコストから見る現在

カプコンサウンドが考えるコスト意識について



信山 斉之 Nariyuki Nobuyama

株式会社カプコン
制作部 サウンド制作室
室長

CEDEC2010

カプコンサウンドが考えるコスト意識について

サウンドメンバー全員がコスト意識を持つ

3つの理由

① カプコン開発全体の考え

→ 「早くて安くてうまい」ものに価値がある

② カプコンサウンド独自の組織運営

→ 自分たちのお金は自分たちで稼ぐ

③ 人材育成の観点から

→ コストの最適化は個人から

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

ディスカッション

Discussion

CEDEC2010

ディスカッション

Discussion

- 黒船来航!?! 北米ゲームオーディオとは

ディスカッション

Discussion

- 黒船来航!?! 北米ゲームオーディオとは
- 日本人としてゲームオーディオを考える

ディスカッション

Discussion

- 黒船来航!?! 北米ゲームオーディオとは
- 日本人としてゲームオーディオを考える
- 日本のゲームオーディオが向かうべき方向とは

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

未来への提言

CEDEC2010

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio

未来への提言

- より広い議論を

CEDEC2010

未来への提言

- より広い議論を
- ディスカッションをしよう！

未来への提言

- より広い議論を
- ディスカッションをしよう！
- 業界全体で解決すべき問題を見つけ出す

Thank you for your attention

「ゲームオーディオ」 ～ 未来への提言 ～

A Proposal for the future of game audio



CEDEC2010