



家庭用ゲーム機の音は進化を遂げ、PS5ではDolby Atmosが標準搭載されるまでになっていることはご存じのとおりです。そのようなゲームのサウンドの制作に特化した株式会社 SoundLab MI に RTW TouchControl 5 (メータリング機能付きのモニターコントローラー) が採用されました。

株式会社 SoundLab MI の代表であり、自らもプロデューサーやクリエイターとして活躍する本山 明燮 (もとやまあきひ) 氏に導入のきっかけを伺う中で、ゲーム音楽の制作にまつわる貴重なお話もいただきました。

ゲーム音楽の制作ワークフロー

まずは、株式会社 SoundLab MI の業務内容について教えてください

株式会社 SoundLab MI は、SONY PS5のソフトや Steam で販売されている家庭用ゲームの音響制作に特化したスタジオで、クライアントは主にゲームソフトの開発者です。

楽曲制作のほかには、効果音やダイアログの収録を行ったり、ゲームにまつわる音楽 / 音響の制作を幅広く担っています。



ゲームの音楽や効果音の制作は一般的にはヴェールに包まれているが、作った音をどのようにゲームの中に配置していくのでしょうか？

ゲーム音楽制作にはミドルウェアと呼ばれるツールがあります。作った音楽をそれに取り込んで、ゲームの動きに合わせて音が鳴るように設定します。それをプログラマーさんに渡して、ゲームに組み込んでもらった後に、実際にプレイして音がちゃんと鳴っているか確認して…、この作業を何回か繰り返して、ようやく一つのシーンが完成します。



実際にゲームをプレイしながら調整を行うのですね

はい。ゲームは時間軸で推移するため、自分でプレイしながら全体の流れでチェックしています。プレイヤーの感覚と、画（え）と音が合うことが重要です。

1つの作品のために作る音の数や、製作期間はどれほどなのでしょう

音楽（BGMやテーマ曲）は100曲以上、効果音は千個を超えることも珍しくありませんし、ダイアログは常に数万ファイルになります。これまでは1年に1本のペースでゲームが完成していましたが、近年はゲームの大型化に伴い、3～4年に1本というペースになっています。長期間に及ぶ制作になりますね。

音は演出の長さやVFXが決まらないと作り込めません。デベロッパーはゲームをより面白くするために、常に工夫を凝らしているので、結果的に納期が短くなってしまふ依頼も多いです。

RTW TouchControl 5 による効率化

その多忙なお仕事の中、RTW TouchControl 5 を選んでいただきましたが、効率アップには繋がっていますか？

はい。音の確認をするために、各チャンネルのミュートとソロを繰り返しますが、TouchControl 5 は簡単に素早く操作できるので、非常に重宝しています。

例えば、ダイアログ（セリフ）の場合、センターに定位させるだけでなくいっしょに左右に音をこぼしますが、TouchControl 5 でセンターをミュートすることで確認できます。また、フロント側をミュートして環境音をチェックしたり、逆に環境音をミュートして、その他の音で音が成立しているかを確認したりと、様々な場面で活用しています。

確かに、ソロ/ミュートを手元で行えることは手間を大きく減らしますね。ソロ/ミュート以外の機能も使われていますか？

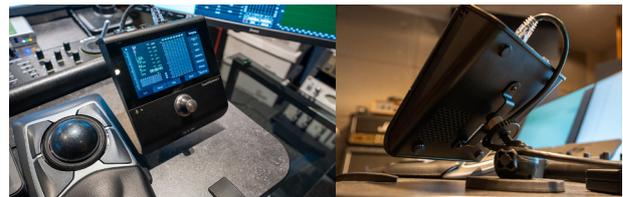
作業前にはいつも本体マイクによるSPL測定を行っています。ゲーム機からホワイトノイズ（波形）を出力し、それを基準値として作業を開始します。手軽に測定できるので助かっています。もちろん、メーターも活用しています。



7.1 サブスタジオ。Genelec 8320 A SAMシステムのモニターが使用されている。デスクにはTC Electronic Clarity Mも見える



7.2.4 スタジオ。ADAM Audio A7Vを中心としたモニターシステム



映画に迫るゲーム音楽

ご多忙の中、インタビューにお答えいただきありがとうございます。最後に、本山様と株式会社SoundLab MIの今後の展望を聞かせていただけますでしょうか

私は常日頃から、ゲームの音響を映画に近づけたいと思っておりまして、ゲームの音を作る時は「映画館で流したら観客はどんな反応をするか」などと考えながら作品を作っています。ゲームは開発中にクオリティアップ等の要因で常に変化して行くため、最終的なクオリティはある程度のポイントで妥協せざるを得ない場合もありますが、できる限りハイクオリティな音響で楽しんでもらえる作品作りを追求していきたいです。会社としては、将来的に7.1のスタジオも7.1.4にしたいと思っています。その将来性も考慮し、TouchControl 5を導入しました。

取材陣の想像をはるかに超える曲数と確認ワークフローをこなし、多忙を極める本山氏。TouchControl 5によるモニタリングの効率化によって生まれた時間をクオリティ向上に充てることで、映画に迫る迫力と感動を世界中へ届けてくれることを期待します。

株式会社 SoundLab MI

<https://www.soundlab-mi.com/>