

フィールドシーンを中心としたゲームサウンド制作プロセス

Game sound production process focusing on field scenes

八木 冴白

指導教員 伊藤 謙一郎

東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻
伊藤謙一郎研究室

キーワード：オープンワールド、ゲームサウンド、シーン遷移

1. 研究概要

今日におけるデジタルゲーム市場において、世界に販売されているデジタルゲームのデータサイズはますます大容量化している。この“大容量化”は、ゲームに付随する音楽やサウンドエフェクトに関しても例外ではない。また、新型コロナウイルスの感染拡大による巣ごもり需要により、今までゲームをあまり遊んでいなかった人も、さらにプレイの機会が増えたことで、ゲーム市場は拡大の様相を呈している。

このような背景がある中で本研究は、ゲーム市場に現れ始めた“オープンワールドゲーム”に着目し、ゲームのプレイによって動的に変わっていくシーンと音楽との関係性を分析によって明らかにする。最終的には、分析で得られた結果をもとにゲームサウンド制作プロセスを提案することを目的としている。

2. 分析対象と分析手法

本研究では、『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』と『FINAL FANTASY XV』を対象に分析を進めていく。これらの作品を対象とした理由としては、どちらも広く親しまれてきたシリーズの中の作品であり、過去の同シリーズ作品から“大容量化”に伴って、オープンワールドというゲームデザインを取り入れた作品であることが挙げられる。

分析を進めるにあたり、シーン同士の繋がりを

意味づけるために、ゲーム中において楽曲が使用されているシーンを「フィールド」、「戦闘」、「イベント」、「その他」の4種類のカテゴリーに分けた。それぞれの分類の基準としては、「フィールド」を「プレイヤーがゲーム内をシームレスに移動をすることができる状態」、「戦闘」を「プレイヤーが敵キャラクターとの戦闘状態に入っている状態のこと」、「イベント」を「カットシーンのように、プレイヤーが自由にキャラクターを操作できない状態」、「その他」を「テーマソングなど、ゲーム内ではない状態や、ローディングのようなシステムの介入状態」と設定した。

分析手法としては、それぞれのゲーム作品を実際にプレイしながら、独自に考案した「シーン遷移図」、「楽曲分布図」、「イベント遷移図」の3種類の図を作成することで情報の視覚化を行った。それぞれの説明として、「シーン遷移図」は、対象の楽曲が含まれているシーンを中心に配置し、前後のシーンの関係を明確に表した図である[図 1]。

「楽曲分布図」は、楽曲に注目するのではなく、ゲーム内マップに注目して、マップ上にどのように楽曲が散りばめられているかを示す図である。「イベント遷移図」は、分析対象となるゲームのおおまかな順序とそれに伴う楽曲を示す図である。

曲名	作曲家	カテゴリ	ゲームの遷移	対象の楽曲	備考
1 アイアンマ	Manaka Kataoka	その他	フィールド	フィールド	
2 オープニング	Manaka Kataoka	イベント	フィールド	フィールド	前後はBGM無し
3 シューカーロー 出現	Yasuki Iwata	イベント	フィールド	フィールド	前後はBGM無し
4 道に迷う怪物	Manaka Kataoka	イベント	フィールド	フィールド	前後はBGM無し
5 シューカーロー	Manaka Kataoka	フィールド	フィールド	フィールド	
6 道の入り	Manaka Kataoka	イベント	フィールド	フィールド	
7 道の分岐開始	Manaka Kataoka	イベント	フィールド	フィールド	その他はロード
8 道の分岐	Yasuki Iwata	フィールド	フィールド	フィールド	
9 戦闘 (Original Soundtrack ver.)	Manaka Kataoka	戦闘	戦闘	戦闘	216と違い、道にワ
10 墓地	Manaka Kataoka	フィールド	フィールド	フィールド	
11 ホーディアンの世界	Manaka Kataoka	戦闘	戦闘	戦闘	打ちら環境の構成
12 道の分岐	Yasuki Iwata	フィールド	フィールド	フィールド	
13 悪人の正体	Manaka Kataoka	イベント	イベント	イベント	戦闘中
14 100年前の生半	Manaka Kataoka, 岩井浩	イベント	イベント	イベント	戦闘中
15 バイタル系戦闘	Manaka Kataoka	イベント	イベント	イベント	道後に戦闘もあり
16 大地に降り立つ	Manaka Kataoka	イベント	イベント	イベント	
17 フィールド (道)	Manaka Kataoka	フィールド	フィールド	フィールド	
18 戦闘 (フィールド Original Soundtrack ver.)	Manaka Kataoka	戦闘	戦闘	戦闘	214と違い、道にワ
19 シューカーロー 駆動	Yasuki Iwata	イベント	イベント	イベント	
20 道中 (道)	Manaka Kataoka	フィールド	フィールド	フィールド	
21 アイロンガ	Manaka Kataoka	戦闘	戦闘	戦闘	道後にシングル
22 鳥の鳴り	岩井浩	フィールド	フィールド	フィールド	
23 インバの語り	岩井浩	イベント	イベント	イベント	
24 道中の音楽	Yasuki Iwata	イベント	イベント	イベント	

[図 1] シーン遷移図

3. 分析内容

前述した図の作成の結果、「フィールド楽曲は前後が自由にされていることが多い」と、「イベントは比較的単独で再生されることがなく、前後につながりがあることが多い」という 2 つの傾向が見られた。フィールド楽曲の前後が自由にされている状態は、プレイヤーがゲーム内で自由に探索を行っている時に、決まった楽曲の順序が無いということであるため、オープンワールドゲームの特徴的な特徴だと考えられる。また、「戦闘として使用されるが、一部イベントとしても使用される」というような楽曲が散見された。ゲームの進行において一度使用された楽曲も、その後の様々なシーンで使用される傾向があった。

4. 考察

分析を通して、オープンワールドゲームのゲームサウンド表現として考えられる手法は以下の 3 点が挙げられた。

1 点目は「フィールドを基準とした制作」で、フィールドのカテゴリに分けられるシーンにおいて、隣り合うシーンに複数の可能性があった結果から発想を得た。隣り合うシーンに複数の可能性があると、直前や直後にどんなカテゴリのシーンが入ってきてもおかしくないようにしなければならない。そのため、フィールドシーンはニュートラルであると捉えられ、フィールドシーンに付随する楽曲はプレイヤーによる遷移を想定した制作をする必要があるだろう。

2 点目は「プレイヤーの行動に対してのある程度の予測・推測」で、オープンワールドゲームの特性

上、起こりうるすべての入力への対応は難しいが、可能な限りの程度で予測をして取り組む方法が有効であると考えた。

3 点目は「楽曲を流すかどうかの緩急」で、オープンワールドゲームのプレイにおいては、探索活動や散りばめられたサブ目標があり、プレイヤーの操作の時間は長くなる傾向にある。このときゲーム中の各シーン全てに楽曲を付属させてしまうと、プレイヤーに騒がしさを感じさせ、オープンワールドゲームの醍醐味とも言えるゲーム内世界の擬似体験的な遊びを阻害してしまう可能性がある。そのため、戦闘の高揚感を引き立たせるなどの具体的な役割のある楽曲を適切なシーンのみ流し、時にゲーム内世界で発生していると想定される環境音のみを伝えることで更なる没入感を演出する必要はあるだろう。

5. 結論と今後の展望

本研究では、成長を続けるゲーム産業の中で、ゲームデザインの一つである「オープンワールド」に着目をして、多様なアプローチでの視覚化を通して既存作品の分析を行った。近年の“大容量化”に伴い、市場でもよく見られるようになったオープンワールドゲームのゲームサウンド表現について分析を通して考察を試み、3 つの表現手法を例に挙げることができた。

今後の展望としては、本研究で得られた情報をもとに、新たな表現手法の提案と実用化に向けたデモ制作を行う。具体的には、本研究の考察で発想を得たうちの一つである「フィールドを基準とした制作」を、音楽的なアプローチとオープンワールドの特徴を紐づけて探求していく方針である。

6. 参考文献

1. Barnabas Gregory Smith, [Making the Virtual Actual A research model to understand music of contemporary open-world video games], 2019.5
2. Karen Collins, “Game Sound”, The MIT Press, 2008