

ゲームサウンドの作り方

ゲームサウンド #とは

- ゲーム内のBGM
- ボタンを押したときのボタン音
- キャラクターの走る足音
- 水の音
- 風の音

○ ○ ○ ○ ○

ゲームサウンドの根底

- プレイヤーの聴覚に刺激を与える
- プレイしているゲームの雰囲気伝える
 - BGMやSEの無いゲーム(それを狙ったのは除く)はつまらない
- サウンド一つでイメージを変えられる

こんな経験はありますか？

- ○○のテーマソングが好き！
- このBGMが好きでたまらない
- ○○っていう曲があるからこのゲーム優勝な
- このボス戦BGMは戦ってなくても燃える

全部ゲームサウンドの力です

サウンドの役目

- プレイヤーに音方向から刺激を与える
- キャッチーでエモーショナルなフレーズを作る
- インパクトのある音作り
- そのゲームにしかないオリジナルを目指す

サウンドの作業

BGM制作

- プランナーのオーダーを聞く
- 雰囲気にもマッチしそうなフレーズを考える
- 楽器編成はどうするのか
- 長さは？
- ループするのか？
- 差分は作るのか？

あとはひたすら作るのみ