

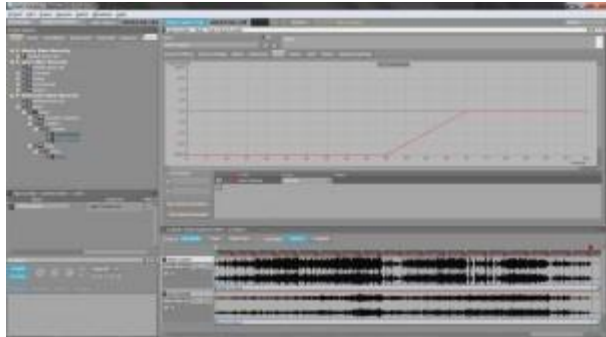
(SomaTone Interactive 社ブログ参考訳)

モバイルゲーム開発者が Wwise を使うべき 7 つの理由

著 Michael Bross, Executive Director, SomaTone.

オーディオディレクターとして、私はゲームで実現可能な、人々の度肝を抜くようなオーディオ体験の制作方法に常に興味を持ってきました。過去 10 年間にわたって、私たちはこのような努力を支えるゲーム向けオーディオツールの進化を目の当たりにしてきました。そのようなソフトウェアツール/エンジンの一例が Wwise です。

Wwise はパワフルなゲーム向けインタラクティブサウンドエンジンで、従来は AAA 級の大予算プロジェクトで主に活用されてきましたが、一昨年から iOS, Android 対応が追加されました。モバイルゲーム開発者にとって朗報で、ゲーム体験全般に圧倒的なオーディオ表現を可能にするツールが活用できるようになったのです。



次に、モバイルゲーム開発者が Wwise の使用を真剣に検討すべき 7 つの理由を書きます。

1. **無料です。** オーディオアセットファイルの数が 200 以内であれば、Wwise ライセンスは無償です。これはモバイルゲーム開発者にとってはまたとない朗報です。それは、ほとんどのモバイルゲームで使われるオーディオアセットファイルはその制限内であるからです。
2. **開発コストを削減できます。** あなたのゲームのためにオーディオエンジンを実装するために貴重なエンジニアのリソースを割くのではなく、このパワフルなソリューションが、すぐに活用できるのです。
3. **プログラマーの負担を軽減できます。** Wwise は内部、外部を問わずあなたのオーディオチームがオーディオコンテンツを効率的に管理、統合実装することを可能にします。これにより、あなたのチームの他のメンバーがそれぞれの本来のタスクに専念することができます。
4. **実績に裏打ちされたツールです。** Wwise は「アサシンクリード」や、「Zoo Tycoon」をはじめ何百ものタイトルで活用された実績があります。我々 SomaTone で関与したタイトルでも「Marvel Heroes」や「Oddworld」など数々のタイトルで Wwise を活用してきました。
5. **Unity / Unreal のオーディオツールの上を行っています。** Unity や Unreal のオーディオ機能は基礎的なもので、優れた音楽やサウンドデザインが実現することができる、感情に訴えかけるような表現

を作成することができません。Wwise はこれらエンジン付属のオーディオエンジンの比ではありません。

6. **Unity / Unreal 統合インテグレーションが用意されています。** 既にこれらゲームエンジンに対応しています。あなたの使用するゲームエンジンへの統合についても、プログラマーへの負担は大きく軽減されます。

7. **より優れたゲームオーディオが実現できます。** 最後になんといっても、Wwise はサウンドデザイナーやコンポーザーに、優れたゲームオーディオ体験の制作を可能にします。それは、オーディオの振る舞いや、統合実装に至るまで、パワフルなオーディオ指向の機能群が提供されるからです。

これら全ての利点を考慮すれば、モバイルゲーム開発者が Wwise の採用を検討しない理由は無いと思います。

著者について: Michael Bross 氏はオーディオディレクター/コンポーザーとしての受賞歴を含む、20 年に渡る実績と評価を得た業界の先駆者です。彼自身が業界大手パブリッシャーによる著名タイトルのオーディオ制作に貢献してきました。



SomaTone Interactive 連絡先



<http://www.somatone.com/contact/>

SAN FRANCISCO

SOMATONE NORTH

1323 61st Street
Emeryville,
CA 94608
(510) 420-0190
(510) 420-0191

LOS ANGELES

SOMATONE SOUTH

1431 7th Street
#206 Santa Monica,
CA 90401
(310) 451-3282

CANADA

SOMATONE CANADA

1062 Homer Street,
Suite 301 Vancouver,
BC V6B2W9
(604) 689-2910
(604) 689-2912

Powered by
Wwise[®]