



PLATINUMGAMES INC.

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

におけるインタラクティブミュージック

Wwise®を利用したクリエイティブな制作

メタルギア ライジング リベンジェンス
音楽ディレクター
プラチナゲームズ株式会社 田中 直人

音楽仕様

- ▶ サンプリングレート: 48KHz
- ▶ チャンネル数: 4ch(L, R, Ls, Rs)
- ▶ ストリーム本数(1曲あたり最大3本)
- ▶ 圧縮コーデック: Vorbis(Quality 4)

ご紹介する事例

- ▶ 事例1：通常戦闘「アブハジア市街地」
 - 水平構造のインタラクティブミュージック
- ▶ 事例2：ボス戦闘「LQ-84i」
 - 垂直構造のインタラクティブミュージック

1: 通常戦闘「アブハジリア市街地」

戦闘BGM

交戦 (High Version)

ステルス (Low Version)

斬撃モード (Rhythm Loop)

同期再生

非戦闘BGM

ステージ

2:ボス戦闘「LQ-84i」

ボスBGMの流れ



順次変化

2:ボス戦闘「LQ-84i」

ボスBGMの流れ



ボス戦闘の流れ



まとめ

- ▶ サウンドセクションで多くの事を実現できる
 - イベント駆動
- ▶ 多機能
 - 実際に使えば手放せない
- ▶ 情報が充実している
 - ドキュメント
 - ナレッジベース

ご清聴ありがとうございました