

swallow park

Newspaper

Vol.019

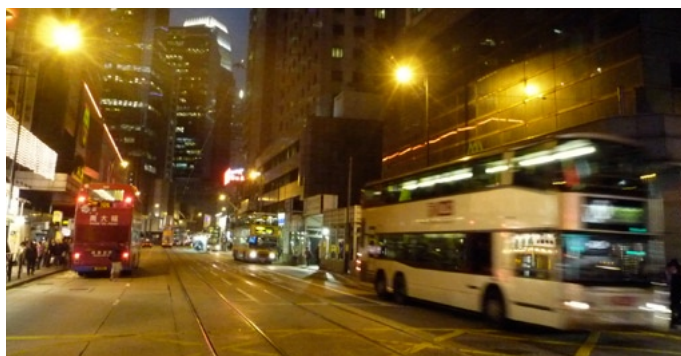


レガシー・テクノモーター

Photo& Text: トウキョー

『BEAT PLANET MUSIC』というゲームを知っていますか？10年前に発売された、誰でもテクノの作曲体験ができるゲームです。90年代中盤に、リズムを揃えてループを組み合わせると音を曲にできるという発明があった。ソフトではループシーケンサーが登場。その方法論をプレイステーションに取り入れ、難しいこと抜きにテクノのトラック制作を遊

べるゲームとして誕生したのが Sweep Station シリーズ [Link]。最終作となった BEAT PLANET MUSIC [Link] (以後“B.P.M”)は、他のプレイヤーが BBS に書き込む情報で、攻略や作曲のコツを得て地球を旅する。しかし、PS で通信ゲームは出来ず、シナリオ上のキャラとのやりとりだった。今リメイクするなら、作曲ネットゲームとして設計できるだろう。いや、もうゲームで困る必要は無い。プレイを進めながらブログを更新してコメント欄をあげておけば、B.P.M ワールドの完成じゃないか。だけど、今やってる人なんているのかな？…やっと1人見つけました。しかも、初めたばかり！ ブログタイトル『Beat Planet Music で作った音』 [Link] の aurov さんにお話を聞きました。



◆2000年発売の B.P.M との出会いとは？
当時『smart』というファッション雑誌のテクノの記事で紹介されていたのを見たのがはじめての出会いです。その前に DEPTH [Link] やグルーヴ地獄 V [Link] でも遊んでいて、面白いシリーズだと思っていました。

◆このシリーズの好きな点を教えてください。

初めの DEPTH は音を少しいじって並べるだけなので手軽に楽しめますね。音色はアンビエント寄りシリーズで一番好きです。第2弾のグルーヴ地獄 V はエフェクトが充実して、即興をそのまま保存できるのがいいです。画面デザイン通り、作曲というよりハードミニマルの DJ 体験ソフトのようでライブ向けだと思います。B.P.M は音楽制作面で自由さを広げていて、ノートへのエディットができて作曲ソフトに近くなりました。好きな点は既存パターンを混ぜ合わせてオリジナルパターンをつくるフュージョン機能と、音の鳴り方を組み替えるトランスフォーム機能です。これにより使えるパターンがとて多くなりました。この3つを足して DEPTH と B.P.M で曲を作り、グルーヴ地獄 V のプレイモードで長時間保存できるようにすると面白いソフトになると思うのですが。

◆約10年前のゲーム、B.P.M はおもしろいですか？

もう10年も経つんですね。早いですね。ゲーム部分は面白くないです。ネットで評判を見るとやっぱり、ゲーム部分で嫌になってそのさきの面白い部分に触れることが出来なかった人が多いみたいで悲しいです。でも、音楽を作る部分は面白いです。前2作から手を加えられる部分が圧倒的に多くなったのが画期的だと思います。ブロック遊びみたいだとよく思うのですが、B.P.M だとブロック1マス分割ったり、特殊な形のブロックを作れるような感じでしょうか。

◆既存ループを崩し、答えの無い心地いい音を探る。これをゲームキッズが体験したと思うとワクワクしますが、若干ハードルが高かったようです。その点では、DEPTH のイルカの泳ぎがシンセ演奏になる、あんなものが搭載されていたらよかったですか？

DEPTH は B.P.M に比べて不自由さは感じますが、今でもたまに遊びます。イルカの操作は手軽に遊べて、豊富なシークレットステージも手伝って、未だ面白さを感じます。

◆もともとテクノは好きでしたか？
はい。昔はタンツムジークとか好きでした。最近は北海道で活動されてる 7th Gate [Link] が好きです。でも、何でも聞きます。ロックやヒップホップもいいなと思ったらとことんはまってしまいます。今はハウスもよく聞きます。

◆ブログでの音楽発表から何か、作品化はするのですか？
テクノのライブみたいに一つにまとめて展開を作るのには興味があります。でも、音楽ソフトに触ったことがないので、いつかやってみたいという感じです。

◆おお！本当にゲームのみでのトラック制作なんですね。例えば吹奏楽部とかバンドとか、テクノ以外での音楽活動は？
B.P.M で作った音をサイトに上げる以外はないです。北海道の田舎から発信しています。ブログは始めて半年ぐらいですが、ゆっくりめのペースでも更新をしていきたいと思えます。よろしくお祈りします。

◆ブログを持つことは、B.P.M ワールドのターミナルマスターになり、クルーズしてくるプレイヤーを迎えるスタンスだと思います。出会ってメッセージを送り合うことが劇的なゲーム。ゲーム内で音のブロックを集める代わりに、私の部屋で今まで知らなかった 7th Gate の曲が流れています。

SCEJ にはまたこういうゲームを作って欲しいと思います。他の方が B.P.M で作った曲をもっと聴いてみたいです。

aurov さんありがとうございました。この『BEAT PLANET MUSIC』というゲームを軸にした音楽の遭遇を、10年前に企画制作したスタッフの方々にもお伝えたいものです。さて、次回はもうひとりのターミナルマスターのお話しですよ。

◆約10年前のゲーム、B.P.M はおもしろいですか？
もう10年も経つんですね。早いですね。ゲーム部分は面白くないです。ネットで評判を見るとやっぱり、ゲーム部

分

分

分