

swallow park

Newspaper

Vol.020



シーイズ インターナル セクション

Photo & Text: トウキョー

発売から10周年の音楽ゲーム『BEAT PLANET MUSIC』。私がテクノの作曲ツールとして数ヶ月に渡り使い込んだのは、初プレイから数年空いた後。その時に、ネット検索で作曲システムの特徴を解説したWebを見つけ、コンタクトをとると「制作時に気づいたこと」をまとめたそうで、びっくり! そんな出会いも、ゲーム内の作曲モードに夢中になった理由の一つでした。今回は、BEAT PLANET MUSIC [Link] (以後“B.P.M”)を世に送り出した側のクリエイター『COOL & WARM』[Link]のA.s.Lさんにお話を聞きました。

● B.P.MとA.s.Lさんは、どんな関係だったのでしょうか?

私、元々は楽器メーカーでデモンストラータみたいなことやってたんですよ。でも一時期仕事量が減った時に、こりゃ副業ははじめようかな?と(笑)。そこでたまたま手にしたフロムAでゲームテストプレイヤーの募集が載ってて。電子楽器開発のテストプレイヤーは割と経験を積んでたもんで「テストプレイなら基本一緒だろ」くらいな気持ちで応募したんです。その時、運良く世の中のおちこちでいわゆる『音ゲー』の試作が始まった時期で音楽が解るスタッフが欲しい…っていう需要にうまく乗れちゃったんですよ。そこで採用後一発目に担当したDEPTH [Link]をほぼ1人で担当した結果、制作スタッフの皆さんと仲良くなって他のSweep Stationシリーズ [Link]も全部担当させていただきました。

● B.P.Mが今でもチャレンジ的な名作としてプレイされて、トラック作成もしている人がいることについて?

『チャレンジ的』って言うのは、ホントその通りだと思えますよ(笑)。音ゲーと呼ぶには敷居が高くて、プレイする人を選ぶソフトじゃないかと思うんです。でも、こういう作品ってある種『スルメ』みたいな部分があるじゃないですか? 噛めば噛むほど味が出るみたいな。その部分を感じ取ってくれた方々が少数派でも居てくれたのは嬉しいですね。

● 何かの扉を開ける入口にはどうしても敷居がつかますね。制作チームからの視点でなく、個人的なB.P.Mの印象は?

最初はDEPTH-2的なモノが出来ると思ってたんですよ。DEPTHは海がテーマだったから、今度は陸に上がってジャングルとか(笑)。そうしたら全然違う、テクノ系デザインに決まったんで「へえ〜…」と。エディターやサンプラーのデザインとか色遣いがかなり好きでしたね。でもそう思う一方で、ビジュアル的にも音楽的にもDEPTHの良い部分を次いで欲しかったと思う部分はありました。第一印象で純粋に「キレイだなあ」と思わせるものってやっぱり強いと思うので。

● DEPTHは続編パート2が出なかったことでキレイな印象が色あせず、B.P.Mはミー・カンパニーのデザインやマイク・ヴァン・ダイクの曲提供などから“あの頃の未来世界”という時代性が見えます。制作現場のムードはどうでしたか?

1999年の7の月に…っていうノストラダムスの大予言が

ありましたよね。あの予言の7の月は、まさにB.P.Mの制作が真っ只中の時期だったんですよ。でも、「ああ、ここで世界が終わるならそれでもいいや」って思えちゃうくらい充実してたしチームのみんなが仲良かったですね。もちろん仕事自体は大変でしたけど、Sweep Stationシリーズのスタッフのチームワークの良さは今まで経験してきた中で最高でした。そういう部分ってやっぱり作品の仕上がりににも出ますよね。

● そのエピソードは作品を好きになった私たちにも、誇り高く感じられます。COOL & WARMでは作曲系操作の情報があつち、参考にしたのはもちろん、ビッグタイトルでない作品を掘り下げる気持ちに共鳴してうれしかったです。

あれは単に私自身が「ん?」って悩んだからなんです。他の人も同じところで悩んだらうなあ…と思って。取説も突っ込んだ話は書かれてなかったので私の方でフォローしておいたんです。もう消してしまいましたが。今はそういった情報をネットでやりとり出来る時代だから、上手くユーザー同士が繋がっていったら良いんじゃないかなって思ってます。

● どうすれば音ネタが全部揃うのですか? ぜひヒントを!

「確か裏技があつたような気がするんだよね〜」と、当時のメインプログラマーと話してたんですけど、2人とも思い出せませんでした(笑)。ですが、アクションがかなり苦手な私でも裏技ナシで全部の音ネタをコンプリート出来たので、各曲の流れと展開を覚えつつ、ひたすらリトライすればいつかはいけるはず!!…モスクワ辺りが鬼門ですよ。

● アクションゲームの腕前というよりリズム感ですよ。好きなアーティストは誰ですか?

たくさんいますが、やはり一番というと坂本龍一さん [Link] ですね。中でもアルバム『thatness and thereness / B-2 Unit』 [Link] は最も印象深い曲です。

● 最近手がけた作品などありましたら教えてください?

前の会社から独立して、現在は携帯アプリなどを中心に作っているんですが、COOL&WARMのWeb上にあるゲームコンテンツの中でも人気のパズルゲーム『3°C』 [Link] が、この度5月26日からWiiウェアで発売になりました。3°Cは“サンド=砂”に掛けてる言葉なんですけど、Wiiウェア版ではマリンスノーをイメージした涼しげなアンビエント系のBGMで統一しています。是非一度プレイしてみてください。

A.s.Lさんありがとうございます。ゲーム以外にも、珍しい楽器や特定のジャンルや、自分の好きな何かを応援し表明することで、誰かと繋がることができる。コアなファンがいるのに情報の少ないモノは、自分から情報発信することで、更にシーンを楽しくできますね。

それで…音ネタをコンプリートする裏技はあるんですか?!

