

UNIGORD





Disk1は俺の曲が多かったですが、ここからサミエル曲が増えてきます。これは俺の役割に原因があります。俺は曲も作りますがディレクターもグラフィッカーも兼ねております。ゲームの曲を作る場合、ゲームが動いてマップグラフィックや敵キャラが出来上がり、そのステージの雰囲気を掴んでから作るのがベストです。ところがゲームの雰囲気を決めるディレクター、マップデザインを考えるグラフィッカーを兼ねているので、完成していなくても曲のイメージがわかるわけです。そんなわけで開発初期のフィールドはステージが完成するより前に作曲作業に入れる俺の曲の方が多くなってしまったわけです。

そしてDisk2は裏フィールドの曲が多くなりますから、表の担当とは別の人、サミエルさんの曲が多くなるわけです。しかしながらこれがどうして、苦労していたみたいです。

巨人墓場と月光聖殿は自らボツを出してましたし、Song of Curryも元々は死滅の碑の曲として作られて物でした。こちらの方はフィールドごとの特徴、雰囲気にくわえて「こんな曲を」という発注をします。まあこれだけで曲のイメージが完璧に伝わることはありませんわな。曲を作っている間も考え迷いますし、出来上がって実際にゲームで鳴らしてみるとあれこれ気づくこともあるし。あとはLA-MULANAは比較的楽にステージを行き来できるゲームで、聖杯でのワープは置いといても数画面歩くと隣のフィールドにつながってたりするわけで、隣接するフィールドと曲が似通っても良くないんですね。しかしそんな苦労を重ねて生み出したものはやはり力作な訳です。

俺の方はと言うと、Disk1の側でゲームのコンセプトに合わせた曲作りに早々に飽きてしまつて、裏フィールドでは趣味に走って好き放題やってます。立場に甘んじて気楽なもんですね。今回のリメイクで全曲アレンジを手がけることになりましたが、自分の曲はさらに好き放題、人の曲は新鮮な気分で楽しみましたよ。



Moon Light Dance (作曲：サミエル)

オリジナル版のとき作った本人が「マイケル・ジャクソンのスリラーになってしまった」と言って以来、この曲はず——っとマイケル・ジャクソンの呪縛から離れられなかった。そもそもMIDI版を作るときに俺が調子に乗って「よりマイケルらしいアレンジにしました!」というのが原因だがね。今回はさらに一步踏み込んで! リピート後のAメロのギターのバックингをスリラーそのままにしてやった。さらに夜中に「あーお!ひーひー!」と叫んだものを録音して使ってみたり。おっと、もちろんマイケルぼくするだけではだめなんで、この曲の特徴でもある「ハードなくせに静か」をかもし出しているピアノフレーズを改良。MIDI版がアホみたいな片手弾きフレーズだったので両手弾きフレーズに。イントロの「トゥッ、トゥッ」いう女性コーラスも追加。もちろん自分の声を加工してね。女性シンガーの知り合いなどいないし。

Giant's Cry (作曲：サミエル)

これも元々人気が高く、MIDI版のときに氷のステージっぽさを加えつつスピード感を増すようなつもりでアレンジしきったので、今回これといって変えることもなかろうと思つりました。

イントロの途中から鳴り始めるタカタッ、タカタッ、タカタッというシーケンスフレーズは今回始めから足してみようと思って入れてみたもののなんですが、やっぱりそのままにしておいたものは他のいじりまったく曲に囲まれると音が薄く感じてしまう。さらに開発も終盤になってから単音メロディ部分に他のお休み中の楽器でユニゾンさせて音を厚くしたり、後半の大サビにもコーラスフレーズを追加したりと、変わっていないようで結構手を加えてます。スネアの音もただ鳴らすだけだと軽くてこの曲にあわなかったので、さらに上に「どーん!」って感じのスネアを足してます。このご時世に、まさかこんなレトロゲームミュージックのテクニックを多用することになるとは。



Eden (作曲：ならむら)

LA-MULANA をリメイクすると決まってから、メンバーからネタを募集した時に出てきたエデン案。これはもう、切り替わる瞬間のインパクトのみを追求したものですね。絵も音もまるで別物に切り替わるインパクト。導きの門が初侵入時だけに豪華イントロがつくのに対応して、その豪華イントロをハープとピアノだけで静かに奏でるというイメージで作りました。

Wonder of the Wonder (作曲：ならむら)

そして、この曲に切り替わるわけです。MIDI 版ではパイプオルガンのイントロをつけて静かに始まるアレンジしてたんですが、エデンからの切り替わりのインパクトを出すことだけを重視してカットしました。その代わりに女性の叫び声から始まる。もちろん、これも切り替わりのインパクトが欲しいがためだけに。

出だし以外は案外オリジナル版と変えてません。迷いの門の嫌らしさというかトラウマからか皆さんの心に残る曲になったようで、音を厚くしつつも冷たい重さというか迷いの門の薄気味悪さを消さないように気をつけてアレンジ。オリジナル版の頃から唯一心残りだった「アレンジ元の導きの曲のフレーズがほとんどわからない」でのだけはクリアしたくて、A メロに小さく導きのメロディーを入れておきました。これも開発終了間際に放り込んだなあ。

GIGA-MAGMA (作曲：ならむら)

裏フィールドはオリジナル版の頃から曲数が多すぎてネタが尽きていたところを、ゲーム以外のあらゆるところに発想を広げて結局何曲も趣味に走らせてもらった思い出があります。この曲もそう。インダストリアル系のノイズテクノを目指してたけども、オリジナル版じゃそれっぽくならず、MIDI 版でもまだまだ望みの音にはほど遠く、今回やっとそこそこ理想のノイズ舞台にできました。このコメントからわかる通り、もはやゲーム内のステージの印象にあわせよ

うとかみじんも考えずに曲を作っているのがおわかりいただけるだろう。それを君たちは「このフィールドにぴったりですよ!」とか言ってるのだ。わははー、世の中おかしなことばかりよのう。

In the bottom (作曲：ならむら)

オリジナル版では完全にネタが切れた頃に作った曲。複雑な曲を作りがちな自分に「シンプルなフレーズで作れよ」とテーマを与えて作った曲。その分特徴が薄いのか、動画投稿サイトのコメントで「ラスボス前のマスク戦の曲と変わらない」というのがあったんだな。おどりやワレ、別物に変えたろかいい!ということで今回新たにヴィー戦とマスク戦で印象を別物にするというテーマが追加されたのでした。

マスク戦の方をめちゃくちゃに変えてやるつもりだったので、こっちの方はオリジナルの曲調をさらに突き詰めておどろおどろしくする方向に。基本パートは MIDI 版とほとんど変わっておらず、追加音として高中低音それぞれにガムランを 3 パート追加しました。本来こんな音程で鳴らす楽器じゃないんですけどね。おもしろいからいいや。

Mother will be awaken (作曲：ならむら)

昔から特に感想が聞こえてくるでもなく、特に人気もない非常に地味な曲。そもそも聖母の祠自体が「何かありそうだけど何もないところ」という印象の薄さが特徴なフィールドなので、曲自体も印象に残らないのが成功とも言えるのだが。しかし実は結構気に入ってる曲。地味な渋い曲が好きなのだ。アレンジも今回の曲の中では個人ランキングかなり上位。オリジナル版では「せめてこのぐらいは」とドラムだけは結構派手に鳴らしてたのを、地味なフレーズに総とつかえ。ベースラインも別物に。アコースティックギターのアルペジオフレーズを誰にもわからないぐらい細かく調整して、音の厚みが薄くなる瞬間だけアコギの複雑なフレーズが聞こえてくるようにしたりと、趣味に没頭できて楽しかったというお話でした。誰も好きじゃなくても俺が好きなので良し。



Sky Tower (作曲：ならむら)

裏フィールドは好きにいこうぜ!第2弾。勝手にゴシックテクノと呼んでおります。民族音楽はどこへやら。いいんですよ、滅びの塔も女神の塔もロケットだし機械仕掛けだし。昔のゲームに多かった、ファンタジー世界に急にメカが!ってノリですよ。マイナーな響きが延々と続く曲だったので、その部分をより強調するために地味ながらコード進行を微妙に変えてあります。滅びの塔以上に好き勝手にノイズを入れ、この曲だけに、他の曲には使わない専用のヒューマンボイス音色を使い、最後の大サビだけ重厚に和音を重ねて。一番趣味に走った曲かもしれません。

Song of Curry (作曲：サミエル)

この曲も開発初期の頃から手を付けていた曲。どのくらい早いかというと、動画投稿サイトに一番最初にアップしたミュージックビデオの No1 に入っているぐらい。灼熱洞窟の曲がエレキギターの音づくりを完成させるための実験だったのに対し、こちらは民族打楽器のテストということで早めに着手しました。自前のエスニックパーカッションを叩いて録音したはいいが、音源にして鳴らすと全部同じような音に聞こえるといったような残念な結果にならないか心配だった訳です。4トラックぐらい叩き系楽器に使ってますが、これだけ重ねてしまうとさすがにどの音がどの打楽器かわからなくなってる音もありますな。それでも予想以上に音の違いが聞き分けられたのでよかったです。歌詞をつけたのは PV 作るときのその場の思いつき。

Ancient Machine (作曲：サミエル)

むーん、今回的心残りその1かもしれません。まず MIDI 版が MIDI ならではの音いじりをしていて、それを再現できるかに重点を置いていたらリメイク版ならではのアレンジパターンが思いつかなかった。さらにこの曲を作る頃になると容量節約のために新しい音色を追加できなく

なっていて、ありものの音色でやるとどうやってもメロディが目立たない。メロディを大きくするための試行錯誤を繰り返しているうちに時間切れになりました。そんなわけで特に目新しいアレンジはされておりませんね。

Wise men who halts (作曲：ならむら)

この発端はオリジナル版のジャukeボックスソフト。そこには曲ごとに作曲者のコメントをつけていたのですが、賢者が目覚めると曲が豪華になるものだと思われていたらしい。作曲した自分にはまったくそんなつもりはなく、「とにかく神秘的な感じならいいんじゃないの?」程度の考えで楽して終わらせた曲でした。第7の子の中で最も位が高い人達なのに、子分の妖精に曲の長さで負ける有様。せっかくなので今回、ネタ通りに賢者の目覚めた後は曲が変わるようにしました。静かなままに壮大に。静かなまますぎて曲が変わったことに気づかれない人がほとんどだったという。

Sabbat (作曲：ならむら)

今回の心残り No1。思いっきり別物にアレンジしたかったんだよ。双連迷宮の曲も大幅にアレンジしたし、バフォメットさんも大幅に成長した訳だし、プログラマからも「今回のバフォメットはあの曲のテンポあげた方がいいかもしないっす」と言われてたし。テンポをあげるぐらいなら重厚なストリングスアレンジにハードなギターをのせてしまえ!と思ってたんですが、ギターをのせた時点でネタがつきた。ギターのおかげで強くなったバフォメットさんのイメージにはハマったんですが、アレンジャーとしては心残り。完成版よりもっとチープな音バージョンが出来あがってて、それを没にして作り直しても大して変わらず。煮詰まってたんだろうなあ。だって今ならアレンジ思い浮かぶもんね!



Death Game (作曲：サミエル)

これは迷った。このフィールドのデザインが古代日本をイメージしているので、本来なら曲もそんな雰囲気を持っているべき。ただオリジナル版のときはそこまで音をつめられなかつたし、和風の音もなかった。そんなこともあって今回はせひとと和風にすべき!と思ってたんですが、三味線を使うかどうかで迷った。和風を伝えるにはもってこいの楽器なのだが、どーも日本ではコミカルな印象に受け止められそうな気がして。ゴエモンのせいだな。

だもんて、三味線は使うけどメロディーには使わずにショッパーベース的な扱いにまわし、オリジナル版でティンパニが受け持っていた低音打楽器を和太鼓に変更。大勢の男たちが大和太鼓を叩く感じで音を重ねまくってます。おかげで終盤の和太鼓乱れうちはお気に入り。「このフィールドのルームガーダー戦に合うのか?」とはみじんも考えてないのが俺らしい。

Interstice of the Dimention (作曲：ならむら)

オリジナル版ではかなり煮詰まった状態のときに生まれて、ゲームでもかなり終盤で流れるにも関わらず、コアな人気があるようありがたい限りな曲。「エスニックハード」と勝手に呼んでるんですが、これはもう MIDI 版のリベンジ。MIDI だとどんだけがんばってもギターソロの音がそれっぽくならない。今回はミュート気味に弾いたコード、普通に弦を弾いた音、ピックスクラッチ、ライトハンド奏法、ピッキングハーモニクス気味に弾いた音という具合に奏法ごとに音を録音してギターソロを作りました。もちろん本物のギターソロにはまだまだ遠いですが、個人的にはやりきれて満足。満足しきってアレンジが何も変わってなかつたので、開発終了間際に B メロのギターリフだけいじつた。



Awakening (作曲：サミエル)

大変だったなあ、これ。そもそも俺とサミエルさんでは曲作りの手法が違うというか、楽器編成のしかたがかなり違う。最初はオリジナル版に近い形で作ってみたものの、他の曲と比べると音の厚みが足りない。かといってどんなフレーズを追加すればいいのか思いつかない。最後の最後に流れる曲だからがんばらないといけないので。メロディ部分が楽器を変えながら盛り上がりしていく感じは早いうちから形になっていたのだが。ある日、ふとイントロのバックで流れるホーンの追加フレーズを思いついてからは早かった。イントロ部分、メロディ部分、盛り上がりながらの同メロディーパート、最後の大サビと徐々に緩急をつけなくちゃいけないのが難しい曲だったのよね。

Last Battle? (作曲：ならむら)

ヴィーの曲でも触れた通り、この 2 曲の印象を別物にするためにこっちを大幅アレンジ。ラスボス前哨戦ってことで「これがラスボスか?」と拍子抜けされるぐらいのラストっぽくない力の抜けた曲ってことで作ったので印象も薄いし人気もない。じゃあ好きにやっていいんだなってことでこのような形になりました。変なリズムにうるさいギターが重なってパイプオルガンが静かに淡々と流れる。完全な趣味の世界ですね。問題はマスクが弱いのですフルコーラス流れることがないってことかな。

俺は意識してなかつたんだけど、「タイトル曲のアレンジですよね?」と言われたので、今回それっぽいフレーズを足しておきました。



Good Night Mom (作曲：サミエル)

これこそ MIDI 版のリベンジ。この曲の MIDI は音作りというより、時間がなくてほとんどアレンジもせずにベタデータですませてしまっていたことが心残りだった。人気の高い曲なので原曲のイメージは残し、細やかに音作りをしてみました。してみたんですが、まぁ一迫力のないこと。そう、一度出来上がってからさらに作り直してます。それも発売延期が決まった後で！ 最初に出来上がったのは MIDI 版のデータを元に音作りした程度のもので、イントロの「ちゃーちゃつ、ちゃー」っていうパッキングが薄っぺらくてね。そこで広がりのある音を 2 つ選んで左右のチャンネルに振り分けて重ねてみた。さらにノリを強調するためにベースとドラムパターンを最初から打ち込み直した。さらに最後の力を振り絞ってギターソロを入れました。長い曲だけでも同じパートの繰り返しが多いので、2 コーラスめは各楽器細かくフレーズを変えてみたり。ぜひともヘッドフォンで聴いてもらいたい曲。

Escape!!! (作曲：ならむら)

これはなんでしょうね。オリジナルのときもかなり適当に、「急いでる感じが出ればええやん」程度の気持ちで作った曲。今回は楽器をエスニック系に変えただけでいいかなーと思ってたんですが、この時最後の自力脱出についてかなり悩んでたんです。自力にすべきか、デモにすべきか。自力にしてもあの程度のヒントでわかるものなのか？ あのラスボス長期戦の後に脱出失敗するのはひどくないか？とか。ということでヒントのつもりでの曲のフレーズを最後にのせてみたんですが、まぁ一この曲に合わないこと合わないこと。合わなすぎて元の曲の楽器編成を変更する始末。

Run toward the sun (作曲：ならむら)

エンディングでございますね。非常にレトログームっぽいエンディング曲です。映画サント



うのような壮大アレンジも考えたんですが、シメはレトロな雰囲気のままにしようと思ってオリジナル版に近いアレンジにとどめてます。例によってエレキギターとアコースティックギターは足しました。あとはエンディングデモの動きに合わせてキラキラした音を足したぐらいですね。