

# FMPSGo24 -period.- Index

## Liner Notes

### Disc 1

#### Tr. Music

- 01 Catch the Moment (劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-)
- 02 タイトル ~ DASH! (ゲームのかんづめ お徳用, ダイナブラザーズ2)
- 03 F1 SPIRIT+CHEQUERED FLAG (MIX ARRANGE) (F1スピリット, チェッカーフラグ)
- 04 DADDY MULK (ニンジャウォーリアーズ)
- 05 Zeitreise Panzer (オリジナル)
- 06 立塞がる脅威 ~ボス BGM~ (ゴシックは魔法乙女~さっさと契約しなさい!~)
- 07 異国の旅 (オリジナル)
- 08 Geometry (オリジナル)
- 09 皇民復興 四番楽唱曲 明治150年を祝し、地位正常化を願う (オリジナル)
- 10 かまいたちの夜 (かまいたちの夜)
- 11 P.S.G. -Progressive Spiritual Groove- (beta3) (オリジナル)
- 12 君の知らない物語 (化物語)
- 13 kecak core (オリジナル)
- 14 日本全国酒飲み音頭 (バラクーダ)
- 15 The Red Woods (Puggsy (海外メガドライブ))
- 16 Endless Problems and Resolution (オリジナル)
- 17 Take it from me (オリジナル)
- 18 The Replacer (オリジナル)
- 19 Burning Heat (グラディウスII (FC))
- 20 Take Care! (グラディウスII)
- 21 ハイラル城 ドカ盛り Stereo mix (ゼルダの伝説 神々のトライフォース)
- 22 廃村 (オリジナル)
- 23 ENDING ~ NAME (ダライアス)

### Disc 2

#### Tr. Music

- 01 夜明けのミルクティー (オリジナル)
- 02 ビリオドマーチ (オリジナル)
- 03 ADAMAS (ソードアート・オンライン アリシゼーション)
- 04 Freedom (Credits) (Mega Turrican)
- 05 A little dance of small DPCM's Ver1.1 (オリジナル)
- 06 R-STYLE HARDCORE - CRAZY MIX (オリジナル)
- 07 業炎 (オリジナル)
- 08 Rain (Length2047)
- 09 燦麗花 (オリジナル)
- 10 Name Entry (Wiz 'n' Liz (海外メガドライブ))
- 11 TO MAKE THE END OF BATTLE (イースIIエターナル)
- 12 進軍 (オリジナル)
- 13 2016年3月9日 (オリジナル)
- 14 STEEP SLOPE STORY - Dual MD Voice Mix - (オリジナル)
- 15 古代図書館 VRC6 Dance (ファイナルファンタジーV)
- 16 オープニングデモ (ヴィクセン357)
- 17 Vanguard Pirates (オリジナル)
- 18 シオカラ節 (スプラトゥーン)
- 19 courage (ソードアート・オンラインII)
- 20 Recollections ~ 回想 (デジタル・デビル物語 女神転生 (FC))
- 21 サンライズ/サンセット (タイムクライシス)
- 22 STREET COLLECTION (F1スピリット)
- 23 つづられたことば -"Good-bye" for LA32 ver.- (i 怪談)

## Sound Module / Chip(s) (※録音口は、同等品 上位互換音源、ワケが不明な音源名を使っている場合があります)

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1-01, 2-03                   | : FMP7 (拡張 OPNA+SSG)  |
| 1-02, 1-15, 2-04, 2-10, 2-16 | : 携帯電話内蔵 (YMU762/MA-3)  |
| 1-03, 1-23                   | : MSX-MUSIC (YM2413/OPLL) x3, MSX 内蔵 PSG (AY-3-8910) x3                           |
| 1-04                         | : PC-9801FA 内蔵 (YM2203/OPN), MU500, UW500   |
| 1-05, 1-17, 2-02             | : ゲームボーイ内蔵 (DMG-CPU)  |
| 1-06                         | : 沙羅曼蛇2 SYSTEM-GX (K054539 x2 + TMS57002)   |
| 1-07, 1-10, 2-05, 2-07       | : ファミリーコンピュータ内蔵 (RP2A03)  |
| 1-08                         | : YM2203/OPN 相当 (エミュレーション)  |
| 1-09                         | : VST2413 (YM2413/OPLL エミュレーション)  |
| 1-11                         | : MSX 内蔵 PSG (AY-3-8910A), SCC+ (SCC-I2312)                                       |
| 1-12                         | : FMP7 (拡張 OPNA+SSG+PCM)  |
| 1-13, 1-14                   | : PC エンジン内蔵 (HuC6280)   |
| 1-16                         | : MSX-MUSIC (YM2413/OPLL)   |
| 1-18                         | : AY-3-8910/PSG 相当 (エミュレーション)   |
| 1-19, 1-20                   | : MSX-MUSIC (YM2413/OPLL), MSX 内蔵 PSG (AY-3-8910)                                 |
| 1-21                         | : ファミリーコンピュータ内蔵 (RP2A03), ディスクシステム内蔵 (RP2C33), MMC5, VRC6, VRC7, N163, Sunsoft 5B |
| 1-22, 2-12                   | : スワンクリスタル内蔵 (SPGY-1003)  |
| 2-01                         | : YM2608/OPNA 相当 (エミュレーション)   |
| 2-06, 2-18                   | : ファミリーコンピュータ内蔵 (RP2A03), MMC5, VRC7, N163  |
| 2-08                         | : ファミリーコンピュータ内蔵 (RP2A03), ディスクシステム内蔵 (RP2C33), VRC6                               |
| 2-09                         | : VOPM, MU500   |
| 2-11                         | : FMP7 (拡張 OPNA)  |
| 2-13                         | : Roland Boutique JU-06   |
| 2-14                         | : メガドライブ内蔵 (YM2612/OPN2 + DCSG) x2  |
| 2-15                         | : ファミリーコンピュータ内蔵 (RP2A03), VRC6  |
| 2-17                         | : YM2608/OPNA+ADPCM 相当 (エミュレーション)   |
| 2-19                         | : FMP7 (拡張 OPNA+OPM+SSG)  |
| 2-20                         | : Magical 8bit Plug, MU500  |
| 2-21                         | : GXSCC (ALL Square Set)  |
| 2-22                         | : MSX 内蔵 PSG (AY-3-8910) x3   |
| 2-23                         | : Roland CM-32L (LA32)  |

#### お詫び:

CD バックインレイ等に記載の音源名が一部間違っておりました。  
ここに訂正し、楽曲製作者の皆様およびリスナーの皆様にお詫び申し上げます。 申し訳ございません。  
(FMPSG 主宰 Wiz.)

#### Tr.1-04 DADDY MULK

誤: PC-9801FA 内蔵 (YM2203/OPN)

正: PC-9801FA 内蔵 (YM2203/OPN), **MU500, UW500**

#### Tr.2-08 Rain

誤: ファミリーコンピュータ内蔵 (RP2A03), ディスクシステム内蔵 (RP2C33)

正: ファミリーコンピュータ内蔵 (RP2A03), ディスクシステム内蔵 (RP2C33), **VRC6**

#### Artist

wani  
Akino  
gyabuneko  
ズオウ・リアキ  
萌尽狼  
とよしま  
テント  
gp-1n  
子無嚮 すこびお  
Bun  
Wiz.  
wani  
ROPchiptune  
BEEPBOY  
Akino  
gyabuneko  
萌尽狼  
gp-1n  
gyabuneko  
PEN  
Bun  
テント  
gyabuneko

#### Artist

gp-1n  
萌尽狼  
wani  
Akino  
Bun  
ROPchiptune  
テント  
Wiz.  
ズオウ・リアキ  
Akino  
wani  
テント  
萌尽狼  
ROPchiptune  
Bun  
Akino  
gp-1n  
ROPchiptune  
wani  
ズオウ・リアキ  
shun9624  
gyabuneko  
Wiz.

### Disc 1

**1-01 Catch the Moment (劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-) by. wani**  
使用機材: FMP7(拡張 OPNA+SSG)

劇場アニメ「ソードアート・オンライン オーディナル・スケール」より Lisa が歌う主題歌「Catch the Moment」です。  
かなり遅めでしたが映画を観に行き、その後直ぐに作り始めました。  
アニメの主題歌カバーは、見終わった後のテンションが高いうちに作るのが自分の製作スタイルです。(笑)  
Lisa さんのナンバーの中でも人気曲なので、作る時は気合いかなり入ってましたね。

**1-02 タイトル ~ DASH! (ゲームのかんづめ お徳用, ダイナブラザーズ2) by. Akino**  
使用機材: 携帯電話内蔵 (YMU762/MA-3) (PC の MidRadio で再生、録音)

メガドライブの「ゲームのかんづめ お徳用」と「ダイナブラザーズ2」より、タイトル画面の曲をつないでみました。  
2曲とも愛瀬雅巳氏による作曲です。  
「ゲームのかんづめ」については、元は MD 用の通信モテム「メガモテム」を使った「ゲーム図書館」で配信されていたミニゲーム ⇒ それらを収録したメガ CD 版の「ゲームのかんづめ Vol.1.」/「同 Vol.2.」 ⇒ さらにその「セガチャンネル」(CATV 回線を使った MD 用の配信サービス)版が「ゲームのかんづめ お徳用」、ということで、こんな知っている人はどれだけのやら…(汗)  
…と思っていたのですが、なんと2タイトルとも、2019年9月発売の「メガドライブミニ」に収録! 機会があったら是非ゲームのほうも遊んでみてください(^) 「ダイナブラザーズ2」は特におすすめです!

**1-03 F1 SPIRIT+CHEQUERED FLAG (MIX ARRANGE) (F1スピリット, チェッカーフラグ) by. gyabuneko**  
使用機材 : PHC-70FD2 (MSX2+), A1ST (MSX Turbo-R 高音質改造済), A1GT (MSX Turbo-R 高音質改造済)  
音源 : PSG + OPLL (MSX2+, MSX Turbo-R 内蔵音源)  
ドライバ : MGS DRV ver. 3.20 (音源ドライバ)  
ツール : SoundEngine Free ver.4.52, 同期演奏インターフェイス (自作)

SCC+PSG の原曲をどのようにアレンジするかで悩んだ末に導き出した答えが、「KONAMI の AC 版チェッカーフラッグのハードロックサウンドを F1 スピリットのハードロックサウンドに融合させる。」でした。  
それと、ドラム、ベース、ギター、キーボードの4ピースバンドのアンサンブルを意識して制作しました。ギターのパートはソロとバックিং切り替えて1人で演奏、キーボードのパートは1人で2台使って演奏、という想定です。その結果は、今ここで聴きの通りです。  
ステレオ拡張版という事で、電気オルガンのエフェクトに凝ってみました。レスリースピーカーで鳴らしているような音にしてみました。

基ネタが分かっている方が聴けばニヤリとするような「混ぜるな自然」を目指したアレンジに仕上がりましたが、いかがなものでしょうか?

1988年当時、ゲーセンでチェッカーフラッグを見た時は「F1スピリットの移植版か!」と思ったMSXユーザーの私です。今回は、どうしても混ぜてみたかったのです。

**1-04 DADDY MULK (ニンジャウォーリアーズ) by. ズオウ・リアキ**  
使用機材: PC-9801FA (FM 音源3和音 + SSG 音源3和音 [YAMAHA 製 YM2203]): 作成ソフト『ミュージアム4』  
YAMAHA MIDI MU500, UW500: 作成ソフト (PCM データ合成) 『SOL2』

この楽曲を作ったのは1990年代の半ばです。PC-9801FAの『ミュージアム4』というソフトで作りまし。そして90年代末期に、だんだんと調子の悪くなってきたPC-9801の昇天を予感し“他に記録できる方法がないだろうから”と、劣悪な録音レベルでもいから、とにかく残しておいたものです。技術的な未熟さからPCMドラムなどは使えませんでしたので、それはもう、全くもって貧相な出来栄でした。しかし、たまに思い出して聞き直してみると、それはそれで“あり得ない作り方”をしている自分自身を、微笑ましくも面白く感じていたものです。  
それから20年ほど経って、ニンジャウォーリアーズのPCMデータに触れる機会があり、興味津々に聞いていたとき「前に作った楽曲に使えるのでは?」と思いついたのですが…データのどこを探しても、シンセイヴォイスの“テイの1音”と“三味線の1音”が見当たらない…う〜ん残念。そのときはそれで、頭の片隅に置いてきました。  
それからしばらくして、『ZUNTATA ナイト』なるインターネット番組を見ていると、某人物が「あれはね、使ってるPCMデータの1音だけ、音程を変化させることができる仕様だったんだ。当時はROMやRAMの容量制限が大きかったから、少しでも節約しようって考えでね。今じゃ考えられないけど」と言っていたのです。なるほど、そういうことだったのか、と。ちょうどその頃、波形編集ソフトで“長さを変えずに音程を変化させる機能”を知りましたので、じゃあ「今度こそ、前に作った楽曲に…」ということで、なんとか完成にこぎつけました。  
これを作っていて、若く未熟な過去の自分と向き合いながら、老いた自分が“こうもできるんじゃないのか?”と指導している?のような感覚、というか…機械の問題で劣悪な録音なのに残しておこうとか、後で使うからとか、なんでそう考えたか、とか…振り返ってみると、数十年後に一応の結実を観ましたので…その数十年の過程や流れみたいなものが、また別の意味で面白く感じたものです。そんなところです。

**1-05 Zeitreise Panzer (オリジナル) by. 萌尽狼**  
使用サウンドフォント : ゲームボーイサウンドフォント (DMG-CPU1.5.SF2)  
エミュレート対象音源 : ゲームボーイ内蔵 (DMG-CPU)  
使用ツール名 : PreSonus Studio One Professional 2

kaguyadepth 1st アルバム『ツァイトライゼンツァー』よりクレジットタイトル曲です。タイムパイロット×グラナダがコンセプトの仮想STGサントラで、曲名はドイツ語で「時間旅行戦車」という意味。最終ステージの元ネタがGATEなのでエンディングテーマは岸田教団&THE明星ロケッツ風にしようと思って作りました。

**1-06 立塞がる脅威 ~ボス BGM~ (ゴシックは魔法乙女~さっさと契約しなさい!~) by. とよしま**  
使用機材: SYSTEM-GX (2x K054539 + TMS57002) / 沙羅曼蛇2

区切りとなる作品という事で、コナミの曲を聴いて育った身としてはある種ゲーム音楽の完成形とも思える沙羅曼蛇2の音源と、そういった歴史を現在に引き継ぎながらも今までの現役シューティングとしての確固たる地位を築き上げたゴ魔乙のコラボでお送りします。王道かつ今となっては使い所の難しいオケヒを難なく使いこなし、変拍子や凝ったリズム隊を自然にゲーム音楽の中に取り入れるところか、これまた過去と現在を繋ぐ名曲だと思います。サウンドドライバは基板の中にあるモノを解析し、データだけ新規に埋め込む形で実際の基板から再生・録音したこだわりの産物ですが、その反面まともな開発環境が存在していないので調整に苦労しています。

**1-07 異国の旅 (オリジナル) by. テント**  
使用機材: ファミリーコンピュータ、TNS-HFC1-E (カートリッジ)

ファミコン初期の1ループが短いフィールドBGMらしく作りました。

**1-08 Geometry (オリジナル) by. gp-1n**  
使用機材: YM2203相当 (エミュレーション)

「幾何学」という意味の(パロック寄りの)クラシックな匂いのする曲になります。  
最初「気分だけでもパッパ」という曲名にしようかとも思いましたが、怒られちゃいそうなのでやめましたw  
チェンパロの音色に薄くPSGを(エンペローフだけほほ同じようにして)重ねました。おかげでほんのちょっとだけ音色が厚くなったような気がします。

**1-09 皇民復興 四番楽唱曲 明治150年を祝し、地位正常化を願う (オリジナル) by. 子無嚮 すこびお**  
使用機材: VST2413 (YAMAHA YM2413 エミュレータ: フリーウェア)

楽曲についてはこちらをご覧ください。  
<https://www.nicovideo.jp/watch/sm34210395>  
付け加えて、楽曲自体はこれまでの延長線上にありますが、  
こういうテーマで(初めての)歌詞を付けると全く印象が違う物が出るんですね。  
勉強になりました。

最後に、16年間綴ってこれましたFMPSGメンバーの皆様、  
ほほ何から何までごなされ纏めて頂いたWiz.主催、  
そして足を運んで手にとって頂いた皆様、  
大変お世話になりました。

JOYSOUND「うたスキ ミュージックポスト」のカラオケ配信動画を作成中、  
ですが今年から生活環境が変わって何時になったら出来るのやら…。  
(現在約7割完成)



**1-10 かまいたちの夜（かまいたちの夜）** ..... by. **Bun**

使用機材：ファミコン内蔵音源（2A03）

この曲を入院中の真っ暗なベットの上ですっと聴いていたのを覚えてます（何やってんねん）すっと聴いていると、「あれ？これFC3音+ノイズに落とせる」と気づいてやってみました。音を取ってみると、リズムは時計の針の様に一定に刻んでいるのに、ベースはすっと音が同じ音が鳴っているのにメロディの拍子がわからない…と困惑したのを覚えています。FC化してみると、ファミコン版かまいたち…なんてのもアリ…じゃないですか？

## 1-11 P.S.G. -Progressive Spiritual Groove- (beta3)（オリジナル） .. by. **Wi z.**

音源　：スナッチャーサウンドカートリッジ(SCC-I2312/SCC+)、MSX-ENGINE2内蔵PSG(AY-3-8910A相当)
ドライバ　：MGSDRV 3.20、録音機材：MSX2 FS-A1mkⅡ(PSGステレオ&高音質化改造、SCCミキシング前出力対応済)
DAW　　：Cubase5（バラ録音した各パートのパン、EQ、ディレイ等調整用）

元々は、和音展開だけCubase5にラフスケッチしていたものを、M3-2016春に合わせてピアノロール目コピ(!)でMGSDRVのMMLに起こし、数時間で無理やりシングルCDにしたのが最初でした。

以後、会社帰りの電車の中とかでちまちまといじってまして（※2017年以降は持病の投薬副作用で恒常的にだるく、ほぼ電車内では寝てますが…）、本作の試聴版（無印）にイントロを追加した「beta2」として収録しました。

そして今回、遂に完成…まではいってませんが、「beta3」として、メロを追加したものを収録できました。

元々は、構想中の私のオリジナル曲 Chiptune アルバム「Progressive Game」（EPじゃないフル）に収録するつもりで作っていたのですが、私の作ったオリジナル曲としては珍しく、割と「この曲はいい」「続きが聴きたい」という感想を数名から直接戴きまして。（ありがとうございます！）急遽、本アルバムに収録と相成りました。

元々、和音構成から始めた曲だったので、いざPSG+SCCで、ここからメロを追加しようと思ったら…なんと、PSG1chしか余ってない！仕方ないので、とりあえず1chだけでメロを鳴らしてみたのですが、50%矩形波の存在感が思いのほか強く、「これなら十分聴けるな」という判断で、このまま進めました。タイトル「P.S.G.」に相応しい曲にしたいとは思っていたので、結果オーライです。

…で。beta版ということで、この曲は続きの展開も若干脳内にあるのですが、それはまた後日、ということで…

## 1-12 君の知らない物語（化物語） ..... by. **wani**

使用機材：FMP7(拡張OPNA+SSG+PCM)

アニメ「化物語」より supercell が歌う ED 曲「君の知らない物語」です。ニコ動や YouTube で公開しているものとは異なり、全体的に見直しを行っているバージョンとなっています。この曲の歌詞は完全に失恋系の詞ですが、それでも何か前を向いているようにも聞こえますよね。FMP5G は一旦活動に区切りということですが、前を向いて何か別の形でまた皆さんとお会いできる日が来るといいなと思っています！

## 1-13 kecak core（オリジナル） ..... by. **ROPchiptune**

MML 制作　：HuSIC 0.48

演奏機器　：PC Engine GT (HuC6280)

前からケチャを素材に何か作りたいと思っていたのですが、PCM サンプル作って音源化する所まで進んでませんでした。今回 FMP5G 様が一区切りつけるという話でしたので、ここを逃したら二度と作ることは無さそうでしたので作成しました。 思いのほかまとまったと思います（笑）

## 1-14 日本全国酒飲み音頭（バラクーダ） ..... by. **BEEPBOY**

音源　　：PC エンジン

ドライバ：DefleMask

録音環境：エミュレータによるレンダリング出力

本来は M3 の 20 周年記念祝賀パーティー開催に合わせて作ったのですが、いろいろあって今回の収録となりました。オリジナルでは長々と歌っていますが今作は 12 ヶ月を 1 分に縮めスッキリと聴ける構成にしました。何がピリオドかという点、FMP5G に参加して以来様々な音源で作ってきたのですが近年ようやく PC エンジン対応トラックが登場、使ってみたら出したい音が最短で出せる環境だと感じました。音源探しの旅は一段落となりますが、BEEPBOY の活動はまだまだ続きますので見かけたらよろしくお願いします。

## 1-15 The Red Woods（Puggsy（海外メガドライブ）） ..... by. **Akino**

使用機材：携帯電話内蔵（YMU762/MA-3）（PCのMidRadioで再生、録音）

SEGA GENESIS（海外メガドライブ）の「Puggsy」より、The Red Woods ステージの曲です。私にとっては、「メガドライブの BGM の中で好きな曲は…」と考えたときに真っ先に思い浮かぶ曲の一つです。しばらく DTM から離れてはいましたが、いつか自分でこの曲を FM 音源で作ってみたいな〜と考えていました。今回でサークル FMP5G も一区切りということで、ちょうど良い機会かと思いついて作ってみました。ゲーム自体もマイナーで知っている人は多くないかもしれませんが、私のお気に入りの海外 MD ソフトの一つです。

## 1-16 Endless Problems and Resolution（オリジナル） ..... by. **gyabuneko**

使用機材：MSX2+(SANYO WAVY70FD2)の内蔵音源(YM2413)のみ

この曲は、1989 年当時、MSX 対応の拡張 FM 音源カートリッジ（通称：FM-PAC）を購入した頃に作曲したプログラムリストを基に、再アレンジした曲です。作曲当時は特に何のテーマも無く、漠然と思い付くままに FM-PAC の拡張 BASIC で打ち込んでいたのですが、強いて影響を受けた曲と言えば、CAPCOM の「セクション Z」の曲だったと思いますw

曲の具体的なテーマは、再アレンジの際に思い浮かびまして、当初は「MSX・FAN の付録ディスクを起動した時に流れるオープニングっぽい曲にしよう！」と思って、MSX・FAN のイメージキャラクターである主人公のルーシャオが戦うシーンを想像しながらアレンジしていたのですが、その過程で別の新たなテーマが浮かんできました。

それは、「万物の事象は、問題と解決を繰り返している。そして、それはこれからも永遠に続いていくのであろう。」というテーマです。力とか、価値感と価値観、信念と信念、その他あらゆるものが衝突し対立していく限り、それは終わる事が無いであろう、と・・・ちなみに、音楽理論で「循環コード」というものがありまして、その理論で、ドミナントからトニックに戻る事を「解決」とも言いますが、タイトルは、その意味にも掛けています。

あらゆる事象を見えていますと、あたかも解決しているかのように見えているだけのような事象もあります。そして、理想と現実の間で折り合いを付けながらも「どの解決が本当の解決なのか？」と思ったりもしますが、「大切なのは、解決に向かおうとする意思だ。今は解決していないかも知れない。でも、いつかは解決するかも知れない。今は徒労のように思えるようなその行動も、意思がそこに向かってるのであれば、それは解決のためには必要なプロセスなのだ・・・」と、某漫画の名言のようなセリフを思い浮かべる事にしています・・・(^ω^;)

ある人にとっては解決した問題であっても、別のある人にとっては解決していない問題だったりするのはよくある話ですが、「問題と解決」とは「コインの裏と表」であり、到達点が無く、永遠に繰り返していく無限ループなのかも知れません。

ですが、所詮は神ではない人間のやる事ですから、誰にとってもメリットがあるようにはならないので、ほどほどの時点で納得するしかないし、そうしないと、キリが無い。

解決を過剰に求めれば、それは「別の新たな問題」が生じたりするので、何事も「ほどほど」が一番バランスが取れている状態ではないかと・・・

では「何を以って解決？何を以って問題？何を以ってほどほど？何を以って過剰？何を以ってバランス？何を以ってメリット？」と自問自答したら、『この世に「事実」というものは存在しない。存在するのは「解釈」だけである。』という哲学者の格言を思い出した。

ニーチェのこの格言は、ぶっちゃけ過ぎて身も蓋も無いけど、核心を突いているなあ・・・

・・・と、まあ・・・そんな事を考えながらアレンジしたものですから、曲調が少し重くなってしまいました。その重い曲調を相殺するかのようにコミカルなキャラクターを持つ YM2413 のポコポコドラムに乗せたダウンナー系のアレンジで仕上げてみました。いかがなものでしょうか？

今まで作曲はほとんどやった事が無かったのですが、今回はどうにか形にする事が出来ました。

・・・えっ？『この曲の、どこが「ピリオド」なの？』って？

問題と解決には終わりが無い。つまり、『終わりが無いのが「終わり」』。

それが「ピリオド」・・・ってね。

**1-17 Take it from me（オリジナル）** ..... by. **萌尽狼**

使用サウンドフォント：ゲームボーイサウンドフォント（DMG-CPU1.5.SF2）

エミュレート対象音源：ゲームボーイ内蔵（DMG-CPU）

使用ツール名　　：PreSonus Studio One Professional 2

kaguyadepth 1st EP『Chikkutune 竹製楽器×チップチューン』の竹製楽器・エフェクトなしバージョンです。曲名は「私を信じて」という意味で、竹なので take を使った曲名にしました。ゲームボーイ音源の打ち込みとしては会心の出来だと思えます。

## 1-18 The Replacer（オリジナル） ..... by. **gp-1n**

使用機材：PSG音源（AY-3-8910）相当（エミュレーション）

PSG3音で熱い曲を作ろうと思い、格闘した結果がこれですw
1チャンネルでベースとドラムを同時に鳴らしているのがかなり無理がありますが、1980年代後半のノスタルジックな雰囲気は出るかなと思っています。

曲調は某メーカーや某作曲家風ですが、ウォリティが全然違いついてないw

## 1-19 Burning Heat（グラディウスII（FC）） ..... by. **gyabuneko**

使用機材　：PHC-70FD2(MSX2+)

音源　　：PSG,YM2413(MSX2+内蔵音源)

ドライバ　：MGSDRV ver.3.20(音源ドライバ)

グラディウス II（以下グラ II）の楽曲はどれも人気が高く、古くはパソコン雑誌の投稿作品から現在の二次創作系動画サイトに至るまで、これまでにかなりの数のファンメイド作品が公開されていますが、グラ II の楽曲に関しては既にやり尽くされた感もあってか、「これは、ちょっとやそっとではリスナーを唸らせる事が出来ないのでは？」と思い、後発という事で、かなり気合を入れて制作しました。

グラ II の楽曲制作に入る前に、他のゲーム音楽の耳コピ&打ち込み再現で YM2413 の技術研究を積み重ねてきました。そういう訳で、満を持しての MSX 内蔵音源の再現曲です。その結果、MSX 内蔵音源の限界を超えたサウンドに仕上げる事が出来ました。YM2413 の自作音色が同時に3〜4種類鳴っているように聞こえるかと思いますが、この常識外のサウンドは、YM2413 の内蔵音色の高速音色切替えを駆使する事で実現しています。但し、FM 音源ドライバに依っては、同じ手法で制作しても音質が異なる場合があるかも知れません。

楽曲的には、ファミコン版と AC 版の良い所を合わせた MSX アレンジです。この楽曲が完成した時は、『もしも、この曲を FM-PAC ユーザーになった頃の自分に聴かせたら、どう思うだろうか?』と想像しました。FM-PAC を購入した 1989 年当時は、YM2413 でここまでの音が出せるようになるとは夢にも思わなかっただけに、楽曲が完成した時の感慨も、ひとしおでした。

## 1-20 Take Care!（グラディウスII） ..... by. **PEN**

使用機材　：MSX2（FS-A1mkII改：PSG）/ MSX-MUSIC（FM-PAC改：YM2413/OPLL）※主宰代理で実機録音
ドライバ　：勲岩5号（MuSICIA）

ずっと最初から聞いていた FMP5G が今回で休止になるということで、自分の唯一他人にお聞かせできるデータを投稿しました。某イベントで FM 音源でのオケヒの再現度を競っていましたが、20P の FM 音源・OPLL のオケヒとしてはかなり良い出来だと 1997 年に作った当時から思っていますが、いかがでしょうか。

## 1-21 ハイラル城 ドカ盛り Stereo mix（ゼルダの伝説 神々のトライフォース） ..... by. **Bun**

音源　　：ファミコン内蔵音源（2A03）/ファミコンディスクシステム音源（RP2C33）/ MMC5 / KONAMI VRC6 / KONAMI VRC7 / Namco 163 / Sunsoft 5B
再生ソフト：NSF Play 2.2

初めてこの楽曲をプレイした時に聴いた時は、荘厳な雰囲気 に 圧倒されたのは今でも覚えています。過去の作品を穿り返してみた時、滅多にやらないファミコン拡張音源フル盛りで作ったこれが、心と耳に入り「最後だし、これをステレオ化してみたらどうだろう?」と思いついて出してみました。殆どの音源がシン플な波形の集合体なのに、ステレオで定位置を色々ばらけさせてみたら何となく本格的オーケストラチックになるものですね。本来の原曲 SFC 音源の3倍の発音数で鳴らしたという、これが本当のスーパーなファミコン…?

## 1-22 廃村（オリジナル） ..... by. **テント**

使用機材：スワンクristal、WTD（音源ドライバ）

S、W、氏が開発された WTD を音源ドライバとして使わせて頂きました。RPGの村のBGM風に作りました。後半は明るいメロディにして寂しさをより際立たせました。

## 1-23 ENDING ～ NAME（ダライアス） ..... by. **gyabuneko**

使用機材　：PHC-70FD2(MSX2+)、A1ST(MSX Turbo-R高音質改造済)、A1GT(MSX Turbo-R高音質改造済)
音源　　：PSG・OPLL(MSX2+、MSX Turbo-R内蔵音源)
ドライバ　：MGSDRV ver.3.20(音源ドライバ)

ツール　　：SoundEngine Free ver.4.52、同期演奏インターフェイス（自作）

今回は、サークル FMP5G としては最後の CD リリースという事で、スタッフロールな曲をカバーしてみました。サークルメンバーの名前がスクロールしていく所を想像しながら聴いて下されば、幸いです。

MSX の3台同期演奏という、それまで誰もやった事の無い方法で楽曲を完成させるまでには、苦勞の連続でした。それ以前に、アイデアだけは温めていたのですが、いざそれを実行するとなると MSX の修理や音質改造をしなければならず、途中で挫けそうになりました。それでも、「この山を超えれば新しい世界が見えて来るんだ!」と信じてひたすら修理改造していました。そして終いには、3台同期演奏のために考案したインターフェイスという酔狂な物まで作る始末に、我ながら呆れています（笑）

何故そこまでして同期演奏に拘るのか?と言えますと、1980年代に人気を博したパソコン情報誌（マイコン BASIC マガジン）に掲載されていた「ゲームミュージックプログラムコーナー」で、PC8801mkⅡSRを2台使って沙羅曼蛇の曲を演奏するという、当時高校生でMSXユーザーだった私には手の届かない高額なシステムで且つ想像も付かなかった前代未聞の方法でそれを実現するという力技の記事に衝撃を受けたからです。それ以来、『これ、MSXでも何とか出来ないのか?』と、その方法を模索し続けていました。その十数年後、何の偶然か巡り合わせか、幸運な事に「MSXを讀んでもいいよ」という方と出会い、3台のMSXを手にする事が出来た訳ですが、「3台あれば、遂にアレが出来る!」と思ったら嬉しくて嬉しくて、そこからは3台同期演奏を実現するために、まっしぐらでした。

機材提供者様には、この場を借りて感謝申し上げます。あなたが私にくれたターボRは今も元気に稼働しています。

我が打ち込み魂は、永久に不滅です！

Next page: Disc 2 Liner Notes



## Disc 2

**2-01 夜明けのミルクティー（オリジナル）** ..... by. **gp-1n**  
**使用機材**: YM2608 相当（エミュレーション）

おしゃれなボサノヴァ風の曲を目指しました。ボサノヴァなら（ブラジルだから）ミルクティーじゃなくてカフェオレなんじゃないの?っていうツッコミはしないでw  
リズムは YM2608 のリズム音源でまかなくて、ADPCM は使わずにやってみました。（というより「偶然出来た」って感じですが）

<p><b>2-02 ピリオドマーチ（オリジナル）</b> .....by. <b>萌尽狼</b>  <b>使用サウンドフォント</b><span> </span>: ゲームボーイサウンドフォント（DMG-CPU1.5.SF2）  <b>エミュレート対象音源</b><span> </span>: ゲームボーイ内蔵（DMG-CPU）  <b>使用ツール名</b><span> </span><span> </span>: PreSonus Studio One Professional 2</p>
<p>過去のボツ曲が不意に脳内ループして戸惑うことがたまにあるのですが、最近だとこのメロディーが印象深かったので完成させればピリオドを打つことができのかなと思ひまして。ピリオドなのでフェードアウトにするわけにもいかず、そこら辺のアレンジに苦労しました。</p>

<p><b>2-03 ADAMAS（ソードアート・オンライン アリシゼーション）</b> ..... by. <b>wani</b>  <b>使用機材</b>: FMP7(拡張 OPNA+SSG)</p>
<p>アニメ「ソードアート・オンライン アリシゼーション」より Lisa が歌う OP 曲「ADAMAS」です。重厚なギターが印象的な Lisa さんの真骨頂とも言えるアッパーロックチューンな曲です。スネアドラムだけで異なる音色を3つ重ねて少し特徴を出してみました。原曲の雰囲気但至少でも感じてもらえたら嬉しいです。</p>

<p><b>2-04 Freedom (Credits) (Mega Turrican)</b> ..... by. <b>Akino</b>  <b>使用機材</b>: 携帯電話内蔵（YMU762/MA-3）（PC の MidRadio で再生、録音）</p>
<p>SEGA GENESIS（海外メガドライブ）の「Mega Turrican」より、エンディングの曲です。なお、曲名については、2013 年頃に海外で出たらしいサントラだと「Credits」という曲名になっています。が、そちらだと味気ないので…1993 年頃に海外で販売されていた「Turrican Original Video Game Soundtrack」という CD に収録されていたアレンジ版（？）の曲名「Freedom」を記載させていただきました。サークル FMP5G の CD リリースは今回で一区切り…ということで、単純に大好きなゲームのエンディングの曲を作りました。ーから探譜して曲を作るのは何年ぶりか、というくらい DTM から離れていたので、探譜、MML、ソフトの使い方やら FM 音色の作り方などなど、いろいろ忘れていてたいへんでした（汗）</p>

<p><b>2-05 A little dance of small DPCM's Ver1.1（オリジナル）</b> ..... by. <b>Bun</b>  <b>音源</b>: ファミコン内蔵（RP2A03）  <b>ドライバ</b>: Famitracker Ver0.4.6</p>
<p>Famicompo pico 4 への提出作品を少しだけ改変したものです。 め切か日本時間午前 9 時。午前 2 時位からポチポチ作り始め、少し寝ながら朝 8 時前に提出（最近こんなんばっかだな…） 色々迷って「3〜400 バイト位のテンションコードを収録した DPCM を 4 つで曲を作る」という縛りプレイで作ってみました。 どんな風になるか自分でもわからないまま作ってみました。が、何とかそれっぽく纏められてよかったです。</p>

<p><b>2-06 R-STYLE HARDCORE - CRAZY MIX（オリジナル）</b> ..... by. <b>ROPchiptune</b>  <b>使用機材</b>: ファミリーコンピュータ+TNS-HFC4+西住殿（RP2A03+MMC5+N163+VRC7）</p>
<p>ほかの方が最初に良曲を提供していると思いますので、ひたすらバカやってる曲を提供させていただきます。耳を疲勞させる重低音をしこたまご堪能ください。</p>

<p><b>2-07 業炎（オリジナル）</b> .....by. <b>テント</b>  <b>使用機材</b>: ファミリーコンピュータ、TNS-HFC1-E（カートリッジ）</p>
<p>RPG の通常戦闘曲のつもりで作りました。アクションゲーム風にも聴こえるかも知れません。</p>

<p><b>2-08 Rain (Length2047)</b> ..... by. <b>Wiz.</b>  <b>音源</b><span> </span>: ファミリーコンピュータ内蔵（RP2A03） / ディスクシステム内蔵（RP2C33）  <b>ドライバ</b><span> </span>: ppmck release 9a ex11.3 + ふぁみく（FaMiC）Ver2.0 beta4（※英語詞向けライブラリ）  <b>録音機材</b><span> </span>: TNS-HFC4（FD5 実機演奏用） / TNS-HFP1（2A03 実機演奏用） / Cubase5（パン、EQ、ディレイ等調整用）</p>
<p>FMP5G の主戦場である、音系同人・メディアミックス即売会「M3」は、本当に数多くのサークルが出演してまして。毎回 M3 では、事前情報無しに所謂「ジャケ買い」や、サークル名・コンセプト等に惹かれて買う CD が何枚かあります。M3 は割とコレで「当たり」を引く率が高いのですが、今回カバーした「Rain」を収録した「Length2047」をリリリースしている「とおくできこえるテンション」さんもその 1 つでした。</p>

「Length」シリーズは、VOCALOID「鏡音レン」を使った唄もの楽曲集で、最初に購入したのは「Length1419」でした。 ジャケや泣きのメロディ、アルバム全体のコンセプト等々、すっかり虜になってしまった私が次に聴いたのが、この「Length2047」でした。

このアルバムは、より「唄もの」的な部分が強調されて聴きやすく、各方面に無条件でおススメしたいアルバムですが、その中でも少し異端な雰囲気のある「Rain」が一番お気に入りで、「Famicompo pico 4」向けに選曲・制作したものを、本アルバム用にパート別にバラ録音&パン・EQ 等を掛けた形で収録しています。

原曲は、「静」と「動」がハッキリした珠玉のロックバラードで、前半はピアノの切ない伴奏に「この雨のなか、なぜ私はここに立っているのだろうか？ なぜ貴方を待ち続けているのだろうか…?」という意味の英語詞が淡々と唄われます。そしてサビの「Waiting you……」の部分で、感情の嵐を表すように、強烈なディストーションギターが炸裂します。この「静」と「動」の切り替えが一番のポイントだな…と考えました。

本カバーバージョンでは、前半のピアノはより生っぽく、故意にテンポの揺らぎを表現したり、2 ループ目のサビ直前では、思い切ってインストを全部抜くというアレンジも施しています。それに対して、サビは 2A03/VRC6 の全 ch で原曲の熱量を超えるくらいの落差でインストを鳴らしています。…おかげで、Famicompo pico のコメントでは「うるさい」「音が割れてる」等々のコメントを多々戴いてしまっわけですが…w

この場を借りて、カバーの許可をいただきました「とおくできこえるテンション」のまつさんに御礼を申し上げます。ありがとうございます。
「とおでん」さんは、「Length」シリーズ以外に、サークル名のとおり電子音等を使ったアンビエント系の珠玉の作品を多数リリースしておられます。こちらもおススメですので、是非聴いてみてください！
<https://toden.booth.pm/>

<p><b>2-09 燦麗花（オリジナル）</b> ..... by. <b>ズオウ・リアキ</b>  <b>使用機材</b>: YAMAHA MIDI MU500、プラグイン音源 VOPM、作成ソフト SOL2</p>
--

ムーンレイカー。“湖面に映る月を自分のものにして水を掻く愚か者”の呼称です。そのままだと月夜で暗そうなので…じゃあ、屋間の太陽を表すサンレイカーに変えましょう。他言語で話すこともあります。やはり根本は日本人ですので、なるべく漢字を使いたい…では“燦々（さんさん）と輝き麗しい花”があると仮定して、当て字で『燦麗花（さんれいか）』にしましょう。しかし、変えたところで“湖面に映る…”というくだりは、何ら変わることはないのですが。

私は花が好き、というワケではありませんが、そんなに嫌うほどでもありません。ただ、自然の神秘とでも言いましょうか…彼らの途方もない生命力は認めています。身内にそういう人物がいると、一緒に暮らしていれば、その活動に否応なしに巻き込まれますし、そこから学んだり、思い至ることもあるというものです。それで花の名前の付いた曲タイトルにしたのです。

楽曲としてはできるだけ単純な構成で、いつものように綺麗な音色を使い、活動最後の収録作品としてどこまで盛り上げられるか、みたいなことを目指していたような気がします。改良の余地は多分に残されていますが、あえてここで止めておけば、後日の改変があった場合などに容易でありましょう。決して手を抜いたのではなく“その時点で、これがベスト”だと思えたのです。

この活動を通して得られた個人的な最大の成果は、マイナーでニッチすぎるジャンルだとは言ものの、自分でもそれらしき物が作れたこと、業種の一端を垣間見た、あるいは知り得た（ように思えた）、それが大きかったと思います。その出来栄えは決して素人の域を出るものではありませんでしたが、聴きただけだった者が少しでも作れるようになったというのは、その人にとって奇跡にも感じられることでしょう。

そのような素人同然の音楽を（中には微妙以前の楽曲もあり、もし目の前に私がいたら、本当に物理的打撃を加えたくなったと思いますが）快く収録してくださった主催様には、本当に感謝しております。今までありがとうございます。機会があれば、また、どこかで。

ikaros@hotmail.co.jp（今まで作った楽曲たちの問い合わせ先、および、まさか?のときの連絡先です）

**2-10 Name Entry (Wiz 'n' Liz (海外メガドライブ))** ..... by. **Akino**  
**使用機材**: 携帯電話内蔵（YMU762/MA-3）（PC の MidRadio で再生、録音）

SEGA GENESIS（海外メガドライブ）の「Wiz 'n' Liz」より、ネームエントリーの曲です。「Puggsy」と同じく Matt Furniss 氏による作曲で、Puggsy と並んでメガドライブの BGM の中でも特に好きな曲の一つです。結構長い曲ですが、ゲーム内ではゲームオーバー後のネームエントリー画面でこの曲が流れます。普通ならすぐに飛ばしてタイトル画面に戻ってしまいそうなのですが、このゲームに関してはすぐには名前を入れずにしばらく聴き入ってしまいます（^^;

<p><b>2-11 TO MAKE THE END OF BATTLE（イースIIエターナル）</b> ..... by. <b>wani</b>  <b>使用機材</b>: FMP7(拡張 OPNA)</p>
<p>イースIIエターナルより OP 曲「TO MAKE THE END OF BATTLE」です。エターナル版の BGM は、FM 音源の原曲をリスペクトした良いアレンジでした。これは、そのエターナル版に FM 音源モードがあったら・・・みだいなイメージで作りました。ニコ動や YouTube で公開しているものとは異なり、一部アレンジし直しているバージョンとなっています。</p>

<p><b>2-12 進軍（オリジナル）</b> ..... by. <b>テント</b>  <b>使用機材</b>: スワンクリスタル、WTD（音源ドライバ）</p>
<p>S、W、氏が開発された WTD を音源ドライバとして使わせて頂きました。シミュレーション RPG の戦いの BGM に作りました。ノイズ音源を使わずに疾走感を出せるよう工夫しました。プラスの音は波形を3つ使っています。</p>

<p><b>2-13 2016年3月9日（オリジナル）</b> ..... by. <b>萌尽狼</b>  <b>音源</b><span> </span>: Roland Boutique JU-06  <b>使用ツール名</b><span> </span>: PreSonus Studio One Professional 2  <b>録音環境</b><span> </span>: ソニーモバイルコミュニケーションズ Xperia Z5</p>
<p>Roland Boutique JU-06 で唯一作った曲。元になった JUNO-106 とは異なり同時発音数は 4 音で、MIDI は 1 チャンネルしかないので 1トラックにメロディー、アルペジオ、ベース、ドラム（聴き取れない）を打ち込んで送信したらちゃんと 4 音鳴るのが実験したもの。募集要項に「Chiptune の枠に囚われない解釈も可」と書かれているのを見て作ったことを思い出したのですが、Twitter に投稿したスマホ動画しか残っていませんでした。</p>

<p><b>2-14 STEEP SLOPE STORY - Dual MD Voice Mix -（オリジナル）</b> .... by. <b>ROPchiptune</b>  <b>使用機材</b>: mml2vgm XGM フォーマット（YM2612+DCSG with DAC）x2 の構成</p>
<p>最初に作ったのはファミコン音源向けなんです。メガドライブの DAC でどこまで長いセリフ扱えるんだろうと思って実験してみたら普通に再現できてしまったので、思わずニマリしてしまいました。セリフは自分が昔 TES4 オブ●ピオンにハマってリプレイ小説書いていた文章を Google 翻訳で英語化し、SofTalk で読み上げさせたものです。</p>

<p><b>2-15 古代図書館 VRC6 Dance（ファイナルファンタジーV）</b> ..... by. <b>Bun</b>  <b>使用機材</b>: ファミコン内蔵音源（2A03）+ KONAMI VRC6</p>
<p>歩きながら、この楽曲が再生された時、A メロのコードがずっと変わらない事にふと気づいて「あ、この曲なんかうまくアレンジ出来そう」と思って、色々試行錯誤してみたけど何か上手い感じにならなかったよ…orz…でも、アジアな雰囲気と低音を響かせる事はちょっと出来たんじゃないかな、と思ってます。</p>

<p><b>2-16 オープニングデモ（ヴィクセン 357）</b> ..... by. <b>Akino</b>  <b>使用機材</b>: 携帯電話内蔵（YMU762/MA-3）（PC の MidRadio で再生、録音）</p>
<p>メガドライブの「VIXEN 357」より、オープニングデモの曲です。この曲ずっと作りたいと思っていて…でもイントロのベースからいきなり難しそうだなぁ、ということでこのアルバムには間に合わないか…と諦めかけてました。…が、ぎりぎりになって思い切って無理して作ってみました（^^; かなり急いで作ったので、ドラム音色が他の曲からの使いまわしだったりいろいろ調整不足だったりですみません(汗)</p>

<p><b>2-17 Vanguard Pirates（オリジナル）</b> ..... by. <b>gp-1n</b>  <b>使用機材</b>: YM2608+ADPCM 相当（エミュレーション）</p>
<p>最近では FM 音源でオーケストラ風の曲を「無理のないように」作るのがマイブーム（死語?）でして、この曲もそのつもりで作りました。とはいえ、ADPCM が使えるので、かなり無理していたりして・・・w（全ての ADPCM の音色は自分で DAW から作ってまして、特に最近の DAW にはオーケストラヒットの音色なんてないのでオーケストラの構成を考えて楽器をそろえて鳴らして・・・とか、この時点でかなり無理をしていますw）</p>

<p><b>2-18 シオカラ節（スプラトゥーン）</b> ..... by. <b>ROPchiptune</b>  <b>演奏機器</b><span> </span>: うんづ（FM TOWNS エミュレータ）  <b>使用音源</b><span> </span>: FM TOWNS 内蔵音源（YM2612 + RF5C68）</p>
<p>スプラトゥーンから「シオカラ節」です。本当は FM TOWNS MARTY で実機録音したかったんですが、実家に置いてきてしまったので今回はエミュレータの「うんづ」を使用しています。TOWNS 内蔵音源というだけでもレアだと思いますが、重低音放り込んだ俺得アレンジしてさらに差別化しています。音量 MAX にしてスピーカー壊さないようにご注意ください。</p>

<p><b>2-19 courage（ソードアート・オンラインII）</b> ..... by. <b>wani</b>  <b>使用機材</b>: FMP7(拡張 OPNA+OPM+SSG)</p>
<p>アニメ「ソードアート・オンラインII」より戸松遥が歌う OP 曲「courage」です。マザース・ロザリオ編の主題歌となります。ピアノパートを丁寧に作りつつ、ギターパートは聴きやすいようにまとめてみました。少し前の作品になりますが、これで自分が作ったソードアート・オンラインのカバー作品はすべてお届けできました。</p>

<p><b>2-20 Recollections ～ 回想（デジタル・デビル物語 女神転生（FC））</b>. by. <b>ズオウ・リアキ</b>  <b>使用機材</b>: YAMAHA MIDI MU500、MIDI プラグインソフトウェアアシンセ『Magical 8bit Plug』  作成ソフト『SOL2』</p>
<p>もともとは雑誌『Beep（ソフトバンク）』1987 年 11 月号付録のソノシートに収録されていた“Recollections（Ending、回想）”のアレンジバージョン、らしきもの?を目指していたんです。それで、とりあえず FC 版のエンディングに似せたように作っておいて、他のやりたい曲もあったので、そのときはそのままにして、しばらく置いておいたんです。その後、SFC 版『旧約・女神転生』をやり直す機会があり、I のエンディングの最後の方で、机の上にユミコとの写真が出てくるシーンがありまして…で、この曲が作ってあったのを思い出し、SFC 版の写真をイメージしながら作ったのがこれです。ちょっと和音がおかしいと思いますけど、もしピアノを持っていたらこう弾いたんじゃないか、という感じでまとめてあります。あんまり凝ったことをすると弾けませんので…まあ、とにかくこれで一区切りの“たたいはい おわった”ってことで。</p>

<p><b>2-21 サンライズ/サンセット（タイムクライシス）</b> ..... by. <b>shun9624</b>  <b>使用機材</b><span> </span>: GXSCC(evaluation Beta 223)  <b>音源</b><span> </span>: ALL Square Set  <b>録音環境</b><span> </span>: GXSCC</p>
<p>耳コピした楽曲のピアノ風アレンジです。初めて作りました。</p>



## 2-22 STREET COLLECTION (F1スピリット) ..... by. gyabuneko

使用機材　：　PHC-70FD2 (MSX2+)

音源　　：　PSG (MSX2+内蔵音源)

ドライバ　：　MGSDRV ver.3.20 (音源ドライバ)

ツール　　：　SoundEngine Free ver.4.52、RadioLine Free ver.1.15 (PSGx3 ミックスで使用)

この楽曲を制作した事の始まりは、2017年11月27日にYM2413+PSGでアレンジしたF1スピリット全曲集が完成してからしばらくして、ひょんな事で見つけた「F1スピリットのウィキペディア」だった。そこで、非常に興味をそそられる話を見つけた。それによると・・・

『F1スピリット開発時は、まだSCC音源が完成していなかったが、とりあえず使用できる音源パート数が増える事は決まっていたので、2台のMSXに別々のデータを入れて同時に鳴らす事で曲を作っていた。』

・・・という。

そこで自分は、こう思った。「という事は、PSGを6ch使って打ち込めば、開発中のバージョンを再現できるという事か!」と・・・

それで、YM2413+PSGアレンジで制作したデータをPSG用に移植したものが、この曲です。ですが、PSG6chではなく、さらに拡張したPSG9chステレオミックス版です。定位の左・中央・右に、それぞれPSG3chを割り振っています。ステレオPSGならではの音の広がりをお楽しみ戴ければ幸いです。

制作が終わって振り返ってみると、こうしたPSG多重演奏の曲データ制作は、30年位前にMSX-BASICの2台同期演奏用で制作したスペースハリアーの曲以来だった。30年位前の当時は、MSXでPSG6重和音をまともに実現しようとしたら同期演奏させる以外に方法が無く、しかも2台のMSXを用意するというのがハードルが高く、難しかった。

今でこそ、MSXが1台しか持っていないなくてもWAVミックスでPSG6重和音演奏が簡単に出来るけど、30年位前の当時で同じ事をやろうとしたら、PSG3chで鳴らした音を録ったカセットテープを再生しながら残りのPSG3chをMSXで鳴らしてミックスするしかなかったんですから、今は恵まれてるよなあ・・・これも技術の進歩というか、時の経つのは早いものだなあ・・・と、しみじみ思うのであった。

## 2-23 つづられたことば -"Good-bye" for LA32 ver.- (i 怪談) ..... by. Wi z.

音源　　：　Roland CM-32L (LA32)

制作環境　：　テキスト音楽サクラ ver.2.379 (MMLモード) + LA32 SysEx 操作用自作ヘッダファイル

録音機材　：　Mackie Onyx Blackjack (USB-DAC) + SoundForge Audio Studio 9 (wav録音ソフト)

音源を見て「おやっ?」と思われた方もいるかもしれません。若い方はご存じないかもしれませんが、RolandのLA音源MIDIモジュールです。(MT-32の上位互換機)パソコンを使った趣味の音楽制作環境が、PC内蔵音源から外部MIDIモジュールに移る黎明期の頃の音源です。

LA音源は、FMPSGでよく用いられる「FM音源」「PSGもしくはそれに近い音源」「波形メモリ音源」のどれとも違います。更にいえば、現時点(2020年春)で、「LA音源」を「Chiptune」のカテゴリに入れている人は、ほとんど居ないと思います。しかし、LA音源の原波形は「矩形波」「鋸波」「PCM」の三種類です。最近は、スーパーファミコン内蔵音源あたりもChiptuneのカテゴリに含まれるようになりましたが、使い方によっては、LA音源のほうがより従来のChiptuneに近い音が出せます。また、鋸波のduty比を変えたり、シンセサイザーのフィルタ的なパラメータ操作が出来たり等々、従来のChiptuneでは実現出来なかった面白い音が出せる可能性を秘めています。

しかし、令和の時代にLA音源をいじるのは若干敷居が高く、現行のDAWシーケンサはおろか、古のMML環境ですら、Windowsで動作するLA音源操作可能な環境はほぼ無い状況です。(2019年時点。探せば見つかるかもしれませんが…)更に、LA音源が流行したのはインターネットが出てくる前の時代で、現在のインターネット上にもLA音源の情報はほとんど残っていません。仕方なく、以前携帯電話内蔵FM音源(MA-3)を操作するのに使っていた、Windows用MML環境「テキスト音楽サクラ」に、LA音源のシステムエクスクルーシブを送信する自作ヘッダを追加して制作しました。情報は、手元に残っていたマイコンBASICマガジン付録の小冊子と、当時のパソコン通信に掲載されていたテキストを掲載したサイト「LA音源は突然に」を参考にしました。(https://gshoes.myqnapcloud.com/)

…前置きが長くなりました。今回、FMPSG初のLA音源を使って制作した曲は、元ZUNTATAの「なかやまいでん (ZUNTATA時代は中山二等兵→中山上等兵)」こと、古川典裕氏作曲のサウンドノベル「i 怪談」より「つづられたことば」です。ハープ・ピアノとストリングスで展開される美しくも儚いドラマチックな楽曲を、LA音源を使った名曲として名高いWOLFTEAM「グラナダ」のエンディングテーマ風味にアレンジしました。

楽曲前半はLA音源の素の音に近く、かなり原曲寄りのアレンジですが、Bメロでメロディを矩形波音色にチェンジし、ドラマチックな展開の入るサビでは、LA音源で一番特徴的である「Doctor Solo」音色のパラメータをいじり、WOLFTEAMのLA音源曲でよく使われる、プラス風リードシンセ風味の音色に仕立てています。

この曲を制作するにあたり、制作意図をお伝えしカバー制作をご快諾いただきました、古川典裕先生に御礼を申し上げます。ありがとうございました。本楽曲の原曲が収録された「i 怪談オリジナルサウンドトラック その一」は、魂を奥底から揺さぶられる珠玉の楽曲群が収録されています。本アレンジを聴いて興味を持たれた方は是非！https://sweeprecord.biz/?pid=31256547https://www.youtube.com/watch?v=00ScQgnZ4ck

FMPSGラストとなるこの曲で、2020年時点における「Chiptuneの近未来」の息吹を感じていただけると幸いです。

# LAST Message from Producer

平成の中頃に始めたサークルFMPSG。

平成の終わりとともに終了するはずが、うっかり令和まで生き残ってしまいました…

…

…というわけで、完成盤リリースまでお待たせしてしまい、申し訳ございません。大変難産だったアルバム「FMPSG024 -period.-」がようやく完成し、日の目を見ることができました。FMPSG発足当時の1つの目標であった「プレスCDでのリリース」を、今回初めて実現しました。型番が「FP【CD】-024」となっているのはこのためです。(従来の【CR】は「CD-R」の略です)

…

しかし、2020年春現在、新型コロナウイルスの猛威によって、初頒布となるM3-2020春自体も開催の危機となり、無事開催されたものの、かなり閑散とした状況でした。現時点で、今後の世の中がどうなるか、未だに見通しがつかない状況です。(半年後くらいに、何事もなく平穏な日常に戻ると良いのですが…)

…

2003年秋頃?に始動し、2003年末に最初のアルバム「Preview Disc」をリリース後、約16年半に亘って(途中休止もありつつ)概ね半年に一度アルバムリリースをしていたFMPSGは、本アルバムで現形態・体制でのアルバム頒布・イベント参加を一旦終了致します。

…

今回のアルバムは、最初から「最後」というのをコンセプトとし、サブタイトルを決めました。他には「The End」や「finale」等、明確に「終わり」である単語も検討していたのですが、メンバーの多数決で最終的に決まったのは「period.」でした。この単語の示す意味は、「区切り」です。敢えてストレートな「終わり」ではなく、「区切り」という言葉を用いることで、「未来永劫の終わりではない」という意思を示したい、というメンバーが多かった…という事なのでしょう。

…

そこで、このアルバムのもう一つのコンセプトとして「従来のChiptuneの枠に縛られないような音源・環境を用いても良い」という条件を追加しました。

…

特に音源欄をご覧いただけると、以前には見られなかった音源を使った楽曲がいくつか見られると思います。また、録音手法も凝ってきており、複数機種やch毎にパラレル録音してステレオmixを掛けたり、敢えてソフトウェア音源を使い、従来の枠に囚われない楽曲も積極的に収録しています。もちろん、従来のFMPSGの作風と同様に、2020年時点のChiptuneやオールドゲームミュージック的な制作手法・質感の楽曲も多数収録しています。このように、音源や方向性がバラバラな楽曲が1つのアルバムに収まるという事自体、FMPSGの醍醐味であろうかと思います。

…

FMPSGは、一言で申し上げますと「音楽CD上で、マイコンBASICマガジン(ペーマガ)のVGMプログラムコーナー的なものを作ろう」というコンセプトで立ち上げたサークルでした。

…

2000年代前半、趣味でカバー主体のコンピュータミュージックをする人自体が減りつつあり、80年代PCやゲーム機の音源である「FM音源」「PSG音源」などになると、ほぼ見かけない状況でした。しかし、コミケ等ではわずかながら、趣味でFM音源などを使った音楽CDを頒布されている方が居ました。それと同時に、Chiptuneという言葉が一部で認知され始めたのもこの頃かと思います。

…

「この文化を絶滅させたくはない」と感じた私は、まず本サークルの前身となるメーリングリスト(※電子メールを使った会員連連絡システム。最近、最大手のFreeMLがサービス終了し、趣味でMLを使う人はかなり少ないと思います)を立ち上げ、同好の士を募りました。「これだけ集まればアルバムが作れそうだ」と確信し、まずは無料で「Preview Disc」(※無印。後年、ボーナストラック追加+フル尺で有料化した「DX」に変更)を冬コミで100枚委託頒布し、その後「FMPSG001」から、通称「ナンパリング」のアルバムを、020まで半年に1枚ペースでリリースしていました。

…

最初の「Preview Disc」の頃から、私の想定を超えた楽曲が多数集まりました。前述のとおり「ペーマガVGMプログラムコーナー」を想定していた私は、パソコン音源のゲームミュージックカバーが主体になる…と、想像していました。

しかし、いざ蓋を開けてみると、音源は携帯電話搭載のFM音源(当時、恐らくユーザレベルで操作できる最先端のFM音源)であったり、FM TOWNS等、FM音源搭載の事実すらあまり認知されていないマシンであったり、MIDI楽器搭載のFM音源、更にはSCC等を模したソフトウェア音源等々。楽曲も、ゲームミュージックカバーに留まらず、オリジナル曲が多数投稿された他、アニソンのJ-POPカバー等々、私の想像を遥かに超える楽曲群が集まりました。

…

FMPSGは、メンバー個々の「色」や「個性」によって、各アルバムともカラフルに塗り替えられてきました。「投稿型サークル」という位置づけにしたため、初期からコンスタントに参加しているメンバー以外にも、途中から参加したり、一度きりの参加であったり、プロのゲームミュージックコンポーザの方にもご参加いただけたりしました。(匿名での参加も含む)

…

ただ、年を追うごとに各メンバーの環境も変化します。仕事や家庭を持つこと等による多忙や、健康面等の問題で継続参加が難しく、徐々にフェードアウトしていったメンバーも多々います。私自身も、仕事やプライベートで不安定な時期があって一部のメンバーと意見が対立し、結果的に脱退を選択した方もおられました。今思い返すと、私ももう少し冷静になるべきだったかもしれません。その頃の関係各位には、この場を借りてお詫びを申し上げます。

…

その後、「FMPSG020 -DECADE-」で一旦お休みをいただきました。(ちょうど、仕事が異常に多忙だったのと、プライベートで結婚・転職等々、色々あったのが原因です…その妻とはFMPSG024完成を待たずに別々の人生を歩むことになりましたが)

…

「FMPSG021 -reboot-」で活動を再開したものの、ちょうどアルバム頒布1週間前に初めて入院を経験し、M3を欠席する羽目になりました。(別のメンバーにより、M3には出展)その後も「関節症性乾癬」という、指の第一関節が曲がる病気になる、免疫抑制剤注射の副作用で、集中して追い込みを掛けるスタイルの活動が困難なうえ、職場が遠く、プライベートで制作に使える時間が大幅に減ってしまいました。他のメンバーも多忙な方が増え、そもそもCD(-R)という光学メディアが、国内大手メーカーの撤退によって危機に瀕しています。

…

色々と考えた挙句、現形態でのアルバム制作は、本アルバムで一旦終了、としました。しかし、FMPSGの灯が消えることはありません。各メンバーおよびリスナーの皆様には、記録と記憶としてFMPSGは生き続けますし、後年、何等かの形でひょっこり復活することもある…かもしれません。

…

…船出の時間となりました。それでは皆さん、良い旅を!



# FMPSGo24 -period.- Staff

Producer	: Wiz. + Circle FMPSG Members
CD Concept	: Wiz. & Circle FMPSG Members
Jacket & CD Label Design	: Daria (support: Wiz.)
Liner Notes	: Wiz.
Sample Movie	: gyabuneko
CD Track Ordering	: Wiz.
Pre-Mastering	: Wiz.
Mastering	: switchworks
CD Press & printing	: Press Station
Website	: Wiz. (base system & design: purii)
Scheduling	: Wiz.
Promotion	: Wiz. & Circle FMPSG Members

## Composer & Copyright:

Tr.1-01	: Tomoya Tabuchi
Tr.1-02	: SEGA, CRI (Masami Yitsuse a.k.a. Mikan Yuzuno)
Tr.1-03	: KONAMI (Kazuhiko Uehara, Yoshinori Sasaki, Motoaki Furukawa / Seiichi Fukami)
Tr.1-04,1-23	: TAiTO (Hisayoshi Ogura)
Tr.1-05,1-17,2-02,2-13	: Moetsukiro
Tr.1-06	: CAVE (Daisuke Matsumoto)
Tr.1-07,1-22,2-07,2-12	: Tento
Tr.1-08,1-18,2-01,2-17	: gp-ln
Tr.1-09	: Symray Scopio
Tr.1-10	: CHUNSOFT (Kohjiro Nakajima)
Tr.1-11	: Wiz.
Tr.1-12	: ryo
Tr.1-13,2-06,2-14	: ROPchiptune
Tr.1-14	: Beethoven Suzuki
Tr.1-15	: Psygnosis / Traveller's Tales (Matt Furniss)
Tr.1-16	: gyabuneko
Tr.1-19	: KONAMI (Motoaki Furukawa)
Tr.1-20	: KONAMI (Shinji Tasaka, Motoaki Furukawa, Kenichi Matsubara, Seiichi Fukami)
Tr.1-21	: Nintendo (Kohji Kondo)
Tr.2-03	: KAYOKO
Tr.2-04	: DATA EAST / Factor 5 (Chris Huelsbeck)
Tr.2-05	: Bun
Tr.2-08	: To-ku de kikoeru Dension (Matsu)
Tr.2-09	: Zuoh Riaki
Tr.2-10	: Psygnosis (Matt Furniss)
Tr.2-11	: Falcom (Yuzo Koshiro)
Tr.2-15	: SQUARE ENIX (Nobuo Uematsu)
Tr.2-16	: MASAYA (GOBLIN SOUND)
Tr.2-18	: Nintendo (Shiho Fujii)
Tr.2-19	: Nori
Tr.2-20	: namco (Tsukasa Masuko)
Tr.2-21	: namco (Kazuhiro Nakamura)
Tr.2-22	: KONAMI (Kazuhiko Uehara, Yoshinori Sasaki, Motoaki Furukawa)
Tr.2-23	: Norihiro Furukawa

## Data composer:

Tr.1-01,1-12,2-03,2-11,2-19	: wani ( <a href="http://blog.goo.ne.jp/wanispro/">http://blog.goo.ne.jp/wanispro/</a> )
Tr.1-02,1-15,2-04,2-10,2-16	: Akino
Tr.1-03,1-16,1-19,1-23,2-22	: gyabuneko ( <a href="https://twitter.com/gyabuneko">https://twitter.com/gyabuneko</a> )
Tr.1-04,2-09,2-20	: Zuoh Riaki ( <a href="https://twitter.com/zuouriaki">https://twitter.com/zuouriaki</a> )
Tr.1-05,1-17,2-02,2-13	: Moetsukiro ( <a href="http://kaguyadepth.jp/">http://kaguyadepth.jp/</a> )
Tr.1-06	: Toyoshima ( <a href="http://blog.toyoshima-house.net/">http://blog.toyoshima-house.net/</a> )
Tr.1-07,1-22,2-07,2-12	: Tento ( <a href="https://twitter.com/tento1226">https://twitter.com/tento1226</a> )
Tr.1-08,1-18,2-01,2-17	: gp-ln ( <a href="https://twitter.com/gp_ln">https://twitter.com/gp_ln</a> )
Tr.1-09	: Symray Scopio ( <a href="https://twitter.com/SYMRAY_SCOPIO">https://twitter.com/SYMRAY_SCOPIO</a> )
Tr.1-10,1-21,2-05,2-15	: Bun ( <a href="https://www.twitter.com/bun1983">https://www.twitter.com/bun1983</a> )
Tr.1-11,2-08,2-23	: Wiz. ( <a href="https://twitter.com/WizardOfPSG">https://twitter.com/WizardOfPSG</a> )
Tr.1-13,2-06,2-14,2-18	: ROPchiptune ( <a href="http://rophon.music.coocan.jp/">http://rophon.music.coocan.jp/</a> )
Tr.1-14	: BEEPBOY ( <a href="http://beepboy.yamato.website/">http://beepboy.yamato.website/</a> )
Tr.1-20	: PEN
Tr.2-21	: shun9624

# FMPSG All Albums musical chips, tools etc.

## FM 音源

- YM2203 (OPN)
- YM2608 (OPNA)
- YM2612, YM3438, YMF276-M (OPN2)
- YMF288 (OPN3)
- YM2151 (OPM)
- YM2413 (OPLL)
- YM2414 (OPZ)
- YM2164 (OPP)
- YM21280 (OPS)
- YMU757 (MA-1)
- YMU759 (MA-2)
- YMU762 (MA-3)
- YMU765 (MA-5)
- YMU786 (MA-7)
- ES1938 (ESFM:OPL3 互換)
- VRC7 (KONAMI OPLL サブセット)
- Y8950 (MSX-AUDIO:OPL 互換)

## PSG および PSG 類似音源

- AY-3-8910 (PSG)
- SN76489 (DCSG)
- RP2A03 (ファミリーコンピュータ内蔵)
- DMG-CPU (ゲームボーイ内蔵)
- AGB-CPU (ゲームボーイアドバンス内蔵)
- VRC6 (KONAMI)
- MMC5 (Nintendo, HAL 研究所)
- SUNSOFT 5B

## 波形メモリ音源

- SCC-I2212 (SCC)
- SCC-I2312 (SCC+)
- RP2C33 (ファミリーコンピュータ ディスクシステム内蔵)
- HuC6280 (PC エンジン内蔵)
- HuC6230 (PC-FXGA 内蔵)
- SPGY-1003 (スワンクリスタル内蔵)
- N163 (namco)

## PWM 音源

- S1C33209 (AQUAPLUS P/ECE 内蔵)

## PCM 音源

- PCM-61P (PC-9801-86 PCM 音源部)
- RF5C190A (FM TOWNS II 内蔵 PCM 音源部)
- RF5C68 (FM TOWNS MARTY 内蔵 PCM 音源部)
- MV-8000 (Roland サンプラー)
- SPC700 (スーパーファミコン内蔵)
- Y8950 (MSX-AUDIO ADPCM)
- TG33 (YAMAHA AWM+FM(DASS)音源 MIDI モジュール)
- SA-35 (CASIO PCM キーボード)
- SYSTEM-GX (沙羅曼蛇2: K054539 x2 + TMS57002)

## LA 音源

- LA32 (Roland CM-32L 内蔵)

## ソフトウェア音源 (Chiptune)

- T'SoundSystem (PSG, SCC, FC 互換)
- FMP7 (OPNA, OPM, SSG 上位拡張+PCM)
- GXSCC (SCC, PSG, OPLL ソフトウェア MIDI)
- VOPM (OPM 互換 VSTi)
- SCM (X68000 用 SCC 等エミュレーション環境)
- Magical 8bit Plug (FC 互換 VSTi)
- ファミシンセ II (8bit Chiptune VSTi)
- htsfms (FM 方式ソフトウェア MIDI)
- fmmidi (FM 方式ソフトウェア MIDI ※yuno 氏作。同名他ソフトとは別)
- FMDrive 2612 (YM2612(OPN2)互換 VSTi)
- Chip32 (波形メモリ VSTi)
- CheapChip (GM 規格配列 Chiptune サウンドフォント)
- ProtoPSG (PSG 風ソフトウェア)
- 8-env (波形メモリシンセ+シーケンサ統合環境)
- chipsounds (8bit Chiptune VSTi)

## その他

- Microsoft GS Wavetable SW Synth
- Synth1 (アナログソフトシンセ)
- MU500 (YAMAHA XG 規格 MIDI モジュール)
- MOTIF XS (YAMAHA AWM2 音源)
- UW500 (YAMAHA USB-DAC)
- SC-55mk II (Roland GS 規格 MIDI モジュール)
- SC-8850 (Roland GS 規格 MIDI モジュール)
- Roland Boutique JU-06 (アナログシンセ JUNO-106 復刻サウンドモジュール)
- LoopAZoid (VSTi ドラムサンプラー)
- KONTAKT (Native Instruments ソフトウェアサンプラー)
- Battery (Native Instruments ソフトウェアドラムサンプラー)
- Plug Sound Pro (UVI ソフトウェアサンプラー)
- Ableton Live (ソフトウェアサンプラー)
- WASP (Orion DAW 付属ソフト音源)
- Tomcat (Orion DAW 付属ソフト音源)
- Linux Multi Media Studio (LMMS: OSS DAW)
- スーパーヴォイス (X68000 音声歌唱フリーソフト)
- ふぁみく (FaMiC: ppmck 向けファミコンディスクシステム音源 歌唱 MML 生成)
- 初音ミク, 初音ミク append (VOCALOID2)
- 鏡音リン Act2 (VOCALOID2)
- UTAU-Synth (歌声合成ツール)
- Wi z. (本人歌唱, UTAU 声素材)

※音源搭載モジュールの一部やエミュレーション音源 (自作非公開互換 SF 等含む) 等は省略しています。

# Circle FMPSG Staff credits

## Executive Producer

Wiz.

## Designer

NYOU. (FMPSG Logo, FMPSG Preview,001~015 Jacket)  
だりあ (FMPSG004~015 CD-Label, FMPSG016~020,024 Jacket & CD-Label)  
purii (FMPSG021~023,Originals Jacket & CD-Label)  
Wiz. (Other additional designs, support)

## Pre-Mastering, Track ordering

Wiz.

## Mastering

Chabinn. (PreviewDX)  
萌尽狼 (FMPSG003)  
梅本竜 (FMPSG007,010)  
Bun (FMPSG014)  
purii (FMPSG016~023,Originals)  
switchworks (FMPSG024)  
Wiz. (other album)

## CD Writing

Chabinn. (PreviewDX,FMPSG001~004,006,015)  
骨折飲料 (FMPSG005,015)  
Press station (FMPSG024)  
Wiz. (other album + all 2<sup>nd</sup> press~ (except FMPSG024))  
9624 & PulseTherapy Members (CD Duplicator rental & help)

## Jacket Printing

M+B Apos. (FMPSG001~002)  
萌尽狼 (FMPSG003~004, 001~002 2<sup>nd</sup> press)  
国王 (FMPSG007)  
Printpac inc. (FMPSG015~023,Originals)  
Press Station (FMPSG024)  
Wiz. (other album + Preview(DX),FMPSG003~014 2<sup>nd</sup>~,001~002 3<sup>rd</sup>~)

## CD-Label Printing

萌尽狼 (FMPSG004)  
骨折飲料 (FMPSG005)  
Press Station (FMPSG024)  
Wiz. (other album + all 2<sup>nd</sup> press~ (except FMPSG024))

## Liner Notes

Wiz.

## Promotion Movie

国王 (FMPSG010~020)  
gyabuneko (FMPSG021~022,024,Originals)  
BEEPBOY (FMPSG023)

## Website

Wiz. (Old site design, New site maintenance)  
purii (New site design, base system programming)

## Official Twitter(@FMPSGchiptune) tweet

Wiz. (@WizardOfPSG)

## Event preparation & sales staff

Wiz.  
とよしま  
Darios Sawm  
骨折飲料  
テント  
梅本竜  
S.W.  
poriesuteru  
Bun  
purii  
BEEPBOY  
DRM  
Project I-zk Tom (PulseTherapy)  
baddy (PulseTherapy)

## Data Composer

Wiz.  
Darios Sawm  
M+B Apos.  
Chabinn., Chabinn, ちゃびん/Chabinn, Chabin  
Akino  
子無霧 すこびお  
baddy (from PulseTherapy)  
とよしま  
骨折飲料  
Sama  
2巻  
HALぼん  
LOG-KB, LOGLOOP - コバヤシ  
国王  
SZ-2000  
やさぐれぐま  
Takeo project  
ぐっちゃん  
じゅん  
萌尽狼  
霧島 静久, 霧島 雫  
だりあ  
DRM  
テント  
D.M  
PaQ Lee  
さつ村京介, 颯村京介  
梅本竜  
Laminer  
ズオウ・リアキ  
S.W.  
Tappy  
BEEPBOY  
switchworks, SOU1  
NGPi  
tech68k  
Bizen  
poriesuteru, pori  
KARA  
shino  
Bun  
Vanno  
ROPchiptune, ROPchiptune Labo., ROPHON  
Robokabuto  
keigo  
安井洋介  
gyabuneko  
purii  
bashuun!! (@9624 & @baddy)  
ねぎけん, tamanegisoldier  
YON-X  
Jupiter-B  
高橋龍一  
wani  
wani☆右上P  
ファミコン兄さん  
Solid Sneak  
Xinon (Guest)  
sdhizumi  
i my me mine (Guest)  
ぬゃう提督  
gp-ln  
PEN  
shun9624

※Data Composer は、概ね CD 参加順です

※同一人物で名義が変わった方は、最新の名義と過去の名義を併記しています

※同一人物別名義であることを公表していない方は、個別に記載しています

Thanks to ALL Listeners and ALL Circle FMPSG Members.

Bon Voyage!

Circle FMPSG Home : <http://fmmsg.info/>  
Twitter : @FMPSGchiptune  
Hashtag(Twitter) : #FMPSG  
E-Mail : [wizpsg@fmmsg.info](mailto:wizpsg@fmmsg.info)

FPCD-024 / Manufactured by Circle FMPSG, 2020  
MADE IN JAPAN (except CD Printed in Taiwan)

20.03.01