

Progressive Game E.P.

Wiz. Original CHIPTUNE Works -Extended Play-

1. POP-MAiZE (LONG version) ペンゴ! 対戦モード NORMAL 新アレンジ ロング ver.
2. Burning Soul (OPN version) ゲームミュージックコンテスト2014 RPG 部門応募作 別 ver.
3. カルボナーラ ラブ。 (Prototype with DPCM) シューティング ラブ。 10周年 PV BGM 別 ver.
4. Random Encounter++ ゲームミュージックコンテスト2014 RPG 部門準グランプリ作 微調整 ver.
5. Breakthrough!!!! OCT Album 2 収録作 新 ver.
6. Slaughter’s Madness ゲームミュージックコンテスト2014 アクション/格闘ゲーム部門応募作 微調整 ver.
7. 積乱雲 -tsumidaregumo- 連作「雲」シリーズ / FMPSG020 -DECADE- 収録作 微調整 ver.
-Bonus Track-
8. Burning Soul (Original version ぶりmastering β版) ゲームミュージックコンテスト2014 RPG 部門応募作原曲

Introduction

今までカバー楽曲中心だった拙者が、初めてのオリジナルChiptune 楽曲集（フルアルバム）を作ろうと画策した…のですが、同時期に行っていた「FMPSG Originals」の作業があまりに重なったため、フルアルバム化を断念し、まずは現時点の成果物として、ミニアルバムを発表するに至りました。

本ミニアルバム「Progressive Game E.P.」には、アルバムに収録されない（と思われる）楽曲も含めた、現時点でのWiz. 作編曲によるChiptune 楽曲 7曲+Chiptune 化前の原曲 1 曲の全 8 曲が収録されています。
基本的にはどこかで何かしら発表済みの楽曲群ですが、今回のアルバムに向けて作り直した楽曲・未発表バージョン等、ほとんどの楽曲で初版からなんらかの手が加わった状態となっていますので、原曲を聴いたことのある方も、是非聴き比べてみてください。

本アルバムのタイトルですが、「Progressive」は、（ゲームミュージック経由で）拙者が最も影響を受けた、変拍子やダイナミックな転調等の手法を、「Game」は、その名の通り「ゲームミュージック」を表しています。
また、この2語が合わさった「Progressive Game」は、「ゲームミュージックが、当時の音源の延長上の技術で進化したら、このような楽曲群になるのではないか？」という意味合いも込めています。（あと、アルバムの略称が私の本業だったりしますw）

いわゆる「ハコで鳴らすチップチューン」ではなく、「ゲームミュージック寄りのチップチューン」ですが、私としてはChiptune という言葉が根付く前からずっとこのスタイルですので、こちらのほうがしっくり来る感じです。

私と音楽の嗜好性が近い方はもちろんのこと、若い方には「こういうスタイルの Chiptune もあるんだ! 」という感じで、驚きと新鮮さを持って聴きたいだけですと幸いです。

2015/11/21 打ち込み魂/FMPSG 主宰 Wiz.

Liner Notes

1. POP-MAiZE (LONG version) ペンゴ! 対戦モード NORMAL 新アレンジ ロング ver.
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 (パラ録音した各パートのパン、EQ、ディレイ等調整用)

トライアングル・サービス社のアーケード・XBOX360 ゲーム「ゲーセン ラブ。～プラス ペンゴ!～」に収録されたゲーム「ペンゴ!」（※本ゲームの30年前にリリースされたセガのゲームの対戦リメイク版）の対戦モード BGM（通常＝HURRY UP 以前）にたまたま流れる曲です。
ペンゴ!のお話を戴いた頃、私はほぼカバー一曲がメインで作曲活動をしておらず、本プロジェクトも当初は switchworks (SOU1) さんを引き込んで、彼の作曲した楽曲を私が Chiptune 化する方向で考えていたのですが、「折角参加するんだし、作曲にも挑戦してみよう!」ということで、試行錯誤してできた曲がこの曲（の原曲）です。
当時、ペンゴ!には既に k.h.d.n. 林さんのメインテーマが入っていたのですが、その時点でのコンセプト（80年代初期っぽい雰囲気ของเกมミュージック）を意識しつつも、林さんの楽曲で気になっていた「効果音（ゴ）の音」とぶつからない和音構成 も考えて作りました。
この楽曲に関しては、ゲームの見た目のポップで可愛い雰囲気（＝自分の中で王道ゲームミュージック）を意識しつつも、後半は個人的な趣味で、若干不安感を煽る作りとしています。（一応、設定上はアイスブロックの迷路に迷い込み、敵や他プレイヤーのペンゴに命を狙われる不安感を表しています）
今回は、ロングバージョン化するにあたり、2つのテーマを設けました。
1つは、先ほど挙げた「不安感の増幅～解放」の流れを取り入れてよりダイナミックにすること、もう1つは（今回制作するまですっかり忘れていたのですが）余った PSG（矩形波）1ch を効果的に使ったファンタスティックな展開…でした。
一応、どちらもある程度達成できたのではないかと自負していますが、如何でしょうか…？
ただ、いざ録音して聴きなおしてみると、和音（ベース音階）が怪しい箇所がちらほら…フルアルバム出すまでには修正しておきます…

2. Burning Soul (OPN version) ゲームミュージックコンテスト2014 RPG 部門応募作 別 ver. 音源: G.I.M.I.C MB1 + OPNA ボード (YM2608/OPNA) / ドライバ : FMP 4.28u 「FMPSG021 -reboot-」および「FMPSG Originals」に「OPNA」版を収録しましたが、こちらは更にその元となる「OPN」版です。（OPNA 版は FM6 音+SSG3 音+リズム 6 音の計 15 音ですが、OPN 版は FM3 音+SSG3 音の計 6 音しか使ってません） これは F 社音色が体現しているとおり、当時の PC-88/98 の音源構成（OPN/OPNA）両対応にする…というコンセプトがあって、先に OPN 版で最低限のパートを拾って聴けるレベルに調整した後、OPNA 版でギターとリズム隊に肉付けをしていった感じです。 FM 音源版としては、こちらのほうがオリジナルですね。（実際の原曲は Track8 に収録している、現代の DAW で制作したものです） ある程度お約束の展開（ズンダラバースとか）を入れつつも、サビがギターソロという（他のゲームミュージックと比べると）珍しい展開となっております。 こんな楽曲構成になっているのは、とあるコンセプトで作った楽曲だからです。 それは…（続きは Tr. 8 で!） OPN 版/OPNA 版を作ったので、次は OPNA を拡張した FMP7 あたりで作ってみたいと思います！（願望）

3. カルボナーラ ラブ。 (Prototype with DPCM) シューティング ラブ。 10周年 PV BGM 別 ver.

使用機材: ppmck release 9a ex11.3 / VirtuaNSF 1.0.3.2 (ファミコン内蔵/RP2A03、VRC6、MMC5 エミュレーション)
トライアングル・サービス社の XBOX360 向けゲーム「シューティング ラブ。 10周年」のプロモーション動画? 向けに作った楽曲です。
この動画、前半はひたすら藤野社長が実際に作っていた「カルボナーラ」の作り方を説明するという動画で、終盤になってようやくゲームの紹介が出てきます…で、この BGM はその問題の前半部分向けに作った楽曲ですw
動画使用バージョンでは VOCALOIDv3（主に初音ミクさん）を使用していますが、このバージョンは VOCALOID に落とす前の仮メロ (MMC5 の 50%矩形波) バージョンのリズム隊に DPCM を加えたものです。
初期のプランではリズム隊は DPCM で鳴らす予定だったのですが、「ステレオタイプなファミコンっぽい音」にするため、敢えて DPCM 不適用でリズム隊を作った…という経緯がありまして。
ある意味、こちらが当初予定していたバージョンに近い…のかも知れません。
曲調的には、本アルバムの中では割と浮いている感もありますが、この曲はなにげに「Progressive」だと思ってます。
いわゆる「唄モノ」のフォーマット（イントロ～Aメロ～Bメロ～サビ～2番～大サビ～繰り返し～エンディング）を敢えて「踏襲せず」、歌詞のとおりにとんとんメロが展開していきます。（絵描き唄のようなものを思い浮かべながら作ってました）
元々は、ラストの「♪つっころろ×2カルボナーラ!×2」という部分をミニマルで繰り返す「洗脳的電波ソング」というのが当初のプランだったのですが、実際の動画からカルボナーラの作り方を歌詞に起こしてみると、それでは動画にマッチせず、歌詞に引っ張られる形で次々とメロが出てきて、それに引きずられて完成したという。（拙者としては）かなり珍しい楽曲です。（最初に和音から作るタイプの人なので…）
最初に公開してから割と年月が経ってしまいましたが、色々あって、近々別バージョンをお披露目できる予定となっています。（※2015/11/21 現在。現時点ではあくまで「予定」です）
フルアルバムでは、その新バージョンを収録できれば…と思っておりますので、いま暫くお待ちください。

Credit

All music Composed and Arranged by Wiz. (Tr.8: Remasterd by purii)
Pengo! Copyright ©SEGA/TRIANGLE SERVICE

Special thanks:
My wife “purii”
Toshiaki Fujino (TRIANGLE SERVICE)
… and YOU.

4. Random Encounter++ ゲームミュージックコンテスト2014 RPG 部門準グランプリ 微調整 ver.
音源: TNS-HFP1 (ファミコン内蔵音源 (RP2A03)ポータブルプレイヤー) / ドライバ : ppmck release 9a ex11.3
DAW: Cubase5 (パラ録音した各パートのパン、EQ、ディレイ等調整用)

この曲は元々「Famicompo mini vol.8 Exhibition」向けに作った実験曲でした。
「マルチトラック NSF が使用可能」とのこととで、その機能と Winamp のプレイリスト+シャッフル機能を使って、「楽曲を1小節づつの複数トラックに分割し、シャッフル機能でパーツの演奏順が毎回入れ替わったら、違う曲として楽しめるのではないか?」というところからスタートした曲です。
ただ、Winamp のプレイリストが秒単位でしか作れないこと、「秒単位」でキッチリ区切るには、テンポ 150 で5拍子でない和无理…ということが判った時点で、この楽曲の命運は決まっていたのかもしれませんが、元々は淡々としつっ微妙に違うフレーズを数多く組み込むプランだったはずが、「5拍子」ということで、ついついプログレ方面的のツイ曲にw
様々な楽曲展開を入れる方向で作っていった結果、（敵との遭遇前～戦闘最後まで情景を含む）RPG の戦闘シーンを想定した楽曲となりました。
具体的には、フィールド移動中に不意に敵と遭遇～敵との睨み合い（時が止まる緊張の瞬間）～戦闘開始～敵との死闘～壮絶な死、という一連の流れをイメージしています。
この曲はその後、G.I.M.I.C のオムニバス CD（兼、サンプル楽曲として使用予定）として OPNA 化されたり、2014 年初夏に一時的に目指していた「ゲームの音屋」になるべく、フレーズを定めてこの曲で突撃して玉砕し、自信を無くしかけた頃に偶然知った「ゲームミュージックコンテスト2014」に応募したところ、審査委員長の景山将太氏（ポケモンシリーズ等の楽曲を作った凄腕の方）から絶賛されて RPG 部門準グランプリを戴いたり等々…数奇な運命を辿った珍しい楽曲でもあり、個人的に思い入れの強い楽曲でもあります。
「ゲームミュージックコンテスト2014」応募バージョンでは、追加フレーズのベースラインが一部聞こえづらいことに加から気付いたので、本バージョンではベースラインのみ若干差し替えています。

5. Breakthrough!!!! OCT Album 2 収録作 別 ver.
使用機材: MGSDRV 3.20 / MSXplug 0.34 (MSX内蔵 PSG/AY-3-8910、SCC+/SCC-I2312 エミュレーション)

本楽曲は、「ペンゴ!」楽曲納品後の2011年に遡ります。「ペンゴ!」は何度かロケテヤイベント実演が行われたものの、ゲーム自体は、まだリリースが決まっていない頃です。
この頃、Chiptune 方面の有名人名人である Bun さんに（タイトルは伏せて）「市販ゲームの作曲をやった」って話をしたところ、「作曲できるようになったのなら、今度 Chiptune のオリジナル曲でコンピレーションアルバムを作るから、是非楽曲を作ってほしい」と頼まれ、作った…ような記憶が。
この頃は主にファミコン音源メインで活動していましたが、「コンピレーションアルバムであれば、独自性を出すために他の人がまず使わないであろう SCC で作ったほうが良いのでは?」ということで、SCC (=MGSDRV) で作曲を始めたのでした。
この曲自体は、恐らくさほど違和感なく聴ける（…であらうことを期待したい）と思うのですが、なにげに耳コピすると不思議なことに気付くと思います。
そうです、小節線の区切り目がおかしいのですw
一言で喩えるとすれば、「音楽の自由律俳句」を狙った楽曲で、「ノリで小節線をちよっとハミ出てもいいよね」的な感覚で作っています。（「ペンゴ!」でも「DEAD-ROCK!」という楽曲で試した手法なので、その延長線上の楽曲かも知れませんが）
ただ、この楽曲に関しては非常に難産でした。
その苦しみが特に前半の曲調にそのまま出てしまっています。
この曲を作るにあたり、私の好きな様々な楽曲を聴きこみ、その手法を参考にやり込みました。
同一和音で構成音の上の音階をルート音に持って行く手法は、グレンズミス「センセートセート」から、Bメロのベースのルート音を固定して和音を展開していく手法は、ゲームミュージック界のプロダクト第一人者である桜庭統氏の楽曲を参考に作っています。
Bメロで行き詰ったところで、曲調を変えて和音をダイナミックに展開して現状を打破し、最後は安堵～次への決意で幕を閉じます。
…で、よくタイトルを見ると、「!」が1個増えてますねw
これは、初版公開時、MGSDRV のメモリ不足でこれ以上1音もいじれないという状況に陥り、ラストが予定調和的に終わってしまうのがどうにも気になっていたので、今回様々な技術を駆使してメモリの空きを確保し、最後に更なる展開を加えてみました。（それと同時に、終盤で不自然な部分をいくつか修正しています）
本当はもう少しだけいじりたかったのですが、またもやメモリ不足で1音も動かせない状態まで攻めてしまったので、今回はここで断念しました。
いずれリベンジを果たせればいいなあ…

6. Slaughter’s Madness ゲームミュージックコンテスト2014 アクション/格闘ゲーム部門応募作 微調整 ver.
使用機材: FMP7 version 7.10f (拡張 OPNA + PCM)

「ゲームミュージックコンテスト2014」応募用に作った新曲ですが…が、実は未完了です。
元々は「Slaughter’s Scream」（虐殺者の悲鳴）というタイトルだったのですが、肝心の「悲鳴」の部分（オーバードライブギター鳴りまくりにする…予定でした）が間に合わず、このようなタイトルの楽曲になりました。
この曲でやりたかったのは、（日本ではほとんど知られていませんが）アヴァンギャルドなドラムプレイで極一部で有名な「吉田達也」氏率いる「RUINS」というユニットの初期楽曲の暴力性に重量感を加えたもの…でした。
しかし、音を重ねてもなかなか重量感が出ず、FM 側にはサイン波を、PCM もメーターを振り切るくらいに低音 EQ+圧を加えた状態にしたところ、低音がダマになって何を演奏しているかわけが判らない…という状態に陥ってしまいました。（そういう意味では、私が最初に聴いた RUINS のアルバム「INFECT」の極圧に似ているとも云えますが…）
今回再録するにあたり、PCM のスネア・キックの音色を差し替え、それぞれに使用音域を EQ でいじったところ、各フレーズが格段に聴きやすくなったとは思いますが…が、なんせ未完了ですので、フルアルバムまでには「完成版」をお届けできれば…と思う所存です。

7. 積乱雲 -tsumidaregumo- 連作「雲」シリーズ / FMPSG020 -DECADE- 収録作 微調整 ver.
音源: TNS-HFP1 (ファミコン内蔵音源 (RP2A03)ポータブルプレイヤー) / TNS-HFC4 (VRC6 演奏用 NSF プレイバックカートリッジ)
ドライバ : ppmck release 9a ex11.3
DAW: Cubase5 (パラ録音した各パートのパン、EQ、ディレイ等調整用)

「O/R works」収録の PSG（50%duty 矩形波 3ch のみ）で作られたシンプルな楽曲「空雲 -tsumidaregumo-」の続編として作ったものです。
本楽曲の基本的な展開は「空雲」と同様にしつつ、アレンジで真逆の印象を纏う楽曲に変貌させる…というのがテーマでした。
原曲は3拍子でゆったりとしながらも不安定な感情を表現した楽曲でしたが、こちらはメインを3拍子→4拍子に変更し、ギターやリズム隊がしっかりと足元を支えるメタルっぽい楽曲に仕上げました。
オーバードライブギターで2音使ってフィードバックを表現しているのは、ちょうどこの直前に作った「MAD RUBIS」（ドラクエIIの頭のおかしいアレンジ）からの流用ですが、MAD RUBIS がオクターブ違いで重ねていたのに対し、奥さんからのアドバイス「本当は倍音で鳴ってるはずだからオクターブユニゾンじゃないんじゃね?」という発言を受けて、敢えて音階をずらしています。（とはいえ、実際の倍音で鳴らすと不協和音になる箇所があったので、敢えて音階をずらしている箇所もあります）
「空雲」で曲調の変わる部分は、「積乱雲」では敢えて異なるフレーズのギターソロに差し替えており、「積乱雲が引き起こした嵐が地上を襲う」という設定にしています。（ちなみに、この付近のフレーズは「ナムコ ビデオ・ゲーム・グラフィティ Vol. 6」収録「ワルキューレの伝説」アレンジのギターソロ展開を意識していますので、お持ちの方は聴き比べてみると面白いかと）
それとは対照的な終盤は、嵐の過ぎ去った後、全てが無に帰してしまった静けさと無情感、そして嵐によって全てを奪われた人々の心の叫びを表現しています。（「空雲」では「雲」視点の感情でしたが、「積乱雲」は、雲自身…というよりも、雲を間近で見ている人々の心情がメインになっています）
「雲」はシリーズとして連作化していますが、あと1曲作る予定で、それは次回のフルアルバムに入れられれば…と思っています。
最終作は、「空雲」にも増して静かで穏やかな曲になる…予定です。

8. Burning Soul (Original version ぶりmastering β版) ゲームミュージックコンテスト2014 RPG 部門応募作 別 ver.

使用機材: Cubase5 / Halion / Synth1 / Guitar Rig etc.
最近では珍しい、非 Chiptune 楽曲です。
この曲は、2014 年初夏、前職を退職してゲームの音屋への転身を目指していた頃に、初めて奥さんの DAW を使い、1か月かけて本腰を入れて作った楽曲です。
結論から書くくと、転職は叶わず、結局は同職種 (SE) の別会社に落ち着いたわけですが、時間をかけた分、非常に愛着の強い楽曲となりました。
この楽曲のテーマはズバリ、(応募した某社の) 某ゲームのオープニングムービー（※PV として YouTube にも公開されていました）の楽曲のみを別解釈として差し替える…という大胆な発想で作ったものでした。
冒頭のパイプオルガンは、PV では墓標に祈りを捧げる女性キャラを、そこからカメラワークが天空一気に飛翔し、空を舞う模型飛行機と共にキャラクター紹介に入ります。
Bメロとサビ後のピアノは主に女性キャラの繊細さと華麗さを表現しています。
サビがギターソロになっているのは、その部分が戦闘シーンとなっているためです。
そして、なにげにラストのギターソロは、以前やった「コロボタ」アレンジ（演歌調の楽曲）のラストとほぼ同じというのは極端ですw
こういう曲にも合うんですね…ちょっと意外。
原曲が優等生的な楽曲だったせいもあり、その差別化からリズムを倍テンポで刻み、激しさとスピード感を重視した楽曲となりました…が、改めて聴くとこのリズム隊の無茶叩きは、X (JAPAN) の「紅」あたりに影響を受けてますね…間違いないw
原作の原作（※PV が作られたゲーム自体が昔に出たゲームのリメイク版です）のサントラは当時聴きこんでいたせいもあって、よく聴くと前半のベースラインがちゃんとズンダラ筋になっていたり、全体的に本ゲーム原作のフィールド曲とイメージが近かったりするので、やはり身体に刷りこまれていたんでしょうかね…ゲームミュージック好きなのは今も昔も変わりません。
ちなみに、Tr. 2 と比べるとイントロが若干長いのですが、こちらがオリジナルです。
尺を短くしたのは、そこを削らないと PV の場面展開に合わなくなってしまうため、やむを得ずの措置でした。（そのため、某社応募バージョンではイントロが2小節ほど短いのです）
なお、某社およびゲームミュージックコンテスト応募時は、拙者が行った EQ の処理があまりに酷過ぎました…うちの奥さんが見かねてリマスタリングしてくれたおかげで、だいぶ聴きやすくなった…のですが、渡した素材の中で音色発音段階でリバーブがかかっていたパートがあったらしく、「EQ 調整がやり辛い! 」と奥さんからクレームが w
今回は、全てノンリバーブ素材に差し替えたうえで、再度リマスタリングした完成版を出せれば…と思います。