

MAXIMUM TUNE 2

湾岸ミッドナイト

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2

ゲームミュージックファンにとってカリスマ的コンポーザーの一人である古代祐三氏。初のアーケードゲーム作品となった『湾岸ミッドナイト』(2001年)では、メロディアスなサウンドにオーケストラの要素も盛り込み、かつてないドライブゲームサウンドとして話題を呼んだ。そして『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』シリーズで、再びアーケードゲームの作曲を手がけた古代氏にその想いを伺った。



古代祐三氏 スペシャルインタビュー

新たな『湾岸ミッドナイト』サウンドへの挑戦

■ 前作に引き続き『マキシマムチューン』も作曲することが決まった時のお気持ちは？

開発サイドからは「前作のメロディアスで耳に残るよさを踏襲しつつ、より幅広い層に受け入れられるノリのイイ曲を」ということで、「トランス」でのオーダーでした。過去にダンス系の曲を作ったこともあります、10年近くブランクがあったため、最初は勘を取り戻すのに苦労しました。

■ 『マキシ1』(以下[1])の作曲はどのような流れで進められたのでしょうか？

前作同様、作曲はキャラ別でのオーダーでした。でも、個人的にはキャラのテーマをあまり意識せず、「スピード感がある」とか「威圧感がある」といったイメージで考える方が、うまく作れたように思います。というのは、私自身も原作を結構読みこんでいますが、湾岸のキャラはインパクトが強いため、それを意識するとどうしてもトランスから離れた音楽になってしまいがちです。

そうした試行錯誤の中、“Destination Blackout”ができあがった時は、だいぶ掘めたと感じました。そして作曲作業の終盤に完成した曲で、なおかつ一番思い入れが深いのは、アキオのテーマ“Blue Blazes”ですね。キャラのテーマとしてもハマリ、トランスとしてもまずまず納得できるものに仕上がったと思います。

■ そして『マキシ2』(以下[2])の登場となるわけですが？

『1』が完成する頃から『2』のお話も頂き、引き続き担当することになりました。これまでは作業効率を考えてソフトシンセをメインに使って作曲していました。しかし、それだけではトランスのキモといえる、さわやかで突き抜ける音や、個性ある音を再現しきれないことも『1』の作曲でわかりました。そこで『2』の作曲にあたっては、ハードシンセを多数導入しました。同時に『2』で引き続き使われる『1』の曲も、より厚みのある音にリニューアルさせました。

ハードシンセは、ソフトシンセに比べて扱いづらい所もありますが、これでは出せない独特な「音」があるんですね。それが結果として、よりよい音楽に結びつくと思っています。原作でシゲというキャラが作るマフラーは、高性能ではないがすぐイイ音が出て、乗り手を高揚させるという話がありました、ハードシンセは音楽作りにおける「シゲのマフラー」といっても過言ではないですね(笑)。

そして嬉しかったのは、高揚感やワクワク感をもって作った曲は、やっぱり



古代祐三さん

1986年の「イース」で作曲デビュー。1990年には(株)エイシヤントを設立し、数々のゲームミュージックを生み出す。2001年の『湾岸ミッドナイト』は初のアーケード作品で、その後も『湾岸』シリーズ全ての作曲を手がけている。またPS2『ナムコ クロス カプコン』ではオープニング&エンディングテーマも担当した。

リスナーにも伝わると実感できたこと。逆に自分がのれない曲は、聴き手にも響かないということを再認識しました。

■ [2]で追加になった特徴のある曲の解説をお願いします。

ボーカル曲は『1』の頃からやってみようという話をしており、それが『2』で実現しました。開発サイドでマコトとレイナの印象的なセリフを原作から抜き出してもらい、私が意識して“This Is My Destiny”と“Nothing Can Live Forever”を作りました。

10人抜きモードの3曲(“Nip And Tuck Race” “Highway Obsession” “Adrenaline Blowouts The Fear”)は、当初「2、3人倒すごとに展開が変わる曲を」というオーダーでしたが、ゲームと合わせていくうち「さらに勢いのある曲を！」となり、1人倒すごとに曲調が変わるゲーム展開にシンクロした曲になりました。

それと、エンディングの“Last Utopia”とスペシャルBGMの“Holy Land Anthem”は、実は元々ひとつの曲だったんです。ただ、ゲーム中で使用するには長すぎて、どうしようかと考えている時にサントラ初回特典の話が出まして、2つに分けて採用することになりました。

■ サントラの聴き所を教えてください。

『2』まで完成させてからサントラを出したいという想いがあったため、期待してたファンの皆様をお待たせしてしまいました。サントラ化にあたっては、若干のアレンジを施しています。といっても1ループ目はゲームとほぼ同じで、2ループ目に入るつなぎなどを、音楽としてよりボリュームが感じられるよう手を加えたのみです。運転の時などに聴いてもらうとイイ気持ちになれるサントラだと思いますよ。でも、くれぐれも踏み過ぎにはご注意ください(笑)。

また、『マキシ』公式ウェブではゲーム版『1』の曲が試聴できますので、サントラと聴き比べてみるのも面白いかもしれませんね。

■ 『湾岸』ファン、そして古代サウンドファンへメッセージをお願いします。

これだけの大きいタイトルをやるのは、あまりないので楽しかったです。ファンの皆さんからもたくさんの反響を頂き、もう、自分の代表作として挙げられる作品になりました。また次回があればぜひ挑戦してみたいですね。

■ どうもありがとうございました！



サントラ好評発売中！

『湾岸』ワールドを彩るハイスピードトランス BGMの数々を2枚のCDに収録！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2
オリジナル・サウンドトラック
品番：KICA-1361～1362 (2枚組)
価格：¥3,150 (税込)
発売元：(株)テックス エンタテインメント
販売元：キングレコード(株)