

# YAKUZA

## NIGHTMARE PROJECT

original soundtrack

Daisuke M.

(DISC-1)

- 01 メインタイトル(piano version)
- 02 アイキャッチ #1
- 03 始まり
- 04 角島
- 05 悪夢界
- 06 遭遇～戦闘 #1
- 07 青屋敷 #1
- 08 ディナー
- 09 千織
- 10 回想
- 11 青屋敷 #2
- 12 データベース
- 13 ランコ
- 14 サンダータイガー
- 15 十角館
- 16 インターロード #1
- 17 水車館
- 18 ミズキの回想
- 19 紀一
- 20 ユリエとミズキの会話
- 21 蠢く影
- 22 バク
- 23 窮地
- 24 戦闘 #2
- 25 悪夢の石板
- 26 ユリエ
- 27 インターロード #2
- 28 迷路館
- 29 リカ #1
- 30 リカ #2
- 31 テンクウ
- 32 インターロード #3

(DISC-2)

- 33 アイキャッチ #2
- 34 クルーザー
- 35 人形館
- 36 マヤ
- 37 ソウイチ #1
- 38 人形館～中庭～
- 39 再生
- 40 母との戦闘
- 41 ソウイチ #2
- 42 インターロード #4
- 43 時計館
- 44 永遠の想い出
- 45 ユキヤ
- 46 タイムリープ #1
- 47 タイムリープ #2
- 48 オルゴール
- 49 時計塔
- 50 永遠、倫典との戦闘
- 51 時計塔の崩壊
- 52 インターロード #5
- 53 ユキヤの告白
- 54 触手
- 55 変異後青屋敷
- 56 変異後角島
- 57 最後の悪夢界
- 58 最後の戦い
- 59 脱出
- 60 エンドタイトル
- 61 そして…
- 62 メインタイトル (nightmare version)

(DISC-3)

- 63 アイキャッチ #3
- 64 忘却の夜
- 65 忘却の夜 (alternative version)
- 66 翔べない瞳
- 67 Night of the Evil
- 68 暗闇の囁き (prologue)  
(ミズキのピアノソロ)
- 69 暗闇の囁き  
(ユリエとミズキの連弾)
- 70 ユリエ (demo version)
- 71 クルーザー (long version)
- 72 殺人鬼
- 73 戦闘 #2 (long version)
- 74 最後の戦い (long version)
- 75 忘却の夜 (カラオケ)
- 76 翔べない瞳 (カラオケ)

Big South Valley Music

HP・・・<http://www.bsvmusic.com/>  
mail・・・[mail@bsvmusic.com](mailto:mail@bsvmusic.com)

Produced by Daisuke Minamizawa.

- All songs composed and arranged by Daisuke Minamizawa.  
except :  
48 "Music Box"  
Arranged by Saiko Shimizu and Daisuke Minamizawa.  
64,65 "Boukyaku no Yoru"  
Words by Yukito Ayatsuji  
Music by Daisuke Minamizawa.  
66 "Tobenai Hitomi"  
Words by Yukito Ayatsuji  
Music by Koichiro Shiomi  
67 "Night of the Evil"  
Words & Music by Daisuke Minamizawa.

- Musicians  
Daisuke Minamizawa :  
guitars, keyboards, voice and other instruments  
Yukito Ayatsuji :  
vocals on "Boukyaku no Yoru", "Tobenai Hitomi"  
voices on "Satsujinki"  
Keita Egusa : keyboard solo

- Recorded and Mixed at Water Fountain Studio  
except : 48 "Music Box" recorded at Two Five Studio

- Equipments : Martin D-35, Roland JV2080, JV1080, JV880, D70, D550, R8M, Yamaha TX802, TX81z, Korg 01R/W, Wavestation SR, Young Chang MP-1  
/ Fostex DCM100, Mackie MS1202, Roland SE50, Sony MUR201, MP-5, Yamaha SPX90, R100, FX500, Zoom 9120, 9010, T.C.Electronic Finalizer

- Computer : Apple Power Macintosh 8100/80AV  
Software : M.O.T.U. Digital Performer (2.11),  
Digidesign Sound Designer II, KSWaves L1, Q10

- Jacket Design : ifni visual works

- Special thanks to :  
All Staff of game software "Nightmare Project YAKATA"  
Fummy  
...and you.

This album dedicated to YUKITO AYATSUJI.

本CDは1998年6月に発売された、プレイステーション用RPG「ナイトメア・プロジェクトYAKATA」のオリジナルサウンドトラックである。

そもそも私がこの仕事を手がける事になったのは、1994年に月景館別館という劇団によって上演された「暗闇の囁き」(原作・綾辻行人)の音楽を作ったのがきっかけである。SFやミステリが好きで、綾辻氏の小説も当時出ていたものは全部読んでいた(特に「人形館の殺人」は大好きだった)私は、喜んで曲を書いた。その公演を見にいらした綾辻氏が音楽を気に入ってくれたらしく、「今ゲームを作ってるんだけど、音楽をやってくれませんか」というお電話を直接いただき、そして96年の秋から、この「YAKATA」の作曲が始まったのである。

それから98年6月までの2年近くにわたり、決して順調とは言えない制作作業を経てゲームは発売されたが、オリジナル・サウンドトラックを同時期に発売することは、残念ながら諸般の事情により実現出来なかった。

そして今ゲーム発売から1年が過ぎ、どうにかこのCDをリリースすることができたのは、ゲームに封入されたアンケートやネット上、またメールなどで「音楽がよかった」「サントラが聞きたい」というメッセージを送って下さった方々のご声援のおかげである。「YAKATA」の音楽を気に入って下さり、ゲームのオマケモード「秘宝館」からカセットやMDIにダビングしてまでご愛聴いただいた方々、サントラ発売がなかなか実現出来ないにもかかわらず応援し続けて下さった皆さまにお礼を申し上げたい。ほんとうに、どうもありがとう。

楽曲はこのCDのために全曲録音し直しており、サイズなどもゲームの制約上短くしたものは可能な限り本来の長さに戻している。またゲーム中ほとんどの曲は

プレイステーションに内蔵された音源によって演奏されているのだが、本CDではそれをそのまま使用することとはせず、私が普段使っている機材によって演奏しなおしたものを収録した。もっとも楽曲の大半はまず自宅スタジオの機材によって作曲され、それをプレイステーション用に編曲しなおしているので、そういう意味では本来の姿に戻すことが出来たとも言えよう。加えて、実際のゲーム中では使用されなかった曲に関しても、個人的に特に思い入れのあるものはあえて収録することとした。

Daisuke Minamizawa

#### ■01 「メインタイトル(piano version)」

この物語のメインテーマである。ゲーム中では電源投入直後のムービー部分に使用されたが、CD収録に当たりサイズを伸ばしテンポも少し遅くした。

#### ■02 「アイキャッチ #1」

#### ■33 「アイキャッチ #2」

#### ■63 「アイキャッチ #3」

各章のタイトル時に使われたジングル。02は館CGをバックにしたロングヴァージョン、33はショートヴァージョン。63は未使用。

#### ■03 「始まり」

オープニングのアニメ(ソウイチ、ミルコ、ミズキらの船上シーン〜ユキヤの船転覆)用に作るが、アニメーションのディレクターの意向により不使用。当然私も納得しての差し替えだったのだが、今ではやはりこちらを使えばよかったと後悔している。

#### ■04 「角島」

角島のBGM。実はこれは角島用に書いた3曲目で、使用しなかった曲には34「クルーザー」に近いものや、もっと無機能的なものがあった。

#### ■05 「悪夢界」

悪夢の森や悪夢界など、ダンジョン部分用のBGM。制作当初は悪夢界があんなに広くなると思っていなかったの、1曲だけしか作っていない。ゲーム中ではその1曲を4つに分割し、そのピースの順番をずらしたものの、たとえば「A-B-C-D〜」、「A-C-D-B〜」というように4通り作って、それがランダムに流れるようになっている（どの曲も冒頭のメロディは同じ）。

#### ■06 「遭遇～戦闘#1」

おそらくゲーム中最も聞かれたであろう、通常戦闘時のBGM。「遭遇」は当初この半分のサイズだったのだが、エンカウント時の画面演出に合わせてゲーム完成直前に今の長さに変更。「戦闘#1」は昂揚感をやや押さえめに、制作のかなり初期に作曲。その後続く経験値画面のBGMは当初予定にはなかったのだが、完成が近づいたゲーム画面を見て無音であることが気になったため、メモリに気を使いつつプレイステーション上で作曲したもの。

#### ■07 「青屋敷#1」

青屋敷のBGM。青屋敷当主・中村千織のメロディの変形が中心モチーフである。ゲーム中ではドラムの低音に心臓の鼓動の音を使用、物語が進行しBGMが変化するにつれてその鼓動がだんだん大きくなっていくようになっていた。

#### ■08 「ディナー」

青屋敷での最初の夜、中村千織が登場する前のディナー場面用に作曲するが、演出の変更でシーンがカットされたため不使用。これも千織のメロディ（中間部）の変形である。これは2曲目に書いたもので、最初に作った時点では千織のメロディ全体を使った、これよりもかなり明るい曲になっていた。

#### ■09 「千織」

青屋敷当主・中村千織のテーマ。ゲーム中では第1章最初の、千織登場のシーンで使用。

#### ■10 「回想」

ユキヤの回想シーン用BGM。当初は5回ある回想場面で毎回少しづつ曲を変える予定だったが、実際にやってみるとあまり効果的ではなかったのでゲーム完成直前に1つの曲に統一した。

#### ■11 「青屋敷#2」

青屋敷のBGM。密室殺人事件後に流れるため、不気味さを増している。ゲーム中では少しづつ違う4曲がランダムに流れるようになっており、そのうち半分に友人のキーボーディスト、江草啓太氏を起用。

#### ■12 「データベース」

ノートパソコン使用時のBGMとして作曲するが不使用。

#### ■13 「ランコ」

ソウイチの別人格、江戸川ランコのテーマ。自分なりに裏設定を作り、まずヴォーカルものを想定して作曲、のち推理シーン用に編曲している。ヴァイブラフォン・ソロは江草啓太氏。

#### ■14 「サンダータイガー」

ソウイチの別人格、サンダータイガーのテーマ。キャラクターの元ネタである、よく似た名前の某レスラーのテーマ曲をパロディにしたもの。

#### ■15 「十角館」

十角館のBGM。その名に由来して10拍子となっており、1箇所、ドラムだけになる部分のみ、11拍子にしている。

■16 「インターロード#1」

■27 「インターロード#2」

■32 「インターロード#3」

■42 「インターロード#4」

■52 「インターロード#5」

青屋敷の音楽室でピアノを弾くと、ストーリーの進行に応じてだんだん曲が不気味になっていく。それらの曲がこれである。メインテーマのアレンジヴァージョン。

■17 「水車館」

水車館のBGM。「永遠に触れることの出来ない美への執着」のイメージ。中間部のメロディは紀一のテーマモチーフである。

■18 「ミズキの回想」

■26 「ユリエ」

■70 「ユリエ(demo version)」

ユリエのテーマ。ミズキの回想シーンで何度か流れるので、そのイメージ、「思い出の少女」の雰囲気で作曲。18(アニメの回想シーン)は短い、26(ユリエ救出時)は少し長いサイズになっている。70は、さらに展開部も含んだ作曲時のデモヴァージョン。

■19 「紀一」

紀一のテーマ。水車館ホールでの花巻さんの場面などで使用。ロマンチズムにポイントを置いてピアノで作曲、後で編曲によって少し不気味に仕上げている。

■20 「ユリエとミズキの会話」

幽閉されたユリエとミズキの、テレパシー(のようなもの)による会話シーンのBGM。

■21 「蠢く影」

死んでいるはずの紀一の指がびくりと動くアニメ用

に作るが、その場面がカットされたため不使用に。

■22 「バク」

この物語のマスコミ的存在、バクのテーマ。7拍子。当初はバクの店に入るごとに流れる予定だったが、演出の変更により登場時などでしか聞けなくなっている。

■23 「窮地」

エレベーターから紀一の車椅子が出てくるアニメ部分と、それに続いてユキヤたちが紀一に追いつめられるシーンのBGMをつなげたもの。

■24 「戦闘#2」

■73 「戦闘#2(long version)」

ボスキャラクターとの戦闘時のBGM。通常戦闘曲より昂揚感を増したイメージで作曲。当初戦闘にどれだけ時間がかかるか不明だったため、異様に長い構成の曲になってしまった。ゲーム中ではメモリの都合もあり短くしてあるが、73はほぼその原型サイズ(15分)である。ブレイク部分などは曲開始から6分以上経過しないと出てこないこの位置に置くことに意味があるとも思うので、ロングヴァージョンも本作に収録することにした。最初と最後以外のシンセサイザー・ソロは江草啓太氏によるもの。

■25 「悪夢の石板」

悪夢の石板のテーマ。当初は入手毎に流れる予定だったが、演出の変更により不使用となった。

■28 「迷路館」

迷路館BGM。「彫像」「妄執」などのイメージ。

■29 「リカ#1」

■30 「リカ#2」

ソウイチの別人格、リカのテーマ。キャラクターの

モデルである香山リカさんがYMOがお好きとのことなので、そういう雰囲気で作曲。30はその別アレンジである。

#### ■31「テンクウ」

ソウイチの別人格、テンクウのテーマ。11拍子。アコーディオンの間奏部分は江草啓太氏の演奏。

#### ■34「クルーザー」

#### ■71「クルーザー (long version)」

クルーザーでの移動シーン用BGM。制作当初想定されていたクルーザーでの自由移動がカットされたため、ゲーム中では不使用。間奏のフルートを何パターンか用意してあったので、それを使用したロングヴァージョン(71)も収録した。

#### ■35「人形館」

人形館のBGM。和洋折衷の建築物ということでちょっと和風に、また中庭の桜の木から「空間」のイメージで作曲した。ソロ部分はフレットレスベース。

#### ■36「マヤ」

マヤのテーマ。いくつか書いてみたのだが、綾辻氏からの「もうちょっとエキセントリックなもの」というリクエストに応じて現在のものに。ゲーム中ではマヤが仲間になるアニメーションで使用。

#### ■37「ソウイチ #1」

#### ■41「ソウイチ #2」

ソウイチのテーマ。曲の途中から、彼ゆかりの館、人形館のモチーフであるフルートが加わる。37は静かな場面で、41は最終人格との戦闘後に使用。

#### ■38「人形館～中庭～」

人形館、中庭のBGM。

#### ■39「再生」

人形のパーツをはめ終わり、ソウイチの母が再生する場面のアニメ用BGM。

#### ■40「母との戦闘」

ソウイチの母との戦闘時BGM。制作当初は戦闘中にアニメが挿入されることになっていた(敵の体力が一定の値に減るごとにアニメが入る、という形だったが、実際のゲームでは演出が変更)。やや悲愴な感じに作曲。

#### ■43「時計館」

時計館のBGM。23 / 8拍子という変拍子で、ユキヤのモチーフの変形。アコースティック・ギターが中心になっているのは、時計館の先代当主・古我倫典(小説「時計館の殺人」にも登場)の名前のモデルが、私と綾辻氏の共通の知人であるアコースティック・ギタリストの岡崎倫典氏であることにちなんだもの。

#### ■44「永遠の想い出」

ユキヤの姉、永遠(とわ)がウエディングドレスを着ている回想アニメ用のBGM。

#### ■45「ユキヤ」

ユキヤのテーマ。ゲーム中では使われなかったが、ピアノソロによるヴァージョンもあった。

#### ■46「タイムリープ #1」

ユキヤの意識が過去にタイムリープする場面のBGM。

#### ■47「タイムリープ #2」

46の後、ユキヤが逃げるシーンのBGM。ゲーム中ではプレイヤーの進行に応じて次の曲に進むようになっており、本作ではそれをつなげて収録。

#### ■48 「オルゴール」

千織殺害の凶器となったオルゴール。サンプリングやシンセサイザーではなく、実際にオルゴールを製作して録音、使用した。編曲を担当して下さった(株)三協精機の清水彩子さんに感謝。

#### ■49 「時計塔」

時計塔のBGMであり、復活する永遠(とわ)のイメージ。ゲーム中ではスケジュールの都合で不使用。

#### ■50 「永遠、倫典との戦闘」

永遠、倫典との戦闘前のBGM。時計館の背景モチーフ(43「時計館」では弦楽器で演奏)をギターが奏で、ユキヤのテーマメロディ(=時計館のテーマメロディ)をゆっくりにしたものがメロディになっている。

#### ■51 「時計塔の崩壊」

崩壊する時計塔からの脱出時のBGM。ちなみにこのイベント、制作当初の予定ではタイムアタックだったのだが、製品版ではオートイベントになっている。

#### ■53 「ユキヤの告白」

時計館から十角館に戻ってきた直後、ユキヤが「実は…」と語るシーンのBGM。この曲は最初に作ったメインテーマのアレンジヴァージョンで、ゲームの雰囲気にならなかつたため製品版では別のアレンジのものに差し替えている。

#### ■54 「触手」

青屋敷がユキヤを喰おうとするシーンのBGM。続く鎮魂歌的な部分はゲームオーバー曲である。

#### ■55 「変異後青屋敷」

悪夢を吸収して成長した青屋敷のBGM。

#### ■56 「変異後角島」

変形後青屋敷を脱出したユキヤたちが十角館に着くまでのための角島BGM。ゲーム中では青屋敷を出るとすぐ十角館に着く演出になったため不使用。悪夢界BGMと同じ音色を使って構築している。

#### ■57 「最後の悪夢界」

最後の悪夢界のBGM。05「悪夢界」と同じモチーフを使っているが、少し緊迫度を加えてみた。11拍子。

#### ■58 「最後の戦い」

#### ■74 「最後の戦い(long version)」

ラスボスとの戦闘時のBGM。メインテーマ、青屋敷曲、悪夢界曲などのモチーフを混ぜ合わせてミニマル的に構成している。58はゲーム中で使われているショートヴァージョンで、74は作曲時の原型に近いロングヴァージョン。

#### ■59 「脱出」

角島を脱出する場面のアニメ用BGM。中村青司のテーマはここにしか使われていない。ゲーム中ではソウイチが花を投げるシーンにあてられていたピアノの音は、作曲時には青司のジャンプの部分につけられていたもので、本CDに収録する際、原型に戻している。

#### ■60 「エンドタイトル」

エンドテロップ用BGM。戦いの後の安堵や希望をイメージして作曲。メインテーマの変形をモチーフとし、所々にユキヤや、ソウイチ(と4つの別人格)、ユリエ、マヤのメロディが織り込まれている。

#### ■61 「そして…」

最後のアニメーション用BGM。

## ■62 「メインタイトル(nightmare version)」

ゲーム終了後に流れるメインテーマ。ゲームで使用されたヴァージョンは半分のサイズに編集されたヴァージョンで、本作にはフルサイズのを収録した。

## ■64 「忘却の夜」

### ■65 「忘却の夜(alternative version)」

メインテーマのメロディに綾辻氏が歌詞をつけたものの。歌は綾辻氏本人である。64はゲーム中人形館のアリスのミニコンボで聞くことが出来るヴァージョン、65は最初に作られた別アレンジのヴァージョン。なおギターは部分的にチューニングを変えている(オープンチューニング)ため、1本のギターでこの通りに弾き語ることは出来ない。また間奏の途中から後ろの方で鐘が鳴っているのだが、これは時計館の鐘をイメージしている。ちなみにサビ部分でヴォーカルを追ってくるテレホンボイス風のコーラスも、綾辻氏。

## ■66 「翔べない瞳」

ゲームのおマケ用にレコーディングしたもので、綾辻氏が昔バンドをやっていた頃の曲の中から選んだものの。歌は綾辻氏本人で、編曲とコーラスは私が担当している。

## ■67 「Night of the Evil」

ゲームのおマケ用にレコーディングしたもので。ゲーム中では人形館のミニコンボでこの曲を聞くことができるのだが、その持ち主アリスのモデルであるミステリ作家有栖川有栖氏の小説に「ダリの薔」という長編があり、その中で、登場人物である作家の有栖川有栖が聞いているカセットの1曲目が、Demonの「Night of the Demon」なので、そのパロディとして作曲。ゲーム中のクレジットの作詞者シュウイチは「ダリの薔」の登場人物の名で、作曲家アリスはもちろんゲー

ムの登場人物であるアリスのこと。作詞、作曲、演奏歌ともに、実際は全て私である。

そこはダリの薔の中のような暗黒の世界

孤島のパズルのように出口はない

おまえは正気を失う

闘うには弱すぎ 目を開くには臆病だからだ

邪悪なものたちの夜

月光の下でゲームが始まる

邪悪なものたちの夜

悪夢へようこそ

## ■68 「暗闇の囁き(prologue)」(ミズキのピアノソロ)

## ■69 「暗闇の囁き」(ユリエとミズキの連弾)

ミズキのピアノイベント用の曲で、劇団月景館別館の舞台「暗闇の囁き」のメインテーマである。フルサイズのは拙作『Piano Solos』に収録されているが、こちらは2曲ともゲーム中で使用されたショートヴァージョンである。

## ■72 「殺人鬼」

レアキャラクター、殺人鬼との戦闘用BGM。綾辻氏の裏代表作「殺人鬼」の主人公で、個人的に思い入れもあるためちょっとした仕掛けがしてある。小説上で初めて殺人鬼が言うセリフ「喰え」を綾辻氏にしゃべってもらい、それを新潮文庫版「殺人鬼」で初めて「喰え」が出てくるページ数(153ページ)にちなんで、曲開始から153秒後に聞こえるようにしてあるのだ。さらに音像処理をして、ステレオで聞くと頭の後ろの方から聞こえてくるようになっている(しかもモノラルだと音が消えてしまう)。

## 『YAKATA』サントラに寄せて

今を去る5年前——1994年の9月、初めて南澤大介さんの音楽を聴いた。『暗闇の囁き』という僕の長編小説をとあるアマチュア劇団が舞台化してくれ、その公演を観に行った際のことだった。

原作を忠実に再現してくれていたその芝居自体にもなかなか好感を持ったのだが、同時に、そこで流れていた音楽に「おっ」と思った。ありものではなくて、全編オリジナルの曲が使われている。繊細で美しく物哀しく、そしてどこかしら物恐ろしく……僕の頭の中にある『暗闇の囁き』の雰囲気とあまりにもびったりとマッチした曲ばかりだったので、たいそう感激した。要はそれが、南澤さんの作品だったというわけである。

帰りがけに劇団の方からカセットテープを貰い、家に帰って繰り返し聴き、そうして僕の方から南澤さんにお手紙を書くかお電話するかした記憶がある。後にお会いした南澤さんは、とても礼儀正しくて物静かで、なおかつ僕などが書くような類の小説が大好きだと云う、涼しげな面立ちの青年だった。

その後、PS用RPG『ナイトメア・プロジェクト YAKATA』のソフト制作が本決まりになってきた頃、ゲーム音楽を彼に担当してもらってはどうか、と思いついた。スタッフに『暗闇の囁き』のテープを聴いてもらって全員の賛同を得、さっそく南澤さんご本人に打診してみたところ、二つ返事で快諾をいただいた。

以降の南澤さんの苦心や努力に対して、『YAKATA』というソフト全体が充分に応えられたかどうか。これについては、正直云っていきさかた許さない。制作体制の不備も多くなかった。バグもたくさん残ってしまった。ずいぶん迷惑を

おかけしたと思うし、たとえばこのサントラがメジャーではリリースされない結果になってしまったことには、僕にしても忸怩たる思いがある。——のだが、この場では竹本健治『ウロボロスの偽書』の「とりつく芸者」に倣い、「そこはそれ」と叫んでひれ伏してしまうのが最も精神衛生上よろしかろう。

3年以上の長きにわたった『YAKATA』の制作期間中には、実にさまざまな難局があった。そんな中、僕も含めたスタッフ一同の最大の励みとなりつつけてくれたのが、定期的にできあがってくる南澤さんの曲だった。そもそも彼は、この仕事を引き受けるまでほとんどTVゲームというものをしたことがなかったらしい。ゲーム音楽を作るのも当然これが初めて。それを、PSのハードを部屋に置いて既成の主要ソフトをプレイしてみるところから始めて、彼一流のこだわりや遊び心に満ち満ちた、本当に丁寧な仕事をしてくださった。この場を借りて改めてお礼を申し上げたい。

どうもありがとう。

ゲーム中盤の“オマケ”として綾辻の歌を入れようということになり、池袋の南澤さんの部屋を訪れて録音した時のことなど、懐かしく思い出される。このCDにも収録されている「忘却の夜」と「翔べない瞳」がそれなのだけれど、容量などの関係もあって、ゲームには前者だけしか入っていない。後者は本邦初公開となるレア・アイテムだろう（お恥ずかしながら……だけどね）。

いずれまた、南澤さんと組んで（どういう形になるかは分からないが）何か作りましょうか、という話もひそかにあったりする。その際には皆さん、どうぞよろしく。

1999年7月

綾辻行人

## 忘却の夜

作詞 綾辻行人  
作曲 南澤大介

大切な人の名を 思い出せないことがある  
月の海 波の影 どよめく夜の後ろ側

いつの間に 私の肉体は  
闇の底 沈んでゆくけど  
どうしても届かない  
どうしても探り出せない

大切なその言葉 思い出せないことがある  
星の空 風の声 囁く夜の後ろ側

いつの間に 私の精神は  
夢の底 沈んでゆくけど  
どうしても届かない  
どうしても探り出せない

いつの間に 私の存在は  
時間を超え 広がりゆくけど  
どうしても届かない  
どうしても探り出せない  
どうしても思い出せない……

## と翔べない瞳

作詞 綾辻行人  
作曲 塩見浩一郎

幾千万 星の彼方  
幾千億 時の彼方

虹の麓 夕焼け雲  
未来の壁 過去の扉  
あなたの 翔べない瞳は  
深く澄み切った色たたえ

風に揺れる 雨の滴  
波がうねる 海の呼吸  
あなたの 翔べない瞳は  
透明な哀しみの中で

陽が昇り また陽が沈む  
光と影のうつろいを  
果ても知れぬ静けさに抱かれ  
見つめているけど

あなたは 翔べない瞳で  
何を見つけようとしてのるの

陽が昇り また陽が沈む  
光と影のうつろいを  
果ても知れぬ静けさに抱かれ  
見つめているけど……

(the other side of YAKATA)

- 77 メインタイトル(piano version #2)
- 78 ユリエとミズキ(piano sketch)
- 79 マヤ#1 (piano sketch, unused)
- 80 ソウイチ(piano sketch)
- 81 ユキヤ(piano sketch)
- 82 悪夢界#1 ~ #5  
(piano sketch, unused)
- 83 悪夢界#6(rough sketch, unused)
- 84 タイムトライアル(unused)
- 85 マヤ#2 (unused)
- 86 ランコ(rough sketch)
- 87 Endless Nightmare

神月三羽氏主宰の墮天使の卵発行による、ナイトメア・プロジェクトYAKATAのファン・アンソロジー本「Endless Nightmare」(2000.5)用に制作された特別付録CD。デモ・ヴァージョンや未使用曲のスケッチなど13曲から成り、ここではサウンドトラック未収録であった11曲を再録した。

■77 メインタイトル(piano version #2)

メインタイトルのアップテンポヴァージョン。

■78 ユリエとミズキ(piano sketch)

ユリエのテーマ。途中でメロディが変わるが、これはミズキのモチーフとして作曲したもので、ユリエとミズキのメロディが同時に演奏されても違和感無いように構築されている。

■79 マヤ#1 (piano sketch, unused)

マヤのテーマ第一稿。本編では未使用。

■80 ソウイチ(piano sketch)

ソウイチのテーマのピアノヴァージョン。

■81 ユキヤ(piano sketch)

ユキヤのテーマのピアノヴァージョン。

■82 悪夢界#1 ~ #5 (piano sketch, unused)

悪夢界用にピアノで作ったスケッチ。本編の悪夢界曲に生かされたメロディもある。

■83 悪夢界#6(rough sketch, unused)

悪夢界用のラフスケッチで、プレイステーションでの音楽演奏の状態をテストするため、かなり初期に制作。

#### ■84 タイムトライアル(unused)

迷路館の隠し扉イベントは当初タイムトライアルになっており、そのBGMとして作曲したものを。

#### ■85 マヤ#2(unused)

マヤのテーマ第二稿。第三稿で完成版に近いメロディになり、第四稿が本編で使用された。

#### ■86 ランコ(rough sketch)

ソウイチの別人格たちのテーマを作曲するときに、そもそもソウイチの人格達は何故出来たか、というのを考えてみた。で、かつて彼が子役で活躍していた頃に、自分が脇役で出演したドラマの主人公や、TV局で会った(強烈な印象の)人物を模倣する事によって、主人格を守るように別人格が出来ていったのではないかと設定してみたのである。このランコのテーマは、(YAKATAの世界で)過去にTV放送された、ソウイチが出演していたドラマ「名探偵江戸川乱子」の主題歌(のラフスケッチ)、という設定で作曲したもので、本編で使われたランコのテーマは、このメロディを推理シーン用に編曲したもののなのである。イメージとしては女性ヴォーカルによる歌モノで、「Cats Eye」とか、そんな感じ。

#### YAKATA制作記(1)・サウンドトラック編

(1998.11 ~ 12)

#### ◆1. 黎明編 ~ 「暗闇の囁き」 ~

1998年6月4日、ミステリ作家の綾辻行人氏原作・原案・脚本・監修によるプレイステーション用RPG「ナイトメア・プロジェクトYAKATA」が発売になった。音楽担当である私が参加してからかれこれ2 ~ 3年はたってしまったのだろうか。いやー、長かった。

そもそも私がこの仕事を手がける事になったのは、1994年に月景館別館という劇団によって上演された「暗闇の囁き」の音楽を手がけたのがきっかけである。SFやミステリが好きで、綾辻氏の小説も当時出ていたものは全部読んでいた(特に「人形館の殺人」は大好きだった)私は、喜んで曲を書いた。幻想的かつ内省的、そこだけ切り取られて抽出されたような時間と空間の中で、少女が演じる少年役…。そういうイメージから出来た「暗闇の囁き」のメインテーマは、いまでもたいたいそう気に入っている。

その公演を見にいらした綾辻氏が音楽を気に入ってくれたらしく、「今ゲームを作ってるんだけど、音楽をやってくれませんか」という主旨のお電話をいただきましたのがその年(だったか翌年だったか…忘れてしまいました。たはは)の夏頃。そして96年の秋から、作曲の作業に入ったのである。

なお、当時ロール・プレイング・ゲームをやったことがなかった私は、勉強のため定番である「ドラゴン・クエスト」と「ファイナル・ファンタジー」(ちなみにどちらも4作目でした)をプレイすることにする。それが発端となり、その後私はすっかりゲーマーと化してしまうのだが、それはまた別の機会に。(98.06.27)

「暗闇の囁き」



公演当時にリリースされた、自主制作によるサウンドトラックカセット。現在廃盤。ジャケットは新書版「館」シリーズへのオマージュ。メインテーマ他4曲は拙作『Piano Solos』に収録されています。

## ◆2. 発芽編

作曲を始めると言っても、まだシナリオも完全なものはない、大まかなストーリーが決まっている程度。「普通のRPGなら、こういう種類の曲が必要だろう」というものを制作スタッフにリストアップしてもらい、あとは原作のイメージと、「暗闇の囁き」の楽曲の方向性でという綾辻氏からのリクエストで、ぼちぼちモチーフを作り始める。これが96年末～97年始めにかけての事。

しかし、たとえばこの時点では、キャラクター達がゲーム中どうやって体力を回復するのかなども決まっておらず、だから一応宿屋での休息(!)を想定して、「おやすみなさい」「おはよう」「回復の泉」の曲なんでも作った。結局、使わなかったですが。

さて。私が、この初期の段階で決めていったのが、楽曲の調性・・・つまりキーである(ハ長調とか二短調とか、そういうやつね)。ゲームは水車館、迷路館など、いくつかの館を移動して物語が進行する、ということは決まっていたので、各館毎にその象徴となるような調性を決めた。たとえば、物語の基点となる角島、青屋敷は、もともと基本的な調性であるAm(イ短調)、戦闘はどの場所での戦闘かにかかわらずEm(ホ短調、これも基本的な調性)、というように。ただ、この試みは結論から言ってしまうと、ゲームプレイ時においてあまり意味をなさなかった。そりゃそうだよね、館から館にびよんびよん跳ぶ訳じゃないし、もし続けて聞いたとしても、あんまりわからないもの。

まあ、せっかくこだわって設定したんだから、というところで、結局この調性に関する部分は変更せずにそのまま残したのだが、それによって一度だけ問題が生じた。それはオルゴールの制作に関して、だった。

(98.06.27)

「回復の泉」

「回復の泉」と言えば「女神異聞録ペルソナ」のトリッシュ。このゲームの音楽には、発想の仕方という意味でいろいろ影響を受けました。セーブポイントがなかなか無い点以外は、とてもお気に入りゲームです。「ヒットポイント回復するなら～」は名曲。



### ◆3. 鳴笛編 ～オルゴール～

ゲーム中にオルゴールから曲が流れるシーンがあったので、せっかくだからシンセサイザーではなく、本物のオルゴールを作ってしまうかと思いついた私は、オルゴールの制作をしている会社（株）三協精機さん）に問い合わせしてみた。曲の楽譜とテープを送れば、オリジナルのオルゴールを作ってくれるとの事だったので、早速資料を送って制作を依頼。

ところが、しばらくして連絡があり、「キー（調性）が変わってしまいます」とのこと。オルゴールにはオルゴールに適した音域（音の高さの範囲ね）があり、それに合わせる元とキーでは作れないのだそう。困ってしまって、実際に編曲作業をして下さっていた方と直接相談、一度は「無理です」とおっしゃっていたのだが、なんとか知恵をひねって下さり、最終的には元のキーで完成した。編曲担当のSさんに大変感謝。

ちなみにオルゴールの場合、同じ高さの音を続けて弾くと音が濁るので少し間隔を開けることが必要だそう。実はこっちも問題に。私が編曲したものは、伴奏で同じ音がかなり続くので、結局そのニュアンスを残すため、同じ音の「歯」（オルゴールの、ブツブツが飛び出した円筒に当たって実際に音を出す部分です）を複数作ってかわりばんこに鳴らすことになった。重ね重ね、編曲担当のSさんには感謝。

おかげさまでオルゴールは大変好評で、「普通は実物まで作らないでしょう」というおホメのお言葉を多数の方からいただいた。また、量産できるようにキーを変えたものがいくつか作られ、購入者向けのプレゼントにも使われたようである。よかった、よかった。

(98.06.27)

### オルゴール

苦難のオルゴール。なんでわざわざ本物のオルゴールを作ったかというと、本物のオルゴールの音を使ったゲームが（自分の知る限り）それまで無かったから（「タクティクス・オウガ」も「ときメモ」もグッズとしてオルゴールは作られたが、ゲーム中では合成音だった）。余談だが、編曲をしていた中でのSさんの（下の）お名前は、その某ゲームのキャラクター片桐嬢と同じ。かっこいいのである。

ちなみに「YAKATA」中に登場するオルゴールの箱は鉄製らしい。

### ◆4. 館編1 ～フィールドBGM～

さて、最終的に「YAKATA」に関して私が書いた曲は200曲弱だろう、と思う。使わなかった曲もかなりあるので、実質的にナンバリングされているのは120曲ぐらいかな。ここまで曲数が多いと、ある程度分類しておかないと訳が分からなくなるので、フィールド関連、キャラクター関連、ストーリー関連、戦闘/システム関連、アニメ関連の5つに分けて管理した。

「YAKATA」に限らず、RPGには、場所を表現するBGM、つまり「ある場所に行くはずと鳴り続けるBGM」というのがある。たとえば村に入るとその村の曲、とか、飛行船で旅をしている間は飛行船の曲、とか。それを「フィールドBG(M)」と呼んでいるのだが、「YAKATA」で一番最初に作り始めた曲がこのフィールド関連、特に各館の曲であった。

自分の狙い目としては、ゲーム中でフィールドから戦闘に移行することもあるので、「戦闘曲よりも闘争的でない」もの、悪夢に侵されているとはいえ、現代で人間が実際に住んでいる建物なので、「過剰にファンタジックではない」もの、という線であった。当初から、館内部でモンスターが出現するエリアと出現しないエリアではBGMのブキミさ加減を変えよう、というアイデアがあったので、それをゲーム中で実現させる時の事を考えて、ワンコード（和音が変化しない）でほとんど作曲。もともと小説の「館シリーズ」は愛読していたので、そちらからもかなりインスパイアされているのだが、それぞれの館が持つ「イメージ」を音に置き換えて、基本のモチーフの上にメロディを何種類かのせる、という形をとっている。その後、それらのメロディをまた変形して館ゆかりのキャラクターのメロディに使ったり、またその逆に、ゆかりのキャラクターのメロディの一部を館BGMの一部に使ったりもしている。(98.06.29)

#### フィールドBGM

使われなかったフィールドBGMで、クルーザーBGMというのがあった。当初はクルーザーでの自由移動が想定されていたのだが、諸般の事情により第5章でのオートイベントのみになったので、ゲーム中では聞くことが出来ない。オマケの秘宝館には収録されており、間奏が違う物が8パターン、ランダムで再生されます。

#### ◆ 5. 館編 2 ～角島、各館曲～

ゲーム開始後、自由にユキヤを動かせるようになって最初に流れるのが角島BGM。全般にフィールドBGM

は、「嬉しい」「悲しい」といった、「感情的な方向性」を感じさせないことを心がけて作っている。「家具のように、そこにある音楽」とは、作曲家エリック・サティの名言。

青屋敷のメロディは青屋敷当主・中村千織のメロディの変形。実はこの曲、ドラムの低音は心臓の鼓動の音を使用。物語が進行するにつれて「青屋敷1」「青屋敷2」「青屋敷4」と曲が変化していくのだが（「3」はありません。あしからず）、その鼓動がだんだん大きくなっていくようになっている。

十角館は、その名の通り10拍子。1箇所、ドラムだけになる部分のみ、11拍子にした。水車館は「永遠に触れることの出来ない美への執着」のイメージ。中間部のメロディは紀一のメロディである。迷路館は「彫像」「妄執」などのイメージ。館ゆかりの人物はミルコだが、彼女にはテーマ曲を背負う場がないので、曲は作っていない（ミズキも同じ）。

人形館は和洋折衷の建築物ということでちょっと和風、また中庭の桜の木から「空間」のイメージで作曲。ソロ部分はフレットレスベース。時計館は23 / 8拍子という変拍子で、アコースティック・ギターが曲の中心になっている。何故かという、時計館の先代当主・古我倫典（小説「時計館の殺人」にも登場）の名前のモデルが、綾辻氏の知人のアコースティック・ギタリストの岡崎倫典氏（実は私も知り合い）だからである。ソロ部分はシンセサイザー。この曲だけ、コードが展開している。

ちなみに、十角館、人形館、時計館の曲は、実はソロ部分が異なるものが入り混じり、ゲーム中ではランダムに読み込まれるようになっている。これは、自分が1ゲームプレーヤーとして、従来のRPGなどでず

と同じ曲がかかっているのが気になっていたために試みてみた事なのだが、手間がかかった割に残念ながら効果は薄かったようだ。オマケモードの秘宝館でもちゃんとランダムに再生されるので、機会があれば何度か聞いてみて下さい。そういえば「青屋敷2」も何パターンかあるなあ。

悪夢界（ダンジョン部分）に関しては、当初こんなに広くなると思っていなかったで、基本的に1曲だけしか作っていない。その1曲が実は長くて5分くらいあったので、全体を4つに分割し、たとえば「A-B-C-D～」、「B-C-D-A～」というように順番をずらしたものを4曲作って、これもランダムに読み込んでいる。ただしどの曲も冒頭のメロディは同じなので、プレイしていても気付かないかもしれないが。

最後の悪夢界だけ別曲にしてある。これは、通常の悪夢界曲と同じモチーフを使っているが、少し緊迫度を加えてみた。11拍子と12拍子の2つの部分から出来ている。  
(98.06.30)

#### 角島BGM

秘宝館には「角島2」が収録されているが、これは第9章・変形後青屋敷を脱出したユキヤたちが十角館に着くまでのために作られたもの。実際のゲーム中では未使用。

#### フレットレスベース

8パターンあるソロのうち、6パターンまでは普通に演奏しているが、2パターンだけ少し変わった

奏法をシミュレートしている。1つはハーモニクス奏法で、もう1つはタッピング奏法。このタッピング奏法の方は、98年12月に事故で亡くなった、私の敬愛するギタリストマイケル・ヘッジスへのオマージュである。

#### 岡崎倫典氏

谷山浩子さんや鈴木康博さんのバックや、スタジオギタリストとして活躍するかたわら、TVドラマ「若者のすべて」のサントラなども手がけている。ソロアルバム「夢で逢いましょう」は、氏のロマンティズムがいっぱい詰まった名盤。

#### ◆6. 人物編

人物のテーマメロディ（モチーフ）については、前に書いたように「ゆかりの場所」のメロディを使っていたり、変形させている場合が多い。最初に作ったのはユキヤのテーマだった。メインテーマと同じく、リリカルなメロディを心がけてピアノで作曲。ソウイチ（本人）は、故・渡辺岳夫氏の音楽の影響が強い。

千織のテーマはかなり初期に作曲。ゲーム中では、第1章最初の、ディナー後の長ゼリのシーンのみの使用となっている。

ユリエのテーマは、ミズキの回想シーンで何度か流れるので、そのイメージ、「思い出の少女」の雰囲気で作曲。アニメの回想シーンは短いためAメロだけしか使用されていないが、ユリエ救出時にBメロまである少し長いサイズのものが流れる。作曲時にはさらに展開するCメロもあった。

紀一のテーマは、水車館ホールでの花巻オバサマのセリフのシーンなどで使用。作曲時にはかなりロマンチックなものだったが、その後アレンジによってフキミさを増した。車椅子紀一接近のシーンでも、同モチーフを使った曲が流れる。ちなみに、あのシーンの車椅子のきしみ音は効果音を担当していただいた(株)キューブさんによっていただいたもので、大変評判がよい。怖くて。

ソウイチの別人格たちについて。そもそもソウイチの人格達は何故出来たか、というのを考えるに、かつて彼が子役の時代に、自分が脇役で出演したドラマの主人公や、TV局で会った(強烈な印象の)人物の人格を模倣して出来たのではないかと。そういう裏設定を考えて作ったので、たとえばランコのテーマは、(YAKATAの世界で)過去にTV放送された、ソウイチが出演していたドラマ「名探偵江戸川乱子」の主題歌をまず作り、それを推理シーン用に編曲してみたのである。なにを手間なことを、とお思いになるかもしれないが、ほんと、その通りである。ちなみにこの裏設定は、私が勝手に考えたもので、オフィシャルなものではありません。あしからず。

サンダータイガーのテーマは、よく似た名前の某レスラーのテーマ曲をパロディにしてみた。リカのテーマは、キャラクターのモデルである香山リカさんがテクノ(YMO)がお好き、と聞いたので、YMOちっくに。テングウの曲(またしても変拍子で、11拍子)は、実はこれもソロの部分異なるものが4曲用意してあって、ランダムに流れる。ゲーム中ではたしか2回しか使われていないので、あとの2曲は永遠に聞かれ得ないのであった。...と思ったら、オマケモードで聞けましたね。ははは。

マヤのテーマはいくつか書いてみたのだが、綾辻氏からの「ちょっとエキセントリックなものを」というリクエストに応じて現在のものに。といっても、ゲーム中ではマヤが仲間になるシーンでしか流れず、オマケモードでも聞けないので、きつみなさん憶えていないでしょう。バクのテーマも、あまりゲーム中では流れないので残念。私はスヌービーの音楽が好きで、このバク曲のベースラインは「Linus & Rucy」へのオマージュだったりするのだが、まあこれは作った人間がそう思っているだけなのでお気になさらず。

ちなみに、エンドテロップ時の音楽はメインテーマのアレンジヴァージョンだが、所々にユキヤや、ソウイチ(と4つの別人格)、ユリエ、マヤのメロディが織り込まれている。(98.07.01)

#### 千織のテーマ

原作(「十角館の殺人」)を既読んでいた人々の間でかなり物議をかもした千織。ちょっとケバイぞ。

余談だが、当初この千織のシーンの前にディナーシーンがあり、ユキヤたちが食事をするはずだった。結局カットになったが、そのシーンのBGMも千織のモチーフを使っている。



## ◆7. 物語編 ～ストーリー関連曲～

ストーリー関連の曲というのは、物語の進行に添って流れる曲のことで、たとえばユキヤの回想シーン曲とか、そのあたりである。おおむねキャラクターがフィールドのモチーフメロディをアレンジして作っていくので、楽しくもあり苦しくもありだった。

たとえば、ユキヤが自室で「回想」する場面は5回あって、当初は、青屋敷のことを思い出しているときには青屋敷のメロディが鳴り、というような複雑な曲だったのだが、実際にやってみるとあまり効果的ではなかったもので、完成直前にすべて1つの曲に統一してしまった（チャイムのSさん、Mさん、お手数お掛けしてすみません）。また、時計館から十角館に戻ってきた直後、ユキヤが「実は…」と語るシーンで流れるメインテーマも、弦によるものも重厚な曲だったのだが、なんだか雰囲気にならなかったで別のアレンジにした。タイムリープ時の曲も、間際に作りなおしている。ようするに、実際ゲーム上で聴いてみないと雰囲気合っているのかいないのかよくわからない場合がかなりある、ということでしょう。

幽閉されたユリエとミズキのテレパシー (?)による会話のシーンでは、私が好んで使う、ひよひよひよひよ～という感じの伴奏が続く。このあたりは、ミニマルミュージック（次項・8. 戦闘編を参照）の影響。

時計館最後、永遠・倫典との戦闘前の曲は、時計館の背景モチーフ（時計館BGMでは弦楽器で演奏）をギターが奏で、ユキヤのテーマメロディ（＝時計館のテーマメロディ）をゆっくりにしたものがメロディになっている。

同じく時計館の、塔脱出時のBGM（延々繰り返され

るピアノのフレーズが基調になっている曲）は、アスクK氏のお気に入りであり、「YAKATA」プロモーションビデオなどでも使っていただいている。ゲーム中では残念ながらちょっとしか聞くことが出来ないが、実際はかなり長く作ってあるので、機会があったら秘宝館で聞いてみて下さい。

ちなみにゲーム中、ミズキ（とユリエ）のピアノ演奏が2回聞けるが、これはどちらももかつて私が舞台「暗闇の囁き」の為に書いたメインテーマである（1. 黎明編参照）。  
(98.07.02)

全然関係ありませんが、  
執事 鬼怒川の目。



## ◆8. 戦闘編

「YAKATA」中、戦闘シーン用の曲は全部で5曲あって、そのうち最初に作ったのは、一番プレイヤーが多く耳にする普通の戦闘時の曲。作り始めた96年末の時点では、たとえば「戦闘が終わった時キャラクター達が勝利のポーズをとるか（『ファイナルファンタジー7』とか「ワイルドアームズ」みたいなやつね）など、基本的な演出がまだ決定していなかったで、とりあえず遭遇、戦闘、終了（と全滅）を制作。まず戦闘曲を、昂揚感はやや押さえめに、戦闘的な（あたりまえか）感じで作曲。そのイントロ部分として遭遇曲を、エンディング部分として終了曲を作ったのだが、終了曲に関しては、この時作ったものは使われなかった。

ボス戦用の曲は、昂揚感を増し「いけえっ！」(アムロかおまえは)という感じで作曲。人形館での、ソウイチの母との戦闘のみ別曲で、これは当初戦闘中にアニメが挿入されることになっていたの(敵の体力が一定の値に減るごとにアニメ、という予定だったが、実際のゲームではそうならなかった)、やや悲愴な感じに。

さて、実はラスボス曲はかなり悩んだ。やっぱリラストだし、奇抜なことをやりたかったのだが、いまさら合唱曲にしても「ファイナルファンタジー 7」と同じだし、どうしようかと考えているときに、制作協力という形で「YAKATA」に参加されていた、作家の神山修一氏と雑談していて、ふっとひらめいたのが、自分のルーツのひとつであるミニマル・ミュージック。

で、メインテーマ、青屋敷曲、悪夢界曲などのモチーフを混ぜ合わせてミニマル的に構成し、やっとラスボス曲が完成した。ただ、作曲時において、ラスボスがどのくらい強いのか、つまり戦闘がどのくらい長引くかまったく不明だったので、異様に長い曲を作ってしまう、またしてもチャイム(ゲーム制作会社)のMさんにお手間かけさせてしまった。氏曰く、「長いっす」。そもそも20分以上あったんだよなあ、この曲。とほほ。

今回、一番の入魂作品は、なんといっても「殺人鬼」の戦闘曲である。綾辻氏の裏代表作「殺人鬼」の主人公(?)で、私自身けっこうお気に入りのキャラクターだったので、しっかり別曲を作らせていただいた。さらにこの曲には仕掛けがあり、小説上で初めて殺人鬼が言うセリフ「喰え」を綾辻氏にお願いしてしゃべってもらい、それを新潮文庫版「殺人鬼」で初めて「喰え」が出てくるページ数(たしか153ページ)にちなんで、曲開始から153秒後に聞こえるようにしてある。さら

に映像処理をして、ステレオで聞くと頭の後ろの方から聞こえてくるようにしてみた(しかもモノラルだと音が消えてしまう。ステレオで聞いてね)。われながらずいぶん変なところに凝ってしまったものである。

くだんの殺人鬼にはゲーム中なかなかお目にかかれないが、秘宝館では常に迎えてくれる場所があるので、そちらで聞いてみて下さい。(98.07.03)

#### 神山修一氏

ゲームプロデューサーとして多くのソフトの開発に携わった後、フリーランスのライターとして独立。諸雑誌で活躍中。著書に「Noel」「竜機伝承 フィルソレイナの蒼い月」などがある。「Noel」はゲームのノヴェライズだが、私はゲームの方をプレイしたことがないにも関わらずこの小説が大好きで、何度も読み返しています。

#### ミニマル・ミュージック

ミニマル・ミュージックというのは反復音楽とも訳され、短いフレーズの反復、その微妙な変化、などがミソの現代音楽で、たとえばスティーブ・ライヒという人の「手拍子の音楽」は、ずっと手拍子だけ(手が痛そう)だったり、有名なところでは、久石譲氏の「風の谷のナウシカ」などはけっこうミニマルの手法が使われてたりする。私が一番影響を受けたのはフィリップ・グラスという作曲家で、特に「Photographer」というアルバムはかなり聞き込みました。

#### ◆9. 動画編 ～アニメーション～

ゲーム中に流れる音楽というのは、プレイステーションの中に入っている小さなサンプリング（サンプラー）を使って演奏されているものと、音楽CDと同じ（か、もしくはちょっと圧縮された）音質で、直接ディスクから再生される方式とがあり、場面によってそれらが使い分けられている。前者の場合データサイズは小さくすむのだが、音質や表現、同時に発音できる音数などに限界がある。いままで紹介したフィールドBGMや戦闘曲、キャラクターの曲などはほとんどこちら。後者の曲はアニメやCGムービーのシーンで使われ、これは録音したものが再生されるだけなので、生楽器も声も入れられるし、同時発音数の制限も無い。というわけで、ゲームのメモリの制約を考えなくてすむ分、自由に作ることが出来るのがアニメ部分などのBGMなのである。

アニメのBGMに関しては、スケジュールの関係上アニメの完成前から作業を始めなくてはならなかったため、コンテから時間を割り出して曲を作り、最後にサイズを修正するという手順になった（まあ、いつものことです）。私の場合Macを使ってDigital Performerというソフトで作曲をしているのだが、まず絵コンテをスキャンしてPremiereというソフトでクイックタイムムービーを作り、それを先のDigital Performerで読み込んで、実際に絵を動かしながら作業を進めた。これは以前、「Neo Hyper Kids」というCGアニメの番組に音をつけた時から始めた手法で、完成型がイメージしやすくかつこう便利（準備に手間はかかりますが）。

レコーディングとMAはしたものの、ゲームの演出の都合でカットになってしまったアニメもあつ

たが、音楽が入っていたシーンはだいたい使われていたように思う。自分としてはエンドアニメ曲（角島脱出～自衛隊に助けられるまでのとこ）なんかが入ってます。

CGによるムービーシーン（各章冒頭の館CG）はちょっと暗めだが美しく、最初に見たときはやっぱり感動した。ここの音楽はかなり初期に作った物。実はCGの長さが微妙に違うので、全部違う長さで作ってあったりもする。（98.07.04）

#### ◆10. 効果編 ～SE～

今回私は、音楽だけでなく効果音もいくつか作った（全体の3～4割）。また、音楽監督ということで、効果音を作る会社さんに、作成に関しての指示出しなどもした。

悪夢界の効果音は、たまたまその時点でのスケジュールの都合で、2日でほとんど全て（50種類程度）を作らなくてはならず、全部自分のスタジオで作業した。たとえば水車館悪夢界のガチョウの鳴き声は、私です。ははは。チャイナオレンジと、いじめられバク、それから胎児は、友人の声優、MOMO（鈴木梨乃）に手伝ってもらった。ちなみに彼女は「ときめきメモリアルドラマシリーズ vol2 彩のラブソング」や「クロス探偵物語」などのゲームにも出演している。

それから、時計館悪夢界の時計がたくさんある所では、ちゃんと「時計館時計」を鳴らしてある（地上の館内部は、普通の時計ですが）。これは制作開始直後からずっとやろうと思っていたところ。

他に変わったところでは、主人公たちが中村青

司の日記を読むシーンがあるが、あのページめくり音は、新書版「黒猫館の殺人」をめくっている音である。今回ゲーム中に「黒猫館」が取り上げられなくて、かわいそうだったので使ってみた。ははは。(98.07.05)

チャイナオレンジ…



#### ◆11. 声優編

「YAKATA」では、ゲーム中の重要なシーンやアニメシーンで声優さんによる音声が行れるが、私も一部レコーディングに立ち会った。以下はその時の印象。

マヤ役の大野まりなさんは青二プロ所属。実はゲーム中ワンフレーズだけマヤが歌うシーンがあったので、私が立ち会ったのである。彼女はリカちゃん声優グランプリでグランプリを受賞している二代目リカちゃん、そしてまた今回も人形を演じている。歌の録音は声録りのスタジオでぱっぱと終わらせてしまったのだが、音程がバッチリだったのが印象的だった。後から修正するつもりだったんだけど、ぜんぜん必要なかったもんね。スタジオではプリクラ付き名刺が争奪戦になり、また後日きちんとお手紙とともに名前入りボールペンが送られてきた。たいへん丁寧な方である。現在インターネット上で「MARINA STAR WONDERLAND だっちゅーの!」を放送中。

ユリエ役の前田愛さんは、チャイドル(プチドル?)

の前田愛さんとは別人。セガサターン用ゲーム「センチメンタル・グラフィティ」の永倉えみる役などがあるところ。バンド活動もされているようである。声録り当日は、わざわざ「ユリエっぽい」衣装でスタジオに現れた。役作りに気合いが入っているのである。ちょっと翔んでる永倉えみる役とは違い、落ちついた少女であるユリエの役もしっかりこなすのはさすが。ちなみに彼女も現在インターネット上で「前田家の野望」を放送中。

ちなみにゲーム中のセリフで名言だなあと個人的に思っているのは、ソウイチの「飯食って風呂入って寝る」と、ユキヤの「ああ、なんだかよくわからない」である。後者は特に、煮詰まった時に使いである。とほほ。(98.07.06)

永倉えみる

「だ～りん、あいたかったりゅん!」など、語尾に「～りゅん」をつける「えみる語」を話す元気な子。



#### ◆12. 休息編

10. 効果編でも少し書いたが、ゲーム中の効果音に関しては、悪夢界部分の効果音の他にも基本的な効果音、つまりカーソル移動やOKボタンなどの音のコーディネートも私は今回行っている。

カーソル移動(カッカカッカ…)とOK音(ピッ)あたりは実は最後まで修正をしていたところで、最終的にはBGMに埋もれない音程で(ピッやカッにも音程はあります)やや小さめの音量、というところに落ちついた。バランスをとるのが困難というよりも、どういう状態にしても「これでいいじゃん」という気になってしまうのだ。なかなか難しかった。

休憩時の音はシンセサイザーのコーラスによるAの和音(A、C#、E)。Aは母親の鼓動と同じで一番安心する音なのである(だったと思う…実はうろ覚え)。

戦闘開始の曲(画面が崩れて暗転し、モンスターと遭遇する部分)も、実はデータの扱いとしては効果音と同じ形になっている。当初は半分の長さだったのだが、実際にゲーム画面を見ると曲が足りなく聞こえたので、完成直前に倍のサイズに変更。戦闘終了後、経験値画面の曲も、効果音で使っている音をうまく利用して曲を付けた。(98.07.07)

### ◆13. 付録編

「YAKATA」には、ゲームを終了すると現れるオマケモードと、ゲーム中に、直接物語の進行に関係ないオマケが入っている。人形館のアリスちゃんの部屋のコンボで聞ける2曲の歌などがそれ。

1曲目は「Night of the Evil」by カメレオン。カメレオンというのは、アリスちゃんのモデルである作家の有栖川有栖氏が昔やっていた同人誌だそう。このイベントは綾辻氏の書かれたシナリオにちゃんと指定があり、「(前略)ヘビメタが流れる、というミニイベントを検証して下さい。ヘビメタの曲は、きつと南澤さんがサクッと作ってくれます。」となっていたため、要望に応えてサクッと(でもないが)作ったのである。

嗚呼、要望に弱い私。

この曲にも話せば長い元ネタがあるので書いておく。覚悟してね。長いから。

有栖川有栖氏の小説に「ダリの藪」という長編があり、その中で、登場人物である作家の有栖川有栖が聞いている「ミステリ作家のためのヘビメタルカセット」だったかな? (本が手元にはないので、記述があいまいです。すみません)の1曲目が、Demonというバンドの「Night of the Demon」だった、という話を知人から聞きつけた(私も既読だったのだが、すっかり忘れていた。ははは)。早速レコード屋に行くも、さっぱり見つからない。なんとか新宿で中古LPを入手(後で、ベスト盤のCDを見つけた)、それを元に、わざと似た感じで作ったというわけ。ゲーム中のクレジットでは作詞者の名をシュウイチとしてあったと思うが、これは「ダリの藪」の登場人物の名。作曲のアリスはもちろんゲームの登場人物であるアリスのこと。作詞、作曲、演奏、歌ともに、実際は全て私である。

これらが全てわかるのはおそらく有栖川有栖氏ご本人だけだと思うのだが…果たして氏は「YAKATA」をプレイしているだろうか?

蛇足ながら。実は詞にも仕掛けがあるので、英詞で歌っていて解らないと思うので、ここに訳詞を載せておく。「そこはダリの藪の中のような暗黒の世界／孤島のパズルのように出口はない／おまえは正気を失う／聞うには弱すぎ 目を開くには臆病だからだ／邪悪なものたちの夜／月光の下でゲームが始まる／邪悪なものたちの夜／悪夢へようこそ」「ダリの藪」 「孤島パズル」 「月光ゲーム」は、有栖川有栖氏の長編小説の題名を織り込んでみたのである。

余談だが、実はアリスちゃんは最初バンドではボーカルをやっている設定で、シナリオにもちゃんと「ボーカルやってんねん」と書かれていたのだが、私がすっかり忘れて自分で歌を録音してしまったため、あとでシナリオの方を「バンドでベースをやってんねん」とかなんとか直してもらったのである。ひえー、すみませんでした。

もう一方の綾辻氏の曲は、このゲームのメインテーマに綾辻氏が歌詞をつけたもの。歌は私の自宅スタジオで録音した。オマケ曲としてもう1曲別のもも歌っていただいたのだが、そちらは諸般の事情で今回は使われなかった。いつかどこかで発表できるといいなあ。

この曲は当初2案あり、もっと楽器が沢山入ったフルバージョンと、アコースティック・ギター+少々のアコースティック・ヴァージョンが存在した。綾辻氏に聞いていただいたところ、両者の中間ぐらいのアレンジで行こうという事になり、ゲームに収録されたヴァージョンが完成したのである。

間奏の途中から後ろの方で鐘が鳴っているのだが、これは時計館の鐘(聞こえた方は、タイミングを計ってみて下さい。時計館時計になってるから。でも多分聞こえないだろうなあ。音小さい)。なおギターは部分的にチューニングを変えている(オープンチューニング)ので、1本のギターではまったくこのとおりに弾き語り出来ない。ちなみにサビ部分でヴォーカルを追ってくるテレホンボイス風のコーラスも、綾辻氏。(98.07.08)

## ●はじめに

最初にお断りしておきますが、「YAKATA」サウンドトラックアルバムの発売は、現時点(注・1998年夏の時点)では残念ながら決定していません。今も関係各位にいろいろご尽力いただいておりますが、レコード業界において「ゲームのサウンドは売れない」というのが定説になっている現状(声優さんモノは別ね)では、なかなか発売にこぎ着けない、もしくは「出すだけ」に終わってしまう、というのが実状のようです。

では、なぜ発売も決まっていない「サウンドトラックアルバム制作記」なんてものを書き始めたか。

今年の夏、私は一つのゲームと出逢いました。もちろん、プレイヤーとして。そのゲームは「東京魔人学園剣風帖」と言います。ゲーム雑誌などの前評判がほとんど聴かれなかったこのゲームは、しかし制作側の愛とこだわりにあふれた、名作でした。個人的には、自分がこれまでプレイしたゲームのベスト3に入るもの、と思っています。

その音楽を担当された作曲家の新田高史さんと、このホームページを通して知り合った天樹悠さんのおかげで知り合うことが出来ました。それが98年8月初め頃のことです。で、その時点では未定だった「東京魔人学園剣風帖」のサウンドトラックが、そのすぐ後に発売決定となったのです。このことに、私はかなり……なんというか、パワーをいただいた気がします。生みの親である作者がちゃんと面倒を見てあげないと、子供である曲たちがかわいそうだな、と。

これが、私が現在サウンドトラックアルバム制作に

入っている、主な理由になると思います。

その新田さんが「東京魔人学園剣風帖」の公式ホームページ上で、サウンドトラックアルバム制作日記を書かれています。1ファンとしてこのコーナーを楽しみにしているのですが、私が自分のホームページでこの「サウンドトラックアルバム制作記」を書こうと思ったのは、これに影響を受けての事です。ああ、影響を受けやすい私。

実は、ゲーム発売前後に既に一度サウンドトラックアルバムの制作にはとりかかっていたので、今回の作業は残っている部分のレコーディングや修正ということになるのですが、それをリアルタイムで書き残していければ、ということから、しばらくの間ここで「サウンドトラックアルバム制作記」を書いていこうと思っています。

気が向かれた方は、おつきあい頂ければ幸いです。また、叱咤激励、感想などは、ぜひぜひ掲示板の方にお寄せ下さい。とても励みになりますので。(98.08.25)

#### ●98.08.25

再び「YAKATA」サウンドトラックアルバムの制作を開始。データを見ると5月末～6月の時点でかなりの作業が終わっていたので、これからは総てのチェックと、残っている部分のレコーディング、ということになる。

現時点での収録予定曲数は30～40曲。レコーディングが終わった時点で、長さによっては入らない曲が多数でてくるだろう。

実際の作業としては、プレイステーションに内蔵さ

れた音源（音楽制作記9・動画編 参照）で演奏している曲については、総て自宅スタジオの音源（シンセサイザーとか）に置き換えてレコーディングしなおす。ただし、作曲時には、「シンセサイザーなどで録音した物をプレステの内蔵音源用に修正」したものを使ったので、それを再度自宅のシステム用に戻すのではなく、もともとの作曲時のデータを使って修正作業を行うのである。まず1日目にレコーディングと、楽器間のおおまかなバランスをとり、一日置いて翌日にミックスダウン（普通のステレオで聞ける状態に、楽器を混ぜること）という手順で進めていくことにする。

というわけで、以下は今日の作業分。

「M001 メインタイトル」(01) 電源を入れると聞こえてくる、ピアノソロによるメインテーマ。ゲーム中では40秒ほどで、Aメロのみなので、Bメロ（歌でいうと「いつのまに～」の部分）を弾き加え、1分40秒のヴァージョンも作っておく。

「M004 タイトルバック」(02 アイキャッチ#1) 各章頭のCG部分の曲。これもCG有りのサイズ（7秒）と無し（20秒）の2パターンを作っておく。

「M005 角島」(04) 角島のBGM。最小限の長さだと1分半だが、もう一度リピートさせると2分半。これも両方作っておく。

「M010 青屋敷#1」(07) 青屋敷のBGM。「こんな音入ってたっけ?」という音が入っていて、びっくり。自分でやったことなんだけどね。ゲーム版は音を減らしているので、雰囲気が変わらない程度に原曲に近くする。これも最小限の長さだと1分半だが、リピートすると3分弱になる。一応両方作っておく。

「M021 十角館」(15) 十角館のBGM。オルガンによるソロが何パターンかあったのだが、最終的に一番気に入っていた、自分が弾いたものを使うことにする。ソロの半分以上は、キーボーディストの江草啓太氏に弾いてもらったもの。

「M022 水車館」(17) 水車館のBGM。モンスター出現エリア用(ドラム有り)と非出現エリア用(ドラム無し)をつなげるが、楽器のバランスが難しい。ドラムのフィル(おかず、とも。小節のかたまりの切れ目になるとドラマーは手数が多くなるが、あれのことです)を少し加える。

「M018 データベース」(12) パソコンのBGM(ゲーム中では未使用だったかな? 秘宝館で聞けます)。ディレイ(エコーのようなものです) 命の曲だが、シンセ内蔵のエフェクターを使ってかけてしまう。

「M036 マヤ」(36) マヤのBGM。サイズを作曲時のものに直す。

「M075 千織」(09) 千織のBGM。ハーブの音がちょっと気になったので、データを全音下げてバンドで上げてやる。こうするとシンセサイザーによってはサンプリングポイントの位置がずれ、極端に変わっていた音がそれほどでもなくなったりするのである。悪夢界の低音zitherも同様になっている。

「M025 バク」(22) バクのBGM。ゲーム中ではずっとリピートしているが、折角なのでオチをつけてあげる。

「M007 悪夢界」(05) 悪夢界のBGM。そのまま再生すると5分くらいになってしまうので、泣く泣くダイジェスト版を作る(別に泣いてないけどね)。

「M108 最後の悪夢界」(57) 変形青屋敷の悪夢界のBGM。「悪夢界」に比べてちょっと低音が弱い気がしたので、少しレベルを上げる。

#### ●9.08.26

さすがにミックスダウンが12曲もあると、だんだんよく解らなくなっていく。もっとも、演劇の仕事の時はずっと大量に一日で仕上げることもあるが。

今日は演劇の仕事の方の歌録り作業(舞台「銀鉄道道の夜」)もあったので、「YAKATA」の作業の方があまり進まない。うーん。

「M029 迷路館」(28) 迷路館のBGM。うによいによいよ…というシンセベースの音をちょっと手直し。やっぱりドラムとのバランスが難しい。

「M035 人形館」(35) 人形館のBGM。ベースソロ部分の音質をちょっと手直し。2回ソロが出てくるのだが、1回はハーモニクスタッピングによる変な奏法のものにする。変な奏法の方が、なんだか自分らしい気がするし。

「M044 パーツはめ終わり」(39 再生) 人形館、ソウイチの母人形が復活するアニメ部分のBGM。ゲーム中では、アニメーションの曲はどうしても音量が小さくなっているので、CDの収録時間的に可能ならばこれも入れてみたいと思って作業をする。

「M064 遭遇～戦闘」(06) 通常戦闘シーンのBGM。ピアノという楽器は鍵盤の数だけ同時に音が出るが、シンセサイザーというのは楽器によって同時に出せる音の数が決まっている物なのである(たとえば8音とか32音とか)。で、この曲はかなり音数を使っているの、

その「同時発音数」との戦いとなる。弦楽器からシンセ系からドラムまで、ほとんどローランド系のシンセサイザーを使っているのだが、その中で音数のやりくりがポイントだった。

「M112 エンドテロップ」(60 エンドタイトル) エンドテロップ時のBGM。この曲だけ一種さわやかな感じで、浮いていなくもない。メロディにいろんなキャラクターのモチーフが使われているので、そのバランスをとったりした。聴けば聴くほどパット・メセニーなのはご愛敬(ほんとか?)。明日(8/27)はこの続きから作業することに。

#### ●98.08.27

ここ数日Roland JV880というシンセサイザーの調子が悪く、音が出ない時がある。困ったものだ。一口にシンセサイザーと言ってもいろいろあって、機種によって音色に得手不得手があるので、これが壊れたら替わりに別のシンセサイザーで、というわけにも行かない。作曲している途中ならまだそれもできるかもしれないが、「YAKATA」の場合は一度出来てしまったもののシェイプアップ作業なので、やっぱり出来るだけ最初のイメージで行きたいのである。

で、結局どうしているかという、電源を切ったり入れたりして、音が出るまでそれを繰り返すのである。これじゃあ映りの悪いTVをたいて直すのと同じだなあ。

今日は2曲でアコースティック・ギターを録音。しばらく弾いていなかったので左手の指先がイタイ。

「M081 紀一」(19) 紀一のテーマ。長くなってしまふ。脇キャラ(失礼)に収録時間を割いてしまってもいい

のだろうか。ランコヤリカのテーマですら入れないつもりなのに…。でもとりあえず録音しておく。

「M059 エンドアニメ2」(61 そして…) プレイされた方はご存じと思うが、「YAKATA」ではゲーム終盤、エンドテロップの前と後にアニメムービーが挿入される。この最後の部分の方のBGM。ここは演出がいろいろと変更され、最終的に現在のゲームの様な形(ブラックアウトしてメインテーマ)になったのだが、曲としては以前の演出につけた音楽の方が良いので、そちらを採用することに。

「M065 ボス戦闘」(24 戦闘#2) ボス戦闘用のBGM。ちょっと古いタイプの曲かもしれないが、作業しながら自分でも燃えてしまう。そういう曲で、なかなか無い。データを見てみると、400小節以上あった。そういえば、これも長かったんだよなあ。サイズを小さくして(3分弱)、細部(メロディなど)を弾き直す。

「M102 時計塔の崩壊」(51) 時計塔が崩壊し、ユキヤたちが脱出するオートイベントシーンのBGM。当初の演出ではオートではなく、プレイヤーがキャラクターを動かして脱出するタイムトライアル的なイベントの予定だったので長めに作ってあったのだが、ゲーム中では結局ちょっとしか流れなくて残念だったので、今回は曲の長さを、ちゃんと展開できる分だけとる(3分弱)。

「M028 コリエ」(26、70) コリエのテーマ。ゲーム中では、ミズキの回想アニメ中に流れるクラシックギター中心の物と、コリエ救出時に流れるものの2ヴァージョンがある。一応後者の、打ち込みによるアレンジのものを録音。あとで余裕があれば、前者のヴァージョンもクラシックギター+フルートかなにかで録音したい

なあ。

「M047 ウェディングドレス」(44 永遠の想い出) ユキヤの過去、姉の自殺シーンのBGM。といっても短くて、12秒しかない。CDの収録時間あわせに使おうと思ひ録音。一応ユキヤのモチーフである。

「M106 回想」(10) ユキヤが眠るときに「回想する」を選ぶと流れるBGM。

「M058 エンドアニメ1」(59 脱出) 角島炎上〜海上自衛隊に救出されるまでのアニメ用BGM。絵と合わせる時に修正した部分をもとの作曲時の形に戻し、細部を整える。

「M046 時計館」(43) 時計館BGM。これはもともとアコースティック・ギターが入っている曲なので、今日ちゃんと本物を録音する。が、とても弾きにくい。このフレーズは、キーボードで作ったからである。響きを重視すると、それが「演奏できるか」なんてどうでもよくなってしまいますので困りものである。結局2種類のオープンチューニング (F A D G A D・6→1、Capo=1 と D A D G A D・6→1、Capo=1) を使って部分部分に分けて録音。それを4回繰り返し、重ねる。

「M051 永遠・倫典」(50 永遠、倫典との戦闘) 時計館悪夢界4のラスト、復活した永遠と倫典とユキヤの対面シーンのBGM。「時計館BGM」ではバイオリン達が弾いていたフレーズを、ここではアコースティック・ギターで弾くのだが、やっぱり弾きにくい。理由は「時計館BGM」と同じである。こちらは2回録音し、左右に振る。ああ、今日のこれだけで左手の指先がぶにぶになってしまった。日頃の鍛錬は大事です、ホント。

## ●98.08.28

昨日「J880の調子が悪い」と書いたとたん、今日は一発で音が出た。うへん、不思議。

今日はおとといから昨日にかけて作業した曲のミックスダウンを行う。夜は友人の水野ノブヨシの曲のレコーディングなので、夕方で作業を終了。人形館のベースソロの音色をちょっと修正したりする。

## ●98.08.30

昨日は、26日に歌録りをした舞台「銀河鉄道の夜」のデータ修正とミックスと雑事で一日終わり、「YAKATA」関連は手つかず。

そういえばこのページの冒頭に書いた、新田高史氏の「東京魔人学園剣風帖」サントラのマスタリングは終わったようで、発売が楽しみである。

今日はシノハラステージング関係の舞台の曲のレコーディングなどで、また「YAKATA」関連は手つかず。明日こそ。

## ●98.08.31

あいかわらずJ880 (シンセサイザー) の調子が悪いのでたまにレコーディングする。修正が必要な曲は一応今日で終了、あとは、リリースできることになればその時点でちょっと直すかも。

「M067 ラスボス戦闘」(58 最後の戦い) ラストの戦闘用の曲。かなり縮めたが、それでも5分ある。とほほ。

「M056 青屋敷#4」(55 変異後青屋敷) 変形後青屋敷でのBGM。エレキギターを生に差し替えようと思ったら、ギター用のエフェクター (音を歪ませたりエコーをか

けたりする物です)がバッテリー切れで動かない。とほほほ。シンセといい、こいつといい、日頃の行いが悪いのかしらん。とりあえず打ち込みのままで行くことに。ちょっとバランスを変え、オルガンを前に出す。

「M096 テンクウ」(31) はたして入るかどうかわからないが、とりあえず修正作業をしておく。曲としては気に入っているのだが(変拍子だし)、収録時間の都合によるのである。

「M048 ユキヤ」(45) ユキヤのテーマ。ちょっと楽器を加える。

「M037 ソウイチ#2」(41) ソウイチのテーマ。この曲は渡辺岳夫氏風。こちらもちょっと楽器を加えてみる。

「M109 殺人鬼」(72) 殺人鬼戦闘用の曲。エンディングがなかったので、ちょっと作る。これはネタ的に短くできないので、長さは3分になる。

## ●98.09.02

一応8/31まででレコーディングは終了。他には、一番ラストに流れる「メインテーマ(ナイトメア・ヴァージョン)」、「オルゴール曲」、アンケートで人気のあった「ミズキのピアノソロ」「ミズキとユリエの連弾(暗闇の囁き)、そして(もしかしたら)綾辻氏のvocalによるメインテーマ「忘却の夜」、というラインナップになる予定。綾辻氏の歌は、現時点ではどうなるかわからないのですが、これらの曲は以前にミックスダウンしたものを使うつもりなので、とりあえず今回は作業していない。

たぶんこの全曲はCDのサイズに入りきらないので、

なにかを削ることになると思う。あと、仮曲順を決めなくてはいけぬ。それで、私の実作業はだいたい終わりである。あとは……ちゃんとリリースできるように営業しなくちゃね。応援、よろしく願いたします。

## YAKATA制作記(3)・CD編リベンジ版(1999.6～8)

### ●はじめに

「YAKATA」サントラの大手レコード会社からのリリースは、(時機を逸したこともあり)99年6月16日の時点で完全に断念いたしました。で、とにかく一度形にまとめたという気持ちから、自主制作にてサントラのリリースに踏み切る決心をいたしました。今後はこのページで、その制作状況をお伝えしていきたいと考えております。(98年のゲーム発売からしばらくの間ひそやかに行われていたリリースに向けての動きは、制作記(2)をごらん下さい)

現時点で決まっていることはほとんどありませんが、2枚組以上のボリュームになるであろうこと、ほぼ全曲録音しなおすであろうこと、フルート、アコースティック・ギター、エレキ・ギターなどは生でレコーディングしなおすであろうこと、そして中ボス曲やラスボス曲はムヤミに長い完全版をできれば収録したいなあと、価格は2枚組でも2000円くらい、もし4枚組になったとしても3～4000円程度に押さえたということ、などをつらつらと考えております。

他の仕事と平行しての作業になると思いますので、なかなか思うように進行しない場合もあると思います。どうかあと少しだけ、温かい目で見守って下さい。

ゲーム発売から一年が過ぎ、いまさらながら、本当にいまさらながら制作に踏み切る決意をしたのは、ゲーム封入のアンケートやネット上、またメールなどで「音楽がよかった」「サントラが聞きたい」というメッセージを送って下さった皆さまが一人一人への感謝の気持ち、とても大きな動機となっています。いま

までなかなかサントラが出ないにもかかわらず、応援し続けて下さった皆さまにお礼を申し上げます。ほんとうに、どうもありがとう。

### ●99.06.21(月)

前回のあらすじ。実作業は一応終了していた『ナイトメア・プロジェクトYAKATA』サウンドトラックであったが、諸般の事情によりいくつかアプローチしていたメジャーレコードレーベルからはついに発売することが出来なかった。ゲーム発売日の急な決定など、諸般の事情でサントラ発売時機を逸したのが最大の要因であると推察される。現場レベルではどこも好感があっただけに、やはり残念。以上、あらすじ終わり。

というわけで再び「YAKATA」サウンドトラックアルバムの制作を開始。とりあえず権利関係などの問題をクリアにしておくためゲーム発売元のアスクさんと、綾辻氏に連絡。内諾を得る。今後のスケジュールとしては、まず生楽器を使う曲の選定とレコーディングのブッキング、それと平行して他の曲のリストアップとレコーディングである。とりあえず他の仕事の合間に、毎日少しづつでも作業を進めることに。

### ●99.06.22(火)

とりあえず収録予定曲をリストアップ。だいたい80曲前後である。無理してショートヴァージョンにする必要がないので、それぞれ長めに録音するとやっぱり2枚組以上になる模様。このあとは、昨年アルバム用にMIXした曲を一曲づつ再度聞き直し、サイズの修正と、生で録音しなおす楽器の選定を行う。編曲を大幅に変更することはないのだが、当時使っていて今は壊れてしまった楽器などがあるので、そのあたりの差し替えはしなければならぬ。

## ●99.06.28 (月)

今日から実作業。M001「メインタイトル (ピアノヴァージョン)」(01)、M004「タイトルバック」(02 アイキャッチ)、M005「角島」(04)、M007「悪夢界」(05)、M063「遭遇」～ M064「戦闘」(06) は昨年の第一期サントラ制作時のデータをベースに、無理に短くしたサイズを伸ばす。全体のサイズによっては再度短くすることもあるが、とりあえず全曲ロングヴァージョンでく予定。ちなみに「悪夢界」などは5分以上ある。M003「本編オープニング (未使用)」(03 始まり)とM111「戦闘終了」(06 遭遇～戦闘#1に含む) は第一期サントラ収録予定外のものなので、ゲーム用のデータからブラッシュアップ。特に戦闘終了 (経験値画面) 曲はプレス用開発機材で作曲したもので、ゲーム開発時と逆に、通常の楽器に「置き換える」作業をすることになった。とはいえかなり短い曲なので (4小節)、まあ雰囲気ではちゃちゃっと。

## ●99.06.29 (火)

M10「青屋敷1」(07)、M075「千織」(09)、M106「回想」(10)、M18「データベース」(12)、M021「十角館」(15) は、第一期サントラ制作時のデータをベースに若干サイズを伸ばす。「十角館」は特にソロ部分 (オルガン) が、私が弾いたものとキーボーディストの江草氏が弾いたもの合わせて10テイク以上あるので、そこから2つだけ選ぶ。

以下は、以前収録予定ではなかった曲。M074「ディナー (未使用)」(08) は、千織登場前のディナーシーン用BGM。当初はユキヤたちがちゃんと食事をするはずだった (製品版では食後のシーンから始まっている)。M011「千織登場」(09 千織に含む) はアニメ部分のBGM (シングル)。M016「青屋敷#2」(11) は、事件が起きた後の青屋敷BGM。これもソロパート (と

いうか、メロディらしくない弦での上モノパート) が私と江草氏合わせて16パターンあるので、それをセレクト。M017「ランコ登場」～ M076「ランコ」(13)、M020「サンダータイガー登場」～ M078「サンダータイガー」(14) は以前は収録予定ではなかったもの。ちなみに昨年発売された『マジンガー伝説』というCDには、「サンダータイガー」の元ネタ曲である「怒りの獣神 (獣神ライガー)」が、ダンパインの主題歌などでおなじみMIOさんの歌で収録されている。私は出ていたのを知ってすぐ買った。やっぱりMIOさんはかっこいい。

M077「ピアノメロディ#1」～ M105「ピアノメロディ#5」(16 インターロード#1他) は、だんだん変化していく音楽室のピアノ曲で、全部で5曲。ゲーム中ではプレイヤービリティを考慮してかなり早い曲中にしてしたが、今回収録するにあたりややテンポを落とした。これで第一章分は終了。

## ●99.07.01 (木)

今日から第二章・水車館。M022「水車館」(17) は第一期サントラ制作時のデータをベースに若干サイズを伸ばす。M081「紀一」(19)、M088「紀一びくり (未使用)」(21 蠢く影)、M027「紀一車椅子」、M089「紀一接近」(23 窮地) はすべて紀一関連。他の、たとえば時計館のモチーフの変形を背負い、館と密接な関係にあるのはプレイヤーキャラクターであるユキヤなのだが、この水車館の場合、館のモチーフを背負っているのはミスキでもユリエでもなく紀一であり、曲の構成としてもかなりしっかり作ってあるのだ。M024「ユリエミスキ会話」(20 ユリエとミスキの会話) はテレビパシーでの会話部分。M080「ミスキのピアノソロ」(68)、M084「ユリエ・ミスキ連弾」(69) は、共にともと「暗闇の囁き」のメインテーマとして書いたも

ので、拙作『PIANO SOLOS』に収録済みなので、ここにはゲーム中で使用されたショートヴァージョンを収録することに。

#### ●99.07.04 (日)

M025「バク」(22)、M065「中ボス戦闘」(24 戦闘#2)、M028「ユリエ」(26) を作業。バクは第一期サントラ制作時のデータそのまま。ユリエは生楽器を使わないほうのヴァージョンで、これと別にギターとフルートのヴァージョンを作る予定。

そして、問題の中ボス戦闘曲である。ノーマルサイズ(3分)のテイクと、ロングサイズの15分のものである。本来はロングサイズで作ったのだが、メモリの関係でゲームには入りきらなかったのである。今回はボーナストラックとして収録することに。とはいえ、ラスボス曲と違ってほとんど同じことの繰り返しではあるのだが。

#### ●99.07.06 (火)

M029「迷路館」(28)、M032「リカ登場」～M091「リカ#1」(29)、M092「リカ#2」(30)、M033「クルーザー」(34) を作業。迷路館は第一期サントラ制作時のデータそのまま。リカに関しては第一期サントラには収録しない予定だったので、ゲーム制作時のデータを少し修正して使用することに。クルーザー曲は自分でも気に入っている曲の一つだが、ゲーム未使用曲だったため第一期サントラには収録しない予定だった。このあたりが、自主制作で作ることのメリットでもある。とりあえず、日を変えてゲームで使用するために簡略化した楽器(エレピ)を弾き直すことにする。この曲もアドリブパート(フルート)が10テイク以上あるので、その中から6テイク選ぶが、これで曲を再構成すると6分だか7分だかになってしまう。このままフルサイズ

で収録するか、ショートヴァージョンを作るかちょっと考えてみよう。

#### ●99.07.08 (木)

M033「クルーザー」(34)の続き、エレピのレコーディング。作業するうちだんだん他の楽器も気になってきて、フルートを少しいじり、ベースも後日録りなおすことに。サイズの件はレコーディングが終わった後に考えることにする。

M034「テングウ」(31)はイントロに登場シーンのアニメ用BGMを追加。登場BGMは当初ジャンっというオチがついていたが、アニメは背景に効果線が走っているだけで映像的な「ウケ」がないためジャンっは割愛されていた。なので今回はそれを復活したのである。ちなみにここまでで第三章までほぼ終了。時間的には既にCD1枚分以上になっている。

M035「人形館」(35)はベースソコを新たに別の楽器で差し替えようと思ったが、前の音色のイメージが強く新しい音が気に入らないため断念、前の楽器のままでいくことに。M036「マヤ」(36)はマヤの登場シーン一回だけのための曲。アニメ用に合わせて伸ばしたサイズを元に戻す。M037「ソウイチ#1」(37)はソウイチのテーマのひとつ。完全にプレステを想定して施したアレンジで、特にピアノが打ち込み的過ぎるので、第一期サントラに収録予定だった「ソウイチ#2」のピアノを移植、ちょっといじってフィットさせる。余談だが、途中から入る人形館のモチーフ(フルート)が見事にハマっている(美的に、という意味ではなく、理論的に)のを再確認、ちょっと感動(自画自賛)。こういう寄せ木細工的なアイデアは、特に好きなのである。

### ●99.07.13 (火)

M042「人形館#3」(38人形館〜中庭〜)、M044「パーツはめ終わり(アニメーション)」(39再生)、M045「母との戦闘」(40)、M043「ソウイチ#2」(41)まで作業終了。各館20分以上あるため、ここまでで100分。どういう割り振りの収録にするか悩む。やっぱり4枚組・3000円の線が濃いかなあ。

### ●99.07.19 (月)

一週間ぶりに作業再開。M046「時計館」は第一期サントラ制作時よりサイズを伸ばし、生で録音したアコースティック・ギターを4本から2本に減らしてくっきりさせる。M047「ウェディングドレス」(44永遠の想い出)はアニメサイズではなく少し長いデモサイズに戻す(といっても13秒)。M048「ユキヤ」(45)は「ソウイチ1」と同じくプレスデでの演奏を想定して施したアレンジのため淡々としている。少しだけベースを直す。M049「タイムリープ#1」(46)はほとんど手を加えず。M050「タイムリープ#2」(47)はゲーム中ではプレイヤーの動きに合わせて展開するので、ここでは3つのパートに別れたそれらを編集、1曲にする(といっても28秒)。M101「永遠復活(未使用)」(49時計塔)は、時計塔に移ってからのフィールドBGMとして作ったものだが、スケジュールの都合で使用されなかったもの。これもプレスデでの演奏を想定して弦だけで編曲しており、ちょっとさみしいので少しだけピアノを加える。M051「永遠、倫典との戦闘」(50)は第一期サントラ制作時よりサイズを伸ばす。

### ●99.07.22 (木)

最終章〜ラスボス曲まで作業終了。これで、もし生楽器を新録しないとすると録音はほとんど終了ということになる。長期的にはCD3枚分程度、ただ曲順の都合で4枚組にするかも。すかさずの4枚組に

するよりも、なんとか3枚におさめたいところである。

あとの問題はフルートやエレキギターを新規に生楽器で録音するかどうか。現時点では自分としては否定的で、「このまま出してもいいかな」という気持ちになっている。これが疲れから来た判断でないことを祈りつつもうしばらく棚上げにし、次の作業に。

録音の最終段階は、綾辻氏のヴォーカル曲「忘却の夜」(64)のリミックス作成である。この曲はデモの段階でノーマル・ヴァージョンとアコースティック・ヴァージョンの2パターンがあり、最終的には綾辻氏の意向で両者の中間的なヴァージョンが採用されたのだが、今回当初から、ボーナストラック部分にこの別ミックス(2パターン)を入れようと考えていた。また時計館BGMをいじっていて、これもアコースティック・ヴァージョンが作れることを発見。それも(間に合えば)ボーナストラックとして収録しようと思っている。

### ●99.07.25 (月)

23、24、25日とミックスダウンの作業。ミックスダウンというのはいろんな楽器のバランスをとり、まとめて、ステレオの状態にするというもの(前も書いたかなあ)。全体的に駆け足の作業なので、ここで修正部分に気付くことも多い。というわけで多少修正しながらDAT(デジタル・オーディオ・テープ)に録音していく。

このあとの作業は、DATからコンピューター(ハードディスク)に録音し、全体の音質や音量などを整え、フェードアウトなどをつけ、曲順を決めてCDに焼くことになる。ただし今回はCD3枚分くらいの量があるため、物理的に全ての作業を一度に出来ない。そのため

作業しつつデータCDを焼き、また作業、という形になりそう。この間コンピューターが使えなくなるので他の仕事はストップしてしまう。果たして時間的余裕があるかどうか。さておたちあい。

#### ●99.08.02 (月)

ここ一週間ほどYAKATAづけの日々。DATからコンピューターに録音した曲を、全体のバランスを見ながら1曲づつレベル調整し、フェードアウトなどをつけ、メドレー風に続く曲はそうようにつなげる。普段CD1枚程度の分量ならば作業できてしまえるハードディスクも、さすがに3枚同時進行は不可能なので、CD1枚分のマスターを作っては仮落としとデータディスクを焼き、その後次に、という手順なのでえらく時間がかかる。

それらの作業も土曜日に一段落し、あとは最終調整を残すのみとなったので、インナースリーブの原稿書きを先にする。とりあえず日曜日昼にざっと出来たので、久しぶりにしっかり睡眠。2時から10時まで、やっと4時間以上眠れた。

その後マスタリングの最終調整を行い、CDの音のほうのマスターは無事完成。DISC-1と2はほぼストーリーにそった曲順となっており、ヴォーカル曲やロング・ヴァージョンを集めてDISC3に収録した。

#### ●99.08.上旬

CDのマスターが出来た後、何をやっていたかという。まずインナースリーブ。これはいわゆる「歌詞カード」とか「歌詞ブック」と呼ばれるやつ。綾辻氏に書き下ろしの「YAKATA」サントラによせてという文章を頂いた。あとは私自身の1曲づつの解説と、「忘却の夜」「翔べない瞳」の歌詞である。表紙は、表はロゴ

を使い、裏はゲームからキャプチャーした名場面(?)集。

続いてジャケットのアートワーク。ケース表は黒地に黒で印刷、裏はポスターにも使われた妖鳥シレーヌ(みたいなオブジェ)を配して黒を基調に。

CDのレーベル面は品質の関係で白をベースに。実は誤植をしてしまい、100枚以上プリントし直した。とほほ。初期ロットの中には、1枚目のラベルに間違いがあるものが混ざっているかも知れません。みつけたらそれは貴重。

これでようやく出来上がり、である。長い間おつきあいいただきましてありがとうございました。

(YAKATA制作記(1)~(3)は、1998年6月から1999年8月にかけて、南澤が自分のwebサイト「Big South Valley Studio」に連載したものです)

『ナイトメア・プロジェクトYAKATAオリジナル・サウンドトラック』インナースリーブ [増補版]  
制作：Big South Valley Music  
2015年11月21日 ver.1.0.2

# nightmare project YAKATA original soundtrack

Music Composed and Produced by Daisuke M.

## DISC-1

- 01 メインタイトル (piano version)
- 02 アイキャッチ #1
- 03 始まり
- 04 角島
- 05 悪夢界
- 06 遭遇～戦闘 #1
- 07 青屋敷 #1
- 08 ディナー
- 09 千織
- 10 回想
- 11 青屋敷 #2
- 12 データベース
- 13 ランコ
- 14 サンダータイガー
- 15 十角館
- 16 インターロード #1
- 17 水車館
- 18 ミズキの回想
- 19 紀一
- 20 ユリエとミズキの会話
- 21 轟く影
- 22 ハク
- 23 腐地
- 24 戦闘 #2
- 25 悪夢の石板
- 26 ユリエ
- 27 インターロード #2
- 28 迷路館
- 29 リカ #1
- 30 リカ #2
- 31 テンクウ
- 32 インターロード #3

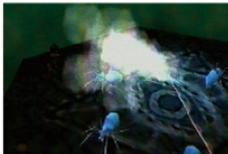
## DISC-2

- 01 アイキャッチ #2
- 02 クルーザー
- 03 人形館
- 04 マヤ
- 05 ソウイチ #1
- 06 人形館 ～中庭～
- 07 再生
- 08 母との戦闘
- 09 ソウイチ #2
- 10 インターロード #4
- 11 時計館
- 12 永遠の想い出
- 13 ユキヤ
- 14 タイムリープ #1
- 15 タイムリープ #2
- 16 オルゴール
- 17 時計塔
- 18 永遠、倫典との戦闘
- 19 時計塔の崩壊
- 20 インターロード #5
- 21 ユキヤの告白
- 22 触手
- 23 変異後青屋敷
- 24 変異後角島
- 25 最後の悪夢界
- 26 最後の戦い
- 27 脱出
- 28 エンディング
- 29 そして…
- 30 メインタイトル (nightmare version)

## DISC-3

- 01 アイキャッチ #3
- 02 忘却の夜
- 03 忘却の夜 (alternative version)
- 04 翔べない瞳
- 05 Night of the Evil
- 06 ミズキのピアノソロ
- 07 ユリエとミズキの連弾
- 08 ユリエ (demo version)
- 09 クルーザー (long version)
- 10 殺人鬼
- 11 戦闘 #2 (long version)
- 12 最後の戦い (long version)
- 13 忘却の夜 (カラオケ)
- 14 翔べない瞳 (カラオケ)

nightmare project YAKATA original soundtrack / Daisuke M.



Big South Valley Music BSV-1109~11 [1999.8.13] stereo made in Japan  
©1998 Yukito Ayatsuji / ASK / TBS / Kadokawashoten / RED / Chime