

こんにちは、韓国でBMSを作っている sound piercerと申します。
この'BMS ADVENT Calendar'企画として、「個性的で楽しいBMSコンテンツを作ろう」について話したいと思います。

BMSの作り方にはいろいろありますが、退屈さを避けて個性的なBMSを作るためにどうすればいいか。
これは大部分のBMS作家が考えている制作の悩みかも知れないですね。
もちろん、一番よい解答は「曲が良いこと」です。
曲が良いと、どうしてもよく記憶に残りますからOK.

でも、楽しい音ゲームコンテンツはただ「良い曲」だけで成れるのはいけません。
音ゲームコンテンツとして、その価値が高いBMSを作るためには、何よりも「高いゲーム性」が必要です。
つまり、いろいろなテクニックを通じてコンテンツの豊かさとプレーの楽しさを同時に満足させることができるBMS
が良いBMSだ、という意味です。

かなり曖昧なコンセプトですが、いい例とUseful Tipを用意しましたので一緒に見ながら作業に参考してみましょ
う。

(個人的な主観が入っているのはご了承ください。)

★ 楽曲と映像について

例) EnFr (Endle Fronte, V.Ex-Far)さんの「C-Gate」
<https://www.youtube.com/watch?v=lul2lbf5TwM>

ミニマルなメロディーのテクノですが、
約8小節を単位にしてメインメロディーを入れたり、サンプリングソースを入れたりして豊かな展開を見せていま
す。
曲の長さも2分辺りで、とても適合。

結構たくさんのBMSたちを見たら、楽曲の「起・承・転・結」構造を安定させるように曲を構成して曲の長さが2分
30秒を超える場合が良く見えますが

実際にプレーしてみたら却ってプレーの楽しさを減らせる「不要区間」が多数あります。
音楽的には少し急な感じが出ても、不要区間は果敢に減らしてみましょ。

(ある場合には曲をカットしたら変な感じを出す可能性もありますので、「自然さ」を維持するのが最も重要だと思
います。)

曲の映像を見ましょ。
繰り返し感じがあまりなく、何かの「テーマ」がよく感じられます。
曲と映像とのシナジーがよく出たら曲だけでは感じられない新しい鑑賞が出せます。

もっと見る) [DJMAX TECHNIKA 3] Xeon - Xeus (MV)
<https://www.youtube.com/watch?v=vYvuZdMxulw>

もっと見る) [IIDX 21 SPADA] L.E.D. - EXTREME MACH COLLIDER (MV)

https://www.youtube.com/watch?v=ZMxrJ-eRqyc&oref=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DZMxrJ-eRqyc&has_verified=1

この2曲は「ストーリー」として楽曲だけで出せる要素その以上の新しい楽しさを出しています。

しかし、その高難易度の演出を必ずしも入れる必要はありません。

例) [w_tre - @\(' _J'\)==@](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=ahw2X5beO0E>

遅くて安定感が感じられる曲です。曲の長さが結構長いですが、退屈さを避けるために「ストーリー」を「簡単な絵として」表現しています。

もちろん普通の「Digital Abstract」系列の「すごい」な映像とも感動を与えるのができますが、今は4～5年前とは違う、「曲と映像がお互いにどの程度までシナジーが出せるのか」の時代だと思います。

昔のDJMAX BGAたちを見れば、高難易度の技巧は使っていないですが、楽曲と映像がよく調和されていて感動が感じられます。こういう感じです。

もっと見る) [\[DJMAX Portable 2\] Forte Escape - Another Day \[MV\]](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=mlGo76T1tpo>

もっと見る) [sasakure.UK - エソラコト feat.sorako \[MV\]](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=7VmDNAieCDE>

★ 譜面について

例) [s-don - Meteor Lights](#)

https://www.youtube.com/watch?v=zyw4LFmlb_c

中盤部に独特な譜面が出ます。よく見える譜面ではないですが、曲に似合う傾向を見せています。あるくらいは独特な譜面でプレイヤーの視線を引き付けることはできます。最近ソフランで難易度を高めたり、ロングノート＋乱打、程度以上で安定感を目指して安定的なパターンだけで譜面を組む場合もよく見えますが、これが「曲に似合わない」と却って遊ぶ時の演奏感でマイナス要素で作用する可能性もあります。

”分かる、でもどう考えてみても個性的な発想が出せない！”なら、どうすればいいでしょうか。解決できる方法はいろいろありますが、自分の意見では「構想している譜面に合わせて曲を作る」です。

もっと見る) 20000000000

<https://www.youtube.com/watch?v=tCbEpOc48IE>

もっと見る) The Dirty of Loudness

https://www.youtube.com/watch?v=qd94Qdv_WbM

例) ATEKS TRIALOGUE

<https://www.youtube.com/watch?v=bAJfRISQVW4>

2015年3月にコラボした楽曲 'ATEKS TRIALOGUE'でした。

「韓国BMS最高のボス曲を作ろう！」という発想で、Sobrem(w_tre)君が中盤とサビ部分とメロディーの基礎を構成し、Kamisys君が編曲でそれを完成する役、自分はその上で難易度を最大限上げました。

連打、発狂、複合スクラッチ、階段、トリル、ポリリズムなど難易度を上げる要素はたくさんありますから、それを実現するために曲その自体の作る時から、連打、発狂...のが出せるように曲を作りました。

作曲理論の中に「ダイナミック」というコンセプトがあります。

楽曲のすべてを通じて音量の幅が広い状態を「ダイナミックが大きい」と言います。

音圧を高めながら(全体的なラウドネスが大きい)ダイナミックも大きい曲は感動を深く与えられる良い音響処理だと言います。

これを譜面に適用して見ましょう。ラウドネスを全体的な難易度、ダイナミックを譜面の緩急といえは適当な難易度でダイナミックを最大限生かせるのが重要でしょう。

ダイナミックが足りないのは演奏感に邪魔にもなりますが、曲によっては緩急が少ない方がもっと楽しい場合もあります。

もっと見る) A c l - L

<https://www.youtube.com/watch?v=1kpkH9EU1Y4>

ある曲の「ダイナミック」と「ラウドネス」をどう決めるのかは曲がどう構成されているのによく左右されるから、譜面を作りながら「曲とよく似合うか」をいつも考えてみましょう。

もっと見る) ジオメトリックティーパーティー

<https://www.youtube.com/watch?v=859ATWpMcIg>

もっと見る) 卑弥呼

<https://www.youtube.com/watch?v=5abY1vxXGn0>

個人的な哲学ですが、曲の譜面は楽曲の中で一番よく聞ける音たちを活用して構成する方が良いと思います。

楽曲で一番言いたいことを生かしている基準譜面を「ハイパー」として、

低い難易度で判定感と演奏感をもっと上げる方を「ノーマル」
高い難易度で打撃感と達成感が得られる方を「アナザー」
通常的な範囲を超えて極限の達成感を目指している方を「インセイン」と設定してみるのも良いと思います。

そして、難易度の配分はバランスを考えて設定するのでしょうか。
過度は詐称・逆詐称難易度の譜面とか、曲に似合わない難易度、例えば「静かな楽曲に高密度の発狂譜面」は通常レベルでは避けるのがいいと思います。

ここまでが自分で用意した記事でした。
主観がいっぱい入っていて完璧に信頼できるかはよく分かりませんが、あるくらいは参考にしてBMS制作時のKnow-howとして記憶してくれれば嬉しいです。

筆力がまだ苦手ですが、よろしくお願いします。ありがとうございます。

文法的なエラー、その他のご連絡はここにどうぞ>

Twitter : @soundpiercer
E-mail : ewoonkeist1@gmail.com