

## 『FFV』音楽への誘い

ゲームが終わっても耳から離れない音楽。そんな印象的な曲が多い『FFV』。今回は『FF』音楽の産みの親、植松伸夫氏の素顔に迫るぞ。意外な『FFV』の裏話がポンポン飛び出るかも!?



# 音楽にはやっぱり“愛”が必要ですよね

### 植松伸夫



●植松伸夫(うえまつのおおむね)

1959年高知県生まれ。CM音楽製作を経て、1986年スクウェア入社。以降、20作を超えるゲーム音楽を手がける。

『FFV』が発売されて5日たったけど、もう感動(!?)のエンディングを見た人も多んじゃないかな。印象的なグラフィック、シナリオ、そして音楽……。

今回は『FFV』の重要な要素のひとつである音楽にスポットを当て、その作曲に当たった植松伸夫氏に『FFV』を含んだゲーム音楽の魅力を語ってもらった!!

—まず、いつごろからスクウェアのゲーム作りに関わってきたんでしょうか?

植松 スクウェアが作ったパソコンゲーム『ブラスティ』に、外注のアルバイトで2曲ぐらい作ったのが初めかなあ。そのつぎから社員にならないかって声かけられて、そのままにまっています。全部で20作品に関わったかな?

—『FFV』は内部で音楽を作っていますよね。そのメリットはなんですか?

植松 企画担当者とかグラフィック担当者とかとしょっちゅう顔を

合わせていて、打ち合わせが密にできる。あと、曲をただ渡すだけじゃなくて、曲を登場させる具体的なタイミングなんかも細かく指示ができることかな。

—でも、開発段階から関わっていると、プライベートな作曲活動ができないのでは?

植松 スクウェアはソフトハウスですし、僕もその社員なんで、自分の創作活動よりは、完成度の高いゲームを作ることが先決なんです。いいゲームを作ることが、自分にとっては、いちばんいい創作活動だと思っています。

—そういう意味では、いいチームワークでゲーム作りがなされているんですね。

植松 スクウェアは、音楽もシナリオもバトルシーンもいっしょにスタートするんで、どこかが遅れてスタートってないんです。みんな一生懸命働いて、みんなでゴールするって感じなんですよ。

—『FFV』の音楽についてですが、今回は街なかの音楽など、民族調で印象的な曲が多いですね。

植松 全体を通して聞くと、相変わらずだなと思うけどなあ。だけど、同じことばかりやっていると自分が飽きちゃうんですよ。だから、『FF』としての基本は押さえながら、マンボ調の曲やバグパイプなんか使った曲など入れて、少し変化を付けてみているんです。

—『FFV』は16メガになったん

ですが、『IV』と比べて変化はありましたか?

植松 やはり、容量が増えた分、音楽に表情がたまりますよね。でも、最後には容量が足りなくなってしまって、お蔵入りしなくちゃいけない曲や短く直した曲も出てきちゃいました(笑)。

—『FFV』は全部で何曲ぐらいになったんですか?

植松 短いものも合わせて全部で60~70曲ぐらいかなあ。ワンコーラスが長い曲が増えていますよ。

—『FFV』はエンディングが長いですが、エンディングにはいくつ曲を用意しているんですか?

植松 エンディングに用意した曲は全部で4曲です。エンディングにはいろいろな趣向が凝らされているんで、それに合わせて4曲作ったってことですね。

—エンディングの曲は、ゲーム

でしか聞けないんでしょうね。印象深い曲なら、何度でも聞きたいと思うんですが?

植松 それがですね、ゲームが発売になったあとに出るCDに全部収録されているんですよ(苦笑)。それも全部入れたんで、CD2枚組になっちゃったんです。

—『FFV』でやり残した課題はありますか?

植松 自分でゲームをやると、ここは別の曲がいいのでは?なんて思ったりしますよ。自分の作った曲に自信がないのかなあ……。

—最後に『FFV』での、おすすめ曲を教えてください。

植松 オープニングですね。曲を作っていくなかで、いちばん最初に出来たもので、『FFV』全体の曲のイメージをリードしたのになりましたから。

—ありがとうございました。

