

qSPC

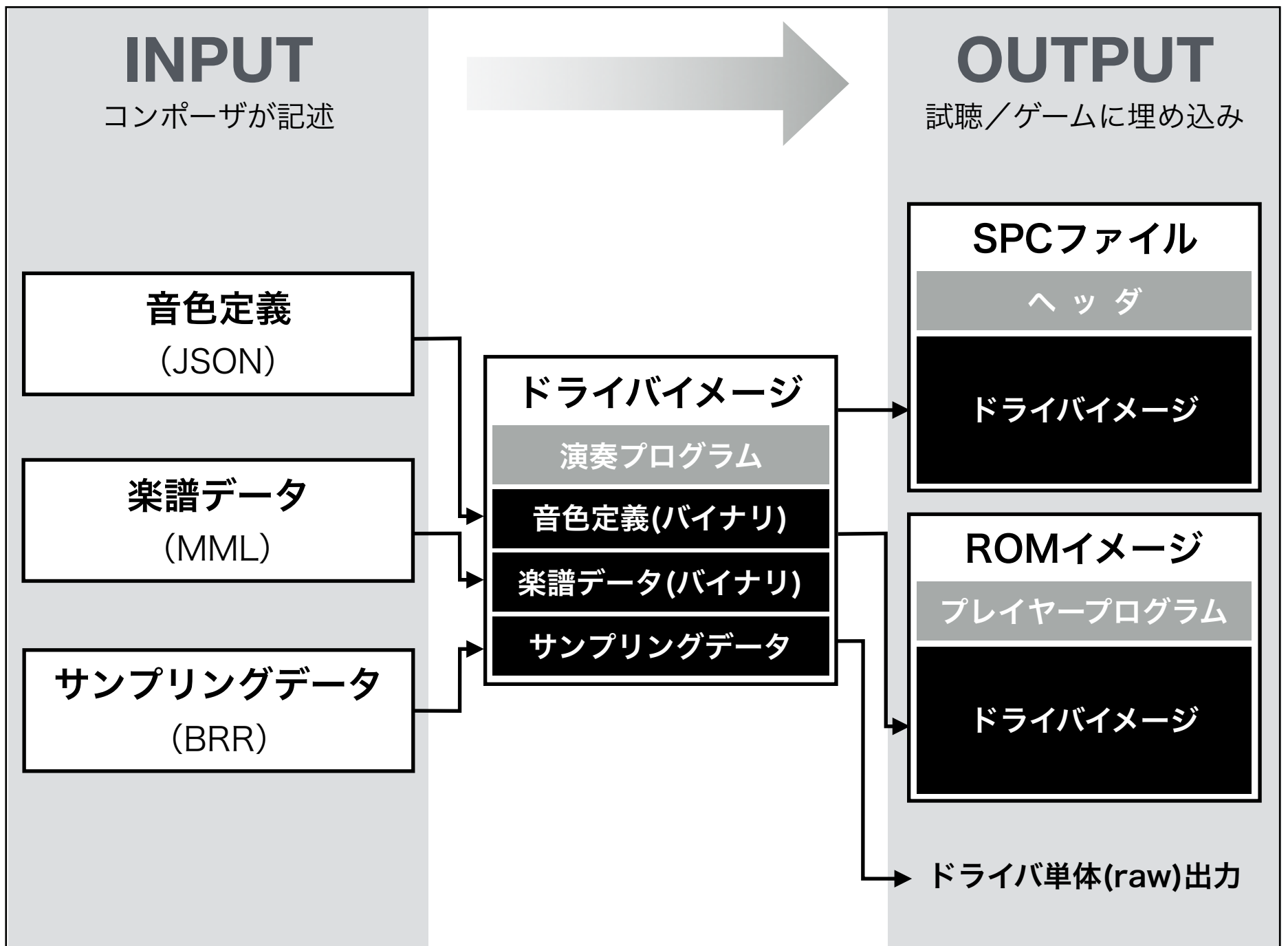
スーパーファミコン音源 (SPC-700) 用 サウンドドライバ/MMLコンパイラ

現代のゲームで音楽を鳴らす場合、Ogg等のファイルを持っておいてこれを再生すれば、動的に変化するといった高度なことをしない限りは十分でしょう。しかし、昔のゲーム機ではかなり事情が違いました。当時は容量や処理能力の都合から、音声データを丸ごと持つことは非現実的であり、はるかに小さな容量で済む楽譜データを見ながらその場で「演奏」する方式が一般的でした。

このためのプログラムを「サウンドドライバ」と呼びます。演奏機能を持つという点において、現代のOSでサウンドカードの装着時にインストールするドライバとはかなり性格が異なります。

さて、初代ファミコンにはNSD.Libという定番のオープンなサウンドドライバがあるのですが、スーパーファミコン用となるとなかなか良いものが見つかりません。チップチューンアーティストの中には、市販のゲームから抜き出したドライバで楽曲制作をする人もいますが、もちろんこれでは大手を振って公開できません。

そこで、Tacoプロジェクトのために独自のサウンドドライバも開発することにしました。その名を「qSPC」といいます。qSPCの「q」にはQuickの意味があり、譜面の記述からデータ生成・試聴までをできるだけ素早く簡単にできることを第一としてデザインしています。



▲ qSPCの利用イメージ。入力データは音色定義、楽譜データ、サンプリングデータの3種類が必要。出力はSPCファイル、ROMイメージ、ドライバ単体の3種類から任意のものを出力できる。SPCファイルはKbMediaなどのプレイヤーで、ROMイメージはエミュレータで試聴できる。ドライバ単体はゲームプログラムに埋め込むために利用する。