

音ゲーと実際の楽器との関係 by あきお S

音ゲーとの出会い

GUITAR FREAKS と drum mania は、いずれもコナミから発売されている「音楽ゲーム」いわゆる「音ゲー」です。ゲーム形態としては、流れてくる音楽に合わせて、ボタンを押すなどの操作をするものです。

それまでも単発でそうした形態のゲームは見受けられましたが、Play Station(=PS)用ソフト「パラッパラッパー」(ソニー)や、Beat Mania (コナミ)あたりから、一つのジャンルとして確立していきました。中でもコナミは「BEMANI (ビーマニ)」ブランドを立てて、本格的な開発に乗り出しました。

まだ BEMANI ブランドになる前ではありますが、Dance Dance Revolution(=DDR) も音ゲーの一種です。Beat Mania が比較的静かなブームだったのに対し、DDR は爆発的なヒットとなり、ゲームセンターで長蛇の列を作るほどでした。PS 用 DDR には専用「足踏みマット」まで発売される始末です。これもまた、品薄になりました。当時秋葉原に勤めていた私は、よく他人の分まで買いに走ったものです。

さて、BEMANI ブランド設立後に発売された GUITAR FREAKS。最近このホームページでは、開発当初の裏話が載っていますが、それによると最初は(というか今でも)弦を押さえる部分が、ゲームセンターによくあるゲームのボタンをそのままくっつけたようなモノでした。ピックも上下に移動するだけのものですし、リアリティには欠けるのですけど、それでもこれまた、音ゲーブームにも乗ってヒットしました。ナムコがこれに対抗して、弦の部分も比較的リアルに押さえるタイプのゲームを作りましたが、どうしても後発の弱みは拭えませんでした。

さて、ギタフリも好調な頃、「ドラムのゲー

ムが出る」とのウワサが流れました。「ドラムって...あんな巨大なドラムセットがゲームセンターに?!」と、半分疑いつつも、どんな姿で登場するのか、興味津々でした。仮にサイレントドラムにしたって、一通りのセットであれば相当場所を取るであろう...

で、登場した drum mania は「ドラムパッド」のタイプ。なるほどと思いました。見たことない方の為に説明しますと、かつてアルフィーが「シンデレラは眠れない」という曲で、初めて坂崎幸之助さんが真ん中でメインボーカルを取ったときに、扱っていましたが(…このほうが「見たことない」人、多いと思うが(笑))。つまりは、ドラムの叩く丸い面のみが、一つの板に整列しているんですね。

これは、さすがにギターของเกมよりも「実感」がありますよね。自分はリズムを取るのが好きですし、どちらかというとならギターよりは取っ付きやすいと感じて、やってみました。

...ム、ムズかしい...

簡単な曲ではやり甲斐がない。かといって難しい曲ではついていけない...

なわけ、当初はあまりやらなかったんです。せいぜい、DDR の待ち時間にやっくらいです。

ところが、このゲームの第2弾が出ました。これには「ライセンス曲」が入りました。つまり、巷で流行った(流行っている)曲を、ゲームに取り入れたわけです。

自分はこれをきっかけに、drum mania にはまってしまったことになります。

きっかけになった曲は「SUNNY DAY SUNDAY」。ポカリスエットのCMでおなじみの「39度のっ(ジャン)とろけそうな日っ(ジャン)」ってヤツです。この曲、大好きなんです。久々に積極的にCDを買い求めましたもの。その大好きだった曲が自分の手

で手軽に演奏できる。これをやらない手はないですよ。

なわけで、この曲の一番難しいレベルに挑戦。それから次第に、ほかの曲もできるようになっていき、すっかりはまってしまった。

現在、ギタフリは第6弾、ドラマニは第5弾まで出ています。ピーマニはいくつかシリーズが派生してますがメインシリーズは第6弾、DDR も第6弾となっています。しかし、

音ゲーと実際の楽器との関係

ギター、ドラム、キーボードといった「バンド系」の楽器をモチーフにしたゲームをうまくするのに、実際の楽器ができた方がいいのか、逆にゲームが上手くなったら、実際の楽器が上手くなるのか、という質問を、尋ねられたことがあります。

結論から言うと、実際の楽器ができる人のほうが、やはり音ゲーは上手いと思われま

す。また、音ゲーができたからといって、実際の楽器が上手くなるとは限らない、とも言えるでしょう。

ただ後者については、「楽器に触れるきっかけにはなる」という点では、音ゲーは十分役割を果たすと思います。

実際の楽器ができる人がいきなりそのゲームに触れても、やはりゲーム的に慣れていないと、なかなか上手いプレイにはならないものです。とはいえ、一度ゲーム的に慣れてしまえば、当然ながら楽器に数多く触れているというアドバンテージが力を発揮するよう

です。ゲーム的というのすなわち、実際の楽器ほど融通のきかない筐体に対して、自分の身体を合わせていかなければならぬ、とい

ギター&ドラムのサントラを聴くと特によく感じるのですが、音楽のクオリティを常に上げていて、それでいてマニアックになり過ぎず、バランスよい選曲になっていて、普通に聴いていても飽きが来ないと感じるのは、わたしだけではないようです。実際、ウチの親に聞いてもらう機会があったのですが、「へーこれがゲームの音楽なの？」って言ってました（もちろんドラムを叩くゲームだと知っている状態でのコメントです）。

うことです。例えば、ドラムであれば、パッドの位置の調節ができません。それでも自分にそのゲームが合わない、あるいは自分がそのゲームに合わせられないのであれば、そのゲームに近づくことはやや難しいでしょう。

さて、逆の場合。つまり、ゲームが上手くなったら、実際の楽器が上手くなるのか

それぞれの楽器に関しての基本操作がわからない場合、どうしても「ゲーム的に」慣れてしまっているのでは、実際の楽器に触れるときには、多少の違和感を感じるのでは無いと思われま

す。...いささかトーンダウンしてしまいましたが、これは自分がそのような経験をしたことがないために、実感として伝えることができないことによります。例えばドラムについては、まだドラムパッドでしか叩いたことはなく、本物のドラムセットに身を投じたことがありません。当然生ドラムは、ちょっと触れただけで、しかも電気を通さなくても、それなりの音が鳴る。また逆に、叩く面のどこを叩いても同じ音にはならず、同じ音を出すのにできるだけ同じ部分を叩く必要がある。これだけの点を考えても、ゴム製のパッドよりは、繊細な扱いが必要であることは想像でき

るでしょう。

音ゲー 楽器への移行に際しての最大の違いは、画面を見ながらかそうでないかということ、でしょう。もちろん実際の楽器を弾く場合でも楽譜を見たりはしますが、本番の演奏では、じっと楽譜を見ながら演奏ということはあまりないですよ。それは、ある程度譜面を頭の中にいれなければいけないということも表しています。

これに対して、音ゲーは、基本的には画面を見ながら...というスタイルになってます。

音ゲーに触れてみて！

そう言えば、なぜこんなことを書くつもりになったのか。もちろん、自分が好きであるからに違いはないのですが、書くということは、それを伝えたいからに他なりません。

伝えたい、それは、ゲームの楽しさと同時に、演奏の楽しさということ伝えられたからです。

意外に触れる機会のない、バンド系の楽器。それに比較的手軽に触れられる、よい機会だとは思いませんか？

人に見られているという恥ずかしさももちろんあります。でも、そこは友達と何人かでやってみて、そこから始めましょう。

この先は、自分が drum mania 中心にプレイしているため、その視点で述べます。

最新のサントラのライナーノーツに、いいこと書いてありました。無断で拝借します(爆)。

「こと音楽に関しては『僕たちは素晴らしい時代に生きている！』と言えるのではないだろうか。」

「僕たちは語りかけたい。今という時代の恩恵に浴して身に付けた、音楽という世界の共通言語で。そしてそれを愛する心で。」

今こうしている限りでは、自分たちは、好

というよりは、通常のプレイヤーはそうであると思います。ただ、上手になりたい場合は、インターネット等で譜面を手に入れ、譜面を覚えることも実際には多いようです。反射神経や動体視力が発達している人であれば、画面を見ても反応できるかもしれませんが、上級曲になるとそうもいかない場合がほとんどです。そういう意味では、譜面を覚えなければいけないような曲まで達したのであれば、実際の楽器の演奏ができるという域に、また一歩近づいたとも言えるのかもしれませんが。

きな音楽をチョイスして聞き、好きに演奏できたりもします。

そして、ドラムがなくても、クオリティの高い音楽に乗せて、ドラムを叩くことができるのです。

音楽に関しては、楽しみを一つ増やしてくれたなど、drum mania に感謝しています。

自分は、自分の技術を上げるのと同時に、一緒にやろうよ！っていう風に、やったことない人でもとっつきやすいようにしてあげたいって、常々思っています。だって、このゲームについては、見るだけじゃもったいないもの。とはいえ、実際にはなかなか声かけたりできないんですけどね。

最後は(というか全体的に)宣伝みたいになっちゃいましたが、とにかく一度プレイしてみることをオススメします。「どんな曲からやったらいいの？」っていう質問は...ちょっと全曲把握してないので答えられないのですが(爆)、ライセンス曲の一部について自分なりのガイドを作ってみましたので、初めての方は参考になさってください。

それでは楽しい音ゲーライフを！

drum mania・カバー曲（ライセンス曲）一覧（日本盤のみ）

この一覧は、「もしかしたらこの中で聞きこんだ曲があれば、手をつけやすいかもしれないので、その曲の譜面の特徴を載せておく」というのが主旨です。参考にしてみてください。

>>春～SPRING～（HYSTERIC BLUE）

「SUNNY DAY...」と並んで、自分の心を十分くすぐってくれた曲です。

オリジナル「ULTIMATE POWER」に出てきた、ロータム連打の中に他のパッドの裏打ち、というパターンが、頻繁に出てきます。これも Extreme でクリアできると気持ちいいですよ。そんなに複雑ではないのでぜひ気合でチャレンジを！

>>バンビーナ（布袋寅泰）

間奏のところがなかなかリアルに再現されていて、はじめは苦労する譜面だと思います。やはり原曲を知っていた方が有利でしょうね。これに慣れるとオリジナルの「Jet World」も見えてくるようになるかもしれません。

>>LOVE AFFAIR（サザンオールスターズ）

今のところ唯一のサザンの曲です。曲調も緩やかで、譜面もスタンダードでやりやすいので、とっつきとしてはオススメの1曲です。ちなみに自分はDMでやってから、実際のこの曲が好きになりました。

>>SUNNY DAY SUNDAY（センチメンタルバス）

センチバの出世作。のっけの「39度のっ」で、うまく「ダダダ、ダダダ、ダッ」という3連符の感覚をつかめば、全体通してノリきれれるでしょう。

途中のバスドラムやロータムのあたりは、原曲を聞いておくと参考になると思います。

>>ダイナマイト（SMAP）

珍しく、男性アイドル系の曲ですね。...といって、例えば女性ファンがつい飛びついてしまうようですが、はっきりいって要注意！です。何しろBASICでも、相当キツめの曲です。

>>愛のしるし（PUFFY）

ドンッ、ドンッ、ドンッ、ドンッ、と、乗りやすく叩きやすい曲です。

ただ、慣れてくると、その単調さに「緊張感が続かない」ということにもなり兼ねない譜面でもあります。

>>桜の時、ボーイフレンド（AIKO）

AIKOの曲は、比較的簡単な部類です。

桜の時(EXT)などは一部リズムが取りにくいかもしれませんが、原曲聞きこみでカバーできると思います。

>>LIAR! LIAR!（B'z）

B'zまで入ってます。押さえてますね～。Ext.は原曲に忠実な分、かなりバスドラムが難しくなってます。

一度、女性ドラマーで、完璧なプレイしている人を見ました。焦りました。

>>モンキーマジック、銀河鉄道999（ゴダイゴ）

モンキーマジックは、裏打ちのバスドラム以外は、比較的素直な譜面です。

999の方は、簡単そうな曲調なのに、思ったよりもハイハットやバスドラムが出てくるという印象ですね。

>>'B'coz I Love You, My Sweet Darlin'（矢井田瞳）

「B'coz...」の方は、EXT.になるとハイハットの刻みがあるので、ちょっと難しいですね。最後にスネアの連打もありますし。ハマると気持ちいいんですけどね。

「My Sweet Darlin'」は、全体としては打ちやすいと思います。

>>STAY AWAY (ラルク・アン・シエル)

ラルクのスペルは、アルファベットで打ちたくないなあ...<おい。最後の「ドコドコドコッ」っていうところで戸惑うくらいで、あとは超有名?な曲だから、何となくノリきってしまえると思います。え、いい加減?

>>Depend on you (浜崎あゆみ)

オリジナル「DEPEND ON ME」のアンサーソングと思った人多数(笑)。

Ext.でも全体的には難しくはないのですが、途中「ドコドコドコ×2」という6連符×2攻撃があります。

これができれば気持ちいいだろうなあ...。できないヤツ

>>MARIONETTE (BOOWY)

だから「」の字を書かすなちゅうに(謎)。えーと、布袋さん関連2曲目ですね。懐かしいけど、ちょっと刻みが多くて大変かも。でも「ダイナマイト」よりは気楽に行けますよ。

>>天体観測 (BUMP OF CHICKEN)

どこの台にいても人気 No.1 の曲です。しかし、ひねくれ者のわたしは、一度しかプレイしたことありません(笑)。ということで解説もなし。各自楽しんでください

>>TRAIN-TRAIN (THE BLUE HEARTS)

ADVANCED あたりであれば楽しく叩けると思います。でも結構16分4連打くらいは出てきます。

EXTREME では、ちょっと速いハイハットの連打に苦しむでしょう。

>>motto (JUDY AND MARY)

待望のジュディマリの曲です。しかし Ext.は「こんなに16分で刻んでないだろうっ!」と、原曲重視の観点からは不満の残る譜面ではあります。Adv.くらいが楽しんで打てる譜面です。

>>夏色 (ゆず)

DM5では「最初を選んで!」ってヒヨコちゃんが鳴いている曲です。

Ext.でもそんなに難しい譜面ですが、つなごうと思うと最後に落とし穴が...という曲です。

用語一覧

ここまで飛ばしまくってきたので、わかりにくい用語を出し過ぎたかもしれません。ここで一気に説明。

[ゲーム名について]...いずれもコナミの製品。

名称	カナ表記	略称	最新バージョン
Beat Mania	ビートマニア	BM、ビーマニ	6th, IIDX...など
GUITAR FREAKS	ギターフリークス	GF、ギタフリ	6th
drum mania	ドラムマニア	DM、ドラマニ	5th
Keyboard Mania	キーボードマニア	KM、キーマニ	3rd

[レベルについて]...曲選択のときに、難易度は選べます。

名称	略称	意味	旧ドラマニでの名称
BASIC	Bas.	簡単	Easy
ADVANCED	Adv.	普通	Real
EXTREME	Ext.	難しい	Expert Real

[パッド・ペダルについて]...パッドは、手で叩くところ。ペダルは、足で踏むところ。

名称	カナ表記	場所	パッド&画面での色
HI-HAT	ハイハット	左端	水色
SNARE	スネアドラム(スネア)	左から2番目	オレンジ
HI-TAM	ハイタム	真ん中	緑
LOW-TAM	ロータム	右から2番目	赤
SYMBAL	シンバル	右端	水色
BASS	バスドラム(バスドラ)	足踏みペダル	ピンク