

Tokyo Railways 2 楽曲データについて

v2.00 preview 1 2010-03-08 M.SHIOJIMA

「Tokyo Railways 2」に添付している標準MIDI形式の楽曲データファイルについての解説です。以前のバージョンである「Tokyo Railways コンピュータ版」でも採用していた曲については、当時の解説文が別途用意されていますので、そちらをご覧ください。

本ゲームで採用している曲は、私自身が作曲した曲か、既に著作権が消滅した曲から選んで自分でアレンジしています。

楽曲作成には、前バージョンに引き続き、フリーソフトである[「Muse」](#)を使って作成しています。「Muse」作者の加藤様にこの場を借りて感謝いたします。

1. ファイル名：opening.mid

曲名：地平線の彼方へ 作曲：M.SHIOJIMA

前バージョンのイメージを吹き飛ばして、派手に始めたくって、自分で作曲した曲です。

作った時には「ちょっと派手過ぎるかな？」って思ったのですが、全部の曲を作り終わってから聴き直して見ると、不思議と思ったよりも地味に聞こえてきました。

ですので、最初はちょっと大げさに聞こえるかもしれませんが、慣れてくるとそうでもなくなってくると思うので、しばらく我慢して聞いてみてください。

2. ファイル名：stagel.mid

曲名：出発進行 作曲：M.SHIOJIMA

ゲームの最初のステージでかかる曲なので、コナミの古い横スクロールシューティングゲーム「グラディウス」の1面のような曲がいいと思って、リズムを真似てみたんですよ。

次にそのリズムにのせるメロディーを思い浮かべてみたら、なぜかこんなコミカルな曲になっちゃいました。でも、いかにも「ゲームスタート」って感じのメロディーなので、まあ結果オーライということにしてそのまま採用しました。

カッコいい曲にするつもりだったのですが、私にはコミカルな曲がお似合いということでしょうかねえ・・・

3. ファイル名 : Dixie2.mid

曲名 : Dixie Land 作曲 : ダニエル・エメット

前バージョンのBGMでは好況イベントで使ってた曲ですが、第3ステージ用にアレンジしました。この曲は米国南部で古くから親しまれてきた曲で、南北戦争の南軍の行進曲の代表曲となっています。原曲は勇ましい曲で16分音符を多用したかなりテンポの早い曲なのですが、今回のアレンジではスローダウンして、長い音の笛のコーラスを追加したりして、行進曲っぽさを減らしてみました。序盤から早いテンポだと後の曲がとんでもないことになっちゃいますんで。

4. ファイル名 : abraam2.mid

曲名 : We Are Coming Father Abra'am 作曲 : エメルソン

この曲も前バージョンのBGMで使っていた曲を第4ステージ用にアレンジし直したもので、原曲は南北戦争の北軍の行進曲として作られた曲です。

イントロをどうしようかと考えていて、最初の2小節をビブラフォンとオルゴールで交互に演奏してみたら、なんかうまくハマりました。このアレンジではこの部分が気に入ってます。

5. ファイル名 : setsugen2.mid

曲名 : 雪原 (ステージバージョン) 作曲 : M.SHIOJIMA

元々は大雪イベント用に自作した曲だったのですが、メロディーが気に入ったんで、アレンジを変えて第5ステージに転用しました。昔、1月の最終週くらいの真冬の北海道の各地を仕事で一週間くらいで回ったことがあって、その時に乗った函館本線の特急ホワイトアローが粉雪を巻き上げながら疾走していたのを思い出し、現在の特急スーパーカムイが真冬の石狩平野を疾走している姿をイメージしてアレンジしました。

そしたらなんか自分の曲とはとても思えないできに聞こえてきたんですよ。それで、ネットにUPしたら、ユーザーの道標さんからいろいろアドバイスをいただき、更にいい感じになりました。私にとっては今回で一番気に入っている曲です。

道標さんにはこの場を借りて感謝いたします。

6. ファイル名 : chiheisen.mid

曲名 : 地平線の彼方へ (ステージバージョン) 作曲 : M.SHIOJIMA

オープニング曲を第6ステージ用にアレンジしたものです。

笛のハーモニーと弦楽器のハーモニーを使いたくって、オープニング曲のメロディーにのせてみました。

7. ファイル名：erie.mid

曲名：いつくしみ深き 作曲：コンヴァース

前バージョンのBGMで賛美歌の「Amazing Grace」のアレンジがいい感じにできたんで、同じように賛美歌の曲になにかいい曲はないかと思い浮かべてみたら、真っ先に浮かんで来たのがこの曲です。この曲は元々は「Erie」という題名だったそうですが、賛美歌312番「いつくしみ深き」として有名です。さらに、いろんな曲に転用されてて、文部省唱歌として「星の界（よ）」と、「星の世界」の二種類の歌詞があるそうです。「星の界（よ）」と「星の世界」については私は今回調べて始めて知ったんですが、それを先に聞いてたら、「Merchant of Orion」に採用したのになと思って悔しがってます。たぶん七夕の頃に夏の夜空版を作るので、その時には星空っぽいアレンジにチャレンジしてみたいと思います。

なんか話が逸れまくりますが、第7ステージ用にアレンジするために賛美歌っぽさを消そうと思って、テンポを変えたうえに明るいコード進行にしたんですが、16分音符に変えた部分のピアノの和音に苦労しました。テンポをものすごく遅くして、一音ずつ確認して直しましたよ。

8. ファイル名：gimul.mid

曲名：国民の義務 作詞・作曲：M.SHIOJIMA

法人税・固定資産税・利子・整備費の資金支払いがあるイベント用につくった曲です。どのイベントも1手番しか続かないので、ゲーム中には長く聞くチャンスがないかもしれません。

当然、BGMには歌は入ってないのですが、この曲には歌詞があります。

この歌詞を思い浮かべれば、きっとイベントの内容と曲がしっくりくるとと思います。

※ はらえ～ 金を払え はらえ～ 金を払え

※繰り返し

道路を作りましょ 高速作りましょ

※繰り返し

港を作りましょ 空港作りましょ

トンネル作りましょ 堤防作りましょ

道路を作りましょ 高速作りましょ

港を作りましょ 空港作りましょ

トンネル作りましょ 堤防作りましょ

念のために書いておきますが、この歌詞には政治的な主張は含まれていません。

ついでにもう一言、だれか初音ミクにこれを歌わせてくれ。

9. ファイル名：yoru.mid

曲名：夜 作曲：M.SHIOJIMA

寂しい曲なので、不況イベントに採用しました。

題名に反して、朝、夢の中でこのメロディーを思い浮かべました。

最近、朝に夢の中で暗いメロディーを思いつくことが多いのですが、夢判断とかだと何を暗示していると判定するんでしょうねえ。怖いので本当に判定しないように。

10. ファイル名：boom.mid

曲名：boom 作詞・作曲：M.SHIOJIMA

この曲は好況イベントの曲です。この曲にも歌詞があります。

この歌詞を思い浮かべると、「好況」って感じがすると思います。

フルートの音色に合わせて歌ってください。

景気がいいと 仕事が増える
君も僕も大忙し 来て！来て！バ・ブ・ル！

仕事が増えて、電車が走る
君も僕も大忙し ビバ！ビバ！バ・ブ・ル！

(間奏)

このままずっと 続けばきっと
君も僕も大金持ち 続いて！バ・ブ・ル！

いつまで続く？ バブルは終わる？
君も僕も大忙し いつかは終わる？

そういえば、このメロディーも朝の夢の中で浮かんだんだった。

こんな能天気なメロディーの夢判断は・・・しなくていいです！

11. ファイル名：pinch.mid

曲名：ピンチ 作曲：M.SHIOJIMA

脱線と巨大台風イベントで採用した曲です。

なんかピンチっぽい曲って、単調なメロディーが多いよねと思って、だったら音程変えないでなんか有名なメロディーのリズムだけ使ってみたらいい感じになるんじゃないかなと思ったんですよ。それで、おそらく世界で一番有名なギターメロディじゃないかと思われる Deep Purple の曲のイントロ部分のリズムでやってみたら、なんかいい感じの部分が出てきて、そこを切り出してさらに膨らまして、ギターの部分をつくりました。

更に、これにバイオリンのメロディー作って当ててみたら、なんかおどろおどろしくて、とても自分で作ったものとは思えない曲になりました。

12. ファイル名：ame.mid

曲名：雨（レイン） 作詞・作曲：M.SHIOJIMA

災害を題材にした曲なんて極めて少なくって、さらに著作権が切れた曲といったらほぼ皆無なわけで、それで今回、BGMを自作しようと思ったんですが、それで最初に出来たのがこの曲です。

大洪水イベント用に作ったのですが、サビは3拍子っぽいので、一度は3拍子で仕上げたのですが、なんかサビ以外の部分が頭の中に浮かんだメロディーと合わなくてしっくりこない。

で、サビは3拍子のまま、それ以外の部分を4拍子にしてみたら、イメージどおりになったんですよ。でも聴き直して見ると「そもそもサビは本当に3拍子なのか?」「2拍子が3つ集まっている部分と4つ集まっている部分があるだけなんじゃないか?」と、疑問が沸いてきます。詳しい方、教えてください。この曲は3拍子+4拍子?それとも2拍子?

この歌にも歌詞があります。1コーラス分だけしかないけど。

なんか歌詞が不謹慎に聞こえるかもしれませんが、災害の歌なのでそういう歌詞だという前提で、怒らないで聞いてください。

※レイン レイン 長いあめ レイン レイン 降りつづく
レイン レイン 強いあめ レイン レイン あふれだす

太い河川も小さな川も 線路の横のドブ川も
長い豪雨で水位が上がり ついには水が溢れ出す
駅のホームも改札口も 信号機もポイントも
あふれた水が流れ込んだら みるみる水に沈んでく

※くりかえし

13. ファイル名 : bigwave.mid

曲名 : BIG WAVE 作曲 : M.SHIOJIMA

波浪イベント用に自作した曲です。元々は、後半部分のアレンジで最初から作ってたんですが、波浪イベントにはあまりに迫力があつたんで、前半は楽器を減らし抑え目にしました。

おかげで、だんだんと高い波が押し寄せてくる感じが出たのですが、波浪イベントどころじゃなくて、津波の来襲って感じがしちゃいますよね。

そういえば、この曲も朝寝てたら夢の中で浮かんできて、慌てて飛び起きて鍵盤で和音を確認したんですよ。この曲が浮かんできて目が覚めるっていうのは、最悪の目覚め方ですねえ。

14. ファイル名 : restart.mid

曲名 : restart 作曲 : M.SHIOJIMA

この曲を作ったときに、最初に浮かんで来たのは冒頭の暗いメロディだったんで、脱線イベントに使おうと思ったんですが、続きのメロディーに浮かんできたのが明るめのメロディだったんで、大震災イベント用に変えました。

で、アレンジしているうちに、なぜか暗いメロディと明るいメロディーがシンクロしてきてしまって、試しに一緒に流してきたら、不思議と合う。で、こんな変なアレンジになりました。

曲のイメージとしては「破壊と再生」って感じですね。

15. ファイル名 : setsugen1.mid

曲名 : 雪原 作曲 : M.SHIOJIMA

第5ステージ用の曲の別バージョン、というかももとのオリジナルバージョンで、大雪イベント用の曲です。この曲もネットにアップして、ユーザーの道標さんにご意見をいただき、アレンジの参考にさせていただきました。

この曲のイメージは、誰もいない真冬の釧路湿原にしんと雪が積もるという感じです。

夏ならあるけど、真冬の釧路湿原には行ったことがないので、想像の世界ですが。

16. ファイル名：republic.mid

曲名：The Battle Hymn of the Republic 作曲：ステッフ

前バージョンでシーズンイベントのデフォルト曲に使ってた“Yankee Doodle”に飽きたので、“アルプス一万尺”という日本語歌詞に合わせて登山関係のイベントに横滑りさせて、代わりに入れたのがこの曲です。関東地方では子供の頃から「ヨドバシカメラ」のCMで刷り込まれているので、ちょっと違うメロディーで覚えているかもしれません。また、後半の「グローリーグローリー ハレルヤ」という歌詞のせいで、賛美歌と勘違いしている人もいそうですね。

でもこの曲は代表的な南北戦争の北軍の行進曲、つまり軍歌です。だって曲名を直訳すると「共和国の戦闘賛歌」ですよ！

アレンジの方は、シーズンイベントのデフォルト曲なんで、ある程度派手でないと困るんだけど、流れる頻度が多いので、あんまり派手過ぎるとクドくなる気がして、バランスを配慮しました。

17. ファイル名：gaiyastand.mid

曲名：外野スタンド 作曲：M.SHIOJIMA

プロスポーツって、本格的に定着したのは20世紀以降なんで、あんまりスポーツ関係の古い曲ってないのですが、それでも“Take Me Out to the Ball Game”がすぐに思い浮かんで、前バージョンでこれを使おうと調べたのですが、1908年に作曲されたこの曲は日本では著作権が切れているのですが、作曲者の国である米国ではいわゆるミッキーマウス保護法のせいで切れてなくて、断念した経緯があります。（インターネットには国境がないからねえ・・・）

今回、かわりに自作したのがこの曲です。昔の広島カープの主力選手の応援歌って、球団の応援歌（「カープ カープ カープ 広島」ってやつ）とコード進行やリズムが似ている曲が多いなあと思ひ、私も真似てみたらそうした曲と似たような感じの曲になりました。

野球以外にもスポーツ全般のイベントで使ってますが、サッカーファンからは怒られるかな？

18. ファイル名：westminster.mid

曲名：ウエストミンスターの鐘 作曲：ヘンデル&M.SHIOJIMA

英国ロンドンの国会議事堂であるウエストミンスター宮殿の時計台（ビッグベン）の鐘の音につけられた曲名がこの「ウエストミンスターの鐘」なんですが、日本では学校のチャイムに採用されているので、学校を連想するメロディだと思います。

鐘の音の曲はヘンデルのメサイヤを鐘の音の4つの音に編曲したものらしいのですが、その曲のメロディを題材にしたのがこの曲です。編曲と呼ぶにはあまりに大幅に変えてしまっているの作曲者は元曲のヘンデルと私の両方にしてあります。この曲を作ったのは、いいメロディというのは単純なものほど、どんな形にアレンジしても耐えられるものではないかと思ったからで、実際にやってみたらこんなになっちゃいました。学校関係のイベントに使ってます。

19. ファイル名：erie2.mid

曲名：いつくしみ深き 作曲：コンヴァース

第7ステージ用にアレンジした「いつくしみ深き」の賛美歌に近いイメージのオルガンバージョンのアレンジです。主に海外マップの教会イベントなどで採用しました。

原曲の楽譜はピアノ用だと思うのですが、パイプオルガンで鳴らすとなんか和音が足りない気がして一部補強した上で、オクターブをずらして二重に鳴らしています。

後半にはハンドベルを鳴らしたかったんですが、MIDIの音色にハンドベルが見当たらなかつたんで、効果音系の音色の中から鐘っぽいのを2つ組み合わせてみました。

20. ファイル名：gameend.mid

曲名：ゲームエンド 作曲：M.SHIOJIMA

この曲は私が作ったとはとても思えない叙情感がある曲なのですが、作ったときのきっかけもちょっと信じられないものでした。元々はスポーツの曲を作りたいだったんですよ。それで早稲田大学の応援曲で、広島カープや高校野球の応援なんかでも使われている「コンバットマーチ」という曲のリズムとコード進行を思い浮かべてたら、ふと「ゆっくり鳴らすと寂しい曲になるなあ」と思い、試しにリズムとコード進行にあうメロディーを考えてみたらこれになりました。それが証拠にこの曲と一緒にコンバットマーチのメロディーを歌ってみてくださいよ。最初の4小節くらいは一緒に歌っても違和感ないでしょ。

さっそく、この曲をゲーム終了の曲にしてみたのですが、ゲームの内容が曲に完全に負けてますよねえ。キャンペーンをクリアしたときだけに限定するとかの方がいいのかもしれない。

ちょっとまだ迷ってます。

さて、これで新バージョン用に新たに作成した全20曲の紹介は終わりです。

ほんとにはまだまだ追加したい曲がたくさんあるのですが、キリがないので、また次の機会にしたいと思います。なにかリクエストがあったらご連絡ください。ただし著作権の切れてない曲はダメですよ。

あと、なにぶん音楽に関してはまったくの素人が作っているんで、「ここは音がずれてないか?」とか、「ドラムやギターのリズムを変えた方が良くないか?」とか、「このコード進行はへんだろうとか」いろいろとおかしな点のご指摘があるかもしれません。まわりに相談できる音楽に詳しい人がいないので、そうしたご指摘は大歓迎です。