

オーケストラの新たな世界へ 導いてくれたゲームの音楽

井田勝大
(指揮者)

小学生の頃、友だちの家に遊びに行っただけは夢中になった『テトリス』。中学生で熱中した『ドラゴンクエストⅣ』のカジノの場面。今も鮮やかに記憶に刻まれている僕のゲーム体験です。当時はまったく意識をしていませんでしたが、大人になってから感じたのはゲーム音楽の力です。シンプルな表現なのに、あれほどまで没入させる。音楽も含めてゲームの価値であり、その重要性に気付きました。ふたつのゲームの音楽は今も脳裏に焼きつき、あの頃の時間や雰囲気、気持ちまで瞬時に喚起します。

初めてゲーム音楽の演奏会を指揮したのは二〇一三年、東京シテイ・フィルハーモニック管弦楽団による『交響組曲「ドラゴンクエストⅢ」』そして伝説へ：』でした。バレエをはじめとするクラシック音楽の指揮をしている僕にとって、ゲーム音楽がどうやってオーケストラの音楽になるのだろうかという疑問に思うところからのスタートでした。

『ドラゴンクエスト』は当時ファミコン用ソフトとして発売されたのも、すぎやま先生の曲でした。指揮者として活動する中ではもちろん交響曲をはじめ多くの管弦楽曲に取り組んできていますが、理論的にもクラシックの勉強を積んできたつもりでしたが、新たな世界へと導いてくれたのがゲーム音楽です。オーケストラはこれほどまで自由でいいのだ、サウンドというのはこんなにも引き出しが多いものなのだ、と。東京シテイ・フィルでの『ドラゴンクエスト』の演奏会は初演から十余年たった現在、年に十回ほど開催するに至りました。ゲームクリエイターが思い描く世界観を音楽で表現するには、オーケストラは最適な演奏形態だと思っています。なぜなら楽器の種類や組み合わせが複雑に絡み合い、かつクラシックはもちろん、ジャズ、ロック、フュージョンなど多彩なジャンルに染まることのできるからです。

演奏会の熱気はすさまじく、演奏者もお客様も一緒になって同じ方向を向いて進んでいく一体感に満ちています。それは、ゲーム音楽の演奏会ならではの特別な時間。お客様と前向きなエネルギーを共有できるだけで「本当にやって良かった」という気持ちになります。演奏会をきっかけに音楽やオーケストラを好きになったり、楽器を始めたりする方が増えているのはうれしい限りです。

そして、今を生きる作曲家と一緒に新たな音楽シーンを作っていくことも、ゲーム音楽の魅力です。ゲーム音楽というジャンルが確立されていくなか、淘汰されるものもあれ

され、同時に鳴らせる音は最大で三つ。それなのになぜ、これほどまでに豊かな想像力をかきたてるのだろうか。譜面が届き、ひとつのゲームに想像もしなかったほどたくさんの曲が緻密に用意されていたことを知ったときには鳥肌が立ちました。そして、オーケストラのサウンドを練り上げるなか、作曲家であるすぎやまこいうち先生の世界にどんどん引き込まれていきました。

『ドラゴンクエスト』の音楽には、すぎやま先生の人生がそのまま映し出されていると感じます。簡潔ななかに研ぎ澄まされたアイデアを注ぎ込んだⅠやⅡ。ゲームの機能が拡張していくなかでよりオーケストラを意識すると同時に、時代が求めていたサウンドも盛り込み、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅶ、Ⅷと進むにつれ現代曲のよくな芸術に近づき、変革を起こそうとする先生の姿を垣間見ることができます。そしてⅩ、Ⅺとなるとチャイコフスキーのようにシンプルな音階のなかに美しい和音を隠したり、美しいオーケストラレシジョンで人々の心をつかんだり。まさに先生の真髄です。演奏会を通してそうした変化を体感できたことは、僕の財産です。

ば、百年、二百年と残っていくものもあるでしょう。運よく歴史に立ち会うことができた自分は、作曲家の生の声や音を語り継いでいける指揮者でありたいと思っています。ゲームのさらなる進化に伴い、繊細な音楽から迫力に満ちた音楽まで、より振幅の大きい音楽がどんどん生まれてくると思います。これからそうした音楽を演奏し、体験できるのはとても楽しみです。



©Ayumu Gombi

いだ・かつひろ

鳥取県生まれ。東京学芸大学音楽科卒業、同大学院修了。2003年から来日オペラ団体の公演に制作助手として携わり、国内外で小澤征爾、ズービン・メータのアシスタントを務める。2007年、Kバレエカンパニー「白鳥の湖」公演でデビュー。以降、東京バレエ団、ウィーン国立バレエ団等、国内外のバレエ公演を指揮。また、多数のオーケストラや合唱団を指導している。現在、Kバレエトウキョウ及びシアターオーケストラトウキョウ音楽監督、グランドフィルハーモニック東京 首席客演指揮者。エリザベト音楽大学講師、桐朋学園大学特任講師、洗足学園音楽大学非常勤講師。

Concert Information

東京シテイ・フィルのドラゴンクエスト
すぎやまこいうち 交響組曲「ドラゴンクエストⅧ」空と海と大地と呪われし姫君

日時：4月7日(日)14:00開演
会場：ミューザ川崎シンフォニーホール
(神奈川県川崎市)

K-BALLET TOKYO
Spring 2024「カルミナ・ブラーナ」
演出・振付・台本：熊川哲也
音楽：カール・オルフ

日程：5月24日(金)～26日(日)
会場：Bunkamura オーチャードホール(東京都渋谷区)

Spring Tour 2024「ラ・バヤデール」
演出・再振付：熊川哲也
音楽：レオン・ミンクス

日程：6月1日(土)、2日(日)、8日(土)、9日(日)(東京)
6月12日(水)(大阪)
会場：Bunkamura オーチャードホール(東京都渋谷区)
フェニーチェ堺 大ホール(大阪府堺市)

※詳細はKバレエトウキョウ公式サイトをご覧ください。
<https://www.k-ballet.co.jp>

ゲーム音楽の進化。ポピュラー化の道

文：田中治久（ゲーム音楽史・ゲーム史研究者）

アーケードゲームの「ピコピコ」音から始まり、いまやオーケストラ演奏も当たり前になるほどのジャンルに発展した「ゲーム」の音楽。その進化と広がり歴史を紹介しよう。

世界に先駆けた日本のゲーム音楽

「ゲーム音楽」と聞いて、あなたは最初に何を思い浮かべるだろうか。一九六〇〜七〇年代生まれなら『ゼビウス』（一九八三）前後の初期アーケード作品や、『スーパーマリオブラザーズ』（一九八五）をはじめとするファミリーコンピュータ（ファミコン）作品を挙げる人が多そうだが、RPG（※全盛期に青春を過ごした八〇年代生まれなら、『ドラゴンクエスト』（一九八六）や『ファイナルファンタジー』（一九八七）のシリーズは外せないに違いない。ゲームが大幅に多様化していくなかで育った九〇年代生まれなら、『beatmania』（一九九七）などの音楽ゲームが忘れられない人もいれば、『ポケットモンスター』（一九九六）のような

メディアミックス作品に思いを馳せる人もいることだろう。ゲーム音楽といってもその音楽性はさまざま。すべてをまたぐような共通項は「大半の楽曲がインストゥルメンタル」であること以外に見出し難い。基本的には何でもありのジャンルだと言っていいたいだろう。

その点においてゲーム音楽は、隣接ジャンルである映画音楽とも近い関係にある。しかし映画音楽と比べたとき、ゲーム音楽はポピュラー音楽としての性質をより濃く表出させていることに気付かされる。往年の『スーパーマリオブラザーズ』から近年の『アンダーテイル』（二〇一五）に至るまで、ゲームでは映画に比べて「覚えやすいBGM」が遥かに多く作られてきた歴史がある。

これはなぜだろうか。「ゲームブ



アーケードゲームとして人気を博した「スペースインベーダー」。そのBGMは宇宙人が迫るテンポに合わせた低音やUFOが通る高音などで構成されていた。© TAITO CORPORATION 1978 ALL RIGHTS RESERVED.



ゲームに使われるような電子音を随所に用いたYMOのデビューアルバム「イエロー・マジック・オーケストラ」は現在でも不朽の名盤である。© ALFA MUSIC, INC./ Sony Music Labels Inc.

レイ中と同じ曲を何度も繰り返し聴かされる」というゲーム音楽特有のあり方が、「飽きない」「疲れない」等の特徴を持ったポピュラー音楽的な需要を喚起する、という要素は大きいだろう。しかしそれだけでは説明できないことがある。このようなポピュラー音楽的あり方は当初、洋の東西を超えた普遍的な性質だったわけではなく、世界に先駆けてまず日本において起こり、そこから世界に広まっているのである。欧米ではより映画音楽に近いアプローチが長らく主流だったのだ。

「ゲーム音楽」というジャンルの形成

日本のゲーム音楽がポピュラー化に向かった遠因は、かつて爆発的ブームを巻き起こした『スペースインベーダー』（一九七八）にまで遡ることができる。そこにはまだ通常の意味でのBGMは存在しなかったが、ベースラインのようにテンポよく音程を刻むインベーダーの歩行音は、ひとつのフレーズとして耳に残り、しばしば子どもたちもそれを口ずさんでいた。

電子音を駆使した効果音の数々は当時それだけで耳新しいものであり、それらを探り入れたレコード作品もいくつか登場した。そのひとつがYMOのデビューアルバム『イエロー・マジック・オーケストラ』（一九七八）だったことは見逃せない。本作はゲームの音をテクノロジによるポップミュージック、すなわちテクノポップとして解釈することを可能にした最初の一步でもあった。

八〇年代初頭になると『バックマッシュ』（一九八〇）や『ゼビウス』といった作品で知られるナムコ（現バンダイナムコホールディングス）が、ゲーム音楽の価値向上に向けて積極的に動き始める。同社はサウンド専門の社員を擁した恐らく世界初のゲーム企業であった。YMOのメンバーだった細野晴臣は同社の『ゼビウス』を通してゲーム音楽に改めて着目し、世界初となるゲーム音楽だけのレコード『ビデオ・ゲーム・ミュージック』（一九八四）をプロデュースしている。

翌年には『スーパーマリオブラザーズ』のヒットによって日本全国に空前のファミコンブームが到来。この頃から大手レコード会社各社がゲーム音楽を商品化することはめずらしくなくなり、音楽ジャンルとしての「ゲームミュージック」の形成が始まった。

こうした状況下で、ポピュラー音楽の大家であるすぎやまこういちが『ドラゴンクエスト』シリーズの音楽を手がけたことは、大きなブレイクスルーになったといえるだろう。約三十万枚のセールスを記録した『交響組曲「ドラゴンクエストIII」』そして伝説へ…（一九八八）は、ゲーム音楽が名実ともにポピュラー音楽となったことを示してみせた金字塔である。

欧米にもゲーム音楽の長い歴史があるが、単体でのレコード化が軌道に乗ったのは二十一世紀に入ってからである。そこに至るまでには日本におけるゲーム音楽のあり方が大いに参照され、また影響を及ぼした。九〇年代の終わり頃、欧米の人々は『ファイナルファンタジー』の作曲家・植松伸夫が日本でロックスターのように扱われていることに衝撃を受けたという。しかし今日、海外では日本に勝るとも劣らない数のゲーム音楽スターたちが活躍している。

ゲームサウンドはこうして作られる

『ドラゴンズドグマ2』サウンド担当に聞く

胸躍るテーマ曲や勇壮な戦闘シーンの曲、身構えるほど迫力のある炸裂音、さらに鳥のさえずりや木々のざわめきといった環境音など、「サウンド」はゲームを楽しむための大きな役割を担っている。そんなゲームサウンドはどのように作られているのか。ここではカプコンから発売される『ドラゴンズドグマ2』を例に迫ってみた。

text by Kenchi Iijima

王道ファンタジーの世界で自由な冒険を楽しむことができるオープンワールドアクション。かつて竜に心臓を奪われた主人公が、「覚者」となって仲間のボーンとともに竜を討つ冒険譚。1人プレイなのに「他の誰かと冒険する楽しさ」が味わえる。



『ドラゴンズドグマ2』のサウンドディレクターを担当した吉井亮さんによると、まずは作品に合った「音」とはどういうものか、方向性やコンセプトを決めるところからゲームサウンドの制作が始まるそうだ。「ゲーム全体の制作は開発準備から始まり、制作に関わる各部署から中心になるメンバーが集まって、どういったゲームにするかを話し合います。通常はここからサウンドチームも参加します。ですが、今回は次の段階である試作期間から参加しました。というのも『ドラゴンズドグマ2』がすごく広大な世界を旅する

作品であること、また、前作があるとはいえ新しいファンタジー世界が描かれるということから、ゲームの世界観がしっかりと固まってからのほうが、作品に寄り添ったサウンドが作れると判断したからなんです」(吉井さん)

試作が進み、よりゲームの世界観が明確になったところで、堀論史さんをリーダーとするコンポーザーチームが参加。ゲーム全体のキーワードである「冒険」や「英雄譚」、そこから設定されたストーリーやビジュアルのコンセプトを大事にするのはもちろん、ユーザーがゲームに没入してプレイすることも意識しながら曲づくりをしたそうだ。

「例えばモンスターの見た目や動き

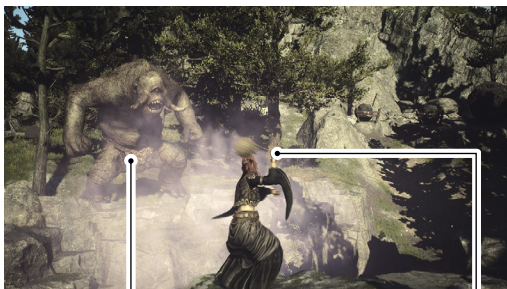


取材に答えてくれた方
株式会社カプコンのサウンドチームに所属するサウンドディレクターの吉井亮さん(左)とコンポーザーの堀論史さん(右)

ゲーム音楽の世界へようこそ

メインテーマ

作品全体の世界観を感じてもらいたい大事な曲。作品世界を十分に理解したうえで作られるため、『ドラゴンズドグマ2』ではサウンド制作期間の最初ではなく、中盤に作られたという。



どんな場面でどんなサウンドが作られている？

ひとつの作品につき膨大な量のサウンドが制作され、シーンによって使い分けられる。『ドラゴンズドグマ2』ではどんな場面でどんなサウンドが使われているのだろうか。



戦闘サウンド

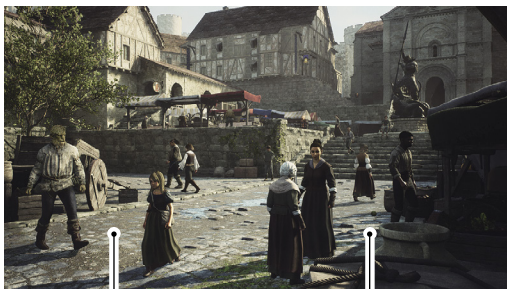
モンスターとの戦闘に入るとオーケストラサウンドが鳴り出す。ボスキャラによって曲や迫り度などが違い、緊迫感や荘厳さなどを演出する。戦闘が終わると、フィールドサウンドに自然と切り替わる。

効果音

武器を使う戦闘音はもちろん、キャラクターの足音、馬車、鳥の鳴き声、川のせせらぎなど、リアルを追求したあらゆる効果音が盛り込まれている。没入感に大切な要素だ。

カットシーン

プレイヤーがコントローラーを操作しないムービーシーンは、それぞれの場面に合わせた音楽で演出される。



ボイス(セリフ)

フィールド上にいる人に話しかけたときや、移動中、戦闘中などの場面で、一緒にいるキャラクターのボイスが流れる。音楽が鳴っていてもはっきりと聴こえるよう、バランス調整される。

フィールドサウンド

オープンワールド(どこにでも移動できる仕組みのフィールド)上は、森や岩場、山、川などにリアルな環境音が使われる。ダンジョンや町それぞれに音楽が付けられており、プレイヤーが踏み入れるととっつきと鳴り出す。

町の中

人々が生活している設定の町の中では、扉から音楽が漏れている家があったり、道端で演奏している人がいたりする。そうした音楽もオリジナルに制作されている。

ユーザーの感情を意識して作る

効果音や環境音なども、強いこだわりを持って制作されたそうだ。扱うキャラクターに対して敵が奥

に対して、どうすればそのイメージに合う音楽ができるかとか、音楽だけが独り歩きせず、モンスターの動きと音楽に一体感をもたせられているか、そういうことに気を付けているか、そういうことに気を付けているか、作曲しています。また、広い世界を長時間プレイすることになるので、ユーザーの没入感を阻害しないような音楽の統一感を大事にしました。作品によってはいろいろなジャンルの音楽が入ることがありますが、『ドラゴンズドグマ2』においてはクラシカルな技法を用いた音楽で統一しています」(堀さん)

テーマ曲をはじめ、タイトル画面、戦闘シーン、フィールドにプレイヤーがいるときなど、さまざまなシーンのサウンドを制作。昨今のゲームサウンドは「一作品につき百曲を超えることもめざらしくなく、『ドラゴンズドグマ2』では二百曲以上だったという。

「FM音源」がゲーム音楽を よりリッチに変えた

一九八〇年代、ゲーム音楽を格段に進歩させる原動力となった「FM音源」。これはヤマハが長年の研究開発を経て製品化にこぎつけた技術である。その物語を振り返ってみたい。

1 電子楽器を大幅に進化させ、音楽界をも変えた「FM音源」

一九七〇年代には 新しすぎた「FM音源」

今からおよそ半世紀前の一九七三年。楽器のデジタル化を進めるヤマハの研究開発チームは、アメリカのスタンフォード大学で後の音楽界を変える決定的な体験をした。カリフォルニア州のスタンフォードを本拠とし、世界最高学府のひとつである同大学で、彼らは音楽家のジョン・

チョウニング博士と出会い、彼が発見した新しいデジタル音源技術である「FM音源」に触れたのだ。

FM音源とは、周波数変調（フリースクエンシー・モデュレーション / Frequency Modulation）を応用してさまざまな音色を生み出すことができる音源のこと。ふたつの波形を

用い、一方の波形で他方の波形を掛け合わせる（変調する）と、その深さや周波数の違いによって、多くの倍音を含んだ波形を作ることができるといわれていた金属音など変化に富んだ複雑な倍音を含む音色をリアルに生み出せるのが特徴だ。

当時、電子楽器といえば電子オルガンがその代表格で、シンセサイザーもアナログ回路を用いたものしか存在しなかった。そんな時代、全く新しい技術だったFM音源を、チョウニング博士はアメリカのオルガン製造会社をはじめ多くの楽器メーカーに売り込もうとしたが、あまりにも斬新過ぎたのか、彼らの理解を得るには至らなかったという。しかし、ヤマハのスタッフたちはデ



静岡県磐田市に新設されたヤマハの半導体工場（1974年／豊岡IC工場）。



「GS1」用音色プログラマーで音づくりをするチョウニング博士。



FM音源とタッチ・コントロールを搭載したステージタイプのキーボード「GS1」。

ジタル楽器の未来を切り拓く可能性を見出し、一九七五年、ヤマハとスタンフォード大学は独占使用を含むFM音源特許の使用許諾契約を結ぶこととなったのである。

FM音源の楽器への搭載を 可能にした半導体技術

新たなデジタル時代の技術と期待されたFM音源だが、実際に製品の中に組み込まれ、市場に出たのはLSI（大規模集積回路）の技術が大きな進歩を遂げた一九八〇年代のことだった。

エレクトロンのデジタル化を推進するため、半導体を自社生産する決断をしたヤマハは、一九六九年に開発チームを立ち上げ、一九七一年には専用の工場を新設し、本格的な半導体事業をスタートさせた。「一流の電子楽器を作るために一流の半導体」という並々ならぬ決意のもと、開発者たちは研究に没頭。当初は多くのLSIを必要とし、大きさと機能の面で課題があった「FM音源搭載の楽器」の実現に近づいていったのである。

FM音源の汎用性は 音楽業界にとどまらなかった

一九八〇年代中盤のヒットチャートは、DX7が生み出す音色によって彩られていた。その理由は、FM音源による多彩かつリアルな音色が音を自分で編集し、全く新しい音色を作り出してカートリッジ式の記憶媒体に保存できたり、外部から音色を呼び出せたり、またMIDI対応により他の電子楽器やパソコンなども連動できるなど、音楽制作の場でも使える広い拡張性を実現したことにある。

それまでのアナログシンセサイザーにとって代わるFM音源という新しいデジタル技術、そしてその裾野を一般ユーザーにまで広げることが可能にしたヤマハの半導体技術。それらが一体となったひとつの成果がDX7をはじめとするDXシリーズであるが、その汎用性は音楽業界だけにとどまることはなかった。一九八〇年代に急速な発展を遂げたゲーム業界にも、大きな変化をもたらすのである。

ゲームサウンドへの没入感に心が震える最新ツール

自宅でゲームをするならば、大画面のディスプレイに加え、臨場感あふれる大迫力のサウンドでプレイしたい。そんな方におすすめしたいのが、サウンドバー。新登場した「SR-X40A」は、ヤマハが長年培ってきたノウハウを詰め込んだインネーブルドスピーカーとDolby Atmos®を掛け合わせ、想像を超えるような3次元の音場を体験できるほか、バスエクステンションを有効にすることでさらにパワフルな低音が楽しめる。また、特筆すべきはゲーム専用のサウンドモードを備えていることで、このモードに設定すれば、最適なサウンドバランスでゲームコンテンツに心ゆくまで没頭できるのだ。

ゲーム専用サウンドモードを搭載 サウンドバー「SR-X40A」



「SR-X40A」

ゲームのみならず、音楽再生や映画に適したモードも備えているので、これからサウンドバーの導入や買い替えを検討する方におすすめ。オープン価格。

https://jp.yamaha.com/products/audio_visual/sound_bar/sr-x40a/

より深くゲームの世界に没入したい方や、配信やボイスチャットを楽しみたい方は、いつもの機材にオーディオミキサーをプラスワンしてみてもいいだろうか。オーディオミキサーを導入することで、ゲーム音を自分好みのバランスに設定したり、チャットの音声をゲームの音声と聞き分けやすくしたりできる。自分が体感している音声をそのまま配信して臨場感をシェアすることも可能だ。ヤマハの「ZG01」はゲームボイスチャットとゲーム配信に特化したモデルで、シンプルな出入口設計や直感的な操作系統など、ゲームとの親和性を高めているのが特徴。スクワッド(チームメイト)とのコミュニケーションに必要な機能にフォーカスした姉妹機「ZG02」も新登場した。

より高次元の没入感を実現する ゲームストリーミングオーディオミキサー 「ZG01」「ZG02」



「ZG01」

入力されるゲーム音声マルチチャンネルのサラウンド音声信号の場合、ヤマハの「ViReal™ Technologies for headphones」により迫力ある立体音響が楽しめる。31,900円(税込)

https://jp.yamaha.com/products/proaudio/live_streaming_gaming/zg/zg01/



「ZG02」

コンパクトなサイズの中に、ヤマハの音声処理技術とサウンドエフェクトを集約した新モデル。USB Type-Cに特化した接続により、シンプルな配線を実現している。23,100円(税込)

https://jp.yamaha.com/products/proaudio/live_streaming_gaming/zg/zg02/

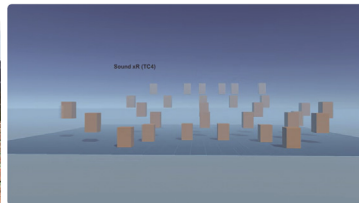
ゲームの音環境を新たな次元に引き上げる技術

仮想立体音響ソリューション「Sound xR™」

デモ動画 ▶ <https://cloud-solutions.yamaha.com/soundxr/>



バイクや飛行物体の位置が音でわかる。「見えないもの」の音を聴かせるのがポイント。



ヤマハ吹奏楽団が演奏する楽曲を用いて、コンサートホールのリアルな音響を再現。



2月1日に発売されたPS5/PS4/Steam向けアクションRPG「グランブルーファンタジー リリンク」(Cygames)で採用。

人間の耳や頭部の形状を 研究して得た立体音響

まずは、上で紹介するデモ動画をヘッドホンかイヤホンを装着して視聴していただきたい。音のする方向から画面では見えないバイクや飛行物体の位置を感じることができたり(左)、まるでコンサートホールの中を移動しているかのようにオーケストラの響き方が前後左右に変化して聴こえたり(中)、いたるところで爆弾が爆発している迫力と緊迫感が味わえたり。そんなリアルな感覚を作り出しているいちばんの要素は「音」なのだ。

これは、ヤマハのイヤホン／ヘッドホン向け仮想立体音響ソリューション「Sound xR (サウンド・エクスリアル)」によるもの。「xReality (クロス・リアリティ)」と総称される人工的に作り出された空間でリアルな音響を表現できるのが特徴で、現在は主にゲームエンジン(ゲーム制作に必要な機能をまとめたソフトウェア)のプラグイン(拡張機能)として提供されているクリエイター向けの技術である。

リアルになるのか。ポイントをいくつか紹介すると、ひとつは空間に存在する物体に音声フィルターを貼り付けているような構成になっていること。つまり、物体が動けばそこから発せられる音も動くというわけだ。そして、その音をイヤホン／ヘッドホン向け、つまり2chでも体感できる技術も重要な。たとえば、ホームシアターであれば5.1chなどサラウンドで楽しむものを2ch化する際には、物体の音を左右のスピーカーに振り分けることが必要になる。それに用いられるのが頭部音響伝達関数(HRTF / 音源から耳の入口までの音響特性)というもので、耳の形状により個人差があるのだが、ヤマハは多くの人間の耳や頭部の形状を収集・解析することで独自のデータベースを開発し、それを活用してどんな人でも、どんなイヤホン／ヘッドホンでも最大限の立体音響効果が得られることを可能にした。

「xReality」のパーソナルな世界をよりリアルにするための最後のピースともいえるのが、音に関するソリューション。今後、ゲームを中心にSound xRによる立体音響を楽しめる機会も多くなるはずである。

ヤマハとゲーム音楽のコラボレーション

オープンワールドRPG「原神」とのコラボ。 「TAKEOUT SHOW-原神-」スペシャル上映

2023年10月、ヤマハ銀座店で人気ゲーム『原神』とヤマハがコラボした映像上映会が開催された。ハラミちゃん、よみい、けいちゃん、ベントーヴェンといったピアノYouTuberたちが、ゲームの舞台であるテイワット大陸の映像と一体となるような演奏を披露し、ファンを魅了した。ヤマハの立体音響AFC (Active Field Control) による迫力ある臨場感も話題になった。



ヤマハのドラムパッドを採用。 ゲームでセッションができる「GITADORA」

今年で25周年を迎える、コナミアミューズメントのドラムシミュレーション音楽ゲーム『GITADORA FUZZ-UP DrumMania』。ヤマハのドラムパッド「TP70」と「PCY95AT」を採用し、リズムに合わせて7つのパッドをスティックで叩いたり、2つのフットペダルを踏みこんだりして、リアルな演奏感を楽しめるのが特徴だ。さらに、ギターシミュレーションゲーム『GuitarFreaks』と組み合わせれば、ギターとドラムのセッションも体験できる。友人やバンドメイトとプレイしてみてもいいだろう。