

Tokyo Railways コンピュータ版 楽曲データについて

v1.70 2009-09-24 M.SHIOJIMA

「Tokyo Railways コンピュータ版」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。このゲームに添付している楽曲データは著作権が消滅している楽曲を中心に、私自身がアレンジして作成したものです。なにぶん音楽は素人なので、お聞き苦しい曲も多いとは思いますが、なにとぞご容赦願います。

楽曲作成には、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：railload1.mid

曲名：線路は続くよどこまでも 作曲：アメリカ民謡

この曲はオープニングとゲーム中の第6ステージで使っていますが、このファイルはオープニングの方です。オープニング版はゆっくりとしたテンポでおちついた感じでアレンジしてあります。いきなり賑やかな曲をかけると、すぐに音を切られそうな気がしたので、静かな感じにしてみました。

2. ファイル名：shoka2.mid

曲名：鉄道唱歌 作曲：多梅稚

日本の鉄道の歌と行ったらやっぱりこの歌でしょう。特急列車なんかで始発駅を出発するときの車内アナウンスなんかでよくかかるので、ゲームのスタート時点にぴったりと考えて、第1・第2ステージの曲に採用しました。

あと、エンディングも別バージョンでこの曲を使っています。

こっちのバージョンの方がゆっくりとしたテンポで、エンディングの方が軽快なテンポになってます。

3. ファイル名：tabinideyo.mid

曲名：旅に出よう 作曲：M.SHIOJIMA

なんと私自身のオリジナル曲です。といっても、同じフレーズが何度も繰り返されるだけの単調な曲ですが（苦笑）。MIDIを作り始めて3日目の朝に、目が覚めるときに夢に出てきた曲をそのまま採用してしまいました。

第3ステージの曲に採用しています。

4. ファイル名：kishap2.mid

曲名：汽車ポッポ 作曲：本居長世

同名の曲のうち、古い方の「汽車ポッポ」です。2種類のテンポを使い分けていて、アレンジしていてなかなか楽しい曲でした。

第4ステージの曲に採用しています。

5. ファイル名：kishap2.mid

曲名：汽車ポッポ(旧題：兵隊さんの汽車) 作曲：草川信

この歌は、もともと戦時中に作られた「兵隊さんの汽車」という曲だったそうで、当時の歌詞は出征兵士を送り出すものだったそうです。それが終戦後 GHQ から変更を求められて今の歌詞になったそうです。それを知っていらい、ついついこの曲を聴くとついつい元の歌詞が浮かんできます。最後の部分の歌詞は「兵隊さん、兵隊さん、万々歳」だそうです。

そんなことはさておき、この曲はテンポが良いので第5ステージに採用しました。

6. ファイル名：railroad2.mid

曲名：線路は続くよどこまでも 作曲：アメリカ民謡

1.と同じ曲のアップテンポバージョンです。ステージ6で採用しています。
ステージ6だと通常のゲームの場合、終盤で速い列車が登場している頃だと思うんで、思いつきアップテンポにしてみました。

7. ファイル名：Moldau.mid

曲名：モルダウ 作曲：スメタナ

スメタナの代表曲、交響詩「我が祖国」第2曲「ヴルタヴァ」、いわゆる「モルダウ」の一部だけを抜きだしてアレンジしたものです。一応はオーケストラの楽譜を見ながら、おいしそうなどきだけ抜き出して流用しました。この曲の楽譜のおかげで、オーケストラらしい音の出し方を少し学んだ気がします。

この曲は第7ステージに採用しています。一部のマップを除いて、ほとんどのマップは第7ステージだと全都市を制覇した状態なので、ちょっと荘厳な感じを出したくって採用しました。

8. ファイル名：Volga.mid

曲名：ヴォルガの舟歌 作曲：ロシア民謡

イベントのデフォルト曲で、固定資産税と法人税のイベントで流れます。

この曲をネガティブなイベントに採用したのは、昔、コンピュータゲームの " Civilization" というゲームでロシアの指導者・スターリンのBGMに採用されていたのがこの曲だったのですが、なんかおどろおどろしくっていい感じだったからで、そのイメージでアレンジしてみました。オクターブを下げて、さらに低いオクターブでメロディーを重ね、なんかくらしい感じで仕上げてみました。私は結構お気に入りです。

9. ファイル名：TFD_BWV565.mid

曲名：トッカータとフーガ ニ短調 作曲 J.S.バッハ

脱線イベントの曲です。脱線イベントは本ゲームではもっとも痛いイベントなので、この曲の出だしがぴったりだとおもって採用しようと思ったのですが、楽譜を見たらむちゃくちゃ難しくって降伏。楽譜は捨てて最初部分のイメージだけいただいて、適当にアレンジして逃げてしまいました。だからこんなに短いんです。できればCDかなにかでちゃんと原曲を聴いてあげてください。

10. ファイル名：toryanse.mid

曲名：通りゃんせ 作曲：本居長世

日本の古くから伝わる童謡って、なぜか暗いイメージの曲が多いですねえ。

この曲もそんな童謡を元にした曲らしいので、ネガティブなイベントにぴったりの気がします。この曲はストライキイベントの曲に使っています。よくこの曲を青信号で鳴らしている信号機を見かけますが、この曲の歌詞には「御用のないもの通しやせぬ」といっているわけですから、通行禁止の意味にも取れますよねえ。というわけで、ストライキで採用しました。

11. ファイル名：amefuri.mid

曲名：あめふり 作曲：中山晋平

この曲は大洪水イベントで採用しました。ホントはもっと暗い曲がよかったのですが、自然災害を扱った曲なんて滅多にないので、そんな曲を見つけることはできません。それで、自然災害の曲には思い切って明るい曲を当てることにしました。

このゲームの災害イベントは特定の人にだけふりかかるのではなくって、全プレイヤーが影響を受けるので、必ずしも不幸とは限らないのまあいいかと開き直りました。

12. ファイル名：wareha.mid

曲名：我は海の子 作曲：不詳（文部省唱歌）

この曲は波浪イベントの曲です。なんで波浪イベントなのかというと、出だしが「我は海の子、白波の一」というので始まるからです。それだけです。

あまりにアップテンポで能天気にも明るいアレンジにしまったので、もう少し静かなアレンジにした方がよかったかもとちょっと思ってます。

13. ファイル名：Dixie.mid

曲名：Dixie Land 作曲：ダニエル・エメット

この曲は軽快で賑やかな曲なので、好況イベントに採用しています。

この曲はアメリカ南部を象徴する歌で、南北戦争の時に南軍の行進曲として使われた曲です。南北戦争や19世紀のアメリカを舞台にしたコンピュータゲームでは非常に良く出てくる曲で、「1830」という鉄道ボードゲームのコンピュータ版でも3列車の曲として登場していました。

他にもアメリカの古い曲のCDなんかに収録されていて、私の好きな曲の一つです。

今回はちょっとカントリーっぽくアレンジしてみました。

14. ファイル名：kagome.mid

曲名：かごめかごめ 作曲：日本民謡

この曲は不況イベントに採用しています。なぜかこの歌詞の語感が「不況」って感じがするんですよ。なんででしょう。

この曲はあんまりひねりなく、普通に暗めにアレンジしてます。

15. ファイル名：FromNewWorld.mid

曲名：新世界より 第四楽章 作曲：ドヴォルザーク

ドヴォルザークの交響曲第9番「新世界より」第4楽章の冒頭の部分を切り出してアレンジしたものです。この曲も最初はオーケストラの楽譜を元にアレンジしようと思ったのですが、大量の音を重ねて重厚な和音を作り出している楽譜を見て、今回も降参してしました。

それで、私自身のイメージでメロディをベースに適当にアレンジしてしまったのがこの曲です。

この曲は大震災イベントと東海マップの巨大台風イベントで採用しています。もちろんインパクトのあるメロディが大災害をイメージさせるという点が大きいのですが、それだけで選んだわけではないです。このゲームの大震災イベントはプレイヤーにとっては必ずしも悪いイベントでもなくって、今の状況を吹き飛ばして新しい世界の幕開けを告げるイベントでもあるので、「新世界より」という名のこの曲がぴったりと思ったわけです。

16. ファイル名：yuki.mid

曲名：雪 作曲：作曲者不詳（文部省唱歌）

大雪イベントで採用しています。災害イベントにも関わらず能天気なアレンジにしました。オルゴールの音色でメロディを奏でていますがうまくできた気がします。

この曲の歌詞では「降っても降ってもまだ降り止まず」って言っているから、まあ、大雪には違いないでしょう（笑）。

17. ファイル名：akaikutsu.mid

曲名：赤い靴 作曲：本居長世

この曲も何とも言えない暗いイメージがいい感じなので、利子イベントに採用しました。

18. ファイル名：marseillaise.mid

曲名：La Marseillaise 作曲：ルージェ・ド・リール

フランス国歌です。ちょうど今回の曲データを作る直前にフランスマップをリリースしてたんで、この曲をフランスマップで使おうと思ってたんですが、結局フランスマップで初登場のゼネストイベントで採用しました。

ゼネストなんていうネガティブなイベントでフランス国歌を採用するのは失礼になるのかもしれないとも思ったのですが、別にゼネストに参加している人たちが悪いことをしているわけではないし、フランス市民の政治意識の高さにはすごくいいことだと思うので、そんなフランス市民に敬意を表して、採用しました。別に悪意はないんですよ。ホントですよ。

19. ファイル名：Yankee.mid

曲名：Yankee Doodle 作曲：アメリカ民謡

この曲は賑やかな曲なので、季節イベントのデフォルト曲として採用しています。

アメリカ独立戦争の時からつづくアメリカの愛国的な歌で、南北戦争のときには、南軍のDixieに対して、北軍はYankeeと呼ばれ、北軍の行進曲としても使われていた曲です。

なのに、なぜか、日本では「アルプス一万尺」という登山の歌になっちゃってますねえ。

アメリカの古い曲は、日本で同じような目に遭っている曲が多いですねえ。

ヨドバシカメラのコマーシャルソングも南北戦争の時の北軍の代表的な行進曲なんですけどねえ。

20. ファイル名：funiculi.mid

曲名：フニクリ・フニクラ 作曲：ルイージ・デンツァ

この曲はイタリア・ナポリ近郊のヴェスヴィオ火山に作られた登山電車のコマーシャルソングだったそうで、世界最古のCMソングと呼ばれているそうです。登山電車の曲なので登山イベントに採用しています。また、ナポリは景勝地として知られているので、景勝地イベントとしても採用し、また、火山のイメージから温泉イベントにも採用しました。

で、なぜか温泉イベントにこの曲が流れるとじっくり来るなあと思いついてたのですが、ある時気がつきました。この曲って「スパリゾート・ハワイアンズ」のCMソングでしたよ（関東ローカルネタかも知れませんが）。

この曲は今回の楽曲の中ではお気に入りのうちの一つです。

21. ファイル名：condor.mid

曲名：コンドルは飛んでいく 作曲：ペルー民謡

空の旅イベントで採用しています。航空機による旅行が普及してからまだせいぜい50年しか立ってないので、著作権の切れた飛行機の童謡とか民謡なんてみつけるはずがないです。で、困っていたときにこの曲が思いつきました。

ところが楽譜を手に入れてアレンジしてみたのですが、なぜか笛の音がいい感じにならない。尺八やオカリナだと立ち上がりが遅すぎるし、フルートだと笛らしさがない。

で、いろいろと試してみても、フルートをベースにして音に揺れをつけてみたら笛らしさが増えてうまく行きました。結構苦勞した曲の一つです。

22. ファイル名：TokyoOndo.mid

曲名：東京音頭 作曲：中山晋平

楽譜が手に入らず、今回唯一耳コピーだけで作成したデータです。

祭りイベントで採用しているんですが、東京マップは祭りイベントがないので、実はかなりアンマッチだったりしますが、まあ、しかたがないですよええ。

東京臨海マップではお台場イベントで使ってますが、マップ内のどこかで使いたかっただけなので、なぜお台場で東京音頭なのか問われるとちょっと困ります。

23. ファイル名：furusato.mid

曲名：ふるさと 作曲：岡野貞一(文部省唱歌)

帰省イベントで使ってます。あんまり雰囲気壊さないように無難にアレンジしました。

24. ファイル名：Oshogatsu.mid

曲名：お正月 作曲：瀧廉太郎

初詣イベントと追加マップの東京臨海マップでの歳末イベントに採用しています。

この歌の歌詞って良く考えると、まだお正月になってないんですよ。そうすると初詣はあんまりふさわしくないのかもねえ。どっちかという年末の歌ですね。

25. ファイル名：sakura.mid

曲名：さくらさくら 作曲：日本民謡

琴の代表曲で、京都市営地下鉄の発車チャイムなんかに使われてますね。

この曲は花見イベントで採用しています。

この曲は琴用の楽譜と、メロディ+コードの楽譜の両方を使用してアレンジしました。

メロディは簡単だけど、日本古来の和音コードは難しい。楽譜なしじゃ全く手が出なかったでしょうねえ。

26. ファイル名：koujo.mid

曲名：荒城の月 作曲：瀧廉太郎

城跡イベント、史跡イベントなどで採用しています。

ちょっと日本古来の伝統みたいな感じを出そうと、尺八とか三味線とか使ってみただけど、音が沢山重なりすぎてちょっとすっきりしないアレンジになっちゃってますねえ。

27. ファイル名：souran.mid

曲名：ソーラン節 作曲：北海道民謡

元々は鯨イベントで採用したのですが、船の旅イベントと港イベントで使う曲に困って、この曲を流用しちゃいました。おかげで船の旅の時にこの曲が流れると、「漁に出るんかい」と突っ込みを入れたくなっちゃいます。

この曲って、日本の伝統的な曲の割には和音が西洋的で素直な和音しか出てきませんし、リズム感もあるので、ハードロックっぽいアレンジにしてみました。不思議と合います。

そういえば、この曲は今年の夏に北海道を旅行した時に、本場の江差で名人の生演奏を聴く機会があったんですよ。この曲を選んだのはその時の体験があったからかもしれません。

28. ファイル名：hana.mid

曲名：花 作曲：瀧廉太郎

追加マップの東京臨海マップのイベントがデフォルトの曲が多かったんで、下町にちなんだ曲として採用した曲です。公園イベントで使っています。

29. ファイル名：swan_lake.mid

曲名：白鳥の湖 作曲：チャイコフスキー

バレエ組曲「白鳥の湖」の中の「情景」という曲で、このバレエを代表する曲です。

湖沼イベントで採用するために作ったのですが、出来が良かったので自然イベントなどにも流用しています。

この曲はピアノ楽譜を元にアレンジして、序盤は鉄琴とフルートを使って、ちょっと幻想的なアレンジにしたのですが、中盤から原曲の勢いにのまれてしまいました。

この曲は序盤は抑えめの音量ですが、後半に突然最大音量にあがるので、スピーカーの音量を上げすぎないように注意してください。

30. ファイル名：momiji.mid

曲名：もみじ 作曲：岡野貞一

紅葉イベントで採用しているのですが、紅葉イベントが今のところ追加マップの箱根にしか登場しないので、本ゲーム中もっともレアなイベント曲です。

バイオリン、ビオラ、チェロの3つの弦楽器の音を聞き比べてみたくなって、この3楽器が中心のアレンジにしてみました。3コーラス目の三輪唱はちょっとやってみたくなったのでつついちゃったという感じです。

31. ファイル名：FatherAbraam.mid

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

南北戦争中に北部で作られた歌で、"Father Abra'am"とはエイブラハム・リンカーン大統領のことです。米国北東部マップの戦場イベントで採用しています。

この曲もコンピュータ版"1830"で4列車の曲として採用されていて、アメリカの古い歌の中では好きな歌のひとつです。でも歌詞が思いっきり軍歌なので、樺太マップの軍事イベントにも流用しちゃいました。

32. ファイル名：air.mid

曲名：G線上のアリア 作曲：J.S.バッハ

フランスマップの教会イベントやインドマップの植民地遺産イベントなどで採用しています。

この曲はメロディーとコードだけの楽譜を元にして、まず最初に、メロディーにフルートを当てて、コードをオクターブを上げてリードオルガンを当ててみたら、たったこれだけで、もうこれ以上手を入れてはいけなような奇麗な音色になったんで、そこでアレンジをやめてしまったものです。こんなに手をかけなかった曲はこの曲だけでしたよ。

33. ファイル名：amazing.mid

曲名：Amazing Grace 作曲：不詳（賛美歌）

この曲も19世紀の米国を舞台とした話なんかでよくかかる曲で、南北戦争もののサントラに入っていたりして好きな曲でした。米国北東部マップのイベントで採用する曲が欲しくって、今回作った曲の一番最後にデータを作成したものです。メロディーのみの賛美歌の楽譜を元にして、音符の長さを変えたり、コードを追加したりしてアレンジしたら、なんか最後にして一番のできて今回の曲の中でもっとも好きな曲になりました。

米国北東部マップでは西部開拓イベントなどで使用しており、出来が良かったので、更にステージ8の曲にも採用しました。ただしステージ8が存在するのは、東北マップと追加マップの北近畿のみで、しかも登場する8つの大都市をすべて連結したときだけなので、滅多に流れない曲に鳴ってます。

賛美歌で黒人の鎮魂歌としてよくAmazing Grace歌われる曲らしいので、追加マップの東京臨海では葬式イベントでも使用したのですが、よく考えたらあのイベントは本願寺だったからとんでもないアンマッチですねえ（苦笑）。

34. ファイル名：shoka1.mid

曲名：鉄道唱歌 作曲：多梅稚

2.と同じ曲ですが、こちらの方がアップテンポで明るく仕上がっています。

本ゲームのエンディングテーマとなっていますが、実は製作順はこの曲が一番最初だったりします。

補足：音色について

本ゲームの BGM には標準 MIDI ファイル形式を採用しています。これはこのファイル形式のサイズが MP3 などに比べると非常に小さくて済むからです。しかし標準 MIDI ファイル形式には大きな弱点があります。それは音色が再生環境の音源によって大きく異なってしまうことです。

今回は Java 内蔵シーケンサーで Windows 標準のソフトウェア MIDI シンセサイザーを使って再生することを前提に曲をアレンジしています。ですが、残念ながら Mac や Linux 環境では同等の音色は期待できません。そこで、Mac や Linux 環境では MIDI 形式のファイルをもう少しマシな音源で MP3 形式に変換してお楽しみいただくことをお勧めします。そうすれば、もっとまともな音で楽しむことができますと思います。特に Mac 環境では iTunes を使って MIDI から MP3 に変換できるので、この方法をお勧めします。もちろん、Linux でも Mac や Windows 環境で iTunes を使って変換した MP3 ファイルをコピーして使うことができます。変換したファイルはサウンド設定画面で MIDI のファイルの代わりに置き換えることができますし、これらの設定を外部ファイルに保存しておくこともできます。

ちょっと手間がかかりますが、より綺麗な音で BGM を楽しみいただきたい方はお試しください。