

各 位

2014年7月28日  
株式会社リットーミュージック

ドラクエ、スーパーマリオ、ファイナルファンタジーetc.  
約30年に渡るゲーム音楽の歴史が、この1冊に！ 電子版も発売中



インプレスグループで音楽関連の出版事業を手掛ける株式会社リットーミュージック（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：古森優）は、2014年7月25日にゲーム音楽の歴史を追った書籍『ゲーム音楽史』を発売、同時に Amazon Kindle、楽天 kobo にて電子版も発売中です。

“良いゲーム”には“良い音”が流れているもの。『ドラクエ』や『スーパーマリオ』など、“名作”と言われるゲームの音楽は、誰もが印象に残っていることでしょう。つまりゲームの音楽は、ゲーム自体のクオリティを左右する要因のひとつと言っても過言ではないのです。そこでゲーム・ミュージックに焦点を当て、その歴史を語っていくのが本書。ハードのスペックが低く、厳しい技術制約があった中で音楽制作の工夫点や、技術制約が少なくなった現在ではどのようなアイデアが音楽に盛り込まれているかなど、ゲーム・ミュージックの歴史と進化を時間軸に沿って語っていきます。巻末には植松伸夫氏、古代祐三氏、崎元仁氏といった著名ゲーム・音楽作曲家のインタビューも掲載。こちらも必見です。

## CONTENTS

□第1章：ファミリーコンピュータ世代

～厳しい技術制約との戦いの時代～

『スーパーマリオブラザーズ』と『ドラゴンクエスト』

ファミリーコンピュータの音源

ファミリーコンピュータ音源の標準的な使い方

『スーパーマリオブラザーズ』以前のゲーム音楽

波形メモリ音源

ファミリーコンピュータディスクシステムの登場

ディスクシステムでの波形メモリ音源の使い方

波形メモリ音源の活躍

『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』の挑戦

『ロックマン2 Dr.ワイリーの謎』のチャレンジ

ファミリーコンピュータ時代の作曲家

FM音源

FM音源の活躍

PCM音源

ファミリーコンピュータのPCM音源

アーケード・ゲームにみるPCM音源の使い方

PCエンジンでのサンプリング音

ファミリーコンピュータ・ロムカセットでの音源拡張

□第2章：スーパーファミコン世代

～それぞれのカラーの時代～

スーパーファミコンの登場

フィルモアの衝撃

表現力の向上

メモリとの戦い

作曲家への関心

ゲーム音楽の黒船

アーケード・ゲームのフルPCM

既存曲のアレンジ

既存タイトルのリメイク

それぞれのカラー

PCエンジンCD-ROM2によるCD-DA

MIDI音源

□第3章：プレイステーション世代

～表現の多様化の時代～

プレイステーションの登場

4つの再生方式

新たに導入された音楽ジャンル

表現可能となった楽器

『ファイナルファンタジーVII』と合唱曲

声の取り込みの歴史

主題歌

音楽ゲーム

アーケード・ゲームの移植とアレンジ曲

時代が生んだ作曲家

プレイステーションのライバル機

携帯型ゲーム機の音楽

サウンドトラックの変遷

□第4章：プレイステーション2以降の世代

～純アイデアの時代～

プレイステーション2の登場

エレキ・ギター完成までの道のり

本物のオーケストラ演奏

新しい個性

純アイデアの時代へ

ゲーム音楽の黒船2

アマチュア・ゲームの音楽

懐古的な流れ

スマートフォン・ゲームの音楽

□おわりに

本文内紹介楽曲リスト

ゲーム音楽史年表

□特別収録：ゲーム音楽クリエイターたちに迫る

～ゲーム音楽の発信者からの言葉～

植松伸夫

古代祐三

崎元仁

齋藤健二（WEB サイト『2083』主宰）

《書籍》

[ゲーム音楽史](#)

スーパーマリオとドラクエを始点とするゲーム・ミュージックの歴史

□定価：2,160 円（本体 2,000 円＋税）

□仕様：A5 判／168 ページ

□発売：2014 年 7 月 25 日

□発行：リットーミュージック

▼商品詳細はコチラ

<http://www.rittor-music.co.jp/books/14317402.html>

▼電子書籍も発売中

Amazon Kindle：

<http://www.amazon.co.jp/dp/B00M1902U6>

楽天 kobo：

<http://books.rakuten.co.jp/rk/092ce93cbae73650b3ee300f700d5d8d/>

プロフィール

岩崎 祐之助（いわさき ゆうのすけ）

1979 年愛知県生まれ。幼少期にファミリーコンピュータと出会って以来、ゲーム音楽の面白さに魅了される。早稲田大学大学院卒業後、某大手ゲーム制作会社に入社。プログラマーを経て、現在は企画やディレクションを担当している。コンピューター技術者の経歴に加え、作曲や DTM の知識を活かして本書を執筆した。また、ゲーム専門誌『ゲームラボ』（三オブックス刊）にて「ゲーム音楽ヒストリア」を連載するなど、ゲーム音楽の魅力を広める活動を続けている。

【株式会社リットーミュージック】 <http://www.rittor-music.co.jp/>

□所在地：〒102-0073 東京都千代田区九段北 3-2-11 住友不動産九段北ビル 6F □設立：1978 年 4 月 10 日 □資本金：1 億 6,900 万円 □決算期：3 月 31 日 □従業員数：93 名（2013 年 3 月 31 日現在） □代表取締役：古森優 □事業内容：音楽関連出版事業

【インプレスグループ】 <http://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス(本社：東京都千代田区、代表取締役：関本彰大、証券コード：東証 1 部 9479)を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「モバイルサービス」を主要テーマに専門性の高いコンテンツ＋サービスを提供するメディア事業を展開しています。

以上

---

【本件に関するお問合せ先】

株式会社リットーミュージック 営業統轄部出版営業部 宣伝広報 市原

Tel: 03-5275-2446 / E-mail: [pr@rittor-music.co.jp](mailto:pr@rittor-music.co.jp)