

下山のペーパー第⑨回の会報とおまけ（三部構成の第二部）

この会報は第二部です。順を追いたい物好きな人は先に第一部を読みましょう。

ペーパーの続きと見せかけておまけの内容なので飛ばしても構いません。

卒業生大会 2016 下山出題分（25 問）

1	今流れているのは、「下山翼が選ぶゲーム音楽ベスト100」の100位から21位までの楽曲です。この中にランクインしている曲のタイトルとゲーム名を併せて一組答えなさい。どうしても曲名がわからない人は、その曲がどのゲーム中のどのシーンで流れているかを具体的に書けば正解にすることがある。
2	去年 10 月に麻薬取締法違反の疑いで逮捕されたオスカープロモーション所属の女優、声優で、アニメ「キルミーベイビー」の呉織あざり役で知られる人物は誰？
3	ゲーム「ドラゴンクエスト」シリーズに登場する呪文で、ドラクエ3では消費 MP18、ドラクエ5では消費 MP10と微妙に高い割に、「味方一人の呪いをとく」というクツツ地味な効果なのは何？
4	銅とともに硫酸塩となったものはピウパイトに、ヨウ化したものはヨウ素剤やネスラー試薬の原料に、シアン化すると青酸カリになる元素は何？
5	水戸ホーリーホックの「ホーリーホック」って水戸だけになんという意味の英語？
6	助手時代には一般化されたガウス・ボンネの定理についての論文を発表した、北海道帝国大学出身の数学者で、1967年に、同大学の理学部数学教室幾何学講座の教授となり、旧帝大初となる女性教授に就任したのは誰？
7	映画「ルパン三世カリオストロの城」で、伯爵がクラリスに「指輪を返せば助けてやる」といいルパンがそれを拒むシーンで、峰不二子は「ルパンはいつも盗んだ品を『どこ』に隠すわ」と言った？
8	画集「JOJO A-GO!GO!」で初めてその名前がつけられた、支倉未起隆/又・ミキタカゾ・ンシのスタンドで、今月3日にモデルとなったバンドのボーカルがなくなったことで知られるのは何？
9	ゲーム「晦-つきこもり-」チートバグプレイ時に登場するヒテツマンリスケット用語で、「あった崎哲夫」、「なかつそち崎哲夫」、「哲夫おじさん崎哲夫」、「わからない崎哲夫」、そして2013年にバグ流行語大賞にランクインした「なかつ崎哲夫」と言えば実際の本名は何？
10	車両の通行の用に供するため縁石線若しくはさくその他これに類する工作物又は道路標示によつて区画された道路の部分に比べて、一段高くなっていることが一般的である、車道等に併設され、専ら歩行者の通行の用に供するために、縁石線又はさくその他これに類する工作物により区画して設けられる道路の部分をなんという？
11	ゴルゴ13第499話には彼の子孫が登場している、安土桃山時代の鉄砲の名手で、金ヶ崎の退き口の後、京から岐阜城へ向かっていた織田信長を狙撃するほどの腕前を持っていること以外の情報は全て闇に包まれている謎の多い人物は誰？（作問者の ZMMZ 先輩には制作料3000円が贈られます）
12	元々は道教や禅において、「技芸のさえが奥深くすぐれているような道に入るための關門」を指した言葉で、現代では、形式を問わず住居・公共建築の出入り口を指す言葉となったのは何？
13	「二次方程式の解の公式を人生で使ったことがないので教科書から追放すべきだ」と言い、現在の中学の教育課程から2次方程式の解の公式を削除する元凶となった日本の小説家で、「君が代斉唱は国民の義務である」という極度の保守的思想を持った人物でありながら、国力低下の遠因となる発言をしているため、俺をして「お前の小説も下村湖人のパラレルでしか聞いたこと無いし、社会に出た時にはるかに役に立たない」と言わしめたのは誰？
14	JISによると「植物繊維とその他の繊維を絡み合わせ、膠着させて製造したもの。」と定義されているのは何？
15	小説家菊池寛の「私は一生を振り返ってみて中学で教わった学科のうち、数学だけは何の役にも立っていない。ことに代数や幾何は一度も役に立ったことはない。道を歩くとき、三角形の二辺の和は他の一辺より大であるという定理が少し役に立った程度である。」という発言で、彼が唯一役に立ったと言っている、「距離空間上の3点 $x, y, z$ と距離関数 $d$ に関して $d(x, z) \leq d(x, y) + d(y, z)$ が成立する」という事実のことを、何不等式という？（実際これが成り立たない空間は無数にあるので、これを見ぬいた菊池寛は偉い）
16	誰？（画像クイズ）
17	この画面は「うんこちゃん『ドラクエ5』パート64」9分30秒付近、ラインハット城横にある宝箱を開けようとしたところ、突然カンダタこぶんと戦闘になり、たまたまスラリンしか連れていなかったため絶望するシーンである。しかし、うんこちゃんのある機転によりこの戦闘に1ターンで勝利した。さてここからどうやって勝利した？（画像クイズ）

18	ゲーム・グランツーリスモにおいて、プレイヤーが最初に挑戦する草レースの副賞としてエンドレスにもらえる車で、資金がなくなりがちな同ゲーム内では、手に入れてはマツダに行って売却するという行為を繰り返す人が後を絶たず、というか「レースゲームなのになんだよそのふざけた車種選定は。」と舐められているのは何？
19	多くの人は「自分には他の人よりも優れた能力がある」と本来の客観的なものよりも自分を高く評価しがちになるという社会心理学における効果を、アメリカのミネソタにある架空の町の名前からなんという？
20	ゲーム「スーパードンキーコング」レベル5カントリーファクトリーステージ1オイル工場の3つ目のボーナスステージの入り方といえば、数年後に改めてプレイした俺に「それはいくらなんでもノーヒントじゃ無理だろ…(ゲーム内では全くヒントが無かった)」とため息を漏らさせたどんな方法？
21	イギリスの推理作家アガサ・クリスティが、「春にして君を離れ」「未完の肖像」などの作品を残した時に使っていたペンネームは何？(2013年合宿企画 WA)
22	小倉百人一首の23番って誰？(2013年個人企画 WA)
23	「神は世界地図が、より多くイギリス領に塗られる事を望んでおられる。できることなら私は、夜空に浮かぶ星さえも併合したい」という言葉を残しているイギリスの政治家で、ケープ植民地の第6代首相を努め「アフリカのナポレオン」という異名を持っている他、北ローデシアや南ローデシアといった時のローデシアという言葉の由来となっているのは誰？(2012年合宿企画 WA)
24	鶏などの顔に付いている部分で、頭の上にあるものをトサカと言いますが、アゴの下から垂れている部分をなんという？(2012年会長企画 WA)
25	ロシアの作曲家、リムスキー・コルサコフの楽曲「ナポリの歌」はこれの編曲であるといわれる、ルイージ・デンツァとジュゼッペ・トルコによって作られた楽曲で、ベスビオ山山頂までの登山鉄道の宣伝に使われたのは何？(2011年個人企画 WA)

16



17



企画の決勝問題は20位から1位までの曲のイントロクイズなので、まず2問目以降の答え載せます

A2. 高部あい

あぎりさんの声はこの人しかいないんだが、2期は絶望的ですね・・・

A3. シャナク

そもそものろいにかかることがほぼ無いので使ったこと無いです。筆者は当日ブオーンを倒して以来続きやってません。

A4. カリウム

ちょっとむずかしかったかも？青酸カリってシアン化カリウムのことなんだけどね^^；

A5. 葵

水戸だけに。水戸黄門だけに。葵の御紋だけに。

A6. 桂田芳枝

クソムズ問題。3号館の教室の壁とかに飾られてる。

A7. 襟の裏

カリオストロカルトクイズ。みむみむ知ってて草

A8. アース・ウインド・アンド・ファイアー

変身できるスタンド(?)。仗助 VS 露伴戦(チンチロリン対決)で活躍。

A9. 山崎哲夫

なかった山崎哲夫のインパクトはやばい。ヒテリスはいいぞ。

A10. 歩道

まさか歩道が答えられないなんて・・・

A11. 杉谷善住坊

先輩からの問題。ムズい。

A12. 玄関

まさか玄関がk(略)

A13. 曾野綾子

次郎物語を書いたのは下村湖人、太郎物語を書いたのが曾野綾子。

A14. 紙

まさk

A15. 三角不等式

迂回するより直進するほうが近いなんてごく当たり前のことなんじゃないか。

A16. 仮屋和奏

CV小鳥居夕花。ゆずソフトから発売されているエロゲ“サノバウィッチ”の1シーン。可愛い。みくn

A17. スラリンにメダパニを使わせ、カンダタこぶんが混乱し、カンダタこぶんのたいあたりをうんこちゃんがかわし敵がどっか行った。

「メダパニ」と「カンダタこぶんの体あたりをかわしたらどっか行った」の大意が書けていれば正解。

メダパニは容易に正解できた？

A18. デミオ

ゲーム中盤はメガスピードカップ(レース数が少なく、コースも楽)でソアラやDB7を乱獲し資金調達。

A19. レイクウォビゴン効果

悲しいかな人間は自分が思っているよりいい人じゃない。

A20. スロットで1本バナナを揃えて出現する樽を持ちながら、右に向かってジャンプして壁にぶつかるジャンプでぶつからないと進めない。わかるわけねーだろ・・・

A21. メアリ・ウェストマコット

当時の正解者は小野D。

A22. 大江千里(おおえのちさと)

当時の正解者は鷺見さん。というか番号押し。下の方にその時の会報もあるはず。

A23. セシル・ローズ

当時の正解者はKNK氏。

A24. にくだれ

当時の正解者は・・・うーん・・・田中くんかKNK氏かやっちー?(年代的に)

A25. フニクリ・フニクラ

当時の正解者は鷺見さん。記念すべき俺の最初の個人企画。唐揚げおいしく作るなら〜♪

## 「下山翼が選ぶゲーム音楽ベスト100」

### 100位 大農園/洞窟物語

ベスト100はフリーゲームからのランクイン。洞窟物語メインテーマ。不安になりそうなメロディーラインなのに落ち着く。

### 99位 爆弾工場/ボンバーマンランド

プレイステーションのゲームボンバーマンランドより爆弾工場（正式タイトルはわかりません）。焦る系のミニゲーム全般のBGM。ボンバーマンランドは名作なので是非プレイして欲しい。

### 98位 Niflheimr/jubeat

初出は jubeat prop。というかまだ他の音ゲーに移植されてない。作曲者は Crispy Joybox。心地よいピアノの音が彼らしい。モデルは北欧神話の氷の国ニブルヘイム。

### 97位 The smile of you/Elebits

この曲を知ったのはもちろん音ゲーの方からです^^；エレビッツは Wii のロンチタイトルの一つ。作曲者は第三部でも出てくる猫叉 master こと佐藤直之。

### 96位 未確認神闘シンドローム/ヴァルキリープロファイル

作曲者はご存知桜庭統。俺じゃなくても上位に入れちゃう曲。かっこよさと厳かさの調和がすごい。

### 95位 マグマかざん/ディディーコングレーシング

レア社から発売された N64 ソフト “ディディーコングレーシング” からザウルスゾーンラストコースのマグマかざんの BGM。多分曲名はない。一度プレイすると二度と忘れられない特徴的なボーカルとメロディー。KNK 氏も当然知っていた。FF シリーズのグルグ火山は申し訳ないがランク外でした。

### 94位 The Dancing Panda/極上パロディウス

アーケード、スーパーファミ、セガサターン、PS といろいろなハードでプレイできる STG 極上パロディウスより 1 面のボス アンナ・パプロワ&めろーら戦の BGM。聞けばわかるが、ビゼーのカルメン第一組曲前奏レ・トリアドールのアレンジなので知ってるはず（たけしの TV タックル OP やクイズ世界は SHOW by ショーバイの「なにをつくっているんでしょうか？」とかで流れるあれ）。そもそもこの曲が好きなのと、アレンジが非常にいいためランクイン。

### 93位 V/Beatmania IIDX

初出は 5th style。リフレクや DDR、ポップン、jubeat にも移植。作曲者は顎こと DJ taka。アントニオ・ヴィヴァルディの “四季” より冬のアレンジ。クラシックアレンジはやはりいい。忒寺エンプレスでは V2 というアレンジが収録。

### 92位 Days Of Old/マックスアナーキー

PS3 及び Xbox 360 で発売されている対戦アクションゲーム MAX ANARCHY よりバロン戦 BGM。ニコニコ動画では「カオスなスケボーゲーム skate3 ゆっくり実況始めました」シリーズの「真面目なスケボーのテーマ」（大百科あり）でお馴染み。ゲイバー♂！ゲイバー♂！

### 91位 QMA5 決勝戦（コロシウム、湖）/クイズマジックアカデミー5

コナミのアーケードクイズゲーム “クイズマジックアカデミー5” よりフィールドコース決勝戦の BGM。決勝 BGM としてはピカイチ。星屑のキロク（天の学舎決勝）もいいが今回はこちらがランクイン。

### 90位 ロンロン牧場/ゼルダの伝説時のオカリナ

ファミ通のクロスレビューで初めて満点をとったことでもお馴染み N64 ソフトゼルダの伝説時のオカリナよりロンロン牧場の BGM。実際はエポナの歌ロングバージョンみたいな感じ。こういうほのぼのメロディーに弱い。

### 89位 銀の意志/英雄伝説VI 空の軌跡

日本ファルコムが産んだ名作英雄伝説より空の軌跡シリーズの BGM。剣帝レーヴェとの戦闘で流れる。強い。

88位 Celestia battle/テイルズオブエターニア

PS用ゲームテイルズオブエターニアのセレスティア通常戦闘曲。作曲者はやはり桜庭統。通常戦闘曲でこのインパクト。

87位 時間旅行/レイトン教授と最後の時間旅行

ニンテンドーDS用ソフトレイトン教授と最後の時間旅行より主題歌・アン・サリーの“時間旅行”がランクイン。エンディングのレイトンが泣くシーンで泣いた。ジブリで流れてもいいぐらいの名曲。クリア・・・；；

86位 Fiddle de Chocobo/FINAL FANTASYVII

PS用ゲームFINAL FANTASYVIIよりゴールドソーサーのチョコボレース時BGM。というかFFシリーズのチョコボ曲はたくさんあるのにちゃんと正解した小山さんて・・・  
やっぱ7は良い。リメイク出たらもちろん買う。

85位 失われた彩画/悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～

PS用ゲームだったものの後にPSPなどでもプレイできるようになる。作中では異端礼拝堂などで聴くことができる。シリーズ屈指の名曲。こういう神話っぽい曲も好き。

84位 ビッグブリッチの死闘/FINAL FANTASYV

もはや解説不要の名曲。とりあえず演奏してみたくなる曲。

83位 荒船水族館 海賊ショーの歌/逆転裁判5

逆転5の追加シナリオ「逆転の帰還」の舞台荒船水族館のショーで海賊を倒した時に流れる歌。羽美野翔子 CV 大関英里が歌う。  
海の底へもー潜り 大航海の始まりさ～♪

82位 The Poet And The Muse/ALAN WAKE

Xbox360のアドベンチャーゲームALAN WAKEよりエピソード4のエンディング曲。フィンランドのバンド「POETS OF THE FALL」が歌っている。その時の名義はOld Gods of Asgard。  
俺が書いた・・・俺のせいだ

81位 VS ミスターパッチ/バンジョーとカズーイの大冒険2

N64ソフトバンカズ2の3面ウィッチわーどボスミスターパッチ戦のBGM。レア社っぽさ全開。ボス自体は弱い。

80位 コスモキャニオンのテーマ/FINAL FANTASYVII

民族音楽風な曲。ボスのギ・ナタタクにエクスポーションはテンプレ。

79位 風の憧憬/クロノ・トリガー

ゲーソンの中でもかなり人気な曲。作曲者は光田康典。ニコニコメドレーでは必ず入ってくる。

78位 追究～つきとめたくて/逆転検事2

御剣が相手を追い詰める時のBGM。追究シリーズ6曲目。ムリムリムリムリ（ネタバレ）  
実は去年リーグ優勝した東京ヤクルトスワローズのチャンステーマの一つ。逆転6の発売が待ち遠しい。

77位 Still Alive/Portal

一時期フリー版が流行った、XBOX360用ゲームPortalのエンディングテーマ。主人公はポータルと呼ばれるワープ穴を設置しゴールを目指す。歌っているのはEllen McLean。

76位 いつか終わる夢/FINAL FANTASYX

ザナルカンド遺跡で流れる曲。「ザナルカンドにて」はまた別の曲。原曲はテーマソングの「素敵だね」。サビのフレーズが大塚愛にパクられた疑惑がある。いきたーいーよー。作中では感動シーンで大抵流れる。大っ嫌いだ！

75位 あしなみそろえていってみよ～/マリオストーリー

前に出題済。しょうぐんヘイホー戦のBGM。アカリンを使えば雑魚。とつげき～っ！

74位 Food Court/パラッパラッパー 2

パラッパラッパー 2 (PS2) 6面の曲。With the shampoo, I'll give it to you all (YEAH!) rinse ya good, I made you look tall! 果たして曲と言って良いのだろうか。

73位 VS カゲ三人組/ペーパーマリオRPG

カゲ三人組との戦闘BGM。ゲーム終盤で再戦するときはピアノが抜けてランペルが加わる。パークスが神がってる。上品な歌詞が聞こえる・・・

72位 MID BOSS2/テイルズオブエターニア

セレスティアでの中ボス戦。桜庭統は神。心にビリビリ来る。

71位 ドーパミン/jubeat

初出は jubeat saucer fulfill 現在は DDR とボルテに移植。アーティストは U1 overground。とてつもない譜面。“見た瞬間だけで不可能と諦める人には決してわからない魂を震わせて恐れても前に進める人だけが辿り着ける境地がある”

アナタヲユルサナイ

70位 ファイナルバトル/がんばれゴエモン獅子重禄兵衛のからくり卍固め

招き猫を全て集めた状態で ED を迎えると登場する VS かぶき・ふぉーえば一戦のBGM。かぶき自体はそんなに強くないが、取り逃すと二度と取得できない招き猫があるためそこがめんどい。

さらばかぶきよ永遠に・・・(後にでろでろ道中で復活する)

69位 クリスマスむら/ディディーコングレーシング

スノーゾーンラストコースのBGM。シルバーコインチャレンジが鬼畜。レア社のクリスマス系BGMは当たりしか無い(ドンキー3のメリーモード等)。かなり似た曲調でスノーコースターがあるのだがそれを聞き分けたKNK氏は通。決してクリスマス松村ではない。

68位 Timberwolves/jubeat

jubeat saucer fulfill で登場した S-C-U の楽曲。モチーフはシンリンオオカミ。最後が A メロで終わるとというのが深い。

67位 氷漬けにしてやるぞ!/マリオストーリー

パラレー戦のBGM。れいとうビームが鬼畜。実はちからをぬいてをうまく使うと完封できる。というかそういう曲名だったのか。

66位 店内対戦/QMA5

QMA5の店内対戦時BGM。QMAのBGMでは最高傑作の部類。あんまし聞かないけど。

65位 Ontology/戦国ランス

アリスソフトの18禁ゲーム戦国ランスから、魔軍侵攻時のBGM。Ontologyとは「存在論」のこと。原曲は鬼畜王ランスのOntology。

64位 冥/Beatmania II DX

HAPPY SKY で登場。作曲者は dj TAKA と Tatsh。SP 穴フルコンまで7年以上かかった。皆伝最終曲皆勤。

63位 Demystify Feast/東方萃夢想

読みは「ディミスティファイ フィースト」である。宴会直前の戦闘BGM。サビ突入時の盛り上がり方が半端ない。

62位 time granular/jubeat

saucer fulfill スミスの想いで 最終解禁曲(エンディングでも流れる)。作曲は ZUKI。泣きメロには弱い。時間は元に戻らないんだよ。

61位 ファイアーエムブレムのテーマ/ファイアーエムブレムシリーズ

よく聞くあれ。問題では DS 版暗黒竜と光の剣バージョンを流した。ふぁーいあーえーむぶれーむ♪

60位 スススペースハリネズミ/jubeat

Propのアリーナモード10週連続新曲キャンペーンの最終曲。S-C-Uの動物シリーズ。ショッコォーは良い仕事をする。

59位 塊オンザスウィング/みんな大好き塊魂

歌は松崎しげる。みんな大好き塊魂はコースのBGMを選択できるので基本この曲か後述のベイビーユニバースばかり流していた。塊魂 TRIBUTE の塊オンザスウィングスを千早、貴音、響の三人が歌うバージョンもある。今始まるよ 君と僕の 未体験アドベンチャー♪

58位 すばやくてごわい/ぷよぷよ通

出題内容は違うが前にも出したことがある。ぷよぷよ通のラスボス戦BGM。サビが良すぎて辛い。

57位 DANGANRONPA SUPER MIX/スーパーダンガンロンパ2

同ゲームのOP。それはちがうよ(ネットリ)。破壊神暗黒四天王の悪夢。待望のダンロン3は何故かアニメで登場するらしい。意味がわからない・・・

56位 邪悪なる飛翔/プレイブリーデフォルト フライイング・フェアリー

作曲者はKBTITことRevo。イントロから勢いがやばい。デデデーンからのメインの旋律の流れが若干FF8のアルティミシア戦最終形態と被る。

55位 旧地獄街道を行く/東方地霊殿

三面道中曲。俺の中では神々が恋した幻想郷や上海紅茶館を上回る道中最高曲。ZUN音階が進化してゴエモンっぽくなってると。

54位 シオカラ節/スプラトゥーン

あんまスプラトゥーン好きじゃないけどこれは認めざるをえない。ただなんて言ってるかはわからない。歌っているのはシオカラズ。ヒーローモードラスボス後半戦BGM。

53位 スターウルフ/スターフォックス64

スターウルフ戦のBGM。アンドルフおじさん!!ピグマはクズ。

52位 チャイナ峠/チョコQ3

チャイナ峠のBGM。中国っぽさ満開。ラスサビの転調部分がやばい。一度はプレイするべき。

51位 少女さとり-3rd eye/東方地霊殿

4面古明地さとのテーマ。なんか短調でクラシック音楽っぽい。アレンジやボーカルアレンジが多いのはやはり人気曲だからか。想起スペルはテンションがあがった。

50位 蠍火/Beatmania IIDX

正しくはピアノ協奏曲第1番”蠍火”。REDから登場。ピアノで弾いてうpしてる人が多いイメージ。後にポップンに移植。

49位 Eyes On Me/FINAL FANTASYVIII

テーマソング。作中やエンディングで流れる。ラグナの思い出の曲。歌はフェイ・ウォン。オリコン年間洋楽シングルチャートで99年の一位を獲得。(邦楽の一位はだんご3兄弟)「私魔女になっちゃった」の威力。

48位 smiles and tears/MOTHER2

前に出題済。今浪の応援歌。糸井重里による歌詞付き。スマブラでも聞ける。やはり泣きメロには弱い。

47位 Snakey chantey/スーパードンキーコング2

曲名聞いてもわかんないと思うけど、ラトリーに大変身で流れるBGM。陽気な感じがGood。

46位 檄! 帝国歌劇団/サクラ大戦

サクラ大戦の主題歌。もはやゲーソンの域を超えてる。歌は真宮寺さくら(CV 横山智佐)と帝国歌劇団の皆さん。

45位 じゅもんをあげるよ/ことばのパズルもじびったん  
エンディング曲。後に高槻やよいがカバー。じわじわくる。歌詞がgm（良い方の）。

44位 六十年目の東方裁判/東方花映塚  
ラスボス四季映姫ヤマザナドゥのテーマ。ワンループの長さが6分とクッソ長い。ゲーム中の四季様の粘りはガチ。俺も説教されたい。

43位 霊知の太陽信仰/東方地霊殿  
また地霊殿だ！（ピネガキ）6面霊烏路空のテーマ。＼（＾ω＾＼）おー！（／＾ω＾）／おー！メーガーフシェアで一奴らを倒せー

42位 ベイビーユニバース/みんな大好き塊魂  
歌は北海道白糠町出身の野宮真貴。世界が一ひつつつになーるのよ～ベイビーユニバー――ース

41位 ロマンティック・ラブ/パラッパラッパー2  
2面のBGM。たまねぎ先生の曲。ドット絵ミクがこの曲のアレンジに合わせて踊る動画があるがマイリス2万超えてて草。

40位 あしたはあしたのかぜがふく/星のカービィSDX  
はるかぜとともにED曲。初代星のカービィEDのスーファミリメイク。アニメカービィやUSDXなどでも使われる。意外とタイトルは知られていない。

39位 戦闘！チャンピオンアイリス/ポケットモンスターブラック・ホワイト2  
チャンピオン戦。前に出題済。初手サザンドラのテーマ。

38位 永遠の春夢/東方紺珠伝  
3面ドレミー・スイートのテーマ。歴代3ボスの曲で一番良いと思う。

37位 哀愁のSeptember/チョコQ3  
コース「秋は夕暮れ」のBGM。転調した後がやばい。チョコQは名曲揃いなのでやるべき。

36位 スーパーマリオUSAのED/スーパーマリオUSA  
海外ではスーパーマリオブラザーズ2として発売されている。（日本のマリオ2とは違う。）眠るマリオをバックにスタッフロールが流れる。

35位 隅田川夏恋歌/jubeat  
jubeat ripplesで登場。当時はサビの濁流に飲み込まれていた。作曲者は村井聖夜。歌は村井聖夜手作りの合成音声「ALT」。夏が終わっても来年もその先も五年十年経ってもいつまでも貴方と一緒にと願って叫ぶ玉屋！鍵屋！

34位 ハートブレイクコロリン弐/がんばれゴエモンネオ桃山幕府のおどり  
フェスティバルてんぷる城のボス・ツラミ戦の曲。実は前に出題済み（二重音声イントロ）。拍子木の音がゴエモン全開。

33位 対武器ボス戦/スーパーマリオRPG  
ボス戦の中でもカジオー軍団に所属するボスと闘う時のBGM。なんといっても音MADの数が半端なく多い（危険な〇〇シリーズ）。「この世の悪を守るため！」「人々の心に、にくしみと悲しみを もたらし、」「こんとんとした はめつの世界をつくるのよ。」「それが、私達のはかなくも美しい りそうきょう」「我等、カジオー せんたい！」「[[[[オノ レンジャー！]]]]]]

32位 食っちゃうぞ！/マリオストーリー  
ふじみのドガボン戦のBGM。間違えやすいのだがドカボンではなくドガボン。ガボンの親玉だからドガボン。ドカボンはPS2などから発売されている友情破壊系ボードゲーム。シリーズ屈指の名曲。とりあえずドガボン戦BGMを推しとけば大丈夫。



### 31位 更に闘う者達/FINAL FANTASYVII

ボス戦BGM。早くリメイク発売してくれ~ちなみにジェノバ戦で流れるJ-E-N-O-V-Aと、セファ・セフィロス（セフィロス第二形態）戦で流れる片翼の天使はランク外でした。

### 30位 key to my heart/テイルズオブデスティニー2

倉木麻衣の3枚目のオリジナルアルバム「FAIRY TALE」に収録されている、テイルズオブデスティニー2のテーマソング。いのまた絵のややケバい感じとうまくマッチしていると思う。プリンセス・オブ・マーメイド！！

### 29位 Fisherman's Horizon/FINAL FANTASYVIII

フィッシャーメンズホライズンで流れるBGM。しっとりした田舎風味のラインに笛の音色が若干のエスニック臭を出してて街のBGMとしては指折りの名曲になっている。同じ毛色のFF7の「旅の途中で」（カムなどの街で流れる曲）もランクインさせたかったけど若干被ってるのでやめた。

### 28位 Lonely Rolling Star/塊魂

初代塊魂に登場する素敵ソングの一つ。星をつくる4やオトメ座を作るのBGM。サビに入るタイミングと残り時間がギリギリになって王様が警告するタイミングが完璧。普通に名曲。歌っているのは花田早紀。最近東方MMDのゴロゴロするだけシリーズでこれがBGMに選ばれている。

### 27位 アシュリーのテーマ/メイドインワリオ

さわるメイドインワリオ アシュリーステージのBGM。メイドインワリオシリーズでも人気の曲。スマブラXやスマブラ for WiiUなどでアレンジ版が聞ける。実は歌っているのはアシュリーではなくミヤコ17という人物（CV 不明）で、海外版だとアシュリーが歌っていることになっている。日本語版における途中の呪文は、ローマ字にして逆から読むと・・・？

### 26位 風神少女/東方花映塚、東方文花帖

射命丸文のテーマソング。初出は書籍版の東方文花帖（ロングバージョン）。ゲームの文花帖や花映塚で流れているのはショートバージョンである。ZUN ペットが全力全開。ZUN 曰く「天狗少女がトランペットを格好良く吹いている姿を想像して作曲しました」。途中のピアノも圧巻。

### 25位 最後の戦い/FINAL FANTASYIV

ラスボスのゼロムス戦のBGM。イントロから盛り上がる部分がクライマックス。ゼロムス・・・負けるわけには・・・いかないっ・・・！

### 24位 ハルトマンの妖怪少女/東方地霊殿

EXボス古明地こいしのテーマ。ドイツの哲学者、エドゥアルト・フォン・ハルトマンは「無意識の哲学」で知られる。また、オーストリアの哲学者、ハインツ・ハルトマンは「自我心理学」で知られる。拍子が特徴的（8分の7か16分の15）。

### 23位 戦闘！ポケモンリーグチャンピオン/ポケットモンスターオメガルビー・アルファサファイア

チャンピオンダイゴ戦のBGM。フルネームはツワブキ・ダイゴ。メガメタグロスの人。曲自体はルビサファのアレンジ。これは嬉しい大誤算。

### 22位 カンデコ/愛しい対象（カノジョ）の護り方

AXL から発売された18禁ゲーム「愛しい対象（カノジョ）の護り方」の主題歌。歌っているのは茶太。正ヒロインの天城結衣は儀武ゆう子、桃井穂美が声を務めている。

### 21位 惑星ロリポップ/BeatStream

初出はBeatStreamだが後にjubeat propに移植。曲、歌ともにSOUND HOLIC feat.Nana Takahashiが担当。名曲名譜面。

### 20位 恋する宇宙戦争/Beatmania II DX

19Lincleで登場。後に数多くの機種に移植。歌っているのは謎のアーティストPrim（Mayumi Morinaga）、作曲はL.E.D.。電波曲だが普通に難しい。

19位 meaning of birth/テイルズオブジァビス

アッシュとの一騎打ちで流れるBGM。BUMP OF CHICKENによる同作の主題歌「カルマ」のオーケストラアレンジ。曲名は「生まれた意味を知るRPG」とつながっている。藤原基央は神。

18位 スーパーマリオワールド ED/スーパーマリオワールド

ED曲。途中から曲調がガラッと変わるのも良い。旅が終わってどこことなく切なくもあるが、クッパをやっつけピーチを取り返した喜びを存分に表現した曲。

17位 さくらいろの季節/塊魂

初代塊魂の素敵ソングの一つ。ウオ座をつくる、オウシ座をつくるで流れる。歌はかたまり隊 Jr. 子供。

16位 千年幻想郷/東方永夜抄

6A面ボス八意永琳のテーマ。ZUNペットと発狂ピアノがやばい。ZUNによるとこの曲がSTGで使われること自体狂気の沙汰じゃないらしい。

15位 Melodies of life/FINAL FANTASYIX

エンディングテーマ。歌は白鳥英美子。オリコン初登場時には10位にランクインしていた。エンディングが一番感動するのはFF9だと思う。ビビよ・・・；；

14位 甲子園決勝/実況パワフルプロ野球2011

酒井くんに数音で当てられた。作曲者は猫又 master と DJ TOTTO。やはりプロのコンポーザーが作ると違う。これとパワポケ9表のサクセス「さすらいのナイスガイ編」最終試合曲「She I」は名曲。

13位 ネクロファンタジア/東方妖々夢

Phボス八雲紫のテーマ。これもアレンジが多い人気曲。なんといってもその激しい曲調と弾幕の綺麗さがプレイヤーの心を惹く。

12位 Moon over the castle/グランツーリスモ4

OP。普通のMoon over the castleと違い最初にオーケストラと声が入っている。元はT-SQUAREの安藤まさひろの楽曲で、収録後すぐに初代グランツーリスモに起用され、シリーズを代表するテーマソングとなった。実はみんな多分聞いたことある(コンサドーレ札幌のテーマ曲)。アドレナリン出まくり。

11位 チョコレートスマイル/BeatStream、jubeat、pop'n music、REFLEC BEAT、DDR、DE ARCADE

ここなつバースデーイベントで上記6機種に同時収録。日向美ビタースイーツ♪ 山形まり花(CV:日高里菜)、和泉一舞(CV:津田美波)、芽兔めう(CV:五十嵐裕美)、春日咲子(CV:山口愛)、霜月凜(CV:水原薫)とここなつ 東雲夏陽(CV:日南結里)、東雲心菜(CV:小澤亜李)の7人全員で歌う。パワプロや他の音ゲー曲を押さえ、KONAMIの全ゲーム音楽の中で堂々の一位(別に声優オタでは無い)。

10位 レインボークルーズ/大乱闘スマッシュブラザーズDX

レインボークルーズのステージBGM。スーパーマリオ64の同ステージ曲のオーケストラアレンジ。原曲は前に出題済み。もともと完成されている曲をここまで豪華なオーケストラアレンジにした任天堂は神。

9位 戦艦ハルバード:甲板/星のカービィSDX

作中のストーリー「メタナイトの逆襲」を代表するBGM。USDXに登場した時は少し機械感が増してリメイクされ名曲が昇華された。ちなみに正しい曲名(サントラでの曲名)は戦艦ハルバード:甲板だが、スマブラXでアレンジされた際には「メタナイトの逆襲」となりわかりやすくなった。また、アレンジではすこしイントロがジャズっぽくなり、すこし音が豪華になった。文句なしの名曲。

8位 夏影/AIR

Keyが販売する18禁恋愛アドベンチャーゲーム(後に全年齢版が発売される)「AIR」に登場するヒロイン神尾観鈴のテーマ曲。TVアニメ版も放送される。正式タイトルは「夏影-summer lights-」であり、Liaが歌う公式vocal版も存在する。作詞作曲はだーまえこと麻枝准。最近天鳳放送を始めたらしい。

7位 夢であるように/テイルズオブデスティニー

同作の主題歌。DEENの13枚目のシングル曲。「胸にDEENとくる」はDEENの公式宣伝コピー。これで良かったんだろう?マリアン・・・

6位 戦闘！ジムリーダー（カントー）/ポケットモンスターハートゴールド・ソウルシルバー  
原曲はポケモン金銀のカントージムリーダー戦 BGM。元がいいだけに編曲者は相当プレッシャーを感じていたはず。途中から初代のアレンジになるところで背筋がゾクッとす。

5位 小さな手のひら/CLANNAD  
Key から発売されている全年齢ゲーム CLANNAD AFTER STORY の TrueEnd で流れる。作詞作曲はやはり麻枝准。vocal 版は eufonius の riya が担当しており、メロディは古河渚のテーマ曲「渚」が元になっている。こんな名曲に決まっていますやん普通。

4位 感情の摩天楼/東方星蓮船  
主観では東方シリーズの最高傑作。6面ボス聖白蓮のテーマ。正式名は感情の摩天楼～Cosmic Mind。いざ、南無三——！

3位 序曲/ドラゴンクエスト  
当日流したのはドラゴンクエストⅦリメイク。もはや解説不要。こうして我々は新たな旅を始めるのであった。すぎやまこういちが神、はっきりわかんだね。

2位 銀河に願いを:スタッフロール/星のカービィ SDX  
作中のストーリー「銀河に願いを」のエンディング。オーケストラで演奏されたこともある。エンディングの冒頭で寝てるカービィは別に夢オチを示唆しているわけではなく、桜井政博神曰く「戦い後の休息」。BC リーグ「武蔵ヒートベアーズ」の応援歌らしい。冒頭のオルゴール数音だけで当てる酒井くんは何者。

1位 Final Fantasy/FINAL FANTASY  
当日流したのは FINAL FANTASYⅣのオープニング。1 や3ではオープニング・テーマ、4ではオープニングという名前だったが、後に Final Fantasy という曲に統一。5以降はエンディング後のスタッフロールで流れる。が、10で一度消えてしまう。その後 12 ではオープニングデモで使用されるなど懐古ファンを喜ばせた。13 や14 でも流れる。  
あ、そうだ（唐突）植松伸夫が主催する“BRA★BRA FINAL FANTASY Brass de Bravo with Siena Wind Orchestra”の第二弾が決定したらしいゾ。国内 23 公演で、CD も同時発売されるらしいから気になる人は要チェックだゾ（宣伝）

ということで見事一位に輝いたのは FINAL FANTASY メインテーマより Final Fantasy でした。

Ⅶリメイクあく。

第三部に続く。。。