

TETREMIX



- | | | |
|---|----------------------------------|---------|
| ① | TETREMIX(DANCE MIX VERSION) | (6'38") |
| | テトリミックス(ダンスミックス・バージョン) | |
| ② | TETREMIX(HOUSE MIX VERSION) | (3'23") |
| | テトリミックス(ハウスミックス・バージョン) | |
| | TETREMIX(ORIGINAL VERSION) | |
| | テトリミックス(オリジナル・バージョン) | |
| ③ | COIN~TETREMIX | (4'02") |
| | コイン~テトリミックス | |
| ④ | DEADLOCK | (1'12") |
| | デッドロック | |
| ⑤ | GAME OVER | (0'11") |
| | ゲームオーバー | |
| ⑥ | COMMUNISTIC INVASION(NAME ENTRY) | (0'41") |
| | コミュニスティック・インベージョン(ネームエントリー) | |

◆テトリスをやめられない理由

東京芸大講師 石原恒和

もう数々のメディアで紹介されたので、今さらなにを…と言われるかも知れないが、この「テトリス」というゲームは、まさしくやりだしたらやめられない、不思議な魅力を持っている。その魅力の根元にあるのは一体なんだろうか？

このソフトウェアはコンピュータ・ゲームをデザインしようという開発環境からうまれてきたものではない。これはソビエト科学アカデミーの中で心理学研究を行っていた科学者が、人間の適正テストのようなプログラムを作っていた過程でうみだされてきたものである。つまりこれは今日の日本におけるゲームのようにエンターテイメントの要請の中で生まれていない、コンピュータ心理学という新しい学問分野の成果として提示されたものだ。だからプレイヤーであるあなたが、テトリスにIQテストのような感じを受けたとしたら、それは正しい感受性である。これは知能テストに近い性格のものだからである。日本人は総じて知能テスト的なものが好きだ。そして正確な判断と操作でものごとを逐次処理してゆく能力、いわゆる問題解決型アプローチが得意である。

我々は落ちてくるブロックを精密機械のように正確無比に、しかも持続的に、さばいてゆく見事な人間の技に驚嘆し拍手を送る。テトリスのブロックの出現乱数が技と運をうまく配合しながら、それをバランスよくつなぎとめている。瞬時の判断で凸型ブロックを回転し、左端に積むと同時に、次にくるブロックはボウである、と勘で判断してその勘に深い溝を空けて待っている。この麻雀にも似た待ち筋と回し打ちの感覚をアクション・ゲームで実現しているところに、このやりだしたらやめられない「テトリス」の秘密が隠されているような気がしてならない。

◆ディスコでテトリス

いやあ、やりましたね。「テトリミックス」ってカッコいいタイトルだね。最初に聞いたときに思わずウケちゃいました。だいぶ前に出たテトリスの攻略本で、このゲームは絶対に流行るから「テトリスまんじゅう」とか「テトリスせんべい」(当然、各ブロックの型をしても出るぞ、なんていうバカなコラムを書いたことがあるけど、そのときもさすがに「テトリミックス」は思いつかなかったな。

「テトリスの音」といえば、ラインを消したときの「ズン」という音のカタルシスにつけるでしょう。ゲーセンではあまり聞こえなかったりもするけど、あの音がアルとナイではブロックの重さが違うような気さえてしまう。極端な話、あの音とブロックの積まれる効果音さえあれば、いろんなタイプの音楽、例えばこの「テトリミックス」がそのままBGMになってもいいんじゃないかな。他にもいろいろ考えてみたけど、けっこう合いそうなのが「クイズ タイムショック」の音(知ってる？まさかもうオンエアしてないよね？ポニキャンとは系列ちがったか?)。「スタート」の声で始まり最初は数秒の音だけで、徐々に緊張感が高まり、最後にプラスで盛り上げて終わるところなんかもびったりだと思う。大きな難点はやはり曲が1分間しかないことですかね。ところで「ブロックくずし」の頃みたいにディスコのテーブルがゲーム機で「テトリス」できたらいいと思いませんか、皆さん。

梶山 寛

TETREMIX

Handwritten musical score for 'TETREMIX' system 1. It features four staves: two treble clefs and two bass clefs. The top staff has a 'Solo' marking. The bottom staff includes 'HH' and 'Tim' markings. The music is in common time (C) and ends with a double bar line.

Handwritten musical score for 'TETREMIX' system 2. It features four staves. The top staff has a '1.2.' marking. The bottom staff includes 'HH' and 'Tim' markings. The music is in common time (C) and ends with a double bar line. A note '(Repeat every 1 sec)' is written below the staff.

Handwritten musical score for 'TETREMIX' system 3. It features four staves. The top staff has a '3.' marking. The bottom staff includes 'HH' and 'Tim' markings. The music is in common time (C) and ends with a double bar line. A note '(Repeat every 1 sec)' is written below the staff.

DEADLOCK

Handwritten musical score for 'DEADLOCK'. It features three staves: two treble clefs and one bass clef. The music is in common time (C) and ends with a double bar line. A note 'DC.' is written at the bottom right.

GAME OVER

Handwritten musical score for 'GAME OVER'. It features three staves: two treble clefs and one bass clef. The music is in common time (C) and ends with a double bar line. A note 'Timpany' is written above the bottom staff.

COMMUNISTIC INVASION

Handwritten musical score for 'COMMUNISTIC INVASION' system 1. It features four staves: two treble clefs and two bass clefs. The music is in common time (C).

Handwritten musical score for 'COMMUNISTIC INVASION' system 2. It features four staves: two treble clefs and two bass clefs. The music is in common time (C).

Handwritten musical score for 'COMMUNISTIC INVASION' system 3. It features four staves: two treble clefs and two bass clefs. The music is in common time (C).

Handwritten musical score for 'COMMUNISTIC INVASION' system 4. It features four staves: two treble clefs and two bass clefs. The music is in common time (C).