

2019秋 Ark of Phantasmコンピレーション企画「DTXコンピ」(第3版)

著: Winna Strive(Twitter: Winna_Strive)

1. はじめに

この企画に興味を持たれた方の多くはご存知かもしれませんが…皆様DTX ManiaというWindowsアプリをご存知でしょうか?こんなの(<https://dtxmania.net/>)なのですが。元々はYAMAHAの電子ドラムであるDTXシリーズ製品の無料のトレーニングウェアです。が、しかし。

実際のところ、トレーニング用途よりも良質な音ゲープラットフォームという位置付けで、理屈の上ではどんな曲もwavやMP3さえあればドラムマニア化出来てしまうという大変魅力的なポテンシャルを持っています。自宅に電子ドラムを置けば、ゲームセンターのドラムマニアそのものになります。(ちなみに、PCと電子ドラムはMIDI信号でのやり取りになるので、同アプリをMIDIキーボードで遊んだりすることもできます。)

さて、実は私は2017年頃に電子ドラムを導入しまして、その時からDTX Maniaは私にとって単なるPCで遊べる音ゲーという枠を超えた特別な存在になったわけですが、この度は比較的昔からお付き合いのあるDTX譜面作者のmayukiさん、曲もDTX譜面も作れちゃう七さんとDTXで遊んでいるうちに、「これでコンピ開催したら楽しそうだね」と相談を持ち掛けられ、「よし、やってみましょうか」という展開になったのが開催決定までの経緯となります。

今回の企画の最大の特徴であり、課題でもあるのは、作曲者とDTX譜面作成者が上手く揃わなかった場合、リリースが次回M3に延期になったりすることがあり得る点です。こればかりはスタートしてみないと分からないという状況でして、万が一の時は来年の春をターゲットに切り替えるかもしれません。と当初懸念しておりましたが、秋で行けそうな感じになってきています。

2. コンセプト・募集要項・レギュレーション

キャッチコピーは、「あなたの曲が、音ゲーになる」です。今回は楽曲だけでなくDTX譜面データやイメージイラストなんかも必要になるため、Ark of Phantasmで主催する企画にしては色々ルールが複雑で、提出時に必要なデータが多くなります。

このコンピへの参加方法ですが、私にDMとかで「参加したいです」とご連絡頂ければOKですが、真の締め切りを9/8としています。

【楽曲のみで参加の場合】

楽曲レギュレーションが私が主催する企画にしては少々難しく、**曲長は90秒~120秒。曲中でテンポが変動するタイプの曲はNG、変拍子の曲も譜面制作の都合上NGとなります。**未公開曲、もしくは過去曲のセルフアレンジ曲でお願いします。また、ドラムパートがある曲(できればドラムパートが複雑で叩き甲斐がある曲)が理想的です。(レギュレーションとしてはこれだけですが、曲長で苦戦する方もいらっしゃるかもしれません。)

早い話が、ドラムマニア1曲分に相当する曲を作るイメージです。

提出の際は下記のデータをご用意ください。ちょっと多いので大変です。

- ① 44.1kHz 16bitのマスターリング済みの完成曲wavファイル
このファイルがCDに収録されます
- ② 44.1kHz 16bitのドラムトラック抜き・マスターリング済み(-1dBに調整)wavファイル
DTX譜面の作成に必要になります。
- ③ 44.1kHz 16bitのドラムチップ用マスターリング済み(-1dBに調整)wavファイル
キック、スネア、ハイハットなど、一つずつwavファイルに切り出してください。
音ゲーという特性上、このファイルは必須です。もしこのファイルが無かった場合、DTX譜面作者様の方で適当な(適切な)ドラムの音を用意する形になりますが、出来るだけ自前で御用意ください。
- ④ ドラムトラックのMIDIファイル
ここでの注意点として、ドラムマップを必ずGM配置にしてください。
(Addictive Drums等、デフォルトのマップがGM配置になっていない場合はご注意ください。)
- ⑤ ①を20秒程度切り出したプレビュー用ファイル
このファイルがCDのクロスフェードデモやDTX maniaの楽曲選択画面で使用されます。
- ⑥ 楽曲のイメージイラスト(800x800pixのpng画像)
DTX maniaの楽曲選択画面で使用されます。

【DTX譜面のみで参加の場合】

4種類のDTXファイルの作成をお願いすることになります。難易度は下記の4つとなります。

① ORIGINAL EXPERT

MIDIファイルをそのままDTX譜面に変換したもの。企画によってはMASTERやREALと表記される事もあるかもしれません。

② ORIGINAL EASY

①を簡単にしたもの。DTXのよくある難易度の中でもレベル4～5程度のイメージです。

③ ANOTHER EXPERT

この難易度が、今回の企画の最大の目玉コンテンツとなります。ドラム抜きバージョンの楽曲に、DTX譜面作者が原曲無視のドラムアレンジを施した譜面となります。

このアレンジバージョンもDTXコンピのCDに収録されます。(※ミックスとかマスタリングどうしよう・・・)

④ ANOTHER EASY

③のEASY版です。レベル4～5程度でお願いします。

【イメージイラストのみで参加の場合】

オリジナル用のイメージイラストは楽曲提出時に一緒に提出していただく感じになりますが、ANOTHER譜面用に別のイメージがあると楽しいかなあ・・・と思ったりするので、「曲も譜面も作れないけど絵で参加したいな」という方は歓迎です・・・が、現時点では詳細未定とさせていただきます。(全体の人数感が全然分からないため)

【楽曲もDTX譜面も自作する場合】

楽曲レギュレーションとDTX譜面レギュレーションの両方を参照してください。

ご自身でDTX譜面を作る場合でも、希望があれば別の方にANOTHER譜面を作っていただけるルールにしたいな・・・と思ってます。(詳細未定。これは参加者の人数次第でかなり変わってきそう)

3. 募集スケジュール

今回は曲だけ集まってもDTX譜面だけ集まっても成立させにくい企画という事情もあり、逐次募集しながら様子を見つつ、必要に応じて追加募集という形態を取らざるを得ません。

第1次募集: 2019/7/1～8/30頃(変更なし)

第2次募集: ~2019/9/8(最終締め切りとなります)

第3次募集: 無しとなります。

4. 提出ファイル、提出方法について

16bit 44.1kHzのwavファイルで、**マスタリング済み**のもの。マスタリングがどうにもならない方については、こちらでマキシマイザーにデータをつっ込むといった措置を取りますが、これは本当に最後の手段です。

提出時のファイル名は「作者名_曲名_BPM.wav」でお願いします。(例:「Winna Strive_Fatal combat_182.wav」)

提出方法はDropboxやアップローダーなど、慣れている方法で構いません。データさえ無事に受け取ることが出来れば万事OKというイメージです。

5. アルバムリリース後の楽曲・DTX譜面・イメージ等の取り扱いや参加報酬について

楽曲については、本作品リリース後はご自身のCDに収録していただいたり、一般公開していただいたりしてOKです。1つだけお願いというかご相談として、アレンジバージョンの楽曲については作曲者の方とDTX譜面製作者の方との合作扱いとし、両者に権利があるというルールにさせていただきます。実際、ドラムパートをフルスクラッチで作るという意味では本当に合作です。イメージイラスト等も楽曲と同様に一般公開していただいて構いません。

DTX譜面は本作の特設サイトにて常時一般公開状態にしますので、ご自由にDLして遊んでいただいて大丈夫です。どこかのタイミングでこっそりデータを差し替えたいといった話が出てくるかもしれず、一元管理の方が良いかな～と思ったので、DTX譜面を再配布可能にするというのは一旦無しの前提で考えてますが、この辺は参加者で話し合って考えていければと思います。

今回、DTXコンピは完全にフリーで頒布(頒布とは言わないな・・・)することに決めました。なので、DTXコンピはCDの形で存在せず、ダウンロードコンテンツとなります。

6. その他

企画の内容に関するお問い合わせやご提案は随時受付中です。何かありましたら、私のツイッターDM等でご連絡下さい。