

「すぎやまこういち氏楽曲っぱい要素集」動画 曲例 ※取り急ぎの抜粋

2018/12/22追記版: マツケン

(若干型が異なるものも含む)

要素	曲例
シャープナインスタート	おおぞらに戦う(DQⅦ)、負けるものか/箱舟に乗って(DQⅨ)、迫る脅威/冥府の王(DQⅩ)、ひるまぬ勇気/窮地を駆ける(DQⅪ)
I m→IV/I → I m7→IV/I	戦士はひとり往く(メジャー)/勇者の故郷(DQⅣ)、地平の彼方へ(DQⅤ)、街のホテル(赤川次郎の幽霊列車)、大地を行け(46億年物語)、たとえこの命つきるとも…!!(半熟英雄)、潜入(スターコマンド)、スクランブル・マーチ(ゴジラvsビオランテ)
「ミシレド#ラミ」的メロディ	コロシム/馬車のマーチ(DQⅣ)、時の子守唄(DQⅥ)、勇者は往く(DQⅩ)、たとえこの命つきるとも…!!(半熟英雄)、そして旅は終わった(風来のシレン)、東京・中山競馬場 G1ファンファーレ
タタタのリズム	戦いのとき(DQⅢ)、悪の化身(DQⅣ)、精霊の冠(DQⅥ)、愛する人へ/哀しみを胸に(DQⅦ)、逃げ!ピンチだ/この想いを…/雄叫びをあげて(DQⅧ)、来たれわが街へ/野を越え山を越え/星空へ/星空の守り人(DQⅨ)、炎の民オーガ/夢のマイルーム/刃の旋律(DQⅩ)、窮地を駆ける/未知なる洞窟/英雄たちの帰郷(DQⅪ)、46億年物語オープニングテーマ(46億年物語)
I Δ7→II m7→III m7→IV Δ7	海原を行く(DQⅡ)、不思議のほこら(DQⅣ)、大海原へ(DQⅤ)、広い世界へ(DQⅧ)、野を越え山を越え(DQⅨ)、果てしなき旅(DQM)
メジャーセブンス連続	愛の旋律(DQⅤ)、母なる地球(46億年物語)
ルート音に長7度、増4度重ね	カタストロフ/戦い(DQⅡ)、恐怖の洞窟/呪われし塔/悪の化身(DQⅣ)、愛の旋律(DQⅤ)、暗闇にひびく足音/魔物出現(DQⅥ)、エデンの朝/迫り来る死の影(DQⅦ)、つらい時を乗り越えて/難関を突破せよ/海の記憶/空と海と大地(DQⅧ)、負けるものか(DQⅨ)、モンスターの戦い(DQM)、完熟四季王(半熟英雄)、母なる地球(46億年物語)
「レ〜ファミレドシドレミ」的メロディ	愛する人へ/哀しみを胸に(DQⅦ)、天の祈り(DQⅨ)、天空の世界(DQM2)
短6度半音上下	ダンジョン/戦闘のテーマ(DQⅢ)、ひんやりと暗い道(DQⅧ)
シャープナインズ プンチャカ	恐怖の地下洞/戦い/死を賭して(DQⅡ)、ダンジョン/塔/勇者の挑戦(DQⅢ)、戦闘(DQⅣ)、洞窟に魔物の影が(DQⅤ)、勇気ある戦い(DQⅥ)、高なる鼓動/渾身の力を込めて(DQⅩ)
伴奏の半音下コードのメロディ	カタストロフ(DQⅡ)、戦いのとき(DQⅢ)、恐怖の洞窟(DQⅣ)、逃げ!ピンチだ(DQⅧ)、刃の旋律(DQⅩ)、完熟四季王(半熟英雄)
「ツレレ〜ツレレ〜」的メロディ	勇気ある戦い(DQⅥ)、負けるものか(DQⅨ)
増4度同土コード繰り返し	洞窟(DQⅠ)、戦いのとき(DQⅢ)、難関を突破せよ(DQⅧ)
実は単なる半音下降	幽霊船(DQⅢ)、悪の化身(DQⅣ)、勇気ある戦い(DQⅥ)、天空魔城(DQⅩ)
増4度同土コード上下	来たれわが街へ(DQⅨ)、平和な街(DQM2)、地獄界(ガンダーラ)
「ミファミミ」的繰り返し	勇者の挑戦(DQⅢ)、戦火を交えて(DQⅤ)、時の子守唄(DQⅥ)、ドルマゲス/おおぞらに戦う(DQⅧ)、負けるものか(DQⅨ)
コード変え同型アルペジオ	血路を開け/魔法のじゅうたん(DQⅦ)、修道僧の決意(DQⅧ)、酒場のボルカ(DQⅨ)、渾身の力を込めて(DQⅩ)、オーレ!シルビア!/窮地を駆ける/英雄たちの帰郷(DQⅪ)
半音ずつ離れていく	戦いのとき(DQⅢ)、戦火を交えて/不死身の敵に挑む(DQⅤ)、空飛ぶベッド(DQⅥ)、凱旋(DQⅦ)、逃げ!ピンチだ/忍び寄る影(DQⅧ)、暗闇の魔窟/星空の守り人(DQⅨ)、ひるまぬ勇気/にぎわいの街並(DQⅩ)、駈にて(赤川次郎の幽霊列車)、甦る侵入者(ジーザスⅠ)、ファイト(ジーザスⅡ)
合いの手	目覚めし五つの種族(DQⅩ)、エンディング(46億年物語)、潜入(スターコマンド)
4度進行	戦火を交えて/暗黒の世界(DQⅤ)、ムドーの城(DQⅥ)、血路を開け(DQⅦ)、修道僧の決意/それ行けトーポ/空と海と大地(DQⅧ)、王宮のオーボエ/集え、者たち(DQⅨ)、目覚めし五つの種族(DQⅩ)、ひるまぬ勇気/にぎわいの街並/オーレ!シルビア!/英雄たちの帰郷(DQⅪ)、モンスターの戦い(DQM)、陽気な刑事(赤川次郎の幽霊列車)、キララのテーマ/いざ鬼ヶ島へ(風来のシレン2)、戦闘のテーマ(46億年物語)、ファイト(ジーザスⅡ)、遥かなるたまごの故郷(半熟英雄)、勝利への道(2)(モノポリー)、交響曲「イデオン」第3楽章(伝説巨神イデオン)
上昇してからのトリル	ジブシーの旅/ジブシーダンス(DQⅣ)、魔法のじゅうたん(DQⅦ)、高なる鼓動/村人たちのおしゃべり(DQⅩ)、くつろぎの家(トルネコの大冒険)、タイトル(ワールドゴルフⅡ)
変拍子	塔/勇者の挑戦/まどろみの中で(DQⅢ)、のどかな熱気球のたび/戦闘/導かれし者たち(DQⅣ)、迷いの塔/空飛ぶベッド/時の子守唄(DQⅥ)
テッテー音型	王宮にて(DQⅥ)、対戦曲(テトリス2+ポンプリス)
短3度で半音ずつ下降	戦闘(DQⅠ)、冒険の旅/ほこら/戦いのとき(DQⅢ)、おてんば姫の行進(DQⅣ)、暗黒の世界(長3度)/聖/高貴なるレクイエム/さびれた村(DQⅤ)、暗闇にひびく足音(DQⅥ)、広い世界へ(長3度)(DQⅧ)、せつなき思い(DQⅨ)、星降りの夜(DQM)、進化エンド(46億年物語)、伝説の英雄(伝説巨神イデオン)
上下で反転動き繰り返し	竜王(DQⅠ)、悪の化身(DQⅣ)、大魔王(DQⅤ)、迷いの塔/魔王との対決(DQⅥ)、スフィンクス(DQⅦ)、ドルマゲス(DQⅧ)、決戦の時(DQⅨ)、ざわめく心/死の世界より来たる者(DQⅩ)、山霊の洞窟(風来のシレン)
12音技法	悪の化身(DQⅣ)、大魔王(DQⅤ)、魔物出現(DQⅥ)、迫り来る死の影(DQⅦ)
不協和音ダツダツダツ上昇	大魔王(DQⅤ)、オルゴ・デミーラ(DQⅦ)
メジャー同土分数コード	立ちほだかる難敵/導かれし者たち(DQⅣ)、不死身の敵に挑む(DQⅤ)、オルゴ・デミーラ(DQⅦ)、終末へ向かう/おおぞらに戦う(DQⅧ)、渦巻く欲望/決戦の時(DQⅨ)、冥府の王/目覚めし五つの種族(DQⅩ)