



SEGA™
GAME MUSIC VOL.1

OUT RUN
 MAGICAL SOUND SHOWER
 SPLASH WAVE
 PASSING BREEZE
 LAST WAVE

SPACE HARRIER
 THEME
 SQUILLA - IDA
 GODARNI
 WIWI JUMBO - BATTLE FIELD
 SYURA
 VALDA
 STANRAY
 LAKE SIDE MEMORY
 WINNER'S SONG

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
 ALEX KIDD
 SWIMMING
 SCOPACO CYCLE
 JUNG-KENG
 PETIT-COP FER
 CASTLE



PRODUCED BY NOBUYUKI OHNOGI & KAZUSUKE OBI FOR G.M.O. LABEL
 RECORDED AT L.D.K. STUDIO 1985
 ENGINEERED BY MITSUO KOIKE
 ASSISTANT YOSHINORI KAJI
 SPECIAL THANKS TO SEGA SOUND STAFF



SCDC-00024
 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1985,1986



セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1 SEGA GAME MUSIC VOL.1

●アウトラン

1. マジカル サウンド シャワー
2. スプラッシュ ウェイヴ
3. パッシング ブリーズ
4. ラスト ウェイヴ

業務用ゲーム基板から直接収録

●スペースハリアー

5. テーマ
6. スケイラ～アイダ
7. ゴーダーニ
8. ウィウィ ジャンボ～バトルフィールド
9. シュラ
10. アルダ
11. スタンレー
12. レイク サイド メモリー
13. ウィナーズ ソング

業務用ゲーム基板から直接収録

●アレックスキッドのミラクル ワールド

14. アレックス キッド
15. スウィミング
16. スコバコ サイクル
17. ジャンケン
18. プチコブタ
19. キャッスル

演奏データをコンピュータ、シンセサイザーで演奏させ収録

セガ開発部音楽担当者による解説 (86年当時) 「アウトラン」「スペースハリアー」について

Game MusicがBGMからVGMと呼ばれるようになり、GMOというレーベルでレコードまで出てしまうのだからすごいものである。しかし、まだまだ一般のレコードの音には到底かなわない。ハードの面での制約が大きいからしかたない、と言ってしまえばそれまでだが。なにせ使える音源が、FM8chに、D/A（サンプリングDRUM）が5ch、これだけをCPU1つで鳴らしているのだからあたりまえだ。でもこれは、OUT RUNに関してで、ハリアーとなるともっと悲しい。FM3chに、D/Aが3ch、それにSSG（PSGより悪い）が3ch、これだけ。

そんなGame Musicでも作曲するとなるとなかなか大変である。映像が良くなると、それだけ表現豊かな曲が要求されるし、メ切は迫ってくるし（いつもぎりぎり）しかも、使える音数は限られている。その上、やっとの思いで作っても、「なんか違うねえ」と、一語で終わってしまうことも珍しくない。ハリアーの時はそうでもなかったけど。OUT RUNの時は、3曲もボツになって大変だった。ちなみにボツになった曲はどうするのかと言うと、大事に大事に取っておいて、別のゲームで、「今度こんなの作ったんだけど」とか言ってしっかりと使ってしまうのである。

OUT RUNで一番初めにOKになったのが、「Passing Breeze」だった。Gameではまん中の曲だ。これはロケテストに出すのにぎりぎり徹夜して作ったので、あまり最後までつめてない。ま～後でつめればいいや、なんて思ってたところ結局時間がなくなって、そこまでやっていない。もし機会があったら、「ほんとはここまで作りたかったんだぞ～バージョン」ってのを作ってみたい。

話は変わるが、この曲名は初めからこうだったのではない。車に乗っていて風がバツと吹きぬける感じってのを表現したくて、んじゃ「Passing Wind」にしよう、と決めてしまったんだけど、なんとこれは、「おなら」という意味だった。もしもだれも気付かずに世に出ているらと思うと…。

2曲目にできたのが、ラテン調の「Magical Sound Shower」だ。自分ではこの曲が、一番気に入っている。だからレコードでも一番最初に入れた。途中まだ気に入らないところもあるが、これも時間の都合で直せなかった。

次にできたのが「Splash Wave」だ。初めの「Passing Breeze」と曲名がなんとなく似ていて自分でもよく間違える。実はこの曲、一度ボツになったものを根性で復活させたのだ。ボツになったものとは、大分アレンジも変わったがまあいいだろう。

そして最後が「Last Wave」、お得意のバラードだ。今回は、エレピオンリーで、バックには波の音が聞こえる。なかなか今までと違った感じがでているんじゃないだろうか？Gameでは残念なことに、最後まで聞くことができないので、今回レコードで初めて最後まで聞けるのだが、どんなものだろう、気に入ってもらえただろうか。

今後サンプリング音源の改良や、エフェクターの搭載などで、よりスリリングな音作りができるようになるだろう。そうすれば、レコードのような音が出るかもしれない。しかしそれはまだ先の話だ。それよりも今は、グラフィックとオーディオとの関連をより深くし、斬新なイメージ作りを目指している。

ゲーム本編の曲順に従い、トラック2 - 3の曲順がオリジナル版と逆になっています。また、見やすさを重視した為、ライナーのテキスト等も可能な限り修正を施してあります。ご了承下さい。

「ミラクルワールド」について パート1

このアルバムの中で唯一のSEGAマークⅢバージョン「アレックスキッドのミラクルワールド」は、スーパーアドベンチャーゲームとして多彩な画面をとり入れている。また、主人公アレックスが大冒険を繰り広げるというストーリーからイメージされた曲作りを行っている。

作曲にあたり、「口ずさめるもの」というコンセプトもあり、メインテーマにはVGMでは珍しく歌詞を添えているのも特徴といえる。画面が進むにつれ、水中シーン、ジャンケンシーン、キャッスルシーンなどその画面を最大限に表現していることも聞き逃せない。

録音にあたっては、アレンジャーやミュージシャンを起用せず、SEGA独自でアレンジバージョンを作り上げている。手順としては、作曲者Mr.BOがシーケンサーに音を打ち込み、音色を決め、リズムを作ってレコーディングに臨んだ。アレンジバージョンにしたのも「SEGAマークⅢの音は、家庭で聞いて欲しい。レコードでは自分のアレックスに対するイメージをアレンジによって表現してみたかった」と語っている。リスナーにしてみれば「レコードで聞いたら、より良い音で、しかも音楽性に富んだものを」という気持ちがあるのも否めない。そんな意味から、この曲は、楽曲並びに演奏とも新しいリスナーを対象とする仕上がりとなっている。

ここで、Mr.BOの一面をご紹介しよう、この曲の作曲場所は通勤電車の中らしい。また、アレックスのアイテム「スコバコサイクル」の登場シーンは、バイクでの帰宅途中で作ったということだ。どうも、Mr.BOは日常生活の中のちょっとしたリズムの中にイメージーションを生み出すコツを知っているようだ。入社すると即キーボードに向かい、譜面にする作業をよく見かける。すでに、相当な曲をストックしているらしい。今後のMr.BOの曲に十分期待できそうだ。

「ミラクルワールド」について パート2

よいこの皆さん、こんちわ〜っ！「イトウセイソク」センセイの類似人、ヘビメタお兄さんのBOです。

ALEXの曲はどうだった？歌詞付きだからヘッドバンキングしながら唄うと最高だぞ（できる人を見てみたい）。この曲をかけながらアレクのゲームをするっていうのもイケるよな（効果音は自前でどーぞ）。

さてさて、ALEXの曲はドラムやシンセやらで演奏されていて、なかなか良い音だったろう、別にアレンジャーやミュージシャンを起用したわけではな〜い。ナ、ナント、私めが、バイトの◯君の手を借りてシーケンサーに音を打ち込み、ファンキーK.H氏と共に音色を決め、リズムを作って、えいほ、とやってスタジオ録りしたのだ。やっぱりね、MK-Ⅲの音は家で聞けるものね。せっかくレコードにするなら、良い音で気持ち良く聞いて欲しいです。

レコーディングは、私のとちりこそあれ、わりと順調にゆきました。スタジオエンジニアの小池さんは、な、なんとおあのYMO（知ってるよね）のレコーディングをすべて手がけたというた〜いへんな人で、ほら、ベースの音がしっかりYMOしてるでしょ。

ALEXの曲は、「口ずさめるものを」という強〜い要望に答え、通勤電車の中で創りました。スコバコサイクルの曲なんか、星があんまりきれいなんで、バイクで駅から帰る時にできちゃったよん。家に着くと遅いから寝るだけ。次の朝、目がさめて覚えていたら良い曲ってこと。会社へ行く道々、頭の中で口ずさみながら、ベースラインとかを考えます（私はベースをたしなむ）。で、会社に着く頃にはまとまっているので、キーボードの前に座って譜面にするという模範的な人です。

というわけで、また君と会えるとうれしいな。手紙などをちょうだい。

これからSEGAのパソコンゲームの曲がレコードになる時は、ALEXよりもっとスゴイ音で作っちゃうからね。期待してくれよ！

ALEX KIDD

1. スタコラ スタコラ スタコラ サッサ } *1
 スタコラ スタコラ スタコラ サッサ }

それゆけ それゆけ } *2
 元気いっぱい アレク
 それゆけ それゆけ
 ミラクル ワールド }

夢と希望が うめほしがわりの
 おいしい オニギリ食べて
 さあ 旅立て

強いぞ 負けるな } *3
 アレックス キッド }

2. *1
 *2
 夢で作った フチコプターだよ
 どんな敵が来ても
 こわくはないさ
 *3
3. *1
 *2
 不思議な未来も
 不思議な世界も
 愛と勇気があれば
 きっと行けるさ
 *3

アウトラン

マジカル サウンド シャワー

バッシング フリーズ

スプラッシュ ウェイヴ

Piano score for 'ラストウェイグ' (Last Way). The score consists of five systems of music, each with a treble and bass clef staff. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4. Chords are indicated above the notes.

ラストウェイグ

Continuation of the piano score for 'ラストウェイグ'. It consists of three systems of music with treble and bass clef staves and chord markings.

Piano score for 'スペースハリアー' (Space Harrier). The score consists of two systems of music, each with a treble and bass clef staff. Chords are indicated above the notes.

スペースハリアー

テーマ

Continuation of the piano score for 'スペースハリアー'. It includes two systems of music with treble and bass clef staves. The first system is marked 'Intro. 1' and the second 'Intro. 2'. Chords are indicated above the notes.

Continuation of the piano score for 'スペースハリアー'. It consists of three systems of music with treble and bass clef staves and chord markings.

Piano score for 'アレックスキッドのミラクルワールド' (Alex Kidd's Miracle World). The score consists of six systems of music, each with a treble and bass clef staff. Chords are indicated above the notes.

アレックスキッドのミラクル ワールド

アレックスキッド

Continuation of the piano score for 'アレックスキッドのミラクルワールド'. It consists of three systems of music with treble and bass clef staves and chord markings.

Continuation of the piano score for 'アレックスキッドのミラクルワールド'. It consists of three systems of music with treble and bass clef staves and chord markings.



OUT RUN
 MAGICAL SOUND SHOWER
 SPLASH WAVE
 PASSING BREEZE
 LAST WAVE

SPACE HARRIER
 THEME
 SQUILLA - IDA
 GODARNI
 WIWI JUMBO - BATTLE FIELD
 SYURA
 VALDA
 STANRAY
 LAKE SIDE MEMORY
 WINNER'S SONG

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
 ALEX KIDD
 SWIMMING
 SCOPACO CYCLE
 JUNG-KENG
 PETIT-COP FER
 CASTLE



PRODUCED BY NOBUYUKI OHNOGI & KAZUSUKE OBI FOR G.M.O. LABEL
 RECORDED AT L.D.K. STUDIO 1986
 ENGINEERED BY MITSUO KOIKE
 ASSISTANT YOSHINORI KAJI
 SPECIAL THANKS TO SEGA SOUND STAFF



SCDC-00024
 ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1985, 1986



Hiro氏インタビュー

アウトラン&スペースハリアー 作曲の秘密に迫る!!

Hiro氏：「復刻するCDの内容とかはどうなるんですか？」

サイトロン：「当時のライナー等を復刻するのに加えて、このインタビューQ&Aを新規に加える事になったんです。記念すべき再販第一号なんですよ」

Hiro氏：「という事は内容のフォーマットはこれからどうにでも出来るという訳なんですか？(笑)」

サイトロン：「そうです(笑)。ただ、オリジナルのスペルミスの修正や楽譜など、内容に触れない所で見やすさを重視した作りにはなると思います」

Hiro氏：「誤字脱字もそのまま出すっていうのも、味があってもおもしろいと言えばおもしろいかもしれませんね。ユーザーはどちらがいいんでしょうね？」

サイトロン：「賛否両論あるかとは思いますが」

Hiro氏：「既に昔のオリジナルを持っている人達は変えた方が良いと言うかもしれませんね」

こんな話から始まったHiro氏のインタビューですが、今明かされる興味深い話が一杯聞けました。それでは復刻版発売記念スペシャルインタビューをどうぞ!!

■アウトラン■ ～オリジナルの開発者による解説から～

Q. SST-BANDデビュー作「GALAXY FORCE」でアレンジの初録となった「マジカルサウンドシャワー」では気に入らない箇所があるとのことですが、それはどういった部分なのでしょう？

A. 10数年も前に書いた事なんであまり覚えてないんですが、当時のパワーではやりたくてもできなかった事を言ってるんだと思います。たぶんラテンパーカッションをもっと入れたかったんじゃないですかね？当時の彼は(笑)。

Q. 実は1度ボツになったものを根性で復活させたという「パッシングブリーズ」の「ほんとはここまで作りたかったんだぞ〜バージョン」とはどういったイメージだったのでしょうか？

A. うーん、覚えてません。これも同じ理由にしておいて下さい(苦笑)。

Q. セガゲームミュージックVol.1の解説の中で「アウトランは3曲もボツになって大変だった。ちなみにボツになった曲は別のゲームで使ってしまうこともある」と書かれていたのですが、実際ボツになってしまった3曲は、別のゲームで使われたのですか？

A. アウトランのボツ曲は結局使ってないと思います。曲調は他の3曲と同じフュージョン系だった気がします。どこかにデータはあるとは思いますが....。

Q. 「アウトラン」はゲームミュージックとしては1曲の時間が長いゲームですが、企画の方からは尺の指示などはあったのでしょうか？

A. 最後まで走れると丁度音楽も最後まで聞けるようにしてくれと言われましたね。でもゲームが上手くなればなるほど聞ける時間が短くなっちゃうんです(笑)。複雑な気持ちですね。

Q. ネームエントリーのラストウェイブで曲が最後まで鳴らないのは何故ですか？

A. 実は容量の問題でラストウェイブ自体も入らなかったかも知れないんですが、頑張ってデータを圧縮してやっと入ったんですよ。そうしてせっかく入れたのに今度はインカムの問題からちょっとしか聞けなくなりました(苦笑)。短いバージョンを作る事も考えたんですが、結局ああなっていました。

Q. 当時、ファンの方たちからサウンドについての反応とかはありましたか？

A. 今のようにインターネットも普及してなかったんで、ごく希に送られてくるファンからの手紙を見たり、雑誌に投稿された記事を読むくらいでしたね。当時は自主録されていた方も多かったですけど、そういう反応があった話を聞くと嬉しかったですね。レコードを買ってくれた学生さんも、ゲームに使うお金をレコードにつき込んでくれた訳ですから嬉しいですよ。

■スペースハリアー■ ～作曲にあの鈴木裕さんが!??～

Q. 「スペースハリアー」のメインテーマはアイドル風の曲調で歌えるメロディにしたとのコメントを昔雑誌で読んだのですが、元ネタは松田〇〇の「チェリー〇〇」なのでしょう？カラオケで歌うとメロディーラインやABメロ転調とくるあたりがそのものズバリと言った感じで、同様に相川〇〇の

「夢見る〇〇」がアフターバーナーにもなると聞きましたが...?

A. そのCDが出てから誰かに指摘されたのですが、作ってる時は気が付きませんでした。確かに言われてみると、「ああ、なるほど」と思いましたが、ネタにしたとかバクった訳ではないです。後者は相川〇〇がバクったんですね(笑)。ウソです。

Q. SEGAmkⅢ版スペースハリアーのラスボスの曲「HAYA-OH」や、マスターシステム版の電源投入時の曲もHiroさんの作曲なのでしょう？

A. これらは私の曲ではないですが、アーケードのスペースハリアーには、なんとプロデューサーの鈴木裕が作った曲が何曲かあるんですよ。あの人はギタリストですから。

Q. スペースハリアーが初めてベースのサンプリング(PCM)を使ったゲームなのですが、これはどのような経緯で作業が行われたのでしょうか？

A. その頃はサンプラーといわれる物があまりなくて、ボードを開発した人がボイスを鳴らす為に機能として入れたんですよ。だから楽器を鳴らす為には作られてないんです。楽器を入れてピッチをドレミファ...って作るの、とてもソフト的に難しく出来ない音程もありますし。また、サンプリング用ハードも当時は大きくて、こう...赤と緑の二つのLEDとボリュームがあって、そこにソースを入力するんですが、赤いランプが点灯するとクリップしてる、緑はOK、そのギリギリの所でボリュームを合わせてサンプリングする、なんて事でかなり苦労してましたね。でも、当時はサンプラーに憧れてましたから、是非やりたかった事でした。フェアライトなんてサンプラーは1,000万以上していた、そういう時代でしたから。

Q. 最後に、当時からのファン、そして今のゲームミュージックファンに対してそれぞれメッセージを!

A. 昔からのファンには、当時の若かりし頃の自分を思いだして聞いていただきたいなど。新世代の方達には、昔のゲームミュージックにはこういうのもあって、今みたくストリーミングで鳴らしたものがゲームミュージックではないんだよという風に聞いてもらえたらな、と思います。



OUT RUN



SPACE HARRIER

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1985, 1986

Hiro氏プロフィール

セガサウンド黄金期をほぼ一人で作り上げたと言っても過言ではないコンポーザー。元プログラマーで「ハンゴオン」でアーケードサウンドデビュー。SST-BANDではキーボードを担当。一時期サウンドシステムの開発に携わるが、現在は「セガ第三ソフト研究開発部サウンドセクション」に在籍し作曲活動に専らした。

代表作：●スペースハリアー(85年) ●アウトラン(86年)
●ファンタジーゾーン(86年) ●アフターバーナー(87年)
●ダイナマイトダックス(88年) ●パワードリフト(88年)
●G-LOC(90年) ●GPライダー(90年)

INTERVIEWED at SEGA ENTERPRISES by T.JI, YOUJA & ARCADIA STAFF
BIG THANKS to M and GAME MUSIC FREAKS