

SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL.3



DISC 1

レスルウォー

TRACK 1	CREDIT
TRACK 2	OPENING
TRACK 3	ROUND 1, 4, 7
TRACK 4	ROUND CLEAR
TRACK 5	ROUND 2, 6
TRACK 6	ROUND 3, 5, 8
TRACK 7	ENDING
TRACK 8	RANKING
TRACK 9	GAME OVER
TRACK 10	NOT USE

バイルート

TRACK 11	TITLE
TRACK 12	CREDIT
TRACK 13	START
TRACK 14	STAGE 1
TRACK 15	BOSS
TRACK 16	STAGE CLEAR
TRACK 17	STAGE 2
TRACK 18	STAGE 3
TRACK 19	STAGE 4
TRACK 20	STAGE 5
TRACK 21	STAGE 6
TRACK 22	STAGE 7
TRACK 23	ENDING
TRACK 24	NAME ENTRY
TRACK 25	GAME OVER

ゴールデンアックス

TRACK 26	CREDIT
TRACK 27	THE BATTLE
TRACK 28	荒野
TRACK 29	BATTLE FIELD
TRACK 30	シーフのテーマ
TRACK 31	古地図
TRACK 32	TURTLE VILLAGE 1
TRACK 33	亡者の道
TRACK 34	TURTLE VILLAGE 2
TRACK 35	宿敵! デス・アダー
TRACK 36	終決
TRACK 37	す・た・こ・ら、さっさ!
TRACK 38	戦斧マーチ
TRACK 39	GAME OVER

セガ パズル FP

TRACK 40	アドバタイズ (未使用)
TRACK 41	CREDIT
TRACK 42	「よっしゃ! いけーえい!」のうた (BGM1-1)
TRACK 43	「ふう…いった いった!」のうた (STAGE CLEAR)
TRACK 44	「よっしゃ! いけーえい!」のうた (BGM1-2)
TRACK 45	「よっしゃ! いけーえい!」のうた (BGM1-3)
TRACK 46	「よっしゃ! いけーえい!」のうた (BGM1-4)
TRACK 47	「よっしゃ! いけーえい!」のうた (BGM1-5)
TRACK 48	「もう わやや!」のうた (BGM 2)
TRACK 49	「あーあ おわった…まあ えーか…」のうた (GAME OVER)
TRACK 50	「くそ!…もっぺんや!…」のうた (NAME ENTRY)

DISC 2

CYBER POLICE E SWAT

- TRACK 1 CREDIT
- TRACK 2 WANTED
- TRACK 3 BGM 1 (STAGE 1, 4, 7, 10, 13)
- TRACK 4 BOSS
- TRACK 5 E SWAT
- TRACK 6 BGM 2 (STAGE 2, 5, 8, 11, 14)
- TRACK 7 BGM 3 (STAGE 3, 6, 9, 12, 15)
- TRACK 8 ENDING

セガ パズル BX

- TRACK 9 CREDIT
- TRACK 10 おチョイス (選択画面のテーマ)
- TRACK 11 お戯れ (BGM 1-1)
- TRACK 12 フリッキー登場ファンファーレ
- TRACK 13 お戯れ (BGM 1-2)
- TRACK 14 お戯れ (BGM 1-3)
- TRACK 15 お戯れ (BGM 1-4)
- TRACK 16 お戯れ (BGM 1-5)
- TRACK 17 だめだコリャ! (GAME OVER)
- TRACK 18 お立ち台 (vs BGM 1-1)
- TRACK 19 宇宙船登場ファンファーレ
- TRACK 20 お立ち台 (vs BGM 1-2)
- TRACK 21 お立ち台 (vs BGM 1-3)
- TRACK 22 お立ち台 (vs BGM 1-4)
- TRACK 23 お立ち台 (vs BGM 1-5)
- TRACK 24 アブナすぎる (BGM 2)
- TRACK 25 勝敗結果
- TRACK 26 早くシテよ~ (CONTINUE)
- TRACK 27 未使用曲

M.V.P.

- TRACK 28 CREDIT
- TRACK 29 SELECT BGM
- TRACK 30 SUPER DOOM
- TRACK 31 TIME
- TRACK 32 RUNNER 1
- TRACK 33 HOME RUN
- TRACK 34 MAJOR STADIUM
- TRACK 35 EXCITE STADIUM
- TRACK 36 ALL STAR GAME
- TRACK 37 RUNNER 2
- TRACK 38 GAME SET
- TRACK 39 RESULT
- TRACK 40 GAME OVER
- TRACK 41 JINGLE A
- TRACK 42 BGM 1
- TRACK 43 JINGLE B
- TRACK 44 BGM 2
- TRACK 45 JINGLE C
- TRACK 46 JINGLE D
- TRACK 47 JINGLE E

琉球

- TRACK 48 IPL
- TRACK 49 DEMO
- TRACK 50 CREDIT
- TRACK 51 ROUND 1-4
- TRACK 52 ROUND CLEAR
- TRACK 53 ROUND 5-10
- TRACK 54 琉球おみくじ
- TRACK 55 ROUND 11-20
- TRACK 56 STAFF ROLL
- TRACK 57 NAME ENTRY
- TRACK 58 CONTINUE
- TRACK 59 GAME OVER

DISC 3

オーライル

TRACK 1	CREDIT
TRACK 2	START DEMO
TRACK 3	ROUND START
TRACK 4	ROUND 1, 3
TRACK 5	ROUND CLEAR
TRACK 6	3D ROUND BGM (ROUND 2, 5, 8, 11, 14, 15)
TRACK 7	3D ROUND BATTLE
TRACK 8	BOSS 1
TRACK 9	BOSS CLEAR
TRACK 10	ROUND 4, 6
TRACK 11	ROUND 7, 9
TRACK 12	BOSS 2
TRACK 13	ROUND 10, 12
TRACK 14	ROUND 13, 15, 16
TRACK 15	FINAL BOSS DEMO
TRACK 16	FINAL BOSS 1
TRACK 17	FINAL BOSS 2
TRACK 18	ENDING
TRACK 19	STAFFROLL
TRACK 20	NAME ENTRY
TRACK 21	GAME OVER
TRACK 22	3D ROUND BGM Ver.2
TRACK 23	ROUND 7, 9 Ver.2
TRACK 24	ROUND 10, 12 Ver.2
TRACK 25	NOT USE

コットン

TRACK 26	OPENING
TRACK 27	COIN
TRACK 28	VISUAL 1
TRACK 29	VISUAL 2
TRACK 30	STAGE 1
TRACK 31	BOSS 1
TRACK 32	STAGE 2
TRACK 33	BOSS 2
TRACK 34	STAGE 3
TRACK 35	BOSS 3
TRACK 36	STAGE 4
TRACK 37	BOSS 4
TRACK 38	STAGE 5
TRACK 39	BOSS 5
TRACK 40	STAGE 6
TRACK 41	BOSS 6
TRACK 42	LAST BOSS
TRACK 43	ENDING
TRACK 44	RANKING
TRACK 45	CONTINUE
TRACK 46	GAME OVER

MEMORY OF SEGA SYSTEM 16 VOL3

COLUMN

『オーライル』作曲者 坂本慎一

この度、2011年3月11日に発生致しました東北地方太平洋沖地震において被災された皆様に、謹んでお見舞い申し上げます。何も出来ない自分を日々歯痒く過ごしておりますが、一日も早い復旧を心よりお祈り申し上げます。

さて、前回の『モンスターレア』に続き『オーライル』は2作目のSYSTEM16になります。サウンドドライバーはそのまま、『モンスターレア』の際に、自分がプログラミングしたものを使用し、その分FM音源での音色作りと楽曲の構成に時間を割きました。オーライルでは僕の他に、もうひとり一緒に作曲をしておりますが、その際、「ロックで有る事」と「モードである事」。この2点をコンセプトとしました。ロックと言っても、いわゆる和製ロックで、当時タテノリのビートが流行ってましたが、そのリズム感が、シューティングゲームにマッチすると考え。

そして、モードは少し音楽的な話になってしまうので、ここでの説明は少しだけにさせていただきますが、普通の音楽がドレミファソラシドで音階が構成されているのに対し、モードでは、それ以外の音階、例えばドレミファソラシとして楽曲を構成する方法で、通常のコード概念の範囲から逸脱する事が可能になり、普段とは違う異質な雰囲気を出すことに向いています。それが『オーライル』の世界観にマッチすると考えたからです。

COLUMN

『コットン』作曲者 平田健一

「アイドルみたいな明るくて少しコミカルな曲が良いね」って感じでこの作曲を始めたのが1989年。

それ以前は子供用コインゲームのジングルやSEを幾つか手掛けるだけでパソコンはまだ持っていなかった。

デモ作りにはKORGのM1を使っていた。今、考えたらSTEP入力を本のしおり位の大きさしかないウィンドウで良くやっていたなと我ながら感心する。

同時発音数の少なさに閉口したり之苦労はあったが内部シーケンサーを使って録音したカセットテープと手書きの譜面を渡して作業終了。

実機で鳴す為のコンバートはサウンドドライバー(当時そう呼ばれていた)さんにやっていただいた。音色の再現性も高く聴いた時はうれしかった。

僕としては珍しく、リズムも重厚なロック系のドラムセットをサンプリングし、FM音源でもディストーションを意識したギターっぽいサウンドを使用しました。さらに、一部変拍子での作曲も試み、いつもと違う曲作りを自分には課しました。

それには、理由があり、それまでのウエストンの作品から考えると『オーライル』はとても異質で、新しい世界観へアプローチしている事もあり、それを音楽面でも表現しなければならないと思ったからです。

実際の所、慣れない作風に我ながらかなり苦慮した部分もあり、生みの苦しみも伴いましたが、結果として色濃く心に刻まれた作品です。拙い部分もありますが、楽しんで頂ければ幸いです。

<謝辞>

文末にて失礼させていただきますが、前回の『モンスターレア』に引き続き『オーライル』の楽曲をCDへ収録させて頂き、リスナー皆様へお披露目させて頂ける機会を与えて下さいました、セガ・奥成洋輔様、並びに関係各社各位様に、心より感謝いたします。

2011年11月10日 午後10時30分 砂町の自宅にて 坂本慎一

ゲームサウンドと言えぱピコピコのイメージが少なからずもあった僕の認識が変わった瞬間でもあったと思う。

そうしてコットンはその後パソコンを手に入れサウンドクリエイターを本格的に始める僕にとってそのキッカケになったとても思い出深いタイトルになった。

ちなみにM1はMIDIデータ入力用にいまだに使っています。物持ち良すぎるぞ、俺。

平田健一 2012.2.3

COLUMN

MEMORY OF SEGA SYSTEM 16 VOL.3

株式会社セガ

奥成 洋輔

1980年代中期から'90年代にかけて活躍したセガのシステムボード「システム16」の足跡を音楽でたどるアルバムも、ついに第3弾の登場となった。これも前作、前々作を購入して下さったお客様の応援あつてのことである。改めて感謝を。

さて今回は1989年初頭から1991年までに出荷された10タイトルを収録している。登場から3年以上が経ち、熟成期を経て円熟した技術で開発されたタイトル群をお楽しみいただきたい。

第25弾『レスルウォー』は'89年3月登場。メガドライブにも移植されたプロレスゲームだ。斜め視点のデカキャラが注目を浴びた。開発は第3弾の「女子プロレス」と同じ、企画・麻生宏、音楽・中林享のコンビ。

第26弾は『ベイルート』('89年4月)。第23弾『タフターフ』と同じくサン電子開発による、荒廃した都市を舞台に戦うSF横スクロールアクションシューティングだ。なお英語では”BAY-ROUTE”と書き、地名とは関係ないので念のため。スタッフロールによると、音楽はVial music, Michie Takemori, せやしんいちの3名。

第27弾はチームシノビによるファンタジーアクション『ゴールデンアックス』('89年5月)。システム16の歴史の中でも、第21弾の「セガパズルT」(仮称・88年12月)に次ぐ大ヒットを記録している名作だ。音楽は初登場となるY・T。ドラマを感じさせる勇ましくもメロディアスなBGMは作品を大いに盛り上げた。エンディングがコミカルなところは『獣王記』譲り。

第28弾は「セガパズルFP」(仮称・'89年7月)。第21弾の「セガパズルT」のシステムを踏襲しつつ、異なるルールで新たな面白さを追求した作品だ。音楽は『ゴールデンアックス』に続きY・Tと中林が担当。同じ担当者とは思えない雰囲気の違いを楽しんでほしい。

第29弾は『イースワット』('89年9月)。近未来の警察官が主人公の横スクロールアクション。音楽は『忍』や『スクランブルスピリッツ』のY・Kが担当。半年前にリリースされているシステム24タイトル『クラックダウン』の延長線上にある、渋さの光る楽曲群となっている。なおメガドライブ版はアーケード版から半世紀後が舞台でゲーム内容もBGMも(作曲者も)全く異なる。機会があれば是非メガドライブ版もサントラ化したいところ。

次は番外編として「セガパズルBX」(仮称)を収録した。本作はシステム16の後継システムボード「システム18」の第1弾として'89年12月に出荷されたパズルゲームなのだが、人気タイトルだったからかシステム18以外のバージョンの存在も確認されている。今回はそのうちシステム16版を特別に収録した。音楽は「セガパズルFP」に続き中林享。一部『エイリアンストーム』などを手掛けた塚原啓介が参加している。システム18に搭載されていたメガドラと同等の音源のOPN2C(YM3438)とは異なる、システム16のOPM・YM2151の音色のわずかな違いを、過去発売されたサイトロンのアルバムなどと比べてご堪能いただきたい。

COLUMN

MEMORY OF SEGA SYSTEM 16 VOL.3

第30弾はセガ内作最後のシステム16タイトルとなった野球ゲーム第4作『M.V.P.』（'90年2月）。前3作からスタッフも一新し見た目も写実風からポップでアメリカンなキャラクターに変化しているが、これは実は『ファンタジーゾーン』のデザイナー・近藤正樹の発案によるクレイモデルを取り込んだアニメーション。システム24の『ボナンザブラザーズ』（'90年6月）のCG風画面（こっちは手書きなのだが）に対抗したのだそうだ。ちょっと16には荷が重かった？ 企画は『アレックスキッド』『パッシングショット』の小林宏次、音楽は中林。メロディアスなBGMは今回のアルバムでもダークホースと思われる隠れた名曲。

第31弾は『琉球』（'90年10月）。開発はシステム16初登場となるサクセス。これまでアーケードでは『究極のオセロゲーム』や『上海』（サン電子）の開発を手掛けていたサクセスの、PCゲームからの移植となる落ちものパズルだ。音楽はNASU KAZUMI。この名前、実はこのCDの音源収録も担当したウェブマスターの職人サウンドデザイナーのペンネームと同じなのだが、当人は全く覚えてないという。

第32弾はウエストーン（現・ウエストーンビットエンタテインメント）開発の『オーライル』（'90年10月）。2本足の歩行戦車が主人公のシューティングで、上からの2D視点だけでなく3D視点のFPSステージも存在。力が入ったビジュアルシーンなどこれまでのウエストンのイメージから異なる硬派な作品だ。音楽はジャレコの『バルトリック』なども作曲された坂本慎一氏とNAPALM HIROMITSU。詳しいお話は坂本氏ご本人のコメントで。余談だがPCエンジンで発売された『ブラッドギア』（ハドソン）はこのゲームの続編（『オーライル2』）である。

今回最後の作品となる第33弾は『コットン』（'91年4月）。サクセス開発によるシステム16の第2作で、ホウキにまたがって空を飛ぶ魔法使いの少女がプレイヤーキャラとなる横スクロールシューティングゲーム。ビジュアルシーンによる笑える会話デモなども人気をよび、数々のゲーム機に移植されシリーズ化もされたが、この初代作はなぜかセガハードでは一度も移植されなかった。音楽はその後もシリーズを手掛けている平田健一氏。

最後に補足。本来このアルバムに収録されていてもおかしくないシステム16第24作目の脱衣麻雀『スケバン雀士竜子』について。実はシステム16開発タイトルで唯一このゲームだけがセガブランドではない。そのため開発元ホワイトボードの現在の権利者を当時の開発者などに聞き込みをいろいろ探してみたのだが、残念ながら最後まで見つけることができなかったため、今回は収録していない。もしこれを読んでいる方で「俺が許可する!」という権利をお持ちの方は、是非ウェブマスターまでご連絡いただくと次アルバムで!? ということもあるかもしれない。

ともかく今回も盛りだくさんでお送りした第3弾はいかがだっただろうか。ここまで来たら最後の第4弾を出さない理由がない。もちろん続くぞ!

……えっ? システム16のゲームって残り2タイトルだって?

STAFF

SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL.3

Original Music by SEGA, SUNSOFT, westone bit entertainment, SUCCESS

Producer Kenji Tsujisaka (WAVE MASTER)
Director Nobuhiro Shibahara
A & R Yosuke Okunari (SEGA)
Commentary Shinichi Sakamoto
Kenichi Hirata

Mastering Studio TRC NORTH
Mastering Engineer Megumi Aoki (TRC NORTH)
Jaket Illustrator SUKA
Designer Riichiro Abe (SPROCKET)

Licensing Makoto Matsui (SEGA)

SPECIAL THANKS to Ryuichi Nishizawa (westone bit entertainment)
Tetsuro Sato (SUCCESS)
Yukiko Hara (SUNSOFT)
Nao Sakamoto (endo-ya)
Hiroshi Aso
Hirotugu Kobayashi
Manabu Namiki
Room 903
Room 303
Hiroshi Kikuchi (SLS)
Shigeharu Isoda (WAVE MASTER)

Executive Producer Fumitaka Shibata (WAVE MASTER)