A large, stylized blue logo consisting of the letters 'S' and 'G' in a pixelated, blocky font. The 'S' is on the left and the 'G' is on the right, both rendered in a dark blue color with a slight white outline.

SEGA SG-1000
30TH ANNIVERSARY COLLECTION

A solid blue horizontal bar at the bottom of the page, with a rounded right end.

DISC 1

○ゴングボンゴ (SG-1000 版)より

- 01 タイトル
- 02 奇数面 BGM ~ 奇数面クリア
- 03 偶数面 BGM ~ 偶数面クリア
- 04 入水 ~ プレイヤーミス

○スタージャッカー (SG-1000 版)より

- 05 タイトル
- 06 イントロ ~ 発進 ~ 宇宙空間 BGM
- 07 エリアチェンジ ~ 基地内部 BGM
- 08 ワープ
- 09 ステージクリア ~ 1UP ~ 合流

○セガ野球ゲーム (SG-1000 版)より

- 10 ゲームスタート (スポーツショー行進曲)
- 11 ホームラン
- 12 ゲームセット

○シンドバッドミステリー (SG-1000 版)より

- 13 ゲームスタート
- 14 BGM 1
- 15 ステージクリア
- 16 BGM 2
- 17 BGM 3
- 18 ミス ~ ゲームオーバー

○チャンピオンボクシング (SG-1000 版)より

- 19 ゲームスタート
- 20 勝敗
- 21 歓声
- 22 ゲームオーバー (未使用曲)

○フリッキー (SG-1000 版)より

- 23 ゲームスタート ~ ステージ BGM
- 24 ラウンドクリア
- 25 ボーナ斯拉ウンド
- 26 ミス ~ ゲームオーバー

○ガールズガーデン (SG-1000 版)より

- 27 ゲームスタート ~ ステージ BGM
- 28 ミス ~ ハード
- 29 ステージクリア (結婚行進曲) ~ ボーナス
- 30 チャレンジングステージ
- 31 タイムアップ
- 32 ゲームオーバー

○ザクソン (SG-1000 版)より

- 33 ゲームスタート ~ メイン BGM
- 34 宇宙空間 BGM
- 35 ボス
- 36 クリア



○ドラゴン・ワン (SG-1000 版)より

- 37 タイトル
- 38 ステージ BGM ~ ステージクリア
- 39 ミス ~ ゲームオーバー

○ズーム 909 (SG-1000 版)より

- 40 メイン BGM
- 41 ボス
- 42 ゲームオーバー

○どきどきベンギンランド (SG-1000 版)より

- 43 タイトル
- 44 メイン BGM ~ ラウンドクリア
- 45 ゲームオーバー

○ハンゴオン (セガ・マーク III 版)より

- 46 タイトル
- 47 スタート
- 48 クリア
- 49 ゲームオーバー
- 50 隠しミュージック

○ゴーストハウス (セガ・マーク III 版)より

- 51 タイトル
- 52 ステージ BGM
- 53 パンパイア戦
- 54 ゲームオーバー

○BLACK BELT (セガ・マーク III 版)より

- 55 タイトル (Japan Ver.)
- 56 ゲームスタート ~ ステージ BGM (Japan Ver.)
- 57 パワーアップ BGM
- 58 ボス (Japan Ver.)
- 59 クリア
- 60 エンディング
- 61 ミス ~ ゲームオーバー
- 62 タイトル (Oversea Ver.)
- 63 ステージ BGM (Oversea Ver.)
- 64 ボス (Oversea Ver.)

アクションファイター (セガ・マークⅢ版)より

- 65 タイトル
- 66 Mission Briefing
- 67 地上ステージ BGM ~ 隠れキャラクター 1
- 68 Take Off ~ 空中ステージ BGM
~ セガジングル ~ 隠れキャラクター 2, 3
- 69 ボス
- 70 ミッションクリア ~ エンディング
- 71 ゲームオーバー

アレックスキッドのミラクルワールド (セガ・マークⅢ版)より

- 72 タイトル
- 73 ゲームスタート
- 74 アレックスキッド (メインテーマ)
- 75 スウィミング
- 76 スコバコサイクル (未使用曲)
- 77 プチコプター
- 78 キャッスル
- 79 じゃんけん
- 80 エンディング
- 81 ミス ~ ゲームオーバー ~ コンティニュー (アイテム入手)

阿修羅 (セガ・マークⅢ版)より

- 82 タイトル
- 83 奇数ラウンド BGM
- 84 碧
- 85 クリア
- 86 偶数ラウンド BGM
- 87 エンディング
- 88 ゲームオーバー

ポーナストラック

- 89 SPACE HARRIER MAIN THEME (SECRET)

DISC 2

スペースハリヤー (セガ・マークⅢ版)より

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 01 LOVERS | 09 SYURA |
| 02 MAIN THEME | 10 VALDA |
| 03 SQUILLA | 11 STANRAY |
| 04 VOICE | 12 HAYA OH |
| 05 IDA | 13 LAKE SIDE MEMORY |
| 06 GODARNI | 14 GAME OVER |
| 07 WIWI JUMBO | 15 WHITE SUMMER |
| 08 BATTLE FIELD | |

ウッティポップ 新人類のブロックくずし (セガ・マークⅢ版)より

- 16 タイトル
- 17 ラウンドスタート
- 18 BGM 1
- 19 ラウンドクリア
- 20 BGM 2
- 21 ゲームオーバー ~ コンティニュー
- 22 BGM 3
- 23 デモ
- 24 エンディング

グレートバレーボール (セガ・マークⅢ版)より

- | | |
|----------|-----------|
| 25 タイトル | 31 BRAZIL |
| 26 USA | 32 CUBA |
| 27 USSR | 33 FRANCE |
| 28 CHINA | 34 BGM |
| 29 KOREA | 35 WIN |
| 30 JAPAN | 36 LOSE |

アウトラン PSG Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- 37 MUSIC SELECT ~ START
- 38 MAGICAL SOUND SHOWER
- 39 PASSING BREEZE
- 40 SPLASH WAVE
- 41 LAST WAVE

アウトラン FM Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- 42 MUSIC SELECT ~ START
- 43 MAGICAL SOUND SHOWER
- 44 PASSING BREEZE
- 45 SPLASH WAVE
- 46 LAST WAVE



DISC 3

●ボーナストラック

01 SPACE HARRIER MAIN THEME (MASTER SYSTEM Ver.)

○ナスカ'88 PSG Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- | | |
|------------|------------|
| 02 タイトル | 07 湿地帯 |
| 03 ゲームスタート | 08 遺跡 |
| 04 森 | 09 ナスカ |
| 05 溪谷 | 10 エンディング |
| 06 砂漠 | 11 ゲームオーバー |

○ナスカ'88 FM Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- | | |
|------------|------------|
| 12 タイトル | 17 湿地帯 |
| 13 ゲームスタート | 18 遺跡 |
| 14 森 | 19 ナスカ |
| 15 溪谷 | 20 エンディング |
| 16 砂漠 | 21 ゲームオーバー |

○SDI PSG Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- 22 DEMO
23 GAME START
24 SYSTEM DOWN (MAIN BGM)
25 PERFECT
26 WE ARE DESIROUS OF PEACE (ENDING)
27 BLUE MOON (GAME OVER)

○SDI FM Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- 28 DEMO
29 GAME START
30 SYSTEM DOWN (MAIN BGM)
31 PERFECT
32 WE ARE DESIROUS OF PEACE (ENDING)
33 BLUE MOON (GAME OVER)

○アフターバーナー PSG Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- 34 Maximum Power
35 Get Ready ~ Take Off
36 Final Take Off
37 After Burner (BOSS)
38 Take On ~ Take Off
39 Super Sprite
40 Red Out
41 City202 (ENDING)

○アフターバーナー FM Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- 42 Maximum Power
43 Get Ready ~ Take Off
44 Final Take Off
45 After Burner (BOSS)
46 Take On ~ Take Off
47 Super Sprite
48 Red Out
49 City202 (ENDING)

DISC 4

○ファンタシースター PSG Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- | | |
|----------------|---------------|
| 01 Title | 11 Church |
| 02 Opening | 12 Dezoris |
| 03 Town | 13 Event |
| 04 Palma | 14 Dungeon 2 |
| 05 Battle | 15 La shiec |
| 06 Dungeon 1 | 16 Sky City |
| 07 Sun | 17 Dark Force |
| 08 Shop | 18 Ending |
| 09 Land Master | 19 Game Over |
| 10 Motavia | |

○ファンタシースター FM Ver. (セガ・マークⅢ版)より

- | | |
|-----------------|---------------|
| 20 Title | 30 Motavia |
| 21 Opening | 31 Church |
| 22 Town | 32 Dezoris |
| 23 Palma | 33 Event |
| 24 Battle | 34 Dungeon 2 |
| 25 Dungeon 1 | 35 La shiec |
| 26 Soothe Flute | 36 Sky City |
| 27 Sun | 37 Dark Force |
| 28 Shop | 38 Ending |
| 29 Land Master | 39 Game Over |

●ボーナストラック

- 40 BLACK BELT アレンジバージョン
41 阿修羅 アレンジバージョン
42 アフターバーナー アレンジバージョン
43 ファンタシースター アレンジバージョン



COMMENT

高西 圭

「Beepのソノシートに、もし

“高西アレンジ”のセガの曲があったら？」

今回のアレンジの仕事を打診された時、嬉しくもあり、とても複雑な気持ちでした。Beepのソノシート用にアレンジバージョンを創っていたのはもう25年前の事なのですが、いまだに憶えてくださっている方が沢山いて、今頃になってあのアレンジの感想がSNS等を通して私の元に届くようになっていました。これはとても嬉しい事です。しかしあの作品は、20歳になるかならないかの未熟者が手探りで創っていた、とても稚拙な恥ずかしい作品なのです。ところが、すっかり封印してしまっているあの恥ずかしい時代のアレンジを、今になって再現して欲しいという依頼、これはとても堪え難い事だったのです。

それから二日間、自らがセガファンであり Beep ファンであるセガの奥成氏に説得され、今回“わざと”Beep ティストに染めていることを表記してくださることを約束して、アレンジを引き受けたのです。アーケードゲームで1曲、家庭用ゲームで1曲の予定でゲームの選定を始め、一つ目はすぐに独断で決定しました。SG-1000とセガ・マークIIIの記念アルバムで Beep 風アレンジバージョンを創るなら、あの「アフターバーナー」は絶対に外せません。それはもう。ちょっと想像しただけで、頭の中でアレンジバージョンの完成形が聴こえてくるほどです。既にアレンジし尽くされているアフターバーナーを今更…と言いたげな奥成氏を逆に説得し、今回の“Beepらしい”アレンジが実現しました。今では使う事の無い、恥ずかしいアイデアの封印を一気に解いたものだから、もう止まりません。最初は引き受けるかどうか悩んでいたというのに、当初の予定を大幅に超え、合計4曲が完成してしまうありさまです。

製作にあたって、時代を1989年と想定し、当時実際に私が使っていた機材の音色をプラグイン上で用意しました。当時 ENSONIQ 社のサンプラー EPS と、Roland 社のキーボード D-50 や U-220、D-110 を好んで使っていて、今回のアレンジのほとんどはこれらの音色だけで製作しています。また、アレンジの手法やエフェクトも当時の私の癖や未熟さをを再現し、スネアドラムには派手な

ゲートリバブ、ベースは人間離れしたチョッパー（あえてスラップとは言わず）バキバキに、ピアノはモラルでちょっと下手くそに。こうして今では全く使わなくなった懐かしい音色で製作していると、その当時を思い出す訳です。欲しい機材はとても高価で、悩んで選んでやっと買った楽器は隅々までいじり倒し、足りない物はなんとかしてヒネリだしていた頃の自分を。今回、音色に制限のあるアレンジをしながら、忘れていた初心を突きつけられたのです。

思い返すと、過去に沢山の大手ゲームメーカーさんとアレンジのお仕事をさせて頂きましたが、セガさんとは一度も会おう事がなく、ただ一つの心残りでもありました。それがまさか今頃になって“コンプ”するとは、全く想像していませんでした。これは、25年も経つのにまだ憶えてくださっている方々のおかげであり、とても感謝しています。そして、今回のアレンジが実現するきっかけとなったM2の並木さんに、楽曲選びについても多大なる助言をいただきましたセガの奥成氏、驚愕の記憶力で私の探譜ミスをチェックしていただけたセガの西村氏、今の時代にこんな素敵な企画でCDを発売してくださるウェブマスターの辻坂氏に、心より感謝申し上げます。

1989年の私が創りました。

1989年の耳になって、楽しんでください。

<高西 圭 プロフィール>

1968年生まれ

1980年代後半、ライブサポートキーボード活動のかたわら、ゲーム総合情報誌 Beep (日本ソフトバンク社)にてアレンジバージョンソノシート製作を担当。

1990年代に入り、サイトロンレーベル (ポニーキャニオン)にて引き続きゲーム音楽のアレンジバージョンを多数製作。

その後ドラマ CD のサウンドトラック製作、声優 久川綾のライブサポート、舞台音楽製作等を経て、現在では主にドキュメンタリーや映像作品のサウンドトラック、オーケストレーションを担当。

稲川淳二の MYSTERY NIGHT TOUR ではライブ、CD 共に10年以上連続でサウンドトラックを担当。

COMMENT

奥成 洋輔

2013年は、セガが初代家庭用ゲーム機である SG-1000 を発売して30年、つまり家庭用ゲーム事業に乗り出して30周年にあたる年になります。そこで今回は SG-1000、SG-1000II、セガ・マークIII、マスターシステムまで、4代に渡るセガ8bitハードの歴史を音楽で綴ります。そしてここでは簡単な歴史をご紹介しますと思います。

1983年7月、セガは、3つのハードをリリースしました。まず「システムI」。セガが初めて単独で開発したアーケード向けのシステム基板です。そしてこれとともに開発されたのが、ホームコンピュータ「SC-3000」。システムI開発で培ったノウハウをもとに低コスト化、当時高価だったパソコンを、非常に低価格で提供するものでした。

そして SC-3000 を「TV ゲーム機」に特化したのが、今回の主役「SG-1000」です。SC-3000 と同等の性能を持った SG-1000 は、同じく7月に発売された任天堂のファミリーコンピュータとともに、家庭用 TV ゲーム機という存在を日本で一躍メジャーなものにします。

SG-1000 は、セガがアーケードでリリースしてきた数々のゲームが移植されていきました。続いて、本体デザインを大幅に見直したのが1984年発売の「SG-1000II」です。移植でない家庭用オリジナルのゲームもラインナップに加わり、開発も本格化します。

翌1985年、ついに本体の性能をパワーアップさせた上位互換機「セガ・マークIII」が登場します。マークIIIは、当時のアーケードと同等のグラフィック表現ができるようになります。1986年には、大容量1M(bit)をうたう「ゴールドカートリッジ」をリリース。より表現能力を高めたゲームが次々と登場します。1987年にはサウンドをパワーアップする周辺機器「FM 音源ユニット」を発売。ほぼ同時に、これを内蔵した4番目のハード「マスターシステム」をリリースします。

セガ・マークIIIは海外でも「MASTER SYSTEM」の名で、主にヨーロッパを中心に大ヒット。セガの名前は世界に刻まれます。後にメガドライブが世界を席巻した時代でも、MASTER SYSTEM は多くの国で長く支持されました。

もうひとつ、本アルバムが目玉であるアレンジバージョンについても触れておきます。今回アレンジを担当した「高西圭」の名を覚えていない人でも、「Beepのソノシートの人」と言えば、このアルバムを手にとった方の多くがわかってくださるのではないのでしょうか。伝説のゲーム雑誌「Beep」の付

録ソノシートで、数々のゲーム音楽のアレンジバージョンを手掛けられた音楽家です。

今回このアレンジをするにあたり、高西さんには現在の作家性や演奏技術をあえて封印して、約25年前のクオリティを再現してもらうという注文をさせていただきました。そんな失礼かつ無茶なにご快諾いただき、期待通りの80年代サウンドを聴かせた高西さんにはこの場を借りて改めてお礼を述べさせていただきます。

皆さんが本アルバムを通して、あの、年に数えるほどしかなかったソフトの発売日と、「Beep」の発売日である毎月8日が待ち遠しかったあの頃にタイムスリップしていただければ幸いです。

●収録ゲーム解説

●コンゴゴゴ

アーケードゲーム『ティップタップ』の移植作で、SG-1000 初期のヒット作。俯視視点が無くなりステージも減ったものの、初期市場を牽引した。なお SG-1000 はこの当時のアーケードゲームの音源と同じチップ「SN76489」(DSCG)を搭載しており、移植の際の音楽再現度が高い。SN76489 はその後メガドラ、ゲームアプまで長く使われた。

●スタージャッカー

システムIからの良質な移植が人気の縦スクロールシューティングゲーム。今回収録したのは後期出荷版で、初期出荷版ではタイトル曲など無いなどの違いがある。

●セガ野球ゲーム

アーケードからの移植で、SG-1000 のスポーツブランド「チャンピオン」シリーズの第1弾。花形スポーツのゲーム化なのはもちろん、知ってる音楽がゲームに流れるだけで興奮したものだ。

●シンドバッドミステリー

アーケードの固定画面アクションゲームの移植。ステージのどこかに隠された宝箱を、ヒントを頼りに見つけ出す。SG 版は3つのステージがすべて再現されており、移植度も高い。

●チャンピオンボクシング

『バーチャファイター』を生み出した鈴木裕のデビュー作となったボクシングゲーム。家庭用として開発されたが、完成度の高さからアーケード版もリリースされた逸話も。

●フリッキー

アーケードの人気アクションゲームの移植。主人公の青い鳥・フリッキーは当時が人気が高く、その後セガの他作品に度々出演、現在もソニックシリーズで活躍中だ。

●ガールズガーデン

ソニックの生みの親・中裕司と[H+]のリーダー Hiro が新人時代に開発したアクションゲーム。なお Hiro は当時プログラマだったため、音楽は Master こと中林亨、ファンキー K.H. こと林克洋の 2 人が担当。この後セガのサウンドスタッフは中林、林、Bo こと上保徳彦、そして Hiro の 4 名体制になる。

●ザクソン

アーケード版からステージ追加などのパワーアップも加わったシューティング。新たに追加された BGM は林克洋によるもの。

●ドラゴン・ワン

「ズーム 909」とともに、カード型ソフト「セガ・マイカード」第 1 弾としてリリースされた SG オリジナルのアクションゲーム。当時流行のカンパゲゲームで、6 人のボスと戦う。

●ズーム 909

「スペースハリアー」の先祖ともいえる 3D シューティングの移植となるマイカード第 1 弾。家庭用オリジナルの 2D ステージも追加。BGM は「ザクソン」と同様林克洋によるもの。

●どきどきベンギンランド

後にセガの社長も務めた小口久雄のデビュー作となるアクションパズル。アーケード版も同時開発され、その後も続編や移植作が多数リリースされた隠れた人気作。音楽は中林亨。

●ハンゴウオン

セガ・マーク III の第 1 弾ソフトで、アーケードの人気バイクレースゲームの移植。マーク III 版はゲーム中 BGM が流れないのだが、SG-1000 に挿すとその BGM を聴くことだけが出来る裏技があり、今回そちらも収録した。オリジナル版の作曲は Hiro だが、編曲および新曲は林が手がけた。

●ゴーストハウス

マーク III オリジナルのサイドビューアクションゲームで、マイカードの後期にリリースされたゲーム。音楽は Hiro が、アーケード版の『ファンタジーゾーン』と同時期に手掛けた。

●BLACK BELT

ゴルドカードリッジ初期の名作アクションゲーム。なおこのタイトル名は海外向けのもので、今回は日本版と海外版の両方の音楽を収録した。音楽は林克洋。当時サウンドは林と上保の 2 名が家庭用メインとなり、しばらくほとんどのゲームを 2 人で手がけた。

●アクションファイター

アーケードの同名タイトルとは内容の異なるシューティングレースゲーム。音楽もアーケードとは異なり、新たに上保徳彦が作曲。

●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」のデビュー作となるアクションゲーム。特にヨーロッパでは高い人気があり、じゃんけんやおにぎりといった日本文化を海外に伝えた。音楽は上保徳彦。

●阿修羅

映画「バンボー怒りの脱出」に影響を受けたアクションシューティング。北米では映画の正式ライセンスを取った。2 人同時プレイが熱い。音楽は林克洋。

●スペースハリアー

おなじみ 3D シューティングの移植作。Hiro の音楽を上保が移植。本作開発前の別ゲームの隠し BGM Ver. と、マスターシステムの FM 音源 Ver. もボーナス収録したのを楽しんで欲しい。

●ウディボップ 新人類のブロックくずし

周辺機器「パドルコンロウ」同梱で発売された、かわいらしい世界観が人気のブロック崩しゲーム。マイカードシリーズの最終作でもある。音楽は上保徳彦。

●グレートバレーボール

マーク III の「グレート」スポーツシリーズの 1 作。国歌をほぼ完全に演奏しているのも珍しいが、何より、スペースハリアーを思わせる BGM が印象的。音楽はもちろん上保徳彦。

●アウトラン

アーケードの大ヒットドライブゲームの移植作。最新アーケード音楽のクオリティに少しでも近づけられないかと、「FM 音源ユニット」が開発され、本作はそのユニットに先駆けて対応された第 1 弾。FM 音源の種類は YM2413 という 2 オペレータの OPL で、アーケードで主に使われていた YM2151 という 4 オペレータの OPM に比べると表現能力は低いものだったが、家庭用ゲーム機では初の本格的な FM 音源であり、話題を呼んだ。

●オナスカ'88

お金でオシロウ動物を雇うオリジナルアクション。ようやくサウンドに新人が加わり、本作では上保のもと『ファンタジーゾーン II』なども手がけたターニャが担当した。

●SDI

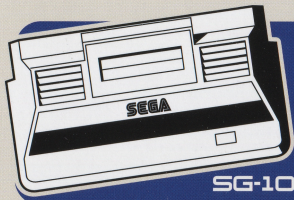
アーケードの移植シューティングゲーム。BGM は 1 曲に減ったが、デモ用の短い新曲があり話題に。アーケード版は林の代表作だが、マーク III 版は上保が担当した。

●アフターバーナー

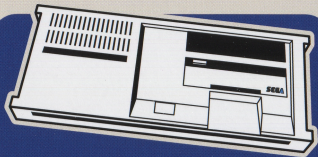
初の大容量 4M(bit)ROM 使用タイトルとしても話題になった移植作。当時のファンにはトラウマタイトルとしても知られる。アーケード版の作曲は Hiro。移植版は上保が担当。

●ファンタジースター

4M ソフト第 2 作であり、発売から 25 年以上経った今もセガを代表するオリジナル RPG シリーズの記念すべき第 1 作。音楽は上保徳彦が担当。



SG-1000



SEGA MARK III

MASTER SYSTEM

