

LET'S GO AWAY



SOUND SHOCK
SERIES

THE VIDEO GAME
DAYTONA USA
ANNIVERSARY BOX



Disc 1

1 Let's Go Away - Piano Ver. -

From Video Game Daytona USA for Arcade

- 2 Let's Go Away (ADVERTISEMENT)
- 3 Awaiting Other Challengers
- 4 Start Your Engines
- 5 The King of Speed
- 6 Breakdown
- 7 Rolling Start
- 8 Let's Go Away
- 9 Bitchin'
- 10 Dreaming of DAYTONA USA
- 11 Sky High
- 12 Check It Out!
- 13 Could You Fly?
- 14 Pounding Pavement
- 15 Sweat
- 16 Pounding Pavement (reprise)
- 17 G,A,M,E,O,V,E,R
- 18 David Goes to Victory Lane
- 19 All of Name Entry

From Video Game Daytona USA 2 for Arcade

- 20 BATTLE ON THE EDGE
- 21 TIPS TO WIN
- 22 LIVE
- 23 SELECTOR
- 24 SLING SHOT
- 25 BEGINNER GOAL

26 BEGINNER ENDING

27 I CAN DO IT

28 ADVANCED GOAL

29 ADVANCED ENDING

30 SKYSCRAPER SEQUENCE

31 EXPERT GOAL

32 EXPERT ENDING

33 RESULT

34 EXTRA ENDING

35 NAME ENTRY

36 SELECTOR PLUS

37 WAIT (NO USE)

38 EXTRA ENDING 2 (NO USE)

39 HOW TO 2 (NO USE)

40 SELECT 2 (NO USE)

41 BGM 2 (NO USE)

42 BGM 1 (NO USE)

43 BEGINNER GOAL2 (NO USE)

44 BEGINNER ENDING 3 (NO USE)

45 EXPERT GOAL 2 (NO USE)

46 BATTLE ON THE EDGE - Mitsuyoshi Ver. -

47 SLING SHOT - Mitsuyoshi Ver. -

48 I CAN DO IT - Mitsuyoshi Ver. -

49 SKYSCRAPER SEQUENCE - Mitsuyoshi Ver. -

Bonus Track

50 Coming Soon - DEMO 1993 -

51 DaytonaUSA - Crackin'DJ Part2 Ver. -

52 Pounding Pavement - Unplugged Ver. -

Disc 2

From Video Game Daytona USA for SEGASATURN,PC

- 1 AM2 LOGO
- 2 Let's Go Away (ADVERTISEMENT)
- 3 Awaiting other Challengers
- 4 START YOUR ENGINES
- 5 The King of Speed
- 6 Breakdown
- 7 Rolling Start
- 8 Let's Go Away
- 9 Bitchin'
- 10 Dreaming of DAYTONA USA
- 11 SKY HIGH
- 12 Check It Out!
- 13 Could You Fly
- 14 Pounding Pavement
- 15 Sweat
- 16 Pounding Pavement (reprise)
- 17 G,A,M,E,O,V,E,R
- 18 David Goes to Victory Lane
- 19 All of Name Entry 1
- 20 All of Name Entry 2
- 21 All of Name Entry 3
- 22 Let's Go Away (instrumental)
- 23 SKY HIGH (instrumental)
- 24 Pounding Pavement (instrumental)

From Video Game Daytona USA 2001 for Dreamcast

- 25 Let's Go Away (ADVERTISEMENT)
- 26 Awaiting Other Challengers
- 27 Start Your Engines
- 28 The King of Speed
- 29 Breakdown
- 30 Rolling Start
- 31 Let's Go Away
- 32 Bitchin'
- 33 Dreaming of DAYTONA USA
- 34 Sky High
- 35 Check It Out!
- 36 Could You Fly?
- 37 Pounding Pavement
- 38 Sweat
- 39 Pounding Pavement (reprise)
- 40 G,A,M,E,O,V,E,R
- 41 David Goes to Victory Lane

Disc 3

From Video Game

Daytona USA CIRCUIT EDITION for SEGASATURN

From Video Game Daytona USA EVOLUTION for PC

- 1 Menu - Select
- 2 Gentlemen Start Your Engines
- 3 The Kings Of Speed (Part 1)
- 4 The Kings Of Speed (Goal)
- 5 The Kings Of Speed (Part 2)
- 6 Let's Go Away (Part 1)
- 7 Let's Go Away (Goal)
- 8 Let's Go Away (Part 2)
- 9 Sky High (Part 1)
- 10 Sky High (Goal)
- 11 Sky High (Part 2)
- 12 The Noisy Roars Of Wilderness (Part 1)
- 13 The Noisy Roars Of Wilderness (Goal)
- 14 The Noisy Roars Of Wilderness (Part 2)
- 15 Pounding Pavement (Part 1)
- 16 Pounding Pavement (Goal)
- 17 Pounding Pavement (Part 2)
- 18 Funk Fair (Part 1)
- 19 Funk Fair (Part 2)
- 20 Race to the Bass (Part 1)
- 21 Race to the Bass (Part 2)
- 22 Lack Of Speed
- 23 Sunset On The DAYTONA Beach
- 24 Crash & Burn!
- 25 DAYTONA USA Medley

From Video Game Daytona USA 2001 for Dreamcast

- 26 Advertise
- 27 OPTION
- 28 Championship Demo
- 29 Challenge Cup Demo
- 30 SELECT
- 31 The King of Speed-Race
- 32 The King of Speed-Mirror
- 33 The King of Speed-GOAL
- 34 The King of Speed-CLEAR
- 35 The King of Speed-Ending
- 36 RESULT
- 37 WINING RUN
- 38 Name Entry
- 39 BE CLOSE TO VICTORY!
- 40 RACER UNKNOWN
- 41 A BIT OF REST
- 42 GAME OVER
- 43 Let's Go Away-Arcade Ending2

※諸事情により、本CDにはEric Martinが歌う「The American Dream」、「Song Of Angels」が未収録となっております。

Disc 4

From Video Game Daytona USA 2001 for Dreamcast

- 1 Let's Go Away-Race
- 2 Let's Go Away-Mirror
- 3 Let's Go Away-GOAL
- 4 Let's Go Away-CLEAR
- 5 Let's Go Away-Ending
- 6 Sky High-Race
- 7 Sky High-Mirror
- 8 Sky High-GOAL
- 9 Sky High-CLEAR
- 10 Sky High-ENDING
- 11 Desert Grit-Race
- 12 Desert Grit-Mirror
- 13 Desert Grit-GOAL
- 14 Desert Grit-CLEAR
- 15 Holiday in the Park-Race
- 16 Holiday in the Park-Mirror
- 17 Holiday in the Park-GOAL
- 18 Holiday in the Park-CLEAR
- 19 SPEED FRIEND-Race
- 20 SPEED FRIEND-Mirror
- 21 SPEED FRIEND-GOAL
- 22 SPEED FRIEND-CLEAR
- 23 Greatfall in the Sky-Race
- 24 Greatfall in the Sky-Mirror
- 25 Greatfall in the Sky-GOAL
- 26 Greatfall in the Sky-CLEAR
- 27 DON'T LOOK BACK-Race
- 28 DON'T LOOK BACK-Mirror
- 29 DON'T LOOK BACK-GOAL
- 30 DON'T LOOK BACK-CLEAR

Let's Go Away - Piano Ver. -

Composed by Takenobu Mitsuyoshi

Arranged by Chihiro Aoki

Lyrics by Takenobu Mitsuyoshi

Tu,tu,ru Daytona

Daytona,let's go away Daytona

Daytona,let's go away Daytona

"This is your crew chief. The course is really tough But it's a beautiful day. So good luck!"

Daytona,let's go away Daytona

Daytona,let's go away Daytona

"And they're under way. Yes,we're under way But it's a beautiful day here at

Daytona

"You're falling way behind.Try to make a hole through there You're all over the track.Let's see some control"

"There's a crash coming out of turn three.Better watch yourself.

Are you alright? Somebody coming up behind you"

Tu,tu,ru

"You're burnin' up the tires,baby"

Tu,tu,ru,yeah

Daytona,let's go away Daytona

Daytona,let's go away Daytona

"This is your crew chief.The course is really tough But it's a beautiful day.So good luck!"

Daytona

Pounding Pavement - Unplugged Ver. -

Composed by Takenobu Mitsuyoshi

Arranged by Chihiro Aoki

Lyrics by Takenobu Mitsuyoshi, David Leytze

Dry heat in the desert
Push on to the end
You've got to get away
Nothing but the road on your mind

With the sun burning the ground
There's no turning back
Believe that you were
Born to run

Get away...

Get away...

Cross the stripe to hear
The roar of the crowd
And know you are
The new winner

Get away...

Get away...

BATTLE ON THE EDGE

Lyrics by Ryoichi Hasegawa & Fumio Itoh

Music Composed by Fumio Itoh

Leave others in the dust
Don't let them get in your way
Fight the monsters, Show your power
Massive steel, You wild thing

Fumes of burning hot blood of the car
Storming around me
Engine's hot, but I stay cool
Tighten up your seat Belt
Engine's plays a rockin beat
Show me what you can do

Engine's hot, but I stay cool
Kick the gas to the floor
Engine's plays a rockin beat
Show me what you can do

Victory is yours

SLING SHOT

Words by Ryoichi Hasegawa & Fumio Itoh
Music Composed by Fumio Itoh

Feel the heartbeat of my machine,
Through this tight seat
I feel every motion of my machine

The race starts when two of us become one
Bright lights fill my eyes
You have no choice but to race
There's no escape, no (mistake you can
make)

Passion of my spirit (flaming)
Fusion of the engine (blazing)
traction of the tires kicking up road
(overcome the rising tension)
Overtake your rivals (burning)
Can you see what's up the road? a mirage

Wow,yeah

Passion of my spirit (flaming)
Fusion of the engine (blazing)
traction of the tires kicking up road
(overcome the rising tension)
Overtake your rivals (burning)
Can you see what's up a head? a mirage

Passion of my spirit (flaming)
Fusion of the engine (blazing)
Emotions I can't control
(the goddess of victory awaits you)

Drive into the final turn (burning)
The checker flag you'll see is no mirage

I CAN DO IT

Lyrics by Ryoichi Hasegawa & Fumio Itoh
Music Composed by Takenobu Mitsuyoshi

For split second, I give everything I got
I know, I can do it
My sight goes fading black, My sense flashes
razor sharp
I'd give my life for for this excitement
Body creaks, and tires scream, I'll take every
chance
Thats what I'm here for, Cheer of the crowds
Thats what, I deserve

Wow,yeah

SKYSCRAPER SEQUENCE

Lyrics by Ryoichi Hasegawa & Fumio Itoh
Music Composed by Fumio Itoh

Piercing through 35th to the east
Sunlight casts a shadow in front
Neon lights glow in the air
Subway noise coming from bellow

The time is almost sunset, And hot air covers
the city
Sparks fly from cars and light skyscrapers

Streets filled with lights
Like a star gate from an old Sci-Fi movie
My mind filled with delights
Voyager for the treasure of pleasure

I don't give a glance to the rear view mirror
I know you are all behind me
Grace and elegance that's what you need
Not only for the race but for your way of life

42 TAKENOBU MITSUYOSHI

15年！ 年が経つのは早いものでアーケードでデイトナが発売されてからそんな時間が経っていたんですね…。

最近でも「Let's Go Away」を演奏する機会があるので、あまり昔のゲームミュージックである、と言う認識ではありませんでしたが、改めて年月を聞かされると自分の年齢を重ねている事も含めて、感無量な面持ちでこのコメントを打っております。

色々な所で、「デイトナ」に歌を入れた経緯等はお話させて頂いているので、ここでは多くを語るつもりはありませんが、とにかく、歌をいれてオレの声を世界に轟かせてやるぜ！ 的な野望は、割と後付けで、本当にこの時はナムコ（現バンダイナムコ）さんが当時リリースされていた「リッジレーサー」に全ての面で勝つ事！ と言う至上命令の元、サウンドで出来る事は歌を入れる事しか無かった、と言っても過言ではありません。

そう思い立ってから自宅に会社のアナログ MTR を持ち込んで、「DAYTONA Let's go away」の部分だけをコーラスで多重録音した事をきっかけに、それをボードで如何に再現するか、と言う挑戦の日々でありました。幸いにも多くの方々からご支持を頂き、サターン版への移植が決まった時に私がやりたかったのは、改めてスタジオで歌を収録する事、そしてゲームの中に曲のカラオケを入れる事、でした。

歌詞の無い部分をどうしようか、と一瞬悩んだ事もありましたが、そのまま「tu tu」で良いんじゃないか、とあっさり割り切り、そのまんまのカラオケが、入った次第でした。

時は流れ、続編の制作にあたり、ネイティブの英語のボーカルを入れたい、と言う当時のプロデューサーであった名越からのリクエストの元、「バーニングレンジャー」等で既にお付き合いのあったニューヨークの音楽制作プロダクションと手を組み、自身でも初の海外ニューヨークレコーディングをこの「デイトナ」の冠のついたプロジェクトで叶える事になりました。

もし、第3弾があるとしたら!? もっと大きな夢を「デイトナ」に乗せてビックリする様な事をやらかしてみたいですね！

そんな未来へ Let's go away together!

第三AM 研究開発部サウンドセクション
光吉猛修





FUMIO ITOH

「DAYTONA USA」が15周年ということで私も若い衆とは呼べない年齢になっている事をヒシヒシと感じてしまいます。おそらくこのCDを手にしたほとんどの方は、「DAYTONA USA」=「デーイトオーナ!？」と感じていらっしゃる事でしょう。「ゲーム音楽=インスト」という常識を覆した革命的なタイトルだと思います。ゲームセンターで初めて光吉さんのあのボーカルを聴いた時、正直鳥肌がたったものです。

私がSEGAに入社してから会社や仕事に少しだけ慣れ、甘えが出始めた頃、光吉さんより正式に言い渡されました。

光「できる？」

伊「……」

光「できるよね★」

伊「…その、…メインで、ですか？」

光「ン出来るだろビーシ！」(脚色込み)

かくして、私にとってサウンド制作初めてのメイン担当として「DAYTONA USA」続編に携わる事となりました。

さすがに「DAYTONA USA」ともなると、私一人の手に負えず、光吉さんを始め、多くの方々に助けられ、もはや私のメイン担当とはとても呼べないものとなりました。

結果的に数多くの方々の温かな叱咤激励を受けながらも無事世に送り出せた時、自分の中で一つ、新たな気持ちが芽生えたのです。「ンもっと強くならねば！」(by akira) 的な。

さて、それではあらためてまじめにお話をさせていただきたいと思います。初期段階で当然ボーカル曲である事は決定済みでした。光吉さんのボーカルも外せない。新しいものも取り入れなければならない。そこで出た案が、海外でレコーディングを行い、ネイティブなボーカル、サウンドを入れる。それらの曲を光吉さんが歌った別ミックバージョンも加える。というものでした。さすがに続編ともなると、前作のイメージを残す事に非常に苦労したのを覚えています。曲もうまくきまらず、方法を模索したものでした。

いろいろ悩むのはやめ、結果的には以下の様に割り切ってポジティブに考える事にしました。

アドバタイズ：前作より激しくハードに、できるだけシンプルであること。

初級：前作「Sky High」のような爽やかさに、スピード感やバトル感をプラス。

中級：前作「Pounding Pavement」の続編曲→光吉さんのファイル名が「PP2」。

上級：前作にとらわれず、新たなイメージで伊藤の思う所を存分に

…と、シーンを変えてやるべき事、やりたい事のバランスをとったつもりです。今あらためて聴くと「DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE」の曲中では、初級曲「SLING SHOT」が楽曲的に最も気に入っています。これは発表当時とは少し変わっています。その後の「OutRun2」の「Risky Ride」に繋がっているように、ゲームの持つ「何かとたたかう」シミュレーション部分を楽しく爽やかに表現できたと思うからです。ちなみに未使用曲の「bgm_1」は「エアロダンシング4」のステージBGMの元になっていたりします。まあ、同じ人が書いてますからね。そういう事もありますきっと。

このように、「DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE」はその後の私のアウトプットにいろんな部分で影響を与えるほどの革命とも言えるべきタイトルだったと感じています。

それに携わった事、支えていただいた方々に、いまあらためて感謝いたします。

次にやるべき事は自分の中の革命ではなく、外に対して、特にゲーム音楽の制作現場を変えるような考え方や、ゲーム音楽自体の革命といえるものを出せるような制作者にならなければと思います。

私はまだ到達していませんが、さほど遠くない事を信じています。



「DAYTONA USA の思い出」

「デイトナ」の思い出と言う事で書いてみます。これが私がセガに入社して初めて製作に携わったタイトルでした。入社して研修終わってプロジェクト配属の面接があったのですが、学生時代からドライブゲームが好きな私は、「車の事、レースの事に詳しいです！大丈夫です！」なんて、事もあろうか「あの」名越さんの前で大風呂敷を広げてしまいました。

それが実ってか、無事デイトナチームに配属された訳ですが、そこからが大変でした。

F1には詳しくはなかったものの、「デイトナ」のモチーフになったナスカーには全く詳しくありません。休日には横浜の有隣堂に行ったり、丸善に行ったりして関連書籍を漁りまくってました（今ならインターネットでググって一発！だったのですが、1993年当時はインターネットは会社にも無かったです。社内メールすらなかった）。で、何とか仕事に活かせるほどに随分詳しくなりました。

03 MAKOTO OSAKI

それからサンの英語オンリーのワークステーションでテクスチャー貼りやったり雑用やったり、JAMMAショー出展用の実機映像のカメラワークやったりと大忙しでした。そんな中、同じブースに光吉さんがいたので（現在はサウンドの人間はチームのブースにいませんが当時は「VF」と「デイトナ」にはサウンドの人間が常駐していました）作ってる曲を色々聴かせてもらいました。

確か中級の曲（デイトナ～レッツゴーアウェイ！のアレ）が最初に来た曲だと記憶しているのですが、なんせ光吉さんの生声で歌ってましたので（笑）凄い衝撃でした。あの曲が産まれる過程を間近で見る事が出来たのは非常に幸運でしたね。

そして非常に思い出深いのが、最初のロケテストでしたね。池袋ギーゴの1Fで行われたのですが、チームは当時ライバルだった「リッジレーサー」のインカムに勝つぞ！と意気込んでいました。でも一番インカムが稼げる土曜日は忘れもしないクリスマスの日。おまけに雪が降っていて街行くカップルやサラリーマンは足早に店の前を通り過ぎていきます。もう1～2回で目標のX万円（ここは秘密）に届くって所で、閉店も近くなって客足が止まってしまったのです。アドバタイズ/demoソングが繰り返される中近づく閉店時間…そんな時ギターを持ったミュージシャン風の男性とそばにいた女性が立ち止まり「このゲーム、歌ってるよ～」と言ってプレイしてくれました。この時こそ「光吉さんGJ!」と思った事は無いでしょう（笑）。このミュージシャンカップルのおかげで目標はクリアされロケテストは成功に終わりました。

もう15年以上も前の話ですが、その時の光景は今でも思い出されます。

発売15年目のまさかのCD商品化、おめでとう御座います。アーケード版「デイトナUSA」では私は宣伝部員としてプロモーションを担当させて頂きました。本来、共に担当した当時の上司である長谷川氏がコメントを寄贈するのがベストなのですが既に弊社を退社されているとの事で、不肖ながら居残りの私がかかせて頂いております。「デイトナUSA」は、3DCG基板「MODEL 2」の第一弾タイトルであり、今では当たり前ですが3DCGの元祖的タイトル「バーチャレーシング」にて実現出来なかったテクスチャマッピングのポリゴン表示が可能、秒間60フレームという（「V.R.」は30フレーム）迫力ある画面を表示、当時最新最強のシステムで構成されていました。そんな高スペックな筐体に大迫力のアメリカンモーターレース「デイトナ500」を派手にカスタマイズしたゲームを積んでしまったのですから堪った物ではありません。ゲーム業界初のローリングスタートは迫力満点！ 複数台数が派手にドリフトを決め爆走、車同士の接触は当たり前だし、派手なクラッシュをして逆走してもOK。隠し要素も多数用意。そして重低音のエンジン音が光吉氏の高音域なボカール&叫びがシャウト!! 正に王道、正に「楽しさ∞」的なゲームでした。宣伝マンとしてはセールスポイントが多く売りやすいはずなのですが、逆に「売れるのが当たり前」、「失敗は許されない」的なプレッシャーに押し潰されそうなタイトルでした。カタログやチラシ、ポスターなどの典型的なバイヤー用ツールはもちろん、各媒体へのパブリシティ展開、攻略本制作など精力的に行いました。

特に筐体（マシン本体）の装飾用に張られていた実際のオリジナルステッカーを特別に刷り増しし、ゲームセンター来店の利用者へ無料配布したのは大変喜ばれた記憶があります。そして一番の出来事は下北沢のとあるクラブでイベントを行った時、事前に測った店の入口サイズが間違っており、4tトラックで持参したツイン筐体（シングルタイプのDX、2人プレイ用のツインがあった。どちらもデカイし重い!）の運び込みが出

来なかった事件がありました。結果、3台をその場で分解→搬入、イベント終了後に再度同じ作業を一人で繰り返す事になり、夜が白々と明け始めた頃には自分の駄目さに涙が著著（ちょちょ）切れそうでした。何やってんだか…。

あれから時間が過ぎ私もアラフォー世代になりました。いろいろな事がありましたが「デイトナUSA」に携われた事は良き思い出の一つとなっています。

第三CS研究開発部 八塚敬昌



*DISC 1/Let's Go Away - Piano Ver. -/
DAYTONA USA(ARCADE)/
DAYTONA USA 2(ARCADE)/
Coming Soon - DEMO 1993 -/
Daytona USA - CRACKIN'DJ PART2 Ver. -/
Pounding Pavement - Unplugged Ver. -
DISC 2/DAYTONA USA(SEGASATURN/PC)/
DAYTONA USA 2001(Dreamcast)
DISC 3/DAYTONA USA CIRCUIT EDITION(SEGASATURN)/
DAYTONA USA EVOLUTION (PC)/
DAYTONA USA 2001(Dreamcast)
DISC 4/DAYTONA USA 2001(Dreamcast)*

DETAILED REPRESENTATION ONLY "MODEL 2" CAN OFFER!!

When accidents such as collisions,crashes,etc. occur,the parts scattering and machine damage are faithfully depicted. Numerous details including sceneries reflected in the machine's rear window,tunnel lamps,smoothly fluttering flags,etc.are also authentically reproduced,bringing you simulated realisim never before experienced.