

SOUND SHOCK  
SERIES

# GALAXY FORCE II

&  
Thunder Blade

SEGA®



Composed • **SEGA (Koichi "Pretty K.N." Namiki)**  
\* Track. 104, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116, 118, 122, 124, 127, 131-136

**Koichi "Mickey" Namiki**  
\* Track. 110, 137

**SEGA (Katsuhiko "Funky K.H." Hayashi)**  
\* Track. 102, 103, 106, 108, 111, 116, 118

**Tohru "Master" Nakabayashi (SEGA)**  
\* Track. 123, 128, 131

Arranged & OPM Translation • **Keisuke Koga (M2)**  
\* Track. 111

Arranged & Translation • **Keisuke "K.Tukaara" Tsukahara (SEGA)**  
\* Track. 114, 121

**SEGA (Yoshihori Sunahara)**  
\* Track. 122

# GALAXY FORCE II™ & Thunder Blade™

• **SOUNDISHOCK Arrange "GALAXY FORCE II"**

**Track 101 Beyond The Galaxy - (HL) Arrange Ver.**

Sound Producer • **Hiro (SEGA)**  
Sound Director • **Takenobu Mitsuyoshi (SEGA)**  
A&R Producer • **Yoshihiro Ito (SEGA)**  
Arranged by • **Takenobu Mitsuyoshi (SEGA)**  
Performed by • **SEGA Sound Unit III.1**  
Keyboard Solo • **Hiro (SEGA)**  
Bass, Keyboard, Programming • **Takenobu Mitsuyoshi (SEGA)**  
Trumpets, Trombone • **Mitsuharu Fukuyama (SEGA)**  
Bulans • **Keltarou Hanada (SEGA)**  
Guitars • **Takahiro Kai (SEGA)**

• **SOUNDISHOCK Arrange "GALAXY FORCE II & THUNDER BLADE"**

**Track 134 Scene Select - Mickey Arrange Ver.**

**Track 135 Beyond The Galaxy - Mickey Arrange Ver.**

**Track 136 Thunder Blade Medley - Mickey Arrange Ver.**

**Track 137 Ending ~ After 20 Years The JUNOS ~ - Mickey Original Ver.**

Sound Producer • **Koichi "Mickey" Namiki**  
A&R Producer • **Yoshihiro Ito (SEGA)**  
Line Producer • **Takahiro Ishikawa (WAVE MASTER) \* Track. 134 - 136**  
**Yosuko Okumari (SEGA) \* Track. 137**

Arranged by • **Koichi "Mickey" Namiki**

Performed by • **Koichi "Mickey" Namiki (Guitars, Bass, Programming)**



SOUND!SHOCK Arrange "GALAXY FORCE II"  
01 **Beyond The Galaxy** -IH.I Arrange Ver.-

GALAXY FORCE II (Arcade, 1988)

02 **Coin** (GALAXY FORCE)

03 **Coin** (GALAXY FORCE II)

04 **Scene Select**

05 **Beyond The Galaxy** (Scene A)

06 **Defeat** (Scene B)

07 **Take Back** (Scene C)

08 **Alone Fighter** (Scene D)

09 **TRY-Z** (Scene E)

10 **Stage Clear**

11 **Ending ~After 20 Years The Junos~\***

12 **Name Entry**

◦Bonus Track ◦

13 **Take Back** (Long Ver.) \*\*

GALAXY FORCE (SEGA MASTER SYSTEM ◦ FM Sound Ver. ◦, 1989)

14 **Scene Select**

15 **Beyond The Galaxy** (Scene A)

16 **Defeat** (Scene B)

17 **Alone Fighter** (Scene C)

18 **Take Back** (Scene D)

19 **TRY-Z** (Stronghold Tunnel)

20 **Stage Clear**

21 **Ending** (Name Entry)

GALAXY FORCE II (MICKY DRIVE, 1991)

22 **Ending** (Beyond The Galaxy)

THUNDER BLADE (Arcade, 1987)

23 **Coin**

24 **Thunder Blade** (BGM1)

25 **Burning Point** (Boss)

26 **Round Clear**

27 **Type II** (BGM2)

28 **Name Entry**

29 **Extra BGM 1 ~Take Off~\*\***

30 **Extra BGM 2 ~Primary Attack~\*\***

31 **Extra BGM 3 ~In Conclusion~\*\***

◦Bonus Track ◦

32 **Burning Point** (Complete Ver.) \*\*

33 **Type II** (Complete Ver.) \*\*

SOUND!SHOCK Arrange "GALAXY FORCE II ◦ THUNDER BLADE"

34 **Scene Select -Mickey Arrange Ver.-**

35 **Beyond The Galaxy -Mickey Arrange Ver.-**

36 **Thunder Blade Medley -Mickey Arrange Ver.-**

37 **Ending ~After 20 Years The Junos~  
-Mickey Original Ver.-**

\* SEGA AGES 2500 新曲

\*\* 未使用曲



# 並木 晃一

アーケード版『GALAXY FORCE』開発チーム サウンド担当  
アーケード版『Thunder Blade』開発チーム サウンド担当  
(現:フリーランス・ミュージシャン)

## ■私の罪滅ぼし企画をお楽しみ下さい!

10数年も前の事だったろうか。話をする機会があった自分もベースを演奏するというファンの青年に、

『Thunder Blade』のベースソロって、実際に演奏する事は不可能ですよな?と聞かれた。その時、私の頭の中は「???」でいっぱいになった。

まだシーケンサーもあまり成熟していなかった時代、作編曲は基本的に楽器を弾いて作る事しか出来なかった不器用な私。弾けない曲は作れない。ドラムの打ち込みをするにも、両手足4本を超える音が同時に鳴っていると気持ちが悪い。一言で言えば融通の利かない性格。FM音源やサンプリングという音源を使いつつも、弾きこなしてはいないのでマスターした気にならないまま時代が過ぎ去ってしまったような気がする。果敢にも当時のハードで“チョッパーベース”の生シミュレーションをしようとした心意気は悪くないとは思うのだが、やっぱり無理があったかなあ、というのが正直なところ。動機は、『AFTER BURNER』でギターやられちゃったから、そんじゃあ、俺ベースね、みたいな適当な勢いだったか(『AFTER BURNER』のサンプリング音は私のギターです...)。だから正確には「演奏する事は不可能」と言われても間違いじゃないんだけど...しかし、...。「バカボン」のババよりも一つ歳上になった42歳の春に昔の事を必死に思い出してのコメント3本立て続け、実は増えています。

最初、この企画をセガモバ伊藤氏より持ちかけられた時に、正直「なぜ今更なのだろう?」という気持ちになったのだが、上記の様に「やり残した事がある」という想いもあった(実は、先にセガダイレクトから販売されたCD『SUPER HANG-ON 20th Anniversary Collection』よりも前に依頼されていた)。「作曲した時と同じ様に、MIDIを使わず、ギターとベースを全部自分で演奏し、本来の姿にしてみたら...?」そう思ったから一瞬で完成形を頭の中で鳴らす事が出来たので、俄然やる気が湧いて来た。恐らくそれは20年前の自分の頭の中に鳴っていたのに再現出来なかったサウンド。作業は、それをひたすら録音する。20年前とは比べ物にならない科学の力も手に入れている。

設計図も部品も既に揃っているのでこれはもうアレンジというよりもプラモデルを組み立てるような感覚に近い。勿論、20年分のスキルもそこに付け加えなければ意味は無い。しかし、なまじ全ての音が聞こえちゃってる分、それを完璧に再現する演奏は、容易な物ではない。一音たりとも妥協出来ない、融通の利かない悪い自分が大暴れ状態だ。特に片手間でやっていたベースを納得出来るレベルで演奏する事はハードルが高い。(MIDI登場以前の多重録音世代ギタリストにとって、ベースも兼任する事は結構普通なのだが)マイブーム(おっさんので死語)が10年以上前に過ぎ去った“チョッパーベース(スラップとはあえて言わない)”を演奏する為には、まずリハビリからだ。当時自分で演奏して作った筈のフレーズが今は出来ないのが情けない。若気の至り的なフレーズが痛々しくもある。次に襲って来たのは右手の筋肉痛だ。だがなんとか2曲録音し終わる頃には感覚がぼぼ戻って来た事に気がつき、チョッパー部分だけ再度最初から録音し直してたりもする(こんな事してるから終わらない)。ドラムに関してだが、コレだけ生々しくギターやベースを入れたら、なんだか生っぽいドラムを打ち込むのが微妙な感じになりそうだったので、あえてデジタルっぽいドラムにしている。

さて、「Beyond The Galaxy - Mickey Arrange Ver.-」だが、ゲーム版はAメロ部分のベースが2種類入っている。これは、ゲーム筐体から流した時に、低音の迫力不足を補う為の苦肉の策だったと記憶している。最初のアレンジ版(『ギャラクシーフォース - G.S.M. SEGA 1/S.S.T.BAND -』(1988/ポニーキャニオン))でもそれを忠実に再現しているのだが、今回はようやくそれを1本化出来た事にホッとしている(時間経ち過ぎだろ)。狙い通りオケはギターだけで完成出来た事で調子に乗る、「Thunder Blade Medley - Mickey Arrange Ver.-」に取りかかるが、こちらはちょっと一筋縄ではいかなかった...。甘く見積もっていたパーツの数が、予想以上に多かった。最初はミニ四駆5~6台分?と思っていたら実は木製帆船模型だったような感じ。尺が長い訳でもないのに兎に角細かい(細かくしてしまっただけ自分が悪い)。



## 光吉 猛修

株式会社セガ  
第3AM研究開発部サウンドセクション

それでもやる事は決まっているので煮詰まる事も無く、根気だけで塗装まできちり仕上げることが出来た。で、メドレー1曲目の「Thunder Blade」は、当時メロを書いたがゲームに合わなかったのであえて抜いた、という記録が残っているが、全く記憶にないので新たに書き起こしたメロに合わせてコードの一部を変更している。ベースソロはもちろん売コピ(って言うのか?)。

「『Thunder Blade』のベースソロは実際に演奏可能だ。」今なら冒頭に出て来た青年へ言える。「なぜ今更？」と感じた最初の発注段階からは予想出来なかった仕上がりに密かに満足している。

MIDIを使わないという今回の録音は、曲を選ぶだろうが今後もまたやってみたい。自分の原点と再び出会った様でとても楽しかった。実はこの手法を実現させる自信を付けてくれた人は、師匠と言っても過言ではない、Casiopeaの野呂一生氏だ。野呂さんに以前、ご自身のソロアルバム『TOP SECRET』(1996/ポニーキャニオン)のレコーディングを見学させて頂いた事があった。このアルバムはドラムとベース以外のパート全てがギターオーバーダビングだけで作られている。そして野呂さんとの会話の中で「実は、S.S.Tのアレンジをやった時に実験して、成功したから(ギターの音の重ね方で、プラスパートの様に聞こえる)やれると思っていた」という話を聞かされた時には(正確な言い回しは覚えてないのだが)そういう狙いを見抜けぬまま、ただ譜面通り演奏してただけの自分の未熟さを痛感した。この際に「ギターだけでオケを作っても、古くさいサウンドにしらない事も可能なんだ」というヒントを頂いて、自分なりの方法で昇華する事ができた、かな...

という訳で、CD『SUPER HANG - ON 20th Anniversary Collection』に続き、私の罪滅ぼし企画をお楽しみ下さい！

本CDをお買い上げの皆様、こんにちわ！光吉猛修です。

### 「Beyond The Galaxy」

この曲が無ければ、この曲を聴かなければ、私はきっとSEGAには入ってない、ですね、確実に！

色々な所でお話していますが、大学時代にこの曲を後輩に聴かされた時からゲーム音楽に対するイメージが私拭かれた訳です。ピコピコだと思ってましたから、それまで。

そこから色々なゲーム会社がCDを出している事を知り、そう言う仕事がある事を知り、ここにこうして居る訳です。

そんな思いのあるこの曲を[H.]で演奏したのも、実はここだけの話ですが、自分がこの曲が好きだから、なんですよー！

ある意味、原曲へのオマージュと言う事でビックリする様なアレンジを避けて、私の好きな部分はそのまま残す様なアレンジにしました。

そこへ、[H.]でお馴染みのフック福山に今回初挑戦のトロンボーンでメロディを、師匠には後半のソロ合戦のシンセソロを！

そして新人の甲斐君にはAM3研サウンドが誇る超高速ギタリスト花田君とタメ張ってもらいました！

光吉的にはこの曲はやはり“チョッパーベース”な訳ですが、こうして自分が弾く事になるうとは思っても居なかったですね。

思い出一杯の「Beyond The Galaxy - [H.] Arrange Ver.-」どうぞ、皆さんもそれぞれの思い出と一緒に聴き下さい！

いやー、ライブでは弾けないなー、このベースは...



# 塚原 啓介

株式会社セガ  
第2 AM研究開発部サウンドセクション  
マスターシステム版『GALAXY FORCE』開発チーム サウンド担当

Master Systemへの移植において一番問題だったのは、ハードウェアの制約による同時発音数よりも実は音価の分解能でした。アーケードゲームソフトの移植はCPUに対して高コストの処理を求められるのでサウンドプログラムは2int(32msec)に1度CALLというタイミングで回っていた為、細かい音価の再現が不可能となり16分3連符のDrumフレーズやDim駆け上がりスケール等を音価の少ないフレーズにアレンジし直す作業が最も重要だったと記憶しています。また、シーケンスフレーズを全て分解し再構築することにより、少ない同時発音数でもリッチに聞かせる工夫をしています。

あ、今書いていて思い出してきたのですが、ファンキーK.H氏の曲の移植において何度手直ししてもLOOPする度に曲がズれてくるという怪現象が起こり一晩中悩んでいた所、原因はなんと彼から貰った楽譜が元から見事にズれていたためだった、という全身脱力事件があったなあ、、、

## 塚原 啓介 主な参加タイトル

■Sega MarkIII & Master System  
Reggie Jackson's Baseball  
World Games  
超音戦士ボーグマン  
Galaxy Force  
The Cyber Shinobi

■Mega Drive  
Worldcup Soccer  
Shadow Dancer  
Alien Storm  
Dark Wizard  
バハムート戦記

■Xbox  
シェンムー2

■アーケード & メダル  
Shadow Dancer  
Alien Storm  
Flash Point  
F1 Super-Lap  
Rail Chase  
Royal Ascot2  
タタコット  
F355 Challenge  
18Wheeler  
OUTRUN2  
After Burner Climax  
MJ3

■テーマパーク物  
後楽園Cyber Dome  
JOYPOLIS横浜/東京/福岡 館内BGM  
市川ガルボ 館内BGM  
VR-1  
Aqua Nova  
ポートレースGP  
ショッキングメイズ



## ■音楽で大事なことは“S.S.T.BAND”に教わった

21世紀にこのサントラをご購入の皆様には、釈迦に説法を承知の上での再確認となるが、セガの体感ゲームといえば、爽やかフュージョン、海岸線をスカッと抜けるような、つまりは『アウトラン』であり

「SPLASH WAVE」のような、行ったことないけどたぶん西海岸ってこんなカンジ？ 熱い日差しがまぶしいぜ。あるいは体感ゲームじゃないけど『ファンタジーゾーン』でサンバ・ホイッスルを覚え、『カルテット』でラップを初体験、『アフターバーナー』の「Red Out」でサンプリングのディストーション・ギターにしびれた日々を過ごしたことでありましょう。

お小遣いを握って、ゲーセンに通う駆け出しゲーマーにとって、(故) アルファレコードの『セガ・ゲームミュージック』3部作は大変ありがたいものだったわけで、1プレイ200円の体感ゲームは高くてあまり遊ばなくて、ゲームを遊んだ回数よりサントラを聴いた回数の方が多い。... ゲームプレイの目的の何割かが「VGMを聴く」ならば、それもまた正しいあり方ですが。

そんなゲーム小僧のバイブル3部作のあとを追ってリリースされたのが『ギャラクシーフォース - G.S.M. SEGA 1/S.S.T.BAND-』(1988/ポニーキャニオン)。これまでのキャッチーさからは数歩距離を置いた佇まい、“G.M.O.”から“SCITRON”にレーベルが変わっただけではない、独特の存在感を持ったアルバムでした。『サンダーブレード』で変拍子という言葉を知り、その正体がよくわからないまま友達に「変拍子なんだよね」なんて知ったかぶりをしてみたり、『ギャラクシーフォース』の「TRY-Z」では陶酔の彼方へと連れ去ってくれる“チョッパーベース”に憧れてみたり。なるほど、このアルバムからは“オトナの香り”が漂っていた。

あれから20年弱の時を経て(再収録版は除外)、クリアな音質で再び並木サウンド、いや、“Pretty K.N”サウンドが蘇り、オトナになってしまった僕らに、再びすばらしく染み渡る。さらに、『SEGA AGES 2500』版で新規に書き下ろしたエンディング曲、そして、「-[H.]- Arrange Ver.-」、「- Mickey Arrange Ver.-」までもが収められると聞けば、楽しみは尽きない！

新作ゲームに疲れつつも、80年代の呪縛から逃れられない編集・ライター業を営む傍ら、勢いだけで作ったビデオゲーム・パー「16SHOTS (<http://16shots.jp/>)」のオーナー兼店主も務める。最近の参加作品は『LEGEND OF GAME MUSIC』(ハビネット)シリーズのブックレットなど。



## CD Staff Credit

Produce ◦

**SEGA**

Producer ◦

**Yosuke Okunari (SEGA)**

Co-Producer ◦

**Yoshihiro Ito (SEGA)**

Director ◦

**Takahiro Ishikawa (WAVE MASTER)**

Illustration ◦

**Satoshi Nakai**

Artwork ◦

**Ayako Okahara (WAVE MASTER)**

Re-Recording ◦

**Shigeharu Isoda (WAVE MASTER)**

Product Adviser ◦

**Kenji Tsujisaka (WAVE MASTER)**

Mastering Engineer ◦

**Hiroshi Shiota (TRC SOUTH)**

Copyright Administrator ◦

**Kazuo Kotzumi (WAVE MASTER)**

Licensing ◦

**Toshiki Izawa (SEGA)**

**Junichiro Takahashi (SEGA)**

**Sawako Jimai (SEGA)**

Sales Promoter ◦

**Mitsuaki Sugibayashi (SEGA DIRECT)**

Special Thanks ◦

**Aki Hata**

**Naoki Morii (M2)**

**Tomohiro Takahashi**

**Naofumi Shioya (SEGA)**

**Tohru Nakabayashi (SEGA)**

**Yoshiaki Hasegawa (SEGA)**

**Yoshifumi Sekiguchi (SEGA)**

Executive Producer ◦

**Fumitaka Shibata (WAVE MASTER)**

How to Namiki Loading... <http://sound.txt-nifty.com/namiki/>

SEGA MOBA ◦ <http://segamoba.jp/>

SEGA DIRECT ◦ <http://segadirect.jp/>

WAVE MASTER ◦ <http://www.wave-master.com/>

SEGA AGES 2500 SCI-FI ◦ <http://ages.sega.jp/>