

SEGA GAME MUSIC VOL.3

AFTER BURNER



アフターバーナー セガ・ゲーム・ミュージック Vol.3

1. アフターバーナー
After Burner
 - (1) マキシマム・パワー～ファイナル・テイク・オフ
Maximum Power～Final Take Off
 - (2) レッド・アウト
Red Out
 - (3) スーパー・ストライプ
Super Stripe
 - (4) アフターバーナー
After Burner
 - (5) シティ202
City 202
2. エイリアンシンドローム
Alien Syndrome
Title～Round表示～Doons Day (Main BGM)
～Killer Instinct (Boss BGM)～Ending～Name Entry
タイトル～ラウンド表示～ドームス・デイ(メインBGM)
～キラー・インスティンクト(ボスBGM)～エンディング～ネーム・エントリー
3. スーパーハング・オン
Super Hang On
 - (1) オープニング～ハード・ロード
Opening～Hard Road
 - (2) アウトライド・ア・クライシス
Outride A Crisis
 - (3) スプリンター
Sprinter
 - (4) ウイニング・ラン～ゴール～ネーム・エントリー
Winning Run～Goal～Name Entry

4. SDI SDI

- (1) イリュージョン
Illusion
- (2) アン・イミネント・ウォー
An Imminent War
- (3) スカイ・サン
Sky Sun
- (4) システム・ダウン
System Down
- (5) サテライト・アタック～パーフェクト
Satellite Attack～Perfect
- (6) ウィー・アー・デザイアーズ・オブ・ピース (エンディング)
～ブルー・ムーン (ネーム・エントリー)
We Are Desirous Of Peace (Ending)
～Blue Moon (Name Entry)

5. ダンクショット Dunk Shot

- (1) ティーム・セレクト～ビート・アウェイ
Team Select～Beat Away
- (2) トースト
Toast!
- (3) ハイド&シーク～ウイニング・セレモニー
Hide & Seak～Winning Ceremony
- (4) ワン・オン・ワン
One On One
- (5) ザ・ファイト～ウイニング・ソング
The Fight～Winning Song
- (6) ランキング
Ranking

セガ・サウンド・スタッフによる曲目解説 =AFTER BURNER 作曲者からひと言、ふた言=

つかれた、とにかくつかれた。AFTER BURNERはけっこう開発期間はあったのに、結局メ切間際になってからでないと、曲が出来上らなかった。今回なぜこれほどまでもつかれたのかと言うと、この曲を作り始めるまで、Guitarを真険に弾いたことがなかったのだ。Guitarをメインにしようとか決めてしまったのが間違いだった。指は動かないし、ボロボロになるので、それはもう死ぬ思いで作った。にもかかわらず、せっかく作った曲を聞かせるとだめとか言われて、結局20曲近くもボツになった。またいつものことと言えばそうなんだけど、たいへんである。

ところで“AFTER BURNER”と“Final Take off”の2曲は、レコードはメロディーラインが入っているがGameでは入れていない。これは別に間に合わなかったとか手ぬきでなく、このGameは、戦闘物なので、メロディーよりもリズムを強調しようということでもロディーを取ったものを使った。しかし、レコードではやはり“曲”を強調しようというわけでメロディーラインの入ったものを録ったGameとは又違った感じを味わってほしい。

アフターバーナー・ストーリー

西歴199×年、世界勢力はA国とZ国に2分され、冷戦状態が続いていた。A国の海軍にいたキミに極秘命令が下った。

その司令とは、敵国の領空を強行突破して、秘密兵器の情報ディスクを軍の秘密研究所に届けるということであった。

果たしてキミは、防衛線を突破して、無事目的地へたどり着けるだろうか、幸運を祈る！

ALIEN SYNDROME

船内に紛れ込んだ、身の気もよだつ、数々の不気味な、エイリアンたちとの緊迫に満ちた格闘、そして仲間たちの救出。……

そんな、SFとホラーを合体させた感の有る、SFXシューティングゲームだ。

と言った訳で、曲も、恐怖感、緊張感の有る様にと、今までのSEGAのBGMとは違った感じに、書いてみたつもりだ。(実は、この手の曲は、自分の世界に近いものが有るので、割とすんなり出来上がった。)

今回の収録曲の中でも、一種異様な感じさえ、漂っているのではないだろうか。

また、ENDINGの曲については、今までの緊張感から、解きほぐされた、安堵感^{あんど}を表現して見たつもりだが、いかがなものだろうか。

SDI

Hey! 俺はみかんの国、和歌山育ちのファンキーサラリーマンK.Hだ。俺はみかんの食い過ぎで顔がまっ黄、黄だ。と、いうわけで、SDIの曲を作った時は、お正月で田舎の家にも帰れなかったんだ。

緊迫感の有る曲を書かなくてはいけない。

俺は、金魚といっしょに、口を開けた。

「キンパク。」うわ〜だめだ。つまらないギャグばかりで、曲が浮かばない。マイナーのくせえ曲ばかりだー。それでも俺はめげずにゲームをしながら口ベースでダウンパッウパ、ウパと、やっているとき〜「出来た、出来た〜ヨ〜。」この頃の作品は、パソコンからアーケードに移ったばかりなので、音の密度を詰めたアレンジをやっている。

特にSystem Downは、俺の好きなベース主導型の曲で、一番SDIには当たっていると思うんだけど、いかがかな。

エンディングにはアウトランのネームエントリーに

対抗してFM系の得意とするキラキラピアノのみで、
ネームエントリーは、ちょっとばかり、かっこをつけて
Jazzyなアレンジにしてみたんだ。こうしてSDI
が終わり、次にスーパーハングオンの仕事をやったの
で、今度は関西弁で紹介させてもらうぜ ベイビー。

スーパーハング・オン

わては曲を書き出すのが、毎度ながら遅いので、他
のスタッフに迷惑のかけっぱなし、でんねん。今回は
1人で6曲仕上げるつもりが、自分の曲が3曲という
結果になってしもたんや。最初に出来たのがOut Ride
A Crisis ちゅうて、毎年2月に行なわれるAOUシ
ョー（業務用ゲームマシンのシェー）の前日、徹夜で
仕上げて、次の朝に会場で入れたものなんや。つまり
ショー当日までメインのBGMの完成バージョンを誰
も聞いてなかったわけやね。まあこれは1つの賭けや
ったね。ン〜男のロマンやで。

ところで、わては曲を入れる時、すごくラフなテー
プを作って、それをプログラマーや企画に聞かせてOK
が出たら、譜面に書き始めるんやけど、ほとんどの
場合、ベースとドラムはシーケンサー等に入れたりせ
ず、思いついたフレーズを譜面に書き込んでいるんや。
まあ、次に出来たSprinterも、そういう方法で出来
たわけやね。ゴールの曲もそうや。

ハードロードは、わての曲やない。リクルート[†]〇さ
んの曲やねん。せやけど、わいも、ちょっと口はさま
してもらいました。わてはメインの3曲目に非常に悩
んどったんや。どうしてもハードロックが“書けん”、
“書けん”と2週間、ゴタゴタしているうちにメ切りが
せまってくる。どないしょ〜と思っているところに、
救世主リクルート〇さんが現われて2日間でテープを
作ってくれたんや。こうして、やけくそのうちに出来
たハングオンの曲やけど、「なんやこれ〜。」と言わず
に聞いたってや。 ファンキー “関西弁” K. H.

スーパーハング・オン

Opening, Winning Run, Name Entry

いつもつまらんギャグばかり飛ばして、仕事をしてくれないK.H君、おかげさまで Super Hung on は、SEGA Sound チーム全員を巻き込む大プロジェクトと化した。私が担当したのは Wining Run オープニング、そしてネームエントリーである。

私は sound に入ってまだ2日目だというのにギターかかえて、五線紙と格闘しなければならなかった。こうして曲は完成したのである。

wining Run は、アドリブで弾き殴った solo をそのまま入れてしまったのだがいかなものだろうか。

-pritty K. N-

DUNK SHOT

企画担当者言わく、「とにかく、色んなタイプのBGM、お願いね、」この一言を聞いた瞬間、奈落の底に突き落されてしまったような。

その日から、「あゝでもない。」「こうでもない。」と、悩み続ける地獄の日々が始まったのであった。

色々なジャンルのテープを聞き、「これだ！」と思って、コピーをしながら、「いや待てよ、この感じじゃゲームには合わんゾ！」と思い、コピーを途中で止めてしまい、また、ゲームに合いそうな曲探しを始める。と言った繰り返えしが、だいぶ長い間続いてしまった。その間、期限は、鬼の様に迫って来るし、

「あゝ、どうしよう。このままでは終らん！」など、のたまり、内心とても焦りまくっていた本人でした。

そんな、こんなで、何とか無事に出来上がった？のが、ここにエラソウな顔して、収まっている、BGM5人衆+その他諸々さ。

「このフレーズ、どっかで聞いた事が有るゾ！」などと、口が裂けても言わぬよう。

皆々様方、そこのとこ、よろしゅう、お願い奉り候。

- 1. After Burner**
- 2. Alien Syndrome**
- 3. Super Hang On**
- 4. S D I**
- 5. Dunk Shot**



After Burner



Alien Syndrome



Super Hang On



S D I



Dunk Shot

PRODUCED BY NOBUYUKI OHNOGI & KAZUSUKE OBI FOR G.M.O. LABEL
ASSISTANT PRODUCER YOSHIHIRO OHNO
RECORDED AT L.D.K. STUDIO 1987
ENGINEERED BY AKITSUGU DOI
ASSISTANT SATOSHI ISHIWATA
SPECIAL THANKS TO SEGA SOUND STAFF

SEGA®