

SUPER HANG-ON
20th Anniversary Collection



SOUND))) SHOCK
SERIES

INDEX

— SOUND ! SHOCK Arrange “HANG-ON” —

01. HANG-ON ～愛のテーマ～ -[H.] Arrange Ver.-

HANG-ON

—Board Sound Ver.—

02. Title [Composer : Hiro(SEGA)]

03. Main Theme [Composer : Hiro(SEGA)]

04. Goal [Composer : SEGA(Mr.Ishii)]

05. Name Entry [Composer : SEGA(Mr.Ishii)]

SUPER HANG-ON

—Board Sound Ver.—

06. Opening [Composer : SEGA (Koichi “Pretty K.N” Namiki)]

07. Outride a Crisis [Composer : SEGA (Katsuhiro “Funky K.H” Hayashi)]

08. Sprinter [Composer : SEGA (Katsuhiro “Funky K.H” Hayashi)]

09. Winning Run [Composer : SEGA (Koichi “Pretty K.N” Namiki)]

10. Hard Road [Composer : SEGA (Shigeru “Recruit O” Ohwada)]

11. Goal [Composer : SEGA (Katsuhiro “Funky K.H” Hayashi)]

12. Name Entry [Composer : SEGA (Koichi “Pretty K.N” Namiki)]

Cool Riders

—Board Sound Ver.—

13. HANG-ON～愛のテーマ～ [Composer : Hiro(SEGA)]

— SOUND ! SHOCK Arrange “SUPER HANG-ON” —

14. Outride a Crisis -Mickey Arrange Ver.-

15. Sprinter -Mickey Arrange Ver.-

16. Winning Run -Mickey Arrange Ver.-

17. Hard Road -Mickey Arrange Ver.-

GAME LINER NOTES



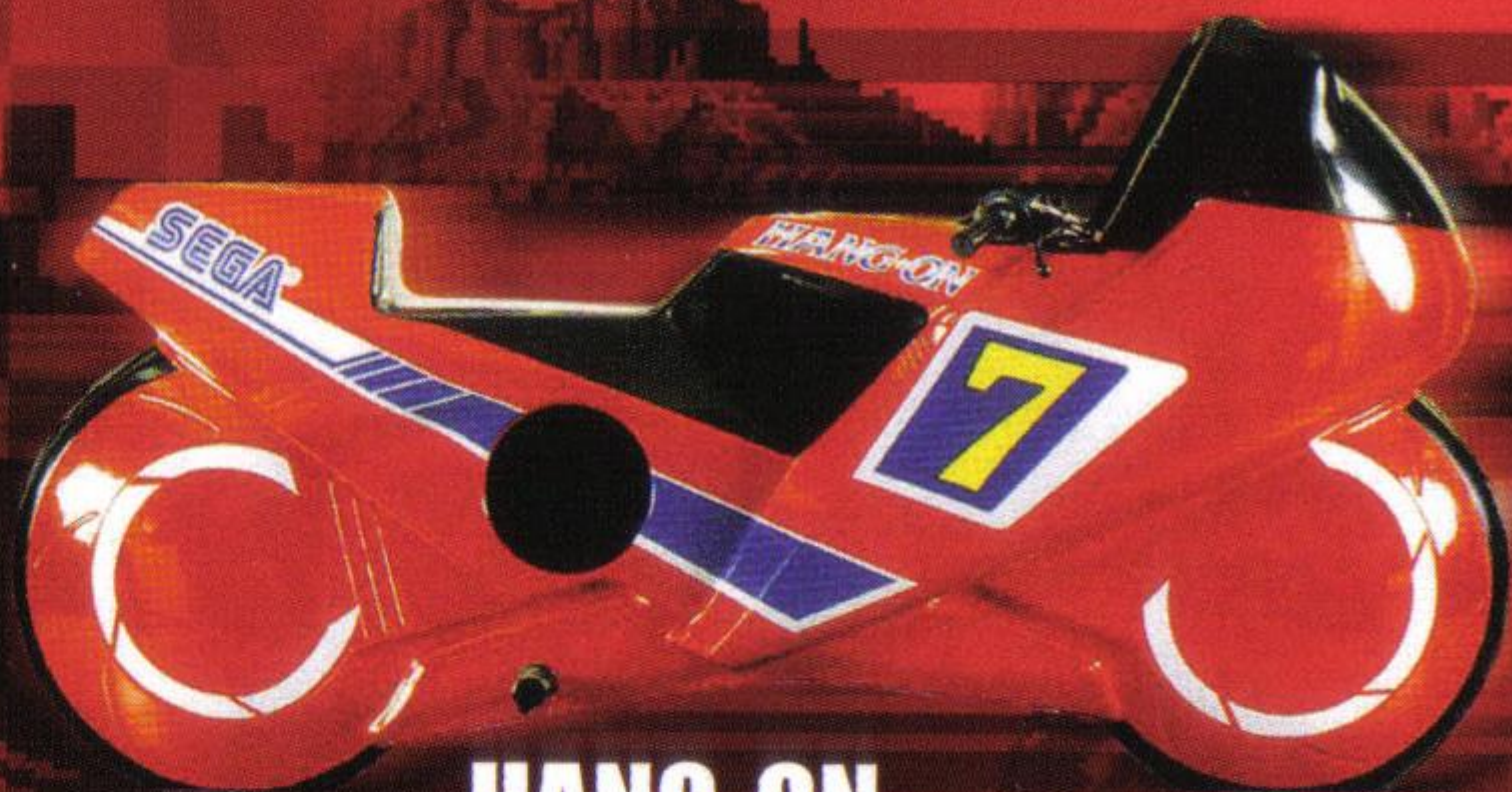
SUPER HANG-ON

“セガ体感ゲーム” 第5弾

『HANG-ON』の続編として、新要素“スーパーチャージャー”を搭載し登場!難易度の異なる、アフリカ(6ステージ)、アジア(10ステージ)、アメリカ(14ステージ)、ヨーロッパ(18ステージ)の4コース。4曲のBGMからお気に入りの1曲を選曲してプレイ。

On Location : 1987.04

System Board : Out Run BD



HANG-ON

記念すべき“セガ体感ゲーム” 第1弾

ゲームは、レーシング・ライダーと同じテクニックが要求される全5ステージ!メインBGMも、業界初とも言えるバンドスタイル的アプローチで話題を呼んだ。尚、本機は、1985年度「日経・年間優秀製品賞」を受賞。

On Location : 1995.07

System Board : HANG-ON BD



Cool Riders

ユニークな8タイプのオリジナル・バイクが世界中で大爆走!

全50種のコースを舞台にカッ飛ばす、爽快でリアルな対戦バイクレースゲーム。プレイ中も選曲ボタンでBGMの変更が可能となっている。

On Location : 1995.04

System Board : H1

Hiro

アーケード版『HANG-ON』開発チーム サウンド担当
アーケード版 ビデオゲーム・システムボード『H1』サウンドドライバ開発担当
(現:株式会社セガ 第三AM研究開発部 サウンドセクション)

『HANG-ON』に愛を込めて

『SUPER HANG-ON』20周年、おめでとう!
『Out Run』に続き、こちらもめでたく20周年を迎えました。

でも、どうして『HANG-ON』の20周年の時にやらなかったの?

...って思う人もいるかも知れないが、表向きの理由は『HANG-ON』だけだとネタが少なすぎるから!...でもホントの理由は『HANG-ON』20周年の時には誰もCDを出そうって言い出さなかったから...そんなもんです。で、前に出した「Out Run 20th Anniversary Box」が好評だったので、『HANG-ON』もこの機会に出しましょう!ってのが真実です。

とは言え、『HANG-ON』と『SUPER HANG-ON』を合わせて“20th Anniversary”という記念CDとして発売できたのは嬉しいことです。『HANG-ON』だけだったら実現しなかったのも事実。

さて『HANG-ON』の楽曲だが、このメインテーマが私のアーケード楽曲デビューとなるもの。Yu

さんから「バンドをやっているから」という理由で、『HANG-ON』のBGMを作ってくれと依頼が来たのが話の始まりだ。コンセプトは「今までのゲーム音楽っぽくなく、バンド演奏をイメージするもの」。で、完成したのがこれらの曲です。ちなみにタイトル曲とメインBGM以外は当時居たMr.Ishiiの作品。

ところで、このメインBGM、ゲーム中は全ての音が再生されていない...この頃のシステムボードの性能が低かったため、効果音と楽曲全部のチャンネルを同時に再生させることが出来なかったのだ。実機のゲームからしかこの曲を聴いてない人は、今回のCD音源で初めて全貌を知ることになる。あと余談だが、タイトル曲はその後リメイクして『AFTER BURNER』の「Maximum Power」として復活している。

そしてもう一つの「HANG-ON～愛のテーマ～」だが、こちらは1995年にシステムボード『H1』で世に出た『Cool Riders』というアーケードゲームに採用された『HANG-ON』のアレンジバージョン。ゲームはバイクで世界を走り回って言うバイク版『OutRunners』みたいなものだった。

で、その時期は作曲からちょっと遠ざかっていて、サウンドのシステム系の開発にハマっていた。サウンドドライバとかを作っていたのだが、限られた制約の中でいかに音を出すか? っていうのが楽しくて、のめり込んでやっていたのだ。

サウンドドライバを作っていると、サンプルの曲が必要になる。どこまでシステムに負荷をかけられるかってのを実際の音で検証する必要があるためだ。そのサンプル曲なのだが他の人の曲でやっていると、もうちょっと音を増やしたいなとか、パンのテストやら、トラック変更やらいちいち人に頼むのは面倒くさい。

バイク系の『Cool Riders』用にドライバを開発してたってこともあって、自分で作った『HANG-ON』の曲を入れていろいろ試していたのだ。最初はホントにテストで鳴らしてただけだったので、それ程アレンジされていたわけではないのだが、自分で作ったサウンドドライバはここまで再現できるんだぞ! っていうのを誇示したくなるじゃない? なるんです! なので、だんだんと音を入れてって最終的にはテストで入れてた『HANG-ON』の楽曲を1曲のアレンジ曲になるまで作り込んでしまったのだ。

このアレンジバージョンは、自分の席の開発環境だったら問題なく再生されていたのだが、ゲーム機に落とし込むと負荷かけ過ぎで、まともに曲が再生されない…。ま、メインCPUにストリーム転送をやらせてたので、当然と言えば当然なのだが…仕方

が無いので出音のチャンネル数を削ったりしてゲーム機に入れても問題なく再生されるように直していったのだ。なので本当は(どれが本当かは謎だが)もっとバックギングとか音色とかが凝った作りになっていたのだ! でもそのバージョンは『H1』の開発環境がないと再現できないので、もう2度と聴くことは出来ない…たぶん。

元々このアレンジバージョンは、開発テスト(&自己満)用に作ったものなので、ゲームに入れるつもりは無かったのだが、担当者が是非これも入れたい!との事で、ゲームに採用され、このCDにも無事収録されることができたのだ。もしゲームに入れてなかったら全て闇に消えていたかも知れない…。

と言うわけで、今回はこの基板音源と更に[H.]ライブでやったアレンジバージョンも再録し収録されています。お楽しみ下さい!!

並木 晃一

アーケード版「SUPER HANG-ON」

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)

私がこの職業を選んだ理由...

私がこの職業を選んだ理由は、生活して行くためのやむを得ない理由からというもので、多くのクリエイターの様に、夢と野望に満ちあふれた物ではなかったのだ。

これは全て今だから話せる内容だ。もちろん音楽が好きだからこその成り行きでもあった。これは大前提。

さて、皆様には申し訳ないがその経緯から話さなければこの仕事を振り返る事が出来ない。ただ…殆どが非常にネガティブな内容なので、最初に謝りたい。

ある事がきっかけで自暴自棄になっていた(暗すぎるので省略)二十歳の春、私は学校にも行かなくなり、バイトを転々とする生活をしていた。このままではダメだ、と、とりあえず故郷の千葉を離れ、東京の楽器卸問屋に勤務し、ワゴン車で毎日外回りをする仕事に就いた。音楽、楽器をこよなく愛する者達が集まったその会社は、とても居心地が良かったのだが、いかんせん給料が激安だった。四畳半一間、風呂無し共同トイレの生活。目の前は吉原のソープ街だ(もちろん足を踏み入れる金も度胸も無い残念な私)。

週一回の地方出張では、車中で野宿し、現金で貰っていた出張費を懐へ入れないと生きて行けない。そんな愚痴をこぼした相手が、たまたま株式会社セガ・エンタープライゼスという、謎の会社に勤務していたバンド仲間の林克洋(Funky K.H)という一人の関西人だった。すると「今、凄く忙しくて次の仕事がやばい。うち来て手伝ってくれへん

か?」といきなり直球の林。「おお、やるやる、で、どんな仕事してんの?」と、その時は何も考えず、反射的に答えてしまった。

そのまま数日後には、羽田の町工場のおやっさん(当時の第一研究開発部の鈴木久司部長)の面接を受けていた。

「え〜っと並木君だっけ?で、いつから来れるんだ? ツール買わなきゃいけないからよ」が第一声だった事を今でも良く覚えている。ここまであつという間の出来事だ。心の準備などあった物ではない。『ゲーム…コンピューター…触った事も無い自分に務まるのだろうか? ツールって何? エンタープライゼスって?』そんな状態だったのだが、林のメソツを潰す訳にもいかないし、まず窮乏生活を何とかせねばならない。困惑と緊張の中、自前のギターと小さなリズムマシン一つ抱えての初入社である。

そしてすぐにその『次の仕事』とやらを手伝う事になったのだが、それが何を隠そう、既に開発が大分進んでいた『SUPER HANG-ON』だった(前振りなげ~)。

しかし、大勢のプログラマー達が並んでキーを叩いている、異次元的光景の中、わずかな仕切りの隣で作業しなければならない。集中出来たもんじゃない。横では林がマイクに向かい、なにやら鼻歌を歌いながら作曲中。気になって仕方ない。通りがかった外人が人差し指を口に当て「静かにしてくれ」とアピールしていく。部屋の中央に置かれた開発中の筐体に何度もまたがり、イメージを膨らませているつもりが、実際のところ、それはただ焦りを鎮

めようとする逃避行為だった。後はただ、喫煙室と開発室との往復。罪悪感が余計に私を追いつめる。そんな状態のまま、一体何日が過ぎ去っただろうか…。ようやく完成したのがたったの1曲(最終的には細かいのを入れて3曲だったらしいが覚えてない。意外と頑張ったのか??)。これでは手伝ってる事にはならない。酷い自己嫌悪の思い出だ。

だから忘れたかったのだが、こんなに長い年月を経てまた手を掛ける事になったのは、やはり因果応報という言葉が悪いが、縁の妙なのだろうか。これはある意味、その過去にケリを付ける良い機会であると言えなくもない。どういうわけか、三人いた当時の作曲者で今回のアレンジに関われる立場の人間は私だけになってしまった。始まりを思うとフリーという立場に変わってまでゲーム関連の音楽を作り続けているのは不思議なものである。と、同時に責任重大である。

さて、ようやく今回のアレンジの内容についてだが、当初、『SUPER HANG-ON』の音楽コンセプトは“ハードロック”だった、と記憶している。FM音源のサウンドがギターで作ったロックフレーズを再現するにはあまりに貧弱だった事も大きな悩みだった。曲が出来ても、これでは音楽として成立しない。新米にFM音源の限界も美学も知る由はない。しかし何故か“ハードロック”の言い出しっぺだった林が作っていたのはシンコペーションばりばりのフュージョン。なぜ…??と今更だが本人に聞いてみると以下のようなコメントが帰って来た。

その頃どんな曲がゲームに合うかを決めるのに既成の曲を選んで基板のアンプにカセットを無理矢理繋ぎ、筐体から音を出しながらプレイしてたんだ。

それでレースゲーム、特にバイク物にはアメリカンハードロック系が合うとわかっていたものの、FM音源でギターっぽく鳴らそうといくら音色を

エディットしようとフレーズを作ろうともやっぱりショボイ。

ショボスギルゼ

そんでもって開き直って、やっぱりFM得意の音にするっつーの曲もフュージョン系にするっつーので、こんな感じになった。フュージョンが好きだからこういう曲ばかりにしてるわけじゃねーんだぜい。

だそうだ。…人がどんなに悩んでいたかも知らないで、勝手に開き直られても困る。

下準備、情報収集を万端にして、最後はいつも行き当たりばったり。この男は全ての事においてこういう男なのだ。穴が空くほどカタログで検討したのに、いざお店に行ったら別な物を衝動買い、は基本なのだ。まあ、そういうところが彼の面白いところだったりもするのだが…(ため息)。

話を元に戻すと、本件の楽曲は、私の知る限り、日本国内では「Sprinter」以外、アレンジされて世に出てはいない。なので、可能な限りオリジナルのイメージを崩す事なく、ファンの皆様の元にお届けしたい、という気持ちと、当初のコンセプトであった、ハードロックのイメージの実現化を心がけてギター中心のアレンジにしている。

とか書いてるこの時点で実はまだ1曲しか仕上がっていない…印刷の関係上。

果たしてどのような結果になっているか、現在の私には知る由もない。きっと、激しいギターを弾き倒している事だけは確かだろう。

制作当時から倍の歳になって、より一層音数の多いギタリストになってたりする、そんな42歳のおっさんの長文にここまで付き合ってくれて感謝。

水本 憲治

アーケード版『SUPER HANG-ON』

開発チーム プランナー

(現:株式会社セガ 技術管理部)

『SUPER HANG-ON』20周年によせて

『SUPER HANG-ON』が20周年ですか？

私も年を取るわけだ！ とりあえず関係者の皆様、おめでとうございます(?)。当時の開発者の皆さん、無理難題へのご協力有難うございました。

当時、『HANG-ON』の後継機種を開発するよう指示が有りました。大ヒットした作品の後継機種ということで、どうしたら良いものやら、かなりのプレッシャーを感じていたことを覚えています。

『HANG-ON』の開発担当者に話を聞き、相談もしました。結局、『HANG-ON』と同様にシミュレーションを追及するという事でスタートしました。しかし、『HANG-ON』の延長でインパクトに欠けるといことから何かもう一味付け加えるようにとの要求があり、スーパーチャージャー(要はターボボタン)が追加されました。これには賛否両論があり、シミュレーションを追及するか、ゲームとして進化させるかということで旧担当者も巻き込んだ大論争となりました。名機『HANG-ON』のイメージを大切にしたいというのが大方の意見でしたが、『HANG-ON』の焼き直しでは詰まん!との事で結局はボタンを追加し、これを活かすために設定やコース設計を変更しました。これは、後日談ですが、ターボボタンを活かす設定で制作しまし

たが、ある日ハイスコアが一桁増えていると言う報告を受けて調査に行ったところ、プレイヤーが独自の使い方を発見して非常に旨く使っていることを目の当たりにしました。これが話題となって盛り上がり、人気も得ることが出来て急激に広がりました。そこまでの進化を想定していませんでしたが、ゲームの中で何かしらの道具を設定しておく、制作者が考えなくともプレイヤーが独自に遊び方を見つけてくれる。と言うことが、その後のゲーム制作の中での教訓となり、固定概念の壁を破るのは常にプレイヤーであると言うことを思い知らされた出来事でした。

『HANG-ON』の時代から私の中でひとつだけ心に思うところが有りました。それは、散々プレイしたにもかかわらず、ゴール出来ずに「ラストシーンを見たことが無い」と言うことでした。そこで、最初のコンセプトとして「初心者にゴールの達成感と感動を与える」という考えからコースを複数設けて選べるようにしました。コースのイメージを作るために全世界を4つにエリア分けしてイメージに合った背景作りをしました。初心者コースは、カーブは少なく、Rもゆるく、長さは短く簡単にして最低限私がゴール出来るようにと指示しました。上級者コース

では徐々に課題を増やし、テクニックを存分に発揮出来るものとなりました。テストプレイを重ねるうちに私も上達し、ようやく、やっとのことでゴール出来るようになって大喜びをしたのもつかの間、何故か翌日には何回プレイしてもゴール出来なくなっています。おかしいなと思って夜覗きに行くと、コース制作担当のプログラマーが意地悪をしてコースの難易度を上げていたのを目の当たりにしてショックを受けたことを今でも覚えています。(その後ボコボコにしたのは言うまでもありません。冗談)最終的には初心者や女子社員にプレイをしてもらい適切な難易度に調整しました。おかげで私でもゴール出来る難易度設定となり、発売当初、ゲームセンター巡りをして、様子見のついでにハイスコアを塗り替えて回った覚えがあります。(2、3週間しかもちませんでした。ハハハ)

ある日、設計部隊から新しいライドキャビネットが持ち込まれました。初代の『HANG-ON』は、本物志向で大型のライドでしたが、新しいライドは、苦心が伺える設計部隊の自信作で、コンパクトで操作も簡単になっており、誰でもライダー気分になれるというものでした。この新しいライドが客層をマニアック層から女性や子供たちも含めた一般層へ広げることに大きく貢献したと思います。当時流行の“GP500”を元にしたブルーを基調としたデザインを採用しました。しかし、それだけでは寂しいと言うことで、スポンサーステッカーを貼ろうということになりましたが、適当な模造品よりは本物のステッカーにしたいという思いがあり、有名メーカーに許諾の打診をしました。今でこそ、ある程度の

知名度とゲームへの理解も深まっていますが、当時はまだまだ知名度もゲームへの理解・認知度も低く、企業イメージを下げるものとして扱われてロゴの使用に否定的なメーカーが多く、困難を極めました。それでも宣伝部の長谷川さんの奮闘努力により多くの企業のご理解とご協力を得ることが出来て何とか格好が付くようになったことには、今でも感謝しています。

さて、曲についてですが、私が最初にこだわったのは、ゴールのときのBGMです。ゴールしたときは、やった!みんな近くに来て見てくれ!と言うような大音量の派手なもので周りの人たちが振り向くようなものという要望を出し、まだまだ感激度が足りない!と何回もダメ出しした覚えがあります。

BGMについては当初、1曲の予定だったと思いますが、4コース設けたことから、各コースに合ったBGMを作るように要望しました。出来上がった段階でどのコースにどの曲を割り振るか決める段階になりましたが、どの曲もすばらしい出来栄で、毎日聞く度に思い入れも強くなり、疲れたときは「SPRINTER」、落ち込んだときは「HARD ROAD」と使い分けているうちに、コースに割り振るとそのコースが選ばれないと聴けない! そうだ!気分を選曲出来るようにすれば、埋もれることが無くなる!と言うことで、急速選曲出来る設定に変更しました。どの曲が好きかと訊かれるとどの曲も好きなので難しいのですが、強いてあげれば、画面の選曲の順番が私の順位です。

長谷川 義晃

アーケード版『SUPER HANG-ON』

宣伝担当

(現:株式会社セガ マーチャンダイジング部)

ゲーム内広告の先駆け『SUPER HANG-ON』

『SUPER HANG-ON』の思い出と言うと、販促物で“テレホンカード”や“ゲームカード(当時、「SEGA GAME CARD SYSTEM」が導入されていたセガ店舗で使用出来たプリペイドカード)”、“ポスター”などを制作した事ですかね。

当時、“ポスター”は、宣伝企画の重要な要素を占めていました。

一番大変だった作業が、そのポスターの企画イメージ出しで、確定するビジュアルが決るまで何度もイラストレーターに『SUPER HANG-ON』のイメージを書き起こしてもらったものです...

また『SUPER HANG-ON』では、リアルシミュレーション(本物感が出せる)を表現すべく、ゲーム内や筐体に、バイクレースで登場する有名スポンサーのロゴを、各社タイアップで入れ込む事が出来ました。

これは当時、今の様に社会的にゲームに対する評価や評判が良くなかった時代で、タイアップ先のメーカーさんとの交渉も難航を極めました。ゲーム内にロゴ看板が入れられ、ゲーム筐体にもロゴステッカーが貼られると言う、類の無い面白い宣伝企画提案だった為、見事賛同を頂く事が出来たのです。ここまで行き着くまでには、開発の水本さんと度重なるミーティングを行った事が思い出されます...

双方のコンセプトが一致し、バーターで業界第一

号であろうゲーム内広告の先駆けとなった『SUPER HANG-ON』は、正に本物感を追求する事が出来たお蔭もあり当時ヒットし増産、全世界にも『SUPER HANG-ON』は輸出される事になり、スポンサーステッカー(メーカーからステッカー供給)が足らず、メーカーさんに追加依頼をし、その枚数にビックリされた事を覚えています。

色々と苦勞して創った『SUPER HANG-ON』...我々も年を取りました、もう20年ですか...(笑)。

ゲームが有って、ゲーム内広告が有って、曲があって、CDが出てと、全体的にメディアミックス戦略的にも成功したタイトルでした。

20年経っても、こうやってCDとして復刻されるという事は大変素晴らしい事です!

今となっては、『SUPER HANG-ON』の実機が遊べるゲームセンターは殆ど無い状況の中で、音楽がこうやって生き続けていると言う事、自分達が仕事をした証が今も続いている事...本当に幸せです。

20周年おめでとうございます!

CREDIT

Executive Producer : Fumitaka Shibata (WAVE MASTER)

Producer : Kenji Tsujisaka (WAVE MASTER)

A&R Producer : Yoshihiro Ito (SEGA)

Line Producer : Takahiro Ishikawa (WAVE MASTER)

Sound Producer : Hiro (SEGA) *Track.[01]

Koichi "Mickey" Namiki *Track.[14][15][16][17]

Arranger : Hiro (SEGA) *Track.[01]

Koichi "Mickey" Namiki *Track.[14][15][16][17]

Track.[01]

Performer : SEGA Sound Unit [H.]

Keyboard,Programming : Hiro (SEGA)

Bass : Takenobu Mitsuyoshi (SEGA)

Guitars : Keitarou Hanada (SEGA)

Trumpets : Mitsuharu Fukuyama (SEGA)

Track.[14][15][16][17]

Performer : Koichi "Mickey" Namiki (Guitars,Bass,Programming)

Commentator : Hiro (SEGA)

Koichi "Mickey" Namiki

Kenji Mizumoto (SEGA)

Yoshiaki Hasegawa (SEGA)

Re-Recording : Shigeharu Isoda (WAVE MASTER)

Mastering Studio : STUDIO SOUND SHIP

Mastering Engineer : Yasutomo Nogawa (HAPPINET)

Designer : takami2 (t-na)

Copyright Administrator : Kazuo Koizumi (WAVE MASTER)

Licensing : Toshiki Izawa (SEGA)

Junichiro Takahashi (SEGA)

Sawako Jinnai (SEGA)

Sales Promoter : Mitsuaki Sugibayashi (SEGA DIRECT)

Special Thanks : Aki Hata

Makito Nomiya (SEGA)

Tohru Nakabayashi (SEGA)

Taku Sasahara (SEGA)

Tetsuya Takahashi (SEGA)

Hiroyuki Tanaka (SEGA)

Yosuke Okunari (SEGA)

Ryuji Namiki (SEGA)

Takayuki Murata (SEGA DIRECT)

(BUN)

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

SEGA : <http://sega.jp/>

SEGAMOBA : <http://segamoba.jp/>

SEGA DIRECT : <http://segadirect.jp/>

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

＜取り扱い上のご注意＞ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。CDクリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

＜保管上のご注意＞直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。ディスクは使用后、元のケースに入れて保管して下さい。プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

このCDは一定期間貸与非許諾商品ですが、この期間経過後も権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、また個人的な範囲を越える使用目的で複製すること、ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることは著作権法で禁じられています。