


# THE FINAL COUNTDOWN

ファイナル・カウントダウン

by J. Tempest


Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.


## ■この曲のポイント

**GUITAR:** バッキングは2本のギターから成っている。ギターIは16ビート・ピッキングによるリズムカルなパターンを、またギターIIは、ほとんどが白玉によるプレイだ。ギターIの「」はカッティングの要領で力強くストローク。ギターIIのほうは、コードがきれいに鳴るような音色設定を。なおソロにはかなりハイ・スピードのフレーズが出てくるので、正確なピッキングが身につけていなければ弾きこなすことはできないだろう。

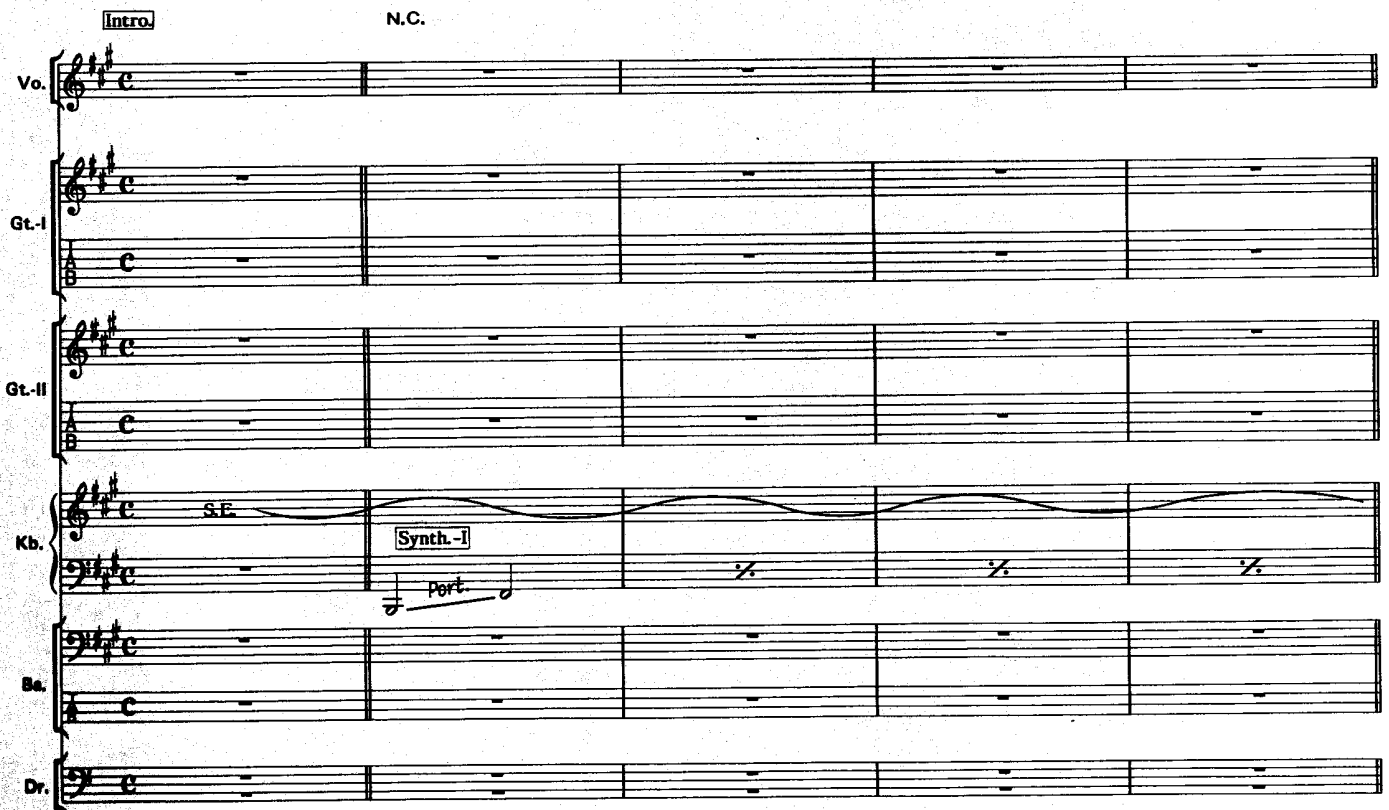
**KEYBOARD:** スケールの大きなシンセ・オーケストラで始まるドラマチックなナンバー。曲のイメージを充分表現するためには、ツイン・キーボードで分担してプレイする

ことが望ましい。またエフェクターにも充分気を配ること。

**BASS:** ギターとほぼユニゾンの「」というパターンから成っている。あまり重たいノリにならないほうがよいが、しっかりした8ビートを打ち出すようにしたい。ところどころに出てくるギターとのオクターヴ・ユニゾンもバッチリとキメよう。

**DRUMS:** 「」という16分のバスドラがポイント。このハネた感じのバスドラに対し、ハイハットはハーフ・オープンで重さを出している。この対比を上手く出すことだ。またギター・ソロ直前にツー・バス(またはダブル・ペダル)による32分音符の連打があり、聴かせどころになっているので、スムーズにできるまでくり返し練習すること。

Intro. N.C.



Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

S.E.

Synth.-1

Port.

F#m                    D                    Bm7                    E                    C#(onF)                    F#m

D                    Bm7                    E                    C#(onF)                    F#m                    E(onG#)                    A                    D

●(Kb.): シンセの多重によるオーケストラ・サウンド。メロディ、ハーモニー、ベース・ライン、カウンター・メロディの4つの要素のバランスに気を配ろう。できればステレオでモニターしたいところだ。

2

C#sus4      C#      F#m      D      Bm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

(• = Mute)

Brass-I

Poly.Synth.-I

E      F#m      E(onG#)      A      D      C#sus4      C#

②(Gt.): 16ビート・ピッキングによるシンプルなパターンではあるが、2本の弦を鳴らすので力強いビートンク。

③(Kb.): 下段のポリ・シンセにステレオ・コーラスなどを使い、上段のメロディと距離的なコントラストをつければ、ライブなどは特によい効果が得られるだろう。

④(Ba.): メインとなるベース・パターン。それだけにノリには注意したい。また中・高音域を上げた比較的ブライトな音色で、ピックを使って弾こう。

⑤(Dr.): この曲の基本パターン。バスドラの16分をしっかりと踏むように。

F#m

A F#m

Vo. (1x) We're leav-ing \_\_\_ to -  
(2x) Oh we're head-ing \_\_\_ for

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Synth.-III ⑦ → 2x only

Ba.

Dr.

Bm F#m

Vo. -geth - er But still it's fare - well And may - be we'll come back  
Ve - nus and still we stand tall Cause may - be they've seen us

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Poly. Synth.-II ⑧ →

Ba.

Dr.

⑥(Ba.) : ギターとのオクターヴ・ユニゾンだ。キツ  
チリ合わせること。

⑦(Kb.) : ヴォーカル導入前のミステリアスなメロデ  
イだ。ここでシンセのプログラム・チェンジを行う  
ため、ライブなどでは⑧上段の全音符を多少早めに  
(3拍までで)切る必要がある。

⑧(Kb.) : 上段をデジタル、下段をアナログ・シンセ  
でプレイすると、上段のハーモニーが浮き出て効果  
的だ。

V.o.  $I^{\#}m$   $E(onG^{\#})$  A D E  $F^{\#}m$   $E(onG^{\#})$   
 To earth who can tell I guess there is no one to blame We're leaving  
 and welcome us all Yeah With so many light years to go and thing to be

Gt. I  
 Gt. II  
 Kb.  
 Ba.  
 Dr.

**Chorus**  
 $F^{\#}m$  E D  $C^{\#}m$  E  
 (1x) leav - ing ground  
 (2x) to be found  
 ground found  
 Will things ev - er be the same a - gain  
 I'm sure that we'll all miss her so

● (1) (2) は音作りカッティングの要領でストロ  
 ークを弾く。このリズムをしっかりと打ち出  
 す。リズム部は必ず音作りカッティング出すよう心がけ

E B F#m D Bm E

Vo. It's The Fi - nal Count Down The Fi - nal

( \* = Mute )

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Brass-1

Ba.

Dr.

F#m D Bm E F#m E (on G#) Fi - nal

Vo. Count Down (2,3x) It's The Fi - nal Count Down

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

**Chorus**

⑩(Dr.) : 短いブレイクのあとバスドラ、スネアと入ってくる。バスドラがモタったりするとカッコがつかないので、しっかり体でリズムを感じていること。

A D C#sus4 C# F#m

Grand Down Oh to Oh

V.o.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Bm A9 D#7

C Gt.-III Gt.-IV (\*\*Mute)

V.o.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

①(Dr.) : 曲中いちばんの聴かせどころ。とにかく力強く叩くことだ。ハスドラの連打はかなりキツイと思うが、スムーズにできるようになるまで根気よく練習しよう。

②(Gt.) : ギターIとギターIIは3度のハモリ。運指はパターン化されているものの、このスピードでこなすにはかなりの練習が必要だろう。符割りや運指を頭に入れ、自分の弾ける速さから徐々にスピードアップしていくことだ。

③(Kb.) : ギター・ソロのバックイングながら、音色が広がりのあるソフトなものなので、あまりヴォリュームを絞すぎないよう注意。

④(Dr.) : ③からこの8ビート・パターンとなる。

GΔ7

F#m

Em

A

Bm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

F#m Bm A

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑩(Gt.): すばやくアーム・ダウンし、すぐにもとにもどすことで音を出す。ノー・ピッキングでもOKだ。

⑪(Gt.): オーソドックスなフレージングだが、E音→F#音のチョーキングを交えることでフレーズ自体が生きてくる。ペンタトニック・スケールでも、チョーキングする音や符割りを工夫することでインパクトのあるものにできるというよい例だ。



D

G

F#m

Em

A

Bm

C#

D

F#m

D

Bm

⑩ (Gt. I) : ⑩もギターとのユニゾン、音を切るタイミングでピッタリ合わせること..

⑪ (Dr.) : ハイハットで16分を刻むパターン。2×のスネアのロールはオーバー・ダビングによるものだろう。実際のプレイではシンバルを省略するとよい。

Chorus

Vo. (2x) The Fi - nal Count Down Oh It's The Fi - nal

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Chords: E, F#m, E(onG#), A, D, C#sus4, C#

Coda

Vo. It's The Fi - nal Count Down We're leav - ing to - geth - er

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Brass-I Poly.Synth.-I

Ba.

Dr.

Chords: C#, F#m, D, Bm, E

⑩ (Dr.): きっちりリズムの構造を把握してからトライ。バスのタイミングに注意しよう。

Chorus A

Vo. *F#m* *D* *Bm* *E*  
 Count Down We'll all miss her so It's The Fi - nal

Gt.-I 4. 4. 4.

Gt.-II 4. 4. 4.

Kb. 4. 4. 4.

Ba. 4. 4. 4.

Dr. 4. 4. 4.

Chorus A

Vo. *F#m* *E (on G#)* *D* *C# sus4* *C#*  
 Fi - nal Count Down Oh It's The Fi - nal

Count Down

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out

# ROCK THE NIGHT

ロック・ザ・ナイト

by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR:** バッキングはルート+5度によるリフと、「ファイナル・カウントダウン」と同様の16ビート・パターンによるシンプルなもの。ドライヴしたサウンドで、ノリに気をつけてプレイしよう。そしてソロにはアームを使った小技や強力な速弾きが出てくるなど、ギタリストにとってなかなか手ごわい曲だ。

**KEYBOARD:** オルガンのグリッサンドで始まり、強力にドライヴするナンバー。レスリー・スピーカーを使っているようだが、デジタル・ディレイなどでかなり近い音が出

せる。

**BASS:** ギター・リフとのユニゾンなど、フレーズ自体はシンプルながら、頻繁に聴かれる経過音的フィルインなど参考になることも多い。原曲は指弾きのようなが、とにかく図太い音を出すよう心がけてほしい。

**DRUMS:** パターン自体はシンプルなものだ。Intro.ではギター、ベースとバスドラのリズムがユニゾンになっている。バンド全体でバッチリ合わせる。特にベースとのコンビネーションには注意。また複雑なフィルインもしっかりマスターしてしまおう。

Intro. Em G D Am G Em G D Am G Em G

The musical score is arranged in a standard rock band format. It includes staves for Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Keyboard (Kb.), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is common time (C). The score begins with an 'Intro.' section with a 16-beat pattern. The main section starts with a vocal line and guitar accompaniment. The keyboard part features a prominent organ with a glissando effect. The bass line provides a steady accompaniment, and the drums play a consistent rock pattern. Various performance instructions such as 'Harm.', 'Amp.', and 'Arm.' are included throughout the score.

①(Gt.): メイン・リフ。休符部分でしっかり音を切り、メリハリのあるプレイにしたい。体で16ビートのノリを感じていないと、2小節4拍目の♯♭がモタってしまうので気をつけよう。

②(Kb.): イントロのグリッサンドが曲にハズミを与えている。原曲をくり返し聴いてタイミングをつかんでもらいたい。またライブなどでは、多少派手めに2拍ぐらい前からグリッサンドするのもよい。

③(Dr.): スネアのロールのようなサウンドは、テープ逆回しによる2・4拍目のスネアのエコーだ。  
④(Ba.): ギターとユニゾンのパターン。♯♭がモタらないよう正確なビートで。

D Am G Em G D Am G C

♩ 1.

●(Dr.): かなり速い6連のフレーズだが頑張ろう。ノリを崩さないよう注意しながら、力強いドラミングを。

●(Kb.): ヴォーカル・バックイングのリフに入る。ここではギターとともにハーモニーを出すことになるが、1~2小節のようなところでは、特に注意してギターとオルガンが1つに聴こえるまでタイミング

をそろえること。バスドラをよく聴くことがポイントだ。

●(Ba.): アタマ打ちのフレーズ。特にバスドラとピッタリ合わせたいところ。

D D# Em

Vo. me to go in - sane I know the feel - ing just when it grows  
I just pull the brake. Some - times it's easy. Some - times so tough

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

C G D Em D (anf#) 2. G D

Vo. I'm in a rage up from my head down to my toes You know it ain't easy  
But just have one thing clear I can't get e - nough You know it ain't easy

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.) : シンプルなパターンだが、ハイハットの刻みがないのでかえてノリを出すのが難しいかもしれない。ベースとバッチリ合わせて重いノリでプレイしよう。

●(Gt.) : 16ビート・ピッキングのパターン。2小節目のシンコペーションには特に気をつけて。

●(Dr.) : 突然16分のフレーズが入ることで、モタったりしないようにしたい。

Em D(onF#) G D Bm Am Bm

Vo. Run - ning out of thrills. You know it ain't easy When you don't know what you want  
 You know it ain't easy When you don't know what you want

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

3. (D.S. 1, 2, 3. time with Repeat)

Bm Am Bm C D Em G D A G

Vo. what do you want. Oh you want. Rock now Rock The Night 'Til ear-ly in the morn-ing light  
 what do you want. Oh you want. Rock now Rock The Night You'd bet-ter be-lieve it's right.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

to  $\Phi$  1. | 2. | to  $\Phi$  3. | to  $\Phi$  1.

Em G C D A D A C D

Vo. Rock now Rock The Night Uah Uah Uah (1x) Yeah  
 Rock now Rock The Night Uah (2x) Yeah

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr. D.S. 3. time D.S. 1.

$\Phi$  Coda 1.

C D Em

Vo. Oh Rock now Rock The Night Ha Rock now Rock The Night

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Ba.): この曲にとって重要な役割りを果たすフィル。なめらかなフィンガリングで弾こう。  
 ●(Kb.): ライヴなどでサンプリング・ディレイなどのサンプリング機能が利用できる場合は、ここで用いると効果的。その際にはグリッサンドはカットしたほうがよいだろう。

●(Dr.): フロア・タムとバスドラによる、各拍アタマ打ちのパターン。体では8分をキープしていないと、正確なビートを出すのは難しい。

●(Gt.): アーミング+プリングには、すばいアーミングが必要だ。もちろんピッキングは最初の1回だけ。



Em E Em

Vo. Rock now Rock The Night Rock now Rock The Night Rock it

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D Bm Em G F# G D C# D Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt.): 長3度分きっちりアーム・アップすること。

●(Gt.): ハイ・ポジションでの3度チョーキングだ。音程に注意したい。

●(Gt.): 開放弦を交えたブリッジによる、ぜひマスターしておきたいオーソドックスなフレーズだ。

●(Dr.): バスドラの々々を気持ちよくキメよう。

D Bm Em G Am Em F#m

Vo.   
 Gt.-I   
 Gt.-II   
 Kb.   
 Ba.   
 Dr.   
 D.S.2.

h. p. p. p. p. h+p cho. cho. 10 4:39 4:41

● Coda 2.

D G Am F Em D Bm Em G F G D C D

Vo.   
 Gt.-I   
 Gt.-II   
 Kb.   
 Ba.   
 Dr.

h+p Arm. Arm. Arm. h+p -3- Arm. Arm. Arm.

●(Gt.): とてつもない速弾き。符割りはあまり気にせず、一気に弾ききってしまうことだ。

Em D Bm Em Bm Am

Vo. Wah

Gt.-I

Gt.-II

cho. h+p h+p h+p tr h+p h+p P G. cho. (sua) cho. Harm. (sua) ↓

cho. h+p h+p h+p tr h+p h+p P G. cho. 3 cho.+p. cho. Harm. 5 Atm. Atm.

Kb.

Ba.

Dr.

D.S.3.

Coda 3. C D Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

cho. x 12 15

cho.

Kb.

Ba.

Dr.

# CARRIE

ケリー

by J. Tempest & M. Michaeli

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR:** 美しいバラード・ナンバー。バックギンぐはいたってシンプルだ。こういった曲では特に、各楽器のバランスに注意してもらいたい。またフィルインやソロなど、充分ウタわせるようにプレイしよう。

**KEYBOARD:** バラード調のゆったりとしたイントロは、実際は音が3つも重なっているためキーボーディストは2人必要だ。音を整理してエレピだけで弾くことも不可能ではない。ただ後半で別の音色も使われるため、シンセも1台はなくては困る。盛り上が

りのあとは、ムリに目立とうとせず地道にコードをテンポどおり押さえていこう。

**BASS:** この曲では、ベースが非常に重要な部分を占めている。比較的動きの多いラインで、ピック弾きによるブライトな音色でのプレイだ。サビに出てくるフィルインなどはもちろん、全体的に丁寧にプレイしてもらいたい。

**DRUMS:** テクニク的には特に問題ないようだが、大きなノリをしっかりとつかみ、曲のイメージを大切にドラミングを心がけよう。なおバスのドラの16分は、ベースとピッタリ合わせることに。

The musical score is arranged in a multi-staff format. At the top, the key signature is E major (one sharp) and the time signature is common time (C). The score includes the following parts:

- Vo. (Vocal):** A single staff with a treble clef, showing a whole note chord progression: Em7(9), G(onD), C, G(onB), Am7, G(onB), C, D.
- Qt.-I (Guitar I):** A single staff with a treble clef, mirroring the chord progression.
- Qt.-II (Guitar II):** A single staff with a treble clef, mirroring the chord progression.
- Kb. (Keyboard):** A grand staff (treble and bass clefs). The right hand is labeled 'Synth.' and the left hand is labeled 'E. Piano'. It features a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. A circled '1' is placed below the first measure of the left hand, and a circled '2' is placed above the final measure of the right hand.
- Ba. (Bass):** A single staff with a bass clef, mirroring the chord progression.
- Dr. (Drums):** A single staff with a bass clef, mirroring the chord progression.

①(Kb.): エレピとチェンバロ系のシンセが絡み合っている。上段の上声部の音符がシンセ・パート。エレピと別の音を弾いている場合は小玉で表記した。ゆったりしたフレーズだが、流されないようにきちり演奏しよう。

②(Kb.): ここからアコースティック・ピアノが加わり、ますます複雑になる(上段の下声部)。エレピは下段にまとめて記した。エレピの左手パートをベースに任せ、右手パートとピアノ・パートをエレピ1台で弾いてもよいだろう。

♩ 1.

Am7 G(onB) C D G D(onF#) [A] Em7

Vo. (1x) When light goes D.S. 1 time down I see no  
(2x) mind with no in -

Gt.-I 1x tacet →

Gt.-II 1x tacet →

Kb. [Synth.] [Pj] [E. Piano] 1x tacet →

Ba. 1x tacet →

Dr. 1x tacet →

G(onD) C G(onB) Am7 G(onB) C D Em7

Vo. rea - son for you to ev - ery We've been through this be - fore in ev - ery time in ev - ery  
ten - tions of be - ing un - kind I wish I could ex - plain It all takes time a whole lot of

Gt.-I 8. p. 8. p. 7 9 7 9 7 5 7

Gt.-II 8. p. 8. p. 6

Kb. 6 6

Ba. 3 2 0 2 3 5 5

Dr. 1x tacet →

③ (Ba.) : 16分音符はスタッカート気味に弾きたい。  
④ (Dr.) : 1×はブレイクで、D.S.timeにこのパターンが入ってくる。

⑤ (Gt.) : グリッサンドとプリングの特性を活かし、なめらかさを出すように。

⑥ (Ba.) : ピック弾きのようだが、アタック自体はあくまでもソフトにしたい。

G(onD) C G(onB) Am7 G(onB) C D  
 Vo. sea - son God knows I've tri-ed So please don't ask for more (1,2,x) Can't you  
 pa - tience If it's a crime How come I feel no pain  
 Gt.-I h. p. (1x tacet) (1x tacet)  
 Gt.-II  
 Kb. (1x tacet) D.S.1.time  
 Ba. (1x tacet) D.S.1.time  
 Dr. (1x tacet) D.S.1.time  
 2. C D C Am7 D C D Chorus Oh  
 Vo. see it in my eyes Uh This might be our last good - bye D.S.2.time  
 (3x) see it in my eyes Uh This might be our last good - bye D.S.1,2.time  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Kb. Synth. 10 D.S.time tacet  
 Ba.  
 Dr. 9 D.S.1.time 11 D.S.1.time

⑦(Dr.): このフィルのほかに、オーバー・ダビングによるスネアのロールが入っている。同時に1人でカバーすることはできないので、記譜したものを叩くほうが無難だろう。

⑧(Gt.): 白玉によるプレイ。ポジション・チェンジの際、なるべく音にすき間ができないよう注意。  
 ⑨(Dr.): 16分のバスドラをベースとキッチリ合わせること。

⑩(Kb.): プラス系の明るい音色。音価が短いので、歯切れよく鳴るよう心がけて弾きたい。  
 ⑪(Dr.): 大きなノリで、センスよく入れたいフレーズだ。

(D.S. 1, 2 time with Repeat)

Chords: G, D(onF#), Em7, D, C, D, Em, to  $\Phi_1$ , D

Vo. Car - rie - Car - rie D.S. 2 time (Oh) things they change friend Oh  
 Car - rie - Car - rie may - be we'll

Chords: D, Dsus4, D, Am7, G(onB), C, Bm, G, D(onF#)

Vo. D.S. 2 time meet a - gain D.S. 2 time Oh a - gain I read your  
 meet a - gain Oh some -

Chords: D, Dsus4, D, Am7, G(onB), C, Bm, G, D(onF#)

Dr. D.S. 1

●(Dr.): ここからライド・シンバルが入ってくる。音量のバランスに注意しよう。  
 ●(Ba.): D.S. 2 timeのみプレイするフィルイン。音をなめらかにつなぐために、グリッサンドは小指で行うとよい。

●(Kb.): [Intro] で使われたチェンバロ系シンセ。少し音量を控えめに。

●(Ba.): このフィルが曲の表情づくりに大きく貢献している。それだけに丁寧に、特にグリッサンドで音が弱くならないよう気をつけること。

♩ Coda 1. Dsus4

D

D Em

D

Em

G

Vo. meet a - gain

Gt.-I

Gt.-II 8va → Arm. vib. h.+p p. h.+p

Kb.

Ba.

Dr.

C Em D Em D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II cho. cho. p. (8va) Mute Mute h. h.+p. g. p. G.

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt.): ソロのアタマのフレーズなのでキチッと弾きたい。アームによるヒネリがあるが、ニュアンスは原曲からしっかりつかもう。

●(Gt.): 3連のハンマリングとプリングによるフレーズは、いわばゴブシのようなものだ。思い入れたっぷりに弾きたい。



Em G C Em D

Vo. Oh ————— Can't you

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D.S.2

♩ Coda 2. C Bm G G

Vo. rit. ————— where ————— a — gain ————— when light goes down —

Gt.-I

Gt.-II

Kb. rit.

Ba.

Dr.

●(Gt.):ギター2本による3度のハーモニー。チョーキングやハンマリング+プリングの部分では、特に音程とタイミングに気をつけること。

●(Dr.):ここからリタルダンド、ドラムスは静かに抑えて消えていくような感じに。

# DANGER ON THE TRACK

暗闇のストレンジャー

by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR:** 軽快でファンキーな16ビートのナンバー。バックはルート+5度の和音と単音のミュート弾きで、どちらも細かい16ビートのパターンだ。サウンドを十分にドライヴさせ、ノリよくプレイ。ソロの異弦同フレットのフレージングなど、スムーズなフィンガリング&ピッキングが要求される。

**KEYBOARD:** イントロからすでにキーボードを前面にフィーチャーしたアレンジになっている。中間部には長めのオルガン・ソロもあり、キーボーディストにとってはうれしいナンバーだろう。このソロにはかなり高度なテクニックが必要だが、オルガン・ソ

ロを研究するためにもぜひマスターしておきたいものだ。

**BASS:** 指弾きかピックを使っているのか定かでないが、指弾きであれば④の16分フレーズなど、粒をそろえて安定したビートを出すことだ。またピックでプレイするならば、しっかりした16ビート・ピッキングで固い音を出してほしい。

**DRUMS:** ④などに出てくるバスターの①。これがリズムのシンになっているので、ベースと合わせてバッチリキメたい。またハイハットはハーフ・オープンにし、あまり軽いノリにならないように。

The musical score is arranged in a standard five-staff format. The top staff is for the vocal line, starting with the word "Intro" and the key signature of E major. The vocal line includes the lyrics "Dan - ger" and "Oh". The guitar (Gt.-I and Gt.-II) parts feature a rhythmic pattern of chords and single notes. The keyboard (Kb.) part includes a section labeled "Synth.-I" with a circled note indicating a specific technique. The bass (Ba.) and drums (Dr.) parts provide the rhythmic foundation, with the drums including a snare drum (S) and a hi-hat (H).

●(Kb.): こういった16分のフレーズには、シーケンサーのような正確なプレイが要求される。16分の粒が完全にそろうまでくり返し練習してほしい。

F#m E

Vo. Wah Yeah (1x) I was

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Organ

Ba.

Dr.

A F#m F#m G#m A E

Vo. head - ing for the moun - tains I had saved so much for you And in the town I left be - hind me There was  
(2x) May - be I should sur - ren - der May - be I should give it up But the strength I had in - side Told me

Gt.-I Mute Mute

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

②(Gt.): ファンキーなりフだ。音切れよく弾きたい。2拍目のE・A音を少しクォーター・チョーキング気味にするとより雰囲気が出るだろう。

③(Kb.): オルガンによるコード・バックング。ギターとのユニゾンなのでタイミングに注意。なお△から多少ボリュームを下げ、ヴォーカルを聴かせるようにしよう。

④(Ba.): ギターとのユニゾン。ノリが何より大切なところ、納得がいくまで練習を。

⑤(Dr.): メインとなるパターン。バスドラの「」をベースと合わせてタイトな感じを出したい。

D F#m

Vo. noth-ing left to do I knew that you were wait-ing For me to share your life. Cause I  
you can nev-er stop The men want-ed to break me Steal and bring me down. But I

Gt.-I 8va. vib.

Gt.-II cho. 2x cho. vib.

Kb.

Ba.

Dr.

F#m G#m A E D B Cm D

Vo. told you when I left that When I come back you'll be my wife. But some-one was wait-ing (1,3x) In the shad-ows of the night  
fought for you and lat-er They were ly-ing on the ground. (2x) In the shad-ows of the night

Gt.-I Mute

Gt.-II D.S.time

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt.): 1拍目の「J」のリズムをキッチリ出すように。ここもやはり書切れよく。

●(Gt.): 力強いピッキングで、正確なリズムを打ち出そう。

●(Ba.): 「J」をバッチリとキメたい。

Cm Bm A F#m G#m A E

Vo. Some-one was wait-ing (1x) It just did-n't feel right (2x) It just did-n't feel right Dan-ger On The Track

Gt.-I Mute Mute

Gt.-II Arm. Arm. Arm. Arm. Arm. Arm. Arm. Arm.

Kb. Poly. Synth.-1

Ba. 2 2 2 2 4 4 4 4 2 2 1 4 2 2 2 2 4 4 4 4 5 5 5 5 0

Dr. 2 2 2 2 4 4 4 4 2 2 1 4 2 2 2 2 4 4 4 4 5 5 5 5 0

Bm E F#m G#m A E Bm E F#m G#m A E Bm E

Vo. Some-thing told me there were Strangers on my track Oh Yeah Dan-ger On The Track Some-thing told me there were

Gt.-I Mute Mute Mute Mute

Gt.-II

Kb.

Ba. 2 2 2 2 2 0 0 0 0 0

Dr. 2 2 2 2 4 4 4 4 2 2 1 4 2 2 2 2 4 4 4 4 5 5 5 5 0

⑨(Kb.): ポリ・シンセによるハーモニー・バックキング。エフェクターにコーラスを使って広がり。ステレオでモニターできればよい効果が期待できるだろう。

⑩(Ba.): ギターとのユニゾン。スムーズなピッキングで、正確かつ力強いビートを出してほしい。

⑪(Dr.): バスドラのパターンが「J」に変わるので注意。4拍目の「J」もキッチを入れるように。

F#m G#m A E to 1. D E F#m

strang - ers Oh

strang - ers on my back And I was so right

Mute

cho. h. + p. 8va

Em 2. D E E

And I was so right

cho. (8va) vib. cho. Synth. - I

(\*) : 曲調にマッチした短いソロの出だしのフレットは、すべての音をピッキング・ハーモニクスで弾く。力強く、少しタメ気味にプレイすると感じが伝わる。

E F F<sup>#</sup>m

Vo. Dan - ger Yeah Look out

Gt.-I Mute ⑬

Gt.-II

Kb. Organ ⑭

Ba. ⑮

Dr.

Vo.

Gt.-I Mute cho. Mute

Gt.-II

Kb. ⑯

Ba. ⑰

Dr.

⑬(Gt./Ba.)：ギター、ベースともに力強く、地を這うようなビートを出そう。

⑭(Kb.)：ロックの伝統的なオルガン・ソロといえそうなもの。このスタイルのアドリブを理解するためにも、多少難しいフレーズではあるがしっかり弾きこなしてほしい。

⑮(Ba.)：⑯→⑰→⑱のグリッサンドは、チョーキングのニュアンスにピッタリ合うようにタイミングに注意したいもの。

G F#m

The musical score consists of several systems of staves. The top system includes a vocal line (Vo.), guitar (Gt.), and bass (Ba.). The guitar part features a 'Mute' instruction and a 'cho.' (choke) instruction. The bass part has a 'Poly.Synth.-1' instruction. The second system continues the guitar and bass parts, with a 'cho.' instruction and a 'vib.' (vibrato) instruction. The third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The tenth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eleventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twelfth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirteenth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fourteenth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifteenth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixteenth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventeenth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighteenth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The nineteenth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twentieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-first system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-second system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The twenty-ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirtieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-first system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-second system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The thirty-ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fortieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-first system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-second system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The forty-ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fiftieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-first system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-second system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The fifty-ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixtieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-first system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-second system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The sixty-ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-first system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-second system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The seventy-ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eightieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-first system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-second system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-third system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-fourth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-fifth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-sixth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-seventh system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-eighth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The eighty-ninth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The ninetieth system includes a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction. The hundredth system shows a 'cho.' instruction and a 'vib.' instruction.

⑮(Gt.): 1音チョーキングと1音半チョーキングが  
1弦ハイ・ポジションでのプレイなので、音  
の出しに十分な注意が必要だ。

⑯(Dr.): 1小節目の ♪、2小節目バッドラ♪の  
タイミングがポイント。特に前者は力強く。

⑰(Gt.): 異弦同フレットというポジション。指  
を寝かせて弾くとよいが、音が重ならないように注  
意したい。また2つめのフレーズを、すべてアップ・  
ピッキングで弾けるようにしておくで応用がきく。



Bm E F#m G#m A E D E

Vo.

Gt.-I Mute Mute Mute

Gt.-II cho. cho. cho. cho. cho. cho. h.+p.

Kb.

Ba.

Dr.

D.S.

**Coda** D

F#m

Vo.

And I was so right. — Yes, I was al - right — It was Dan - ger On The Track —

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Organ Synth.-II (Synth.Bass)

Ba.

Dr.

⑩(Kb.): 超低音域をプレイすることになるオクターヴを重ねたぶ厚い音色なので、2つ以上のオシレーターを持つシンセが望ましい。

# NINJA

ニンジャ

by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR:** [Intro]のコードに沿ったリフが印象的なポップで軽快な曲。これ以外にも様々なバックギン・パターンが出てくる。各パターンごとにリズムやノリが変わるので注意が必要。ソロは3連符を中心に構成されていることで、変則的なフィンガリングも出てきてしまう。1つ1つきちんと把握しながら弾いてほしい。もちろんサウンドは充分ドライブさせること。

**KEYBOARD:** オルガン、ストリングスI、ストリングスIIと3種類の音色が使われているが、重なって使われることはないので、切り換えをスムーズに行えばキーボード1

台でカバーすることも不可能ではない。全体に目立ちすぎず、曲を裏側から支える役割に徹しよう。

**BASS:** ギターとユニゾン、あるいはサポートするようなかたちのラインから成る。ギター同様各部分ごとに変わるノリをしっかりとつかむこと。サウンドをドライブさせ、強力な16ビートを打ち出したい。

**DRUMS:** [Intro]や④などでは軽快な8ビートを、⑤でハーフ・テンポになり少し重たいノリに、というようにそれぞれのパターンを頭に入れ、スムーズ&パワフルなドラミングを心がけよう。

The musical score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. It includes an Intro section with the following chord progression: F#m, D, G#m7(b5), C#, and F#m7. The score is divided into three systems. The first system contains the guitar part with various fretting techniques like h+p (harmonic/palm mute) and triplets. The second system features the organ part, marked with a circled 2, and the bass part, marked with a circled 3. The third system continues the guitar and bass parts. Performance annotations include circled numbers 1, 2, and 3 pointing to specific musical phrases.

① (G): 曲の顔となる印象的なフレーズ。1小節目のフィンガリング1プリングをスムーズに。またこのフレーズはツイン・ギターで3度のハーモニーを演奏したい。

② (Kb.): きらびやかなオルガン+ストリングス系。金属的な響きながら厚みもほしいので、サブ・オシレーターなどで1オクターブ下の音も聴こえるようにしておくこと。

③ (Ba.): ギター・パートをサポートするかたちのベース・ラインだ。シンコペーションが連続するが、しっかりとキープしたい。

D    G<sup>#</sup>m7(b5)    C<sup>#</sup>    C<sup>#</sup>(onF)    F<sup>#</sup>m

Vo. Uh

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

F<sup>#</sup>m

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

④(Dr.): ♩のバスドラをキチッと入れ、リズムの流れを止めないように。

A F#m

C#m

Vo. (1x) Tell me the sto - ry ————— Tell me the leg - end ————— Tell me the tales ————— of war —————  
 (2x) hand - ful say - ing are ————— more than a rea - son For me to feel ————— this way ————— I'd

Qt.-I  
 (. = Mute) ⑤

Qt.-II  
 1x only

Kb.  
 1x only

Ba.  
 ⑥

Dr.

Vo. F#m D E D(onE) E  
 Tell me just one time ————— What it was like ————— be - fore ————— Oh ————— So  
 like to be near you ————— May - be for just ————— one day ————— Oh —————

Qt.-I  
 g: ⑥

Ba.  
 ⑥

Dr.

●(Qt.): 8ビートを強調したリフ。コード弾きと単音メロディのメリハリをつけ、ノリよくプレイ。

●(Ba.): ここからシンプルな8ビートのパターンになる。ギターとの和音部分にアクセントをつけ、ドライブ感あふれるものにした。

F#m C#m F#m

Vo. Bring me the feel - ing right in that mo - ment When a heart for bat - tle cries Find me the trea - sure  
tell me the leg - end Tell me the sto - ry Tell me the tales of war Tell me just one time

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D E D(onE) E B D F#m

Vo. where the leg - end lies I I were a no - ble an - cient knight I'd stand by your side  
What it was like be - fore

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑦(Kb.): 音色は特に変わってはいないようだ。オクターヴのアルペジオでは、1・3拍目(最低音)を左手でとると弾きやすい。

⑧(Ba.): 各音とも確実に4拍分伸ばしきること。

⑨(Dr.): ここからハーフ・テンポとなる。突っ込み気味にならないよう、大きなノリで叩こう。

**C# Chorus** F#m E D A

Ah  
to rule and fight It will al-ways feel the same when I call out your name

Mute

Strings

C#m C F#m7 D **Chorus** G#m7(b5) C# **Chorus**

In dreams I walk by your side Oh Nin-ja sur-vive

h+p

Organ

⑩ (Tr.) : この曲では2種類のストリングスが使われるが、これはその1つめの音。やわらかで静かな存在感のある響きは、深めのリバヴで作る。耳は遠くから聴こえてくるような感じにしたい。11目のラストもこの音だ。

⑪ (Ba.) : しっかりと押弦し、シンのある音を出そう。

F#m7                      D                      G#m7(b5)                      C#                      C#(onF)                      D                      F#m

Vo. \_\_\_\_\_  
 With you there's no need to hide \_\_\_\_\_ hide \_\_\_\_\_  
 (2x) A Ah \_\_\_\_\_

Gt.-I *h+p.*

Gt.-II *h+p.*

Kb.

Ba.

Dr.

⑩

F#m

Vo. \_\_\_\_\_

Gt.-I

Gt.-II *vib.*

Kb.

Ba.

Dr.

*sva*  
 cho. Arm. Arm. Arm.+cho. Arm. Arm. Arm. Arm.

*cho. Arm. Arm. Arm.+cho. Arm. Arm. Arm. Arm.*

⑪

●(Kb.): 休符をきちんととってスタッカート風に。そして2小節3~4拍のキメだけはテヌート気味に抑えること。リズムがとりにくいかもしれないので注意が必要。

●(Dr.): ここでちょっと変わったリズム・パターンになっている。フロア・タムとバズドラが、まるで地震きのようだ。スネアの部分にアクセントをつけてスムーズに叩こう。

Vo.  $F^{\#}m$  [E  $F^{\#}m$  E A D  $B(onD^{\#})$ ]

—(sva)—

Qt. I

Qt. II

cho. cho. p+h+p. cho.

cha cha p+h+p. cho.

Strings

Kb.

Ba.

Dr.

Vo. E Fdim  $F^{\#}m$  E A D  $D^{\#}dim$  E

Qt. I

Qt. II

p. cho. cho. cho. h+p. cho. cho. cho. p. cho. vib.

p. cho. cho. cho. h+p. cho. cho. cho. p. cho. vib.

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt./Ba./Dr.): 体でしっかりリズム・キープして  
おき、3パートでバッチリ合わせたい。

●(Kb.): 2つめのストリングス。ソフトで幅のある  
中低音だ。音と音とのつながりをスムーズに流した  
い。この音色は図でも用いられる。

●(Gt.): 2拍3連のフレーズ。少しタメ気味に弾く  
とよいだろう。



F F#m

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Organ

F#m

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.): 7/8 のバッドラをギター、ベースとピツタリ合わせることで、強力なドライブ感が打ち出される。

●(Gt.): 3連フレーズの連続。少しアーシーな雰囲気を持つセンスあるプレイだ。3/8のチョーキングは中指で行うこと。そうするには、その前のフレーズのフィンガリングも自ずと決まってくるはずだ。

G F#m E9(onG#) A A(onC#) D D#dim E Fdim F#m E9(onG#)

Vo. [Musical staff]

Gt.-I Mute [Musical staff]

Gt.-II [Musical staff]

Strings [Musical staff]

Ba. [Musical staff]

Dr. [Musical staff]

Vo. [Musical staff]

Gt.-I [Musical staff]

Gt.-II [Musical staff]

Strings [Musical staff]

Ba. [Musical staff]

Dr. [Musical staff]

Organ [Musical staff]

If I were a no - ble an - cient knight I'd stand by your

●(Ba.): F音からオクターヴ上のF音まで上昇していくラインが、強力なドライブ感を生み出している。

●(Gt.): 3度のハーモニー(ギターIII)は、スペースの都合でギターIの部分に記したので注意して見てもらいたい。

Chords: C#m, F#m, E, A, C#sus4

Vo. side to rule and fight. It will al-ways feel the same when I call out your name

Gt.-I

Gt.-II

Kb. **Strings**

Ba.

Dr.

Chords: C#, F#m7, D, G#m7(b5), C#

Vo. Nin-ja sur-vive (2x) side In dreams I walk by your side Nin-ja sur-vive

Gt.-I

Gt.-II

Kb. **Organ**

Ba.

Dr.

F#m7(b5)      D      1. G#m7(b5)      C#      2. G#m7(b5)

Vo. With you there's no need to hide by your no need to  
 With you there's

Gt.-I h.r.p.  
 Gt.-II h.r.p.

Kb.  
 Ba.  
 Dr.

C#      C#(onF)      J F#m

Vo. hide

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Kb.  
 Ba.  
 Dr.

# CHEROKEE

チェロキー

by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR** : バッキング自体はシンプルなパターンながら、**A**で見られるような2分休符のすき間によってコントラストがつき、とても効果的なものになっている。ミディアム・テンポのため、ゆったりとリズムにのったプレイを。またメロディアスなソロもフィーチャーされており、きれいなヴィブラートでフレーズをウタわせたい。なおソロのラストには3度のハーモニーも加えられている。

**KEYBOARD** : 曲中のクライマックス部分にキーボード・ソロが現れる。両手を駆使した難易度の高いものではあるが、ライブなどでは視覚的な効果も期待できる(2台のシンセを同時に弾くため)ナンバーだろう。

**BASS** : **Intro**のギターとユニゾンのパターンと、**A**以降の8分弾きのパターンから成る。特に**A**では、ギターの2分休符によって一瞬ベースが前面に出てくるというアレンジに注目。ここではあまり力まず、クールな感じで弾くとよいだろう。なおサウンドに関しては、アンプのチューニングで力強くシンのある重低音を作してほしい。

**DRUMS** : まるでアフリカン・ビートを思わせるような、ユニークなドラム・ソロから始まる曲。これが聴かせどころといえるので、スムーズに叩いてもらいたい。またギター、ベースが入ってきてからは、シンプルな8ビートのパターンで、ズッシリとした重たいノリでプレイしよう。

The musical score is arranged in a multi-staff format. At the top right, the key signature is indicated as **Em D**. The score is divided into three main sections: **Intro**, **Poly.Synth.-I**, and **Poly.Synth.-II**. The **Intro** section features a 2-measure rest for the guitar and a unique drum pattern. The **Poly.Synth** sections show keyboard parts with specific annotations. The drum part includes a unique pattern in the **Intro** and a simple 8-beat pattern in the **Poly.Synth** sections.

①(Dr.) : ユニークなリズム・パターンなので、スムーズに叩くには練習が必要。アクセントのつけかたがポイントといえる。

②(Kb.) : サンプリングによるオーケストラ・ヒットのようだ。ポリ・シンセでアタックの強い音色を作りリバーブを深めに効かせれば、同じような効果が出せるだろう。

③(Gt.) : **Intro**部分では休符がポイント。体でしっかりリズム・キープして、シンセとピッタリ合わせること。

④(Kb.) : ギターとともにメイン・リフをプレイする。タイミングはもちろん、ギターとのヴォリューム・バランスにも気を配ろう。

⑤(Dr.) : シンバルとバスドラのウラ打ちによるキメ。バンド全体で合わせるために、まずドラマーがバッチリ叩きたい。

C D Em D Em C G D Em D C D

Vo.   
 Oh

Gt. I

Gt. II

Kb.

Ba.

Dr.

Em D Em C G D Em Em

Vo.   
 Uh

(1x) They lived in peace  
(2x) They were driv-en hard

Gt. I

Gt. II

Kb.

Ba.

Dr.

⑥ (Gt.): ギターとユニゾンのパターン。各小節3拍目の4分音符をギターと合わせ、しっかり伸ばすこと。より音を切るタイミングにも気をつけなければならないということだ。

⑦ (Dr.): シンプルな8ビートのパターン。テクニク的には問題ないと思うが、ここではハイハットのハーフ・オープンでルーズなノリを出すよう心がけてプレイ。ただしリズム自体はルーズになってはイケナイ、あくまでもノリである。

⑧ (Dr.): バスドラのウラ打ちをスムーズに入れよう。  
⑨ (Ba.): シンプルな(8ビートの)パターンながら、コードの変わりめに経過音を入れ、なめらかさを出している点に注目。

4

Bm Em Bm D C D Em D(onF#)

Vo. not long a-go A might-y In-di-an tribe But the winds of change Had made them re-al-  
a-cross plains And walked for man-y moons Cause the winds of change Had made them re-al-

Gt.-I g. g. g. Mute Mute

Gt.-II

Kb. Poly.Synth. - III

Ba. 2 2 2 2 2 2 2 2 0 0 0 0 0 0 3 5 2 2 2 2 2 2 0 0 3 3 3 3 3 3 0 0 0 0 0 2 2 2 2 2

Dr. / / / /

⑩

G Am D Em Bm

Vo. -ize that the promises were lies Oh The white man's greed in search of gold  
-ize that the promises were lies So much to bear all that pain

Gt.-I Mute Mute g. g. g. g.

Gt.-II

Kb.

Ba. 2x 2x 2x 3 3 3 3 0 0 0 0 2x 5 5 5 5 5 5 5 5 6 0 0 0 0 0 0 3 5 2 2 2 2 2 2 2 2

Dr. / / / /

⑪

●(Gt.): 2音によるミュート弾き。ミュートの中でも開放弦が最も難しいので気をつけよう。

●(Ba.): 図太い音で弾きたいところ。サウンド作りがポイントだ。

Em                      Bm                      D                      C                      D                      Em                      D(onF#)

Vo.      Made the na - tion bleed                      They have lost their faith                      And now they had  
Left them in de - spir                      They have lost their faith                      And now they had

Qt.-I

Qt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

G                      Am                      G(onB)                      C                      D

Vo.      to learn There was no place to re - turn      No - where they could turn      (1,2x) Cher - o - kee  
to learn There was no place to re - turn      No - where they could turn      2x

Qt.-I

Qt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Kb.): ポリ・シンセによるハーモニー。コーラス、  
ディレイなどを使った広がりのある音作りが望まし  
い。できればステレオでモニターしよう。

7/15



**B** Em D G C Em D Em C G D Em D

Oh March-ing on the trail—of tears— Cher-o-kee Oh

Poly.Synth.-II

Detailed description: This system contains the first four measures of the piece. The vocal line has lyrics 'Oh March-ing on the trail—of tears— Cher-o-kee Oh'. The guitar I part features a complex arpeggiated pattern with fret numbers 9, 7, 5, 3, 5, 3, 5, 3, 5, 3, 5, 3. The keyboard part has a similar arpeggiated pattern. The bass part has a simple rhythmic accompaniment with fret numbers 2, 2, 0, 0, 3, 3, 3, 3, 2, 2, 0, 2, 3, 3, 5. The drum part shows a steady beat with various rhythmic markings.

G C Em D Em C G D Em

March-ing on the trail—of tears— (2x)Oh (2x)Yeah

4. 2x 2x 2x 2x g. g. 1x only

Detailed description: This system contains the next four measures. The vocal line has lyrics 'March-ing on the trail—of tears— (2x)Oh (2x)Yeah'. The guitar I part has a '4.' marking and then a '2x' marking with a complex chord structure. The keyboard part has a '4.' marking and then a '1x only' marking with a chord structure. The bass part has a '4.' marking and then a '1x only' marking with a chord structure. The drum part continues with a steady beat and includes a '3' marking in the final measure.

Chords: Em Bm C G D(onF#) Em Bm C G D(onF#)

Vo. (Vocal):

Gt. I (Guitar I):

Gt. II (Guitar II):

Organ:

Dr. (Drums):

Bb. (Bass):

Fig. (Fingerings):

Chords: Em Bm C G D(onF#) Em Bm C G D(onF#)

Gt. III (Guitar III):

Gt. II (Guitar II):

Gt. I (Guitar I):

Dr. (Drums):

Bb. (Bass):

Fig. (Fingerings):

④(Dr.): ほぼギターとユニゾンのパターン。1小節は前目アタマの8分休符が効果的だ。また2小節目のシンコペーションを、ギターと合わせてスムーズにしたい。

⑤(Dr.): シンコペーションのノリをしっかりと出したいところ。

⑥(Gt.): 3連でのハンマリング+プリングをよくウタわせること。

⑦(Gt.): ギターIIとギターIIIは3度のハモリ。特にギターIIIは超ハイ・ポジションでのプレイだが、フィンガリングを確実にしよう。

4

Chord progression: D C Bm C D

Vo. (Vocal): [Empty staff]

Gt.-I (Guitar I): [Staff with notes and fret numbers (19, 16, 17, 15)]

Gt.-II (Guitar II): [Staff with notes and fret number (7)]

Kb. (Keyboard): [Staff with notes and circled numbers 17, 18, 16]

Ba. (Bass): [Staff with notes and circled numbers 18, 16]

Dr. (Drums): [Staff with drum notation]

Chord progression: D

Vo. (Vocal): [Empty staff]

Gt.-I (Guitar I): [Staff with notes and fret numbers (7, 5, 6)]

Gt.-II (Guitar II): [Empty staff]

Kb. (Keyboard): [Staff with notes and circled number 19]

Brass: [Staff with notes and circled number 19]

Ba. (Bass): [Staff with notes and circled number 19]

Dr. (Drums): [Staff with drum notation]

●(Kb.): 16分音符の多い細かいフレーズながら、それほど難しいというものではない。ここはキーボードがメインとなる部分だ。きっちりと弾きこなしてほしい。

●(Ba.): 音の粒をそろえ、確実なサポートを。

●(Kb.): ここから第2のメロディが下段に現れる。上段と同時にプレイするのはなかなか難しいので、くり返し練習してもらいたい。

D Am Bm

Vo.

Qt.-I

Qt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Detailed description of the first system: This system contains measures 1 through 3. The key signature has one sharp (F#). The guitar (Qt.-I) part features a melodic line in the upper register and a bass line with fret numbers 5, 7, 4, and 6. The keyboard (Kb.) part has a continuous sixteenth-note arpeggiated pattern in the right hand and block chords in the left hand. The bass (Ba.) part has a melodic line with fret numbers 0, 2, 4, and 0. The drums (Dr.) part shows a rhythmic pattern with 'x' marks indicating hits.

C E Em D

Vo.

Qt.-I

Qt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Pick scratch

Pick Scratch

Detailed description of the second system: This system contains measures 4 through 6. The key signature changes to C major. The guitar (Qt.-I) part includes a 'Pick scratch' instruction with a downward arrow. The keyboard (Kb.) part continues with the arpeggiated pattern, ending with a circled '10' above a measure. The bass (Ba.) part has fret numbers 0, 2, and 7. The drums (Dr.) part continues with the rhythmic pattern.

G C Em D Em C G D F Em D G C

Vo. (4times Repeat)  
Oh Cher-o-kee Oh March-ing on the

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Em D Em C G D G Bm C D Em

Vo. tail of tears Oh Cher-o-kee

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.) : シンバルとバスのドラのウラ打ちに16分のスネアが絡む。スムーズなスティック・ワークでクリアしよう。

●(Gt.) : オクターヴ奏法部分。不要弦を確実にミュート、右手はストロークで。

# TIME HAS COME

タイム・ハズ・カム

by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR**：前半はアコースティック・ギター、中盤からハードなディストーション・サウンドに変わる。様々なバックギン・パターンが出てくるが、特に[D]ではリズムカルなプレイを心がけよう。ソロも前半はゆったりしたフレーズの連続でのびのびと、後半は一転してハードなものになる。

**KEYBOARD**：出番が少ない分音作りには充分に凝りたい。ストリングス系の音ばかり4種類使われているが、エンベロープや音の厚み、奏法などでヴァリエティを。シン

セは2台、1台がシーケンサー用だ。なおキーボーディストは1人で充分だろう。

**BASS**：ほとんどギターとのユニゾンというシンプルなものではあるが、動きの多いラインなので確実にプレイしよう。また各パターンで雰囲気が変わり、その場に応じた表情作りも要求される。

**DRUMS**：ドラムスもベース同様、各パターンごとに表情を変えたい。またバスドラが重要なポイントとなっており、譜面どおりにきっちり踏んでほしいところだ。

Intro. C G Em D C G Em D [A] C G

The musical score consists of several staves. The top staff is the vocal line with lyrics: "(1x) Oh... Oh... Long for the sail-or be-neath". Below it are two guitar staves (Gt.-I and Gt.-II) with chord diagrams for C, G, Em, and D. The keyboard section includes Synth and Strings parts, with circled notes indicating specific textures. The bottom staves are for Bass (Ba.) and Drums (Dr.).

●(Kb.)：シーケンサーによるリピート・パターン。音色は短いエンベロープのストリングス系。

●(Kb.)：やや厚めのストリングス系の音色だが、エレビのようなアタックがほしい。プラス的な明るさも加えたいところだ。

Em D C G Em D C G

Va. the skies Long for the white dove No mat-ter where she flies Long for the strang-er you know

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Em D Am B C G Em D

Va. so well so well Pray for the sol-dier who-'s wound-ed bad

Gt.-I A.Guitar

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt.): アコースティック・ギターでのコード・アルペジオ。コードの変わりめまでしっかり音を伸ばすこと。

C G Em D C G Em D

Vo. Pray for the dream-er he's still so sad Pray for the strang-er you know so well

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

G Am C G(onB) G Am G Chorus C D G

Vo. (1x) Cause I'm com-ing home Now the Time Has Come Oh Yeah  
 (2x) Cause I'm com-ing home Now the Time Has Come Oh Yeah

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.) : このドライブ感はバスドラによるものだ。踏面どおりまっちら踏もう。

●(Gt.) : ディストーション・サウンドでのコード・アルペジオ。左手が忙しいと思うが確実な押弦で。

●(Ba.) : ギターとユニゾンのフレーズ。符割りが細かいいため、確実な押弦とピッキングが要求される。



G C D G C D G

Vo. **Chorus** Come

Now the Time Has Come Oh now  
 Now the Time Has Come Oh now

Gt.-I

Gt.-II

Kb. **Synth.** ~ Fade In ~ ~ Fade Out ~

Ba.

Dr.

C D 1. Em

Vo. Oh For me to come back home  
 Oh

Gt.-I

Gt.-II

Kb. ~ Fade In ~ ~ Fade Out ~ **Strings**

Ba.

Dr.

●(Kb.): 深くリバーブをかけたストリングス系+ヴォイス系。1小節目は静かにフェイド・イン、2小節目2拍目あたりでフェイド・アウトさせる。全体にあまり大きな音になりすぎないように。

●(Kb.): ストリングス系、またはオルガンでもよい。終止コードを強調するものなので、静かながらさらびやかな音色がほしい。

D
C
G
Em
D
C
G
Em
D

Vo. Long for the ea - gle on wings so strong Long for the hunt - er he won't be long

Qt.-I  
 Qt.-II  
 Kb.  
 Ba.  
 Dr.

C
G
Em
D
2. Em

Vo. Long for the strang - er you know so well For me to come back home

Qt.-I  
 Qt.-II  
 Kb.  
 Ba.  
 Dr.

●(Ba.) : □から一転、ゆったりしたベース・ラインになる。

●(Dr.) : ここからゆったりしたリズムに。大きなノリで叩きたい。

E D

The first system of the musical score includes the following parts:
 

- Vo.:** Vocal line, mostly rests.
- Gt.-I:** Electric guitar I, mostly rests.
- Gt.-II:** Electric guitar II, featuring a complex rhythmic pattern with fret numbers (e.g., 7 5 4 5 5 4 5 5 4 0 2 3 7 7 5) and dynamics (p., p., p., p., p., p., p., p., p., p., p.).
- Synth.:** Synthesizer part with similar fret numbers and dynamics as Gt.-II.
- Kb.:** Keyboard part with sustained chords.
- Ba.:** Bass line with notes and rests.
- Dr.:** Drum part with a consistent rhythmic pattern.

The second system of the musical score includes the following parts:
 

- Vo.:** Vocal line, mostly rests.
- Gt.-I:** Electric guitar I, mostly rests.
- Gt.-II:** Electric guitar II, continuing the rhythmic pattern with fret numbers and dynamics (p., p., p., p., p., p., p., p., p.).
- Kb.:** Keyboard part with sustained chords.
- Ba.:** Bass line with notes and rests.
- Dr.:** Drum part with a consistent rhythmic pattern.

●(Gt.): リズミカルなフレーズ。プリングやハンマリング部分でも、しっかりリズムが出せるように。

●(Dr.): キターの細かいフレーズに対し、ドラムスはゆったりとしたリズムになっている。2小節目のバスドラの音がアクセント。

●(Ba./Dr.): 突然出てくるキメ。パッチリ合わせてほしいところだ。

F C G Em D C G Em D

Vo. -

Gt.-I -

Gt.-II -

Kb. -

Ba. -

Dr. -

C G Em D C G Em D

Vo. -

Gt.-I -

Gt.-II -

Kb. -

Ba. -

Dr. -

C G Em D C G C G(onB) C G Am

Vo. Now the

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Vo. **Chorus** Come

(1x) Time Has Come On Yeah Now the

(2x) Time Has Come On Yeah Now the

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Synth. 1, 2x tacet (1, 2x tacet)

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out

●(Gt.) : 開放弦へのプリングを利用した、オーソドックスな速弾きフレーズ。

●(Gt.) : フィンガー・テクニックによってフレーズがなめらかなものになっている。1音1音丁寧にプレイすること。

●(Kb.) : [Intro.]の●と同じシーケンス・パターン。リピートの1, 2xは休み、3xでフェード・イン。

# HEART OF STONE

ハート・オブ・ストーン

by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR:** ルート+5度の和音、そして2音、単音とバックギング・パターンがヴァリエティに富んでいる。そのため右手のほうも、ストローク、ストレートなピッキング、ミュートと上手く切り換えよう。ソロはどれもメロディアスなもので、歪みが少ないわりには伸びのある美しいトーンが特徴だ。

**KEYBOARD:** キーボードは終始バックギングに徹しているともいえるが、イントロといひオルガン・グリッサンドといひ、キーボードならではの効果を活かしたアレンジだ。バックギングの研究にはもってこいのナンバーといえるだろう。

**BASS:** ギター・リフとのユニゾン・パターンと、④でのようなメロディアスなラインから成っている。こういった太いトーンを出すには、アンプのセッティングも大切だが、やはり指弾きで力強く弾くことだ。なおギター・ソロのバックの細かいフレーズは、音の1つ1つをしっかりと出し、かつ正確なビートを刻むこと。

**DRUMS:** パワフルなドラミングさえ心がければ、テクニク的に難しいところはないので問題ないはず。ただバスドラのパターンが頻繁に変わり、またそれが重要なファクターとなっているため、きちんと把握してプレイしてもらいたい。

### Intro.

D Em

D Em

D Em

The musical score is arranged in a standard five-staff format. The top staff is for the vocal line (Vo.), which is mostly silent. The second staff is for the lead guitar (Gt.-I), showing a complex lead with various techniques like bends and vibrato, and a circled '1' indicating a specific technique. The third staff is for the second guitar (Gt.-II), which is mostly silent. The fourth staff is for the keyboard (Kb.), featuring a polyphonic synth line with a circled '2' indicating a specific technique. The fifth staff is for the bass (Ba.), showing a steady bass line with a 'G' chord marking. The sixth staff is for the drums (Dr.), showing a complex drum pattern with various rhythms and accents.

①(Gt.): この曲のメイン・リフ。2音フレーズ部分は少しスタッカート気味に。また原曲同様ディレイをかけると雰囲気が出るだろう。なおグリッサンドもきちんとオン・リズムで。

②(Kb.): ポリ・シンセによるオブリガート。ギターのリフとともに曲のイメージを作り出す重要なものなので、ある程度ヴォリュームを上げてしっかりプレイしてほしい。

D Em

D Em

Vo. \_\_\_\_\_

Gt.-I \_\_\_\_\_

Gt.-II \_\_\_\_\_

Kb. \_\_\_\_\_

Ba. \_\_\_\_\_

Dr. \_\_\_\_\_

Dm

Em

Am

G

D

Em

A

Vo. \_\_\_\_\_

Gt.-I \_\_\_\_\_

Gt.-II \_\_\_\_\_

Kb. \_\_\_\_\_

Ba. \_\_\_\_\_

Dr. \_\_\_\_\_

(1x) I've told you once and I've  
(2x) I walk the streets like a

( \* = Mute )

Poly.Synth.-II

●(Kb.): ポリ・シンセでのハーモニー・バックアップ。  
プラス系のやわらかい音色を作り、コーラスで広げる。  
ステレオでモニターすると最もよい効果が出せるはずだ。

●(Ba.): ギター・リフとのユニゾンだが、バスドラ  
とのコンビネーションにも気をつけて。

●(Dr.): ベースとのコンビネーションに注意し、重  
たいノリで叩くこと。

D Em D C G

Vo. told you twice ————— Wait for that day when our love will rise ————— To that song that  
 brok-en men ————— Oh, I wish that you could un-der-stand ————— E-ven though you're

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D Am D Em Am D Em

Vo. brought our hearts ————— to-ge-th-er ————— E-ven though you're —————  
 still the one I wait for ————— I guess love ————— there's no

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.



D Em D C

Vo. mis - treat - ing me I know the girl that you used to be For me those days were  
 guar - an - tee Some - times it's not what it seems to be E - ven though you're

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D Em [B] C D

Vo. meant to last for - ev - er On Time af - ter time I'm  
 still the one I care for

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Organ

Ba.

Dr.

●(Kb.) : ギターとともにオルガンでバックングを行う。④小節目のグリッサンドは、原曲をくり返し聴いて雰囲気をつかんでしまおう。ただし2・4拍目はギターと合わせてほしい。

●(Ba./Dr.) : しっかりとシンコペーションを打ち出そう。

G Em C D Em C D G Em

Vo. won-der-ing why Am I to be all a-lone And day af-ter day I pray that you'll stay

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Bm C Chorus D Em 1. D Em

Vo. Cause you've got a Heart Of Stone A Heart Of Stone (2x) Yeah

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

①(Ba.) : ギターの後ろから浮き上がってくるような、効果的なラインだ。  
 ②(Ba.) : 力強く弦をヒットしたいところ。

Em                      Am   G   D   Em D Em                      G Am

12

Vo. *A Heart Of Stone*

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Em                      G Am                      Em                      G Am

●(Gt.): ④のリフの変形。符割りが細くなり、雰囲気もガラッと変わる。

●(Gt.): 1弦ハイ・ポジションでの1音半チョーキング。しっかりチョーク・アップしてめざす音程まで上げること。

●(Ba.): 符割りの細かいフレーズ。あまり力まずクールにプレイしたい。

Em Am Bm E C D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

G Em C D Em C D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt.):ペンタトニック・スケールでの速弾き。ブリッジやハンマリング部分でリズムが狂わないよう注意しよう。

●(Dr.):ここで16分のバスドラが入る。これまでがシンプルな8ビートだっただけに、モタらないよう気をつけたい。

●(Gt.):ついに24フレットが登場してしまう。このフレージングでは22フレットのチョーキングで代用することもできない。オクターヴ下げると前後の流れが悪くなるので、フレーズ自体を変えるしかないだろう。

G Em Bm C D Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Cho. p. p. p. h+p.

22 20 19 22 19 20 19 20 24 22 20 20 24 20 22 20 19 20

15 15 12 12 12 12 15 15 14 15 14 12 14 14 12

F Em D Fm Am Bm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Yeah \_\_\_\_\_ You've got Heart \_\_\_\_\_ Of Stone

(Sova)

[Poly.Synth.-I]

●(Dr.) : 3連によるフィル。フラム打ちの部分にアクセントをつけて。

(4times Repeat)

G C D G Fm C D Fm 3x

1.2.3.

Vo. (1,3x) Time af-ter time I'm won-der-ing why Am I to be all a-lone Oh  
 (2,4x) Day af-ter day I pray that you'll stay You've got a Heart Of stone

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

4. Bm C Chorus D Em Em

Vo. Cause you've got a Heart Of Stone Heart Of Stone

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.): 徐々にクレッシェンドしていこう。またスネア、フロア・タム、バスドラの3つの音が1つに聴こえるようにしたい。

●(Kb.): 1拍目のブレイクあとの休符をしっかりと数えること。基本ビートを出すパートがないため、3拍目ウラからのユニゾンが、ハシったりモタったりして全体からとび出してしまうおそれがある。

# ON THE LOOSE

オン・ザ・ルース  
by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR**：アルバム中最もハードなアップ・テンポのナンバー。IntroとAのリフさえマスターすればあとは問題ないだろう。リフ自体はオーソドックスなものなので、ノリに注意して“これぞハード・ロック”というようなプレイを心がけることだ。

**KEYBOARD**：全体にキーボードは引込んだ感じだが、曲のスタイルを考えればベスト・アレンジといえる。プレイは比較的ラクなはずだが、だからといって侮らさずきっちり弾くこと。

**BASS**：ほとんどが8分弾きのパターン。こういったナンバーではノリがすべてなので、頭で色々考えずに体で弾いてほしい。そうすれば、それがサウンドに現れてくるものだ。力強いピッキングで、ドライブしたサウンドをめざそう。

**DRUMS**：パターンがシンプルだけに、パワフルなドラミングを心がけたい。ギターとベースがベーシックな8ビートを出していることで、曲全体のリズムとしてバスの入れかたが重要になってくる。譜面のパターンを頭に入れたうえで、自分なりにバスドラやフィルインを入れてみるのもよいだろう。

Intro

Am                      Am7

●(Gt.)：アーム・アップし、ピッキング後にアームを戻していくギターのフェイド・インで曲が始まる。ボリューム・ペダルを用いて記譜のとおり弾きたい。

●(Dr.)：スネアとフロア・タム、少しフラム気味に力強く叩こう。

●(Kb.)：ギターとユニゾンのポリ・シンセ。ここでの目的は、サウンドに厚みを出すことと音色の変化にある。ギターとのバランスを充分研究すること。

●(Ba.)：開放弦を使った8ビートのパターン。押弦して出した音と開放弦では多少ニュアンスが異なる。粒をそろえ、地を這うようなビートを出そう。

Am7

C

G

C

Am7

Vo.   
 Gt.-I   
 Gt.-II   
 Kb.   
 Ba.   
 Dr.

Mute   
 cho. cho. cho. cho. cho cho   
 cho. cho. cho cho   
 Poly.Synth.   
 ③   
 ①

C

G

Dm7

A

Am7

Dm

F

G

Vo.   
 Gt.-I   
 Gt.-II   
 Kb.   
 Ba.   
 Dr.

Run-ning out of the streets. He lives from day to day.   
 Mute   
 cho. cho. vib. ⑤   
 cho. cho. vib. ⑥   
 ②   
 ⑦

●(Gt.): 充分ドライブさせたサウンドで歯切れよく。また3・4・5弦を中心にピッキングし、2弦の音があまり大きくなりすぎないようにバランスに気をつけること。

●(Kb.): ギターのコード弾きと重なっているが、ここではキーボードは前面に出ないほうがよいだろう。もちろんしっかりしたリズム・キープで、ギターとタイミングを合わせることはいうまでもない。

●(Dr.): 基本となるパターン。3拍目ウラのバスドラがモタらないように、ひたすらパワフルなドラミングを。



Am7 Dm F G Am7

Vc. Look-ing for some-thing to do. He needs to get a-way (1x)Hop-ing that  
(2x)Dream-ing

Gt.-I Mute

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Dm F G Am7

Vc. may-be one day 2x He could be some-one Pray-ing that may-be some-day  
dream-ing a-bout All the things he'd like to do Try-ing try-ing so hard To

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Chords: Dm F G Em Dm

Vo. 2x He could be num - ber one  
make it all up to you In his world of make be - lieve 2x

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Chords: Em Dm (on F) Em 2x

Vo. Yeah (1,2x) He al - ways tends to be (3x) He al - ways tends to be

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.): この曲のテンポで16分のフィルを入れよう  
とすると、かなり速く叩かなくてはならなくなる。  
ムリにこのフレーズを入れずに、自分の力量に合っ  
たフィルインを叩けばいいだろう。

●(Gt.): ④のリフと同じフォームでコードが変わる。  
●(Kb.): パッキングの中でのキメといっただら  
う。1拍目のウラが決してモタらないように注意。  
ギターとともに、鋭くサウンドに食い込むことが大  
切だ。

●(Ba.): クロマチックのフレーズ。左手と右手のコン  
ビネーションがしっかりしていないと、シンのある  
音が出ないので気をつけよう。

Vo. Am7 F G Dm C G  
 On The Loose So young so tough so wild

Gt.-I Gt.-III Gt.-III  
 Gt.-II Gt.-IV Gt.-IV

Kb.  
 Ba.  
 Dr.

Vo. Am7 F G Dm C G to  
 On The Loose a - gain (3x) Yeah

Gt.-I  
 Gt.-II  
 Kb.  
 Ba.  
 Dr.

●(Gt.): □には厳密にいうと4本のギターが入っている。ギターが1人ならギター-Iを、ツイン・ギターならギター-Iとギター-IIを弾くとよいだろう。

●(Dr.): 2拍目のシンバルとスネアによるアクセントが効果的。

D F C F C G  
 Vo. (1x) Ch He got some-thing to say yeah  
 (2x) Ch  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Kb.  
 Ba.  
 Dr. 1x only

F C F C G  
 Vo. ch  
 Gt.-I  
 Gt.-II  
 Kb. 4.  
 Ba.  
 Dr.

●(Gt.):ピックを深く持ち、力強いピッキングで。

Am7 Dm Am7

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Dm Am7

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Kb.): ここからギター・ソロのバックギンになる。もしギタリストが1人のバンドなら、キーボードのヴォリュームを多少上げて弾いてもらいたい。このようなときは、オーバードライブなどを使うのも1つのデではある。

●(Gt.): 4音で1フレーズのを5連にのせて弾く。フレーズのアタマが1つつずれていくので、オルタネイト・ピッキングでしっかりリズムをとって弾くように。

●(Gt.): 今度は6音1フレーズのを5連にのせる。●同様リズムが崩れないよう注意すること。

Dm

Am7

Vo. \_\_\_\_\_

Gt.-I \_\_\_\_\_

Gt.-II \_\_\_\_\_

Kb. \_\_\_\_\_

Ba. \_\_\_\_\_

Dr. \_\_\_\_\_

cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

17 19 20 19 17 19 19 19 19 20 20 20 17 19 20 19 17 19 19 19 19 20 20 20 22 20 20 22 22 20 18 22 22 22 20 18 22 20 22 22

Dm

C

G

Vo. \_\_\_\_\_

Gt.-I \_\_\_\_\_

Gt.-II \_\_\_\_\_

Kb. \_\_\_\_\_

Ba. \_\_\_\_\_

Dr. \_\_\_\_\_

cho. - (570) cho. - (570) cho. - (570)

20 18 20 18 22 22 22 20 18 22 0 10 12 0 0 10 12 10 0 0 10 17 20 17 20 17 20 19 17 20 19 17 19 18 17 18 19 17 17 19 19 19 17 19 19 17 19 19

D.S.

♩ Coda

Am7 F G Dm C G Am7

Vo. On The Loose So young so tough so wild

Gt.-I Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

F G Dm C G F G Am

Vo. On The Loose a - gain

Gt.-I Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Dr.) : バスドラでずっと8分を踏み続け、その上にタムのオカズをのせる。タムのフレーズを、リズム面でテンションのあるものに自分なりにアレンジしてもよいだろう。

# LOVE CHASER

ラブ・チェイサー

by J. Tempest

Copyright © 1986 by SEVEN DOORS MUSIC/EMI MUSIC PUBLISHING (SWEDEN) AB  
Rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

## ■この曲のポイント

**GUITAR:** バッキングは、これまでに頻繁に出てきた  $\text{J}\overline{\text{J}}$  のパターンがほとんどだ。ブラッシングの音にも気を使い、安定したビートでプレイしよう。そしてソロには、すさまじい速弾きが登場。リズムを無視して1小節にできるだけ音をつめ込むといった速弾きも多いが(また当然それなりの味があるが)、ここでは、6連や9連を正確にピッキングしている。

**KEYBOARD:** 全編に使われているのはストリングス1台だけだが、**[Intro]**のみもう1台シンセが必要。あまり目立たないものの結構出番は多く、他パートの導入を受け持つなど責任も重い。演奏はそれほど難しくないが、音のつながりやバランスにも気を配り

たい。

**BASS:** ほとんどがギターとのユニゾン。タイミングを合わせてほしい。ただギターが  $\text{J}\overline{\text{J}}$  であるのに対し、ベースは  $\text{J}\overline{\text{J}}\overline{\text{J}}$  というリズムだ。これはベースも  $\text{J}\overline{\text{J}}$  にするとリズムにしまりがなくなるためだ。なお最初の16分音符は、スタッカート気味に弾くとよいだろう。

**DRUMS:** シンプルな8ビートのパターンでとおしている。重たいノリを心がけてドラミングを。また後半のサビのリピー部分では、各自自由にフィルインを入れて曲を盛り上げたい。

Am    G                    D

The musical score is arranged in a standard multi-staff format. From top to bottom, the staves are: Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Keyboard (Kb.), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is common time (C). The score begins with an 'Intro' section. Above the guitar staves, the chords Am, G, and D are indicated. The keyboard part includes markings for 'Strings' and 'Synth'. The bass and drum parts show rhythmic patterns with stems and flags.

●(Kb.): 重厚でソフトなストリングス。ラストまで使う音なので、曲の持ち味に合わせて念入りに設定しよう。なおこのパターンはサビでも使われるもの。

●(Kb.): **[Intro]**の2小節間のみ出てくるチェンバロ系のシンセ。はじけるような強めのアタックで、ストリングスのコードをひきしめよう。これはおそらく、ストリングスのパターン単独ではさびしいためとり入れたものだろう。



G(onE) D<sup>♯</sup>dim Em A Em

Vo. Ch \_\_\_\_\_ (1x) Some-one's at your door to-night \_\_\_\_\_  
 (2x) feel that some-one's at your back \_\_\_\_\_ You can

Gt.-I Mute Mute p

Gt.-II 2x only vib. 2x only vib.

Kb.

Ba. p

Dr. 5

D Bm C Am G D Em

Vo. Some-one wants your love \_\_\_\_\_ Is it real or just i-mag-i-na-tion \_\_\_\_\_ You de-cide to wait in-side \_\_\_\_\_  
 hear his pound-ing heart \_\_\_\_\_ But some-thing tells you not to be a - fraid \_\_\_\_\_ Cause e-ven in the dark-est night \_\_\_\_\_

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr. 5

③(Gt.): 「ラブ・チェイサー」以外にも頻出するもの。最初の8分音符をまったり出さないと軽くなってしまふので注意。

④(Ba.): 曲をとおしてほとんどがこのパターン。リズムのシンになるものだから、安定したビートが出来るまで練習すること。

⑤(Dr.): シンプルな8ビートの2小節パターン。

D Bm C Am G D Am Chorus Ah —  
 Chorus Ah —

Vo. til the break of dawn In dreams you see your-self seek-ing af - fec - tion (1,2,3x) He'll know just who you are  
 Some-one's at your side But when morning comes it all starts to fade a - way

D.S.time

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Bm C Uh — D C D Em F#m

Vo. He'll know just where you've been — He'll know just what to do — Love Chas - er —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑥(Dr.) : スネアだけのフィル。32分音符をスムーズに絡ませよう。

Bm C Am G G D Chorus Love Chas-er Em F#m

Vo. If you look deep in his eyes (1x) Then you're in for a big surprise Oh (2x) Then you're in for a big surprise Oh

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Bm C Am G G D to ♯ Em

Vo. He can take your breath a-way 2x There's noth-ing you can do or say no He can take your breath a-way Oh There's noth-ing you can do or say (Love)

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt.) : 3/4でハーモニクスを出し、アームで3度分音程を上下させ、大きくヴィブラートをかけながらアーム・ダウン。



Em Bm Em C Em Bm **E** Em D Bm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

C Am G D Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

◎(Gt.): 7音から成るフレーズのパターンを9連譜にのせ、すべての音をピッキングして弾く。速く弾こうとするとピッキングが弱くなりがちだが、それでは速弾きの魅力が半減してしまうので、必ず力強いピッキングで。

D Bm C Am G D

Vo. Chorus

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D.S.

♩ Coda Em F#m Bm C Am G

Vo. Chas - er Yeah If you look deep in his eyes Ch

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

●(Gt.): 符割りが非常に細かくリズムが狂いやすいところだ。充分注意してほしい。

G D Em F#m Bm

Vo. Then you're in \_\_\_\_\_ for a big surprise Love Chas - er \_\_\_\_\_ He can take your breath a - way \_\_\_\_\_

Gt-I

Gt-II

Kb.

Ba.

Dr.

C Am G G D

Vo. There's \_\_\_\_\_ noth - ing you can do or say \_\_\_\_\_

Gt-I

Gt-II

Kb.

Ba.

Dr.

Fade Out

●(Dr.) : ♪部分のフィルは、自由に変えても面白いだろう。エンディングらしく盛り上げてみたい。