

Avoid Being Caught!

紅い眼をした 鴉が
闇に朽ちた 獲物に群がり
鋼の十字架を 胸に刺して
彼方へ 飛び去った

愚かな欲望に 目覚めた人は
誰もが 彷徨う Dancing doll
Ah 裁きを 与えて

☆禁断の力を 満たす光は
音速の翼に 宿す魂
贖いは過去の 純真の証
切り裂いた 悪の心は 土に還り眠れ

(間奏)

悪魔に 魅入られた 女神は
広い宇宙さえ 地獄に墮とす
Ah 裁きを 与えて

逆鱗に触れた 神の暴走は
予言者の嘘を 現実に変える
真実を映す 鏡の中には
五つの魔眼を 持った人の影

☆くり返し

燐

手をつないだ 記憶の欠片を
胸の奥に しまい込んだ

君がくれた 時計の針は
あの日の朝で 止まったまま

☆もう二度と 戻れない あの夏の日
さよならも 言えなかった 君を残して
何もかも 奪われた 僕の心は
悲しみの この翼で 空に舞う

走り出した 汽車の中
君の作り笑い 見れなかった

追いつけない それでもいいと
走り出した 君の姿

僕たちは 戦争に 引き離されて
罪のない 人たちを この手にかけた
何もかも 見失った 僕の心は
憎しみの この翼と 共に散る

☆くり返し

ワレ 敵艦隊 発見セリ

コレヨリ 攻撃ニウツル

祖国奪還作戦

過ぎ去りし日の 君を想って
涙が出てた 筈ね

君に託した 平和の希望
打ち碎かれた 鏡ね

過ちは 何時だって 気づくのが
遅すぎて 失って わかる

あの夏の日 鳴り響く ラジオ
信じていた 大人達が 偽善者なんて

悲げれないで 抗っていた
暗い季節の 巡りね

武力衝突 クーデターの中
流れる血と 弾幕ね

過ちは 何時だって 気づくのが
遅すぎて 失って 叫ぶ

でも止められない 衝動に 任せ
さあ解き放て 目を醒ませ この漲る力！！

☆奪われた(奪われた) この国を(この国を)
この翼で 取り戻せ!

☆くり返し

乙女よ可憐に散るがよい

闇を切り裂く 空襲警報
着の身着のまま 逃げ惑った

眼下に映る 焼けた街並み
抑え切れずに 泣き叫んだ

刃に怯え 眠れぬ夜に
呻きを堪え 耐え忍んだ

人の営みも 家族も恋人も
夢も希望も 奪い取った

心引き裂かれ この身滅びようと
全て取り戻せるなら この命を捧げたい

封じ解かれし 禁断の翼
エンジン唸り 飛び上がった

獣のように 叫び続けた
力に溺れ 殺めまくった

心引き裂かれ 命尽き果てても
全てを奪った あなたたちを許さない

手足引き裂かれ この身滅びようと
全て取り戻せるなら この命を捧げよう

弾幕の中 弄ばれた
白い軀は 朱に染まった

夜桜に舞う 花びらのように
鮮血流し 乙女よ可憐に散るがよい

Lost July

気がついたら 闇の中で
瞬きさえも 許されず
壊れかけた 換気扇の
音だけが 虚しく響く

打ちっぱなしの コンクリートは
地べたに座ると とても冷たく
首に巻かれた 革のベルトは
南京錠で 鍵をかけられ

身に着けてた はずの服も
いつのまにか なくなって
足元には ごろんごろんと
鈍く転がる 錘があって

出来る事は 来るあてもない
助けを呼んで 泣き叫ぶこと
どれくらいの 時が経ったか
腫れた脛が じんじん痛む

鉄の扉が 不意に開いて
迫る足音に 身を震わせ
その男が わたしに告げた
帰れないと 初めて知った

空を切った 乾いた音で
わたしの肌を 赤く灼いて
無造作に 弄ばれる
わたしの身体は お人形

やめて…!

(間奏)

わたしはただ 雨の中で
かばんがぬれる ことも忘れ
しゃがみこんで 傘の中で
肩を寄せて じっと見ている

花壇に咲く 紫陽花の
青い花に 見とれていた

不意に背後に 気配を感じ
振り返った とこで途切れた

☆記憶

閉じた世界 閉じたままの瞳
濡れた世界 濡れたままの心
閉じた世界 閉じたままの部屋で
消えた世界 消えたままの

☆くり返し

わたし

紫陽花の花が終わる頃には
わたしもきっと…

7/8

☆せっかく 会えたのに もうお別れ？
おやすみの キスも まだなのに…

☆くり返し

★さよなら ひこぼし
さよなら おりひめ

★4回くり返し

さよなら…

各曲解説

①作編曲 2001 年。沙羅曼蛇 2 の仮想続編サントラ『ステイリゼル』ステージ 1 (2 周目) 海上ステージの曲。フュージョン。専門学校同級生にギターを弾いてもらいました。コナミ矩形波倶楽部を強く意識していますが、コード進行と裏打ちベースラインは独自のものです。
②作編曲 2005 年。ゲームボーイアドバンス版雷電をイメージした仮想 STG サントラ『雷電伝説』の LEVEL 4 基地の曲。ロック・フュージョン。『グランツーリスモ』のテーマ曲「Moon Over The Castle」の T-SQUARE カヴァー「Knight's Song」を意識したアレンジです。
③作曲 1998 年、編曲 2006 年。架空の 5 ピースバンド『サイドウッド』(Leader,Sax,KALTA/Gt.みっしえる福永/Key.プロフェット赤井川/Bs.柴山ヒデユキ/Dr.犬吠埼たつみ)の曲。③～⑤は初期三部作。ロック・フュージョン。専門学校でピアノのダンパーペダルを使った MIDI データとして作曲。曲名は『ライフフォース』から引用しました。
④作曲 1997 年、編曲 2000 年。サイドウッドの曲。ハイスピード・ロック・フュージョン。『グラディウス外伝』のステージ 3「CRYSTAL」とアーテンションのヴィタリ・クープリ (Key.) に影響を受けました。
⑤作曲 2000 年。サイドウッドの曲。ロック・フュージョン。この曲も T-SQUARE の「Knight's Song」に影響を受けました。専門学校の卒業制作で、テーマは「強い風に、立ち向かえ!!」。
⑥作詞・作編曲 2002 年。GRENISOFT のグラディウス風同人シューティングゲーム『G-ZERO』の最終要塞ステージ後半 BGM。ヴィジュアルロック。原曲はラスボスの手前に登場するアイアンクロスという無敵の門番ボスとの戦いの場面の曲で、曲名は「掻い潜れ!」という意味です。D.W.B.C.時

代の元ライブ、アキヒロ君をボーカルに起用しました。
⑦作曲 1997 年、編曲 2006 年。原曲は D.W.B.C. のボーカルコンピレーションアルバム『Melody』に収録。FM 音源のチップチューン。フュージョン。ESS Solo-1(ES1938)という ESFM 音源と、YM2608(OPNA)のリズム音源を使用。今回の収録曲では最も古い作曲です。私とオリジナルキャラクター 梗麻唯 (うるちまい、表紙右) のユニット“アルティメディア”と、そのバックバンド“サイドウッド”のコラボ曲という設定になっています。
⑧作曲 2005 年、編曲 2008 年。綱島志朗のロボット漫画『JINKI-真説』の横スクロールアクションシューティングゲームの後半戦をイメージした曲。カッティングギターの裏打ちが特徴的なスカファンク。曲名は黒人霊歌「聖者が街にやってくる」のパロディーで、トウジャとは青葉の前に立ちはだかる敵機の名前。私が得意とする直球勝負の情熱メロディーが、少女の芯の強さをストレートに歌い上げる、直近 10 年間を代表する 1 曲です。
⑨作曲 2008 年。19XX シリーズ風仮想 STG サントラ『加賀峰』の露西亜ボスの曲。ゲームボーイ音源のチップチューン。疾走感あふれる熱血系ロック。矩形波を 2 音重ねてデチューンさせたメロディーが印象的。⑧から最新作『190F (イチキュウゼロエフ)』へとつながる、今の私が得意とするサウンドです。
⑩作曲 2008 年。『加賀峰』の伊太利亚ボスの曲。ゲームボーイ音源のチップチューン。俊敏性と重厚感を兼ね備えた熱血系ロック。矩形波で鳴らしたシンバルとも踏切警報機のベルともとれる音が特徴的。⑨と⑩はセットで 1 曲と言えます。
⑪作曲 2005 年。『FMPSPG003-The Chiptune Memories-』収録。RPG の研究所の中を想定。ゲームボーイ音源のチップチューン。テクノポップ。FMPSPG 初参加作品ということで、それまでの打ち込み技術を結集させた意欲作になっています。
⑫作曲 2001 年、編曲 2005 年。ドラキュラ伝説 II 風仮想サントラのステージ 1 の曲。ゲームボーイ音源のチップチューン。『ドラキュラ伝説 II』を意識して作曲した前ノリ縦ノリなメタルです。仮想サントラとしては未完成に終わっています。アレンジに際し、『ドラキュラ II 呪いの封印』の名曲「Bloody Tears (血の涙)」を思わせるフレーズを入れました。
⑬作曲 2007 年。沙羅曼蛇 2 の仮想続編サントラ、ステイリゼルのリメイク『エクスティリゼル』のステージ 5 (食機植物惑星、横スクロール)の曲。ピアノトランス。バルベルム編隊の激しい弾幕と機械を捕食する植物の惑星。『沙羅曼蛇 2』の NAOKI サウンドを踏襲すべく、曲の作り方を変えて取り組んだ作品です。
⑭作曲 2003 年、編曲 2006 年。沙羅曼蛇生誕 20 周年記念仮想基板サントラ『0th4th:revive』のステージ 3 (プロミネンス、横スクロール)の曲。波形メモリ音源のチップチューン。デジロック。曲名はアポカリプティカの「Driven」がデジタイアの CM 曲だったので、イースっぽいと言われます。
⑮作曲 2006 年。『0th4th:revive』の最終ステージ (大型母船ヴェノム艦、横スクロール)の曲。波形メモリ音源のチップチューン。7/8 拍子と 5/8 拍子を繰り返す変拍子のフュージョン。コナ研部長みぞれ氏曰く「斜めスクロールっぽい」。シューティングゲームの最終ステージに変拍子というアイディアはカプコンの『U.S. NAVY』(エリア 88 の続編)から影響を受けたものです。
⑯作曲 2009 年。加賀峰の続編『播嶺』の露西亜占領地域～北海道・東北～の曲。ゲームボーイ音源のチップチューン。ハードロック寄りのフュージョンで、フジテレビ系 F1 グランプリのテーマ曲を手がけた T-SQUARE や大橋勇武氏の影響が強い。メタルキューキ (斎藤幹雄) の同名曲 (スーパースターフォース、雷牙、サンダークロス II) を意識していますが、もっと縦ノリのメタルにすべきだったと思います。
⑰作曲 2011 年。『FMPSPG015-いちご-』収録。シューティングゲームのステージ BGM を想定。ゲームボーイ音源のチップチューン。⑯の兄弟曲。

震災後の都落ちで自分の内的世界が崩壊するという憂き目に遭い、萌尽狼は一度死にました。また東日本大震災では、同人即売会でお世話になっていた電遊音楽 Co. 代表の電遊ゲーム人氏を津波で亡くしました。改めて哀悼の意を表します。
⑱作曲 2005 年、編曲 2007 年。北海道滝川市を舞台に退魔戦車で戦う巫女さん達の物語『みこたん ～巫女と戦車と滝川と～』の主人公、藍風めるのテーマ 1。巫女さんが必殺技を繰り出すとと霊力を高めている様子をイメージした曲です。原曲はテクノでしたが、骨太のロックにアレンジしました。
⑲作曲 2007 年。『みこたん』の藍風めるのテーマ 2。波形メモリ音源のチップチューン。アウトロは YMO の「RYDEEN」を意識しました。トランスの何たるかもわかってませんが気持ちよく聴いていただけたら幸いです。『FMPSPG007-LimeLight-』は故・梅本竜氏が FMPSPG に初参加されたアルバムで感慨深いです。テーマカラーのライムグリーンからインスパイアされた曲です。
⑳作詞・作曲 2008 年。『加賀峰』のメインテーマ。ゲームボーイ音源のチップチューン+ボーカル。VOCALOID2 鏡音リンのボーカルが元気な 8 ビートロックですが、原爆投下後の特攻隊の悲しい気持ちを歌っています。イントロは PC エンジン版『1943 改』のオリジナルステージ「水上要塞」のオマージュ。ステージ後半に航行する艦隊が眼下に映り打電したあとと降下するシーンも再現しました。
㉑作詞・作編曲 2009 年。『播嶺』のメインテーマ 1。ゲームボーイ音源のチップチューン+ボーカル。4 音では全く伝わりきっていないが、ラプソディー・オブ・ファイアの影響を受けたシンフォニックパワーメタルです。当時勤めていた会社でいろいろなことがあり、歌詞の「過ちは 何時だって 気づくのが 遅すぎて 失って わかる」はある人に向けています。また、「苦ね」(初音ミク)「鏡ね」(鏡音リン)「巡りね」(巡音ルカ)「弾幕ね」(マクネナナ)とボーカロイドキャラクター名で韻を踏んでいます。
㉒作詞・作編曲 2009 年。『播嶺』のメインテーマ 2。ゲームボーイ音源のチップチューン+ボーカル。インベリテリの影響を受けたヘヴィメタル。ハードな内容のため、作詞・作曲ともに試行錯誤を繰り返しました。曲名は『怒首領蜂』の 2 周目最終面のボス登場時に現れるシュバルリッツ・ロンゲーナ大佐のメッセージを結ぶ「死ぬがよい。」に由来します。
㉓作詞・作曲 2009 年。サブタイトルは Mac 音ナナにちょっとえっこないたずらしちゃいました 2。ゲームボーイ音源のチップチューン+ボーカル。ミニマルなエレクトロニカで、梅雨時のじめじめとした陰鬱な雰囲気表現しました。
㉔作詞・作曲 2010 年。ゲームボーイ音源のチップチューン+ボーカル。8 分の 7 拍子の変拍子ロックで、「さよなら」を繰り返す、ちょっとせつない歌です。この時も色々あり歌詞の「さよなら」はある人に向けています。
㉕作曲 2010 年。初 CD 化。LMMS の GB 音源プラグイン「FreeBoy」の紹介動画用に作曲。ランキング BGM を想定。ゲームボーイ音源のチップチューン。高速アルペジオのセブンスコードが特徴的な 4 つ打ちの派手な曲で、LMMS で初めて作った曲です。メロディーはスーパーファミコン版『グラディウス III』のエンディングテーマ「Good Luck!」に影響を受けています。
あとがき
2006 年の冬コミで頒布した『萬両箱』をもって EDIA LABEL が活動満了して、翌年から現在まで ASIA LUNAR 名義で同人活動を続けていますから、ターニングポイントはそこだろうと思われる方が大半でしょうが、実際には M3-2005 春で『ふぉ～ぼりふぉにっくまじっく』を頒布したこと、『FMPSPG003』から Circle FMPSPG に参加したこと、Circle S&G の『Sound Impact PHASE1』に⑧でゲスト参加したことの 3 点が、今につながる大きなターニングポイントだったのではないかと振り返ります。