

BAND SCORE

# HEART



ハート・HEART

**RittorMusic**

# BAND SCORE HEART



## CONTENTS

● SOUND ADVICE / BIOGRAPHY	8	THE WOLF	37
IF LOOKS COULD KILL イフ・ルックス・クッド・キル	9	ザ・ウルフ	46
WHAT ABOUT LOVE? ホワット・アバウト・ラヴ	17	ALL EYES オール・アイズ	55
NEVER ネヴァー	23	NOBODY HOME ノーバディ・ホーム	64
THESE DREAMS ジーズ・ドリームス	30	NOTHIN' AT ALL ナッジン・アット・オール	72
		WHAT HE DON'T KNOW ホワット・ヒー・ドント・ノウ	79
		SHELL SHOCK シェル・ショック	



# IF LOOKS COULD KILL

イフ・ルックス・クッド・キル

by J. Conrad & B. Garrett

Copyright © 1984 by STONE DIAMOND MUSIC CORP./JACK CONRAD MUSIC.  
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC./THUNDER MUSIC, INC.  
Authorized for sale only in Japan.

- この曲のポイント
- GUITAR:** ギターI、ギターIIともにディストーション・サウンドでのプレイ。部分的にディレイも使われているが、これは正確にリズムと同期させてある。ギターIがバックিং、ギターIIがソロやフィルインという分担で、ギターIのパートは2本のギターを重ねた厚いサウンドだ。またギターIIのソロ・フレーズは、ピッキング・ハーモニクスを多用しアーミングを交えたものだ。
  - KEYBOARD:** リフ・パターン中心のシンプルなアレンジなので、奏法上は大して問題ないはずだ。伸ばす音と切る音とを譜面から正確に読み取り、ジャスト・タイミングのプレイをめざそう。シンコペーションの呼吸にも気をつけて。
  - BASS:** シンプルな8分弾きのナンバー。できるだけ正確なリズムで弾くことだ。ピッキングは少し強めにして、音のバランスもそろえること。また要所要所にシンコペートしたリズムのキメもあるため、他パートをよく聴いてしっかり合わせよう。
  - DRUMS:** パターンはほとんどオーソドックスな8ビートのもの。ただリズムのキメも多く、ハイハットのオープン&クローズによるアクセントも多用されているので、まず曲の流れを頭に入れておいてほしい。

Intro.

Gm E<sup>b</sup> F Gm

①(Kb.): クラビ系の歪んだ音色で。ギター・パートにアクセントをつける感覚でプレイしたい。

②(Gt.): 力強くピッキングし、心もちピッキング・ハーモニクス気味に弾こう。

③(Ba.): 時々出てくるこういったキメのリズムはしっかり合わせること。

④(Dr.): ハイハットのオープン&クローズを使ったシンコペーションのキメ。

⑤(Gt.): ここでは16分音符の長さでディレイをかけている。

(D.S.1.time with Repeat)  
 12. (D.S.2.time Straight)

E<sup>b</sup> F Gm

Vo. (4x) Love is on the line I aint ab-  
 (5x) I was a fool to be-

(1x) Caught you in the act can't put  
 (2x) Miss- ing the mark shoot- ing  
 (3x) Liv- ing on the edge hang- ing

cho. cho. cho. Arm. ⑧

Arm. Synth.-II ⑨ 1,3 x tacet

out to be kind lieve in you A suck- er for ev- ery line That's a prom- ise and a threat If I was you I'd really cool was I'm a lit- tle less blind Than I was

up with that Mess pull- ing where you should-n't be in the dark I'm watch- ing the wool from my eyes by a thread I'm watch- ing ev- ery move you make I wan- na hear you say you're sor- Ba- by don't push me fur- You don't want to see my an-

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

⑧(Gt.): ピッキング・ハーモニクスで出した音をアーム・ダウン。  
 ⑨(Dr.): 左手でサイド・シンバル、右手でタムを叩くとよいだろう。

⑩(Gt.): ここにかすかに全音符でのコード・バックキックも入っているが、記譜は省略した。

⑪(Kb.): ストリングス系の重厚なサウンド。アタックを少し遅らせ、比較的控えめのバランスでプレイしよう。

**Dm** **Gm**  
 - it Or risk a night you'll nev - er for - get **1.3.** **E♭ F** **2.4.5.** **Gm E♭ F**  
 be - fore I can see right through your de - sign  
 ry ther Cause no - bo - dy takes ad - van - tage of me (1, 3x) You're (2, 4, 5x) If Looks Could Kill  
 ger It's gon - na hurt you if it hap - pens twice  
 So don't you make an - oth - er mis - take

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

(1, 3 x tacet)

(D.S.1.2. time With Repeat)

**B** **Gm E♭ F Cm E♭ F** **to 2.**

(1x) You'd be ly - ing on the floor pain You'd be beg - ging me please  
 (2x) You'd be reel - ing from the pain And you'd nev - er lie

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

**12 Synth.-III** **Synth.-II**

⑩(Gt.): ( )内は2xのプレイ。2音目のみ異なり、間違えやすいので気をつけたい。

⑪(Ba.): 音を短めに歯切れよく弾くと、他パートのリズムと合わせやすいはずだ。

⑫(Kb.): オルガンとストリングスをミックスした音色で。ブリリアンスを効かせ、派手なイメージを出したい。休符を正確に守ること。

1.  $Gm$   $E^b$   $B^b$   $F$

Vo. please a (1x) Ba - by don't hurt me no more If Looks Could Kill  
 (D.S.time 1x) Dar - ling

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

2.  $F$   $Gm$   $E^b$   $F$   $Gm$

Vo. gain If Looks Could Kill

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Synth.-I

Ba.

Dr.

D.S.1.

Ⓢ(Gt.): トリルを行いながら、ヴォリューム・ペダルでクレッシェンドを。



♩<sub>2</sub> Coda

Vo. *Gm E<sup>b</sup> B<sup>b</sup> F E Gm E<sup>b</sup> F*  
 a gain If Looks Could Kill  
 (1x) You'd be ly - ing on the  
 (2x) You'd be reel - ing from the

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Synth.-III

Ba.

Dr.

Vo. *Cm E<sup>b</sup> F Gm E<sup>b</sup>*  
 floor pain You'd be beg - ging me please please Ba - by don't hurt me no  
 And you'd nev - er lie a

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

cho. *ova* cho. *b<sup>2</sup>*  
 2 x tacet  
 13 10 14 11  
 cho. cho.  
 2 x tacet



F ||2. F E<sup>b</sup> F

Vo. more If Looks Could Kill -gain If Looks Could Kill If Looks Could Kill

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

F Gm E<sup>b</sup> F Gm

Vo.

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

cho.   
 cho.

E<sup>b</sup>          F          Gm

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

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

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

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

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

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

E<sup>b</sup>          F          Gm

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

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

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

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

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

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

*Fade Out*

⑯(Gt.): ピッキング・ハーモニクスを使ったトレモロ・ピッキング風のフレーズ。16分音符部分ではダウンのみピッキング・ハーモニクスを行っている。

●(Gt.): 弦にピックを押しつけるようにしてグリスする。

# WHAT ABOUT LOVE?

ホット・アバウト・ラヴ

by S. Alton, B. Allen & J. Vallance

Copyright © 1985 by WELBECK MUSIC CORP.

The rights for Japan jointly administered by CBS/SONY SONGS, FUJIPACIFIC MUSIC INC. and Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo

- この曲のポイント
- GUITAR:** ナチュラルなディストーション・サウンドが基本。部分的に3本のギターがオーバー・ダビングされている。ギター・ソロは、きれいなサステインのよく効いた音で、少しディレイをかけてやると雰囲気が出るだろう。またグリッサンドやハンマリング、プリングを上手く使い、音のつながりをきれいに弾くよう心がけること。
- KEYBOARD:** スtrings系の重厚なサウンドが前面に押し出されたナンバー。ゆったりしたテンポを崩すことなく、荘厳なイメージでプレイするように。シンセIとシンセIIは同じStrings・サウンドでもかまわないが、できればシンセIIによりプリリアントな輝きを出してほしい。
- BASS:** ベースはバスドラとほとんどユニゾンのリズムだ。それもシンコペーションが多いので、正確なリズムで弾くように。またスロー・バラードのため、全体としてやさしい感じにし、ソロやエンディングのみ盛り上げてもらいたい。
- DRUMS:** ダイナミクスのあるドラミングが要求されるナンバー。曲の始めではシンバルもなるべく抑えめに、後半部で思いきりショット。こうすれば曲調に合わせて盛り上げることができる。なお後半のバスドラの16分の連続では、ダブル・ペダルを使うなどしてなるべく正確なリズムを打ち出すこと。

The musical score is arranged in a multi-staff format. At the top, the key signature is D minor and the time signature is common time (C). The score includes staves for Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Keyboard (Kb.), Bass (Ba.), and Drums (Dr.).

Chord progressions are indicated above the staves: Dm, C(onD), B<sup>b</sup>(onD), C(onD), Dm, C(onD).

The Keyboard part features two synth parts, Synth. - I and Synth. - II, with various articulations like accents and slurs. The Bass part shows a rhythmic pattern with a circled 1 and a circled 7. The Drums part includes a circled 2 and various drum notations.

①(Ba.): よく伸びる音での2小節パターン。2弦開放と $\frac{3}{2}$ で弾いてもかまわない。

②(Dr.): サイド・シンバルのアクセントを思いきり叩き、トップ・シンバルは控えめに。

$B^b$  (onD)                      C (onD)                      A                      Dm                       $B^b$                       F                      C

Vo. I've been lone-ly — I've been wait-ing for you — I'm pre-

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Synth. - II

Ba.

Dr.  $pp$  ②

Dm                       $B^b$                       F                      C                      Dm                       $B^b$                       F                      C                       $B^b$

Vo. tend-ing — and that's all I can do — The love I'm send-ing Ain't mak-ing it through — to your heart

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr. ④

②(Dr.) : できるだけ音量を下げて、*pp*でのシンバルの連打。

④(Dr.) : アクセント・マークがついているからといって、あまり強く叩きすぎないこと。

**B** Dm B<sup>b</sup> F C Dm B<sup>b</sup> F C

Vo. (1x) You've been hid - ing — nev - er let - ting it show — Al - ways try - ing — to keep it un - der con - trol —  
 (2x) tell you — what you're feel - ing in - side — I can't sell you — what you don't want to buy —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Dm B<sup>b</sup> F C B<sup>b</sup> C

Vo. You got it down — and you're well on the way — to the — top But there's some - thing that you for - get What A - bout  
 Some - thing mis - sing you got to look back — on your — life You know some - thing here just ain't right

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑤(Gt.) : ギター・パートはここからスタート。ディ  
 ストーション・サウンドによるコード弾きだ。

♩ (D.S.time Straight)

Vo. Love Don't you want some - one to care a - bout you What A - bout Love Don't let it slip a - way What A - bout

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Synth.-I Synth.-II

Ba.

Dr.

Vo. Love I on - ly want to share it with you You might need it some - day Yeah

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): ギターIとギターIIのユニゾンに、さらに  
もう1本別なギターによるフレーズが加わる。ディ  
レイを用いてフワッとした感じに。



**B<sup>b</sup>(onD)**                      **C (onD)**                      || **2.**                      **C**

Vo. I can't it with you —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

8va →

13 13

8

**E**   **B<sup>b</sup>**                      **C**                      **B<sup>b</sup>**                      **C**

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

8va

cho. h+p g g

cho. h+p g g

⑦(Dr.) : 思い切り叩いて曲を盛り上げよう。

⑧(Gt.) : ギター・ソロ。ディレイを使うとよい。グリッサンドはなめらかなフィンガリングで。

Chords: B<sup>b</sup> C Dm C

Vo. *What A - bout*

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

*cho.* *h.+p.* *8va* *g*

*3 6 6 8 10 11* *15 14 15 14 12 15 13* *13 14 13* *13 13* *13 10 13 8 10 8* *10 7 7* *14 12 13 12 15* *9* *8*

*3 3 3 3 3 3* *3 3 3 3 3 3* *5 5 5 5 5 5* *3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3*

*D.S.*

**Coda** C

Vo. *it with you — Oh — Ah — Ah —*

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

*G (onD)* *C (onD)* *D*

*cho.* *p* *p* *p*

*7 7 7 7 7 7* *7 7 7 7 7 7* *7 7 7 7 7 7*

*5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5*

*11*

*Repeat & Fade Out*

⑨(Gt.): 記譜は省略したが、3度あるいは4度のハーモニーの別のギターの音が聴こえている。

⑩(Ba.): 正確なリズムでバスドラと合わせよう。

⑪(Dr.): バスドラの連打。リズムに特に厳密になってほしいところだ。

# NEVER

ネヴァー

by H. Knight, G. Bloch & Connie

Copyright © 1985 THE MAKIKI PUB. CO. LTD. / STRANGE EUPHORIA MUSIC / KNOW MUSIC  
The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

## ■この曲のポイント

**GUITAR**: この曲では、ギターはバックিংやリフに徹している。ギターⅠはエレクトリックのディストーション・サウンド、ギターⅡはアコースティック・ギターだ。ギターⅠはミュートを使った単音リフや、2音の和音によるリフをメインとしている。何度も同じパターンをくり返すので、メリハリをつけてしっかり弾こう。

**KEYBOARD**: 16ビートのダンサブルなノリを崩さないように。シンセーションも軽快にキメられるよう、リズム・セクションとのコンビネーション練習に充分時間をかけること。理想的にはキーボーディスト2人で分担したい。

**BASS**: チョッパー奏法も出てくる。ノリは16ビートだが、テンポは速くないため突っ込みやすいので注意が必要。ゆったりとした気持ちで、常に正確なリズム・キープを心がけよう。

**DRUMS**: イントロなどは完全に8ビートのパターンだが、この曲のノリは16ビートだ。常に16分音符を意識しておくことが、正確なテンポをキープするコツ。特にバスドラが乱れるとノリがガタガタになってしまう。ベースとタイミングを合わせてほしい。

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 B-flat major (two flats), and the time signature is common time (C). The score begins with an 'Intro.' section. Above the first few measures, the chords G<sup>b</sup>, A<sup>b</sup>, B<sup>b</sup>m, G<sup>b</sup>, A<sup>b</sup>, and B<sup>b</sup>m are indicated. The Gt. I part features a 'Mute' effect and a complex rhythmic pattern of sixteenth notes. The Kb. part has two parts: 'Synth.-I' and 'Synth.-II'. The Ba. part shows a bass line with various rhythmic values. The Dr. part shows a drum pattern with 'x' marks for cymbals and numbers for bass drum hits. A circled '3' is placed below the first few measures of the drum part.

①(Kb.): 金属的なエレピ・サウンドに、MIDIなどでストリングス系のサウンドをプラスするとよい。

②(Kb.): プラスカストリングス系の音にコーラスを加え、厚味のあるサウンドを。

③(Dr.): 完全に8ビートのパターンだが、ノリはあくまで16ビートだということを忘れずに。

G<sup>b</sup>      A<sup>b</sup>      B<sup>b</sup>m      G<sup>b</sup>      A<sup>b</sup>      B<sup>b</sup>m

Vo.    wow    wow    wow    Ah    wow    wow    wow

Gt.-I    Mute

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

A<sup>b</sup>    B<sup>b</sup>m      A<sup>b</sup>    B<sup>b</sup>m      B<sup>b</sup>m    A<sup>b</sup>    G<sup>b</sup>      C<sup>b</sup>

Vo.

Gt.-I

Gt.-II    [A.Gt.]

Kb.

Ba.

Dr.

①(Dr.) : これと同型のキメは、ここ以外にも多く使われている。走りやすいので注意すること。

(D.S. time Straight)

Vo. (1, 3x) Hey ba-by I'm talk-ing to you — Stop your-self and lis-ten — Some things you can nev-er nev-er choose  
 (2x) Hey ba-by you know it's true Why you both-er ly-ing when you know That you want it too

Vo. Ev-en if you try yeah — You're bag-in' your head a-gain Cause some-bod-y won't let you in —  
 Don't you dare de-ny me Walk those legs right o-ver here Give me what I'm dy-ing for —

Chords: D<sup>b</sup>, D<sup>b</sup>(onF), G<sup>b</sup>, C<sup>b</sup>, D<sup>b</sup>, D<sup>b</sup>(onF)

Annotations: ① (Gt.), ② (Gt.), ③ (Dr.), ④ (Ba.), ⑤ (Gt.), ⑥ (Kb.), ⑦ (Ba.), ⑧ (Dr.)

① (Gt.): フィンガリングをスムーズに行い、常にさ  
 っぱり2音の和音にするのがポイントだ。

② (Kb.): チャイム、ベルといった金属的イメージの  
 音色で。リバーヴを加え、余韻を出すようにしたい。

⑦ (Ba.): チョッパー部分。>はブルの意味だ。  
 ⑧ (Dr.): このパターンでは、ベースとバスドラをビ  
 ッタリ合わせて。

D<sup>b</sup> D<sup>b</sup>(onF) G<sup>b</sup> G<sup>b</sup> A<sup>b</sup>

Vo. One chance one love. Your chance to let me know. We can't go on Just  
 One chance one love. Hold me down never let me go.

Gt.-I p. p. Mute Mute  
 1111 00 1111 010 0000 1111 0

Gt.-II (x) 4 5 6

Kb. (Chop-7) Synth.-II

Ba. 4 7 2 2 2 2 2 2 4 4 4 4

Dr.

B<sup>b</sup>m G<sup>b</sup> A<sup>b</sup> B<sup>b</sup>m to

Vo. run - ning a way. If we (1,3x) stay any long - er We will sure - ly nev - er get a way. Wow.

Gt.-I (2x) wait

Gt.-II

Kb.

Ba. 4 4 4 4 4 6

Dr.



G<sup>b</sup>      A<sup>b</sup>                      B<sup>b</sup>m                      G<sup>b</sup>                      A<sup>b</sup>

Vo.    wow An - y - thing you want we can make it hap - pen — Stand up and turn a - round — Nev - er let them shoot us down —

Gt.-I    Mute                      *sva*                      (*sva*)

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

[C]    A<sup>b</sup>    B<sup>b</sup>m                      A<sup>b</sup>    B<sup>b</sup>m                      A<sup>b</sup>    B<sup>b</sup>m                      A<sup>b</sup>    G<sup>b</sup>                      1.                      C<sup>b</sup>

Vo.    Nev - er — Nev - er — Nev - er — Nev - er run — a - way —

Gt.-I    1x                      1x

Gt.-II    2 3 4

Kb.    1x                      1x

Ba.    1x                      2

Dr.    2x Fill                      ⑨

⑨(Dr.) : 2×のみこにはフィルが入る。

2.

A<sup>b</sup> B<sup>b</sup>m A<sup>b</sup> B<sup>b</sup>m A<sup>b</sup> B<sup>b</sup>m A<sup>b</sup> G<sup>b</sup> c<sup>b</sup>

Vo. Nev - er Nev - er Nev - er Nev - er run a - way

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D D<sup>b</sup> D<sup>b</sup>(onF) G<sup>b</sup> c<sup>b</sup> D<sup>b</sup> D<sup>b</sup>(onF) G<sup>b</sup> c<sup>b</sup>

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Chop Synth.-III Chop

D.S.

**Coda**  $G^b$   $A^b$   $B^b m$   $G^b$   $A^b$   $B^b m$

Vo. *wow* *Mute* Nev - er *Wow* *wow* Nev - er We can't go

Gt.-I *Mute*

Gt.-II

Kb. Synth.-IV 1x tacet Synth.-I Synth.-II (1x tacet)

Ba. 2 2 2 2 4 4 4 4 4 4 4 4 6 6

Dr.

Vo.  $G^b$   $A^b$   $B^b m$   $G^b$   $A^b$   $B^b m$   
 on Nev - er We can't go on Nev - er *Wow*

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba. 2 2 2 2 4 4 4 4 4 4 4 4 6 6 4 6 6 4

Dr.

*Repeat & Fade Out*

●(Kb.): ストリングス系の音色で。バランス的には  
 控えめを心がけ、もしキーボーディスト1人の場合  
 は省略してもかまわない。

# THESE DREAMS

ジーズ・ドリームス

by B. Taupin & M. Page

Copyright © 1984 by Little Mole Music & Zomba Music Publishers Limited  
Rights for Japan assigned to CHAPPELL/INTERSONG K.K. & CBS/SONY SONGS

## ■この曲のポイント

**KEYBOARD:** キーボード中心のアンサンブルなので、重厚に、ニュアンス豊かにまとめたい。キーボーディストは2人ほしいところだが、シンセIVやシンセVIをシーケンサーに受け持たせれば、1人でもプレイ可能だろう。

**BASS:** 全体的に抑えめのトーンで、全音符のようなロング・トーンが多くなっている。ピッキングにはあまり力を入れすぎないように。また16ビートのノリのため、どんなパターンでも正確な16分音符を感じさせるようなプレイを心がけること。キーボードやドラムスとユニゾンのリズムの部分にも注意したい。

**DRUMS:** 静かな曲調となっており、リム・ショットも控えめに。なおイントロなどでビートを刻んでいるのは、ハイハットではないようだ。これはパーカッション的な音ではあるが、デジタル・マシンを使っている可能性もある。

The musical score is arranged in a multi-staff format. At the top, the chord progression is indicated as G#7sus4, C#m7, D#m, E, and G#7sus4. The parts include:

- Vo. (Vocal):** A single staff with a rest for the entire duration.
- Chor. (Chorus):** A single staff with a rest for the entire duration.
- Inst. (Instrumental):** A single staff with a rest for the first four measures, followed by a melodic line in the fifth measure labeled '5 Synth.-III'.
- Kb. (Keyboard):** Two staves. The upper staff has a melodic line labeled '1 Synth.-I' and the lower staff has a bass line labeled '2 Synth.-II'.
- Ba. (Bass):** A single staff with a bass line. Circled numbers 3, 4, 6, and 2 are placed above the notes in measures 1, 2, 3, and 4 respectively.
- Dr. (Drums):** A single staff with a rhythmic pattern of snare and bass drum hits. A circled number 4 is placed below the first measure.

①(Kb.): 木管楽器系のブラス音色。軽くヴィブラートをかけ、やわらかなイメージを出したい。  
②(Kb.): ストリングス系の音色。コーラスをゆっくりめにかけた、広がりのあるサウンドでキメよう。

③(Ba.): ここはすべて全音符のパターン。アタックは強くなってよいが、よく伸びる音で弾くこと。

④(Dr.): スネアをリム・ショットにしたもの。ここではバスドラは用いていない。またハイハットの代わりにパーカッション、あるいはデジタル・マシンを使っているようだ。

C#m7 D#m E G#m7 [A]

Vo. Spare a lit - tle can - dle Save

Chor.

Inst. ⑥ Synth.-IV

Kb.

Ba.

Dr.

C#m7 D#m7 G#m7 C#m7 D#m7 E

Vo. — Some light for me Fig - ures up — a - head Mov - ing in — the trees White skin in lin - en Per -

Chor.

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

⑤(Kb.) : 音色はアタックの遅いヴァイオリン系。ヴィブラートを深くかけること。またこれはシンセIとユニゾンなので、MIDI利用による同期演奏で処理してもよい。

⑥(Kb.) : パーカッション音。丸味のあるこもった音作りで、音程を明確に出すように。

F#(onG#) E B(onD#) C#m7 E F# B

Vo. - fume on my wrist And the full moon that hangs over These Dreams in the mist

Chor.

Inst.

Kb. ⑦ Synth.-V

Ba.

Dr.

(D.S. time Straight)

G#m7 C#m7 D#m7 G#m7

Vo. (1x) Dark-ness on the edge Shad-ows where I stand I search for the time on a  
 (2x) Is it cloak 'n' dag-ger Could it be spring or fall I walk with-out a cut Through  
 (3x) The sweet-est song is si-lence That I've ev-er heard Fun-ny how your feet In

Chor. (1x) Shad-ows where I stand  
 (3x) nev-er touch the earth

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

⑦(Kb.):オルガンとストリングスをミックスしたよ  
うな音だ。ヴィブラートを速めにかけよう。



G<sup>#</sup>m7      D<sup>#</sup>m7      E      F<sup>#</sup> (onF<sup>#</sup>)

Vo. watch with no hands I want to see you clear ly Come close er than this But  
 a stained glass wall Weak er in my eye sight Can dle in my grip And  
 dreams nev er touch the earth In a wood full of prin cess Free dom is a kiss But the

Chor. Weak er in my eye sight      2x      2.3x  
 Words that no form  
 (3x) Prince hides his face

Inst.      Kb.      Ba.      Dr.

E      B (onD<sup>#</sup>)      C<sup>#</sup>m7      G<sup>#</sup>m      to

Vo. all I re mem ber Are the dreams in the mist These  
 words that have no form Are fall ing from my lips  
 prince hides his face From dreams in the mist

Chor. (1~3x) These

Inst.      Kb.      Ba.      Dr.

F#(onA#) E(onG#) B(onF#) C#m7 B(onD#) F#(onA#) E(onG#) B(onF#) E B(onD#)

Vo. Dreams go on when I close my eyes Ev - ery sec - ond of the night I live an - oth - er life These

Chor. Dreams Ah I live an - oth - er life These

Inst. 8 Synth.-VI

Kb. 9 Synth.-VII

Ba. 10

Dr. 10

F#(onA#) F(onG#) B(onF#) C#m7 B(onD#) F#(onA#) E(onG#) B(onF#)

Vo. Dreams that sleep when it's cold out - side Ev - ery mo - ment I'm a - wake the fur - ther I'm a - way

Chor. Dreams Ah

Inst.


Kb.

Ba. 11

Dr.

⑧(Kb.): マリンバ系のパーカッション音。アタックを明確に出し、リズムカルにプレイ。

⑨(Kb.): マリンバとエレピとをミックスしたような音だ。ヴィブラートを加えて、軽快なタッチで弾きたい。

⑩(Dr.): ここの「」も、ハイハットではなくパーカッション的なものだ。

⑪(Ba.): オクターヴ・フレーズ。正確なリズムで。



**Coda** F#(onA#) E(onG#) B(onF#) C#m7 B(onD#) F#(onA#) E(onG#) B(onF#) E B(onD#)

Vo. Dreams go on when I close my eyes Ev - ery sec - ond of the night I live an - oth - er life These

Chor. Dreams Ah I live an - oth - er life These

Inst. Synth.-VI

Kb. Synth.-VII

Ba. Synth.-II

Dr.

F#(onA#) E(onG#) B(onF#) C#m7 B(onD#) F#(onA#) E(onG#) B(onF#) E B(onD#)

Vo. Dreams that sleep when it's cold out - side Ev - ery mo - ment I'm a - wake the fur - ther I'm a - way These

Chor. Dreams Ah These

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

⑩(Ba.): □と同様のコード進行だが、こちらは音数が多くなっている。自分なりのフィルイン・フレーズを入れてみるのもよいだらう。

Repeat & Fade Out

# THE WOLF

ザ・ウルフ

by A. Wilson, N. Wilson, H. Leese, M. Andes, D. Carmassi & S. Ennis

Copyright © 1985 STRANGE EUPHORIA MUSIC / KNOW MUSIC / PRIMAL ENERGY MUSIC / SOUNDS LIKE MUSIC / SHEER MUSIC  
The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

- この曲のポイント
- GUITAR:** ハードなディストーション・サウンドによるヘヴィなプレイ。Introなどでは、アームを使った狼の遠吠えを思わせるトリッキーなフレーズも聴かれる。またDのソロでは、2拍分のタイムのディレイを用いているようだ。
  - KEYBOARD:** キーボードはEとDに出てくるだけなので、ヴォーカル・パートの段に記してある。注意して見てもらいたい。いずれもアタックが遅いストリングス・サウンドでプレイすること。コーラスは加えず、リバーブのみで立体感を出していくように。
  - BASS:** ほとんどが8分音符の単音弾きで、音の動きも極端に少ない。こういったプレイはつつい甘く見がちだが、ひとつひとつの音に神経を配って丁寧に弾いてもらいたい。常に音の粒をそろえ、正確なリズムで弾くことを心がけよう。
  - DRUMS:** 曲のアタマはスネアが3拍目に入っていることで16ビートのように聴こえるが、全体的に見れば8ビートといえるだろう。注意点はバスドラのリズムだ。決して3連のようにハネたリズムになってはイケナイ。あくまでも正確な8分で、またフィルインは16分を用いたものが多いが、これも絶対に乱れないように注意すること。

Intro. Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①

② Gt.-III

①(Dr.): 2小節を1小節と考えると、16ビートのノリのように聴こえている。

②(Gt.): あらかじめアームをダウンしておき、ピッキング後にアップ&ダウン。

(D.S. time Straight)

Em

A 3x 2x

Vo. (1x) You were born to privi- i- lege  
 (2x) You lay it on oh so sweet  
 (3x) Si- lent slick and stealth - y

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

Vo. Lick - ing on a sil - ver spoon \_\_\_\_\_ You think got - ta buy all your friends \_\_\_\_\_  
 Just like that bad co - logne \_\_\_\_\_ You just smil - ing tooth and nail \_\_\_\_\_ You  
 Slinking through your e - vil's nights \_\_\_\_\_ You can see in the dark they tell me \_\_\_\_\_ The

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

③(Gt./Ba./Dr.) : こういったアタマをクッタリズム・パターンが多く、他パートとピッタリ合わせることが大切だ。



G

B

Vo. Just so you can tear up the room  
 got - ta make your pres - ence know  
 day - light burns your eyes

What your kind is a dime a doz - en  
 But you are on - ly a lone - ly hunt - er  
 I know you try to track me down now

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Bm

Vo. I've seen it all be - fore  
 Some things you can't dis - guise  
 You're right on my trail

A par - a - site in a good dis - guise  
 Just to look in the hall - way mir - ror Now it's  
 You're think - ing you're go - ing for the big big game But you're

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em

C

Vo. Just an - oth - er wolf at the door \_\_\_\_\_ The Wolf \_\_\_\_\_ Prowl - ing in the night - time The  
 howl - ing in \_\_\_\_\_ your eyes \_\_\_\_\_  
 just \_\_\_\_\_ chas - ing your own tail \_\_\_\_\_

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Wolf \_\_\_\_\_ Howl - ing in the moon - shine The Wolf \_\_\_\_\_ Gives \_\_\_\_\_ you what you want but he

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

④(Ba.): 休符を活かしたアレンジ。バズドラとユニゾンなので注意。

1. 2. **D** **G**

Vo. aint no friend of mine

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

**Bm**

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤(Dr.) : シンプルなフィルだが、トツゼンの16分を正確に叩けるようにしておくこと。

⑥(Gt.) : ここでは、2拍分のタイムでディレイがかかれている。

1. 2. E D G<sup>(onD)</sup> A<sup>(onD)</sup>

Synth.

Gt.-I p p ⑥ ⑦

Gt.-II

Ba.

Dr.

G<sup>(onD)</sup> D G<sup>(onD)</sup> A G Synth.

Gt.-I ⑦

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦(Gt.) : 譜面ではギター I はギター 1 本になっているが、実際にはもう 1 本別のギターを重ねて厚味を出してあるようだ。


F Em

Vo. 

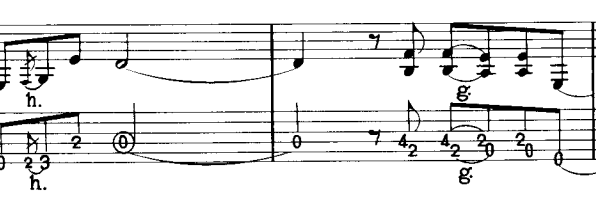
Gt.-I 

Gt.-II 

Ba. 

Dr. 

Vo. 

Gt.-I 

Gt.-II 

Ba. 

Dr. 

D.S.

# ♩ Coda

1.

Em G Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

2.

Synth →

H Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

③ (Gt.): これも⑦と同様。GとHはまったく同じパターンだが、ギター2本で厚味を出すこのように違ってくる。

Vo. 

Gt.-I 

Gt.-II 

Ba. 

Dr. 

Vo. 

Gt.-I 

Gt.-II 

Ba. 

Dr. 

8 

Fade Out

# ALL EYES

オール・アイズ

by H. Knight, G. Bloch & Connie

Copyright © 1985 THE MAKIKI PUB. CO. LTD. / STRANGE EUPHORIA MUSIC / KNOW MUSIC / SHEER MUSIC  
The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

- この曲のポイント
- GUITAR:** ディストーション・サウンドでのノリのよいプレイ。Introのリフがこの曲のメイン・リフで、これは2～3音のコードによるものだ。音がバラつかないように力強いピッキングで弾きたい。またEのギターIIではボトル・ネック奏法も使われており、正確な音程感が要求される。
- KEYBOARD:** 変化に富んだギター・パートとは対照的に、キーボードはいたってシンプルだ。イントロなどに見られるとおり、全編白玉和音のベタ弾きばかり。“ストリングス+オルガン”風に音色をセットして、ゆとり充分にプレイしよう。
- BASS:** 8ビート・ナンバーながら、8分音符にこだわらない符点によるノリのよいラインを弾いている。基本パターンはバスドラとはユニゾンではないので、ベースがリズムをリードするような気持ちでノリを大切にしてほしい。
- DRUMS:** シンプルな8ビート・パターンの連続。フィルインも16分による同様のものばかり。タイミングにさえ注意すれば問題ないはずだ。なおAだけは、ベースとバスドラはユニゾンなので気をつけて。

The musical score is arranged in a system with six staves. The top staff is for the vocal line (Vo.), which is mostly silent with a few notes in the first measure. The second staff is for the first guitar (Gt.-I), showing a complex lead line with various chords and techniques. The third staff is for the second guitar (Gt.-II), which plays a simple accompaniment. The fourth staff is for the keyboard (Kb.), showing a simple accompaniment. The fifth staff is for the bass (Ba.), showing a simple accompaniment. The sixth staff is for the drums (Dr.), showing a simple 8-beat pattern. The score is divided into four measures, with the first measure labeled 'Intro.' and the subsequent measures labeled with chords: D♭, A♭, D♭, and A♭. The time signature is common time (C). The key signature has two flats (B♭ and E♭).

①(Dr.): フット・ハイハットでリズム・キープ。



Chord progression for the first system:  $D^b$   $A^b$   $G^b$   $A^b$   $D^b$

Chord progression for the second system:  $A^b(\text{on } E^b)$   $A^b$  | 1.  $D^b$   $G^b$   $B^b m$   $A^b$  | 2.  $G^b$   $A^b$

Lyrics: Hey

②(Gt.): ミュート記号はつけていないが、右手の腹を使って心もちミュート気味にしてほしいところ。

**A**  $B^b m$   $G^b$

Vo. (1x) hot shot boy — Hand on your hip You're wast - ing your time — Giv - ing me lip When  
 (2x) We go walk - ing — You and I If some wom - an turns your eye I

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Vo. you look at me — it melts my legs — And wraps me a - round — your fin - ger - tip  
 pull you back — in my di - rec - tion To keep you by — my side —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

③ (Gt./Ba.) : ギター、ベースのユニゾン部分。ピッチリ息の合ったプレイを。

④ (Dr.) : 他パートとユニゾンにはなっていないが、リズムをそろえるのがポイントだ。

⑤ (Ba.) : ここだけ流れと少し異なるので、リズムに注意して正確に。

**B**  $D^{\flat}(onA^{\flat})$   $G^{\flat}(onB^{\flat})$   $G^{\flat}$   $D^{\flat}(onA^{\flat})$

Vo. You don't have to say a word To get a hold of me Take me  
 You don't have to go no-where To get where you should be You don't have to

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

$G^{\flat}(onB^{\flat})$   $G^{\flat}$

Vo. shake me Burn-ing grav-i-ty ba-by Look at me Look at me You're All  
 look a-round baby Just look at me

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): 多少フィードバックさせてほしいところ。

*(D.S. time Straight)*

**[C]**  $D^b$   $A^b(\text{on } E^b)$   $A^b$   $D^b$   $G^b$   $B^b m$   $A^b$

Vo. Eyes All Eyes Touch - ing me in the night You're All

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

$D^b$   $A^b(\text{on } E^b)$   $A^b$   $D^b$   $G^b$   $B^b m$  1.  $A^b$  2.  $A^b$

Vo. Eyes and those eyes Are tear - ing me up in - side You're All

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D D<sup>b</sup> A<sup>b</sup>(onE<sup>b</sup>) A<sup>b</sup> D<sup>b</sup> G<sup>b</sup> B<sup>b</sup>m A<sup>b</sup>

Vo. Eyes All Eyes Touch - ing me in the night You're All

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D<sup>b</sup> A<sup>b</sup>(onE<sup>b</sup>) A<sup>b</sup> to D<sup>b</sup> G<sup>b</sup> B<sup>b</sup>m A<sup>b</sup>

Vo. Eyes and those eyes Are tear - ing me up in - side

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Vo.  $D^b(\text{on } A^b)$   $E$   $1 \times \text{tacet}$   $8va$   $G^b(\text{on } B^b)$   $G^b$   $D^b(\text{on } A^b)$   
 Gt.-I  $2/16$   $1/16$   $Gt. III$   
 Gt.-II  $8va$  Bottle Neck 21 21 23 23 26 23 16-16 16 14 14 16 13 13  
 Kb.  
 Ba.  
 Dr.

Vo.  $(1 \times \text{tacet})$   $(8va)$   $G^b(\text{on } B^b)$   $G^b$   
 Gt.-I 4. 4.  $Gt. III$   
 Gt.-II  $(8va)$  13 13 13  
 Kb.  
 Ba. 4. 4. 8 11  
 Dr.

⑦(Gt.) : 当然こんなところまでフレットはない。ポトル・ネック奏法だからこそこの音程だ。正しい音程が出せる位置をしっかりと把握しておくように。

⑧(Ba.) : 高音方向に軽くグリッサンドしてみるのもよいだろう。

F    $D^b$     $A^b$     $D^b$     $A^b$

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

Gt.-I

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

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

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

Dr.  $R^V$  \_\_\_\_\_

$D^b$     $A^b$     $G^b$     $A^b$

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

Gt.-I

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

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

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

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

You're All

D.S.

**Coda**  $G^b$   $A^b$   $D^b$   $A^b(\text{on } E^b)$   $A^b$   $D^b$   $G^b$   $B^b m$

Vo. tear - ing me up in - side

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

$A^b$   $D^b$   $A^b(\text{on } E^b)$   $A^b$   $G^b$   $A^b$

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out



# NOBODY HOME

ノーバディ・ホーム

by A. Wilson, N. Wilson & S. Ennis

Copyright © 1985 STRANGE EUPHORIA MUSIC / KNOW MUSIC / SHEER MUSIC  
The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

- この曲のポイント
- GUITAR**：この曲では、ディストーション・サウンドのギター・ソロのほかに、クリア・サウンドにコーラスを使ったアルペジオ・バックギンも聴かせてくれる。ソロにはかなり速いフレーズもあり、これらはほとんどが1拍を単位とするものだ。1拍ずつに区切ってゆっくりリマスターしていくことをすすめる。
- KEYBOARD**：キーボード主体のアンサンブルなので、なるべくならキーボーディスト2人がいい。たとえば、ヴォーカリストが動きのシンプルなストリングス・パートを受け持つ、という方法でも充分だろう。ゆったりしたテンポを保ち、走らないよう気をつけてもらいたい。
- BASS**：よく伸びる安定した太い音で、シンセ・ベースとも考えられるもの。音域的にはエレクトリックでも問題ないが、原曲どおりの図太い音に。
- DRUMS**：基本パターンは8ビートながら、常に16分を感じながら叩くことがリズムが狂わないコツだ。曲調は静かだが、スネアなどは思いきりショットしている。またフィルでは16分による6連や32分が用いられており、こういった速いものでも音が軽くなならないよう、パワフルなドラミングを心がけてほしい。

Intro: C G (onC) F (onC) G (onC) C G (onC) F (onC) G (onC) A C G (onC)

The musical score is arranged in a multi-staff format. The top staff is for the vocal line, starting with the lyrics "Don't run too fast Like a shot from a gun". Below it are staves for guitar (Gt.), strings (labeled "① Strings"), keyboard (Kb., with a sub-label "② E. Piano"), bass (Ba.), and drums (Dr.). The guitar staff shows a chord progression: C, G (onC), F (onC), G (onC), C, G (onC), F (onC), G (onC), A, C, G (onC). The strings and keyboard parts provide accompaniment, with the keyboard part featuring a rhythmic pattern of eighth notes. The bass and drum parts are currently blank, indicating they are to be filled in by the performer.

①(Kb.)：重厚なストリングス・サウンド。コーラスをかけて広がりを出すように。

②(Kb.)：ローズ系エレピ・サウンド。できればMIDIなどを利用して、チャイムやベルといった感じの金属的な減衰音色を加味するとよい。

F<sup>(onC)</sup> G<sup>(onC)</sup> F C<sup>(onE)</sup> Dm C G<sup>(onC)</sup> C Am Am<sup>(onG)</sup>

Vo. Don't jump too high — And knock out the sun — Don't stray too far — Out on your own —

Gt.

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

Dm C A<sup>b</sup> B<sup>b</sup> A<sup>b</sup> B<sup>b</sup> A<sup>b</sup>

Vo. When you fi-nal-ly come knock-ing When you fi-nal-ly come knock-ing There'll be No-body Home —

Gt.

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.





**D7 (onF#)** **Dm7 (onF)** **Asus4**

Vo. real - ly noth - ing I can do — To help you make your play — Make your get a - way —

Gt. 7 7 7 5 7 7 7 ⑤ ⑦

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

**D7 (onF#)**

**c** **D** **Dm7 (onF)** **Asus4** **Am**

Vo.

Gt. ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

⑧(Dr.): このフィルインではフット・ハイハットでリズム・キープ。

⑨(Gt.): ギター・ソロ・パート。ヴォーカル・パートに記したギターIIは、⑦と同様にアルペジオで。



Dm      C      A<sup>b</sup>      B<sup>b</sup>      A<sup>b</sup>      B<sup>b</sup>

Vo. Cause when you fi - nal - ly come knock - ing      When you fi - nal - ly come knock - ing There'll be No - bod - y Home

Gt.

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

A<sup>b</sup>      C      G<sup>(onC)</sup>      C      F      A<sup>b</sup>      B<sup>b</sup>

Vo. No - bod - y Home      When you fi - nal - ly come knock - ing

Gt.

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

$A^b$   $B^b$   $A^b$  C  $G^{(onC)}$

Vo. When you fi - nal - ly come knock - ing There'll be No - bo - dy Home \_\_\_\_\_ No - bo - dy Home \_\_\_\_\_

Gt.

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.

$A^b$   $B^b$   $A^b$   $B^b$   $A^b$

Vo. When you fi - na - ly come knock - ing When you fi - nal - ly come knock - ing There'll be No - bo - dy home \_\_\_\_\_ No - bo - dy Home \_\_\_\_\_

Gt.

Inst.

Kb.

Ba.

Dr.



Chord progression: C, G, A<sup>b</sup>, B<sup>b</sup>, A<sup>b</sup>, B<sup>b</sup>, A<sup>b</sup>

Vo. (Vocal line)

Gt. (Guitar solo with 'cho.' and 'sva' markings)

Inst. (Instrumental accompaniment)

Kb. (Keyboard accompaniment)

Ba. (Bass line with circled 3 and 4s)

Dr. (Drum part with circled 11)

Chord progression: C, A<sup>b</sup>, B<sup>b</sup>, A<sup>b</sup>, B<sup>b</sup>, A<sup>b</sup>

Vo. (Vocal line)

Gt. (Guitar solo with 'cho.' and 'sva' markings)

Inst. (Instrumental accompaniment)

Kb. (Keyboard accompaniment)

Ba. (Bass line with circled 3 and 4s)

Dr. (Drum part with circled 12)

Fade Out

⑪(Dr.): 32分音符を用いたフィル。シングル・ストロークで、アタマにアクセントをつけて叩いている。

⑫(Gt.): 速弾きフレーズを多用したソロ。やはり1拍ずつ把握していくこと。

⑬(Dr.): 複雑な6連のフィル。バスドラとのコンビネーションをキレイに。

# NOTHIN' AT ALL

ナッシン・アット・オール

by M. Mueller

Copyright © 1985 MUSIC CORPORATION OF AMERICA, INC.  
All Rights Reserved  
Rights for Japan assigned to MCA MUSIC K.K., c/o NICHION, INC.

- この曲のポイント
- GUITAR:** ギターIはミュートとアルペジオでのバックイング。ほんのわずかにディストーションがかかっており、これはアンプによるナチュラルなものだろう。またギターIIは、ギターIより強めのディストーションをかけたコード・バックイング。ただし④のソロのみギターI同様のナチュラルなものになっている。要するに、メイン・ギターのほうにはあまりディストーションをかけないことだ。
- KEYBOARD:** ギターとほぼユニゾンで動くアルペジオ風のバックイング、および伸びのあるストリングス・サウンドが中心。奏法的にはやさしいので、テンポ・キープに気をつけて確実にプレイしていこう。また余裕があれば、④や⑤のコーラス・パートをサポートしてみたい。
- BASS:** ベース・パートは単純な8分弾きだ。スタッカートのように短く切らず、淡々とプレイしよう。音の動きも少ないので、正確なリズムで弾き続けられるようにさえなれば、あとは問題ないだろう。
- DRUMS:** ハイハットを8分で刻み、1・3拍目にバスドラ、2・4拍目にスネアというオーソドックスなパターン。ハイハットはきっちりクローズし、タイトなリズムを打ち出そう。スネアを叩く際にあまり力を入れないことが、曲調にマッチしたドラミングのコツだ。

The musical score is arranged in a standard multi-staff 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 is divided into sections: an 'Intro.' section, followed by three main sections labeled 'Asus4 (onD)', 'Gsus4 (onD)', and 'Asus4 (onD)'. The guitar parts feature 'Mute' markings and specific fretting diagrams. The keyboard part includes a 'Synth. I' section. The bass and drum parts are marked with 'x' for hits and include rhythmic notation.

① (Gt.): 右手の腹でブリッジ附近の弦に触れてミュート。アクセント・マークのついた音のみノン・ミュートで。

② (Kb.): 立ち上がりの早いストリングス系の音色。2拍目オモテの音を強調するように。

Gsus4 (onD) Asus4 (onD) A

Vo. (1x) I would walk home ev - ery eve - ning — Through the  
 (2x) walk home ev - ery eve - ning — And my

Mute

Gt.-I

Gt.-II L Harm

Kb.

Ba. ④ Synth.-II

Dr.

Gsus4 (onD) Asus4 (onD) Gsus4 (onD)

Vo. pyr - a - mid of light — I would feed my - self — on si - lence Wash it down — with emp - ty nights —  
 feel — are quick to move — Cause I know my des - ti - na - tion Is a warm — and wait - ing you —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

③(Gt.) : ハーモニクス部分。特に何拍分も音を伸ばすので、しっかり音を出すこと。

④(Kb.) : ヴィブラートを深く加えたプラスまたはオルガン系のサウンドで。リバーブをかけると効果的だ。

⑤(Dr.) : ハイハットのオープンによるアクセント。

(D.S.time Straight)  
(onC)

Vo. Then your in - (1,3x) no - cent dis - trac - tions Hit me so hard My e - mo -  
From our first (2x) com - mu - ni - ca - tion It was clear An - y thought

Mute

Gt.-I

Mute

Gt.-II

D.S.time

Kb.

Synth.-III

Ba.

Dr.

D.S.time only

Vo. - tional re - ac - tion Caught me off guard It was Noth - ing At All (Noth - ing At All  
of mod - er - a - tion Would soon dis - ap - pear

F(onC) C D7 C G

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Synth.-I

Synth.-IV

Ba.

Dr.

(D.S.time only)

⑥(Gt.): ギターIIのバックিংには、ギターIよりもハードなディストーションを。  
⑦(Gt.): すべてアルペジオで音を残しながら弾いている。

⑧(Kb.): 木管楽器のイメージで音作りしよう。ほんの少しだけボルトメントを加えるとよい。

⑨(Dr.): スネアとタムを同時にショットしたフィル。  
⑩(Kb.): 重厚なストリングス・サウンド。コーラス効果を加え、立体的な音作りを心がけよう。

C D G C

Vo. —) Like an - y - thing I had felt — be - fore — And it was Noth - ing At All — (Noth - ing At All — ) Like I thought no it's so —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

D D Csus4 C G

Vo. — much — more — No one else has ev - er made — Me feel — this way —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Synth.-III

①(Ba.) : 弦をたてに移動してのオクターヴ。ピッキングを正確に、安定したプレイで。

Chords: Csus4, C, Dsus4, D, to

Vo. When I asked you how you did it You just say It was Noth - ing At All

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Chords: E, G, G(onB), C

Vo. (Noth - ing At All) Now I

Gt.-I

Gt.-II

Kb. Synth.-I, Synth.-II

Ba.

Dr.

⑫(Dr.) : ⑩と同型のリズムで、タムではなくハイハットだ。

2. F G G (onB) C

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

G C D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑩(Gt.): 記譜は省略したが、このソロのバックイングにもディストーション・サウンドのコード弾きが聴かれる。

⑪(Gt.): オクターブ奏法によるフレージング。2弦を左手でミュートすることを忘れずに。

G C D

Vo.   
 Then your in   
 (870a)

Gt.-I   
 cho.   
 870a

Gt.-II   
 g.   
 870a   
 cho.   
 g.   
 cho.   
 cho.   
 (870a)   
 p.   
 18

Kb.   
 18

Ba.   
 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 5 5 5 5 5 5 5 5

Dr.   
 D.S.

Coda G C D G

Vo.   
 (Noth - ing At All) Like an - y - thing I had felt be - fore It was Noth - ing At All (Noth - ing At All

Gt.-I   
 870a

Gt.-II

Kb.   
 Synth. - IV

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

Dr.



C D G C

Vo. ) It was Noth - ing At All (Noth - ing At All

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Synth.-I

D G C D

Vo. ) Noth - ing At All (Noth - ing At All ) Noth - ing At All

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Fade Out

●(Dr.): スネアとバズドラを用いた1拍半リズムのフィルイン。正確な16分を心がけてほしい。

# WHAT HE DON'T KNOW

ホワット・ヒー・ドント・ノウ

by A. Wilson, N. Wilson & S. Ennis

Copyright © 1984 STRANGE EUPHORIA MUSIC / KNOW MUSIC / SHEER MUSIC  
The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

- この曲のポイント
- GUITAR:** ギターIは、実は3本のギターによる演奏だ。クリアサウンドのエレクトリック2本とアコースティック1本を、ほぼユニゾンで重ねてある。エレクトリックにはところどころ8分のタイムでディレイがかけられており、原曲と譜面と違うように聴こえるので気をつけよう。またギターIIは、ディストーション・サウンドのメロディ弾きで、**Intro**と**①**にのみ登場する。これはハンマリングやグリッサンドを上手く使い、なめらかに弾きたい。
- KEYBOARD:** キーボードは隠し味程度に入るだけなので問題ないはず。もっともギターIの音の厚味が不足する場合など、ハーブシコード系の音などで補ってやる必要が生じる。自分のバンドの状況に応じて臨機応変に取り組もう。
- BASS:** ベース・パターンは8分弾きではなく、符点4分音符を多用したもの。これはバストラとユニゾンになっているところが多く、タイミングに注意が必要だ。
- DRUMS:** **A**などのヴォーカルのバックのパターンは8ビートながら、スネアの位置が3拍目のウラにずれた変則的なものになっている。ハイハットはクローズだが、きっちり閉めずに少しルーズな音で刻むこと。

The musical score is arranged in a standard staff layout. At the top, the chord progression is indicated: **Intro**, D, E, F#m, E (on G#), D. The score includes parts 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 includes various musical notations such as notes, rests, and fingerings. Performance instructions are provided for specific parts: ① (Gt.-II) for distortion melody, ② (Kb.) for organ-style sound with reverb, and ③ (Kb.) for organ-style sound with reverb.

① (Gt.): ディストーションでのメロディ弾き。ショート・ディレイを軽くかけるとよいだろう。

② (Kb.): プラス風の伸びのある音色で。ヴィブラートを加えて音をうねらせよう。

③ (Kb.): オルガン系のサウンドでパーカッションにブレイ。リバーブをかけて残響感を加えるように。

E F#m E F#m [A] A

Vo. (1x) He don't know that you been com-ing a-round  
 (2x) Ba-by I'm o-pen to your ev-ery sug-ges-tion

Gt.-I

Gt.-II

Kb. ③ Synth. II

Ba.

Dr.

G

Vo. He don't know that we been out of bounds— Things we do are bet-ter left un-said Cause  
 Noth-ing you ask is out of the ques-tion Things I would'nt do ya got me do-ing And

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

④ (Ba.): リズムのキメだ。E音は短く切り、他パートとタイミングを合わせて弾こう。

⑤ (Dr.): シンバルのアクセントはギター、ベースとユニゾンなので要注意。

⑥ (Dr.): この曲の基本パターン。スネアの位置が変則的だ。リズムが崩れないように。

D G

Vo. you and me can nev - er keep out heads  
oh what I wouldn't do for you What He Don't Know

Gt.-I

Gt.-II

Kb. ⑦ Synth.-III

Ba.

Dr.

♩ (D.S. time Straight)

B A F#m

Vo. Will nev - er hurt him What He Don't Know

Gt.-I

Gt.-II

Kb. ⑧ Synth.-III 1x  
⑨ Synth.-III 2,3x

Ba.

Dr.

⑦(Kb.): ヴァイブカローズ系エレピの音色で、トレモロを適度にかけ、控えめのバランスで弾こう。

⑧(Kb.): 1xは上段、2xとD.S.timeは下段にしたがってプレイする。

E F#m

Vo. Is I have chang - ed It's just a mat - ter of

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

A F#m E D

Vo. time Till it all — comes down down down Till he hears —

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

**Bm A Bm A E**

Vo. The sto - ries go - ing round round round

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

**Bm D(onA) E F#m E F#m**

Vo. Oh What He Don't Know Oh What He Don't Know

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

1. 2.  $F\#m$   $F\#m$   $D$   $D$

to

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

$E$   $F\#m$   $E$  (on  $G\#$ )  $D$   $E$

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Synth.-I

Ba.

Dr.

F#m

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

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

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

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

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

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

What He Don't Know

9

D.S.

♩ Coda F#m E F#m

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

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

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

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

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

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

What He Don't Know \_\_\_\_\_

Oh What He Don't Know \_\_\_\_\_

⑨(Gt./Ba.): ピッキングを次第に強くしクレッシェンドさせよう。



# SHELL SHOCK

シェル・ショック

by A. Wilson, N. Wilson, H. Leese, M. Andes, D. Carmassi & S. Ennis

Copyright © 1984 STRANGE EUPHORIA MUSIC / KNOW MUSIC / PRIMAL ENERGY MUSIC / SOUNDS LIKE MUSIC / SHEER MUSIC  
The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

## ■この曲のポイント

**GUITAR**：全編ディストーションの効いたハードなサウンドでのプレイ。ピッキングも強めにするとよいだろう。ギターIとギターIIの音質は同じだが、ギターIIはピッキング・ハーモクスを多用するので、ギターIよりもさらに力強くピッキングしたい。またソロ・パートには、5連符などによるすばやいパッセージが出てくる。こういったところでは、細かいリズムよりもフレーズの勢いを大切に。

**KEYBOARD**：キーボードの出番は非常に少なく、**④**と**⑤**の2ヶ所のみ。いずれもエレピまたはアコースティック・ピアノの音色で迫りたい。派手さを出したければ**( )**内の音も加えてみよう。手首の力を抜いてきちんとテンポ・キープすること。

**BASS**：ほとんど8分音符だが、ひとつひとつの音はかなり力強い。太めの音色で、ヘヴィなプレイを心がけよう。テンポもミディアムで決して弾きにくいものではないが、正確なリズム第一に考えてほしい。

**DRUMS**：シンプルな8ビート。ハイハットはクローズでの8分刻みだが、途中オープンによるアクセントもあるので注意。またバスドラのところどころに見られるシンコペーションにも気をつけよう。なおフィルインはほとんど単純なものばかり。両手で力一杯叩くことだ。

C#m  
Intro.

The musical score is arranged in a system with six staves. From top to bottom: 1. Vocal line (Vo.) with a treble clef and a whole rest. 2. Guitar I (Gt.-I) with a treble clef, showing a main riff with a circled '1' and a circled '2' indicating specific techniques. 3. Guitar II (Gt.-II) with a treble clef, showing a simple chord progression. 4. Keyboard (Kb.) with a grand staff (treble and bass clefs) and whole rests. 5. Bass (Ba.) with a bass clef, showing a driving bass line with a circled '2' and a circled '3' indicating techniques. 6. Drums (Dr.) with a bass clef, showing a simple 8-beat drum pattern with 'x' marks for cymbals.

①(Gt.)：メイン・リフ。ディストーションをかけ、力強いピッキングで弾こう。

②(Ba.)：ギターとほぼユニゾンだが、まったく同じではないのでつられないように。

A E

(1x) I can snap my fin -  
(2x) You crept up be - hind

cho. cho. cho. cho. Feed Back

cho. cho. cho. cho. Feed Back

gers me and get quick re - sults I can wink my eyes  
A ri - val to my heart Hit me with your charms ba - by

③(Gt.) : ピッキング・ハーモニクスとチョーキングを同時にやっている。まずしっかりしたハーモニクス音を出すことだ。

④(Gt.) : フィードバック部分。アンプに対する位置関係を工夫しよう。

⑤(Dr.) : Aのアタマは、1×のみハイハット・オープンによるアクセントがつくので注意。

⑥(Gt.) : アルペジオのように、音を残しながら弾きたいところ。

C#m B A (D.S. time Straight) E B

**Vo.**  
 and melt their little hearts  
 Caught me in the dark

**Gt.-I**

**Gt.-II**

**Kb.**

**Ba.**  
 (1, 3x) Some - thing hit me brought me to my knees  
 (2x) You made me like a ban - dit made your-self a he - ro

**Dr.**

**Vo.**  
 Some - thing bit me no rem - e - dies  
 I could - n't stand it will pow - er ze - ro You came out shoot - ing left me stunned I

**Gt.-I**

**Gt.-II**

**Kb.**

**Ba.**

**Dr.**

A E C#m A E

⑦(Ba.): ギターとリズムがユニゾンだ。音切れよく弾こう。

**B** **to** **C<sup>#</sup>m** **Chorus**  
Ah

Vo. know I'm los - ing it look what you have done Shell Shock Shell Shock

Gt.-I

Gt.-II

Kb. **E. Piano** (p) (p) (p) (p) (p) (p) (p) (p)

Ba.

Dr.

**A**

Vo. You got me in your love lock Shell Shock Shell Shock I can't es - cape it no

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

1. | 2. A E

Vo. I can't shake it I can't shake it But I like it I like it a - lot

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Vo. Oh I like it I like it a - lot Shell Shock Shell

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

C#m

⑧(Gt.): 心もち音量を落とすために、少しピッキングを弱くするとよい。

E C#m

Vo. — Shock

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑨

B A

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

⑩

D.S.

⑨(Gt.): オクターブを使っているためか、オクターブ下の音も聴こえている。

⑩(Dr.): シンバルを使った4つ打ちのパターン。

⑪(Gt.): 厳密に見ると、記譜したリズムが微妙に乱れた感じになっているはずだ。プリングやハンマリングを少し速めに行くとよいだろう。

♯ Coda B

C#m

F

Vo. *what you have done*

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

Vo. *Shell*

Gt.-I

Gt.-II

Kb.

Ba.

Dr.

cho. cho. cho.

⑫(Dr.): ギター以外は休符になるため、ギターのリフをよく聴いて正確にリズム・キープすること。

⑬(Dr.): ここでのハイハットはなるべく小さくし、スネアを強調してもらいたい。

C#m

G

Vo. Shock Shell Shock Ah Yeah Shell

Gt.-I

Gt.-II ※5×からのギターII⇒下段に続く

Kb. E. Piano

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out

※上段5×からのギターII

Gt.-II

5x cho. h.+p. h.+p. h.+p. cho. g. cho. cho. 6x cho. cho. cho.

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

cho. cho. 8va → 7x cho. cho. cho. cho. cho. cho.

cho. cho. p. cho. cho. 8va cho. 8x cho. g.

cho. cho. p. g. cho. cho.

Fade Out

⑩(Gt.) : リズムが少し複雑だ。5連符を多少速めに弾くとよいだろう。