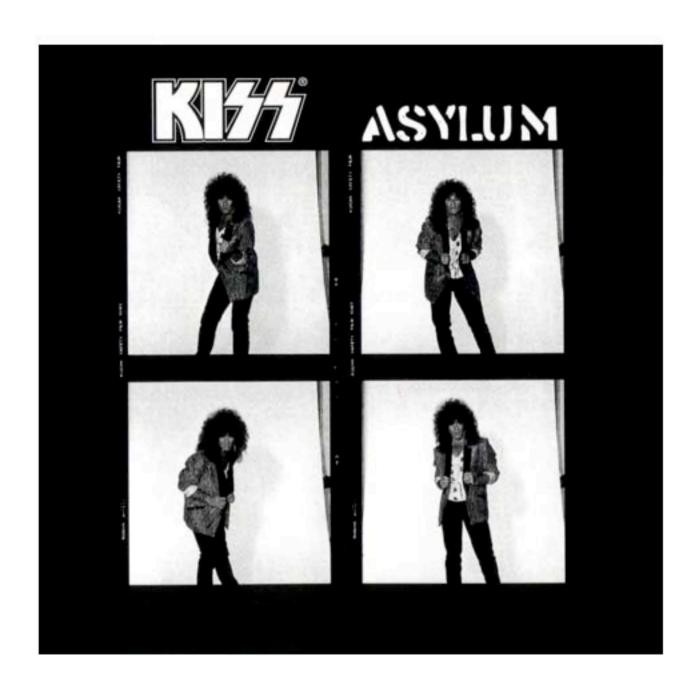
BAND SCORE

KISS ASYLUM

キッス ● アサイラム







Contents

King Of The Mountain
Any Way You Slice It
Trial By Fire
I'm Alive
Love's A Deadly Weapon
Tears Are Falling
Secretly Cruel
Radar For Love

King Of The Mountain

●天空の支配者

by P.Stanley, B.Kulick & D.Child

Copyright ©1985 by THE KISS COMPANY/DESMOBILE MUSIC, COMPANY, INC. The rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

■Guitar-

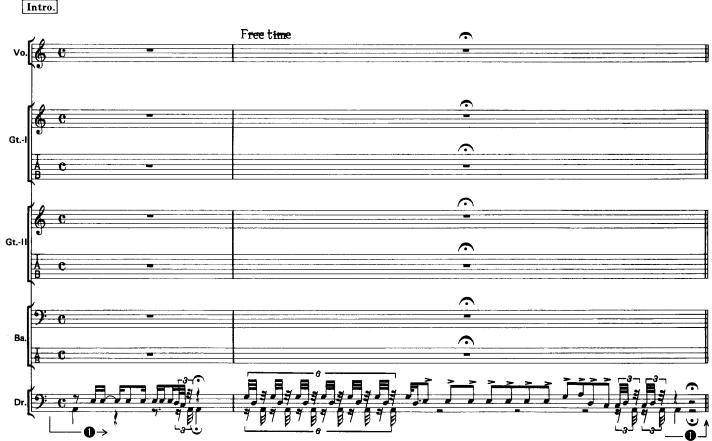
動きのある他のパートに比べて手数の少ないバッキングのパターンだが、キメからギター・ソロへと一気に盛り上がり、高度なテクニックを使ったフレーズが連続している。ここは是非ともじっくりとコピーしてほしいところだ。

■Bass-

フレットレス・ベースを使用しているようだ。バスドラの音 数が大変多いのに対し、ベースは控え目。普通のヘヴィ・メタ ルのベースとはひと味違った、ファンクなどに近いラインを弾いている。特に小節頭の8分喰いのシンコペーションに注意すること。

■Drums

ツー・バスもしくはダブル・ペダルによるバスドラの連打がポイントだ。いくらツー・バス (ダブル・ペダル) を使っているからといっても、これほどまでに連続させるのは体力的にも相当きびしいはずだ。デジタル・ドラムを思わせるぐらいにタイトなドラミングを目指してほしい。



●(Dr.): 2小節目の頭の6連符は、低いフロア・タム2つとツー・バスの組み合わせで叩いており、バスドラは左右交互に踏み、ツー・バスということを上手く利用してツブをそろえてプレイすること。そ

して最後は、少々ブレイクして次のハイハットのカウントをとるべくテンポを足でキープしてみよう。



❷(Dr.):16分を刻むバスドラの正確さがポイント となる。シンバルの1拍半パターンのアクセントも 確実にテンポ・キープしてほしい。

❸(Gt.): 4小節パターンのリフだ。16分でひっかける感覚をしっかり把握してドライブさせよう。歌中でも同様のパターンが続くが、コードGの部分でsus 4 音を絡めるリフとそうでないリフがあるので気をつけたい。

●(Ba.): 4小節パターンの基本ラインだ。走りやすいパターンなので、パスドラとタイミングを合わせてしっかりリズム・キープをしよう。



⑤(Dr.): 基本となるリズム・パターン。このパターンでは、バスドラとベースの絡みがポイントになっている。ハイハットのアクセントは各拍の頭にあり、薄いが裏でも確実に叩いているので"デッチッチッチッ"という感じで上手く表現してみよう。

⑥(Gt.):ベースとユニゾン・パターンのシングル・ ノートによるバッキングだ。2・4 拍のタイミングを ベースとしっかり合わせること。



②(Dr.):これまでと比べると、急にゆっくりとしたパターンになるので、テンポが崩れないように注意すること。



(Gt.):サビのヴォーカル・メロに絡むリフだ。Gt. -II がプレイしているパターンの低音部をカバーする和音構成となっている。 **②**(Gt.): 2音グリッサンドによるリフ・パターン。 ここではコーラスと同様のウエイトをしめている重要なパターンだ。後半の% A音を絡めるタイミングがポイント。





●(Gt.): 3連のモチーフを4連にのせている。ペンタトニック・スケールにそったフレージングなので、テクニック的には難しくはないだろう。



●(Gt.):アームやハーモニクスを駆使したトリッキーなフレージング。細いアームのコントロールがポイントとなっている。

⑫(Gt.):ライト・ハンド奏法を使ったフレーズになっており、弦移動のタイミングも難しいかもしれないが、ここは何度も練習してミスのないようにキメてみよう。
※E音は右手によるハンマリングで出す。

ソロは全体的にこういった速いパッセージが多いが、 ひとつひとつのテクニックを確実にプレイすること。











Any Way You Slice It

・配い住民

by G.Simmons & H.Rice

Copyright ©1985 by THE KISS COMPANY The rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

この曲のポイント ((1000) (1000

Guitar

ミディアム・テンポの心地よい リリを持った曲だ。イントロ及びサビでプレイされているリフをマスターしてしまえばそう難しくはないので、ノリを大切にして思い切りプレイしてみよう。

Bass-

ほとんどギターとユニゾン・パターンのラインをプレイして

いる。 2 拍目裏のシンコペーションが多用されているので、 そのタイミングを他のパートとしっかり合わせることがポイントだ。

Drums-

シンプルなパターンを淡々とプレイしている。時々でてくるシンコペーションのアクセント及びエンディングの3連のリズムなどが数少ないポイントなので、あとは思い切りプレイしてみよう。



- ●(Gt.): % A音を使ったミュート・パターン。曲の テンポを決定するものなので、正確なリズムで弾く こと。アクセント記号の位置のみミュートせずにプ レイしてみよう。
- ❷(Gt.):この曲の基本となるリフだ。4小節でワンパターンとなっており、2音グリッサンドのタイミングがポイントだ。
- ❸(Ba.):ギターと同じパターンでユニゾンしている。シンコペーションのタイミングをしっかり合わせること。



❶(Dr.):バスドラの裏のアクセントに注意して、確 実なシンコペーションのノリを出してみよう。



⑤(Gt.): 4小節でワン・パターンのリフだ。ベース やパスドラとユニゾンのリズム・パターとなってい るので、シンコペーションのキメをしっかり合わせ たい。 ⑥(Ba.): ギターとユニソンのリズム・パターンを持つライン。8分で喰うタイミングをギター及びシンバルと合わせることがポイントだ。





②(Gt.):ペンタトニック・スケール上を2音パターンで降りてくるフレージング。2音チョーキングや2音プリングを確実に行うこと。

❸(Dr.):3連のリズムに気をつけて、モタったりしないように気をつけること。



●(Gt.):ライト・ハンド奏法によるフレージング。 かなり速いパッセージなので確実なフィンガリング・ テクニックが要求される。2:9(2:10)と印てあるのは、2拍に音が9個入っているという意味だ。 便宜上のものなので特に意識せず一気に弾ききろう。



●(Gt.):幅のあるアーミングによるトリッキーなフレーズだ。ハンマリングとプリングによる正確なトリルを行うことがポイント。





●(Gt.):ここからスローな3連になる。バンド全体で3連に入るタイミングを練習すること。ここのラストから3小節には、もう1本ギターが入っており、表記上込んでしまうので別に抜きだしてある。

Trial By Fire

●炎の試練

● by G.Simmons & B.Kulick

Copyright ©1985 by THE KISS COMPANY
The rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

Guitar-

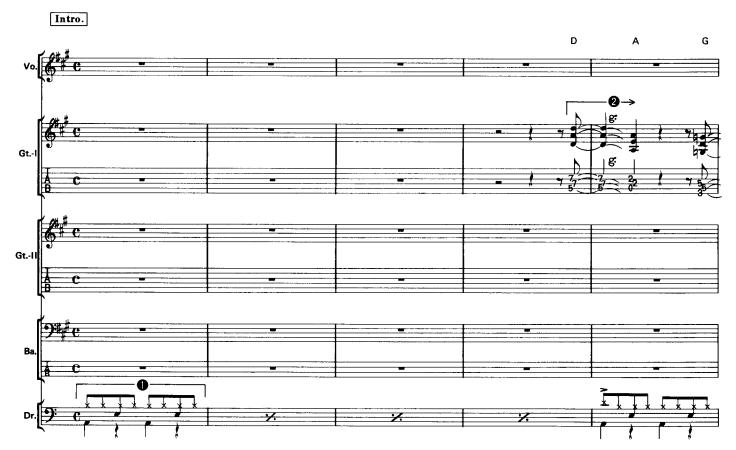
ゆったりとした大きな流れを持つロックン・ロール・ナンバーだ。Gt.-Iの大きなリフと、Gt.-IIの淡々としたルート音による8分弾きパターンが対照的で面白い味を出している。細いことよりも全体の流れを大事にしたい曲だ。

■Bass-

ほとんどルート音による8分弾きパターンなので、ギターと ユニゾンのシンコペーションのキメなどがポイントとなるだろ う。ツブをそろえた確実なプレイをこころがけたい。

Drums-

単純なパターンをひたすらプレイしている。一見簡単そうだが、ノリを出すとなると難しいはずだ。ゆったりしたミディアム・テンポのドライブ感を大切にしたい。



●(Dr.):ドラムス・オンリーで始まるイントロだ。 確実なテンポ・キーブが要求されるところだ。

❷(Gt.): 4小節でワン・パターンとなっているメイン・リフだ。4小節目のベース・ランニングの部分などは、走りやすいので気をつけたい。大きなノリを大切にしたリフ・プレイを心がけること。



❸(Gt.):ルート音の8分弾きで、ベースとユニソン プレイをしている。各8分音符のツブをそろえることがポイント。

●(Ba.):ルート音の8分弾きパターン。ギター同様各音のツブをそろえてドライブ感を出そう。

❺(Gt.):歌中のバッキング・パターン。 4 小節目の 裏のアクセントが走らないように気をつけたい。



⑤(Gt.): ロックン・ロールの基本的なリフ・パターン。 %Bb 音は特に意識することなく、省いてもかまわないだろう。



②(Gt.):コード音による、いかにもロックン・ロールといった感じのフレーズ。タメ気味のタイム感が大切だ。

❸(Ba.):2拍・4拍抜きでラインに変化をつけている。1拍・2拍をアクセントと考えて、2・4拍で8分弾きを続けてもよいだろう。









I'm Alive

●アイム・アライヴ

● by P.Stanley, B.Kulick & D.Child

Copyright ©1985 by THE KISS COMPANY/DESMOBILE MUSIC, COMPANY,INC. The rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

この曲のポイント ${\it Hermonous}$

■Guitar-

アームを多用したトリッキーなフレーズのイントロが印象的な曲。シンコペーションの連続によるリフが、スピーディな曲にメリハリをつけている。テンポからしてもかなり難易度の高い曲だといえるだろう。

■Bass-

ルート音の8分弾きパターンが基本なのだが、プリングによ

るオカズが多用されているので、確実にプリングを行い、音が 切れたりしないように注意したい。

■Drums-

ツー・バス (ダブル・ペダル) によるバスドラの8分パターンが、曲にドライブ感を与えている。正確なペダル・ワークと手によるシンコペーション・パターンの絡みがポイントとなるだろう。

N.C.

N.C.

N.C.

Arm

Arm

Gt. 11

C.

Dr. 12

C.

Dr. 13

C.

Dr. 15

●(Dr.):この曲もドラムスから始まる。淡々と 8 分を刻むパスドラとスネアとタムによるパターンが印象的なフレーズだ。

❷(Gt.):開放やハーモニクスを使ったリフに、幅の あるアーミングを絡ませたトリッキーなフレーズ。 微妙なアーム・コントロールが必要だ。





❸(Gt.): 4小節でワン・パターンとなっているメイン・リフ・パターン。シンコペーションのタイミングがポイントとなるが、特に4小節目の裏のアクセントはしっかりと出すこと。%F#音は、ノン・ミュートによるプレイだ。

❹(Ba.):8 分弾きパターン。全体のツブをそろえて ドライブ感を出すようにプレイすること。





②(Gt.Ba.Dr.): ギターは1拍半パターンのカッティングを行っており、アクセントは各コードの頭につける。ベースとドラムスもギター同様の1拍半パターン。アクセントをしっかり合わせ、バンド全体でキメること。









❸(Gt.):ここも1拍半パターンでのシングル・ノート・リフだ。この部分のテーマとなるメロなので、幅のあるしっかりしたサウンドでプレイしたい。



⑤(Gt.):ハンマリング+プリングによるフレーズをグリッサンドでつないだパターン。速いパッセージなので、グリッサンドのタイミングには気をつけること。













Love's A Deadly Weapon

●全催の置

by G.Simmons, P.Stanley, R.Swenson & W.Beech



Copyright @1985 by THE KISS COMPANY/SLEDGEHAMMER ENTERTAINMENT, INC. The rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

■Guitar

超アップ・テンポの曲だ。全体的にシングル・ノートによる バッキング・パターンが多用されているので、ドライブ感を大 切にしたプレイを心がけたい。

■Bass-

8分弾きパターンを中心にギターとのユニゾンをプレイする

といったフレーズで構成されている。こういったアップ・テンポの曲では、特にリズムが流れてしまうことのないように確実にリズムをキープしなければならない。

■Drums

歌中は単純なパターンの連続だが、ギター、ベースとユニゾン・パターンの1拍半のキメが数ヵ所ある。特にその部分でのテンポ・キープに気をつけたい。



- ●(Gt.): 1拍半パターンのフレーズ。テンポが速い ので確実なオルタネート・ピッキングを行うこと。 ●(Pa): ギターとユニソンの1 拍出フレーブ デン
- ❷(Ba.):ギターとユニゾンの 1 拍半フレーズ。テンポ・キープに気をつけたい。
- **❸**(Dr.):ギター、ベースとユニゾンのリズム・パターン。スネアとバスドラで1拍半フレーズをキープしている。
- ●(Gt.): サビの部分でも登場するシングル・ノートのリフ・パターン。 6 弦の開放がサウンドに広がりを与えているので、開放音を残しておくことがポイントだ



ூ(Ba.):8分をキープしながらもギターと同様のリフをプレイしている。4小節目は走りやすい部分なので、確実にテンポをキープしたい。



⑤(Dr.):これが基本となるリズム・パターンだ。ノーマルなセットでも可能だが、テンポを考えるとツー・バス(ダブル・ペダル)の方が効果的であろう。

②(Gt.): 歌中のバッキング・パターン。大きなノリでゆったりとしたプレイを展開している。 4 拍目のベースとユニゾンのシンコペーションは確実に合わせたい。



 (Dr.):この部分、2コーラス目は1拍半の主メを プレイしているので注意。パターンは、1カッコ(
 ○ の2小節目と同様にスネアとバスドラで1拍 半をキープしている。



⑨(Gt.): 8 分弾きのシングル・ノート・パターンだが、ノン・ミュートによるプレイで重厚さを強調している。

●(Ba.):ギターとユニゾンの8分弾きパターン。各 音のツブをそろえることがポイント。









●(Gt.):この部分は、ベースとドラムスのバッキング・パターンが同じくり返しをしているので、ギター・ソロは別に抜き出してあるので注意。

⑫(Ba.): ギター・ソロのバッキング・パターン。シンコペーションのノリを大切に確実なテンポ・キープをすること。















●(Gt.):ライト・ハンド奏法によるフレーズ。弦移 動の最初の音は右手によるプリングでだしている。

Tears Are Falling

●ティアーズ・アー・フォーリン

● by P.Stanley

Copyright @1985 by THE KISS COMPANY
The rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■Guita

ちょっと面白い雰囲気を持ったリフで始まる曲だ。ミディアム・テンポの落ち着いたノリを大切に、横の流れを重視したプレイを心がけたい。

■Bass-

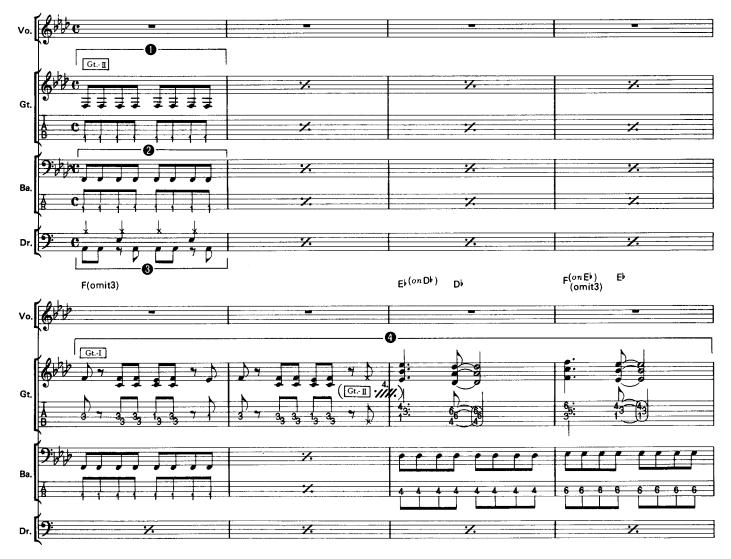
ほとんどルート音の8分弾きパターンなのだが、部分的にバ

スドラとのユニゾン・パターンも登場するので気をつけたい。 サウンドは、柔かく幅のある音作りをしてみよう。

Drume

バスドラのパターンが、この曲の独特な雰囲気のある. リウを作りだしている。ほんの少しハネ気味のビートで、確実にミディアム・テンポをキープしてほしい。

Intro.



●(Gt.):ルート音の淡々とした 8 分弾きパターン。 ミュートによるプレイだが、アクセントを感じさせ ないプレイが面白い味をだしている。

②(Ba.): ギターと同様の8分弾きパターン。丸みのあるサウンドで各音のツブをそろえることがポイントだ。

❸(Dr.):この曲の基本となるリズム・パターン。単 関に流れてしまわないよう、スネアのビートを効か せ、メリハリをつけて叩こう。 ⊕(Gt.):テーマとなるリフ・パターン。すべてダウン・ピッキングでプレイしているようだが、このフレーズでのビートを上手くだすように心がけてみよう。後半ロング・トーンの部分でアームによるヴィブラートがかけられている。また、この部分でもGt.-Ⅱのルート音の8分弾きは続いているので、譜面の表記に注意。



●(Gt.):歌中のバッキング・パターン。 2 小節パターンの大きなリフを、アームによるヴィブラートで味つけをしている。







❻(Gt.):ここはギターによるシングル・ノート・パターンをヴォーカル部に記してあるので注意。コードにそって少し変化しているので気をつけること。

②(Gt.): ギター 2 本によるハモリ・フレーズ。シンコペーションのタイミングなど、ビタリと合わせてキメてみよう。

③(Gt.):コード・トーンによるアルペジオ的フレーズ。3弦にわたっているので、右手のピッキング・テクニックを確実に行うこと。



Secretly Cruel

●残虐の炎

by G.Simmons

Copyright © 1985 by THE KISS COMPANY
The rights for Japan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO.,LTD.

■Guitar-

彼らのレパートリーの中では明るいナンバーだが、これは国のギターのロックン・ロール風のリフによる所が大きいようだ。ここのノリ次第で曲全体のイメージが大きく変わるので、レコードからノリを感じとってほしい。

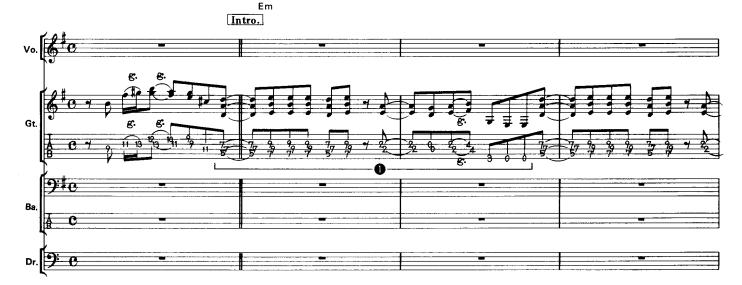
■Bass—

ベース・ラインはスタッカート風の部分と、流れるような部

分の2通りに大別されるが、両者のコントラストが曲にメリハリをつけている。少し極端なくらいに両者の違いをだすつもりでプレイしてみよう。

■Drums-

ミディアム・テンポならではのタメの効いたドラミングだ。 単に譜面通りプレイするだけでなく、身体全体でノッた上で、 バスドラとスネアのタイムで大きなノリをだすように心がけて みよう。





- ●(Gt.):(%%)、(%%)、と開放弦を使うのがポイント。この部分を4・5弦にするとフィンガリングや次へのつながりがきびしい。
- ❷(Ba.): 4 小節パターン。前半は休符で音をしっかり切り、後半は音と音の間があかないように、このパターンでメリハリをしっかりとつけること。
- ❸(Dr.): 2小節パターンのバスドラに注意。2小節目 2拍目ウラのバスドラの部分でベースは休んでいる。また、3・4小節目頭はドラムスだけ 8 分で喰っていない。この辺のズレが非常に面白い効果をだしている。









●(Gt.): ライト・ハンド奏法によるハンマリング+ プリングだ。チョーク・アップした音のピッチに注 意しないと、ライト・ハンドによる音のピッチも変 わってしまうので注意したい。 ●(Gt.):突然、音が1オクターブ跳んでいる。ハーモニクスによるものではなく、ライト・ハンドによるハンマリングのようだ。素速くチョーク・アップしながらハンマリング。

Radar For Love

●更のレーダー ● by P.Stanley & D.Child

Copyright @1985 by THE KISS COMPANY/DESMOBILE MUSIC, COMPANY, INC. The rights for J apan assigned to TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

■Guitar-

Intro.

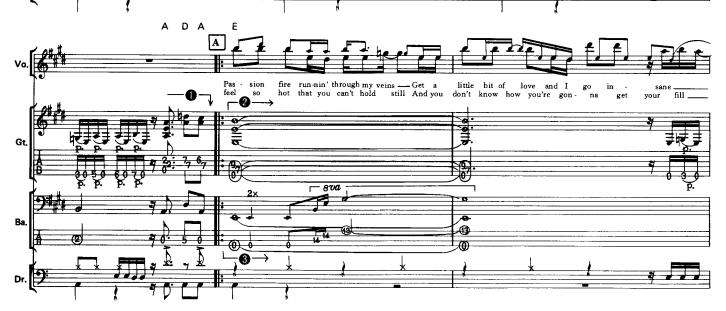
"レッド・ツエッペリン"の「ブラック・ドッグ」や「コミュ ニケイション・ブレイク・ダウン」を思わせる大変へヴィなナ ンバーだが、それらの曲よりはソリッドな感じでプレイされてい るようだ。ギター・サウンドは意外に歪んでおらず、アタック で完全に歪み、サステインではクリアな音、という感じで音作 りをしてみよう。

■Bass

γ♪ □ というキメなど、他のパートとのユニゾンの部分が 多い。ベースが他のパートを引っ張っていくような感じで、必 要以上に重いリズムにならないように注意すること。

非常にスローなナンバーなので、あまり意識して重くしよう とするとギクシャクしてしまう。 2~4小節単位の大きなノリ を忘れずにプレイしたい。





●(Gt.): 4小節でワン・パターンの6弦によるプリ ングを多用したメイン・リフ。確実なプリングのタ イミングがポイントとなる。

❷(Gt.):歌中のバッキング・パターン。 3 小節目か らの細いリフに移った時に走りやすいので気をつけ たい。

❸(Ba.): 4小節パターンのバッキング・ライン。E 音によるロング・トーンが中心だが、2コーラス目 では、Eコードのアルペジオ的フレーズをプレイし ている。



●(Gt.):この4小節パターンのリフは、コード・グ リッサンドのタイミングと、開放弦のコントロール がポイント。



(Dr.)∶6連のオカズが入るので、走ったりツマったりしないように確実なテンポ・キープをすること。

⑤(Gt.): 4小節でワン・パターンとなっているサビのリフなので、しっかりキメること。2小節目4拍目のハンマリング+プリングの部分は確実に。



❷(Dr.):この部分からテンポが倍の速さになって いるので、頭を素速く切り替えてリズム・キープを しっかり行うこと。



❸(Gt.):ライト・ハンド奏法によるフレーズ。5連のノリと弦移動のタイミングがポイント。



⑨(Gt.):ベンタトニック・スケールを3連パターン で駆け上るフレーズ。3連のノリをしっかりとプレ イしたい。

働(Gt.):プリングによる1拍半のパターンに%E音 を絡ませている2小節パターン。



- 1. KING OF THE MOUNTAIN (4:19) 2. ANY WAY YOU SLICE IT (4:03)
 - 3. WHO WANTS TO BE LONELY (4:02) 4. TRIAL BY FIRE (3:26)
 - 5. I'M ALIVE (3:46) 6. LOVE'S A DEADLY WEAPON (3:31)
 - 7. TEARS ARE FALLING (3:55) 8. SECRETLY CRUEL (3:44)

