



FUTURELAND

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995  
TYCY-5478-79

VIRTUWA

COP

SOUNDTRACKS

Music from VIRTUACOP™, VIRTUACOP2™ & SATURN VIRTUACOP™



# VIRTUACOP SOUNDTRACKS

## DISC 1

*from SATURN VIRTUACOP™ (K. Koyama)*

- 
01. NIGHT CITY... 1:16
  02. VIRTUACOP... 0:51
  03. ADVERTISE... 2:17
  04. STAGE • SELECT... 1:06
  05. ARMS BLACK MARKET... 4:09
  06. KONG... 1:37
  07. UNDERGROUND WEAPONSTORAGE... 3:36
  08. KING... 2:36
  09. GANG HEADQUARTERS... 3:29
  10. PRESIDENT... 2:19
  11. FANG... 2:15
  12. FIN... 2:42
  13. NAME ENTRY... 1:15
  14. GAME OVER... 0:07
  15. STAGE CLEAR... 0:05
  16. RAGE... 3:50
  17. SMARTY... 4:05
  18. TIME (Not Use)... 4:35

(01.~18.) 作・編曲：小山健太郎 / 演奏：SEGA MODEL 1 SOUND BOARD



## DISC 2

*from VIRTUACOP™ (K. Koyama)*

01. VIRTUACOP... 0:56
02. ADVERTISE... 1:28
03. STAGE SELECT... 0:38
04. ARMS BLACK MARKET... 4:06
05. KONG... 0:41
06. UNDERGROUND WEAPON STORAGE... 3:03
07. KING... 1:35
08. GANG HEADQUARTERS... 3:08
09. PRESIDENT... 1:43
10. FANG... 1:44
11. FIN... 2:43
12. NAME ENTRY... 0:42
13. GAME OVER... 0:07
14. STAGE CLEAR... 0:06

*from VIRTUACOP 2™ (H. Miyamoto)*

15. GO AHEAD... 0:57
16. STAGE SELECT... 0:23
17. BREAK OUT... 1:19
18. BIG CHASE... 2:12
19. ESCAPE... 1:52
20. HIGH PRESSURE... 1:58
21. LOOK OUT... 1:01
22. SAVE THE MAYOR... 2:09
23. THE DANCE OF DEATH... 1:44
24. CRISIS... 1:20
25. RAILLINE SHOOTOUT... 1:58
26. TRAP... 1:56
27. DEAD ANGLE... 1:19
28. REVENGE OF FANG... 1:16
29. ENDING - INTERMISSION... 1:03
30. NAME ENTRY... 0:57
31. GAMEOVER... 0:04
32. ENDING 2-SO LONG! (Not Use)... 1:44
33. GAMEOVER 2 (Not Use)... 0:04

(01.~14.) 作・編曲：小山健太郎／演奏：SEGA MODEL 1 SOUND BOARD

(15.~33.) 作・編曲：宮本英明／演奏：SEGA MODEL 2A SOUND BOARD



ゲームのサウンドを作っていると、音楽CD化の話が浮かんで消えることがよくあります。アーケード版バーチャコップのサウンドを制作していた当時も、そんな話があったと記憶します。しかし結局何も起こらず、立ち消えになってしまいました。今回、サターン版のバーチャコップがきっかけになって、ようやくバーチャコップ音楽のCD化が実現しました。これは自分が担当したゲーム初の音楽CD化でもあります。

バーチャコップのオリジナルを作ってからもう1年以上経ちます。自分にとっては初のCGボード使用のゲームということもあって、相当気合いが入っていました。今、改めて聞いてみても結構レベルの高い作品に仕上がっていると思います。みなさんはどう感じるでしょうか？

僕自身が一番気に入っている曲は、STAGE-1のBGM「ARMS BLACK MARKET」です。この曲はフレーズサンプリングを初めて本格的に使った曲で、思い出深い曲でもあります。あとはSTAGE-3のBGM「GANG HEADQUARTERS」でしょうか。これはソロを思いきり弾けて気分が良かった曲です。

バーチャコップサターンも基本的にはアーケード版と変わらないアレンジになっていますが、使っている楽器が違うので聞いた感じが多少違って来るかもしれません。その辺の微妙な違いを感じとってくれれば幸いです。

以上、カップリングのCDということもあって、三者三様な感じになっていますが、どれも個人的でなかなか素晴らしい作品に仕上がったと思います。この作品がより多くの人に聞いてもらえると光荣です。

VIRTUACOP Composer 小山 健太郎







## STAGE-1

自分がこのプロジェクトに入った時は、まだこのステージが作りかけの時でした。画面のイメージやゲームの内容から、BGMはアメリカンロックのようなイメージでいこうという事になっていたのので、ギターのスAMPLINGをメインに曲を作っていたらこんな感じになりました。

ボスの曲は結構簡単に出来てしまったのですが、これがゴングのイメージにぴったりとはまったので、そのまま採用することにしました。

## STAGE-2

これはロケテストの時に作って採用されなかった曲です。一度はボツにしたのですが、後になって板井さんに頼まれて復活させたのです。この曲は特にサターン版のアレンジがすごく気に入っているので、是非とも聞き比べて欲しいと思います。

## STAGE-3

この曲は、作っていた時に同じ課の人にバーチャルシューティング(大阪ガルボのアトラクションで自分が担当したもの)の曲にそっくりだと言われて、気合いをいれて作り直したものです。個人的にもたいへん気に入っています。メロのハモリとソロに注目して下さい。

## ENDING その他

オープニングの曲は、出来上がった絵を見て時間だけ計ってとりあえず作って見たら、ばっちりとはまってしまってそのまま採用になった曲です。サターン版では、さらに新しいオープニングの曲を用意してあるので聞いてみて下さい。

エンディングの曲は、渡されたコンテを見て「もうこれしかない」という感じで作ったのですが、実際にゲームに合わせて見るまではみんなに気に入られなかったといういわくつきの曲です。

サターン版のトレーニングモードの曲は、もともとオリジナルの時から用意していたものの、結局間に合わずにお蔵入りしてしまった曲です。個人的にはたいへん気に入っているので、復活できて良かったと思っています。







音楽CD化される機会に改めて自分の作った曲を聴き直してみると、過剰だなあと思わざるを得ません。どこから聴き始めても、どの曲を聴いてみても、過剰で心休まる時が無いのです。

しかし、バーチャシティの特捜課の面々も、シティの治安を守るため24時間闘い続けなければならない、やはり心休まる時はありません。特に今回の事件は今までになく破壊的で過激、正真正銘のタフさを要求されます。

そんなイメージで作り始めた今回の曲は、BGMと言うよりむしろGame Sound Ambienceとして、過剰に走り続けるものになればと考えました。最後のボスを倒し組織を壊滅させるまで、バーチャシティ特捜課の面々はどこまでもどこまでも犯罪者を追いつける。それゆえ、心安らかに眠る時が無いというわけです。

バーチャコップ2は短い開発期間で制作されましたが、ゲーム展開同様、バーチャコップ1とは異なった雰囲気を出せたと思います。個人的に映画のカーチェイスシーンや銃撃戦をいろいろ研究しましたが、ポイントはやはりものすごく派手な効果音でしょう。銃の音に関しても、かなりたくさんの方々の様々な種類の銃声を作りましたが、皆それぞれにそれらしいものになったと自負しています。是非、ゲームセンターへ足を運びプレイしてみてください。

今回の音楽CD化に伴い、多くの人々に協力していただき感謝しています。

VIRTUACOP2 Composer 宮本 英明







## BIG CHASE

やはりカーチェイスがポイントになります。  
ESCAPEという曲はバーチャウエスタン風です。

## SAVE THE MAYOR

豪華客船でのテロリストとの激しい戦闘。  
LOOK OUTは特捜の捜査網が狭まってきた感じ です。

## RAILLINE SHOOTOUT

地下鉄の閉鎖的空間がポイントになっています。  
重厚な雰囲気と緊張感の必要なステージです。















バーチャコップの最初のロケテストまでの一カ月間は非常に忙しく、正直なとことBGMに関しては、とにかくロケテストまでに間に合ってくれさえすればいいといった感じでした。ところが実際に出来上がってみると、今までのゲームにはなかったノリのBGMで、ステージ1の軽々しい雰囲気にとぴったりでした。今となっては非常に印象深い思い出のひとつです。

私個人として気に入っているBGMは、ステージ2のBGMとステージ2のボスのBGM、そしてエンディングのBGMの3つです。

ステージ2のBGMはもともとボツになりかけた曲だったのですが、私が急遽ステージ2のBGMとして採用したという経緯があります。ステージ2の重厚な雰囲気に結構マッチしていると考え、サウンド担当の小山君にお願いして入れてもらったのです。

ステージ2のボスのBGMは、これしかないというぐらいイメージにあったBGMでした。炎をかいくぐり、ザコを撃ち倒しながらボスを倒していく雰囲気がひしひしと感じられます。

エンディングのBGMは、最初聴いた時点では少し寂しすぎて、バーチャコップのイメージに合わないのではないかと思いました。ところが、実際にエンディングのアニメーションと合わせて聴いてみて、その考えは一変してしまいました。苦闘の末、ようやくボス達を全員逮捕したレイジとスマーティが、お互い何も言わず肩を叩いて現場を去って行く。その雰囲気に絶妙にマッチした素晴らしいBGMだと思います。私のイチオシの曲です。

VIRTUACOP Director 板井 克倫





*Rage*



バーチャコップ2のサウンドに対して、細かな注文を付けたことはほとんどありません。出来上がってきたサウンドがどれも素晴らしかったからです。特に、ステージ1の分岐以降で流れるカーチェイスシーンの曲は気に入っています。巨大なトレーラーがハイウェイを進むシーンで、バックに流れるベースの音が重さというか、冷たさというか、そういったハードな世界観に噛み合って、とても良い効果を生み出しています。

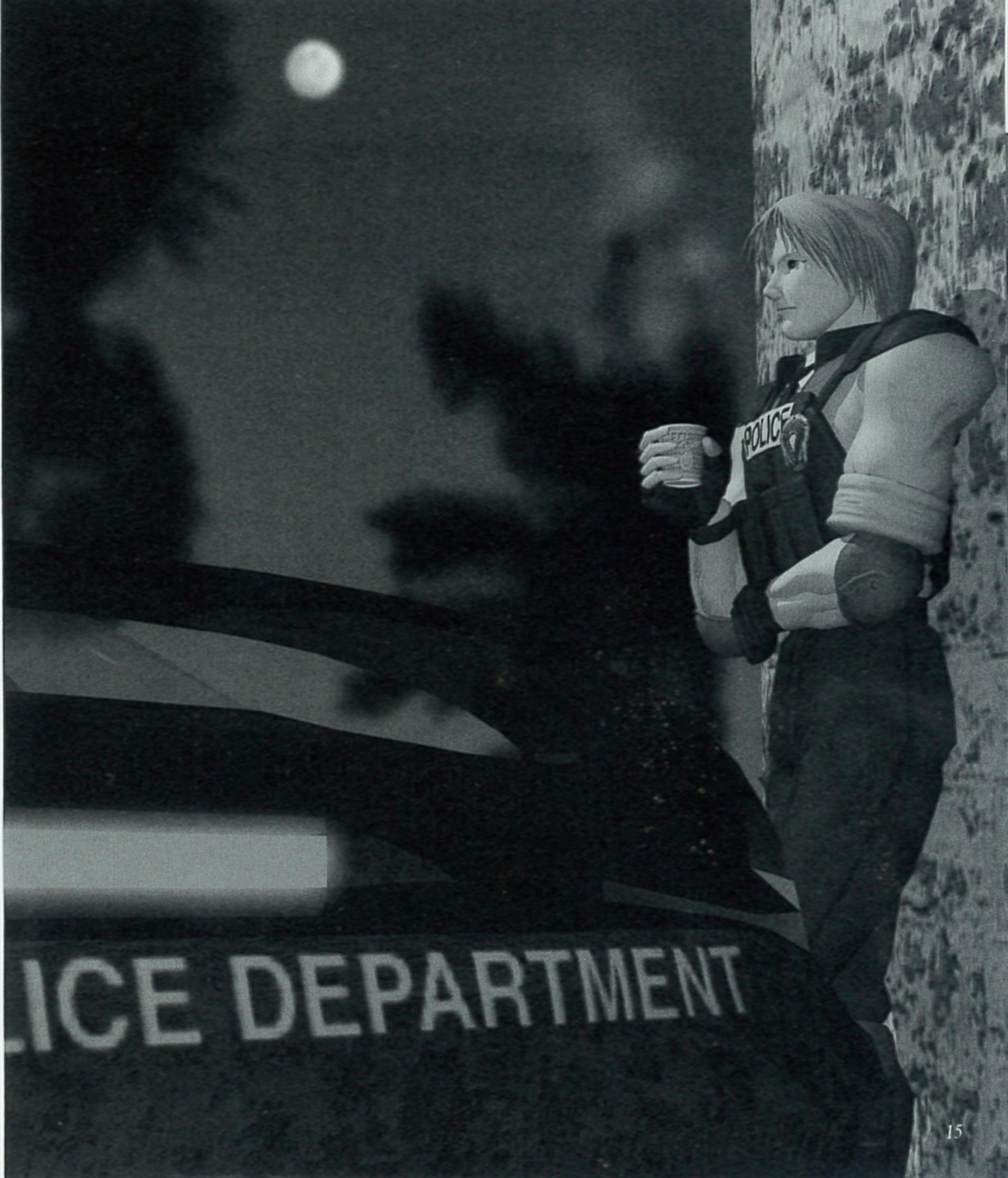
ステージ2は、豪華客船に乗り込んでテロリスト達と撃ち合うことになります。波止場に乗り込んで棧橋の建物の中に入る際に流れる曲は、そのアップテンポな調子が緊張感を煽り、素晴らしい効果になっています。不意に手前の物陰から現れる敵!その登場と共に始まる銃撃戦!敵の激しい攻撃が曲の盛り上がりとぴったりと合って、ついつい銃を撃つリズムを曲に合わせてしまいます。

ネームエントリーに使用されているのは、ゲーム制作半ば頃には出来上がっていたものの、使い道の無かった曲です。刑事ドラマ調の雰囲気ゲーム中で使いにくく、おもしろい曲であるにもかかわらずどこにも使えずにいたのです。ゲーム制作も終盤に入ってネームエントリーの曲を選んでいる時、この曲の事を思い出して登録してもらいました。

このCDを聞いた後、ゲーム中に曲がどのように使われているのかをもう一度確認してみてください。きっと改めてバーチャコップ2サウンドの良さが見えてくることでしょう。

VIRTUACOP2 Director 河島 渉





*Smarty*



ゲームを移植する際に問題となるのが、原曲にアレンジを加えるかどうかという点です。下手にアレンジを加えると、オリジナルを気に入っているユーザーの不満を買い、かといって全く手を加えないと、それはそれで芸が無いといわれてしまいます。今回、サターン版バーチャコップを制作するにあたっては「敢えて一切のアレンジをしない」という方針を打ち立てました。オリジナルバーチャコップの曲の出来は素晴らしく、これに手を加えることはバーチャコップの世界観を壊しかねないと判断したからです。

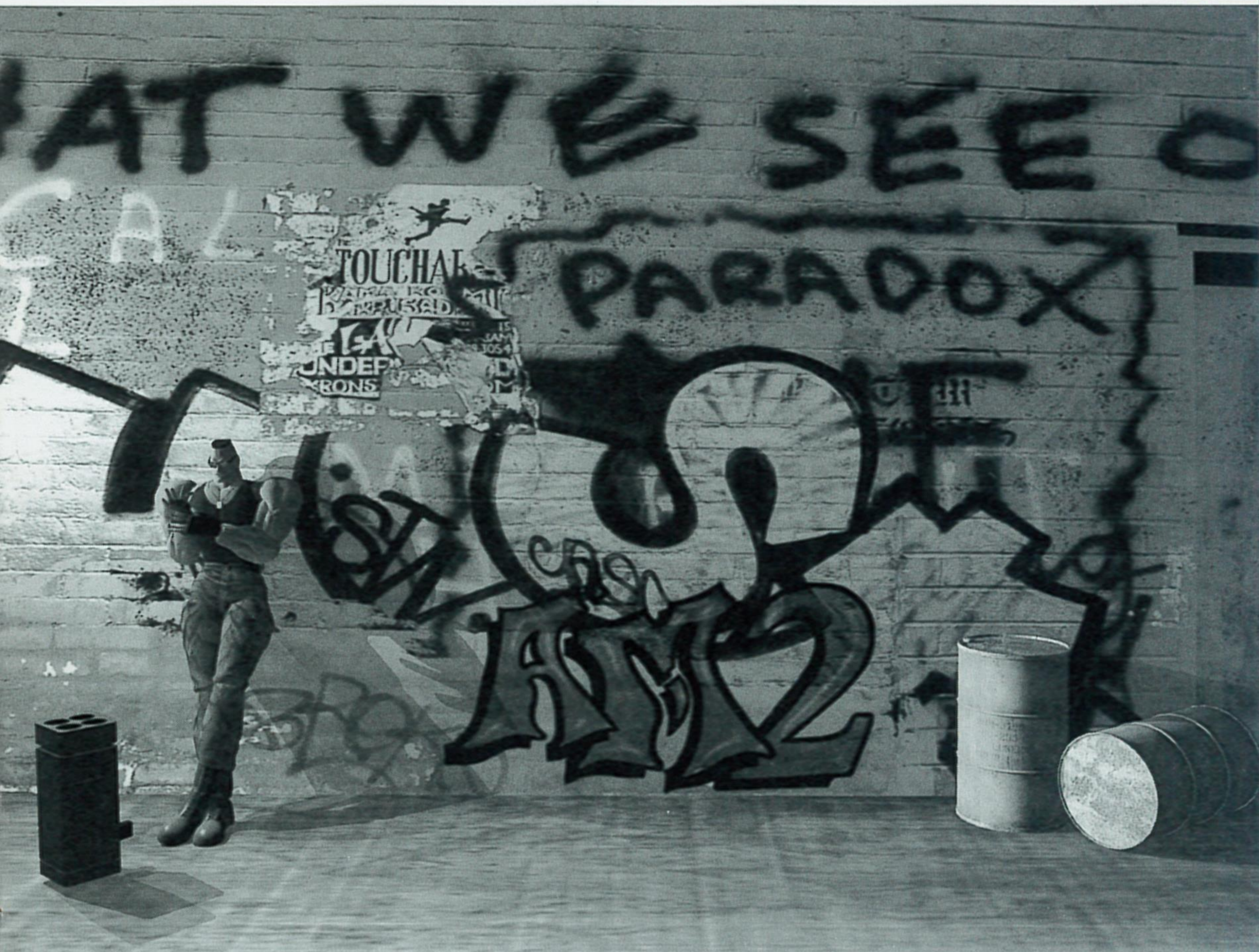
そんなわけで、サターン版のために新たに作ってもらったのは「NIGHT CITY」ただ1曲のみです。これはサターン版オリジナルの「ハイクオリティCGムービー」の前半部分に使用するために作ってもらいました。後半のアクションシーンとの対比を強調するため、静かで落ちついた曲、例えるなら「夜のバーチャシティ」といった注文を付けたら、本当にそんなイメージの曲が出来上がってきて感動したものです。

音楽と映像をミックスさせる場合、どちらを先に作るかはそのときどきに応じて変わると思っています。ただ、私自身は「音楽に合わせた映像」にたいへん興味を持っていたので、今回のムービーは音楽に映像を合わせる手法を採りました。「NIGHT CITY」と「VIRTUACOP」を合わせてみたら、なんと2分! 3週間弱しかない期間で2分ものCG映像を作れるのか!とスタッフに叱責されながらも、なんとか完成させることが出来ました。スタッフのみなさん、無理させてごめんなさい。

ストップウォッチで入念に時間を計り、ムービー編集の際にもコマ単位で修正した甲斐あって、なかなか満足のいく仕上がりになりました。音楽と映像の微妙なタイミングを感じとっていただければ幸いです。

SATURN VIRTUACOP Director 磯野 貴志





*Kong*











Music from

VIRTUACOP™

VIRTUACOP2™

SATURN VIRTUACOP™