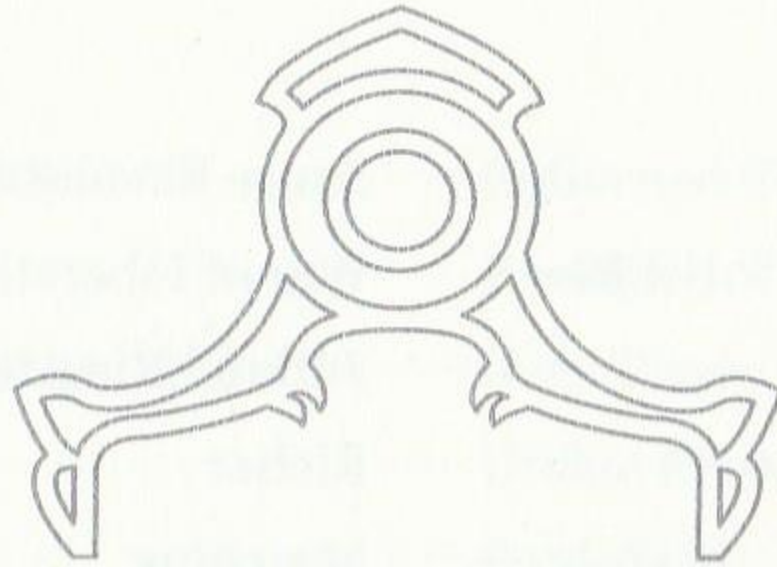




VALKYRIE
Azure Revolution
Original Soundtrack



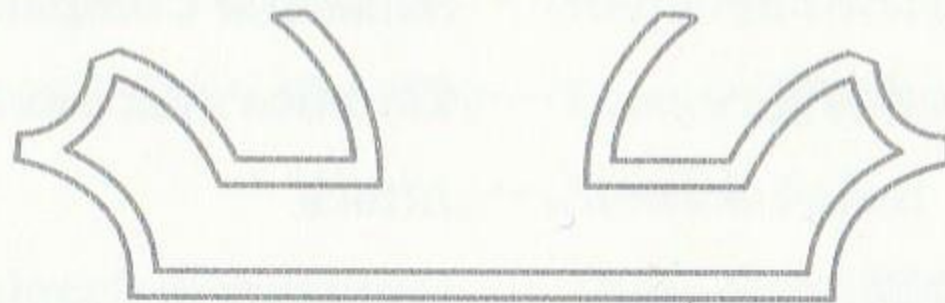


VALKYRIA : Azure Revolution

Original Soundtrack

TOKYO SYMPHONY ORCHESTRA

all music composed by yasunori mitsuda




Disc 1

- | | |
|-------------------------------|--|
| 01. 蒼き革命 | Azure Revolution |
| 02. 解放戦争～ユトランド王国～ | War of Liberation ~Jutland Kingdom~ |
| 03. ユトランド王国 | Jutland Kingdom |
| 04. 歴史学者リシェール | Richer |
| 05. 進軍 | Marching |
| 06. 作戦開始 | Mission Start |
| 07. 勝利を信じ突き進む若き戦士 | Young Soldiers Charging Toward Victory |
| 08. ルーシ帝国の脅威 | Threat of The Ruzhien Empire |
| 09. 作戦成功 | Mission Succeeded |
| 10. 王都エルシノア | Imperial City Elsinore |
| 11. アンチ・ヴァルキュリア部隊本部 | Anti Valkyria Headquarters |
| 12. 優しき記憶の片隅で | Drifting to Tender Memories |
| 13. サバンジュ&カンパニー | Sabanci & Company |
| 14. クローディアスの野望 | Claudius's Ambition |
| 15. 襲撃 | Attack |
| 16. 疑惑に満ちた仲間 | Company in Suspicion |
| 17. Lacrimosa ~ Tears to Dust | Lacrimosa~Tears to Dust |
| 18. 誓いの復讐 | Pledged Revenge |
| 19. マクシムとの戦い | Battle with Maxim |

Disc 2

01. 勝利に賑わうエルシノア Enlivened City
02. 2人のロマンス Romance of Two
03. 楽しい仲間と心地よい^{とき}時間 Cozy Time
04. 過ぎたる力 Undue Power
05. 激戦開始 Battlefield
06. 熾烈な作戦 Bruising Mission
07. 立ちはだかる四将 The Four Generals
08. 王都エルシノアの危機 Crisis of The Imperial City
09. ひとときの休息 Rest
10. ヴァナルガンド Vanargand
11. Feel My Wrath Feel My Wrath
12. 解放戦争〜ルーシ帝国〜 War of Liberation ~The Ruzhien Empire~
13. 昏闇に漂う死の歌〜予兆と死神〜 Requiem In The Dark Night ~Presage and Death~
14. 不死のヴァルキュリア〜死の契約〜 Immortal Valkyria ~Death Testament~
15. 作戦失敗 Mission Failed
16. 麗しの地 These Gentle Fields
17. 解放という名の戦い War In The Name of "Liberation"
18. ヴァルキュリア〜亡びの力〜 VALKYRIA ~The Power of Destruction~
19. 哀しみの果てへ To The End of Deep Sorrow
20. Eternal Rest Eternal Rest



音楽

光田康典

composer, arranger & producer

Profile

1972年1月21日生まれ。1992年スクウェア（現スクウェア・エニックス）入社、1995年『クロノ・トリガー』で作曲家デビュー。『ゼノギアス』等の作曲を担当した後、1998年に独立。フリーランスで活動後、2001年プロキオン・スタジオを設立し、同社の代表を務める。

新たな挑戦と苦悶

これまで数々のゲームでオーケストラによる音楽制作をしてきましたが、本作品のお話をいただいた時からずっと、今回は今までにやったことがない事にチャレンジしたい、と考えていました。ゲーム的に何か良いアイデアがないかずっと思案していたのですが、ディレクターの小澤さんと何度か打ち合わせをしていて「シームレス」というキーワードが会話の中に出てきたときに、“これだ！”と思ったのを今でも覚えています。フィールドの戦況によって音楽が多彩にシームレスに変化していく、しかも打ち込みではなくレコーディングされた本物のオーケストラの演奏で……。

実は、打ち込みであればコンピュータが演奏する為、こうした仕様は比較的簡単に出来てしまうのですが、人が演奏する（同じ演奏に絶対ならない）ものはそうはいきません。ましてや、5.1chサラウンドでは楽曲のループを組むだけでかなり大変な作業になるのは目に見えています。また、この仕様を実現するにはメインプログラマーさんの多大なる力が不可欠です。提言したはいいけれど、このチャレンジが成功するかどうか誰にも分かりませんでした。チーフプロデューサーの下里さん、プロデューサーの三神さんも出来たら凄いね、ということで快く賛同してくださいましたが、予算を掛けてレコーディングをするわけですから、失敗するわけにもいかず制作開始からずっと胃が痛む毎日でした。



そして迎えた第一回目のレコーディング。フィールド曲を一曲だけ録音し、実際にゲーム上で鳴らしてみました。すると、あまりの自然な変化で一瞬何が起きているのか自分でも判断できなかつたのですが、よく聴くと確かに戦況によって音楽が盛り上がり静かになったりと変化を感じられるのです。これは今までに感じた事のない自然な音楽表現で、一人心の奥底で大興奮していました。それを皆さんが体験したのが「バトル体験版 Ver.1.0」です。

しかし、プレイしてくださった皆さんの反応は僕が感じていた興奮とは違うものでした。「音楽に変化を感じない」という意見が多く、目論みは失敗してしまった、と落ち込んでいました。

そんな中、ディレクターの小澤さんが「これは面白い試みだから止めるべきではない」とおっしゃってくださり、もう一度イチから仕様を練り直しました。もっと音楽に変化が感じられるように楽器構成を変えてみたり、変化するバリエーションを減らすかわりに巨大な敵が現れた時はボス曲に変化させるなど、シームレスではあるけれど劇的に音楽が変わったことが感じられるようにテストを繰り返し、ベストなポイントを探りました。本当に多くの方の協力があったからこそ、未だかつてない音楽表現が出来たのではないかと思います。



魅力あるサウンド

『蒼き革命のヴァルキュリア』のシナリオは「復讐」が根底のテーマとしてあるため、全体的にシリアスで重い内容になっています。また、戦争における人々の考えや思いなどがとてもよく表現されたゲームです。

通常であれば、戦争モノということで派手なサウンドを作るのが自然な流れなのかもしれませんが、自分はずっとキャラクターの感情に合わせた音楽制作をすべきだと感じました。そしてもう一つ、自分が最も得意とする「各テーマ音楽をいかに関連性を持たせながら随所に織り交ぜていくか」ということを強く意識しながら作曲をしました。

今回、そうした少々難しい課題もありましたが、宮野幸子さん、マリアム・アボンナサーという素晴らしいオーケストラターの力もあり、どの楽曲も聴きどころ満載のとても魅力ある作品に仕上がったと思います。

宮野幸子さんとはこれまで多くの仕事を一緒にきて絶大なる信頼を置いていますし、今回の作品では宮野さんならではのサウンドが絶対に必要だと感じていました。圧巻なの

はヴァルキュリアとの最後の戦いで流れる「ヴァルキュリア～亡びの力～」で、サラ・オレインさんが歌う「Feel My Wrath」の一部を織り交ぜたいという要望を見事に叶えてくれたところです。この楽曲を聴いた時、ヴァルキュリアとは絶対に戦いたくないと思えるほどでした。それほど美しくも恐ろしい圧倒的な楽曲に仕上がったと思います。

そして、マリアムはプロキオン・スタジオに入社してまだ一年たらずでしたが、若くてとても優秀な作・編曲家であり、オーケストレーションにも独特な感性をもっています。それでいて、今回の作品にとってもマッチしたサウンドを作りあげてくれました。特にユトランド国歌「麗しの地」では歌を活かしたオーケストレーションになっており、いかにも海外の国歌のような仕上がりになったのではないかと思います。

お二人との仕事はとても勉強になることばかりで、レコーディングも毎回興奮の連続でした。約一年間お付き合いいただき本当にありがとうございました。



最良の出会い



海外のプロオーケストラとは何度か作品を作ってきましたが、日本のプロオーケストラと作品を作るのは今回が初めての試みです。タイミングよく東京交響楽団の皆さんと録音が出来ると聞いた時には、嬉しくて、一体どんな音に仕上がるのか楽しみで仕方ありませんでした。また、先にも書いたシームレスの案も、東京交響楽団の皆さんの技術力をお借りすれば可能かもしれない、と思えた事が心強い後押しとなりました。

そして今回、指揮者の佐々木新平さんとご一緒出来た事も大成功をもたらした要因と言えます。ゲーム業界は他のインタラクティブに

比べてまだまだ若い業界ですが、リアルタイムにゲームというものを体験してきた佐々木さんが指揮する事によって、オーケストラとゲーム音楽の良い所を最大限に活かしてくれたのではないかと思います。また、ゲーム音楽独特の表現なども絶妙にオーケストラの方へ伝えてくださったりと、全楽曲において素晴らしい指揮をしてくださいました。それはここに収録されている音を聴けば僕が言うまでもないことは一聴瞭然ですね（笑）。

東京交響楽団の皆さんとの出会い、佐々木新平さんとの出会い、こうした最良の出会いにいつも感謝したいと思います。






最後に・・・

日本では据置機のゲーム開発が非常に困難で、ハイエンドマシンでしっかりとしたゲームを開発するところが少なくなってきました。個人的にはこれはとても残念な事だと思っています。ゲームファンの方には壮大なストーリー、高級な音楽、美しいグラフィックで作品を常に楽しんでいただきたいと思っています。再び据置機のゲームが盛り上がるよう願っていますし、音楽面からも少しでも力になれるよう記憶に残る作品を作っていくことが自分の責務だと思っています。

今回、音楽だけで総勢 150 人以上のご協力のうえ成し遂げられた渾身の作品となっています。多くの方の魂が詰まった音楽を楽しんでいただきたいと共に、是非ゲーム本編もプレイしていただけたら幸いです。

光田康典





Azure Revolution

Lyrics by Sarah Àlainn / Orchestrated by Yasunori Mitsuda

Cri vanya shke rum, deux quand Larinne

Tariyer Narvinye uri lentza. Shkoolinyer

Vanya shke rum, deus Tulinger

Salah est nurie raye

Lacrimosa ~ Tears to Dust

Lyrics by Sarah Àlainn / Arranged by Yasunori Mitsuda

Lacrimosa rerum

The moment of no return
when will they learn to notice
Beyond the rage lies unheard
an aching soul forgotten

The final curtain, the world burns, vows broken
Feel the tears fall before I turn to dust

*final curtain / see the world burn / final curtain / vows are broken
feel the tears fall / lacrimosa / feel the tears fall / turn to dust*

Lacrimosa. Dolorosa

Lacrimosa rerum

Past the moment of no return
they'll never learn what love is
As I watch the world slowly rust
my tears, they turn to dust

Feel My Wrath

Lyrics by Sarah Àlainn / Arranged by Yasunori Mitsuda

Feel my wrath

Quantus tremor est futurus
Quando Judex est venturus,
Cuncta stricte discussurus
Quantus tremor est futurus!

Dies iræ, dies illa
Solvat sæclum in favilla

Feel my wrath
you will fall ad infernum!
All will be ash
feel my soul turn to eternal wrath!

Dies irae, dies illa
Feel my wrath you will fall ad inferno
Dies irae, dies illa
All will turn into ash eternal wrath

Hoc est bellum!
Eternal Damnation!

How could you be blind
My love divine
helps you to find eternal rest.

Para bellum

Dies iræ, dies illa
Solvat sæclum in favilla
Dies iræ, dies illa
Quantus tremor est futurus!

Libera me Domine, O Libera me Domine,
O Libera Me Domine, de Damnatio ætérna!

Eternal Rest

Lyrics by Sarah Àlainn / Arranged by Yasunori Mitsuda

When light fades from the horizon
Hear my voice embrace the dark of night

The final hour
of journey's end
May your soul live again
in Eternal rest

Come rest in eternal slumber

Memories fade
Never to wake
Safe in my arms
Free from all worldly harm

Libera me de morte æterna
Requiem

When light descends into the darkness
You will find peace
Requiem

ユトランド国歌

麗しの地

Lyrics by Takeshi Ozawa

Orchestrated by Mariam Abounnasr

蒼き光が 優しく輝く
豊かな大地 ^{あまた} ^{いのち} 数多の生命

^{いくさおとめ} 戦乙女が 槍と盾持ち
^{みまも} 見護り続ける 美しき国

天よ 私は今捧ぐ 感謝を
愛する祈りを



戦い散った ^{たけ} 猛き英雄が
小さな丘で 静かに眠る

^{せいじょ} 聖女と共に 掲げる御旗
築いた礎 ^{いしづえ} 祖国の基

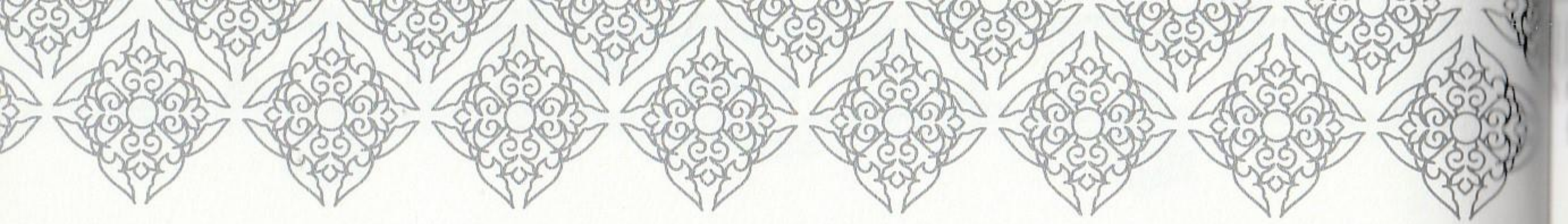
国よ 私は今誓う 努めを
栄え行くことを

気高き理想 叶えるためにも
手を携えて 今日を勤しむ

母の優しさ 家の温もり
感じて営む 麗しき日々

人よ 私は今願う 歩みを
尊き明日を





オーケストラ指揮

佐々木新平

conductor

Profile

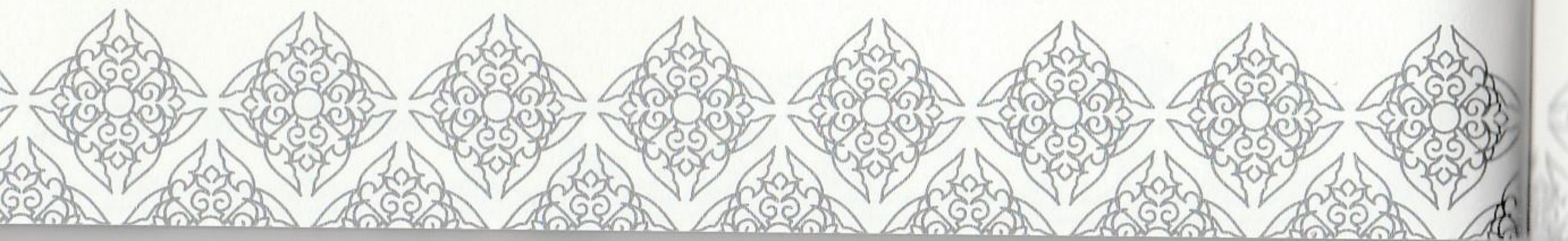
2015年、東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団アソシエイトコンダクターに就任。ヨーロッパにおいて数々の国際指揮マスタークラスに選抜され、J. パヌラ、M. ストリンガー、H. アンドレシュクに師事。2010年より東京シティフィル指揮研究員を務め、飯守泰次郎、矢崎彦太郎両氏のもとで研鑽を積む。これまで国内プロオーケストラ、吹奏楽団、合唱団を定期的に指揮するほか、映画の劇伴、ゲーム音楽、ミュージックビデオの指揮など多方面に活動している。

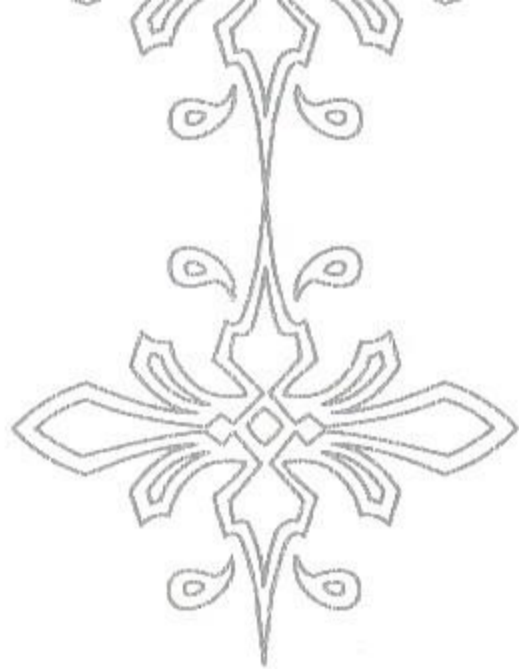
東京交響楽団からこの仕事のお話をいただいた時、かなりテンションが上がったことを覚えている。

何せ僕らゲーム世代のスター、光田康典さんの作品を指揮出来るのだから……！

しかも東京交響楽団は16型3管編成。収録もミューザ川崎シンフォニーホール。僕のような若手指揮者にとって、このような巨大なサイズのプロオーケストラを指揮出来る機会自体ほとんどない。この作品にかける光田さんはじめスタッフの情熱を肌で感じるには充分過ぎる豪華な舞台が用意されていた。

いざ、収録開始。最初の一音でオーケストラがこの編成たる所以を理解する。それだけ今





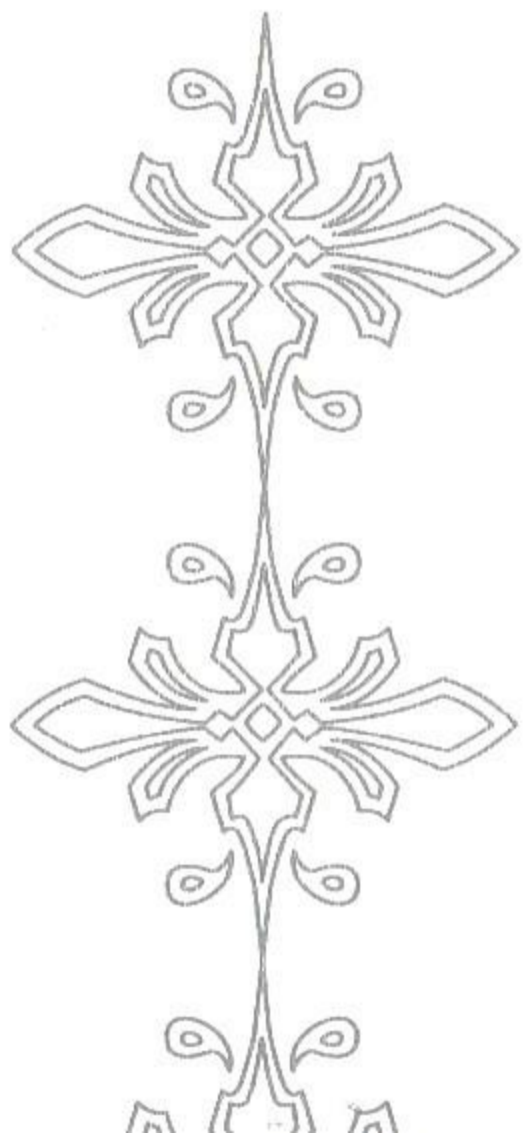
オーケストレーション

宮野幸子

composer, arranger & orchestrator

Profile

東京芸術大学作曲科卒業。映画、テレビドラマ、ゲームなど劇伴音楽やコンサートのオーケストレーターとして活動する傍ら、アーティストの楽曲アレンジにも携わる。音楽制作会社シャングリラ代表。



光田さんと言えば大編成のオーケストラ作品、というイメージをされる方もたくさんいらっしゃるのではないかと思います。オーケストラ曲の作曲から収録までの経緯というのはとてつもなく大変な作業で、それだけ携わる人数も費用も膨大なため、中心となる作曲家には相当な牽引力がないとなかなか成立しないものです。

そんな光田さんとお仕事で一緒にさせていただけることは、偏にアレンジャー冥利に尽きる、と言うべきでしょうか。毎回、何かしらの新しい試みとともに音楽録音に臨めることに大変感謝しています。

今回の作品では、特に、ゲームプレイ中の優位性の変遷に沿って変化していく音楽を、大編成のオーケストレーションで実現するというハードルの高いミッションをも仰せつかりました。私にとって初めての試みでもあり、いろいろと試行錯誤をしましたが、東京交響楽団の素晴らしい演奏、ホール録音という恵まれた環境に助けられ、妖艶な死神ヴァルキュリアの要素と、限りなくエバーグリーンな光田さんの楽曲のパラドックス的な融合を、ゴージャス且つ繊細なサウンドで具現化できたのではないかと自負しております。

オーケストレーション

マリアム・アボンナサー

composer, arranger & orchestrator

Profile

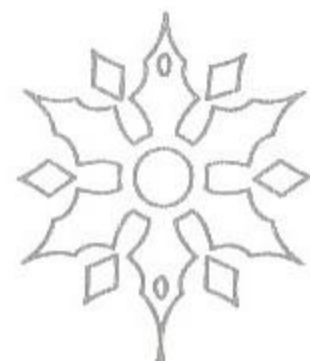
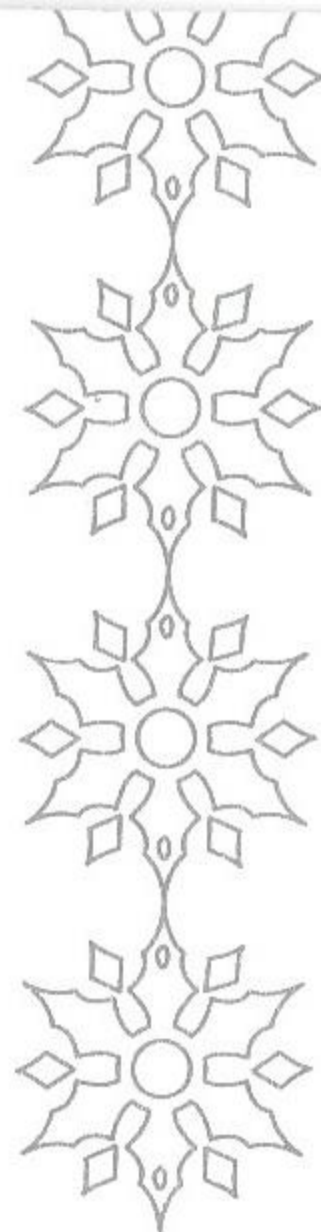
イギリス・ロンドン生まれ。幼少期を日本で過ごし、14歳で再びイギリスへ移住したのち、ロンドンで作曲を学ぶ。2015年プロキオン・スタジオ入社。国外のプロジェクトをメインに、得意のオーケストレーションやエレクトロニック、ピアノアレンジを中心とした作編曲を手がける。

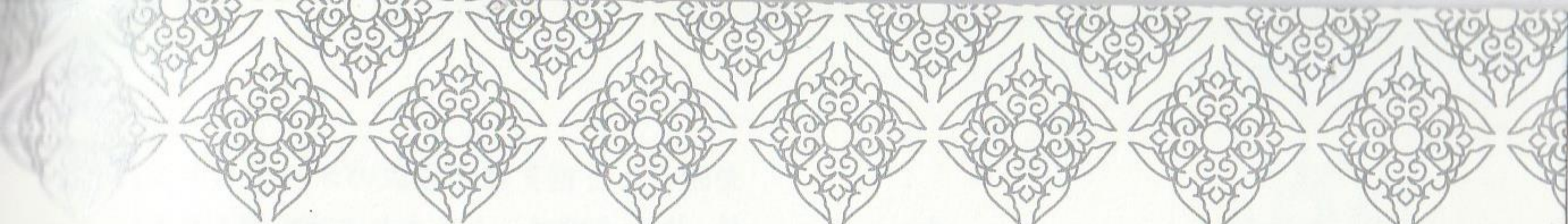
「ちょっとしたアレンジのお手伝い」から始まった壮大なプロジェクト。(まさかここまで大掛かりなお仕事だとは思わず……笑) 今回のオーケストレーション、アレンジで意識していたことが二つあります。

一つ目は各曲のポイントを設けることです。各曲にはメロディーやストーリー的なテーマの他に、その曲の音楽的なハイライトを決めます。例えば「過ぎたる力」の前半では「オケの響き」をテーマに一つのコードをオケが一斉に鳴らして、そこから演奏者が好きなタイミングでvibratoをかけます。実際に収録するまでどういう風に鳴るのかわからなかったものでドキドキしながら当日に臨みました。

二つ目は楽器の使い方です。楽器の組み合わせや使うタイミングはその曲の構成や印象に大きく影響します。Cityシリーズでは木管で街の活気を表現したり、バトル曲ではホルンなどの金管を前面に出したり……。各楽器の特性を理解して、いかに使用できるかが楽しみの一つでした。

最後に、今回の収録がここまでゴージャスに仕上がったのは東京交響楽団、指揮者の佐々木さん、そしてスタッフの皆様の力があってこそでした。この場をお借りして感謝の意を述べさせていただきます。ありがとうございました！





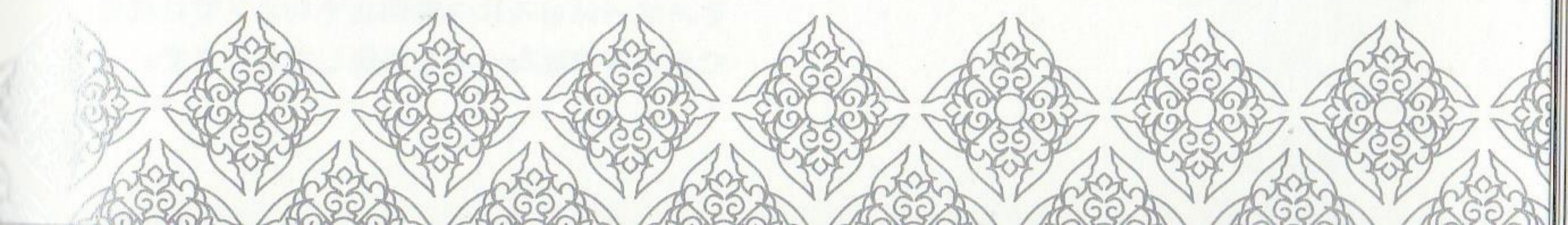
回の作品は壮大なのだ。そしてそれは大雑把な音楽ではなく緻密である。指揮はその緻密な部分、そして大きな音楽の流れを出来るだけ大切にしようと心がけた。もちろんオーケストラはクリック音（メトロノーム）をガイドにしてテンポを掴みながら演奏するのだが、オーケストラは常に呼吸している。クリックという機械による容赦無い制約の中で、如何に細部を大切にしながら息遣いのある音楽が出来るか。このCDからオーケストラの息遣いを感じていただければ幸いだ。

収録は数回に分けられ、すばらしい楽曲とすばらしいオーケストラとの思い出は数多あるが、一日中ほぼボス戦の曲！！ という回はさすがにしんどかった。弦楽器、木管楽器は

音が多い、金管は音が高い、打楽器は使う楽器が多いしリズムは複雑。オーケストラも僕もとにかく必死（笑）午前中の収録を終えて、ほっとひと息楽屋に戻ると、おもむろにテーブルに追加のボス戦のスコア（しかも変拍子！）が置いてあった時は、さすがにHPを一気に削られた思いだった（笑）

おかげさまで（？）、ゲームをプレイしている時と同様の臨場感をオーケストラも味わいながらの、充実の収録になったはずである。

光田さんとの今回の仕事は本当に幸せだった。ゲームのBGMで終わらせておくにはもったいない。光田康典個展として、シンフォニックコンサートを開催する。僕の夢がまた一つ増えた。





ヴァルキュリア歌唱

サラ・オレイン

artist

Profile

オーストラリア出身のヴォーカリスト・ヴァイオリニスト。英語・日本語・イタリア語・ラテン語を操る。東大への留学をきっかけに来日、光田康典氏作曲の「Beyond the Sky」で歌手デビュー。2nd アルバム「SARAH」では光田氏がプロデュースし、その中の光田氏との共作「Dream As One」がパラスポーツの応援歌となる。コピーライター、絵本翻訳、NHK Eテレ「おとなの基礎英語」出演やラジオ・パーソナリティーなど多彩に活躍するマルチ・アーティスト。

『蒼き革命のヴァルキュリア』のキーは音楽。

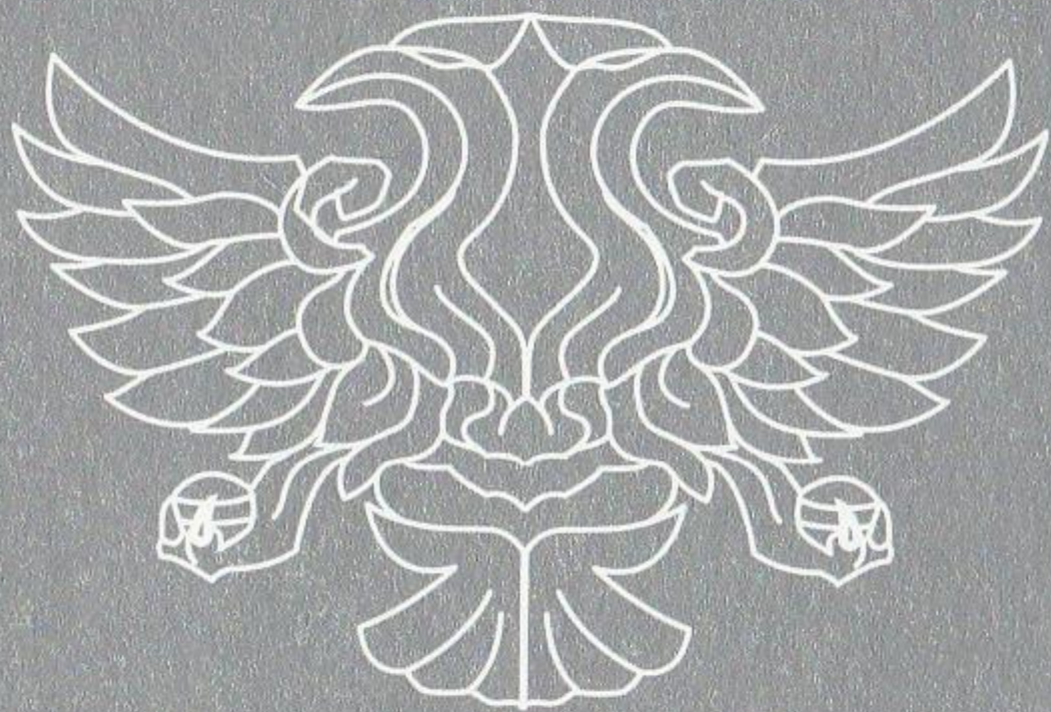
歌声が武器というユニークなバトルスタイルで、自分が死神になれたようで、快感でした。

美しいもの程怖いものはない。これを意識した歌い方と、ミサのような世界観で、ヴァルキュリア・ブリュンヒルデの恐怖を表してみました。

「Lacrimosa~Tears to Dust」、「Feel My Wrath」、「Eternal Rest」では自分の声を何重にも重ねました。バスからソプラノパートまで1人で何役も演じるのは初めてで、とてもやり甲斐のある苦勞でした。

また、今回は恐ろしさを表現する為に、ラテン語での作詞にチャレンジしました。

「死」を恐れることなく、CDでは死神の歌声を是非楽しんで下さい。



ディレクター

小澤武

ユトランド国歌について

作詞をするにあたり考えたのが、当たり前ですが「国歌であること」です。聴いた人が「国歌らしい」と感じられるような言葉を選びました。その上で、実際に歌うユトランドの人たちのことを考え、この歌を誇りをもって歌えるよう、国土や歴史、物語の隠喩などを詩にしました。

ともに作り上げる「RPGらしさ」

実は最初に依頼を提案したのは下里でしたが、小澤は光田氏の大ファンだったので「是非とも！」と即答したのは言うまでもありません。もちろん、ただのファン心だけで依頼した訳はなく、氏の曲に期待したのは「RPGらしさ」でした。曲だけでプレイヤーにRPGを感じさせられる作家はそうはいません。本作はまさにRPGというジャンルにチャレンジしていただきましたので、その類まれなお力を貸して頂きたいと考えたのです。制作にあたっては、本作が戦争物かつ歴史物であることや、ヴァルキュリアについてをお話させて頂きました。そこから巧みにこちらの意図を汲み、特に後者は「死神だが美しく」という難題を、素晴らしい楽曲で表現してくださいました。

また、「音でもチャレンジを」という我俣にも嬉々として乗っかってくださり実現したのがバトル曲のシームレス変化です。とにかく最後まで「一緒に音楽を作っていく」という感覚があった、素晴らしい体験でした。



チーフプロデューサー

下里陽一

本作は音楽にもこだわりがあったため、企画段階からオーケストラでの収録を考えていました。今回光田氏にオファーさせて頂いたのは、光田氏の作風が本作のイメージとマッチしていた点と、先述のオーケストラによる収録で重厚かつ臨場感溢れるメロディを作り上げていただけの点を期待してのことでした。そしてその期待に応えていただき大変すばらしい曲の数々が生み出されました。

このCDを購入した皆様は、光田氏の魂が込められた音楽にきっと心震えることでしょう！！



プロデューサー

三神桂

本作は当初より音楽に力を入れたい、光田さんに作曲をお願いしたい、という形で始まりましたが、オーケストラの演奏による光田さんの音楽とサラ・オレインさんの歌声が組み合わさったラストバトルが出来上がったときは震えが来る完成度でした。

そして作曲を引き受けていただけただけではなく、新しい試みとして考えていた「音楽がゲームに合わせて自然に遷移していく」という漠然としたアイデアをも素晴らしい形に纏めていただけただけで、本当に光田さんをお願いしてよかったと思っております。

ゲームの方も光田さんの重厚な曲に負けない様にと作りましたので、このサウンドトラックを聞いてゲームのシーンが思い浮かぶようになってくださっていただければとても嬉しいです。

素晴らしい音楽を心ゆくまでお楽しみ下さい。





VALKYRIA : Azure Revolution

Original Soundtrack

All music composed by Yasunori Mitsuda (PROCYON STUDIO)

Arranged & Orchestrated by Sachiko Miyano (SHANGRI-LA Inc.)

Disc 1 M07, 08, 10 & 18 / Disc 2 M06, 12, 13, 17 & 18

Mariam Abounnasr (PROCYON STUDIO)

Disc 1 M03, 05, 11, 12, 13, 14, 16 & 19 / Disc 2 M01, 03, 04, 08, 10, 14, 16 & 19

Yasunori Mitsuda (PROCYON STUDIO)

Disc 1 M01, 02, 03, 04, 06, 09, 15 & 17 / Disc 2 M02, 03, 05, 07, 09, 11, 15 & 20

Producer : Yasunori Mitsuda (PROCYON STUDIO)

Recording & Mixing Engineer : Hiroyuki Akita

Locations : MUZA KAWASAKI SYMPHONY HALL, MUSE TOKOROZAWA,
PARTHENON TAMA, SYMPHONY HILLS, PROCYON STUDIO

Period of Recording : 7 Nov. 2015 ~ 7 Oct. 2016

Recording Coordinator : Tsutomu Satomi (SHANGRI-LA Inc.)

Copyist Crews : Kiyoshi Tsuda (SHANGRI-LA Inc.)

Natsuki Watanabe (SHANGRI-LA Inc.)

Recording Supporters : Junji Ohno (TOKYO SYMPHONY ORCHESTRA),
Takeshi Muramatsu (Octavia Records Inc.), Keiji Ono (Octavia Records Inc.),
Masashi Minakawa (Octavia Records Inc.), Kaho Teruya (SCI),
Masashi Okada (SCI), Daiki Tsutsumi (SCI), Moe Harada (SCI),
Ryuichi Midorikawa (SCI), Yujiro Saito (SCI), Takeshi Nagano (SCI)

Mastering Engineer : Patricia Sullivan (Bernie Grundman Mastering)

Art & Design by Lisa Nakamura (PROCYON STUDIO)

- MUSICIANS -

Vocals : Sarah Àlainn - Disc 1 M01 & 17, Disc 2 M11, 13, 18 & 20

Ophelia (CV : Saori Hayami) with Jutland Kingdom citizens - Disc 2 M16

Orchestra Conducted by Shinpei Sasaki

- TOKYO SYMPHONY ORCHESTRA -

Synthesizer Programming & Percussions : Yasunori Mitsuda (PROCYON STUDIO)

Thanks to...

Takeshi Ozawa (SEGA Games Co., Ltd.)

Youichi Shimosato (SEGA Games Co., Ltd.)

Kei Mikami (SEGA Games Co., Ltd.)

Kiyoshi Horikoshi (SEGA Holdings Co., Ltd.)

Namiko Masaki (SEGA Holdings Co., Ltd.)

Takeshi Watabe (SEGA Holdings Co., Ltd.)

Nana Ishizawa (SEGA Holdings Co., Ltd.)

Keiko Yoshimoto (M & C SAATCHI)

James Jamail (Bernie Grundman Mastering)

Jack Doult (Bernie Grundman Mastering)

Special thanks to...

All staffs of "VALKYRIA : Azure Revolution"

PROCYON STUDIO CO., LTD.

URL : <http://www.procyon-studio.co.jp>

E-mail : info@procyon-studio.co.jp

Yasunori Mitsuda Official Website

"Our Millennial Fair"

URL : <http://www.procyon-studio.com>

E-mail : user@procyon-studio.com

*Sarah Àlainn by the courtesy of UNIVERSAL CLASSICS & JAZZ, A UNIVERSAL MUSIC COMPANY

<権利上のご注意> 本 CD に収録されている音源およびブックレット内の画像、歌詞などを権利者の許諾無くウェブサイト上にアップロードすることは違法であり、権利保持者より訴えられる可能性がありますので絶対にお止めください。

<WARNING> UPLOADING ANY OF THE CONTENTS COVERED IN THIS SOUNDTRACK ON THE INTERNET IS STRICTLY PROHIBITED. THIS INCLUDES MUSIC, PICTURES, LYRICS AND ANY OTHER MATERIAL.



SBPS-0020-21 / STEREO / MADE IN JAPAN

© SEGA © 2017 SEPTIMA LEY

WARNING : All Rights Reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.