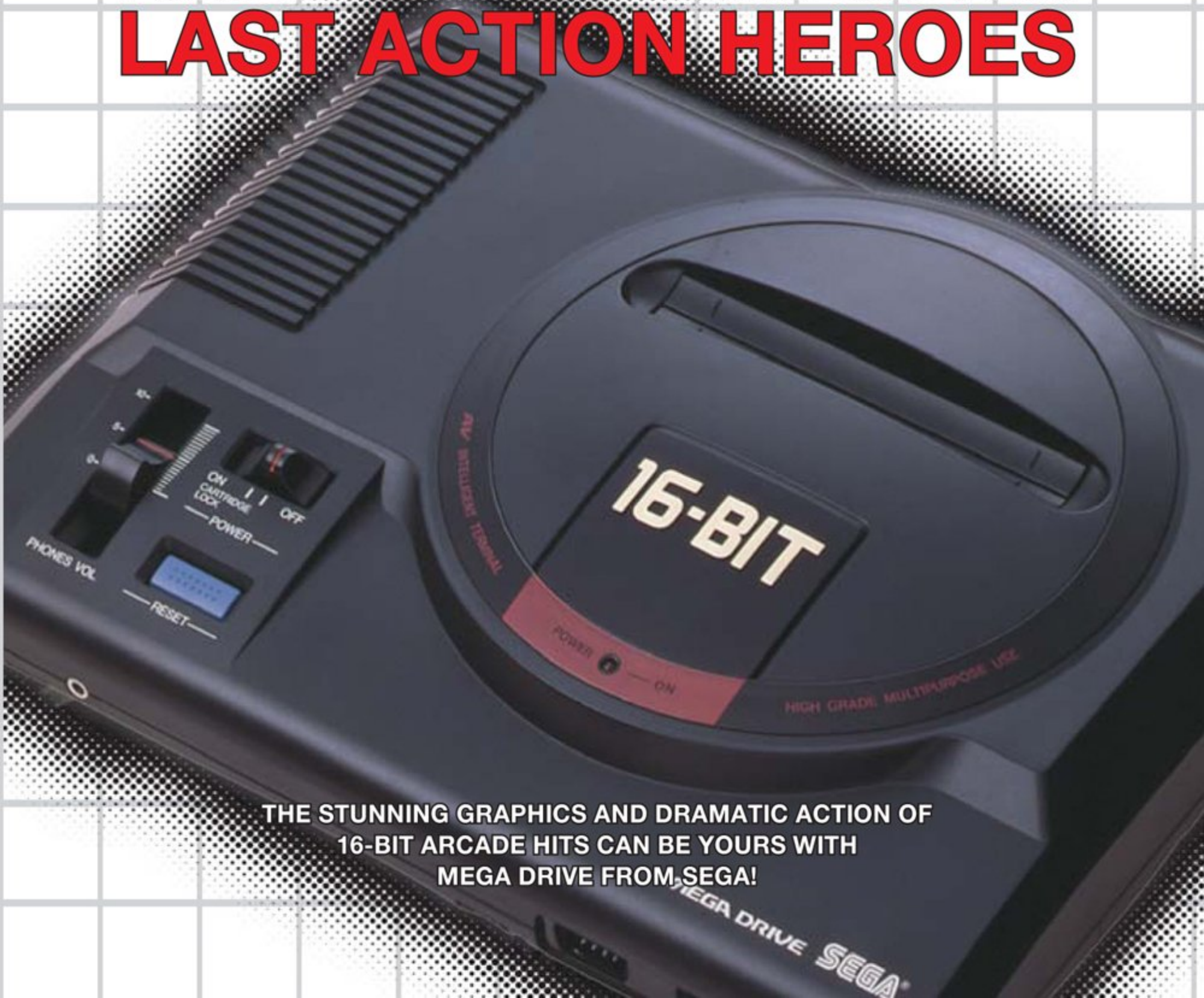




# MEGA DRIVE

PULSEMAN/RISTAR/COMIX ZONE/V.R.

# LAST ACTION HEROES



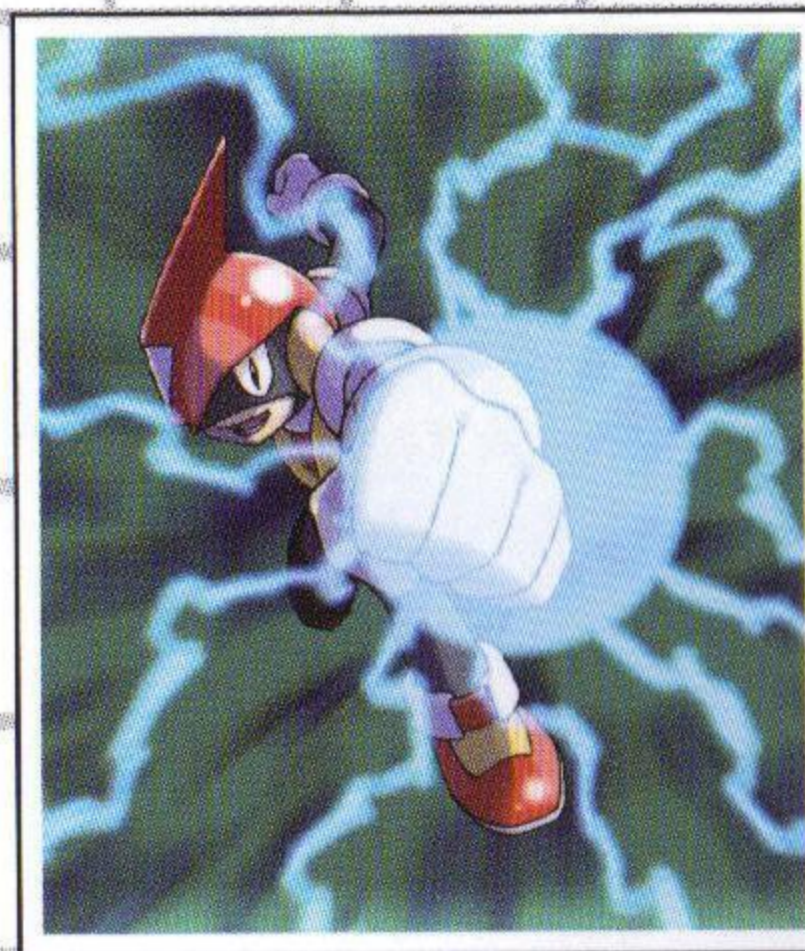
THE STUNNING GRAPHICS AND DRAMATIC ACTION OF  
16-BIT ARCADE HITS CAN BE YOURS WITH  
MEGA DRIVE FROM SEGA!

MEGA DRIVE SEGA

# Disc 1



- |    |   |    |                            |
|----|---|----|----------------------------|
| 01 | LOGO ~ ELECTRACE MAN (TITLE)                        | 31 | SWAP AREA (STAGE 7-3)      |
| 02 | WORLD MAP   | 32 | PORT 1 (STAGE 7-4)         |
| 03 | DUMP SUCCEEDED (INFORMATION)                        | 33 | MEMORY STATIC (STAGE 7-5)  |
| 04 | NEO TOKYO (STAGE 1-1, 1-3, 1-5, 3-3, 6-2, 6-5, 7-1) | 34 | BAD TRAP (STAGE 7-6 BOSS)  |
| 05 | INTEGRATED CITY (STAGE 1-2)                         | 35 | FILE SYSTEMS (STAGE 7-7)   |
| 06 | BLANK STRUCTURE (STAGE 1-4 BOSS)                    | 36 | ACCELERATER (STAGE 7-9)    |
| 07 | RWT EVENING NEWS                                    | 37 | SHUTDOWN (STAGE 7-10 BOSS) |
| 08 | SUPER TARGET (BONUS STAGE)                          | 38 | EPILOGUE                   |
| 09 | STEREO PROTECT (STAGE 2-1)                          | 39 | AMABILIS (STAFFROLL)       |
| 10 | CYCLE PATITION (STAGE 2-2)                          |    |                            |
| 11 | REAL OVERFLOW (STAGE 2-3)                           |    |                            |
| 12 | CL ARCHITECTURE (STAGE 2-4 BOSS)                    |    |                            |
| 13 | SHUTDOWN 2 (STAGE 3-1)                              |    |                            |
| 14 | KERNEL PAGES (STAGE 3-2, 5-2, 5-4, 6-3)             |    |                            |
| 15 | TECHNOLOGY (STAGE 3-4)                              |    |                            |
| 16 | HALT 16 VOICE (STAGE 3-5 BOSS)                      |    |                            |
| 17 | ANCIENT PALACE                                      |    |                            |
| 18 | BRAIN WASH (STAGE 4-1)                              |    |                            |
| 19 | BRAIN VOICE (STAGE 4-2)                             |    |                            |
| 20 | PISTON POWER (STAGE 4-3)                            |    |                            |
| 21 | REBOOTING (STAGE 4-4)                               |    |                            |
| 22 | BOOT SEQUENCE (STAGE 4-5 BOSS)                      |    |                            |
| 23 | REMOUNTING (STAGE 5-1)                              |    |                            |
| 24 | VOLTAGE ALGORISM (STAGE 5-3, 7-8)                   |    |                            |
| 25 | VEIL  |    |                            |
| 26 | METAMORPHOSER (STAGE 5-6 BOSS)                      |    |                            |
| 27 | DEAD DIMENSION (STAGE 6-1)                          |    |                            |
| 28 | END TRACEBACK (STAGE 6-4)                           |    |                            |
| 29 | RUN COMMAND (STAGE 6-6 BOSS)                        |    |                            |
| 30 | STOP PROGRAM (STAGE 7-2)                            |    |                            |



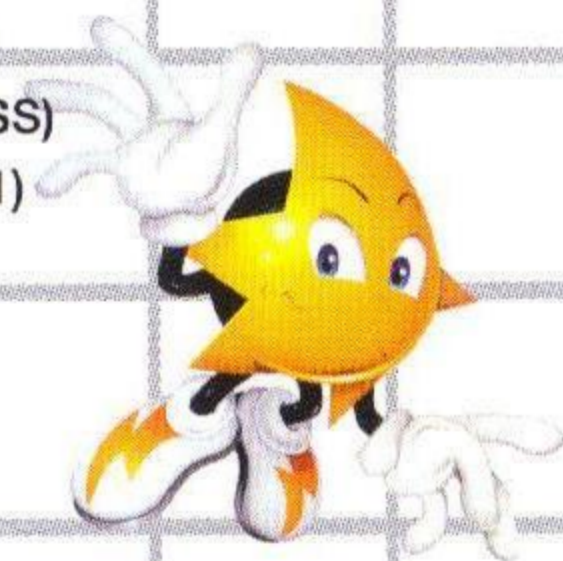
Tr.01~39 Composed by Junichi Masuda

# Disc 2

# V.R.



- |    |                             |    |  |
|----|-----------------------------|----|--|
| 01 | TITLE LOGO                  | 29 | SEGA THEME                                   |
| 02 | DEMONSTRATION               | 30 | EBONY FORCE (OPENING THEME 1)                |
| 03 | GAME START                  | 31 | PRAY!!PRAY!!PLAY!! (OPENING THEME 2)         |
| 04 | MODE SELECT                 | 32 | SHOOTING RISTAR (ROUND 1-1)                  |
| 05 | COURSE SELECT               | 33 | FORMATION LAP ~ READY..GO!! !! (BONUS STAGE) |
| 06 | START                       | 34 | GO AHEAD (AREA CLEAR)                        |
| 07 | BEGINNER START (BIG FOREST) | 35 | DANCING LEAVES (ROUND 1-2)                   |
| 08 | TIME EXTEND 1               | 36 | CONCENTRATION (BATTLE ENTRY, ROUND 7)        |
| 09 | BEST LAP 2                  | 37 | CRAZY KINGS (BOSS)                           |
| 10 | TIME EXTEND 2               | 38 | LET'S GO!! (ROUND CLEAR 1)                   |
| 11 | BEST LAP 3                  | 39 | BEYOND SPACE (ROUND CLEAR 2)                 |
| 12 | TIME EXTEND 3               | 40 | SPLASH DOWN!! (ROUND 2-1)                    |
| 13 | BEST LAP 4                  | 41 | BREAK SILENCE (ROUND 2-2)                    |
| 14 | TIME EXTEND 4               | 42 | BUSY FLARE (ROUND 3-1)                       |
| 15 | BEST LAP 5                  | 43 | UNDER MAGMA (ROUND 3-2)                      |
| 16 | TIME EXTEND 5               | 44 | INTENSION ~ BOSS JINGLE (ROUND 4-1 PRE-SONG) |
| 17 | GET GOAL                    | 45 | DU-DI-DA!! (ROUND 4-1 BOSS)                  |
| 18 | GAME OVER                   | 46 | ON PARADE (ROUND 4-2)                        |
| 19 | NAME ENTRY                  | 47 | CRAZY KINGS [ONCHI Ver.] (ROUND 4-2 BOSS)    |
| 20 | REPLAY                      | 48 | RING RINK (ROUND 5-1)                        |
| 21 | RESLUT                      | 49 | ICE SCREAM (ROUND 5-2)                       |
| 22 | ENDING                      | 50 | CRYING WORLD (ROUND 6-1)                     |
| 23 | MEDIUM START (BAY BRIDGE)   | 51 | LOCK UP!! (ROUND 6-2)                        |
| 24 | EXPERT START (ACROPOLIS)    | 52 | ONCE MORE.. (CONTINUE)                       |
| 25 | PIT IN                      | 53 | GREEDY GAME (FINAL BOSS)                     |
| 26 | PIT OUT                     | 54 | STAR HUMMING (ENDING 1)                      |
| 27 | RECORDS                     | 55 | NEXT CRUISE (ENDING 2)                       |
| 28 | ENDING (ARCADE Ver) ※未使用    | 56 | FUU.. (GAME OVER)                            |
|    |                             | 57 | BONUS VOICE                                  |
|    |                             |    | BONUS TRACK                                  |
|    |                             | 58 | DO DE DO DA                                  |



Tr.01~28 Composed by Takenobu Mitsuyoshi Tr.29~33, 35~37, 39~49, 51~55, 58 Composed by Tomoko Sasaki Tr.34,38,56 Composed by Naofumi Hataya, Tr.50 Composed by Masafumi Ogata,Tr.58 Re-arranged by Naofumi Hataya & Kenichi Tokoi Music by Tomoko Sasaki

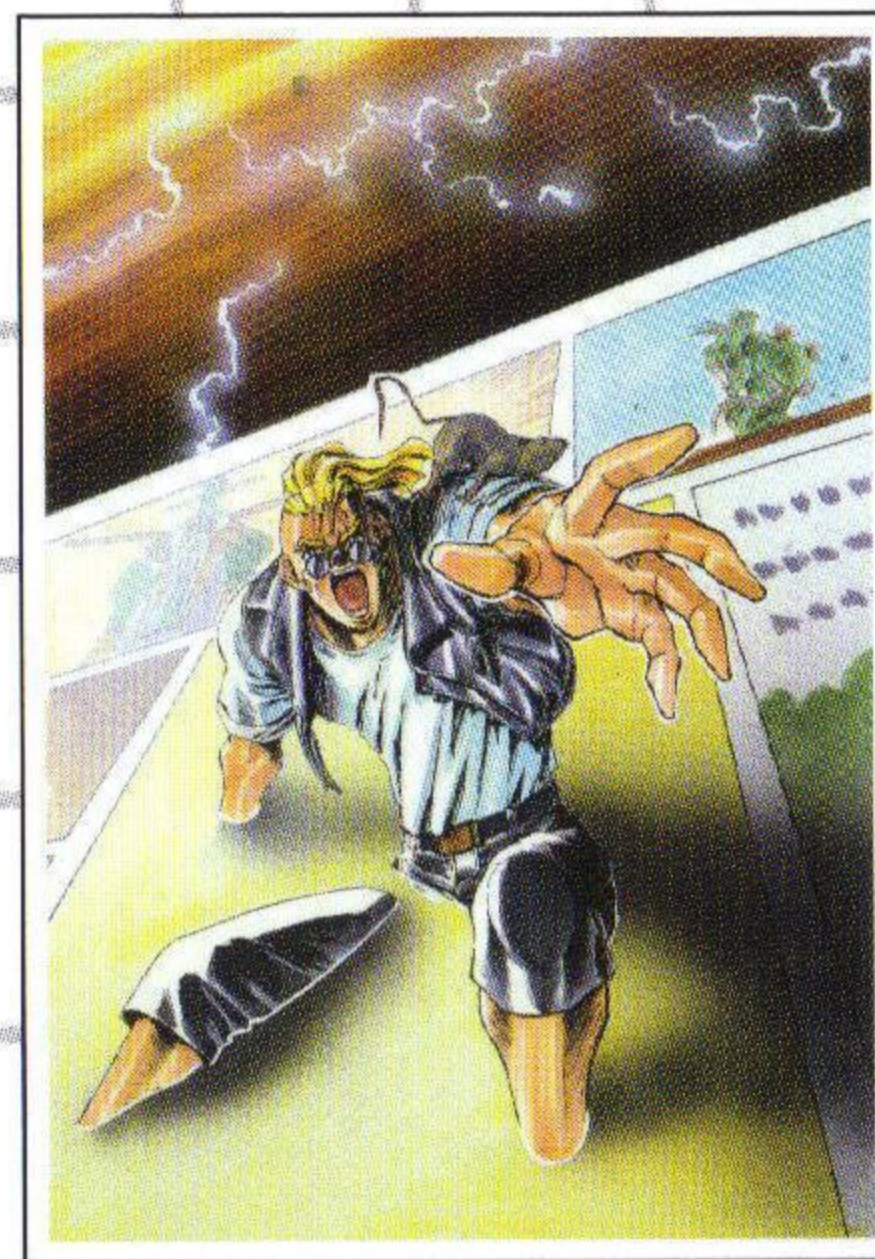
# Disc 3



- 01 Sega (SEGA LOGO)
- 02 Title
- 03 Prologue
- 04 Intermission
- 05 Night of the Mutants (Episode 1-1)
- 06 Down in the Sewers (Episode 1-1)
- 07 Inside (Episode 1-2)
- 08 Find the Combination (Episode 1-2)
- 09 Boss (1-2, 2-2 Boss)
- 10 Welcome to the Temple (Episode 2-1)
- 11 Tournament Chamber (Episode 2-1)
- 12 Later, in the Mountains (Episode 2-1)
- 13 Temple, at the Gates (Episode 2-2)
- 14 The Test Begins... (Episode 2-2)
- 15 Curse of the Deadships (Episode 3-1)
- 16 Cave (Episode 3-1)
- 17 On the Other Side... (Episode 3-1)
- 18 Grave Shipyard (Episode 3-2)
- 19 Inside the Largest Freighter (Episode 3-2)
- 20 Nuke, Ready to Launch! (Episode 3-2)
- 21 Mortus (3-2 Boss)
- 22 Epilogue
- 23 Game Over
- 24 Bad End
- 25 Options

## Arranged Tracks

- 26 Into The Zone
- 27 Feed My Disease
- 28 10,000 Knives
- 29 Seen It For Days
- 30 Woe Is The World
- 31 Last To Follow



Tr.01-31 Composed by Howard Drossin



## **HAA-2500 MEGA DRIVE SPECIFICATIONS**

**1988/10/29 21,000yen**

CPU MAIN:68000(7.67MHz)、SUB:Z80A(3.58MHz)

MEMORY:RAM 64KB(68000)+8KB(Z80) VRAM 64KB

GRAPHIC:512colors/64colors(on screen palette),80 sprites,2 scroll screen

SOUND:YM2612 5 ch FM and 1 ch FM/PCM, SN76489 4 ch PSG

MEGA DRIVE

ARCADE HITS CAN BE YOURS WITH MEGA DRIVE FROM SEGA!

# MEGA DRIVE



## PULSEMAN/RISTAR/COMIX ZONE/W.R. LAST ACTION HEROES

### 解説

時は1994年。セガサターンとPSの次世代機対決は発売前からスタートしており、翌年は一層激しい戦いが繰り広げられていた。その影で、発売から6年を迎えたメガドライブの魅力的なソフトが発売されていた。

この時代のメガドライブタイトルは「ソニック」との戦いでもあった。世界的ヒーローとなったソニックの絶大な人気の中で、ポストソニックを目指して開発されたのが今回のCDに収録されたアクション3作だ。それぞれオリジナリティ溢れる世界観と独自のプレイスタイルを持ち、新ハードでは味わえない唯一無二の魅力を持っていた。それは音楽にも三種三様で現れた。

「まじかるタルートくん」に続くゲームフリーク開発タイトルで、1994年7月に発売されたのが「パルスマン」だ。

ゲームデザインを担当したのはご存知、田尻智と杉森建。当時のインタビューではソニックの青に対してパルスマンを赤としたことや、ソニックがピンボールのメタファーであるなら、パルスマンはブロック崩しの直線的な動きをメタファーとしていて、その分析の中で「ボルテッカー」に代表される独自要素を盛り込んだと語っている。「パルスマン」のオリジナリティへの追究は音楽面にも現れていて、それは直球のテクノミュージックとして表現された。ステレオタイプ(砂原良徳、佐藤大)のセカンドアルバム、そしてフロッグマンレーベルでの人気テクノアーティストたちによるコンピレーションアルバムと、2種類のコラボレーションCDがソフト発売の前後にリリースされ、テクノファンから驚きと絶賛を持って迎えられたが、意外なことにオリジナルサントラのリリースは今回が初。メガドラ単体でも十分に魅力的なBGMを堪能して欲しい。作曲は『ポケットモンスター』シリーズを手掛け、現在はディレクターとしても活躍する増田順一。本作ではプログラマも兼任しており、サウンドと連動した演出が光る。

『リスター・ザ・シューティングスター』が登場したのはサターン発売後の1995年2月。メガドライブでできるすべてが本作に注がれていると言っても過言ではない。本作のキャラクターをデザインした上川祐司は、後にソニックシリーズ全体のデザインを手がけるなど、参加スタッフはそれぞれがその後に大ヒット作を生み出すドリームチームだった。音楽は『アイラブミッキー&ドナルド』でデビューし、本作の翌年に『NIGHTS』で世界中を魅了することになるササキトモコだ。ボーナストラックとして、アルバム『ラジオDC』に収録されたアレンジバージョンをDJの被らないVer.で初収録した。



# MEGA DRIVE

## PULSEMAN/RISTAR/COMIX ZONE/V.R. LAST ACTION HEROES

「コミックスゾーン」はアメリカで作られ、1995年9月にリリースされた。コミックの中の世界というこれまでにない画期的な世界観は、ソニックの開発にも参加したスタッフたちの技術力と想像力の結晶である。音楽を手がけたのは「ソニック&ナックルズ」にも参加したハワード・ドロッシン。

北米版では何とダンジグやジーザス&メリーチェインといった人気アーティストの曲を収録した、ゲームとは直接関係のないCDが同梱されていて驚かされたが、ゲーム中の音楽は確かにオルタナティブ・ロックに大きな影響を受けている。中でも特筆すべきは欧州版にミニアルバムとして同梱されたオリジナルCDだ(北米でも単独発売された)。主人公が飼うネズミの名を冠したバンド「Roadkill」によるボーカルアレンジは、グランジ(というかブームの中心にいたアーティスト「ニルヴァーナ」)の影響を大きく受けているが、この「Roadkill」のボーカリストこそ作曲者のハワード本人なのである。今回のアルバムに収録したことで日本初公開となったハワードの美声を堪能しつつ、FM音源のネイティブな音が逆に新鮮に聞こえるオリジナル版との聴き比べを楽しんでもらいたい。

ちなみにハワードはゲーム内でも主人公・スケッチを含むほとんどのボイスを担当し、その後「ダイナマイト刑事」シリーズでも音楽とボイスを自身で演じた。「エイリアンフロント」参加後は完全に独立、主に映画音楽家として活躍し、ジェット・リー主演の「ダニー・ザ・ドッグ」やトニー・ジャー主演のタイ映画「トム・ヤム・クン!」などの音楽を手がけている。近年のセガのタイトルでは「ソニックと暗黒の騎士」に参加した。

最後に、後年のヒット作のひとつで、今回唯一のアクション以外の収録タイトルとなるのが1994年3月発売のメガドライブ版「バーチャレーシング」。SVPチップを使って移植を実現した本作は、AM2研自身による移植が話題となったが、音楽もオリジナル版を手がけた光吉猛修自身の手によるものだ。その後に発売されたスーパー32X版「～デラックス」の幡谷尚史アレンジとの違いも、機会があれば聴き比べて楽しんで欲しい。

制限の多い音源と少ないデータ容量の中でも、これだけの多様性を持ってファンを魅了したメガドライブ晩年の楽曲群。クリエイティブというものは制限を与えることで一層輝くこともあるのだということを、このメガドラ最後のきらめきの記憶とともにいつまでも覚えてほしい。

奥成 洋輔

MEGA DRIVE



PULSEMAN/RISTAR/COMIX ZONE/V.R.  
LAST ACTION HEROES

## V.R. ~ Virtua Racing MD ~

みなさん、こんにちは、セガの光吉です！

『Virtua Racing』と言えば、私が自分の担当するゲームに必ず自分の声を入れる、と言う勝手なルールを付け始めた最初のプロジェクトでした。

MODEL-1と言うセガが満を持してリリースしたポリゴンでの高速処理を可能にした新ボードに、サウンドもCDクオリティの音質を持ったチップを載せて、まったく新しいセガのサウンドを、と言うことで開発をしたゲーム、それが『Virtua Racing』でした。とにかく、その当時では最高スペックのボードで作った楽曲を、なんとメガドライブに移植する、と聞いたとき、「無理だ」と思ったのが第一印象でした。あのMODEL-1の音源ボードをギリギリまで追いつめて作った曲をFM6音+PSG3音に凝縮するなんて、と思ったのです。

ただ、無情にもプロジェクトは発進してしまい、私は楽曲をメガドライブ用に発音数、音色を含めて落とし込む作業に入りました。当時、サウンド担当は私以外に二人おりました。一人はサウンドの重鎮、そしてもう一人は新人に限りなく近い人間で構成されておりまして、前者は主にプログラム関連、後者は効果音を担当したかと記憶しています。作業を進める中、どうしてもアダバタイズにフレーズサンプリングのリズムを入れたくて、そのプログラム担当の方に無理を言って音をFM音源と同期させて鳴らして貰ったのですが、どうにも処理速度のムラに干渉してリズムがずれてしまいます。私自身は諦めたのですが、その重鎮のサウンドプログラムを担当していた方は、何とか帳尻を合わせて聞けるレベルにしてくれたもののやはり、結局、本番には使われませんでした。

また、アーケード版でふんだんに使った、私の音声も要所要所で少ない発音数の中、雰囲気は損なわないように使うことになり、何とか本家のテイストをメガドライブの中にちりばめられた形でのリリースができたわけです。

よく考えると私のコンシューマーデビューは『Virtua Racing』のMD版だったかもしれませんね。その後、サターンへと主力の機種が変わったと言う意味では貴重な体験だったかもしれません。『Virtua Racing』と言えば、その後B-Univ名義でのアルバムになり、アレンジも数曲する事になりますが、アダバタイズ(前述した同期が取れなかった曲)の焼き直しアルバム『Virtua Racing&OutRunners』に入っている「Stream」と言う曲になって生まれ変わった訳です。

いつも思うのですが、アーケードの仕事をしながらか、こうしてコンシューマーの世界へ自分の作った楽曲が行くことで、まったく違うユーザー、お客様に聞いてもらえて、さらにこうして時を越えてCDになると言う広がりもできるんですね。『バーニングレンジャー』と同じく、私のボーカルを違う世界に誘ってくれたように、今後もアーケード、コンシューマーの壁を越えて行きたいと思います！

光吉猛修



## RISTAR THE SHOOTING STAR

リスターは、私が最もキラキラしていた黄金時代の作品です。私が担当したその後の作品「ナイツ」などと比べると、知名度はまったくありませんが、「あたし、やればできる子だったんだ！」って、胸を張れる作品です。しかしこのゲームは、本当に不運が重なったプロジェクトで…。聞くも涙、語るも涙の昔話をちょこっと聞いてやって下さい。

199X年。我々は、重大な指令を受けました。それはズバリ！「世界に通用するソニック級のゲームを作れ！」責任の重さに緊張すると同時に、我々は重大任務に選ばれたのだ、という誇らしい気持ちでいっぱいでした。ゲームの存在はトップシークレット。数々のプレゼンテーションも通らなければならず、国内だけでなく、国外のダメ出しにまでも対応しなければならず、あっという間に1年以上の年月が経ってしまいました。やっと発売されたのは1995年2月17日でした。

この頃世間は、1994年11月22日に発売されたセガサターンで大騒ぎ。バーチャファイターが大ブームで、子供から老人まで「サターンだ！サターンだ！」と、土星人のCMに踊らされていました。同じセガ社員だからといって、皆が皆、その風潮を喜んでいただけではありません。うらめしそうな目で見ていた社員がいたのです。そう、ここに！

サターンの台頭で、メガドライブは過去のゲーム機となりつつありました。残念ながら我々が作ったリスターは、メガドライブ用でしたよ…。リスター自身は、ソニックに匹敵するほどキャッチーでクールで、ソニックにはない愛らしさまで持っていましたよ…。

手がびよーんで、くるくるっとか、きらきらっとか。ごめんよ、おまえは時代に乗り遅れたんだ…。画面の中で、無邪気に笑うリスターを見るのがつらくてたまりませんでした…。

これがゲーム残酷物語。苦い思い出です。でも本当に優れたゲームというのは、こうして何度も思い出してもらえるんですね。これだけは、1995年の私にはわからなかったことです。今なら私、リスターに参加して本当に良かったと思えますもん！

リスターは、先輩たちの知恵を借りながら、私がほとんどすべての音楽を担当した唯一の作品です。偏執狂的なデータの緻密さ！はっきり言って今の私にはもう無理です。伸ばし音に細かい強弱がついていたり、ビブラートのタイミングがきっちり計算されていたり…。

あの時、あたし、ほんと、すごかった！

自信を無くした時にこっそり聞くと元気がでてる、私にとっては秘密の特効薬です。

ササキトモコ



# MEGA DRIVE

PULSEMAN/RISTAR/COMIX ZONE/V.R.  
**LAST ACTION HEROES**

MEGA DRIVE



PULSEMAN/RISTAR/COMIX ZONE/V.R.

LAST ACTION HEROES

## RISTAR THE SHOOTING STAR

すっかり遠くへ旅立ったかと思っていた彼も、やっぱりたまに見かけることがある。

横須賀のガチャガチャの所で見た後は、  
そう、ネジだかクギだかいうヤツの家に居たんだったかな。

その後も、リビングにあるゲーム機の片隅で飛び跳ねていたり、  
遠くでやっているレースを沿道で観戦していたり。

この前、弟からメールが来て、  
イギリス人の嫁さんが実家の方でインタビュームービーを見たとかも言ってたな。

ああ、何か野球の応援をしていたような気もするが、あれは別人だったか……。

で、今回はオクだかテマエだかいうプロデューサーに頼まれて、  
ニューオスの古い楽団を紹介することになったようだ。

その楽団とはちょっとしたトラブルがらみで知り合ったとかで、  
どうも長い間、日の目を見ることが無かったらしい。

私もその楽団はよく知っているが、とてもいい演奏を聴かせてくれる。

何といってもキャッチーで口ずさめるメロディがいい。  
同じテーマでのアレンジの利かせ方もいいし、  
よく聴いてると隠されたフレーズなんかがあって面白い。  
あとアレだな、曲名がいい。

昔はよくふざけて、わざと音を外して歌ったりもしていたなあ。

ああ、聴きたくなってきた。久々に自前の録音テープを引っ張り出してみるか。

……あ、いや、きっと彼がそのうち、こまっしゃくれた顔で笑いながら、  
新録版を届けてくれるだろう。

それまで楽しみに待つとしよう。

企画担当 A. N (西野陽)

## COMIX ZONE

Roadkill was a fictitious band (named after Sketch Turner's pet rat) that I put together with my friends Tim, Dave and Wag.

We recorded six songs based on some of the music from the game.

I have great memories of working on Comix Zone and recording the six song EP in Los Angeles.

To this day, it remains one of my favorite soundtracks. It's kind of amazing that I still get messages from all over the world telling me how much fans of the game enjoyed the music.

I was very happy to hear that Sega is re-releasing the soundtrack.

Howard Drossin

ロードキルは、僕が友人のティム、デイブそしてワグと組んだ、スケッチ・ターナーのペットのネズミにちなんで命名された架空のバンドで、僕らはゲームで使用した曲を下地にした6曲をレコーディングしました。

コミックスゾーンを手掛けたり、そのミニアルバムをL.A.でレコーディングしたことは良い思い出で、今日に至るまで、気に入っているサウンドトラックの一つです。

世界中から、このゲームのファンがどれだけ音楽を楽しんだか、というメッセージが今なお寄せられるのには驚かされます。セガが、このサウンドトラックを再リリースすると聞いて、とても嬉しく思っています。

ハワード



# MEGA DRIVE

PULSEMAN/RISTAR/COMIX ZONE/W.R.  
**LAST ACTION HEROES**

