



Its state-of-the-art 32-bit game technology combines high-speed, arcade-quality, 3D graphics and over 32,000 colors for a 32-bit experience.

SUPER 32X™

**15th
Anniversary
Album**



DISC 1

SPACE HARRIER

- TRACK 1 CREDIT
- TRACK 2 WELCOME TO THE FANTASY ZONE GET READY!
- TRACK 3 THEME
- TRACK 4 SQUILLA
- TRACK 5 IDA
- TRACK 6 GODARNI
- TRACK 7 WIWI JUMBO
- TRACK 8 BATTLE FIELD
- TRACK 9 SYURA
- TRACK 10 VALDA
- TRACK 11 STANRAY
- TRACK 12 LAKE SIDE MEMORY
- TRACK 13 WHITE SUMMER (WINNER'S SONG)

All songs composed by Hiro / Arranged by SEGA

STELLAR ASSAULT

- TRACK 14 Title
- TRACK 15 Intro, Fighter Select
- TRACK 16 Mission 1
- TRACK 17 Mission Clear
- TRACK 18 Mission 2
- TRACK 19 Mission 3
- TRACK 20 Mission 4
- TRACK 21 Mission 5
- TRACK 22 Mission 6
- TRACK 23 Last Boss
- TRACK 24 All Mission Clear
- TRACK 25 Staffroll
- TRACK 26 Game Over
- TRACK 27 Not Use (Ending)

- TRACK 28 Mission 4 Original (BONUS TRACK)

Track 14,20 / Composed by Masaru Setsumaru

Track 15,22 / Composed by Naofumi Hataya

Track 16~21,23~27 / Composed by Teruhiko Nakagawa

TRACK 28 / Composed by Masaru Setsumaru & Teruhiko Nakagawa





DISC 2

VIRTUA RACING DELUXE

| | | | |
|----------|---------------|----------|------------------|
| TRACK 1 | SEGA | TRACK 17 | NAME ENTRY |
| TRACK 2 | DEMONSTRATION | TRACK 18 | RESULT |
| TRACK 3 | SELECT B.G.M | TRACK 19 | REPLAY |
| TRACK 4 | START | TRACK 20 | BAY BRIDGE |
| TRACK 5 | BIG FOREST | TRACK 21 | ACROPOLIS |
| TRACK 6 | TIME EXTEND 1 | TRACK 22 | PIT IN |
| TRACK 7 | LAPS 2 | TRACK 23 | PIT OUT |
| TRACK 8 | TIME EXTEND 2 | TRACK 24 | HIGHLAND |
| TRACK 9 | LAPS 3 | TRACK 25 | SAND PARK |
| TRACK 10 | TIME EXTEND 3 | TRACK 26 | 2P BATTLE |
| TRACK 11 | LAPS 4 | TRACK 27 | TIME ATTACK |
| TRACK 12 | TIME EXTEND 4 | TRACK 28 | FASTEST LAP |
| TRACK 13 | LAPS 5 | TRACK 29 | LAPS 1 |
| TRACK 14 | TIME EXTEND 5 | TRACK 30 | ENDING |
| TRACK 15 | GET GOAL | TRACK 31 | ENDING (OVERSEA) |
| TRACK 16 | GAME OVER | TRACK 32 | RECORD |

Track 1,2,18,19,24,25,26,31,32 / Composed by Naofumi Hataya

Track 3~17,20~23,30 / Composed by Takenobu Mitsuyoshi ,

Arranged by Naofumi Hataya

Track 27~29 / Composed by Tomoko Sasaki

PARASQUAD

| | |
|----------|-----------------------------------|
| TRACK 33 | Title |
| TRACK 34 | Stage 1 |
| TRACK 35 | Stage 1 Boss |
| TRACK 36 | Stage Clear |
| TRACK 37 | Stage 2 Part.1 |
| TRACK 38 | Stage 2 Part.2 |
| TRACK 39 | Stage 3 Stage 7 |
| TRACK 40 | Stage 3 Boss |
| TRACK 41 | Stage 3 Boss Part 2, Stage 4 Boss |
| TRACK 42 | Stage 4 Part.1 |
| TRACK 43 | Stage 4 Part.2 Stage 8 Part.1 |
| TRACK 44 | Stage 5 |
| TRACK 45 | Stage 6 |
| TRACK 46 | Stage 6 Boss |
| TRACK 47 | Stage 8 Part.2 |
| TRACK 48 | Stage 9 Part.2 |
| TRACK 49 | Final Boss |
| TRACK 50 | The End |
| TRACK 51 | Staff Roll |
| TRACK 52 | Continue |
| TRACK 53 | Game Over |
| TRACK 54 | Vs 2Player |
| TRACK 55 | Not Use |



Track 33,36,37,39,41~44,46,48~51,53~55 / Composed by Naoshi Kunisawa
Track 34,35,38,40,45,47,52 / Composed by Masami Yitsuse



DISC 3

METAL HEAD

| | |
|----------|-------------|
| TRACK 1 | EMERGENCY |
| TRACK 2 | MAIN THEME |
| TRACK 3 | BRIEFING |
| TRACK 4 | RD1 STG1 2 |
| TRACK 5 | NO SWEAT |
| TRACK 6 | RD1 BOSS |
| TRACK 7 | AMMO SELECT |
| TRACK 8 | RD2 STG1 2 |
| TRACK 9 | RD2 STG3 |
| TRACK 10 | RD3 STG1 2 |
| TRACK 11 | RD4 STG1 2 |
| TRACK 12 | RD5 STG1 |
| TRACK 13 | RD5 STG2 |
| TRACK 14 | RD5 BOSS |
| TRACK 15 | RD6 STG1 |
| TRACK 16 | RD6 STG2 |
| TRACK 17 | FINAL BOSS |
| TRACK 18 | FINALE |
| TRACK 19 | MEDALLION |
| TRACK 20 | COUNTDOWN |
| TRACK 21 | TOO BAD |
| TRACK 22 | YOU LOST |

Track 1,3~5,7,9,11~13,21,22 / Composed by Teruhiko Nakagawa
Track 2,6,8,10,14~20 / Composed by Jun Senoue

VIRTUA FIGHTER

| | |
|----------|------------------|
| TRACK 23 | SEGA LOGO |
| TRACK 24 | OPENING |
| TRACK 25 | SELECTOR |
| TRACK 26 | THEME of JACKY |
| TRACK 27 | WIN |
| TRACK 28 | THEME of JEFFRY |
| TRACK 29 | THEME of SARAH |
| TRACK 30 | THEME of KAGE |
| TRACK 31 | THEME of PAI |
| TRACK 32 | THEME of WOLF |
| TRACK 33 | THEME of LAU |
| TRACK 34 | THEME of AKIRA |
| TRACK 35 | THEME of DURAL |
| TRACK 36 | ENDING |
| TRACK 37 | NAME ENTRY |
| TRACK 38 | RESULT |
| TRACK 39 | LOSE |
| TRACK 40 | CONTINUE |
| TRACK 41 | BEGIN TOURNAMENT |
| TRACK 42 | VICTORY |
| TRACK 43 | ??? |
| TRACK 44 | ???? |
| TRACK 45 | ????? |



Track 23~37,39,40 / Composed by Takayuki Nakamura ,
Arranged by Masaru Setsumaru
Track 38,41~45 / Composed by Masaru Setsumaru



スーパー32Xについて

奥成 洋輔

「スーパー32X」(以下32X)は、1994年12月3日に発売された「メガドライブ用アップグレードブースター」です。

前年ゲームセンターに現れた3Dゲームの革命となった『バーチャファイター』の登場により、ゲーム業界は3Dポリゴン中心の時代へと移り変わろうとしていました。

一方1988年の登場以来6年を経て、世界中に普及した16bitマシン・メガドライブの性能はもはや限界へと達していましたが、セガはこの時代の流れをただ見守っているわけではありませんでした。それがこの32Xです。高性能ブースターである32Xを装備することで、メガドライブは本格的な3Dポリゴンゲームへも対応できる、新たな力を得ることができたのです。

32Xはメガドライブの基本性能に加え、新たなCPUとして同時期に発売された次世代機「セガサターン」と同じ32bitRISCチップ「SH2」を2つ搭載。もちろんセガサターンほどの性能はありませんでしたが、これによりメガドライブは高性能32bitマシンになったのです。32Xでパワーアップしたのは3Dだけではなく、発色数は64色から3万2千色に、サウンドはサンプリング音も発声可能な2chのPWM音源を追加で搭載するなど、メガドライブのハードの弱点と呼ばれた点はことごとく克服されました。しかも32Xの価格は16,800円。当時4万円前後で発売されていた次世代ゲーム機の約3分の1の値段でした。

本体と同時発売したソフトは3本ですが、個性に溢れた魅力的なラインナップが用意されました。『バーチャファイター』と同様の業務用3D基板であるMODEL 1を使った最新アーケードゲームの移植『スターウォーズ・アーケード』。PCで大ブームを巻き起こしたFPSの始祖『DOOM』。そして初の完全移植と言われた体感ゲームの傑作『スペースハリアー』。さらに2週間後にはアーケードの名作を大幅にパワーアップしたレースゲーム『バーチャレーシング デラックス』が発売となり、海外でのメガドライブ人気も受け、32Xは順風満帆なスタートを切る……はずでした。残念ながら実際にはそうはならなかったのです。32Xの行く手を阻んだのは、わずか11日前に発売された次世代機「セガサターン」でした。

メガドライブに続くセガ6番目のハード・セガサターンは、ソニーのプレイステーションと繰り広げる次世代機戦争の波に乗って大ヒット。またたく間に普及し、ソフトメーカーもこの時代の流れに遅れてはなるものかと、こぞって次世代機のソフト開発へ乗り出します。メガドライブ以上、セガサターン未満の性能の32Xを誰も手にしようとはしませんでした。

好調を続けるセガサターンを盛り上げるべく、セガはセガサターン用ソフトを次々と開発。その結果、メガドライブ向けソフトのリリースは減り続けることとなりました。32X最後のソフトである『バーチャファイター』の発売日は1995年10月20日。ハードの発売から1年に満たず、32Xはその短い歴史を終えました。

高いポテンシャルを持ちながらも、短い寿命だった32Xですが、オリジナリティ溢れる名作に恵まれたことは不幸中の幸いと言えるかもしれません。最終的に日本で発売された32Xのソフトは全部で18本。うち13本がセガタイトルですが、ほとんどが他機種に移植されることのない32Xオリジナルゲームです。

32Xの生誕15年を祝うこのアルバムは、初の32Xの本格的音源化ということもあり、中でも特に32Xらしさに溢れる隠れた名作の数々を集めました。アーケードの人気ゲームの移植を超えて、5つのコースと3つの車種で無限の楽しさを味わえた『バーチャレーシング デラックス』。兵器としてのロボットを操り、コックピット視点で市街戦を体験できるFPS『メタルヘッド』。名作シューティングだったX68000用『スター・ウォーズ』の血を受け継ぎつつ、3D空間での自由飛行に加えて巨大戦艦との戦いが一層の爽快感を生んだ傑作『ステラアサルト』。セガサターン版『バーチャロン』など数々の名移植を行ったスタッフによる珍しいオリジナル作品で、クォータービュー視点でおくる3Dポリゴン・2Dシューティング『パラスコード』。32Xのパワーを最大限に生かした最後のタイトル『バーチャファイター』。

今ではこれらのゲームを楽しむことは非常に困難ですが、このアルバムを手に入れている方々はきっと、収録された音楽を通して“彼ら”との素敵な思い出をたくさん想起できるのではないのでしょうか。

『バーチャレーシング デラックス』のリプレイを初めて見たときに、32Xユーザーの誰もが感じた「希望に溢れた未来」を、もう一度思い出していただけたら幸いです。





NAOFUMI HATAYA

幡谷 尚史 (『VIRTUA RACING DELUXE』、『STELLAR ASSAULT』サウンド担当)

僕はアーケードゲームを遊ぶことはあまりないのですがこのバーチャレーシングだけはよく遊びにいきました。好きなアーケードゲームは？ って聞かれたら、もしかして一番好きなものとしてあげるかもしれません。ポリゴンという言葉を知ったのもこのゲームからでした。とにかくそのリアルさ、特に重さを感じたものです。視点変更ができるのも画期的でした。ショーではじめてみたときは実況風ダイジェスト版のような画面もはいいり3Dってこういうことなんだ、と自社製品ながら、興奮したものです。

サウンドデザインも独特でした。レース中にはBGMを入れず、チェックポイントのジングルだけで成り立たせる。これはそれ以前に一世を風靡した「アウトラン」の心地よいドライブを盛り上げるためのBGMと真逆のアイデアです。新しい発想をどんどんとりいれていく、最先端の開発チームはすごいな、と純粋に思いました。担当の光吉君をうらやましく思っていました。

さて、そんな思い出のあるゲームの移植の仕事が僕にまわってきました。32Xというニューハードではありましたが、音はMDのFMチップを鳴らす仕様。サウンドの処理は68KのほうのCPUで制御できたため、PCMの処理をZ80に専任させよりクリアな質の音が鳴らしました。

32X版には、リプレイモードがありました。自分のプレイを客観的にいろいろな角度から見直せる、というモードはとても画期的でした。このモードはコンシューマ機ならではの要素でもあり、自分も最も力をいれて作りました。

バーチャレーシング自体は、無機的な見た目にかっこよさがあるゲームでしたが、見えないけどここに運転手が乗っていて、そこには戦いの熱い思いがあり、、、と想像力をふくらませて、体温を感じさせるような音楽にしたかった、という記憶があります。発売後、好評価をいただいた時には、それで間違っていなかったと、大きくステップアップできたような気になったものです。そしてその後、サターン版セガラリーにつながっていくのでした。

レースゲームを担当することは、このところ全くなくなりましたが、またあの頃の感覚であの頃の良さのある音楽をとことん作ってみたいなあ、と思う今日この頃です。

JUN SENOUE

瀬上 純(『METAL HEAD』サウンド担当)

思い返せば、スーパー32Xとセガサターンは発売時期が近かったことから想像が付くように、複数のプロジェクトが同時進行で動いていた。僕は、青い空と緑の芝生がまぶしく見えたセガサターン用のサッカーゲーム「ビクトリーゴール」をチーム・アクイラの一員として手掛ける傍ら、32X向けには本作にも取り上げられているミッションクリア型のロボットアクションゲーム『メタルヘッド』を制作していた。現サウンドセクションチーフの幡谷からの当時の年賀状に「ビクトリーゴールの曲よりも、『メタルヘッド』の曲の方が土臭くて好きだ」と書かれていたことを思い出す。

『メタルヘッド』は、1年後輩の中川と2人で担当していたプロジェクトだったが、当時の彼のデスクには北欧の人気メタルバンドの一つ、STRATOVARIUSのCDが目立つところに置いてあったことが思い出される。事実、彼が担当した楽曲には疾走チューンが多かったように記憶している。今回のCD化にあたり、実機から録り込んだものに加え、今まで聴き返すことがなかった、ギターで弾いている当時のオリジナルデモを収めたDATもチェックしてみたのだが、どの曲も途中で早送りボタンを押した。恥ずかしくて、最後まで聴いていられなかったのだ!「別音源等があるようなれば、是非!」とは言われていたものの、これはちょっと人様にお聴かせ出来る代物ではないと判断し、また、箱の奥底へとしまい込んだ。前に何かのアルバムのブックレットにも書いたことがあるような気がするが、個人的には、特に「ソニックアドベンチャー」以前にスタジオなどでレコーディングした作品は、可能ならばそっとしておいて欲しいものだったりする。というわけで、本作に収録されているのは、実機から録り込んだもの、いわゆるゲームで実際に流れていたサウンドだ。マニアックなことを書かなければ、本作では32Xに搭載された2ch.のPWM音源は使用せずに、メガドライブ同様のデータを作っていた記憶があるが、理由は覚えていない。何でだっけ?それにしても、やはり音源チップを鳴らしていた当時のゲーム機の楽曲は別次元のものだなと思う。音数や定位の制限や、残響っぽく聴かせるためにトラックを犠牲にしてチャンネルディレイを効かせたりしたことなど、16ビット機時代にやっていたことを思い出しながら(また、それに通じるところもある最近手掛けたコトも頭の中でオーバーラップさせてニヤリとしながら)、その手のタイトルを多少なりとも手掛けることが出来たことを有難く思った。

そうそう、音楽にはまるで関係ないけれど、スーパー32Xで気に入らなかったことは外箱!ジェネシスの後期タイトルからそうだったけれども、紙の箱になってしまって、レトルトのカレーみたいになってしまったのが何とも残念だった。もし、「JUN SENOUE / The Works vol.2」というCDをリリースすることになったら、そのときは先の「The Works」のブックレットにも書いたように、『メタルヘッド』の収録曲もカッコよくリメイクしてみようと思う。





TERUHIKO NAKAGAWA

中川 輝彦(『METAL HEAD』、『STELLAR ASSAULT』サウンド担当)

懐かしいですね～。『METAL HEAD』は自分のデビュー作です。記録によると、3か月の新人研修期間を終えた直後の夏の2か月間に制作されてるようです。

学生時代は非常に縛りの緩い学科だったこともあり、就活とかの用事のある時を除けば好き勝手な生活スタイルを送っておりました。そのため社会人になった直後はもうひどいもので……。

研修時代は寝坊や居眠り、注意力散漫のオンパレードで恐らく問題児。稀に大物扱いしてくれた方もいたかもしれませんが、とにかく先輩方に多大なる迷惑を掛けた次第ですm(_ _)m

晴れて最初に配属されたのがこのプロジェクトですが、ゲーム音楽のなんたるかを(現在比で)全く理解してない真性のペーペーでした。先ず、発音数が片手分程しかないというのが衝撃でした。当時所有していたシンセで既に16～24音発音できましたから、どう作ればいいのかと。

更にカルチャーショックだったのが、綺麗に聴かせるためのリバーブ等のエフェクトが装備されてないことでした。曲を聴いていただければ判りますが、技術力があればそれらの点はカバーできます。技術力があれば……そうです! デビュー作は実はデータ化を1曲もしておりません。研修は1年上の先輩が担当する習わしですが、一緒にやった瀬上さんも1年上の方であります。

いろんな方にいっぱいフォローをしてもらって、世に出せる体裁になりました。

そして『STELLAR ASSAULT』は『METAL HEAD』を終えたその年の秋から冬に掛けての作品。半年も経てば多少知識はついて……と言いたいところですが、まだ何も判っていません。

この仕事はメインでやらせていただきましたが、大半の曲のデータ化はまたまたフォローしてもらって、確か最後のエンディング曲(自力データ)をつくる頃によく少しかだけ知恵がついて来たように記憶してます。

ちなみに『Mission 6』はMy Favoriteです。

が、このデータ化は大御所幡谷さんにやってもらっております…… m(_ _)m

あれから15年以上経った今、よく何も知らないでこの世界に入ったなあと思いますが(実はお堅い仕事系を就活してましたが、テープ審査が各所で受かったので有頂天になってしまった……)、逆に知ってたら恐らく目指そうとは思わなかったと思います。

情報過多な時代には難しいでしょうが、やっぱり20代は鈍感で貪欲なのがいいなあと思いつつ、当時のピュアな気持ちも忘れずに制作していけたらいいなあ、と改めて思った次第です。

MASARU SETSUMARU

瀬津丸 勝(『STELLAR ASSAULT』、『VIRTUA FIGHTER』サウンド担当)

1994年、セガは激動の只中にありました。セガサターンを大々的に発表しておきつつ、水面下では32Xの計画が着々と進行していたのです。

私が当時担当していた『テンポ』は32X用タイトルとして発売されましたが、元々はメガドライブ用のタイトルだったのです。32Xラインナップ拡充のため、制作途中で変更を余儀なくされました。ってもしかしてコレ書きちゃマズかった？

それはさておき、当時の私は作曲をせず、効果音とサウンドプログラムばかり作っていました。『テンポ』と『STELLAR ASSAULT』でも同様です。『テンポ』では、ゲームの進行に従ってBGMの展開を変更したり楽器を増減させるといった特殊な再生方法を実装しました。『STELLAR ASSAULT』では、自機のジェット音を発音するためのプログラムを作りました。しかし、そのジェット音が常時鳴ってしまうためにBGMで使える音数が少なくなり、作曲者に苦勞をかけた覚えがあります。当時のみんなゴメンね。

そういえば『STELLAR ASSAULT』では、なぜか1曲だけBGMを作っていました。どういう経緯で作ることになったのかは思い出せませんが、とにかく1曲だけ担当しました。しかも32Xで鳴らす前段階のデモバージョンが出てきました。せっかくなのでCDに入れちゃいましょうよ、辻坂プロデューサー。ってそういやこの曲、他の曲を作った中川君との合作です。前半部分を彼が、後半部分を私が作りました。聴いてるうちに思い出しました。

『バーチャファイター』では別の優秀な人がサウンドプログラムを作ってくれたので、私は移植に注力しました。セガサターン版では豪華にアレンジされたBGMが収録されていたので、この32X版ではアーケード版からの移植をしようと決めておりました。なにせサターン版は豪華すぎて、移植困難なのが目に見えていましたし……。

それに加えて2~3秒の短い曲も作っていました。『バーチャファイター』特有のラップボイスを実装できたので、移植曲も新曲もそれらしく聴こえるようになったと思います。

32Xのソフト制作を3本も担当したのは社内でも異例だったと思います。なぜ3本も担当したのか？ その理由だけはよく覚えています。

『テンポ』は前述した通りで、制作途中から32X用に作り替えました。

『STELLAR ASSAULT』は前述の中川君が担当だったんですが、当時の彼はまだ新人だったので大変だろうと上長に掛け合ったところ、「だったらお前が面倒見ろ」と言われてしまったのです。

『バーチャファイター』は簡単な理由で、私が当時アーケード版の『バーチャファイター』を遊びまくっていたせいです。おかげでスムーズに業務が進行しました。

どれもこれも、今となってはよい思い出ですね。





MASAMI YITSUSE

愛瀬 雅巳(株式会社セブンギア・『パラスコード』サウンド担当)

『パラスコード』の音楽担当の愛瀬雅巳です。当時だと音楽でのタイトル参加では「柚野美柑」名義がほとんどだったのですが……実は本作だけ違う「Masashi Yoneda」の名前でクレジットされております。

当時の流れだと……『ダイナブラザーズ』シリーズの作曲が終わって、『ゲームのかんづめ』のタイトルにいる娘さんの絵を描いたり、ゲームギア版『ガンスターヒーローズ』の音楽移植をしたり……したあとに担当した記憶があります。

このタイトルは、もう一人の音楽担当のNaoshi Kunisawaさんとの競作で……作曲は二人でやって、残りサウンドドライバが私、効果音がKunisawaさん……みたいな分担だったかな？

「折角の32Xだし、珍しいことをしたいよね」と当時二人で話をしていたのですが……最終的に気が付くと「ノればいいんだ、ノれば」みたいな感じで二人とも一心不乱に曲を作っていた記憶があります。

結局、その「珍しいこと」って言うのは、このタイトルの音楽の特徴でもある「サンプリングボイスでのラップ(みたいな)」に行き着くわけですが……別にこれ、私もKunisawaさんも、何か悩んだり考え込んだりしたんじゃないくて……二人で作った曲を持ち寄ってみたら、たまたま同じこと考えてて……「何だ私ら考えてること同じじゃん」と、徹夜してた夜中の開発室で二人そろって大爆笑した記憶があります。

その後サウンドが大体落ち着いてきた開発中盤からは、私は一部ボスやザコキャラなどの動きのプログラムを担当することにもなりまして、当時『パラスコード』のプログラム開発チームがあった東京の渋谷に合流することになるのですが……プログラムの方で一番困らせてくれたのは「ビッグモヤイ」。当時、あのステージのBGMを聴く度に、(なぜか)その曲の作曲者であるKunisawaさんに殺意を覚える程にビッグモヤイには悩まされていた記憶があります(笑)。

今回、この度サントラに収録していただけるとのお話をお聞きしまして、非常にうれしく思っております。何しろ、特に私はオフィシャルのサントラへの参加って初めてなんで……実は。

ともあれ、すでに発売から15年もたったタイトルをサントラ収録してリリースして頂けるというのも、非常に感慨深くて。CDが手元に届いたら、15年前を色々思い出しながら、改めて聴きたいなあ……と思っております。

SUPER 32X

15th Anniversary Album

STAFF

Original Music by SEGA

Producer Kenji Tsujisaka (WAVE MASTER)

A&R Yosuke Okunari (SEGA)

Commentary Masami Yitsuse (SEVENGEARS)

Naofumi Hataya (SEGA)

Teruhiko Nakagawa (SEGA)

Jun Senoue (SEGA)

Masaru Setsumaru (SEGA)

Mastering Studio TRC NORTH

Mastering Engineer Megumi Aoki (TRC NORTH)

Designer Riichiro Abe (SPROCKET Inc.)

Licensing Makoto Matsui (SEGA)

SPECIAL THANKS to Something Yoshimatsu

Koji Umeda (SoftBank Creative)

Kaori Aoki (SoftBank Creative)

Shigeharu Isoda (WAVE MASTER)

Executive Producer Fumitaka Shibata (WAVE MASTER)



