

CYBER TROOPERS "VIRTUAL-ON"
ORIGINAL SOUND TRACK

SEGA®



SOUND!
SHOCK
SERIES

電腦戰機

VIRTUAL-ON™
CYBER TROOPERS

CYBER TROOPERS

"VIRTUAL-ON" ORIGINAL SOUND TRACK

- | | | |
|----|---|---|
| 01 | New Orthodoxy | New Orthodoxy |
| 02 | Transition~Virtual-On | Transition_Virtual-On |
| 03 | M.S.B. System ver.3.3~Sally | M.S.B. System ver.3.3_Sally |
| 04 | Get Ready~In the Blue Sky | Get Ready~In the Blue Sky |
| 05 | Winner ver.1 | Winner ver.1 |
| 06 | She's Lost Control (S.L.C.) | She's Lost Control (S.L.C.) |
| 07 | Everything Merges With the Night | Everything Merges With the Night |
| 08 | Encounter | Encounter |
| 09 | Higher Ground | Higher Ground |
| 10 | Ruins | Ruins |
| 11 | Winner ver.2 | Winner ver.2 |
| 12 | Warning | Warning |
| 13 | Alice in the Wonderland | Alice in the Wonderland |
| 14 | Loser | Loser |
| 15 | Patience | Patience |
| 16 | Operation Moon Gate | Operation Moon Gate |
| 17 | Earth Light | Earth Light |
| 18 | The Wind Is Blowing | The Wind Is Blowing |
| 19 | Interlude | Interlude |
| 20 | Fade to Black | Fade to Black |
| 21 | Crystal Doom | Crystal Doom |
| 22 | Report | Report |
| 23 | Absent Lovers | Absent Lovers |
| 24 | Waiting Girl | Waiting Girl |
| 25 | Burned by the Fire | Burned by the Fire |
| 26 | Atrophy | Atrophy |
| 27 | Withdrawal | Withdrawal |
| 28 | From the Moon to Me | From the Moon to Me |
| 29 | hypotension/case 02 | hypotension/case 02 |
| 30 | hypotension/case 03 | hypotension/case 03 |
| 31 | hypotension/case 05 | hypotension/case 05 |
| 32 | SDB/comp 01 | SDB/comp 01 |
| 33 | SDB/start 03 | SDB/start 03 |
| 34 | SDB/start 04 | SDB/start 04 |
| 35 | SDB/loser 01 | SDB/loser 01 |
| 36 | SDB/loser 02 | SDB/loser 02 |
| 37 | Transition'05 | Transition'05 |
| 38 | In the Blue Sky -1996 Arrange Ver.- | In the Blue Sky -1996 Arrange Ver.- |
| 39 | The Wind is Blowing -1996 Arrange Ver.- | The Wind is Blowing -1996 Arrange Ver.- |
| 40 | Everyting merges with the night -SOUND! SHOCK Arrange Ver.- | Everyting merges with the night -SOUND! SHOCK Arrange Ver.- |
| 41 | In the Blue Sky 2007 -[H.] Arrange Ver.- | In the Blue Sky 2007 -[H.] Arrange Ver.- |
| 42 | VOICE | VOICE |

#28~#34 ゲーム未使用曲
#37 『電腦戦機バーチャロン』誕生10周年記念イベント
"We Are The Champions!" 全国決勝大会 オープニング曲
(PS2版アドバタイズ曲)
#38, 39 1996年版アルバム収録曲
#40, 41 本CD用新録

STORY

時代は**電腦曆 (Virtual Century)**へと更新された。

地球圏は巨大な**企業国家群 (Hyper Contents Provider)**によって

支配されるようになり、政治的にも文化的にも

「**中世的停滞期**」ともいえる混濁した迷走状態を呈していた。

VC 84年。

閉塞する地球圏に一つの転機が訪れる。

企業国家のひとつである**DN社**が、

月面資源探査中に既存の**科学技術レベル**を遙かに超えた

高度文明の遺産である「**遺跡**」を発見したのだ。

DN社最高幹部会は「遺跡」の**OT (オーバーテクノロジー)**を秘匿。

これを独占することによって、

他の地球圏企業国家群等の競争勢力に対して

優位を確保することを画策した。

その先兵として、彼らはOTによる新兵器 "**VR (バーチャロイド)**"を開発。

同時に**VR配備の実戦部隊**を編成し、武力強化を進めていった。

だが、時代は彼らの思惑とは異なる方向に推移していく。

VRを筆頭とする**OT**の用法を巡っての**内部組織の対立激化**、

外部勢力の介入……。

そして**VC a0年 (電腦曆は16進表示である)**。

錯綜する状況の中、ついに「**遺跡**」そのものの**暴走**という最悪の事態を迎え、

歴史の表舞台に立った**兵器・バーチャロイド**。

人々はこれを駆り、「**遺跡**」の破壊・**オペレーション・ムーンゲート**へと赴く。

……それは、後に続く終わりのなき戦いへの序曲であった。

終わりのあとに

12年前の製品がまた日の目を見るというのは、得難い幸運です。

SEGA AGES版バーチャロンを御購入くださったみなさん、そしてサントラ版を手にしていただいたみなさん、このたびは本当にありがとうございます。

ただ、語るべきことはすでにAGES版に寄稿した段階で語り尽くした感もあり、ここにこうして埋め草のお目汚しをするのは、どうも気が引けてしまいます。与太話でも構わないということでしたら、以下、どうぞおつきあいを。

エンディングの話です。

アーケードのビデオゲームは家庭用とくらべて時間的な制約が強いため、雄弁なドラマトゥルギーに満ちみちた長尺の映像を構成するのは困難です。そもそもスケジュールがいっぱいいっぱいで、そこまで手が回らないという台所事情もあります。そんな中、OMG版のエンディングをどうするか問題は、マスク前1ヶ月半ぐらいの時期、他にもいろいろやることあるんですけど状態真っ盛りのときに直面した難問でした。

手っ取り早く結論からいってしまうと、私がひねりだしたテーマは「余韻」でした。それが初クリアにしる、ルーチン・クリアにしる、エンディングまでたどり着けば誰しも多少は「やりとげた〜」な達成感を味わいます。もしかすると、脳内物質だってちょっとは分泌されているかもしれません。そんな中、コクピット筐体に身を沈めたままクレジットと共に流れる映像を見て余韻にひたる。それはプレイに対して自分なりのイメージを描ける貴重な時間に他なりません。ならばプレイヤーの数だけ、思い思いのイメージを抱けるように、様々な解釈の余地、幅のあるソースを提供しようじゃないか。私はそう考えました。

「幅」は、すなわちギャップと解します。エンディング映像は、砕けたバーチャロイドが虚空を漂うシチュエーションが選択されました。愛機の無惨な姿は、プレイヤーの皆さんにとって、少なからず釈然としないものがあるかもしれません。さらにバックを流れる楽曲は、どことなく楽しげな"absent lovers"。それは再生への希望なのか、孤独を打ち消す強い意志なのか…。いろいろな意味でギャップに満ちた映像がまとまりました。

COMMENT

すべての解釈はプレイヤーのみなさんに委ねられます。後日公開された設定解説でも、このあたりの内容の詳細については意図的に伏せられました。幸い、リリース後のバーチャロンは少なからず好評で、その間、エンディングについて様々な感想をいただく機会がありました。

ある女性ユーザーからいただいたお手紙では、テムジンを使って最初にたどりついたエンディングで、思わず泣いてしまったと書かれていました。初めてクリアしたアーケード・ゲームなのに、ようやく使いこなせるようになったテムジンなのに、こんな姿になってしまって…納得できなかったそうです。その後、何回となくエンディングを見るたびに悲しい気持ちは募り、ところがある日、喉に詰まった違和感が自分の中で段々と変わっていくのに気がついたというのです。自分なりに咀嚼し、自分なりの落としどころを見つけるのはとても長い時間がかかるけれど、それでも、そうやって手にした自分なりのイメージは何にもかえがたい宝物のように思える、何回もエンディングを見るのがこんなに大切だったゲームは後にも先にもない。そうおっしゃってくださるのです。

まあさすがに照れましたが、その一方で、なにか報われた気持ちがしてひたすら感謝したのも事実です。そしてこれがもう10年以上も前の話だと思えば、さすがに隔世の感がいたします。

仕事の報酬というのは、人の思いを受けとめることなのだと、あらためて思います。かつてのユーザーの方々の、モニターの前で流した涙が、今の人生の糧になっていれればと願います。

プロデューサー 互重郎

初代バーチャロンのサントラを初めてだしてから、既に10年程経っている訳ですが、このアルバムは色々な意味で印象深いものがあります。

音楽CDとして初めて世に出したのはバーチャコップのサントラが最初になるのですが、作曲が自分一人で、公式に名前が出たのはこのアルバムが最初でした。

なおかつ、当時はゲームミュージックのCDなどがかなり売っていた時代で、販売会社の販売力も手伝ってか、発売の週のオリコンの総合で左側の方！に名前が載ったという快挙がおこったアルバムでもありました。

まあ、そんなことは人生で最初で最後だろう、と書いていたのですが、やはりそうなりそうです(笑)。

そんな思いで深いアルバムが今回再販になる訳ですが、内容は当時の基板から音源取り直しまでするという手の込んだ内容だそうで、たんにリマスターだと思っていたら大違いでした。

さらに新規のアレンジも欲しいとのことだったので、新規アレンジで、自分と、[H.]版と言うことで福山アレンジが入っています。

他の仕事との兼ね合いやら慣れない事をやったりしたせいか、1曲しかできていませんが、こちらの方もお楽しみください。

セガAM3研サウンドセクション 小山 健太郎

今回 In the Blue Sky のアレンジVer.を書かせて頂きました、セガAM3研サウンドセクションの福山光晴です。

バーチャロンとは縁もゆかりも全くない私ですが、唯一あるとすれば小山氏と席が隣な事ぐらいでしょうか(笑)。

氏は部内でも人気者の美味しいキャラの持ち主。もちろん音楽的にも素晴らしく、常にキャッチーでPOPなメロディセンスを評して「SEGAの宝」と呼ばれる程、社内にも信奉者が数多くいる奇才と言えましょう。

そんな氏の代表作 In the Blue Sky を「もしもセガのバンド [H.] で演奏したら」という想像のもと、私自身の解釈も織り交ぜつつアレンジ致しました。バーチャロンファンの皆様の期待を見事に裏切った作品になっておりますが、この機会に是非とも氏のオリジナルを今一度堪能して頂ければと思います。

今回レコーディングに参加してくれた、Vln 那須さん、Gt 花田氏、Bass 光吉氏、また小山氏本人のご協力により、重厚?!なトラックが完成した事を感謝致します。

最後に、このアレンジVer.を聴いた時の小山氏の印象的な言葉「これ、俺の曲じゃねえよ！」

セガAM3研サウンドセクション 福山 光晴

COMMENT

Produce SEGA

CD Producer Yosuke Okunari (SEGA)

Co-Producer Yoshihiro Ito (SEGA)

Director Kenji Tsujisaka (WAVE MASTER)

Composed by Kentaro Koyama (SEGA)

Sound Producer Hiro (SEGA)

Sound Director Kentaro Koyama (SEGA)

A & R Producer Yoshihiro Ito (SEGA)

Arranged by Kentaro Koyama (SEGA) *Track.[38]~[40]

Mitsuharu Fukuyama (SEGA) *Track.[41]

Performd by Kentaro Koyama (SEGA) *Track.[38]~[40]

Programming : Kentaro Koyama (SEGA) *Track.[38]~[40]

Guitars : Takahiro Kai (SEGA) *Track.[40]

Performd by SEGA Sound Unit [H.] *Track.[41]

Keyboard & Programming : Mitsuharu Fukuyama (SEGA)

Violins : Akiko Nasu

Guitars : Keitaro Hanada (SEGA)

Bass : Takenobu Mitsuyoshi (SEGA)

Recording Engineer : Naoyuki Machida (SEGA)

Comment Juro Watari (SEGA)

Kentaro Koyama (SEGA)

Mitsuharu Fukuyama (SEGA)

Artwork Ayako Okahara (WAVE MASTER)

Re-Recording Kenji Tsujisaka (WAVE MASER)

Mastering Engineer Hiroshi Shiota (TRC SOUTH)

Copyright Administrator Kazuo Koizumi (WAVE MASTER)

Licensing Junichiro Takahashi (SEGA)

Makoto Matsui (SEGA)

Sales Promoter Mitsuaki Sugibayashi (SEGA DIRECT)

Special Thanks Naoki Horii (M2)

Juro Watari (SEGA)

Yoshifumi Sekiguchi (SEGA)

Exective Producer Fumitaka Shibata (WAVE MASTER)

Distributor SEGA DIRECT <http://segadirect.jp/>

CREDIT



Original Sound Track WM-0579