



ETERNAL ARCADIA
ORIGINAL SOUND TRACK



CONTENTS

ETERNAL ARCADIA
ORIGINAL SOUND TRACK

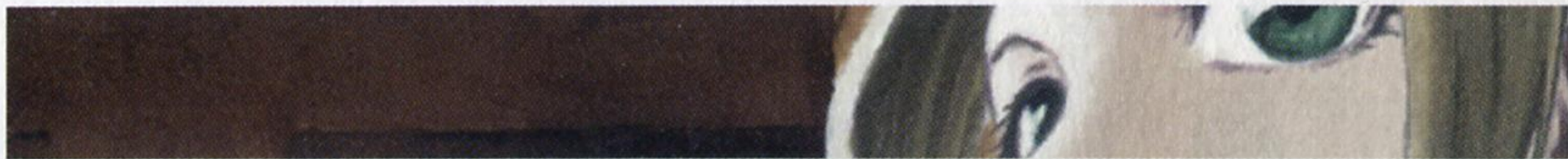
DISC 1

- 1 オープニングテーマ
- 2 メインテーマ
- 3 空賊島
- 4 ガルシアンのテーマ
- 5 「回想」のテーマ
- 6 空賊アジト
- 7 青空賊のテーマ
- 8 青空賊船(～ナスル、
～モンテスマ、～バルア)
- 9 灼熱のダンジョン
- 10 遺跡のダンジョン
- 11 戦闘1
- 12 ヴァイスのテーマ
- 13 ナスル王国
- 14 洞窟のダンジョン
- 15 黒空賊のテーマ
- 16 砲撃戦1
- 17 「いくぞ!」のテーマ
- 18 船乗りの街
- 19 モンテスマ王国
- 20 古代神殿のダンジョン
- 21 「伝説」のテーマ
- 22 突然の嵐
- 23 無人島
- 24 「寂しい」のテーマ
- 25 ドラクマのテーマ
- 26 リトルジャック(～ナスル、
～モンテスマ、～バルア)
- 27 帝国のテーマ
- 28 ハルア都市
- 29 「緊張」のテーマ
- 30 軍施設ダンジョン
- 31 アルマダのテーマ
- 32 ボス戦闘(～ピンチ、～チャンス)
- 33 戦闘勝利

DISC 2

- 1 本拠地
- 2 ファイナのテーマ
- 3 「日常」のテーマ
- 4 「ギャグ」のテーマ
- 5 ギルダのテーマ
- 6 「焦り・ピンチ」のテーマ
- 7 「悲劇」のテーマ
- 8 「怒り」のテーマ
- 9 デルフィナス(～ナスル、～モンテスマ、
～バルア、～ヤフトマー、～氷の大陸、～神殿島)
- 10 ヤフトマー朝
- 11 東洋空賊のテーマ
- 12 氷のダンジョン
- 13 「焦り・ピンチ」のテーマ2
- 14 戦闘2
- 15 「喜び」のテーマ
- 16 氷の街
- 17 「暗転」のテーマ
- 18 ギガスのテーマ
- 19 砲撃戦2
- 20 砲撃戦勝利
- 21 辺境の街
- 22 銀の大神殿
- 23 ラミレスのテーマ
- 24 アルマダとの戦い
- 25 戦線敗北
- 26 エンリックのテーマ
- 27 ラストダンジョン
- 28 シェロス
- 29 最後の間
- 30 ラストバトル(～チャンス)
- 31 「感動」のテーマ
- 32 洗み行く伝説の大陸
- 33 エピローグ
- 34 スタッフロール





幼いころからの私の夢は、考古学者になって、エジプトでまだ誰にも知られていずに地中深く眠るピラミッドを掘り起こすことでした。TVで放映されるエジプト発掘隊の番組を見ながら、いつか自分も古文書を解読して、発掘隊の一員となり、盗掘から間逃れたピラミッドの最奥、王の間の扉を開ける…そんな自分を想像したものです。ピラミッド発見に限らず、世界の七不思議の謎を解き明かしたり、未発見の恐竜の化石を掘り当てたり、幼いながら、そ

んなお宝探しや探険にいつか自分も旅立とうと胸を膨らませていたものです。月日は流れて、そんな自分の幼いころの夢を、ゲームという形で実現することができました。「エターナルアルカディア」は、宙をいく船に乗って、世界の果てを探して、まだ見ぬ遺跡やお宝を探しに大空に旅立っていく「空賊」たちの物語です。青の空賊の少年ヴァイスは列強軍事国家との戦いを繰り返しながら、世界の果てを見たいという夢を胸に大空に飛び立っていきます。

そして、様々な人々に出会い、未知の国や遺跡や生物などなどを発見する大冒険を繰り返していきます。ヴァイスの活躍は、きっと私のように冒険を夢見た人の心を躍らせてくれるに違いないと信じています。そんな私や多くの人の夢を乗せて大空をゆくヴァイスたちの冒険の旅にかかせない曲を、サウンドトラックとしてお手元にお届けすることができました。風の音や、冒険に向かう勇気を表現したオーケストラ録音の曲をはじめ、ゲーム中に奏でら

L I N E R N O T E S # 1

れた曲のほぼすべてを収録しました。サウンドトラックを聴きながら、もう一度ヴァイス達といっしょに未知なるものを求めて大空に飛び立ちましょう。きっと、素晴らしいお宝を発見できると思いますよ。

株式会社オーバーワークス
プロデューサー小玉理恵子

「大空でくり広げられる冒険活劇をオーケストラ編成中心で」というコンセプトだったこともあって、メインテーマ、オープニングテーマ、エンディング、スタッフロールの4曲は、生のオーケストラで収録しました。またそれ以外の曲についても、ドリームキャ

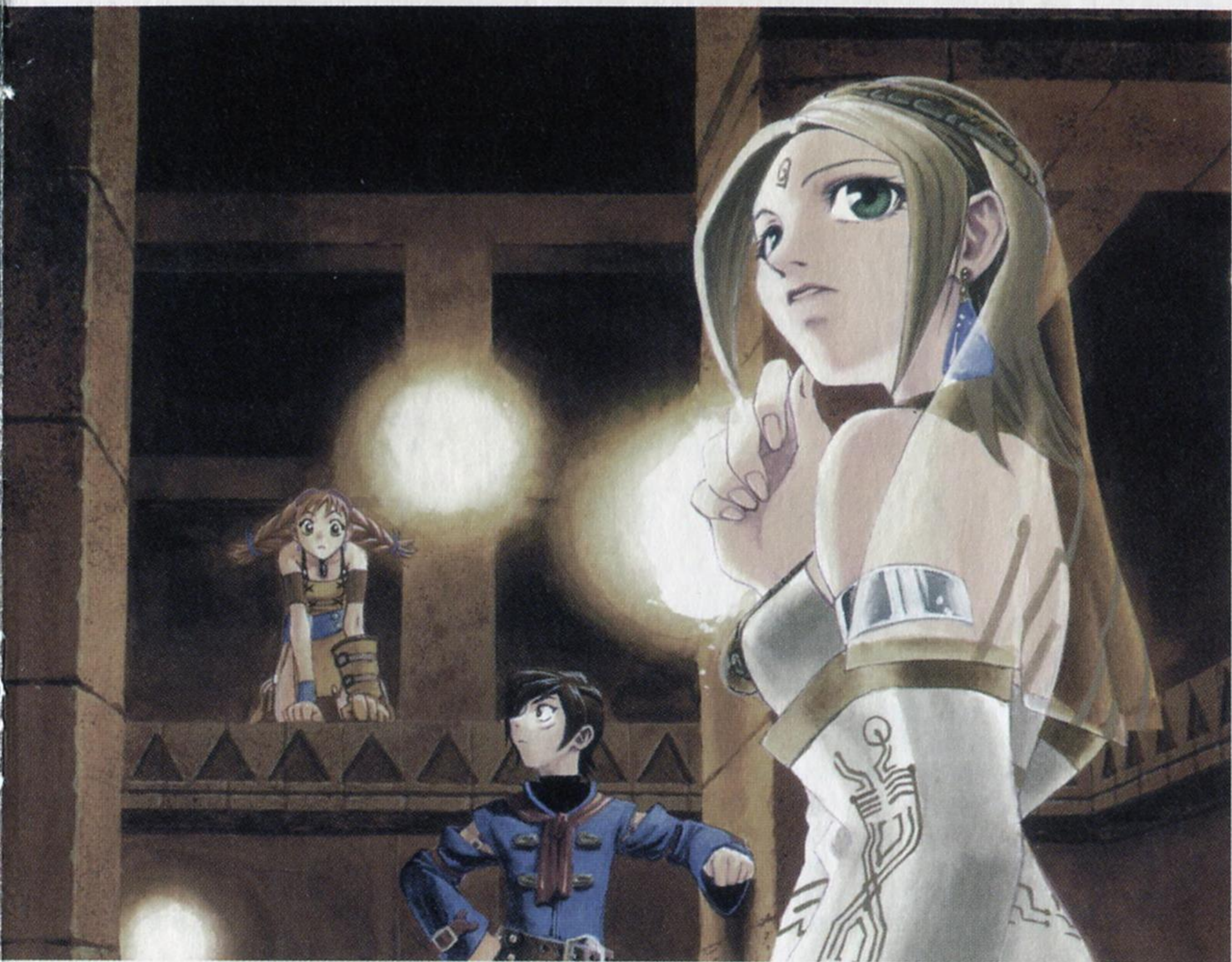
プトの内蔵している音源をフルに活用し、今までのゲーム音楽のイメージを一新する(!)、表情豊かで音楽的なものに仕上がったと思います。

ゲーム機という極めてデジタルな世界で表情豊かな音を作るのは、やはり簡単なことではありませんでした。音色そのものをきれいに編集するのはもちろんですが、1パートずつ、まさに違う人が演奏しているかのように表情を細かく打ち込むという非常に根気のいる作業が必要でした。しかしその作業をしているうちに、メロディー以外の音を演奏しているパートの譜面にも細かく気を配る必要が生じて、結果として少し遠回りですが、各パートで美

味しいフレーズがちりばめられているそれなりに面白い物になっていきました。それはつまり、サイドのパートはサイドならではの「歌」が気持ちよく歌えるようになり、譜面そのものはそのままいろいろな編成で演奏可能なものになっているはずですよ。

ではなぜすべての曲を生演奏で録音しなかったのか。それは、あらかじめ録音したものをただ再生するのでは出来ない演出を、このゲームでは実践しているからです。

これは、ゲームならではの「インタラクティブ」な演出といえます。例えば、「青空賊船」などでは、ゲームマップ上の各地域に近づくと、その地方独





特のアレンジに徐々に変化していく仕掛けになっています。また、「ボス戦闘」などでは、戦闘の状況にあわせてスムーズに曲が展開していく構造になっています。このように、ゲームの各場面の進行にあわせて、任意のタイミングで、しかも音楽的に曲を展開させるというアイデアは、当然のことながら、すでに録音された音楽をただ再生させる手法では実現できません。しかしそもそもゲームの世界では、このようなインタラクティブな演

出は、音楽の領域以外では当たり前になっています。私が想像するに、これからのゲーム音楽にとってこの「インタラクティブ性」は、大いに重要な要素となるはずで

もちろんこのサントラは、サントラならではの楽しみ方がありますが、こういった音楽的な演出に注目して、「エターナルアルカディア」をプレイしていただければ、と思います。

株式会社ウェブマスター 養部雄崇

このプロジェクトチームが発足されたのは3年も前の事。それまでディレクターを始めとする少人数でこなしていたが、絵や企画が煮詰まってくるにつれてスペックの量も日増しに影れ上がっていった。

そこで丁度前のタイトルが終わり、体の空いた僕に白羽の矢が立ったのが2年前。すでにサウンドの設計は一通り固まっていたので曲作りだけに専念出来ると思いきや…「効果音も平行して作れ」との事。300本近いムービーシーンに音を貼りつけるM

L I N E R N O T E S # 2

A作業にはさらに増員して最終的にはサウンドチームだけで8人もの大所帯になってしまった。曲数も膨大なら効果音も全部でいくつ作ったことやら…

さてこのサントラは、全67曲を、ちょっとしたドラマ仕立てで並べて見ました。どうぞ1曲目から2枚目の最後まで通して聞いてみて下さい。きっとあなたの中にもう一つ、「エターナルアルカディア」の世界が広がる事でしょう。

株式会社ウェブマスター 前田龍之

「エターナルアルカディア」オリジナルサウンドトラックを聴いてもらって、いかがだったでしょう

か？CDプレイヤーのPLAYボタンを押して耳に集中する。そこが自分の部屋だろうが、電車の中だろうが、なぜか自然に目をつむっていて、ゲーム中の数々のシーンや冒険がフラッシュバックしてきて、これまた何故か不思議なのですが、満足感とリラクゼーションの中に自分が存在していませんでしたか？

僕も昔むかしの話ですが、当時ハマったアニメ映画のサウンドトラック(LPレコードの時代でしたが)で、今回と同じ経験をした事があります。今にして思うのですが、きっと自分にとって心地のいい、幸せな世界と時間を過ごしていたんだと思います。

(音楽との思い出で「甘酸っぱい」方は、また別の感覚なのですが…)このサントラを聞いてくれた方が、「エターナルアルカディア」の壮大な世界と音楽を通して、幸せな時間を過ごせたと感じてくれたなら、このCDの製作者一同、この上ない喜びと幸せです。なんたって、人に幸せを感じてもらってウレシイじゃないですか。

最後に、今回の幸せの元を創ってくれた株式会社オーバーワークス・株式会社ウェブマスターの皆さまに、この場を借りて心からお礼を申し上げます。ありがとうございました。

ファミ通サウンド部 増形幸夫

ETERNAL ARCADIA ORIGINAL SOUND TRACK

STAFF CREDIT

Executive Producer Noriyoshi Ohba(OVERWORKS,LTD.) / Rieko Kodama(OVERWORKS,LTD.)
Sound Producer Yukifumi Makino(wavemaster inc.)
Sound Director Tatsuya Kouzaki(wavemaster inc.)
Sound Composer Yutaka Minobe(wavemaster inc.) / Tatsuyuki Maeda(wavemaster inc.)
Recording Engineer Hirokazu Akashi / Yoshitada Miya

Recording Studio WAVE MASTER STUDIO

Digital Mastered by Wataru Ishii(ONKIO HAUS)

Orchestra Recording Coordination & Director Torakichi Takagi(OHTAKE LTD.)

Product Management by Tomomi Takemura(OHTAKE LTD.)

Art Direction & Design by Syuuichi Ohki(ENTERBRAIN,INC.)

Special Thanks

"ETERNAL ARCADIA" Creative Team(OVERWORKS,LTD.)

Ken Okamoto, Tohru Minakuchi

Atsushi Sakai, Katsuya Takahashi

Produced by

Yoshiyuki Iwata(CHUOSHOUJI CO.,LTD.)

Sachio Masugata(ENTERBRAIN,INC.)



CD取り扱い上のご注意

- *ディスクは両面とも、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。
- *ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。
- *ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。
- *ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

CD保管上のご注意

- *直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。
- *ディスクは使用后、元のケースに入れて保管して下さい。
- *プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。