



MGCD-1009  
STEREO

# Sword & Sorcery

GM-PROGRESS-1





Sword

&

Sorcery



# Sword & Sorcery

GM-PROGRESS-1

1. プロローグ～遙かなる空を越えて～
2. Sword&Sorcery
3. 歩け歩けのマーチ
4. ピナコテイクの塔
5. ひだまりのねこくち
6. お泊まり…変なコトしないでね
7. <sup>ドッグ</sup>犬ファイト
8. アウトランド～辺境～
9. ケイブ・オブ・ワンダー
10. アーバンねこくち探検隊
11. ドキがムネムネ
12. ボスカと思った
13. 勝ちっ☆
14. 石のMIYAKO
15. ウィルダネス～荒野～
16. <sup>こずえ</sup>梢から変な音



17. もぐらパンチ
18. BINGO!!
19. エンター・ザ・ファンタジア
20. フェアリーなのなの
21. 走れ走れのテーマ
22. 爆走! 砂走り
23. 邪神復活
24. フィンデサイクル城
25. 三姉妹による破滅の序曲
26. 最終楽章第1番
27. グランドフィナーレ  
～でもまた会おうネ☆～
28. ゲームオーバー
- 3Dアレンジヴァージョン —
29. <sup>ドッグ</sup>犬ファイト(密林サバイバル編)
30. 歩け歩けのマーチ  
(ルシオンの運動会編)
31. ウィルダネス～荒野～  
(山あいの遊牧民編)
32. 三姉妹による破滅の序曲～最終楽章第1番  
(戦慄!! 恐怖の館編)



発売：株式会社メディアリング 販売：ポリグラム株式会社 MADE IN JAPAN

95.11.25 (L) (X) (再) ¥2,500(税込) (税抜価格¥2,427) (再) 97.11.24まで

© 1995 MICRO CABIN CORP. (P) © 1995 MICRO CABIN CORP./MRC

このCDは一定期間貸与許諾商品ですが、この期間経過後も権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁じます。また、個人的に楽しむなどのほかは、著作権法上、無断複製は法律で禁じられています。





響  
次  
元

1. プロローグ～運かなる空を越えて～
2. Sword&Sorcery
3. 歩け歩けのマーチ
4. ヒナコテイクの塔
5. ひだまりのねこくち
6. お泊まり…変なコトしないでね
7. <sup>ドッグ</sup>犬ファイト
8. アウトランド～<sup>境界</sup>～
9. ケイブ・オブ・ワンダー
10. アーバンねこくち探検隊
11. ドキがムネムネ
12. ホスカと思った
13. 勝ちっ☆
14. 石のMIYAKO
15. ウィルダネス～<sup>荒野</sup>～
16. 梢から<sup>こすえ</sup>変な音

17. もくらパンチ
18. BINGO!!
19. エンター・ザ・ファンタジア
20. フェアリーなのなの
21. 走れ走れのテーマ
22. 爆走! 砂走り
23. 邪神復活
24. フィンテサイクル城
25. 三姉妹による破滅の序曲
26. 最終楽章第1番
27. グランドフィナーレ～でもまた会おうネ☆～
28. ゲームオーバー  
— 3Dアレンジヴァージョン —
29. <sup>ドッグ</sup>犬ファイト(密林サバイバル編)
30. 歩け歩けのマーチ(ルシオンの運動会編)
31. ウィルダネス～<sup>荒野</sup>～(山あいの遊牧民編)
32. 三姉妹による破滅の序曲  
～最終楽章第1番(戦慄!! 恐怖の館編)

MANUFACTURED by  
MEDIA RINGS CORP.,  
TOKYO, JAPAN

SUPER 3D MAXIP

STEREO  
COMPACT  
disc  
DIGITAL AUDIO

MGCD-1009

# Sword & Sorcery

## GM-PROGRESS-1

© 1995 MICRO CABIN CORP. / MRC



# Sword & Sorcery

GM-PROGRESS-1







# Sword & Sorcery

噂の新レーベル“響次元”って何？

音楽が、モノラルからステレオに進化して数十年、最近ではAM放送ですらステレオの時代となった。ゲームの世界ではあたりまえになりつつあるが、時代は、いよいよ3Dの世界へと突入。新しく登場した噂のレーベル“響次元”は、音楽の3D化に挑戦。効果音を巧みにアレンジするなど、3Dを盛り上げるための工夫も怠りない。次世代のゲーム音楽CDとして存分に楽しめるレーベルだ。





# ソード&ソーサリー

## Sword & Sorcery GM-PROGRESS-1

### 収録曲

1. プロローグ～遙かなる空を越えて～
  2. Sword&Sorcery
  3. 歩け歩けのマーチ
  4. ピナコテイクの塔
  5. ひだまりのねこくち
  6. お泊まり…変なコトしないでね
  7. 犬<sup>ドッグ</sup>ファイト
  8. アウトランド～辺境～
  9. ケイブ・オブ・ワンダー
  10. アーバンねこくち探検隊
  11. ドキがムネムネ
  12. ボスカと思った
  13. 勝ちっ☆
  14. 石のMIYAKO
  15. ウィルダネス～荒野～
  16. 梢<sup>こずえ</sup>から変な音
  17. もぐらパンチ
  18. BINGO!!
  19. エンター・ザ・ファンタジア
  20. フェアリーなのなの
  21. 走れ走れのテーマ
  22. 爆走! 砂走り
  23. 邪神復活
  24. フィンデサイクル城
  25. 三姉妹による破滅の序曲
  26. 最終楽章第1番
  27. グランドフィナーレ～でもまた会おうネ☆～
  28. ゲームオーバー
- 3Dアレンジヴァージョン —————
29. 犬<sup>ドッグ</sup>ファイト(密林サバイバル編)
  30. 歩け歩けのマーチ(ルシオンの運動会編)
  31. ウィルダネス～荒野～(山あいの遊牧民編)
  32. 三姉妹による破滅の序曲～最終楽章第1番  
(戦慄!! 恐怖の館編)

1～2 : 作曲/編曲 福田康文  
3～32 : 作曲/編曲 新田忠弘





## < 解説 >

まさしく“待望の”という言葉がふさわしい、3DO初の正統派本格RPGの大作がいよいよ登場となった。満を持してマイクロキャビンから発売された「Sword & Sorcery」がまさしくそれである。今回最大のウリとなっているのはゲーム中すべてのマップがポリゴンを駆使した3Dマップシステムにより表現されているという点だ。これにより地形の起伏はもとより城や塔などの建造物、階層構造マップに至るまで極めて自然な立体表現が可能となっているほか、プレイヤー任意の選択で同じ場面を異なる視点から見られるという3Dシステムならではの要素も付加されている。バトルにおいては立体障害物の配置を戦略的に利用して戦うという通称“ディオラマバトル”なる新方式が採用されており、これもまた話題を呼んでいる点である。

さて本稿の主題となる音楽だが、安定した実力を誇るおなじみマイクロキャビン・サウンドチームが今回も多彩な楽曲を提供しており、聴き応え充分の内容に仕上がっている。プロローグ～タイトルテーマ作曲／編曲の福田康文は「エルムナイト」「ライフステージ」などを手がけた期待の新鋭コンポーザー。前作「パワーズキングダム」では大胆にもヘヴィなギターサウンドをフューチャーしたハードロック的なアプローチを導入し、3DOの海外市場などでも大きな反響を呼んだ。今回は流麗かつ荘厳なテーマで冒険の幕開けの演出にひと役買っている。OPを除くほぼ全編にわたり作曲／編曲を担当したのは「Xak」「FRAY」など多くの代表作を持つゲーム音楽界の俊英、新田忠弘。お得意のポップ感覚あふれるサウンドを重厚なオーケストラ・アレンジに乗せて高らかに奏であげている。また今回の音楽制作におけるひとつのコンセプトだったという“ファンタジー風民族音楽”という面も重視しており、密林の原住民風あり、フォルクローレ風あり、トロピカル風ありと、バラエティに富んだナンバーが目白押しとなっている。



# Sword & Sorcery

サウンドデザイナー

新田 忠弘

Tadahiro Nitta

[3] ~ [32] 作曲/編曲

ルシオンちゃんときたら、まあ、…のんきなヤツですよ。なんと言うか、この…まあいいや。とにかく、のんきなルシオンちゃんが主人公なんだ。このゲームは。あと、もぐらとか、トカゲ、いぬ男なんかも一緒に出てくるんだよ。なかでも、いぬ男（エルゴート）は、チーム内でも一番人気があり、いぬゴートと呼ばれ、愛されたもんです。なんてったって不幸だもんな彼は。好きで、いぬになったんじゃないんだもんな。そんな不幸な男のことを知った私は、彼のために1曲捧げようと思って、苦心の末、作った（出来てしまった）曲が、「犬（ドッグ）ファイト」。曲の中で「ハーハー」言っているのが、私の声、つまり息だ。くさいからスピーカーに顔近づけないほうがいいよ。ヘッドホンで聴いちゃった人は、ちょっとかわいそうだね。さて、こんな多彩な顔ぶれをひっぱりまわすのが、のんきで気ままなルシオンちゃん。そんなわけで、このゲーム、のんきで気ままに多彩なもんだから、音楽も、のんきで気ままに多彩なノリになってしまいました。とても名曲とは呼べないものばかりだけど、かわいがってやって下さい。

サウンドデザイナー

福田 康文

Yasufumi Fukuda

[1] ~ [2] 作曲/編曲

どうも、毎度お買い上げありがとうございます。久しぶりに登場の福田です。と言っても2曲だけですが…。

しかし、今回の曲はいつもと少し趣を変えて作って見ました。まあ、基本的にロープレのオープニングなのでこれから冒険が始まるよーというような曲を作ったのですが、気に入っていただけましたでしょうか？これからはがんばって良い曲を作っていきますので、どうか応援してやってくださいませ。

ところで、最近わたしは「沖縄」にはまっています。もう、どっぷりと。よなよな「沖縄」の「島唄」のCDを聴いては、感動のあまりに鳥肌が…などと騒いでいる今日この頃です。あー、「沖縄」に行きたいー…。



# Sword & Sorcery

## 曲目解説

### 1. プロローグ～遥かなる空を越えて～

美しいピアノの旋律に導かれて、後に集うことになる仲間達の姿が映し出される印象的なプロローグシーン。これから始まる冒険を予感させるかのように曲調は徐々に盛り上がりを見せる。

### 2. *Sword & Sorcery*

“剣と魔法だけが道を拓く”と題されたこの作品のコンセプトを代表するメインテーマ。短いながらも重厚なそのフレーズには、壮大な冒険物語を象徴するような奥深い響きを感じられる。

### 3. 歩け歩けのマーチ

高らかなファンファーレが3D空間の広大なフィールドをイメージさせる。迫力のフルオーケストラアレンジで展開されるマップモードの代表曲だ。

### 4. ピナコテイクの塔

ルシオンの故郷、物語の発端となるピナコテイクの塔のテーマ。チャーミングなピッコロ風の音色が印象的。

### 5. ひだまりのねこくち

ゲームの序盤「開拓村」「ミラドール」などの村落で使用されたテーマ。のどかな昼下がりイメージさせる平和な曲である。



### 6. お泊まり…変なコトしないでね

宿泊シーン用のジングル。

### 7. <sup>ドッグ</sup>犬ファイト

冒険が始まり、いよいよ戦闘に突入！迫り来る野獣を彷彿させる混沌とした密林アレンジが不気味なバトル曲である。





# Sword & Sorcery

## 8. アウトランド～辺境～

モールベア（穴グマ）一族の村をイメージして作られたテーマ。まさしく地中をうごめくようなアレンジで巧みな描写が行われている。

## 9. ケイブ・オブ・ワンダー

地下深く続くダンジョン。低く重いストリングスとその不気味な空間を演出する。そして背後からは凶暴なモンスターの足音が…！

## 10. アーバンねこくち探検隊

どこか都会的な黄昏を思わせる異色のナンバー。モンスターの巣くう塔などのシーンで使用された。

## 11. ドキがムネムネ

ついにボスルームに到達…！緊迫の一瞬に使用される汎用イベント曲である。#7犬ファイトでも顔をだす“吐息”のSEは作曲者の新田氏自身のもの。

## 12. ボスカと思った

「え…こいつボス？」という誤解をも招きかねない、迫力のオーケストラアレンジで迫るザコ用のバトル曲である。

## 13. 勝ちっ☆

苦戦の末、晴れてバトルに勝利！ ゲーム中ついついスキップしてしまいがちな戦闘勝利のテーマ。たまにはじっくりと聴いてみよう。







## 14. 石のMIYAKO

「古代都市ビルカバンバ」などで使用されたテーマ。文字通り古代遺跡を思わせる不気味かつ民族音楽的なフレーズが響く。

## 15. ウィルダネス～荒野～

果てしなく続く地平線が朝焼けの色に染まる…そんな情景が目浮かぶ、フォルクローレを思わせる印象的なアレンジのナンバーだ。

## 16. こずえ 梢から変な音

どこかトロピカルなイメージを漂わせる、軽妙なタッチのダンジョン曲。ジュースのビンや輪ゴムなど、意外な音がサンプリングされ使用されている。

## 17. もぐらパンチ

果敢に戦闘に挑むパーティの面々が目に浮かぶ、勇ましくも軽快なバトル曲。ゲーム中のバトルでは#7、#12とこの曲の計3曲がランダムで使用されている。

## 18. BINGO!!

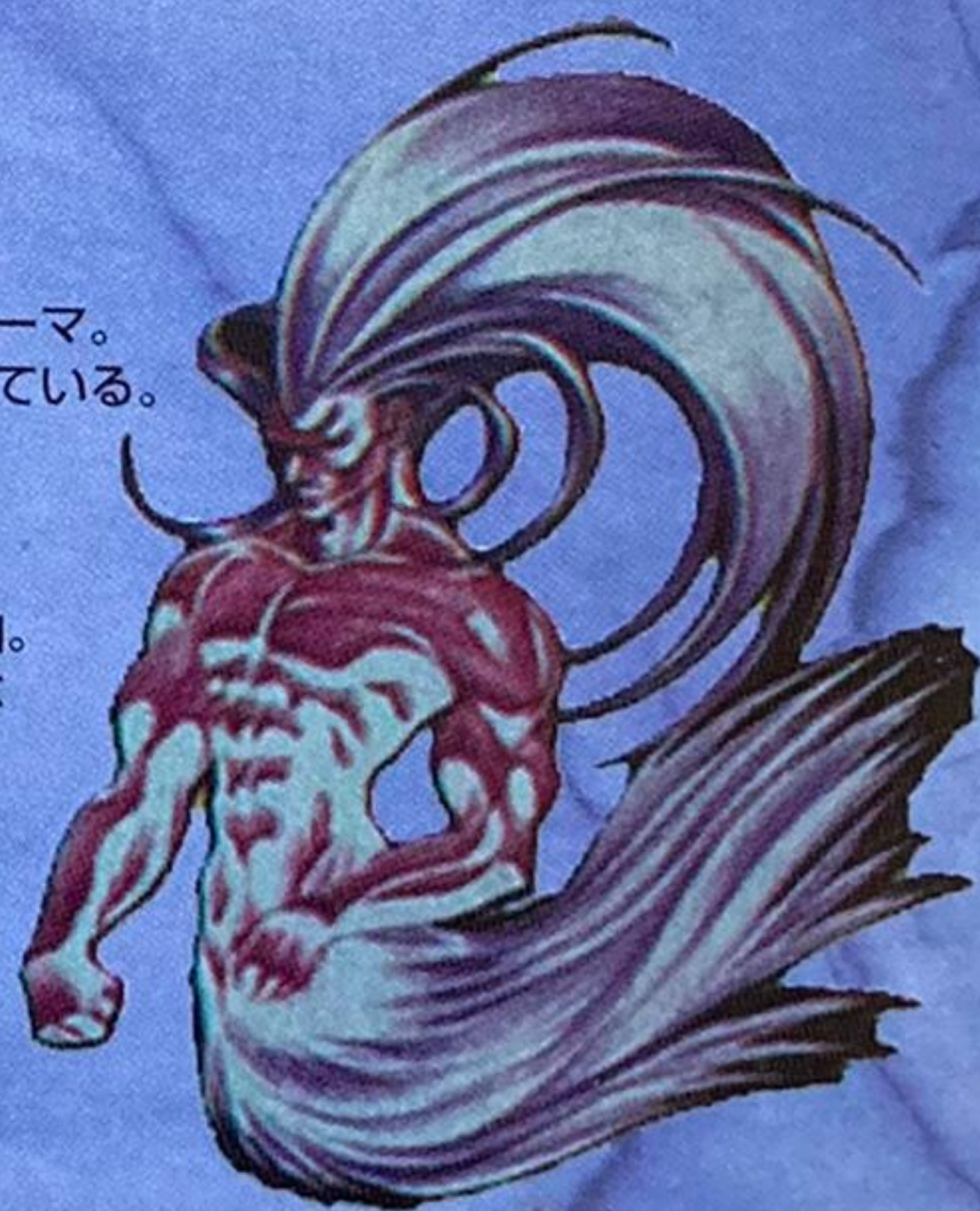
ボス打倒、イベントクリアなどのタイミングで使用される汎用テーマ。躍動感あふれる曲調が苦難を乗り越えたシーンの演出に一役買っている。

## 19. エンター・ザ・ファンタジア

妖精界のテーマとなるゲーム中盤のマップ曲。パステルチックな世界観に合わせた幻想的なアンサンブルを聴かせる。

## 20. フェアリーなのなの

妖精界の城内フィールドで使用されるこのテーマは、どこか海中を思わせるような神秘的な響きが印象的なナンバーである。





# Sword & Sorcery

## 21. 走れ走れのテーマ

冒険もいよいよ終盤戦！ 緊迫の展開をみせる後半のマップ曲は、ゲーム冒頭のスタートメニューでもおなじみの曲だ。

## 22. 爆走！ 砂走り

このゲームの隠れたヒーロー(?) 砂走りが砂塵を巻き上げ砂漠を疾走！ その特異なキャラクターをテーマに、個性的なノリに満ちたサウンドが展開される。

## 23. 邪神復活

暗く深い闇から大いなる邪神が息を吹き返す…。最終ボス、デス・シャドウ登場シーンのテーマが重厚なシンフォニック・アレンジで奏でられる。

## 24. フィンデサイクル城

ついにデス・シャドウの本拠地へ乗り込む時が来た！ 悪霊がさまようかのように不気味な音色が闇にこだまする。

## 25. 三姉妹による破滅の序曲

最上階でルシオン達を迎えたのはデス・シャドウの下僕“闇の三姉妹”が奏でるパイプオルガンの調べだった。不気味なフレーズが最後の決戦の幕開けを告げる。





## 26. 最終楽章第1番

#25のオルガンから引き続いて奏でられる重厚な最終決戦のテーマ。果たしてルシオン達は強大な悪を打ち破ることができるのか!?

## 27. グランドフィナーレ～でもまた会おうネ☆～

聖なる風に導かれて、今ルシオン達の旅は終わりを迎える…。アップテンポのエンディング曲に続いておなじみのテーマがメドレーで展開する、お約束ながら感動的なシークエンスだ。

## 28. ゲームオーバー

最後はシンプルながら味のある、ゲームオーバー用ジングルの小品。



## 29. <sup>ドッグ</sup>犬ファイト (密林サバイバル編)

## 30. 歩け歩けのマーチ (ルシオンの運動会編)

## 31. ウィルダネス～荒野～ (山あいの遊牧民編)

## 32. 三姉妹による破滅の序曲～最終楽章第1番 (戦慄!! 恐怖の館編)





# Game Staff

Concept Planning	柳島秀行 永井勝也 / 中北晃二	Monster Design	永井則弘
Game Design	久保泰章 / 永井勝也 中北晃二	Monster Graphic	
Main Program	永井勝也	Map Design	瀬岳忍
Program Assistant	大野功二	Map Graphic	岩堀大輔
ED Program	青木正二郎	Map Edit	久保泰章
Scenario	早柴めぐみ	Map Assist	中北晃二
Story		Compose	新田忠弘
Scenario Program	隙間風通	OP Compose	福田康文
Character Amend	百鬼丸	Sound Effect	瓜田幸春
Character Design	瀬岳忍	Publicity Direction	東山光良 樋口恵津子
Status Graphic	岩堀大輔	Total Edition	永井勝也
Character Graphic	山田崇史	Special Thanks	山田浩司 / 渡辺新哉 真弓 毅 / 中川祐輔 橋本和敏 / 大口真司 千種啓資 / 藤田一樹
Battle Character	永井則弘		
Magic Effect			

© 1995 MICRO CABIN CORP.

# Music Staff

Producer	積 惟文 (MRC)
	江口 勝敏 (PCM COMPLETE)
Director	高津 敏栄 (MRC)
	重永 順一郎 (PCM COMPLETE)
Sound Producer	福田 康文 (MICRO CABIN) <M1~M2> 新田 忠弘 (MICRO CABIN) <M3~M32> 久保 泰章 (MICRO CABIN) <M29~M32>
Recording Studio	DEN MUSIC STUDIO T3 ELEVATION SOUND RECORDING
Recording Engineer	緑川 真 <M29~M32> 競 紀行 (PCM COMPLETE) <M1~M28>
3D Engineer	青山 知正 <M29~M32>
Asistant Engineer	新井田 忍 (DEN MUSIC STUDIO)
3D Sound Design	緑川 真
Mastering Studio	一口坂スタジオ
Mastering Engineer	小川 智文 (一口坂スタジオ)
Art Work Staff	石井 敏昭 (brahman) 斎藤 義明 (brahman)
Special Thanks	久保 泰章 中嶋 伸高 (Nogizaka ATOM)
Production	PCM COMPLETE

© 1995 MICRO CABIN CORP. / MRC

## 〈取り扱いの上の注意〉

- ディスクは両面共、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。
- ## 〈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物を置いたり、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。