



YAKUZA
NIGHTMARE PROJECT

original soundtrack

Daisuke M.



01	メインタイトル (piano solo / alternative version)	1:13	14	サスペンス	1:05
02	遭遇～戦闘#1 (alternative version)	1:14	15	サスペンス (piano)	1:02
03	青屋敷#2 (long version)	7:34	16	ランコ登場	0:10
04	十角館 (long version)	3:53	17	ユリエ登場	0:09
05	ランコ (long version)	5:10	18	カラオケ	0:10
06	テックウ (long version)	3:39	19	サンダータイガー (早回し)	0:30
07	人形館 (alternative version)	0:57	20	サンダータイガー (早々回し)	0:24
08	母との戦闘 (long version)	14:47	21	ランコ人形	0:11
09	時計館 (alternative version)	1:00	22	サンダータイガー人形	0:10
10	ユキヤ (alternative version)	2:57	23	リカ人形	0:11
11	オープニング	0:43	24	テックウ人形	0:11
12	執事	0:09	25	千織 (piano sketch)	2:27
13	千織のようだ	0:08	26	オルゴール (synthesizer version)	0:40
			27	オルゴール (piano sketch)	0:12

ワカカタ

28	紀一 (piano sketch)	2:52	42	おはよう (ep, unused)	0:08
29	ソウイチ (piano sketch #2)	1:40	43	レベルアップ (unused)	0:07
30	フラッシュバック#1	0:45	44	回復の泉 (unused)	1:07
31	フラッシュバック#2	0:42	45	めぐみの音	0:08
32	フラッシュバック#3	0:41	46	始まり (alternative version)	0:39
33	ミズキ (rough sketch)	1:12	47	角島#2 (rough sketch)	2:16
34	ミズキ (music box, rough sketch)	0:51	48	角島 (rough sketch)	1:26
35	ミズキ ～余韻～	0:14	49	青屋敷 (rough sketch)	1:24
36	回想#1 (rough sketch)	1:16	50	ディナー (rough sketch)	1:11
37	回想#2 (rough sketch)	0:56	51	紀一車椅子 (rough sketch)	0:09
38	紀一・死体発見	0:37	52	悪夢の石板 (rough sketch)	0:12
39	おやすみ (unused)	0:08	53	戦闘 #2 (rough sketch)	2:26
40	おやすみ (ep, unused)	0:09	54	ユキヤ (rough sketch)	0:49
41	おはよう (unused)	0:09	55	殺人鬼 (rough sketch)	1:57

本作は、プレイステーション用RPG『ナイトメア・プロジェクトYAKATA』用に制作されたサウンドトラックのうち、オリジナル・サウンドトラック・アルバム（以下OST）に収録されなかった曲や、収録曲のロング・ヴァージョン、初期のラフ・スケッチ・ヴァージョン、ゲーム未使用曲などを集めた、“お蔵だし”アルバムである。

楽曲の制作は1996年から98年に渡って行われ、OSTの制作はゲーム発売と前後して1999年まで行われた（OSTライナーノート、YAKATA制作記参照）。この『ウラYAKATA』を制作している2016年から見て、なんと約20年も昔の事になる。当時の資料を発掘しても、制作時期やら順番やら何やらの詳細を知ることができない事柄も多く、やむをえずここはメイン・テーマである「忘却の夜」の歌詞に倣い、「どうしても探り出せない どうしても思いつけない……」と呟いてひれ伏してしまうのがもっとも精神衛生上よろしかろう…と思う（笑）。

当時ゲームをプレイして下さった方々、YAKATAの音楽を愛して下さった方々に、感謝を込めて。そして、この物語の生みの親である綾辻行人さんへ、このアルバムを捧げます。ありがとうございました。

南澤大介

■01「メインタイトル(piano solo / alternative version)」

OST-01「メインタイトル(piano version)」と同曲。1998年2月28日録音。資料には「オープニング piano 66sec」と書いてあり、他に「43sec」「48sec」もあったので、ゲームのオープニング用に尺の違うものをいくつか作ったうちのひとつではないかと思われる。

■02「遭遇～戦闘#1 (alternative version)」

OST-06「遭遇～戦闘#1」と同曲。制作最初期の、1996年12月8日に録音。OST版と比べて、「遭遇」と戦闘終了部分が短い。

■03「青屋敷#2 (long version)」

OST-11「青屋敷#2」と同曲。OSTでは収録時間の都合もあり短く編集したが、このロング・ヴァージョンはゲーム中で流れた全ての「青屋敷#2」が繋がられている（…おそらく）。一部の演奏は、友人のキーボーディスト、江草啓太氏。

■04「十角館 (long version)」

OST-15「十角館」と同曲。OSTでは収録時間の都合でカットした、オルガンのアドリブが異なる3コーラス目（2:34～）も収録。

■05「ランコ (long version)」

OST-13「ランコ」と同曲（登場シーン用のジングル部分は含まず）。OSTでは短く編集されているが、ここでは江草啓太氏によるすべてのヴァイブラフォン・ソロを収録（…おそらく）。

■06「テンクウ (long version)」

OST-31「テンクウ」と同曲（登場シーン用のジングル部分は含まず）。2コーラス目の主題部（0:59～）が少し長く、3コーラス目でF.O.せずに展開部（1、2コーラス目とはアドリブ・パートが異なる）～4コーラス目まで収録。

■07「人形館 (alternative version)」

OST-35「人形館」と同曲。1996年12月8日録音。ドラムなどの音色が異なっている。

■08 「母との戦闘 (long version)」

OST-40 「母との戦闘」と同曲。この曲もチェロのアドリブによる展開部が複数存在したので、ここでは(おそらく)そのすべてを収録。また1コーラス目のチェロも、OST版とは音域が異なっている。

■09 「時計館 (alternative version)」

OST-43 「時計館」と同曲で1996年12月8日に録音された初期ヴァージョン。試験的に、ピアノと打ち込みによるアコースティック・ギターだけで演奏されている。

■10 「ユキヤ (alternative version)」

OST-45 「ユキヤ」と同曲。OSTではカットされた、オーボエによるフレーズ(2:28～)も収録。

■11 「オープニング」

アニメによるオープニング・シーン(ソウイチ、ミルコ、ミズキらの船上シーン)のBGM。OST-03の「始まり」は初稿で、実際に使われたのはこの曲。

■12 「執事」

制作番号M009。本編未使用。青屋敷に到着後、執事の鬼怒川が「ぬーっと」登場する時に流れる予定だったが、比較的早い段階で使用しない事に。

■13 「千織のようだ」

制作番号M015。本編未使用。千織の死体発見時に流れる予定だった。

■14 「サスペンス」

■15 「サスペンス (piano)」

鍵穴から千織の部屋を覗く場面や、虹色の仮面の場面など、サスペンス・シーンのアニメ用に制作。

■16 「ランコ登場」

制作番号M017。ランコの登場時に流れる予定だったジングル。本編では使用されず、別ヴァージョン(OST-13 「ランコ」の冒頭部分)が使われた。……おそらく。

■17 「ユリエ登場」

ユリエが登場するアニメ・シーン用のジングル。OST-26 「ユリエ」のモチーフの一部を使っている。

■18 「カラオケ」

制作番号M090。迷路館内のカラオケで、ずうっと流れている曲。

■19 「サンダータイガー (早回し)」

■20 「サンダータイガー (早々回し)」

OST-14 「サンダータイガー」の早回しヴァージョン。サンダータイガーが登場するも、扉を破れない…などのシーンで使用(…おそらく)。19はBPM264、20はBPM340。

■21 「ランコ人形」

■22 「サンダータイガー人形」

■23 「リカ人形」

■24 「テックウ人形」

制作番号は順にM38、M39、M40、M41。そっくり人形のアニメ・シーン用ジングル。リカとテックウは、それぞれのテーマで使われている音色を加えている。

■25 「千織 (piano sketch)」

OST-09 「千織」の、ピアノによるラフ・スケッチ。1997年1月20日録音。

■26 「オルゴール (synthesizer version)」

OST-48 「オルゴール」の、シンセサイザーによるデモ・ヴァージョン。

■27 「オルゴール (piano sketch)」

同じくOST-48 「オルゴール」の、ピアノによるラフ・スケッチ。

■28 「紀一 (piano sketch)」

紀一のテーマの、作曲時ラフ・スケッチ。OST-19の「紀一」では、同じモチーフを別の方向に展開させた。ゲームでは描かれていない、紀一の哀しみを表現している。

■29 「ソウイチ (piano sketch #2)」

OST-37 「ソウイチ」のラフ・スケッチ。同じラフ・スケッチであるOST-80 「ソウイチ (piano sketch)」に、ストリングスを加えたもの。

■30 「フラッシュバック#1」

■31 「フラッシュバック#2」

■32 「フラッシュバック#3」

制作番号M006 (#1、#2) とM071 (#3)。本編では未使用 (…おそらく)。ユキヤのフラッシュバック・シーン用に制作。32のメロディは、54 「ユキヤ (rough sketch)」と同様、初期のものになっている。1996年12月8日に録音。

■33 「ミズキ (rough sketch)」

■34 「ミズキ (music box, rough sketch)」

制作番号M023。本編未使用。ミズキのテーマとして、制作初期に作曲 (OST-18 「ミズキの回想」モチーフとは別曲)。

■35 「ミズキ～余韻～」

制作番号M82。ミズキの回想シーン (OST-18) はアニメーションだったため、ちびキャラに戻った後の余韻用に制作。

■36 「回想#1 (rough sketch)」

■37 「回想#2 (rough sketch)」

OST-10 「回想」のラフ・スケッチ。当初はゲーム中で5回内容が変化する回想シーンに合わせ、館のモチーフを織り込んで制作したものの、あまり効果が無かったので最終的には1曲に統一。このラフ・スケッチでは、デモとしてそれぞれのモチーフを続けて使っている。1997年2月6日録音。

■38 「紀一・死体発見」

制作番号M26。紀一の死体発見時用に作るも、不使用。

■39 「おやすみ (unused)」

■40 「おやすみ (ep, unused)」

■41 「おはよう (unused)」

■42 「おはよう (ep, unused)」

■43 「レベルアップ (unused)」

■44 「回復の泉 (unused)」

制作番号はそれぞれM61 (おやすみ) M62 (おはよう)、M69 (レベルアップ)、M73 (回復の泉)。本編未使用。「YAKATA制作記 (発芽篇)」でも書いたが、ゲーム・システムが完全に決定する前、RPGではおなじみ宿屋での休息などを想定して、制作したもの。

■45 「めぐみの音」

当初、回復時のSE (効果音) として制作したのだったか (…どうしても思い出せない…ことばかり)。のちに、悪夢界でのアイテム入手時SEとして活用され

た…はず。

■46 「始まり (alternative version)」

OST-03 「始まり」と同曲。1997年1月20日に録音したもので、おそらく映像の尺などが出る前の、イメージ・スケッチとして作ったと思われる。OST-03とは、後半部分が異なっている。

■47 「角島#2 (rough sketch)」

OST-04 「角島」の初期ヴァージョン。OSTのライナー・ノート「角島」解説にある「「クルーザー」に近いもの」がこれ（多分ね。ライナーに書いていてよかった。すっかり忘れてた）。1997年1月5日録音。

■48 「角島 (rough sketch)」

OST-04 「角島」の最初期ヴァージョン。OSTのライナー・ノート「角島」解説にある「もっと無機的なもの」がこれ。44 「回復の泉」に肉付けしたもののようだが、憶えていない。1996年12月8日録音。

■49 「青屋敷 (rough sketch)」

OST-07 「青屋敷」の初期ヴァージョン。メロディが完成版と異なっている。1996年12月8日録音。

■50 「ディナー (rough sketch)」

OST-08 「ディナー」の初期ヴァージョン。OSTのライナー・ノート「ディナー」解説に「これは2曲目に書いたもので、最初に作った時点では千織のメロディ全体を使った、これよりもかなり明るい曲になっていた」とあるが、これがその最初に作った曲。1997年2月6日録音。

■51 「紀一車椅子 (rough sketch)」

OST-23 「窮地」冒頭部の初期ヴァージョン。1997

年2月6日録音。

■52 「悪夢の石板 (rough sketch)」

OST-25 「悪夢の石板」の初期ヴァージョン。1997年6月1日録音。

■53 「戦闘 #2 (rough sketch)」

OST-24 「戦闘 #2」の初期ヴァージョン。メロディがまったく完成版と異なっている。1997年6月1日録音。

■54 「ユキヤ (rough sketch)」

OST-45 「ユキヤ」の初期ヴァージョン。YAKATAのサントラ中で、一番最初に形になったもの。メロディの一部が完成版と異なっている。1996年12月8日録音。

■55 「殺人鬼 (rough sketch)」

OST-72 「殺人鬼」の初期ヴァージョン。メロディがまったく完成版と異なっているが、伴奏や構成はほぼ同じ。1997年6月1日録音。

『ナイトメア・プロジェクトYAKATA』 楽曲リスト (制作番号順)

制作番号	アルバム収録番号・タイトル (u=ウラ)	仮タイトル
M001	01 メインタイトル (piano version)	メインテーマ
M002	(作曲せず)	ヘリ
M003	03 始まり	本編オープニング (未使用)
M004	02 アイキャッチ #1	タイトルバック
M004	33 アイキャッチ #2	
M004	63 アイキャッチ #3	
M005	04 角島	角島BGM
M006	u30 フラッシュバック #1	フラッシュバック#1 (時計館)
M006	u31 フラッシュバック #2	フラッシュバック#1 (時計館)
M007	05 悪夢界	悪夢界BGM
M008	(作曲せず)	欠番
M009	u12 執事	執事
M010	07 青屋敷 #1	青屋敷BGM
M011	09 千織 (冒頭)	千織登場
M012	10 回想《旧番号》	一日の回想
M013	(作曲せず)	欠番
M014	(作曲せず)	よくみるコマンドがうまくいったときのジングル
M015	u13 千織のようだ	千織のようだ
M016	11 青屋敷 #2	青屋敷BGM-2
M017	13 ランコ (冒頭)	ランコ登場
M018	12 データベース	データベース
M019	(作曲せず)	謎に挑戦する場面の曲
M020	14 サンダータイガー (冒頭)	サンダータイガー登場
M021	15 十角館	十角館BGM
M022	17 水車館	水車館BGM

制作番号	アルバム収録番号・タイトル (u=ウラ)	仮タイトル
M023	18 ミズキの回想	ミズキ回想
M024	20 ユリエとミズキの会話	ユリエとミズキの会話
M025	22 バク	バクのテーマ
M026	u38 紀一・死体発見	紀一死体発見
M027	23 窮地 (冒頭)	紀一車椅子
M028	26 ユリエ	ユリエとの出会い
M029	28 迷路館	迷路館BGM
M030	(作曲せず)	しかけの作動
M031	(作曲せず)	タイムトライアル
M032	29 リカ #1 (冒頭)	リカ登場
M033	34 クルーザー	クルーザーBGM
M034	31 テンクウ (冒頭)	テンクウ登場
M035	35 人形館	人形館BGM
M036	36 マヤ	マヤのテーマ
M037	37 ソウイチ #1	ソウイチのテーマ#1
M038	u21 ランコ人形	ランコ人形 (裏テーマ)
M039	u22 サンダータイガー人形	サンダータイガー人形 (裏テーマ)
M040	u23 リカ人形	リカ人形 (裏テーマ)
M041	u24 テンクウ人形	テンクウ人形 (裏テーマ)
M042	38 人形館 ～中庭～	人形館BGM-3
M043	41 ソウイチ #2	ソウイチのテーマ#2
M044	39 再生	パーツはめ終わり
M045	40 母との戦闘	母との戦闘
M046	43 時計館	時計館BGM
M047	44 永遠の思い出	ウェディングドレス
M048	45 ユキヤ	ユキヤ長ゼリ
M049	46 タイムリープ #1	タイムリープ-1

制作番号	アルバム収録番号・タイトル (u=ウラ)	仮タイトル
M050	47 タイムリープ #2	タイムリープ-2
M051	50 永遠・倫典との戦闘	永遠・倫典との戦闘
M052	51 時計塔の崩壊《旧番号》	時計館崩れる (タイム・トライアル)
M053	(作曲せず)	バッドエンド
M054	54 触手	家の触手
M055	(作曲せず)	希望 (青司) ~変形青屋敷に入るまで
M056	55 変異後青屋敷	青屋敷-4
M057	(作曲せず)	千織の別テーマ (M011 or M51)
M058	59 脱出	エンドアニメ-1 クルーザー
M059	61 そして…	エンドアニメ-2
M060	(作曲せず)	名前入力
M061	u39 おやすみ	おやすみ
M062	u41 おはよう	おはよう
M063	06 遭遇	エンカウント
M064	06 ~戦闘 #1	通常戦闘
M065	24 戦闘 #2	小・中ボス戦闘
M066	58 最後の戦い	大ボス戦闘
M067	(作曲せず)	勝利
M068	54 ~全滅	全滅 (game over)
M069	u43 レベルアップ	レベルアップ
M070	(作曲せず)	アイテムゲット
M071	u32 フラッシュバック #3	フラッシュバック#2 (千織殺害)
M072	48 オルゴール	オルゴール
M073	u44 回復の泉	回復の泉
M074	08 ディナー	ディナーBGM
M075	09 千織	千織BGM
M076	13 ランコ	ランコの推理BGM

制作番号	アルバム収録番号・タイトル (u=ウラ)	仮タイトル
M077	16 インターロード #1	ピアノメロディ#1
M078	14 サンダータイガー	サンダータイガーBGM
M079	(作曲せず)	青屋敷-3
M080	68 暗闇の囁き (prologue)	ミズキのピアノソロ
M081	19 紀一	紀一のテーマ
M082	u35 ミズキ ~余韻~	ミズキ回想の余韻
M083	u17 ユリエ登場	ユリエ登場
M084	69 暗闇の囁き	ユリエとミズキの連弾
M085	27 インターロード #2	ピアノメロディ#2
M086	→M106「回想」へ統一	回想シーン-2
M087	(作曲せず)	欠番
M088	21 蠢く影	紀一ぴくり
M089	23 窮地	紀一接近
M090	u18 カラオケ	カラオケ曲
M091	29 リカ #1	リカBGM-1
M092	30 リカ #2	リカBGM-2
M093	25 悪夢の石板	石板-1
M094	32 インターロード #3	ピアノメロディ#3
M095	→M106「回想」へ統一	回想シーン-3
M096	31 テンクウ	テンクウBGM
M097	42 インターロード #4	ピアノメロディ#4
M098	→M106「回想」へ統一	回想シーン-4
M099		マヤのハミング
M100		マヤのしっかりハミング
M101	49 時計塔	永遠の復活
M102	51 時計塔の崩壊	時計塔の崩壊-1
M103	67 Night of the Evil	アリスのヘビメタ

制作番号	アルバム収録番号・タイトル (u=ウラ)	仮タイトル
M104	53 ユキヤの告白	どういことですか
M105	52 インターロード #5	ピアノメロディ#5
M106	10 回想	回想シーン-5
M107	(作曲せず)	石板-2
M108	57 最後の悪夢界	最後の悪夢界
M109	72 殺人鬼	殺人鬼戦闘
M110	(作曲せず?)	秘宝館
M111	06 戦闘 #1 (最後)	戦闘終了
M112	60 エンドタイトル	

『ウラ ナイトメア・プロジェクトYAKATA』 インナースリーブ

2016年7月21日 電子版第一版発行 ver.1.0.0

Big South Valley Music

<http://bsvmusic.com/>

mail@bsvmusic.com

複写・複製・転載等厳禁

