



**SONIC
LOST WORLD**
ORIGINAL SOUNDTRACK

**WITHOUT
BOUNDARIES**

SONIC LOST WORLD

ORIGINAL SOUNDTRACK WITHOUT BOUNDARIES

Disc-1

01. Wonder World - Title Theme -
02. Cutscene - Opening
03. Windy Hill - Zone1
04. Cutscene - Eggman & The Deadly Six
05. Windy Hill - Zone2
06. Color Power - Indigo Asteroid
07. Careening Cavern
08. Color Power - Cyan Laser
09. Cutscene - Face-off With Zazz
10. The Deadly Six Theme

Disc-2

01. Title Screen
02. Cutscene - Tails Gets Angry
03. Frozen Factory - Zone1
04. Color Power - Ivory Lightning
05. Cutscene - Even A Rose Has Thorns
06. Snowball Waltz
07. Cutscene - Eggman's Buttons Pushed
08. Double Down
09. Tilt The Machine
10. Color Power - Green Hover

Disc-3

01. The Lost Hex
02. Sky Road - Zone1
03. Cutscene - Zavok's Taunt
04. Dragon Dance
05. Color Power - Red Burst
06. Thundercloud Acropolis
07. Cutscene - Tails Gets An Upgrade?
08. Battle With Zavok (Orchestra ver.)
09. Stage Clear
10. Cutscene - Eggman's Sacrifice

11. Cutscene - The Cacophonous Conch
- 12. Desert Ruins - Zone1**
13. Color Power - Crimson Eagle
14. Cutscene - Calling In The Heavy Hitter
- 15. Honeycomb Highway**
- 16. Sugar Lane**
17. Cutscene - Zomom's Take-out Lunch
- 18. Desert Ruins - Zone4**
19. Color Power - Yellow Drill
20. Cutscene - The Rise Of The Six
21. Cutscene - Who Got Us Into This Mess?
- 22. Tropical Coast - Zone1**
23. Color Power - Yellow Drill (Submarine ver.)
24. Cutscene - A Legendary Master Appears
- 25. Juice Archipelago**
26. Color Power - Orange Rocket
- 27. Sea Bottom Segue**
28. Cutscene - Eggman's Secret Weapon
29. Cutscene - Master Zik's Warm-up
30. Cutscene - The Enemy Of My Enemy Is...?
- 31. The Deadly Six Theme (Orchestra ver.)**
11. Cutscene - Out Of Character
- 12. Silent Forest - Zone1**
13. Color Power - Grey Quake
14. Cutscene - It's A Trap!
15. Cutscene - Apathy Meets Disappointment
- 16. Midnight Owl**
- 17. Owl Lights**
18. Color Power - Magenta Rhythm
- 19. Island Relics**
- 20. The Deadly Six Theme (Violin ver.)**
21. Start Your Hedgehogs
22. Invincible (Sonic Heroes ver.)
23. Speed Up! (Reach For The Stars ver.)
- 24. Lost World Jingle**
25. Mission Clear
26. Item Get Level 1
27. Item Get Level 2
28. Item Get Level 3
29. Item Get Level 4
30. Stage Clear (Synth ver.)
31. And The Winner Is...
11. Cutscene - Revenge Of The Six
- 12. Boss Rushes**
13. Cutscene - Solitude
14. Cutscene - Robo Tails Attacks!
- 15. Lava Mountain**
- 16. Boss Rushes (Guitar ver.)**
- 17. Battle With Zavok**
18. Cutscene - Eggman Returns
- 19. Dr. Eggman Showdown**
20. Cutscene - Ending
21. Tails Laboratory
- 22. Hidden World**
- 23. Hidden World - Cubiclated**
24. Hurry Up!
- 25. Tornado Time**
26. Color Power - Black Wisp
- 27. Sky Road - Bonus Stage**
- 28. Midnight Owl (Bayou Drums ver.)**
- 29. Circus Caravan**
- 30. Special Stage**
- 31. Super Sonic (Wonder World ver.)**

Disc-1

01. Wonder World - Title Theme -

Music by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Steelpan: Yoshihiro Harada
Piano: Takahito Eguchi
Drums: MASUO

Orchestra recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

今作のメインテーマです。オーケストラのテーマ曲を作る、というよりは、歌ものなどのポップスを作る時と同じような感覚で作曲に望みました。アレンジを変えて様々な形で引用されたとしても、芯の強いポップでキャッチーなメロディーを作りたいと思いました。新しい舞台、新しい遊び、アクションゲームのテーマ曲であることを打ち出す為、音楽的にも柔軟な発想で作りました。(大谷)

子供から大人まで、とにかく分かり易く親しみ易く「ソニックらしい爽快な疾走感」を大事にアレンジしました。その「らしさ」をどのように表現するかを大谷さんと試行錯誤。例えばイントロでシンフォニックに物語の始まる期待感を盛り上げ、Aメロに入ったとたんピアノロックなテイストにしたりなど。またレコーディングの方法も常にコンセプトに照らし合わせて、弦、木管、金管、打楽器を別々にダビングしたり。単に壮大にするのではないエッジの効いたソニックのポップロックなオーケストラサウンドになりました。(江口)

02. Cutscene - Opening

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

オープニングのエッグマンとソニックの追跡シーンの曲。変化に富んだ映像に合わせて音楽もアップテンポで拍子もめまぐるしくスリリングに変化。その分難易度も高いのですが、時間もタイトで緊張感のあるレコーディングでした。最高の演奏者が驚異的な集中力で望み、こんなに素晴らしい演奏を残して下さいました。心から尊敬と感謝!!このシーンの最後に雲の中からこの物語の舞台となる感星が現れます。時が止まったかのようなこの瞬間、音楽も異次元の神々しい光に包まれるような効果を出す為に、ロングトーンの豊かな響きのみを残して重力を持ち上げました。ボーイコーラスは星の意識、精霊や生命力の象徴です。(江口)

03. Windy Hill - Zone 1

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Takahito Eguchi

Violin: Hijiri Kuwano
Strings: Shinozaki Strings
Trumpet: Yusuke Nakano
Trombone: Makoto Igarashi
Tenor Saxophone: Kei Suzuki
Baritone Saxophone: Nagya Takemura
Keyboards: Takahito Eguchi
Electric Guitars: Susumu Nishikawa
Electric Bass: Akinori Yamada
Drums: MASUO

Strings recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

今作で最初に作った曲です。新たな冒険がここから始まるワクワク感、何度聴いても新鮮に感じられるようなイントロ、草原を気持ちよく駆け抜ける爽快感、スピードだけじゃない構成ごとに変化していくリズムアレンジなど、表現したい要素を全て盛り込んで行きました。今作の中で最も重要な1曲です。シンセのアルペジオ以外は全て生演奏です。(大谷)

04. Cutscene - Eggman & The Deadly Six

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

六鬼衆が悪巧みをしているシーンの音楽。「六鬼衆のテーマ」のイントロ部のメロディーとAメロのプラスのキメのモチーフ「ダ、ダーン!」を引用しつつ、ザボックを表す楽器(パイプオルガン、男性コーラス、太鼓)のパイプオルガン&男性コーラスをメインにしたアレンジにしました。(江口)

05. Windy Hill - Zone2

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Takahito Eguchi

Flute: Kei Suzuki
Strings: Shinozaki Strings
Keyboards: Takahito Eguchi
Acoustic Guitar: Susumu Nishikawa
Electric Bass: Akinori Yamada

Strings recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

「ソニック カラーズ」の時のACTごとのバリエーションの作り方と同様に、Zone1のフレーズを引用しながら、サイドビューのこのステージのテンポ感に合わせたアレンジを施しました。夕方から夜へと時間経過があるので、ゲーム中では曲の変化に仕掛けがありません。パートの変化、分かりました?(大谷)

06. Color Power - Indigo Asteroid

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

今作初登場のカラーパワーです。このカラーパワーをどのようなサウンドで演出すればよいか、結構悩んだ1曲なんです。発動した瞬間から劇的な感じを出したかったので、地形やオブジェクトを飲み込んで行く様を、スペースでドラマチックな感じで表現してみました。(大谷)

07. Careening Cavern

Music & Arranged by Tomoya Ohtani

Electric Guitars: Susumu Nishikawa

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

洞窟のステージの曲です。異なる雰囲気ステージが挿入されるのも今作の特徴の1つなので、そのギャップが大きく感じられるようなステージに特化した曲調を狙いました。洞窟内の環境音などSEも際立つように少ない音数で曲を成立させ、大玉が転がるエリアでは曲が変化する仕掛けも実装しました。(大谷)

08. Color Power - Cyan Laser

Original Music Taken From "SONIC COLORS"
Remixed by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

「ソニック カラーズ」から続投のカラーパワーです。レーザーということで、エレクトリックなイメージを元に作られたジングルです。今作用に新しい音を混ぜたり、音色の組み合わせを若干調整したりと、少しだけ手を加えています。(大谷)

09. Cutscene - Face-off With Zazz

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Electric Guitars: Susumu Nishikawa

Recorded by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

今回のソニックは、より二次元的というかアニメ的というか日本的な独自のトーンがあり、音楽も"Popさ"と"分かり易さ"を常に意識しました。"六鬼衆のテーマ"から、ザズのイメージ楽器である歪んだエレキギター色のロックなサウンドへと繋がって戦いが始まりです。(江口)

10. The Deadly Six Theme

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Takahito Eguchi

Trumpet: Yusuke Nakano
Trombone: Makoto Igarashi
Tenor Saxophone: Kei Suzuki
Baritone Saxophone: Naoya Takemura
Keyboards: Takahito Eguchi
Banjo: Masahiro Itami
Electric Guitars: Susumu Nishikawa
Electric Bass: Akinori Yamada
Drums: MASUD

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

"六鬼衆のテーマ"のオリジナルです。岸本Dより六鬼衆戦は全て同じ曲を使いたいというリクエストがあり、頻度の高い使用に耐えうるような曲を作ることを意識しました。ボス戦なので緊張感や怖さもありつつ、ゲームとしての楽しさや六鬼衆のキャラクター性をミックスし、こういう曲になりました。(大谷)

11. Cutsценe - The Cacophonous Conch

Music & Arranged by Takahito Eguchi

1st Violin: Hitoshi Konno
2nd Violin: Masahiko Todo
Cello: Takahiro Yuuki

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

最初のデモではエッグマンがホラ貝を吹くところでいったん無音にしてホラ貝の音にフォーカスさせようとしていましたが、後で今の音楽が繋がったカタチに変えました。結果、その後にくるキメの部分への流れがよくなり、力で六鬼衆をねじ伏せるエッグマンの大きな存在感が強調されました。(江口)

12. Desert Ruins - Zone1

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Sax Arranged by Takeshi Watanabe

Saxophone: Kei Suzuki, Naoya Takemura
Organ: Takeshi Watanabe
Electric Guitars: Susumu Nishikawa
Electric Bass: Akinori Yamada

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

このプロジェクトで2番目に制作した砂漠面の曲です。“各面のモチーフをわかりやすく音楽でも表現していく”というコンセプトの下、“いわゆる”な音階にノリのいいリズム&リフ、主役は5パートから成るサクセスセクションに、メロトロン音源を使用した癖のあるヴァイオリンなど、異国感、疾走感&暑苦しさが構成されています。(大谷)

13. Color Power - Crimson Eagle

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

今作の新たなカラーパワーの1つ“イーグル”です。このシングルも他のカラーパワー同様、発動した際のステージ曲とのギャップが大きく出せるような曲調を前提に考えていきました。イーグルの動きに合わせて雄大で浮遊感のある感じが出せたらよいなど、あと少しファンタジックな感じも意識しています。(大谷)

14. Cutsценe - Calling In The Heavy Hitter

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

“六鬼衆のテーマ”がモチーフ。ゾモンの圧倒的なパワーをティンパニで、でもどこか単細胞でユーモラスな感じをチューバで、食いしん坊で野蛮な感じを歪んだシンセで強調してみました。曲を作りながらあまりに映像と音楽がハマり過ぎて、一人爆笑しながらあっと言う間に作りました。(江口)

15. Honeycomb Highway

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Brass Arranged by Takeshi Watanabe

1st Trumpet: Yusuke Nakano
2nd Trumpet: Teppei Kawakami
Trombone: Makoto Igarashi
Alto Saxophone & Flute: Kei Suzuki
Tenor Saxophone: Naoya Takemura
Organ: Takeshi Watanabe
Electric Guitars: Susumu Nishikawa
Electric Bass: Ichiro Fujiya

Brass recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ハチの巣地形を疾走するステージの曲です。自動走行でスピード感のあるステージであることと、ビジュアルの独特さなどから、ファンキーなアプローチで疾走感を表現してみました。歯切れの良いホーンセクション&フルート、駆けずり回るベースライン、ルーズなワウギターのカットングなど、お気に入りの1曲です。(大谷)

16. Sugar Lane

Music by Naofumi Hataya

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

これはふざけているのではなく本当の話なのですが、お菓子面を作るにあたって考えていたことは、このお菓子は国産なのか外国産なのかということなのです。やはりそこは世界のソニックなので欧米産でしょう。音楽を構成するひとつずつの音そのままスイーツで、お菓子の家のようにちりばめるようにしました。欧米産なので、少々荒いながらも、独特の味がある、というこだわりがあります。いつか国産バージョンも作りたい。それは嘘。(幡谷)

プロジェクト当初はステージ曲の制作を何名かで分担するプランを立てていたのですが、ファンシー、ポップ、スイートなお菓子面の曲のみ、“スイーツ幡谷”の異名を持つ幡谷大先輩にお願いしました。インパクトのあるビジュアルのステージですが、遊びのテンポ感にマッチしたステージの特徴を見事に捉えた仕上がりにと思っています！(大谷)

17. Cutsценe - Zomom's Take-out Lunch

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

※Disc-1 Track14「Cutsценe - Calling In The Heavy Hitter」共通

18. Desert Ruins - Zone4

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Sax Arranged by Takeshi Watanabe

Saxophone: Kei Suzuki, Naoya Takemura
Clavinet: Takeshi Watanabe
Electric Bass: Ichiro Fujiya

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

比較的、テンポ早めの曲になりがちだった近年シリーズのステーション曲ですが、今作は遊びのテンポ感の触れ幅の大きさから、さまざまなテンポ、リズムを取り入れることを意識しました。画面のスクロールに合わせた大きなビートに、Zone1のフレーズを引用しサックスパートで特色を出しています。(大谷)

19. Color Power - Yellow Drill

Original Music Taken From "SONIC COLORS"
Remixed by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

カラーパワーのジングルは“音楽的な効果音”というコンセプトで作っていました。このジングルの場合は、地中を掘るドリルの音がリズムカルに刻まれているイメージです。リズムだけのジングルですが、この曲を説明する時「どんとどんとどんとどん」とリズムループを口ずさむ方が何名かいました。ある意味キャッチーな曲ということですかね?(笑)(大谷)

20. Cutsценe - The Rise Of The Six

Music & Arranged by Takahito Eguchi

1st Violin: Hitoshi Konno
2nd Violin: Masahiko Todo
Cello: Takahiro Yuuki

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

反撃開始の合図と同時に音楽が鳴り始めます。全体に流れる旋律は“六鬼衆のテーマ”のモチーフ。途中ソニックのテーマを彷彿とさせる勇者のラッパが鳴り響きますが、勢いに乗った敵の攻撃の前にソニックの反撃むなしく勇者の旋律は砕け散って、大きな六鬼衆のテーマに飲まれてしまいます。(江口)

21. Cutsценe - Who Got Us Into This Mess?

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Flute: Takashi Asahi

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

いったい誰のせいなのか?ひょんなことからデコボコ珍道中。エツグマンと部下達や、ソニック&テイルスの日常的な会話のやり取りのくすつと笑えるシーンの汎用曲。話しているうちについアツクなってしまう感情の高まりや、それに対して言い返したりという様子を音楽でも表現しているのが分かりますか?(笑)(江口)

22. Tropical Coast - Zone1

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Brass Arranged by Takeshi Watanabe

Steelpan: Yoshihiro Harada
1st Trumpet: Yusuke Nakano
2nd Trumpet: Tepei Kawakami
Trombone: Makoto Igarashi
Alto Saxophone: Kei Suzuki
Tenor Saxophone: Naoya Takemura
Electric Guitars: Susumu Nishikawa
Electric Bass: Akinori Yamada

Brass recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

南国モチーフのステージです。過去作においても南国の表現はたくさんありましたが、この面ではレゲエのリズムを土台に、カリビアンなフレーズをスティールパンで収録しました。スティールパンの生演奏を収録したのは初めてですが、高音の伸びがとでも気持ち良く南国の開放感を演出していると思うのです。(大谷)

23. Color Power - Yellow Drill (Submarine ver.)

Original Music Taken From "SONIC COLORS"
Remixed by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

『ソニック カラーズ』の時に作曲した「Color Power - Yellow Drill」の水中バージョンなのですが、今作ではプレイ感が大きく異なっていた為、メインのシンセフレーズは残しつつ、水中を漂うような感じにアレンジしました。音色の感じとか、水中感が出ていてこれはこれで結構気に入っています。(大谷)

24. Cutscene - A Legendary Master Appears

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Shinobue: Takashi Asahi

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

六鬼衆の偉大なる長老、マスタージークの登場シーン。穏やかな民族的な笛のメロディーで、一見おっとりとして素朴ながら、何かを悟ったような大きなスケールを表現。演奏はベテラン旭さん。飯塚プロデューサーのリクエストにより、攻撃の動きに合わせて中国打楽器でアプローチ。(江口)

25. Juice Archipelago

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Brass Arranged by Takeshi Watanabe

Steelpan: Yoshihiro Harada
1st Trumpet: Yusuke Nakano
2nd Trumpet: Tepei Kawakami
Trombone: Makoto Igarashi
Alto Saxophone: Kei Suzuki
Tenor Saxophone: Naoya Takemura
Accordion: Takeshi Watanabe
Banjo: Masahiro Itami
Electric Bass: Ichiro Fujiya

Brass & Accordion recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

同じく南国の面ですが、これまでのアレンジの法則に沿って、Zone1のモチーフを引用することも考えましたが、地形も遊びも大きく異なるので、そのルールに縛られずイチから自由で作ってもいいじゃないかと思い、新曲を作りました。ラテン系のリズムにアコーディオンのメロ、バンジョーが特徴です。生バンジョーの収録も個人的には初でしたが、ゴキゲンでした。(大谷)

26. Color Power - Orange Rocket

Original Music Taken From "SONIC COLORS"
Re-Edit by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

今作のカラーパワー・ロケットは、Wii U GamePadを使用することで操作が大きく変わりましたので、それに伴いオリジナルから尺を調整しています。あとちょっとした変化ですが、シングル最後の到達点に、ロケットが飛び立ってキランとした感じを足したいと思ったので、音色を追加しました。(大谷)

27. Sea Bottom Segue

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Strings Arranged by Takahito Eguchi

Strings: Shinozaki Strings

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

通称「海底洞窟面」の曲です。神秘的な海底の雰囲気アンビエントなピアノのアルペジオとストリングスセクションで表現し、エッグマンの施設の機械的な雰囲気をリズムやシンセのトラックで表現しています。総勢12名のストリングスがグラインドの疾走感とドラマチックな雰囲気を醸し出しています。(大谷)

28. Cutscene - Eggman's Secret Weapon

Music & Arranged by Takahito Eguchi

1st Violin: Hitoshi Konno
2nd Violin: Masahiko Todo
Cello: Takahiro Yuuki

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

最初から3つのシーンを繋げて1曲になるよう作りました。この曲に限らず劇伴全曲を通して登場するボーイコーラスは、この惑星を構成するたくさんの命や見えない神々精霊の象徴です。コードを構成するたくさんの命や見えない神々精霊の悲しみと感情のうねりを色彩と旋律のかけりは、その精霊達の悲しみと感情のうねりを表しています。静かに始まった曲はやがて強大な「ff」に。(江口)

29. Cutscene - Master Zik's Warm-up

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Shinobue: Takashi Asahi

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

ソニックとマスタージーク、戦闘前のシーンです。高らかにそして怪しげに笛の音が響きます。平均律ではない笛の絶妙なピッチ感が、相手を油断させる危険な“隙”と、その裏に潜む底知れないエネルギーの両方を不気味に醸し出しています。この歪んだような独特の音色は旭さんオリジナルの笛の“ある仕掛け”によるものです。(江口)

30. Cutscene - The Enemy Of My Enemy Is...?

Music & Arranged by Takahito Eguchi

1st Violin: Hitoshi Konno
2nd Violin: Masahiko Todo
Cello: Takahiro Yuuki

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

ネタバレになるので詳しくは書けません。力を解放した六鬼衆から逃げ延びたソニックとエッグマン両チームのやり取りのシーンの音楽です。暗雲から光へと移り変わるそのゆっくりとした心の変化を描き、共にひとつの方向に向かって歩き出すまで、終止一定のテンポにする事で自然な流れを作りました。(江口)

31. The Deadly Six Theme (Orchestra ver.)

Music by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

1つのワールドで六鬼衆と2回戦うのですが、この曲はワールド最後の六鬼衆戦で使用する、“六鬼衆のテーマ”のオーケストラアレンジです。オーケストラアレンジは江口さん、原曲の構成やイメージは変えずに迫力を出す方向で、オーケストレーションを考えてもらいました。もちろんオーケストラは生録です。(大谷)



Disc-2

01. Title Screen

Music by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Piano: Takahito Eguchi

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ここから始まる遊び、物語の広がりや期待させるような、メインテーマ「Wonder World」のイントロ部分はタイトル画面で使用する前提で作曲していました。イントロ後に続くピアノとチェレスのシーケンス、こんな静かでミステリアスな始まりもなかなかいいですね。この後、元気な曲は沢山出て来ますので(笑)(大谷)

02. Cutscene - Tails Gets Angry

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

「Cutscene - The Enemy Of My Enemy Is...?」のバリエーションともいえる曲調ですが、途中ででてくる半音下降がチームの友情に時折立ちこめる不穏な空気を表しています。しかしそれでも一歩一歩前進して行く伴奏形態とテンポ感。ユーモラスになり過ぎないけど、ちょっとだけクスッとしてしまうような会話が引き立つ隙間を残してあります。(江口)

03. Frozen Factory - Zone 1

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

雪面の曲です。4つ目のワールドですが、このあたりまで来ると徐々にエッグマンの施設の割合も増えて来ることから、シンセサイザーのサウンドで、雪のキラキラ感と、工場のような施設の機械的な雰囲気の方を表現させています。楽器構成がどうあれ、メロディーと曲全体の印象は「ポップ」がテーマです。(大谷)

04. Color Power - Ivory Lightning

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

こちらも3DS専用のジングルです。今作のカラーパワー・ジングルは、わりとインパクト重視で量産していきました。見た目に合わせてビリビリしたシンセを重ねたサウンドで仕上げました。(大谷)

05. Cutscene - Even A Rose Has Thorns

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

六鬼衆の紅一点、ジーナのテーマ。六鬼衆は全員共通のモチーフを使って統一感を出しつつ、それぞれのキャラクターをイメージさせる特徴的な楽器で「らしさ」を演出しています。お色気クラリネットと怪しげなチェレスタが、彼女を象徴する楽器です。「六鬼衆のテーマ」気が付きました?(江口)

06. Snowball Waltz

Music & Arranged by Tomoya Ohtani

Co-Arranged by Yutaka Minobe

Oboe: Tomoka Hirota
Trumpet: Yusuke Nakano
Piano: Yutaka Minobe

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

雪だるまを転がすステージの曲です。3拍子のリズムに幻想的なピアノ、伸びやかなオーボエのメロディーが印象的な曲です。アップテンポな曲を作る事が多いので、こんな優しいメロディーも作れるのか〜と自分に感心しました。シチューのCMなどにも使えそうな曲ですよ?(笑)今作のナンバーワン「ほっこり曲」だと思います。(大谷)

07. Cutscene - Eggman's Buttons Pushed

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

六鬼衆の挑発的な発言にエッグマンが激昂するシーンの音楽です。「Cutscene - Eggman & The Deadly Six」と同じくパイプオルガンと男性コーラスをメインにした六鬼衆のダークなテーマ音楽から、あざ笑ったり脅かしたりする六鬼衆の心情や、その態度にだんだん怒りが込み上げてくるエッグマンの感情の高まりを音楽でも表現してシーンを盛り上げました。(江口)

08. Double Down

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Brass Arranged by Takeshi Watanabe

Trumpet: Yusuke Nakano, Teppei Kawakami, Mitsuru Tanaka, Osamu Uelshi
Trombone: Makoto Igarashi, Yusuke Enomoto
Bass Trombone: Takehiko Akinaga
Saxophone: Kei Suzuki, Naoya Takemura, Kazuhiro Murase,
Ryochi Daigoh, Naomu Soeda
Piano: Takeshi Watanabe
Doublebass: Ichiro Fujiya
Drums: Takashi Saito

Brass & Piano recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ステージを表現する為に必要であれば、あらゆる音楽性やサウンドを取り込んでいくことも、今作の音楽の重要なコンセプトの一つです。きらびやかでギミック盛りだくさんの“カジノ面”とくれば、これはもうゴージャスなビッグバンドを生で収録するしかない!ということでやってしまいました。(大谷)

09. Tilt The Machine

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Brass Arranged by Takeshi Watanabe

Trumpet: Yusuke Nakano, Teppei Kawakami, Mitsuru Tanaka, Osamu Uelshi
Trombone: Makoto Igarashi, Yusuke Enomoto
Bass Trombone: Takehiko Akinaga
Saxophone: Kei Suzuki, Naoya Takemura, Kazuhiro Murase,
Ryochi Daigoh, Naomu Soeda
Electric Bass: Ichiro Fujiya
Drums: Takashi Saito

Brass recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

一部のフレーズを引用しミニマルでリズムカルなピンボールのエリア専用のアレンジを作りました。ドラムの斉藤たかさんのアイデアでスネアのふちを叩いたパーカッショントラックを加えたのですが、これがなんとも小気味よく、レコーディング現場での“ひらめき”もどんどん取り入れて行きました。(大谷)

10. Color Power - Green Hover

Original Music Taken From "SONIC COLORS"

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

『ソニック カラーズ』から桃投のカラーパワーは、音色や編集、アレンジなど、必要性を感じたものは今作に合わせてなんらか手を加えているのですが、このジングルに関してはミックスを微調整しただけで、オリジナルからはほぼ変更はありません。手抜きではありませんからね(笑)(大谷)

11. Cutscene - Out Of Character

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

テイルスの悪気のない思いつきが思わぬ危険を招く。その迫り来る危険を煽る緊張感のある音楽のあと、エッグマンの心優しい一面が垣間見えるような穏やかな旋律に繋がります。なんだかんだ言って友達なんじゃん!(笑)と微笑ましくなりますが、テイルスの複雑な感情と密かに迫る暗雲を最後の不協音で俄に表現。(江口)

12. Silent Forest - Zone1

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Brass Arranged by Takeshi Watanabe

Flute: Kei Suzuki
1st Trumpet: Yusuke Nakano
2nd Trumpet: Teppei Kawakami
Trombone: Makoto Igarashi, Takehiko Akinaga
Saxophone: Kei Suzuki, Naoya Takemura, Naomu Soeda
Piano: Takeshi Watanabe
Doublebass: Ichiro Fujiya

Brass recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

木々がうっそうと生い茂るジャングル面の曲です。カジノの面の次に多い編成のホーンセクションとフルート、ウッドベースなどを収録しました。実は、仕様書を読んだだけでイメージを膨らませ、ゲーム画面を見ずにこの曲のデモを作ってしまったのですが、出来上がったステージにマッチしていて安心しました。(大谷)

13. Color Power - Grey Quake

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

グレイ・クエイクのジングルです。カラーパワーの種類が多いこともあり、プロジェクト終盤に作ったこのジングルは結構悩みました。動きにくい足場も自由に動き回ることが出来る鉄球の無敵感というかゴロゴロ感というか、そんな感じを意識してみました。(大谷)

14. Cutscene - It's A Trap!

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

ソニックの軽率な行動から今度はテイルスが…でも音楽はあくまでもさり気なく。最後に流れる悲しいピアノのメロディーはメインテーマから引用しています。“ピアノで”というリクエストでしたが、こういうピアノの哀愁感王道だけど、やっぱりジーンと響いちゃうんですね…。(江口)

15. Cutscene - Apathy Meets Disappointment

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

ソアのテーマです。この勘違いした悲劇のナルシストぶり(あ、失礼!w)を演出するのにイメージ楽器として選んだのが、チェンバロとハープ。無駄に華麗だけど奇妙でどこか滑稽で、落ち着きなくチマチマセコセコ感を出す為に、彼の動きに合わせて全てフリーテンポで弾いています。(江口)

16. Midnight Owl

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Yutaka Minobe

Violin: Hijiri Kuwano
Cello: Mao Tomonoh
Accordion: Saburo Tanooka
Piano: Yutaka Minobe

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ソニックのステージ曲としては、なかなかユニークなアプローチなのではないかと思っています。言ってしまうと“タンゴ”です。通称“ミミズク面”ということで、一体どんな曲調が合うだろうかと考えた結果、辿り着きました。ステージの雰囲気にとってもマッチしているでしょ?お気に入りの1曲です。(大谷)

17. Owl Lights

Music by Tomoya Ohtani
Arranged by Yutaka Minobe

Accordion: Saburo Tanooka
Piano: Yutaka Minobe

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ステージ後半のミミズクの目からビームが照射されるエリアは、“BGMを止めて緊張感を出したい”というアイデアが仕様書に書かれていたのですが、エリアもそれなりに長いので、効果音のみでは演出が持たないのでは?と思い、このようなアレンジを提案しました。この面の独特さを際立たせる1曲だと思います。(大谷)

18. Color Power - Magenta Rhythm

Music & Arranged by Tomoya Ohtani

Piano & Accordion: Takeshi Watanabe

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

今作のカラーパワーの中でも最も不思議な奴ではないでしょうか。当初、このカラーパワーをどう演出してよいかわからず悩みに悩んだ末、動きに合わせてワルツで跳ねるようなリズムと、ピンクのカラーに合わせてファンシーポップ、どこかエレガントな不思議ワールドに辿り着きました。(大谷)

19. Island Relics

Music by Tomoya Ohtani

Electric Piano: Takeshi Watanabe

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

パーカッションのループやマリンバなどのミニマルなシーケンスを淡々と繰り返す中、リバーブやディレイのかかったフルート、エレピなどのパートが奥へ奥へと響くイメージです。メロディーや音作りなどはっきりした曲が多い中、わりと抽象的な雰囲気のある1曲ですが、適度な緊張感と遺跡内の雰囲気演出しています。(大谷)



20. The Deadly Six Theme (Violin ver.)

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Takahito Eguchi

Violin: Hijiri Kuwano
Trumpet: Yusuke Nakano
Trombone: Makoto Igarashi
Tenor Saxophone: Kei Suzuki
Baritone Saxophone: Naoya Takemura
Keyboards: Takahito Eguchi
Banjo: Masahiro Itami
Electric Guitars: Susumu Nishikawa
Electric Bass: Akinori Yamada
Drums: MASUO

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

レコーディング時には、全編ヴァイオリンもメロディーを弾くアレンジになっていたのですが、全て録り終えてみるとちょっと詰め込み過ぎな感じがして、サビからヴァイオリンのパートが登場するように変更。ちょっとした変化のあるバリエーションとしてゲーム中で使い分けています。このバージョンも好きですね。(大谷)

21. Start Your Hedgehogs

Re-Edit by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

2Pモードメニューとリザルト画面の曲ですが、実はこれ、メインテーマ「Wonder World」のピアノとシンセベースとリズムトラックだけを抜き出した曲なんです。つまりオーケストラ以外のパートということになりますが、これらのパートだけでも十分かっこよかったので、別モードで使うことにしました。曲を沢山作って行くことで生まれる派生系です。(大谷)

22. Invincible (Sonic Heroes ver.)

Original Music Taken From "SONIC HEROES"

Re-Edit by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

今後、このやり方を定番にするつもりはないのですが、必然性に囚われすぎないフレーズ引用の1つの形として、「Speed Up!」と同じく無敵の曲にも過去作の代表曲を引用してみました。わくわくするようなイントロの駆け出し感で走り回って下さい。(大谷)

23. Speed Up! (Reach For The Stars ver.)

Original Music Taken From "SONIC COLORS"

Re-Edit by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

「ソニック」シリーズにはたくさんの楽曲の資産があるので、過去の曲もなんらかの形で1つの素材として有効利用していきたい、というアイデアがあり、今作ではカラーパワー、スピードアップ、無敵、スーパーソニックなど、スペシャルなシングルものが多いのでそれらと差別化出来るように、この曲を引用しました。(大谷)

24. Lost World Jingle

Music by Tomoya Ohtani

Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

Wii Uや3DSのメニューからゲームのアイコンを選択した際に流れる短いジングルです。「Wonder World」のサビのフレーズの一部を別途収録しているのですが、3DS版は仕様の関係でこのサントラに収録されている尺が収録出来ず、イントロの駆け上がりのフレーズをカットし、余韻も短く編集してどうにか収める事が出来ました。(大谷)

25. Mission Clear

Music by Tomoya Ohtani

Arranged by Takahito Eguchi

Trumpet: Yusuke Nakano

Trombone: Makoto Igarashi

Tenor Saxophone: Kei Suzuki

Baritone Saxophone: Naoya Takemura

Electric Bass: Akinori Yamada

Drums: MASUO

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ミッションをクリアした時に、ワールドマップ上で鳴るジングルになります。メインテーマ「Wonder World」のフレーズを引用していますが、テーマ引用のクリアジングルなど大半がオーケストラ編成で収録されているため、このジングルは役割的にも小ぶりなバンド編成で収録しました。(大谷)

26. Item Get Level 1

27. Item Get Level 2

28. Item Get Level 3

29. Item Get Level 4

Music by Tomoya Ohtani

Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ネットワークに放流したアイテムを獲得する際、「獲得物のレベルに応じてジングルの豪華さに変化をつけたい」というアイデアが企画側から挙がってきたので、その要望に答えるべく、ジングルとしては1つのフレーズなのですが、オーケストラのセクションの重なり変えた4つのバリエーションを作りました。そういったアイデアが出て来るのはいいことです!(大谷)

30. Stage Clear (Synth ver.)

Arranged by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

バトルモードをクリアした時のジングルは、メインのステージクリアジングル「Stage Clear」のオーケストレーションを元に、生楽器の各パートをシンセの音色に置き換え、リズムトラックを新たに打ち込み直しています。(大谷)

31. And The Winner Is...

Re-Edit by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

※Disc-2 Track21 「Start Your Hedgehogs」共通

Disc-3

01. The Lost Hex

Music by Tomoya Ohtani
Arranged by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Piano: Takahito Eguchi
Drums: Takashi Saito

Orchestra recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Drums recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ワールドマップで流れる曲で、メインテーマ「Wonder World」の親戚みたいな曲です。テーマよりテンポはゆったりとしつつも軽快で、ピアノの刻み心地よく、全体的に良い意味で力の抜けたポップな感じを出しました。“さりげなくテーマの匂い”を出すくらいに留めるサジ加減がポイントです。(江口)

02. Sky Road - Zone1

Music & Arranged by Tomoya Ohtani

Acoustic Guitars: Susumu Nishikawa

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

6つ目のワールドは空の面です。雲の上の浮遊感、開放感のようなものと、終盤ステージの緊張感の構成を詰め込みました。「ソニック カラーズ」の時から参加してもらっている、ギタリストの西川進さんのアコギのストロークが気持ちよい1曲です。プロジェクト終盤に作った曲なので、なるべく他にないアプローチを意識しました。(大谷)

03. Cutscene - Zavok's Taunt

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

ザボックの象徴楽器であるパイプオルガンと男性コーラス主体のダークな曲。テイルスの身を案じるソニックをわざと挑発するザボックの台詞を生かす為に、音楽はあくまで空間を作ることに徹しています。男性コーラスはいつになく悪魔的な響き。静かに分かり易い怖さと揺るがないリーダーとしての器の大きさを表現。(江口)

04. Dragon Dance

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Yutaka Minobe

Piccolo Flute: Takashi Asahi
Piano: Yutaka Minobe
Electric Bass: Akinori Yamada
Drums: Takashi Saito

Piccolo Flute recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ドラゴンのメカの上を移動しながら進むステージの曲です。六鬼衆のキャラクターデザインは日本の鬼がベースになっているということで、ピッコロフルートのメロディーが醸し出すオリエンタルな雰囲気とリズム隊はロックな感じで、戦いのクライマックスが近づいている感じを表現しました。(大谷)

05. Color Power - Red Burst

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

レッド・バーストのジングルは新たに起こしました。今作のステージはギターサウンドの曲が少ないこともあり、メリハリという意味でこんなジングルに仕上がりました。ギターのサウンドは自分で弾いたバックアップのサンプルをエディットし、リードは打ち込みをそのまま採用しました。(大谷)

06. Thundercloud Acropolis

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

とにかく怪しげな曲調で攻めてみました。コンセプト的には、“HIP HOP的な要素を含んだ何か”です。断片的にカットインするビート、シンセのアルペジオ、メインのメロディーはメロトロン音源のヴァイオリンとチェロの音色をMIXして使用しています。ゲーム中では雷の効果音もMIXされ、よりいっそう怪しげな雰囲気が増します。(大谷)

07. Cutscene - Tails Gets An Upgrade?

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Flute: Takashi Asahi
1st Violin: Hitoshi Konno
2nd Violin: Masahiko Todo
Cello: Takahiro Yuuki

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

“六鬼衆のテーマ”を使ったストリングス主体のアレンジ。特に冒頭の甘く怪しげなホルンパートが印象的でしょうか？このストリングスの演奏は今野さんチームのみなさん。それぞれのラインが生き生きと歌っていて、六鬼衆の「ものけ」的な湿気とか、浮世離れたコードの浮遊感が上手く表現されています。(江口)

08. Battle With Zavok (Orchestra ver.)

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Yutaka Minobe

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

「Battle With Zavok」のオーケストレーションは蟹部さんをお願いしました。オーケストラセッションだけでも成立するくらいのアレンジで仕上げてもらったので、ザボックとの最初の戦闘ではこちらのバージョンを使用することにしました。メロディー的には一騎打ち感を狙っています。(大谷)

09. Stage Clear

Music by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

メインテーマのフレーズを引用してクリアジングルを作るのが最近の定番になりつつありますが、やはりわかりやすいので今作でもそのアプローチを採用しています。別々の曲として収録されたステージクリアジングルとリザルト曲を編集で繋いで収録しました。ゲーム内でも再生頻度の高い曲だと思います。(大谷)

10. Cutscene - Eggman's Sacrifice

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

マグマの上に掛かる吊り橋の上でザズ、ゾモンの急襲を受けるシーン。音楽も六鬼衆のテーマから引用した「ダ、ダーン!」のモチーフからいきなり入る。突然の六鬼衆の猛攻に為す術もなく、そして物語はまさかの展開に。「えーっ!どうなっちゃうの!?!」という観る者を心理的に煽るように迫り来る脅威を音楽で演出。(江口)

11. Cutscene - Revenge Of The Six

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Electric Guitars: Susumu Nishikawa

Recorded by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

大谷さん曰く、「飯塚プロデューサーがかなりお気に入り」とのこと。自分でも曲創りしながら、最後までずっとニヤニヤしたり爆笑したり、いやー楽しかった(笑)。テンポも展開も映像と音楽が妙にぴったりとハマっていく摩訶不思議さ。六鬼衆のお導きか!?そんな運命的なものを感じる曲。(江口)

12. Boss Rushes

Music by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

六鬼衆と連続して戦う際のアレンジです。「The Deadly Six Theme (Orchestra ver.)」をさらにテンポアップし、より鬼気迫るオーケストラでアレンジが施されています。レコーディングはタイトでしたが、奏者の方の高い演奏力と集中力で見事に弾ききって頂き、迫力のある曲に仕上げる事が出来ました。(大谷)

13. Cutscene - Solitude

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

エミーとナックルズからの通信の途中で、音声途絶えてしまうシーンの音楽。星に起きている変化、そしてついに誰もいなくなってしまう。そんなソニックの孤独感と空虚感、胸騒ぎのようなものを短くシンプルに表現。悲しい!怖い!寂しい!と強い感情を表さず、この淡い中間色な感じを出したかったのです。(江口)

14. Cutscene - Robo Tails Attacks!

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

“六鬼衆のテーマ”を、ザボックのコーラス、オルガン主体のオケが奏で、蟹が足踏みするようにソアのチェンバロが金属的な伴奏を刻み、ジーナのクラリネットが火を吹く大蛇のように絡みつく。○○化されたテイルスが登場するタイミングで男性コーラスはボーイコーラスに代わり“星”の全てが悲しんでいる様を表現した。(江口)

15. Lava Mountain

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

流行りのスタイルなどは意識せず、普遍的なゲーム音楽を目指そうと思いついてきたのですが、もしかしたら、ぐっぐつ煮えたぎる溶岩の表現に、ダブステップ系に代表されるような、太くビヨビヨしたベースライン、通称“ワブルベース”が合うかも!と思い取り入れてみました。やってみたかったんです(笑)(大谷)

16. Boss Rushes (Guitar ver.)

Music by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Electric Guitars: Susumu Nishikawa

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Guitar recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

タイトルの通りですが「Boss Rushes」にリードギターを足したバージョンになります。歪んだギターサウンドを加えることで、迫力のあるオーケストラアレンジがよりいっそう暑苦しく混沌とし、手に汗握る六鬼衆戦を、よりいっそう盛り上げる仕上がりとなっています。アレンジは江口さんです。(大谷)

17. Battle With Zavok

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Yutaka Minobe

Programming: Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

最後のザボック戦の曲です。この曲は和太鼓に始まり、オーケストラとダブステップ的なリズムがミックスされた曲です。そもそもダブステップのパーティーなシンセと、オーケストラが交わるのか？という疑問を抱きながらも成功したら面白いと思い作り進めていきました。アリですよ？(笑)(大谷)

18. Cutscene - Eggman Returns

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

その後のバトル曲へ自然に繋がるように同じ“匂い”で作りました。音楽的な仕掛けとしては、落下するエッグマンの回想シーンに下降するコードチェンジを、ロケットエンジンで上昇するところからコード進行も上昇を使用。六鬼衆の「Cutscene - Tails Gets An Upgrade?」などとは真逆の人間的な強進行で両者を差別化。“お決まり的な戦い”に挑む友情を表現した。(江口)

19. Dr. Eggman Showdown

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Strings Arranged by Takeshi Watanabe

Violin: Hijiri Kuwano
Piano: Takeshi Watanabe
Electric Guitars: Susumu Nishikawa

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

期待の高いラスボス戦は、熱く滾るような曲に振り切ってみました。毎度繰り返されるエッグマンとの因縁の対決ということで、一定のリフを繰り返しながらも、ドラマチックに熱く展開していくような曲にしました。正直もう何を弾いているんだかわからない西川さんのクレイジーなギターソロも聴き所です。(褒めてます)(大谷)

20. Cutscene - Ending

Music & Arranged by Takahito Eguchi

Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio

わずか8小節という短い曲ですが、この短い時間の中に、たくさんの想いと涙の跡を込めました。ボーイコーラスが象徴するこの星の神々精霊達が、凍結されていた“失われた世界”の雪解けを喜んでいきます。木々草花全ての生物の命の尊さと素晴らしさ。この当たり前の日常が永遠でありますように… そんな祈りを托して。(江口)

21. Tails Laboratory

Music & Arranged by Tomoya Ohtani

Electric Guitars: Susumu Nishikawa

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

3DS版のテイルスラボで使用している曲になります。ムービーやサウンドの試聴、ラジコン、すれちがい通信など各種設定の為に滞在する場所なので、色づけの少ないゆったりした曲調で仕上げました。今作の舞台となる“ロストヘックス”の異国感を演出する為に、ワールドミュージック的な要素を取り入れています。(大谷)

22. Hidden World

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

キューブ地形のZone1ではテンポチェンジする仕様ですが、曲としてはこちらがオリジナルになります。ステージ固有のギミックを淡々と攻略していくような遊びと、カラフルな背景をイメージしながら作ったら、こんな曲が出来上がりましたという感じです。音のパーツを組み合わせたような感じで作りしました。(大谷)

23. Hidden World - Cubliclated

Music & Re-Edit by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

1周(6面)クリアするごとに、ゲームテンポが早くなる仕様に合わせ、曲のテンポもどんどん早くなるような仕込みをしました。単純ですが、焦る感じを出すにはもってこいの演出ですよ。ゲーム中ではブロック再生という仕組みを利用してバラバラのパターンを連結再生していますが、サントラ収録用は編集して1本に繋ぎました。(大谷)

24. Hurry Up!

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi

Performed by Sonic Lost World Session Orchestra

Trumpet: Yusuke Nakano
Trombone: Makoto Igarashi
Tenor Saxophone: Kei Suzuki
Baritone Saxophone: Naoya Takemura

Recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio
Brass recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

ステージの残り時間が少なくなった時に再生される曲です。ゲーム中の曲が内蔵音源で再生されていたら、プログラムでステージ曲のテンポを早めて再生してもらおうとこるのですが、今作では、メインテーマの早回しアレンジをした専用曲を用意することで対応しました。このアレンジも生で収録しています。(大谷)

25. Tornado Time

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2"
Music by Jun Senoue
Arranged by Tomoya Ohtani

Guitars: Jun Senoue

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

テイルスのトルネード号で飛行するステージは、『ソニック アドベンチャー2』の「Believe In Myself」をリメイクして収録することにしました。メロディー、ベースをシンセに置き換え、リズムトラックを打ち込んで、ギターはこの曲の作曲者である“あの人”に弾いてもらいました。(大谷)

26. Color Power - Black Wisp

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

黒いボムがゴロゴロと転がるカラーパワーのジングルです。コミカルなアプローチの方が面白いと思い、このような曲調になりました。ボムが今にも爆発寸前のように脈打つシンセベースと、パンジョーのコミカルでせわしないフレーズが妙な緊張感を演出していると思います。(大谷)

27. Sky Road - Bonus Stage

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Yutaka Minobe

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

プロジェクト初期段階の雲面のイメージにあわせて作った、ふんわり王道系の曲なのですが、仕様変更によりこの曲が合いそうなステージがなくなってしまい一度はお蔵入りになりかけたのですが、隠しステージが作られることになり、日の目を見ることが出来ました。王道な曲だと思います。(大谷)

28. Midnight Owl (Bayou Drums ver.)

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Co-Arranged by Yutaka Minobe

Violin: Hijiri Kuwano
Cello: Mao Tomonoh
Accordion: Saburo Tanooka
Piano: Yutaka Minobe

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

Wii U版に合わせてミミズク面の曲を作り。そのまま3DS版にあててみたのですが、遊びが異なるためどうにもテンポ感が合わないうい…。ということで、小手先のアレンジではありますがBPMはそのままに、アップテンポ(な感じのする)リズムトラックを変えたバージョンを急遽制作しました。(大谷)

29. Circus Caravan

Music & Arranged by Tomoya Ohtani

Accordion: Saburo Tanooka

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

風船を割るミニゲームの曲は、カットアップされたプラスのサンプルや、パーカッションにタップダンスの足音のようなリズムループなど組み合わせた楽しげなトラックの上で、アコーディオン奏者の田ノ岡さんにアドリブで短いフレーズを数テイク弾いてもらい、それらを素材として編集して配置しました。(大谷)

30. Special Stage

Music by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

3DS版専用の1曲。スペースな3D空間を飛び回るスペシャルステージの曲はわかりやすくスペースなシンセサウンドでまとめました。あくまで今作のスペシャルステージの曲である必然性を持たせたかったので、メインテーマ曲「Wonder World」のサビのメロディーを引用しています。気がつきました?(大谷)

31. Super Sonic (Wonder World ver.)

Remixed by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio

他でも書きましたが、カラーパワーにスピードアップに無敵にスーパーソニックとスペシャルなジングルがたくさんある中で、メインテーマのフレーズはスーパーソニック用のジングルに使いました。オーケストラパートのステムMIXに対して、新たなリズムトラックをあてています。(大谷)

Notes

20周年記念タイトル『ソニック ジェネレーションズ』で20年間の歴史をひとつにまとめ、その次にリリースするタイトルでは新たな歴史の幕開けに相応しい新規の可能性に挑戦しよう…これが私たちの計画であり『ソニック ロストワールド』の出発点でした。私はかねてからソニックにはいろんな遊びを取り入れたいと思いつけてきたのですが、長い歴史をもつソニックはシリーズタイトルであるがゆえに、なかなか思い切った挑戦ができませんでした。20周年を記念タイトルとともに迎え、新たな歴史が始まるこのタイミングこそが、挑戦するチャンスだと考えたのです。個性的な新たな敵キャラクター、チューブ状の斬新なアクションステージ、そしてリアルとは対極的なデザインされた世界観… 今回の『ソニック ロストワールド』には、制作に関わったクリエイター達の独創的なアイデアと遊び心がたくさん詰まっています。もちろんゲームを盛り上げるのに欠かせないサウンド面でも同じく、これまでのソニックタイトルとは違った楽しさを感じていただけるかと思います。特に私が気に入っているのは、オーケストラを起用した「メインテーマ」と「六鬼衆のテーマ」です。メインテーマ「Wonder World」はオーケストラ収録にもかかわらず、ゲームのコンセプトにマッチした楽しい雰囲気と世界観の広がり方がうまく表現されていますし、六鬼衆のテーマ「The Deadly Six Theme」はコミカルで個性的な彼らにピッタリな曲です。このように、たくさんのクリエイターたちの遊び心と創造性が生み出した不思議で楽しい世界…この世界そのものをタイトル名にしたいという思いから『ソニック ロストワールド』と名付けました。このサウンドトラックをお聴きの皆様にも、音楽を通じて『ソニック ロストワールド』の楽しさを感じてもらえたら嬉しいです。

プロデューサー 飯塚 隆

『ソニック ロストワールド』のサウンドは、アクションゲームの音楽として必要な要素を整理してゲームプレイをより豊かにすることに強く貢献してもらったことを大谷さんに取り組んでいただきました。サウンド面でスピード感を表現するのももちろんですが、各ステージがどのように楽しいのか、ということをも特に重視して表現してもらいました。『ソニック ロストワールド』を開発する上で最も重要な要素として取り組んだ、アクションゲームの楽しさを追求した結果、1つのワールドを1つのテーマで構成する従来のソニックゲームとは異なり、1つのワールドを複数のテーマで構成する、見た目も遊びもバリエーションに富んだステージ構成となり、それにはサウンドも大きく関わる必要があって、多くの曲を用意していただくことになりました。見た目と遊びとサウンドが一体となって、ソニックファンの方からソニック未経験のアクションファンの方まで幅広く楽しさを体感できるようにするためです。曲だけで聞いた時にゲームをプレイした記憶を思い出してそのゲームをプレイしたくなる、そんなゲーム音楽らしい楽曲に仕上がったと思います。前作にあたる『ソニック ジェネレーションズ』でソニック誕生20周年の節目をむかえ、今後ソニックゲームがどう進むべきか試行錯誤を繰り返した3年間でしたが、満足のいく手ごたえを感じることができました。サウンドを含めデザイン、プログラム、そしてプロジェクトに関わったすべてのスタッフに感謝します。

Wii U版 ディレクター 岸本 守央



ニンテンドー3DS版の『ソニック ロストワールド』は携帯機としては初めて3Dのステージを盛り込んだソニックになります。3Dのステージを盛り込むことができた理由としてはやはりハードの進歩が大きな理由の一つになりますが、その恩恵はサウンド面でも大きかったと感じています。私個人としては、『ソニック』シリーズでのお仕事はニンテンドーDS版の『ソニック カラーズ』に関わらせてもらって以来になります。ニンテンドーDS版『ソニック カラーズ』の時はハードの処理速度やROM、メモリ容量の問題からBGMやジングルの大部分を内蔵音源で処理していたため、発音数や音質など、サウンドに関してはかなり我慢をしてゲーム優先の対応を取ってもらっていましたが、今回は3DSという事でハード的にもROM容量的にも余裕ができましたので、ゲーム内の全ステージでBGMのストリーム再生が可能になり、クオリティが大幅に向上しました。またイベントシーンに関しても、今回はイベントを3Dムービーで実装できたことと合わせて、楽曲の音質向上により今まで以上に臨場感のあるサウンドを楽しんで頂けると思います。曲数に関しても、Wii U版に大きく劣らない数が収録されており、今回の新大陸の多彩な風景に合わせて、現代風の曲からクラシック調の曲、ヨーロッパ風の曲に中東風の曲、南国風の曲、そして中華風な曲と様々な曲やアレンジが盛り込まれています。そのステージやイベントの場面や情景に合わせて曲調は様々ですが、やはりソニックタイトルですのでキャラクターのイメージ通りの軽快でテンポの良い曲が多数入っています。皆様にはぜひ気持ち良く、明るい気持ちで楽曲を楽しんで頂きたいです。また、3DS版だけの要素としてスペシャルステージが存在しますが、そのBGMは3DS版専用で作曲してもらいました。無重力の3D空間を意識した少し不思議な音色の曲で、私もお気に入りの1曲になっていますのでこのサントラでは是非聞いてみて頂きたいです。ニンテンドー3DS版『ソニック ロストワールド』のゲームの中身に関してですが、古くからのソニックファンの方にはどこか懐かしさを感じさせるような手触りも残しつつ、一方で今までのソニックにはなかった多彩なバルクールアクションやバトルアクションで新鮮さも感じる事ができる。Wii U版とはまた少し違った味付けのゲームになったと自負しております。このサントラだけを購入された方はもちろん、Wii U版だけプレイして3DS版はまだ未プレイの方がいましたら、是非3DS版もプレイして頂きたいです。3DS版をすでに楽しんで頂いた方は、サントラの高音質の音源を聞いたこととお気に入りの場面を思い出したりして、またゲームの方も時々遊んで頂けると嬉しいです。

ニンテンドー3DS版 ディレクター 平林 孝朗



『ソニック ロストワールド』のサウンドディレクター、音楽を担当することになり、プロジェクトに合流したのは2011年の終わり頃でした。まずWii U版に関して、飯塚プロデューサー（以下「飯塚P」）、岸本ディレクター（以下「岸本D」）とのキックオフミーティングが設けられました。新たな地形が今作の舞台となり、豊富な遊びのバリエーションを用意する。わかりやすさ、親しみやすさ、遊びやすさなど、記号的な表現を重視する。幅広く多くの方に楽しんでもらえるようなタイトルにしたい。などなど、いくつかの力を注ぐべきポイントを確認しました。また『ソニック』シリーズの音楽の在り方を再考していく中で「今作ではヴォーカル曲は作らない」ということも最初に決まりました。個人的には、作品の魅力を引き立てる為の音楽の表現手段に制約を設けたくないと思っていて、つまりはヴォーカル曲があったり、オーケストラがあったり、音楽のあらゆる表現、手法を詰め込んで楽しんでもらいたいと考えているのですが、今作では「その前提でどう作るか?」というチャレンジになり、あらためてインストゥルメンタルのゲーム音楽に真正面から取り組んでみよう!という思いで全体の構想を練り始めました。★今作のメインテーマは「オーケストラ」でいくことになりました。やはりオーケストラの曲があると作品が引き締まります。「Wonder World」という曲名は、今作の中で最も「世界の広がり」を感じる曲、ということで飯塚Pが考えてくれました。『ソニック ワールドアドベンチャー』のオーケストラテーマは、主題歌が勢いやエッジ感、疾走感を担当し、オーケストラテーマが物語や舞台のスケールの大きさを担当していましたが、今作ではオーケストラテーマ1曲にいろいろなものを凝縮させることになりました。最もこだわった部分は、やはり「アクションゲームのオーケストラテーマである」という部分です。イントロ、サビのメロディーでは新しい冒険、世界に向かってソニックが駆け出して行くような芯の強いメロディーを持たせました。作曲段階から構成ごとに変化していくアレンジをイメージしていて、様々な遊びが詰まっていることを表現してみました。オーケストレーション担当の江口さんと何度もやりとりを重ねながらアレンジを詰めて行きました。総勢50名ほどのオーケストラに加え、ビート感を強く打ち出すために、ドラム、シンセベース、ピアノのバックアップを加え、異国感や楽しい雰囲気を出す為にスティールパンなども加え構成しました。オーケストラをどう収録するか?については、どのような音の仕上がりを求めるかによりいくつかの選択肢があるのですが、今作ではより精度の高い演奏を収録するため、計4日間に渡るスタジオ録音でセクションごとにダビングしていく方法を選択しました。演奏は日本で一流のスタジオミュージシャンの方々なので、プロフェッショナルであることは間違いないのですが、時間をかけて収録しただけあって、納得のいく仕上がりになりました。★テーマ曲ももちろん重要ですが、やはりゲームをプレイしている最中、最も長く触れる事になるのがアクションステージの曲だと思います。今作ではそこに最も力を注いだと言っても過言ではありません。各ステージが持っている要素を音楽的に確にわかりやすく表現することを心がけ、曲調や楽器構成的にも、そのステージの特徴を的確に捉えるのに最適な表現を考えていきました。曲を聞いただけでどんなステージか連想出来るくらい、わかりやすく記号的な曲であり、それを特徴付ける音色を選んでいきました。楽曲的には昔のゲーム音楽のような記号的なメロディーの骨格を持たせつつ、サウンド的には、打ち込みなどのトラックメイキング、生楽器のレコーディング等々におけるさまざまな現代の音楽制作手法を取り入れながらリッチにお化粧し、両方の良い部分を兼ね揃えた楽曲を目指していきました。沢山の種類の生楽器の演奏と打ち込みのサウンドをブレンドしながら楽曲を組み上げていくスタイルは得意なアプローチだと思います。なにより僕自身が様々なジャンルの音楽を楽しんでいることもあり、その引き出しの中にある“ミクスチャー感”が活かされたと思っています。結果、幡谷作曲の「Sugar Lane」(Desert Ruins - Zone3)と、『ソニック アドベンチャー2』より、瀬上作曲の「Believe In Myself」をアレンジした「Tornado Time」(Hidden World - Zone2)を除く、全てのアクションステージの曲を1人で作ることになりました。それなりに大変でしたが、各ステージの特徴が明確だったので悩む事なく様々な音楽的なアイデアを詰め込む事が出来ました。これまで過去に担当してきた『ソニック』シリーズの中でも、最もたくさんの曲を作ったタイトルになりました。★次に「六鬼衆のテーマ」について触れておきます。ボス戦用の曲について岸本Dと打ち合せをしたところ、六鬼衆に合わせて6曲制作するのではなく「1曲でお願いしたい!」との要望がありました。ゲーム全体に渡り記号的な表現、演出を重視している作品なので“六鬼衆”を強く印象づけるメロディー(記号)が欲しい、という意味だと理解しました。1曲でいいなら楽

チン!ということではなく、これがまた難しい注文なのです(笑)。さすがに1曲=1バージョンで、全12回のボス戦で使用するのには厳しいと思い、要望の根幹にある意図は汲みつつ、まず“六鬼衆のテーマ”のオリジナルとして「The Deadly Six Theme」のバージョンを作りました。怖さや緊張感もありつつ、手に汗握るボスバトルが楽しくもなるような曲、ポップな六鬼衆のキャラクターデザインにも合うような、それらの条件をミックスして僕が作ると何故かこういう曲になりました。その後、オリジナルのメロディー構成は変更しない形でオーケストラバージョンも用意し、最後に戦うザボック戦だけは別な曲を用意しました。“六鬼衆のテーマ”は妙な中毒性があって今作の中でもお気に入りの1曲です。★オーケストレーションとカットシーンで使用する音楽は、僕が信頼する作編曲家、江口貴勲さんをお願いしました。各シーンの構成、演出に追従した音楽を作るプロフェッショナルです。オープニングのシーンはメインテーマ同様にオーケストラ収録されています。各六鬼衆が登場するシーンでは、各キャラクターを特徴づける楽器を入れてもらいました。江口さん本人による楽曲解説も書いてもらいましたので、そちらも是非読んでみて下さい。また今作では、ホーンセクションを取り入れた楽曲もたくさん作りました。実は近年のシリーズではあまりフィーチャーされてなく、むしろ弦の方が多かったように思います。ホーンアレンジは「リズム怪盗R」でもお世話になっている渡辺剛さんに参加してもらいました。曲により編成の異なるホーンセクションは数日に渡って収録したのですが、1日の中で、まず12管編成を1曲、続いて7管編成を1曲、5管編成を3曲といった感じで徐々に人数を減らしながら異なる編成による複数の楽曲を効率よく収録していきました。他の楽器のレコーディングについても語り始めるときりがありませんが、日本の音楽業界で活躍する総勢70名ものミュージシャンに参加してもらっています。★3DS版にも少し触れておこうと思います。「ニンテンドー3DS」実はけっこう好きなハードだったりします。ゲームの為の十分な品質のサウンドを仕込むことが出来るし、イヤホン出力も良い音だし、手軽に遊んでもらえるし、とってもいいと思うのです。まずWii U版の仕様に合わせて曲を用意して、それを3DS版にも配置しつつ、足りない分を平林ディレクターと相談しながら3DS版専用の楽曲として制作しました。テイルスラボの曲やスペシャルステージの曲、3DS版オリジナルのカラーパワーの曲などがそうです。★このサントラのアルバムタイトルについて。今作の地形は360度、全方位がアクションフィールドであること、ゲーム中の楽曲は特定のジャンルに偏らない、誰もが楽しんでもらえるようなものを目指したこと、そしてそれらを境界なく全ての人に届けたい、またそのような無限の可能性を秘めているもの、という意図、願いを込めて『Without Boundaries』(ウィズアウト・バウンダリーズ)と名付けました。実際、全ての人に好まれるような音楽を作ることは難しく、そのようなものは作れないかもしれませんが、目指していれば限りなく近いところに迫ることは出来るかもしれないと思っていて、それは『ソニック』シリーズをより多くの人に楽しんでもらう為には避けては通れない道だと思い、取り組んだ結果がこのサウンドトラックに収録されています。毎回、曲数の上限など決めているわけでもなく、ゲームの仕様に必要な楽曲を制作しているだけなのですが、今作も全部で93曲、3枚組のボリュームになりました。それら全ての楽曲に対し短い解説をつけました。実際かなりの文字量ですが、どの曲もなんらかのコンセプトや制作意図、演出意図があって作られているので、その時考えていたことを書き出せば、そんなに大変な作業ではありません(たぶん…)。それよりも、僕自身が好きな作品のコメンタリーは隅から隅まで読む派なので、このサントラを買ってくれた方が、より深く楽しんでもらえるように!という思いが強かったりします。もちろんアートワークにもこだわりました。★最後に、以前、某雑誌のインタビューで、「あなたにとってゲーム音楽とは何ですか?」という質問があり、「(音楽の)おもてなし」と答えたのですが、「ソニック ロストワールド」の「おもてなし」気に入ってもらえたら嬉しいです。この長文を最後まで読んで頂きありがとうございました。これからも『ソニック』シリーズを応援よろしくお願いします!

サウンドディレクター/コンポーザー 大谷 智哉

Sonic Lost World Session Orchestra is...

Piccolo Flute: Nami Kaneko

Flute: Takashi Asahi, Sachiko Wakatsuchi

Oboe: Satoshi Shoji, Akiko Mori

Clarinet: Kimio Yamane, Fumie Kuroo

Bassoon: Masashi Maeda, Kenichi Goshima

Horn: Yuta Ohno, Mina Muranaka, Ryosuke Tomono, Masaki Tanaka

Trumpet: Shigeo Okura, Narumi Sato, Kenichi Tsujimoto

Bass Trombone: Ryota Fujii

Trombone: Miki Murakami, Kou Okumura

Tuba: Kiyoshi Sato

Percussion: Ryoichi Kayatani, Mari Kotake

Harp: Tomoyuki Asakawa

<Shinozaki Strings>

1st Violin: Masatsugu Shinozaki, Akihiro Iwamura, Shinozaki Kei, Shohei Yoshida, Yuki Nanjo, Aya Ito, Naoko Ishibashi, Gen Takeuchi

2nd Violin: Yasunao Ishida, Toshiro Murai, Tsunehiro Shigyo, Yosuke Niwa, Ai Shinozaki, Kenta Koroki

Viola: Tomomi Shinozaki, Shoko Mabuchi, Kintaro Hagiya, Kaori Naruse

Cello: Yasuro Chomei, Ryota Takusagawa, Ou Shinozaki, Ichiro Hasebe, Teppei Kanda

Contrabass: Jun Saito, Shigeaki Ippon

Staff

Producer: Tomoya Ohtani (SEGA)

Sleeve Design: Kazunori Yusa from 495 Design Service

Mastering Engineer: Kazushi Kyogoku

Recording Coordinator: Kazuyuki Doki (Re-Birth)

Recording & Mixing Engineers:

Yoshitada Miya

Shigeo Sakurai (ONKIO HAUS Studio)

Toshiyuki Yoshida

Assistant Engineer:

Takuya Komiyama (ONKIO HAUS Studio)

Shigeharu Nakauchi (ONKIO HAUS Studio)

Haruki Saito (Sound City Studio)

Recorded & Mixed at:

ONKIO HAUS Studio

Sound City Studio

Sega Digital Studio

Label Staff

Executive Producer: Fumitaka Shibata

A&R Director: Kazuo Koizumi

Licensing: Eishin Miura (SEGA)

Original Game "SONIC LOST WORLD"

Producer: Takashi Iizuka (SEGA)

Director (Wii U): Morio Kishimoto (SEGA)

Director (3DS): Takao Hirabayashi (SEGA)

Art Director: Sachiko Kawamura (SEGA)

Special Thanks:

Yukifumi Makino (delfisound, inc.)

Machiko Aoki (Music Brains Inc.)

Miki Kashiwagi (Smash Room)

Katsuko Matsumoto (Jet ONE)

Sam Mullen (SEGA of America, Inc.)

Jun Senoue (SEGA)

Websites:

SONIC LOST WORLD: <http://sonic.sega.jp/SonicLostWorld/>

SONIC CHANNEL: <http://sonic.sega.jp/>

SONICTEAM: <http://www.sonicteam.com/>

SEGA: <http://sega.jp/>

©&©SEGA



<取り扱い上のご注意> ●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ください。 ●ディスクが汚れたときは、めがね拭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ください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。 ●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字を書いたり、シール等を貼付しないでください。 ●ひび割れや変形、又は接着剤等で修復したディスクは危険ですので絶対に使用しないでください。 <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ください。 ●ディスクは使用后、元のケースに入れて保管してください。 ●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、けがをすることがあります。

