



SONICTM
ADVENTURE



SONIC ADVENTURE

"Digi-Log Conversation" Original Sound Track

Digi-Log Conversation... Open your heart, It's gonna be allright

Comments

こんにちは! SONIC ADVENTURE楽しんでもらっていますか?

今回のSONICは、よりリアルで新しいということもあり、サウンドコンセプトとして、これまでのシリーズの路線を安んずるに配慮しないことを掲げました。そのため「生楽器をふんだんに取り入れる」と「得意ジャンルが異なる3人がお互い手を入れ合う」という方針を立て、ジャンルとして一本通ったものとして「ロックテイスト」を打ち出しました。

I wanna fly high
So I can reach the highest of all the heavens
Somebody will be waiting for me so
I have got to fly higher

ゲームに先行して発売したヴォーカル・ミニ・アルバム「Songs With Attitude」では、上記のコンセプトを具現化した6曲を収録しましたが、それらの楽曲が形になった段階で、今回の方向性が間違っていないことを確認したことは記憶に新しいです。

今作に収録されている楽曲は、サンプラーやシンセをフルに活用しながら、ギターやベース、そして鍵盤系といった楽器を人がプレイすることによって得られる空気感を大事にしたものばかりです。

サンプラーのようなデジタル楽器をより生っぽいものを表現するのに活用したり、ギターをデジタルのプリアンプを通して無機質にプレイすることによりデジタルチックにしてみたり...と楽器的な「Digi-Log Conversation」がありつつ、バンド系がデジタルを使い倒す、デジタル派が生を取り入れるといった音楽的な意味合いでの「Digi-Log Conversation」もありました。



Comments

確立されたSONICのイメージを損なわず、より広いフィールドに耐えうる楽曲は作れないのか?

様々な考えつつ、「SONIC ADVENTURE」の楽曲制作を始めたのは1998年の2月でした。そこでリリースされたSONICシリーズの楽曲は、つねに安定感を感じさせるイメージの「体温」にこだわりを添えて、かつメロディワークもSONICの「アイドル性」を兼ねるものでもした。宿命とも思える「確立されたSOUND IMAGE」を壊さず、新しいSONICと兼うようにSOUNDもなるコンセプトを打ち出すこと」がとても苦労した点であると思います。

今回のキーワードである[ROCK]を軸にSONICの持つ個性をより明確にする。そしてより明確にするため[REAL]をコンセプトとする。

ROCKは音楽としての新規性を感じることが難しいジャンルかもしれませんが、さまざまな要素(Funk, Techno, Orchestra)を織り混ぜ、さらにひとが演奏するリアルさをDTMのなかに詰め込む事で、新たな新規性を見出すことに私たちは成功しました。これまでのSONIC SOUNDへの愛情を感じつつ、新しい試みを実現できたのでは?と思っています。シックな中にもリアルさを追求した新生SONICのサウンドトラックで、新しい安定感を享受してください。

監修 / Kenichi Tokoi

新しいSONICのサウンドはどうですか?

"Introduction"やボス戦のようなテンションを維持したい場面ではデジロック寄りにして統一した緊張感が得られるように、アドベンチャーステージではイマジネーションが拡げられるように、イベントでは盛り上げ役に徹するように、また逆にアクションステージでは曲が引っ張るように、という狙いも高いレベルで実現出来たと思います。

全体的に爽やかな雰囲気でもとめられているステーションスクエアに属する曲、より神秘的に情景描写することを念頭においたミスティックルーンに属する曲、これでもかというくらい押し手でアクの強い曲がオンパレードのエッグキャリアに属する曲、ポジティブなパワーで埋め尽くしたアドバタイズの曲...全てがコンセプトから外れることなく、SONIC ADVENTUREの世界には必要不可欠なものです。

個人的な思い出としては、「Introduction」が形になった時に感じた手応え... 歌詞は無かったにせよメインテーマが完成した時にスタジオを包んだ安堵感... 意図的にTRINITYだけを使い倒して作ったボス戦の数々... エレクトリックシタルを始め新しい楽器に色々チャレンジしたこと... 気の合うベース「たねちゃん」に無理を言っていっぱい弾いてもらったこと... 小杉さんやStanさんと一緒に仕事が出来たこと... 無理なスケジュールでありつつもお付き合い頂いた秋本さん... 色々なところで相談に乗って頂いた高浜さん... 多大なインプットをレコーディング中に与えてくれた明石さんを始めとするSEGA DIGITAL STUDIOのスタッフ... 素材で遊ぶ楽しさを教えてくれたエンジニアの福原くん... 楽曲に更なるパンチを加えてくれた岡地さん... SONICギターの制作を快諾して下さいましたESPの宮崎さん、林さん... いつも最高の仕事をありがとうございます!! そしてイマジネーションを掻き立ててくれた中さん、飯塚さん、上川さん、星野さんを始めとするSONIC TEAMの皆さん... 制作発表会に感謝のレコーディングの日々... 振り返ると全てが忘れられないほど印象深いことだらけでした。

Thanx!! and...

結果として、この3人でチームを組んで良かったなあ...と素直に思います。例えクレジットはされていないにせよ、どの楽曲にも3人の音楽性が多少なりとも反映されています。自分だけでは見えない部分にも目を向けられたことがお互いにとって最大の収穫でしょう。

最近ではようやく自分のギタープレイ、作曲、アレンジに少しは自信が持てるようになってきました。レコーディングやプレイする機会を与えて下さった方々...Thanx!! そしてこれが今の僕たちの集大成です。

CSサウンドチームの中で、今作でSEをメインに担当している津津丸には印象的な楽曲を提供してもらい、また音源にはいいプレイをしてもらいました。感謝しています。

曲数があり過ぎたため、全ての曲は入り切りませんでしたが、ギリギリまで入れてみました。Let's Enjoy! See Ya Soon!!

津上 純 / Jun Senoue



私にとって全ての曲が、その時その時に感じた私の時間であり、私の記録となっています。たくさんの苦悩を越えて、やっぱり今となっては達成感と満腹感でいっぱいなのです。

—ごちそうさま—

Well, I don't show off, don't criticize
I'm just livin' by my own feelings And I won't give in, won't compromise
I just only have a steadfast heart of gold

熊谷 文康 / Fumie Kumata

Comments

—いただきます—

曲数が多すぎ... 今回の「SONIC ADVENTURE」の仕事は初めて津上さんから聞いたとき、私は真っ先にこう思いました。かなりのBig Titleであることもそのスペックのボリュームからすぐに感じとれました。なかなか呑み込むことができなかったのです。今までにない制作量であったことで、毎日毎日、音作り→作曲→レコーディング→トラックダウンの日々。ほとんどお休みもありません。振り返れば一緒に制作しているふたりがいっしょに...

それはなんだか、3人で大きな大きなドラム缶の中詰め込まれているような状態でした(!?)

今回はとにかく「自分ひとりで完結してしまわないようにこれがプロジェクトの方針として私達3人の決め事となりました。ところがこの決め事によって私達にはハマってしまい、思い悩むことが多かった。「愚問」してしまいました。作曲家と編曲者とProgrammingする者、事あることにお互いの意見をぶつけ合う衝突の連続。レコーディング中のあのなんとも言えない空気は忘れたいとは思いません。

もともと得意とするジャンルが、全く違う3人であったがために作業はとても大変だったわけですが

苦勞した甲斐あって、とても良い楽曲が完成。結果として高い成果を上げることができました。

特に「Introduction」「Egg Carrier」「Casinopolis」など、共同で作っていただいた曲は本当に完成度の高い曲に仕上がったと思います。おふたりに感謝です。あと、スタジオの皆さんにも本当に感謝しています。MIX大塚スタッフの皆さんが刺激となってたくさんのご意見を頂きました。