



**SONIC™**  
**ADVENTURE 2**

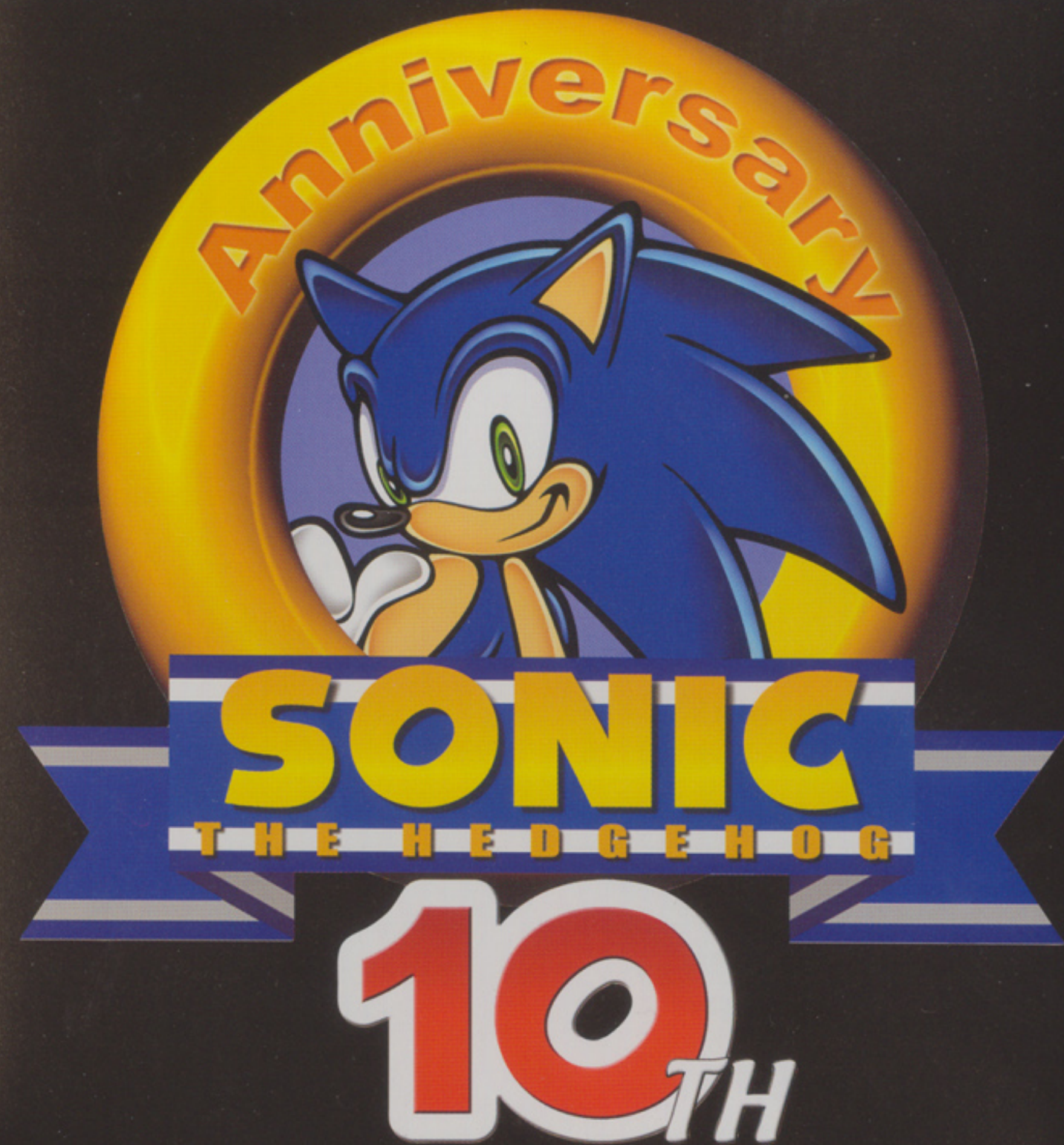


これまで応援してくれたユーザーの皆様のおかげで、1991年にメガドライブ版「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が誕生してから、今年で無事10周年を迎えることができました。この10年間で、家庭用ゲーム機からアーケード、PCなどすべてのハードを合計すると、29タイトルものソニックシリーズが誕生しています。これだけ多くのタイトルを制作し、またここまで大きくソニックが成長してこれたのも、ソニックを応援し、愛し続けてくれたファンの皆様のおかげだと、深く感謝しています。

ご存知の通り、ソニックは「スピード」を重視したキャラクターで、ゲーム制作に際しては常にスピードを活かしたゲーム構成、爽快感のあるアクションを重視して作ってきましたが、それと同時にサウンド面でもソニックの先進性/ファッション性を重視し、そのジャンルやクオリティにはこだわってきました。初期の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」[同2]では、Dreams Come Trueの中村正人さんに全曲作曲していただき、当時のハードの音源を最大限に活かしたテクノサウンドで、ソニックのキャラクター性を表現しました。それ以降はセガのサウンドチーム(現ウエーブマスター)がそのサウンドに課せられた意義を引き継ぎ、様々なテーマでソニックを表現してくれています。そういう意味でこの10周年を記念して開発された「ソニックアドベンチャー2」のサウンドトラックは、ソニックサウンドの10年間の成長結果であると言えるでしょう。

これからもソニックは10年、20年と止まることなく成長を続けていくと思いますので、皆様も応援よろしくお願いします。

(株)ソニックチーム 代表取締役社長/プロデューサー  
中 裕司



1998年ドリームキャストで「ソニックアドベンチャー」が誕生し、これまで2Dだったソニックワールドが完全な3Dへと進化を遂げました。言わば新たなソニックワールドの幕開けであり、制作に際してはそのすべてが「ゼロからの挑戦」でした。それに対し、ソニック生誕10周年を記念した続編「ソニックアドベンチャー2」の制作は「昇華への挑戦」だと言い表すことができると思います。その昇華の対象は多岐に渡り、そのすべてを統括するコンセプトが「HERO&DARK」でした。善と悪のダブルストーリー、2P対戦、そして新種を加えた人工生命体チャオの進化…。

そしてサウンド面でも、そのコンセプトに沿って新たな「挑戦」を試みてもらいました。それは、ゲームサウンドをその世界観から創造するのではなく、キャラクターそれぞれのテーマを基準に作曲すること。これまでのシリーズでは、当然のようにステージのイメージからその雰囲気合うような作曲をしてもらっていましたが、私の掲げた課題は創作面でも作業量的にも困難だったと思います。しかしサウンドディレクターである瀬上が、その意味と必要性を理解してくれ、結果的にサウンド面でも「HERO&DARK」というコンセプトをうまく表現することができたと思っています。

キャラクターゲームにとって、ゲーム内容やアクションが重要であることは言うまでもないですが、それと同時にサウンドもキャラクターの個性を表現し印象を左右する重要なファクターであると考えます。「ソニックアドベンチャー2」は、10年を迎えた彼らに明確な色を与え、未来への道標になるタイトルだと確信しています。

「ソニックアドベンチャー2」ディレクター  
飯塚 隆

### start from 0...

また、こんなに多くの曲が出来てしまいましたね。前作のソニックアドベンチャー(以下 SA1)の制作が終わった瞬間は、曲を作り出す..ということが続けたくないくらい消耗しきってました。僕以外のスタッフもきっとそうだったと思います。個人的には追い込まれているくらいの方が緊張感も相俟ってか良いものができるので、作業をしている時は良いのですが(実際に楽しんでやっていたし)、いざ終わってみるとホカーンという感じでした。その後、NASCARのアーケード版の制作の話があり、前作 SA1 のメインテーマ、「Open Your Heart」で共演したシンガーのジョニー・ジョエリとバンド名義にして作品を作りました。シーンによって多種多様な曲を作ったりしなくてはならないソニックとは異なり、レースゲームをガンガン後押しするこの作品を自由に手掛けられたことで、SA2の制作に関して時間的には辛くはなかったものの、結果的にいい音楽的自己確認が出来ました。そんな感じで、色々なものを吸収して自分の中で消化していくスタンスもありつつ、自分の音楽性の核の部分はゆるぎないものになったと思います。そして、本作の音楽制作に本格的に入ることに、ゲームの制作チームと合流するために、アメリカ西海岸はサン・フランシスコへと生活の場を移して心機一転、作業を開始したので。環境的にもまた作業的にも本当にゼロからのスタートでした。

### 2 sides 2 stories...

前作よりも制作に関わる人数も明らかに少ないわけだし、ゲームの規模も良い意味でシェイプアップすることはあっても、増えないだろうと思込んでいたのは間違いない。と気付いたのは遅すぎてすくことでした。一定先に進んでいた制作チームと合流して、そのことが分かった時、かなりクラクラしました。でも、前作よりもストーリー性を重視し、また一つの物語を別な側面から見ることが出来るものになると分かった時、おのずと音楽に求められているものが見えてきました。早い段階からゲームサイドのスタッフがイメージを持っていてくれたことも多いに助けになりました。音楽によってキャラクター性やストーリー性を今まで以上にハッキリと打ち出したし、その方向性で突き詰めていったところ、「キャラクター毎に音楽性を打ち出す」こと、「イベントでは展開を引っ張る役割を担う」ということでゴースティングが出来ました。前者は前作と違って異なるキャラクターが入り乱れるストーリー展開にメリハリをつけるため、後者は前作では音楽がイベントというものを盛り上げ切れていなかったのでは..という反省点から、演出面での役割を強化しようと考えからそうになりました。そして、2つのストーリーを持った本作には、また2枚のディスクにいったいはいっぱいの曲が用意されることになりました。絶対にクオリティを上げて、よりマッチングしたものに..これはクリアしなくてはならないものでした。

### 4 colors 4 places...

今作で実際に楽曲の制作を担当したのは私を始めとする4人のスタッフ。4人のカラーがここまで楽曲の表情を豊かにしました。ただ色々な曲が入っているわけではありません。それぞれに掲げた音楽性という中でこだわり抜いて作り上げたものです。そして全員がその仕上がりには自信を持っています。各々が向上心を持って今まで音楽に取り組んできたから、誰にも負けない何か..を作ってきたからこそ出来たものだと思います。SA1 でスタッフとの共同作業を行ない、NASCARでは一人で自分自身を追究し、そして今作では今まで培ってきたものを4人とベクトルは違えど「こだわり」というポイントを重視して、音楽面で切磋琢磨出来たことは良い経験でした。今回、レコーディングを行なったのは、L.A.、N.Y.、S.F.、そして東京という4都市。各人がそれぞれ全ての都市で作業をしたわけではありませんが、作業中のインプットは作られた楽曲だけではなく、それそれが多いに刺激を受けた経験になったはず。僕の場合は、クルマに機材を全部積み込んでのL.A.での作業が一番楽しく、また充実していました。それなりにトラブルもありましたが、終わった今となっては、どうでも良いことです。後半になるにつれ、緊張感がどんどんと増していったのは、どのプロジェクトもそうですね。4人のスタッフが、世界を代表する4都市でレコーディングをした結果がココにあります。

### 6 characters 6 kinds of music...

今作でプレイアブルなキャラクターは6人。それぞれに音楽性を分けて楽曲を制作したこともあって、ゲームをプレイする上で、テンションも出せたと思います。ソニックは前作よりも生々しく歯切れの良いロックを、シャドウではテクノを中心としてクラブ系のエッジセンスを、ティルスには前作で好評だった打ち込みベースのロックを引き継いで、エッグマンはインダストリアル系でミニマルな展開を、ナックルズはヒップホップなノリを、そしてルージュには女スパイということで、ジャズ系でちょっとした色気を出しつつ、緊張感も加味して...という感じでした。いい感じで、それぞれのセクションがまとまっていると思いますがどうですか？

### after 8 years...

早いもので、ゲームの音楽を作り始めて8年が過ぎました。今まで新しい作品が出来ると、だいたい2作品前の作品より前は、恥ずかしくて聴けないものになっています。それは自分自身の演奏力だったり、作曲やアレンジのちょっとしたポイントだったりするのですが、それを感じている限り、自分が成長しているということの証なので、それをいつまでも感じていれるように、常に上を向いていかつ、multi-dimensional なミュージシャンでいたいですね!!

### happy 10th anniversary to sonic!

そして、10周年を迎えたソニック、おめでとう!  
そんな記念すべき作品に関われたことを、本当に嬉しく思います。

jun senoue / sonicteam usa - wavemaster inc.

### 大作の続編に参加するのは、嬉しい反面、プレッシャーもかなりのもの...

「何々的にこれはまずいかな?」とか、人に伝える前に自分でプレーキを踏んでしまうようなスタンスでは、決してよい結果を生まない...。

確かな判断基準を持って、「これがカッコイイ!」と自分が思うことを  
**どんどん提示していくべき**なのだ。  
「変化を恐るずに」をキーワードにね!

今回、ナックルズのアクションステージの曲に「RAP」を入れる際も、初めはあれこれ悩んだ...。しかしそれが「ソニックアドベンチャー2」のサウンドデザインにおける、一つのわかりやすいフックになりうるだろうということは明らかだったし、「HIPHOP」ってある種、象徴的な音楽でしょ!  
その中で「RAP」の役割が、キャラクターメイクにはうってつけ!  
アクションステージのバックでゲームにリンクしたリリックを「RAP」してる、ってのも聴きどころですよ!  
なによりも、周囲の理解があったからこそ実現出来たと思っています。  
ニューヨークのスタジオで「RAP」の収録後、ラッパーのHunnid-Pに「よかったよ!」って言ったら「You like it?」って嬉しそうに書いていたのが印象的だったな...。  
チャオのノンストップMIXもオススメ!!!

Tomoya Ohtani / wavemaster inc.



今回の楽曲って、とにかく賢沢なんです。ルージュの楽曲なんて、全てN.Y.での生音収録だったんです。ステージの曲もですよ。大御所エンジニアのRoy、そして前回Amyのテーマを手がけてくださった小杉さんが、今回も引き続き参加し、セッションをプロデュースしてくださいました。小杉さんがN.Y.レコーディングでの初日、「いい音楽に作り上げようね」と言ってくれたその姿勢が、しっかり音にも表れてますよね。小杉マジックにかかっちゃいました。感謝してます。

私担当のシャドウ楽曲は、「co-fusion」の谷 丙午氏とのコラボレーションで、斬新なアイデアと実験的な手法を取り入れた、ユニークな楽曲に仕上がりました。前々からテクノDJと一緒にやりたいと思っていて、今回実現できてほんとラッキーでした。明け方までのMIXでベストな音で2人で追求し続けたのは、すごくスタミナを使いしましたが、谷さんとコラボレートできてほんとに良かったです。とても楽しい方だったので、または是非コラボレートしたいですね。谷さんって常に前向きな方、私も新しいことにチャレンジする姿勢は今後も大切にしたいです。

### SA1を超えるものを絶対に作りたかった

今回、SA1を超えるものを絶対に作りたかったんです。「じゃ、どうすれば?」って自問自答したことで、賢沢な考えが浮かんだわけです。その線のプロの方と一緒にやりたい!と...。その願いは叶ったのです。小杉さんも谷さんも、私が実現させたい音楽を常に訊き出してくださって、そして、話し合い、時にはピアノを弾いて説明したり、歌ってみたり...そんな流れで1曲1曲作っていただきました。前もって準備することも多いし、大変なことも多かったです。でも、「やって良かった! いい経験させてもらっちゃった!」って今は本当に思っています。

### やって良かった!

### いい経験させてもらっちゃった!

今回のSA2は、キャラクターによって音楽のジャンルが違うんです。だから完成したサウンドを聴いた時、ロック、スカパン、ポップ、ヒップ・ホップ、テクノ、インダストリアル、ジャズ、何でもアリじゃないか、ってくらいにバラエティ豊かな上に、完成度も高いCDに仕上がって、お得感を感じてしまいました。SA1のサウンドは3人の勢いで作った「熱いサウンド」って感じていたんですけど、今回のサウンドって、「その勢いがじっくりきめ細やかにリアルなサウンドに変わった!」と、感じさせてくれる楽曲に溢れていると思っています。堪能してくださいね!

Fumie Kumatani / wavemaster inc.

ナックルズのテーマ曲のリミックスが始まりで、約2年半ぶりにこのプロジェクトに加わりました。「ナックルズのテーマは絶対に自分でやる!」とばかりにアビール、アビール...。いざ本編の作業に入ると、N.Y.での録音作業や怒濤の楽曲作成の日々などが、前作の作業感覚を思い出させ、まるでタイムスリップしたかのような錯覚を感じたりして、とても不思議な日々を送りました。

今回の楽曲コンセプトは、「キャラクターと音楽性の密着」とも言うべき、各キャラクターイメージをより音楽的に表現し、さらに登場するステージにもその音楽性を反映させ、ストーリーの流れの中でも確固たるイメージを想像できるものでした。皆から出てくるアイデア、出来る上がる楽曲、前作とは比べ物にならないくらいにジャンルの追求がなされ、いわゆる「フェイク的なもの」を極力排除するような楽曲群の登場に、とても圧倒され、一人で聴いていた事が思い出されます。私の方は...というところ、ルージュ面やチャオ関係の楽曲を作成しつつも、ムービー等のイベントをメインに手掛けていたので、キャラクターの音楽性の密着というよりは、むしろシチュエーションの表現を最大限活かせる楽曲を作成する、という事に向かっていた。コンセプトが違っているのでは?

そう、確かにそれだけを見たらそうなると思いますが、前作以上に、イベントをストーリーの盛り上げ役に徹し、特に、前作では成し得なかった、「曲による更なる起伏付け」をするべく、より効果的に表現できるような楽曲を、各イベントに挿入する事で、演出面を強化しました。絵的にも、とてもイメージネーションを描き立てられる、クオリティの高い映像素材が多かったこともあり、結果的に、ステージ曲への橋渡しがしっかりと出来た分、今回の楽曲コンセプトである、「キャラクターと音楽性の密着」にも、うまく橋渡しできたのでは?と思っております。個としてのコンセプトから、主のコンセプトへ。

### 追求とこだわり、密着と共存...

全てにおいて前作以上のサウンドを楽しんでもらえる事を、なにより期待しています。そして、今回支えて下さった皆様には、とても感謝しております。特に、連日の朝までレコーディングを耐え抜いた、スタジオチームには脱帽です。こだわりのミックス最高でした。ありがとう!!!!

Kenichi Tokoi / wavemaster inc.