



SONIC
THE FIGHTERS
SOUND TRACKS



- 01 **ADVERTISE** 02'13"
- 02 **CHARACTER SELECT** 01'48"
- 03 **GAME START** 00'05"
- 04 **SOUTH ISLAND** 02'45"
- 05 **FLYING CARPET** 03'10"
- 06 **AURORA ICEFIELD** 02'20"
- 07 **MUSHROOM HILL** 02'16"
- 08 **CANYON CRUISE** 03'27"
- 09 **CASINO NIGHT** 02'28"
- 10 **DYNAMITE PLANT** 02'41"
- 11 **GIANT WING** 03'02"
- 12 **CHAOS EMERALD** 00'06"
- 13 **DEATH EGG'S EYE** 02'33"
- 14 **DEATH EGG'S HANGAR** 02'21"
- 15 **MISSION COMPLETE** 00'07"
- 16 **SUPER SONIC** 03'18"
- 17 **SONIC vs KNUCKLES** 02'56"
- 18 **YOU ARE WINNER** 00'07"
- 19 **NAME ENTRY** 01'21"
- 20 **ENDING THEME** 02'07"
- 21 **CONTINUE** 00'15"
- 22 **GAME OVER** 00'06"
- ◀別バージョン▶
- 23 **CHARACTER SELECT** 02'48"
- ◀未使用曲▶
- 24 **SUNSET TOWN** 02'22"

SOUND▶ **MODEL 2 SOUND BOARD**

「ソニック・ザ・ファイターズ」のサウンドを担当することになったとき、嬉しさ半分、とまどい半分という感じでした。というのも、ソニックといえば、メガドライブで大ヒットした、「ソニック・ザ・ヘッジホック」シリーズを思い出します。あのゲームで流れていた曲、効果音は、どれもインパクトがあり、素晴らしいものでした。その印象を損なわず、さらに良いものをという、かなりのプレッシャーになりました。

初期段階、曲に関しては、「ハウス調で」ということでした。ですが、開発中のゲーム画面を見せてもらった時、ハウス調よりもっとポップで賑やかな方がイイと感じました。そこで、かなりミーハーなダンスものでいくことにしました。聴いて頂くとお分かりになると思いますが、いわゆる「ユーロビート」が大半です。僕自身、ユーロビートの全盛時代を駆け抜けて来た人間なので今回のプロジェクトで、大好きだったユーロビートを書くことが出来て大変嬉しく思います。

80年代後期は、とてもユーロビートが元気だった時代で、当時のユーロビートには、名曲がたくさんあります。当時、学生だった僕は週末になるとディスコやクラブに入り浸っていました。曲ごとに「振りつけ」が存在していて、いかに早くマスターしてそこへさらに、自分のオリジナルな動きを加えられるかで、その人のランク付け（！！）がなされました。

当時のユーロビートは、どれもメロディーが印象的で、歌謡曲っぽいところもあって、我々日本人には、とても親しみやすいものでした。日本のアイドル歌手が、当時のユーロビートをカバーすることも珍しくなかったです。ダンス・フロアで全盛をきわめたユーロビートも、ハウス・ミュージックの出現によって徐々に、人気に衰えが出始め、テクノがガンガンON AIRされている頃には、みる影もなかったのです。

90年代に入り、ジュリアナ東京が話題になり、デス・テクノからもっとメロディアスでミーハーなテクノがはやりだし、いつのまにかテクノとハウスとユーロビートが融合して、もはや、カテゴライズする必要がなくなって来ました。ここ2、3年で、ダンス・クラシックスの名のもと、懐かしいダンス・ミュージックがクラブやディスコで続々ON AIRされています。そんな中で、80年代のユーロビートも蘇り、新しい世代に受け入れられているのは、1ファンとして、嬉しいことデス。

「ソニック・ザ・ファイターズ」の曲に関しては、全体的にメロディアスなものを目指しました。大部分の曲で、ヴォーカルを乗せることが出来るようなものにしたつもりです。機会があれば、ヴォーカル・ヴァージョンも制作したいですね。僕自身で、思い入れが強い曲を挙げてみますと、

* ADVERTISE[K.I.Y.O]

この曲は、「ソニック・ザ・ファイターズ」の曲の中では、毛色が違うものです。どちらかという
とハウスよりで、アダルトな雰囲気醸し出しているのではないのでしょうか。実はこの曲に、ラ
ップを乗せて、リリースする計画だったのですが……。もし機会があれば、やりたいですね。

* FLYING CARPET[Back To Soul]

この曲が、今回のプロジェクトで1番苦労した曲です。プロジェクトの終盤に来たところで、少
し雰囲気の違うものが欲しくて、モータウン系の曲にチャレンジしました。出来上がったものは、
それとはまた少し違うものになりましたが、僕自身とても気に入っています。

* SOUTH ISLAND[Lovers]

この曲が、最もヴォーカル向きではないのでしょうか。ポップでメロディーがとても覚えやすく、
歌詞を簡単に乗せることが出来ると思います。エアロビクスでも使えそうですね。

今回のCD化に際し、数曲でオリジナルを更にアレンジして、収録しました。

タイトルに関しては、僕のワガママで、開発中に使用していた原題を、一緒に記載して頂きまし
た。また、ゲームでは使わなかった2曲を、ボーナス・トラックとして、収録しました。

なお、GIANT WING[Fire Stone]の曲中で、ノイズが入っていますが、これは意図的に入れ
たものです。

最後に、今回のプロジェクトで大変お世話になった方々へ、感謝の意を示したいと思います。
光吉猛修氏には、常に適切なアドバイスを与えていただき、数曲で作曲、編曲をしていただき
ました。「AURORA ICEFIELD」は、光吉氏ならではのアレンジです。

SEGA・デジタルスタジオの町田氏は、レコーディングの際、僕のワガママな注文をものともせ
ず、素晴らしい音に仕上げてくださいました。

プロデューサーの中村隆之氏には、僕にとって初の音楽CD化のチャンスを与えて頂きました。
そして、僕に曲作りのインスピレーションとパワーを与えてくれた、桑原清孝氏に感謝を……。

第2 AM研究開発部 サウンドセクション 茂籠真樹

プロフィール

1996年7月

茂籠真樹 (もろう まき)

1968年4月28日生まれ。京都府出身。O型。

幼少の頃からクラシック・ピアノを学ぶ。

大阪音楽大学卒業後、小学校の音楽講師を経て、

セガ・エンタープライゼスへ入社。

ゲームのサウンド(BGM、効果音)を担当する。

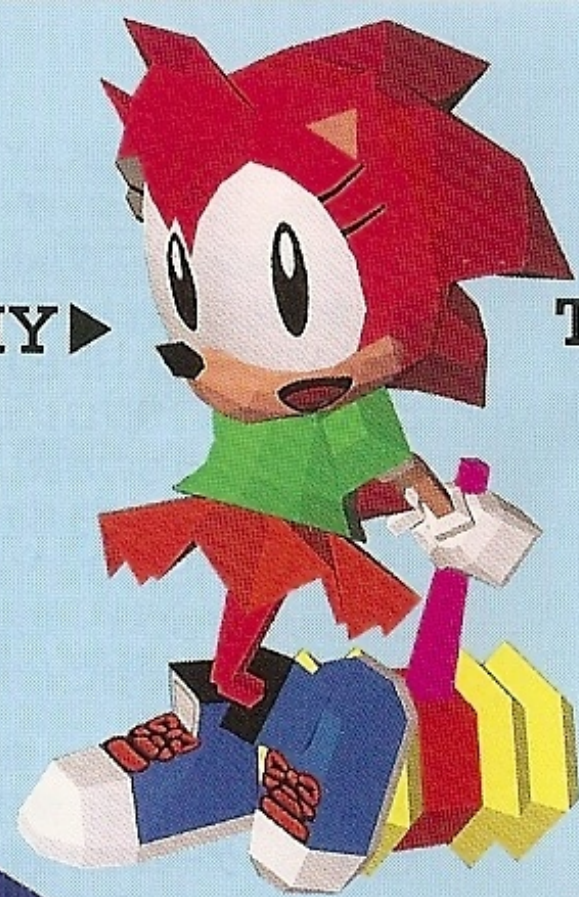
▼ **SUPER
SONIC**



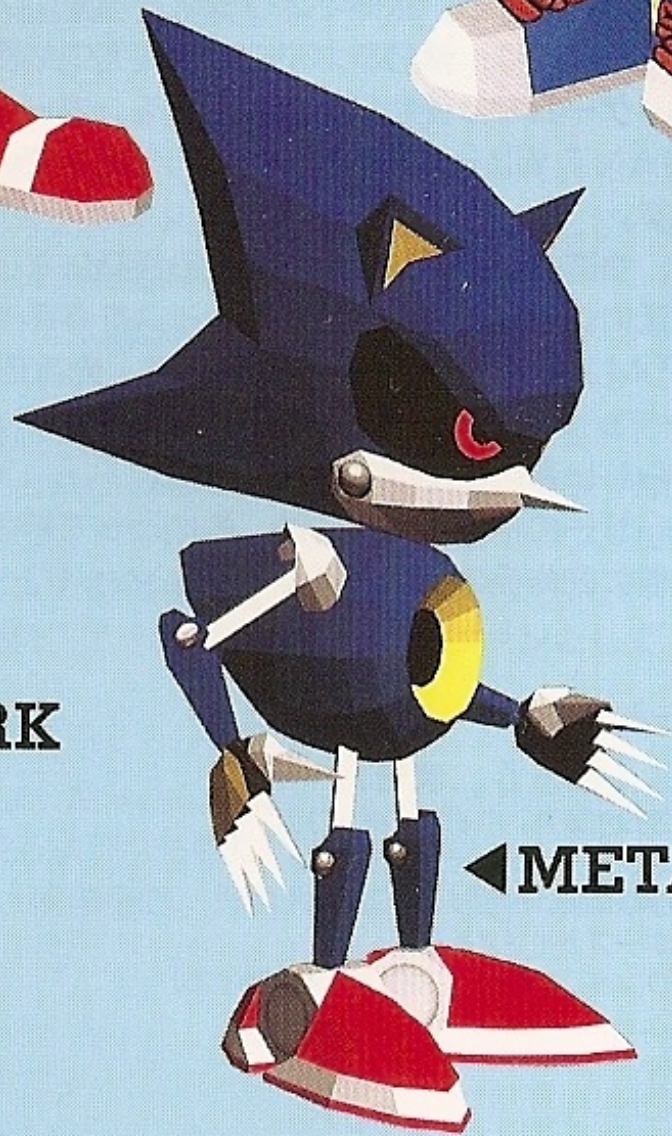
AMY ▶



◀ **BEAN**



◀ **BARK**



◀ **METAL
SONIC**

TAILS ▶



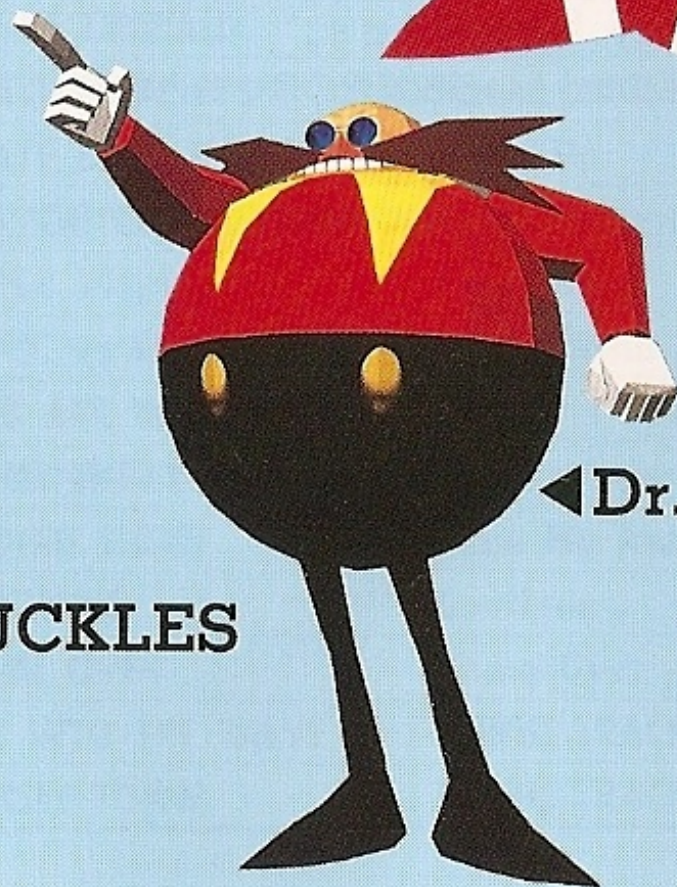
SONIC ▶



FANG ▶



◀ KNUCKLES



◀ Dr. EGGMAN

ESPIO ▶



今回、この仕事の私の役割は、コンポーザーというよりはディレクター的な立場にいました。とは言っても直接現場レベルで作業していたのは、このゲームの音楽の大半を手がけた茂籠君であり、あくまで裏方的な仕事を私は目指していました。ソニックというキャラクター自体既に有名なセガのシンボルであるだけに、曲調や、効果音には果たしてどのような音が合うのか、という事を茂籠君、そしてプロジェクトリーダーでもある片岡君と話し合い、出来たのがこのサウンドトラックです。基本的に時間がなかったという事もあって、茂籠君は作曲マシーンとして後半はステージのBGMを産み落としとしていきました。

コンセプトとして最初に挙げられたのが、その昔一世を風靡したユーロビートの様なポップなノリとゲーム自体が持つ、何だかチャカチャカした慌ただしさでした。その点においては、かなりイメージに合った曲を揃えられたのではないかと、思っています。

又、ダンスミュージックとしても遜色ないものに、という茂籠君の願いも込められたこの曲で、どうか皆さん、踊り狂ってください。

第2 AM研究開発部サウンドセクション 光吉猛修

SONIC THE FIGHTERS BGM ENTRY

AM2 研 サウンドセクション 茂籠真樹

曲名	原題	作曲者	編曲者
01 ADVERTISE	K.I.Y.O.	茂籠真樹	茂籠真樹
02 CHARACTER SELECT	Get Into The Wave 2	茂籠真樹	光吉猛修
03 GAME START	Are You Ready?	茂籠真樹	茂籠真樹
04 SOUTH ISLAND	Lovers	茂籠真樹	茂籠真樹
05 FLYING CARPET	Back To Soul	茂籠真樹	茂籠真樹
06 AURORA ICEFIELD	Black Bed	茂籠真樹	光吉猛修
07 MUSHROOM HILL	Come On, Mr.Sonic	茂籠真樹	茂籠真樹
08 CANYON CRUISE	Blue Garden	光吉・茂籠	光吉・茂籠
09 CASINO NIGHT	Here We Go	茂籠真樹	茂籠真樹
10 DYNAMITE PLANT	Try Again	茂籠真樹	茂籠真樹
11 GIANT WING	Fire Stone	茂籠真樹	茂籠真樹
12 CHAOS EMERALD	Emerald	茂籠真樹	茂籠真樹
13 DEATH EGG'S EYE	Never Let It Go	茂籠真樹	茂籠真樹
14 DEATH EGG'S HANGAR	Hurry Up	茂籠真樹	茂籠真樹
15 MISSION COMPLETE	Egg's Fanfare	茂籠真樹	茂籠真樹
16 SUPER SONIC	Everything	茂籠真樹	茂籠真樹
17 SONIC vs KNUCKLES	North Wind	茂籠真樹	茂籠真樹
18 YOU ARE WINNER	Winner's Fanfare	光吉猛修	茂籠真樹
19 NAME ENTRY	What's Your Name?	茂籠真樹	茂籠真樹
20 ENDING THEME	Take Me Away	茂籠真樹	茂籠真樹
21 CONTINUE	Continue	光吉猛修	光吉猛修
22 GAME OVER	Game Over	光吉猛修	光吉猛修
23 GET INTO THE WAVE	BONUS TRACK 1	茂籠真樹	茂籠真樹
24 SUNSET TOWN	BONUS TRACK 2	茂籠真樹	光吉・茂籠

game-staff

SONIC THE FIGHTERS STAFF

Director: **HIROSHI KATAOKA**
Game Coordinator: **DAICHI KATAGIRI**
Programmers: **DAICHI KATAGIRI**
SUSUMU MORII
EIJI IKUTA
HIROSHI MASUI
Character Designer: **MASAHIRO SUGIYAMA**
Stage Designers: **YASUKO SUZUKI**
WATARU KAWASHIMA
2D Graphic & Model Designer: **TAKAKO KAWAGUCHI**
Graphic Designer: **KAZNORI O**
Motion Designers: **DAICHI KATAGIRI**
HIROKI IWASAKI
Sound Designer: **MAKI MORROW**
Special Thanks: **Original SONIC TEAM**
KATSUNORI ITAI
GOHO OGURA
SYUJI TAKAHASHI
TAKENOBU MITSUYOSHI
SUSUMU TAKATSUKA

Producer: **YU SUZUKI**
Presented by SEGA ENTERPRISES

〈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。●ディスクは使用後、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ものを置いたり、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。

S.T.F.-staff

+ RECORDING STAFF

Producer: **TAKAYUKI NAKAMURA** (SEGA)
Executive Producer: **JUNJI FUJITA** (YOUMEX)
Director: **MAKI MORROW** (SEGA)
Recording Director: **TATSUTOSHI NARITA** (SEGA)
Recording Engineer: **NAOYUKI MACHIDA** (SEGA)
Recording Studio: **SEGA DIGITAL STUDIO**
Mastering Engineer: **SHOZO FUSE** (TOSHIBA EMI)
Mastering Studio: **TOSHIBA EMI STUDIO TERRA**
Recording Date: **June 1996**

+ GAME SOUND STAFF

All Tracks Composed and Arranged: **MAKI MORROW**
Track #18,#21,#22 Composed
Track #2,#6,#8,#21,#22,#24 Arranged: **TAKENOBU MITSUYOSHI**
Track #8 Composed and Arranged: **MITSUYOSHI & MORROW**
Sound Designer: **MAKI MORROW**
Sound Programming: **YOUICHI UEDA**
Sound Player: **MODEL 2-B SOUND BOARD**
Special Thanks: **SONIC THE FIGHTERS TEAM**
SOUND SECTION AM R&D #2
TAKENOBU MITSUYOSHI
TAKAYUKI NAKAMURA
KIYOTAKA KUWABARA

〈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。

