

SONIC
GENERATIONS
ORIGINAL SOUNDTRACK
BLUE BLUR



Disc-1

01. TITLE

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)
Composed by Masato Nakamura
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

02. GREEN HILL : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)
Composed by Masato Nakamura
Remixed by Naofumi Hataya

Programming : Naofumi Hataya
Mixed by Masahiro Fukuhara at MIT Studio, Tokyo

03. GREEN HILL : ACT2 - Normal

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)
Composed by Masato Nakamura
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Trumpet & Horn Arrangement : Tony Kadleck
Tenor Sax & Clarinet : Charles Pillow
Trombone : Ryan Keberle

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo
Recorded by Dave Darlington at Magic Shop Recording, NYC
Mixed by Masahiro Fukuhara at Attic-Arcade Studio, Tokyo

04. GREEN HILL : ACT2 - Fast

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)
Composed by Masato Nakamura
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Katsuji
Trumpet & Horn Arrangement : Tony Kadleck
Tenor Sax & Clarinet : Charles Pillow
Trombone : Ryan Keberle

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo
Recorded by Dave Darlington at Magic Shop Recording, NYC
Mixed by Masahiro Fukuhara at Attic-Arcade Studio, Tokyo

05. CHEMICAL PLANT : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 2" (1992)
Composed by Masato Nakamura
Remixed by Naofumi Hataya

Programming : Naofumi Hataya
Mixed by Masahiro Fukuhara at MIT Studio, Tokyo

06. CHEMICAL PLANT : ACT2

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 2" (1992)
Composed by Masato Nakamura
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

07. SKY SANCTUARY : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC & KNUCKLES" (1994)
Composed by SEGA
Remixed by Naofumi Hataya

Programming : Naofumi Hataya
Mixed by Masahiro Fukuhara at MIT Studio, Tokyo

08. SKY SANCTUARY : ACT2 - Normal

Original Music Taken From "SONIC & KNUCKLES" (1994)
Composed by SEGA
Remixed by Jun Senoue
Sound Produced by Jun Senoue & Richard Jacques

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Additional Synth Programming : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

09. SKY SANCTUARY : ACT2 - Fast

Original Music Taken From "SONIC & KNUCKLES" (1994)
Composed by SEGA
Remixed by Jun Senoue
Sound Produced by Jun Senoue & Richard Jacques

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Katsuji
Additional Synth Programming : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

Disc-1

10. **SPEED HIGHWAY : ACT 1**
"RUN THROUGH THE SPEED HIGHWAY
- Cash Cash RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE" (1998)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Cash Cash

Original Guitars : Jun Senoue
Original Programming : Jun Senoue & Fumie Kumatani
Additional Programming For The Remix : Cash Cash

Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

11. **SPEED HIGHWAY : ACT2**
"RUN THROUGH THE SPEED HIGHWAY"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE" (1998)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

12. **SPEED HIGHWAY :**
ACT2 - Skyscraper Downhill
"GOIN' DOWN!?" - Cash Cash vs. Jun Senoue RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE" (1998)
Composed by Fumie Kumatani
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue & Cash Cash

Original Programming : Fumie Kumatani
Guitars : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Additional Programming For The Remix : Cash Cash

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

13. **CITY ESCAPE : ACT 1**
"ESCAPE FROM THE CITY
- Cash Cash RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)
Composed by Jun Senoue
Lyrics by Ted Poley
Remixed & Sound Produced by Cash Cash

Original Vocals : Ted Poley & Tony Harnell
Original Guitars : Jun Senoue
Additional Programming For The Remix : Cash Cash

Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

14. **CITY ESCAPE : ACT2**
"ESCAPE FROM THE CITY
- Blue Blur RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)
Composed by Jun Senoue
Lyrics by Ted Poley
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Vocals : Ted Poley & Tony Harnell
Guitars : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Katsuji

Vocals Recorded by Dave Darlington at Magic Shop Recording, NYC
Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

15. **CITY ESCAPE :**
ACT2 - GUN Convoy Battle
"THE MAD CONVOY RACE"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)
Composed by Jun Senoue

Original Guitars : Jun Senoue
Original Bass : Takeshi Taneda
Original Drums : Katsuji

Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

ESCAPE FROM THE CITY

Rolling around at the speed of sound
Got places to go, got to follow my rainbow
Can't stick around, have to keep movin' on
Guess what lies ahead only one way to find out

Must keep on movin' ahead
No time for guessin', follow my plan instead
Trustin' in what you can't see
Take my lead I'll set you free

Follow me - Set me free - Trust me
And we will escape from the city
I'll make it through
Follow me (follow me...) - Set me free - Trust me
And we will escape from the city
I'll make it through prove it to you
Follow me

Danger is lurking around every turn
Trust your feelings, got to live and learn
I know with some luck that I'll make it through
Got no other options only one thing to do

I don't care what lies ahead
No time for guessin' follow my plan instead
Find that next stage no matter what that may be
Take my lead I'll set you free

Follow me - Set me free - Trust me
And we will escape from the city
I'll make it through
Follow me (follow me...) - Set me free - Trust me
And we will escape from the city
I'll make it through prove it to you
Follow me

Surprises are hiding out in front of me
Uncover their secrets and then
We will soon be free!

Follow me - Set me free - Trust me
And we will escape from the city
I'll make it through
Follow me (follow me...) - Set me free - Trust me
And we will escape from the city
I'll make it through prove it to you
Follow me

Follow me
I'll make it through...

Oh yeah...

Disc-1

16. SEASIDE HILL : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC HEROES" (2003)
Composed by Jun Senoue
Remixed by Richard Jacques
Sound Produced by Jun Senoue & Richard Jacques

Guitars : Jun Senoue
Programming : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios
Additional Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

17. SEASIDE HILL : ACT2

Original Music Taken From "SONIC HEROES" (2003)
Composed by Jun Senoue (Seaside Hill), Naofumi Hataya (Ocean Palace)
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars, Organ & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Piano : Yutaka Minobe

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

18. CRISIS CITY : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (2006)
Composed by Tomoya Ohtani
Arranged & Sound Produced by Tomoya Ohtani

Guitars : Susumu Nishikawa
Programming : Tomoya Ohtani

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo

19. CRISIS CITY : ACT2

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (2006)
Composed by Tomoya Ohtani
Arranged & Sound Produced by Tomoya Ohtani
Strings Arranged by Takahito Eguchi

Keyboards : Takahito Eguchi
Programming : Tomoya Ohtani
Strings : Crusher Kimura Strings

Strings recorded by Shigeo Sakurai at ONKIO HAUS Studio, Tokyo
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo

20. ROOFTOP RUN : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC WORLD ADVENTURE/SONIC UNLEASHED" (2008)
Composed by Tomoya Ohtani
Arranged & Sound Produced by Tomoya Ohtani
Strings Arranged by Takahito Eguchi

Piano : Takahito Eguchi
Guitars : Susumu Nishikawa
Bass : Akinori Yamada
Drums : Masuo
Programming : Tomoya Ohtani

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

21. ROOFTOP RUN : ACT2

Original Music Taken From "SONIC WORLD ADVENTURE/SONIC UNLEASHED" (2008)
Composed by Tomoya Ohtani
Arranged & Sound Produced by Tomoya Ohtani
Strings Arranged by Takahito Eguchi

Piano : Takahito Eguchi
Guitars : Susumu Nishikawa
Bass : Akinori Yamada
Drums : Masuo
Strings : Crusher Kimura Strings

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

22. **PLANET WISP : Color Power / Pink Spike**

Original Music Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Tomoya Ohtani
Remixed & Sound Produced by Tomoya Ohtani
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo

23. **PLANET WISP : ACT 1**

Original Music Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Kenichi Tokoi
Remixed by Kenichi Tokoi
Bass & Programming : : Kenichi Tokoi
Mixed by Dave Darlington at Bass Hit Recording, NYC
Directed by Atsushi "Sushi" Kosugi (Beat On Beat, inc.)

24. **PLANET WISP : Color Power / Orange Rocket**

Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Tomoya Ohtani
Sound Produced by Tomoya Ohtani

25. **PLANET WISP : ACT 2**

Original Music Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Kenichi Tokoi
Remixed & Sound Produced by Kenichi Tokoi
Guitar : Chewtaro Moritake
Bass & Programming : Kenichi Tokoi
Recorded by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo
Mixed by Dave Darlington at Bass Hit Recording, NYC
Directed by Atsushi "Sushi" Kosugi (Beat On Beat, inc.)

26. **END ROLL MEDLEY ver. 1**

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG", "SONIC THE HEDGEHOG 2",
"SONIC THE HEDGEHOG 3", "SONIC ADVENTURE", "SONIC ADVENTURE 2",
"SONIC HEROES", "SONIC THE HEDGEHOG (2006)",
"SONIC WORLD ADVENTURE/SONIC UNLEASHED" and "SONIC COLORS"
Composed by Masato Nakamura, SEGA, Jun Senoue, Tomoya Ohtani, Kenichi Tokoi
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue
Electric & Acoustic Guitars, Piano & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Programming : Naofumi Hataya
Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

Disc-2

01. TITLE (Short ver.)

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)
Composed by Masato Nakamura
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

02. CASINO NIGHT : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 2" (1992)
Composed by Masato Nakamura
Remixed by Naofumi Hataya

Programming : Naofumi Hataya
Mixed by Masahiro Fukuhara at MIT Studio, Tokyo

03. CASINO NIGHT : ACT2

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 2" (1992)
Composed by Masato Nakamura
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue & Atushi "Sushi" Kosugi

Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Wurlitzer Piano : Tommy Mandel
Trumpet & Horn Arrangement : Tony Kadleck
Tenor Sax & Clarinet : Charles Pillow
Trombone : Ryan Keberle

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo
Recorded & Mixed by Dave Darlington at Magic Shop Recording, NYC

04. MUSHROOM HILL : ACT 1

Original Music Taken From "SONIC & KNUCKLES" (1994)
Composed by SEGA
Remixed by Naofumi Hataya

Programming : Naofumi Hataya
Mixed by Masahiro Fukuhara at Attic-Arcade Studio, Tokyo

05. MUSHROOM HILL : ACT2

Original Music Taken From "SONIC & KNUCKLES" (1994)
Composed by SEGA
Remixed by Jun Senoue
Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Additional Programming : Naofumi Hataya

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

06. EMERALD COAST : ACT 1 "BLUE AZURE WORLD"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE" (1998)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Kenjiro Murai
Drums : Masayuki Osada

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

07. EMERALD COAST : ACT2 "WINDY AND RIPPLY"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE" (1998)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

08. **RADICAL HIGHWAY : ACT 1**
"VENGEANCE IS MINE - Cash Cash RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Cash Cash

Original Guitars & Programming : Jun Senoue
Additional Programming For The Remix : Cash Cash

Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

09. **RADICAL HIGHWAY : ACT 2**
"VENGEANCE IS MINE - Circuit Freq RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Circuit Freq

Original Programming : Jun Senoue
Programming for this Remix : Amir Derakh & Anthony "Fu" Valcic from Circuit Freq

Recorded & Mixed by Circuit Freq at Synthicide Studio & Fudio Studio, Los Angeles, CA

10. **WATER PALACE : ACT 1**
"BACK 2 BACK - Digital Remakin' Track"

Taken From The Soundtrack "SONIC RUSH - Original Groove Rush." (2005)
Composed by Hideki Naganuma
Sound Produced by Hideki Naganuma

11. **WATER PALACE : ACT 2**
"BACK 2 BACK - Cash Cash RMX"

Original Music Taken From "SONIC RUSH" (2005)
Composed by Hideki Naganuma
Remixed & Sound Produced by Cash Cash

Programmed & Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

12. **TROPICAL RESORT**
- Color Power / Red Burst

Original Music Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Tomoya Ohtani
Remixed & Sound Produced by Tomoya Ohtani

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo

13. **TROPICAL RESORT : ACT 1**

Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Tomoya Ohtani
Sound Produced by Tomoya Ohtani

Guitars : Susumu Nishikawa
Bass : Akinori Yamada
Programming : Tomoya Ohtani

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo

14. **TROPICAL RESORT**
- Color Power / Cyan Laser

Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Tomoya Ohtani
Sound Produced by Tomoya Ohtani

15. **TROPICAL RESORT : ACT 2**

Original Music Taken From "SONIC COLORS" (2010)
Composed by Tomoya Ohtani
Arranged & Sound Produced by Tomoya Ohtani

Guitars : Susumu Nishikawa
Bass : Akinori Yamada
Drums : Masuo
Programming : Tomoya Ohtani

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo

Disc-2

16. BOSS BATTLE : BIG ARMS

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 3" (1994)
Composed by SEGA
Remixed & Sound Produced by Cash Cash

Guitars : Jun Senoue
Programming : Cash Cash

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo
Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

17. BOSS BATTLE : BIOLIZARD "SUPPORTING ME..."

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)
Original Production : Heigo Tani & Fumie Kumatani
Remixed & Sound Produced by Richard Jacques

Original Vocals : Everette Bradley
Original Programming : Heigo Tani & Fumie Kumatani
Programming for this Remix : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

Supporting Me...

I'm gonna be desperate

I believe in my future
Farewell to the shadow
It was my place to live
But now I need your hand
Lead me out with your light
I have breathed in the disgusting air of darkness
But I never lose out to the pressure
Everything's just like an illusion
I'll be losing you before long

I never lose my confidence

I know you were supporting me
Supporting me...
Supporting me...
I'll be losing you before long

18. BOSS BATTLE : EGG EMPEROR

Original Music Taken From "SONIC HEROES" (2003)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Kenjiro Murai
Drums : Masayuki Osada

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

19. SPECIAL STAGE

Original Music Taken From "SONIC HEROES" (2003)
Composed by Naofumi Hataya
Remixed & Sound Produced by Cash Cash

Original Programming : Naofumi Hataya
Additional Programming For The Remix : Cash Cash

Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

20. END ROLL MEDLEY ver.2

Original Music Taken From
"SONIC THE HEDGEHOG", "SONIC THE HEDGEHOG 2",
"SONIC & KNUCKLES", "SONIC ADVENTURE",
"SONIC ADVENTURE 2",
"SONIC RUSH" and "SONIC COLORS"
Composed by Masato Nakamura, SEGA, Jun Senoue, Hideki Naganuma, Tomoya Ohtani
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Programming : Naofumi Hataya

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

21. **CHALLENGE / MISSION 1**
"SUPER SONIC RACING
- Cash Cash vs. Jun Senoue RMX"

Original Music Taken From "SONIC R" (1997)
Composed by Richard Jacques
Remixed & Sound Produced by Cash Cash

Vocoder Vocals : Alex Makhlof
Guitars : Jun Senoue
Programming : Cash Cash

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo
Recorded & Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

Super Sonic Racing

Everybody's SuperSonic Racing
Try to keep your feet right on the ground
When you're SuperSonic Racing
There's no time to look around
We're just SuperSonic Racing
Running to the point of no return
Everybody's SuperSonic Racing
Come on let the fires burn

Everybody...

22. **CHALLENGE / MISSION 2**

Original Music Taken From "SONIC HEROES" (2003) & "SONIC THE HEDGEHOG 3" (1994)
Composed by Jun Senoue & SEGA
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars, Organ & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

23. **CHALLENGE / MISSION 3**

Original Music Taken From "SONIC BATTLE" (2003)
Composed by Kenichi Tokoi
Remixed & Sound Produced by Kenichi Tokoi

Programming : Kenichi Tokoi

Mixed by Dave Darlington at Bass Hit Recording, NYC
Directed by Atsushi "Sushi" Kosugi (Beat On Beat, inc.)

24. **CHALLENGE / MISSION 4**

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 3" (1994)
Composed by Jun Senoue & SEGA
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars, Organ & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

25. **CHALLENGE / MISSION 5**

Original Music Taken From Sega Saturn version of "SONIC 3D BLAST" (1996)
Composed by Richard Jacques
Remixed & Sound Produced by Richard Jacques

Programming : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

Disc-3

01. TITLE DEMO

Music & Arrangement : Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

02. RIVAL BATTLE : METAL SONIC "STARDUST SPEEDWAY"

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG CD" (1993)

Composed by Naofumi Hataya

Remixed by Naofumi Hataya

Programming : Naofumi Hataya

Mixed by Masahiro Fukuhara at MIT Studio, Tokyo

03. RIVAL BATTLE : METAL SONIC (US ver.) "STARDUST SPEEDWAY"

Original Music Taken From US version of "SONIC CD" (1993)

Composed by Spencer Nilsen

Remixed & Sound Produced by Alex Makhlof

Guitars : Jun Senoue

Programming : Alex Makhlof

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

Recorded & Mixed by Cash Cash at Digital Heart Beat Studio, Roseland, NJ

04. RIVAL BATTLE : SHADOW THE HEDGEHOG "FOR TRUE STORY - Circuit Freq RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)

Original Production : Heigo Tani & Fumie Kumatani

Remixed & Sound Produced by Circuit Freq

Original Vocals : Everette Bradley

Original Programming : Heigo Tani & Fumie Kumatani

Programming for this Remix : Amir Derakh & Anthony "Fu" Valcic from Circuit Freq

Recorded & Mixed by Circuit Freq at Synthicide Studio & Fudio Studio, Los Angeles, CA

For True Story

Stars don't twinkle
The moon doesn't shine
Stars don't twinkle
The moon doesn't shine

Birds don't sing
The wind doesn't blow
To the pure body
To the perfect existence

I'm shivering with cold
I struggle against despair

05. RIVAL BATTLE : SHADOW THE HEDGEHOG - Sonic Attack "LIVE & LEARN (Short ver.)"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE 2" (2001)

Performed by Crush 40

Music by Jun Senoue Lyrics by Johnny Gioeli

Re-Recorded & Sound Produced by Jun Senoue

Vocals : Johnny Gioeli

Guitars & Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Katsuji

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

Live & Learn

Can you feel life moving through your mind
Looks like it came back for more - yeah yeah yeah

Live and learn - Hanging on to the edge of tomorrow
Live and learn - You may never find your way

06. **RIVAL BATTLE :**
SHADOW THE HEDGEHOG
- Shadow Attack
"ALL HAIL SHADOW (Short ver.)"

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (2006)

Performed by Crush 40

Music by Jun Senoue Lyrics by Mike Szuter

Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Vocals : Johnny Gioeli

Guitars & Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

All Hail Shadow

All hail Shadow

Heroes rise again

Obliterating everything that's in your way

Nothing can stop you now

No ghosts to bring you down

When there's nothing left to lose

You win

Bow your heads low all hail Shadow

07. **RIVAL BATTLE :**
SILVER THE HEDGEHOG

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (2006)

Composed by Hideaki Kobayashi

Remixed & Sound Produced by Richard Jacques

Original Programming : Hideaki Kobayashi

Programming for this Remix : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

08. **BOSS BATTLE :**
DEATH EGG ROBOT

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 2" (1992)

Composed by Masato Nakamura

Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums & Timpani : Toru Kawamura

Additional Programming : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

09. **BOSS BATTLE :**
PERFECT CHAOS Pt-I
"OPEN YOUR HEART"
- Crush 40 vs. Circuit Freq RMX"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE" (1998)

Performed by Crush 40 & Circuit Freq

Music by Jun Senoue & Kenichi Tokoi Lyrics by Jun Senoue

Remixed by Circuit Freq

Sound Produced by Circuit Freq & Jun Senoue

Vocals : Johnny Gioeli

Guitars : Jun Senoue

Programming : Amir Derakh & Anthony "Fu" Valcic from Circuit Freq

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

10. **BOSS BATTLE : PERFECT CHAOS Pt-II**
"PERFECT CHAOS REVIVAL!"

Original Music Taken From "SONIC ADVENTURE" (1998)

Composed by Kenichi Tokoi

Remixed & Sound Produced by Richard Jacques

Programming : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

11. **BOSS BATTLE : EGG DRAGOON**

Original Music Taken From "SONIC WORLD ADVENTURE/SONIC UNLEASHED" (2008)

Composed by Hideaki Kobayashi

Remixed & Sound Produced by Richard Jacques

Original Programming : Hideaki Kobayashi, Tomoya Ohtani

Programming for this Remix : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

Disc-3

Open Your Heart

Thunder, rain and lightning
Danger, water rising
Clamour, sirens wailing
It's such a bad sign

Shadows of dark creatures
Steel clouds floating in the air
People run for shelter
What's gonna happen to us!?

All the steps we take, all the moves we make, all the pain at stake
I see the chaos for everyone who are we what can we do
You and I are same in the way
that we have our own styles that we won't change
Yours is filled with evil and mine's not there is no way I can lose

Can't hold on much longer - But I will never let go
I know it's a one-way track - Tell me now how long this'll last
I'm not gonna think this way - Nor will I count on others
Close my eyes and feel it burn - Now I see what I've gotta do

Open your heart, it's gonna be alright

Ancient city blazing
Shadows keep attacking
Little children crying
Confusion, hopeless anger

I don't know what it can be but you drive me crazy
All your cunning tricks make me sick, you won't have it your own way

Can't hold on much longer - But I will never let go
I know it's a one-way track - Tell me now how long this'll last
I'm not gonna think this way - Nor will I count on others
Close my eyes and feel it burn - Now I see what I've gotta do

Open your heart... and you'll see...

If it won't stop, there will be no future for us
Its heart is tied down by all the hate, gotta set him free

I know it's a one-way track - Tell me now how long this'll last
Close my eyes and feel it burn - Now I see what I've gotta do

Gotta open your heart, dude!

I know it's a one-way track - Tell me now how long this'll last
I'm not gonna think this way - Nor will I count on others
Close my eyes and feel it burn - Now I see what I've gotta do

Open your heart, it's gonna be alright

Open your heart...

12. **BOSS BATTLE : TIME EATER ver. 1**

13. **BOSS BATTLE : TIME EATER ver.2**

Composed by Richard Jacques
Sound Produced by Richard Jacques

Guitars : Jun Senoue
Programming : Richard Jacques

Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios
Additional Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

14. **BOSS BATTLE :
TIME EATER - Final Attack**

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE I" (2010)
Composed by Jun Senoue
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

15. **WHITE SPACE MEDLEY**

Original Music Taken From Previous Sonic Games
Composed by Jun Senoue, Masato Nakamura, SEGA,
Tomoya Ohtani, Kenichi Tokoi, Naofumi Hataya, Mariko Nanba
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Electric & Acoustic Guitars, Piano & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Flute : Taka Kawashima
Violin : Yusaku Tsuchiya

Recorded by Masahiro Fukuhara at Wangan Onkyo Studio, Tokyo
Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

16. **MENU 1**

Original Music Taken From "SONIC HEROES" (2003)
Composed by Naofumi Hataya
Sound Produced by Jun Senoue

Original Programming : Naofumi Hataya
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Piano : Yutaka Minobe

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

17. **MENU 2**

Original Music Taken From "SONIC MEGA COLLECTION"
Composed by Hideaki Kobayashi
Sound Produced by Jun Senoue

Original Programming : Hideaki Kobayashi
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Additional Programming : Jun Senoue

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

18. **JINGLE : INVINCIBLE ver. 1**

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)
Composed by Masato Nakamura
Remixed by Naofumi Hataya

Programming : Naofumi Hataya
Mixed by Masahiro Fukuhara at MIT Studio, Tokyo

19. **JINGLE : INVINCIBLE ver.2**

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)
Composed by Masato Nakamura
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Programming : Naofumi Hataya

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

Disc-3

20. JINGLE : TIMER

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG" (1991)

Composed by SEGA

Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue

Drums & Timpani : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

21. JINGLE : ACT CLEAR

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 3" (1994)

Composed by SEGA

Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

22. JINGLE : RESULT ver.1

23. JINGLE : RESULT ver.2

Composed by Jun Senoue

Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

24. JINGLE : GAME OVER

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 3" (1994)

Composed by SEGA

Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

25. SKILL : PRECIOUS TIME / RING TIME

Original Music Taken From "KNUCKLES' CHAOTIX" (1995)

Composed by SEGA

Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

26. SKILL : TIME BRAKE

Original Music Taken From "SONIC ADVANCE 3" (2004)

Composed by Kenichi Tokoi

Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

27. SKILL SHOP

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 2" (1992)

Composed by Masato Nakamura

Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

28. COLLECTION ROOM

Original Music Taken From "KNUCKLES' CHAOTIX" (1995)
Composed by SEGA
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Piano : Yutaka Minobe
Violin : Yusaku Tsuchiya

Recorded by Masahiro Fukuhara at Wangan Onkyo Studio, Tokyo
Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

29. GALLERY

Original Music Taken From "SONIC THE HEDGEHOG 3" (1994)
Composed by SEGA
Remixed & Sound Produced by Jun Senoue

Acoustic Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura
Piano : Yutaka Minobe
Flute : Taka Kawashima
Violin : Yusaku Tsuchiya

Recorded by Masahiro Fukuhara at Wangan Onkyo Studio, Tokyo
Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

30. CUT SCENE 1

Composed by Richard Jacques
Sound Produced by Richard Jacques

Programming : Richard Jacques
Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

31. CUT SCENE 2

Composed by Yutaka Minobe
Sound Produced by Yutaka Minobe

32. CUT SCENE 3

Composed by Yasufumi Fukuda
Sound Produced by Yasufumi Fukuda

33. CUT SCENE 4

Composed by Richard Jacques
Sound Produced by Richard Jacques

Programming : Richard Jacques
Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

34. CUT SCENE 5

Composed by Yutaka Minobe
Sound Produced by Yutaka Minobe

35. CUT SCENE 6

Composed by Jun Senoue
Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

36. CUT SCENE 7

Composed by Richard Jacques
Sound Produced by Richard Jacques

Programming : Richard Jacques
Recorded & Mixed by Richard Jacques at Audissi Studios

37. CUT SCENE 8

Composed by Yasufumi Fukuda
Sound Produced by Yasufumi Fukuda

38. CUT SCENE 9

Composed by Jun Senoue
Sound Produced by Jun Senoue

Guitars & Programming : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Toru Kawamura

Recorded & Mixed by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo

39. CUT SCENE 10

Composed by Yasufumi Fukuda
Sound Produced by Yasufumi Fukuda

Notes

from Sound Team

TITLE

ソニック生誕20周年記念タイトルとなる本作の楽曲コンセプトを考え、そのタイトル画面では、やはりその原点となる第一作目で使用した楽曲のアレンジバージョンが相応しいということで意見の一致をみた。ただし原曲は短いこともあり、同じフレーズを用いつつも長さのあるゲームクリア時に使用されていたものを採用することにした。冒頭のドラムのフレーズの違いだけで躍動感が出て、だいぶ印象は変わったと思うのだが、どうだろうか？(瀬上)

GREEN HILL

20年のソニックの歴史の中で、オリジナル作を担当したDREAMS COME TRUEの中村氏が制作した楽曲に対して、アレンジを加えることを許されたことはなかったが、本作において、その許諾を得ることは必要不可欠なことだった。このプロジェクトに携わることになって最初に手掛けたことは、氏へとプレゼンをするために、この曲のアレンジバージョンのデモを作ることだったが、本作で使用するモダンスタイルとオリジナル作のテンポ感の違いを分かりやすく示すために、"Modern・Fast"のデモを作成して提出した。氏が本作のコンセプトを理解し、興味を抱いてもらえて、アレンジすることに関して快諾頂けたのは朗報だった。

この楽曲をはじめ、オリジナルタイトルがメガドライブの楽曲のクラシックバージョンの制作をすべて担当したのは、幅谷尚史。原曲の音源を軸に据え、それに対して肉付けをして着飾らせていく手法とし、本作のコンセプトである「懐かしさと新しさが同居するものとした。キャッチーな原曲に対して新たに付け加えられたセンスの良いフレーズは、全ての曲において自然に融合しており、耳馴染みのメロディと呼応し合ってキラリと新たな光を感じさせるものになった。

本ステージのモダンバージョンを制作するにあたり、「ソニック ワールドアドベンチャー」以降で用いているブースト時のサウンドの効果に、更にプラスαすることを考えたのだが、ソニックのスピード感に合わせて、そのテンポ感が楽曲にも反映されてスムーズに移行するようにしてみた。具体的には、メロディなどのパーツは同一のものを使用し、曲の土台を支えるドラム・ベース・ギターベーシックパートを別な演奏に差し替えたものを用意して、それらがスムーズに入れ替わるシステムにしてみたのだが、この手法は本作で気に入っている要素のひとつだ。(瀬上)

CHEMICAL PLANT

ソニックの最初の2作は、当時、大学生だった私はファンとしてやり込んだものだが、馴染み深いそのメロディをどのように崩して/どう活かすか？ということ考えた際、メロディありきでアレンジを考え、GREEN HILLとSKY SANCTUARYの間に位置するCHEMICAL PLANTのモダンバージョンに関しては、逆の発想で、自分らしいバックトラックを作って、その上にメロディを落とし込もうと考えた。よりサイバーな雰囲気でもまとめようと思ったのだが、結果、流れの中でもバリエーションの広さを感じさせるような、いわゆる「リミックスらしい」感じに仕上がったと思う。(瀬上)

CASINO NIGHT

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」において、印象的なステージのひとつだったCASINO NIGHT。それ以降、ソニックシリーズにおいては、カジノや遊園地をモチーフとしたステージが数多く登場しているが、その楽曲を手掛ける度に、印象的なこの曲のオリジナルバージョンを相手とする葛藤があったように思う。本作のACT2においては、かなり手を入れてシックな感じに仕上がっていると思うのだが、これはソニックチーム関連作品の楽曲制作において、何度も組ませて頂いている在ニューヨークのBeat On Beat, inc.と手掛けたプロダクションの成果だ。スタジオ自体、スポンティニアスな空気が流れているとても居心地の良い空間だった。(瀬上)

SKY SANCTUARY

GREEN HILL同様に原曲の雰囲気が比較的ゆったりとしており、本ステージにおけるモダンスタイルはオリジナル作のテンポ感とは異なるステージ構成でもあるため、2段階のバージョンを作り分けた。広がる大空に浮いている場所に茂る緑といった、広がりを感じられる非日常的な自然な雰囲気が出せたのではないだろうか。(瀬上)

MUSHROOM HILL

「青の冒険」のステージは、マップ構成も含めオリジナル作を再現することとしたACT1と、ブーストが活かせるようにアレンジしたACT2という構成なので、楽曲の棲み分けもそれに準じた箇所が多い。「ソニック&ナックルズの最初のステージだったMUSHROOM HILLは、何ともいえない不思議な感じの曲調が、特異なステージのビジュアルとマッチしていたが、本作のACT2向けには、よりファンキーな方向性に舵を切ってみた。(瀬上)

EMERALD COAST

「ソニックアドベンチャー」の最初のステージであるEMERALD COASTには、「Azure Blue World」と「Windy And Ripply」という2曲のステージ曲が原作に存在していたので、それらをリ・レコーディングすることとした。当時はリズムを生で録っていない曲も多かったので、本作のバージョンでは、また新たな雰囲気になったものと思う。(瀬上)

SPEED HIGHWAY

「白の時空」においては、このステージ以降は、モダンバージョンの方が原曲に近く、クラシックバージョンの方に、より新鮮さと驚きを感じさせることが出来るように構成することとした。このモダンバージョンは、割と原曲を忠実にアップデートした感じだが、途中に挿入される"Skyscraper Downhill"においては、よりエッジの効いたリミックスとした。実際にゲーム中で使用しているバージョンよりも長いので、ソニックが駆け下りるビルが更に高い摩天楼になったとしても十分に使用出来る感じだ。

一方のクラシックバージョンは、そのゲームが原作よりも仕掛けに重点を置いたものを感じられたので、楽曲の方もギミック感が満載なリミックスを狙ってCASH CASHに仕上げてもらった。(瀬上)

CITY ESCAPE

ソニックの歴代ステージの中でも、人気が高いステージの一つに数えられるのではないかと思われるこのステージでは、ボードを使ったスピード感溢れるプレイスタイル、身近に感じられる見たことのあるような街並を駆け抜けることが出来る楽しさ、そしてそのステージを彩る楽曲と、全ての要素が良い方向に作用し、結果、皆に親しまれ、記憶に残るものに仕上がった。クラシックバージョンでは、オリジナルのヴォーカルを活かしたCASH CASHのリミックスにより、"Escape From The City"がダンスブルな楽曲として生まれ変わっているが、その途中で、メロディが「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」の"Endless Mine"のフレーズになるように変更されている。

一方のモダンバージョンには、シンガーもミュージシャンも、オリジナル作に関わった全員で録り直した新しいバージョンを。ゲーム自体のスピード感がアップしているように感じられたので、楽曲のテンポも260BPMから270BPMへと変更し、本作のプレイスタイルに合うように心掛けた。今回のバージョンでは、2番のサビが終わったあと、オリジナルにはなかったギターソロが追加されているのだが、そこには「ソニックアドベンチャー2」のソニックのテーマ曲のイントロのフレーズを落とし込んであるように、細かいところで「あ、これは!？」というのを見つけてもらえるように、本作では楽しく仕込んでみた。ギターソロがあるだけでも印象は違うと思うが、更にその後新たな歌詞を付けたブリッジのヴォーカルパートを加えて、新たな魅力をまとった"Escape From The City"が出来たのでは、と思う。10年前に作ったときは、この楽曲がこんなに支持される曲になるとは思わなかったが、今回のバージョンも皆に気に入ってもらえると嬉しいな。(瀬上)

RADICAL HIGHWAY

原作ではシャドウのステージだったところを、本作ではソニックが駆け抜けることとなったRADICAL HIGHWAY。楽曲的には、ミニマルな構成で中毒性が高いものを目指した原曲をリミックスして欲しいと思って渡したのは、CASH CASHとCIRCUIT FREQの2組。前者には、本作のACT1 (クラシック) のコンセプトに則って、オリジナルで使用したギターなどの素材を残しつつのリミックスを、後者には彼らの色を濃く加えてもらうリミックスを手掛けてもらう方針で作り分けた。ちなむと、CIRCUIT FREQは、ソニックシリーズでは何度か一緒に仕事をしているJULIEN KのAmir DerakhとAnthony "Fu" Valcicが関わっているサイドプロジェクトで、クラブ系のサウンドを得意としており、リミックスワークを数多く手掛けている他、DJとしても活動している。(瀬上)

SEASIDE HILL

初のマルチタイトルとなった「ソニックヒーローズ」の最初のステージ、SEASIDE HILLと、その次のOCEAN PALACEは、開発チームの中では、まとめて「海面」と呼ばれていた。前者は私の曲、後者は幅谷の曲を私がアレンジして仕上げたもので、それはアレンジによって「海面」としての統一感を出すのがゆえのことだった。今作のモダンバージョンのSEASIDE HILLを初めて見たとき、OCEAN PALACEのエッセンスも大きいように感じたので、両方の曲を続けたものにしようと考えた。一方のクラシックバージョンは、Richard Jacquesがバックトラックを制作し、私がメロディを入れることで完成した。

SEASIDE HILLの曲は、元々、とある古いギター (自分より古い1966年のFender Duo Sonic2というギター) を手に入れたとき、嬉しくて、そのギターで初めて弾いたフレーズから流れに乗って、そのまま勢いで作り上げた曲なのだが、今回のモダンバージョンでようやく完成系になったようにも思えるくらい、今作のバージョンはお気に入りだ。(瀬上)

WATER PALACE

ソニック関連のサウンドトラックは日本国外ではリリースされないことも多いこともあり、ACT1 (クラシック) 向けには、そのサウンドトラックにのみ収録されていた作者本人が手掛けたバージョンを採用し、一方のACT2 (モダン) 向けには、CASH CASHがよりビートを効かせた感じで仕上げたものを用意してみた。子供たちが「ソニック ラッシュ」をプレイした後に、ずっと口ずさんでいる光景を目にしたものだが、その収録曲は、いずれもコンパクトでキャッチー、エッジが効いていて、印象的なものばかりだ。(瀬上)

CRISIS CITY

ソニック生誕15周年タイトルとなった「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」(2006) 制作時、1番初めに作ったCRISIS CITYの曲は相当悩んで作曲した記憶があります。確か何度かボツになったバージョンがあったはず、そんな過去のトラウマを抱えた曲 (笑) をリアレンジすることになり、当時掲げていたコンセプトと再び向き合ってみることにしました。ACT2 (モダン) では、オリジナルバージョンの方向性をさらに発展させたようなアレンジにしたいと考え、緊張感や大作感といったキーワードはそのままに、スピード感のある強めのビートと、編成を増やした総勢12名のストリングスを主役にして、壮大でドラマチックなアレンジに仕上げってみました。一方ACT1 (クラシック) では、モダンとクラシック2つのアレンジに明確な対比がつくことを意識し、ゲームのプレイ感からテンポとノリを変え、ビリビリしたシンセとモダンには入れなかったギターをリードに仕上げってみました。ハイスピード用のアレンジは西川進さんのギターが良いアクセントになっているので収録しました。悩んで悩んで作っていた曲を再びリメイクすることになり、5年間の成長の度合いを試されている気分でした。(大谷)

Notes

from Sound Team

ROOFTOP RUN

「ソニック ワールドアドベンチャー」で人気の高かったROOFTOP RUN (日本でのステージ名はオレンジルーフ) のACT2 (モダン) では、CRISIS CITY同様にオリジナルバージョンの方向性をさらに発展させたようなアレンジにしたいと考え、テンポ早めでパンキッシュなリズム隊にカルテット編成のストリングスを加えたオリジナルから、より明るく楽しい雰囲気を出す為、ピアノのパートを新たに追加し、ストリングスは総勢12名の編成で、よりポップにドラマチックにゲームを盛り上げる方向でアレンジしました。ストリングスパートは江口貴勲さんのアレンジでさらに磨きをかけてもらい、表情豊かなアクションステージの音楽という意味で、とても良いアレンジに仕上がったと思っています。一方ACT1 (クラシック) では、コロコロと愛らしいクラシックソニックのイメージなども参考にモダンのバンドサウンドから一変、ダンスビートにノリも変え、ほんのりテクノポップな楽しく弾むようなアレンジを狙いました。モダン同様の編成でストリングスを収録、ハイスピード用のアレンジも気に入っているので間に挟んでみました。モダンとクラシックどちらも個人的にお気に入りのアレンジです。(大谷)

TROPICAL RESORT

まだ記憶に新しい、つい最近作ったばかりの曲をアレンジすることになったわけですが、「ソニック カラーズ」の最初のステージだったTROPICAL RESORTが「青の冒険」では最終面になると聞きました。まず、あの陽気な雰囲気オリジナルから最終面の雰囲気に合うようなアレンジが出来るの??という疑問が、ひとまず作ってみようということでテンポアップして緊張感あるマイナー調のアレンジを試してみたのですが、そこまでガラリと印象を変えたアレンジは今作には相応しくないということでボツになりました(笑) あくまでもTROPICAL RESORTはTROPICAL RESORTらしくということで、ACT1 (クラシック) はオリジナルを使用することになり、ACT2 (モダン) はオリジナルの雰囲気そのままに、さらにノリ良く、勢いを増したアレンジとして仕上げました。完成してみて、「ソニック カラーズ」の時にこれくらい勢いのあるアレンジ作ってたら、それはそれで1面の曲としてインパクトあったかも?なんて正直思ったくらいです(笑) (大谷)

PLANET WISP

PLANET WISPの音楽として、明確なコントラストを出す為に、ACT2 (モダン) ではオリジナルを活かすリミックスを、ACT1 (クラシック) では新規要素を加えたリミックスを目指しました。「ソニック カラーズ」でも既に3つのアレンジを制作していましたが、ACT2では、オリジナルのメインバージョンのトラックを多用しつつ、別なアレンジのベーストラックを加えてリズムカルな感じに組み上げました。一方ACT1では、オリジナルのリズムトラックを基に、シンセリードやベースなどの新規要素を中心に仕上げています。更なるアレンジバージョンの制作は難易度が高かったですが、その分、やりがいもあり楽しかったです。リミックスの違いをぜひ楽しんでみて下さい!(床井)

END ROLL MEDLEY

メガドライブ版のソニックをクリアした後に、スタッフロールと共に流れる曲は、プレイしてきたステージ曲のメドレーになっており、そのタイトル曲で終わるものだった。本作の前に手掛けていたナンバリングタイトルの続編、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードII」においても、その流れを踏襲していたこともあり、いわゆるひとつのメインテーマを用意しないことになっていた本作でも同様とするのは、ごく自然な流れだった。実は、私は古くはセガサターン向けの「ビクトリーゴール」をはじめとして、色々なところで、曲をメドレー形式で繋げることをやっている。その制作自体は、毎度のように苦労が付きもので、なかなか大変なのだが、完成して一連の流れで聴くときには、その苦労も忘れるくらい楽しいものだ。本作においては、流れが異なる2つのステージ構成があったため、勿論、このメドレーも2つ作るようになったのだが、同時に手掛けていればもっと楽しかったのに!と、後になって気が付いた。(瀬上)

RIVAL / BOSS

今作では、ステージだけではなく、ボスやライバルとして対峙するものも懐かしいものが多く顔を並べている。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」からはDEATH EGG ROBOT。重厚感を出すためにティンパニを入れてみつつ、楽曲としては同じフレーズだが、進行度合いによってその雰囲気が3段階に変化するように構成した。「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」からは、ライバルとしてMETAL SONICが登場。ご存知の方もいるかと思うが、その作品においては、日本版・欧州版と北米版では使用されている楽曲が違うので、それぞれの地域のファンの頭の中で記憶に残っているバージョンが異なっている。「白の時空」では、楽曲を切り替えることが可能なシステムを用意したので、METAL SONICの楽曲は、両方のバージョンを用意することとして、日本版・欧州版は原曲を担当した帽谷が手掛け、そして北米版はCASH CASHと作り上げた。CASH CASHとは「青の冒険」の中では、前半のハイライトと個人的に捉えていた「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」のBIG ARMSのリミックスも一緒に手掛けた。元々、アグレッシブな雰囲気が前面に出た曲だが、今回のバージョンでは更なる勢いと緊張感が感じられるものになったのではないだろうか。彼らとは、「ソニック カラーズ」の楽曲レコーディングの際に初めて顔を合わせたのだが、実際に会って色々と話しているうちに、ソニックシリーズの大ファンであることが分かり、また私が仕事として初めて関わったタイトルである「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」が、アレックスにとって初めてプレイしたゲームであったことも、本作のタイトルにある「ジェネレーションズ」(=世代)を感じさせる素敵なエピソードだった。「ソニックアドベンチャー」のPERFECT CHAOSでは、メインテーマ曲、「Open Your Heart」を使用した前半と、よりシリアスな後半とで切り替えたのは原作通り。➤

"Open Your Heart"に関しては、CIRCUIT FREQのリミックスに対して、私がギターを新たに録り直す流れで制作した。彼らはまた、「ソニックアドベンチャー2」からの対シャドウ・ザ・ヘッジホッグ戦の楽曲、「For True Story」のリミックスも行なったが、冒頭の登場演出部分を含め、流れとして良い感じに仕上がったのではないだろうか。途中、ソニックとシャドウ、それぞれがパワーアップするタイミングでは、その効果時間と合わせる感じで、それぞれを象徴する楽曲として、「Live & Learn」と「All Hail Shadow」を起用することとし、「ソニックヒーローズ」のEGG EMPERORでは起用ミュージシャンを変更しての再録を行なった。前述のPERFECT CHAOSの後半の楽曲、「Perfect Chaos Revival!」、**「ソニックアドベンチャー2」のBIOLIZARD戦向けの"Supporting Me..."**、並びに15周年記念タイトルの**「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」**からの対シルバー・ザ・ヘッジホッグ戦の楽曲はRichard Jacquesが再構築。いずれも、彼のきめ細かい仕事振りが光るバージョンだ。本作のラスボスであるTIME EATER関連の楽曲も同じくRichardによるもので、同じテンポで、メロディとモチーフを共用しつつも、アレンジやギターのフレーズが異なる2つのバージョンを用意して、それらをプレイヤーキャラクターの切り替えに合わせて使用した。(瀬上)

CHALLENGE / MISSION

ステージ曲に関しては、原曲があるため、それを下地としたアレンジを行なったわけだが、それ以外の箇所に関しては、選曲に関しても大いに楽しんだ。CHALLENGE/MISSIONに関しては、本作ディレクターの宮本にプレイスタイルの種類で大別をしてもらい、それらに合いそうな楽曲を提示して、彼に選定してもらった。結果、マニアックな選曲ながら、ゲームのタイプに合ったものを揃えることが出来たのだが、今までのシリーズ作において、印象的な様々なタイプの曲を用意してきたソニックタイトルならでは、だと思ふ。

CASH CASHと一緒に仕上げた"Super Sonic Racing"や、「ソニックヒーローズ」の対戦曲と「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」の対戦曲とを掛け合わせた楽曲など、個人的にも楽しく作業したものばかりだが、Richard Jacquesが「ソニック3Dプラスト」(セガサターン版)のタイトル曲を、床井が「ソニックバトル」の中のお気に入りの曲を、それぞれリメイク出来たのは、彼らにとっても、とても楽しくて嬉しい出来事だったに違いない。(瀬上)

TRAILER

本作の初出のトレーラーは、ソニック(モダン)が走っているところにクラシックソニックが加わって、二人で走り抜けるところを描いたものだったが、まだタイトル名すら出さず、内容的にもミステリアスなものというのを伝えたかったので、楽曲もいわゆる「トレーラーらしい」感じのものが用意されていた。

同じ映像を本作にも収録することになったのだが、前述の「内容もタイトルも明かさなない」トレーラーに付けていた楽曲のまま収録するのはコンセプトが異なるので、一つの映像で二つの音楽を用意して、使い分けることとなった。私が初めてこの映像を見たときに作ったアイデアで、それぞれのアクションに音を当てるような構成としてあるもの。気付いたかもしれないが、そのメロディはリザルトのメロディとしても使われている。(瀬上)

WHITE SPACE

色々なステージのミニチュアが並んだWHITE SPACEのコンセプトを聞いたとき、面白い空間になりそうだなと思った。長く滞在することが出来る場所でもあるし、音楽的にも楽しめる要素を盛り込もうと考えた。最初に思い付いたのは、GREEN HILLやSKY SANCTUARYのモダンステージでやったことと逆のパターンで、同一のリズムのうえで、どんどんメロディが変化するもの。結局、それはメリハリが付かないこともあって諦めたが、担当プログラムの献身的な対応もあって、「同じテンポ、かつ同じ長さのフレーズをスムーズに入れ替える」というのが、最終的に実装された仕様となった。どのタイミングで移動をしても、全てのステージの曲が同じように進んでいる世界、と思って頂ければ良いだろうか。(瀬上)

JINGLE / SKILL

JINGLEやSKILLといった細かい楽曲においても、開発チームの企画担当者のアイデアを借りながら、選択していく中で、懐かしいものからレアなものまで、色々取り上げることが出来たと思う。幅谷が作曲した「ソニックヒーローズ」のメニュー曲を再録したものを「青の冒険」のホワイトスペースで用いたように、原作での役割と近い起用方法の楽曲のみならず、中村氏が手掛けた「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」の対戦リザルト曲をスキルショップで使用するなど、原曲の使用箇所とは異なるものでも、合うものであれば積極的に採用した。中でも、COLLECTION ROOM GALLERYで使用している楽曲の出来には満足している。(瀬上)

CUT SCENES

本作のストーリーを彩る楽曲に関しては、使用するシーンと求められる楽曲の雰囲気によって、異なる作家を起用することとした。タイムイーターに関する箇所に関しては、本作のラスボス戦を含めたタイムイーター関連に一本筋が通るようという理由から、Richard Jacquesに依頼。「ソニックヒーローズ以降、シリーズ作で多くの曲を手掛けてもらっている葦部氏には、「青の冒険」で使用する楽曲をお願いした。縁あって、今作にて初めてご一緒させて頂いた福田氏には、ラスボス前の緊張感や大団円を描いた楽曲を提供頂いた。また、ソニックのアクションをメインに見せる箇所に関しては、その動きに合ったようなものを私が用意することとした。結果、バラエティに富んだ楽曲を用意することが出来て、本作のストーリーを彩ることが出来たと思う。(瀬上)

Notes

from Sonic Team

ソニック生誕20周年を記念するタイトルとして開発されたのがこの「ソニック ジェネレーションズ」です。20年間ソニックを応援していただいたファンの皆さん、そしてあまりソニックを知らないという若い皆さんに、ソニックが歩んできた20年という歴史を、すべて体験していただけるようなタイトルにしようという意気込みで開発がスタートしました。1991年に誕生した初代「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」に始まり、初めて3Dアクションとして生まれ変わった1998年の「ソニックアドベンチャー」、そして2010年の「ソニック カラーズ」まで…この20年の間に数多くのタイトルがリリースされてきました。この「ソニック ジェネレーションズ」の開発は、私自身にとっても過去を振り返る良いきっかけになったと思います。ソニックとは何かを学び、先輩スタッフに追いつこうとがむしゃらに取り組んだ「ソニック 3」、誰も見たことのない3D空間を走り回るソニックを生み出すために必死だった「ソニックアドベンチャー」、外国人の感性を取り込もうと困難を覚悟で海外で開発を始めた「ソニックアドベンチャー2」…「ソニック ジェネレーションズ」開発中、歴代タイトルのステージが形になりステージの楽曲が流れ始めるたびに、当時の思い出やゲーム開発に対する熱意のようなものを思い出してました。過去に聴いた音楽は、不思議と当時の記憶や気持ちを思い出させる力がありますよね。皆さんはこの20年間、どんな思い出がありますか？ソニック20年間の歴史をまとめた「ソニック ジェネレーションズ」、そしてその楽曲すべてを収録したこのサウンドトラックを通じて、皆さん一人一人が歩んできた歴史を振り返り、未来へ進む活力になってくれたら幸いです。

「ソニック ジェネレーションズ」プロデューサー 飯塚 隆

「ソニック ジェネレーションズ」は、ソニック生誕20周年を記念して、今までソニックを支えていただいたみなさんへの感謝の気持ちを込め、ソニックの20年分の遊びを「すべて」お届けしようというコンセプトでスタートしました。

しかし、ゲームもサウンドもすぐに共通の課題にぶつかりました。それは、原作（原曲）をどこまで変えてどこまで残すのか、という問題でした。それぞれのタイトルや楽曲、1つ1つにプレイされたみなさんの深い思い出がありますので、核となる部分、目に見えない「魂」ともいべき部分にまで手をいれてしまうと、そこにあった大切な何かが損なわれてしまいます。しかしその一方で、大胆に手を加え、ソニックらしい新しい挑戦とともに、新しい冒険を提供する必要もありました。

また、原曲とのアレンジの差だけでなく、ACT1とACT2でどれくらい、アレンジに差をつけるのかというのも大きな課題でした。しかもゲームのステージ音楽ですから、カッコよければそれでよい、というものでもありません。ゲームの持っているテンポ、ステージの息遣い、効果音とともにアクションの気持ちよさを高めるなど、それぞれの要素をフィットさせなくては、ステージのBGMとしては機能しません。特にACT1とACT2では、ゲームのテンポが大きく異なりますので、原曲からテンポを変えつつ、かつ本質的な印象は変えずに、一方で新しさを感じさせるアレンジを加える必要がありました。文字で書いているだけでも、バランス感覚が問われる難しい作業で、相当の苦労があったことは想像に難くありませんが、それが最終的に成功したかどうかは、このCDを手にとられたみなさんには、説明するまでもないでしょう。

「20周年だからこそ5年後の記憶に残る冒険を」このタイトルをつくる時に、私が開発チームのみんなに伝えた言葉です。アニバーサリータイトルだからといって、単純に20周年分あつめてリメイクするのではなく、20周年だからこそ、次の記念日に、5年後の記憶に残る新しい冒険をみなさんにお届けしたい、そういう願いを込めました。サウンドに携わったスタッフ一人一人の苦労や努力のおかげで、私自身、一人のソニックファンとして、このCDにおさめられた楽曲は、まさにそれにふさわしい、記憶に残るものに仕上がったと感じています。

サウンドスタッフ含め、開発チーム一同、みなさんへの感謝とそして期待にこたえられるようにこれからも全力を尽くして参りますので、ゲーム本編ともども、20年分の冒険を楽しみながら、これからはじまる新しい冒険に、どうぞご期待いただければ幸いです。

「白の時空」ディレクター 宮本 裕司

20年の間リリースされたゲームの音楽で集大成を作れと言ってもなかなか全てを網羅することはできないし、混ぜてしまうとイマイチ馴染まないものもあつたりして結構理想とは程遠いものになってしまうリスクだってあつたと思う。僕はプログラマーだけど、自分がプログラムしたのは今回の収録作品の中の真ん中あたりだし、今回の関わり合いだって現役のプログラマーとしてではない。それくらい、20年というのは長くて重いものだ。ところが、このOSTはスゴイ！何がすごいかって、関わったメンバーを是非見て欲しい。セガのサウンドチームが継出で関わっているのももちろんだが、Richard JacquesやCash CashやKosugiさんのところなど新旧織り交ぜて関係者が集っているのだ。種子田さんとKatsujiさんと我らが瀬上純が参加したり（Disc-1のTrack 9なんかすごいことになってる！）時を越えて幡谷さんがセルフリミックス（Disc-3 Track 2は必聴！）したり。何よりも、中村さんの楽曲もリミックス版が聴ける時がくるなんて、まさにこのソニック20周年タイトルでしかあり得なかつたはず！ソニックのために、こうした御歴々が現役で集っていただけたのは僥倖だ。

ーソニックファンとして興奮冷めやらぬ、といった感じだが「青の冒険」のディレクターとしては「青の冒険」収録楽曲のことに触れなければならない。Disc-2 Track 3のCASINO NIGHT ACT2はまさに生楽器で味わえるおなじみのカジノナイトがとてうれしい。RADICAL HIGHWAYのリミックス対決もそれぞれに痺れるくらいカッコイイ仕上がり。Disc-2 Track 10の“BACK 2 BACK”は当時からイカした曲だったが、ハンドヘルド機からの代表曲として相応しい。Disc-2 Track 15のTROPICAL RESORT ACT2は、まだ記憶に新しいソニックカラーズの曲が早くも良アレンジ。ボス戦3曲はCash Cash、Richard、瀬上のそれぞれのリミックスだがオリジナルを超える迫力でどれも聴きごたえあり。「白の時空」側も興奮の増焔だがそちらは宮本に譲る。口惜しいが...（苦笑）ゲームも20周年の歴史を存分に楽しめる仕上がりならば、そのサウンドも新旧関係者が入り乱れる、まさに”集大成”と見えよう。是非、この20年ソニックが如何に音楽に愛され、音楽が如何にソニックに愛されたかを共に堪能しよう！

「青の冒険」ディレクター 片野 徹

