

ORIGINAL SOUNDTRACK

# SHINING the HOLY ARK





ALL TRACKS COMPOSED & ARRANGED BY MOTOI SAKURABA

- |    |                  |      |
|----|------------------|------|
| 01 | プレリュード～蝕からの誘い    | 4:33 |
| 02 | 招かざる者たち          | 7:40 |
| 03 | 闇の祭典～パートI        | 6:42 |
| 04 | 遙か底のサーチャー        | 4:09 |
| 05 | 風塵の地平の果て         | 7:40 |
| 06 | 生命と死の舞踏 (デッドダンス) | 6:55 |
| 07 | 彷徨い人の哀歌          | 8:34 |
| 08 | 闇の祭典～パートII       | 5:34 |
| 09 | 安息のラブソディー        | 3:46 |
| 10 | エンドレスウィナー        | 2:08 |



SHIMI





ORIGINAL SOUNDTRACK

# AVING the HOLY ARK



# 高橋

HIROYUKI TAKAHASHI

# 宏之

今回先行発売された本CDこそ、我々の最新作「シャイニング・ザ・ホーリアーク」の楽曲を元にしたアレンジ・アルバムだ。もう聞かれている方にはおわかりの通り、ロックアレンジということになるが、もっと細分化したジャンル分けをするとプログレッシヴ・ロックというジャンルに位置するロックなのだ。ボクはこれまでゲームを作り続けている間やりたかったのが、RPGの楽曲をプログレッシヴ・ロックの楽曲で再現することだった。何故、そう思い続けたのか？（本CDをプログレッシヴ・ロックとして購入されたリスナーには、今さら説明するまでもないのだが）1969年頃のこと

突如プログレッシヴ・ロックという<進歩的な>音楽を作ろうというムーブメントが起こって、当時の多くのロック・ミュージシャンがクラシ

ック(やジャズ)とロックの融合という進歩的な音楽を作り始めたのだった。その頃、時を同じくして洋楽を聴き始めたボクは、当然の如くその斬新で優れた音楽の虜になっていったのだった。そのボクがプログレッシヴ・ロックの虜になった理由の一つが、ファンタジーという世界観に合致するストーリー性に起因するのは紛れもない事実だ。そうプログレッシヴ・ロックの多くはストーリー性を持っていて、さらにアルバム全てをトータルな世界観で統一した音楽といって良い程こだわって作られた音楽のことなのだ。(もちろん、例外もあるにはあるが・・・)



ボクのごよなく愛すキング・クリムゾンやP F M(中野レコードという今は亡き輸入レコード屋でイタリア盤のファーストやセカンドを取り寄せてもらったりしたなあ・・・多分日本最初期のイタリア盤だったはずだ・・・後日弟の秀五より新宿レコードだったと知らされ驚く)、ELPやYES、フォーカスやトリアンピラット等々、みんな当時のボクの宝物だった。しかし、そのムーブメントはおよそ6年ほどで何故か突如終わってしまった。そして、ボクのプログレ狂いもそれと歩調を合わせるように幕を閉じたのだった。

そう、それはその時から過去のものになった。若かりし日の思い出として・・・

それをもう一度甦らせてくれたのが実はゲーム・ミュージックだったのは、何とも不思議な巡り合わせとしか言いようがない。あれはエニックスでドラクエを作っている頃だった。当時、同じプロデューサーという職務だったYが「こんな良い音楽があるんですよ」といって聞かせてくれたゲーム・ミュージックこそ、かつてボクがごよなく愛しアルバイト代の全てを注ぎ込んだプログレの面影を忍ばせるものだった。(これは確か、古代祐三氏のソーサリアンのCDだった。)

「えっこれが新しいの?」というのが正直な気持ちだった。だって、その音楽はどう聴いても昔、封印したボクの大好きだった音楽に酷似していたからだ。それと同時に、これが今のゲームフリークに受けているのだったら、それ以外にも表現方法があると思ったし、同時にうれしくもあった。ボクの好きだったプログレは、時間の壁を越え若い年代に受け入れられる可能性があると感じたからだった。

考えてみると、ドラクエのすぎやま先生しかり、ファンタジーを題材にしたRPGはみんなクラシック音楽をモチーフとしているではないか!(いわゆるシンフォニックといわれるやつだ。)だったら、クラシックをモチーフとしながらも、よりロックのリズムを取り入れた変化に富んだ楽曲にした方が、よりゲーム・プレイヤーに無理なく聞ける音楽になるというのは、自然な流れでもあるのだから。

ボクはエニックスを離れ会社を興しオリジナルのゲームを作り始めた時、そういった音楽に少しでも近づくようにコンポーザーと接してきた。しかし、そうしてきてわかることは、どうも作曲家は自分の進んできたジャンル以外の音楽を取り込みながら、新しいものを創作するのが得意ではなさそうだということだった。もちろん「あれが欲しい」、「こういう音楽にしてくれ」という要望に対して、それらしいものを作ることはプロの音楽家にとって難しいことではないのだが、ことオリジナリティの高いという一文が付くと首を捻らざるを得ないものになってしまうのが常なのだった。(しかしこれは、ゲームの世界でも同じ事が云えて、オリジナリティの高いゲーム性を持っているものなど、ホンの一握りしかないというのが悲しい現実なのだ。かつてドラクエをモニタリングするためアメリカに滞在した時、アメリカ人から日本のゲームのオリジナルはオールモースト・アメリカンだと言われたときは、悔しいがそれに反論できない事実が非情に悲しかった。だからボクは、オリジナルのゲームを作ることだけを



心がけて今までやってきたのだ。そして後に、ボクのゲームがアメリカで「驚くことに日本製のゲームで初めてオリジナルであると認める」とか書評されたり「アメリカのゲームに多大な影響を与えている」とか言われるようになるのだが・・・)

そういうわけで、プログレッシヴ・ロックの夢は絶ち消えのままだった。そこに、ボクの信頼する人物を通して紹介されたのが桜庭統氏だったのだ。彼はかつて、ジャップス・プログレという日本製のプログレッシヴ・ミュージックの有名バンド(デジャブ)のリーダーで、今はゲーム・ミュージックを作っているというのだ。しかし当時ボクは、彼の名前をゲーム業界で聞いたことはなかったし、洋楽偏重のきらいもあってあまり真面目に考えていなかった。しかしその後、ボクが徐々にプログレのCDリバイバルに伴う旧盤発売の購入によって、眠っていたプログレの熱が再発するに従って、また専門誌による彼の評判を知るに従い彼に対するボクの考えも徐々に変わることになる。実際、当時の彼の作品はフランスでも賞賛されている通り、海外の一流作品と比肩するものだった。

## ORIGINAL SOUNDTRACK



そして、期は熟した。ついに我々のオリジナルゲーム「シャイニング・ザ・ホーリアーク」で、彼に音楽をお願いすることになったのだ。ボクに関わるRPGの音楽がプログレで満たされる至福の時が今・・・ここに実現を見たのだ。

さて音楽のことばかり書いていると、ゲームのファンの方々に怒られてしまいそうなので、ゲームの中身について少し書いておきたいと思う。今回のホーリアークはファンの方ならご存じの通り、セガの16ビットマシン・メガドライブで我々が作り続けている「シャイニング・シリーズ」の最新作だ。今回からは、ストーリー性を大幅に大人向けのものにシフトした、言うなれば「新シャイニング・シリーズ」の1作目にあたるものだ。ゲーム性もかなり煮詰め、オリジナリティにこだわった新シリーズの1作目に相応しい作品になったと自負している。ボクは音楽でもそうだが変化に乏しいものが苦手なのだ。(プログレが好きなの理由にもそれが当てはまる。)派手な演出だけなゲームがあったとしても、それだけでは飽きてしまう。今度のホーリアークは、通常では表現されなかった3DのCGファンタジーだ。モンスターをリアルタイムのゲームのように動かしたり、それを迎撃させたりと新しい感覚満載のRPGになるのでじっくり楽しんで欲しい。

ソニック 高橋 宏之



# 中島

SHUNYA NAKAJIMA

# 俊也

巷で流布されている音楽にふと目を向ければ、そこには身体感覚に重点をおいた、いわば非メロディ型のサウンドが目立つ。テクノ/トランス、アンビエント、サイケデリック、ヒーリング、特質は様々だが共通しているのは音響/音質により非日常感覚を体現するという点だろう。目立つから一般性があるというわけではなく、中高生の多くはカラオケで歌うためにCDを買ってるのかもしれないから、身体感覚もクソもないわけだが。まあそれはともかく、レイヴパーティやカラオケで熱い人々もその実宮崎アニメやディズニー映画で感動したりする。つまりオヤ

ジがぼやく以上に潜在的には、失われたと思

われた<物語>

や<感動>へ

の欲求は根強

い。一見否定

されているよ

うなくドラマテ

ィック>なもの。そ

れは元来小説が得意とす

るものであったが、生まれたときからファミコンがある子供達は、夢、冒険、愛、(あークサ)をゲームの中から学ぶのかもしれない。ハガードの小説に熱中したオジさんたちが作ったRPGで今のキッズはファンタジーの世界に遊ぶ。話がずれてしまったが、つまり音楽においても物語への需要はあってもいい。小説のように音楽でイメージを、風景を、そして物語を展開する手法はクラシック、様式美ヘヴィ・メタル、そして往年のプログレッシヴ・ロックと呼ばれた一群が最も得意とする物だろう。



ソニックより発売されるセガ・サターンRPG「シャイニング・ザ・ホーリアーク」のサウンド・トラックにしてイメージ・アルバムが本作品であり、主人公は桜庭統(さくらば・もとい)。知名度こそ先達・難波弘之氏には及ばないかもしれないが、その実力・作曲能力は日本屈指のキーボード・プレイヤーと断言出来る。'85年に結成され'88年に唯一のアルバム「バロック・イン・ザ・フューチャー」(Made In Japan:MJC-1002)を残しているバンド、DEJAVU (デジャヴ)で一躍名を知らしめた桜庭は、UK、ELP、レ・オルメといったキーボード主体のプログレッシヴ・ロックを想起させつつ懐古的に演じるのではなく、近未来的とさえ言えるモダンでクリアー、そしてソリッドなサウンドに昇華し、高い評価を得た。デジャヴ解散後'90年にソロ・アルバム「戯曲音創」を発表、デジャヴの音楽性を更に発展させた、これまた傑作であった。同作は残念ながら現在廃盤だが、ここから元ホワイト・ファンクの下田武男が参加しているのが重要で、桜庭がその後ゲーム・ミュージックの作曲等の仕事を始める一方で「桜庭&下田DUO」としてプログレ系の聖地、吉祥寺シルヴァー・エレファントでライヴ活動を開始する。以来一貫して下田は桜庭の良きパートナーとなっており、もちろん本作にも参加している。散発的にライヴこそ行っていたものの、沈黙したかに見えた桜庭が一気に注目を集めたのは今年5月にリリースされた「ビヨンド・ザ・ビヨンド」(Antinos Records ARCJ33)のサウンド・トラックである。ドラムに下田、そしてゲストに御大・難波弘之氏を迎えて制作された同作は、RPGとはいえサントラという枠に到底収まることのない、いわば作品世界にインスパイアされた桜庭統のオリジナル・アルバムだ。キーボード・メインのシンフォニック・ロックとして世界最高水準の内容に仕上がり、日本を軽視しがちなプログレ・ファンのド肝をぬく瞬間を僕は多数目撃した。その勢いはとどまる所を知らず、驚異的なペースで彼の新作が聴けるのは喜ばしい。本作は「ビヨンド・ザ・ビヨンド」同様、RPGのサントラという形ながらも実質桜庭のオリジナル作品と見なしてよい。参加メンバーはドラムに下田、そして今回の目玉というべきゲスト・ミュージシャンとしてヴァイオリンに岸倫子(きし りんこ)が加わることになった。強行スケジュールになったため僕自身は彼女のヴァイオリンが入った完成型を聴くことが出来ないが、彼女は最強ストリングス・ユニット、金子飛鳥率いる「ASKA STRINGS」のメンバーで、自己のバンド「LINN-TETRA」での活動等、昨今の東京ライヴ・シーンで注目を集める逸材である。よって変拍子鬼・桜庭の楽曲にどう色をつけてくれるのか楽しみで仕方がない。現地点でのアドヴァンスを聴く限り、楽曲面での充実度は全く文句のつけようもなくプログレッシヴかつシンフォニック。オープニングの「プレリュード」のイントロで胸は高鳴り、めくるめく変拍子のグルーブに身をゆだね、桜庭節とさえいえる独特の和声(テーマ部のバックギンに注目)、往時のキース・エマーソンやエディ・ジョブソンもぶっ飛ぶ華麗でスリリングなキーボード・ワークの嵐は、目眩がするほど素晴らしい。ここにはバロック/クラシック、ジャズ、そして何よりロックがある。インストゥルメンタ





ルゆえのイメージの広がりやRPGと呼応し、更なる深みを感じさせる。必らず心に残るメロディがある、曲が生きている。ここに桜庭ミュージックの真骨頂がある。仏つくって魂入れず、では無いがテクニック/構築に走る余り、なぜその手法をとるのか分からなくなってしまうような事も往々にしてあるが、こと桜庭統に関して全くそんな事は無い。変拍子、転調、大作主義のみを祭り上げる愚直なプログレ信仰など不要である。彼は出てきたもの、創りだしたい世界を実にスポンタニアスに追求した結果、プログレッシヴ・ロックになっているだけなのだ。もちろんUKやELPも好きだけど、それは一部であって全てでない、という事は彼も思っているはず。物語性のある音楽、つまり映像と情感を包括したスケールの大きい音、起承転結、静と動、明と暗……単色志向が大半をしめる日本のポピュラー・シーンにあっては異色かもしれないが、桜庭は自らの信念を貫き、かくも重厚で壮大な作品を完成させたのである。”生命と死の舞踏”を聴いてみて欲しい。このドキドキワクワクするメロディ、展開！勇壮でドラマティックで何より格好いい。ある意味、こうした音世界に強いシンパシーを持っていると思うゲーム・ファンの皆さんには、本作を通じてプログレッシヴ/シンフォニック・ロックの世界を知ってもらいたいと思う。絶対通じるものがあるから。アニメ/コミック、そしてゲームとプログレ的マインドは生き続けているのだ。

# SHINING the HOLY

いささか舞台裏めくが重要な事なので書いておくと、本作のプロデューサーであるソニックの高橋宏之氏は大のプログレ狂で、音楽に桜庭を起用した張本人なのだ(ちなみに「ビヨンド・ザ・ビヨンド」のプロデューサー 高橋秀五氏の実兄)。ゲーム制作サイドと音楽サイドの意志の疎通は申し分なく、お互いに必要なイメージを出し合って作品を高めていく理想的な作業が行われている。ゲームは未見だが入魂の出来ばえと聞くのでRPGファンには絶対だろう。教会のオルガンが鳴り響き、テーマがリフレインされる時、何とも言えない感慨が押し寄せる。STORY NEVER ENDS。そう、物語は終わらない。旅は、冒険はいつだって続いている。劇的な音楽は今ここに安住の地を得、新たな友と飛び立つ。願わくば、本作で初めて桜庭ミュージックに触れた方々が良き伴侶となってくれんことを。かくも本格的なシンフォニック・ロック作品がこうした形で世に出る幸運をプログレッシヴ・ファンと分かちあいつつ祈念している。

1996年9月30日 World Disque 中島 俊也



All Tracks Composed & Arranged by Motoi Sakuraba

**Musicians**

Motoi Sakuraba : Keyboards

Takeo Shimoda : Drums

Linnko Kishi : Violin (From Aska Strings)

Recorded & Mixed by Takashi "patch" Kitaguchi

Recorded & Mixed at BAZOOKA STUDIO

Mastered by Toshiya Horiuchi (SONY MUSIC Shinanomachi Studio)

Produced by Hiroyuki Takahashi (SONIC)

A&R : Chikashi Aoki (Oo Records Inc.)

Directed by Kazuyoshi Senzaki (MUSICAL STATION)

Kazuhisa Satoh (Oo Records Inc.)

# SHINJING the HERO

Product Co-ordination : Masaaki Uno (CAMELOT)

Promotion : Oo Records Staff

Sales Promotion : Hidehiko Otani [Sony Music Entertainment(Japan) Inc.]

Cover Illustration : Shin Yamanouchi

Cover Design : Makoto Kamata (Sony Music Communications)

Art Work Co-ordination : Chisato Tanabe (Sony Music Communications)

Executive Producer : Shinji Kawahara, Hiroshi Goryo (Oo Records Inc.)

Special Thanks to : Soul Toru

MUSICAL STATION

Takayuki Kawagoe (SEGA ENTERPRISES)

Masayuki Matsumoto (MARQUEE)

All SEGA & SONIC Staff



# OLYARK

ORIGINAL SOUNDTRACK STAFF CREDITS

## 〈本CDをお買い上げのプレイヤーの皆様へ〉

ホーリアークをプレイする際に名前入力をダブルオーとして始めると、  
通常入手困難なアイテムを手にいれゲームを始めることができます。是非試してみてください。

〈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。〈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。 ● ディスクは使用后、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。

お問い合わせ：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント 〒162 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地

OOCO 26





**Oo Records Inc.**

OOCO 26/STEREO

©1996 Oo Records Inc. ©1996 SONIC/Manufactured by Oo Records Inc., Japan

Distributed by Sony Music Entertainment (Japan) Inc. /  is a Trademark of Sony Music Entertainment (Japan) Inc. (yp)

WARNING: All Rights Reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.