



SHINING FORCE 3

ORIGINAL SOUNDTRACK

ALL TRACKS COMPOSED & ARRANGED BY
MOTOI SAKURABA

TM

- 01 - Shining Force Medley (06:50)
- 02 - Force: To Arms! (05:09)
- 03 - A Light To Lead The Way (05:45)
- 04 - Strive Against The Dark (01:39)
- 05 - Bulzome Rising (04:38)
- 06 - Traveler's Respite (05:48)
- 07 - Tides Of History (05:22)
- 08 - Force On The Move (04:25)
- 09 - Sanctity (05:15)
- 10 - The Lever To Move The World (05:25)
- 11 - Scenario 1 Opening (01:35)
- 12 - Scenario 2 Opening (01:20)
- 13 - Scenario 3 Opening (01:34)

All Tracks Composed & Arranged by Motoi Sakuraba



SAVING PRIVATE RYAN

ORIGINAL SOUNDTRACK

ALL TRACKS COMPOSED & ARRANGED BY

MOTOI SAKURABA

TM

エグゼクティブ・プロデューサー

ライナーノーツ

高橋 宏之

ファンタジーとシンフォニー好きが高じてドラクエに！

元々ボクは、知る人ぞ知るロック愛好家である。音楽とステレオがボクの青春だったと言い切れるほどの時代もあった。その後、十数年の時を隔てロック愛好家の自我が目覚めたのは、某ユーロロック・コレクション・シリーズの再発が契機だったと思う。ユーロロックとはゲームファンにとって聞き慣れない言葉だと思うが、いわゆるプログレッシブロックと呼ばれるロックとクラシックやジャズやトラッド、ワールド・ミュージック等を融合し再構築させた進歩的なロックを、当時はプログレッシブ・ロックと呼んだが、それらの範疇に入るロックと考えてもらえば良いだろう。特にボクはクラシックと融合され、しかもファンタジーをテーマにしたコンセプト・アルバムが大好きで、最近ではそれらをシンフォニックロックと呼ぶという……。シンフォニックとファンタジーという2つの大好物のために、やがて新しもの好きが高じてゲームに手を出すことになり、マリオ、ゼルダからドラゴンクエストと出会うことになった。ドラクエには本当にはまった。社会人でありながら、寝るのも惜しんでプレイした。音楽も素晴らしかった。シンフォニックだった。こんな素晴らしいゲームと出会えたことを感謝した。そのボクがドラクエの製作に関わることになるなんて……。

ドラクエの音楽は、すぎやま流プログレッシブ音楽！

ドラクエの製作は苦しかったけど本当に楽しかった。愉快な堀井さん、シリアスな中村さん、ステキなすぎやま先生等々、素晴らしいゲーム業界のスターと共にボクが肩を並べて仕事をするなんて、まったく世の中はわからないものだと思った。この時の経験が、後のボクの作



品にどれだけ役立ったかなんて一口で言えないほどだ。そして、すぎやま先生のシンフォニックが単なるクラシックだけに根ざしたものでないことも、ドラクエの音楽の製作過程を通じて知ったのだった。ドラクエIVの塔のテーマのサンプルを聴かせて頂いた時、先生の説明で「ベースをチョッパー風にアレンジした」と聞いて驚かされたことは今でも忘れない。「クラシックにチョッパーベースなんて」まるでプログレッシブではないか！とである。

フォースIIIの音楽世界はシンフォニックだ！

そういった下地があってこそ、今のフォースの音楽があるのだと改めて思う。ゲーム音楽はゲームを豊かにするための環境を作らなければならないと考えているため、必要以上に多くのものを求めすぎるのがボクの悪いクセだ。例えば、怖い場面では世紀の名作「禿げ山の一夜」並の曲をと……。しかし、そんなウルサイボクの要求に応えるコンポーザーについて出会えた。それが本作の作曲を担当している桜庭君である。彼はジャップス・プログレというマニアックなロックのフィールドでは花形だった人で、フランスの有名バンドと対バンを張ったこともある知る人ぞ知る大物なのである。彼の音楽は聞いて頂ければお分かりの通り、激情と叙情の緩急の差が激しく表現が豊かである。情が深いといっても良い。シンフォニックだが退屈さとは無縁で、展開の早い楽曲で確かなストーリー性を見事に描ききっている。これこそ、ボクが求めるトータルに音楽で表現するシンフォニックなファンタジックの世界だと断言できる。

シャイニングフォースの世界

シナリオ3の発売をもって完成を見たシャイニングフォースⅢにも少し触れておこう。いくつかのストーリーで大きな物語を表現することはボクの念願だったのだが、ストーリーを執筆中には正直言って先が見えなかった。書いても書いても終わらずに、無限地獄に突き落とされたかのような感覚があった。少し甘く見すぎていたと反省することしきりである。シナリオ1よりもシナリオ2という風に評判が高まるほど、シナリオ3でのプレッシャーは強かった。3部に渡ってサポートしてくれようというプレイヤーに、最高のストーリーを体験して欲しいと思いながら、シンクロシティというシステムとの格闘が続いたことは言うまでもない。こうして終わってしまったから振り返ってみると、この執筆という格闘を通して少しは話作りに対しての自信らしきものも生まれた。ストーリーとはキャラクターを描ききることだし、どんな端役であっても手を抜いてはいけないことを痛感した。特にドミネートやベネトレイムといったわき役たちが、ストーリーを大いに盛り上げてくれたとつくづく思うのである。3人の主人公や彼らに絡む仲間たちが予想を超えて活躍してくれたことが、ストーリーを執筆する上でどんなに助けになったことか……。また、フォースⅢはボクのわがままの集大成みたいなもので、開発陣のみんなにも本当に迷惑をかけたと共に、それを実現してくれたスタッフの一人一人への感謝の気持ちでいっぱいである。さてフォースⅢもシナリオ3をもって結末を迎えたが、シャイニングフォースよ、永遠なれ！本ゲームの登場人物たちが、プレイを終えたみなさんの心にいつまでも残ることを願いつつ筆をおくことにしよう。

桜庭 統

1 Shining Force Medley

まぶたを閉じるとめくるめく場面が脳裏をよぎる。勇ましき出陣の時。傷を癒したあの街。友との出逢い。巨大なる敵との戦い。いつ尽きるとも知れぬ命。それでも突き進まねばならぬ我運命。様々な情景が浮かんでくる・・・そんなメドレーである。

2 Force: To Arms!

深い迷宮に入り込んでしまった様なこの曲は、5/8の変拍子を多用し、精神の不安と混迷を表現している。得に、ギターソロでは、フレーズを二重に録音し左右から出し、ボリュームを交互に強弱させる手法で、恐怖感をつのらせている。オルガンのリフはパラディドル奏法を使いメインのメロディーはハーモニックマイナー系を少し入れることで、不安感を強調している。シンセソロのバックিংは、ベース音を単一にし、上に乗るコードだけを展開させることにより、重厚さを出している。

3 A Light To Lead The Way

キラキラとしたブラスのオープニングから一転、流れるストリングスのメロディーに続き、ノイジックなフルートとアルトヴォイスのユニゾンが幻想的な世界を広げている。中間部では6/8のリズムに、これぞアナログシンセ「ムーグ」のソロを入れて、力強さを表現している。

4 Strive Against The Dark

このアルバム唯一のリズムフリーの曲で、ドラムはアドリブである。アナログの様な太い音を響かせているシンセであるが、実は全てデジタルであったりする。

5 Bulzome Rising

オルガンとベースのユニゾンが緊張感をかもし出し、遠くで鳴るギターのメロディーラインの裏を飾るハーブのアルペジオが、もの悲しさを引き立てているこの曲は、まさに得体の知れぬ邪気に、立ち向かう様を描き出している。

中間部のギターソロは、5/8+5/8+5/8+3/8である事にお気づきであろうか。

6 Traveler's Respite

オーボエのメロディーを主体としボレロ風に作った曲で、音がぶつかるかぶつからないかのぎりぎりのところで作られている。異郷の地に足を踏み入れようとする期待と、何が待ち受けるか分からぬ不安とが交錯する様な感情を現している。単調になりがちなボレロのリズムに、これだけのドラマチックな展開をのせることができたのは、やはりこの「シナリオ」のおかげではないだろうか。

7 Tides Of History

リバーヴの効いたフルートのメロディーが、傷ついた心と身体を引きづりつつも、なお光を求めて彷徨い歩くような心情を映し出している。中盤の混成合唱とピアノの兼ね合いからうまれる感動的なフレーズは、今まさに息絶えんとしている者が懐古し、涙溢るる場面を思い浮かばせるであろう。

8 Force On The Move

軽快なスネアのリズムから始まり、全体をオーケストラのマーチ風にアレンジしたこの曲は、ブラス系のメロディーを支える歯切れの良いティンパニーが、アップテンポの軸となり、雄大なフィールドを勇ましく進む姿を映し出している。



9 Sanctity

チェンバロとストリングスで織りなすメロディーは、孤独に満ちた旅の悲哀を表現しつつ、合間にかいまみる夢の中の安らぎを慈しむかのような切なさをかもしだしている。チューブラベルの鳴り響く場面ではベースラインを下降させ、悲壮感を強調している。サビの部分では半音階的進行を使用し不安な心情を映し出している。

10 The Lever To Move The World

古臭いオルガンの音色を使ったメロディーは、バックキングに対しポリリズムのような使い方をしてワイルドな味をだしている。そのバックキングは7/8。それに対するメロディーは5/8+9/8。後半では7/8に対し6/8+8/8になっている。ギターの色はあのクリムゾンを彷彿とさせ、フレーズは流れる。中間部のオルガンソロはわざと半音、全音をぶつけて危機感をだし、後半のシンセソロでは、ギターアンプを通しマイクでひろって独特の歪んだ音を作り出し、ひっ迫した恐怖感をだしてみた。

11 Scenario 1 Opening

すべてはここから始まった。この先にこれ程の苦難が待ち受けようとは誰が予想したであろうか。シナリオ1の記念すべきオープニング曲である。

12 Scenario 2 Opening

大河ドラマを思わせる程の壮大なオーケストレーションが際立つこの曲は、大海原を決戦に向けて進む勇者の姿を映し出している。

13 Scenario 3 Opening

ヴォイスで幕をあけるこの曲は5/8拍子を主とし、これから始ろうとする想像もつかぬ悪との戦いを勇者と仲間とが力をあわせ、倒そうとする姿を躍動感に満ちたメロディーで作出した。まさにオープニングにふさわしい曲である。

'98 21. Sep 桜庭 統



◆ STAFF

All Tracks Composed & Arranged by Motoi Sakuraba

★ Musicians

Motoi Sakuraba : Keyboards

Takeo Shimoda : Drums

Takashi Aramaki : Guitars

Recorded & Mixed by Takanobu Arai

Aoto Kunihiro

Recorded & Mixed at ECHO HOUSE

Mastered by Shouzou Fuse

Mastered at TERRA STUDIO

Directed by Motoi Sakuraba

Kazuyoshi Senzaki (MUSICAL STATION)

Product Co-ordination : Masaaki Uno (CAMELOT)

Cover Illustration : Shin Yamanouchi

Cover Design : Masayoshi Yoshida (ThinkUP!)

Executive Producer : Junji Fujita (YOUMEX)

: Hiroyuki Takahashi (CAMELOT)

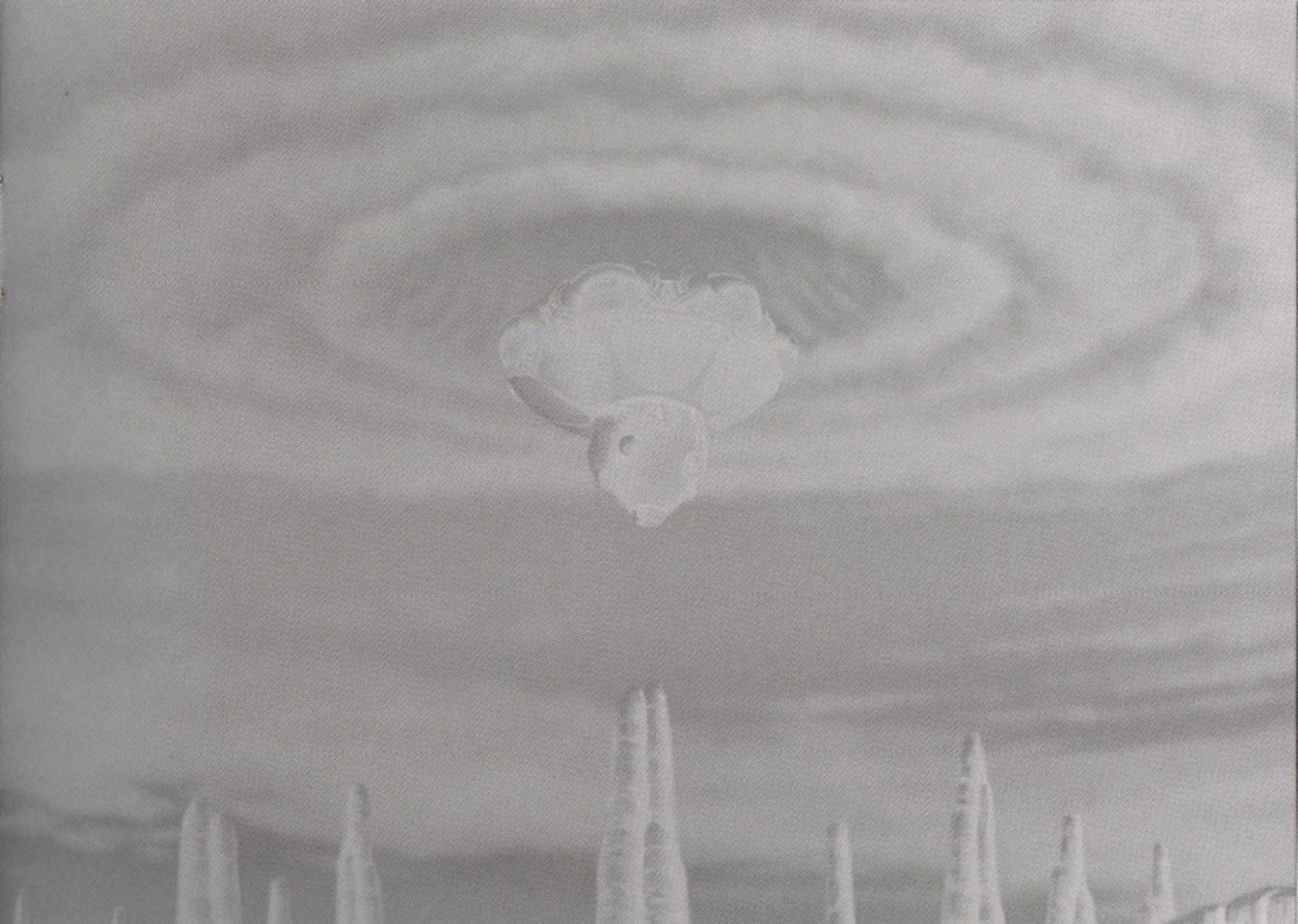
: Shugo Takahashi (CAMELOT)

● Special Thanks to : soul toru

MUSICAL STATION

Shiro Kawakami

P.E. Jareth Hein (CAMELOT)



〈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。



TOSHIBA-EMI LIMITED MADE IN JAPAN

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1992, 1993, 1997, 1998