

END ETERNITY

エンド オブ エタニティ

ORIGINAL SOUNDTRACK

Composed by Kohei Tanaka & Motoi Sakuraba



Disc 1.**Composer****Disc 2.**

| | | | | |
|----|---------------------------|-----------------------|----|--------------------------------|
| 01 | The beginning of eternity | <i>Kouhei Tanaka</i> | 01 | Middle World |
| 02 | Fighting with the devil | <i>Motoi Sakuraba</i> | 02 | Middle World-Night |
| 03 | The truth | <i>Kohei Tanaka</i> | 03 | Cranktown |
| 04 | Resonance of fate | <i>Kohei Tanaka</i> | 04 | Cranktown-Night |
| 05 | Home sweet home | <i>Kohei Tanaka</i> | 05 | Crank Seminary |
| 06 | Upper World | <i>Kohei Tanaka</i> | 06 | Perpetual |
| 07 | Upper World-Night | <i>Kohei Tanaka</i> | 07 | Obsessed |
| 08 | Mall | <i>Kohei Tanaka</i> | 08 | Hughes Power Station [A] |
| 09 | Quiet Time | <i>Kohei Tanaka</i> | 09 | Hughes Power Station [B] |
| 10 | Ebel City | <i>Kohei Tanaka</i> | 10 | Hughes Power Station-Night [A] |
| 11 | Ebel City-Night | <i>Kohei Tanaka</i> | 11 | Hughes Power Station-Night [B] |
| 12 | Back Alley [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 12 | Arena [A] |
| 13 | Back Alley [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 13 | Arena [B] |
| 14 | Chandelier | <i>Kohei Tanaka</i> | 14 | Cheerful and peaceful |
| 15 | Chandelier-Night | <i>Kohei Tanaka</i> | 15 | Forest road of Idols [A] |
| 16 | Cardinal's Manor | <i>Kohei Tanaka</i> | 16 | Forest road of Idols [B] |
| 17 | Rainy Bridge [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 17 | Forest of Idols [A] |
| 18 | Rainy Bridge [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 18 | Forest of Idols [B] |
| 19 | Closed Road [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 19 | Open Air Studio [A] |
| 20 | Closed Road [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 20 | Open Air Studio [B] |
| 21 | Irruption [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 21 | End of fate |
| 22 | Irruption [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 22 | Danger Danger |
| 23 | Victory | <i>Motoi Sakuraba</i> | | |

Tracklist

Composer

Disc 3.

Composer

Kohei Tanaka

01 Lower World

Kohei Tanaka

Kohei Tanaka

02 Albona

Kohei Tanaka

Kohei Tanaka

03 Mine 24 [A]

Motoi Sakuraba

Kohei Tanaka

04 Mine 24 [B]

Motoi Sakuraba

Kohei Tanaka

05 Delight & Enjoyment

Kohei Tanaka

Kohei Tanaka

06 Tundra [A]

Motoi Sakuraba

Kohei Tanaka

07 Tundra [B]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

08 Silver Canyon [A]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

09 Silver Canyon [B]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

10 Silver Canyon-Night [A]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

11 Silver Canyon-Night [B]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

12 Reverse of fortune

Kohei Tanaka

Motoi Sakuraba

13 Lucia [A]

Motoi Sakuraba

Kohei Tanaka

14 Lucia [B]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

15 Scrapyard [A]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

16 Scrapyard [B]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

17 Fire after fire [A]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

18 Fire after fire [B]

Motoi Sakuraba

Motoi Sakuraba

19 Different desire

Kohei Tanaka

Motoi Sakuraba

Kohei Tanaka

Motoi Sakuraba

Disc 4.**Composer****Disc 5.**

| | | | | |
|----|------------------------|-----------------------|----|-------------------------------|
| 01 | Disillusion [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 01 | Happy-go-lucky |
| 02 | Disillusion [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 02 | Square Garden-Red & Green [A] |
| 03 | Etsia [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 03 | Square Garden-Red & Green [B] |
| 04 | Etsia [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 04 | Square Garden-White [A] |
| 05 | Gran Idee Mines [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 05 | Square Garden-White [B] |
| 06 | Gran Idee Mines [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 06 | Warehouse District [A] |
| 07 | Freud Remnants [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 07 | Warehouse District [B] |
| 08 | Freud Remnants [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 08 | Dakota Vein [A] |
| 09 | Rock Crushing Site [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 09 | Dakota Vein [B] |
| 10 | Rock Crushing Site [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 10 | Patertopolis [A] |
| 11 | Deserted Block [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 11 | Patertopolis [B] |
| 12 | Deserted Block [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 12 | I would be a CHAMP !? |
| 13 | Disaster | <i>Kohei Tanaka</i> | 13 | a memento of... |
| 14 | Shoot it out [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 14 | Elderly sage |
| 15 | Shoot it out [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> | 15 | Aetersyl [A] |
| 16 | Associates | <i>Kohei Tanaka</i> | 16 | Aetersyl [B] |
| | | | 17 | Outer Wall [A] |
| | | | 18 | Outer Wall [B] |
| | | | 19 | Lifting shadows off the fate |

Composer**Disc 6.****Composer**

| | | | |
|-----------------------|----|-----------------------------------------|-----------------------|
| <i>Kohei Tanaka</i> | 01 | Shadows of the fate | <i>Kohei Tanaka</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 02 | Fret | <i>Kohei Tanaka</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 03 | Basilica [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 04 | Basilica [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 05 | Showdown | <i>Kohei Tanaka</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 06 | Armed and Dangerous [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 07 | Armed and Dangerous [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 08 | Best friends | <i>Kohei Tanaka</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 09 | In the frame [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 10 | In the frame [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 11 | Battle to pay the debt [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Kohei Tanaka</i> | 12 | Battle to pay the debt [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Kohei Tanaka</i> | 13 | Anguish of a man on the clockwork world | <i>Kohei Tanaka</i> |
| <i>Kohei Tanaka</i> | 14 | The show must go on [A] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 15 | The show must go on [B] | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 16 | Final Curtain | <i>Kohei Tanaka</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 17 | The end of eternity | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Motoi Sakuraba</i> | 18 | Dangerous Attraction | <i>Motoi Sakuraba</i> |
| <i>Kohei Tanaka</i> | 19 | Red Hot Choi Polis | <i>Motoi Sakuraba</i> |



2009年早々にセガさんから、この『End of Eternity』の音楽の依頼がありました。

セガさんとは『サクラ大戦』での長いお付き合いをさせていただいておりますので、また面白いお仕事になるぞ! との予感がありました。

今回はセガさんとトライエースさんの初めてのコラボなので、先方からは桜庭さん、こちらからは田中公平と言うお話は最初にお伺いしました。

二人の作家で一つの作品を担当するのは、私も何度か経験がありますが、なかなか難しいものなのです。

何よりその作品の世界観に対する二人の作家の受け取り方を、厳密に合致させて作業する事がかなり困難な事なのです。

いつも近くにいる、お仕事をしている間柄なら別ですが、何しろ今回は初対面。(と言うか、いまだに彼とはお会いしていません)。

こう言う場合はそのゲームのシーン、使われる場所に応じて完全に棲み分けをするのがベストの選択です。

二人の曲が渾然一体となっている場合は、この曲はどちらの作品だろうか? とお悩みになる事もあるでしょうが、このゲームでは一目瞭然です。

でも、何かいさぎよくて、この方がスッキリ聴こえるような気がしますね。

私の曲はほとんどがフルオーケストラで演奏されています。

これは既存の日本のオケを使わずに、いつもスタジオでお仕事をしているスキルの高いミュージシャンの方で、2009年1月27日に人見記念ホールにおいて録音されたものです。

迫力、重厚さ、では海外のオケにも負けない”音”になっております。

ゲームの中ではその一部として、そしてサントラだけをお聴きになっても十分鑑賞に耐えうる仕上がりとなっております。

この曲達が皆様のココロにどのように響くのでしょうか?
凄く楽しみです。

作曲家 田中公平



今回私が担当したのは、バンド系のロック色が濃い曲やシンセサイザー、サンプラー等を使用した曲です。

曲のコンセプトとしては、事前にディレクターの方から指示がありました。それは「古くさいロックでメロディーがあまり無いリフ主体のもの。ドラムも豪華な感じでは無く、ちょっとチープな感じで、ギターもメタルの様に歪ませた感じでは無いもので」と言う事でした。なので、出来るだけこのコンセプトに近い感じに仕上がるようにいろいろ工夫をしました。

ロック系の曲では、エレキギター、ベース、ドラム、 Hammondオルガン、エレクトリックピアノ、アコースティックピアノ等を生で録音しました。

今回の曲は古くさいロック系の曲だったのでちょっと聴いた感じでは簡単そうですが、演奏してみると結構難しいというパターンが多かったです。ベースとドラムの方は、同じリフが続くタイプの曲では、指や手を痛めながらも一生懸命演奏してくださいました。

エレキギターを弾いてくださった方はいつも一緒にお仕事をさせて頂いている方ですが、今回はあまり歪ませないと言う事で、違うアンプのヘッドを持って来てくださいました。

また、いつもは事前に曲を作ってからスタジオでレコーディングするのですが、今回は即興的にスタジオで作った曲もあります。セッションで作った曲は今回も2曲入っていて、過去にも何曲かやっていますが、ちゃんとした曲としては初めてだと思います。「Fighting with the devil」と「The end of eternity」で聴く事が出来ます。この2曲は統一性を出す為に同じフレーズを使用したものです。

あとは、自分なりにちょっと外れた曲も作りたかったので、アナログシンセやエレクトリックピアノにエフェクトを掛けたり、サンプラーのリズムをレスリースピーカーから出して録音したりしてバリエーションを作っていました。

ゲーム中では、盛り上がると曲が激しくなるという工夫がされています。なので、1曲に対して2バージョン作りました。

また、オーケストラ主体の曲を担当されている田中公平さんの素晴らしい音楽との対比が良く出来ていると思います。最初はこれだけ音楽性が違うので心配でしたが、しっかりと曲の棲み分けが出来ています。

様々な工夫をして作ったこれらの曲を楽しんで頂けたら嬉しいです。

作曲家 桜庭 統



エンド オブ エタニティのプロデューサー島野です(株式会社セガ)このエンド オブ エタニティの楽曲を著名な御二方をお願いした経緯を話したいと思います。

まだ知られていない、このオリジナルタイトルであるエンド オブ エタニティを打ち出していく上でキーワードがありました。

「いまだかつてないこれまでにない」をキーワードに

- ・トライエース/セガとの新作RPG
- ・剣と魔法ではなく銃をメインとしたRPG
- ・機械が人の運命をまでを支配する世界
- ・独特の世界観、奥深いストーリー

もうひとつ加えたいと思ったのが「ゲーム中の楽曲」でした。

しかしいまだかつてないというと、著名な作曲家さんをお願いするだけでは…そこででてきたのが「共作」でした。

ゲームが少しずつできあがり、イメージを色々と膨らませる事ができるようになった段階で「さあ、どうしたものか…」。

「いまだかつてない、これまでにない」。

このキーワードに当てはまり、エンド オブ エタニティの世界観にマッチする作曲家さんを見つける事ができるのか?

しかも1人ではなく2人。

また、共作を受け入れてもらえるのだろうか…?

色々なタイトルの楽曲、色々なジャンルの方々の楽曲を聴いてみましたがトライエースさんの開発したタイトル楽曲の多くを制作をしている桜庭統さんは、「やはり間違いない!」とトライエースさんセガプロジェクトメンバー一同納得でした。

いまだかつてない銃メインのバトル。

桜庭さんのパワフルで気持ちの良いサウンド!

t・A・Bバトルにぴったりでした。

この段階では共作のお相手はまだ決まっていませんでしたが快諾していただきました。

そしてもうひと方。

「かつてない、これまでにない」をキーワードにしていますのでそう簡単には決められません。

プロジェクトメンバー内で幾度も打合せを行いました。

そこで出た意見は、キーワードに当てはまるのは勿論の事セガ×トライエースの初のタイトルですからセガに縁のある方をお願いしたい!

そこで名前があがったのが田中公平さんでした。

アニメの楽曲からゲーム、歌手としても活動している大御所です。

「凄い! 実現すれば凄い事になるぞ!」。

オーケストラ調の田中さん、ロック調の桜庭さんこの御二方の共作となれば!!

果たして田中さんに引き受けてもらえるのか?

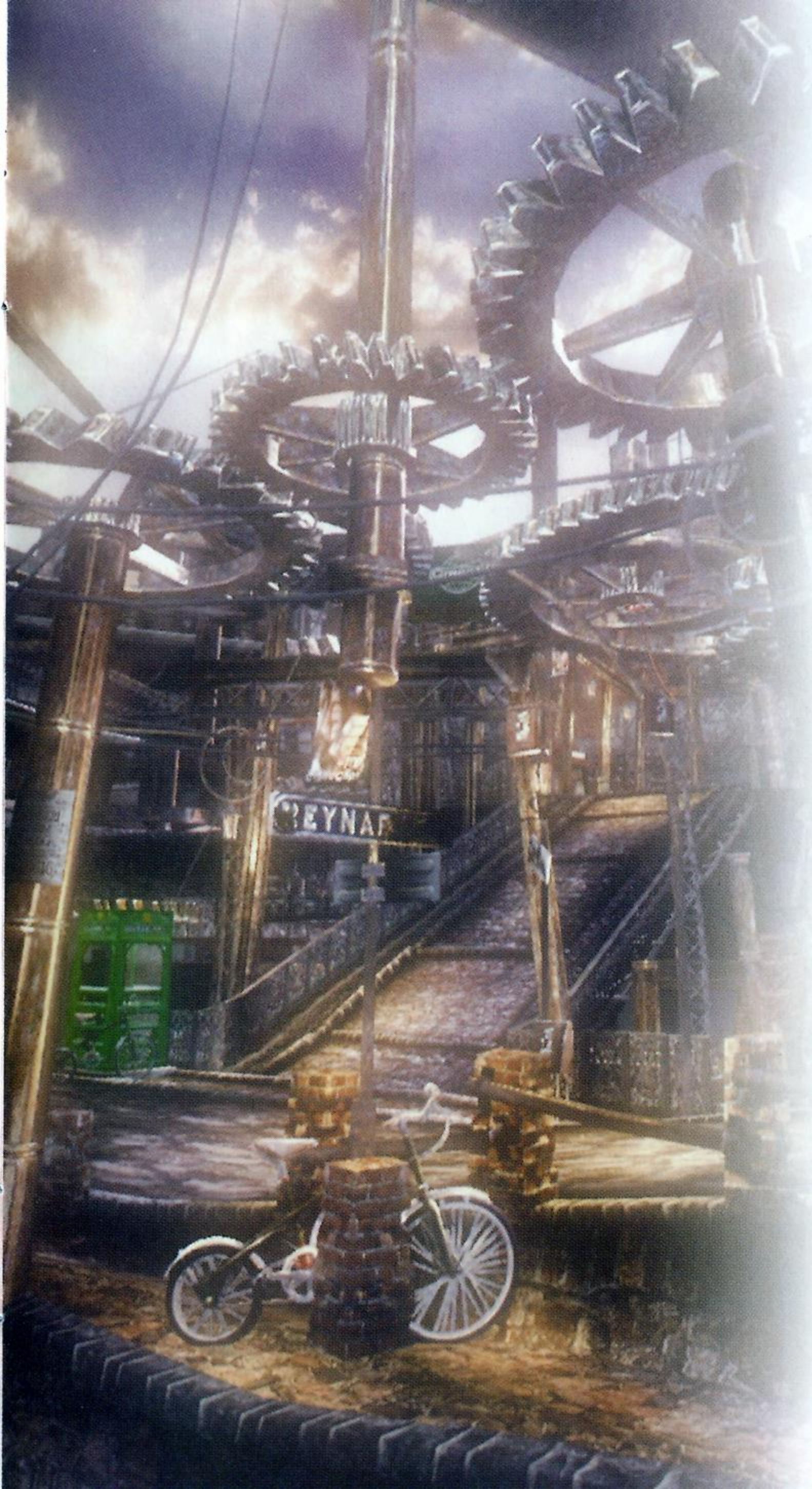
田中さんに直接お話をしたところ…これまた快諾して頂けました!

ここまで著名な方の共作を実現したタイトルはないのでは?

かつてない豪華な共作、作風の違う楽曲の組み合わせは御二方の楽曲、海外版のタイトル名にもなっているResonance of Fate(共鳴する運命)のように…。

後は聞いていただければ分かると思います。

凄い!



今回の音楽は、田中公平さんと桜庭統さんの2人に担当して頂きました。
2人の作曲家に御願いするという事で、コントラストがはっきり出る様な方向で御願いしました。

桜庭さんには、主に戦闘に関係している曲を担当して頂いています。
今回のゲームの世界観は(特に戦闘があるマップでは)、退廃した感じで鉄骨と錆というイメージであり、グラフィックの方向性も、“きらびやかさ”より“抑えた”雰囲気を狙っています。
なので、それに合わせて、桜庭さんには、バンド系で古臭さを感じさせる、60年代や70年代のロックを彷彿させる様な感じで、と御願いしました。

また、その方が田中さんのオーケストラ系の曲との親和性があるのでは、と考えていたの也有ります。

また、サウンドも、基本的に、やや生音っぽいライブ感のある感じで御願いしました。
演奏するミュージシャン(桜庭さんも演奏していますが)も大変だったと思います。

さらに、ゲームでは、戦闘で盛り上がる時とそうでない時に、曲調が変化するような仕組みが施されています。1曲に2バージョンを考慮する必要があり、非常に骨が折れる作業であったと思います。

しかし、その甲斐あって非常に素晴らしい仕上がりになっています。
いつもとはひと味違う、桜庭さんの音楽を楽しんで頂ければと思います。

田中さんには、タイトルテーマ曲、カットシーン、街などの音楽を担当して頂きました。
桜庭さんとの対比も考えて王道のオーケストラ主体で御願いしました。
田中さんには、設定や映像などをお渡しして、完全にゲームに合わせて曲を書いて頂きました。
カットシーンでは、(通常、何種類かの汎用的な曲を御願いして使用する事も多いのですが)完全にシーンに合わせて書いて頂いた曲も幾つかあります。
(それ故、曲のボリュームも結構なものになりました。)

また、曲の良さに加えて、収録もフルオーケストラでホールで収録しており、演奏とサウンドも大変素晴らしいです。ちなみに、ゲームでは、5.1chでの再生に対応しています。(収録自体も、5.1chで行なっております。)
ゲームをプレイする際に、対応している機器を持っている方は是非5.1chで再生してみてください。

タイトなスケジュールであったにも関わらず、期待通りの素晴らしい仕上がりで、
ゲームに広がりや高級感が加わりワンランク上のタイトルになった、という印象でした。

田中さんのオーケストラ系の曲と、桜庭さんのロック系の曲、とあまりに対照的であるので上手く合うかどうか不安が無かったわけではありませんが、非常に高いコントラストを出しながらも違和感を感じさせない素晴らしい仕上がりになりました。

桜庭さんの曲の切り替えはゲームシステムに連動して居ますし、田中さんの曲はゲームに完全に合わせて書いて頂いています。(このサウンド・トラックだけでなく)ゲームの中でも、是非じっくりと聴いて見てください。

株式会社トライエース ディレクター 勝呂隆之





STAFF

Original Music Compose

Kohei Tanaka / Motoi Sakuraba

Producer

Naoya Matsuzaki (TEAM Entertainment)

A&R

Mitsugu Nakamura (TEAM Entertainment)

Product Coordinator

Kensuke Kurimoto (SEGA)

Mastering Engineer

Kazuya Sato (Memory-Tech)

Mastering Studio

Memory-Tech

Art Director

Yoko Tsuchiya (TIME ROCKET)

Public Relations

Masaki Hasegawa (TEAM Entertainment)

Sales Promotion

Koji Iwami (TEAM Entertainment)

Sony Music Distribution

Special Thanks

Mitsuhiro Shimano (SEGA)

Takayuki Suguro (tri-Ace)

Michihiko Shichi (tri-Ace)

Supervision

SEGA

Executive Producer

Taku Kitahara (TEAM Entertainment)

END ETERNITY

エンド オブ エタニティ

KDSD-00358-363(TGCS-6129-6134)

©SEGA

Developed by tri-Ace Inc.