



Sten och Flod

Shinobi™

STF-0010

Shinobi™

ORIGINAL SOUNDTRACK

曲名

- | | |
|-------|----------|
| 1 忍 | 12 奇械 |
| 2 宿命 | 13 八面王 |
| 3 儀式 | 14 寛栄寺 |
| 4 変貌 | 15 朱刃 |
| 5 守恒 | 16 蒼龍 |
| 6 涼社 | 17 回想 |
| 7 忍領 | 18 黄金城 |
| 8 遭遇 | 19 卑溜呼 |
| 9 炎上 | 20 忍~儂譚~ |
| 10 化神 | 21 疾手 |
| 11 濁渦 | ~介錯 |
-

作曲

- | | |
|-----|-------------------------------|
| 熊谷 | 文惠 (TRACK 2,9,12,15) |
| 瀬津丸 | 勝 (TRACK 3,17,21) |
| 中川 | 輝彦 (TRACK 6,8,10,11,14,18,19) |
| 前田 | 龍之 (TRACK 4,5,7,13,16) |
| 蓑部 | 雄崇 (TRACK 1,20) |
-

「忍」…忍とは、忍者とはいったい何なのだろうか。
何世紀もの長きに渡り伝説となって、日本人の心に蔭を落としている忍。
そしてその伝説は日本だけに留まらず海を渡って伝わっている。
だが、現代においては、その正体を知る者はおらず様々な伝承のみが闊歩する有様だ。
また、忍が暗躍していた時代において忍を事細かに知る者が存在したのかも定かではなく、訝しさを禁じ得ない。
それとも忍とは、単なるお伽話であったのであろうか…お伽話であれ史実であれ、
今の我々には知る術さえ残されていないのだ。

そのような深淵での葛藤をよそに、忍を21世紀に甦らせるべく賽は投げられた。
我々は忍を「創る」ことを覚悟した。そう、「甦らせる」のではなく、「創造する」のだ。
我々の創った忍をこそ、これからの「忍」と足り得らせるために。

オーバーワークス社から我々ウェーブマスターに出された音に対する要望、
それは「純和風ではないもの」というものであった。しかしこれはどのようにでも解釈できてしまう非常に曖昧な表現だ。

「和洋折衷」と捉えてよいのか?だとすれば「和」と「洋」の混ぜ具合は幾ばくのものなのか?

そもそも混ぜる必要があるのか?「洋」は必要なのか否か?

我々は協議を重ね、そして一つの答えを導き出した。

この「Shinobi」においては、「和」は前提ではなく、エッセンスなのだ。

とはいえ、ともすれば忍の末裔であるかも知れない我々が「和」を疎かにすることはできない。
してはならないが、「和」にこだわるあまり、ただ史実をなぞったようなものを創ることも許されなかった。

忍を創り出す我々が、「和」を忘れてはならないのだ。

我々はその使命に没頭した。そして創造を巡らせ、この「Shinobi」サウンドが完成したのである。

我々日本人の心に連綿と受け継がれている「和」。中央へ据えようと、エッセンスとして脇へ添えられようと、
失われることのない「和」。西洋文化が浸透して久しい日本だが、「和」は厳然と存在するのだ。
この「Shonobi」のサウンドトラックを聴き返し、今一度「忍とは何だろうか」と考えを巡らせてみた。

「忍」とはすなわち「和」そのものであり、我々日本人が「和」の心を忘れないために
生み出されたお伽話なのではないのか、と…。

主要曲

曲解説

[忍]

「悲しくて、儂くて、それでいて力強い」相反した要素のように聞こえるこれらのキーワードがこの曲に求められたコンセプトであった。

Shinobiの世界、生きるためには仲間でも身内でも、

自分の感情を殺したまま斬らなければならない。そんな主人公の、力強いが悲しくて儂い物語。

運命に翻弄され続ける主人公の向かう先は一体何処なのであろうか…

導入部は力強さを演出するため、和風にはほど遠いギターを入れてみた。

メロディは笛の音を用いて繊細で柔らかく、そして映画音楽的に壮大に完結する構成とした。

映画音楽的ということで、このテーマ曲をモチーフとした楽曲はゲーム中随所で演奏されている。

そういった意味でこの曲の役割は非常に大きい。

儂さを奏でた笛のメロディからShinobiの世界観を感じてもらえれば嬉しい。

[宿命]

テーマ曲「忍」とはまた異なる儚さや悲しみをイメージした。ゆったりと迫ってくるような和楽器の音で始まる前半部分は、「忍」のメインモチーフを使ったスローアレンジ、後半部分ではこの物語の中で死んでいった人達全ての魂を弔う意味を込めて、あえてテーマ曲とは違うメロディをのせた。和楽器に恍惚とした洋のリズムを加えてどこか夢うつつの表情を持つ楽曲に仕上げてみた。全体的に悲愴的な曲ではあるが、これもShinobiの世界の側面を表している。

[守恒]

オープニングから登場する謎の忍者「守恒」。実は主人公とは非常に近い間柄である。暗示か魔法か、はたまた忍術か?得体の知れぬ巨大な力に操られ、意志とは無関係に主人公へ襲いかかる刺客となる。しかし、その心の内側では…

力強いギターのリフから始まり機械的で無機質なAメロ、そしてまたギターと戦闘シーンを煽る事を想定した導入部であるが、それ以降BからCと終盤に向かうにつれて次第にメロディアスに、且つ仄かな悲しみを帯びて来る。

戦闘の最中、力に操られ人形と化した自分の内に閉じ込められた様々な感情が動き出す。怒りか?悲しみか?もしくは再会の喜びか?しかしそれを己が認識するよりも速く、無情に涙するよりも速く、巨大な力が襲いかかり感情の胎動を押さえつけ、再びただの人形に戻されてゆく…

この曲は守恒と主人公を描くいくつかのドラマシーンでも使われ、モチーフとして青蛟龍BGM「蒼龍」の中にも登場する。

「朱刃」

主人公を愛しつつも、守恒に憧れを抱いていた朱刃。実はすべての悲劇を半ば自覚的に引き起こした張本人でもある。悲しい一途な女の性と情念の強さとが葛藤しあって、複雑に揺らく心を持ち続けている。

ステージの曲の中では悲愴的な楽曲イメージということもあって、ストリングスや寂しげな和楽器のフレーズなどを曲に取り入れ朱刃を取り巻くドラマを大切にしつつ制作した。楽曲の前半部分では、戦闘に立ち向かう朱刃のクノイチとしての精神を、中盤部分では、朱刃という一人の女性としての儂い想いを、後半からは、強さと弱さの込み入る心情を表現している。

「卑瑠呼」

ヒルコのテーマ。

その能楽役者のような端正な容貌とは似ても似つかぬ悪の親玉。最終ステージはラスボスの登場となるので当然盛り上がり、テンションの高さが必要とされる。しかしそれだけでもう一つの要素、“総決算”という意味を果たして満たすだろうか？

必要十分にするには、楽曲が単独で存在するのではなく、これまで耳にしてきた楽曲群となんらかの関連性を欲するべきではなかろうか…

先ず「忍」。このメインテーマは外せないのでAメロはこのテーマをモチーフにしている。そして経過的なBメロを経てやや緩衝的なCメロは「忍」の艶やかな和の部分のメロを採用し、その上に「忍」の変奏である「寛栄寺」の冒頭と「黄金城」の主メロを被せた。

そして、これらのメロが飽和して弾けると同時に「遭遇」の重厚なサビメロが疾走し末路を迎えるのである。

忍

作曲：蓑部 雄崇

1 5 9

Shakuhachi

Saw Wave

Distortion Gt

Distortion Gt

Bass&Lead

Koto

Synth Bass 1

Strings

French Horn

Trumpet

Trombone

13 17

21 25

This system contains measures 21 through 25. It features a vocal line with a melodic line and a fermata at the end of measure 25. The piano accompaniment includes a complex chordal texture in the right hand and a rhythmic bass line in the left hand. The bass line consists of repeated eighth-note patterns. The piano part includes various articulations such as accents and slurs.

29

This system contains measures 29 through 33. The vocal line continues with a melodic line and a fermata at the end of measure 33. The piano accompaniment features a complex chordal texture in the right hand and a rhythmic bass line in the left hand. The bass line consists of repeated eighth-note patterns. The piano part includes various articulations such as accents and slurs.

Musical score for measures 33-37. The score consists of ten staves. The top two staves (1 and 2) contain a vocal line with a melodic line and a lower line. The next two staves (3 and 4) contain a piano accompaniment with a treble clef and a bass clef. The bottom four staves (5-8) contain a piano accompaniment with a treble clef and a bass clef. The notation includes various rhythmic values, accidentals, and dynamic markings.

Musical score for measures 41-45. The score consists of ten staves. The top two staves (1 and 2) contain a vocal line with a melodic line and a lower line. The next two staves (3 and 4) contain a piano accompaniment with a treble clef and a bass clef. The bottom four staves (5-8) contain a piano accompaniment with a treble clef and a bass clef. The notation includes various rhythmic values, accidentals, and dynamic markings.

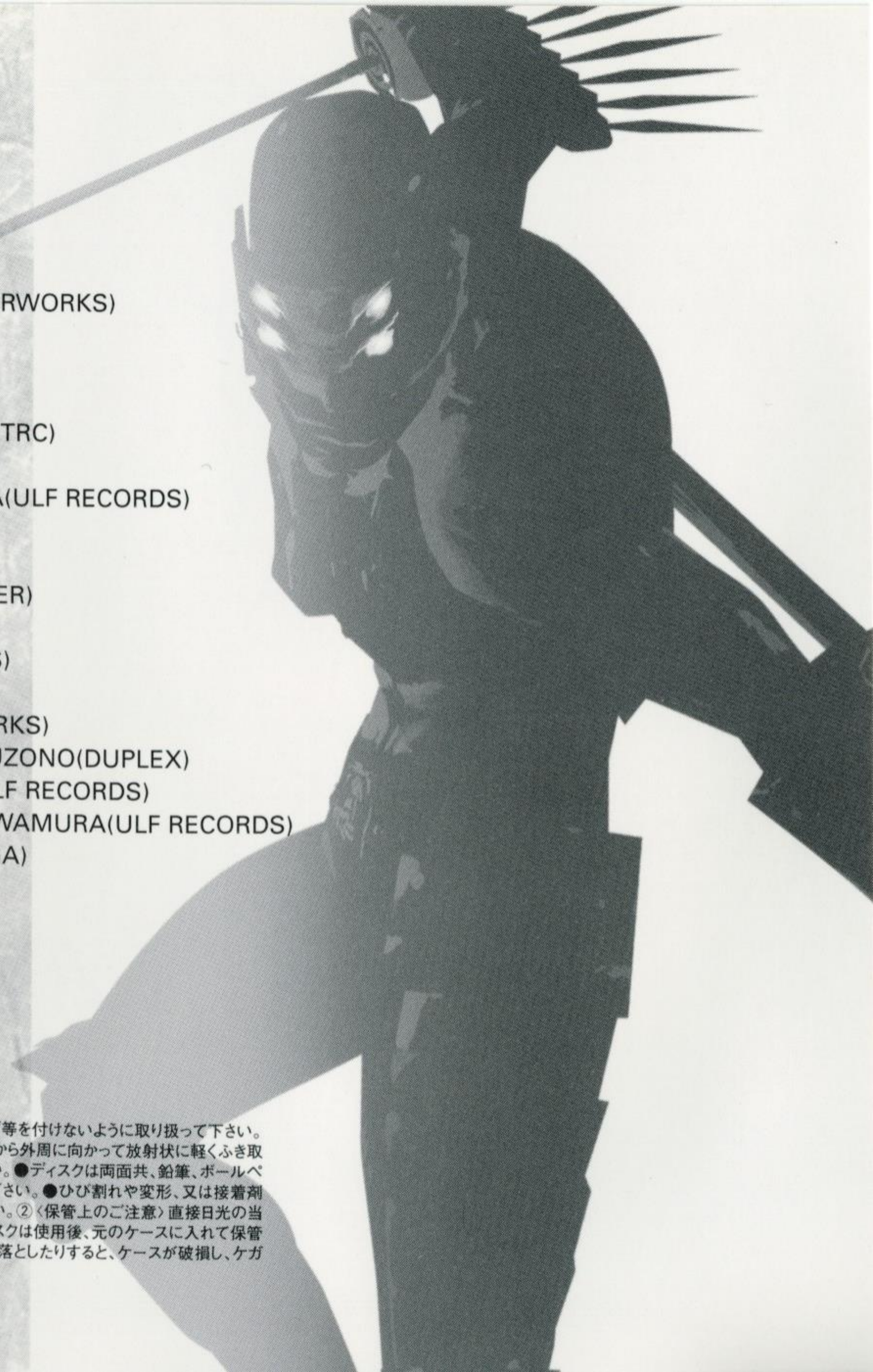
Musical score for page 45, measures 45-49. The score consists of 11 staves. Measures 45-48 show a complex texture with multiple staves containing various rhythmic patterns, including sixteenth and thirty-second notes, and rests. Measure 49 is marked with a '49' and shows a continuation of the musical material with some changes in the lower staves.

STAFF

Game Producer : TAKASHI URIU(OVERWORKS)
Game Director :
MASAHIRO KUMONO(OVERWORKS)
TORU SHIMIZU(OVERWORKS)
Mastering Engineer : WATARU SATO(TRC)
Mastering Studio : TRC NORTH
Producer/A&R : TAKAHIRO ISHIKAWA(ULF RECORDS)
Production Coordinator :
KAZUO KOIZUMI(WAVE MASTER)
MASARU SETSUMARU(WAVE MASTER)
Art Work&Design :
HIROTAKA KANAZAWA(OVERWORKS)
MAKIKO ISHIZUKA(OVERWORKS)
MAKOTO TSUCHIBAYASHI(OVERWORKS)
Liner Notes Design : SHIGENARI DOUZONO(DUPLEX)
Executive Adviser : KOJI MATSUO(ULF RECORDS)
Executive Producer : YOSHITAKA KAWAMURA(ULF RECORDS)
Special Thanks : TOSHIKI IZAWA(SEGA)

©OVERWORKS/SEGA, 2002

①<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。②<保管上のご注意> 直接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。





Sten och Flod



OVERWORKS™



© OVERWORKS / SEGA, 2002

このCDは、権利者の許諾なく貸貸業に使用すること、個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、ネットワーク等を通じてCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。