✱ Som do Mundo ✱

12/03/26

Especial Trilhas Sonoras de Games

Frase: A música em um jogo existe para reforçar a experiência, torná-la mais prazerosa, mais emocionante (Koji Kondo)

- Primeira trilha de jogo: Space Invaders: Áudio com tempo real / RALLY-X – 1980 – Primeiro com música contínua.

- HARUOMI HOSONO – Video game music (PRODUTOR) 1984 – Primeiro álbum. (COLETÂNEA)

- Existe um universo de atuação enquanto Compositor, arranjador e músico de estúdio: o das trilhas sonoras de filmes e games. A da indústria cinematográfica é mais perceptível pela influência, mas é preciso abordar para o crescimento da indústria de jogos;

- Durante muito tempo, a música de videogames foi considerada "menor" por conta das limitações técnicas (CHIPTUNES), mas em países como o Japão é levada a sério, fazendo parte da indústria musical como nicho, e é preciso ter em mente que alguns dos maiores compositores do mundo estão por trás de suas melodias.

03/26

Block 1

Sall do mundo - Especial trilhas de games

Raphaël Gesqua → França

DSI

Moto Racer (1997) — Windows
— Playstation

Desenvolvido pela Delphine Software international
Publicado pela Electronic Arts

- Um jogo muito conhecido no final da década de 90, porque vinha com muitos computadores pessoais, que começavam a incluir o kit multimídia.
- Jogos com ~~trilha~~ trilha orgânica eram uma grande novidade.

RAPHAËL | 1972 | - PARIS — Compositor, arranjador e designer de Som na indústria dos videogames.

- Começou sua carreira profissional no início dos anos 90 com seu nome real. Antes disso, usava o pseudônimo "AUDIOMONSTER". Trabalhou com trilhas sonoras para diversos consoles, como o Commodore Amiga, SNES, Mega Drive e Game Boy.
- Moto Racer vendeu mais de 5 milhões de cópias. → O JOGO FRANCÊS MAIS VENDIDO NO MUNDO.
- Foi Diretor de Som na Delphine Software International - DSI
  Depois seguiu como compositor independente
- Em 2003, começou sua carreira também na indústria cinematográfica.
- também: Moto Racer 2 (1998), Moto Racer World Tour (2001), Motoracer 3 (2001)
- De lá para cá seguiu vencendo prêmios e concorrências.

1-2

Raphael Gasquet.

① Main theme / Rock forest

② Wood Map

③ Sea of Sand

SHINSEKAI GAKKYOKU ZATSUGIDAN

↳ TRUPO DE SOCIEDADES MUSICAIS DO NOVO MUNDO
(SNK SOUND TEAM)

Equipe formada no início dos anos 90 e fez referência ao Bairro de SHINSEKAI (NOVO MUNDO) em Osaka, onde ficava a sede da SNK. Eles eram responsáveis por praticamente tudo produzido pela empresa em termos de Som, desde os efeitos sonoros de um soco em ART OF FIGHTING até as icônicas Guitarras de THE KING OF FIGHTERS, misturando diversos Gêneros e Sub-gêneros musicais, desde a música tradicional Japonesa até o Jazz e o Heart Metal.

— foram pioneiros nos ASI (Arranged Sound tracks), que aproveitavam a capacidade do Neo Geo CD para reproduzir audio de alta qualidade e regravavam suas músicas com instrumentos reais. Basicamente um Supergrupo de Gênios musicais, montados por cada empresa desenvolvedora, como SNK, SEGA, NINTENDO, CAPCOM, etc.

Alguns COs vêm até com as partituras.

THE KING OF FIGHTERS é uma franquia de jogos de luta iniciada em 1994, reunindo tanto personagens de vários jogos, como Art of Fighting, Fatal Fury, Ikari Warriors e Psycho Soldier, quanto personagens e trama originais.

1.4

(1) RUMBLING ON THE CITY (NEW IKARI TEAM) THEME.

(ACKEY) - QUE TB COMPÔS OS TEMAS DO IKARI NO '94 E 95.

COM A ALTERAÇÃO DE PERSONAGEM, A IDÉIA FOI "UM SEU TOQUE DE JUVENTUDE E GARRA"

(2) BIG SHOT! (SAD) - FATAL FUNK TEAM THEME

(MIWA) → CREDITADA A TODO O TIME

A VERSÃO ORIGINAL É UM SHUFFLE MAIS ANIMADO,
EM ~~FATAL FUNK~~ REAL SHOT FATAL FUNK (1996)
NESTA VERSÃO, O PRIMEIRO ~~DE DIVERSOS~~ TRABALHO DE MIWA,
A IDÉIA FOI TRANSMITIR SOLIDÃO, DE ACORDO COM O CENÁRIO.

(3) GET'N UP (NEW WOMEN FIGHTERS TEAM)

(BROTHER - HIGE)

JAZZ CHEIO DE GUITARRAS DE FORTUNA.

BLOCO 2 — FILARMÔNICO

FILMHARMONIC ORCHESTRA PRAGUE (REPÚBLICA TCHECA) DÉCADA DE 90

↳ é uma orquestra de gravação de elite, ou seja: geralmente não oferecem uma temporada de concertos e turnês para o público, e sim são contratados para projetos de estúdio.

As Orquestras de Praga estão entre as mais requisitadas do mundo, pelo altíssimo nível dos músicos envolvidos e estruturas de gravação da cidade.

A Filarmônica é uma das que se especializaram em trilhas sonoras, sobretudo de filmes de Hollywood.

álbum: SONIC 30th ANNIVERSARY SYMPHONY

2021

↳ Concerto comemorativo em junho de 2021

↳ Dividido em 2 atos: ORQUESTRA e BANDA

Coordenação de SHOTA NAKAMA

BANDA
↳ TOMOYA OHTANI BAND
E
CRUSH 40

SONIC 1 — 23 DE JUNHO DE 1991
P/ SEGA GENESIS (MEGA DRIVE)
P/ COMPETIR COM O MARIO, DA CONCORRENTE NINTENDO.
NO MESMO ANO: CONSOLES DE 8-BIT (GAME GEAR E MASTER SYSTEM)

1992 - SONIC 2

(1) Sonic the Hedgehog Medley

~~KUZO TOSHINO, ANTONIA TEOLI, ADAM KLEMENS~~

MASATO NAKAMURA, TEE LOPES, AKUTO MATSUMOTO

---

(2) Sonic the Hedgehog 2 Medley

Masato Nakamura, Antonia Teoli,
Akuto Matsumoto

COMPILA UMA DAS MAIS FANTÁSTICAS TRILHAS DE TODOS OS TEMPOS, SOMENTE ACIMA DE INÚMEROS COVERS COM GRANDES DIVERSOS.

---

(3) Sonic Gonna Green Medley

KUZO TOSHINO, Antonia Teoli
Adam Klemens

DESTRUIU PARTE DA PAISAGEM DA BRIDGE ZONE DO SONIC 1

Jogos:
- SONIC 1
- SONIC 2
- SONIC CHAOS
- SONIC TRIPLE TROUBLE

RUNNING FOX

- Produtor e arranjador independente - Moscau que se transformou uma Potência Mundial no Campo das Adaptações de Trilha Sonora de Games.

Diferencial: Não apenas usa uma Biblioteca de Sons Virtuais, mas também contrata Músicos reais, geralmente Membros de orquestras russas, para gravar Sessões de Cordas, Metais e Sopros.

— Nascido na Sibéria, o artista tropeçou na Trilha Sonora do anime Pokémon e ficou impressionado com o arranjo dos Orfeões interpretados por orquestras no Fantasia, então passou a experimentar suas próprias Adaptações em seu Home Studio.

- Suas principais influências são SHINJI MIKAZAKI (Compositor do anime Pokémon), NOBUO UEMATSU (Final Fantasy), JUNICHI MATSUDA, GO ICHINOSE, SHOTA KAGEYAMA (Pokémon) e SHOJI MEGURO.

Para o Álbum JOHTO ODISSEY, lançado em 2023, contratou Músicos de orquestras de Moscou para gravar suas releituras da Trilha Sonora de Pokémon Silver/Gold (1999) p/ Game Boy, e arranjados em Pokémon HeartGold e SoulSilver (2009 p/ ~~Game Boy~~ Nintendo DS)

1.3

(1) NEW BANK TOWN

(JUNICHI MASUDA,
GO ICHINOSE
SHOTA KEGEKAMA)

---

(2) ROUTE 29

JUNISHI MASUDA,
GO ICHINOSE,

---

(3) CIANWOOD CITY

GO ICHINOSE
MORIZI ~~KA~~ ZU ~~AOK~~!
AOKI

JUNISHI MASUDA.

BLOCO 3

NORIYUKI ASAKURA (JAPÃO)

- NASCEU EM ITABASHI, TOQUIO, 1954 (72 ANOS) E CRIADO NA PROVÍNCIA DE EHIME
- GRADUADO NA FACULDADE DE ARTES DA UNIVERSIDADE NIHON. TOCAVA EM BANDAS SEMI PROFISSIONAIS ATÉ ESTREAR COMO NORIYUKI ASAKURA & GONG (1982). DEPOIS PASSOU A COMPOR DE FORMA PROFISSIONAL, PARA DIVERSOS ARTISTAS DE RENOME JAPONESES.
- UMA DOS SEUS TRABALHOS MAIS CONHECIDOS NO OCIDENTE É A TRILHA SONORA DO ANIME RUROUNI KENSHIN (SAMURAI X)
- NA TRILHA SONORA DE TONCHU (1998) ELE CRIA UMA ATMOSFERA PARA CENAS, MISTURANDO ELEMENTOS DA MÚSICA TRADICIONAL JAPONESA, COM SONORIDADES TRADICIONAIS DA ÁSIA OCIDENTAL, COMO A TURQUIA, ALÉM DA TARTÁRIA E CHINA, E ELEMENTOS DA MÚSICA POP E ROCK OCIDENTAIS, CRIANDO A SENSAÇÃO DE "ESTRANHEZA FAMILIAR" E SUTILEZA QUE O JOGO PEDIA.

TONCHU: STEALTH ASSASSINS É UM JOGO EM PRIMEIRA PESSOA QUE SE PASSA NO JAPÃO FEUDAL E TEM DOIS NINJAS (ESPIÕES) COMO PROTAGONISTAS; CUJ AS MÚSICAS INSPIRARAM A SENSAÇÃO DE ALGO SORRATEIRO, DISCRETO E SILENCIOSO.

~~A TRILHA É UM ÁLBUM QUÍNTUPLO~~

① ADD'UA (Tema de Abertura)

VOZ: YUI MURASE

Também foi lançada como Single

A letra foi composta pela esposa de Asakura (Sumio) e toda em dialeto HAUSA, da Nigéria. Ele havia primeiro pensado em usar o inglês, mas parecia não "combinar" com a atmosfera do jogo. Ele queria algo que fosse "étnico-chinês" e fugisse do óbvio.

② Punish the Evil Mercant.

- uma faixa que inspira a juventude ao ambiente urbano no período Edo.

③ Execute the Corrupt Minister

- Esta faixa já inspira a sensação de tensão, de um perigo iminente,
O ritmo é mais seco, contido, Pleno-fônico, e usa com maestria as pausas, sugerindo ainda a ideia de avanço, um passo de cada vez.

HIDEYUKI FURASAWA

Agora, o último é HIGH-TECH, mostrando e mostra um trabalho bem diferente do apresentado em TENCHU.

Nasceu em 1970 em Tóquio. Começou a tocar piano ainda criança. Em 1991 começou a trabalhar como Programador de sintetizadores. Também toca vários instrumentos como baixo, guitarra e bateria.
Trabalha, desde então, em diversos projetos de trilhas sonoras.

2008 — Recebeu a missão de produzir a trilha sonora de Street Fighter 4 com este recém, porque teria de reorganizar temas clássicos, compostos por YOKO SHIMOMURA para Street Fighter 2 (1991), que superam a limitação da tecnologia da época e agora totalmente surpreendeu. Gostou de recriar os clássicos de forma respeitosa e competente, e também criou temas específicos.
O resultado foi uma trilha focada no estilo Dance eletrônico, mas progressista dico, com arranjos elaborados e sutilezas, dignos de uma franquia tão grandiosa.

A TRILHA É UM ALBUM QUINTUPLO

3.3

(1)

(1) Theme of Ragna — SSF2

~~TATSUNO SUZUKI~~

SHUN NISHIGAKI

(2) Crimson Fen: Burning blood — Theme of Koko

KOKO SHIMOMURA — SF2

(3) Theme of Sakura — SF2 or 2

~~[illegible]~~

TATSUNO SUZUKI

3.4

Bloco 4 - Flow da Roupa

① Raphael Gesqua. — Speed Bar / Fun fair

Moto Racer - 1997

---

② SHINSEKAI GAKKYOKU ZATSUGIDAN (SNK SOUND TEAM)

STIFF SHOULDERS FOR GEESE

(Papaya) 1996

---

③ JUN SENOUE, ATSUSHI "SUSHI" HOSUGI

Casino Night Act 2

(MASATO NAKAMURA)

ALBUM: SONIC GENERATIONS, VOL. 2 - 2012

RUNNING fox

(4) Battle! Team Rocket

(JUNICHI MASUDA, SHOTA KAGEYAMA)

Album: Johto Odyssey: Music from Pokémon HeartGold & SoulSilver

2023

(5) NORIYUKI ASAKURA

FANTAWAN - Ending theme

Album: TENCHU - Stealth Assassins (Playstation) 1998

(6) HIDEYUKI FUKASAWA

DREAD! VACUUM MAN! - Theme of ZANGIEF

(YOKO SHIMOMURA) 2014

Album: Ultra Street Fighter 4