

A line art illustration of Sonic the Hedgehog and his sidekick Tails. Sonic is on the right, looking towards the viewer with a slight smile. Tails is on the left, looking towards Sonic. The background is a solid blue color with a fine grid pattern.

EHOG

1&2 SOUNDTRACK
MUSIC BY
MASATO NAKAMURA
from DREAMS COME TRUE

DISC 1

1. STH1 Green Hill Zone ~ Mega Drive version ~
2. STH1 Marble Zone ~ Mega Drive version ~
3. STH1 Spring Yard Zone ~ Mega Drive version ~
4. STH1 Labyrinth Zone ~ Mega Drive version ~
5. STH1 Star Light Zone ~ Mega Drive version ~
6. STH1 Scrap Brain Zone ~ Mega Drive version ~
7. STH1 Final Zone ~ Mega Drive version ~
8. STH1 Special Stage ~ Mega Drive version ~
9. STH1 Power Up ~ Mega Drive version ~
10. STH1 1up ~ Mega Drive version ~
11. STH1 Title ~ Mega Drive version ~
12. STH1 All Clear ~ Mega Drive version ~
13. STH1 Stage Clear ~ Mega Drive version ~
14. STH1 Boss ~ Mega Drive version ~
15. STH1 Game Over ~ Mega Drive version ~
16. STH1 Continue ~ Mega Drive version ~
17. STH1 Staff Roll ~ Mega Drive version ~
18. STH2 Emerald Hill Zone ~ Mega Drive version ~
19. STH2 Chemical Plant Zone ~ Mega Drive version ~
20. STH2 Aquatic Ruin Zone ~ Mega Drive version ~
21. STH2 Casino Night Zone ~ Mega Drive version ~
22. STH2 Hill Top Zone ~ Mega Drive version ~
23. STH2 Mystic Cave Zone ~ Mega Drive version ~
24. STH2 Oil Ocean Zone ~ Mega Drive version ~
25. STH2 Metropolis Zone ~ Mega Drive version ~
26. STH2 Mystic Cave Zone (2P) ~ Mega Drive version ~
27. STH2 Casino Night Zone (2P) ~ Mega Drive version ~
28. STH2 Death Egg Zone (Part1) ~ Mega Drive version ~
29. STH2 Death Egg Zone (Part2) ~ Mega Drive version ~
30. STH2 Emerald Hill Zone (2P) ~ Mega Drive version ~
31. STH2 Sky Chase Zone ~ Mega Drive version ~
32. STH2 Wing Fortress Zone ~ Mega Drive version ~
33. STH2 Special Stage ~ Mega Drive version ~
34. STH2 Power Up ~ Mega Drive version ~
35. STH2 Title ~ Mega Drive version ~
36. STH2 All Clear ~ Mega Drive version ~
37. STH2 Boss ~ Mega Drive version ~
38. STH2 Super Sonic ~ Mega Drive version ~
39. STH2 Option ~ Mega Drive version ~
40. STH2 Staff Roll ~ Mega Drive version ~
41. STH2 Game Results ~ Mega Drive version ~
42. STH2 Unused Song ~ Mega Drive version ~

DISC 2

03810

1. STH1 Green Hill Zone ~ Masa's Demo version ~
2. STH1 Marble Zone ~ Masa's Demo version ~
3. STH1 Spring Yard Zone ~ Masa's Demo version ~
4. STH1 Labyrinth Zone ~ Masa's Demo version ~
5. STH1 Star Light Zone ~ Masa's Demo version ~
6. STH1 Scrap Brain Zone ~ Masa's Demo version ~
7. STH1 Final Zone ~ Masa's Demo version ~
8. STH1 Special Stage ~ Masa's Demo version ~
9. STH1 1up ~ Masa's Demo version ~
10. STH1 Title ~ Masa's Demo version ~
11. STH1 All Clear ~ Masa's Demo version ~
12. STH1 Stage Clear ~ Masa's Demo version ~
13. STH1 Boss ~ Masa's Demo version ~
14. STH1 Game Over ~ Masa's Demo version ~
15. STH1 Continue ~ Masa's Demo version ~
16. STH2 Emerald Hill Zone ~ Masa's Demo version ~
17. STH2 Chemical Plant Zone ~ Masa's Demo version ~
18. STH2 Aquatic Ruin Zone ~ Masa's Demo version ~
19. STH2 Casino Night Zone ~ Masa's Demo version ~
20. STH2 Hill Top Zone ~ Masa's Demo version ~
21. STH2 Mystic Cave Zone ~ Masa's Demo version ~
22. STH2 Oil Ocean Zone ~ Masa's Demo version ~
23. STH2 Metropolis Zone ~ Masa's Demo version ~
24. STH2 Mystic Cave Zone (2P) ~ Masa's Demo version ~
25. STH2 Casino Night Zone (2P) ~ Masa's Demo version ~
26. STH2 Death Egg Zone (Part1) ~ Masa's Demo version ~
27. STH2 Death Egg Zone (Part2) ~ Masa's Demo version ~
28. STH2 Emerald Hill Zone (2P) ~ Masa's Demo version ~
29. STH2 Sky Chase Zone ~ Masa's Demo version ~
30. STH2 Wing Fortress Zone ~ Masa's Demo version ~
31. STH2 Special Stage ~ Masa's Demo version ~
32. STH2 All Clear ~ Masa's Demo version ~
33. STH2 Boss ~ Masa's Demo version ~
34. STH2 Super Sonic ~ Masa's Demo version ~
35. STH2 Option ~ Masa's Demo version ~
36. STH2 Game Results ~ Masa's Demo version ~
37. STH2 Unused Song ~ Masa's Demo version ~
38. Theme of SONIC THE HEDGEHOG Demo

Sound Compose, Arrange & Manipulate : MASATO NAKAMURA



DISC 3

1. SWEET SWEET SWEET

©1992 Epic Records Japan Inc. Licensed by Epic Records Japan Inc.

Words : Miwa Yoshida / Music : Masato Nakamura / Arrangement : Masato Nakamura

Miwa Yoshida : Vocal, Vocal Arrangement & Backing Vocal
Masato Nakamura : Arrangement, Programming, Bass Guitar & Backing Vocal
Takahiro Nishikawa : Keyboards, Manipulating & Backing Vocal
Naoya Hamada : Drums
Morris Michael : Guitar
Raul D'oliveira & Martin Drover : Trumpet
Nick Pentelow : Saxophone
Peter Thoms : Trombone
Skaila Kanga : Harp
Franke : Additional Backing Vocal
Franke appears courtesy of CHINA RECORDS

Produced by DREAMS COME TRUE
Produced, Recorded & Mixed by Mike Pela
Recorded by Masashi Gotoh & Pete Frith
Mastered by Tim Young at The Hit Factory

2. SWEET DREAM

©1994 Epic Records Japan Inc. Licensed by Epic Records Japan Inc.

Words : Miwa Yoshida & Mike Pela / Music : Masato Nakamura / Arrangement : Masato Nakamura

Miwa Yoshida : Vocal, Vocal Arrangement & Backing Vocal
Masato Nakamura : Arrangement, Programming, Bass Guitar & Backing Vocal
Takahiro Nishikawa : Keyboards, Manipulating & Backing Vocal
Naoya Hamada : Drums
Morris Michael : Guitar
Raul D'oliveira & Martin Drover : Trumpet
Nick Pentelow : Saxophone
Peter Thoms : Trombone
Skaila Kanga : Harp
Franke : Additional Backing Vocal
Franke appears courtesy of CHINA RECORDS

Produced by DREAMS COME TRUE
Produced, Recorded & Mixed by Mike Pela
Recorded by Masashi Gotoh & Pete Frith
Mastered by Tim Young at The Hit Factory



3. SWEET SWEET SWEET - 06 AKON MIX -

Words : Miwa Yoshida / Music : Masato Nakamura / Arrangement : AKON

Miwa Yoshida : Vocal, Vocal Arrangement & Backing Vocal

Masato Nakamura : Backing Vocals

AKON : All Instruments Performance & Backing Vocals

Recorded & Mixed by Brian Sperber at STARCHILD STUDIO, Tokyo

Mastered by Vlado Meller at Sony Music Studios, New York

4. SWEET DREAM - 06 AKON MIX -

Words : Miwa Yoshida & Mike Pela / Music : Masato Nakamura / Arrangement : AKON

Miwa Yoshida : Vocal, Vocal Arrangement & Backing Vocal

Masato Nakamura : Backing Vocals

AKON : All Instruments Performance & Backing Vocals

Recorded & Mixed by Brian Sperber at STARCHILD STUDIO, Tokyo

Mastered by Vlado Meller at Sony Music Studios, New York



COMMENT OF YUJI NAKA

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は、当時セガのゲーム機があまり売れていなかったので、「どうやったら売れるの?」と考えていた時に(今もそうですが)全米大ヒット!!と言う言葉があると日本人には印象が良いだろうと思ったので、開発当初からアメリカやヨーロッパで売れる作品を強く意識してゲームを作っていました。見た目はアメリカの西海岸の様なイメージで、ただ最先端なコンピュータグラフィックテイストのビジュアルを目指して制作を進めようとしていました。中村さんにはそのイメージイラストをお渡しして、「このイメージに合った、出来ればみんなが口ずさむ様な曲をお願いします!」とお願ひした覚えがあります。それだけの情報だったのにも関わらず、本当に素晴らしい曲を書いて頂き感謝感謝です。

発売後、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は全世界で大ヒットし、世界中で、みんながメロディーを口ずさんだりしていて、とっても嬉しかったです。

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』の時、僕はサンフランシスコに開発現場を移して、より全世界の人々にソニックを楽しんでもらえるようにと開発をしていました。同時に、中村さんはロンドンでレコーディングの合間をぬって『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』の曲を作って頂いていたので、凄くワールドワイドな開発スタイルを、20年も前の時点でやれていたのは「凄いなあ」と今になって思っています。お忙しいのに本当にありがたかったと思っています。

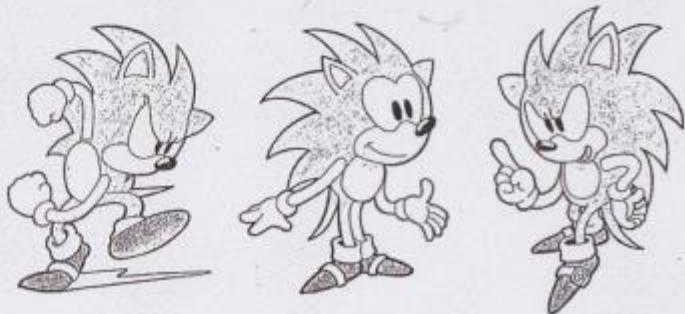
『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』の全曲が出来上がった時に、FAXを送って下さったのですが、そこには「プレゼントがあるから楽しみにしててね。」と書かれていて、「なんだらう??」とチームメンバーで話していました。

その後、ロンドンで作られていたドリカムさんのアルバムに収録されていた『SWEET SWEET SWEET』は、なんと『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』のエンディングテーマとして頂いた曲で、ドリカムさんのアルバムに入れて頂いていた事に、スタッフ一同とっても大喜びして感激した覚えがあります。

今もとっても大好きな曲ですし、本当に思い出深い曲になりました。

ありがとうございました。

HEDGEHOG



中 裕司 株式会社プロベ代表取締役社長
1984年株式会社セガに入社。ソニック・ザ・ヘッジホッグ
開発当初から参加し、ソニックシリーズのエクゼクティブ
プロデューサーとして活躍。

このイラストやステージの絵は中村正人が保管していたゲームの初期原簿書に描かれていたものです。

Prior to the arrival of "Sonic the Hedgehog", Sega videogame consoles had not sold all that well. Upon pondering what we could do to drive sales of those consoles, we came to the conclusion from the onset of developing "Sonic the Hedgehog" that we should proceed while being fully mindful of creating a title that would make waves in the US and Europe sales-wise. The basis behind this was the general impression that Japanese consumers flock to products with a label proudly proclaiming 'Mega-hit in the US!' (an idea that still holds today).

For the game's visuals, we sought to create a look that fused an interpretation of America's West Coast with a touch of the latest in videogame graphics technology. Upon handing Nakamura conceptual illustrations for the game, I recall asking him to create tracks that suited those images and that, if possible, compelled players to hum along. You can imagine, then, how thankful I am towards Nakamura for putting together such a marvelous soundtrack despite me providing him with no real information besides that.

In the end, once "Sonic the Hedgehog" reached store shelves, it became a tremendous hit worldwide, and had players around the globe humming along - the perfect outcome in my eyes.


When creating "Sonic the Hedgehog 2", I moved the site of development to San Francisco in order to put together a game that would enable even more people around the world to enjoy the world of Sonic. Meanwhile, Nakamura created the tracks for the sequel for us in between recording sessions in London. Looking back on it now, it's quite a marvel that we were able to successfully pull off such a worldwide development endeavor as many as 20 years ago. I continue to be highly grateful for Nakamura's musical contributions despite him being so busy.

On top of those contributions, after finishing all of the tracks for the sequel, Nakamura sent me a fax saying, 'I've got a present for you. It's a surprise!' The other members of Sonic Team and I tried to figure out what it might be, but we could never have guessed that Nakamura reworked the ending theme that he provided us for "Sonic the Hedgehog 2" into a song entitled "SWEET SWEET SWEET" for inclusion on the DREAMS COME TRUE album that he worked on in London. I remember how ecstatic and moved all of us on Sonic Team were upon learning of our "present."

That particular song remains a huge favorite of mine, and continues to hold very strong memories for me. For that, I am truly grateful.



MASATO NAKAMURA INTERVIEW

 質問：「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1&2」の音源制作に取り掛かった時点で、ゲームデザインはどこまで進行していたのでしょうか？

Q: How much was the game actually designed when you started on "Sonic the Hedgehog 1&2"?

中村：僕が作曲に取り掛かった時点では、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1」はまだ動いていない、静止画でした。それを見ながらソニックのスタッフから「あれはこうなる」「これはこうなる」という説明を受け、作曲を始めました。ただ、自分にとって全く新しい経験だったので、大変な時間を費やしました。また、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」も同様でした。
NAKAMURA: When I started writing the music, "Sonic the Hedgehog 1" was just still images. It wasn't moving. So, Sonic Team explained to me, "It's going to be like this. It's going to be like that." Afterwards, I started writing songs for the game, but it was a really tough job for me, Being a totally new experience and all. And "Sonic the Hedgehog 2" started off kind of the same. Just graphics.

 質問：「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1&2」を作曲する際の課題は何でしたか？

Q: What challenges did you face when composing the music for "Sonic the Hedgehog 1&2"?

中村：最初の構想は、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」をゲームではなく映画として捉えるということでした。グラフィックがとてつもなく、ストーリー性もしっかりしていたからです。映画音楽を作曲するつもりで、サウンドトラックアルバムをコンセプトとしました。当時は、MTVや映画が人気で、80年代後半の頃には、「トップガン」「フラッシュダンス」「ダーティ・ダンシング」のような映画から生まれたヒット曲が多かったので、それを意識しました。


NAKAMURA: My first concept was to treat 'Sonic the Hedgehog' not as a game, but as a film. That was because the graphics were great, and the game had a very strong story. So, my concept was a film soundtrack. At the time, MTV and films were very popular. In the late 80's or so, there were a bunch of hit songs, like those from 'Top Gun,' 'Flashdance,' and 'Dirty Dancing.' So, I wanted to write songs like that for 'Sonic the Hedgehog' as a film.

 質問：映画音楽として捉えるにあたり、何からインスピレーションを受けたのでしょうか？

Q: When you're thinking about treating it like a film project, what influenced your style of composition?

中村：「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を映画として捉えたので、それぞれの画面やステージからインスピレーションを受けました。例えば、赤色の面があると、火山を連想させるような音楽を作りたいし、氷の地などの面は、氷を連想させるような音楽を作りたいと思いました。

NAKAMURA: Because I wanted to treat 'Sonic the Hedgehog' as a film, my inspiration came from each screenshot, or each stage. When I saw red colors, I wanted my music to be volcano-like. When I saw ice, I wanted to create ice-like music.

 質問：「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」作曲時は、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1」を既にご覧になっていましたか？例えば、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1」のスピードを見て、それによって「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」の作曲において違う影響を受けていた、ということはあったのでしょうか？

Q: When you compose "Sonic the Hedgehog 2", had you seen any of "Sonic the Hedgehog 1"? For example had you seen the speed of the game, and did that influence you differently?

中村：「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」の企画は、当然ながら「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1」で得た経験に基づいたものでした。一方、技術面では音関係を含めて色々進化していたので、その進化を反映させた作曲をしました。コンセプト自体は全く一緒でしたが、「インディー・ジョーンズ」とその続編のように、コンセプトは同じでしたが、楽しさや感動がさらに盛り込まれていました。それに加えて、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ1」は大変な成功を取めたので、その分ユーザーの期待も膨らんでいました。それで、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」で皆さんをがっかりさせたくないという気持ちもありました。そういう意味では、僕も大きなプレッシャーを感じました。


NAKAMURA: The "Sonic the Hedgehog 2" project was of course based on the experiences had with "Sonic the Hedgehog 1". Technically, though, things had improved, including the sound itself. So, I wanted to create music that showed progress. But the concept was exactly the same. It was like the 'Indiana Jones' sequels. Same concept, but with more fun and excitement. Because "Sonic the Hedgehog 1" was so successful, the audience expected more. I therefore didn't want to make people to be disappointed with "Sonic the Hedgehog 2". In that way, there was a lot of pressure on me.

 質問：作曲には実際どのように取り組んだのでしょうか？

Q : How did you actually composed and specifically created the sound?

中村：僕のバンド"DREAMS COME TRUE"では、コンピュータによる打ち込みが作曲のメインになっています。元々僕はベーシストなので、バンドを始めるまでは、ピアノが弾けなかったし、コンピュータにろくに触れたこともありませんでした。その後、コンピュータによる音楽の打ち込みを覚えました。ただ、当時は、音楽コンピュータのようなものが存在しておらず、ローランド社のMC4というような非常に原始的なものしかありませんでした。一方、メガドライブ(米国ではジェネシス)の音源はとても限界があり、同時の発音数がおよそ4~6つだったので至難の業でした。でも、そういった制限から沢山のインスピレーションをもらい、巧妙さがさらに求められていたので、とてもワクワクしていました。

NAKAMURA : In my band, DREAMS COME TRUE, my music is based on computer programming. Originally, since I was a bass player, I couldn't play piano, nor had I touched computers until I started my band. So, I learned how to program music by computer. But, at that time, we didn't have any music computers. Just the MC4 Roland. Very, very stone-age stuff. At the same time, the Mega Drive (Genesis in the United States)'s sound system was very limited. We could use maybe about four to six sounds at the same time. So, it was really, really tricky. But, those limitations inspired me a lot, and forced me to be smarter. It was very exciting for me.

 質問：『ソニック・ザ・ヘッジホッグ1&2』の作業を手掛けるに当たって、何らかの説明を受けましたか？また、開発者からアイデアや提案はありましたか？

Q : Did you get any form of brief when you sat down originally to work on either "Sonic the Hedgehog 1" or "Sonic the Hedgehog 2"? Did the developers ever give you any suggestions?

中村：もちろん、グラフィックや画面を見せるための説明会や会議は何回もありましたし、火山ステージ、グリーンステージなど、ステージ名という形のキーワードもソニックチームからいただきました。それ以外に関しては、僕はかなり自由に作曲させていただきました。今振り返れば、自由があり、尚且つ、ゲーム音楽の作曲家ではなく、ソングライターというクリエイターでいられた自分はとてもラッキーだったと思います。それなりに美しいメロディや独特なリズムパターンを作れたのもそのおかげだったので、とても重要だったと思っています。とにかく、ミュージシャンでいられた、ということですね。

NAKAMURA : Of course, there were some briefs and meetings for showing me the screens and graphics. Also, Sonic Team gave me some keywords, which were stage names. The volcano stage, the green stage, and so forth. Otherwise, they let me do as I pleased, and gave me the freedom to create music. Thinking back on it now, I was so lucky, because I had freedom and I could be a creator, or songwriter, rather than a game

music composer. That was very important. That's the reason why I was able to make such melodic tunes and unusual rhythm patterns. At any rate, I was able to be a musician.

質問：ゲームの第一印象は？

Q: What were your first impressions of the game?

中村：ゲームの完成品を見た時、グラフィック、アクション、そして新しいハードとソフトという面でも、ソニックチームにとって大きなチャレンジだったので、感銘を受けました。こんなにも新しい創作物にも関わらず、高いレベルから始まったということにも感動しました。また、奇跡を目の当たりにした、あるいは新しい歴史が始まった、という気持ちもありました。当時、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ 1&2」がいかにすごかったかは、その販売実績が物語っています。こうして、ゲームの歴史の目撃者の一人になれて、とても嬉しい気持ちでした。

NAKAMURA: When I saw the completed game, I was so impressed because it had been such a big challenge for everybody, everything from the graphics and action to new hardware and software. I was very impressed that such a new creation began from such a high level. I thought that I was witnessing a miracle, or new history in the making. The sales numbers show how great "Sonic the Hedgehog 1&2" were at that time. So, I was an eyewitness to videogame history. I was very happy.

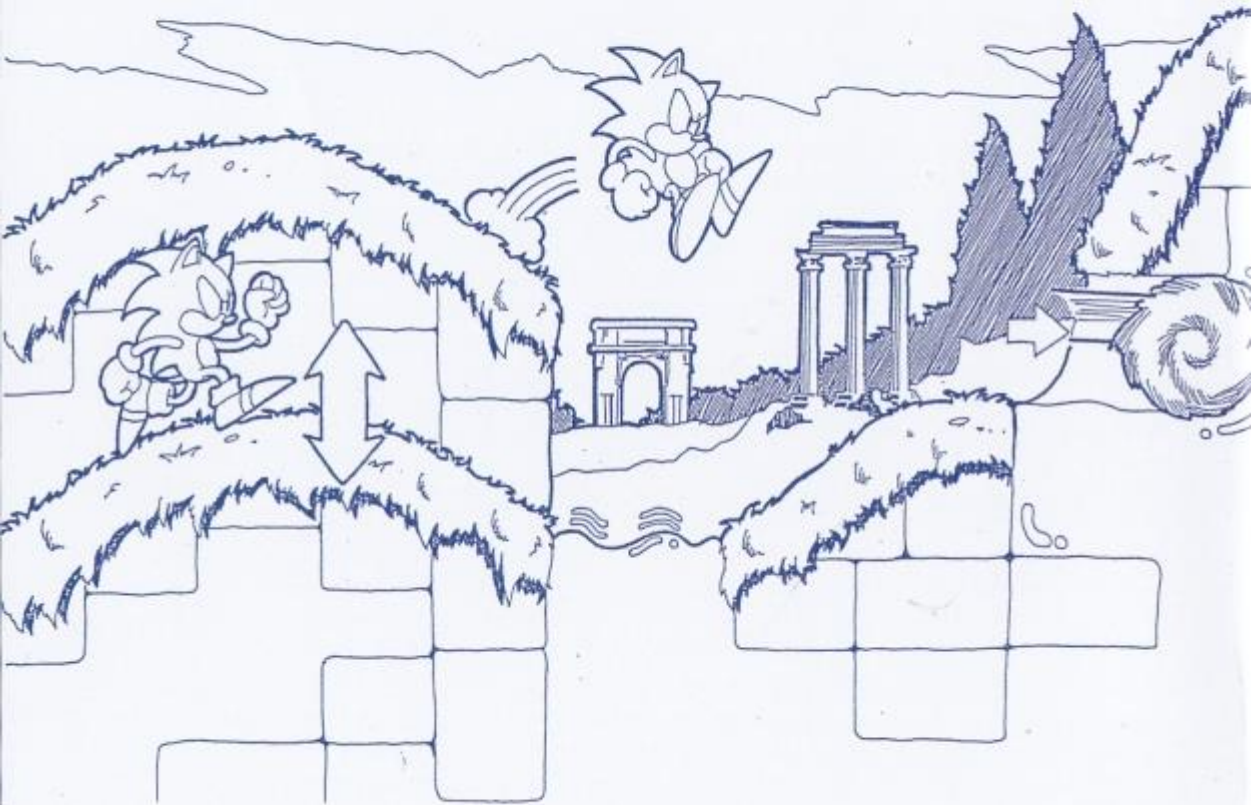
質問：何故テレビゲームにとって音楽や音声は重要だと思いますか？

Q: Why do you think that music and audio for a videogame is so important?

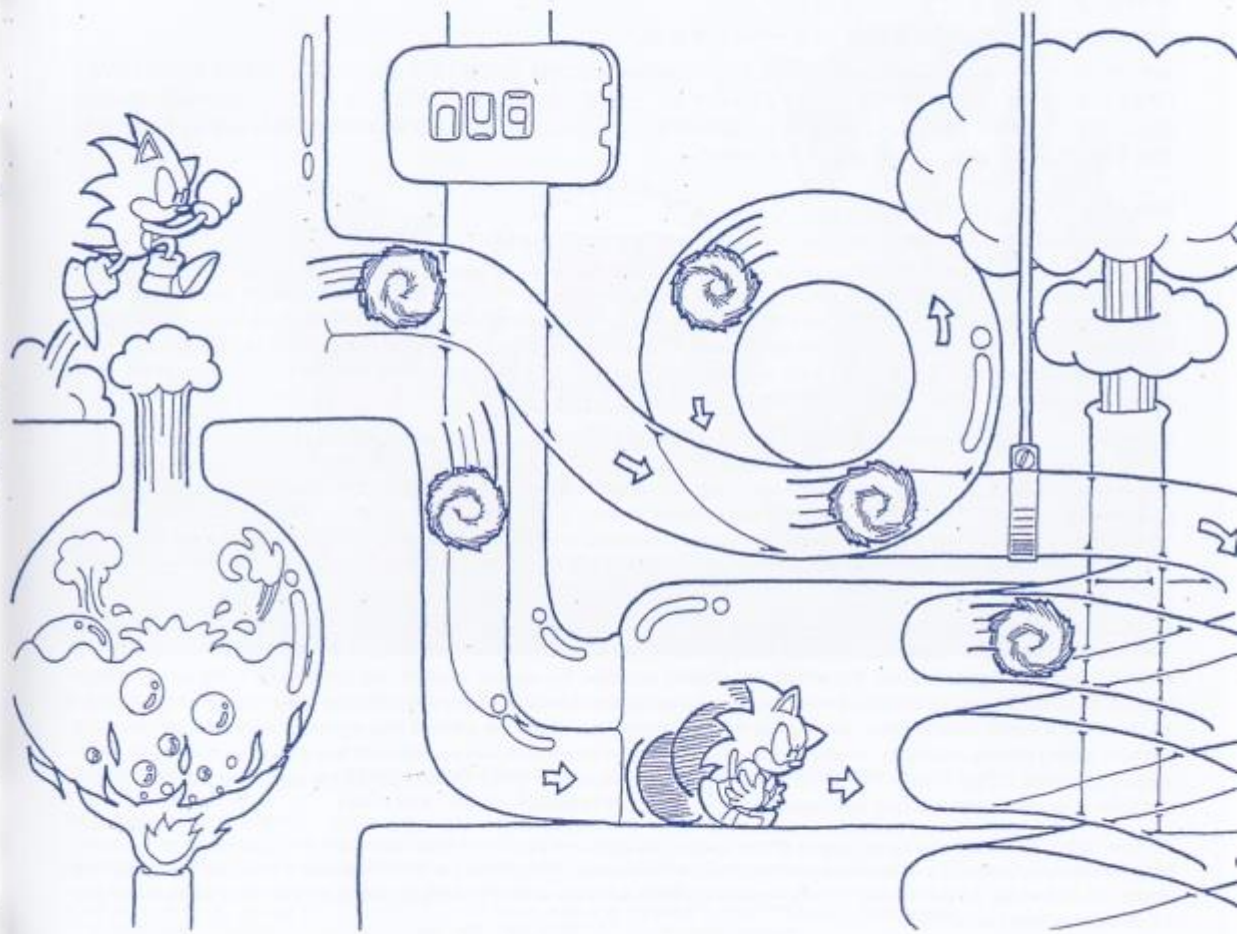
中村：エンターテインメントはある種の確かなDNAを持っています。その形が音楽であれ、ビジュアルであれ、映画であれ、ショーであれ。音楽すらも、マイケル・ジャクソンがあの素晴らしいプロモーションビデオを世に送り出して以来、ビジュアルを必要としています。よって、それこそが、エンターテインメントの最も自然な形態であると考えます。つまり、音楽とビジュアルの融合は、極めて自然なことなのです。だから、音楽を取り入れたゲームが愛されているわけであり、ゲームを取り入れた音楽もまた然りです。とても単純なことなのです。それがエンターテインメントというものだと思います。

NAKAMURA: Entertainment has a certain DNA, whether it be music, visuals, films or shows. Even music needs visuals ever since Michael Jackson made his great music videos. That is the most natural shape of entertainment. The marriage between music and visuals is very, very natural. That's the reason why people love games with music, or music with games, whichever. It's very simple. That is entertainment.

4. 地形がゆれるステージ



7. 実馬全器具の入り



PROFILE OF MASATO NAKAMURA from DREAMS COME TRUE

中村正人 (アレンジャー/プログラマー/ベーシスト)

DREAMS COME TRUE : 吉田美和 (ヴォーカル), 中村正人

1989年、シングル「あなたに会いたくて」、アルバム「DREAMS COME TRUE」でデビュー。以降、「LOVE LOVE LOVE」「やさしいキスをして」「何度でも」「ア・イ・シ・テルのサイン ～わたしたちの未来予想図～」など、数々のヒット曲を世に送り出し、これまでにオリジナルアルバム16枚、シングル50枚をリリースし、CDの総売上枚数は5500万枚にも及び、名実ともに世代を超えて日本の音楽シーンを代表するポップバンド。

DREAMS COME TRUE are

Miwa Yoshida (vocals) & Masato Nakamura (arrangement, programming and bass)

The first appearance of DREAMS COME TRUE on the professional music circuit came in 1989 with their single "Anata Ni Aitakute" and accompanying self-titled full-length album. It wouldn't be long until the band followed this up with a string of nonstop hits, which included "LOVE LOVE LOVE" "Yasashii Kiss Wo Shite" "Nando Demo" "Aishiteru No Sign: Watashitachi No Mirai Yosoju" As of this writing, the band has released 16 original albums and 50 singles, which have achieved a staggering total of 55 million CDs sold. Such figures add even more weight to the duo's uncontestable reputation as a leading pop band that has served as one of the faces of the Japanese music scene for multiple generations running.

While the duo's CD sales speak for themselves, DREAMS COME TRUE also puts on an unforgettable show with every concert, with tickets for each show consistently sold out the very day that they are released. In addition to their album tours, the band's concert repertoire also includes their "DREAMS COME TRUE WONDERLAND: Shijo Saikyo No Ido Yuenchi" a greatest-hits performance held every four years in which the band selects their song list based on fan requests. Whatever the show, the duo never fails to disappoint with elaborate, never-before-seen production values and electrically-charged performances. With other 1.5 million attendees at their last five shows combined, no list of most popular concerts in Japan would be complete without DREAMS COME TRUE.

On March 21, 2009, DREAMS COME TRUE passed the 20-year mark since their professional debut. On that very day, the band released their 15th original Japanese-language album, entitled "DO YOU DREAMS COME TRUE?" to commemorate that auspicious occasion. Directly after its release, this album immediately occupied the top slot upon its first appearance in the Oricon Album Ranking for March 30, and successfully earned the band the distinction of simultaneously dominating the three main ranking categories for albums by a female vocalist band - namely, the number-one ranking album, the greatest total number of units sold, and the most platinum-selling albums. Adding to the album's already phenomenal momentum was a nationwide tour in Japan entitled "20th Anniversary DREAMS COME TRUE CONCERT TOUR 2009: Dorishitemasu?", which kicked off on the day of the album's release and went on to attract 300,000 total attendees across 33 venues in 13 cities.

On New Year's Eve 2009, the band capped off the year of the 20th anniversary of their debut with an appearance on the "60th NHK Kohaku Uta Gassen," a nationally-broadcast music extravaganza that divides participating music artists into two competing teams, red and white. As the red team's finishing act, the band turned in a breathtaking performance that, at its peak, boasted a TV viewership rating of 50.1%.

Enter 2011, which marks the holding of the next DREAMS COME TRUE WONDERLAND as it comes off of its traditional four-year hiatus. Under the theme "All your love has been accepted," DREAMS COME TRUE will channel the love it has to give into this concert to help energize Japan once more!



©SEGA

INFORMATION

<http://DCTgarden.com>
<http://sonic.sega.jp/20th/>

DREAMS COME TRUE オフィシャルファンクラブ "POWER PLANT"

〒160-0022 東京都新宿区新宿 5-16-11-9F
 TEL : 03-3341-3132 E-mail : powerplant@dcte.co.jp

■ DCTgarden 携帯サイトへのアクセス方法

- ◇ iモードをご利用の方 iMenu ⇒ メニューリスト ⇒ 映画 / 音楽 / アーティスト ⇒ 音楽情報 ⇒ DCTgarden
- ◇ EZwebをご利用の方 au one トップ ⇒ カテゴリ(メニューリスト) ⇒ 音楽・映画・芸能情報 ⇒ 芸能プロダクション ⇒ DCTgarden
- ◇ Yahoo!ケータイをご利用の方 メニューリスト ⇒ 芸能・映画・音楽 ⇒ プロダクション・組合 ⇒ DCTgarden

<取り扱い上のご注意> ●ディスクは両面汚、傷、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面から外面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遊樂等は使用しないで下さい。●ディスクは両面汚、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や線を書いたり、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> ●直射日光の出たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。●ディスクは使用後、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。

SONIC THE HEDGE