

忘却の阿米キティア 作品紹介シート

・制作意図

自分の曲をゲームで流したいと思い、RPG ツクールをしています。この曲はそれのボス戦用に作った曲です。

・ゲーム場面

ドラクエや FF のようなターン制バトルの RPG で流れる BGM となっています。

場面としては、別にやらなくてもストーリー進行には関係ない。でも、世界観の設定的には大切な裏ボス戦といった感じです。

ボス戦曲ですが、そのボス固有の BGM ですので、そのボスの設定に合うように制作を心がけました。以下、長いですが世界観とこのボスの設定です。

・世界観

夢と宝石がテーマの RPG。

舞台は主人公アリスの夢の中で、物語は“目覚め”を目的として進んでいく。

その道中、宝石(擬人化したキャラ)と出会い、戦ったり仲良くなったりする。

STAGE3 にて、アリスの目覚めを阻止するべく、エメラルドとその従者(ダイオプサイト)が立ちはだかる。なぜなら、アリスが目覚めると、この夢の世界が消えてしまうからであった。

→しかし、本当は目覚めることにより夢の世界が消えるのではなく、

夢に生きる者たちの記憶がリセットされるだけで、夢の世界は変わらない。

(目覚めの記憶リセットは何度も繰り返されている)

→記憶リセットの元凶を突き止めて、ゲームクリア！

・ボス設定

翠竜ナダ

エメラルドに仕えたドラゴン。

ナダはかつて、エメラルドと共に悪夢の源である“夢の深淵”と戦い、なんとか勝利を収めた。その時に夢の深淵より溢れ出した藍色の炎を一身に受け、大きな傷を負った。ナダを哀れに思ったエメラルドは、ナダを蝕む藍色の炎を可能な限り自身に封じた。

それほどまでに互いを大切にしていたナダとエメラルドだったが、今はお互いに存在を忘れ去ってしまった(目覚めによる記憶リセット)。

全てを忘れ、藍色の炎に蝕まれて意識が失われつつある中で、ナダは当時の都市であるグリーンエルドラドを守り続けていた。忘れ去ったはずの友情が彼をそうさせていた。

・コンセプト

前述した設定に合うような、悲壮感と暴走した竜が襲いかかってくるヤバイ感をイントロに出しています。その後、悲しさに振り切ったサウンド。ギター明けのフレーズは、実は大切な人物であるエメラルドの BGM のフレーズです(甲子園には応募してないですが作っています)。そこから希望が溢れるような、苦しみをやっとな断ち切る救いのパートに入る。といった構成です。

・参考にした、または影響を受けたゲーム

東方 Project が大好きなので、僕が作る曲はだいたいそれっぽさが出てしまいます。また、ストーリー制作においては UNDERTALE や星のカービィ、DARKSOULS 等はかなり影響を受けています。今回は、ダークな設定なのでダクソのような暗さを曲に取り込みつつ、その中に希望がある感を出しました。

とても長くなりましたが、読んでいただきありがとうございました。