

ロールズ ～Roles オリジナルサウンドトラック

架空のSFファンタジーRPG空想サウンドトラック

全ての制作担当 ZETARO

機械と魔法 二つを合わせたSFファンタジーの世界観

Track 1 通常戦闘曲 スマートバトルオーダー

ザコ敵との戦いが作業にならないよう激しめの曲調でプレイヤーのテンションを上げることが意識しました。現代的な要素としてジャズチックなメロディとドラムパターンを、機械的な要素としてエレキギターのバックングを、ファンタジー的な要素としてサビのクワイアと弦楽器を取り入れました。

Track 2 フィールド曲 勇気の軌道

序盤のフィールド曲なので曲調が暗くならないようにしました。ただ、ストーリーは少し重めのものとしていたため、モードのメジャースケールを使うことで複雑なニュアンスを表現しました。電子音の中に、ファンタジー要素としてファンタジーらしいメロディとフルート、クラリネットを取り入れました。

Track 3 通常戦闘曲2 スマートに闇を斬る

ストーリー中盤～終盤の中ボスとの戦いをイメージしました。中ボスの機械らしさとバトルの緊張感を表現するため、Track1の通常戦闘曲とは違いシンセサイザーと強いキックを取り入れました。またいくつかの展開を持ちつつも淡々とした進行を行えるよう終始機械的なリズムを刻み、そのリズムを強調するパートを多くしました。

Track 4 フィールド曲(シリアス) 敵陣探索

ストーリー中盤～終盤の薄暗い中機械の表示が光る敵の組織の基地をイメージしました。広がりのあるシンセリードとスネアドラムの音色で音が響く空間を表現しました。後半のリズムの変化はプレイヤーを焦らせる効果を意図しました。曲冒頭のアルペジオをつなげ変形させたメロディを対旋律に転用することで統一感を増しました。

Track 4 ラスボス戦闘曲 前半 復権する過去との戦い

機械的かつ幻想的なラスボスとの戦いをイメージしました。出だしの曲中何度か出てくるフレーズはスパニッシュスケールを使い、悲壮感と異質感を表現しました。ドラムマシンのリズムはドラムベースのキックを四つ打ちにアレンジし、規則正しい印象を足しました。曲の構成は天国へのカウントダウンと解放を意識しました。

Track 5 ラスボス戦闘曲 後半 Strike Back!!

Track4のラスボスを倒す希望が見えた後半戦をイメージしました。Track4とは逆に、モードのスケールを使うことで勇ましさ表現しました。始めから終わりまで盛り上がりになるべく落とさない展開にすることでプレイヤーの高揚感を冷めさせないよう意識しました。希望の温かみを表すため、アコースティックな楽器をメインとしました。

Track 7 エンディング曲 ファーストページ

戦いが終わった安堵と旅が終わるさみしさのあるエンディングをイメージしました。ゲームでの旅のイメージはSFよりファンタジーのほうが強いと考えたためアコースティックな楽器を多く使い、モードのスケールと鐘やトライアングルのキラキラした音を入れることで民族的な雰囲気も足しました。

架空のRPG ロールズ ~Roles のコンセプト

機械と魔法の二つが両立した、SFファンタジーRPG。ストーリーや設定はシリアスだが、プレイしていても重さが前面に出すぎない。宇宙船や城のようなステージ(ダンジョン)を探索し、冒険を進めていく。バトルは爽快3Dアクション。