

✧ ORIGINAL SOUNDTRACK ✧

オリジナルサウンドトラック

✧ イメージソング

BGM制作の最初に、全体のラフスケッチとして制作した楽曲です。（現在は本編未使用）。タイトルにある「パレード」の雰囲気を持たせたせ壮大なワルツを目指しました。ここでは、パレードを、死へと向かうパレードと捉え制作しています。本編で描かれるのは、被検体となり唆されるまま迎える主人公のあっけない死や、その予先が実験者自身に向かう自業自得の死。しかしこの曲で描いているのは、そうした運命の外で、孤独に苦しみ、死ぬことさえ許されない博士の生です。博士にとっては、死へと向かうこととは、生きることではかない。未練を抱え、静かにもがき苦しみながら気丈に振る舞う彼が、まるで踊れないワルツを無理に踊るかのようには円舞するイメージで制作しました。

✧ 博士のテーマ / 博士のテーマ (Epilogue Ver.)

イメージソングのメロディを用い、物寂しさと優雅さが共存するワルツを目指しました。舞台は、ゲーム内に登場する、終末世界の繁栄の頂点モスパレス。そこで輝かしい成果を上げていた博士は、やがて研究に行き詰まり、苦悩の末に自らを被検体とする道を選びます。その先に待っていたのは、果てしない孤独と永遠に拭えない未練でした。この曲は、今にも爆発しそうな博士の激情を、かろうじて静かな水面下で保っている…。その緊張をはらんだ水面の上を、つま先で優雅に踊るようなイメージで制作しました。

✧ エンディング

ゲーム制作の初期構想から、エンディングムービーの内容はほとんど変わっていません。「目指した太陽によって燃えて灰燼に帰す」、この光景に込められた理不尽な死の運命を、楽曲で表現することを目指しました。サウンド面では、摩擦の多い音色でその痛々しさを。そして、深く反響する音響は、繰り返されてきた実験、走馬灯のようなフラッシュバック、あるいは輪廻をイメージして制作しました。

✧ アイテム獲得

アイテムによって、次の行動が開かれるゲーム性から、安堵感のあるSEを目指しました。また、エンディングと同じ音色を使うことで世界観の統一も意識しています。