

【タイトル:まよいみちゴーストマーチ】

◆用途◆

オバケを倒してステージをクリアするアクションゲームのメインテーマ曲を想定して制作しました。

◆用途に対するアプローチ◆

メインテーマの利用を想定し、「オープニングムービーにマッチする曲か」「覚えやすく歌いやすいか」の2点に特に注力しました。

OPムービーについては、ゲーム内の様々なシーンをイメージして楽曲を制作することで、ゲームの内容の濃厚さを聴き手に連想してもらおうと考えました。

イントロの6/8で、舞台となる暗い洋館の影が映し出され、(0:27~0:39)では小さなオバケの不気味な群れが、(0:39~0:52)ではプレイヤーキャラの10倍以上の大きさのボスオバケとの迫力のあるバトル展開が、そして(1:18~1:39)の箇所では「敵のオバケが大集結し、そこからプレイヤーキャラがなんとか逃げおおせるシーン」が映し出される、、、というイメージのもと制作しました。覚えやすく歌いやすいという視点については、メロディの完全4度以上の上昇・下降をほとんど用いないことで口ずさみやすいメロディ設計にしたほか、異なるセクションでも共通のメロディを何度も採用するテーマ重視の作曲にしたことで、聴き手により強いメロディの印象を与え、楽曲に親しんでもらえるという効果を狙いました。

◆音楽的なこだわり◆

メロディの音色面について、時間的変化がある音をメロディに採用することで、オケに埋もれずずっと浮き出て聞こえるようにすることを意識しました。

特にリードギターサウンドのデザインに注力しました(0:39~0:52)。ディストーションをかけたギターのサウンドは、派手で高音圧ではあるがダイナミクス(抑揚)がないことが課題に感じられました。そこで、ワウとビブラートを強く効かせることによって、後から音色の時間的変化をデザインすることで、音圧はそのままに、激しく聴覚的抑揚のあるサウンドに仕上げることができました。ワウやビブラートは単に抑揚の機能だけでなく、独特な音色でオバケの不気味さや予測不能な感じを表現する狙いもあります。

他の箇所のメロの音色も、ビブラートの効いたシンセリード(0:00~0:11ほか)や、フィルタエンベロープで音価を短くしたピアノのサウンド(0:14~0:27ほか)といった、ピッチや音量に時間的変化のある音色を採用することで、バックのオケより目立って聞こえるようにアレンジしました。

◆ゲーム設定詳細◆

小さな雑魚オバケの群れから、プレイヤーの10倍程の大きさのボスオバケまで多様なオバケが出現します。プレイヤーはステージ内のアイテムを拾うことで「斬る」「撃つ」「飛ぶ」等のアクションを行うことができるようになります。各ステージのボスオバケを倒すとゲームクリア。出現するオバケを全種類倒す図鑑埋めの目的や、タイムアタック等の楽しみ方もできるよう想定しています。

制作環境

DAW: Cubase 12 Pro

主な使用音源・楽器: エレキギターライン録り、Vital(シンセ)、Sample Tank 4(ドラム、ストリングス等)、MODO BASS 2(ウッドベース)