Fluff story

全14曲 OST

2D探索アクションのBGMを作るにあたって

Fluff story

ゲーム全体の作曲方針

・BGM全体の三つのテーマ：寂しさ 洞窟の反響 冒険感
・象徴楽器：Steel Tongue Drum
テーマの表現のために多くの曲に使用
　これらの使用でただ場面や状況に合致するのみでない
世界観と独自性と一貫性を持つ音楽を表現
そしてゲームとして冒険やプレイから乖離するような
壮大さや過剰な起伏を作らないようコンパクトで且つ
ループにも耐えうる、プレイを促す機能的なBGMを心掛けた

Fluff story

制作時に意図した点

・ループ耐久性：曲の首尾のテンションを揃え、長時間のプレイでも聴き疲れしない構成に。
・音楽での世界観設計：国/地域に捉われない「無国籍民族音楽」に現代シンセや管弦楽を融合し、場所状況に合った不思議だが耳馴染みの良いサウンドを表現
・音楽とプレイ感の合致：あくまで2Dメトロイドヴァニアのインディゲームのため、豪華すぎず安価過ぎずに仕上げた

「Fluff in Silence」

タイトルで流れるメインテーマ
「静かめでどこか物寂しいような感じで作って」
との依頼だったため、寂しすぎたり暗すぎたりせず、
物語を始める音楽ならと考え、参考曲とは変えて、
短調でなくドリアンを使用して少し前向きな音楽にした
ピアノで空気を彩り、Celloで不思議な冒険の始まり感、
それを意識したミニマルなアンビエント的音楽
『調性:F Dorian　BPM:120』
(提示された参考曲__No.26: Hollow Knight)

「Flowers in a Quiet Town」

安全なエリアというフラワータウンの音楽
「全体的に静けさを保った小さな町」
との依頼内容だったため、
提示曲から雰囲気や使用楽器のみ抜き取り
少し疾走感を抜いて、落ち着いて静かで小さな感じをより強調
Felt Pianoの柔らかく静かな音と、弦合奏の丸い雰囲気で演出
このゲームで初めて作られた曲であり、当時は
ゲームの内容も場所の絵も知らぬまま制作した
『調性:C Minor　BPM:115』
(提示された参考曲__マイ キャッスルタウン)

「Hollows of Stone」

岩石の洞窟にて流れるステージ曲
「静かで反響する少し不思議な雰囲気の場所で1面に使う」
との依頼内容だったため、
探索2Dで幻想的で孤独感ある涼しい感じだろうと考え、
Choirや響くSynth Bellで幻想的、Celloで悲しく美しく、
ループで飽きないようTalking Drumを追加し探索感を演出
寂しさ要素はMinecraft等を参考にしたため、
広い世界の孤独感が出るような作りに仕上がった
『調性:E Minor　BPM:115 』
(提示された参考曲__ Crystal Peak)

「Sleeping Garden」

静寂な植物園にて流れるステージ曲
「ゆっくりとほんわかであり、少しの不気味さのある曲」
との依頼内容だったため、
1面と同じ系統で、2面故に難易度向上と不気味さ追加が必要
それを加味した結果、象徴楽器のタングドラムを全面使用し、
Synth PadでAmbient感も出し、Dulcimerで古代感も少し加えた
そしてこの曲のみ没案があり、ver2のものとなっている
『調性:E Minor& E Phrygian Dominant　BPM:110』
(提示された参考曲__ Brinstar SFC.ver)

「Sleeping Garden」(旧ver.)

静寂な植物園にて流れるステージ曲の没案
当初作ったときは少しの不気味さを加えるために、
TagelharpaのPadを使い、Dulcimerも低音での演奏だったが、
もう少し不気味さを減らしてほしいといわれたため、
TagelharpaではないPadを使い、一オクターブ上で演奏
そしてDulcimerも一オクターブ上げた
それによりほどよい探索感に抑えることができた
この緊張感や暗さは、後の3面の獄炎の館の時に参考にした
獄炎の館の曲は、この曲の音階や雰囲気が使えると思い、
アレンジで流用することに。Dulcimerも遺跡感のために流用

「Heart of Inferno」

獄炎の館にて流れるステージ曲
「少しの重圧感があるダンジョン風な曲との依頼」
という依頼内容だったため、
溶岩エリアの熱く重厚感のあるダンジョンとして
KalimbaやDuduk等の楽器に、重厚感を足すCello、
溶鉱炉を想起する金床をスネアと共に打楽器で表現した
任天堂作品等でも、溶岩地帯の音楽を乾燥帯の楽器や
金属音や低音弦楽器等で表現するのは王道手法のため踏襲
『調性:E Minor & E Phrygian Dominant　BPM:130』
（提示された参考曲__Norfair Ancient Ruins Area）

「Frozen Depths」

岩石の氷窟にて流れるステージ曲
「寒く僅かな不気味さを含む2,3面とは異なる曲」
という依頼内容だった
プレイ画面的に氷のエリアだったため、
響く鉄琴や鉄弦のFingered Dulcimerで氷のキラキラ音や、
高音Celloで震える寒さ、Tagelharpaで北欧厳冬の低音を表現
そして象徴楽器のタングドラムで鳴り響く氷の音、反響する広い
洞窟のような雰囲気をReverbで加えた
『調性:E Minor　BPM:110』
（提示された参考曲__Sector 5:ARC）

「Something Sinister」

研究所にて流れるステージ曲
「不気味さ満載の怪しい研究所で5面で使う曲」
という依頼内容だった
提示曲がWrecked Shipであるため、
ホラーではなく不気味な探索曲に仕上げるべきと考え、
重い足取りのSynth Bassと人の声のようなSynth Brass、
あとタングドラムは金属音目立つ音作りでまろやかさのない
不穏さを演出し、ホラゲー曲にならないように注意した
『調性:A♭ Minor　BPM:115』
（提示された参考曲＿Wrecked Ship）

「Soul of Eternity」

神殿にて流れるステージ曲
「神聖な神殿の雰囲気で獄炎の館と異なり重圧ではないように」
との依頼内容だった。提示曲からこれは、
豪華で神秘的だが迫力がある勇壮な曲かと考え、
Zitherで神秘な古代ダンジョン感、Celloと弦合奏で美しい迫力
Talking DrumやSnare等 軽めの打楽器で重過ぎない探索感を、
FluteやCembaloでバロックの高貴さと歴史感を演出した
タングドラムはSoftに響かせて上品さのあるアルペジオで演奏
低音はSynth Bassのみで基本的に浮くような豪華さを目指した
『調性:A Dorian　BPM:125』
（提示された参考曲__Dark Sanctuary）

「Electric Core」

神殿内部のコアにて流れるステージ曲
「リズムが良くノリも良い、神聖さ少しの機械的な発電所っぽい曲」
との依頼内容だった
少しの神聖さはタングドラムの響きとCembaloの続投で加え、
機械的な発電所要素は、Orchestra Hitや金床の金属音で表現
シンセサイザーでノリの良い近未来感を演出
リズムはゲームのステージ曲なので複雑にしないように心掛けた
『調性:G Dorian　BPM:140』
（提示された参考曲＿Spark Man Stage）

「Awakening Soul」

汎用通常ボス戦闘曲である
「ダークで重圧感あり盛り上がる感じで」
との依頼内容であり
提示曲はChaos King だったが、オーケストラ風が必要らしく
盛り上がるが、今後ラスボス等も控えてるため若干控えめで制作
勇壮な弦合奏とLow Tomで敵の重さや強さ、主人公の躍動を表現
このゲームの象徴楽器であるタングドラムは
寂しさや洞窟の響きなどを演出できるため
このゲームに合致すると思い使用した
『調性:C# Minor & C# Major Minor　BPM:150』
（提示された参考曲__Chaos King）

「Guardian of Souls」

大ボスとの戦闘にて流れる戦闘曲である
「曲の主張は気にせず圧強めで途中で一気にサビ的な盛り上がりを」
との依頼内容であり
重々しくて、疾走感は無くて良いらしいため、
SnareにLow Tomに細かく刻むStringsにChoir、と重い戦闘曲風に
Suspended Cymbalや映画的Droneなど入れて迫力を出した
テンション維持しつつ展開を作り、飽きず盛り上がれるよう演出
タングドラムはブレイク中の楽器としてIrish Harpと共に使った
『調性:G Phrygian　BPM:145』
（提示された参考曲__05 Nightmare King）

「Unspoken Threat」

ラスボスとの会話のシーンにかかる曲
「不安感や圧がかかるような感じ」
との依頼内容だった
会話なので展開などの情報量はかなり減らし、
且つ数分聴いていても飽きず、不安感もある曲を制作
タングドラムのアルペジオとStrings Padの空間埋めに、
装飾のZitherや低音Strings Shortsで緊張感を醸し出した
『調性:E Phrygian　BPM:130 』
（提示された参考曲__Dialogue）

「The Black Devourer」

ラスボスにて流れる最終戦闘曲
「ダークで緊張感がある感じで、間奏も入れてくれたら嬉しい」
との依頼内容だった
提示曲Black Knifeであったため
大ボスと違って疾走感がある格好良い戦闘曲だろうかと考え、
Brass Droneの戦争の響きのような音と、速く刻むSynth Beat、
CelloやDudukで緊張感、Hornの勇ましい音、低音打楽器も使用
タングドラムは戦闘の中の冷静さ、落ち着きを出せるため便利
曲の末尾と開始を近しいフレーズにする事でループ可能にした
『調性:G Phrygian　BPM:150』
（提示された参考曲__Black Knife）

「The Final Silence」

エンディングのシーンにかかる曲
「タイトル曲をオルゴール調みたいな感じで静か曲にアレンジ」
との依頼内容だった
Piano 音源をオルゴールに置き換え、
元々入っていたCelloを抜いた
すると叩く強さの設定の関係でハモリの方が強くなってしまい、
メロディ強調したい為強さの設定を変えて聴きやすくした
テンポは落としてほしいとのことだったため、
15ほど落としてゆっくり終わる感じを演出した
『調性:F Dorian　BPM:105』
（提示された参考曲＿）