

DISC 5

13 Complex Dreamers ～歪の夢幻を織る者たち～

アナザーエデンとクロノ・クロスコラボを飾るラスボス戦ということで、「Paradoxical Dreamers」のフレーズを使ったり、クロノ・クロスの「FATES ～運命の神～」の雰囲気を使い感じさせたり、なおかつ新しい要素を入れていくという、仕掛け盛りだくさんな楽曲となりました。まさにComplex Dreamers……(笑)。「Paradoxical Dreamers」の顔であるヴァイオリンソロと、今回の音楽の世界観の中で軍事っぽさがキーであることから、トランペットソロをデュオにしてみました面白いかも……というひらめきで今の形となりました。いつもお世話になっているヴァイオリニストの真部裕さん、そしてトランペットの辻本憲一さんに感謝です！(マリアム・アボンナサー)

協奏「救世の神子と黎明の大樹」

16 忘失の祈り

「宗教感」「怪しさ」「古代」「ダンジョンとしての緊迫感」という場面の特徴から、ガムランで宗教感や古代感を、フレーズや和声で怪しさを、テンポで緊迫感を表現しています。ダンジョンを探索する場面なので、楽曲展開構成にあまりメリハリを付けすぎないようにしています。曲でも不思議で怪しさのある古代遺跡ぽさを感じてもらえたら嬉しいです。(山上 毅)

18 こびり付く妄念

アスクラピア神殿とは違って、こちらは未来の研究所の曲。未来ぽさを出すためにシンセサイザーを多用しつつ、より不気味な雰囲気になるようコード進行に代理コードやテンションコードを用いています。ダンジョンと言ってもいるんな場面設定や時代感があるので、それに合うような曲作りはゲーム音楽や劇伴ならではの作ってとても楽しいです。(山上 毅)

19 黎明の大樹

『テイルズ オブ』シリーズとの協奏第二弾のラストダンジョンとなる蝕まれし大樹のBGMです。人智を超えた神聖な大樹のイメージをなかなか捉えづらいポリリズムや木琴の温かみで表現しました。じわじわと蝕まれていく神聖な地を表現するどっしりと大きなリズムで全体が進みます。一方で通底する木琴のポリリズムに耳を傾ければ緊張感と疾走感があるように感じられるという2重の構造を目指して作りました。途中二つのリズムが合流するパートでは大樹の生命が感じられるようなパーカッションのみをピックアップしてみました。(井上 幹)

20 aponia ～救世の祈り～

『テイルズ オブ』シリーズとの協奏第二弾のラストボス、聖樹アスクラピア戦のBGMです。悪い強大な敵というイメージではなく、神聖で大いなる存在、神秘性を優先したバトル曲になります。前述の神聖さ神秘さと戦闘の緊迫感を表現した前半、後半からサビにかけては主人公たちとアスクラピアそれぞれが思い描く理想や思いが交錯していく様子を表現しています。コンセプトに対する楽曲のはまり方やメロディーなど個人的にはとてもお気に入りの楽曲になりました。皆さんにも楽しんでいただけたら幸いです。(井上 幹)

