

龍が如く

命の詩。
いのち うた

オリジナルサウンドトラック

Disc 1

01. 応龍の嘶き
02. スナック清美
03. *Brother, Brother*
04. *Bishop-Violet Velveteen*
05. *found!*
06. *KAMURO again*
07. *Chaos madness*
08. 絆
09. *with Impatience*
10. *New Serena Ver.6*
11. *hurry up!!*
12. *Through*
13. *arrived in onomichi*
14. *Town Bully*
15. *Clumsy Blues*
16. *Standoff*
17. *Rushin'*
18. *Bloodstained Philosophy*
19. *Stardust* ~東京新天地~
20. *The Vulgar Ceremony*
21. *Theory of Beauty*
22. *Sneak into the Pandemonium*
23. *Theme of HAMATSU*

Disc 2

01. 桃源郷
02. *hungman*
03. *Lost*
04. *Recapture Serenade*
05. *sign of fire*
06. *Burn It Down*
07. *flames of determination*
08. *Fist Law*
09. *Loyalty Oath*
10. *Route of Capsid*
11. *silence*
12. *Qui garde un secret*
13. *time of decisive battle*
14. *Lots of Lights*
15. *what for*
16. *DESTINY*
17. *proof of love*
18. *Body and Soul*
19. *The Way of Life*

Disc 3

- | | |
|------------------------------------|--|
| 01. ハジマリノヨカン | 24. Like A Butterfly feat. 沙希 |
| 02. A king of apathy | 25. Like A Butterfly feat. りおな |
| 03. Be careful of scams | 26. BRAN-NEW STAGE feat. ひかる |
| 04. Quiet talk | 27. BRAN-NEW STAGE feat. えりな |
| 05. Cheers Anthem | 28. Y字ロード feat.SORA |
| 06. Dirty Boy | 29. TONIGHT -restart from this night- |
| 07. The Man was Reborn | 30. hands [Full Spec Edition] |
| 08. Training After Training |
<i>Composed by</i> |
| 09. Sandlot Baseball | 青木 千紘 Disc1 M1、M5、M20
Disc2 M7、M12、M15、M19
Disc3 M6、M7、M10、M11、M21 |
| 10. Love of Binaural | 庄司 英徳 Disc1 M4、M18、M22、M23
Disc3 M12、M13、M16 |
| 11. Baby Sign | 福田 有理 Disc1 M6、M7、M8
Disc2 M1、M2、M11、M13、M17
Disc3 M9、M11、M12、M17、M21 |
| 12. 尾道大漁節 | 吉田 沙織 Disc2 M3、M5、M6、M10、M16
Disc3 M22 |
| 13. Into The Light Shaft | 下原 史義 Disc3 M1、M11
床井 健一 Disc2 M4、M8
Disc3 M17、M20 |
| 14. Seakillers | 前田 龍之 Disc3 M2 |
| 15. The Bloody Shark | 中川 輝彦 Disc3 M3 |
| 16. Make Your Clan | ZENTA Disc1 M14
Disc2 M14 |
| 17. Tit-For-Tat Reprisal | Hyd Lunch Disc3 M7、M14、M18、M19、M30
Disc1 M3、M13、M15、M16
Disc2 M9、M18
Disc3 M9、M23～M27、M29 |
| 18. Six War Dogs | 季世 Disc3 M4、M28
金子 剛 Disc3 M5、M15 |
| 19. Last Dance in The Ardor | NEXT DESIGN Disc3 M8
83key Disc1 M19 |
| 20. Bug's Warrior | STUDIO TRAM Disc1 M2
秋山 晓子 Disc1 M10 |
| 21. 不器用ラブステップ | |
| 22. #モノクロシティシンドローム | |
| 23. 本日はダイヤモンド | |

『龍が如く』シリーズも10年を超え、その間に様々なサウンドコンテンツが世にリリースされていました。とはいって『龍が如く』のサウンド制作においては、シリーズに一貫されたコンセプトはあるようで、実はないのが事実です。もちろんひとつの作品内では予め定めたコンセプトは存在します。が、シリーズとしては強く意識していません。時代劇やゾンビ物なんかのシリーズもありましたが、それ以外のナンバリングでは”桐生一馬””神室町”というキャラと舞台は統一されている以上、むしろサウンド的には作品ごとに極力、差をつけたかったという理由もあります。もちろん庄司君のギターサウンドは毎回強く耳に残りますが、それもよくよく聞くとロック一辺倒でもなく、音としては作品ごとに細かなスペイスがたくさん効いていて、そのバリエーションこそが『龍が如く』のサウンドらしい特徴とも言えます。そして今回は『龍が如く6』、桐生一馬の伝説が最終章を迎える作品です。優れた人間ドラマの提供を追求してきたコンテンツにふさわしい、豊かなバリエーションの揃ったサウンド群だと思います。

10年以上積み上げてきたこだわりと情熱が、このサウンドからも伝わってくれれば幸いです。



名越稔洋





龍が如く6 コンポーザーズトーク

『龍が如く6 命の詩。』オリジナルサウンドトラックの発売を記念して、楽曲を手掛けたインハウス・コンポーザー4名が楽曲制作時の思い出や制作に掛ける想いなどを座談会形式で語る。

『龍が如く6』で目指した“龍らしさ”と“新しさ”

青木：はい、それでは『龍が如く6』コンポーザー座談会を始めたいと思います。『龍が如く6』のBGMについて語るうえで、私一人では語りきれない様々な苦労話や拘りポイントなどがあるの

で、今回は私を含めたインハウスのコンポーザー4名で、思いのたけをゆる~く語り合う場を設けてみました。まずはプロジェクト初期の話からということで、BGMのコンセプト周りについて

の話を出来たらなと思います。どうでしたか庄司さん！

庄司：唐突！（笑）キーワードって何があったっけ？

青木：命題は“進化を感じさせる”で、BGMコンセプトは“大人感”“新鮮さ”これまでと違う印象を“でしたね。”

庄司：今回はゲームエンジンがそもそも違うんでBGMも今までのシリーズとは趣向を変えたいというの、名越さんも含めて言ってたかな。

青木：そうですねー。

庄司：でも今までの“龍らしさ”という安心感を担保した上で変える所は変えたいという話だったよね。

青木：その“龍らしさ”と“新鮮さ”でバランス

を取るのが、ディレクションする上で苦労した点の一つですね。福田さんはどうでした？

福田：個人的には今までの『龍が如く』の王道を引き継ぎつつ、新しいスパイスを取り入れて上手く融合させるのかな？と解釈しました。

青木：上手く出来ましたかね？

福田：そう思います。今までの“龍らしさ”も継承しつつ、進化を感じる要素もいい感じに混ぜられたかなと思っています。

ゲームがシームレスになったことで生まれた楽曲の変化

庄司：バトルBGMでは、曲のエンド部分を作つてゲーム中に曲を終わらせるための演出パターンが凄く増えたというのはシリーズでは初めてじゃないかな。そこは大きく変わった所だと思うけど、皆さんどうでしたか？

福田：エンドがある前提での曲作りになったので、いつエンド部分に切り替わっても不自然にならない様に私も心がけて作りました。

青木：意外とエンド部分を作るのも難しかったりしましたよね。なんの工夫もなく「ダーン！」と終わらないように工夫を凝らしたり。

庄司：エンド部分ってコンポーザーによってそれぞれの個性が出てた気がするね。割とたっぷり目に終わらせる吉田、変化球で意外な終わらせ方を



青木 千紘
歌うことが大好きなワーキングマザー。今作ではBGM全体のディレクションを担当。
他担当作：「ローラとカラの美嬢面接」「That's PARADiCE」「Binary Domain」など

する福田とか、多種多様だった様に思います。俺はなんの工夫もなくシンプルに「バーン！」と終わらせるのが多かったけど（笑）

青木：分かり易く（笑）でもエンド部分は次に向けて研究と改善の余地がある所ですよね。

庄司：吉田はどうだった？

吉田：私はバトルパートにがっつり関わったのは今回が初めてだったのですが、過去の龍をあまり意識せず作りました。

青木：それが新しさになって良かったんですよね。

庄司：そうだね、違う血が入ってきて良かったと思う。血の話で言えば『龍が如く4』辺りからシリーズの中で血を入れ替えようとしていて今回、青木に音楽監督で入ってもらったのもその一環。入れ替えの点でいえば成功してるのかなと思う。

青木：そうかもしれませんね、他にも色々なコンポーザーの方に入って頂きましたし。私も作曲で関わり始めたのは『龍が如く4』からなんんですけど、庄司イズムが徐々に薄まってきたのはその頃ですよね。

庄司：うん、意図して薄めようとしてるからね。

みんなで協力して 勝ち取った感はあるよね

青木：それが良い方向に出たかどうかはユーザーの皆様に委ねるとしまして（笑）さて、今回「これ出来て良かったな」と思う点はありますか？



庄司 英徳

龍が如くシリーズほぼ全てに携わるサンリオ愛の強いギタリスト。今作ではディレクションのサポートとミニゲーム全般のサウンドを担当。他担当作：「Fighting Vipers2」「F-ZERO GX/AX」「Binary Domain」など

吉田：私は楽器収録をがっつり行うことが出来たのは良かった点かなと思っています。やっぱり生楽器が入ると助けられますよね！（笑）

一同：うんうん！（笑）

吉田：あと、バイオリンがメインの曲を書けたのは個人的には楽しかったです。

青木：ユーザー間でも評価の高い『DESTINY』ですねえ。

福田：泣ける。

吉田：あの曲は演奏者様のお陰ですよ！曲中でアドリブをお願いしたパートがあったのですが、収録中「カッコイイです！」としか言ってなくて（笑）

青木：むしろ私が気を遣って別テイクをもらったりするくらいだったよね（笑）



吉田 沙織

福岡県出身、サブカル好きな20代。今作ではBGM制作、実装に携わる。入社後「龍が如く」シリーズのサウンド制作に携わる。

でもやっぱり楽器収録は感動しますね。曲が生まれ変わるとどうか。開発スケジュールに余裕がない中で楽器収録するのは結構大変なんですね。

吉田：特にストリングスは譜面の作成や収録用のデータ作成など、準備が膨大ですよね。

福田：ストリングスの構成を考えたりもしますし。

青木：クオリティアップのために絶対必要だと思ったので、時間が無くてもストリングス収録は拘ってスケジュールにネジ込みましたけど、やって良かったと思います。

吉田：そういえば、福田さんもフラメンコギター収録されていましたよね。

福田：どうしても今回はやりたかったので！

青木：こちらもユーザーに人気の高い、エド戦『縛』ですね。

福田：思い返すと名越さんのOKが出る前にギタリストの稻津さんに演奏の依頼をしちゃってました（笑）

青木：フラメンコギターの方は知り合いだったんですか？

福田：そうです。私、趣味でフラメンコ舞踊を習っていました、毎回レッスンにプロの方がギター伴奏に来てくださるんですね。今回そのご縁もあって演奏をお願いしました。ただ、ガチのフラメンコ音楽にしてしまうと『龍が如く』の世界感からズレちゃうので、いい塩梅に落としこみました。オリエンタルな雰囲気を目指して拘ったこともあってアドリブの部分は20テイクくらい録ったんですよ（笑）結局、全部録るのに4時間位かかりましたけど形に出来て良かったです。

青木：そういうえば『縛』は、名越さんのチェックがなかなか通らなかつたんですよね…。

福田：庄司さんのエレキギターが無かつたら通つてなかつたかもですね。

庄司：みんなで協力してOKを勝ち取った感はあるよね。

青木：そうですね。どうしたら名越さんチェックを通過できるかみんなで知恵を出し合う中で庄司さんに「俺ギター入れてみようか？」と言って頂

いて。そこから一気に進みましたよね。

庄司：アレンジ次第で通る良い曲であることはみんな分かってたので、あとはどう料理するか、どう聴かせるかだけだったしね。

青木：ラフの段階からかなり曲の雰囲気が良かつたですから、ゲームに乗せたいという思いはみんな一緒だったんだと思います。元々は『龍が如く6』のイメージソングとして作り始めたという経緯もありましたしね。

福田：エド戦に向けて大きく変えたので残った面影は少ないですけど、共闘する場面でかかることが多い曲なので熱い展開を足しました。

楽曲制作の裏側

青木：他にも曲の制作にまつわる裏話や苦労話とかありますか？コレは難産だったとか逆に早かったとか。

吉田：『Theory of Beauty』は早かったです！制作に着手する段階でステージやキャラクターが出来ていたので。あと、声が大好きな声優さんだったのでイメージが沸きやすかったです（笑）

青木：来ました！声優好き！ここ拾うポイントですね（笑）

吉田：（笑）私はBGM制作するに当たって、ビジュアルや声からインスピレーションを受けやすいというのがあって、この曲はさくっと仕上げること

が出来ましたね。

青木：曲の方向性も『龍が如く6』の中では異色ですしね。

福田：ソリッドな感じがしてカッコイイと思うな。

青木：ほんと『Theory of Beauty』に対する吉田さんのモチベーションの高さは凄かったなあ（笑）

吉田：作曲タスクを割り振る時に、憧れの声優さんが演じているキャラクターが出ているシーンの曲を作りたいです、という希望を出した記憶があります（笑）

青木：「これ私やりたいです！」って、スパンと手をあげたよね（笑）

吉田：そうですね（笑）豪華声優陣、豪華俳優陣というのも龍ならではの意味ですよね。



福田
有理

気がつけば龍が如くの開発が人生の1/3を占めていた会社員。今作では劇伴メインでBGM製作、実装担当。他担当作：「ドラえもん のび太の恐竜2006 DS」「Super Monkey Ball(Wii)」「Binary Domain」など

青木：吉田さんみたいに声優好きっていうのも、作曲する上でのモチベーションに繋がるんですね。えっと、人に話を振ってばかりでなく私の話も少しさせてもらいますと。

福田：『The Way of Life』かっこいいよね！強敵って感じで！

青木：ありがとうございます。この曲も最初はイメージソング兼バトルBGMとして名越さんに聴いてもらったんですけど「バトルBGMとしてなら良いと思う」ということでOK頂きました。どういう曲にするか方向性で悩んでいた時に、庄司さんにもアイデアを出して頂いて、ストリングスで刻む感じが合うんじゃないとか、色々模索した記憶があります。

庄司：あー、確かに参考音源送ったねえ。

青木：方向性が決まってからは、割とすぐ出来上がりましたね。曲の後半にギターメロになるしつとりした箇所があるんですけど、そのストリングスの裏メロが結構気に入っています。

庄司：自画自賛（笑）

青木：自分の曲の数少ないお気に入りポイントです（笑）庄司さんはどうですか？

庄司：俺は今回担当曲数が少なかったこともあって、制作秘話ってあんまりないんだよなあ。でも苦労という点では、『Bishop-Violet Velveteen』は『龍が如く極』に同梱されてい

た先行体験版の時から入ってたんだけど、BGM制御のプロトタイプとなった曲でもあって、名越さんとも相当やりとりして詰めていった思い出の1曲ではあります。

青木：この曲を後から聞いて、方向性の参考にしました。『龍が如く6』のBGM全体の指標となつた曲ですね。

庄司：リテイクの数がすごかったんで苦労はしたね。

青木：そうだったんですね。

福田：ボーカル素材の入り方とか、かっこいいですね。

庄司：素材のピッチを細かく弄ったり、色々やりましたねえ。

青木：この曲を最初に聴いたときに、今までの龍のテイストとはちょっと違うなって感じました。

庄司：ある種のベンチマークになった曲だね。そういう意味では、思い入れがある。あと裏話になりそうなのは『尾道大漁節』で、俺が歌っていることかな。

青木：あ、あれ庄司さんの声なんですか！？どこからボーカル素材引っ張ってきたんだろうって思ってたんですよ。

庄司：自分で歌ってます。夜な夜な録ってました（笑）

青木：そうだったんですね、いつの間に（笑）

庄司：もちろん自分の声っぽくならないようにフォルマントを変えたりしますけど。他にバックの掛け声「そいや！」は、福田から素材をもらつて使つた。

青木：(バックで流れている『Through』を聴いて) そういえばこの曲も、先行体験版から入つてますね。

吉田：そうですね。傷のある男、そしてチャンとのバトルBGMとして制作しました。

青木：この曲も『Bishop-Violet Velveteen』と同じく、指標となる曲だったかなと思います。

庄司：そうだね。シームレスにチェイスからボスバトルに繋がる制御っていうのもこの曲で最初に

テストしたよね。

青木：曲調も今までの龍ティストとちょっと違つて、映画音楽っぽい。

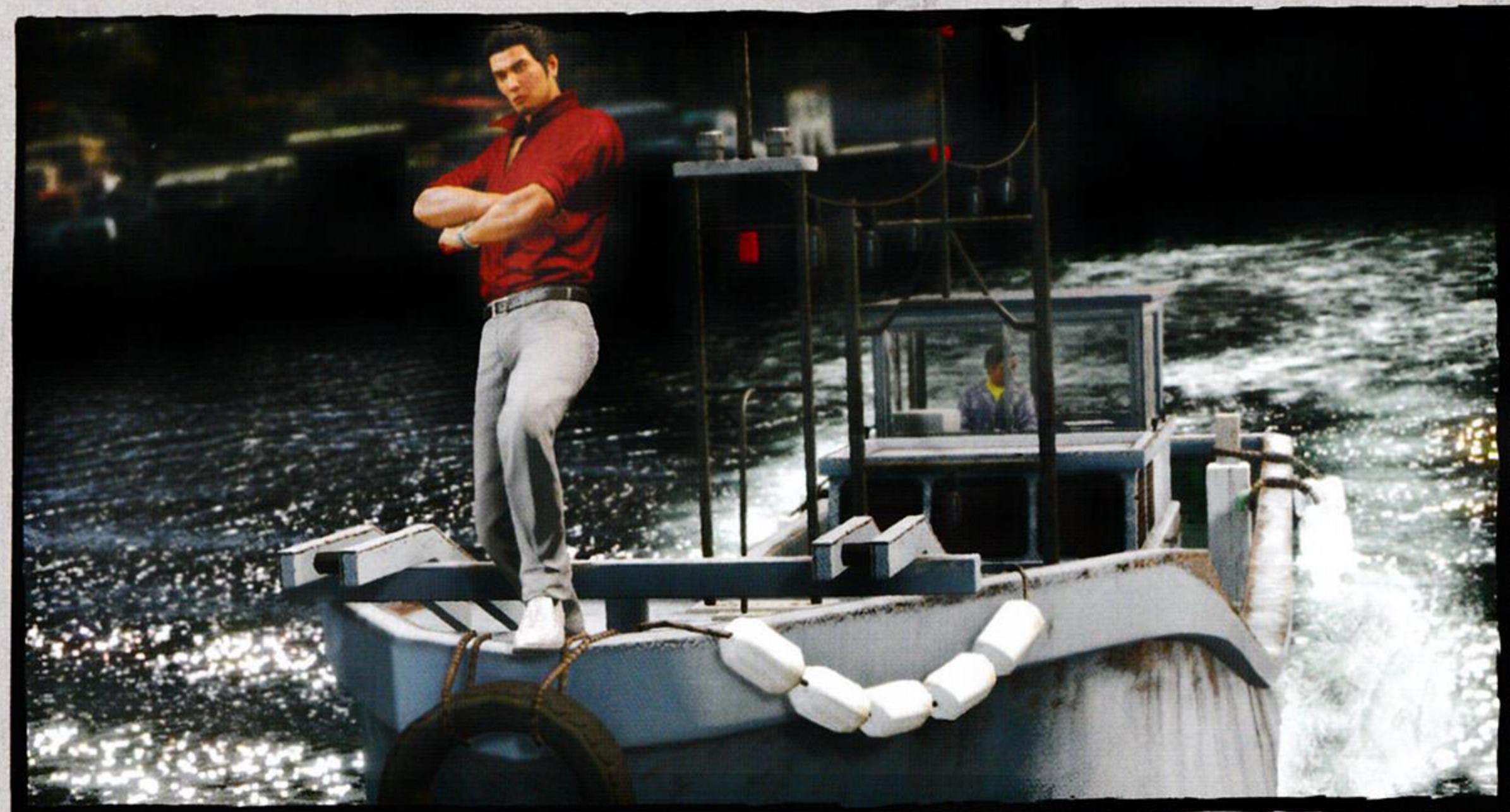
吉田：参考にした音楽も、映画音楽系でした。

福田：この曲のシンセの使い方がすごくかっこいいと思う！

吉田：プリセットを色々弄つてギュインギュインいわせてます。

実装秘話

青木：音源や機材も、人それぞれ使ってるもののが違いますよね。さて話題を変えて、次はBGMの実装についてお聞きしたいと思います。ドラゴン



エンジンに変わって、BGMの再生方法も変わりました。機能が複雑になって出来ることも増えたけれど、制御が大変でしたね。映像がシームレスになった分BGMもシームレスに拘って、ほぼ全部シームレスに再生するように頑張りましたよね。

吉田：そうですね。カットシーンからヒートアクション、そして、バトルにシームレスに繋がる箇所は特に大変で…。カットシーンから再生した場合、カットシーンを○ボタンでスキップした場合、リトライした場合、の3種類のBGMデータを作成してそれぞれ実装しました。というのも、バトル題字が出るタイミングで曲の盛り上がりがぴったり合うような演出にしたくて、どの場合であってもそのタイミングを合わせたかったからです。特に重要なボスバトルでこのような実装をしました。

青木：再生タイミングを、1フレーム単位で調整したよね。

吉田：特定のカットシーンがスキップ出来ないようにしてすることでデータ数を減らすっていう話も出たんですけども、それはカットシーンを飛ばしたいユーザーにとっては不利益になるし…。でもプログラマーやプランナーなど色々なセクションを巻き込んで話し合いを行い、最終的に実現することが出来ました。

青木：ゲーム音楽ならではの苦労ですよね。BGMを実装しなければならない時期にカットシーン 자체が出来てなかつたりヒートアクションの尺が変わったり、調整が大変でしたね…。

庄司：リトライした場合の曲は『龍が如く4』からやっていたことだけど、『龍が如く6』でシームレスになったことで、よりケアすることが増えたということだよね。インハウスのコンポーザーじゃないと対応し難いポイントなのかな。

一同：確かに。

青木：実装も最後の方にはみんなの協力体制が築かれてましたね。ここ鳴ってないよ！みたいな情報共有を綿密に取り合った記憶があります。

庄司：実装といえば、カラオケは実装の苦労ってなかったの？今回システム変わったよね？

福田：システムは変わったんですけども、やっていること自体は、ほぼ変わらないので実装の苦労はあまりなかったですね。SEやジングルは、今作からJOYSOUNDの画面になったこともあって、JOYSOUNDオリジナルのSEやジングルを参考にしつつ、私の方で似たようなものを新規で制作しました。

青木：ミニゲーム系で、実装に限らず全般になりますけど、他に今までと違った点はありましたか？

福田：カラオケについていえば、いつも合いの手

収録のディレクションはプランナーの堀井くんなんだけど、今回は私が黒田さんと収録したんです。奇抜な合いの手が多くて大爆笑でしたね（笑）

青木：『Like A Butterfly』とか（笑）

福田：そうそう。黒田さんのラップのスキルがどんどん上がってて、今回の収録では、ニュアンスを黒田さん自ら提案される箇所もありました！収録はいつも和やかに進んでいます。

青木：カラオケも龍に外せないコンテンツになりましたね。

一同：（頷く）

福田：店内や街で流れている音楽も、内部で制作している曲がありますよね？

青木：そうですね。店内BGM用に制作したのが『不器用ラブステップ』と『#モノクロシティンドローム』。これ作ったの初期だよね？

吉田：そうですね。環境音実装担当スタッフから、店内BGMで歌モノを流したいっていうリクエストがあって制作しました。

青木：私のお題は、“某有名アイドルグループっぽい曲”でした（笑）

福田：神室町のお店に入ると大体どちらか聞くからある意味、象徴的な曲だよね。

青木：妙に目立つというか…（笑）今回のサントラの音源準備で『不器用ラブステップ』の手直しが一番時間がかかりました。歌の感じと、ミックス



を丁寧にやつたりして。

庄司：曲名で「#（ハッシュタグ）」使ってるのは、新しいなと思った。

青木：イマドキ感ありますよね。

庄司：若い人ならではだなーと。

福田：曲名にもそれぞれ個性が出てますよね。自分は割とストレートでシンプルな感じが多いかも。エドはスペイン語でも考えてたんだけど、結局漢字に。

青木：他の曲名が英語と日本語だけだったので、私はあるボスバトル BGM の曲名をフランス語で『Qui garde un secret』にしました。“秘密を守りし者”という意味です。

庄司：アラビア語とともに面白いかもしない。

青木：そういえば『絆』って、アラビアの音階使ってませんでしたっけ？

福田：アラビアよりフラメンコに近いかな。フラメンコのルーツは北インドの遊牧民がスペインに渡って自分たちの文化を広げていったという説もあるみたいなので、フラメンコの音階からインドやアラビアのような中東の雰囲気が出ているのも一理ありますね。そのオリエンタルな雰囲気がエドに合ってるかな？と思って。

吉田：アドベンチャーなどの会話中の BGM はどうですか？

青木：今回、会話中 BGM やバトル BGM 制作の



助っ人として、他サウンドセクションの床井さん、前田さん、中川さんに関わってもらったんですが、前田さんに制作して頂いた『A king of apathy』は70曲近くある会話中BGMの中で、最も実装頻度が高かった曲です。まさにKing！

福田：サブストーリーになくてはならない龍ならではの曲ですよね。シリアル過ぎず、お間抜け過ぎず、丁度良い塩梅の曲って意外と難しいんですよね。中川さんの『Be careful of scams』は？

青木：この曲はサブストーリー“電話の相手”などで使われますよね。こちらも使用回数が上位の曲で、他のサブストーリーでも沢山使われてました。

名越さん同席のチェックはOKが出るまで胃が痛い（笑）

福田：会話中BGMっていう概念が出来たのは、『龍が如く4』からでしたっけ？

庄司：そうだね。『龍が如く4』で床井さんが制作してくれたピアノ曲が始まりかな。

青木：どのシーンでどの曲を鳴らすのかサウンド側で全て決めてるので、実装は結構大変なんですね。

福田：サブストーリーはもちろん、メインストーリーに関わるカットシーン以外の会話シーンも今回はかなり多かったので実装に時間がかかりまし

た。目立つことはないけど、場を繋ぐという意味では会話中BGMはなくてはならない大切なパートだと思っています。

青木：メインストーリーでいうと劇伴もありますね。劇伴大臣の福田先生、どうでしたか？

福田：劇伴については、シリーズを重ねるごとにカットシーンのボリュームが増えているので、尺の長いカットの演出をいかにうまくBGMで助けられるかっていうところがポイントかなと思っています。

一同：（頷く）

青木：今回ゴア・ティストを取り入れたり、劇伴も色々工夫はありますよね。

福田：そうそう、凶悪なシーンの時にゴア・ティストのコーラスを入れるというコンセプトがあったので、例えばある重要なキャラが頭を撃たれて即死してしまうシーンでもコーラスを入れて雰囲気を出します。

庄司：そのコンセプトは『龍が如く4』で残酷な表現のシーンで浮世離れした感じを出すのに意外とゴア・ティストのコーラスがハマったので、『龍が如く0』から本格投入したのが始まりだね。

福田：それを今回も継承した感じですね。それからキャラが心情を語るシーンは特に尺が長いのですが、曲が主張し過ぎてもしなさ過ぎてもダメで、意外とそういう曲は書くのが難しいというこ

とを、今回劇伴を作つて感じました。

青木：雰囲気は変えずに、でもちょっとした変化がないと退屈に聞こえてしまうということですね。

福田：そうだね。それから今回から劇伴に限らず、BGMは少し控えめな感じにしようっていう話ありましたよね？

青木：そうですね、絵が前作より綺麗になって主張される分、BGMは全体的に少し控えめにという話になりましたね。バトルに限らず全てのBGMでメロディーが目立つのを抑えてバックグラウンドに徹することを意識した音作りをすることで、ワントーン落とした感じにしましょうと何度も言っていたのを思い出しました。劇伴に関しては今まで以上に映画音楽に寄せている感じですよね。

福田：そうそう、それで持ち味を出しつつも主張し過ぎないで制作するということを皆さん気をつけたんじゃないかなと思います。私は主に洋画を参考にしたかな。

青木：なかなか押し引きのバランスが難しいんですね。バトルBGMの場合はある程度主張してプレイヤーを鼓舞するのを手伝う役回りもあるので、アタック感は必要だったりしますし。もちろん曲が浮いちゃうくらい主張が激しいのはダメですけど。

庄司：その意味では、今までアドベンチャーとかバトルとかシーン毎に曲がはっきり別れていたけど、今回シームレスになったことでBGMの入り方もじんわり入ってくる様になったり、バトルBGMであっても求められるものが劇伴に近いものになって来ているね。

福田：そうですね。それから劇伴も必ず名越さんのチェックが入るんですが、カットシーンのチェックに今回は私が全部立ち会いました。自分含めて皆さん劇伴を持って行って名越さん同席の映像含めたチェックに立ち会うんですけど、OKが出るまで胃が痛かったです（笑）。

一同：（笑）

庄司：メインシーケンスに関わる曲は全て名越さんがチェックするからね。

青木：サントラでいうとDISC1、DISC2の曲は全て名越さんのチェックが通ったものですね。プレゼン大変でしたよね、庄司さん…（遠い目）

お気に入りの曲・ トラウマの曲

青木：では最後に、お気に入りの曲を1曲あげてみますか？自分の曲でも自分の曲じゃなくてもOKです。

庄司：俺は前半にも言った、みんなでOKを勝ち取ったという点でエド戦の『絆』かな。自分でギ

ターを入れたっていうのもあるし、曲自体も好き。

福田：色々な意味で絆です。庄司さんのギターもかき鳴らされていますしね。私はやっぱり『The Way of Life』かな。強敵感が半端ないし格好いいし。あと『Theory of Beauty』も好きだな。

庄司：1曲って言ってるのに（笑）

福田：『Bloodstained Philosophy』も好きですし、外部作曲家の Hyd Lunch さんが書かれた『Body and Soul』も好きです。

庄司：…4曲でした（笑）

青木：私は実装した時に感動したのは、床井さん作曲の浮島ロングバトルの曲『Recapture Serenade』だったりするんですよね。実は他

のシーンのボスバトルBGMになるかもしれないかったです。

吉田：そうなんですね！

福田：イントロ、浮島の雰囲気に合ってるよね。

青木：紆余曲折ありましたけど、シーンとすごくマッチして良かったです。吉田さんはどうですか？

吉田：お気に入りを選ぶの難しいな…。トラウマは色々ありますけど…。

一同：（笑）

青木：ちなみにトラウマはどれ？

吉田：『with Impatience』『Chaos madness』『hurry up!!』です。曲が鳴る鳴らないの問題を



一番引き起こしたのがこの3曲です…。

福田：今回は制作の他にも実装で時間かかりましたねー。

青木：あと、吉田さんの『Burn It Down』は、変拍子にトライしたし楽器収録もしたし、なかなか吉田さんじゃないと出てこない曲だなあと思った。

吉田：この曲は実装してみてばっちりシーンに合った！と思った曲です。ギターとストリングスを収録したのですが、演奏者さんに譜面を渡した時「変拍子…うわああ」と言われてしまって（笑）

青木：何拍子だっけ？

吉田：4分の7拍子です。この曲が流れるロングバトルの直前カットシーンの劇伴『sign of fire』を私が7拍子で作っていたので、合わせて7拍子で作ろうと思って。劇伴からのアイデアがそのままバトルBGMに繋がったって感じですね。

福田：シームレスになったからそういうアイデアも生まれたね。

青木：劇伴からの繋ぎではないんですけど、ロングバトル中にBGMの切り替えがあった曲が『桃源郷』からの『hungman』、そして『Sneak into the Pandemonium』からの『Theme of HAMATSU』ですね。移動中のBGMとボスBGMをシームレスで違和感なく繋げるため

に、制作するときはまとめて1曲として作られていますよね。

福田：今回のシームレスならではの曲の作り方だったかもね。

青木：そういえば庄司さんの『Sneak into the Pandemonium』はすごい好きな曲でした！途中で入るストリングスの“ピアニッシモ感”がすごい良くて、めっちゃ聴き込んでます。

庄司：音色のチョイスにホラー映画好きの部分が出てるかもね。

青木：色々な逸話や苦労話が出てきますねえ。こうして改めてBGMを通して聴くと、本当にバリエーションに富んだBGM郡ですよね。内部外部を問わず多くの有能なコンポーザーの方々のお陰で無事ゲームが完成し、こうしてサウンドトラック発売にまで至りました。一人でも多くのユーザーの皆さんに届いて欲しいですね！本当に疲れ様でしたっ！！

不器用ラブステップ

作詞：青木千絵 作曲：青木千絵 歌唱：青木千絵

誰もいない音楽室で

全力で GO!

1人ドキドキして返信待ってる

もっと慎重に GO!

少し空いた窓から聞こえる

どうすれば振り向いてもらえるの？

笑い声からきみを探して

笑顔でいこう

きっと明日は最高

今日もきみとLINEで

不器用だけど

お互いを探り合い

ラブステップ刻もう

嬉しかったり（もう一度）

悲しかったり（会いたくて）

心が落ち着かないよ

#モノクロシティシンドローム

作詞：吉田沙織 作曲：吉田沙織 歌唱：青木千紘

冷たいセカイをおどけて笑って
時計の針を巻き戻して

セカイが回って 肩を並べて
全て楽しんで
「The End」してね？

モノクロのセカイ
あなたと私で 嘘を並べて
ウラとオモテ 吐き捨てて撫でて
セカイ断ち切って
一緒に沈んで
「Delete」して

どこへ行っても矛盾矛盾
表裏一体ウラオモテ

それでも進む 鮮やかなセカイ
時計の針が全て告げる前に

それから帰る モノクロのセカイ
不器用なワタシ
ツギハギだらけの街
「#モノクロシティシンドローム」

本日はダイヤモンド

作詞：堀井亮佑 作曲：*Hyd Lunch* 歌唱：桐生一馬（黒田崇矢）

永遠に 変わらないのか
深い寝息と 死んでるようなレム睡眠
いい加減 そろそろ起きろよ
懸命なサンシャイン
雲とカーテンが遮る

<いいいかけん 起きておくれよ
頼むから 起きておくれよ
いつまでも 起きてこないよ
俺も寝よっかな…>

「人々の休みだし明日は 泳ぎにいこう」
今頃多分 夢の海の中

年甲斐なく はしゃいで
ボートを 貸し切りにして
沈む夕陽眺めれば
最高の *Weekend Day*
今日は 磨けば光る
Great ダイヤモンド
だから *Please,Get up my baby !*

Like A Butterfly

作詞：堀井亮佑 作曲：Hyd Lunch 歌唱：桐生一馬（黒田崇矢）feat. 沙希ノりおな

(生まれ変わるのさ born again
Let's Fly high Like A Butterfly)

欲に溺れ 囂に嵌り
手足に絡む 罪の糸
(絡みつく crime)

金魚掬いの網のように
脆い羽根は 涙の雲で破れてゆく
(破れちゃって cry)

卑しい毒蜘蛛に
(羽のない蝶なんて意味ない
地を這う鼠と変わりない)

心まで犯されて
(This world は光えない
Can't stop 壊れゆく my mind)

今更 穴だらけの羽根で悔やむの
(胸をはれよお前こそがバタフライ)

できることなら もう一度
(地の果てまで over drive yeah)
この鼓動刻みつけ飛びたいの
(fly high)

悲しきバタフライ
その身照らす一筋の光唄み 空を睨む

(生まれ変わるのさ *born again*
Let's Fly high Like A Butterfly)
(夢に見てるのさ *dream again*
So Fly high Like A Butterfly)

So Fly high again
Like A Butterfly
大空を舞うの 蝶のように

(地の果てまで *over drive*)
(命燃やし *endless dive*)
(地の果てまで *over drive*)
(命燃やし *endless dive Oh Yeah*)

(*Fly Like A Beautiful Butterfly*)
(*Fly Like A Beautiful Butterfly*)





BRAN-NEW STAGE

作詞：堀井亮佑 作曲：Hyd Lunch 歌唱：ひかる／えりな with 桐生一馬（黒田崇矢）

かけがえのないこの日々を…

さあ涙拭いたら

飛び込もうよ 新しい海へ

Let's dive! Brand new stage

(Brand new stage)

(Brand new stage)

School Days!

可能性だらけの *New stage*

(Brand new stage)

未来永劫続く気がしてた日々も終わり

(覚悟決め Go to the next stage

適性や才能

飛び込もうぜ

最高の BRAN-NEW STAGE)

あるかなんてまだわかんないけど

時々自信過剰で 大抵自信が持てない

君と走り抜けた

弱く丸まつた背中

カ ラ

押してくれた *My Best Friend*

ダサい制服脱ぎ捨てたら 覚悟決めよう

君と走り抜けた

(Go to the next stage,

Go to the Brand new stage)

青春っていう奇跡が 僕を強くする

Y字ロード

作詞：堀井亮佑 作曲：季世 編曲：Yo-sit 歌唱：SORA with 桐生一馬（黒田崇矢）

冴えない道草 綺麗と拾った

優しい背中に 顔をうずめた

風の吹き回し おみくじの気まぐれ

身分不相応な夢の恋人

明けない夜がないのと同じね

醒めぬ夢もなくて 淡い明日が来る

あなたと歩いた田舎道

今日から一人で歩く道

変わらない風景が 綺麗で野暮ね

夢から醒めた帰り道

当てつけるようなY字路

進めば進むほど はぐれてく未来

二度と交わることなきY字ロード

TONIGHT-restart from this night-

作詞：堀井亮佑 作曲：Hyd Lunch 歌唱：桐生一馬（黒田崇矢）

夢中で貫いた 偽りの JUSTICE
握っていたはずの手は
いつしか逸れていた

巡る季節 刻む時計 道を違えた二人

そう Tonight 今夜も
また Tonight ため息つく
一人きりじゃ上書けない思い出

なあ Tonight 誓いの
そう Tonight 場所で待つよ
こんな夜はお前に会える気がして

二人 また歩いて行けるなら
胸の古傷も 頬伝う涙も
笑い話に変えてみせるさ

hands

作詞：堀井亮佑 作曲：ZENTA 歌唱：桐生一馬（黒田崇矢）

深夜2時 均一なループ
どんな夢を見てる

無意識に握り返す 指先に小さな愛^{ラブ}

いつまで見れる どこまで行ける
無情にめくれるカレンダー

弱くて儂い 握力ゼロの hands
きっと気づかぬうちに
この手を振りほどき 背中を乗り越え
愛する誰かを守るだろう

泣き虫で いくじなしで
二本足も震えている

いつかは来る サヨナラが来る
次の日のないカレンダー

嘘色染めゆく 醜い世界は
強い向かい風吹く
それでも 立ち向かう
小さな正義を 絶対誰かがみてるから

いつまで魅れる どこまで生ける
どんな夢を見てる

汚れなく温かい 握力ゼロの hands
大丈夫さ この手は
俺の手振りほどき 背中を乗り越え
愛する誰かを守る手だ

ララララ・・・

セガに入社しアーケード部門に配属されていた私は、幸運にも『龍が如く4』のBGM制作のお手伝いをする機会を頂き、そこで初めて本格的に“龍が如く”の世界に触れました。

その時に、日常では決して味わえない未知なる世界を恐る恐る体験しているような感覚に、恥ずかしながらも初めて私は魅了されたのです。

またそれまで私が聴いたこともなかったようなハードなロックサウンドにも衝撃を受け、自分の狭い視野と価値観を打ち碎かれた瞬間でもありました。

それをきっかけに龍が如くチームに転部を願い出て『OF THE END』『5』『維新』『0』『極』そして『6』に携わらせて頂きました。

今回、音楽監督を任されるにあたって意識していたことは2つ。

過去の功績へのリスペクトと、さらにそれを乗り越えようとするチャレンジングな気持ちです。

保守と革新という矛盾した命題を満たすのは難しかったですが、従来シリーズを髣髴とさせるようなBGMと、逆に今までには無かったようなBGMをバランス良く盛り込むことで、“龍が如くシリーズ”としての安心感も損なわず、かつ真新しさも出すことができたと思います。

私を含めたコンポーザー陣の試行錯誤が詰まった72曲、「桐生一馬 最終章」にふさわしい仕上がりとなっていますので、是非1曲1曲隅々まで味わってみて下さい。

最後になりましたが、本サウンドトラック発売の機会を下さったKADOKAWA様、楽曲制作に携わった多くのコンポーザーやミュージシャン、エンジニアの方々、指導して下さった諸先輩方、そして龍が如くシリーズの音楽を愛して下さっている皆様へ、心からの感謝を申し上げます。

龍が如く6 命の詩。 音楽監督 青木 千紘

龍が如く 6 命の詩。 オリジナルサウンドトラック

Producer

廣原 洋祐 (株式会社 KADOKAWA)

田上 耕 (株式会社 KADOKAWA)

A&R

堀越 聖司 (SEGA Holdings)

Recording

櫻井 直樹 [Disc 1-17, Disc 2-6, 16]

加藤 智明 (MIT STUDIO) [Disc 1-8]

Mixing

櫻井 直樹 [Disc 1-17, Disc 2-6, 16, 19]

Mastering

山口 敦史 (キーワーズ・インターナショナル 神楽坂スタジオ)

CD Design

倉賀野太郎 (株式会社 KADOKAWA)

Musicians

Flamenco Guitar : 稲津 清一 [Disc 1-8]

E.&A.Guitar : ZENTA [Disc 1-6, 17, Disc 2-10, 12, 19]

E.Guitar : matsuzaki (from Hyd Lunch) [Disc 2-6, 8, 16, Disc 3-6, 17]

Strings : 大先生室屋ストリングス [Disc 1-17, Disc 2-6, 16, 19]

Solo Violin : 室屋光一郎 [Disc 2-16]

Drums : 伊藤 "ショボン" 太一 [Disc 3-30]

Chorus : 上田 敦美 小泉 真由美

すわ じゅんこ 曽根 由希江

高橋 結 安田 みずほ

Special Thanks

岡田 紘樹 (SEGA Games)

三嶽 信明 (SEGA Games)

本谷 雄 (SEGA Games)

松田 純平 (SEGA Games)

小田 幸雄 (SEGA Games)

Executive Producer 名越 稔洋



命の詩。
いのち うた

オリジナルサウンドトラック