

門倉聡氏インタビュー

『メタルマックス』シリーズに引き続き、門倉聡氏が『メタルサーガ』の音楽を手がけられたのは、ファンにとっては大きな喜びである。その門倉氏に、『メタルサーガ』の音楽について語っていただいた。
なお、門倉氏には、文書にて質問へのご回答をいただきました。

——今回、『メタルサーガ』の音楽をつくられるにあたって、ご自身で何か「テーマ」のようなものを設けられましたか？もしおありならお聞かせ下さい。一番留意された点などでもけっこうです。

門倉：テーマは西部劇です。もちろんはっきりとした西部劇ではなく、あるフィルターを通してののですが。それに旧曲が多かったので、「古いものをそのまま再現するのはやめよう」という事も留意しました□CD(オリジナルサウンドトラック)の方で色々説明していますので、そちらも読んでくださいね。

——旧『メタルマックス』シリーズとの差別化は意識されましたか？もし意識されたのなら、どういふに差別化しようと思われましたか？

門倉：意識していません。『メタルサーガ』自体が宮岡氏が関わるのであれば『メタルマックス』であるからです。なので延長線上と考えています。

——今回のお仕事で、一番苦労されたことは何でしょう？また、逆に、一番楽しく感じられたことは何でしょう？

門倉：あまりに旧曲のイメージが強いので、それを払拭することです。まあ賛否両論あるようですけど、両方とも自分自身なので、どちらも好きなんです。

——今回つくられた曲の中で、特に気に入られている曲があれば教え下さい。新曲でも、旧シリーズのアレンジ曲でもけっこうです。

門倉：エンディングです。今までやりたかったエンディングがやっと出来た感じです。砂塵のように乾いていて、郷愁も感じる曲になったと思ってます。もちろん、賞金稼ぎも好きです。まああの曲は一人歩きしちゃっているから、何とも言えないんですけどね。

——『メタルサーガ』ファンの人たちにメッセージをお願いします。

門倉：PS2版を作ってみて、色々新しいトライをしました。そのトライは、自分の中でも新しい指標になりました。これからも「メタルサーガ」シリーズをよろしくお願いします。

メタルサーガ ~ 砂塵の鎖 ~ ビジュアルファンブック, 門倉聡, 访谈

From:

<https://zzjb.com/> - STEEL RALLY

Permanent link:

https://zzjb.com/mms/archives/ms1_interview_kadokura-satoshi

Last update: 2021/04/30 16:30

