

メタルサーガ、この甘美なる響き！

あのメタルマックスが発売されたのは何年前になるのだろうか...1991年5月24日。ちょうど14年前である。僕の中ではもう20年は経っているのだ。そう、あまりにも過去のものになってしまっていたのだ。

皆さんもご存じな通り、ここ数年間ずっと不遇な時代を過ごしてきた。僕も“3”から“ワイルドアイズ”、何曲お蔵にきてきただろう。でも今、目の前にこの「メタルサーガ」がある。どれだけ待ったことだろうか。

メタルマックスシリーズはデザイナーである宮岡氏のその先進的なゲームデザインが、その後多くの模倣を生み出した先鋭的な作品だと言うことは、もうみなさんもお存じであろう。僕も第一作で、それまでのゲーム音楽に無かったロックを表現しようとした、一番最初の作品だと自負している。その後スーパーファミコンになっても、何とか新しいものを表現しようと開発の方々と頑張ってきた思い出も多いのだ。何とあの「賞金稼ぎ」の曲を有名な作品に模倣されたこともある。そして一番最近の思い出は「ワイルドアイズ」。もうほとんど完成していたのに出せなかった想いは制作者全員に重く重くのし掛かった。

「ワイルドアイズ」はゲームデザインから音楽まで本当に新しいメタルだったのだ。またまた先進的なゲームだったのだ。その後の不遇な境遇は、もうメタルの終わりを意味していたとしか思えず、僕自身にもいつも重く重くのし掛かっていたのだ。そう、僕にとっても非常に思い入れのある作品なのだ。そして宮岡氏の、不遇の子供に対する想いはいかなものだっただろう。想像を遙かに超えた悲しみだっただろう。

でも今ここに「メタルサーガ」がある。そう、これが新たな出発なのだ。

実は今回は急なお話だったので、昨年12月ひと月で作品約60曲を仕上げるというなかなか厳しいスケジュールだった。普段の僕のレコーディングの仕事では少なくとも一曲三日程度はかかるのだ。それにPS2は音楽はそのままPCMのデータなので、普段と変わらないレコーディングも必要！何故出来たんだろう？今となってはどこにそのパワーがあったのか不思議である。

そう、それはメタルだったからだろう。

曲はプレイした皆さんに判断して頂こう。気持ちよくただただメタルに没頭できるだろうか。その一点で音楽を創った。そして僕なりに新しいトライをすることも出来たし、昔の曲を懐かしみ、今の気持ちで作り直すことも出来た。

この喜びは不遇の時代の重く重くのし掛かった気持ちをすべて吹き飛ばした。そして、この出発はもう終わりではないのだ。新しいメタルシリーズの大いなるスタートなのだ。

サクセスのみなさん、本当にありがとうございます。これからもよろしくお願いします。そしてこれをプレイしようとしているみなさん、本当にありがとうございます、そして最後まで愉しんで下さい。

みなさんのメタルへの回帰もまた甘美なる響きとなりますように。

2015年 5月 門倉聡

よりぬきメタルさん, 門倉聡

From:

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

Permanent link:

https://www.zzjb.com/mms/archives/ms1_metalsan_03

Last update: 2021/04/30 16:30



