

MOTHER3_{ai}

LINER NOTE

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| 1 Welcome to MOTHER3 world | 9 嗚呼、ブタマスク |
| 2 舞台はタツマイリ | 10 タツマイリの思い出 |
| 3 Twist And Battle | 11 マジプシーと |
| 4 どうすることも | 12 じゃまをしないでくれ |
| 5 哀愁のマンボ | 13 Flowers |
| 6 ダスターのテーマ | 14 Bad Boy のテーマ |
| 7 オソヘ城にて | 15 行きどまりの街から |
| 8 奇妙なダンス | |



『MOTHER 3 i』の発売によせて

酒井省吾

『MOTHER 3 i』という素敵なアルバムタイトルは、先にCDとして発売された『MOTHER 3 +』と同様に糸井重里さんがつけてくださいました。

糸井さんのお話によれば、『MOTHER 3 +』は、
『MOTHER 3』というゲームが、
ゲーム以外のものや人を
巻き込んだアルバムだということでした。
大貫妙子さんに歌をうたっていただき、
クレイジーケンバンドのメンバーに演奏してもらい、
それらのレコーディングには
ミキサーやエンジニアの方々を含め
たくさんの方の外部のスタッフにご協力いただきました。
また、収録された曲も、
鈴木慶一さんや田中宏和さんの手による作品があり、
その意味でも『MOTHER 3』に
『+』されたものだと思います。

一方、『MOTHER 3 i』の『i』には
どんな意味が込められているのでしょうか。
iPod や iTunes の『i』でもあるけれども、
なにより、一人称の『i』なんだ、
と糸井さんはおっしゃいました。

「その一人称というのは誰ですか?」と、
とぼけた疑問を糸井さんにぶつけたところ、
要するに、「おまえのことだよ、酒井」
というふうなお答えをいただきました。

そんなわけで、この『MOTHER 3 i』には、
私、酒井が『MOTHER 3』のために
長い開発期間中に(足かけ10年!)
作った曲ばかりが詰め込まれています。
自分で作った曲を、自分でアレンジし、
自分でミキシングまで手がけました。
外に向けて開いた『+』に対して、
『i』は内部熟成型だといえるかもしれません。

制作は、2006年の夏の約1ヶ月、
ずっとひとりで行っていたのですが、
不思議と煮詰まることはありませんでした。
それは、糸井さんにいただいた『i』という
コンセプトのおかげだと思っています。

『MOTHER 3 i』というアルバム名に決まる前は、
「お客さんはどういう曲を聴きたいんだろう?」
ということばかりが気になってしまって、
一向に選曲が決まらない苦しみを味わいました。
しかし、糸井さんがこのアルバムに『i』と名づけ、
「おまえだよ、酒井」と背中を押してくださったあとは、
「そっか! 一人称のアルバムを作っているのだから、
自分が納得する、自分の好きな曲を集めよう!」
と、ハラが座りました。

ですので、『MOTHER 3 i』の選曲は、
完全に私、酒井の趣味が反映されたものとなっています。
もしも、あなたのお気に入りの曲が入ってなかったら
ゴメンナサイ!



1 Welcome to MOTHER 3 world

含まれている曲

『楽しいネーミング』『WELCOME!』『ホントのWELCOME!』

冒頭を飾る第1曲目は「ようこそ!」の気持ちをこめて、メドレーにしてみました。

『楽しいネーミング』……

プレイヤーがゲームロムをゲーム機に差し込み、電源を入れて、「NEW GAME」を選択し、プレイを始める、その瞬間の期待を裏切らないように、という気持ちで、自分としては、『MOTHER 2』の田中宏和さんワールドを強く意識して作曲しました。

『WELCOME!』……糸井さんから、「酒井くん、ここはビートルズの『Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band』みたいな部分だから」という指示を受けて書いた曲です。

「『Sgt. Pepper's~』みたいな曲だから」ではなく、「『Sgt. Pepper's~』みたいな部分だから」というのが悩みどころでした。

『ホントのWELCOME!』……

ポーキーの世界へようこそ、という曲です。

ポーキーの世界とは、糸井さんいわく「つまり、いかがわしい場所だよ。よく解釈すればラスベガスなんかもそうだよ」と。だからこの曲はゴージャスでジャズっぽい感じです。すなわち、自分としてはラスベガスな方向へ振りました。

2 舞台はツムイリ

含まれている曲

『LOG-O-TYPE』『何かがおかしくなっている』『走れマイドック!』

ゲーム前半のツムイリ村でくりひろげられる、演出的な曲を3曲メドレーにしました。

『LOG-O-TYPE』……本編への扉のような役目の曲です。

『何かがおかしくなっている』……

このメロディは、リュカの心の成長を表したものです。古き良き時代のツムイリを飾るラストの曲です。

8章のリダの話聞いた後にも、リュカの心の成長の跡として、しばらくこの曲が流れます。

『走れマイドック!』……

ゲーム前半のかなり印象的な場面に使われている曲。ボニーが崖下ヘダスターを連れて行って、演出も終わり、コンマ5秒無音があって、それからマップのBGMに戻る、という、こういう配慮もゲーム音楽屋さんの仕事です。

ちなみに、開発において、こういった演出の類は、D.C.M.C.の演奏シーン以外はすべて、絵が先に出来上がります。

そして、あとで音楽を合わせていく、という方法を取っています。

後で出てくるウエスのダンスシーンも、当然ながら絵や動きのアニメーションが先でした。



3 Twist And Battle

含まれている曲

『こうもりさんツイスト』『ロックンロール (あまくち)』『やんちゃなブルース』

バトル曲の中で、
ノリノリなナンバーを集めてメドレーにしました。
『こうもりさんツイスト』……
グループサウンズ全開のサウンドです。
♪ テケテケテケ……さすがにそこまでは自粛しました。
ギターでこのメロディをプレイするには、
トレモロアームというものが必要なのですが、
自分のギターはセミアコなので、
アームがついていないんですね。
ネックバンド(アームのついてないギターで
ネックを曲げて音程を変える奏法)
でやってみようかと1秒だけ思いましたが、
あの音程まで下げるとなると、
ギターのネックがベキッ!と折れそうなので、
すぐにあきらめて、シンセ君に弾いていただきました。
ただし、そのシンセから出たギターの音は、
ギターアンプに突っ込まれ、
アンプのスプリング・リバーブ(安っぽい音がミソ)
から出た音をマイク収録して録音しました。
と、いろいろグダグダと書きましたが、
要は、あんなに難しくて速いメロディは、
自分で弾けないだけなんです。

『ロックンロール(あまくち)』……
NINTENDO64の『MOTHER 3』を
一緒に開発していた戸田さん
(彼と自分とは、同じ高校の同学年)の
「『MOTHER 3』チーム再加入記念」に書いた曲です。
その戸田さんとは、高校の文化祭で、
一緒にキャロルを演った思い出があります。
その思い出をベースにしました。
『やんちゃなブルース』……
バトルやモンスターの企画を担当した
ブラウニーブラウンのアッキーこと鈴木さんが
大のお気に入りだった曲です。
気に入ってもらえるのはうれしいのですが、
どのモンスターのバトルにも
この『やんちゃなブルース』を使いたがるので、
ある日、彼の席の横に張りついて、
データを全部修正してもらったことがありました。
それも今となっては、良い思い出です。



4 どうすることも

含まれている曲

『コンフュージョン』『きつとどこかで』『ジェントルレイン』)

第1章で流れる、悲しく切ない曲のメドレーです。
『コンフュージョン』……
シーンに合わせた曲を書く上で、
もっとも難易度が高かった曲でした。
いったい「この場面」にどんな曲をつければよいのか？
たいへん悩んだ曲でした。
しかし、ピアノで弾くには、
このゲーム中、最も難易度の低い曲です。

『きつとどこかで』……このメロディは、
フリントが森の火事を消しに行くマップの曲を、
テンポを落として展開したものです。
気が付きにくいかもしれませんが、
『MOTHER 3』では、
ひとつのメロディ要素を、
いろんな形で広げる方法を採用しています。

そんな要素探しの視点で
ゲームをプレイしてみるのもおすすめです。
『ジェントルレイン』……
このメロディは、天変地異のテーマです。
雨、雪、火山噴火、など
いろいろな場面で使用するつもりでした。
でも、雪、といえば『スノーマン』ですよね。
それを忘れてすっかり作った曲は、
ハイウェイ・パーキングエリアのカフェの
ジュークボックスの中にヒソリと……。
ちなみに、このゲームの最後に出てくる
天変地異にはしっかりとこのメロディが残っています。



5 哀愁のマンボ

含まれている曲

『マンボ・デ・バトル』『そしてエル・マリアッチ』

中南米系のバトル曲を集めました。
『MOTHER 2』のフォーサイドのBGMにも、
ラテンの要素が取り入れられていたことを意識しています。
『MOTHER 3』は、開発期間がとても長かったので、
自分がその当時当時に夢中になった
音楽趣味の遍歴が辿れます。
「マンボ・デ・バトル」……
サルサ・マンボをよく聴いていた頃に作曲した曲です。
このジャンルの音楽は、ベースが、
他の楽器より、8分音符だけ、先に飛び出すのが特徴で、
これがサウンド・バトルの難易度を少し上げるかな？
と思い、マンボの曲を作ってみました。
「そしてエル・マリアッチ」……
こちらは、タンゴに夢中だったころの曲です。

6 ダスターのテーマ

含まれている曲

『悲しみのタツマイリ』『もう朝だった』『ドロボー・マインド』

『悲しみのタツマイリ』……
ダスターのテーマをバラードで料理しています。
1章の牢屋前と、2章の冒頭が、
同じ状況なのに、違う主人公の視点で語られる、
そして、流れる曲は同じ、というニクい演出が好きです。
『もう朝だった』……
接続部として、短い曲ですが挟み込みました。
この演出は、『MOTHER 2』の冒頭、
隕石騒動後の夜明け、
最初にネスが自宅を出るときの演出を参考にしました。
あのオネットの自宅を出るときの演出は、最高に好きです。
『ドロボー・マインド』……
サウンドプレイヤー各曲の題名をつけて下さったのは、
前述の戸田さんです。
『ドロボー・マインド』という題名がいいですね。
ちなみにダスターがバトルで攻撃するときの楽器音は、
もちろん！ ベースです。フロントは男性的なサックス。
クマトラはクライベイビーという
エフェクターを通したギター。
リュカはナチュラルでクリーンなギター。
サルサはクイーカーというパーカッションです。余談でした。



7 オソヘ城にて

含まれている曲

『ラグタイム・オソヘ』『オソヘ城』『おぼけのためのエチュード』

『ラグタイム・オソヘ』……

緊張感あふれるオソヘ城の中、
この曲が流れているのは一息つける部屋ですよね。

「♪わたしのせなかとうちまたの

ちいさなホクロをわすれても～」

糸井さんの手による、このメッセージを、
この曲にハマて歌ってみよう
とトライしてみた自分でした。

もちろん字余り、無理でした……よね？

『オソヘ城』……

明るいラグタイムピアノから一変、
弦楽で書かれた怖い音楽です。

1 ループ目は、弦楽四重奏の線の細さが
余計に怖さを引き立たせています。

2 ループ目は、弦楽器の数を増やした
ストリングス・アンサンブルです。

ゲームでは、同じ曲がキマイラ研究所でも流れますが、
こちらは、タイル張りの床に響く曲、
硬質なコンクリートの壁に
響くようなアレンジに変えてあります。

『おぼけのためのエチュード』……

ピアノだけの曲ですが、自分で弾いています。

現代の技術で、なんとかごまかしております。

超スローテンポで弾いて、

それからテンポ上げ、というワザです。

いつか、この曲を、このテンポで

「生で」お客さんとして聴いてみたい、と思っています。

そのうち、テクニシャンなピアニストと

友だちになって弾いてもらえたらいいなあ。



8 奇妙なダンス

含まれている曲

『第3章』『サルにはサルのラブソング』『ひらけゴマあぶら!』

『ひらけゴマどうふ!』『おサルの宅急便』

『第3章』～『サルにはサルのラブソング』……

サルサのBGMには、アコーディオンを多用しています。

これは自分だけの感覚かもしれませんが、

説明をしておかねば、と思っています。

うまく伝われば良いのですが……。

自分が小学生ぐらいの頃、学校で聞いたうわさ話です。

「ねえ？ 知ってる？」

フランスの洋服屋さんで試着室に入ると、

鏡がくるん!と回転して、暗い穴に落とされて、

人さらいに連れて行かれて、

サーカスに売られちゃうんだって」という話。

もちろんウソなのですが、

その話を信じて震え上がった純真な小学生は、

フランスがとても怖くなり、

なぜかアコーディオンの音を聞くとフランスを連想し、

むりやりサーカスで働かされる哀しさと切なさが、

そこに結びついてしまいました。

自分がサルサの曲で、アコーディオンを使う理由が

おわかりいただけたでしょうか？

『ひらけゴマあぶら!』～『ひらけゴマどうふ!』……

すいません、と、いきなり謝ってしまいますが、この、

『ひらけゴマあぶら!』『ひらけゴマどうふ!』の2曲は、

ゲーム中の絵を伴ったインパクトある音楽に比べて

『MOTHER 3 i』は負けています。

『i』でのこの曲は、音数はいくらでも使用できる

シンセサイザー等で作成しているのですが、

その余裕が、かえって逼迫感のないものにな

ってしまっているのかもしれませんが。

実は、ゲーム中のこの場面は、

CPU(ゲームボーイアドバンスのコンピュータ心臓部)

の処理の限界ギリギリ、発音数も、

ゲーム中最大値をたたいています。

つまり、ゲーム機本体もいっぱいいっぱいの状態で、

ウエスのダンスシーンを演奏しているのです。

CPUがぎりぎりの悲鳴を上げている感じが、

プレイヤーに何かを伝えている、としか思えません。

余裕ある最新のコンピュータ&シンセの方が負けてます。

オソロしや、アドバンス?!

『おサルの宅急便』……

この曲はフーガという作曲の技法を使っています。

「♪カエルの歌が聞こえてくるよ」といった

輪唱を想像していただければ、近いです。

オーボエで歌ったメロディをフルートが追いかけ、

クラリネットが追いかけ、という作曲の技法です。

サルサはこの時、ひとりで歩けるんです。

自由なはずなのに、常に何かにつきまとわれているような、

追いの手が背後まで伸びてきているような、

そんな感じをフーガで表しました。

フーガというのは遁走曲(とんそうきょく)と訳されます。



9 嗚呼、ブタマスク

含まれている曲

『ブタ的なやつら』『いわれなきリベンジ』

『ブタ的なやつら』～『いわれなきリベンジ』……

ブタマスクたちの「ブヒーッ!」というあの声は一度耳にするとやみつきですよ。

『MOTHER 3』の効果音は、

岩崎正明さんという人が作ってくれました。

自分とは、20年前から一緒に仕事をしてきたツーカーの仲です。

その効果音に負けない曲を作るゾ! と思っても、これがなかなか難しいものです。

ブタマスクはもちろん手ごわい敵なのですが、なぜか憎めないんですよ。

その……微妙な感じを曲にしてみました。



10 タツマイリの思い出

含まれている曲

『ハッピータウン?』『そして誰もいなくなった』

『ハッピータウン?』……

この曲が流れた瞬間から、

「タツマイリが変わった?!」

とプレイヤーに思わせなければなりません。

古き良き時代のタツマイリと、

便利で進歩したタツマイリとの対比をつけるために。

それを音楽でどう表現するか?

もし、初めてプレイしたときに

「あ? なんか雰囲気、変わった……」

と一瞬でも感じていただけたとしたら、

こちらとしてはシメシメ……です。

『そして誰もいなくなった』……

『ハッピータウン?』のメロディを、

過疎化するタツマイリに当てはめるとこうなります。

秋に聴くと、染みます……。



11 マジブシーと

含まれている曲

『ピンクのシェル』『マジブシーのお・へ・や』

『ピンクのシェル』……

自分は、『MOTHER 3』の登場人物の中で、マジブシーが一番好きです。

Let It Be な生き方がたまらないのです。

そのマジブシーが住むピンクのシェルの

お庭っていったいどんな感じ？

というテーマでつくりました。

自分としては、ノルウェーの森、とでも言いましょうか、北欧の霧が立ち込める湖畔のイメージなのですが。

『マジブシーのお・へ・や』……

気だるく優雅なバロックが漂い、リッチな雰囲気……

と思いきや、下品で男性的な

テナーサクスが交わり込んで来る。

この、あり得ない組み合わせがこの曲の特徴です。

ある意味「音楽のキマイラ」です。

でも、ゲームでは、マジブシーの体が消えてしまうと、

テナーサクスは消えて、

気だるく優雅なバロックの部分だけになります。

アレックじいさんが

「男でも女でもない」と言っておりましたが……

テナーサクスが消える、ということは……以下自粛。

12 じゃまをしないでくれ

含まれている曲

『ぶったまげマーチ』『モッタイナイ賛歌』『手ごわいやつ』『はげしいやつら』

『ぶったまげマーチ』……

最初のテーマを

ピッコロ(とても高い音を出す笛)と、

チューバ(とても低い音を出す金管)の

両端で受け持っています。

その中間を、這いずり上がってくる弦楽器。

序盤、この戦い、中抜けでいけるか!

と思いきや、すぐに退路を埋められた、

という感じでしょうか。

困るんです、こういうモンスターは。

まさしく「じゃまをしないでくれ」。

『モッタイナイ賛歌』……

前半のコワそうなメロディを、

最後にフルートで可愛らしくつけ足してみました。

小鳥がさえずるように。

そうすると余計にコワさが引き立つんですね。

お汁粉の甘さに、ちょっと塩を入れることによって、

余計に甘さが引き立つ、とでもいいまいしょうか。

『手ごわいやつ』……

ある時、芸大の打楽器科出身の人と話をしていました。

「ティンパニという打楽器にとって

どんな曲がやりがいがあるの?」と質問したら、

「やっぱりベートーヴェンの第九・合唱は燃えますねえ!」

彼は「萌えますねえ」と言ったのかもしれませんが。

自分にとっては意外な答えでした。



ベートーヴェンの第九ってティンパニの釜をたくさん並べて、
テクニックを披露するわけでもありませんし、
そんなに音数があるわけでもありません。
でも、言われてみれば確かに、
スケルツォという速い楽章で、
燃え(萌え) そうな部分があります。
そうか、よし! 自分もティンパニ奏者が
燃える(萌える) ような曲を作ってやろう、
と思って作った曲です。
『はげしいやつら』……
こうやってアレグロの曲を、
4曲もつなげると、ある意味、壮観です。
敵ながらあっぱれ……といたくなってきました。



13 Flowers

含まれている曲

『シャワーを浴びながらのバラード』『きみからの手紙』『おかあさん?』

『シャワーを浴びながらのバラード』……

自分ではとても気に入っている曲です。

この曲と、もう1曲『なかなかのリバー』は、

自分でも「うまく作曲できた」と

気に入っている曲なのですが、

あまり注目されていないんですよ。

「演出で1回しか出てこないから、

曲も覚えてもらえないのだと思いますよ。

気にすることないです」

という慰めの言葉を周囲からもらいました。

ま、とりあえず、

マイ・フェバリット・ソングをどうぞ!

『きみからの手紙』……

ヒナワから鳩へ、

そしてパトーが運んだ手紙を受け取り、読むフリント。

うん?……何か物足りないと思ったら、

雨の音がないですね。効果音、環境音の力は絶大です。

雨が降る日に、この曲を聞いてみて下さい。

『おかあさん?』……

ひまわりが一面に広がる高原。さわやかに晴れ渡る空。

でも、息が苦しくなるほどの

真空感を音で表現できれば、と思いました。

『MOTHER 3+』のCDをお持ちでしたら、

ジャケットを開きながら、この曲を聞いてみて下さい。

14 Bad Boy のテーマ

含まれている曲

『ポーキーのポーキー』『ポーキーさまのテーマ』『戦いの記憶』

『ポーキーのポーキー』……

この曲はファミコンの音を模しています。

「通称：ピコピコ音」ですが、

この音が琴線に触れる、という方が

予想以上にいらっしゃったことに驚いています。

皆さん、ほんとにこの音が好きなんです。

この音をゲームボーイアドバンス上で

再現するのは簡単です。

「ピコピコ音そのもの」を出す音源が、

アドバンスのゲーム機本体に内蔵されていますから。

ところが、自分が現在使用している

コンピュータやシンセサイザーの機材で、

この音を模すのは、なかなか骨が折れる作業です。

デスク・トップ・ミュージック専門雑誌などでも

「ファミコンの音を再現してみよう」といった企画が

時々取り上げられていますが、

実際、そのレシピに従ってやってみても、

なかなか本物のファミコン音にはなりません。

なので、自分としては、この『ポーキーのポーキー』は『i』へは収録しないつもりでいました。

しかし、どうしてもこの曲を『i』へ入れるべきだ、

と強く推す方がいらっしゃたので、

その方へ捧げるつもりで、方針変更しました。

ちなみに、その方とは、任天堂の呉服さんです。

『MOTHER 3』のゲーム本体のプロジェクトを

強力に牽引して下さいました。本当にお世話になりました。

いやはや、それにしても、

最新の機材でファミコンを真似るのは難しい……。



『ポーキーさまのテーマ』……

長い曲です。大きく分けるとテンポの速い前半部と、テンポの遅い(実際はテンポ 150 で同一ですが、印象として遅い)後半部に分けられます。前半部にポーキーの主題がメロディを取るのは、当然と言えば当然なのですが、後半に出てくるメロディは『サルの宅配便』や『妖精(クマヒゲいちおし曲)』のメロディと共通です。これはいったいどういう意味が? という、とても深く突っ込んだ質問をしてくれた人がいました。この方は、相当、『MOTHER 3』をやりこんでいらっしゃるのでしょうか。こういう「やり込み派」の方へウソはつけませんので、正直にお答えしました。

「実は NINTENDO64 の頃の名残が……。

64 の『MOTHER 3』開発中止を発表した際に、ほぼ日さんのページで、
タツマイリ村のテーマ音楽を聴けるようにしましたが、そのメロディなのです。
当初、タツマイリ村はあのメロディがテーマだったんです」

すると、その方は、

「ああ、あの曲、好きだったんです。

なぜ使わなかったのですか?」と。

……正直に答えました。

「自分としても使いたかったし、経済的な事情

(アドバンス版で新規に曲をおこすよりも、使いまわせるものがあれば使いまわして

開発効率を高めたいという事情)

もあって使うべきだったのです。

実際、この曲はアドバンス用に何パターンもデータが作られて、実機にリンクしました。

しかし、いざ、画面にはめてみると、のんびりし過ぎて、ゲームに合わないのです。テンポを上げててもダメだったのです。

やはり広々とした 64 の画面からの印象と、アドバンスの画面のサイズからの印象とでは、合う曲が変わってくるんです。

つまり、自然と、ゲーム画面のほうから、曲を選んでくるんですよ」と答えました。

その曲がなぜポーキーのとの戦闘に紛れ込んだか。

それは、自分でもよく説明できません。

長い『MOTHER 3』の歴史のなかでは

理由なく紛れ込むものもあります、

としか、言いようがありません。

『戦いの記憶』……

『戦いの記憶』は、走馬灯です。

今までの記憶が走馬灯のように

駆け巡るような曲にしてみました。

固定したドラムマシーンのビートの上を、

『やんちゃなブルース』『ずうずうしいマーチ』

『オバケのためのエチュード』

『メカドラゴとのたたかい』『哀しき改造』

『ブタ的なやつら』『手ごわいやつ』

が次々と走り抜け、最後は力尽きて……倒れます。



15 行きどまりの街から

含まれている曲

『ユートピアでしょ?!』『あやしい飛行物体』『あのお方のテーマ』『いのちの記憶』

『ユートピアでしょ?!』……

嘘っぱちで猥雑さを多分に含んだ街、

こんな街に似合う曲を、と思い、

ゴチャゴチャとした騒がしい曲を作ったのでした。

ゲーム制作の内幕を少しお話ししますと、

当初、この曲はもっと音が多かったのです。

しかし、ゲームの開発が進み、

街にたくさんの人や物体が配置され、

1画面に同時に表示されるものが増えると、

CPUの処理がとて重くなってきました。

そうした処理落ちの矛先はサウンドへ向けられ、

自らの羽をむしる鶴のごとく、

派手に鳴っていた曲から、次々と音を削っていきました。

つまり、『ユートピアでしょ?!』は、削って削って、

なんとかぎりぎり残った骨のような曲なのですが、

これも我が闘争史の記念ということで『i』へ入れました。

『あやしい飛行物体』……

ポーキーの街宣カーですね。

こんなものが空を飛んで来たらイヤですねえ。

この曲のインパクトはかなりあったようで、

メモリを消費しただけの効果はありました。

「メモリを消費した」とはどういうことかと申しますと、

この曲は、ストリームなのです。

少し専門的な話になってしまいますが、ストリームとは、

この曲そのままの「mp3」のようなデータが

ゲーム内に入っている、ということです。

あらかじめ、音質を街宣カーの

スピーカーのような音に加工して、

そのまま流すことができます。

ストリームはとて多くのメモリを消費するので、

他の曲はすべてシーケンスで組んでいます。

シーケンスとは……どどん話が専門的になってきました。

すみません、これ以降のことにご興味ある方は、

ご自身でお調べ下さい!

『あのお方のテーマ』……

この曲は、開発初期に糸井さんから

「酒井くん、ポーキーのテーマを書いてほしいんだけど、

どういう曲かという、たとえば、

独裁者が、力づくで天才作曲家をお抱えにして、

無理やりに自分の賛歌を書け!って

命令して作らせたような曲なんだよ。

勇壮なんだけど、強制して書かされたために

歪んでしまったような。

ちょっと演歌の要素も入っていて……」

という指示をいただいて作った曲です。

その発注をもらった当時、

自分の中で思い浮かべたのはスターリンでした。

そしてスターリンと同時代の

ソ連の作曲家といったらショスタコーヴィチです。

事実、ショスタコーヴィチは、

スターリンを賛美した(させられた)

オラトリオ「森の歌」を書かされているんです。

自分は、ゲームの音楽を作曲する、という立場で、

ショスタコーヴィチのように、強要されたわけでもありません。

楽しみながら、作曲しました。

でも、現実には、強要された賛歌というものも

存在するんですね。



そして、もうひとつ付記しておくならば、この曲には、
『MOTHER 2』でアッカンベーをしながら
去っていったポーキーの、裏返しのテーマが潜んでいます。
つまり、このポーキーのテーマは、
『MOTHER 2』のギーグを倒したあとに流れる
『Because I Love You』のメロディを歪ませた変形なのです。
このことは、案外話題にもものぼらず、寂しい思いをしました。
……話題にもものぼらないついでに、もうひとつ申し上げますと
(ととと『MOTHER 3 i』から
離れて行ってゴメンナサイ!)
『MOTHER 3』の中に『ことばぜめ』
(ゲームのサウンドプレイヤー 194 番で聴けます)
という曲があります。
この曲は、文字通り、言葉で責める、
ということを音で表現しよう、と、
歌詞をメロディに乗せて歌わせています。
でも、誰にもそのようには
聞こえなかったみたいで、残念でした。
「♪どせいのリボンは蝶ネクタイ
♪大きなお鼻と長いヒゲ」と歌っております。
いわば、ブタマスクたちが
「おまえのかあさんデベソ！」
と歌っているような曲のつもりだったのです。
もう一度、ゲームを立ち上げて、
聞いていただけるとうれしいです。
『いのちの記憶』……
ゲーム本編でも最後の曲、
そして、『MOTHER 3 i』でも最後の曲、
そして、僕自身、1996 年 11 月 12 日に
『MOTHER 3』チームに入り、
2006 年 11 月 21 日、このライナーを書いて、
『MOTHER 3』の最後を締めます。



このサントラを気に入っていただけたらうれしいです。
本当であれば、鈴木慶一さん、田中宏和さんが参加されて、
『MOTHER 3』を作り上げることができたら、
最高だった、という意見は、自分も一緒です。
しかし、ご縁をいただいて、
『MOTHER』というシリーズの最後の音楽を、
酒井が担当することになりました。
その責任の重さを受け止めて、
ベストを尽くしたつもりですが、
力至らないところもあったかと思います。

糸井さんによって、糸井さんの言葉によって、
ここまで来れました。ありがとうございました。
岩田さんをはじめ、任天堂の方々のお力添えで、
ここまで来れました。ありがとうございました。

初代の『MOTHER』、
『MOTHER 2』を作った方々、ありがとうございました。
NINTENDO64 の『MOTHER 3』を
一緒に作ったクリーチャーズの方々、
ハル研究所のみんな、ありがとうございました。
そして、ゲームボーイアドバンスで見事、
復活を成し遂げてくださった
ブラウニーブラウンのみなさま、ありがとうございました。
そして、手にとってプレイしてくださったみなさま、
ありがとうございました。
では、最後に、大好きなマジプシー、
エオリアの言葉を引用して……

ただ うんめいに したがって
きえるだけなのよ。

だから それは
うれしいことなの。

いろんな おもいでも あるから
ちょっと さみしいけれどね。ウフフ。

MOTHER 3 ai

Produced by Shigesato Itoi

All music written and arrangement by Shogo Sakai(HAL Laboratory, Inc.)

Mastering Studio : BERNIE GRUNDMAN MASTERING

Graphics : NOBUHIRO IMAGAWA (BROWNIE BROWN Inc.)

Digital Booklet : Takumi Watanabe (IMG SRC), Takanori Nishi (IMG SRC)

TOKYO ITOI SHIGESATO OFFICE

Hirono Tomita, Hanae Koike, Yasuo Yamaguchi

Special Thanks to

Satoru Iwata (Nintendo.),

Masayoshi Tanimura (HAL Laboratory,Inc.), Yoichi Yamamoto (HAL Laboratory,Inc.),

Akihito Toda, Motoyoshi Unno (PROMAX), Natsuko Harada (PROMAX),

NMNL LTD., ON ASSOCIATES MUSIC PUBLISHER INC.,

BROWNIE BROWN Inc., 5293, Z's Inc., SAKEROCK, KAKUBARHYTHM

(C) 2006 SHIGESATO ITOI / Nintendo Sound:(C) 2006 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

Copyrights of Game and Scenario reserved by SHIGESATO ITOI and Nintendo.

Copyright of Music reserved by HAL Laboratory, Inc. and Nintendo. Copyright of Program reserved by Nintendo.

All rights of the producer and of the owner of the work reproduced reserved.

Unauthorized copying, lending, public performance, broadcasting and making transmittable of this disc prohibited.



Nintendo