METALMAX MOMO

「メタルマックス」とはRPGゲームのタイトルである。荒廃した未来、盗賊やモンスターのうろつく世界を、モンスターハンターの主人公がパーティーを組んで冒険して回るもので、一作目から私(山本)はキャラクターデザインを担当してきた。メインキャラ、怪物、戦車その他のメカ等々、けっこう大変な作業である。

ファミコンとして出た一作目は(古い話だ)はつきり言って傑作で、こんなゲームのスタッフに加われたことを感謝したほど。その後スーパーファミコンの「メタルマックス2」「メタルマガス・リターンズ(ファミコン版の1にマップ、イベントを追加し、キャラデザの大半をリニューアルしたグレードアップ版)」と続き、いずれも私は筆をふるった。

そんな中、自分なりのオリジナルキャラクター、オリジナルなストーリーを描きたくなり、できあがったのが「モモ」である。

「月刊コミックビーム」誌(アスキー)の94年12月号から95年3月号にわたって連載した。

実はこれよりも前に一回だけ、編集部の依頼で「メタルマックス2」の読みきりマンガを描いたことがあった。それなりに評判も良かったのだが、一部スタッフから荒廃した世界のリアルさ（いわゆる《汚し》など)が物足りないとの意見があり、それならと気合いを入れ、武器や車輌のすみずみにまで凝って描いたのが「モモ」である。

しかし、背景スタッフゼロのこの当時、私一人で異世界&人物を描き切るのは大変で、今一つ地味で、あぶハチとらずの作品になってしまった。あれから数年、今見ると反省点だらけである。

ちなみに、ヒロインの愛銃のデザインを、ガンダムのザクのライフル(か何か)のマネではないかと言ったローディンの読者がいたが、このマシンガンはガンダムよりも昔から実在する銃で、「モモ」を執筆していた頃も、これを原型に再股計されたコンパクトタイプがユーゴスラビアの紛争などで使用されていた。

細かいことかも知れないが、この手の早とちりはムカつくものである。そう言えば最近、再スタートした「スターウォーズ」の映画を見た中学生がライトセイパーを日本の宇宙刑事モノのパクリと言ったという話を友人から聞いた。

知らないということは恐ろしい。

それはともかく、この「メタルマックス」シリーズ、ゲームは新作が進行中で、また私も参加している。今度のキャラデザはもう一人、強力なイラストレーターも加わって、フルポリゴン。この本が出る頃には、相当《形》になってきているはずである。

興味のある方は、トライしてやってください。よろしかったら旧作も。

M4 featuring METALMAX MOMO, 山本貴嗣, 评论

From:
https://metalmax.org/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://metalmax.org/mms/archives/mm_momo

Last update: **2021/04/30 16:30**