

档案馆



档案馆部分资料由OCR软件扫描识别录入并由会长个人校对，难免还有错误之处，欢迎指正。一部的資料はOCRソフトのスキャンによって入力され、個人が校正しました。誤りがあるかもしれません、ご指摘いただければ幸いです。

MM通信 第1回	MM通信 第1回 軟弱RPGに宣戦布告！おい！ファミコン野郎ども！最近のRPGはつまらないと思わないか？じつはあのミヤ王、キム皇、カルロスも、最近ひしひしとそう感じました！そして「こうなったら自分で創るっきゃれえせっ！」っとばかり、ついに究極のノメリコミRPG!その名も「METAL MAX(メタルマックス)」の制...	metalmax tsushin, 福田哲夫, 宮岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治
MM通信 第1回 (中译)	MM通信 第1回 (中译) 翻译:enitsirhc:Anar-Isil 给软弱RPG的宣战布告！喂！玩FC的小子们！不觉得最近的RPG很无聊吗？事实上，宫王、木皇、卡洛斯近来也深有同感！怀着“既然如此，就自己动手创造吧！”的心态开始，终于决定着手制作究极沉迷的RPG!其名为“重装机兵”！然而，他们的野心真的能够...	metalmax tsushin, 福田哲夫, 宫岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治, 中文翻译
MM通信 第2回	MM通信 第2回 これが、『メタルマックス』だ！あのミヤ王、キム皇、カルロスが、大いに語る。RPGファンのみんな、お・ま・た・せ MM通信、もう知ってるよな。前回はデータイースト社長の登場、挑戦者宣言などなど、刺激的だったが、今回は、さらに過激だぜつ！ビシビシ、チカラ入れていくぜー。いよいよ「メタルマックス...	metalmax tsushin, 宮岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治
MM通信 第2回 (中译)	MM通信 第2回 (中译) 这就是《重装机兵》！宫王、木皇、卡洛斯三人畅谈RPG粉丝们，久·等·了·了MM通信，大家应该都知道了吧。上次DATA EAST社长登场并发表挑战者宣言，内容相当刺激，但这次会更加劲爆！我们要火力全开，干劲十足！终于要在杂志上首次公开《重装机兵》的情报了！而且还是开发中的画面照片大放送...	metalmax tsushin, 宫岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治
MM通信 第3回	MM通信 第3回 戦車システムが日本の□□□を変える！やったゼッ！！「メタルマックス」の開発画面の初公開には、みんなの反応が予想以上に返ってきたぞ。アリガト。今回は、戦車のイメージを作りながら、戦車システムについて話すってのがテーマだが、あの3人のことだ。どんな具合に展開するか想像はできないゾってことで、今日...	metalmax tsushin, 宫岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治
MM通信 第3回 (中译)	MM通信 第3回 (中译) 战车系统将改变日本RPG! 太棒了！！《重装机兵》开发画面的首次公开反响远超预期，感谢大家！本期主题是围绕战车形象畅谈战车系统。这三位会怎么展开话题呢？真是难以预料啊！宫王、木皇、卡洛斯与主持人横田省治正激烈碰撞着游戏理念，让我们带着麦克风冲进这热火朝天的战车研讨现场吧！！	metalmax tsushin, 宫岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治
MM通信 第4回	MM通信 第4回 戦車チューニングでわかる！キミの性格 この夏、戦車通学は、いかにもトレンド。ドッカーン！ハロー。前号のMM通信では、戦車の実像にセマってみたが、わかったかな？ほとんどの読者は本物の戦車に乗ったことないから、お勉強になったことだろう。ヨショシ。と言いつつも世間は広い。遠足で戦車に乗った人いるか...	metalmax tsushin, 宫岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治
MM通信 第5回	MM通信 第5回 こんなモンスターちゃんが、キミのタンクを襲う！ゲームの印象を決めるのは、キャラクターだ。ギャオス！キミはどんなモンスターに襲われたいか、マジに考えたことあるかな。ゲームデザイナーともなると、そんなことばっかやってるもんだから、毎晩モンスターの夢を見てるんだぞ。とはいえ、モンスター作りはゲー...	metalmax tsushin, 宫岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 横田省治

MM通信 第6回	MM通信 第6回 メラメラと燃え上がる怒りの・お便り、大特集号だあ！ くたびれきったRPGの現状に一石を投じたMM通信。第一回から数えて早6回目を迎えた。そして、投書も大変な数が集まった！今日もまた「まねっこRPG」「手抜きRPG」が作られ、売られている。この事態に怒り悲しむファミコン野郎かこんなにいたのかと、ス...	metalmax tsushin, 宮 岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 樺 田省治
MM通信 第6回 (中译)	MM通信 第6回 (中译) 翻译:enitsirhc * 宫=宫王，宫冈寛。 * 木=木皇，木村初。 * 卡=卡洛斯富泽，富泽昭仁。 * 司=司会者，桦田省治 熊熊燃烧的怒之来信、特大辑号！对陷入疲乏的RPG现状发起挑战的MM通信，可谓一石激起千层浪。从第一回开始已经迎来了第六回。而且，也收到了...	metalmax tsushin, 宮 岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 樺 田省治, 中文 翻译
MM通信 第7回	MM通信 第7回 町にはこんな生活がある！！これがモンスターハンターの戦いの拠点だ！「メタルマックス」はミヤ王、キム皇、カルロスの3人が開発しているニュータイプのRPGだ。主人公は、モンスターハンター。戦車を操縦して、指名手配のモンスターをガンガンしとめる超ド派手な賞金稼ぎだ。しかも戦車に乗って戦うだけじゃな...	metalmax tsushin, 宮 岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 樺 田省治
MM通信 第8回	MM通信 第8回 独占手記！読み切り掲載！！なぜ私は、モンスターハンターとして生きるのか！？キミは「メタルマックス」を知ってるか？あのミヤ王、カルロス、キム皇が開発している戦車と人間のRPGなのだ。しかもプロデューサーは、桦田省治氏/今までにない豪華スタッフが、ホテル合宿までして作り上げている大作だ。最近、い...	metalmax tsushin, 宮 岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 樺 田省治
MM通信 第9回	MM通信 第9回 本誌追い越し特別企画！ついに脱いだ！雑誌記事より早い特撮画面、大公開！！今年の暮れのゲーム市場をひと騒がせしそうな期待の超大型RPG「メタルマックス」。人間と戦車が一体となってド派手なバトルを繰り広げるニュータイプのRPGなのだ。今回の特集は、「本当に作ってるなら画面をさっさと見せてみろ、...	metalmax tsushin, 樺 田省治
MM通信 第10回	MM通信 第10回 ファミ通読んでないヤツに自慢しよう総まとめ号 戦車と人間のRPG「メタルマックス」の開発も、いよいよ佳境に入ってきたぞつ。いろんな物議をかもしたMM通信も、10回目の今回をもって最終回なのだ。応援の声、怒りの声、いろんな意見が届いた。開発スタッフも参考になったような気がする、と一応言...	metalmax tsushin, 宮 岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 樺 田省治
□通信号外	□通信号外 「メタルマックス」は本当におもしろいか！？メタルマックス誌上初体験 モニターに選ばれた幸運な（？）読者 山崎君（高3）ミヤ王、キム皇のゲーム指南付き まずはマイホームタウンからスタート	metalmax tsushin, 宮 岡寛, 木村初
□通信号外 (中译)	□通信号外 (中译) 翻译:enitsirhc * 山崎：试玩玩家山崎同学 * 宫王：宫冈寛 * 木皇：木村初 「重装机兵」真那么好玩吗？！重装机兵于杂志上第一次体验被监视器选中（？）的幸运读者山崎君（高三）附带宫王和木皇的游戏指南	metalmax tsushin, 宮 岡寛, 木村初, 桦田省治, 中 文翻译
Why people want "METAL MAX"?	Why people want "METAL MAX"? 「メタルマックス」は、なぜ売れるのか。桃太郎シリーズの企画から開発、販売促進までトータルに手がけるプロデューサー 桦田省治・談 ワンパターンのRPGでは、もはや巨大化したRPGファンを支えきれない。	metalmax tsushin, 樺 田省治
为什么人们需要“重装机兵”	为什么人们需要“重装机兵” 《重装机兵》为何会畅销 从桃太郎系列的策划开始，开发、促销等全面手的制作人 桦田省治・谈 形式单一的RPG已经不再能满足越来越庞大的RPG粉丝群体了。	metalmax tsushin, 樺 田省治
「メタルマックス」は本当にヒットするか！？	「メタルマックス」は本当にヒットするか！？前人気は急上昇。「期待の新作TOP20『ファミコン通信』）で4位！ランキング表解説 桦田省治 『ファミコン通信』9月14日号の「期待の新作」コーナーに「メタルマックス」が14位で初登場、9月28日号では4位に急上昇しました。開発スタッフとしてはようやく胸をなで下ろし...	metalmax tsushin, 樺 田省治

祝！完成記念■■■■■座談会	祝！完成記念■■■■■座談会 はじめはボードゲームをつくるはずだった！？ 横田：いやあ！完成しまね！宮岡：長かったなア！うくく…。全員：やったー！終わったー！（拍手）（拍手、しばらくつづく）	メタルマックス公式ガイドブック、横田省治、宮岡寛、門倉聰、山本貴嗣、木村初、富沢昭仁、訪談
メタルマックス2地名由来	メタルマックス2地名由来 マド冒険の出発点 地名由来「この街はなぜマド」という名前なのか？単純な理由です。制作中に街の絵を描いていて、建物の窓を見せてふと思いついたんです。まあ、それだけじゃ短絡的すぎるんで、プレイヤーがゲームの世界に入ってゆくための“窓”なんて理由もあとからこじつけましたけどね（メタルマックス2…）	メタルマックス2サバイバルマニュアル、宮岡寛
『メタルマックス2』の可能性 編集後記	『メタルマックス2』の可能性 編集後記 実を言えば、本書の構成を担当した私自身、宮岡氏とともに■■■■■の第1作目を作りあげたメンバーでした。ヒトとクルマとの関係性、既存の■■■には珍しい西部劇を土台にしたテーマ。	メタルマックス2サバイバルマニュアル、富沢昭仁、評論
帰ってきたMETAL MAX	帰ってきたMETAL MAX 一一すべての熱き賞金稼ぎども一一 今をときめく個性的なゲームデザイナーたちによって制作された、ファミコン版『METAL MAX』そのメンバーのひとりである、とみさわ氏にメッセージをもらった。	メタルマックスリターンズ 鋼鉄の捷スーパーファミコン完全攻略ガイド、富沢昭仁、評論
METALMAX MOMO	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…	m4 featuring metalmax momo, 山本貴嗣、評論
プロデューサーが語る「野生の瞳」	Special Interview METAL MAX -Wild Eyes- プロデューサーが語る「野生の瞳」 株式会社アスキー エンタテインメントカンパニー 開発本部 嶽 光生 Iwao 『メタルマックス・ワイルドアイズ』プロデューサーとして作品全体を統括する。過去に手がけた作品は「ヘラクレス…	ドリマガ、2000年5月26日vol.18、嶽光生、訪談
門倉聰氏インタビュー	門倉聰氏インタビュー 『メタルマックス』シリーズに引き続き、門倉聰氏が『メタルサーバ』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、『メタルサーバ』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。	メタルサーバ砂塵の鎖ビジュアルファンブック、門倉聰、訪談
宮岡寛氏インタビュー	宮岡寛氏インタビュー 『メタルマックス』シリーズと言えば、生みの親であるこの人をおいては語れない。今回『メタルサーバ』でも、協力として参加されたゲームデザイナー・宮岡寛氏に、その舞台裏や本作の魅力などを、じっくり語って頂こう。	メタルサーバ砂塵の鎖ビジュアルファンブック、宮岡寛、訪談
スタッフ座談会	スタッフ座談会 *プロデューサー 永嶋克規 *サブプロデューサー 齋藤勝 *シナリオ 武藤直樹 *キャラクターデザイン 神綱征哉 *モンスター DESIGN 木村真人	メタルサーバ砂塵の鎖ビジュアルファンブック、永嶋克規、齋藤勝、武藤直樹、神綱征哉、木村真人、訪談
サクセス商店にてMETAL SAGA砂塵の鎖～を購入頂いた皆様へ	サクセス商店にてMETAL SAGA砂塵の鎖～をご購入頂いた皆様へ この冊子がお手元に届いていると言うことは、すでにゲームもお手元に届いているということ。ゲームを遊ぶ前にこの冊子をご覧になってる方、ゲームを遊んだ後この冊子をご覧になってる方、今までに“PlayStation BB Unit”にインストール中と…	よりぬきメタルさん、永嶋克規

復活！そして、新たなる旅立つ	復活！そして、新たなる旅立つ『メタルマックス3』の最初の企画は、じつは初代プレステ対応だった。いわゆる「次世代ゲーム機戦争」で、プレステが勝つかニンテンドー64が勝つか、まだ結論が見えていなかった頃のことである。	よりぬきメタルさん、宮岡寛
メタルサーバ、この甘美なる響き！	メタルサーバ、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…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。	よりぬきメタルさん、門倉聰
『METAL SAGA』の季節』	『METAL SAGA 砂塵の鎖』からほぼ1年。再び皆様の手に届けることができました『METAL SAGA』鋼の季節』それが、新しいMETAL SAGAです。本作は宮岡氏主導の元、ゲームデザインからシナリオまで、ほぼ全てをお任せしました。できあがったシナリオを見、ゲームデザインを見たときには大…	かえってきたよりぬきメタルさん、永嶋克規
変貌への序曲	変貌への序曲 お仕事としてゲームを作る場合、外注会社であるぼくの会社は、いつも発注元のメーカーさんと契約を交わす。しかし正直言って、今回の契約が成立したときほどうれしかったことはない。もう一度、自分たちの手で『メタルマックス』の続編が作れる！(正確に言えばタイトルは『メタルマックス』では有り得ないわけだが)	かえってきたよりぬきメタルさん、宮岡寛
制限	制限 今回のDS版のテーマは『制限』です DSという制限された音の世界の中で、どれだけの物を表現するかは、挑戦でもありました。あえて言えば、初期のメタルの挑戦と同じようなものだと言っても過言ではないかもしれません。前回のように空間系の音作りや、生のギターサウンドみたいな物は出来ません。でも想像させる事は出来ます。…	かえってきたよりぬきメタルさん、門倉聰
メタルマックス3前史	メタルマックス3前史 Historical in Front of METAL MAX 3 じつは「メタルマックス3」には、開発者のひとりでゲームデザイン担当の宮岡寛氏による壮大なバックストーリーが存在する。まず最初に、「メタルマックス3前史」として、ゲームが始まるまえの世界のお話を堪能してほしい。	メタルマックス3 公式設定資料秘蔵データ集, 設定
インタビュー：ゲームデザイナー・宮岡寛 宮岡寛 ディレクター・田内智樹	インタビュー：ゲームデザイナー・宮岡寛 ディレクター・田内智樹 [熱い想いを秘めた無邪気な男たち] 『メタルマックス3』開発スタッフの中心的存在がゲームデザイナーの宮岡寛氏とディレクターの田内智樹氏。シリーズファンならご存知のとおり、両氏は1作目からこの作品に深く関わる『メタルマックス』の産みの親だ。今回は、2時間…	メタルマックス3 公式設定資料秘蔵データ集, 宮岡寛, 田内智樹, 訪談
インタビュー：デザイナー・山本貴嗣	インタビュー：デザイナー・山本貴嗣 [戦車と軍事を愛する宮岡氏の朋友] いまから約20年まえに発売されたファミコン版『メタルマックス』から、パッケージイラストやキャラクターデザインなど、ビジュアル面での世界観を強く支えてきたのが漫画家の山本貴嗣氏。確かなデッサン力と軍事 武術方面への造詣の深さで知られる山本氏…	メタルマックス3 公式設定資料秘蔵データ集, 山本貴嗣, 訪談
イラストレーター・廣岡政樹氏に一問一答	イラストレーター・廣岡政樹氏に一問一答 主人公はもちろん、ヒロインのコーラや数多くのメインキャラクターのデザイン担当として、『メタルマックス3』の制作に参加されたイラストレーターの廣岡政樹氏。今回、伝統のあるシリーズ作に、どのような経緯で望まれたのか？多忙なお仕事の合間にねって一問一答のメールインタビューを試みた。	メタルマックス3 公式設定資料秘蔵データ集, 廣岡政樹, 訪談
インタビュー：デザイナー・紀世俊	インタビュー：デザイナー・紀世俊 [作品世界を描き上げる伝道者] 『メタルマックス3』では、プレイヤーが乗り込むクルマや敵モンスター、ダンジョンのイメージイラストなど、多くのデザインを手がけられたデザイナーの紀世俊氏。開発チームのひとつ、キャトルコールに所属しているということ以外情報が少なかった紀世俊氏だが、11月某…	メタルマックス3 公式設定資料秘蔵データ集, 紀世俊, 訪談

インタビュー： サウンド・ 門倉聰	インタビュー：サウンド・門倉聰 [砂塵舞う世界を音楽で表現] 『メタルマックス』の唯一無二の世界観を構築するのになくてはならない要素といえば、ゲーム中に流れる“ロックな音楽”。数々の印象的な旋律をつむぎ出し、『メタルマックス3』でも「宿敵」や「煉獄ロック」といった名曲を生んだ作曲家の門倉聰氏に、音楽制作中のエピソー…	メタルマックス3 公式設定資料秘蔵データ集, 門倉聰, 訪談
山本貴嗣與坦克戰記	山本貴嗣與坦克戰記 我以漫畫家身分出道，是在學生時代的十九歲秋季。畢業前一直身兼兩種不同性質的職業，之後將近三十年耕耘著自己的本事來掙錢。足之所行與之所致，一直過著這種得過且過的漂泊的日子。我不是孤獨一匹狼那種帥氣的人，只是一條野狗、一隻野貓。所以我對坦克戰記的世界，與不知道在何方的空缺角色，感…	坦克戰記3 雙槍姫魔女 1. 山本貴嗣 2. 宮岡寛
雙槍姫魔女與我	雙槍姫魔女與我 其實，我和山本貴嗣老師兩人從國中開始就是同學。到高中畢業為止的六年間，兩人是無可取代的死黨，幾乎每天都形影不離。從青春期到青年期，這段堪稱一個男人在人生中最狂放不羈而多愁善感的時期，我們兩個是一起度過的拜把「好兄弟」。當時的我們兩人，感情好到可以媲美雙槍姫魔女中的羅卡和小玉。	坦克戰記3 雙槍姫魔女 1. 宮岡寛 2. 山本貴嗣
書完《坦克戰記3》之後	書完《坦克戰記3》之後 山本貴嗣 和我宮先生離開那座山縣，踏上東京的土地，應該說柏油路才對，是1977年（昭和52年）的事情了。距離20世紀結束，還有20幾年呢。當年的漫畫雜誌編輯部十分厭惡科幻題材，光是新人的原稿開頭中出現「21世紀」，或是「2000年」等字樣，就會立刻被打回票。前幾天也有另一位…	坦克戰記3 雙槍姫魔女 1. 宮岡寛 2. 山本貴嗣
雙槍姫魔女與我2	雙槍姫魔女與我2 在其他作品中，應該很少見到坦克這種物體能如此活靈活現地活躍吧。尤其是狂暴坦克登場之後的描寫，更是驚人啊。雖然漫畫中的表現多少有些誇張，不過裝載以電腦控制的現代數位訊息系統坦克，究竟擁有了多少戰鬥能力，我從未見過有人能如此生動地視覺化。《坦克戰記3 叢魔女》第二季連續出現許多劇照…	坦克戰記3 雙槍姫魔女 2. 宮岡寛 3. 山本貴嗣
キャラかみ 第54回	キャラかみ 第54回 character no kamisama ゲームに“キャラクター”という形で命を吹き込んでくれる絵描きさんに、込めた思いを訊く本コーナー。今回は長く『メタルマックス』シリーズのデザインを担当されている山本貴嗣さんの登場です。	ニンテンドードリーム, 山本貴嗣
下野式『メタル』の魅力まるわかり講座	『メタルマックス』大好き声優下野紘先生と学ぶ 下野式『メタル』の魅力まるわかり講座 with 同じくメタル大好きちえきち 本シリーズの魅力を、根っからのファンを自負する人気声優が解説！	ニンテンドードリーム, 下野紘, 白石真梨, 佐藤奏美
『メタルマックス』シリーズ開発者インタビュー	『メタルマックス』シリーズ開発者インタビュー 1作目から今年で23年。ファミコンで登場した「人と戦車の○○○」は、戦車を使った独特的戦略性の世界観で多くのファンに愛され続けている。シリーズの歩みを振り返るにあたり、「メタルマックス」の生みの親である宮岡寛氏と田内智樹氏、そして『3』から関わられた久保武史氏に話をうかが…	roleplaying gameside vol.01, 宮岡寛, 田内智樹, 久保武史, 訪談
ファミコン 神拳 伝承者 ミヤ王	ファミコン神拳 伝承者 ミヤ王 ファミコン神拳 伝承者 ミヤ王 宮岡寛 Profile 山口県防府市出身。早稲田大学第一文学部在学中に小池一夫劇画村塾を経て、フリーライターとして活動開始。1982年卒業予定のところ、中退してライター業に専念、アスキー、小学館、集英社等の媒体で執筆しながら、1985年『ファミコン神拳…	週刊少年ジャンプ秘録 ファミコン神拳, 宮岡寛, 訪談
・中本博通 インタビュー	中本博通インタビュー 前半：データイーストのゲーム開発の歴史 電気工作、シンセサイザーに夢中になった少年時代 □□本日はよろしくお願ひします。まずは子供の頃から振り返っていただきたいのですが、どのようなきっかけでゲームと触れ合うようになつたのでしょうか？	中本博通, 訪談
歴史（ゲーム）を作った男たち	SPECIAL INTERVIEW 堀井雄二氏 宮岡寛氏の特別対談が実現！！歴史（ゲーム）を作った男たち 堀井雄二氏（文中は堀井□ * PROFILE 国民的RPG□ ドラゴンクエスト」（以下□□DQ□□の生みの親で、シリーズ作品から 派生作まで手掛けるゲームデザイナー。	週刊ファミ通, 2018年4月26日号, 堀井雄二, 宮岡寛, 訪談
REBORN - Dr.ミニチに会いましょう -	REBORN -Dr.ミニチに会いましょう- * アーティスト：水野真菜三 * 作詞□ Kay Kimiko * 作編曲：門倉聰 長く伸びた影を ボクは踏んだ 疲れてすねるキミ 風を嗅いだ どんなことがボクらを待ってるの？ どんなことがボクら 幸せなの？	dr.ミニチに会いましょう, 水野真菜三, kay kimiko, 門倉聰, 歌詞
Crack down!	Crack down! Lyrics: Steven McNair Music: Yoshimi Kudo Time is ticking, waiting for the reckoning It's coming, now we, take back control Take control Signs i...	crack down, steven mcnair, 工藤吉三, 歌詞
炎つぐもの	メタルマックス3 テーマソング 炎つぐもの * アーティスト：水野真菜三 * 作詞□Kay Kimiko * 作曲：水野真菜三 * 編曲：門倉聰 * Produced by Satoshi Kadokura(Soleil Music) その眼に宿る 怒りの群れ 破滅の空 再生を拒むよう…	炎つぐもの, 水野真菜三, kay kimiko, 門倉聰, 主題歌, 歌詞

Crying Sun	Crying Sun * アーティスト[]Tomoko * 作詞[]Kay Kimiko * 作編曲 : 門倉聰 誰も知らない場所で 君が流す汗も くちづむ歌も 冷たい月が輝く 夜の孤独の間 その横顔に 光る涙も (知ってるよ) 変わらないものなんてない (知ってるよ) 間を突き破...	crying sun, tomoko, kay kimiko, 門倉聰, 主題歌, 歌詞
EDEG OF HEAVEN	EDEG OF HEAVEN * 歌 : 濵谷梓希 from i☆Ris * 作詞[]kaykim * 作曲 編曲 : 門倉聰 例えれば 体に残る感触は あたたかい サヨナラ 涙 SAY GOOD-BYE 例えれば 心に募る思いは まだ見えない 明日へ 飛ぶ翼 TO THE HEAVEN	edge of heaven, 濵谷梓希, kaykim, 門倉聰, 歌詞
aube -the end of the world-	aube -the end of the world- * 歌 : いつか * 作詞[]kaykim * 作曲[]Kaya [ELFI] * 編曲[]Kaya [ELFI] ざわめく世界の 残像を打ち消して 星はまた落ちてゆく 僕ら 飛ぶように消える 時の中で 願っていた 遠い明日を明日を見てた	aube - the end of the world, elfi, kaykim, 門倉聰, 歌詞
aube	aube * 歌 : Erina [ELFI] * 作詞[]kaykim * 作曲[]Kaya [ELFI] * 編曲[]Kaya [ELFI] * 弦楽編曲 : 門倉聰 わずかな痛みは 彼方へと流れていった 目を逸らさないで 僕らは見送った 夜は全部終えて 去っていった 遠い昨日へ 昨日へ消えた	aube, elfi, kaykim, 門倉聰, 歌詞
明日のうた	『メタルマックス4 月光のディーヴァ』メインテーマ 明日のうた * 歌 : 白石真梨 * 作詞[]kaykim * 作編曲 : 門倉聰 明日はまた 新しい始まり 笑ってごらん 誰もみな 強さ持ってる 悲しい時 この肩に 涙のせて 疲れたら 夕凪に 体あづけ	明日のうた, 白石真梨, kaykim, 門倉聰, 歌詞
追憶の救世主	追憶の救世主 * 歌 : 有香 * 作詞・作曲 : 山本重夫 * 編曲 : 藤原祐樹 目覚めよ! 命繋ぐ為に! 選ばれし者の紋章 君は追憶の救世主人は大きな何かに 全てを支配されて 破壊のかぎり繰り返す 孤独なソルジャー	追憶の救世主, 有香, 山本重夫, 藤原祐樹, 歌詞
Fami通评分	Fami通评分 MM1=12401 MM2=278021 MMR=170012这三个推测销量数字源于2004年时Stage1st用户三千院丽所发帖子的内容，但因时间较为久远，原帖内容已经灭失。帖中Fami通编辑Cross Review的内容还是准确的，但推测销量数字与杂志公布的数字相差较大，1996年前Fami通...	famitsu, 评分

[重装机兵, 索引, 档案](#)

From:

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



Permanent link:

<https://zzjb.com/mms/archives/start>

Last update: 2024/10/08 22:21