

档案馆



档案馆资料以纸媒体来源为主，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。档案馆資料は主に紙媒体の資料に基づいており、一部の資料はOCRソフトウェアでスキャン・認識し、会長個人で校正しています。誤りが残っている可能性もありますので、ご指摘をお待ちしております。

MM通信

原文	扫图	中译	简介
封面扫图		封面扫图	
MM通信 第 1 回		MM通信 第 1 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年4月27日号
MM通信 第 2 回		MM通信 第 2 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年5月11-25日合并号
MM通信 第 3 回		MM通信 第 3 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年6月8日号
MM通信 第 4 回		MM通信 第 4 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年6月22日号
MM通信 第 5 回		MM通信 第 5 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年7月13日号
MM通信 第 6 回		MM通信 第 6 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年7月26日号
MM通信 第 7 回		MM通信 第 7 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年8月3日号
MM通信 第 8 回		MM通信 第 8 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年8月17・31日合并号
MM通信 第 9 回		MM通信 第 9 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年9月14日号
MM通信 第 1 0 回		MM通信 第 1 0 回（中译）	出自□Famicom通信》1990年9月28日号
□□通信 号外		□□通信 号外（中译）	具体期号待考，应该是1990年某期
MM通信 発売直前号		MM通信 发售前夕号	出自□Famicom通信》1991年4月19日号
MM通信 発売日決定号		MM通信 发售日决定号	出自□Famicom通信》1991年5月17・31日合并号
「メタルマックス」は本当にヒットするか！？		《重装机兵》真能大卖吗！？	10回版册子封底
Why people want "METAL MAX"?		为什么人们需要“重装机兵”	5回版册子封底

各类访谈、杂记

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！？ 榊田：いやあ！完成しまね！ 宮岡：長かったなァ！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, 榊田省治, 宮岡寛, 門倉聡, 山本貴嗣, 木村初, 富沢昭仁, 访谈
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, 评论
帰ってきたMETAL MAX	帰ってきたMETAL MAX とみさわ氏プロフィール 1961年8月3日生まれ。工業デザイナーを経て、ゲームデザイナー、ライターになる。主な制作ソフトに、FC版『エアロビスタジオ』やMD版『まじかるタルるートくん』などがある。ライター業としても、ゲーム雑誌にコラムを連載しているほか、多数のゲーム攻略本の編集 執...	メタルマックスリターンズ 鋼鉄の掟 スーパーファミコン完全攻略ガイド, 富沢昭仁, 评论
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 巖 光生 Mitsuo Iwao METAL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, 巖 光生, 访谈
門倉聡氏インタビュー	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。	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
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『メタルサーガ』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。	メタルサーガ 砂塵の鎖 ビジュアルファンブック, 宮岡寛, 访谈
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 * モンスターデザイン 木村真人	メタルサーガ 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, 访谈
サクセス商店にてMETAL SAGA 砂塵の鎖～』をご購入頂いた皆様へ	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、今まさに“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、新たな旅立つ	復活！そして、新たな旅立つ 『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

メタルサーガ、この甘美なる響き！	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。	よりぬきメタルさん, 門倉聡
□METAL SAGA□鋼の季節』	□□METAL SAGA □砂塵の鎖〜』からほぼ1年。再び皆様の手が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, 門倉聡
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 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, 访谈
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□□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□□□□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, 访谈
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をぬ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, 访谈
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, 访谈

インタビュー：サウンド・門倉聡	インタビュー：サウンド・門倉聡 [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っ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聡氏に、音楽制作中のエピソード...	メタルマックス3 公式設定資料 秘蔵データ集, 門倉聡, 访谈
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、戦車を使った独特の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う...	roleplaying gameside vol.01, 宮岡寛, 田内智樹, 久保武史, 访谈
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, 访谈
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いします。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ったのでしょうか？	中本博通, 一橋大学イノベーション研究センター, iir working paper, 访谈
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, 访谈

漫画内页杂记

M4 featuring METALMAX MOMO

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, 评论
---------------	--	--------------------------------------

メタルマックス3 双銃身の魔女 | 坦克戦記3 雙槍管魔女

原文	译文	简介
山本貴嗣とメタルマックス	山本貴嗣與坦克戰記	译文为台湾角川官方翻译，保留繁体中文，译者：霖之助
ダブルバレルズとオレ	雙槍管魔女與我	
『メタルマックス3』を描き終えて 山本貴嗣	畫完《坦克戰記3》之後 山本貴嗣	
ダブルバレルズとオレ2	雙槍管魔女與我2	

歌词

从MM3开始，系列作品基本都会配有人声主题歌。在此归结整理各作人声曲的歌词。

歌词原文	简介
炎つぐもの	《重装机兵3》主题歌，人声版最初收录于《重装机兵3》限定版附带CD□METAL MUSIC ManiAX METAL CUBE□中
REBORN-Dr.ミンチに会いましょう-	《重装机兵3》原声音轨CD专辑收录的歌曲，明奇博士主题曲的人声版
Crying Sun	《重装机兵2：重装上阵》主题歌，人声版最初收录于《重装机兵2：重装上阵》限定版附带CD中
EDEG OF HEAVEN	《重装机兵4：月光歌姬》主题歌，游戏中开场动画歌曲，完整版收录在i☆Ris的第4张单曲集□WONDERLAND□中
明日のうた	《重装机兵4：月光歌姬》插入歌
Crack down!	《重装机兵传说：荒野方舟》主题歌
追憶の救世主	《重装机兵传说：荒野方舟》第二期主题歌，不过游戏没撑到第二期.....
Unforedoomed	《坦克战记异传：末日余生》□OP□歌词成谜
aube	《坦克战记异传：末日余生》□ED
aube -the end of the world-	《坦克战记异传：重生》主题歌，编排和歌词与原版有差异

销量与评分

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://metamax.org/> - **STEEL RALLY**

Permanent link:
<https://metamax.org/mms/archives/start?rev=1756720628>

Last update: **2025/09/01 17:57**

