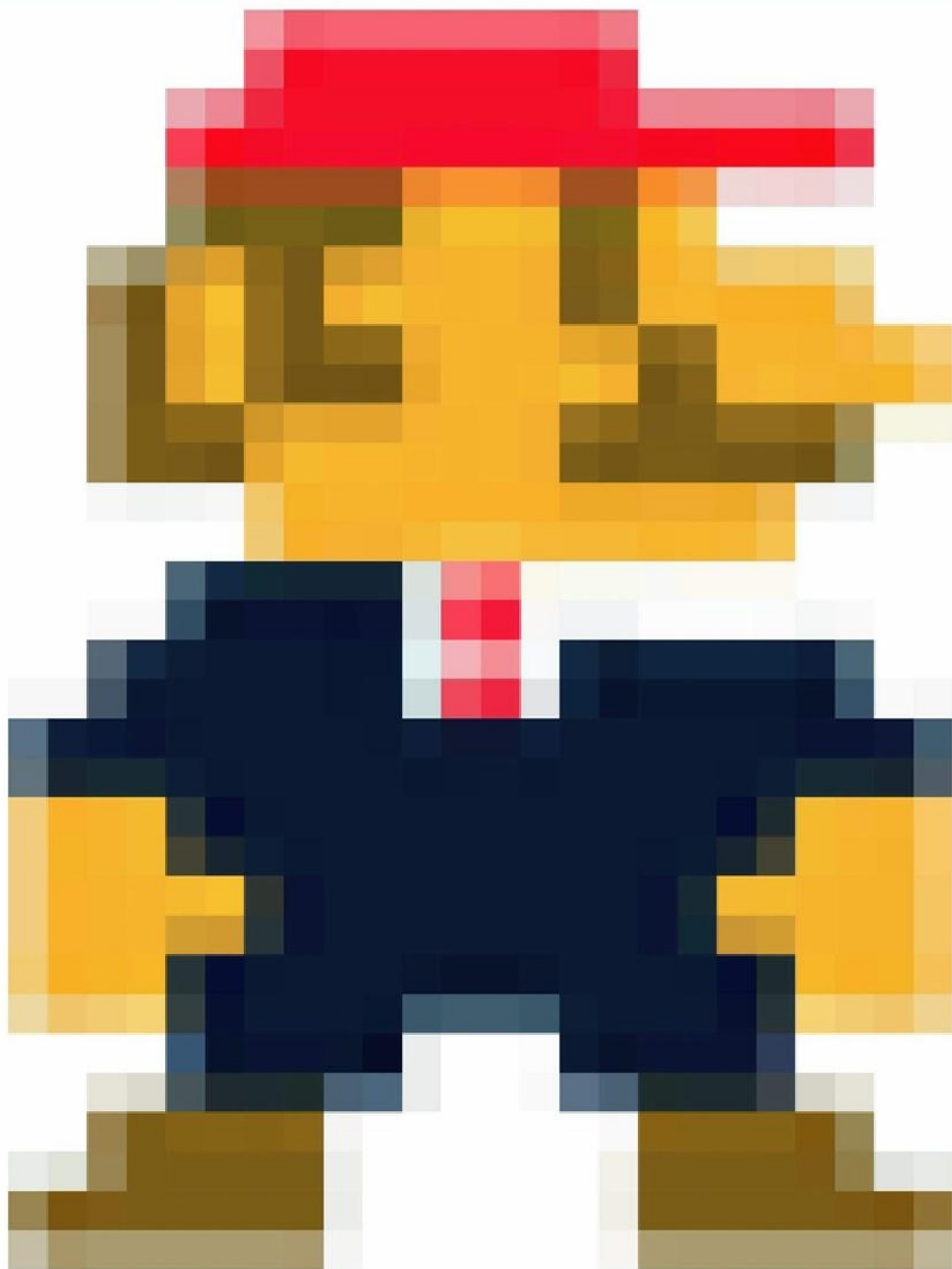


Nintendo®

ファミリーコンピュータ

EGchina.com

02



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

QQ群: 77269227

红白辉煌年代

红白机是游戏史上永远的经典，创造的辉煌时代和美好回忆。

即使是任天堂公司最忠实的Fans，也不能不承认红白机的辉煌年代早已经过去，现如今它留给我们的只是略带伤感的缅怀。对于许多Fans来说，这种缅怀是很深刻的，不论当今的游戏制作得如何绚丽多彩、博大精深，但对于当年FC游戏的喜爱却总也挥之不去。诚然红白机游戏或许是我们最早接触的游戏，但这怀念却不能完全等同于对初恋情人的感觉，喜欢一个人可以没有理由，喜欢一个游戏、一种游戏总该有个理由吧？

那么这个理由是什么呢？为什么我们在今天面对画面极其华丽、音响极其逼真的各类游戏时还会时常想起FC游戏那种简单的界面呢？“简单”或许就是理由——这并不是在开玩笑，FC游戏的一个显著特点正是“上手简单”。差不多任何年龄层次的玩家都可以轻松上手，这无疑使它的玩家群体扩大了很多倍，几乎每个接触到它的人都轻易被它吸引，进而很快体会到它所带来的乐趣并着迷于此。同时，光有“简单的上手”也不行，游戏还必须在可玩性方面下大功夫——一个游戏靠简单的上手吸引了玩家，但要靠什么让大家继续玩下去直至通关？在玩家通关以后，又有什么办法让他玩第二遍、第三遍？FC上很多经典游戏在这方面都做得很出色，当时被很多玩家看作是“好玩到底”的游戏，像《魂斗罗》、《超级玛利》、《坦克大战》等，上手虽然简单，精通却很难，需要玩的人不停地琢磨尝试、反复练习，才能玩出好成绩，而游戏的巨大乐趣也正包含在其中。

以《超级玛利》为例，这是一个非常简单的横版动作闯关游戏，开始时水管工只有前进、后退、下蹲、跳跃等几个基本动作（得到某些道具后会增加攻击敌人的能力）。游戏时不需要复杂的动作组合也可顺利通关，但要想得到好成绩，那就需要仔细钻研一下了，哪个箱子里有蘑菇？哪块石头可以顶出钱？要尝试很多遍才能完全搞清楚。游戏中的秘密地点也很多，从哪的水管口钻下去有隐藏地点？哪块石头可以顶出树藤好爬到高高的天空？玩家每次玩时发现一点小秘密，就有常玩常新的新鲜感。游戏的关卡设计也充分体现出这种“循序渐进、逐步提高”的感觉，八大关虽然在场景方面差异不大，但难度依次提高。给玩家以足够的提升空间，才能让玩家玩这个游戏足够长的时间，这简单的道理正是很多游戏成功的根本。

游戏要经久耐玩，游戏的内涵和创意也至关重要，游戏作者所要表现出来游戏与众不同的特质也正在于此，有了好的创意游戏就等于成功了一半。FC游戏出现较早，有很多游戏称得上是“开先河者”，很多好的创意为后来的游戏机种和PC机所借鉴，这种借鉴既是一种继承也是一种发扬。现如今我们讨论这早已淡出玩家视野的FC和FC游戏，也正是想从中得到一些对如今游戏制作有用的东西。

以玩家数量较多的三国游戏来说，FC上有两款游戏足以“名垂千古”，这两款游戏就是《吞食天地》和《霸王的大陆》。《吞食天地》在PC上的仿作甚多，确定了三国RPG游戏的框架，而《霸王的大陆》更被很多骨灰级玩家誉为最棒的三国策略游戏。《霸王的大陆》有很多突出的特点是其他三国策略类游戏所无法比拟的，比如说对将领和士兵的杀伤力的设定，武力高的将领杀伤力也高，而将领本身也有体力数值，士兵对将领也能造成很大的伤害，PC上的《三国群英传》系列采用的也是这种设定；在游戏中文官作用也被准确定位，文官的计策在野战中可对敌方部队造成很大伤害，但在守城战等直接的两军交锋中，文官士兵甚至不能对全副武装的武将造成伤害，这一切都十分合理，不像PC上的很多游戏，文官的作用被大大弱化，成为搞内政的机器；游戏中甚至还加入了养成的成分，武将升级后可以带更多高杀伤力的骑兵，他的武力和体力也会有所提高，武将通过学习可以提高智力，更妙的是这一切都还有限制，不会出现吕布这样的笨鸟智力也可达到100、诸葛亮的武力也能达到100这样的笑话；除此之外，它的搜索命令、武将单挑系统，还有那说不清是特意设定还是Bug的伊籍、阿会喃变身，都是玩家们津津乐道的话题。可以说这款游戏处处闪着创意的灵光，让现在的三国策略游戏望尘莫及。

前文一再强调了游戏内涵、创意的重要性，这并不是说游戏的声光色效不重要，好的东西应该是内在和外表的统一，谁也不会希望好心人都长得像卡西默多。如今的技术水平，可以让PC游戏展现很高水准的声音和图像效果给玩家，但游戏制作厂商必须搞清楚——游戏不仅能靠声光效果取胜，不能因为游戏的声音、图像效果好了就忽视对游戏的内涵、创意的挖掘！《古墓丽影》系列就是一个典型例子，一代刚推出时，凭借不俗的画面、另类的创意牢牢抓住了玩家的心，但其后续作品除了画面效果更加漂亮以外，在游戏创意方面鲜有提高，它能带给玩家的乐趣也自然是一代不如一代。我想玩家们要求的不仅仅是图像、音响方面的高水准，更在意的是有没有什么新创意、新思路。

一款游戏要取得成功、成为玩家心目中的“好玩游戏”并不容易，需要付出很多努力。好在玩家的眼睛是雪亮的，制作者的一点点努力、一点点提高、一个不经意间的灵光闪现，玩家都会看在眼里并给出足够多的回报。古人讲“以史为镜”，FC和FC游戏曾有过的辉煌正是这“镜”，照照这镜子，我们都看到些什么呢？



nintendo Family computer

Nintendo Entertainment System

- 制作公司: nintendo
- 发行公司: nintendo
- 发售价格: 14800日元

1983年7月(日)

80年代由任天堂推出的Family Computer 可谓是造就了一个时代，无数的玩家都曾为之彻夜不眠。许多年过去了，昔日的玩家大多已长大成人。虽然我们不会像素子那样饱经沧桑，但是也抵挡不住时间长河对记忆的冲刷，这些快乐的往事正在慢慢的从脑海中消逝。如同那个存放记忆的店铺，本专题也是用来存放FC时代的记忆。无论过了多久，无论发生了什么，这些都是我们成长的足迹。

FC 使用了1.79Mhz的8位6502 CPU，分辨率为256x240，总发色数64色，除去重复的颜色剩下52色，画面可显示2层卷轴和5个页面，其中2个背景页面各占用1KB显存，由于显存的限制，同屏幕最多只能显示其中16种颜色。最大活动块数是64，活动块大小为8x8。声音方面使用PSG音源，有4个模拟声道和1个数字声道。卡带的极限容量是4 Mbit(512KB)。特别的是FC第一次在主机内部搭载了PPU用来得到强化的图像效果。

ファミコン テレビゲーム 15

●15種類のゲームが楽しめる

ファミコンテレビゲーム15は、ファミコンの魅力を最大限に引き出す15種類のゲームが楽しめる。その中には、ファミコンの魅力を最大限に引き出す15種類のゲームが楽しめる。その中には、ファミコンの魅力を最大限に引き出す15種類のゲームが楽しめる。その中には、ファミコンの魅力を最大限に引き出す15種類のゲームが楽しめる。

MODEL CTG-15 ¥7,500

ファミコン テレビゲーム レーシング 112

●レーシングゲーム112種類が楽しめる

ファミコンテレビゲームレーシング112は、ファミコンの魅力を最大限に引き出す112種類のレーシングゲームが楽しめる。その中には、ファミコンの魅力を最大限に引き出す112種類のレーシングゲームが楽しめる。その中には、ファミコンの魅力を最大限に引き出す112種類のレーシングゲームが楽しめる。

MODEL CTG-CR112 ¥5,000

任天堂株式会社

子供から大人まで家族みんなで楽しめる一
家庭用セット式ビデオゲーム
FAMILY COMPUTER
ファミリーコンピュータ

本体+セット
14,800円 (税別)

Nintendo

ファミリーコンピュータ用本格大冒険ロールプレイングゲーム

ドラゴンクエスト

5月27日新発売

スタッフ
モンスタースタイルデザイン 横山 裕
シナリオ 堀井 雄二
プログラム チェンソフ
音楽 宮内 正典
監修 堀井 雄二

ROMカセット EFC-02
¥6,500円

販売会社 エニックス

ファミリーコンピュータ用本格大冒険ロールプレイングゲーム

ドラゴンクエストII

1月26日新発売

スタッフ
モンスタースタイルデザイン 横山 裕
シナリオ 堀井 雄二
プログラム チェンソフ
音楽 宮内 正典
監修 堀井 雄二

ROMカセット EFC-02
¥6,500円

販売会社 エニックス

これがファミコン史上最強のロールプレイングゲーム!

ドラゴンクエストIII

2月10日発売!!

スタッフ
モンスタースタイルデザイン 横山 裕
シナリオ 堀井 雄二
プログラム チェンソフ
音楽 宮内 正典
監修 堀井 雄二

ROMカセット EFC-03
¥6,500円

販売会社 エニックス

ファミコン史上最強のロールプレイングゲーム!

ドラゴンクエストIV

1990年2月11日発売!!

スタッフ
モンスタースタイルデザイン 横山 裕
シナリオ 堀井 雄二
プログラム チェンソフ
音楽 宮内 正典
監修 堀井 雄二

ROMカセット EFC-04
¥6,500円

販売会社 エニックス



日本官方网站 <http://www.capcom.co.jp>

进入3D时代之后，许多早年的知名厂商都纷纷败退，SUNSOFT、TECHNOSOFT、DATA EAST、NATSUME、日本物产、NAXAT、TOAPLAN包括IREM等等，就连身为FC元老的六大厂商，现在也只剩下KONAMI和CAPCOM依然健在，HUDSON被纳入KONAMI旗下，NAMCO与BANDAI合并，JALECO改头换面，TAITO在1997年接受了任天堂的资金援助，10年之后还是被SQUARE ENIX并购了。2D游戏的时代已经成为我们美好的回忆……

1983年初正值ATARI SHOCK劫后的混沌时期，游戏产业失去了强力市场主导者后显现出一片萧条凄凉的衰败景象，《纽约时报》和《日经新闻》的专栏评论不约而同地宣称昙花一现的电子游戏娱乐市场已经穷途末路，许多著名的游戏厂商开始通过大规模的裁员和减薪来熬过漫长的“严冬”，仅神户地方的KONAMI当年度就削减了四分之一以上的员工。迁本宪三却坚信电子游戏这一行业远没有到达尽头，只要开发出足够吸引人的游戏还是能取得重大突破，在IREM时由于股权分立而行事牵拌太多，独立经营正是他大展拳脚之时。CAPCOM正式成立于1983年6月，原本是作为有限会社サンピ的对外产品销售窗口而设立的，CAPCOM这一名字的由来是“CAPSULE”（胶囊）和“COMPUTER”（电脑）的合成。

CAPCOM最初的正式员工尚不足10人，根本无力展开大规模的游戏开发工作，于是迁本宪三便在各大报章刊登广告高薪招募游戏相关的技术人员，在当时日本各大游戏开发厂商纷纷裁减员工的形势

下，CAPCOM大张旗鼓的招募活动立即引起了强烈反响。人员上才迫切需要一批骨干加入，也就在这时，冈本吉起、藤原得郎和船水纪孝等一批日后的骨干，来到了这个名不见经传的小公司。

1984年5月发售的《VULGUS》是建社以后的第一款作品，《VULGUS》这款纵版STG游戏与此后由冈本吉起主持开发的ACT《SONSON》都让玩家感受到非常强烈的KONAMI唯美风格，由于参与开发的包括制作成员的班底包括藤原得郎、冈本吉起两个领军者在内居然有近三分之二的成员过去都出自KONAMI门下，这款游戏也到处充斥着KONAMI的影子。

虽然1984年街机游戏“VULGUS”（纵轴射击游戏）和《SON SON》（二人动作游戏）这两部街机作品虽然都取得了不俗的业绩，但却距离迁本宪三的预期目标相距甚远，他亲自书写了一幅汉字挂轴并召集所有员工前来观看，挂轴上写着“创意功夫”四个大字，迁本解说此系日本古代名僧良宽的禅语，其寓意在于别出心裁以求达前人未至之新境界，他期待CAPCOM未来制作出的游戏能够真正形成自我风格，让玩家不看到标题就可以一下子辨别出来。当时日本游戏产业的抄袭之风几乎到了令人发指的地步，《太空侵略者》大流行之时各家厂商竞相仿效模造，抄袭者名单中甚至包括了以后执业界牛耳的任天堂和世嘉等，千篇一律的低品质产品充斥市场引起了消费者的强烈排斥心理，这也是游戏产业长期低迷徘徊的症结所在，虽然迁本宪三本人对电子游戏一窍不通，但多年的经商生涯使他具备了敏锐的洞察力，深信只有确立他人无法轻易模仿的风格和不但创新才能在竞争激烈的市场中立足。



初夏的一天下午，迁本宪三正在他陈设简洁但不失儒雅格调的办公室里埋头翻阅成堆的卷宗资料，忽然闯来了一个相貌精干的毛头小伙子声言要参加面试，当听说这个叫冈本吉起的青年原先在KONAMI供职时，迁本不禁莞尔一笑，在这些天里已经接待了许多KONAMI出身的应征者，他曾自嘲CAPCOM居然成了神户小波的难民收容站。

两人隔着一张大木桌相对而坐，冈本吉起似乎有些紧张，手中紧攥着的一份企画书不断发出轻微的沙沙声响。迁本宪三并没有抬起头来，只是例行公事的问了几个问题后，随即便切入正题：“你在KONAMI时的月薪是多少？”

冈本立即回答道：“15万日圆！”

“那你进入本社希望的薪资是多少？”

“35万！”

迁本蓦地抬起头来。脸上掠过了一丝诧异和不快，但他还是用原先慢条斯理地语调继续追问：“你的理由是什么？”

冈本吉起恭谨地把自己精心准备了两个星期的企画书双手

呈送给他，然后说：“如果阁下能认真看完这份东西，可能就会相信我完全值得这个价码。”

虽然只有四五页纸，冈本吉起却足足花了半个小时才看完这份命题为“游戏开发的构想”的东西，企画书并没有大量罗列无意义的专业术语，而是言简意赅的陈述了自己对游戏开发的具体构想，这使得迁本这个门外汉也能完全理解并与之产生共鸣，青年人的许多见解正与他不谋而合，当即决定接受对方开出的条件，月薪35万日圆在当时几乎相当于丰田、松下等大型托拉斯集团分管经理级别的薪资待遇。在日本一部名为《如何体现自己真正价值》的畅销书中生动记述了以上这段冈本吉起当年与老板迁本宪三就薪资问题进行谈判的传奇佳话，迁本在草创时期就不拘一格地高薪招募了许多从其他会社跳槽的青年精英，冈本吉起、藤原得郎和之前入社的船水纪孝等一些日后都成为了支撑CAPCOM事业飞跃发展的顶梁柱，领导者的知人善任实功不可没。



冈本吉起和藤原得郎是CAPCOM早期的重要骨干，他俩分别带领的两个开发小组长期以来都保持着竞争与合作兼具的工作态度，逐渐形成了各自格调迥异但本质浑然一体的风格。《1942》与《魔界村》都是CAPCOM早期脍炙人口的杰作，冈本吉起的《1942》讲究快速简洁的操作感而藤原得郎的《魔界村》注重气氛的营造，这两款游戏共通之处是在难易度的控制上把握相当到位，初心者一旦掌握游戏的基本窍门后便如中麻药剂般身陷其中难以自拔，这也是以后CAPCOM的游戏一直延续的优良传统。

不同的思想造成了不同的风格，即使同为STG类游戏的《荒野大镖客》（《GUN SMOKE》）和《战场之狼》两者都保持着截然不同的制作理念，然而绝大多数的玩家却都能够在第一时间内辨别出这是属于CAPCOM的作品，不能不承认冈本等年轻制作人成功的树立一个全新的游戏品牌形象。CAPCOM最初由于财力的关系几乎没有自己的街机营业中心，其街机机台只能设置NAMCO、世嘉、KONAMI等大手企业在全国各地开设的街机连锁店中，从最初的《SONSON》蜷缩偏僻角落，《1942》与《魔界村》的大人气使得街机经营者不得不将之陈设在与本厂产品同等醒目的位置。

京都的任天堂(nintendo)于1983年7月15日推出了家用主机FC，进入1984年后该主机迅速形成了席卷日本全国的风靡热潮，随着任天堂的FC席卷整个游戏市场，南宫梦(namco)和哈德森(hudson)的参入更是如虎添翼，当年末该主机便成功的完全占领了整个家用主机市场。关于FC的巨大利润成了业界广泛议论的热点话题，几乎面临破产清算的哈德森(hudson)全社新年包机前往夏威夷渡假、南宫梦(namco)大张旗鼓动工兴建会社大楼等这些却都是实实在在的事情。迁本宪三与南宫梦(namco)有着很深的合作关系，当他亲眼目睹了该社参入FC后蒸蒸日上的景象后心中非常艳羡，如果能够把自社的街机游戏同步移植到FC上，不但可以一举两得而且在经营上也能够减少竞争对手的牵制。

迁本知道任天堂对参入FC软件开发的限制门槛很高，本社无论知名度还是规模都在众多竞争者中毫无优势，况且自己也与任天堂社长山内溥素无深交，于是他发挥了大阪人特有的韧劲，在长达半年时间里坚持每个周末亲赴京都拜会任天堂高层，迁本宪三的努力终于没有白费，任天堂于1985年夏季向TAITO、KONAMI、JELECO和CAPCOM四家会社发放了软件开发许可证，这四家与之前的NAMCO、HUDSON合称六大软件商，在权利金待遇上享受着其他后续加盟的厂商无法比拟的优厚待遇，因此很长时间里在日本游戏业界占据了重要的地位。

任天堂以限制第三方开发商每年只能开发5款游戏，最终保留了自身占NES开发的最大份收益。权利金制度同时要求所有卡带游戏都产自任天堂，并且在制造前缴纳权利金予任天堂。如果卖不出，卡带不能返回到任天堂回收，所以当时的游戏制作商都在冒一定风险去开发和销售。



冈本吉起的团队早就对FC的性能进行了充分的了解，他们仅用了四个月时间就完成了《1942》的移植工作，这部1985年12月12日发售的CAPCOM首款FC游戏出色实现了街机版的完全移植，无论手感、画面、BGM都毫无缩水，仅这部作品就一举突破了50万份销量，为CAPCOM创造了数亿日圆的纯利润。比之街机游戏领域的细水长流，家用游戏倾刻而至的滚滚财运让迁本宪三更真切地体会到了飞黄腾达的愉悦之情，首家属于CAPCOM名下的大型街机营业中心这一年也在大阪市区的黄金地段隆重开业。

CAPCOM先后将《1942》、《魔界村》、《战场之狼》等几款街机大作相继移植到FC并大获成功，随后又开发了至今广为流传的佳作《洛克人》，CAPCOM的事业也蓬勃发展，至此，CAPCOM羽翼渐丰，成为了小有名气的游戏软件开发商。

1986年是TV游戏产业史上绝无仅有的黄金时期，几乎所有参入FC的大小软件厂商都体验到了丰收的喜悦，CAPCOM在该年度一举移植了《SONSON》、《魔界村》和《战场之狼》三部街机力作均大获成功，其中《魔界村》的全世界累计销量达到了164万份，《战场之狼》也突破了百万大关。放眼1988年以前的FC时代，CAPCOM绝大多数的FC游戏都是移植自街机，在移植度上务求尽善尽美，因此在玩家层中树立了极高的口碑。《洛克人》ROCKMAN和《希特勒的复活-TOP SECRET》是CAPCOM早期屈指可数的家用机原创作品。《洛克人》为现今名声大噪的制作人稻船敬二初试啼声之作，1987年初他从专科学校毕业后进入CAPCOM在藤原得郎麾下任事，担任角色设定的洛克人深受低龄玩家们的青睐，此后一直负责该系列的企画开发工作，至今为止《洛克人》系列已经取得了全球数千万份的惊人累计销量。

1987年6月30日一款历史性大作《街头霸王STREET FIGHTERS》的街机游戏在日本本土上市，虽然CAPCOM信心满满的觉得这是一次街机格斗游戏的革命，而最终《街头霸王》却落得个铩羽而归，极其恶劣的操作性注定了他的结局。不过这也为后来事情的发展埋下了伏笔。《洛克人ROCKMAN》系列也同样在该年登场，FC上的该作为以后一系列的作品垫下了基准。随后在1990年《快打旋风FINAL FIGHT》登场，将2D格斗与清版动作游戏相结合的概念让人大呼过瘾。

1988年是CAPCOM命运的转折点，历时近两年并耗资约10亿日圆的新型基板CPS1终于开发完成，随后在此平台开发的《大魔界村》、《名将》、《吞食天地》、《快打旋风》等许多经典作品都未该社创造了丰厚的利润。而这一年，游戏业也发生了翻天覆地的变化，FC的大卖配合家用游戏软



件的特卖，使得家用机市场首次取得了街机市场销售额压倒性的胜利，而RPG游戏开始渐渐成为市场主流。次年在本土经营惨淡的《街头霸王》却在北美大获成功，于是CAPCOM将《街头霸王》续作的开发提上日程。

这里还有一个小小的插曲，《街头霸王II》之所以开发时间长达2年之久，很大关系上和CAPCOM的老对手SNK的恶意挖墙角有关。SNK长期与CAPCOM关系不和，常常用恶意手段从CAPCOM挖走技术人员，《街头霸王II》开发过程中更是被对手挖走大量人员，差点导致这一救世主般的游戏胎死腹中，值得庆幸的是《街头霸王II》最终还是出世并担当起了拯救街机行业的重任。

竞争暗流中，迁本宪三与高堂良彦的争斗正不断的激化着，最初时期迁本氏无论财力和人力都无法与同时掌控SNK与IREM两社的高堂相抗衡，SNK在招募新员工时甚至充满恶意的暗中列出了给原CAPCOM员工优先的条款，CAPCOM则不得不采取高薪制来维持开发队伍的稳定。两社街机产品的对应消费层也存在着许多相近之处，在市场推广时明里暗里的角逐不足为外人所道，很早就开设有多家大型街机营业中心的SNK颇占天时地利之先。及至CAPCOM成为FC六大特许软件厂商后两者的攻防态势开始了有了本质转换，CAPCOM利用权利金的优势而钱囊渐丰，对任天堂的恭顺迎合态度使之在软件上市的档期安排上也大占便宜，明智的迁本宪三并没有把巨额利润用于营造办公大楼或者胡乱挥霍，全部的财力都用于开设营业中心和投资开发全新街机基板，仅1987年就同时在欧美成立了分支营业机构并投入了10亿日元开发新型基板CPS1(CAPCOM PLAY SYSTEM 1)。SNK参与开发FC软件必须支付比CAPCOM一倍以上的高额权利金，软件销量也稍逊一筹，虽然高堂良彦对此消彼长的现状虽然非常恼恨却也无可奈何。羽翼渐已丰满的CAPCOM并不满足于眼前的成绩，开始放眼于更加广阔的领域。

1988年也是游戏产业发生巨变的一年。任天堂FC主机借助《勇者斗恶龙3》和《超级马里奥3》两部超级大作的热卖达到了极盛，世嘉MD和NEC PC-E CD等主机的先后登场也起到了推波助澜的积极作用，家用机市场首次全球性的压倒了曾长期占主导地位的街机市场。众多的街机厂商为了确保赢利，每当街机版本游戏问世不久就立即迫不及待地向家用机平台移植，久而久之也形成了恶性循环。另一方面过去占市场主流的STG、ACT等类型游戏的市场份额开始急剧滑落，而RPG等新游戏类型逐渐抬头。电子游戏市场过度竞争的饱和状况也已初见端倪，包括IREM在内的一些厂商出现了经营危机。

CAPCOM虽然凭借CPS1系统的众多力作维持了江湖地位，但开发费用的暴增也造成了街机事业的收益大减。任天堂也在这一年重新修正了原先对六大软件上优惠政策，全力支持PC-E主机的NAMCO和HUDSON被附加了严苛的条款，而CAPCOM等四家虽然仍拥有相当的优惠，但与昔日也已经不可同日而语了。

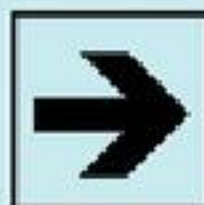
1988年发售的《希特勒的复活-TOP SECRET》被称为幻之名作，虽然软件实际销量平平，但在玩家中的口碑却极佳，至今在日本中

古市场售价竟然高达一万日元以上。这部改编自欧美同名科幻小说的动作游戏堪称TV游戏由最初的纯粹操作乐趣向追求演出效果进化的标志性经典杰作，不但一如既往的体现了CAPCOM游戏对操作乐趣的至高追求，利用飞爪等道具攀缘、跳跃、攻击，BOSS战也体现了令人窒息的压迫感。每个STAGE的始终都穿插了大量的精彩人物对话和串场动画，高品质的BGM也逼真渲染了紧张压抑的氛围，赋予那个时代的玩家犹如电影般的宏大世界观。这部作品最大的缺憾就是上手的第一关难度过大，许多玩家都因此中途投出，这也是造成销量远远没有达到预期的主要原因，实际上和CAPCOM所有的动作游戏一样，只要耐心熟悉了操作技巧后便能无往而不利。

1989年初，CAPCOM北美事业部传来的消息称在日本本土反响平平的《街头霸王》在美国居然突破了一万块基板的出货量，强烈要求加紧推出后续产品应对市场需求，于是船水纪孝和西谷亮领军的发展团队再度集结，游戏暂定名为《街头霸王89》，然而诸多原因却导致这部划时代的游戏直到1991年才得以面世。

使用CPS1基板进行开发的《街头霸王89》当然以前作为参考依据并加以改进，但进化幅度之大让人真切感受到恍若隔世的飞跃突破。CAPCOM技术人员特意开发了一套全新的摇杆和键位扫描程序，与以往所有的格斗游戏不同，这个程序能够准确而迅速的把玩家的操作反馈到实际游戏中，一举解决了动作延迟现象，赋予了玩家逼真的操作快感。游戏开发者首次把过去上下两段防御概念细分为上、中、下三段，进一步提升了对战时的战略性和趣味性。此外目押、受身攻击、破防背投等格斗理念至今仍被奉为金科玉律，背投技、空中道具、破空技、体当技等多样化攻击手段也曾为了以后所有2D格斗游戏的固有定式。开发者塑造了12位个性鲜明的角色并精心设计了各自专门的背景场地，比如春丽的天安门场景中自行车队伍和不准随地吐痰的横幅标语让中国玩家感到忍俊不禁和莫名的亲切感。为了能够实现势均力敌的对战效果，所有角色的能力尽量做到了平衡，甚至对战时站立的身位距离也经过了反复试验修正。

负责《街头霸王》最新作的音乐编曲的是后来SQUARE音乐三女杰之一的下村阳子，很难想象如此热血激昂的战斗进行曲居然出自一个纤纤弱女子的手笔。为了节省开发经费，CAPCOM没有聘请专业配音演员，负责为游戏人物配音的全部为本社员工，至今还有很多人认为初代《街头霸王II》的配音效果是历代中最到位的。因为开发时日一再迁延，所谓的《街头霸王89》直到1991年初才开发完成，船水纪孝认为本作的品质已经远远超出了最初的预期，遂正式命名为《街头霸王II》。



1991年的街机产业正处于危急存亡的关头，以前人潮汹涌的街机厅也变得门可罗雀，任天堂的FC/SFC两代主机形成了前后夹击的包围之势，一些原街机大厂开始把经营重心全面转向家用机平台，包括CAPCOM在内的从业者都没有意识到《街头霸王II》面市将产生的重大意义。《街头霸王II》基板的最初销售情况并不理想，许多玩家将之视为类似《快打旋风》和《双截龙》那样的对COM游戏，但当他们逐渐发现人与人对战的无穷乐趣时，终于形成了一股不可抵挡的街机流行风暴，越来越多的青少年扔下家用机的手柄涌向原本已经门庭冷落的街机厅排队体验这款革命性的游戏，游戏中的每一个角色都拥有着众多的拥趸，街头巷尾到处有孩童呼喊“HOYOUGEN”并同时模仿着升龙拳的发招动作。

《街头霸王2》基板的定单雪片般的从世界各地飞来，CAPCOM委托生产的工场不得不加班加点赶工。SNK等许多街机厂商随即也纷纷跟风开发了诸如《饿狼传说》等模仿产品均大有斩获。相信很多70年代后期到80年代初的玩家都对这款游戏记忆深刻，它也掀起了一股“街头霸王热”，毫不夸张的说，这款游戏拯救了当时的街机市场。CAPCOM也抓紧商机，于1993年相继推出了SFC版的《街头霸王II-TURBO》和MD版本《街头霸王II.PLUS》并且都大获成功，而CAPCOM也借此达到了事业的顶峰。



92.巴塞罗那奥运会

CAPCOM
1992年发售



松鼠大作战

Chip To Dale No Daisakusen
CAPCOM
1990.06.08 发售 ACT游戏



松鼠大作战 2

Chip To Dale No Daisakusen 2
CAPCOM
1993年发售 ACT游戏



战场之狼

Commando
CAPCOM 1986年发售



1942. CAPCOM 1985年发售

1985年夏,任天堂向CAPCOM发放了软件开发许可证,CAPCOM终于正式进军家用机游戏软件市场。CAPCOM先后将《1942》、《魔界村》、《战场之狼》等几款街机大作相继移植到FC并大获成功。



1943. CAPCOM 1987年发售

1943是CAPCOM1987年的作品,是1942的续集,非常成功的一款游戏,多种武器可供玩家选择,玩家驾驶着飞机与日军作战,苍龙、长门等大舰的名字首次出现在游戏里面。



怪鸭历险记

Darkwing
CAPCOM 1992年发售



吞食天地2诸葛孔明传

CAPCOM 1991年发售



吞食天地

Destiny of an Emperor
CAPCOM 1989年发售



唐老鸭梦冒险2

Duck Tales 2
CAPCOM 1993年发售



荒野大镖客

GUNSMOKE
CAPCOM 1988年发售



希特勒复活

Hitler No Fukkatsu - Top Secret
CAPCOM 1988年发售



魔界村

Makaimura
CAPCOM 1986年发售

CAPCOM于1985年推出的大型街机动作游戏,问世后大受欢迎,于翌年移植到FC平台。以独特的世界观及超高的难度闻名于世,深受玩家欢迎,CAPCOM的动作游戏代表作之一。



SD街头快打

Mighty Final Fight
CAPCOM 1993年发售



人间兵器

Ningen Heiki - Dead Fox
CAPCOM 1990年发售



洛克人

Rockman
CAPCOM 1987年发售



洛克人2

Rockman 2
CAPCOM 1988年发售



洛克人3

Rockman 3
CAPCOM 1990年发售



洛克人4

Rockman 4 Aratanaru Yabou!!
CAPCOM 1991年发售



洛克人5

Rockman 5 Blues No Wana!!
CAPCOM 1992年发售



洛克人6

Rockman 6 Shijou Saidai No Tatakai!!
CAPCOM 1992年发售



洛克人大富翁

Wily & Light No Rockboard
CAPCOM 1993年发售





任天堂在FC时代就给第三方软件厂商制定了严格的限制：

- 1， 第三方软件厂商每年只能开发三款游戏。
- 2， 第三方软件厂商开发的游戏必须由任天堂公司进行审核，通过才可发行。
- 3， 第三方软件厂商需要支付高额的权利金。
- 4， 游戏卡带必须由任天堂公司制造，第三方软件厂商支付委托制造费。
- 5， 每款游戏的首批数量必须是2万个，如果零售店的预定不足2万则中止发售。

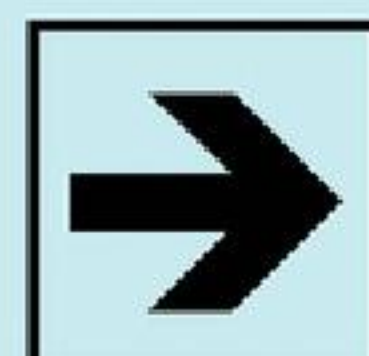
在如此严苛的条件下，大量的中小软件厂商无法加入游戏制作，而能够加入的软件厂商在创作的过程中也受到了极大的限制。由于任天堂本身具有软件制作能力，所以任天堂长期以来唯一信奉的就是“一强皆弱”，所有的第三方软件厂商在任天堂的眼中都低人一等。这种小人得志的骄横之气让众多第三方软件厂商敢怒不敢言，但积怨终归会爆发。

PC-E和MD的出现让一些第三方软件厂商有了第二种选择，但PC-E和MD在销售策略上缺乏持续性，而任天堂对此倒是认识的很清楚，“如果没有吸引人的游戏的话，那么任何一台主机都形同废铁。”任天堂虽然对第三方软件厂商的态度恶劣，但任天堂对软件的重视也是显而易见的。实际上任天堂就是靠着软件的支持赢得了8位机和16位机的胜利。还有后来的3DO和NEOGEO，不是开发成本过高就是游戏策略极为刻板，都没能打破任天堂一家独大的局面。这个局面直到PS的出现。

SONY加入家用游戏机并非是偶然或者是赌气进入，SONY在80年代末就预测到了家电市场的疲软和饱和趋势，因此也是在积极地准备进入家用游戏机市场，只是没有契机，也没有经验。但PS-X事件让SONY积累了宝贵的技术经验，并且熟悉了游戏机行业的运作模式和诸多特点，和任天堂决裂以后SONY就开始潜心研究独自研发的可能性，其中让SONY坚定信心的理由之一就是任天堂和第三方软件厂商的险恶关系。

SONY为了获得第三方软件厂商的广泛支持，为PS制定的软件开发限制要宽松的多：

- 1， 第三方软件厂商每年开发游戏的数量没有限制。
- 2， SONY对第三方软件厂商游戏的审核非常宽松。
- 3， 第三方软件厂商只需要支付较低的权利金。
- 4， 游戏光盘由SONY公司制造，第三方软件厂商只需要支付较低的委托制造费。
- 5， 每款游戏的首批数量只要5千个就可以。



KONAMI

日本官方网站 <http://www.konami.co.jp/>

中国官方网站 <http://www.konamish.com.cn/>

KONAMI这一名称来自KOuzuk（上月）、NAkama（仲真）、Matsuda（松田）和Ishihara（石原），自1969年创办至今已经有33年的历史，可以说是业界的老字号了。不管你喜欢哪种类型的游戏，在KCE出品的游戏中总会找到自己的最爱—合金装备、寂静岭、胜利十一人、心跳回忆、魂斗罗、忍者神龟、沙罗曼蛇、恶魔城、幻想水浒传、游戏王、DDR……KONAMI几乎在所有主流游戏类型上都有响当当的经典游戏系列，而如此广泛的大作系列或许就是KONAMI不败的理由吧！

KONAMI真正的兴起是在80年代末90年代初，当时依靠大量FC游戏软件的成功以及一大批制作精良的街机游戏，KONAMI在日本游戏市场可以说是所向披靡威风八面，到1992年KONAMI就顺理成章的坐上了日本第三方厂商的头把交椅。1992年的世嘉《VR赛车》、1993年NAMCO《山脊赛车》以及世嘉的《VR战士》掀起了3D游戏的狂潮，人们开始期待3D游戏在家用机平台上的出现。尽管KONAMI有着强劲的经济实力，然而在技术力上却是先天不足，在这场新革命中KONAMI受到不小的冲击，在1994至1995期间该公司出现了第一次运营亏损，1995年总计每股净损失达4美元。其后KONAMI开始重新部署战略计划，其所出产游戏渐渐从射击类为重点转为体育及动作类游戏。进入2000年之后，KONAMI再次焕发了惊人的光芒，99年KONAMI股票在伦敦上市、2002年9月KONAMI股票正式登陆纽约，科乐美株式会社成为世界同行业中唯一一家国际性上市企业。2002年度KONAMI营业额逾2500亿日元，当之无愧的成为日本游戏软件商霸者之一。

经过多年的发展，KONAMI已经成长为一家人全球知名的国际娱乐企业，它主要从事家用娱乐软件产品、在线游戏及其他电子娱乐产品的制造及销售。其运营的健身俱乐部，至2002年3月底已有219家分部，市场占有率为全日本第一位。目前KONAMI旗下最重要部门当属KCET（东京）及KCEJ（日本），KCET及KCEO（大阪）是KONAMI最早成立的分部，KCET的看家作品就是球迷们的最爱“WE”系列，另外“心跳回忆”、“幻想水浒传”等系列均有极高的知名度；KCEJ分为WEST和EAST两个小组，WEST组即大名鼎鼎的“小岛组”，MGS“合金装备”的诞生让该组一下就成为社内最炙手可热的开发力量，另外EAST组也是社内的摇钱树，大赚其钱的一些动漫改编游戏如“游戏王”等就是出自该组。

KONAMI旗下还有KCE STUDIO、KCE SCHOOL、AM、CM、CS、CP、PS、SP、HE等事业本部，其经营范围包括大型街机、杂志出版物、健身俱乐部、体育用品、“柏青哥”弹珠机等。

科乐美公司

（コナミ株式会社）

Konami Corporation

作为一家典型的高产型软件商，KONAMI在其二十几年的游戏开发生涯中出品了无数脍炙人口的经典，尽管如此多数玩家们仅仅是喜欢KONAMI的部分游戏，而真正喜欢KONAMI的玩家却并不是很多。这或许是因为KONAMI实在是一个风格多变的软件商吧。KONAMI最经常的手段就是先构思出一个绝妙的游戏创意，然后根据这种创意不断推出续作或者衍生产品，直到所有玩家都讨厌了这种创意之后再去开发其他题材游戏。

因此玩家们往往对于KONAMI同一系列的游戏又爱又恨。不过榨取产品的最后一滴商业价值也是商业社会的必然定律吧！毕竟KONAMI带来的游戏经典至少在数量上是其它第三方厂商所无法企及的。



KONAMI

QQ群: 77269227

KONAMI

科乐美公司 (コナミ株式会社)

日本官方网站 <http://www.konami.co.jp/>

中国官方网站 <http://www.konamish.com.cn/>

Konami Corporation



QQ群: 77269227

namco®

日本官方网站 <http://www.namco.co.jp/>

南梦宫 (NAMCO) 的前身, 是由创办人中村雅哉所设立的“中村制作所 (Nakamura Seisakujo)”, NAMCO 即为中村公司 (Naka Mura Coporation) 所演变而来的名称, 创办于1955年6月1日, 1971年起开始使用 NAMCO 为商标, 自1974年起投入电子游戏业务, 并于 1980年推出了轰动全球的《小精灵 (Pac-Man)》, 之后并陆续推出《小蜜蜂 (Galaxian)》、《打气人 (Dig-Dug)》以及对大众人群公共场所推出的光枪游戏机《化解危机 (Time Crisis)》和与SEGA合作开发的《吸血鬼之夜 (vampire night)》等多机种的经典游戏。

其后 NAMCO 并参与了 SONY PlayStation (PS) 主机的开发, 成为PS最可靠的支持厂商, 与SCE (Sony Entertainment Inc.) 共同创造了全球出货一亿台的可观纪录。

但是, 由于2005年日本电子游戏产业的萧条和处于对自身的考虑, 南梦宫和万代 (BANDAI) 于2005年5月2日正式宣布, 与定于2005年9月底进行经营整合。将成立共同控股公司‘万代南梦宫控股公司’ (英文名: NAMCO BANDAI HOLDINGS), 旗下置事业公司Bandai与Namco。由于市场状况持续恶化, 两家公司的游戏、玩具领域可以互补发挥相乘效果, 而做出决定。

控股公司2007年3月期 (2006会计年度) 之营收预估4600亿日元, 合并子公司税前盈余440亿日元, 于游戏、玩具领域仅次于SEGA SAMMY控股公司而居日本业界第二。

控股公司代表取缔役社长由高须武男BANDAI代表取缔役社长, 取缔役会长则由NAMCO代表取缔役副会长高木九四郎就任。BANDAI代表取缔役社长由上野和典常务升任, 高须氏就任代表取缔役会长。BANDAI今年5月2日以105亿3500日元, 自NAMCO创始人中村雅哉会长取得NAMCO公司6.3%的股权。

9月29日两家公司换股成立控股公司, 换股比例为NAMCO公司1股换控股公司1股, BANDAI公司1股换控股公司1.5股。

BANDAI于NAMCO预定2005年9月22日下市, 控股公司则于成立当天上市。两家公司的股东今年将以股票转移交付金代替配息, NAMCO每股派发12日元, BANDAI每股派发18日元。

南梦宫 NAMCO (Nakamura Amusement Machine Manufacturing Company—中村游乐机器研究所株式会社的英文缩写) 是日本一家知名的电视游戏和街机游戏生产商。



NAMCO 知名作品

Pac-Man (又称“小精灵”、“食鬼”)

山脊赛车系列 (リッジレーサーシリーズ)

刀魂 (Soul Edge)

剑魂系列 (Soul Calibur)

铁拳系列 (鉄拳シリーズ)

太鼓达人系列 (太鼓の达人シリーズ)

传奇系列 (テイルズシリーズ)

风之少年克罗洛亚系列 (風のクロノアシリーズ)

王牌空战系列 (Ace Combat)



QQ群: 77269227



三上真司

Mikami Shinji
みかみ しんじ

日本著名的游戏制作人及监督，出生于1965年8月11日山口县若国市，游戏代表作为生化危机系列，被外界称呼为生化危机之父。1990年毕业于日本同志社大学商学部，学习期间喜好中国拳术，毕业后加入Capcom公司，先后开发出“阿拉丁”、“ハテナの大冒険”等游戏作品。

2004年7月1日三上真司已经被降职至CAPCOM全资拥有的子公司“三叶草”（Glover Studio）工作，担任GOD HAND的制作。经过生化危机4事件后三上真司在2005年11月离开了母公司CAPCOM的职位，以自由身的情况下继续为“三叶草”完成手上的作品。其后三上真司便与稻叶敦志、神谷英树三人组成新的独立工作室SEEDS株式会社，SEEDS株式会社于2007年10月与三井达也设立的有限会社ODD合并为Platinum games株式会社。

个人代表作：

生化危机1（1996年 Capcom）
生化危机2（1998年 Capcom）
生化危机3（1999年 Capcom）
生化危机1复刻（2000年 Capcom）
生化危机4（2002年 Capcom）
恐龙危机1（1998年 Capcom）
Devil May Cry
杀手7（Killer7）



松野泰己

Matsuno Yasumi
まつの やすみ

松野泰己1965年生于日本，曾就读日本法政大学经济部但中途退学，现职是电视游戏的导演、设计者及开发者。他被业界视为日本最具实力的游戏开发者之一：直到现时为止他其中两部作品被Fami通评为满分40；Fami通于2006年3月举办的100个最喜爱的游戏公开投票中，松野的战略奥加获玩家选出第七位；游戏网站Next Generation将松野评选为2007年第十三位最重要的游戏开发者。

青年时代的松野喜欢游玩西式的计算机游戏，喜欢创作有独自文化与历史支撑的广大虚构世界，其中有强调西方的中世纪幻想气氛，另一方亦注入了国际性、人种、宗教等的冲突增加故事剧情的厚重感。松野亦喜欢听皇后乐队的音乐，他甚至将两首皇后作品的曲名当副标题加进自己开发的两款皇家骑士团游戏上。

个人代表作：

皇家骑士团（オウガバトル）系列：
传说之奥加战争（1993年 Quest）
战略奥加（1995年 Quest）
最终幻想战略版（1997年 Square）
Vagrant Story（2000年 Square）
最终幻想XII（2006年 Square-Enix）



崎元 仁

Hitoshi Sakimoto
さきもと ひとし

作为作曲家的初次亮相之作品，是1988年学生时代以同人身份制作NEC PC-8801Mk2 SR系列用软件射击游戏《REVOLTER》。该游戏和只收录了REVOLTER的BGM的音乐磁带《MUSIC FROM REVOLTER》在日本的同人交流会Comiket上出售过。《REVOLTER》的曲子被当时岩田匡治（Masaharu Iwata）打工公司的社长看中，收录在FC版大战略中。以《REVOLTER》为契机，崎元以自由身的游戏作曲家开始了业界的活动，出道时曾使用绰号「YmoH.S」。

1997年跟随《皇家骑士团》开发队跳槽加入史克威尔（Square Co.Ltd.，已与Enix合并成现在的Square-Enix）。2000年当完成了《放浪冒险谭》的工作后辞职并恢复自由身，没多久便与岩田匡治及其它作曲家创办音乐公司Basiscaps，在不受规范下自由接受来自不同客户的音乐、音效类工作委托。就算是成为了一家公司的社长，崎元仁还是没有停下作曲的工作，Square的周期性旗舰作《最终幻想》的第12集正是他自立门户后再接手的。

个人代表作：

皇家骑士团（Quest 1993）
战略皇家骑士团（Quest 1995）
苍穹红莲队（Eighting / Raizing 1996）
最终幻想战略版（Square 1997）
闪光银枪（Treasure / ESP 1998）
放浪冒险谭（Square 2000）
雷盖亚2（Contrail / SCE 2001）
龙之战士5（Capcom 2002）
宇宙巡航舰5（Treasure / Konami 2004）
星神：永恒之门（Atlus 2004）
Monster Kingdom（Gaia / SCE 2006）
最终幻想XII（Square-Enix 2006）



菅野洋子

Kanno Yōko
かんの ようこ

菅野洋子1964年3月18日出生于日本宫城县。是日本的作曲家、编曲家、音乐制作人。丈夫是同为作曲家兼大提琴家的沟口肇，2007年离婚。毕业于日本早稻田大学文学系。主要为日本广告、动画、游戏、电影、电视剧制作配乐，也为日本歌手制作流行音乐及担当音乐制作人（今井美树、小泉今日子、坂本真绫）。

1988年菅野洋子在てつ100%的队长杉原彻介绍下，为日本光荣公司的历史题材游戏《苍狼与白鹿～成吉思汗》和《信长的野望～战国群雄传》作曲，1989年发行了自己的首张游戏音乐专辑，同年乐队てつ100%解散。之后菅野洋子又为光荣公司的游戏《信长之野望》系列及《大航海时代》系列作了大量曲目，成为光荣早期历史题材游戏最主要的音乐创作者之一。

1991年9月15日，在昭和女子大学纪念堂举办的游戏音乐会上，菅野洋子把《三国志I》游戏的音乐编制成了交响乐，并亲自指挥东京爱乐交响乐团演奏。

虽然菅野洋子是从游戏作曲开始她的事业，但她自己并不喜欢。“但我讨厌为电子游戏作曲，因为游戏容量的限制，约束实在太多了，而且在这种支持下音乐是得不到提高的”。从离开光荣后，菅野洋子只担当过DC主机上的游戏《Napple Tale白日梦物语》的音乐制作，以及PS2主机上的游戏《白中探险俱乐部》主题歌《キミドリ》的作编曲。2005年的PS2游戏《COWBOY BEBOP》中使用了大量电视动画中的原曲，但菅野洋子仍为游戏创作了三首歌，都由Ilaria Graziano演唱。同年菅野洋子为韩国网络游戏《仙境传说2》制作音乐。

个人代表作：

◎ 个人代表作品详见个人简介部分



植松伸夫

Uematsu Nobuo
うえまつ のぶお

植松伸夫1959年3月21日出生于高知县高知市，日本电玩音乐作曲家，作品包括不少Squaresoft及Square Enix推出的作品，知名角色扮演游戏《最终幻想》系列有不少音乐均为植松所作。

12岁开始学习钢琴，1986年于神奈川大学取得外国语学士学位，其后加入Square公司（现Square Enix）为电玩制作音乐，包括《最终幻想》系列，其参与游戏作品达30多部。至2004年成立Smile Please公司，并继续为Square Enix及其它电玩公司制作音乐。除了电玩音乐外，植松也曾参与动画电影《我的女神》的音乐制作。植松与另一电玩作曲家稻山浩一被合称为日本电玩音乐界两大巨匠。

个人网站：

<http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/uematsu/index.html>



光田康典

Mitsuda Yasunori
みつだ やすのり

光田康典1972年1月12日出生于日本山口县德山市，日本音乐家，作曲家。光田康典以为电视游戏作曲而著名。

上小学前，光田康典一家搬往同县的熊毛郡熊毛町。光田康典的童年就在那里度过。幼年时代的光田并没有太多地接受过音乐方面的正规教育。在小学就读的六年中，受到姐姐的影响，光田学会了弹钢琴。但是，由于不喜欢反复练习，他并没有取得多么大的进步。每次去钢琴教师家的练琴的时候，他一般都是在键盘上胡乱摆弄。“我不知道这是否能算真正意义上的训练。”

大约在高三时，光田康典首次在音乐领域崭露头角。正在就读高中的他被电影《铁道员》、《银翼杀手》中的背景音乐以及亨利·曼切尼的作品所吸引，并且极大地鼓舞了他的热情。他希望有朝一日成为一名出色的作曲家，创作出像它们一样出色的电影音乐。

1998年2月，万众期待的、可以称为光田个人秀作品的《异度装甲》（异域神兵）终于发售了。在《异度装甲》（异域神兵）中，光田用他最擅长的凯尔特(Celt)曲风演绎了异度系列最终章史诗般的故事，受到玩家一致好评，光田也达到了他事业的巅峰。

1998年7月，光田离开了SQUARE，成为一名自由音乐人。但他与SQUARE公司的关系仍然十分紧密，并继续为《时空之轮》的续作《穿越时空》谱曲。现在，光田同样开始谱写游戏之外的音乐，作品有他的个人专辑《Sailing to the World》。

个人代表作：

◎ 个人代表作品详见个人简介部分

原SQUARE公司最终幻想系列制作人

坂口博信

(さかぐちひろのぶ)
(Sakaguchi Hironobu)



相信没有太多玩家会不知道《最终幻想》这个经典RPG了，从任天堂到超级任天堂到Playstation，这个游戏至今先后推出共八部，而《最终幻想9》，也于本年7月7日推出，开发商较早前更已宣布会在Playstation 2上推出第十和第十一部。虽然最新的《最终幻想12》并不是出自坂口博信之手，但是《最终幻想》系列发展到如今这样的地位坂口博信功不可没。

坂口博信，1962年生于日本水户，大学主修电气情报工学科。当时已经开始利用最早期的个人计算机APPLE创作游戏软件。1983年电友社的软件制作部门自组成立Square，坂口由于对于使用日本国产个人计算机制作游戏深感兴趣，于是决定在Square参与游戏软件开发的兼职工作。

最初坂口是利用PC8801等日本制个人计算机创作游戏，而他的第一个作品是一个冒险游戏《The Deathdrap》。1985年Square加入任天堂第三开发商的行列，很快坂口便开始全职参与在Square的游戏开发工作，而当时他有份参与创作的任天堂游戏，包括《King's Knight》、《Highway Star》以及《出击大作战》等。在这个时候一位出色的程序设计员Nasir Gebelli加入了Square，Gebelli也成为了日后《最终幻想》的主要编程人员。

坂口曾经说过《最终幻想》这个名字的由来，他说：“当时我一直对自己所创作的游戏感到非常不满意，我于是下定决心，并对自己说这将是我的最后一击。《最终幻想》这个名称便由此而来，其实它是指那将会是我最后的一个作品。”

虽然第一集《最终幻想》的游戏概念围绕一个非常古老的哲学概念——宇宙四种基本原素，但坂口曾经表示，FF的创作概念其实是来自一套科幻电影《未来战士（The Terminator）》，这套电影的导演占姆士卡麦伦（James Cameron）的拍摄手法带给了坂口非常多的启发。

“要给观众留下深刻印象，所需要的不是无数的火爆场面，而是一些经过精密时间计算的拍摄手法，和一些由背景音乐所牵引和鼓动的影像。”据坂口自己所言，《最终幻想》其实是以相反方向制作出来的，所谓相反方向，是指他首先需要彻底了解任天堂机能的各种可能性和限制，然后才为游戏设计一个世界观和故事，最后才为故事加上合适的人物。

编写《最终幻想》第一集的过程极为艰辛，因为当时供游戏开发使用的工具软件非常贫乏，人手方面，当时全队开发班底只得12人：程序设计员3人，筹划4人，美术设计5人。而且，为求令游戏有最流畅的画面速度，他们所使用的都是一种极为难懂的计算机语言。

10多年后的今日，专职负责开发《最终幻想》游戏的工作人员数目已经超过三至四百人之多。1987年推出的《最终幻想》在日本大受欢迎，想不到原本作为收山之作的《最终幻想》，反令坂口一举成名，并确立了他在未来十多年的发展方向。其实，在任天堂上第一个成功打出名堂的RPG并不是《最终幻想》，而是由堀井雄二所创作的《勇者斗恶龙》。在当时，一个角色扮演游戏要在游戏市场上有好的成绩实属非常困难的事，事实上，以后也再没有像FF或DQ般成功的RPG游戏出现了。

顺带一提，当年FF和DQ其实也曾经在美国推出发售，但可惜都只是惨败收场，即使当Square推出《最终幻想6》的时候已经预先为打入欧美市场而做出了盘算，可惜最后仍未博得国外游戏界的认同。到了《最终幻想7》的推出，由于《最终幻想7》在PS上推出，游戏的视觉效果也制作得非常出色，在欧美国家也首次得到强烈的回响，并一共售出超过250万套。

其后的FF VIII在日美两地均获好评，美国的The Academy of Interactive Arts and Science (AIAS) 更颁发了本年度的Hall of Fame Award给坂口，肯定了他的作品的世界性地位。一直担任《最终幻想》系列游戏总制作人的坂口，由于当时身兼Square副总裁及Square USA总裁的职务，由《最终幻想7》起便已逐渐退出前线制作人员的位置。现在坂口博信已经完全脱离了Square Enix，并成立了自己的公司——“Mistwalker”。

坂口博信（1962年11月25日—）是日本著名的游戏设计者、开发者、创作者。出生於茨城县日立市。他代表作为最终幻想系列游戏。原就任于史克威尔公司（现在更名为Square-Enix），现在工作于新组建的公司Mistwalker（雾行者）。特征是嘴上两髭，被人戏称为“小胡子”。

原史克威尔株式会社董事规划和开发部长



史克威尔时期

1983年，坂口和大学同学田中弘道一起进入史克威尔公司。之后几年，坂口制作的游戏市场反响很一般。后来，他分别在85年和86年邀请了天才编程人员Nasir Gebelli和未来的音乐大师植松伸夫加盟史克威尔，这为日后缔造游戏王国奠定了坚实的基础。可这时的坂口，为了自己的梦想和公司的前途，准备做最后一搏，这就是最终幻想。结果出乎他的意料，这部游戏不但没成为史克威尔的墓志铭，还大获成功。凭着这个游戏的巨大成功，史克威尔一跃成为重量级的游戏开发公司。在最终幻想I的成功之后，最终幻想系列继续创造着奇迹。1991年，以超级任天堂为平台创作了最终幻想IV，坂口升任执行副总裁：

从1994年4月2日发布的最终幻想VI以后，坂口不仅是个游戏策划人，还是个游戏开发者；1995年，坂口兼任Square USA, Inc社长；在坂口担任多年的首席开发部长期间，除最终幻想系列外，包括超时空之钥、流浪者之歌、寄生前夜、王国之心等许多游戏都具有巨大影响力。2000年，美国E3展示会上坂口荣获互动娱乐艺术学院颁发的名人殿堂大奖（之前只有两人获此殊荣）。可是2001年2月，业绩恶化致使坂口引咎辞去副总裁。由于花费1亿3500万美元的全计算机制作的电影最终幻想：灵魂深处的彻底失败，公司出现巨大赤字，一蹶不起，坂口的名誉也愈加恶化。2003年，由于诸多因素，最终导致史克威尔公司被合并，坂口也因此离开史克威尔。

Mistwalker时期

随着史克威尔公司被合并为史克威尔·艾尼克斯，坂口渐渐远离游戏制作的第一线。坂口离开史克威尔后，在新公司Mistwalker中继续成就梦想。他成功邀请史克威尔的故友植松伸夫加入，并在夏威夷的海滩边（公司处址）等待下一个游戏界的巨浪。

2001年新公司mistwalker成立。公司的主业依然是RPG游戏。公司体制是好莱坞式的小规模精英式的，向外找各种资源来完成工作，利用所有的人力资源开发游戏，而把销售交给其它公司。用坂口的话就是“就像制作者习惯在一起住一样”。在重要的作品中，坂口亲自写剧本、担纲游戏设计。游戏风格与他之前的作品相差不大，故事性总放在首位。

Mistwalker与Microsoft Game Studios合作，在Xbox 360平台上共同推出新游戏。已推出的游戏是由漫画大师鸟山明设计角色的蓝龙。另一部由井上雄彦设计角色RPG大作失落的奥德赛也将发布，这是部坂口博信为总指挥、重松清剧本、植松伸夫制作音乐的作品。后续作品，如Cry On（藤坂公彦人物设定）、ASH: Archaic Sealed Heat（NDS平台；皆叶英夫人物设定）等，都在制作当中。



原光荣(KOEI)公司著名音乐游戏制作人



菅野洋子 (かの ようこ) Kanno Yōko

菅野洋子1964年3月18日出生于日本宫城县，是日本的作曲家、编曲家、音乐制作人。丈夫是同为作曲家兼大提琴家的沟口肇，2007年离婚。毕业于日本早稻田大学文学系。主要为日本广告、动画、游戏、电影、电视剧制作配乐，也为日本歌手制作流行音乐及担当音乐制作人（今井美树、小泉今日子、坂本真绫等）。

菅野洋子三岁时开始学习弹奏钢琴并尝试作曲。在1974年参加第三届雅马哈Junior Original Concert (JOC) 比赛时就崭露头角，成为东日本赛区中年龄最小的获胜者。在全国比赛中，用钢琴弹奏华尔兹而获得最优秀奖、川上特别奖。随后她跟随当时的评委芥川也寸志和安川加寿子学习钢琴和作曲，之后又到巴黎国立高等音乐舞蹈学院留学，受到了的指导。

1986年菅野洋子怀着成为一个小说家的愿望，进入早稻田大学文学系学习，但是在1周之后她就放弃了，在学校里她参加一些社团活动。1987年她加入了杉原彻等人组成的乐队てつ100%，作为键盘手首次登台表演，同时她也在乐队里担当作曲和合成器的工作。

1988年菅野洋子在てつ100%的队长杉原彻介绍下，为日本光荣公司的历史题材游戏《苍狼与白鹿 成吉思汗》和《信长的野望 战国群雄传》作曲，1989年发行了自己的首张游戏音乐专辑，同年乐队てつ100%解散。之后菅野洋子又为光荣公司的游戏《信长之野望》系列及《大航海时代》系列作了大量曲目，成为光荣早期历史题材游戏最主要的音乐创作者之一。1991年9月15日，在昭和女子大学纪念堂举办的游戏音乐会上，菅野洋子把《三国志I》游戏的音乐编制成了交响乐，并亲自指挥东京爱乐交响乐团演奏。

她在游戏音乐上的突出表现也引起了广告公司的注意，开始邀请她为电视广告制作音乐。1996年她为JR东日本、1997年为资生堂制作的广告在JAM广告音乐大竞技会中获得金奖，1998年她获得了广告音乐界的最高奖三木鸡郎广告音乐奖。从大学时代开始，菅野洋子就一直在为电视广告制作音乐，为此加入了日本Grandfunk公司，还曾参加过其下一个叫“Samplify Red”的广告音乐制作团体。然而菅野洋子并不太喜欢为广告音乐作曲，只是承认：“因为广告得引起不同年龄层次的注意，从小孩子到老年人，在创作广告音乐时我学到了很多，所以我能在如此短的时间里抓住所有人的心”——Ameircan Expo 99对菅野洋子的访谈。

1994年菅野洋子在沟口肇担当音乐的电视动画《守护我们的地球》中首次接触动画音乐，为动画片尾曲作曲，从此进入动画音乐创作的领域。1994年在河森正治、渡边信一郎监督的动画OVA《Macross Plus》中，菅野洋子首次独立担当动画音乐的制作。在这里菅野洋子不受拘束的个性和纯熟的技巧终于得到了发挥，大量使用迷幻风格的电子乐，还与以色列爱乐乐团合作用宏大的交响乐来表现战斗的激烈，而主题曲Voices更是传唱至今。动画和音乐的成功让菅野洋子成功的进入动画界，并结识了河森正治、渡边信一郎、敬本信子等人，为此后的活动打下了基础。1996年菅野洋子和沟口肇共同担当河森正治原作的动画《天空之艾斯嘉科尼》的音乐。在为动画主题歌寻找歌手时，认识了年仅15岁的动画女主角声优坂本真绫，从此以后直到2003年的专辑《少年艾丽丝》，菅野洋子一直担当了坂本真绫的音乐制作人。

1998年菅野洋子担任了富野由悠季监督的动画《灵魂力量》和渡边信一郎监督的动画《星际牛仔》的音乐制作。《星际牛仔》的第一张原声碟《COWBOY BEBOP O.S.T.1》获得了日本录音协会举办的第16届“日本金唱片大奖”。在创作《星际牛仔》音乐的过程中，菅野洋子和她的合作伙伴组成了一个临时乐队Seatbelts来演奏动画里的音乐。

1999年8月16日，Seatbelts举行了第一场音乐会。2001年8月10日，Seatbelts在日本东京涩谷的“SHIBUYA-AX”会场举行了第二场也是最后一场音乐会，所有成员悉数登场，演奏了多首《星际牛仔》中的音乐，并在2001年11月7日发行了包含该音乐会视频的DVD《FUTURE BLUES》。

1999年菅野洋子担任了富野由悠季监督的动画《Gundam》的音乐制作，和波兰华沙国立爱乐管弦乐团合作录制了多首宏大的交响乐。1999年11月12日在日本东京国际会展中心举行了“倒A音乐会”，菅野洋子亲自指挥日本爱乐交响乐团演奏，俄罗斯歌手Origa代替Gabriela Robin演唱了歌曲Moon。这场音乐会的视频收录在2000年2月4日发行的CD+DVD的限定版《TURN A CONCERT》中。

2001年菅野洋子又担任了河森正治监督的动画《地球少女Arjuna》的音乐制作。2003年担当电视动画《狼雨》和《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX》的音乐制作，凭借这两部作品的音乐连续获得了2003年和2004年东京国际动漫节音乐赏。2004年她继续了担当第二部《攻壳机动队 S.A.C. 2nd GIG》的音乐制作。

2005年担当了河森正治原作、监督的电视动画《创圣的Aquarion》的音乐。菅野洋子也是多部电影和电视记录片的配乐。包括1995年日本NHK电视台制作的电视记录片《中国12亿人的改革开放》，1996年的日本电影《夏天的大人们》，2002年的日本电影《东京天空》《水之女》，2004年中岛哲也监督、深田恭子主演的电影《下妻物语》，2005年的日本电影《阿修罗城之瞳》等。虽然菅野洋子是从游戏作曲开始她的事业，但她自己并不喜欢。“但我讨厌为电子游戏作曲，因为游戏容量的限制，约束实在太多了，而且在这种支持下音乐是得不到提高的”——Japan Vibes对菅野洋子的一次访谈。从离开光荣后，菅野洋子只担当过DC主机上的游戏《Napple Tale～白日梦物语》的音乐制作，以及PS2主机上的游戏《白中探险俱乐部》主题歌キミドロ的作编曲。

2005年的PS2游戏《COWBOY BEBOP》中使用了大量电视动画中的原曲，但菅野洋子仍为游戏创作了三首歌，都由Ilaria Graziano演唱。现在菅野洋子正在为韩国网络游戏《仙境传说2》制作音乐。

Gabriela Robin第一次有记载的出现是在菅野洋子担当制作的动画《超时空要塞Plus》的音乐中，演唱了Torch song、SANTI-U两首歌曲并做了三首词。随后，几乎在所有菅野洋子参与的音乐作品中，都有她参与作词及演唱。Gabriela Robin的作词大多是无意义的自造词，使用了拉丁文里的一些音素，却又不是任何一种现存的语言，在Fans中这种语言被称为Gablsh。Gabriela Robin本人却从来没有在任何公开场合出现过，而所有她的歌曲在公开时都找人代唱如坂本真绫，互联网及任何出版物上也找不到正式的个人信息。在Fans中流传的观点有认为Gabriela Robin就是菅野洋子本人，或者是包含菅野洋子在内的多个人，有一些证据可以支持这些观点；但是另一些证据也显示Gabriela Robin本人确实存在，因此迄今为止尚无定论。

◎ 菅野よう子个人作品请看下页



专辑作品

苍き狼と白き牝鹿 ジンギスカン (H29E-20002 1989-04-25)
信長の野望 战国群雄 ? (H29E-20001 1989-04-25)
维新の嵐 (H29E-20004 1989-06-25)
信長の野望 全国版 / 三国志 (H29E-20005 1989-08-25)
大航海时代 (KECH-1002 1990-05-25)
信長の野望 武将风云录 (KECH-1007 1990-11-25)
信長の野望 霸王 ? (KECH-1033 1992-12-21)
大航海时代II (KECH-1036 1993-02-25)
大航海时代II Special Edition (KECH-1061 1994-03-25)
MACROSS PLUS ORIGINAL SOUNDTRACK (VICL-570 1994-10-21)
信長の野望 天翔记 (KECH-1077 1994-12-19)
MACROSS PLUS The Cream P・U・F/SHARON APPLE (VICL-15037 1995-02-22)
NHKスペシャル 中国~12億人の改革开放 オリジナルサウンドトラック (MRCA-20061 1995-04-21)
MACROSS PLUS ORIGINAL SOUNDTRACK II (VICL-571 1995-07-21)
MACROSS PLUS ORIGINAL SOUNDTRACK PLUS~for fans only (VICL-23112 1995-11-22)
ESCAFLOWNE OVER THE SKY (VICL-769 1996-06-05)
ESCAFLOWNE ORIGINAL SOUNDTRACK 2 (VICL-772 1996-07-24)
ESCAFLOWNE ORIGINAL SOUNDTRACK 3 (VICL-773 1996-09-28)
KATSUHIRO OTOMO presents 4pieces of MEMORIES (VICL-15044 1996-12-16)
X CHARACTER FILE ORIGINAL SOUNDTRACK (VICL-836 1997-01-01)
THE VISION OF ESCAFLOWNE~lovers only (VICL-841 1997-01-22)
夏時間の大人たち Happy Go Lucky OST (RACA-3 1997-03-21)
KATSUHIRO OTOMO presents MEMORIES original motion picture soundtrack (VIZL-22 1997-12-31)
Song to fly (VICL-60159 1998-01-01)
COWBOY BEBOP O.S.T.1 (VICL-60201 1998-05-21)
COWBOY BEBOP Vitaminless (VICL-60248 1998-06-03)
BRAIN POWERD (VICL-60264 1998-08-05)
COWBOY BEBOP No Disc O.S.T.2 (VICL-60202 1998-10-21)
BRAIN POWERD Original Soundtrack 2 (VICL-60299 1998-11-21)
COWBOY BEBOP BLUE originalsoundtrack3 (VICL-60203 1999-05-01)
Cowboy BeBop remixes music for freelance (VICL-60371 1999-06-02)
GUNDAM ORIGINAL SOUND TRACKS (KICA-473 1999-07-23)
Gundam ORIGINAL SOUND TRACKS II DIANNA & KIHIL (KICA-481 1999-11-03)
the concert (KICA-496 2000-02-04)
GUNDAM Original Sound Tracks III Cocoa (KICA-508 2000-06-07)
ESCAFLOWNE ORIGINAL SOUND TRACK (VICL-60590 2000-07-05)
Escaflowne Prologue 1 Earth (VICL-60636 2000-10-21)
Escaflowne Prologue 2 Gaea (VICL-60637 2000-10-21)
Napple Tale 妖精图鉴 (MJCG-80042 2000-10-21)
Napple Tale 怪兽图鉴 (MJCG-80043 2000-11-22)
ARJUNA into the another world (VICL-60703 2001-02-23)
アルジュナ2 オンナの港 (VICL-60735 2001-05-23)
COWBOY BEBOP Knockin' on heaven's door SEATBELTS Ask DNA (VICL-35297 2001-07-25)
COWBOY BEBOP Knockin' on heaven's door O.S.T. FUTURE BLUES (VICL-60756 2001-08-29)
? GUNDAM the MOVIE ORIGINAL SOUND TRACKS 惑星の午后、仆らはキスをした (KICA-566 2002-02-06)
23時の音楽 / KANNO YOKO feat. SAKAMOTO MAAYA (VICL-60885 2002-05-22)
COWBOY BEBOP CD-BOX SET OST Limited Edition (VIZL-64 2002-06-21)
tokyo.sora original soundtrack (RACA-20 2002-08-31)
水の女 (VICL-60975 2002-09-19)
PERFECT ROUGE I, II, III (RACA-21 2002-12-20)
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX O.S.T. (VICL-61051 2003-01-22)
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX O.S.T.+ (VICL-61231 2003-02-25)
WOLF'S RAIN O.S.T. (VICL-61082 2003-03-29)
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX~be Human (VICL-61217 2003-10-22)
WOLF'S RAIN O.S.T. 2 (VICL-61280 2004-01-21)
下妻物語 オリジナル・サウンドトラック (DFCL-1137 2004-05-26)
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX O.S.T.2 (VICL-61232 2004-05-26)
COWBOY BEBOP Tank! THE! BEST! (VICL-61543 2004-12-22)
阿修罗城の瞳 オリジナルサウンドトラック (VICL-61582 2005-04-13)
Genesis of Aquarion Original Sound Track (VICL-61648 2005-06-08)
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX O.S.T.3 (VICL-61695 2005-07-21)
Genesis of Aquarion Original Sound Track 2 (VICL-61649 2005-09-22)
OVA 攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society O.S.T. (VICL-62172 2006-11-22)

原SQUARE公司著名音乐游戏制作人



光田康典 (みつだ やすのり) Mitsuda Yasunori

上小学前，光田康典一家搬往同县的熊毛郡熊毛町。光田康典的童年就在那里度过。幼年时代的光田并没有太多地接受过音乐方面的正规教育。在小学就读的六年中，受到姐姐的影响，光田学会了弹钢琴。但是，由于不喜欢反复练习，他并没有取得多么大的进步。每次去钢琴教师家的练琴的时候，他一般都是在键盘上胡乱摆弄。“我不知道这是否能算真正意义上的训练。”

大约在高三时，光田康典首次在音乐领域崭露头角。正在就读高中的他被电影《铁道员》、《银翼杀手》中的背景音乐以及亨利·曼切尼的作品所吸引，并且极大地鼓舞了他的热情。他希望有朝一日成为一名出色的作曲家，创作出像它们一样出色的电影音乐。

高中毕业之后，他只身搬往东京，从此展开了自己的职业生涯。为了弥补乐理知识的缺乏，他进入了东京某所音乐短期大学进行学习，进修的专业是谱曲和编曲。在短大进修的两年，他日以继夜的工作和学习，比以往任何时候都要努力。短大的教师中绝大部分是兼职工，他们有各自的音乐事业。因此，光田会经常跟着这些老师到处巡演，一边还得带着他们的乐器和沉重的器材，不过与此同时，他通过仔细地观察老师的工作学到了许多有价值的东西。但是，也常常遭到老师的嘲讽。在短大进修的第二年，光田在一家大牌游戏软件公司的音乐部的一名老师手下实习。某天，这位老师突然问他有关求职的打算。老师向他推荐了SQUARE公司的游戏音乐设计师职位。起初，光田并不打算写游戏音乐，但是他还是决定试一下，于是他递交了个人简历和三首演示曲目，以及一封老师特别推荐信。收到答复后，光田又写了三首曲子寄了过去，并随后被要求参加面试。

在一次由植松伸夫先生主持的面试之后，1992年春天，他成为了SQUARE的正式职员。光田康典开始以游戏音乐设计师的身份展开了漫长的职业旅程。事实上，尽管身为公司的作曲者，他却从来没有过写曲的机会。当时，光田康典被分配在音响部门工作。他第一次任务的合作搭档是《半熟英雄》的特邀谱曲人三杉先生。作为他的助手，光田主要负责音响设计。刚刚接触这项工作的他发自内心地高兴，可是不久，他马上意识到，自己从一开始就注定只能成为一名音响设计师。这种情况周而复始地发生，终于有一天，他崩溃了。出人意料的是，他居然直接向SQUARE副总裁坂口博信本人抱怨。“我再也不能忍受在这种地方工作下去了。不给我谱曲机会的话，我就辞职。”从此，光田的职业生涯又翻开了崭新的一页。“既然你这么想谱曲，那就负责公司下一部大作的谱曲部分，以此证明自己的实力吧。”

这部大作就是SQUARE在1995年3月所推出的《时空之轮》。光田淋漓尽致的发挥了他被压抑多年的音乐特长，而这次成功的表现也使这位新出道的作曲家在一夜之间变得家喻户晓。接下来，在1996年2月所推出的游戏《枪之危机》中，光田康典第一次有机会与植松伸夫合作。随后，在加藤正人的第一部监督作品“Radical Dreamers”中，光田不仅负责谱曲，同时身兼音乐监督一职，监督和音乐有关的一切事务。接着，他在“Tobal No.1”中又担任总音乐制作人，负责整合不同谱曲人写的曲子并将其编入统一的主题。

1998年2月，万众期待的、可以称为光田个人秀作品的《异度装甲》（异域神兵）终于发售了。在《异度装甲》（异域神兵）中，光田用他最擅长的凯尔特(Celt)曲风演绎了异度系列最终章史诗般的故事，受到玩家一致好评，光田也达到了他事业的巅峰。

1998年7月，光田离开了SQUARE，成为一名自由音乐人。但他与SQUARE公司的关系仍然十分紧密，并继续为《时空之轮》的续作《穿越时空》谱曲。现在，光田同样开始谱写游戏之外的音乐，作品有他的个人专辑《Sailing to the World》。

音乐风格

光田的音乐风格很难严格地归类，因为他可以根据需要写出很多不同种类的乐曲。但是，光田康典的音乐经常显露出凯尔特文化的影响。这一点突出地体现在《穿越时空》和《异度装甲》（異域神兵）这两部作品上。同样地，光田康典也经常强调流行电影对他作品的重要影响。

作品年表

在SQUARE Co., Ltd的作品

SFC

- 1992 半熟英雄（音响工程，音效）
- 1992 最终幻想V（音效）
- 1993 The Secret of Mana（音效）
- 1993 浪漫沙加2（音响工程，音效）
- 1995 时空之轮（作曲，编曲）
- 1995 Radical Dreamers（作曲，编曲）
- 1996 枪之危机（作曲，编曲）

PlayStation

- 1996 TOBAL No.1（制作，作曲，编曲）
- 1998 异度装甲（作曲，编曲）

CD

- 1995 时空之轮 原声碟
- 1995 时空之轮 “THE BRINK OF TIME”
- 1996 枪之危机 原声碟
- 1996 TOBAL No.1原声碟
- 1998 异度装甲 原声碟
- 1998 异度装甲 Arranged Version “CREID”
（1998年7月自 SQUARE Co., Ltd. 離職）

以自由音乐人身份的作品

任天堂64

- 1998 马里奥派对（作曲，编曲）
- 1999 炸弹人64（2）（作曲，编曲）

PlayStation

- 1999 穿越时空（作曲，编曲）
- 2000 洛克人 DASH2（广告曲、片尾曲，编曲）

PlayStation 2

- 2001 Tsugunai（作曲，编曲）
- 2001 影之心（10首曲目作曲，编曲，混音）
- 2001 Legaia DuelSaga（10首曲目作曲，编曲）
- 2002 异度传说 Episode I（10首曲目作曲，编曲）
- 2004 影之心 II（作曲，编曲，混音）

PC 游戏

- 2002 第七封印 The Seventh Seal（作曲，编曲）

CD

- 1998 街头霸王 EX2 Arranged Vers. 两首曲目编曲，混音）
- 1999 街头霸王 ZERO3 Drama Album（作曲，编曲，混音）
- 1999 生化危机 2 Drama Album “Sherry”（作曲，编曲，混音）
- 1999 生化危机 2 Drama Album “Ada”（作曲，编曲，混音）
- 1999 2197（omnibus album）（一首曲目作曲，编曲，混音）
- 1999 TEN PLANTS（omnibus album）（一首曲目作曲，编曲，混音）
- 1999 时空之轮 原声碟（作曲，编曲）
- 1999 穿越时空 原声碟（作曲，编曲，混音）
- 2000 Fumina Hara / Naite Iiyo（single）（制作，编曲）
- 2000 Junko Kudo / Heijitsu Matinee（制作，编曲）
- 2001 Fumina Hara / Koi wo Hajimemashou（Maxi-single）（制作，编曲）
- 2001 Square Vocal Collection（三首曲目作曲，编曲）
- 2001 影之心（10首曲目作曲，编曲，混音）
- 2001 an cinnuint（作曲，编曲，混音）
- 2002 Legaia DuelSaga 原声碟（作曲，编曲，制作，混音）
- 2002 Kokoro / Theme from “异度传说 Episode I”（作曲，编曲，制作）
- 2002 异度传说 原声碟（作曲，编曲，制作）
- 2002 Sailing to the World “The Seventh Seal” 原声碟（作曲，编曲）
- 2003 街头霸王 Tribute Album（编曲）
- 2004 Dark Chronicle Premium Arrange（编曲）
- 2004 影之心 II Original Soundtracks（编曲）
- 2004 异度传说 Episode I（再版）（作曲，编曲，制作）

现场演出

- 1999 Kirche WINTER ORB（受邀嘉宾）
- 2001 HOPEFUL WEEDS FESTA

其他

- 1997 Andy Irvine, Paul Brady（CD内页撰写）
- 1997 Donal Lunny（CD内页撰写）
- 1999 Exceed Press “Game Music”（专栏作家）
- 2002 Keyboard Magazine “Phrase Collection - Spring 2002”（专栏作家）

日本Konami公司著名游戏制作人



小岛秀夫 (ヒデオ コジマ) Hideo Kojima

1963年8月出生于日本东京世田谷区的小岛秀夫如今刚刚进入四十不惑之年。在谈及《Metal Gear》的最初灵感时，小岛秀夫回忆起其童年时代。小岛秀夫3岁移居关西，并在神户度过了自己的童年时代。在那个电视游戏还没有出现的年代，他和任何寻找乐趣的小孩子一样。“小的时候，我很爱玩警察抓小偷、牛仔和印第安人、踢罐子、和捉迷藏之类的游戏。玩捉迷藏的时候，我记得自己会紧紧贴着墙壁，小心地探索拐角有没有人。”如今在繁华的东京涉谷区上班的小岛秀夫对于童年岁月十分怀念，虽然每天在KCEJ六楼办公室忙碌的他已经无法再次感受无忧的童年时光，然而这些小时候的捉迷藏游戏却在如今的视频游戏上真切的再生了。小岛承认MGS的本质就是在电视屏幕上逼真地再现童年时的捉迷藏游戏。“当Snake紧贴墙壁躲避敌人视线的时候，我总是会回想起当年同朋友一起玩耍的时光。”

小岛秀夫在小时候就开始喜欢上了电影，在中学时开始尝试电影剧本的创作。十几岁时最大的休闲方式就是看电视和电影，在当时《Bewitched》、《I Dream of Jeannie》、《2001太空奥德赛》等影视剧曾让小岛秀夫痴迷不已。在中学时

他就已开始与同学合作拍摄8 mm电影。因此他曾立志报读大学的影像科学课程。然而众所周知的是，电影业在日本十分落后，在日本要发展导演事业绝非易事，毕业后最多也只能当一个助导演，于是小岛最后决定报读一门他不太喜欢的学科——经济学。“我曾经非常希望成为一个电影导演，我们那一代人对视觉艺术都很有兴趣，遗憾的是由于成本我们无法拍摄自己的专业电影。”无法真正成为电影导演一直都是小岛秀夫极大的遗憾，尽管他在游戏制作中从事着类似的工作并获得了数不清的相关奖项，然而奥斯卡大奖仍然是其最大的目标。“我不知道我是否真的有机会得到这个奖项，因为游戏和电影的审美标准并不相同，但作为一个电影爱好者，我很开心电视游戏能够得到各方面的承认。在所有的奖项中，我最希望得到（我亦曾梦想得到）的便是奥斯卡金像奖，我希望有一天游戏创作人能够得到提名。”事实上自九十年代开始游戏业与电影业就开始成为形影不离的好兄弟，相互改编制作的案例数不胜数，而不少作曲家也经常因为优秀的游戏谱曲被奥斯卡提名。因此小岛秀夫的理想也并不是遥不可及，或许当MGS被改编为电影之时就是小岛奥斯卡之梦成真的时候吧！

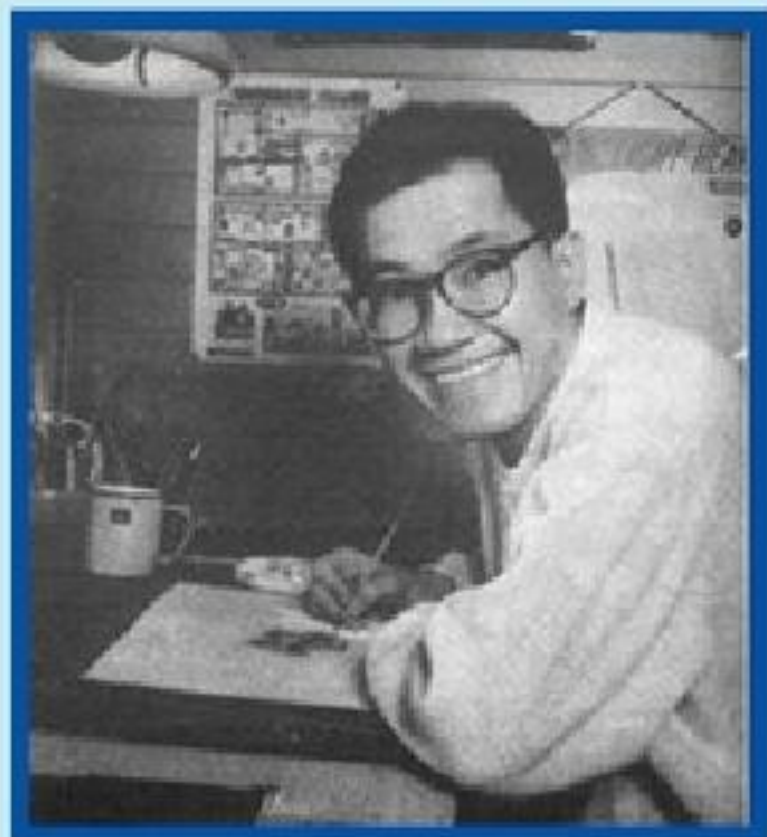
由于对经济学根本毫无兴趣，小岛秀夫在大学的四年里多数时间并不在于学习，而是参与一些学校组织活动和打麻雀消磨时间。也就是在这种无聊的光阴下，小岛秀夫开始接触并迷上了全新的消遣方式——游戏。在当时正是任天堂FC在日本大流行之时，小岛秀夫对任天堂的《超级玛里奥》和NAMCO的《铁板阵》十分着迷，并从这种全新娱乐方式上看到了实现自己电影梦想的机会。“我用写小说的方式来抒发自己的想法，但是这却无法实现我希望的视觉化。”尽管在大学时写了大量的长篇小说，但是小岛开始探索电视游戏之后他看到了将自己讲述故事的能力同视觉媒体结合起来的最佳机会，尽管在如今游戏大作动辄数十亿日元的开发费用已经与电影大片相差无几，然而在当时制作游戏要比拍摄电影经济得多。

1986年小岛大学毕业后就加入Konami工作，当时他被委派至Konami的简化型个人电脑MSX游戏开发部担任游戏策划的工作。对于当时的Konami公司而言，让一个初出茅庐的大学毕业生负责游戏策划工作实属异例。然而小岛秀夫加入KONAMI之初工作却并不顺心。1986年秋，他在Konami工作后所提出的第一个游戏开发计划便遭到同僚的大力反对。小岛当时构思的是一个以战争为题材的游戏，然而他的前辈对此大为反感，小岛还没有机会进一步解释他的计划，便已遭到同事的强烈反对。小岛曾因此而感到泄气，并起了辞退的念头。“起初我打算创作一个像电影《大逃亡》般的游戏。玩者扮演一位囚犯，在逃亡的过程中假如被发现便会被收押至另一个附近的牢狱内，依据被捕捉时的位置，玩者再会有一个新的逃狱目标，并再次实行他的逃狱计划。这样游戏根本没有Game Over了。”这么一个惊人的概念在现在看来也极具创新性，不过在当时小岛也觉得这样一个游戏可能回比较单调，最后自己也放弃了这一想法。

在此后小岛秀夫又想出了一个以战争为背景、全方位的射击动作游戏。不过这一提议再度遭到反对，除了对这一题材的不满外，还有一点就是当时硬件机能的限制。在已经进入末期的MSX主机上根本就无法实现小岛秀夫心目中的战争场面，在同一画面上根本无法实现太多的人物。基于此，小岛想起了小时候玩捉迷藏的游戏，于是一个躲避敌人的间谍型游戏开始在脑中成型。“开启世界新局面”的《合金装备》即将诞生……

主要作品：

心跳回忆系列、合金装备系列、Z.O.E、我们的太阳



鸟山明

(とりやま あきら)
Toriyama Akira

鸟山明（1955年4月5日-），日本漫画界最重要的漫画家之一，出生于爱知县。成就辉煌公认的当今日本漫画界首席代表，被称作是继已故漫画大师手冢治虫（“日本漫画之神”）之后日本漫画界最有影响力的人物。个人漫画代表作：《IQ博士》、《七龙珠》等。亦曾为《勇者斗恶龙》、《Tobal No.1》、《Chrono Trigger》等著名游戏担当人设。其最著名的作品《七龙珠》，曾风靡欧美、东南亚等世界众多国家。

以风趣幽默的语言和韵味十足的人物著称。在长篇漫画《七龙珠》连载结束后改为以创作中短篇为主，目前鲜少能看见其新作。最初在名古屋做一名小职员的鸟山明，因为不愿早起辞去了工作。后来因为生活费的问题，为了50万日元的奖金，向讲谈社发起

讲谈社漫画赏投稿。遗憾的是没能赶上截止时间。于是就向每周征集作品的周刊少年Jump发去自己的作品。当时被后来成为鸟山明编辑的鸟屿和彦给与比较高的评价：“现在虽然画得不是那么好，但是努力的话，将来会取得成就的”。从那时开始，鸟山明就有许多短篇作品在Jump上发表。当时，鸟山明想用“水田二期作”的笔名，但是最终还是决定用原名发表作品据称，鸟山明作为一个漫画家，非常遵守时间，并且不像其他漫画家一样随意丢弃自己的手稿。但是，作为一个公司职员的鸟山明却总是迟到。一个原因据说是因为鸟屿和彦说如果不按时交稿的话，就要他到东京去工作。在名古屋的鸟山明非常讨厌大城市的生活，于是非常努力的进行创作。

在七龙珠连载了几年之后，作为当时漫画的代表，带动了一个庞大的产业。鸟山明自己曾说过他在创作比克大魔王（短笛大魔王）的时候最快乐，因为故事发展到后来不过是不停的打斗，主人公不停的成长。但是，在当时的情况下，已经不是作者决定结束自己的作品，就能够结束的了。因为影响的范围太广。（机器猫Doraemon没有完结篇也是因为同样的原因）鸟山明与同被鸟屿和彦发现的桂正和是好朋友。悟空在界王那里说的那个笑话是桂正和的作品。

桂正和

(かつら まさかず)
Katsura Masakazu



桂正和1962年12月10日出生于日本福井县，日本漫画家，代表作有《电影少女》、《D.N.A2》、《I's》等。桂正和的漫画生涯开始于获得‘手冢漫画赏’之后。1980年，作品《翼》获得第19届手冢漫画奖佳作奖。1981年，作品《转校生》入围第21届手冢漫画奖。获奖后，他开始发表一些短篇故事。在1984年，他发表了首个长篇漫画作品《Wingman》。随后，《Wingman》被改编为动画，为他赢得了一些名气。接着在85和86年他又发表了几部中短篇作品，但不大受欢迎，连载不久就结束了。1989年，他发表了一系列短篇故事，其中包括了一篇名叫《VideoGirl》。接著，他对《VideoGirl》进行了一番修改，发表了《电影少女》。这部作品画工精湛，人物性格刻画鲜明，令人无数读者为之着迷，为之疯狂，使他成为了当时最受欢迎的漫画家之一，造就了创作生涯里的第一个高峰。1993年，《D.N.A2》发表，这部5个单行本的作品，以其科幻气息和商业气味引起了不少的关注。通过这部作品，人们发现桂正和的漫画风格开始自成一格，偏向写实。1995年桂正和创作了Batman风格的《ShadowLady》，但是这部作品只有三本单行本。1997年，讲述爱情故事的《I's》开始在《周刊少年Jump》上连载。在这部作品里，桂正和摒弃了以往作品的科幻元素。因此，《I's》没有奇幻的情节，而完全是对少男少女日常生活的白描作品。但是由于他对少男少女心理细腻准确的诠释和成熟老辣的画工，使《I's》自连载开始之日起就引起广泛好评。《I's》的成功是桂正和事业上的另一个颠峰。

桂正和是日本少有的没成为别人助手便一举成名的漫画家。他的作品细腻写实，生活气息浓厚，在《周刊少年Jump》连载作品的漫画家中，他对少女体态和神态精确细致的描绘获得高度的公认，作品中的自然风光、场景、人物的服装以及装饰品都显示出他独特的个性和非凡的才华。桂正和的作品常常与另一位大师鸟山明并称，他的作品内容略带情色，因此在爱好者之间买漫画的时候被认为是“堂堂地买鸟山作品”“悄悄地买桂作品”。一般认为桂正和作品中情色的场面是少年杂志的极限，不过，《电影少女》也被认为是青年杂志水平。

桂正和是一个Batman迷，在他的作品中常可找到蝙蝠侠对他的影响。例如：《电影少女》的洋太看Batman电影、《I's》中逸姬做的模型在类似Batman的电影中出现。同时桂正和也是酒井法子的歌迷，他们曾在《电影少女》的原声大碟中合作过。另外，《I's》中伊织剪了短发后的造型也有酒井法子的影子。Studio K2R 其实是他名字的缩写（K=ka 2=tsu R=ra）。



野村哲也 (のむらてつや) Nomura Tetsuya

野村哲也1970年10月8日出生于日本高知县，血型AB型，目前就任于史克威尔公司担当角色美工设定，游戏制作人，插画家。

当史克威尔决定跃向多边形体系的PlayStation时，他们发现几乎不可能在三维空间中重建天野喜孝的流畅风格。对于一个简单的多边形模型来说细节的层次过于精致。一位更传统的画家野村哲也成为了这个系列的主角美工设定。野村哲也的角色设计复杂程度较低、但具有同样的吸引力、以及更适合转向3D。

许多从事美术专业的朋友总是喜欢对野村哲也的人设评头论足，批判其画功有之，

针砭其用色俗艳亦有之，而非难其笔下人物服饰造型怪诞者更不乏其人，然而“野村哲也”的名字已经成为票房保证却已经是不争的事实，这个现象颇值得那些恣意嘲笑的高人再三反思。野村哲也担当过《FFVII》的人设是尽人皆知的事情，但又有多少人了解《FFVII》剧本原案也出自他的手笔呢？

18岁进京就读设计系专业学校，学习广告设计。毕业后，于1991年4月16日加入SQUARE。在「最终幻想IV」里抓臭虫是他在SQUARE里的第一份工作。充满了想象力的他却利用工作之余撰写了数万字的小说梗概，坂口博信认真阅读后对其笔下克劳德和萨非罗斯的恩怨对决故事深感兴趣，决定和他一起把小说改编成游戏剧本，当时SQUARE准备在SFC-CD系统推出了《FF》系列最新作，坂口和野村一起对原来的小说进行了修改，后来因索尼和任天堂关系恶化导致SFC-CD系统搁浅，野村他们的计划也暂告一段落。两年后当SQUARE参入索尼PS的方向明朗化，《FFVII》的开发计划被正式提上了议事日程，坂口博信本人一直对原先的剧本抱有难以割舍的感情，于是指派北濑佳范和野岛一成两人进行了再创作，而原作者野村哲也担任游戏的人物设计。《FFVII》以野村哲也替代原先的天野喜孝担当人设主要从两层角度考量，首先天野氏狂放的画风在硬件条件局限的情况下无法以3D CG技术忠实再现，而野村哲也平实飘逸的现代派画风不但便于3D化，而且更容易获得新生代玩家的支持。另外作为故事原案创作者之一，野村对游戏中各种人物的了解程度当然远远超过其他人。《FFVII》获得了空前成功，野村也因为对克劳德、艾莉丝和萨非罗斯等游戏角色的出色设计一炮走红，从此坐稳了SQUARE首席人设的位置。成名之后，野村哲也几乎包揽了SQUARE社在PS时期卖座游戏的人设工作，《寄生前夜》、《FFVIII》、《武藏传》……我们在称赞他到位的人物形象设计之余，还不得不为其旺盛的工作热情脱帽致意。久而久之，有许多野村哲也人设的狂热拥趸发现了一个非常有趣的细节，野村笔下的许多女性人物的脸型与日本著名艺人松隆子极为酷似，这再次引发了坊间的广泛话题。

进入PS2时代，野村哲也又连续担任了《保镖》和《FFX》等多部大作的人设，在SQUARE因财政危机每下愈况的情况下，野村人设的知名度却扶摇直上。

2002年，由野村哲也提案并身兼导演和人设二职的A-RPG大作《王国之心》获得全球性轰动，累计销量突破了400万份，令财务困顿的SQUARE获得了宝贵的喘息机会，野村的惊才绝艳获得业界一致定评。由美工出身的人导演出百万级别的大作，在日本乃至整个业界过去除了天才宫本茂以外更无他人。

SQUARE-ENIX合并后，野村哲也在社内的地位益发重要，同时身兼首席人设和主力导演的多项要职，目前其手中负责的作品有电影版《FF7: ADVENT CHILDREN》、PS2《王国之心2》、《SAMURAI LEGEND~武藏》和GBA《王国之心-记忆之链》等6个以上大型计划，举足轻重的地位甚至不亚于松野泰己和北濑佳范。

记：请问野村先生是如何进入SQUARE-ENIX公司呢？

野：当时还是“点阵”时代，图画师所绘制的画并不能原封不动的呈现在游戏中。同时我自己也没有想要在进入公司后画自己喜欢的东西，我觉得把天野喜孝先生制作的插画制作成“点阵”是一项很有趣的工作。总的来说是因为我喜欢天野喜孝先生的画。

记：野村先生进入公司的时间是不是正好是《FF5》的时间？

野：是的，确实是那样。我刚进公司的时候刚好是《FF4》的开发末期，所以有一段时间我一直在做后期测试。那段时间虽说是测试，但测试过程中丝毫没有Bug出现，就相当于每天都在玩游戏，所以我稍稍有些不安“每天都这样玩游戏到底好不好”。由于这款游戏还属于开发途中，所以会经常有新的测试内容出现，这样一来之前的存档就不能用了，所以有很多次我都只玩了开头部分。



松野泰己 (まつの やすみ)

Matsuno Yasumi

松野泰己1965年生于日本，曾就读日本法政大学经济部但中途退学，现职是电视游戏的导演、设计者及开发者。他被业界视为日本最具实力的游戏开发者之一：直到现时为止他其中两部作品被Fami通评为满分40；Fami通于2006年3月举办的100个最喜爱的游戏公开投票中，松野的战略奥加获玩家选出第七位；游戏网站Next Generation将松野评选为2007年第十三位最重要的游戏开发者。

青年时代的松野喜欢游玩西式的计算机游戏，喜欢创作有独自文化与历史支撑的广大虚构世界，其中有强调西方的中世纪幻想气氛，另一方亦注入了国际性、人种、宗教等的冲突增加故事剧情的厚重感。松野亦喜欢听皇后乐队的音乐，他甚至将两首皇后作品的曲名当副标题加进自己开发的两款皇家骑士团游戏上。在游戏业界里拥有着许多知名的和伟大的制作人，但是真正有资格被冠以天才称号的屈指可数，即使盛名如坂口博信者也无法获得如此的尊崇，而松野泰己正日益受到媒体从业者和玩家宗教信仰般狂热的顶礼膜拜，专业媒体对凡是其名下的作品都毫不吝惜的

给予高分，SQUARE-ENIX更雄心勃勃地准备将松野培养成凌驾于昔日坂口博信之上的业界超级明星。

伴随着松野泰己整个大学时代除了大量的AD&D小说就只有摇滚乐了，FREDDIE MERCURY为主唱的英国皇后乐队(QUEEN)是松野的最爱，生性有些孤僻的他经常不厌其烦地一遍又一遍听着胶木唱片度过漫漫长夜。Ogre Battle的灵感完全来自于皇后乐队的成名作QUEEN II。在摇滚乐史上被誉为不朽作品的QUEEN II结合了主唱者FREDDIE MERCURY空灵清越的嗓音和诡异跳脱的重金属节奏构成了一种可以令人产生时空错觉的天籁之音，被当时的西方音乐界赞美为完美融合古今文化的“摇滚歌剧”。深受这张唱片感染的松野泰己竟然因此创作了一部全八章的神话小说《Ogre Battle Saga》，Ogre Battle的名字则正取自该唱片B面的首曲。89年夏季：大学毕业的松野怀揣着他的梦想进入了游戏软件开发会社QUEST。

《魔天童子》是第一款由松野泰己负责策划的动作游戏，这部作品对于他个人而言是相当关键的一步，松野逐步掌握了游戏软件开发的具体细节，特别是通过这个游戏他和吉田明彦、皆川裕史等后来Ogre Team的重要成员建立了良好的协作关系。在FC市场急剧萎缩的90年这部无名会社制作的低成本游戏取得了近五万份的销量，不但令会社高层兴奋不已同时也引起了任天堂方面的关注。90年内QUEST又陆续发售了FC软件《ダンジョンキッド》、GB软件《バトルビーンボン》等四款游戏都小有斩获。松野泰己因其过人的才能深得会社高层的器重。对于整个日本游戏业界而言1990年是重大转折的一年，11月21日发售的任天堂十六位元主机SFC引起了非常强烈地市场反响。目睹了突飞猛进的硬件机能，松野泰己突然想起了那个久已搁置的学生时代梦想。松野泰己认为电子游戏在很大程度上比纯粹的小说更能体现复杂的世界观，决心把自己构思的全八章神话小说加以游戏化。在通读了松野长达十数万字的Ogre Battle小说梗概后社长八卷龙一对此非常激赏，很快认可了软件开发的提案。于是占据了QUEST开发人员半数以上的二十人团队展开了历经两年光阴的漫长征途，无论人力、物力的调拨都堪称会社史上空前。

对于自己全身心寄托的梦想，松野泰己表现了近乎偏执的苛刻。无论哪个方面对力求尽善尽美，每一个细节他都要亲自过问，光是担当作曲的崎元仁中途废弃的音乐就足以灌制成数枚唱片。游戏的模式数次更易，而面对全新主机所遇到的大量技术难题则几乎令计划中途夭折，所有成员的精诚团结和任天堂的及时援助才使得这个作品得以逐步成型。92年9月：这个秘密开发的SLG游戏《Ogre Battle》(我国俗名称《皇家骑士团》)首度披露，打着“恢弘壮大的历史史诗”旗号的该作品以其独特的风格迅速获得了广泛瞩目，Fami通等相关媒体做了连续的追踪报道。随着松野泰己阐述的世界观渐次披露，玩家对之的兴趣愈加浓厚，当次年3月12日这部作品终于问世时销量迅速突破了40万份、《FAMI通》给予了32分的殿堂评价。这样一款出自小会社、无名策划人、事前从未进入游戏期待排行榜的作品能取得如此成绩实在令人刮目相看，八卷社长对于超乎预想的销售成绩笑得合不拢嘴。事实上由于《Ogre Battle》的一再延期和预算超支给QUEST造成了相当大的财政压力，很多社员都曾对此颇有怨言，该软件的最终顺利发售和会社高层一如既往的支持信赖也密不可分。松野泰己至今仍然难以忘怀当时的艰辛，由于当时QUEST的人手严重不足，作为主要制作人的松野在游戏发售后居然兼职干起了客户服务的差事来，每天需要连续接听上百个咨询电话，以至于他下班回家时已经累得不想再开口说话，严重的工作压力使得他后来的婚姻也开始出现了问题。

松野泰己数月的东欧旅行使其世界观有了很大的改变。此其间遍历了各地的宗教和历史遗迹，特别是亲眼目睹了波黑战争中种族虐杀的残酷，使他的心灵受到了深深地震撼。在回国后松野推翻了原有的构想重新创作了剧本，甚至以不足以表达自己创作意图为理由彻底否定了业已得到一致好评的前作游戏模式。名为《皇家骑士团2》的制作计划在1994年初正式确定。《皇家骑士团》完全突破以往的SLG、RPG作品类似人偶剧的表述方式，大量采用了电影化叙事手法多角度刻画人物性格和推展剧情，3D场景使得战斗场面更真实更具视觉冲击力。难以想象区区24M卡带的容量承载了何等跌宕起伏的情节。相对于前作纯SLG形式注重战斗乐趣，松野泰己在《皇家骑士团》有意识地采用R-SLG形式来削弱战斗的重要性，进而将玩家的注意力聚焦到对剧情的理解。这一大胆的设想取得了空前成功，无数的玩家被深邃的剧情所彻底征服，甚至有人将松野与宫崎骏并称为百年一遇的“鬼才”！该游戏用重墨渲染了一幕历史大悲剧，通过以叙述德尼姆和卡秋娅这对没有任何血缘关系的姐弟的恩怨纠葛为故事主线深度揭示了权利和欲望的罪恶。极具张力的灰色笔触透析了人生的无常：无论是德尼姆姐弟的亲情弃绝、“圣王”特鲁嘉亚面对至亲丧亡后绝望的心情……处处在在皆与主题思想相暗合。该游戏的现实性也使其达到了前所未有的高度：暗黑骑士兰斯洛特在为屠杀异族无辜民众的罪恶行径辩护时如此说：“正是由于你们的反抗才造成了无谓的牺牲……”如此言论与今日某大国连续发动无义战争时的自辩词如出一辙。《皇家骑士团》在日本游戏史上得到了前所未有的高评价，在作品发表后的次周就迅速冲上各大TV杂志新作期待榜TOP5之列。对这个游戏《FAMI通》给予了34分的评价(SFC游戏综合排名第10位)，连续九年稳居名作怀旧榜前十位至今而堪称奇迹。这款被神格化的游戏发售后理所当然地取得了五十万以上的销售佳绩。

坂口博信此时正在为全面进军索尼PS平台招兵买马，很希望《FF》系列能够向更广阔的领域发展，他在接触《皇家骑士团》后对这部游戏的品质非常惊叹，认为松野泰己是一位难得的奇才，于是委托ARIKA的社长西谷实(现为日本微软XBOX事业部高层)从中协助引拔。对于松野泰己来说进入SQUARE这样著名的大会社原本就是梦寐以求的事情，QUEST这样规模局促的企业实在难以伸展其抱负，于是他以婚变需要调整心态为理由辞职离开了QUEST，不久吉田明彦、皆川裕史、崎元仁等一批Ogre Team成员也随同陆续移籍SQUARE。1996年7月末SQUARE就公开发表了由松野领衔制作的《Final Fantasy Tactics》，1997年6月20日《FFT》发售后凭借着强大的品牌效应和不俗的品质迅速突破了百万大关，成为了游戏史上最畅销的S-RPG游戏。坂口博信对松野泰己的工作非常满意，破格提升为第四开发部部长，而且还多次在面对媒体采访时推许其为“天才”。2000年2月11日发售的AVG游戏《放浪冒险谭》成为了PS主机上唯一一款获得《FAMI通》40分最高评价的作品。《Vagrant Story》发售前夕，众多的日本媒体和业界人士都不遗余力的为之鼓吹，原任CAPCOM常务董事的冈本吉起甚至放言如果该游戏卖不到50万份，他将自掏腰包把剩余的全部包下来，松野泰己在业界人脉之广由此可见一斑。

经典游戏
介绍



Super Mario Bros

1995年。核裁军仅仅还是一场未能实现的梦想，对于核武器的担忧在全球蔓延！在南非一个雇佣兵团控制了一个名叫“远离天堂(Outer Heaven)”的军事据点。据内部消息透露，这一军事集团正准备生产一种足以改变世界战争各具的武器。该武器所具有的恐怖杀伤力立刻成为一道阴影无形中笼罩着全世界。特别行动队伍Fox Hound受命调查这种恐怖武器，并将所得的信息传输回总部。他们之中最强的战士Grey Fox潜入了“远离天堂”的内部，这次的任务代号是“侵入N313”。最后总部却与Grey失去了联络，在其传输回来的报告中只有两个词“Metal Gear”，然后连接就突然中断了。为了完成这份机密情报的收集，也为了找回组织精锐Grey Fox，Fox Hound立即派遣出另一名精英战士—Solid Snake，最后SNAKE终于找到了Grey Fox所在位置，也揭开了“Metal Gear”的神秘面纱：带有原子核机能，具备行走移动装置的特殊坦克。能够从任何位置施射核弹头的“Metal Gear”，因其恐怖而有违常理的巨大能力，成为个核大国争夺的焦点兵器，不菲的价格同样是该军事集团将“Metal Gear”视为支柱的原因。在“远离天堂”地下一百层的秘密设施中，SNAKE找到了“Metal Gear”的弱点，并破坏了这件恐怖的兵器，然而完成这一件不可能的任务之后，Snake吃惊的发现“Metal Gear”开发计划的真正幕后指使不是别人，竟然就是Fox Hound的指挥官也就是“侵入N313”行动主管Big Boss！“远离天堂”事实上就是BIG BOSS以化名“Vernon CaTaffy”而暗自动控制。他过滤掉了SNAKE所传回来的所有信息，组织对于SNAKE的发现毫无所知。来自于顶头上司的打击几乎让SNAKE崩溃，然而战士的坚强促使他坚持在这场力量悬殊的对抗之中，围绕着“Metal Gear”的一场惊心动魄的波澜，越来越动荡了起来……

1987年第一款合金装备就是出现在日本的简化PC MSX上。比起当时的其它主机MSX的性能相当落后，发色数仅为16色，尽管其后的MSX2达到了256色，但是核心处理器仍然为老旧的Z80，在游戏性能方面毫无优势。尽管如此《合金装备》的发售仍然引起了极大的注意，该作引入的“潜入”主题一反人们对于动作游戏一味杀戮的传统概念，并以复杂的人物关系和崭新的游戏系统，给予当时的游戏界一阵强烈的冲击，并成为当时最畅销游戏之一。

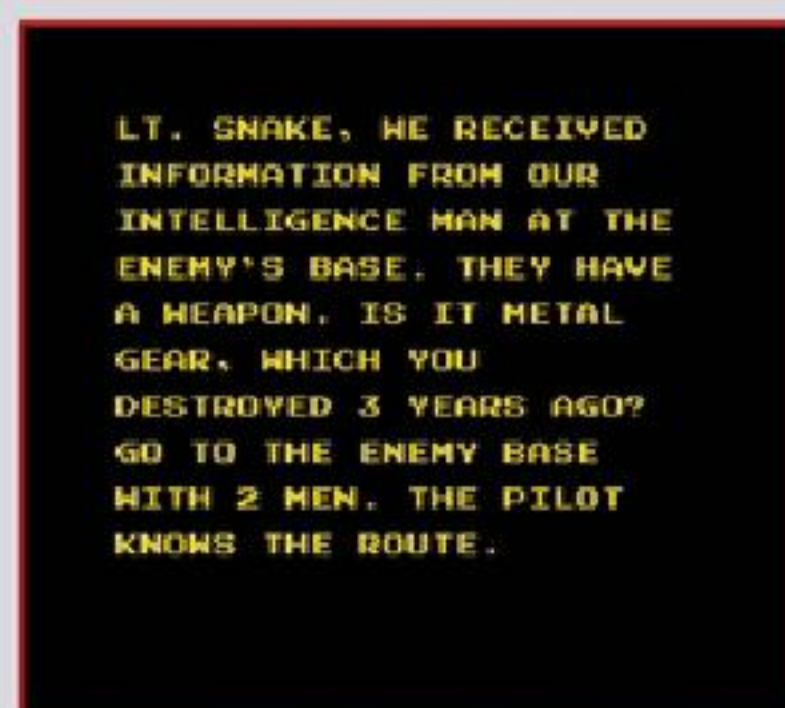
KONAMI后来还以其下属公司ULTRA的名义在FC上发售了该作的移植版，该作的美版进行了一定的修改。例如修改过的场景、不同的地图格局，另外由于在翻译上的问题，游戏总给人一种误解，让人以为BIG BOSS和Vernon CaTaffy是两个人，虽然BIG BOSS依然是最终BOSS，不过翻译的失误让人觉得一位叫作Vernon CaTaffy的从未露面的人物才是幕后真正主脑。因此对于系列死忠而言，MSX版才是原装正宗。



1999年世界上各个超级核大国为了改变相互间对立关系而改变了外交政策，纷纷答应削减他们的核武配置。在即将到来的和平环境中，一个叫做桑给巴尔的中东小国却制定了他们的新军事制度，开始了袭击核武大国的布制。同时，世界由于原油供应的日见减少而陷入能源危机，为了和这种危机斗争，Kio Marv博士发明了能精炼原油的微型装置。然而却在桑给巴尔岛附近被绑架。军国主义国家桑给巴尔岛已经建立了能够操纵世界能源和核武活力的军事网，现在只有全球顶尖特工才能混入这个国家。新Fox Hound指挥官Roy Campbell呼叫了已经隐退的Solid Snake，将这份异常艰巨的任务交给了他。Snake又一次单独行动，突破了桑给巴尔岛的防线。看来在FOXHOUND内部的变节者远不只BIG BOSS一人，在这一次的行动中，Snake发现Grey Fox——四年前第一个受命潜入“远离天堂”的特工竟然就是桑给巴尔岛雇佣兵军队的领导者。Snake在战斗中战胜了Grey Fox，并且取回了原油精炼装置。在执行任务途中，他惊讶的发现“远离天堂”的BIG BOSS竟然就是桑给巴尔帝国的创建者。当然，他带着新的“Metal Gear”而来，Snake再一次战胜了“Metal Gear”和BIG BOSS，然后在一片火光之中逃出了桑给巴尔岛。历经艰辛的战斗，Snake打算前往阿拉斯加的荒原隐退，然而只要这些渴望权利的幕后邪恶势力还存在于世，Snake的隐退就注定只是短暂的一瞬……

《合金装备2: Solid Snake》将前作中的主要游戏系统再度强化，由于在MSX2上发售，游戏在画面上比前作有所提高。往后系列中的标准配备“雷达地图”首次出现，为游戏平添了不小的战略性。游戏充满悬念的复杂的情节再度受到肯定，并成为系列的主要标志之一。可惜当时的MSX市场已经非常萎缩，同时期的FC、MD和PC-E等主机给MSX造成了巨大的压力，另外1990年正值任天堂SFC发售之时，此时所有玩家们的目光都被这台新主机所吸引，而这款在MSX上推出的叫作《合金装备2》的游戏就这样成了游戏界中一个被忽略了的名作。MG2也成为KONAMI在MSX上推出的最后一款游戏。

事实上小岛在制作了《合金装备》后并没有再继续续作制作的计划，《合金装备2》乃至往后轰动世界的MGS在某种程度上也得感谢一个失败的外传《合金装备: Snake复仇》。《合金装备: Snake复仇》是由美国KONAMI针对美国市场推出的一款游戏，游戏与小岛秀夫毫无关系，仅是KONAMI另外一个开发小组的作品。也正是因为如此，《Snake复仇》完全失去了系列的精髓，因此这样一款旁生枝节的游戏也没有得到小岛秀夫的承认，在往后的系列中根本没有提及该作中发生的事，就好像这款作品没有出现过一样。



在克里斯托弗·贝尔蒙特和他的儿子索雷尤·贝尔蒙特封印德拉克拉近100年之后，德拉克拉按照既定的语言降临到这个世界上。这次他的对手，是在后来历史上成为了贝尔蒙特家族最著名的吸血鬼猎人的西蒙·贝尔蒙特。西蒙是克里斯托弗·贝尔蒙特的曾孙，他的祖父就是曾经被德拉克拉所控制的索雷尤·贝尔蒙特。索雷尤和他的儿子（也就是西蒙的父亲）深知吸血鬼复活将带来多么可怕的后果，所以他们两代人都把心血灌注在最有可能与德拉克拉交战的西蒙身上。西蒙从小就苦练降魔本领，所以当德拉克拉和他的城堡出现的时候，西蒙毫无畏惧的走上了讨伐吸血鬼的征程。

德拉克拉每次都认为自己有实力足以消灭贝尔蒙特家族的后代，但是每当他苏醒过来，准备实施自己复仇计划的时候，就会发现无论哪个贝尔蒙特家族的后代都不是吃素的。西蒙的到来使德拉克拉觉得猝不及防，在败给西蒙之后，德拉克拉的身体四分五裂，灵魂却又一次金蝉脱壳逃了出去，而且还布下了恶毒的诅咒：中了诅咒的西蒙在不久之后就会死去，到时候就没有人能阻止他的复活了。

西蒙遭受了诅咒之后体力已经不如从前。他从长老那里得知，要破除这个诅咒，必须将散落在各处的德拉克拉的身体碎片重新拼起来，将他唤醒然后加以消灭。然而德拉克拉的身体碎片由他以前的部下看守，西蒙必须在规定时间内找齐所有碎片，否则他会因为诅咒而亡，贝尔蒙特家的血脉也会断绝。假如到时候德拉克拉再复活的话，就没有人能制服他了。尽管德拉克拉的诅咒十分恶毒，西蒙最后还是找到了所有的碎片，随即召唤出休眠中的德拉克拉并把他消灭。这也是贝尔蒙特家族与吸血鬼斗争的数百年中，唯一由吸血鬼猎人唤醒吸血鬼的奇特经历。

这一百年的故事分别对应了两部游戏：任天堂FC的恶魔城一代《恶魔城 Dracula》，这部作品的故事截至西蒙第一次打败Dracula。西蒙寻找Dracula 遗骸的故事变成了恶魔城II：《恶魔城Dracula：咒之封印》，这也正是美版叫做《CastleVaniaII: Simon's Quest》的原因。西蒙在找齐吸血伯爵的遗骸之后，使其复活，并最终第2次打倒了他，解开了自己身上的诅咒。

1986年第一款游戏起，就是以相当不灵活的制式动作、优美好记忆的音乐曲风、刁钻的地形及敌人配置、不留情的猛烈攻击及高损伤而出名，在众多动作游戏里是出了名的高难度跟高挑战性，对于对动作游戏角色操控不太好的玩家而言相当辛苦，gameover几乎是家常便饭。游戏共6关，有Continue但是没有密码。当打过第6关的时候，游戏也会从第一关重新开始，难度增加一倍，不过增加了更多的隐藏宝物。1987年，此作的美版《CastleVania》以卡带的形式发售，顿时引起轰动。



■ キャッツスルヴァニア

■ 日本Konami株式会社

■ Castlevania

■

■ 恶魔城

■ FC、MSX

在索尼娅封印德拉克拉20多年之后，传说中的吸血鬼又一次蠢蠢欲动。当物质的人们以为德拉克拉会被封印整整100年才会复活的时候，这位黑暗的统治者的部下们早就已经暗中酝酿让主人复活的计划了。在1476年，恶魔城再一次出现在罗马尼亚荒凉的土地上，而惩戒这个魔王的任务由谁来完成呢？贝尔蒙特家的人已经被当地人赶走了。这些愚昧的人不得不体会自食其果的痛苦。这时候，一个男人回来了。他是贝尔蒙特家族的后裔——拉尔夫·C·贝尔蒙特。按照KONAMI官方掩盖的恶魔城记载，拉尔夫·C·贝尔蒙特是当初贝尔蒙特家族的女性传人索尼娅·贝尔蒙特的儿子，他的父亲身份不明，但是很有可能是德拉克拉的儿子阿鲁卡多。

德拉克拉伯爵复活的目的有两个：一是要将整个世界笼罩在黑暗之下，成为地上所有人的统治者；还有就是将贝尔蒙特家族的成员全部杀死，以绝自己的后患。不过拉尔夫也并不是白丁了贝尔蒙特家后裔的虚名，他凭借自己的武艺和除魔圣鞭，以及朋友们的帮助，向德拉克拉发起了挑战。

和拉尔夫一起并肩作战的，有盗贼格兰德·达那斯第，女魔法师塞珐·费尔南德斯和苏醒后的阿鲁卡多。由于和贝尔蒙特家族的渊源，阿鲁卡多义无反顾的帮助拉尔夫，讨伐自己的父亲。在大家的共同努力下，德拉克拉被送回他应去的世界。拉尔夫为贝尔蒙特家族挽回了名誉，成为新的英雄，贝尔蒙特家族也得以在罗马尼亚继续定居，为了在将来继续封印复活的德拉克拉。

1989年8位任天堂上的究极大作《恶魔城传说》上市！游戏将任天堂的水平发挥到了极点，游戏方式同一代极为相似，但画面及音乐得到了极大提升，而且还引入了同伴以及分支情节的概念，共有15关，是一部能够让人废寝忘食的大作！1990年发售美版《Castlevania III: Dracula's Curse》（恶魔城3：Dracula的诅咒）同样大受欢迎。这部作品中登场的三位同伴：Grant DaNasty原先是一名海盗，在得知家人全部被Dracula杀死之后决心找伯爵复仇，但是并没有成功，反而被变成了怪物去看守钟楼。特理沃在讨伐吸血鬼的途中遇到Grant，并帮他解开了身上的咒语，于是Grant就成了特理沃的同伴。Sypha Belnades也是一名Vampire Hunter，但是她在和独眼巨人战斗的时候败下阵来，被变成了石头。当特理沃打败独眼巨人之后，Sypha也恢复成人，并和特理沃一起战斗。Alucard是Dracula的儿子，他的母亲是人类，所以Alucard有一半人类的血统。当Alucard渐渐长大之后，他发现父亲走的并不是正确的道路，于是Alucard开始站起来反抗自己的父亲，遇到特理沃之后他们就成了同伴。（如果仔细些你就会发现：Alucard正好是Dracula的逆序拼写）。



Nintendo® ファミリーコンピュータ

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

Capcom经典“洛克人”

洛克人是 Capcom（卡普空）中的稻船敬二（Keiji Inafune）所造的游戏系列。现已渐渐发展成五个大分支系列。主要是围绕未来世界的电脑、人工智能与机械人（思考型机械人 / Reploid）和人类之间的日子。

洛克人的首个作品，于1987年始开了洛克人这名字的历史。故事讲述的是20XX年，人工智能和机器人科技的发展进步，成就了高智能人形机器人的诞生，机械工学的两个权威——莱特博士和威利博士——各自为了和平和野心的争取，莱特博士的家用机器人洛克因著个人的正义感，屡次粉碎威利博士的阴谋。游戏的主轴作品均为动作游戏，而且被不少玩家冠以高难度水平的名誉，也是“洛克人”各系列中最多游戏的一个。有一美国版的动画。

洛克人1～洛克人的诞生～

威利偷了莱德六部原本用作帮助人类的机器人，并重新设定他们，成为了威利第一次征服世界的开始，也是洛克人传说的第一页。

洛克人2～威利博士之谜～

威利派出自己制造的八位机器人，再次挑战洛克人，但威利的机械工学如此利害，他到底是甚么“人”……

洛克人3～威利博士的末日！？～

威利先心革面[?!]。他与莱德合作，计划制造守护和平的巨大机器人伽马，并造了八位机器人去进行发掘一不明惑星上的八颗水晶的任务。发掘期间，那八位机器人的失控暴走，连同伽马的失踪，洛克人连同新的机械犬拍挡 Rush 出动，展开调查……

洛克人4～新掘起的野心！！～

威利三次败阵后不久的一日，一位自称哥萨克博士（Dr. Cossack）的俄籍机器人工学博士，向莱德博士发挑战书，声称自己才是最强的机器人工学研究者，并已派出八位机器人去打败洛克人。为了世界和平，洛克人唯有迎战继威利后的另一个邪恶科学家。不过，威利的行踪，还有实情，其实是……

洛克人5～布鲁斯的陷阱！？～

布鲁斯带著八位机器人占领都市？！还绑架了莱德博士？！一切的事突如其来！拿著布鲁斯所留下的黄色领巾的洛克，虽然不甚相信面前所发生的事，但可以做的，就只有击败八位机器人，揭开真相……

洛克人6～史上最大之战！！～

多次威利所发动的战争，促使“世界机器人联盟”的成立。就在联盟的第一年“机器人竞赛大会”中，会场突然出现一名自称“X 先生”[Mr. X] 的神秘人——资助世界机器人联盟最多的 X 财团的首脑——说要带走八位场中最强的机器人，开始征服世界。爱好和平而没让洛克参加竞赛大会的莱德博士，再派出洛克人去停止这计划。威利呢？又失踪了吗？



■ ロックマン

■ 日本Capcom株式会社

■ Rockman/Mega Man ■ 洛克人

■ 稻船敬二

■ FC

QQ群: 77269227

Nintendo® ファミリーコンピュータ

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

Konami经典 “魂斗罗”

《魂斗罗》是 KONAMI 公司于1988年由街机移植到任天堂FC游戏机上的第一款横向卷轴双人射击游戏。故事背景是根据著名恐怖片异形改编，人物造型是著名影星阿诺和史泰龙1987年第一款魂斗罗。第一款魂斗罗是街机上的。继魂斗罗成名之后，于1988年推出了超级魂斗罗。个人认为还是比较经典的。其中很多关的内容吸收了电影《异形》的元素，使得游戏深入人心。

游戏的英文叫Contra，译成日本的外来语就是コントラ 而コン、ト、ラ在日语中对应的日文汉字就是“魂斗罗”。“魂斗罗”的含义是“具有优秀战斗能力和素质的人”，这段话出现在日版FC魂斗罗开场画面之中。很多玩家当年在无数次的通关后仍旧难以满足魂瘾，3周目、5周目甚至10周目也毫不鲜见。以后甚至出了什么水下八关、玩出一匹马骑着打、乘直升飞机追杀到外星球等传闻，虽然传得接近到荒诞，但是可以看出玩家对这款游戏的热爱程度。“魂斗罗”一词虽不是“CONTRA”的中文注册名称，但却和印度古文化有着密切关联，这一词本身也有着特殊的含义。魂斗罗一词是印度梵语的中文发音，是婆罗门斗士中的一位。相传“魂斗罗”以一当十，战死后直立不倒，后成为神膜拜，可以说是印度的一种神勇武士精神的象征。

《魂斗罗1》公元2631年，一颗陨石坠落在新西兰附近的Galuga群岛，两年以后，海军总部得到消息说一个叫做“红隼”的武装组织开始把该群岛地区修建成一个发动异型侵略战争的基地，Contra成员Bill Rizer和Lance Bean被送去破坏对方的计划。这次行动获得圆满成功，但是海军部门将有关这次事件的信息作为高度机密，完全未向大众公布。

1988年，世界第一款“魂斗罗”游戏在日本发行，当时就吸引了无数玩家的喜爱。在他的“邻居”中国，那就更是至少影响了一个时代的青少年的心。许多人放学后就直奔游戏厅或自己家，开始了一段段的冒险与乐趣。

随后1990年，KONAMI公司在原来的基础上又推出了“魂斗罗2代”，那时正是公司事业的顶峰。作为著名动作射击游戏续作，取消了前作中的3D版面而增加了以上方视角进行战斗的模式。武器提升系统及操作系统均与前作相同。游戏在难度和手感上进一步改进，使得当时更多的玩家对魂斗罗十分痴迷。魂斗罗之所以会在近20年后的今天仍然是经典游戏，主要表现在它改变了过去一如既往的游戏面貌，在玩的同时融入了探索的脚步，加上动听又熟悉的背景音乐和变化多端的场景。从而造就了以后这个游戏的辉煌。

《超级魂斗罗》公元2634年12月，在南美的GX军事训练基地，Hal将军送出了一组很诡异的信号，Site. 7（这个是什么机构我目前还不是很清楚）收到信号以后，感到一定有不对头的事情发生，联邦政府再次送出Contra（也就是Bill和Lance）去调查。两人到了那里，发现原来是头一年二人消灭的异型的变种（其他Source的数据表明异型将那里的军队洗脑，变成自己的军事力量，不过这点真魂的数据库没提），二人再次成功地消灭了异型。当然，这次事件再次被划为机密，对外界只是宣称是一次单纯的训练事故。



■ コントラ

■ Contra/Super Contra

■ 魂斗罗

■ 日本KONAMI株式会社

■

■ FC、MSX

QQ群: 77269227

从FC时代起，《忍者龙剑传》就以超强的画面、精美的动画、优良的手感和拔群的难度傲视群雄，TECMO的大名对于许多20世纪90年代中叶以后接触游戏的新玩家来说，也许只是意味着美女如云的《死或生》或者《死或生极限沙滩排球》，甚至有人将它作为“华而不实”的代名词，然而对于那些在20世纪80年代成长起来的老玩家而言，它却是一个值得尊敬与崇拜的名字，因为与这名字相伴的，是一部融合了华丽与硬朗、令无数玩家痴迷的经典动作游戏——《忍者龙剑传》。

1988年，TECMO开始推出“剧院系列”（TECMO THEATER VOLUMN），意味着在家用机游戏上充分展示华丽极致的时代到来。这套“剧院系列”的宗旨，便是要用电影化的手法来演绎游戏，不仅有着故事曲折、情感浓烈的剧本，片头、片尾及过场动画更是大量应用电影镜头语言。《忍者龙剑传》是“剧院系列”的第一部，这个系列除了包括《忍者龙剑传》三部曲之外，还有《天使之翼》和《KIDS党忍传》。

在当时，一般纯动作游戏是极少有曲折剧情的，往往都是以一个简单得不能再简单的善恶故事作为开端来引发打斗流程，情节悬念迭起、峰回路转自然不可能，更遑论对人物的刻画和对人性的阐释了。而即使是以故事见长的RPG，也几乎没有用大量的动画、用电影的表现手法来演绎剧情的。这很大程度上是由于FC的机能所限。但TECMO公司采用了最新的DISP技术来制作动画，新技术加上导演完美的镜头感，巧妙应用构图、剪辑等电影手段，辅以音乐、音效的衬托，终于在FC的机能上制作出了令人难以置信的震撼场面。因此，FC《忍者龙剑传》一推出便令人有耳目一新之感。

FC《忍者龙剑传》的开场动画如同一部充满悬念的动作片，一开始便将玩家的胃口高高吊起。随着游戏的进程，越来越多的精彩动画展现在玩家面前。最值得一提的是那段主角屹立峰巅眺望远山的镜头，充分利用多层卷轴，竟然做出了类似摄像机围绕主角作360度环行运动的宏伟场面，气势之磅礴令人叹为观止。而这恰是在3D技术盛行的今天最流行的镜头运动方式。而《忍者龙剑传》的剧情更是引人入胜。一开场便是主角隼龙的父亲与人决斗未归，留下一封信要儿子带着龙剑去美国寻找一位考古学家。不料隼龙刚到美国便遭不明身份忍者的袭击，更被一神秘女子开枪打伤并投入监狱。隼龙越狱而出，历经艰险找到了考古学家史密斯，还没说上几句话，就有忍者前来盗走了史密斯珍藏的金邪神像。隼龙夺回邪神像，却发现史密斯已经被杀，而他自己也被CIA特工逮捕。

在特工总部充满疑惑的隼龙被告知，七百年前被龙之忍者封印的邪鬼王即将在这个月食之夜复活，而能够再度封印他的惟有龙之忍者的后代。CIA将隼龙空投到南美森林。隼龙最终来到邪鬼王处，却发现那神秘女子正受邪鬼王挟持，自己也中机关坠入陷阱……当隼龙费劲周折前去阻止复活仪式时，却意外地见到了自己的父亲，而现在的父亲却是以邪神护卫使的身份出现……就这样，悬念丛生、步步紧扣的故事将玩家一直吸引到最后。在结尾，隼龙封印了邪鬼王，却发现一直跟随他的神秘女子艾琳竟然是CIA特工，而CIA则是一直在利用隼龙。剧情到此再度峰回路转，艾琳依然将步话机扔下山谷，迎着清晨的第一抹阳光同隼龙深情一吻，已经表明了她的抉择。相信所有玩过这一作的人都会对这个场面久久难忘。



■ NinjaGaiden

■ 忍者龙剑传-邪神封印

■ 1988年

■ 日本TECMO株式会社

■

■ FC

QQ群: 77269227

Nintendo® ファミリーコンピュータ

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

Konami “沙罗曼蛇”

1985年KONAMI在街机上推出了一款飞行射击游戏《Gradius》。该作的标准译名应当是《宇宙巡航机》，不过国内也经常称其为《沙罗曼蛇》。事实上《沙罗曼蛇》仅仅是《Gradius》的一个支系。《宇宙巡航机》是KONAMI试图挑战NAMCO《铁板阵》统治地位的作品。游戏品质非常优秀。游戏最大的特点就是丰富的变化。首先在游戏场景方面，不仅精美程度十分惊人，丰富而风格迥异的场景给人目不暇接的感觉，其中的怪物设计也充满了想象力。86年KONAMI开始正式在美国发售FC游戏卡带，而第一款游戏就是85年的话题大作《GRADIUS》。

1988年KONAMI推出了街机版的《宇宙巡航机2》，该作的画面表现有了极大的进化，其中华丽的火鸟形象让人过目不忘。由于FC机能的限制，要想将这款游戏完美移植到FC十分不易。为此KONAMI开发了一种类似MMC芯片的效能加强芯片VRC4。这款芯片甚至比任天堂自社的MMC芯片更加强劲，《宇宙巡航机2》的移植度令人吃惊，画面表现甚至比当时的大批一线街机游戏更加出色。

宇宙巡航机，是一款2D横向卷轴STG（飞行射击类）游戏，在宇宙中发生的一系列战争事件，都会有宇宙巡航机出马消灭敌人。以追求手感的为目标的的游戏。该游戏是从1980年左右，在FC平台上出现的一款风靡全球的，几乎是所有在童年玩过任天堂FC机的人，无不认识这款宇宙巡航机，在1至2代中，在FC平台出现，3代将出现在SFC上，但从1至3代，发展都是一种疲软状态，没过大进展，但从第4代开始，开始出现变化。4代目前仅被模拟器MAME所模拟，而且性能很差，运行速度，可以与你蜗牛赛跑相比拟。5代是最劲爆的一代，也是最近几年出的一款PS2平台的游戏，而且音乐也是最强大，据说是请制作科幻大片背景乐的专家制作的音乐，而且是以摇滚、电子乐为主题的音乐，玩起来别有一番风味。

沙罗曼蛇是宇宙巡航机的故事分支，发生故事的地点完全不同，一个是沙罗曼蛇惑星，宇宙巡航机则是格艾士星球，且唯一只有沙罗曼蛇具备2D横向、竖向卷轴并支持双人同时操作的一款，虽然是在指定关卡出现。而且画风也彻底改善，当初KONAMI只是想制作一款比较特别的STG游戏，没想到发展会这么快。也正是此作，才真正的为后作奠定基础。

本作游戏性大幅度提高，画风也彻底改变，使用的是与前作完全不同的格调，场景与音乐的完美配置，战机与关卡的协调，刚要求了玩家掌握游戏中另外的技巧，对子机的应用也更大，原因就是子机可以行驶在任何地方，甚至可以直接经过墙壁代替玩家发射子弹，消灭拦路敌军开路。而且子机数量也提升至3颗，但遗憾的是，双人游戏时，这3颗并不指一架战机拥有3颗为上限，而是两人子机数量加起来不超过三颗，这也就使一人拥有两颗，一人拥有一颗，而一人全部拥有，另一人却没有的遗憾局面。防护罩也改进了，使用的是流光气体式的，也就是像一鼓能量体包围在你旁边，随飞机的前进而向个能量炮样飞速前进的样子，不过可支持防御的次数也降低了一次。

不过令人欣慰的是，BOSS不是单调的了，各式各样的BOSS出现了，而且会发现每个BOSS攻击方式和感觉完全不带重样，真的完全是各有不同了。



■ SALAMANDER

■ 日本KONAMI株式会社

■ 沙罗曼蛇1/2

■

■ 1987年/1988年

■ FC

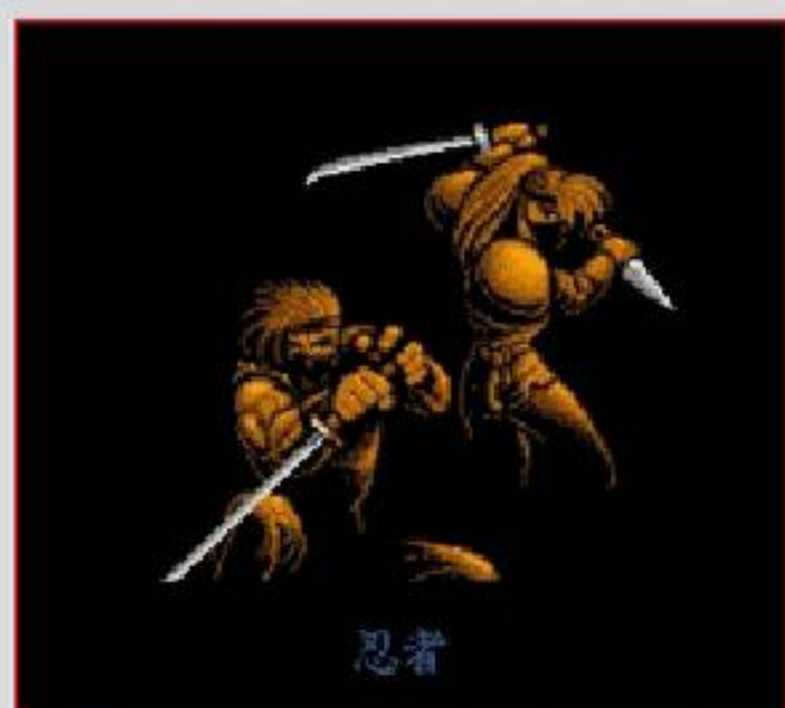
QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

赤影战士

Kage



Kage (J) 1990年 Natsume公司出品 1 ~ 2P

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

悪魔城1

Akumajou Dracula (J)



Akumajou Dracula (J) 1986年 Konami公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

眼鏡蛇部队 (特殊部队)

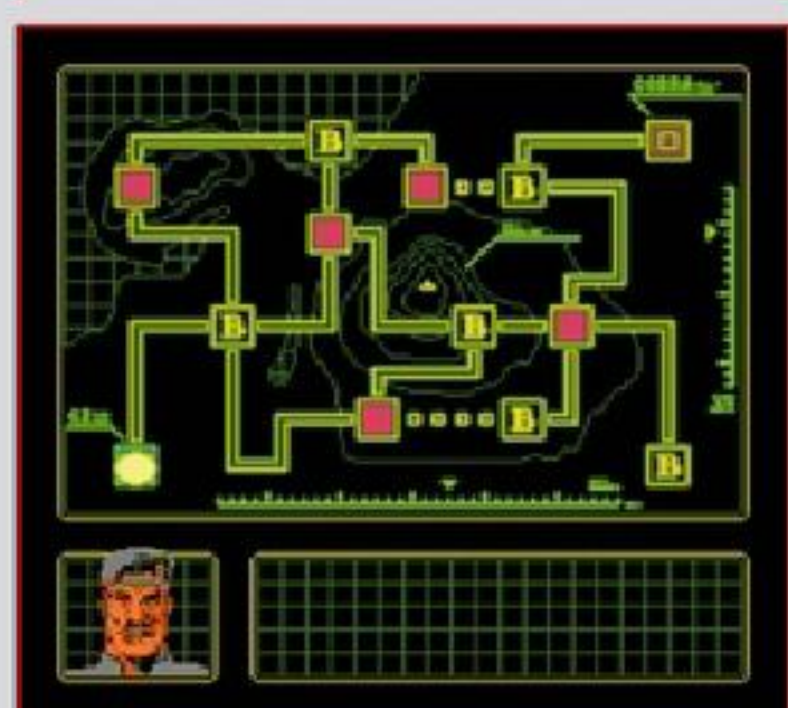
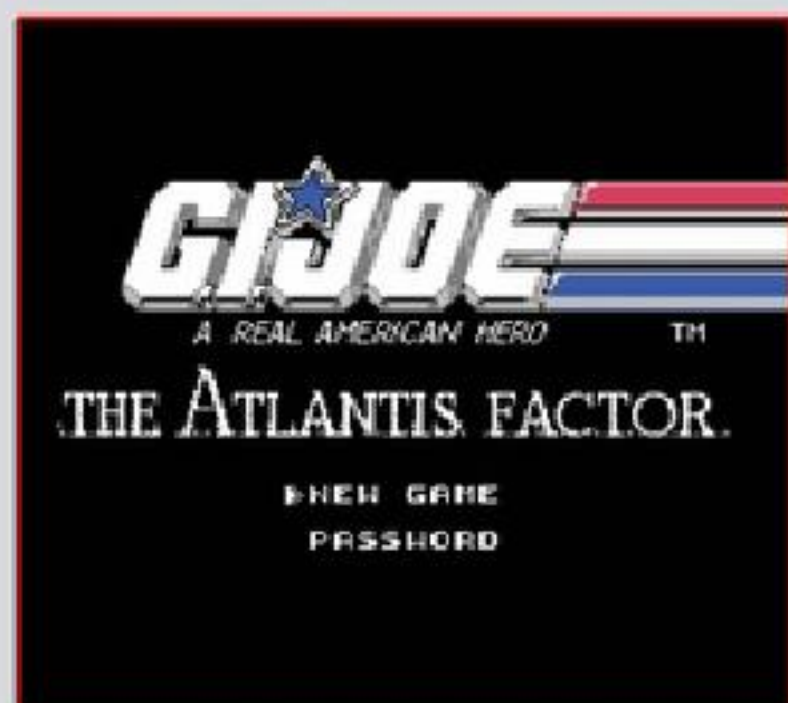


GIJOE (J) 1990年 Hasbro公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

眼鏡蛇部队2 (特殊部队2)



GIJOE 2 (J) 1991年 Capcom公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

外星战将

Bucky O'Hare (J)



Akumajou Dracula (J) 1991年 Konami公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

忍者猫党

Cattou Ninden Teyandee (J)

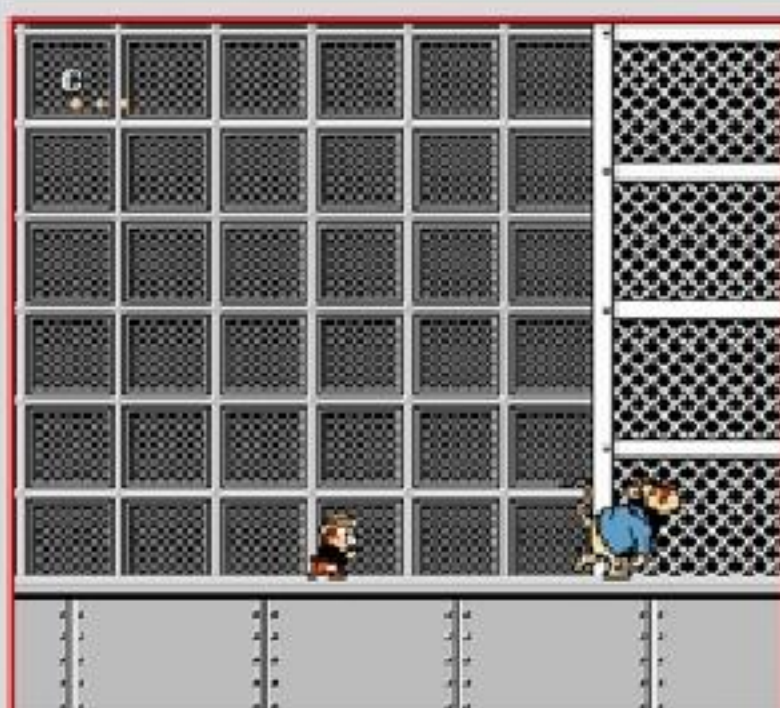
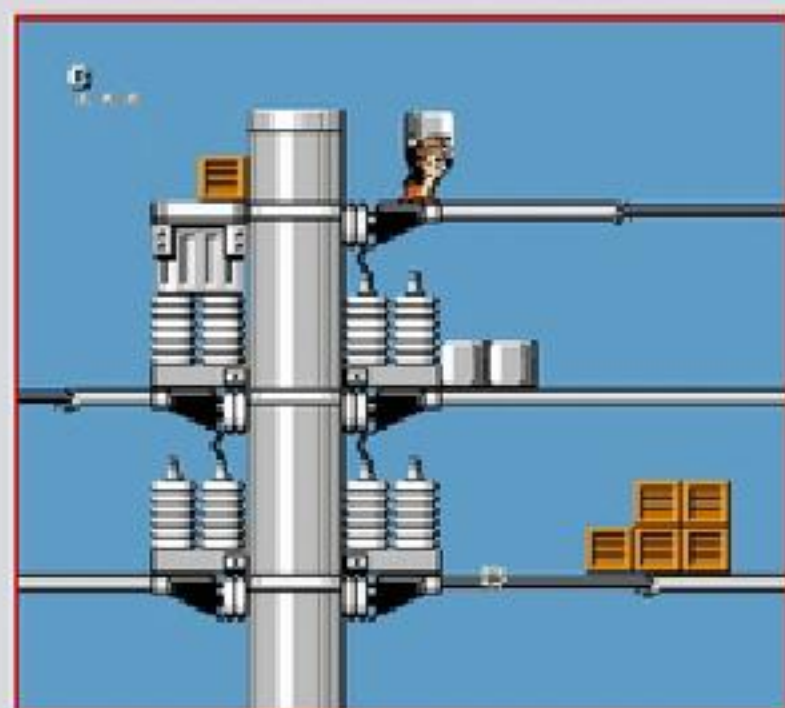


Cattou Ninden Teyandee (J) 1991年 Temco公司

FAMILYCOMPUTER

松鼠大作战 1

ファミリーコンピュータ



Chip To Dale No Daisakusen (J) Capcom公司

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

松鼠大作战 2

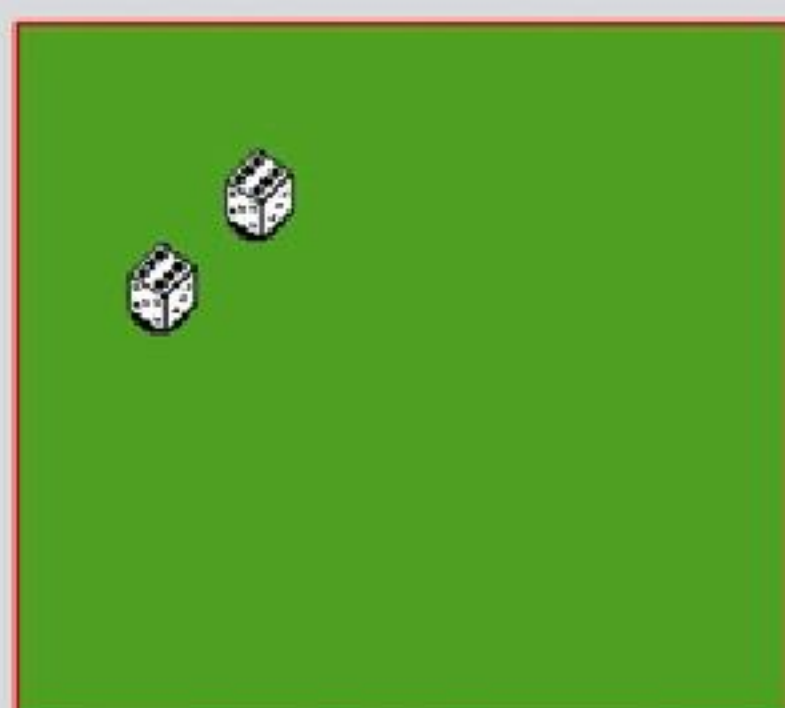


Chip To Dale No Daisakusen 2 (J) Capcom公司

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

东风麻将



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

龙珠Z-激斗天下一武道会



Datach Dragon Ball Z - Gekitou Tenkaichi Budou Kai (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

影子传说 Kage No Densetsu



Kage No Densetsu (J) 1986年 Taito公司出品

FAMILYCOMPUTER

龙珠-神龙之谜

ファミリーコンピュータ



Dragon Ball – Shen Ron No Nazo (J) 1986年 Bandai公司

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

龙珠Z外传-塞亚人灭绝计划



Dragon Ball Z Gaiden – Saiya Jin Zetsumetsu Keikaku (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

龙珠Z3-烈战人造人



Dragon Ball Z 3 – Ressen Jinzou Ningen (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

龙珠Z2-激斗弗利撒



「いざ! ナメックせいへ!」
ちやうと ほろばし ドラゴンボールで
えいさんのいのちを 救きた ベジータのいる
サイヤ人との そうぜつなる たたかい……



しかし ゴクウのうけた 身代わりも
けっして かるいものでは なかった……
そして ちやうと へいむが とりもどされ
ゴクウたちは わずかな きやうそくのみを
おくらせていた



ベジータ「なにっ! ジャあ フリーザさまが
でかかったっていうのは……!!
くそー! スコアワタで かいたる
さいていやがったのか!!
なんとかせんと オしは えいさやうに
やろめい



ブルマ

ドラゴンレーダー

だれかひとりの HP・BEを すこし
かいくでるぞ! しかも このカードは
つかっても なくなるぞ!!

カード



げんざいのしべし/BP-----11/1700
つぎのしべしまでのBP-----あと600
「スワード」
とめとどわじ 58くとどじ



「ひっさつわざ」………しやうBE
エネルギーは 20
ませんこう 100

げんBE
55



さあ うんめいの せんたくじや!!
カードを めくれば
なにかが おこるぞよ!!

HP 60/60 クリリン 70/70 ヤムチャ 65/65
BP 1700 1500 1800
BE 55/55 60/60 50/50



せんとう
カード
にげる



Dragon Ball Z 2 – Gekishin Freeza! (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

大金刚

Donkey Kong (JU)

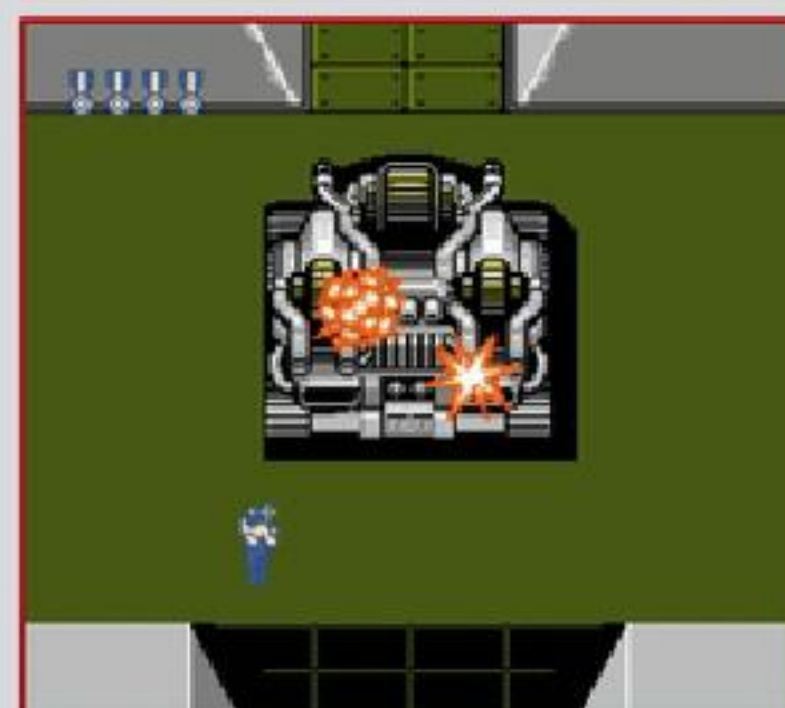


Donkey Kong (JU) 1981年 Nintendo公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

魂斗罗2 Super Contra



Super Contra (J) 1990年 Konami公司出品

FAMILYCOMPUTER

荒野大镖客 Guns smoke

ファミリーコンピュータ



Guns smoke (U) 1988年 Capcom公司出品

FAMILYCOMPUTER

信長野望-战国群雄传

ファミリーコンピュータ



Nobunaga No Yabou – Sengoku Gunyuuden (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

圣斗士星矢黄金传说完结篇



Saint Seiya – Ougon Densetsu Kanketsu Hen (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

魂斗罗

Contra



Contra (J) 1988年 Konami公司出品

FAMILYCOMPUTER

吞食天地2 ~ 諸葛孔明伝

ファミリーコンピュータ



Tenchi wo Kurau 2 – Shokatsu Koumei Den (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

吞食天地1



Tenchi wo Kurau 1 (J) 1989年 Capcom公司

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

大航海時代

KOEI

KOEI PRESENTS

いまもさらさら 80万人以上、
わがそうふは ながさきこうかい
おうえんりやおらじのほいをうけ、
ポルトガルにおうじョアンせい
よりでずかった だいかんたいを
ひきい、てんせつてのキリストきょ
うおら「プレスデ・ジョアン」の
くにもさがすため、にしアフリカ
たひすへとおももいた。
しかし、そうふのふきい
かんたいは、とちゅうのふきい
はあ、わがまはきもに
うあのもくぞとあはでた。
でいこたる わがそうふも、



「あらたなおしやけんを はじめ
はうけんを さいかいする

「あなた、どうですか？」

あなた： アカ

とうもろ	45
はんぶん	59
ちりょく	62
ゆうき	61
つよさ	51
ポータス	46

「おめでたらしいですか？（笑）」



「わたしの名は、アカ。
わたしのいちごきは、ポルトガルの
ゆいしよたらしい きぞくたが、



「はるさいのわたしには、ポルトガルの
おうえんりやうしやの おうじョに、
おもいをつたえろ すべからぬいぬ。



「でいどく、うあのおもしろいさでしてさかい
なでも、きゅうにふたが きえるはしよが
あるらしいぜ まかうんしたいがな



「な人のようだね？
「しょうひんをうる せうほをみる
しょうひんをかう どうしする

せんめい	はるさい/さいたい
トヘルメス	52 / 70
しょうきん 1000まい	



「このふたのつみにも
うっていらぬのですか？」



「こうかいのふしを おいのりします



1502年 2月 21日 リスボン



トヘルメス

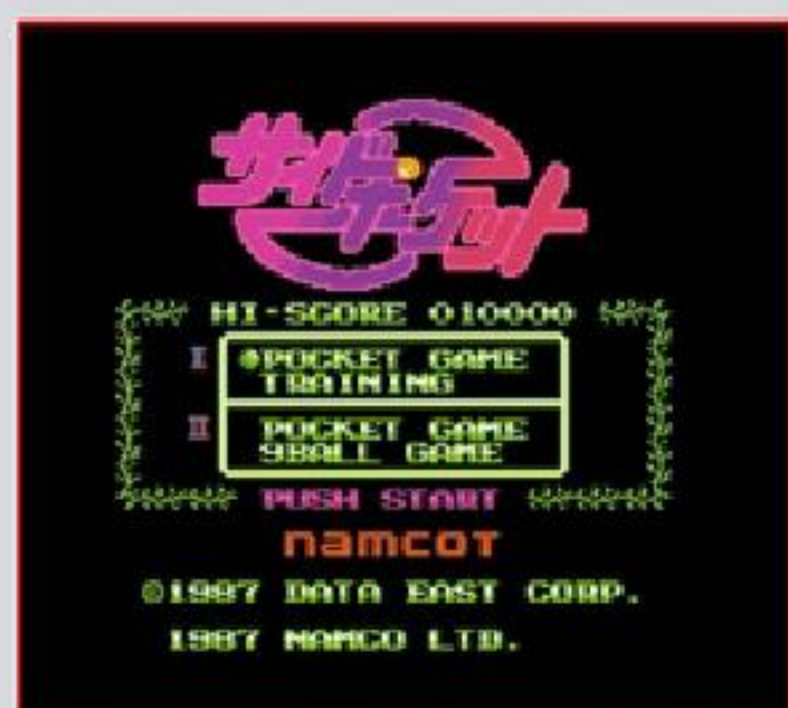


「このふたを しゅうりする人です？」

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

桌球



Side Pocket (J) 1987年 Namco公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

月風魔伝

Getsufuu Maden



Getsufuu Maden (J) 1987年 Konami公司

FAMILYCOMPUTER

双截龙1

ファミリーコンピュータ



Sangokushi 2 – Hanou No Tairiku (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

双截龍2



19XX年...。かくせんそうごのニューヨークは、ますますよくなってはいるけれど、みんなきまぐれになっていく。ますますそして、あつたがふたりのおれがものによってもろくも、くずされていったのだ。ふたりの、おれは「ビリー・リー」と「ジョー・リー」おれはがれらせ「ダブル・ドラゴン」とよんだ。おれがおれにも、しめておいたのだ。そのしめておいたおれは、おれがいつかおれしたことであり、おれがしめたことは、おれがしめたのだ。そして、ある日「ビリー」の、おれがしめた「マリオン」が、おれがしめた、おれがしめた...



Sangokushi 2 – Hanou No Tairiku (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

帝国战机

Crisis Force

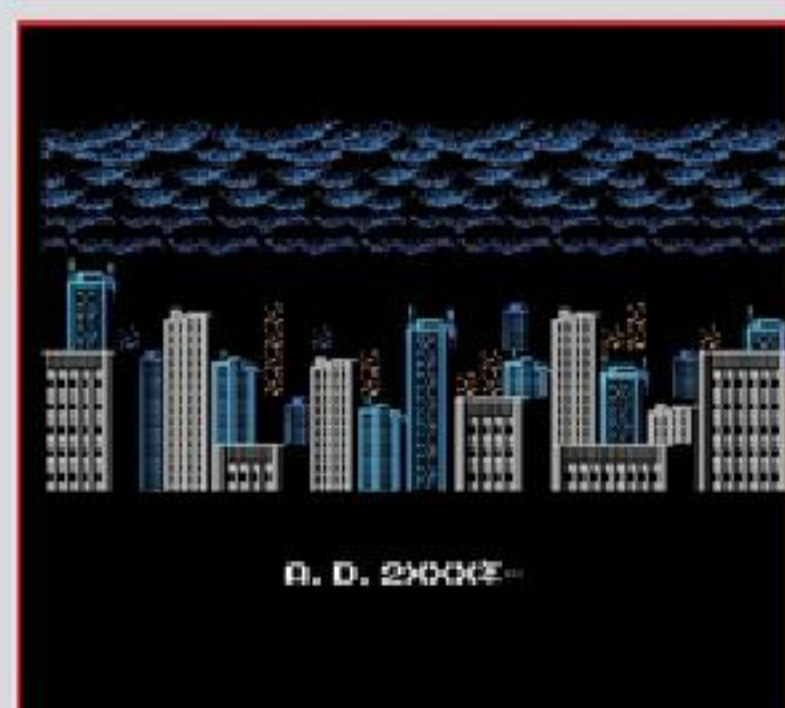


Crisis Force (J) 1991年 Konami公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

最终任务 (空中魂斗罗)



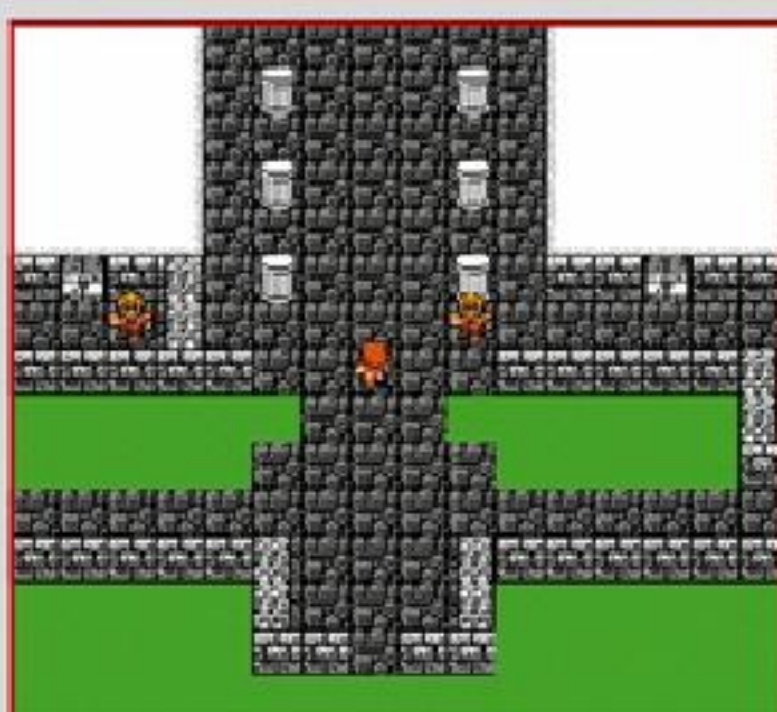
Final Mission (J) 1990年 Natsume公司出品

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

最终幻想1 (太空战士1)

この世はいは ほんこくにつつまれている
かぜはやる うみはあめ だいちをくさってゆく
しかし ひとびとは1つのよげんをしんじ それをまっていた
このよ ほんこくにそまりしとき
4にんのひかりのせんし あらわれん
ながいほうけんのすえ 4にんのわかものがこのちたどりついた
そしてそのすえには それぞれのクリスタルがにぎられていた



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

最终幻想2 (太空战士2)

FINAL FANTASY II

© 1988 SQUARE

PROGRAMED BY NASIR
CHARACTER BY YOSHITAKA AMANO
SCENARIO BY KENJI TERADA

はるか昔の世に おいて……
ながくつづいてきた へいおが いま おわりをつげた
パラメキアでこの ころでは まかしから まのをも
よびだし せむせむしくに のりだしたのである

これにたいし はんらんぐんは ファインおうこくぞ
たちおがったが ていこくの そうこうげきにおい
しるを うばわれ へんきょうのまち アルサへと
てったいしなれば ならかった

ここ ファインおうこくにすむ 4にんのおかものたちも
てきめこうげきによって リョウしんを うしなひ
しつようなてきめ おってから にげうけでいた……

1

2

3

4

ニューゲーム スピード 6



あああああ■

あ い う え お か き く け こ
さ し す せ そ た ち つ て と
な に ぬ の は ひ ふ へ ほ
ま み む め も ら り る れ ろ
や ゆ よ ゐ ん が ぎ く げ こ
ざ じ ず ぜ ぞ だ ぢ ら ぞ



さなまやざや「あああああ いきていたのね！
…よかった…わたし…グスン



ヒルダ「おいこはは 【のほろ】です。
よく おぼえておくのよ。」

たずねる
おぼえる
アイテム



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

最终幻想3 (太空战士3)

そのワルガミゴの所とは しずかにたつた……
このだいじしんぞくも たんなるようにすめと。
せかいの ひかりのふなもとである ワリスタルを
ちやうらふかくひきずりこみ まものをうみだした
おあきなるふなもと、これからおとすもの
くらべおほ ちっけなものである。
それとはつともなく おあきく るかく くらく
そしてかなしい……
だが ちやうらはまだ うしなわれてはいない。
4つめたましが ひかりに けいさうけるであらう。
そこから すべてのはじまり……



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

火之鳥鳳凰篇-我王之冒險



Hi No Tori – Houou Hen – Gaou No Bouken (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

半熟英雄 Hanjuku Hero



Hanjuku Hero (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

魔神英雄傳



ワツのせかいで つくられている
かみさまの すむというやま そうかいじん
そのせかいじんが あくのていおう
ドラクダーに せいらくされてしまった
するきった おおぞらも さえずるとりも
きえてしまった
ひとびとの こころからも わらいや
ゆるこびが きえようと していたとき
ひとりの きゅうせいしゅが あらわれた
かれのなは いくさべつワタル
しゅうじんまると とともに ワツのせかいを
とりもどそうと たたかっていたのだが
ひょんなことから



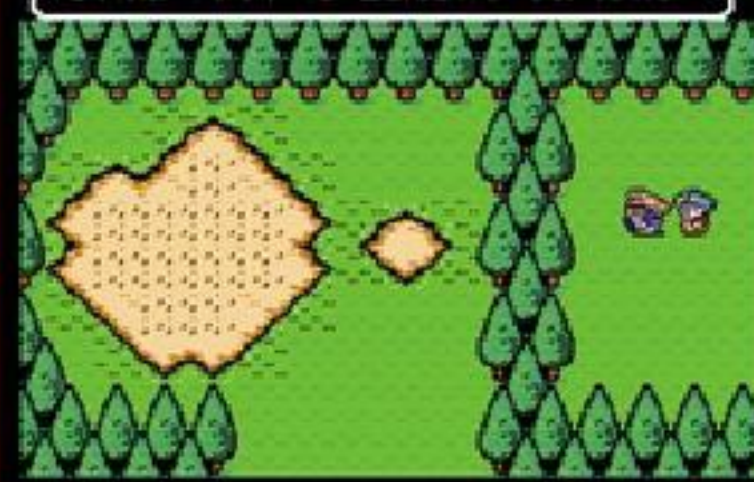
ゲーム スタート ゲーム しゅうぎ

ああああ

おまを きめてくださいな!

トあいうえおかきくけこ
さしすせそたちつてと
なにぬねのはひふへほ
まみむめもやゆよわん
らりるれろがぎくげこ
ざじずぜぞだどうで
ばびぶべぼびぶべ
あいうえおやうー
おわり

このかいそうに とばされて しまったのだ
わたしと ワタルが ひきあはされた スキをつけて
ワタルは ドラクダーに とらえられて しまったのだ



プロローグ

クリジット: 0

たいりょく: 14- 14

ワタル



コウチアスせうげん

クリジット: 0

たいりょく: 14- 14

まほう: 0- 0



つうこうどめいはい

クリジット: 0

たいりょく: 14- 14

まほう: 0- 0



ボクは サザビーさまから 半端みないな コドモを
とらずなつて もうしづけられているんだ
もっとも まどうしゅでも ある人なら べつだけだね



やうげくあんのむら

クリジット: 0

たいりょく: 14- 14

まほう: 0- 0



コウチアスせうげん

クリジット: 0

たいりょく: 14- 14

まほう: 0- 0



つちメットつ 2ひきがあられた。

どれをつがいます?

つかえるものが ありません



つちメットつを たれた。
しゅうじんまるとは 2のダメージを うけた。
しゅうじんまるとは 2のダメージを うけた。

Majin Eiyuuden Wataru Gaiden (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

机械战警2 robocop2



robocop2 (J)

FAMILYCOMPUTER

脱獄

P.O.W

ファミリーコンピュータ



POW (J) 1989年 SNK公司出品

FAMILYCOMPUTER

奇天烈大百科

ファミリーコンピュータ

キテレツ大百科

● はしおでナリ
つらきナリ

● 1990 大塚しん
● おじこ、おじでれび、おまひつうしんしん

キテレツ大百科は、おまひのせがれいであまひことけである
「おまひきょう」をうつくっている。



ショックでうごきおまひの「おまひきょう」はおまひん
だまひのせがれいもうつくっている、おまひんはもめがれいこ
どしこめられてしまったのだ。



ここは「おまひきょう」のほうへいへい。
ほうへいするおまひ、おまひんくろいけがかるかな？
でも、おまひんはもめどすくなくでもずもけも・・・
・もっているおまひん 07
・キテレツ大百科のほうへいりよく 1
というわけで、ほうへいするかい？
はい ●はいえ
おまひんがきりかち、おまひんボタンを押ししてね！

発明室

ゴール 205 おまひん 0 50 100

キテレツくん！
おまひんくろいけがかるかな？



おまひんくろいけがかるかな？

おまひんくろいけがかるかな？

Kiteretsu Daihyakka (J)

QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

热血时代剧 (热血道中记)



Kunio Kun No Jidaigekidayo Zenin Shuugou (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

热血足球 2



こんにちは、
熱血サッカー部・マネージャーの「あきこ」です。

ついに「熱血サッカーリーグ」の世界1を占める
「テクノスジャパン・カップ」がひかれることになりました。

世界1のサッカー・チームをのぞいて「熱血FC」が結成され
「くにお」くんたちは、遠征試合に出発することになったの。

今回「あきこ」は、みんなといっしょに試合にまいるけれど
たまには、別荘から「ぞんね」ぶらいてほしいな・・・らんっ。

がんばれ！ 熱血FC！！

※ ゲーム もーどを えらんでください

▶ ねっけつ リーグ 1P 2P
はすカーデ 000 000 0000

たいせん ぶっかい 2P 3P 4P
PKせん ぶっかい 1P 2P

※ なんいどを えらんでください

やさしい ふつろ むずかしい



※ ねっけつFC ひかえしつ

さくせん かいい	てんき よほう
みーていんぐ	せいせき ひょう
▶ さくく あみ	おうえん きょく

※ みーていんぐ

せんしゅ うすど

くにお	はなす
くにお	あいてむ
くにお	てんわ
くにお	てんわ
くにお	てんわ
くにお	てんわ

※ ぶっかい

くにお ▶ あける

※ おうえん きょくを えらんで ください

ねっけつ リーグ・て・カーにほあ ♪

てくめす じゅんぽん かっふの てーま ♪

らんぽ・ひ・ぽんぽ ♪

ひきひき・さんぽ NO3 ♪

ごー・ごー・ねっけつ すどらいかー ♪

ねっけつFCの てーま ♪

ねっけつ たいいふー ♪

まかせ



※ てんき よほう

あじあ - かんこく

はれ のち くもり

あめ の ふる かくりつ 10%

かざむき +

ふうりょく よねい

ちゅういばり かみなり

Kunio Kun No Nekketsu Soccer League (J)

热血物语

ファミリーコンピュータ

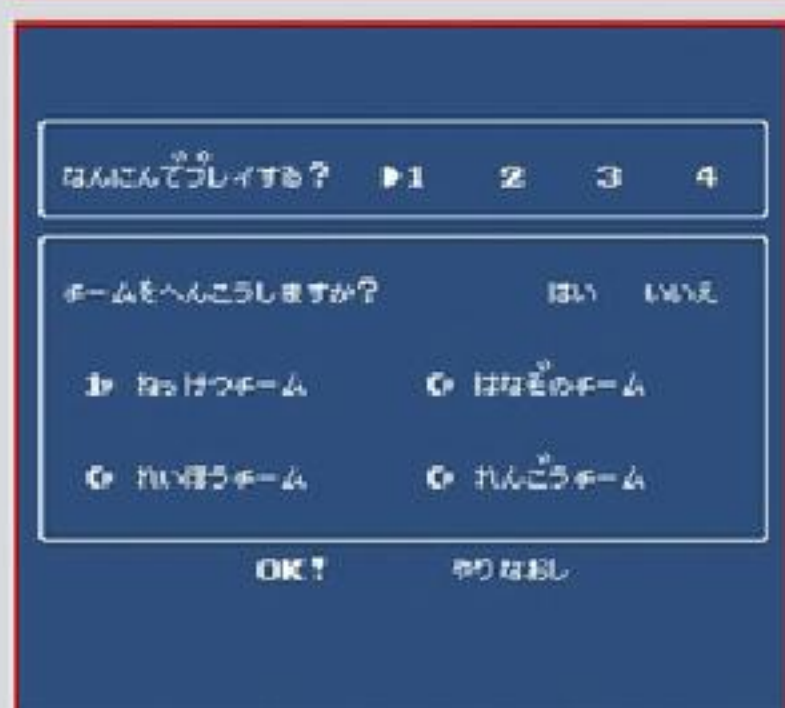


QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

热血进行曲



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

热血曲棍球 (热血冰球)

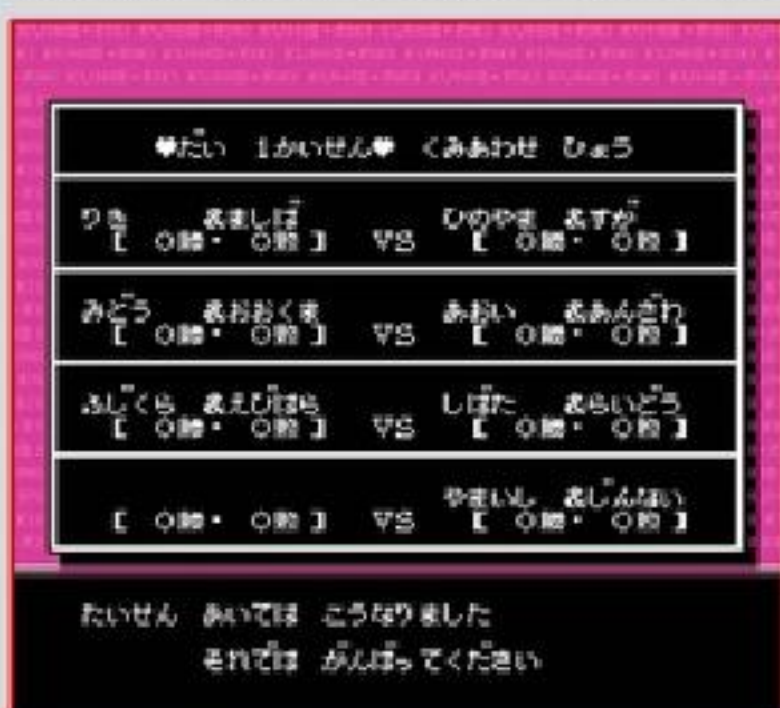
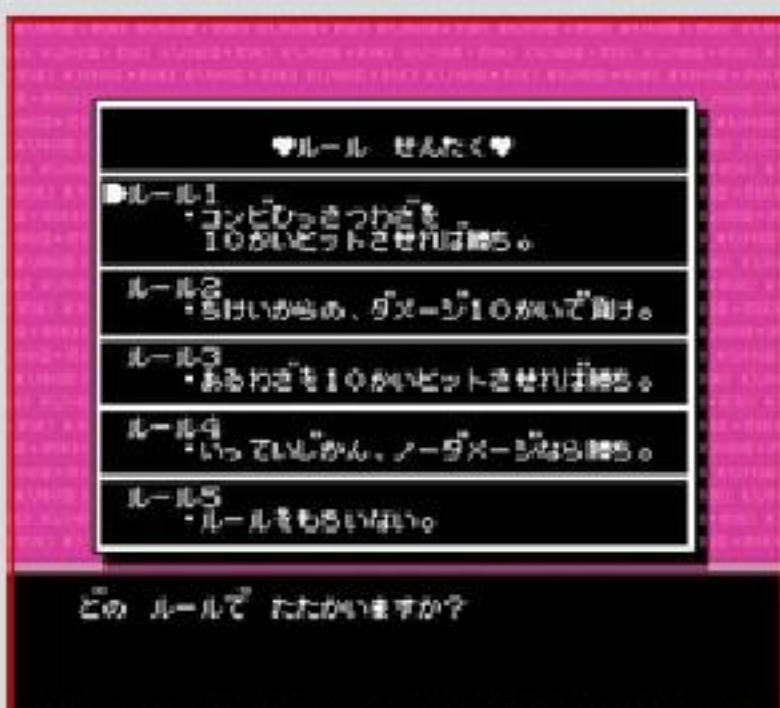


Ike Ike! Nekketsu Hockey Bu - Subette Koronde Dairantou (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

热血格斗传说



Nekketsu Kakutou Densetsu (J)

QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

热血篮球

ファミリーコンピュータ



Nekketsu! Street Basket – Ganbare Dunk Heroes (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

热血进行曲

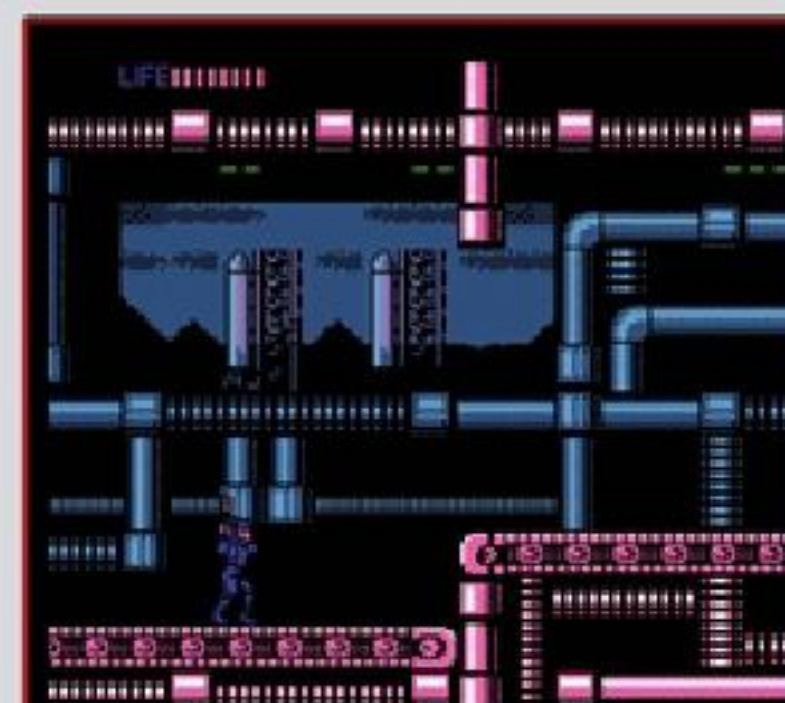


Nekketsu Shinkiroku – Harukanaru Kin Medal (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

血火纵横 Cross Fire



Cross Fire (J) 1990年 Kyugo公司出品

FAMILYCOMPUTER

忍者神龜3 T.M.N.T.3

ファミリーコンピュータ

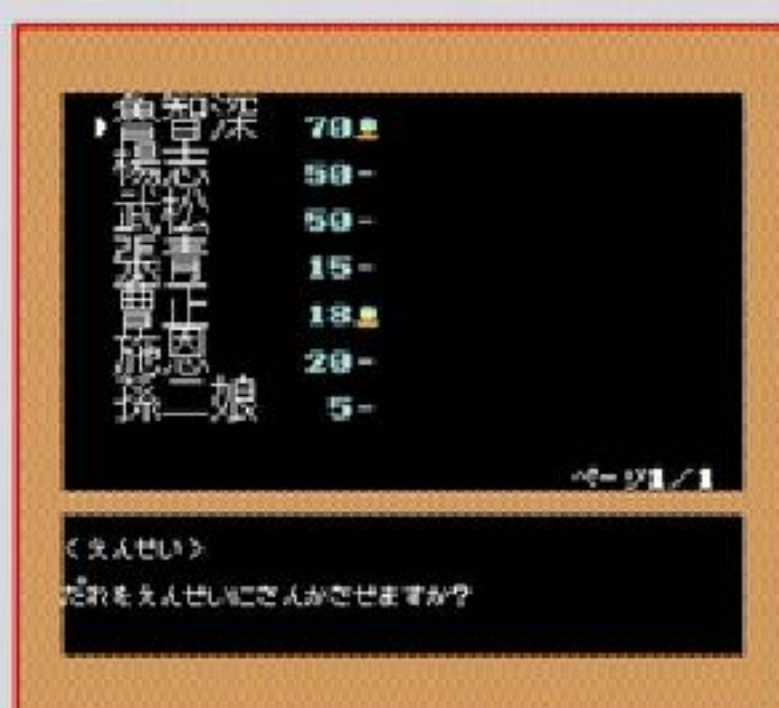
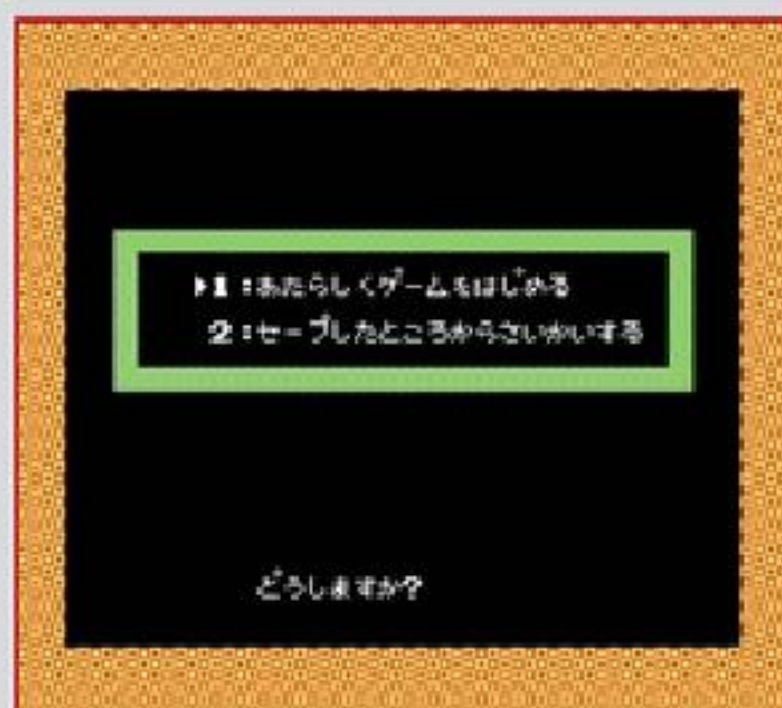


Teenage Mutant Ninja Turtles 3 (J) Konami公司

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

水浒传-天命之誓



Suikoden - Tenmei No Chikai (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

元朝秘史-成吉思汗

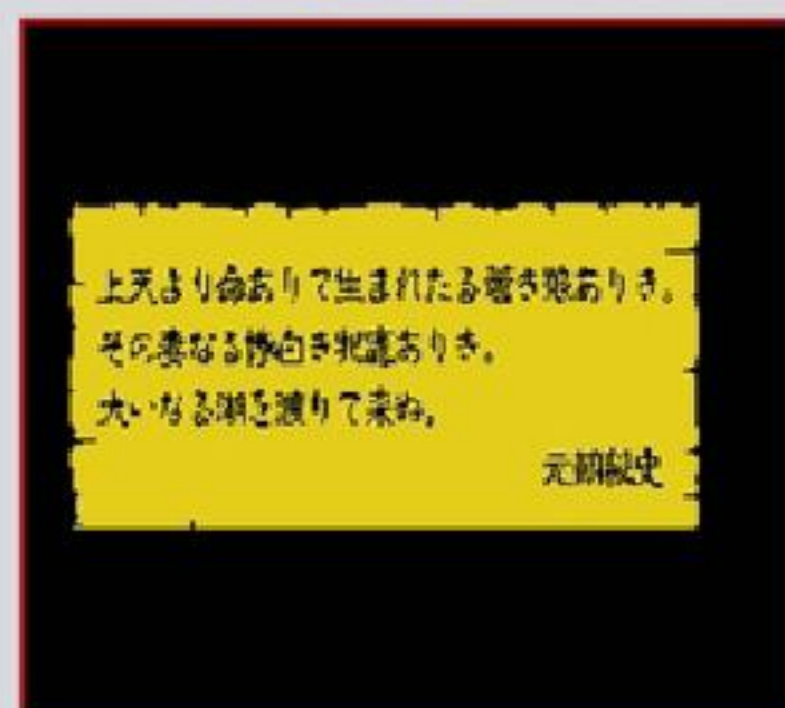
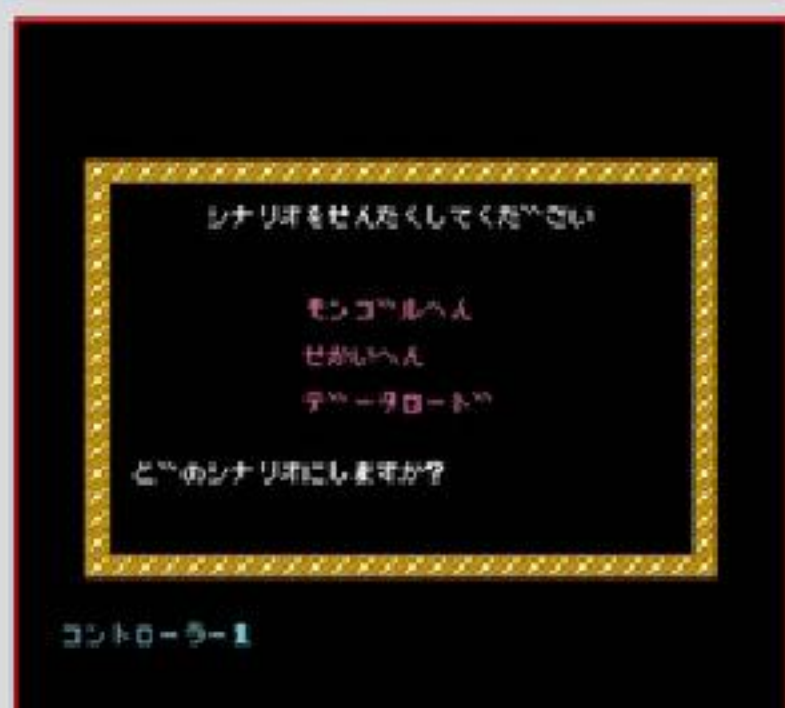


Aoki Ookami To Shiroki Mejika – Genchou Hishi (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

元朝秘史2-苍狼与白鹿

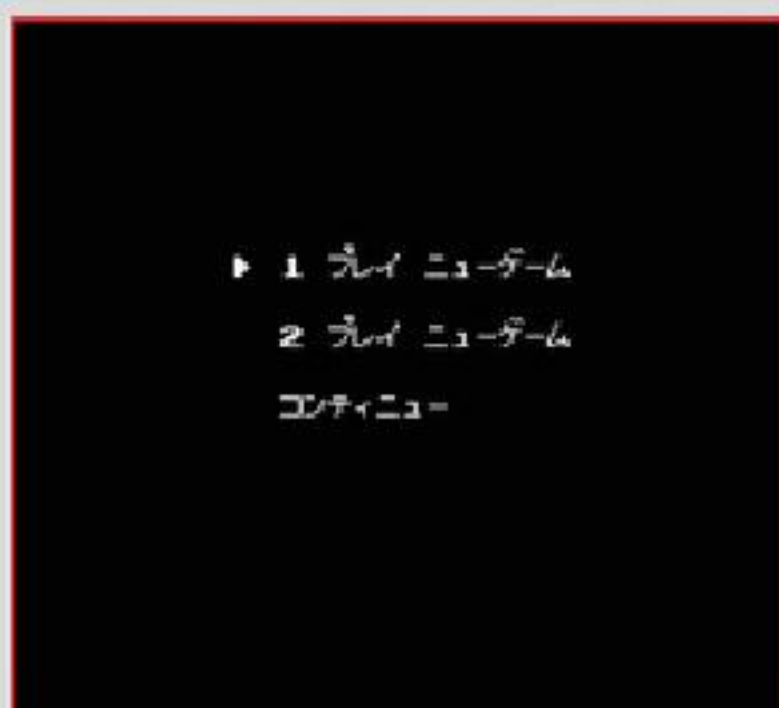
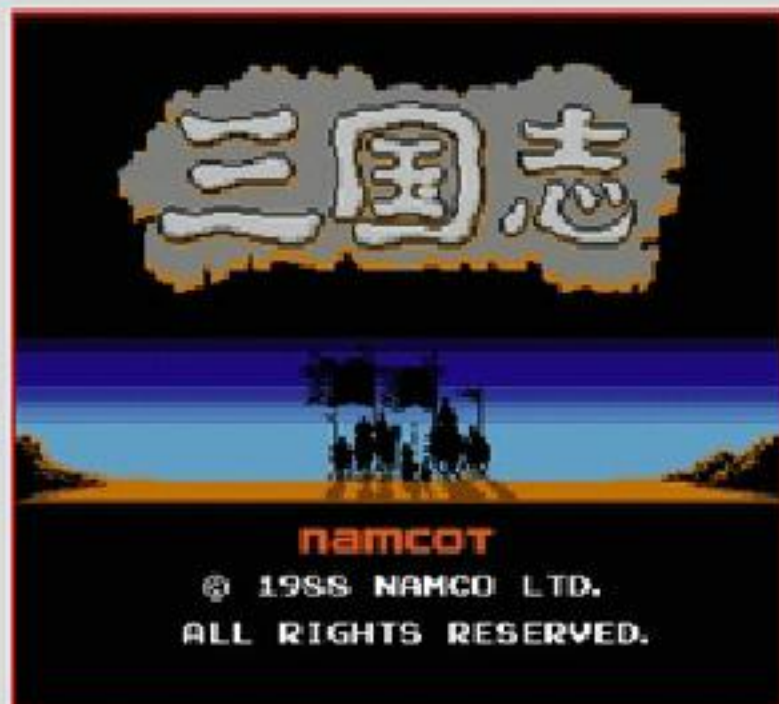


Aoki Ookami To Shiroki Mejika – Genghis Khan (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

三国志-中原之覇者



Sangokushi - Chuuken No Hasha (J)

QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

三国志2 ~ 霸王大陸



劉備 兵×1 曹操 兵×2
孫策 兵×4 袁紹 兵×3
馬騰 兵×3 劉璋 兵×4
董卓 兵×2



リュウベ 体 78 徳 99
-レベル 1- 知 65 忠 --
平軍 700 武 71 経 0
※:長剣 兵:兜



リュウベさま
こんげつのメーレイションは 3まいです

3枚



并州 ハイリョウ
君主 リュウベ
太守 リュウベ
統治度 45

どこへ いきまうか

3枚



	体	武	知	忠	経	兵
リュウベ	78	71	65	--	0	700
カンウ	97	97	64	99	20	700
リュウベ おわり	99	98	20	98	20	700

だれに いきまうか ひど えらんでください



1894 1月
金 190
米 250
武将 3
兵士数 2100
かんき 2100
ひかり 100

それでは ハイリョウ 2100

キン 100 コメ 200

そ シュツジャンします おるしいですか

はい

いいえ

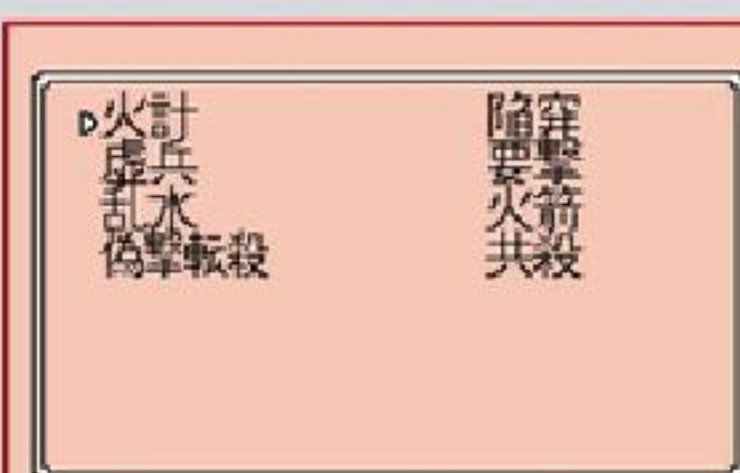


かならずや シロをあととしてまいります

2枚



リュウベ 体 78 徳 99
-レベル 1- 知 65 忠 --
平軍 700 武 71 経 0
※:長剣 兵:兜



どのようなケイリョウも おいしゅうしょう

カンウ



体 79 87 体

87



カンウ

体 85 知 97 忠 99
武 97 経 0
兵 20



カンウ

ジャンケイをきめてください



Sangokushi 2 - Hanou No Tairiku (J)

FAMILYCOMPUTER

光荣三国志

ファミリーコンピュータ



Sangokushi (J) 1988年 Koei公司

FAMILYCOMPUTER

赤龍王

ファミリーコンピュータ

赤龍王

▶ START
CONTINUE

©1989 SUNSOFT
©1989 東通エンターテインメント

◎ 本宮ひろ志
◎ 本宮企画
◎ 集英社



おげんさん 221ねん ちやうごくで
はじめての どういつこっか
「シロでいこく」を たんじょうした



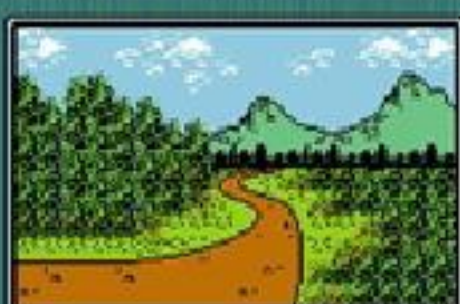
おげん 10ねん「シロでいこく」を
きくおけた しんおう「エイセツ」は
みずから「シロウチ」を ちやう
どくさいしやとなった



おとこのちは 「リュウウ」
いまだこそ ただの ひやくしやうめ
むすこであるが おちに
てんかき とる たいじんぶつとなる...



▶ はなす
みる
とる
しらべる
いどう



▶ みる
しらべる
いどう



▶ はなす
みる
しらべる
きく
いどう



▶ はなす
みる
とる
しらべる
きく



▶ はなす
みる
とる
しらべる
いどう

パスワードを いれてください

▲

あいうえおかきくけこさしすせそたちつとて
なにぬねのひふへほまみめももやよろり
るれろわをくけこさしすせそたちつとてほ
るるるる モデル スム スム オフル



おれは きやうふせい(1)によって ほうに
そむいたものにほ ようしやのない
けいほうを あたえた

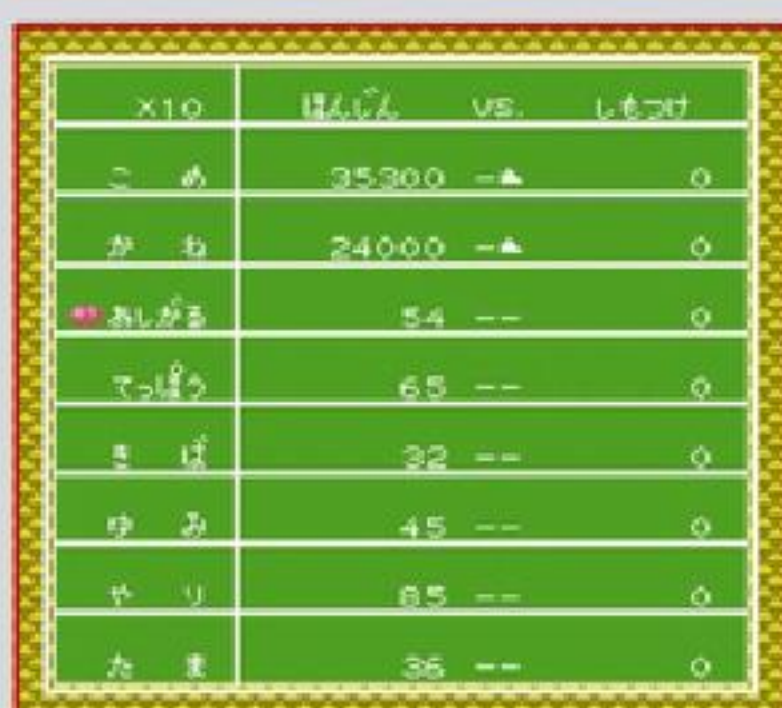
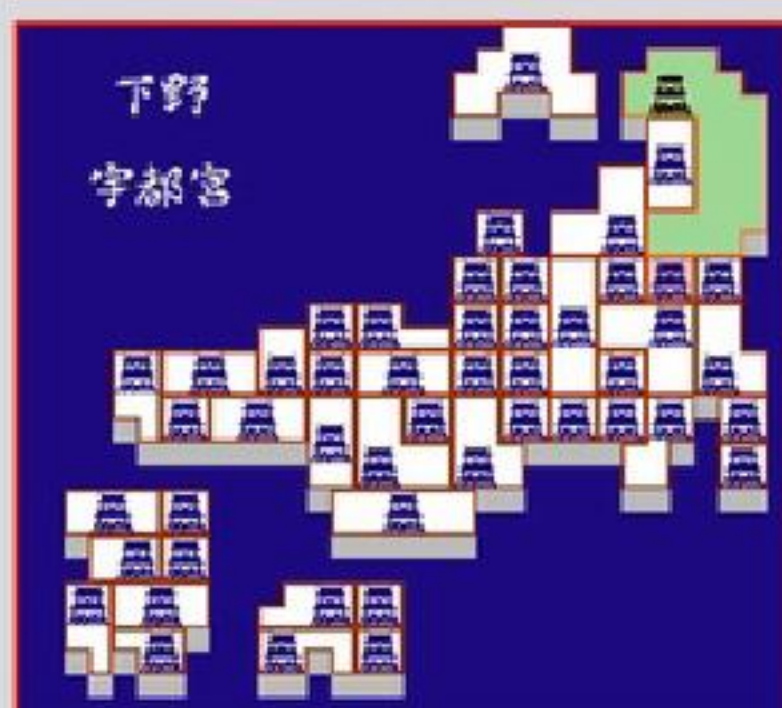
Sekiryuuou (J) 1989年 Sunsoft公司

QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

SD战国武将列传



SD Sengoku Bushou Retsuden (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

七龙珠Z3 ~ 烈战人造人間



Dragon Ball Z 3 – Ressen Jinzou Ningen (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

火炎之纹章 (圣火徽章)



Fire Emblem (J)

FAMILYCOMPUTER

超级马里奥

ファミリーコンピュータ

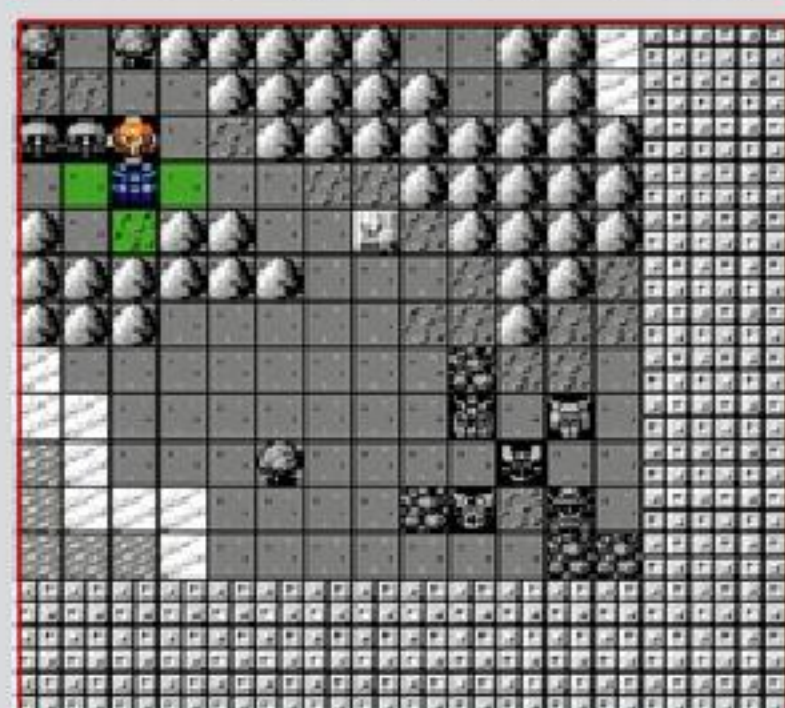
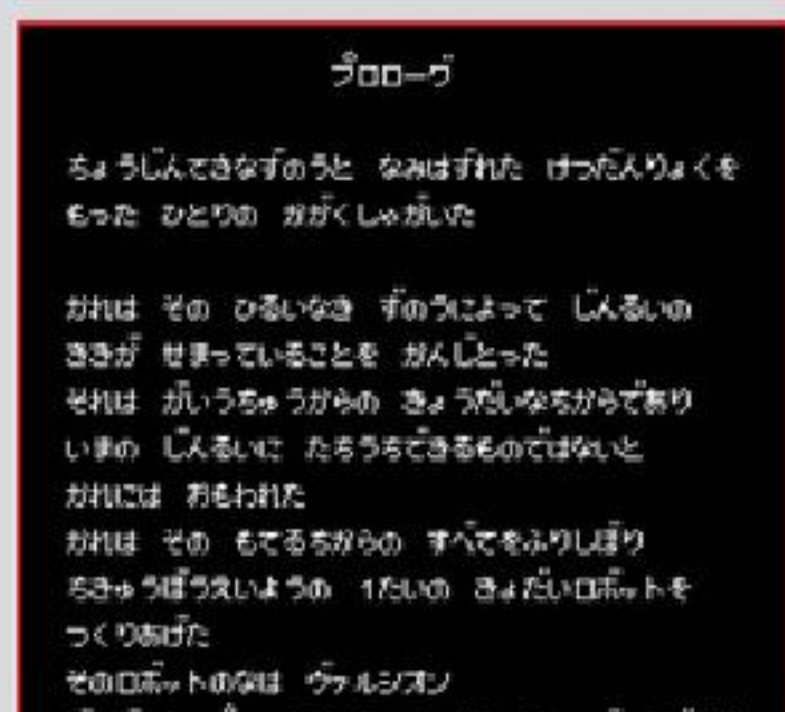


Super Mario Bros (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

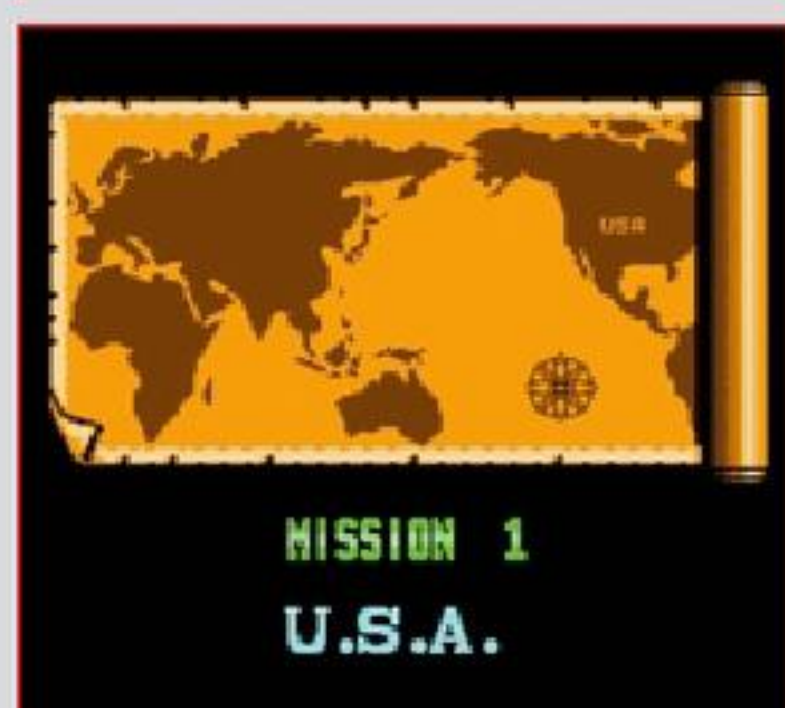
第二次机器人大战



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

双截龙3 ~ 罗希塔



Double Dragon 3 – The Rosetta Stone (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

中东战争 (联合大作战)



Silkworm

FAMILYCOMPUTER

蝙蝠俠3

Batman3

ファミリーコンピュータ



Batman3

FAMILYCOMPUTER

鳄鱼先生

Bayoubil

ファミリーコンピュータ

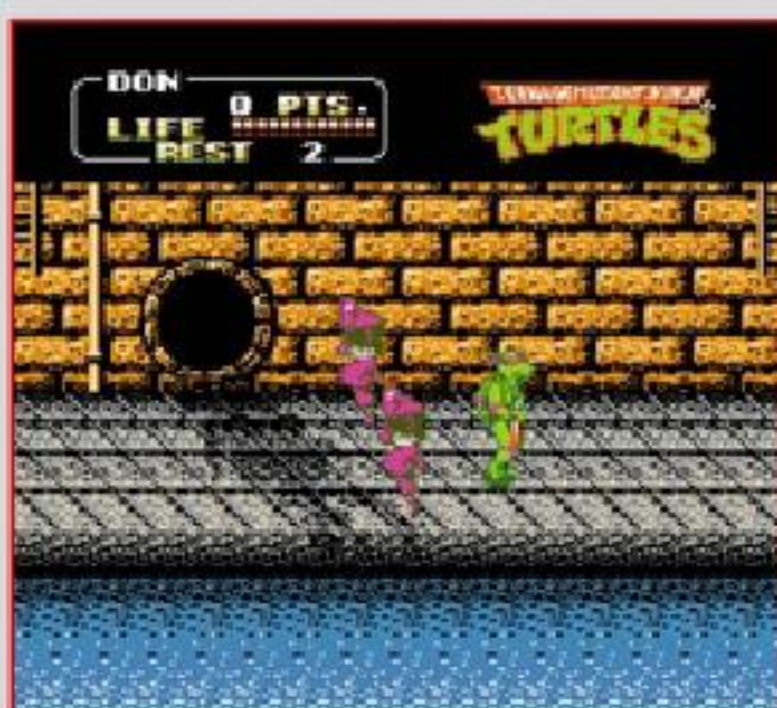


Bayoubil(U)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

忍者神龜2 T.M.N.T.2

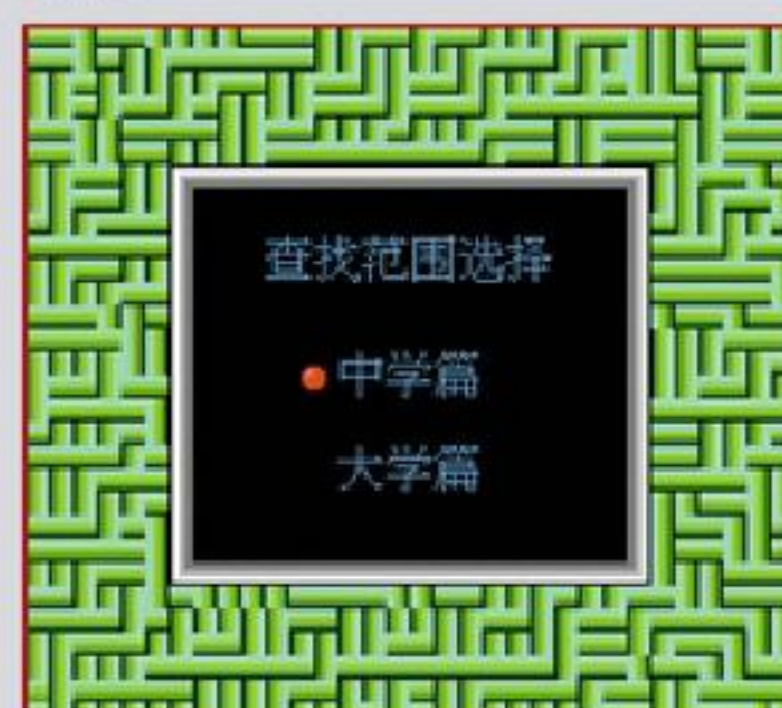
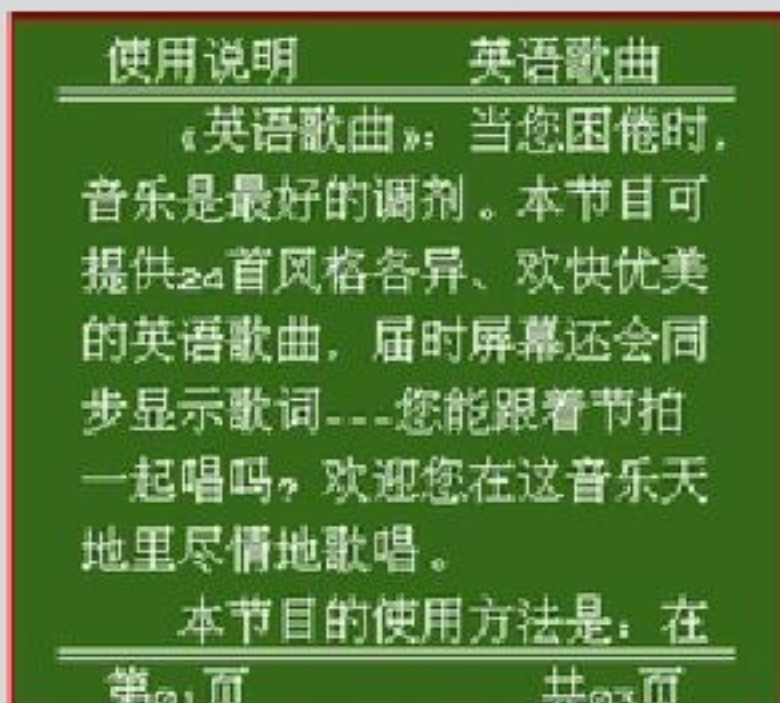


Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (J)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

小霸王学习软件-词霸



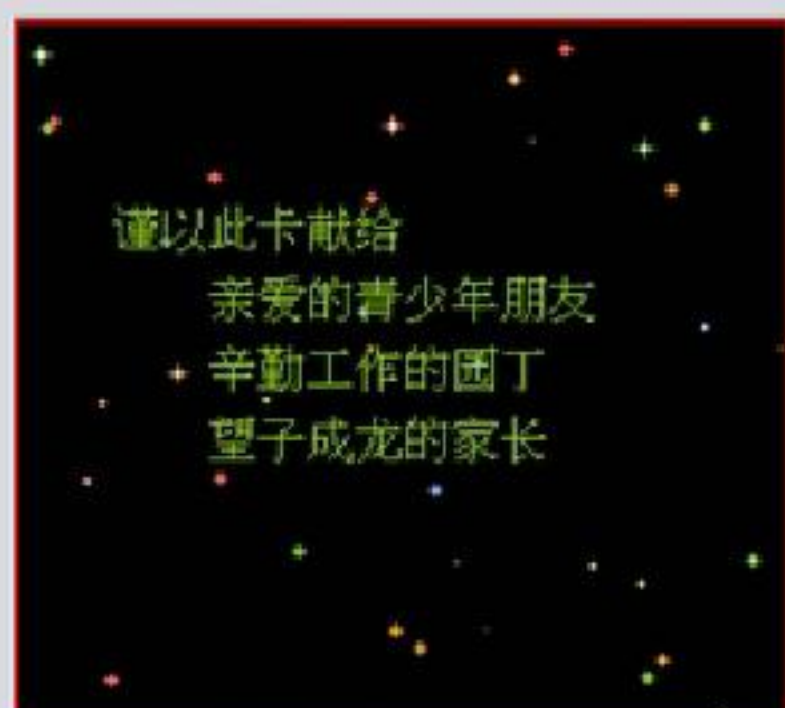
Nintendo®
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

小霸王电脑学习机学习卡



中山市小霸王电子工业公司 (C)

小霸王其乐无穷!

QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

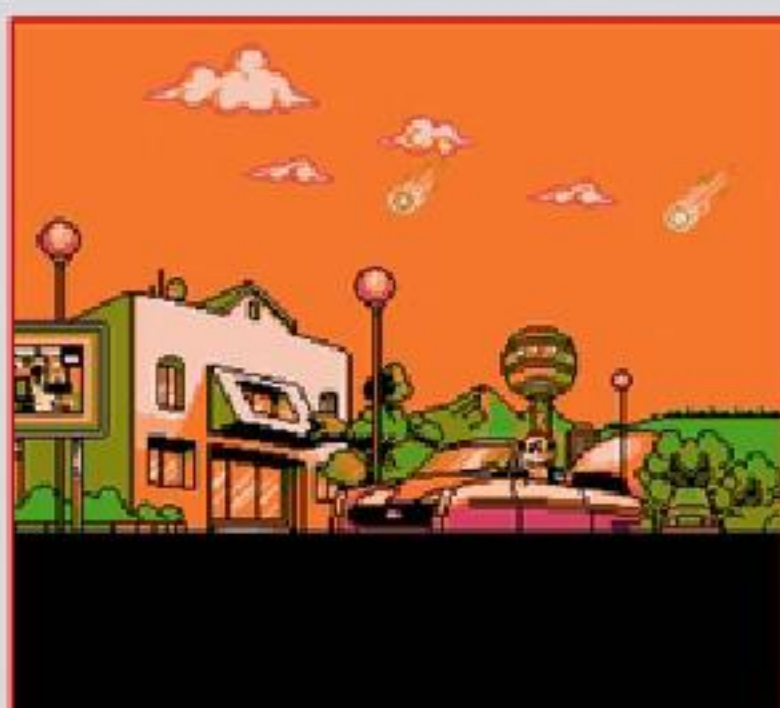
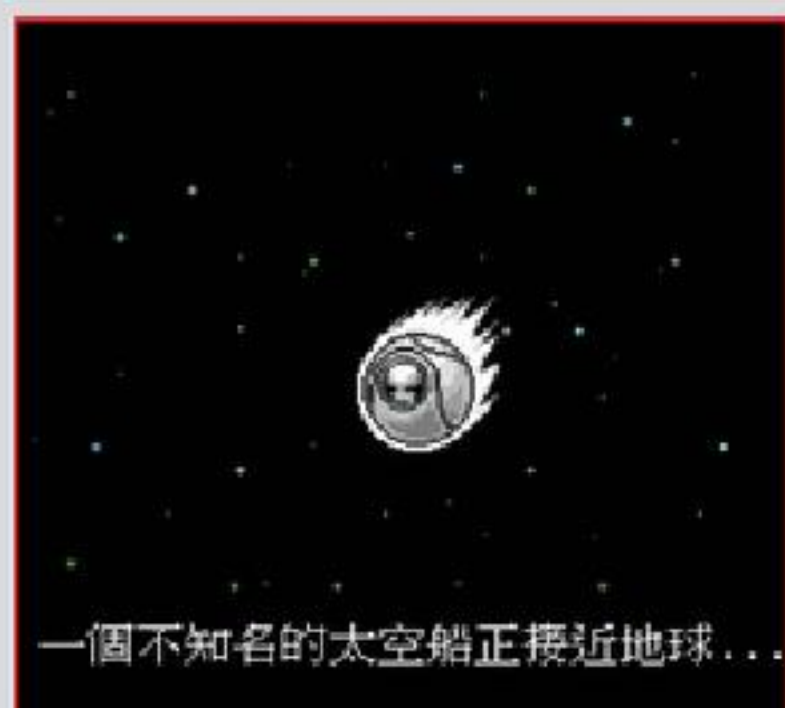
龙珠Z-超武斗传 2



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

龙珠Z-超武斗传 5



FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

岳飞传 (火星电子)

版權所有

UNION BOND

G-006

 火星电子
MARS PRODUCTION

岳飛傳

← 新遊戲

← 舊回憶

岳母：岳飛！岳飛！



岳飛：寺廟內有講經聲我還是



LV	0	攻	必	物	逃
HP	50 / 50	擊	殺	品	跑
MP	50 / 50	↓			



買	賣	200 兩
補充體力		
草	藥	12 兩
虎	骨	50 兩
蜂	蜜	12 兩
頭	巾	100 兩

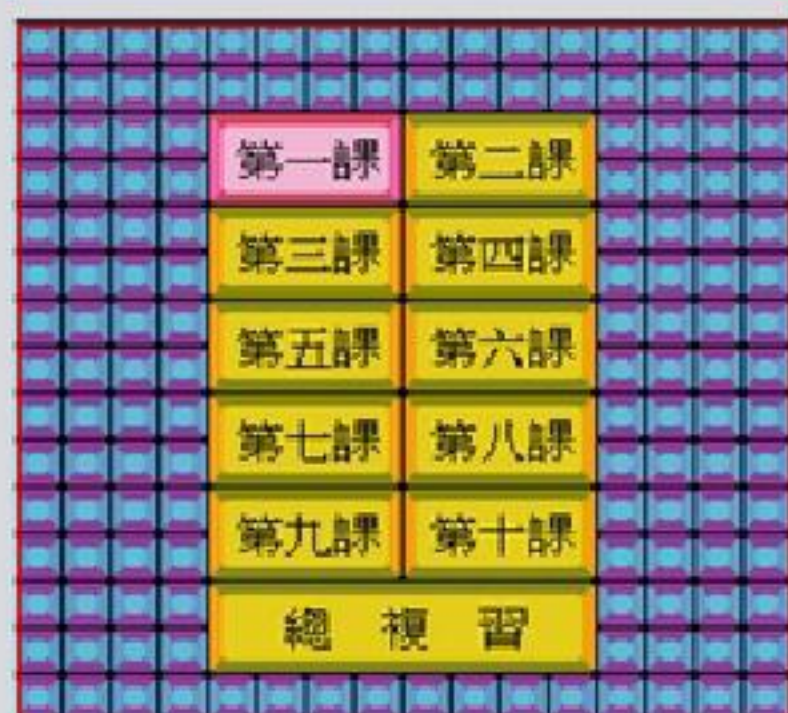


岳飞传 (C)

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

台湾国中英语单词教育



Nintendo®

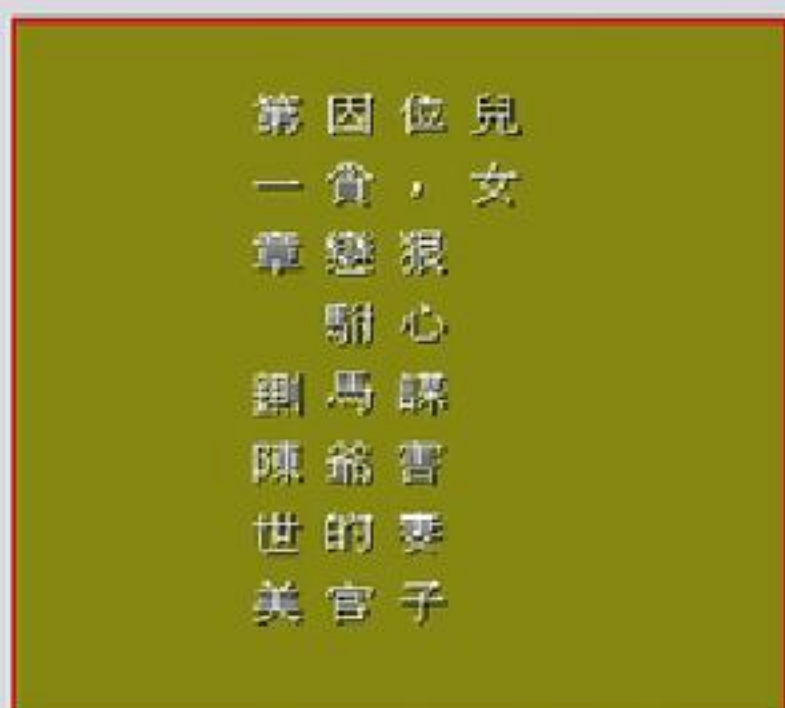
ファミリーコンピュータ

中國組裝

FAMILYCOMPUTER

ファミリーコンピュータ

包青天



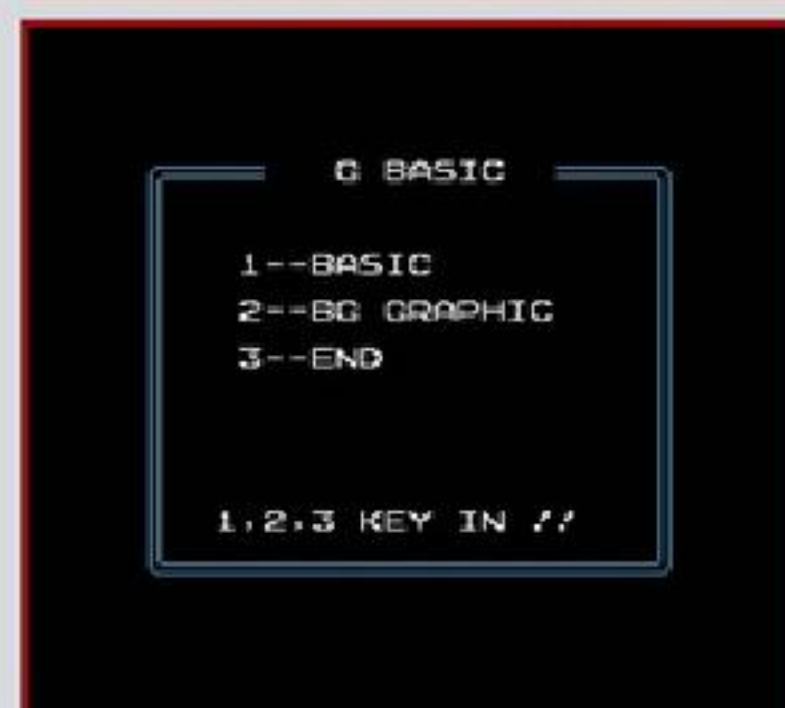
包青天 (C)

QQ群: 77269227

FAMILYCOMPUTER

MXMDHTWO学习卡

ファミリーコンピュータ



游戏攻略指南



被誉为日本国民RPG的经典续篇

与初代发售相隔半年DQ2就登场了。虽然制作时间很短，但DQ2相比于DQ1，就好象一个蹒跚学步的幼女突然成长为婷婷玉立的少女一样让人诧异万分。首先DQ2庞大的世界地图确立了该系列完整的世界观，其次同伴的加入、交通工具的引进等新系统使得冒险更具挑战性和趣味性，在那个RPG游戏刚刚出现的时代，这些要素构成的本作绝对是引人注目的明星。

在DQ2的世界中，主角作为DQ系列中唯一一位不会魔法的勇者—罗兰西亚国的王子，受国王之命，去寻找同样具有勇者血统的两位同伴，并踏上剿灭大魔王哈刚的艰苦路程。在同伴系统中，职业的雏形已经显现，三个主角妮各有各的特长，使战斗的战略性的进一步提高。而交通工具—船，使得冒险的范围大幅扩大，自由度得到了充分提高。同时随着游戏内容的大幅增加，各种谜题设计也非常有趣，比如寻找光之镜去拯救被施了魔法而变成狗的公主，得到风之斗篷可以从高塔上一飞而下穿越河流，在道具屋可以买到一件不知名的物品，入手之后才发现竟然是最后的钥匙，为了获得传说中的水之羽衣而不得不到双子塔进行地毯式的搜索去寻找那匹丢失的丝绸……当时的制作者充分利用了静态游戏的特点，并将其充分发扬，使得故事情节高潮不断，令人流连忘返。同时作为DQ1版图的阿利夫加鲁多大陆，也在DQ2中作为一个区域登场了，在情节上既有呼应，又显独立。这些有趣的情节，即使在事隔多年的今天也让人津津乐道，可见当年这款经典作品的魅力。如果说初代是DQ系列的试金石，那么本作足以成为让系列一跃而成为国民RPG的经典之作。



▶ START
CONTINUE

-MESSAGE SPEED-
SLOW ▶ NORMAL FAST

©1987 ENIX

勇者斗恶龙 2 (众神的恶灵)

ドラゴンクエスト 2

Dragon Quest 2

- 制作公司: Enix
- 发行公司: Enix
- 发售价格: 5500日元

1987年1月26日(日) 1990(美)

自从你的祖先打倒了邪恶的巨龙，拯救了阿利夫加鲁多大陆(アリフカルド)后，和平的日子降临了。一百年后，被人们称作大神官哈刚(ハーゴン)的野心家，从幕后窜上了邪恶的舞台，演出了一场邪恶肆虐，最终被正义力量打倒的老戏。

不很贪心的大神官哈刚采取的第一步行动是将蒙布尔克城(ムーンブルク)毁掉，他派出的爪牙杀死了这个王国内连同国王在内的几乎所有的人。但是幸好还有一名受了重伤的士兵逃到了罗利西亚城(ローレシア)，他向罗利西亚王报告了惨状后便死去了……

主要菜单



- ① はなす: 谈话
- ② つよさ: 状态
- ③ かいだん: 楼梯
- ④ とびら: 开门
- ⑤ じゅもん: 咒文
- ⑥ どうぐ: 道具
- ⑦ しらべる: 调查
- ⑧ とる: 拾起、打开

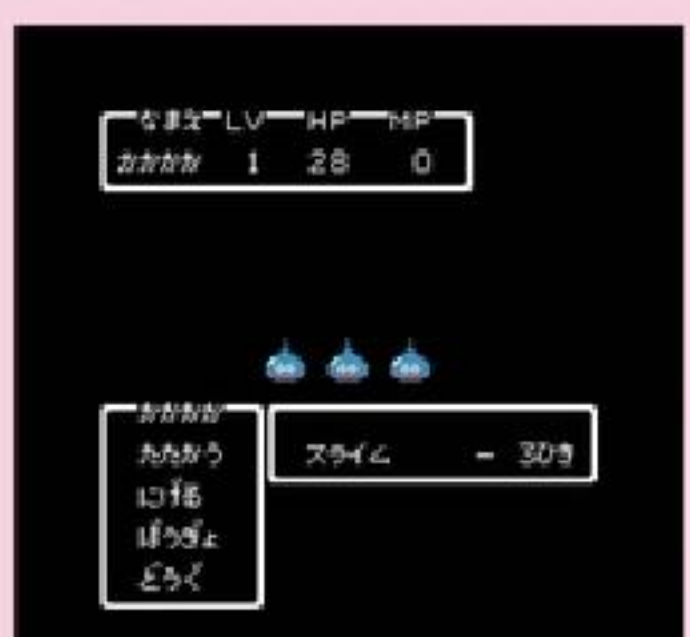
● 长久站立不动，屏幕左侧就会出现如图的小窗口，其中显示是人物的等级、HP、MP、金钱和经验值。

状态菜单



レベル: 等级
ちから: 力量(影响物理攻击力)
すばやさ: 速度(影响战斗中攻击顺序)
さいだいHP: 最大HP
さいだいMP: 最大MP
こうげき力: 物理攻击力
しゅび力: 物理防御力
ぶき: 武器
よろい: 铠甲
たて: 盾牌

战斗菜单



● DQ2中经典的战斗方式，画面的中央显示敌人而主角自己是无法看到的，通过战斗选项将敌人消灭吧，遗憾的是没有了DQ1那种背景图，取而代之的是黑色一片。

たたかう: 物理攻击
じゅもん: 咒文
にげる: 逃跑
どうぐ: 道具



游戏流程完全攻略

自从你的祖先打倒了邪恶的巨龙，拯救了阿利夫加鲁多大陆后，和平的日子降临了。一百年后，被人们称作大神官哈刚（ハーゴン）的野心家，从幕后窜上了邪恶的舞台，演出了一场邪恶肆虐，最终被正义力量打倒的老戏。

不很贪心的大神官哈刚采取的第一步行动是将蒙布尔克城（ムーンブルク）毁掉，他派出的爪牙杀死了这个王国内连同国王在内的几乎所有的人。但是幸好还有一名受了重伤的士兵逃到了罗利西亚城（ローレシア），他向罗利西亚王报告了惨状后便死去了。这时，老国王对自己的儿子（就是你）说：“王子，你是继承了洛特（ロト）血脉的勇者。去吧，去创造传说吧！”下楼后，从楼梯旁的宝箱拿了铜剑（どうのつるぎ）和钱后，首先要学习一下怎样才能当一名勇者。尽量与能见到的人交谈，获得信息；要知道宿屋可以恢复HP和MP、道具店及武具店能买到所需物品、教会中可以解毒、解咒及复活，但要花钱（这是修道的人应有的行为吗？），役所中可以随时存取钱和物品；时空隧道可以将你迅速传递到遥远的地方；在国王或一些特殊人物处可以听到续关咒文（接关密码）；当手中持有福引券（ふくびきけん）时，去博奕所可以玩博奕游戏得到奖品。大致了解勇者应该怎样做之后，听国王说在撒马多利亞城（サマルトリア）的王子唐奴拉（トンヌラ）和蒙布尔克城的公主娜娜（ナナ）也是继承洛特血脉的人，找到他们可以使正义的力量强大一些。

从罗利西亚城向西去往撒马多利亞城途中，首先到达利里沙镇（リリザ）。在这里听人们说在镇子西北边（往左上角走）的祠堂中，可以通过时空隧道到达蒙布尔克（但那里有士兵守卫进不去），这也许是找到娜娜的捷径吧。由利里沙镇向北不远，就到了撒马多利亞城。在城中的地牢中，隔着车门与犯人交谈中得知不同颜色要用与门颜色相同的钥匙才能打开。本来应该找到唐奴拉王子的，可是却听到撒马多利亞国王说他已经开始抵抗哈刚，去了城东的勇者之泉接受洗礼去了。还听公主说唐奴拉走路爱绕圈子。

从城里出来一直向东，走到罗利西亚大陆最东北的海边，发现了一个洞窟。进入后可以得到一些宝物及在勇者之泉中接受洗礼。不过，又来晚了一步，唐奴拉王子已经走了，听老人说他又回撒马多利亞城找你去了。赶紧又回到撒马多利亞城，但并没有找到唐奴拉王子。在利里沙镇中的宿屋中找到了他。于是，唐奴拉王子加入队伍中。下面去找公主吧。但是来到撒马多利亞城西边的劳拉之门（ローラ），士兵却不让你通过。那里的老人让你去罗利西亚城的东边的祠堂去找他的弟弟。（此路途相当遥远）得到ふくびきけんの道具。当找到了另一位老人后，听他说在撒马多利西城西边的湖中洞窟中藏着银色的钥匙（きんのカギ），但那里妖怪很厉害，一定要二人一同去取才有可能生还。

从湖中洞窟中拿到银钥匙后，可以打开以前的银色门扉。在罗利西亚城中打开许多银色门扉后可得到许多宝物，还会听到除魔铃能减少自己被咒语弄住的机会。在城中地牢中的犯人说你要将门打开放他出去，就告诉你一个重要消息。在利里沙镇中打开银色门扉后可以玩博奕游戏。当你拿够了宝物、听完了消息后，来到劳拉之门时，士兵已经让开。你从地下通道就可以来到蒙布尔克陆。出洞后向南走。来到蒙贝他镇（ムーンベタ）。在镇中听说蒙布尔克城在镇子的西方，又听说镇子南边的风之塔里访一件风之斗篷（かぜのマント），穿上它从高处跳下时可以滑翔一段距离。镇中有条奇怪的狗总是跟着你。先不管他，去蒙布尔克找娜娜公主去吧。来到蒙布尔克城，发现这座王城被哈刚变成了一片废墟，到处都是沼泽，穿过沼泽很费力气。从城边绕到城中心的楼梯



罗利西亚城市周边打怪物升级是必须的。



罗利西亚城市往西走便可来到达利里沙镇。



达利里沙镇往北走可来到撒马多利亞城。



撒马多利亞城往西走，经过漫长的道路后来到了湖中洞穴，里面藏有银色钥匙。



撒马多利亞城往东走很漫长的道路后来到了靠近海边的庙堂，找里面的老者。

DQ 2 游戏流程完全攻略

处，下去发现一名士兵还有一口气。他对你说娜娜中了咒语，必须用太阳神之镜（ラーのかがみ）才能解除咒语。还说城中有许多亡魂。原来城中一团团的火是亡魂。与亡魂对话，他们会告诉你娜娜被变成了一条狗，原来蒙贝他镇中的狗是……还会告诉你在城东的一片挨着四座桥的沼泽地里有太阳神之镜。来到四座桥旁的沼泽地，在沼泽中右上方的一格处调查，发现了太阳神之镜。回到蒙贝他镇中，使用太阳神之镜终于把变成狗的娜娜公主恢复了人形，随后她也加入队伍。三人又从蒙贝他镇的东北方，沿着蒙布尔克大陆的东海岸南下到风之塔，在塔中找到了风之斗篷。

三位继承洛特血脉的勇者终于在一起了。穿过词堂来到一片沙漠中，向北走的话会发现一对高塔，在塔北方偏西一点的地方有一个词堂。里面的老人坐在金色门扉旁，他说只有金钥匙才能打开金色门扉。来到塔里，有个人告诉你这里就是龙之角（ドラゴンのつの）的高塔，利用风之斗篷可以飞到对中去。三人上到塔顶，披上风之斗篷从塔顶跳下，果然飞到了对岸。下了北之塔后向东走发现了港湾小镇鲁布加纳。在这里有个商人对你说：“只要你能帮我把沉船中的财宝捞上来，就给你”报答。”又有一个人对你说镇子东边就是阿利夫加鲁多大陆，那不就是上一代勇者制造传说的地方吗？在镇中发现有几个妖怪正在调戏一个小姑娘，当帮助小姑娘打跑了妖怪后，她会带你到她的爷爷面前，老人为答谢你，说他的船你可以随使用。好，既然我们也是继承洛特血脉的勇者，就去看看祖先奋斗过的地方吧。

乘船来到祖先的王城拉达多姆城（ラダトーム），一百多年以来这里发生了不小的变化，最大的变化是拉达多姆城与旁边的小镇合并了。三人去找这里的国王，却听士兵说“国王为躲避哈刚，不知跑到哪里去了，真是个懦夫。”又在城中听说有一艘船沉在鲁布加纳北面的海中，快去捞财宝吧。

出城之后，刚要乘船去捞财宝，却看见王城南边就是原先龙王的城堡。进入龙王城发现这里变化不大，而且传说中的洛特之剑（ロトのつるぎ）还在这里藏着。来到龙王宝座，发现了它的后代小龙王。小龙王十分友好地接待了勇者。它告诉你只要收集齐五个徽章后，就会得到罗比斯的守护，还说在原先梅尔吉特城（メルギド）南方海中的一个岛上有一枚徽章。

出了龙王城堡，先要去寻找沉船财宝。从鲁布加纳镇一直向北航行，发现大海中有一块与其它海面不一样的地方（需注意的是屏幕是循环的，走过了会从下方出来，在SFC版中沉船处极不显眼），调查那处便找到了沉船的财宝（ふねのざいほう），把它交给镇上的商人后，他就送给你一支山彦之笛（やまびこのふえ）。去找小龙王所说的徽章吧。乘船去阿利夫加鲁多大陆东南面的海中小岛，途中发现海尔吉特镇已经不存在了。来到岛上塔中，在迷宫般的塔中听说哈刚的神殿在驻布尔克南边的隆达尔吉亚大陆（ロンダルキア）上。突然，还到一个老人向我们招手，似乎要带我们去什么地方。一直跟着他，发现一个宝箱。刚要打开它，却受到妖怪的攻击，打败它们后就得到了星星徽章。

乘船从龙之角绕过这里的陆地，沿着隆达尔吉亚大陆的西海岸南下，发现了一条河流，顺着河流来到派头，下船绕过山口向东走，会发现一个叫泰帕（テバ）的村子。在村中听说有一个编织高手住在村中，还听说在村南湖中岛上的满月之塔中有月亮碎片（月亮难道真的让真主切碎了吗？），原来是可以乘船到达的，但现在河道干涸了，必须要打开水门将水放进河道后，才能过去。



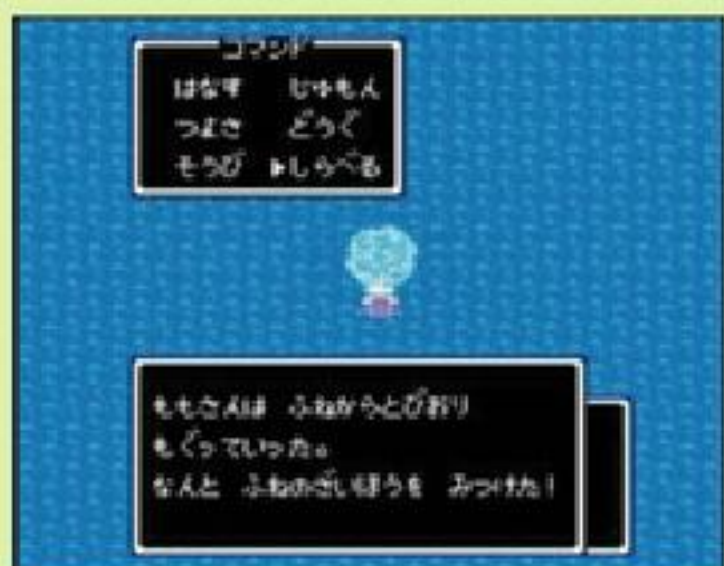
游戏流程完全攻略

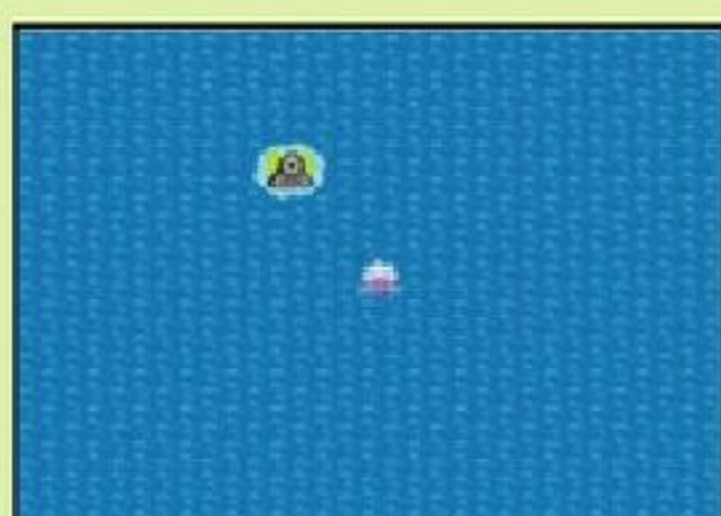
但是，水门的钥匙（すいものカギ）却被一个叫拉格斯（ラゴス）的人偷走了。所以，眼下来就是去找拉格斯去拿水门钥匙。乘船由原路回到海上，发现隆达尔吉亚大陆西边，有一个很大的岛屿，岛上有一座被称作水都布拉努尔的都市。在这里可以听到许多重要的消息：在隆达尔吉亚东南角的海中小岛上长一棵世界树，上面生长的世界树之叶（せいをるおりき）可以起死回生，在火焰祠堂中藏有太阳徽章；在罗利西亚大陆南方大岛上的德尔根达尔城（デルコンダル）中有月亮徽章；使用神圣的织机（せいをるおりき）来编织雨露之丝（あまつゆのいと）的话，就可以织出一件水之羽衣（みずのはろも）。

从布拉努尔乘船沿隆达尔吉亚大陆南海岸东行。一路上首先会发现在大陆东南角上有一座市镇，但进去一看只有一个男人和一条狗，有一道金色门扉，但不知那边是何处。继续向东会发现长有世界树的小岛，在世界树上可以摘下一片世界树之叶带在身边。再向东走一点儿，有一小岛上有祠堂，进去一看，里面有火焰，这就是火焰祠堂吧。果然，在祠堂外的右上角墙边发现了太阳徽章。从这个祠堂出来，乘船向东北方前进就到达了德尔根达尔城。听说如果吹起山彦之笛时出现了回音，就说明那里藏有徽章。果然，你在城中吹起笛子后，听到了回音，赶紧去找月亮徽章吧。在这里的国王处听他说只要让他高兴就会得到奖励，你若答应与国王养的野兽搏斗并打败它后，国王便会给你月亮徽章，但必须自己去要。之后，又听说在城南海岛中的渔港萨汗镇（ザハン）中有一名叫达西森（タシスン）的人拿着黄金钥匙（スきんのカギ）。立即乘船南下，在茫茫大海中的一座极小的岛上找到了萨汗镇。来到达西杰家中，他妻子却只告诉你他喜欢狗。又听别人说在镇子西北方海中有一处被岩礁环绕的洞窟，若想进去的话，必须用月亮的碎片使海水涨潮，还有人说他看见镇子打渔的船被妖怪袭击了，是不是达西森也回不来了？这时，突然听见有人说镇上的狗总是要把他拉到某处，实在不明白是怎么回事。达西森不是喜欢狗吗，果然，跟着那只狗走，会在它的左边找到黄金钥匙。这样，以前所有的金色门扉都可以打开了。在德利西亚城中拿到了洛特之印（ロトのしるし），用它可以在阿利夫加鲁多大陆东南角的祠堂内跟老人换取洛特之盾（ロトのたて）。在撒马多利亚城中拿到洛特之盔（ロトのかぶと）。

在蒙贝他镇，打开金色门扉后可通过一关看妖怪的牢狱的通道来到一老人处，他会告诉你在精灵祠堂中如果拥有五枚徽章就可以得到罗比斯的守护。在拉达多姆城中打开金色门扉后听说在龙之角高塔的三楼有：雨露之丝。在德尔根达尔城打开武器店的后门，进去可拿到盖亚之铠（ガイアのろい）。去这些地方如果利用时空隧道是非常方便的。还记得隆达尔吉亚大陆东南角上的只有一个人和一条狗的镇子吗？到那里打开金色门扉就来到地下城镇布尔伯（ベルボイ）。在镇中听说只有在德尔根达尔北方海’中的精灵祠堂中得到大地精灵罗比斯的守护才能破解哈刚的咒语。还听说镇中有卖牢狱钥匙（ろうやのカギ）的。在左边的一间道具店中看到出售道具的目录中有一项没有标出是什么东西，这就是牢狱的钥匙，买下来吧。来到镇中的牢狱，士兵告诉你关在狱中的拉格斯不见了。拉格斯不是拿着水门钥匙的人吗？打开右边牢狱的门，里面没人，但却看见地上有一堆碎石，是不是从这里跑了呢？果然在墙后面发现了拉格斯，他会给你水门钥匙。打开左边的牢门，老人会告诉你只有邪神像（じゃしんのぞう）才能打开通往哈刚神殿的路。这时，又想起罗利西亚的那个犯人还掌握着重要的情报呢。

回到罗利西亚放出那人，他便告诉你在通往隆达尔吉亚的路上有生命徽章。





游戏流程完全攻略

这个牢里还关着一名神父，为什么他也被抓进来了，原来他是妖怪变的。打败他后可得到雷杖（いかずちのつえ）。在布拉努尔镇中，打开教会后面的门，就可以进入那里的时空隧道。会被传送到一处祠堂，这里的老人告诉你，祠堂西边有一条通往哈刚神殿的通道，这个祠堂一楼中，墙上有一处暗门，要仔细寻找（在SFC版中一楼右上角有速度种子（すばやきのたね）打开它后出去会发现一个妖怪，但它很胆小，怕挨打，它告诉你蒙贝他镇中有水之徽章。从这个妖怪待的地方向外走就会来到陆地上，原来这就是布尔伯西边的祠堂。来到蒙贝他镇打开地牢的门，打败妖怪后，在妖怪刚才待的地方调查，可以找到水之徽章。三人按照线索来到泰帕村，在村子西北角的水门处使用水门钥匙将门打开，这样水便流入河道。随后，三人乘船来到满月之塔。进入塔内之后先要爬到最上层，打开宝箱得到一个祈祷指轮（いのりのゆびわ），它可以为主角恢复五次MP。之后再往下走，在遇到一位老人对你说在德利西亚大陆东北角祠堂中有人知道怎样去哈刚神殿后，就可以打开宝箱得到月亮碎片了。继续乘船到那个祠堂，里面老人告诉你用月亮碎片进入海中洞窟可得到邪神像，但洞内有岩浆，只有穿上水之羽衣才能不受到伤害。还告诉你萨汗镇有神圣织机。

听老人的话来到萨汗镇，打开镇中的门可得到神圣织机。还差雨露之丝才能织出水之羽衣。于是，一行又来到龙之角，在北边塔的三楼找到了雨露之丝（FC版要一步一步调查，SFC版在楼梯在两格、上一格处）。这样，就可以去泰柏村找到编织高手唐莫哈米（ドンモハメ）爷爷去编织水之羽衣了。当你把两件宝物给老爷爷后，他对你说：“这个要过些时候才能织好，你以后来拿吧！”当你在镇中睡了一觉，再去找他时，他还是没有织好。必须在你听到一次复活咒文并关机重来之后，他才能将水之羽衣给你。穿上水之羽衣并乘船来到萨汗镇西北的洞窟边上，在左下角处使用月亮碎片，海水涨了起来，船顺利通过了岩礁。在洞窟中历尽千辛万苦终于在地下五层中打倒了妖怪并拿到了邪神像。从布拉努尔镇的时空隧道来到布尔伯西面的祠堂，出祠堂向西走，来到一片沼泽地。在沼泽地最上一行从有数第三格处使用邪神像，岩石就会裂开，出现通往哈刚神殿的洞口。进入洞中，会发现有许多陷阱使你掉到最下一层。不必担心，在那里可以找到生命徽章。这样，五个徽章已经找齐，乘船来到德尔根达尔北方的精灵祠堂中，一直下到一处有四个十字架的屋内，站在四个十字架正中，就会得到罗比斯的守护（ルスのまもり）。至此，一切准备工作算是完成，勇者终于拥有了与哈刚挑战的实力，而没有在这之前被其消灭。从通往隆达尔吉亚中心的洞窟向哈刚神殿进发吧。在洞窟一楼右有下角的楼梯来到二层，发现这层是一处无限循环的地方，必须从楼梯向左走，在第三个路口向右拐，才会看到上三楼的楼梯。三楼很宽广，首先到最有边的楼梯上楼直至五楼可得到洛特之铠（ロトのよろい），穿上它可防止一切沼泽对你的伤害。回到三楼从最左边的楼梯上至五楼在一间屋内有一项不可思议的帽子（ふしぎをぼうし），再从三楼左上的楼梯上至五楼，在一间屋内有一死神之盾（しにがみのたて），但装备它会受到阻咒，战斗时常常不能行动，只能在教会中解开咒语，还要花钱。最后，从三楼有上方的楼梯上至五楼，可继续前进。五楼的地形很奇特，以2 X 2为单位的地面上，右上角的一格就是陷阱。若不小心从陷阱掉到四楼，就要从四楼有上角的楼梯回到五楼。不过，若从四楼左下角上一格、有一格处的陷阱掉下去，就会发现一宝箱，内有闪电剑（いをずまのけん）。拿到闪电剑后向有走从陷阱落下再来到一楼。重新回到五楼后，从五楼右上角的楼梯上至六楼。六楼也是妖异的迷宫地形，若不走正确路线而会永远循环下去。正确路线为右~左~右~右上~上~左~上~右，然后继续向右便找到楼梯，通过洞窟。上到地面，已经来到隆达尔吉亚的内陆高原上，向东北



13



14



15

游戏流程完全攻略

方走发现祠堂。祠堂中可免费恢复HP和MP，如果在这里听到复活咒文的话，无论在何处：只要用吉美拉之翼（キメラのつばさ）或飞翔（ルーラ）咒文就可直接回到此处。另外，这里的时空隧道可到达布拉努尔镇中。以这个祠堂为基地，向祠堂西南的哈刚神殿进发。来到哈刚神殿，却发现这里与罗利西亚城一模一样，这就是哈刚的咒语吧。不过城中的宿屋可以帮你恢复HP和MP。进入哈刚神殿后，使用罗比斯的守护，会出现真实的印象，然后在王座前消灭了妖怪后，在王座后墙的从左数第二格处找到暗门，进入通道后应使用托拉马那（ルトラマナ）咒文来防止自己在咒之地面受伤害。在通道左边的屋内可得到恶魔的尾巴（あくまのしっぽ），在右边的屋内可得到恶魔之铠（あくまのよろい）。不过，这些可都是受诅咒的道具，最好不要装备。在通道正中心打开门进入一间屋内，在巨大的十字架中心使用邪神像的话，就可来到二楼。这里并没有迷宫（有谁没事儿把自己的家弄成迷宫呀！），但会碰到厉害的妖怪，一直，来到第七层，终于看到了哈刚。双方二话不说，立即动手，当哈刚最终被打倒之后，老一套的是又出现了一只被称作破坏神的怪物西多（シドー），当三个人历尽艰险打败了西多后，哈刚的神殿崩毁了。三人乘船回到罗利西亚王城，国王在王宫中列队欢迎：“你们三人勇敢地保卫了世界的和平，不愧为继承洛特血脉的勇者！”于是，自动让出了王位，新的和平时代又开始了，举国欢庆，人们将永远记住他们三人……

附加秘籍

玩过FC版DQ2的伙伴们都知道那里面有一把世界上威力最大的宝剑——破坏之剑，但是却因为该剑有诅咒作用使得使用者（罗得西亚王子）经常在战斗中无法移动身体而失去宝贵的战斗机会（要知道DQ2的难度还是比较大的，特别是当主角们等级不够的时候，不过就算是等级很高，在最后的隆达尔基亚地区战斗还是很容易全军覆没）。那有没有好的办法可以解决呢？答案当然是肯定的。在游戏中我们先装备一件武器或者防具，看一下这个时候此人的强度，记住他的攻击或者防御数值。然后我们不经过拆装备直接把这个武器或者防具转交给他人，这个时候此人就没有这件装备了，但是我们再看看强度，有没有注意到？他的攻击或者防御数值没有变！！！虽然强度上显示的没有变，那是不是真的就没有变呢？我们可以去找一场战斗打来看看。你可以发现，他的强度真的没有变哦！那什么时候强度会变呢？经过实验，当你改变此人装备或者此人升级以后，或者进度重新读取后，系统才会去更新此人的强度资料！这也许是DQ2的一个BUG吧。不过却很有意思！这样说来，怎么去最打限度的使用破坏之剑呢？当你想去打最后的BOSS并且罗得西亚王子（只有他才可以使使用破坏之剑）距离下一个级别还差很多（3万左右就够了，避免在中途升级使系统更新强度资料），然后存个档，再装备破坏之剑，这个时候破坏之剑就不能转交给他人了，但是我们可以去教堂解除诅咒，这个时候破坏之剑就消失了，但是记住千万不要存档（模拟器即时存档除外）！！！不然破坏之剑就没了（虽然可以再打回来）！然后看看你的强度，是不是攻击力还是装备了破坏之剑时候的水平？（破坏之剑的攻击力好象是95点，用力量加上95就是你的攻击力），然后，拿着一把没有诅咒的世界上最强的看试不存在的剑去干掉哈根和西多吧！

罗得西亚王子			撒马多里亚王子			蒙布克公主		
Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力
1	0	力量上升 2 敏捷上升 1 最大 HP 上升 9	1	0	敏捷上升 1 最大 HP 上升 9	1	0	敏捷上升 1 最大 HP 上升 9
2	12	力量上升 5 敏捷上升 2 最大 HP 上升 3	2	24	敏捷上升 3 最大 HP 上升 3 最大 MP 上升 6	2	100	敏捷上升 4 记住一条咒语 拉里 ラリカー
3	32	力量上升 5 最大 HP 上升 6	3	60	力量上升 2 敏捷上升 2 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 4 记住一条咒语 基拉	3	300	最大 HP 上升 5 最大 MP 上升 7
4	72	力量上升 1 敏捷上升 5 最大 HP 上升 4	4	110	力量上升 1 敏捷上升 2 最大 HP 上升 3 最大 MP 上升 2	4	600	力量上升 1 敏捷上升 2 最大 MP 上升 2 记住一条咒语 巴基 バキ
5	140	力量上升 2 敏捷上升 6 最大 HP 上升 3	5	200	敏捷上升 4 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 2	5	1200	敏捷上升 5 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 4
6	280	力量上升 9 敏捷上升 3 最大 HP 上升 1	6	380	力量上升 1 敏捷上升 4 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 2 记住一条咒语 吉亚	6	2400	力量上升 1 敏捷上升 7 最大 HP 上升 1 记住一条咒语 玛努 マヌー
7	560	力量上升 1 敏捷上升 3 最大 HP 上升 2	7	700	力量上升 1 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 5	7	4200	力量上升 1 敏捷上升 2 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 2
8	990	力量上升 1 敏捷上升 3 最大 HP 上升 2	8	1300	力量上升 6 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 5 记住一条咒语 马赫 マホトーン	8	6400	力量上升 1 敏捷上升 5 最大 HP 上升 5 最大 MP 上升 2 记住一条咒语 多赫 トヘロス
9	1800	力量上升 3	9	2400	敏捷上升 7 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 2	9	9000	力量上升 1 敏捷上升 3 最大 HP 上升 5

罗得西亚王子			撒马多里亚王子			蒙布克公主		
Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力
18	26000	力量上升 5 敏捷上升 3 最大 HP 上升 3	18	37000	力量上升 1 敏捷上升 3 最大 HP 上升 3 最大 MP 上升 3 记住一条咒语 贝吉 ベギラマ	18	83000	力量上升 1 敏捷上升 4 最大 HP 上升 8 最大 MP 上升 9
19	32000	力量上升 3 敏捷上升 3 最大 HP 上升 4	19	46000	力量上升 1 敏捷上升 6 最大 HP 上升 7 最大 MP 上升 3	19	103000	力量上升 2 敏捷上升 2 最大 HP 上升 8 最大 MP 上升 9 记住一条咒语 伊欧 イオラズン
20	40000	力量上升 6 敏捷上升 4 最大 HP 上升 13	20	57000	力量上升 2 敏捷上升 3 最大 HP 上升 4 记住一条咒语 史克 スクルト	20	125000	敏捷上升 9 最大 HP 上升 7 最大 MP 上升 7
21	50000	力量上升 6 敏捷上升 3 最大 HP 上升 6	21	70000	力量上升 2 敏捷上升 4 最大 HP 上升 4 最大 MP 上升 8	21	150000	力量上升 3 敏捷上升 4 最大 HP 上升 12 最大 MP 上升 3 记住一条咒语 杜拉 トラマテ
22	62000	力量上升 6 敏捷上升 6 最大 HP 上升 9	22	85000	力量上升 2 敏捷上升 4 最大 HP 上升 4 最大 MP 上升 1	22	180000	力量上升 2 敏捷上升 10 最大 HP 上升 9 最大 MP 上升 2
23	75000	力量上升 4 敏捷上升 1 最大 HP 上升 9	23	100000	力量上升 1 敏捷上升 2 最大 HP 上升 8 最大 MP 上升 6 记住一条咒语 札拉 ザラキ	23	220000	力量上升 4 敏捷上升 7 最大 HP 上升 7 最大 MP 上升 11 记住一条咒语 巴鲁 バルズンテ
24	90000	力量上升 3 敏捷上升 4 最大 HP 上升 6	24	116000	力量上升 2 敏捷上升 3 最大 HP 上升 7 最大 MP 上升 4	24	270000	力量上升 4 最大 HP 上升 5 最大 MP 上升 7
25	107000	力量上升 5 最大 HP 上升 9	25	134000	力量上升 1 最大 HP 上升 7	25	300000	力量上升 2 敏捷上升 3

罗得西亚王子			撒马多里亚王子			蒙布克公主		
Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力
10	2880	力量上升 3 敏捷上升 4 最大 HP 上升 2	10	4000	力量上升 1 敏捷上升 4 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 2 记住一条咒语 鲁拉 ルーラ	10	12000	力量上升 1 敏捷上升 5 最大 HP 上升 6 最大 MP 上升 5 记住一条咒语 鲁加 ルカナン
11	3900	力量上升 5 敏捷上升 2 最大 HP 上升 2	11	6000	力量上升 1 敏捷上升 4 最大 HP 上升 3 最大 MP 上升 2	11	16000	力量上升 1 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 6
12	5300	力量上升 3 敏捷上升 3 最大 HP 上升 1	12	8200	力量上升 2 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 3 记住一条咒语 利雷 トレイト	12	20000	力量上升 1 敏捷上升 2 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 2 记住一条咒语 吉亚 ギアリー
13	7600	力量上升 5 敏捷上升 4 最大 HP 上升 1	13	11000	力量上升 8 敏捷上升 7 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 2	13	25000	力量上升 1 敏捷上升 5 最大 HP 上升 3 最大 MP 上升 4
14	10000	力量上升 4 最大 HP 上升 1	14	15000	力量上升 3 敏捷上升 5 最大 HP 上升 5 最大 MP 上升 3 记住一条咒语 塔荷 タホイミ	14	31000	力量上升 1 敏捷上升 6 最大 HP 上升 6 最大 MP 上升 5
15	13000	力量上升 2 敏捷上升 4 最大 HP 上升 1	15	19000	力量上升 4 最大 HP 上升 4 最大 MP 上升 2	15	39000	力量上升 1 敏捷上升 3 最大 HP 上升 7 最大 MP 上升 6 记住一条咒语 荷马 ヘコマ
16	17000	力量上升 3 敏捷上升 6 最大 HP 上升 2	16	24000	力量上升 5 敏捷上升 7 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 4	16	50000	力量上升 3 敏捷上升 6 最大 HP 上升 5 最大 MP 上升 12
17	21000	力量上升 3 敏捷上升 2 最大 HP 上升 5	17	30000	力量上升 2 敏捷上升 2 最大 HP 上升 4	17	66000	力量上升 2 敏捷上升 3 最大 HP 上升 9

罗得西亚王子			撒马多里亚王子			蒙布克公主		
Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力	Lv	经验值	升级能力
26	127000	力量上升 4 敏捷上升 3 最大 HP 上升 8	26	156000	力量上升 2 敏捷上升 3 最大 HP 上升 12	26	330000	力量上升 1 敏捷上升 3 最大 HP 上升 4 最大 MP 上升 9
27	150000	力量上升 4 敏捷上升 6 最大 HP 上升 11	27	182000	力量上升 1 敏捷上升 8 最大 HP 上升 13 最大 MP 上升 3	27	360000	敏捷上升 5 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 7
28	175000	力量上升 5 敏捷上升 3 最大 HP 上升 10	28	210000	力量上升 4 最大 HP 上升 5 最大 MP 上升 5 记住一条咒语 梅汗 メガンテ	28	400000	力量上升 1 敏捷上升 4 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 5
29	200000	力量上升 4 敏捷上升 4 最大 HP 上升 7	29	240000	力量上升 7 敏捷上升 6 最大 HP 上升 9 最大 MP 上升 6	29	450000	力量上升 3 敏捷上升 3 最大 HP 上升 7 最大 MP 上升 1
30	230000	力量上升 5 敏捷上升 2 最大 HP 上升 3	30	280000	力量上升 3 敏捷上升 1 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 3	30	540000	力量上升 2 敏捷上升 5 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 5
31	260000	力量上升 6 敏捷上升 2 最大 HP 上升 5	31	310000	力量上升 2 敏捷上升 2 最大 HP 上升 6 最大 MP 上升 4	31	630000	力量上升 6 敏捷上升 2 最大 HP 上升 6 最大 MP 上升 1
32	290000	力量上升 3 敏捷上升 1 最大 HP 上升 2	32	340000	敏捷上升 3 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 3	32	730000	力量上升 4 敏捷上升 3 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 1
33	320000	力量上升 1 最大 HP 上升 8	33	380000	力量上升 10 敏捷上升 2 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 3	33	820000	力量上升 4 敏捷上升 6 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 7
34	350000	力量上升 2 敏捷上升 2 最大 HP 上升 2	34	430000	力量上升 5 敏捷上升 1 最大 HP 上升 2 最大 MP 上升 2	34	910000	力量上升 4 敏捷上升 3 最大 HP 上升 1 最大 MP 上升 6
35	380000	力量上升 1	35	480000	力量上升 7	35	1080000	力量上升 10



ローレシアの城



Dragon Quest

リリザの町



Dragon Quest

サマルトリアの城



Dragon Quest

ムーソペタの町



Dragon Quest

Dragon Quest

QQ群: 77269227

勇者の泉



銀のカギの窟



ラダトームの城



ザハンの町



ムーソペタの城

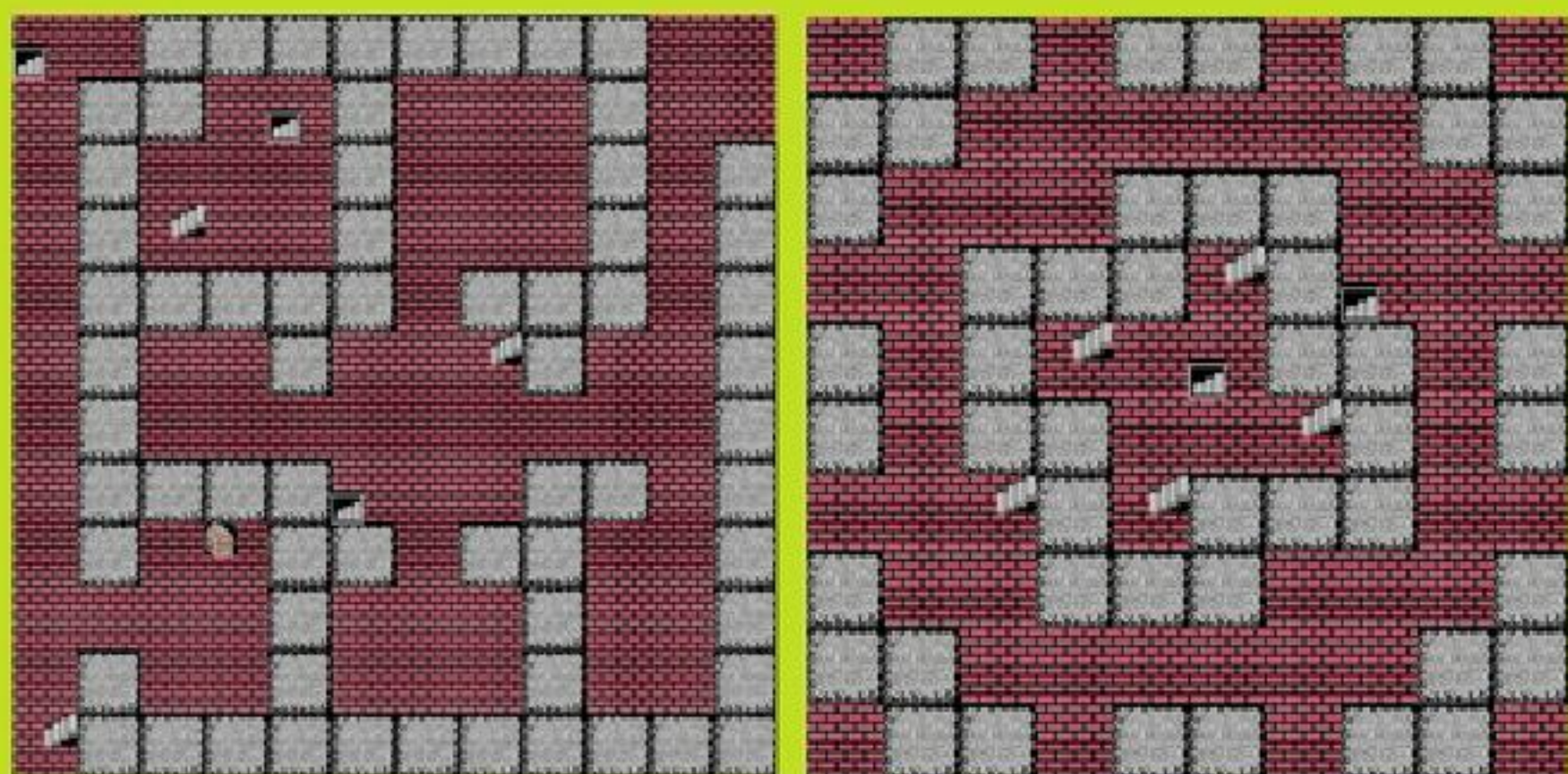
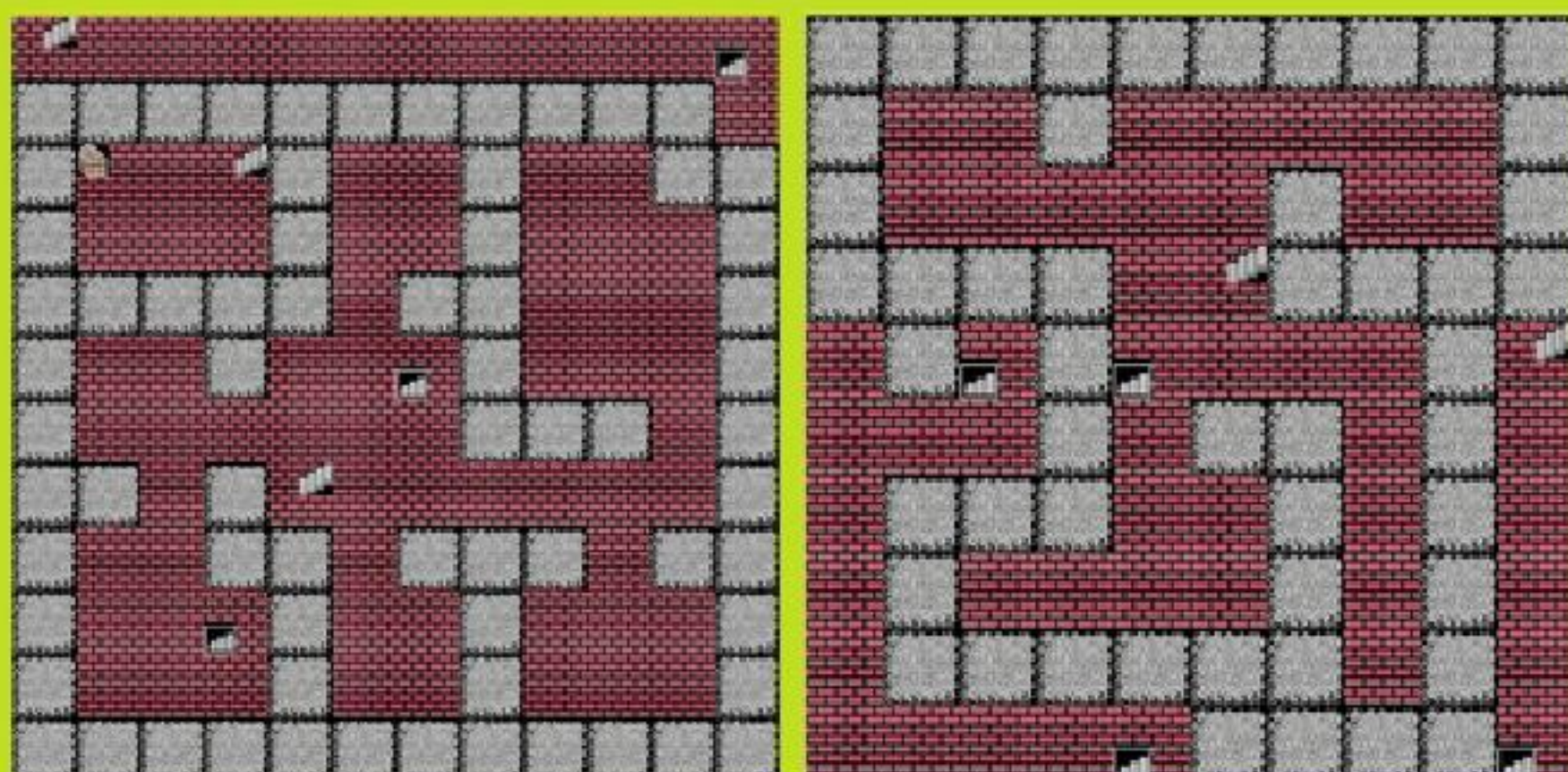
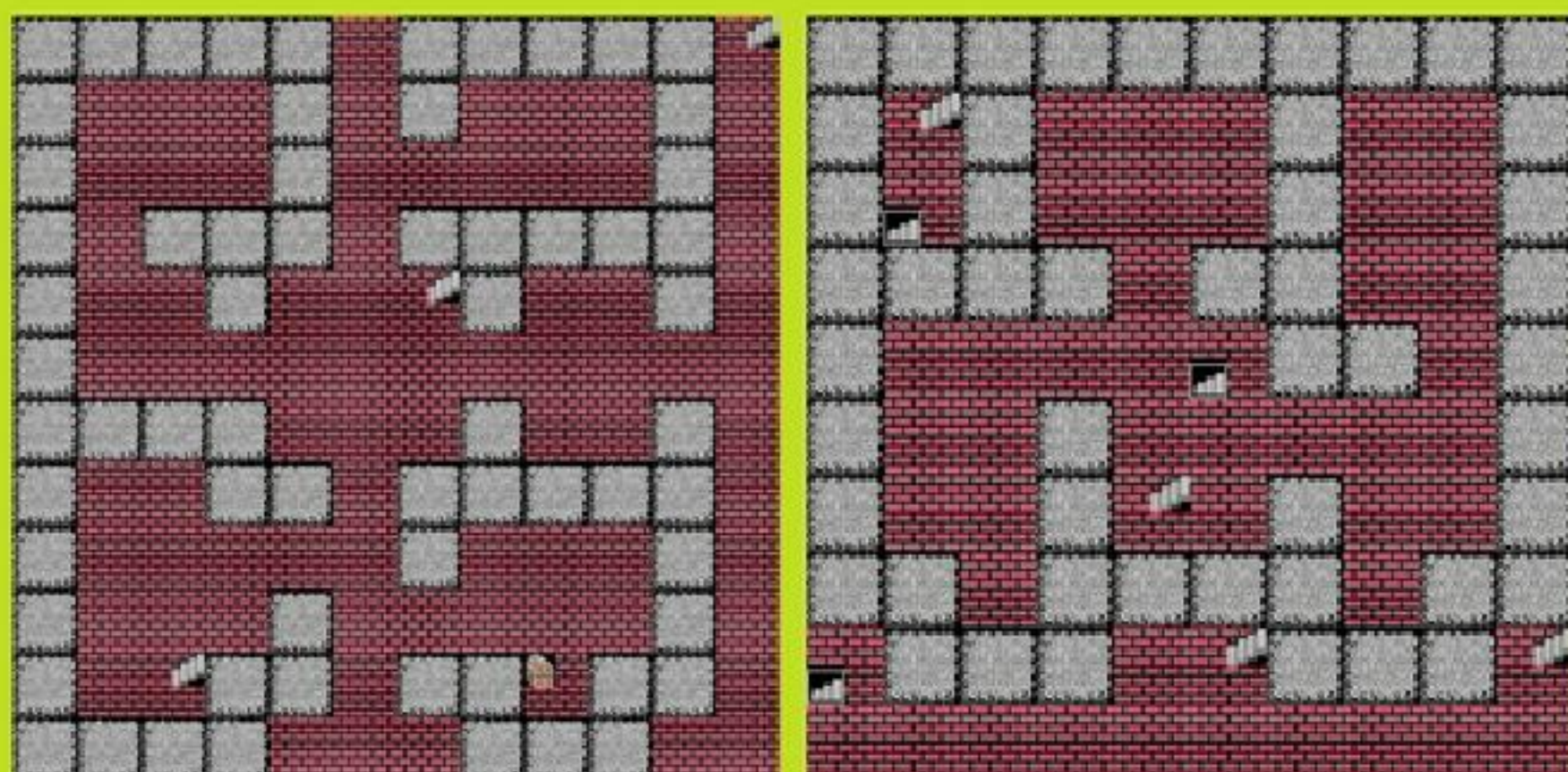


ルプガナの町

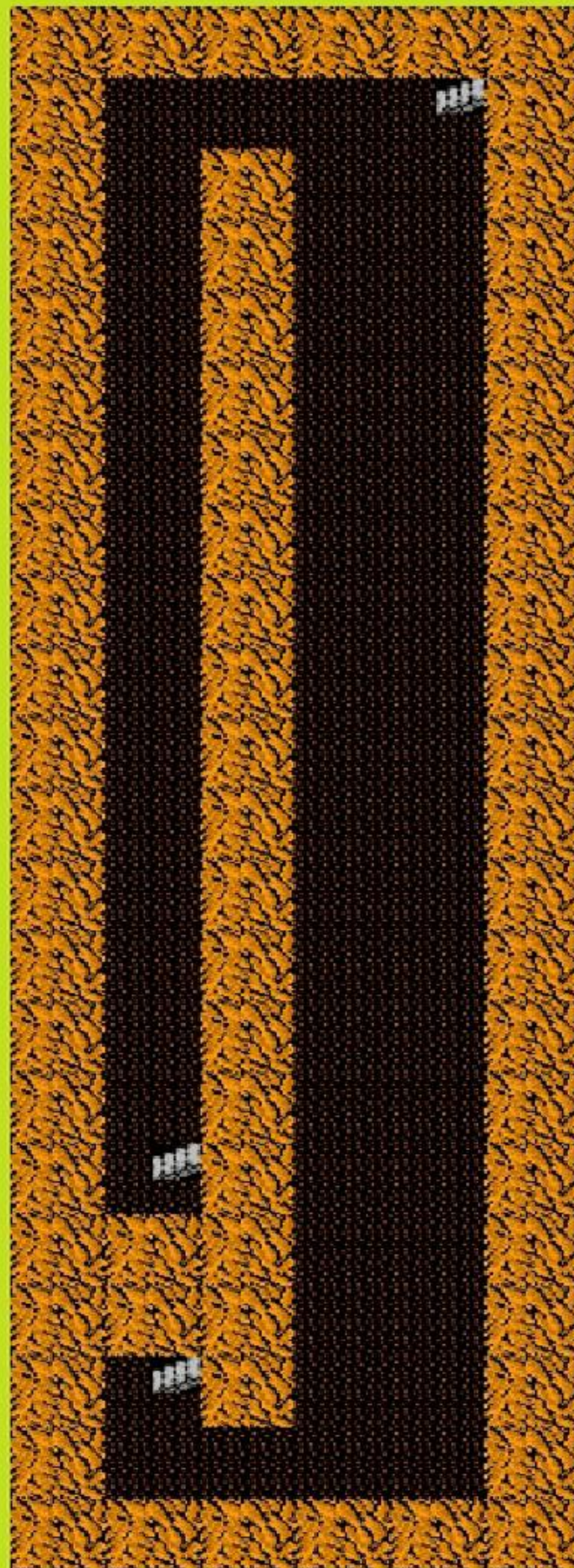


風のマソトの塔

①④
②⑤
③⑥



海底隧道



ペルポイの町



Dragon Quest

デルコソダルの城



Dragon Quest

テパの村



Dragon Quest

ベラヌールの都

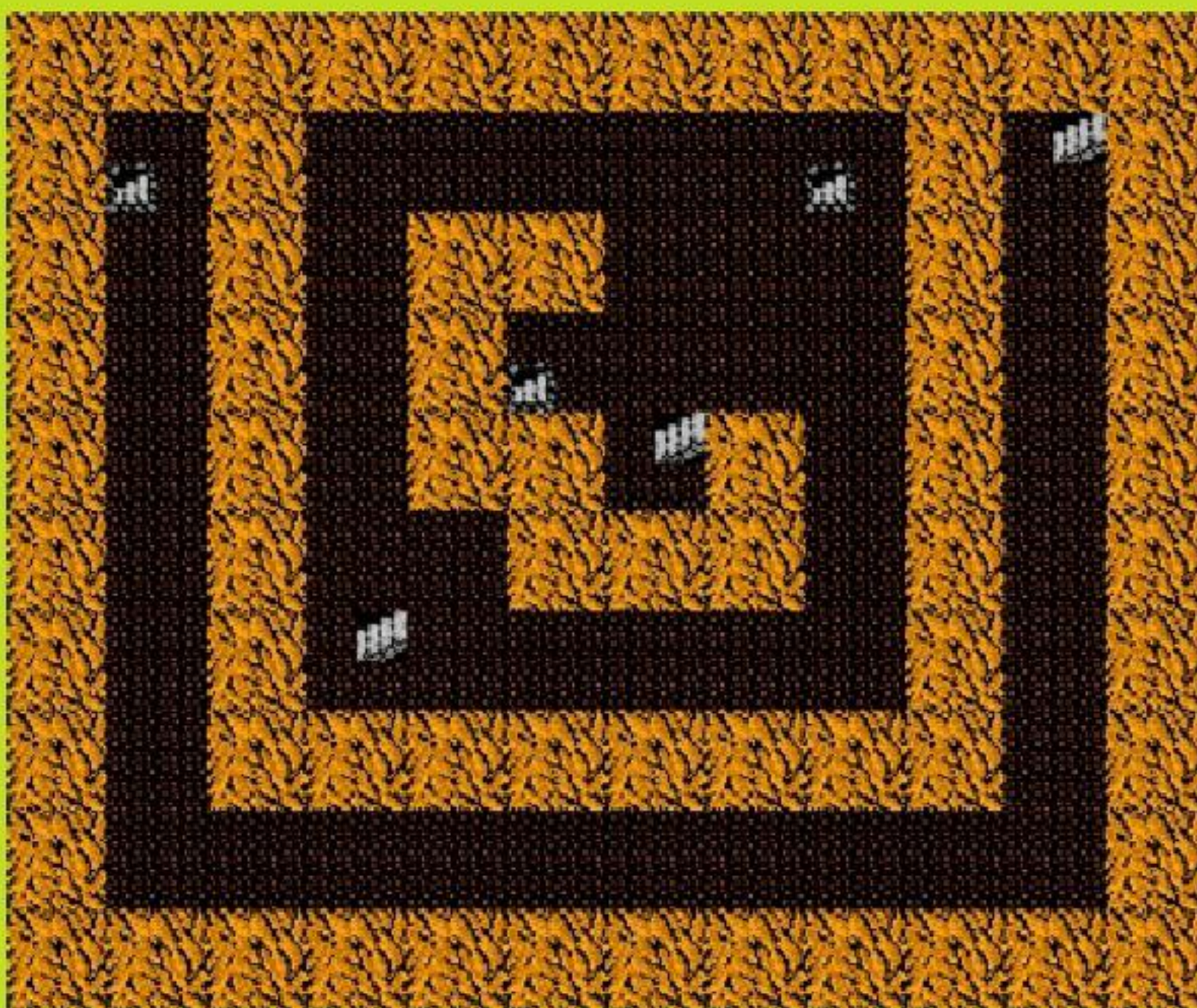
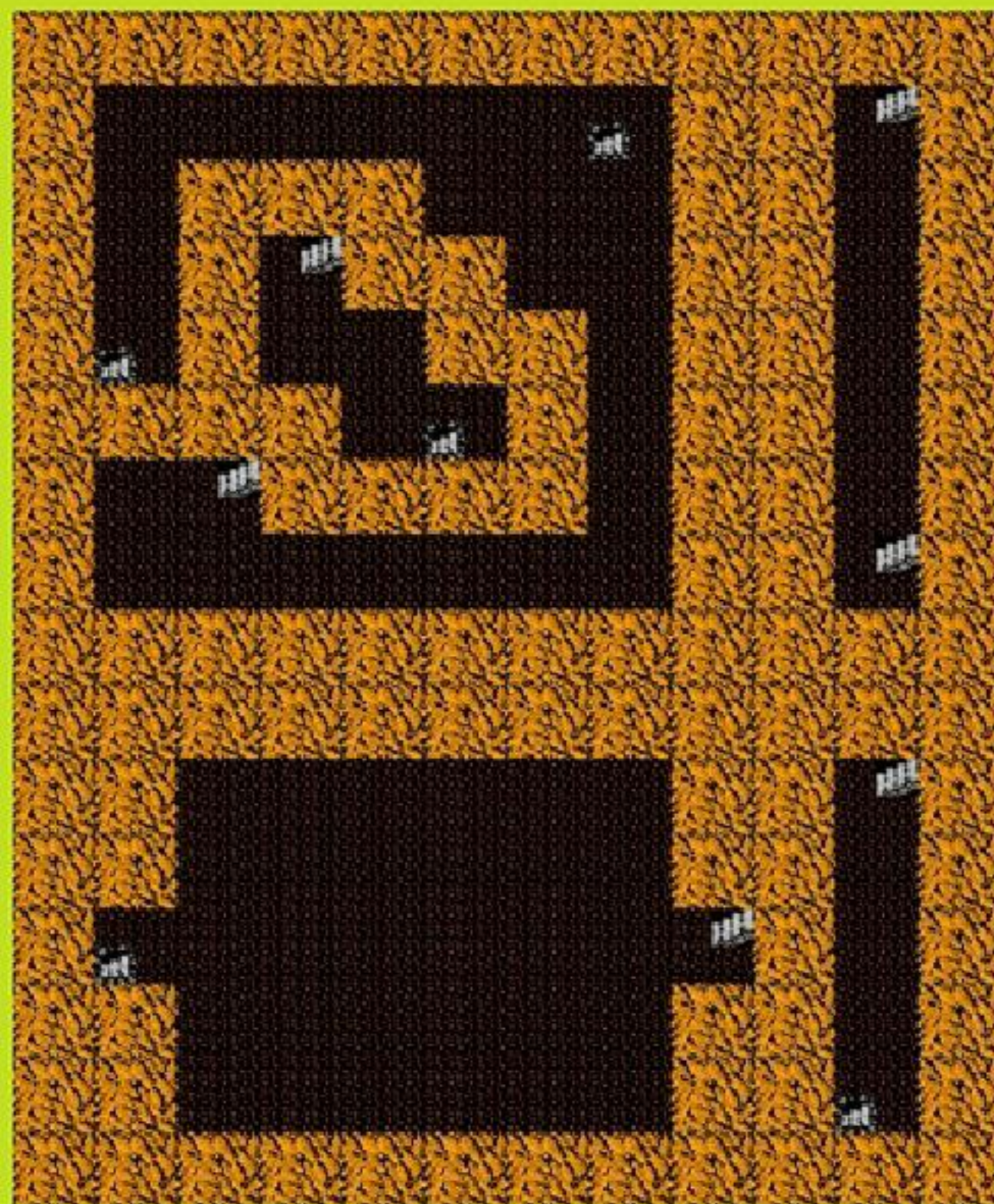
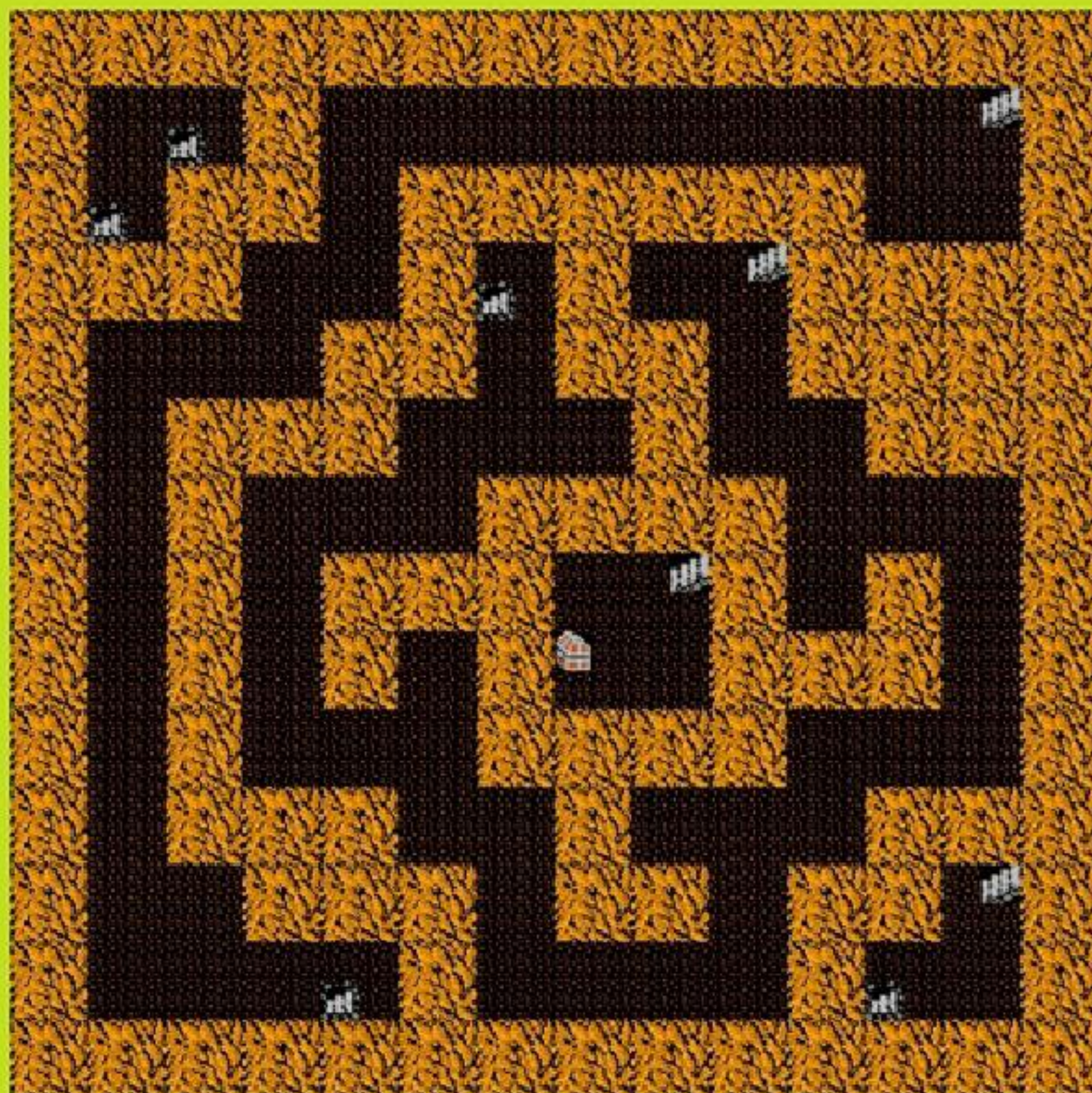


Dragon Quest

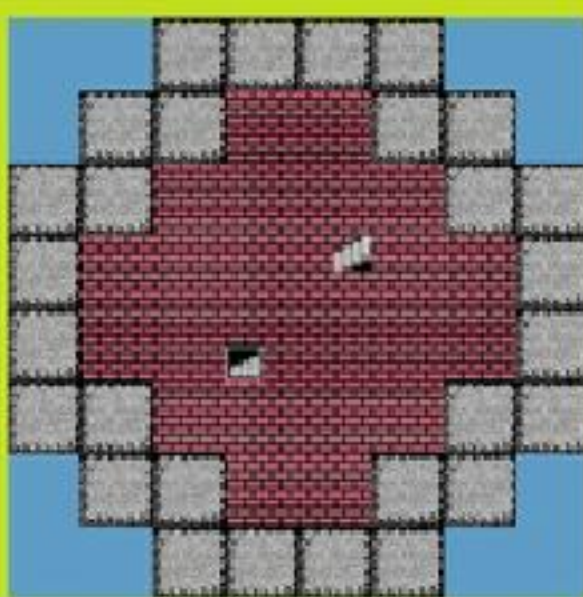
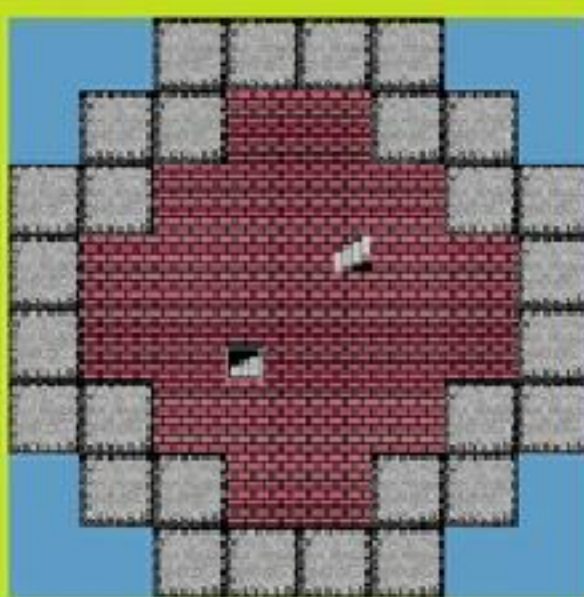
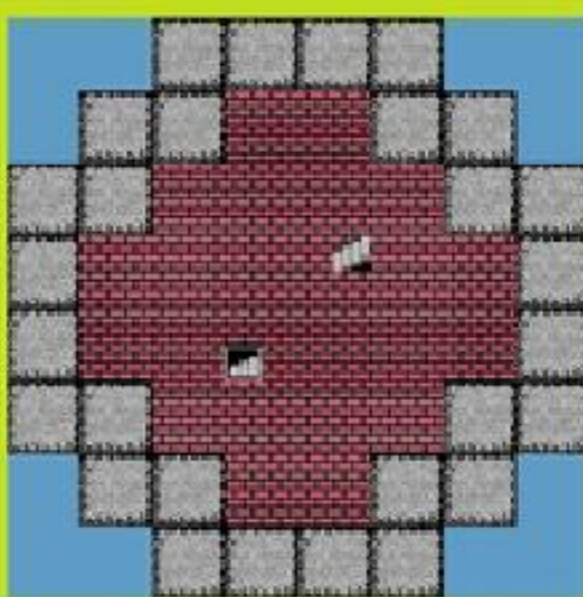
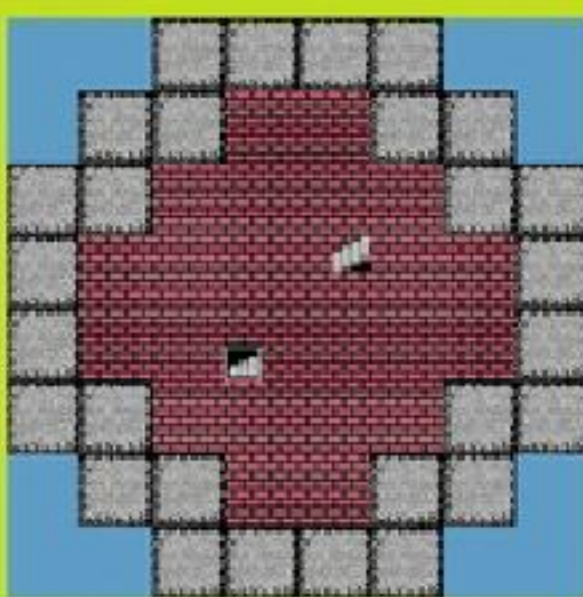
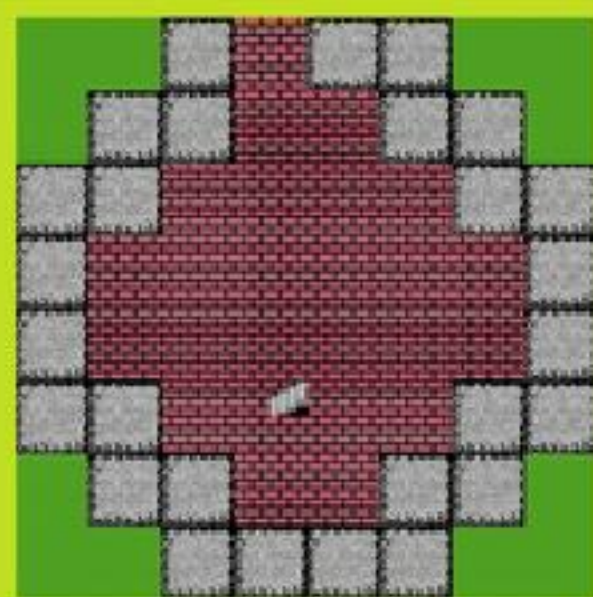
Dragon Quest

QQ群: 77269227

竜王の城

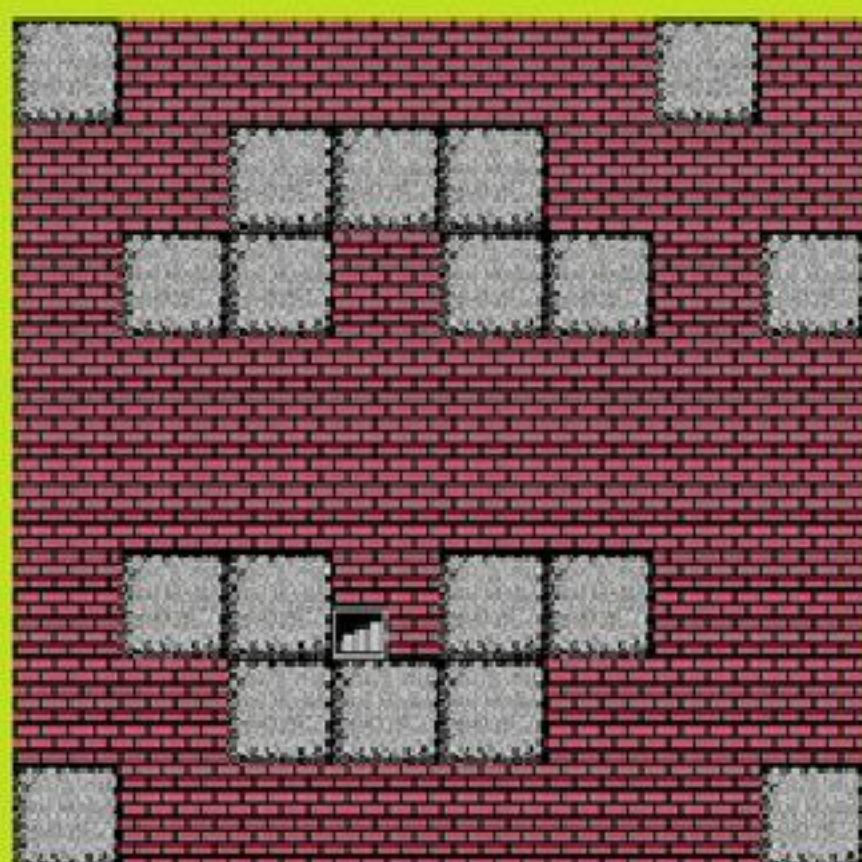
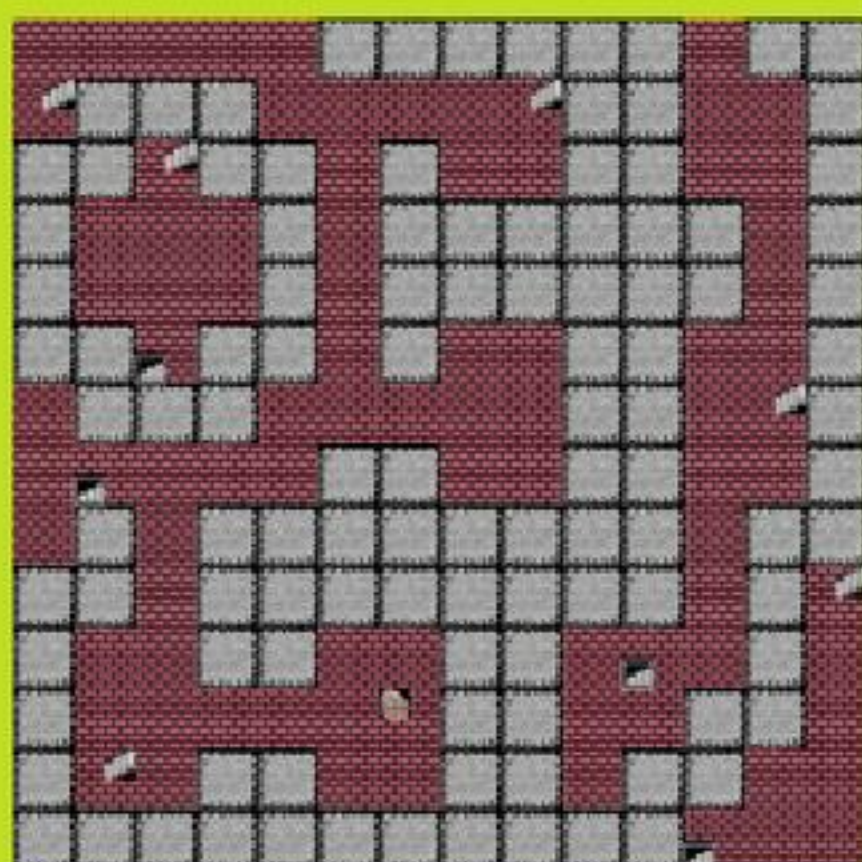
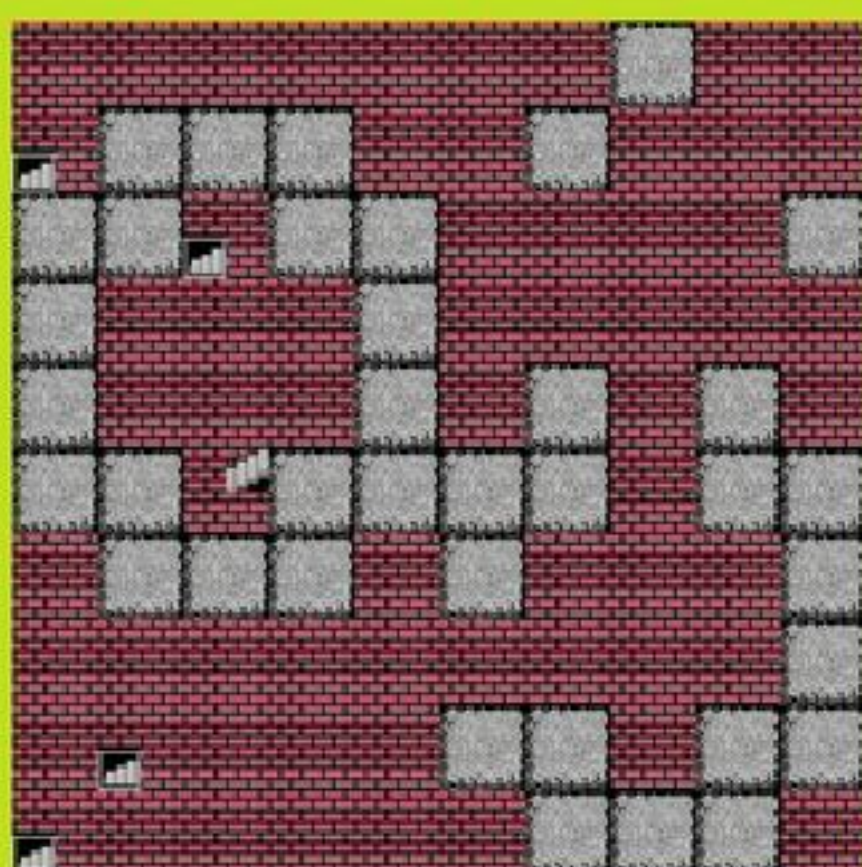
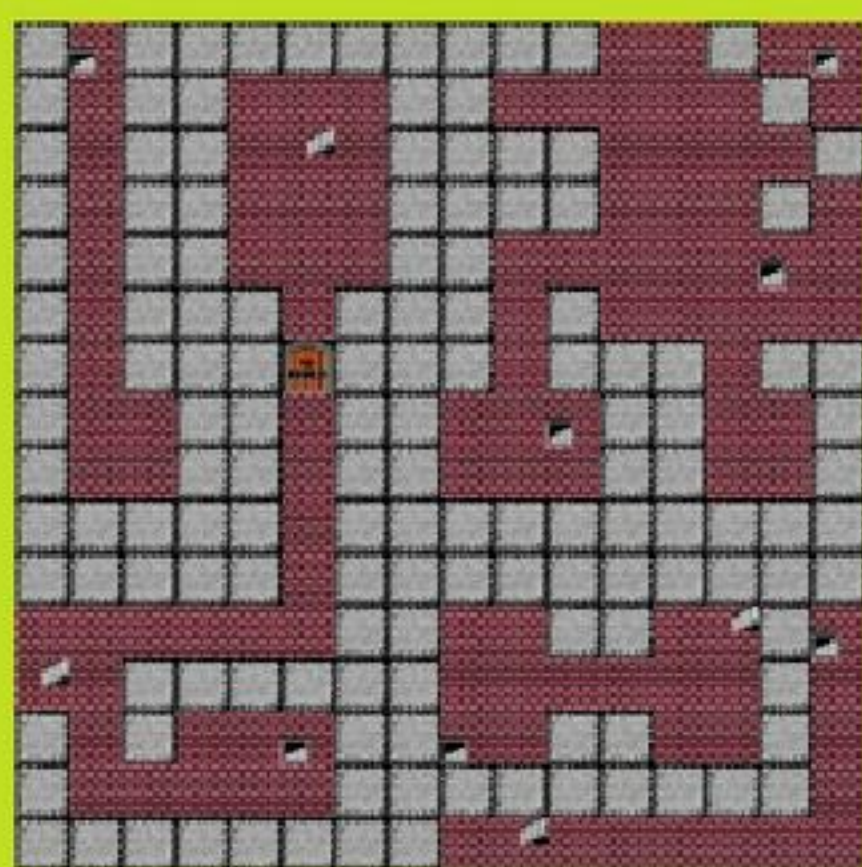
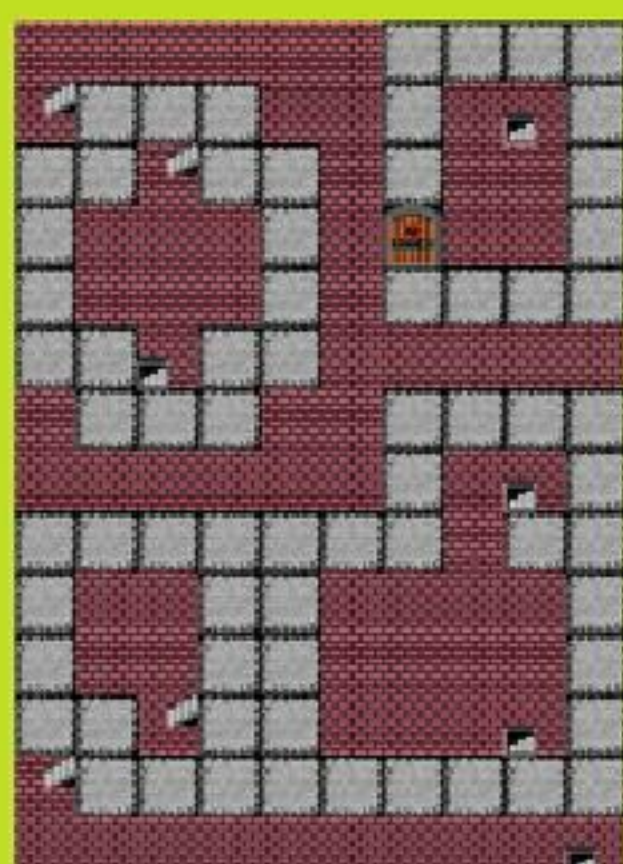
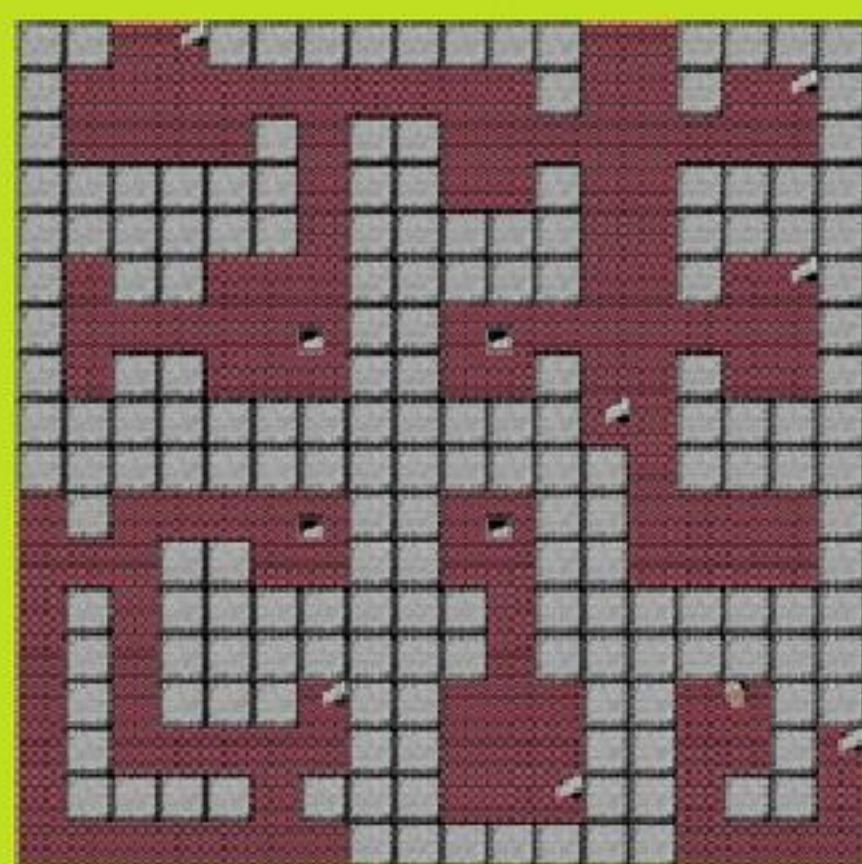
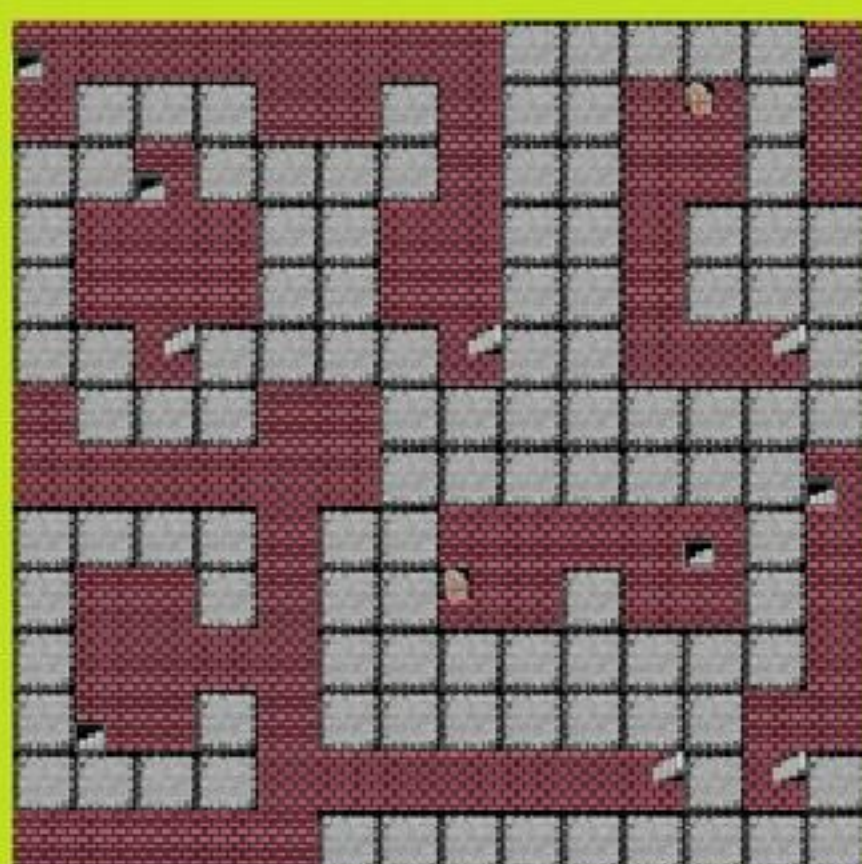
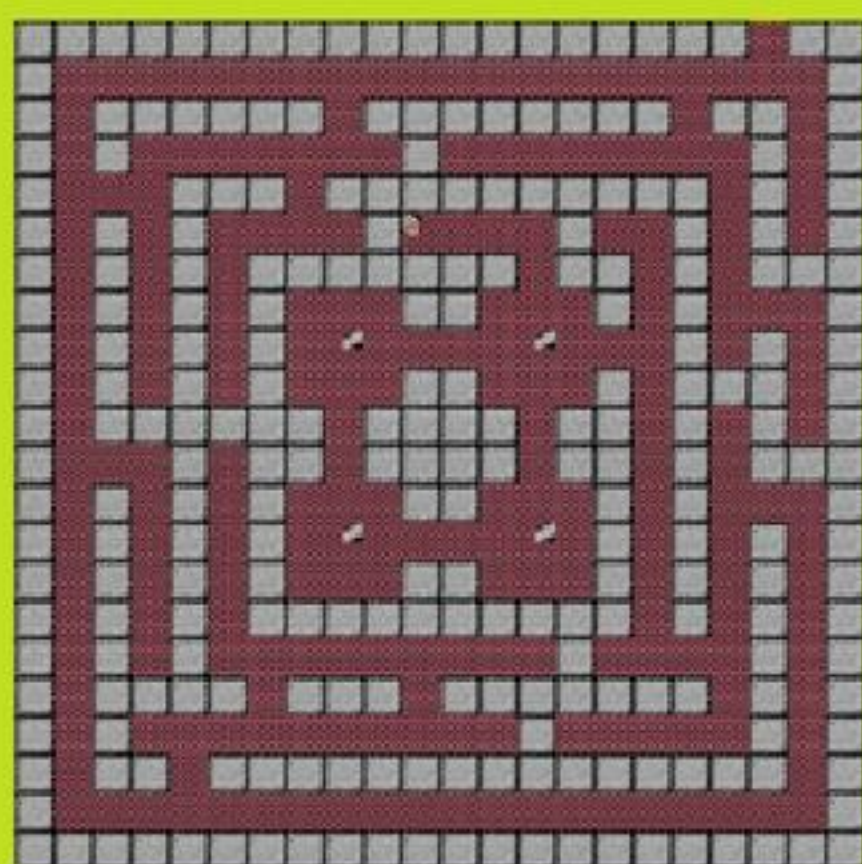


ドラゴンの北塔

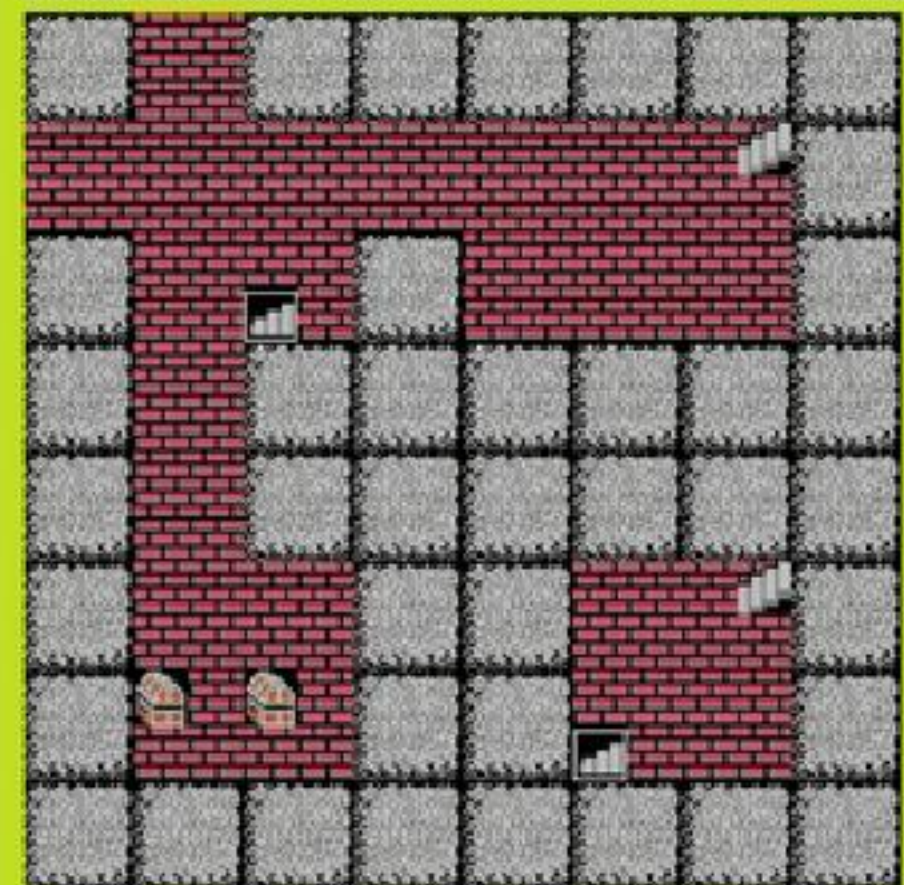
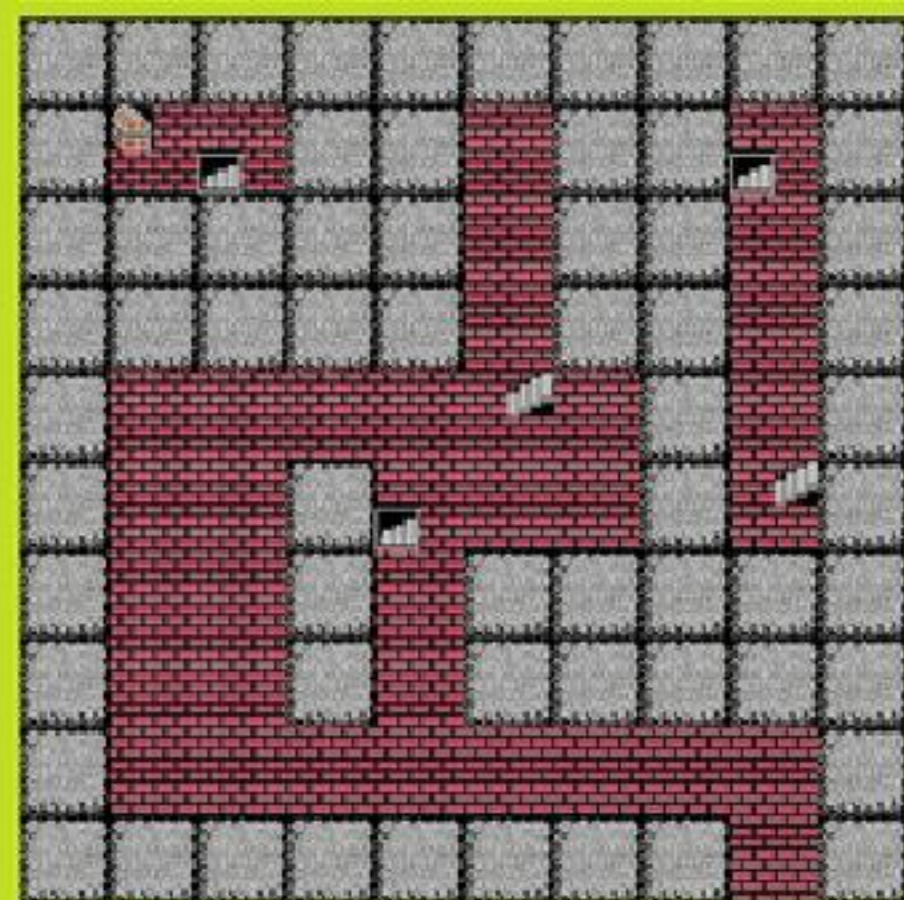
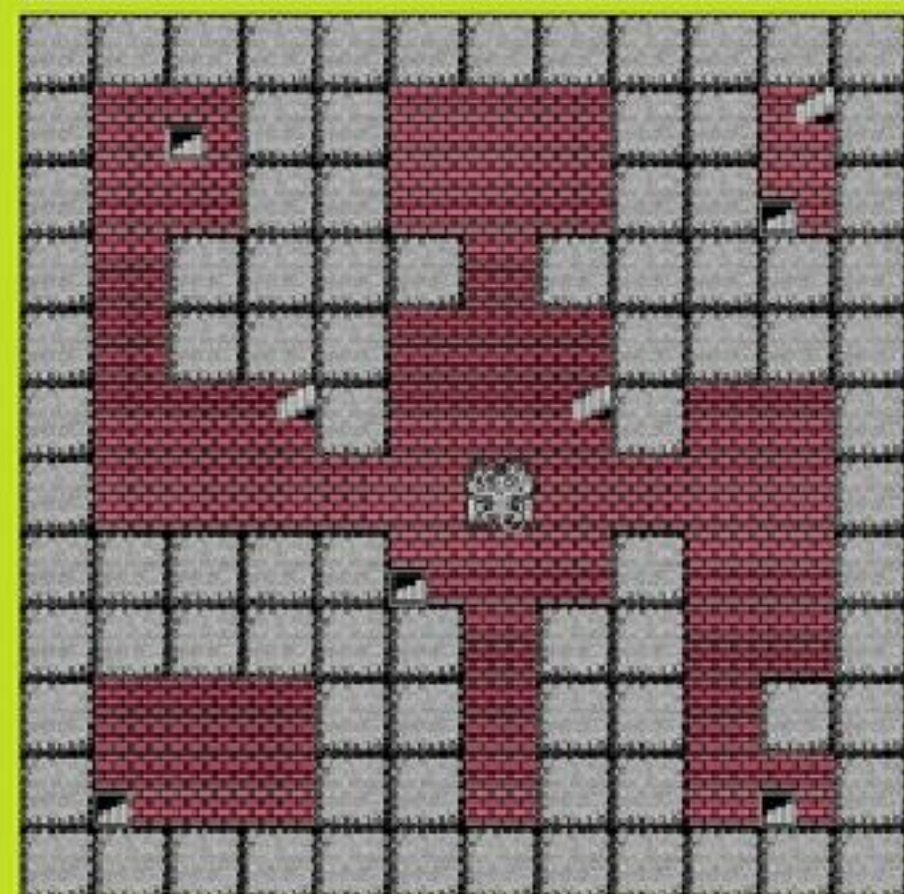
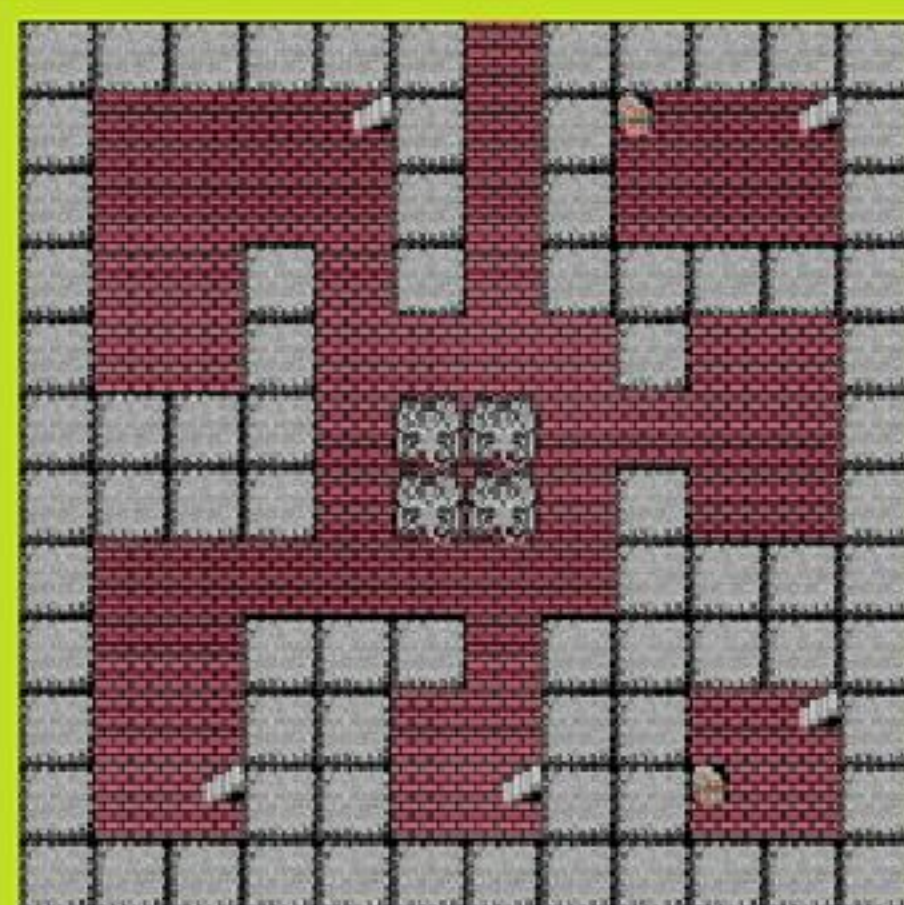


星の紋章の塔

①⑤
②⑥
③⑦
④⑧

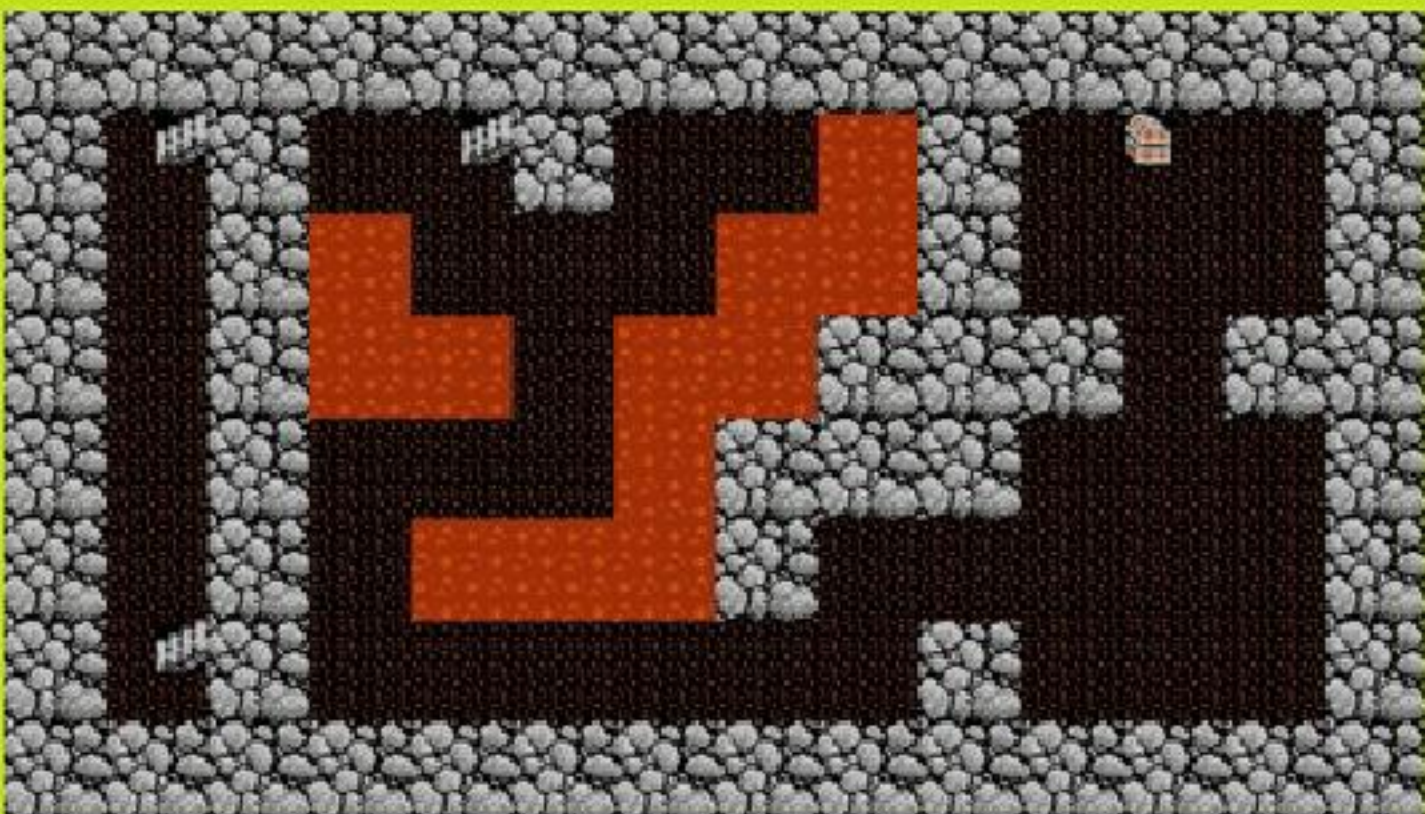
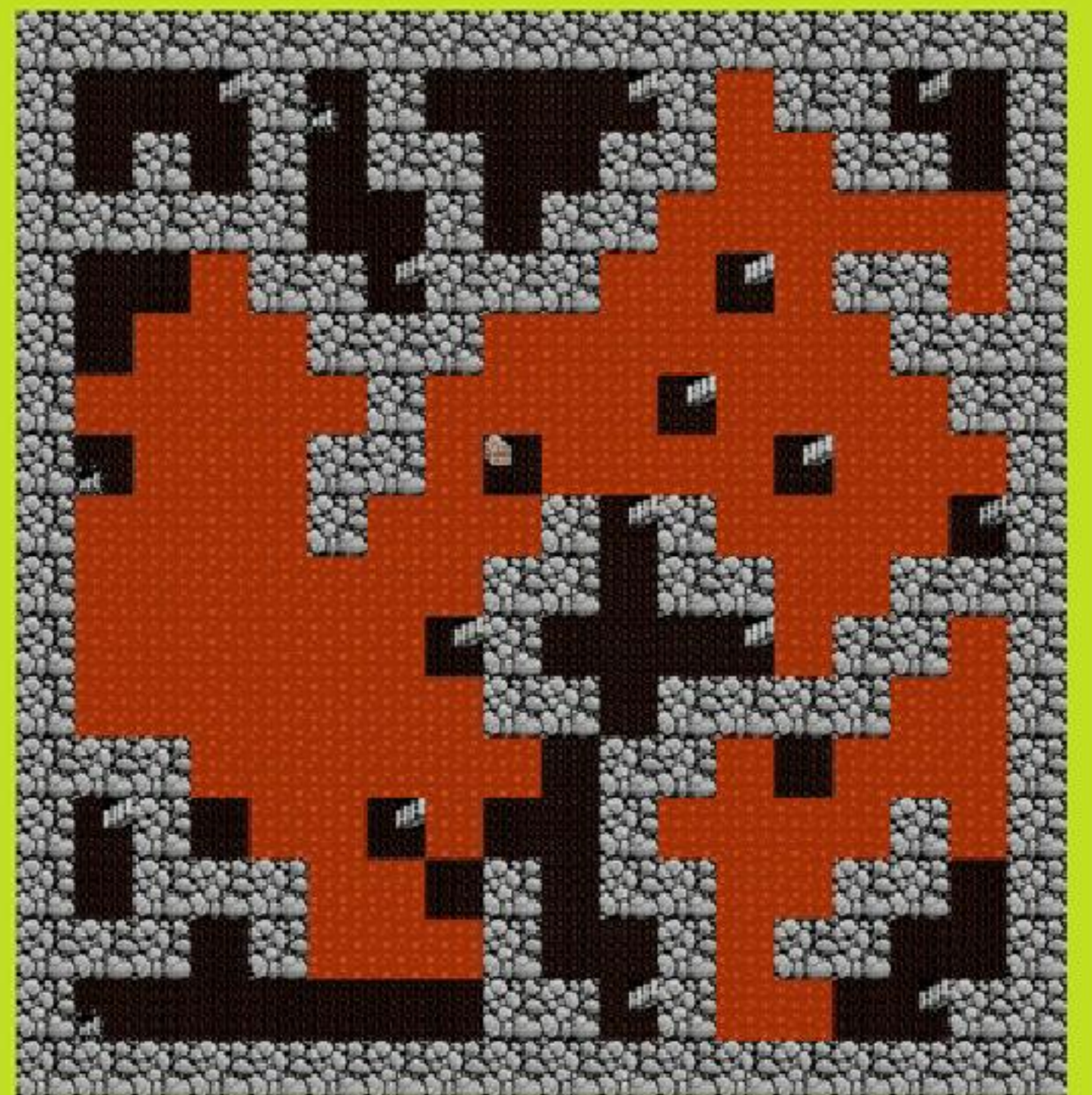
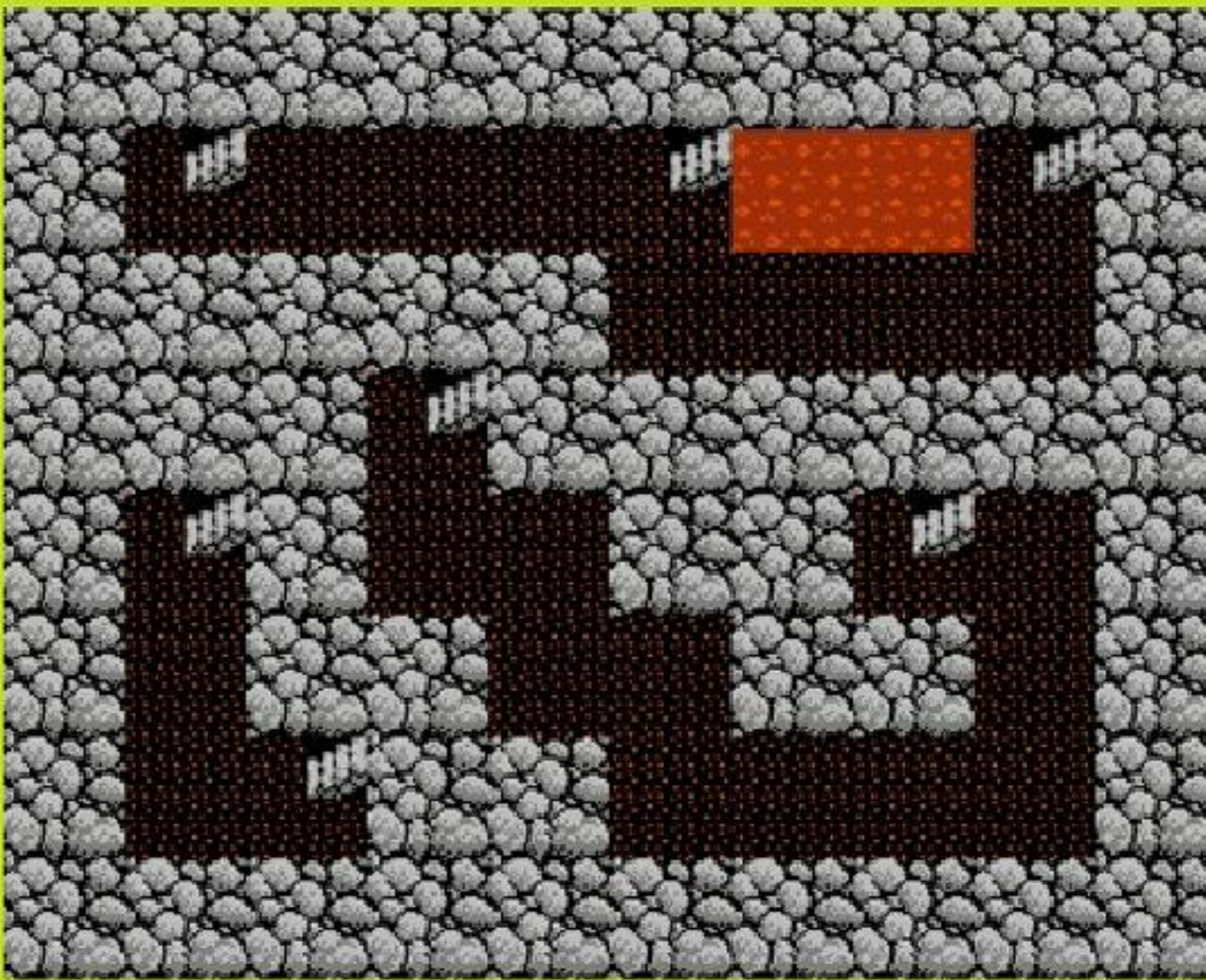


月のかけらの塔



邪神の像の窟

①②
③④
⑤



Dragon Quest 2

◎ 武器攻击类

名 称	中 文 名	买/卖	攻御力	ロ	サ	ム	特殊效果
ひのきのぼう	橡木棒	-/15	2	○	○	○	-
こんぼう	棍 棒	60/45	8	○	○	×	-
どうのつるぎ	铜 剑	100/75	10	○	○	×	-
せいなるナイフ	圣小刀	200/150	12	○	○	○	-
くさがりがま	镰 刀	330/247	15	○	○	×	-
てつのやり	铁 斧	770/578	20	○	○	×	-
はがねのつるぎ	钢 剑	1500/1125	30	○	×	×	-
まどうしのつえ	魔导士杖	2500/1875	27	○	○	○	做为道具使用火炎效果
いかずちのつえ	伤害之杖	-/19500	45	○	○	○	做为道具使用闪电效果
おおかなづち	大 锤	4000/4000	40	○	×	×	-
ドラゴンキラー	屠龙剑	8000/6000	55	○	×	×	龙系两倍效果
ひかりのつるぎ	光之剑	16000/12000	70	○	△	×	マヌーサ的效果
はやぶさのけん	飞鹰之剑	25000/18750	7	○	○	×	2次攻击
ロトのつるぎ	洛特之剑	-/-	40	○	×	×	-
いなずまのけん	稲妻之剑	-/375	95	○	×	×	做为道具使用闪电效果
はかいのつるぎ	破坏之剑	-/11250	105	○	×	×	装备后被诅咒

Dragon Quest 2

◎ 服装防御类

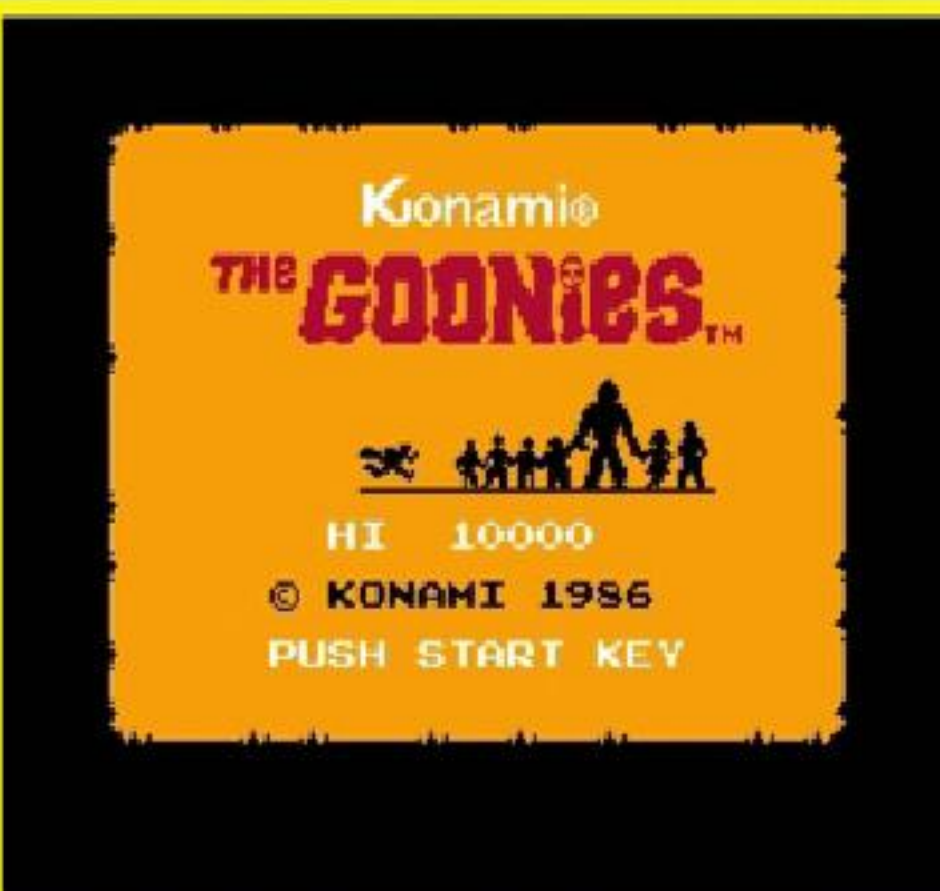
名 称	中 文 名	买/卖	防御力	ロ	サ	ム	特殊效果
ぬののふく	布 衣	-/23	2	○	○	○	-
かわのよろい	皮 甲	-/113	8	○	○	×	-
くさりかたびら	连 环 甲	390/292	10	○	○	×	-
みかわしのふく	闪 躲 服	1250/938	12	○	○	○	敌人攻击容易回避
はがねのよろい	钢铁之铠	1000/750	15	○	×	×	-
まほうのよろい	魔法之铠	4300/3225	20	○	○	×	魔法攻击减弱
ミンクのコート	貂皮大衣	6500/4875	30	○	○	○	-
ガイアのよろい	盖亚之铠	-/38	27	○	×	×	-
みずのはごろも	水羽衣	-/53	45	○	○	○	炎属性攻击减弱
ロトのよろい	洛特之铠	-/-	40	○	×	×	沼地中不受伤害
あくまのよろい	恶魔之铠	-/4800	55	○	○	×	装备后被诅咒

◎ 道具使用类（部分）

名 称	中 文 名	买/卖	效 果
やくそう	药 草	10/8	HP回复30点左右
どくけしそう	解毒草	8/6	解毒治疗
せいすい	圣 水	40/30	一段时间内比自己队伍弱的敌人不会出现
キメラのつばさ	基美娜之翼	25/19	往最后存档点瞬移
まよけのすず	降魔铃	640/480	装备时敌人的咒文伤害减轻
ろうやのカギ	牢狱之键	2000/1500	从牢房里出来的钥匙
ふくびきけん	优待券	53	参加竞奖用
いのりのゆびわ	祈祷戒指	1950	MP20左右恢复，多次使用后坏掉
ゴールドカード	贵宾卡	375	3/4价格购买道具
ちからのたね	力量种子	112	力量上升1-3点
すばやきのたね	速度种子	100	速度上升1-3点
まもりのたね	守护种子	100	防御上升1-3点
ふしぎなきのみ	不思議的果实	100	MP上升1-3点
せかいじゆのは	世界树之叶	5	复活一人（只能带一个）
あくまのしっぽ	恶魔尾巴	1125	被诅咒，敌人咒文必定有效
ふっかつのたま	复活之玉	7500	随时记录用

◎ 魔法咒语类（部分）

名 称	中 文 名	习得Lv	耗费MP	效 果
ホイミ	恢 复	最初	3	HP约30点恢复
ギラ	火魔法	3	2	敌 单体HP约20点伤害
キアリー	解 毒	6	3	毒治疗
マホトーン	魔法封	8	3	敌人魔法封印
ベホイミ	大恢复	最初	5	HP约100恢复
アバカム	魔法开门	29	2	不需要钥匙即可以打开所有的门
ザオリク	复 活	22	15	同伴一人复活
リレミト	脱 出	17	6	从迷宫中脱出
ベホマ	全恢复	15	8	HP全恢复
トヘロス	托希罗	8	2	比自己弱的敌人不会出现
トラマナ	特拉玛那	17	1	通过沼泽或栅栏不受伤



七宝奇谋

The Goonies

Downtown – Nekketsu Monogatari

■ 制作公司：TECHNOS
■ 发行公司：TECHNOS
■ 发售价格：5900 日元

1989.4.25 (日) 1989(美)

情节内容来自于1985年的同名电影，但是没看过电影也并不影响游戏流程。主角米奇（Mikey）和他的伙伴们（他们自称“The Goonies”）得到了一张藏宝图，然而在寻宝的过程中却撞上了一个名叫弗拉特立斯（Fratellis）的罪犯。本游戏中除了米奇以外所有的 Goonies都被弗拉特立斯抓了起来，而主角米奇的任务就是救出自己所有的伙伴。

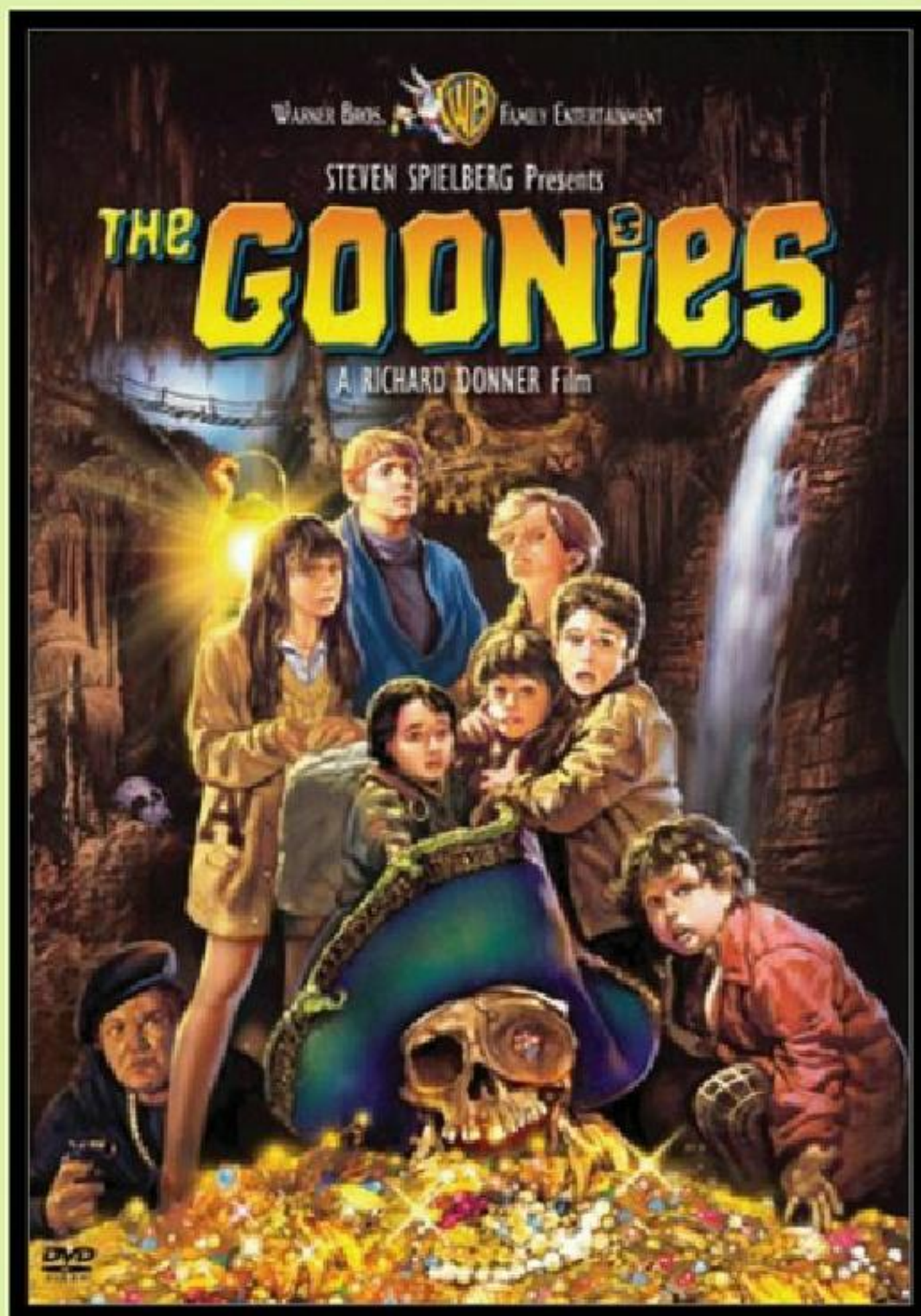
第一关 Stage 1

相当简单的一关，称之为教学篇也不为过。本游戏特定房间内的宝物位置是随机的，每次通关都会不一样（除了跳关画面的那个房间）。要注意的是如果先拿到了三把钥匙，千万不要急着走人而把没有救出的同伴丢下。忘了同伴想以后回去再救都不可能了。

本关秘宝（B | 下+B）：耳塞，防火衣

本关敌人：

名称	攻击力	战利品	备 注
红老鼠	2	炸弹	—
黄老鼠	2	—	被攻击后变成黄鼠狼。
黄鼠狼	1	炸弹	由黄老鼠变成。



第二关 Stage 2

从本关开始到第五关，主地图上会出现两个骷髅头，在骷髅头处按上键可通往另外的地图。为了方便起见，本攻略将用红与蓝两种颜色来表示不同的线路。



本关秘宝（下 | 左下）：雨衣，防火衣；柯纳米监督
本关敌人（出现过则不再介绍）：

名称	攻击力	战利品	备 注
火焰	5	—	机关，用防火衣防御
白老鼠	2	十字架	—

在第一关若没拿防火衣这一关可以补拿。有了防火衣使难度降低很多。到处都是弗拉特立斯 在跳来跳去（不过根据电影好像弗拉特立斯是两兄弟）。要打开所有房间的话当然先走红线 最经济。红线地图中的秘宝雨衣可能是本游戏中最有用的道具，最好拿到手。本关有一把弹弓，不用太省着用，反正下一关还有。

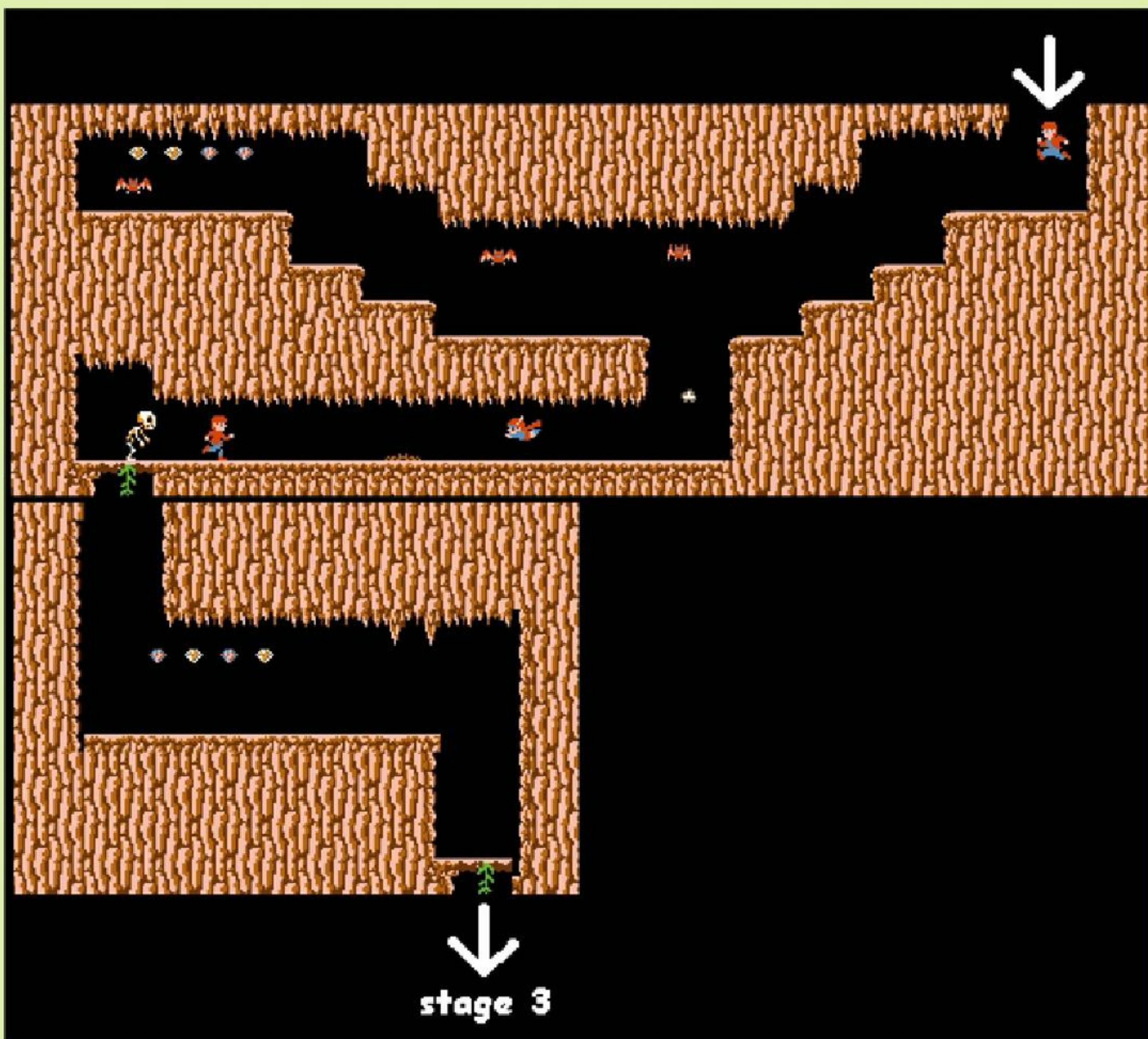
二接三 Maze 1

第二关通关后，沿着梯子下来就到了这里：这种接关地图本游戏中共有三个，没有房间但是有独立的秘宝（至少有8颗钻石），探索秘宝的指令也与上下两关独立。敌人种类单一但数量多如牛毛，不宜缠斗，还是脚底抹油方为上策。

本关秘宝（右 | 右下）：柯纳米超人

本关敌人：

名称	攻击力	战利品	备 注
落石	4	—	机关，用头盔防御
蝙蝠	1	—	—
骷髅	5	—	骨头用铠甲防御
骷髅头	2	—	—

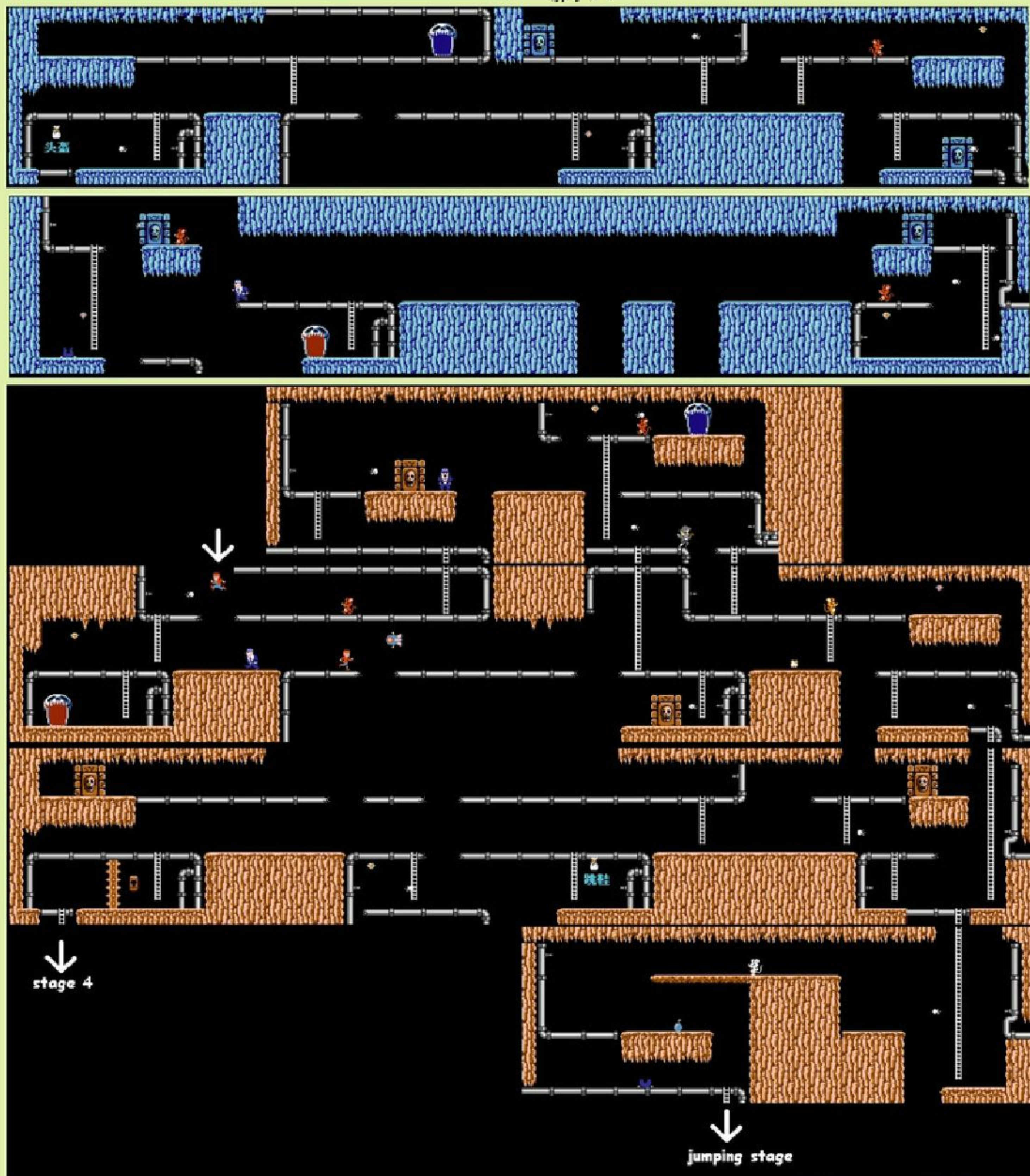


第三关 Stage 3

第二关通关后，沿着梯子下来就到了这里：这种接关地图本游戏中共有三个，没有房间但是有独立的秘宝（至少有8颗钻石），探索秘宝的指令也与上下两关独立。敌人种类单一但数量多如牛毛，不宜缠斗，还是脚底抹油方为上策。总的来说第三关的难度比较普通。蓝线地图的秘宝头盔还是挺有用的，在后面的两关里能够避免一些损失。本关也有一把弹弓，如果要跳关的话最好省着点用。

这一关寻宝就方便了，平时跑路的时候一直按上，基本上不会漏掉什么。拿到跳鞋后可以从主地图右下角跳关（这双鞋除了跳关其他什么用也没有，只能算是跳关鞋吧），是否要跳全凭个人喜好了。跳关的好处是显而易见的，然而代价是第四关的秘宝背包就无法入手了。如果决定跳关的话，请一定确保身上带着一颗雷！理由见下图。

这里是主地图右下的梯子所标示的jumping stage。房间里面是同伴一只。跳关鞋无法帮助你在下面拿到爆弹之后再跳上来营救同伴。从本关开始会出现幽灵这种敌人。因为脚踢攻击对其无效，所以如果没有弹弓的话基本上就只能躲了）。



第四关 Stage 4

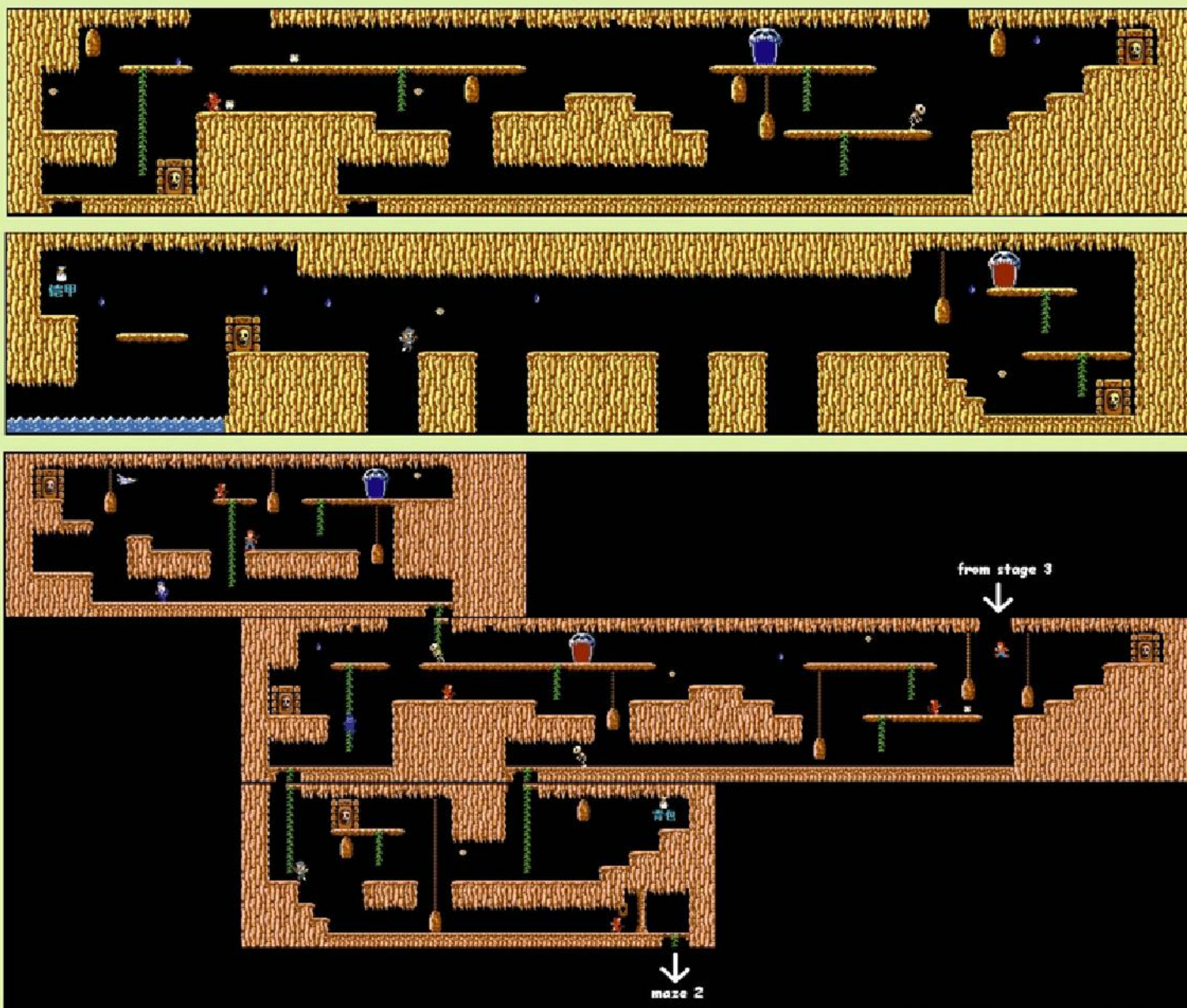
虽然寻宝的指令是下+B，但是也不用每次找宝都放雷。组合按键的搜索对按键次序没有要求，所以按B+下就可以寻宝不放雷。

由于本游戏中主角在空中也可以控制方向，所以刚刚进入关卡的时候可以往右靠，先把右边的房间炸开以节省时间。本关最大的威胁就是那一个的大锤，虽然行动缓慢可是千万不能大意。背包是个不错的东西，至于铠甲则可有可无了。反正都挺顺路，不妨都拿上（这个游戏的时间说实在的其实不算太紧）。如果想在第五关寻宝的话，别忘了弹弓要省一点用。

本关秘宝（下+B）：铠甲，背包；沙罗曼蛇

本关敌人：

名称	攻击力	战利品	备 注
大锤	一击毙命	—	机关
水滴	4	—	机关，用雨衣防御

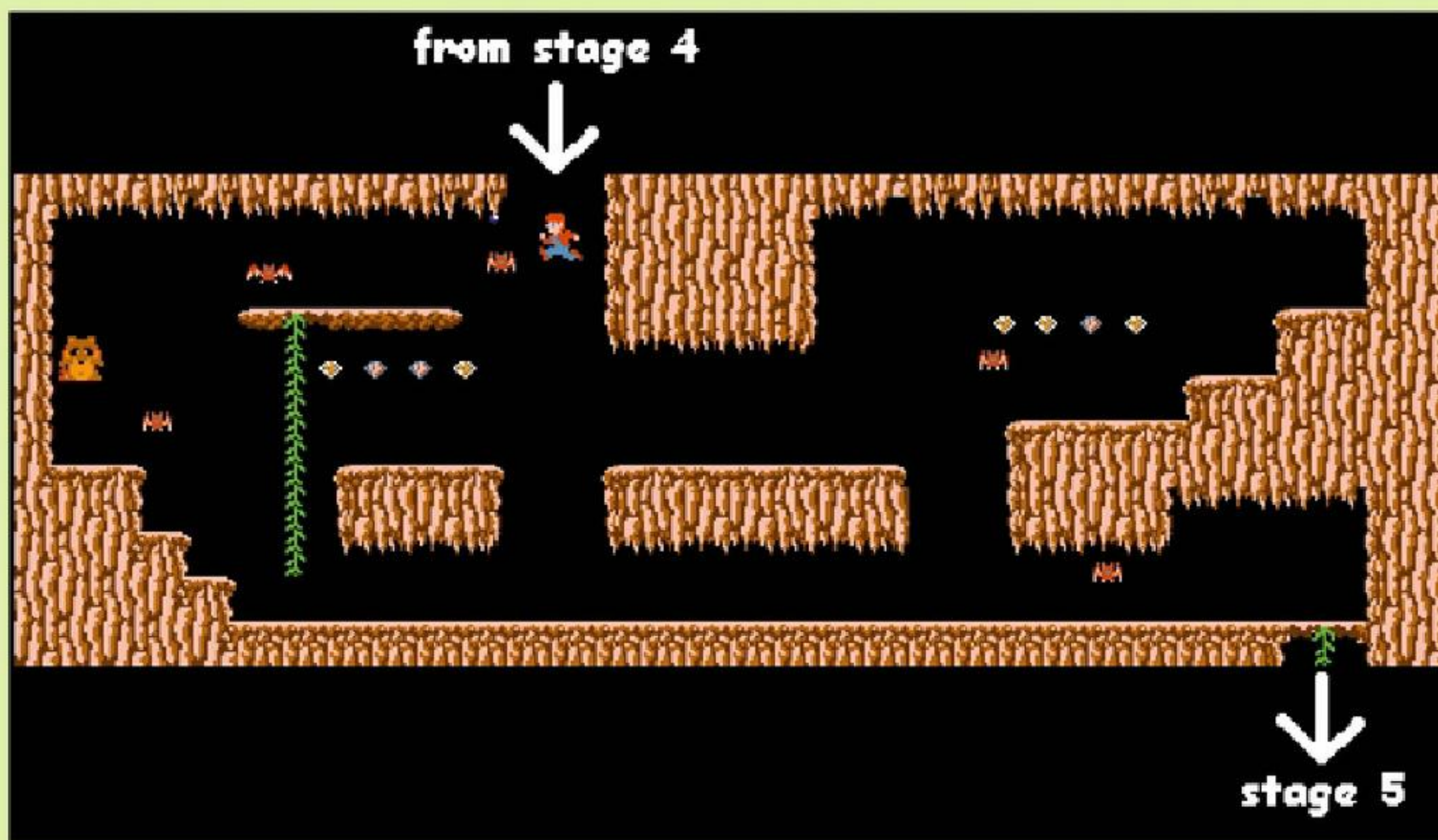


四接五 Maze 2

第四关通关后，沿着藤爬下来就到了这里：

本关秘宝（左 | 左上）：狸猫

接关地图全都大同小异，那也就用再多说了。



第五关 Stage 5



第五关 Stage 5

本关有两个起始点。由于众多的水流和水滴，雨衣在本关发挥了重要的作用（虽然从物理的角度来看穿上雨衣并不能防止自己被水流冲走，不过对玩家来说这样更好）。飞来飞去的鱼比较烦人，不过若在偏僻的地方爆弹用光了倒也是不错的资源。值得注意另外像上图这样的地方，从右边的台子可以直接跳到上边去；还有红线地图入口右边的两个小跳，一不留神很容易跳进水里，一定要小心。

本关秘宝（弹弓）：铠甲，雨衣；UF0

本关敌人：

名称	攻击力	战利品	备注
水流	1	—	机关可把人冲下水。
章鱼	2	爆弹	—
飞鱼	2	爆弹	—



五接六 Maze 3

第四关通关后，被传送到这里：

本关秘宝（下 | 左下）：

这是最后的传送点了。如果五个伙伴已经全部救齐的话，主角将被传送到第六关；如果没有救齐，主角则被传回第一关重头再来。



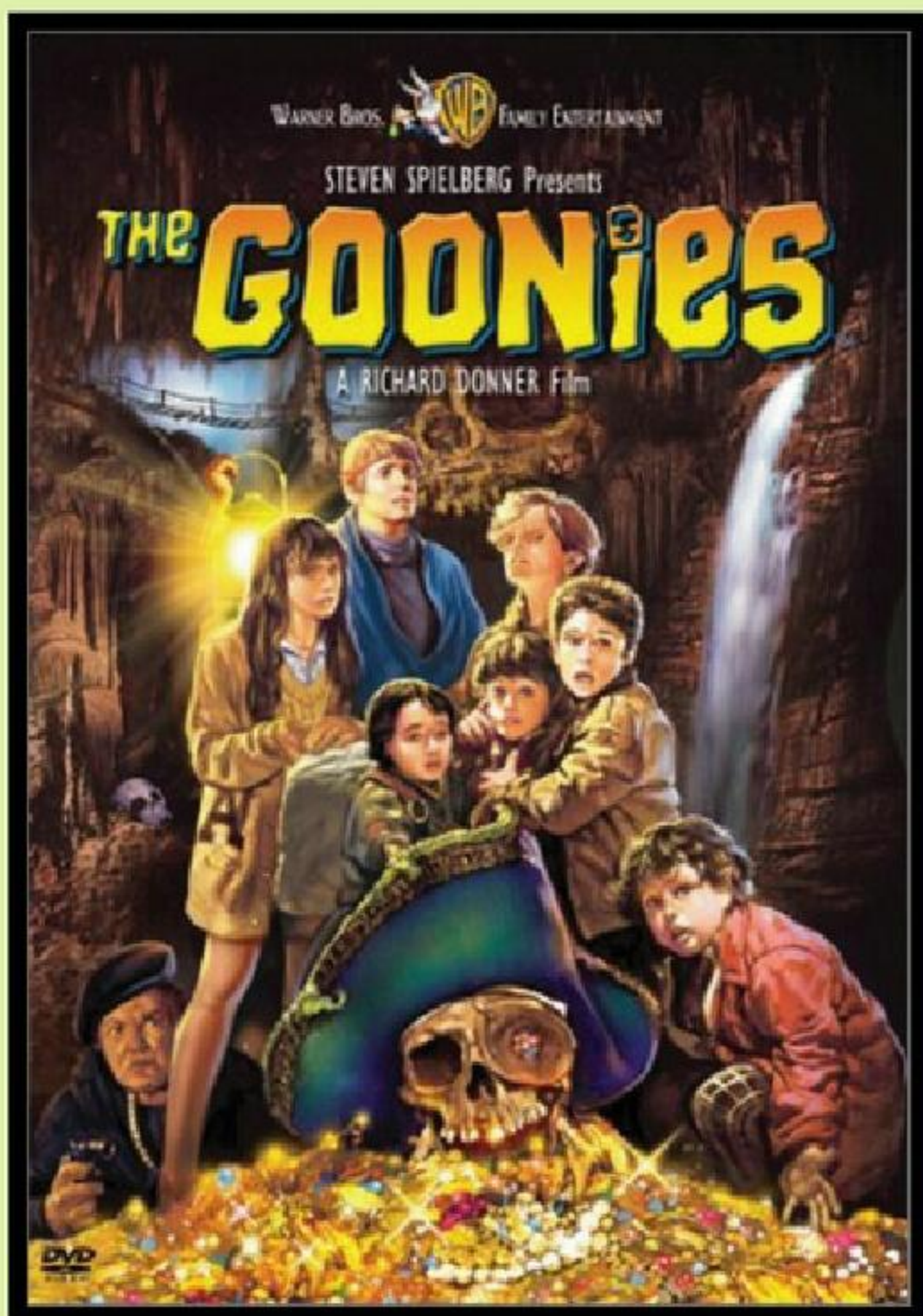
第六关 Stage 6

本关秘宝 (B | 右+B)：福太郎

地图为了观看需要把左边一小段给砍掉了，从那里可以跳进水里（不过有谁会想要这么做呢？）。飞鱼很多，时间也比较紧，不过只有四个房间，只要找到最后的同伴就是胜利。



END



通关画面完了之后主角又被踢回第一关，所有道具都被扒光再重新开始。虽然没有什么剧情，系统也比较简单，但是很耐玩。尤其是通关画面看着很令人感动。做为一个电影的周边产品它是一部非常优秀的作品

剧情简介：

理查德·唐纳导演的少年版《法柜奇》，描述七名自称为古尼梦的小孩子，偶然发现了一份十七世纪的藏宝图，他们依照地图的指示找到了一个神话般的地底世界。不料一对通缉犯的母子也追踪而至，要抢夺海盗船上的宝藏，于是发生了一连串惊险刺激的遭遇。全片有相当热闹的机关布景，动作气氛也处理得紧凑好玩，加上肖恩·阿斯廷等一群童星演出生动，拍成了一部相当好看的全家福电影。

导演：理查德·唐纳 Richard Donner
主演：肖恩·阿斯汀 Sean Astin
乔希·布鲁林 Josh Brolin Robert Davi
理查德·唐纳 Richard Donner
乔·潘托里亚诺 Joe Pantoliano Anne Ramsey
上映：1985年06月07日（加拿大）
地区：美国（拍摄地）
对白：英语 意大利语 西班牙语
评分：7.1/10（16475票）
颜色：彩色
声音：Dolby 70 mm 6-Track
时长：114 分钟
类型：喜剧 惊悚 冒险 家庭
分级：阿根廷：Atp
英国：PG
智利：TE
瑞典：11
澳大利亚：PG
美国：PG
挪威：11
芬兰：K-12

电影介绍

The Goonies



第壹章 黄巾之乱 Tenchi wo Kurau

- 听完母亲的谆谆教诲之后，出门后记得找张世平（身边有马的那个人），否则会没有钱又没有兵粮，过了桥向右走会看到三个人，下面两个是「宋仁，宋勇」可邀请加入。
- 出了村后向左走就是“徐州城“和城主陶谦谈话，知道附近有黄巾贼作乱，在城中左边的小屋有「糜竺」邀请他加入，让他当军师。
- 先在四周逛逛练练等级，再向上攻打“青州城“，此时的等级最好在五以上。打倒守将之后，最好先去睡一觉，之后再和城门口的人（马元义）说话，一言不合看你不爽又开扁了。打赢了之后会告诉你一些讯息，在城中有「陈登」可以请他当军师。
- 在“徐州城“的左边就是“大兴山“，打赢守将后就可进入，在中间帐篷的瓮中有一把斧头。
- 再到下方的“铁门峡“，等级最好在十以上。若打赢了，进入寨中将会知道“青州城“又被黄巾贼攻占的消息，在左边的帐篷中有一把斧头。
- 进攻“青州城“的方法有两种，一种是正常的攻略直接攻击城门，另一种是在地图上乱逛，在平常战斗中抓到「韩忠」，让他当主将，则可从山后面的洞窟进入，再和里面的人说话，便会架起一座桥走出洞窟就进入城中了。
- 回到“徐州城“和躺在床上的「陶谦」说话，说完他就挂了，而你也就拣个便宜，当上了城主，也就揭开了三国的序幕。

注：重点提示：

在第壹章中，并没有什么比较难打的敌人，应该可以轻松打，在队伍中最好只有六个人，留下一个空位让「韩忠」加入，招魂丹最好多准备些。

第貳章 反抗董卓 Tenchi wo Kurau

- 「刘备」离开以后，「刘封」会加入，而「曹操」会带来讯息。
- 出城后一直往下走，到“汜水关“打倒「华雄」，可在此稍做休息，还有「杨瑾」可邀请他加入，帐篷中有斧头。
- 向左上方移动有一个洞窟，进入洞中找一把黄金钥匙（おうごんのかぎ），黄金钥匙从左边道路进入第二层，要出山洞时，洞口有「关平」在等你们。
- 出山洞往左走就是虎牢关，这里有「火虎」可加入，一定要邀他加入队伍。
- 攻打“洛阳“时，有两个关卡要打，所以等级一定要够高，进入城中一看根本就是废墟，此时有「王贵」可加入，并打听到七星刀就在城中，在城的左上角有一间屋子，在右上角有一块红色的地砖，使用黄金钥匙后，再调查一次，便可以找到七星刀。
- 接下来就前往“扬州“，让上场战斗的武将带著七星刀，遇到「吕布」时就使用七星刀，如此「吕布」便会加入，并且告诉你赤兔马的所在位置。（汜水关出来向西八步向南一步）
- 城内宫中可救到汉献帝，不过被「曹操」抢先一步，皇宫旁边的民房中有一支长枪。接下来向“长安“进攻。
- “长安城“是「董卓」的大本营，城外有一个关卡，这里的敌人并不好打，要注意！城里有「周超」，可请他加入。

注：重点提示：

这一章兵士数非常重要，要多买些补充兵士的道具，「吕布」一加入上场战斗的队伍中，就没有办法叫他离开了，要注意！



第参章 南平袁术 Tenchi wo Kurau

- 把「刘备」呼叫过来，和他说话，会自动休息，睡醒后会有人来叫你再和「刘备」说话，也和身边的人说话。
- 在城内可打听到「赵云」的消息，立刻出城向下走，看到一个酒馆，「赵云」就在里面，不过他并不会加入。
- 再来进攻“宛城”，不会很难打，也没有重大消息，接著继续打“淮南城”也是没有什么消息。
- 绕过右方的山就是「水镜」先生的家，但是没有介绍信也进不去，所以不用急。
- 向上走有一关卡，打赢后可在中间帐篷中得到介绍信（しょうかじょう）右上方帐篷中有长矛。
- 拿著介绍信前往「水镜」先生家，知道了「凤雏」和「卧龙」的消息。
- 在“南阳城”前有两道关卡，但都很容易，打完之后先去休息一下，「袁术」并不容易打，要是输了，再继续练功吧。

注：重点提示：

这一章很简单，并不会很难打，只有“南阳城”比较不好打，还有打倒「袁术」之后，可选择是否要放走他。

第肆章 北灭袁绍 Tenchi wo Kurau

- 「在出城之前，先将「吕布」身上的物品移至其他武将身上。出城后向上走，在桥上的时候，突然遇到「袁绍」，这时「吕布」将会反叛。
- 回到城中身上至少要有四千两，然后可到右上角和旅行商人买银钥匙（ぎんのかぎ）。
- 旁边的山洞中，只有钱和装备，可去可不去。
- 往右上方走攻打“渤海”，但是目前还无法通过，城里的人说需要先找到「单福」。
- 回到“南阳城”向左走往下过桥到「水镜」先生家，他会给你炸药。再过桥往左上方走，进入山洞可找到「周仓」，往左走到被岩石挡住的地方，使用炸药就可以救到「单福」也就是「徐庶」，主要是让「徐庶」当主将，否则“渤海”就无法通过。
- 出了城往右走再向下走，会看到有一个关卡，里面右上角有一个监牢，使用银钥匙可以救出「赵云」的妹妹，和她说话后可得到书信（てがみ）。
- 再往右上方走，可看到一座城，进入城中，在原野上有一个人挡在路上，他就是「赵云」，使用书信后他就会加入。
- 之后重整装备，进攻“广宗城”，打倒守军后进入城中，先去睡个觉，再和「袁尚」说话，打赢后他会透露一些情报，在右边水井的下方调查有一支三叉戟。
- “冀州城”并不好打，有两个关卡一座城，最好是每打完一场便回去休息一下，如此便可打败「袁绍」。

注：重点提示：

这一章兵力十分重要，最好时常保持最大数，应该可以过关。



第伍章 入主荆州 Tenchi wo Kurau

- 第首先利用神行符到“南阳城“再往左边走，向下过桥之后往下走，沿途上依次会有「伊籍」「孔明」「马良」的家，只要沿著道路走就好了。
- 攻打“武陵城“，城中的井边有一把弓，可有两次攻击。
- 往右走再往下攻打“长沙城“，打赢之后「黄忠」「魏延」会在城门口等著加入你的队伍，城中井边有偃月刀。
- 往下走就可看到“桂阳城“，进入之后先去井边找到偃月刀，兵力要保持最强，再来就是准备教训「赵范」。
- 最后出城向左走，准备攻打零陵城，打赢之后，先休息整備一下，并要记得先存档。
- 从城内打听到消息，凤雏「庞统」就在城外，出城之后向上走，四处晃晃就会遇到，由于他的智力很高，所以是场硬仗，打赢他就会加入，打输就只好重来练功了。
- 再回到「马良」的家，之后「马良」「马谡」会加入，接著回到桂阳城，把「刘备」呼叫过来，和他说话。

注：重点提示：

这一章是游戏中最简单的部分，不须提示什么。

第陆章 三分天下 Tenchi wo Kurau

- 一开始当然是三顾茅庐，先和「刘备」说话，「徐庶」会离开队伍，离开时会走马荐诸葛。
- 先去「孔明」的家，得知他去了“楼桑村“，利用神行符回到徐州城，往右回到老家找崔州平，知道他又回家了，再用神行符回到南阳城。
- 到他家拜访，谁知道又出门了，回到“南阳城“呼叫「刘备」再和他说话再去找「孔明」，他总算在家了，不过在睡觉，过去和他说话，之后选不要，他说要去“桂阳城“当然我们赶快去，到了之后呼叫「刘备」，再和他说话，再和「孔明」说话，他便会加入。
- 出城之后一路向下，到底再向左，攻打山寨，接著就是走迂回的道路，走很久会看到“涪水城“和山寨，进去之后到皇宫中的右边牢房救出「刘璋」，要多撞几次牢门。
- 出城后往上走，攻打“雒城“打赢守将「马超」「马岱」会加入，井边有一支蛇矛。
- 出城后向下走，进入洞窟找铁（てつ），出洞后往左走攻打“绵竹关“，在帐篷中有一支蛇矛。
- 接著攻打“成都“之后呼叫「刘备」，再和他说话。

注：重点提示：

这一章最重要当然是请卧龙出马，和寻找铁，所以神行符，守护之烟多带一些，有备无患。



吞食天地1

てんちをくらう1

Tenchi wo Kurau 1

- 制作公司: Capcom
- 发行公司: Capcom
- 发售价格: 8500日元

1989.(日)

《吞食天地》系列第一作1989年推出，与街机版游戏一样都是以横山光辉的漫画版三国志为设计原型。采用电池记忆方式存储游戏记录。Capcom在RPG市场上一直没有什么建树，不过在FC晚年多款RPG大作的巨大成功让多数软件商都纷纷加入这一市场。Capcom虽然没有什么RPG制作经验，不过毕竟是一家实力雄厚的游戏公司，《吞食天地1》的制作水平就令人满相当意。

《吞食天地2》则是Capcom于90年代开发在FC上的经典RPG作品，也是续前作后再接再厉开发的《吞食天地2：诸葛孔明传》。本作在系统上有一定改编，最重要的便是其谋略和阵型系统。在设定好军师之后就可以在游戏中使用谋略和阵型，游戏中的阵型种类非常丰富，各种阵型拥有不同的效果，其作用类似于普通RPG中的辅助系魔法，拥有提升攻击力、回避成功率、速度等各方面能力数值的作用。

军师的策略总共有四十多种，策略的使用会消耗SP值，其作用类似普通RPG的攻击系魔法。虽然战斗过程比较漫长，阵型和策略的相生相克带来的战略战术乐趣却足以使人乐而忘返。

剧情方面更是从徐州沉浮、官渡之战、三顾卧龙、赤壁之战、平定荆州、西征巴蜀、北伐中原等著名的情节，当然最后还是有完美的光复汉室。画面的改进让本作达到了FC上的巅峰。

第柒章 江东之虎 Tenchi wo Kurau

- 把铁交给铸剑名人，在“涪水城“的右边，出来再进去剑就铸好了，不过被偷走了。
- 返回成都和「刘备」说话，「关羽」「张飞」会离开队伍，再到长沙可找到「关羽」、「关兴」，但是只有「关兴」会加入。
- 出城往下走到“桂阳“可找到「张飞」「张苞」但是只有「张苞」会加入队伍，打听到消息「孙权」已经出兵攻打我们。
- 出城左边攻打零陵，打赢之后回到长沙，往上再往左攻打武陵，打赢之后，回到成都跟「刘备」报告好消息。
- 之后回到“桂阳“准备进攻「孙权」，向下过桥就是吴国的国境，往左走到山洞，进洞找寻硝石（しゅうせき）。
- 出洞后向下走，攻打“建安城“打赢之后，到城中左上方的屋子，上方有一棵独立的树，在树的下方调查即可找到老树枝（ろうぼくのえだ）。
- 再到城中的左下方，找一个不会移动的老人，把硝石和老树枝交给他，他就会帮你炸通下面的道路。
- 再来攻打“会稽寨“左边帐篷中有铁锁矛，接著准备走很久的路，多带点守护之烟。
- 刚走没多远，会发现一个山洞，里面有游戏中最强的头盔，火神头盔（かしんのかぶと）和最强的剑（どりゅうのけん）。
- 出洞之后攻打“鄱阳寨“里面有宿屋，再来攻打“晋都城“城中道路上有一个人会请你去攻打海贼。
- 出城后向下走，就会看到海贼小屋，打败海贼之后回去，委托人会给你最强的刀。
- 接著当然就是攻打“建业城“了，走到一个类似迷宫的地方，有八个方向大致位置是在右上方，要攻打三个关卡，攻城要打两次，打赢之后把「刘备」叫过来，再和他说话。

注：重点提示：

这一章主要就是要走很远的路，还有就是攻打（建业城），只要多准备守护之烟，和回复丹药，应该没什么问题，攻城时每打一场休息一次。

第捌章 统一全国 Tenchi wo Kurau

- 出城后右边会多一座桥，往右上方走攻打“广陵城“，城中有「姜维」都选是他就会加入。
- 因为接下来地图太大了，我就不详细说明该如何走了，紧跟著攻打合肥寨，此处没有任何东西。
- 走很久之后，攻打汝南城，有两个山寨要打，打完守城的武将之后，「司马懿」就会出现，并且让你全军覆没。
- 从宿屋醒来之后，找「刘备」说话，他叫你去长沙找「关索」，利用神行符到长沙和他说话，他会告诉你如何破解。
- 出城后再回到建业，再慢慢走到汝南，再次和「司马懿」战斗，等「司马懿」说完话之后，按下（上上下下左右上下）就可破解法术。
- 从城中的左下方缺口，可以进入山洞，洞中有些不错的装备可捡，如果钱多就不用捡了。
- 出洞之后又是另一个山洞，洞里有两个传说中的武器，出洞以后向「陈留寨」进攻。
- 接著往上走就到陈城了，打败守将之后，上方会出现一座桥，过桥之后，就是重建之后的洛阳城了。
- 你要先打完三个山寨，再打两次守将，如果顺利的话，恭喜你，赶快进城把「刘备」呼叫过来，储存进度，和「刘备」说话。接着便是结局了……

Nintendo® ファミリ-コンピュータ

EGchina.com

02

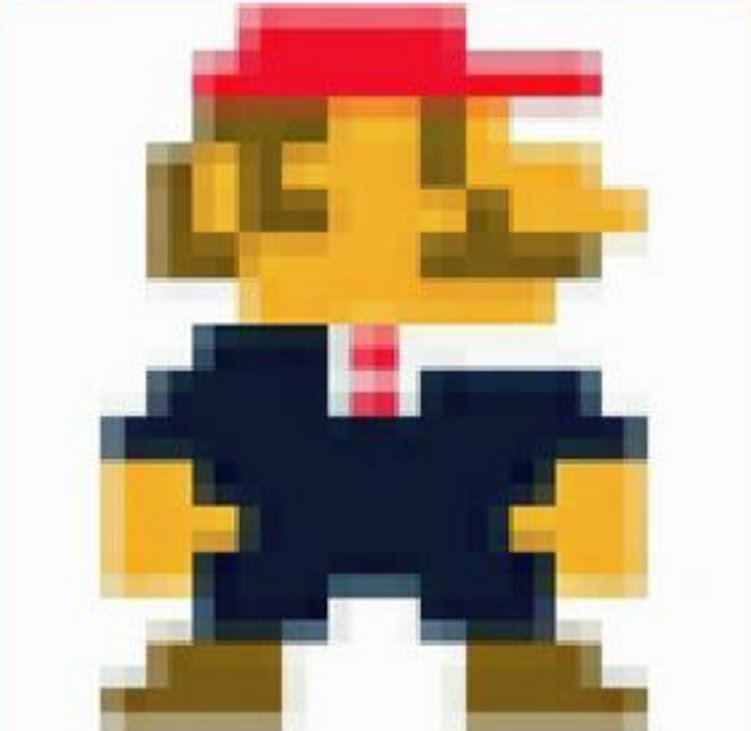
Nintendo®
ファミリ-コンピュータ 01

FAMILYCOMPUTER

ファミリ-コンピュータ



Nintendo®
ファミリ-コンピュータ 02



FAMILYCOMPUTER

ファミリ-コンピュータ

◎ 由于容量上的限制，本想一册制作完成的电子文档此次估计需要分成几册来制作，目前仅制作到第二册内容。同时欢迎更多的游戏爱好者们共同参与制作，毕竟经典游戏的怀念是一项庞大的工程，需要广大玩家的热情支持和积极参与。

FPE2000

FPE2000Lxi@sohu.com

biohazard1996@163.com

真心朋友

Rache.

kenshinxd@163.com



1983年7月15日，由日本任天堂株式会社（原本是生产日式扑克即“花札”）的宫本茂先生领导开发的一种第三代家用电子游戏机：FC，全称：Family Computer，在欧美发售时则被称为NES，全称：Nintendo Entertainment System。在中国大陆、台湾和香港等地，因其外壳为红白两色，所以人们俗称其为“红白机”，正式进入市场销售，并于后来取得了巨大成功，由此揭开了家用电子游戏机遍布世界任何角落，电子游戏全球大普及的序幕！

2003年7月15日，在FC发售的第二十周年，任天堂官方宣布正式停止FC游戏机的生产，至此FC在全世界已累计销售了6000万台以上。如再加上其他厂商所仿制的未授权产品，其数量当不仅止于此。至今FC规格的兼容品仍然在中国、台湾、香港、泰国，甚至日本等地被制造与销售。国内比较有名的兼容机有：小霸王、小天才、裕兴等。

FC游戏机开创了第三代家用游戏机市场，而随其而生的权利金制度更是改变了游戏的开发模式。FC游戏机的兼容机在中国更是遍布城乡，对中国青少年产生了巨大影响。至今国内仍有游戏软件商：外星科技、南晶科技、火星电子等在开发或汉化FC游戏。

你正在浏览的电子文本，所有下载资源均搜集于互联网，特别鸣谢制作详细攻略的游戏高手。本电子杂志如有任何制作错误的地方，请来信告知，我们会立刻纠正！

QQ群：77269227