

無限幻想的角色扮演世界

RPG 特輯

全國第一本專業級RPG特輯

00199754

售價：280

特別附錄——天外魔境II冒險製作書

■RPG名作大回顧

女神轉生／勇者鬥惡龍
桃太郎傳說／太空戰士
七龍珠／夢幻之星
天外魔境／伊蘇國
邪聖劍／聖龍傳說
世界冒險記
戰鬥騎士
弁慶外傳

■RPG空間大探索

RPG幻想世界／RPG座談會
RPG歷史變革／RPG查尋
年表／RPG通常用語／RPG
G世界圖鑑／RPG系統樹
RPG製作訪談

■RPG新作大介紹

勇者鬥惡龍V／北斗
神拳V／天外
魔境II
光明與黑
暗續戰篇
銀河之星
三隻眼

兩大特別
企劃：

攻略秘集：RPG重點問答

攻略講座：復活邪神



4月狂想曲

OH! PC-ENGINE 特輯 5

PC-E 的狂熱起風了！吹颯台灣的電玩界！

在1992年的春天，做一次漂亮的出擊。沉默的PC一郎郎，這次要隨著戰國巴丸起飛！和暗黑蘭做一次總決戰。戰力儲存已久，將如旭日東昇般地展現出“驚死人”的超強震撼力，一切的種種都會在特輯5中。

PC-E迷們，請接受這本時代的鉅作，千萬不要錯過哦！

◎第4度飛進65C816的歡樂領空！
SUPER FAMICOM特輯4
預備出擊!!

想了解「快打」·「勇者V」的最近開發戰況嗎？想知道SFC目前到底擁有多少款歡樂作品嗎？還是想和伊賀忍者走一遭安土城打倒信長？一切謎底盡收SFC特輯4裡，敬請張大眼睛停止呼吸隨時留意！它即將出現您身邊~~

4月下旬大膽登場！致命感動!!

4月下旬堂堂
上陣!!
稍安勿躁!



絕妙獨家秘本——天外魔境II攻略大全



荆軻新傳

即將攻佔中文RPG的世界

巨聲電子有限公司
SUPERTONE ELECTRONIC CO., LTD.

永和市國中路4號2F之1 TEL: (02) 9291257
Supertone © 1992
Made in Taiwan R.O.C.

巨聲鉅作 · 信心俱備



編者手記

一會兒搭乘飛空艇來回穿梭在日邦格的領空上，一下子又駕著海盜船衝破桑科海的驚濤駭浪，目的只為尋找出傳說中的退魔聖劍及最終的龍王巢穴——天空浮游城。在千百次戰鬥的磨練下，雖然體力及可以使用的魔法也增加了不少，但是隨著最終決戰的時刻既將到來，一股詭異又帶點陰森的氣氛卻悄悄地襲上心頭……

徜徉在“RPG”——也就是大伙兒俗稱的「角色扮演」類遊戲領域之中，總是有說不完的歌樂、快感。從最早期的「夢幻仙境」走到了目前的「復活邪神」、「天外魔境II」等作品，RPG的發展也愈來愈趨多元化。加上CD ROM的系統逐漸嶄露頭角，活用其大容量的特色，RPG更是向上邁了層樓，劇情及噱頭都朝嚇壞人的驚異內涵發展。

就在這股擋不住的潮流中，RPG文盲也是件頗叫“頭殼痛”的煩惱之一，看不懂玩不通或是得苦苦地依照攻略指示來破關，這真的是件心酸事哩～為了解救陷於RPG苦海的無數同志，更為了本社一向追求的理想大業——本土化，這本「RPG特輯」正是一本前所未有的百科大典，導引您慢慢地進入充滿神秘的RPG王國。

從資料的搜集（肥貓足跡遍及天涯）、編譯（貓仔哥、梁手謹加眼腫）再到完稿作業（小數姑娘消瘦一圈）。可整整耗費了一年光陰，另外還有許多RPG高手掏盡畢生絕學，讓這本書的演出更臻完美。當然囉！最受益的人還是諸位看倌大爺們，您說是吧！？

最後希望在仔細品味過本書的特色後，各位玩家千萬別說光說不練。厚48頁的「天外魔境II」冒險之書，正是給您一個初次體驗攻略滋味的絕妙機會。提起筆來試一試，或許您就能成為一顆閃亮的RPG攻略新星哦～～～

筆者于攝氏10℃低溫夜晚

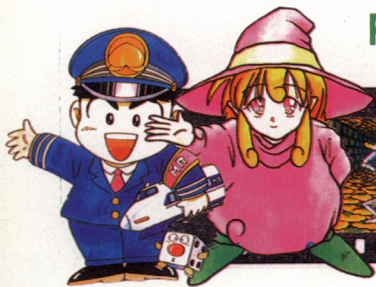
RPG CONTENTS 特輯

■ THE SECRET OF RPG

RPG幻想空間的探索	4
RPG名作回顧	8
RPG新作介紹	20
RPG的歷史變革	57
軟體開發訪談	63

■ THE CONTENT OF RPG

RPG世界大圖鑑	30
RPG名作排行	61
RPG攻略製作指導	102
系統樹&軟體查詢年表	116
RPG常用字彙	124





THE WAY OF PLAYING

復活邪神攻略講座 ————— 76

RPG重點問答 ————— 104

■ETC.

RPG座談會實況報導 ————— 114

讀者回函 ————— 127

■ADDITION

RPG冒險書

負責人：陳希芳
 發行人：陳日陞
 總編輯：陳希芳
 企劃主編：王榮輝
 企劃：章聖達、胡龍雲、游再興、蔡宏明
 文字編輯：麥玉英、許麗容、鄭美琴、林麗君
 梁天佐

美術編輯：葛麗英、張偉銘、阮倩儀、林文芝
 莊祖猛、劉豐益

行政管理：廖桂華

財務主任：楊素華

商管組長：洪宗炫

印務：陳嘉祥

郵購服務：蘇姿惠

社址：新店市自立街134巷9號4樓

讀者來函講寄／企劃部：新店市復興路45號6F

電話：218-1582

F A X：218-2046

總經銷：農學股份有限公司（農學社）

地址：新店市寶機路235巷6弄6號2樓

經銷專線：(02) 9178022

印刷：錦龍印刷實業股份有限公司

地址：台北縣板橋市大觀路2段355號

帳戶：電視遊樂雜誌社

劃撥帳號：1159250-4號

香港總經理：新成公司

地址：九龍深水埗福華街148號

黃金大廈3座2FG室

電話：7289086

F A X：3879951

法律顧問：蕭雄淋律師

電話：(02) 3677575

新聞局登記臺誌第6004號

售價：280元





Role Playing Game

想必各位讀者都聽說過角色扮演遊戲ROLE PLAYING GAME (簡稱RPG)吧?尤其在翻閱本書的仁兄應該都有一定的了解程度。知道RPG好處的人一定是快樂的人。為什麼?因為他清楚在休閒娛樂時,該如何得到最佳的調劑。若你尚不知什麼是RPG,看了本書後,你也成為這世界上最幸運的人。為什麼?因為你將獲知新的人生觀以及新的歡樂生活。

幻想空間的探索



◀ RPG遊戲的原始構想來源「桌上對談式RPG」,是以紙牌的計算,來進行遊戲。

RPG是什麼?

去請教常玩RPG的人「RPG是什麼?」這一個問題,我敢保證,沒有一位玩家的答案是相同的。

「當然是順著規則來進行遊戲。」

「就與一群人在玩紙上遊戲無異。」

「如同電腦版RPG一樣的玩法。」
以上的答案,都是和其他同類型的產品互相比較。

「眾人團結一致費心解謎的遊戲。」

「大家分工合作一同解決一個問題的遊戲。」

會有以上的說法,是個人喜愛和朋友共同奮鬥的答案。

「冒險闖進洞窟,擊倒把關者取走所有寶物的遊戲。」

這算是RPG抓狂族的特殊說法。

目前你所看到的每一個答案都是正確的,而每一個說法也可說都是錯誤的,由此可知這道RPG內容的廣泛,包含各家獨立的創新思想。

大家回憶小時候,曾經看過「怪獸超人」或「無敵鐵金鋼」的動畫、漫畫等等,相信每位都為此癡迷一陣,甚至在平時遊戲扮演這些偶像,而和樂融融的玩在一塊。但是在玩這類遊戲時,常常為了誰當正義的一方爭論,(有正義當然也有邪惡),嚴重點就會幹架了。長大了,礙於情面不好意思再玩,不過心裡總會有那一份衝動。為什麼要提這件事呢?因為它和RPG聯想一起,我們便很清楚了解——只要把這遊戲設定一些明確規則,再滲入故事的内容,現在你再仔細想想,那不就是一個RPG的全貌嗎?

簡略說到這兒,諸位應該有一個觀念那就是在RPG的世界裡,任何人都可當英雄,擁有所向無敵的能力,不需要用拳頭爭奪角色的扮演,也不必不好意思的玩遊戲,這便是RPG的魅力。

ORIGINAL Advanced Dungeons & Dragon COMPUTER PRODUCT



◀龍與地下城系列

電腦版RPG與 遊樂器版RPG

在去去來來中，玩過個人電腦或任天堂電腦版的WIZARDY（辟邪除妖）、ULTIMA（創世紀），到勇者鬥惡龍II、III代和太空戰士系列等等的名作，是大家非常熟悉的RPG的遊戲；基本上這些遊戲的模式不很相同，且內容各有特性，故事豐富常令人有餘音繞樑之感。

早期的電腦記憶容量較小，想將RPG的重要因素完全包括，那是不太可能的。只有做部分性的小規模RPG，當然那只是一個人享受樂趣；這不過是RPG千百萬要素中之一，實際上你只享受到其中的一兩個樂趣吧！所以近來RPG的製作越來越大，4M、8M甚至達12M，為了讓RPG更像RPG！

當你玩RPG時，應有很多疑問：為什麼賺錢的方法一定要宰掉怪物？為什麼關鍵之物沒有替代品？戰鬥為什麼有回合次數之分？總之有太多的為什麼？唯一解決的辦法是嚐試各種的RPG遊戲，無形中自個兒便會自動吸收所有問題的答案。

解開未可知的問題，猜出不可解的謎題，佔了RPG絕大部分的要素。心中都會對任何不知的事物產生好奇、新鮮感，當然也存在著恐懼的因素：為了消除心中的不安，就會著手研究，進而了解事物全貌，也就是RPG中極大的樂趣。至於我們所言的冒險遊戲（簡稱AVG），就是揭取RPG這部份，成為一種專以解謎為主的獨立性遊戲。

通常在玩AVG時會碰到部分困擾，必須重覆做相同的動作，若即然無法順利通過謎題的考驗，故在程序上浪費了不少的時限。當然RPG偶爾也會有AVG的類似情形，但在執行步驟上比較方便。

最近，電腦的進步已非昔日吳下阿蒙，早已可大量儲存與快速處理資料，故遊戲愈加採精緻化，如創世紀六代，已強烈讓AVG占了大部分遊戲，而讓戰鬥陽剛之

Ultima



◀ RPG遊戲的元祖級名作「創世紀系列」，模擬真實生活的夢幻RPG，為RPG世界捲起一陣旋風。



◀ RPG的創史名作「龍與地下城」，3D立體迷宮解謎故事，為遊戲帶領進新的境界。



氣降溫。固然如此，在進行RPG最長的時間依舊是沈入戰鬥之中；故未來RPG的發展，各種因素都會包含，也都會注重，只有使遊戲的內容更充實。

RPG到底是什麼？

談了這麼多，那RPG到底是什麼呢？你可以把它形容成「人生的模擬」。如果你要把它說成「人生遊戲」也可。一篇趣味橫生的「故事小說」也可。

在人的一生中，總會碰到困難，而當你遇到時，要如何處理呢？絞盡腦汁思考，必要時使用力量協助，盡一切能力而破難關。衝破難關之後，是否會感到非常有快感呢？

RPG是種困難重重和謎題所組成的遊戲。在遊戲中有著無數的難關和謎題，等待玩家們耐心去解決這些謎團。

或許你會覺得「真是的，這有什麼大不了的嘛！」。但的確是這樣；它與普通的遊戲和謎題沒兩樣，確又有些與其他遊戲所不同的地方。那就是，解開謎團的是你，又不是你，不是很有趣呢……。

稍微發揮一下你的想像力。現在，你的心神已漸漸脫離你的肉體，慢慢的飛入一個不知名世界中的一個人的體內，而這個人的眼前有多麻煩，可能是被援救回被惡龍抓走的公主的騎士。或是一名好不容易才從宇宙海盜手中逃出來的宇宙船船長等等。剛好，你的靈魂進入到這個人的體內，你有了這個人的知識，也有了那個人具備的所有技能。你也知道這個人的身分。也就是，你擁有騎士般的劍技，穿在身上的鐵甲發出叮叮叮叮的噪音而不能安靜的行走，說起來你還是名譽至上的騎士，你能作偷襲之類的戰術。如果你是宇宙船的船長，你也應該知道自己這艘船的最高速，擁有長年航行宇宙的經驗，可以清楚的預測海盜船的航行方向，速度和試探等等。

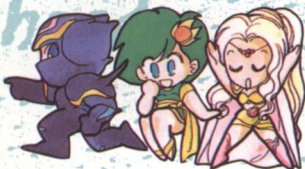
如果沒有你，那角色可能就會被困住了。騎士應該怎麼辦呢？直接到惡龍洞口，跟惡龍說：「我以騎士的名譽為問話，我要跟你說話。」嗎？（不是開玩笑吧）。還是施魔法把惡龍誘出洞中，再一刀把它格斃了（這又太普通了）。船長是否一味加速逃亡呢？（會不會被追上）還是將

一躲，衝入流星雨中躲一躲（好像不會被流星雨K到）？你的任務就是要替主角們來決定一切。一旦你的心神離去之後，他們又會變得手足無措等著你。這就是RPG。



辟邪除妖

精細的人物，簡單線條的迷宮結構，加上扣人心弦故事情節，構成了十分特殊的RPG軟體。



於日本當地一種十分特殊，新式的RPG卡片遊戲。



「勇往直前」
「怪獸製造廠」

RPG有何樂趣？

那麼，我們現在來探討RPG樂趣的本質，很可惜，這裡沒有稱為本質的東西。不如這樣說好了，RPG是收集各種要素而作成的。對了！就是像人生一般。

這裡，我們將其要素一一列舉。

首先，可以扮演與自己完全不同的角色。「這有什麼好玩的」這可以滿足人類共通的變身願望。這跟演員的樂趣完全一樣。但又跟小說、電影又完全不一樣了。你的選擇可以改變這個故事。就像你在看小說時，你會想「奇怪，書中人物幹嘛要這麼做，如果是我我就怎麼做…」這時，RPG就可以滿足你的願望。

第二點是戰鬥，RPG本身是和戰鬥沒有任何瓜葛。可是，大部份RPG的舞台都是由戰爭開始的，不是要跟魔鬼交戰，就是整個世界動盪不安的背景舞台。其實這些都能滿足人類內在的攻擊性。人類其實是一種好戰的生物。套句揚威利的名言「人類的歷史是由戰爭堆起來的」。如果自己分身的角色打敗敵人就會覺得很爽快。但反被敵人打傷時就會破口大罵，這就是人類的勝利慾望，戰勝別人獲得的成就感。

第三是解開未知的謎。自己所不明白的事件（如迷宮的構造，古代秘寶的使用方法），你能把它搞懂，這十分能滿足一個人的好奇心。好比說，一題很難的數學題，在經歷百般艱困，解開了方程式，這是多麼喜悅的事。如是解開了衆人不解的謎，其興奮感更是難以言語。

最後一點就是角色的成長。從一個每打必敗的菜鳥扮演起，到了後來竟成為一名每戰皆捷的必勝高手，這你不覺得很爽快嗎。這種培育角色的成長，任何人都應該會覺得很滿足。況且，角色的成長，還代表著你自己分身的成長，樂趣更勝許多。

看完以上的敘述，各位是否也心動了呢！心動不如馬上行動，RPG是任何人都能玩得很快樂的。



▲「勇者鬥惡龍V」。
日本原創的元祖RPG遊戲「勇者鬥惡龍」，使人有欲罷不能的感人魔力。

WHO'S WHO?



Badtable

如何讀這本書？

這本書是提供給想開始玩RPG與已經開始玩RPG的玩家，和一些想自行創作的設計者，幫助各位在RPG世界成長為目標。再怎樣有趣的RPG，如玩起來却與自己感覺格格不入，怎麼玩也會覺得沒意思（舉個例子，如一個想玩科幻RPG的人，跑去玩魔幻RPG，這可能就不對了）。所以每一位玩RPG的人，根據個人的性格，也會有所不同的選擇，而本書也幫你選擇適合你探索，冒險的遊戲世界。

當然還有其他的使用方法。這裡也有給新進初級指導和一般常識。其實，怎麼使用都無妨，只要靠你的感覺來使用這本書就可以了。

至於RPG目前在我國，由於風氣才漸漸起步（原因太少人投入製作）。大部份流行的都是外來的電腦與遊戲軟體，其中玩RPG的人也大致分成日本派和美國派。而RPG本身是源至美國，從桌上遊戲開始，一直進化到電腦。有興趣的人可托前去美國的親友帶一套回來。若是你有IBM PC的話，也可以玩一玩電腦版的「龍與地下城」、「創世紀」看看美國遊戲是什麼樣子的，玩慣美國系的遊戲的人，也不妨玩玩日本的遊戲。例如太空戰士IV之類的遊戲，其精彩度不亞於創世紀系列，看不懂日文關係，可看本刊出版的SFC專輯II中的攻略，遊戲是不分國籍的。

但是並不是只有本篇文章所選擇的遊戲才是好玩的。雖然這些遊戲很有名，但是各位不知道的遊戲也還很多，雖然在日本可以買到很多，可是買不到的更多。RPG的世界是非常廣闊的，自己所喜歡的世界外，還有多彩多姿的世界供你冒險。



震撼&迫力的戰鬥系列

戰鬥構成了RPG中十分引人注目的環節，強而有迫力的戰鬥系列，不但能引人一探遊戲，更能使玩家，溶入遊戲獲得共鳴。



▲光明與黑暗續戰篇 (MD)

光碟CD大畫面·大容量

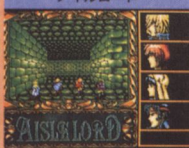
精緻流暢的動畫，也成了RPG的新噱頭。採用CD，使得RPG遊戲走了另一個領域時空。

LUNAR-THE SILVER STAR



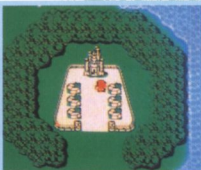
▲銀河之星 (MD-CD)

アイルロード



▲異次元戰記 (MD-CD)

▼「太空戰士IV」



▲「太空戰士1」。繼「勇者鬥惡龍」後另一巨作，令人亮眼的戰鬥系統，開創RPG的新境界。



▲七龍珠Z (SFC)



▲太空戰士1 (MD-CD)



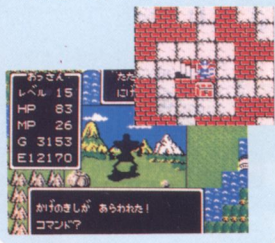
名作回顧

七年前，第一款遊樂器版RPG軟體創世以來，歷經了多少黑暗期、過渡期、戰國時代、主機爭霸時代，不斷推陳出新的軟體中，你心怡的為何？數百款的RPG軟體，要如何選擇起？在此我們介紹48款較具代表的歷史名作，希望讓RPG的老玩家們回味回味，未接觸RPG的新玩家們能有所了解，一起分享這奇功妙想的幻想世界。

FC 勇者鬥惡龍 I

遊樂器史上最強的名作「勇者鬥惡龍」，因它的出現在RPG界，掀起了一陣驚天動地的旋風，也使遊樂器開始步向新境界。

當然這一切都由於遊戲軟體本身，十分受歡迎，不但承襲電腦版RPG的特性，另外使用簡易的操作系統，新式的戰鬥系統，龐大精緻的故事情節，都是吸引人與賣點的所在。是款不得不玩的RPG。



FC 勇者鬥惡龍 II

距前作「勇者鬥惡龍」1年之後，再創另一個RPG遊戲的新高峰。軟體整體的架構都比前作為更堅強，不論是畫面處理，指令操作，戰鬥系統與故事的編排上，都有了十分驚人的改進，使其更具親和性，更引人入勝。而「勇者鬥惡龍」也因此，成為了遊樂器版RPG的代表名作。



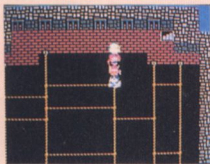
FC 勇者鬥惡龍 III

艾尼克斯於88年，再次推出「勇者鬥惡龍III」。此次增添新的多組合構想，四人小組可於酒店之中，自由更換隊員，而且人物也可改變職業。另外還加上新式交通工具、戰鬥系統與情節，使其更戲劇化。

不過感覺上，少了II代的親和力與成就感，加上難以升級的弊端，更換隊員令許多玩家深感煩複。但仍不

失名作的氣勢，還是有許多人為之瘋狂，真正的達到高峰。

龐大的冒險地圖
急待勇者旅行

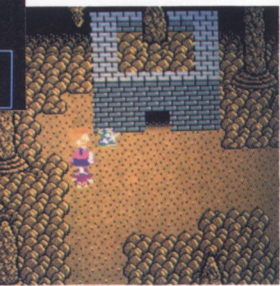


FC 勇者鬥惡龍 IV

90年「勇者鬥惡龍IV」的再次攻擊。針對前作III代的缺點加強改進。人物能搭乘馬車共同移動，於戰鬥中，隊伍人物能與車內人員互換，再加上戰鬥AI新系統

，增強戰鬥力與遊戲性。不過遊戲故事情節，由於採用了章節分段進行，使得玩家在遊戲時沒有連貫感，這是十分可惜的地方。

令人煩惱的 AI 系統



FC 太空戰士 I

開啟以實際武器在戰鬥中顯示的始祖，而其角色的更換變化，以致於後來的轉職成長，皆是一個很棒的R

PG軟體，尤其它的飛空船使用，更是創造出了RPG中為天津津樂道的「飛空船文化」，而此遊戲更在當時號稱音樂第一的軟體，但也真的是「名符其實」，甚至可以說，此遊戲是I、II、III代中做的最好的。

創時代的鉅作



FC 太空戰士 II

在I代獲得一致的好評之後，II代也在改變了戰鬥升級方式，及使用固定人物來進行的系統堂堂推出了，但就是因為這種奇怪的方式，使得玩家們苦不堪言，練了半天可能也升不了等級，最後要不是有AB鈕在戰鬥

中執行戰鬥及取消的反覆操作，可能真的玩不下去，但它的劇情卻相當感人哦！

賺人熱淚的 感動版情節



FC 太空戰士 III

為了改善II代的升級方式，及擁有I代的感覺，III代便維持了正統的升級方式，而在角色選擇上，有多種的職業可供轉職，所以做的相當的成功，且在魔法的變化上，做得相當的華麗，由召喚魔法中便可看出。另外

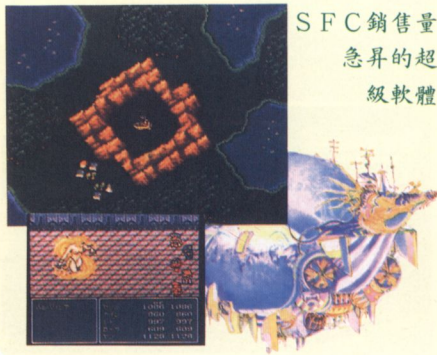
，劇情也相當緊湊，若是沒有I代的話，或許可以說他是FC版的太空戰士中做的最好的。



SFC 太空戰士 IV

史克威爾在SFC上推出的第一款RPG作品，完全完全的活用了擴大、縮小、迴轉以及馬賽克的機能，而它的風格不但保持了以往的

優良傳統，在故事情節方面，更可說是RPG中的「極品」，整個遊戲簡直太……棒了，買SFC的人若沒玩過此遊戲，那就太可惜了。



SFC 銷售量 急昇的超 級軟體

FC

七龍珠2 大魔王復活

史上首次出現的紙牌式RPG，地圖畫面像是升官圖，非常特殊的創新遊戲模式。和RPG相同的升級制度，只是在戰鬥和一般RPG不同，依牌子的不同會出現不同動作形式的攻擊，是相當精彩的動畫設計；卡牌

的輔助性，顯示出這遊戲的與眾不同，加強了可玩性，而區域性的限制讓遊戲更容易進行。

特殊的卡片戰鬥系統



FC

七龍珠Z 強襲賽亞人

七龍珠由於戰鬥不斷延伸發展畫面，令七龍珠Z做了很大的改變。首先地圖畫面改為平面，不再是以往單純一條路線，活動空間是更為寬廣。由於悟空長大了，戰鬥系統便有非常大的突破，完全是以全動畫的展現，整個角色都會拳打腳踢如真

人般，而必殺技做得更為精緻，更具臨場感爆發力十足，讓遊戲創造出非常有特色的招牌名作。

首創雙重捲軸的戰鬥畫面



FC

七龍珠3 悟空傳

延續前一代的製作，故事更加的龐大，當然牌子有更多的招式，令人看了更為新鮮。不過在遊戲中加入了AVG的設計，使得整個過程有難度上的提高，最重要的是在關鍵點進行AVG時，不能出現任何的差錯，否則遊戲就結束了，隨時記憶

是非常重要的。這次畫面更為清晰，在地圖上有更多的符號可以進行不同的修煉，使得整個遊戲的架構更為充實，值得一玩的好遊戲。



FC

七龍珠Z II 激神飛里沙

故事開始依漫畫的原作來進行，只是在過程中有部分修整一下，但穿插在橋段的文字說明，和有水準的畫面，令人更為感動。最具

有特色的戰鬥畫面，一代有一代的進步，流派的戰鬥技有更明顯的展現；必殺技做了更好的修正，讓遊戲更有可玩性。



SFC 七龍珠Z 超賽亞人傳說

在任天堂版上大受歡迎的漫畫名作，此次根據原作情節，配合它特有的紙牌指令系統，再加上新設計的戰鬥動畫場景，演出了無比的震撼迫力。只可惜在故事的串連上，太過於專注單一過關條件，但整體上的架構仍

不失其魅力，充分發揮了超級任天堂的硬體功能。簡單有趣的內容，使得玩家非常容易上手，是款不錯的動作RPG。

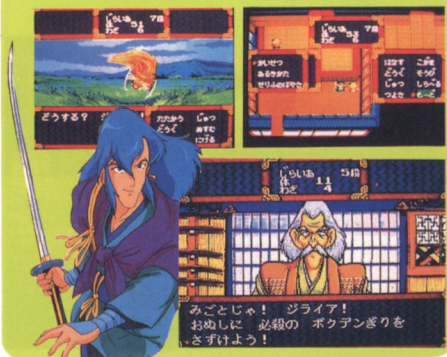
爆炸力十足的戰鬥



PC CD 天外魔境

CD-ROM第一款超級巨作，精彩流暢的動畫與龐大的情節內容，都是RPG遊戲史上的一大創舉。其故事是敘述日邦格（日本別稱）

，失族的後代子孫為消滅鬼族的冒險故事。最大特點在背景音樂、音效、角色配音都採用原聲錄製，發揮了CD-ROM的強大功能。



MK-III 夢幻之星

SEGA公司於87年底推出一款十分受歡迎的RPG

科幻遊戲。全景採用動畫效果處理，配上十分優秀的FM音源，使遊戲的製作，有了突破性發展。順暢的3D立體迷宮的捲軸處理，精細人物造形與地形畫面，再加上龐大劇情故事連串，實為一款經典的RPG名作。（本軟體對應MARK III主機）。



MD 夢幻之星II

續夢幻之星I代的強勢，於SEGA五代主機推出II代。內容與畫面不但更為精緻，也更為生動。新的戰鬥場景設計，多重捲軸的畫面處理，都是十分吸引人的製作重點。不過很可惜的是，刪除了I代的3D迷宮設計，但整體的故事架構，卻不

比I代差，是款不得不玩的優秀軟體。



MD

夢幻之星III

首度採用多重選擇性的RPG軟體。故事從主人翁救回一位女子開始，分為七個章節、三代情節。而遊戲中，依玩家選擇不同，能連串出不同的章節故事，傳承遊戲。基本上與II代採不同

的程式系統、架構較II代也弱，而多重故事顯得有些煩瑣。不過精細的畫面與流暢的操作性，使其可玩性提高不少，也是款不錯的軟體。

PC
CD

伊蘇國III

相信喜歡前作I、II代的玩家也會喜歡此作。CD-ROM系統表現出精彩、亮眼的序幕動畫，只有一句話可形容「讚！」。其順暢的故事編排，鮮豔逼真的立體多重捲軸，加上悠揚激昂的BGM背景配樂，都使得玩家們讚嘆不已。當然遊戲冒險途中的風景、畫面、配色、等等...，都比個人電腦版

優秀許多，也更富感情。不過整體的結構感覺上，還是比前作I、II代弱了許多，連貫性不夠好，但它仍是十分優秀的名作RPG。

PC
CD

伊蘇國I・II

在日本個電腦版上十分有名的動作RPG。早期移植到各類遊樂器主機上，都製作出十分不錯。PC-CD利用大容量與原聲系統，收錄了I、II代，發揮了不輸電腦版的動畫效果與音效迫力。

指令與戰鬥系統，輕鬆、流暢的故事與動畫結構，不但加強了遊戲的親和力，更使動作FRPG再次步入了另一個高峰，是款老少咸宜的軟體，很值得玩家們珍藏。

因簡單而且易於操作的



PC

弁慶外傳

一目瞭然的漢字系統，是中國人最容易上手日文RPG。對RPG的玩家來說，是可以一路推測玩得非常有意思，清楚整個破關過程，完全在自己的掌握之中。

個事件情節，令人回味無窮的RPG。

整個遊戲平衡度很好，唯一缺点是戰鬥過程太緩慢，不過怪物造形有不同的感受，武器攻擊也有不同的形式。故事有清新的感覺，不同以往的RPG，主角和配角都有自己的源流，貫穿整



FC 女神轉生

任天堂四大RPG中，最為著名的3D迷宮RPG，首創將怪物收為伙伴，並將其合體後產生另一種怪物的模式，深受大眾的肯定，此遊戲在迷宮的設計，角色的造型，以及音效上面，皆為上上之選，而其中一些隱藏的祕寶或是謎題解開後，更有令人拍案叫絕的可能，愛好3D的人別錯過此遊戲了。

當地民衆



FC 女神轉生 II

在 I 代推出之後，深受 RPG 迷們的喜愛，但不知是何故，女神轉生 II 代延了好幾年才推出，可能是因為拿姆科公司內的設計人員更新了，所以 II 代的角色並沒有畫的比 I 代好，而且也不是只有 3D，也有陸地上移

動的 2D 畫面，但是合體的樂趣增加了不少，因為可以 3 隻怪物合為一體，所以樂趣依舊不減。



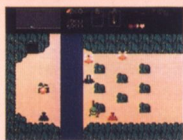
FC SFC 薩爾達傳說 林克冒險 新薩爾達傳說

任天堂的動作RPG招牌名作系列，前兩款遊戲均為FC的磁碟片系統，而最後一款則是SFC的作品。

在薩爾達傳說中，他多樣的謎題變化以及戰鬥系統，在當時由於新奇而被玩家們視作難得一見的軟體，甚至為此遊戲會去買磁碟機來玩！可見他魅力果真不同凡響吧！

而其續作「林克冒險」，在遊戲上也承襲了前作的優良傳統，而戰鬥卻改成了橫向捲軸的方式，為此有人讚美，也有人是不習慣，不過就整體來說，仍很值得一玩。

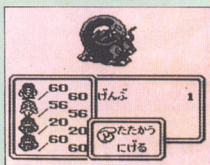
而SFC上的新薩爾達便更不用說了，不但畫面、音效，還是謎題，都是讓人一看便能上手的好遊戲呢！



GB 魔界塔士

GAME BOY上最堅強製作的RPG，完全用更新的系統，武器有次數的消

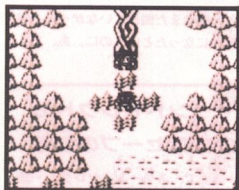
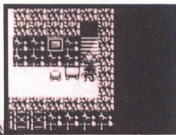
耗，還有種族的多樣化，是以往RPG所沒有的變化，另外有吃肉會改變怪獸的種族，這是所有遊戲沒有的特殊玩法，故事較簡短。



GB 魔界塔士・2

共有十幾個世界之多，必須利用神柱的轉移，而每一個世界都各具特性，是很用心製作的軟體，另外還有新角色機器人，使整個遊戲更有看頭。武器、特殊的怪

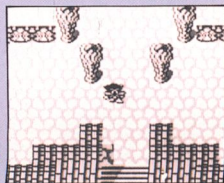
物攻擊更為繁多，使戰鬥中看到更多不同的攻擊方式，讓故事的整個架構嚴謹，而不會感到遊戲有絲毫不耐煩。



GB 魔界塔士・3

這是故事的完結篇，人數增加為五人，在戰鬥畫面也改變了，所有人物都會在畫面下面排成一列的出現。

這一次冒險跨越時空障礙，在現代、過去和未來之間來回移動，要將魔界塔士做一個總結，讓它圓滿的落幕。



SFC 復活邪神

綜合眾多系統集於一身超級軟體，創造出異於太空戰士的RPG。昇級制沿襲太空戰士II的系統，但故事採多重選擇的流程，即有不同的劇情演變，由玩家自行決定，另外不採地圖自行移動式，而是地點的轉移，可能省掉部分移動時間。武器的等級變化而形成特殊攻擊，是以往RPG遊戲所沒有

的制度，是非常創新的精良設計。



FC 吞食天地

以本宮廣志的「吞食天地」漫畫為背景的歷史RPG遊戲，由於他內容題材十分創新，所採用的作戰系統又更人感十分有趣，加上他的過程十分的長，由黃巾之亂到三國統一，因此玩起來十分有趣，加上又是你熟悉

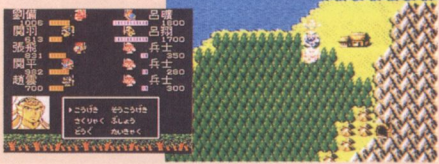
的人物，所以更增加了此遊戲的可玩性，大家不妨一試。



FC 吞食天地 II

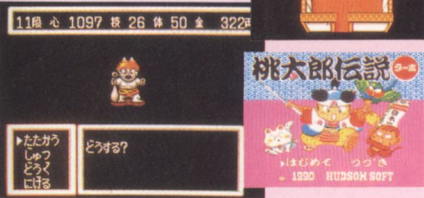
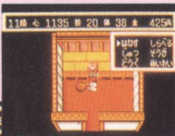
在 I 代大獲好評之後，一年之後 II 代便推出了，大致的系統仍和 I 代相同，但由於此遊戲的副標題是「諸葛孔明傳」，因此劇情是從黃巾之役的時間開始遊戲，一直到三國統一，他雖然縮短了大空間，但卻在許多小細節上做了詳細的描述，玩

起來的感覺絲毫不輸於前作，大有「奇兵」的姿態呢！



PC 桃太郎傳説

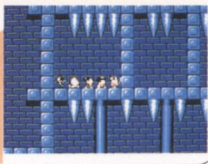
哈德森在FC版推出此款遊戲之後，獲得許多玩家們的喜愛，在強大的人氣之下，哈德森便在稍作修改後，在PC-E上以HU卡的方式推出，如預料一般，還是受到玩家們的喜愛，由於PC-E畫面及音效更為精緻，難易度也很適中，初次玩RPG之人不妨試一試，享受一下扮演打鬼勇士桃太郎的快感吧！



PC 桃太郎傳説 II

I 代在FC及PC-E上皆大賣座之後，哈德森於PC-E版 I 代發售後數個月內，又推出了 II 代，不但水準提升了，故事也變得更有意思了，以6M的大容量製作，並

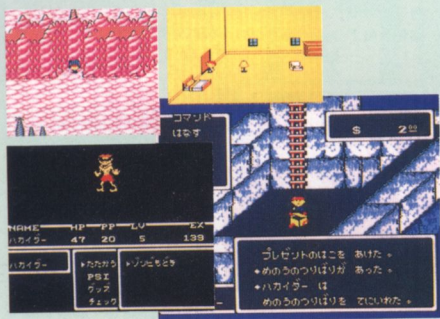
且又有加入伙伴的冒險方式，I 代只有桃太郎一人而已（動物不算）。而且此次升級的方式十分簡單，不妨這樣說吧！I、II 代都很適合初學者玩哦！



FC 地球冒險記 (又名萬里尋母)

任天堂公司自行推出的3MRPG大作，在當初遊戲上市之前，各日本的相關雜誌皆大幅的報導了此一遊戲，他在推出的前一年，便由任天堂公司的發表會上向外

界披露了此一作品，他的畫面完全以獨特的斜向視視圖構成，讓人有很清新的感覺，而劇本也相當棒，在FC已逐漸褪色時候，大家不妨回過頭來玩一玩此作品吧！

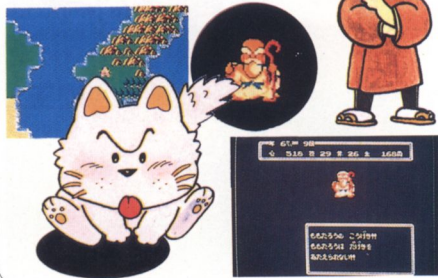


FC 桃太郎傳說

任天堂早期推出的幾款元老級RPG遊戲之一，故事背景是以日本的桃太郎角色，去打倒為惡的鬼王過程，畫面以FC來說，做的相當的精細，而升級也很順暢

，在遊戲之中也會遇到不少隱藏的有趣事件，是款設計相當用心的作品。

大喜劇
寫水樂



FC 颯颯戰記

柯拿米在FC主機上所做的第一款「正統RPG」遊戲，他的音源以特殊的錄音方式製成，使得他聽起來與其它RPG遊戲有很大的不同，而他的名氣早在漫畫時便打下好基礎，因為在推出後受到大家的歡迎，而他最大的迫力便是在八大將軍登場時，出現的全幅畫面，做的十分的精細哦！

正點的音樂
帶動故事情節



FC 月風魔傳

提起此款遊戲，想必玩過之人皆讚不絕口，設計巧妙的謎題，動感十足的音樂，以及大迫力的動作橫軸畫面，都是讓當時玩家們瘋狂的原因，他的製作水準一直到現在也很少有動作RPG能超越他，可惜現在並沒有續作推出，希望柯拿米能大發慈悲做II代吧！

集榮耀於一身
的名作

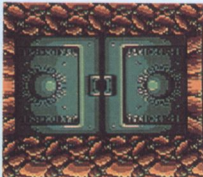


MD 光明與黑暗

全3D立體的動態畫面，簡易的圖形指令，不但是大創新，也使玩家在操作上更加方便與順暢。

故事敘述尋找失蹤於神

殿的庫雷亞公主與消滅復活
的邪惡魔王。神殿是由巨大
迷宮組成，雖說故事內容結
構不大，迷宮不如「夢幻之
星」的順暢，但簡單明瞭的
遊戲經過，使玩家都能輕易
上手。



PC CD 冒險少年

銀河系行星是在連邦統
一後約一世紀。隨著科學文
明的發展，犯罪案件也激增
。故事的主角，少年小優和
同伴們為保衛銀河，展開愛
和冒險的征途。

活用CD超大容量的視
覺、音效大作，光動作和一
流配音就讓人有值回票價之
感，整體畫面結構、色彩都
制作得很細心。而指令的安
排也相當討好人，透過循序
漸近的劇情，這款RPG十

分平實近人，但因內容稍顯
簡單，而讀取資料的時間又
格外的久，因此有些令人焦
躁不耐煩。



PC CD 冒險少年II

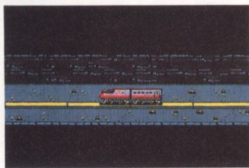
續前作的魅力要素，採用三位可愛
的女主角，可見女性人物受喜愛的程度
。由於故事是前作二倍內容，許多畫面
、魔法、指令與戰鬥系統都有明顯的改
進，而且前作被人詬病的讀取速度，也
做了十分大的改進，使得遊戲的方性
與順暢度更為優秀。



FC 大盜五衛門外傳

是非常容易上手的RP
G，可說一路無險阻的前進
，只有偶爾出現的難關，需
要細心的注意訊息。沿途的

交通工具都會令人感到爆笑
，而在各旅館或澡堂休息，
中途都會有精彩的鏡頭，玩
家可感受到會心一笑的感覺
。



PC

邪聖劍

PC主機上首次上市的RPG，也可說是PC-E最強的RPG，不祇畫面細膩，故事精彩且高潮不斷，令人有勇往直前的衝動；戰鬥之時，敵人尚會動，而且被攻擊到還會噴血，真是做得非逼真，唯一的缺點是要記密碼，而密碼非常的冗長很容易就抄錯了。主角只能帶領兩位夥伴進行冒險，選擇不同有不同的樂趣，也影響整個故事的流程，只有自己去看。

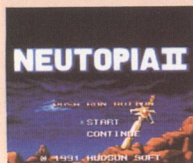


PC

世界冒險記 II

動作RPG的名作，PC-E上的招牌遊戲。有一個大地圖來組成，共有八個迷宮之多，再和魔王總對決。有非常多的道具使用，魔法有3種各有各的特性，利用道具才可使世界串聯在一起，系統是沿用1代的設計。魔王的耐力不及1代的強，要善加利用魔法的特長，才容易擊魔破關。劍還是最強的武器，是攻擊魔王的唯一武

器，因為在最後一戰，魔王會將所有魔法杖拿走，並且會利用魔法攻擊，要小心地應戰，才能得到最終勝利。

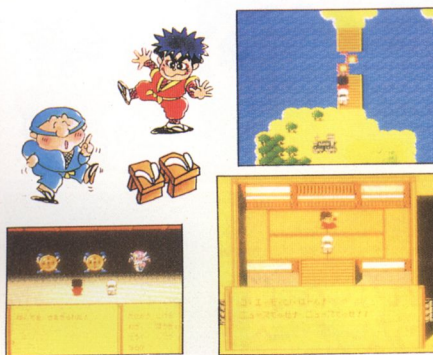


FC

大盜五衛門外傳 2

遊戲本質秉持著1代的精神，使故事中夾帶詼諧逗趣的內容，來凸顯主角五衛門原有的味道。戰鬥系統完全改變，表現出全新的風貌

，有更真實之感，角色因武器的不同，而用不同形式的攻擊。活動地圖較為創新的造形，還是要利用交通工具和地道串聯所有的地點。



PC

世界冒險記

這是在PC-E上，類似薩爾達傳說的動作RPG，由四個世界來組成，還有八個迷宮之多，讓整個故事有嚴謹性。其中最引人注目是火焰杖的使用，依據體力的大小來決定火焰的等級，會有不同的攻擊方式。迷宮設計的非常清爽，令人有一目瞭然的感覺，敵人都很明白的表示，故可以立刻採取對應決策。取得水晶才能移動到別的世界，必須要兩個水晶才會出現通道，最後決戰

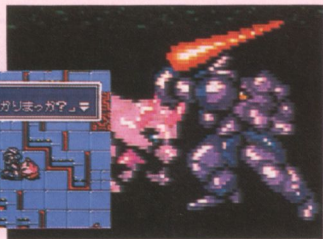
點，就是在出發點神廟的後面房間，與魔王做最後一場的殊死之戰。



PC 戰鬥騎士

史上非常特殊的RPG，不重視等級制，只是要靈活運用裝甲機器人來作戰，和解謎處理事件。由於劍魚號遇襲流落到異次元空間，必須要組合所有零件才可重返地球。其中非常重要的系統是在攻擊敵人後留下的零件，帶回船內分析，可能發展成新武器或新組件增加裝

甲性能。戰鬥時也非常的特殊，有模擬的味道，必須善加利用武器的遠近攻擊；另外敵人有限制性的弱點，武器有不同的特性，才能將敵人擊斃。人員很多可以任意的更換，但特定的點必須要專人去取得謎底。



PC 尼克羅斯要塞

趣味性十足的RPG，由六個故事來組成，但每一段都非常懸疑緊張扣人心弦，有令人想不到的事情發生。每位主角都各具特性，強烈的個性演出，清楚的引導人們在故事中，因本身的習慣失誤，延伸令人捧腹的劇

情。戰鬥中，動畫的處理真是精彩，非常棒！



FC 貝獸物語

可愛的角色造形，又採用新的系統，完全讓這款RPG出了一陣風頭。各位角色在世界的四端出發，沿途相遇才能結伴旅行，也可分開各自行動，再慢慢向世界中心集中攻擊，直搗黃龍向魔王宮前進。故事的事件不容易解除，要費很大的功夫

；另外是道具欄內的物品攜帶太少，必須要利用附帶的袋子，可以增加道具的攜帶量，算是很創新的觀念。



PC CD 聖龍傳說

養大聖龍來幫助主角，重新振作民族的優越，洗雪前恥並報殺父之仇。活躍在遭到處受傷的土地，要主角一一的解決拯救所有的民族，當然在途中會有其他人的

協助，還有夥伴的加入，另外龍長大會有不同攻擊方式，此外龍也是交通工具，還可移動在大陸上所有的角落。故事中充滿著新鮮感，有玩新系統遊戲的特別感覺。



新作介紹

網羅最新RPG情報 大公開

綜合35款最受注目的超新作RPG軟體追蹤報導，內容包含近期已發售之軟體介紹，未發售之新作軟體、廠商、取材、最新開發狀況與內容遊戲介紹。提供玩家們能明瞭，最新RPG軟體的動態。

MD

港都少年

港のトレイジア

日本通訊網路 / 2月14日發售 / 8M / ¥8900

「港都少年」是由5個劇本所構成的RPG。主角一邊經常想著留在港都的戀人一邊繼續展開旅程。

隊伍最多為4人，當然戰鬥是全員的隊伍來展開的。隊伍移動在野地上，和敵相遇時，就會切換成斜下看的戰鬥畫面。而且在戰鬥畫

面上，可以看到主角和敵人兩方的姿態。戰鬥以指令輸入方式進行。只要輸入隊伍全員の指令，戰鬥便陸續展開。在畫面下的視窗會顯示出戰鬥中主角們所叫出的聲音。而與頭目的戰鬥，不僅是叫聲而已，而且還會顯示指示頭目弱點的言語。

盡早發現
敵人吧！

※！在村中沒有任何人，很寂寞！



MD
CD

巫術神界

ソーサリングダム

美賽亞 / 2月7日發售 / 8M / ¥8800

在16歲時，
就得到許可...

在國王皇宮所在地蘭德爾街，有一個擁有父親的冒險者少年凱南，為了找尋父親的下落和成為比父親強的冒險者，就等待著從國王那裡得到冒險首肯之日的來臨。

於是少年在16歲，為了要得到冒險的准許，遂向國王皇宮所在地出發了，因此而展開了嶄新的冒險。途中還帶領了三位同伴，勇敢地向歷程邁進了。

●冒險除了主角之外，就是此3人。

●新敵人展開激烈的攻擊來了。

●噢！這是什麼聲音？似乎怪怪的。



酒場



MD
CD

精靈神世紀

フェイリア

振組 / 2月18日發售 / ¥7400

精靈神世紀的故事是從主角雷飛阿魯特雷所生長的家開始的。遊戲一開始的設定，雷飛阿魯特雷原本是一國的王子，這在以前曾介紹過，不過現在已改變形態決定為「住在相鄰下的艾爾弗雷特家之子」的這樣一個平凡設定。

但這裡所說的艾爾弗雷特家，在遊戲中似乎佔有相當重要的角色地位。

例如在遊戲一開始，有裘內伊勒公主悄悄來拜訪雷飛阿魯特雷場面，其實真正的目的，不過想調查隱藏在艾爾弗雷特家人中的秘密。到底主角的家族隱藏者何種秘密呢？遊戲今後的展開就更加值得期待了。

●精彩、流暢的動作場面。



●相識的迷宮。



SFC

勇者鬥惡龍 V

ドラゴンクエストV

艾尼克斯 / 5月31日發售 / 12M / ¥9600

所謂RPG，並不是與怪獸戰鬥，而是邊可與人交談邊解開謎題，這也是RPG有趣之一。特別是像勇者鬥惡龍一樣，重視戲劇劇本的RPG，若不好好地聽人說話的話，故事是不會有所進展的。而且文字也必須很容易了解才對。

在勇者鬥惡龍系列，這

方面當然是被考慮在內的，不過在SFC上，已經漸漸使用漢字了。甚至不僅僅只有漢字而已，而且字的大小還會改變字的排列，使其變成更容易閱讀的會話。關於戰鬥方面，和以往的一樣，只是會話因漢字而可能使劇情更有趣吧！這種果斷的說法，想必是大受歡迎的。



戰鬥畫面，很明顯到V了。

文字越來越大大了！



加入漢字系統，在閱讀上減少了許多困擾。



依照出現怪獸的特徵，和其狀況而看，靈活加入適當的同伴是很重要的。

現今可說是RPG的代名詞，並相當受歡迎的系列之第5款，在日本可是捲起了大驚動的前作，然而經過2年以上的開發，總算登場了，這回硬體也有從FC移植到SFC，容量有12M的大容量。是以IV數百年後的世界為舞台，而與父親一起旅行該世界的幼少年就是主角。劇情並不像IV一樣的組合形式，而是在一個壯大的流程中，描述著主角的成長。

PC CD

天外魔境 II

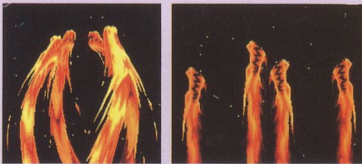
天外魔境 II

哈德森 / 3月26日發售 / ¥7800

因祭祠而熱門滾滾的高山村，突然出現了一朵暗黑蘭，它似乎意味著傳說中的地底王國根之國及其國王由米的復活。而所謂暗黑蘭則是開在根之國的巨大植物。由米則是漫延在地下莖上，出現於地上的。

主角卍丸是曾經與由米對決過的火之一族所傳下來的少年勇者。封印七朵暗黑蘭就是冒險的目的。

顯現CD-ROM的魅力



驚人的開場動畫畫面。



奇怪的暗黑蘭，因受到而被封印，優美再度展開。



原本因祭祠而熱鬧的高山村，現在卻陷入恐怖的深淵。

復活的根之一族在變身卍丸。



MD

光明與黑暗續戰篇

シャイニング・フォース 神々の遺産

SEGA / 3月20日發售 / 12M / ¥8700

活用M·D版的名作RPG「光明與黑暗」而做成遊戲故事的，就是此遊戲了。

「光明與黑暗」的視點是3D，而這款「光明與黑暗續戰篇」則是採斜下方的俯視視點，所以氣氛很能夠掌握。只要看到移動舞台的畫面，就讓人感到是模擬

遊戲的印象。真可說是典型的RPG精典之作。尤其在戰鬥畫面上，角色們漂亮地移動，讓人享受到魅力十足的動畫。



▶持有物一眼便知道的狀態畫面。真方便！



▶同伴非常不要丟臉。

▶貓。似乎會提供重要的情報。

12M容量、強力放送

怪獸圖鑑群



そろげん
ちれのこうか
15%

ロウ L1
HP 16/16
MP 10/10

MD
CD

銀河之星

LUNAR-THE SILVER STAR-

SEGA / 發售日未定 / ¥7800

可說是重視故事性的正統RPG。由30位以上的人物所編織的壯觀劇情，讓人享受到前所未有的樂趣。

主角亞雷斯是豎琴的名人，憧憬村中英雄龍主人之達因。有一天他被朋友引誘去洞窟裡探險。從洞窟生還者，在以往只有達因一個人，所以對達因很敬佩的亞雷斯，遂自己也向洞窟挑戰，按捺不住也想一睹傳說中之龍的白龍，和自小一起長大的露那、那魯一起去冒險了。

這回的野地畫面是斜下俯視視，而戰鬥則採指令輸入方式，為典型的RPG。

浩大的夢幻世界
正宗RPG寬廣

隊伍排成一列



▲隊伍的一員，他是亞雷斯的好朋友。在儲存時，會有所幫助。

這樣可以吧



▶唉！要吃貓？沒錯貓！到底要棄貓還是殺寶呢？

真不敢相信



▲戰鬥畫面。背景真漂亮！可這樣接近敵人囉！

SFC

鬥人魔境傳Ⅲ

ヘラクレスの榮光Ⅲ

DECO / 11月下旬發售 / 8M / 價格未定

這是以希臘神話為基礎的正統RPG的第4款。序述主角組成最多到4人的隊伍，與同伴們同心協力展開冒險。戰鬥畫面是採TOPVIEW，戰鬥則是為輸入指令方式。為相當正統的RPG形態。用劍打倒敵人的主角

，再加上強大的戰士和魔法師等，就變成穩固的我方陣容。

主角在冒險途中，會遇到各式各樣的事件，必須種住性子一個個徹底解決，才可說是過關的唯一之道。趕快去享受此一神秘的樂趣吧！



◀漂亮的畫面。左邊看到的是村鎮。

▼在村中，可和各種人交談，這亦為RPG常識。

SFC

辟邪除妖V

ウイザードリヴ

亞斯基 / 發售日未定 / 8M / 價格未定

為系列之第5款的3D迷宮RPG的，就是此「辟邪除妖V」。這回已登場在SFC版上，是遊戲迷相當看好的一款好遊戲。

設定登場人物的職業、屬性展開冒險的部分是各位所熟悉的系統。主要是用豐富的魔法和劍為武器，迷宮內與遇到的怪獸們邊戰鬥邊向前邁進。

這次最大的賣點是敵人角色的畫面，以往都是十分

恐怖的敵人，而超級任天堂則勝過電腦許多，在畫面上花不少的心思。同時魔法與秘寶的種類也增加，亦更加提昇威力了。

深奧的迷宮



異的氣氛。迷宮也漸漸增加怪



◀魔法也提昇威力了，真是棒透了。

PC
CD

幻蒼大陸

幻蒼大陸オーレリア

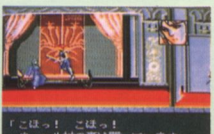
泰德 / 發售日未定 / 價格未定

這遊戲是科幻的動作RPG，一個亨斯的少年就是主角。戰鬥則採側視型的畫面來進行的。主要是打倒敵

人提昇等級來整頓裝備。其中角色細緻的動作和美麗的視覺畫面是最引人注目的賣點。



◀打倒著各種東西。趕快去整頓裝備吧！



▲亨斯的目的是使亞魯梅莉大陸再度重回和平的日子。



深處。裡面到底是什麼的恐怖？

幻想式的動作型RPG

PC
CD

魔法陣都市

サイレントメビウス

角川米底亞 / 發售日未定 / 價格未定

遊戲故事述說對妖魔用特殊警察—AMP的成員們組成隊伍和奸詐的怪獸展開激烈的戰鬥。其實全部都是

在電腦空間上所發生的事，為解決電腦幻想網路上的多起怪異事件，AMP遂因此出動了。



◀這次所公開的「魔法陣都市」中一切的PC版畫面照片在實際遊戲中是不用的，那些是當作樣本的畫面。



SFC

摩訶摩訶

摩訶摩訶

西克瑪 / 4月24日發售 / 8M / ¥8700

在RPG裡，戰鬥畫面是不可欠缺的重要因素。在「摩訶摩訶」中，角色漂亮的動作，使得戰鬥場面增色不少。

基本指令有「こうげき」、「へんしん」、「ぼうぎょ」、「どうぐ」4種。其中最具有特徵的就是「へんしん」

的指令了。還有「かぼう」、「シユババ」等戰鬥指令。由於角色都附有指令，所以性格上都畫分得很明確。

另外遊戲中最難以忘記的是敵人的戰鬥方法。因為他們會以團體方式來攻擊敵人，所以必須靈活掌握攻擊的特徵，有效果地打倒。

趕緊做掉裘尼吧！



▲迷宮似的洞窟，靜得令人毛骨悚然。

▼發現寶箱了，其中隱藏著哪些秘密呢？可是最令人感興趣的。



SFC

伊忍道

伊忍道・打倒信長

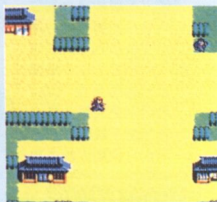
光榮 / 3月19日發售 / 10M / ¥11800

光榮頭個RPG是以光榮的戰國時代為舞台。描述主角為要將消滅伊賀的織田信長從這世界消失，遂展開艱苦的修行之旅。走遍全國學得一身法術，又待奉諸侯參加了合戰，因此主角就漸漸長大了。終於打倒了信長。

模擬戰國的新風格！



▲一個年輕有為的忍者，為打倒信長而奮戰。



▲充滿日本風格的城鎮。

▼熱！熱！原來是浴夫的迷宮。



受不了了！

FC

聖火降魔錄外傳

ファイアエムブレム外傳

任天堂 / 3月14日發售 / 4M / ¥6800

終於取得了「聖火降魔錄外傳」的畫面照片了。

這回你將可以在所喜歡的世界地圖上移動了。而且進入世界地圖上的村落和岩石中，即可得到發現寶箱的秘寶。因為武器使用無數次都不會耗損，即使店舖沒有或沒買到東西也沒關係。甚至還可直接埋頭於戰鬥上呢！你所操作的是亞魯姆和

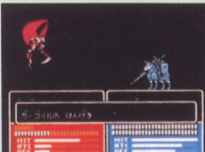
耶利佳的二個所率領的2部隊。各部隊最多可高達10人，不但人數驚人，而且成員中的內容也更棒。



▲精彩的野外模擬戰。



▲由於世界地圖之故，真夠帥！



▲這回也登場怪獸敵人。

SFC

童話物語

イーハートヴ オ物語

黑庫特 / 7月7日發售 / 8M / 價格未定

這是以宮澤賢治美麗世界為主題的RPG。遊戲中將冒險諸如「注文很多的料理店」等各式各樣的冒險世

界，並收集宮澤賢治所剩餘的7本筆記本。所謂「敵人」和「戰鬥」以往RPG中有的概念都可受到期待。



▲這是在床中呢！居然也有床呢！



▲出現在黑暗的火車，有一股神秘的氣氛。也顯示出宮澤作品的世界

美麗又安詳的故事世界

SFC

魔幻精靈卡

カードマスター リムサリアの封印
HAL / 3月下旬發售 / 8M / ¥8900

為一款邊召喚封印在魔法卡片中的精靈，邊以4人隊伍來展開冒險的3D形態RPG。全部由5章劇本所

構成。不僅是迷宮而且連森林中和岩石全部都以3D來表現。甚至迷宮中也付有自動地圖的功能。

也看得到插畫

山、森林都是3D 連初學者都會玩!



▲打敗神殿中的魔物是一開始的目的。



多女性化的。
主角少年。蠻



▲第1章中的少女和風之精靈是同伴。

MD
CD

魔法少女

魔法の少女シルキーリップ
日本通訊網路 / 預定3月 / ¥7400

「魔法少女」和電視卡通一樣，總共分為11話的冒險RPG。

故事的舞台是以東京山丘為背景的城鎮。玩家的目的是變成魔法少女喜露妮莉普，解決各種麻煩。

戰鬥成分幾乎沒有，大部分是含有謎題的解明和處理朋友所委託的事等冒險的

要素。因此是依據和各種人談話的結果，來決定莉普感情的指數。

莉普所使用的魔法有攻擊、防禦、回復等3系統。若修行的話，魔法力的指數會增加，而提高魔法的效果。



▲以往所沒有的新系統。真是倍受期待!

MD
CD

死亡入侵

デスプリンガ
日本通訊網路 / 3月下旬發售 / ¥7400

在「死亡入侵」中，遊戲畫面是全部有30個形式的RPG。主要是組成數個同伴和隊伍，在迷宮進行冒險。

和敵人遭遇時，就會突入於戰鬥中。而角色的行動是靠指令選擇。街道和村鎮有回復體力的寺院、取得咒文的魔法師基魯特之店和收

集情報的酒吧等。另外和敵人戰鬥時，可用收集到的金錢，買齊強大的武器和防具。

遊戲的背景可隨著早晨、白天、傍晚和晚上等4個時間的經過來做明顯的變化。因為有白天開的店舖和只在晚上集中人群的酒吧，所以必須善用時間帶。

利用時間的 流動進行



▲假如沒有戰鬥意志的話，是可以說話的。



▲「死亡入侵」包含7種魔法力量。

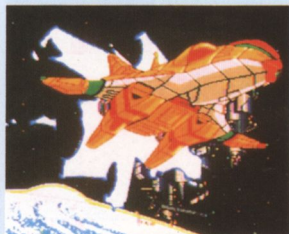
MD
CD

冒險少年綜合版

コスミック・ファンタジー ストーリーズ
日本通信網路 / 3月28日發售 / 價格未定

日本通訊網路公司為了使招牌RPG，能夠達到普及化的目的，重新修整I、II代的動畫，而組成這款「冒險少年綜合版」。由於在PC-E版上，I代的讀取速度是眾所週知的詬病，相信MD-CD版都會改進；在串聯每段故事的精彩動

畫，當然增加了更多劇情，使整個遊戲更為流暢，利用MD-CD的機器性能相信可以縮短讀取時間，並且可運用到放大縮小的功能，讓動畫表現有連續性，角色的演出自然而活潑，只有親自玩才能享受。



▲新奇的銀河冒險故事



SFC

魔法世界

パスー!魔法世界

HOT・B / 11月下旬發售 / 8M / 價格未定

「魔法世界」是HOT・B在SFC上的第二款遊戲。而且也是一個叫巴斯的幻想世界，主要是以分佈在整個地圖上的村鎮和森林等地點為目標，只要能到達該地點上，畫面就會切換，而移到擴大的區域舞台上。還有戰鬥是以即時處理的方式進

行。若遇到敵人的話，就能選擇戰鬥或逃走。選擇戰鬥，就會變成向下看的戰鬥畫面。而魔法以充滿迫力的動畫來表示。角色可靠AI而自動戰鬥，角色的個性也個個活潑生動，可說是倍受期待的戰鬥遊戲。



▲角色設計是山田章博氏先生。

▲秘寶和魔法的種類也很豐富。可要靈活使用。

PC
CD

通天魔塔

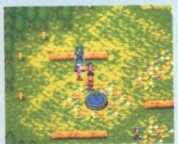
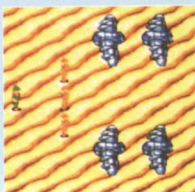
BABEL

日本通訊網路 / 3月27日發售 / ¥6980

通天魔塔是由產生於歪斜的時空之中世世界和機械文明所融合的世界。正因為這裡是舞台，所以並沒有所謂的怪獸和魔法，所以將有槍砲、飛機、機車登場。戰鬥的敵人有人、機器人和戰車等形態。而遊戲的目的是要主角席魯步行於6大舞台中進行冒險，隨著遊戲的進行，同伴也會逐漸增加。



▶戰鬥畫面。敵擊是以白兵來展開激烈的戰鬥。



▲村鎮的氣氛是這樣的，付有色彩是其特徵。

SFC

創世記VI

ウルティマVI

波尼卡尼恩 / 4月3日發售 / 8M / ¥9800

這款系列的第六款作品，其一開始的目的就是探索威脅人類生活的卡哥伊魯之秘宝，最後目的則是隨著遊戲的進行，進而日漸明朗的劇情結構。所以必須靠摸索來收集各種情報，尤其因為自由度很高，試著嘗試做做看才是最重要的。

以往幾作被區分為戰鬥、野地和城鎮中的畫面，如

今這款就不用切換而成一個了。連廣大的地圖，也可使用魔法簡單地來去自如。還有不用指令而用符號來選擇秘寶的情形，可說更接近電腦版的遊戲。

另外存在著白天、晚上的概念也是重要的重點。不過白天和晚上會因每個人的行動不同，故要格外注意。

元祖RPG登場！

▶通往異世界的石頭圈，一會兒就會很平穩。



◀將有大群的物體擊入圈中怪異之門的主角。



▲海是可以由木筏和船來渡過的。但在木筏上將不能攻擊敵人。

SFC

真・女神轉生

真・女神轉生

亞特拉斯 / 發售日未定 / 8M / 價格未定

倍受期待的RPG「真・女神轉生」遊戲內容已經漸漸明朗化了。

這回出發的場所是吉祥寺。住在那裡的17歲高中生就是主角。故事描述主角自從做奇怪的夢之後，在周遭不斷的發生奇怪的事件開始展開。這與前作不同的是戰鬥所出現的怪獸種類。以往一次戰鬥只會出現一種怪獸而已，但這回的這一款一次最多可以出現兩、二種喔！

◀日本原創的3D迷宮RPG。



◀前作優秀的系統是否會沿用？

PC
CD

幽冥邪皇

ファージアスの邪皇帝

休靈 / 發售日未定 / 價格未定

為典型的科幻RPG。休靈所發售的這款遊戲，其名稱就叫「幽冥邪皇」。主角是由迪梅歌拉之神所創造

的戰士。雖然具體的系統還未決定，但可以肯定的是重視劇本的劇情故事，相信是值得期待的遊戲。

出現重視劇本的RPG



▲不愧是超級CD-ROM²，連音樂都帥呆了。



▲正義的超帥主角。



▲到底以何劇情展開呢？

PC
CD

怪獸製造廠

モンスターメーカー

阿貝紐 / 發售日未定 / 價格未定

終於也在PCE上登場的「怪獸製造廠」，這回還是由九月姬擔任角色的設計。遊戲畫面是採向下看型態的科幻RPG。只要每通過一個事件，就會看到只有CD-ROM才看得到的美麗畫面。



▼要充分確認隊伍成員的狀態，要從6個指令中，決定行動。



◀可以看到漂亮的妖精們。



▲一群可愛的角色們。

FC

光榮聖戰

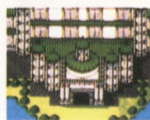
ジャストブリード

艾尼克斯 / 發售日未定 / 4M / ¥9700

為遊戲迷所熱切期待的獨特之新作RPG。描述主角率領部隊，救出被捉走的女朋友。此遊戲最大的特徵，即使進入戰鬥，畫面也不

會切換。還是可以如畫面，進行戰鬥。當然攻擊與魔法也可用動畫表現。

▼一般畫面是指令選擇方式，文字也很容易閱讀。右圖是在戰鬥場面所使用的魔法。



◀建築物也非常出色，真不可思議。



▲角色設計是漫畫的高田裕三。

PC
CD

戰國傳奇

ソーサリアン

勝利喜產 / 發售日未定 / ¥7200

「戰國傳奇」是橫捲軸的動作RPG，這次終於移植到PCE上了。此遊戲的特徵是可從120種的搭配魔

法和60種的職業中選擇，為一款自由度很高的遊戲，而且還準備10本劇本，供你充分地玩哩！



▼PC-E版在序幕中有出色的視覺畫面，插圖的手法是採用美式風格，頗富氣氛。



▲森林中的舞台，總覺得可看到感覺很棒的建築物，是否進入看看呢？但似乎有東西，亂恐怖。

◀氣氛一轉為較暗沈的舞台。當懷著恐怖的心情進入時，那裡也會出現奇怪的門哩！

MD
CD

三隻眼

聖魔傳說 3×3 EYAS

SEGA / 7月9日發售 / 價格未定

高里裕三原作頗受歡迎的喜劇已遊戲化了。由於角色的人數等的不同，可從所存在的複數劇本中選擇所喜

歡的一個，故即使沒有解開全部的劇本，也可以過關。而且在迷宮中，也使用跳躍鈕來避開的陷阱。



▶戰鬥畫面是斜向俯視型。現在為3人隊伍。



▲除了和他人對話外，也有和隊伍同伴對話的指令，遇到困難時，可仰賴它。

冒險了！
縱魔術展開
八雲和佩操

MD
CD

黑暗魔導士

ダークウイザード

SEGA / 7月7日發售 / 價格未定

搭配模擬和RPG要素的遊戲，就要在MEGA-CD上登場了。遊戲中，將有12位不同特色的主角登場，玩者可從中選擇一位來進行遊戲。而且劇本全部有8本

，也可以選擇所喜歡的玩。由於所選擇主角的不同，遊行的進行狀況就會跟著改變，即使反覆著同樣的劇本，也會有不同樂趣的遊戲展開，不妨嚐試看看吧！



▲派遣探險隊時，也可在其他的地區探險的東西和訊息的提示，但重要的是選擇劇本上之角色。

▲戰鬥畫面是探動畫，當然角色也會成長。若在成長之後，才來考慮它就太遲了。



MD
CD

異次元戰記

アイルロード

狼組 / 3月27日發售 / 價格未定

這款遊戲是以3D迷宮形態為舞台的RPG。隊伍的成員有神官戰士的主角、女魔導師、女僧侶、戰士共4人。最有注目的想必就是即時處理的戰鬥畫面。尤其畫面的立體呈現，可以真實地看到會飛的敵人在空中飄浮。還有使用武器和魔法時的動畫也很出色。

而且進入店中和迷宮的房間，畫面就會切換為房間模式。在那裡可以仔細地調查房間中的狀況，並享受動畫的出來演出。還有也有隱藏著重要秘寶的地方，務必好好地尋找。

華麗眩目的
新3 DRPG



▲含有冒險要素的遊戲。

PC
CD

釣魚王

川のぬし釣り

巴克因影視 / 3月27日發售 / ¥6900

是以釣魚為出題的獨特RPG。和任天堂版的前作相較，就可知道畫面提昇不少。釣魚的畫面由於是活用CD的特色，所以溪流聲和鳥鳴聲將以立體音響的效果呈現。

遊戲的目的是為治好妹妹的病，而去找回良藥的河中之魚。登場魚的種類全部共有45種。因為遊戲中付有

魚圖鑑，所以調查一下自己所要釣的魚。遊戲舞台全部由5個來構成，只要通過各舞台的事件，即可進到下一個舞台。



▲魚類圖鑑，釣魚樂趣盡收眼底。

▼企圖阻撓的怪物出現了，真是難以攻擊。



▲要想治好妹妹京子的病，必須抓到河中的魚。

SFC

魔界傭兵

シルヴァ・サーガ

塞塔 / 11月下旬發售 / 8M / ¥8900

「魔界傭兵」是雇用傭兵，改變戰鬥方式並一改風格的RPG遊戲。當然傭兵也可藉由取得經驗值來成長。戰鬥畫面不是依照訊息來顯示損傷和魔法，而是由充滿迫力的動畫來表示的，真是一款別出風格的遊戲。



訊息沒有時，戰鬥就馬上展開了。

傭兵也可以像傭兵一樣，看來畫可憐的樣子。



賣到幹迷的傭兵也可以像傭兵一樣，看來畫可憐的樣子。



也看得視覺畫面。

敵人也很豐富，種類也很豐富。

SFC

北斗之拳 5

北斗の拳 5

東映動畫 / 發售日未定 / 8M / ¥8900

現在嶄新的強者傳說…

西曆200X年，由於魔皇帝的降臨，世界被分割為「魔皇帝」和「天帝」兩大世界。因而再度進入亂世的時代。於是在了解「天帝」未來命運的主角，為魔皇帝帶走心愛的戀人和保護世界的和平，要讓「天帝拳」復

活起見而展開歷程了。所以那「北斗之拳」系列的傳說即將就要在SFC上登場了。

傳說的幻影之拳再度復甦！

啊！什麼聲音



▲好像可以聽到砍殺的聲音。



為了讓「天帝拳」復活，也必須借助同伴之力。



在激烈的戰鬥裡，有時要休息一下，以養足精神。

PC CD

羅德島戰記

ロードス島戦記

哈德森 / 發售日未定 / 價格未定

科幻小說「羅德島戰記」要以RPG的型態登場了。這款戰鬥系統是探正上面來看畫面。同時會給予隊員

每一個下達指示。隊員最多到6人，全部都是登場於小說的角色。只要是遊戲迷們，莫不是讚不絕口的遊戲。



角色的面部和小說裡的一樣登場。



有巨龍，攻擊就緒。



▲只要走出街道和城鎮，就是此種的地方。下面是街道中的地圖。



科幻小說要在遊戲中登場！

PC CD

龍騎士

ドラゴンナイト

阿貝紐 / 發售日未定 / 價格未定

頗受歡迎的電腦軟體將要移植於PCE上!!



▲畫面的氣氛會因狀況而改變，可讓人玩得不感到厭煩。

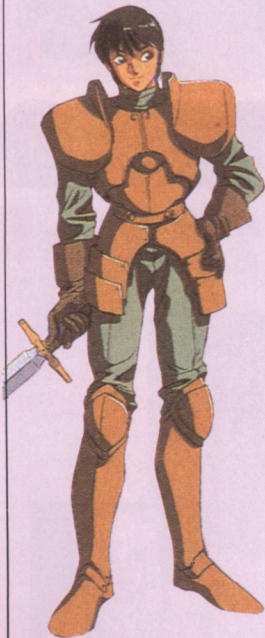
▶這是和她有約的女孩，誰！似乎蠻恐怖的。

前些時日在電腦版上頗受歡迎的「龍騎士」，不久的將來就要移植於PCE上了。和電腦版稍為有些不同，請各位玩家們拭目以待吧！



人類 (HUMAN) ヒューマン

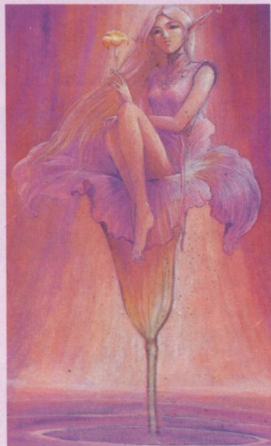
人類是適應力最強的動物，因此也是最興盛的種族。人類和其他種族相較之下，在體型、膚色和髮色上都有許多各式各樣不同的形式與種類。典型的人類大多都可以活到70年左右。人類的社會比起任何一種種族都要來得多彩多姿，而且也具有侵略性和貪得無厭。當那些長壽的種族還在有耐性的等待，並對世界進行長遠的觀察時，人類已開始集中一切力量爭奪他們眼前的利益。所以人類的力氣和智慧使其成為在惡劣環境下最可能的倖存者。勇往直前的特質使得人類得以克服任何逆境。



精靈 (ELF) エルフ

精靈通常都較正常的人類來得纖細，稍微矮了一些，可以由他們俊美的容貌和尖耳輕易的分辨出他們。精靈通常可以活到1200年以上，他們不太喜歡文明的分界，他們愛好自然美景、歌唱和自由自在的玩樂。雖然精靈是以對朋友的忠實而聞名，但是他們對外來的事物，有時也會顯得冷漠而帶有敵意。

精靈們大多從幼時便開始學習各種劍法與箭術，所以他們能使用任何型式的弓箭，而短劍、長劍也都有相當的造詣。精靈對所有種族的催眠術和迷惑術都有很強的抵抗能力。他們以對法術的了解與技巧及戰術應用上的天份彌補了不夠強壯的弱點。



半精靈 (HALF-ELF) ハーフエルフ

半精靈是人類和類靈「友誼」的結晶。半精靈從他們相混的血統中得到了許多好處，他們在容貌上繼承了精靈族的美貌，而體力卻近人類。半精靈大部份也純種的精靈要來得高些也較重，比較接近正常的人類，但是他們的壽命卻沒有真正的精靈那麼長，平均可活250年左右。在大部份的情況下，半精靈可以自由來去人類和精靈的國度，雖然他們很少被任何一方真正的接受，但他們卻常穿梭之間旅行和交友。半精靈對催眠術和迷惑術有遺傳下來的抵抗天賦，但他們所能抵抗的能力較純種的精靈來得弱些，所以半精靈也是所有種族中，擁有最多職業組合的種族。



矮人 (DWARF)

トワルフ

矮人是一種矮小而強壯的半人類種族，他們站立時約40呎至44½呎高，但由於他們那肌肉發達強健體格之故，他們通常重達150磅以上，矮人平均可活50年至400年之久，他們以各項手工藝品而聞名世界。矮人們所製造的各種武器在全世界的市場中皆可以賣得高價，而且他所精工雕刻的寶石藝品則填滿了每一個王國的寶庫。除了各式各樣的技藝外，矮人也因有令人驚訝的勇氣及近乎狂熱的固執而為人所熟知。矮人天生不具魔力，但對魔法和各類毒藥卻有天賦的抵抗力，而且有強壯得令人

驚訝的體能，雖然他們的頭腦不太靈光，但卻是令人害怕的戰士。



巨人 (TROLL)

トロル

巨人是身軀巨大，外型較人類醜陋的類人生物，他們具有強壯的體格、堅韌的生命力、凶猛、殘暴，而且好戰，這些皆是巨人的特性。因巨人的力量和敏捷度都很高，所以他們所製造出的破壞力也是十分強大。巨人多以肉食性為主，以少部份人羣居的方式，居住於山區林間的洞穴中，巨人大多不自行生產開墾，他們喜歡襲擊其他種族的村落，也常常會埋伏要道兩旁，偷襲毫無提防的旅人，掠奪他們的財物。巨人們也十分喜愛財寶，所以在巨人居住的地方也常能發現一些稀有的寶物。



侏儒 (GNOME) ノーム

侏儒是矮人族的遠親，雖然說矮人族非常不願意承認這種親戚關係。侏儒通常平均可以活到600年左右，他們也有著矮人堅忍、勤奮的性格，他們的莊園都整理得十分完善，儲藏室中總是塞得滿滿的，所以侏儒們多半都是生活得自由自在的。雖說侏儒是不具侵略性的種族，但千萬不要把背向著一位侏儒面前，無論如何——他們是窮凶惡極且極為老練的丑角。

侏儒對魔法具有相當強的抵抗力，而且也具有學習魔法的天賦，矮小精悍的他們，有著出人意料外的強健的體格，只是侏儒不是很聰明的種族。



機器人 (Robot)

ロボット

機器人，也就是在尖端文明下的科技產物，他沒有感情，沒有生命，完全依照人的操控來活動，但新一代的機器人已能有獨立思考的能力，能夠自行判斷眼前的各種狀況，做出適當的處理，但由於畢竟還是人工的產物，因此若是當零件發生故障，或是有心之人欲利用他來為惡時，往往會造成相當大的災害，所以是一個既強悍，卻帶點火藥味的角色哦！

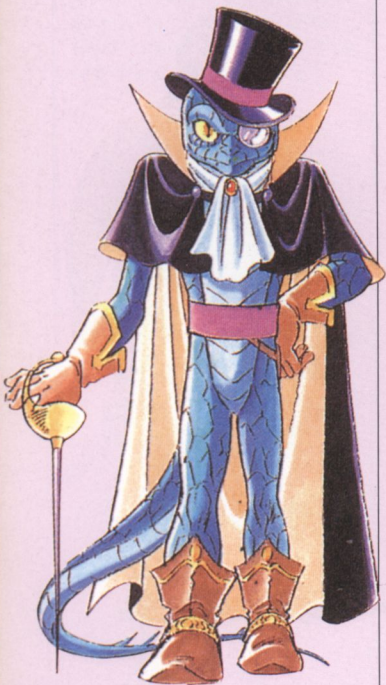


種族

半獸人 (HALFO-RC) ハーフオグ

半獸人是人類與獸人的後代，他們的外表較像獸人，體型不十分高大，形態比獸人更接近人類。因為半獸人身上流有人類的血統，所以不會像獸人般的卑劣、殘暴、嗜好濫砍濫殺，甚至有些半獸人是十分愛好寧靜與和平的。

半獸人從混合血統中取得了人類的堅韌耐力和獸人的強健體格，雖然半獸人不懂得使用法術，但是卻擁有不比人類差的智慧，所以半獸人是十分令人頭痛，而且難纏的種族。



魔族 (DEVIL) テヴィル

魔族，也就是人們俗稱的妖魔鬼怪。魔族的形態十分繁多，大多都具有相當的魔力，因為他們被認為是邪惡的代表，所以魔族向來都是人們所畏懼的對象，同時他們也是神族。唯一厭惡的敵人。

說到魔族有著各式各樣的形態，種類如魔怪、鬼魅、幽靈…等，但其中最為可怕的不外就是惡魔（神話中最邪惡的化身便是萬惡之王—撒旦）。惡魔有著巨大的身軀，皮膚堅硬如鋼，是魔族中最強壯、敏捷，而且十分聰明的邪物，他們具有召喚其他邪惡生物的力量，同時也能附身於別人的身上，即使他們落單受到圍攻，也是很難對付的敵人。

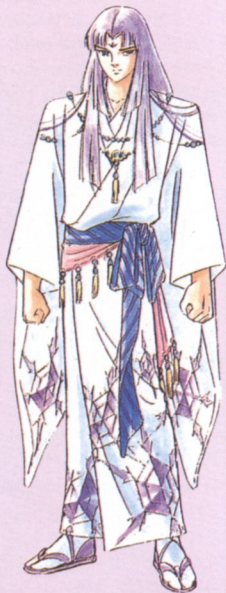


神族 (FAIRY) フェリ

神族是傳說故事中時常出現的種族。神族是居住於不近人間的異次元世界，神族與魔族一樣，天身就具有十分強大的能力，也因此神族成為其他種族所敬畏的對象。

神族也如其他種族一般，擁有各式古樣的形態（如龍也是屬於其中之一），因為神族具有強大能力，人們時常乞求他們的救助，而神族也發揮所長的能力，保護著大地萬物，所以長遠以來，神族一直被尊稱為世界的守護者。

因神族被尊為正派的代表，所以與代表鎮邪惡的魔族極為格格不入，時常有戰事的發生，而這些爭端的開始，就成了神話的起源。



戰士 (Warrior) せんし

戰士是專擅於武器技能與戰術的武士，成為一名戰士的訓練包含各種武器及護甲的使用與保養。戰士能使用任何種類的武器及護甲而不受任何限制。不論是為了榮耀抑或好處，戰士總是會在戰鬥最激烈處出現，在那裡只有戰技和勇氣才能獲得最後的勝利。

戰士不施展任何一種類的魔法，他們較喜歡依賴強而有力的手臂和堅固的長劍。但他們能使用任何種類的魔法武器和魔法防具，以及戒指和魔手套之類的魔法物品。



騎士 (Knight) ナイト

騎士是各級戰士之首，以保衛王室為聖職，而國王亦會為騎士封官加爵，賜與領地（位居男爵上下）。要成為一位強壯，敏捷的騎士，必需經過一段長時間的嚴格訓練，所以騎士自幼便開始接受種種訓練以熟習正確去使各種類的武器和防具。幾乎沒有武器不能駕御，而其中他們最精於劍術，劍可以使他們發揮出最強大的攻擊力。雖說騎士的武術高明，但他們大多不會使用法術，因為他們認為學習魔法會分散一位騎士的堅定心志，但他們對於馬術技藝高超，在探索未知區域時是最好的伙伴。



聖戰士 (Paladin) せいせんし

聖戰士也就是俗稱的俠客，他們是以真理和公正之名而戰的精銳武士，以合法及良好事績為志，雖然他們沒有加封爵位與領地，但他們誓言對抗一切邪惡，維持正義的榮耀作為精神信仰，就是連僧侶也會為之肅然起敬。聖戰士就如同戰士般能使用各類武器，而且能使出更強的攻擊，基於追求崇高美德的天性，聖騎士能使用一些常人無法使用的魔法武器，並且對於魔法與毒素有較強的抵抗力，經由神聖祈禱力量，能施用一些治療與防禦的法術。所以聖騎士也可說是正義的化身代表。



賢者 (Worthy) ケンジャ

賢者仍是具有僧侶與魔法師雙重身份的人物，當然賢者也曾經是位勇武的戰士，只是他們早已放棄戰士的娜身身份，全心投入學術的研究，潛心修養美德，所以大多都擁有高深的學識與智慧。

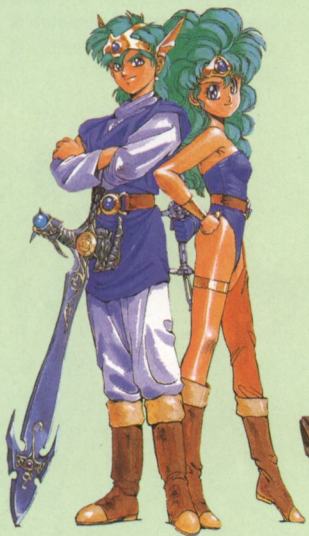
賢者為探索崇高道行美德，以達天人合一的境界，多半都已歸隱或在某個圖書館的深處潛心修行。所以賢者具有常人所不

知的知識和史實，也有許多法師所不了解的魔法知識。



勇者 (Valiant M-an) ゆっしや

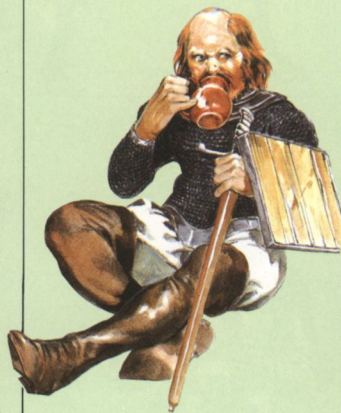
勇者，另一種正義的代表。勇者乃是指對抗邪惡而不畏懼，能抱持正義理念，勇往直前的人種，是傳說故事中最被常用的人物。勇者通常以人類居多，可能是因人類較具有韌性之故吧。雖說勇者英勇十足，但他們不一定是絕頂聰明的人，但是意念卻是最執著的，他們會誓死去達成一項任務。是能勇於擔當大任，優秀的領導者，但有時也會表現出稚氣般的赤子之心。



獵人 (Hunter) ハンター

獵人，也可以說是殺手。獵人通常擁有一身技藝精純的殺人手法，而且他們能使用大多數的武器，在戰鬥中，他們能在瞬間找出敵人的要害，給予致命的一擊，使敵人毫無還手的餘力，所以獵人也是最優秀的戰鬥傭兵。

獵人以擁有高超的殺人戰技為傲，所以他們不學習任何魔法。也由於獵人以殺人為樂，所以你能期望他的忠誠。今日他會幫你並肩殺敵，卻不能保證他不會成為你明天的敵人。是非善惡並不是他們因循的理念。



魔法師 (Magician) まほうつかい

魔法師都曾經過特別不可思議而且神秘的魔法秘密以及魔法手勢的訓練。他們有擅長於改變物體的特性。魔法師多半是差勁的戰士比較喜歡依賴他們的智慧和魔力。當戰士和僧侶們衝到前線和敵人肉搏時，魔法師們多半留在後方，以神秘的攻擊殲滅對方。魔法師大多喜歡隱居，把大部份的時間用來研究新的法術和古代的魔法知識。

魔法師不能穿戴任何種類的護甲，這是因為他們並沒有任何對戰鬥技能的訓練的素養，而盔甲也會束縛或妨礙某些法術的施展，所以魔法師較缺乏好戰的傾向，能使用的武器、防具受限。



武鬥家 (Fighter) ぶとうか

武鬥家是十分勇猛的戰士，他們以修行心神和崇高武術為宗旨。武鬥家學習多以格鬥技為主，雖然他們也會使用一些傳統武器，但相較之下，武鬥家卻更喜歡使用空手搏擊，而且他們不太喜歡穿戴厚重的護甲，所以其敏捷度與攻擊力也都高人一等。而高段的武鬥家還能控制體內的精

氣，化成氣功攻擊敵人。據說修練高深的武者更能吸收自然萬物的靈氣，轉化成自己的動能，使出時驚天動地，鬼哭神豪，其修為已臻爐火純青、天人之境，但其說並無史實，難以考證。總之，武鬥是鬥技中最可怕，最利害的角色。



幻術師 (Sorcerer) ソーサレス

幻術師基本也是學習魔法的施法者，他們能使用較高深困難的法術，造出逼真幻象，並且能加強隊友對幻像的覺察性。幻術師的格言為“眼見為信”。

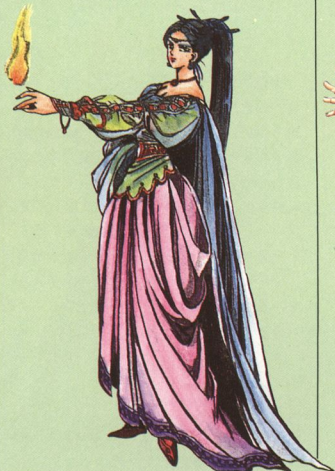
幻術師要製造幻象必須先在心靈構思樣本，再利用魔法將這映像直接映在被施法者，的眼網膜上，使他「看見」。並對其他的感官加以刺激使他認為見到的是真實的那麼此幻象就能對他產生傷害甚至喪命。但是當他懷疑這是幻象時，法術就不攻自破。由於幻術師的心靈能力很強，他也能找出常人肉眼看不到的東西。



巫師 (Wizard) ネクロマンサー

傳說中巫師能夠召喚並控制各種超自然，的生物，而且這些生物的恐怖超乎一般人的想像。基本巫師是利用自然的變化法則或適當的藥品相混，產生一種法術。而每種法術都具有它獨有的公式，借由這些獨特的咒語去施咒，成為人們所認知的魔法。

由於巫師長年投心於魔法研究，所以他們的基本攻擊不強，但使用魔法卻十分強大，也因此巫師很少親近人類。試圖要去控制一名巫師是極端冒險的事。



召喚師 (Summoner) コンジャラー

召喚師，另一種較特別的施法者，雖說召喚師也能使用一些簡易的魔法，但他們大部份的時間都耗費在靈魂，鬼魅的研究，以精純的法術用來召喚如幻似真的魔幻生物。

要成為一位召喚者必需具備相當的高的智慧與記憶力，用以學習無數的古文書和卷軸中的召喚咒語，了解各式各樣生物的種類與形態。同時召喚師也必需具有強大的精神力量，以控制所召喚出的生物。



僧侶 (Monk) そうりょ

對於一些無時無刻不在自我反省的人而言，僧侶是十分適合的職業。僧侶的能力源自於神聖的力量，所以他們要跟隨天神的足跡，追求至上的真理，並且需要足夠的智慧以及極大的耐心去研讀神學的經典。當他們具備足夠的知識之後，才能成為一位僧侶，將法術運用自如，毫無失誤。

僧侶們在施法時，都很冷靜而且精神專注，心神合一，所以很少有法術失效的情況出現。要成為一位僧侶，訓練包含了神聖魔法的使用和某些武器的運用，但他們所能使用的武器被限制在鈍而不銳利的撞擊性武器。

另外且有種僧侶，他們不以學習神法為專職，而以習練各種武技和武器為修行的人，稱為「武僧」。武僧所學之武術與武門家類似，但冷靜的性格使得武技更為冷酷、驚人。



忍者 (Ninja) ニンジャ

日本最傳統的諜報人員，也是最忠誠的死士。因長年嚴格訓練使得每一位忍者都具有靈敏、高超的技巧，他們行動時總是神出鬼沒的出現，令敵人防不勝防，其敏捷度技冠群倫，在所有職業中無人能比，常在遊戲中被當成下達脫逃指令的最佳人選，所以人們往往利用他這種特性，在迷宮中一直逃跑，而且在很低的級數時亦能

走到相當遠的地方取得寶物。手裡劍的投擲及快如閃電的刀法，在戰鬥中常常會給

敵人致命的一擊，而獨自行動的特性，又是他們最大的致命傷。



流浪者 (Ranger) ハーフリング

流浪者是受過訓練的獵犬追蹤者和樵夫，他們學過如何運用，使用弓和箭一般靈活的才智和技能來生活。如同戰士一般，流浪者能使用任何種類的武器和防具會妨礙他們的特殊能力。流浪者喜歡四處旅行，接近大自然，所以流浪者精通森區的野生知識，而且他們也是相當好的法術家。流浪者也如同其他的戰士一般，善於運用種類的武器作戰，但是只穿皮甲或更輕的護甲，而在使用長劍類的肉搏性武器時可以比其他職業的人物做出更多的攻擊。

吟遊詩人 (Bard) バード・しじん

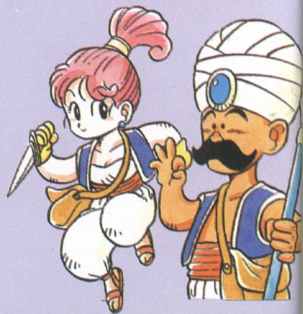
吟遊詩人是一種多采多姿的人物，常以美妙的音樂和英雄故事娛樂別人。大多數的吟遊詩人都曾是勇猛的戰士，但他們放棄了戰爭的藝術，全心投入音樂之中，並且盡心學習各種魔法樂曲，所以他們已忘記許多武器的用法，而常用的武器是投石器或弓箭。吟遊詩人不太喜歡鐵製的防具，因為他們發現，鐵甲發出的摩擦噪音會破壞吟唱時和諧的旋律。由於吟遊詩人在魔法音樂上的造詣，使得他們能為十分重要的人物。



商人 (Merchant) しょうじん

旅行各國販賣商人，他們的商業頭腦十分靈光，樣樣事物都會精打細算，簡單的說便是很小氣。但是也因他這種特性，使得隊伍在戰鬥中能得到許多稀奇古怪的東西。

而值得一提的是，他們由於在各國往來穿梭，所以見多識廣，有時會到一些奇妙的東西，他們大多都具備有鑑定寶物的能力，是很不錯的伙伴。但他們穿著相當的昂貴，可惜防禦能力不高，而所能使用的武器也相當的有限，所以常常成為戰鬥中敵人攻擊的目標。



弓箭手 (Archer)

アルチェル

一名弓箭手在特別限制之外，可以使用任何武器，但他們只穿鏈子甲或是更輕的護甲，並且弓箭手大多都不使用盾牌，因為過重的防具會妨礙弓箭手的靈敏度，和射擊的動作。

弓箭手故名意義是任何的長射程武器，而且所學的射擊技能高超無比，幾乎是箭無虛發，百發百中，即使是在近身肉搏時也能發揮強大的攻擊力，所以一但被弓箭手盯上，便很難脫逃。



盜賊 (Thief)

シーフ

盜賊很難劃分成一個群體，有一些是不滿現狀攫取他人的信任，其他的則是本質善良，但是在人格的定力上有些不足。冒險者們很久以前就學到，有個技術高超的賊在隊伍中可以大幅提昇全隊的存活率。特別是盜賊在對付一些安裝了陷阱的鎖鑰，十分敏捷、靈巧，而且可以靠著潛行技巧偷襲敵人，你很快就會發現他們的地位有多麼重要。

由於盜賊行動時需要自由而安靜的移动之故，他們穿戴任何皮革甲以外的防具都會減低他的能力。



工匠 (Tinker)

テヴィル

工匠不僅是技藝高超的匠人，更是十分勇武的戰士。他們大多懷疑法術的力量，他們都較深信唯有手製的東西才有價值，所以他們很少使用法術，也不太有意願去接觸魔法。

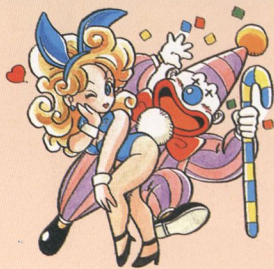
工匠擅長於使用各式各樣的武器，然而他們大多偏好使用雙刃的戰斧，他們能穿著任何不帶魔法的防具盔甲，一個征戰部隊中如果有一名工匠在的話，一切工具物品的修護將都不成問題。



遊戲人 (Player) あそびじん

不事生產，只喜歡以玩樂的心態由這一處玩到那一處，有錢時便痛快的玩個三天三夜，沒錢時就餓著肚子睡覺，樂天知命的個性，正是這種人的最佳寫照。這種型態的人還有一個特性，就是在提升等級所需的數值非常的少，一下子便會升級，而且能使用的武器及防具的種類相當普及，幾乎好用的裝備他都能用，大概和他們隨

和的個性有關吧！而此種人到了一定的等級後，職業上會有很大的差異，因為他們不需像別種職業需要藉物品的力量才能轉業成為賢者，直接就可以更換職業，這種驚人的特性，往往成為他們最大的號召力。



劍系

SWORD
ソード

劍，雙面鋒利的鐵製武器，是人類早期最常用的武器。其銳利的刀鋒能造成為強大的傷害，一劍斃命。且劍適於劈、砍、刺擊無往不利，是人類十分鍾愛的武器。

格鬥劍 GLADIUS グラディウス

古羅馬帶時期使用的刀器之一。由於劍身輕巧，常用於護身的兵器。也有部份鐵匠將其打造成長型巨劍，更有利於戰鬥攻擊之用。



長劍 LONG SWORD ロングソード

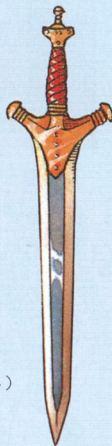
這是一件戰士級的武器，四呎以上閃著令人心寒的藍芒的寶劍，能準確的刺入敵人的心窩，精於劍術的鬥士都會喜愛使用。長劍較短劍更能發揮劍的特性，故其材質也較短劍不同。如：

青銅劍（せいどうのつるぎ）

鐵劍（てつのもつるぎ）

銀劍（ぎんのもつるぎ）

魔法劍（ましまうのけん）



雙手劍 2H-SWORD 2H-ソード

長劍的改良武器，長約五呎。運用雙手使劍，更能發揮強大的攻擊，但此劍必須使用雙手，所以無法持用盾牌。



匕首 DAGGER ダガー

一種長約十英吋，手工精美的短劍防身武器。由於匕首短小攜帶方便，利於投射攻擊與近身搏擊，而且其價值低廉，故匕首一直是生手可用的武器，同時也是初學者必備的武器。



短劍 SHORT SWORD ショードソード

短劍全長約有三呎左右。是種質量輕，易於揮動的防身武器。在傳統的一對一肉搏戰中，短劍能近身格鬥，非常有效，所以短劍是不擅使劍的新手常用的武器。



刀 KNIFE ナイフ

刀是種單面鋒利的鐵器，基本上跟劍差不多，有許多不同的材質和形式。但刀與劍最大不同在於刀是發揮劈、砍攻擊力較優的特性武器。厚重的刀更具殺傷力。



巨劍 GREAT SWORD グレートソード

另一種長劍與手劍的改良武器。加寬劍的刀面與質量，以刀的巨力和重量，加強劍的攻擊力與破壞力。



西洋劍 RAPIER レイピア

17-18世紀，歐洲一帶使用的武器，其劍身打造成圓錐尖型劍體。劍身堅韌具有彈性，十分利於刺擊與纏鬥攻擊。



彎刀 SICKLE SWORD シッケルソード

彎型刀身的鐮刀型武器。彎曲的刀身使其堅韌增強，且減低了風阻，使用上更能靈活運用，發揮較強的攻擊力。



騎士刀 SABEL サーベル

中古世紀，騎士出征或護身所配帶的長刀武器。刀長約四呎，有些類似日本的武士刀型態。其刀打造得十分厚重，堅利，要能配合使用者的力量使出，其破壞力更為驚人。



日本刀 KATANA かたな

日本的武士，忍者視為第二生命的武器，通常一長一短。長刀主要使用於上陣博鬥，短刀則是切除敵將首級或切腹用。運用獨特的日本鍊金術，造就此項武器鋒銳無比的特性。



闊刀 GLAIVE グレイブ

長柄大刀的長距離攻擊武器。配上厚重的刀頭，使用時，可發揮劈、砍的力量。使攻擊更具破壞力，使用上更為靈活。但相對使用者必須具有更強的力量去運用武器。



叉 FORK フォーク

長柄頂上加裝雙叉利刃的另一種槍型兵器。是16-17世紀軍隊專用的兵器。由於它的雙刃，使其破壞力更為強大。



鎚系

MACE
つち

鎚系武器著重於武器本身的重量性，使用者力量與其使用技巧。其沉重的質量能造成強大的撞擊破壞。

戰斧 AXE マクス

鋒利的刀刃配上二呎長的柄，戰士們都相信一把好的戰斧可以徹底擊敗敵人。

斧是屬於典型的鎚狀武器，大小不一根據製造的材質不同，其斧的攻擊力也不同。小型的手斧（ハンドアックス）可以用以投射攻擊，而雙刃的巨斧（ダブルアックス）攻擊力更盛，其次有些施過魔法的魔斧（まほうのおの）攻擊力更是不同凡響。



釘頭鎚 MACE メイス

將銳利的刀頭和釘刺裝配在木製或鐵製的柄上就是釘頭鎚。這種武器可以用來擊碎對手的骨頭，經過一番改良之後，它的重量十分平均，所以可隨心所欲的揮動，不容易失手，是初學者，十分喜愛的武器。



手杖 STAFF つえ

一種約六呎長，包鐵的木杖，經過魔法的冶鍊，使鐵和木合而為一。手杖遠比它的外表有力得多，是法師們十分喜愛的武器。手杖根據冶鍊的程不同，也產生了不同的能力，有注入魔力的魔杖（まほうのつえ）。



流星鎚 MORNING STAR モーニングスター

鎚狀武器中攻擊力十分強大的一種中遠距離攻擊武器。在鐵鏈前端裝上一個巨大的針狀鐵球，使用者必需有強大的臂來揮動流星鎚。它不但能攻擊中遠方的敵人，甚至可繞過障礙擊中後方的敵人，其攻擊力能造成極大的撞擊傷害，是種極沉重的兵器。



槍系 LANCE やり

長柄的棒狀兵器於長柄頂端裝上尖刀的利器。用於長距離的格鬥武器。

矛 SPEAR スピス

長約1.5M的長型兵器。它加強了槍柄的材質，與刃尖的銳利度。使其更具有破壞性與纏鬥性。相對其投射的距離更加遠，且準確性高。



槍 LANCE やり

早期初型的槍，用於投射之用。故其槍為輕巧，而且利於攜帶。



戟 HALBERD ハルベルト

結合槍、矛、大刀的的特性，演變出新式的兵器。戟用於劈、砍、刺擊，都十分利落，是攻擊力超強的兵器。



武器防具

大鐵鎚

TWO HANDED
HAMMER

2 Hハンマー

鐵鎚是棍的改良武器，以鐵製的鋼頭配上堅頭的長柄，是種強大且沈重的武器。能使得動這種兵器的人一定得具有很強的臂力，而它所造成的破壞力卻是不容置

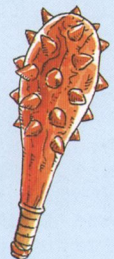


疑。

棍棒

CLUB
ロッド

歷史最久遠，也最常見的武器。是人類最初使用的武器。倒是沒有什麼特別鋒利尖銳之處，所以使用起來必須靠技巧和臂力才能發揮效果。



連枷鎚

FLAIL
フレイル

長柄上連結三連的鐵鎚，是種很奇特的武器，其攻擊效果有點類似中國武術的雙節棍和三節棍。連枷鎚攻擊時能呈現一個面其殺傷方頗大，只是使用來不是易於控制。



弓系

BOW
ボウ

長遠距離的攻擊武器。武器的使用有賴於使用者的力量與技巧能力，其此類武器的攻擊十分強大，且能遠距離刺敵，能有效減低己方的傷亡，是非常受人愛用的武器。

弓箭槍

CROSS BOW
クロスボウ

一種改良於弓的射擊武器。弓箭槍可以有效地射中狂暴的敵人，比弓更容易使用，而且其威力最強，是十分優越的長距離射擊武器，但它的缺點在於裝填時間遲緩，近距離肉搏戰時，很難發揮功用。



燃油瓶

FLAMINGOIL
フレーミング・オイル

瓶裝的燃油，是武器上的大革命，每一個人都能很順利的使用它。只需將引信點燃，投擲出去，燃油會形成一片火海，可維持數分鐘之久，任何人想通過這個區域都會受傷，當一個人受傷極重時，燃油瓶可算是最好的防禦武器。



弓

BOW
ボウ

一種十分完美的長距離攻擊武器，在敵人接近你之前就可先行消滅他。弓是由最具彈性的木材製成，每把弓都是用手工磨亮，並雕上精美的紋飾。弓的射程距離約在100M前後，依使用方式不一，其優秀的弓箭手，即使在、23M的距離，亦能開弓制敵。



手裡劍

SHOLIKEN
しゅりけん

十字形的刀刃投擲武器，俗稱「十字鏢」，是日本忍者常用的武器。由於它輕巧，攜帶方便，而且攻擊力也十分好，所以深得一般武者愛用。但此武器不像迴力鏢，你必須自行去取回或重新再添裝。



投石器

SLING
スリング

投石器是由二十四吋長的布條或韌繩，綁上一個半圓形的皮承座而成。由於投石器所擲的石頭隨處可得，所以投石器，是種常見且十分廉價的長距離的攻擊武器，旅行者在經濟情況不甚良好時，最為喜愛的武器之一。



迴力鏢

BOOMERANG
ブーメラン

長距離的投擲武器，是澳洲土著所發明，因為在澳洲到處都有平原，利用這武器的特性，可以狩獵平原上生存的動物。攻擊的範圍極廣大，而且沒有箭數消耗的限制，是輕便易於攜帶的武器。



其他

除了正統的武器之外尚有許多造形特殊，功用異常的罕見武器。由於造形複雜而多樣，只能列舉幾樣，略為簡述一番。

鞭 WHIP むち

輕便、易於攜帶的長距離攻擊武器，鞭上有細刺，可增加武器的傷害力，大部份是女性冒險家所使用的。



鎗・砲 GUN ガン

現代性、或科幻式的長距離戰鬥武器，利用其特性對敵產生不小的威脅，依武器的種類，有不同的攻擊方式。



針 NEEDLE はり

細小，不易被敵人發現的蠅量級武器。必須超短距離才有效，所以命中率奇低無比，只要一擊中，效果真是驚人！



爪 CLAW つめ

裝備在手上，強傷害力的短距離攻擊武器，唯有善於拳腳和動作敏捷才易於使用，通常使用者是武鬥家，也有不同職業使用。



頭盔系 HELM かぶと

為了防止頭部受到傷害，因此防具有頭盔這一項，目的是保護頭部的安全，並用來擋風擋雨之用，在RPG中，它通常提升的防禦能力並不算很高。

皮帽 LEATHER HAT かわのぼうし

在RPG最常出現的頭部防具，也是最輕便的裝備，所有人皆可以使用，但與其說是防具，不如說是裝飾，因它的防禦力偏低有總比沒有好吧！



鐵頭盔 IRON HELMET てつのかぶと

比較正式的頭部防具，比起青銅的頭盔（せいとうのかぶと）強一點，是初期可以買到的好頭盔，其在上級一點的便是鋼製的頭盔（はがねのかぶと），皆屬一般金屬製成的頭部防具。



水晶頭盔 CRISTAL HELMET クリスタルかぶと

以神秘水晶體研製而成的頭盔，質料十分的堅硬，能夠防止閃電的傷害力，是十分堅固的物品，由於此盔打造十分昂貴，也不易買到。



盔甲系 ARMOR よろい

盔甲，便是泛稱能穿戴在身上抵擋傷害的衣服及護具，種類是RPG中最多的防具，而通常在防禦力上能大幅提升的防具系中，也是此類占大多數的份量。

皮甲 LEATHER ARMOR かわのよろい

穿在布衣外層的護具，也是十分廉價的防具。通常皮甲都是採用最精良的牛皮，浸泡在沸騰的石臘中。風乾便會堅硬無比。而如果再經強大魔法附加上，就成為防禦極強的魔法盔甲（まほうのよろい）。



鎖子甲 CHAIN くさりかたびら

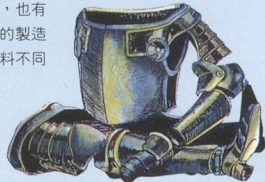
由一環環鐵線，以一定的方式組合而成的金屬衣。最好的鎖子甲在製作上十分嚴格講究。求每一道線都能牢牢的固定於護甲上。鎖子甲的防禦力很強，但價格也較高。



如在鎖子甲內，加上一層皮甲連結合一，就成為了鏈甲（リング・メイル）。

鎧甲 PLATE プレート・ニール

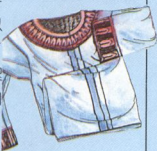
由鐵匠特別為戰士特製的防具。鎧甲是由鐵匠把一塊實心的精鐵或金屬礦石。慢慢打造而成的。能夠對使用者提供最強的防禦力。但有些鎧甲的價格貴得讓人三天吃不下飯，而且通常也只有最強壯的人才能穿戴。鎧甲依製造的原料不同，也有不同的製造的原料不同，也有不同的製品。



青銅鎧甲(ブロンズアーマー)
鐵鎧甲(てつよろい)
銅鎧甲(はがねのヨロイ)
火焰鎧甲(フレイムメイル)
冰凍鎧甲(アイスアーマー)
光之鎧甲(ひかりのよろひ)
黑暗鎧甲(おんこくのよろひ)

布服 CLOTH ふく 長袍 ROBES ろーぷ

最便宜、輕便的防護衣。普通的布服都是穿在其重型護身裡面，以求穿著的舒適。當然了，布衣所能提供的防禦能力也十分有限。如同披風(マント)一般，都屬最基本的護衣。



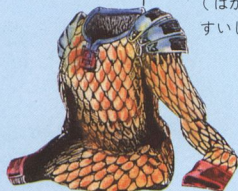
武鬥裝 FIGHTING SUIT けんぼうぎ

武鬥家專用的服裝，和布類的防具一樣，皆是初期的防具，其防禦力雖低但是由於質料輕，因此也方便了武術者的動作，使其能自由自在的使出各項武功來打鬥，是一名武鬥家不可或缺或配件。



鱗甲 SCALE スケール・メイル

由許多4~6吋見方的鐵片或金屬片在布衣或皮甲上做成的護甲。就如同它的名字一般，鱗甲看起來像由一片片的魚鱗組成的衣服，可提供使用者很好的防禦效果。



其龍甲(ドラコンメイル)、水晶甲(クリスタルメイル)、鑽石甲(ダイヤモンド)、都屬這類護具。

盾系 SHIELD たて

通常戰士型的角色，一手持劍，一手便持盾，而盾除了能抵擋敵人少數攻擊力量外，也有少數抵擋魔法的能力，是防具中不可或缺的角色。

皮盾 LEATHER SHIELD かわのたて

採用強韌皮革與石臘風乾製成的皮革盾，能提供比木質也好的防禦力。而且皮盾也較木盾輕便，除了價格較高外，其防禦功用比木盾更強，深得冒險者們的喜愛。



大盾 LARGE SHIELD ラルジ シールド

大型的盾牌與一般盾最大不同在於製造的材料與它近乎全身的防禦面，是乎牌中最強的護具。

一塊長約1.5公尺以上的金屬強牌，能提供更強大的防禦力。而其材質大多銅(どう)

(はがね)、鑽石(ダイヤ)、水晶(すいしょう)。



木盾 WOODEN SHIELD きのたて

木質是最輕便的質牌，價格也最便宜。大多是50~60cm的尺寸。由於它的輕巧，攜帶方便。所以幾乎每位冒險者都能使用。由木板製成的盾，無法要求它能有很好的防禦力，但可抵擋一般非利刃的撞擊武器。



圓盾 BUCKLER バックラー

小型而圓的盾牌。採用圓型盾面，改良了早期盾牌有死角的缺點。而且也加強材質與尺寸的選定。通常約1公尺直徑大，使防禦能力提升許多。



護手系 GLOVES こて

在RPG中，這是較不常用的防具系，而在使用此類防具的遊戲中，它通常是保護手腕的護具，有時可提升攻擊力量。

皮護手 LEATHER GLOVES かわのこて

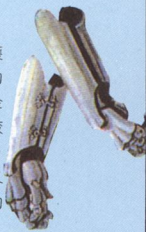
基本的手部護具，以粗硬的皮料剪裁而成的手套，稍稍具有一點手部的防禦能力，比起一些布料製成的手部細布稍稍好了一點，但比起再上級的金屬製護手又差了不少。



鐵護手

IRON GLOVES
てつのこて

以鐵器打製而成的護手，是RPG中常見的手部護具，在一般的金屬類手部裝備中，是較基礎而又實用的物品，既有不錯的防禦力，又價格合理，是戰士型的角色常用的物品。



合金護手

PLATE GLOVES

ミスリルのこて

以魔法礦石的合金金屬製成，不但防禦力堅強，而且重量又輕，對魔法又具防禦能力，是很高貴的護手，在RPG遊戲中，是中段可以裝備的最佳防具。



鑽石護手

DIAMOND GLOVES

ダイヤのこて

以世界上最堅硬的天然鑽石製成，防禦力相當強，比起同為礦石的合金護手，冰護手或火焰護手的原石都要再好，既可防止閃電，又能有效的抵擋敵人攻擊，是再好也不過的防具。



直接攻擊魔法

火系魔法

利用大地火精靈的驚人力量，凝聚在雙手之間，再一股腦兒，瞄準好的目標，直接攻擊敵人，是最基礎的攻擊魔法。



石化魔法

運用咒語來進行物質的轉換，使法會在敵人的體內，讓細胞的物質形成硬化的現象，在外表看到是成石頭。



冰系魔法

大地之中有豐富的水氣，使用魔法讓空氣瞬間低於0°C，而敵人立即結凍，強烈的冰冷之氣，令人為之膽寒。

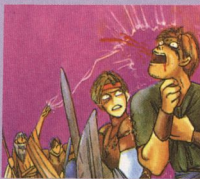


爆發系魔法

蓄集天地之間，冥冥中的力量，在要攻擊的目標，引發強大的爆破，如炸彈般的爆炸，產生極為強大的破壞力。

毒魔法

魔法師常會使用，而一些毒物更是經常使用。中毒後體力會自動消退，甚至力量會減半，戰鬥完畢不一定會恢復。



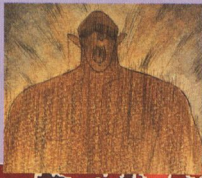
電擊魔法

引發大氣層之間，雲層強烈流動，引導正電和負電相撞，產生雷電的現象，直接命中敵人，在體內產生嚴重的破壞。



召喚

召集輔助性的精靈或妖精，展現本身的特殊威力，來輔助主角們攻擊，產生各式各樣魔法或驚人的攻擊方式。



空間追放

在現實的世界，中產生異次元現象，直接施法在有效的周圍，讓敵人直接打入次元空間，永遠無法在這世界出現。

魔法

真空系魔法

這可說是中國功夫運用氣功，一般所言之氣功斬，甚至使敵人周圍的空氣抽光，形成真空狀態，達成對敵人的傷害。



輔助攻擊的魔法

催眠

利用技巧或特殊的動作，令對方產生迷惑而任人擺佈，或是產生睡眠現象，此時此刻便沒有戰鬥力。



敵速減弱

讓敵人的攻擊速度減慢。一般而言敵人攻擊速度較慢，某些較特殊敵人攻擊力強速度快，就必須使用此法保護自己。



迷惑

產生幻影或異常的現象，令敵人疑惑甚至因恐懼而讓敵人自動發狂，亂攻擊目標，甚至會攻擊自己的夥伴。



攻擊力加倍

提升攻擊力的特殊法術，通常是運用到打頭目時，這可以使戰局提早結束，避免受敵人強烈的攻擊。



防禦力減弱

這是對付頭目級最好用的法術，因為一般而言，頭目級的防禦力極強，只要使用此法術，才容易進行攻擊。

增強速度

增強本身的速度，可以產生更迅捷的身手，也是提昇更強的敏捷度，亦是躲避率的增加，可以避免受到敵人的攻擊。



HP・MP吸收

很特殊的法術，通常成功率並不是很高，不需要浪費太多的法術值。成功的話，吸收的值也不是很高，並不是很好用。



防禦魔法

增強防禦

這是運用在冒險隊伍的夥伴們身上，再昇高的防禦力，可以阻擋敵人的攻擊強度，減少受傷程度。



咒封魔法

通常敵人的攻擊魔法是很強，不論其防禦力有多強，都是受到同樣的傷害，故一定要對敵方魔法即是此法術。



治療魔法

治療

最常用到的魔法，這是救命的仙術，在戰鬥危急時或地圖畫面，可以使用來補足HP，延續完整的戰鬥力。



解毒

當夥伴和自已受到毒物的侵襲，由於體力容易流失而導致死亡現象。

解麻痺

遭受敵人的魔法，或是中了什麼機關而身體會麻痺失去行動或戰鬥力時，則需以此魔法來加以解。



甦醒

當中了迷惑，或是沈睡時，必須利用此法來解除，否則夥伴們不易躲避敵人的攻擊，只限於戰鬥中使用。



復活

經常會發生的狀況，不曉得何時受到致命的一擊，便要利用此法術，召喚靈魂，重新和肉體結合在一起。



破邪

戰鬥時會有非常多的狀況，可能會受到敵人的封咒，或是任何限制行動的魔法，便可使用此法解除所有的束縛。



其他魔法

瞬間移動

通常冒險的地區，非常的廣大，但因為事件的關係，需要在數地之間來回奔波，即可運用此法來節省不必要浪費的時間



迷宮脫出

一般而言，迷宮總是有不算短的距離。當在迷宮中體力法術消耗殆盡時，利用這方便的魔法，直接脫離迷宮，到達地圖畫面。



神光

神聖而不可忽視的光芒，可以消除邪惡的力量，算是強力而高段的攻擊法術，使用者的心靈必須純淨如水。



RPG 特輯

分類圖鑑

一般物品

RPG世界，一般物品是最常見的物品，這些物品大部不具特殊力量，也是冒險者最需要也最實用的工具。

地圖 MAP

ちず・マップ

在一個未知的領域中，一張清楚標示的地圖會指點一些迷津，但有些從未有人到過的地方，你也必須自行製作地圖以防迷路。



袋子 BAG

ふくろ

冒險者修備之物。可增加身上攜帶的物品數量與物品的分類放置。



雕像 STATUE

そう

可能是一件證明或是特殊地點的機關鑰匙。但多半出現於建築物或神殿之中，提供許多重要的訊息。



卷軸 SCROLL まき

卷軸內容大部份記載著一些古老的魔法或是傳說與訊息，能提供持有者，重要的提示與知識。



鑰匙 KEY

かぎ

在RPG中總有數不完的各式鑰匙，針對各式各不同的門鎖，其材質也從金銀銅鐵到水晶都有，許多重要的關卡都必須助它才能通過。



炸藥 DYNAMITE BOMB

かやく

中國智慧之結晶，能製造強大傷害的危險物品。大多用於爆破山洞與通道，當然也可在戰鬥中使用，造成敵人的傷害。



卡片 CARD

カード

於科幻世界或古老文明世界常用的一種物品。它可能是一把鑰匙，證明文件或一張識別證。有時還是過關的重要物件。



火把 FIRE

たいまつ

乾燥的木棒包上麻布，棉布，再澆上松脂和蠟油，就成了一支火把。火把可持續15分鐘至半小時，除非遇見強風。



繩子 ROPE

ロープ

攀高處或下降的輕便式昇工具。當然也可用於結繩或做成索橋使用。在於廣大迷或洞窟中是十分重要的工具。



魔法書 MAGIC BOOK

まほうじょう

魔法書往往從頭至尾都是用手抄寫成。其內容記載著許多學者的知識與經驗資料，與許多古老魔法與傳說，可提供持有者，莫大的知識與智慧。



燈 LAMP

ランプ

燃油與燈心的組合，加上玻璃罩，成了不易被吹熄的照明設置。燈的照明度較火把亮，而且穩定，也比火把能持續更長的時間，但它的價格也比火把要貴得多。



回復物品

在眾多物品，回復物品是十分重要的，它能提供冒險者體力狀況不適時，最佳的補給。

醒藥 AWAKEN DRUG

まびくすり・まびけし

當有人被敵人迷惑或催眠時，此藥可立刻喚醒被施魔法的人。



食物 FOOD

しょくりょう・フード

食物是另一種補充體力的物品，食物的種類十分多。但大致分為乾糧和水，是最基本的回復物品。



物品

回復藥 DRUG

くすり・ポーション

回復體力 (HP) 值的藥品。依藥的份量，每一種回復藥的回復力都不同，愈強的藥力回復的體力愈好。



復活藥 RELIFE

よみかえくすり

當你的同伴或是自己體力用盡。死亡的時候，可使用此復活生命。但此一類的藥品大多十分費。



睡袋 SLEEPING BAG

スリーピングバック

除了回復藥物與食物外，另一種回復體力和法力的方法。但睡袋只能提供回復部份的體力和法力。



解毒藥 RECOVER

どくけし

中毒時，使用此一解毒藥，能瞬間解除體內的毒質，回復健康。



果實 FRUIT · SEED

じつ

一種特殊的物品，通常這類是回復特殊能力的藥品，如法力或技力。有時則可能是特殊的藥品果實，能治療特殊的疾病。



帳篷 TENT

テント

在野外也能提供休息的物品。它能提供最完善的休息，能回復全身的體力與法力，回復最佳狀況。



效果物品

RPG世界中，總有一些特殊的魔法物品，它們的特殊效果能提供十分便捷的協助，是冒險中不可或缺的物品。

水晶 CRISTAL

すいしょう・クリスタル

水晶是一種美麗的礦石結晶，大多是一種證明或是附有力量的封印，也可能附加魔法，能使出強大的魔法力量。



金屬礦物 MENTAL MINERAL

メントルマイナル

當你拾獲一些金屬礦物後，不妨使用它去打造器或防具。通常製成的武器，防具都具有十分強大的力量。



戒子 RING

指輪・ゆびわ

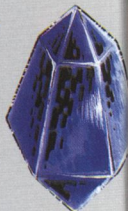
如只當做證物戒子或變賣的物品，就太可惜了。大多RPG世界中，戒子都附有強大的魔力，能增強持有者的能力。但也有不好的戒子，反而會傷害持有者。



寶石 JEWEL

ほうせき

美麗的非金屬礦，如同水晶一般有特殊妙用。但大多人們喜歡它的高貴，亮麗的光澤，所以寶石是十分貴重的物品。



護符 GENIUS · GUARD

おまもり

一種特殊的幸運物品，很多人用它做為視別證物。少數具有魔力的護符，則能發揮不可思議的力量。



笛子 TUBE

ふえ

樂器的一種。人類利用音樂管，設計許多機關。依照音頻的高低和順序，能開啟許多機關或控制生物。



鏡子 MIRROR

ミラ・かがみ

在RPG世界中，鏡子都具有魔力，不是能用於顯示區域地形，則就是具反射敵人的魔法攻擊。也有些能顯現魔物的正體魔鏡。



羽毛 FEATHER

は

一些特殊神獸、魔物或魔法附著的羽毛，能發出奇異的傳送力量，隨處移動。



城堡 (CASTEL) じょう・しほ

誇耀權威象徵與建築藝術的弘偉城堡，每座城堡內都有一位國王或是霸主，統治著自己的領土。拜見這些統治者是你邁向旅程的第一步，他們通常都會給你許多有用的提示，每座城堡都是由堅硬的石塊砌成的，在城堡內除了國王以外，尚有一些任職王室的商人、庭臣、警衛及丑角。你必須特別小心城內的弄臣，雖然他們的任務是使城內洋溢著歡樂的氣氛，但沒人知道他們歡笑的面孔下到底隱藏了什麼事實。

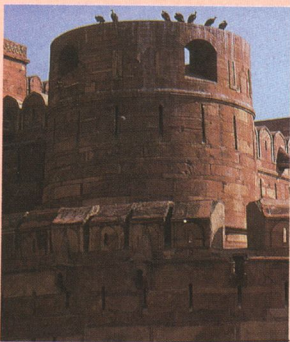


金字塔 (PYRAMID) ピラミット

古埃及金字塔的形式，已經成為建築上的一大特色，而也是冒險世界喜歡使用的建築之一。其金字塔內部多設計為巨大迷宮，機關重重的未知領域。是神秘且充滿夢幻的地域。

要塞 (BURG) ようさい・とりて

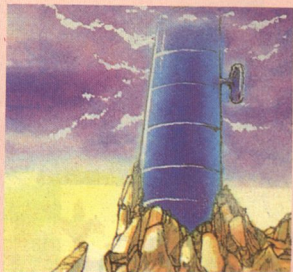
據重要軍事據點與有利地點所設立的大型基地。其要塞主要在於防守重地、據點或聚集兵力、訓練軍隊的基地。其要塞的堅固性、地利性十分重要，而且內部廣大，複雜難行，是種易守難攻的建築。



高塔 (TOWER) ターウル・とう

高聳雲霄的巨塔，此類建築陰森且神秘。早期建設這類建築意在建立高大的標的物。一種明顯地標。而如今成為與天爭地，為增加居住空間的建築「大廈」。

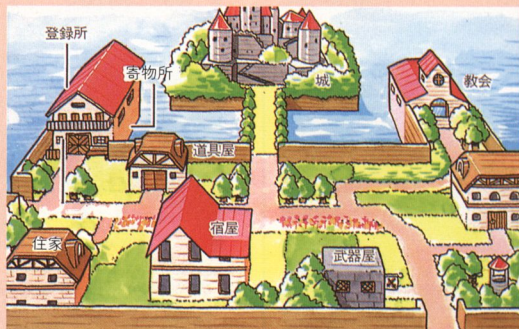
而在冒險世界中則是邪惡部族喜歡群居的地點。



城鎮 (TOWN) まち

聚集眾多人口的城市，在城鎮有著各式各樣的商店為居民提供各式的服務，當然

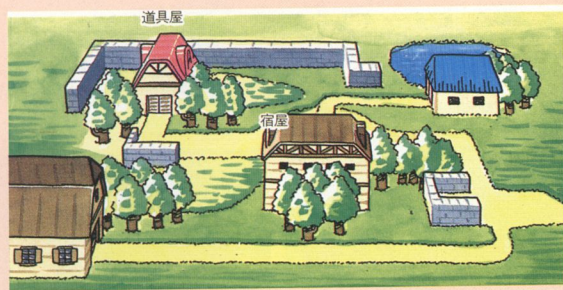
因地方不同，各市鎮所提供的物品亦不盡相同，在店鋪裡你將會買到許多非常有用的東西，當然也提休息與飲食地方，情報也都在此收集。



村莊 (VILLAGE) むら

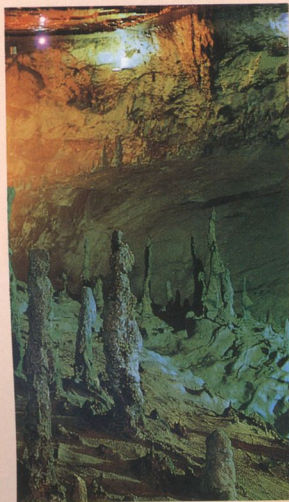
較城鎮小的人口聚集區便是村莊。在此

不如大城鎮一般的繁華與眾多商店。但他提供了冒險旅者臨時的休息點，如同沙漠中的甘泉一般。



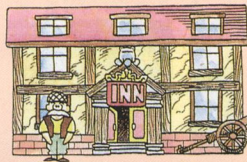
洞窟 (CAVE) どうくつ

黑暗且詭異的洞穴，這些地方大多是怪物居住之地，深入地層的通道入地，也是藏匿金錢最好處所。當然怪異的寶物或邪惡的魔物也都聚集在此，能否生離洞窟得憑你的智慧與能力。



地下城 (UNDER GROUND TOWN) ちかじょう

古化文明所遺留下的地底迷宮建築，因陰森、潮濕，所以長久沒有人居，而怪物們便利用地下城做為大本營。尤其是位於地下城的最深處，盤據了幾種最強大的怪獸，甚至連最勇猛的戰士，也無法與它匹敵。



武器防具店 (WE APONS ARMOUR) ぶき・ぼうぐ

在一般RPG遊戲中，是所有的玩家最常去的販賣地點，由於旅途的遠近關係，因此愈是到後面的村落，所賣的東西也就愈好，而強壯是每個人都想要達成的目標，因此必定會不斷的購買新裝備來增強能力，自然便會常常進入此店中採購了。



道具屋 (GROCER SHOP) どうぐや

除了有強壯的身體外，平常的日用品也不能少，所謂「天有不測風雲，人有旦夕禍福」即使現在你的狀況極佳，但難保日後行進能一路平安，因此此店也是要常光顧的，除了一些補給的物品外，也會販賣一些對遊戲過程有助益的小東西呢！



宿屋旅店 (INN) やどや

哈！提到這個商店，不進去是不可能的，在每一個RPG遊戲中，此商店所扮演的角色十分重要，或許在你十分強壯時，不對它感到特別，但當你受傷慘重，奄奄一息時，這裡便是你最好的避風港，想想過去，各位玩家一定也受過此店不少的照顧吧！

教會 (MISSION) きょうかい

哈里路亞！這是一個神職的地方，在RPG遊戲中，雖然不常來到此地，但在伙伴死亡、中毒中詛咒時，這裡可以說是每一個生命，重新再出發的起跑線，透過天使使者神父的祝福後會使不正常的狀態回復過來成為正常人。



格鬥場 (FIGHTING YARD) かくどうば

旋風踢！看重拳！這不是廣告時間，現在所說的情況，正是形容格鬥場內的氣氛，此地通常是打敵人來賺取EXP（經驗值）的地方，此地有各式各樣的敵人，十分有趣呢！



銀行 (BANK) バ ンク・ぎんこう

這是一個相當方便的地方，在RPG遊戲中有一個特點，就是很多的軟體在遊戲中，若全隊死亡，錢便會減半，但若是你將帶在身上的錢存進去的話，即使死了錢也不會扣一半，真是方便的地方。

神殿 (SHRINE) しんでん

氣氛莊嚴的殿堂，內部通常供奉著是某



一神明，而來此地之人，多半是為了取得某項重要訊息或是寶物之用，而物器還非常的有價值哦！

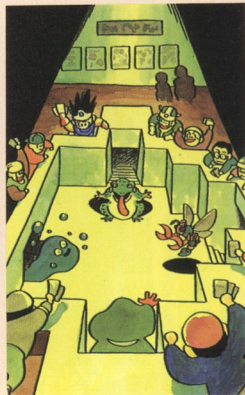
醫院 (HOSPITAL) L) びょういん

醫院的功用為治療人員身體所受到的特殊症狀，或是復活伙伴生命之用，再不然就是恢復生命力之用，但通常他的任務皆被宿屋或是教會所取代了，因此出現在遊戲中的機會並不大。



賭場 (GAMBLE HOUSE) カシノ

雖然並不是重要的地方，但在RPG遊戲中，卻是不可不去的有趣地方，這裡通常是賺取金錢的最佳場所，但是若手氣不好，這裡可會令你傾家蕩產呢！



占卜屋 (SEER SHOP) うらなうや

神秘詭異的地方，整間屋子陰沈沈的，令人感到十分的不舒服，這便是形容占卜屋的氣氛，此地是巫師們所在之處，會以其不可思議的力量，為你占卜一下未來的命運，告訴你許多的情報。



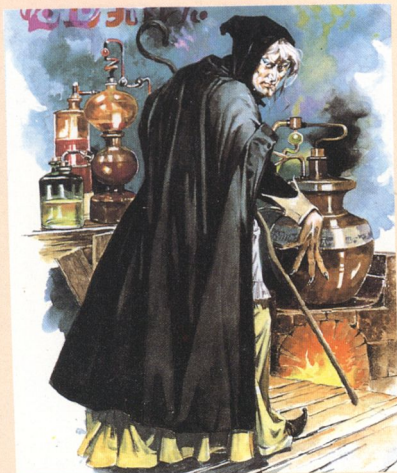
魔法屋 (MAGIC HOUSE) まほうや

此屋並不是每一個RPG遊戲中都會有，比較常用此屋的遊戲如「太空戰士 I、II、III代」、「夢幻之星 II」等……。通常他是由一名魔術師所執掌，在你到達此地和他交談後，他會教你魔法，或是賣魔法給你，總之，此屋也是蠻重要的。



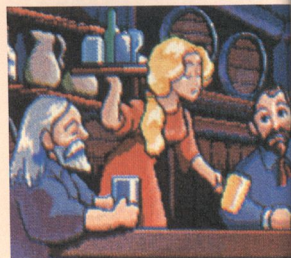
藥材店 (DRUG STORE) トラクス トール

這也是RPG遊戲中較不常見的商店，通常是販賣一些藥草類的物品，一般別的遊戲中，此店都是和道具合併，所賣的物品皆一樣。而在某些RPG中，此店也有特殊的作用，便是購買藥材來組合魔法所用。



食堂酒店 (RESTURANT • BAR) しよくとら • バー

顧名思義，這便是吃東西及喝酒的地方，在RPG遊戲中此地通常是獲得重要情報及找到伙伴或寶物的地方，但通常便無其它作用。



執法廳 (COURT) ほうてい

這個地方，在家用遊樂器的RPG遊戲中，幾乎沒有出現此地方，但在個人電腦版中如「創世紀」(Ultima)系列，在遊戲中，這個地方是由德高望重的人所組成，負責制定法律及審判犯法的人之用。



〔人頭馬〕

Centaurus
ケンタウロス

居住在眾神之山—奧林帕斯山區的半人馬族，如所見的有著上半身人下半身馬的外形，個性粗野不羈，常以槍、棒之類兵為武器，是在神話中有名的種族。



〔龍〕

Dragon
ドラゴン

夢幻世界的王者，從開天闢地的一刹那，便在山、海、陸地因神的意旨而誕生。它們是自然界力的象徵，掌握命運的神獸，也是勇者試煉膽氣的對象，也許，它們仍在世界某個角落，為守護著古代傳承的寶藏，繼續繁衍著它們的種族。



〔獸人〕

Orc
オーク

顏面如豬，渾身上正散發著惡臭的生物。個性邪惡，喜食人肉，常擄奪人類的女子為妻，生命力強，是個好戰的怪人。



〔史萊姆〕(軟蟲)

Slime
スライム

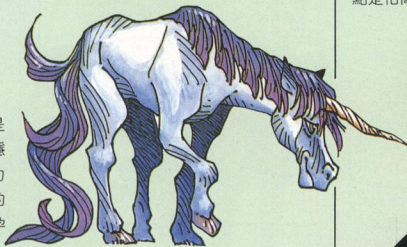
夢幻世界最常出現的怪物，非史萊姆莫屬了，它是一種原始的綠色原生質生物，算是植物的一種，通常出沒於像鐘乳洞之類，濕度高溫低的洞窟之中，構造簡單生命力強（雖然許多RPG將它列為弱敵）弱點是怕高溫。



〔獨角獸〕

Unicorn
ユニコーン

渾身純白的駿馬頭上長著一支獨角，就是在希臘神話內出現的獨角獸。據說獸角隱藏有不可思議的魔力，再治療百病的能力，是眾人欲求的動物，但唯有清純無邪的處女才能接近它們，它們是大自然靈秀神祕的神獸。



〔精靈〕
Elf
エルフ

一般而言，是居住在森林的美麗種族；通常是以群居為主，和人類一樣有著文化的生活，但和人類最大的差別便是無暇的臉龐和尖翹的耳朵。有關精靈的故事很多，在許多故事裡；他（她）們都扮演極為重要的角色。



〔藤葵〕
Rope
パーロー

巨大如古木的身軀，數不清的觸手在內藏利齒的口邊搖曳，有些種類還向具魔力，是令人不寒而慄的樹精。

〔巨蟲〕
Worm
ワーム

如蝴蝶幼蟲或蚯蚓一類的巨蟲族，有人認為它們是龍族未進化的原形，也有人認為它們是巨蛇族的原形。在南美印加阿茲特克文明中，是引導他們進化的聖獸。



〔食人花〕 Man
eaten Flower
イツチュル

在晦暗悶熱的熱帶雨林中，有時盛開著巨大的飄著毒粉的花，誤觸的生物馬上就被吞噬，然後以強酸將之溶解消化，但食人花絕不像一般肉食植物地守株待兔，它們會主動出擊。



〔死靈〕
Corps
ゲール

在墓場出沒，以死屍的肉為食物，它們是邪惡精靈附裝在屍體上而生成的，要藉由神聖的力量才能將它們打倒。



〔骷髏戰士〕
Skeleton
スケルトン

以盾和劍為武裝的白骨戰士。它們有些是葬身海底的兵士，也有些戰死沙場的軍人，由於死不瞑目，便藉著邪惡的魔法轉生，成為邪惡的戰士。



〔僵屍〕

Living Dead
ゾンビ

純粹只是一種會走動屍體。剛死亡不久的屍體因為邪教、或魔法的驅使，而成為僵屍，喜歡將人打倒之後吸食腦髓。在口中含鹽是防止它們的方法。



〔精靈〕

Nymph
ニンフ(シルフ)

在希臘羅馬神話中，萬物皆有靈的守護！它們便是精靈。性格開朗，愛好和平，通常都能夠和人類平靜地相處，有時也能和人類通婚。是大自然靈氣的象徵。



〔女戰靈〕Female Battle Soul ワルキューレ

原是北歐神話中，主神歐丁身旁的侍女，常扮演協助戰士的角色。身著鎧甲、手持長矛！生氣時也會有駭人的攻擊出現！



〔四不像〕

Satyrs
サチュロス

有著羊下半身和人的上半身，原本在希臘神話中宙斯的僕人，是負責掌管舞蹈和釀酒的神祇。有一種快樂奔放的個性，常在山林裡愉快地舞蹈。但偶而也會以牧笛引走牧羊人的羊群。

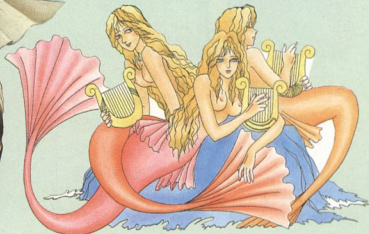


〔人魚〕

Fish Beauty

ネイレード

人魚是海中的妖精，下半身完全是魚的樣子。她們的個性十分開朗，喜歡曬太陽，也能和人類和平地相處。據說吃下她們的血肉就能擁有長生不老的生命能力。



〔吸血鬼〕

Vampire
ヴァンパイア

在「惡魔城」中有名的吸血鬼，白天因怕見陽光而睡在棺材之中，晚上出來尋找吸血的對象，對十字架沒有抵抗力、怕大蒜的味道。移動時能化身為蝙蝠。

〔牛頭怪〕

Minotaor

ミノタウロス

有著一顆牛頭的巨人。原本住在東地中海中一個小島上的迷宮內。以年輕的男女為食物。是天方夜譚中的妖怪。

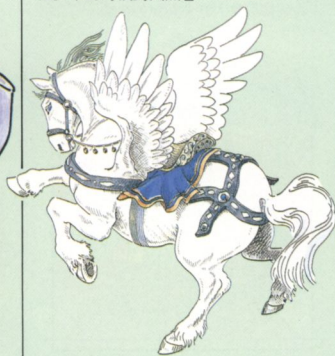


〔飛馬〕

Pegasus

ペガサス

希臘神話中有名的飛馬，只有擁有女神亞典娜的馬鬃的人才能騎上它，性情暴烈，但多半的時候對人無害。



〔合體獸〕

Chimera

キメラ

比四不像更複雜的生物！是由許多種野獸合體而成的怪獸。因此也綜合了各種猛獸的兇殘。通常是由蛇、鷹、龍、獅等獸所組合成。有些也會使用魔法，是令人毛骨聳然的妖怪。



〔獨眼巨人〕

Cyclops

サイクロプス

在希臘神話中，最早存在於世界上的種族，力大無窮、個性兇殘，後來被天神驅逐，監禁在海角天涯。常被野心家以邪惡魔法利用。



〔鼠人〕

Mouse Like Man

コボルド

常出沒在坑道附近，會竊取如黃金一類高價的金屬，和其他小人相同地愛惡作劇。



〔梅杜莎〕

Medusa

メーサ

蛇髮女妖梅杜莎最大的特徵便是她那頭萬蛇鑽動的蛇髮，她最厲害的攻擊，也是她的天賦武器，可使看到她眼睛的人，馬上化為石像。想要好好觀察她，只有靠鏡子反射她的影像，這也是唯一能靠近她攻擊的方法。

〔巨人〕
Ogre
オーガ

在西方傳說中，巨人是時常出現的角色，住在遠離人煙的山麓洞窟之中，如原始人被披頭散髮，以人類為主食。但智力不高、性情凶暴，猜疑心很重，雖然看起來孔武有力，但十分膽小，會被突然來的大聲音嚇跑。



〔侏儒〕
Gnome
ノーム

是一種體形更小的矮人族，身高平均只有30公分左右，可能藏身在世界任何一個角落。有一個說法，說他們本身是精靈的一種，分別代表風、土、水、森林四界。但也有另一個說法，說他們企圖有一天能夠取代人類統治世界。全使用魔法，平常不容易看見他們。



〔蠍子〕
Scorpio
スコルピオ

在炎熱的乾燥沙漠出沒的毒蠍，尾部的毒螫讓所有知道它利害人間之變色，在夢幻世界中，它那巨大的外形更加醜陋，看得令人十分恐懼。



〔大章魚〕
Grossgen
クラーケン

一般出沒在北歐寒帶的深海的巨大章魚。全身鱗光閃閃，堅韌的觸手和長在觸手上的強力吸盤會使獵物在傾刻間斃命，大型的船隻也會在瞬間被弄沉。噴出的墨汁含有劇毒，似乎沒有什麼海中生物能和它匹敵。



〔惡魔〕
Demon
デーモン

在基督教中，大凡所有的惡魔均可稱為妖魔，尤其是那些掌管邪惡勢力的魔頭。他們在所謂的正統教會出現之前，曾廣泛地為一般人崇敬膜拜，具有相當的魔力。



〔毒蜂〕
Bee
ビー

因放射線，抑或是某些魔法的影響而巨大化的毒蜂，凡遭它毒刺所螫的人，往往在很短時間內便休克斃命。團體生活的習性使它們出動攻擊時也成群結隊而來。



〔矮人〕
Dwarf
ドワーフ

一般出沒在山丘地帶。白雪公主故事中的七矮人便是屬於這個種族。有些矮人也因為常年住在地底下而沾染了邪氣會做些壞事。他們喜歡喝酒，打鐵是他們拿手的工作。



〔大甲蟲〕

Beetle
ビートル

以堅硬的甲殼為防護，有力的口器和腳為武器，巨大化後的甲蟲也是令人喪膽的怪物。



〔原素靈〕

Elementary
エレメンタル

大地精氣幻化而成的精靈，有地、水、火、風四類，它們虛無飄渺，常藉著地水風而形成運動。



〔沙羅曼蛇〕

Salamander
サラマンダー

由火靈幻化而成的噴火四腳蛇。強韌的皮甲耐得住數百度的高溫，由大有力的尾一掃有雷霆萬鈞的力量。



〔腐蛆〕

Corps Worm
キャリオンクローラー

平時以死亡的動物屍體為食，但在飢餓時也會攻擊生人，口中會分泌麻痺獵物的毒液，看似遲鈍但行動卻意外地迅速，弱點在觸手，想殺死它，必需先砍斷它的觸手。



〔幽靈戰士〕

Ghost Warrior
ファントム

穿著鎧甲，全副武裝的死靈，會呼喚人們心中潛藏的恐懼，常以青白的燐光眩惑人心。



〔蛇美人〕

Ramia
ラミア

專們引誘人類男性墮落的惡魔，而且更進一步迷戀人心，使人自甘為其奴隸，在不喜歡他之後，便將他的血吸乾。

〔地獄三頭犬〕

Cerberus
ケルベロス

在希臘神話中，看守冥府大門的猛犬。有著恐怖駭人的咆哮聲，有毒的利齒，凡大意接近或想逃出地獄的亡魂，都難逃它銳利的眼光。



〔人面鳥〕

Harpee
ハーピイ

有著女性面孔的鳥形怪物，個性凶暴，叫聲駭人。另外有種傳說：說它的歌聲優美迷人，是它用來誘殺人類的武器。在希臘神話中，它是十分膽小的生物，只攻擊比它弱小的生物。



RPG 的歷史變革

獻給RPG玩家的贈禮

目前，要想簡單的說出RPG的特性，也有各式各樣種類的說法了。對談式、科幻、浪漫、恐怖或有點那個的……等等。但是，到底RPG的歷史是什麼呢？今後的變化會如何呢？就讓對RPG有徹底熟悉且是狂熱者中的狂熱者，針對RPG的變革，以一位RPG的名人為大家說明。



第一代

由美國的年輕人之手，而出現的新遊戲種類。

1974年一種完全新型的遊戲完成了。這就是D&D。正式的名稱為「DUNGEONS & DRAGONS」（龍與地下城）。這是世界最早的對談式RPG。當時這種與相互問談來進行的對談式RPG，是相當新鮮的，且電腦RPG也尚未出現。

對談式RPG是，被稱為遊戲主人的人，沿著規則設計定地下迷宮等，來創作出腳本，好幾個遊戲者再利用建構人物的能力來解開腳本，這種形式的遊戲，依戰鬥或行動結果等的成功失敗判定，並以使用好幾種不同的骰子來決定亂數。而其他的部分，則由遊戲主人和操作者的對話來解決，這就成了對談式RPG。這是與一定要分出勝負的模擬遊戲有著不一樣的概念，所以這種沒有勝負的RPG在美國非常的流行。

但是，這種第一代的RPG，對角色或世界等尚沒有很細緻的設定，只具備了很單純享受遊戲樂趣的最低限規則。

當時所發售的D&D，並沒有像現在的D&D美麗的插圖。到目前一共只有第3版的作品，在最初推出的第1版中除了角色的創造及規則之外，什麼也沒有說明。要如何進行遊戲等等，也沒有說明，所以有許多購買的人，因不知如何操作而困擾。

這就是因為RPG的設計者，沒有將基本做好，而省略了伙伴間相互的理解。

另外，這種處理不當除了D&D外，許多早期的RPG遊戲也有。因此最早的RPG可說是有許多問題點。

接著，在表現不良部分的改良後，在1980年基本及純熟的2冊分冊第2版發售，且日本也有D&D發售。但是，第2版也是角色之間沒有關連，操作者必須創作自己的角色來使用。

另外，遊戲本身也不是以日語翻譯，所以操作者必須自行翻譯，當然這也是造成只有少數人在玩的原因之一。實際上到第3版為止，即使是曾聽說過D&D的玩家，也很少有人不曾玩過。

接著，在D&D第2版發表後第2年，也就是1981年，電腦RPG第1代也是現在仍相當有名的「辟邪除妖」和「創世紀I」發表。因此，原本要有一定人數才

能玩的對談式RPG之外，一個人（當然是要有電腦硬體）也能輕鬆享樂的電腦RPG誕生了。

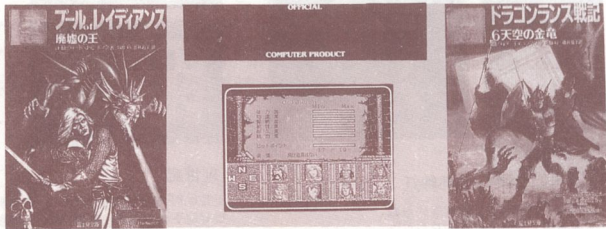
辟邪除妖和創世紀成了電腦RPG的第一代。接著，辟邪除妖和創世紀毫無疑問的有許多進步。但事實上辟邪除妖的系統並沒有變化，只是將腳本更新。而創世紀不只是腳本外，連系統也作了改良。

那時候，日本的電腦RPG界可說是等於均無的狀態。對RPG的系統完全不理解，只有一些「悲慘」的軟體。有許多日本產硬體玩家，並不玩電腦RPG之類的遊戲，大多數的玩家只是在玩4人的麻將遊戲而已。

日本的第一代RPG，並不是如對談式或電腦RPG那麼好的東西，而是呈現一個大黑暗時代的狀態。

事實上也有例外的，如「超級黑石」等電腦RPG就十分有趣。這是由美國人開發的軟體，也可以說是辟邪除妖的簡易版。

日本要有很正統的RPG可以操作，必須還要走一段很長的路。



▲RPG的創史，「龍與地下城」。

第二代

追求RPG的真實性，講究細緻部分的時代

於是，由於不能忍受第一代RPG，D & D等的簡易戰鬥規則的人們，終於又創造出新型的RPG。

這就是1978年正式發表，1980發表第2版的「光明之池」，它代表著第2代的RPG。而第2世代RPG的特徵是，為追求真實性，使其重視各式各樣細分化行動，而下了很大功夫的規則。另外，重點則放在因出生的環境不同，角色學習到的技術也不同的角色個性上。

另外，虛構世界的細部設定等也都可以製作了。除了角色之外，他所居住的世界也包含在其中，組合一個完整的遊戲。

另外，其他特殊的狀況集合在表中，可以詳細的判定失敗或意外事件等。這種數量不少的特殊表使用方式，最終就是「ROLL MASTER」，這款遊戲也邁入了這種系統的頂點。

接著，電腦RPG中的第2代也出現了。「魔法門」和「冰城傳奇」等，成為第2代的電腦RPG。與第1代大的不同是，插圖內容相當充實。

第1代的RPG在插圖方面，並沒有種下太多的心血。大部份都只是可以判別種類程度的簡易插圖。但是，第2代在插圖上下了不少功夫後，很成功的作出美麗的畫面。



勇者鬥惡龍 IV

這款遊戲系列的最新作，採用評價很高的AI系統（人工智慧系統），超級任天堂版的五代是眾所期待的大作。



辟邪除妖 I

已經到了像宗教般狂熱程度的遊戲。擁有廣大遊戲迷的電腦RPG這個系統一點也沒有陳舊的感覺。

但是，因為電腦的性能不好，磁碟片張數的增加，所以在遊戲中必須反覆的更換磁碟片，或動畫的速度過於遲緩等等問題也相續發生。

終於，日本的電腦RPG狀況，在1985年因辟邪除妖的移植，有了某些的改善，事實上，也因辟邪除妖發售後，外國的RPG移植日漸增多。當然，日本產的RPG中，可以玩的軟體也相續增加。

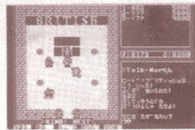
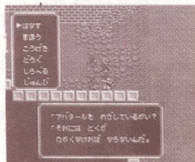
那個時期，日本本身獨特的RPG型態，也就是所謂的A・RPG也相當發達。這是經由「夢幻仙境」及「屠龍記」等而誕生的「Romacia」等的軟體。

這也可以說是由正統RPG進化而來的存在。而且經由這個系統，多數的玩家也接受了它的存在。至今，仍有許多的軟體在誕生中。

但是，在日本的原創版電腦RPG中，除了A・RPG之外似乎沒有可代表日本獨自系統的產物，它們都只是承襲改良，且都是屬於二流的作品，這也是很令人難過的事實。

這也是因為當時RPG的存在尚屬小規模，且不為一般玩家所熟悉之故。

要一般的玩家都來玩RPG，必須還有一段路要走。



創世紀

不管從那一個角度看來，在日本，創世紀似乎有點不似「辟邪除妖」般受歡迎，但名作就是名作。斬新的構想仍是不錯的！

附圖為D & D的第2版

。全體而言的雖然使用插圖

相當粗糙，且規則也有許多錯誤的地方，但玩起來仍是令人非常懷念的軟體。現在，已發售了有美麗插圖的第3版。

◎光明之池

第2代桌上形對話式RPG的最早作品，遊戲中設定的虛構世界十分有趣。在一個存在著許多神的世界中，享受著混沌戰鬥的樂趣。系統雖非常複雜，但只要習慣也很順手。最近，也有日文翻譯版出售。

◎冰城傳奇

這款遊戲是第2代的RPG中，最早在插圖上強化的軟體。原本是使用在APPLE II，所以有諸多不便。但自從APPLE IIGS的硬體登場後，就成為可與迷宮怪獸可匹敵的美麗插圖。

◎夢幻仙境

在海外已是四處流傳著RPG的時代裡，日本以獨自的形態，開發出來的A・RPG的元祖。擁有秘寶及經驗值，雖然要稱為正統RPG仍有不少問題點，但在當然可也是一款相當有趣的軟體。

◎超級黑石

日本第一款發售，且在內容上取得平衡的電腦RPG。但內容是由辟邪除妖除去魔法的廉價版。它的續編是加入魔法的火山晶。原本預定發售的第3彈軟體也在不知覺中消失了。



第二代

因勇者鬥惡龍登場，RPG進入戰國時代!!

因為第2代以後RPG的系統逐漸的複雜，而使得有許多人反而倒過來來追求單純，較易上手的系統。1984—1985年間，因一項稱為task system的新系統完成，而使對談式的RPG進入了第3代。

task system是一種全部的能力都有升級目標值，只要核算後能達成技巧和要求的合計值即可升級的簡單系統。這種系統在「戰鬥騎士」的遊戲上就曾使用。

而有關海外的電腦RPG第3代，最具代表性的就是「辟邪除妖V」及「創世紀V」等。可是，任何一款也都是由第一代改良而來的。第3代的電腦RPG對於原本路線的隘路、地圖限定的大小以及單方通行的行動等等，都作了解決與改進。不過，這也幾乎都是第2代系統的改良，或是它的延長罷了。

但這個過程，在接下來出現的第4代電腦RPG也繼承了。

日本的電腦RPG在第3世代有了很大的變化。這個變化是由於在任天堂遊戲

中造成空前大轟動的遊戲——「勇者鬥惡龍」的發售而引起的。也因為勇者鬥惡龍的登場，RPG這3個字廣泛渗透到一般的人心中。

這空前的「勇者鬥惡龍」熱潮已造成了以任天堂為主機，開始了電腦RPG的戰國時代。在這玉石混淆的時代中，有一些不能玩的愚劣作品，卻也誕生了數款名作。

但是系統本身，說穿了也只是模仿美國的電腦RPG第2代的東西，而真正的日本風的電腦RPG仍沒有誕生。

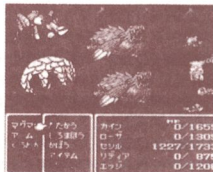
在這期間，勇者鬥惡龍的III、IV系列的出現，所以系統逐漸提昇，而構成了獨自體系。接著，「太空戰士」、「薩爾達傳說」等的遊戲，它們獨自構築的系統，也漸漸展露了頭角。

就在任天堂的RPG邁入戰國時代的時候，個人電腦的RPG則以海外軟體的移植為主流。

另外，被稱為成人用的電腦RPG也

登場了。這是以女子身著怪獸玩偶般的裝扮出現，且有近乎裸體的插圖出現。這種RPG除了系統之外，在某方面也可以稱得上是日本獨特的RPG形態（主因是外國沒有類似的軟體……）。

由於在1986年之後，因勇者鬥惡龍及任天堂的登場，而使得RPG成為大眾化。RPG這個名詞，在玩家們成為日常能聽到的字眼，且發展到異常熱鬧的現象，使電腦RPG逐漸普遍，且愈來愈多人玩。



太空戰士IV

把超級任天堂的機能完全發揮出來的一款遊戲。背景音樂和角色表現得淋漓盡致，目前是日本第一。

日本及國外的RPG演變

國外

1980年~

創世紀
辟邪除妖
一個人可操作的
桌上形對談式RPG

原本一定要數人才能玩的桌上形RPG，在利用電腦之後一個人也可享受它的樂趣。基本上它的特徵是相當結實。

日本

迷宮
天靈卡
RPG是...?

黑暗時代。沒什麼創意新作。而在這黑暗時期中帶來曙光的則是超級黑石、夢幻仙境等軟體的出現。相信光榮的「迷宮」也有許多人不知道吧！

1985年~

冰城傳奇
魔法門
插圖的強化

另外，冒險、浪漫情節等的RPG登場，其中，最大的不同點是動作RPG，也就是A·RPG軟體也出現了，但當時卻不受到重視。

伊蘇
辟邪除妖
A·RPG大受歡迎

大量移植外國RPG的時代。仍停留在小規模的遊戲時期。也可算是A·RPG相當發達的時期，甚至也可以算是只有A·RPG的時代

1987年~

創世紀V
辟邪除妖V
複雜的腳本及廣大的地圖

複雜的腳本及廣大地圖出現。難解、深奧且講究個人動態型的腳本創世紀不被日本人所接受。對一部分的狂熱者而言很遺憾。

勇者鬥惡龍
薩爾達傳說
進入戰國時代

因勇者鬥惡龍的登場，使得RPG得以一般化。也因此將日本的RPG帶入戰國時代。每月都有像山高般的RPG發售。玩家嚐到RPG的樂趣。

1990年~

迷宮魔獸
新辟邪除妖
真實性的插圖
自由度高的遊戲性

具真實性的插圖，充實的腳本，且自由度相當高的RPG登場。另外，對談式RPG的移植等也倍受矚目。

翡翠龍
屠龍記
重視視覺及音樂

美麗的視覺畫面及高品質的BGM為主力。在A·RPG上也有如伊蘇等高完成度的軟體出現。外國製RPG的移植速度也增快。

第四代

未來…RPG的去向學問

文/陳志強

另一方面，外國的電腦RPG第4代，首推「迷宮魔獸」接著是「辟邪除妖」等。迷宮魔獸是款名著，真實插圖、自由的行動、且戰鬥即時的動作性都豐富的嶄新軟體。

而新辟邪除妖也和迷宮魔獸一樣，有著相當真實的插圖，且和以往的辟邪除妖系列一樣反覆著，否定迷宮和街道的往返，是款特別強調真正迫感的冒險軟體。另外，這個系統，並加入了過去辟邪除妖中角色成長的樂趣，且分配了各種技巧來防止角色的無個性化。

且外國的第3代到第4代間的進化，由於硬體的發達也帶來了很大的貢獻。從APPLE II等的硬體到IBM PC等的16位元電腦，這中間的變化有著各式的意義，且是個很大的轉變。

而日本國產的電腦RPG第4代，也創造了稱為視覺型RPG的系統，完成了獨自的變化。故事內容的重要場面，美麗的插圖加上精彩的音效系統，使RPG有了新的突破，更具趣味性與魅力。

以上，所介紹的就是，日本及海外的電腦RPG第1代到第4代的演變。但是，RPG的發展可不是這樣就結束了。

總之，日本電腦RPG的主流漸漸脫離別人的影子，走出自己的風格。其中動作RPG的風格也廣受歡迎，漸漸成為RPG的重要形式之一。初期的代表作是1984年T&E軟體公司發售的「夢幻仙境」。所謂動作RPG的戰鬥方式和「辟邪除妖」的指令選擇與「創世紀」的模擬方式有很大的不同，反而和一般動作遊戲的形態一樣。在當時真是十分特別的RPG。

動作RPG是日本獨創的一種遊戲系統！之後「屠龍記」系列、「伊蘇」系列、戰國傳奇系列（每一款都是日本FAMCOM發售的產品），每一款都極為成功，大受歡迎。

其後，在1986年，任天堂上的「勇者鬥惡龍」發行了！這個遊戲的戰鬥方式是「辟邪除妖」式的指令輸入。在地圖上移動卻採用「創世紀」的大地圖式！可以說是把兩大RPG的優點匯集在一起的難得遊戲。對初次接觸的人而言，算是十分容易的系統組合。而且令人感動的故事內容，使它經歷5年的時光，大大打響了RPG的名氣，這個成績到現在仍然歷久不衰。

以「勇者鬥惡龍」系列競爭者姿態出現的「太空戰士」系列更特別強調RPG故事的幻想性。因此在製作上極力表現美麗的動畫效果和聲勢驚人的BGM（背景音樂）。對想像力豐富的孩子們而言，是十有九效的方式。

以上用很俏皮的淺談方式概略地綜覽了RPG的歷史，由於限於篇幅，爾後再有機會時，再就這個題目做更詳盡的報導。

林林總總、拉拉雜雜，列舉一堆令人無法同時消化的遊戲卡名，實在是因為歷史上有代表地位的東西不得不提；或許RPG的初學者感受不到那遊戲的魅力，但老鳥們必定在心中無法言語。不管諸位仁兄有何機種的主機，都歡迎進入RPG的世界，不妨去嚐試那歷史性的代表作，相信您會感受遊戲中的樂趣。

由於時間不斷流動，程式設計的考慮更加周詳，而使RPG的型式更為多元化，當然我們有自由選擇遊戲種類的權利，不論是動作、3D迷宮、文字等等形式的RPG，都隨自己的口味挑選。據行家基本的了解，都知道一款遊戲幾乎有百分之九十的時間耗在戰鬥上，依最近的情報所知，目前遊戲的設計放很多的心力在戰鬥的畫面開發，增加更多的視覺效果，令人不會覺得在浪費不必要的時間。

在1991年的年末之際，還有幾款代表性的RPG，如「新薩爾達傳說」的動作型（ZD）之超強作品，擁有比前作更為細膩的動作，迷宮的立體化，都是一大創舉。這又讓RPG在各類遊戲中更為搶眼，發展至今其容量愈來愈大，因為太多的構想和強力的劇本要放入遊戲之中；在最初的容量是64K，一演變到1992年的超大容量12M，使RPG的世界無限延伸，當然電腦軟體的容量就更無法計算了。

1992年重量級RPG又重新出發，將以更充實的內容取勝，當然也改進以往所犯的錯，還有我們所期待更感人的劇情，和更特殊的戰鬥畫面，使RPG在1992年會在遊戲界發出更強的光芒。從歷史上從面面觀來，會見到各領風騷的遊戲，大多是RPG為代表，因為聰明的玩家都阻擋不住那吸引人的魅力，自然我們可預期RPG在未來的年代仍是軌遊界的牛耳。

勇者鬥惡龍

相信不必多作說明，大家都非常熟悉的軟體。本款遊戲在日本的RPG歷史上，扮演著文明開花的重要角色。1~IV的系列都有很高的完成度，相信在不久就可以在SFC上看到勇者鬥惡龍V的出現。



新巫術（辟邪除妖）

最近發售的辟邪除妖新作。正式的標題是BANE OF THE COSMICFORGE。與過去的系列也很大的不同，所以引起遊戲迷很大的拒否反應。與迷宮魔獸相當像，像玩起來卻是完成不一樣的遊戲。



翡翠龍

在被稱為視覺型電腦RPG中，完成度相當高的一款軟體。視覺畫面中的插圖非常美麗，腳本的完成也相當高。日本機種中有許多硬體都有移植，所以依機種的不同，插圖等的比較也相當有趣。

SHADOWRUN

以超新系統設定登場的第4代RPG第1號。戰鬥騎士的世界和夢幻融合的爽快設定，擁有非常強烈的魅力。有著街頭武士及街頭巫師般的不可思議職業，相當富有樂趣。



讀者1000人票選

名作排行榜

編輯部根據專賣店與讀者1000人中，票選已發售之RPG軟體，共選出目前於台灣最歡迎之前30款RPG，提供諸玩家參考。



讀者1000人票選RPG前30名排行

順位	軟體名稱	機種	得票數	類別
1	太空戰士IV	SFC	133	F
2	光明與黑暗	MD	81	3D
3	勇者鬥惡龍	FC	50	F
4	勇者鬥惡龍IV	FC	48	F
	天外魔境	PC·CD	48	F
6	夢幻之星II	MD	45	F
7	太空戰士III	FC	40	F
8	勇者鬥惡龍III	FC	38	F
	伊蘇國I・II	PC·CD	38	A
	復活邪神	SFC	36	F
11	太空戰士I	FC	35	F
12	勇者鬥惡龍II	FC	33	F
	七龍珠Z	SFC	32	A
14	SD機動戰士外傳	SFC	30	F
15	伊蘇國III	PC·CD	28	A
	夢幻之星III	MD	28	F
17	七龍珠Z-II	FC	27	A
18	太空戰士II	FC	25	F
	吞食天地	FC	25	F
	吞食天地II	FC	25	F
21	新羅爾達傳說	SFC	23	A
22	英雄列傳II	FC	20	A
23	夢幻之星	MARK III	19	F
24	聖火列傳	FC	17	F
25	假面英雄	MD	13	F
	桃太郎傳說II	PC·HU	13	F
27	魔界塔士3	GB	12	F
	奔塵外傳	PC·HU	12	F
	屠龍記	PC·CD	12	F
30	光明八勇士	PC·CD	7	F
	女神轉生	FC	7	3D

F=正統RPG。A=動作RPG。3D=3D立體RPG。



經過了數個月的票選統計，編輯部終於在出書之前時，根據1000名讀者的選擇，選出了目前國內最受歡迎的前30名RPG軟體。

看看排行榜上，榮登寶座的果然是一路領先的「太空戰士IV代」(SFC)承前三代風格，此次在超級任天堂上一展雄風。第二位的「光明與黑暗」(MD)，雖是款3D立體的RPG，但畫面精細，內容簡單，深得玩家喜愛，是入門者最佳的嘗試選擇。第三與四位的「勇者鬥惡龍系列」(FC)，相信RPG的老手們都十分了解，故事的震撼感與無以倫比的魅力，很難形容就對了，真的要了解的話，你得自己嘗試一下。另外，同樣排名第四位的「天外魔境」(PC·CD)，第一款對應PC CO-ROM的RPG軟體，超大容量的CD，表現出當時就驚死人的動畫效果，真人發聲的震撼力，使人有一玩再玩，卻罷不能的感覺。而第六位的「夢幻之星II」(MD)相信很多人都玩過，如果你不被它細膩、立體的多重捲軸和戰鬥畫面所感動，真是糟踏了一款好軟體。

另外要特別提的是第13位，超級任天堂的新作「七龍珠Z」。它並不是以劇情取勝，而是以專鬥戰鬥全動畫表現，和目前市面發售的RPG風格完全不同。令人震撼的放大畫面，加重戰鬥系統的創新，

令整個故事吸引人一路玩到底，有痛快順暢之感。

而在排行榜上你可看到，國人的智慧不見得很輸人。「聖火列傳」(FC)國人自行開發的第一款中文RPG遊戲。上市以來，十分受到玩家們的喜愛，雖說不比日製軟體生動、活潑，但字幕中文化，卻十分有親切感，跨出了國人開發中文軟體的第一步。

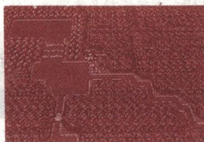
看這這麼多軟體也無法一一介紹，不過可了解國人是比較愛好日製的原創遊戲，如美系的RPG遊戲則分界得很明。像RPG的元祖級遊戲「龍與地下城」「創世紀」「辟邪除妖」「魔法門」等的移植作品，在國內除電腦版外，不是十分流行，但在日本則十分走紅，真不知道是何原因。不過說到元祖級的名作，在此不得不介紹這超級中的超級，極品中的極品的歷史悠久名作「夢幻之星」。



七龍珠Z (SFC)



天外魔境 (PC-GE)



太空戰士IV (SFC)



勇者鬥惡龍III (FC)



光明與黑暗 (MD)



夢幻之星II (MD)

夢幻之星I (MARK III)



於RPG中，名氣十足的代表名作「勇者鬥惡龍」。著重於故事內容的結構與發展，是它實座轟動的 main 因。

回 RPG 軟體，多種形態的體驗回

RPG 發展至今，已有很久遠的歷史。而開發的形態也隨歷史有所轉變。不斷有新的構想，新的系統，溶入 RPG 遊戲中，產生了多形態的遊戲內容。

早期的 RPG 大多為 ①1 個故事內容、②1 個開始點、③1 個最終目的結果、由此 3 個條件構成。

但是後來有了多劇本的故事章節形態 RPG 出現。如：「勇者鬥惡龍 IV」(FC)，是以複數個故事，形成一個主故事所構成。而類似此形態的 RPG 有：「屠龍記」(PC、SF、C)、「黑暗王」、「忍者四代」(FC)、「SD 機動戰士外傳」(SF

C)，皆是以多單元的單一故事串接構成。

另外還有以多人物開始，最終結局相同的 RPG。如：「貝獸物語」(FC)、「復活邪神」(SFC)，但這類形的軟體則比較少。

最後還有一種，以一個故事開始，但根據玩家的選擇，而變化成多結局的 RPG。如：「夢幻之星 III」(MD)、「甜蜜之旅」(FC)，而這類的軟體也很少。

不知你喜歡的是那一類的 RPG？不論為何，豐富而有內容的 RPG，才是玩家們的最愛。

鮮為人知的隱士名作

SEGA 公司的一款超級極品名作「夢幻之星 (ファンタシスター)」，不知你是否玩過。87 年年末時，SEGA 公司繼「霸邪的封印」之後，推出第二款應對 MARK III 的 RPG 遊戲「夢幻之星」，其音效和畫面製作得十分完美，令人嘆為觀止！

「夢幻之星」之所以迷倒衆生，其最大特點在於它的 3D 立體迷宮設計，採用三度空間的捲動方式，其順暢感，不是一般遊戲所能相出，比起「勇者鬥惡龍」「太空戰士」「天外魔境」的平面迷宮，要好得多，可見 SEGA 公司軟體設計部門下了重大革新。不過很可惜的是，往後都不曾再見過此種順暢的迷宮了。

除了流暢的捲動畫面外，音效的變化也相當豐富，十六、七首之多的背景音樂，每一首都配合發生的時、事、地、物，使玩家完全溶入其中，絕沒有格格不入之感。

「夢幻之星」的另一項特色就是在戰鬥中，每一種怪物都會「動」。它不像「邪聖劍」中的怪物，毫無意義的蠕動，而是雙方攻擊或魔法時所應有的正常攻擊動作。

「夢幻之星」這款軟體，替玩家說得十分周全，畫面與音效也配合得相當好，不愧是極品名作。不論你是 RPG 老手，或是位不曾接觸 RPG 的玩家，都應該看看這款不朽的名作。在此預祝各位能再找到此款軟體，說真的，不玩太可惜了！

比較了很多軟體，其各主機，各軟體的競爭也愈來愈激烈。現在 RPG 的容量多以 8M 為中心，當然使用 CD-ROM 則容量更大，而畫面、音效也更能發揮。CD-ROM 勢必是今後發展的重點。像超級任天堂 CD-ROM 也已預定發售了，一場戰鬥爭霸，即將展開，是否會有驚濤「勇者鬥惡龍」「太空戰士」的 RPG 出現呢？我們拭目以待吧。



DATA1 流行趨勢的變遷

1983 1984 1985 1986~1991

A S A R R
C T V P P
T G G G G

在時代的變遷下，衆多軟體的流行趨勢為何？在此以圖表統計，排行最受歡迎的名作軟體。

DATA2 1992年開發預定的主要RPG軟體

日期	卡名	廠商	日期	卡名	廠商
5月31日	勇者鬥惡龍 V	艾尼克思	未定	怪獸製造廠	NEC阿貝姆
未定	太空戰士 V	史克威爾	未定	真·女神轉生	亞特拉斯
未定	北斗之拳 5	東寶	未定	三隻眼	SEGA
未定	銀河之星	GAMEARTS	未定	羅德島戰記	哈德森
未定	鬥人魔境傳 III	DECO	未定	光榮聖戰	艾尼克思

模擬一款 RPG的製作

各類遊戲中，最有趣的，就屬RPG了。因此，對實際的製作有興趣的人，應該不在少數。現在，我們將一一地進行介紹，對整個製作的流程，做詳細的說明。

遊戲製作的過程

製作遊戲進行的流程

在遊戲中，特別是RPG的製作，具有幾個重要因素。那就是先要產生構想，然後經過企畫立案、會議、故事與系統的形成等，在這個階段，需要許多專門的人才，以及花費相當多的時間，才能夠完成遊戲的製作工作。

在過去電腦版中的遊戲，通常都是由1個人負責程式的製作設計。但現在的遊戲，特別是RPG，由於是使用8~12M的大容量記憶體，再加上在畫面與音效的要求較高，已經無法一個人獨立完成了，必須要集各方面的專業人員才行。也就是說程式由專門的技術人員設計，而系統、腳本、畫面、音效…等，由4~5人所組成的團體，各別負責。

現在我們將實際遊戲的進行與技術的重點製成簡單的說明。不過，每個遊戲廠商在製作上，都有顯著的不同。因此，在這裡我們只能介紹其中的一種方式，希望各位能夠了解。

遊戲的製作流程 原案~企畫會議

首先要考慮製作什麼樣子的遊戲。事實上，範圍很廣。可以考慮有趣的故事內容，或是希望能夠製作前所未有的戰鬥系統…等，然後將這些構想加以整理，最後決定製作的方針。

而將所有的構想整理收集之後，就成為企畫原案。在原案中，就要考慮遊戲的完成方向，這時，可以參考市面上已完成的遊戲，加以比較分別，然後，要考慮面對的客戶群，這又可分為初學者與熟練玩家兩種。接下來就是遊戲難易度，這時儘可能在登場人物，故事等的圖文說明或是流程表上，都以簡明易懂的方式來表示。最後，以這些條件為基礎，作成企畫書。

進入企畫書的階段，對遊戲的故事，腳本的進行、登場人物，敵人角色，秘寶，陷阱…等，都必須概略地說明。當然，這些內容的籌備，是要在進行企畫會議時，提出來討論參考。再經由會議中的溝通

，各負責小組（腳本系統等），做成修正。但為了要確立遊戲的內容與方針，在企畫階段，一定要附上必要資料。

當企畫書完成時，在企畫會議中，就要檢討並決定是否要正式執行。當然，一定要考慮目前所上市的遊戲種類，以及銷售的狀況等問題，再評估其中的優劣點。如果，企畫書在會議中通過時，就可進入實際的開發作業。

完成規格書~製作小組。

這時腳本、系統、圖像、音效等各負責小組，就根據企畫書，做成適合遊戲製作的規格書。通常，遊戲設計師會負責腳本與系統，而圖像的原畫插圖，則由美術設計師完成。音效或作曲上，也由專門人員負責並進行調整。

各小組相互間的連絡配合，由編輯者或製作人居中協調，當雛形完成時，就輪到程式設計師了。

STEP 1 · 構想 STEP 2 · 企畫書 STEP 3 · 製作準備

- 在構思時，自己快樂=他人快樂
- 再度構思時（RPG編）自己快樂的RPG=自己想完成的RPG
- 構思的再構成好的才幹=創造遊戲的世界
- 在構思上，要分明易懂
要考慮RPG的構成要素
- 構思的最後檢查自己成為玩者，測試完成的遊戲

- RPG的設計圖=企畫書的作成
- 要能清楚地解說遊戲的內容
- 要有明確的銷售重點
- 內容上要清晰易懂並且編排整齊
- 以「摩陀羅」為例實際說明，

- RPG的製作與準備工作
- 要組成製作小組
- 各製作小組，進行人員任務分配
- 作成製作進行表

第1個月前半

腳本

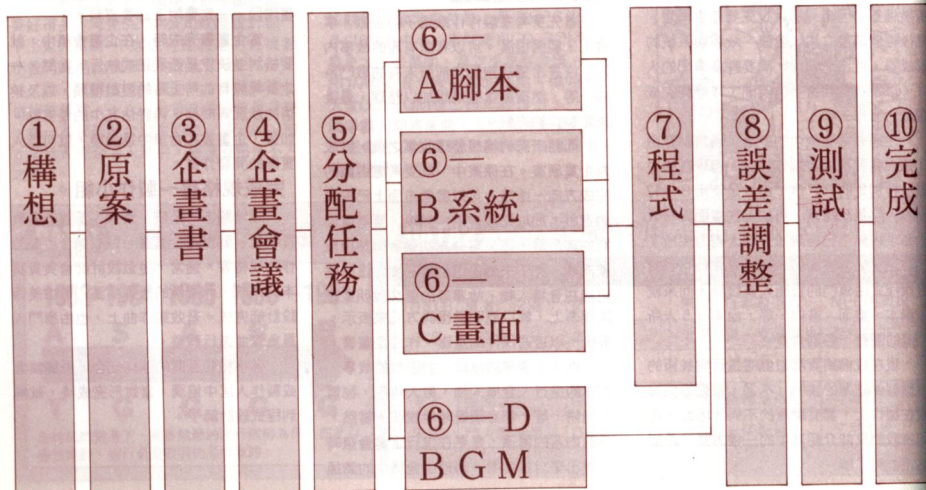
魔法系統設計
操作系統設計
戰鬥系統設計

程式

地圖的移動處理方式

圖像

音效



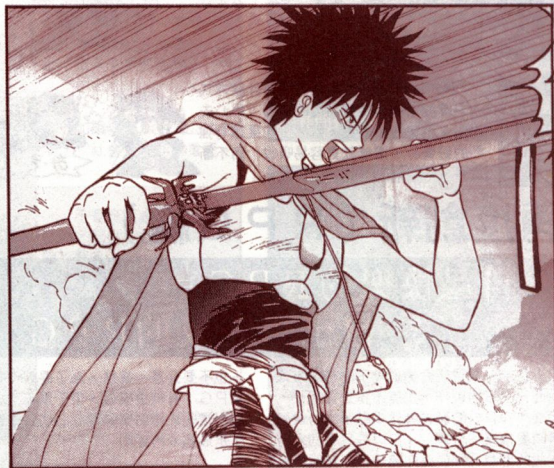
STEP 4 · 製作

第1個月後半	第2個月前半	第2個月後半	第3個月前半	第3個月後半	第4個月前半	第4個月後半	第5個月前半	第5個月後半	第6個月前半	第6個月後半
專門系統設計 故事的製作資料 遊戲規格的設定 魔法系統設計 操作系統設計	故事的詳細資料 武器、防具、秘寶等 統計資料的製作	怪獸數量的統計 資料製作 秘寶數量的統計 資料製作	怪獸數量的統計資料 製作 秘寶數量的統計資料 製作							
腳本的修正 地圖的移動處理方式	魔法處理方式 戰鬥方式製作 村落的移動處理方式 腳本的修正	魔法處理方式 戰鬥方式製作 腳本的修正	魔法處理 戰鬥方式製作 村落時的移動處理方式		特殊處理 系統上的修正	特殊處理 系統上的修正	特殊處理 系統上的修正 修正開場與結束的畫面	自動、貯存的方式 動畫的處理方式 修正開場結束的畫面 自動、貯存的處理方式	動畫的處理方式	所有資料的緊密度
	畫面上的角色 地圖	畫面上的角色 地圖	事件用畫面 畫面上的角色 地圖	事件用畫面 地圖	怪獸 事件用畫面	怪獸				
							效果音 BGM	效果音 BGM	效果音 BGM	

程式設計

程式設計是影響遊戲品質，非常重要的因素。因此，遊戲設計師一定要非常了解主機的機能才行。不過，對於其中的專門知識，在此，我們不便詳細說明。但是，也有例外的情形，比方說設計師完全不了解主機的機能，而由程式設計師負責去完成。

當程式完成到某個程度的時候，就要不斷進行調整。這時，可以實際地操作，如有發現什麼缺點，就要進行修正。而對於怪獸的出現率或強度，地圖的範圍，陷阱的難易度等，可以經由與遊戲毫無關係的玩家，進行測試，然後再來根據他們的意見，不斷重複調整，就進入完成階段。等製作終了時，就可將成品分發到各銷售地點，正式上市。



尋找點子

自己快樂 = 他人快樂

RPG製作的第一步，首先是要收集點子，簡單地說，就是要①想要製作出令人喜愛的RPG，但是，頭腦一片空白。→②什麼都不要想。→③使頭腦成真空狀態。→重新開始。如果因為想不出點子，而焦慮不安時，不妨去看看電影，有時，常會有突破的發現。當然，只要是能使自己快樂的點子，也一定會對他人產生吸引力。這是不變的真理。

漫畫

看漫畫的人，都是用大腦的人。這是漫畫界中的一句名言。比方說有2個地球或是人體爆炸等，許多構想，都非常具有創意。而像北斗神拳或是勇者鬥惡龍的龜嵌波等，如果能運用到RPG中，將非常吸引人。



◀在漫畫中，「逆襲」的構想，是非

電影

雖然門票很貴，但在電影中可以看到宇宙船或是30年以後城市…等，雖然，都是模擬狀況，卻也非常「真實」。事實上，這種表現方式與RPG很類似，有時可以做為參考。



◀對未來30年後，做「真實」的描述，「一回到來」。

T V

在電視中，可以看到各種類型的節目。因此，可以經由電視節目，而製作出謎題RPG、笑料RPG、模擬RPG、教育RPG、動作RPG…等，這一切都看創作者的心思與敏銳度。



小說

讀者可以使腦袋變聰明，而小說中的最大特色，就是內容千變萬化，有友情、愛情、謀殺、事故、謎團…等如果想要表現內在感情世界，也可用這種方式。



◀只要花費5000就能體驗如此壯烈的故事。

其他

點子的來源，並不限於要用什麼方式。只要能冷靜地觀察周遭的事物，用心去體會，就會有所收穫。當然，如果還有強烈的好奇心，這樣就更容易吸收，而不斷成長。



「勇者鬥惡龍」系列

在RPG的世界中，出現了许多類似「勇者鬥惡龍」系列的遊戲。像是搖擺的動作或是視窗等，事實上，這些都是非常親切的設計，而玩者也愛不釋手。



◀在「IV」中，可以很簡單就變成秘密的畫面。

▶在「IV」中的戰鬥方式，令人留下深刻的印象。

「太空戰士」系列

運用動畫效果的戰鬥場面或是高速移動的飛行艇等，這個系列的遊戲非常刺激生動。但在整個遊戲的內容，卻又充滿了戲劇性，像這種表達方式，脚本一定研究過許多小說。



◀在「III」中，也具有獨特的風格。

▶在「III」中，多樣化的飛行艇，相當具吸引力。

「摩陀羅」

經由柯拿米的技術，所開發出的VR C-6的AV效果。像是自動戰鬥模式或是角色的交替方式，都非常具有特色。因此，這套遊戲給人的感覺，相當均順暢，值得效法。



◀八大將軍的畫面，具有震撼力。

▶除了特殊的場合，玩者可以減少不必要的操作。



再度創新 (RPG編)

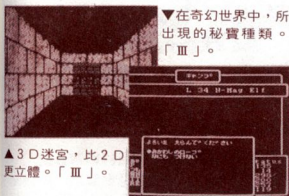
自己快樂的RPG = 自己想完成的RPG

在前一頁曾經介紹過點子的尋求方式，而RPG的製作，也差不多是這樣子，因此，RPG的製作者尋求點子的時候，有時要挑棄「自尊」，可以去參考別人所完成的遊戲。即使是在構想上有類似之處

，也不要介意。當然，為了要製作有趣的RPG，有時會模倣，但千萬不可忘記，面對這些軟體前輩時要虛心切磋商學習，這才是最基本的原則。

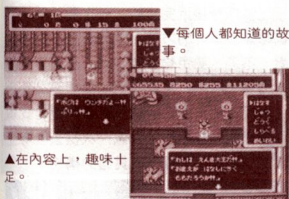
「辟邪除妖」系列

如果說「勇者鬥惡龍」是任天堂 RPG 的始祖，那麼「辟除妖」就是電腦 RPG 移植版的鼻祖，其中有正統的 3D 迷宮以及純奇幻風味的設計，感覺上非常地真實。



桃太郎世界

爆笑型的 RPG。由於是以日本的童話為故事內容，感覺上非常親切。這款遊戲也打破了 RPG = 奇幻的印象。使得 RPG 的範圍更玄。



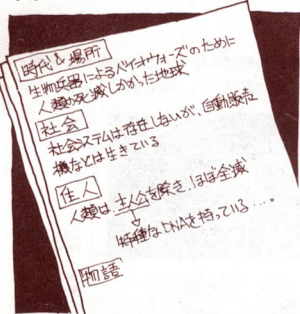
構想的再構成

好的才幹 = 創造遊戲世界

在看過書或電影之後，如果再接觸以此為內容的 RPG，就能有依循。然後，如能清楚地分辨其中的優劣之後，就能開始準備 RPG 的製作。這時，要做的就是構想的再構成。也就是到目前為止，所收集到的點子，進行整理，成為創作。

要成為 RPG 的舞台世界。除了主人之外，還包含了許多角色，當然，也因此產生了文明以及經濟活動，然後，隨著文明不斷地進步，就會有複雜的政治體系或是高度科學技術…。這些都是構成世界的重要因素。但對於 RPG 的內容，也有人

認為這些因素並不重要。不過，如果以世界觀而言，這些要素會影響到整齣遊戲的氣氛，實在非常重要。在科學進步的世界中，對劍和魔法是不屑一顧，而且毫無意義，而在宇宙空間中徒步，也絕對是不可能的事。如果能夠考慮到這一點，就能了解世界設定的重要。什麼樣的人，在什麼樣的場所，使用什麼道具，過什麼樣的生活，這些時候，就必須要參考實際的生活才行。



TPO	例
時代	如果是古代，武器等當然是較原始。而如果是未來世界，當然充滿了高科技武器。「時代」是非常重要的
場所	有海就有船，當然，如果是宇宙的話，就會有太空船。這是必然的道理。
社會	如果要顯示主人公的立場，「社會」是非常重要的。
政治	不管是議會制或是王政政治，都是遊戲內容所不可缺的要素。
角色	除了人類之外，如果還有高度智慧的生物出現，這樣，角色的種類會更為廣泛。
科學	秘寶和村鎮，都會有極大的影響，不容忽視。

構想的細節

RPG 的構成因素

當完成了世界觀之後，現在就要考慮構成的因素。如果要通盤考慮所有的構成要素，並不是件容易的事，因此，最好的方式是先參考一般的 RPG，再確認構成的要素。

玩家通常都是從遊戲開始，是為了要完成某些目的，進而結束遊戲。比方說打倒惡人…等，不過，如果只有一個目的的話，通常是無法吸引玩家長時間地遊戲，因此，對於故事內容，在其中要安排一些小插曲，而這些小插曲，不僅有串連劇情的作用，也使得遊戲內容更富變化。是 RPG 構成要素中，非常重要的一環。

事件的基本構成

收集情報

要去哪裡已做什麼事？必須經由交談，才能得到這些情報。

移動

目的知道之後，就必須進行場所的移動。可能是迷宮或是村落。當然，其間會不斷地進行戰鬥。

解謎

通常是為了完成任務，必須經歷的過程。

達成目的

到了事件的最後，通常會遇上中頭目。這種方式，讓玩家有完成任務的感覺。

RPG的構成因素

如果能夠考慮到4個構成因素，就能具體地完成遊戲。

一般RPG的基本構成



從開始到結束，整個大故事的進行過程中，是由許多小事件串連起來的，如此完成一整個故事。

戰鬥

「勇者鬥惡龍」就是最單純的指令戰鬥方式。其他如「魍魎戰記」中，是以編

陣式的戰鬥或是即時處理的動作型遊戲。任何的戰鬥方式，都有檢討的必要。



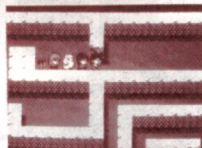
◀在指令遊戲中，增加了動畫的效果，使內容更具有迫力。「FFIII」。



◀成為話題的AI戰鬥。「勇者鬥惡龍IV」畫面。



◀只能看到附近的狀況。「勇I」的迷宮

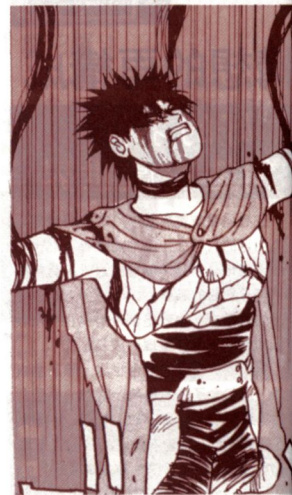


◀情人專用角色畫面，「魍魎戰記」的迷宮。



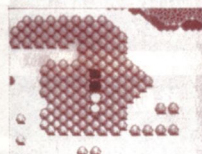
將自己成為玩者

當構想接近完成時，一定要不斷地重覆檢查，最好的方法，就是使自己成為玩者。不過，要用想像的方式，也不是很簡單的事。所以，可將自己的構想寫於紙上，再玩玩手上所擁有的RPG，進行比較。每完成一件事件，就做一次檢查。等全部完成之後，大概就有具體的構想了。

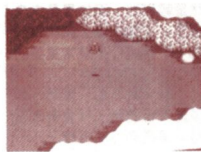


移動

在移動方面，像徒步、馬、車子、船、氣球…等，都可以做考慮，還有，根據2D或3D，就能決定遊戲的大到系統。



◀「魍魎戰記」中，四季分明



◀乘上飛行艇，就能順利移動。「FFII」

商店

在移動中的角色，有「勇者鬥惡龍」的形式，也有準備了專用畫面的「魍魎戰記」類型。大致上像旅館（HP、MP的

回復）、武器屋（包括防具）道具屋（藥或鑰匙等）、教會（治療或復活）等場所，都必須要設置。



◀「勇者鬥惡龍」的商店。



◀最近RPG所使用的類型。「魍魎戰記」

迷宮

在迷宮中，是非常特殊的地方，有時，遊戲是以2D方式移動，但進入迷宮中

，卻變成3D。而且，迷宮通常是遊戲中，障礙最多，最難通過的地方。

(例)「魍魎戰記」の場合

收集情報

為了解救病倒的汰汰羅，必須要用妖血淵精靈所持有的白色的藥。→為了有效率地收集情報，就必須要精簡的系統。



→ 整理裝備

前往妖血淵之前，先在武器店購買武器與防具，接著到雜貨店購買紅色的藥。→特別是，必須在最初的城鎮上，設立來往行人的商店。



移動至目的地

從日修羅村到東邊的妖血淵，以徒步移動。在途中會經過森林海岸等地形。要檢查移動方式、地形的特徵以及移動時的角色。



→ 戰鬥

在日修羅村子的附近，會出現姆古拉及克勤等怪獸。如果只有等級3的時候，將會是場苦戰。要檢查戰鬥系統以及敵人角色。



迷宮

為了打倒封閉妖血淵精靈的暴將狼侮，而朝狼侮的城堡出發。城堡最初是個迷宮。→迷宮的外觀及內部特徵，也是個重要的構成要素。



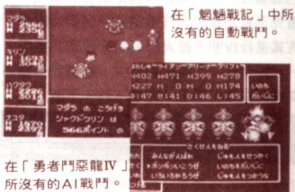
→ 與中頭目戰鬥

在城堡的深處，與狼侮進行對決。由於不是8大將軍，所以，沒有特別的展示畫面。→事件的最高潮，就是與中頭目進行的戰鬥。

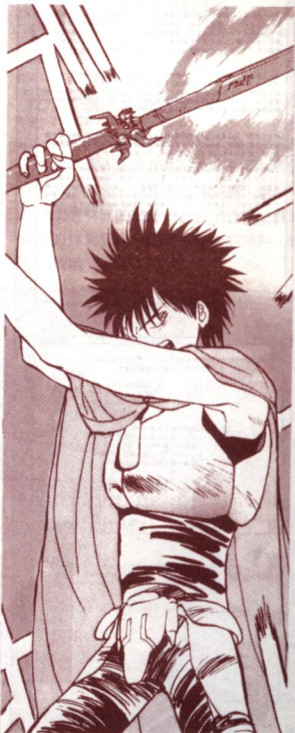


確定銷售重點

除了表達了遊戲的內容與特色之外，這樣就能成為一本的好企劃書，其實，還有一點距離。因為必須要考慮現實上的問題，那就是市場上的銷售重點。比方說是自動戰鬥方式或是AI戰鬥方式...等，這樣在宣傳上，就能有「以前所未有的○○系統」，來吸引引者。



在「勇者鬥惡龍IV」所沒有的AI戰鬥。



RPG的設計圖=企畫書的製作

實際制作RPG時，設計圖是不可缺的。現在，我們就設計圖=企劃書的觀點上，做些說明。當企劃書完成時，作業才正是開始。

完全表達遊戲的內容

企畫書最重要的地方，就是確實地表達遊戲的內容。如果企畫書中沒有提到故事內容，角色特性或是戰鬥場面的話，那就不是好的企劃書，其他像是移動方式等，也要提及，這樣，如果能考慮到這些層面，就能確實地反映整個遊戲的重點。

●企劃書的基本項目

- 概念：現在所流行的RPG，與本款遊戲有什麼不同之處？
- 故事：主人公為了解決問題，而展開了旅程。
- 畫面構成：移動時是○○方式，戰鬥時是採○○方式。
- 戰鬥系統：○○方式的指令戰鬥
- 秘寶：有藥品、武器、防具等。
- 特點：過去所沒有的○○系統。



要看起來簡明舒服

合就開 活界

即使是內容不多的企劃書，也要看起來簡明舒服

在上頁，曾經提過企劃書的製作重點了。但現在還有一點非常重要，由於企劃書是要給人的，所以在撰寫編排時，一定要整齊，有條不紊，這樣，看的人視覺上才會舒服。

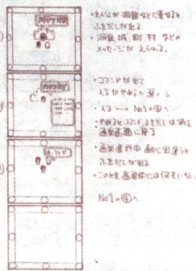
現在，我們就來談談企劃書的編寫，首先，就是要加入許多插圖，如果以繪圖方式進行說明，給人的感覺，較容易接受，也較明確。如果企劃書中，都是冗長的文章，在接受度上，較為不利。下圖所示

的就是實際製作的企劃書，可供各位做參考。



◀這就是插圖多，文字少的實例。而且，使用這種方式，可以很快地進入狀況，不是嗎？

No.1-A 232 通帳簿



【扉面メッセージ】

ソフト化に際し、扉面の「扉面メッセージ」もついでに準備ならぬ必要を感じ、デザインしました。扉面にソフト化の告知や目次が掲載されます。ソフト化の告知は、基本的な内容、キーワード、連絡先などは掲載します。他に、必ず必要と思われるソフト化の告知の準備も必要です。扉面の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

ソフト化の告知はソフト化の告知として、縦向きから横向きになる。ソフト化の告知は「告知」の告知と併せて掲載します。この告知の告知はソフト化の告知、ソフト化の告知に併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

告知に併せて告知、告知はソフト化の告知として掲載します。告知は告知の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

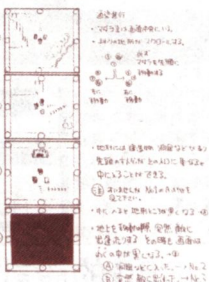
告知の告知、告知の告知はソフト化の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

【目録構成】

目録構成は、地上放送・特種番組・番組・パラメータ一覧と、大きく4つに分かれています。

1. 地上放送
最も頻りに取り上げられる項目で、地上より先送りまたは地上からの受信機に入力するプログラムです。
番組中の告知は、告知の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。
2. 特種番組
通常の放送番組、地上放送と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。
3. 番組詳細
番組の告知、告知の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

No.1 232 通帳簿



告知の告知はソフト化の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

1. 告知 (告知の告知として掲載)
2. 告知 (告知の告知として掲載)
3. 告知 (告知の告知として掲載)

告知の告知はソフト化の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

告知の告知はソフト化の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

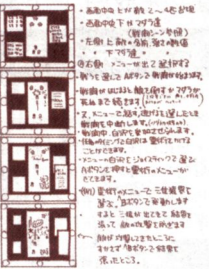
告知の告知はソフト化の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

告知の告知はソフト化の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。

告知の告知はソフト化の告知として掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。告知の告知はソフト化の告知と併せて掲載します。



No.3 232 通帳簿



RPG的準備與製作

在之前也曾提過，光有興趣，是無法製作出RPG的。由於工作＝商業的道理。所以，TEAM WARK是非常地重要。

組成開發小組

在個人電腦版的時代，一款遊戲的製作，往往只由一個人獨力完成，也就是說，他必須負責遊戲設計、程式、圖像以及音效。

但是，由於現在的遊戲，除了內容複

雜之外，要求也越來越高，所以，遊戲的製作已經變成由團體在分工進行。而「三個臭皮匠、勝過一個諸葛亮」也是日本人在最在行的。

任務分配

現在，我們將介紹開發小組的構成要素。其中共包括腳本小組（通常還負責遊戲設定）、程式小組、圖像小組以及音效小組。而這些成員，都常駐在軟體部內之中，但是，這些小組對於工作上，又需要什麼樣的能力呢？

各小組所必須具有的能力

腳本小組：通常還負責遊戲設定，他們必須要精通RPG，而且，對文字的表现上也要有相當的程度。

程式小組：負責電腦程式。由於，常有加班的情形，體力也很重要。

圖像小組：素描或色彩感覺都要不錯，但最要的，還是要有自己的風格。

音效小組：除了音感要好之外，還要有豐富的聯想力。

完成製作進行表

如果認為開發小組組成之後，就能馬上進行作業，那麼想法就太單純了。要製作遊戲，首先必須要有商業頭腦。所以，必須要有明確的製作進行表。這樣，就有具體的作業順序，通常連完全的時期，都可以預期了。

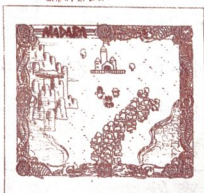


圖1-1-1 遊戲畫面
1992.07.01 完成
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始



圖1-1-2 遊戲畫面
1992.07.01 完成
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始

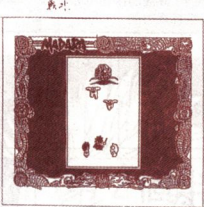
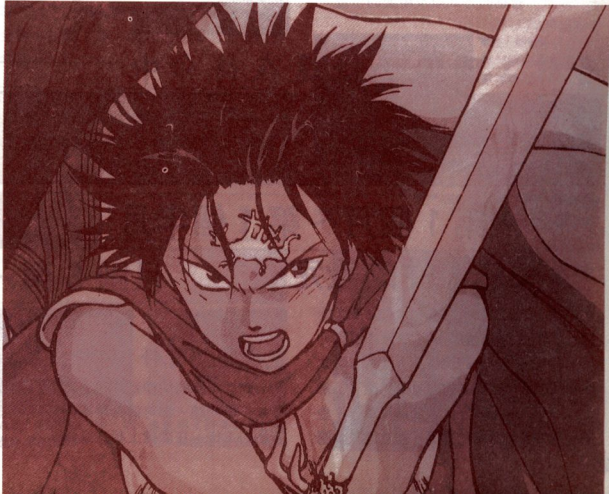


圖1-1-3 遊戲畫面
1992.07.01 完成
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始
1992.07.01 開始



從實際的作業到RPG的完成

接著，4個小組開始進行行動。在這個階段，體力也是非常重要的，千萬不能忽略。

假設：以6個月完成RPG

對於製作的時間，我們假設以6個月來完成，在理論上，或許是可行的，不過，由於實際的狀況，通常需要1年的時間才能完成，在此，我們要事先說明一下

首先所舉例的，與實際的「魍魎戰記」製作，完全無關。編輯部只是以「魍魎戰記」為題材，進行解說。

開始～第1個月 目標 完成系統設計

通常腳本家還身兼遊戲設定。所以，當企劃書完成時，就要展開製作的工作。如果沒具體地完成系統的規格，下游的人員就無法繼續執行，其實，也就是環環相扣的原理。而一般的RPG系統，通常是指地圖內的移動事項。如果還決定將採用2D或3D類型時，就能更實際地進行開發製作。不過，這時還是屬於開發研究階段，變數很大。

系統的設計

在這個時候，就要決定祕寶的選擇方式、戰鬥指令的種類，戰鬥畫面構成、魔法的效果、會話的方式以及視窗的位置...等細節問題。

完成移動的程式

對於使用捲軸的時候，畫面的切換或是障礙物的辨識等，在這個時候就要完成。而對於角色或地形的資料，迷宮的位置等問題，也要一併完成，這時RPG的雛形，就可看出來了。



◀要完成這樣的畫面，還需要一段時間。

音效、圖像小組還在待命中

由於音效小組或圖像小組的工作量並不大。所以，必須要身兼2、3個遊戲的製作，不過，最重要的，還是這些工作人

員，必須要有充沛的體力以及獨特的格調。因為RPG的製作，往往都是非常急迫的。

第1個月～第1個半月

目標 完成事件的設定

當系統設定完成之後，就必須要開始進行事件的詳細內容。關於事件的製作介紹，可以參閱下方的說明了。這時，程式設計師就要開始處理這方面的問題。不過，按照預定的進度完成這部份的工作，也還是無法看到實際的畫面。因為還缺少圖

像小組的加入。

完成事件資料

對於地圖的切換或是在迷宮中的高速移動...等問題，都可稱做是事件資料。這方面的工作，在處理上相當麻煩。

完成事件的程式

以事件的規格或是事件的資料為基礎，要完成角色在切換時所時的畫面。當然，在台詞的表示上，也要一併完成。

事件的介紹

在事作中，角色的動作或是特殊效果等處理，相當煩瑣。不過，在時效的要求下，必須非常嚴格。

小事件

“喝下這個藥，就能恢復健康”的顯示一這時，就要取得藥物，給病人喝下一病人會道謝，並且給予一些幫助。一可能是取得祕寶，或其他...

程式：以文字的方式來過關，這樣的處理方式，效果相當好。



中事件

勇者從床上醒來一女人在跳舞一她說話了一你看到我跳舞嗎？一突然發生戰鬥一女人倒下，而床變成一匹馬一得到馬...，這是事件的一部份。

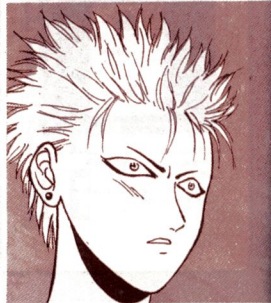
程式：跳舞的女人以及床變成馬，都必須要經過特殊處理。



大事件

船在海面上移動，突然發生龍捲風一船被捲入空中一船出現危機一進行高速移動一到達壞人的城堡，所有的畫面，都需要特殊處理。

程式：龍捲風的動畫、畫面的切換、高速的捲軸...等，都相當耗費時間。



第1個半月～第2個月

目標 完成戰鬥模式的雛形

在這個階段，遊戲的骨架已大致完成了。現在，就要進行另一個階段。比方說是武器的攻擊力或是藥物的回復力等。而完成戰鬥程式，也是這個階段所必須完成的。而圖像小組，在這個時候也必須完成山、海、森林、草原的製作。經由多方的配合，就由移動變成戰鬥，而這時也可看到RPG的樣子。

設計圖



點狀圖



統計數值的設定

要決定武器、秘寶、魔法等種類，必須要經過統計分析。而攻擊力、防禦力、回復力…等，也是一樣。這點相當重要。

處理魔法的程式

這時脚本小組所完成的統計數值，就由程式小組去完成。這時，角色雖然MP會減少，但HP卻會增加。

戰鬥程式

像是揮劍或是配合角色的HP…等，這些，都包含在戰鬥程式中。

事件專用的畫面

事在處理小事件的時候，通常可以小角色或地圖畫面來代替。但在中、大事件時，是無法用這種方式。因為，這時的角色，可能需要進行變身，而這個任務，還是要交給圖像小組。

脚本組無法休息

在這個階段，事實上已沒有脚本小組的事了。但是為了監督各小組的配合狀況，脚本小組還是無法鬆懈下來。

第3個月～ 第3個半月

目標 完成戰鬥模式

脚本小組也必須要完成怪獸的統計數值。其後，就必須要交由圖像小組負責。雖然，有時變換怪獸的顏色，就能有所區別，但基本上，怪獸的種類，通常都有10種以上，還是需要費一番功夫來設計。如果能完成這個階段，那麼戰鬥模式也就完成了。其餘的工作，就交給其他的小組。

第2個月～第2個月

目標 戰鬥模式的中間階段

在戰鬥模式中，怪獸的地位非常重要，由於數量相當膨大，如果不在這個階段就進行的話，恐怕就來不及了。

怪獸的統計數值

在戰鬥模式中，怪獸佔了相當的地位。而這個統計數值，必須由脚本小組來負

責。從小囉哩到頭目，都必須經過細心的策劃。相對地，經由怪獸的出現，就必須要配合角色的能力（HP、MP、體力、速度、力量）、特性（使用什麼魔法、攻擊方式）、打倒時會得到什麼（經驗值、金錢、秘寶）等。而且，還要附上怪獸的名稱。

種類	名稱	HP	MP	EXP	ITEM	ITEM	ITEM
1	ゴブリン	100	0	10			
2	オーク	200	0	20			
3	ドワーフ	300	0	30			
4	エルフ	400	0	40			
5	ナグ	500	0	50			
6	ドワーフ	600	0	60			
7	エルフ	700	0	70			
8	ナグ	800	0	80			
9	ドワーフ	900	0	90			
10	エルフ	1000	0	100			

種類	名稱	HP	MP	EXP	ITEM	ITEM	ITEM
1	ゴブリン	100	0	10			
2	オーク	200	0	20			
3	ドワーフ	300	0	30			
4	エルフ	400	0	40			
5	ナグ	500	0	50			
6	ドワーフ	600	0	60			
7	エルフ	700	0	70			
8	ナグ	800	0	80			
9	ドワーフ	900	0	90			
10	エルフ	1000	0	100			

種類	名稱	HP	MP	EXP	ITEM	ITEM	ITEM
1	ゴブリン	100	0	10			
2	オーク	200	0	20			
3	ドワーフ	300	0	30			
4	エルフ	400	0	40			
5	ナグ	500	0	50			
6	ドワーフ	600	0	60			
7	エルフ	700	0	70			
8	ナグ	800	0	80			
9	ドワーフ	900	0	90			
10	エルフ	1000	0	100			



第2個半月～第3個月

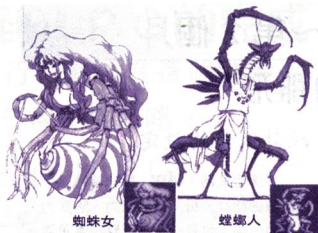
目標 看到事件畫面

即使以事件的資料或是事件規格為基礎，而完成了程式的處理，但在這個時候，還無法看到實際的畫面。因為，要必須與圖像小組配合。



怪獸的圖像

在戰鬥模式的最後階段，就是要完成怪獸的圖像程式。從弱小的嘍囉到大頭目，都必須精心設計。不過，通常這部份的工作，往往是因難重重。



蜘蛛女

螳螂人

第3個半月～第4個月

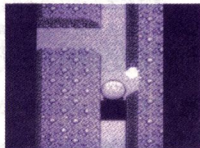
目標 完成遊戲中的插曲

如果認為這樣，就已經全部完成了，那就太單純了。因為，還有一些特殊效果要處理哦！

特殊處理

雖然與遊戲本身沒有直接的關係，但還有特殊的部份要處理。比方說在迷宮中

▶「勇者鬥惡龍IV」的第三章，開了许多特殊處理方式。



的戰鬥場面等。

第4個月～第4個半月

目標 完成道路與貯存功能

開場畫面還是相當重要，像「勇者鬥惡龍III」就是個實例。為了整齣遊戲的氣勢，在開場畫面中，做了很棒的處理，而RPG，應該是偏重在內容方面的表現。

開場DEMO

一款遊戲的好與壞，不消說開場的展示畫面是佔著很重要的地位。遊戲廠商為了替

▶在「魁結戰記」的開場畫面中，對故事的内容，做了詳細的說明。



遊戲造勢，往往都在此畫面下了很大的功夫。

第4個半月～第5個月

目標 交給音效小組

為什麼音效小組，到目前為止沒有什麼生氣呢？原來是沒有表現的機會。不過，現在正是音效小組要努力的時候了。等音效小組完成任務之後，又要交給動畫處理的程式小組。

動畫處理

當圖像小組完成任務之後，這時，動

BGM、效果音

RPG有了特色，那就是移動或戰鬥時，要有BGM，而揮劍時，也要有音效的配合。這時音效小組，就要依據腳本小組的要求，進行製作。

畫製作的程式小組，又要開始忙碌。

第5個月～ 第5個半月

目標 完成所有的資料與程式

在這個時期中，所有的小組都已進入完成階段，這時，常可在軟體部門中聽到，怎麼會將製作進行表排得那麼緊呢？（抱怨）

第5個半月～ 第6個月

目標 進行測試

所有工作小組都已完成了任務，這段期間，大家辛苦了。

所有遊戲的環節

腳本、圖像、音交…等各小組的智慧結晶，都已輸入程式，而製成了卡式，這時，所有的工作成員就要進行驗收工作。



要製成一款遊戲，需要不斷地修正補充，因此，對於那些被取消的有些很好的資料、點子、系統等等，我們抱以最大的遺憾、歉意。

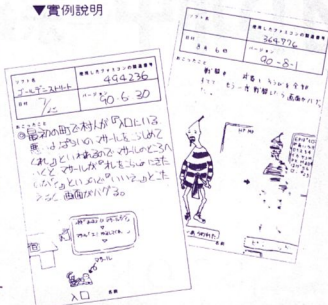


最後檢查

測試 & 修正

▼實例說明

這款遊戲已全部完成，現在，就要進行測試與修正的工作。當實際在玩遊戲時，要不斷進行難易度等的微調整，同時如果發現程式上，有任何小缺點，也要馬上修正。其實，這個時候的工作，是最微妙細緻的，如果稍有不慎，將會造成極大的影響。



RPG製作中的 麻煩事件

要製作一款RPG，必須要突破許多困難，現在，我們就某些RPG在製作的時候，實際上所發生的問題，提出來向各位說明一下，以做為參考。

- 程式發生了誤差，雖然不斷地修正，卻還是找不到原因。經過了好幾個禮拜，終於發現是開發機材的故障，雖然3天就修理好了，卻也延誤了上市的時間。
- 經過了一個多禮拜，不眠不休的工作。好不容易完成了敵人角色的圖像程式，結果突然發生停電，使1週的努力，全部付諸流水。
- 由於程式輸入錯誤，使得畫面中出現了意想不到圖像。

●程式設計師有半個月未曾回家，等回去之後，卻無故地失蹤4天，大伙都非常緊張，等再出現時，竟然已經完成「勇者鬥惡龍IV」的程式，大伙也都鬆了口氣。



破壞女神的善惡
太陽神
破壞神
一場穿越時空的
戰爭故事

復活邪神

— 示範攻略 —

攻略講座／主持：史克威爾／

時間：1月28日／價格：¥9500

／內容：8M + 64K

(B)／應對SFC使用玩家／

執行攻略：克羅迪亞

Romancing
Samba

STORY

在很古老的時代中，傳說著一個真實的故事，或許你會覺得十分荒謬，或許你似曾相似，但不要去考證它的年代，因為它是個古老的傳說。

古早，古早，在世界創造主—馬魯達（マルター），還主持眾神守護世界的時代。自恃為最強之神的破壞女神薩芭（サイヴァ），為表現她比丈夫馬魯達強，於是用她的小指創造了太陽神艾羅魯（エロール），進而挑起戰爭。但戰爭中，薩芭竟然被自己所創造的太陽神所毀滅。但世界並未因此而平靜，破壞女神的屍骨散落於世界各地，碎裂的肉片附著了她所有的邪惡意念，邪惡的生命再次鼓動復甦。破壞女神的白骨化成了死神迪斯（デス），心臟幻化成破壞神沙魯茵（サルイン），而黝黑的長髮則誕生了黑暗女王雪拉哈（シエラハ）。這三位邪神承襲了破壞女神所有的力量，他們再度挑起戰亂。

這場大戰歷經久遠，最後太陽神以世間10種法術的魔石，欲將三位邪神封印，但不料竟被破壞神沙魯茵脫逃。為了對付沙魯茵，太陽神選擇了一位勇者，他就是傳說中的英雄，銀之戰士米諾沙（ミルザ）。經過了一場驚天動地的人神大戰，終於擊敗破壞神沙魯茵，並以結果將他封印在世界的某個角落。

歲月不斷地流走，經過了1000年的時光，破壞神沙魯茵獲得了未知的力量，準備捲土重來，世界即將陷入一場暴風浩劫。



米諾沙 (ミルザ)

太陽神所認定的傳說英雄。最後抵抗破壞神沙魯茵的封印勇士。成為正義之神與永遠的生命，守護著天界。

破壞神沙魯茵 (サルーン)

破壞女神薩芭的心臟幻化而成的破壞與憎惡之神，是邪神三兄弟中，最邪惡、魔力最強者。他被封印於イスマス城の地下結界之中。



死神迪斯 (デス)

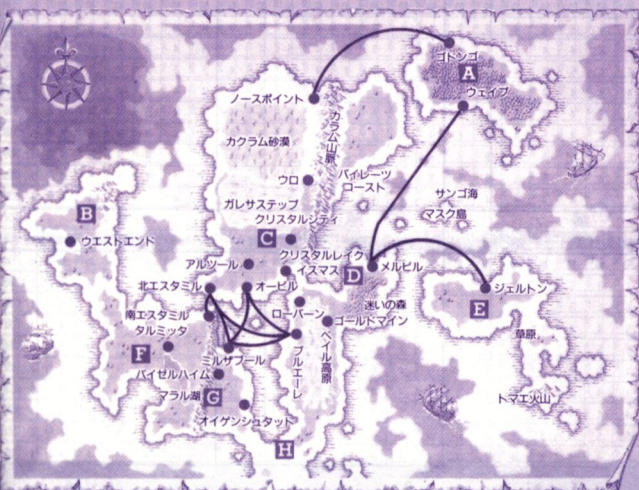
由破壞女神薩芭的白骨化成的死之神、科者之王。是邪神三兄弟的兄長，持有邪氣力量，掌握死亡冥界，冥府軍團的最高指揮者。



黑暗女王雪拉哈 (シェラハ)

破壞女神薩芭的黝黑長髮所誕生的黑暗女王，持有最強的黑暗封印之力。她被太陽神封印之後，便失去了記憶力。

MAP



- A アロン島 (阿隆島)
- ゴンドゴ (科碩克村)
- ウェイブ (威普村)
- B フロンティア (英隆迪亞)
- ウエストエンド (烏耶斯特艾特村)
- C ローザリア王国 (羅薩里亞王國)
- ノースポイント (諾斯波伊特村)
- ウオ (烏諾村)
- カクラム砂漠 (卡克拉姆沙漠)
- ガレスステップ (卡雷薩斯達普草原)
- クリスタルシティ (水晶城)
- クリスタルレイク (水晶之湖)
- アルツール (亞魯資魯村)
- イスマス (伊斯瑪斯城)
- オービル (歐比魯港)
- 北エスタミル (北伊斯達米魯城)
- D ハフアル帝國 (巴伐魯帝國)
- メルビル (梅爾比魯城)
- 迷いの森 (迷之森林)
- ゴールドマイン (金礦山)
- ローバーン (羅巴恩城)
- フルエーレ (布魯耶雷)
- パイル高原 (貝伊魯高原)
- E リガウ島 (利加略島)
- ジェルトン (傑魯多港)
- トマエ火山 (特瑪耶火山)
- F クジャラート (克加拉特)
- 南エスタミル (南伊斯達西魯城)
- タルミッタ (加魯秘達城)
- マラル湖 (瑪拉魯湖)
- G 騎士團領 (米魯薩布魯城)
- ミルザポール (米魯薩布魯城)
- バイセルハイム (巴依塞魯海姆城)
- オイゲンシュタット (歐依加修達多城)
- H バルハント (巴魯哈蘭特)

貴族之子

阿魯貝魯多

性別：男 年齡：18歲
 身高：169公分 體重：55公斤
 希望能成為王國騎士的18歲少年貴族。

擅長魔法：光之法術
 出發地點：羅薩里亞王國
 伊斯瑪斯城
 開始同伴：4人

阿魯貝魯多是羅薩里亞王國的貴族之子。父親是伊斯瑪斯城的城主，而阿魯貝魯多希望將來能成為王國的騎士，目前正在努力修煉中。阿魯貝魯多是位充滿正義感的年輕人，但由於生於貴族之家，對世間的事情，畢竟了解不深。

阿魯貝魯多將要過18歲的生日，但他似乎不太快樂的樣子？因為在羅薩里亞王國中，18歲就已是成人，而阿魯貝魯多不可以再依附在父、母、姊姊連亞娜身邊。必須要展開獨立的生活。

而根據推測，在東邊的洞窟中，似乎

棲息著怪獸。於是阿魯貝魯多就展了冒險之旅。



父・母親職業配合能力表

父親	騎士										聖戰士(せいせんし)										武家(ぶとうか)										魔戰士									
	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	60	60	50	50	50	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40										
防禦力	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	4	6	6	6	0	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	6	4	4	6	3	3	0								
腕力	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4								
體力	6	6	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4								
器用力	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5								
速度	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	6	5	4	4	4	5	4	4	6	4	4	4								
知力	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	6	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	6	6								
精神	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5								
愛	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4								
魅力	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
父親	僧侶(そうりょ)										盜賊(シーフ)										詩人(しじん)										魔術士									
母親	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師 <td>女戰士</td> <th>聖戰士</th> <th>武家</th> <th>魔戰士</th> <th>僧侶</th> <th>盜賊</th> <th>魔術士</th> <th>占卜師</th>	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	50	50	40	40	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	40									
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	0	4	6	3	3	0	3	0	0								
腕力	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4								
體力	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4								
器用力	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5								
速度	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	6	5	4	6	5	4	5	4	5	5	4	6	5	4	4	5	4	4	6	4	4	4								
知力	4	5	4	5	5	5	6	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	6	4	4	5	4	5	5	4	5	6								
精神	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5								
愛	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4								
魅力	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								

性別：男 年齡：20歲
 身高：172公分 體重：58公斤
 不屬於任何組織，是位年輕的盜賊。

擅長魔法：魔之法術
 出發地點：克加拉特
 南伊里斯達
 西魯城
 開始同伴：2人

是住在伊里斯達西魯的年輕盜賊。由於是孤兒，因此實際的年齡不詳，大概是20歲左右吧！在伊里斯達西魯有個名叫吉魯多的盜賊組織，但他並不屬於這個組織的人，而是與幾位同伴幹些小勾當，其實他也不是討厭加入組織之中，只是這樣做的話，自己比較自由。而且，由於本身並沒有什麼情報網，談不上是惡劣的盜賊。

賈米爾有了願望，那就是希望能夠得到一顆叫迪斯迪尼石的寶石。而迪斯迪尼石到底是個什麼樣的寶石，自己並不是很清楚，只是在盜賊之間，會聽到有這麼一



顆美麗的寶石。與他目前所做的一些盜賊行為，似乎有些關連。在伊里斯達西魯村中，有許多壺或寶箱。這裡面到底有什麼東西呢？搞不好伊里斯達西魯本身就是個盜賊之村也說不定，要不然怎麼會……

父・母親職業配合能力表

父親	戰 士										聖戰士(せいせんし)										武"家(ぶとうか)										魔 戰 士									
	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	80	80	70	70	70	60	60	60	80	80	60	60	60	50	50	70	70	60	60	60	50	50	50	70	70	60	60	60	50	50	70	70	60	60	60	50	50			
防禦力	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	0	4	4	3	4	4	3	3	3	4	6	4	4	6	3	3	0	0	0	0	0				
腕力	7	6	7	7	6	7	6	6	5	6	6	6	6	5	6	5	5	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	5				
體力	8	8	7	6	7	6	6	6	6	8	8	6	6	6	5	5	7	7	6	6	6	5	5	5	7	7	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5				
器用力	5	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6				
速度	5	4	6	5	4	8	5	4	5	4	6	5	4	8	5	4	6	5	8	6	5	9	6	5	6	5	7	6	5	6	8	6	5	6	5	6				
知力	4	5	4	5	6	4	6	8	5	6	5	6	7	5	7	8	4	5	4	5	6	4	6	8	5	6	5	6	7	5	7	8	7	5	7	8				
精神	6	7	6	6	7	5	6	7	6	7	6	6	7	5	6	7	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	6			
愛	6	6	6	7	8	7	8	7	7	7	8	8	7	7	8	6	7	8	8	5	8	8	7	7	7	7	7	8	7	6	7	6	7	6	7	6				
魅力	6	6	5	5	5	6	4	6	5	6	5	4	5	5	5	6	5	5	6	4	4	7	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	6	5	6	5	6			
	僧侶(そうりょ)										盜賊(シーフ)										詩人(しじん)										魔 戰 士									
父親	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武"家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	70	70	60	60	60	50	50	50	60	60	50	50	50	40	40	40	60	60	50	50	50	40	40	40	60	60	50	50	50	40	40	40	40	40	40					
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	0	4	4	3	3	3	3	3	0	4	6	3	3	0	3	0	0	0	0	0					
腕力	6	6	6	6	5	6	5	5	7	6	7	6	6	7	6	5	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	6	5	5				
體力	7	7	6	6	6	5	5	5	6	6	5	5	4	4	4	4	6	6	5	5	5	4	4	4	6	6	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4				
器用力	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7				
速度	5	4	6	5	4	8	5	4	7	6	8	7	6	9	7	6	6	5	8	6	5	9	6	5	6	5	7	6	5	6	8	6	5	6	5	6				
知力	5	6	5	6	8	5	8	9	4	5	4	5	6	4	6	8	5	6	5	6	7	5	7	8	5	6	5	6	6	8	5	8	8	8	8	8				
精神	6	7	6	6	7	5	6	7	5	6	5	5	6	4	5	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6				
愛	8	7	8	8	7	7	7	5	7	8	6	8	8	4	7	7	8	8	7	8	8	5	7	6	8	8	8	8	8	7	6	7	5	5	5	5				
魅力	5	6	4	4	6	5	5	7	5	4	6	5	4	5	5	6	5	4	5	4	5	4	5	7	5	6	4	5	5	4	5	6	6	6	7	7				

性別：男 年齡：24歲
 身高：180公分 體重：68公斤
 有著灰色頭髮與眼睛的冒險家
 擅長魔法：幻之法術
 出發地點：利加唔島
 傑魯多港
 開始同伴：3人

他是周遊世界的冒險家。其本名己不為人知，但大家都叫他古雷，大概是因為有灰色的頭髮和眼睛的緣故吧！他與常人有不同的價值觀，本身不喜歡金錢或權勢，但卻可以冷靜地動刀殺人，不過，卻也不是個殘酷的人，因為他是介於黑白兩道之間的人物，所以才有“古雷”（灰色）的外號由來。其實像這種人，除了很性格之外，還有一股謎樣的氣氛，相當吸引人。也或許這個緣故，在港邊的女人對他非常地迷戀。



古雷所出發的地點，就是我們一般都可看到的海邊村莊。當然，也可看到武器屋或旅館等。而在這個村莊中，古雷可以得到非常重要的情報。那就是在草原的洞穴中，隱藏著大他的財寶，但在洞穴中，

似乎棲住著恐龍。不過，如果能取得這些寶物，當然是件好事，不過，由於古雷本身並不是盜賊，對金錢也並非很重視，不過，旅行還是需要一些錢的。

父・母親職業配合能力表

父親	魔 士										聖職(せいせんし)										武家(ぶとうか)										魔 術 士									
	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
母親	110	110	90	90	90	70	70	70	100	100	80	80	80	70	70	70	90	90	70	70	70	60	60	60	90	90	70	70	70	60	60	60								
HP	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	4	6	6	4	4	3	4	4	3	3	3	4	6	4	4	6	3	3	0								
防禦力	9	8	9	8	7	9	7	6	8	7	8	7	7	8	6	9	8	9	8	7	7	9	7	6	8	7	8	7	7	8	7	6								
腕力	11	11	9	9	9	7	7	7	10	10	8	8	8	7	7	7	9	9	7	7	7	6	6	6	9	9	7	7	7	6	6	6								
知力	6	6	7	7	7	7	7	7	8	6	7	7	7	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8								
體力	7	5	8	7	5	10	7	5	7	5	8	7	5	10	7	5	8	7	11	8	7	11	8	7	7	6	9	7	6	11	7	6								
速度	5	7	5	7	8	5	8	10	6	7	6	7	9	6	9	11	5	7	5	7	8	5	8	10	6	7	6	7	9	6	9	11								
精神力	8	9	7	8	9	6	8	9	8	9	7	8	9	6	8	9	7	8	6	7	8	5	7	8	7	8	7	7	8	6	7	8								
愛	8	8	9	10	9	9	10	9	9	9	10	10	9	9	10	8	9	10	9	10	10	7	10	9	10	10	10	10	10	8	10	8	7	8						
魅力	8	8	6	6	6	5	7	5	7	6	5	6	6	6	8	6	6	7	5	5	9	6	6	6	6	6	6	5	6	7	6	7	6	7						
父親	僧侶(そうりょ)										盜賊(シーフ)										騎人(しじん)										魔 術 士									
母親	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	90	90	70	70	70	60	60	60	80	80	70	70	70	50	50	50	80	80	70	70	70	50	50	50	80	80	70	70	70	50	50	50								
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	0	4	6	3	3	0	3	0	0								
腕力	8	7	8	7	6	8	6	5	9	8	9	8	7	9	7	6	8	7	8	7	7	8	7	6	8	7	8	7	6	8	6	5								
體力	9	9	7	7	7	6	6	6	8	8	7	7	5	5	5	8	8	8	7	7	7	5	5	5	8	8	7	7	5	5	5	5								
精神力	7	7	7	7	8	8	8	7	7	8	8	8	9	9	9	7	7	8	8	8	8	9	9	9	7	7	8	8	8	9	9	9								
速度	7	5	8	7	5	10	7	5	9	7	11	9	7	12	9	7	8	7	10	8	7	11	8	7	7	6	9	6	11	7	6	6								
精神力	7	8	7	8	10	7	10	11	5	7	5	7	8	5	8	10	6	7	6	7	9	6	9	11	7	8	7	8	7	10	11	6	6							
腕力	8	9	7	8	9	6	8	9	7	6	7	7	5	7	7	7	7	8	6	7	8	5	7	8	7	8	7	7	8	6	7	8								
愛	10	9	10	10	9	9	9	7	9	10	8	10	10	5	9	9	10	10	9	10	10	7	9	8	10	10	10	10	9	8	9	7	7							
魅力	6	6	5	5	7	6	6	9	6	5	8	6	5	10	6	7	6	5	6	5	6	9	6	8	5	6	6	5	6	8	7	9	9							

鷹隊長

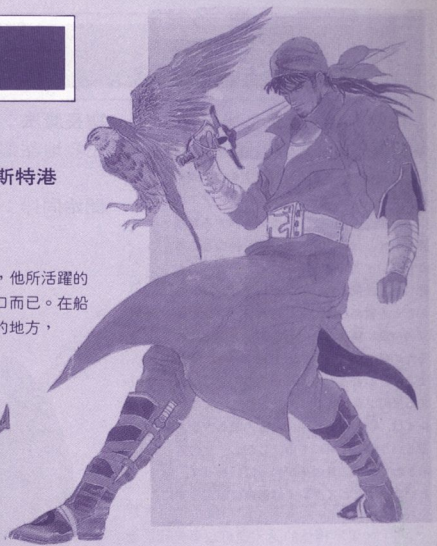
性別：男 年齡：30歲
 身高：120公分 體重：70公斤
 綁著頭巾的海盜船長

擅長魔法：風之法术
 出發地點：珊瑚海
 派雷滋克斯特港
 開始同伴：2人

本名賀古的海盜船長，是8個主角中年齡最大的一位。他是珊瑚海中，非常活躍的商船兼海盜船幸運女神號的船長，行動、攻擊都如獵鷹一般銳利、兇猛。為了表示尊重，人們稱他為鷹隊長。他們以海盜海岸為根據地，襲擊來往的帝國船隻。目前還非常年輕（大約30歲左右），卻已得到同伴的信賴，現在與海盜的首領爭奪領導地位。

在這個停泊船隻的港口，當然會有許多酒店或武器屋。而且，在這裡絕對可以得到一些有趣的情報哦！對於可以靈活操

作幸運女神號的鷹隊長而言，他所活躍的地點，當然不只是在海賊港口而已。在船上或海上也是賀古風頭很健的地方，也是最拿手的。



父・母親職業配合能力表

父親	戰士										聖騎士(せいせん)										武鬥家(ぶとうか)										魔戰士									
	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	130	130	110	110	110	90	90	90	120	120	100	100	100	80	80	80	110	110	90	90	90	70	70	70	110	110	90	90	90	70	70	70								
防禦力	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	4	6	0	4	4	3	4	4	3	3	3	4	6	4	4	6	3	3	0								
腕力	10	9	10	9	8	10	8	7	10	9	10	9	8	10	8	7	10	9	10	9	9	10	8	7	10	9	10	9	8	10	8	7								
體力	13	13	11	11	11	9	9	9	12	12	10	10	10	8	8	8	11	11	9	9	9	7	7	7	11	11	9	9	9	7	7	7								
器用力	7	7	8	8	8	9	9	9	7	7	8	8	8	9	9	9	8	8	9	9	9	10	10	10	8	8	9	9	9	10	10	10								
速度	8	6	10	8	6	12	8	6	8	6	10	8	6	12	8	6	10	8	12	10	14	10	8	9	7	11	9	7	13	9	7									
知力	6	8	6	8	10	6	10	12	7	9	7	9	11	7	11	13	6	8	6	8	8	6	10	12	7	9	7	9	11	7	11	13								
精神	9	10	8	9	10	7	9	10	9	10	8	9	10	7	9	10	8	9	7	8	8	6	8	9	9	10	8	9	10	7	9	10								
愛	9	9	11	12	11	10	13	10	11	10	12	13	11	11	12	9	11	12	10	13	13	8	12	11	12	12	12	13	12	10	12	10								
魅力	9	9	8	7	8	8	6	8	8	8	7	6	8	8	7	9	8	7	8	6	11	7	8	7	7	7	6	7	9	7	9									
父親	僧侶(そうりょ)										盜賊(シーフ)										詩人(しじん)										魔術士									
母親	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖騎士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	110	110	90	90	90	70	70	70	100	100	80	80	80	60	60	60	100	100	80	80	80	60	60	60	100	100	80	80	80	60	60									
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	0	4	6	3	3	0	3	0	0									
腕力	9	8	9	8	7	9	7	6	10	9	10	9	8	10	8	7	10	9	10	9	8	10	8	7	9	8	9	8	7	9	7	6								
體力	11	11	9	9	7	7	7	10	10	10	8	8	8	6	6	6	10	10	10	8	8	6	6	6	10	10	8	8	8	6	6	6								
器用力	8	8	9	9	9	10	10	10	8	8	9	9	9	10	10	10	8	8	9	9	9	10	10	10	8	8	9	9	10	10	10									
速度	8	6	10	8	6	12	8	6	11	9	13	11	9	15	11	9	10	8	12	10	8	14	10	8	9	7	11	9	7	13	9	7								
知力	8	10	8	10	12	8	12	14	6	8	6	8	10	6	6	10	12	7	9	7	9	11	7	11	13	8	10	8	10	12	8	12	14							
精神	9	10	8	9	10	7	9	10	8	8	7	8	9	6	8	9	8	9	7	8	9	6	8	9	9	10	8	9	10	7	9	10								
愛	12	11	13	13	10	11	11	8	11	13	9	12	13	6	11	10	12	13	11	13	12	8	11	9	13	12	12	13	11	9	10	8								
魅力	7	8	6	6	8	8	8	11	8	6	9	7	6	13	8	8	7	6	8	6	7	11	8	9	6	7	7	6	8	9	8	11								

性別：女 年齡：16歲

身高：162公分 體重：48公斤

活潑開朗的16歲少女

擅長魔法：土之術

出發地點：羅薩里亞王國

卡雷薩斯迪普草原

開始同伴：1人

艾夏是加倫加斯提普北方的遊牧民族，是屬於達拉魯族的族人。艾夏在小的時候就父母雙亡，而是由祖父養育成人。達哈魯族的人，看起來都比實際年齡年輕。因此，艾夏雖然已是16歲的少女，但看起來只有12~13歲。由於是位明朗活潑的女孩子，如果參加戰鬥時，不知會如何？實在令人擔心。而且，艾夏個子兒又很小。她的地位，大概與FFIV中的莉迪亞差不多吧！不過，艾夏還是能用鞭子進行攻擊的，如果不相信的話，還可以事先確認看看。



父・母親職業配合能力表

父親	戰士										聖戰士(せいせんし)										武鬥家(ぶとうか)										魔戰士									
	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	50	50	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40								
防禦力	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6								
魔力	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
體力	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
器用力	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
速度	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
知力	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4								
精神	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4								
愛	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
魅力	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3								
父親	僧侶(そうりょう)										盜賊(シーフ)										詩人(しじん)										魔術士									
母親	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武鬥家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	40	40	40	40	40	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30								
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	6	6	3	3	0	0	0								
魔力	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3								
體力	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3								
器用力	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
速度	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3								
知力	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
精神	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4								
愛	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
魅力	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4								

性別：女 年齡：22歲
 身高：170公分 體重：54公斤
 可以使用許多魔法守護著森林

擅長魔法：水之法術
 出發地點：巴伐魯帝國
 迷之森林
 開始同伴：3人

克羅迪亞住在森林中，並且是森林的守護者。她與賈米爾一樣，都是孤兒，被魔女所養育。從小就接受了魔法的教育，但由於表現不佳，而被魔女解放到森林，擔任守護工作，在森林中，她練習弓箭，或是與動物們為伍，過著快樂單純的日子。而住在森林中的人類，只有她一個人，其他就是許多的動物了。由於在森林中並沒有其他的人，因此，也無法從動物那裡得到任何的情報，不過這個森林中有洞窟的存在。這個洞窟是克羅迪亞所住的地方或是未知的世界呢？由於這個森林是謎樣的森林，到底會用什麼方式展開呢？



父・母親職業配合能力表

父親	戰士								聖戰士(せいせんし)								武家(ぶとうか)								魔戰士									
	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師		
HP	70	70	70	70	70	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50		
防禦力	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	0	4	4	3	4	4	3	3	3	4	6	4	4	6	3	3	0		
腕力	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
體力	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	
器用力	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
速度	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	6	6	6	6	8	7	6	6	5	6	6	5	6	5	5	5	
知力	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	
精神	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
愛	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	6	6	6	7	5	6	7	7	7	7	7	6	7	6	7	
魅力	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
	僧侶(そうりょ)								盜賊(シーフ)								詩人(しじん)								魔術士									
父親	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖戰士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師		
HP	60	60	50	50	50	50	50	50	50	50	40	40	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	40		
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	0	4	6	3	3	0	3	0	0	
腕力	5	5	5	5	5	5	4	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	
體力	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	
器用力	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6
速度	4	4	4	4	5	4	4	7	6	7	7	6	8	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	6	5	5	5
知力	6	6	6	6	6	6	6	7	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7
精神	6	6	5	6	6	5	6	6	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
愛	6	6	7	6	6	7	6	5	5	6	5	5	6	4	5	6	6	7	6	6	6	6	6	5	6	6	7	6	6	6	6	6	6	5
魅力	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	6	5	5	7	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5

芭芭拉

性別：女 年齡：26歲
 身高：173公分 體重：56公斤
 具有妖豔魅力的歌手兼舞者。

擅長魔法：火之術
 出發地點：美隆迪亞
 烏耶斯特艾特村
 開始同伴：2人

她是一位在世界各國地方，旅行的歌手兼舞者。因為，在那個時候的歌手，通常還要兼跳舞蹈。其實，就有點像吉普賽人一樣，而芭芭拉就是其中的佼佼者。她的表演範圍非常地廣，從西方一直到南方，延著絲路不斷地旅行公演。也由於可以到許多地方，她也會順便收集並買賣商品。

當選擇芭芭拉時，她剛好是在西方的某個村莊中，而且，她在村莊中極受歡迎哦！由於，她會來過這裡許多次，與村民都很熟。而在村莊中央所放置的東西，就

是芭芭拉所帶來販賣的商品。為了生活，實在是很辛苦…。但現在有個疑問，身為一位舞者，她要用什麼方式進行作戰呢？如果是用歌聲或是舞蹈的魅力來迷惑敵人一定很吸引人



父・母親職業配合能力表

母親	戰士								聖職者(せいせんし)								武家(ぶとうか)								魔戰士								
	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	
HP	100	100	90	90	90	90	90	90	90	80	80	80	70	70	70	70	70	70	70	70	60	60	60	60	70	70	70	70	60	60	60	60	
防禦力	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	0	4	4	3	4	3	3	3	4	6	4	4	6	3	3	0		
腕力	8	7	8	7	7	8	7	7	7	7	6	7	6	6	8	7	8	7	7	8	7	7	7	7	7	7	7	6	7	6	6		
體力	10	10	9	9	9	9	9	9	9	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	7	7	7	7	6	6	6		
器用力	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	6	6	7	7	7	7	7	7		
速度	5	5	6	5	5	7	5	5	5	6	5	5	7	5	5	8	7	9	8	7	9	8	7	6	7	6	7	7	6	7	8		
知力	5	5	5	5	6	5	6	7	6	7	6	7	6	7	8	5	5	5	5	6	5	6	7	6	7	6	7	7	6	7	8		
精神	7	8	7	7	8	7	7	8	7	8	7	7	8	7	8	6	6	6	6	6	5	6	6	7	6	7	6	7	6	7	7		
愛	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	8	8	9	9	8	8	9	8	8	9	7	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9		
魅力	8	6	7	7	7	6	6	6	6	6	5	5	6	5	6	6	5	6	5	5	7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
父親	僧侶(そうりょ)								盜賊(シーフ)								騎士(しじん)								魔術士								
母親	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武家	魔戰士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	
HP	70	70	70	70	70	60	60	60	60	60	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	60	60	50	50	50	50	50	50		
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	0	4	6	3	3	0	0	0		
腕力	6	6	6	6	6	6	6	5	8	7	8	7	7	8	7	7	7	7	7	6	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
體力	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	
器用力	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8	
速度	5	5	6	5	5	7	5	5	9	9	10	9	11	9	9	8	7	9	8	7	9	8	7	6	7	7	7	6	8	7	6	6	
知力	7	8	7	8	9	7	9	9	5	5	5	6	5	6	6	7	6	7	7	6	7	8	7	8	7	8	7	8	9	7	9	9	
精神	7	8	7	7	8	7	7	8	5	6	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	7	6	7	6	7	6	7	7	
愛	9	8	9	8	8	9	8	7	7	8	6	7	8	5	7	8	9	8	8	8	9	7	8	8	9	9	9	8	8	8	8	7	
魅力	5	6	5	5	6	5	6	7	7	6	8	7	6	9	7	6	5	5	5	7	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	7

性別：女 年齡：28歲
 身高：180公分 體重：65公斤
 雖是女流之輩，卻擁有超一流的劍法

擅長魔法：氣之法術
 出發地點：巴魯哈蘭特
 卡特村
 開始同伴：1人

西芙是住在北方巴魯哈蘭特地方的巴魯蠻族女戰士。父親是村中最強的戰士，而母親是巫師，由於受到生長環境的影響，西芙兼具父母親的資質，每天狩獵打擊怪獸，以磨練身手。而且身高180公分，又是金髮藍眼，相當有特色。

巴魯哈蘭特由於是位於大陸的北方，所以，經年由雲所覆蓋。在其中行走時。一定會留下足跡，視覺上非常有趣。而且，由於周遭的住屋並不多，令人有雪國感覺。而在家門前所裝飾的水牛飾品，充分表現出北國的風情。只要一離開村中一步

，怪獸就會出現，如果是西芙的話，要應付怪獸是易如反掌。如果與阿魯貝魯多相比較，或許西芙的劍術還略勝一籌哦！如果在設定角色時，父母親都選擇是戰士系的話，那麼就更加如虎添翼了。所以選擇西芙的話，一定會具有很強的戰鬥力。



父・母親職業配合能力表

父親	戰士										聖職士(せいせんし)										武鬥家(ぶとうか)										魔術士									
	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	130	130	120	120	120	110	110	110	110	100	100	100	90	90	90	90	90	80	80	80	70	70	70	90	90	80	80	80	70	70	70									
防禦力	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	3	4	4	3	3	4	6	4	4	6	3	3	0									
腕力	10	9	10	9	9	10	9	8	9	8	9	8	8	9	8	7	10	9	10	9	9	10	9	8	9	8	9	8	8	9	8	7								
體力	13	13	12	12	12	11	11	11	11	10	10	10	9	9	9	9	9	8	8	8	7	7	7	9	9	8	8	8	8	7	7	7								
器用力	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	9	9	9	8	8	8	8	8	8	9	8	8								
速度	6	6	7	6	6	8	7	6	6	6	6	6	6	6	6	10	9	11	10	9	12	10	9	8	7	9	8	7	9	8	7	10	9	7						
智力	6	6	6	6	7	6	7	8	7	8	9	7	9	10	6	6	6	6	6	7	6	7	8	7	8	7	8	7	8	9	7	9	10							
精神	9	10	9	9	10	8	9	10	9	10	9	10	8	9	10	7	8	7	7	8	6	7	8	8	9	8	8	9	8	7	8	9								
愛	7	7	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	11	10	10	11	10	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	12	11	11	11	11							
魅力	10	10	8	8	8	8	7	8	7	8	6	6	7	6	6	7	7	6	8	6	6	8	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6						
父親	僧侶(そうりょ)										盜賊(シーフ)										騎人(しじん)										魔術士									
母親	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師	女戰士	聖職士	武鬥家	魔術士	僧侶	盜賊	魔術士	占卜師								
HP	90	90	80	80	80	70	70	70	70	60	60	60	60	60	60	60	70	70	60	60	60	60	60	60	60	70	70	60	60	60	60	60								
防禦力	6	6	4	6	0	3	0	0	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	0	4	6	3	3	0	0	0								
腕力	8	7	8	7	7	8	7	6	10	9	10	9	10	9	8	8	9	8	8	8	9	8	7	8	7	8	7	7	8	7	6	6								
體力	9	9	8	8	8	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6	6	6	6								
器用力	8	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9	10	10	10	9	9	9	9	9	10	10	10	10	9	9	9	9	10	10	10	10								
速度	6	6	7	6	6	8	6	6	12	11	13	12	11	14	12	11	10	9	11	10	9	12	10	9	8	7	9	8	7	10	8	7								
智力	9	10	9	10	11	9	11	12	6	6	6	6	7	6	7	8	7	8	7	8	9	7	9	10	9	10	10	11	9	11	12	11								
精神	9	10	9	9	10	8	9	10	6	7	6	6	7	6	6	7	7	8	7	7	8	6	7	8	8	9	8	8	9	7	8	9								
愛	11	10	11	11	11	10	9	9	10	7	9	10	6	9	10	11	11	10	11	11	11	10	10	11	11	11	11	11	10	10	10	9	9							
魅力	6	7	6	6	8	6	7	8	8	7	10	8	7	12	8	8	6	6	7	6	6	8	7	7	6	6	6	6	7	7	8	8	8							

基本操作說明

◎操縱器的名稱與操作方法

L 鈕

①地圖畫面中，次地圖的呼叫。

②戰鬥中一前進“まえへでる”指令的選擇。

③押住時，人物的方向可固定移動。

選擇鈕
地圖的呼叫。

開始鈕

・暫停時間與動作。

十字鈕

①人物的移動。

②按方向與人物交談。

③對話文字的選擇指令。

④地圖上移動地點的選擇。

⑤物品、指令的選擇。

⑥讀告示牌、書本的指令。

R 鈕

①戰鬥中一後退“うしろへさがる”指令的選擇。

②地圖畫面中，前地圖的呼叫。

③押住時，人物的方向可固定移動。

Y 鈕

①表格畫面的呼叫。

②地圖上移動地點的選擇。

X 鈕

・地圖上移動地點的選擇。

A 鈕

①指令的決定。

②文字顯示的流動。

③距離一步的地點，可進行調查。

④離開乘坐的交通工具。

⑤與人物交談的按鈕。

B 鈕

・取消選擇鈕

◎遊戲開始

當你插上「復活邪神」的卡匣，再打開主機的電源之後，便可看見驚人的迫力的標題畫面。

▶ NEW GAME ◀

選擇新遊戲的開始，按下此指令，立刻進入創造人物畫面。

①主角的性別選擇

依你的喜好選擇男性或女性為主角。各有 4 種造形。

②人物的選定

依照人物的不同，有不同的境遇，年齡不同，其所能發揮的能力也不同。

③主角的姓名

使用十字鈕與 A 鈕，選上你所喜愛的名字。姓名可用「ひらかな」平假名，「カタカナ」片假名來填寫。

④選擇父、母親的職業

依你所選擇的父、母職業，會影響主角的能力。

⑤決定左右手習慣

此項對主角能力沒有影響，當你選好左、右手腕力後，可看見人物的初設定值。此表都是依照你的喜好所設定，如不滿意，可按 B 鈕取消，重新設定。

◀ LOAD ▶

選擇繼續遊戲，從上次記錄的地方繼續開始。本遊戲提供了三個記錄檔，可隨時存取不同的記錄資料。

裝備與熟度

裝備與熟練度，關係著人物的攻擊能力提升與戰鬥取勝的關鍵，所以必須慎重選擇。

◎武器的裝備

每一位人物所能裝備的攻擊武器共有 8 種。一開始每人身上都有一項基本的武器，你可以不斷加強攻擊武器，不論遠距離攻擊武器、或近距離格鬥武器，都能使用。

裝備上武器之後，在戰鬥中使用十字鈕左右移動，更換你所想使用之武器，即可發揮攻擊力。

◎熟練度的設定

不論你使用何種武器，都必須記住要練有專長。因為每種類型的武器，都有一套等級必殺技，依照你的等級程度不斷提昇，而能使出的必殺技，也會愈來愈強。而每種武最高能練成 4 種必殺技，所以戰鬥時，要先動一項武器，練至最高後，再換另一種，如此等級的提升會比較快。

人物成長

復活邪神的等級提升方式，不是採用經驗等級，而是採用隨機提升的方式。在每場戰鬥之後，根據這場戰役、人物的戰鬥狀況，提升你的各項等級。如要 HP 提升得快，你就得常常用近距離武器上前砍殺敵人，要魔法升得快，就要動練他的魔法。雖說這種提升力量的方式比較真實，但人物提升的時間卻很難預測，也是蠻鬼的。

◎各種等級提升標準

HP……戰鬥的次數愈多，打倒較強的敵人，愈容易提升。

防禦……防具裝備的種類與數量，跟防具強度有關。

熟練度……戰鬥時，不斷使用武器與魔法，愈容易提升。

腕力……戰鬥時，不斷使用武器攻擊，愈容易提升。

さようさ(命中率)……戰鬥時，不斷使用武器攻擊，愈容易提升。

體力……戰鬥的次數愈多，愈容易提升。

すばやさ(速度)……戰鬥時，時常逃走，愈容易提升。

知力……戰鬥時，不斷使用魔法，愈容易提升。

精神……戰鬥時，不斷使用魔法，愈容易提升。

魅力……戰鬥時，不斷使用魔法，愈容易提升。

愛……戰鬥時，不斷使用魔法，愈容易提升。



情報收集與交易買賣

冒險旅程中，情報收集與交易買賣是最基本的要素。

◎情報收集

◆話す（交談） 當你靠近人時，以你的正面向著人物的正面，直接按方向鈕或A鈕，即可聽取情報與交談。

◆調べる（調查） 人物移動至物品的前一步，按下A鈕，即可執行調查的指令。其實箱即是用調查、拿起箱中的寶物。

◆讀む（閱讀） 在各城鎮之中，你能看見的告示或書櫃，也是使用調查的方式，按A鈕去閱讀其中的文字。

◆移動する（移動） 人物的移動，只需要操作十字鈕上下左右。但關閉的門是無法進入的，而有些門則需要有鑰匙才能開啟進入。

◎交易買賣

在此提供各位於各商店中，交易買賣的方法。當你進入商店後，你只需要隔著櫃台與老板交談，即可進行買賣。

◆宿屋 當你戰鬥中，消耗了大量的HP（生命值）與MP（法力）時，只需到此休息一晚，第二天便能回復最佳狀況。

●談話內容一

おとまりになりますか？（客官你要住

店嗎？）
やめておく（不要住店）
とまる（住店）

◆武器●防具屋 此地出售你在戰鬥時，最需要的武器與防具用品。要比別人強的話，你就必須時常光臨此店。

◆道具屋 於冒險旅途中，所需的各式道具。如回復藥品、工具用品，都可在此購買。所以道具屋是十分重要的商店。

◆拳術屋 一種專門出售拳擊（パンチ）與踢技（キック）等技巧的店。在此遊戲中，是十分特別的商店。

談話內容一

かいらきた（來買東西）

うりにきた（來賣東西）

ちよつときた（下次再來）

そうそれがほしい（好。給我這樣物品）

やつぱりいらない（依然不要）

（※武器屋●防具屋●道具屋●拳術屋交易對話相同）

◆魔法屋 除了一開始人物所攜帶之魔法外，其他的魔法，都必須經過傳授。此地的魔法師們，都以傳授魔法為生。每一種魔法學起來可都不便宜，而且問一魔法屋

只傳授一種系列的魔法。

●談話內容一

ここは「幻の術法」おしえます（教導這「幻之法術」）

.....

よろしいですね（這樣可以了嗎？）

じゃあやめとく（那麼，算了）

わかりました（了解）

◆酒店 各種情報的入手地點。也是隊伍解散人員，聘雇人員的重要地方。

●談話內容一

なかまからはすしたい人か

いるんじゃないの？

（在你的同伴中，希望某人離開嗎？）

いいにければ私がいつてあげますよ。

（如果你不好開口，我幫你來說）

大きなおせわだ！（你太多管閒事了）

たのむおさらばしたいやつがいるひだ

（拜托 是有想分開的人）

※10000元以上金額持有方法。因持有之金額最高到9999元，所以在到達此金額時，你需要變賣一件物品，讓錢轉換成寶石（ジュエル）。例如：目前持有9500元，而你賣出值1000元的物品，則金額會轉成1顆寶石，持有金額500元。

表格與畫面的使用法

按下Y鈕，即可呼叫出表格畫面。戰鬥中不得使用。

◎基本表格畫面

①人物的圖形畫像

②人物的名字

③人物目前的體力值/最大值。

④現在持有之金額數。

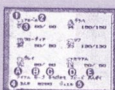
⑤現在持有之寶石數。

◎指令的使用

在基本表格上，共有五項基本指令①~⑤，將游標移至指令名稱上，按A鈕即可使用。

①アイテム（物品）

顯示目前所持有之物品，可使用二項指令操作：



◆つかうみる（使用）

使用持有的物品。以十字鈕選擇，按A鈕決定，接著選擇使用者即可。

◆すてる（拋棄）

將你不需要的物品，使用此指令，直接將它丟掉。“はい”是。“いいえ”不是。

③さてる（記錄）

記錄下目前的遊戲進度。此遊戲提供了三組檔案，採隨時隨地記錄，十分方便。

◎ならびかえ（隊形排列）

戰鬥時，依照你所排列的隊形，與接觸敵人的方向都會有不同的戰鬥隊形。

其隊形排列為九宮格3×3形。第一

排自然最接敵人（如正面接觸敵人的話），反之敵人從後方偷襲，隊形自然正好左右相反了。

※配置排列應注重人物之裝備與能力

前列之人員應是使用近距離攻擊之武器，和防禦力強、體力高的人。而後排之人員則是防禦差、體力較弱，使用遠距離攻擊武器的人（如魔法、弓箭等）。而排列好之隊形，盡可能以正面接觸敵人才不會亂了隊形的排列。

④スピード（速度）

選擇更改文字顯示的速度，以十字鈕上下左右、增減數字，其數值愈高，則文字顯示愈慢。

⑤おんがく（音樂）

選擇音樂為スラレオ（立體聲）與モノラル（單音）的指令。

●狀態畫面

於基本表格畫面時，選定人物按A鈕，即可出現人物的狀態畫面。其中包含了許多個人指令：

◆各能的含意

每一個人物各有九項基本能力值：

防禦	防禦值愈高，受敵人攻擊受傷度也愈小。
腕力	腕力愈高，武器的攻擊力也就愈強。
體力	體力的高低，影響HP（生命值）的提升度。
きようさ	（熟練度）熟練度愈好，則攻擊的命中率也愈準。
すばやさ	（速度）決定攻擊快慢順序，愈快愈易先攻擊。
知力	影響攻擊法術的成功率與攻擊力的強弱。
精神	精神愈強，愈能抗拒敵人的法術攻擊。
愛	影響使用回復法術的成功率與回復值的多寡。
魅力	影響接受他人回復法術的成功率與回復值的多寡。

◆個人指令

在個人狀態畫面中，按任何鈕，可執行三個個人指令（按B鈕取消）法術、武器與防具的裝備。

①術法

術法就是一般常見的魔法。使用十字

鈕左右選擇術法系，上下操作術法的名稱，按A鈕決定使用。



①術法系列

②現有的MP值/最大MP值

③術法的名稱

④術法的使用回數：現在MP值與術法最高回數的表示。

★術法的學習

在「復活邪神」中，法術是屬於自然學習的力量。所有人物都可使用法術。

但在學習法術上必須注意，極對的法術是無法同時學習的。例如，你已學有火之法術，就沒有辦法再學習水之法術。而十種法術中，闇與邪氣的法術是無法學習的。其極對法術為：

火—水、土—風、光—闇
氣—邪氣、幻術—魔術

②ぶき（武器）

在此是指裝備武器的指令，每位人物身上共可裝備8件物品，當然其中包含可裝備一般的道具物品。一旦裝備有道具物品，於戰鬥中你才能使用這些物品。

◆そうび（裝備）

以游標選好“そうび”按A鈕，再選定物品欄的武器或道具，按下A鈕裝備上手即可。

◆つかう（使用）

使用身上所持有之物品。其中包含裝

備身上的物品。

◆はずす（解除）

選擇“はずす”再選定物品。就是要解除此物的裝備。但必須注意，如你的武器等級已練得很高時，一旦解除該物裝備，則等級也同時取消歸零。

★裝備物品於戰鬥中使用

戰鬥中，因無道具指令，所以要使用道具必須先裝備上身，而裝備最好裝備回復藥品，可於戰鬥中，使用藥品，回復HP值。

◎ほうぐ（防具）

在此是指裝備防具的指令。全身上下共有7個部位可裝備防具。其裝備的方法，只需要選擇防具，裝備於適合的部位，按A鈕裝備即可。而解除裝備的方法亦同。

- ①現在的防禦力 ②裝備的部份名稱
③現在裝備上身的防具。

◆各部位可能裝備的防具

- 頭：頭盔類。（かぶと、ぼうし、ヘルム）
體：盔甲類。（よろい、メイル、アーマー）
腕：手環類。（こて、グラブ）
足：靴類。（くつ）
首：首飾類。（くびかざり）
指：戒指類。（ゆびわ）
盾：盾牌類。（たて、シールド）

★裝備防具增強防禦力

不論人物如何的提升成長，防禦力是不會增強的，防禦力你必須依靠防具來提升。所以多購買一些防具來強化防禦力，是最聰明的方法。

戰鬥說明

當你接觸到敵人時，一場戰鬥就隨即展開，以下分類說明戰鬥的各種狀況。

●戰鬥方法

①遭遇敵人

隊伍於移動時遇到敵人時，根據敵人接觸隊伍的方向不同，戰鬥隊形也會有何不同。如你排列了隊形，最好使用正面接觸敵人，比較有利。（你可使用L、R鈕，使人物保持同一方向移動）。

②指令選擇

◆ほうぎょ 防禦敵人的打擊時可使用。

正面接觸



前	中	後
前	中	後
前	中	後

右方接觸



前	前	前
中	中	中
後	後	後

左方接觸



後	後	後
中	中	中
前	前	前

後方接觸



後	中	前
後	中	前
後	中	前

◆にげる 不能或不想戰鬥時可使用。

◆まえへてる 讓後排的人員前進的指令。

◆うへろさがる 使前方人員退到後方來。

③武器選擇

在指令選擇中，使用左右移動來選擇使用的武器。但武器必須你事先有裝備的才能使用。選好武器之後，用上下移動選擇攻擊的殺技。依所選的武器的不同，能攻擊到的怪物距離也不同。

④法術選擇

基本上法術的使用方法與武器選擇是相同的，以左右上下來選擇。

⑤下一位

當隊伍中一位選擇好後，接著便輪下一次隊員選擇。如不滿意選擇，可按B鈕取消，重新設定。

⑥攻擊開始

當所有的隊員都選擇好後，這一回的攻擊便開始。攻擊完畢後，接著第二回的選擇與攻擊，直到一方倒完為止。（當敵人第一排被擊倒後，隊形會自動向前，無

須再行調整）。

⑧戰鬥終了

當雙方有一邊被擊敗時，這場戰爭都算終了。而依這場戰役，人物的戰鬥狀況，提升能力。（如你是全體滅亡的話，則會回到標題畫面，而你必須從上次記錄的地方，重新開始）。

◎戰鬥中的異常現象

於戰鬥中，因敵人的特殊攻擊，會出現11種的異常現象。

◆戰鬥終了後，依然持續之現象。

●石化 石化，無法行動，也無法再戰鬥，可使用藥物回復。

◆戰鬥終了後，同時回復的現象

●氣絕 HP為0時就是氣絕，戰鬥終了回復成1。

●マリオネット（傀儡） 氣絕後，被敵人魔法控制。

●憑依 敵人魔法控制人物無法行動。可用HP回復回復。藥不可。

●誘惑 為敵人所催眠，聽其命令行動。

●パニック（恐慌） 失去元氣，無法順利行動。可用HP回復回復。藥不可。

●目潰し 中敵人的法術，眼睛看不見，武器攻擊命中率降低。

●咒い 體力減低，攻擊力與防禦力都變弱。

●マヒ（麻痺） 行動遲緩，行動不順，無法可解。

●ねみり（催眠） 完全睡著，無法行動。

●毒 身體中毒、HP、體力變弱、攻擊力減低。

⑧戰鬥終了

戰鬥結束，依狀況提升能力。戰役結束，回復到原來畫面。

移動的方法

復活邪神的移動方式，乃是採用地點移動法，不像以往的RPG是在廣大的荒野移動。全世界共有12張地圖，依你創造之人物，會從不同的地點開始。所以你必須不斷找尋地圖和打探地圖上重要位置所在的位置，如此遊戲才有辦法繼續進行。

◎查閱地圖

在城鎮、區域上，按選擇鈕，可呼出地圖。以十字鈕、X鈕、Y鈕，來選擇你欲前往之地點，按A鈕決定移動。（地圖游標以紅色顯示）。

◎地圖入手的方法

地圖於一開始時，便持有一份。而當你於途中有加入新同伴，新的地區情報或你搭船到達一個新的區域時，其地圖便會自動入手。

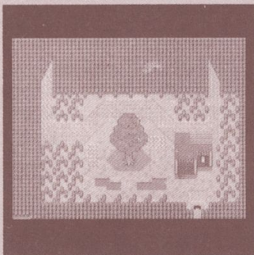
攻略指引

首先要說明的是，復活邪神的故事內容十分的大，如果你現在已開始進行，那一定了解。由許多的事件連串而成的龐大內容，實在很令人眼花。其整個遊戲的內容共有八位主人翁，43件重大事件，依你現有隊伍人員，時間的進行，各會發生不同的事件，說實在的很頭痛！也因為如此很難一一交代得很清楚。在此提供其中七位人物的前半段的基本攻略順序路線，提供各位參考，是否一定如此行進，就依各位玩家去決定了。當然在此也提供另一位人物的全攻略法，提供各位玩家一個參考實例，方便自行去完成，祝各位玩家成功！

克羅迪亞クローティア

巴伐魯帝國的首都南方，「迷之森林」。美麗大方的可人兒—克羅迪亞，森林的守護，便從此地開始她的冒險旅程。

●迷之森林（まよいの森）

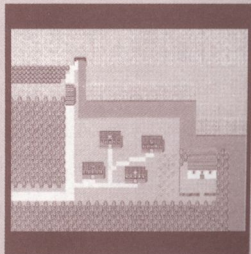


這一日，魔女歐烏魯，把克羅迪亞叫到跟前。由於近來，時常有些怪物在森林入口處出沒，而且有人遭受襲擊，於是魔女要克羅迪亞前往查探。

克羅迪亞一到森林入口，便發現有位誤闖森林的男子，正遭受一群怪物的攻擊

，於是克羅迪亞立刻出手援救。原來這名男子是巴伐魯帝國的親衛隊「夏（ジャン）」，夏為感謝克羅迪亞的救援，希望克羅迪亞能到梅爾比魯・（メルビル）一趟。

克羅迪亞回到森林，告訴魔女歐烏魯此事，魔女心想，克羅迪亞也該外出磨練磨練，於是答應了她。於是克羅迪亞開始了她的冒險旅程。

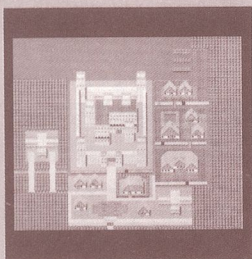


●金礦場（ゴールドマイン）

得到魔女許可的克羅迪亞，帶著狼大哥與熊寶貝，離開了迷之森林。因聽說近來怪物出沒頻繁，侵入了國王的金庫，於是克羅迪亞一行人趕到了此地。

一入村，便看見一群怪物，橫行街頭，你可利用此處，先提升一下人物的等級水平。再來到右下方的金庫去。在金庫裡，是比較大哥級的怪物，但你還是須打倒他們。打倒怪物之後，巴伐魯帝國的大臣會出來感謝克羅迪亞的英勇行為。但很不幸的，金庫的金子早已怪物搬光了，所以還是得想辦法找回來才行。

●梅爾比魯（メルビル）



離開金礦場之後，夏夏的邀請到達巴伐魯帝國的首都梅爾比魯。到達梅爾比魯，首先去王城找夏夏。一到王城，夏夏說克羅迪亞來訪，立刻出來迎接。經夏夏的引見，會見了親衛隊隊長。在談話之間，隊長似乎想找一些重大的秘密，但他又有所隱瞞，不願說出。會談之後，夏夏帶著克羅迪亞到酒店休息，說是要為她介紹一位同伴，作為克羅迪亞的護衛一同旅行。

翌日早晨，克羅迪亞見夏夏竟一旁打盹，於是便喚醒他，正巧此時夏夏的好友「古雷（グレイ）」到來。這位古雷就是夏夏要介紹的同伴。夏夏介紹兩人結識之後，便自行離去，由於無事可作，一行人便到街上閒逛，不料在街上探聽到，於地下水道的地方，有怪物出沒，怪可怕的！克羅迪亞心想，這會不會就是襲擊金庫的怪物盜賊呢？不管如何，下去一趟，一切疑問都可獲知解答。

●地下水道

得知地下水道有盜賊怪物的克羅迪亞一行，決定前往一探究竟。一進入地下水道，發現都是怪物，克羅迪亞一路往前打，到達◎點時，終於發現了盜取金子的盜賊。雙方一照面，盜賊們的神色立刻不對

，他們要克羅迪亞立刻滾開，當然這是不可能的，克羅迪亞立刻回絕他們（どろぼうをほつとけるか！）。如選擇這項的結果，自然是一場大戰。但不料這些盜賊都是「肉腦」，二下下就清潔溜溜。打敗這群盜賊之後，克羅迪亞看著這些閃閃發光的金子，心想是要「①かえてあげよう」將金子帶回歸還國王呢？還是「②もらつちまおうぜ」自己收起來用呢？真是很難取決。

克羅迪亞拿起了金子，狠了狠心交回給國王。不料一出地下水道，竟是大臣的家，原來地下水道連接著大臣家的地下室。就在此時，國王派人前往迎接克羅迪亞，而金子是在大臣家地下室找到的，這大臣被國王認為是盜取金子的主謀而收押，到底大臣是不是主謀呢？我們繼續走下去！

●城內的二事件

解決了金庫事件，克羅迪亞一行休息過後，想到酒店喝喝小酒輕鬆一下，不料帶酒店看見告示板有人在尋找失蹤的女兒。於北方宿屋的女兒，無故失蹤了，店主貼出告示，希望有人能找回他的女兒。克羅迪亞覺得很有趣「おもしろうた」，於是順手將告示撕下，去找北之宿屋的店主。克羅迪亞繞到櫃台後面跟店主談話，店主告訴克羅迪亞，只要能找回他的女兒，他一定會重重酬謝你。

離開了北之宿屋，克羅迪亞到鄰屋警備隊，想打聽是否有失蹤人口的消息情報。不料在警備隊，聽到另外一個事件，於北方道具屋的店主，被人殺害。這又是件十分有趣的事「おもしろうた」。

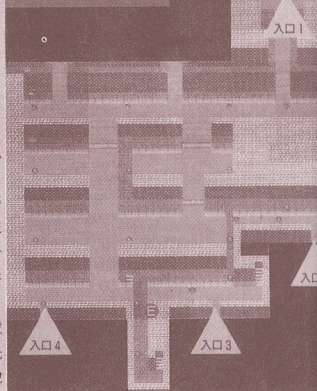
接受了兩件委託事件，克羅迪亞根據警備隊提供的消息，要從北方道具屋，先了解一下店主被殺的情況。店主的女兒說，當天她父親一早到南方的道具屋去，結果就...於是克羅迪亞轉往南方道具屋，據店主所說，當天北之道具屋的店主離開後，他看見有位身穿黑色長袍的人與他發生爭執，後來那位穿黑袍的人，逃往地下水道去了。

克羅迪亞心想，這地下水道還真邪，什麼人都往那邊躲。沒辦法，答應人家的事，必須做到，就再到地下水道一趟吧！連，地下水道之後，延著老路前進，到達◎點的位置。沒想到一出老口，就見

到成群的怪物，克羅迪亞一行人，奮力砍殺向前，卻見到了一群穿黑袍的人，到底何者才是真正的凶嫌呢？不過看起來各個人人都帶惡相，一定都不是好人。於是克羅迪亞決定全都剷除，令其無法再為害他人。最後殺到祭台前，見到最後一位，他竟自稱是沙魯茵的祭司神官。而祭台上躺著一位女子。克羅迪亞頓時明白，原來是這批人捉走了北之宿屋店主的兒女，而正巧被北之道具屋的店主瞧見，於是殺害了他。而這自稱神官的惡人，他們捉走少女，是想要活祭少女，使破壞神沙魯茵魯復活。這等惡行，實在人神共憤。克羅迪亞一怒之下，當下做掉了這名神官。

消滅神官後，國王再度召見克羅迪亞，感謝她為王國除去邪惡陰影。國王獎賞克羅迪亞的英勇，贈給三件物品「武器、防具、金子」，三種只能選擇其一，好好選吧！

メルビル地下水路



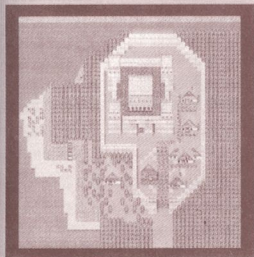
●救援同伴「夏」

完成首都的事件後，克羅迪亞回到酒店，又看見告示板，親衛隊隊長在找克羅迪亞，有要事相邀。真是傷腦筋的地方，沒辦法，好人做到底，走吧！

進入王城，見到了親衛隊隊長告訴克羅迪亞說，前些日子，他要夏前往羅巴恩（ローバーン）去調查羅巴恩公司，不料一去數日未歸，他十分擔心，所以想請克羅迪亞代勞，前往探查夏的下落（ジャガリ

んばいだ さつそくいこう)。臨行之前，親衛隊隊長告訴克羅迪亞，到達羅巴恩可先去找他的眼線連絡員摩尼卡(モニカ)，他能幫助你。另外還交給克羅迪亞一句暗語「東の風あめ」。於是克羅迪亞一行離開首都梅爾比爾，趕往羅巴恩。

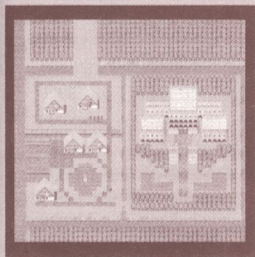
●羅巴恩(ローバーン)



到了羅巴恩，首先去找城旁的連絡員摩尼卡。當下雙方合對暗語「東の風あめ」與人名「ネビル」。於是摩尼卡告訴克羅迪亞，夏已經被羅巴恩公囚禁，你必須從城右上方的小屋，從那屋內的秘道進去牢房。

於是克羅迪亞根據摩尼卡的指引，找到了小屋。不料密道前，竟有人看守，而且直叫回去。當然克羅迪亞是不會與之妥協的。在兩次的拒絕之後(かえらない)，雙方終於開打。克羅迪亞當場使出奪命劍法，一刀兩命，打倒了守門，進入密道，準備回救夏。

克羅迪亞才剛踏入牢裡，不料地板忽然陷落，連同夏一行，全跌落一個地下洞窟。好在這洞窟不大，很快的就找到了出口。一行人出了洞窟，夏很感激克羅迪亞的救援，他告訴克羅迪亞，羅巴恩公是皇帝陛下的弟弟，但近來敵意甚強，所以親衛隊特派他來調查，他現在必須回去，於是此雙方各自告別。

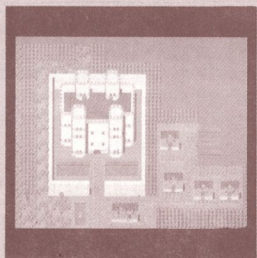


●布魯耶雷(ブルエーレ)

救出夏之後，克羅迪亞一行人先回連絡員摩尼卡的家，意外發現了貴族之子阿魯貝魯特與蠻族女戰士西芙。當下克羅迪亞便請兩位高手加入隊伍，繼續旅程。

眾人信步走到布魯耶雷。此地是一座海港，有船運，能通往三個區域。由於克羅迪亞於街上探聽到騎士團領地的騎士拉非艾魯(ラファエル)被監禁，他十分需要幫助。所以決定先行前往米魯薩夫魯(ミルザブル)。

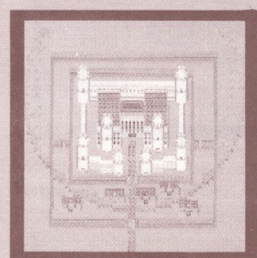
●米魯薩夫魯城(ミルザブル)



從布魯耶雷乘船到達米魯薩夫魯城。首先到城內，右方地下監牢中，去見拉非艾魯。由於迪歐多魯王(テオドール)的女兒克施達芝(コンスタンツ)被誘拐失蹤，迪歐多魯王以為是拉非艾魯所為，所以將他監禁，而要海因利比(ハインリヒ)以他的女兒來換回拉非艾魯。所以拉非艾魯希望克羅迪亞能幫助他(いいよ じかんはたつぷりある)。

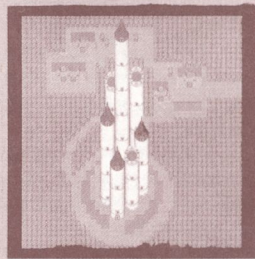
會見過拉非艾魯之後，為了幫助他，必須先打行前往歐依加修達多(オイゲンシユタット)。

●歐依加達多(オイゲンシユタット)



到了歐依加修達多城，先到城中，接見海因利比王。從城主口中得知，原來拉非艾魯與克施達芝是對戀人，但在一次外出旅遊中，受到了怪物的襲擊，克施達芝被怪物所俘，而拉非艾魯受傷逃回米魯薩夫魯城，迪歐多魯王認為拉非艾魯棄女逃命，故將他監禁。如果要救回拉非艾魯，必須救回克施達芝。克羅迪亞接著問到，如何救回克施達芝。海因利比王告訴克羅亞去巴塞魯海姆(バイゼルハイム)，找美拉瑪(フラマ)，她是位魔術士，或許知道一些消息。

●巴塞魯海姆(バイゼルハイム)



聽取海因利比王的建議，到達巴塞魯海姆之塔，上到最頂樓，找到了女魔術士美拉瑪。由美拉瑪的口中得知(はなしをききにきた)，有群怪物群居於西南方的一个洞窟中，而克羅迪亞所要尋找的克施達芝就是被俘虜到此地。

探知到克施達芝的下落之後，克羅迪亞一行立刻便趕往(コンスタンツ)去迎救克施達芝。

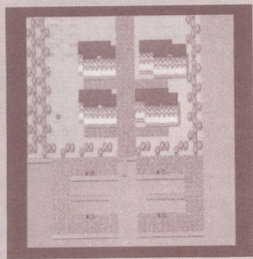
●洞窟(コンスタンツ)

在洞窟之內，到處都是怪物，而克施達芝被一隻魔獸看守於B4F內。打敗這隻魔獸之後，即可救回克施達芝。

救出克施達芝之後，可從右方的出口，直接回到米魯薩夫魯城。城主們見到克羅迪亞一行，平安救回克施達芝，十分感激。於是封克羅迪亞為80年以來，第一位的榮譽騎士。

(註：救回克施達芝回城之後，別忘了在洞窟後方有個小寶庫。另外在巴塞魯海姆塔有許多寶箱，別忘了去拿。)

●歐比魯海港（オービル）



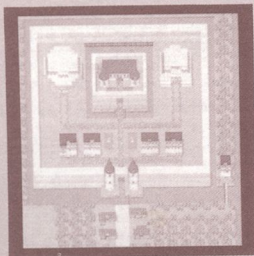
解決了騎士團領問題之後，接著便是要前往貴族之子阿魯貝魯特的家鄉伊瑪斯城，於是一行人搭船前往歐比魯（オービル）。

在歐比魯的宿屋休息時，克羅迪亞忽然聽見魔女歐烏魯的召喚。克羅迪亞心想，是否發生了什麼事，於是一行人匆匆趕回到迷之森林去。

回到迷之森林，克羅迪亞見到了魔女歐烏魯，歐烏魯告訴克羅迪亞她已病危，即將過世。於死亡前，她要告訴克羅迪亞的身世，於是召喚克羅迪亞回來。

經由歐烏魯的解說，原來克羅迪亞竟是王國的皇女，由於家國規定是由長子繼位，而生下來為長女的克羅迪亞，對於王國將來的繼承權的問題是十分不好的，但國王看見可愛的女兒又下不了手，在不得已的情況下，國王便將自己可愛的女兒克羅迪亞交由森林的魔女歐烏魯扶養，而國王為了日後父女有相認的一天，交與了她一只「戒指」。說完歐烏魯也就去世了，克羅迪亞雖然心痛，但尚有未完的旅程等著她，於是大伙葬了歐烏魯之後，一行前往水晶城（クリスタルシティ）。

●水晶城（クリスタルシティ）



由於阿魯貝魯特的家園伊瑪斯城（イスマス）受到怪物的侵襲，於是阿魯貝魯特才流落在外。為了幫助阿魯貝魯特，克羅迪亞一行，前往水晶城見皇太子，希望知道阿魯貝魯特家人的行蹤。

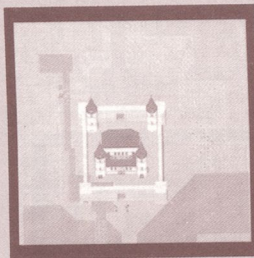
皇太子告訴阿魯貝魯特，伊瑪斯城受到大批怪物的侵襲，阿魯貝魯特的父母在英勇的抵抗之下戰死了，而遺體於置於水晶城內的妮莎神殿（ニーサ）中，但是阿魯貝魯特的姊姊至今生死未明。阿魯貝魯特聽此惡訊，心中十分難過，但他仍然要見雙親的遺容，於是前往妮莎神殿。到了神殿，但神殿的祭司告訴阿魯貝魯特說，他的雙親已被妮莎神召喚而去，不過阿魯貝魯特的姊姊去向，妮莎並沒有回答。

從神殿回來，皇太子要阿魯貝魯特前往水晶之湖（クリスタルレイク）的洞窟，找尋アクアマリン寶石，皇太子希望借此提起阿魯貝魯特的精神。

克羅迪亞答應了皇太子的請求，一行前往水晶之湖洞窟。這水晶之湖是十分大的內陸湖，而洞窟就位於湖中靠左正方的地方。從洞口進入，立刻可發現怪物一堆，而皇太子所說的寶石就位於最右下方，由一株妖花所看守的寶箱中，將妖花擊敗，即得寶石之後，立刻回水晶城。

回到水晶城，將寶石交給皇太子，皇太子說明此寶石就是古代傳說中，用於封印破壞神沙魯茵的神石。由於克羅迪亞幫忙皇太子取回了神石，皇太子便賞賜三件物品，金、武器、防具，但只能三選一。

●伊瑪斯城（イスマス）



告別了皇太子，克羅迪亞一行離開了水晶城，前往伊瑪斯城。不料一進城，發現比原本想像還……，全城到處都是怪

物。大伙一行一路衝入王城，於兩樓的中間房間，查到了有關破壞神沙魯茵之事，也了解了世界會如此混亂，也是由於有人想使破壞神復活而造成的。於是全隊有了一致的想法與目標，就是打倒破壞神沙魯茵。

但要打倒破壞神，並不是易事，以目前全隊的力量是很難應付破壞神。所以會慢慢的前進目標就是強化全隊的力量，尋找最強的攻击武器與最佳防具，打探破壞神的所有。

從伊瑪斯城往下可通往巴伐魯帝國，而往上就是原來的羅薩里亞王國（ローザリア）。克羅迪亞離開了伊瑪斯城再次回到了水晶城拜訪皇太子。詢問有關街上老人所說的斯加普山（スカープ山）的巨鳥之羽的事。皇太子告訴眾人，在斯加普山上住著一隻巨鳥泰尼菲莎（タイニフェジャ），由於山區十分危險，凡能取得此鳥羽毛的人，都被認為是十分英勇的戰士，所以這鳥羽是一種榮譽的表徵。但事情似乎不只有如此單純，一定有什麼秘密在其中。

克羅迪亞得知山中巨鳥之事後，為了進一步的修行，全隊決定前往一探險區。於是一行人休息過後，向著斯加普山出發了。

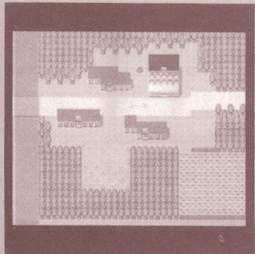
●斯加普山（スカープ山）

離開水晶城一直往上便是斯加普山。從入山口一路直上，不久便可看見山頂的洞窟。由山頂洞口下去，一路向下，再繞過兩個洞口，方可見到斯加普山的巨鳥老大—泰尼菲莎。巨鳥要克羅迪亞答應他的請求，之後跟克羅迪亞說：「在特瑪耶火山（トモエ），住著弗雷姆泰拉德（フレムタイラント），他有一只名叫「火神防御輪」的頭輪，只要你能取得此物給我，我將以我的寶物與你們交換。」

與巨鳥泰尼菲莎協議好了之後，在右上方的凹處，你可找到皇太子所說過的「巨鳥之羽（はね）」。取得羽毛後，從左方的出口直接可離開斯加普山。

〔註：如不想答應巨鳥的要求，可選擇戰鬥（たたきこらす），直接打敗他，再取寶物。〕

●阿魯魯魯（アルツール）



要前往特瑪耶火山，必須先取得一件物品「冰劍（アイスソード）」。所以必須先到阿魯魯魯村去。此村就位於水晶城與歐比魯港之間。於村內找到一位名叫卡拉哈德（ガラハド）的男人，他持有一把冰劍。對他你能執行三種選擇：そう かんげいなぬ（沒關係……）

殺しても うげいとる（殺了他……）

ゆずつてくれ たのむ！（原諒他……）

而只有選第二，殺了他，才能取得冰劍，這也是不得已的事。唉！

●貝伊魯高原（ペイル）

從斯加普山要到特瑪耶火山有二條路

可行，一條是由歐比魯港（オービル）搭船前往巴伐魯帝國。另一條則是直接穿伊里斯瑪城（イスマス），也可直接到達巴伐魯帝國。不過建議各位還是走陸路，一方面可省掉一筆船費，另外還可打打怪物，練練等級，賺一些錢花花，不是很好嗎？

當到達夫魯耶港時，得知東邊附近不遠處有座貝伊魯高原（ペイル），據說高原上居住著許多怪物，十分危險。不過愈是危險的地方，愈表示有著稀奇古怪的寶物，就當作是一次修行吧！於是全隊休息過後，立刻向貝伊魯高原出發。

從高原下方入口繞到內部中央，可看見一條樹藤，順著樹藤即可進入地洞窟。當到達洞窟地下第三層時，發現到在一座祭台上有一隻巨龍。這隻巨龍名叫亞迪里斯（アディリス），他擁有一只「雨雲的腕輪」，你可採用二種方式取得，一種是答應龍的要求，前往北方的斯加普山去找巨鳥要（はやてのくつ），再來換取。另外一種當然就是直接打掉這隻巨龍，那寶物自然也歸你的。不論你選擇何種，此事件與前巨鳥事件都只是取得寶物的事件。

●梅爾比魯（メルビル）

從貝伊魯高原離開，接著回到了巴伐魯帝國的首都梅爾比魯。因為在夫魯耶港時，酒店告示傳知，有大批的怪物侵入首都，而首都正是克羅迪亞的父親，皇帝的所在王宮，於是一行人立刻趕了回來。

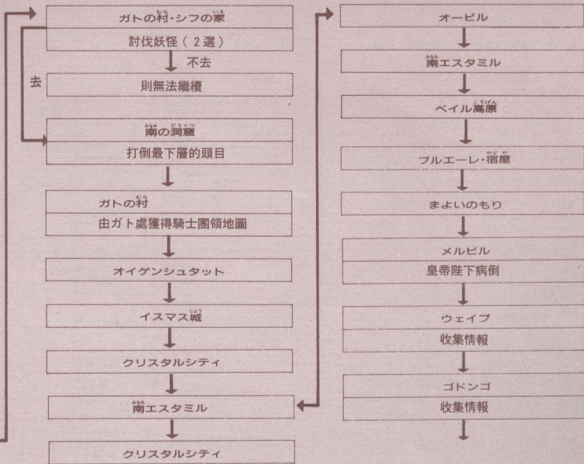
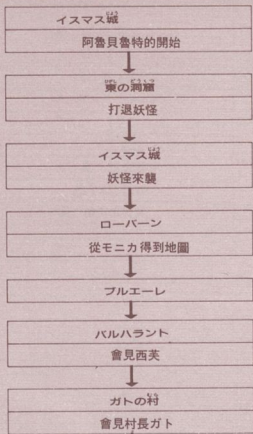
一入王城，真是太可怕了，怪物之多，克羅迪亞不知該往何處的亂闖，只希望都見到父親一面。一路打了上去，終於在三樓的第一間房內找到了國王。而國王正被一群怪物所圍困，親衛隊隊長與夏正合力保護著國王。於是克羅迪亞立刻上前助陣，經過一場混戰，終於打敗了敵人，也救出了國王。

離別了數十年的父女終於有相認的一天，不過國王卻沒什麼表示，只是說：「這批怪物仍是破壞神沙魯茵的邪惡手下，一直傷害人類，必須速速將之除去。是因為這個原因嗎？是因為邪惡未除，使得親子無法此時相認，看來克羅迪亞目前能走的路只有再向前進，去消除邪惡的破壞神。」

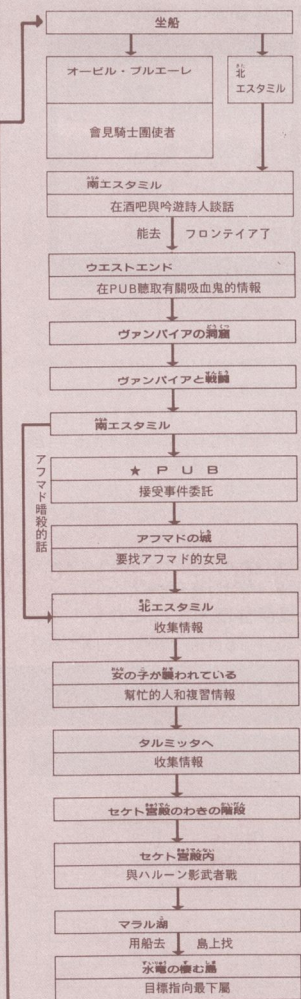
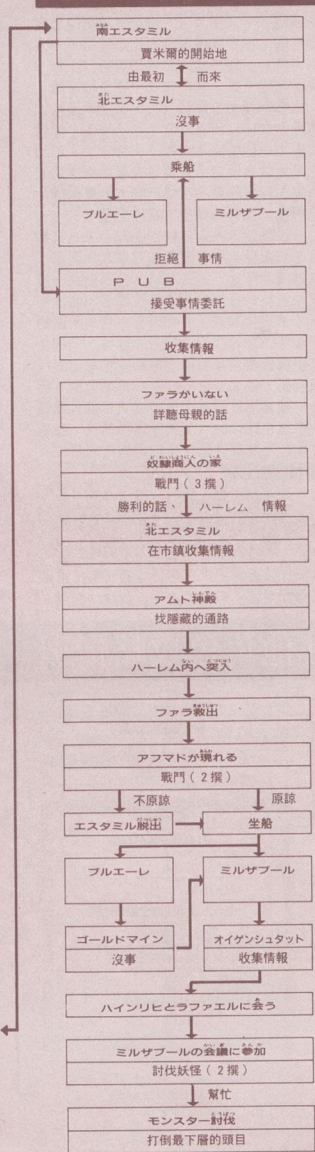
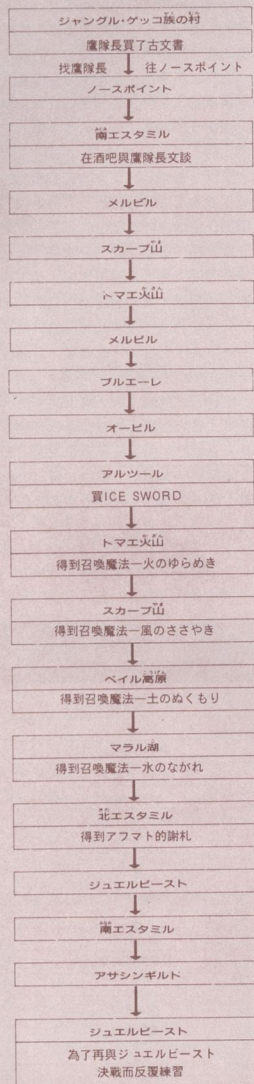
一行人出王宮，休息過後，於酒店中發現告示看板說，東邊利加唔島（リガウ）上，出現了大批的怪物，島上的居民不知如何了？看來梅爾比魯城的怪物可能就是從島上過來的，而且前巨鳥也說過，於該島上的特瑪耶火山中有稀世之寶「火神防御輪」，不論為何，利加唔島是勢在必行。

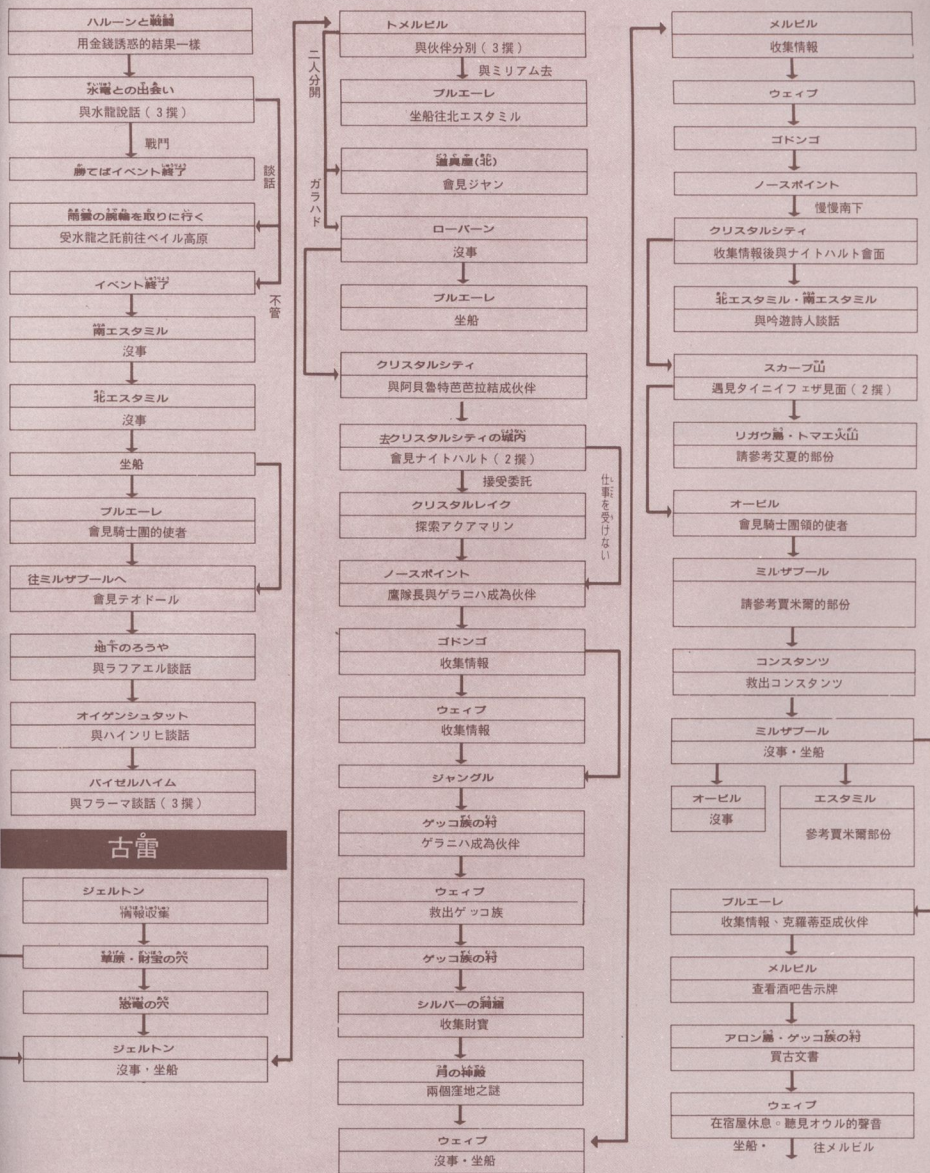
其他角色攻略指引

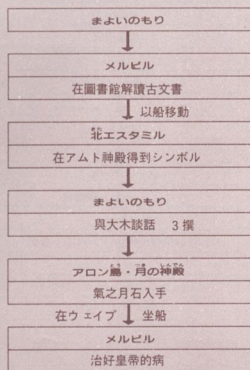
阿魯貝特



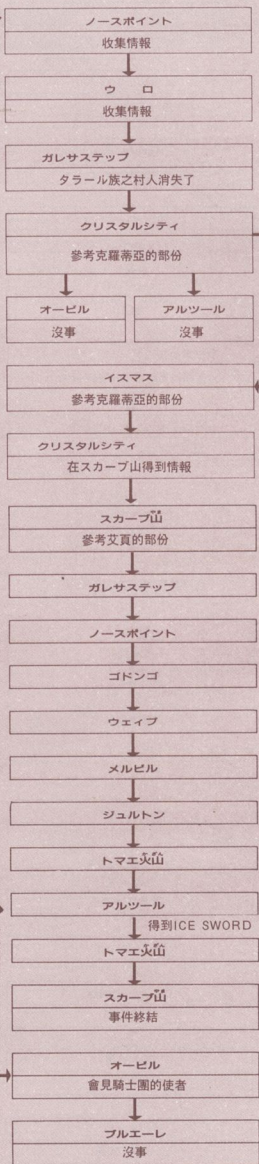
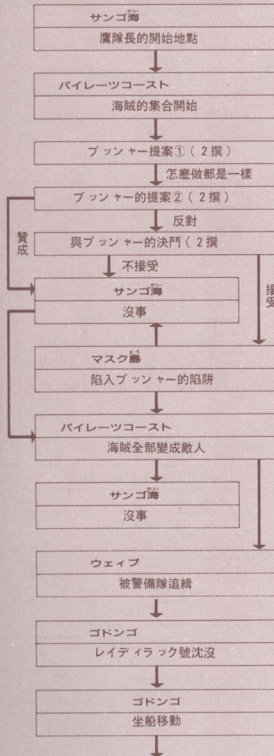
賈米爾



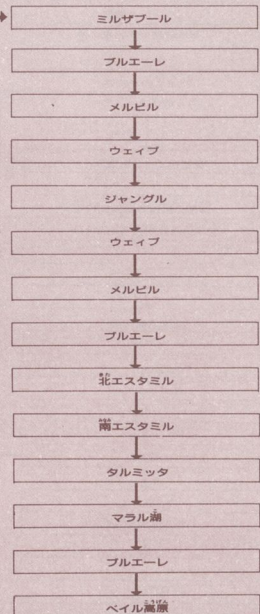




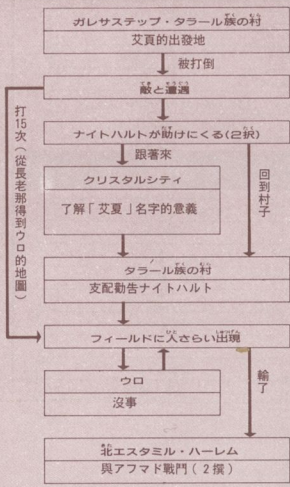
鷹隊長



獲得地圖 ICE SWORD

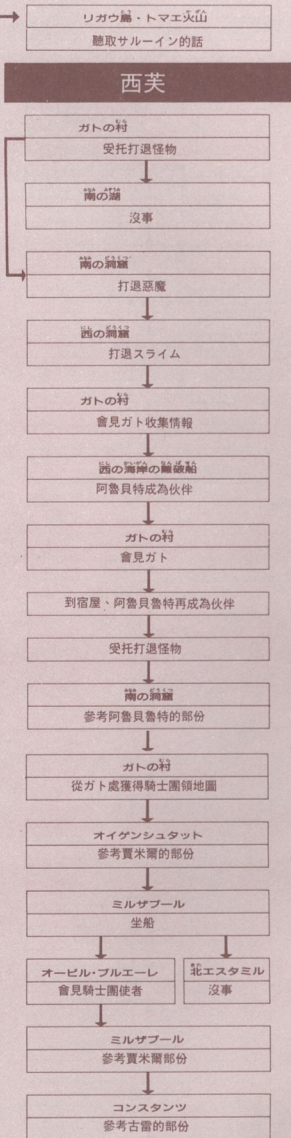
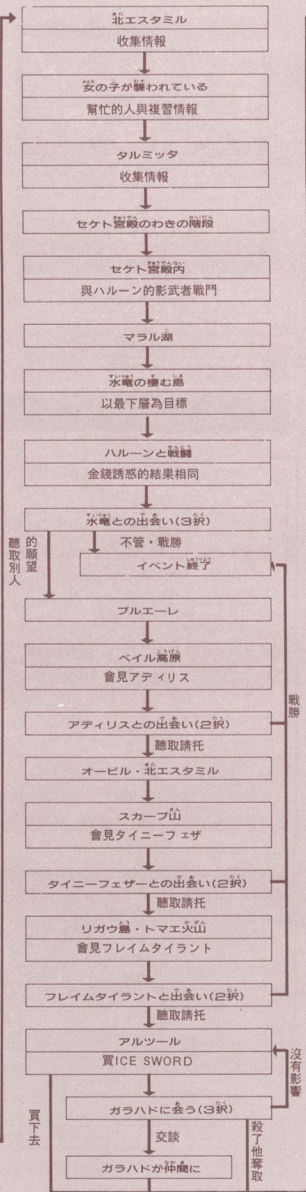
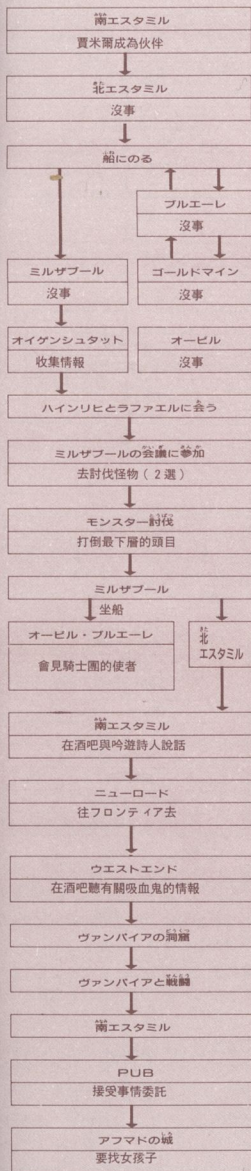


艾夏



打 15 次 (從長老那裡得到ウロ的地圖)

繪了



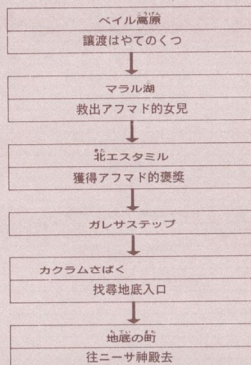
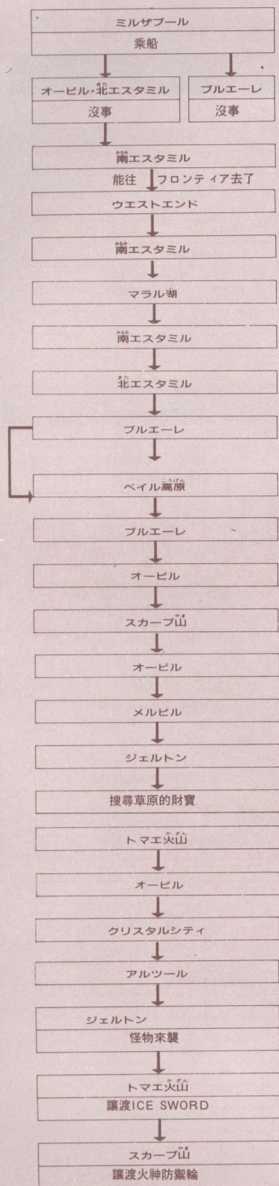
聽取別人
的願望

戰勝

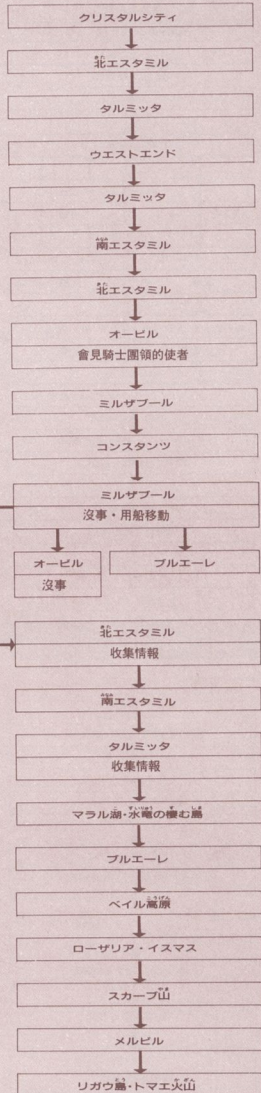
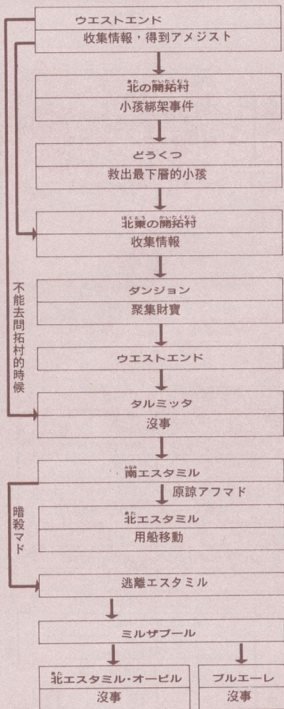
沒有影響

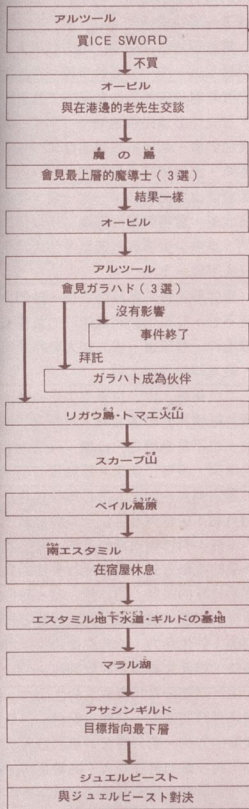
買下去

殺了他奪取



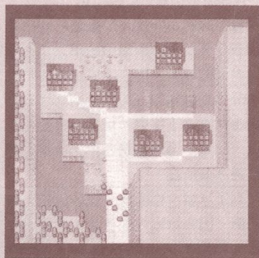
芭芭拉





●傑魯多ジュルトン

由於克羅迪亞消滅了侵襲梅爾比魯城的怪物，所以城鎮又恢復了以往的繁榮景象，於是克羅迪亞一行便搭船前往傑魯多港。因為要通往特瑪耶火山，必須經過此處。不料，克羅迪亞一行人一下船，發現全港區內全都是怪物，不過幸好全鎮的居民都只是躲在屋內，他們還是照常經營。克羅迪亞們於宿屋休息過後，一出門立刻往鎮外衝，衝出鎮外後，方可很清楚看見特瑪耶火山高聳立南方盡頭的海邊。但克羅迪亞一行人，沒有為險惡的山勢所迫，毅然決然的進入了特瑪耶火山。



●寺瑪耶火山 (トマエ火山)

克羅迪亞一行人進入特瑪耶火山之後，隨之而來的便是一戰接著戰的血戰。不過是可從1F的右邊穿過，上面的樓梯直接通往F5，這樣雖比較快，其他樓的寶物你就必須放棄了。

上到5F之後，在中央區域你很清楚可看見一具鬼火，守著去路。上前與之交談，鬼火會問你是否有攜帶冰系一類的武器，如冰劍之類。克羅迪亞心想這冰劍可是犧牲一條人命換來的，怎麼可以說給就給，於是拒絕了鬼火的要求，當場將他打斃了。打敗鬼火之後，在後方的寶箱方可取一只「火神防禦輪」，這真是太帥了！（如以冰劍與他交換的話，你可獲得一只「火神防禦輪」與「火のゆらめき」一種鬼火召喚術，加上後方寶箱，共可取得两只「火神防禦輪」，其結束玩家自己選擇吧！）

取得火神防禦輪後，發現這有一個樓梯直通地底，是通往何處呢？十分令人好奇，於是大伙決定下去一探究竟。不料這下面竟是傳說中的冥界，死人的世界。從冥界再往下走，怪物愈來愈多。第一層中，你會遇許多巨龍，你一下樓立刻往下衝，就在下方那個區域有一個惟一的真實樓梯。往第三層後，往右下方的樓梯再下去。接著最後一層，下來在正上方的地方，你就可看見最可怕的冥界之王一死神迪斯（デス）。

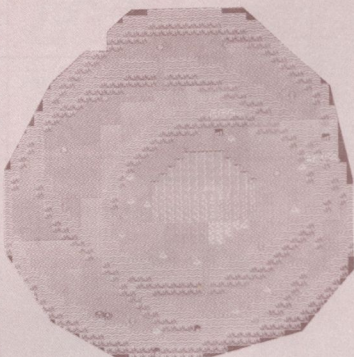
雙方一碰面，死神問到你們來做什麼？克羅迪亞立刻提出要求：①なんでもありません（什麼事也不要）。②サーリンのいばしょをおしえろ。（沙魯茵的所在？）。「死神回答：沙魯茵就藏在伊斯瑪斯城（イスマス）旁的山洞之中」。③～よいぶきをくれ！（給我最強的法

器與防具）。「不料死神回答：將古雷的命留來，就把東西給你」。④カラハトを生かえらせろ。（讓卡拉哈德復活過來）。「死神回答：（請不要開這種不可能的玩笑好嗎！）」

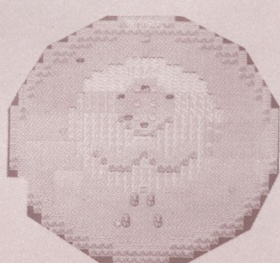
到此的主因是為了最強的法器防具，相信各位玩家們大多也是嚮選擇②，問出沙魯茵所在之後，再選③要求最強的法器、防具吧！選③之後死神會要你決定：「そんなことか できるか（覺得驚訝！不理他）」。「はい！どうぞ！（好給他！）」。「てめえ ゆるさん！戦う（不同意，且跟他決戰）」。

冥界之王一死神迪斯決戰只是一個序曲，只要你生命力不太弱，最少600以上，所有武器的絕技，全拿出來用，應當不難打死這傢伙才對。擊斃了死神之後，快快去取後面二個寶箱中的「死的劍」「死のよろい」。拿到手後，就快快逃離這滿山怪物的世界吧。

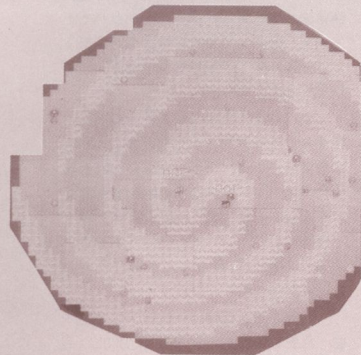
トマエ火山 B 1 F



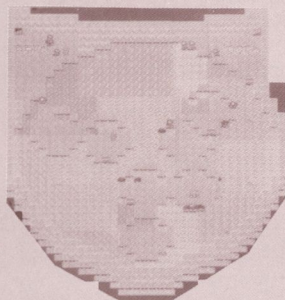
トマエ火山 B 2 F



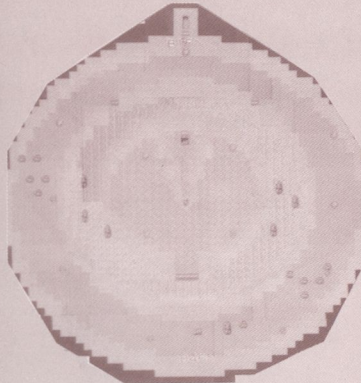
トマエ火山 B 3 F



トマエ火山 B 4 F



トマエ火山 B 5 F



●冰城的邪劍

據可靠線民所說，於巴魯哈蘭特（バルハラント）的冰原地帶的下方，有一座凍結湖面的冰城。而在冰城之內有把攻擊力十分強勁的邪劍，於是立刻前往取劍。從騎士團圍住下移動，便是巴魯哈蘭特，一進入此城、遍地都是白雪。從下方的小道直通冰城所在。

到了冰城，你要有一股作氣的衝勁，往下衝。因為冰城內部不大、樓梯大多在右邊，看見向下的樓梯衝就對了，當到達最後的神祭台後，你將可看見一把黝黑的劍—邪劍，就放在祭台上。取得此劍後，別忘了將它交給一位同伙去練劍。就當取完劍，要離開之際，有一位身穿紅袍的秘人擋住去路，而且要克羅迪亞將那把「邪劍」留下。當然這是辦不到的事，看來只好選擇戰鬥。但不知是克羅迪亞力量過強，或敵人太弱，兩三下就死掉了，於是克羅迪亞一行取了邪劍便離開了冰城。

●巨人之里（オールドキャッスル）

當你在烏諾村（ウノ），位於水晶城上方，必須穿過弗雷薩斯迪普草原才能到達的村莊。於村內探聽到，東邊山中有一座巨城，曾有看見巨人在那附近走動。這時出村便可朝此地前進，不過怪物蠻多的。自個多小心些。

當到達山中巨人之里後，先去見巨人村村長，得到此協助，方可於此村中，添購強大的武器與防具。如「如火神防禦輪、強力斧、強刀劍等。」

當裝好武器防具之後，就是準備從伊斯瑪城（イスマス）旁的洞窟下去，準備決一死戰。

●最後決戰

當一切準備就緒，你即可出發。從伊斯瑪斯東邊洞窟下去，往下走，看見橋就往下走就對了。當看見一個轉送點就是轉送到下一層。

下到第二層也是先往下走，因為這裡有上下二層，你必須往下方繞到下層，再往上走，走，大概在一座通往外面的出口長梯附近有一個轉送點、這就是轉送至第三層。

下到第三層，你先往右邊走，走到盡頭時，再繞到下方向左走，到達一處全都

是假的轉送點的區域，在這個的下方就是轉送下一層的轉送點。

轉送到這最後一層，地方就不大了，你只要找到一座十分長的窄橋，在橋盡頭，你就可看見破壞神沙魯茵的三隻看門巫師。首先你必須先跟他們——對招一次，最後他們會一起出招攻擊，這時候就不用太客氣，使出絕技對付他們。因為這三位巫師會使出致命絕技，一次一名，要是你運命太差，當場就是你斃命。所以跟他們決鬥，多多少少要幹些運氣，所以戰鬥前最好先記錄一下。

當你解決掉三名巫師之後，他們仍然心有不甘、於是他們將最後的力量轉輸給了破壞神，看來這一場大神大戰將是驚天動地、氣鬼神世的世紀大戰。

六位英雄，他們持著手中的武器，面對著為亂世界的破壞邪神，不是為了神的使命，也不是為歷史的延續，只是為了人類的未來，沒有了未來，等於沒有了——一切，於是六個人一而上。這場戰役究竟是誰勝誰負呢！這就得看各位玩家的能耐了。

（註：對付破壞神的方法，不可能使用一般的攻擊方式，能直接殺害他的武器，都是特殊的武器，如冰劍、邪、死亡之劍等等…。在一般城鎮所買的武器，只能傷到他1的生命力，除非你使用這些武器的絕技，如此才有辦法攻擊到他。

由於破壞神有10萬左右的生命力，而且精通各類魔法，十分難以對付。但是他攻擊的方式，都只攻擊前排的敵人，所以你可將攻擊力最強的人（通常是持冰劍的人），排到前排，其餘的人排在後排，後排的人要不斷的為前排的人補血，一次都不要斷，而前排的就全力攻擊。等到前排絕技用盡時，你可考慮將前排與後排的某人對調，依同樣後排補前排血，前排全力攻擊的方式，如此要打破破壞神當是不難。記住！如你沒有補充HP的魔法，就多帶些傷藥。攻擊時，使出最強的絕技攻擊，如冷凍劍、不動劍、地すり殘月、飛翔のうてんげき、十字斬…等類一類。另外要注意的就是，破壞神有時會使出迷惑術，只要你的同伴一人被迷惑，他就能發殺自己的同伴，此時你得使用藥物（ばんのうやく）將其恢復，除此之外最好都會裝備（火神防禦輪）能防禦火系的攻擊。有了這一切，其他就得看看你的運氣，祝好運！

防具



皮の帽子
防禦力：50
價格：50



チェーンヘルム
防禦力：5
價格：250



アイアンヘルム
防禦力：3
價格：700



スチールヘルム
防禦力：4
價格：1400



ヴェルニーヘルム
防禦力：4
價格：2400



ガーラルヘルム
防禦力：6
價格：3700



ハードレザーアーマー
防禦力：3
價格：84



リングメイル
防禦力：10
價格：160



ブロンズアーマー
防禦力：6
價格：440



スケイルメイル
防禦力：8
價格：900



チェーンメイル
防禦力：18
價格：1500



アイアンアーマー
防禦力：12
價格：12



ヴェルニーアーマー
防禦力：15
價格：4000



スチールアーマー
防禦力：3
價格：6000



ガーラルアーマー
防禦力：22
價格：9999



レザーグラブ
防禦力：2
價格：250



鎖のこて
防禦力：6
價格：700



鐵のこて
防禦力：4
價格：1400



はがねのこて
防禦力：5
價格：2400



ヴェルニーのこて
防禦力：一
價格：3700



ガーラルのこて
防禦力：7
價格：5300



アイアンシールド
防禦力：2
價格：800



ヴェルニーシールド
防禦力：一
價格：1330

石破天驚・震古爍今！



OH！PC-E特⁵即將隆重登場

意想不到的奇景、怪事、……

都會散佈在這本書中的每一個角落

要小心其內震撼的內容會令人久久不能自己
期待！期待！值得衷心的期待！

漫談RPG攻略的製作方法

文：SD太郎



要玩好一個RPG遊戲並不是很困難的一件事。但要想做出一篇遊戲的攻略，卻是不容易的一件事，我們打個比方來說吧！今天比如說你玩一個RPG遊戲，當你在遊戲之中要完成一項事件時，可能是要去某某迷宮內取得一樣寶物後，到一個地方使用此物，便可以打開某條通路或者是解開什麼謎題。如果你是純粹玩遊戲時，就拿迷宮來說吧！你可能不必顧慮其它通路中有什麼寶箱，只要能到達你欲取得寶物的所在地後，拿了寶物便可以出來了，但是要做攻略的話，可能就不是這麼簡單了！你必須要交代讀者這個迷宮內有什麼特殊的物品，那些地方要注意，甚至還要畫一個迷宮地形圖來指導讀者。

由上述的例子看來，便可以知道做一個攻略人，並不如想像中那樣的容易，我們除了要帶領讀者破解一個接一個謎題外，還要在攻略中交代清楚事理的來龍去脈，這比起只要玩RPG就好的人來說，的確是相當累人的一件事，但是大家知道為什麼我們還是願意繼續做這項工作嗎？原因就是因為在攻略結束後，除了能徹底的明瞭此遊戲的過程外，更有一種別人無法感受的成就感，為了能讓各位一樣愛好RPG的人能走入攻略的天地中，享受和我們一樣的喜悅，現在太郎將就攻略方法分成三大項「攻略內文的撰寫、地圖的畫法及表格的製作」以較基本的語法寫出，目的是向完全不會做攻略的讀者們說明如何著手進行一個攻略的製作，希望對想進入攻略RPG陣營的玩家們能有幫助。現在便一項一項的介紹下去。」

一、攻略內文的撰寫～

哈！第一項提到的便是重點，一個攻略能否成功，作者的筆下功夫占了絕大的關鍵，因為一個攻略即使沒有迷宮的地圖，或是表格的參照，一樣可以玩下去，但是你攻略的內文若是寫得簡略，沒用的話嘩啦嘩啦的寫了一大堆，可是真正的過程卻沒交代清楚的話，那便會造成看你攻略的人十分困擾，如此的話，那可能你攻略中所講的話便會毫無價值的成了「廢言」了。

為了怕各位想做攻略的玩家們在這項最重要的攻略步驟中失手，現在便將一些基本的攻略內文寫法教各位玩家們，希望大家在看過之後，能夠知道有那些事值得注意。

在攻略內文撰寫時，第一個要注意的是故事性，一個攻略的生命就在此地，你若是在寫攻略時，只是在紙上交代你如何玩此遊戲的話，那便會很平淡無奇，讓人會有看論文的感觉，所以一定要注意到這點，舉個例來說吧，比如說你拿了某個藥品救回了一名垂死戰士後，他便因感謝而加入你的隊伍，並告訴你下一個冒險的地方。這是比較普通的寫法，我們換個方式看看：

歷經了千辛萬苦後，總算取得了傳說中的秘寶，看著手中迎風搖動的藥草，一切辛苦總算得到了回報。帶著他快回到村莊吧！進去之後，走到以前會去過的戰

士之家內，會看見生命有如風中殘燭般的戰士，正奄奄一息的躺在以木頭製成的床上，由他痛苦的表情看來，他可是真的不行了。

見狀之後，主角由衣中掏出了藥草，義無反顧的便給戰士服下了，就在剎那之間，藥草發揮了神奇的療效，在一瞬之間便治好了戰士的疾病。當他慢慢的睜開雙眼起身後，便驚異的問道自己怎麼好的？在由主角口中得知了整個事件的情形後，便感激的向你道謝，並提議和你一同冒險，就這樣，第二名伙伴加入了，休息了一晚後，第二天早上，當太陽才悄悄的露出雲端時，兩人已經收拾完了行囊，踏上了另一段冒險的旅程了。

大家的感覺怎麼樣？是否是覺得和先前的寫法有些不一樣呢？這便是「故事性」的攻略，再來要注意的便是「完整性」，你在攻略的時候，在前面的過程中如果發生了某些事件後，若是在這事件內有些特殊的狀況或是人物出現，而在遊戲後面又再度出現能破解前面難題的關鍵時，你在攻略中不可以將他的過程只交代過去就算了，一定要把他前面發生的事件和此事件之間的關連之處交代清楚，才能夠使別人看起來能一目了然，也能讓攻略更具有「完整性」。

二、地圖的畫法～

在攻略內文充實了之後，在RPG的遊戲之中，地圖也是輔助讀者方便玩遊戲的一樣利器，地圖在RPG中分為世界地圖和迷宮地圖兩種，通常在一個RPG遊戲的原文取紙說明書中，應該都會有世界的全圖，大家可以將它的輪廓描繪在較大的紙張上面，然後在遊戲過程中，依你攻略進行到的據點，在上面標下編號，然後再將各個號碼所代表的地名記載下來，這樣在遊戲之中不但能在見到任何一個地名時能立刻由地圖上的編號查出身處何處，而透過像這樣一次又一次的繪製與記載，對一個「攻略的初學者」來說，也是能訓練自己在遇到任何RPG遊戲的時候，都具備製作出地圖的能力。

而在迷宮地圖方面，一個RPG遊戲，他很多的關鍵都隱藏在各式各樣的迷宮之中，除此之外，很多的好裝備或好寶物

也是以迷宮為放置的最佳之處，因此一個好的攻略，除了要有強有力的內文為架構外，若是當你內文在進行到某一迷宮的攻略時，能夠再加上此迷宮的路線圖的話，會有更佳的助攻效果。這就像一顆健康的心臟，若是沒有血管來供給血液的話，那還不是「虛有其表」。

而迷宮地圖的畫法也分為兩種，一種為原形照畫，一種為路徑線畫，這兩者比較起來，將此迷宮的形狀完全照畫下來，或許是即明顯而又實在的方法，但是對初做RPG攻略的玩家們來說，這並不是一個好方式，我反而覺得若是在繪製迷宮的路徑時，把路線用線的方式畫出的話，更能讓攻略者方便作業及節省時間，要是你讓一個初學的攻略者一開始便象個半死的畫一個迷宮的地圖，可能原本很快花幾十分鐘便能通過並完成地圖製作的地形，卻

要上好幾倍的時間來製作，那會使一個原本與織勃勒的攻略人，一下子便打退堂鼓了。

所以說，如果在迷宮地圖製作時，以繪畫便能達到引導的效果，那便不要花太多的時間來做原形照畫式的製圖，不知大家是不是有這種感覺，我講得更實際一點，今天若是你攻略的RPG遊戲內容不大的話，或許你可以花長時間來製作一個迷宮的原形地圖，但是若是要你攻略一個大型RPG（如太空戰士IV，天外魔境II）時，你要是每一個迷宮都照原來的樣子畫下去的話，那大概沒有幾個人能拍胸脯說：「沒問題」，即使他能畫，但若是像我們必須在短時間內完成的話，可能問題就大了。所以說，或許以路徑線畫方式，才是想走入攻略世界的玩家們的最佳選擇。

三、表格的製作～

終於說到最後一項了，這一項和第二項地圖的畫法一樣，都是能讓一個攻略更完美的輔助內容，而表格的目的除了能使人看出各個物品的資料外，更能進一步幫助玩家們在這些道具的使用或武器防具的調配工作時，能更順利的應付自如。

而表格又分為幾項呢？大致上說來一個初做RPG攻略的人，在你要製作攻略時，只要能將魔法一覽表及道具一覽表就可以了，這兩項基本的表格，通常在取級說明書內也都會有概述，大家在攻略製作時，只要將其格式保留，但在效果的那一個項目中，你要在玩遊戲中試，當效果明確後，就可以填入其中了。

當攻略者稍具水準後，便可以進一步的去製作武器一覽表、防具一覽表及重要寶物一覽表，其製作方法就較不同了，它們必須從遊戲一開始便自行作記錄，而到遊戲結束後，便將整理好的資料像魔法或道具一覽表一樣，分項目加以寫出

，這樣便可以完成表格的製作了。

各位愛好RPG的朋友們，在看完了的三項基本的攻略製作方法後，是不是已有了心得了呢？而太郎對大家的另一項建議就是多翻字典，當你遇見一個無法了解的單字時，便要依其字體（平假名、片假名）來查字典，這樣不但可以幫助你玩遊戲甚至做攻略，更有一樣潛在的好處，那就是當你長年累月的翻字典查生字後，便可以漸漸的記起一些簡易的單字了，以後就會使你擁有一看到一些RPG指令時，能立刻明白它的作用。

有關攻略製作方法的實例，各位玩家們可在SFC特輯II的「太空戰士IV」的戰略中自行參考，裡面對以前我在文中提到的各項攻略製作方法，都有較為仔細的介紹，或許大家在看了之後，更能了解一些具體的方法，相信對想進入RPG攻略陣容的玩家一定小有助益才是。

最後太郎也要感謝各位玩RPG的同

好們對我的肯定及批評，不管是好是壞，我都一樣的感謝大家，唯有你的建議，才能使我的等級（LEVEL）再向上提升，為大家做出更好的攻略，今天大家在看過此一文章後，若是你有更好的方法或技巧時，也請你能向本社提供，我們將會仔細衡量你的意見。而在此還是要提醒各位RPG的玩家們，提起你的筆，讓攻略為你留下遊戲的日記，我們一起寫寫看！（YES/NO？請在心中按下指令吧！）



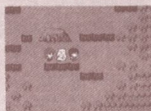
RPG重點問答



魍魎戰記

Q 在天空的巨木之下消失？

A 如果主角摩陀羅突然消失，相信大家一定會大吃一驚的。但，這卻是這故事中的一部份。



只要你繼續進行，到柳蔭村時，相信你一定能再度與主角摩陀羅相會。所以不要大過擔心哦！

▲主角居然不見了…。

Q 巨木上只有空的寶箱而已…

A 在天之巨木的最上方，僅有4個空的寶箱…。不錯，這就是這遊戲的設定。但如果你將此四個寶箱全部打開；



則你一定可在中央發現階梯。利用它你便可向上到達一個叫天文台的地方了。

▲在巨木之上有這種房屋

Q 復活的八大將軍真是強敵？

A 在耶果寨中復活的八大將軍會比以往更強。以HP來看，大約6000—7000之間。但主角在經過一番鍛煉才到達這裡的，所以應不會有太大的差別。



除此之外，各位必須小心，他們會以魔法攻擊哦！

▲在山寨南方的高野山附近可得倒影之蓋。

Q 如何與影王一決勝負？

A 與影王進行決戰的場所在於須彌山入口處的黑暗洞窟之中。在對影王作戰時，如果能夠使用



黃金之鎧甲及虫之三連發則會發生意想不到的效果。以此來使其動作緩慢，然後再強攻猛打

▲在毒沼中所受到的劇痛，決不要讓他有喘息機會。

勇者鬥惡龍 I

Q 無法進入城中的詛咒？

A 一旦裝備起道具「咒いのベルト」詛咒之帶、「死的首飾り」，則無法憑本身之力來取下。

萬一在不知情的狀況下裝備起來，則可請住在拉達多姆城中的老人來幫忙解除這討厭的詛咒。

▲被詛咒後到這裡即可。

Q 如何發現卡拉伊墓的入口？

A 你可於卡拉伊市東北邊的一棟大建築物之北邊的牆上調查一下。這樣便可發現秘道了。但，

因卡拉伊之墓內部非常的廣，且出現的敵人也都很強，所以至少要會使マホトーン，否則戰鬥會相當辛苦哦！

▲試推看這附近的磚塊。

Q 一起死後，公主便消失了！

A 若在帶出蘿拉公主時，於途中遭到敵人殲滅，則主角雖可於城裡得到重生，但公主則會再度

被怪獸們帶回迷宮之中。所以，一旦在途中被敵人打敗，則只有再回到迷宮之中將公主救出。

▲一口氣救公主回去！

Q 如何才可找到鑰匙屋？

A 只有拉達多姆城、利姆多達魯市及城市美魯吉多三個地方才有鑰匙屋。而最先會到達的大概便是利姆多達魯市的鑰匙屋了。所以，若你的等級還無到這個地區，則只好請你再忍一忍了。

▲鑰匙使用後便會消失。

Q 如何打倒城門前的科雷姆？

A 若科雷姆聽到某種道具的聲音，那他便會陷入夢囈囉！所以，有了這些道具後便應可打倒他。

相信在利姆多達魯市便可得到情報，然後到梅伊拉的溫泉附近去找找看，一定可以找到這項道具哦！

▲在溫泉的南方得到情報

Q 如何使用「王女之愛」？

A 有了「王女之愛」後，它便會指示勇者拉達多姆城勇者的

所在場所的相對位置。若要探討其真正功能，則它在勇者得到美魯吉多城之長老的情報後，要找出「ロトのしるし」（羅德之印）時相當有用。

▲隨時都可聽到公主之聲。

Q 羅德的武具裝備置於何處？

A 在勇者鬥惡龍工中，以羅德為其名的武器僅劍與鎧而已。因羅德之盾及羅德之盔在開始並不會出現，所以不要浪費精神去尋找。「羅德之鎧」置於廢虛特姆德拉市的一角。有關的詳細情報可於美魯吉多市得到。但即使知道所在之地，因將有許多超強的怪獸及惡魔騎士等著入侵者，所以在取得「羅德之鎧」前需要有相當的覺悟。至於「羅德之劍」，它被置於最後迷宮的深處，所以一定要走過無數的階梯才可找到。



劍後便現這把馬不遲了。結把

Q 無法找出「雨雲之杖」嗎？

A 「雨雲之杖」由住在西邊與梅依拉村以海隔開的小廟中的老人所持有。但是若要得到老人授與「雨雲之杖」，

則必須將於卡拉伊之墓中得到的寶物交給他，然後他才會認同你是真的勇者了。而將這「雨雲之杖」交給你。

▲不會這麼簡單就給你了！

Q 如何到達城所在地魔之島？

A 如果在利姆多達魯市西北方的海角上使用「虹のしずく」則便會有由魔法彩虹作成的橋出現

。而「虹のしずく」可持「ロトのしるし」的兩樣秘寶前往利姆多達魯市以南的聖廟後便可獲得。

▲在這個地方使用「虹」的獲得「しずく」。

Q 找出城的地下室？

A 在城中不論你如何找尋也無法發現地下室的入口。但若進入城東北的一間上鎖的屋子，然後

從庭院中出來，沿著城牆往南走，繞過池子後便可發現地下室。而且，於地下室中你還可發現一項非常重要的寶物喔！

這便是勇者系列的慣用技巧！

Q 為何龍王不在王座之上？

A 出現在地上城之上的王座並非龍王的寶座，而真的龍王寶座

在城的地下室深處。而地下的入口便在假王座附近，只要仔細調查應可找到。進入入口後便是黑暗力量的世界。所以最好先提升等級後再進入這強敵環繞的地方。

▲在王座附近會有風吹來，到底風從何處來呢？

勇者鬥惡龍II

Q 如何找到薩瑪魯多里亞王子？

A 如果無法掌握住王子的行蹤，則很難找到他，根據妹妹所給的情報追查下去，則一定能在某一個城市中找到王子。所以你一定要到處找找，尤其是那些讓旅者休息的旅館。

▲勿忘了到旅館看看哦！

Q 在龍之角無法繼續前進？

A 你應該可於姆貝達市得到有關於可使人飛翔的道具的消息吧！在風之塔中得到此道具後將其裝備起來，你便可從塔頂飛降。但在飛降時一定要考慮好飛行方向才有可能越過河川哦！

▲不搞錯方向哦！

Q 無法到達迪帕村？

A 在羅達魯基亞西方，有幾條河川從貝拉奴魯魯海分離。如果順著最西方的河川逆流而上便可發現迪帕村。在這村中有個水門可打開通往滿月之塔的道路。而且，你還可得到王女的最佳防具。

▲順著這河川而上～。

Q 如何才能發現，“ラーの鏡”？

A 若依照於姆布魯克城中地下室所得到的情報來找，應可順利的於城東可見到四座橋的沼地中找到。一旦發現此鏡，便可直接前往住有可愛的動物的姆貝達市。然後使用此鏡……。

▲應可在這小沼澤中發現。

Q 無法發現北之海的淺灘…

A 只要你從布魯卡那市向北直行，那你可於右方發現奇怪的地方。這奇怪的地方是北之海的淺灘。利用船接近此地後，以調查指令潛入海中便可發現財寶。然後將此物交與布魯卡那商人。

▲坐在船上調查查看。

Q 如何才能發現黃金鑰匙？

A 在迪魯科達魯南東的方向上有一個小島，而薩布市便在此島上。而在此城市的某處便藏有黃金鑰匙。相信你可從動物的口中得知隱藏之處。此時你會得到人類最忠實的朋友的幫助哦！

▲在這挖挖看！汪！汪！

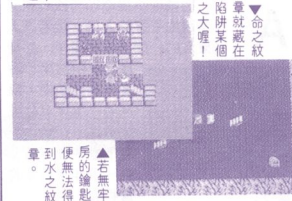
Q 如何使它幫我作“水之羽衣”？

A 為了作成水的羽衣，你必須先將置於薩布市的神聖織布機及落於龍之角北方塔上3F的露之絲交給多恩莫哈才才行。而且，在將這些東西交出後一定要先記錄後關機再接開，這件水的便完成了。

▲一但關掉電源，則羽衣、羽衣才有可能完成。

Q 無法收集齊全的5枚紋章？

A 由於時常有玩家會遺忘或找不全紋章，而事實上5枚紋章也確實很難找齊，所以在此一口公佈所有紋章的暗示資料：
星之紋章：在阿雷布卡魯多南方的大燈塔中，由一位化裝成老人的怪物持有。太陽之紋章：仔細的調查就有3個旅行之門並排的小廟月之紋章：在迪魯科達魯城裡打敗怪物贏得前戰技後，這枚紋章便是你所得的獎品。水之紋章：在姆貝達下的牢房中。命之紋章：在最大迷宮地下一層的寶箱之中。



▲若無辦法敲開牢房之門，則命之紋章就藏在這裡！

Q 傳說中的“閃電劍”在哪？

A 閃電之劍是隱藏於最大迷宮中之某處。但，如果你以平常的方式來尋找則一定無法找出。你一定要從某個陷阱中落下後，你才有可能於此場所的深處找到藏有傳說中的武器—稻妻之劍。

▲最強之劍便藏在這個寶箱的寶箱之中。

Q 裡無法登上帕科恩神殿的2樓

A 以5枚紋章換得的寶物來打敗神殿之幻後，你便可於神殿深處的地板上發現巨大的十字圖案，然後，進入兇案之中後，使用已在此處使用過月一次的邪惡道具後，主角便可瞬間轉移而進入此神殿的2F了。

▲利用在海底洞窟中發現的寶物登上2F吧！

Q 到底拉克斯在哪裡？

A 拉克斯這位持有水門的鑰匙的重要人物居然消失在水魯波依的牢房之中。但只要仔細的想一想，即使是盜賊也不可能於牢房中憑空消失。所以，只要再一次於牢房的牆上仔細找找，一定可發現其中的機。這便是勇者系列的特色。關哦！

▲「推推黑暗之牆吧！」定可發現其中的機。這便是勇者系列的特色。關哦！

勇者鬥惡龍III

Q 想要另一個賢者成為伙伴？

A 如果等級提升至20後，便可於達瑪神殿中進行轉職。但若無悟道之書則無法變成賢者。在這告訴各位，某種最無用的角色即使無悟道之書也可進行轉職。所以，利用這角色便可同時擁

▲雖一無幫助但確有其它有數位賢者了！方面的優點哦！

Q 無法進入耶金皮亞城中

A 住在此國的人民似乎有些看不起其它地區的人民。所以非此國人民則無進入此國內。但，若能隱耳則便有進入的機會。所以你可於蘭西魯市中買到隱身草後，再以此草之特殊功能混入此國之中即可。

▲居然看不起鄉下人，真是太失禮了。

Q 薩瑪歐沙的真正身分為何？

A 雖經過千辛萬苦才從南方洞窟中我到拉之鏡，但白天一進入城後便馬上被捕關在牢房中。所以，最好等到夜晚後再潛入國王中寢室。這要從秘密通道進入巴魯克尼後，再以飛降的技巧才可進入國王的寢室。

▲面對國王時使用某道具後，國王便會……。

Q 特頓村內，居然沒有半個人！

A 在波魯特卡南方的特頓村是個日夜均有其特別顏色的奇異村落。而且，在此村中只有夜裡才可進行購物及搜集情報，所以若到此村時為白天，最好使用拉那魯爾達咒文或到外頭等進入夜間時再進入此一奇特的村落。

▲在牢房之中藏有重要的寶物喔！

Q 如何找到使用乾渴之壺的場所

A 雖在斯族之村中一匹會說話的馬會給我們一些暗示。但若不能對地圖十分的了解，則實在很難找出使用此壺的正確地點。這地點在於較姆歐魯村東北方海峽更北的海邊。只要在此附近仔細的找找，一定可以發現淺灘。

▲斯族的村落極北的地區。決對不要弄錯哦！

Q 因受到咀咒而無法前進的船

A 使用“船乘いの骨”後便可發現海賊船，在船上你可以找到“愛的回憶”秘寶。但船會受歐里比亞的咀咒，所以，在此時你可以叫出視窗，然後使用愛的回憶來解除咒語的力量。接著你便可繼續前進了。

▲解除咀咒時的畫面真是令人感動呀！

Q 如何從引誘的洞窟中脫出？

A 若被困在這裡，則接下來會相當的困難哦！首先，應從娜西米之塔中得到盜賊之鑰後，進入蕾貝村的某個門裡，向某人取得某項秘寶。然後在此洞窟中的被封印的壁前使用此秘寶即可。

▲石壁之中有旅行之門。

Q 如何在隱藏之村中購物？

A 因這店主非常討厭人類，故不論你有多少錢都無法向他買東西。但，若何比特來叻話就不一樣了。所以，在得到可變成何比特即可向這店主購買需要的東西了。

▲這樣便可買到寶物了！

Q 無法向東前進了，怎麼辦？

A 在阿薩拉姆的東方洞窟中住有何比特。若無他們的協助則無法進入東之國。在此一旦回到西方，便以魔法之鑰來向可行之處找找。相信你一定可在某處有何比特再度相逢。

▲他是某國王的朋友呢！

Q 在羅馬利亞中被變身了~

A 在取後金冠後，若你給國王答案是「はい」，則主角就會變成這樣。但若你能於城中發現正在遊戲的真正國王，則主角就有回復原狀的機會了。所以，一定要在城裡到處的找找看哦！

▲應可輕易的找到國王。

Q 如何找到星降的腕輪？

A 星降腕輪一旦裝備上後，主角便可提升其速度及聚力達一倍之多，雖無此物也可破關，但總是不夠過癮。你只要於沙漠中的城堡，沿著牆一塊塊調查，相信一定可發現秘密通道哦！

▲庭院的角落非常可疑？

Q 如何找到悟道之書？

A 悟道之書是幫助你成為賢者的必要道具。它被藏在加魯娜塔中。但是若以尋常的方法一定無法找到。而這邊可以給各位讀者的暗示便是“若無法步行便試試飛降的方法看看吧！”

▲沒錯好繩子則……。

勇者鬥惡龍IV

Q 如何才能於武鬥大會中獲勝？

A 很抱歉，對於武鬥大會中的最後敵人，並無破解其特殊能力的方法。所以，若你已裝備起鐵爪，且將防具以外的道具都存起，在餘下的空間都買藥草後還無法戰勝，那只有再繼續增加等級了。

▲有時運氣也相當重要。

Q 第四章中的羅馬教皇住何處？

A 港市中的犯人應會告訴你有關的情報。依據情報，到阿迪姆特的礦山中取得火藥瓶後，在羅馬教皇城內使用看看。相信大臣大受到驚嚇後便會去向國王報告。然後，你便有機會發現隱藏的房間了。

▲羅大臣在這裡…。

Q 如何才令斯坦西亞那國王發笑

A 在1~4章中曾去過的某個城市中住有世界第一的藝人—巴儂。只要得到他的幫助，你一定能使國王發笑。這是破關的必要因素。所以，你最好能快點找到這藝人來讓這愁眉不展的國王發笑吧！

▲到底藝人住在…。

Q 如何買取延多魯的商店？

A 當你遇到想賣掉店面的老人後，若無國王的許可，即使存入金錢也無法開張。所以，一定要先解決發生在延多魯和澎樓魯間的問題，得到國王的許可後，這家店面才可開張，你才可在店中進行購物。

▲交上王子的信後…。

Q 到底魔法之鑰在何處呢？

A 魔法之鑰可於第五章中獲得。而它被藏在曾於第四章中已過關的迷宮之中，你於於港市中得到相關的情報。然後根據情報到迷宮內的某處仔細調查後，相信你一定可於隱藏的房間內發現階梯。

▲連以前調查過的地方也

Q 在伊姆魯村旅館中做奇怪的夢

A 若要解開迷宮之謎，則一定要到加迪布魯克南方的何比特之村—羅薩里比魯。在這有座在夢中出現的高塔。但若想要登上此塔，則一定要在夜晚使用某項重要的道具才行。若不清楚則最好多作幾次夢。

▲村名也很有深意哦！

Q 無法進入加迪布魯克國之中

A 得到魔法之鑰後，便可開開能打開的門。然後你便可使於某城中得到“○○○之杖”。得到此杖後，到巴特蘭多城方上的岩山，面向它使用此杖後，岩山便會溶解，接著，會有條道路出現。

▲使用○○○之杖的場所。應可馬上知道才是。

Q 無法通過的阿迪姆特礦山

A 第5章出現的阿迪姆特礦山在整個故事中是非常重要的。而且，會在裡面出現的敵人也絕非泛泛之輩哦！但只要好好的利用在礦山中可恢復HP、MP的據點，相信要通過這道難關應不是件難事才對。

▲這就是可回復HP、MP的重要據點了。

Q 如何快速又有效的提高經驗值

A 若要拿取龐大的經驗值，最好能多殺幾隻金屬史萊姆才是上上之策。它會在王家之墓附近出現，所以要在這好好把握機會。為能確實打倒它，最好能利用某道具。這道具為任何人都可使用的道具，到底是什麼呢？

▲若能打倒這傢伙則能得到相當的經驗值哦！

Q 如何才能得到熱氣球？

A 你從布蘭加城向南直下，沿某大陸的河川走後，便會發現可得到氣球的里巴薩依多布。但這熱氣球的燃料卻必須於某迷宮中找出才行。一定要找到這“比空氣輕的物品”才能起動這熱

▲一定要好好的聽聽路人氣球哦！給的情報哦！

Q 如何才能登上天空之塔？

A 若要進入天空之塔，則必須先要證明主角們是被選出的勇者才行。為了取得證明，主角必須取得與塔同名之劍、鎚、兜、盾四種秘寶才行。然後，將此四項秘寶裝備上，主角方能於塔的入口處受到某人的證實。

▲得到後一定要裝備起來才能發揮效果哦！

Q 要將小動章交給誰呢？

A 有一位專門搜集小動章的國王就住在世界的角落上。他住在加迪布魯克東北的小島之上。你可以小動章向他換得某重要的寶物哦！當然，若你擁有很多小動章，則你便可向他換到整套

▲在這可得到最強的鎧甲的寶物了。哦！

七龍珠3 / 七龍珠Z

Q 如何才能不受光束攻擊？

A 若突然與琪琪對話，則會遭到光束攻擊。這似乎是種非常痛楚的攻擊。若你想避免受到這樣的

攻擊，則你於談話前應先以調查指令看探一探，然後再與琪琪對話，這樣便不會受到光束的威脅了。

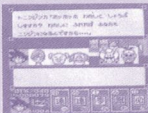


▲不可突然與她交談。

Q 在西之都如何對付兔人參化？

A 首先，在前往西方都之前，在開始地點的南方道路上可得到烏龍的加入。而若兔人參化出現

，則派烏龍去奪取其手中的葫蘆膏。而且，最好不要殺掉兔人參化，而只要給他一些教訓即可。



▲用烏龍去奪取葫蘆膏。

Q 如何於戰鬥中輕鬆提升等級？

A 悟空在序盤中，其等級真是低的可憐。而且提升等級也非常之困難。所以選擇不會喪生的戰場是非常重要的。

而斯巴利便在鍛練區域及道具卡片選擇區域附近。使用點數較小的卡片來戰鬥即可。



▲搜集有利的戰鬥卡片。

Q 如何打倒軍本部中桃白白？

A 桃白白真可說是個很強的敵人。所以一定要先將等級提升2~3級。然後登上加林塔上喝完

超聖水後，則便可打倒桃白白了。在加林塔上一定要贏得遊戲後才有機會得到這超聖水哦！



▲登上加林塔飲用超聖水。

Q 如何打敗塔中的各角色？

A 從一樓開始到6樓，名樓都將會有激烈的戰鬥發生。所以，在前往之前一定要帶足回復體力的道具。

在4樓及6樓裡各會得到哈強及烏帕的幫助。而在6樓對付布魯將軍時，最好使用老卡片。

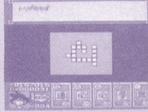


▲布魯將軍會怕老鼠。

Q 侵入巢穴中卻找不到頭目！

A 若打倒巢穴外部的山賊則可得到巢穴內部的地圖。右下方為入口，若直進則盡頭處可發現頭

目的房間。但頭目的房間上著鎖。一定要先打倒左側小房間中的敵人後才可奪得頭目房間的鑰匙。

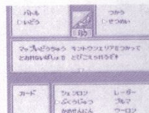


▲利用地圖探索賊窟。

Q 蛇道之雲的卡片有何作用？

A 雲之卡片其實便是筋斗雲了。但若停在此處，則必須要使用某張卡片，才會有效果發生。而

這張卡片，便是舞空術。使用此卡片後悟空便可利用一個接一個的筋斗雲不斷的飛行下去了。

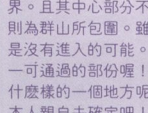


▲這就是舞空術卡片。

Q 如何進入沙漠的中心地區？

A 為尋找龍珠而向西前進，接著你便會進入沙漠地帶了。在這

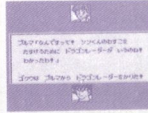
真可稱為只有沙及岩石的死亡世界。且其中部分不例外，而中心的四周則為群山所包圍。雖被山所包圍，但並不是沒有進入的可能。其實在山脈的右端有一可通過的部份哩！經由此處進入後會是什麼樣的一個地方呢？我看這點還是由你本人親自去確定吧！



Q 如何找出被奪的悟飯？

A 因在悟飯的帽子上附有一顆龍珠。所以，只要得到龍珠雷達後，便可馬上找到悟飯的所在之處。

若得到龍珠雷達，這邊給你的建議便是前往製造龍珠雷達的布瑪家中即可得到。



▲龍珠雷達非常的重要。

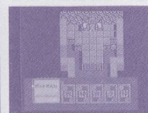
Q 在北方無法找到薩邱

A 在北方區域的最終目的便是要打倒加利克二世手下三員大將中的一員—薩邱。而薩邱的藏身之所便在於開始的地點北方的某個小島之中。但遊戲的設計當然不會讓你這麼簡單就到達的。還有因途中會有許多岩石阻礙，所以無法以直線來到達。所以，只好參考地圖，以蛇行的方式來逐漸接近這個區域了。

Q 想與加利克二世好好打上一架

A 因在加利克二世的王座前的樓梯無法爬上，就這樣地從右上方前進了。在此將會有一場驚心動魄的大戰發生。

所以神情衰弱的人最好先作好準備，且準備好齊全的道具後再前往向其挑戰吧！



▲這區域會使人精神衰弱。

Q 在戰鬥中悟空不幸戰死了！

A 若你讓悟空於戰鬥中喪生，那你真的要檢討檢討了。但話說回來，在與拉迪茲戰鬥後，悟空

便會到陰間的界王處進行修煉。所以悟空的死並無法避免。因此，你也不必擔心，相信日後悟空還會回來的。

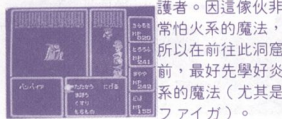


▲悟空進入陰間了。

太空戰士

Q 如何找到星辰寶石？

A 在梅魯麥多西南的阿斯洞窟中的地下3樓中，會有吸血鬼出現。而這傢伙便是星辰寶石的守護者。因這傢伙非常怕火系的魔法，所以在前往此洞窟前，最好先學好炎系的魔法（尤其是ファイガ）。



▲強敵！以魔法攻擊！

Q 洞窟中寶器的咒文有何意義？

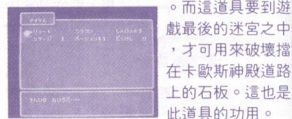
A 寶器上所說的咒之，若以反方向來唸，則變成「B鈕及選擇鈕」。若依此按下B鈕及選擇鈕，則可看到全世界的地圖。在地圖上還會出現現在位置市鎮及洞窟，所以這可說是項超級便利的功能哦！



▲可見世界地圖哦！

Q 如何使用所得到的琵琶？

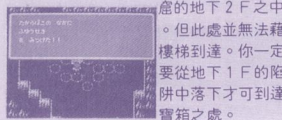
A 雖此道具於遊戲的序盤中即會獲得，但若以道具來使用則無特殊效果，且使用法也尚不清楚。



▲使用後會有優美的旋律。

Q 在何處才能找到浮遊石呢？

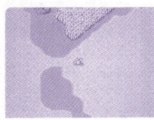
A 為使飛空艇能夠復活，這浮遊石是絕對必要的道具。而這浮遊石可於亨魯火山北方的水之洞窟的地下2F之中。但此處並無法藉樓梯到達。你一定要從地下1F的陷阱中落下才可到達寶箱之處。



▲使用後飛空艇出現了！

Q 要如何才能走出海外？

A 你是否在得哈普洞窟中遇到了雷利克老人？只要你將於克雷利亞城中得到的尼特羅之火藥交給這位老人，則老人便會幫忙開通一條連接內海、外海的運河哦！藉此運河你便可前往梅魯麥多市了。



▲這樣行動範圍便加大了。

Q 水晶之眼的使用法為何？

A 難道你忘了，在克雷里亞北洞窟中的瑪多亞正需要這水晶之眼。所以，若將水晶之眼交出，則你便可得到覺醒藥。這藥可使耶魯夫王子醒來，然後你便可得到希望的神秘鑰匙了。



▲可得到神秘的鑰匙。

Q 無法找出瑪莎姆雷之劍！

A 最強之劍，瑪莎姆雷被藏於一個非常隱密的地方。具體來說，它被置於最後迷宮地下4F右下方的房間之中，但因其無正確路線，所以有些人無法到達。在此還有其它強力道具，所以不妨繞遠路到處探查探。



▲這是忍者及騎士都可裝備的最強武器。

Q 如何從塔中進入浮遊大陸？

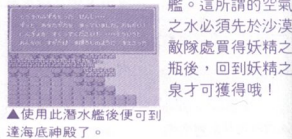
A 為了能夠進入浮遊之城，則一定要於米拉修塔的最上方處使用道具ワープキューブ。而這項道具可位於翁拉克市北方的瀑布中的迷宮中找到，只到與住在最內部房間中的機器人談話，一定可得到此項道具。



▲若有ワープキューブ就可進入浮遊城了。

Q 如何進入海底神殿之中？

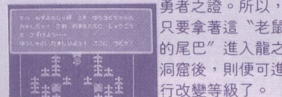
A 只要從翁拉克處使用潛水艦後便可輕鬆到達。但是一定要事先得得到空氣，之後才可登上潛水艦。這所謂的空氣之水必須先於沙漠敵隊處獲得妖精之瓶後，回到妖精之泉才可獲得哦！



▲使用此潛水艦後便可到達海底神殿了。

Q 無法找出城中的勇者證明！

A 所謂的勇者之證其實並不存在這FF之中。但在城中確可找到「老鼠的尾巴」。而這也正是勇者之證。所以，只要拿著這「老鼠的尾巴」進入龍之洞窟後，則便可進行改變等級了。



▲老鼠的尾巴便是所謂的勇者之證。

Q 無法找到等級8之魔法的商店

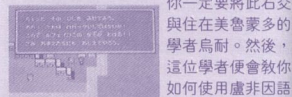
A 從盧非因人之市的右上方走出市鎮。然後一直往右前進，則畫面並不會進入地圖畫面。接著在步行一段距離後你便會發現波滋及一魔法屋。在這魔法屋中你可買到等級8的魔法フレア及レイズ。



▲這魔法屋有賣等級8的魔法フレア及レイズ

Q 無法與盧非因人交談？

A 在海底神殿中得到的羅賓達之石上，雖刻有盧非因人語言的秘密，但持有它並無任何意義。你一定要將此石交與住在美魯麥多的學者烏耐。然後，這位學者便會教你如何與盧非因人交談。



▲得到學者的幫助後便可與盧非因人交談了。

太空戰士 II

Q 找到理查卻無法成為伙伴！

A 在里巴伊阿薩中的龍騎士理查，若只是見面則他不會成為伙伴。你一定要讓他看到水晶杖後，他才會相信你。而水晶杖則必須前往米西迪亞洞窟的最下層才有可能獲得。

▲讓理查成為伙伴吧！

Q 究極魔法似乎沒什麼效果

A 這究極魔法一定要等你的等級提升至某一程度後才可使用。尤其是阿魯迪瑪在遊戲終盤時才能得到，而提升等級真不是件容易的事。且在此並無非以此究極魔法才可打敗的敵人，所以不要輕易浪費。

▲等級 1 當然很弱。

Q 如何到達巴恩迪模尼姆？

A 要到最終決戰場巴恩迪模尼姆則一定要經過地獄之穴。傑依多在通過巴拉梅吉亞城後，會出現於米西迪亞的東方。在傑依多最大的層間的中央處，你便可在於此以瞬間轉移的方法進入巴恩迪模尼姆。

▲米西迪亞的東方海角處會出現地獄之穴。

Q 是否有可使速度提升的方法？

A 在太空戰士 II 中，若 HP 減少則可藉魔法來提升。而有關速度方面，則在受到敵人不斷攻擊後便會有所提升。所以，若要提升速度時，你可將角色置於前方，讓其接受較弱的敵人攻擊吧！

▲將角色置於前方好好訓練一下嗎？

Q 要如何才可找到陸行鳥？

A 從加修旺城向南前進後，在某個場所畫面會突然切換。而這裡便是陸行鳥棲息之地。在此，若要捕捉這些陸行鳥，則一定要面向它，然後把住時間按下 A 鈕，這樣一來就可輕鬆的抓到陸行鳥了。

▲陸行鳥速度很快哦！

Q 因受到阻礙而無法進入洞窟

A 有關情報可於米西迪亞市以古代之書調查後得知。若要使德貝魯健加消失，則必須要得到黑白兩個面具。然後在非因城地下以白面具蓋在女神像上，再將黑面具蓋在德貝魯健加的臉上即可。

▲使用兩個面具後即可。

Q 在何處才可得到飛空船？

A 在通過龍卷風後，便可到非因市的波魯家中看看。在這裡你應可與受重傷瀕死的船長西多相遇。在此，西多便會將其飛空船讓給主角，然後，到波芙多市中便可得到這飛空船。而日後你便可自由的操作它了。

▲前往波芙多去取留在那裡的飛空船。

Q 如何才可找到伊克斯加里巴？

A 伊克斯加里巴為迪斯特龍騎士團之寶。在通過巴拉梅吉亞城後，便回到龍騎士調查的故鄉斯多，在依利丑處探訪龍騎士的消息時，便可得到。因這項寶物並不是破關的關鍵，所以如果你覺得太麻煩，則不拿也沒關係。

▲以正常的方法並無法到達，所以很多人會放棄吧！

Q 找到大戰艦卻無法進入其中？

A 從巴夫斯克飛起的大戰艦會停在距非因很遠的東北方，但在升降口處會有警備兵防守而無怯混入。但你可於巴夫斯的地下道中得到通行證。若持有通行證明主角，便可順利的混入大戰艦之中了。

▲通行證在此房間之中。

Q 寶箱未取完就炸毀？

A 遺憾的是大戰艦、里巴伊阿薩、龍捲風、巴拉梅吉亞城等都只會出現一次。所以，若你尚未取出置於其中的寶物，那你只有關掉電源再重來一次了。但在這裡面並無重要的寶物，所以不要太在意。

▲即使得不到也沒關係。

Q 如何才可進入龍卷風之中？

A 在非因城 2 F 的鏡之屋中載起於斯多洞窟中的垂飾後，飛龍之子便會從蛋中孵出，飛過來。然後你便可坐到飛龍之子的身上進入龍卷風裡面了。在龍卷風裡會有一位皇帝待在其中等著你的到來。

▲非因城的左下方有通往鏡之屋的樓梯。

Q 找不到波魯家中的隱藏房間

A 在飛入龍卷風中打倒皇帝後，若與波魯進行交談，他會告訴你有關隱藏房間的訊息。然後，到波魯家緒面調查後，便可打開隱藏之門。在隱藏著的房間的寶箱之中藏有血劍等數項強力的道具哦！

▲在波魯家的這附近仔細的調查看看。

太空戰士III

Q 如何才能打敗海因城的頭目？

A 海因擁有所謂變換防禦的能力，所以它的弱點會不斷的變化。而若以其弱點以外的方法來攻擊，則很難使其受創。所以最好將我方伙伴一人的職業轉成學者，然後調查其弱點來攻擊才是。



▲學者可透覓其弱點。

Q 若魔法鑰匙不足要如何才好？

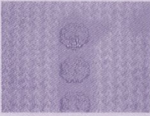
A 因常常需要魔法鑰匙，所以平時便要大量的存有才是。但若不小心用完時，你可將我方角色的一人之職業轉成小偷。然後將他排列在隊伍的最前方，這樣一來，即使門鎖者也可進入了。



▲這樣一來就不須要魔法鑰匙。

Q 如何穿越東大陸的神像之谷？

A 因飛空船會遭到襲擊，所以只好以步行前進。但在此不可思議的谷中會受到強大能源的攻擊而喪生。若要逃離此處，則一定要得到四隻牙。集全四隻牙後，便可破壞神像，然後飛空船也可通過。



▲破壞神像後便可通行。

Q 在下面的世界裡要作什麼呢？

A 首先，一定要使被水淹沒的世界再度復活。在此時可到達之處為破難船及水之神殿。最好能先找到破難船。此時若有「小矮人麵包」及サイロ魔法，則應可清楚的知道場所才是。



▲在海面上不要迷路哦！

Q 如何打倒羅薩尼亞城的加魯特

A 雖全體都傾出全力擊，但加魯達馬上便會使同伴受到重創。為了對付此人，最好將同伴都變為龍騎士。因龍騎士在攻擊前會先跳離畫面，所以這樣一來，便可減少被他打到的機會了。



▲躍起來躲開閃電。

Q 如何打倒黑暗洞窟中的敵人？

A 在黑暗洞窟中出現有分裂能力的敵人，若以魔劍士來攻擊便可打倒。從薩羅尼亞城來看，在西南方山脈的中心處有著一個魔劍士的市鎮，然後你可以法魯加多米得打倒魔劍士的裝備哦！



▲魔劍士是他們的天敵。

Q 如何使最後的敵人受傷？

A 雖主角們已成為光之戰士：最後的敵人無法僅以光之力量來打倒。在黑暗世界的四個角落的房間中，打倒守護黑暗水晶的敵人後，便可得到黑暗戰士的助力。所以若要打倒最終敵人，則一定要先與四位水晶之力結合起來。黑暗戰士相會。



▲將光之水晶及黑暗的水則一定要先與四位水晶之力結合起來。

Q 如何才能成為賢者·忍者？

A 若要成為太空戰士III中最強的賢者及忍者，則你必須先耶雷加的地下7樓中，根據置於其中的聖村的指示，在那處會有稱為休拉的怪獸出現。若能將此怪獸打倒，則可得到名譽稱號而增加兩種超強職業哦！



▲這樣一來就擁有全部的職業了。

Q 如何才能進入多加之村？

A 利用諾奇拉斯號潛入多加村東方的海中後，你便會發現特殊顏色的岩石所作出的線。然後，將諾奇拉斯號的陰沿者此線來航行，便可順利的進入岩石之中。然後在盡頭處沿上後可到達多加村了。



▲注意是以船影來配合這些線條前進哦！

Q 如何找到最強洋蔥武具？

A 洋蔥戰士所專用的洋蔥式裝備必須要打倒出現於水晶塔中的紅、綠、黃三匹龍後才可獲得。因這些龍很少會以真面目出現，且也不一定會遺落洋蔥式裝備，所以很難同時集全整組的洋蔥式裝備。



▲打倒這傢伙後，耶里克裝備便會出現。

Q 如何能找到寶物「リボン」？

A リボン可使敵人的攻擊無效化，而且還可使魔法的消費減少。而這項道具則隱藏在荷往西暗世界四角落之通道的途中。當你於途中發現寶箱開後，裡面會有怪物出現，但一定要打倒它。



▲在4個角落中各有一個，取得此強力秘寶，所以有四場戰鬥會發生。

Q 如何找到等級8之魔法？

A 在浮遊大陸東南方的多羅斯市東方山脈中有一洞窟。若能打倒其中的巴哈姆特，則便可學得最強的名喚魔法巴哈姆魯。但這洞窟一定先得到伊比西普魯號後才可接近請耐心的等待吧！



▲沒有伊比西普魯號是無法靠近的。

天外魔境

●自動戰鬥系統

在戰鬥畫面下若按選擇鈕，則全體便會全力與敵人作戰，直到敵人倒時才結束，但可以I鈕解除。但若回到地圖畫面後，則此效果會自動解除，所以在每次戰鬥時都要按一次才行。

●看看名作童話中的自來也

接上操縱器擴充器後，在標題畫面下按下



第三組操縱器的開始鈕。則你會聽到「やぶ」的聲音表示你成功了。

●輕易的增加德

到富士神社時，神獸會給自來也最強之劍及德15808點，此時若馬上將劍丟棄，且再度與神獸談話，則可再次得到劍及德。

●結束後的回想畫面

在結束後出現「完」時，若按下開始鈕，則畫面上會出現「おまけ」（附錄）的字樣，而進入回想畫面。

夢幻之星 II

●隨時可記錄的道具

當西魯加成為伙伴後，便前往聖多拉魯塔中之友人之家。然後，不斷的進進出出，這樣一來，西魯加便會從團體中消失。接著，你便可至自己的家中迎接西魯加。此時，你可以看看西魯加的道具欄中一定會有隨時都可記錄的道具—ビジフォン。

●戰鬥時可使用的道具

在戰鬥時以道具來使用會發揮效果的寶物克雷斯特衣=ギレスタ、雲之冠=デバンド、風之巾=ザン、虹之巾=シユネラ、史脫姆吉亞=ギザン、科哈特法衣=ギレスタ、克雷斯達哈尼休=グラブト、克雷斯達菲爾多グラブト、克雷斯達傑特=グラブト、謝依滋盾=ギレスタ、綠袖シンパロ、謝依袖=ギレスタ、火炎杖=フォイエ。

夢幻之星 III

●TP無限增加

在戰鬥中使用コマツチエスと或風之巾時，使用此道具的角色其TP便可得到回復。若此重複使用，TP值便可超越極限繼續上升。但，若到旅行社休息，則此數值便會回復。

●萊恩垂飾變為兩件

在雷因之墓終了鎮前，讓米尤或西連持有萊亞垂飾，然後當其子孫出現時，此秘寶就會變為兩個。

●戰鬥時可使用的道具

悲傷之爪=ムーンフォース、混沌之爪=カオス、古代祭袍=バランス、謝依滋盾=サンフォース、狂風吉亞=ザン、綠袖=アンバランス、日蝕之鎧=フォイエ、風之巾=サン、哀憐之刀=アンバランス、克梅特傑特=スターフォース、謝依之袖=サンフォース、雪之冠=フォイエ、次元之劍=ヌーン、秩序之弓=ロー、正義之袍=ムーンフォース。

●先攻時的必勝法

一旦取得先攻的機會，主角們使用消費TP比所剩TP來得大的魔法。此時畫面上會出現TP不足的訊號。然後，我方便取得勝利了。

光明與黑暗

●出現好幾次的薩貝魯克拉克

從神殿一樓往洞窟方向通路的東27再從力的洞窟向南24接著向西前進。此時薩貝魯克拉克便有會出現。它本來只會出場一次，但若你右打倒它後按上、下、左、右後，則它便會再度出現。

●將公主之冠私吞

帶著從古代神殿得手的公主之冠回到城裡和德里斯坦談話就出城到市集上與瑪琳、比波魯結成伙伴，就可以一直持有公主之冠。

●以修理來賺錢

把魔法秘寶一直用到快要壞時，然後拿到萬屋去修理，故意讓錢不夠付修理費



，然後到旅館去休息一晚再去取貨，會發現錢數暴增到400萬以上。

●快速提升錢及經驗值之法

當主角與ネクロマサー一團體遭遇時，先將其打倒但要留下一隻。然後，它便會呼叫其它伙伴來幫助。此時，你只要攻擊它呼叫來的伙伴，則主角便可於不斷的戰鬥中一口氣便得到數量龐大的經驗值金錢了。

●在道具屋買到特殊道具

三位主角的等級若超過某程度，則你便可於道具屋中發現一些特殊的道具哦！詳細情形如下：

●等級60以上=大地的小怪

●等級70以上=巨人的笛子

●等級80以上=爆裂盒

●等級90以上=黑箱

●全滅時可解除咒文

若主角們受到咀咒，則在全滅復活後，這咀咒便可解除。

弁慶外傳

●有趣的密碼

ふけぬえぶなめあばこべとぼびわたこりしら

●音效測試

請輸入密碼「おごれるものもひさしからず」。

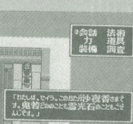
●結局密碼

請輸入密碼「なつくさやつはものともがゆめのもの」と。

●即使睡覺也可戰鬥

若被敵人以「眠倒」之術催眠時，則在對被催眠的同伴下指令時按下II鈕後，則這些被催眠的伙伴也可戰鬥了。

●免費的體力回復技



將密碼記下後重來一次。然後輸入記下的密碼，此時主角的體力及法力便可免費的完全回復了。

RPG

座談會實況報導



本社的黃經理在開場時，以風趣的口氣發表致辭。



本社的工作人員一一向在場的讀者們問候。



RPG座談會的主持人「SD太郎」正聚精會神的聽著大家的意見。

自從本社電視遊戲雜誌100期的RPG座談會邀請函發出後，各地的RPG同好們反應十分熱烈，回函如潮水般的洶湧不斷，使得身為工作人員的我們感到雀躍不已，更感受到現在的玩家们對本社已有相當的肯定。

基於要辦活動就要辦得與眾不同的心理，所以此次座談會籌備了很久，一直到今年才正式確定日期為1月25日早上10:00~12:00，而與會的參加人員則先以北部地區的讀者優先，因為考慮到車程的問題，所以只有向中、南部的讀者抱歉了！但大家別緊張，我們會考慮在中、南部辦活動的可能性，將來若是真的能成行的話，還請RPG的同好們一同來參與哦！

左盼右盼，終於到了1月25日了，當天雖然陰雨不斷，但仍阻擋不了RPG迷們的热情，在我們邀請的10位讀者中，來了7個人，算是蠻令人滿意的成績，由於當天適逢許多學校尚在考試，因此有許多無法到達，對於這些讀者也還是只有對不起了！希望下一次仍能有機會再面對面溝通。

在本社的黃經理做了風趣的開場白後，使得座談會的氣氛便熱烈了起來，接下來經理便向讀者介紹本社的工作人員給大家認識，由於我們親切的招呼，使得讀者也感受到了溫暖的氣息。

在工作人員介紹之後，RPG座談會便由SD太郎的主持下展開了序幕。此次的座談會，特別強調今天座談會的目的，除了主題是探討RPG之外，更希望能發掘培養攻略的人才，使得本社的RPG攻略園地能更加成長茁壯，並且也讓大家

當天本社會議室的現場傳真。

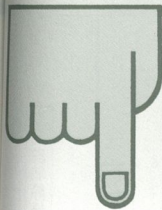


目前正在「努力衝刺」7月聯考的蘇子斌，是當天座談會上發言最熱烈的讀者。



這位「林自強」讀者，目前就讀中國海專，但他很好玩，因為連地址也忘記了……。





大家齊聚放映室觀賞「光明與黑暗續戰篇」的錄影帶。



離去之前，大家並熱烈的交換著意見。



SD太郎在會中，常以各種方式的比喻，向與會的讀者解說一些攻略上的問題。



當大家探討到一些有趣的話題時，不覺高興的笑成一團。



聚精會神的聽取小道消息，嗯！賺到了！

明白要做成一個「真正的」RPG攻略，並不是只把過程交代一下來趕時間刊登的。

由於在開會的前一天晚上，太郎我已經將討論的重點列舉於紙上，並製成表格了，所以在開會的當天分發給參與的讀者填寫後，使得大家皆清楚的知道今天開會的內容，在大家填寫完畢後，便將表格交回給主席，SD太郎便與大家就每一項問題做討論。

由於太郎與工作人員的熱情帶動，因此使得原本嚴肅的氣氛一下子便輕鬆起來了，而原本互不熟識的讀者們，也像老朋友一樣的高興交談了起來，這和太郎我原本希望的一樣，我就是希望大家能像朋友之間聊天的方式來進行座談會的過程，不要像一般其它的座談會一樣，弄得僵僵硬硬的好像在上課一樣！（會不會太誇張！）

由於當天的氣氛十分熱烈，使得每一個問題的討論時間皆比原先預定要多出許多，但也讓我們工作人員聽到了許多外面聽不到的意見，同時在讀者講到大家意趣相同時，更是全場拍手叫好，由此可知，好的RPG軟體，不需言語便能獲得大家的認同，相信各位也是一樣的吧！

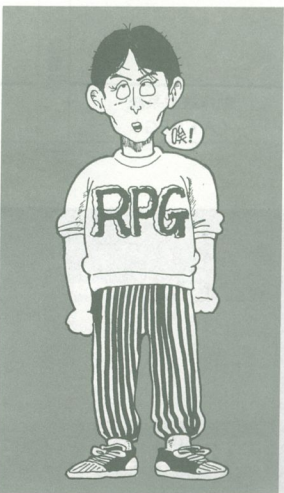
就在大家你一言我一語的談論下，原本預定於12:00結束的座談會，竟到12:40才告結束，而為了讓大家能盡興，在座談會結束之後，本社並讓他們先行看到MD的RPG+SLG大作「光明與黑暗續戰篇」的遊戲錄影帶，這群幸運的讀者，可是全國少數幾個能一睹其真面目的人呢！

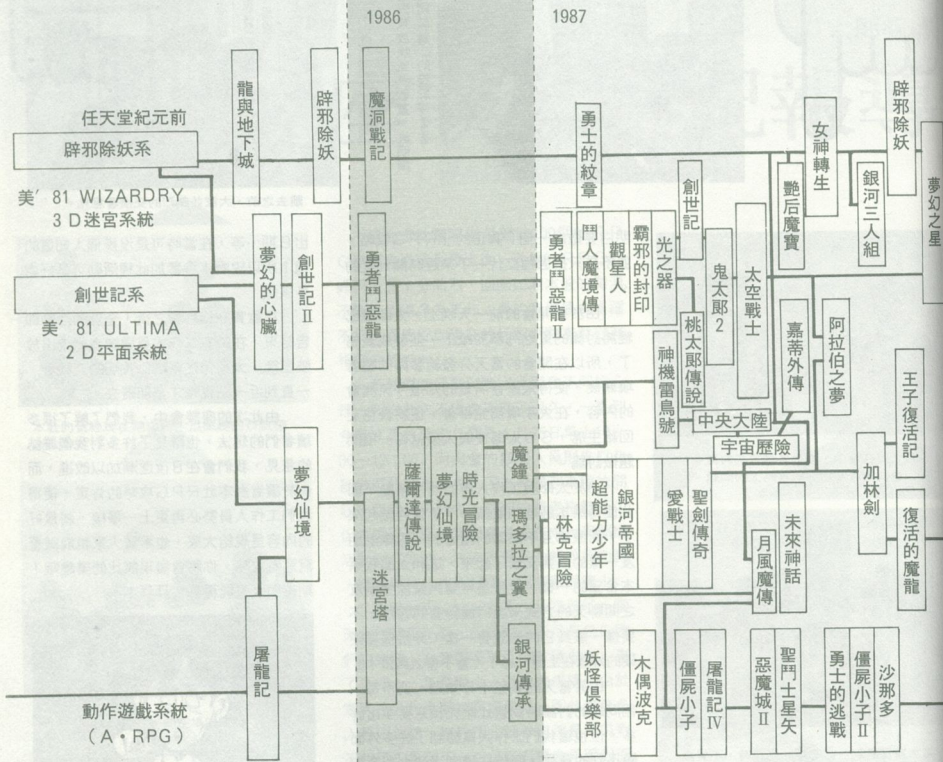
除此之外，本社並在當時透露一些其它的小道情報給他們，如天外魔境II的推

出日期…等，在當時可是沒幾個人知道的哦！所以說啊！多參加此種活動可是好處多多哦！

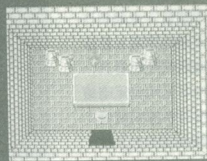
在觀賞完錄影帶之後，全部的活動即告結束，在所有工作人員與讀者們走出放映室後，大家仍在電梯口親切的交談著，一直到近一點鐘時才全部離去。

由此次的座談會中，我們了解了很多讀者們的想法，也聽見了許多對我們雜誌的意見，我們會在日後逐漸加以改進，而由於讀者對本社RPG攻略的肯定，使得我們工作人員勢必再更上一層樓，將最好的內容呈現給大家，也希望大家也能試著寫寫看攻略，你將會發現無比的樂趣哦！期待與大家能再見，拜拜！





薩爾達傳説



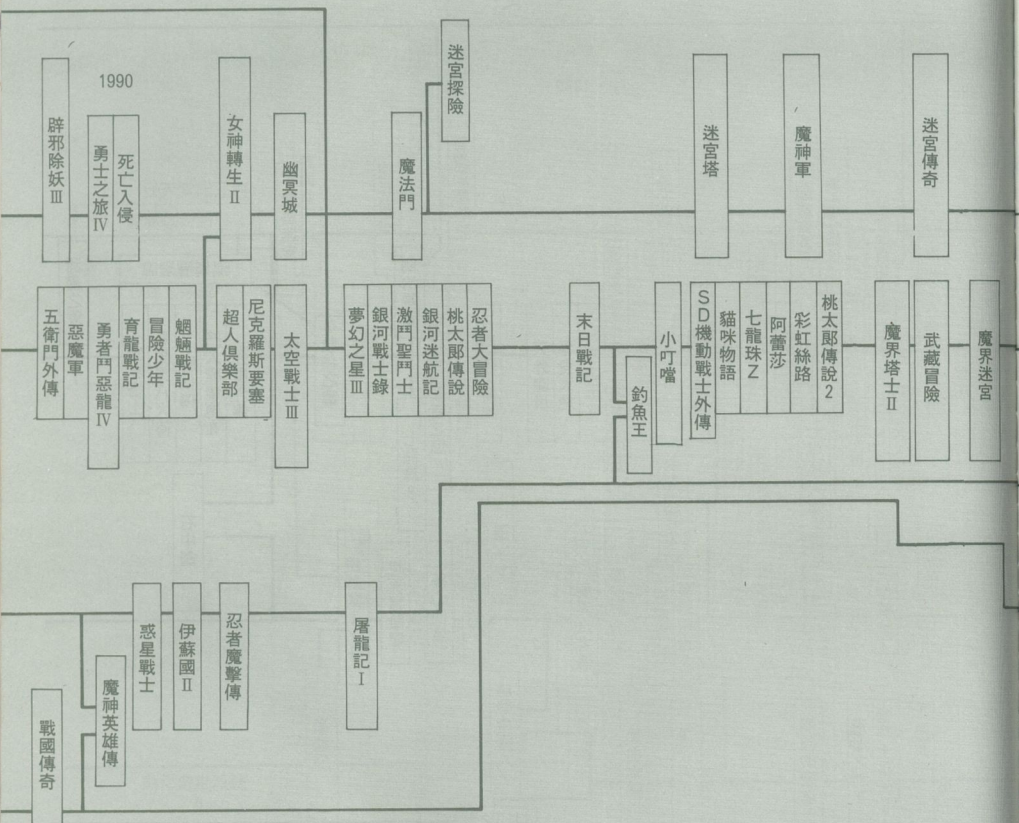
未來神話



豔后魔寶



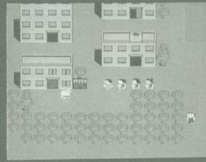
女神轉生



戰鬥装甲人



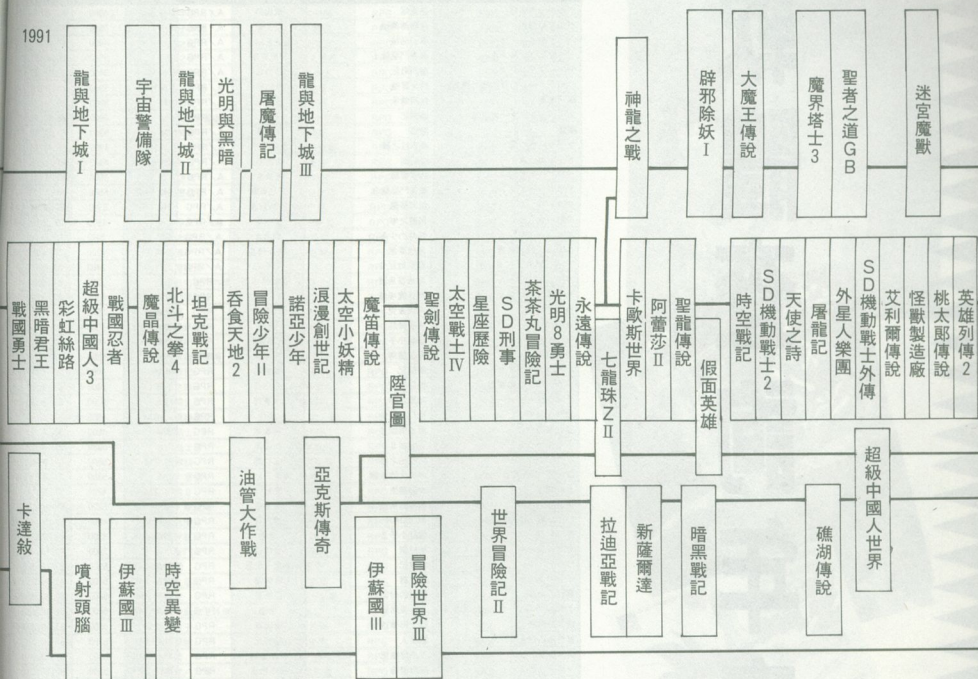
天外魔境



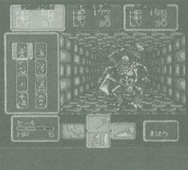
勇者密令



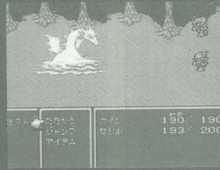
甜蜜之旅



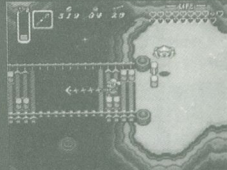
吞食天地 II



光明與黑暗



太空戰士 IV



新薩爾達傳說

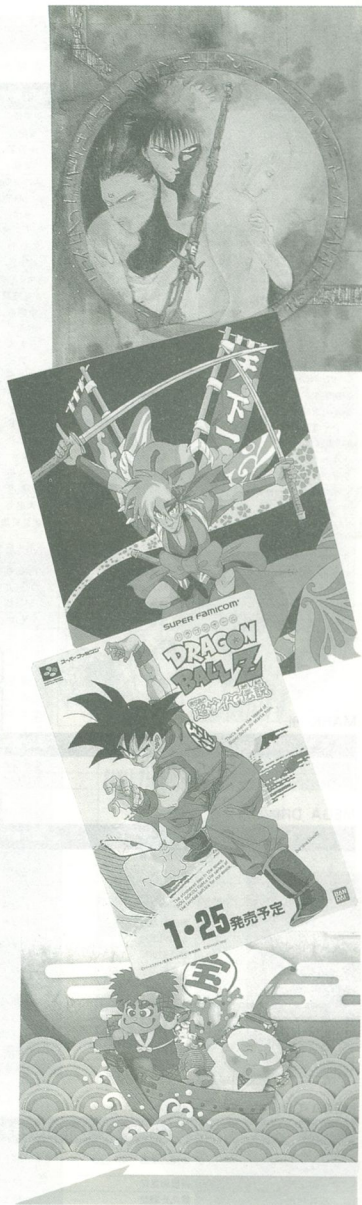
軟體查詢年表



Famicom

日文名	中文名	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日發售價	發售日期
ドルアーガの塔	迷宮塔	東寶科	A/RPG	320K	4900	85. 8. 6
ゼダムの塔	薩爾塔傳説	ルンパ	A/RPG		2600	86. 2. 21
ハイドライド・スペシャル	夢幻仙境	東芝 EMI	A/RPG	—	4900	86. 3. 18
ドラゴンクエスト I	勇者鬥惡龍 I	艾尼克斯	A/RPG	5500	5500	86. 5. 27
デイズ・オブ・ジョーン	魔劍戰記	DOG	A/RPG	3400	3400	86. 12. 19
ワルキューレの冒險時の建傳説	時光冒險	拿姆科	A/RPG	512K	3900	86. 8. 1
銀河傳承	銀河傳承	A/RPG		5000	86. 11. 6	
スーパーモンスター大冒險	西遊記	巴魯	A/RPG	4900	86. 11. 21	
マドララの翼	馬多拉之翼	太陽電子	A/RPG	512K	4900	86. 12. 18
ドラゴンバスター	屠龍劍	拿姆科	A/RPG	1M+256K	4900	87. 1. 7
ドラゴンの大冒險	林克冒險	任天堂	A/RPG	2600	87. 1. 14	
ドラゴンクエスト II	勇者鬥惡龍 II	艾尼克斯	A/RPG	5500	87. 2. 16	
アウトランダーズ	飛龍の拳	文明編	A/RPG	1M+64K	5300	87. 2. 4
飛龍の拳	飛龍の拳	文明編	A/RPG	5500	87. 2. 14	
エスパードリーム	超能力少年	何牟本	A/RPG	2900	87. 4. 10	
レックス機要要案	機要要案	波斯特克	A/RPG	4200	87. 4. 20	
デイズ・オブ・ジョーン II	魔劍戰記 II	DOG	A/RPG	3400	87. 5. 30	
リフレクトワールド	神機雷鳥俠	依斯特古柏	RPG	3200	87. 6. 2	
へらくレスの光榮	鬥人魂境傳	DECO	RPG	2M+64K	5300	87. 6. 12
うつついぼこ	木偶波克	DB軟體	RPG	1M+64K	5500	87. 6. 20
未來神話シヴァス	未來神話	泰德	RPG	2M+64K	5500	87. 6. 30
ソニバンター	優麗小子 2	海斯奇亞	RPG	2M+256K	4900	87. 7. 3
月風魔傳	月風魔傳	何牟本	RPG	2M	5300	87. 7. 7
ドラゴンスレイヤー	屠龍劍	拿姆科	RPG	1M+512K	4900	87. 7. 17
ドラゴパラの魔寶	魔寶龍寶	DOG	RPG	3300	87. 7. 24	
チエスター・フィールド	維多之紳	大東海	RPG	5300	87. 7. 30	
聖鬥士星矢	聖鬥士星矢	東映	RPG	2M	5500	87. 8. 10
魔城傳説 II	魔城傳説 II	何牟本	RPG	1M+64K	4900	87. 8. 11
ドラキマラ II	亞魔城 II	何牟本	RPG	2900	87. 8. 28	
シラザード アラビアン・ドリーム	阿拉伯之夢	文明編	RPG	2M	5500	87. 9. 3
ZOIDS 中央大陸の戦い	中央大陸之戰	東芝 EMI	RPG	2M	5300	87. 9. 5
女神轉生	女神轉生	拿姆科	RPG	2M	4900	87. 9. 11
勇者への挑戦	勇者的挑戰	艾蓋麥	RPG	1M+64K	5300	87. 9. 18
バイオ戰士 DAN	戰士 DAN	傑力可	RPG	2M	4900	87. 9. 22
キヨンスズ 2	優麗小子 2	泰德	RPG	2M+64K	5300	87. 9. 25
カリーンの劍	劍林劍	DOG	RPG	3300	87. 10. 2	
ウルトラマ	光之塔	波尼卡尼恩	RPG	2M+64K	5900	87. 10. 9
インドラの光	光之塔	勇野達	RPG	1M+64K	5300	87. 10. 23
龍騎士の封印	龍騎士的封印	RPG		5500	87. 10. 23	
メタル・ドラゴン・ラゴンの復活	王子復生記	泰德	RPG	2M+64K	5500	87. 10. 23
地大傳説	地大傳説	哈魯森	RPG	2M	5300	87. 10. 25
星をみるひと	觀星人	哈特比	RPG	1M+64K	5300	87. 10. 27
ロマンシア	王子冒險記	東京書籍	RPG	1M+64K	5300	87. 10. 30
アルテリオス	宇宙冒險	日本物產	RPG	1M+256K	5500	87. 11. 13
フアザナドゥ	沙那多	哈魯森	RPG	2M	5900	87. 11. 16
銀空勇傳 デブス	時空勇者傳	拿姆科	RPG	1M+512K	4900	87. 11. 27
トラゴンスクロール	復活の魔龍	何牟本	RPG	2M	5300	87. 12. 4
銀河の三人	銀河三人組	任天堂	RPG	1M+64K	5000	87. 12. 15
ファイナルファンタジー I	太空戰士 I	艾克威爾	RPG	2M+64K	5900	87. 12. 18
ウィザードリィ	神劍除妖	亞斯基	RPG	1M+64K	5800	87. 12. 22
ガッダの鬼太郎 2	鬼太郎 2	萬店	RPG	2M	5500	87. 12. 22
カゲアキの外傳	外傳	艾蓋麥	RPG	5500	88. 2. 5	
ドラゴンクエスト III	勇者鬥惡龍 III	艾尼克斯	RPG	2M+64K	5300	88. 2. 10
オリコンボスの戦い	愛之傳説	想像者	RPG	1M+64K	5300	88. 3. 28
アスピック	魔蛇王	波斯特克	RPG	3300	88. 3. 31	
リユニオン	勇士雷龍	東京書籍	RPG	2M	5500	88. 4. 28
デイズ・オブ・ジョーン III	勇士之劍	艾克威爾	RPG	2M+64K	5900	88. 5. 13
聖鬥士星矢 - 黄金傳説	聖鬥士星矢 2	新工業・萬店	RPG		5800	88. 5. 30
真田十勇士	真田十勇士	肯海達	RPG	2M+64K	5800	88. 6. 24
スーパー・ブラックオニキス	超級萊斯	BPS	RPG	2M+64K	5900	88. 7. 14
飛龍の拳 II	飛龍の拳 II	文明編	RPG	2M	5500	88. 7. 29
太陽の神騎 ASTEKA II	太陽神騎	東京書籍	RPG	5900	88. 8. 3	
ソルゴ アーナー	母女之愛	巴克因影視	RPG	3500	88. 8. 10	
ドラゴンボール大冒險復活	七龍珠 2	萬店	RPG	2M	5800	88. 8. 12
オース	伊蘇曲	勝利圖書	RPG	2M+64K	6200	88. 8. 26
海平討魔傳	海平討魔傳	拿姆科	RPG	1M+512K	4900	88. 10. 21
ウルトラマン俱樂部	超人俱樂部	萬店	RPG	5300	88. 10. 22	
貝動物語	貝動物語	拿姆科	RPG	2M	5500	88. 11. 16
ファイナルファンタジー II	太空戰士 II	艾克威爾	RPG	2M+64K	5900	88. 12. 17
聖皇八次傳	聖皇八次傳	S N K	RPG	2M+64K	5900	89. 1. 20
ZOIDS 2	中央大陸之戰 2	東芝 EMI	RPG	2M+64K	5900	89. 1. 27
ファミンジャンプ	英雄列傳	萬店	RPG	3M	6500	89. 2. 15
ハイドライド 3	夢幻仙境 3	拿姆科	RPG	3M+64K	6900	89. 2. 17
ウィザードリィ II	神劍除妖 2	亞斯基	RPG	2M+64K	6500	89. 2. 21
百鬼夜行	百鬼夜行	健篤	RPG	2M+64K	6200	89. 2. 23
じゃじゃ丸お法橋	忍者住丸丸	傑力可	RPG	2M	5800	89. 3. 28

マインドシッカー	超能力作戦	業典科	RPG	2M	6500	89.4.18
ドラゴンストーリーⅡ	屠龍伝Ⅱ	業典科	RPG	1M+652K	5200	89.4.27
天地を喰らう	香食天地	卡普空	RPG	2M+64K	5900	89.5.19
スーパーチャイニーズ2	超級中国人2	文明館	RPG	2M	5900	89.5.26
ホワイトライオン傳説	白獅子傳説	青鳥實	RPG	2M+64K	5900	89.7.14
ウイロー	威洛之伝	卡普空	RPG	2M	5900	89.7.18
フアリア封印の創	封印之創	東京書籍	RPG	2M+64K	6200	89.7.21
MOTHER	地球冒險記	任天堂	RPG	3M+64K	6500	89.7.27
ハックマザマッププロジェクト	美國大冒險	徳間書店	RPG		3500	89.8.11
メルヴルの炎	帝國戦記	學研	RPG		5900	89.8.22
ウルティマ聖者の道	創世史 聖者之道	波尼卡尼恩	RPG	2M+64K	5900	89.9.20
明治維新	明治維新	優待	RPG	2M+64K	6200	89.9.29
北斗の拳3	北斗の拳3	東映動画	RPG	2M+64K	6200	89.10.19
ドラゴンボール3	七龍珠3	高橋	RPG	3M+2M	6800	89.10.27
ダンジョン&魔法	魔法の森	幸直美	RPG	2M+64K	6500	89.11.10
スタウエアのトムソーヤ	英雄傳記	幸直美	RPG	2M	5500	89.12.1
TAO-進一	進一	業典科	RPG	2M+64K	6200	89.12.8
新 意見八犬傳	新 意見八犬傳	東映動画	RPG	2M+64K	6500	89.12.15
スウィートホーム	甜蜜之坊	卡普空	RPG	2M+64K	6500	89.12.15
神仙傳	神仙傳	文芸堂	RPG	2M+64K	6300	89.12.15
ヘラクレスの栄光Ⅱ	門人魔境傳	D E C O	RPG	2M+64K	5800	89.12.23
がんばれコエモン外傳	大逆五右衛門外傳	阿曾米	RPG	4M+64K	6980	90.1.11
ドラゴンクエストIV	勇者鬥惡龍IV	艾尼克斯	RPG	4M+128K	8500	90.1.25
忍風くん	忍風軍	高橋	RPG	2M	5800	90.2.24
ウイザードリィⅢ	巫师除妖Ⅲ	亞斯尼	RPG	2M+64K	6500	90.3.9
サマンタ・ネーガ	冒險龍騎士	勝利遊産	RPG	3M+64K	7500	90.3.23
魔神剣聖剣外傳	魔神剣聖剣外傳	哈德森	RPG	2M+64K	6800	90.3.23
MADARA船長探検記	船長探検記	阿曾米	RPG	4M	8500	90.3.30
アイブダンジョンⅢ	勇士之坊Ⅲ	阿曾米	RPG	2M+128K	6500	90.4.6
女神轉生Ⅱ	女神轉生Ⅱ	角川	RPG	4M+64K	7800	90.4.6
ウルトラマン倶楽部2	超人俱樂部2	新正工業・高橋	RPG	2M	6000	90.4.7
ゴッドセイヤー	超人戰士	S N K	RPG	2M	7600	90.4.13
ファイナルファンタジーⅢ	大空戰士Ⅲ	史克威爾	RPG	4M+64K	8400	90.4.27
影狼傳説	影狼傳説	波克魯魯	RPG	6200	90.5.11	
キャッスルクエスト	奇幻大冒險	哈德森	RPG		5800	90.5.18
イースⅡ	伊蘇Ⅱ	勝利遊産	RPG	3M+64K	7500	90.5.25
じゅっけん撃退傳	忍者・撃退傳	傑力可	RPG	2M+64K	5900	90.5.29
飛龍の窟	飛龍之窟Ⅲ	文明館	RPG		6300	90.7.6
STED遠征惑星の野望	銀河巡航記	K・坂道園	RPG	2M+64K	5900	90.7.27
ピクニックワールド	冒險門士	波德吉	RPG	2M+64K	6800	90.7.27
マイン・アンド・マジック	魔法門	學研	RPG	4M+64K	8500	90.7.31
巨龍ホム	忍者大冒險	亞斯尼	RPG	3M+64K	7800	90.8.8
川のぬれ釣り	釣魚王	巴尼尼尼	RPG	2M	6300	90.8.11
S Dガンダム外傳	S D機動戰士外傳	勝利遊産	RPG	3M+64K	6800	90.8.10
魔天童子	魔天童子	魁斯克	RPG	2M	6500	90.8.24
ダンジョン・キッド	迷宮探検	魁斯克	RPG	6500	90.8.31	
ドラえもん	小叮噠	A・クック	RPG	2M+128K	6800	90.9.14
ブラッディアーリアーズ	新意見八犬傳	東映動画	RPG	2M+128K	6200	90.10.19
まじゅんちゃん〜麻雀戦記	麻雀戦記	徳間書店	RPG		6800	90.10.19
バチ夫くん3	柏青哥3	日本橋子	RPG		7980	90.10.26
ドラゴンボールZ	七龍珠Z	高橋	RPG	4M+64K	7800	90.10.27
ラスト・バトル	末日戦記	高橋	RPG	4M+64K	9800	90.11.10
イース・ナイト	魔神軍	RPG	2M+64K	6800	90.12.21	
メッツの冒險	武藏傳説	西武瑞興事	RPG		6200	90.12.22
じゅっけんくえすと	戰國勇士	學研科	RPG	4M+64K	7800	91.1.4
ダークロード	魔龍士	D E C O	RPG	4M+64K	6800	91.1.21
虹のシルロッド	彩虹騎士	勝利遊産	RPG	3M+64K	7500	91.2.22
スーパーチャイニーズ3	超級中国人3	文明館	RPG	2M	6300	91.3.11
A O & Dヒーローオブラズ	龍地與地下城Ⅰ	波尼卡尼恩	RPG	2M+64K	6800	91.3.8
A O & Dヒルズファー	龍地與地下城Ⅱ	波尼卡尼恩	RPG	3M+64K	7800	91.3.21
シャドウブレイン	噴射騎兵	波尼卡尼恩	A/RPG	3M+64K	9500	91.3.21
北斗の拳4	北斗の拳4	波尼卡尼恩	RPG	2M+128K	6800	91.3.29
メタルマックス	坦克戰記	D E C O	RPG		7800	91.3.30
天地を喰らうⅡ	香食天地Ⅱ	卡普空	RPG	4M+64K	8500	91.4.5
ゴッドセイヤーⅡ	冒險大作戦	S N K	RPG	3M+64K	7600	91.4.13
ドラゴンジョイント	宇宙妖魔軍	阿曾米	RPG	4M+128K	8500	91.4.26
A O & Dワールドレイドイアズ	龍地與地下城Ⅲ	波尼卡尼恩	RPG	3M+64K	9800	91.6.21
アリスの冒険	魔龍騎士	日本技術軟件	RPG	3M	6500	91.6.28
はぐの冒険	勇者傳	M & M	RPG	4M	6900	91.7.31
S D戦艦ブレイダー	S D戦艦	RPG			6400	91.8.2
ドラゴン・ウォーズ	神龍之戰	青信院	RPG		6800	91.8.9
ドラゴンボールⅡ	七龍珠Ⅱ	高橋	RPG		8200	91.8.10
イースⅢ	伊蘇Ⅲ	勝利遊産	RPG		7500	91.9.27
からくり剣豪傳ムサシロード	劍豪傳	高橋	RPG		8000	91.10.5
S Dガンダム外傳 2	S D機動戰士外傳 2	高橋	RPG		6200	91.10.12
ラディック戦記・黎明編	拉迪ック戦記	特摩康	RPG		6900	91.11.15
モンスターメーカー	怪獸製造廠	泉洋館	RPG		6800	91.12.20
ファミコンジャンプ91最強7人	英雄列傳 2	高橋	RPG		8500	91.12.27
ウルトラマン倶楽部	超人俱樂部	傑力可	RPG		7800	91.12.29
がんばれコエモン外傳 2	大逆五右衛門外傳 2	阿曾米	RPG		6900	92.1.4



パーススタイルII	冰城傳奇II	波尼卡尼思	RPG	7000	92.1.25
ファイアーエムブレム外傳	聖火降魔錄外傳	任天堂	RPG	6000	92.3.14

GAME BOY

日文タイトル	中文タイトル	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
S・a・s魔界塔士	魔界塔士	史克威爾	RPG	1M	3500	89.12.15
SELECTION 選ばれし者	選擇者	青銅冠	RPG	1M	3090	89.12.28
レッドアリアマー	魔界村外傳	卡普空	RPG	1M	3300	90.5.2
あやかし城	幽冥城	亞特拉斯	RPG	512K+64K	3500	90.5.25
コスモンク	宇宙坦克	塞特塔	RPG	512K	3500	90.6.8
ドラゴンズレイヤーI	屠龍記I	A・根克	RPG	256K	3090	90.8.12
S.D.ガンダム外傳	S.D.機動戰士外傳	萬代	RPG	1M	3800	90.10.6
ベリウス ローランの魔眼	魔眼之戰	沙米工業	RPG	512K	3300	90.10.26
アレサ	阿魯莎	亞諾曼	RPG	2M	3500	90.11.16
ちびまるこちゃんおこぼれ大作戦	小丸子大冒險	達卡拉	RPG	512K	3400	90.12.7
鬼忍降魔録ONI	鬼刀降魔録ONI	帕布雷斯特	RPG	1M+64K	3800	90.12.8
S・a・s II 秘寶傳說	魔界塔士 II	史克威爾	RPG	2M	4800	90.12.14
ネコジャラ物語	貓珠物語	拿姆科	RPG	1M+64K	3300	90.12.14
モンスターメーカー	魔界迷宮	奈須野	RPG	1M	3500	90.12.22
ドルアーガの塔	迷宮塔	艾古爾	RPG	3500	90.12.31	
戦國忍者くん	戰國忍者	UP L	RPG	1M+64K	3800	91.3.8
CAVE NOIRE	諾亞少年	柯拿米	RPG	1M	3800	91.4.19
聖劍傳說F 外傳	聖劍傳說	SQUARE	RPG	4800	91.6.28	
茶々丸冒險記3・アビスの塔	茶々丸冒險記3	泉屋	RPG	3800	91.8.2	
アレサII	阿魯莎 II	亞諾曼	RPG	4800	91.8.30	
時空戦記3	時空戰記	哈德森	RPG	4500	91.9.13	
ナイトクエスト	傳說之劍	泰達	RPG	3600	91.9.13	
少年アンペ 少年えんちパニック	少年亞奇貝	達卡拉	RPG	3800	91.9.27	
ワイザードリイ 外傳 I	絆神劍外傳	亞斯基	RPG	4635	91.10.1	
ザート傳說	大魔王傳說	大海	RPG	3980	91.10.18	
SAGA 3 完結篇	魔界塔士3	史克威爾	RPG	4900	91.12.13	
ウルティマゲームボーイ	聖者之涯GB	波尼卡尼思	RPG	4800	91.12.14	
失われたルーン	杭太郎傳說	哈德森	RPG	4500	91.12.26	
結太郎傳說外傳	門人魔境外傳	DECO	RPG	3900	92.1.24	
へらくレスの榮光	雙子星	雅典娜	RPG	3900	92.1.31	
TWIN	天神怪戰2	美魯達克	RPG	4500	92.3.13	



MARK III

日文タイトル	中文タイトル	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
轟轟の封印	轟轟的封印	S E G A	RPG	2M+B	5800	87.10.23
ファンタシースター	夢幻之星	S E G A	RPG	4M+B	6000	87.12.22

MEGA DRIVE

日文タイトル	中文タイトル	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
ファンタシースターII	夢幻之星 II	S E G A	RPG	6M+B	8800	89.3.21
スーパー・ハイドライド	夢幻仙境	阿斯克	RPG	4M	7900	89.10.6
ヴァーミリオン	石中劍	S E G A	A/RPG	6M+B	8500	89.12.16
ソサリオン	戰國傳奇	S E G A	RPG	4M	7000	90.2.24
ファンタシースターIII	夢幻之星 III	S E G A	RPG	8M+B	8700	90.4.21
ジャイニング & ザ・ダクネス	光明與黑暗	S E G A	RPG	8M+B	8700	91.3.29
ブルーアルマナック	浪漫劍記	講談社	RPG	8M+B	8700	91.5.25
アークス・オデッセイ	亞克斯傳奇	孺組	A/RPG	8M	8500	91.6.14
レンタヒーロー	假面英雄	S E G A	RPG	8M	8700	91.9.20
イースIII	伊蘇III	B日本通訊網路	A・RPG	8M+B	8700	91.10.11
モンスターワールドIII	冒險世界III	S E G A	A・RPG	5M+B	6000	91.10.25
エグザイル	時空異變	B日本通訊網路	A・RPG	8M	8900	91.12.9
ソサールキングダム	巫術神界	美婁亞	RPG	8M+B	8800	92.2.7
港のトレジャー	港都少年	日本通訊網路	RPG	8M+B	8900	92.2.14



MEGA-CD

日文タイトル	中文タイトル	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
惑星ワッドストックフアンキー・ホウ・バンド	外星人樂園	S E G A	RPG		6800	91.12.12
フェイエリア	精靈神世紀	孺組	RPG		7400	92.2.18
アイルロード	異次元戰記	孺組	RPG		7800	92.3.27



GAME GEAR

日文名	中文名	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
ドラゴンクエスト ツラノの迷宮	迷宮傳奇	SEGA	RPG	2M	3500	90.12.22
エターナルレジェンド 永遠の傳說	永遠傳說	SEGA	RPG	2M	4500	91. 8. 9
アリエル	艾利爾傳說	SEGA	RPG	2M	4500	91.12.20

PC-Engine Hu

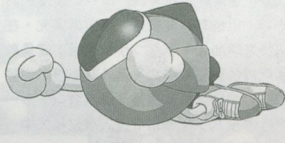
日文名	中文名	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
超龍騎士ロマンサー	超龍騎士	哈德森	RPG	4M	4500	88. 1. 22
ゴッドモンエクスプローラー	龍洞歷險記	哈德森	RPG	5800	89. 3. 4	
OUT LIVE	戰鬥裝甲人	太陽電子	RPG	5600	89. 3. 17	
充實戰線	充實戰線	勝利音產	RPG	5500	89. 3. 23	
魔界八大傳SHADA	魔界八大傳	DECO	RPG	5500	89. 4. 1	
津ノ王傳說	津之王傳說	哈德森	RPG	6500	89. 4. 27	
ダブル・タンジョン	雙龍戰記	美賽亞	RPG	5500	89. 9. 29	
ニートピア	世界冒險記	哈德森	RPG	5800	89. 11. 17	
伊麗外傳	伊麗外傳	太陽電子	RPG	6200	89. 12. 22	
ネクロスの要素	尼克羅斯要素	談話社	RPG	4M	6800	90. 4. 20
ソンドバット	地底大魔王	IGS	RPG	3M	6700	90. 6. 2
統太郎傳說ターボ	統太郎傳說	哈德森	RPG	3M	5800	90. 7. 20
ウルキユールの傳說	女武士冒險	壹研科	A/RPG	4M	6800	90. 8. 9
サイバーナイト	戰鬥騎士	東京書籍	RPG	4M	6800	90. 10. 12
統太郎傳說 II	統太郎傳說 II	哈德森	RPG	6M	7200	90. 12. 22
カダッシュ	卡達殺	泰德	A/RPG	3M	6600	91. 1. 18
サレンドテバッガーズ	宇宙警備隊	DECO	RPG	4M	6800	91. 3. 29
ニートピア II	世界冒險記 II	哈德森	RPG	6M	7200	91. 9. 27

PC CD-ROM*

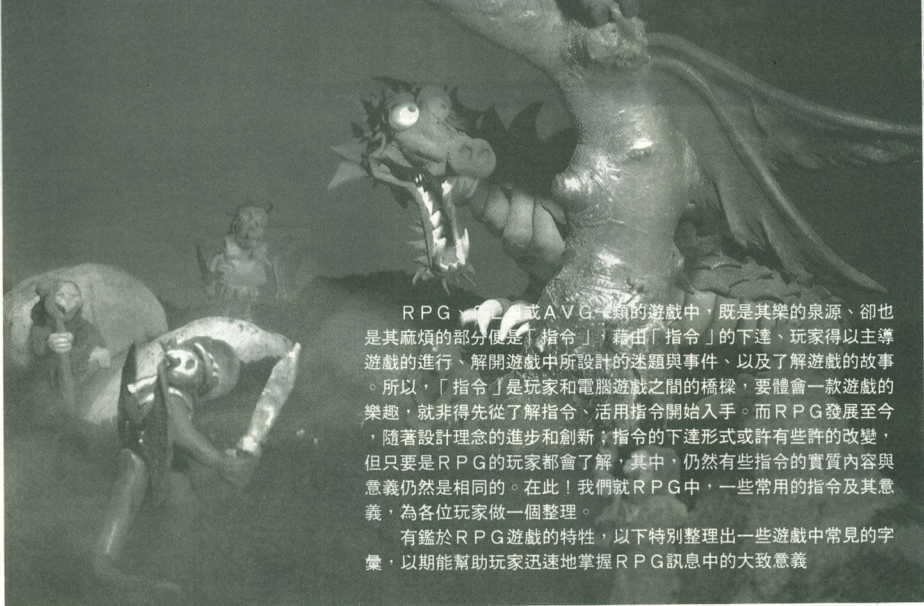
日文名	中文名	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
天外魔境ゾライア	天外魔境	哈德森	RPG		7200	89. 6. 30
コスミックファンタジー	冒險少年	日本通信網路	RP		6780	89. 12. 21
イースⅠ・Ⅱ	伊蘇國Ⅰ・Ⅱ	哈德森	A/RPG		7800	89. 12. 21
アス・プリンガー	死亡入侵	日本通訊網路	RPG		7200	90. 4. 27
ソル・ピアンカ	銀河戰士II	美賽亞	RPG		6200	90. 6. 29
ラストバトルマゲド	末日戰記	布萊因特雷	RPG		7500	90. 8. 31
イースⅢ	伊蘇國	哈德森	A/RPG		7200	91. 3. 22
魔品傳說ラ・ヴアル	魔品傳紀	工業堂	RPG		7200	91. 3. 22
エゾザル時の脱獄へ	時空寶藏	日本通訊網路	A/RPG		6780	91. 3. 29
コスミック・ファンタジー2	冒險少年2	日本通訊網路	RPG		6780	91. 4. 5
魔品傳說アストラリス	魔品傳說	IGS	RPG		6300	91. 6. 21
BUARI 八玉の勇士傳説	光明8勇士	山河社	RPG		7200	91. 8. 9
聖龍傳說モンビット	聖龍傳說	哈德森	RPG		6800	91. 8. 30
天使の時	天使之時	日本通訊網路	RPG		7400	91. 10. 25
ドラゴンレイヤー	屠龍記-英雄傳說	哈德森	RPG		6800	91. 10. 25
エンリョウシヨウ ジョウキキタス マイト マット マジック	暗龍戰記	布萊因特雷	A/RPG		7200	91. 12. 13
天外魔境 II	魔法門	阿貝社	RPG		7200	92. 1. 21
BABEL	天外魔境 II	哈德森	RPG		7800	92. 3. 26
川のぬい約い自然	巴比倫塔	日本通訊網路	RPG		6980	92. 3. 27
	釣魚王	巴克因影視	RPG		7200	92. 3. 27

SFC

日文名	中文名	製作廠商	遊戲類別	卡帶容量	日幣售價	發售日期
ドラクエン	屠龍傳紀	壹研科	RPG	8M+B	8500	91. 5. 24
ガラクティ	太空小妖精	泰塔	RPG	8M+B	8800	91. 5. 26
ワダラーズフロムイース	伊蘇國	東京書籍	A/RPG	8M+B	8800	91. 6. 21
ファイナルファンタジーIV	太空戰士IV	史克威爾	RPG	8M+B	8800	91. 7. 19
ゼラの傳説	新魔術傳説	任天堂	A/RPG	8M+B	8000	91. 11. 21
ラーン	確證傳說	壹研科	A/RPG	8M+B	8500	91. 12. 13
S Dガンダム外傳	S D機動戰士外傳	萬代	RPG	8M+B	9500	91. 12. 20
ダンジョンマスター	迷宮魔獸	勝利音產	RPG	8M+B	9800	91. 12. 20
スーパーチャイニーズクルード	超級中國人世界	文明編	A/RPG	8M	8800	91. 12. 27
ドラゴンボール	七龍珠之 超級賽亞人傳説	萬代	RPG	8M+B	9800	92. 1. 25
ソウルソング・ガ	復活邪神	史克威爾	RPG	8M+B	9500	92. 1. 28
ウォリアブレダー	劍士降魔錄	艾尼克斯	A/RPG	8M+B	8800	92. 1. 31
ドラゴンレイヤー-英雄傳説	屠龍記	A・撲克	RPG	8M+B	9800	92. 2. 14
スーパー伊忍道-打倒信長	超級伊忍道	光榮	RPG	10M+B	11800	92. 3. 19
カードマスターリムサリアの封印	魔幻精靈卡	H A I 研究所	RPG	8M+B	8900	92. 3. 27



常用遊戲指令・字彙



RPG、AVG 或 AVG 類型的遊戲中，既是其樂的泉源、卻也是其麻煩的部分便是「指令」，藉由「指令」的下達，玩家得以主導遊戲的進行、解開遊戲中所設計的迷題與事件、以及了解遊戲的故事。所以，「指令」是玩家和電腦遊戲之間的橋樑，要體會一款遊戲的樂趣，就非得先從了解指令、活用指令開始入手。而 RPG 發展至今，隨著設計理念的進步和創新；指令的下達形式或許有些許的改變，但只要是 RPG 的玩家都會了解，其中，仍然有些指令的實質內容與意義仍然是相同的。在此！我們就 RPG 中，一些常用的指令及其意義，為各位玩家做一個整理。

有鑑於 RPG 遊戲的特性，以下特別整理出一些遊戲中常見的字彙，以期能幫助玩家迅速地掌握 RPG 訊息中的大致意義

指令部分

一 遊戲開始的指令

在遊戲開始前，通常會見到一些如何開始或繼續上回遊戲的指令，如はじまる一開始つづき—繼續，けす—消除舊記錄，不過有時玩家也可以看到ロード—LOAD 即把舊遊戲資料載入以繼續的意思。

二 調整遊戲方式的指令

最為常見的便是遊戲訊息表示速度的調整，通常是調節其快—はやい或慢—おそい，但也有些遊戲設計時較為講究，在快慢之間加入—ふうふう（普通）或是數字以增加調整的幅度。另外有些遊戲也開放其他部分供玩家調整，通常會以「モード」（模式）這個指令進入調整模式中，以便玩家選擇調整的項目。

三 監看遊戲內容的指令

RPG 遊戲中，玩家若想了解目前所扮演的角色成長情況時，通常有下列指令

スラスタス—下達此項指令之後，玩家通常可以在螢幕上看見該角色目前包括等級—LEVEL，攻擊力、防禦力，武器裝備，可使用魔法、經驗值…等等數值、狀況。

つよさ—其本文意義是強度的意思，選擇此指令通常也可以看到該角色目前的狀況，許多遊戲中，つよさ與スラスタスの意義有某種程度的相同。

そうび—意即裝備，下達此令時，可以監看角色的武器、防具內容、並檢查它們是否有確實裝備到身上。某些 RPG 中，又將之細分為—ぶき武器與—ぼうく

防具

どうぐ—意即道具、物品有時也用アイテム，下達此指令時，可以監看角色目前所持有的各類作用道具及其數量。通常在此指令之後，可以直接進入一つかう—使用、するてん—丟棄，或者わたす—傳遞給別人…等等動作型指令，以處分這些道具

四 動作型指令

動作型指令是 RPG 類型的遊戲重點，許多時候便是這些動作型的指令，才使得 RPG 中角色依照玩家的意思活動。しらべる—調查，檢查所扮演的角色眼前或是腳底的情況，若有隱藏文字物品則會直接取得或發現。幾乎是所有 RPG 必備的指令之一。

はなす—交談，這也是 RPG 遊戲所不

可或缺的指令，尤其在獲取情報，或了解故事內容時，一定得和人們交談，才能知道下一步該怎麼作，通常一款設計合理的RPG，所有的謎題應該都可藉著和他人的交談得到暗示或是答案。

五 戰鬥型指令

RPG與AVG最大的差異就在於RPG有其獨特的角色戰鬥成長系統。因此，戰鬥中所應用的指令也自成一系，而且十分重要，唯有靈活運用戰鬥指令，角色才能順利而快速的成長。

たたかう——攻擊指令，下達此指令，角色便會對玩家的指定攻擊對象施行武器性的攻擊。不過近來，RPG的內容變化新穎，同樣的攻擊指令已經有許多其他的字詞代替以求變化，如こうげき攻擊之類者。

まほう——意即使用魔法，進行特殊攻擊、或是療傷等等動作，類似功能的變化指令尚令有テクニク，意即特殊技術，ESP超能力，じゅうも術しゅうつ術……等等。

にげる——下達此項指令的意義即是要角色放棄戰鬥而逃走，通常使用的時機是在敵人太強或太多太麻煩，或是不需要經驗值提昇等級與角色有特殊緣因無法進行戰鬥時。類似的指令尚有一つたい撤退，エツセブ逃走さよなら再見等等變化型，玩家只要查字典或詢問懂得日、英文的人，凡是帶有離開、逃遁等意義的字彙，在戰鬥中的指令欄出現，便八九不離十是與にげる有相同功能的指令。

ぼうぎょ——意即防禦，被下達此指令的角色萬一受到攻擊，所受的傷害會比平常少些、まもる守護，或其他同義的字彙也有類似的效果。

其他——有些特殊的RPG中，由於某些角的職業，特性等關係，而在戰鬥中備有特別的指令，最有名的如「太空戰士IV」中，每個角色都有特殊的攻擊動作。但其效果最後都在減少敵人的HP。

六 商店中的指令

PRG遊戲中，必定會出現的場所一定會有商店，玩家幾乎一定會應用下列這些指令

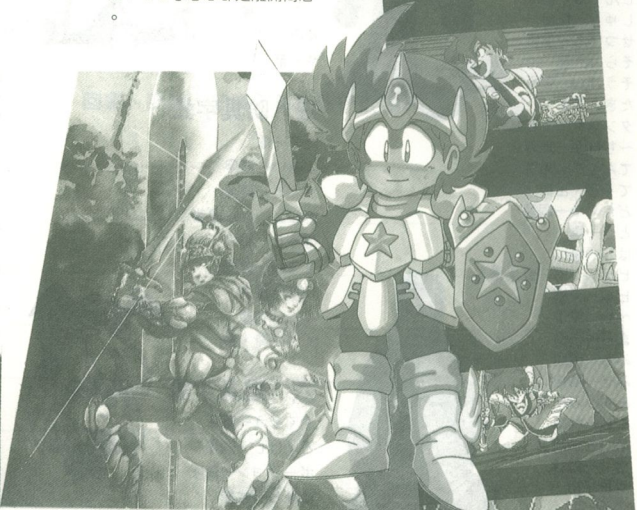
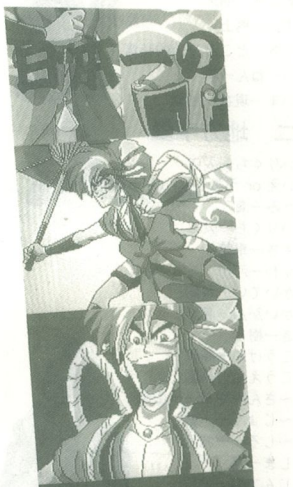
かう——意思很簡單，就是買東西，有時玩家可以看到，「かりにきた」或者是かいたい……不過它們的意義與效果都一樣

うる——有時也能看到「うりにきた」、「うりたい」等，都是賣掉手中所持有的東西的意思

やめる——意即不想做任何事，離開商店，有時可以看到「みせてる」或「てる」意思都是離開商店。

七 結束遊戲的指令

現在PRG的設計內容都十分浩大，往往不是短時間內所能玩完，於是在中斷休息時，便有將遊戲暫存起來的指令，如セーブ（或せーぶ）即英文的SAVE，儲存的意思，有時也可以看到將遊戲以檔案的方式暫存起來。



字彙部分

一 時間字彙

きのうー昨天
 きょうー今天
 あしたー明天
 すぐー馬上
 とき、どころ……的時候
 ～～ねん～年
 いまー現在、剛剛



二 地方字彙

いりくちー入口
 いえ or うちー家
 うみー海
 いりくちー入口
 えきー車站
 かわー河川
 かいいてー海底
 かいがんー海岸
 きー樹
 こうげんー高原
 こうえんー公園
 ～さんみやくー～山脈
 ～じょうー～城
 ～しろー～城
 しまー島
 じんでんー神殿
 しゅとー首都
 せつげんー雪原
 そらー天空
 そうげんー草原
 たきー瀑布
 タンジヤンー迷宮
 ～ちほうー地方
 てんくうー天空
 てくちー出口
 どうくつー洞窟
 とうー塔
 はしー橋
 ピラシッドー金字塔
 ビルー大樓
 へやー屋子
 まちー市街
 みちー道路
 みせー商店
 みずうみー湖
 むらー村落
 もりー迷宮
 めりー森林
 やまー山



三 方向字彙

ひがしー東
 みなみー南
 みぎー右
 にしー西
 きたー北
 ひだりー左
 まえー前
 うしろー後
 うえー上
 したー下



四 武器字彙

つるぎー劍
 かたなー刀
 やりー矛
 ソートー劍
 こてつー小刀
 しゅりけんー手裡劍
 アクスー斧
 おのー斧
 つえー杖
 ナイフー小刀
 つめー爪勾
 ロットー棒
 つちー錘
 ハンマーー錘
 ゆみー弓
 やー箭



五 防具字彙

たてー盾
 よろいー盔甲
 かぶとー頭盔
 ヘルメットー頭盔
 ぼうしー帽子
 うでわー護腕
 こてー護手
 ふくー衣服
 くつー靴・鞋



六 道具字彙

やくそうー藥草
 どくけしー消毒
 ポーションー藥水
 ゆびわー戒指

カギー鑰匙
 くすりー藥
 こなー粉
 たまー玉
 すいしゅうー水晶
 ダイナ(マイト)ー炸藥
 はりー銀針
 たいまつー火把

七 其他字彙

むかしー從前
 なんじー何時
 この、これ、その、それー這
 あの、あれー那
 もうー已經
 ～から～までー從～到～
 むかしー過去
 いわー岩石
 いしー石頭
 かべー牆
 でんせつー傳説
 あなたー你
 わたし、われ、おれー我
 かれー他
 ひとー人
 ひとびとー人們
 おんなー女人
 おとこー男人
 こどもー小孩
 ろうじん、としよりー老人
 ロボットー機器人
 くるまー車
 ふねー船
 うしー牛
 うまー馬
 おんこうー黄金
 みつつけるー找
 なかまー伙伴
 すむー居住
 たび or りょうこうー旅行
 せんぶー全部
 たからー寶藏
 ほんー書
 ちからー力量
 けいけんー經驗
 どくー中毒
 いしー石化
 ねむりー睡眠
 のられるー咀咒
 まひー麻痺
 しほー死亡
 こうげきりょくー攻撃力
 ほきょうりょくー防禦力
 すばやさー速度
 たいりょくー體力
 まほうー魔法
 たからばこー寶箱



RPG特輯問卷調查表

(1)對於這本特輯的製作，您最滿意的是：

內容取材 版面編排 用紙 印刷 價格 封面設計

(2)對於這本特輯的單元內容，您最滿意的是：

名作回顧・新作介紹 RPG特輯大圖鑑 名作排行榜 RPG歷史變革 復活邪神攻略講座
RPG軟體開發訪談 RPG攻略製作指導 秘技大觀 系統樹年表

(3)這本特輯你是從什麼地方購買的？

電視遊樂器專賣店 書店 統一超級商店 劃撥郵購 其他 _____

(4)除了這本特輯，您是否也購買本社其他產品？

電視遊樂雜誌 電視遊樂報導 神奇地帶 SFC特輯 PC-E特輯 MD特輯 動畫畫冊專輯
偶像明星寫真集 占星術系列 GB特輯 明星動畫CD型桌曆

(5)您最喜愛的遊戲種類是：

角色扮演RPG 動作ACT 射擊STG 模擬SLG 冒險 AVG
解謎PZG 運動SPG 桌上TBG 其他

(6)您對於本特輯對您的需求？

很滿足 正好 尚可 不太好 很差（請說明原因：） _____

(7)您對於本特輯的攻略認為如何？

非常需要 需要 部份需要 有無都無妨 沒有必要 其他

(8)請列出三款本特輯中您最喜歡的已開發軟體？

(9)請對這本特輯提出您的（批評、回響、問題、建議）作為我們改進的參考。謝謝！

(10)談談您對RPG的感覺。或如由您來設計RPG的話，希望它是怎樣的？（如覺得版面過小，無法暢言，請直接來信批評）

(11)請填上您個人資料，以利本社贈獎聯絡：

性別：男 女

地區：北部 中部 南部

東部 離島 海外

學歷：小學 國中 高中

大專 研究所

職業：學生 公務員 軍人

製造業 自由業 服務業

其他

所持有機種：FC SFC MD PC-E PC-CD DUO MD-CD

PC-SG NEO·GEO Game Gear Game Boy LYNX

FC磁碟機 GAME MATE IBM PC 其他 _____

姓名：_____ 年齡：_____ 聯絡電話：_____

本調查表請於4月30日前寄回本社

郵 請
貼 5
票 元

路(街) 縣市
段 市鄉
巷 區鎮
弄
號
樓

RPG特輯問卷調查表
電視遊樂雜誌社
收

台北縣新店市復興路45號6樓
尖端出版有限公司

SFC 特輯 2

您嚮往搭乘飛空艇在巴隆王國尋
找神秘水晶的冒險嗎？但是不是又受
一連串日文的牽制而無法盡興哩？沒
關係，一切交由 SFC 特輯 2 — 「太
空戰士 IV」完全攻略就搞定了！最終
擁有機會，請把握～～

售價：NT. 250元

1991上半年SFC 軟體大圖鑑



· 全書一七六頁 · 超值感受

2 大奇書限量珍藏

昇龍拳 VS 飛空艇



· 全書64頁 · 簡而易學

· 十八般武功絕技必殺本

正宗快打旋風 II 特輯

在快打擂台上，唯有18般絕技皆通者
才能稱王。不能靈活地施展身手或一
露絕招；真叫人感到悲哀！內容收錄
所有高手武技的本書，將助您成為武
林最強盟主～～

售價：NT. 80元

—— 尖端出版股份有限公司出品 ——

- 請速洽全省各電玩專賣店或利用郵政投撥訂購
- 戶名：電視遊樂雜誌社 帳號：1159250-4

台北市/士東店 新加坡



台北市德行東路310號
☎ (02) 838-4443

台北縣/中和店



中和市安樂路15號(景平路口)
☎ (02) 942-1515

新店市/中正店



新店市中正路282號之5(中正國宅)
☎ (02) 913-1759

台北縣/三峽店 新加坡



台北縣三峽鎮大勇路31號
☎ (02) 671-3403

台北縣/三重店



三重市福德北路18號(台北橋頭)
☎ (02) 973-0530

台北市/內湖店 新加坡



內湖區文德路22巷9弄66號
☎ (02) 627-0343

2001

電視遊樂器

連鎖店

誠實經營·誠意服務

花蓮市/連鎖店 新加坡



花蓮市中山路431號
☎ (038) 331-322

台北市/東湖店



內湖區康寧路三段189巷12弄11號
☎ (02) 747-6199

台東市/連鎖店 高遠



台東市正氣路470號
☎ (089) 34-2668

台北市/北投店 新加坡



台北市北投區公館路197號
☎ (02) 892-5836

新竹/哈雷店



新竹市光華東街43號
☎ (035) 32-0148

台北市/石牌店



台北市石牌義理街58號
☎ (02) 826-1612

電玩業最大連鎖店，會員卡全國通用
2001的會員卡，在各連鎖店都能享有會員優待及誠實、誠意的服務

各種卡帶交換服務
超級任天堂、PC磁卡、SEGA卡、GG卡、GB卡、CD...均可交換

電玩中古品，買賣服務
各種電玩中古品，買賣、寄賣服務，替您處理多餘的電玩品

回饋會員，贈送您雜誌、秘笈、攻略本
會員購物、換卡均可獲得贈品積分券，憑券可獲贈雜誌及攻略本

台南連鎖店



台南市海佃路一段213巷43號
☎ (06) 259-0605

台北市/通化店 新加坡



台北市通化街39巷10號
☎ (02) 707-0281

台北市/民生店



台北市富強街492號(民生社區)
☎ (02) 762-0385

台北市/雙園店 新加坡



台北市東園街06巷25號
☎ (02) 332-3459

台北市/松江路店



台北市松江路362巷28號
☎ (02) 581-1773

高雄/岡山店



岡山鎮前峰路15號(仁壽橋附近)
☎ (07) 625-9694

● 加盟連鎖店申請表函索，捷足先登
來函請寄：台北市松江路362巷28號一樓 黃經理

● 為保障加盟店，商圈範圍內，不再授權第二家。
以登記順序並經核準者優先。

● 商標未經授權不得使用，
以免觸犯商標法。