

ファミリーコンピュータ[™]

SDガンダム外伝

ナイトガンダム物語

KNIGHT GUNDAM STORY

ぼう けん の しょ
冒険之書

© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1990 MADE IN JAPAN

BAN
DAI

※ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。
プロジェクションテレビ/スクリーン投影方式のテレビ

ご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。



コンテンツ

CONTENTS [もくじ]

- STORY 4
- KNIGHT GUNDAM WORLD MAP 5
- ユニオン族の勇者たちを紹介しよう！ 6
- コントローラーの操作をマスターしよう！ 8
- 旅立ちの準備をしよう！ 9
- コマンド操作をマスターしよう！ 11
- 注目エリアのご案内 16
- 敵モンスターをやっつけろ！ 19
- 熱闘！カードダスバトル 22
- 魔法をうまく使いこなそう！ 24
- 冒険の心得4か条 27
- 武器、防具、アイテムを手に入れよう！ 28



えら 物の
選ばれし者よ、
せ かい
この世界を
すく
救いたまえ…。



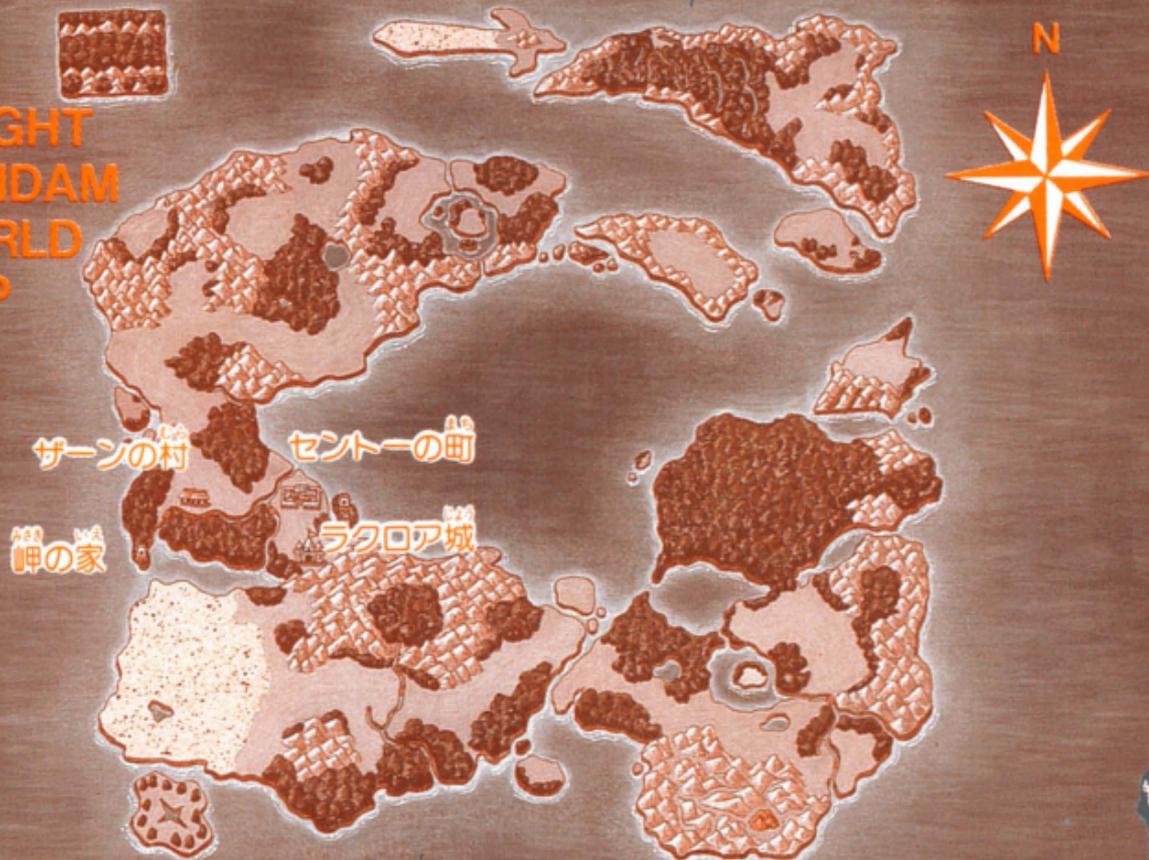
いま ちが じだい か ち
今とは違う時代、彼の地にあるという「スタ=ドアカ
ワールド」。そこは人間とMS、そして妖精やモンス
にんげん モビルスーツ ようせい
ターが仲良く暮らす不思議な世界だった。

ところがある日、雷光とともに降り立ったジオン魔王
らいうこう おお た まおう
サタンガンダムしゅつげんの出現により、暗黒の世界へと一変し
あんこく せ かい いっぺん
たのだ。ついに魔の手は辺境の国、ラクロア王国にま
ま て へんきょう くに おうこく
で伸び、国王レピルの愛娘、フラウ姫がサタンガンダム
の手下にさらわれてしまうという大事件が起こった。
こま は おう でんせつ ゆうしゃ ナイト
困り果てたレピル王は、伝説の勇者、騎士ガンダムを
しろ よ かけれ まおう たお めい
城に呼び、彼に魔王を倒すことを命じたのだ。

「かならずフラウ姫を救い出し、ラクロアの地に平和
をとりもどしてみせます」騎士ガンダムはレピル王
ナイト ぼうけん おう
に誓い、僧侶ガンタンク、戦士ガンキャンオンと
ちか そうりよ ファイター
ともにラクロア城をあとにした。

そして、勇者たちは、大なる冒険の果て
ゆうしゃ おお ぼうけん は
にどんな物語を生み出すのだろう…。

KNIGHT
GUNDAM
WORLD
MAP



ユニオン族の勇者たちを紹介しよう！



◆ ナイト 騎士ガンダム

かれこそは選ばれし勇者、この物語の主人公である。バランスのとれた強力なパワーを持ち、魔法も使うことができる。三神器を装備すればさらにパワーアップ！



◆ ひめ フラウ姫

こころやさしく、賢い、ラクロア王国の王女だが、サタンガンダムの手下にさらわれてしまう。ペットの犬をととてもかわいがっている。



◆ おう レビル王

じんぼうあつ、人望厚い、ラクロア王国の国王。あい、愛する娘フラウ姫をサタンガンダムの手下にさらわれ、ナイトガンダムに救出を依頼する。



◆ そうりよ 僧侶ガンタンク

ちから、力は強くはないが、かずかず、数々の魔法のエキスパートである。ナイトガンダムとともにラクロア城から旅立つ仲間。



◆ ファイター 戦士ガンキャンノン

こばいけん、HPも高く、強さは最高、かわ、ザガ得意である。ナイトガンダムとともにラクロア城から旅立つ仲間。

FC CARDIDAS



ナイト
◆騎士アムロ

まだ若い^{わか}が立派^{りっぱ}な騎士^{ナイト}で、「力^{ちから}には魔法^{まほう}、魔法^{まほう}には力^{ちから}」が戦い^{たたか}の奥義^{おうぎ}。騎士ガンダムたちとは、旅^{たび}の途中^{ちゆうちゆう}で意外^{いがい}な出会い^{であ}い方^{かた}をする。

FC CARDIDAS



おんな ナイト
◆女騎士セイラ

生き別れ^{わか}となった兄^{あに}を探^{さが}すために三神器^{さんじんぎ}のゆくえ^{うけ}を追^うう、美しい騎士^{ナイト}。わけあって別^{べつ}の姿^{すがた}になっている。

FC CARDIDAS



ぶどうか
◆武道家ネモ

身のこなし^みがすばやく、気合い^{きあ}の一撃^{いちげき}が得意^{とくい}。頼もしい仲間^{たのなか}である。

FC CARDIDAS



ようせい
◆妖精ジムスナイバーカスタム

動物^{どうぶつ}たちを愛^{あい}する、森^{もり}の守り神^{まもりがみ}。騎士ガンダムたち^{ナイトガンダムたち}がピンチ^{ピンチ}の時は助^{たす}けてくれる。

FC CARDIDAS



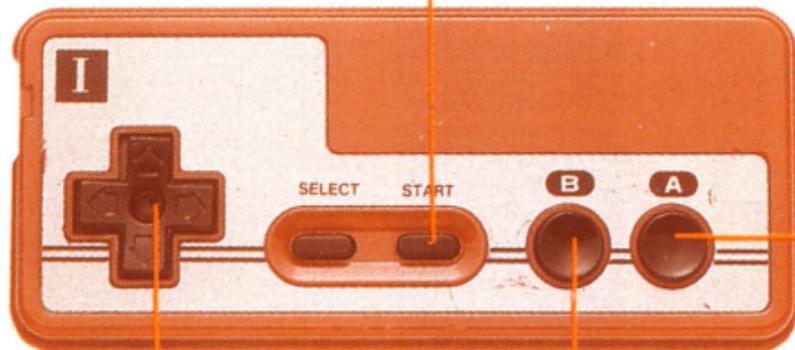
ファイター
◆戦士スレグガー

頭^{あたま}はきれりし、腕^{うで}もたつ、魔法^{まほう}も使^{つか}える勇敢^{ゆうかん}な戦士^{ファイター}。キザだが、ネはいいヤツである。



コントローラーの操作をマスターしよう！

スタート / タイトル時のデモ画面の早送り



+ / マップ上の移動
コマンド時のカーソル移動



A / コマンドの決定
メッセージ画面の送り

B / コマンドキャンセル
コンティニュー時の
デモ画面の早送り



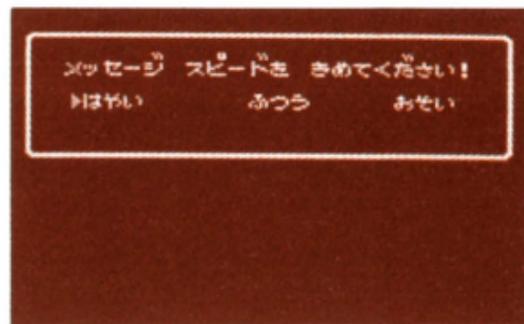
たびだ ^{じゅん び} 旅立ちの準備をしよう！

ファミコン本体に「ナイトガンダム物語」ROMカセットを差し込み、電源スイッチを入れてください。デモ画面が流れた後、タイトル画面が出ます。新しくゲームをする場合は「NEW GAME」、前回の続きをする場合は「CONTINUE」を+ボタンの⇄で選び、**Ⓐ**ボタンで決定してください。

※お買い上げ後初めてゲームを行なう場合は、スイッチを入れた後、すぐにスタートボタンを押してください。

〈メッセージスピードの選択〉

3種類のメッセージスピードの中から好きなものを+ボタンの⇄で選び、**Ⓐ**ボタンで決定します。

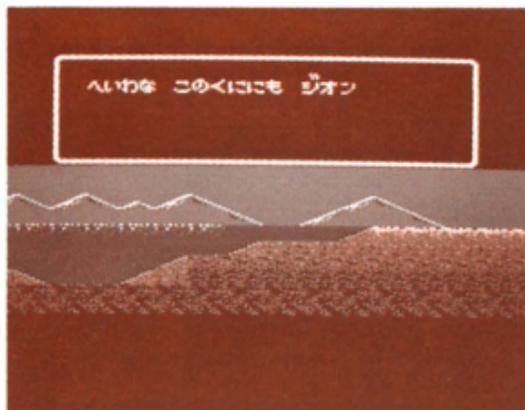
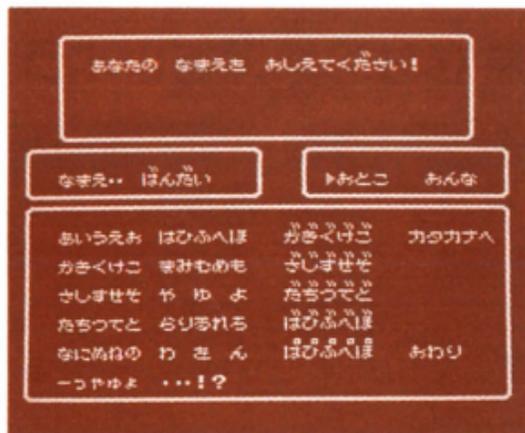


なまえどうろく 〈名前登録〉

プレイヤーの名前を入力しましょう（4文字まで登録
できます）。**+**ボタンで好きな文字にカーソルを合わせ、
Aボタンで決定します。入力し終わったら、「おわり」
にカーソルを合わせ**A**ボタンを押してください。次に
+ボタンの \blacktriangleleft で性別を選び、確認後**A**ボタンを押しま
す。すると再びデモ画面が流れ、いよいよ冒険が始ま
ります。

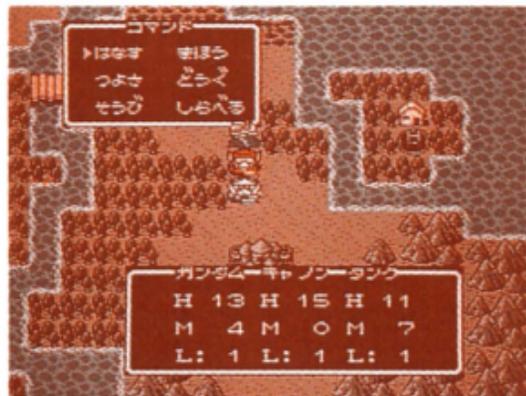
コンティニュー ばあい 〈CONTINUEの場合〉

タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、バックア
ップ機能により自動的に前回のゲームの続きができま
す。その場合、デモ画面が流れた後、最後に冒険の記
録をとった宿屋（P16参照）から始まります。



コマンド^{そう さ}操作をマスターしよう!

マップ移動中^{い どうちゆう} Aボタンを押すと、画面左上のウインドー^{が めんひだりうえ}に数種類のコマンド^{ひようじ}が表示されます。+ボタン^{つか}でいたいコマンドにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。



<はなす>

ほか^{ほか} ひと^{ひと} はなし^{はなし}
他の人と話をすることができます。

はな^{はな} ひと^{ひと} かお^{かお} む^む せつしよく^{せつしよく} お^お
話したい人に顔を向けて接触し、Aボタンを押すと、画面下のウインドーにメッセージが表示されます。



〈つよさ〉

自分の仲間たちのステータスをチェックしたり、並びかたを変えることができます。

「じょうたい」「のうりよく」「ならびかた」の中から見たいものに \oplus ボタンでカーソルを合わせ、 \odot ボタンを押してください。



●じょうたい

パーティー全員のHP (／最大値)、MP (／最大値)が表示されます。

名前	ガンダム	キャノン	タンク
HP	13	15	11
MP	4	0	7

●のうりよく

見たいメンバーに \oplus ボタンでカーソルを合わせ、 \odot ボタンを押してください。もう一度 \odot ボタンを押すと、こうげきまほう→ほじよまほう→コマンドまほうが表示されます。

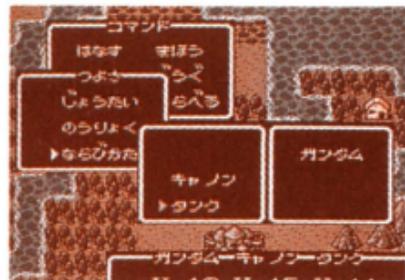
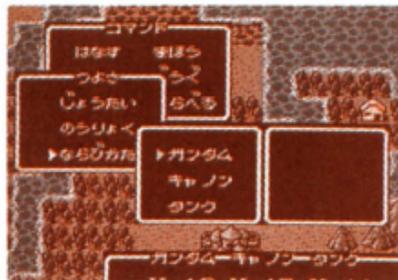


\odot G / 現在の所持金です。

\odot もくひょう G / おこずかいちょうで設定したい目標金額です。

●ならびかた

れつ いちばんまえ じゆん
列の一番前にしたいメンバーから順
に \oplus でカーソルを合わせ、 \textcircled{A} ボタン
を押してください。決定すると右側
のウィンドーに \textcircled{v} 表示されます。



★よいこは「こづかい帳」をつけよう！

ある町に行ってこづかい帳をもらったら、Gの目標額を設定し、せつせと貯金に励みましょう。
所持金が目標に達するとチャイムで知らせてくれます。

【目標設定のしかた】

- ①まずコマンドで「どうぐ」を選び、持っている道具の中から「こづかい帳」を選んでください。
 - ②次のウィンドーで「つかう」を選び、その後、「せつていする」を選んでください。
 - ③目標設定のウィンドーがでたら、 \oplus ボタンの \textcircled{v} で桁を動かし、 \textcircled{v} で数字を動かし、好きな金額に設定してください。
 - ④メッセージが流れた後、OKならば「はい」を選びます。
- ※こづかい帳は、他の仲間に渡すこともできます。

〈そうび〉

メンバーそれぞれの現在の装備状態がチェックできます。

装備を見たいメンバーに**+**ボタンでカーソルを合わせ、**A**ボタンを押してください。つよさ、ぼうぎょ、ブキが表示されます。もう一度**A**ボタンを押すとブキのウインドーにタテ→ヨロイ→カプトが表示されます。



〈まほう〉

修得したまほうを使うことができます。

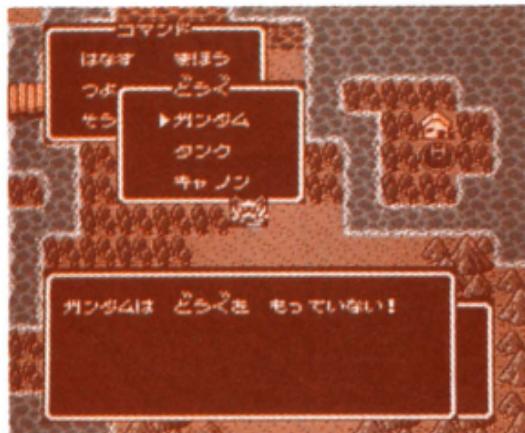
まほうを使うメンバーに**+**ボタンでカーソルをあわせ、**A**ボタンを押してください。画面右上のウインドーにまほうが表示されますので、使いたいものにカーソルを合わせ**A**ボタンを押します。次にまほうをかける相手を選んでください。**A**ボタンで決定すると画面右上のウインドーに実行メッセージが表示されます。



〈どうぐ〉

げんざい も どうぐ
現在持っている道具をチェックすることができます。

しら 調べたいメンバーに**+**ボタンでカーソルを合わせ、**A**
ボタンを押してください。画面下部のウィンドーにメ
ッセージがでます。



〈しらべる〉

ばしょ ようす しら
ある場所の様子を調べることができます。

しら 調べたい場所に来たら**A**ボタンを押してください。画
めん か ぶ 画面下部のウィンドーにメッセージが出ます。



〈カードダス〉

て い ひょうじ げんざい も
カードダスファイルを手に入れると表示され、現在持
っているカードダスをチェックすることができます。

ちゅうもく
注目エリアのご案内

あんない



《武器屋》
まちむらなか
にあり、ぶきるい
を買ったり売ったり
することができます。



《防具屋》
まちむらなか
にあり、たてやヨ
ロイなどのぼうぐ
を買ったり売
ったりすることができます。



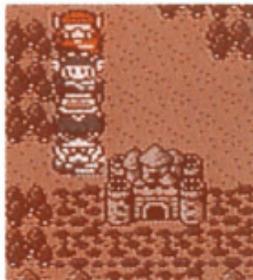
《道具屋》

町や村の中にあり、道具類やアイテム、時には武器などを買ったり売ったりすることができます。



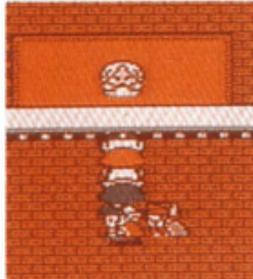
《宿屋》

町や村の中にあり、ここに泊まるとHP、MP、どくなどがフルに回復します。そして現在の状態を記録することも、保険に入ることができます。



《ラクロア城》

レビル王のいる、旅の拠点となる城です。地下ではパーティーの入れかえもできます。



《ほりだし物屋》

セントーの町にあり、思わぬほりだし物に出会えます。宝箱の中に入っている物を買った時にここに行くと買うことができます。

★もしもの時に備えて、「保険」に入ろう!

町や村の宿屋には保険のおばさんがいます。いくらかのGを支払えば、パーティー全員が加入することができ、旅の途中でパーティー全員が死んでしまってもGはそのままだ状態で復活させてくれます。

使った後は再び保険に入らないと効力を失います。

また、サービスとして旅の途中で何人か(1~3人)が死んでしまった場合、何度でも復活させてくれます。



《カードダスマシン》

みせ やど や なか しろ はこがた
店や宿屋の中にある白い箱型のペンディングマシンです。

【カードダスの買い方】

カードダスマシンのある位置いちにきたらコマンドで「はなす」を選び、**A**ボタンおを押してください。その後「かう」を選び、1枚まい20Gで手に入ります。

★収納にとっても便利な「カードダスファイル」

ある町でカードダスファイルを手に入いれると、集めたカードを見ることができ、89種類までのカードを、ストックすることができます。ただし同じカードは3枚まいまでしか持てません。

※ファイルがなくても、カードは集められます。

▶カードダス1		
	3	ガンタンク : 1
H	4	ホワイトベース : 1
H	10	かじや テム : 2
	25	ゴフ : 1
H	36	どくやぐ : 1
H	42	ほのちのつるぎ : 1



《トンネル》

ちか 地下のダンジョンに通じる入り口ぐちです。

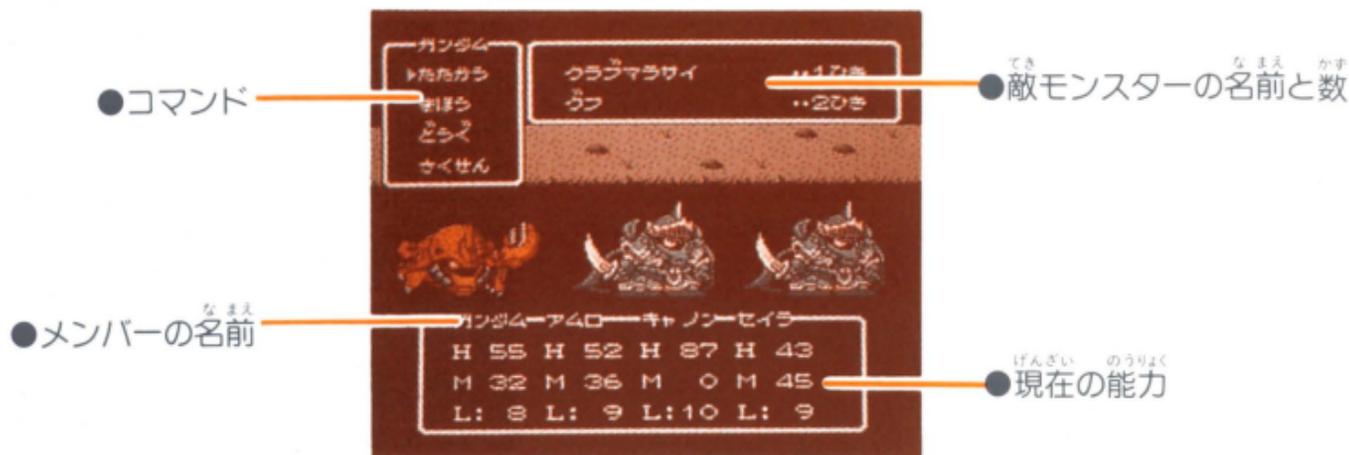


《塔》

なか 中はダンジョンになっていて、大切なアイテムなどが隠かくされていることもあります。

でき 敵モンスターをやっつけろ！

マップ移動中敵モンスターに出会うと、画面は自動的にバトルモードに切り替わります。画面左上にメンバーの名前と各種のコマンドが表示されますので、使いたいコマンドに+ボタンでカーソルを合わせAボタンを押してください。次に戦う敵モンスターを+ボタンで選びAボタンを押してください。他のメンバーについても同様に操作します。バトルはどちらかのHPが0になるまで続き、敵モンスターを倒すと経験値、Gがもらえます。また、宝箱がもらえることもあります。



〈たたかう〉

てき こうげき
敵モンスターに攻撃をしかけます。

〈まほう〉

てき なかま まほう つか
敵モンスターや仲間に魔法を使うことができます。

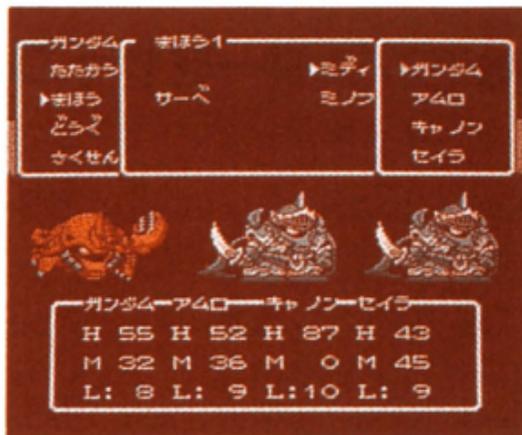
つか まほう しゅるい ひょうじ えら
使える魔法の種類が表示されたら**+**ボタンで選び、**(A)**
ボタンを押すと実行されます。魔法の種類によっては
あいて えら
相手を選んでから使うものもあります。

〈どうぐ〉

て い どうぐ るい つか そうび
手に入れた道具類を使ったり、装備することができます。

も どうぐ しゅるい ひょうじ えら
持っている道具の種類が表示されたら**+**ボタンで選び、
(A)ボタンを押してください。次に「つかう」「そうび」
のどちらかを選び、**(A)**ボタンを押すと実行されます。
※バトル中の「どうぐ」→「そうび」は、1ターンとみなしませ

は。

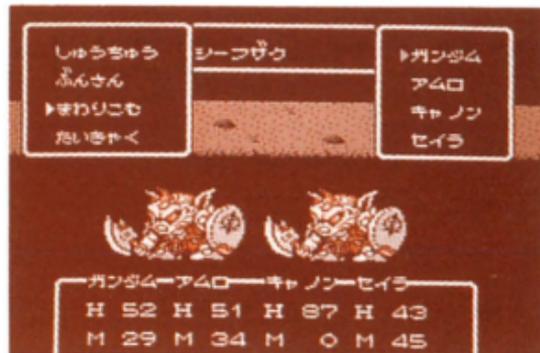


〈ぼうぎょ〉

受けるダメージを半分にすることができます。

〈さくせん〉

敵モンスターの数や強さによって作戦を選び、戦い方を変えることができる、新しいシステムです。



●しゅうちゆう

一匹の敵に対してパーティー全員が集中攻撃します。敵によっては逆効果になることもあります。

●ふうさん

メンバーそれぞれが違う敵に攻撃します。弱いモンスターがうじゃうじゃ現れた時などに有効です。

●まわりこむ

メンバーの誰か一人を、選んだ敵の後ろにまわりこませて攻撃します。敵の防御力をDOWNさせ、また、気合いの一撃が出やすくなります。ただし、敵の攻撃目標になりやすいという弱点もあります。

●たいきやく

パーティー全員が敵にしつぽを巻いて逃げ出します。ただし、逃げられないこともあります。

熱闘！カードダスバトル

このゲームでは、マップ上で敵と出会った時のバトルの他に、カードダスによるバトルがあります。町や村などで勝負を挑んでくる人がいたら、受けてたつ場合は**+**ボタンで「する」を選んでください。**A**ボタンを押すと画面に現在持っているカードダスの一覧表がでるので、使いたいカードを**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定します。お助けカードも使う場合はその後同様の操作をしてください。

※一回のバトルで使えるカードは、キャラクターカード1枚、お助けカード1枚です。使ったカードは、勝っても負けても失います。

「カードの中に重要なヒントが隠されているよ！」



★^か勝った!

ゴールド^{けいけん}や経験値^ちがもらえます。また特別な情報^{とくべつ}をも^{じょうほう}もらえることもあります。

★^ま負けた!

カード^{うしな}を失うだけです。



◎^{たす}こんなお助けカードもあるよ◎

●^{つちだ}土田名人^{めいじん}

^か勝っても^ま負けても^{つか}使ったキャラクターカード^{かいしゆう}を回収^かできます。

●^{はしもと}橋本名人^{めいじん}

^ま負けた場合^{ばあい}、敵^{てき}のHP^{ヒットポイント}はそのま^{じょうたい}まの状態^{いちど}で、もう一度^{なお}やり直^ませます。

●^{よこい}横井画伯^{がはく}

^{あいて}相手のカード^かを^か勝手に^か変^かえることができます。

●ミラクルガール

ターンごとにHP^{ヒットポイント}が+10となります。



まほう 魔法をうまく

つか 使いこなそう！

レベルが上がるにしたがって、いろいろな魔法が使えるようになります。しっかりマスターして、戦いを有利に運びましょう。

● 攻撃の魔法

(表記の順に強力になっています)

※表中の記号は下記のとおりです。

ア / 騎士アムロ **敵単** / 敵1匹
 ガ / 騎士ガンダム **敵全** / 敵全員
 タ / 僧侶ガンタンク **全** / 敵、味方全員
 セ / 女騎士セイラ **味単** / 味方1人
 ス / 戦士スレッガー **味全** / 味方全員

魔法名	対象	つかえるもの 使える者	つかえるば 使える場	こうか 効果
ガン	敵単	ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
サーベ	敵単	ガ・ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
ファン	敵全	ガ・タ・セ	バトル	ダメージを与える
ムービガン	敵単	ガ・ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
バス	敵全	ガ・タ・ス	バトル	ダメージを与える
ルフィラー	敵単	ガ・ア・タ・セ	バトル	ダメージを与える
ファンネル	敵全	タ・セ	バトル	ダメージを与える
ムービスアーベ	敵単	タ・セ	バトル	ダメージを与える
ソーラ	敵単	タ・セ	バトル	ダメージを与える
バスレイ	敵全	タ・ス	バトル	ダメージを与える
メガファン	敵全	タ	バトル	ダメージを与える
ムービルフィラー	敵単	ガ・タ・セ	バトル	ダメージを与える
メガサーベ	敵単	タ	バトル	ダメージを与える
メガバス	敵全	タ・ス	バトル	ダメージを与える
メガルフィラー	敵単	タ	バトル	ダメージを与える
ソーラレイ	敵単	タ・セ	バトル	成功すると必殺
メガソーラ	敵全	タ	バトル	成功すると必殺

● 攻撃を助ける魔法

魔法名	対象	つかえるもの	つかえる場	効果
ホバー	味全	タ・セ	バトル	すばやさ ^{アップ} がUP
ゼータ	味単	タ	バトル	つよ ^{アップ} さがUP
ビット	敵全	ア・タ・セ	バトル	きぜつ ^{アップ} させる
サイコミュ	敵全	タ・セ	バトル	こんらん ^{アップ} させる
ミノフス	敵単	タ・セ	バトル	魔法封じ
ミノフスキー	全	ガ・ア	バトル	魔法封じ
ネット	敵単	ア・タ・セ	バトル	ぼうぎよ ^{ダウン} 力をDOWNさせる
スキップ	味単	タ・ス	バトル	まわ ^{アップ} り込める
リスキップ	味単	タ・ス	バトル	まわ ^{アップ} り込んだ者をもどす
ツイン	味単	タ	バトル	ぶんしん ^{アップ} する

● 防御の魔法

魔法名	対象	つかえるもの	つかえる場	効果
ハニカム	味単	タ・セ	バトル	ぼうぎよ ^{アップ} り力UP
フィルム	味全	タ・セ	バトル	魔法の抵抗 ^{アップ} 力UP

かいふく まほう
●回復の魔法

まほうめい 魔法名	たいしやう 対象	つかえるもの 使える者	つかえるば 使える場	こうか 効果
ミティ	味単	ガ・ア・タ・セ	ぜんぶ 全部	HPが一定量回復 <small>回復ポイント 回復ポイント</small>
ミティア	味単	タ・セ	ぜんぶ 全部	HPが一定量回復 <small>回復ポイント 回復ポイント</small>
マティア	味全	タ・セ	ぜんぶ 全部	HPが一定量回復 <small>回復ポイント 回復ポイント</small>
ミティアム	味単	タ	ぜんぶ 全部	HPがフル回復 <small>回復ポイント 回復ポイント</small>
マティアム	味全	タ	ぜんぶ 全部	HPがかなり回復 <small>回復ポイント 回復ポイント</small>
リバイブ	味単	タ・セ	ぜんぶ 全部	復活 <small>回復ポイント</small>
ピュア	味単	タ・セ	ぜんぶ 全部	解毒 <small>回復ポイント</small>
ピュアラ	味単	タ・セ	ぜんぶ 全部	マヒ回復 <small>回復ポイント</small>

回復ポイント 回復ポイント (HPの回復は表記の順に大きくなっています)

いどう まほう
●移動の魔法

まほうめい 魔法名	たいしやう 対象	つかえるもの 使える者	つかえるば 使える場	こうか 効果
ターン	味全	タ・セ・ガ	フィールド	ワープ
ケープ	味全	ア・タ・セ	ダンジョン	ダンジョンから抜ける <small>回復ポイント</small>
アウト	味全	タ	バトル	バトルから抜ける <small>回復ポイント</small>
マーカー	味全	ガ	ダンジョン	地面に印をつける <small>回復ポイント</small>
モノアイ	味全	ガ	フィールド	敵遭遇時の状況が有利になる <small>回復ポイント</small>

ひょうちゆう きごう かき
※表中の記号は下記

のとおりです。

ナイト
ア/騎士アムロ

ナイト
ガ/騎士ガンダム

そうりよ
タ/僧侶ガンタンク

おんな ナイト
セ/女騎士セイラ

ファイター
ス/戦士スレッガー

てきいつびき
敵単/敵1匹

てきぜんいん
敵全/敵全員

てき みかたぜんいん
全/敵、味方全員

みかたひとり
味単/味方1人

みかたぜんいん
味全/味方全員

ぼうけん ころえ じょう
冒険の心得4か条

- ①アイテム類は使う時期と場所をよく考えて、
有効に利用しよう！
- ②もしもの場合に備えて、必ず保険に入ろう！
また、セーブもこまめにしておこうネ！
- ③新しく修得した魔法は、リスト(P.24)を見て
すぐにチェックしておこう！使える場にも
も気をつけてネ！
- ④レベルアップなど、仲間は平均的に育てた
方が有利！パーティーからはずしている場
合にも装備させておこう！



ぼうけん
**冒険のガイドブックは
これだ!!**



よ か えん
予価430円
ほんたい えん
(本体417円)

バンダイ完全必勝ブック
SDガンダム外伝
ナイトガンダム物語
ストーリー

はつこうかぶ
発行(株)バンダイ

せんこくしょてん かつ け しんはつはい
全国書店で8月下旬発売

ぶき ぼうぐ
武器、防具、アイテムを手に入れよう！

こうげきりょく アップ
〈攻撃力がUPするもの〉

● 短剣



● 銅の剣



● うらぎりの剣



● 鉄の剣



● 鉄のおの



● つえ



● 賢者のつえ

● はがねの剣



ぼうぎょよりよく アップ
〈防御力がUPするもの〉

●^{かわ} ^{ぼうし} 革の帽子



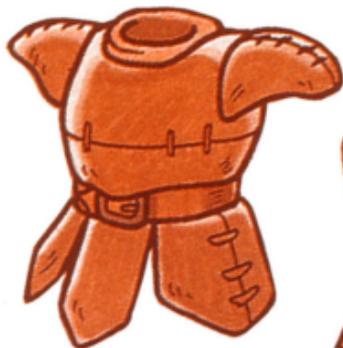
●^き ^{たて} 木の盾



●^{てつ} ^{たて} 鉄の盾



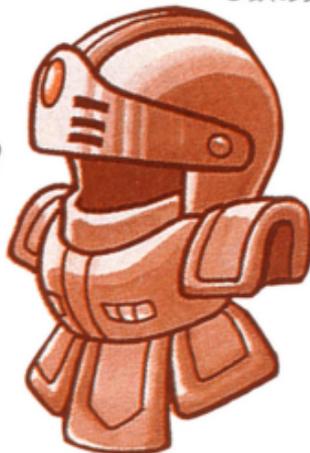
●^{かわ} ^{ふく} 革の服



●^{きぬ} ^{ローブ} のきぬのローブ



●^{てつ} ^{よろい} 鉄の鎧



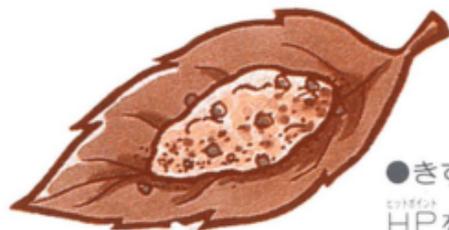
●^{はがね} ^{よろい} の鎧



ほか
〈その他のアイテム〉



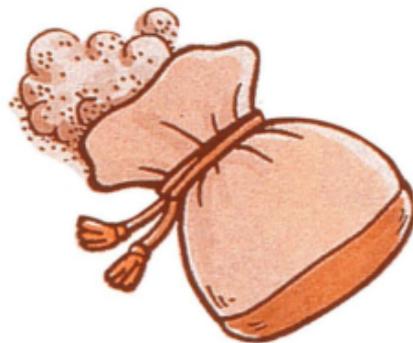
●薬草
やくそう
HPを一定量回復させることができます。



●きず薬
きずぐすり
HPをかなり回復させることができます。



●毒消し
どくけし
毒を消すことができます。



●じゃこう
じゃこう
バトル中、敵を混乱させることができます。

●しびれ薬
しびれぐすり
バトル中、敵をマヒさせることができます。





- 魔法のロープ
ダンジョンから抜け出すことができます。



- 魔法陣マット
マップ移動時にワープ
することができます。

- ペガサス
ペガサスの羽で呼ぶと、
空を飛ぶことができます。



- けもり玉
バトルから抜け出すこ
とができます。

- 船
海を移動できます。



- マーカーペン
ダンジョンの地面に8
コまで印をつけること
ができます。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。また、新作情報に関しては03-847-0061・0026でお聞きください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び買貨を禁じます。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(東京)東京都台東区駒形1-4-8 〒111-81 ☎ 03-847-5060
(大阪)大阪市北区豊崎4-12-3 〒531 ☎ 06-375-5050
(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466 ☎ 052-872-0371
●電話受付時間 月～金曜日(除く祝日) 10～16時

発売元 **株式会社バンダイ**
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です