



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

KDS-EBS



エキサイトイング

ベースボール TM

© KONAMI 1987



このたびはコナミの「エキサイティング ベースボール」
をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます
ます。なお、ゲーム内容などについての電話でのお問
い合せには、一切お答えできませんので、ご了承くだ
さい。





エキサイティング ベースボール



もくじ

- ゲームをはじめる前に、まず準備…………… 2
- コントローラーの使い方…………… 4
- モードが多い。だから、おもしろい…………… 6
- 試合画面の表示…………… 28
- 選手の操作方法…………… 30
- これだけは覚えておいてほしい注意事項…………… 34

ゲームをはじめる前に、まず準備。

ファミリーコンピュータ本体
とRAMアダプタ、ディスクド
ライブを正しく接続して、
本体のPOWERをONに



します。きちんと接続していれば、マリオとイーजीが
追いかけてこをする画面が出てくるので、ディスクカ
ードのSIDE Aを上^{うえ}にセットします。とくに、裏表
には要注意。

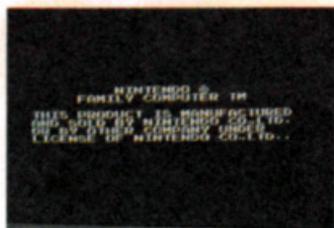
画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から
接続を確かめ、き
ちんとディスクカ
ードをセットして
ください。



“NOW LOADING...”の
表示のあと、右のような画面が
出ます。でも、SIDEAが上
になってないと出てきません。

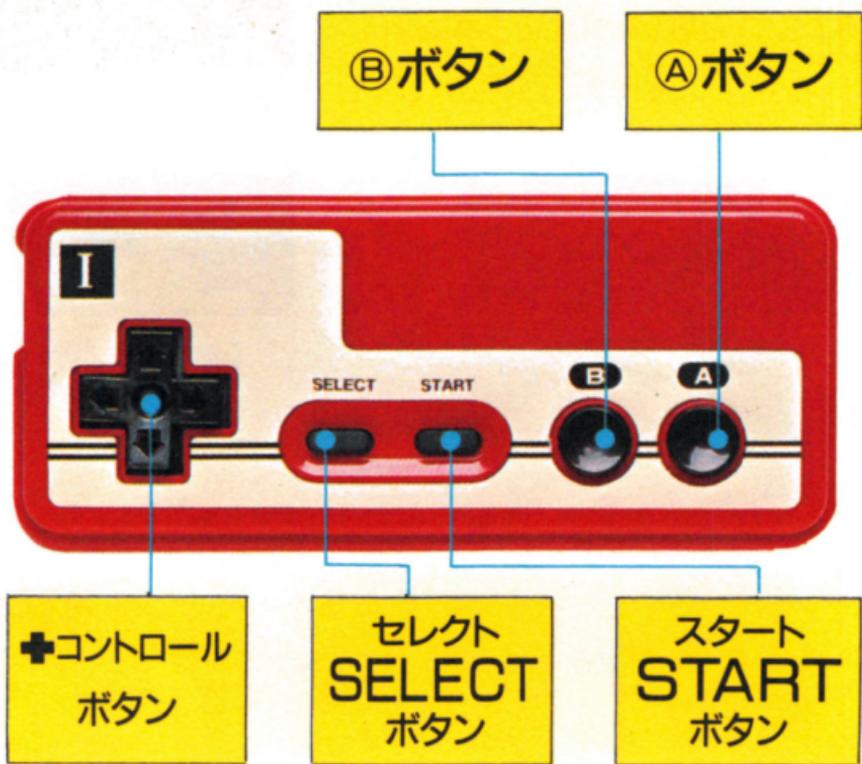
タイトル画面で右のようなモ
ードセレクト表示が出たら、モ
ードをセレクトします。

このゲームには5つのモードが
あり、SELECTボタンで選
び、STARTボタンで決定し
ます。



ディスクドライブの赤ランプがついているときはE
JECTボタンや本体のRESETボタン、電源ス
イッチにさわらないでもう一度、説明書をよく読み
ましょう。

コントローラーの使い方



このゲームでは、投げる・打つ・走る・守るをすべて
コントローラーで操作します。くわしい使い方は、あ
とのページでわかりやすく説明しています。

✦ボタン……………選手の移動、球種、塁指定や交代
選手の選択に使用します。

セレクトボタン…プレイモードの選択に使用します。

スタートボタン…ゲームのスタート、タイムの宣告
に使用します。

Aボタン……………バッティング、ピッチング、送球
などに使用します。

Bボタン……………バント、帰塁、盗塁、けんせい球
のモード切り換えなどに使用します。



モードが多い。

だから、おもしろい。

☆PENNA^{ベナント}NT^{モード}MODE

プレイヤーはプロ野球12球団(ALPHA LEAGUEとBETA LEAGUE)の中から、1チームを選びペナントレースに参加。そしてまず、そのチームが所属しているリーグで優勝し、次に別のリーグで優勝したチームと対戦して日本一をめざします。

最初、プレイヤーのチームは所属リーグの最下位からスタートします。まず、5位のチームと3連戦。対戦相手に勝ち越せば4位に浮上します。このように順位を上げ、最終的に1位のチームに勝ち越せばリーグ優勝です。リーグ優勝を築いたプレイヤーは、もうひとつのリーグ(プレイヤーが所属していないリーグ)

の優勝チームと“日本一”をかけて対戦します。

対戦方式は、1試合を行ない勝てば日本一となります。

●ゲームの手順

①タイトル画面で“PENNANT MODE”を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出てきます。そして、**+**ボタンで“NEW GAME”か“CONTINUE”を選び、**A**ボタンを押して決めます。“NEW GAME”を選ぶと、最初の対戦から始まり、“CONTINUE”なら前にゲームがセーブされた時点からスタートします。



② 次に12球団から1チームを選択します。+ボタンで
選びAボタンで決定します。



③ 先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか
決めます。



“YES”を選んだ場合…メン
バーチェンジ画面が出ます。
まず、メンバーと打順を決め
ます。



〈そのⅠ〉“MEMBER”の中なかからチェンジしたいプレイヤーを決め(➕ボタンで▶をあ合わせる)、
Ⓐボタンを押おします。〈そのⅡ〉控かえ選手せんしゆの中なかから希望きぼうする選手せんしゆをえんびび(▶をあ合わせる)、Ⓐボタンを押おして交代こうたいしていきます。〈そのⅢ〉メンバーチェンジが終了しゆうりゃくすれば、控かえ選手せんしゆ表ひらの“POSITION”に▶をあわせⒶボタンを押おすと完了くわんりゃくです。

※AVGのついている選手せんしゆが野手やて、ERAの選手せんしゆが投手てうしゆ。

次にポジションを決めます。▶で“POS1”表の各ポジションを選びます。ポジションは選んだ順に1番から9番まで決定されていきます。(＋ボタンで選択、Aボタンで決定)。



④先発メンバーが決まると試合開始。



⑤試合が終わると結果と順位が出ます。

メンバーチェンジ画面 用語の説明

AVG=打率
 ERA=防御率
 POS1=ポジション
 P=ピッチャー
 C=キャッチャー
 1B=ファースト
 2B=セカンド
 3B=サード
 SS=ショート
 LF=レフト
 CF=センター
 RF=ライト

NAME	AVG	NAME	ERA	POS1
1	0.10	1	3.24	P
2	0.09	2	3.92	C
3	0.09	3	3.09	1B
4	0.09	4	3.40	2B
5	0.09	5	3.08	3B
6	0.09	6	3.60	SS
7	0.09	7	3.63	LF
8	0.09	8	3.61	CF
9	0.09	9	3.64	RF
10	0.09	10	3.64	
11	0.09	11	3.64	
12	0.09	12	3.64	
13	0.09	13	3.64	
14	0.09	14	3.64	
15	0.09	15	3.64	
16	0.09	16	3.64	
17	0.09	17	3.64	
18	0.09	18	3.64	
19	0.09	19	3.64	
20	0.09	20	3.64	
21	0.09	21	3.64	
22	0.09	22	3.64	
23	0.09	23	3.64	
24	0.09	24	3.64	
25	0.09	25	3.64	
26	0.09	26	3.64	
27	0.09	27	3.64	
28	0.09	28	3.64	
29	0.09	29	3.64	
30	0.09	30	3.64	
31	0.09	31	3.64	
32	0.09	32	3.64	
33	0.09	33	3.64	
34	0.09	34	3.64	
35	0.09	35	3.64	
36	0.09	36	3.64	
37	0.09	37	3.64	
38	0.09	38	3.64	
39	0.09	39	3.64	
40	0.09	40	3.64	
41	0.09	41	3.64	
42	0.09	42	3.64	
43	0.09	43	3.64	
44	0.09	44	3.64	
45	0.09	45	3.64	
46	0.09	46	3.64	
47	0.09	47	3.64	
48	0.09	48	3.64	
49	0.09	49	3.64	
50	0.09	50	3.64	
51	0.09	51	3.64	
52	0.09	52	3.64	
53	0.09	53	3.64	
54	0.09	54	3.64	
55	0.09	55	3.64	
56	0.09	56	3.64	
57	0.09	57	3.64	
58	0.09	58	3.64	
59	0.09	59	3.64	
60	0.09	60	3.64	
61	0.09	61	3.64	
62	0.09	62	3.64	
63	0.09	63	3.64	
64	0.09	64	3.64	
65	0.09	65	3.64	
66	0.09	66	3.64	
67	0.09	67	3.64	
68	0.09	68	3.64	
69	0.09	69	3.64	
70	0.09	70	3.64	
71	0.09	71	3.64	
72	0.09	72	3.64	
73	0.09	73	3.64	
74	0.09	74	3.64	
75	0.09	75	3.64	
76	0.09	76	3.64	
77	0.09	77	3.64	
78	0.09	78	3.64	
79	0.09	79	3.64	
80	0.09	80	3.64	
81	0.09	81	3.64	
82	0.09	82	3.64	
83	0.09	83	3.64	
84	0.09	84	3.64	
85	0.09	85	3.64	
86	0.09	86	3.64	
87	0.09	87	3.64	
88	0.09	88	3.64	
89	0.09	89	3.64	
90	0.09	90	3.64	
91	0.09	91	3.64	
92	0.09	92	3.64	
93	0.09	93	3.64	
94	0.09	94	3.64	
95	0.09	95	3.64	
96	0.09	96	3.64	
97	0.09	97	3.64	
98	0.09	98	3.64	
99	0.09	99	3.64	
100	0.09	100	3.64	

★^{アイエス}VS ^{モード}MODE

このモードは2プレイ(2人用)で行ないます。12球団の中から「^{プレイヤー}PLAYER1」「^{プレイヤー}PLAYER2」が、それぞれ1チームを^{選ぶ}選び試合をスタート。



●ゲームの手順^{てしあ}

① “VS MODE” を^{選ぶ}選びスタートさせると、チームセレクト画面^{がみん}が^で出ます。「^{プレイヤー}PLAYER1」「^{プレイ}PLAYER2」は、それぞれ同じチームを^{選ぶ}選ぶことはできません(**+** ボタンで^{せんたく}選択、 **A** ボタンで^{けつてい}決定)。



② 以下の操作とゲームの手順^{てしあ}は “PENNANT MODE” のゲームの手順^{てしあ}③④⑤と同じです。

フログレス モード
★ PROGRESS MODE

君のオリジナルチームで、日本一をめざせ。

「198×年冬、プロ野球界は新しい展開を見せた。分裂していた2リーグがひとつに統一。そして、現在12球団に加え、新しく1球団を設立することになった。新球団の候補は全国から選ばれた20チーム。君のチームもこの中のひとつ。まず、他のノンプロチーム(全19チーム)のすべてに3勝ずつし、プロ球団になること。そして、ペナントレースに参加、日本一のチー



ムになること。さあ、知力と腕の勝負だ。勝利の女神は君のチームにほほえむだろうか」

●ゲームの手順

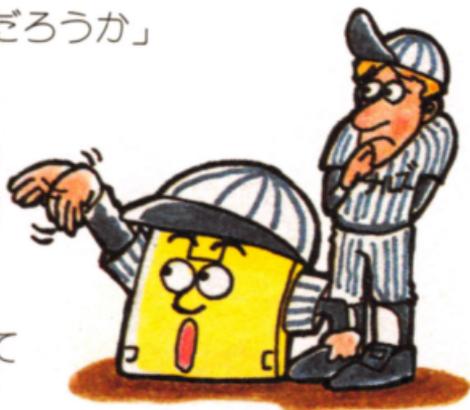
①タイトル画面で“PROGRESS MODE”を選びスタートさせるとコンティニュー画面が出てきます。

CONTINUEを選ぶと、次のようになります。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝していない場合⑥からスタートします。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」が「プロと対戦」の選択ができます。

「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。(順位は、セーブした地点から始まります)。



強^{つよ}そうな名^な前^{まえ}や、かっ
こいい名^な前^{まえ}をかんがえて、
自^じ分^{ぶん}のおき^きに^いり^りのチ
ー^ムネー^ムを^きめ^まし
よう。

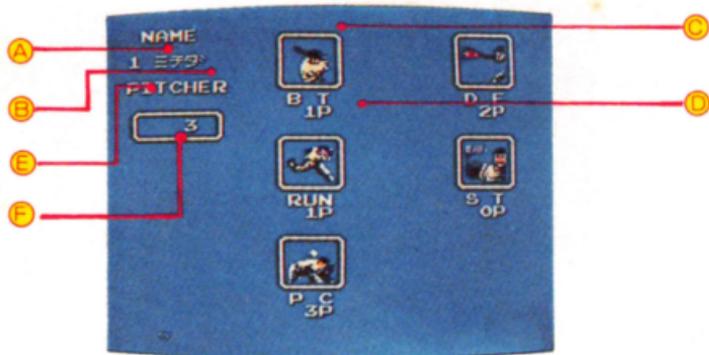


② NEW GAMEでオリジナルチームの名前登録画面
が出ます。ここでは、点滅しているところへ+ボタン
で文字を選びAボタンで入力。また、選手のきき腕や
投手のフォームも登録していきます。入力したら"O
K"に▶を合わせAボタンを押し、次の選手の登録へ。

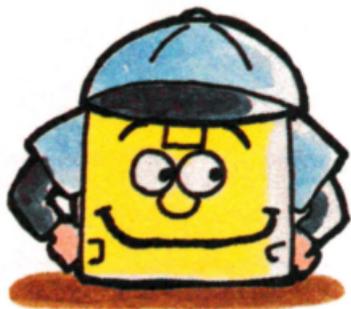


③すべての登録が終わると
次に、"NEXT" "PLAY BALL" のどちらか
を選びます (+ボタンで選
びAボタンで決定)。
"NEXT"を選んだ場合…
④へ進みます。
"PLAY BALL" を
選んだ場合…⑤へ進みます。





- Ⓐ = 名前を登録した順番
- Ⓑ = 選手の名前
- Ⓒ = 各パラメーターのイラスト
(2パターンで動く)
- Ⓓ = 各パラメーターの略称
BT = バッティング力
DF = 守備力 RN = 走力
ST = スタミナ
PC = ピッチング力
- Ⓔ = 選手が PITCHER (ピッチャー)
が FIELDER (野手)
- Ⓕ = 選手1人あたりの初期数値
これを5つのパラメーターに振り分ける。



④オリジナルチーム設定画面が出てきます。ここで“YES”“NO”を選択。

“YES”を選んだ場合…能力設定画面が出ます。ここで各選手のパラメーターを設定。

まずⓀボタンを押すと、イラストが動きます。そこへ、ポイントを入力。このようにして、与えられたポイントを各パラメーターに振り分けていきます。点数の振り分けが終わると、ⓐボタンで次の選手の設定に進めます。



※点数は+ボタンの上部を押せば加算、下部を押せば減点します。

※点数は投手が10ポイント、野手が6ポイントです。

“NO”を選んだ場合…チームの特長をどれにするかというメッセージが出ます。4つの中から選びます(+ ボタンで選択、A ボタンで決定)



⑤19チームの中から対戦相手を選びます。



⑥対戦チームが決まれば先攻・後攻チームのデータを見るかどうかを決めます。

“センコウチームノデータヲミル”

“コウコウチームノデータヲミル”

を選んだ場合…チームのデータが表示されます。 + ボタンの

下部を押すと次のデータ画面が現れ、上部を押すと前のデータ画面にもどります。



Ⓐ ボタンを押すと最初の画面が出ます。

Ⓐ = チーム名

Ⓑ = プログレスモードで
名前登録した順番の
番号と選手名

Ⓒ (下部) = 現在(その時点)での
各パラメーターのポ
イント数

(上部) = 各パラメーター
に入る基本値

Ⓓ = BT (バットイング力)
DF (守備力)
RUN (走力)
ST (スタミナ)
PC (ピッチング力)

Ⓔ = 投手のデーターの時
は、PITCHER
野手のデーターの時
は、FIELDER

TEAM NAME	PITCHER			
1 ミチヲ	BT - 2P ST - 4P	DF - 2P PC - 4P	RUN - 1P	1P
2 TOKY	BT - 1P ST - 3P	DF - 2P PC - 5P	RUN - 1P	1P
3 TAKO	BT - 1P ST - 5P	DF - 2P PC - 3P	RUN - 1P	2P
4 IKA	BT - 1P ST - 3P	DF - 2P PC - 5P	RUN - 1P	3P
5 KANI	BT - 1P ST - 3P	DF - 2P PC - 5P	RUN - 1P	3P



⑦“ツギニススム”を選んで先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。このあとのゲームの手順はPENNANT MODEの③と同じです。



⑧いよいよノンプロチームと対戦です。



⑨チームの選手はゲームに勝っていくことでパラメーターがアップし、能力が上っていきます。パラメーターはチームのデータとして、試合後ディスクに登録されます。



※CONTINUEにより登録されたデータは消えません。

⑩すべてのノンプロチームに3勝すると、いよいよペナントレースへ突入。

まず、先発メンバーを設定するかどうかを決めます。操作は“PENNANT MODE”ゲームの手順③と同じです。さあ、試合開始です。



エキサイティングモード
★ EXCITING MODE



このモードは、自分のオリジナルチームと友だちのオリジナルチームの対戦、つまりディスクとディスクの対戦が楽しめます。

ディスクを2枚使用してプレイします。最初にディスクを入れた人が先攻、後に入れた人が後攻となります。ゲームは1試合、プレイヤーがやめない限り、続けて何試合でもOKです。

●ゲームの手順

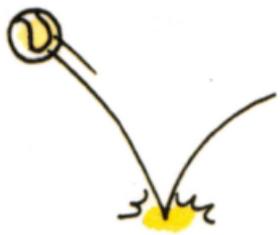
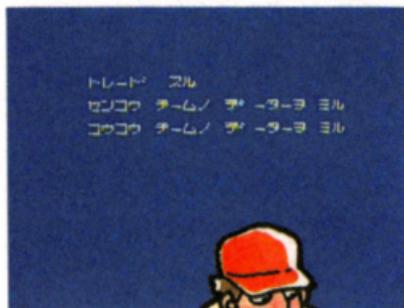
①タイトル画面で“EXCITING MODE”を選び、指示に従って先攻チーム(PLAYER1)のディスクを入れ、**A**ボタンを押します。そして、PLAYER1のディスクを取り出し、後攻チーム(PLAYER2)のディスクを入れ、**A**ボタンを押します。

②次に発砲メンバー表示画面で、各チームの発砲メンバーを変えるかどうか決めます。操作は“PENNA NT MODE”ゲームの手順③と同じです。

③試合終了後、試合結果が出ると次に指示に従い各ディスクを入れ、**A**ボタンを押しデータ入力を行いません。

★^{トレード}TRADE ^{モード}MODE

友だちのオリジナルチームの選手の中から、自分のチームの戦力となる選手を獲得できるのがTRADE MODEです。



●ゲームの手順

①タイトル画面で“TRADE MODE”を選び、先攻チーム(PLAYER 1)のディスクを指示に従いセットし、**A** ボタンを押します。PLAYER 1のデータが読みとられます。



②後攻チーム(PLAYER 2)のディスクを①と同じように操作。データが読みとられます。



③「センコウチームノデータヲミル」「コウコウチームノデータヲミル」「トレードスル」の中から項目を**+** ボタンで選び、**A** ボタンで決定します。



④「チームノデータヲミル」を**選**ぶとチームのデータが表示されます。チームのデータ表は全部で7画面。操作は「PROGRESS MODE」ゲームの手順**⑥**と同じです。**A**ボタンを押す。と**③**の画面にもどります。



⑤「トレードスル」を**選**ぶとトレード画面になります。チームデータ表に出てくる番号が表示されているので、**+**ボタンでトレードする選手を**選**び**A**ボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。



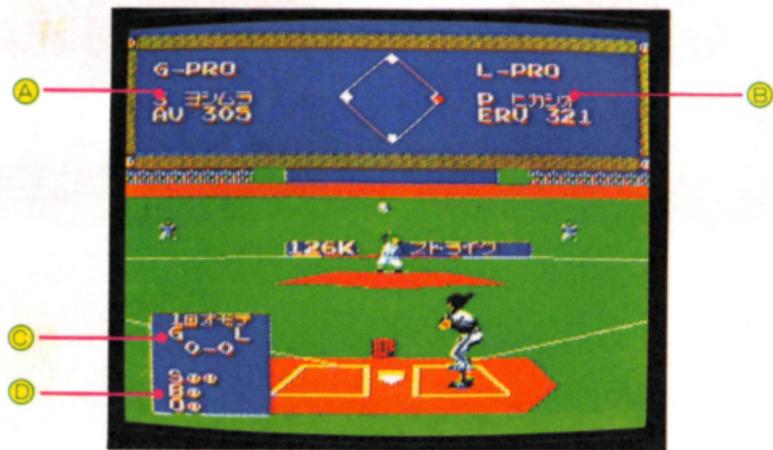


⑥トレードする選手を決めると、メッセージが出され、
① ボタンを押すとトレード。② ボタンを押すと、ト
レードはキャンセルされ、再び③にもどります。トレ
ードは1対1。30人までOK。



⑦“EXCITING MODE”ゲームの手順③と同
じ操作でデーターを入力します。

試合画面の表示



A チーム名
バッター
打率

B チーム名
ピッチャー
防御率

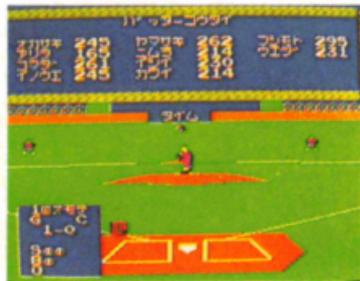
C チーム
得点

D ストライク
ボール
アウト

- タイム…^{しあいちゅう}試合中^{スタート}START
ボタンでタイム
(ポーズ)をかける
ことができます。
※^{とうしゅ}投手が^{とうきゅう}投球フ
ォームに入る前にか
ぎります。



- 代打…タイムをかけて攻
撃側の^{げきがわ}Ⓐボタンを
押します。表示が
出たら^{ひょうじ}⊕ボタンで
打者を選び^{うちや}Ⓐボタ
ンで決定します。



- リリーフ…タイムをかけて守備側の^{しゅびがわ}Ⓐボタンを押しま
す。表示が出たら^{ひょうじ}⊕ボタンでリリーフピッ
チャーを選び^{りりふ}Ⓐボタンで決定します。

選手せんしゆの操作そうさ方法ほうほう

●ピッチング

①ピッチャーの位置

✚ ボタンでピッチャーのプレートの位置(左・右)を決めます。

⊖ 球のスピード

✚ ボタンで選択、

Ⓐ ボタンで決定。

● ✚ (上部)…速球

● ✚ (下部)…スローボール

● ✚ 押さない…中速球



③ コース

球のスピード決定後、投手がうなづいてから**+**ボタンでコースを決め、**A**ボタンを押すと投球動作に入ります。**+**ボタンを8方向に押すことにより、投げ分けられます。

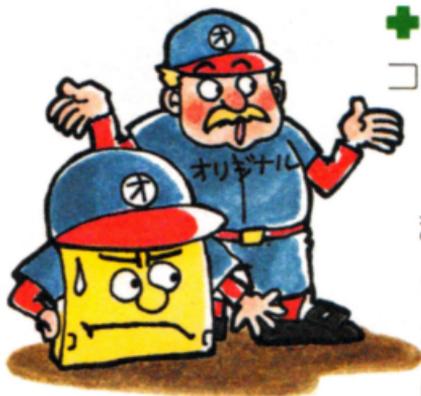
④ 変化球

投手の手からボールが離れてから**+**ボタンを上・下・左・右に押すことにより、変化球が投げられます。うまく操作をすることにより魔球が投げられるようになります。

● 捕球

+ボタンで野手をコントロールし、打球を取ります。





●タッチプレイ
+ ボタンで球を持っている野手をコントロールします。

●けんせい球
まず、ⓑ ボタンを押し、画面がきりかわったら、+ ボタンで塁を指定してⒶ ボタンを押すと、けんせい球を投げられます。

●バッティング

+ ボタンで選択、Ⓐ ボタンでスウィング。

- +の上…高め打ち
- +の下…低め打ち
- +の左…バッターが左へ移動
- +の右…バッターが右へ移動
- + 押さない…真ん中打ち
(Ⓐ ボタンだけを押す)

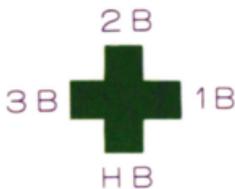


● バント

➕ ボタンの操作はバッティングと同じです。ⓑ ボタンを押すとバントができます。ただし、相手投手がうなづいた後にⓑ ボタンを押してください。

● 進塁とタッチアップ

塁上のランナーを進塁させるには、➕ ボタンで塁を指定してⒶ ボタンを押します。



● 帰塁

走者は打者が打った瞬間に次の塁へ進塁しますが、打者を戻りたい場合は戻りたい塁を➕ ボタンで指示し、ⓑ ボタンを押します。

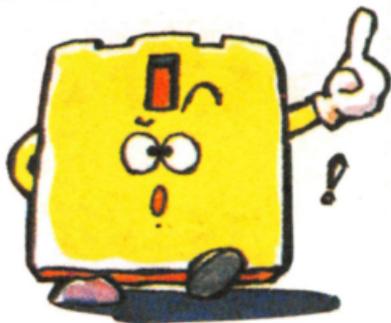
● 盗塁

盗塁は➕ ボタンで次の塁を指定して、相手投手がうなづく前にⓑ ボタンを押します。

おぼ
これだけは覚えておきたい

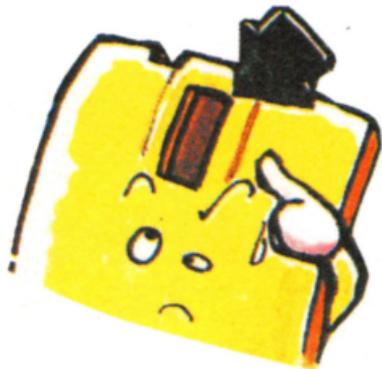
ちゅういじこう
注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート、注意事項を守らないと、こわれてしまいます。



たいせつ と あつか
●ディスクカードは大切に取り扱いましょう。

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで、直接触れないでください。それから、その部分を汚したり、傷つけたりしないように気をつけましょう。



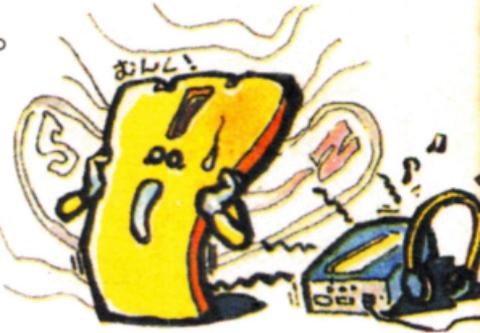
●ディスクカードは湿気や暑さにはとても弱いので、風通しのよい涼しい場所で保管してください。



●ホコリはディスクカードの大敵です。ゴミゴミした所は大キライ。また、直射日光の当る場所にも置かないでください。

●磁石を近づけると、データが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも近づけないよう気をつけましょう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておきましょう。



ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときは

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電池が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを賣ったお店が、発売元へ相談しよう。

コナミゲームブック シリーズ第1弾!!



© KONAMI 1987

TM

ドラゴンクエスト

まがかりし魔竜

ドラゴンスクロールの
新たな冒険の世界が
今はじまる

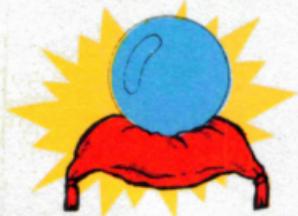
キミは封じ込められた
謎が 解けるか——!?

ドラゴンスクロールに引き続き、
コナミゲームブックシリーズが
続々登場。乞！ご期待。

1988年1月発売 予価 420円

コナミ出版

TEL.03-221-7231(代)



クリスマスには、コレほしい。

なんてったコナミのニュータイプ・ファミコンソフト!

体汗スポーツゲームの決定版。
いつの間にかキミは、強くなる。

エキサイティング ボクシング

圧力センサー内蔵エアバッグ使用カセット
11月25日発売 7980円

こんなに楽しい
ミュージック・ファミコンが出た!
キミにも「ツインビー」が、ひける。

ドレミッコ

ディスクシステム対応キーボードシステム
12月4日発売

第3世代RPG到来。
驚異のマジカルアクション&ロールプレイ
あなたは、ドラゴンになれる。

ドラゴンスクロール

甦りし魔竜

11月27日発売

5300円

発売日が変わりました。
お待ちのリアル・フライトシミュレーション

TOP GUN

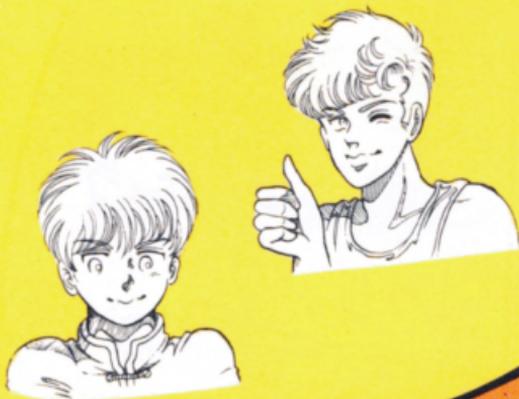
ファミコン用カセット

フライトジャケット(MA-1)キャンペーン応募券つき
12月11日発売 5300円

史上初、プレイヤーが喜・怒・哀・楽の感情をもった!

ウシャス

MSX2対応1Mカセット
5800円 絶賛発売中!



"魔城伝説シリーズ"3作におよぶ
壮大な謎が、いま解明されようとしている。
INTO THE TV。
キミが、主人公だ!!

シャロム

MSX2対応2Mカセット
12月中旬発売予定 5980円

コナミ 最新情報

(北海道地区) 札幌 011 (851) 3000

(東北地区) 秋田 0188 (24) 7000

青森 0177 (22) 5731

(関東地区) 東京 03 (262) 9110

(北陸地区) 新潟 025 (229) 1141

(関西地区) 大阪 06 (334) 0399

(四国地区) 松山 0899 (33) 3399

(九州地区) 福岡 092 (715) 8200



**エキサイティング
ベースボール**

© KONAMI 1987

TM

1987年11月20日初版

発行 コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL. 06-334-0335(代)

〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL.092-715-2367(代)

〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL.011-232-3778(代)

コナミ最新情報

(北海道地区) 札幌 011(851)3000 (北陸地区) 新潟 025(229)1141

(東北地区) 秋田 0188(24)7000 (関西地区) 大阪 06(334)0399

青森 0177(22)5731 (四国地区) 松山 0899(33)3399

(関東地区) 東京 03(262)9110 (九州地区) 福岡 092(715)8200

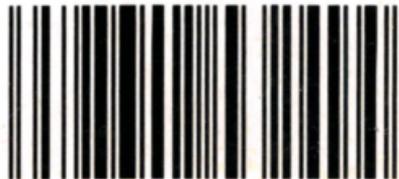
© KONAMI 1987

禁無断転載

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。



KDS-EBS



T4988602532494