



めい きゅう じ いん
迷宮寺院

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスク システム

KDS-MIK

ゴパゴパ

© KONAMI 1987



ディスクカードを書き換えたキミのための じょうずなシールのはりかた



1 どうよう
同封のディスクカード
用の四角いシールを1
まい、きれいにはがします。



2 サイド エー サイド ビー
SIDE AとSIDE B
をよく確かめて、決め
られた位置に、隅をきちんと
あわせてはりましょう。



3 もう1枚のシールも同
じようにきれいになれ
ば、完成です。



4 シールの四隅をもう一
度軽く押さえたらOK。
サア、キミもやってみよう！

- シールはディスクライターでの書き換え用ですので、セット売りにはついていません。
- シールをディスクカードに貼る場合は指定位置へ正しく貼ってください。(誤った位置に貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

めい きゅう じ いん

迷宮寺院

ダババTM

も く じ

ゲームをはじめるには、 ^{まえじゅんび} 前準備が ^{ひつよう} 必要なんだ！	2
^{めいきゅうじいん} 迷宮寺院 ^{でんせつ} ダババ伝説	4
コントローラーの ^{つか} 使い方 ^{かた}	10
ゲーム画面の ^{がめん} 見方 ^{みかた}	12
これが ^{ひみつ} コンティニューだ！	14
プレートの ^{ひみつ} 秘密	15
これが ^{アイテム} アイテムだ！	16
^{エリア} AREA ^{じょうほう} 情報	20
^{てき} 敵 ^{だいしやうかい} キャラ大紹介	24
これが各 ^{かく} AREA ^{エリア} の ^{てき} ボス敵だ！	32
^{はかせ} シナモン博士 ^{まめじてん} の豆辞典	34

ゲームをはじめするには、 前準備が必要なんだ！



ファミリーコンピュータ^{ほんたい}本体
とRAMアダプタ、ディスクド
ライブを^{ただ}正しく^{せつぞく}接続して、
本体のPOWERをONに

しよう。きちんと^{せつぞく}接続していれば、マリオとルイージ
が^お追っかけっこをする^{がめん}画面が出てくるので、ディスク
カードの^{サイド}SIDE Aを^{うえ}上にしてセットする。とくに、
^{うらおして}裏表には、^{ちゅうい}注意しよう。

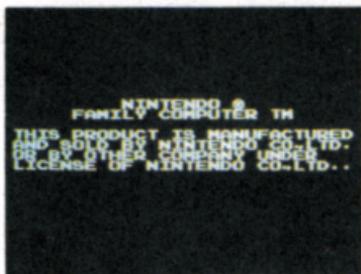
^{がめん}画面がちゃんと^で出ないときは、もう^{いちど}一度、^{さいしょ}最初から
^{せつぞく}接続を^{たし}確かめ、
きちんとセット
しなおしてみよ
う！



“NOW LOADING…”という
表示のあと、右のような画面が
出てくる。SIDE Aが上になっ
ていないと出てこないぞ！

右下のようなタイトル画面が
現われたとき、RETRAYを選
ぶと、ゲームの最初から始めら
れる。CONTINUEを選ぶと、
前回ゲームがSAVEされたと
ころから始めることができるの
だ。もしも、エラーメッセージ

が出て、ゲームが起動しなかったら40ページを見て対
処しよう。



ディスクドライブの赤ランプが、ついているとき
は、EJECT ボタンや、本体の RESET ボタン
電源スイッチにさわっちゃダメ！ ディスクシステ
ムの説明書も、よく読もう。

めいきゅう じ いん

でん せつ

迷宮寺院ダババ伝説

昔^{むかし}むかし、インドのパータリプトラという村^{むら}に、邪^{じゃ}悪^{あく}の神^{かみ}ダババを祭^{まつ}るダババ寺院^{じいん}がありました。醜^{みにく}い心^{こころ}と悪い行^{わる}ないを好^{おこ}むダババは、村人^{この}の心^{むらびと}を操^{こころ}り、ダババ寺院^{じいん}を建^たてさせたのです。そして村人^{むらびと}たちに、邪悪^{じゃあく}の道^{みち}をたどらせていったのです。

そこへ、ひとりの高僧^{こうそう}が現^{あら}われました。僧^{そう}は、村人^{むらびと}のすさんだ心^{こころ}を嘆^{なげ}き、自^{みづか}らダババと戦^{たたか}う決^{けつ}心^{しん}をしたのです。ダババを破^{やぶ}った僧^{そう}はダババ寺院^{じいん}を迷宮^{めいきゅう}にし、邪^{じゃ}



神^{しん}ダババを経典^{きょうてん}に封^{ふう}じ込^こめました。僧^{そう}は、村^{むら}にスーリヤ寺院^{じいん}を建^たてその経典^{きょうてん}を寺^{てら}の奥^{おく}に隠^{かく}したのです。それ以来^{いらい}、村^{むら}にはもとの平和^{へいわ}がもどったのです。

パーティプトラ^{むら}村では、邪神^{じゃしん}ダババの話が、こういうふう^{はなし}にいい伝えられてきたのでした。

そして、きょうも^{むらびと}村人たちはスーリヤ寺院^{じいん}を中心に、毎日^{まいにち}のくらしに精^{せい}を出すのでした。スーリヤ寺院^{じいん}には、多くの村人^{むらびと}たちの信望^{しんぼう}を集めている、いい伝^{つた}えの高僧^{こうそう}からかぞえて28代^{だいいめ}目の

老僧^{ろうそう}ヴィマラがシヴァ、ライドンというふたりの若者^{わかもの}と、毎日^{まいにち}毎夜^{まいよ}修行^{しゆぎょう}に励^{はげ}んでいました。

赤ん坊^{あかぼう}の頃、スーリヤ寺院^{じいん}のまえに捨てられていたところをヴィマラに助けられたシヴァは、その恩^{おん}を忘^{わす}れず、いつの日か世^よの中のお役^{なかく}にたとうと苦しい修行^{くくるしゆぎょう}にもたえていました。

一方^{いっぼう}ライドンは、裕福^{ゆうふく}な家庭^{かてい}に生まれ、何^{なに}一つ^{ひと}苦勞^{くろう}なく育^{そだ}ってきました。厳格^{げんかく}な父親^{ちちおや}のいいつけで寺^{てら}に





あずけられ、いやいや修行しゆぎようをつんでいるライドンは、すぐに修行しゆぎようをなまけて、寺のどこかへ隠かくれてしまうのです。

その日ひも、ライドンは、老僧ろうそうヴィマラの目

をのがれて、寺てらの奥おくに逃にげ込こんでいました。そこで、ライドンは、嚴重げんじゆうに封印ふういんされた1本の經典いっほん きょうてんを見つけたのでした。その經典きょうてんこそ、まさしく、昔むかしむかしのいい伝つたえ通とおりの邪神じゃしんダババを封ふうじ込こめた經典きょうてんだったのです。

初はじめは、こわいもの見みたさで、いい伝つたえの經典きょうてんを見ていたライドンも、やがてその魔力まうりよくに吸すいよせられるように、その經典きょうてんをよよみ進すすんでいくのでした。

その日ひ以来いらい、ライドンの姿すがたを見みたものは、いなくなりました。

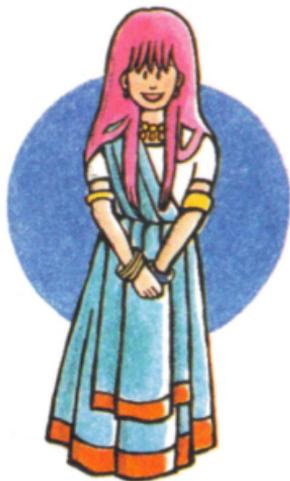
ライドンが、村むらからいなくなつて3度目の夏どめ なつがやつ

てきました。この年の夏、パ
ータリア村では、若い娘
たちが何者かにさらわれ、次
つぎと姿を消してしまうとい
う事件が起きたのでした。

ヴィマラの1人娘・ターニ
ヤも、次は自分の番ではない
かと、毎日、おびえながらく
らしていました。

恩師の娘であるターニヤを

心秘かに想っていたシヴァは、苦しい修行を積み、今
では、立派な僧となりました。そして、シヴァは、ど
んなことがあっても愛しい
ターニヤを守るのだと心に
誓っていました。



ある晩、ターニヤが眠つ
ていると、ライドンの手下

が、ターニャをさらに忍び込んで来たのです。寢床から飛び起き、ターニャを助けに入ったシヴァは、身構えるヒマもなく、魔法をかけられて動けなくなりました。シヴァのかわりにヴィマラが連れ去られたターニャの後を追い、寺を出て行きました。その後をさわぎを知って、かけつけてきた村人たちとシヴァが追って行くと、そこは迷宮寺院ダババでした。

そのとき1人の村人が、行き倒れているヴィマラを見つけました。シヴァたちがかけよると、ヴィマラは目を開けて、こういいました。



「ダババじゃ…邪神ダババが復活したのじゃ。さらわれた娘たちは、いけにえとして捧げられているのじゃ…」
「ダババ？ 邪神ダババというのは、ただの

昔話むかしばなしじゃなかったのですか？」

「シヴァよ、おまえきょうだいの兄弟でし弟子のの
ライドンが、封じ込めのきょうてん経典を見
つけ出し、邪神じゃしんダババを復活ふっかつさせ
てしまったのじゃ。わしは、もう年とし
をとりすぎて、ライドンの悪あくの力ちから



に負けてしまったが、シヴァ、おまえならライドンを
倒たおすことができるだろう。邪悪じゃあくの化身けしんとなってしまう
たライドンの野望やぼうを打ち砕くだき、ターニヤをダババのも
とから助け出たすしてくれ…。シヴァ、たのんだぞ」

そういい終わると、ヴィマラは力尽ちからつきて息いきを引ひき取と
ってしまいました。

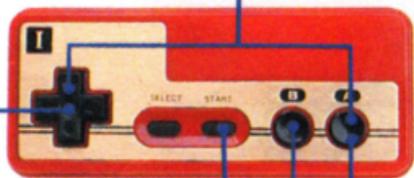
「ヴィマラ様！ 必かならずライドンともども邪神じゃしんダババを
倒たおし、ターニヤを救すくい出だします。どうか、私わたしをお守まもり
ください！」

激はげしい怒いかりに燃もえ、シヴァは迷宮めいきゅう寺院じいんダババのの乗のり
込こんで行くのでした。がんばれ、シヴァ！！

コントローラーの使い方

通常つうじょうのとき

● **+コントロールボタン** … プレイヤーが、上下左右じやうげ きゆうに、ジャンプで移動いどうするぞ。



● **Aボタンと+コントロールボタン**
ジャンプ移動いどうの距離きよりを倍ばいにしたいとき使う。

スタート
● **STARTボタン**
ゲームを始めるはじるときに使う。またゲーム中ちゆうに押しおすと、ゲームが一いち時スじトップできる。

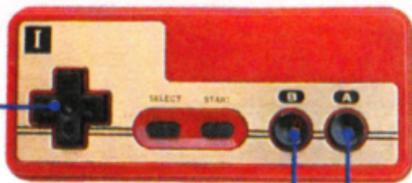
● **Aボタン**
プレイヤーが、その場ばでジャンプするのだ。

● **Bボタン**
プレイヤーの向むいている方向ほうこうに攻撃こうげきできるぞ。

● **SELECTボタン**
※SELECTボタンは、ゲーム中ちゆうは使用しゆうしません。

ボス敵の部屋するとき

- **+**コントロールボタン…左または右を押すと、プレイヤーはその方向にジャンプ移動する。また、上を押すと、プレイヤーがうしろ向きに、下を押すと正面向きにジャンプする。



- **B**ボタン
プレイヤーが向いている方向に攻撃することができる。

- **A**ボタン
プレイヤーが、その場でハイジャンプする。

がめん みかた ゲーム画面の見方

つうじょう がめん 通常のゲーム画面



①スコアー

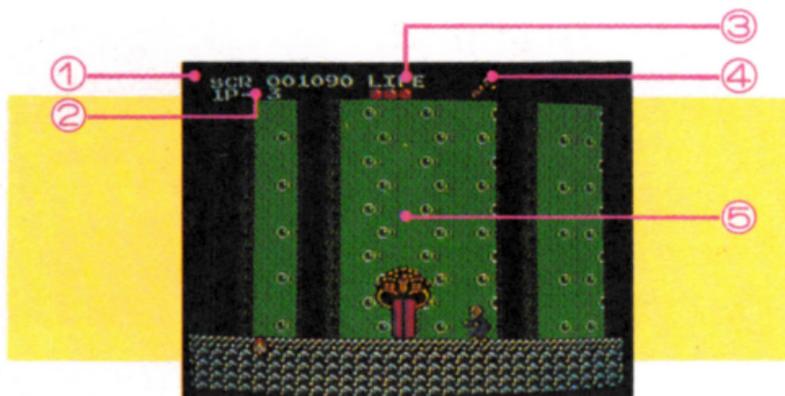
②プレイヤーの残り数

③ライフメーター

④手に入れたアイテム (攻撃用のアイテムは、同時に2つ以上持てない)

⑥メイン画面…シヴァが、いろいろな敵と戦うところだ。横にスクロールするぞ！

ボス敵の部屋の画面



①スコアー

②プレイヤーの残り数

③ライフメーター

④手に入れたアイテム（攻撃用のアイテムは、同時に2つ以上持てない）

⑤メイン画面…シヴァガ、ボス敵と戦うところ。画面は、スクロールしないぞ。

これがコンティニューだ！

ゲームオーバーになって、
右の画面が出てきたら、コントローラーの SELECT ボタンで "CONTINUE" か、
"SAVE" を選ぼう。決定は START ボタンでね！



● **CONTINUE** ゲームオーバーしたとき、0ステージの場合、そのエリア内の0ステージの最初から始めることができるよ。また、1ステージ以降に進んでからゲームオーバーになったら、そのエリア内の1ステージの最初から始めることができるのだ。ただしライフの許容量・得点・アイテムは、最初の状態にもどる。

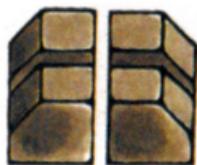
● **SAVE** 上記 CONTINUE の状態でのデータを残しておける。SAVE しおわるとタイトル画面にもどり、ここで電源を切ってもデータは保存される。

プレート^{ひみつ}の秘密

邪神^{じゃしん}ダババの治める^{おさ}各寺院^{かくじいん}のまわりには、不思議なプレートが、数多^{かずおほ}くしきつめられているのだ。

プレートには、下記のように、シヴァを助けてくれるアイテムや、ダババのワナがあるぞ。

●分裂^{ぶんれつ}プレート



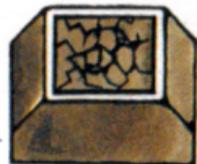
十文字^{じゅうもんじ}に
開^{ひら}いたり、
と閉^とじたりす
るのだ！

●炎^{ほのお}のプレート



突如^{とつじょ}火^ひを
吹^ふき、侵入^{しんにゅう}
者^{しや}を丸^{まる}焼^やき
に！！

●アイテムプレート



この中^{なか}に
必要^{ひつよう}アイテ
ムが隠^{かく}され
ているぞ！

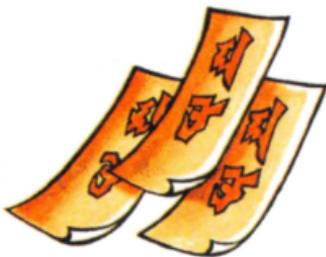
●封印^{ふういん}プレート



経典^{きょうてん}を出^だ
すには、全^{ぜん}
部^ぶあける必^{ひつ}
要^{よう}がある。

これがアイテムだ！

あるプレートの上で数回ジャンプしたり、ストウーパを何発か撃つと現われる。敵が持っているものもある。



○**護符** 分裂した餓鬼を3匹、発射することができるのだ。護符は、餓鬼の封じ込まれた姿だったのだ。

真実を見極める鏡だと、昔見真鏡からいわれている。プレイヤーを正しい方向へと導いてくれる謎のアイテム。



○**金鋼杵** プレイヤーが最初に持っている武器。あまり威力はないので、早く次のアイテムを取ろう。

しょうかい アイテム紹介



○**うどんげの花** この花をとると、火の玉を投げられるようになるという、恐ろしくも不思議な花だ。

この数珠をとると、プレイヤーが、鉄球を投げられるようになる。かなり強力な破壊力がある。



○**主護布** この布をかぶっていると、敵から受けるダメージを減らしてくれるのだ。

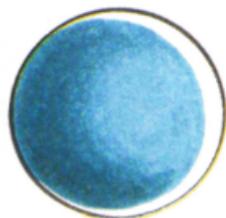
あるAREAでは、寺院へ入るのにぜったい必要なのが、この鍵だ！
かならず、手に入れよう！





♥ **ハート** やはりハートはかつりよく活力みなしとの源。
ライフを、ひとメモリ回復かいふくしてくれるぞ！

あおたまは、しびれ薬ぐすりの役目やくめを **青玉**♥
はたす。一定時間いっていじかん、画面中がめんちゆうの敵てきを停止ていし
させることができるのだ。



♥ **黄玉** 黄色い玉きいろたまは、毒薬どくやく。画面内がめんないの
敵てきを一瞬いつしゆんのうちに、あの世よに送おくってしまえるのだ。

タマシイが手てに入るはいってことは **魂**♥
当然とうぜんPLAYERが、もうひとり増ふえる
ってこと。↑UPワンアップするのだ。





◆ **ナンダパネル** なんだからよくわから
ないうちにボーナス得点とくてんがもらえる不
思議しぎパネル。思おもわずナンナン? Da!

ライフの許容量きょりょうりょうを、ひとメモリ **壺** つぼ **◆**
ふやすと同時に、ライフを満タンにし
てくれる魔法まほうの壺つぼだ。



◆ **経典** きょうてん 次のステージへの扉とびらを開ける
ことができる。これがないと、次のス
テージへ進すすめないぞ! かならずとら
なきゃいけないのだ。

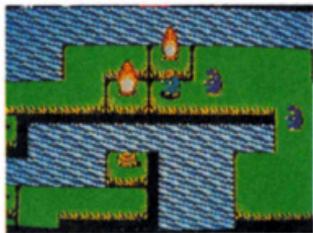
かく 隠された封印ふういんプレートをすべて出したり、敵てきを何匹なんびき
か倒たおすなど、一定いっぺいの条件じょうけんを満みたすと出現しゅげんする。しかし、
そのくわしい条件じょうけんが今のところわかっていない。

エリア しょうほう
AREA情報

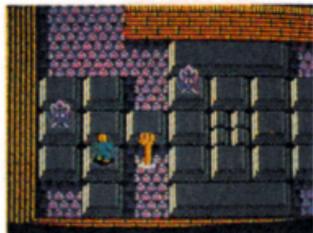
これから、ターニャを助け出しに行くキミだけに、
そつと耳うち。タババたちには、もちろん内緒！

● **AREA 1** タキシダーラ湖

呪われた湖の内には、大顔仏の
支配するガリー寺院がある。寺院
内にもタキシダーラ湖の呪われた
水が…。寺院の入口を探せ！



▲ タキシダーラ湖附近
は、湿地帯だぞ！



▲ ガリー寺院内部だ！

● **ガリー寺院入口**

エ リ ア
● AREA 2 マラカンド火山地帯

しゃくねつ ようがん あくしゅう
灼熱の溶岩とイオウの悪臭たち
こめる マラカンド火山地帯。ここ
には、まおう カーリアの支配するピ
マラ寺院がある。突然ふりそそぐ
火山弾に気を付け、つき進め！
寺院への入口は、もうすぐだ。



かざんだん ふ あ
▲火山弾を吹き上げる
マラカンド火山地帯！
ちゅうい すす
注意して進もう。



ピマラ寺院入口



まおう
▲ここは、魔王カーリアが潜んでいるピマラ寺院の内部だ！

エリ ア **AREA 3** ジャンディアール高原こうげん

毒草どくそうの生おい茂しげる死しの草原そうげんジャン
 ディアール高原。ここには、餓鬼がき
 玉たまの支配しはいするガルダ寺院じいんがある。
 この寺院じいんは数かずかずの謎なぞを秘ひめてい
 る。ガルダ寺院じいんへの入いり口ぐちを探さがし、
 寺院内部じいんないふへ潜入せんにゅうしよう。



▲ジャンディアール高こう原げんは、毒草どくそうだらけ!

ワナもたくさんあるぞ。



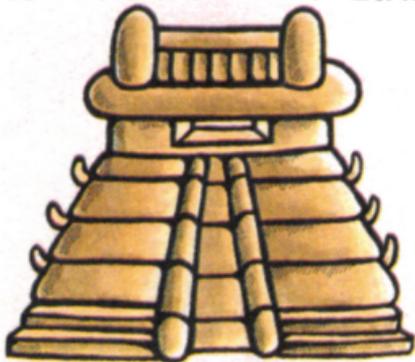
▲不気味ふきみにそびえるガ
 ルダ寺院じいん。中なかには数かず
 ずの謎なぞを秘ひめている。

● ガルダ寺院入口じいんはいりぐち

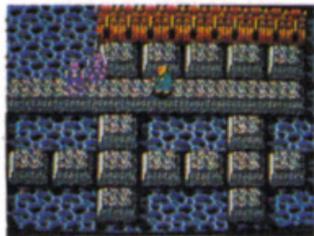


エリア
● AREA 4 迷宮寺院ダババ

ダババ寺院。最後の難関だ。悪僧ライドンの野望を打ち砕き、ターニャを救出するのだ！ 進めシヴァ!!

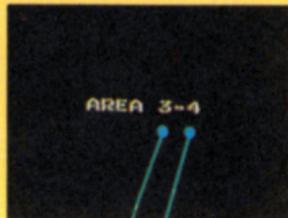


（実際のゲームでは、入口は登場しません）
○ダババ寺院



▲ダババ寺院の内部。
ライドンは、どこだ！

ステージクリアをするには？



エリア ナンバー ステージ ナンバー

各ステージをクリアするには次のステージへの入口を通らなければならない。また、ある条件を満たさないとステージクリアはできないようになってるんだ。がんばって行こう！

てき だいしょうかい 敵キャラ大紹介

てき 敵キャラの多さには、おおい 実際驚じっさいおどろいてしまうよ。こいつらみんな倒たおさなくちゃならないなんて大たい変だ！

★エリア AREA 1 の敵キャラたち



そうへい
○僧兵

“マ・イーカ教”
の信者しんじゃが、残ざん忍にん
な僧兵そうへいに変身へんしんさせられた！



○ティルティナ

じんにく 人肉このを好み、危き
けん 険かんを感じると毒どく
えき 液なんをまく南部ぶ産
の大毒虫おおどくむしだ！

○パド

ししゅう 死臭はなを放ち、近ちか
づく人間にんげんを不快ふかい
にさせる怪物かいぶつだ。





ティーブヤナ

びんぼうがみ いっしゆ
貧乏神の一種。
ただひたすら^{おが}拝
み^つ続けている。
なんとなく^{きみ}気味
の^{わる}悪い^{やつ}奴だ。



リフティア

しょうたい ふめい なぞ
正体不明の謎の
て ひだりて
手。左手である
こと以外、何^い1^{がい}
つ^{なに}わかつてい^{ひと}ない。

ヨーギン

いっば
ライドーン一派の
さんぼうかく とくぎ
参謀格。特技・
しんしゆき ぼつ
神出鬼没。テレ
ポートで^{ちか}近づい
てくる。

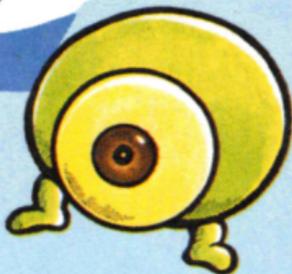


ヴィルヴィス

こわ かお
怖い顔だが、ち
よつかいさえ出
さなければ、だ
いじょうぶだ。



★AREA 2の敵キャラたち



○シャプティバ

魔界から迷いこんだ大豆の化身。成長し、食人植物になる。

○ジャジャティ

太古に栄えた巨顔族の亡霊。今はなき己の体を求めて、さまよっている。

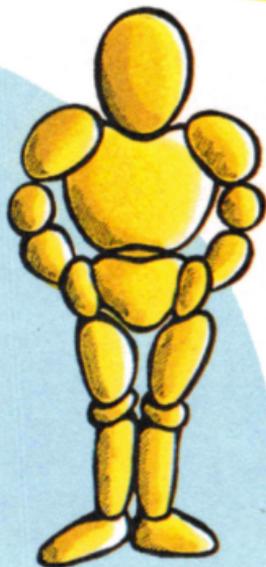


○衛僧

ビマラ寺院を守る戦闘坊主。侵入者退治が生きがいだ。

にんぎょう
ドロ人形

なんどでも生き返ってくるしつこい怪物。あまり相手にしないほうがいい。



グナ

うしなまくびの生首をすっぽりかぶった怪人。マントに無数のナイフを隠し持っている。



ラスブトゥ

400年間、滝にうたれて顔色はわるいが、本当は強いんだぞ！

エリア
★AREA 3の敵キャラたち



○ルトラ

ライオンがよみがえらせた^{そくしんぶつ}即身仏。
人間のエネルギーを吸って生きてる
^{にんげん}ゾンビだ。

パルバトム○

^{ひと}一つ目の^{まほうし}魔法士。
テレポートを使い、
あちこちに^{しゅつげん}出現し
ては、人間の^{おどろ}驚か
す^{まかい}魔界からの移民。



○シータ

^{ふゆう}浮遊する^{まかい}魔界の^{せいぶつ}生物。ヤツの^{たいあた}体当
りはダンブカーなみだ。





○ルブス

めったに動かないナマケモノ。シンボー強い。しかし、人間と目があうと超音波で攻撃してくる。



○バス

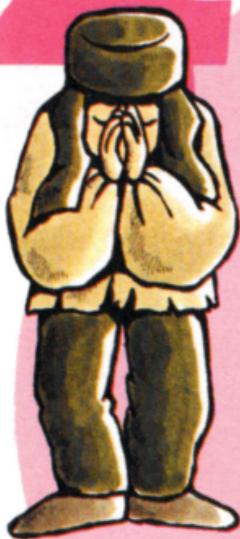
双頭のガイコツ。黒マントの中を見たものは、目が腐ってしまう。



○傀儡

ライドンがよみがえらせた死人。頭はないが、けっこう賢い。

★^{エリア}AREA 4の敵^{てき}キャラたち



ロンブ

物理的にでかいツラした奴。
普段おとなしいが、おこると怖い。

30

アーヴィン

ライド^{あつ}ンに集められた浮浪僧。



ラブリー

参謀格^{さんぼうかく}のひとり。幻術^{げんじゆつ}をたくみに操る。



ジュナ

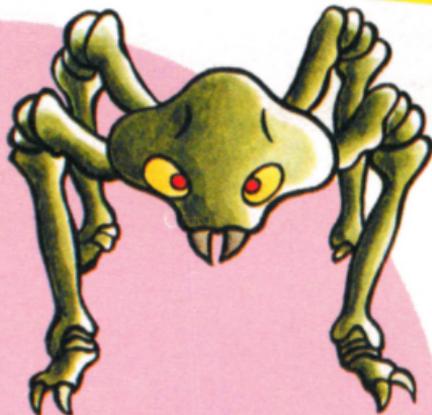
クラゲ^{なん}のような軟^{なん}体動物^{たいどうぶつ}。獲物^{えもの}が近づくと毒液^{どくえき}を吐く。





◆パトム

ライドンのペット。こ
いつの汗は^{あせ}猛毒だ。人^{ひと}
なつっこい^{ぶんこま}分困りもの。



◆マグニン

巨大なキバを持つバツタ。
お^お落ち着きに^つ
か^か欠ける
やつ^{やつ}奴。



◆ダグ

ぞう^{ぞう}象の頭^{あたま}を持つ
かいじん^{かいじん}怪人。人間^{にんげん}の
にお^{にお}臭いを感じ^{かん}体^{からだ}
をすりよせて
くる^{へん}変な奴^{やつ}。



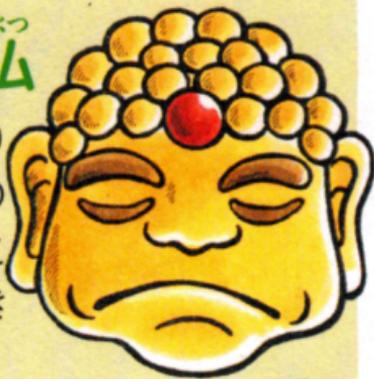
◆ニクキュウ

なぞ^{なぞ}謎の肉塊^{にくかい}。みに
かいぶつ^{かいぶつ}くい怪物だ。

かく エリア てき
これが各AREAのボス敵だ！

エリア だいがんぶつ
★AREA 1 大顔仏

ガリー寺院のボスだ。あまりに悪いことをたくさん考えたので、体がいやけをさして、どこかへ行ってしまった。あの大きな口で何でも、食べてしまう。



エリア まおう
★AREA 2 魔王カーリア

ビマラ寺院を支配するのは、竜の化身、魔王カーリアだ。カミツキ攻撃が得意で、相手を血ダルマにする。するどい歯とすばやい動きに気をつけろ。



エリア
★AREA 3 餓鬼玉

ガルダ寺院のボスだ。ボスが卵たまごというのへんかんも変な感じだが、この卵たまごは、次つぎつぎに餓鬼がきを生みだす。疲れ知らずの、この体力たいりょくは表彰ひょうしょうものだが、やつぱりこいつも悪い奴だ。



エリア
★AREA 4 ダババ?

久しぶりに経典きょうてんから抜け出せて、うれしくってしかたがない。人ひとびとの醜みにくい心こころと悪い行わるないを好みおこ、それらをコレクションこのするのを趣味しゅみにしている、とんでもない怪物かいぶつ。



シナモン博士の まめじてん 豆辞典



Q

シナモン博士、また教えてもらいたいことがあるんですけど。ファミコンの絵は、どうしてあんなに、きれいなんですか？

A

えーつと、それはね、ファミコンは光の粒であるドットをTVの画面上に、横256個、縦に240個持ち、色は52色もあるんだ。つまり、あのきれいな画面の絵は、TVを61440個のマス目に区切って、マス目の集まりで、絵が作られているんだ。



だから、コンピュータグラフィックっていうのは、人文字と同じようなものなんだね。

Q ゲームをしてて、プレイヤーや敵なんかたてものはいけいが建物の前まえをスムーズうごに動くけど、どうやって動かしているんですか？

A ファミコンには、絵えを作る機能つくきのうの中にスプライトなか



ライトのものの（飲み物じゃないよ）という横8個、縦8個のドットのかたまりがあるんだ。このスプライトはバックの絵えの上に重ねて、自由に動かすことができるんだよ。だから、さっき説明したTV画面上の合計61440個のドットで背景の絵えを作つくって、その上にあるスプライトで、プレイヤーや敵を作つくって動かうごしているんだ。でも、スプライトのかたまりは、画面上がめんじょうに、同時に64枚しか出せないんだよ。



Q

博士、ポクの友だちも、
ほとんどファミコンを持っているけど、日本中では、何人の
人がファミコンを持っているの？

A

今、ファミコンは、日本中に約1000万台も
あるといわれてるんだ。この数は、日本の人
口は約1億2千万人だから、12人に1人の割合で持
っていることになるわけだ。だいたい4軒に1台はフ
ァミコンのある家だな。ファミコンといっても、今
は、まだゲームだけにしか使われていないけど、こ
れからは、通信などにも使われるかも
しれないんだ。そうなれば、一家に1
台、そして、1人に1台の時代がくるか
もしれないね。そしたら、自由に自分
1人でゲームが楽しめる…？



Q

博士、コンピュータは、ボクたちが使ってる数のかぞえ方と、違うかぞえ方をするって聞いたんだけど、それってホントなの？

A

そうそう、普段、ワシたちが使ってる数のかぞえ方は0、1、2...9、10...という10進法を使っているけど、コンピュータは、0、1、10、11、100...という2進法が基本なんだ。コンピュータの内部は、1と0の組み合わせで情報を処理しているんだよ。でも、プログラマーの頭の

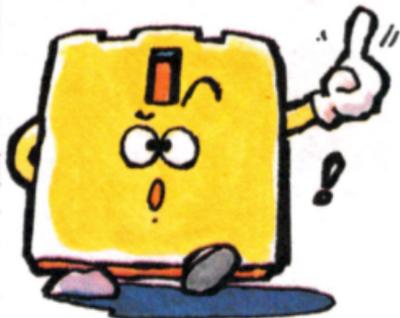


中は16進法が使われてるんだ。ややこしいね。

10進	2進	16進
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

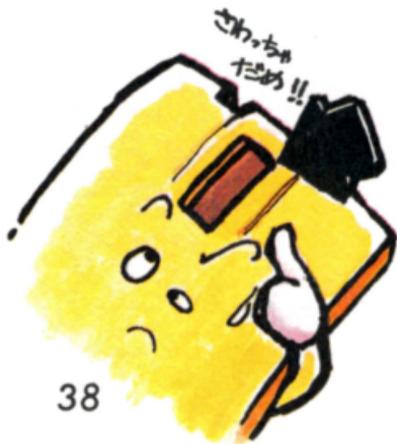
おぼ
これだけは覚えておいてほしい
ちゅう い じ こう
注 意 事 項

ディスクカードは、カセット
よりもデリケート！ 注意事項
を守って使わないと、こわれて
しまうぞ！



たいせつ と あつか
ディスクカードは大切に取扱おう

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、直接指などで、絶対にさわ
らないで！ それから、その部
分は、汚したり、傷つけたりし
ないように気をつけよう！



●ディスクカードは、^{しっけ}湿気や^{あつ}暑さには、^{よわ}とっても弱い。だから、^{かぜとおし}風通しのよい、^{すず}涼しい場所に^{ほかん}保管しよう！



●ホコリはディスクカードの^{たいてき}大敵！ ゴミゴミしたところは、^{だい}大キライ。

また、^{ちやくしや}直射日光の^あ当たる場所にも、^お置かないようにしよう。

●^{じしやく}磁石を^{ちか}近づけると、^きデータが消えちゃうぞ！ ^{じしやく}磁石だけでなく、^{じりやく}テレビやラジオなどにも、^{ちか}磁力があるんだ！ ^{ちか}近づけないようにしよう。

●^お折りまげたり、^ふ踏んづけたりするの、^ももつてのほか！ ^いいつもプラスチックの^{なか}ケースの中に入れておこう！



ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには



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圧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~	上の方法で処理できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

Nan?Daは 現場主義。

好奇心が震える
体験情報マニユアル



コナミから、
誌面一新して登場です。

毎月12日発売

いままでになかったタイプの体験情報マニュアル、Nan? Da。ついにコナミから誌面一新、パワーアップして登場しました。なんにでもビシバシと好奇心を発揮してしまう若いキミたちのための雑誌です。芸能界、海外旅行、コンピュータ、ファッション、音楽、映画、アウトドア、お店、雑貨、パズルなどなど。「見たい」「知りたい」「触りたい」「食べたい」体験情報がすみからすみまで溢れています。まだ読んでないキミは、その分、確実にソソしちゃいます。さあ、本屋さんへ急げ!!

Manual for Aggressive People

Nan? Da

Monthly

コナミ出版

毎月12日発売

巨大な興奮が、ついにベールを脱ぐ!!
'87年6月

ファミリーコンピュータ用カセット

げつ ふう ま でん

月風魔伝™

© KONAMI 1987

6月下旬発売予定

コナミの技術がこの一本に結集した。

- 史上最大キャラ
- 新方式ゲートアレイ採用
- 2メガ+メモリーバックアップ

新製品情報テレフォンサービス

東京地区 (03) 262-9110

大阪地区 (06) 334-0399

北海道地区 (011) 851-3000

メタルギア

6月中旬発売予定!

MSX₂



斬新なコンセプトが出現!

とにかく、ひたすら撃てばヨイッてゲームも楽しいのですが、暴れるだけが能じゃない。このゲームで、キミに要求されるのは、「敵の目を盗む」スパイの資質なのだ。

見つかる? 見つからない?
スリルの連発!

MSX₂対応ROMカセット

このたびはコナミの「^{めいきゆう}迷宮^{じいん}寺院ダババ」をお^か買^あい上げ
いただきまして、誠^{まこと}にありがとうございます。なお、
ゲーム^{ないよう}内容などについての電話^{でんわ}でのお^と問^あい^あわせには、
一切^{いっさい}お^{こた}答えできませんので、ご了^{りようしやう}承^{じやう}ください。

^{めい}迷^{きゆう}宮^じ寺^{いん}院
ダババ™

1987年5月29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. 東京03-264-5678(代)

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

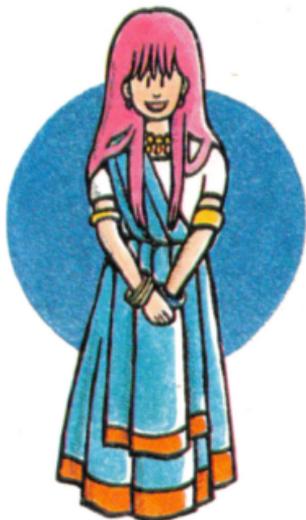
編集 コスカ出版株式会社

〒113 東京都文京区本郷5丁目25-16 TEL. 東京03-818-8301(代)

© 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-MIK



T 4 988602 527551