

 **DISK SYSTEM**
コンピュータ・ビデオ・ディスク

BAN-PGS

ゴキウ 猿

© 藤子・小学館・テレビ朝日



影のトーナメント

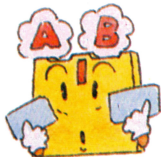
© BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

**BAN
DAI**



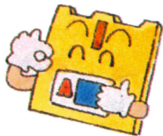
ディスクカードを書き換えたら シールも きれいにはりかえよう!

- 1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいにはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。



- 2 古いシールをはがしたら、右のページのディスクカード用シールのSIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

- 3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにおさえてください。



注意

ディスクカード用シール (SIDE A・SIDE B) 以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。

この「影のトーナメント」は、^{じっさい}実際のゴルフ
 ルールとは^{た しょうこと}多少異なります。尚、^{な お いち ぶ}一部（^{まき}たつ
^{あつか}巻・カラスなどの扱）い）ではオリジナルルー
 ルを^{さいよう}採用しております。

CONTENTS

- ^{こん ど}今度は影のトーナメントだ.....6
- ゲームを始めるには、^{はじ}前準備が^{まえじゆん び}必要なんだ /.....8
- いざ、^{きみ}君も影のトーナメントに^{さん か}参加しよう /.....10
- ^{き ほん せう さ}コントローラー基本操作.....12
- ^{かた}ショットの仕方.....13
- ^{かた}パットの仕方.....15
- まずは、^{へん}トレーニング編から //.....16
- ^{へん}コース編.....18
- ^{が めん}画面の^{せつめい}説明.....20
- ^{ひつさつ}ザ・必殺ショット //.....22
- ^{プレーヤー}2PLAYERの^{ば あい}場合.....24
- コースは2つ.....26
- ^{しょうかい}キャラクター紹介.....27
- ゴルフルール・ダイジェスト.....28
- ^{おぼ}これだけは覚えておいてほしい^{ちゆうい じ じこう}注意事項.....34



^{かげ}影のプロゴルファーの
^{さん}^ど^{かげ}今度は影のト

^{かず}^{かず} ^{かげ}数々の影のプロゴルファ
どうしても^{さる}猿をほしいミ
^{じゃ}者でなく^{とくべつ}特別コースを指
2つの^{なん}難コースが待ちう
^{さる}猿は^{かくじつ}確実にそれをクリア
たして、^{さる}猿は無事^{おじ}にクリ
^み見えない^{かげ}“影”の^{ちゆうせんしゃ}挑戦者
ないのだ。



**挑戦を勝ち抜いた猿。
一ナメントだ**

一の挑戦をしりぞけた猿。
スターXが、新たに対戦
定して来た。試合でなく、
けているのだった……。
しなければならぬ。は
アできるか？まさに猿は
たちと戦わなければなら

ゲームを始めるには、 前準備が必要なんだ！

ディスクシステムゲームを起動しよう

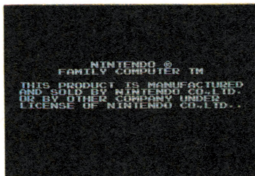
①ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体のPOWERをONにしよ



う。きちんと接続していれば下の図のような画面が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にしてセット。特に、うら表には気をつけよう。画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめてもう一度最初からやり直してみよう。



ナウ ローディング
“NOW LOADING...”と
いう表示のあと、右のよう
な画面が出てくるはずだ。
SIDE A が上になっていな
いと出てこないよ。



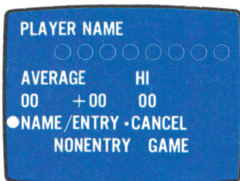
下のタイトル画面が出てきたら、スタートボタンを押
そう。もし起動しなかった場合は、36ページを見て原
因を調べ、やり直してみよう。



いざ、 きみ かけ 君も影のトーナメントに さん か 参加しよう！

ひとり ぼ あい (1人プレイの場合)

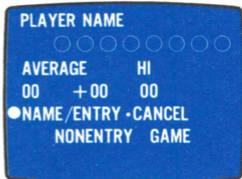
プレイヤー^{がめん}ネーム^{きみ}画面で君
だけの^{とくべつ}特別^{ほぜん}データが保存で
きるんだ。^{ネーム}NAME/^{エント}ENT-
^{リー}RY・^{キャンセル}CANCELに^{セレ}SELE-
^{クト}CTボタンでカーソルを合
わせたら^{スタート}STARTボタンを
押し、^{もじわく}文字^{もじ}枠^{えら}から文字を選ん
で^{なまえ}名前^いを入れよう。**+**ボタン
と**A**ボタン^{つか}を使うんだヨ。
^{もじ}文字は^{さいだい}最大^{もじ}8文字^{はい}まで入る。
そして、^{エンド}“END”^{しゅうりよう}で終了。



ゲームを始めるときはSTARTボタンだよ！

登録とうろくし直なおしたいならもうい
ち度ど "NAME/ENTRY・
CANCELキャンセルに合あわせて入いれ
ればいい。

また、登録とうろくしていない人ひとが
ゲームゲームをするには、"NON ENTRY GAME"を選えらぶ
こと！（このとき、データはセーブされないよ）



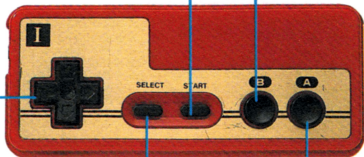
コントローラー基本操作

さる ぶん しん
猿はキミの分身だ!!

✦ボタン 打球の高さを選びます (上・下)。
打球方向を決めます (左・右)。

スタート
STARTボタン
ゲームスタート、ポーズ
などに使います。

Ⓑボタン クラブや必殺ショットを選びます。



セレクト
SELECTボタン
メニュー画面の選択、サブ画面の呼びだしにつかいます。

Ⓐボタン
ショット・バットのとき押します。

ショットの仕方 かた

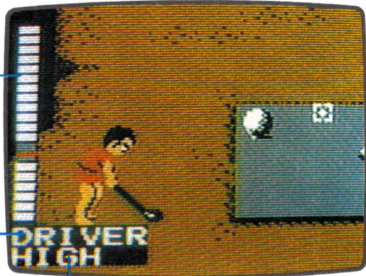
✦ボタンの左右で“+”を動かして打球方向を決めよう。

⑧ボタンで、クラブや必殺ショットを選びます。(必殺ショットは状況によってできるときとできないときがある)

次に✦ボタンの上・下で“HIGH” “MIDDLE” “LOW”のどれか打球の高さを決めよう。

高い球ほど風の影響を受けるから気をつけよう。

スイングレベルゲージ



クラブの種類 しゅるい

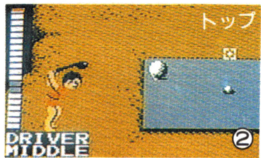
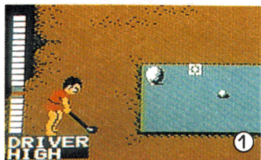
打球の高さ だきゅう たか

ショットは画面左上にあるレベルゲージを見ながら①ボタンを3回押すんだ。

①①ボタンでバックスイング開始、ゲージのラインが上昇。

②①ボタンでスイングストップ、ゲージのラインが止まり、下降。(ここで飛距離が決まります)

③①ボタンでインパクト位置が決まって、フック・スライスも思いのままだ！ゲージの位置(インパクト)で打ち分けられるゾ。



かた

パットの仕方

ショットとはちがって①ボタンを2回押すんだ
もちろん、「**+**」を動かして方向を決めよう。そうしたら、シバメの方向に注意してパッティングだ!!

①①ボタンを押す、バック
スイングが始まる、ゲ
ージが上昇。

②①ボタンを押す、トップ
位置が決まり、パットの
強さが決定だ。ゲージは
止まりすぐ下降。

③あとは自動的にパット。

※ショットのときも、パットのときも、それぞれ最後の①ボタンを押すのをやめれば、そのショットは打数として数えないヨ。
つまりキャンセルできるんだ。



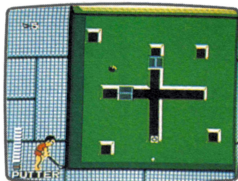
まずは、トレーニング編から!!

猿^{さる}だって、きびしい^{くんれん}訓練から、必殺^{ひっさつ}ショットを^{あみだ}した。君^{きみ}もこの^{へん}トレーニング編で^{れんしゅう}練習だ。

SELECT^{セレクト}ボタンで“TRAINING”^{トレーニング}を選び、START^{スタート}ボタン^おを押そう。“NOW LOADING”^{ナウ ローディング}の後、ゲーム^{あと}開始^{かいし}だ。

もちろん最初^{さいしよ}から^{へん}コース編^{えら}を選んでもOKだよ。

トレーニング編^{へん}は、的^{まと}当て^あ（オニたいじ・風船^{ふうせん}割り）とパッティング（ビリヤードグリーン・モグラグリーン）で、的^{まと}当てとパッティング^{ひと}それぞれ、どれか^{ひとつ}ずつ登場^{とうじよう}。5回^{かい}ずつ^{だすう}ショット（5打数）できる。



じつ
実はこのトレーニング編での結果がコース編での必殺
ショットが打てる回数に影響するぞ！

まとあ
的当てではハタツツミ、パッティングではモズオトシ
が、それぞれ最高5回までふやすことができる。
ビリヤードグリーンは壁をうまく利用したり、頭をつ
かおうネ。

これはスゴイ！

まとあ りったいかんかく が めん
的当ては3D立体感覚画面だ。



ふうせん
オニがでるか、風船かは、ランダムに登場！

コース編

さあ、いよいよ影のトーナメント開始!

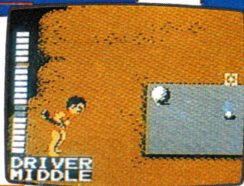
“COURSE” に合わせSTARTボタン、もしくはトレーニング編が終了したらコース編へ行けるぞ。

“PLEASE SET DISK SIDE B” の表示が出たらB面にセットし直そう。まずは竜が峰コースのスタートだ。



120m

18



1画面の縦方向は
大おね、120m

さあ、ホールアウトだ!

テクノC.C.が^{おわ}終わったら1ゲーム^{しゅうりょう}終了。
スタートボタンを^お押すと^{した}下のような^{ひょうじ}表示になるから、^{エー}A
面に^{めん}セットし^{なお}直そう、^{ナウ}“NOW SAVING”の文字が^{もじ}出
て、タイトル画面になれば^{かんりょう}セーブ完了。
セーブ内容は^{ないよう}HI-スコアと^{ハイ}アベレージだ。

PLEASE
SET DISK SIDE A

※セーブ回数^{かいすう}が6万5千回^{まん せんかい こ}を越え
ると、セーブデータは0になり
ます。



^{プレイヤー}2PLAYER(2人^{ふたり}プレイ)は、セーブはありません。

がめん せつめい スコア画面の説明

コース名 **IN 竜が峰CC.**

ホールNo. **1**

パー数 **3**

規定打数(パー)のトータル **009+00**

プレイヤーの打数 **008+00** リョウ

各ホールの規定打数からの+ **009+00**

STROKE	PLAY	PAR	THE
1	DRIVER	3	008+00
2	WOOD	3	
3	IRON	3	
4	CLUB	3	
5	PUTT	3	
6	PUTT	3	
7	PUTT	3	
8	PUTT	3	
9	PUTT	3	
10	PUTT	3	
11	PUTT	3	
12	PUTT	3	
13	PUTT	3	
14	PUTT	3	
15	PUTT	3	
16	PUTT	3	
17	PUTT	3	
18	PUTT	3	
TOTAL			009+00

がめん せつめい サブ画面の説明

サブ画面は、ゲーム中にSELECTボタンで呼びだすんだヨ!

ハタツツミの打てる回数 **008**

ホールNo. **2**

打つ人の残り距離 **DRIVER STOBLE**

モズオトシの打てる回数 **005**

トータルスコア **SHOT 05 SCORE 05+05**

SHOT	SCORE
05	05+05

ちよくせんきより ひようじ
(直線距離の表示になります)

ゲーム中の画面データ説明

OB、ウォーターハザード、
バンカー表示

風力、風向
グリーン上では、
シバ目方向

スイング
レベル
ゲージ



カーソル 360° 64段階

打球の高さ

HIGH MIDDLE LOW

ザ・必殺ショット!!

君にも必殺ショットが可能だ

必殺ショットの種類はふたつ、ハタツツミとモズオトシ。どちらも打つにはある一定の条件が必要なんだ。もちろん、プロゴルファー猿が大好きな君なら知っていると**おも**うけど、必殺ショットは猿が**さる**数々の**だいす**名勝負や**かすかす**地獄谷の特訓**めいしょうぶ**中**じ**でも**ちゆう**ここぞ**つか**というときに**ほ**使って**う**欲しい。ゲーム**てんかい**展開**なが**の流れを**かんが**よく**う**考えるのも**う**いいスコアを**う**生みだす**ひけつ**秘訣だよ。



はた 旗つつみ

はた
旗つつみは、グリーン上のポールの旗めがけてボール
に旗をからませて、カップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で80m以内。

おと モズ落とし

おと
モズ落としは、モズが獲物を狙うように高いボールで、
真上からカップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で50m以内。

どちらも、サブ画面の必殺ショット回数表示が0でないコト！

じょうけん あ ひっさつ ひっさつ かい
条件に合わずに必殺ショットをしても必殺ショット回数
すう へ
数が減るだけでミスショットになっちゃうよ。

やっぱりスゴイッ！どちらも超がつくほどの秘打だ。

プレイヤー^{ふたり} 2PLAYER(2人プレイ)の場合^{ば あい}

(コントローラー^{しよう} I・IIを使用)

2人プレイを^{えら}選んでSTARTボタンを押すと“NOW^{ナウ} LOADING”の後、^{ロードィング}竜が^{あと}峰コースの^{りゆう}スコア画面が出る。^{みね}そこには^{が めん}猿と^で竜がいて、^{さる}間に^{りゆう}△が^{あいだ}回転している。コントローラー^{かいてん} IとIIといずれかの^とⒶボタンで止まるから^{さき}□の^む先が^{ほう}向いた方が^{せんこう}オーナー(先攻)だゾ!

遂に^{ついで}猿と^{さる}クンフー^{りゆう}竜の^{たいけつ}対決、それぞれの^{こせい}個性を^い生かした^{こうし}プレーで、^{あい}好試合を^{てんかい}展開しよう。

2人プレイでは、^{さる}猿ができる^{ひっさつ}必殺^{かい}ショット(モズオトシ、ハタツツミ)はそれぞれ1回づつ。ナント、^{りゆう}竜も^{ひっさつ}必殺^{かい}ショットがあるかも?!

もちろん、^{りゆう}竜は^{かぜ}パワー^{えいきよう}ヒッターだから、^{りゆう}風に^か影響^{かのう}されにくいし、^{さる}猿よりも^{とお}遠くへ^と飛ばすことが^か可能だ。又^とンチャク^{メートル}ドライバーは300mも^と飛ぶときがあるんだゾ。

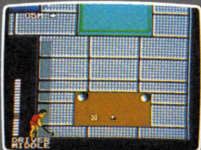
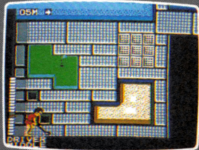
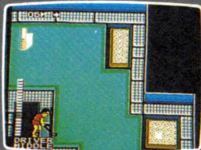
スタート
STARTボタンで試合開始！

オーナーからショットをするんだ。グリーンからの直線
距離が遠い方が先に打つんだよ。

各ホールごとのオーナーは、前ホールの成績順で決まる。
引き分けなら、前ホールと同じだよ。

これはスゴイッ！

スタート
STARTボタンでポーズ状態にすれば、+ボタンでコ
ース全体のレイアウトを見ることが出来るゾ。



コースは2つ、

なん

難ホールばかりの18ホール

※この“影のトーナメント”は実際のゴルフルールとは多少異なります。

竜が峰C.C. (OUT)

No.	LENGTH <small>メートル</small>	PER <small>パー</small>
1	289M	4
2	415M	5
3	287M	4
4	169M	3
5	284M	4
6	161M	3
7	292M	4
8	281M	4
9	438M	5

トータル
TOTAL 36

テクノC.C. (IN)

No.	LENGTH <small>メートル</small>	PER <small>パー</small>
10	173M	3
11	281M	4
12	299M	4
13	160M	3
14	299M	4
15	423M	5
16	289M	4
17	264M	4
18	474M	5

トータル
TOTAL 36

キャラクター紹介 しょうかい

ミスターX エックス

謎のプロゴルファー・スカウトマン。猿を自分の支配下にするため、あらゆる手を使って挑戦してくる。影のプロゴルファー達のボスである。正体はまったく不明。



猿丸 ざるまる

通称“猿”。プロゴルファーになるため、地獄谷で特訓を続け、ミスターXの差し向ける影のプロゴルファー達の挑戦を受けていく。彼は、〈必殺ショット〉と呼ばれる、“モズ落とし”“旗つつみ”などの秘打で、苦しい闘いを勝ち抜いていくのだ!

クンフ一竜 リョウ

クンフを取り入れたそのゴルフテクニックとパワーはすさまじい。岩をも砕くパワーがショットに秘めている。



ゴルフルール・ダイジェスト

君はゴルフの事、どれくらい知ってる？プロゴルファ一猿は知っていても、基本的なルールを知らなくちゃこのゲームは楽しめないゾ。

ここでは、このディスクゲームに必要なゴルフルール知識を説明しよう。

ゴルフってホールという数種の決められた距離のコースでボールを打ち、なるべく少ない打数でグリーンと呼ばれる場所の穴(カップ)にボールを入れるゲームなんだ。

●パー

それぞれホールには規定打数が設定されている。たとえば“パー4”というふうに。これは4回打って終了すれば普通だよという意味なんだ。スコアには±0が加算される。

●パーティ

パーより1打^だ数^{すう}少^{すく}なく終^{しゆう}了^{りよう}したとする、これをパーティ^いと言う^うんだ。0より1打^だ少^{すく}ないから-1だね。スコアからは1、マイナスするんだ。2打^だ少^{すく}ないならイーグル^いと言う^うヨ。

●ボギー

もし、逆^{ぎやく}にパーより1打^だ多^{おほ}く終^{しゆう}了^{りよう}したら？つまり、+1だネ。これをボギー^だという^うんだ。2打^だ多^{おほ}ければ+2で、ボギー^{ばい}の倍^{ばい}、ダブルボギーだ。ゴルフはこのボギー^だを出^ださないようにしなくちゃ勝^かてないヨ。



●ストローク プレイ^{きよう}競^ぎ技

-2とか+1とか±0など1コ^{ぜん}ース(全ホール)のスコア^{ごうけい}を合計^{かす}して、その数^{すく}の少^さなさを競^{きそ}うのをストロークプレイ^いという^うんだ。

●マッチ プレイ^{まいうぎ}競技

1ホールごとに^{だすう}打数の^{すく}少ない^{ほう}方を、そのホールの^{しょうしゃ}勝者とし、^{すう}数ホール中^{ちゆう}どれだけ^か勝ったホールがあるかを競うのがマッチプレイなんだ。(どんなにトータルスコアが^よ良くても、マッチプレイでは^か勝つとは^{かぎ}限らないヨ)

●OB(アウト オブ バウンズ)^{オービー}

ゴルフにだってゲームだから^{ばっそく}罰則があるんだ。ある^ち地域を^{いき}オーバーしてボールを^う打ち^こ込むとOBと言って2^{オービー}打^い加算されて元の位置から^だ打ち直したヨ。

●ウォーターハザード

かわ^{かわ}とか池^{いけ}にボールが入っても^{はい}罰則があるんだ。1打^だ加算されて^か特定の位置から^う打ち直した。(ゲームでは“WATER”表示^おが出て^な打つ位置を^う指定^いします)

ここまでは、ほとんど^{じょうしき}常識の世界。では次に^{つぎ}ゴルフの^{どうぐ}道具についてお話ししよう。

●クラブの種類

木のクラブ (ウッド=W) 1番(ドライバー)、
3番(スプーン)

鉄のクラブ (アイアン=I) 3番、5番、7番、9番

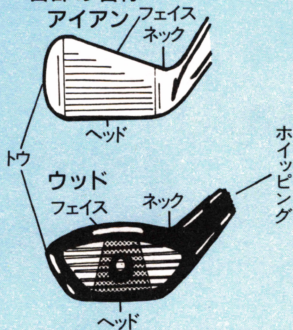
ピッチング ウェッジ (PW) 寄せ用

サンド ウェッジ (SW) 砂地用

パター グリーン用

木もアイアンも番号が小さい方が距離が出るんだ。

各部の名称



クラブフェイス



■おもしろさ続々興味ワクワク

ご存知ユリとケイの、スペシャル・ウォーズ!

ディスク
カート

ターティピア TARTIPIA



「ターティピア」のソフトは、販売店店頭にご設置されていますソフト売場機「ディスクライター」にて、昭和62年5月27日より貴店へられます

好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート

キン肉マン キン肉星王位争奪戦



新発売 ¥3,300

キン肉マンのソフトは、販売店店頭にご設置されていますソフト売場機「ディスクライター」にて、昭和62年6月24日より貴店へられます

ファミリートレーナー Family Trainer

ファミリートレーナー基本セット
¥8,500



ランニングスタジアム編 ¥4,900

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

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。価格はす

ク!!バンダイNEWソフト

ゼットンを倒せば、君もHEROだ!



好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート



「ウルトラマン」のソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト専用機(ディスクライター)で、昭和62年3月26日より販売されます。専用用プログラムと商品は、一部プロテックが異なります。



エアロスタジオ ¥5,800



(仮称) ジョギング ¥4,900<予>

ロム
カート

ポケットザウルス
POCKETZAURUS

ハシモト名人が、十王剣の謎恐竜になって大活躍!



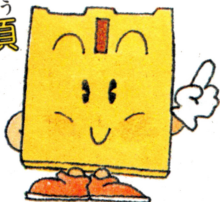
好評発売中 ¥5,500



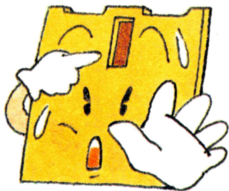
べて、標準価格です。©円谷プロ、集英社、NTV、ゆでたまご、東映動画、日本サンライズ、高千穂遙&A.A、BANDAI

おぼ
これだけは覚えて
ちゆういじこう
おいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

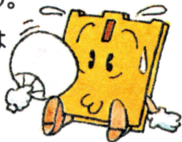


たいせつとあつか
ディスクカードは大切に取り扱いおう



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、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

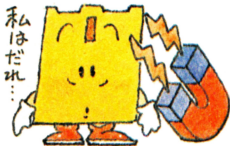
●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。





●ゴミゴミしたところは^{だい}大キライ/ホコリはディスクカードの大敵^{たいてき}なのだ。また、^{ちやくしや}直射日光^{にっこう}のあたる場所^{ばしょ}にも置かないで欲しい。

●磁石^{じしやく}を近づけると、データ^{ちか}が消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力^{じりよく}があるので、近づけないようにしよう。



●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^{なか}に入れておいてね。

ディスクドライブの赤^{あか}ランプがついている時、EJECTボタン^{ボタン}や本体^{ほんたい}のRESET^{リセット}ボタン、電源^{でんげん}スイッチに手^てを触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書^{せつめいしょ}もよく読もう！

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。君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
ディスクセット DISK SET エラー 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。
バッテリー BATTERY エラー 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。乾電池の新しいものと交換しよう。
エラー 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。
エラー 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。
エラー 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。
エラー 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 エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー 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。
エラー ERR.20~	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

ゴキウザ

影のトーナメント

発売元

株式会社バンダイ

玩具部(E/L)

東京都台東区駒形2-5-4 〒111

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。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊ぶすぎに注意して、目を大切にしましょう。

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）東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 ☎03-862-0371

（大阪）大阪市東区内久宝寺町4-51 〒540 ☎06-942-0371

（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

©藤子・小学館・テレビ朝日

©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN



T4902425 07600 3