

KDS-MIK



T4 988602 527551



迷宮寺院ダババ

コナミ株式会社

videogameden



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

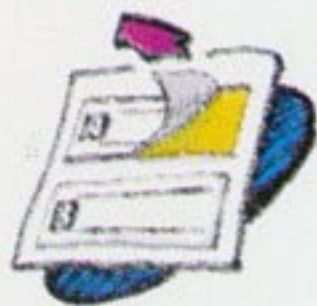
KDS-MIK

ダババ

© 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



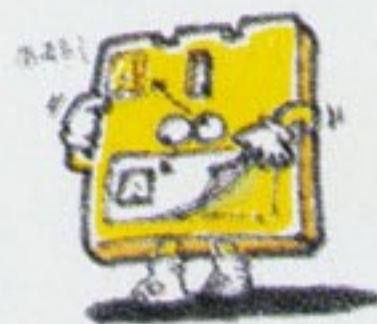
1 同封のディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



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。

●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。)



2 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。



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！

迷宮寺院



ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！	2
迷宮寺院ダババ伝説	4
コントローラーの使い方	10
ゲーム画面の見方	12
これがコンティニューだ！	14
プレートの秘密	15
これがアイテムだ！	16
AREA 情報	20
敵キャラ大紹介	24
これが各 AREA のボス敵だ！	32
シナモン博士の豆辞典	34

ゲームをはじめるには、 前準備が必要なんだ！

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にしよう。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追っかけっこをする画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセットする。とくに、裏表には、注意しよう。

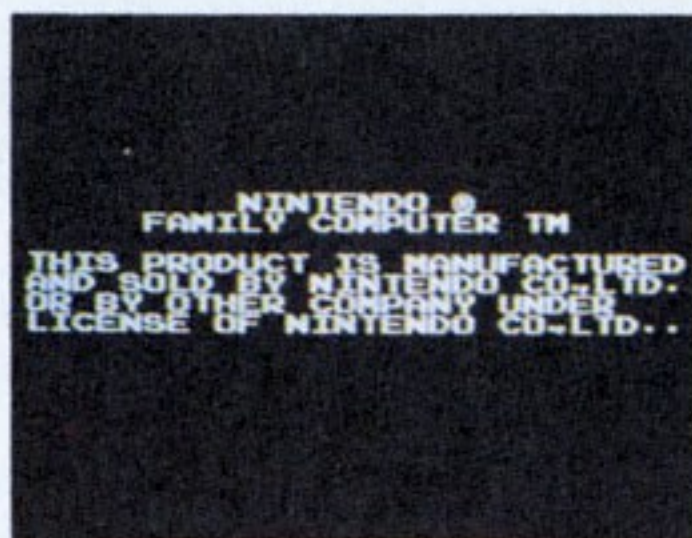
画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとセットしなおしてみよう！



“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 迷宮寺院ダババ伝説

昔むかし、インドのパータリプトラという村に、邪悪の神ダババを祭るダババ寺院がありました。醜い心と悪い行ないを好むダババは、村人の心を操り、ダババ寺院を建てさせたのです。そして村人たちに、邪悪の道をたどらせていったのです。

そこへ、ひとりの高僧が現われました。僧は、村人のすさんだ心を嘆き、自らダババと戦う決心をしたのです。ダババを破った僧はダババ寺院を迷宮にし、邪



神ダババを経典に封じ込めました。僧は、村にスーリヤ寺院を建てその経典を寺の奥に隠したのです。それ以来、村にはもとの平和がもどったのです。

ストーリー

パータリプトラ村では、邪神ダババの話が、こういうふうにい

て伝えられてきたのでした。そして、きょうも村人たちはスーリヤ寺院を中心に、毎日のくらしに精を出すのでした。スーリヤ寺院には、多くの村人たちの信望を集めている、いい伝えの高僧からかぞえて28代目の老僧ヴィマラガシヴァ、ライドンというふたりの若者と、毎日毎夜修行に励んでいました。

赤ん坊の頃、スーリヤ寺院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、その恩を忘れず、いつの日か世の中のお役にたとうと苦しい修行にもたえていました。

一方ライドンは、裕福な家庭に生まれ、何一つ苦労なく育ってきました。厳格な父親のいいつけで 寺に





あずけられ、いやいや
修行をつんでいるライ
ドンは、すぐに修行を
なまけて、寺のどこか
へ隠れてしまうのです。

その日も、ライドンは、老僧ヴィマラの目

をのがれて、寺の奥に逃げ込んでいました。そこで、
ライドンは、厳重に封印された1本の経典を見つけた
のでした。その経典こそ、まさしく、昔むかしのいい
伝え通りの邪神ダババを封じ込めた経典だったのです。

初めは、こわいもの見たさで、いい伝えの経典を見
ていたライドンも、やがてその魔力に吸いよせられる
ように、その経典を読み進んでいくのでした。

その日以来、ライドンの姿を見たものは、いなくな
りました。

ライドンが、村からいなくなっても3度目の夏がやっ

てきました。この年の夏、パ
ータリプトラ村では、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。

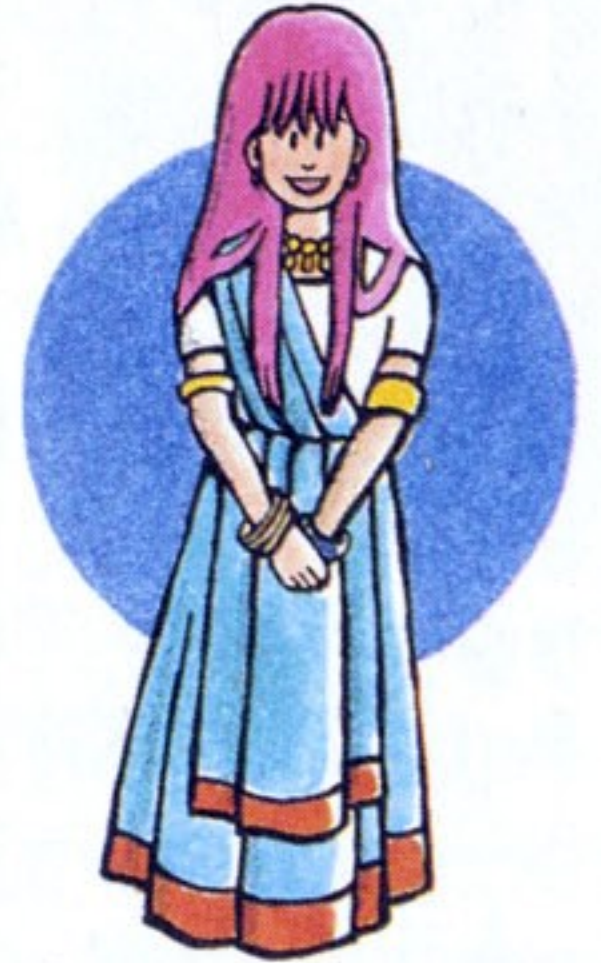
ヴィマラの1人娘・ターニ
ヤも、次は自分の番ではない
かと、毎日、おびえながらく
らしていました。

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、ターニヤが眠っ
ていると、ライドンの手下



が、ターニャをさらい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っていました。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ひ、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てました。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

昔話じゃなかったのですか？」

「シヴァよ、おまえの兄弟弟子のライドンが、封じ込めの経典を見付け出し、邪神ダババを復活させてしまったのじゃ。わしは、もう年をとりすぎて、ライドンの悪の力に負けてしまったが、シヴァ、おまえならライドンを倒すことができるだろう。邪悪の化身となってしまったライドンの野望を打ち砕き、ターニャをダババのもとから助け出してくれ…。シヴァ、たのんだぞ」

そういい終わると、ヴィマラは力尽きて息を引き取ってしまいました。

「ヴィマラ様！ 必ずライドンともども邪神ダババを倒し、ターニャを救い出します。どうか、私をお守りください！」

激しい怒りに燃え、シヴァは迷宮寺院ダババに乗り込んで行くのでした。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、上下左右に、ジャンプで移動するぞ。

- **Aボタンと+コントロールボタン**
ジャンプ移動の距離を倍にしたいとき使う。

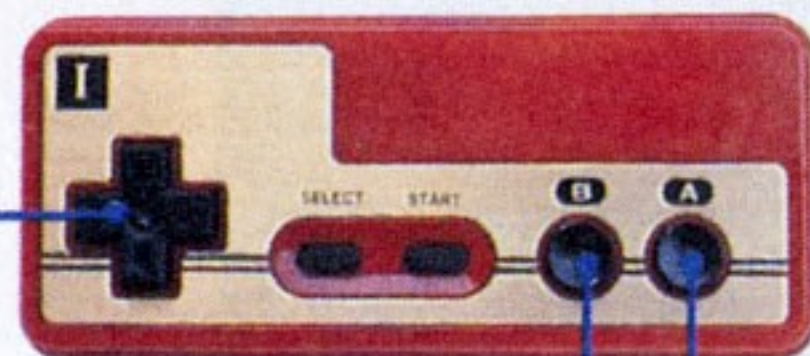
- **STARTボタン**
ゲームを始めるときに使う。またゲーム中に押すと、ゲームが一時的にストップできる。

- **Aボタン**
プレイヤーが、その場でジャンプするのだ。
- **Bボタン**
プレイヤーの向いている方向に攻撃できるぞ。

※SELECTボタンは、ゲーム中は使用しません。

ボス敵てきの部屋へやのとき

- **+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。



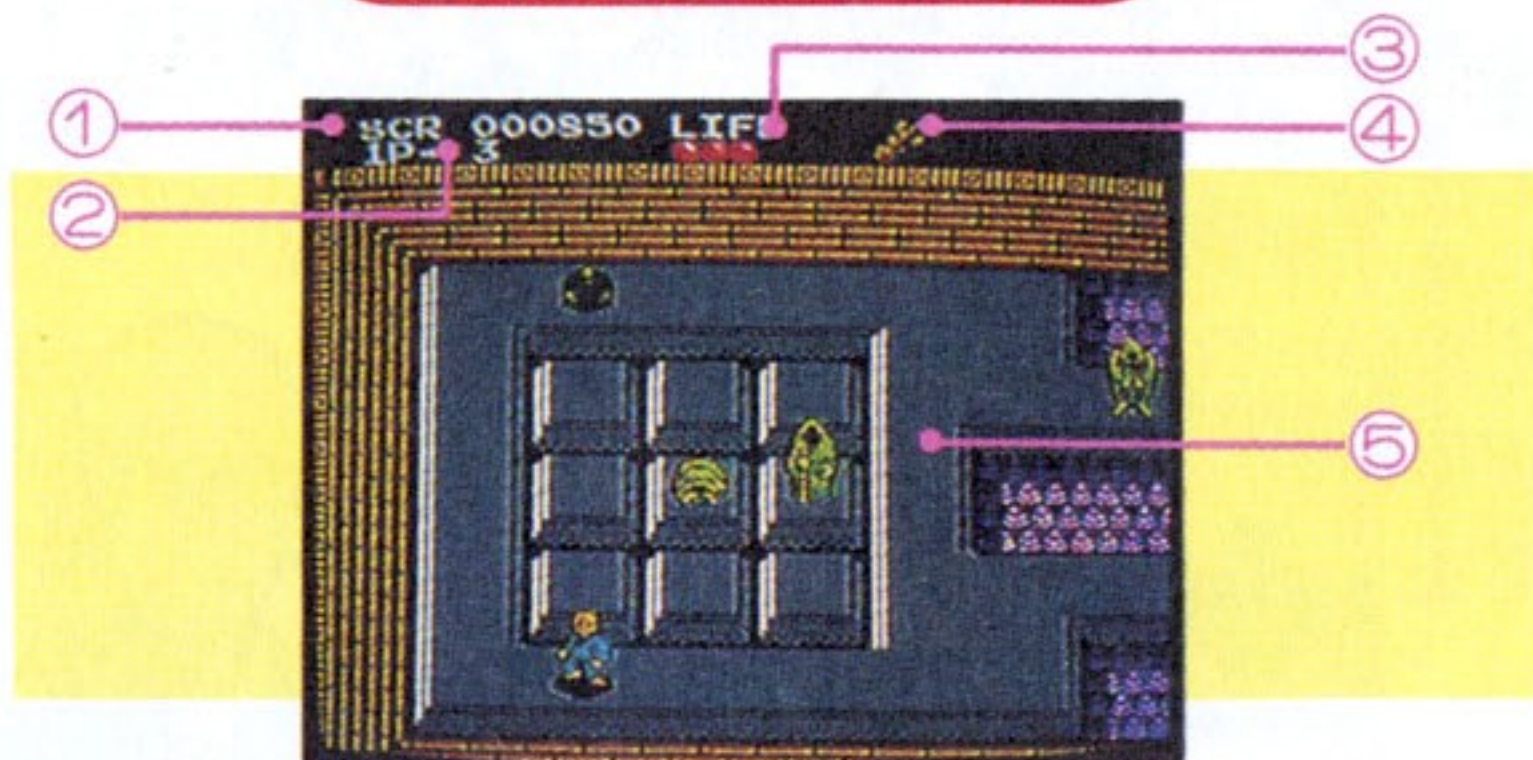
- **Bボタン**
プレイヤーが向いている方向に攻撃することができる。

- **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

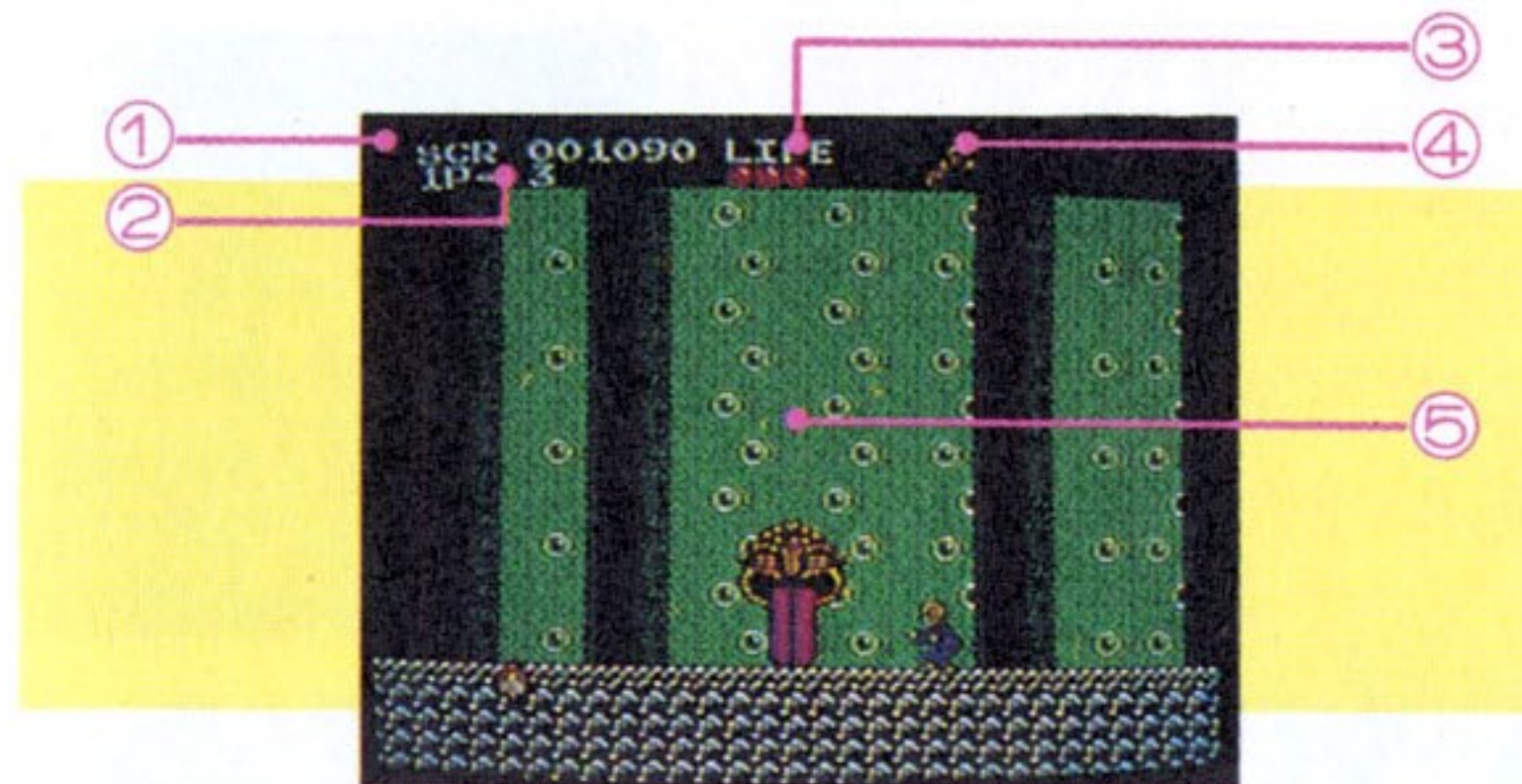
②プレイヤーの残り数

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)

⑤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！

てき へや がめん 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…シヴァが、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。

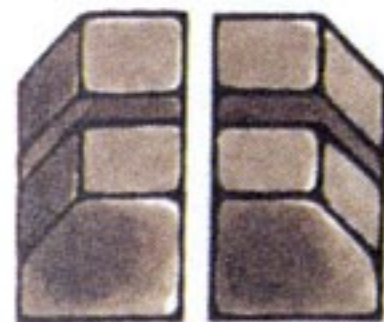
●SAVE 上記 CONTINUE の状態でのデータを残しておける。SAVE しおわるとタイトル画面にもどり、ここで電源を切ってもデータは保存される。

プレートの秘密

邪神ダババの治める各寺院のまわりには、不思議なプレートが、数多くしきつめられているのだ。

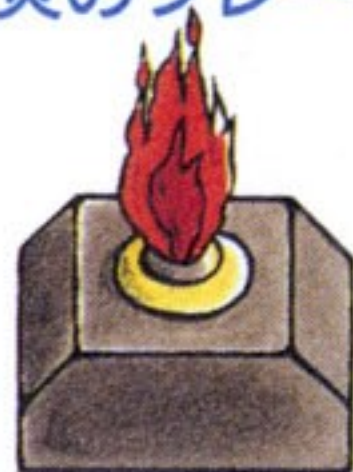
プレートには、下記のように、シヴァを助けてくれるアイテムや、ダババのワナがあるぞ。

●分裂プレート



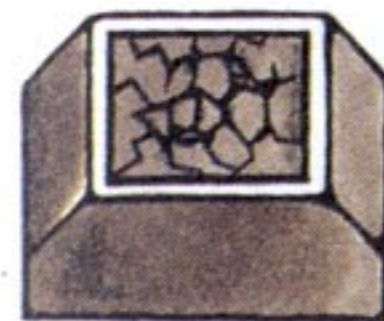
十文字に
開いたり、
閉じたりするのだ！

●炎のプレート



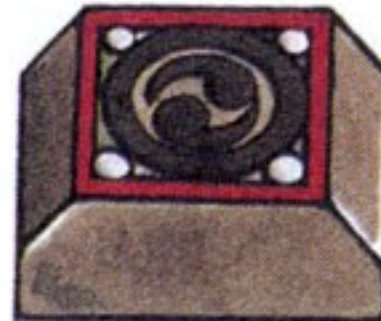
突如火を
吹き、侵入
者を丸焼き
に！！

●アイテムプレート



この中に
必要アイテムが隠されているぞ！

●封印プレート



経典を出
すには、全
部あける必
要がある。

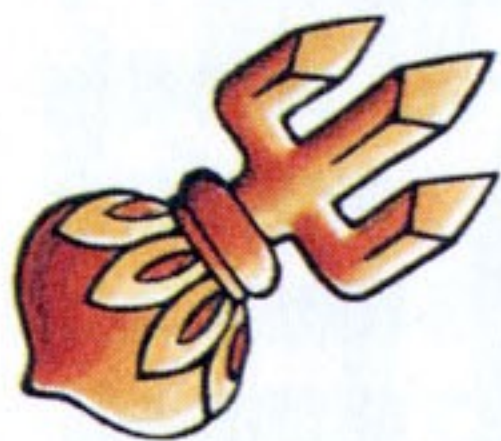
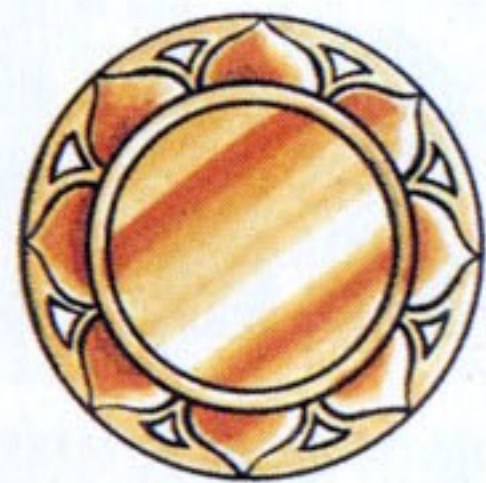
これがアイテムだ！

あるプレートの上で数回ジャンプしたり、ストウパー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。



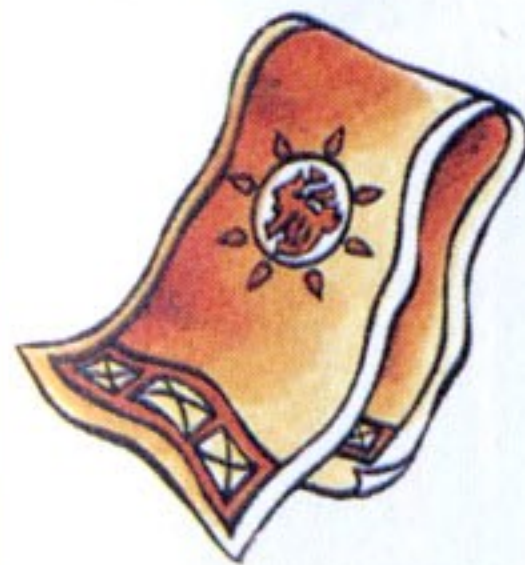
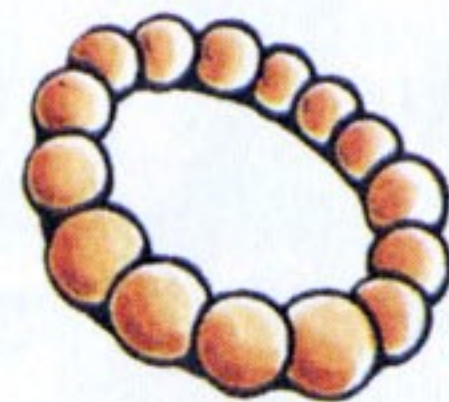
◀**金鋼杵** プレイヤーが最初に持っている武器。あまり威力はないので、早く次のアイテムを取ろう。

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**数珠**◀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**◀！
かならず、手に入れよう！





♥ **ハート** やはりハートは活力の源。
ライフを、ひとメモリ回復してくれる
ぞ！

あおたま 青い玉は、しびれ薬の役目を **青玉**♥
はたす。一定時間、画面中の敵を停止
させることができるのだ。



おうぎょく 黄色い玉は、毒薬。画面内の
敵を一瞬のうちに、あの世に送ってし
まえるのだ。

たましいが手に入るってことは **魂**♥
当然PLAYERが、もうひとり増える
ってこと。1UPするのだ。



♥ **ナンダパネル** なんだかよくわから
ないうちにボーナス得点がもらえる不
思議パネル。思わずNan?Da!

ライフの許容量を、ひとメモリ **壺**♥
ふやすと同時に、ライフを満タンにし
てくれる魔法の壺だ。



♥ **経典** 次のステージへの扉を開ける
ことができる。これがないと、次のス
テージへ進めないぞ！ かならずとら
なきゃいけないのだ。

かく 隠された封印プレートをすべて出したり、敵を何匹
か倒すなど、一定の条件を満たすと出現する。しかし、
そのくわしい条件が今のところわかっていない。

エ リ ア じょうほう AREA情報

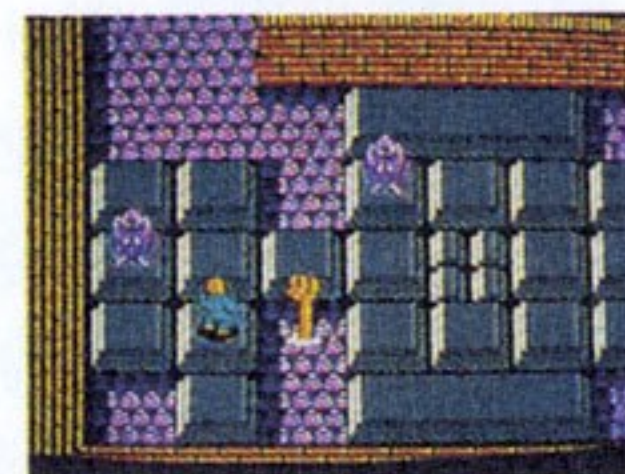
これから、ターニャを助け出しに行くキミだけに、
そっと耳うち。ダババたちには、もちろん内緒！

エ リ ア ●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

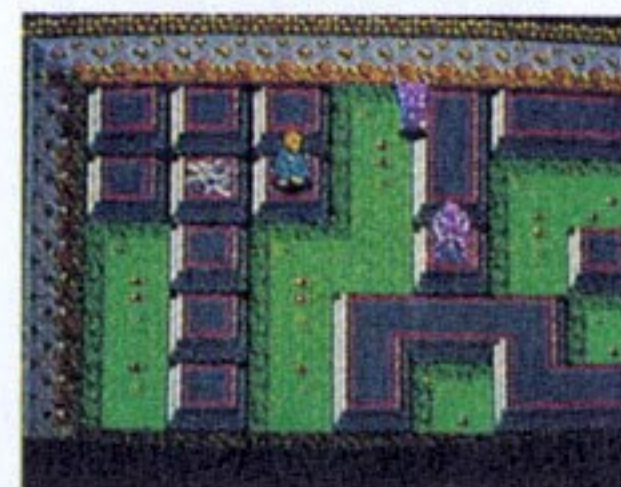
灼熱の溶岩とイオウの悪臭たち
こめるマラカンド火山地帯。ここ
には、魔王カーリアの支配するビ
マラ寺院がある。突然ふりそそぐ
火山弾に気をつけ、つき進め！
寺院への入口は、もうすぐだ。



○ビマラ寺院入口



▲火山弾を吹き上げる
マラカンド火山地帯！
注意して進もう。



▲ここは、魔王カーリ
アが潜んでいるビマラ
寺院の内部だ！

●AREA 3 ジャンディアル高原

毒草の生い茂る死の草原ジャンディアル高原。ここには、餓鬼玉の支配するガルダ寺院がある。この寺院は数かずの謎を秘めている。ガルダ寺院への入口を探し、寺院内部へ潜入しよう。



▲ジャンディアル高原は、毒草だらけ！
ワナもたくさんあるぞ。



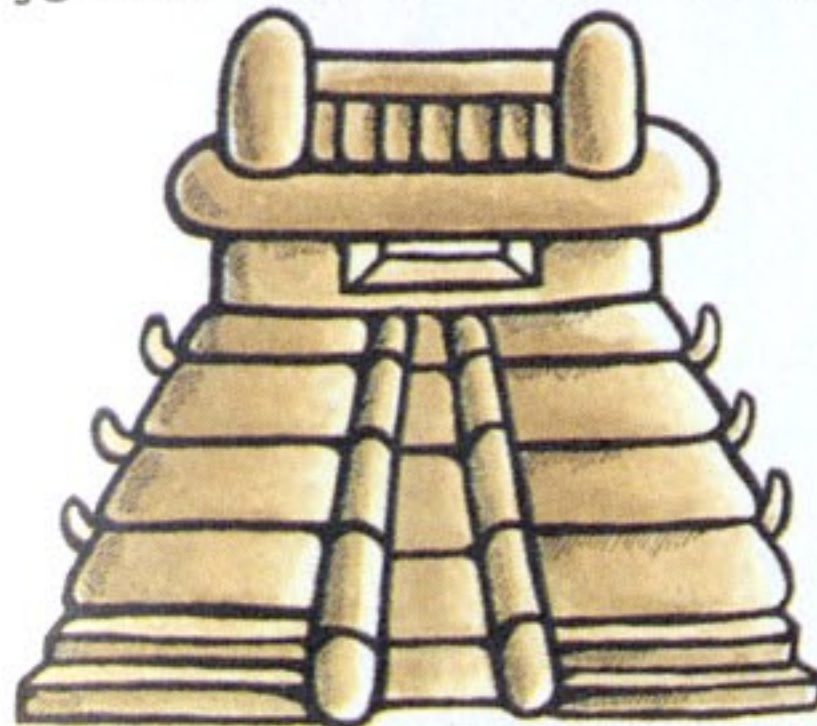
▲不気味にそびえるガルダ寺院。中には数かずの謎を秘めている。



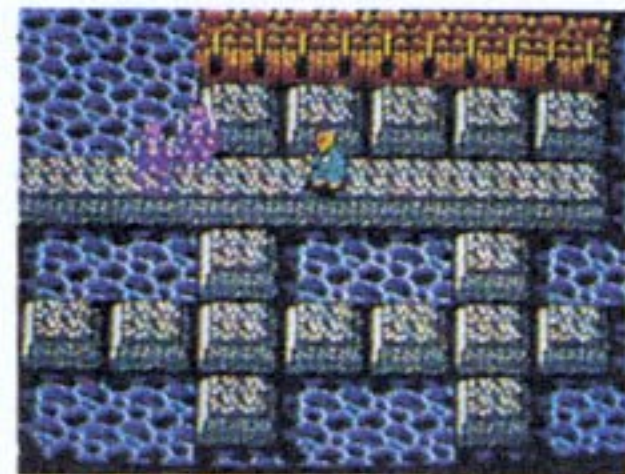
○ガルダ寺院入口

●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！！

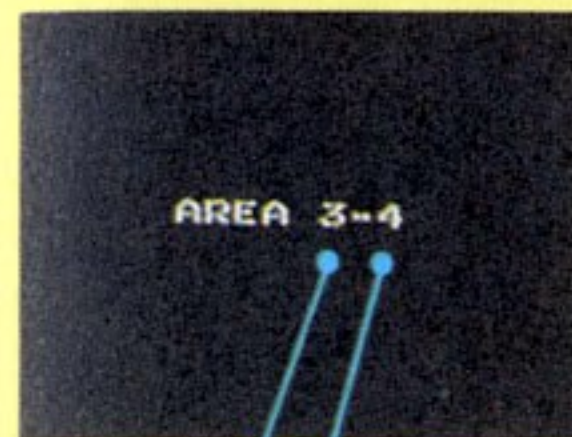


（実際のゲームでは、入口は登場しません）
○ダババ寺院



▲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いるんだ。がんばって行こう！

てき 敵キャラ大紹介

てき 敵キャラの多さには、^{おお}実際驚いてしまうよ。こいつらみんな倒さなくちゃならないなんて^{たいへん}大変だ！

エ リ ア ^{てき}★AREA 1の敵キャラたち



◆僧兵

“マ・イーカ教”
の信者が、残忍
な僧兵に変身さ
せられた！



◆ティルティナ

人肉を好み、危
険を感じると毒
液をまく南部産
の大毒虫だ！



◆パド

死臭を放ち、近
づく人間を不快
にさせる怪物だ。



◆リフティア

正体不明の謎の
手。左手である
こと以外、何1
つわかっていな
い。



◆ティーパナ

貧乏神の一種。
ただひたすら拝
み続けている。
なんとなく気味
の悪い奴だ。

◆ヨーギン

ライドナー派の
参謀格。特技・
神出鬼没。テレ
ポートで近づい
てくる。

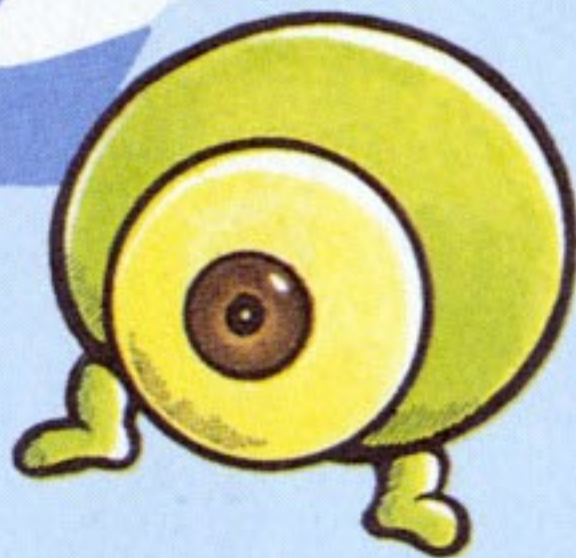
◆ヴィルヴィス

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。

てき 敵キャラ紹介



★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。



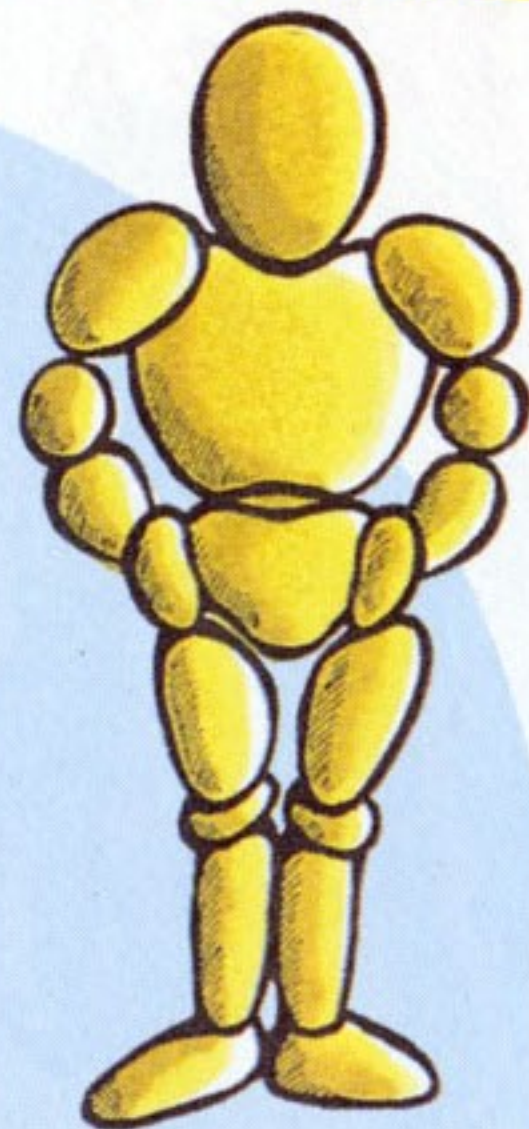
◆衛僧

ビマラ寺院を守る戦闘坊主。侵入者退治が生きがいだ。

敵キャラ紹介

◆ドロ人形

何度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

牛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。



◆ラスプートゥ

400年間、滝にうたれて顔色は悪いが、本当は強いんだぞ！



★AREA 3の敵キャラたち

ルトラ

ライド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
ゾンビだ。

パルパトム

一つ目の魔法士。
テレポートを使い、
あちこちに出現し
ては、人間を驚か
す魔界からの移民。

シータ

浮遊する魔界の生物。ヤツの体当
りはダンプカーなみだ。

敵キャラ紹介

ルプス

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。

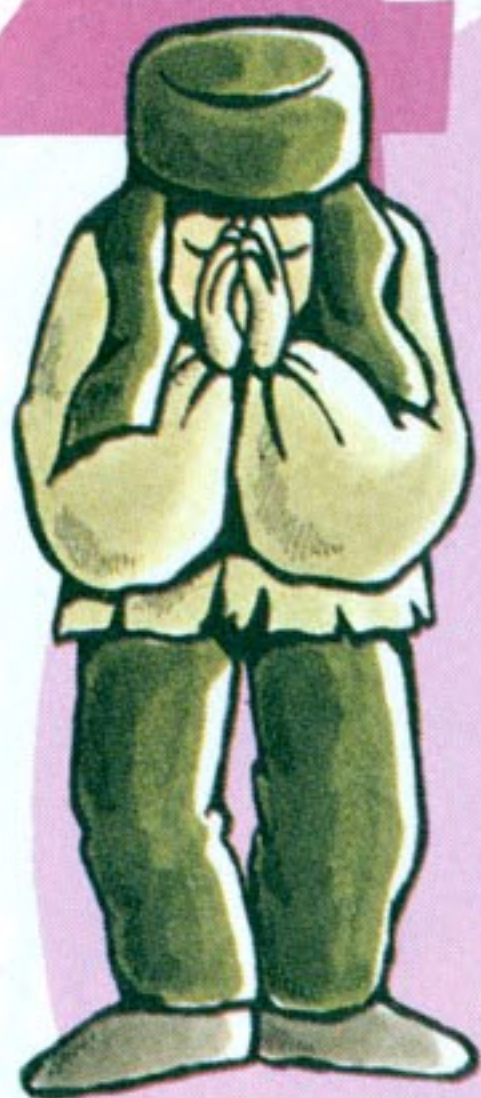
パズ

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。

★AREA 4の敵キャラたち



◆アーヴィン

ライドンに^{あつ}集められた浮浪僧。
^{ふろうそう}



◆ロンブ

物理的にでかいツラした奴。
^{ふだん}普段おとなしいが、おこると怖い。

◆ジュナ

クラゲのような軟^{なん}体動物。獲物が近づくと毒液を吐く。



◆ラプリー

参謀格のひとり。幻^{げん}術をたくみに操る。



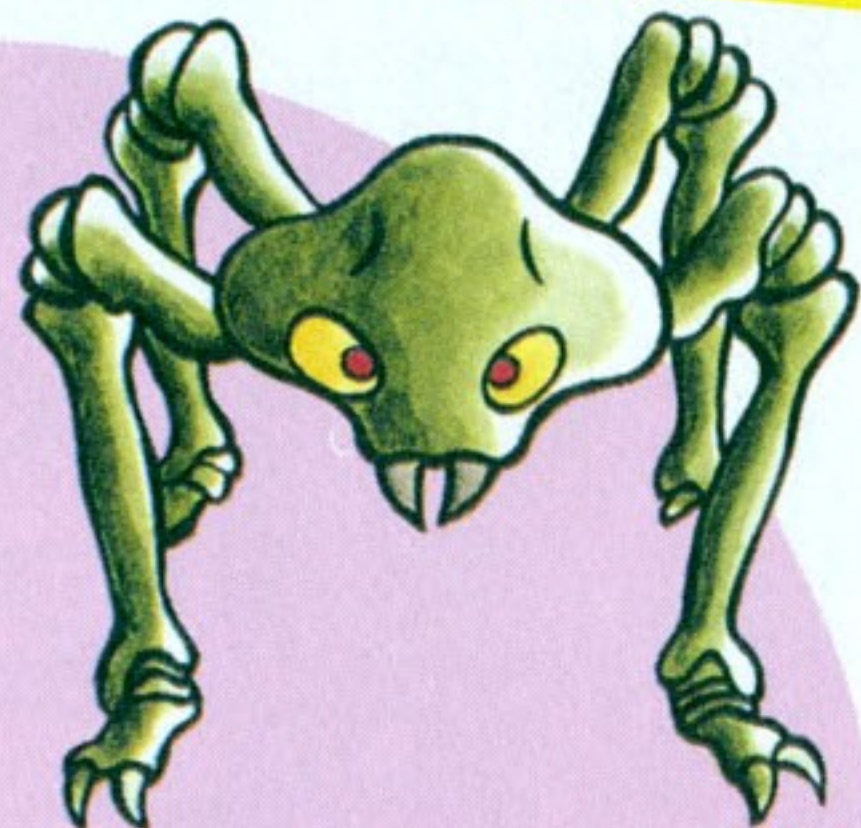
◆パトム

ライドンのペット。こいつの汗は猛毒だ。人なつつこい分困りもの。



◆ダグ

象の頭を持つ怪人。人間の臭いを感じ体をすりよせてくる変な奴。



◆マグニン

巨大なキバを持つバツタ。落ち着きに欠ける奴。



◆ニクキュウ

謎の肉塊。みにくい怪物だ。

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 が き だま ★AREA 3 餓鬼玉

ガルダ寺院のボスだ。ボスが卵というのにも変な感じだが、この卵は、次つぎに餓鬼を生みだす。疲れ知らずの、この体力は表彰ものだが、やっぱりこいつも悪い奴だ。



エ リ ア ★AREA 4 ダババ?

久しぶりに経典から抜け出せて、うれしくってしかたがない。人びとの醜い心と悪い行ないを好み、それらをコレクションするのを趣味にしている、とんでもない怪物。





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が建物や背景の前をスムーズに動くけど、どうやって動かしているんですか？

A ファミコンには、絵を作る機能の中にスプライト（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を作って、その上にあるスプライトで、プレイヤーや敵を作って動かしているんだ。でも、スプライトのかたまりは、画面上に、同時に64枚しか出せないんだよ。





Q 博士、ボクの友だちも、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



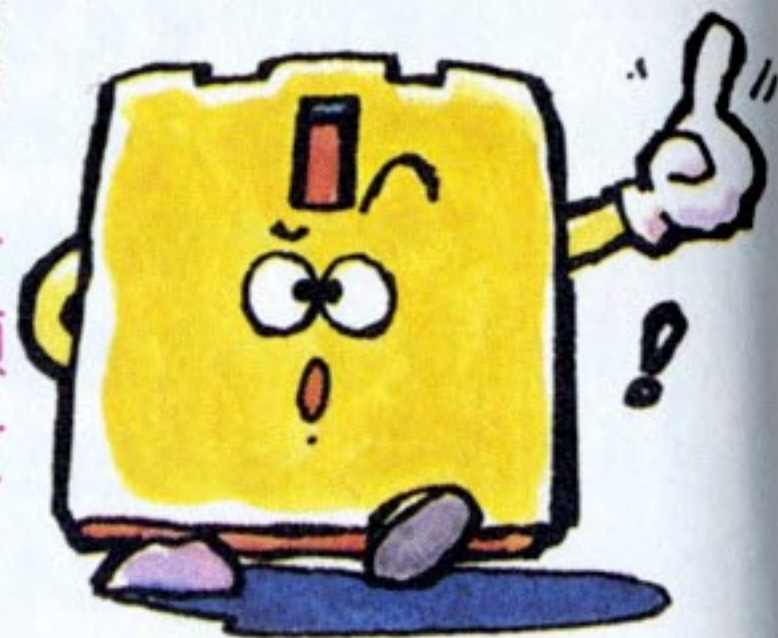
グラマーの頭のなかには16進法が使われてるんだ。ややこしいね。

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

これだけは覚えておいてほしい

注意事項

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

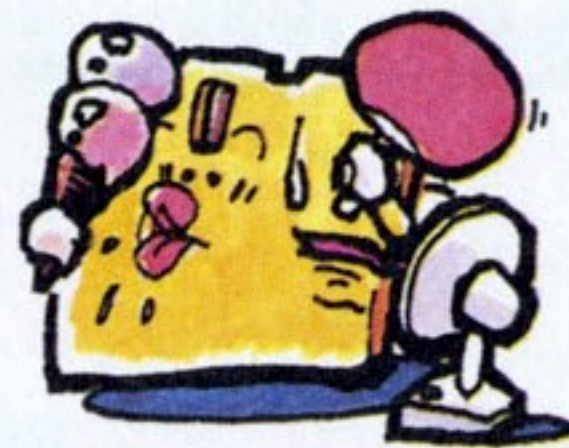


ディスクカードは大切に取扱おう

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、湿気や暑さには、とっても弱い。だから、風通しのよい、涼しい場所に保管しよう！



●ホコリはディスクカードの大敵！ ゴミゴミしたところは、大キライ。

また、直射日光の当たる場所にも、置かないようにしよう。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ！ 磁石だけじゃなくテレビやラジオなどにも、磁力があるんだ！ 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
体験情報マニュアル



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、確実にソンしちゃいます。さあ、本屋さんへ急げ!!

Nan? Da

Manual for Aggressive People

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

げっ 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

videogameden

このたびはコナミの「迷宮寺院ダババ」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。なお、ゲーム内容などについての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。

迷宮寺院

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 コスロ出版株式会社

〒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。