

1 ご使用になる前に

遊びかた

2 操作方法

3 1Pと2Pの切り替え

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの進めかた

6 画面の見かた

7 コマンド

8 部隊について

9 移動後のコマンド

10 攻撃について

11 占領について

12 部隊と地形

13 セーブについて

14 ゲームの終わりかた

15 VCで使える機能


16 セーブに関するご注意

困ったときは

17 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

 **安全に使用するために**

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューのを選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DSシリーズ本体上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。










本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

©1998 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

スーパーファミコン・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

KTR-N-UBFJ-00

基本の操作

カーソルの移動／コマンドの選択	
決定	
キャンセル	
情報の表示	
HPや搭載状況の表示	
各軍の首都にカーソルが移動	
自軍の未行動ユニットにカーソルが移動	
ゲームスタート	
コマンドの表示	
HOMEメニュー	

※ を押しながらで画面をスクロールできます。

3

1Pと2Pの切り替え

ZL+**ZR**を同時に押しながら**Y**を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

4

ゲームの始めかた

タイトル画面でⒶを押すと、メニューが表示されます。

⌄上下で選び、Ⓐで決定してください。最初は「開戦」のみ表示されます。



再戦	ゲームを続きから遊びます。データを選んでください。
開戦	ゲームを最初から遊びます。記録エリアを選んでください。
複製	休戦データ（セーブデータ）をほかの記録エリアにコピーします。
削除	休戦データを消します。

「開戦」でゲームを始めるとき

以下の項目を順番に設定し、戦場画面に移ってください。なお、すべてのモードにおいて、1つのコントローラーで対戦できます。

モード選択	「2Pマップ(1~2人プレイ用/研究所と駅が登場しないマップ)」、「ニュー2Pマップ(1~2人プレイ用/研究所と駅が登場するマップ)」、「4Pマップ(1~4人プレイ用)」から選びます。 「4Pマップ」を選んだ場合は、同盟や敵対関係の設定を行えます。
軍の設定	勢力や将軍などの選択と各種設定を行います。 ※ ⊗で各項目の説明を確認できます。
戦場選択	戦場となるマップを選びます。

敵軍の首都を占領するか、敵軍を全滅させると勝利、自軍の首都が占領されたり、自軍が全滅すると敗北です。



戦いの進めかた

戦いはレッドスター軍のターン(全行動)から始まり、続いてブルームーン軍→グリーンアース軍→イエローコメット軍の順番で進みます(4Pマップの場合)。すべての軍が行動し終わると1日が経過します。

自軍ターンでの行動

首都や工場などで部隊の生産を行ったり、部隊を選び、さまざまな指令(コマンド)を与えて敵軍と戦ってください。移動後に攻撃などができる場合もあります。自軍のターンを終えるときは、コマンドの「終了」を選びます。

軍事費について

部隊の生産や補給には、軍事費が必要です。軍事費は、自軍のターン開始時に自軍が占領している都市などから徴収します。

6 画面の見かた



① 経過日数と現在の軍事費

② 部隊

未行動の部隊は明るく、行動済みの部隊は暗く表示されます。

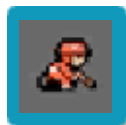
③ カーソル

④ 地形データ

軍の色について

各軍に所属する場所や部隊は、以下の色で表示されます。

赤



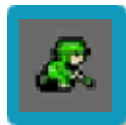
レッドスター軍

青



ブルームーン軍

緑



グリーンアース軍

黄



イエローコメット軍

中立



どこの軍にも所属していない場所
は、白く表示されます。

7

コマンド

SELECT を押すか、部隊のいない場所で**A**を押すと、以下のコマンドが表示されます。コマンドを選んだら、**A**で決定してください。



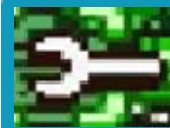
コマンド

説明	⌘左右で「あそびかたの説明」「マップコマンド」「部隊コマンド」を切り替えて、ゲームの進めかたなどの詳しい説明を見ることができます。
部隊	自軍の全部隊の状態を一覧表で確認します。
状況	自軍と敵軍の状況を確認します。
設定	音楽や高速モードなどの設定ができます。
処分	不要になった部隊を処分します。
降伏	戦いを自軍の敗北で終わらせます。
再戦	セーブしたところからやり直します。
休戦	ゲームの進行状況をセーブします。
終了	自軍のターンを終えて、次のターンに移ります。

各部隊は最大10機(人)で構成されます。

部隊の生産

各部隊は、自軍の首都や工場、空港、駅、港で軍事費を消費して生産できます。生産した部隊は次のターンから行動できます。なお、生産できる場所を選ぶと、生産マークが付きます。



生産
マーク

※ 自軍の首都を中心に5×5マス以内にある場所などで生産できます。

移動する

未行動の部隊を選び、**A**を押すと移動させることができます。移動可能範囲から場所を選び、**A**で決定してください。移動した場所によっては「攻撃」や「占領」などができることもあります。

※ 移動をするときには燃料を消費します。

合流する

一方の部隊が9機(人)以下のとき、同じ種類の部隊を同じマスに移動すると合流できます。合流した部隊は最高10機(人)で、弾薬や燃料は多い方の数と同じになります。

輸送する

輸送部隊と同じマスに歩兵部隊などを移動させると、輸送部隊に搭載して運ぶことができます。

部隊を移動させると、状況によって以下のコマンドが表示されます。

待機	行動を終えます。
占拠	都市や工場などを占領することができます。 都市を占領すると徴収できる軍事費が増えます。
攻撃	部隊の攻撃範囲内にいる敵軍の部隊を攻撃できます。 ※ 一部の部隊は、移動後には攻撃できません。
合流	同じ種類の部隊と合流します。
搭載	輸送部隊に歩兵部隊などを搭載します。
降車	搭載中の部隊を降ろすことができます。
補給	隣にいる部隊に弾薬や燃料を補給します。

10 攻撃について

攻撃範囲内に複数の敵部隊がいる場合は \oplus で対象を選び、 \textcircled{A} で決定してください。戦闘が始まり、部隊内の機(人)がすべて倒されると部隊が消滅します。攻撃方法は以下の2種類があります。



直接攻撃

射程が1の部隊が、隣接している敵部隊を攻撃します。敵も直接攻撃ができる部隊だった場合は、反撃されます。

間接攻撃

射程が2以上の部隊は離れた場所にいる敵部隊を攻撃できません。隣接している部隊には攻撃できず、移動後にも攻撃できませんが、反撃を受けずに攻撃できます。

11 占領について

工場、首都、空港、港、駅では、部隊を生産したり、ターンごとに軍事費を得ることができます。軍がこれらの場所を多く持っている、戦いを有利に進めることができます。なお、占領した場所は自軍の色に変わります。

占領のしかた

歩兵や戦闘工兵を占領したい場所に移動させて、コマンドの「占領」を特定の回数だけ実行します。20人分(10人の部隊なら2回)の「占領」を行うと占領できます。



12 部隊と地形

部隊や地形にはさまざまな種類があります。それぞれにカーソルを合わせてⓧを押すと、特徴や詳しい情報を確認できます。生産や移動、攻撃などを行うときの参考にしてください。



部隊の情報

部隊の詳しい情報には、各部隊との相性(戦闘効果のあげやすさ)も表示されます。期待できる戦闘効果は「青」が最も高く、ついで「緑」、「黄」、「赤」の順となります。

地形について

地形により移動可能距離が変化したり、攻撃を受けたときの防御効果が異なります。また、部隊によっては移動できない地形もあります。攻撃や防御の際に地形の特徴や効果を利用しましょう。


13 セーブについて

コマンドの「休戦」を選ぶと休戦データを記録して、進行状況をセーブできます(戦場で勝敗が決まったときもセーブできます)。



なお、セーブすると休戦データが上書きされ、以前のデータは消えてしまうので、ご注意ください。

14 ゲームの終わりかた

プレイ中に  HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。くわしくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

15 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

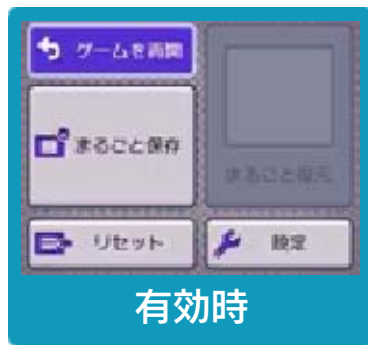
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中でほかのソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」についてくわしくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。



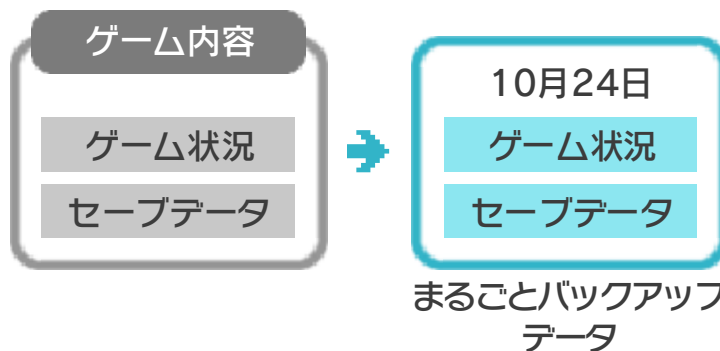
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

(例)

- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (→) します。

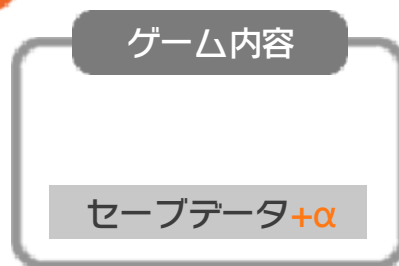
10/24



- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに

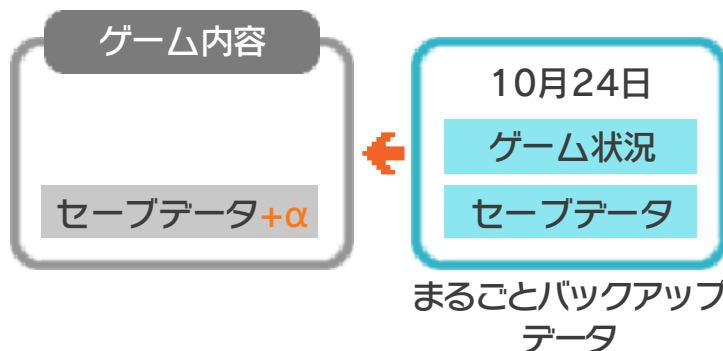
保存します。

10/28



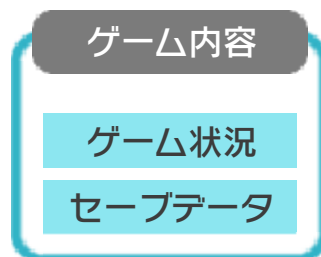
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有

効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に[R] + [START] + [X]を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面

に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

- バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
リセット	タイトル画面に戻ります。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

ドットバイドットモード

スーパーファミコンの画素数で表示するモ

ードです。当時とは画面比率が異なりますが、くつきりとした画面で遊ぶことができます。

「設定」で「ドットバイドットモード」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

プレイ内容の送信 (いつの間にも通信)

ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信します。自分のプレイ内容を任天堂に送る「プレイ内容の送信」が利用できます。

※ いただいたプレイ内容は、サービスの利便性向上、製品開発の参考、キャンペーンの実施などに活用させていただきます。

プレイ内容の送信を利用する

はじめて遊ぶときに、質問に答えて設定します。

「設定」で「プレイ内容の送信」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

16 セーブに関するご注意

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

17 お問い合わせ先

本ソフトに関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....
ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。