

1 安全に使用するために

## はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

8 データのセーブ（保存）

## ゲームの遊びかた

9 ゲームの進めかた

10 画面の見かた

11 コマンドを使う

12 指示を出す

13 戦闘

14 占領

15 部隊

16 施設と地形


困ったときは

17 お問い合わせ先

## ごあいさつ

このたびは『ファミコンウォーズ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」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。ここには、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ます。あらかじめご了承ください。

## 警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって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、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

FOR SALE IN JAPAN ONLY.  
COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND  
RENTAL PROHIBITED.

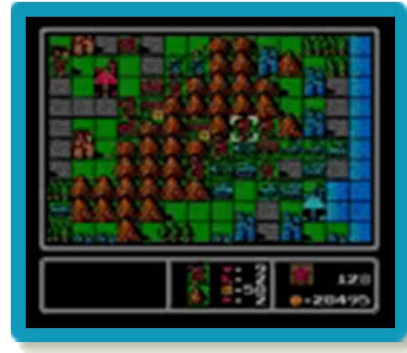
©1988 Nintendo

ファミコン・ファミリーコンピュータ・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。

CTR-N-TBXJ-JPN

## 2 ゲーム紹介

『ファミコンウォーズ』は、戦車や戦闘機、戦艦などを生産し、部隊を指揮して敵軍と戦う戦略シミュレーションゲームです。



### 3 操作方法

#### 戦場での操作方法

カーソルの移動・ コマンドの選択	+
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
コマンドリスト の表示	Ⓑ
自軍の基地にカ ーソルを移動	SELECT
カーソルの早送 り	START + +

#### メニュー画面の操作方法

選択	+ / SELECT
決定	START

+とⒶ、Ⓑとⓧ、SELECTとⓎは同じ  
操作ができます。

## 4 1Pと2Pの切り替え

□+□を同時に押しながらⓎ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。

## 5 ゲームの始めかた

オープニングが流れた後に、タイトル画面が表示されます。オープニングは、**START** を押すとスキップできます。タイトル画面で **START** を押すと、メニュー画面が表示されます。

### メニュー画面

最初から遊ぶ場合は「開戦」を、続きから遊ぶ場合は「再戦」を選び、**START** を押します。



### 最初から遊ぶ場合

⊕で項目を選び、Ⓐで設定を変更します。設定が終わったら「セッテイ オワリ」を選び、Ⓐを押します。



●レッドスター／ブルームーン  
レッドスター軍、ブルームーン軍を人とコンピューターのどちらが操作するかを設定します。

### 友達と対戦する

「レッドスター」と「ブルームーン」をどちらも「プレイヤー」に設定すると、友達と対戦プレイができます。フェーズ（→9）が終了するたびに、交代して操作します。



●アニメーション

占領時などのアニメーションを表示するかを設定します。


●B.G.M.

戦場のBGMを設定します。

●コンピューター

コンピューターの強さを「IQ 200」（強い）と「IQ 100」（普通）から設定します。


## 6 ゲームの終わりかた


プレイ中に  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中断機能とといいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

## 7 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。

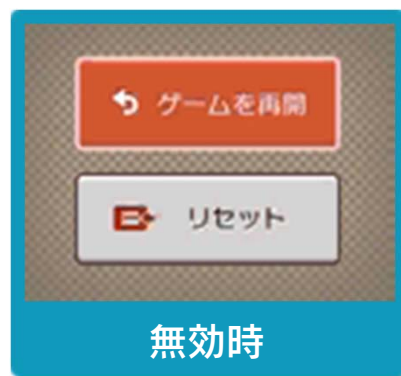
ゲーム中に  HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他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」について詳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。



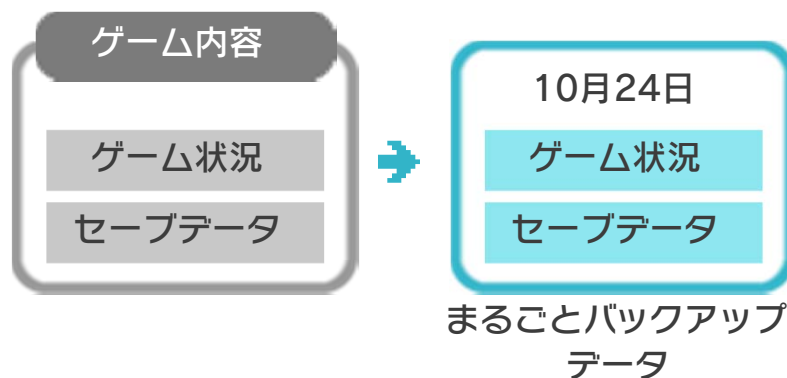
### まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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)

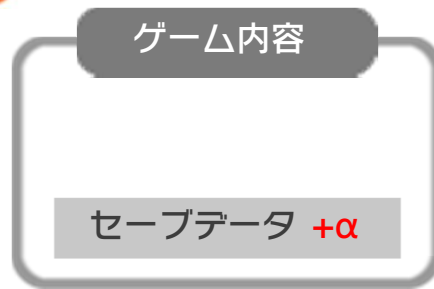
- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (→) します。

10/24



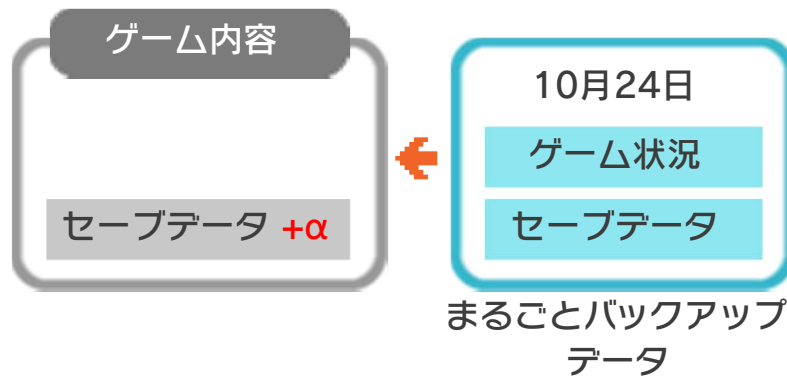
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+ $\alpha$ ) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



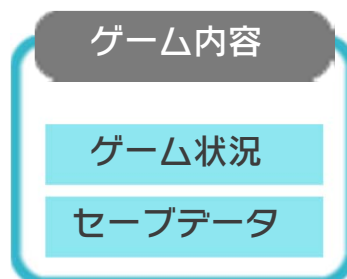
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを **よみこむ** (↶)

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 (+ $\alpha$ ) 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。

- 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



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。  
※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。

## 8 データのセーブ（保存）

戦場で勝敗が決まったときや、コマンドリスト（→11）の「他」→「休戦」を選んだときに、戦いの状況をセーブできます。「セーブ」を選び、**START**を押します。



※ゲームを最初から始めてセーブすると、以前のデータに上書きされます。

※データを上書きするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。



## 戦場を選ぶ

⊕で画面をスクロールさせて、プレイする戦場を選びます。



## 勝利条件

レッドスター軍、またはブルームーン軍の部隊（→15）を指揮して、敵軍の基地（→16）を占領（→12、14）するか、敵部隊を全滅させると勝利です。

## フェーズとターン

レッドスター軍→ブルームーン軍の順番で、交互に行動します。行動するタイミングをフェーズと呼び、自軍のフェーズで、コマンドを使用して部隊を生産したり（→11）、指示を出して移動（→12）や戦闘（→12、13）を行ったりします。

ブルームーン軍のフェーズが終わると、1ターン（1日）が経過します。

## 軍事費

部隊の生産や補給を行うには、軍事費が必要です。軍事費は、自軍が占領している施設に応じて、フェーズの開始時に加算されます。

※使わなかった軍事費は、次のターンへ持ち越されます。

## タイムオーバー

255ターンが経過すると、タイムオーバーとなり戦いが終了します。タイムオーバーになった戦いの記録は、セーブされません。



## ① カーソル

## ② 部隊

行動済みの部隊には「E」、部隊を搭載している輸送部隊（装甲輸送車や輸送ヘリ、揚陸艦）（→12）には「T」が表示されます。

## ③ 部隊と地形の情報

### ● 部隊の機数／人数

0になると、部隊が消滅します。

### ● 残り移動数

1フェーズで進めるマスの数です。地形によって進める数が変わります。



### ● 燃料

移動させると減ります。航空部隊はフェーズ開始時に一定量減ります。0になると地上部隊は移動できなくなり、航空部隊は墜落、海上部隊は沈没します。

### ● 弾薬数

攻撃や反撃をすると1減ります。0になると攻撃や反撃ができなくなります。

## ④ 操作中の軍

レッドスター軍のフェーズでは  が、ブルームーン軍のフェーズでは  が、表示されます。

⑤ 経過した日数

⑥ 現在の軍事費

## 11 コマンドを使う

コマンドリストからコマンドを選びます。



### 生産

基地から5×5マス以内にある自軍の施設（→16）で、部隊を生産できます。カーソルを生産可能な施設にあわせて、「生産」→生産したい部隊の順に選びます。

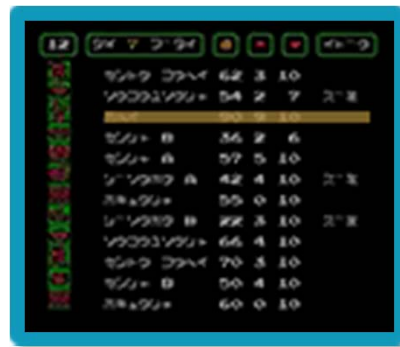


※施設によって生産できる部隊は異なります。

※生産した部隊は、次の自軍のフェーズから指示を出せます。

### 部隊

現在所有している部隊を一覧表示します。部隊を選ぶと、選んだ部隊にカーソルが移動します。



### 状況

自軍／敵軍の部隊数や占領している都市の数、現在の軍事費や収入などを確認できます。

## 全補

軍事費を使って、自軍の施設にいる未行動の部隊に、燃料と弾薬、部隊の機数／人数（最大2機／人）を補給します。補給車に隣接している地上部隊には、燃料と弾薬のみを補給します。

※1フェーズに1度だけ使えます。

※搭載中の部隊には、補給されません。

## 終了

フェーズを終了します。

## 他

### 設定

アニメーションのON/OFFや、BGMの変更ができます。

### 休戦

戦いの状況をセーブして、オープニングに戻ります。

### 降伏

自軍の敗北で戦いを終了します。

### 移動

動かす部隊→移動先のマスの順に選びます。移動先を選ばずにⒶを押すと、その場にとどまります。

### 合流

同じ種類の部隊がいるマスに移動させると、合流します。部隊の機数／人数は合計され（最大10）、燃料や弾薬は多く持っているほうの数になります。

※合流すると、行動済みとなります。

※片方の部隊の機数／人数が、9以下のときに行えます。

### 輸送

輸送部隊がいるマスに移動させると、部隊を搭載します。搭載させると、遠方に移動させたり、海を渡らせたりできます。

※輸送部隊の種類によって、搭載できる部隊や部隊数が異なります。

※輸送部隊の機数／人数が減ると、搭載中の部隊の機数／人数も減ります。

## 移動後の行動

移動するか、その場にとどまると、部隊や状況に応じた指示が表示されます。



### 決定

行動を終了します。

### 攻撃

攻撃範囲内にいる敵を選んで、戦闘を行います。

### 降車

搭載している部隊を降ろします。

### 占領

施設を占領します。

### 補給

隣接している未行動の地上部隊に、燃料や弾薬を補給します。

※部隊の機数／人数は補給できません。



## 戦闘画面

戦闘は自動で行われます。



部隊の機数／人数

## 攻撃について

攻撃には直接攻撃と間接攻撃の2種類があります。

### 直接攻撃

射程1の部隊は、隣接した敵を攻撃します。直接攻撃ができる敵を攻撃すると、反撃を受けます。

### 間接攻撃

射程2以上の部隊は、離れた場所の敵を攻撃します。

※移動後に間接攻撃は行えません。

※間接攻撃は反撃されません。

### 防御効果

防御効果がある施設や地形（→16）にいる部隊は、敵の弾が当たりにくくなります。

## 14 占領

歩兵や戦闘工兵を施設のマスに移動させると、「占領」が行えます。占領を行った部隊の人数に応じてゲージが増え、20人が「占領」を行うとゲージが満タンになり、占領に成功します。占領すると、自軍の施設として利用でき、獲得できる軍事費が増えたり、補給を受けたりできるようになります。



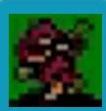
- ※「占領」を行っている部隊が消滅したり、施設から移動すると、ゲージはカラになります。
- ※基地を占領できるのは、歩兵のみです。
- ※ゲージを満タンにするには、同じ部隊が人数に応じて2回以上「占領」を行う必要があります。

地上、航空、海上の3つの部隊があります。

## 地上部隊

基地や工場、一部の都市で生産できます。

### 歩兵



山、森、川などの地形も進めます。

### 戦闘工兵



移動力は低めですが、歩兵よりも高い攻撃力があります。

### 戦車A



地上部隊の中で、最も高い攻撃力があります。

### 戦車B



標準的な攻撃力です。

### 装甲輸送車



1部隊の歩兵や戦闘工兵を搭載できます。

### 自走砲A



3～5マスの射程があり、強力な間接攻撃ができます。航空部隊は攻撃できません。

### 自走砲B



2～3マスの射程があります。航空部隊は攻撃できません。

## 対空ミサイル



3～5マスの射程があり、航空部隊に強力な間接攻撃ができます。地上部隊や海上部隊は攻撃できません。

## 高射砲



航空部隊に強力な攻撃ができます。地上部隊や海上部隊は攻撃できません。

## 補給車



弾薬と燃料の補給ができます。攻撃はできません。

## 航空部隊

空港で生産できます。

## 戦闘機A



航空部隊に強力な攻撃ができます。

## 戦闘機B



戦闘機Aには劣りますが、航空部隊に強力な攻撃ができます。

## 爆撃機



地上部隊や海上部隊に強力な攻撃ができます。航空部隊は攻撃できません。

## 輸送ヘリ

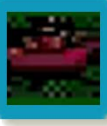


1部隊の歩兵や戦闘工兵を搭載できます。

## 海上部隊

港で生産できます。海を移動できます。

### 戦艦



3～5マスの射程があり、海上から強力な間接攻撃ができます。

### 揚陸艦



2部隊までの地上部隊を搭載できます。

## 施設

### 基地



軍の司令部です。地上部隊の生産や補給ができます。1ターンで4000の軍事費が手に入ります。

### 都市



地上部隊の生産や補給ができます。1ターンで1000の軍事費が手に入ります。防御効果があります。

### 工場



地上部隊の生産や補給ができます。

### 空港



航空部隊の生産や補給ができます。1ターンで2000の軍事費が手に入ります。

### 港



海上部隊の生産や補給ができます。1ターンで2000の軍事費が手に入ります。揚陸艦を移動させると、他の部隊の搭載や降車ができます。

## 地形

地形によって、移動に必要な燃料や防御効果が異なります。

※航空部隊はすべての地形を移動できます。

### 道路



移動しやすい地形です。

### 平地



移動しやすい地形です。道路よりも防御効果があります。

### 森



戦車や自走砲などの移動力が落ちます。高い防御効果があります。

### 山



歩兵と戦闘工兵が移動できます。かなり高い防御効果があります。

### 砂浜



揚陸艦を移動させると、他の部隊の搭載や降車ができます。

### 海



海上部隊が移動できます。

### 湖



歩兵と戦闘工兵が移動できます。

## 橋



島と島をつなぐ地形です。防御効果は低めです。

## 川



歩兵と戦闘工兵、一部の車両が移動できます。



『ファミコンウォーズ』  
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。