



遊び方
KDS-CJ



コスミックウォーズ
COSMIC WARS™
© KONAMI 1989



任天堂 ファミリーコンピュータ™

このたびはコナミの「コズミックウォーズ」をお買^かい
 上^あげいただきまして、誠^{まこと}にありがとうございます。
 プレイされる前^{まえ}にこの説明書^{せつめいしょ}をお読^よみいただきます
 と、より一層^{いつそうたの}楽しく遊^{あそ}べます。
 正^{ただ}しい使用法^{しようほう}で愛用^{あいよう}ください。

目次

プロローグ	- 3	占領 ^{せんりょう} について	- 35
ゲームの進行 ^{しんこう}	- 6	イベント	- 36
フェイズの説明 ^{せつめい}	- 8	銀河MAP ^{ぎんが マップ}	- 37
ゲーム画面 ^{がめん} の説明 ^{せつめい}	- 10	UNIT ^{ユニット} 一覧表 ^{いちらんひょう}	- 41
操作 ^{そうさ} の手順 ^{てじゆん}	- 12	恒星系 ^{こうせいけい} のスクエア ^{しゅるい} の種類	- 49
COMMAND ^{コマンド} の説明 ^{せつめい}	- 14	UNIT ^{ユニット} のMAP ^{マップ} 移動力 ^{いどうりょく}	- 53
補給 ^{ほきゅう} について	- 23	勝利 ^{しょうり} へのポイント	- 55
フェイズ内容 ^{ないよう}	- 25	画面表示 ^{がめんひょうじ} の索引 ^{さくいん}	- 57
ワープについて	- 33	メモリバックアップ	- 58
		機能 ^{きののう} 付きカセット ^{ちゆうい} の注意	

じんるい れきし たたか れきし
人類の歴史は、戦いの歴史である。

いくた くにごに えいこう う ち
幾多の国々が栄光とともに生まれ、そして散っていった。

たたか は かい こうちく じゆんかん
しかし、戦いがもたらす破壊と構築の循環は

じんるい ぶんめい きやうだい たか
人類の文明をより強大なものへと高め、

あら やくしん げんどうりよく
新たなる躍進の原動力となった。

じんるい うちゆう せい しさく はじ
そしてついに人類は、宇宙を制すべく思索を始めた。

あら れきし そうぞう
その新たな歴史の創造が、

あら たたか はじ き
新たな戦いの始まりだとは気づかずに……。

プロローグ

プロキオン^{せいけい}星系に、人類^{じんるいはじ}初めての^{こうせいこつ か}恒星国家^{きす}が築かれた。
宇宙^{うちゅうれき}歴はここに^{はじ}始まる。

最初の^{さいしよ}恒星国家^{こうせいこつ か}成立から約^{せいりつ}100年後^{やく}（宇宙^{うちゅうれき}歴106年^{ねん}）トラ
イアングル^{せいけいこつ か}星系国家^{あら}が新たに^{たんじょう}誕生^ご。その後^{かすかず}数々の^{うちゅうかい}宇宙^う
発^{はつ}の^{はつてん}発展^{とも}と共に、人類^{じんるい}は次々^{つぎつぎ}に新星系国家^{しんせいけいこつ か}を^{せいりつ}成立^{はつ}してい
った。

宇宙^{うちゅうれき}歴^{ねん} 230年^{せいけいこつ か}、ダイヤモンド^{たんじょう}星系国家^{ねん}誕生^{せいけいこつ か}。
382年^{ねん}、カシオペア^{せいけいこつ か}星系国家^{たんじょう}誕生^{せいけいこつ か}。
418年^{ねん}、ウサギザ^{せいけいこつ か}星系国家^{たんじょう}誕生^{せいけいこつ か}。
532年^{ねん}、オリオン^{せいけいこつ か}星系国家^{たんじょう}誕生^{せいけいこつ か}。
604年^{ねん}、アンドロメダ^{せいけいこつ か}星系国家^{たんじょう}誕生^{せいけいこつ か}。

そして、宇宙^{うちゅうれき}歴^{ねん} 639年^{じんるい}、人数^{せいけい}はケンタウルス^{かい}星系^{はつ}の開^{せい}発^{せい}
に^{ちやくしゆ}着手^{どうせいけいこうせい}した。しかし、同^{だい}星系^{わくせい}恒星^{せい}シセイ^{せい}ンの第^{だい}3^{わくせい}惑^{せい}星^{せい}を
ちよう さちゅう いっこう れんらく とつぜん とだ
調査^{ちようさ}中^{ちゅう}の一^{いっ}行^{こう}からの^{れんらく}連絡^{とつぜん}が突^と然^{ぜん}途^と絶^{ぜつ}え^えた。

緊急追跡調査の結果、巨大隕石の衝突による事故と断定。
翌年、本格的な原因調査のため、多くの無人探査船が同惑星に向かった。

宇宙歴 645 年、帰還した無人探査船はわずかに一機。しかし、そこにもたらされた情報に人々は戦慄した。恒星シセインの第3惑星の事故は、隕石の衝突などではなかった。何者かによる故意の攻撃で、調査隊は全滅したのである。

人類は、未知の生命体と、最も悲劇的な出会いをしてしまったのだ。

宇宙歴 649 年、各星系は未知の生命体からの攻撃を受けた。これに対し、全恒星国家は強力な団結のもと応戦。

ここに、いまだかつて人類が体験しえなかった壮大な宇宙大戦“コズミックウォーズ”が開始された。



コズミックウォーズ もくてき
COSMICWARSの目的

あいて しゅせい せんりょう
相手ノ首星ヲ占領セヨ!

ユニット せいさん し れいかん
UNITを生産し、司令官を
ぼ しゅう かんたい へんせい あいて
募集、艦隊を編成し、相手の
こうせいけい せ こ
恒星系へ攻め込みます。

と ちゅう ちゅうりつ わくせい てき わく
途中、中立の惑星や、敵の惑
せい せんりょう しゅうにゅう ふ
星を占領し、収入を増やして
いってください。より高性能
ユニット せいさん
なUNITが生産できます。



ゲームの進行

COSMICWARSを楽しむために、ゲームの進行上知っておいた方がいいことを説明しておきましょう。

ユニット UNIT

UNITとは、敵の首星に攻めて行く“駒”の事です。UNITは、生産され、編成されて艦隊になり、やっと活躍できます。

UNITの種類は各軍16ずつあり、それぞれ特徴があります。バスターホウ サイバーガンは1機で1 UNIT。あとは10機で1 UNITです。

艦隊(FLEET)

1艦隊は司令官が搭乗しているフラグシップ バクテリアンを旗艦として、16個までのUNITで編成されます。

艦隊は、全部で16艦隊作ることができます。ただし、1艦隊に必ずフラグシップ バクテリアンが1 UNITだけ必要です。

し れい かん コマ ン ダー
司令官(COMMANDOR)

し れい かん ぼ し ゆう や と か ん たい か ら ひ と り ひ つ
司令官は、募集して雇います。1艦隊に必ず1人だけ必
要です。し れい かん
司令官にはレベルがあり、そのレベルによって、
か ん たい ち ら か わ
その艦隊の力が変わります。

こ う げ き て き ユ ニ ッ ト せ ん と う お よ わ く せ い せ ん と う
攻撃フェイズで、敵UNITとの戦闘及び、惑星との戦闘
か さ け い けん ち あ あ
を重ねていくと、経験値が上がりレベルが上がります。

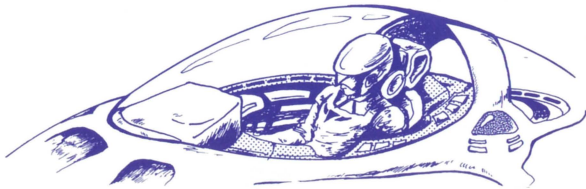
き かん
旗艦

フラグシップ

バクテリアン

フラグシップ バクテリアンは、し れい かん と う じ ょ う
司令官が搭乗している
き かん ユ ニ ッ ト
旗艦のUNITです。

フラグシップ バクテリアンがやられてしまうと、その
か ん たい す べ ユ ニ ッ ト ぜん め つ い っ ぱ つ ぎ や く て ん
艦隊の全てのUNITは、全滅してしまいます。一発逆転
をねらってくだ
さい。



フェイズの説明

各軍は、ブルーとレッドに分かれています。ブルーが先攻、レッドが後攻です。自分の順番がきて、生産、募集、編成、移動、攻撃、などの行動をとることをフェイズといえます。

ブルー、レッド共に一回りすることを、ターンといえます。

●それぞれのフェイズについて●

せいさん
生産フェイズ

セイサン

ユニット せいさん おこな せいさん
UNITの生産を行います。生産したUNITは、すぐには使えません。次のターン以降で使えます。

し れい かん ぼ し ゆ う
司令官募集フェイズ

シレイカン

し れい かん ぼ し ゆ う おこな ユニッ
ト
司令官の募集を行います。UNITを使うには、まず艦隊を組まなければなりません。その艦隊を率いていくのが司令官です。

へん せい
編成フェイズ

ヘンセイ

かんたい へん せい おこな せい さん
艦隊の編成を行います。生産したUNITと募集した司令官を前線に送り出すためのものです。

あくうかん いどう
亜空間移動フェイズ

ワープ

かんたい こうせいけい こうせいけい い
艦隊の恒星系から恒星系への移
動[ワープ]を行います。恒星系
と恒星系の間、ワープライン
があり、そこを移動するという
ことです。

こうげき
攻撃フェイズ

コウゲキ

ユニット たん い こうせいけい ない い どう
UNIT単位での恒星系内の移動
および敵艦隊との戦闘、惑星の占
領などを行います。敵の艦隊の
いる恒星系内で行われます。

いどう
移動フェイズ

イドウ

ユニット たん い こうせいけい ない い どう
UNIT単位での恒星系内の移動
および惑星の占領などを行います。
②敵の艦隊がいない恒星系内
で行われます。

とうし
投資フェイズ

トウシ

じぐん わくせい かね どうし
自軍の惑星にお金を投資するこ
とによって、レベルが上がり収
入と耐久力も上がります。

●基本操作●

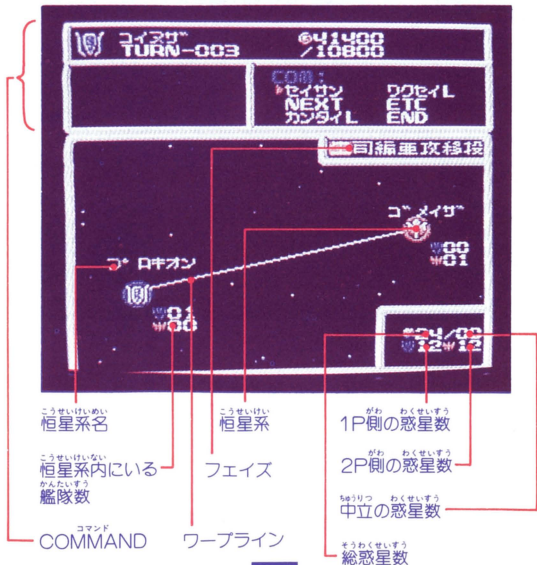
+コントロールボタン——セレクト(カーソルを動かす)

Ⓐボタン——決定

Ⓑボタン——キャンセル

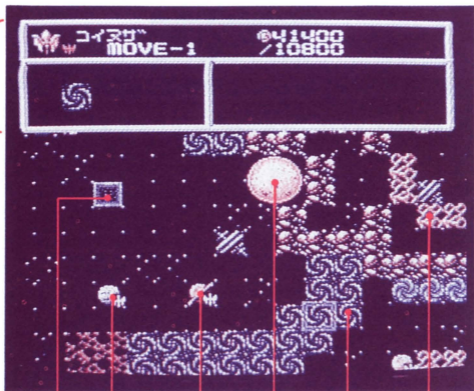
ゲーム画面の説明

銀河MAP



こうせいけい マップ
恒星系MAP

コマンド
COMMAND



わくせい
惑星

こうせい たいよう
恒星(太陽)

ちけいようそ
地形要素

ワープポイント

そうさ てじゆん 操作の手順

がめん タイトル画面

ニュー ゲーム
NEW GAME)
コンティニュー
CONTINUE

セレクト
SELECTボタンでセレクトして、
スタート
STARTボタンでゲーム開始です。

- NEW GAMEを選ぶと、セレクト画面に入ります。
- CONTINUEを選ぶと、SAVEされた所から始まります。

がめん セレクト画面

ゲームの設定を
選びます。

- 1 Pside PLAYER/CPU) のうち好きな組合せ
2Pside PLAYER/CPU) で選びます。
- CPUを選んだら、EASY(かんたん)もしくは
DIFFICULT(むずかしい)を決定して下さい。

- ANIMATION ON/OFF) アニメーション表示を
SOUND ON/OFF) 行うかやめるかです。
音楽をかけるか、消かです。

■ヒョウジ^{ウェイト} WAIT セリフ^{ひょうじそくど}の表示速度^{ちようせつ}の調節^{えら}です。
①ボタンか②ボタンで^{えら}選びます。
0 (速い)^{はや} ← → ^{おそ}9 (遅い)

■シナリオ シナリオセレクト^{がめん}画面^{はい}に入ります。
●**+**コントロールボタン^{じようげ}上下^{えら}で、シナリオ^{えら}を選んでく
ださい。シナリオは、全部^{ぜんぶ}で8つあります。

■ALL RIGHT? ^{オール}ゲーム^{ライト}に入ります。

③ 1P ^{プレイヤー}PLAYER VS 2P ^{シービユー}CPU
1P ^{シービユー}CPU VS 2P ^{プレイヤー}PLAYER } ^{シービユー}CPU
対戦

の場合^{ばあい}、8つあるシナリオ^{ぜんぶ}を全部^{しやうり}勝利すれば、
エンディング^みを見ることが出来ます。

●^{セーブ}SAVE^{しかた}の仕方●

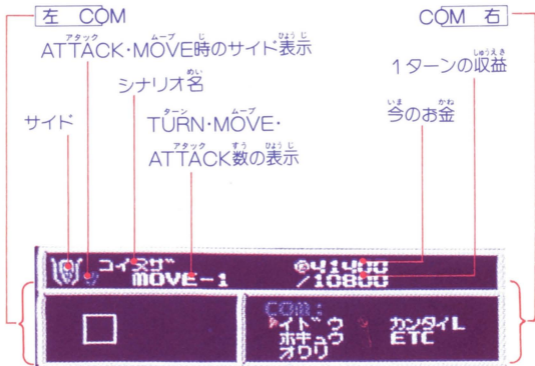
このカセット^{ないぶ}内部には、ゲームの途中^{とちゆうけい}経過^かなどをメモリー^{きおく}（記憶）しておくバックアップ^{きのう}機能があります。

ゲーム中の^{ちゆう}COMMANDの“SAVE”^{コマンド}を選んで^{セーブ}ください。
ゲームがそのままの状態^{じやうたい}で記憶^{きおく}されます。

コマンド COMMANDの説明

ゲーム中表示されるCOMMANDの説明です。

銀河MAPと恒星系MAPとでは、COMMANDが多少ちがいます。



ぎん が マップ じ コマンド 銀河MAP時のCOMMAND

かく
各フェイス

COM 右

ひょうじ
に表示されます。



- 各フェイス——[フェイスの説明] (P.8)参照
- NEXT —— 次のフェイスへ変わります。
- カンタイル —— 【艦隊リスト】自軍の艦隊の一覧表

+ ボタンでセレクト

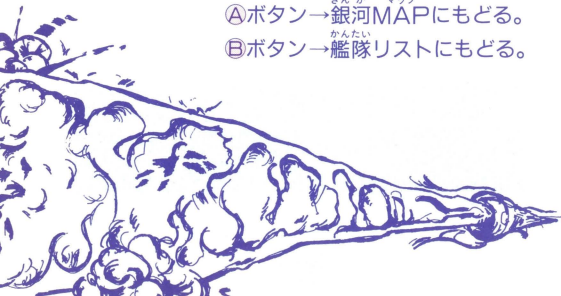
Ⓑ ボタン → 銀河MAPにもどる。

Ⓐ ボタン ↓

【艦隊内容表】選んだ艦隊の内容を詳しくみることができます。

Ⓐ ボタン → 銀河MAPにもどる。

Ⓑ ボタン → 艦隊リストにもどる。



●ワクセイ^{リスト} — **左 COM** に【**恒星系リスト**】が^{ひょうじ}表示されます。

+ボタンでセレクト

MAP^{マップ}上のカーソルも^{うご}動きます。

Bボタン→もどる

Aボタン↵

左 COM に【**惑星リスト**】が^{ひょうじ}表示されます。

+ボタン^{じょうげ}上下でセレクト

Bボタン→もどる

Aボタン↵

MAPが^{えら}選んだ^{わくせい}惑星を^{ちゅうしん}中心とした【**恒星系MAP**】に^{かわ}変わります。

+ボタンで、^{わくせい}惑星の^{まわ}回りを見る^みことができます。

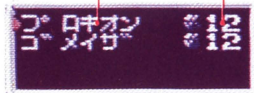
Aボタン→ ナシ **Bボタン**→もどる

恒星系名

惑星数

惑星名

1ターンでの^{しゅうにゅう}収入



恒星系リスト▲



どこの^{しよく}所有かを^{ひょうじ}表示 ▲惑星リスト

惑星の^{レベル}レベル



○ヨウス………【状況】に変わります。

1Pと2PのUNITの比較や、収益を見ることができます。

Ⓑボタン→もどる

Ⓐボタン↵

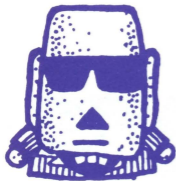
【艦隊状況DOCK】に変わります。

編成の前であれば、前回までに生産したUNITでまだ編成されていないUNITの数が表示され、編成の後であれば、編成しなかった残りのUNITと今回生産した（次回に編成できる）UNITが表示されます。

Ⓑボタン→もどる

Ⓐボタン↵

【COMMANDOR LIST】に変わります。現在待機している、司令官のリストを見ることができます。



Ⓑボタン→もどる

Ⓐボタン→

【状況】にもどる。

- アニメ………
 - サウンド………
 - ヒョウジ………
 - SAVE ……
 - LOAD ……
- (P.12)の
セレクト画面と同じ内容です。
- 現在の状況を残します。
(P.13の「SAVEの仕方」を参照)
- SAVEした所から始まります。

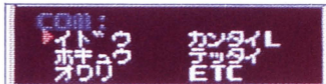
●END ———— 次のターンに変わります。

恒星系MAP時のCOMMAND

(攻撃フェイズ、移動フェイズ時)

COM 右

に表示されます。



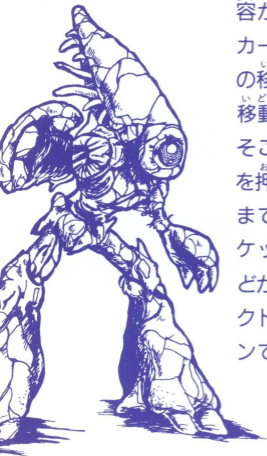
カーソルはMAP上マップ じょうにあり、Ⓐボタンにゅうりよくを入力すると、COMが表示され、カーソルもCOM内に移動します。
Ⓑボタンもどで戻ります。

COM 右^{マップ}には、MAPのカーソルの内容^{ないよう ひょうじ}が表示されます。

●イドウ———自分のUNIT(E(END)マークなし^{じぶん ユニット エンド}のもの)が移動^{いどう}できます。MAP上^{マップ じょう}のカーソルを、移動^{いどう}(攻撃^{こうげき}・補給^{ほきゅう})させたいUNIT^{ユニット}の上^{うえ}に、移動^{いどう}させ、Aボタンを押すと、COMが表示^{お コマンド ひょうじ}されます。“イドウ”^{にゅうりよく}に入力^{こまんど}すると、COMの表示^{ひょうじ}のかわりに選^{えら}んだUNIT^{ユニット}の内容^{ない}がCOM 右^{よう}に表示^{ひょうじ}されます。

カーソルは、MAP上^{マップ じょう}をそのUNIT^{ユニット}の移動^{いどう}力^{りき}分^{ぶん}だけ動^{うご}けるようになります。移動^{いどう}させたいところ^きが決^きまったら、そこにカーソルを合^あわせてAボタンを押^おしてください。UNIT^{ユニット}がその場所^{ばしょ}まで移動^{いどう}します。

ケッテイ/コウゲキ/ホキユウ など^{ひょうじ}が表示^{ひょうじ}されるので、+ボタンでセレクト^{けってい}して、Aボタンで決定^{けつてい}、Bボタンで取消^{とりけ}しです。



コウゲキ→相手^{あいて}をセレクトします。→武器^{ぶき}をセレクトします。

ホキユウ→**A**ボタン^{けってい}で決定、**B**ボタンでキャンセル。

まわりの自軍^{じぐん}のUNIT^{ユニット}全部^{ぜんぶ}にホキユウします。

- ⑧ 間接攻撃^{かんせつこうげき} UNIT^{ユニット} (戦艦^{せんかん} A・B・バスターホウ・ビックコア・リトルコア・サイバーガン) は、
移動力^{いどうりよく}を消費^{しょうひ}すると攻撃^{こうげき}できません。
- バスターホウ・サイバーガンは攻撃目標上^{こうげきもくひょうじょう}の5箇所^{かしょ}(中心^{ちゅうしん}と上下左右^{じょうげ さゆう})にいるすべてのUNIT^{ユニット}を100%破壊^{はかい}します。自軍^{じぐん}のUNIT^{ユニット}まで巻き込まれるので注意^{ちゅうい}してください。
 - 残機^{ざんき}が少なくなったら、同じUNIT^{ユニット}どうし合流^{ごうりゅう}ができます。合流^{ごうりゅう}させたいUNIT^{ユニット}の上^{うえ}に移動^{いどう}してください。ただし旗艦^{きかん}バスターホウ・サイバーガン^{ごうりゅう}は合流^{ごうりゅう}できません。

●ホキュウ——^{ぜん ほ きゅう こと}全補給の事です。

コロニーの^{うえ}上にある^{ユニット}UNITや、^{ほ きゅう}補給艦、^{かん じ ぶん わくせい まわ}自分の惑星の^{まわ}回りにいる^{ユニット}UNITに^{ぶ き}武器が^{ほ きゅう}補給されます。

コロニーだけは、^{ほ じゅう ふ ぞく}補充(不足している^{ユニット}UNITの^{ざん き}残機が^ふ増える)もできます。

④・コロニーと惑星は、^{わくせい ゴールド ひつよう}③が必要です。

●^{ユニット}⑤マークのついているUNITには、^{ほ きゅう}補給できません。

●^{ぜん ほ きゅう}全補給は、^{アタック ムーブ}1 ATTACK 1 MOVEに^ど1度のみです。

●オワリ——^おサイドチェンジか、このフェイズの^お終わり。

●^{リスト}⑥^{ざん が マップ じ コマンド さんしやう}【銀河MAP時】のCOM参照(P.15)

④【^{かんたいないようひやう}艦隊内容表】で^お⑤ボタンを押すと、^{いま こうせいけい マップ じよう かんたい}今いる恒星系MAP上の艦隊であれば、^{かんたい き かん ちゆうしん こう}その艦隊の旗艦を中心とした恒星系MAPに^{せいけい マップ か}変わります。

●^{こうげき}⑦^{こうせいけい}【攻撃フェイズ】にのみあります。
この恒星系から^{おこな}ワープを行うものです。



てき 敵のいる恒星系から、あくうかん い どう 亜空間移動“ワープ”フェイズでワープはできません。先に艦隊を進めたいとき、または、逃げたいときは艦隊の旗艦を、ワープポイントに持っていき“テッタイ”を行うと、そのワープポイントに通じている恒星系に、移動(ワープ)できます。Eマークは関係ありません。なお、その艦隊の全部のUNITがワープしてしまうので、十分注意してください。

“テッタイ”に入力すると、左 COMにその恒星系にいる艦隊が表示されます。+ボタンでセレクトし、Aボタンで決定。ワープ先の恒星系のMAPが表示され、決定するかを聞いてきます。

Aボタン→移動します。

Bボタン→キャンセル

⑧移動フェイズではこのコマンドがありません。

● ETC —— 【銀河MAP】の“ETC”参照。(P.17)

ほ きゅう 補給について

ほ きゅう は、い どうりょく 移動力エネルギーではなく、ぶ き 武器のみです。

- 補給は、あ くうかん い どう “ワープ”フェイズで、し ゆせい のある恒星系にいるときドックインを行うと、1ターン待ってから補給されます。

④ ドックや、し れいかん 司令官リストが、い っぱい の時は、ドックインできません。また、**Ⓒ** も必要です。

- 恒星系MAP時は、補給艦と、じ ぶん も 持っている惑星とコロニーから補給できます。

補給艦と、わくせい まわ じょうげ さ ゆう と、コロニーの上にいるユニットで、**E**マークがついていないものが、**COM**の“ホキユウ”を行うと全補給してくれます。コロニーだけは、ふ そく 不足したUNITの残機も2機ずつ補充してくれます。

④ 惑星とコロニーからの補給は **Ⓒ** が必要です。

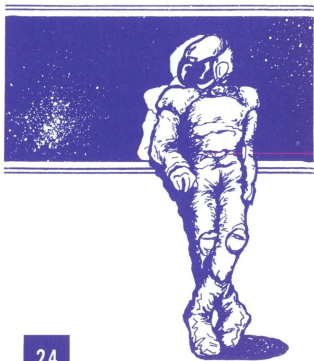
- 全補給は、1 **ATTACK** 1 **MOVE** に一度のみです。



- 恒星系MAP時のUNIT単位での補給は、補給艦からの補給です。

■ マークのついていないUNITのとなりに、補給艦を持って来ると“ケッテイ”の他に“ホキユウ”というCOMが出てきます。“ホキユウ”を選ぶとそのUNITに補給されます。(隣接する 上下左右 最大4つまでのUNIT)

- ⑨ 補給艦同士での補給はできません。

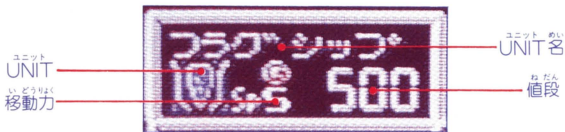


フェイス内容ないよう

ここでは、それぞれのフェイス内容ないようについて、くわしく説明せつめいしておきます。

セイサン

せいさんがめんか
生産画面せいさんがめんに変わります。



+ボタンでセレクト Bボタンでキャンセルです。

Aボタンで決定けつてい↵

EXIT にカーソルをあ合わせて、Aボタンをお押しとMAPマップ画面がめんにもどります。



シレイカン

し れい かん ぼ しゅう が めん か
司令官募集画面に変わります。

➤ ボタンで契約金をセレクト、**A**ボタンで決定。
が めん みぎ めい し れい かん おう ぼ
画面の右に、0～5名の司令官が応募してきます。その
なか ひつよう し れい かん けいやく
中に必要としている司令官がいれば契約をしてください。

➤ ボタンでセレクトして**A**ボタンで決定。**B**ボタンでMAP画面に戻ります。契約金は、1人分ですから、2人契約すれば、**C**は2人分減ります。ここで司令官の名前を変える事ができます。

➤ ボタンで好きな名前を入れてください。

Aボタンで決定です。

①一度でも募集を行えば、このターンでの募集フェイズは終わりです。

し れい かん のうりよく
司令官には能力として、

♠ 攻撃力 ♡ 幸運 ♣ 防御力 ♠ 運用力(地形効果活用力)
の4つがあります。これらを総合して、SS～Gまでのレベルが決まります。(募集フェイズでは最高Aまで)

高い SS-S-AA-A-B-C-D-E-F-G 低い

し れい かん にん たい き
司令官は8人まで待機できます。

ヘンセイ

左 COM に第何艦隊を編成するかが表示されます。
第一回目のターンでは、UNIT編成はできません。

+ ボタンでセレクト **B** ボタンで戻る

A ボタンで決定

【司令官任命画面】に変わります。

③司令官がいないと任命できません。

+ ボタンでセレクト **B** ボタンで戻る

A ボタンで決定

【UNIT編成画面】

③旗艦がいないと編成できません。

+ ボタンでセレクト **B** ボタンでキャンセル

A ボタンで決定

EX
IT

【首星の恒星系MAP】に変わります。

首星の恒星系MAP内でUNITのおける所ならば、どこにでも艦隊を展開することができます。戦略にあったところに展開してください。

③ワープポイントは関係ありません。

① ボタンで展開てんかいします。

② ボタンでキャンセル→MAP画面マップ がめん もとに戻ります。

③ UNITの攻撃機ユニット こうげき きとモビルスーツとうさい きは搭載機くうです。空母へんせいがないと編成へんせいすることができません。

ワープ

左 COM に恒星系こうせいリスト表示ひょうじ。

どこの恒星系こうせいけいの艦隊かんたいを移動いどうさせるのが表示ひょうじされます。

MAP上マップ じょうのカーソルも動かうごさせます。

+ ボタンでセレクト ② ボタンでMAP画面マップ がめん

① ボタンで決定けつてい↓

左 COM に艦隊かんたいのリスト表示ひょうじ、どの艦隊かんたいが聞いてきます。

+ ボタンでセレクト ② ボタンで恒星系こうせいリストに戻もとります。

① ボタンで決定けつてい↓

COM 右ひょうに、ワープ・ゴウリュウ・ドックイン と表示ひょうじされます。

+ ボタンでセレクト ② ボタンで艦隊かんたいリストに戻もとります。

① ボタンで決定けつてい

“ワープ”

⑧ワープは1回だけできます。

左 COM 恒星リスト表示。どこの恒星系にいくか聞いてきます。MAP上のカーソルも動きます。

+ ボタンでセレクト B ボタンで (ワープ
ドックイン
ゴウリュウ

A ボタンで決定↓

行き先の【恒星系MAP】に変わります。

ワープポイントを探します。

+ ボタンでカーソルを動かします。B ボタンで恒星リスト

A ボタンで決定↓

ワープアウトします。→MAP画面に戻ります。

“ゴウリュウ”

⑧合流は何度でもできます。合流してもワープできます。

左 COM 艦隊リスト表示。合流させる艦隊を聞いてきます。

+ ボタンでセレクト B ボタンで (ワープ
ドックイン
ゴウリュウ

A ボタンで決定↓

【合流画面】に変わります。後に選んだ方へUNITが移動します。

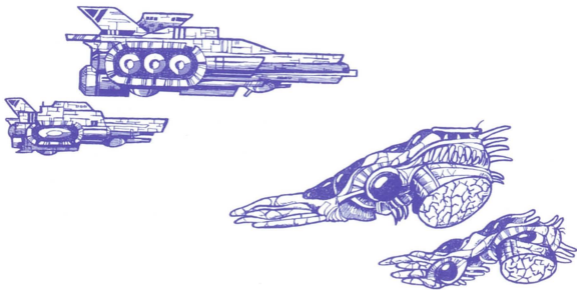
- マッ プ が め ん
+ ボタンでセレクト B ボタンでMAP画面
A ボタンで決定

“ドックイン”

しゅせい こうせいけい マッ プ きず
首星のある恒星系MAPにのみあります。傷ついた
ユ ニ ッ ト つぎ か い ふ く
UNITが次のターンで回復します。

④・ドックが**い**っぱいの時や、司令官が**い**っぱいの時
はできません。

- **G** がないと回復しません。
 - 艦隊に空母と搭載機があるとき、空母がやられたら、搭載機はワープした時消滅してしまいます。
- (P.33[ワープについて]参照)



コウゲキ

左 COM に恒星リスト表示。② 1P. 2P. 両方の艦隊がいる時のみです。

どこの恒星系で攻撃を行うか聞いてきます。MAP上のカーソルも動きます。

+ ボタンでセレクト **B** ボタンでMAP画面

A ボタンで決定

左 COM に艦隊リスト表示

+ ボタンでセレクト **B** ボタンで恒星リスト

A ボタンで決定

【恒星系MAP】に変わります。

選んだ艦隊の旗艦を中心に、その恒星系MAPに入り、攻撃を行います。COM部分は、恒星系MAP時のCOMになります。3ATTACKを、1P. 2P交互にプレイします。ATTACKの途中で、どちらかの艦隊がすべてなくなると、攻撃フェイズは終わりになります。1P. 2P共に3ATTACK終わると、MAP画面に戻ります。一度コウゲキフェイズで行動を行った恒星系では、次のコウゲキフェイズでないと攻撃できません。

イドウ

こうげき おな
攻撃フェイズと同じです。

てきかんたい ムーブ つづ
ただし敵艦隊がいないだけです。3MOVE続けてプレイします。

⑧ さき てき ぜんめつ こうせい
先のコウゲキフェイズで敵を全滅させた恒星では、
たとえ敵がいなくてもイドウを行うことはできません。
ん。

トウシ

コマンド リスト おな
COMのワクセイLと同じです。

わくせい で とき どうし おこな き
惑星リストの出ている時に、投資を行うか聞いてくるので、
おこな お どうし
行うのであれば、**A**ボタンを押してください。投資を行うと、
おこな わくせい あ しゅうにゆう たいきゅうりよく あ
惑星のレベルが1上がり、収入と耐久力も上がります。

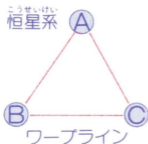
どうし がく ゴールド ゴールド
投資額は、500 **G** ですから、**G** がないとできません。
いち どうし しゅうりよう わくせい どう
一度投資を終了した惑星では、そのターンにふたたび投資はできません。

ワープについて

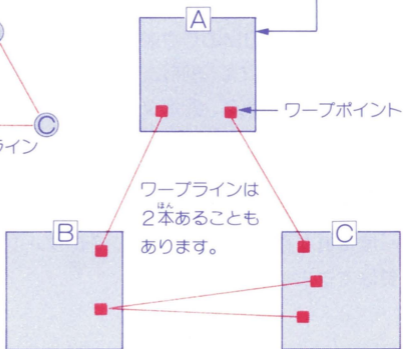
こうせいけい マップ こうせいけい マップ
恒星系MAPと恒星系MAPは、ワープラインで結ばれて
います。

こうせいけい ない はし こと
恒星系内のワープラインの端の事をワープポイントとい
い、艦隊はそのワープポイントを中心に展開するので、
その範囲の事をワープエリアといいます。

ぎん が マップ
銀河MAP



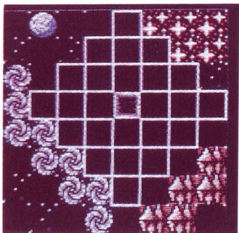
こうせいけい マップ
恒星系MAP



①恒星系と②恒星系とを結ぶワープラインのワープポイントと、①恒星系と③恒星系とを結ぶワープラインのワープポイントは違います。

ワープポイントに、旗艦がワープし、その他のUNITがその回りに展開します。

ワープエリア



この範囲のどこかにワープアウトしてきます。

ワープエリアに、UNITがいた場合、その上にワープアウトする事があります。

下にいたUNITは消滅します。但し、ワープポイントに自分サイドのUNITがいた場合は、ワープアウトできません。敵のUNITであればできます。罠として使ってください。

せんりよう 占領について

わくせい せんりよう しゅうにゅう あ ユニット おお せいさん
惑星を占領し、収入を上げ、UNITを多く生産するのが
しょうり
勝利のポイントです。最終的に勝利するためには、敵の
しゅせい せんりよう
首星を占領するわけです。

せんりよう たいせつ ユニット わくせい せん
占領はとても大切なことです。どのUNITでも惑星を占
りよう せんりよう ユニット
領できるわけではありません。占領できるUNITは、1
がわ オー ビー エス オキュバイ プラネット シップ わくせい
P側が、O・P・S(Occupy Planet Ship・惑星
せんりようせん がわ エー ビー エス アンチ プラネット シップ
占領船) 2P側が、A・P・S(Anti Planet Ship・
たいわくせいせん
対惑星船)だけです。



イベント

各ターンの最初に、ランダムにイベントが発生します。

ウチュウアラシ
宇宙嵐

1艦隊のUNITが、2機ずつ減ります。

ノヴァ

1艦隊のUNITが、2機ずつ減ります。

コウキョウ
好況

収入が2倍になります。

フキョウ
不況

収入がありません。

ハンラン
反乱

惑星レベルがダウンします。レベルが3以下の時は、中立にもどる事もあります。

エキビョウ
疫病

惑星レベルがダウンします。

キンザンハツケン
金山発見

収入が3倍になります。

ウチュウカイゾク
宇宙海賊

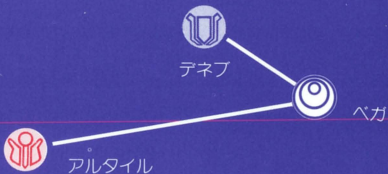
そのターンの収入を含めて、持ち金が半分に減ります。

ぎん が
銀河マップ



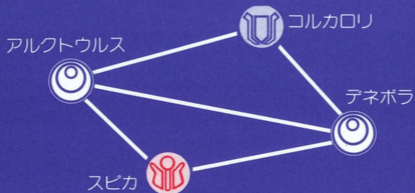
コイヌザ

○	24	/	00
☽	12	☽	12



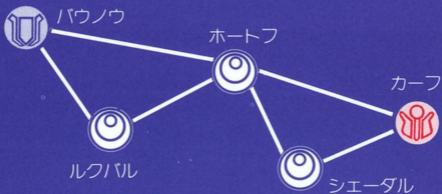
トライアングル
TRIANGLE

○	32	/	09
☽	12	☽	11



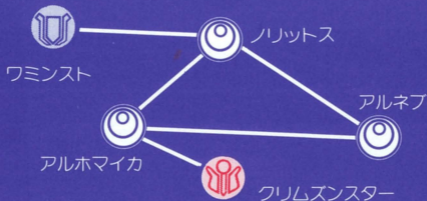
ダイアモンド
DIAMOND

○	56	/	33
◡	09	◡	14



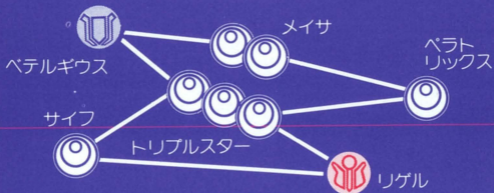
カシオペア
CASIOPEA

○	46	/	26
◡	10	◡	10



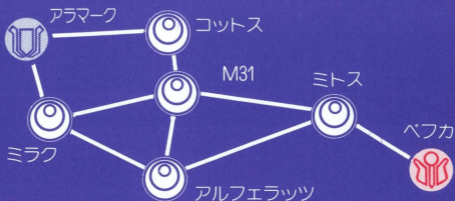
ウサギザ

○	51	/	31
◡	08	◡	12



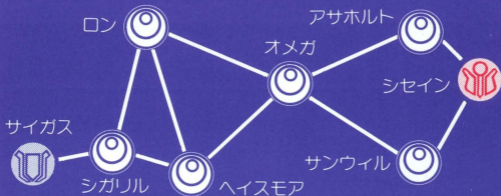
オリオン ORION

○	71	/	53
◡	09	◡	09



アンドロメダ

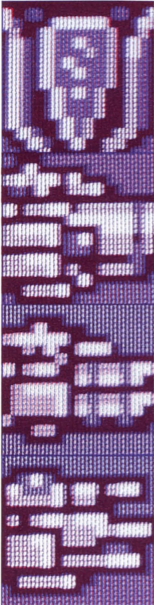
○	65	/	47
U	07		11



ケンタウルス

○	86	/	67
U	05		14

ユニット いちらんひょう
UNIT一覽表

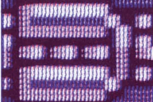



	フラグシップ(旗艦) ^{きかん}	
	移動力 ^{いどうりよく}	5
	武器 ^{ぶき}	ミサイル・ビーム
	値段 ^{ねだん}	500
	射程距離 ^{しゃていきより}	1
	センカン・A	
	移動力 ^{いどうりよく}	4
	武器 ^{ぶき}	ミサイル・ビーム
	値段 ^{ねだん}	3,000
	射程距離 ^{しゃていきより}	3・4・5
	センカン・B	
	移動力 ^{いどうりよく}	6
	武器 ^{ぶき}	ミサイル・ビーム
	値段 ^{ねだん}	2,500
	射程距離 ^{しゃていきより}	2・3
ジュウジュン		
移動力 ^{いどうりよく}	7	
武器 ^{ぶき}	ミサイル・ビーム	
値段 ^{ねだん}	1,900	
射程距離 ^{しゃていきより}	1	

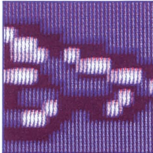
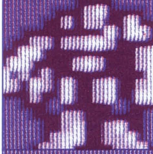
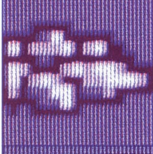



がわ
1P側
(ブルー)

- ・センカンA・B、バスターホウは間接攻撃のみです。
- ・バスターホウは、攻撃目標を中心に(中心・上・下・左・右)5ヶ所のみ攻撃できます。

	ケイジュン	
	移動力	6
	武器	ミサイル・ビーム
	値段	1,700
	射程距離	1
	クチクカン・A	
	移動力	6
	武器	爆雷・ビーム
	値段	1,200
	射程距離	1
	クチクカン・B	
	移動力	4
	武器	爆雷・ビーム
	値段	1,000
	射程距離	1
	ミサイルカン	
	移動力	6
	武器	ミサイル
	値段	500
	射程距離	1

	ホキウカン	
	<small>いどうりよく</small> 移動力	5
	<small>ぶき</small> 武器	ビーム
	<small>ねだん</small> 値段	200
	<small>デー</small> ローセンコウテイ	
	<small>いどうりよく</small> 移動力	2
	<small>ぶき</small> 武器	<small>ぎょらい</small> 魚雷
	<small>ねだん</small> 値段	2,000
	テイサツカン	
	<small>いどうりよく</small> 移動力	7
	<small>ぶき</small> 武器	ビーム
	<small>ねだん</small> 値段	100
	ウチュウクウボ	
	<small>いどうりよく</small> 移動力	4
	<small>ぶき</small> 武器	ビーム
	<small>ねだん</small> 値段	4,000
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1


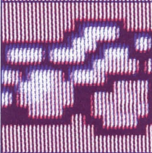
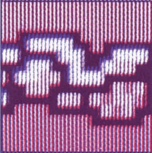

	<small>ビックバイパー</small> <small>こうげきき</small> VICBYPER(攻撃機)	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	8
	<small>ぶ き</small> 武器	ミサイル・ビーム
	<small>ね だん</small> 値段	500
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1
	バトルスーツ(モビルスーツ)	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	7
	<small>ぶ き</small> 武器	ビーム
	<small>ね だん</small> 値段	800
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1
	<small>オー</small> <small>ピー</small> <small>エス</small> O・P・S	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	4
	<small>ぶ き</small> 武器	ミサイル
	<small>ね だん</small> 値段	200
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1
	バスターホウ	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	7
	<small>ぶ き</small> 武器	<small>は かいほう</small> 破壊砲
	<small>ね だん</small> 値段	6,500
	<small>しやていきより</small> 射程距離	3~5


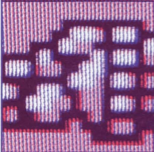
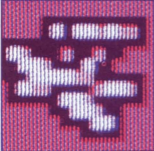






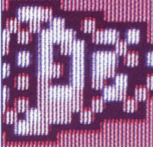
がわ
2P側
(レッド)

- ビックコア、リトルコア、サイバーガンは間接攻撃のみです。
- サイバーガンは、攻撃目標を中心に(中心・上・下・左・右)5ヶ所のみ攻撃できます。



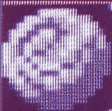
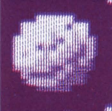
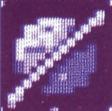
	バクテリアン(旗艦)
	移動力 5
	武器 ミサイル・ビーム
	値段 500
	ビック コア
	移動力 4
	武器 ミサイル・ビーム
	値段 3,000
	リトル コア
	移動力 6
	武器 ミサイル・ビーム
	値段 2,500
	ジュウジュン
	移動力 7
	武器 ミサイル・ビーム
	値段 1,900
	サイバーガン
	移動力 5
	武器 ミサイル・ビーム
	値段 500

	ケイジュン	
	移動力	6
	武器	ミサイル・ビーム
	値段	1,700
	クチクカン・A	
	移動力	6
	武器	爆雷・ビーム
	値段	1,200
	クチクカン・B	
	移動力	4
	武器	爆雷・ビーム
	値段	1,000
	ミサイルカン	
	移動力	6
	武器	ミサイル
	値段	500
	射程距離	1

	ホキウカン	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	5
	<small>ぶ き</small> 武器	ビーム
	<small>ね だん</small> 値段	200
	D- <small>デー</small> センコウテイ	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	2
	<small>ぶ き</small> 武器	<small>ぎ ょうらい</small> 魚雷
	<small>ね だん</small> 値段	2,000
	サイバーアイ(偵察艦) <small>ていさつかん</small>	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	7
	<small>ぶ き</small> 武器	ビーム
	<small>ね だん</small> 値段	100
	ゼロス(空母) <small>くうぼ</small>	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	4
	<small>ぶ き</small> 武器	ビーム
	<small>ね だん</small> 値段	4,000
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1

	ビックサイバー <small>こうげきき</small> VICCYBER(攻撃機)	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	8
	<small>ぶ き</small> 武器	ミサイル・ビーム
	<small>ね だん</small> 値段	500
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1
	サイバースーツ(モビルスーツ)	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	7
	<small>ぶ き</small> 武器	ビーム
	<small>ね だん</small> 値段	800
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1
	エー ビー エス A・P・S	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	4
	<small>ぶ き</small> 武器	ミサイル
	<small>ね だん</small> 値段	200
	<small>しやていきより</small> 射程距離	1
	サイバガン	
	<small>い どうりよく</small> 移動力	7
	<small>ぶ き</small> 武器	ほ かいほう 破壊砲
	<small>ね だん</small> 値段	6,500
	<small>しやていきより</small> 射程距離	3~5

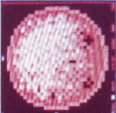
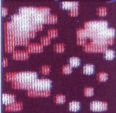
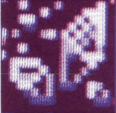
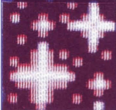
こうせいけい しゅるい
 恒星系のスクエアの種類


	<p>1Pの^{しゅせい}首星</p>	<p>いどうふか 移動不可</p> <p>みかた わくせい りんせつ 味方の惑星なら隣接 するスクエアで全補 給時に、弾薬の補給 ができます。</p>
	<p>2Pの^{しゅせい}首星</p>	
	<p>わく ^{せい}惑星</p>	
	<p>わく ^{せい}惑星</p>	
	<p>わく ^{せい}惑星</p>	

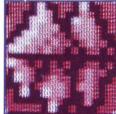

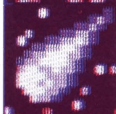
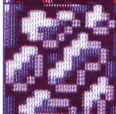
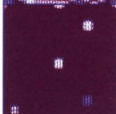
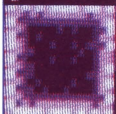
●地形効果●

MAP上のスクエアは、キャラクターの^{ちが}違いによって^{とく}特徴があります。UNITが動か^{うご}かせない(乗^のれない)地形や、移動^{いどうりく}力を多く^{おお}必要とする^{ひつよう}地形もあります。攻撃^{こうげき}フェイズでの^{せんとう}戦闘で、^{ちけい}地形を利用して^{りよう}プレイを行^{おこな}えます。

※%(パーセンテージ)は、^{ちけいぼうぎよりく}地形防御力を^{あら}表わします。

	こう せい 恒 星	いどうふか 移動不可
	いわ しょうわくせい 岩の小惑星	ちけいこうか 地形効果50%
	こおり しょうわくせい 氷の小惑星	ちけいこうか 地形効果50%
	ほのお しょうわくせい 炎の小惑星	ちけいこうか 地形効果12.5%

	<p>う ちゅう じん 宇宙塵</p>	<p>ち けいこう か 地形効果25%</p>
	<p>う ちゅう きりゅう 宇宙気流</p>	<p>ち けいこう か 地形効果37.5%</p>
	<p>う ちゅう じ ば 宇宙磁場</p>	<p>ち けいこう か 地形効果12.5%</p>
	<p>ざん がい 残骸</p>	<p>ち けいこう か 地形効果12.5%</p>
	<p>コロニー</p>	<p>ち けいこう か うえ の 地形効果12.5% 上に乗って い れば ぜん ぼくじょう じ だんやく ユニット れば全補給時に弾薬とUNIT の補給ができる</p>
	<p>ワームホール</p>	<p>い どう ふ か 移動不可</p>

	か 火	ざん 山	いどうふか 移動不可
	さい 細	ぼう 胞	いどうふか 移動不可
	すい 彗	せい 星	いどうふか 移動不可
	きんぞくりゆうさ 金属流砂		いどうふか 移動不可
	つうじょうくうかん 通常空間		ちけいこうか 地形効果0%
	ワープ ポイント		ちけいこうか 地形効果0% (P.33 [ワープに ついて] 参照)

ユニット マップ い どうりよく
UNITのMAP移動力

マップ
MAP

移い
動
カ
力

通
常
空
間

コ
ロ
ニ
ー

ワ
ー
フ
ポ
イ
ン
ト

宇
宙
塵

ユニット
UNIT

旗艦 <small>きかん</small> フラグシップ・バクテリアン	5	1	1	
戦艦 <small>せんかん</small> A・ビックコア	4	1	1	
戦艦 <small>せんかん</small> B・リトルコア	6	1	1	
重巡洋艦 <small>じゅうじゆんようかん</small>	7	1	1	
軽巡洋艦 <small>けいじゆんようかん</small>	6	1	1	
駆逐艦 <small>くちくかん</small> A	6	1	1	
駆逐艦 <small>くちくかん</small> B	4	1	1	
ミサイル艦 <small>かん</small>	6	1	1	
補給艦 <small>ほきゅうかん</small>	5	1	2	
D-潜航艇 <small>ディー せんこうてい</small>	2	1	1	
偵察艦 <small>ていさつかん</small> ・サイバーアイ	7	1	2	
宇宙空母 <small>うちゅうくうぼ</small> ・ゼロス	4	1	1	
ビックバイパー・ビックサイバー	8	1	2	
バトルスーツ・サイバースーツ	7	1	2	
O・P・S/A・P・S <small>オー ビー エス エー ビー エス</small>	4	1	1	
バスターホウ・サイバーガン	7	1	2	

	岩 <small>いわ</small> の <small>の</small> 小 <small>しょう</small> 惑 <small>わく</small> 星 <small>せい</small>	氷 <small>こおり</small> の <small>の</small> 小 <small>しょう</small> 惑 <small>わく</small> 星 <small>せい</small>	炎 <small>あつほ</small> の <small>の</small> 小 <small>しょう</small> 惑 <small>わく</small> 星 <small>せい</small>	宇 <small>う</small> 宙 <small>ちゆう</small> 磁 <small>じ</small> 場 <small>ば</small>	宇 <small>う</small> 宙 <small>ちゆう</small> 気 <small>き</small> 流 <small>りゆう</small>	残 <small>ざん</small> 骸 <small>がい</small>	恒 <small>こう</small> 星 <small>せい</small>	惑 <small>わく</small> 星 <small>せい</small>	彗 <small>すい</small> 星 <small>せい</small>	ワーム ホール	金 <small>きん</small> 属 <small>ぞく</small> 流 <small>りゆう</small> 砂 <small>さ</small>	細 <small>さい</small> 胞 <small>ぼう</small>
	3	2	2	2	3							
	3	2	2	2	3							
	3	2	2	2	3							
	2	2	2	2	3							
	2	2	2	2	3							
	2	2	2	2	3							
	2	2	2	2	3							
	2	3	3	2	3					通 <small>つう</small>		
	3	3	3	3	2					行 <small>こう</small>		
	1	1	1	1	1					不 <small>ふ</small>		
	2	2	3	2	2					可 <small>か</small>		
	2	2	3	1	4							
	1	2	4	4	1							
	1	2	4	4	1							
	1	1	3	2	2							
	2	2	2	3	3							

しょうり 勝利へのポイント

コスミックウォーズでしょうりを おさめるためにいくつかのポイントを紹介しします。

まず、おまかなところでは、お金を貯めて高性能なUNITをつくるか、敵よりも早く攻め込むかです。また、UNITやMAPの特徴を早く理解することも大切です。

ワープポイントの活用

ワープポイントや、エリアに敵をおびきよせて、その上にワープアウトすると敵は消滅します。

敵の惑星を取る

① を貯めて高性能のUNITを買うのが勝つ秘訣、敵が占領したばかりの惑星ならレベルも低くて占領しやすい。中立の惑星を占領するより、敵の惑星は、ちょっと手ごわいけれど、占領すれば自軍の①が増え、敵の収入も減り一石二鳥です。

かんたいかん てんぞく
艦隊間での転属(ゴウリュウ)

あくうかん い どう えら かんたいかん
亜空間移動フェイズで、“ゴウリュウ”を選べば、艦隊間
かんたいない てんぞく たか
や、艦隊内での転属ができます。だから、レベルの高い
し れいかん かんたい せんりよく しゅうちゅう こと
司令官の艦隊に戦力を集中させたりする事もできるわけ
です。

あいて こうげき アタック め
相手の攻撃フェイズの3ATTACK目

つぎ こうげき し くんせんこう かいつづ うご
次の攻撃フェイズは、自軍先行だから、2回続けて動い
ます。

わざ
うら技！

くち ぼ せい あ
やり口がキタナイ！と罵声を浴びせられてもヨイという
ひと
人は……

セーブ ロード かつよう し れいかん ぼ しゅう
SAVE, LOADを活用。司令官募集フェイズでレベル
ひく
の低いのがきたり、相手にいいイベントがきたりしたら
……ロード セーブ
……LOAD. SAVEしたところからプレイできます。



がめんひょうじ さくいん
画面表示の索引

画面中のコマンドでわからない事があれば、この索引で引いてください。

ATTACK ^{アタック} —————31	地形要素 ^{ちけいようそ} —————49・53
アニメーション—————12・18	テットアイ—————21
イドウ(フェイズ)—————9・32	トウシ—————9・32
イドウ(恒星MAP) ^{こうせい マップ} —————19	ドックイン—————30
イベント—————36	ニューゲーム—————12
ETC ^{エトセトラ} —————17・22	NEXT ^{ネクスト} —————15
END ^{エンド} —————18	ヒョウジWAIT ^{ウエイト} —————13・18
オワリ—————21	フェイズ—————8
カンタイム ^{リスト} —————15・21	FLEET ^{フリート} —————6
コウゲキ(フェイズ)—————9・31	ヘンセイ—————8・27
コウゲキ	ホキユウ ^{ぜんほきゆう} (全補給)—————21・23
(恒星MAP-イドウ) ^{こうせい マップ} —————19	ホキユウ
ゴウリュウ—————29	(恒星MAP-イドウ) ^{こうせい マップ} —————20・23
コンティニュー—————12	MAP ^{マップ} —————10・37
サウンド—————12・18	MOVE ^{ムーブ} —————32
シレイカン(フェイズ)—————8・26	UNIT ^{ユニット} —————6・41・53
シレイカン	ヨウス—————17
(COMMANDOR) ^{コマンダー} —————7・26	LOAD ^{ロード} —————18
セイサン—————8・25	ワクセイル ^{リスト} —————16
SAVE ^{セーブ} —————13・18	ワープ—————9・29・33
センリョウ—————35	ワープライン—————33
TURN ^{ターン} —————8	

メモリアップ機能つきカセットの注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過等をメモリー（記憶）しておくバックアップ機能があります。ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら電源スイッチをOFFにしてください。メモリー内容がSAVEした所までバックアップされます。正しく操作しないと、メモリーの内容が消えることがあります。

なお、下記の注意をお守り下さい。

1. カセットを交換する時は、かならず電源を切ってください。
2. むやみに電源スイッチをON、OFFしないでください。
3. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。また、絶対にカセットを分解しないでください。
4. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないでください。故障の原因になります。
5. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
6. 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
7. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
8. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

このゲームの内容及び名称等は、フィクションであり、実在するものとは一切関係ありません。



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. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL. 06-334-0335(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL.011-232-3778(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL.092-715-2367(代)

コナミ・テレホンサービス

- 【北海道地区】札幌 011(851)3000 【関西地区】大阪 06(334)0399
【東北地区】青森 0177(22)5731 【四国地区】松山 0899(33)3399
秋田 0188(24)7000 【九州地区】福岡 092(715)8200
【関東地区】東京 03(262)9110 大牟田 0944(55)4444
【北陸地区】新潟 025(229)1141 鹿児島 0994(72)0606

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。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。