

スーパーファミコン®

とりわけせつめいしよ
取扱説明書



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

SUPER GACHAPON WORLD

SDガンダム



SHVC-GX

©創通エージェンシー・サンライズ
©YUTAKA 1992 MADE IN JAPAN

yutaka

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「スーパーガチャポンワールド SDガンダムX」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面から出来るだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いシヨックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

CONTENTS (もくじ)

ゲームのルール	2
シミュレーション用語の基礎知識	3
コントローラの基本操作	4
ゲームの準備	6
メイン・マップ早見表	8
ルールの設定	9
サブメニュー	11
マップ画面	14
ユニットのインフォメーション	14
移動	15
宇宙と地球・月の移動	18
占領	19
生産	21
ユニットまたは基地への指令	22
バトル	23
ミノフスキー粒子の効果	27
補給	27
コロニーレーザー砲での攻撃	28
MSのレベルアップ	29
ターン終了後の判定	29
地形の種類	30
対戦プレイ・セイリョク比の見方	32
セーブと設定ルールの変更	33
ワンポイント・アドバイス	34
ユニット・データ	36

ゲームのルール

せんし はつ スーパーファミコン か
ガチャポン戦士、初のSFC化で

ちようぜつ
超絶パワーアップ!

シミュレーションもアクションバトルも、
とことん大胆になった!!

じぶん うご てき おお とし
自分のコマ(ユニット)を動かして、敵よりも多く都市や
きち せんりよう とくてん かせ どうじ
基地を占領していき、ポイント(得点)を稼ぐと同時に、
せつしよく おこな
接触するユニットとアクションバトルを行います。アク
ションバトルでは、それぞれのユニットに搭載している
しゆるい ぶ き く し てき
4種類の武器を駆使して、敵ユニットをたたきつぶし、
じよう け さ てき
マップ上から消し去ってください。敵ユニットを全滅さ
せるか、ターン終了時に得点が多いプレイヤーの勝ち/
びしつと作戦を考え、ダイナミックにアクションできる、
つぶ ど
1粒で2度おいしいシミュレーション&アクションゲーム
です。

しょうり じようけん 勝利条件

① きてい すうない てき おお え
規定ターン数内に敵よりも多くポイントを得る。

② てきぐん ぜんめつ
敵軍のユニットを全滅させる。

※ ①または②のどちらかを満たすと勝ちとなります。

ようご きそちしき シミュレーション用語の基礎知識

■ユニット

ゲームに使うコマ(MSや戦艦)のことです。

■フェイス

ユニットを操作できる、自分の番のことです。

■ターン

自分と相手のフェイスが1回ずつで1ターン。つまり野球でいう表・裏で1回(1ターン)となり、野球は9回までですが、このゲームでは回数を自由に設定できます。

■クリック

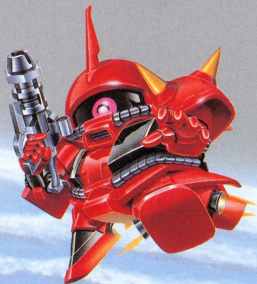
カーソルで指定してボタンを押し、指令できる状態にすることです。

■ヘックス

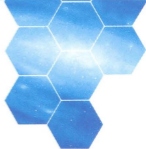
マップ上の六角形のマス目のことです。

■コマンド

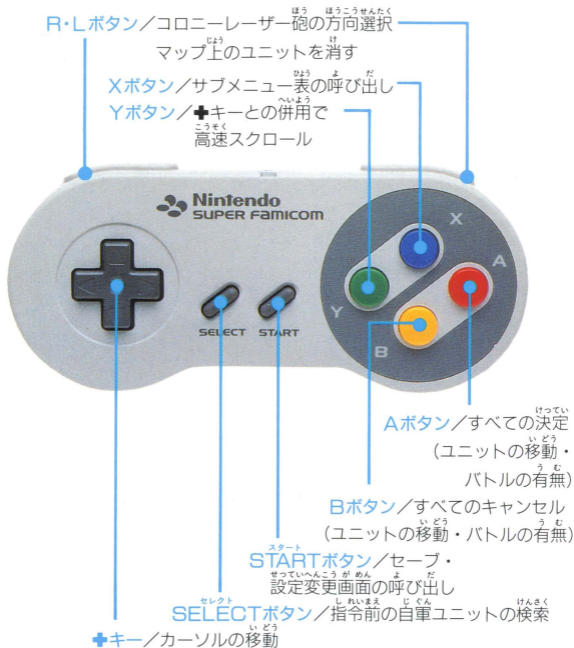
指令のことです。ユニットの移動や生産も1コマンドに数えられます。



きほんそうさ コントローラーの基本操作



がめん そうさ マップ画面での操作



※ 1PLAYERではコントローラーⅠのみ使用。
あかぐんせんたくじ赤軍選択時のみコントローラーⅡを使用。
 2PLAYERではコントローラーⅠ・Ⅱ使用。

バトル画面での操作

R・Lボタン / 攻撃をかわす (一部MSはできません)

Xボタン / 主にビームサーベル系の武器の使用

Yボタン / 主にビームライフル系の武器の使用



Aボタン / ミサイル、パルカン砲、メガ粒子砲等の発射

Bボタン / 変形、ミサイルの発射
 ファンネル等の放出

START / バトルのスタート

SELECT / 自機のオート・マニュアルの変更

+キー / 自機の移動

ゲームの準備



スーパーファミコン本体に「ガチャポン戦士 SDガンダムX」のROMカセットをセットし、POWERスイッチをONにしてください。タイトル画面があらわれ、STARTボタンを押すと、ゲームモード画面が変わります。



■ゲームモードの選択

○はじめからゲームをする場合

✦キーでカーソルをSTARTに合わせ、Aボタンを押します。

●ゲームの続きをする場合

✦キーでカーソルをCONTINUE 1または2のいずれか(ゲームデータが入っているもの)に合わせ、Aボタンを押します。



■ マップの選択

このゲームでは、好きなマップを自由に選ぶことができます。マップ選択画面で、プレイするマップを選んでください。



- カーソルを「MAIN」に合わせ、1～8までの好きな宇宙マップを選びます。

Aボタン：順送り

Bボタン：逆送り

- 宇宙マップには必ず地球・月のサブマップが組み合っています。

【基本の組み合わせは、初期設定としてすでに入っています。】

- 宇宙マップと初期設定以外のサブマップを組み合わせてプレイする場合は、宇宙マップ決定後、同様の操作で「PLANET」で1～12までの惑星マップ、「SATELLITE」で1～6までの衛星マップを選択、決定します。

- 「CITY(都市)」「BASE(基地)」「PORT(シャトル基地)」の総数には上限があるので、超えないようにしてください。オーバーすると数字が赤で表示されます。

- マップの選択が終了したらSTARTボタンを押してください。

はやみひょう メイン・マップ早見表



メイン マップ
● MAIN MAP 1



メイン マップ
● MAIN MAP 2



メイン マップ
● MAIN MAP 3



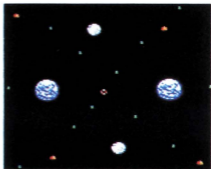
メイン マップ
● MAIN MAP 4



メイン マップ
● MAIN MAP 5



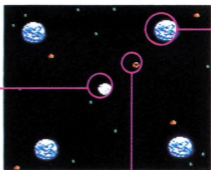
メイン マップ
● MAIN MAP 6



メイン マップ
● MAIN MAP 7



メイン マップ
● MAIN MAP 8



基地(ベース) 都市(スペースコロニー)

つき月 ちきゅう地球
コロニーレーザー砲

ルールの設定



次にプレイ上のさまざまなルールを設定します。設定したい項目にカーソルを合わせ、Aボタン(順送り)またはBボタン(逆送り)で好きな数値を設定してください。



①COMMAND【コマンド】

1 フェイズに命令できるユニット数です。「ALL」を選ぶと自分のフェイズで所有するユニット数+占領した基地での生産活動分のコマンド数、およびコロニーレーザー砲を所有していればその発射命令が常に与えられている状態になります。つまり、自分のフェイズ中に所有するすべてのものにコマンドを与えることができます。(標準設定：ALL)

②TURN【ターン】

1 ゲーム中のターンの制限数です。ゲームはターンが終わった時点で終了となり、その時の得点で勝負が決まります。(標準設定：50)

③BGM【バックグラウンドミュージック】

ゲーム中のBGMです。全部で5種類あり、敵軍と同じものを選択することはできません。

④PLAYER【プレイヤー】

各軍を操作するプレイヤーです。人の場合は「USER」、コンピュータの場合は「COM」を選択し、対戦プレイの場合は両軍とも「USER」にしてください。両軍とも「COM」に設定するとウォッチモードとなり、コンピュータ同士のゲームを観戦できます。

⑤TEC【テクニカル】

ユニット生産の技術力です。1～5までの段階があり、ここでは1～3までの数値が設定できます。基地を占領し、ターン数を重ねると次第にレベルアップします。(標準設定：1)

※P.14「マップ画面」を参考にしてください。

⑥CAPITAL【キャピタル】

軍の資金です。プレイしながら増減します。(標準設定：0)

⑦ORGANIZATION【オーガナイゼーション】

自軍の編成です。全部で5軍あり、選んだ軍の先頭の旗(中央寄り)の軍が自軍としてマップ上に配置されます。連合した軍のユニットは初期マップには配置されませんが、生産して出動させることができます。ただし、対戦者と同じ軍は選べません。

※組み合わせは1軍VS1軍でも2軍VS3軍でも自由です。



●すべてのルール設定終了後、^{スタート}STARTボタンを押すとゲームスタートとなります。

【ルール設定サンプルA】

★^き気が^{みじか}短いキミは…
^{しきん}資金はたっぷり、^{テクニカル}TECもハイレベルだから、^{つよ}強いMSをガンガン^{モデルスーツ}作れるぞ/ユニットを増やして、
 アクションの多いハデなゲームが好きな人向き。ターンも30くらいに^{おさ}押えて、^{たんき}短期決戦だ!



【ルール設定サンプルB】

★^{おんな}女の^こコと^{あいて}遊びたいキミは…
^{たいせん}対戦プレイで相手が^{あいて}ビギナーだったり、^{たか}コンピュータと戦ってどうしても^か勝てない人は、このくらい^{だい}大胆にハンディをつけてしまおう!



サブメニュー



マップ画面中、^{がめんちゆう}Xボタンを押すとサブメニューが表示されます。^す好きなメニューにカーソルを^あ合わせ、^おAボタンを押してください。



■ ベース表 ひょう

自軍が占領した基地が一覧できます。見たい基地を \oplus キーで選んでクリックすると、その基地がマップ上に表示され、さらにクリックすると生産画面を見ることができます。



■ ユニット表 ひょう

自軍のユニットが一覧できます。はじめにMSが表示され、Xボタンで戦艦の表示にかわります。

モバイルスーツいちらんひょう 【MS一覧表】

NUMBER / 初期配置以降は生産順
TYPE / ユニット名
ENERGY / 現在のエネルギー残星
/ 最大エネルギー

EXP / 現在のレベル
ACT / 戦艦に搭載されていなければ

「ON」、搭載されていれば「-」

E(左端) / そのフェイズではすでに命令済みということを表します。

MOBILE SUIT 025 / TOTAL 091				
NO.	TYPE	ENERGY	EXP	ACT
015	GUNDAM	095/095	1	--
016	ZZ-G	245/160	3	ON
017	PSYCHO-II	248/184	2	ON
018	BYG-ZAM	121/175	2	ON
019	ZZ-G	160/160	1	--
020	MESSALA	136/136	1	--
021	<u>B</u> <u>G</u>	100/136	2	ON
022	GABUSSRAY	126/126	1	--
023	G M	072/072	1	ON
024	ZZ-G	085/160	2	ON

PRESS X BUTTON > (SPACE SHIP)

せんかんいちらんひよう
【戦艦一覧表】

ナンバー / 初期配置以降は生産順
NUMBER / しよき はいち いこう せいさんじゆん

クラス / ユニット名
CLASS / クラス / ユニットのめい

エネルギー / 現在のエネルギー残量
ENERGY / エネルギー / げんざいのエネルギー ざんりよう

MS / 現在搭載しているMS数
MS / モデルスーツ / げんざいとうさい モデルスーツすう
/ 最大MS搭載数
/ さいだいまodelスーツとうさいすう

SPACE SHIP 006 / TOTAL 001				
NO.	CLASS	ENERGY	MS	ACT
001	SALAMIS	192/192	3/3	ON
002	SALAMIS	052/192	0/3	ON
003	W-BASE	216/216	1/5	ON
004	W-BASE	216/216	5/5	ON
005	DOGOSGERE	240/240	3/6	ON
006	G-PHANTOM	216/216	0/5	ON

PRESS X BUTTON > (MOBILE SUIT)

アクト / ドックに入っていないならば「ON」、ドックに入っていれば「-」
ACT / はい オン はい

ひよう おうぎ
ユニット表・コントローラー奥義

★ユニットの検索
★ユニットのけんさく

ユニットを選択しクリックすると、そのユニットをマップ上にて表示することができます。
ユニットをせんたくしクリックすると、そのユニットをマップ上にてひようじ

★早送り・早戻し
★はやおくり・はやもどし

一覧表では、Yボタンを押しながら+キーを押すと、↓で早送り、↑で早戻し、→で10コ飛ばし、←で10コ戻しができます。
いちらんひようでは、Yボタンを押しながら+キーを押すと、↓ではやおくり、↑ではやもどし、→で10コと飛ばし、←で10コもどしができます。

宇宙
う ちゆう

惑星、衛星マップ上にいる時、宇宙マップに戻る場合に使用します。
わくせい えいせい じゆう ととき う ちゆう もと ぼあい しゆう

セイリョク比
せいりよくひ

現時点での自軍と敵軍の勢力が比較できます。ターン終了後はこの勢力比によって、引き分け・勝利・完勝の3つの結果が得られます。
げんじてん じぐん てきぐん せいりよく ひかく しゆうりようご
はこのせいりよくひによって、ひきわけ・しょうり かんしょう けつかが得られます。

パス
パス

コマンド数がまだ残っていても、自分のフェイズを終了し、敵軍のフェイズに変えることができます。
コマンド数がまだ残っていても、自分のフェイズを終了し、敵軍のフェイズに変えることができます。



- 現在のTEC：数値が上がると生産できるユニットの種類が増え、コストが安くなります。
- 現在のポイント
- 現在所有しているユニット数
- 制限ターン数
- コマンド残数：そのフェイズにおける指令できる数です。数字が表示されている軍のフェイズとなります。
- 現在の軍の所持金：現ターンのINCは次のターンで加算されていきます。
- 現ターンでの収入：占領した都市からターンごとに自動的に一定の収入があります。

ユニットのインフォメーション



マップ上のユニットをクリックし、Aボタンを押すと、自軍、敵軍ともコマンド実行前後にかかわらず、画面下部のインフォメーション・ウィンドーの半分に次のユニット情報が表示されます。

ユニット表示



なまえ
名前

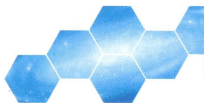
げんざい げんりよう さいだい
現在のエネルギー残量/最大エネルギー

モビルスーツ ひょうじ
レベル(MSのみ表示)

げんざい モビルスーツとうさいすう さいだいとうさいモビルスーツすう せんかん ひょうじ
現在のMS搭載数/最大搭載MS数(戦艦のみ表示)

※この状態の時にXボタンを押してもサブメニューは表示されません。AボタンまたはBボタンを押して解除してから操作してください。

い どう 移動



せんかん モビルスーツ はっしん 戦艦からMSの発進



- ゲームスタート時は、MSはすべて戦艦の中に格納されています。
- 戦艦をAボタンでクリックし、ミニメニューの「MS」を選びます。
- 画面下部に搭載されているMSが表示されますので、発進させたいMSを \oplus キーで選びクリックします。白枠で表示された範囲内の希望するヘックスにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと配置、もう1度Aボタンを押すと決定です。
- 戦艦からMSを出すことは、戦艦に指令後の「Eマーク」が付いている場合も可能です。

せんかん 戦艦のミニメニュー

- い どう せんかん い どう
● 移動 / 戦艦の移動
- ほうげき せんかん ちやうきより こうげき
● 砲撃 / 戦艦からの長距離攻撃
(P. 27を参照してください)
- モビルスーツ どうさい モビルスーツ ほつしん
● MS / 搭載されているMSの発進



モビルスーツ い どう MSの移動



い どう モビルスーツ しろわくない い どうさき
移動させたいMSをAボタンでクリックし、白枠内の移動先
ヘックスにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと配置、もう
1度Aボタンを押すと決定となります。

モビルスーツ かくのう MSの格納



かくのう モビルスーツ い どうはん い ない せんかん ば あい か のう
格納させたいMSの移動範囲内に戦艦がいる場合可能となり
ます。MSを移動させ、戦艦と同じヘックスに配置すれば自
動的に格納されます。



い どう せんかん
移動させたい戦艦をAボタンでクリックし、ミニメニューの
い どう えら お
「移動」を選びAボタンを押してください。白枠内の移動先へ
ックスにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと配置、もう1
ど Aボタンを押すと決めてい
決定となります。

い どう ご せんかん ひょうじ
●移動後の戦艦をクリックするとインフォメーションが表示
され、再びクリックすると搭載MSを見ることができます。



- ※すべてのユニットは1フェイズにつき1コマンドのみ可能で、コマンドが終了したユニットには、「E」マークが表示されます。
- ※SELECTボタンを押すと、まだコマンドされていないユニット（「E」マークのついていないユニット）を順次検索できます。
- ※カーソルを速く動かしたい時は、Yボタンを押しながら+キーをお押ししてください。

う ちゅう ち きゅう つ き い どう 宇宙と地球・月の移動

●戦艦は宇宙と地球・月の移動ができます。MSは単独では移動できないので、戦艦に搭載して移動させてください。

●宇宙マップ上の地球・月の上のヘックスをクリックすると、地球・月のマップを見ることができます。地球・月から宇宙を見る場合は、サブメニューで「宇宙」を選んでください。

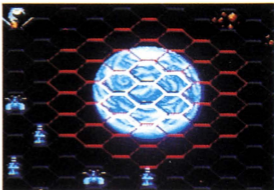


※Zガンダムは、単独で宇宙からの降下が可能ですが、宇宙への打ち上げは戦艦に乗り込まないとできません。



〈宇宙から地球・月へ〉

移動したい惑星、衛星の中心6ヘックスにユニットを移動すると降り立つことができます。



地球・月から宇宙へ

- 自軍が占領したシャトル基地の近くで移動先をシャトル基地にしてクリックした時、ミニメニューが表示されていれば、「打ち上げ」を選び宇宙に行くことができます。



- 移動力が不足している場合はミニメニューが表示されませんので、1度シャトル基地の上まで移動し、次のターンで移動を選び、ユニット自体は移動せずに同じ場所でクリックすると、宇宙へ出ることができます。

占領

MSを敵軍よりも早く基地等に移動させると占領が完了し、ポイントが得られその占領物は自軍と同じ色に変わります。ただし戦艦での占領はできません。



- 敵軍に占領された基地等を同様の操作で奪い返すこともできます。その際、基地で生産中または生産を終えたユニットは、自軍のものとなり、ドック内の戦艦はMSを搭載していればそのMSとともに消滅します。(P.21「生産」を参照)

せんりょうたいしやうぶつ しゆうにゆう
占領対象物と収入

せんりょうぶつ 占領物	きのう 機能	しゆうにゆう 収入		
		ポイント	TEC	しゆうにゆう 収入(G)
きち 基地	ファクトリー(せいさんこうじやう) があり、ユニットを生産で きます。DOCKでは戦艦 の補給も受けられます。	3,000	あり 注)1	なし
シャトル 基地	地球・月と宇宙を行来す るためのエリアです。	1,000	なし	なし
とし 都市	通常収入以外の特性はあ りません。	8,000	なし	3,000G ※以後、毎タ ーンごとに 1都市につ き3,000G 入る
コロニーレ ーザー砲	コロニーレーザー砲を使 用できます。	なし	なし	なし

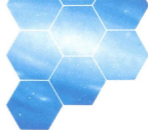
注1) TECのレベルアップの方法は、多くの基地を占領し、ターンを重ねることです。

基地を持っていれば毎ターンごとにTECレベルアップのポイントが自動的に蓄積され、自動的にレベルアップします。

ボーナスポイント!!

各マップ上の占領対象物(コロニーレーザー砲は除く)をすべて占領すると、次のボーナスポイントが貰えます。

宇宙：100,000ポイント 地球：60,000ポイント(1つにつき)
 月：30,000ポイント(1つにつき)



モビルスーツ せいさん
■MSの生産

一定の資金を持っていると基地でユニットを生産することができます。自分のフェイズになったら占領済みの基地をクリックすると生産画面 (FACTORY) が表示されます。

1~4の開いている工場をクリックし、**+**キー**↑****↓**で生産したいMSをAボタンで決定し、**X**ボタンを押すと生産開始となります。1度に4機まで生産できます。

せんかん せいさん
■戦艦の生産

MS生産画面表示中、**+**キー**←****→**のいずれかを押すと戦艦生産画面が表示されますので、同様の操作をしてください。

●**COST** / 生産金額

●**ENERGY** / エネルギー

●**MP** / 移動力

●**TN** / 生産にかかるターン数

●**RANGE** / 間接攻撃の距離

●**CAP** / MS搭載数



せいさん はっしん
■生産したユニットの発進

必要なターン数を経て生産が終了したユニットを基地から発進するには、その工場をクリックすると基地から出すことができます。

せんかん よこづ ■戦艦の横付け

ちけい とくせい モデルスーツ きち で ばあい うちゅう
地形の特性により、MSが基地から出られない場合（宇宙
ある きち すいちゆうようモデルスーツ せいぞう ばあいとう）があります。その
時はあらかじめ基地に隣接するヘックスに戦艦を移動させて、
そのなかにかくのう てき ちけい いどう しゅうどう
の中に格納し、適した地形まで移動させてから出動させて
ください。

ユニットまたは基地への指令



きち うえ
基地の上にいるユニットをクリックすると、ユニット、ベ
ース(基地)のいずれかに指令を出すことができます。ミニメ
ニューが表示されますので、どちらかを選びAボタンをおすと
じっこう
実行されます。

ユニット128禁

1ゲーム中1プレイヤーが所有できるユニット数は128機
までです。ただし、工場内のユニットは含みません。

バトル



マップ上で敵のユニットと接触すると、自動的にバトルモードに切り換わりますので、作戦上邪魔なユニットがいる場合は、バトルを仕掛けて叩きつぶします。

バトル画面

●自分が操作しているMSのメーターと武器残数

●バトルに参加しているMS



●敵軍のデータ

●残り時間

●自分で操作しているMS

●制限数がある武器のボタンとその残数

●バトルを仕掛ける

自分のユニットを移動させて敵のユニットに隣合うと、敵ユニットが白く表示され、決定のAボタンを押すとバトルに入ります。

●バトルの回避

ユニットが隣合ってもバトルを避けたい場合は、移動後Bボタンを押して、敵ユニットを白から元の色に戻してから決定のAボタンを押してください。

①MS VS MS

●バトル範囲の決定

バトルに参加するMSの数は、バトルの中心位置によって変わります。移動先に隣合う敵MSが2機以上ある場合は、移動後、敵MSが白く表示されている時に \oplus キーでバトルの中心となるMSを選び、Aボタンで決定してください。バトルスタート画面に切りかわり、STARTボタンを押すとバトル開始となります。



●バトルの範囲は、バトルを仕掛けられたMSのヘックスを中心として周囲6ヘックス。

そこにいるMSはすべて参加することになります。また、そのバトルの地形も中心となるヘックスの地形になります。

「7機同時対戦バトル突入！」

(7機配置画面)



(7機バトル画面)



この位置にMSを移動させます。

MSの操作

プレイヤーが操作するMSは1機のみで、自軍が複数の場合、他のMSはコンピュータが操作します。操作機が破壊されてしまった後は、自軍で残っているMSは引き続きコンピュータ操作となり、画面は一番エネルギー残量が多いMSを中心に動きます。

操作の種類

すべてのMSをコンピュータ操作したい場合は、バトルスタート画面でSELECTボタンで「オート」か「マニュアル」の切り換えを選択してください。



MSの判別

バトル中、プレイヤーの操作機はジェット噴射、サーベル、ビームの色で判別できます。プレイヤーの操作機は黄、青軍のMSは青、赤軍のMSはオレンジで表示されます。

MSの攻撃

十字キーで操作機を移動させながら、A、B、X、Yいずれかのボタンを押して武器による攻撃をします。また、R、Lボタンで敵の攻撃を一瞬よけることもできます。

武器の使用制限

使用回数に制限がある武器については画面上部に表示されます。



●地形とMSの関係

MSは地形によってバトルの得手不得手があります。また、多数同時バトルにおいて、戦闘範囲内でもバトルの舞台となる地形に進入できないMSは参加できません。

●バトルの判定

制限時間は60秒。自軍または敵軍のMSがすべて破壊されてしまった場合は、時間内でもバトル終了となります。

②戦艦 VS MS・戦艦 VS 戦艦

戦艦は通常のバトルには参加しません。戦艦と戦艦またはMSが戦う場合にはデモ表示のみとなり、勝敗はコンピュータが両者の性能や条件を判断して決定します。



※戦艦とMSのバトルでは、隣合っている場合はMSが有利。逆に離れている場合は戦艦が有利になります。ただし、隣合っても戦艦側からの攻撃の場合、MSからは攻撃できません。

せんかん こうげき 戦艦からの攻撃

せんかん となり あ てき こうげき し か
戦艦は隣合わせにならなくても、敵ユニットに攻撃を仕掛けることができます。せんかん ほうげき
戦艦をクリックし、ミニメニューで「砲撃」をクリックすると攻撃範囲が白く表示されますので、攻撃したいユニットにカーソル(照準)を合わせ、Aボタンを押してください。



●ミノフスキー粒子濃度

《ミノフスキー粒子の効果》

せんかん ちゆう じ き りゆうし のう
戦艦がらみのバトル中、自機のまわりのミノフスキー粒子濃度が高いほど敵の弾があたりにくくなります。

※地形別ミノフスキー粒子濃度は、P.30~31「地形の種類」を参照。

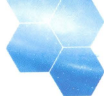
ほきゆう 補給



きず つ モビルスーツ せんかん とうさい まい じどうてき
傷付いたMSは、戦艦に搭載すると毎ターンごとに自動的にエネルギーが補給されます。せんかん き ち いどう
戦艦は基地に移動させ、クリック後ミニメニューで「ドック」を選ぶと、ドックに格納され補給されます。

※補給量は自軍の所有するユニット数に反比例し、ユニット数が多いほど1回の補給量が少なく、満タンまでにターン数がかかります。

コロニーレーザー砲での攻撃



コロニーレーザー砲は射程内にいるユニットを全滅させることができる、究極の武器です。ただし、射程内に地球、月がある場合は遮られてしまいます。



- 占領済みのコロニーレーザー砲をクリックすると、破壊範囲が白枠で表示されますので、R、Lボタンで攻撃方向を選びます。この時、コロニーレーザー砲上にユニットが乗っていると発射準備ができません。
- Aボタンを押すと白枠が消え、コロニーレーザー砲が点火状態になり、次の自分のフェイズになると同時に自動的に発射されます。
- その間、敵のフェイズで点火中のコロニーレーザー砲を占領されてしまうと発射不可となります。

MSのレベルアップ



それぞれのMSには、1 → 2 → 3 → ACEの順にレベルがあり、バトルで1回勝ち抜くごとに1ランクレベルアップしていきます。

※MSが戦艦と戦って勝った場合は、一度にACEになることができます。ただし引き分けの場合は、レベルアップしません。

レベルアップの内容

- **移動力**：戦闘時の移動速度が速くなります。
- **防御力**：攻撃を受けたときのダメージが少なくなります。
- **回避率**：コンピュータが操作するMSが敵の攻撃を回避する確率が上がります。

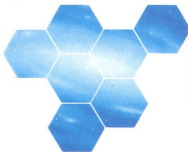


MOBILE SUIT 031 / TOTAL 036	NO.	TYPE	ENERGY	EXP	ACT
	007	G M	072/072	1	--
	008	METAS	120/120	1	ON
	009	G M	072/072	1	--
	010	G M	072/072	1	ON
	011	NEMO	072/072	1	--
	012	ZZ-G	160/160	ACE	ON
	013	Z-GUNDAM	152/152	1	ON
	014	E E	136/136	1	ON
	015	GUNDAM	096/096	1	ON
	016	NEMO	072/072	1	ON

PRESS X BUTTON > (SPACE SHIP)

ゲーム終了後の判定

設設した規定のターンが終了した後は、サブメニューの「セイリョク比」に基づき、「引き分け」「勝利」「完勝」と3通りの勝負結果が表示されます。(P.32「セイリョク比の見方」を参照)



ちけい しゅるい 地形の種類



	めい 名	しょう 称	が 画	めん 面	マップ上の移動コスト		ミノフスキー りゅうしのうど 粒子濃度
					MS	戦艦	
地ち	へい 平	ち 地		1	2	C	
	さ 砂	ぼく 漠		2	2	D	
	ひょう 氷	げん 原		2	2	B	
	しん 森	りん 林		3	2	G	
	ジャングル			4	2	H	
球きゅう	しん 深	かい 海		1*	2	A	
	せん 浅	かい 海		5	2	A	
	ぐん 軍	じきち 事基地		2	3	E	
	と 都	し 市		2	3	F	
	う 宇	ゆうこう 宙港		2	3	D	
月つき	へい 平	ち 地		1	2	C	
	がん 岩	せきちたい 石地帯		3	2	G	

●*印は水中用MSのみ移動可能です。

モビルスーツ とくせい MSの特性により、地形によっては行けない場合もあります。

名 称	画 面	MAP上の移動コスト		ミノフスキー 粒子濃度	
		モビルスーツ MS	い どう せんかん 戦艦		
月つき	ぐん じ き ち 軍事基地		2	3	E
	と し 都 市		2	3	F
	う ちゅうこう 宇宙港		2	3	D
宇う	む くうかん 無空間		2	1	B
	あんしょうくういき 暗礁空域		4	5	H
	たい き けん 大気圏		4	4	D
	コロニー		2	3	F
宙ちゅう	しょうわくせい き ち 小惑星基地		2	3	E
	つき き どうじょう 月軌道上		4	4	D
	コロニーレーザー砲		2	3	F
ちきゅう こう かやう 地球(降下用)		しんにゅうふ か 進入不可	6	—	
つき こう かやう 月 (降下用)		しんにゅうふ か 進入不可	6	—	

●ミノフスキー粒子濃度は、A→Hの順に濃くなっています。

たいせん 対戦プレイ

ルール設定画面でPLAYERを両軍とも「USER」に設定し、コントローラーⅡを接続してください。その他の操作は1プレイヤーの場合と同様です。

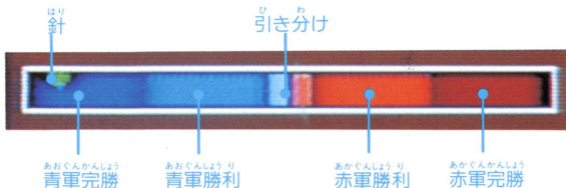


●コントローラーⅠ：青軍

●コントローラーⅡ：赤軍

ひみかた セイリョク比の見方

ポイントを得ることにより針が動きます。



※まったく同ポイントでなくても、あまり差がない場合は引き分けになります。

セーブと設定ルールの変更



マップ画面でプレイ中、STARTボタンを押すとセーブ画面に切りかわり、ゲームのセーブやルール設定画面で決定したルールの変更ができます。



U／連邦軍 T／ティターンズ軍 H／ハマーン・アクシズ軍
C／シャア・ネオジオン軍 V／クロスボーン・バンガード軍

※コンピュータ同士で戦っている場合でもスタートボタンを押せばこの画面に変わります。

■セーブ

「1」「2」のいずれかをクリックして「OK」が表示されてからXボタンを押すとセーブ完了となります。

※すでにセーブされていて新たにセーブした場合、前のデータは自動的に消えてしまいます。

■ルールの変更

変更したい項目をクリックし、Aボタン(順送り)またはBボタン(逆送り・キャンセル)で新たに設定し直してください。再びSTARTボタンを押すとゲーム再開となります。

※最大ターン数は、現在までに進んだターンよりも小さく設定し直すことはできません。

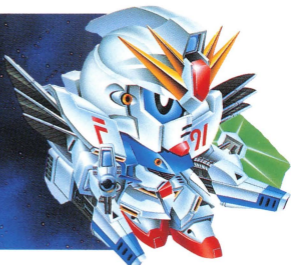
ワンポイント・アドバイス

ち けい モビルスーツ せい の う は つ き ば あい
地形によってMSはその性能が100%発揮できる場合と、
ぐぐっと下さがってしまう場合がある。

ち けい べ つ 地形別バトル・テクニク

たとえば…

せん かい すい ち ゆ う モビルスーツ ぜん ゆ う り は ん め ん れ ん ぽ う ぐ ん
浅海では水中用MSがダン然有利/その反面、連邦軍が
ほ こ ニュー ふ り
誇るF91やレガンダムはかなり不利。カプール、ズゴッ
ク、ガンダイバー等とう つかを使ってち けいうまくこの地形におびき出
せば、対等たい とう た た かに戦うことも可能か の うだ。





たとえば…

ジャングルなどの苛酷な環境では、高性能MSはあまり
実力を発揮できない。逆に量産型の方が影響を受けにく
いのだ。特にスピード、防御力が落ちるので、サイコガ
ンダム等の巨大MAでも、ここならヘビーガンやジェガ
ン6機で囲めば十分勝てる！



まるひ



テクニック

通常マップ画面で、ユニットが多くなってくると、マッ
プの地形や占領物が見にくくなる場合があります。その
時は、RまたはLボタンを押すと全ユニットを消すこと
ができます。

ユニット・データ

れんぽうぐん
連邦軍

ユニット名	DATA				WEAPON			
	TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン
主: ジム	1	72	1	6	ビームライフル	ビームサーベル	なし	バルカン砲
副: ネモ	1	72	1	7	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
カ: ジェガン	2	80	1	9	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
変換形: ヘビーガン	3	88	1	10	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
変換形: メタス	2	120	1	10	ビームライフル	ビームサーベル	変形	ミサイル
変換形: Zガンダム	2	152	2	12	ビームライフル	ビームサーベル	変形	バルカン砲
変換形: ズガンダム	4	160	2	14	ビームライフル	ビームサーベル	ファンネル放出	バルカン砲
ガンダム	1	96	1	9	ビームライフル	ビームサーベル	○H/ハンマー	バルカン砲
ガンダムMk-II	2	112	1	10	ビームライフル	ビームサーベル	○H/バズーカ	ミサイル
ZZガンダム	3	160	2	12	Wビームライフル	Hビームサーベル	○ミサイル	●HM粒子砲
F91	5	168	2	16	ビームライフル	Hビームサーベル	○ヴェスパー	バルカン砲
リリックティアス	2	120	1	10	クレーバズーカ	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
百式	2	136	1	11	ビームライフル	ビームサーベル	バルカン砲	●M/バズーカ
アクアジム	1	72	1	6	サブロック	ビームサーベル	ビームライフル	なし
ガンダイバー	2	112	1	9	サブロック	ビームサーベル	ビームライフル	ミサイル
サラミス	1	192	1	9	A			
ホワイトベース	1	216	1	11	A			
アーガマ	2	232	2	13	C			
ラーカイラム	3	240	3	13	G			
LEVEL								

■ティターンズ軍

ユニット名	DATA			WEAPON				
	TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン
主: ハイザック	1	80	1	7	マシンガン	ビームサーベル	グレネード	ミサイル
副: マラサイ	1	80	1	9	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
副: バーサム	2	88	1	10	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
変: アッシマー	2	112	1	10	ビームライフル	ビームサーベル	変形	グレネード
変: キャアラン	2	120	1	11	ビームライフル	ビームサーベル	変形	ミサイル
形: メッサーラ	3	136	2	12	拡散ビーム砲	ビームサーベル	変形	ミサイル
形: パウンドドッグ	3	144	2	12	拡散ビーム砲	ビームサーベル	変形	HM粒子砲
形: ガブスレイ	2	128	1	13	ビームライフル	ビームサーベル	変形	拡散M粒子砲
形: ハンブラビ	2	112	1	11	ビームライフル	ビームサーベル	変形	海へビ
その他: パラス・アテネ	3	128	1	9	Wビーム砲	ビームサーベル	ミサイル	拡散M粒子砲
その他: THE・O	4	160	2	14	ビームライフル	Hビームサーベル	グレネード	拡散M粒子砲
その他: ガルバルティベ	1	104	1	11	ビームライフル	ビームサーベル	ミサイル	バルカン砲
巨人: サイコガンダム	3	176	3	6	拡散ビーム砲	ミサイル	変形	拡散M粒子砲
水中: アクアジム	1	72	1	6	サブロック	ビームサーベル	ビームライフル	なし
水中: ガンダイバー	2	112	1	9	サブロック	ビームサーベル	ビームライフル	ミサイル
戦艦: サラミス	1	192	1	9				
戦艦: グレイファントム	1	216	1	12				
戦艦: アレキサンドリア	2	224	2	12				
戦艦: ドゴスギア	3	240	3	13				

A B B D
LEVEL

■ハマー・アクシズ軍

ユニット名	DATA				WEAPON			
	TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン
ガルスJ ドライセン	2 3	104 112	1 1	10 10	ビームライフル ビームライフル	ビームサーベル ビームなぎなた	グレネード グレネード	バルカン砲 トライカッター
変形 ガソウム ジャムルフィン	1 1 2	80 88 120	1 1 2	7 9 16	ビームライフル ビームライフル 拡散ビーム砲	ビームサーベル ビームサーベル バルカン砲	変形 変形 変形	ミサイル ミサイル ミサイル
フレ アル ン	3 4	136 160	2 2	14 12	ビームライフル 拡散ビーム砲	ビームサーベル ビームサーベル	ファンネル放出 ファンネル放出	バルカン砲 ● 拡散M粒子砲
そ の 他 特 殊	3 2 1 2	144 112 96 152	2 1 1 2	12 11 9 13	ビームライフル ビームライフル ビームライフル 拡散ビーム砲	Hビームサーベル ビームサーベル ビームサーベル ビームサーベル	バルカン砲 グレネード グレネード インコム	● 拡散M粒子砲 バルカン砲 ミサイル ● HM粒子砲
巨 大	3 3	176 184	3 3	6 7	● 拡散ビーム砲 ● 拡散ビーム砲	ダブルクロー Hビームサーベル	HIM粒子砲 変形	● 拡散M粒子砲 インコム
水 中	1 2	72 112	1 1	6 10	サブロック サブロック	ビームサーベル クロー	マシンガン ビーム砲	なし ミサイル
戦 艦	1 1 2 3	200 216 232 248	1 1 2 4	9 10 13 12	A A C D LEVEL			

■ シャア・ネオジオン軍

ユニット名	DATA				WEAPON			
	TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン
主機	1	72	1	6	マシンガン	ヒートマホーク	なし	グレネード
カモ	1	72	1	6	バズーカ	ヒートロッド	なし	グレネード バルカン砲
	1	80	1	9	ビームライフル	ビームなぎなた	グレネード	バルカン砲
	2	80	1	9	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
フレア マシン	1	96	2	12	ビーム砲	なし	ヒット放出	ミサイル
	3	112	1	11	ビームライフル	ビームサーベル	ファンネル放出	ミサイル
	4	160	2	13	ビームライフル	ビームサーベル	ファンネル放出	● 拡散M粒子砲
その他 特殊	2	96	1	11	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	バルカン砲
	3	120	2	12	ビームライフル	ビームサーベル	分離・変形	ミサイル
	3	136	2	12	ビームライフル	Hビームサーベル	インコム	● HM粒子砲
	2	144	2	13	拡散ビーム砲	拡散ビーム砲	インコム	● 拡散M粒子砲
巨大 水中	3	176	3	6	拡散ビーム砲	Hビームサーベル	ファンネル放出	● HM粒子砲
	4	192	3	7	拡散ビーム砲	インコム	ファンネル放出	● 拡散M粒子砲
水中	1	72	1	6	サブロック	ビームサーベル	マシンガン	なし
	2	104	1	9	サブロック	クロー	ビーム砲	ミサイル
戦艦	1	200	1	9				
	1	208	1	10				
	2	216	2	12				
	3	232	2	13				

A A B C
LEVEL

■クロスボーン・バンガード軍

ユニット名	DATA				WEAPON			
	TEC	EN	TN	MP	Yボタン	Xボタン	Bボタン	Aボタン
主 力 機	1	112	1	12	ビームライフル ビームライフル	ビームサーベル ビームサーベル	ミサイル グレネード	バルカン砲 ショットランサー
そ の 他 特 殊	5	168	2	16	ビームライフル	Hビームサーベル	ミサイル	○Hビームバスター ショットランサー
	1	128	2	13	ビームライフル	ビームサーベル	インコム	ショットランサー
	2	136	2	14	ビームライフル	Hビームサーベル	インコム	ショットランサー
	3	144	2	14	ビームライフル	ビームサーベル	グレネード	●拡散M粒子砲
巨 大	5	192	3	7	拡散ビーム砲	テンタクラロケット	バグ放出	●W4方向拡散M粒子砲
水 中	1	72	1	6	サブロック	ビームサーベル	マシンガン	なし
	2	112	1	10	サブロック	クロー	ビーム砲	ミサイル
戦 艦	1	208	1	11	A			
	1	224	1	13	B			
	2	232	2	14	C			
	3	240	3	14	D			

TEC：生産可能
 EN：エネルギー値
 TN：生産ターン数
 MP：マップモードでの移動力

※印の武器はタメ撃ち

ポタンを数秒間押しつづけエネルギーをため指をはなすと発射します。

※田の武器は、一度撃つと次に撃つまで数秒間かかります。(連射不可)

※武器の中には1回のバトルでの使用制限数が決められているものもあります。

使った分は、次回バトル時に自動的に回復します。

※戦艦はA→B→C→Dの順に強力で、レベルが高いほど砲撃力も高くなります。

※地形によっては使えない武器もあります。

ほん ち りょく き じゆつ みが
この本で知力と技術を磨け!

きみ せんりやく しゆくてき ぐん う くだ
君の戦略とテクニックで宿敵ジオン軍を打ち砕け!

こうしき
バンダイ公式ガイドブック

スーパー
ガチンポンワールド SDガンダムX
エックス



がつはつばい よてい
9月発売予定

よか えん
予価580円

発行・(株)バンダイ

この本のお問合わせは

バンダイ出版部へ

TEL 03-5828-3070

バンダイファミコンクラブ

ゲームについての^{しつもん}ご質問は、**03-5828-3333**
[受付時間/月～金曜日(除く祝日) 10～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさげ下さい。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には^{ばんぜん}万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内^{ない}容が非常に複雑なために、プログラム上、^よ予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、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

(関東)東京都台東区駒形2-5-5 ☎111-81 ☎**03-3847-6666**

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3 ☎531 ☎**06-375-5050**

(中部)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
- 電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。

スーパーファミコン^{にんてんどう}® 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。

製作・発売元 **株式会社ユタカ**
販売元 **株式会社バンダイ**

玩具第3事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81