

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**

[受付時間/月曜～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさげください。
- 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。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づ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。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・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) 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 月曜～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

発売元 **株式会社 バンダイ**
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 ☎111-81

スーパーファミコン®

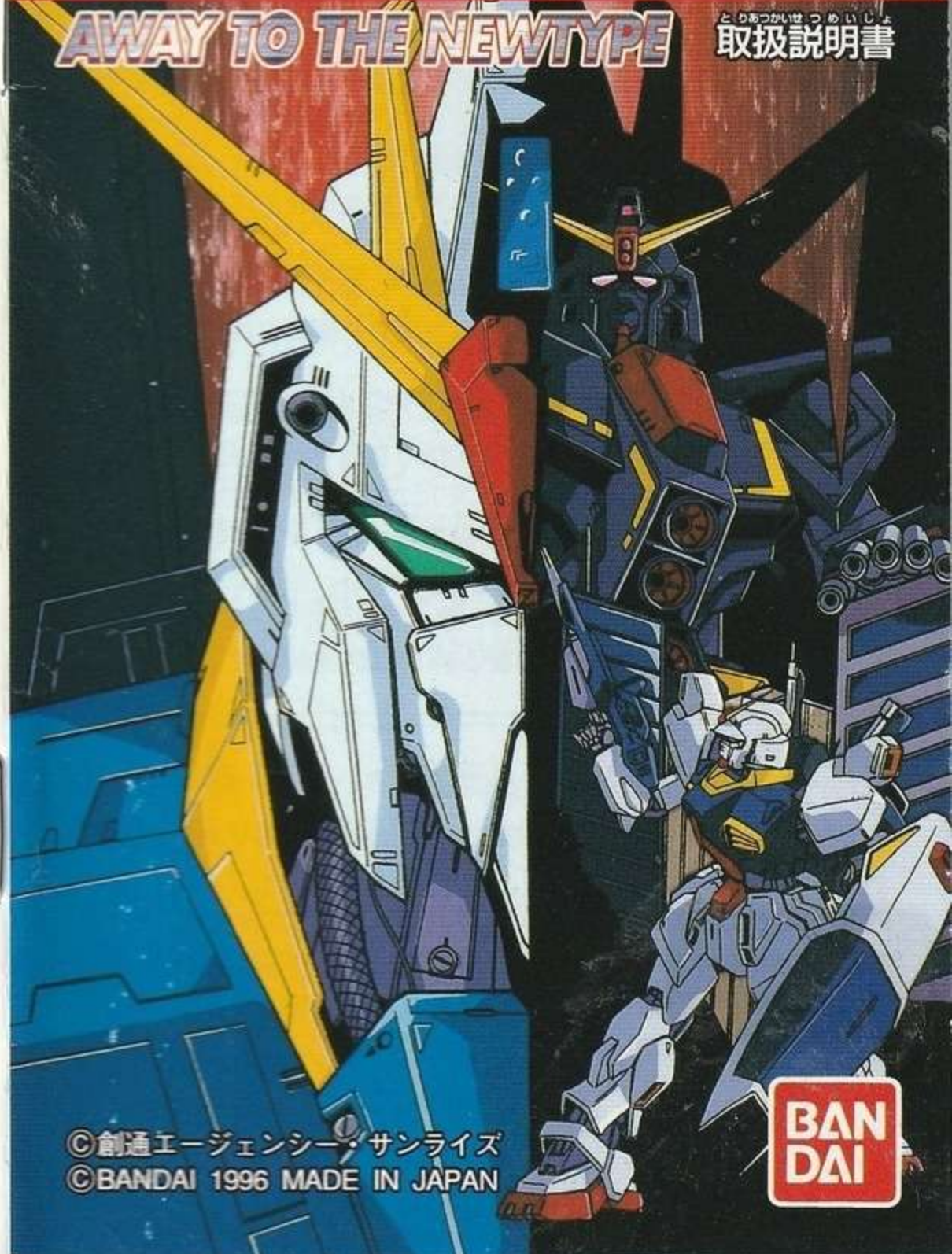
機動戦士

ガンダム

SHVC-AO6J-JPN

AWAY TO THE NEWTYPE

取扱説明書



©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN

**BAN
DAI**

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイの任天堂スーパーファミコン専用カセット
「機動戦士Zガンダム AWAY TO THE NEWTYPE」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。



警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ま
しくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺
激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、
一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人が
います。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず
医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このよう
な症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けて
ください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、
ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いてい
る場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、
長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因に
より、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合に
は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。
そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

【バックアップに関するご注意】

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり本体の電源を入れたままで
抜き差しすると、バッテリーバックアップ機能でセーブ(記録)された
内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

また、カセット内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなっ
た場合は有償にて電池交換いたしますので、バンダイお客様相談セン
ターまでお問い合わせください。

※このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を
無断で・出版・上演・放送することを禁じます。

MOBILE SUIT GUNDAM Z CONTENTS

- 3 STORY OF Z
- 5 コントローラーの基本操作
- 7 ゲームスタート!
- 8 ゲームシステムの説明
- 9 バトルシステム
- 9 ロングレンジシステム
- 11 クロスレンジシステム
- 19 バトルのポイント
- 21 プライムポイントの設定
- 23 プライムポイントの設定パターン
- 24 レベルアップ
- 25 特殊攻撃(必殺技)について
- 26 セーブとコンティニュー/ゲームオーバーについて
- 27 ガンダムジョイントキャンペーン
- 29 戦略のアドバイス

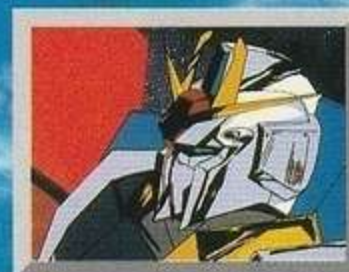
STORY OF Z

あの忌まわしいジオンとの戦いから七年…
人類は、平和な発展を遂げているようにみえた。
だが、その裏で新組織ティターンズによる
スペースノイドの弾圧がはじまり、
人々は再び戦いの渦に巻き込まれようとしていた。

宇宙世紀0087。

ガンダムMk-IIを奪い、クワトロ大尉に導かれるまま
宇宙へ出たカミーユは、アムロやフォウとの出会いを
通して、一人前の戦士へと成長していく。
さらに、ジェリドやシロッコといった強敵の出現で、
カミーユは自分でも気づかないうちに
真のニュータイプへと覚醒していくのであった!!

君はニュータイプへの覚醒を信じるか…?



コントローラーの基本操作

通常操作

Yボタン インフォメーション、画面の文字送り

L・Rボタン プライムポイント設定時の画面切り替え、モビルスーツの設定切り替え



十字キー カーソルの移動

STARTボタン 会話飛ばし

Aボタン 会話送り、決定、プライムポイントを増やす

Bボタン キャンセル、プライムポイントを減らす

戦闘時の操作

[クロスレンジシステム]

Xボタン 戦闘時に、押しながらその場で、MSの向きを変更

Yボタン 移動中、MSの向きに合わせてバルカンを撃つ

Rボタン 戦闘時、十字キーとの併用で斜め移動



Bボタン 武器のキャンセル、押しながら十字キーでカーソルの高速移動

十字キー カーソル、MS等の移動

Aボタン 決定、攻撃

[ロングレンジシステム]

十字キー 画面の移動、照準の移動

Aボタン 会話送り、決定、ロックオン

ゲームスタート!

スーパーファミコン本体に「機動戦士Zガンダム AWAY TO THE NEWTYPE」のROMカセットをセットし、電源を入れてください。プロローグに続いて、スタート画面が現れます。

※プロローグやデモは**START**ボタンでスキップできます。

スタート画面の説明

十字キーで選択し、最後に**START**ボタンで決定してください。



START

初めてゲームをするときに選択し、第一話から始まります。

CONTINUE

セーブデータを再開するときに選択します。

STEREO

音をステレオで聞くとときに選択します。

MONO

音をモノラルで聞くとときに選択します。



ゲームシステムの説明

このゲームは、プレイヤーがガンダムMK-II やエウゴのMSを操作し、各ステージごとのミッション(目的)をクリアしていくシミュレーションゲームです。ステージが進むと、Zガンダムなどの新型MSが登場し、いっそう奥の深いゲームが楽しめます。

基本的なゲームの手順



バトルシステム

このゲームは、マップ上で行うクロスレンジシステムと3D画面で行うロングレンジシステムの2つのバトルシステムを採用しています。どの方式で戦うかは、各ステージによって変わってくるので2つのシステムをよく読んでから戦闘を進めましょう。

出撃前のセリフ

「敵はロングレンジの位置にいる!」……ロングレンジシステム
「敵はクロスレンジの位置にいる!」……クロスレンジシステム
「敵はロングレンジから攻めてくるぞ!」……ロング&クロスレンジ

ゲームの目的

各バトルは、特定MSの破壊、またはステージ内の全敵MSを破壊するとステージクリアとなります。

ロングレンジシステム

ロングレンジシステムとは、よりZのバトル感に迫るため、3D画面で繰り広げられる迫真の空中バトルのことです。

ただし、あくまでもシミュレーションバトルなので、常にプライムポイントの振り分けを考えて、MSを設定してください。

【基本画面の見方】

ATTACK!! / DEFENCE!!
ATTACK(攻撃)とDEFENCE(防御)
のターン表示

残弾バー

TIME

エネルギー表示

(現在のエネルギー / 最大エネルギー)

レーダー

敵MSの種類と数



1 戦闘方法

戦闘は3D画面の砲撃戦となります。その際、MSにはそれ相応の装備がないと戦えません。

【戦闘の手順】

1



ATTACKの表示を確認します。

2



Aボタンで武器を選択します。
照準を敵MSに合わせ、
Aボタンを2度押すと攻撃が始まります。

3



DEFENCEの表示に切り替わったら、十字キーで敵からの攻撃を回避してください。

【ウエポン・ウィンドウの説明】

使用できる武器

ITEM

所持しているITEMを使用できます。



クロスレンジシステム

クロスレンジシステムとは、MS同士がマップ上のコマを移動しながら繰り広げるバトルのことです。

基本画面の見方

弾丸の残量

銃を使用すると、このバーがピンクから青に変わります。



MSのエネルギー残量

移動または敵からダメージを受けると減少し、最終的に0になると戦闘不能となります。

指定カーソル



戦闘メニューの説明



ムーブ MOVE

MSの移動 (P.14)

アタック ATTACK

攻撃 (P.17)

アイテム ITEM

アイテムの表示 (P.22)

メンバー MEMBER

メンバーの選択、マップの表示、支援攻撃の要請 (P.15)

ステータス STATUS

ステータス画面の表示

ロスト LOST

ゲームを中止し、そのステージを再び最初からスタートします。ただし、それまでの経験値は継続されます。

1



せんとう いどう MSを移動させ、敵に接近します。

2



せんとう アタック 戦闘メニューのATTACKから効果的な攻撃を選んで戦闘を行います。

3



エネルギーがなくなってきたらアイテムを使って回復させます。

4



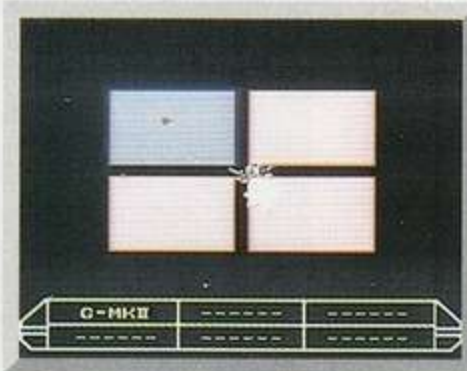
いっていいじょう けいけん ち 一定以上の経験値がたまったら、レベルアップ！



マップのしくみ

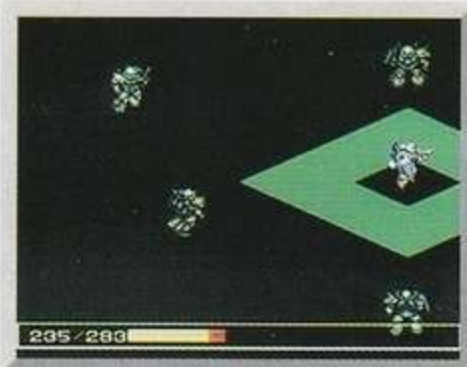
かく さいしゅう さいだい 各マップは最小1から最大9のエリアで構成されています。

メンバー コマンドを選択することで、そのエリアの構成を確認することができます。その際、プレイヤーが侵入済みのエリアは白く表示され、範囲内であれば自由にカーソルを移動させることができます。逆に、まだ侵入していないエリアはピンクで表示され、その範囲内ではカーソルの移動はできません。



隣接エリアへの移動

げんざい 現在のマップの端に自軍のMSを移動させ、つながっている方向に移動すれば画面が切り替わり、隣のエリアに移ります。



移動の手順

MSの移動は、まず動かしたいMSをカーソルで指定し、MOVEを選択します。MSの周りに緑の白兵範囲表示が現れるので、範囲内の好きな場所に移動させることができます。ただし、移動にはエネルギーを必要とするので、燃料切れに注意してください。(向きの変更は消費しません。) 白兵範囲表示が赤に変わったら移動終了です。

移動できる範囲はプライムポイントのMOVE値を上げることで増やすことができます。



移動時の注意

移動の際、一度でも緑の白兵範囲表示をセットしたら、それをキャンセルすることはできないので注意してください。



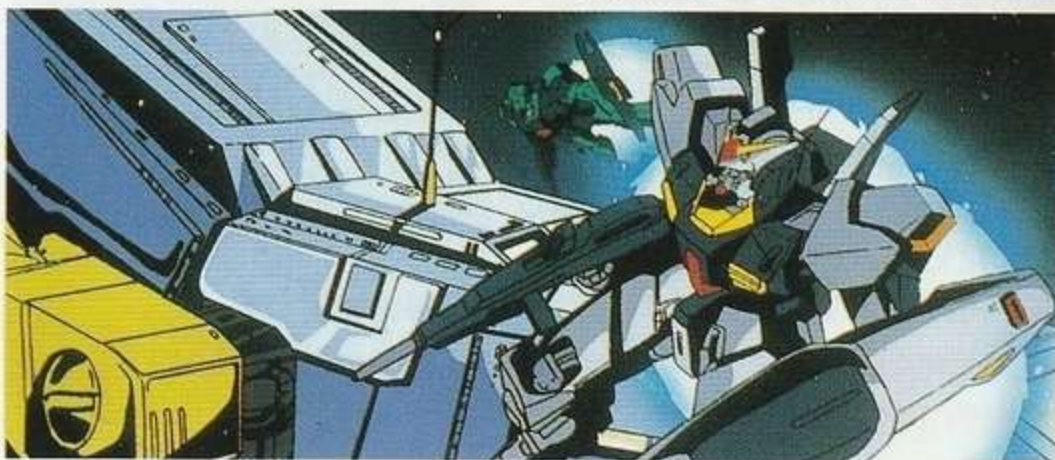
白兵戦アクティブシステムについて

緑の白兵範囲表示内に敵のMSがいて、さらにプレイヤーのMSが敵の方向を向いて移動を終了した場合、自動的に白兵戦に入ります。これを白兵戦アクティブシステムといいます。(P.17)



MEMBERコマンドを使いこなそう!

プレイ中のマップに複数の動かせるMSがある場合、MEMBERコマンドを利用すれば複数のMSから好きな一体を瞬時に選択することができます。手順は、動かしたいMSを指定し、Aボタンを押してください。



攻撃コマンドの説明



ク ロ ス
CLOSE

敵と向かい合っているとき、手持ちの武器で白兵戦を繰り広げる時に選択します。

エー ガ ンズ
A-GUNS

中・長距離の敵と砲撃戦を繰り広げる時に選択します。

ビー ガ ンズ
B-GUNS

敵と向かい合い、白兵戦を繰り広げる時にバルカンを選択します。

キ ャ ン セ ル
CANCEL

コマンドをキャンセルする時に選択します。

2 戦闘方法

戦闘方法は“白兵戦”と“砲撃戦”の2種類があります。ただし、MSにそれ相応の装備がないと行えません。

その1 白兵戦の手順

1



白兵範囲表示内に敵MSがくるようMSを移動させます。
敵MSの方向を向き、Aボタンを押すと白兵戦が始まります。

2



Aボタンを押して、敵MSと交互に攻撃を繰り返してください。
(Bボタンでキャンセルできますが、その場合、一度敵からの攻撃を受けます。)

■2回目以降の攻撃では、十字キーの操作で特殊攻撃（必殺技）を行うことができます。(P.25)

■相手から白兵戦を受けた場合、MOVEコマンドを選択し、敵MSと正しく向かい合ってください。また、Xボタンを押しながら十字キーを操作すると、MSの向きだけを変えることができます。



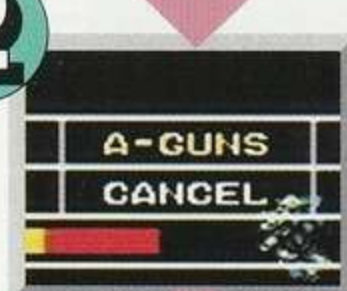
その2 砲撃戦の手順 1

1



自軍のMSにカーソルを合わせ、ATTACKコマンドを選択します。

2



A-GUNSを指定したら、使用する武器を選択してAボタンを押します。

3



砲撃範囲が表示されたら、緑色のカーソルを敵MSに合わせます。
(カーソルが赤い場合は射程距離外を表します。)

4



Aボタンを押せば砲撃が始まります。

その3 砲撃戦の手順 2 (バルカンアクティブ)



敵MSと隣接状態で向かい合い、B-GUNSを選択します。
(自分の攻撃時に、敵からの反撃を受けた場合も、隣接状態の時に限りYボタンで簡易バルカンアクティブに入れます。)

バトルのポイント

弾丸の補給

ビームライフル等の砲撃銃には、弾丸の制限があります。残弾バーが減り、0になると弾が撃てなくなるので、ITEMコマンドのMAG（マガジン）で補給してください。

なお、出撃の段階でMAGを積み込んでおかないと補充はできません。

エネルギーの回復

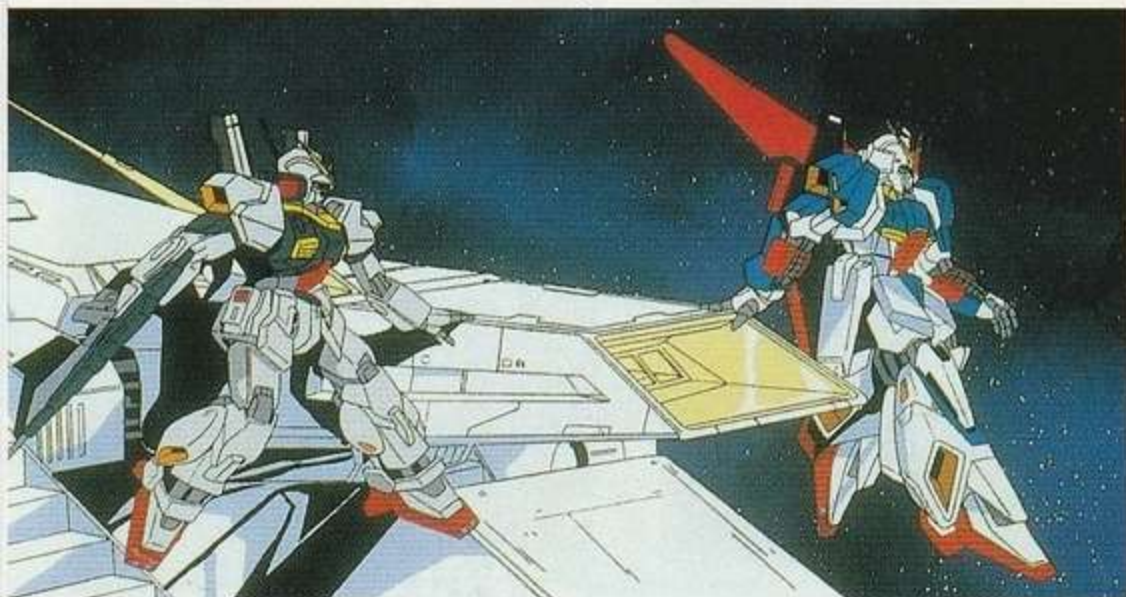
エネルギー残量が少なくなったらITEMのE-PAC（エネルギーパック）で回復させましょう。

ただし、E-PACは出撃段階で積み込んでおく必要があります。残量にはくれぐれも注意して戦いを進めましょう。



白兵戦中の補充（クロスレンジシステム）

Bボタンでバトルが中断されます。戦闘メニューからITEMを選択し、E-PACで回復してください。ただし、バトルを中断するときは、敵の攻撃を1回だけ受けてしまうので注意してください。



プライムポイントの設定

このゲームは、各ステージの冒頭で装備の確認と能力（プライムポイント）の設定を行います。この設定がステージでの戦いを左右する大きな鍵となるので、よく考えて設定しましょう。

MOBILE SUIT SET

設定を行うMSを選択し、Aボタンを押してください。

L・Rボタンで、他のMSのプライムポイント設定と切り替わります。



Rボタンで画面が切り替わります。



LOCK ON-SPEED
CLOSE ATC
CLOSE DEF
GUNSHOT ATC
GUNSHOT DEF
SKILL ATC
SKILL DEF

特殊攻撃のコマンド入力時間
白兵戦時の攻撃力
白兵戦時の防御力
銃撃戦時の攻撃力
銃撃戦時の防御力
攻撃の熟練度
防御の熟練度

能力値設定画面

ここでは、指定したMSの能力を設定します。



TOTAL 設定できるプライムポイントの総数
MOVE MSの移動範囲、ユニットターンのスピード※

※ロングレンジシステムでのユニットターンスピード（攻撃順番に影響します。）

FOR MINOFSKEY

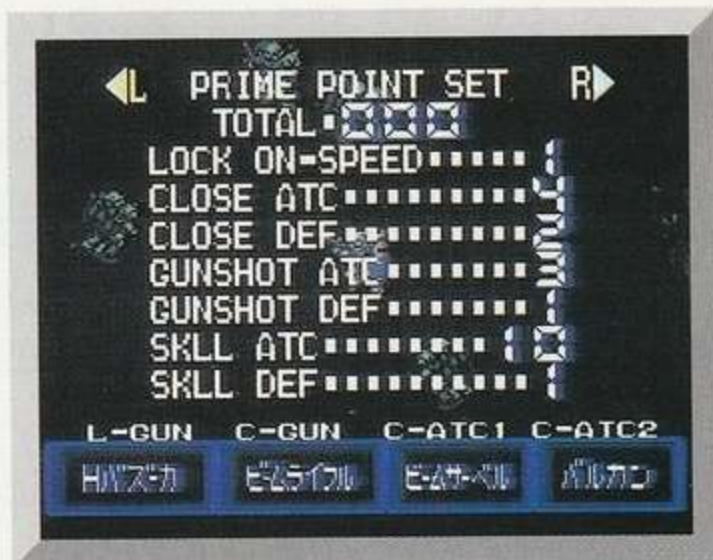
ITEM 命中率（クロスレンジシステムでの射程距離に影響します。）
E-PAC 装備できるITEMの総数
MAG 装備するエネルギーパックの数
GREND 装備する特殊弾丸の数
クロスレンジシステムで使用できる特殊弾丸

ユニットターン（攻撃順番）の説明

MOVE値を低く設定すると、ロングレンジシステムの時に敵の先制攻撃を受けてしまいます。結果的には敵から余分なダメージを受けることになるので、慎重に設定してください。



プライムポイントの設定パターン



プライムポイントは、MSがレベルアップすることによって増え、「能力値設定画面」の各項目に振り分けることができます。また、振り分けた数値はBボタンでキャンセルし、新たに設定し直すことができます。全体的に均一に数値を振り分けるとバランスのよいMSになりますが、戦況によっては変える必要が発生します。次に紹介する設定パターンを参考に、自分の状況に合わせた設定を考えてください。

例1 機動力重視

MOVEの数値を上げて、マップ上の移動範囲が広がる。ロングレンジシステムで先制攻撃が可能。

例2 白兵戦重視

CLOSE系の数値をUP！
クロスレンジシステムで効果を発揮！！

例3 銃撃戦重視

GUNSHOT系の数値をUP！
ロングレンジシステムで効果絶大！！

例4 特殊攻撃重視

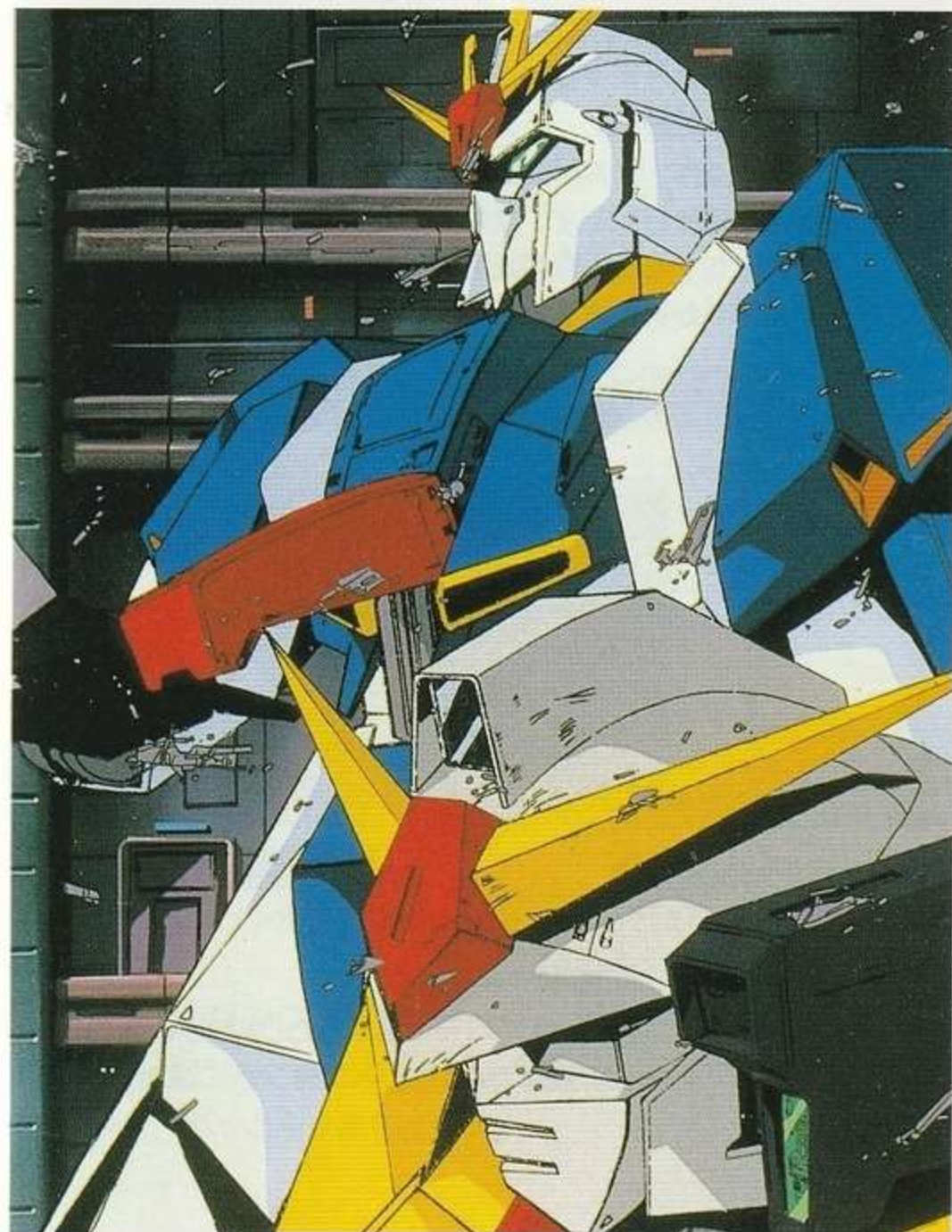
SKILL系の数値をUP！
特殊攻撃が使用可能になる！！

※MSによっては、ある能力値が増やせない場合もあります。

レベルアップ

戦闘によって経験値が上がると、MSはレベルアップをします。この際、「能力値設定画面」が現れ、TOTALの項目に一定のプライムポイントが表示されます。この数値を各能力に振り分け、更なるパワーアップをはかりましょう。

もちろん各設定の変更も可能です。さらにITEMの搭載もできるので、しっかりと補充しておきましょう。



特殊攻撃(必殺技)について

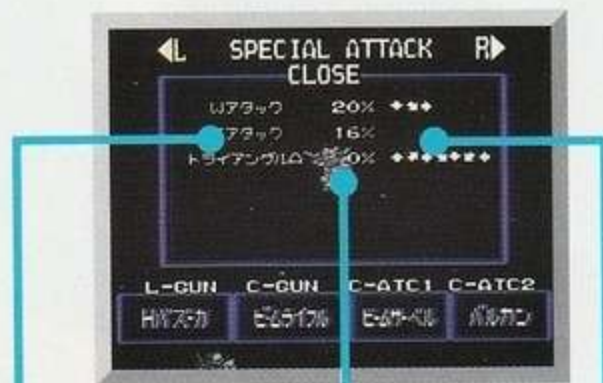
能力値の設定や経験値の高さによって、MSは必殺技が使用できるようになります。必殺技は、プライムポイントの数値をいろいろ変えることで変わってくるので試してみましょう。

例) MSの特殊攻撃

MSに、ある一定の条件が満たされると、能力値設定画面の「SPECIAL ATTACK」画面に、追加された必殺技名とボタン操作が表示されます。戦闘時に、その通り十字キーを操作し、Aボタンを押すと特殊攻撃を行います。ただし、必殺技に対する熟練度が低いと失敗する恐れがあります。



[SPECIAL ATTACK画面の説明]



追加された特殊攻撃名

操作方法

記憶率

(数値が100%に達するとOK表示に変わり、その攻撃がATTACKコマンドに追加されます。)

セーブとコンティニュー

各ステージが終了すると、セーブ画面が現れます。セーブする際は、ここでOKを選択し、3カ所のセーブスペースから1つを指定してください。続きから再開するときは、オープニングタイトルのCONTINUEを選択し、3つのセーブスペースから好きなデータを選択してください。

LV-01 PP-014 AP-120 EX-00000	ティターンズ
LV-09 PP-042 AP-480 EX-00468	アムロ
LV-14 PP-082 AP-603 EX-01228	MOON

なお、戦闘途中でのセーブはできませんので注意してください。

●TRY AGAIN

ステージ攻略中、敵に倒されてしまった時の簡易コンティニューです。もう一度最初からそのステージを攻略できます。その際、倒された時の経験値はすべて受け継がれ、前回より攻略しやすくなります。

●SAVE

ゲームのデータを3カ所まで記録できます。OKを選択し、好きなセーブスペース1つを指定してください。続きから再開するときは、オープニングタイトルのCONTINUEを選択し、3カ所から好きなデータを選択してください。なお、戦闘途中でのセーブはできませんので注意してください。

●GAME OVER

ゲームを終了します。

ゲームオーバーについて

クロスレンジシステム

プレイヤーユニットを含む自軍のMSが破壊されるとゲームオーバーとなります。

ロングレンジシステム

プレイヤーユニット(ガンダムMK-II かZガンダム)が破壊されるとゲームオーバーとなります。

合計
5,000
名様!!!

ガンダムの ゲーム&ビデオを買って、

超カッコー! ガンダムオリジナルグッズを当てよう!!

このページに付いているクーポン券で応募できます。クーポン券を集めることによって、好きなA~Dのコースに応募することができます。つまり、クーポン券を3枚持っている場合には、Aコースに3回、またはAコースに1回とBコースに1回、またはCコースに1回応募するパターンを自分の好みで選択して応募することができます。

Aコース	オリジナルGピンバッジ (クーポン券1枚)	計1,000名様
Bコース	オリジナルGビデオ (クーポン券2枚)	計500名様
Cコース	オリジナルGジャンパー (クーポン券3枚)	計200名様
Dコース	スペシャルGジャンパー (クーポン券4枚)	計20名様

ダブル Wチャンス!!

さらに、すべてのコースを対象に、抽選にはずれてしまった人の中から3,280名様にオリジナルステッカーが当たるぞ!

●応募方法●

官製はがきに (1) 郵便番号 & 住所、(2) 氏名、(3) 年齢、(4) 電話番号、(5) ご希望のコース名を明記して、希望コース分のクーポン券を貼って応募してください。お1人様何回でも応募できますが、はがき1枚につき1回分となります。

●応募先●

〒111 東京都台東区駒形2-5-5 小宮ビル スタジオスタット
「ガンダム」ジョイントキャンペーン係

●締切り●

第1回 1996年2月29日 (木) 当日消印有効
第2回 1996年5月31日 (金) 当日消印有効

●発表●

賞品の発送をもってかえさせていただきます。

「ガンダム」ジョイントキャンペーン

ジー ア ニ バ ー サ リ ー じ っ し ち ゅ う
G ANNIVERSARY 実施中!!

クーポン券のついている対象商品

ゲームソフト 1995年12月~1996年4月発売予定のガンダムゲームソフト

スーパーファミコン「SDガンダム GNEXT」★
スーパーファミコン「SDガンダムPower Formation Puzzle」★
スーパーファミコン「新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL」★
発売元: 株式会社バンダイ

※他にも対象となるソフトは増えていきますので、雑誌広告、店頭ポスター等をご覧ください。

ビデオソフト 1995年12月~1996年4月発売予定のガンダム映像ソフト

「新機動戦記ガンダムW」

ビデオカセット (各¥6,000 [税抜])	レーザーディスク (各¥9,515 [税抜])
1995年12月18日発売 VOL. 1&2	VOL. 1★
1996年1月25日発売 VOL. 3&4	VOL. 2★
2月25日発売 VOL. 5&6	VOL. 3★
3月25日発売 VOL. 7&8	VOL. 4★

「機動戦士ガンダム第08MS小隊」

ビデオカセット (各¥4,660 [税抜])	レーザーディスク (各¥4,660 [税抜])
1995年12月18日発売 VOL. 1	VOL. 1
1996年1月25日発売 VOL. 2	VOL. 2

発売元: バンダイビジュアル (株)

ビデオ&LDのお問い合わせ先: バンダイビジュアル (株) 東京本社03(5828)3001

★印の商品には、クーポン券が2枚、
無印は1枚ついています。



1

プライムポイントはヒントを参考に！

プライムポイントの設定前に、そのステージのヒントがでるぞ。ヒントを参考に、各設定を行おう！

2

出撃時は、必ずアイテムを搭載せよ！

戦場でのエネルギーや弾切れは命取りだ。
初めてのステージでは、弾丸(MAG)や回復(E-PAC)のアイテムを多めに搭載するのが鉄則だ！

3

コマンド入力で差がつくロングレンジ攻撃！

コマンドを完全に入れる事で、通常以上の攻撃が可能。
これだと、こちらの消耗も少なく、効果的に戦闘をすすめられるぞ！

4

L・Rボタンで画面切り替え

MSの設定やプライムポイントの設定時には、必ずL・Rボタンを押そう。それを怠ると他の細かな設定が“1”のままで出撃することに！

5

敵の攻撃属性を見抜け！

MSには“白兵戦タイプ”と“砲撃戦タイプ”の2タイプがある。なかなか敵を倒せないときは、攻撃方法を変えるなどして、それぞれのタイプを見抜くことが先決！



注 意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。



警 告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 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。

〈使用上のお願い〉

- 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ョ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。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 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。
- カセットの脱着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。
- ゲームによっては圧縮データを展開する黒い画面が、しばらく表示されることがありますが、故障等ではありません。