SWJ-BAN02D
Wonder Swan
SD GUNDAM
ガシャポン戦記
Episode One
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1999 MADE IN JAPAN
BAN
DAI

⚠ 注　意

必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。

●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。

●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。

●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10~15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「SDガンダム ガシャポン外伝 Episode One」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。

コンテンツ

勢力の紹介 ……4
ゲームの特長 ……6
ターンの流れ ……10
基本操作 ……12
ゲームを始める前に ……15
ゲームスタート ……16
ゲームの基本ルール ……17
マップ ……18
コマンド ……19
特殊コマンド ……23
戦闘 ……25
生産 ……30
出撃 ……32
ダメージ回復 ……33
情報画面 ……34
ターン終了 ……35
勝利 ……35
敗北 ……36
VSゲーム ……37
拠点データ ……40
ユニット一覧 ……41
地形一覧 ……44

勢力の紹介

連邦

独立戦争を仕掛けてきたジオン公国軍に対抗するため、地球圏初のモビルスーツ・ガンダムを生み、その後続くガンダムシリーズを育ててきた地球連邦の軍隊。初代ガンダムをはじめ、Zガンダム、ZZガンダム等、多くの正統派ガンダムを使用することができる。エースは「アムロ・レイ」の搭乗するνガンダム。

ジオン

地球から最も遠いコロニー「サイド3」ジオン公国の軍隊。史上初めてMSをつくり、一年戦争を発端とするガンダムストーリーの一方の主役。大型のMA α・アジールなど様々なタイプのMS・MAを使用することができる。シャア・アズナブルの搭乗するニュータイプ専用MS・サザビーは、高い戦闘力を誇るジオンのエースである。

ティターンズ

一年戦争終結後、ジオンの残党狩りを目的に結成された連邦軍の特殊部隊。その後、自分たちの利益を求めんがために傍若無人な振る舞いをし始める。悪魔のメカと恐れられたサイコガンダムの使用が可能。バプティマス・シロッコの搭乗するジ・オは、大型のMSとして有名である。

アクシズ

小惑星帯に逃げ込んでいたジオン軍の残党が中心となった軍隊。サイコミュ兵器など、この軍ならではの技術を多く有する。対艦攻撃能力に優れたハンマ・ハンマ、巨大MSクイン・マンサの使用も可能。なかでも、ハマーン・カーンが搭乗するキュベレイは強力な戦闘力を持ったMSである。

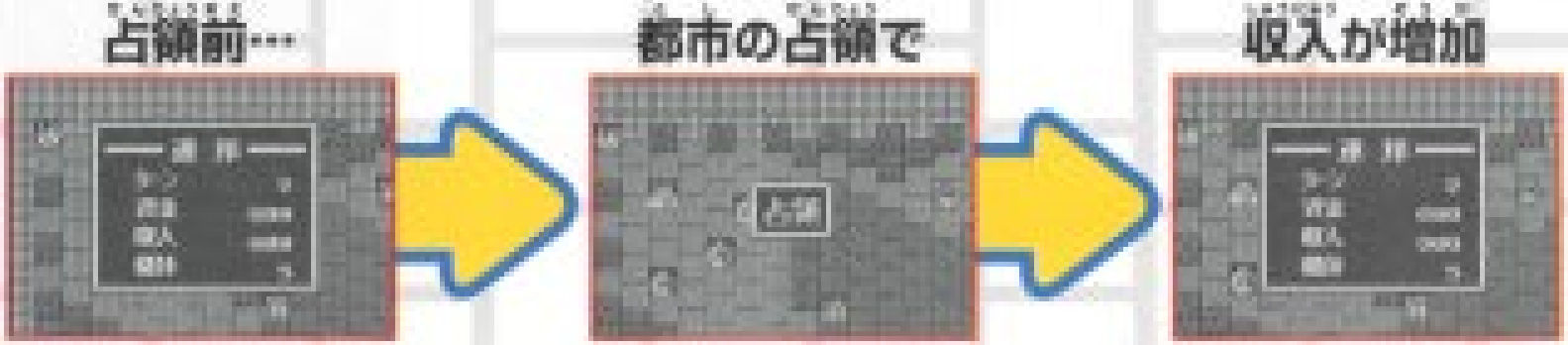
ゲームの特長

【 ゲームはターン制で進行！ 】

ゲームは、自軍と敵軍が交代で作戦・行動をおこなうターン制で進みます。

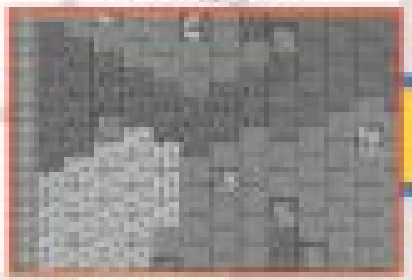
【 占領で収入が増加！ 】

都市や基地、工場やコロニーなどの占領で、ターンごとの収入金額が大きく増加します。

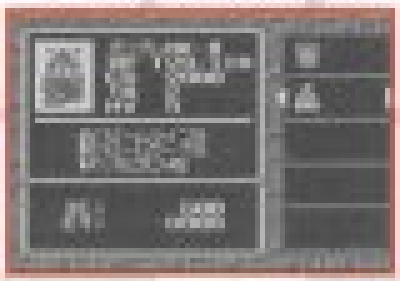


【 メインベースや工場でユニットを生産！ 】

工場で



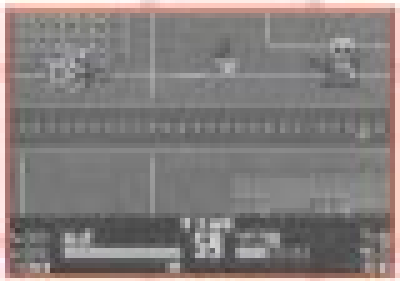
ユニットを生産



占領で得た軍資金を使い、メインベースや工場でMSやMA、戦艦の生産がおこなえます。

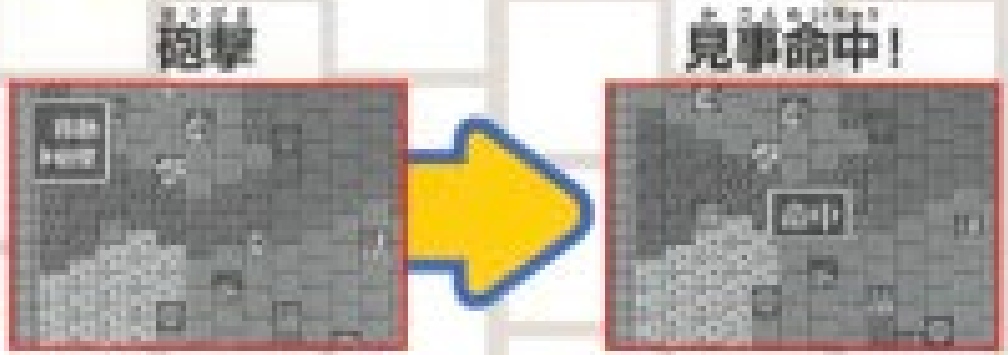
【 戦闘は1対1のアクションバトル！ 】

敵のMSやMAの上に、自軍のMSやMAを移動させると、MS(MA)同士が白熱の戦闘を繰り広げる1対1のアクションバトルがスタートします。



※戦艦同士、戦艦対MS(MA)の戦闘はアクションのないオートバトルとなります。

砲撃で戦闘を支援！



砲撃が可能なユニットは、射程距離内の敵ユニットに遠距離からの砲撃がおこなえます。戦闘を仕掛ける前に、敵ユニットのHPを減らしておけば、その後の戦闘を有利に展開することができます。

エースパイロットの搭乗する専用MSは最強のユニット！

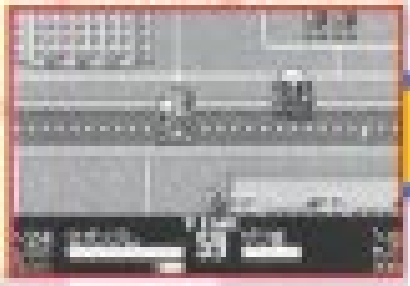
作戦には、エースパイロットが搭乗する専用MSが参加します。専用MSは圧倒的な機動力や戦闘力を持った各軍最強のユニット。このエースの使い方で勝敗が分かれることも…。

シャア対アムロ 宿命の対決！

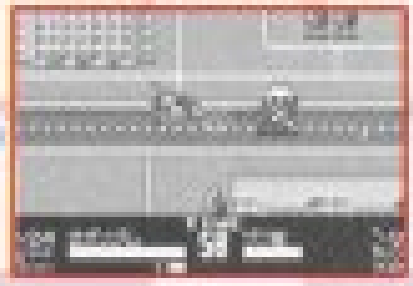
【変型でスピードアップ！】

変型可能なMSは、アクションバトル中に飛行形体に変型することができ、戦況に応じた戦い方を可能にします。

MS形体から

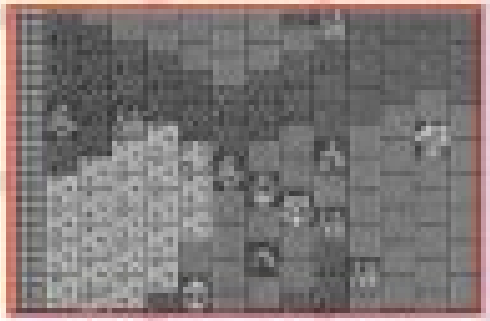


飛行形体へ

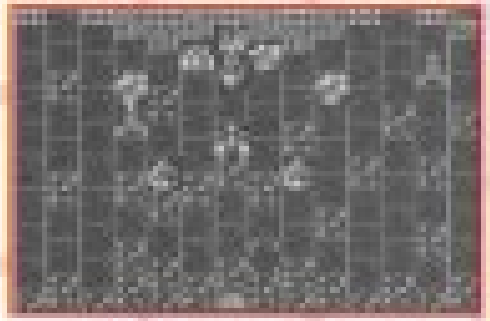


【様々な地形のステージを攻略！】

各ステージは平原、山岳、宇宙空間など、変化に富んだ地形で構成されたマップ。地形に合ったMSの生産や、攻め方を戦略的に考えなくてはなりません。



山岳ステージ！

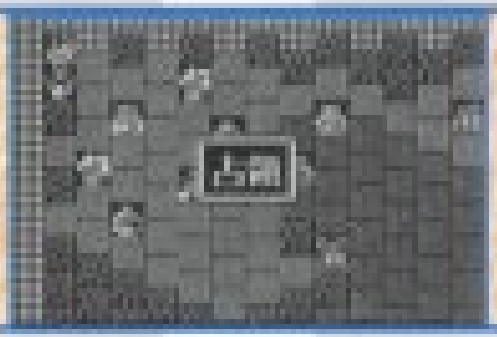


宇宙ステージ！

ターンの流れ

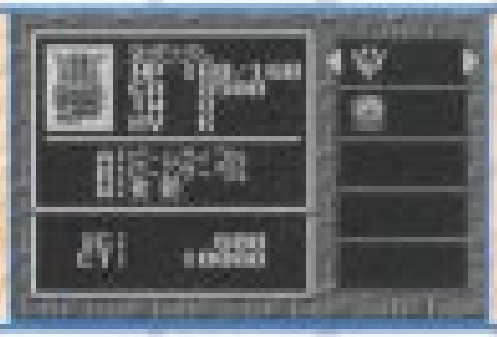
移動・占領

ユニットを移動させて、都市や基地、工場などを占領。



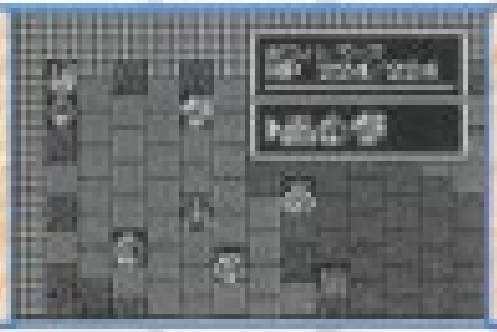
生産

メインベースや工場でユニットを生産。



搭載・出撃

戦艦にMSを搭載し、 MSを一気に遠方へ輸送。

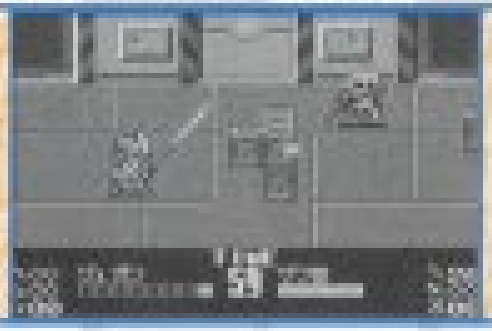


砲撃

遠隔攻撃で仲間を支援、戦闘を有利に展開。

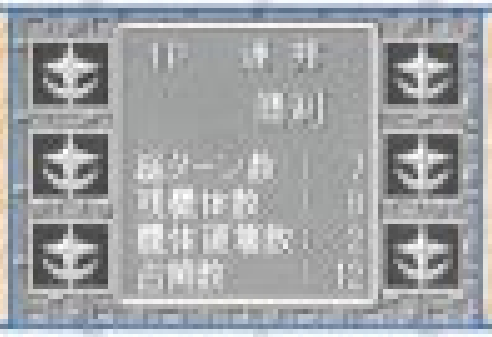
戦闘

白熱のアクションバトルで敵ユニットを破壊。

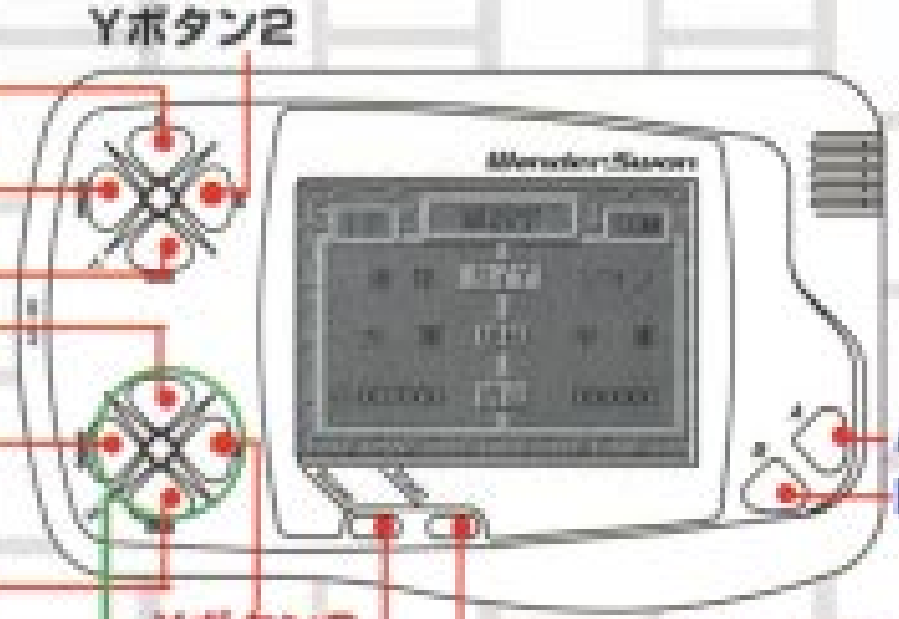


攻略

敵メインベースの占領でステージをクリア。



基本操作



※本体の操作については、ワンダースワン本体の「取扱説明書」をご覧ください。

マップ時

Xボタン／カーソルの移動（Bボタンを押しながらでカーソルの高速移動）

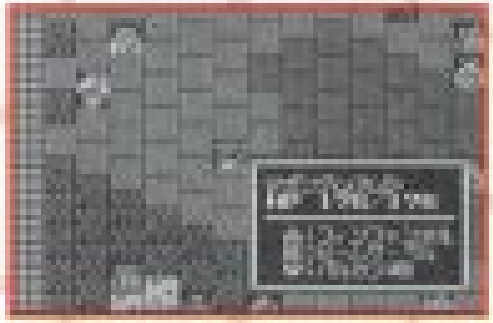
Yボタン3／押している間マップ上のユニットを隠し、下の地形を確認

Yボタン2、4／自軍未行動ユニットの検索

STARTボタン／自軍・敵軍情報の表示（Aボタンで自軍・敵軍を切り替え）

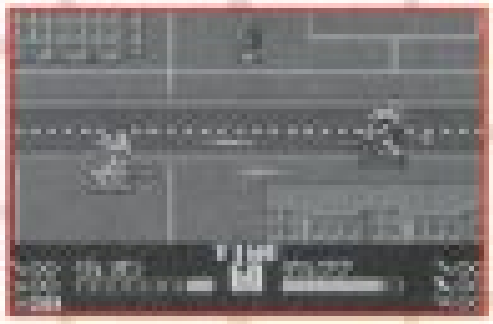
Aボタン／決定、ターン終了（ユニットのいない場所、メインベースや工場以外の場所にカーソルを合わせて）

Bボタン／ユニット情報の表示
（見たいユニットにカーソルを合わせて）



Aボタン+Bボタン+STARTボタン／ソフトリセット（タイトル画面へ）
Aボタン+Bボタン／セーブウインドウの表示（Aボタンでセーブ）

アクションバトル時



Xボタン／ユニットの移動
Aボタン／遠距離兵器の使用
Bボタン／接近戦兵器の使用
Aボタン+Bボタン／特殊兵器の使用

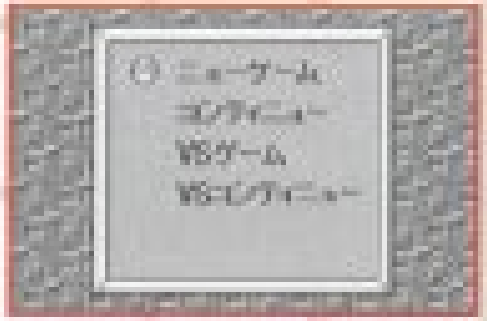
※アクションバトル時の兵器はユニットによって異なります。
※制限数のある兵器は弾切れで使用できなくなります。
※ユニットによっては特殊兵器を持っていないものもあります。

ゲームを始める前に

ワンダースワン本体に「SDガンダム ガシャポン戦記 EpisodeOne」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにするとタイトル画面があらわれます。ここでSTARTボタンまたはAボタンを押すと、モード選択画面があらわれます。

【 モードの選択 】

Xボタン1、3で遊ぶモードを選び、STARTボタンまたはAボタンで決定します。



ニューゲーム→P16参照

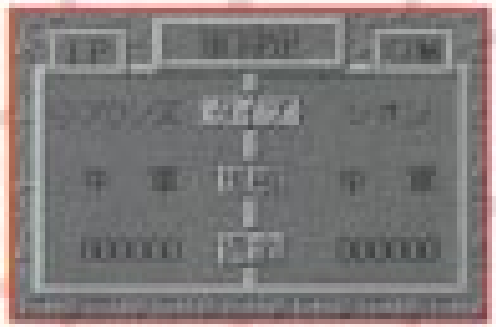
全10ステージを順番にクリアしていくストーリーモードです。初めてゲームをスタートする時、ゲームを初めからやり直したい時にこの「ニューゲーム」を選びます。STARTボタンまたはAボタンで勢力選択画面があらわれ、勢力を決定するとゲームが始まります。

コンティニュー

ストーリーモードにセーブデータがある場合、そのデータを呼び出して続きをプレイすることができます。

VSゲーム→P37参照

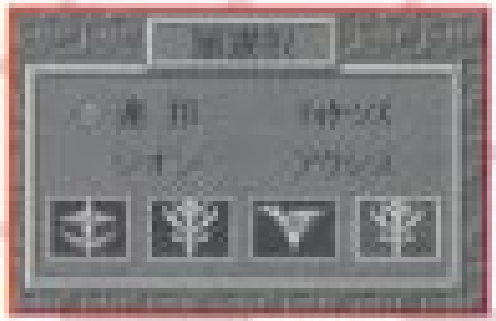
ストーリーモードでクリアしたマップから好きなマップを選び、軍の規模や軍資金を自由に設定して、コンピュータと対戦することができます。ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）で2台のワンダースワンを接続すれば、2Pで対戦プレイをすることもできます。



ゲームスタート

勢力の選択

「ニューゲーム」を選び、ゲームをスタートすると、勢力選択画面があらわれます。



4つの勢力から、指揮する軍をXボタンで選び、STARTボタンまたはAボタンで決定。タイトル画面、続いてマップがあらわれます。

※ここで決定した勢力は、ストーリーモードの途中で変更することはできません。

ゲームの基本ルール

ターン制

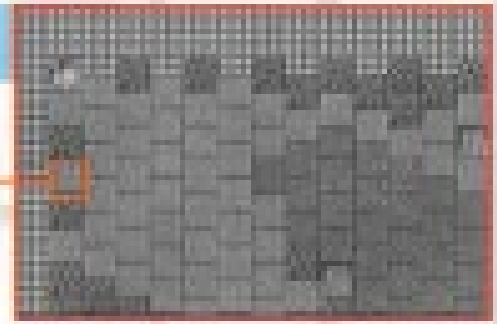
ゲームは自軍・敵軍が交代で作戦行動をおこなうターン制で進みます。自軍ユニットへの移動コマンド命令は1ターンにつき1回、ただし、砲撃を使用できるユニットは、砲撃コマンド実行後も移動することができます。

勝利条件

敵軍のメインベースを占領すれば勝利、逆に自軍のメインベースを占領されると敗北となります。

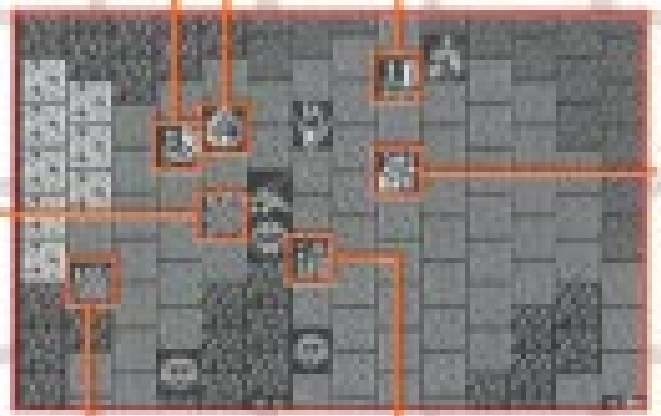
ヘックスマップ

マップは6方向へ移動が可能なヘックスで構成されています。



この線で囲われた1マスを1ヘックスといいます。

マップ



自軍メインベース
敵側メインベースの占領で勝利、攻略されると敗北となります。

自軍未行動ユニット

自軍占領都市
自軍の都市や工場には占領マーク[1]がつきます。

行動済ユニット
行動済みのユニットにはマーク[E]がつきます。

カーソル

中立都市
占領マークがついていないのが中立都市です。

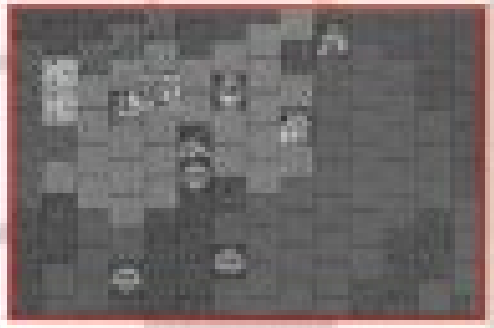
敵軍占領都市
敵軍の都市や工場には占領マーク[2]がつきます。

※VSゲームの2P対戦の場合、1P側には占領マーク[1]が、2P側には占領マーク[2]がつきます。

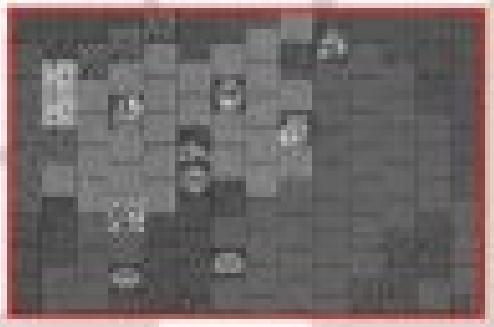
コマンド

移　動

作戦の基本となるコマンドです。移動させたいユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと、移動可能エリア以外は暗くなります。



Xボタンで移動させたい場所へカーソルを移動し、Aボタンで設定、さらにAボタンで決定します。キャンセルしたい時はBボタンを押します。

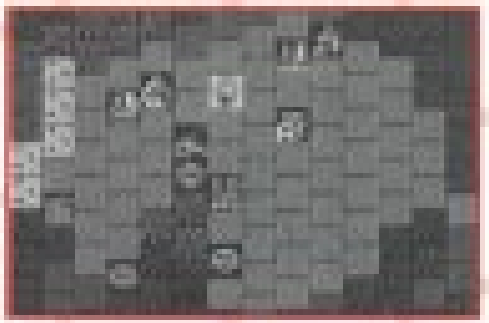


※移動できる距離はユニットにより異なります。また、移動する地形や、その地形に対する適正によっても変化します。地形に対する適正は、P44をご覧ください。
※変形可能なMSは移動時、自動的に飛行形体になります。

ユニットを中立都市や敵軍の工場へ移動させると占領(P20)、自軍の戦艦に重ねると戦艦への搭載(P21)、敵軍ユニットに重なると戦闘(P25)が始まります。詳しくは各ページをご覧ください。

【 占領について 】

移動コマンド実行時、都市や工場のあるヘックスにカーソルを合わせAボタンで決定すると、その都市や工場を占領することができます。占領がおこなえるのはMS・MAだけ、戦艦では占領はおこなえません。



占領した都市や工場には自軍の占領マーク[1]が付きます。
※VSゲームの2Pプレイヤーの占領物には占領マーク[2]が付きます。

【 軍資金 】

ターン開始時に、占領中の都市や工場から軍資金が入ります。詳しくは、P40「拠点データ」をご覧ください。

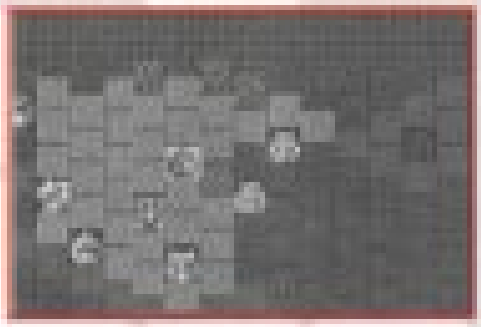
戦　艦

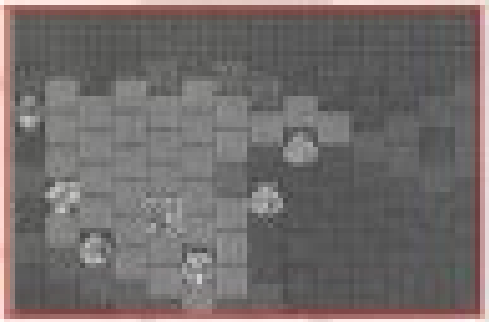
戦艦は自軍のMSを搭載し、出撃させることができます。戦艦によって搭載可能数が異なります。

【　戦艦への搭載　】

MS移動時、自軍の戦艦にカーソルを重ねて実行すると搭載が完了します。すでに満載されている場合は、画面に「満載」が表示され、その戦艦への搭載はおこなえません。

※MAの搭載も可能です。

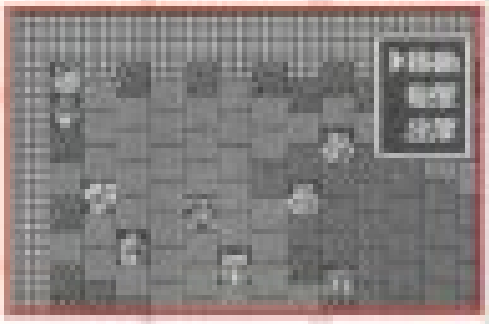




【　戦艦からの出撃　】

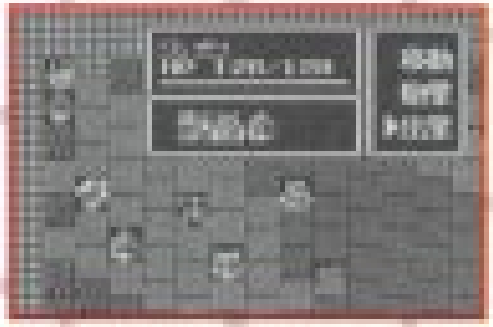
戦艦にカーソルを合わせてAボタンを押すと、「移動／砲撃／出撃」ウインドウがあらわれます。

※砲撃実行後は、「移動／出撃」ウインドウが表示され、砲撃・移動実行後は「出撃」コマンドのみが表示されます。

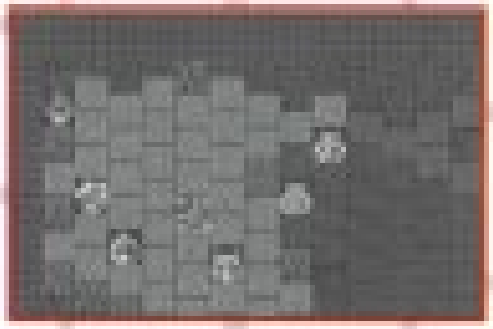


Xボタンでカーソルを動かして「出撃」を選択すると出撃画面が表示されます。

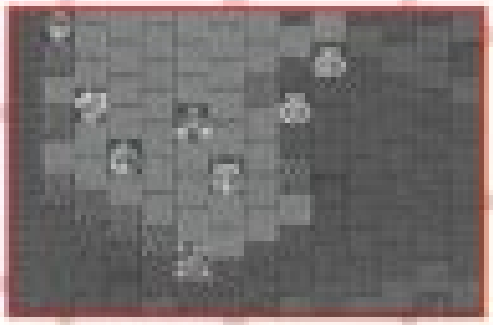
※搭載直後のMSには行動済マーク[E]が付き、選択することができません。



出撃させたいMSをXボタン2、4で選び、Aボタンを押すと、出撃可能エリアが表示されます。



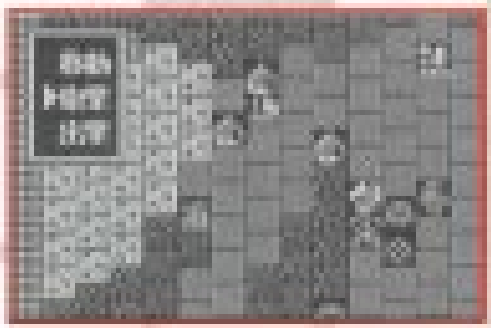
Xボタンで移動させたい場所へカーソルを移動し、Aボタンで設定、さらにAボタンで決定します。



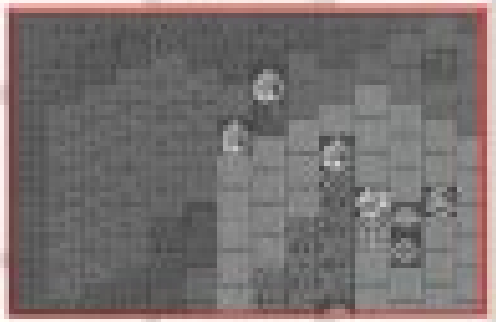
特殊コマンド

砲　撃

砲撃可能なユニットは、移動コマンド実行前に1度だけ敵ユニットに対し砲撃をおこなうことができます。
砲撃実行可能ユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと、「移動／砲撃」ウインドウがあらわれます。
※砲撃実行後は、「移動／砲撃」ウインドウは表示されません。

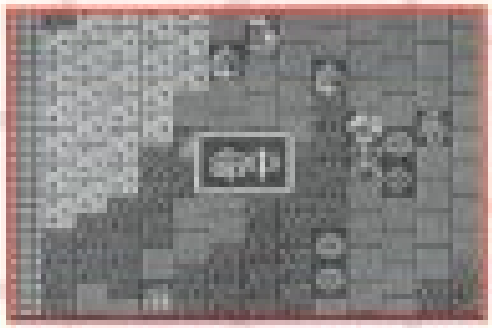


Xボタンでカーソルを動かして「砲撃」を選択、Aボタンを押すと砲撃可能エリアが表示されます。



Xボタンでカーソルを動かして砲撃したいユニットを選択、Aボタンで砲撃を実行します。
※都市や工場、自軍ユニットなど、敵軍ユニット以外への砲撃はおこなえません。

砲撃コマンドを実行すると、指定した敵軍ユニットにマップ上で砲撃をおこないます。相手に命中すれば、画面に「命中」と表示されますが、地形やユニットのタイプによっては、回避されてしまうことがあります。

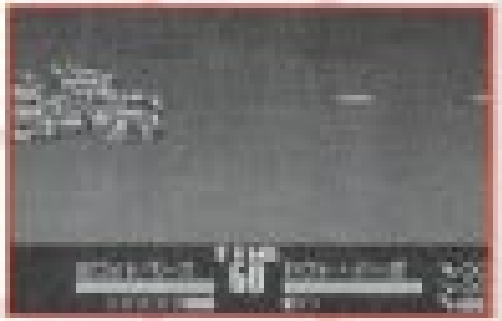


戦　闘

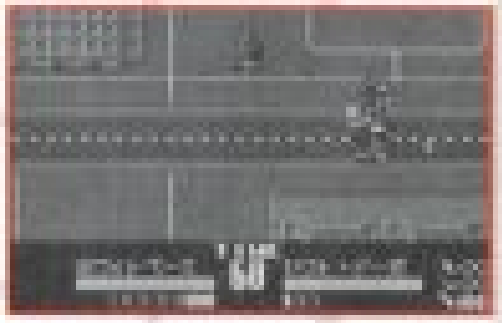
移動コマンド実行時、敵ユニットのいるヘックスにカーソルを合わせAボタンを押すと、敵ユニットに戦闘を仕掛けることができます。実行すると、戦闘が始まります。

オートバトル／戦艦 VS 戦艦・戦艦 VS MS

戦艦同士、戦艦とMS(MA)の場合、オートで戦闘が展開します。



はじめに、戦闘を仕掛けた側が攻撃をおこない、次に敵ユニットが攻撃をおこないます。



※戦闘画面の説明はP27をご覧ください。

アクションバトル／MS VS MS

MS(MA)同士の場合は、1対1の戦闘・アクションバトルが始まります。

【 戦闘開始 】

戦闘を仕掛けると、[MANU／AUTO]の選択画面があらわれます。Xボタン1、3で表示を変更し、AボタンまたはSTARTボタンで決定します。画面左側が1PのMS(MA)です。

[MANU]

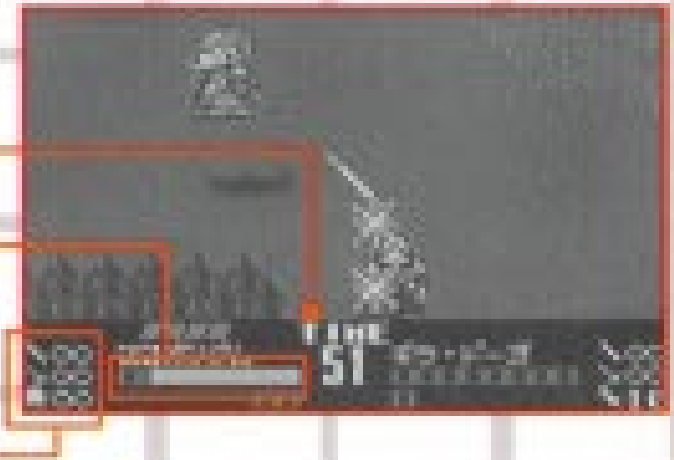
アクションバトルをプレイヤーのボタン操作でおこないます。XボタンでMS・MAを動かしながら、AボタンとBボタンで攻撃をおこないます。変形可能なMSはAボタンとBボタンの同時押しで変形が可能です。

[AUTO]

ボタン操作をせず、アクションバトルを自動でおこないます。

※敵ユニットに戦闘を仕掛けられた時も、[MANU]か[AUTO]を選択します。

【 戦闘画面 】



TIME：戦闘終了までの時間

HPゲージ：残り耐久力

※ユニットの種類によって長さが変化します。

使用可能武器データ

使用可能武器データ

- ●遠距離兵器（Aボタンで使用）／残弾数
- ●接近戦兵器（Bボタンで使用）／残弾数
- ●特殊兵器（Aボタン＋Bボタンで使用）／残弾数

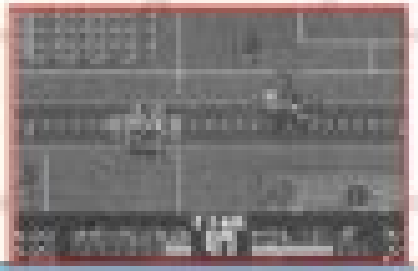
※∞は無限大をあらわします。ビームサーベルなどに多く、弾切れの心配がありません。

※戦艦には表示されません。

※カテゴリーについてはP41をご覧ください。

障害物：障害物がある場合、これを越えて移動することはできません。また、遠距離兵器のビームやライフルも通しません。

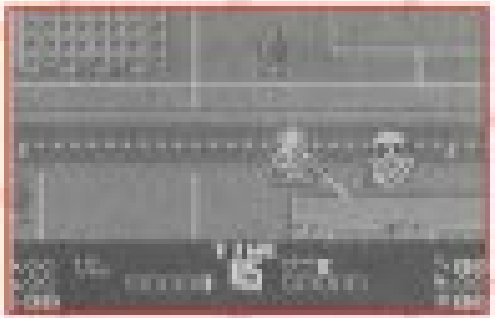
【 アイテム 】



戦闘中、バトルフィールドにアイテムやハロがあらわれることがあります。

P：一定時間移動不可	S(白)：一定時間スピードアップ
S(黒)：一定時間スピードダウン	T(白)：残り時間増加
T(黒)：残り時間減少	H：エネルギー回復
M：軍資金獲得	ハロ：戦闘の邪魔をします。

【 勝利条件 】



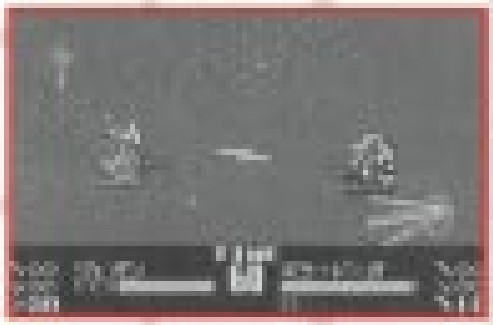
戦闘中、どちらかのHPがなくなったらバトルは終了。HPがなくなった方の負けとなり、ユニットはマップ上から消滅します。バトルを仕掛けた場所が都市や工場で、かつ、バトルを仕掛けた側が勝利した場合、同時に占領もおこないます。残り制限時間が0になるまで戦っても、勝負がつかなかった場合、戦闘を仕掛けた側のユニットは、マップ上の別の位置に戻されます。

【 戦闘時の地形効果について 】

バトルフィールドの地形は、戦闘に様々な影響をおよぼします。MSのタイプにより影響の受け方が変化します。

宇宙・隕石・スペースコロニー

慣性の法則がはたらきます。移動時、Xボタンを離しても、MSはすぐには止まりません。



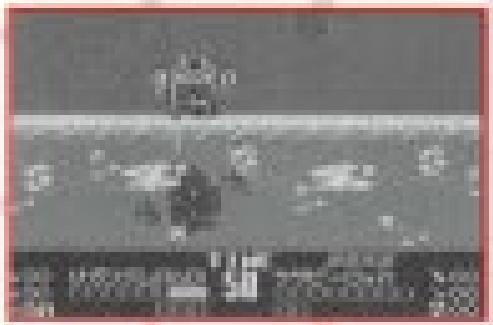
海

浮力がはたらきます。Xボタンを離していると、自然に上に浮いてしまいます。(水陸両用のMSは影響を受けません)。

大気圏

地球の重力がはたらきます。ボタンを入力しないと下へ落ちていってしまい、一番下に落ちると、大気圏の摩擦熱でダメージを受けてしまいます。

※Zガンダムのみ飛行形体時ダメージを受けません。

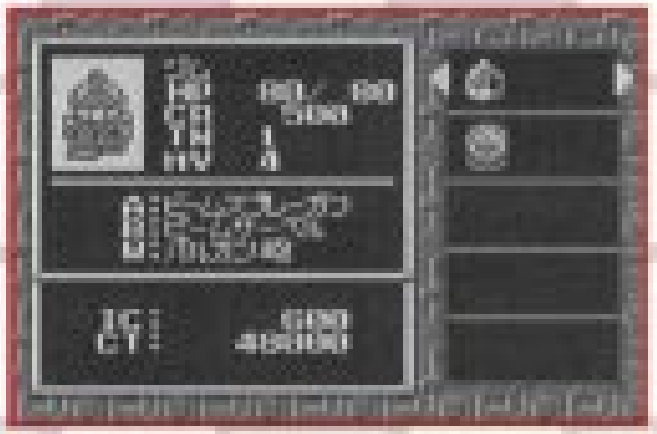


生産

メインベースと工場で、ユニットの生産をおこなうことができます。自軍のターン時、メインベースまたは工場にカーソルを合わせAボタンを押すと、生産画面があらわれます。Xボタン2、4で生産するユニットを選びます。画面には選択中のユニットの情報が表示されます。

※軍資金不足で生産できないユニットは表示されません。

※そのマップで行動不可能なユニットは表示されません。



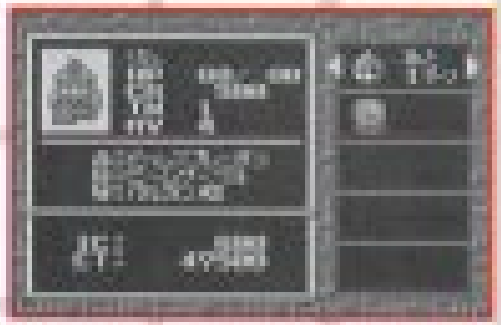
ユニット名	
HP	耐久力
CR	生産に必要な金額
TN	完成までにかかるターン数
MV	移動力
武器	使用可能な武器（戦艦には表示されません）
IC	1ターンごとに得られる軍資金の金額
CT	軍資金の総額

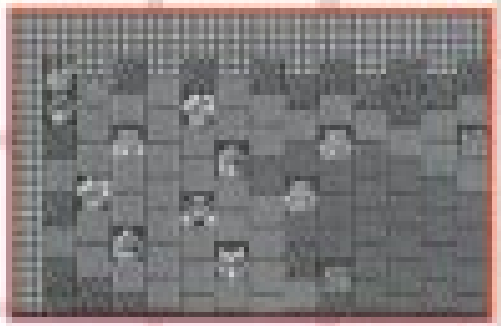
エースパイロット搭乗のカスタム機は1機づつしか作戦に参加できません。通常は生産できませんが、撃墜された場合、1機に限り生産が可能です。

MS名	必要ターン	必要金額
νガンダム	3	6000
サザビー	3	6000
ジ・オ	3	5500
キュベレイ	3	5000

生産するユニットを選び、Aボタンで生産を開始します。
生産画面の右側に完成までにかかるターン数が表示されます。

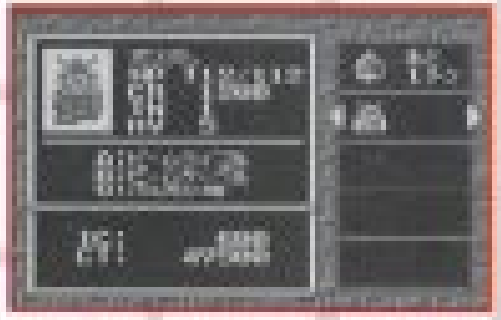
生産を指示し、Bボタンを押すと、マップ画面にもどります。
このとき、生産指示をおこなった工場には行動済みマーク[E]が付きます。
ひとつの工場で生産できるユニットは1機です。





【 他の生産拠点への指示 】

生産画面では、自軍全ての工場に生産(出撃)の指示を出すこともできます。Xボタン1、3でカーソルを移動して工場を選択、あとは通常の生産(出撃)の手順と同じです。



生産が完了すると、ターン開始時の画面に「生産完了」の文字と完成したユニットのアイコンが表示されます。

出撃

完成したユニットを、メインベースおよび工場から出撃させます。
メインベースおよび工場にカーソルを合わせてAボタンを押すと、生産画面があらわれます。出撃はこの生産画面でおこないます。

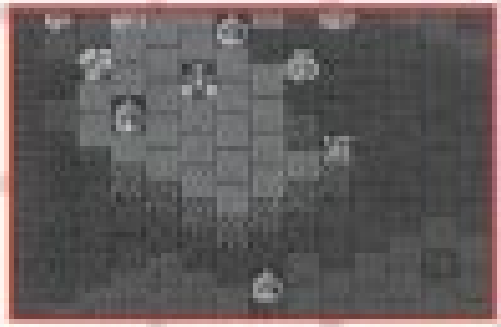
完成したユニットの項目には、「出撃OK!」の文字が表示されています。Xボタン1、3で出撃させるユニットを選びAボタンを押すと、マップ画面に切り替わり、出撃可能範囲が表示されます。Xボタンで出撃させる場所へカーソルを動かし、Aボタンで決定します。

注意!

ユニットが基地や工場の上に駐留していると出撃を実行することができません。駐留しているユニットを移動させてから出撃をおこなってください。

ダメージ回復

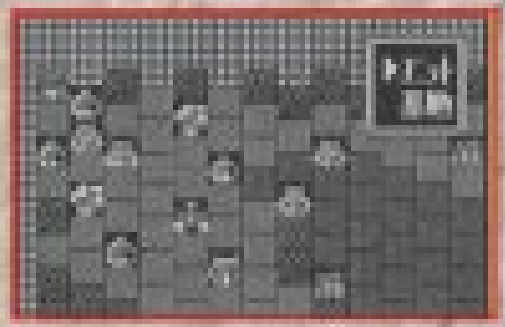
メインベースや工場、基地や都市の上にユニットを駐留させておくと、ターン開始時に戦闘や砲撃でダメージを受けたユニットのHPを回復させることができます。また、MS・MAは戦艦に搭載しておくことで、回復が可能です。



各拠点での回復率についてはP40をご覧ください。戦艦搭載時は、最大HPの20％を回復させることができます。

注意！

メインベースや工場の上にユニットを駐留させておくと、行動指示を出す際、選択画面があらわれます。Xボタン1、3で「ユニット」「基地」のどちらかを選んでから、指示を出します。



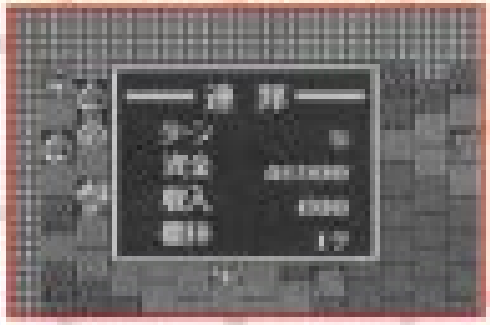
※ユニットが行動済みの場合、選択画面は表示されません。

情報画面

マップ画面では、様々な情報を確認することができます。

勢力情報

STARTボタンで表示。AボタンまたはBボタンを押すと、情報が切り替わり、敵軍の情報も見ることもできます。STARTボタンで終了します。



ターン　：現在までのターン数
資金：所有している軍資金の額
収入：1ターンごとに得られる軍資金の額
機体：所有している全ユニット数

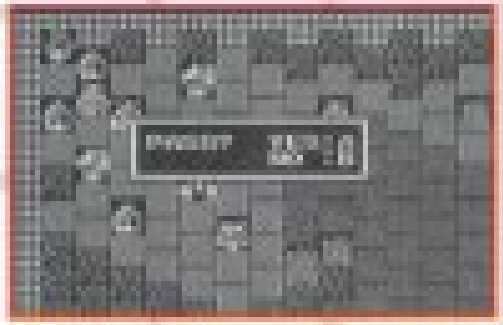
ユニット情報

見たいユニットにカーソルを合わせてBボタンで表示されます。敵ユニットの情報も、同様に確認することができます。Bボタンで終了します。

ユニット名
HP　：現在の残り耐久力／最大耐久力
所有している武器

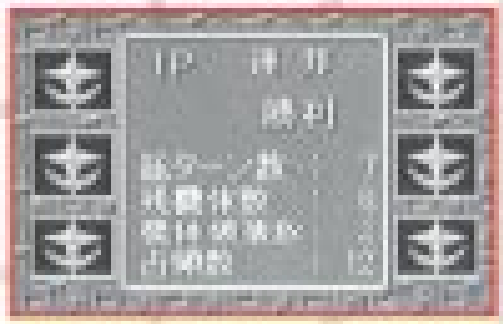
ターン終了

メインベースや工場以外の場所、ユニットのいない場所、行動済みユニットの場所などにカーソルを合わせてAボタンを押すと、PASS画面があらわれます。
Aボタンでターンを終了、ターンが敵軍に移ります。
※全てのユニットが行動しなくてもターンを終了させることができます。



勝利

敵軍のメインベースを占領すれば勝利、ステージクリアとなります。ステージをクリアすると、結果表示画面表示後セーブ確認画面があらわれます。セーブする場合はAボタンを、セーブしないで進む場合はBボタンを押します。決定すると、次のステージがスタートします。



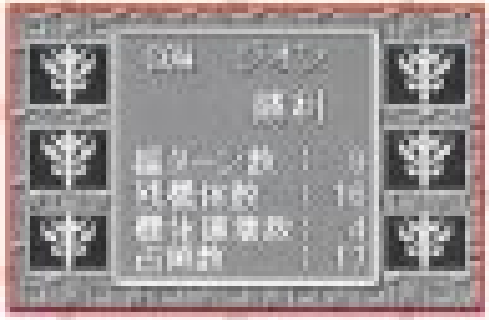
ステージクリア時の軍資金は、次のステージへ持ち越すことができます。また、クリアしたターン数によって、次のステージスタート時のユニット数が変わります。

注意！

次のステージへ持ち越せる軍資金には上限があり、上限を越えた場合、越えた分の軍資金はカットされてしまいます。例えば、上限が20,000のステージの場合、クリア時の軍資金が30,000あっても、20,000の軍資金でのスタートとなります。軍資金の上限は各ステージごとに異なります。

敗北

自軍のメインベースを占領されると敗北となり、結果表示画面があらわれます。セーブするかどうかを確認し、決定するとタイトル画面に戻ります。敗北したステージに再度挑戦したい時は、セーブを実行し、モード選択でコンティニューを選んでください。



注意！

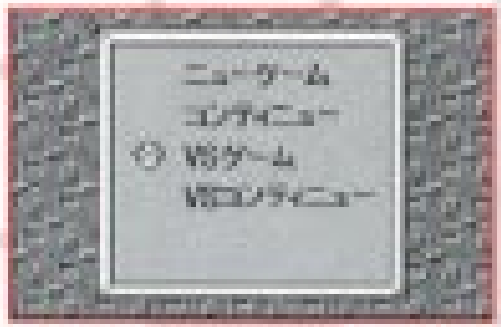
再スタートでは、前回よりも軍資金が多く、ユニットの数も増えた状態からのスタートとなります。

VSゲーム

ストーリーモードでクリアしたステージから、好きなマップを選び、軍の規模や軍資金を自由に設定して、コンピュータや2Pプレイヤーと対戦することができます。

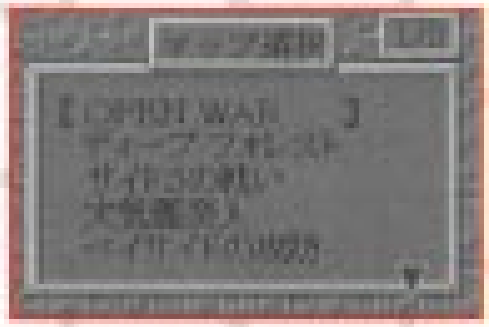
【 2P対戦 】

2台のワンダースワンそれぞれに、「SDガンダム ガシャポン戦記 EpisodeOne」のカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタにワンダースワン専用通信ケーブル(別売)を差し込み、それぞれの電源スイッチをONにします。
タイトル画面で、Aボタンまたは STARTボタンを押した側が「親機」となり、以降モード選択・マップ選択は「親機」側でおこないます。
セーブデータがある場合は、「VSコンティニュー」でゲームの続きをおこなうことができます。



【 マップ選択画面 】

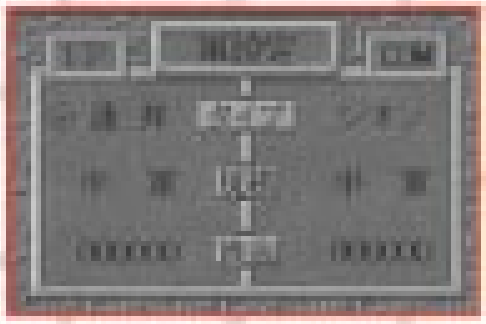
戦うマップを選びます。ストーリーモードでクリアしたステージから、好きなマップを選び、親機側がAボタンまたはSTARTボタンで決定します。クリアしたステージ数が異なる場合は、多い方が優先されます。



【 設 定 画 面 】

続いて、勢力・軍の規模・軍資金を設定します。親機側のXボタン1、3で項目を選び、Xボタン2、4で項目を変更、Aボタンで設定を終了します。
2P対戦時、2Pの設定は2P側のXボタンでおこないますが、設定終了は親機側でおこないます。

※コンピュータとの対戦の場合、初めに1P側を、続いてコンピュータ側を親機側で設定します。



ゲームがスタートします。ルールはストーリーモードと同じです。

注意!

親機側でのみセーブが可能です。COM対戦、通信対戦どちらかひとつだけセーブすることができます。

拠点データ

名称	収入	ダメージ回復率
メインベース(地上)	500	20%
メインベース(宇宙)	500	20%
工場(地上)	100	15%
工場(宇宙)	100	15%
都市	300	10%
基地(地上)	200	15%
基地(宇宙)	200	15%
スペースコロニー	300	10%

ユニット一覧

【 生産ユニットのタイプ 】

両：宇宙/地上の両基地で生産可能。
地：地上施設でのみ生産可能。
宇：宇宙施設でのみ生産可能。

連邦

名称	生産タイプ	移動タイプ	砲撃	変形
ガンダム	両	汎用	―	―
ガンキャノン	両	汎用	●	―
Ｚガンダム	両	飛行	―	●
百式	両	汎用	―	―
ガンダイバー	地	水陸	―	―
ジェガン	両	汎用	―	―
ホワイトベース	両	戦艦	●	―

名称	生産タイプ	移動タイプ	砲撃	変形
ジム	両	汎用	―	―
ガンダムMk-II	両	汎用	―	―
リックディアス	両	汎用	―	―
ZZガンダム	両	飛行	―	▲
リ・ガズィ	両	汎用	―	―
Vガンダム（アムロ搭乗）	両	汎用	●	―

ジオン

名称	生産タイプ	移動タイプ	砲撃	変形
ザクⅡ	両	汎用	ー	ー
ドム	両	汎用	ー	ー
ズゴック	地	水陸	ー	ー
ビクザム	宇	宇宙	ー	ー
ジオング	宇	宇宙	●	ー
α・アジール	宇	宇宙	●	ー
レウルーラ	両	戦艦	●	ー

名称	生産タイプ	移動タイプ	砲撃	変形
グフ	地	地上	ー	ー
ゲルググ	両	汎用	ー	ー
ギラドーガ	両	汎用	ー	ー
エルメス	宇	宇宙	●	ー
ヤクトドーガ	両	汎用	ー	ー
サザビー（シャア搭乗）	両	汎用	●	ー

ティターンズ

名称	生産タイプ	移動タイプ	砲撃	変形
ハイザック	両	汎用	ー	ー
バーザム	両	汎用	ー	ー
メッサーラ	宇	宇宙	ー	●
サイコガンダム	両	飛行	ー	▲
バウンドドック	両	飛行	ー	●
マリンハイザック	地	水陸	ー	ー
ドゴス・ギア	両	戦艦	●	ー

名称	生産タイプ	移動タイプ	砲撃	変形
マラサイ	両	汎用	ー	ー
バラス・アテネ	両	汎用	ー	ー
アッシマー	地	飛行	ー	●
ハンブラビ	両	飛行	ー	●
バイアラン	両	飛行	ー	ー
ジ・オ（シロッコ搭乗）	両	汎用	ー	ー

アクシズ

名称	生産タイプ	移動タイプ	砲撃	変形
ガザC	両	飛行	ー	●
ガ・ゾウム	両	飛行	ー	▲
ハンマ・ハンマ	両	汎用	●	ー
ドライセン	両	汎用	ー	ー
カプール	地	水陸	ー	ー
ドーベンウルフ	両	汎用	●	ー
グワダン	両	艦艇	●	ー
バウ	両	飛行	ー	●
ズサ	両	飛行	ー	●
R・ジャジャ	両	汎用	ー	ー
ザクIII	両	汎用	ー	ー
クインマンサ	両	汎用	●	ー
キュベレイ（ハマーン搭乗）	両	汎用	●	ー

※変形の▲はマップのみ変形可能なMSです。

※宇宙と地上の混合マップに関しては、宇宙施設で開発した宇宙用ユニットは地上に降りられず、地上施設で開発した地上用ユニットは宇宙に出られません。ただし、アッシマーは生産は地上施設でのみ可能ですが、宇宙に出る事が可能です。

地形一覧

各数値はその地形を移動する際、1ヘックス移動するのに消費する数です

地形	汎用	飛行	水陸	宇宙	地上	戦艦
マップエンド	×	×	×	×	×	×
平地	1	1	1	×	1	1
砂漠	2	1	3	×	2	1
森	2	1	3	×	2	1
山	×	×	×	×	×	2
海	4	1	1	×	4	1
都市	2	2	2	×	2	2

地形	汎用	飛行	水陸	宇宙	地上	戦艦
メインベース(地上)	2	2	2	×	2	2
工場(地上)	2	2	2	×	2	2
基地(地上)	2	2	2	×	2	2
月面平地	1	1	×	1	×	1
クレーター(小)	2	1	×	1	×	1
クレーター(大)	3	2	×	2	×	2
宇宙	1	1	×	1	×	1
隕石	2	2	×	1	×	2

地形	汎用	飛行	水陸	宇宙	地上	戦艦
大気圏	①	①	×	①	×	①
宇宙の渦	×	×	×	×	×	×
メインベース(宇宙)	2	2	×	2	×	2
工場(宇宙)	2	2	×	2	×	2
基地(宇宙)	2	2	×	2	×	2
スペースコロニー	2	2	×	2	×	2

①は移動力に関係なく、1ターンに1ヘックスずつしか進めません。
×は進入できない地形です。

使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。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カートリッジの抜き差しをすると、セーブされてい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。
●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ワンダースワン® 専用ホームページ GO! ワンダースワンWeb版 http://www.swan.channel.or.jp/

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～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、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●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
台東区駒形1-4-10 〒111-8081 ☎ **03-3847-6666**
●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

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。

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、相談センターまでご一報ください。

WonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。