



少年は百円玉を握りしめていた。目の前には美しくも輝く、夢を売ってくれるマシンが、少年の百円玉を今や達しと待っている。百円玉を所定の穴に押し込み、つ、ついに銀色に光るハンドルを右に回した——。ガチャッ！とどうしたことがいつもなら、赤や青、色とりどりのカプセルが出るハズなのに……。ハンドルを握っていた手にはいつの間にかコントローラーII(もちろんファミコンよ!)が……目の前のガチャポンマシンはいつのまに

か消え……何と夢が幻かSDガンダムがTV画面の中でメチャクチャ暴れていたのだった……//
ジャーン、ついに出ました、全国のオモチャ屋の2頭身ヒーロー、足が短いと言われながらも、君たちの心をつかんで離さない爆笑軍団。その名もスーパーディフォルメ・ガンダム・ワールド(ちょっとなげ〜な)ガチャポン戦士のスクランブル・ウォーズの始まりヨ。

DISK SYSTEM BAN-SG1

ガンダムワールド ガチャポン戦士
スクランブルウォーズ

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

ブライトさんの1ポイント シミュレーション
「マイ・ネーム・イズ・ブライト」
「ディス・イズ・ア・SD!!」

●各マップの特徴をヨ〜考えよう。水中が多いもの、惑星がカッتونてる奴、宇宙ばっかしか、生産するユニットもそれに合わせた方がイイぜ。
●各マップにはそれぞれ、出撃可能、または、生産可能なユニットが制限されてる。生産できないからって、ワメくなヨ。
●まあ〜、その、波状攻撃が初心者の君には基本だね。安いザクなんかで少しづつ敵をくずしていこう!!
●やつぱり、カネや、金、カネ、おせせ、これがなきゃ生産できまへん。金のなる木の都市やコロニーはしっかり防衛しよう。
●君の性格を戦いにいかそう、ポリシーを持つこと!!
たとえば……
①じつとガマンの子タイプ
「ほ〜らよく、ちよ金箱にがつぱりためてるあの子。」
高性能な、高〜いユニットばかりつけて、ピシッ、バシッ、ザクなんかをやっつけよう。相手が勝手につぶれるまで待つことです。
②きりぎりすのムダ使いタイプ
「ちよ〜とためると、すぐにくだらぬ物を買っ君! お田さんにおこられてる君だよ、キミ!!」
安い、ザクやグフをザクザク生産して、物量作戦で攻める、相手に反撃のゆとりを与えないことね!!



ディスクカードを書き換えたらシールもきれいはりかえよう!

- 1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。
- 2 古いシールをはがしたら、ディスクカード用シールの SIDE A と SIDE B をよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。
- 3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにやさえてください。

注意 ディスクカード用シール (SIDE A・SIDE B) 以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。

まず、ゲームを始める準備をしよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをON。ディスクカードのSIDE Aをセットしてしばらく待つとタイトル画面が現れる。

さてスタートボタンを押すと次のモード画面、ここで次の4つから選択しよう。(↑ボタンで選んでAで決定)

WATCH (コンピュータ同志で戦わせる)
1. **PLAYER** (1人用)
2. **PLAYER** (2人用)
CONTINUE (セーブしたゲームを行う)

CONTINUE以外はすべてマップ選択画面になります。

○マップノセンタク ○ショキノヘイリョク ○アイテナイブ

君の戦いたい どちらでも シャアもハマーン
バトルフィールドを お好きな方を! もいるのデス
選べ!

カプセルカーソルを↑ボタンで動かし、Aボタンで決定。

WATCH	COM VS COM	COMのみ
1 PLAYER VS COM	COMのみ	COMのみ
1 PLAYER VS 2PLAYER	1は青カプセル 2は赤カプセル	

さあいよいよゲームが始まる……。

SAVE セーブ

毎度おなじみのセーブ機能ですが、ナント、WATCH、1PLAY、2PLAY、3つのモードともSAVEが可能!!

ゲームの途中でセレクトボタンを押すとインフォメーションモードでA OK B EXITかを聞いて来たら OK を選んでAボタンを押せば「NOW SAVING」が出てセーブされるのだ。セーブは現時点での状態そのまままで保存され、後日続きを楽しめちゃうのだ。
*セーブは1データだけで、新しいゲームをセーブすると前のデータは消えてしまいます。
*WATCHモードと1PLAYのときはセレクトボタンを画面が変わるまで押し続けてください。

スーパーリアルシミュレーションゲームだ!!

タダのTVゲームだと思っている君、キミ!!いくらMSが足の短いディフォルメだからってバカにしてちゃイケナイヨ。シミュレーションゲーム(本格的な戦略ゲーム)を知っている人ならわかると思うけど、チョット頭を使わないと勝てないんだ、ただ単に1対1で戦闘するだけじゃなくて、将棋のように複数のちがった性質・強さを持つMSを動かしてコロニーや都市を占領しつつ資金をかせいで首都でMSを新しく生産したりと様々な条件を有効に使わないと勝てないんだ。敵側の首都を占領するまでこの頭脳戦が続けられるゾ。(ウンツ、ムツカシイ!!)

シミュレーションゲームをする前に……
次の言葉の意味を覚えといてね。

- フェイス PHASE: これはね、自分の番のことを言うんだ。マップ画面の四角の枠1つ1つを言うゲーム中は、1回のフェイスで3つの操作ができるヨ。
- ターン TURN: 自分のフェイスと相手のフェイスを1回づつ行なうと1つの単位が終了。この単位をターン(TURN)と言う。ユニットの生産時間はこのターン数であらわしてるのだ。
- スクウェア SQUARE: マップ画面の四角の枠1つ1つを言うゲーム中は、1回のフェイスで3つの操作ができるヨ。
- ユニット MS・MA・戦艦それぞれをユニット呼ぶのヨ。
- クリック: ユニートを移動したり生産工場を稼働させるためのカーソルを合わせ、操作できるようにすることを言うの!!

インフォメーション画面ダョ〜ン。

首都をクリックすると生産指令画面が出現

- フェイス(順番)表示
- フェイス内の残り操作可能回数
- 現在のターン数
- クリック中のユニット名
- クリック中のユニットの移動力残量
- エネルギー量 MAX 残量
- 現在、首都の「ガチャポン」マシンで生産中のユニット完成すると白黒が、青や赤に変わり、音と点滅で知らせる。
- IC(INCOME) 1ターン毎の収入表示
- CT(CAPITAL) 収入の総額、これがMSの生産資金となる。

コントローラー基本操作

↑ ↓ ← → + ボタン ユニートを動かす、カーソル操作
START ゲーム開始、バトルモード開始

SELECT セーブ
B ボタン 武器2 または変形、クリックのキャンセル
A ボタン 武器1、クリック

*パス以外のセーブ、モード選択、バトルモードスタート等はコントローラーI側で行います。

マップモードでの戦いは頭を使うのヨ!
写真がマップモードの画面だけど……
戦闘を始める前に基本操作をおぼえてネ!

MS等を移動させるには……

①マップカーソルを、MS上に重ねAボタン
②↑ボタンで移動、Aボタンで決定、Eマークが表示
③↑ボタンで移動、Aボタンで決定、Eマークが表示

(白く変わる=クリック中)

戦艦の移動は……

①マップカーソルを戦艦上に重ねAボタン
②「MOVE」を↑ボタンで選択しAボタン
③↑ボタンで移動、Aボタンで決定、Eマークが表示

(白く変わる=クリック中)

戦艦はマップ上で攻撃ができる!!

①移動の②で「FIRE」を選びAボタン
②「MISSILE」or「BEAM」を選びAボタン
③照準⇨を↑ボタンで敵艦に合わせAで発射! 命中したり、ハズれたり、ユニークなSDらしい画面表示があるヨ

射程距離は4スクウェア以内。
ミサイルはダメージが大きく命中率が低い
ビームはダメージが少ないが命中率が高い

以上の操作は最後のAボタン(移動ならE表示、攻撃なら発射)を押す以前ならBボタンでキャンセルが可能なんだ。



○パスもできるゾ

Bボタンを押しながらAボタンを押すと、インフォメーション画面にA...OK B...EXIT と聞いてくるからパスするならAボタンを押そう。
ターン数をかせいだり、ユニットを必要以上に動かしたくない時に使うのだ。

マップにはイッパイ種類があるのダーツ

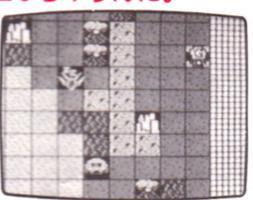
マップ上で区切られた枠をスクウェアと言うんだけど、そのスクウェアの地形によってMSの必要な移動量がちがう。各々の地形の移動量が移動するたびに減っていくゾ。また、占領するとOT(資金)が手に入る所、バトルモード時での特徴の違いなども覚えておこう!!

地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴	地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴
宇宙	SPACE	1	障害物はないが、慣性が働く	宇宙	SPACE	1	宇宙での資金源もユニットのエネルギー補給地
アステロイド	ASTEROID	3	障害物もあり、慣性もある。守衛的地形	都市	CITY	1	地上での資金源もユニットのエネルギー補給地
大気圏	ATMOSPHERE	全移動力	下に引力が働いて、落下で落ちるとダメージを受ける。	火山	VOLCANO	移動不可	唯一、進入不可能な地形
森林	FOREST	2	地上での基本的な障害物	砂漠	DESERT	3	平地と同じだが移動コストが高い
平野	PLAIN	1	障害物はなく自由に動ける	首都	CAPITAL	3	唯一ユニットの生産できる場所。ここが陥落するとゲーム終了
海	SEA	3(1)	水中用MSに有利。水面上に浮力が働く。				

スゲー!MSを自分で生産しちゃうんだ。

生産指令

自分のフェイスになったら、自分のエリアの首都をクリックしよう。(クリックはAボタンね) そうすると青だと赤側のインフォメーション画面に、赤だと青側に生産指令が表示されるんだ。そしたら、+ボタンの↓でユニットを選択してAボタンで生産開始だ!!



※各ユニットの総数は最大32。赤軍32、青軍32 計64まで生産可能。

ユニットにエネルギーを補給セヨ!

エネルギーは都市やコロニーで1ターン待てば補給される。しかし、バトルモードによる、防衛戦勝利なら一度外へ出て、戻って1ターン、侵襲勝利ならもう1ターン待つこと。ただし、首都では補給できないし、自軍の首都へはユニットは入れないゾ。

ユニットの名称

PC (PRODUCTION COST)生産費用
EN (ENERGY)エネルギー量
TN 生産に必要なターン数
MV 1フェイズの最大移動量

バトルモード

2頭身ヒーローが短い足で縦横無尽に駆け回る。
リアルタイム、シミュレーション!!
マップモードで敵のいるスクウェア侵入
Aボタンを押すとバトルモードへ。
ロードが終わったらスタートボタンでバトル開始だ

マップモードではいろんな地形があったよネ、バトルモードだって同じさ。マップが宇宙ならバトルも宇宙、(隕石が飛んでくるゾ)、海なら水中に背景が変わるヨ。

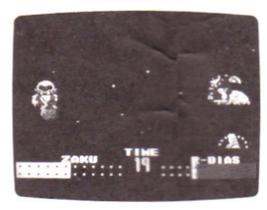
さあ、ハッケヨイ、ガチャポン!!

制限時間60秒1本勝負
ユニットによって使用出来る武器がちがうから、ページのデータ表を見て研究しようネ!

○エネルギーがゼロになった方が負け!!

60秒の制限時間があるから、勝てそうにもない相手なら逃げ回るのも手か?

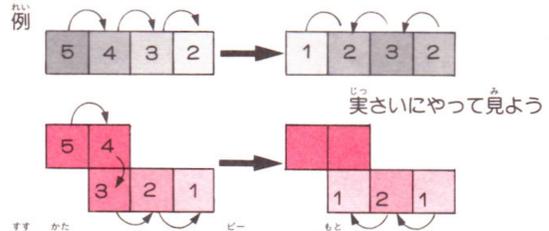
時間切れ〜の場合は、エネルギーの残りが少ないユニットがそのチームの進行方向とは逆に一定距離もどされます。自軍側のマップ最後端部など(壁ぎわ)で、自分のユニットのエネルギーが少なくなると、マップ画面上で自軍のユニットが爆発/負けになる場合があるゾ。



ゲームをスムーズに行なうコツ

○移動量の注意

移動量は次のように減りますからきをつけてね!



○1フェイズは3回まで

1回のフェイズで3回まで操作できるけど、同じユニットは2度以上動かさないよ。都市で生産指令も1回、戦艦の攻撃も1回動かしたことになるからね。

TURNは999回が最高で、勝負がつかないとうなるかって?、それは君、自分の目で確かめてヨ!!

きょうふのMS・戦艦・MAなど全で一た

生産費用 PC 生産ターン数 TN
MAXエネルギー(最大値)EN マップモード移動力 MV
武器Aボタン用...A 武器Bボタン用...B

お笑い戦士一覧表

ZAKU サク
PC 100
TN 1
EN 48
MV 6
Aマシンガン
Bヒートホーク

ご存知、ジオン軍の「バカの一ツ先」ザク一ツ。生産コストは激安、日本、いや宇宙イチ。モチロン強くないので(首都)附近の都市占領に使用してはイカナイ!

GOUF グフ
PC 200
TN 1
EN 48
MV 6
Aマシンガン
Bヒートロッド

ザクのパワーUP版のMSネ/すこしは強そうになったデショ。なんたってヒートロッドが武器だもんね。障害物を利用して中距離アタック!! だけど運動不足で、スピードがないのが残念ヨ。

DOM ドム
PC 500
TN 1
EN 48
MV 6
Aジャイアントバスター
Bヒートサーベル

俺はな〜地上戦が得意なんだヨ。ザクやグフなんてスげないぜ/バスターだつて弾のスピードは遅いけど、あたりのやあ、爆風でだつてダメージを与えられるゾ。なるべく障害物がある場所でケンカしよ〜ぜ!!

Z'GOK スゴック
PC 800
TN 1
EN 48
MV 8
Aビーム砲

ジオンのトビ隊とボクのゴト。特技は水陸両用、特に水中での攻撃力と機動力はバツタン!! ボクの欠点は防衛不足と宇宙での能力が低いことなの。でも重装甲では、ピカイチの出来ね。

ZOGG ソック
PC 1000
TN 2
EM 72
MV 6
Aビーム砲

オイ! スゴック、いい気になるなよ、水中じゃ俺の方が強え〜ぜ/重装甲は出来ね〜ガヨ。守衛力もハイレベル。だが、陸上と宇宙じゃ機動力が低いんだ、ワライ〜けど攻撃を受けないようにしてくれな〜。

GA-ZOWMN ガソウム
PC 1800
TN 1
EN 64
MV 10
Aビームライフル
Bビームサーベル

ちよつと体型はゴツいが、機動力は高いぜ。影の実力者とは俺のことヨ。ビームサーベルの威力は重装甲では最強だ〜。どちらかといえば防衛戦向きさ。

ELMETH エルメス ララァ専用MA
PC 1800
TN 2
EN 72
MV 12
Aビーム砲

ワタシはMSじゃなくてMAなの、NEWタイプを使う、サイコミュでビームを操るビーム攻撃は宇宙などで圧倒的に強い。でもずかしの量産で接近戦に弱いヨ。

MESSALA メッサーラ
PC 4000
TN 2
EN 80
MV 11
A拡散ビーム砲

俺ならZガンダムとだつて対等にやれるぜ。なんたって拡散ビーム砲は強え〜よな。俺は宇宙生れだから空間戦の方が得意だが、まあ攻撃戦の敵艦として使ってくれ!

100SHIKI 百式
PC 3500
TN 2
EN 80
MV 10
Aビームライフル
Bビームサーベル

なんで私だけ日本語の名前なの? なんでガンダムチームに入れたの? ...まあ、いいか。機動力とビームのパワーでZガンダムより強いんだ。広いバトルフィールドでの中盤戦にBEST!!

HAMMA-HAMMA ハンハンマ
PC 4500
TN 3
EN 88
MV 12
A有線ハンドビーム
Bビームサーベル

サイコミュじゃないけどハンドビームは強力、ビームサーベルもZガンダムと同等の威力という、ハンマじゃない奴、やっ高い。たぶらなMSで、こ〜ととガマンして走る? qアキラメる? でも、ノドから手が...!!

ZZ-GUNDAM ダブルゼータガンダム
PC 5500
TN 3
EN 96
MV 12
Aビームライフル
Bビームサーベル

よ〜大統領!!、遂に真打ちの登場。究極のガンダム、とヨイシヨシちゃうくらい強い。だけど、高い。たぶらなMSで、こ〜ととガマンして走る? qアキラメる? でも、ノドから手が...!!

GELGOOG ゲルググ
PC 1000
TN 1
EN 54
MV 9
Aビームライフル
Bビームナギナタ

重装甲の中では、高性能でコストパフォーマンスに優れているのが私。両方形のビームサーベルは強力です。ハイッ、攻撃戦の切りこみ隊長にピタッの伊達男。

RICK DIAS リックディアス
PC 1500
TN 1
EN 64
MV 10
Aクレーパーズカ
Bビームサーベル

MSの秀才がこのボクね。重装甲では攻守ともにNo.1のバランスの良さを誇ってます。クレーパーズカはドムくんよりの強力。中盤の障害物戦では主力になります。ガンバリます。

BOUND-DOG バウンドドッグ
PC 2000
TN 1
EN 72
MV 12
Aビームライフル
B変形

変形はアタマだけじゃいよ、アシマ〜さん、パワーだつて同じ攻撃力だつて食けないし、それに重装甲だもん、でも安売りのしれないから、ちよつと高めの生産コストよ〜。

ASSHIMAR アッシュマー
PC 2000
TN 2
EN 72
MV 12
Aビームライフル
B変形

なんと俺は変形しちゃうんだヨ。そして強力なビームでシバシバ敵をやっつける。変形するとスピードUP、MS状態なら正確な攻撃が可能。移動力もピカイチさぜ。

Z-GUNDAM ゼータガンダム
PC 4000
TN 2
EN 80
MV 11
Aビームライフル
Bビームサーベル

もちろん主人公かめ、だから戦艦はオールマイティにこなす。GUNDAMより数段強力なビームと機動力はあるけど、ただ、タダ〜だけじゃない、値段が高〜い。

QUBELEY キュベレイ
PC 4200
TN 3
EN 80
MV 12
Aファンネル
Bビームサーベル

私は、エルメス、ジオンの仲間です。でもビームサーベルも使えるからエライです。動きもしなやか、口に広がるジョーシ〜を奢り、マツリ、あと味よい、ファンネル攻撃は、最高ヨ!!

PSYCO GUNDAM サイコガンダム
PC 5500
TN 3
EN 96
MV 10
A拡散メガ粒子砲

ど〜せ俺はガンダムチームに入れてもらえなかつた。逆のに精神もあつてもかかると、だろ。ど〜、ど〜ノロイけど、拡張メガ粒子砲は立っ〜子ガもつと強いちゃうぜ。スゲー威力なんだヨ向う所敵なんだ!!

WHITE BASE ホワイトベース
PC 8000
TN 4
EN 96
MV 12
A追尾ミサイル

マップモードでも攻撃できるのだ。それに地形の制約を受けず移動量は1つずつ、大気圏は別だけだね。コロニーや都市の占領には使えない。ただ追尾ミサイルは当たればスゴイ威力。大事にしようね、高いから。

MUSHA-GUNDAM 武者ガンダム
PC
TN
EN
MV
A
B

何者かはすべて謎につつまれてる。SDの中でも最近人気がある赤丸急上昇の強い奴だ。「ど〜この誰だか知らないけれど、やっぱり何だかわからない」。はたして武者ガンダムはいずこへ.....

これだけは覚えておいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

●ゴミゴミしたところは大キライ!ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光のあたる場所にも置かないで欲しい。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには...

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう!

よけいなお世話のアイテムさん! (バトルモードでおじゃましま〜す)

アイテム	効果
短縮時間	●戦闘タイムが10秒減少します。
エネルギーUP	●MSのエネルギーがUPします。但し、ENMAX>=ENの制限よりMSのENMAXより多くはなりません。
移動速度UP	●約10秒間、戦闘モードでの移動スピードがUP。ただし、スピードのもとと違いMSには効果がない。
金銭のお札	●取った方の動きが5秒間STOPしてしまう呪いのお札。

ディスクカードは大切に取扱おう

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで!それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力があるので、近づけないようにしましょう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのはいけません。いつもプラスチックのケースの中に入れておいてね。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池の新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの裏と表が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

ゲーム終了、ラストのエンディングは楽しみネ!!

エンディングの時、スコアが表示されちゃうぞ。最終ターン数、両軍のユニット総数、占領した都市やコロニーの数など、終了データもバッチリ!!君の実力がわかるね。

●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃうと、ディスクシステムの説明書もよく読もう!

発売元 株式会社バンダイ 玩具部(E/L) 東京都台東区駒形2-5-4 1111

ファミコン コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
*使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。
*遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり
商品の企画、生産には万全の注意を払っておりますが、ゲーム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あります。万が一、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、万一お買付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
(東京) 東京都台東区蔵前3-1-12 1111 ☎03-865-9991
(大阪) 大阪市東区内久宝寺町4-51 540 ☎06-942-0371
(名古屋) 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

おことわり
ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご購入になるか、03-865-9999-9996でお聞きください。

© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

