

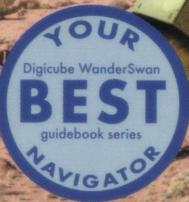


機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編

WonderSwan.

# 蒼き星の霸者

オフィシャルコンプリートマニュアル





機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編

Wonder-Swan®

# 蒼き星の霸者

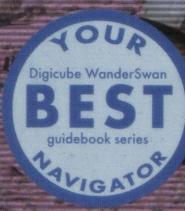
オフィシャルコンプリートマニュアル



# 地球制圧作戦完了。

- 幹部会議のノウハウから戦略、戦術のキモが、これ一冊でバッチリ分かる。
- 複雑なイベント分岐のすべてをフォローする詳細なシナリオチャート攻略。
- 全モビルスーツ、全キャラクターのデータを原作の設定情報とともに掲載。

ワンダースwan版「ギレン」の  
あらゆるデータを結集した独占完全攻略本!



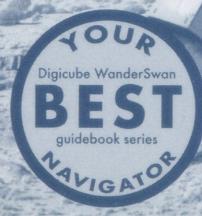




機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編  
蒼き星の霸者



オフィシャルコンプリートマニュアル





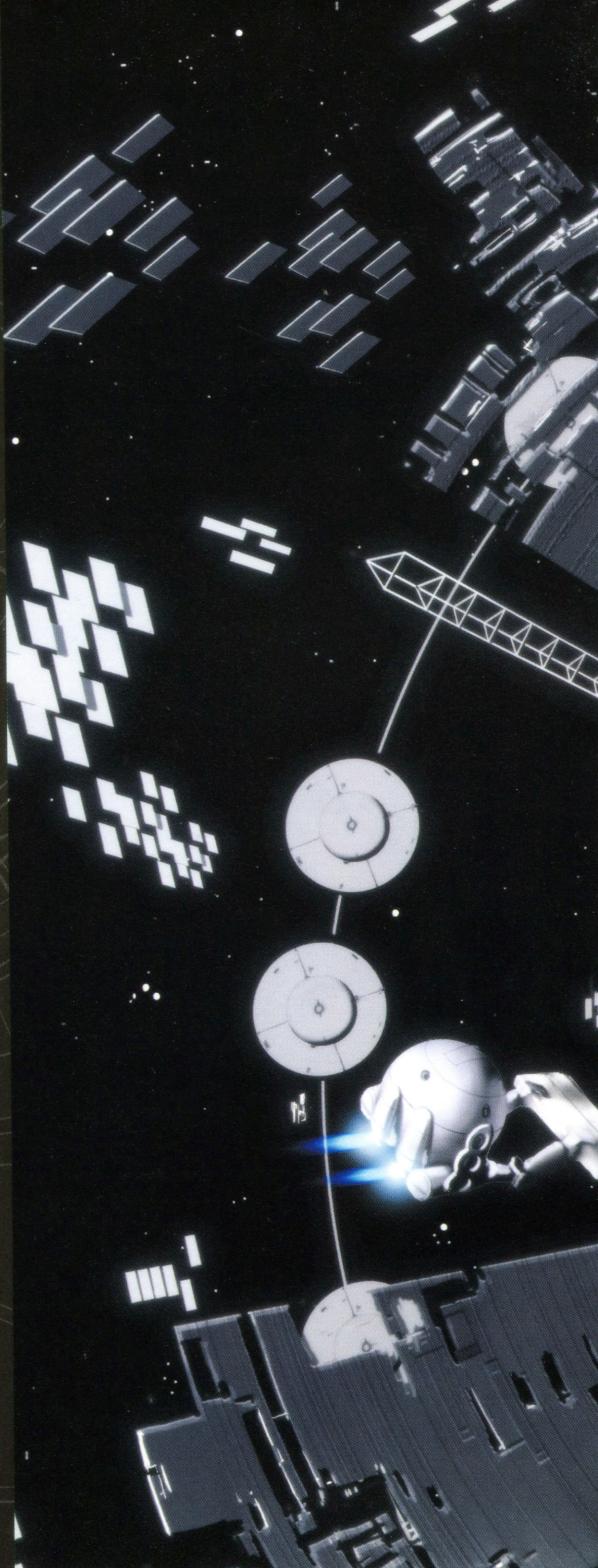
機動戦士ガンダム  
ギレンの野望 特別編  
蒼き星の霸者  
オフィシャルコンプリートマニュアル



## ■開拓時代の再来 ～宇宙世紀(U.C.)の幕開け

21世紀後半、地球上では総人口が90億を越え、環境汚染や資源の枯渇が深刻化していた。人類はこれ以上の環境悪化を防ぐため、新たな生存の場を宇宙空間に求めて月面都市やスペース・コロニーの建設に着手する。第一次宇宙移民開始をもって、西暦は宇宙世紀(U.C.)へと移行。U.C.0050年までに200基以上のコロニーが建設され、月面都市も含めて約100億の人間が移住を完了した。コロニーは35~40基を1つの行政単位として「サイド」と区分され、建設順にナンバーがつけられていった。

宇宙移民計画を推し進めていたのは、西暦時代に国家紛争の抑止機構として樹立された地球連邦政府。初目的である全人口の9割が宇宙への移住を完了すると、地球を離れる者が急速に減少する。地球上に残っていたのは、上流階級層…いわゆる“エリート”であった。半ば強制的に移民させられた宇宙生活者（スペースノイド）にとって、一部の特権階級のみが地球上に残る事を許されているのは、自分たちに対する裏切り行為以外の何物でもなかった。それは地球連邦政府が官僚主義と化している事の表れであり、スペースノイドに大きな不信感を植え付けることとなった。





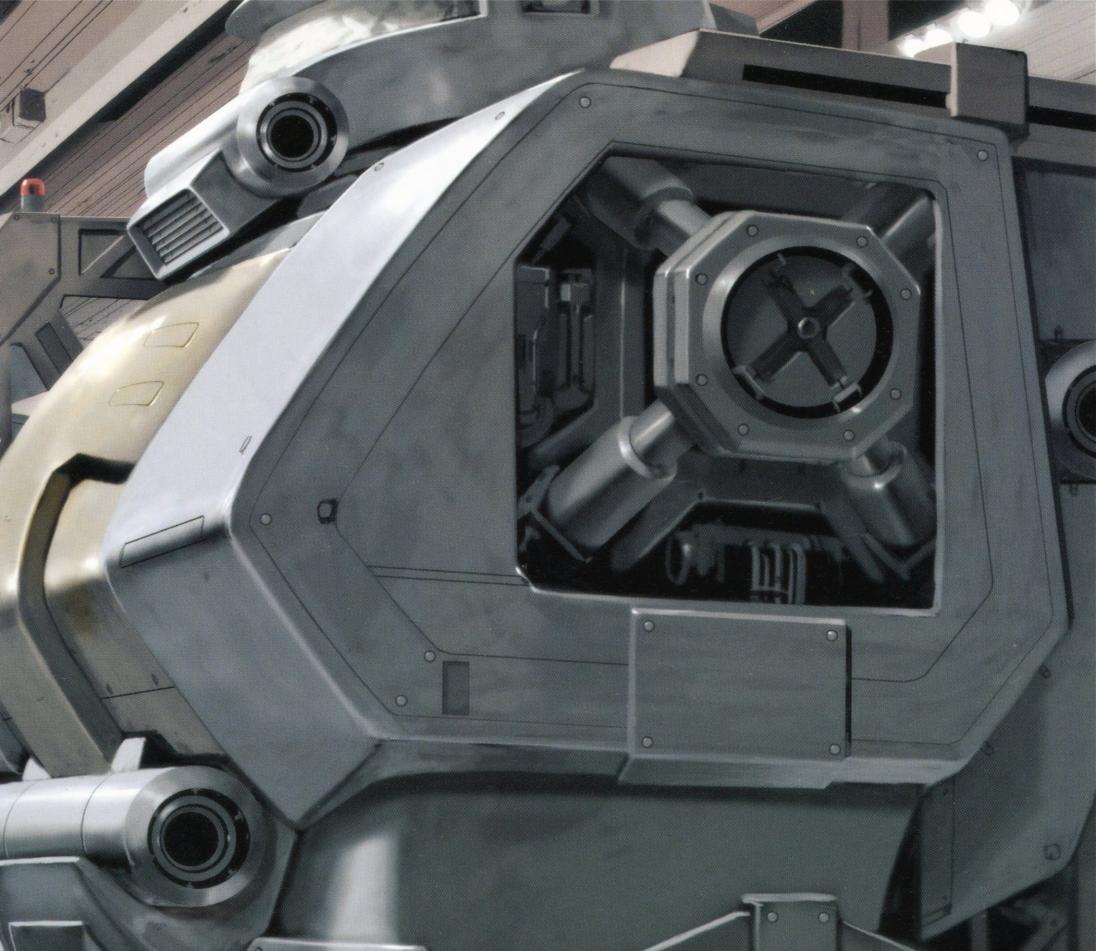


## ■革新の芽吹き～ジオン・ズム・ダイクンの軌跡

宇宙での生活が定着し、新世代に地球を知らない者たちが生まれ始める。宇宙開拓時代に謳われた地球環境保護の思想は、未知なる惑星に神秘性と憧憬を見出して神聖視する地球聖地主義「エレズム」へと昇華し、未だ地球上に居座るエリートに対して「聖なる地球を汚染する者たち」と非難する思いを高める事となった。サイドの行政権は地球連邦政府が握っており、エレズムは「連邦政府が地球資源を独占し、下級層を宇宙へ追いやった上でこれを支配している」という、宇宙移民者の根元的な劣等感を煽り立てる。そこからサイドをひとつの国家と見做して自治権を主張する「サイド国家主義」が生まれ、スペースノイドの間に急速に浸透していった。

ジオン・ズム・ダイクンはこのエレズムとサイド国家主義を結びつけたジオニズムという思想を提唱し、U.C.0052年にサイド3で地球連邦政府からの独立運動に着手。0058年に「ジオン共和国」としてサイド3の独立を宣言すると、他のサイドも追随して地球連邦政府からの離反が活発化していった。

連邦政府はサイド3に経済圧力を加えるとともに、鉱物資源採取のため月軌道上へ定着させた小惑星ユノーを連邦宇宙軍の拠点「ルナII（ルナツー）」とし、軍事力を増強して武力行使の構えも見せる。ジオン共和国も国防隊を正式な軍隊へと再編成し、月面都市の各企業と提携するなど、政治的な駆け引きにおいて一歩も譲らなかった。しかし首相ジオン・ダイクンには強攻策に出る意思ではなく、あくまでも外交による共和国承認、連邦議会への参入を目指し、最終的にスペースノイド全体の自治権を獲得する事を願っていた。



## ■理想の歪曲～ザビ家による軍事独裁主義

U.C.0068年、志半ばにしてジオン・ズム・ダイケンが急逝する。彼の遺言で側近であったデギン・ソド・ザビが次期首相となると、「病死」と発表されたジオン・ダイケンの死に「ザビによる暗殺」という黒い噂が実しかに囁かれるようになった。

デギン・ザビは国政からジオン派を一掃し、親族を中心とした親ザビ派による体制を敷く。そして翌0069年、共和国はデギン・ザビを公王とした公国制へと移行。新たに「ジオン公国」の名乗りを挙げた。ジオン・ダイケンの提唱したジオニズムを継承しながらも、政策を180度転換して軍事国家主義を打ち出し、武力をもって連邦支配からの独立を実現すべく軍事力の強化が急速に進められる事となった。連邦政府はジオン共和国の政変に乗じて他のサイドを懐柔し、公国となったジオンの孤立化を図る。両政府の関係はさらに悪化し武力衝突は避けられないと思われたが、連邦政府は国力の乏しいジオン公国が積

極的な軍事行動に出る事はないと見越し、各サイドが再びジオンに呼応する事の無いよう監視するため、駐留艦隊を派遣するに留めていた。

確かにジオン公国は、しばらくの間積極的な行動に出る事は無かった。しかしそれは、新たな軍事力を手に入れるための準備期間であった。U.C.0045年にサイド3に設立されたミノフスキー物理学会において発表された新素粒子に着目し、その軍事利用を研究していたのである。この素粒子は「ミノフスキーパーティクル」と呼ばれ、電磁波の伝達を阻害し高濃度になると様々な電子回路にも影響を与える性質を持っていた。0070年、ジオン公国軍はミノフスキーパーティクル散布による障害発生効果（ミノフスキーパーティクル効果）を確認。同時にメガ粒子砲を完成させ、翌0071年にはミノフスキーパーティクル散布下での有視界戦闘を見据えた戦術汎用宇宙機器、通称「モビル・スーツ（MS）」の開発に着手した。





## ■業火の代價 ～ブリティッシュ作戦発動

U.C.0075年、遂に実戦機「MS-05」が量産化され、ザビ家長女キシリヤ・ザビ大佐による教導機動大隊が編成される。「ザクI」と呼ばれたこの機体を主軸に、パイロットの育成やMSの実戦的運用、戦術研究を目的とした部隊であった。その成果を受けてさらに改良が進められ、同時に地球侵攻作戦を見据えた局地戦用MSの開発が行なわれる。そして0078年、主力兵器として申し分の無い性能を確立した「MS-06C ザクII」が量産体制に入り、老いた父に代わって実権を握ったザビ家長男ギレン・ザビ総帥により、国家総動員令が発令された。

U.C.0079年1月3日、ジオン公国は地球連邦政府に対し正式に宣戦を布告。宇宙艦隊がサイド1、2、4への攻撃を開始した。MSの高い作業性を活かしてコロニー内でB C兵器（biological and chemical weapons=生物化学兵器）や熱核兵器が使用され、住民が大量虐殺される。さらにサイド2のコロニーに熱核ロケットを取り付け、地球へと降下させる「ブリティッシュ作戦」が行なわれた。標的は南米の地球連邦軍司令本部ジャブローであったが、大気摩擦で瓦解を始めたコロニーは進路を外れ、オーストラリア大陸のシドニーに落着して大陸の3分の1を壊滅させる。また瓦解したコロニーの破片は北米大陸に降り注ぎ、大陸の4分の1にあたる各都市が崩壊した。この第一次被害により3億2千万人が死傷し、その後の気象変動などによる第二次被害では地球全土でさらに多くの犠牲者を生んだ。

1月3日から10日までの7日間にわたるこの戦闘は「一週間戦争」と呼ばれ、全人口の5割に相当する約55億人を死に至らしめたのである。

## ■覆る宇宙の状勢

### ～ルウム戦役

1月15日、サイド5空域において地球連邦軍艦隊とジオン公国軍が激突した。艦船や戦闘兵器の数量比較では連邦軍の半数に満たないジオン軍ではあったが、ミノフスキー粒子散布による障害発生域での戦闘で、MSがその真価を發揮する。核弾頭を装備したロケット砲は一撃で連邦のマゼラン級戦艦を沈め、弾幕を描く潜る運動性を供えたザクI、ザクIIのMS部隊は次々に戦艦に取り付き、各個撃破していく。またMSの圧倒的な性能は、カスタマイズされた赤塗装のザクIIを駆って戦艦5隻を撃沈した“赤い彗星”シャア・アズナブルを始め、数々のエース・パイロットがその名を轟かす要因となった。

艦隊指揮官レビル将軍がジオン軍の“黒い三連星”によって拿捕され、連邦軍宇宙艦隊は壊滅。「ルウム戦役」と呼ばれるこの戦いはジオン公国側の圧倒的勝利に終わり、制宇宙権を掌握した。しかしジオン軍の被害も決して少なくなく、その後予定されていたルナツーへの侵攻延期を余儀なくされる。また、戦場となったサイド5のコロニー群も戦いの余波を受けて壊滅。唯一無傷で残されたサイド6は地球連邦政府を見限り、ルウム戦役の2日後に中立宣言を行なった。

ジオン公国は、ルウム戦役の勝利をもって講和条約締結に動く。南極の連邦軍基地で開かれた会議は実質上、ジオン公国から連邦政府に対する降伏勧告であり、公国側は更なる「コロニー落し」の実現を仄めかして会議を有利に進めて行った。しかし捕虜となったレビル将軍が奇蹟の生還を果たし、ジオン国内の疲弊を暴露して徹底抗戦を訴える演説を行なう。「ジオンに兵無し」の言葉は会議の状勢を覆し、核やB.C.兵器の使用禁止など各種の軍事協定を結ぶに終わった。総帥ギレン・ザビは地球への侵攻を決意し、「地球降下作戦」を発動させる。





## HISTORY OF UNIVERSAL CENTURY 05

### ■争乱の序曲 ～地球降下作戦開始

宇宙攻撃軍司令官ドズル・ザビを指揮官に任命し、第一次地球降下作戦は開始された。第一目標は豊富な鉱物資源を産出する中東のオデッサ。ジオン軍は衛星軌道上からMSを主力とした部隊を直接降下させ、各地を制圧していく。オデッサの占領を終えると、第二次降下作戦として北米の穀倉地帯を確保。この指揮を執ったのは、地球方面軍司令ガルマ・ザビであった。地球の重力下においてもMS「ザク」の性能は遺憾無く発揮され、戦車や航空機を主力とする連邦軍を圧倒する。第三次降下作戦を経て北米、東アジア、ヨーロッパ、アフリカの主要都市を占拠したジオン軍は、地球上の資源を利用して軍備を増強しつつ、さらに侵攻作戦を継続していく。しかしあまりに急速に行なわれたこの作戦は補給路の確保を困難にし、物量に勝る連邦軍の抵抗もあって徐々に膠着状態へと陥っていく。ガルマ・ザビを司令官に戴く地球方面軍は、戦局を打破するための打開策を模索していた――。





機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編

蒼き星の霸者

オフィシャルコンプリートマニュアル

# CONTENTS

目次

HISTORY OF UNIVERSAL CENTURY ... 002

ORIGINAL INTRODUCTION—原作紹介 ..... 014

緻密な計算で形作られた“if”の世界  
～「ギレンの野望」シリーズ ..... 016

CHAPTER-1：システム解説&基本戦術 ..... 018

ゲームの全体像を把握 ..... 020

戦略フェイズでの行動 ..... 024

幹部会議のシステム ..... 028

戦闘システムの詳細 ..... 036

GUNDAM WORLD GUIDE 1

(ゲーム開始時における両軍の勢力図) ..... 046

GUNDAM WORLD GUIDE 2

(連邦、ジオン両軍の将兵と組織形態) ..... 048



<b>CHAPTER-2:シナリオ攻略</b>	054
地球制圧までの作戦の流れ	056
作戦開始時のジオン軍の情勢	058
STAGE攻略チャートの見方	060
 STAGE 01 占領地掃討作戦	062
STAGE 02 第1次攻略作戦	064
STAGE 03 第2次攻略作戦	066
STAGE 04 オセアニア攻略作戦	070
STAGE 05 オデッサ防衛作戦	074
STAGE 06 第3次攻略作戦	078
STAGE 07 第4次攻略作戦	082
STAGE 08 オセアニア防衛作戦	086
STAGE 09 南米上陸作戦	090
STAGE 10 ジャブロー攻略作戦	094
 内乱鎮圧までの作戦の流れ	096
STAGE 11 内戦	098
STAGE 12 終局	102
 <b>GUNDAM WORLD GUIDE 3</b> (一年戦争時のMS開発)	104
 <b>GUNDAM WORLD GUIDE 4</b> (戦争に利用された「ニュータイプ」パイロット)	106
 <b>CHAPTER-3:データ総覧</b>	108
ユニットデータ	110
ジオン軍	111
連邦軍	126
戦艦データ	136
 キャラクターステータス	138
ジオン軍	139
連邦軍	148
 戦闘会話イベントリスト	156

# ORIGINAL INTRODUCTION 原作紹介

20年以上に渡って支持され続けている『機動戦士ガンダム』。アニメーションの世界から、本作のようなゲームなど、異なるメディアにまで進出し、それぞれでファンを獲得してきた。ここでは、そんなガンダムという作品の持つ魅力を再確認する意味で、本作に関係のある作品について解説しよう。

## 機動戦士ガンダム

1979年に放映されたTVアニメシリーズ。宇宙移民者（スペースノイド）と地球の為政者の対立構造が生んだ戦争を背景に、連邦軍の新型モビルスーツ、ガンダムのパイロットとなった少年アムロが、戦いを通して成長していく物語。単純なヒーロー像とは違った人間味溢れるキャラクターと、人同士の戦争という重いテーマを扱うなど、それまで存在した子供向けロボットアニメの枠を打ち破る内容、リアリティ溢れる設定で人気を博した。アムロを取り巻くホワイトベースのクルーたち、ライバルである“赤い彗星”シャア・アズナブルなど、魅力的な登場人物のエピソードを語りつつ、やがて、人間という種の革新という深遠なテーマにまで迫っていく。アニメーション史上にその名を轟かす名作であり、すべてのガンダム作品の原点。

## 機動戦士ガンダム 第08MS小隊

一年戦争の時代を別の視点で見たエピソード。1996年から1999年にかけて制作されたOVA（オリジナルビデオアニメーション）シリーズ。全11話。東南アジア戦線を舞台に、モビルスーツ部隊第08MS小隊がジオン軍の試作モビルアーマー、アプサラスの開発計画を巡る戦いに巻き込まれていく。ミリタリー色の濃い設定と、OVAならではのクオリティの高い戦闘シーンの映像、そしてこれまで設定のみだったMSを多数登場させる試みなど、ファンを喜ばせる要素が満載だった。シリーズ終了後、新エピソードを追加した劇場版『ラスト・リゾート』も公開。

## 機動戦士ガンダム外伝シリーズ

一年戦争の時代を背景に、『機動戦士ガンダム』のサイドストーリーという位置付けで制作された3Dアクションシーティング。

『THE BLUE DESTINY』は、1996～1997年にセガサターンで発売された3本のソフト（『戦慄のブルー』『蒼を継ぐ者』『裁かれし者』）をひとつにまとめたもの。「EXAM」と呼ばれる擬似ニュータイプ技術を巡り、連邦軍のMS実験部隊に所属するユウ・カジマと、ジオン軍のニムバス・シュターゼンの戦いを描いた内容になっている。

『コロニーの落ちた地で…』は、外伝シリーズ第2弾として、1999年にドリームキャストで発売されたタイトル。『THE BLUE DESTINY』よりも操作が難解になった分、MSを操縦する感覚が一層増したとプレイヤーから好評を博した。オーストラリア大陸を舞台に、連邦軍の特殊部隊「ホワイトディンゴ」のメンバーが、生物兵器「アスタロス」を巡る熾烈な戦いに身を投じるという物語。

## 機動戦士Ζガンダム 機動戦士ガンダムZZ

1985年から1987年にかけて放映されたTVシリーズ第2弾と第3弾。『機動戦士Ζガンダム』は、一年戦争終結から7年後が舞台。ジオンの残党狩りを名目にスペースノイドを弾圧する連邦軍のエリート組織「ティターンズ」と、反地球連邦組織エゥーゴとの抗争劇である。この抗争に偶然にも関わることとなった少年カミュー・ビダンの悲劇的な戦いと、『機動戦士ガンダム』に登場したキャラクター達の成長した姿などが描かれた。やがて戦いは、ザビ家の後継者を掲げるハマーン・カーン率いるアクシズとの三つ巴となる。エゥーゴがティターンズを打破した後、物語は『機動戦士ガンダムZZ』へと引き継がれ、ネオ・ジオンの壊滅までが語られた。

## 機動戦士ガンダム 0083 スターダストメモリー

1991年から1992年にかけて制作された機動戦士ガンダムのOVAシリーズ第2弾。13話で構成されている。一年戦争終結から3年後、ジオン軍残党「デラーズ・フリート」が、ジオン復興を掲げて引き起こした紛争を描く。連邦軍で秘密裏に開発された核武装の試作ガンダムを奪取したジオン軍のエースパイロット、アナベル・ガトーと、それを阻止せんと立ちふさがるガンダム試作1号機のパイロット、コウ・ウラキとの熾烈な戦いがメインストーリー。地球連邦政府の裏の顔や、ティターンズ発足の経緯など、『機動戦士ガンダム』と『機動戦士Ζガンダム』を繋げる設定を補完するものでもあった。スピード感のある映像美がファンの心を強力に牽引。物語を再編集した劇場版『機動戦士ガンダム 0083 ジオンの残光』も制作された。

## 機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争

一年戦争のサイドストーリーとして、1989年に制作されたガンダム初のOVAシリーズで、全6話。一年戦争終結直前、ジオン軍の特務部隊「サイクロプス」が、連邦軍のニュータイプ用ガンダム、アレックスを奪取しようとする。モビルスーツなどのミリタリー要素よりも、キャラクターの人間的魅力やストーリーラインを重視した作りで、サイクロプス隊に所属する新米兵士バーニィ（バーナード・ワイズマン）とコロニーで生きる無邪気な少年アルフレッド・イズルハの交流と悲劇を描いた作品。悲しみに満ちたラストシーンに涙したファンが多い。

## その他のガンダム作品

MSV（モビルスーツバリエーション）は、プラモデルや雑誌などを中心にした、ガンダムの設定情報の展開。このほか、M-MSV、MS-Xといった設定情報が大量に存在する。これらは、かつては文字情報や一部のイラストでのみ使用されたものだったが、OVAやゲームにその設定が生かされ、登場するようになった。本作にも、こういった場所からの設定が多数盛り込まれている。



# 自らの手で一年戦争を継るシミュレーションゲームの傑作

『機動戦士ガンダム ギレンの野望』シリーズは、『機動戦士ガンダム』の世界観を背景にした戦略級のシミュレーションゲーム。プレイヤーは指揮官の視点で、自軍を勝利に導くべく采配を振るう。いくつものガンダム作品の設定をひとつにまとめ、それを破綻させることなく、原作にありえない“if”的状況をプレイヤーが作り出せるのが特徴だ。もしランバ・ラルがドムを手に入れていたら？ ガルマが戦死しなければどうなっていたか？ など、ファンなら誰もが一度は考えた“もうひとつの一年戦争”を体験することができる点が最大の魅力と言っていいだろう。



◀シミュレーションファンも納得の戦術性の高さがウリのひとつ。

## ●兵器開発競争が重要な本格派戦略SLG

新兵器の開発競争が戦闘の趨勢を大きく左右するシステム。MS技術に優れるジオン軍とV作戦で巻き返しを図る連邦軍という構図を完全再現。

## ●次々と発生する原作関連イベントの数々

ゲーム中、多数発生するイベント。V作戦などおなじみのものから、ビンソン計画、統合整備計画などマニアックなものまで網羅。

## ●新たに盛り込まれたオリジナル設定

シン・マツナガ専用ゲルググやランバ・ラル専用ドムなど、原作には存在しなかったMSが登場するなど、ゲームオリジナルの設定も多数収録。



◀カラーリングの異なるガルマ専用ザクIIなどオリジナル機体が登場。

# 緻密な計算で形作られた“if”的世界 ～「ギレンの野望」シリーズ

## 『ギレン』でしか見ることのできないオリジナルアニメーションの数々

シリーズの魅力のひとつが、ゲーム中に挿入される豊富なアニメーションだ。原作でもおなじみの事件や、原作では語られなかったシーンなどを、新たに書き起こされたアニメーションムービーで表現。“if”であることを感じさせる、原作ではありえなかった映像も数多く用意されている。これらのアニメーションは、最新作『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記 攻略指令書』にすべて収録されている。



◀士官学校時代のガルマの映像も。後ろにいる金髪の若者はシャアだろうか。



◀原作でおなじみのシーンも、新たに書き起こされている。ガルマの国葬でギレンが過激な演説をする名場面のひとつ。



◀ルウム戦役の絆が迫力のアニメーションムービーとともに語られる。

\*このページで使用しているゲーム画面は『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記』及び『攻略指令書』のものです。

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望

セガサターンで発売されたシリーズ第1弾と拡張データ集。完成されたシミュレーションゲームのシステムとガンダムの世界観をミックスさせ、ガンダムゲームの新境地を切り開いた意欲作。一年戦争を舞台にガンダムの新たな歴史を築けた。



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望

## 【製品情報】

- プラットフォーム：セガサターン
- 発売日：1998年4月9日
- 価格：6800円（税別）

### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書



## 【製品情報】

- プラットフォーム：セガサターン
- 発売日：1998年10月8日
- 価格：2800円（税別）

『機動戦士ガンダム ギレンの野望』シリーズは本作『機動戦士ガンダム ギレンの野望 特別編 蒼き星の霸者』で既に4作目を数える。ここでは、これまでに発売されたシリーズ作品の特徴を紹介しよう。

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記

一年戦争に焦点を絞ったシリーズ3作目。それまでのシステムを継承しつつも、より戦略部分に着目したゲーム性と、3Dポリゴンで表現される戦闘シーンがウリ。拡張データ集も発売されており、これには歴代シリーズのアニメーションや、グラフィックギャラリーが収められている。



▲ モビルスーツ部隊同士の戦いが、迫力溢れる3Dグラフィックで表現される戦闘シーン。



## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

プレイステーションで発売されたシリーズ第2弾。第1弾と同じく、拡張データ集も発売された。一年戦争終結後の新たな展開までプレイできるシナリオが特徴。ガルマ率いる新生ジオン、キシリア率いる正統ジオンなどの設定が初めて登場した。ドリームキャスト版では、インターネットに接続して、拡張データをダウンロードすることが可能。



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

## 【製品情報】

- プラットフォーム：プレイステーション
- 発売日：2000年2月10日
- 価格：6800円（税別）

### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書



## 【製品情報】

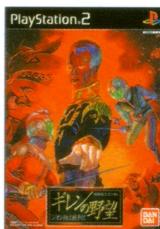
- プラットフォーム：プレイステーション
- 発売日：2000年6月29日
- 価格：2800円（税別）



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

## 【製品情報】

- プラットフォーム：ドリームキャスト
- 発売日：2000年6月29日
- 価格：6800円（税別）



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記

## 【製品情報】

- プラットフォーム：プレイステーション2
- 発売日：2002年5月2日
- 価格：6800円（税別）

### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記 攻略指令書



## 【製品情報】

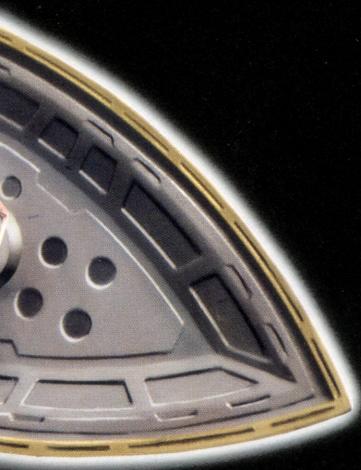
- プラットフォーム：プレイステーション2
- 発売日：2003年2月20日
- 価格：3800円（税別）



機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編  
蒼き星の覇者

機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編  
蒼き星の覇者

オフィシャルコンプリートマニュアル



CHAPTER 1  
システム解説&基本戦術  
*System Explanation & Basis Strategy*

# ゲームの全体像を把握

様々なシステムやデータが複雑に絡み合っている戦略シミュレーション。まずはゲームの全貌を明らかにし、プレイの基礎知識としよう。

## 地球方面軍の戦いから生まれるもうひとつの「一年戦争」

『ギレンの野望』シリーズの特別編である本作は、一年戦争勃発時（ジオン軍の地球降下作戦がほぼ完了した時期）の地球方面軍を主軸とした内容となっている。プレイヤーはガルマ・ザビかマ・クベを選択し、その他の軍団長とともに地球上で地球連邦軍との戦いを繰り広げていく。シナリオは『機動戦士ガンダム』をメインに、宇宙世紀0079～0080近年をテーマとしたアニメやゲーム作品のエピソードが多数盛り込まれている。



◆ 地球上のみを舞台とし、連邦軍との勢力争いを繰り広げる。

### ■ プレイヤーキャラクター



**ガルマ・ザビ**  
ジオン公国公王デギン・ソド・ザビの四男で、地球攻撃軍司令を務める。キャリフォルニアを拠点に、北米の攻略を担当。

### ■ マ・クベ

キシリヤ・ザビの腹心で、オデッサを中心としたユーラシア地域を堅守する。狡知に長けた、冷酷な人物。



### ■ その他の軍団長



#### ユーリ・ケラーネ

ベルファストを拠点としたヨーロッパ方面を担当する将校。



#### ノエン・ピッタ

キリマンジャロを中心としたアフリカ方面軍の指揮官。



#### ウォルター・カーチス

トリンントン基地を拠点とするオセニア地区を担当。

※軍団長の担当区は設定上のもの。ゲームでは直接関係はない。

## 2部構成のシナリオ後半は、ザビ家骨肉の争いに

本作のシナリオは2部構成になっており、連邦軍との戦いで勝利すると、第2部としてクーデタを起こしたキシリヤ・ザビの「正統ジオン」と、それに対抗するガルマ・ザビ率いる「新生ジオン」の争いが始まる。地上は再び2つの勢力に分かれ、ガルマとマ・クベが対峙することになる。

### ガルマ編

### マ・クベ編

#### 第1部：地球全土の制圧

#### 新生ジオン

#### 正統ジオン

#### 第2部：ジオン軍同士による霸権争い

### 「ギレンの野望」が生んだ正統／新生の新たな系譜

第2部で描かれるキシリヤとガルマの対立は本作のオリジナルシナリオだが、正統ジオンと新生ジオンは、それぞれPS版『ジオンの系譜』で第3勢力として登場。メインシナリオでは出現条件により両者が相見えることはなかったが、特別シナリオでジオン、正統、新生の三つ巴が実現している。「if（もしも）」というテーマでジオン公国側の勝利を描く『ギレンの野望』シリーズの中で生まれた新たな系譜は、本作『蒼き星の覇者』のシナリオでより明確化された。本作をプレイするにあたり、この「if」が持つシナリオの魅力を存分に満喫してほしい。

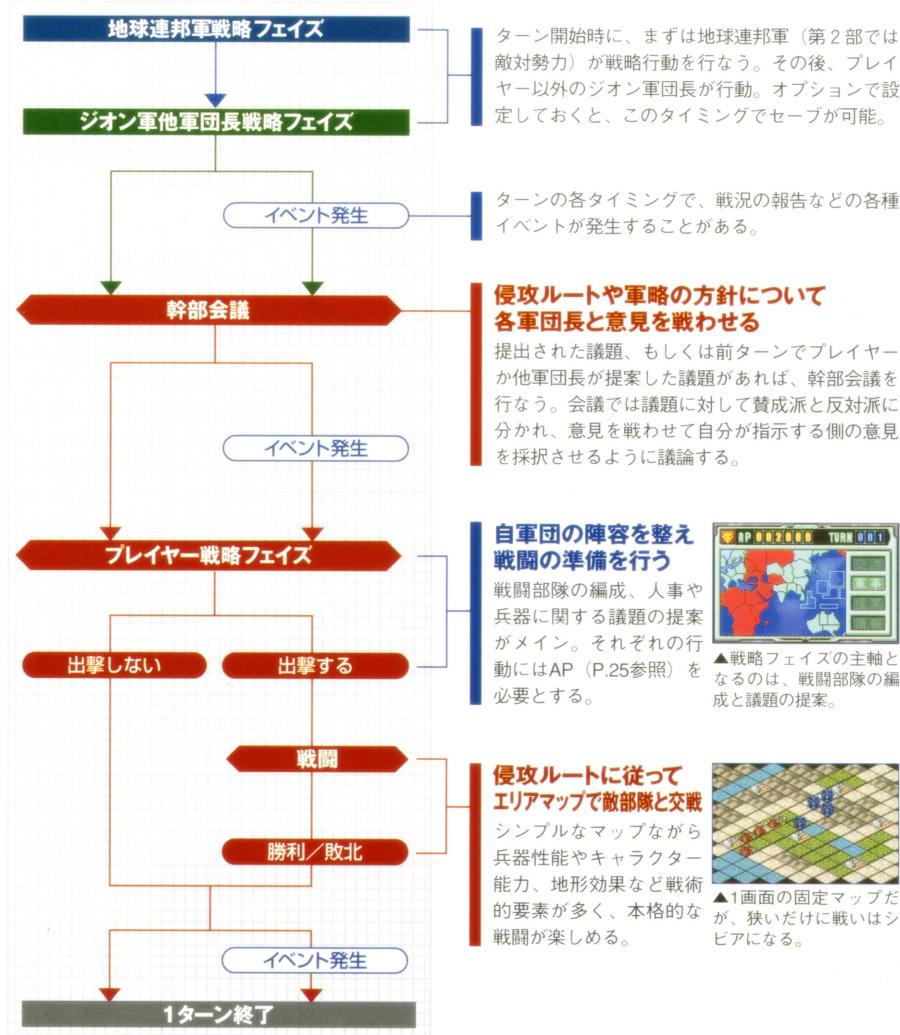
**プレイヤーの判断が地球の戦局を左右する**

本作の最大の特徴であるのが、他の軍団長とともに「幹部会議」を行い、地上での侵攻作戦や将兵の転属、兵器の量産計画などを決定していくシステム。会議は二者択一で、プレイヤーが支持する側の意見を採択させることができ。連邦軍との戦いだけでなく、軍団長たちとの駆け引きがプレイの核となっている。ゲームはターン制で進行し、1ターンの流れは以下のようになっている。



◆ 侵略ルートや各種イヘントでの方針選択を、幹部会議で議決。自分の意見を採択できるか。

## 基本的なプレイの流れ



## ■ 原作をベースにしたオリジナルのシナリオイベント

シナリオの主軸となっている『機動戦士ガンダム』を始め、『第08MS小隊』や『0080ポケットの中の戦争』『0083スターダストメモリー』などのアニメ作品や『ギレンの野望』『ガンダム外伝』などのゲーム作品から、様々なエピソードがピックアップされて、イベントとして盛り込まれている。P.054からのシナリオ攻略ページでの詳細な内容や発生条件をまとめたので、プレイの参考にしてほしい。



◀ アニメなどのエピソードを独自の視点でアレンジ。

## ■ シナリオの進行により、各種イベントが発生

発生するイベントは、おもに右の3種類に分かれられる。攻略作戦やシナリオイベントは、会議や選択肢の結果でその後の展開が変わったり、その選択が他のイベントの発生条件となっている場合もある。特にキャラクターの登場／離脱は、戦闘に大きく関わってくるので慎重に検討していく。



◀ 「i-f」を作り上げる選択肢。  
内容と結果を考慮しよう。

### ◎幹部会議の議題となるイベント

プレイヤーや他軍団長による提案ではなく、シナリオ進行の一環として提出される幹部会議の議題。侵攻ルート選択や占領地政策など軍略的な内容が多く、シナリオの展開に大きく影響する。

### ◎選択肢により展開するイベント

会議ではなく、プレイヤー自身に選択肢が提示されるイベント。軍団単位での行動方針に関連する場合が多く、部隊や所属キャラクターの派遣や敵兵器の奪取など、その場で判断を求められる。

### ◎各種の報告に留まるイベント

戦況やイベントの経過が報告される。敵の侵攻や攻略戦の発動、会議の結果による影響などを中心とし、新型兵器のロールアウトや補充要員の追加などが副官から報告される。

## ■ 攻略／防衛作戦による「STAGE」の区切り

イベント発生はおもに「エリアを攻略(防衛)したかどうか」で判定される。攻略作戦は複数の敵エリアを占領することが目的であり、重要拠点の制圧で作戦は終了。本書ではこの期間を「1STAGE」として、イベント進行などを解説する。



### ●エリア攻略と新型機開発の関係

新たなMSが開発される条件は、軍団の「TEC（技術）レベル」に関係している。TECレベルは基本的に、敵エリア2ヶ所を占領することに1ポイントずつ上昇していく。一定値に達すると、そのレベルに対応する兵器がロールアウトするようになっている（各兵器の必要TECレベルはP.110からのデータを参照）。また、攻略作戦の完了などで次のステージへ進むと追加で1ポイントが加算。



◀ 規定のTECレベルに達すると、新型MSがロールアウト。連邦軍も同様にTECレベルを持っていている。

# エリアマップで繰り広げられる連邦軍との戦闘

戦闘は攻略戦、防衛戦の状況により各エリア単位で行われる。基本的には戦闘に2回連続で敗北するとゲームオーバー。出撃せずに戦闘を見送ることもできるが、防衛戦では3ターン出撃しないとエリアを奪われてしまい、それが最終防衛ラインの場合はその時点でゲームオーバー。また、攻略戦でエリア制圧に失敗すると、敵が反撃に転じて1つ手前のエリアで防衛戦を行なう場合があり、これに負けてもゲームオーバーなので要注意。



▲どのマップも広さは同じだが、地形配置がそれぞれ異なっている。

## 両軍が交互に行動するターン制の戦闘システム

戦闘では「プレイヤーの各部隊が行動→敵の各部隊が行動」で1バトルターンが経過。勝敗の条件は下記のようになっているが、戦闘システムの性質上、ほとんどが「敵部隊（もしくは自軍の部隊）が全滅」という形で決着する。つまり正面か

ら激突する消耗戦であり、それだけに効率の良い戦い方が必要とされる。

戦闘は部隊単位で移動と攻撃を繰り返し、部隊を構成する兵器がすべて破壊されると、その部隊は「撃破」される。



ジオン軍バトルターン

くり返す

地球連邦軍バトルターン

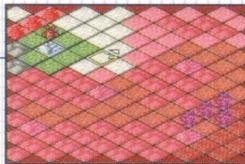


敵部隊の全滅  
全拠点の制圧（攻略戦時）



自軍部隊の全滅  
全拠点を失う（防衛戦時）  
50バトルターンが経過

### ■バトルターンでの基本行動



#### ○移動

部隊を移動させる。移動力は部隊を構成する各機体の性能で変化。



#### ○攻撃

敵部隊を攻撃。前後左右1マスが攻撃可能範囲となるため、隣接する部隊のみ攻撃可能。



#### ○拠点制圧

敵拠点で「制圧」を行うと、自軍拠点に変更できる。自軍拠点上では部隊の回復力アップ。

### キャラクター同士が戦うことでも様々な会話イベントが発生

兵器にキャラクターが乗っている場合、同一部隊のキャラクターや敵部隊のキャラクターとの会話イベントが発生。戦闘自体には何ら影響しないが、ゲームの雰囲気を盛り上げるイベントだ。



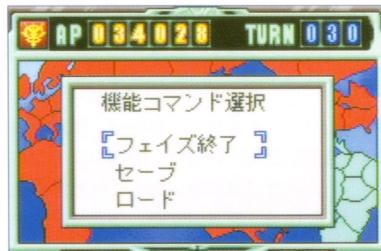
▲原作の関係をアレンジしている他、本作オリジナルのセリフも多数用意されている。

# 戦略フェイズでの行動

地球方面軍の軍団長として、プレイヤーに課せられるのは的確な戦略行動。戦略フェイズでの作業を理解し、侵攻の効率化を求めよう。

## 戦略行動を行なうための4つの基本コマンド

戦略フェイズでは、以下のコマンドを使って作業を進めていく。各コマンドにはさらに細かなコマンドが含まれており、その内容は軍事（戦闘）／人事関連が中心となっている。頻繁に使用するものは、戦闘部隊を編成する「軍事」と、兵器や人事に関する議題を提出する「提案」。兵器改良や人事異動を受けての部隊編成、必要兵器の量産化やキャラクターの昇格など、2つのコマンドは互いに影響しあい、軍団の強化につながっていく。



### 戦略コマンド

#### 交渉 他軍団長に協力を要請する

- 増援部隊要請 どちらも、他軍団長に協力を要請するもの。軍団長との「友好度」が決める手となる。
- 会議協力要請

#### 軍事 部隊編成、出撃の可否を決定

- 編成 部隊を編成。兵器やキャラクターを配備する。
- 出撃 部隊を出撃させる。戦略フェイズ終了後、戦闘へ。
- 補給 自軍団に兵器をストック。規定のAPが必要。
- 返却 自軍団の兵器を返却。APが返還される（10%分）。

#### 提案 人事、兵器に関する議題を提出

- 転属 キャラクターを自軍団に所属させる。
- 昇格 自軍団のキャラクターを昇格させる。
- 量産 兵器のコスト（補給に必要なAP）を引き下げる。
- 改良 兵器の性能を向上（+5%）させる。

#### 情報 各軍の詳細な情報を確認

- 陣営 軍の各種情報を確認できる。
- 軍団 各軍団のAP収入や、軍団長の能力値を確認。
- 兵器 開発済みの兵器の性能をチェックできる。
- 人物 登場しているキャラクターの能力をチェック。

### 多種情報切り替え活用

#### ○エリアマップの確認

戦略フェイズでBボタンを押すと、エリア選択ができる。さらにAボタンで、選択したエリアのマップを確認。交戦エリアでは敵部隊数も確認できる。

B→X1～4で選択→Aで確認



特に交戦エリアの地形  
確認に使用するといい。

#### ○情報表示の切り替え

右側に「Y3」と表示されている場合、Y3で情報の切り替えが可能。またY2/Y4でリストの並び順を変更できる。

Y3で切り替え/Y2Y4で並び順選択



複数の情報画面がある場合に切り替える。

# 行動の基準となるAPの獲得と消費

戦略フェイズでの行動には、それぞれ規定のAPが必要となる。APは占領下のエリアから得られる“収入”で、資金と資源を合わせたようなものと考えれば分かりやすいだろう。兵器の補給を始め、キャラクターの転属や昇格といった議題提案にもAPが必要となるため、効率のいい活用法が求められる。APはターン毎に分配されるので、時には出撃しないでターンを経過させ、APを貯めて強力な兵器を補給するという手段も有効。

ターン毎に、占領エリア（交戦エリアは除く）の合計収入を、判定に従って各軍団に分配。繰り越しAPとの合計が、自軍団の総APとなる。

マ・クベ軍団	
エリア	18
収入	1950
士官	6
兵器	27
累積AP	6876
大佐	人事 50
	兵器 66
	戦略 30



◀各エリアには固定のAP収入がある。重要拠点は収入が多い。

## AP収入の増加条件

### ○占領エリアが増える

収入が増加するので、必然的に分配されるAPも増加。

### ○会議で意見を採択させる

AP分配の判定基準に、幹部会議で意見を採択させたかどうかという要素がある。意見が採択された側の軍団は分配量が増え、逆に却下された側は減ってしまう。これは累積計算なので、採択された回数が多いほど分配量が増えていくことになる。

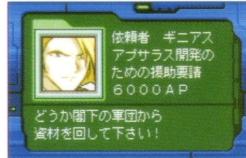
## APの効果的な運用が軍団増強のカギに

転属や昇格、量産などの議題を提案するだけでもAPが必要なので、撃破された兵器の補充や新兵器の配備などのバランスを考えないと、中途半端な結果に終わる。また、イベントにはAP支出を求められるものもあり、APが足りないと、イベントを進めることができない。本書のシナリオ攻略(P.054) やユニットデータ(P.110) を参考に、先の展開を見越したAP運用を考えていこう。



◀ターン数が条件となるイベントもあるので、無闇にターンを経過させるのは考えもの。

▶イベントの中にはAP支出が必要な場合も。APが足りなければ諦めるしかない。



### ●無闇な提案、補給は避ける

AP運用のポイントとして、各種の「提案」と兵器の「補給」「返却」が挙げられる。議題の提案は、提案するだけでAPが必要であり、これに「会議協力要請」を行うと、1件につき総APが半減するほどの支出となってしまうことが多い。これで議題が採択されればいいが、否決されたらまったくの無駄。特に「昇格」に関しては、必要度を十分に吟味して提案しよう。また、兵器を返却した場合に戻ってくるAPは、補給時の10%でしかない。不必要的兵器を無闇に補給しないように気を配り、部隊編成数も必要最小限に留めておくべきだ。



◀提案した議題の取り消しはできない。本当に必要かどうかを考慮。

## 「軍事」コマンドで戦闘部隊を整備する

戦略フェイズの中で、もっとも重要性が高いのが部隊編成。「軍事」内の「編成」で作業を行なう。編成できる部隊数は、軍団長（プレイヤー）の階級が昇格することで増加。大佐である初期段階では最大6部隊、大将となる最終段階では最大10部隊の編成が可能。部隊は先発隊である「主力隊」と、途中投入できる「予備隊」に分けることができ、さらに「増援部隊要請」に成功すると、そのターンのみ「増援隊」が追加される。



◀ 部隊を編成しておかないと、戦闘に出撃することができない。

## 兵器を配して部隊を編成し、出撃の可否を選択

1部隊は前／中／後の3列で構成され、各列に1機種の兵器を配置することができる。兵器は基本的に1機種3機となっているので、最大で9機の機体を配することになる。また、攻撃には参加しないが、部隊の回復＆補給を担う「戦艦」が、各部隊に1隻配備されている。

### 主力 戰闘開始時からマップに配置される先発の主力部隊

出撃を行なった場合、戦闘開始時から行動できる部隊。初期段階では、最大6部隊中5部隊までを主力部隊に設定できる。

### 予備 3バトルターン目の自軍の行動が終了した段階で投入できる後続部隊

戦闘では3バトルターン終了後、予備隊を戦場に投入することができる。編成時にカーソルを出撃設定に合わせ、主力と予備を切り替える。

### ■基本的な部隊編成

#### ○中列

通常射撃を行なうことができる。



#### ○前列

通常射撃と格闘を行なうことができる。



#### ○後列

支援射撃となり、基本的に命中率が低下。専用武器を装備している機種もある。



#### ○戦艦

各機体の耐久力と物資を回復する役割を持つ。

## 兵器の補充は必要APを考慮して慎重に

先にも述べたが、兵器の補給には規定のAPが必要。新型MSなどがロールアウトしても、性能を吟味してから必要数を補給するようになろう。兵器の性能比較には、P.110からのユニットデータを参考にしてほしい。

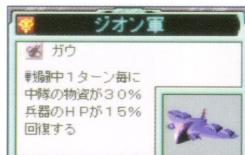


◀ 新型は強い、とは限らない。いかどうか見極めることが肝心。

### ■例：アッザムの補給と返却



例としてMA「アッザム」の補給と返却を挙げた。たいてい活用せずに返却ということになれば、3000余りのAPが無駄になってしまうのだ。



○戦艦の変更もできる  
初期配備のファットアンクルも、陸戦艇ギャロップやガウ攻撃空母がラインナップされれば変更が可能だ。

◀ 議題を提案するにはAPが必要だということを忘れてはならない。

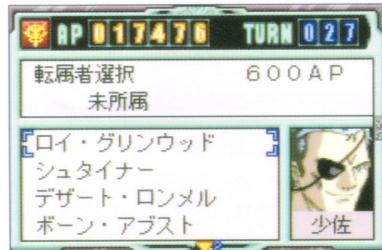
## 「提案」で軍団強化を見据えた議題を提出

「軍事」コマンドに統いて重要となるのが、幹部会議への「提案」。議題の内容はおもに人事と兵器関連に分かれ、それぞれ戦闘力の向上が期待できる。中でも使用頻度が高いのは、将兵の転属だろう。キャラクターを兵器に搭乗させることで、その部隊の戦闘力は格段に高まる。有能なキャラクターを自軍団にそろえるのが、議題提案の主目的とも言える。兵器に関しては、さほど大きな影響は見られない。状況によって必要時に提案しよう。



### 優秀なキャラクターをそろえるための「転属」と「昇格」

キャラクターは戦闘でEXP（経験値）を得、それによりランクアップして能力が成長していく。ただし階級によりランクの上限が定められているため、さらに成長させるためには昇格が必要（詳細はP.44）。優秀な人材をそろえるには、効率のいい転属と昇格を行なわなければならない。



◀ 「未所属」の将兵が狙い目。既所属よりも会議が少し有利になる。

**転属** キャラクターを自軍団に加える

兵器に搭乗させる

戦闘でEXPを得て  
ランクがUP

**昇格** キャラクターの階級を上げる

ランクがUP

EXPが上限に達してもランクアップしない場合、昇格させる必要がある。

### 戦局にあわせて対応する兵器の「量産」と「改良」

兵器の補給コストを下げる「量産」と、5%の性能アップを図る「改良」は、さほど頻繁に提案する議題ではない。量産は新型機のロールアウトに伴って、自軍団の主力兵器を入れ替えたい場合に有効。APに余裕があれば補給前に改良を施し、性能を向上させておく…といった感じだ。これらも提案するだけでAPが必要なので、必要なない量産化や改良は控えるのが基本。



#### 最初の量産兵器は…?

最初の会議でザクII F型・Aの量産化を検討する。MSの戦闘力の高さを考えると、賛成しておくのが無難。

#### ●「改良」提案は1機種1回のみ

兵器の改良が提案できるのは、1機種につき1回のみとなっている。否決されると、その兵器は以降で改良提案ができなくなるので、どうしても改良したい場合は、提案する前に必ずセーブしておくように。ただし、他軍団長から出された改良提案は、否決されてもプレイヤーが同機種の改良を再度提案することができる。ちなみに「量産」は何度でも提案できるので、状況に応じて変更していく。



◀ プレイヤーが提案した改良計画が否決されると、その兵器は以降改良できなくなる。

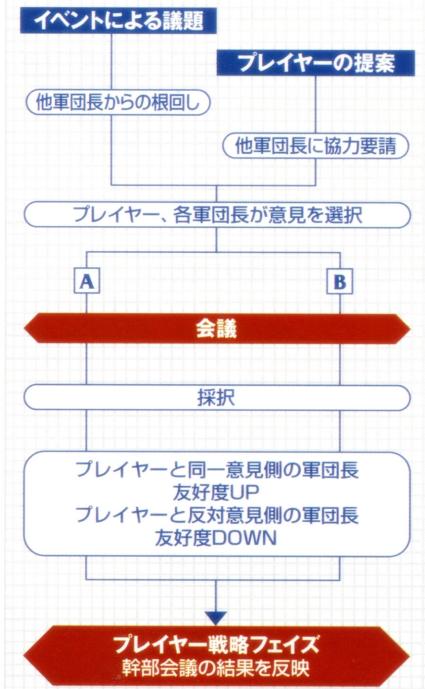
# 幹部会議のシステム

戦略方針や軍団強化、各種イベントへの対応をプレイヤーの思惑通りに進めていくには、幹部会議のシステムを理解し、意見採択の確実性を増すことが必要だ。

## 互いの主張を押し通そうと大舌戦を展開

提案された議題に対して各軍団長が賛成派（意見A）と反対派（意見B）に分かれ、発言コマンドを用いて意見を戦わせる。軍団長は各自が「影響力」を持っており、これは画面中で上部のゲージに表示される。発言コマンドの効果で自分、もしくは同一意見の軍団長の影響力を上げ、バーの合計がゲージの中心を越えた側の意見が採択される。予め「交渉」で反対派を懐柔したり、会議の中で相手を「説得」して味方に引き込んだりと、軍団長同士の駆け引きがポイントになる。

### 会議の基本的な流れ



影響力のゲージが中心を  
越えた側の意見が採択される



### ●重要なのは熱意と友好度

幹部会議を有利に進めるために重要なのが、各軍団長の「熱意」とプレイヤーに対する「友好度」。熱意が高ければ発言コマンドの成功率や影響力の上昇率がアップし、逆に相手の否定的な発言や説得をハネつけることができる。友好度は、高い軍団長ほど意見選択（AかBか）においてプレイヤーの意見に賛同しやすく、反対派にまわった場合でも、プレイヤーが行なう「説得」に応じやすくなる。

つまり友好度の高い軍団長が多いほど有利であり、会議では味方の熱意を上げ、相手の熱意を下げる事が基本的な戦略となる。



# 会議に提案できるものと、その効果

議題にはシナリオ進行で発生するイベント型のものと、プレイヤーが提案する任意型のものがある。イベント型は戦略方針を決めるものが中心で、任意型のものは自軍団を強化するためのものだ。提案できるのは人事関連2項目と兵器関連2項目。

1回の会議に提案できる議題は3つまでで、会議イベントが発生した場合は、3つ目以降の議題が次の会議に延期されるので注意しよう。また、他の軍団長も任意型の議題を提出することがある。

## 人事に関する提案

### ◎転属

未所属か他軍団所属のキャラクターを、自軍団に移籍させるための提案。対象となるのはその時点での登場しているキャラクターで、階級により提案に必要なAPが異なる。大将は軍団長のみなので、転属の対象外だ(右図①)。所属人数に制限はないが、第2部が始まる際に人員が再編成されるので、それを見越した転属を考えるべきだ(詳細はP.097参照)。

### ◎昇格

所属キャラクターの階級を上げる。階級は能力値が成長するランクと関連しており、戦闘で得たEXPが上限に達した場合、そのキャラクターの昇格提案が可能になる。対象は少佐以上で、軍属～大尉までは自動的に昇格(右図②)。軍団長(プレイヤー)の現階級が上限となる。軍団長は最終的に大将となるので、各キャラは中将まで昇格可能(右図③)。

## 兵器に関する提案

### ◎量産

兵器の補給コストを、通常の80%に引き下げることができる。また、生産制限(補給できる数に制限があるもの。P.110からのユニットデータ参照)を緩和することも可能。大量に補給を行なう場合に消費APを抑えることができるが、提案には3機編成の機種は通常コストの約67%、1機編成の機種は通常コストの2倍のAPが必要となる。

### ◎改良

対象兵器の性能を5%アップする。提案に必要なAPは「量産」と同じ。「改良」の場合は1機種につき1回しか提案できないので、コストと改良の効果、そして会議で採択できるかどうかを検討する必要がある。5%の性能アップでは、戦闘で劇的に効果が表れることが多いので、APに余裕がない場合は提案を考えなくてもいいだろう。

**改良提案は1機種1回のみ**



▲プレイヤーが提案できる議題は、最大で3つまでとなっている。

転属に必要なAP	階級	昇格に必要なAP
10	軍属	
50	伍長	
100	軍曹	
150	曹長	
300	少尉	
400	中尉	
500	大尉	
600	少佐	500
800	中佐	750
1000	大佐	1000
3000	少將	1250
5000	中將	1500
(B)	大將	(B)

### ■例:ザクII F型・Aの補給



### ■例:ザクII F型・Aの改良



5%UP  
 ●耐久 40→42  
 ●限界 25→26  
 ●運動 15→16  
 ●物資 30→32

# 発言コマンドの効果と使い方

会議では各軍団長が発言コマンドを駆使して意見を戦わせる。それぞれコマンドの詳細は下記を参照。「主張」「鼓舞」は対象が自分もしくは味方1人で、影響力や熱意を上昇させるもの。「論破」「批判」は反対派1人を対象とし、影響力や熱意を下げるものだ。「説得」は反対派1人を味方に意見変更させる。「説得」以外のコマンドは3段階の「強さ」を選ぶことができ、強いほど成功率は低下するが、効果は大きくなる。基本成功率は80→60→40%（弱→中→強）となっている。

## 発言コマンド

### 主張

**味方の影響力を上げる**  
**成功率の変動▶発言者の熱意**

自分の意見を主張し、会議での影響力を高めるコマンド。味方の意見を支持して、その軍団長の影響力を高めることもできる。成功すると対象者の影響力が大きく上昇するとともに、熱意も高まる。採択の基準となっているので、もっとも重要度が高い。

### 論破

**相手の影響力を下げる**  
**成功率の変動▶対象者の熱意**

反対派の1人を対象とし、その意見を論破して影響力を低下させるコマンド。成功すると対象者の熱意も低下する。賛同派の影響力を伸ばすか、反対派の影響力を下げるかは思案のしどころ。接戦になった時に効果を発揮するコマンドと言える。

### 鼓舞

**味方の熱意を上げる**  
**成功率の変動▶なし**

自分もしくは味方1人を対象とし、その熱意を上げるためにコマンド。熱意が低いままだとコマンドの成功率が悪く、相手の「説得」によって引き抜かれてしまう恐れもあるので、味方の初期熱意が低い場合は早急に「鼓舞」しておく必要がある。

### 批判

**相手の熱意を下げる**  
**成功率の変動▶なし**

反対派1人を対象とし、その熱意を低下させるコマンド。「説得」への下準備として活用できる。熱意が低いと影響力の伸びも悪くなるので、主張を多用する相手には有効な攻撃手段となる。成功率が固定なので、中～強で大幅ダウンを狙いたい。

### 説得

**相手を味方に引き込む**  
**成功率の変動▶対象の熱意と友好度**

反対派1人を対象とし、意見を翻させて味方に引き込むコマンド。相手の熱意が低いほど成功率が高くなる。また、プレイヤーが使用する場合は、対象者との友好度が熱意以上に影響する。友好度が高い相手は、熱意が高いまでも説得に応じやすい。

## 会議を左右する要素

### 友好度

プレイヤーと各軍団長との友好度。高いほどプレイヤー側の意見に賛同しやすくなる。

### 熱意

意見に対する熱意。高いほどコマンドが成功しやすく、自分を対象とした反対派のコマンドの成功率が低下。

### 影響度

会議での発言力。自分の影響力を伸ばしてもいいし、味方の影響力を伸ばしてもいい。

## ●発言の順序は熱意で

発言順は議題ごとにスタート時に決められ、変動しない。この順番を決める要素は、各軍団長の初期「熱意」と会議能力値（右ページ参照）。一番目は人数が少ない側からランダムで選出され、以降の順番は熱意と能力値が高い順になる。プレイヤーの発言順は常に一番最後だが、スタートボタンで割り込みが可能（下記参照）。

	意見一覧	熱意	影響力
ユーリ	A	43	1290
ウォルター	B	90	1409
ピッター	A	90	430
ガルマ	B	47	300
マ・クベ	A	50	1409

示される。プレイヤーは一番最後だ。

## ●発言のタイミングを変更

プレイヤーの発言順は基本的に一番最後なのだが、会議が始まって最初の発言者の後から、割り込み発言が可能。画面左に「START」が表示されるので、スタートボタンを押すとコマンド選択に移行。割り込みなければ順番通りに各軍団長が発言し、最後にプレイヤーの発言となる。



左にSTARTが表示されれば割り込み可能。以降は順番通りに。

## 効率よく会議を進めるための基礎戦略

覚えておきたいのは、発言に失敗すると熱意が下がってしまうということ。プレイヤーは自分が提案した議題であっても、必ず熱意50からのスタートとなる。最初から成功率の低い発言を繰り返して失敗を重ねると、どんどん熱意が下がってしまうので、まずは「弱い」発言を選んで成功させていきたい。他の軍団長にも同様のことが言えるので、初期熱意の低い味方には「鼓舞（弱）」で確実に熱意を上げていき、味方の成功率を高めていく。序盤から採択基準である影響力を伸ばす「主張」を繰り返すのも、基本的な戦術だ。

### 基本戦術

鼓舞 → 主張

熱意を上げ、影響力アップの組み合わせ。もっとも採択に近づく基本戦術だ。場合によっては「主張」のみを繰り返していく方法もある。

批判 → 説得

相手の熱意が総じて低い場合や、特に低い軍団長がいる場合に効果的。「説得」はむしろ友好度が大きく関わってくるので、相手側に友好度の高い軍団長がない場合は、「説得」は考えない方がいい。

## 「交渉」で事前に協力要請をしておく

議題を提案したら、「交渉」内の「会議協力要請」を見てみよう。各議題に対する軍団長の意見選択と初期熱意が確認できる。反対者に対してはAPを与えることで熱意を下げることができ、場合によっては賛成派に移行させることも可能。友好度が高く、支払うAPが多いほど熱意の下がり幅も大きくなるが、時には要請をハネつけられてしまうこともある。



◎APを与える  
支払うAPは3択。  
多いほど効果があるが、確実とは言えない。

## 軍団長の会議能力値の影響と増減

軍団長の初期熱意や影響力は、議題が「人事」「兵器」「戦略」のどれに当たるかがポイントになっている。「情報」の「軍団」コマンドで確認できる軍団長の会議能力値が上記の項目にあたり、数値の高いジャンルの議題に対しては、熱意や影響力が高くなる傾向がある。この数値はジャンルごとに、採択された側の軍団長は+1、否決された側の軍団長は-1されていく。また、各軍団長が提案する議題も、能力値が高いジャンルから提案される場合が多い。軍団長の発言にも一定の傾向があるので、次ページで詳しく解説する。

### ■軍団データで能力値を確認

大佐
人事 50
兵器 70
戦略 34

#### ◎人事

この値が高いとおもに「転属」「昇格」に対して熱意や影響度が高くなる。

#### ◎兵器

おもに「量産」「改良」の議題に影響する値。人事とともに、比較的変動しやすい。

#### ◎戦略

侵攻ルート選択や占領地政策など、おもにシナリオイベントとして提案される議題。

ビッター軍団	
エリア	23
収入	2733
士官	2
兵器	26
所在地	アフリカ

▲ 初期熱意や影響力の上昇率に、  
軍団長の能力値が関係する。

提案者 作戦部
種別：戦略
セルヴァへの 進攻ルートの選択

今回の作戦目標は南アメリカに上陸して橋頭堡を築き、

▲ 議題説明時に、その議題のジ  
ンが表示される。

**Tactics****友好度を高めてプレイヤーに賛同しやすくする**

幹部会議の攻略法としてもっとも有効なのは、各軍団長との友好度を高めること。友好度が高いとプレイヤーの意見に賛同しやすく、例え反対意見に回ったとしても、初期の熱意は低く抑えられることが多い。

友好度の重要性は、実は会議よりも第2部での軍団再編成にある。ジオンが新生と正統に分かれる際に、ガルマかマ・クベ以外の軍団長はプレイヤーキャラクターとの友好度を基準として、どちらの軍勢につくか決められるのだ。

**友好度により第2部の所属軍が決まる**

▲ジャブロー陥落後、友好度の高い軍団長はプレイヤー側に参入。

**会議での友好度の影響と、上下する要素**

会議の中で友好度が影響するのは、プレイヤーが反対意見の軍団長に対して「説得」を行う場合のみ。むしろ議題に対して意見選択（AかBか）をする際に、プレイヤーが選んだ意見に賛同するかどうかを判定する基準としての役割が強い。どちらにしても、結果的に賛同者が増えることになり、会議は有利になる。友好度の最高値は99。第2部の再編成を考慮し、ジャブロー攻略までに少なくとも2人は70程度をキープしておきたい。

**●友好度の上昇と下降**

友好度が上昇するのは、採択時にプレイヤーと同じ意見を支持していた軍団長。逆に反対派の軍団長は友好度が低下（支持意見が採択されたかどうかは無関係）。基本的にプレイヤーに対して賛同側の人数が少ないほど、友好度の上昇率が大きくなる。満場一致で採択すれば全員の友好度が上昇するので効率的に思えるが、この場合は全員が+1されるのみ。1人を味方にして採択するのが、もっとも効果が高い。

意見一覧	熱意	影響力
ガルマ	B 37	730
ユーリ	B 90	947
ビッター	A 41	870
ウォルター	B 20	720
マ・クベ	A 50	1068

プレイヤーへの賛同者が少ないと  
友好度が上がりやすい

**■友好度が高いことのメリット**

- 意見選択時、プレイヤーに賛同しやすい
- プレイヤーの「説得」に応じやすい

↓  
賛同者を得られ、会議が有利に

**●プレイヤーキャラは無視してOK**

友好度を気にせず反対側に回してもいいのは、プレイヤーキャラクターであるガルマかマ・クベとなる。第2部でガルマは新生ジオン軍、マ・クベは正統ジオン軍を率いて敵対することが決まっているため、お互いに友好度を上げておく必要がないからだ。ただし、他の軍団長が説得に応じそうにない場合などは、あえてプレイヤーキャラクターを説得して味方に加えておいた方が、会議の議題を採決しやすくなるためには必要。状況に応じて判断していく。



▲プレイヤーキャラに説得をしかけるよりも、他の軍団長を狙つて引き抜いた方がいい。



## 各軍団長の意見選択法と、賛同者を得るコツ

基本的に各軍団長の意見選択は、議題の種類によって以下のような基準で行われる。プレイヤーとの友好度が影響するのは、「ランダム」に含まれる軍団長だ。また、ABとも必ず1人支持者が選出され、その軍団長は初期熱意が90となる（プレイヤーが提案者の場合はBのみ）。イベント会議ではABともに1人ずつ支持する軍団長が決まっているので、プレイヤーの選択によって最悪でも2対3となるが、問題はプレイヤーの提案による議題。最悪の場合は全員がBにまわり、1対4となる可能性もある。そこでポイントとなるのが、友好度による「説得」の成功率なのだ。

### 意見選択の基準

#### 会議イベント（侵攻ルートなど）

- |                               |                               |           |
|-------------------------------|-------------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> A 固定 | <input type="checkbox"/> B 固定 | 他軍団長はランダム |
|-------------------------------|-------------------------------|-----------|

ABともに、支持する軍団長はイベント毎に決まっている。他の軍団長は、プレイヤーとの友好度を加味しながらランダムに判定される。

#### 「転属」

- |                                |                                     |           |
|--------------------------------|-------------------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> A 提案者 | <input type="checkbox"/> B 対象の所属軍団長 | 他軍団長はランダム |
|--------------------------------|-------------------------------------|-----------|

対象となるパイロットが軍団所属の場合、その軍団長は必ずBとなる。未所属の場合は、提案者以外から1人が選出されBに。残りはランダムとなる。

#### その他（昇格、量産、改良）

- |                                |                                    |           |
|--------------------------------|------------------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> A 提案者 | <input type="checkbox"/> B ランダムで1人 | 他軍団長はランダム |
|--------------------------------|------------------------------------|-----------|

提案者は必ずAとなり、Bの支持者1人をランダムで選出。残りはプレイヤーとの友好度を踏まえたランダム判定となる。もっとも意見がバラつきやすい議題だ。

### ●交渉を効果的に利用

プレイヤーが提案した議題に関しては、「交渉」の「会議協力要請」で、各軍団長の熱意を操作することが可能。使い方としては「熱意の低い反対派の軍団長を賛成派に引き込む」ことが最優先される。効果は友好度と消費APが高いほど大きくなるが、意見変更が望める目安は熱意20以下だ。次は「熱意の高い反対派軍団長の熱意を下げておく」のが効果的。友好度が高ければ、早い段階で「説得」を成功させることができる。最後は「熱意の低い味方の熱意を上げておく」。これは相手の説得や批判などを防ぎ、味方の発言成功率を高めておく守りの手法だ。

AP 013412 TURN 007		
交渉先選択	熱意	影響力
ガルマ大佐	B 35	820
ピッターハ佐	A 20	720
ユーリ大佐	B 29	680
ウォルター大佐	B 90	958

◀議題を提案した直後の意見選択結果。各軍団長に会議協力要請を行ってみる。

AP 012912 TURN 007		
交渉先選択	熱意	影響力
ガルマ大佐	B 35	820
ピッターハ佐	A 20	720
ユーリ大佐	A 4	680
ウォルター大佐	B 90	958

▶数字が青くなっている部分が、協力要請による効果。熱意を増減することができる。

### データロードで意見変更を狙う

攻略法としては少々邪道だが、提案する前にセーブを行い、提案後に「会議協力要請」で意見選択を確認。Bが多い場合はデータをロードし、提案し直してみよう。意見選択は提案するごとに判定されるので、データロードを利用すれば毎回異なる結果を得られる。友好度により一定の傾向はあるが、基本的にはランダムなので、好ましい状態になるまでロードを繰り返せばいいのだ。複数の提案をする場合は、1つの提案で良い結果が出たらセーブし、そのデータを使って次の提案を試していく。

AP 013812 TURN 007		
転属者選択	400 AP	
未所属		
イアン・グレーデン		
ヴィッシュ		
クランブ		
トマス・クルツ		
中尉		

◀「転属」は他軍団に所属する前に未所属から集めるのが基本。

AP 013212 TURN 007		
交渉先選択	熱意	影響力
ガルマ大佐	B 90	892
ピッターハ佐	B 41	720
ユーリ大佐	B 90	738
ウォルター大佐	B 59	958

◀意見選択結果が思わしくない場合、データロードして再挑戦。

戦闘  
詳細

幹部会議  
システム

戦略ファイズ  
での行動

ゲームの  
全体像を把握

**Tactics****軍団長の行動を把握して効率的に発言**

会議に関するデータで、画面中で確認できるのは各軍団長の会議能力値のみ。これは議題のジャンルに対して熱意と影響力の上昇率を判断する目安になるが、実際に会議でとる行動の傾向は、また別のデータに拠っている。軍団長ごとに、発言コマンドの使用頻度と対象の選択には特定の傾向が見られる（詳細は下記参照）。提案回数が多い人事の初期能力値は高く、主張と論破の使用頻度が多いウォルターは、データの上でも実際にプレイした感覚でも、もっとも会議向きの性格だ。

**発言の傾向****ガルマ**

自分に対する主張、味方に対する鼓舞の使用確率が高い。自分以外を対象とするコマンドの対象選択はほとんどがランダムで、的確性に欠けるところがある。論破、批判の使用率が低く、影響力上昇を重視するタイプと言えるだろう。

**マ・クベ**

自分に対する主張の他、影響力の高い相手を論破、熱意の高い相手を批判することが多い。鼓舞の使用率が低く、味方の熱意にはあまり気を配らない。とにかく相手をいじめるタイプで、冷めたセリフと相まってマ・クベらしさが随所に見え隠れする。

**ピッタ**

熱意の低い味方を鼓舞したり、影響力の低い味方を主張する傾向が強い。自分が、自らを主張することが比較的少ないが、時折一気に熱意を上げて強烈に主張する姿が見られる。誇りあるジオン軍人としての意志の強さと、味方への配慮を忘れない二面性がうかがえる。

**ユーリ**

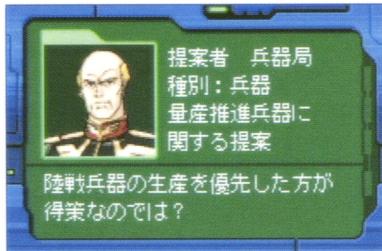
自分の意見を主張し、熱意の高い相手を批判する傾向が強く、血氣盛んな青年将校といったキャラクターが表されている。また、熱意の低い相手に対して説得を行う頻度が高く、味方につければプレイヤーとともに説得攻勢を仕掛けることもできる。

**ウォルター**

自分の意見を主張することが多く、影響力の高い相手を論破していく。ウォルターの熱意が高いとあつという間に影響力を伸ばしてくるので、敵にまわすと厄介だ。序盤から意識して友好度を高め、常に味方に引き込めるようにしておきたい。

**■各軍団長の初期能力値**

	人事	兵器	戦略
ガルマ	50	40	60
マ・クベ	50	70	30
ピッタ	40	60	50
ユーリ	40	50	60
ウォルター	60	40	50



▲発言傾向を知つておけば、意見選択の段階で対処法を考えやすくなる。

**●発言順と行動傾向で割り込み**

意見選択の後に発言順が表示されるので、各人の発言傾向を考えながら戦略を練っていく。例えば反対派にウォルターがいる場合は彼の主張の後に必ず論破するようにしたり、引き抜きたい相手が発言する前に批判して熱意を下げ、発言の失敗を誘発させたりすると効果的だ。また、味方の行動を待って、失敗した場合はそれを補うような発言を行うのもいい。

プレイヤーの割り込み機能を活かし、標的を定めつつ臨機応変に対応できるような発言を心がけていくといいだろう。

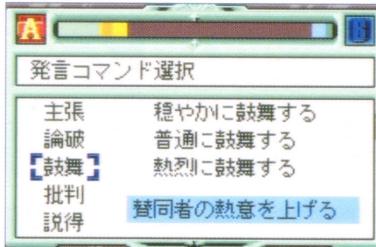
	意見一貫	熱意	影響力
ピッタ	A 99	947	
ユーリ	B 90	947	
ウォルター	A 52	782	
ガルマ	A 30	730	
マ・クベ	B 50	1068	

▲発言順を見て、誰に対してどのタイミングでどういった発言をするのかを考えよう。



▶相手の出鼻を挫いたり、味方のフォローにまわったりと、割り込み機能を活用すべし。

◀「説得」以外の発言コマンドコマンドは、上から弱→中→強。



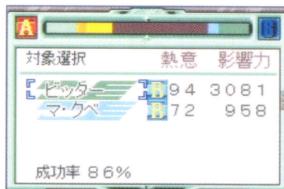
## 状況に応じて発言の「強さ」を選ぶ

発言は「強い」ほど効果が大きいのだが、成功率が低いので使いどころが肝心。特に採択基準である影響力を上下させる「主張」と「論破」は、あえて「強」を使うことで一気に採択まで持ち込んだり、形勢逆転を狙うことができるので、試してみる価値はある。

確実性を求めるならやはり「弱」だが、説得のために熱意を下げたい場合は、鼓舞されても挽回が難しくなるように「中」の批判を使いたい。

### ●劣勢の時は手軽く「主張」

賛同者が多く優勢の場合は、「弱」の主張を繰り返していくだけで採択に持ち込める。もちろん、味方を「説得」で引き抜かれないように、熱意には注意しなければならない。また、2対3や1対4と劣勢であっても、「弱」の主張で確実に影響力を伸ばしていれば、相手が鼓舞や批判を繰り返しているうちに採択までたどり着いてしまうこともある。基本成功率60%の「中」主張で、ちょっとギャンブルしてみてもいい。



#### ◎「穏やかに主張」

◀基本成功率80%  
+熱意なので、確  
実に影響力を伸ば  
していく。

### ●逆転ねらいの「主張」と「論破」

相手が影響力を伸ばし劣勢に立たされた場合、逆転を狙って「強」の主張や論破を試してみよう。その前に「中」の鼓舞を成功させられれば、わずかだが成功率を高めることができる。同じギャンブルなら（成功率はさらに低い場合が多い）説得での引き抜きに賭ければ、結果として友好度アップが望める。しかし会議イベントでどうしても自分の支持意見を採択させたい場合は、やはり主張で影響力の大幅アップを狙うべきだ。

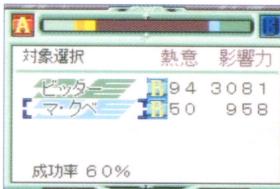


#### ◎「激しく論破」

◀成功すれば相手  
の影響力を初期レ  
ベル近くまで引き  
下げ可能。

### ●熱意の低い味方は確実に鼓舞

熱意の低い味方を説得されないためにも、「弱」の鼓舞で確実に熱意を上げていきたい。ただし熱意が30以下の場合は、「弱」では効果が薄すぎるるので「中」か「強」の鼓舞を使う。逆に熱意が60以上ある味方には、プレイヤーが鼓舞する必要はないだろう。

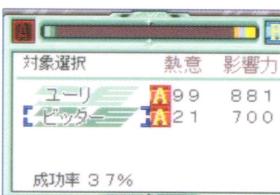


#### ◎「普通に鼓舞」

◀成功率60%と微  
妙な線だが、熱意  
の低い味方にはこ  
れで鼓舞を。

### ●友好度の高い反対派は「説得」で

説得の成功率は対象との友好度がポイント。実際にプレイした感覚では、成功率20~30%の段階で実行してもOK。友好度が50以下の相手は、少なくとも熱意を30以下まで下げないと、説得するのは難しいだろう。



#### ◎「目安は30%」

◀成功率が30%  
以上あれば期待  
できる。もちろ  
ん高いほどいい。



▶友好度が高  
ければ、対象の熱  
意が高いままで  
も成功しやすい。

# 戦闘システムの詳細

地球制圧作戦の中核となるのが、MSを主力とした攻略戦。見た目はシンプルな戦闘シーンだが、その裏には複雑なデータやシステムが満載されている。

## 攻撃する側とされる側の違い

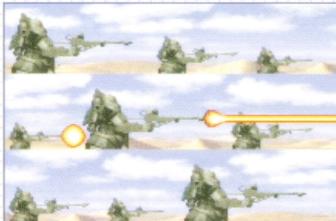
戦闘ではバトルターンが採用され、自軍のターンを終えた後に敵軍ターンを行なうという仕組みになっている。1ターンの中では部隊単位で行動し、攻撃はその場で処理されるため、必然的に自軍ターンでは自軍部隊が攻撃側、敵軍ターンでは自軍部隊が防御側となる。1回の攻撃は下図のようにになっており、どちらかの部隊が攻撃するたびに撃破の判定が行なわれるので、先手（攻撃側）が有利なのが分かるだろう。



戦闘は専用のバトルターンで進行し、部隊単位で行動を行なう。

### 攻撃(1回単位の流れ)

#### 先手 攻撃をしかけた側



#### 1 射撃

まず攻撃側が射撃。後列専用の支援射撃武器を持つ兵器もある。

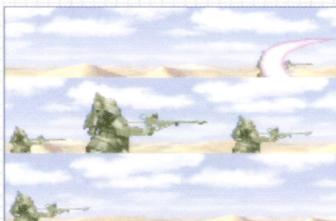
#### 後手 攻撃される側



#### 2 射撃(応戦)

防御側が反撃。撃破された機体があると、当然戦力が低下する。

#### 撃破判定



#### 4 後手側 格闘

最後に防御側の前列MSが格闘攻撃。これで1回の戦闘が終了。



#### 3 先手側 格闘

射撃が終わると、攻撃側の前列MSが防御側に格闘戦を仕掛ける。

#### 5 攻撃終了

# 戦場となる戦闘マップの構造と拠点制圧

各エリアの戦闘マップはすべて同一の広さ。四角のマスで区切られており、各マスには以下のような地形が設定されている。それぞれの地形には「属性」と「防御効果」があり、兵器の地形適性は地形の「属性」に対して判定される（詳細は次ページ参照）。また飛行ユニットの場合は、部隊がどの地形にいても「属性=空、防御効果=0」となる。マップ上にはいくつかの拠点があり、敵拠点は制圧することで自軍拠点にできる。



◀ Bボタンで、カーソルのある地形の属性や防御効果をチェックできる。

## ■地形の種類と防御効果

### 陸[属性]

- ◆ 平地 [陸] …防衛0
- ◆ 砂漠 [砂] …防衛0
- ◆ 森林 [森] …防衛+10
- ◆ 山岳 [山] …防衛+20

### 水[属性]

- ◆ 浅瀬 [水] …防衛0
- ◆ 海 [水] …防衛0



### 地形属性への適性

兵器に設定されている地形適性。それぞれの地形の「属性」に対しての適性を表す。攻撃の命中率や防衛時の回避率などに影響する。

## 敵拠点を制圧すれば有利に戦える

戦闘開始時の拠点は攻略戦ならすべてが敵側、防衛戦ならばすべて自軍側となっている。敵拠点の上で「制圧」コマンドを実行すると判定メーターが表示され、メーターが中心を越えると自軍拠点とすることができます。ただし、制圧を行なった部隊はその時点で行動終了となるので注意。自軍側の拠点にいる部隊は、ターン毎の耐久力と物資の回復量が増える。防御効果も高いので、自軍拠点で敵を迎撃つという戦法が非常に効果的だ。逆に、敵部隊を敵拠点に入れないように、うまく誘い出していく必要がある。

### 拠点[陸]…防衛+15

拠点 属性: 陸 防衛: +15  
物資・耐久・回復可

#### ○拠点の制圧

◀制圧メーターが中心を越えればOK。最大まで伸ばす必要はない。

### ●攻略戦では全拠点制圧が勝利条件のひとつに

攻略戦を行なう場合は、マップ内の敵拠点すべてを制圧することでも勝利となる。ただし、この方法で勝利しても特に特徴的なものはない。敵部隊は積極的に攻撃を仕掛けてくる傾向があるので、敵部隊を全滅させる前に全拠点を制圧する方が難しいくらいだ。戦闘を重ねた方が搭乗キャラクターの成長につながるので、戦力的に劣勢に立たされない限りは、拠点制圧を狙うよりも敵の撃破を目指していった方がいいだろう。各マップでポイントとなる拠点を制圧し、自部隊の回復を図ればOKだ。



◀全拠点制圧で勝利。だが、わざわざこの戦術を狙っていく必要はないだろう。

# 兵器性能を考えて部隊編成を行なう

部隊を編成する際に兵器を選択する基準は、当然ながらその性能が第一となる。兵器には機体性能と装備武器性能があり、機体性能で重要なのは「耐久」「運動」で、敵の攻撃への対応力が判断できる。キャラクターを乗せる場合は「限界」の高さに注意。武器性能では配置列による性能差に注目しよう。

## ■機体データ

<b>耐久</b>	攻撃を受けると減少し、ゼロになるとその機体は撃破。毎ターン、一定値が回復。
<b>限界</b>	キャラクターが乗った場合、その能力がどれだけ反映されるかの目安となる数値。
<b>移動</b>	何マス移動できるかを示す。部隊の移動力は配置された機体中の最低値が採用される。
<b>制圧</b>	敵拠点を制圧する能力値。この値が高い機体が多い部隊ほど、制圧しやすくなる。
<b>運動</b>	攻撃の命中率、回避率に影響する。この値と「限界」で運動性能が決まる。
<b>物資</b>	攻撃を行なうたびに減少し、ゼロの状態では攻撃回数が1に。毎ターン一定値が回復。
<b>適性</b>	地形の属性に対する適性。攻撃の命中率、回避率に影響。○→△→×の順で低下。

## ■武器データ

<b>①距離</b>	配置された列による使用武器を示すもの。 近距離は格闘、遠距離は支援射撃。
<b>②位置</b>	配置列。「前中」は前列＆中列で同様の射撃武器を使用することを示す。
<b>消費</b>	1発単位で消費される物資量。1回の戦闘で、最低でも武器の攻撃回数分を消費。
<b>命中</b>	攻撃の基本命中率。実際には地形やキャラクター能力などにより修正が加わる。
<b>③攻撃力</b>	基本ダメージ×基本攻撃回数で表示。これもキャラクター搭乗などで修正される。

## ■画面では確認できないデータ

### ◎生産数制限

特定の兵器は補給できる機数が制限される。代表的なものがガルマ専用機とマ・クベ専用機（1機のみ補給可能）。他にはイフリートやパーフェクトジョングなどに制限がある。

### ◎ニュータイプ用

パイロットがニュータイプ（NT）の特性を持っている場合、そのパイロットが搭乗することで真価を発揮する機種。ジオン軍ではパーフェクトジョングがこれにあたる。

## 機体データ

**ジオン軍**

	<b>ザクII J型・C</b>	量産 改良
耐久	45	限界 25
移動	3	制圧 5
運動	8	物資 30
適性	空水森山砂陸 △X○O△O	

## 武器データ

**ジオン軍**

①	②	③
近距離	前 なし	中距離
消費 0	命中 0	消費 0×0
中距離	前中 ザク・マシンガン	遠距離
消費 3	命中 60	消費 3×10
遠距離	後 マゼラトップ砲	消費 3
消費 3	命中 40	命中 15×4

## 戦艦データ

**ジオン軍**

**ギャロップ**

戦闘中1ターン毎に  
中隊の物資が20%  
兵器のHPが10%  
回復する

※戦艦は回復率以外の能力値を持っていない。

### ◎シールドの有無／装甲

シールドと装甲は戦闘判定の要素。シールドは装備の有無が基準で、グフや連邦軍のガンダムなどが代表的。装甲は数値の幅があるので、本書のユニットデータ（P.110）で確認してほしい。

### ◎飛行タイプ

機種により判断はできるが、特に明示はされていない。基本的に両軍とも航空機アイコンの兵器がこれにあたるが、ジオン軍ではアッザムのように飛行型のMAがある。

## 配置列と使用武器の関係

兵器は各部隊ごとに前／中／後列に1機種ずつ配置可能で、1機種でも配置されていれば部隊として行動できる。ポイントは配置列と使用武器の関係。基本的に前～中列と後列では、射撃武器の種類や性能が変化する。通常の武器は後列に配置すると命中率や攻撃回数が低下してしまうことが多いが、後列でも変化がなかったり、専用の高性能な武器を装備している機体もある。また、格闘武器を装備していない機体があるので要注意。

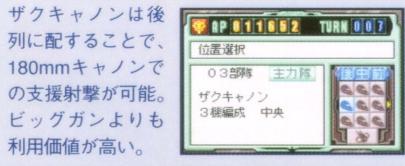
### ■例：ザクキャノンの武器性能

新生ジオン軍					
	前	中	後	遠距離	消費
近距離	なし				
消費	0	命中 0	0 × 0		
中距離	前 中	ビッグガン			
消費	5	命中 60	6 × 3		
遠距離	後	180mmキャノン			
消費	5	命中 45	16 × 4		



### ○配置列と攻撃の種類

前～中列での射撃は同一の武器を使用。後列からの射撃は支援射撃と言い、専用武器が用意されている機体がある。前列の兵器が格闘武器を持つ場合のみ、格闘戦が可能。配置列は戦闘でも変更できる。

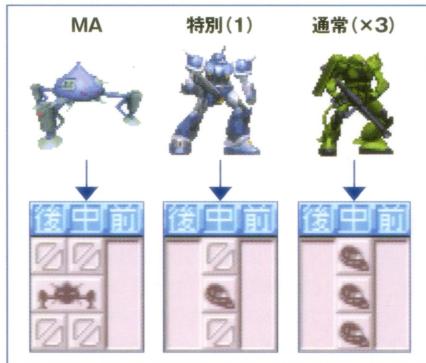


## 大型MAや特殊機体の配置制限に注意

通常は1機種3機編成で、1列に3機を配するが、1機編成の機種やMAは、配置に制約がある。1機編成では同列に空きができるが、そこに他の機種を追加することはできない。MAは1機で中～後列を占有。前列には配置できない点に注意。



▲1機編成を並べると1部隊3機の構成に。よほど高性能でない限り、これで戦うのは…。



## アイコンで敵戦力を把握

戦闘では敵部隊の構成兵器を確認できる。詳細を確認しておくのがベストだが、兵器アイコンでも大まかにその種類を把握できる。また、マップ上の部隊アイコンの種類でも、戦力を予測できる。戦艦がビッグトレイヤーやベガサス級の場合は構成兵器も他より高性能で、キャラクターが搭乗している可能性が高い。



- モビルスーツ (MS)
- モビルアーマー (MA)
- 戦車／ガンタンク
- 航空機
- 戦艦

# キャラクターの能力と搭乗時の影響

キャラクターは編成した部隊の兵器に、パイロットとして1機単位で搭乗させることができる。キャラクターの搭乗した兵器は、キャラクターの各能力値が反映されて戦闘力がアップする。

キャラクターをどの兵器に乗せるかは、まず搭乗適性を基準に考えるのだが、それ以上に重要視したいのは「射撃」「格闘」の攻撃能力と「反応」の値。適性が低くても、この3つの能力が高ければMSに搭乗させた方がいいだろう。

## ■パイロットの基本能力

<b>指揮</b>	「艦長」に設定した場合に有効な能力。部隊全体の攻撃回数や命中率を向上させる。
<b>魅力</b>	「艦長」に設定した場合に有効な能力。部隊全体の装甲値（防御力）を向上させる。
<b>射撃</b>	通常射撃・支援射撃の命中精度や攻撃回数に影響を与える能力。
<b>格闘</b>	格闘戦の命中精度や攻撃回数に影響を与える能力。前例のMSに登場させた場合に有効。
<b>耐久</b>	ダメージを抑える能力。攻撃を受けた場合に、この能力の高さが発揮される。
<b>反応</b>	運動性に影響する能力。運動性が高いと攻撃を回避しやすく、敵に回避されにくい。
<b>搭乗適性</b>	A(高)～E(低)の5段階で表示。適性が高いほど兵器性能をフルに発揮できる。

## ●「艦長」の設定とその役割

部隊の耐久力と物資を回復する戦艦にも、艦長としてキャラクターを搭乗させられる。この場合、影響する能力は「指揮」と「魅力」で、その部隊の兵器すべてに対して回避率、ダメージ、攻撃回数を判定する際に、艦長の能力が反映される。

艦長に設定するには戦艦の搭乗適性にD以上が必要となる。初期値ではEのキャラクターが多いが、搭乗適性の中でこの戦艦の項のみ、ランクアップで上昇するキャラクターが設定されているため、成長させれば艦長になれる者もいる。

### 艦長に設定できる条件

#### ■戦艦の搭乗適性がD以上

#### ■艦長を設定した場合の効果

##### ■部隊の圧力がアップ

##### ■部隊の回避、防衛、攻撃回数判定にボーナスを付加



自軍団に所属しているキャラクターを、1機単位で搭乗させる。

## ランクとEXP

キャラクターは戦闘でEXP（勲章で表示）を得、一定値に達するとランクアップし、各能力が成長する。ランクは階級を上げないと上昇しない場合がある。



## ■画面では確認できないデータ

### ○各能力の成長率

ランクアップにより各能力が成長していくが、その上昇率はキャラクター毎、そして能力毎に異なっている。P.138からのキャラクターステータスを参照して、どの能力が成長しやすいのかを確認しておくといいだろう。

### ○戦艦の搭乗適性が成長するかどうか

搭乗適性の中で唯一、成長する項目。成長する者と成長しない者に分けられ、成長する場合は、その成長率は一律となっている。

### ○ニュータイプへの覚醒

キャラクターがニュータイプ（NT）かどうかも、画面中では明確に確認できない要素。NTパイロットは射撃回数や運動性の判定にボーナスが加えられる。内部データとして「NTへと成長する」キャラクターが設定されており、そのキャラクター毎に「NTに覚醒する時期」が定められている。つまり最初はNTではないが、戦いを重ねることでNTになるキャラクターがいるということだ。

## キャラクター搭乗を踏まえた上の戦闘判定

ここではキャラクターが搭乗していることを前提として、各種判定の基準となる要素を解説する。搭乗していない兵器は、以下の要素からキャラクターの能力（赤で示されている要素）を除いて判定される。攻撃回数や命中率の上昇など、キャラクターを乗せた方が戦闘力が上がるのが分かる。

<b>機体性能</b>	この色の項目は、機体の各性能値を表す。
<b>キャラクター効</b>	搭乗しているキャラクターの各能力値を表す。
<b>艦長能力</b>	艦長が設定されている場合の能力値を表す。
<b>地形の影響</b>	地形の属性や防御効果などの影響を表す。

### 1 攻撃回数に影響する要素



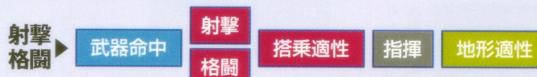
※残り物資が武器の消費を下回っている場合は、無条件で攻撃回数＝1

キャラクターの能力と兵器の限界値が高いと、攻撃回数が増加。ポイントは艦長の「指揮」と、射撃時の「NT」が判定要素となっていること。

#### 専用機ボーナス

ガルマとマ・ケベをそれぞれの専用機に搭乗させると、兵器の限界値が+50される。

### 2 命中率に影響する要素



**地形適性 の判定：**攻撃側 [射撃]：現在の地形に対して 地形適性 が適用される

[格闘]：防御側ユニットの地形に対して 地形適性 が適用される

防御側 [共通]：現在の地形に対して 地形適性 が適用される

命中率のポイントは、地形適性による補正。これは攻撃側と防御側で判定が異なる（上記参照）。また、実際の命中判定は命中率と下記の回避率によって行なわれる。敵の回避率が高いと命中率が相殺されてしまうのだ。

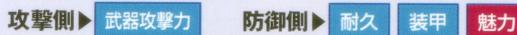
### 3 回避率に影響する要素



**運動性 の判定要素：**「運動」を基準に、搭乗者の「反応」「NT」で補正を算出。「限界」が補正值の上限となる。

防御側と攻撃側の各要素で判定。ポイントとなるのは両者の運動性と地形適性（②と同じ判定）、防御側の地形効果。シールドを装備している機体と1機編成の機体は、回避率が向上する。

### 4 ダメージに影響する要素



武器の攻撃力を基準に、防御側の「装甲」と搭乗者の「耐久」、そしてその部隊の艦長の「魅力」がマイナス要因として判定される。

#### 格闘攻撃はダメージが低くなる

射撃と格闘が同条件だと、算出式の違いで格闘の方がダメージは低くなることが多い。

**Tactics****効率よく戦うための2大戦術**

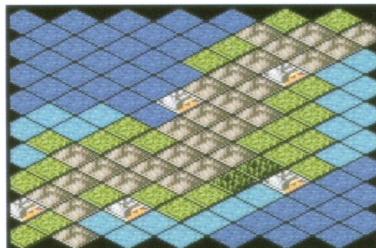
戦闘を行なう上で基本中の基本となる戦い方を2つ、解説しておこう。1つは「地形の防御効果を活かす」戦術。山岳、拠点、森林以外は防御効果がゼロという地形効果を利用して、敵部隊を誘う戦い方が有効になる。もう1つは「先手を取って攻撃する」というセオリー。ターンが移れば確実に敵に先手を取られることになるので、自軍ターンで先手を取って出来るだけ多くの敵を撃破しておくことが肝心なのだ。



● 間雲に戦つて、敵に包囲されるような愚挙は慎むべきだ。

**敵の動きを見越して有利な地形に移動**

攻撃を行なうには、目標の部隊に隣接しなければならない。例えば山岳と平地が並んでいる場合、自軍が山岳で待てば、敵部隊は平地から攻撃を仕掛けてくることになる。敵部隊は積極的に接近してくる傾向があるので、マップの地形を見てもっとも有利に戦える場所を選び出そう。



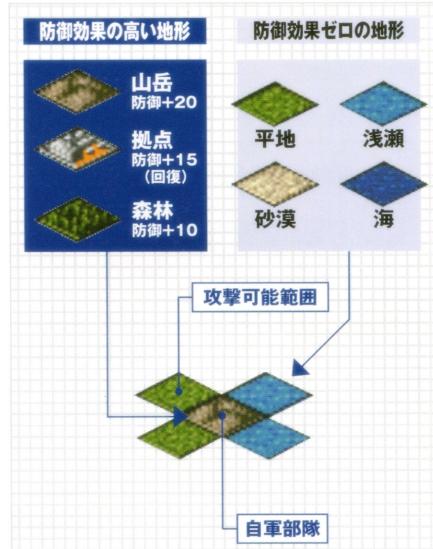
◆ トウキョウ。左下の拠点は隣接地形が平地と浅瀬なので有利。



▶ 敵部隊を山岳や拠点で待ち構え。隣接地形に注意。



◀ 部隊を並べて“壁”を作るのも効果的。有利な地形を独り占め。

**局地戦用MSの効用は…？**

局地戦用というのは要するに、特定の地形適性が高いMSのことだが、水中用以外は両軍ともにさほど大きな差は見られない。例えばザク・デザートタイプやドム・トローベンなど、設定上では砂漠戦に優れている機体なのだが、防御効果ゼロの砂漠では、機体の地形適性が高くてもはなはだ心許ないのが実状だ。基本性能が高いMSをそろえ、防御効果の高い山岳や拠点に入つて戦うなら、地形適性はそれほど気にする必要はない。出撃前にエリアマップを確認して、平地対砂漠、水対砂漠など地形適性が活かせる状況かどうかを判断してから、局地戦用の部隊編成を考えればいいだろう。

先手を取った側が絶対的優位に立てる

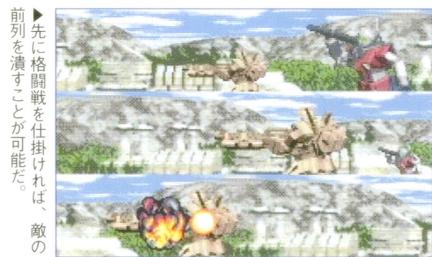
戦闘処理の関係で、攻撃を仕掛けた側はかなり有利だ。右にも例を挙げたが、とにかく先に何機か撃墜することができれば、自分が受ける攻撃がその分減ることになる。

戦闘は必ずプレイヤーの行動ターンから始まるため、先手を取るのは難しくはない。ただし移動力が足りずに敵部隊に隣接できない場合は、距離を保ったままターンを終了し、敵が移動してくるのを待つという戦法をとるといいだろう。

- まず攻撃側（先手）が射撃を行う。この時点では、  
① 防御側（後手）の兵器を何機か撃墜できれば、かなり有利な展開になる。
  - 後手が射撃で応戦。撃墜された分、先手が受けたダメージは減少する。敵の機体性能が大きくなる上回っている場合は事情が違ってくるが。
  - 格闘戦も攻撃側が先手。とにかく先に撃破できるというのは、絶対的に有利なのだ。敵に先手を取らせないようにする工夫が必要。

## ●最前列のMSを潰せ

前例のMSは格闘戦が行なえるので、敵の前列を撃破しておけば、自分は格闘ダメージを受けなくて済む。また、前列を撃破された敵部隊は、それ以降も射撃しか行なえないため、攻撃力の低下は撃破数以上に大きくなるのだ。とはいっても、射撃は自動的に対象を選択するので、前列を狙い撃ちすることはできない。だからこそ先手を取って、格闘戦で敵の前列を潰しておくことが効果的なのだ。



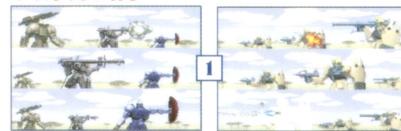
#### ■前列が撃破されたら隊列変更



◀前列が撃破されたら、格闘武器を持つMSを前列に出す。敵は隊列変更をしない。

### ■ 戰闘の例

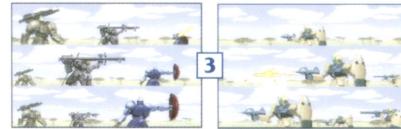
### ◎攻撃側の射撃



#### ◎防御側の射撃



### ◎攻撃側の格闘



#### ●無傷の部隊を狙って攻撃

先手を取ることのメリットを活かすためには、すでに壊滅寸前の部隊を狙うよりも先に、まだ無傷の部隊を狙って攻撃を仕掛けた方がいい。左記のように敵部隊の格闘能力を奪っておけば、それ以降は一方的に格闘戦を行なえるからだ。もちろん攻撃する自軍部隊も、なるべくダメージを負っていない方が良い。



無傷の部隊を狙って、徹底的に格闘能力を奪っていく。



**Tactics****キャラクターの能力を最大限活用するために**

キャラクターの能力を活かすには、キャラクターを効率よく成長させていくことが第一だ。それには戦闘でいかに効率よくEXPを得るか、またランクアップできる者を、いかに効率よく昇格させていくかということがポイントになる。ランクは階級に対応しているので、初期階級が高く初期ランクが低い者は、昇格させるのにかなりのAPを必要とする。APを無駄にしないためにも、会議には必勝の構えで挑みたい。

Sランクに到達した者はそれ以上成長しないので、Sランク以下の者と同一部隊に配し、EXPを得る手助けをさせるといい。

**●効率のいいEXP取得方法**

EXPは以下の条件で得ることができる。戦闘回数と撃破数がポイントになっており、それを踏まえて下の①～③の方法で、効率よくEXPを得ることができる。1は複数のキャラクターに戦闘回数と撃破数を集中させるための手段。ただし搭乗機が撃破されてしまっては何にもならない。他の部隊に先に攻撃させ、ダメージを負った敵を殲滅していく戦術がいいだろう。

**EXP入手のルール(1回の戦闘毎)**

- ・戦闘に参加した者全員に+3
- ・3機編成の機体を1機撃破毎に+3
- ・1機編成の機体を撃破毎に+10
- ・艦長も上記同様分を入手

- ↓
- 1 なるべく1～2部隊にまとめて搭乗させる
  - 2 1機編成の機体を積極的に狙っていく
  - 3 余剰人員は艦長に設定する

\*艦長に設定できるのは条件を満たしたパイロットだけなので、ある程度ランクが上がった者を艦長にし、条件を満たしていない者はMSに搭乗させる。



▲序盤のデブ・ロッグはEXP稼ぎにもつてこいの敵だ。

**■ランクの上限は「S」**

正統ジオン軍	
アムロ・レイ	LANK S
指揮 12	魅力 9
射撃 20	格闘 18
耐久 12	反応 20
搭乗適性 A A B C E	

▲Sランクになら、EXPが上限に達してもそれ以上のランクアップはしない。能力成長もここが限界。

**■例:ランバ・ラルのランクと階級**

RANK	階級
C	大尉
B	少佐
A	中佐
S	大佐

※ランバ・ラルの場合、大佐でSランクとなるので、昇格もここまで。キャラクターごとに、ランクと階級の対応は異なっている。

**1部隊で突き進む序盤の攻略戦**

初期の所属キャラクターを効率よく成長させる方法として、1部隊に全員を搭乗させ、その部隊のみで出撃する戦い方が有効。他の部隊はすべて解散し、兵器を返却しておいてもいい。ザクII C型かF型ならば、序盤の61式戦車やセイバーフィッシュなど、1部隊で十分に撃破できるのだ。一気にEXPが溜まるので、ランクや階級の低い者から昇格させていこう。

この戦法がとれるのは、連邦軍にMSが登場するまで。さすがに対MSとなると、1部隊では無理がある。それ以降の人員は、成長した者と組ませてEXPを得ていこう。

01部隊	VS	敵軍 D隊
後 中 前		前 中 後
ATTACK		ATTACK
物資		

▲トリンントン攻略作戦あたりまでは1部隊で十分だ。

## エースパイロットに適した機体をチョイス

せっかくキャラクターを成長させても、その能力を発揮できる機体に搭乗させなければ効果は薄い。能力値の高さによって格闘タイプ、射撃タイプを使い分けるのは当然だが、ポイントは反応能力。この能力が高い者を運動や限界が高い兵器に搭乗させると、飛躍的に命中／回避率が向上する。後半でロールアウトするゲルグエーガーやギャンクリーガーなど、1機編成でも限界が高い機体に、反応が高いキャラクターを乗せたい。

### ●1機編成の配置列を考える

上記2機種以外にもイフリートやドワッジ改など、1機編成の機体は性能的には申し分ないが、特に前列に配した場合、敵の格闘攻撃を1機で受けてしまうことになる（下記参照）。限界と運動が高い機体で、反応が高いキャラクターが搭乗していない限り、前列に出すのは危険だ。ゾックのように中～後列からの射撃に優れる機体は、適当なキャラクターを乗せて活用していくといいだろう。

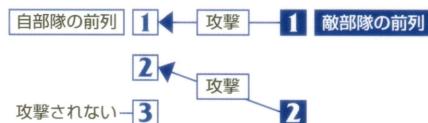


◀ゲルグ系は中列で射撃性能を発揮できるが、格闘型のギャン系は危険な前列しかない。

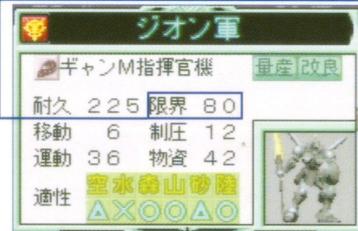
### ●前列にキャラクターを乗せる場合

前列は格闘戦の対象になりやすい。格闘の場合には攻撃対象が画面上から順に選ばれる。例えば敵の前列が1～2機の状態で格闘攻撃を仕掛けってきた場合、下図のように攻撃対象は上～中に絞られる。一番下は攻撃対象になりにくいので、キャラクターは上～中に乗せるよりも、一番下の機体に乗せた方が撃破される心配は少ない。

※例えは敵の前列が3機健在で、こちらは1がすでに撃破されている場合、攻撃対象は2→3→2となる。



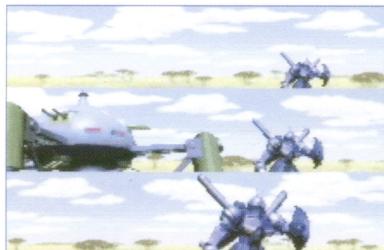
### 限界が高いほど、キャラクターの能力を反映



限界が高い機体は、1機編成のカスタム機が多い。

### ●MA運用の是非を問う

MAは耐久力が高く攻撃力もあるのだが、中～後列を占拠してしまうことと、運動、限界が低いこと、コストが高いことがネックとなる。支援射撃しかできないので、射撃能力の高いパイロットを乗せて、1～2機を活用していく程度でいいだろう。実際に使用してみたところでは、MAよりも3機編成の射撃系MSを中～後列にそれぞれ配した方が効率的かつ効果的だと感じた。



◀アニメではガンダムを苦しめたアツザム・リーダーだが…。

### 驚異のパーフェクトジョンング+NT

MAの中でもパーフェクトジョンングは別格。そのままでは単なる移動砲台だが、この機体はNTを乗ることで真価を発揮する。33×20という驚異的な腕部メガ粒子砲は、NTが搭乗することでさらに攻撃回数アップ。敵部隊を一掃できるほどの威力を見せる。ララアやシャアなどの優秀なNTを乗せれば、もう怖いものはない。

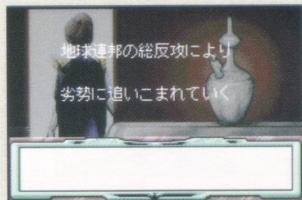


◀NTが乗ったパーフェクトジョンングの威力をぜひお試しあれ。

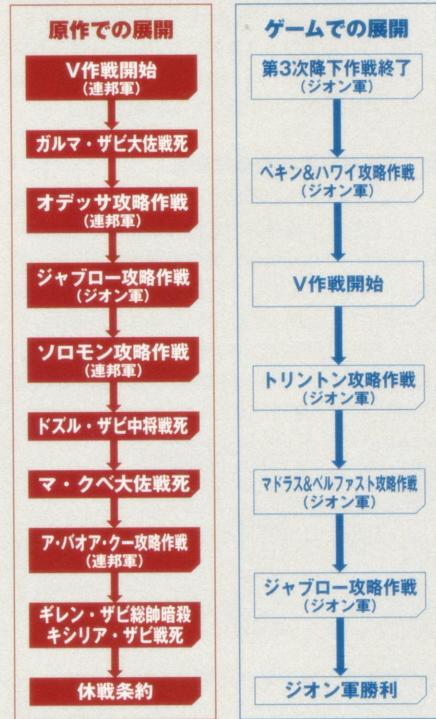
## 第3次降下作戦終了直後が舞台

原作である『機動戦士ガンダム』の第1話「ガンダム大地に立つ!!」は、一年戦争が始まってすでに8ヵ月が過ぎた宇宙世紀0079年の9月18日のエピソード。ゲーム開始の時期は、宇宙世紀0079年4月頃の設定なので、アムロがガンダムに初めて搭乗するよりも前ということになる。

原作では、ジオン軍が第3次地球降下作戦を終了し、連邦軍が「V作戦」を発令した時期。このあとジオン軍は、連邦軍が「V作戦」で開発したMS群の活躍によって、敗戦に追い込まれてしまうが、ゲームはジオン軍を勝利させるのが最終目的。そういう「if」の要素をふまえたうえでゲーム開始時のミリタリーバランスと制圧軍事拠点を、原作設定を織り交ぜて解説しよう。



◀原作では、連邦軍の圧倒的な物量の前に敗北を喫してしまうが…。



## ジオン軍の軍事拠点

### ●オデッサ地域

ボーキサイトなど鉱物資源採掘基地群がある軍事拠点として知られる。第1次地球降下作戦でジオン軍が接收した。資源が乏しいコロニー国家のジオン公国にとっては生命線とも言える地域で、原作でも連邦軍にこの地を奪還されてから、急激にジオン軍側の旗色が悪くなっていた。

### ●北アメリカ

第2次地球降下作戦でジオン軍が接收。南米大陸にある連邦軍本部ジャブローに睨みをきかせる意味で重要な地域。突撃機動軍の地球方面軍司令官であるガルマ・ザビ大佐が、ニューヨークに駐留していた。

### ●アフリカ

第3次地球降下作戦によってジオン軍が占領下に置いた。「機動戦士ガンダムZZ」などでは、この地のジオン軍残党たちの活躍が描かれた。

### ●サイド3(宇宙)

サイドとは35~40のスペースコロニーの集合体における行政単位の呼称であり、サイド3はジオン公国の首都ズム・シティのスペースコロニーを擁するサイド。地球から見て月の裏側に位置し、地球からもっとも遠い位置にあるためか、住人に地球連邦政府からの独立を希望する気運が高い。3番目に建設されたサイドでムンゾとも呼ばれる。

### ●グラナダ(宇宙)

月面に建設された都市で、ジオン公国・突撃機動軍の本拠地がある。地球から見て裏側の位置にあり、キシリヤ・ザビ少将が駐留する。

### ●ソロモン(宇宙)

資源採掘用としてアステロイド・ベルトから引航した小惑星を改造した宇宙要塞。宇宙攻撃軍のドルズ・ザビ中将が駐留している。

### ●ア・バオア・ケー(宇宙)

小惑星を改造した宇宙要塞で、グラナダ、ソロモンとともに、ジオン公国(サイド3)を守護する最終防衛拠点として機能している。

## 第3次地球降下作戦終了直後のミリタリーバランス

※図はゲームにおける設定をもとにしています。

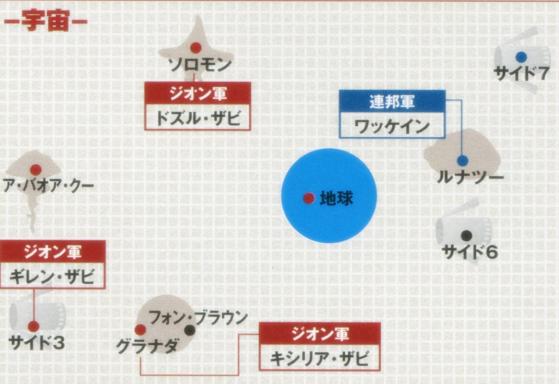
### -地上-



▲北米、アフリカの2大陸と、ユーラシア大陸のほぼ半分を制圧している。ゲームでは、ジオン軍の戦力も開戦当初レベルまで復旧したことになっており、連邦軍の残る6つの重要軍事拠点を制圧するべく、ギレン総帥の委任を受けた5人の大佐が侵攻を再開する。なおオーストラリアのシドニー一带は、ブリティッシュ作戦の被害で壊滅している。

▶ゲームには直接登場しないが、ジオン軍と連邦軍の宇宙におけるミリタリーバランスは右のとおり。サイド6と月面都市のフォン・ブラウンは中立を表明している。サイド1、サイド2、サイド4、サイド5は、一週間戦争およびルウム戦役で壊滅している。

### -宇宙-



## 連邦軍の軍事拠点

### ●ジャブロー

連邦軍本部。南米アマゾンの密林の地下に大鍾乳洞を拡張した広大な軍事基地があり、作戦司令部だけでなく、宇宙船用ドックや兵器工場などを有する。厚い岩盤に守られ、核弾頭の直撃にも耐えられると言われるこの要塞に対し、ジオン軍はコロニー落としを敢行。だが連邦軍宇宙艦隊の抵抗により失敗に終わる。

### ●ベルファスト

北アイルランドの都市で、連邦軍の軍港がある。「機動戦士ガンダム」では地球に降下したホワイトベースがジャブローに向かう途中、第2ドックで修理と補給を受けた。

### ●トリンントン

ブリティッシュ作戦の傷跡であるコロニー落とし地点には巨大な湾が広がっている。その側にある連邦軍の後方支援基地。基地の規模は小さく、戦略的価値は、基地そのものよりも格納庫に貯蔵された核弾頭にある。

### ●マドラス

インド東南部の都市で、連邦軍の軍港基地がある。インド北部戦線の補給や、インド洋ならびに東南アジア地域の防衛の要。

### ●ハワイ

ハワイ諸島にある連邦軍の軍港基地。太平洋方面海軍の要衝。

### ●ペキン

中国東部の都市で、連邦軍の基地がある。宇宙港施設も存在。

### ●ルナツー(宇宙)

月軌道を周回する鉱物資源採掘用の惑星ユノーを改造した連邦軍の宇宙要塞。地球を挟んで月と反対側の宇宙に浮かんでおり、ジオン本国(サイド3)からもっとも遠いということから、最重要機密の宇宙兵器開発にも利用された。

### ●サイド7(宇宙)

建設中のスペースコロニーが多く、正確にはサイド7予定域。連邦軍のMS実験施設がある。

# 連邦、ジオン両軍の将兵と 組織形態

## 原作情報を活かした人物設定

ジオン軍は、「機動戦士ガンダム」をはじめとする原作において、連邦軍の敵役として登場する組織。だが、独立戦争が題材だけあって、敵役であるジオン軍にも細かい設定が用意されている。両軍の組織図などプレイヤーキャラであるガルマ・クベを取り巻く設定を紐解いてみよう。



▼プレイヤーキャラであるガルマ・クベも、「機動戦士ガンダム」に登場した人物。

### 北米方面軍司令官

### ガルマ・ザビ

ジオン公国公王デギン・ソド・ザビの4男で突撃機動軍大佐。地球攻撃軍の司令官だが、ザビ家の間人ゆえの人事だと本人も自覚しているらしく、立場に見合った戦功を実力で立てて周囲を納得させようと焦るあまり、冷静さを欠くこともある。父デギンとは年が離れ、母ナルスとは幼少のころに死別しているためか、兄ドズルと姉キシリ亞に強く情を寄せ、ドズルとキシリ亞も末の弟である彼を大層可愛がっている。

シャア・アズナブルとは士官学校の同級生。温室育ちの御曹司で人を疑うことを知らず、原作ではデギンを父の仇と憎むシャア（キャスバル・レム・ダイケン）の策にはまって、ホワイトベースにガウで特攻を敢行。戦死した。



▲考え事をするとき、自分の前髪を指でいじるクセがある「おぼっちゃん」。ジオン国民には、人気がある。

副官:ダロタ

第2部での役職:新生ジオン軍総大将

### オデッサ防衛軍司令官

### マ・クベ

ジオン突撃機動軍大佐。キシリ亞・ザビ少将の懐刀と噂され、事実キシリ亞から地球上で最大の鉱物資源採掘基地（オデッサ）を任されている。襟にスカーフが付いた特注の軍服に身を包み、常に冷静に振る舞う男。派閥意識が強く、ランバ・ラル（ドズル派）隊への補給を阻止するなど、味方にも策を弄する陰謀家。目的のためには手段を選ばない性格ゆえに、常人には暴挙としか思えないような行動に出ることもある。壺などの骨董品集めが趣味で、上官であるキシリ亞に良品と思われるものを献上していた。

原作では、サイド5のテキサスコロニーでギャンに搭乗してアムロのガンダムに挑み、敗北して死亡。シャアと張り合った結果だった。



▲原作ではオデッサの戦いに敗北し、キシリ亞に見限られた。成功していればさらに出世した可能性もある。

副官:ウラガン

第2部での役職:正統ジオン地球方面軍大将

## ▶ 原作に見る両軍将兵の対立関係

『機動戦士ガンダム』は、物語にジオン軍と連邦軍の戦争という背景がある。MSという特殊な兵器が登場するだけで、描かれているのは連邦軍将兵とジオン軍将兵の人間ドラマなのである。ゲームは、味方同士も含めて、原作で描かれた人間関係が、セリフやイベントで再現されている。登場キャラたちの原作における対立関係などをいくつかピックアップして紹介しよう。

### ●ガルマ・ザビVSホワイトベース隊(アムロ)

ガルマは、『機動戦士ガンダム』第6話「ガルマ出撃す」以降、ホワイトベース隊のアムロが搭乗するガンダムに辛酸を舐めさせられ、第10話「ガルマ散る」で、撃墜されて戦死する。

ガルマが戦死に追いこまれたのは、シャアの裏切りが原因。だが原作のガルマは、シャアがザビ家に恨みを持っていることを死の直前まで知らなかつた。そのためゲームでシャアの誘いに乗らなかつた場合は、最後までシャアを親友と信じる。



◀ゲームでは原作の第11話「イセリナ、恋のあと」も、隠ステージという形で再現している。

### ●バーニィ(バーナード・ワイズマン)VSクリスチーナ・マッケンジー

2人はOVA『機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争』の登場人物で、クリスは連邦軍のニュータイプ用MSアレックスのテストパイロット。バーニィはそれを強奪するジオン軍サイクロプス隊の一員という設定。2人は少年アル（アルフレッド・イズルハ）を通じて出会い、惹かれあう。だがバーニィは、核攻撃を阻止するため、ザクⅡ改でアレックス強奪に再挑戦して戦死。アルは、クリスがバーニィを殺したという事実を知っていたが、それを知らないクリスに対し、隠し通すことを決意した。

### ●ニムバス・シャターゼンVSユウ・カジマ

ユウは、セガサターン用ソフト『機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY』のプレイヤーキャラクターで、射撃センスに優れたMSパイロット。ニムバスはMSイフリートを駆る敵パイロットとして登場した。EXAMを通して感じる敵意に、人殺しという業を思い知らされるユウと、EXAMを服従させるためにシステムの母体であるマリオンを汚し、戦争を殺し合いの場として考えるニムバス。相容れない2人は、EXAMがない状態でも激しく感情をぶつけ合う。



◀特定のキャラクター同士が戦闘を行うと原作にちなんだ会話イベントが発生(P-156参照)。

### ●マ・クベVSレビル

マ・クベとレビルは、『機動戦士ガンダム』第25話「オデッサの激戦」で、防衛側と攻略側の司令官として対峙した。防衛戦は敗北に終わり、マ・クベはキシリアの信望を失うことになる。敗北の要因としては、ホワイトベース隊（アムロ）に連邦軍のエルラン中将との密通を暴かれ、作戦の切り札だった核弾頭を撃墜されたことが大きい。ただしアムロがいなくとも、連邦軍の圧倒的な物量作戦の前に、敗北していた可能性は高い。



◀マ・クベでゲームオーバーになると、オデッサの戦い後にもらった原作のセリフを見られる。

### ●ギニアス・サハリンVSシロー・アマダ

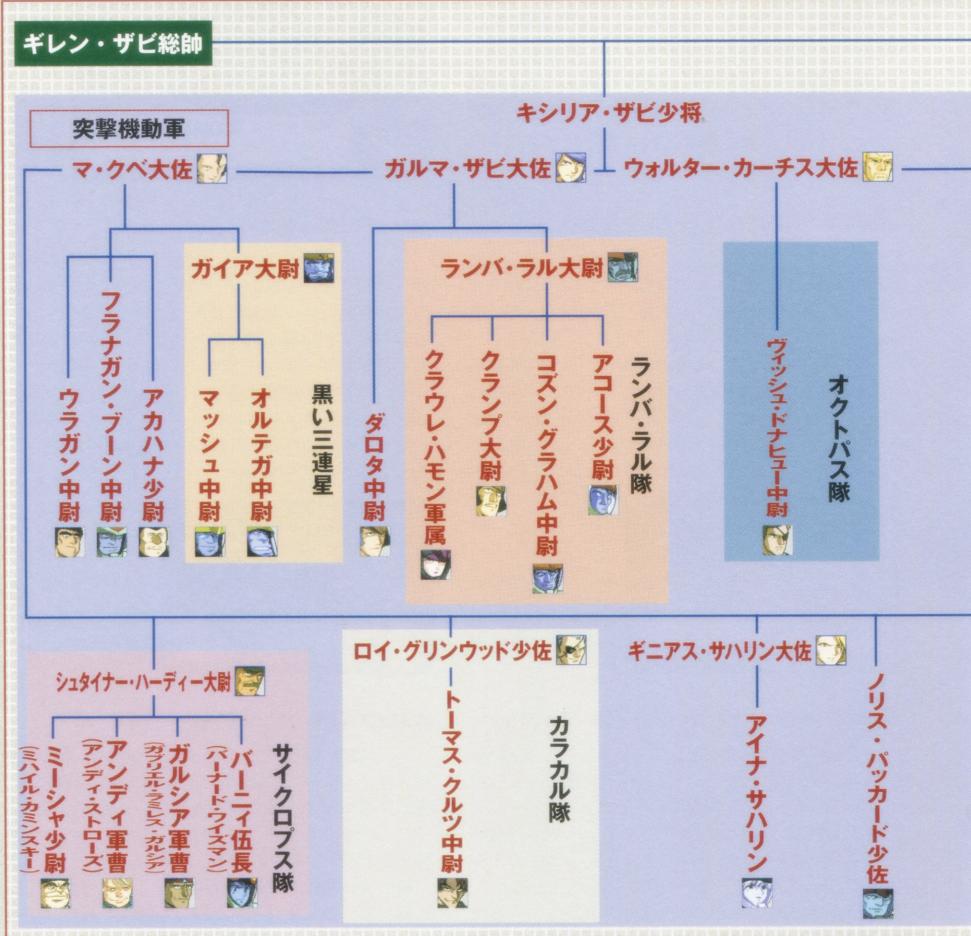
2人はOVA『機動戦士ガンダム 第08MS小隊』の登場人物。シローは連邦軍の第08MS小隊の隊長で、ギニアスはジオン軍の技術士官という設定。物語のラストでシローはガンダムEz8、ギニアスは自ら開発したアブサラムⅢに搭乗して対決した。

実はシローは、物語の途中でギニアスの妹ainaと恋におちる。連邦軍兵とジオン軍兵。敵として出会った2人の恋も作中で描かれた。本作では、2人の恋が実るとギニアスとノリスが死亡。ainaも行方不明という散々な結果に…。

### ●ヴィッシュ・ドナヒューVSマスター・P・レイヤー

レイヤーは、ドリームキャスト用ソフト『機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地…』のプレイヤーキャラクターで、ヴィッシュはレイヤーの好敵手となるジオン軍のMSパイロットとして登場した。2人の勝負は一年戦争終結の翌日、ヴィッシュの戦死で決着がつく。ヴィッシュは有能な軍人であるレイヤーに、レイヤーは友軍を逃がすために命を賭けたヴィッシュに、敵同士でありながら友情と呼べるものを感じていた。

## ジオン軍の組織図（ゲーム開始時）



| 突擊機動軍 |

地球からの資源調達と地上制圧を任務とする軍。月面基地グラナダに駐留するキシリア少将が統括している。地上軍は基本的にキシリアの配下だが、ドズル中将麾下の部隊が地上で行動することもあり、地上にいる軍=突撃機動軍ではない。

| 宇宙攻擊軍 |

宇宙空間で作戦を行う軍で、ジオン軍の主戦力。宇宙要塞ソロモンに駐留するドルル中将が統括する。地上軍のすべてが突撃機動軍ではないように、宇宙で行動するキシリヤ少将配下の部隊もいるので、宇宙にいる軍=宇宙攻撃軍ではない。

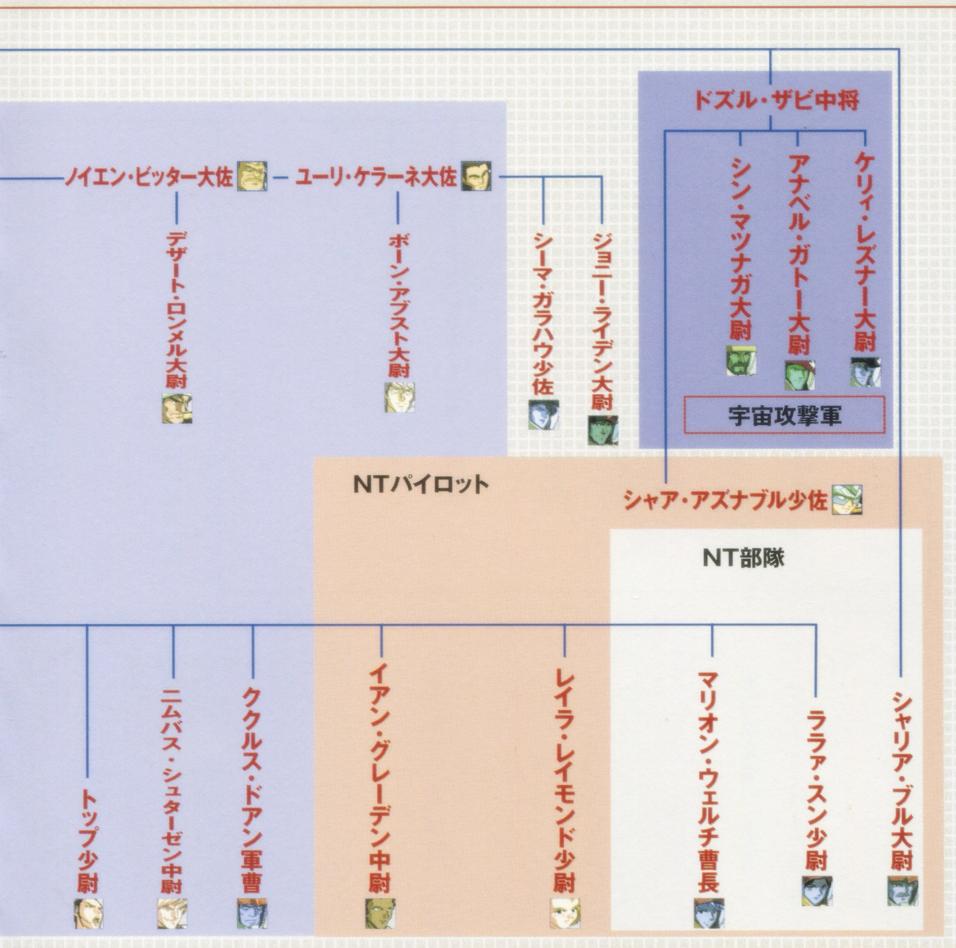
黒い三連星

キシリア配下の部隊で、  
ジェット・ストリーム・  
アタックという3機種列  
陣形攻撃を得意とする。  
ルウム戦役で連邦軍の  
レビル将軍を捕虜にし  
た戦功で両軍に名を知  
られている。本来は宇  
宙の部隊だが、キシリ  
アの命令で地上軍の  
マ・クベを援護。

ランバ・ラル隊

ランバ・ラルと副官のクランプが指揮する部隊。宇宙攻撃軍所属だが、原作ではドズル中将の命令で、ガルマの仇であるホワイト・ペース隊討伐のために地上に降りた。ギレラ戦得意とし、MSなしでも敵に白兵戦をしかける勇士の部隊。

ジオン公国の戦力はドズルの宇宙攻撃軍と、キシリヤの突撃機動軍に分かれるが、ザビ家の将官が、各自の思惑で人事権を使しておらず、曖昧な点も多い。下はゲームにおけるジオン軍の組織図。図下に原作における組織内集団の設定情報を掲載している。



### | サイクロプス隊 |

シュタイナー・ハーディーが隊長を務める特務部隊。原作では、連邦軍のNT用MSを強奪する「ルビコン作戦」に従事。作戦指揮官のキリング中佐がグラナダから指示を出していたことから、彼らもシリリアの配下であった可能性が高い。

### | NT部隊 |

NTの軍事利用に、いち早く目をつけたキシリヤが組織した部隊。ドズルに罷免されたシャアを登用して隊を任せた。シリリア・ブルは、ギレンの命令で配下から部隊に出向。マリオン・ウェルチが部隊にいるのは、当ゲームのオリジナル設定。

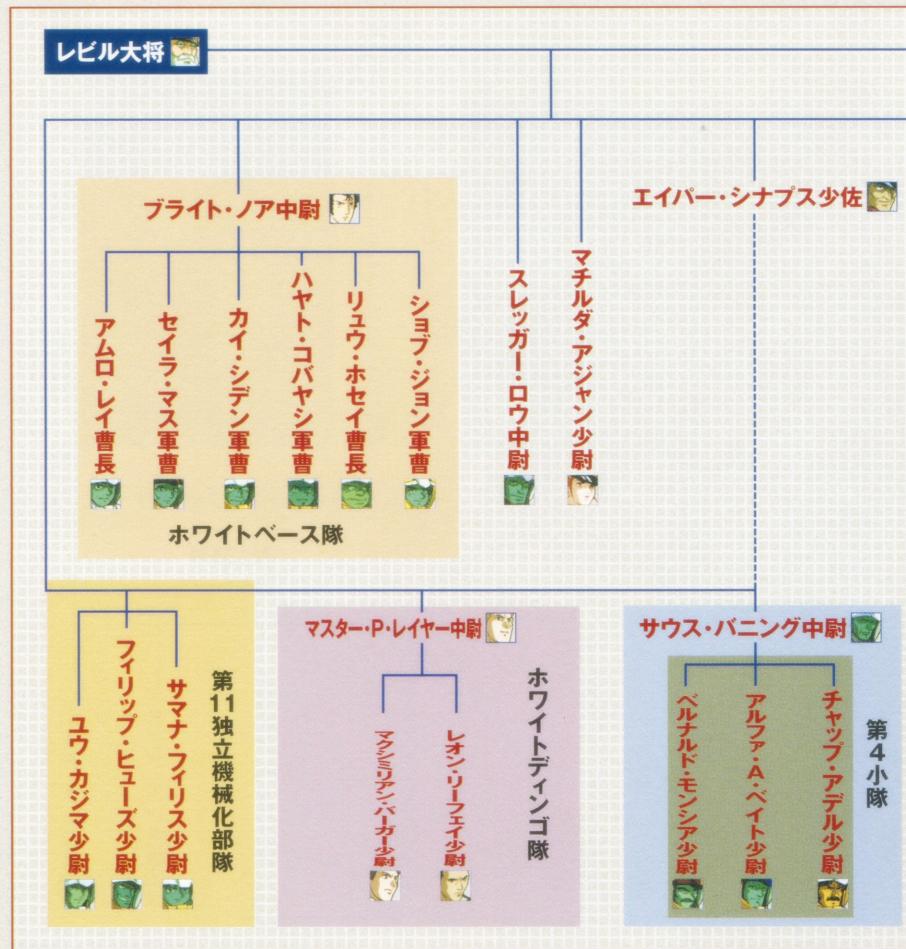
### | カカラル隊 |

リビア砂漠からスエズ運河西岸を作戦地域としていた特務部隊。隊長のロイ・グリンウッド少佐がサイド4の出身であり、隊員もジオン本国（サイド3）以外の出身者が集められたため、外人部隊と呼ばれ、常に過酷な任務に従事させられた。

### | オクトバス隊 |

オーストラリア駐屯軍司令官ウォルター・カーティス大佐が大戦末期に組織した秘密部隊。運営は、統合輸送部隊指揮官ユライア・ヒープ中佐が行う。ヴィッシュ・ドナヒュー中尉は、防衛していたアリススプリングの陥落後、隊に協力。

# 連邦軍の組織図(ゲーム開始時)



## ホワイトベース隊

本来は、パオロ・カシアス中佐率いる連邦軍MS試験運用部隊のこと。だがサイド7寄港中に、シャアが率いる部隊に襲撃され、多くのクルーが死傷。急場しのぎでサイド7の避難民の一部を加え、ホワイトベースを運用したクルーたちのことを一般的にホワイトベース隊とよぶ。リュウ曹長の戦死後、スレッガーチークが編入された。

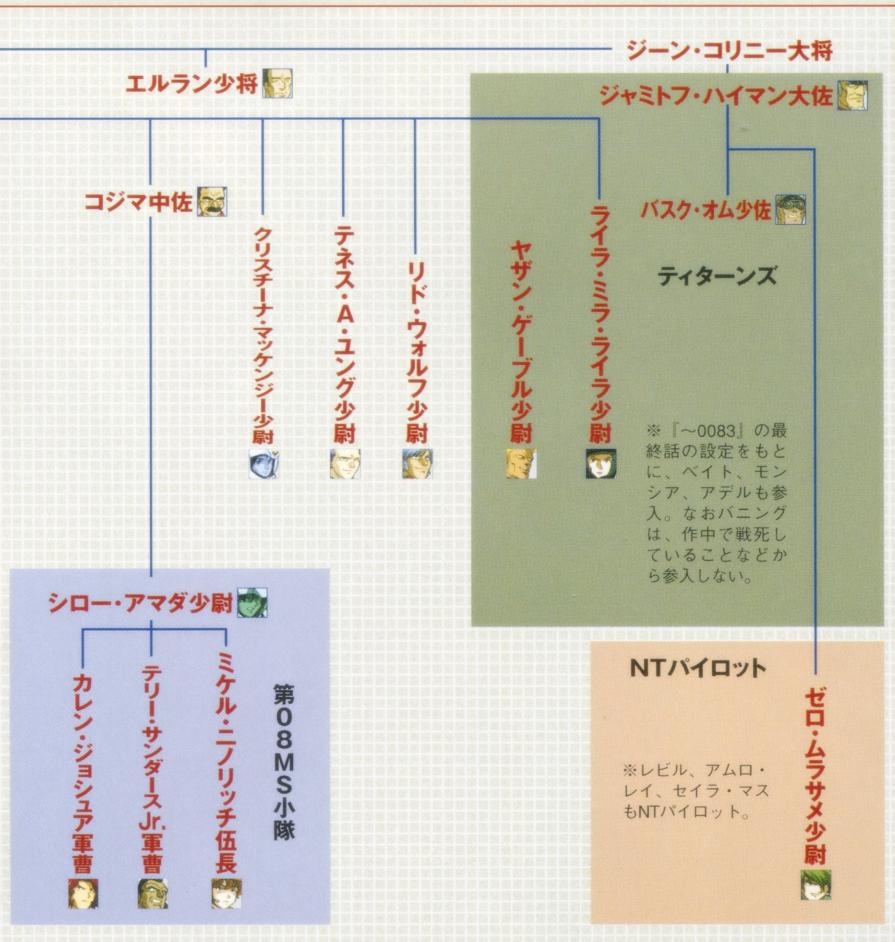
## 第4小隊

サウス・バニングが隊長を務めるMS部隊。『機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー』で彼ら4人が再会したとき語られる設定で、「不死身の第4小隊」と呼ばれていたらしい。所属大隊名は不明。戦果は不明だが、彼らの腕前から察するとエース部隊だったようだ。バニングは、同作中で戦死。隊員たちは、ティターンズに編入された。

## 第08MS小隊

正式には、極東方面軍機械化混成大隊、第2MS中隊所属、第08 MS小隊。『機動戦士ガンダム 第08MS小隊』によると、一年戦争末期にシロー・アマダ少尉が小隊長に就任。先任下士官のカレン・ジョシュア曹長とエレドア・マシス伍長に、テリー・サンダース軍曹、ミケル・ニノリッチ伍長が加わり、おもに東南アジア方面で作戦を遂行。

地球連邦政府は全地球規模の行政府であり、連邦軍には多数の将官が存在。実質的な指揮官はレビル大将で、ソロモンでティアンムが戦死したあと、宇宙戦も指揮したことを考えると、人材は乏しかったのかもしれない。下にはジオン軍と同形式で連邦の組織図と集団の設定を掲載。



### | 第11独立機械化部隊 |

ロゴージン大尉が率いる部隊で、任務にMS運用データの収集も含まれていたため、過酷な戦場にかり出されることが多かった。オデッサ作戦にも参加。一年戦争末期は、パク准尉を加えて北美方面で作戦に従事。ニムバス・シュターゼン大尉の襲撃でパク准尉が戦死。強奪されたRX-79 BD2号機を奪還するためにサイド5があった宙域に移動した。

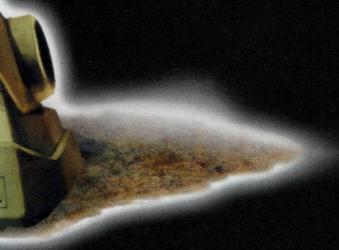
### | ホワイト・ディンゴ隊 |

マスター・P・レイヤー中尉が隊長を務める連邦軍MS遊撃部隊。オーストラリア方面軍指揮官スタンリー・ホーキンス大佐の指揮のもとで任務に従事。生物環境兵器「アスタロス」を所持するジオン軍のマッチモニード隊を追って、オーストラリア大陸を転戦。アリススプリング奪還や、トリンントン基地防衛などの作戦で戦功をあげている。

### | ティターンズ |

ジャミトフ・ハイマンの提唱によって、連邦軍内に設けられた組織。一年戦争の3年後、宇宙世紀0083年11月に起きた、北米大陸へのコロニー落下事故（※『～0083』の物語）を受けて、同年12月に結成。地球至上主義のもと、旧ジオン公国軍の残党狩りを主任務とし、エリート部隊として特権が与えられた。初出は『機動戦士Zガンダム』。





CHAPTER 2

シナリオ攻略

Scenario Capture

# 地球制圧までの作戦の流れ

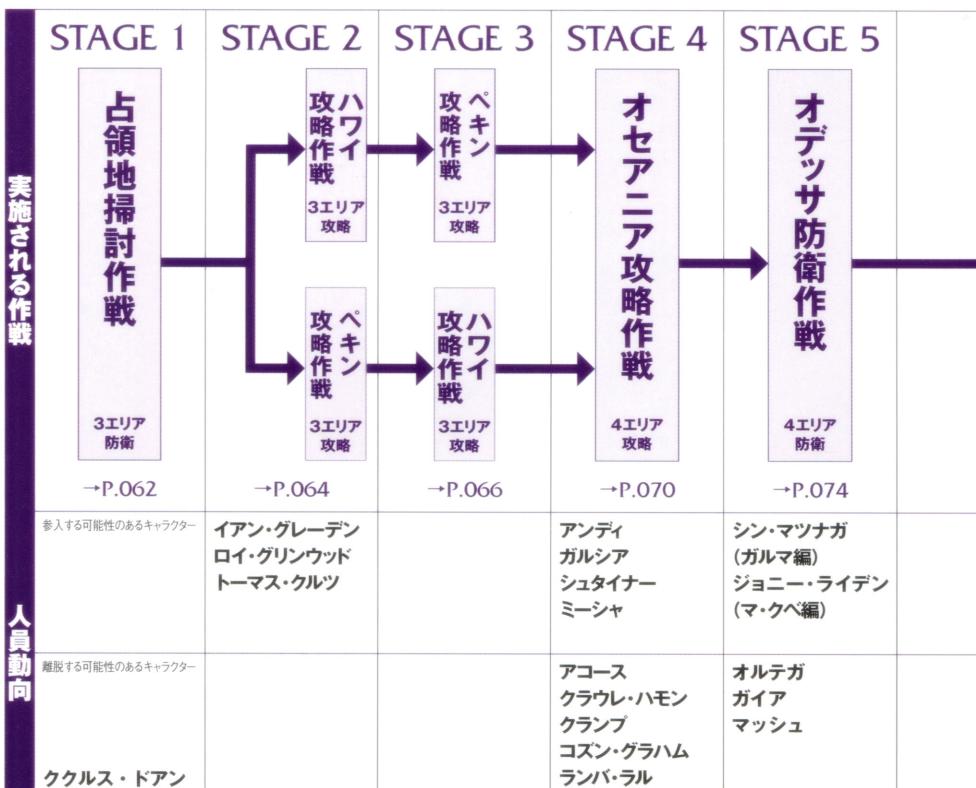
## ▶ 第1部概要

シナリオは大きく2部に分かれている。ガルマ編とマ・クベ編でイベントの内容などは異なるが、どちらも第1部は地球制圧が目的となる。ジョンの精鋭を率いて連邦軍との戦いに勝利を収めよう。

### 12の作戦を順番に達成

本書では実施される作戦によって、シナリオを12のSTAGEに区切り攻略していく。下のチャートで示しているように、地球制圧が完了するSTAGE10までが第1部だ。作戦には、攻略作戦と防衛作戦が存在するが、どちらも定められたエリアを順番に戦っていくことに変わりはない。最終的に、作戦目標に設定された重要エリアでの戦

闘に勝利すると次STAGEへ移行する。個々のエリア戦闘も作戦によって攻略戦と防衛戦に分かれ、ひとつのSTAGEにおけるその回数は3~4マップ分程度。ただし、攻略戦で敗北すると敵が自領に進攻して別エリアで防衛戦が発生したり、防衛戦に敗北するとエリアを奪われ、次ターンでエリア奪還のための攻略戦を行うなど、敗北すると戦闘回数は増える。また、どちらの場合も敗北後の戦闘で再び負けるとゲームオーバーだ。



## ルート選択で戦闘エリアが変化

STAGEによっては、作戦目標や進行ルートを選択する会議イベントが発生することがある。作戦目標の選択は、どちらの重要エリアを先に攻略するか、といったもので、選択しなかった方は次のSTAGEの作戦目標になる。また、進行ルートの選択は、目標となる重要エリアは同じだが、途中のエリアが異なるというものだ。なお、同じエリアであっても、STAGEやルートが異なると、自軍と敵軍の初期配置が変化したり、発生するイベントなどが違う場合があるため注意が必要だ。



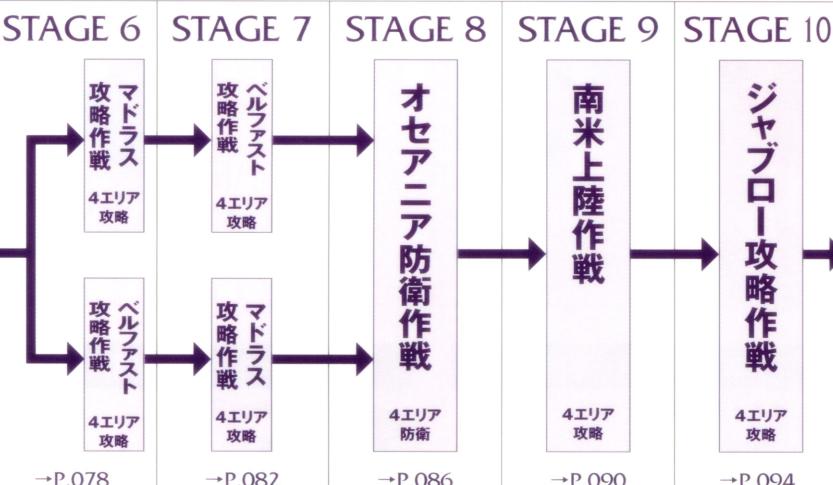
◆作戦目標の選択はSTAGE2、6で発生。選択しなかった目標がSTAGE3、7の目標になる。

## STAGE進行で参入・離脱するキャラクター

STAGEを進めていくと新たなキャラクターが続々と登場してくる。自軍団に直接参入する場合と、未所属として登場する場合があるので、能力の高いキャラクターが未所属で登場したなら、すぐに会議で転属させたい。また、特定のイベントを発生させないと登場しないキャラクターも存在し、キャラクターが死亡して、その後登場しなくなるイベントもある。下にそのSTAGEで登場する可能性のあるキャラクターと、離脱する可能性のあるキャラクターを挙げているので参考にしてほしい。



◆イベントで死亡したり、行方不明になったキャラクターはゲームに2度と登場しなくなる。



地球制圧完了 第2部へ (P.096 を参照)

アイナ・サハリン ギニアス・サハリン シャア	アイナ・サハリン ギニアス・サハリン シャア	シーマ	ガトー ケリィ・レスナー シャリア・ブル バーニイ	
アカハナ ノリス・バッカード フラナガン・ブーン	アカハナ ノリス・バッカード フラナガン・ブーン	ニムバス	アンディ ガルシア シュタイナー ミーシャ	

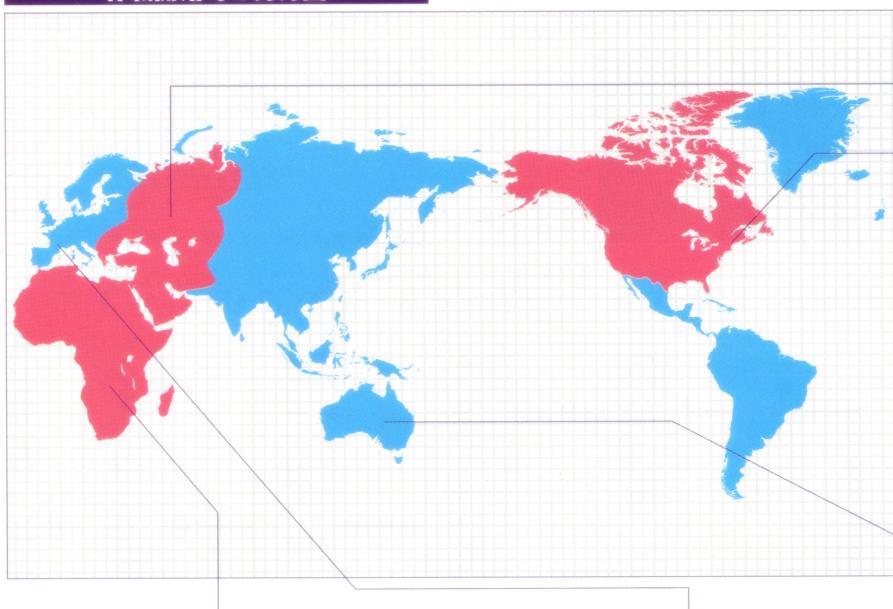
# 作戦開始時の ジオン軍の情勢

## ▶ 第1部概要

設定上は5人の幹部それぞれに担当地区が決められているが、実際には、プレイヤーキャラクターの軍団が単独で地上の制圧を行わなければならない。他の軍団長の情報は所属人員に注目しておけばいい。

作戦開始時の勢力図

…ジオン勢力圏    …連邦勢力圏



## ノイエン・ビッター軍団



[アフリカ担当]

友好度

ガルマ: 55 マ・クベ: 40

## 能力

人事 40 兵器 60 戰略 50

## 所属人員

ノイエン・ビッター大佐 → P.145  
デザート・ロンメル大尉 → P.144

## ユーリ・ケラーネ軍団



[ヨーロッパ担当]

友好度

ガルマ: 45 マ・クベ: 35

## 能力

人事 40 兵器 50 戰略 60

## 所属人員

ユーリ・ケラーネ大佐 → P.147  
ボーン・アブスト大尉 → P.146

## マ・クベ軍団

[ユーラシア担当]



友好度

ガルマ: 45

能力

人事 50 兵器 70 戰略 30

## 所属人員

マ・クベ大佐	→P.146
ガイア大尉	→P.141
オルテガ中尉	→P.141
マッシュ中尉	→P.146
フランガン・ブーン中尉	→P.146
アカハナ少尉	→P.139

## ガルマ・ザビ軍団

[北アメリカ担当]



友好度

マ・クベ: 30

能力

人事 50 兵器 40 戰略 60

## 所属人員

ガルマ大佐	→P.141
ランバ・ラル大尉	→P.147
クランブ中尉	→P.142
アコース少尉	→P.139
コズン・グラハム少尉	→P.143
クラウレ・ハモン軍属	→P.142

## ウォルター・カーティス軍団

[オセアニア担当]



友好度

ガルマ: 50 マ・クベ: 30

能力

人事 60 兵器 40 戰略 50

## 所属人員

ウォルター大佐	→P.140
ヴィッッシュ中尉	→P.140

## 序盤の情勢を把握し、有利に戦いを進めていこう

ガルマ編ならランバ・ラル隊の5人、マ・クベ編なら黒い三連星の3人が初期状態での部下となる。STAGEを進める上で、キャラクターは多いほど有利なのだが、第2部で敵対することになる軍団長のキャラクターを引き抜いても、結局は離反してしまうし(P.097参照)、イベントによって離脱してしまうキャラクターもいる。そういう点に注意して転属させるキャラクターを決めよう。初期状態における未配属キャラクターの中では、ノリス・パッカードが能力も高くオススメだ。

なお、初期状態で配備されているユニットだけで、当分の間は戦っていける。最初に補給できるユニットは、どれも力不足のものが多いので、あえて補給はせず、APを温存するように心掛けよう。



▲他の軍団長が連邦軍のエリアを攻めることはない。攻略ルート決定の会議などは各軍団長の総意で決定されるが、実施はプレイヤーが担当する軍団だけで行う。

## 初期段階から補給できる兵器

MS ザク II C型・A	→P.111
MS ザク II C型・B	→P.112
MS ザク II F型・A	→P.112
MS ザク II F型・B	→P.112
MS ザク I・A	→P.111
MS ザク I・B	→P.111
航空機 ドップ	→P.112
車両 マゼラ・アタック	→P.113

## 未所属の人員

ノリス・パッカード少佐	→P.145
ニムバス中尉	→P.145
トップ少尉	→P.145
ククルス・ドアン軍曹	→P.142

STAGE 12 STAGE 11 STAGE 10 STAGE 9 STAGE 8 STAGE 7 STAGE 6 STAGE 5 STAGE 4 STAGE 3 STAGE 2 STAGE 1

# STAGE攻略

## チャートの見方

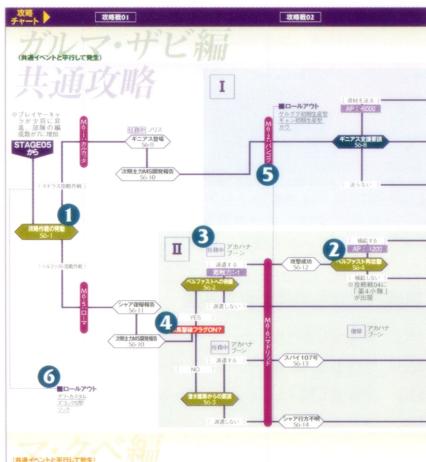
### ▶第1部概要

幹部会議や選択イベントにより、複雑なストーリー分岐を見せる本作。ここでは、それらの分岐ポイントを[攻略チャート]によって紹介。また、チャートの詳細を[EVENT GUIDE]と[MAP TABLE]において解説する。

各STAGEの概要をまとめた[攻略チャート]は、ヨコ軸を戦闘マップごと（例：攻略戦01など）に区切り、大まかなシナリオの流れを表現している。基本的にこのチャートさえ理解すれば、分岐などの情報は一目瞭然。スムーズにゲームを進めることができるものだろう。しかし、イベントの一部には次STAGEの分岐に影響を及ぼすものもある。右

のページに、それらのイベントをリストアップしたので、忘れずにチェックしておこう。また、各イベントの詳細、及び戦闘マップの詳しい情報を知りたい人は、解説ページに掲載した[EVENT GUIDE]や[MAP TABLE]を参照しよう。各イベントや戦闘マップに振られた“リンク合番（例：S3-5など）”で、簡単に検索することができるぞ。

### イベント攻略チャートの見方



#### ①イベントアイコン

ゲーム中で展開されるさまざまなイベントを「会話」「選択」「報告」といった3つの種類に分類。なお、プレイヤーが任意で提案する会議イベント（例：「人事」や「改良」など）、及びほかの軍団長がランダムで提案てくる「議題」に関しては、チャート内には掲載していない。

**会議イベント** ルート選択やキャラクターの参入、離脱にからむ議題が上る会議

**選択イベント** 選択肢が出現するイベント

**報告イベント** 副官からの報告を中心としたイベント

チャートは、共通、ガルマ編、マ・クヘ編の大きく3つのエリアに分かれている。共通はどちらのキャラクターでプレイしても発生するイベントを繋いだメインチャート。ガルマ編、マ・クヘ編のエリアにあるイベントは、それぞれのキャラクターでプレイした場合に、共通エリアのイベントと平行して発生するイベントを掲載。また、エリアにおける戦闘（攻略戦、防衛戦の2種）で時間軸を区切っている。

#### ②サブカテゴリ

イベントアイコンに付随する情報を、3つのタイプに分けて、補足解説しているもの。

**AP** イベント発生や選択結果によるAPの増減

**兵器** イベント発生や選択結果による兵器の配備

**敵戦力** イベント発生や選択結果による敵勢力の増減、次回の戦闘で反映される

#### ③人事動向アイコン

キャラクターの移動を表したアイコン。それぞれの意味を以下のようにになっている。

**(登場)**：キャラクターが登場し、未配属となる

**(参入)**：キャラクターが自軍団に加わる

**(任務中)**：キャラクターが一時的にいなくなる。

イベントの結果によって復帰or離脱

**(離脱)**：キャラクターが死亡したり、行方不明になり、ゲームに登場しなくなる

**(復帰)**：任務中となっていたキャラクターが復帰。任務中に移行する前の所属場所に戻る

#### ④重要フラグ

STAGEをまたいで影響を及ぼす重要イベントを示す（詳しくは右ページ）。

#### ⑤戦闘エリア

ユニット同士が実際に戦闘を行うマップ名を示す。マップ名に振られたリンク合番は、解説ページの[MAP TABLE]と対応している。

#### ⑥ロールアウト

その時点で「補給」が可能になる兵器名を示す。

# STAGEをまたいで影響を及ぼす重要イベント

次STAGEに影響を及ぼす重要イベントは、キャラクターの動向に関わるものが多い。これらのイベントをきちんと把握し、貴重な人材たちを確保しよう。特に注意したいのが、下の図みで紹介している「木馬撃破フラグ」。このイベントは、木馬を撃破したSTAGEにより、その後のイベントが変化するもの。STAGEや選択によっては、優秀な人材が「参入」したり、所属していたキャラクターが「離脱」したりもする。【S6-22 木馬隊再結成】の報告イベントを見ると、「木馬撃破フラグ」が消滅するので注意しよう。



◀STAGE11でシャアとNT部隊を仲間に加えるには複数の条件を満たしておき必要がある。

## ■木馬撃破イベント発生のタイミング

### STAGE4

【S4-8 ラル隊木馬撃破】→STAGE5のチャート進行に影響

### STAGE5

【S5-12 木馬撃破】→STAGE6のチャート進行に影響

### STAGE6、7

【S6-23 ジャブローに散る】→STAGE7の【S7-6 テキサスの攻防】の発生に影響

### STAGE6、7

【S6-22 木馬隊再結成】→木馬撃破フラグが消滅

## ■キャラクターの動向に関するイベント

### STAGE5

イベント	キャラ移動への影響
【S5-15 包囲突破】	第1部終了時カラカル隊参入
【S5-16 カラカル隊退却】	第1部終了時カラカル隊離反

### STAGE6、7

【S6-21 シャア参入】	STAGE11のシャアとNT部隊の参入と離脱に影響 (P.101参照)
---------------	-------------------------------------

### STAGE8

【S8-10 裁かれし者】	●STAGE9のマリオン・ウェルチの参入に影響 (P.090参照) ●STAGE11のシャアとNT部隊の参入に影響 (P.101参照)
---------------	--

### STAGE9

【S9-2 挿充要員の派遣要請】	イベント内選択肢の結果がSTAGE11のシャアとNT部隊の参入に影響 (P.101参照)
【S9-7 作戦中止】	●会議で中止に賛成していた場合、第1部終了時サイクロプス隊参入 ●会議で中止に反対していた場合、第1部終了時サイクロプス隊離反

### STAGE10

【S10-6 開発中止】	第1部終了時ゼロ・ムラサメ、レイラ・レイモント参入
【S10-7 開発続行】	(ガルマ編) 第1部終了時プロト・ゼロ、NT-001離反 (マ・ク編) 第1部終了時プロト・ゼロ、NT-001参入

## 攻略ページの戦闘集団の表記と所属キャラクター

### 連邦軍

木馬隊	08小隊	第4小隊
●ライト・ノア	●シロー・アマダ	●サウス・バニング
●アムロ・レイ	●カレン・ジョシュア	●アルファ・A・ベイト
●カイ・シデン	●テリー・サンダースJr.	●ベルナルド・モンシア
●セイラ・マス	●ミケル・ニノリッチ	●チャップ・アデル
●ハヤト・コバヤシ		
●ジョブ・ジョン		
●リュウ・ホセイ		
<b>ホワイトディンゴ隊</b>		
●マスター・P・レイヤー		
●レオン・リーフェイ		
●マイク		
(マクシミリアン・バーガー)		

### ジオン軍

ランバ・ラル隊	サイクロプス隊
●ランバ・ラル	●シュタイナー・ハーディー
●コズン・グラハム	●ガルシア(ガブリエル・ラミレス・ガルシア)
●アコース	●アンディ・ストロース
●クランプ	●ミーシャ
●クラウレ・ハモン	(ミハイル・カミンスキ)
<b>黒い三連星</b>	●バーニィ
●ガイア	(バーナード・ワイスマン)
●オルテガ	
●マッシュ	
<b>カラカル隊</b>	
●トーマス・クルツ	●ララ・スン
●ロイ・グリンウッド	●シャリア・ブル
	●マリオン・ウェルチ

## STAGE

## 01

## 第1部

▶ アンカレッジ(タシケント)防衛まで

## 占領地掃討作戦

再開される地球侵攻を前に、占領地の残敵を掃討する作戦。ガルマ担当の北アメリカとマ・クベ担当のユーラシアで展開する。

## 攻略チャート

防衛戦01

防衛戦02

防衛戦03

## ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)

## 共通攻略

## オープニング

## 主力兵器の量産

SI-1

任務中

クルス・ドアン

武力制圧

宣撲工作

## 抵抗運動への対処

SI-2

## ロールアウト

ザクII J型・A  
ザクII J型・B  
水中用ザク  
ザクII FS/GZ(ガルマ編のみ)

トアン失踪

SI-3

AP:-300

離脱 クルス・ドアン

M

-1-4

バイコヌール

M

-1-5

バイカル

M

-1-6

タンケノト

イセリナとの出会い

SI-5

M

-1-3

アンカレッジ

M

-1-6

タシケント

M

-1-7

キシリアとの密談

M

-1-8

シルギ

M

-1-9

アラメダ

M

-1-10

アラメダ

M

-1-11

アラメダ

M

-1-12

アラメダ

M

-1-13

アラメダ

M

-1-14

アラメダ

M

-1-15

アラメダ

M

-1-16

アラメダ

M

-1-17

アラメダ

M

-1-18

アラメダ

M

-1-19

アラメダ

M

-1-20

アラメダ

M

-1-21

アラメダ

M

-1-22

アラメダ

M

-1-23

アラメダ

M

-1-24

アラメダ

M

-1-25

アラメダ

M

-1-26

アラメダ

M

-1-27

アラメダ

M

-1-28

アラメダ

M

-1-29

アラメダ

M

-1-30

アラメダ

M

-1-31

アラメダ

M

-1-32

アラメダ

M

-1-33

アラメダ

M

-1-34

アラメダ

M

-1-35

アラメダ

M

-1-36

アラメダ

M

-1-37

アラメダ

M

-1-38

アラメダ

M

-1-39

アラメダ

M

-1-40

アラメダ

M

-1-41

アラメダ

M

-1-42

アラメダ

M

-1-43

アラメダ

M

-1-44

アラメダ

M

-1-45

アラメダ

M

-1-46

アラメダ

M

-1-47

アラメダ

M

-1-48

アラメダ

M

-1-49

アラメダ

M

-1-50

アラメダ

M

-1-51

アラメダ

M

-1-52

アラメダ

M

-1-53

アラメダ

M

-1-54

アラメダ

M

-1-55

アラメダ

M

-1-56

アラメダ

M

-1-57

アラメダ

M

-1-58

アラメダ

M

-1-59

アラメダ

M

-1-60

アラメダ

M

-1-61

アラメダ

M

-1-62

アラメダ

M

-1-63

アラメダ

M

-1-64

アラメダ

M

-1-65

アラメダ

## マ・クベ編

(共通イベントと平行して発生)

会議イベント

選択イベント

報告イベント

重要フラグ関連

戦闘エリア

## 少数精銳の部隊編成を

初めから4部隊が編成されているが、連邦にMSが登場するまではそれほど戦力はいらない。配備されているザクIIを3部隊に編成しなおし、各部隊に人員を配置しよう。部隊が少ない方が1部隊あたりの経験値が増えるので、人員が成長しやすい。余ったザクI・Aやマゼラ・アタックは返却してAPの足しにして良い。会議では転属願いを出して、できるだけ軍団の人員を増やそう。

## STAGE 1 EVENT GUIDE

### S1-1:会議 主力兵器の量産

共通

作戦発動の直後に開催される初めての幹部会議。ストーリー展開には関わらない議題なので、幹部会議の駆け引きを覚える意味で自由に振舞っていい。議題は兵器局の提案で、議題種別は兵器。賛成にはユーリ、反対にはウォルターが回り、プレイヤー以外の軍団長は2対2に分かれるので、プレイヤーキャラが支持する意見が多数派になる。数的優位を生かしつつ賛同者を増やして勝つのが理想的だ。



◆初期友好度が高いガルマでのプレイの方が「説得」がしやすい。マ・クベとのときは説得を試みないのも手。

#### □<S1-3:報告> ドアン失踪

共通

抵抗運動の武力鎮圧には成功するが、クルス・ドアンが行方不明になる。

#### □<S1-4:報告> 事態収拾

共通

宣撫工作は成功し、抵抗運動は鎮まる。工作費を軍団の予算から抽出する。

#### □<S1-5:報告> イセリナとの出会い

ガルマ

ガルマが敵対する前ニューヨーク市長エッシュンバッハの娘、イセリナと出会う。

#### □<S1-6:報告> キシリアとの密談

マ・クベ

マ・クベと直属の上司であるキシリアとの交信。マ・クベは忠誠を誓う。



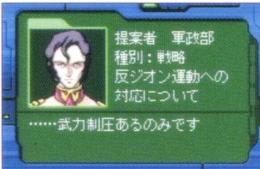
連邦軍がMSを投入するのはSTAGE 4。それまではこのままの編成で戦えるはずだ。

### STAGE 1 イベント解説

### S1-2:会議 抵抗運動への対応

共通

占領地に燃るアースノイドの反ジオン運動への対処を検討する。議題種別は戦略で、血氣にはやるビッターや冷血漢マ・クベが武力鎮圧、穏健派のウォルターが宣撫工作を提唱する。どちらの方法を探ってもリスクがあり、武力鎮圧ならクルス・ドアンの失踪を招き、宣撫工作だとAPを消費する。毎ターン増加していくAPより2度と戻らない人員の方が重要なのは自明。宣撫工作を支持したい。



◆戦争ではなく、戦闘だけでなく、軍政も重要な位置を占める。しかし軍団長の意識はさまざまだ。

## STAGE 1 MAP TABLE

### STAGE 1 戰闘マップ一覧

#### M1-1:チャーチル



#### M1-2:ラブラドル



#### M1-3:アンカレッジ



#### M1-1～M1-3 ガルマ編

どのマップも拠点が豊富に配置されているので、防御と回復に活用しつつ戦おう。

#### M1-4:バイコヌール



#### M1-5:ノヴォシビルスク



#### M1-6:タシケント



#### M1-4～M1-6 マ・クベ編

砂漠や平地など防御修正のない地形が多く、ノーガードの撃ち合いになりやすい。

STAGE

## 02

第1部

▶ ハワイ(ペキン)制圧まで

## 第1次攻略作戦

いよいよ連邦軍が掌握している地域への攻勢を始める地球方面軍。  
STAGE最初の会議によって作戦地がペキンかハワイに変化する。

攻略  
チャート ▶

攻略戦01

攻略戦02

攻略戦03

## ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)

## 共通攻略

■ロールアウト  
ザクII J型・C  
ザクIIS型・A  
ザクIIS型・BSTAGE01  
からイアン・グレーデン  
ロイ・クリンウッド  
トーマス・クルツ  
登場補充部隊降下  
S2-2

[ハワイ攻略作戦]

[ペキン攻略作戦]

M2-1: ハワイ諸島

M2-4: ラサ

V作戦探知  
S2-3V作戦探知  
S2-3■ロールアウト  
ザク・デザートタイプ  
ゴッグ

M2-2: マーシャル諸島

M2-5: ホノルル

ホワイトベース出港  
S2-4ホワイトベース出港  
S2-4STAGE03  
(A)へSTAGE03  
(B)へ北宋の壘  
S2-5

## マ・クベ編

(共通イベントと平行して発生)

会議イベント

選択イベント

報告イベント

重要フラグ関連

戦闘エリア

# 配下のパイロットを充実させよう

STAGEの最初と攻略戦O2クリア後にサクのバリエーションや水陸両用MSなどが新しく配備されるが、ここで補給する必要はない。このステージに登場する連邦軍の新兵器がデブ・ロッグのみなので、既存の兵力だけで十分圧倒できるからだ。軍団のAPIは転属願いで軍団の人員を増やすことだけに使用し、できる限り貯めこんでおこう。デブ・ロッグは経験値を稼ぎたい部隊で倒すといい。



◀1列1機編成のデブ・ロッグ  
は3機編成の兵器を倒すより多  
くの経験値が手に入るのだ。  
多

## STAGE2 EVENT GUIDE

### STAGE2 イベント解説

#### S2-2:報告 换充部隊降下

共通

地球方面が主戦場となり、戦力増強のためジョン直属のエースパイロット3人が地球方面軍に配属されてくる。3人ともMS乗りとしてかなり能力が高いので、早期に転属願いを提出して自軍団に加入させよう。トマス・クルツは格闘が高いので前列で、イアン・グレーデンは射撃が高いので中～後列で、ロイ・グリンウッドは格闘も射撃も高いので前後列のMSに登場させると能力を発揮する。

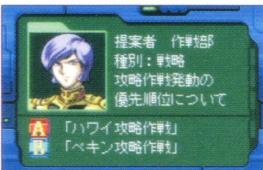


◀新しく登場するキャラクター3人のうち、イアン・グレーデンは成長させればNTとして覚醒する。

#### S2-1:会議 攻略作戦の発動

共通

再開した地球制圧作戦の最初の攻略目標を決定する幹部会議。東アジアと太平洋が候補に挙がっている。会議の種別は戦略で、制海権の重要性を説きハイワイを推すウォルターと海戦用兵器の不備を理由にベキンを推すユーリが並び立つ。ここで選択されなかったエリアはSTAGE3で攻略する。STAGE2でハイワイルートを選んだ場合のみ、STAGE3で連邦軍MSを入手するチャンスがあるので。



◀連邦軍MSを手に入れるためにハイワイを選びであります。海戦は言うほど不利ではない。

#### S2-3:報告 V作戦探知

共通

シャアの部隊が連邦軍の新型MSを発見。「機動戦士ガンダム」第1話のエピソード。

#### S2-4:報告 ホワイトベース出港

共通

引き続きシャアからの報告で、連邦軍の新型艦船がサイド7を出港したこと。

#### S2-5:報告 北宋の壺

マップ

ベキン市長から贈呈された壺にマ・クベが心とらわれる。いいものらしい。

## STAGE2 MAP TABLE

### STAGE2 戰闘マップ一覧

#### M2-1:ライン諸島



#### M2-2:マーシャル諸島



#### M2-3:ハイ



#### M2-1 ~ M2-3 ハイワイルート

相手は地形をあまり考えずに進軍してくる。水上の敵を陸地で迎つ状況を作り出そう。

#### M2-4:ラサ



#### M2-5:ホンコン



#### M2-6:ベキン



#### M2-4 ~ M2-6 ベキンルート

平地での戦いになりやすいので、先制攻撃で敵戦力を削ぐことが自軍の被害を抑える。

## STAGE

## 03

## 第1部

▶ ベキン(ハワイ)制圧まで

## 第2次攻略作戦

STAGE2の攻略作戦と対をなすSTAGE。ハワイ、ベキンのうち、前STAGEで選択されなかった地域の攻略をする。

攻略  
チャート

## 攻略戦01

## 攻略戦02

## ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)

※ガルマ編で【シャア少佐からの要請】を許可した場合、イベント「ガルマ出撃す」が発生。共通攻略のイベント【木馬報告】は発生しなくなる

## 共通攻略

STAGE 02  
Ⓐ から■ロールアウト  
サクキャノン  
アッガイ

[ 内陸ルート ]

[ 沿岸ルート ]

[ 東アジアルート ]

[ 北アメリカルート ]

STAGE 02  
Ⓑ から

M4-1: ラサ

M4-4: トウキョウ

M4-7: マリアナ諸島

M4-9: ハイ諸島

M4-8: ホノルル

M4-5: シベリア

M4-8: マーシャル諸島

M4-3: ベキン

M4-6: ジャカルタ

M4-8: シャル諸島

シャア少佐からの要請  
S3-3

(要請: マ・クベー許可しない)

[ 許可する ]

[ 許可しない ]

シャア少佐からの要請  
S3-3

(要請: ガルマ→許可する)

[ 許可しない ]

[ 許可する ]

## マ・クベ編

(共通イベントと平行して発生)

※マ・クベ編で【シャア少佐からの要請】を許可した場合、  
[ シャア召還 ] が発生し、共通攻略のイベント【木馬報告】  
は発生しなくなる。

会議イベント

選択イベント

報告イベント

重要フラグ関連

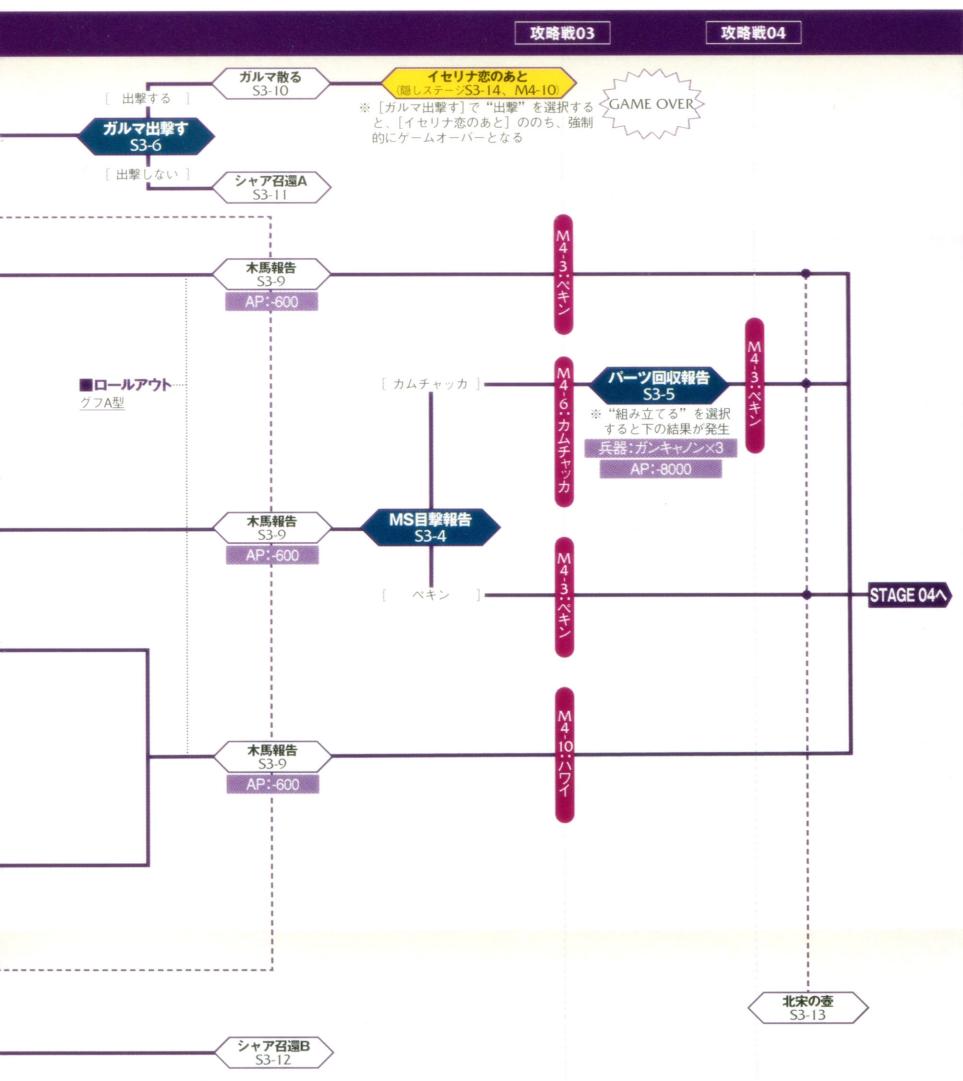
戦闘エリア

## 原作どおりにガルマ散る！？

ガルマ編で、攻略戦01後のシャアの木馬追撃を容認すると、攻略戦02のあとに【S3-6 ガルマ出撃す】の選択イベントが発生。出撃してしまうと原作通りの展開になり、ガルマが戦死してゲームオーバーが確定してしまう。また、STAGE2の【S2-1 攻略作戦の発動】でハワイ、STAGE3の【S3-1 ベキン進攻ルート】で沿岸ルートを選んだ場合のみ、【S3-4 MS目撃報告】が発生する。



▲【S3-10 ガルマ散る】ののち、  
ガルマの仇を討つためにイセリナ  
が出撃パワードで木馬と戦闘する。



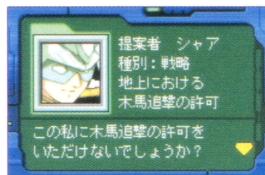
# 連邦軍のMS投下前夜

ジオン軍のMS開発はさらに進み、攻略戦02の後にはついにグフがロールアウトする。しかし、連邦側は木馬隊以外には半MS半車両（ゲーム中の扱いは車両）のガンタンクの投入がやっとという状態。まだまだザクIIで十分に戦っていけるので、ここでグフを導入する必要はない。【S3-4 MS目撃報告】において連邦軍MSを組み立てると、ガンキャノンを3部隊入手できる。第1～3部隊の後列にガンキャノンを配置して、余ったMSで第4部隊を編成しよう。ガンキャノンの代わりにザクキャノンで同様の編成をするという方法もある。

## STAGE3 EVENT GUIDE

### S3-3:会議 シア少佐からの要請 共通

地球上に木馬を逃がしてしまったシアアが、木馬の追撃要請を幹部会議にかける。シアアの実力を認めビッターは許可することを主張するが、マ・クベなどは許可しないという意見。ガルマでブレイしていると、会議前にマ・クベがシアアの意見を却下するように要請。逆にマ・クベ編でブレイしているとガルマがシアアを支持するように要請てくる。



◀ガルマ編で許可することを可決すると【S3-6 ガルマ出撃】のイベントに続くので注意しよう。

### STAGE3 イベント解説

### S3-6:選択 ガルマ出撃す

ガルマ

ガルマ編で発生するイベント。【S3-3 シア少佐からの要請】で許可を選ぶと攻略戦02後にシアアから連絡が来る。木馬を追い詰めたから挟み撃ちにしようという提案だ。ここで出撃するか静観するかという選択に迫られる。静観すると追撃は失敗し、木馬は逃げ延びる。出撃するとガルマが戦死。隠ステージへ進めるが、その後ゲームオーバーになってしまう。



◀ドームに逃げ込んだ木馬を発見できなかつたガルマは、背後から攻撃されて戦死する。

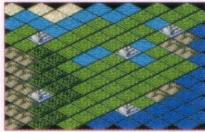
## STAGE3 MAP TABLE

### M4-1:ラサ



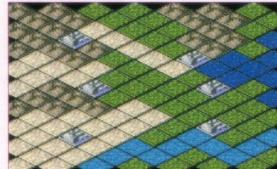
**内陸ルート** 敵部隊には航空機が多いので、なるべく自軍部隊が山岳に入れるようとする。

### M4-2:ポンコン



**内陸ルート** 敵部隊には航空機が多いので、なるべく自軍部隊が山岳に入れるようとする。

### M4-3:ベキン



両軍の真ん中に広がる平野が主戦場になる。拠点も利用して戦うといい。

### M4-4:トウキョウ



**沿岸ルート** 浅瀬と山岳が入り組んだ地形になっているので、山際に相手を誘い込もう。

### M4-5:シベリア



**沿岸ルート** 浅瀬と山岳が入り組んだ地形になっているので、山際に相手を誘い込もう。

### M4-6:カムチャッカ



マップ中央の浅瀬に敵部隊が入ったら、自軍部隊で囲んで山岳から攻撃。

## S3-4:選択 MS目撃報告

共通

STAGE2でハワイ攻略を選択し、【S3-1 ベキン進攻ルート】で、沿岸ルートを選択した場合、攻略戦02クリア後に連邦軍のMS目撃報告が入る。カムチャッカでMSらしきものを見た、というものだ。ここですぐにベキンに侵攻するか、カムチャッカに寄り道をして目撃情報の確認をとるかの選択を迫られる。



◀カムチャッカに行くことを選択すると、1マップ余計に攻略することになるのだ。

## S3-5:選択 パーツ回収報告

共通

【S3-4 MS目撃報告】でカムチャッカ攻略を選ぶと攻略後にMSのパーツが発見され、これを組み立てるかどうかを聞かれる。組み立てると8000APを消費してガンキャノン3部隊を手に入れることができる。なおAPが8000より少ない場合は、パートを組み立てることはできず、何も入手できない。



◀APが少ない時は、カムチャッカ攻略前にターンを進め APを貯めておこう。

<input type="checkbox"/> S3-1:会議 ベキン進攻ルート	共通	ベキンに進攻するルートを内陸ルートと沿岸ルートから選択する会議。
<input type="checkbox"/> S3-2:会議 ハワイ進攻ルート	共通	東アジアからハワイを目指すか、北アメリカからハワイを目指すかを選択する。
<input type="checkbox"/> S3-7:報告 ルナツー潜入	共通	シャアからの報告。木馬はルナツーを出港し、地球に向かったという。
<input type="checkbox"/> S3-8:報告 木馬降下	共通	シャアは大気圏間際で木馬と交戦するも、木馬の大気圏突入を許してしまう。
<input type="checkbox"/> S3-9:報告 木馬報告	共通	シャアの追撃を逃れた木馬がジオンの戦線を突破し、地球方面軍の補給路が混乱。自軍団が600APの損失を受ける。
<input type="checkbox"/> S3-10:報告 ガルマ散る	ガルマ	シャアのワナで木馬の不意打ちにさらされたガルマはガウで特攻して散る。
<input type="checkbox"/> S3-11:報告 シャア召還A	ガルマ	失敗を重ねたシャアは、ドズルの怒りを買ってソロモンに呼び戻されてしまう。
<input type="checkbox"/> S3-12:報告 シャア召還B	マ・クベ	マ・クベは、ライバルのシャアが召還されたことをほくそえむ。
<input type="checkbox"/> S3-13:報告 北宋の壺	マ・クベ	STAGE02の同名イベントと同じ内容。献上された北宋の壺を気に入るマ・クベ。
<input type="checkbox"/> S3-14:隠ステージ イセリナ恋のあと	ガルマ	死んだガルマの仇を討つべく、イセリナとダロタが出撃。ハワイを舞台に繰り広げられる隠しステージ。勝利、敗北に関わらず終了後にゲームオーバーとなる。

## STAGE3 戦闘マップ一覧

## M4-7:マリアナ諸島



東アジアルート

## M4-9:ライン諸島



北アメリカルート

## M4-8:マーシャル諸島



太平洋での戦いながら、敵部隊を陸地に引き込めば陸戦型MSでも戦える。

## M4-10:ハワイ



マップ右下ギリギリに自軍部隊を待ち伏せし、敵軍が来たら先制攻撃する策が有効。なお、隠しステージ「イセリナ恋のあと」もハワイが舞台となる。

STAGE 12	STAGE 11	STAGE 10	STAGE 9	STAGE 8	STAGE 7	STAGE 6	STAGE 5	STAGE 4	STAGE 3	STAGE 2	STAGE 1
----------	----------	----------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

## STAGE

## 04

## 第1部

トリンントン制圧まで

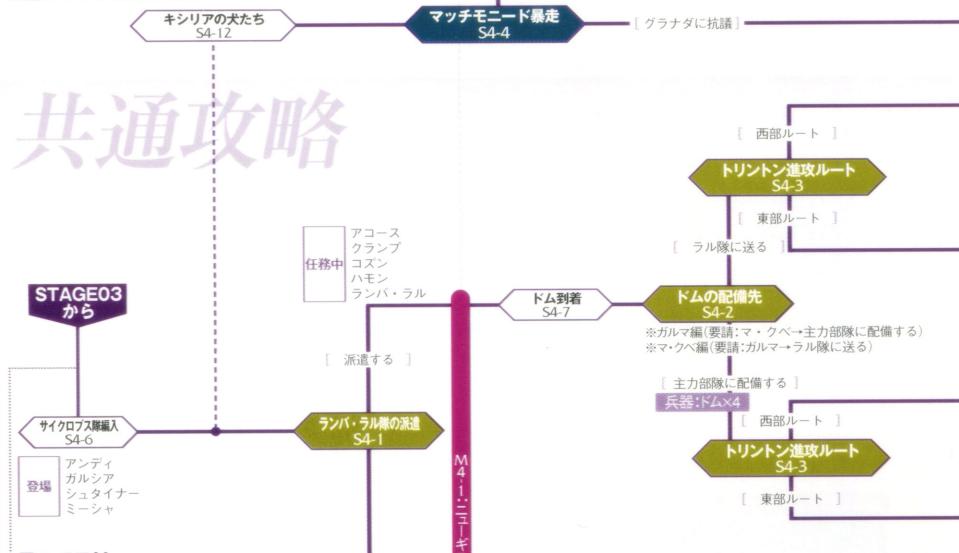
## オセアニア攻略作戦

東アジア、北太平洋を攻略した地球方面軍は、次の標的を南半球に定めた。コロニーの落ちた地、オセアニアのトリンントン攻略に着手する。

## 攻略チャート

## ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)



## マ・クベ編

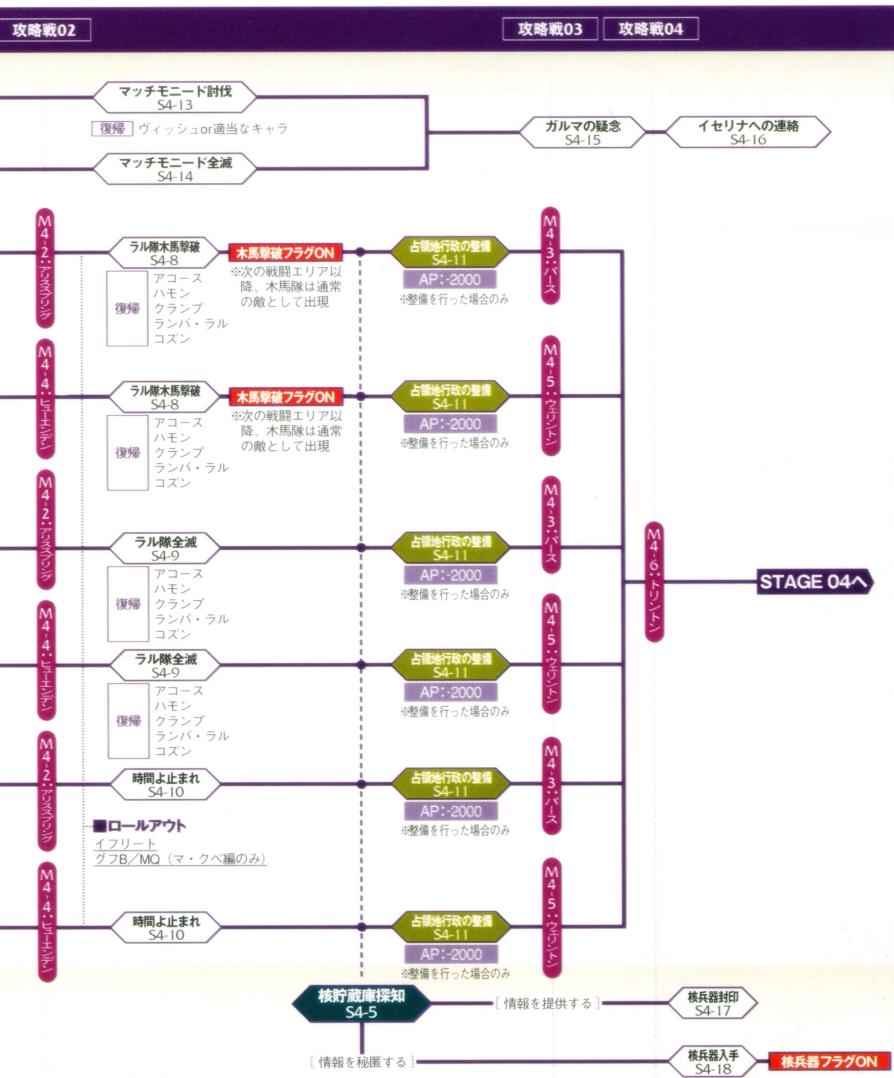
(共通イベントと平行して発生)

## ランバ・ラル隊VS木馬の戦い

オセニアの計4つのエリアを攻略すれば作戦完了となるSTAGEだが、ニューギニア攻略後に進攻ルート選択の会議イベントがあり、東西のルートに分かれる。また、主なイベントとして木馬に対するランバ・ラル隊の派遣があり、先行量産されたドムをラル隊に支給することで木馬を撃破できる。ここで木馬を撃破しておくと、次のSTAGEで木馬関連のイベントが発生させずに済む。



◆派遣と補給の行方は会議に委ねられるので、プレイヤーの望む展開になるとは限らない。



# キャラクターを駆使して連邦軍のMSに対抗

このSTAGEから連邦軍の量産型MS第1弾、陸戦型ジム・Aが登場する。といっても4~5部隊の中の1部隊だけ。それも前列だけという少数投入なので、敵MS部隊に先制攻撃して陸戦型ジム・Aを破壊してしまえば以前と変わらない戦力になる。前列にキャラクターが搭乗したユニットを集中的に配しておけば、4部隊編成で十分戦っているはずだ。MSはザクII主体のままで変える必要はない。なお、STAGE開始直後に新戦艦ギャロップがロールアウトするので、全部隊の艦艇をファット・アンクルからギャロップに変えておこう。



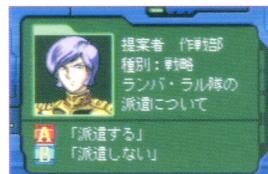
▲相手のMS部隊に先制攻撃を受けると白兵戦で大きな損害を受けてしまう。そうなる前にMSを撃破したい。

## STAGE4 EVENT GUIDE

### STAGE4 イベント解説

#### S4-1:会議 ランバ・ラル隊の派遣 共通

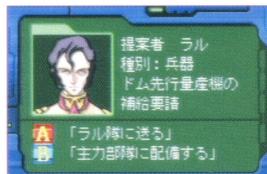
シャアが逃した木馬に対抗するためにランバ・ラル率いる部隊を投入するかどうかを決める会議。ビッターが派遣することを推すのに対し、ユーリは派遣しないという意見だ。ここで派遣することが採択されるとランバ・ラル隊（ランバ・ラル、クランブ、アコース、コズン・グラハム、クラウレ・ハモン）が任務中になり、攻略戦01後に【S4-2 ドムの配備先】の会議イベントが起こる。木馬隊を撃破するつもりなら派遣に賛成して会議を進めよう。



◀ガルマ編では初期配属のランバ・ラル隊。一度に多くの人員が任務中になるのはつらい。

#### S4-2:会議 ドムの配備先 共通

木馬に損傷を負わせたものの全MSを失ってしまったランバ・ラル隊。先行量産されたドムをラル隊と主力部隊のどちらに配備するかを決定する。会議前に、マ・クベ編の場合はガルマが“ラル隊に送る”、ガルマ編の場合はマ・クベが“主力部隊に配備する”的見を支持するように要請してくる。ラル隊に送れば木馬を撃破できるが、主力部隊に配備するとラル隊が全滅する。ドムが少し早めに手に入るが、割に合わない損害なので、この結果は避けたい。



◀主力部隊に配備を選択すれば通常はSTAGE5で補給可能になるドムが5部隊補給される。

#### S4-4:選択 マッチモニード暴走 ガルマ

マッチモニード隊に関する一連のイベントはガルマ編でのみ発生。【S4-12 キシリヤの犬たち】でマッチモニード隊に関する報告があり、その後、核貯蔵施設を狙っていることが判明。これに対して自軍団の人員を派遣して彼らを止めるか、グラナダに抗議するかの選択を迫られる。派遣人員は自軍団にヴィッシュがいた場合、彼が優先的に選ばれ、いない場合は最も能力の高いキャラクターが選ばれる。



◀キャラクターを派遣した場合、攻略戦02でホワイトディンゴ隊が敵として登場。

#### S4-5:選択 核貯蔵庫探知 マ・クベ

マ・クベ編で発生する核イベントの端緒。工作員からトリンントン基地に南極条約（右ページコラム参照）で禁止されたはずの核兵器貯蔵庫の情報が入る。この情報を他の軍団長にも提供して核兵器を封印するか、情報を秘匿して核入手するかの決断をする。情報を秘匿すると、STAGE5の【S5-7 マ・クベの脅迫】で核兵器を外交カードに使うことができ、【S5-8 核ミサイル発射】で使用することも可能。



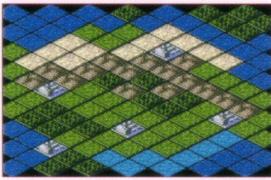
◀原作にちなんだ核兵器イベント。メリットは少ないが、原作ファンなら見てみたい。

	<b>S4-3:会議</b>	トリンントン進攻ルート	共通	トリンントンへの進攻ルートを東部、西部から選択する会議。ピッターが内陸突破で西部ルート支持、沿岸を通る東部ルートはウォルターが支持する。
	<b>S4-6:報告</b>	サイクロプス隊編入	共通	サイクロプス隊のシュタイナー、ミーシャ、アンディ、ガルシアが未配属状態で登場。
	<b>S4-7:報告</b>	ドム到着	共通	ドムの先行量産機が完成したという報告が行われる。
	<b>S4-8:報告</b>	ラル隊木馬撃破	共通	先行量産型のドムを配備されたランバ・ラル隊が見事に木馬を撃破する。
	<b>S4-9:報告</b>	ラル隊全滅	共通	補給のないまま木馬と再戦したランバ・ラル隊が全滅し、ラル隊メンバー全員が死亡。
	<b>S4-10:報告</b>	時間よ止められ	共通	バトロール基地の隊員たちが白兵戦で木馬のMSに肉薄したという報告。
	<b>S4-11:会議</b>	占領地行政の整備	共通	占領地の整備を行うかどうか決定。行った場合、以降のAP収入が+10%。
	<b>S4-12:報告</b>	キシリヤの犬たち	ガルマ	キシリヤ配下のマッチモニード隊が任務不明のままガルマ相当地区で活動中の報告。
	<b>S4-13:報告</b>	マッチモニード討伐	ガルマ	派遣した自軍団のキャラクターがマッチモニード隊を討伐し全滅させたという報告。
	<b>S4-14:報告</b>	マッチモニード全滅	ガルマ	連邦軍のホワイトディング隊と交戦したマッチモニード隊が全滅したという報告。
	<b>S4-15:報告</b>	ガルマの疑惑	ガルマ	ガルマは自分の相当地区に配下の部隊を暗躍させたキシリヤに対して疑惑を抱く。
	<b>S4-16:報告</b>	イセリナへの連絡	ガルマ	ガルマとイセリナの通信。ガルマは地球制圧までイセリナに待つように告げる。
	<b>S4-17:報告</b>	核兵器封印	マ・クベ	トリンントン基地で連邦軍の核貯蔵庫が発見され、南極条約に基づき封印される。
	<b>S4-18:報告</b>	核兵器入手	マ・クベ	核貯蔵庫制圧の連絡があり、マ・クベが一部の核兵器を秘匿する。

## STAGE4 MAP TABLE

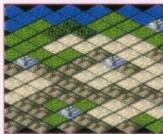
### STAGE4 戰闘マップ一覧

M4-1:ニューギニア



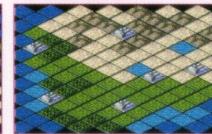
初期配置が山岳の上なので、ここに敵部隊を引き込んで戦おう。

M4-2:アリススプリング

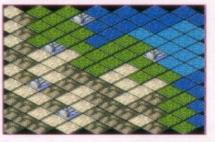


山岳と砂漠が多いので、敵は砂漠、味方は山岳という状況を作るのが理想。

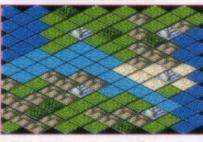
M4-3:バース



M4-4:ヒュエンデン



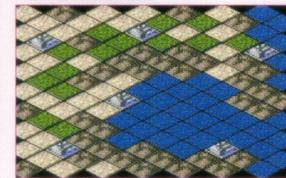
M4-5:ウェリントン



東部ルート

ウェリントンは浅瀬が多いので対岸で待ち伏せし、水辺で敵を叩こう。

M4-6:トリンントン



西部ルートだとマップ左下、東部ルートだとマップ右から侵入。

### 連邦とジオンの協定 “南極条約”

ルウム戦役の後、南極で講和条約の締結会議が開催された。議題はジオンの連邦軍に対する事実上の降伏要求であったが、期間中にレビル将軍が“ジオンに兵なし”的演説を行ったことで連邦は士気を高め、講和論を捨てる。結局、会議は戦時条約会議へと姿を変え、生物・核兵器の使用、捕虜虐待、コロニーへの直接攻撃などを禁じた南極条約を締結するに至った。



◀このSTAGEで核兵器を入手すると、次のSTAGE5で使用するチャンスがある。

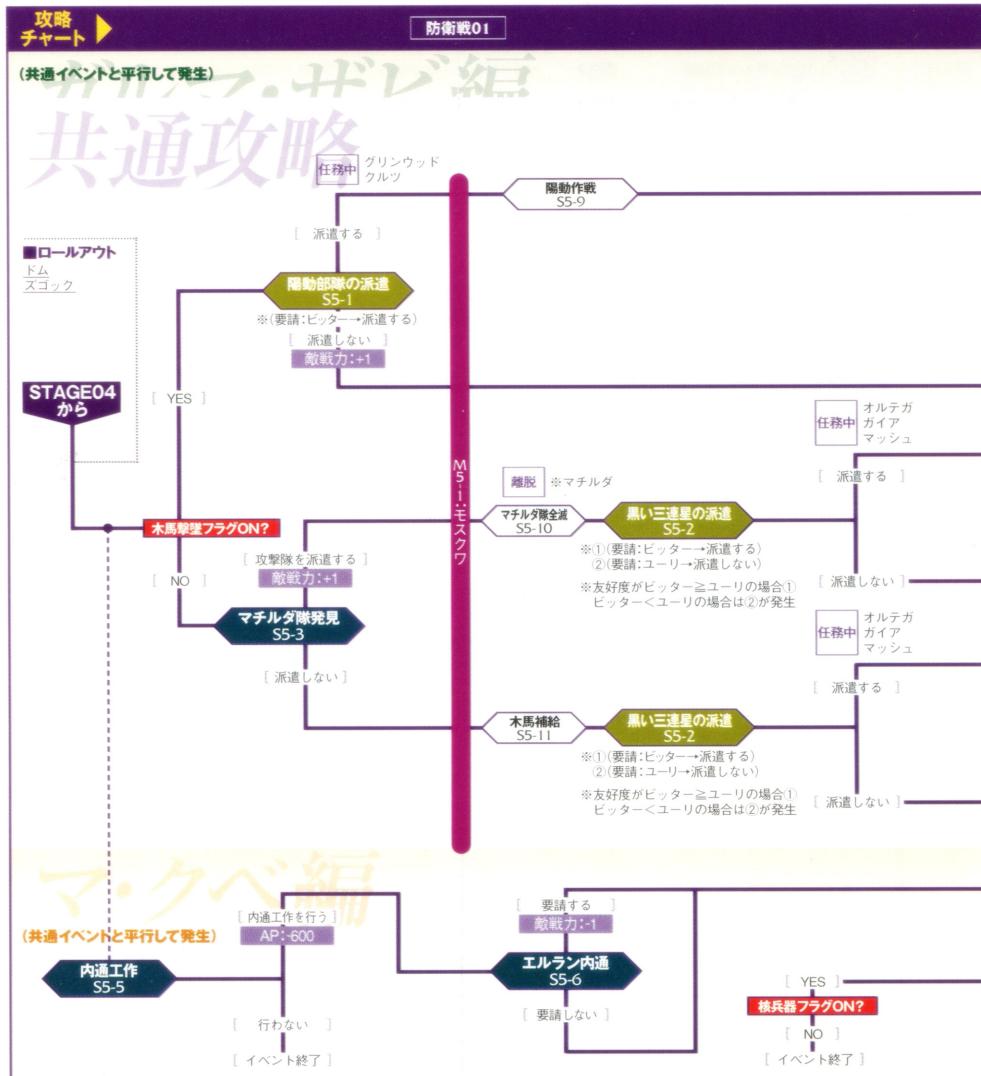


▶ザクII C型には対核装備が施されていたが、条約締結後、それを外したF型が登場した。

## 05 オデッサ防衛作戦

第1部

黒海沿岸の要衝オデッサを目指し、レビル将軍率いる連邦軍が攻勢をかけてきた。ジオン軍の鉱物資源収入を支えるオデッサを防衛せよ！

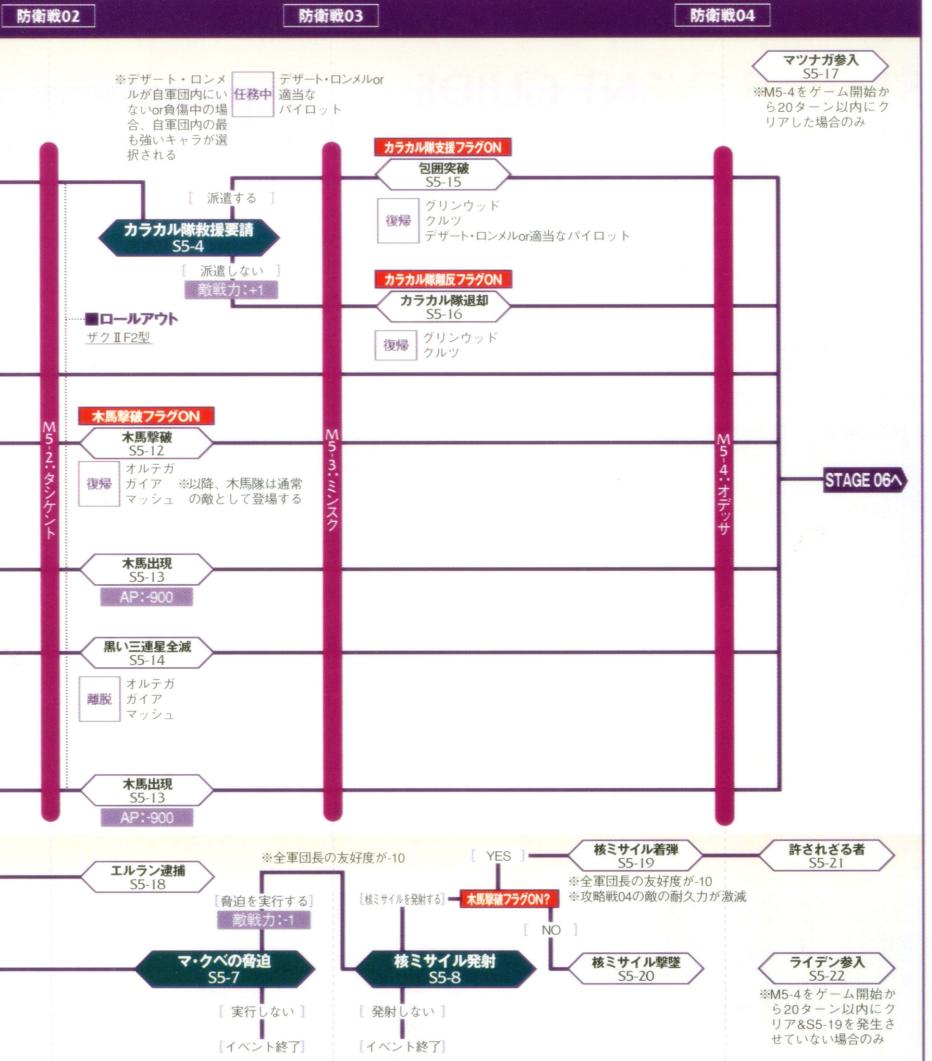


# 木馬隊が健在かどうかでシナリオが分岐

最初にSTAGE4で木馬隊を撃破しているかどうかで発生するイベントが大きく2つに分岐。撃破している場合は【S5-1 カラカル隊派遣】のイベントが発生して一連のカラカル隊関連イベントに、木馬が健在の場合は【S5-3 マチルダ隊発見】が発生し、黒い三連星VS木馬隊のイベントに繋がる。また、【S5-7 マ・クベの脅迫】はSTAGE4で核兵器を入手している場合のみ発生。



◀ここで木馬を撃破できるかどうかがSTAGE 6、7のイベントに影響を与えるのだ。



# 全MSを一気に変更

STAGE開始時に陸戦用重MSのドムと水陸両用MSズゴックが実戦配備される。どちらも優秀な機体だが、ズゴックの方がわずかに武装が優れており、地形適正でも苦手な地形がないので、ここで思い切って全MSをズゴックに切り換えてもいい。ただ、ドムも性能的にはほとんど差がなく、砂漠や森林、平野での地形適正ではズゴックに優っているので、好みでドムを配備してもかまわない。連邦のMS配備数が充実し始めるので、対抗して戦力の底上げをしておくのだ。耐久度が高い機体にすることで負傷者を減らす効果もある。

## STAGE5 EVENT GUIDE

### S5-1:会議 陽動部隊の派遣

共通

STAGE4で木馬を撃破済みの場合に発生する会議イベント。ロイ・グリンウッド、トマス・クルツからなるカラカル隊を派遣して、連邦軍の進撃を遅らせようというもの。会議前にはビッターが派遣に賛成するように要請してくる。派遣しなかった場合、連邦軍の大部隊がそのままモスクワ攻略に参加するので、防衛戦03に登場する敵が通常より1部隊多くなる。第2部における上記2名の移籍に関わるので(P.097参照)、慎重に選択したい。



◀カラカル隊を派遣せず、あえて出現する敵部隊を増やし、経験値を稼ぐことができる。

### S5-3:選択 マチルダ隊発見

共通

STAGE4で木馬を撃破していないときに発生するイベント。バトロール隊から連邦軍輸送部隊発見の報が入る。これが木馬の補給に向かうマチルダ隊だ。部隊を派遣するを選ぶと防衛戦力の一部をマチルダ隊に割くことになるので、モスクワ防衛線に現れる敵部隊が1部隊増えてしまう。しかし、ここで部隊を派遣しないでいると、木馬の補給が完了し【S5-2 黒い三連星派遣】の結果に影響が出てくるのだ。



◀派遣するといつても直属部隊を動かさずわけではないので、自軍団の戦力は変わらない。

### ジオン軍

近距離	前】	クロー
消費	3 命中55	30×2
中距離	前中】	クローバイス・ビーム
消費	6 命中50	15×6
遠距離	後】	クローバイス・ビーム
消費	6 命中50	15×6

▲武装的には、ズゴックは攻撃回数が多く命中率が高い。ドムは命中率では劣るが1撃のダメージが大きい。

### STAGE5 イベント解説

### S5-5:選択 内通工作

マ・クベ

マ・クベ編でSTAGE開始直後に発生する一連のエルランに関わるイベント。連邦のエルラン中将に対して内通工作を仕掛けるかどうかを選択する。工作を行うとAPを600消費するが、あっさりエルランが内通に応じて、モスクワ防衛戦後に【S5-6 エルラン内通】のイベントが発生する。実行しない場合は何も起こらない。S5-6の選択肢次第で、防衛戦03であるタシケント防衛戦の敵部隊を減らすことができるが、その準備段階と言える。



◀エルランはオデッサ作戦に参加中で、内通させれば続くイベントで作戦の妨害をする。

### S5-2:会議 黒い三連星の派遣

共通

木馬隊を叩くため、黒い三連星を派遣するか否かを決める会議。ビッターの友好度がユーリと同じか高い場合はビッターが派遣に賛成するように要請。ユーリの方が高い場合は派遣しない方を支持するように要請してくる。派遣した場合、【S5-3 マチルダ隊発見】攻撃部隊を派遣を派遣していると木馬撃破のイベントに繋がるが、そうでないなら、木馬隊に黒い三連星が全滅せられる。



◀“派遣する”が採択されると黒い三連星のガイア、オルデガ、マッシュが任務中にになる。

ガルマ  
マ・クベ

## S5-7:選択 マ・クベの脅迫

マ・クベ編において、STAGE4の【S4-18 核兵器入手】を発生させ、核兵器フラグがONの場合に発生。オデッサ攻略に向かう連邦軍に対して、核攻撃の用意があることを告げ、撤退を迫ることができる。脅迫を実行すると、防衛戦03に参加する敵が1部隊減り、次の【S5-8 核ミサイル発射】のイベントに続く。ただし、他の軍団長との友好度が下がってしまうというデメリットがある。



◀【S5-8 核ミサイル発射】で実際に使うと、他の軍団長との友好度がさらに激減。

マ・クベ

S5-17:報告 マツナガ参入  
S5-22:報告 ライデン参入

オデッサ防衛作戦終了時点で条件を満たしている場合、自軍団に新しくキャラクターが参入。その条件とは、ガルマ編ならゲーム開始から20ターン以内にオデッサ防衛作戦を終えること。マ・クベ編なら、その条件に加えて、核ミサイルを着弾させていないことが必要だ。この条件を満たすとガルマ軍団には白狼シン・マツナガが、マ・クベ軍団には真紅の稻妻ジョニー・ライデンが加わる。



◀核ミサイルを発射しても、木馬隊が健在ならガンダムが撃ち落して、着弾しない。

<input type="checkbox"/> S5-4:選択 カラカル隊救援要請	共通	包囲されたカラカル隊を救援するか選択。増援は自軍団の強いキャラ1人が選ばれ、デザート・ロンメルがいる場合は彼が優先。送らないと、防衛戦03の敵が1部隊増加。
<input type="checkbox"/> S5-6:選択 エルラン内通	マ・クベ	内通者エルランに遅延工作を要請するか選択。要請すると防衛戦03の敵が1部隊減少。
<input type="checkbox"/> S5-8:選択 核ミサイル発射	マ・クベ	連邦軍に核ミサイルを発射するか選択。結果は木馬隊の有無でS5-19とS5-20に分岐。
<input type="checkbox"/> S5-9:報告 陽動作戦	共通	出撃したカラカル隊が連邦軍の大部隊を引き付け、戦力の集中を防いだとの報告。
<input type="checkbox"/> S5-10:報告 マチルダ隊全滅	共通	派遣した部隊がマチルダ隊を壊滅させる。マチルダが死亡し、以後登場しなくなる。
<input type="checkbox"/> S5-11:報告 木馬補給	共通	マチルダ隊を素通りさせてしまったため、木馬が補給を完了させてしまう。
<input type="checkbox"/> S5-12:報告 木馬撃破	共通	木馬撃破の報告。黒い三連星が復帰し、ブライ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ジョブ・ジョン、リュウ（生存の場合）が通常の敵として戦闘に出現するようになる。
<input type="checkbox"/> S5-13:報告 木馬出現	共通	木馬が後方で補給線を断ち自軍団が被害を受けたとの報告。APが900減ってしまう。
<input type="checkbox"/> S5-14:報告 黒い三連星全滅	共通	黒い三連星が全滅したとの報告。ガイア、オルテガ、マッシュが死亡してしまう。
<input type="checkbox"/> S5-15:報告 包囲突破	共通	カラカル隊が包囲を突破。増援に送ったキャラとクリンウッド、クルツが復帰。カラカル隊支援フラグがONになり、第1部終了後、両名が必ず自軍団に所属してくれる。
<input type="checkbox"/> S5-16:報告 カラカル隊退却	共通	カラカル隊は撤退し、クリンウッド、クルツが復帰。カラカル隊離反フラグがONになり、第1部終了後、両名が敵陣営に加入する。
<input type="checkbox"/> S5-18:報告 エルラン逮捕	マ・クベ	エルランの内通が連邦側に発覚し、エルランが逮捕されたとの報告。
<input type="checkbox"/> S5-19:報告 核ミサイル着弾	マ・クベ	核ミサイルが着弾し、攻略戦04の敵部隊の耐久度が激減。他の軍団長の友好度も激減。
<input type="checkbox"/> S5-20:報告 核ミサイル撃墜	マ・クベ	核ミサイル発射後、木馬が撃破されていないと発生。核ミサイルをガンダムが撃墜。
<input type="checkbox"/> S5-21:報告 許されざる者	マ・クベ	核ミサイルを使用したマ・クベがキシリ亞から訓告を受けるイベント。

## STAGE5 MAP TABLE

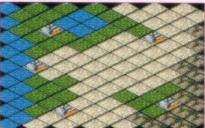
## STAGE5 戦闘マップ一覧

M5-1:モスクワ



地形が入り組んでいるが、気になせず先制攻撃を優先で。

M5-2:タシケント



中央部が広い砂漠なので、ドム部隊で戦うと有利になる。

M5-3:ミンスク



平地に布陣した敵を森の中で待ち受けるのが理想だ。

M5-4:オデッサ



ズゴックが主力の場合は、浅瀬に陣取って戦おう。

CHAPTER 2

STAGE 12  
STAGE 11STAGE 10  
STAGE 9STAGE 8  
STAGE 7STAGE 6  
STAGE 5STAGE 4  
STAGE 3STAGE 2  
STAGE 1

## STAGE

06

第1部

▶マド拉斯(ペルファスト)制圧まで

## 第3次攻略作戦

連邦の攻勢からオデッサを守りきった後は、ヨーロッパ、南アジアの攻略を目指す。シャアの加入やアブサラムⅢ開発などイベントも多い。

STAGE 12

STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8

STAGE 7

STAGE 6

STAGE 5

STAGE 4

STAGE 3

STAGE 2

STAGE 1

攻略  
チャート

▶ 攻略戦01

▶ 攻略戦02

# ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)

## 共通攻略

※プレイヤーキャラ  
が少将に昇進。  
部隊の編成数が7  
に増加

STAGE05  
から

M6-1: パルカタ

任務中 ノリス  
ギニアス登場  
S6-9

次期主力MS開発報告  
S6-10攻略作戦の発動  
S6-1

[ヘルファスト攻略作戦]

M6-5: ローマ

シャア復帰報告  
S6-11次期主力MS開発報告  
S6-10

■ロールアウト  
クフ・カスタム  
スコックS型  
ジック

I

■ロールアウト  
ケルグク初期生産型  
ギヤン初期生産型  
ガウル

AP : 6000

ギニアス支援要請  
S6-8[ 資材を送る ]  
[ 送らない ][ 捕獲する ]  
[ 捕獲しない ]

※攻略戦04に「第4小隊」が出

復帰 アカハナ  
ブーン[ 捕獲する ]  
[ 捕獲しない ]

※攻略戦04に「第4小隊」が出

復帰 アカハナ  
ブーン

II

任務中 アカハナ  
ブーン  
[ 派遣する ]  
敵戦力:-1

ペルファストへの奇襲  
S6-2

[ 派遣しない ]

YES

木馬暴破フラグON?

[ NO ]

任務中 アカハナ  
ブーン  
[ 派遣する ]

[ 派遣しない ]

潜水艦隊からの要請  
S6-3

[ 派遣しない ]

スパイ107号  
S6-13

[ 派遣しない ]

シャア行方不明  
S6-14

M6-6: マドリック

[ 捕獲する ]  
[ 捕獲しない ]

(共通イベントと平行して発生)

会議イベント

選択イベント

&lt;報告イベント&gt;

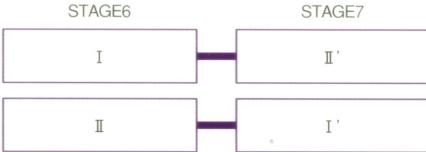
重要フラグ関連

戦闘エリア

## 次期主力MSを巡る重要会議

STAGE6、7は最初の会議でマド拉斯とベルファストのどちらを先に攻略するか選択する。右図のように、攻略ルートごとに発生するイベントが決まっており、選択しなかったルートのイベントは次のSTAGE7で発生。なお、ステージ6固有のイベントとして、次期主力MSの選択会議がある。ゲルグクかギャンのどちらを選ぶかで、以後選択した方のバリエーション機が補給可能になっていく。

## ■STAGE6と7の構成



IとI'、IIとII'の内容はほぼ同じ。どちらから先にクリアするかという選択と考えればいい。

## 攻略戦03

## 攻略戦04

※以降補給可能になるMSに影響  
(詳しくはP.080参照)

次期主力MSの採用  
SG-7

M6.3:ヒマー

「開発を続行させる」  
※攻略戦04に「08小隊」が出現

新型MAの開発  
SG-5

(要請:ユーリー開発を中止させる)  
「開発を中止させる」

「開発を続行させる」  
※攻略戦04に「08小隊」が出現

新型MAの開発  
SG-5

(要請:ユーリー開発を中止させる)  
「開発を中止させる」

「開発を続行させる」  
※攻略戦04に「08小隊」が出現

新型MAの開発  
SG-5

(要請:ユーリー開発を中止させる)  
「開発を中止させる」

アブサラス完成  
SG-17

参入 アイナ ギニアス ノリス

兵器:アブサラスⅢx1  
※STAGE7開始時にアブサラスⅢ

が補給可能になる

撤収成功  
SG-18

参入 アイナ ノリス

開発失敗  
SG-19

復帰 ノリス

震える山  
SG-20

離脱 ノリス

STAGE 07  
(A) ^

M6.7:バリ

「大西洋洋に染めて  
SG-15」

アカハナ ブーン

シャア参入  
SG-21

参入 シャア

木馬隊再結成  
SG-21

※次STAGE以降、木馬隊がランダムで出現

木馬隊再結成  
SG-22

※次STAGE以降、木馬隊がランダムで出現

木馬隊再結成  
SG-22

※次STAGE以降、木馬隊がランダムで出現

木馬隊再結成  
SG-22

※次STAGE以降、木馬隊がランダムで出現

木馬隊再結成  
SG-22

※次STAGE以降、木馬隊がランダムで出現

STAGE 07  
(B) ^

「支援を行う」  
AP:-1500  
戦闘力:-1

ガルマ編(要請:ユーリー→支援の拒絶)  
マ・クベ編(要請:ビッタ→支援の許可)

ジャブローに散る  
SG-23

復帰 アカハナ ブーン

ジャブローへの道  
SG-16

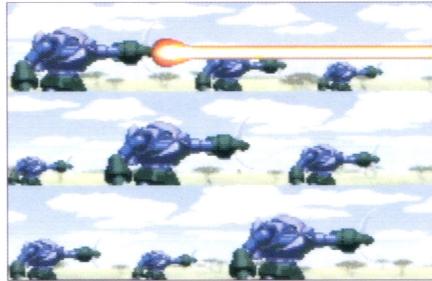
アカハナ ブーン

次期主力MSの採用  
SG-7

※以降補給可能になるMSに影響  
(詳しくはP.080参照)

# APはガウ攻撃空母の補給に使おう

STAGE6中にグフやズゴックのバリエーション機、ゾックなどがロールアウトするが、あえて補給するほどの性能差はない。APは攻略戦O2クリア後に配備されるガウに使おう。全部隊の艦艇をガウに変えれば、現状の戦力のままでこのSTAGEは十分戦える。この時点までに、転属可能な人員はすべて自軍団に加え、幹部会議に提出する議題は昇格人事だけになるようにしたい。戦力が十分であれば、地球制圧後の人員移動（P.097参照）を考えて、敵陣営に回ることが確定している人材はあえて昇格させないという選択もある。

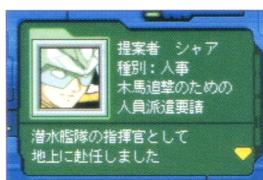


▲STAGE5で補給したMSで十分戦える。ただし、主力部隊が5部隊未満なら新配備のMSで部隊を編成してもいい。

## STAGE6 EVENT GUIDE

### S6-1:会議 攻略作戦の発動

共通



◀マド拉斯ではアプサラスⅢ関連、ベルファストではシャアに関連したイベントが発生。

### S6-7:会議 次期主力MSの採用

共通

次期主力MSをジオニック社のゲルググとツイマッド社のギャンから選択する会議。マ・クベ編だと会議前にツイマッド社の関係者からギャン採用に尽力して欲しいと要請が来る。要請を受けてギャンが採用されると、その後謝礼としてツイマッド社から1500APが贈られる。ガルマ編の場合は、マ・クベ以外の軍団長のうち、友好度が1番高い軍団長がゲルググの採用を要請てくる。決定された主力MSは以後バリエーション機が開発され、落選したMSの新機種は開発されない。ゲルググの場合は、STAGE7でゲルググとゲルググキャノン、ゲルググ高機動型、STAGE8でゲルググマリーネとゲルググM指揮官機、STAGE9でゲルググイエーガー。ギャンの場合、STAGE7でギャンとギャンキャノン、ギャン高機動型、STAGE8でギャンマリーネとギャンM指揮官機、STAGE9でギャンクリーガーが補給可能になる。

### S6-11:報告 シャア復帰報告

共通



◀シャアの活動を許可するとアカハナとフラナガン・ブーンがともに任務中になる。

### 次期主力MSの採用 S6-7 のガルマ編、マ・クベ編での違い

#### ガルマ編

●最も友好度の高いマ・クベ以外の軍団長からゲルググ採用に賛成するように要請される

#### マ・クベ編

●ツイマッド社からギャン採用に賛成するように要請される

●要請を受けてギャンを採用した場合、ツイマッド社からの報告イベントが発生し、APが1500増加

●要請を断った場合、ツイマッド社の関係者が事故死したという報告がなされる

### ゲルググVSギャンの選択結果による登場MSの違い

	ゲルググ採用	ギャン採用
STAGE 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ゲルググ</li> <li>●ゲルググキャノン</li> <li>●ゲルググ高機動型</li> <li>●ゲルググS(GZ) (ガルマ編のみ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ギャン</li> <li>●ギャンキャノン</li> <li>●ギャン高機動型</li> <li>●ギャンS/MQ (マ・クベ編のみ)</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ゲルググマリーネ</li> <li>●ゲルググM指揮官機</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ギャンマリーネ</li> <li>●ギャンM指揮官機</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ゲルググイエーガー</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ギャンクリーガー</li> </ul>

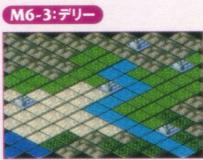
<b>S6-2:会議</b>	ベルファストへの奇襲	共通	シャアがベルファスト奇襲のためにアカハナとフラナガン・ブーンの派遣を求める。
<b>S6-3:会議</b>	潜水艦隊からの要請	共通	シャアが木馬追撃のためにアカハナとフラナガン・ブーンの派遣を求める。
<b>S6-4:会議</b>	ベルファスト再攻撃	共通	シャアが再攻撃のための補給を要請。補給するとAPが1200減り、パリ攻略戦の敵が1部隊減る。補給しないとシャアが攻撃を諦め、アカハナ、フラナガン・ブーンが復帰。
<b>S6-5:会議</b>	新型MAの開発	共通	アプサラスⅢの開発中止を決める会議。会議前にユーリの否決協力要請がある。
<b>S6-6:会議</b>	ジャブロー潜入作戦	共通	ジャブロー潜入作戦の支援を決める会議。ガルマ編はユーリが否決を要請、マ・クベ編はビッターが賛成を要請。支援するとAPが1500減少、攻略戦04の敵が1部隊減る。
<b>S6-8:選択</b>	ギニアス支援要請	共通	ギニアスがアプサラス開発のための支援を要求てくる。支援するとAPが6000減る。
<b>S6-9:報告</b>	ギニアス登場	共通	ギニアス・サハリンが赴任。彼を補佐するため、ノリス・バッカードが任務中になる。
<b>S6-10:報告</b>	次期主力MS開発報告	共通	次期主力MSの候補としてゲルググとギャンが開発されているという報告。
<b>S6-12:報告</b>	攻撃成功	共通	シャアの奇襲が成功し敵兵力に大損害を与える。攻略戦02の敵が1部隊減る。
<b>S6-13:報告</b>	スパイ107号	共通	スパイの情報により木馬の進路がジャブローと判明する。シャアの追撃は続く。
<b>S6-14:報告</b>	シャア行方不明	共通	シャアが行方不明になる。これが発生すると、以降シャアはゲームに登場しなくなる。
<b>S6-15:報告</b>	大西洋血に染めて	共通	シャアがベルファストで再編成中の木馬を撃破。木馬隊の再結成を阻止する。
<b>S6-16:報告</b>	ジャブローへの道	共通	木馬追撃中のシャアがジャブローの位置を探知しつつあるという報告。
<b>S6-17:報告</b>	アプサラス完成	共通	アプサラスⅢの開発が成功。1機が自軍団に配備。この後、アプサラスⅢの補給が可能に。ギニアス・サハリン、aina・サハリン、ノリス・バッカードが自軍団に参入。
<b>S6-18:報告</b>	撤収成功	共通	アプサラスⅢ開発基地が襲われギニアスが死亡したが、基地要員の多くは撤収に成功したという報告。ノリス・バッカード、aina・サハリンが自軍団に参入する。
<b>S6-19:報告</b>	開発失敗	共通	ギニアスが病死し、アプサラスの開発が失敗する。ノリス・バッカードが復帰。
<b>S6-20:報告</b>	震える山	共通	ギニアスとノリス・バッカードが死亡。aina・サハリンも行方不明に。
<b>S6-21:報告</b>	シャア参入	共通	S6-4やS6-6でシャアを支援すると発生。シャアが自軍団に参入する。
<b>S6-22:報告</b>	木馬隊再結成	共通	木馬隊が再結成され、次のSTAGEからランダムで出現する。
<b>S6-23:報告</b>	ジャブローに散る	共通	シャアの木馬撃破報告。アカハナ、ブーンが復帰。STAGE7以降、ブライト、アムロ、カイ、ヤハト、ジョブ・ジョン、リュウ(生存の場合)が通常の敵として登場する。
<b>S6-24:報告</b>	潜入失敗	共通	ジャブローへの潜入に失敗。アカハナ、フラナガン・ブーンが死亡、シャアが行方不明に。木馬隊が、次のSTAGEからランダムで出現する。

## STAGE6 MAP TABLE

## STAGE6 戦闘マップ一覧

M6-1:カルカッタ  
マドラスルート

M6-2:バンコク



M6-3:デリー



M6-4:マドラス



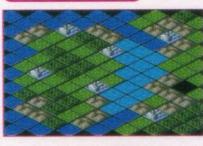
M6-5:ローマ



M6-6:マドリッド



M6-7:パリ



M6-8:ベルファスト

M6-9:ベルファスト  
マドリッドではマップ中央の拠点を使わせないように戦おう。ベルファストでは、浅瀬の近くの山岳に陣取り、浅瀬に入った敵部隊を山岳から攻撃する。近くの拠点は敵と接触する前に制圧だ。

## STAGE

## 07

第1部

▶ペルファスト(マドラス)制圧まで

## 第4次攻略作戦

南アジアのマドラスとヨーロッパのペルファストを攻略する  
STAGE。STAGE6で選択されなかったエリアが攻略目標になる。攻略  
チャート

## 共通攻略

攻略戦01

攻略戦02

STAGE 06  
(A) から

■ロールアウト  
 ケルグク(キャン)  
 ケルグクS/GZ(カルマ編のみ)  
 キャンS/MQ(マ・クベ編のみ)  
 ドム・トローベン

[ 北回りルート ]

[ 南回りルート ]

[ 内陸ルート ]

[ 海沿いルート ]

STAGE 06  
(B) からペルファスト進攻ルート  
S7-1マドラス進攻ルート  
S7-2

M7-1・ストックホルム

M7-5・ローマ

M7-7・ハバナ

M7-11・ジャカルタ

II

II

I

I

M7-2・ワルシャワ

M7-6・マドリッド

M7-8・カルカッタ

M7-9・バンコク

STAGE6のIIと同じ

STAGE6のIIと同じ

STAGE6のIと同じ

STAGE6のIと同じ

## マ・クベ編

(共通イベントと平行して発生)

# マ・クベが木馬をテキサスで捕捉

攻略目標となったエリアに応じて、STAGE6のマドラスルート、ペルファストルートで起こったイベントがほぼ同じように発生する。ただし、侵攻ルートはSTAGE6より細分化し、ペルファスト攻略は北回りルートと南回りルートから、マドラス攻略は内陸ルートと沿岸ルートから選択することに。また、攻略戦04をクリア後、マ・クベ編のみ、イベント【S7-6 テキサスの攻防】が発生する。



▲マ・クベ編の【S7-6 テキサスの攻防】は木馬が健在なら発生。負けたとゲームオーバー。

攻略戦03

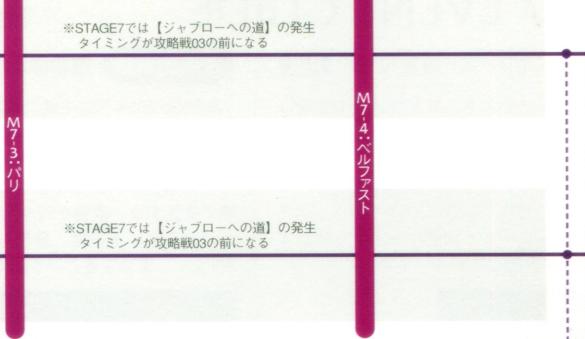
攻略戦04

## 内容のイベントチャート

## 医療体制の改善 S7-3

※“改善する”を選択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる

AP : -3000

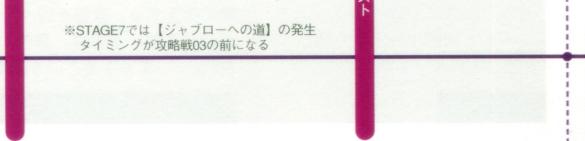


## 内容のイベントチャート

## 医療体制の改善 S7-3

※“改善する”を選択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる

AP : -3000

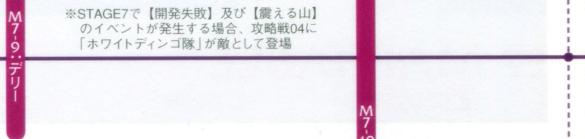


## 内容のイベントチャート

## 医療体制の改善 S7-3

※“改善する”を選択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる

AP : -3000

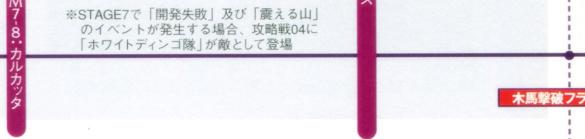


## 内容のイベントチャート

## 医療体制の改善 S7-3

※“改善する”を選択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる

AP : -3000



木馬撃破フラグON

## テキサスの攻防

(隠しステージS7-6、M7-12)  
※木馬が健在のとき発生  
(木馬再結成後でも可)敗北するとゲームオーバー  
※勝利すると AP : +3000

STAGE 12

STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8

STAGE 7

STAGE 6

STAGE 5

STAGE 4

STAGE 3

STAGE 2

STAGE 1

## 後方支援用MSを補給

いよいよSTAGE6の【S6-7次期主力MSの採用】で採択された主力MSが補給可能になる。しかしこの時点で敵のMSはそれほど強くなく、次のSTAGE8で急激にパワーアップする。APIに余裕がないなら補給を見合わせていい。ただ、攻略戦02後に配備される後方支援型MSのギャンキャノンやゲルググキャノンは配備しておこう。支援機を先に用意しておき、STAGE8で補給可能になるゲルググマリーネ（ギャンマリーネ）を待つのだ。なお、1機編成のゲルググキャノンは、キャラクターを搭乗させないと撃破されやすいので注意。

## STAGE7 EVENT GUIDE

### S7-1:会議 ベルファスト進攻ルート 共通

STAGE6ではベルファスト、マドラスとも侵攻ルートは1つしかなかったが、STAGE7ではそれぞれ2つずつ提示される。侵攻ルートによってイベントが変わることはないので、自軍団の地形適正とマップの地形で選ぶといいだろう。ここではベルファスト攻略のルートを南部ルートと北部ルートから選択する。南部が陸沿いで北部は水際ルートだ。



◀最初に提示される攻略エリアと、それぞれのルートを推す軍団長の意見を選択の参考に。

ジオン軍	
ドム・トローベン	量産 [改良]
耐久 110	限界 35
移動 6	制圧 5
運動 24	物資 38
適性 空水陸山砂漠	△×○○○○

▲ギャンキャノンやゲルググキャノンは移動力が乏しい。機動力重視ならドム・トローベンがおすすめ。

### STAGE7 イベント解説

### S7-3:会議 医療体制の改善 共通

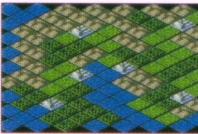
STAGE7のイベントは、ほぼSTAGE6と同じだが、攻略戦02後に発生する【S7-3 医療体制の改善】はSTAGE7だけで起こるイベントだ。どのルートをとっても発生し、医療体制の改善を行うかどうかを会議で決定する。改善を行うと、APを3000消費することになるが、その後、負傷したキャラクターの復帰が1ターン早くなるという効果がある。



◀負傷キャラクターの復帰までの時間が短縮。確実に“改善する”が採択されるようにしよう。

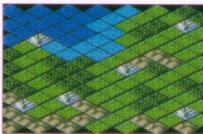
## STAGE7 MAP TABLE

M7-1:ストックホルム



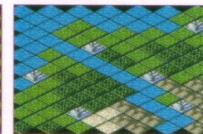
M7-1～M7-4  
北回りルート

M7-2:ワルシャワ



M7-1～M7-4 山岳と森林が多いストックホルムでは攻撃を仕掛けるときに、常に自軍の防御効果が相手の防御効果と互角か上回るように意識する。

M7-3:パリ



M7-4:ベルファスト



浅瀬の手前に敵部隊をおびき寄せて山岳から攻撃する。

M7-5:ローマ



M7-6:マドリッド



M7-5～M7-6  
南回りルート

ローマはマップ下部が海なので、上の陸地側に布陣して戦おう。その点マドリッドはマップのほとんどが陸地なので戦いやすい。

## S7-6:亂ステージ テキサスの攻防

マ・クベ

木馬隊が健在であれば発生するイベント。なお、一度木馬を撃破していてもSTAGE6で【S6-22 木馬隊再結成】イベントを起こしていると発生する。カリブ海で木馬らしき艦影が目撃され、マ・クベは連邦軍の陽動と看破するが、獲物は逃すまいと出撃。テキサスで木馬とマ・クベが激突する。

ガルマ編における【S3-14 イセリナ恋のあと】と同じく、隠しステージという位置付けで、負けるとそのままゲームオーバーになってしまう。しかし、ガルマ編と異なり、木馬を撃破しさえすれば、STAGE8に進めるので、万全を期して臨もう。

▶兵器もバイロットも超一流が揃っている木馬隊。先制攻撃と拠点での防戦を駆使して戦う。



◀敗北するとゲームオーバー。STAGE E7までに木馬隊を倒し、イベントを発生させないのが最も安全。

S7-2:金庫 マドラス進攻ルート 共通

S7-1と同じく、攻略ルートの選択。こちらは、マドラスへの進行経路を内陸ルートと沿岸ルートから選択するという内容。

S7-4:報告 シャア復帰報告 共通

STAGE6のS6-11と同じ内容。シャアが復帰の挨拶をしてくる。

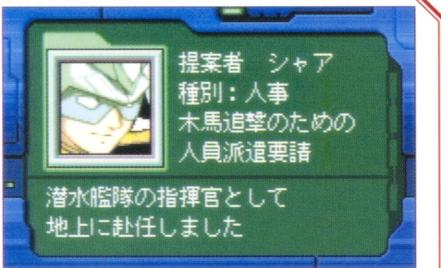
S7-5:報告 ギニアス登場 共通

STAGE6のS6-9と同じ内容。イベント発生のタイミングがSTAGE6と異なり、攻略E1クリア後になっている。

※上記以外の発生イベントはSTAGE6のEVENT GUIDEを参照

## 復帰した赤い彗星

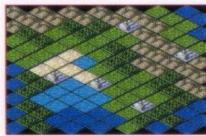
STAGE6、7では、シャアの復帰報告イベントが発生するが、これは原作にもある設定。サイドFからルナツー、大気圏付近、北米と木馬を追いかながら負け続けたシャア。ついには所属する宇宙攻撃軍司令官ドズル中将に解任されてしまう。しかし捨てる神あれば拾う神あり。以前からシャアの実力を認めていた突撃機動軍司令官キシリ亞少将に昇用され、マッド・アングラ一隊（潜水艦隊）を率いて戦線に戻ってくる。



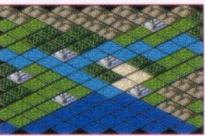
▲原作では北米戦線のガルマ戦死の責任を問われて解任されるに至る。ベルファストで巻き返しなるか。

## STAGE7 戦闘マップ一覧

M7-7:バンコク



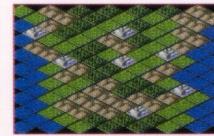
M7-8:カルカッタ



M7-9:テリー



M7-10:マドラス



M7-7～M7-10 内陸ルート

バンコクでは山岳に部隊を置いて、相手部隊を迎え撃つ。カルカッタは浅瀬が入り組んでいるので、マップ右の中洲で戦うといい。

拠点上の相手部隊は、回復する前に集中攻撃しよう。

M7-11:ジャカルタ



M7-11 海沿いルート

ジャカルタの大きな浅瀬は戦うには不向きな地形。マップ右上の陸地を主戦場にして、拠点を制圧しつつ山岳から攻撃する。

M7-12:テキサス



拠点で回復しながら、少しづつ木馬を消耗させよう。

## STAGE

## 08

## 第1部

▶トリン防衛まで

## オセアニア防衛作戦

連邦軍の指揮をとっていたレビル将軍が失脚し、強硬派が台頭。精鋭部隊を送り込んできた。トリンを死守すべく防衛戦が開始される。

攻略  
チャート ▶

防衛戦01

防衛戦02

ガルマ・ザビ編  
(共通イベントと平行して発生)

## 共通攻略

STAGE07  
から

※(要請:ウォルター→要請しない)

[要請しない]

■ロールアウト

サクII改  
ハイコック  
ゲルグクマリーネ(ギャンマリーネ)  
ゲルグクM指揮官機(ギャンM指揮官機)

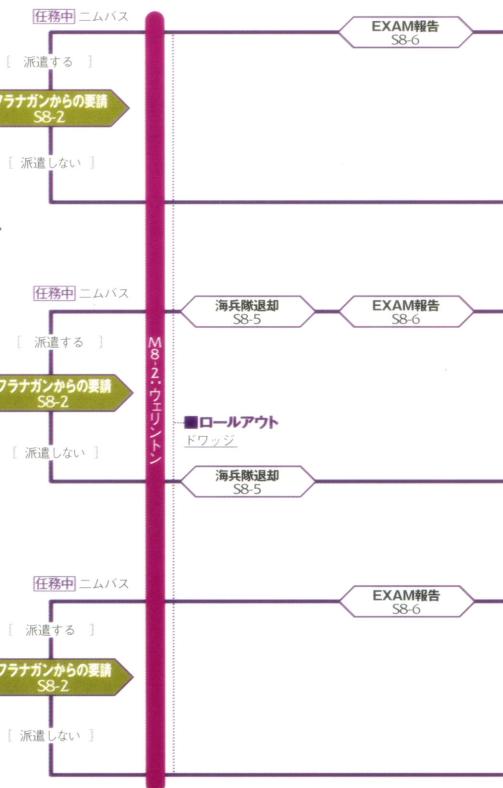
STAGE07  
から

※(要請:ウォルター→要請しない)

[要請しない]

■ロールアウト

サクII改  
ハイコック  
ゲルグクマリーネ(ギャンマリーネ)  
ゲルグクM指揮官機(ギャンM指揮官機)

マ・クベ編  
(共通イベントと平行して発生)

◀ただし、[S8-10 裁かれし者]を発生させると、ニムバスが死する。大きな代償だ。

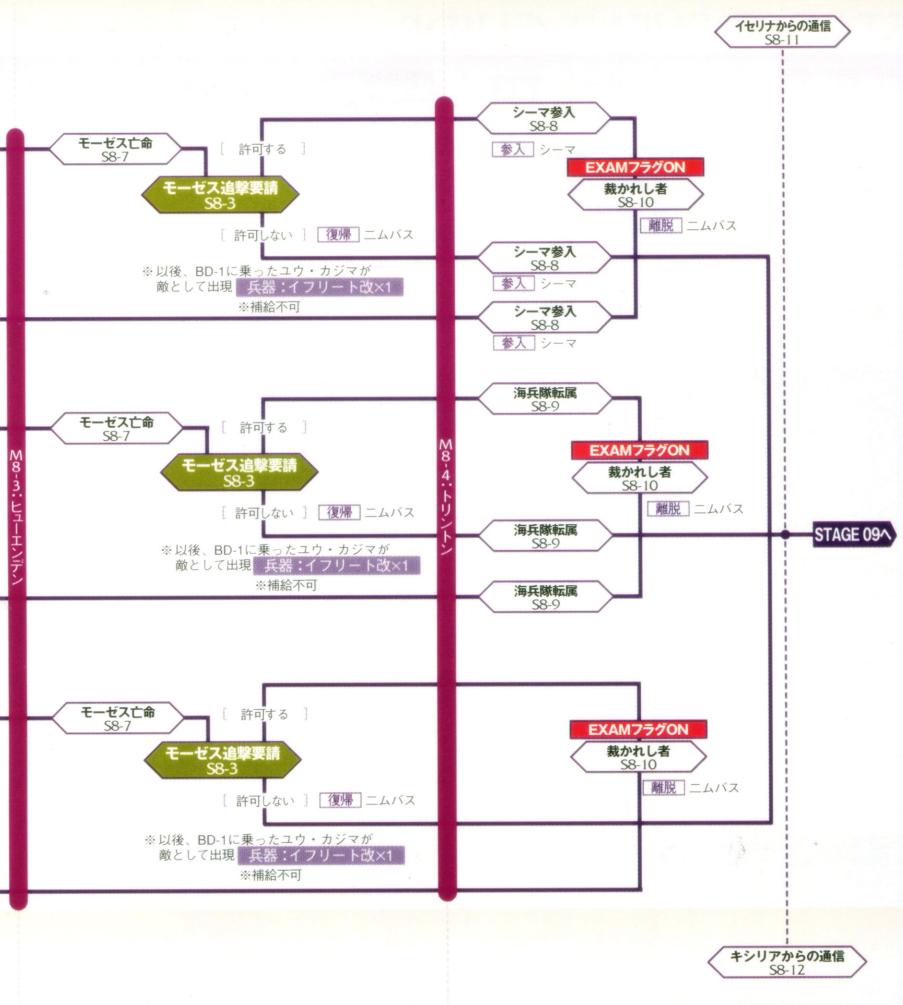
## キャラクター動向に影響する2つのイベント

【S8-1 グラナダへの援軍要請】と【S8-2 フラナガンからの要請】から始まる一連のイベントが発生。どちらも、後の人員移動に影響する。特に【S8-10 裁かれし者】は、STAGE9の【S9-2 补充要員の派遣要請】でマリオン・ウェルチを登場させるフラグ。しかも、マリオンの存在は、STAGE11のシャアとNT部隊の参入と離反のイベントにも関わっているので注意しよう。



防衛戦03

防衛戦04



## 前列から新MSを大量投入

このSTAGEから連邦軍のMSが大幅にグレードアップし、ジムコマンドやEz8などが登場てくる。今まで使っていたMSだけで交戦すると損害が大きくなり危険だ。STAGE開始直後に主力MSの海兵隊仕様がロールアウトする。連邦の新型MSに対抗するため、全部隊の前～中列のMSをギャンマリーネ（ゲルググマリーネ）に変えておこう。一気に補給できるほどAPが貯まってない場合は、幹部会議で同機体の量産化を採択しよう。量産化提案にもAPが必要だが、11機以上生産する場合は量産化した方がAPの節約になるのだ。



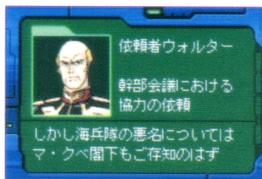
▲前列と中列はギャンマリーネ（ゲルググマリーネ）で後列がギャンキャノン（ゲルググキャノン）が主力編成。

## STAGE8 EVENT GUIDE

### STAGE8 イベント解説

#### S8-1:会議 グラナダへの援軍要請 共通

グラナダから海兵隊を派遣してもらうかどうかを決める会議。開催前にウォルターが“要請しない”を支持するように求めてくる。毒ガス作戦などで評判の良くない海兵隊だが、支援を要請しても特にペナルティはない。【S8-8 シーマ参入】でシーマを自軍団に加えるためにも“要請する”を支持しておきたい。“要請する”が採択されると、さっそく海兵隊が陽動作戦を実行し、直後の防衛戦01に出現する連邦部隊が1部隊減少する。



◀ウォルターの話を聞くとかなり危ない存在のように思えるが、呼んで損はない。

#### S8-4:選択 シーマ補給要請 共通

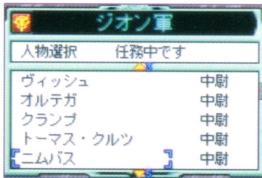
【S8-1 海兵隊派遣要請】で“要請する”が採択されると、防衛戦01後に発生。陽動作戦に出撃した海兵隊だったが、連邦軍の攻撃で苦境に立たされ、オセニア防衛作戦を担当しているプレイヤーの軍団に補給を求めてくる。補給すると、APを1200消費してしまうが、防衛戦02の敵が1部隊減り、防衛戦04後にシーマが自軍団に参入してくれる。なお、ここで補給を断ると、第1部終了時にシーマが敵陣営のキャラクターとして登場てくる。



◀防衛戦の敵部隊が減ることよりも、シーマが自軍団に加わることの方が大きい。

#### S8-2:会議 フラナガンからの要請 共通

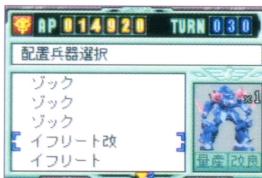
ニュータイプ研究を行っているフラナガン機関が、研究のためのテストパイロットを探しているという。そこで、地球方面軍からニムバス・シャターゼンをテストパイロットとして派遣するかどうかを決める。“派遣する”を採択するとニムバスが任務中になり、一連のEXAMイベントがスタート。それらのイベントの結果によって、ニムバスが戦死したり、イフリート改が入手できたりするのだ。



◀テストパイロットは最初からニムバスに決まっている。派遣すると当然任務中に。

#### S8-3:会議 モーゼス追撃要請 共通

EXAMを開発していたクルスト・モーゼス博士が連邦に亡命したのち、ニムバスにモーゼス追撃の許可を与えるかどうかを決める会議。許可を選ぶと【S8-10 截かれし者】が発生。許可しなければニムバスはそのまま原隊に復帰し、EXAM搭載MSのイフリート改を1機入手することが可能。しかし、以降の戦闘に連邦軍のユウ・カジマが乗るBD-1が出現するようになる。BD-1はかなりの強敵だ。



◀イフリート改は補給することができないMS。墜落されないように注意しよう。

## S8-10:報告 裁かれし者

共通

【S8-3 モーゼス追撃要請】で追撃を許可していると防衛戦04後に発生。モーゼス博士を追撃したニムバスは、任務を果たし連邦のEXAM研究施設の破壊に成功。しかし連邦軍のEXAM搭載機と交戦した際に、EXAMが暴走して戦死したという報告がなされる。

このイベントを見るとEXAMフラグがONになり、STAGE9の【S9-2 補充要員の派遣要請】でNTパイロットを選択した場合、マリオン・ウェルチが登場する。つまり、ニムバスとマリオン・ウェルチの2択ということ。マリオンがいるかどうかは、STAGE11の【S11-6 シャアとNT部隊】の結果にも影響する(P.101参照)。

▶EXAMシステムをめぐる戦いがSTAGEの最後に決着。EXAMに関する物は何も残らない。



- |   |      |   |
|---|------|---|
| <input type="checkbox"/> S8-5:報告 海兵隊退却      | 共通   | 補給を受けられなかった海兵隊が大打撃を受けて退却を余儀なくされる。                         |
| <input type="checkbox"/> S8-6:報告 EXAM報告     | 共通   | EXAM開発が難航し、試作機の性能が思わしくなく中止の声も挙がっているとの報告。                  |
| <input type="checkbox"/> S8-7:報告 モーゼス亡命     | 共通   | EXAMシステムを開発していたクルスト・モーゼス博士が連邦に亡命したとの報告。                   |
| <input type="checkbox"/> S8-8:報告 シーマ参入      | 共通   | シーマ・ガラハウが海兵隊への補給を感謝し、自軍団に参入。                              |
| <input type="checkbox"/> S8-9:報告 海兵隊転属      | 共通   | 大損害を被った海兵隊は再建を断念。これを発生させると、第1部終了時に、シーマが敵陣営のキャラクターとして登場する。 |
| <input type="checkbox"/> S8-11:報告 イセリナからの通信 | ガルマ  | 連邦軍反攻の報を聞いてガルマの安否に不安を抱いたイセリナが通信してくれる。                     |
| <input type="checkbox"/> S8-12:報告 キシリアからの通信 | マ・クバ | ジョン上層部では対立が深まっていると、キシリアから通信が入る。                           |

STAGE 12

STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8

STAGE 7

STAGE 6

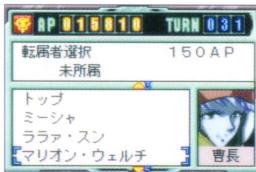
STAGE 5

STAGE 4

STAGE 3

STAGE 2

STAGE 1



◀STAGE9で登場するマリオン・ウェルチは反応がトップクラス。高い命中率が期待できる。

## STAGE8 MAP TABLE

## STAGE8 戦闘マップ一覧



中央の山岳を越えさせて、敵部隊が浅瀬にさしかかったところを陸地から攻撃する。



敵部隊が浅瀬にさしかかったところを陸地から攻撃する。



広い平地の側におびき寄せ、先制攻撃で大打撃。



マップ端で待ち伏せて、海上に出た敵を殲滅する。

## EXAMシステムとは

フランガン機関のクルスト・モーゼス博士が、NTを裁く(EXAM)ために開発した戦闘システム。NTの戦闘能力を解析し、オールドタイプでもNTと互角に戦えるようした。しかし、その戦闘能力の代償としてパイロットとマシンに多大な負担がかかる。当初、博士の実験はうまくいかず完成が危ぶまれていたが、マリオン・ウェルチという少女の戦闘データをコピーすることで偶然完成した。



▲EXAMの完成と引き換えに少女の意識は失われてしまう。つまり未完のままなら、少女は健在なのだ。

## STAGE

## 09

第1部

▶セルヴァ制圧まで

## 南米上陸作戦

地上における未占領地は、連邦軍本部ジャフロー基地を有する南米大陸のみ。ジャブローへの橋頭堡を築くべく、セルヴァを目指す。

攻略  
チャート

攻略戦01

## ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)

## 共通攻略

## ■ロールアウト

スゴクE  
ザムルSTAGE08  
から南米進攻ルート  
S9-1※プレイヤーキャラが中将に昇進。  
部隊の編成数が9に増加

[オセアニアルート]

補充要員の派遣要請  
S9-2

[ペテランパイロット]

[ニュータイプ部隊]

EXAM

FLAG ON?

登場  
ガトーケリィ登場  
シャリア・ブルララM9-1  
バナマ登場  
シャリア・ブルララ

[派遣する]

[派遣しない]

※攻略戦03に、クリスの乗ったアレックスが出現する

北アメリカルートと同じ内容のイベントチャート

(共通イベントと平行して発生)

会議イベント 選択イベント 報告イベント 重要フラグ関連 戰闘エリア

## 補充人員選択が第2部に大きく影響

地上攻撃軍の活躍により、余裕ができる宇宙攻撃軍から、補充人員が派遣されてくる。ただし派遣将兵は、ソロモンのベテランパイロットかグラナダのニュータイプ部隊のいずれかを選択しなければならない。ここで補充される将兵は、第2部開始時に移籍してしまう可能性があるので、なるべくなら自軍に残る可能性が高いほうを要請したほうがいい。第2部で元連邦軍との提携を考える

なら、ガルマ編はニュータイプ部隊、マ・クベ編はベテランパイロットを要請しよう。ただしニュータイプ部隊は、シャア、シャリア・ブル、ララ・、マリオンの4人がそろっていないと自軍に残ってくれないので、現時点で自軍にシャアがいない、またはニムバスが生存していてマリオンを自軍に加えられない場合は、ガルマ編でもNTパイロットは諦めたほうがいい。

攻略戦02

攻略戦03

攻略戦04

STAGE 12

STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8

STAGE 7

STAGE 6

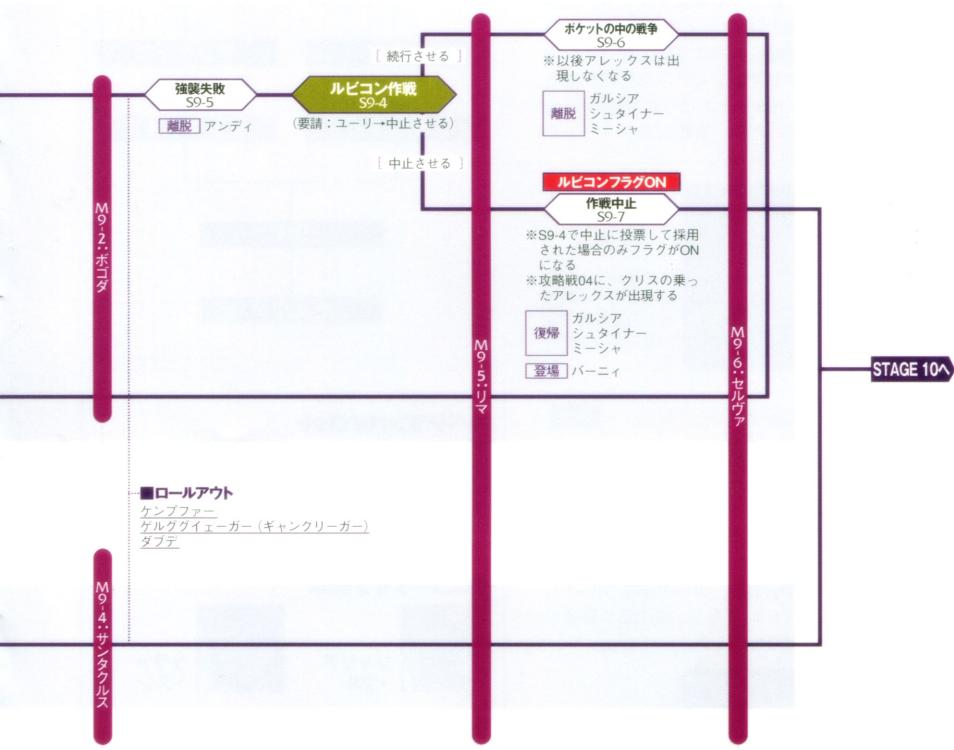
STAGE 5

STAGE 4

STAGE 3

STAGE 2

STAGE 1



# ガルマ&マ・クベが中将に昇格

南米上陸作戦の発令にあわせ、ガルマとマ・クベの階級が、少将から中将に上がる。9部隊まで編成可能になるだけでなく、6部隊まで主力隊に設定できるようになる。戦闘フェイズ開始時に1部隊多く出撃させることができるので、戦略フェイズが回ってきたら、忘れずに変更しよう。

セルヴァ攻略作戦までに3種類のMS、MAと戦艦が1種類ずつロールアウトする。特に戦艦のダブデは、ジオン軍最高の能力なので、APIに余裕があるときに、主力隊の戦艦を入れ替えていくといい。新MSは好みで補給しよう。

## STAGE9 EVENT GUIDE

### S9-1:会議 南米進攻ルート

共通

STAGE9では、まずセルヴァへの進攻ルートが議題に上がる。どちらを選んでも攻略するエリア数は同じで、ルートも攻略戦03のリマで合流するので、どちらを選んでも難易度に大差はない。北アメリカルートは陸つなぎ、オセニアルートは上陸作戦ということで、オセニアルートのほうが水陸両用MS部隊が活躍しそうな感じだが、実際は北アメリカルートのほうが「水地形」が多い。



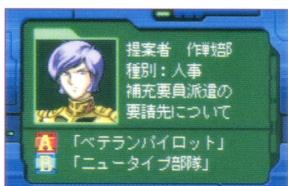
◆進攻ルートは作戦を支持する軍団長との友好度で選んでしまって構わない。

### S9-2:会議 挿充要員の派遣要請

共通

補充人員は、即戦力を期待するなら「ペテランパイロット」、パーカクトジオングを活用したいなら「ニュータイプ部隊」がオススメ。ただしどちらも第2部で移籍する可能性がある(P.100~101参照)。

なお「ニュータイプ部隊」は、EXAMフラグがONの場合、マリオンも登場する。ガルマ編をプレイしていく、自軍にシャアがいるなら、第2部で最強のNT部隊を結成できる可能性がある。



◆自軍にシャアがない場合は敵対することがない「ペテラン」のほうが無難。

### STAGE9でロールアウトする兵器

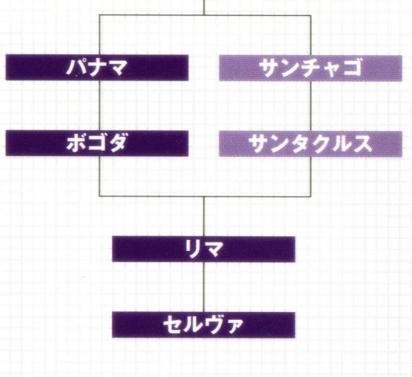
名称	時期
ズゴックE、ザメル	STAGE開始時
ゲルグゲイエーガー(ギャンクリーガー) ケンブファー、ダブデ	リマ攻略前

ズゴックEは、水中用MSでは最強の機体なので補給してもいいが、そもそも水地形が少ないので活躍の場は少ない。ザメルは、編成に6マス消費する大型ユニットだが性能はいまいち。指揮官機は、後列用ならゲルグゲイエーガー、前列用ならギャンクリーガーかケンブファーを補給。

### STAGE9 イベント解説

#### 北アメリカルート

#### オセニアルート



#### ■ペテランパイロット



アナベル  
・ガトー



ケリィ  
・レズナー

#### ■ニュータイプ部隊



シャリア  
・ブル



ララ  
・サン

※EXAMフラグがONの場合



マリオン・ウェルチ

## 共通

## S9-3:会議 グラナダへの人員

北アメリカルートの場合はパナマ制圧後、オセニアルートではサンチャゴ制圧後に、キリング中佐の「ルビコン計画」への人材派遣要請がある。「ルビコン計画」は、連邦軍からアレックスを強奪するという作戦だが、成功に至る選択肢がない。

サイクロプス隊を派遣した場合、シュタイナー、ミーシャ、アンディ、ガルシアが任務中となり、アンディが確実に死亡。派遣しなかった場合は、リマ攻略戦の連邦軍陣営にクリスが搭乗するアレックスが出現する。ただクリスはNTではないので、NT用MSであるアレックスの能力を完全には引き出しきれない。強力なキャラクターを最新MSに乗せてぶつければ互角以上に戦える。



◀サイクロプス隊を派遣させると、アンディが確実に死亡する。否決させたほうが無難。

## S9-4:会議 ルビコン作戦

## 共通

【S9-3 グラナダへの人員派遣】で人員を派遣した場合、次の戦略フェイズでアンディが戦死したという報告があり、【S9-4 ルビコン作戦】が議題にあがる。続行させた場合は、アレックスの開発を阻止できるが、代わりにサイクロプス隊が全滅。中止させた場合は、次のターンでシュタイナー、ミーシャ、ガルシアが復帰し、バーニーが補充人員として登場する代わりに、セルヴァ攻略戦の連邦軍陣営にクリスが搭乗するアレックスが出現する。

また【S9-4 ルビコン作戦】が提案される戦略フェイズ開始時に、ユーリから中止勧告案への協力要請がある。受けるとユーリの友好度が+2、断ると-2、会議で「中止させる」を選ぶと+5になる。



◀中止すればバーニーが参戦。続行すれば、サイクロプス隊とともにバーニーも死亡。

## □ S9-5:報告 強襲失敗

## 共通

【S9-3 グラナダへの人員派遣】で「派遣する」を選んだ場合、連邦軍のNT用MSアレックスを強奪するという「ルビコン作戦」が発動、1回目の接触は失敗に終わり、アンディが死亡したという報告が入る。

## □ S9-6:報告 ポケットの中の戦争

## 共通

アレックスの破壊に成功するものの、シュタイナー、ミーシャ、ガルシア、バーニーが死亡したという報告。以後、連邦軍陣営にアレックスが配備されなくなる。

## □ S9-7:報告 作戦中止

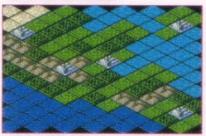
## 共通

シュタイナー、ミーシャ、ガルシアが復帰。アンディの補充兵としてバーニーが未配属で登場。会議で「作戦中止」に投票していた場合のみ、「ルビコン作戦中止フラグ」が立つ。

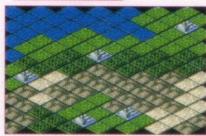
## STAGE9 MAP TABLE

## STAGE9 戦闘マップ一覧

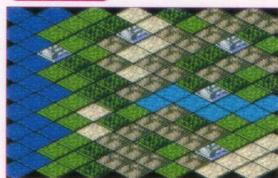
## M9-1:パナマ



## M9-2:ボゴダ



## M9-5:リマ



**[M9-1] ~ [M9-2]** パナマは「水地形」が多めだが、陸つなぎなので水陸両用MSは必要ない。

中央の山岳地帯で敵を迎へ討つ。水陸両用MSは、中央の川に入って敵を攻撃しよう。

## M9-3:サンチャゴ



## M9-4:サンタクルス



## M9-6:セルヴァ



**[M9-3] ~ [M9-4]** 水陸両用MSよりも山岳や砂漠に強いMSを出撃させたほうが有利。

1ターン目は、敵の攻撃が届かない場所で待機。2ターン目に先手をとって敵を撃破。

STAGE 12  
STAGE 11STAGE 10  
STAGE 9STAGE 8  
STAGE 7STAGE 6  
STAGE 5STAGE 4  
STAGE 3STAGE 2  
STAGE 1

## STAGE

10

第1部

▶ ジャブロー制圧まで

## ジャブロー攻略作戦

南米大陸の2/3を制圧し、残す連邦軍勢力はジャブロー一帯のみ。降伏勧告を拒否した連邦軍に対し、最後の攻略作戦を敢行する。

攻略  
チャート

攻略戦01

攻略戦02

攻略戦03

攻略戦04

## ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)

## 共通攻略

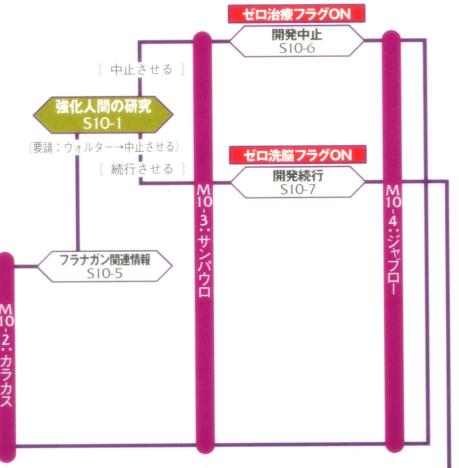
■ロールアウト  
ドワッジ改  
ガルバレイα  
バーフェクトジョンク

STAGE09  
からゼロ出撃  
S10-3

※攻略戦01にプロト・ゼロが敵として出現

人体実験  
S10-4  
〔脱走兵を収容する〕

ゼロ逃亡  
S10-2  
〔放置しておく〕  
敵戦力:-1



第1部終了

※STAGE終了時、  
連邦政府が降伏し  
第1部が終了

## マ・クベ編

(共通イベントと平行して発生)

会議イベント

選択イベント

報告イベント

重要フラグ関連

戦闘エリア

# 連邦軍最後の拠点ジャブローへ

STAGE10開始と同時に、3種類のMSがローラアウトする。ガルバルディαは、ジオン軍の量産機としては最高の性能なので、APIに余裕があれば量産して補給したい。パーフェクトジオング

は、NTキャラクターを搭乗させないと性能を活かしきれないので、自軍にNTがいなければ、補給しないほうがいい。ドワッジ改は攻撃力に秀だが、一機編成なのでやられやすい点に注意しよう。

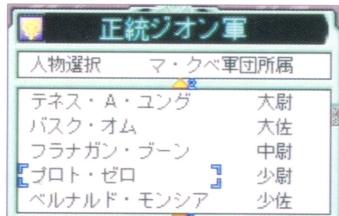
## STAGE10 EVENT GUIDE

### STAGE10 イベント解説

#### S10-2:選択 ゼロ逃亡

共通

カンボ攻略戦で、連邦軍が実戦投入していく強化人間のプロト・ゼロ。ジオン軍がカンボの制圧に成功すると彼が連邦軍を脱走するイベントが発生。「脱走兵を収容する」を選択すると、彼の身柄を確保してフランガン機関に移送。「放置しておく」を選択すると、カラスカ攻略戦において連邦軍が1部隊少くなり、以後プロト・ゼロは行方不明になる。



▲ レイモンドは、第2部で  
下になる。プロト・ゼロは、  
97参照)。  
可能性がある  
(P0)

#### S10-1:会議 強化人間の研究

共通

プロト・ゼロを確保後、次の戦略フェイズに、フランガン機関も強化人間の研究を開始。これに対しウォルターが研究中止案を提示して、会議前に協力を要請してくる。受けるとウォルターの友好度が+2、断ると-2、受けた会議で「中止させる」を選択すると、攻略戦03後さらに上昇する。この結果は、ゼロとレイラの第2部での所属陣営に影響する。

### ■第一部終了時への影響

ガルマ編	ゼロ治療フラグON	ゼロ・ムラサメとレイラ・レイモンドが参入
	ゼロ洗脳フラグON	プロト・ゼロとNT-001が敵側に
マ・クベ編	ゼロ治療フラグON	ゼロ・ムラサメとレイラ・レイモンドが参入
	ゼロ洗脳フラグON	プロト・ゼロとNT-001が参入

\*ゼロ・ムラサメとプロト・ゼロ、レイラ・レイモンドとNT-001は異なる  
名称の同キャラクター

#### S10-3:報告 ゼロ出撃

共通

情報部から、連邦軍が強化人間を実戦に投入しようとしているとの報告が入る。

#### S10-4:報告 人体実験

共通

プロト・ゼロを収容後、連邦軍の人体実験の実情が明らかに。ジオン軍に収容されたゼロがフランガン機関へ移送されると報告が入る。

#### S10-5:報告 フランガン関連情報

共通

フランガン機関が強化人間の研究を開始したという情報がもたらされる。

#### S10-6:報告 開発中止

共通

強化人間の開発が中止され、ゼロ治療フラグが成立。第一部終了時の人事に影響。

#### S10-7:報告 開発続行

共通

強化人間の開発が進み、ゼロ洗脳フラグが成立。第一部終了時の人事に影響。

## STAGE10 MAP TABLE

### STAGE10 戦闘マップ一覧

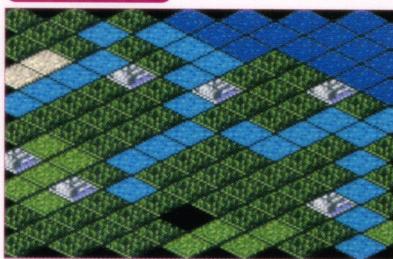
#### M10-1:カンボ



#### M10-2:カラスカ



#### M10-4:ジャブロー



#### M10-3:サンバウロ



敵が多いのでMAPの左上に後退して1ターン目をやり過ごし、2ターン目に勝負しよう。

木馬隊が健在だと、アムロがアレックスに乗って登場。他の軍団長に増援を要請しておこう。

STAGE 12 | STAGE 11 | STAGE 10 | STAGE 9 | STAGE 8 | STAGE 7 | STAGE 6 | STAGE 5 | STAGE 4 | STAGE 3 | STAGE 2 | STAGE 1

# 内乱鎮圧までの作戦の流れ

## ▶ 第2部概要

連邦軍本部ジャブローを制圧し、ジオン軍が地球圏を掌握した矢先のデギン公王崩御とギレン総帥暗殺。第2部ではガルマとマ・クベが、「新生」と「正統」、2つのジオン軍に分かれ、地上を舞台に戦う。

## | ガルマとマ・クベで勢力が二分

ジオンの同朋として戦っていた仲間が、敵と味方に分かれて戦う第2部。ガルマ編では、北アメリカ、オデッサ周辺以外のユーラシア、太平洋北部、アフリカを支配。マ・クベ編では、ユーラシア、オーストラリアを支配した状態で開始される。

ガルマ編は、まず北アメリカを防衛し、その後にユーラシアの北東部からオデッサに侵攻。マ・クベ編は、オデッサ周辺地域の防衛後に、大西洋側からキャリフォルニアに侵攻することになる。



▲第2部のSTAGE数は2つ。STAGE11は4回の防衛戦、STAGE12では4回の攻略戦を行うことになる。

## STAGE 11

実施される作戦

## 内戦

4エリア  
防衛

→P.098

人員動向

参入する可能性のあるキャラクター  
(ガルマ編)木馬隊  
(マ・クベ編)ティターンズ

離脱する可能性のあるキャラクター  
サイクロプス隊+1名

## STAGE 12

## 終局

4エリア  
攻略

→P.102

&lt;/

## I キャラクターの所属が変更に

第2部の開始前に、各キャラクターが新生ジオン、正統ジオンにそれぞれ所属を変えるイベントが発生。ガルマ、マ・クベ以外の3人の幹部は、第1部終了時の友好度が60以上の場合に自軍に合流し、60以下の場合は敵陣営に属する。また、他のキャラクターも基本的に所属軍団の軍団長に

従うが、一部のキャラクターの所属先は、プレイヤーが第1部で発生させたイベントによって変化する。下にその一覧を示しているので参考にしてほしい。なお、ゲーム開始時に自軍団に所属していたキャラクターは途中で別の軍団に移っていても、この時点で自軍に戻ってくる。

また、第2部では、元連邦軍のキャラクターのうち、幾人かが敵陣営に加わって登場てくる。

### 第2部開始時の人員移動

#### 新生ジオンに参入するキャラクター

- ガルマ
- ランバ・ラル
- クラウレ・ハモン
- クランブ

- アコース
- コズン・グラハム
- シン・マツナガ

#### 正統ジオンに参入するキャラクター

- マ・クベ
  - ガイア
  - オルテガ
  - マッシュ
- フナガン・ブーン
  - アカハナ
  - ジョニー・ライデン

#### 第1部終了時の各軍団長の友好度が60以上の場合、参入するキャラクター

- ノイエン・ビッター《軍団長》
- デザート・ロンメル

- ユーリ・ケラーネ《軍団長》
- ボーン・アブスト

- ウォルター・カーティス《軍団長》
- ヴィッシュ・ドナヒュー

#### プレイヤーキャラの第1部での行動によって動向が変化するキャラクター

- [サイクロプロス隊]
- シュタイナー・ハーディー
- ミーシャ(ミハイル・カミンスキ)
- ガルシア(ガブリエル・ラミレス・ガルシア)
- アンディ・ストロースor  
バーニイ(バーナード・ワイズマン)

- [カラカル隊]
- ロイ・グリンウッド
- トーマス・クルツ

- [強化人間]
- ゼロ・ムラサメ(プロト・ゼロ)
- レイラ・レイモンド(NT-001)

#### 参入、離脱に関するフラグ

##### ルビコンフラグ

#### 参入、離脱に関するフラグ

##### カラカル隊支援フラグ

#### 参入、離脱に関するフラグ

##### ゼロ治療フラグ

##### ゼロ洗脳フラグ

STAGE9で【S9-7 戦作中止】を発生させ、ルビコンフラグがONになっている場合に参入。なお、【S9-4 ルビコン作戦】で「続行させる」を選んで否決されていた場合は、敵陣営に加入。それ以外は所属軍団長に従う。

STAGE5で【S5-15 包囲突破】を発生させ、カラカル隊支援フラグがONになっている場合に参入。【S5-16 カラカル隊退却】を発生させ、カラカル隊離反フラグがONの場合には敵陣営に加入。それ以外は、所属軍団長に従う。

STAGE10で【S10-6 開発中止】を発生させ、ゼロ治療フラグがONになっている場合に参入。同STAGEのゼロ洗脳フラグがONの場合、ガルマ編では敵勢力に加入し、マ・クベ編ではプロト・ゼロ、NT-001という異なる名前で自軍に参入。

- シーマ・ガラハウ

STAGE5の【S8-8 シーマ参入】を発生させていれば、その後別の陣営に移っていても、参入してくれる。なお、同STAGEの【S8-9 海兵隊転属】を発生させていると、第2部開始時に、敵陣営に加入した状態で初めて登場てくる。

### 第2部開始時の元連邦軍キャラクターの動向

#### 新生ジオンに敵対するキャラクター

- アルファ・A・ペイト
  - エルラン
  - ジャミトフ・ハイマン
  - チャップ・アデル
  - テネス・A・ユング
  - バスク・オム
  - ベルナルド・モンシア
  - ヤサン・ゲーブル
- ライラ・ミラ・ライラ
  - リド・ウォルフ

#### 正統ジオンに敵対するキャラクター

- エイバー・シナブス
  - カレン・ジョシュワ
  - クリスチーナ・マッケンジー
  - コジマ
  - サウス・バニング
  - サマナ・フィリス
  - シロー・アマダ
  - フィリップ・フューズ
- マイク(マクミリアン・バーガー)
  - マスター・P・レイヤー
  - ミケル・ニノリッチ
  - ユウ・カジマ
  - レオン・リーフェイ
  - レビル
  - マチルダ・アジャン

※上のリストは、各キャラクターがゲームに登場し、第1部で死亡、行方不明になっていないことが前提

## STAGE

11

第2部

▶ キャリフォルニア(オデッサ)防衛まで

## 内戦

ジオン軍勝利の喜びも束の間。デキンとギレンを失ったザビ家は「正統」と「新生」の二派に分裂。「内戦鎮圧」という第二幕が上がる。

## 攻略チャート

防衛戦01

防衛戦02

## ガルマ・ザビ編

(共通イベントと平行して発生)

- |    |                                  |  |
|----|----------------------------------|--|
| 参入 | アムロ<br>カイ<br>ジョブ・ジョン<br>セイラ      | ハヤト<br>ブライト<br>リュウ<br>(リュウ死亡の場合、スレッガー) |
| 離脱 | ガトー (自軍団にいる場合)<br>ケリィ (自軍団にいる場合) |  |

[ 提携を試みる ]

レビル強との提携  
S11-4

[ 試みない ]

連邦キャラ編入  
S11-9兵器: ベガス、ジムカスタムA  
ジムカスタムB、ジムキャソンII

M11-1: ハカラブル

M11-2: ポーヤーク

[ イベント終了 ]

## 共通攻略

※ ジオン軍ユニットの補給  
に必要なAPが軽減される

[ ジオン軍の兵器 ]

STAGE10  
から※ プレイヤーキャラが大将に昇進。  
部隊の編成数が10に増加連邦軍施設接收  
S11-1

[ 連邦軍の兵器 ]

※一部の連邦軍ユニットの  
補給が可能になる→リスト  
P.100参照

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

シャアとNT部隊  
S11-6※ シャアとNT部隊が味方or  
敵になる (P.101参照)

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適当なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中 ] 適當なキャラA (4人)

[ ガンダムを奪取する ]

[ 奪取しない ]

[ 任務中

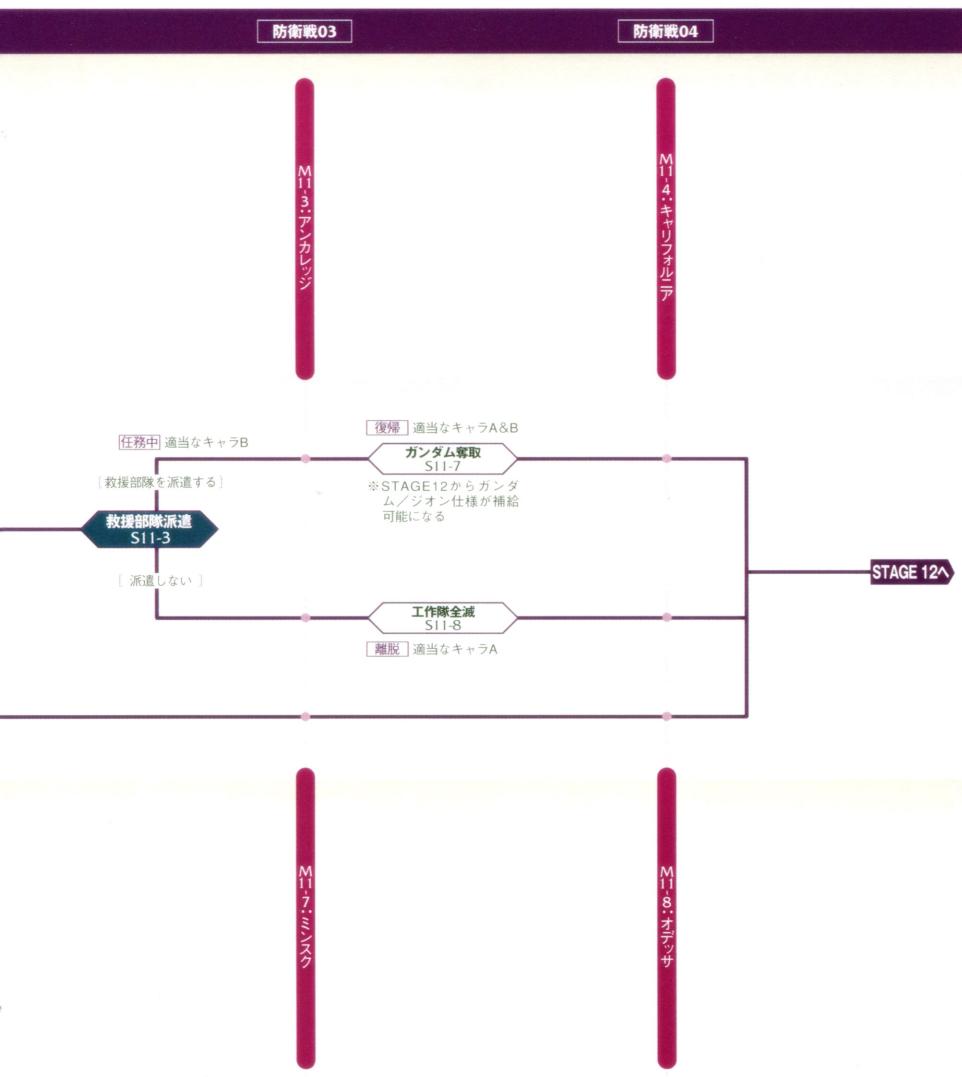
# MAPは異なるがイベントはほとんど共通

ガルマ編では、ドズルの後押して「新生ジオン」を旗揚げ。キシリ亞から「正統ジオン」の地上部隊を任せられたマ・クベ軍団の本拠地オデッサへ侵攻する。マ・クベ編はその逆で、「新生ジオン」の本拠地キャリフォルニアへ攻め込む。

まず敵軍が、自軍の本拠地周辺のマップへ侵攻してくるので、STAGE11では防衛戦を展開。自軍本拠地の防衛に成功すればSTAGE12に進み、

敵軍の本拠地に向けて進軍していくことになる。

STAGE11では、連邦軍残党との提携イベントが異なっていること以外、ガルマ編もマ・クベ編も発生するイベントは同じで、戦闘マップの難易度もそれほど変わらない。第1部の行動によって、第1部終了時のキャラクター移籍イベントに違いが出るため、場合によっては優秀なキャラクターがほとんど敵側に所属して苦しむこともある。



# ガルマ&マ・クベが大将に昇格

第2部に入ると、ガルマとマ・クベが最上級の大将に昇格する。10部隊の編成が可能になり、主力隊も7部隊まで設定できるようになる。

第2部は、「交渉」コマンドが撤廃され、「増援部隊要請」ができなくなるので、強敵の出現に備えて増援用の予備隊も強化しておこう。



◀投入部隊は多いほど有利。「編成」で7部隊目を主力隊に変更しよう。

## STAGE 11 EVENT GUIDE

### STAGE 11 イベント解説

#### S11-1:選択 連邦軍施設接收 共通

連邦軍から接収した兵器工場での生産兵器の選択。「ジオン軍の兵器」を選択すると、戦艦以外の全ユニットの補給コストが5%ダウン。「連邦軍の兵器」を選択すると、右の表のユニットが補給可能になる。



◀連邦軍兵器は、改良や量産ができない。ガンダム系の生産も不可なので、少し損かも…。

#### 「連邦軍の兵器」を選択すると補給可能になる兵器

- |            |             |
|------------|-------------|
| ■ガンキャノン量産型 | ■ジム・カスタム・B  |
| ■コア・ブースター  | ■ジム・キャノンII  |
| ■ジム・A      | ■ジム・コマンド・A  |
| ■ジム・B      | ■ジム・コマンド・B  |
| ■ジム・C      | ■ジム・スナイパーII |
| ■ジム改・A     | ■パワード・ジム    |
| ■ジム改・B     | ■量産型ガンタンク   |
| ■ジム・カスタム・A |             |

#### S11-4:選択 レビル派との提携 ガルマ

レビル派と提携すると、アムロやブライトなど木馬隊が傘下に入る。第1部でランバ・ラル隊が木馬隊に勝利した場合はリュウガ、それ以外の場合はリュウガの代わりにスレッガーが参入。ただしガトーとケリイが自軍にいる場合に提携を行うと、ガトーとケリイが離脱してしまう。

キャラクターの動向	
参入	アムロ、カイ、ジョブ・ジョン、セイラ、ハヤト、ブライト、リュウ(スレッガー)
離脱	ガトー、ケリイ

#### S11-5:選択 ティターンズとの提携 マ・クベ

ティターンズと提携するかどうかを選択するイベント。提携すると、ティターンズの将兵が傘下に入る。ただしこれは、【S11-6 シャアとNT部隊】で、シャアとNT部隊が敵陣営に加入してしまう条件のひとつでもある。シャアやNT部隊を自軍団で使うつもりなら、提携しないという選択もありだろう。

キャラクターの動向	
参入	アデル、バスク、ペイト、ヤザン モンシア、ライラ
離脱	-

#### S11-2:選択 工作隊派遣 共通

ラブラドル（バイコヌール）の防衛に成功すると、敵陣営がガンダムを開発しているという報告が入り、【S11-2 工作隊派遣】が提案される。「ガンダムを奪取する」を選択すると、配下のうち4名が工作隊として派遣される。この後のイベントで、救援要員としてもう1人配下が必要になり、いない場合は派遣したキャラクターが全滅するので注意しよう。工作隊には、サイクロプス隊（シュタイナー、ミーシャ、ガルシア、アンディまたはバーニイ）がいれば優先的に選出され、いない場合はランダムで4人が選出。

#### S11-3:選択 救援部隊派遣 共通

ガンダム強奪のための工作隊を出撃させた場合、次の戦略フェイズで工作隊から救援要請がある。

ここで「派遣しない」を選択すると、ガンダムの強奪に失敗するだけでなく、工作隊の4名も戦死。「救援部隊を派遣する」を選択すると、ランダムで1名が救援に向かい、作戦終了まで任務中になる。

作戦は、次の戦略フェイズで終了。救援部隊を派遣した場合は、工作隊+救援部隊の5名が無事に帰還し、自軍に復帰。さらに次の戦略フェイズから、ガンダム/ジオン仕様の補給が可能になる。

## S11-6:選択 シャアとNT部隊

共通

シャアとNT部隊（ララ・、シャリア・ブル、マリオン・ウェルチ）の動向に関するイベント。下に挙げた条件をすべて満たしていると、彼らが自軍団に加わってくれる。しかし、ひとつでも欠けていると、彼らは敵陣営に加わるか、あるいは自軍から離脱していくくなってしまう（以降、ゲームに登場しなくなる）。第1部のイベントや、STAGE11のイベントの選択次第で、強力なNT達を配下にできるかどうかが決まるのだ。それぞれの条件を満たすためのイベントも掲載しているので、参考にしてほしい。



◀ 1人でも欠けていると、他のキャラは敵陣営に加入 or 離脱する。

## ■シャアとNT部隊参入の条件

条件		条件達成に関連するイベント
①	シャアが登場しており、配下にいる	STAGE6or7の【S6-21 シャア参入】を発生させている
②	ララ・、シャリア・ブル、マリオン・ウェルチの3人が登場している	STAGE8の【S8-10 裁かれし者】を発生、EXAMフラグがON ▼ STAGE9の【S9-2 捕充要員の派遣要請】で「ニュータイプ部隊」を選択
③	ゼロ治療フラグがON	STAGE10の【S10-6 開発中止】を発生させている
④	(ガルマ編) レビル派と提携している (マ・クベ編) ティターンズと提携していない	STAGE11の【S11-4 レビル派との提携】で「提携を試みる」を選択 STAGE11の【S11-5 ティターンズとの提携】で「接触しない」を選択

<input type="checkbox"/> ◇S11-7:報告 ガンダム奪取	共通	工作隊と救援部隊が復帰。次の作戦からガンダム/ジオン仕様の配備が可能。
<input type="checkbox"/> ◇S11-8:報告 工作隊全滅	共通	工作隊が全滅し、データと試作機も失われたという報告が入る。
<input type="checkbox"/> ◇S11-9:報告 連邦キャラ編入	ガルマ	ホワイト・ベース隊が加わり、ベガサス、ジムカスタム・A、ジムカスタム・B、ジムキャノンIIを取得。ガトーとケリイが自軍にいる場合、2人はソロモンに帰還。
<input type="checkbox"/> ◇S11-10:報告 ティターンズ編入	マ・クベ	ティターンズが加わり、ビッグトレーラーとジム・クワエル3機を取得。

## STAGE11 MAP TABLE

## STAGE11 戦闘マップ一覧

M11-1:ラブラドル



M11-2:ニューアーク



M11-3:アンカレッジ



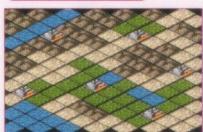
M11-4:キャリフォルニア

M11-1～M11-4  
ガルマ編

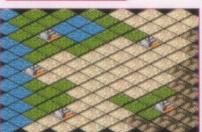
ニューアークとアンカレッジは山地が多いので、可能な限り山地から敵に攻撃をしかけること。ラブラドルは森と町を盾にしよう。

自軍にドム系が多い場合は、山地と砂漠で勝負。

M11-5:バイコヌール



M11-6:タシケント



M11-7:ミンスク



M11-8:オデッサ

M11-5～M11-8  
マ・クベ編

バイコヌールとタシケントは、山地や砂漠が多くドム系が有利。ミンスクは森が多く、ゲルググ系やギャン系が有利といえる。

山地や町に配置して、平地や川の敵を攻撃。

STAGE 12

STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8

STAGE 7

STAGE 6

STAGE 5

STAGE 4

STAGE 3

STAGE 2

STAGE 1

STAGE  

# 12

第2部

▶ オデッサ(キャリフォルニア)制圧まで

# 終局

猛攻を防ぎきり、勝利の勢いに乗じてすかさず反攻作戦を開始。敵対勢力の本拠地を制圧して、人類史上未曾有の戦乱に終止符を討てる。

STAGE 12

STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8

STAGE 7

STAGE 6

STAGE 5

STAGE 4

STAGE 3

STAGE 2

STAGE 1

攻略  
チャート

攻略戦01

攻略戦02

攻略戦03

攻略戦04

## ガルマザビ編

(共通イベントと平行して発生)

ドルスとの交信  
S12-4

M12-1:ノガタ・カルスク

M12-2:バイコウル

M12-3:エスキワフ

M12-4:オデッサ

## 共通攻略

STAGE11 から → 定時報告1 S12-1 → 定時報告2 S12-2 → 定時報告3 S12-3 → エンディング

## マ・クハ編

(共通イベントと平行して発生)

キリアとの交信  
S12-5

M12-5:ハーナヘル

M12-6:ヒーラーク

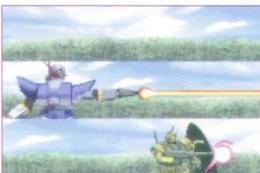
M12-7:テキサベ

M12-8:キャリフォルニア

## 最終戦に備えてMSを補給

ついに最後の攻略作戦を開始。敵対勢力の本拠地を含む4地域を制圧すれば完全勝利となる。

STAGE11で【S11-7 ガンダム奪取】を発生させている場合は、STAGE12の最初の戦略フェイズから、ガンダム／ジオン仕様の補給が可能になる。ガンダム／ジオン仕様は、パーフェクトジョングよりも、運動と限界の数値が上回る高性能MS。NTや自軍団におけるエースパイロットを乗せれば、圧倒的に戦いが楽になる。



▲PジョングとガンダムにNTを乗せて常に先制攻撃をしかければ、まさに無敵。

### オススメMS

**量産** ガルバディα

**改良** パーフェクトジョング、ガンダム／ジオン仕様

## STAGE 12 EVENT GUIDE

### STAGE 12 イベント解説

<input type="checkbox"/> <b>S12-1:報告</b>	定時報告1	<b>共通</b>	宇宙で新生ジオン軍と正統ジオン軍が接觸したという内容の報告を受ける。
<input type="checkbox"/> <b>S12-2:報告</b>	定時報告2	<b>共通</b>	宇宙での新生ジオン軍と正統ジオン軍の戦いが本格化したという報告を受ける。
<input type="checkbox"/> <b>S12-3:報告</b>	定時報告3	<b>共通</b>	自軍の宇宙艦隊が敵の新兵器に苦戦を強いられているといった内容の報告が入る。
<input type="checkbox"/> <b>S12-4:報告</b>	ドズルとの交信	<b>ガルマ</b>	地上で戦うガルマに対して、ドズルがソロモンから激励の通信を送ってくる。
<input type="checkbox"/> <b>S12-5:報告</b>	キリシアとの交信	<b>マ・ケベ</b>	グラナダのキリシア総帥から、地上軍のマ・ケベに対して激励の通信が入る。

## STAGE 12 MAP TABLE

### STAGE 12 戦闘マップ一覧

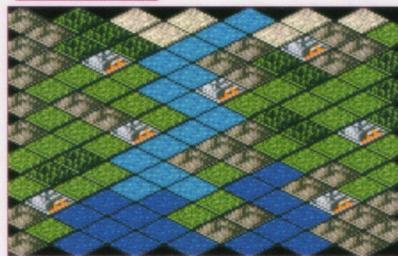
**M12-1:ノヴォシビルスク**



**M12-2:バイコヌール**



**M12-4:オデッサ**



**M12-3:モスクワ**



**M12-1 ~ M12-4  
ガルマ編**

平地の敵に対し、山地から攻撃をしかければ戦いが有利になる。待ち伏せして一気に叩きつぶせ。

**M12-5:ラプラドル**



**M12-6:ニューヨーク**



**M12-8:キャリフォルニア**



**M12-7:テキサス**



**M12-5 ~ M12-8  
マ・ケベ編**

砂漠と山地が多いのでドム系が有利。ガンダムとドム系で砂漠戦を挑むか、山地を利用して戦おう。

STAGE 12  
STAGE 11  
STAGE 10  
STAGE 9

STAGE 8  
STAGE 7

STAGE 6  
STAGE 5

STAGE 4  
STAGE 3

STAGE 2  
STAGE 1

MS（モビルスーツ）は、強力な帶電特性を持つミノフスキー粒子の散布によって、有視界戦闘を強いられる宇宙世紀の戦場で、既存の戦術を一変させた画期的な巨大人型兵器。ジオン公国の企業が開発し、のちにレビル将軍の提言によって連邦軍でも開発および生産が行われた。

一年戦争時にMSの開発および生産を行った施設を、それぞれの関係をふまえて紹介する。



◆ 宇宙空間では慣性の利用による制動の柔軟性、地上では重装甲と機動性で既存兵器を圧倒。

### ジオン軍 ジオニック社製MS

ジオン公国は、地球連邦政府に兵器開発を悟られないために、作業用としてジオニック社にMSの開発を依頼。ジオニック社は、宇宙世紀0075年に人類最初のMSザク（ザクⅠ）を完成させた。

ジオン公国軍は、ザクを兵器として正式採用。引き続きジオニック社に量産を依頼した。ジオニック社は、ザクの量産と同時に改良も行い、ザクⅡを完成させる。ザクⅡは、ザクを上回る性能と生産性の高さを評価され、主力兵器として採用された。この功績によってジオニック社は、以後もMS生産の主導権を握り、グフやゲルググなどを戦場に送り出した。終戦後は連邦軍に接收され、アナハイムエレクトロニクスに吸収される。



ザク

◆両軍通じてもっとも多く生産された。アッガイにパーツを流用されるなど、生産性の高さは抜群。



ゲルググ

►ジオニック社製のMSは、隊長機の頭部に、角飾り型のセンターが付けられるのが大きな特徴。

### ジオン軍 ツイマッド社製MS

一年戦争において、ジオニック社とMS開発を競った企業。MS開発において、ジオニック社よりも一步出遅れたツイマッド社は、需要となる戦場が宇宙から地上に移行していることを見越し、地上戦用重MSドムを開発。ホバー走行による高速移動が可能であるドムは、障害物の少ない地形で好評を博し、特に砂漠戦用に多くのバリエーション機が存在する。またドムの高出力は宇宙戦にも活かされ、宇宙用にバーニアが改装されたリック・ドムは、ゲルググが量産されるまでのあいだ、暫定的に宇宙用主力MSとして量産された。汎用性を求めるジオニックに対し、ツイマッドは局地戦用MSの開発に長けていたようだ。



ドム

◆ホバーによる移動は、連邦製MSをスピードで圧倒。以後の地上用MSにも大きな影響を与えた。



ギャン

►対MS格闘戦用に能力を特化させたことが、汎用性の悪さとして評価され、量産を見送られた。

## ジオン軍 特殊開発計画MS

ジオン軍が使用するMSには、軍需企業ではなく、軍の特殊機関で開発されたものも存在する。代表的なものとしては、局地戦用MS開発計画PEZN（ペズン）による試作MSがあげられる。宇宙要塞ア・バオア・クー駐留の開発チームが、連邦軍の星一号作戦に対抗するために試作したもので、MS-Xのコードネームが与えられていた。だが宇宙要塞ソロモンが予想よりも早く陥落。試作機をジオン本国（サイド3）に移送した時点で終戦を迎えた。ほかにもサイコミュ高機動試験用ザクやイフリート改のように、研究機関が新システムのデータを収集するために、既存のMSをベースに試作したものも存在した。

## 連邦軍 連邦軍製MS

連邦軍が使用するMSは、すべて軍の工廠製。レビル将軍の提唱で「V作戦」が発動され、RXシリーズと呼ばれる3種類のMSと、MS運用を前提にした強襲揚陸艦ホワイトベースを開発。RXシリーズの完成形といえる試作機ガンダムのデータをもとに、生産性を最重要視したジムが開発され、ジャブローとルナツーで量産された。またガンダム用に生産されたものの、品質管理基準をクリアできなかった余剰パーツを利用して、陸戦型ガンダムを製造。先行量産型として実戦配備された。バリエーション機は存在するものの、すべてRXシリーズの亞種どまりなのは、工廠が一本化されていることが一因と思われる。

## ジオン軍 その他のパターン

イレギュラー的な存在として、前線部隊による現地改修MSがあげられる。ザクの上半身とマゼラ・ベースをリサイクルしたザクタンクや、陸戦型ガンダムを陸戦型ジムのパーツで補修したガンダムEz8が代表例。オーストラリアのヒューエンデン基地で独自に製造されたMAライノサラスや、製作途中で出撃したジオング（80%）もイレギュラーな存在といえる。面白いものでは、アッガガイなどジャブロー攻撃という1作戦のために試作されたMS群。ちなみにアブサラスⅢもジャブロー攻略用に開発されたMA。終戦後にはティターンズのジム・クウェルのように、将兵個人ではなく組織の専用機というものも出現した。

### イフリート改

▲陸戦用MSイフリートにEXAMを搭載。EXAMに耐えられるように、機体性能も上げてある。



### ガルバルディα

▶ペズン計画による試作機。終戦後に連邦軍に接収され、ガルバルディβ開発の雛型となった。

### ガンダム

◀「V作戦」で試作されたMS。生産性を度外視して設計しているだけに、破格の性能を誇る。



### ジム

▶量産MS。ベースはガンダムだが、コア・ブロック・システムの廃止など、性能はほとんど別物。

### ガンダムEz-8

◀大破した陸戦型ガンダムを、現地部隊で改修したMS。激戦地ゆえに誕生した特別仕様機。



### ジム・クウェル

▶ティターンズ兵専用のジム。カラーや名称の違いは、エリート意識の表れと思われる。

# 戦争に利用された 「ニュータイプ」パイロット

## 人類の革新「ニュータイプ」

サイコミュを介して、脳波でMAや遠隔端末兵器ビットを操作。パイロットの敵意や、兵器に込められた殺意を読んで攻撃を回避したり、行動を先読みして命中させるニュータイプ(NT)パイロット。彼らはその能力を駆使して、歴戦の兵士たちを相手に互角以上の戦いを繰り広げた。

だが本来NTとは、ジオン共和国初代大統領ジオン・ズム・ダイクンが提唱した人類の革新のこと。「機動戦士ガンダム」第43話「脱出」でアムロ・レイが行った仲間への指示がNT本来の能力であったとするなら、声が届かない真空の宇宙で生活するために、精神による意思疎通能力に目覚めた人類がNTということなのだろう。だがその副産物である戦闘能力に目をつけた両軍の指導者たちは、彼らを戦争の道具として利用した。



▲常醒した人類も、軍上層部にとっては優秀な兵士に過ぎない。多くのNTが戦場に散った。

## ゲームに登場するニュータイプパイロット

アムロ・レイ  
イアン・グレーデン  
シャア・アズナブル  
シャリア・ブル  
セイラ・マス  
ララ・スン

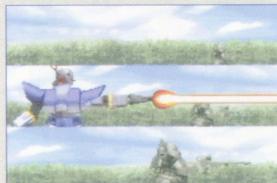
ゼロ・ムラサメ  
(プロト・ゼロ)  
マリオン・ウェルチ  
レイラ・レイモンド  
(NT-001)  
レビル

## ニュータイプ関連用語

### ■サイコミュ

サイコ・コミュニケーターの略で、NTパイロットが外部に発する脳波を読み取り、機械的操作系統にダイレクトに送信するシステム。手足を動かすことなくMSやMAが操縦できるほか、ビットなどによるオールレンジ攻撃も可能。

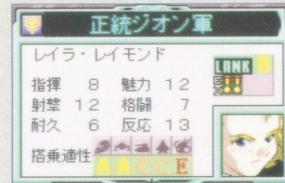
ビットは、強力な帶電性質を持つミノフスキ粒子の散布によって、電波などによる兵器の遠隔操作が困難な宇宙世紀の戦場で唯一、無線で遠隔操作できる画期的な兵器。敵兵器の射程距離外からビットだけを接近させて攻撃したり、敵兵器の死角にビットを移動させて奇襲攻撃を行うことも可能。非常に強力な兵器だが、端末兵器の推力の問題などで、宇宙でしか使用できない。



◀ 宇宙なら腕部を射出可能なジオングも、地上ではサイコミュ操作の砲台。

### ■強化人間

強化人間とは、NTの素質がある人間に薬物投与などを施して精神を操作。強制的にNTとして覚醒させた兵士のこと。精神操作は、人格に障害を与えることがあり、二重人格化や精神年齢の幼児化を起こす被験者も少なくなかった。記憶の封鎖や強迫観念を増幅させることで、戦いへの衝動を煽り、兵士として利用しているため、NTと出会ったとき、流れ込んでくる相手の思念に憎悪を感じてしまった者もいた。戦いを通じて本当の意味でのNTに目覚める者もいたが、戦いに決着がつき、おさえつけられていた精神が開放されることで能力を開花させたケースが多く、分かり合えた直後に死別という悲劇が繰り返された。



◀ 強化人間は、ニュータイプ以上に戦争の道具として弄ばれた悲劇の存在。

## ニュータイプ関連研究機関

### ジオン軍 フラナガン機関

フラナガン博士が責任者を務め、NTの開発や研究を行うジオン公国の機関である。シャアが提唱したNTの戦争利用案を受け、キシリ亞が開設。サイコミュシスシステムおよびそれを搭載した兵器を作りあげた。

被験者は、ララア・スンのほかに、クスコ・アルとクランブル・カルレア(※1)、マリオン・ウェルチ(※2)、レイラ・レイモンド(※3)がいたとされる。また、OVA『機動戦士ガンダム 第08MS小隊 ラストリゾート』では元被験者の少年少女も登場した。



◀マリオン以外にもセレイン・イクスベリ(※4)やエア・ガラドリアル(※5)もフラナガン機関出身という設定。

(※1) 小説版『機動戦士ガンダム』に登場。

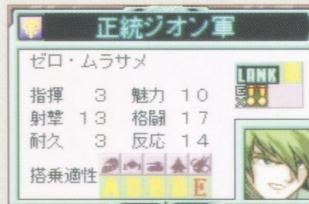
(※2) セガサターン用ソフト『機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY』が初出。

(※3) プレイステーション用ソフト『ギレンの野望 ジオンの系譜』が初出。  
(※4) ワンダースワン用ソフト『SDガンダム ジージェネレーション モノアイガンダムズ』に登場。

(※5) コミック『アウターガンダム』に登場。

### 連邦軍 ムラサメ研究所

一年戦争後、連邦軍がジオン軍から接収したデータをもとに設立したNT研究所のひとつ。被験者としてフォウ・ムラサメ、開発MAとしてサイコ・ガンダムが『機動戦士Ζガンダム』に登場した。また同列組織のオーガスタ研究所から、ロザミア・バダムという被験者も登場。2人の被験者は、ティターンズの兵士として登場し、NTではなく強化人間と呼ばれた。これはおそらく、地球至上主義のティターンズが、NTをスペースノイドの突然変異と蔑んでいた表れと思われる。



◀セガサターン版『ギレンの野望』から登場しているゼロ・ムラサメ博士による最初の強化人間という設定。



### ジオン軍 → 連邦軍 EXAM研究チーム(フラナガン機関分室)

EXAMは、フラナガン機関の研究者のひとり、クルスト・モーゼス博士が開発したシステム。NTの人格をシステム化してMSに組み込み、パイロットの補佐をさせることで、通常パイロットでもNTパイロット並みの戦果を期待できるという画期的なシステムだが、コピーした人格が暴走する可能性があるという危険をはらんでいた。クルスト博士は、一年戦争末期に連邦軍に亡命。EXAM搭載機BD-1を製作するに至る。



◀EXAMが破壊されると、システムに人格を奪われて昏睡状態だったマリオンが解放される。







オフィシャルコンプリートマニュアル



# CHAPTER 3

## データ総覧

Data List

## ユニットデータ

データをジオンと連邦に分け、それぞれ技術（TEC）レベル順で紹介。ジオンだと補給可能時期、連邦だと登場時期の目安となるだろう。ただし、ユニットの中には技術レベルが存在せず、イ

ベントを発生させることでしか登場しない機体もある。これらのデータは両軍共に、リストの最後に載せた。なお、ページの下半分は各ユニットの機体解説を掲載している。

## データの見方

<b>1</b>	<b>TEC</b>	<b>2</b>	<b>009 ザクII FS</b>	<b>2</b>	<b>GZ</b>	MS-06FSザクII FS型/ガルマ・サビ専用	その他	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>補給制限:1</b>	<b>5</b>	<b>(装1)</b>
				耐久	移動	運動	限界	制圧	物資				
				100	4	20	9	15	12	34			
				空	水	森	10	山	砂	陸			
				△	×	○	○	○	△	○			
				補給	8	80							

- 1** ユニットが補給可能になる技術（TEC）レベル。  
**2** ゲーム中「情報」画面で確認できるユニットの名称。（□）内は、原作における正式名称と、出典となる原作名の短縮表記。短縮表記は下記のように対応。  
 ○ ガンダム → 「機動戦士ガンダム」  
 ○ Zガンダム → 「機動戦士Ζガンダム」  
 ○ ZZ → 「機動戦士ガンダムZZ」  
 ○ 08 → 「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」  
 ○ 0080 → 「機動戦士ガンダム 0080ポケットの中の戦争」  
 ○ 0083 → 「機動戦士ガンダム 0083スタークエストモリー」  
 ○ ゲーム → ギレンの野望シリーズやガンダム外伝シリーズ  
 ○ その他 → MSVやM-MSV、小説など

- 3** ユニットの分類とサイズを表す。MS・MA・航空機・車両の4種類があり、キャラクターの搭乗適正に対応している。サイズはMAのみ、部隊の中・後列を占める大型タイプになっている。

- 4** そのユニットを補給できる最大数。無と表記してあるのは制限がない。  
**5** 一部のユニットに設定された性能特性をアイコンで示している。以下の3種類がある。

- 盾 戰闘時のダメージを軽減できる性能。  
 ○ 飛 飛行性能。地形を無視して移動できる。  
**装1** 重装甲を持つユニット。併記している数字が大きいほどダメージを軽減可能。

**6** 専用機であることを示すアイコン。NTはニュータイプ専用、ガ専はガルマ、マ専はマ・ク専用。

- 7** ユニットの編成数。1機編成と3機編成がある。  
**8** ユニットの補給に必要なAPコスト。不可となるのは、ゲームを通して補給の機会がない。

- 9** ユニットの基本性能値。6種類が設定されている。  
**耐久** ユニットの耐久性能。この数値がゼロになると破壊される。

**移動** ユニットの移動性能。

**運動** 攻撃の命中率と回避率に影響する数値。

**限界** キャラクターの能力をどこまで反映することができるかの目安となる数値。

**制圧** 抱点制圧性能の高さを示す数値。

**物資** 行動時に消費する物資量

- 10** マップの各地形に対するユニットの適正。

○得意 戦闘で有利に行動できる。

△普通 可もなく不可もない。

×不利 戦闘で余計にダメージを受けやすい。

- 11** ユニットの装備武器。編成時の配置場所によって、使用武器は変化する。

**前列** 前列配置時、射撃攻撃後に使用する格闘武器。

**前中** 前列及び中列配置時に使用する射撃武器。

**後列** 後列配置時に使用する射撃武器。

- 12** ユニットの性能に関するコメント。



# ジオン軍

連邦に比べてユニットの種類は豊富。ただし、イベントの選択肢次第では、補給リストに現れない機体もある。

## 001 ザク I・A

MS-05ザク I [ガンダム] MS 補給制限:無



補給:510

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
30	4	9	30	5	28
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	1	45	16×2
前中 ザク・マシンガン	2	55	3×9
後列 ザク・マシンガン	2	30	3×9

初期生産機だけに性能が良いとは言えず、戦車や航空機を相手に何とか勝てる程度。あえて補給する必要はない。

## 002 ザク I・B

MS-05ザク I [ガンダム] MS 補給制限:無



補給:510

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
30	4	7	30	5	28
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	45	16×2
前中 ザク・バズーカ	3	50	10×4
後列 ザク・バズーカ	3	25	10×4

Aタイプと同じく、戦力となるのは序盤だけ。バズーカは攻撃力は高いが、攻撃回数と命中率に難あり。

## 003 ザク II C型・A

MS-06Cザク II C型 [その他] MS 補給制限:無



補給:690

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
48	4	10	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×10
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×10

ザク I から性能的に飛躍しているとは言い難いが、耐久力が高く使い勝手は良い。とはいえ、やはり序盤のみのMSだ。

### 機体解説

#### 001 ザク I・A

ジオン公国軍で開発され、量産された人類初の戦闘用MS。開戦当初は後継機で主力兵器の「ザクII」とともに前線で活躍したが、ザクIIが完全に量産ラインに乗ると前線から外され、後方支援部隊の護衛任務などに回された。『機動戦士ガンダム』の第3話で初登場。シャアに補給を届けたカデムが搭乗し、ガンダムに格闘戦を挑んだ。当時は第1話から登場している「ザクII」を「ザク」、後に登場した旧式の「ザクI」を「旧ザク」と呼んでおり、プラモデルのパッケージも「旧型ザク」となっていた。後の設定ではランバ・ラルや黒い三連星など、カスタマイズされた機体も登場した。

#### 002 ザク I・B

メイン武装のザク・マシンガンをザク・バズーカに持ち替えたザクI。ザクIIと同じバズーカをジェネレータ出力が低いザクIで使用するということで、「肩当て」を付けるという設定もあった。一発の破壊

力は大きいが、携帯弾数が減少。ゲームでは消費物資率の増加という形で再現されている。

#### 003 ザク II C型・A

南極条約締結以前に量産されたザクで「ザクII 初期型」と呼ばれるバージョン。ザクIよりもジェネレータ出力がアップしており、増加したエネルギーの伝達は、内蔵されていた動力パイプを外部に出すことと、基本設計を変えることなく対処している。また右肩に盾、左肩カバーにMS同士の格闘戦を想定したスパイクが標準装備されているのも特徴。盾が固定式なのは、両手で構えるように設計されたザク・マシンガンを撃つ際に、邪魔にならないよう考慮されたものと思われる。核兵器の使用を前提に、三重ハニカム装甲と放射能遮断液による対核処理が施されている。開戦当初の一週間戦争やルウム戦役では、核弾頭を射出するバズーカ砲を使用した。

会話イベント

連邦軍

ジオン軍

モーリス

ジオン軍

モーリス

ジオン軍

モーリス

ジオン軍

モーリス

## 004 ザクII C型・B



補給:690

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
48	4	8	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

MS-06CザクII C型(その他) MS 補給制限:無

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・バズーカ	4	55	12×4
後列 ザク・バズーカ	4	30	12×4

武装をバズーカに換装したタイプ。戦車や航空機相手なら、射撃回数の少ないバズーカより、マシンガンの方が効率的。

## 005 ザクII F型・A



補給:600

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
40	4	15	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

MS-06ザクII F型(カンダム) MS 補給制限:無

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×10
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×10

最初の会議で量産計画を論議するMS。耐久力はC型より低いが、運動性が高いので結果的に戦闘能力は向上している。

## 006 ザクII F型・B



補給:600

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
40	4	12	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

MS-06ザクII F型(カンダム) MS 補給制限:無

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・バズーカ	4	55	12×4
後列 ザク・バズーカ	4	30	12×4

ザク・バズーカ換装タイプ。やはりバズーカよりもマシンガンの方が効果的。補給をするなら、Aタイプでいいだろう。

## 007 ドップ



補給:210

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
18	4	15	40	1	26
空	水	森	山	砂	陸
○	×	×	×	×	×

ドップ(カンダム) 航空 補給制限:無 飛

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 ミサイル	2	40	4×9
後列 ミサイル	2	15	4×9

戦力としては弱いので、無理に補給する必要もない。APは他のMSの補給用に使ったほうがいいだろう。

## 機体解説

## 004 ザクII C型・B

ザク・バズーカを装備したC型。南極条約締結以後は核兵器の使用が禁じられたので、バズーカも従来の弾頭が使用されている。

## 005 ザクII F型・A

南極条約締結により、C型から耐核装備を排除してリファインした機体。結果的に機動性が向上し、汎用兵器として様々な局面で活躍する。一年戦争でもっとも多く生産されたMSであり、この機体をベースに多くのバリエーション機が造られている。

## 006 ザクII F型・B

F型の装備をザク・バズーカに変更したもの。ザク・マシンガンより破壊力が大きく、艦隊襲撃や拠点制圧、対戦車戦で威力を発揮した。

## 007 ドップ

地球への侵攻を見据えて開発された戦闘機で、ジオン航空戦力の要となった。ミノフスキー粒子の影響による有視界戦闘を想定して、キャノピーの大きなコクピットがせり出しているのが特徴。コロニー内で開発されたせいか、重力下での燃費はあまり良くない。バルカン砲と6連装のミサイルランチャーを標準装備している。地球方面軍司令ガルマ・ザビ専用に、茶色に塗装されたカスタム機もあった。

## 008 マゼラ・アタック

地球侵攻作戦においてMS部隊のみの運用では物量に乏しく、低コストの戦闘補助車両として開発されたのがこの機動戦車。中距離援護を主目的とし、占領地防衛や橋頭堡確保に活用された。砲塔部分と車両部分を分離させることができ、砲塔部分のマゼラ・トップは戦闘機、車両部分のマゼラ・ベースは軽戦車として、それぞれ戦闘を続行できる。また、マゼラ・トップの主砲機構を外してザクに持たせ、砲塔

## 008 マゼラ・アタック

マゼラ・アタック (ガンダム) 車両 换算制限: 無



補給: 240

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
20	4	6	15	5	28
空	水	森	山	砂	陸

△	×	△	△	○	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 マゼラ・トップ砲	3	40	8×5
後列 マゼラ・トップ砲	3	40	8×5

マゼラ・トップ砲で後列から攻撃が行なえる。序盤の攻略戦で各部隊の後列に配備しておくといい。

## 009 ザクⅡFS型/GZ

MS-06FSザクⅡFS型(ガルマ・ザビ専用)

(その他) MS 换算制限: 1

装1



補給: 380

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	4	20	15	12	34
空	水	森	山	砂	陸

△	×	○	○	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	55	20×3
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×14
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×14

ガルマ専用の機体。編成数は1機だが、ガルマを乗せれば十分な戦果を上げることができる。

## 010 ザクⅡJ型・A

MS-06JザクⅡJ型(ガンダム) MS 换算制限: 無



補給: 660

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
45	4	12	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸

△	×	○	○	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×10
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×10

地上での運用に的を絞ったタイプで、性能的にはC型とF型の中間。山岳適正があり、山間部での戦闘で真価を発揮。

## 011 ザクⅡJ型・B

MS-06JザクⅡJ型(ガンダム) MS 换算制限: 無



補給: 660

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
45	4	10	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸

△	×	○	○	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・バズーカ	3	55	12×4
後列 ザク・バズーカ	3	30	12×4

ザク・バズーカは、やはり命中率に難あり。パイロットを乗せて命中率を高めると、高い攻撃力を活かせるようになる。

## 機体解説

用武器とすることもあった。マゼラ・ベースにはザクの上半身を取り付け、「ザクタンク」として工事用、支援射撃用に運用されたこともある。こうした利用法は、常に前線の兵たちによって考案された。

『機動戦士ガンダム』に登場したガルマ専用のドップも同色に塗装されていた。なおバズーカなどの別武装バージョンは、ゲームには登場しない。

## 009 ザクⅡFS型/GZ

形式番号MS-06FS、ザクⅡ指揮官用のガルマ・ザビ専用バージョン。ザクⅡ指揮官用は、いわゆるカスタム機で、量産型に比べてジェネレータの出力が30%向上されている。指揮官用機にみられる頭部の角飾りは、隊長機であるという識別の意味だけでなく、センサーが内蔵されているので、量産機よりも索敵と通信の能力が高くなっている。

宇宙空間での運用を軸に製造されたザクⅡを、地球環境用に改修した機体。空冷式ラジエーターを採用し宇宙戦用の仕様を廃したこと、地上での運動性を確保。地球侵攻作戦の主力MSとして各地で多大な戦果を上げた。後にザク・デザートタイプやグフなどの陸戦MSを開発するベースとなる。

## 010 ザクⅡJ型・A

武装をザク・バズーカに変更したもの。J型には他にもマゼラ・トップ砲、脚部に装着する3連装ミサイル、投擲用のクラッカーなど、多種多様な装備品が用意されていた。

## 011 ザクⅡJ型・B

武装をザク・バズーカに変更したもの。J型には他にもマゼラ・トップ砲、脚部に装着する3連装ミサイル、投擲用のクラッckerなど、多種多様な装備品が用意されていた。

会話イベント  
キラ・テータキラ・連邦軍  
キラ・クスターキラ・アーヴィング  
モビルスイツモビルスイツ  
ジオン軍モビルスイツ  
モビルスイツ

## 012 水中用ザク

MSM-01水中用ザク その他 MS 補給制限:無



補給:540

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
40	4	12	30	5	30
空	水	森	山	砂	陸
△	○	△	△	△	△

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 サブロック・ガン	3	45	7×8
後列 サブロック・ガン	3	20	7×8

初の水陸両用MSだが、注目する性能はない。活用する機会も序盤のハワイ攻略戦ぐらい。格闘ができない点に注意。

## 013 ザクIIJ型・C

MS-06Jザク IIJ型 (ガンダム) MS 補給制限:無



補給:660

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
45	3	8	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×10
後列 マセラトップ砲	3	40	15×4

後列に配置すると、マセラトップ砲による支援射撃が可能。ザクキャノンが配備されるまでのつなぎ役。

## 014 ザクIIS型・A

MS-06Jザク IIS型 (ガンダム) MS 補給制限:6 装1



補給:360

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
113	5	22	60	12	34
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	20×2
前中 ザク・マシンガン	3	65	3×14
後列 ザク・マシンガン	3	40	3×14

指揮官機として改良された機体。限界値が高く、パイロットを乗せると効果的だが、1機編成なので用途は少ない。

## 015 ザクIIS型・B

MS-06Jザク IIS型 (ガンダム) MS 補給制限:6

装1



補給:360

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
113	4	18	60	12	34
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	3	50	20×2
前中 ザク・バズーカ	5	60	12×5
後列 ザク・バズーカ	5	35	12×5

ザク・バズーカを装備したタイプ。命中率、攻撃力ともに期待できるので、S型を使用するならこのBタイプが適当。

## 機体解説

## 012 水中用ザク

地球侵攻上欠かすことの出来ない海洋地域での戦闘を見据え、ザクII F型を水中用に改修した機体。まだテスト段階の機体であるため多くの問題を抱えており、水深の浅い沿岸地域や河川域などで物資運搬や偵察任務などに運用された。後に数々の高性能な水陸両用MSを生み出すベースとなった機体である。

## 013 ザクIIJ型・C

マゼラ・アタック (P.113 【008】) の主砲機構を取り外し、ザクに持たせて発射できるようにした中距離射撃用武器。ランバ・ラルの仇討ちを願う残存部隊がホワイトベースを襲撃した際に使用された。

## 014 ザクIIS型・A

F型をベースに、指揮官用にカスタマイズされた機体。出力が約30%向上しており、熟練パイロットのテクニックを反映できる性能を持つ。頭部にセンサーである飾りツノが着いているのが特徴。シャアが愛機とした赤塗装のザクもこの機体であり、通常の3倍のスピードを見せた。

## 015 ザクIIS型・B

武装をザク・バズーカに変更したもの。対戦艦を目的とした空間戦では、破壊力の大きいバズーカがよく用いられたようだ。



ザクIIS型・C

▲マゼラ・アタックの主砲、マゼラ・トップ砲はバズーカ以上の破壊力をを持つ。

## 016 ゴッグ



補給: 1020

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
90	4	8	20	5	50
空	水	森	山	砂	陸
×	○	△	△	△	△

MSM-03ゴッグ ガンダム MS 補給制限: 無

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	アイアンネイル	4	45	30×2
前中	メガ粒子砲	7	40	22×4
後列	メガ粒子砲	7	40	22×4

適応性がなく航空機への攻撃は厳しいが、破壊力のあるメガ粒子砲は後列からでも命中率が落ちない。対戦車に強い。

TEC 4

## 017 ザク・デザートタイプ

MS-06Dザク・デザートタイプ その他

MS 補給制限: 無



補給: 750

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
60	4	10	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	○	○	○

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中	ザク・マシンガン	4	60	3×15
後列	ザク・マシンガン	4	35	3×15

山、砂、陸と地形適性が高いので、ザクIIシリーズと組み替えを行なう価値のある機体。序盤～中盤の主力となる。

TEC 5

## 018 アッガイ

MSM-04アッガイ ガンダム

MS 補給制限: 無



補給: 660

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
50	5	22	50	5	24
空	水	森	山	砂	陸
△	○	△	△	△	△

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	フレキシブルアーム	2	50	18×2
前中	ミサイルランチャー	3	60	9×6
後列	ミサイルランチャー	3	35	9×6

水中用ザクよりもマシ、と言える程度。水中戦用にゴッグと組み合わせてもいいが、あえて補給する必要はない。

## 019 ザクキャノン

MS-06Kザクキャノン その他

MS 補給制限: 無



補給: 720

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
55	3	8	30	5	38
空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	○	○

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし	—	—	—
前中	ビッグガン	5	60	6×3
後列	180mmキャノン	5	45	16×4

キャノン砲による後列からの支援射撃を目的としたMS。ザクIIなどをそのまま後列に置くよりは効果的。

## 機体解説

## 016 ゴッグ

水陸両用MSとして完成した機体で、型式にはMSMが与えられている。水冷式の冷却システムを採用したことでの高出力核融合炉の搭載が可能になり、ジオン軍では初のメガ粒子砲を装備したMSとなった。ただし水冷式は陸上での冷却効率が悪く、稼働時間を短縮せざるを得なくなってしまった。重装甲であるにも関わらず水中での運動性能は良く、対潜水艦には無類の強さを発揮。腕部は潜航時、ショルダーアーマーに格納できるようになっており、頭部から機雷を防ぐフリージャードを発射できる。

## 017 ザク・デザートタイプ

陸戦用J型を改修し、防塵・防砂処理を施して砂漠地域での運用に特化させた機体。出力の向上、機体の軽量化があわせて行なわれており、単純にJ型と比較しても機体性能は格段にアップしている。おもにアフリカ戦線に配備され、活躍した。

## 018 アッガイ

ザクIIのバーツを流用した簡易生産型の水陸両用MS。低出力のジェネレータを探用しているので機体性能自体はさほど高くはないが、廃熱量の低下と電波・赤外線の吸収素材を用いた外装などで優れたステルス性を持ち、偵察や潜入工作任務にその効果を発揮した。シンプルな形状から、ソナーでは鯨などと見分けがつかなかったという。『機動戦士ガンダム』ではアカハナが搭乗し、シャアのズゴックとともにジャブローへ潜入した。

## 019 ザクキャノン

元々は対空支援機としてJ型を改修した機体。重量バランスの問題から、対MS用中距離支援機に仕様変更されていった。これには連邦軍のガンキャノンの存在が大きく影響していると言われている。モノアイが全周型になっており、頭部アンテナが2本の「ラビット・タイプ」と呼ばれる機体も存在した。

会話データ

連邦軍

ジオング

モビルスィツ

ジオン軍

## 020 グフA型



補給: 960

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
75	4	18	40	5	36
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

MS-07A グフA型 その他

MS 補給制限: 無

盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	24×2
前中 ザク・バズーカ	4	60	12×5
後列 ザク・バズーカ	4	35	12×5

格闘用に前列へ配置しておくといい。射撃はバズーカなので、攻撃回数の多いマシンガン系を中列に置いてフォロー。

## 021 アッザム



補給: 3400

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
400	3	10	50	1	82
空	水	森	山	砂	陸
○	△	△	△	○	○

MAX-03 アッザム ガンダム MA 補給制限: 3 飛 装2

## 022 グフB型



補給: 1020

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	4	17	50	5	36
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

MS-07B グフB型 ガンダム MS 補給制限: 無 盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サーベル	2	50	24×3
前中 フィンガーバルカン	4	55	5×12
後列 フィンガーバルカン	4	30	5×12

マ・クベが乗ると、戦闘で専用セリフが発生。ユニットとしては、武器の使い勝手が悪い。

## 023 イフリート



補給: 1280

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
231	5	32	90	12	46
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

MS-08TX イフリート ゲーム MS 補給制限: 3 装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サーベル	3	45	50×2
前中 ショットガン	6	80	11×11
後列 ショットガン	6	55	11×11

補給コストは高いが、限界90と運動性を活かしてエース・バイロットを搭乗させると本領を発揮する。

## 機体解説

## 020 グフA型

ザクII J型の後継機として、陸戦専用に開発されたMS。機体性能はザクを大きく上回っているが、まだ専用装備がなく、ザク・マシンガンやバズーカ、ヒート・ホークなど、ザクの武装を流用している。

## 021 アッザム

コロニーや宇宙拠点攻撃用の対地移動砲座G87ルナタンクをベースに、地球上での運用を考慮して改修された大型MA。MAといってもまだその概念が確立される以前の機体であり、多分に実験機としての意味合いが強い。ミノフスキー・クラフトにより飛行が可能で、2連装メガ粒子砲8門と高い火力を有している。また、対地上兵器用に開発された「アッザム・リーダー」を搭載。触媒を散布して敵機に付着させ、高周波によって高熱を発生させるという特殊な武器だった。オデッサに配備され、マ・クベが乗り込みアムロの乗るガンダムを追い詰めた。

## 022 グフB型

A型を改修し、両腕に固定武装を施したタイプ。ランバ・ラルが搭乗し、アムロの乗るガンダムを大いに苦しめた。左手首は75mmフィンガー・バルカン砲5門、左腕にヒートロッドが内蔵され、格闘戦用にヒート・サーベルも用意されている。運動性に優れ、特に格闘戦でその真価を発揮した。

## 023 イフリート

型式番号MS-08TXから、グフとドムの間に位置することが分かる陸戦用MS。地球侵攻部隊が独自開発した機体で、スペック上では後のゲルググに匹敵すると言われているが、わずかに8機が生産されるに終わった。その経緯からグフのカスタム・バージョンと推察できるが、公国軍MS開発の流れの中では、特異な存在。出典はスーパーファミコン版シミュレーション『0079クロス・ディメンション』。

## 024 グフB型／MQ

MS-07BグフB型/マ・クベ専用 その他 MS 捕給制限:1

盾 装1



TEC 8

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
138	4	24	40	12	36
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

## 025 ズゴック

MSM-07ズゴック ガンダム MS 捕給制限:無



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
85	5	20	40	5	40
空	水	森	山	砂	陸
△	○	△	△	△	○

補給:410

△ × ○ ○ △ ○

## 026 ドム

MS-09ドム ガンダム MS 捕給制限:無



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
90	5	20	30	5	38
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	○	○

補給:1200

△ × ○ ○ △ ○

## 027 ザクII F2型

MS-06F-2ザク II F2型 0083 MS 捕給制限:無



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
65	4	20	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

補給:810

△ × ○ ○ △ ○

## 024 グフB型／MQ

グフに華美な装飾が施されたマ・クベ専用機。性能的には従来のグフB型と同様なので、前線に出ても十分に戦える。しかし、やはりその外観は儀仗用としての意味合いが強く、特別に挙げられたというステータス性を求めるものだろう。頭部アンテナの形状が従来型と異なり、マ・クベの愛品である北宋の壺を模したとも、後にギャンのデザインの元となつたとも言われている。

## 025 ズゴック

水陸両用MSの完成形とも言える機体で、水冷と空冷の冷却システムを共有し、水中でも陸上でも通常稼動を可能にした。両腕部にビーム砲を内蔵し、頭部にはロケットランチャー6門が同心円状に並んでいる。格闘用のクローラーは連邦軍のジムを一撃で貫くほどの威力を持ち、陸戦でもその性能を遺憾なく発揮できる優秀なMSである。

## 026 ドム

熱核ジェット・エンジンを利用したホバリングを可能にしたMS。おもにザク系のMS開発でジオン公国軍MSのシェアを占めてきたジオニック社とは別に、ツイマッド社が独自開発した陸戦MSで、同社の初の量産機となった。重装甲ゆえの重量過多による機動力低下を高出力ジェネレータとホバー移動を主眼において解決し、ジャイアント・バズとヒートサーベルを標準装備してグフB型を凌ぐ攻撃力を有している。“黒い三連星”に初期生産機が廻され、地上において、連続攻撃ジェット・ストリーム・アタックを実現してガンダムを追いつめた。後に宇宙戦用に改修したリック・ドム、局地戦用のドム・トローベンやドワッジなどの名機を生んでいく。

## 027 ザクII F2型

F型の細部仕様を変更した後期生産型。ジェネレータの強化と機体の軽量化がメインで、高い生産性を維持したまま、性能アップに成功している。

会話イベント  
データ連邦軍  
ザクフクターシオラグター  
キヤラグターモビルスィツ  
モビルスィツモジオン軍  
モジオン軍

TEC 11

## 028 グフ・カスタム



補給: 1120

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
163	4	28	80	12	40
空	水	森	山	砂	陸
○	×	○	○	△	○

MS-07B-3グフ・カスタム 08

MS 補給制限: 6

盾 装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サーベル	3	50	30×3
前中 ガトリングガン	5	60	6×14
後列 ガトリングガン	5	35	6×14

カスタム機としての性能は持っているが、これを使うならイフリートの方がいいだろう。

## 029 ズゴックS型



補給: 1000

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
163	6	24	70	12	40
空	水	森	山	砂	陸
○	○	△	△	△	○

MSM-07SズゴックS型 (ガンダム)

MS 補給制限: 6

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 クロー	3	55	30×3
前中 クローバイス・ビーム	6	50	17×6
後列 クローバイス・ビーム	6	50	17×6

ズゴックによる水中戦部隊の指揮官機として活用する以外は、これといって特に使い道はない。

## 030 ゾック



補給: 1800

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
350	6	18	70	12	70
空	水	森	山	砂	陸
○	○	△	△	△	○

MSM-10ゾック (ガンダム)

MS 補給制限: 3

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 メガ粒子砲	10	50	38×3
後列 メガ粒子砲	10	50	38×4

後列からの支援用としては優秀。限界値も高く、イアン・グレーデンなど射撃の高いパイロットを搭乗させるといい。

## 031 ギャン初期生産型



補給: 1560

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	5	26	80	12	40
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

YMS-15ギャン初期生産型 (ガンダム)

MS 補給制限: 6

盾 装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	50	35×4
前中 ニードル・ミサイル	6	60	8×12
後列 ニードル・ミサイル	6	35	8×12

格闘能力は高いが、1機編成なので前列は厳しい。パイロット能力と地形適性、地形効果を活かした戦い方が必要。

TEC 12

## 機体解説

## 028 グフ・カスタム

指揮官機としてグフB型に改良を加えた機体。左手に内蔵されていたバルカンをシールド装着型の3連装ガトリング砲に換え、マニピュレータ換装により汎用性が増している。また、ヒート・ロッドも収納性を考慮した細いスタイルのものに改良されている。ノリス・パッカードが搭乗し、たった1機で連邦軍の第08小隊を手玉に取る戦い振りを見せた。

## 029 ズゴックS型

ズゴックを指揮官用にカスタマイズしたもので、後に量産機となった。ジェネレータ出力がさらに強化されており、運動性がアップしている。シャア専用にチューンナップされた機体は、ジャブロー潜入作戦での性能を発揮した。

## 030 ゾック

MSMの型式では最後期の水陸両用MS。開発コンセプトは上陸部隊の支援であり、ほとんどMA的な移動砲台と化している。脚部は極端に簡略化され、地上では歩行ではなくホバーで移動する。高出力ジェネレータにより計9門のビーム砲を搭載し、砲撃性能はかなり高い。前面と後面がシンメトリになっているのも、MSとしては珍しいデザインである。

## 031 ギャン初期生産型

ジオニック社のゲルググに対し、ツイマッド社が同時期に開発したMS。対MS戦を重視しており、優れた格闘能力を持つ。ジオニック社とのコンペティションに敗れて正式採用には至らなかったが、試作機はキシリアの配慮でマ・ク用に調整され、テキサス・コロニーでガンダムと戦った。『ギレンの野望』シリーズでは後期主力MSをゲルググとギャンから選択でき、これによってギャンを採用した場合のバリエーション機が登場することになった。

## 032 ゲルググ初期生産型

YMS-14ゲルググ初期生産型 ガンダム MS 捕給制限:6 盾 装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
200	5	28	80	12	40

補給:1520

空	水	森	山	砂	陸
○	×	○	△	△	○

○ × ○ △ △ ○

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 ビーム・ナギナタ 4 50 30×3

前中 ビーム・ライフル 7 75 20×6

後列 ビーム・ライフル 7 50 20×6

限界値の高さとビームライフルの攻撃力を活かすには、パイロットを乗せて中列からの射撃を行なわせるのが最適。

## 033 アプサラスⅢ

アプサラスⅢ 08 MA 捕給制限:1 飛 装2



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
475	4	20	30	1	94

補給:4000

空	水	森	山	砂	陸
○	△	△	△	○	○

○ △ △ △ ○ ○

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 なし — — —

前中 なし — — —

後列 大口径メガ粒子砲 21 99 60×3

選択肢や会議で必要条件を満たさないと、生産リストに現れない。粒子砲の命中率が高いのが特徴。

## 034 ギャン

MS-15Aギャン ゲーム MS 捕給制限:無 盾



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
135	5	23	30	5	40

補給:1740

空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

△ × △ △ △ ○

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 ビーム・サーベル 3 50 30×3

前中 ニードル・ミサイル 5 60 8×9

後列 ニードル・ミサイル 5 35 8×9

格闘能力が高い。ただし、すぐにギャンマリーネを作れるようになるので、多く作らなくてもいい。

## 035 ギャンS型/MQ

MS-15SギャンS型/マ・クベ専用 ゲーム MS 捕給制限:1 盾 装2



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	5	32	60	12	40

補給:1870

空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	○	○

△ × ○ ○ ○ ○

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 ビーム・サーベル 3 50 35×4

前中 ニードル・ミサイル 6 60 8×12

後列 ニードル・ミサイル 6 35 8×12

マ・クベ専用機。マ・クベを搭乗させれば、後半まで通用する性能。初撃よりも2次攻撃部隊の前列で活躍させよう。

## 機体解説

## 032 ゲルググ初期生産型

ジオン軍の後期主力MSとなった機体のプロトタイプで、アニメではシャア専用にチューンされたものが初登場となった。ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタとここにきてようやくビーム兵器の標準装備を実現し、機体性能は非常に優れていたが、量産化が遅れ、ようやく間に合ったア・バオア・クー防衛戦では、学徒兵の未熟な操縦によってその真価を發揮することなく終わった。後に多くのバリエーション機も開発されており、基本性能の高さをうかがわせる。

## 033 アプサラスⅢ

ギニアス・サハリンが生涯をかけて開発した、ジャブロー攻略用大型MA。未武装のテスト機、大型メガ粒子砲を装備した2号機を経て、より強力な高出力メガ粒子砲を搭載した3号機が完成した。ミノフスキー・クラフトにより飛行し、砲撃時は命中精度を高めるための地上固定用ダンパーを下ろす。ギニアスの実妹アイナ・サハリンがテスト・パイロットと

して搭乗。ジオン軍将校からは実用性に乏しいとして開発計画に反対する声が多く、ほとんどギニアスの独断で開発された。

## 034 ギャン

初期生産型を経て、量産機となったギャン。実際ににはゲルググが採用されたため、この機体は実現されていない。生産性が高められ、頭部アンテナが外されているのが特徴的。

## 035 ギャンS型/MQ

ギャンが採用された場合、指揮官用のカスタム機となるS型にマ・クベ専用の装飾とチューンナップを施した機体。『ギレンの野望』シリーズオリジナルのMS。

会話イベント

連邦軍

ギャラクター

ジオン軍

モビルスーツ

ジオン軍

## 036 ゲルググ



補給: 1680

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	5	25	30	5	40
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

MS-14A ゲルググ (ガンダム)

MS 補給制限: 無

盾

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・ナギナタ	3	50	30×2
前中	ビーム・ライフル	6	75	18×5
後列	ビーム・ライフル	6	50	18×5

射撃、格闘とともに優れた機体。マリーネがロールアウトしたら、格闘戦はマリーネに預け中列からの射撃を主軸に。

## 037 ゲルググS型/GZ

MS-14S ゲルググS型/ガルマ・ザビ専用 (ゲーム)

MS 補給制限: 1

盾

表2



補給: 1820

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
200	5	34	60	12	40
空	水	森	山	砂	陸
○	×	○	○	△	○

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・ナギナタ	4	50	30×3
前中	ビーム・ライフル	7	75	20×6
後列	ビーム・ライフル	7	50	20×6

ガルマ専用機。ガルマを乗せ、中列に配して射撃性能の高さを活かす。格闘タイプのギャンS型/MQよりも実用的。

## 038 ドム・トローベン

MS09-F/TROPドム・トローベン (0083)

MS 補給制限: 6



補給: 1380

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
110	6	24	35	5	38
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	○	○

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ヒート・サーベル	3	50	24×3
前中	ラケーテン・バズ	6	60	20×5
後列	ラケーテン・バズ	6	60	20×5

陸上の地形適性が高く比較的低コストなので、ラケーテン・バズの性能を活かして後列から支援射撃を行なうといい。

## 039 ギャンキャノン

MS-15C ギャンキャノン (ゲーム)

MS 補給制限: 6



補給: 2400

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	4	22	50	5	44
空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・ランサー	4	50	30×3
前中	グレネードランチャー	8	60	15×3
後列	180mmキャノン	8	60	16×6

ゲルググキャノンより後方支援能力は劣るものの、能力値は決して低くない。後列でギャンを支援しよう。

## 機体解説

## 036 ゲルググ

ジオン公国軍最後期量産機。連邦軍MSが実現したビーム兵器のMS装備化をジオン軍でも実現し、装甲、機動性、火力と申し分のない機体に仕上がった。しかし時期的に戦争は最終局面を迎えており、優秀な量産機もその性能を発揮できずに終わった。

## 037 ゲルググS型/GZ

ゲルググの指揮官用カスタム機S型を、ガルマ・ザビ用に改修したもの。原作ではガルマ・ザビは戦死しているため、実際にこの機体は造られていない。マ・クベ専用ギャンS型と同じく、“if”を実現した本作のオリジナルMSだ。

新生ジオン軍	
ゲルググS型/GZ 重量: 120t	
耐久	200
移動	5
運動	34
限界	60
制圧	12
物資	40
適合	対魔術山野地
OXOAO	

## ゲルググS型/GZ

◀原作には登場しなかったガルマ専用機。カラーリングはガルマ専用ドップと同じだ。

## 038 ドム・トローベン

亜熱帯地域での運用を考えて開発されたドム・トローベン。ピカルテストタイプを経て、特に砂漠での戦闘に特化した局地戦用改修機として生まれた機体。脚部のスラスター・インタークに防砂用ダストフィルターを取り付けてある。機体自体も全面改修が施され、性能が向上。ジャイアント・バズに替わり改良型のラケーテン・バズを装備している。

## 039 ギャンキャノン

ギャンを量産化した場合のバリエーション機で、両肩に中距離支援用のキャノン砲を装備している。白兵戦を主とするギャンの場合、とにかく敵艦隊、敵部隊に接近しなければならない。その突撃を支援するための機体で、自らもビーム・サーベルを装備して格闘戦に備えている。ゲームではゲルググキャノンが1機編成なのにに対し、ギャンキャノンは3機編成で生産され、生産力の高さがうかがえる。

## 040 キャン高機動型

MS-15Bキャン高機動型 ゲーム MS 補給制限:6 盾 装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
206	6	32	90	12	42
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

補給: 1800

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ランサー	4	60	45×3
前中 ニードル・ミサイル	7	65	10×12
後列 ニードル・ミサイル	7	40	10×12

格闘能力は非常に高いが、編成数が1のため前列に出すのは危険。優秀なパイロットを乗せて戦うと良い。

## 041 ゲルググキャノン

MS-14Cゲルググキャノン その他 MS 補給制限:6

装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	4	24	90	12	44
空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	△	○

補給: 1920

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ナギナタ	5	50	30×2
前中 ビーム・ライフル	9	75	20×3
後列 ビーム・キャノン	9	70	26×6

後列から命中率の高い攻撃を行える。格闘攻撃もあるが、能力を活かすなら後方に配置して戦おう。

## 042 ゲルググ高機動型

MS-14Bゲルググ高機動型 その他 MS 補給制限:6

装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
194	6	32	90	12	42
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

補給: 1680

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ナギナタ	4	50	30×3
前中 ビーム・ライフル	8	75	20×7
後列 ビーム・ライフル	8	50	20×7

限界値が高く、とても優秀なユニット。パイロットを乗せることで、能力は格段に上がる。

## 043 キャンM指揮官機

MS-15FsキャンM指揮官機 ゲーム MS 補給制限:6

盾 装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
225	6	36	80	12	42
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

補給: 2200

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ランサー	3	60	45×3
前中 ニードル・ミサイル	6	50	8×16
後列 ニードル・ミサイル	6	25	8×16

キャンの取り得は格闘能力。優秀なパイロットを乗せない限り、1機編成ユニットを前列に配置しないように。

## 機体解説

TEC 14

TEC 15

## 040 キャン高機動型

バックパックの換装と追加ブースターで機動性を飛躍的に高めたキャンのバリエーション機。シールドは小型化され、格闘用に大型のビーム・ランスを装備している。高速で敵に接近する突撃機であり、熟練パイロットの操縦技術を必要とする。

## 041 ゲルググキャノン

ゲルググのバリエーション機で、中距離支援用のビームキャノンを装備している。精銳部隊「キマイラ」に配備され、エース・パイロットの搭乗によりその性能の高さを証明できたが、ア・バオア・クー防衛戦に参加したキマイラ隊はほぼ壊滅し、この機体も時期が過ぎたことで実力どおりの戦果を上げることはできなかった。

## 042 ゲルググ高機動型

ゲルググにブースター・パックを装着したタイプ。エース・パイロットに用意されたカスタム・パーツ

で、このタイプもキマイラ隊に配備されている。中でも「真紅の稻妻」ジョニー・ライデンが搭乗し、ア・バオア・クー防衛戦で奮迅の活躍を見せた。

## 043 キャンM指揮官機

キャンを量産した場合の、突撃機動軍海兵隊指揮官用カスタム機。高機動型の方法論を元に地上での運用性も加味し、指揮官機にはバルカン砲を追加装備されて対空武装となっている。『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記』では海兵隊長であるシーマ・ガラハウの専用機が生産できた。



## キャンM指揮官機

◀原作にはありえなかった、キャン部隊による一斉攻撃もゲームでは実現することが可能。

会話イベント  
デーダー連邦軍  
キャラクタージオン軍  
キャラクターモビルスーツ  
連邦軍ジオン軍  
モビルスーツ

モビルス

## 044 ギャンマリーネ

MS-15F ギャンM (ゲーム) MS 補給制限: 無 盾



×3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
145	6	30	40	5	40
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1860

△ × ○ ○ △ ○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ランサー	3	60	45×2
前中 ニードル・ミサイル	5	50	8×12
後列 ニードル・ミサイル	5	25	8×12

格闘性能は申し分ないが、射撃性能が弱いのがネック。中列にザクII改やドム・トローベンが必要だ。

## 045 ゲルググM指揮官機

MS-14Fs ゲルググM指揮官機 (0083)

MS 補給制限: 6

盾

装1



×1

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	6	34	75	12	42
空	水	森	山	砂	陸

補給: 2000

○ × ○ ○ △ ○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	4	55	28×3
前中 ビーム・マシンガン	7	60	17×10
後列 ビーム・マシンガン	7	35	17×10

能力は高いが、限界値はゲルググ高機動型の方が上。編成数が同じなら、攻撃をかわしやすい高機動型を作ろう。

## 046 ゲルググマリーネ

MS-14F ゲルググM (0083)

MS 補給制限: 無



×3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
130	6	28	35	5	40
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1800

△ × ○ ○ △ ○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	55	28×2
前中 マシンガン	6	60	9×14
後列 マシンガン	6	35	9×14

性能的にはゲルググを上回っているが、使い勝手にさほど差はない。後半の格闘戦用消耗機と考えた方がいいだろう。

## 047 ザクII改

MS-06FZ ザクII改 (0080)

MS 補給制限: 無



×3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
85	5	24	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸

補給: 930

△ × ○ ○ △ ○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	3	55	20×3
前中 マシンガン	5	60	6×14
後列 マシンガン	5	35	6×14

ゲルググシリーズを生産している場合は、活用の機会はない。ギャンシリーズの場合は射撃用としての使い道がある。

## 機体解説

## 044 ギャンM

ギャンを量産した場合に、突撃機動軍海兵隊用の機体となるMS。機動性、運動性が高められ、大型のビームランサーやマシンガンを主武装としている。

## 045 ゲルググM指揮官機

海兵隊用MSゲルググMに、指揮官用の改修を施した機体。全身にバーニアが追加され、バックパックには外装式プロペラントタンクを2本追加。頭部にバルカン砲を備え、ビーム・ライフルも高出力のものに換えられている。

## 046 ゲルググマリーネ

海兵隊用に性能向上が図られた機体。全般的に軽量化が施され、背部にプロペラントタンクを増設して機動性と運動性を高めている。両腕部に110mm速射砲、ビーム・サーベル2本を常備し、ビーム・ライフルやマシンガンを主武装としていた。また、左腕のシールドにはスパイクアーマーが付けられ、格闘時のナックル・ガードに使用できる。一年戦争時は目立った活躍は無かったが、戦後に海兵隊が戦犯に問われたことで、シーマが独自に編成した元海兵隊によるゲリラ艦隊において、本領を発揮している。

## 047 ザクII改

マ・クベラが立案した「統合整備計画」によってザクII F型を全面改修した機体。アポジモーターとスラスターの大型化や武装強化が図られ、出力はF型よりも70%増加している。専用マシンガンにはグレネード・ランチャーの脱着が可能で、腰部にはハンドグレネードを3本取り付けられる。

TEC 15



×3

補給: 1320



×3

補給: 1560

TEC 16



×1

補給: 2480

TEC 17



×3

補給: 1800

## 048 ハイゴッグ

MSM-03C ハイゴッグ 0080 MS 補給制限: 無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
75	6	28	60	5	38

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 アイアンネイル	3	55	24×3
前中 ビーム・カノン	6	75	17×5
後列 ビーム・カノン	6	75	17×5

後期生産の水中戦用MSだが、この時期に水中戦を行なうよりも、強力な陸戦機を補給していった方がいいだろう。

## 049 ドワッジ

MS-09G ドワッジ ZZ MS 補給制限: 6

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	5	22	40	5	40

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サーベル	4	45	30×2
前中 ジャイアント・バズ	7	50	29×4
後列 ジャイアント・バズ	7	50	28×4

機体性能自体がドム・トローベンとあまり差がないため、あえて入れ替え補給を行なうほどの重要性はない。

## 050 ザメル

YMS-16M ザメル 0083 MA 補給制限: 3

表2

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
375	6	15	60	1	66

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 なし	—	—	—
後列 680mmカノン	10	50	44×15

攻撃力が高く攻撃回数の多いカノン砲の活用には、射撃の高いパイロットが必要。ギャンシリーズの射撃支援機に。

## 051 ズゴックE

MSM-07E ズゴックE 0080 MS 補給制限: 6

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	6	25	60	5	42

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 クロー	4	60	35×2
前中 ビーム・カノン	7	60	19×6
後列 ビーム・カノン	7	60	19×6

後半の水中戦を制する機体。ギャンシリーズの射撃支援用にしてもいいが、やはり水中戦で性能を引き出すべきだ。

## 機体解説

## 048 ハイゴッグ

「統合整備計画」により、ゴッグを全面改修した機体。外装の一新とともに問題となっていた機関部を換装し、冷却効果を高めることで陸上での稼働時間が制限されなくなった。ジェットパックの追加や両腕部に装着する専用の大型魚雷ユニットなど、水中戦用の仕様も充実し、大きく様変わりした外見も含めて、まったく新しい機体となっている。

## 049 ドワッジ

ドムの後継機としてリファインされた陸戦MS。防砂処理に加え、プロペラントタンクによるホバー稼働時間の延長、各部放熱機構の向上など、やはり砂漠地域での運用を想定して開発されている。装備もフォルムもほぼドムのままで、ドム・トローベンなどと比較するとはるかに生産効率がよく、MS-09シリーズの最終量産機となった。

## 050 ザメル

大戦末期に長距離支援用として開発されていた試作重MS。総重量120トンという巨体をホバー走行で移動させ、折畳式の680mmカノン砲で圧倒的な破壊力をを持つ超長距離射撃が可能になっている。MSというよりもMAの概念に近いものだ。

## 051 ズゴックE

「統合整備計画」に基づいて改修が加えられたズゴックEは「エクスペリメント」の略で、実験機という意味合いを含んでいる。元々高性能な機体だけにハイゴッグなどの差異は見られず、基本的なフォルムや武装はズゴックの方法論を受け継いでいる。外装の仕様変更、機関部の換装で機動性が強化され、陸戦能力が向上している。

会話データ

キザクラターラ  
連邦軍キザクラターラ  
ジオン軍モビルスィツ  
モビルスィツ  
連邦軍モジルスィツ  
モジルスィツ  
ジオン軍

123

## 052 ギャンクリーガー



補給: 3400

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
300	6	38	90	12	50
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

MS-15KG ギャンクリーガー ゲーム

MS 補給制限: 6 盾

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ランサー	4	60	52×3
前中 ニードル・ミサイル	7	75	11×12
後列 ニードル・ミサイル	7	50	11×12

ギャンクリーザーの最終機。前列での格闘機なので、反応能力の高いパイロットを乗せ、回避率を高めておきたい。

## 053 ゲルグヴィエーガー



補給: 3120

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
275	5	35	90	12	50
空	水	森	山	砂	陸
○	×	○	○	△	○

MS-14JG ゲルグヴィエーガー 0080

MS 補給制限: 6

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	4	55	28×2
前中 ビーム・マシンガン	8	85	19×8
後列 ビーム・マシンガン	8	85	18×8

ゲルグヴィエーガーの最終機。射撃性能が高く、後列からでも変わらぬ攻撃ができるところが魅力的。

## 054 ケンプファー



補給: 2880

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
244	6	28	80	12	58
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

MS-18E ケンプファー 0080

MS 補給制限: 3

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	7	45	38×3
前中 ジャイアント・バズ	13	45	33×5
後列 ジャイアント・バズ	13	45	32×5

武器の全てが高い攻撃力を持つが、命中率が非常に低い。パイロットを乗せて命中率を上げよう。

## 055 ガルバルレディα



補給: 3360

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	6	28	60	5	44
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	△

MS-17A ガルバルレディα その他

MS 補給制限: 無

盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	5	50	32×3
前中 ビーム・ライフル	9	75	22×5
後列 ビーム・ライフル	9	50	22×5

3機編成ユニットの中で、性能はトップクラスの部類に入る。終盤の要となる機体。

## 機体解説

## 052 ギャンクリーガー

ゲルグヴィエーガーに対し、ギャンの量産化を行なった場合に「統合整備計画」を経て開発されるのが、この機体。クリーガー (krieger) はドイツ語で「戦士」という意味。その名のとおり格闘戦においては無類の強さを誇る。『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記』で初登場したMS。

力スラスターとアボジモーターが生み出す高機動力は大戦時の最高峰に位置したが、完成が終戦間際だったため生産機数や実戦投入機数は不明。唯一、サイクロプス隊のサイド6潜入に1機が使用されたが、クリスチーナ・マッケンジーが搭乗するアレックスとの交戦で破壊されている。

## 053 ゲルグヴィエーガー

「統合整備計画」によってゲルグヴィエーガーを改修した最終量産機。ゲルグヴィエーガーMに近いフォルムで、機動性や運動性が格段に高められている。また専用ビームライフルは高精度の照準機能と火器管制システムにより抜群の命中精度を誇り、この機体が狙撃型とも呼ばれる所以となっている。

## 055 ガルバルレディα

後に名機ガルバルレディβを生み出すことになるプロトタイプMS。フォルムはジオニック社製ゲルグヴィエーガーに酷似しているが、実はツイマッド社である。ゲルグヴィエーガーとギャンの競合に敗れたツイマッド社が、両者の長所を合わせるためにゲルグヴィエーガーの設計を取り入れて研究開発している。ガンドムの影響で宇宙空間と地球上両方での機動性を求められたが、結果的にそれを実現することはできなかった。

## 054 ケンプファー

大戦末期に強襲用として開発されたMSで、多彩な火器による重武装で高い攻撃性能を持つ。また、大推

## 056 ドワッジ改

ドワッジをエース・パイロット用にカスタマイズし

## 056 ドッジ改

MS-09Hドッジ改 ZZ MS 補給制限:3



×1

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
300	6	25	70	12	46
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	○	○

補給:2320

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サーベル	5	40	40×2
前中 ビーム・カノン	9	60	36×4
後列 ビーム・カノン	9	40	35×4

地形適正とビーム・カノンの攻撃力を活かしたいが、1機編成機体としては如何せん時期が遅すぎる。

TEC 19

## 057 パーフェクトジオング MSN-02パーフェクト・ジオング (その他) MA 補給制限:3

装2



×1

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
375	6	30	80	1	86
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	△

補給:4800

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 なし	—	—	—
後列 腕部メガ粒子砲	14	60	33×20

ジオング軍で唯一のNT専用ユニット。優秀なNTキャラクターを乗せると、圧倒的な強さを發揮する。

TEC 23

## 058 ガンダム／ジオン仕様 ガンダム／ジオン仕様 (ゲーム) MS 補給制限:6

盾 装3



×1

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
250	6	40	95	12	65
空	水	森	山	砂	陸
○	△	○	○	○	○

補給:5000

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	4	60	40×3
前中 ビーム・ライフル	8	85	30×5
後列 ビーム・ライフル	8	60	30×5

第2部で条件を満たすと補給リストに加わる。性能の全てが完璧という最強のユニット。

EVENT

## 059 イフリート改 MS-08TX[EXMA]イフリート改 (ゲーム) MS 補給制限:—

装1



×1

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
238	6	38	95	12	54
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

補給:不可

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サーベル	5	50	50×3
前中 グレネードランチャー	10	65	15×10
後列 グレネードランチャー	10	40	15×10

イベントで条件を満たすと手に入るMS。ゲームを通して1体しか存在せず、生産は不可能。

## 機体解説

た機体だが、一年戦争当時に使用されたかどうかは定かではない。終戦から8年後、アクシズの蜂起に呼応したデザート・ロンメルが、アフリカ戦線で搭乗した。本作ではビーム・カノンを装備しているが、これもロンメル将軍がU.C.0088年に使用したもの。一年戦争当時にドッジ用ビーム・カノンが配備されていたかどうかは微妙なところだ。

## 057 パーフェクトジオング

NT用に開発された大型MS。腕部が有線制御式サイコミュの5連装ビーム砲となっており、一撃で戦艦を撃沈する威力を持つ。胴体部には2門のメガ粒子砲、脱出ポッドでもある頭部にもビーム砲を備えている。ア・バオア・クー防衛戦に完成が間に合わず、腕部装甲の一部と脚部がない状態での出撃となる。シャア大佐が搭乗することになり、脚部がないことについて「あんなものは飾りです」という技術者の名言が生まれた。宇宙では大型バーニアにより高い機動性を得ていたが、本来は脚部を備えた形状が完

成形であり、これを「パーフェクトジオング」と呼んで区別している。地上での運用も可能になるが、総重量からも機動性は落ちるだろう。サイコミュによるオールレンジ攻撃も不能なので、大型の中長距離射撃兵器といった位置付けになる。

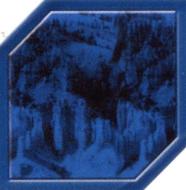
## 058 ガンダム／ジオン仕様

本作のオリジナルMSで、連邦軍が壊滅した後、製造工場を見発して入手したガンダムを、ジオン軍用にアレンジしたもの。シンボルカラーであるグリーン系の機体色に、ゲルググ用のシールドを装備している。性能は桁外れに高い。

## 059 イフリート改

陸戦用MSイフリートに「EXAM」が搭載された機体。ニムバス・シュターゼンが搭乗し、彼のシンボルとして両肩を赤く塗装してある。ジェネレータ出力の向上とEXAMシステムの効果で、性能は飛躍的に高まっているが、パイロットには多大な負担がかかる。

会話イベント  
データキヤブランダー  
連邦軍ギョウランダー  
モビルスィツモヒルスィツ  
連邦軍ジオン軍  
モヒルスィツモヒルスィツ  
ジオン軍



# 連邦軍

連邦軍のユニットは、ほとんどが敵として登場する。一部のユニットのみ、条件が揃えば第2部で生産が可能になる。

## 001 61式戦車



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
20	4	5	10	5	23
空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

61式戦車 ガンム 車両 補給制限: -

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	-	-	-
前中 150mm砲	2	40	5×6
後列 150mm砲	2	40	5×6

序盤の主力兵器。これといって注意すべき点も見当たらず、ザクII C型やF型の敵ではない。

## 002 TINコッド



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
15	4	12	30	1	24
空	水	森	山	砂	陸
○	×	×	×	×	×

TINコッド その他 航空 補給制限: - 飛

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	-	-	-
前中 機関砲	2	50	2×12
後列 機関砲	2	25	2×12

航空ユニットの中でも最低ランクの戦闘機。MSであっさりと墜落できるので、気にしなくともいい。

## 003 セイバーフィッシュ



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
20	4	15	50	1	26
空	水	森	山	砂	陸
○	×	×	×	×	×

セイバーフィッシュ その他 航空 補給制限: - 飛

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	-	-	-
前中 ミサイルランチャー	2	55	5×7
後列 ミサイルランチャー	2	30	5×7

戦闘機としては上級レベルだが、やはりザクII の敵ではない。TINコッドよりは幾分マシという程度。

## 機体解説

### 001 61式戦車

開戦以前から地球連邦軍の主力として配備されていた戦車。150mm2連装砲はコンピュータ照準により高い着弾率を誇ったが、ミノフスキーライ子の影響下ではほとんど役に立たなくなってしまった。火力も装甲もジョン公国軍のMSに対抗し得るものではなく、オデッサ作戦に投入された戦車部隊は、残存機数がわずか2割に満たなかった。

### 002 TINコッド

連邦軍の防空用高高度戦闘機。U.C.0062年にロールアウトした機体で、デュアル・ターボ式のエンジンを採用し高い格闘性能を発揮。しかしエンジンの出力や安定性に問題があり、おもに拠点防空用として各地に配備されていた。25mm機関砲4門と空対空ミサイルを標準装備している。

### 003 セイバーフィッシュ

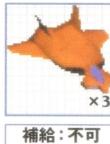
U.C.0072年に、宇宙艦隊の艦載機として開発された戦闘機。宇宙空間では化学燃料ロケット、大気圏内ではジェットエンジンを使用して飛行する。コンフォーマルタンク式のブースターは、高高度での戦闘時にも使用された。25mm機関砲に内装式3連ミサイルランチャーを4基装備しており、高い運動性と相まってザクに対抗し得る性能を持つ。当初はマゼラン級の艦載機として開発されたのだが、宇宙軍の反対に遭い大気圏内の高高度戦闘機として用いられることが多かった。

### 004 フライマンタ

連邦軍の主力となった戦闘爆撃機。おもに対地爆撃を目的としており、優れた航続距離と爆弾搭載数を持っている反面、空戦能力が低く戦闘機の護衛を必要としたのは、従来の爆撃機の域を出るものではなかったことを示している。オデッサ作戦では対MS戦にも威力を発揮した。

## 004 フライ・マンタ

フライ・マンタ ガンダム 航空 補給制限：— 飛



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
18	3	10	30	1	36
空	水	森	山	砂	陸
△	△	○	○	○	○

爆撃機なので地上への適性があり、攻撃を集中されると多少冷や汗をかく。先手を取って撃墜していこう。

## 005 デブ・ログ

デブ・ログ (ガンダム) 航空 補給制限: 一 飛



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	3	8	40	1	46
空	水	森	山	砂	陸
×	△	○	○	○	○

1機編成の大型爆撃機で、耐久力と攻撃力が高い。パイロットが搭乗していると少々手間取るが、怖い存在ではない。

006 ガンタンケ

RX-75ガンタンク ガンダム 車両 補給制限：-



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
188	3	9	50	5	46
空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	○	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前 <sup>列</sup>	なし	—	—
前 <sup>中</sup>	ポップ・ミサイル	8	45
後 <sup>列</sup>	120mmキャノン	8	50

007 ガンキャノン

RX-77-2ガンキャノン ガンダム



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
219	4	15	60	12	50
空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	△	○

耐久力が高く攻撃性能も良いので、交戦する場合は注意が必要。イベントで入手した場合、支援兵器として役立つ。

005 デブ・ログ

絨毯爆撃を想定して開発された連邦軍の重爆撃機。そのフォルムからも分かるように相当数の爆弾が搭載でき、基地や敵部隊の駐屯地を爆撃するのに活躍。空戦能力は皆無なので、出撃の際は戦闘機の護衛を必要とする。オデッサ作戦時は鉱山基地やMSに對し、戦果を上げた。

006 ガンタンク

「V作戦」において最初に開発されたMS。MSというよりもコア・ブロック・システムの試験機的な意味合いが強く、MS動力の主流である核融合炉も採用されていない（動力は従来のガスタービンエンジンと燃料電池）。120mmキャノン砲2門と4連装ポップミサイル2基を装備し、長距離支援兵器としての性能はなかなかのものだった。当初は操縦士と砲手の2人が必要だったが、後に操縦系を統一。MSではなく戦車の一種として再設計され、量産型が生産された。

007 ガンキャノン

動力に核融合炉を採用したことで出力が強化され、ようやくMSと呼べる機体となった。60mmバルカン砲2門と携帯型ビーム・ライフル、そして両肩に主力武器である240mmキャノンを装備。このキャノン砲は12連装スプレーミサイルランチャーに換装することもできる。また、頭部カメラはガンダムよりも高性能でコストも低いため、量産MSジムに採用された。装甲が厚くザクやドップの攻撃にも容易に耐え得るが、その分運動性は低い。中距離支援用として後継機も開発され、各地で運用されている。

会話イベント  
データ

連邦軍  
キャラクター

ジオン軍  
キャラクター

連邦軍  
モビルスーム

ジオン軍  
モビルスー

機体解説

## 008 ガンダム



x 1

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
250	5	25	80	12	42
空	水	森	山	砂	陸
△	△	○	△	△	○

補給: 不可

RX-78ガンダム (ガンダム)

MS 補給制限: -

盾 装2

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	50	35×3
前中 ビーム・ライフル	6	75	26×5
後列 ビーム・ライフル	6	50	26×5

非常に性能の高い機体だが、1機編成なので先手を打って集中攻撃すれば問題なく撃破できる。

## 009 陸戦型ガンダム・A

RX-79[G] 陸戦型ガンダム 08

MS 補給制限: -

盾



x 3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	18	50	5	54
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

補給: 不可

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	4	50	30×2
前中 ミサイルランチャー	7	55	6×12
後列 ミサイルランチャー	7	30	6×12

連邦軍のMS部隊で主力となるのが、この陸戦型ガンダム。装備バリエーションもあり侮れないが、出現数は少なめ。

## 010 陸戦型ガンダム・B

RX-79[G] 陸戦型ガンダム 08

MS 補給制限: -

盾



x 3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	14	50	5	54
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

補給: 不可

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	5	50	30×2
前中 ミサイルランチャー	10	40	12×8
後列 ミサイルランチャー	10	40	12×8

B型は攻撃力の高さに重点を置いたミサイル装備タイプ。運動値もA型よりは低くなっている。

## 011 陸戦型ガンダム・C

RX-79[G] 陸戦型ガンダム 08

MS 補給制限: -

盾



x 3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	3	10	50	5	54
空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	△	○

補給: 不可

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 パルカン	12	40	3×7
後列 ロングライフル	12	35	24×5

能力値は陸戦型A・Bに比べて劣る。ただしロングライフルによる後方からの射撃攻撃が得意。

## 機体解説

## 008 ガンダム

連邦軍のMS開発を主軸とする「V作戦」によって生み出された汎用MSの実験機。3機が製造されたが、サイド7でザクの襲撃を受け1号機が大破し、3号機も稼動不能状態に陥った。唯一破壊を免れた2号機に民間の少年アムロ・レイが乗り込み、ザク2機を撃破。その後は正式に入隊して、多大な戦果を上げた。頭部に60mmバルカン砲2門、背部にビーム・サーベル2基を標準装備し、換装武器としてビーム・ライフル、ハイパー・バズーカ、ハイパー・ハンマーなどを使用できる。2号機はア・バオア・クー戦で大破したが、一年戦争で「ガンダム」の名称は伝説的なものとなり、その後も後継機が続々と造られた。

## 009 陸戦型ガンダム・A

ガンダムを陸戦兵器として再設計し、コア・ブロックや宇宙戦用の仕様を排除して低コスト化を図った機体。結局、量産化できるほどの低コストには至らなかったため、ジム系の量産機にその座を譲った。

ただ、機体性能の高さは維持されており、陸戦MSとしては申し分のない戦力となっていた。100mmマシンガン、胸部内蔵型バルカン砲やビーム・サーベルを標準装備としているが、背部の予備兵装コンテナに各種換装武器を搭載できる。



陸戦型ガンダム・A

◆陸戦型ガンダムは『機動戦士 第08MS小隊』で登場。武装変更による汎用性の高さが特徴。

## 010 陸戦型ガンダム・B

2連装ロケットランチャー3基を同時射出できる換装武器。中距離支援時に使用。

TEC 10

## 012 陸戦型ジム・A

RGM-79[G] 陸戦型ジム 08 MS 補給制限: - 盾



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	4	15	40	5	44

空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	45	26×2
前中 マシンガン	6	50	6×10
後列 マシンガン	6	25	6×10

陸戦型ガンダムより性能は劣るが、低コストなこともあります。Aタイプはマシンガン装備の汎用型。

## 013 陸戦型ジム・B

RGM-79[G] 陸戦型ジム 08 MS 補給制限: - 盾



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	4	12	40	5	44

空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	○	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	4	45	26×2
前中 ミサイルランチャー	8	35	12×7
後列 ミサイルランチャー	8	35	12×7

おなじみ、武器が攻撃力重視になったBタイプ。ガンダムほどではないが、強敵なので注意。

## 014 ジム・A

RGM-79ジム ガンダム MS 補給制限: 無 盾



補給: 780

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
60	4	12	20	5	30

空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	2	50	20×2
前中 ビーム・スプレーガン	3	70	6×6
後列 ビーム・スプレーガン	3	45	6×6

TECレベルの関係で登場は遅いが、性能は陸戦型よりも低い。グフやドムが主力となる頃なので、危なげなく倒せる。

## 015 ジム・B

RGM-79ジム ガンダム MS 補給制限: 無 盾



補給: 780

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
60	4	9	20	5	30

空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	50	20×2
前中 ハイパー・バズーカ	5	50	16×4
後列 ハイバー・バズーカ	5	25	16×4

攻撃力あるハイパー・バズーカを装備しており、Aタイプよりは手強い。先手を取って撃破してしまえば問題ない。

## 機体解説

## 011 陸戦型ガンダム・C

180mmキャノン砲に換装したタイプ。長距離支援砲撃が可能。

## 012 陸戦型ジム・A

陸戦型ガンダムのバーツを流用し、さらに低コスト化を求めて製造されたジムの先行量産機。大部分は陸戦型ガンダムのままであり、生産性は低いが機体性能の高さは維持している。装備も陸戦型ガンダムと同様のものを使用。

## 013 陸戦型ジム・B

2連装3基のロケットランチャーに換装したタイプ。

## 014 ジム・A

陸戦型のジムにさらに改修を加え、宇宙空間での運用も可能にした量産型汎用MS。基本的にはRX-78ガンダムの戦闘データを基に開発が進められ、コア・ブロック・システムや大気圏突入機構の排除、兵装

の簡略化などが行なわれている。低コスト化のため1機体としての性能が犠牲にされているが、連邦軍の生産力を活かして短期間で相当数が製造され、特にソロモン攻略戦からの宇宙戦闘において、戦闘ボックのボールを加えた集団戦法でジオン軍を撹乱した。近接射撃用の簡易ビーム兵器ビーム・スプレーガンとビーム・サーベルを標準装備している。



ジム・A

◆連邦軍の主力MS。連邦軍の物量作戦における主軸として活躍し、ジオン軍を圧倒した。

## 015 ジム・B

武装をハイパー・バズーカに変更したタイプ。

会話イベント  
データ  
連邦軍  
キャラクター  
ジオング軍  
モビルスーツ

モビルアーマー  
ジオング軍  
モビルスーツ

## 016 ジム・C



x3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
60	4	14	20	5	30

空	水	森	山	砂	陸
△	×	△	△	△	○

補給: 780

RGM-79ジム (ガンダム) MS 補給制限: 無 盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	2	50	20×2
前中 ブルバップマシンガン	4	60	5×10
後列 ブルバップマシンガン	4	35	5×10

命中率を重視し、マシンガンで攻撃するタイプ。A型とは微妙に性能が異なるが、基本的に弱い。

## 017 陸戦型ジム・C

RGM-79[G]陸戦型ジム (その他)

MS 補給制限: - 盾



x3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	3	8	40	5	44

空	水	森	山	砂	陸
○	×	○	△	△	○

補給: 不可

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	-	-	-
前中 狙撃用ビームライフル	16	45	24×3
後列 狙撃用ビームライフル	16	70	24×3

狙撃用のビームライフルを装備した、後方支援ジム。命中率はかなり高いので、危険な相手。

## 018 アクアジム

RAG-79アクア・ジム (その他)

MS 補給制限: -



x3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	5	16	30	5	40

空	水	森	山	砂	陸
△	○	△	△	△	△

補給: 不可

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ピック	2	50	18×3
前中 ミサイルランチャー	4	60	8×7
後列 ミサイルランチャー	4	35	8×7

中盤から出現する水中戦タイプだが、陸上で待ち構えている。同じ部隊に水中型ガンダムがいる場合が多い。

## 019 コア・ブースター

コア・ブースター (ガンダム)

航空 補給制限: 6 飛



x1

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
88	6	30	99	1	34

空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	△	△

補給: 480

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	-	-	-
前中 メガ粒子砲	6	50	18×5
後列 メガ粒子砲	6	50	18×5

編成数が1機の航空機。生産できる状態でも、APはMSに使った方が戦力になるといえるだろう。

## 機体解説

## 016 ジム・C

ジム (P.129 [014]) に機関部をグリップ後部に配置したブルバップ式の実弾マシンガンを装備したタイプ。エネルギー消費を抑え、コロニー内における行動などでの運用性が高められている。

## 017 陸戦型ジム・C

陸戦型ジム (P.129 [012]) に長距離精密射撃用に開発されたロングレンジ・ビーム・ライフルを装備し、遠距離からの射撃を可能にしたタイプ。

## 018 アクアジム

ジオン軍の優秀な水陸両用MSに対抗するために開発された、水中運用型のジム。開発期間が短く、性能的には多々問題を抱える機体となった。



## アクアジム

◆水中用MSは、性能やバリエーションの豊富さにおいて、ジオン軍が連邦軍を圧倒的に上回る。

## 019 コア・ブースター

汎用戦闘機コア・ファイターの運用性をさらに高めるため、熱核ロケット・ブースターを取り付けた長距離支援戦闘機。元々「V作戦」においてMSの脱出カプセルとして開発されたコア・ファイターだが、量産機ジム以降コア・ブロック・システムが排除されたため、戦闘機としての製造数も少なかった。ガンダムの支援パート「Gパート」の運用データから、Gファイターの汎用性に着目してコア・ブースターを開発。メガ粒子砲を装備し、MSとも対等に渡り合える戦闘力を発揮した。

## 020 ジム・キャノン



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
70	3	10	20	5	38
空	水	森	山	砂	陸

RGC-80ジム・キャノン (その他) MS 補給制限: - 盾

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし	—	—	—
前中	ビーム・スレーガン	5	70	6×3
後列	240mmキャノン	5	40	15×5

後方支援が専門のユニットだが、攻撃性能は陸戦型ジムの狙撃用ビームライフルより劣る。それほど脅威ではない。

## 021 ガンダムEz8

RX-79[G]Ez-8ガンダムEz8 08 MS 補給制限: - 盾 装1



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
188	5	28	75	12	48
空	水	森	山	砂	陸

△	×	○	○	○	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・サーベル	3	50	30×2
前中	ビーム・ライフル	6	70	18×6
後列	ビーム・ライフル	6	45	18×6

高性能な機体だが、1機編成なので先制攻撃すれば概ね撃破できる。パイロットが搭乗している場合、先に倒そう。

## 022 ジム・ライトアーマー

RGM-79Lジム・ライトアーマー (その他) MS 補給制限: -

補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
50	6	28	65	5	26
空	水	森	山	砂	陸

△	×	○	○	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・サーベル	2	45	18×4
前中	ビーム・ガン	3	70	8×7
後列	ビーム・ガン	3	45	8×7

性能的にはジムと同じ程度だが、限界値が高めの機体。その名の通り耐久力は低いので、先制攻撃で撃破しよう。

## 023 デザート・ジム

RGM-79デザート・ジム (その他) MS 補給制限: -

補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
78	4	16	25	5	34
空	水	森	山	砂	陸

△	×	△	○	○	○
---	---	---	---	---	---

地形適性が高いが、性能的にはジムと大差なし。デザート・ジムだけで編成されている部隊との砂漠戦は避けよう。

## 機体解説

## 020 ジム・キャノン

汎用兵器として量産化に成功したジムを元に、ガンキャノンをベースとした中距離支援型として開発された。右肩部にキャノン砲1門を搭載し、装甲強化が加えられている。ジムと60%以上の部品共有率を持っているため、非常に生産効率が高い。終戦間際にガンキャノンの量産型がロールアウトしたが、結局はジム・キャノンが中距離支援の中核を担った。連邦軍のエース・パイロット“躍る黒い死神”的異名を持つフリード・ウォルフの愛機にもなっている。

## 021 ガンダムEz8

対アーラス戦で大破した第08小隊長シロー・アマダの陸戦型ガンダムに、陸戦型ジムのパーツを流用して改修を加えた機体。胸部内蔵バルカンなどを廃して新たに12.7mm対歩兵用旋回バルカンを装備し、胸部装甲の強化や運動性の向上などカスタマイズが行なわれている。ガンダムの特徴であった頭部ブレードアンテナの替わりにロッドアンテナを立て、フ

エイスガードを装着するなど、外見的にもガンダムの面影を大きく変えている。「Ez8」はExtra-Zero-Eightの略で、08小隊用カスタム機という意味。

## 022 ジム・ライトアーマー

量産MSジムの軽量化を図り、運動性を飛躍的に高めた機体。装甲が犠牲になっていたため従来のような運用法はできないが、戦闘機パイロットから転身したベテランたちに愛用され、高機動力を活かした一撃離脱戦法を確立した。

## 023 デザート・ジム

ジムを改修し、ヨーロッパ戦線で活躍した陸戦用ジムを、さらに防砂加工を施して砂漠での局地戦用に改修した機体。ミサイルポッド付レールガンを主武装とし、砂漠戦での優れた運用性を見せた。

会話データ

連邦軍

キャラクター

モビルスーツ

モビルスィード

131

TEC 13

## 024 量産型ガンタンク

RX-75量産型ガンタンク 08 車両 换算制限：無



x3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
35	3	6	20	3	46
補給:870					
○	×	△	△	○	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 ガンランチャー	7	40	6×4
後列 120mmキャノン	7	50	9×6

耐久値が低く、所詮は量産型というところ。ただし編成数が3なので、戦闘時は意外と倒すのに手間取る。

## 025 ジム・Sカスタム

RGM-79SCジム・スナイパーカスタム(その他)

MS 换算制限：-



x3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
85	4	16	40	5	34
補給:不可					
○	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	45	25×2
前中 ビーム・ライフル	5	80	18×4
後列 ビーム・ライフル	5	80	18×4

SはスナイパーのS。射撃系兵器として部隊に組み込まれていることが多いが、さほど怖い相手ではない。

## 026 ガンキャノン量産型

RX-77D量産型ガンキャノン 0080

MS 换算制限：無



x3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	4	20	40	5	50
補給:1560					
○	×	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 ブルバップ・マシンガン	7	60	5×7
後列 240mmキャノン	7	65	18×6

中距離支援用だが、これだけで部隊編成されていることもある。耐久力があり、少々撃破に手間取るかもしれない。

## 027 ジムコマンド・A

RGM-79Gジム・コマンド 0080

MS 换算制限：無

盾



x3

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
90	5	20	30	5	34
補給:1140					
△	×	○	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	2	55	22×3
前中 ブルバップ・マシンガン	4	65	5×16
後列 ブルバップ・マシンガン	4	40	5×16

第1部後半から、パイロットが搭乗してくることが多い機種。ホワイトディンゴや第08小隊の姿が見られる。

## 機体解説

## 024 量産型ガンタンク

「V作戦」で開発されたガンタンクの低コスト化を図り、量産化した機体。基本的にはガンタンクそのままだが、コア・ブロック・システムの排除と単座式の操縦系統を採用し、コストダウンが実現している。結局は局地防衛用の戦闘車両として再設計されたガンタンクⅡにその座を譲ることになった。

## 025 ジム・Sカスタム

ジムの性能を大幅に向上させたカスタム機。大型バックパックや脚部バーニアの追加で運動性が増し、高出力の長距離射撃用ビームライフルと照準の高性能化によって中～長距離の射撃性能が格段に向上了している。MSの操縦に熟練しつつあった連邦軍パイロットのためにカスタマイズされた。

## 026 量産型ガンキャノン

戦争末期に完成したガンキャノンの量産機。ブルバップ・マシンガンと240mmキャノン砲2門を標準装備し、重装甲で量産機としてはかなりの高性能となった。前線への投入時期が遅かったため、一年戦争ではその性能をフルに発揮するには至らなかった。エース・パイロット、リド・ウォルフ専用の、黒くカラーリングされた機体も存在する。

## 027 ジム・コマンド・A

一年戦争末期に、ジムをチューン・アップした機体。基本設計は変更せず、細部の仕様変更のみに留めたため、汎用性と生産性は受け継がれている。ブルバップ・マシンガンを標準装備。

会話イベント

連邦軍  
キャラクタージオン軍  
キャラクターモビルスーツ  
連邦軍ジオン軍  
モビルスーツ

## 028 ジムコマンド・B

RGM-79Gジム・コマンド 0080

MS

補給制限:無

盾



TEC 15

## 029 ジムスナイパーII

RGM-79SPジム・スナイパー II その他

MS

補給制限:6

盾



補給:1140

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
90	5	16	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	5	28	60	5	36
空	水	森	山	砂	陸
○	×	△	△	△	○

後方支援できるジムの中では、トップクラスの性能を持つ。

武器の命中率が比較的高い。

## 030 水中型ガンダム

RAG-79-G1水中型ガンダム その他

MS

補給制限:6

装1



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
200	6	26	80	12	42
空	水	森	山	砂	陸
○	○	△	△	△	○

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	24	35	5	38
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	55	22×3
前中 ハイバー・バズーカ	6	50	25×5
後列 ハイバー・バズーカ	6	25	25×5

アクラジムとともに水中戦部隊を編成してくるが、待っていれば上陸してくるので、陸上で戦うようにしよう。

## 031 ジム改・A

RGM-79Cジム改 0083

MS

補給制限:無

盾



補給:1680

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	24	35	5	38
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
200	6	26	80	12	42
空	水	森	山	砂	陸
○	○	△	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・ビック	3	55	24×4
前中 ビーム・ライフル	6	75	21×5
後列 ビーム・ライフル	6	50	21×5

パイロットが搭乗している場合が多く、ゲルググやギャンの好敵手となる。複数の部隊で集中して撃破してしきう。

## 機体解説

## 028 ジム・コマンド・B

ジム・コマンドの武装をハイバー・バズーカに変更したタイプ。命中精度は劣るが、破壊力に優れる。

## 029 ジム・スナイパーII

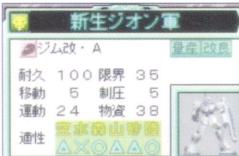
ジム・Sカスタムの射撃性能をさらに高めた機体。射撃用レーザーセンサー、電子光学式高倍率カメラを搭載し、命中精度が飛躍的に向上した。

## 030 水中型ガンダム

アクラ・ジムの問題点を解消するため徹底的なチューニングが施された水中用MSで、エース・パイロット向けのカスタム機。ブレードアンテナを取り付けた頭部形状がガンダムに似ているため、「水中型ガンダム」と呼ばれるが、実際にはガンダムシリーズではない。ようやくジオン軍の水中MSと渡り合える性能を手に入れたが、カスタム機のためコストがかかり量産化されることはなかった。

## 031 ジム改・A

終戦後に開発されたジムの後継機。ジムの出力面を全面的に見直し、ジェネレータ出力の向上や武装改良などで、機体性能は格段にアップしている。とはいえ、ジムの性能がMS-06系ザクとほぼ同程度であったため、この改修機によってようやくジオン公国軍MSに追いついたようなもの。戦後のジオン残党掃討戦などに使用されたが、目覚しい戦果を上げるというまでには至らなかった。



◀ジムの後継機。ジムシリーズは、その後長きに渡って連邦軍の主力MSとして開発が続けられた。

会話イベント  
データベース連邦軍  
キャラクタージオウ軍  
キャラクターモビルスィツ  
モビルスィツジオン軍  
モビルスィツ

## 032 ジム改・B



補給: 1680

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	20	35	5	38
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

RGM-79Cジム改 (0083)

MS 補給制限: 無

盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	55	24×3
前中 ハイバー・バズーカ	6	50	25×6
後列 ハイバー・バズーカ	6	25	25×6

バズーカ装備タイプ。第2部で補給する場合は、ジム改よりもパワード・ジムやジムカスタムを補給したほうが良い。

## 033 アレックス

RX-78NT-1アレックス (0080)

MS 補給制限: -

盾

表2



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
288	6	40	99	12	44
空	水	森	山	砂	陸
○	△	○	○	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	55	32×4
前中 ビーム・ライフル	6	75	32×6
後列 ビーム・ライフル	6	50	32×6

「ルビコン計画」イベントにより実戦投入される強力なMS。パイロット搭乗機で、一気に撃破を狙っていこう。

## 034 ジムカスタム・A

RGM-79Nジム・カスタム (0083)

MS 補給制限: 無

盾



補給: 2400

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
130	5	28	40	5	42
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	3	55	26×3
前中 ジム・ライフル	5	65	6×15
後列 ジム・ライフル	5	40	6×15

3機編成ユニットとして、後半戦で連邦軍の主力を成す。ゲルググやギャンのマリーネと同格で、手強いMSだ。

## 035 ジムカスタム・B

RGM-79Nジム・カスタム (0083)

MS 補給制限: 無

盾



補給: 2400

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
130	5	24	40	5	42
空	水	森	山	砂	陸
△	×	○	△	△	○

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ビーム・サーベル	4	55	26×3
前中 ハイバー・バズーカ	7	50	30×5
後列 ハイバー・バズーカ	7	25	30×5

バズーカタイプ。バズーカは威力はあるが命中率が低く、パイロットが乗っていないならAタイプより戦いやすい。

## 機体解説

## 032 ジム改・B

ジム改 (P.133 [031]) の武装をハイバー・バズーカに変更したもの。

## 033 アレックス

無訓練でガンダムを乗りこなし、その反応速度にストレスさえ感じていたアムロ・レイの事例を元に、連邦軍ではニュータイプ対応機の開発に着手。試験機NT-1（通称“アレックス”）が完成すると、サイド6でクリスチーナ・マッケンジーによるテストが行なわれた。機動性、運動性が高められ、NTの反射速度に対応。追加装甲機構や腕部内蔵ガトリングなど、独自の武装が用意されていた。極秘裏に進められた開発計画がジオン軍に察知され、サイクロプス隊の襲撃を受けて結果的に機体は破壊された。

## 034 ジム・カスタム・A

戦後に連邦軍が開発した新型MS。ジム改をベースにカスタマイズされており、性能は格段に向かってい

る。しかし生産性が低いため、一部のエース・パイロット用に少数が製造されるに留まつた。

## 035 ジム・カスタム・B

武装をバズーカに変更したタイプ。

## 036 ジム・キャノンII

ガンキャノン量産型のデータを元に、性能向上を求めて再設計されたジムキャノン。右肩のキャノン砲を両肩のビームキャノンに換え、格闘戦を想定して左腕にビームサーベルが装備されている。またNT-1開発時に構想されたチョバム・アーマー（追加装甲）が採用され、装甲強化が施されている。

## 037 FAガンダム

ガンダムに簡易装着型追加装甲を施した機体。追加装甲には重火器やブースターがセットになっており、装甲とあわせて火力の増強、機動性の維持が考慮されている。少数精銳による特殊部隊の設立構想で発

TEC 18

## 036 ジムキャノンII

RGC-83ジム・キャノン II 0083 MS 补給制限:6 盾



補給:3300

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
150	4	24	30	5	42
空	水	森	山	砂	陸

○	×	△	△	○	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・サーベル	3	55	26×3
前中	ジム・ライフル	6	65	6×15
後列	ビーム・キャノン	6	65	29×4

後方支援に優れたユニットの中で、優秀な能力を持つ。部隊の後方に配置して射撃能力を活かそう。

## 037 FAガンダム

FA-78-1 フルアーマー・ガンダム その他 MS 补給制限: - 装3



補給:4800

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
375	4	20	70	12	50
空	水	森	山	砂	陸

○	×	△	△	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし	—	—	—
前中	連装ビーム・ガン	7	50	35×5
後列	240mmキャノン	7	50	40×6

支援射撃が専門のガンダムで、格闘攻撃を持っていない。耐久値が非常に高いのが特徴。

## 038 パワード・ジム

RGM-79ワード・ジム 0083 MS 补給制限: 6 盾



補給:3840

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	5	32	45	5	40
空	水	森	山	砂	陸

△	×	○	△	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・サーベル	4	50	30×3
前中	ハイパー・バズーカ	7	50	32×5
後列	ハイパー・バズーカ	7	25	32×5

出現数は少なめだが、ガルバルディαと同格の性能を持つので注意。第2部ではこちらを主力として生産してもいい。

## 039 ジムクエール

RGM-79Qジム・クウェル 0083 MS 补給制限: - 盾



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
135	5	30	45	5	42
空	水	森	山	砂	陸

○	×	○	△	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・サーベル	4	55	26×3
前中	ビーム・ライフル	8	75	20×5
後列	ビーム・ライフル	8	50	20×5

ゲーム終盤でイベントの条件を満たすと手に入る。補給は不可能なので、全滅で失わないように注意。

## 040 BD-1

RX-79BD-1ジム・ブルー・ディスティニー ゲーム MS 补給制限: 不可 盾 装1



補給:不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
225	6	40	99	12	50
空	水	森	山	砂	陸

○	×	○	△	△	○
---	---	---	---	---	---

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・サーベル	5	55	35×4
前中	マシンガン	9	70	12×12
後列	胸部ミサイル	9	50	40×4

編成は1機でも、武器・能力値共に強力。イフリート改を入手した場合、ユウ・カジマが搭乗して現れる。

## 機体解説

案されたが、立ち消えとなった。

性能的には当時の最高峰に位置する機体となった。量産を目指していたが、コスト問題で断念している。

## 038 パワード・ジム

戦後に新型MS（ガンダムGPシリーズ）開発のために造られた、ジム改をベースにしたデータ収集用実験機。大型バックパックや脚部の新型ショックアブソーバーを装備し、運動性が飛躍的に向上している。

## 039 ジム・クエール

ティターンズ結成後、独自開発された新鋭機。後のムーバブル・フレームにつながる新機構が採用され、

## 040 BD-1

ジョン公国 の フラナガン機関に所属したクルスト・モーゼス博士が連邦軍に亡命し、「EXAM」システムの実験のために開発した試作MSの1号機。「EXAM」を搭載したジムの頭部を、陸戦型ガンダムの機体に取り付けている。青い機体色から“ブルーディスティニー”と呼ばれた。

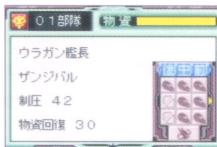
会話ペント

キラクター  
連邦軍  
ジョン軍  
モビルスーツモビルスーツ  
ジョン軍

## データ 総覧

## 戦艦データ

戦艦はジオンと連邦に分けて掲載する。なお、ファットアンクルは全てのジオン部隊に最初から配備されている戦艦。別艦に換えると姿を消すが、部隊を解散するとまた登場する。補給や返却の対象とならない、特殊な戦艦となっている。



◀ザンジバルはイベント限定で登場する。通常の補給リストには加わらない戦艦だ。

## データの見方

1

2

## 001 ファットアンクル

大型輸送機ファット・アンクル (Gundam)



- 3 换給: 不可
- 4 物資回復率: 10
- 5 HP回復率: 10

TEC 1

- 1 その戦艦が補給可能になるTECレベル。
- 2 ゲーム中「情報」画面で確認できる戦艦の名称。下段は原作での正式名称と、出典となる原作名。原作名はP.110のユニット名称と同じく短縮表記で掲載。
- 3 戦艦を補給する際に必要なAPコスト。
- 4 戰闘時、部隊の物資を1ターンでどれだけ回復させられるかの割合。
- 5 戰闘時、部隊の耐久力を1ターンでどれだけ回復させられるかの割合。

## ジオン軍

TEC 1

## 001 ファットアンクル

大型輸送機ファット・アンクル (Gundam)



- 補給: 不可
- 物資回復率: 10
- HP回復率: 10

## 004 ダブデ

ダブデ級陸戦艇 (Gundam)



- 補給: 700
- 物資回復率: 40
- HP回復率: 20

TEC 18

## 002 ギャロップ

ギャロップ級陸戦艇 (Gundam)



- 補給: 150
- 物資回復率: 20
- HP回復率: 10

## 005 ザンジバル

ザンジバル級機動巡洋艦 (Gundam)



- NO DATA
- 補給: 不可
- 物資回復率: 30
- HP回復率: 15

TEC 7

## 003 ガウ

ガウ級攻撃空母 (Gundam)



- 補給: 350
- 物資回復率: 30
- HP回復率: 15

TEC 12



# 連邦軍

TEC 1

TEC 7

**006 ミデア**

ミデア(前期型) ガンダム



補給：不可

物資回復率：10

HP回復率：10

**007 ミデア改**

ミデア(後期型) 0080



補給：不可

物資回復率：20

HP回復率：10

**008 ペガサス**

ペガサス級強襲揚陸艦 ガンダム



補給：不可

物資回復率：30

HP回復率：15

**009 ビッグトレー**

ビッグ・トレー級陸戦艇 ガンダム



補給：不可

物資回復率：40

HP回復率：20

## 機体解説

**001 フット・アンクル**

ジオン軍の大型航空輸送機。大型といっても全高は16mしかないので、MSはしゃがまないと搭載できない。巨大なローターがジェットエンジンの外側に設置されており、VTOL発着も可能。サイズのわりに積載量は多く、MS3機を一度に輸送できる。

**002 ギャロップ**

ジオン軍の陸戦艇。高速移動が可能な小型基地として製造された。ホバークラフトで移動し、MSを3機収納可能。カーゴと呼ばれるコンテナ（野営用キャンピングカー）を牽引できる。2つある艦橋は、緊急時は脱出カプセルとして機能する。

**003 ガウ**

ジオン軍の大型航空攻撃空母。中央前部のコンテナにMSを3機、両翼内部に合計8機のドップを格納できる。機動一個中隊を輸送できる能力と、メガ粒子砲5門という高い火力から、飛行戦略拠点としても使用された。対地攻撃用の爆弾倉もあり、大型爆撃機としても活用可能。ガルマ・ザビ大佐は、ニューヨーク付近の市街戦で、ガウに搭乗して部隊を指揮。ホワイト・ベースに特攻をしかけて戦死した。

**004 ダブ**

ジオン軍の大型陸戦艇。キャタピラによる高速移動が可能で、移動司令基地として用いられることが多い。主砲を撃つ際には、4基のダンパーで地表に車体を固定。マ・クベ大佐がオデッサ作戦で使用したダブは、後部格納庫に核ミサイルを搭載。

**005 ザンジバル**

ジオン軍の機動巡洋艦。大気圏突入能力および大気圏内での飛行能力を持ち、補助ブースターを使用することで大気圏離脱もできる高性能艦。12機のMSを格納できる。ランバ・ラル隊がテスト使用したものには、4基的巨大投光器が装備されていた。実戦配備された艦は、メガ粒子砲に改装されている。

**006 ミデア**

連邦軍の航空輸送機。6基のジェットエンジンで飛行。5基のローターでVTOL発着が可能。コンテナは脱着式になっており、MSの輸送もできる。武装は機銃2門のみなので戦闘能力はないに等しい。

**007 ミデア改**

『機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争』に登場したミデア。一年戦争末期に製造された改良型で航続距離などが向上している。

**008 ペガサス**

連邦軍の強襲揚陸艦。「V作戦」の一環として建造されたペガサス級の標準艦で、第13独立部隊旗艦のホワイトベースが有名。ミノフスキークラフトで大気圏内を航行でき、補助装置なしで大気圏突入と大気圏離脱が可能という破格の高性能艦。

**009 ビッグトレー**

連邦軍の大型陸戦艇。ホバーで推進し、移動司令基地としての機能を有している。オデッサ作戦では、レビル将軍が搭乗して指揮をとった。甲板に小型連絡機などが離着陸可能なスペースがある。

会話イベント  
データ連邦軍  
ギャラクタージオン軍  
ギャラクター連邦軍  
モビルスィツジオン軍  
モビルスィツ

# キャラクターステータス

キャラクターデータはジオンと連邦に分類して五十音順に並べている。データはゲーム初期段階のものなので、ゲームが先に進むと、キャラクターは成長した状態で現れることがある。なお、項目中の「NT」と「戦艦成長」はゲーム中に確認できない要素。注意して見比べよう。



◀イベントの選択次第では、登場しないまま死亡する人物も。P.054からのシナリオ攻略を参考になるべく多くの仲間に加えよう。

## データの見方

001 NT-001	1	2	3
		NT-001 ゲーム 少尉 ランク:B	
	4	5	6
初期値	指揮 射撃 耐久 魅力 格闘 反応	MS MA 車両 航空 戰艦	覚醒済
成長値	8 12 6 12 7 13	A A C C E	
最大値	10 14 8 16 9 17		

- ① ゲーム中に「情報」画面で確認できるキャラクターの名称。後ろはガンダム原作内での正式な名称と、出展となる原作名。原作名はP.110のユニット名称と同じく短縮表記で掲載。
- ② キャラクターの初期状態の階級。
- ③ キャラクターの初期状態のランク。上昇すると能力がアップする。
- ④ キャラクターの各能力値。成長値はランク上昇時に初期値にプラスされる数値。最大値は成長の上限。
  - 指揮** 戦艦搭乗時に影響する数値。高いほど部隊の攻撃回数や命中率が向上。
  - 射撃** 射撃戦に優れているかどうかを表す。
  - 耐久** 高いと、負傷時、復帰にかかる時間が短縮。
  - 魅力** 戦艦搭乗時に影響する数値。高いほど部隊の防御力を向上させる。
  - 格闘** 格闘戦に優れているかどうかを表す。
  - 反応** 回避率と命中率に影響する数値。

- ⑤ ユニットの分類と対応した機体に対する搭乗適正。A>B>C>D>Eの5段階評価で表示。
- ⑥ **MS** ザクやガンダムなどのモビルスーツへの適正。
- ⑦ **MA** アッザムなどのモビルアーマーへの適正。
- ⑧ **車両** 戦車やガントンクなどへの適正。
- ⑨ **航空** 戦闘機など飛行タイプのユニットへの適正。
- ⑩ **戦艦** 部隊を乗せる戦艦の艦長としての適正。
- ⑪ キャラクターが持つ特殊な能力をアイコンで表示。
- ⑫ **戦艦成長** これがあると、少佐になった場合に戦艦に乗れるようになる。
- ⑬ **NT▶A** キャラクターが表記されたランクになつたときNTに覚醒する。最初から覚醒している者もいる。
- ⑭ キャラクターの能力に関するコメント。

## ■一般兵の能力

ここで紹介しているキャラクター以外に、ゲーム中には固有名称がない一般兵が登場する。これらの一般兵は、キャラクターを乗せていないユニットに最初から搭乗している。一般兵は連邦とジオンそれぞれに「兵士」と「士官」の2タイプが存在し、共に階級や能力値は同じ。一般兵は、キャラクターと異なり、どれだけ戦闘を重ねても、階級やランクを上げることはできない。

### ジオン軍兵士／連邦軍兵士

伍長	MS	MA	車両	航空	戦艦
ランク:E	E	D	D	D	D

### ジオン軍士官／連邦軍士官

少尉	MS	MA	車両	航空	戦艦
ランク:E	E	E	E	E	D



## 005 アナベル・ガトー



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	11	13	11	9	14	12
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	16	14	12	17	15

アナベル・ガトー 0083

大尉

ランク:C

戦艦成長

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	B	E

優秀だが、イベントで条件を満たさないと登場しない。第2部では新生ジオン側にまわる。

## 006 アンディ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	7	5	4	6	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	8	11	9	8	10	12

アンディ・ストロース 0080

軍曹

ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

STAGE04の頭で登場。自分の部隊に加えておけば、第2部でもそのまま味方でいてくれる。

## 007 イアン・グレーデン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	6	13	6	9	6	9
成長値	1	1	1	1	1	2
最大値	10	17	10	13	10	17

イアン・グレーデン その他

中尉

ランク:D

戦艦成長

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

NT▶A

射撃能力に秀でたパイロットで、NT能力も持っている。射撃性能の高いMSに乗せよう。

## 008 ヴィッシュ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	9	12	5	7	4	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	13	16	9	11	8	12

ヴィッシュ・ドナヒュー ゲーム

中尉

ランク:D

戦艦成長

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	C	E

射撃は得意な方。ただし、それ以外に目立った点がない。良くも悪くも、平均的な能力。

## 009 ウォルター



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	13	8	10	15	11	9
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	15	10	12	17	13	11

ウォルター・カーティス ゲーム

大佐

ランク:B

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	D	C	C	C

幹部の1人。魅力値が高く、他の能力も優秀。ただし、搭乗適性は総じて低めのランク。

## キャラクター解説

## 005 アナベル・ガトー

連邦軍のソロモン攻略戦時、獅子奮迅の戦い振りで連邦軍将兵から“ソロモンの悪夢”と怖れられた。一年戦争終結後に結成された「デラーズ・フリート」の将として、連邦軍から核を装備したガンダム試作2号機を奪取した。

ノンを愛機とし、北米戦線で多大な戦果を上げた。ニュータイプと噂されるほどのエース・パイロット。

## 006 アンディ・ストロース

連邦軍の新型機アレックスを奪取するべく北極基地に派遣された、特務部隊「サイクロプス」の一員。ハイゴッグを驱って標的に迫るも、一歩及ばず戦死。

## 008 ヴィッシュ・ドナヒュー

「荒野の迅雷」の異名を持つ、オセニア地区アリスプリング支援MS部隊長。連邦軍の特殊遊撃隊「ホワイト・ディング」と激闘を繰り広げた。理論的で無駄のない戦い方を信条とする。

## 007 イアン・グレーデン

キャリアフォルニア攻略戦に参加し、制圧後は同基地の守備隊に配属される。ラビットタイプのザクキャ

## 009 ウォルター・カーティス

ブリティッシュ作戦により直接被害を被ったオセニア地区の駐屯司令官に着任し、都市復興などの宣撫政策に尽力。市民からの支持を得る。軍務の遂行には労を惜しまず「司令部は眠らない」をモットーとする。

## 010 ウラガン

ウラガン ガンダム 中尉 ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	5	3	9	3	1	3
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	10	8	14	8	6	8

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	C	B	C	C

マ・クヘ編のイベントステージでのみ、艦長として操作できる。まれにガルマ編で敵として現れることもある。

## 011 オルテガ

オルテガ ガンダム 中尉 ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	8	15	1	13	5
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	8	12	19	5	17	9

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

ガイアらと共に第2部では正統ジオンにまわる。成長させるかどうかは、プレイヤー次第。

## 012 ガイア

ガイア ガンダム 大尉 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	12	10	13	9	13	11
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	15	13	16	12	16	14

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	B	E

第2部では正統ジオン行きが決定しているが、イベントによっては途中で死亡することもある。

## 013 ガルシア

ガブリエル・ラミレス・ガルシア 0080 軍曹 ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	2	5	8	3	9	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	6	9	12	7	13	12

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

サイクロプス隊の1人として、STAGE 04で登場。初期能力値が低く、それほど強くもない。

## 014 ガルマ

ガルマ・ザビ ガンダム 大佐 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	10	6	13	8	9
成長値	2	1	1	2	1	1
最大値	14	13	9	19	11	12

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	A	C

主人公キャラの1人。専用機が用意されているので、それに乗せて戦おう。

## キャラクター解説

## 010 ウラガン

マ・クベの補佐官。職務には忠実だが融通が利かないところがある。テキサス・コロニーでホワイトベースと交戦し、戦死。

## 011 オルテガ

ルウム戦役でレビル将軍を捕虜にし、一躍その名を轟かせた「黒い三連星」の1人。オデッサでガンダムに撃破された。

## 012 ガイア

「黒い三連星」のリーダー的存在。連邦軍のオデッサ作戦に対抗するため、キシリシアからマ・クベの下に派遣された。3機のドムによる複合攻撃技“ジェット・ストリーム・アタック”でガンダムを追い詰め

るが、オデッサで撃破された。

## 013 ガルシア(ガブリエル・ラミレス・ガルシア)

特務部隊「サイクロプス」所属のM Sパイロット。アレックスとともに自爆しようとするが、破壊することは叶わず、爆死した。

## 014 ガルマ・ザビ

ザビ家四男で地球方面軍司令を務める。国民に人気が高く、公王や兄姉からも可愛がっていた。ニューヨーク前市長の娘イセリナ・エッシュエンバッハと恋に落ちるが、旧友シャアの裏切りに遭いガウ攻撃空母でホワイトベースに特攻して果てた。

会話データ  
連邦軍キヤラフタ  
連邦軍

ジオノ軍

モビルスィツ  
連邦軍

ジオノ軍

## 015 ギニアス・サハリン



ギニアス・サハリン 08 大佐 ランク:B

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	8	0	13	4	6
成長値	1	1	0	1	1	1
最大値	10	10	0	15	6	8

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	A	C	B	C

アプサラスⅢを生産するイベントで登場するが、選択肢次第では参入前に死亡してしまう。

## 016 ククルス・ドアン



ククルス・ドアン ガンダム 軍曹 ランク:D

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	5	2	9	9	14	7
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	6	13	13	18	11

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

ゲーム序盤から自軍団にいるが、会議の展開次第ではすぐにいなくなってしまうので注意。

## 017 クラウレ・ハモン



クラウレ・ハモン ガンダム 軍属 ランク:E

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	8	3	10	4	6
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	13	13	8	15	9	11

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	C	B	A	C

航空機適性はAだが、それ以外の能力は低め。第2部ではランバ・ラルと共に新生ジオン側に。

## 018 クランプ



クランプ ガンダム 中尉 ランク:D

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	10	6	7	8	9	6
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	10	11	12	13	10

MS	MA	車両	航空	戦艦
B	C	B	B	C

第2部で新生ジオン側に回る。搭乗適性にAがひとつもないのが残念なところ。

## 019 ケリイ・レスナー



ケリイ・レスナー 0083 大尉 ランク:C

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	6	8	11	6	9	10
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	11	14	9	12	13

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	B	E

ガトーと同じように、第1部で登場していれば、第2部で新生ジオンにつく。

## キャラクター解説

## 015 ギニアス・サハリン

没落した公爵貴族の若き当主で、天才的な科学者。病魔に冒されつつも大型MAアプサラスの開発に心血を注ぐが、実妹アイナの手によって完成したアプサラスⅢとともに散った。

## 016 ククルス・ドアン

MSのベテラン・パイロットだったが、上司に命じられて民間人を殺害した事に自責の念を感じ、乗機ザクⅡとともに逃亡。東シナ海の孤島で、戦災孤児を守って密やかに暮らしていた。

## 017 クラウレ・ハモン

ランバ・ラルに寄り添う女性。ルウム戦役でラルに救われて以来、常に行動を供にしている。ラルの死

後、隊の残存兵力でホワイトベースを追い詰めるが、リュウ・ホセイの特攻に遭い命を落とした。

## 018 クランプ

ゲリラ戦のスペシャリストとして、ラルの信頼が厚い隊の副官。補給を得られなかったラル隊がホワイトベースに白兵戦を仕掛けた際、全身に銃弾を浴びて倒れた。

## 019 ケリイ・レスナー

ガトーの僚友。一年戦争で左腕を失い、終戦後は月面都市フォン・ブラウンでジャンク屋を営んでいた。デラーズ・フリートの決起に、MAヴァル・ヴァロを駆って参戦を願う。

## 020 コズン・グラハム



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	6	6	3	7	4
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	11	11	8	12	9

コズン・グラハム ガンダム 少尉 ランク:E

戦艦成長

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

全体的に低い能力。第2部では新生ジオンに回るので、マ・クベ編では育てる必要もない。

## 021 シーマ・ガラハウ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	12	11	9	9	12	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	15	14	12	12	15	16

シーマ・ガラハウ 0083 少佐 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	B	C

イベントの選択肢次第で、ゲーム中盤から仲間になる。安心して使える能力値を持つ。

## 022 シャア・アズナブル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	14	15	11	14	17	15
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	17	18	14	17	20	18

シャア・アズナブル ガンダム 少佐 ランク:C

覚醒済

イベントや会議の展開次第で登場しなくなる。非常に優秀なので、確実に仲間に入れたい。

## 023 シャリア・ブル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	11	13	8	13	9	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	16	11	16	12	16

シャリア・ブル ガンダム 大尉 ランク:C

NT▶B

能力値が高く、NT能力も兼ね備えている。優秀なパイロットと言っていいだろう。

## 024 シュタイナー



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	13	10	9	8	11	10
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	16	13	12	11	14	13

シュタイナー・ハーディー 0080 大尉 ランク:C

戦艦成長

STAGE04で登場。そこここ使えるので、自分の部隊に転属するように働きかけよう。

## キャラクター解説

## 020 コズン・グラハム

ランバ・ラル隊に所属するMSパイロット。アコースとともにラルの脇を固める。ホワイトベースとの戦いで捕虜となり、脱走を試みるが失敗し落命。

## 021 シーマ・ガラハウ

突撃機動軍海兵隊に所属する女性士官。終戦後、戦犯に問われた海兵隊員を集め、独自にシーマ艦隊を結成。デラーズ・フリートの決起に呼応するが、裏では連邦軍ともつながりを持っていた。

## 022 シャア・アズナブル

ルウム戦役において5隻の戦艦を撃墜し、“赤い彗星”の異名で連邦軍に恐れられたMSパイロット。正体はジオン・ズム・ダイクンの実子キャスバル・レム。

ダイクンであり、父を暗殺したザビ家への復讐を目論んでいた。後にネオ・ジオンを結成。

## 023 シャリア・ブル

木星エネルギー船団で指揮官を務める。ニュータイプの実戦投入を名目に召還され、ギレン総帥に意を含められてキシリアの配下となつた。試作MA ブラウ・ブロでガンダムと交戦したが撃墜された。

## 024 シュタイナー・ハーディー

特務部隊「サイクロプス」の隊長。北極基地での失敗を経て、サイド6に搬入されたNT-1を狙い潜入するが、これも失敗してサイクロプス隊は全滅した。

会話データ  
連邦軍キシリア  
連邦軍

ジオン軍

モビルスーツ  
モビルアーマー  
モビリスツ

## 025 ジョニー・ライデン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	6	13	9	9	10	15
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	9	16	12	12	13	18

ジョニー・ライデン その他 大尉 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	C	B	E

戦艦成長

反応や射撃、格闘など、戦闘能力は高い。マ・クヘ編で特定条件を満たすと登場。

## 026 シン・マツナガ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	11	11	11	10	13	10
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	14	14	14	13	16	13

シン・マツナガ その他 大尉 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

戦艦成長

初期能力が全て10以上のパイロット。条件を満たすとガルマ編で登場。

## 027 ダロタ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	5	4	3	6	3	3
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	10	9	8	11	8	8

ダロタ ガルマ 中尉 ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	C	C	B	C

ガルマ編のイベントステージで、艦長として登場。マ・クヘ編を進めている時は、敵艦長として立ちふさがる。

## 028 デザート・ロンメル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	10	5	13	7	7	9
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	14	9	17	11	11	13

ロンメル ZZ 大尉 ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

戦艦成長

耐久値が抜群の高さ。ただし、それ以外の数値は成長しても大して伸びない。

## 029 トーマス・クルツ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	8	8	2	11	10
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	11	12	12	6	15	14

トーマス・クルツ その他 中尉 ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	A	E

戦艦成長

魅力に欠けるが、それ以外は優れた能力。搭乗適正にも何の問題もない。

## キャラクター解説

## 025 ジョニー・ライデン

ルウム戦役で活躍し、“真紅の稻妻”と呼ばれたエース・パイロット。突撃機動軍の特殊中隊「キマイラ」の中隊長を務め、ア・バオア・クー防衛戦に参加。行方不明となる。

## 027 ダロタ

ガルマ・ザビの直属士官。ガルマ戦死後、残存兵力であるガウ攻撃空母3機でホワイトベースに攻撃をかけるが、撃墜された。この機にはガルマの恋人、イセリナも同乗していた。

## 026 シン・マツナガ

サイド3の名門マツナガ家の出身で、ルウム戦役以後から愛機を白く染め、“白狼”的異名をとるエース・パイロットとなった。ドズル・ザビの信任厚い部下として活躍。

## 028 デザート・ロンメル

アフリカ戦線を席巻したベテラン・パイロット。“砂漠のロンメル”と呼ばれ、連邦軍に恐れられた。終戦後8年間身を潜め、ジョン再興を図っていた。

## 029 トーマス・クルツ

元連邦軍パイロットであったが、ジョンに亡命。各地で武勲を立てた後、キマイラ隊に所属しア・バオア・クー防衛戦に参加したが、そこで戦死した。

## 030 トップ

トップ 08 少尉 ランク:E



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
7	7	3	7	7	4
成長値	1	1	1	1	1
最大値	12	12	8	12	12

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

戦艦成長

初期能力値が全体的に低い。数多く戦闘を多くこなさないと強くなれないだろう。

## 031 ニムバス

ニムバス・シュターゼン ゲーム 中尉 ランク:D



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
3	4	9	5	13	8
成長値	1	1	1	1	1

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	C	E

戦艦成長

パイロットとしては平均的な能力。イフリート改に関係するイベントの発生条件にからむ。

## 032 ノリス・パッカード

ノリス・パッカード 08 少佐 ランク:C



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
11	11	12	10	12	9
成長値	1	1	1	1	1

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	A	C

アブサラムⅢ関連のイベントで、ギニアス共々死亡することがあるので注意したい。

## 033 バーニィ

バーナード・ワイズマン 0080 伍長 ランク:E



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
4	4	3	5	5	4
成長値	1	2	2	1	2

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	C	C	E

初期値は低いが、成長させると大きく伸びる。じっくり育てれば使えるパイロットになる。

## 034 ピッター

ノイエン・ピッター 0083 大佐 ランク:B



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
14	11	13	13	9	8
成長値	1	1	1	1	1

MS	MA	車両	航空	戦艦
B	D	B	C	C

幹部の1人。能力値が高いので、友好度を高めて、第2部では仲間に加えたい。

## キャラクター解説

## 030 トップ

ヨーロッパ方面軍でMS小隊を率いていた女性。オデッサの敗戦から逃れる途中で、ゲリラと提携した連邦軍第08MS小隊によって撃破された。

忠誠を尽くし、特にアイナを愛重していた。

## 031 ニムバス・シュターゼン

MSの特殊運動システム「EXAM」の開発機を巡り、連邦軍のユウ・カジマと激闘を繰り広げた。“騎士”を自認し愛国心に燃えるが、自軍の将兵にも銃を向けるなど、見境のない妄執的な面があった。

## 033 バーニィ (バーナード・ワイズマン)

サイクロプス隊に補充要員として編入された少年の兵士。サイド6に潜入するが、彼のミスで隊は全滅。その後、ジョン軍のサイド6に対する核兵器使用を止めるために、ザクⅡFZで単身アレックスに挑むが、ビーム・サーベルをコクピットに受け戦死した。

## 032 ノリス・パッカード

サハリン家に仕える公国軍士官。MSの操縦技術、戦術に精通し、グフ・カスタムを駆ってたった1機で連邦軍第08小隊を手玉に取る。サハリン家の兄妹に

## 034 ノイエン・ピッター

アフリカ戦線を指揮した将校。戦後もアフリカに残りジオン残党を集めながら、試作2号機を奪取したガトーの宇宙帰還を援護して連邦軍戦艦アルビオンと交戦し、落命する。

会話バイブ  
データ  
連邦軍キャラクター  
連邦軍ジョン軍  
モビルスーツモビルスーツ  
ジョン軍モビルスーツ  
ジョン軍

## 035 フラナガン・ブーン



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
8	5	8	7	7	4
成長値	1	1	1	1	1
最大値	13	10	13	12	9

フラナガン・ブーン (ガンダム)

中尉 | ランク:E

第2部でマ・クベ側につく。ガルマ編を進めているなら、成長させないほうがいいだろう。

## 036 ボーン・アブスト



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
9	9	6	8	4	8
成長値	1	1	1	1	1
最大値	13	13	10	12	8

ボーン・アブスト 08

大尉 | ランク:D

車両の搭乗適正がA。しかし、車両は滅多に生産対象にならないため、使う機会は少ない。

## 037 マ・クベ



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
14	5	7	4	12	7
成長値	1	1	1	1	1
最大値	17	8	10	7	15

マ・クベ (ガンダム)

大佐 | ランク:C

## 038 マッシュ



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
6	12	9	5	10	11
成長値	1	1	1	1	1
最大値	10	16	13	9	14

マッシュ (ガンダム)

中尉 | ランク:D

戦艦成長

主人公キャラクターの一人。原作通り専用のギャンに乗せて前線で活躍させたい。

## 039 マリオン・ウェルチ



初期値	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
2	9	9	9	6	14
成長値	1	1	1	1	1
最大値	5	12	12	12	9

マリオン・ウェルチ ゲーム

曹長 | ランク:C

NT&gt;B

ガイア、オルテガと一緒に正統ジオンの仲間になる。パイロットとしては平均的な能力。

## キャラクター解説

## 035 フラナガン・ブーン

ジオン軍の潜水艦マッドアングラーの艦長。スパイのミハルをホワイトベースに潜入させ、自らも民間人を装って潜入を試みた。部下の弔い合戦に水中用MAグラブロで出撃するが、ガンダムに撃破される。

コロニーでガンダムを地雷原に誘い込み、自らギャンに乗って格闘戦を挑むが撃破される。最期までキシリシアへの忠誠と壘への執着を捨てなかった。

## 036 ボーン・アブスト

ユーリ・ケラーネの下で戦った公国軍士官。ユーリの退却を成功させるため、マゼラ・アタックで第08MS小隊と対峙し、心理戦を仕掛けた。

「黒い三連星」の一員。ドムを駆って“ジェット・ストリーム・アタック”でガンダムに迫るが、マチルダのミディアに阻止されてガンダムに撃破された。

## 037 マ・クベ

キシリシアの腹心で、オデッサの鉱山基地を任される。連邦軍のオデッサ作戦に対し南極条約を破って水爆を発射するも、ガンダムに撃墜された。テキサス・

## 038 マッシュ

『EXAM』システムの中核となるニュータイプの少女。『機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY』では昏睡したままだったが、『ギレンの野望（SS版）』でパイロットとして登場した。

## 039 マリオン・ウェルチ

『EXAM』システムの中核となるニュータイプの少女。『機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY』では昏睡したままだったが、『ギレンの野望（SS版）』でパイロットとして登場した。

## 040 ミーシャ



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
7	10	13	6	10	9	
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	12	15	8	12	11

ミハイル・カミンスキー 0080 少尉 ランク:B

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	B	E

サイクロプス隊の中では最もパイロットとしての適正が高い。耐久値に優れるのが特徴。

## 041 ユーリ



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
14	9	12	13	8	7	
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	16	11	14	15	10	9

ユーリ・ケラーネ 08 大佐 ランク:B

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	D	C	B	C

幹部の1人。搭乗適正こそ恵まれないが、能力値は高い部類に入っている。

## 042 ララ・スン



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
6	15	10	12	8	15	
成長値	1	2	1	1	1	2
最大値	8	19	12	14	10	19

ララ・スン ガンダム 少尉 ランク:B

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	C	E

覚醒

最初からNTとして覚醒している人材。各能力値も全般的に高く、非常に優秀なパイロット。

## 043 ランバ・ラル



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
15	12	12	13	14	10	
成長値	1	2	1	1	1	2
最大値	18	15	15	16	17	13

ランバ・ラル ガンダム 大尉 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	A	A	C

優秀なパイロットだが、第2部ではガルマ側につくのが決定済。イベントで死亡することもある。

## 044 レイラ・レイモンド



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
8	12	6	12	7	13	
成長値	1	1	1	2	1	2
最大値	10	14	8	16	9	17

レイラ・レイモンド ゲーム 少尉 ランク:B

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	C	E

覚醒

NT-001と同じ能力。

## キャラクター解説

## 040 ミーシャ（ミハイル・カミンスキー）

サイクロプス隊所属パイロット。酒好きで、コブittにも常備している。サイド6でケンブファーを駆り敵を全滅させるが、アレックスに撃墜された。

## 041 ユーリ・ケラーネ

ヨーロッパ方面軍司令官。ギニアス・サハリンとは幼馴染みであり、オデッサ陥落後、部下を宇宙へ帰るためにギニアスを頼るが、ギニアスに陥れられ、部下もろとも基地の爆発に巻き込まれた。

## 042 ララ・スン

フナガン機関に養成されたニュータイプ。孤児であったが、シャアに見出されて機関へ送られた。サイド6でアムロと運命的な出会いを果たすも、シャ

アの危機をエルメスでかばい、ガンダムのビーム・サーベルに貫かれた。

## 043 ランバ・ラル

ゲリラ戦を得意とする歴戦の猛者。愛機の色から“青き巨星”的異名をとる。ジオン・ダイクンに仕え、政変後に幼少のシャアとセイラを保護したジンバ・ラルが父。ガルマの仇討ち部隊としてホワイトベースに迫るが、補給を得られず白兵戦をやむ無くされ、最期は軍人の生き様を見せて散った。

## 044 レイラ・レイモンド

NT-001 (P.139 [001]) の本名。

会話ペースト

連邦軍  
キャラクタージオン軍  
キャラクター連邦軍  
モビルスーツジオン軍  
モビルスーツ

## 045 ロイ・グリンウッド

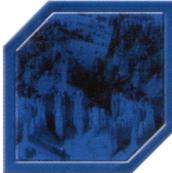


初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	12	16	10	15	15	10

ロイ・グリンウッド (その他) 少佐 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	C

格闘や射撃の能力が高い。成長させればかなりの強さを見せるようになる。



## 連邦軍

第1部では、アムロを始め強力な敵として搭乗するキャラクター達。条件が揃えば2部で仲間になるキャラクターも存在。

## 001 アムロ・レイ



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	1	2	1	1	2	2
最大値	12	20	12	9	18	20

アムロ・レイ ガンダム 曹長 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	B	A	E

覚醒済

初期状態でNTに覚醒している。能力値は高く、成長すれば最強パイロットの1人になる。

## 002 アルファ・ペイト



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	12	10	10	10	10

アルファ・ペイト 0083 少尉 ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	C	B	E

戦艦成長

能力的にはあまり強いとは言えないパイロット。成長してもほとんど強くはない。

## 003 エイバー・シナプス



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	17	14	8	13	7	10

エイバー・シナプス 0083 少佐 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
D	D	C	B	C

搭乗適性にAはひとつもないが、指揮能力が高い。戦艦に乗せると真価を発揮する。

## キャラクター解説

## 045 ロイ・グリンウッド

元連邦軍士官であったが、妻の事故死を機にサイド3へ移住。公国軍のMSパイロットとなる。ブリティッシュ作戦で左眼に傷を負う。復帰後は北アフリカに配属され、カラカル隊を指揮して戦功を立てた。

## 002 アルファ・ペイト

第4小隊に所属するパイロット。一年戦争終結後、ガトーに奪われたガンダム試作2号機追撃のため、強襲揚陸艦アルビオンに編入される。

## 001 アムロ・レイ

連邦軍の技術将校テム・レイの1人息子で、電子技術に精通している少年。サイド7でガンダムに乗り、以降パイロットとしてホワイトベース隊で戦う。ジオン軍のニュータイプ、ララ・スンと出会い、ニュータイプとして覚醒。ア・バオア・クーではホワイトベースのクルーを意識伝達で誘導、脱出させた。

## 003 エイバー・シナプス

連邦軍の有能な指揮官。終戦後に建造されたアルビオンの艦長となり、試作2号機追撃の任を受ける。デラーズ・フリートと激戦を繰り広げるが、任務を果たせず軍法会議にかけられた。

## 004 エルラン

ヨーロッパ方面軍の將軍だが、マ・クベと通じていた。レビル將軍の側近でもあり、オデッサ作戦の遅滞などに暗躍。部下のジュダックを連絡役に使って

## 004 エルラン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	10	7	9	7	5	6
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	10	8	10	8	6	7

エルラン ガンダム 少将 ランク:A

MS	MA	車両	航空	戦艦
D	D	B	C	C

最初からランクがAだが、能力は全般的に低い。成長しても強くなれないキャラクター。

## 005 カイ・シデン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	9	6	4	7	8
成長値	1	2	1	1	1	1
最大値	11	17	10	8	11	12

カイ・シデン ガンダム 軍曹 ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	A	B	E

初期能力値は低め。ただし成長すると、射撃がトップクラスの数値に伸びる。

## 006 カレン・ジョシュワ

カレン・ジョシュワ 08 軍曹 ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	5	10	7	9	5
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	11	9	14	11	13	9

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

平均的な能力の持ち主で、非常にオーソドックスなパイロットと言えるだろう。

## 007 クリス

クリスチーナ・マッケンジー 0080 少尉 ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	1	4	3	7	4	8
成長値	1	2	1	1	1	1
最大値	6	14	8	12	9	13

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	C	B	E

射撃と反応以外は低い値ばかり。アレックスのパイロットとしては、やはり力不足か。

## 008 コジマ

コジマ 08 中佐 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	6	8	10	5	6
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	11	9	11	13	8	9

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	D	B	C	C

能力値はそこそこ普通。しかし、搭乗適正にAがひとつもないのはネックだ。

会話イベント  
ディタ  
連邦軍キャラクター  
連邦軍ジオランジャー  
キャラクター  
連邦軍モビルスーツ  
モビルスーツ  
連邦軍ジオランジャー  
モビルスーツ  
連邦軍

## キャラクター解説

いたが、哨戒中のアムロとセイラに発見され、すべてが露見し逮捕された。

## 005 カイ・シデン

サイド7に暮らしていた少年。車両の運転が得意で、ホワイトベースに乗ってからはガンキャノンに搭乗。不良を気取りセイラに「軟弱者」と言われたこともあったが、スパイのミハルと出会いその死を経験したことでの、男としての自覚に目覚めていく。

## 006 カレン・ジョシュワ

第08MS小隊所属のMSパイロット。元は医療担当官だったが、夫を戦火で亡くしてから実戦部隊に転任。MSの操縦技術に長けており、新任隊長のシロー・アマダを補佐した。

## 007 クリスチーナ・マッケンジー

MSのテストパイロット。試験機アレックスのテストでサイド6に赴任し、バーニィ（バーナード・ワイズマン）と出会う。サイクロプス隊の襲撃を退けるものの、互いに素性を知らぬままバーニィのザクと戦い、これを撃破した。

## 008 コジマ

東アジア方面軍機械化混成大隊長で、第08小隊の上官。頑固だが部下思いで、軍法会議で処刑命令の出たシローを助けるために尽力する。

## 009 サウス・バニング



サウス・バニング 0083

中尉 ランク:D

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	10	12	5	7	11	10
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	14	16	9	11	15	14

MS MA 車両 航空 戰艦 戰艦成長

A C B A E

耐久値を抜かせば、それ以外は平均的な能力を持つ。搭乗適正にも目立った欠点はない。

## 010 サマナ・フィリス



サマナ・フィリス ゲーム 少尉 ランク:E

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	3	6	3	3	4	3
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	8	11	8	8	9	8

MS MA 車両 航空 戰艦 戰艦成長

A C B B E

数値が物語る通り、やや力不足なパイロット。かなり成長させて、やっと並みの能力になる。

## 011 ジャミトフ・ハイマン



ジャミトフ・ハイマン (巨乳) 大佐 ランク:B

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	12	8	10	13	4	6
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	14	10	12	15	6	8

MS MA 車両 航空 戰艦 戰艦成長

D D B C C

格闘や反応の値が低く、搭乗適正もAが存在しないため、艦長にするのが最善策だろう。

## 012 ジョブ・ジョン



ジョブ・ジョン (ガンダム) 軍曹 ランク:D

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	6	4	6	3	5
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	8	10	8	10	7	9

MS MA 車両 航空 戰艦 戰艦成長

A B A A C

能力値は全般的に低い。しかし、搭乗適正にAがある点は意外な長所。

## 013 シロー・アマダ



シロー・アマダ 08 少尉 ランク:E

	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	8	8	5	5	6
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	14	13	13	15	10	11

MS MA 車両 航空 戰艦 戰艦成長

A B B C E

主役級のキャラにしては初期能力が低い。成長時の伸びは大きいので、後半で強くなる。

## キャラクター解説

## 009 サウス・バニング

連邦軍の小隊長として一年戦争を乗り切る。終戦後はトリントン基地でMSのテストと新兵の教官を行なっていた。アドル、モンシア、ベイトの上官で、厳しくも人情に厚く慕われている。

ーンズ」を結成した。

## 010 サマナ・フィリス

連邦軍が密かに組織したMS実験部隊に所属。真面目な性格でMSの操縦も基本に忠実。それゆえにテストデータは正確で、信頼されていた。

## 012 ジョブ・ジョン

ホワイトベースに配属されていたパイロット。戦車や戦闘機からMSまで乗りこなせるが、原作の中ではあまり活躍の場はなかった。

## 011 ジャミトフ・ハイマン

有能な士官だが、スペースノイドに対して過剰な差別意識を持っている。一年戦争後、デラーズ・フリー決起事件を経て地球至上主義者の集団「ティタ

## 013 シロー・アマダ

東南アジア方面機械化混成大隊・第08MS小隊に赴任した新米少尉。理想に走りがちな言動は時に現実味が無く、隊員の信頼を得るのに時間がかかったが、徐々に絆を深めていった。アイナ・サハリンとの出会いを通じて戦争の虚しさを知り、軍規違反を犯しても、アイナのためにアブサラスⅢ撃破に向かう。

## 014 スレッガー・ロウ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	12	8	9	7	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	11	16	12	13	11	12

スレッガー・ロウ ガンダム 中尉 ランク:D

戦艦成長

## 015 セイラ・マス



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	7	7	10	4	6
成長値	1	2	1	1	1	2
最大値	12	15	11	14	8	14

セイラ・マス ガンダム 軍曹 ランク:D

NT▶A

射撃能力は高いが、それ以外は平均的。MAや航空機の搭乗適正が高いのが特徴。

## 016 ゼロ・ムラサメ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	2	12	2	9	16	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	5	15	5	12	19	16

ゼロ・ムラサメ ゲーム 曹長 ランク:C

NT覚醒済

覚醒済みのNT能力を持つ。指揮と射撃の能力は低いが、他は優秀と言つていい。

## 017 チャップ・アデル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	9	4	6	3	3
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	12	14	9	11	8	8

チャップ・アデル 0083 少尉 ランク:E

戦艦成長

## 018 テネス・A・ユング



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	5	16	7	8	11	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	8	19	10	11	14	16

テネス・A・ユング その他 少尉 ランク:C

戦艦成長

指揮は低くとも他の能力が高い。特に射撃は、成長すればかなりのところまで行く。

## キャラクター解説

## 014 スレッガー・ロウ

ジャブローで補充要員としてホワイトベースに乗り込んだベラン・パイロット。砲撃から戦闘機、MSと何でもこなす。ソロモン攻略戦でビッグ・ザムに突撃し、戦死した。

## 015 セイラ・マス

サイド7がザクに襲撃された際、民間人を救助しながらホワイトベースに乗艦した女性。シャアの実妹で、本名はアルティシア・ソム・ダイクン。兄の消息を得るため無断でガンダムに搭乗したことがあった。後にGファイター（映画版ではコア・ブースター）のパイロットになる。

## 016 ゼロ・ムラサメ

ムラサメ研究所で作られた初の強化人間。プロト・ゼロとも呼ばれる。研究所を脱走し、ジオンに投降して強化人間の治療を求める。

## 017 チャップ・アデル

サウス・バニング率いる第4小隊員。射撃を得意とし、支援攻撃の役割を担う。妻子があり、アデルやモニシアの手綱取りをする良識派。

## 018 テネス・A・ユング

一年戦争で公国軍のMS149機、艦船3隻を撃墜したと言われるエース・パイロット。このスコアはアムロをしのぎ、連邦軍第1位に輝く。

会話ペイント  
データキョウタ  
連邦軍ジオン軍  
チャップモリカツ  
連邦軍ジオン軍  
モーリス

## 019 テリー・サンダース



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	5	6	11	5	7	6
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	10	15	9	11	10

テリー・サンダースJr. 08

軍曹

ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	A	C	E

外見通りというか、耐久値の高さが特徴。それ以外は、平均的な能力になっている。

## 020 バスク・オム



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	13	9	12	3	8	6
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	16	12	15	6	11	9

バスク・オム (ガンダム)

少佐

ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
D	D	B	C	C

搭乗適性はいまひとつ。しかし、指揮と耐久が高いので、戦艦に搭乗させよう。

## 021 ハヤト・コバヤシ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	7	8	5	9	7
成長値	2	1	1	2	1	1
最大値	16	11	12	13	13	11

ハヤト・コバヤシ (ガンダム)

軍曹

ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	A	B	E

初期の能力値は全体的に低いが、成長の値が大きい。後半で強くなるタイプの典型。

## 022 フィリップ・ヒューズ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	7	7	5	5	6
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	12	12	10	10	11

フィリップ・ヒューズ (ゲーム)

少尉

ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

特別に目立った点のない平均的能力のパイロット。ただ、若干初期値が低い。

## 023 ブライト・ノア



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	12	7	9	7	6	6
成長値	2	2	1	2	1	1
最大値	20	15	13	15	10	10

ブライト・ノア (ガンダム)

中尉

ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	C	C	B	C

指揮能力が高く、それ以外も成長時の伸びが大きい。最終的にはかなり強くなる。

## キャラクター解説

## 019 テリー・サンダースJr.

第08MS小隊所属のMSパイロット。所属する部隊が3度目の出撃で必ず全滅するというジンクスを持ち、「死神」とあだ名されていた。

クスを抱いていた。

## 020 バスク・オム

後にティターンズの軍事部門を掌握することになる連邦軍士官。一年戦争でジオンの捕虜となり、そのとき受けた虐待がスペースノイドへの憎悪をより深めることに繋がった。

## 022 フィリップ・ヒューズ

連邦軍の実験部隊に所属するMSパイロット。不真面目だが確かな技術を持つ。「EXAM」を巡る戦いを生き延び、ア・バオア・クー戦に参加。戦後退役し、故郷でパン屋を営む。

## 021 ハヤト・コバヤシ

サイド7でアムロの隣に暮らしていた少年。柔道の心得があり、巨体のリュウでも投げ飛ばす。良識派だが負けん気が強く、アムロに対してコンプレッ

## 023 ブライト・ノア

士官候補生でありながら、戦死したバオロ艦長に代わってホワイトベースの指揮を執る。ジャブローで正式に艦長に任せられ、第13独立部隊としての任務を果たした。終戦後にミライ・ヤシマと結婚。

## 024 プロト・ゼロ



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	2	12	2	9	16	13
最大値	1	1	1	1	1	1
	5	15	5	12	19	16

プロト・ゼロ ゲーム 曹長 ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	B	E

覚醒済

ゼロ・ムラサメの別名。能力は同じ。

## 025 ベルナルド・モンシア



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	5	8	8	3	7	7
最大値	1	1	1	1	1	1
	10	13	13	8	12	12

ベルナルド・モンシア 0083 少尉 ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

戦艦成長

魅力は低いが、他の項目に特別弱点となる要素はない。平均的能力を有するパイロットである。

## 026 マイク



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	2	4	2	7	3	2
最大値	1	1	1	1	1	1
	7	9	7	12	8	7

マクシミリアン・バーガー ゲーム 少尉 ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

戦艦成長

どうしようもなく能力値が低い。あえて長所を挙げるなら、MSの搭乗適性Aくらいか。

## 027 マチルダ・アジャン



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	7	4	2	10	1	3
最大値	1	1	1	1	1	1
	12	9	7	15	6	8

マチルダ・アジャン ガンダム 少尉 ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	C	C	B	C

ゲーム中盤。木馬を追撃するイベントの展開次第では、死亡していなくなってしまう。

## 028 ミケル・ニノリッチ



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	3	3	5	3	1	3
最大値	1	1	1	1	1	1
	8	8	10	8	6	8

ミケル・ニノリッチ 08 伍長 ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
B	C	A	C	E

何もかもが低い能力値に、搭乗適正もAは車両のみ。使えるとはお世辞にも言いたい。

## キャラクター解説

## 024 プロト・ゼロ

ゼロ・ムラサメ (P.150 [016]) のコードネーム。

## 025 ベルナルド・モンシア

サウス・バニングが隊長を務める第4小隊の隊員。優秀なMSパイロットだが、女好きで素行が悪い。楽天的かつ自信家で、前向きな明るさは隊のムードメーカーとなっている。

## 026 マイク (マクシミリアン・バーガー)

特殊遊撃小隊「ホワイトディンゴ」の一員としてオーストラリア方面軍に所属。軍楽隊から転任という経歴を持つ。おしゃべりで楽天的だが、任務遂行への責任感は人一倍強い。

## 027 マチルダ・アジャン

ミニア輸送部隊を指揮する女性士官。ジオンの攻撃を受けつつ幾度もホワイトベースに補給物資を届けるが、黒い三連星からガンダムを守るために散った。軍人らしい精悍さと女性的魅力をあわせ持ち、アムロ・ヒホワイトベースの少年たちの憧れの的となる。

## 028 ミケル・ニノリッチ

シロー・アマダとともに第08MS小隊に赴任。MSパイロットを希望していたが、隊ではホーバートラックでエレノアを補助することに。恋人のB.B.に手紙を書くのを日課としていた。

会話ペイント  
データキョウタ  
連邦軍キヨシオン軍  
モーリッツモーリルス  
連邦軍モーリス  
ジオン軍

153

## 029 ヤザン・ゲーブル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	11	11	2	13	7
成長値	△△△△△△△					
最大値	9	16	16	7	18	12

ヤザン・ゲーブル ガンダム 少尉 ランク:E

指揮や魅力は低いが、その他の戦闘に関する能力は非常に高い。搭乗適性もましまずますだ。

## 030 ユウ・カジマ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	12	5	5	6	8
成長値	△△△△△△△					
最大値	17	17	10	10	11	13

ユウ・カジマ ゲーム 少尉 ランク:E

戦艦成長

射撃はピカイチ。イベントでイフリート改を入手すると、BD-1に乗って戦場に現れるようになる。

## 031 ライラ・ミラ・ライラ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	7	6	3	9	8
成長値	△△△△△△△					
最大値	13	12	11	8	14	13

ライラ・ミラ・ライラ ガンダム 少尉 ランク:E

戦艦成長

魅力が低い点に眼をつぶれば、他は平均的な能力。とりたてて大きな弱点はないので使いやすい。

## 032 リド・ウォルフ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	10	11	7	11	9
成長値	△△△△△△△					
最大値	7	13	14	10	14	12

リド・ウォルフ (その他) 少尉 ランク:C

戦艦成長

指揮能力以外は、高いレベルまで成長するため、第一線で使っていく。搭乗適性も悪くない。

## 033 リュウ・ホセイ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	7	13	11	9	5
成長値	△△△△△△△					
最大値	10	10	16	14	12	8

リュウ・ホセイ ガンダム 曹長 ランク:C

戦艦成長

耐久値が高め。ランバ・ラル隊派遣のイベント結果次第で、死亡することもある。

## キャラクター解説

## 029 ヤザン・ゲーブル

後にティーンズに加わり、Ζガンダムを苦しめることになる凄腕のMSパイロット。戦いに生き甲斐を見出し、一年戦争でも相当の戦果を上げる。

## 030 ユウ・カジマ

MS開発課のテストパイロットを経て、実験部隊に転属。BD-1のパイロットを務める。「EXAM」を巡ってニムバス・シュターゼンと激闘をくり返し、これを撃破。その後ア・パオア・クー戦を生き延び、グリップス戦争、シャアの反乱にも参加。

## 031 ライラ・ミラ・ライラ

MSパイロットとして一年戦争を戦い抜き、後にルナツー駐留のMS部隊を率いる。ガルバルディβを駆り、

独自の空間戦術を展開してエゥーゴの巡洋艦アーガマを追い詰めた。

## 032 リド・ウォルフ

黒塗装の戦闘機で次々と敵機を撃墜し、連邦軍では珍しい“躍る黒い死神”的異名をとる。MSに乗り換えてからわずか一週間で、敵MS21機を撃破。ジムキャノン、量産型ガンキャノンなど中距離支援機を好み、黒のパーソナルカラーを守り続けた。ア・パオア・クーの激戦で戦死。

## 033 リュウ・ホセイ

パイロット候補生としてホワイトベースに搭乗。コア・ファイターやガンタンクで戦場へ出た。普段は温厚で優しく、兄貴分として親しまれていた。ラン

## 034 レイヤー



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	9	8	7	9	8	9
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	13	12	11	13	12	13

マスター・P・レイヤー ゲーム 中尉 ランク:D

戦艦成長

## 035 レオン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	3	1	2	7	11
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	8	6	7	12	16

レオン・リーフェイ ゲーム 少尉 ランク:E

戦艦成長

## 036 レビル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	20	13	13	17	9	12
成長値	0	0	0	0	0	0
最大値	20	13	13	17	9	12

レビル ガンダム 大将 ランク:S

覚醒済

バランスの取れた能力値を持つ、使いやすいパイロット。オールマイティーな働きを見せる。

能力のほとんどが非常に低い。反応だけは高いが、それだけでは他をカバーできない。

ランクが最初からSなので成長はしないが、初期状態ですでに優秀な能力を持っている。

## キャラクター解説

バ・ラル隊との白兵戦で重傷を負うも、ガンダムの危機にコア・ファイターでハモンの乗るマゼラ・トップに激突して散った。

## 034 レイヤー（マスター・P・レイヤー）

「ホワイトディンゴ」隊長。優れた指揮能力とMS操縦技術を持ち、上官からも部下からも厚い信頼を得ていた。“荒野の迅雷” ヴィッシュ・ドナヒューと互角に渡り合い、これを擊破する。

## 035 レオン（レオン・リーフェイ）

ホワイトディンゴ隊に所属するMSパイロットで、特に格闘戦を得意とする。連邦軍本部直属の諜報員でもあり、トリンントン基地内に保管されていた核兵器の秘密を守っていた。

## 036 レビル

連邦軍最高司令官。一週間戦争当時は宇宙艦隊の指揮官であり、敗戦するもその実力はジョンに知れ渡ることになる。ルウム戦役で捕虜となるが、奇跡的な脱出を遂げて徹底抗戦を演説。ソーラ・レイの攻撃で死亡するまで、連邦軍の反抗作戦を支え続けた。前線指揮官としては優秀だったが、政治力は弱く日和見主義的な連邦軍官僚たちに悩まされていた。

会話イベクト  
データキヤラクタ  
連邦軍ジョン軍  
キヤラクタモビルスーツ  
連邦軍ジョン軍  
モビルスーツモビルスーツ  
ジョン軍

# 戦闘会話イベントリスト

戦闘開始時の会話イベントは、特定の条件で発生するタイプと、条件が不要なタイプの2種類ある。条件が必要な会話は、主に2人以上のキャラクター間で行われることが多い。リストではその必要条件について、キャラクター別に掲載する。

後者の条件不要な会話イベントは、キャラクターごとに複数用意された個人的なセリフ。その中からランダムで1つ選ばれ、会話が発生する（発生しない時もある）。なお、キャラクターの中に1部と2部でセリフ内容が変化する者もいる。

## リストの見方

<b>セイラ・マス</b>	<b>① 敵</b> 味方 <b>② 機体</b> <b>③ 複合</b> <b>④</b>	エルラン、シャア・アズナブル、ベルナルド・モンシア、ランバ・ラル シャア・アズナブル、スレッガー・ロウ、ブライト・ノア ガンダム (アムロ・レイ、セイラ・マス)とシャア・アズナブルが戦闘
---------------	--	--

会話イベントは基本的に、特定のキャラクターが敵や味方の部隊にいる状態で交戦すると発生。リスト内に挙げたのは会話が発生する人物の名前で、(アムロ、シャア)というようにカッコで複数のキャラクターをまとめている場合は、全員が同部隊にいる必要があるということ。条件には「特定の機体に乗っている必要がある」なども。敵部隊に会話対象となる人物が複数いる場合、初回の戦闘でどれか1つの会話イベントが発生し、2回目以降の戦闘で残りが発生していく。なお、戦闘フェイズ中に同じ会話イベントが発生することはない。

条件リストの中には、人物名の代わりに「NTキャラクター」「ジオン軍キャラクター」「連邦軍キャラクター」などがあるが、これらは全て独立したものとして考える。例えばアムロ・レイはNTで連邦兵だが、「アムロ」「NT」「連邦兵」として、個別に会話イベントの対象になるということ。NTキャラクターについては、右表を参照。

### ① 敵

リスト内のキャラクターを敵として戦うと発生。() 内に複数のキャラクターがいる場合、全員が敵部隊にいる必要がある。

### ② 味方

リスト内のキャラクター、() 内の複数キャラクターと同じ部隊にいるときに戦闘を行う。

### ③ 機体

その機体にキャラクターが乗って戦闘を行う。

### ④ 複合

特定のキャラクターが揃った部隊で特定の敵と戦うなど、条件が複数ある。敵と味方、両方の条件を満たしている必要がある。

## ■NTキャラクター

<b>ジオン</b>	NT-001、イングレーデン、シャア・アズナブル、シャリア・ブル、マリオン・ウェルチ、ララ・スン、レイラ・レイモンド
<b>連邦</b>	アムロ・レイ、セイラ・マス、ゼロ・ムラサメ、プロト・ゼロ、レビン

## ジオン軍キャラクター

<b>NT-001</b>	<b>敵</b>	NTキャラクター、ララ・スン、マリオン・ウェルチ
<b>アーナ・サハリン</b>	<b>敵</b> 味方 機体 複合	シロー・アマダ、ユーリ ノリス・バッカード、(ギニアス・サハリン、ノリス・バッカード) アブサラスⅢ アブサラスⅢに乗ったアーナ・サハリンと(カレン・ジョシュワ、シロー・アマダ、テリー・サンダース)が戦闘
<b>アカハナ</b>	<b>敵</b>	リド・ウォルフ
<b>アナベル・ガトー</b>	<b>敵</b> 味方 機体	アムロ・レイ、エイバー・シナブス、オルテガ、ガイア、サウス・バニング、シーマ・ガラハウ、ジョニー・ライデン、マッシュ シーマ・ガラハウ、ケリィ・レスナー ガンダム系MSすべて

<b>アンディ</b>	<b>敵</b>	ガルシア、シュタイナー、ミーシャ
<b>イアン・グレーデン</b>	<b>敵</b>	NTキャラクター
<b>ヴィッッシュ</b>	<b>敵</b>	レイヤー
<b>ウォルター</b>	<b>敵</b>	ガルマ、マ・クベ
<b>オルテガ</b>	<b>敵</b>	アナベル・ガトー
	<b>味方</b>	(ガイア、マッシュ)
	<b>複合</b>	(オルテガ、ガイア、マッシュ)とアムロ・レイが戦闘
<b>ガイア</b>	<b>敵</b>	アナベル・ガトー、リド・ウォルフ
	<b>味方</b>	(オルテガ、マッシュ)
	<b>複合</b>	(オルテガ、ガイア、マッシュ)とアムロ・レイが戦闘
<b>ガルシア</b>	<b>敵</b>	アンディ、シュタイナー、ミーシャ
	<b>味方</b>	(アンディ、シュタイナー、ミーシャ)、(シュタイナー、バーニィ、ミーシャ)
<b>ガルマ</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ、ウォルター、シュタイナー、シャア・アズナブル、ジャミトフ・ハイマン、ゼロ・ムラサメ、バスク・オム、ビッターマ・クベ、ユーリ、レイラ・レイモンド、レビル
	<b>機体</b>	ザク II FS型/GZ、ガンダム系MSすべて、ケルグ GS型/GZ
<b>ギニアス・サハリン</b>	<b>敵</b>	シロー・アマダ、ユーリ
	<b>味方</b>	(アイナ・サハリン、ノリス・パッカード)
	<b>機体</b>	アブサラス III
<b>ククルス・ドアン</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ
	<b>機体</b>	MSすべて
<b>クラウレ・ハモン</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ
	<b>味方</b>	ランバ・ラル
<b>ケリィ・レスナー</b>	<b>味方</b>	アナベル・ガトー
<b>シーマ・ガラハウ</b>	<b>敵</b>	アナベル・ガトー、サウス・バニング
	<b>味方</b>	アナベル・ガトー
<b>シャア・アズナブル</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ、ガンダムに乗ったアムロ・レイ、ガルマ、セイラ・マス、ゼロ・ムラサメ、ブライト・ノア、ブロト・ゼロ、マ・クベ、ライラ・ミラ・ライラ、リド・ウォルフ、レイラ・レイモンド、(アムロ・レイ、セイラ・マス)
	<b>味方</b>	アムロ・レイ、シャリア・ブル、ジョニー・ライデン、セイラ・マス、ゼロ・ムラサメ、ララ・スン、レイラ・レイモンド
	<b>機体</b>	ガンダム系MSすべて
	<b>複合</b>	(シャア・アズナブル、ララ・スン)とアムロ・レイが戦闘
<b>シャリア・ブル</b>	<b>敵</b>	NTキャラクター、アムロ・レイ
	<b>味方</b>	シャア・アズナブル
<b>シュタイナー</b>	<b>敵</b>	アンディ、ガルシア、ガルマ、マ・クベ、ミーシャ
	<b>味方</b>	(アンディ、ガルシア、ミーシャ)、(ガルシア、バーニィ、ミーシャ)
<b>ジョニー・ライデン</b>	<b>敵</b>	アナベル・ガトー、アムロ・レイ、シン・マツナガ、ライラ・ミラ・ライラ、リド・ウォルフ
	<b>味方</b>	シャア・アズナブル、シン・マツナガ
<b>シン・マツナガ</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ、ジョニー・ライデン、リド・ウォルフ、(マイク、レイヤー、レオン)
	<b>味方</b>	ジョニー・ライデン
<b>ダロタ</b>	<b>敵</b>	ガンダムに乗ったアムロ・レイ
<b>デザート・ロンメル</b>	<b>敵</b>	ロイ・グリンウッド
<b>トーマス・クルツ</b>	<b>敵</b>	ロイ・グリンウッド
	<b>味方</b>	ロイ・グリンウッド
<b>ニムバス</b>	<b>敵</b>	ユウ・カジマ、リド・ウォルフ
	<b>機体</b>	イフリート改
	<b>複合</b>	イフリート改に乗ったニムバスとBD-1に乗ったユウが戦闘
<b>ノリス・パッカード</b>	<b>敵</b>	シロー・アマダ、ユーリ、(カレン・ジョシュワ、シロー・アマダ、テリー・サンダース)
	<b>味方</b>	アイナ・サハリン、(アイナ・サハリン、ギニアス・サハリン)
<b>バーニィ</b>	<b>敵</b>	クリス
	<b>味方</b>	(ガルシア、シュタイナー、ミーシャ)
<b>ピッター</b>	<b>敵</b>	ガルマ、マ・クベ、ユーリ
<b>ボーン・アブスト</b>	<b>敵</b>	シロー・アマダ

金話イベント

連邦軍  
キャラクタージオン軍  
キャラクターモビルスーツ  
連邦軍ジオン軍  
モビルスーツ

<b>マ・クベ</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ、ウォルター、ガルマ、シャア・アズナブル、 ジャミトフ・ハイマン、シュタイナー、ゼロ・ムラサメ、バスク・オム、ビッター、ユーリ、ランバ・ラル、 レイラ・レイモンド、レビル
	<b>機体複合</b>	アッザム、ガンダム系MSすべて、グフB型/MQ、ギャンS型/MQ ギャンS型/MQに乗ったマ・クベとガンダムに乗ったアムロ・レイが戦闘
	<b>味方</b>	
<b>マッシュ</b>	<b>敵</b>	アナベル・ガトー (オルテガ、ガイア)
	<b>味方</b>	(オルテガ、ガイア、マッシュ)とアムロ・レイが戦闘
	<b>複合</b>	
<b>マリオン・ウェルチ</b>	<b>敵</b>	NT-001、NTキャラクター、アムロ・レイ、ゼロ・ムラサメ、ユウ・カジマ、レイラ・レイモンド
<b>ミーシャ</b>	<b>敵</b>	アンディ、ガルシア、クリス、シュタイナー (アンディ、ガルシア、シュタイナー)、(ガルシア、シュタイナー、バーニー)
<b>ユーリ</b>	<b>敵</b>	アイナ・サハリン、ガルマ、ギニアス・サハリン、ノリス・パッカード、マ・クベ
<b>ララ・スン</b>	<b>敵</b>	NT-001、NTキャラクター、アムロ・レイ、プロト・ゼロ、レイラ・レイモンド
	<b>味方</b>	アムロ・レイ、シャア・アズナブル
	<b>複合</b>	(シャア・アズナブル、ララ・スン)とアムロ・レイが戦闘
<b>ランバ・ラル</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ、セイラ・マス、マ・クベ、リド・ウォルフ
	<b>味方</b>	クラウレ・ハモン
	<b>機体</b>	ガンダム系MSすべて、ギャン系MSすべて、グフ系MSすべて、ゲルググ系MSすべて、ドム系MSすべて
<b>レイラ・レイモンド</b>	<b>敵</b>	NTキャラクター、ガルマ、シャア・アズナブル、マ・クベ、マリオン・ウェルチ、ララ・スン
	<b>味方</b>	シャア・アズナブル、ゼロ・ムラサメ
	<b>複合</b>	(ゼロ・ムラサメ、レイラ・レイモンド)とNTキャラクターが戦闘
<b>ロイ・グリンウッド</b>	<b>敵</b>	デザート・ロンメル、トマス・クルツ
	<b>味方</b>	トマス・クルツ

## 連邦軍キャラクター

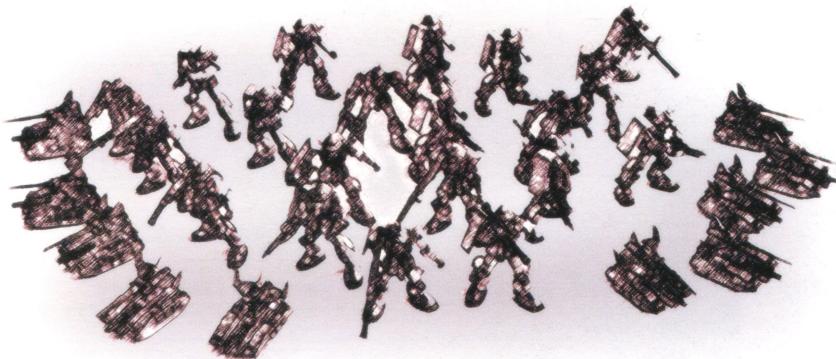
<b>アムロ・レイ</b>	<b>敵</b>	NTキャラクター、アナベル・ガトー、エルラン、ガルマ、ククルス・ドアン、クラウレ・ハモン、シャア・アズナブル、シャリア・ブル、ジョニー・ライデン、シン・マツナガ、テネス・A・ユング、マ・クベ、マリオン・ウェルチ、ヤザン・ケーブル、ライラ・ミラ・ライラ、ララ・スン、ランバ・ラル、リド・ウォルフ、(オルテガ、ガイア、マッシュ)、(シャア・アズナブル、ララ・スン)
	<b>味方</b>	シャア・アズナブル、テネス・A・ユング、ララ・スン、リド・ウォルフ、(カイ・シデン、ハヤト・コバヤシ)、(テネス・A・ユング、リド・ウォルフ)
	<b>機体</b>	アレックス、ガンダム、ガンタンク
	<b>複合</b>	(アムロ・レイ、セイラ・マス)とシャア・アズナブルが戦闘、ガンダムに乗ったアムロ・レイとシャア・アズナブルが戦闘、ガンダムに乗ったアムロ・レイとダロタが戦闘、ガンダムに乗ったアムロ・レイとギャンS型/MQに乗ったマ・クベが戦闘
<b>アルファ・ペイト</b>	<b>敵</b>	サウス・バニング
	<b>味方</b>	(サウス・バニング、チャップ・アデル、ベルナルド・モンシア)
<b>エイバー・シナブス</b>	<b>敵</b>	アナベル・ガトー、バスク・オム
<b>エルラン</b>	<b>敵</b>	アムロ・レイ、セイラマス
<b>カイ・シデン</b>	<b>味方</b>	スレッガー・ロウ、(アムロ・レイ、ハヤト・コバヤシ)
<b>カレン・ジョシュワ</b>	<b>味方</b>	(シロー・アマダ、テリー・サンダース、ミケル・ニノリッチ)
	<b>複合</b>	(カレン・ジョシュワ、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とノリス・パッカードが戦闘、 (カレン・ジョシュワ、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とアブサラスIIIに乗ったアイナ・サハリンが戦闘
<b>クリス</b>	<b>敵</b>	バーニー、ミーシャ、連邦軍キャラクター
	<b>機体</b>	アレックス
<b>サウス・バニング</b>	<b>敵</b>	アナベル・ガトー、アルファ・ペイト、シーマ・ガラハウ、チャップ・アデル、ベルナルド・モンシア
	<b>味方</b>	(アルファ・ペイト、チャップ・アデル、ベルナルド・モンシア)
<b>サマナ・フィリス</b>	<b>味方</b>	(フィリップ・ヒューズ、ユウ・カジマ)
<b>ジャミトフ・ハイマン</b>	<b>敵</b>	ガルマ、ジョン軍キャラクター、マ・クベ
<b>ジョブ・ジョン</b>	<b>味方</b>	フライ特・ノア

シロー・アマダ	敵味方	アイナ・サハリン、ギニアス・サハリン、ノリス・バッカード、ポーン・アブスト、連邦軍キャラ (カレン・ジョシュア、テリー・サンダース、ミケル・ニノリッチ)
	複合	(カレン・ジョシュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とノリス・バッカードが戦闘。 (カレン・ジョシュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とアブサラスⅢに乗ったアイナ・サハリンが戦闘
スレッガー・ロウ	敵味方	連邦軍キャラクター カイ・シデン、セイラ・マス
	複合	
セイラ・マス	敵味方	エルラン、シャア・アズナブル、ベルナルド・モンシア、ランバ・ラル シャア・アズナブル、スレッガー・ロウ、ライト・ノア
	機体	ガンダム
ゼロ・ムラサメ	敵味方	NTキャラクター、ガルマ、シャア・アズナブル、マ・クベ、マリオン・ウェルチ シャア・アズナブル、レイラ・レイモンド
	複合	(ゼロ・ムラサメ、レイラ・レイモンド)とNTキャラクターが戦闘
チャップ・アデル	敵味方	サウス・バニング (アルファ・ベイト、サウス・バニング、ベルナルド・モンシア)
テネス・A・ユング	敵味方	アムロ・レイ アムロ・レイ、リド・ウォルフ、(アムロ・レイ、リド・ウォルフ)
	複合	
テリー・サンダース	敵味方	リド・ウォルフ (カレン・ジョシュア、シロー・アマダ、ミケル・ニノリッチ)
	複合	(カレン・ジョシュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とノリス・バッカードが戦闘。 (カレン・ジョシュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とアブサラスⅢに乗ったアイナ・サハリンが戦闘
バスク・オム	敵	エイバー、シナブス、ガルマ、ジョン軍キャラクター、マ・クベ、ライト・ノア
ハヤト・コバヤシ	味方	(アムロ・レイ、カイ・シデン)
フィリップ・ヒューズ	味方	(ユウ・カジマ、サマナ・フィリス)
ライト・ノア	敵味方	シャア・アズナブル、バスク・オム ジョブ・ジョン、セイラ・マス、リュウ・ホセイ
	複合	
プロト・ゼロ	敵	NTキャラクター、シャア・アズナブル、ララ・スン
ベルナルド・モンシア	敵味方	サウス・バニング、セイラ・マス (アルファ・ベイト、サウス・バニング、チャップ・アデル)
	複合	
マイク	味方	(レイヤー、レオン)
	複合	(マイク、レイヤー、レオン)とシン・マツナガが戦闘
マチルダ・アジャン	敵	NTキャラクター
ミケル・ニノリッチ	味方	(カレン・ジョシュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)
ヤザン・ゲーブル	敵	NTキャラクター、アムロ・レイ
ユウ・カジマ	敵味方	ニムバス、マリオン・ウェルチ レイヤー、(フィリップ・ヒューズ、サマナ・フィリス)
	機体	BD-1
	複合	BD-1に乗ったユウ・カジマとソード改に乗り換ったニムバスが戦闘
ライラ・ミラ・ライラ	敵	NTキャラクター、アムロ・レイ、シャア・アズナブル、ジョニー・ライデン
リド・ウォルフ	敵	アムロ・レイ、アカハナ、ガイア、シャア・アズナブル、ジョニー・ライデン、シン・マツナガ、テリー・サンダース、ニムバス、ランバ・ラル
	味方	アムロ・レイ、テネス・A・ユング、(アムロ・レイ、テネス・A・ユング)
リュウ・ホセイ	味方	ライト・ノア
レオン	味方	(マイク、レイヤー)
	複合	(マイク、レイヤー、レオン)とシン・マツナガが戦闘
レイヤー	敵味方	ヴィッシュ ユウ・カジマ、(マイク、レオン)
	複合	(マイク、レイヤー、レオン)とシン・マツナガが戦闘
レビル	敵	NTキャラクター、ガルマ、マ・クベ

機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
蒼き星の覇者

機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編  
蒼き星の覇者

オフィシャルコンプリートマニュアル



## STAFF

### 出版・編集

株式会社デジキューブ

清野義孝 (Vice-Chief Editor)  
青木基至 (Editor)  
多田羅洋平 (Editor)  
中村寛文 (Product Manager)  
大鷗清太 (Public-Relations Agent)

### 構成・執筆

松本智春  
佐々田貴志  
加納結介  
芳賀浩樹

### イラストレーション

森下直親

### スペシャルサンクス

玉川泰央  
吉田武

### デザイン&DTP

株式会社エストール

### 協力

株式会社バンダイ ビデオゲーム事業部 堀内美康  
株式会社ヴァンガード

### 監修

株式会社サンライズ

2003年5月22日 初版

発行人 染野正道

編集人 垣貫真和

発行所 株式会社デジキューブ  
東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル  
TEL 03-3444-5765  
FAX 03-3444-5940

### 印刷

図書印刷株式会社

落丁、乱丁はお取り替えいたします。

本書の全部、あるいは一部を小社からの承諾を得ずに無断で複製することは、いかなる方法においても禁じられています。

ゲームの内容に関するご質問に関しては一切お答えできませんのでご了承ください。

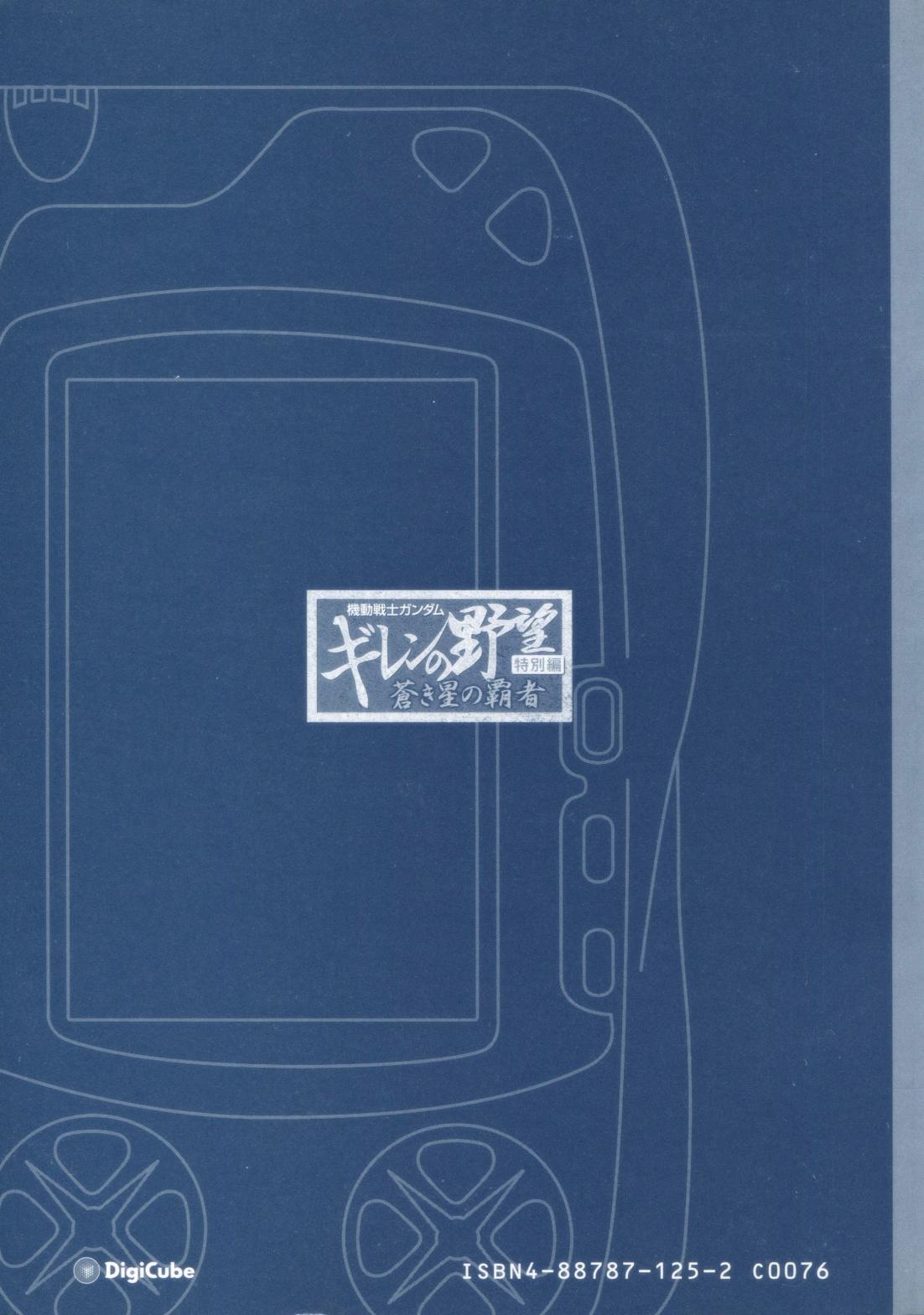
定価はカバーに表示しております。

ISBN : 4-88787-125-2 C0076

©創通エージェンシー・サンライズ

©BANDAI 2003

及び **WonderSwan** は株式会社バンダイの登録商標です。  
また、**SwanCrystal**、**スワンクリスタル** は同社の商標です。



機動戦士ガンダム  
ギレンの野望  
特別編  
蒼き星の霸者

ISBN4-88787-125-2

C0076 ¥1400E

9784887871250

1920076014000



エンディングまでのベストルートを徹底追求!  
**ワンダースwanガイドブックシリーズ**



SDガンダム  
ジージェネレーション  
モノアイ ガンダムズ  
プロジェクト・セイレーネ  
～完全攻略ファイル～

好評発売中  
本体価格 1,600円(税別)



バトルスピリット  
デジモンフロンティア  
コンプリートガイドブック

好評発売中  
本体価格 1,300円(税別)



ロックマンエグゼWS  
バトルナビゲーションブック

好評発売中  
本体価格 1,200円(税別)



DigiCube 株式会社デジキューブ 定価(本体1,400円+税)

及び WonderSwan は株式会社バンダイの登録商標です。また、SwanCrystal、スワンクリスタル は同社の商標です。

ISBN4-88787-125-2

C0076 ¥1400E

9784887871250

1920076014000



DigiCube

株式会社デジキューブ 定価(本体1,400円+税)

“”及びWonder Swanは株式会社バンダイの登録商標です。また、SwanCrystal スワンクリスタルは同社の商標です。

©創通エージェンシー・サンライズ  
©BANDAI 2003

A vertical stack of various electronic components, including integrated circuits, resistors, capacitors, and transistors, all labeled with white text indicating their function or value.



