



立てよ！国民！

機動戦士ガンダム ギレンの野望

オオノキノミコト
プレイイングガイド

MOBILE SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED

BLOOD OF ZEON
PLAYING GUIDE



立てよ！国民！

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオノの系譜 プレイイングガイド

第1部『ギレンの野望』編の全容が
今、明らかになる。

ストーリー解説&イベント紹介&全74マップ徹底研究&
4コママンガなど充実の大ボリューム!!

描き下ろしアンソロジー

『MS-06』『ガルマ、立つ!!』収録!!

ガンダムファン垂涎の一冊!



PRINCIPALITY
OF ZEON



立てよ！国民！

機動戦士ガンダム ギレンの野望

オアノアキ プレイングガイド

MOBILE SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED

BLOOD OF ZEON
PLAYING GUIDE

機動戦士ガンダム

ギレンの野望 ジオシの系譜
プレイイングガイド



Mobile Suit GUNDAM

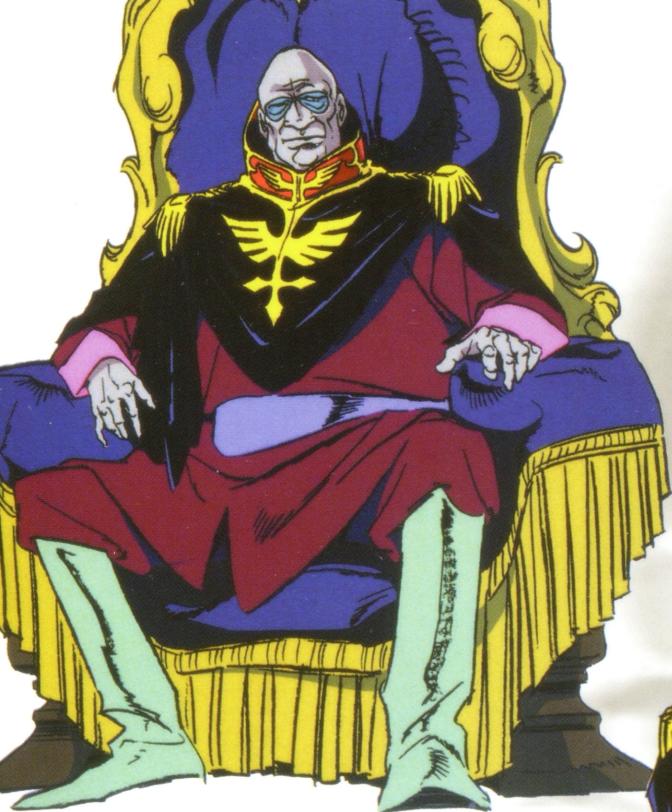
Gihren's Greed "Blood of Zeon"

Playing Guide

ザビ家の秘密

Mobile Suit GUNDAM
Giren's Greed "Blood of Zeon"

The Head of a Family
「ザビン・バード・ザビ」



ジオン公国の創始者で公王。ジョン・ダイクンとともにジオン共和国を建国したが、彼を謀殺。共和国派を一掃して共和制を破壊し、独裁政治を行った。しかし、晩年はギレンの台頭によって政治からは遠のき、隠遁生活を送っていた。最後は連邦と講和しようとしたためギレンに暗殺された。



The Eldest Son
「ザイレン・ザビ」



ザビ家の長男でIQ240を誇る天才。デギン隠居以前から父親の政務を補佐し、ジョンの国策に携わっていた。ジョン総帥となってからは、宇宙移民者の反連邦感情を利用した国家民族主義を唱え、国民を戦争へと駆り立てた。父親からは「ヒットラーの尻尾」と評されていた。

ガルマ・ザビ



地球方面軍司令を務めるザビ家の四男。世間知らずで判断の甘さが目立つが、最前線で敵と戦う。占領地の名士と懇談を持つなど、政治的側面も持ちあわせていた。

ザビ家の三男で宇宙攻撃軍司令兼ソロモン要塞司令。政治闘争を好みない実直な人間で部下から信頼されていた。敗色濃厚となったソロモンから部下を脱出させるため、自らMAを駆って出撃し、戦死した。

The Fourth Son



ドズル・ザビ



The Third Son

ザビ家の長女。艦隊や諜報機関の指揮やコロニーとの外交など幅広い才能でジオンのNo.2として君臨した。資源探掘やフラナガン機関の創設など、彼女の業績は後のジオンの根幹を成した。

キシコア・ザビ

The Eldest Daughter



ザビ家の秘密

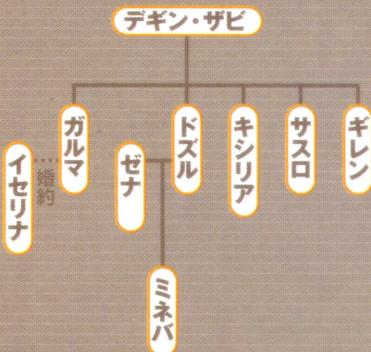
Mobile Suit GUNDAM
Giren's Greed "Blood of Zeon"

ザビ家の歴史

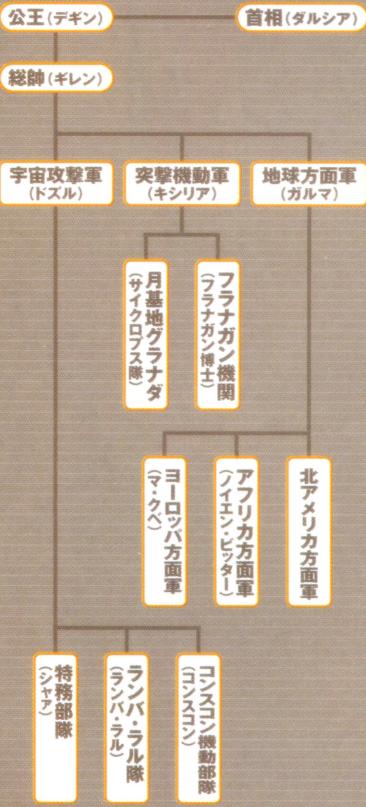
ザビ家の歴史はダイクン家との確執と、身内の骨肉の争いに集約される。ジオン共和国成立時、デギン・ゾド・ザビはジオン・ズム・ダイクンの側近としてコントリズム国家の建設に尽力していく。しかし、デギンはダイクンを謀殺し、自分流のジオンを築こうとした。そして、デギン自身も彼の後を継いだギレンに暗殺されてしまう。この後、ギレンまでもが妹のキシリ亞に殺されてしまふが、唯一生き残ったキシリ亞も最後にはシャアの手にかかるてしまう。

また、ドズルの忘れ形見であるミネバは殺されることはなかったが、グリプス戦役やネオ・ジオン戦争で利用される。なお、ネオ・ジオン戦争時のミネバは影武者で、本物はシャアが連れ去ったといわれている。

ザビ家家系図



ジオン軍軍機構



ジオン公国とはジオン共和国が公王制に移行した独裁国家である。公王はもちろんのこと、国家の重要なボストはザビ家の間か、ザビ家のシンバが占めている。公国は共和国が進めていた連邦との融和政策を破棄、軍備を強化して連邦との対立姿勢を明確にした。この感情的ともいえる反連邦政策はジオン・ズム・ダイクンの唱えたコントリズム(地球を聖地とし、人類は宇宙に住むべきであるとした思想)をバックボーンとしていることは間違いない。しかし、それはコントリズムの領域を大きく逸脱し、宇宙民族主義とでもいべきものに変化していた。この独善的な思想とコロニー居住者の反連邦感情を利用して、ジオンは人類の半数以上を死に追いやる戦争を遂行していく。

ギレンは巧みな弁舌とカリスマ性で多くの国民の支持を得ていた



ありし日のジオン・ダイクン。彼の理想はザビ家には理解されなかつた



ジオン軍派閥表



ギレン



セシリ亞



キシリア



エギュー・デラース



シャリア・ブル

マクベ

バロム

黒い三連星

トワーリング

(一年戦争後)
A・ガトー

(一年戦争後)
シーマ・ガラハウ



ガルマ



ドスル



シャア



ランバ・ラル

シン・マツナガ

コスコム

ドレン

テーム

ジーン

スレンダー

フラナガン・ブーン

アカハナ

クラウレ・ハモン

アコース

コスケン

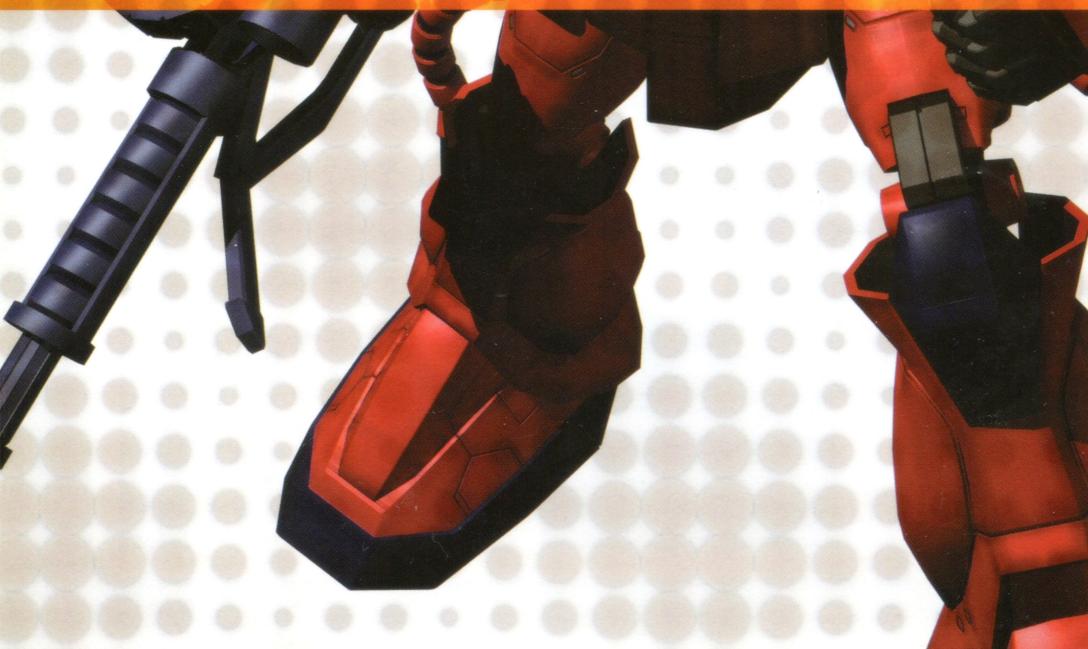
クランプ



Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"

Chapter 1
SYSTEM ►►

システム



ゲームシステム

Game System



地球連邦軍・将軍
レビル

数々の戦績を挙げた名将軍。史実通りジオンに勝利することはできるのだろうか?



ジオン公国・総帥
ギレン・ザビ

選民思想を持つ典型的な独裁者。連邦軍を破り、地球圏の完全制圧を狙う

地上マップ



特徴

隣接するエリアが多いため、戦力の分散は避けられない。主戦力ばかりに目を向けていると、思わぬところから進入されやすい。

宇宙マップ



特徴

生産することができる特別エリアが、両軍の本拠地付近に集中している。補充部隊を送る際は、数ターン先のことを考えておこう。



通常エリアはラインがつながっていればいつでも進入することが可能



兵力を十分に集めてから攻略作戦を実行した方がよい

ゲームの目的

プレイヤーは、地球連邦軍総司令官・レビルもしくはジオン公国総帥・ギレン・ザビなど、地球及び宇宙を自国の管轄下におくことが目標となる。原作同様にプレイすることも、まったく違う選択肢を選べることも可能だ。規定ターンである100ターン以内に全拠点を制圧するために、自軍の戦力を考えつづけを進めていこう。

今作は第1部が終了すると、ストーリーの展開に合わせた第2部が始まる。当然、ストーリーや加入パイロットも変化する。

マップ

マップは宇宙マップと地上マップの2種類がある。両マップとも、いくつかのエリアに分かれしており、ラインがつながっているエリアに対して移動(距離によってターン数は変化する)や進入(隣接したエリアのみ)をすることができる。

地上から宇宙へ移動するには、打上ボイントと呼ばれる特別エリアを制圧する必要がある。宇宙から地上への移動は戦術マップで降下ポイントに移動して突入を行うか、そのままマップを制圧すればよい。

エリアには、通常と特別の2種類がある。なかでも、特別エリアは自軍の兵器を生産できる重要な拠点。この特別エリアを敵に攻め取られてしまうと、敵が兵器を生産してしまった後、周辺エリアを一気に落とされる危険性が高い。特別エリアが敵軍と隣接している場合は、常に守りを固めよう。

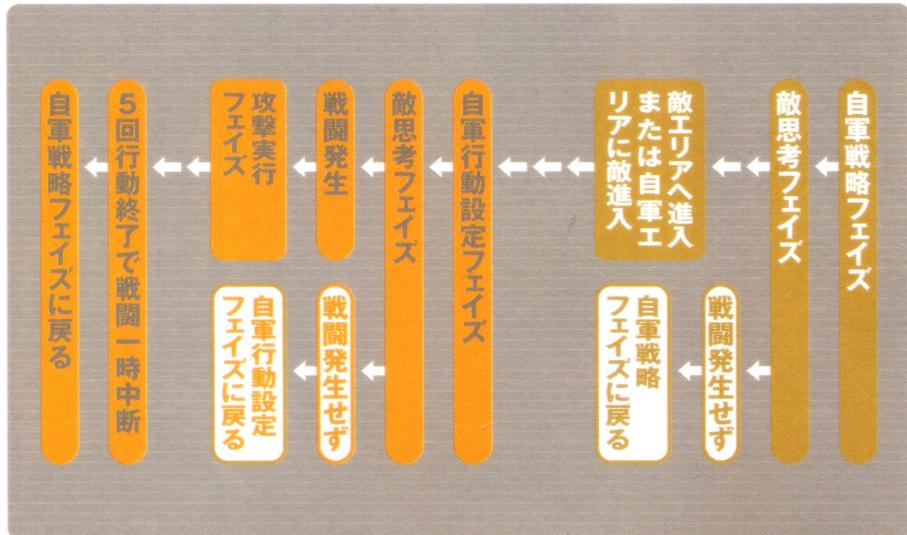
また、通常エリアは、いつでも進入することができますが、特別エリアは一定の条件を満たした後に提案される攻略作戦を実行した後でなければ、進入することはできない。

ヒリア

ゲームの流れ

Game Flow

ゲームは下図のような流れで進んでいく。大きくは戦闘フェイズと行動設定フェイズに分かれており、それぞれを両軍が同時にを行うことになる。戦闘フェイズでは戦略関係、行動設定フェイズでは実際の戦闘を行う。戦闘フェイズと行動設定フェイズが一巡すると、1ターンが経過する。これを繰り返し、全領土を制圧していくことになるのだ。



●情報

自軍に所属する部隊やパイロットのデータを見ることができる。

●軍事

エリアを選択した後、移動や生産や進入などをエリアごとに行うことができる。

●開発

自国の技術を上げ、新兵器を開発する。

●外交

他勢力と資金援助などの取り引きをする。

●特別

特別な作戦を実行することができる。

●移動

部隊を移動させることができる。

●待機

部隊を移動させずに行動を終了させる。

●攻撃

攻撃範囲にいる敵を選択して攻撃する。

●索敵

順序内にいる敵ユニットを特定する。

●隊列

部隊内にいる兵器の順番を変更する。

●特殊

特殊な能力を使うことができる。

軍事や外交など戦略的な部分を行うことができる。なかでも新兵器の開発は軍の命運を握っている生命線といえるだろう。できる限り資金を投入して、敵軍よりも先に強力な兵器を開発することが重要になってくる。無駄な兵器を開発・生産するよりは、少ない兵器で戦盤を乗り切り、強力な兵器を一気に開発していくのが得策だ。

また、今作では外交の要素が追加されたので、中立勢力と一緒に関係を築き、資金援助などをし、もらうとよいだろう。特別な作戦もこのフェイズで行うことになる。

勝利条件は、そのエリア内にいる敵部隊を殲滅するか、全拠点を占領すること。状況に合わせて、どちらの作戦が得策かを考え、部隊を動かしていく。

戦略フェイズ

行動設定フェイズ

Advise 部隊

戦闘終了直後は、傷ついたユニットが多い。兵器数を回復するため補充コマンドを使っても問題はないが、高い士気を保ちたいなら合流コマンドがオススメだ。これならほとんど士気を下げることなく、兵器数を回復させることができる。

また、本作では戦略フェイズでも搭載や合体ができるようになっている。下記に主な部隊コマンドを紹介しておくので参照してほしい。

搭載 ▶ ユニットを搭載能力のある部隊に移動させる。

発進 ▶ 現在、搭載中のユニットを発進させる。

武装 ▶ 複数の武装がある場合は変更することが可能。

変形 ▶ 別形態に変形させることができる。

合体 ▶ 合体可能なユニットを元通りに合体させる。

分離 ▶ 分離能力を持つユニットを2つに分離させる。

合流 ▶ 兵器数が減ったユニット同士を合流させる。

能力 ▶ そのユニットの能力を確認することができる。

Advise 生産

目前のことだけを考えて生産したのでは、単なる資金の浪費という結果に陥りやすい。特に、砂漠戦士様などの局地戦用モビルスーツを多数生産しても、その戦闘が終了すると使わない場合が多いため作りすぎには注意が必要。逆に、生産に時間がかかるMAや戦艦は、3ターンくらい先のことを考えて生産を始めるべきだ。欲しいと思ってから生産したのでは、後の祭りになってしまふ。



砂漠戦は汎用性の高い航空部隊をメインにして対処しよう



エルメスの生産期間は4ターン。事前の準備が大切になってくる

Advise 補充&廃棄

補充は安く、しかも手早く兵器数を回復させる方法だ。すぐに完了するのもポイントだろう。廃棄は兵器数が200種類を越えないよう調節するのに役立つ。



兵器数が200に達する前に兵器を整理

Advise 移動

むやみに敵軍のエリアに進入しても勝ち目は薄い。できるだけエリアの状態に合ったユニットを選んでから進入するようにしよう。なかでもインドネシアの周辺エリアなどは、地形の多くが海に囲まれているため、地上ユニットは使用が難しい。輸送機に搭載していない限り、連れていくことできないのだ。



移動できない戦車は、



輸送機へ搭載しておこう

Advise 人事

強いパイロットに育てるためには、多くの実戦経験を積ませることが大事だ。序盤から人事コマンドを駆使して強い機体を優先的に割り当てていけば、後半がスムーズに運んでいくぞ。

また、階級が上がるごとに士気範囲もかなり広がるという利点がある。そのためにも功績ゲージが溜まっている場合は、すぐさま昇格させよう。



あと数機で昇格が可能



敵を倒して昇級させよう

Advise 打上&突入

打上も突入も行く前に敵ユニットが存在しなければ、戦術画面を無視して制圧することができてしまう。そのため、コムサイやHLVに搭載する必要もなくなるのだ。



部隊がないエリアを選んで打上・突入

Advise 研究予算投入

すべての基本となる最も重要なコマンド。資金が許す限り投資を行っていこう。技術の優先順位的には、MS→基礎→MA→敵性の順が妥当なところだ。

●基礎技術レベル

飛行ユニットや戦艦に関係する技術。特別プランの提案もこの技術次第だ。

●MS技術レベル

モビルスーツに関係する技術。両軍とも最も先に投資すべき技術である。

●MA技術レベル

モビルアーマーに関する技術。MAの多いジオン軍は優先して投資をしておこう。

●適性技術レベル

敵から盗んだ開発プランの実行に関係する。ゲーム後半に重要なになる。

Advise 新兵器開発

派生型を含めると兵器の数は250種以上も存在する。これをすべて開発するには莫大な資金が必要になるので、基になるユニットを中心に開発しよう。そうすれば、無駄なく開発できる。



敵性技術以外の3種類の技術レベルは、ターンごとの投資額によって増加していく。投資額が多いほど、強力な兵器も作れる仕組みになっている。技術レベルが上がっていくと、新兵器の開発プランを提案してくる。この提案を受け、兵器を開発すれば、生産ベースに乗せることができるようになる。そのため、開発するユニットを限定すれば、かなりの資金を節約することもでき

るのだ。
敵性技術は毎ターンごとの諜報活動と外交でしか上がりがない。そのため、他の3種類に比べると上がりにくいが、敵から盗んできた開発プランを実行するには不可欠な要素である。自軍にはいないユニットを作れるチャンスをみすみす逃すのは避けたいところだ。また、兵器のなかには、技術レベルだけでなく、シリオの進行具合やターン数が関係のあるものも存在する。これらは、特別イベントに作戦が増加されるのを待つのみ。

他の勢力といろいろな取り引きをするコマンド。取り引きの内容により友好度が変化する。友好状態は、陰悪・嫌悪・普通・良好・親密の5種類があり、良好・親密時には協力要請を行うことが可能だ。援助提案などを使って友好度を上げておこう。

ゲーム中に第三勢力が発生した場合は、休戦協定を締結することもできる。当然、これも友好度によって拒否される場合もある。

提案されている作戦を実行するコマンド。作戦によって実行できるターン数が決まっているものもあるため、提案されたら早急に実行する方が無難だろう。ただし、攻略作戦系のイベントは消えることはないので、後回しにしても大丈夫だ。

また、いつでも行える演説は兵士の士気を上げる効果がある。資金は500と高いが、自軍の戦況によっては使つてみるものもおもしろい。

休戦申請▶

その勢力との戦闘を3ターンの間、停止することができる。

攻撃要請▶

第三勢力に対して、敵エリアの攻撃を要請するコマンド。

援助要請▶

こちらから援助(資金・資源・技術)を行い、友好度を上昇させることができるコマンド。

協力要請▶

その勢力から援助(資金・資源・技術)を受け取ることができるコマンド。

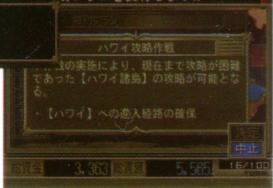
裏取引▶

敵軍需産業から開発プランを横流してもらうコマンド。



計画系のイベントは消えないうちにぜひとも実行しておきたい

はい、ソーラシステムの開発を開始します
開発部の報告をお待ち下さい



攻略作戦は戦力が集まってからでも十分間にあうぞ



どちらかが勝利条件を満たすまで戦闘は続けられるぞ

行動設定フェイズ

Set Up Phase

エリアを制圧する条件は2種類。全拠点の制圧もしくは敵部隊を全滅させることだ。防御時も敵部隊を全滅させれば、勝利したことになる。

自軍が航空ユニットを中心の部隊であるならば、拠点を制圧できないので、敵の全滅を狙つた方がよいだろう。逆に陸上ユニットが中心なら、輸送機などをうまく使って全拠点を制圧してしまおう。ただし、海上拠点は制圧できるユーティリティが限られているので、制圧は難しい。

勝利条件

補給ライン



左上の写真は補給を受けつつ進軍した場合。下との違いにピックリ!



同一の条件でも効果の差は歴然。生き残るためにもミノフスキーパーツを使おう

拠点同士を結ぶラインのことを戦略ラインと呼ぶ。このラインが自軍のカラーになつているときは、移動力を上昇させる効果と、物資を回復させる効果を持つている。そのため、このラインを分断されると、物資の回復ができなくなり非常に苦しい戦いを強いられることがあるのだ。

また、拠点であつても他からの補給ラインが絶たれていると、物資の回復などはできないう。すぐにライン上の敵を撃破し、戦略ラインを復旧させよう。

ミノフスキーパーツ

ミノフスキーパーツは、レーダーを無力化させる効果を持つ特殊な物質。輸送機や艦船、潜水艦などに多く採用されている。

戦術画面で□ボタンを押すと、そのエリニアに散布されているミノフスキーパーツの濃度を確認することができる。色がミノフスキーパーツの濃さを表しており、濃度が濃いと、攻撃命中率や攻撃力が大幅に減少してしまう。また、一度散布されたミノフスキーパーツは数ターンが経過すれば、徐々に薄まっていくことになる。

地形適性

字 ▶ 宇宙、隕石、残骸、サイド海域、地球

空 ▶ 空中

水 ▶ 川、海、湖

寒 ▶ 雪原、雪山の一部、基地の一部

森 ▶ 森林、密林、基地の一部

山 ▶ 山岳、雪山の一部、基地の一部

砂 ▶ 砂漠、基地の一部

陸 ▶ 平地、荒地、基地の一部

兵器にはそれぞれ移動できる地形によって攻撃が決まっている。得意な地形に合わせて攻撃すると通常以上の戦果を上げることが可能だ。また、武装によって攻撃ができる地形（海や空）も存在する。あらかじめ自軍の兵器がどの地形にいる敵に対して有効な攻撃手段を持つているかを確認しておいた方がよい。

P
部隊は最高3機でスタッツを組むことができる。3種類のユニットがバラバラだと移動力は最低の機体に合わせてしまつたため、同一もしくは同一の移動力をを持つ機体でユニットを組ませよう。進入ターン目は適当にスタッツを作成しているので、移動しながら部隊を編成していく。

また、先頭の兵器は最もやられやすいので、傷ついた機体は最後尾へと隊列を変更するとやられにくい。



指揮範囲

●移動

部隊を任意の場所まで移動させる。兵器によっては進入できないポイントもある。

●攻撃

攻撃範囲に入っている部隊を攻撃するコマンド。同名の武装でも射程距離や攻撃力は変化する。複数で同一の敵を攻撃することも可能である。

●隊列

スタッツしている兵器の順番を変更。部隊は前列からダメージを受けることになる。

●退却

自国エリアと隣接している接続ポイント、またその付近にいる場合に行なうことができる。

●進入

敵国エリアと隣接している接続ポイント、またその付近から進入するコマンド。

●能力

部隊の能力を確認することができる。ここでパイロットや兵器のデータも確認可能。

部隊編成

部隊コマンド

●待機

そのターンは行動を行わずに待機するコマンド。わざわざ待機させる意味はない。

●索敵

未確認の敵を索敵するコマンド。索敵できる範囲、成功する確率はそれぞれの兵器によつて異なる。ミノフスキーパーティーが濃いほど索敵しにくくなる。

●特殊

ミノフスキーパーティーを散布するなど、特殊な能力を使うことができるコマンド。移動後でも使用できるものが多いが、変形と砲撃だけは移動してしまうと使用することができない。使う際は注意しておこう。

●突入

突入ポイントから突入可能な部隊（コムサイ、HLV）を地上に送るコマンド。

実際にユニットを操るコマンドは左の10種類。ほとんどのコマンドが移動終了後にでも行えるので、次の行動を考えた上で移動させる必要があるだろう。10種類のコマンドの中ではやはり移動・攻撃・索敵の3種類がメインになつてくる。

制圧可能なユニットを拠点の上に移動させると制圧のコマンドが追加される。これを選択すれば無条件に拠点を制圧することが可能

索敵は敵軍の構成ユニットを特定する重要なコマンド。敵の情報を分からぬ状態だと攻撃力も半減してしまうため、実力を発揮することは難しい。まずは、突撃部隊を編成し、敵陣に深く切り込み索敵をしまくるというのも、一つの戦法である。

だ。攻撃は装備している武装によって攻撃範囲に違いがある。また、攻撃するたびに、物資を消費していくので、戦闘の真っ最中に物資不足に陥らないよう補給せながら進軍しよう。

Advise 移動

自国の戦略ラインの上を移動する場合は、通常の2倍の移動力を得ることができる。移動力がない陸上兵器は、先行部隊が制圧した戦略ライン上を通るようにして移動力不足を補おう。また、物資が0になると1マスしか移動することができなくなる。こうなると戦力にはならないので常に気をつけておくこと。



移動力は通常の2倍だ

Advise 待機

部隊に何もさせずに待機させるコマンド。このコマンドを選択すると部隊の行動が終了したことになる。これによりR1ボタンで行うことができる、次ユニット移動では選択されなくなる。両軍合わせて100機以上にものぼる戦いでは、自軍のユニットを見失いがちになるので、このコマンドで待機させよう。



忘れずに待機を選択

Advise 攻撃

攻撃は部隊内に1ユニットでも攻撃可能な兵器があれば、攻撃を行うことが可能だ。

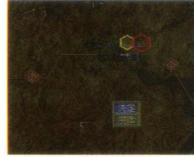
しかし、攻撃できる兵器数分のダメージしか与えられないでの効果は薄い。



マゼラトップのみの攻撃になってしまう

Advise 索敵

索敵に適したユニットは生産資金が安く、移動力があること。その移動力を活かして敵陣に切り込み、索敵を行おう。索敵後、自軍の主力部隊で攻撃すれば効率よく倒すことができる。



マゼラトップも索敵に向いたユニットである

Advise 搭載・発進

陸上兵器を戦地に素早く移動させるためには、搭載能力のある輸送機に乗せるのが効率がよい。移動後に搭載兵器を発進させることはできないが、移動時間をかなり短縮できるはずだ。

また、搭載してからでも移動ができるため、一度に2兵器分の移動力を得ることが可能だ。この特性をうまく使えば、2点間を結ぶピストン輸送を行うことも可能である。

**●乗換**

搭載された部隊内にいるキャラクターを別の兵器に配置転換させることができます。

●武装

開発が終了している武装タイプを任意に変更することができます。敵の兵器に合わせて変えてみよう。

Advise 特殊

主力として使えるものから縁の下の力持ち的なものとのバリエティに富んでいる。状況に合わせて使い分ければ、事態を好転させることも可能である。なかでも敵味方関係なく、一直線上にいる相手に向かって攻撃をする「砲撃」は効果絶大。攻撃範囲内に入らないように、敵のみに大きなダメージを与えることができるのだ。

●散布

周囲にミノフスキーパーツを散布することができる。広域散布だと2ヘクス分まで可能。

●搅乱膜

対ビーム兵器用に搅乱膜を張る能力。1ターンのみだがビーム兵器を無効化できる。

●分離

2種類の兵器に分離することができる。分離場所を選択できるのがポイント。

●合体

分離で切り離した兵器を元に戻すコマンド。分離した兵器と隣接していないければならない。

●変形

飛行タイプへの変形など兵器の特性を変更する。移動後には変形することはできない。

●砲撃

一直線上にいるユニットに対して一斉放射する攻撃。移動後に行なうことはできない。

●武装

輸送機に搭載していない自由に武装を変更できる能力。攻撃前にベストの武器を選ぶことが可能。

●補給

艦船系の兵器に物資を補給することができる。一度に補給できる最大値は300と決まっている。

戦略マニュアル

Strategy Manual

資金と資源の調整法

サイド6

主に貿易を行っている中立コロニ一群。サイド6との友好度が高いと毎ターン入ってくる貿易収入も増加する。

援助提案 ▶ 資源(大)、資金(小) 協力提案 ▶ 資金

月面都市

フォンブラウン市を含む月面都市群。貿易収入・貿易生産の両方に影響を与えてくるため友好度は高めをキープしよう。

援助提案 ▶ 資金(中)、資源(中) 協力提案 ▶ 資金(中)、資源(中)

木星船団

木星で産出されるヘリウムを採取して地球圏へと輸送している。木星船団との友好度が高いと毎ターンの収入が増加する。

援助提案 ▶ 資金(大)、資源(小) 協力提案 ▶ 資源

軍需産業

自国の軍需産業を行っている企業。ここに協力すると自国の各部門の軍事レベルの蓄積度が上昇する。

援助提案 ▶ 資金(大)、資源(中) 協力提案 ▶ 軍需技術、ユニット

資金は、開発や生産、作戦の発動と何かと使用頻度が高いため、最も大事なものである。資金が少ないと、新兵器の開発なども止まってしまうことになる。せめて基礎とMSの技術には資金を投入しておきたいところだ。資源

は生産や補充などでは使用することになるが、ゲームの中盤以降には、かなり余裕のある状態が続くはずだ。

資金は、開発や生産、作戦の発動と何かと使用頻度が高いため、最も大事なものである。資金が少ないと、新兵器の開発なども止まってしまうことになる。せめて基礎とMSの技術には資金を投入しておきたいところだ。資源は生産や補充などでは使用することになるが、ゲームの中盤以降には、かなり余裕のある状態が続くはずだ。

そこで、資源を使って資金を増やす方法を利用してみよう。まず外交で援助提案を選択すると、

低予算での兵器開発

1 優先順位をつけて開発する

ザクをベースに考えるならば、武装を変えただけの派生系よりも、新兵器の開発条件になっている陸戦型ザクの開発を優先的に行いたい。資金を倍増して期間を短縮すれば、早期に新兵器を実戦投入することができる。



優先する兵器はとことん優先させて、新系統の開発を急ごう

新兵器の開発には、当然のことながら資金と期間がかかることになる。特に資金面は問題で、開発プランが提案されるたびに開発していたのでは、あつという間に資金が底をついてしまつだろ。開発時に公開されるシルバーツなどのから兵器名を推測して、重要な兵器のみを開発するといだろう。武装をチャレンジしただけの優先順位をつけて開発する

ことによるが、ゲームの中盤以降には、かなり余裕のある状態が続くはずだ。

この外交テクニックを使えば、あまりある資源を、貴重な資金に換金することができるのだ。

また、資金を2倍にすると開発期間を半分に短縮することができる。期間を半分にすべき兵器は、新しい系統の兵器を開発するのに必要な条件となつていて、それを中心に。例えば、ドムを開発するためには必要な条件であるグフ

2 開発サンプルを最大限利用する

開発終了時には1機が本拠地にストロークされてくる。これをうまく使い、いろいろな戦況に対応させよう。特に砂漠や水中など、一部の地域でしか使わない兵器は汎用性を考えると大量生産は無駄。開発終了時に入手ユニットで対応してみよう。



ストックに入ってきたら移動時間も考えて、すぐさま移動させよう

Gihren's Greed "Blood of Zeon"

Mobile Suit GUNDAM

諜報活動



諜報レベルがCだと

敵の部隊数もまったく見当がつかない状態。攻め込んでみたら、大部隊だったなんてことが起きてしまうかも……。



諜報レベルがSだと

敵の開発プランを盗んできた。エリアにいる部隊数だけでなく、敵国の生産ユニットもすべて見ることができる。

諜報活動は敵から開発プランを奪うこともできるので、ぜひとも毎ターン資金を投入しよう。諜報レベルが高いと敵の行動を事前に察知でき、行動を起こされる前に対応策を講じることが可能だ。逆に諜報レベルが低いと、連邦側では史実通りにソーラ・レイによってレビル将軍が暗殺されてしまうこともあり得る。諜報レベルは、資金を投入すると上がり、投入しないと徐々に下降する。

演説



通常の演説以外にもガルマの国葬などがこれに当たる。決戦が控えているなら、やって損はないだろう。

新兵器開発



アラサス計画やマグネットコーティングなどがこれに当たる。イベント発動後に新兵器が開発されていくぞ。



特別エリアにいる部隊数で攻略作戦実行の時期を決定しよう



多数の兵器を作っている場合は阻止するために攻めるのも手だ

特別イベントは、攻略作戦以外にもいくつかのバリエーションがある。なかでも重要なものとして「演説」があげられるだろう。かかる資金は5000とかなり高額だが、全部隊の士気が15も上昇する。負傷者を多数出してしまった戦闘後などは、負傷者の復帰後にこのイベントを起こして士気を回復しておきたい。また、この他にも新兵器開発系のイベントを見逃せないイベントの1つである。

特別プラン

特別エリア攻略

特別エリアを攻略するには、特別作戦を実行しなければならない。特別エリアでは、自國と同様に生産ができるため放っておくと部隊数が倍増してしまう可能性がある。部隊数が少ないようなら、すぐさま作戦を実行し、進入してしまおう。1ターンで倒せないような場合には他のエリアから部隊を移動させ、次ターンに援軍を派遣する。部隊が多い場合は部隊を整えてから進入しよう。

エリア間の移動は、距離によってかかるターン数が決定される。隣接したエリアだと必要なターン数は短くてすむが、間に敵のエリアを挟んでしまうと、別回りのルート（宇宙回りなど）で移動するため、かなりターン数がかかりてしまう。また、エリアの補給路が絶たれてしまうことも多い。移動や補給路のことを考えても、間にあるエリアを早急に落とすのがよいだろう。

ここを落とすとヨーロッパとアジアのルートがつながる



ルートの確保

エリアの防衛法

敵に攻め込まれた場合は、相手との戦力差を考えてどのように対処するかを判断しよう。単純に敵との兵力差が2倍以上もあるときはおとなしく退却した方がよいが、次のターンに援軍を送るなら話は別。いかに少ない被害で敵軍を止めできるかが戦局を大きく左右するポイントだ。

兵力差はかなりあるが次ターンには援軍を送る場合は、部隊を個別に移動させ、相手に時間と物資を消費させよう。3機でスタッツしているよりは、1機ずつで敵に攻撃させた方が3倍の物資を消費させることができるのだ。

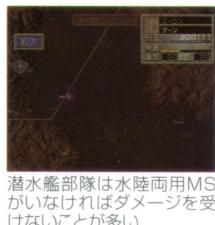
1 地形が陸中心の場合

拠点で攻撃させる部隊と補給路を維持する部隊は3機スタッフ。それ以外は部隊をバラして時間を稼ごう。地形効果が見込めるヘクスに陣取り、敵が攻めてくるのを待ち構える。この間にミノフスキーパーティーを散布しておけば、なおよい。



2 地形が海中心の場合

自軍に潜水艦部隊がいる場合は、必ず海上部分に配置される。そのため、水陸両用MSがない限りは倒されにくいため、自軍が全滅により敗北することは少ない。ミノフスキーパーティーを散布も平行して行えば、かなりのターン数を稼げる。



使って戦おう。スタッフを解除して1機ずつでZOCによる防衛ラインを作り、主力ユニットは遠距離から攻撃していく。ミノフスキーパーティーを散布しながら行えば、団部隊もかなりのターン数を持たせることができるだろう。

勝利するためには、劣勢になつてエリアに対しても援軍を送ることが重要になつてくる。そのエリアにどの部隊が足りないかを判断して、援軍に送る部隊を決定しよう。また、援軍を送る際はどのエリアから送るかによって出現位置が変わってくる。援軍を送つてもろくに移動できないのでは意味がないので、輸送機や潜水艦を加えておくと対応しやすいだろう。

援軍

連戦

連戦時の問題点は、疲労度の蓄積と物資の回復状況である。数ターン後に、再び戦闘を始める場合は、問題ないが、敵の防衛ラインを突破した場合は一気に攻勢に転じたいもの。いちいち兵器の回復を待つてたのでは、せっかくのチャンスも水泡に帰すことになる。このような場合は、主力部隊を輸送機に搭載した状態で進入を開始。これで敵地に着くまでに疲労と物資を回復する事が可能。



防御側に送る場合

劣勢になっている場合は、弱いユニットを大量に送るよりは、強力なユニットを少数精銳で送ってあげよう。

攻撃側に送る場合

先行部隊に敵が集中しているなら、同じエリアから援軍を送るよりは反対側から送った方が簡単に拠点を制圧できる。



発進するまでには相当量の物資が回復しているはずである。

Secret Information

**1 ユニットで
敵の生産をストップ!!**

用意するのは2つの部隊。この2部隊を隣接する敵エリアにそれぞれ進入させる。敵にやられないように隣のエリア(別部隊が戦っている)への進入ポイントまで移動。その後、接続ポイントから隣のエリアへと進入する。もう1つの部隊も同様に接続ポイントまで移動して进入させよう。すると、この2部隊が入れ替わることになり、次ターンも戦闘継続中になる。あとはこれを繰り返すだけ。

**1 侵略戦で育成する**

攻撃時に育成するなら敵が多数配置されている激戦区に送り込むのが一番。キャラクターを乗せるユニットは、耐久力が高いものがよいだろう。前線で多くの敵を倒すためには、攻撃力よりも耐久力の方がものをいう場合が多い。



キャラクターの回避率とユニットの耐久力を武器に敵を倒すのだ

2 防衛戦で育成する

防衛時の育成のポイントは耐久力と物資の補給にある。これを最大限に利用して敵を撃退していく。ユニット的には、兵器数が最初から1のものがおすすめ。1機編成のユニットは耐久力の限界値は低いが、耐久力の回復スピードが速い。



エース機扱いの専用機ならば、耐久力を全快せさせることもできるのだ

生産途中の兵器は生産が終了するとともにそのエリアに配属されるが、そのエリアが戦闘中の場合は、ストック状態のまま新しく戦闘マップに加わることはない。この特性を利用して生産をストップさせよう。

やり方は敵国に攻め込み戦いを長引かせるだけ。これだけで本来なら生産が終了し、実戦投入されるはずの兵器を、ストックのままにすることができる。ただし、戦闘はずっと継

続していかなければならず、生産をストップさせるために送り込んだ部隊が全滅してしまうと、一気に新ユニットが自エリアに入ってしまうという危険性もはらんでいる。

この戦法の使い方としては、主力部隊は別エリアで交戦中であり、その主力が敵エリアまでに到着するまでの時間稼ぎ、というのがベストだ。とにかく安い飛行部隊をこまめに送り込み、全滅させないように心掛けよう。全滅させなければ、生産途中の兵器が出現することはないので安心して戦える。

キャラクター育成法

稼ぐかがポイントになる。部隊内にキャラクターが複数存在しても、撃破数はそれぞれカウントされるため、キャラクターを集中させよう。キャラクターを一部隊に集中させることで、部隊内での士気や攻撃力に修正が加わるた

め、敵との戦闘が繰り返される最前线へと送り込もう。ただし、キャラクターがやられてしまうと、戦線への復帰に時間がかかるため、逆に効率的ではなくなってしまう。なかでも耐久力の低いギニアスのようなキャラクターだと平均で8ターン近くもかかってしまふことになる。

そこで、いかにやっかれずに撃破数を

稼ぐかがポイントになる。部隊内にキャラクターが複数存在しても、撃破数はそれぞれカウントされるため、キャラクターを集中させよう。キャラクターを一部隊に集中させることで、部隊内での士気や攻撃力に修正が加わるため、高確率で敵ユニットを撃破することができるのだ。

また、複数の部隊で攻撃をする場合は反撃を受けるユニットにしか撃破数はカウントされない。反撃は近接戦闘を仕掛けている一番弱い部隊にくくたれることになるため、それもふまえて攻撃する部隊を決定しよう。

戦術マニュアル

Tactics Manual



このように配置するといちじゅうの拠点にはどんな部隊も隣接することができない

は3方向から囲んでしまえば、中央の敵

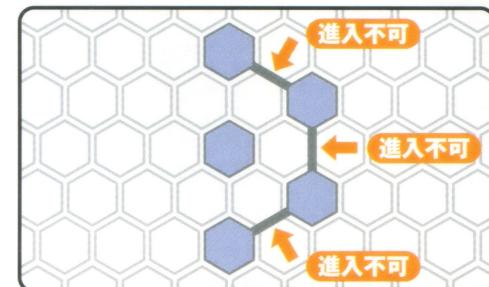


どんなユニットも周囲1ヘクス
に対し影響力を持つている。単
体ではその効果を発揮しないが、
1ヘクスを空けて2つのユニットが
陣取った場合は、両方のユニットの
影響下にあるヘクスを通り抜け
て移動することはできないのだ。
(下図参照)

このZOCを使えば、敵に隣接す
ることなく、移動を封じること
もできる。

ZOC(ゾック)の効果

ZOCとはゾーン・オブ・コント
ロールの略称で、簡単にいうと見
えない壁のこと。



スタックリングの効果

1 スタックリングした方がよい場合

自軍が数的に有利な場
合、スタックリングを組みつつ包囲
して攻撃しよう。反撃は一
番弱い部隊にいくことになるが、スタックリングすれば最後の攻撃(格闘武器を持
っている場合は格闘戦)まで持
ちこたえることが多い。



格闘戦まで持ち込めば.....

スタックリングは一つの部隊に複数の
ユニットを組ませること。これに
より1ヘクスに3つのユニットを配
置することになるので、単体時の
3倍の攻撃力を出すことができる。
また、敵の攻撃を受けても3
ユニットでダメージを分散するこ
とにになるので、やられることも少
ない。ただし、2種類以上のユニッ
トでスタックリングを組む場合は、それ
ぞれの攻撃適性を判断した上で

スタックリングを組むようにしよう。
また、スタックリングしている部隊は前
列から順に攻撃を受けやすいの
で、耐久力の低いユニットは後列へ
と下げておこう。部隊内にキャラ
クターが搭乗している場合は、耐
久力と敵の能力から有利と判断
できるなら前列において直接攻
撃の攻撃力を高めよう。逆に、不
利または耐久力が低い場合は、後
列に入れておくといい。

2 スタックリングしない方がよい場合

拠点にいる敵に攻撃を仕掛ける際は、スタックリングを切り離して行うとよい。スタックリングして一撃で倒せるなら問題ないが、倒すのが無理そうな場合は、補給路を断つことを目標にしよう。これで耐久力の回復を防ぐのだ。



補給路の封鎖が主目的だ

移動速度

航空部隊はどんな場所でもスペック通りの移動力を発揮することがで
きるが、その他のユニットはその限り
ではない。地形によって大きく移動速
度が低下する可能性がある。

そこで、輸送機で先発隊を送り、最

寄りの拠点を制圧しよう。1ターン

地形適性に大きく左右される。
山岳などの地形だと1マスしか
動けないこともあり、輸送機の
支援なしでは使いにくい。

地形効果に関係なく移動でき
る(水中兵器は水中のみ)ユニット。
そのため移動速度はかな
り速いのだ。

指揮範囲

ユニットに搭乗しているキャラクター
の能力ボーナスを他の部隊に与え
ることを指揮効果といつ。この指揮
効果は階級によって効果範囲と効果
の優先順位が決まっている。大将にま
で昇格すると最高で6マスもの指揮
効果を持つ。注意しなければならない
のは、指揮効果の優先順位。キャラ
クターの能力ではなく、純粋に階級
の高さで順位が決定されるのだ。能
力の低い将官には注意が必要。

佐官の場合だと

少佐が1ヘクスで、大佐まで昇
格すると3ヘクスに上昇する。
能力の高いキャラクターが多
いだけに早めに昇格させたい。

将官の場合だと

少将だと指揮範囲は4ヘクス。
ゴップのような能力の低い大
将をうっかり出すと、指揮効果
は6ヘクスにも及んでしまう。

1 効率よく索敵するには

敵陣に深く切り込んで索
敵を行った方が、一度に索
敵できる機数が増加する。
そのため、移動力の高いユ
ニットで索敵を行うのがよ
いだろう。さらにスタッツす
る必要ないので、1ユニッ
トずつバラして、索敵を行
わせよう。



敵のZOCに捕まらないよう
に移動して1ユニットごとに
索敵をする

敵の索敵に成功するのが、戦闘を
制する最大の要因といつても過言で
はない。どんなに強いユニットをもって
いても、未確認の敵ユニットと戦う場
合は、命中率が下がり能力を発揮で
きない。そこで敵を攻撃する主力部
隊と、主に索敵を行う索敵部隊とに
分けて戦闘に望もう。

索敵部隊は、主力部隊が到着する
1ターン前に敵エリアに進入し、事前
に索敵だけを行っておこう。索敵部
隊用に航空部隊だけを送り込んで
も、途中で物資切れをおこす可能
性が高い。そこで、そうならないために
も拠点制圧用の陸上兵器もしくは
輸送機と一緒に連れていくとよいだ
ろう。

索敵

隊が全滅しない限りは、その索敵成
果を残すことができる。主力部隊が
援軍として到着したら、索敵の終わ
った部隊から順番に攻撃していくこ
とで、ダメージも期待通りに
与えることができるだろう。

2 索敵に適した兵器とは

索敵部隊に必要なのは
高い索敵能力と移動力で
ある。ジョン側でいうマゼ
ラトップやガルマ専用ドッ
プ、連邦でいうならばディッ
シュカコアファイターあたり
がよいだろう。特にガルマ
専用ドップは、機数が1のた
め耐久力回復も早いのだ。



コアファイターの索敵能力
も2。しかも1機編成なので
ガルマ専用ドップと同等だ

補給路を断て



接続ポイント付近の拠点を制圧しよう



敵拠点につながる戦術ラインをすべてカットしよう

拠点攻略の鍵となるのが補給路の切断だ。拠点にいると毎ターンごとに耐久力と物資が補給されてしまう。こちらの攻撃以上に回復してしまうのではまったく意味がないので、拠点攻略の際は必ず補給路を断つておこう。

も特に問題はない。

補給されない

Secret Information

時間稼ぎの必須テクニック

団部隊を使って時間を稼ぐには、とにかく部隊をバラして移動させること。さらに、安価な部隊を大量に利用すること。そうすれば、こちらの攻撃はほとんど当たらなくとも敵の物資だけは確実に減らすことができる。上記で説明した通りに補給路も合わせて断ってしまえば、安価な部隊での攻略だって無理というわけではない。とにかく団部隊を大量に集めることが大事になる。



マップの隅まで移動させるのがスタンダードな時間の稼ぎ方

は、この方法を使つて平地部へとおびき出すと倒しやすい。

団部隊と一緒に陸上兵器も一緒に

空部隊が適している。同じ航空機でも拠点を制圧。その拠点をベースキャンプにして、団活動を行おう。拠点まで爆撃能力を持つているフライマントでは、敵も反撃を恐れてなかなか攻撃しえかない。しかし、空中にいる敵にしかダメージを与えるられないT-1Nコッドの場合は、反撃を受けることないので近づいて攻撃してくるのだ。そこで、これをうまく使って敵をおびき出す作戦が使えるだろう。特に、地形効果の高い山岳部に敵が集中している場合

また、団活動と平行して索敵を行つておけば、まさに一石二鳥である。強力なユニットも拠点から出すことができれば、物資切れにも持ち込むことでだつて可能である。

进入させ、接続ポイントから最寄りの拠点を制圧。その拠点をベースキャンプにして、団活動を行おう。拠点まで戻つてくれば、耐久力の回復を行うことができため、長期に渡り団活動を行なうことができる。

水中兵器の対処法

序盤の強敵といえるのが水中兵器である。艦船と同様に、「ミノフスキ」粒子を散布することもできるので、ダメージはかなり低くなってしまう。その上、水中用MSの開発・生産にはかなりの資金と時間がかかるため、緊急の解決法にはなり得ない。

地道な攻撃法としては、爆撃機を使つての攻撃だが、ダメージが少ないとめかなりのターン数がかかつてしまうのはやむを得ないだろう。

きない場合も多い。水陸両用MSが開発されるまでの間は、時間はかかるが航空戦力を使って倒していくしかないと、航空戦力で強力だと思われるのだが、ドバイ・ザクIIJの組み合わせと、ドン・エスカルド。この2種類なら水中で

兵器にも十分ダメージを与えることができるだろう。特に連邦軍の「ドノ・エスカル」は水中戦専用の哨戒機。連邦軍ならこれを使わない手はない。

潜水艦などの水中兵器を持ついくのも手だが、進入する方向によって移動適性の違いで連れていくことができない場合も多い。水陸両用MSが開発されるまでの間は、時間はかかるが航空戦力を使って倒していくしかない。

1 地球連邦軍だった場合

ドン・エスカルゴもかなり役に立つのが、水中兵器以外の敵には無防備なので、トータルで考えると水中型ガンダムがおすすめだ。開発時期はやや遅めだが、ジオン軍のズゴックなどにも対抗するだけの能力を備えている。限界値が高いので、バイロットを乗せて出撃せよう。



水中型ガンダム
ドン・エスカルゴ
アクアジム
デプロッグ

2 ジオン公国軍だった場合

ジョン軍には強力な航空部隊は存在しないので、MSを中心にしていくしか方法はない。序盤で開発できるザクII型はドライと合体することで水中への攻撃が可能になる。中盤になると水中戦用MSが充実してくるので、序盤は合体したドライザクを使って倒していくといだらう。



ザク!!J+ドダイ
アッガイ
ズゴック
グラブロ

トラン	101.51
内人	85.65
内女	11.92
内子	11.72
内娘	11.72

違うユニットでスタッカー
前列に格闘型・中列・後列に射撃型のユニットを配置しよう。パイロットを乗せる場合も同様に行おう。

同系ユニットでスタック
耐久力が高い順に並べるのが最もやられにくい。耐久力が同じ場合は、格闘能力の高いユニットを前列に配置。

スタッフは前列、中列、後列の順番で並んでいる。攻撃時は前から3機の敵に対して格闘攻撃を行うことが可能だ。そのため、ハイロットを乗せた二ツを前列に配置した方がよりダメージを与えることが可能だ。ただし、兵機数が減ってきたら、やらなければならなくなってしまう。

委任モードは、戦闘が苦手な人に有効な手段である。委任モードを使って戦闘に勝利するポイントとしては、とにかく兵機数を集めること。どんなに弱いユニットの集まりでも3倍以上で攻めれば勝利することができるだろう。

また、自分で戦闘をする前に戦力を確かめる意味で使用することも多い。委任モードでも勝てるようなら自分で操り被害を最小限に抑えよう。

隊列を変更

委任モード



連邦軍兵器開発

ガンダムの開発後は、その量産期であるジムの開発に着手しよう。量産型

連邦軍の主力となる兵器はやはり
ガンダム。そのガンダムを早く作るた
めにもV作戦はすぐに発動しておこ
う。V作戦がスタートすると数ターン
後に「アファイター」の開発が終了する。
アファイターが完成した後は、ガンタ
ンク、ガンキヤノンと続いていく。プロト
タイプガンダムが開発可能になる。投
入資金を倍増すれば12～13ターンで
プロトタイプガンダムを生産すること
も可能だ。

ジムはガンダムの開発プランを入手し、開発することによって初めて開発が可能になる。そして、その後は徐々に派生系の開発プランが提案されしていく。

「コータイプ専用のガンダムである『ガンダムNT-1アレックス』は、開発に携わっているテストパイロットを登用すると開発の続行が不可能になる。しかし、NTの少ない連邦ではあまり実用的な兵器でないのもまた確かである。

ジオン軍兵器開発

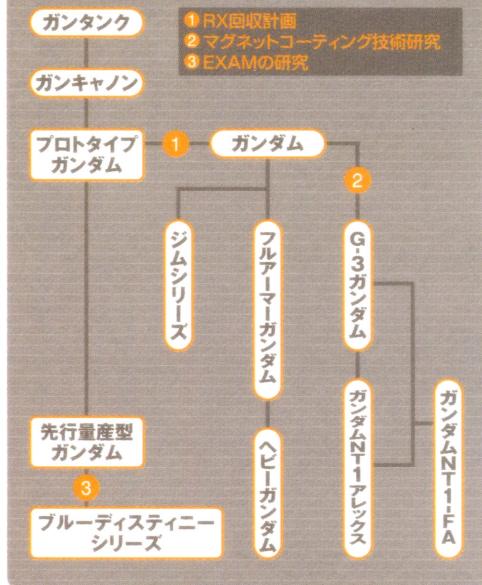
といえるだろう。

連邦と違つてジオンの兵器開発は多種多様。実にいろいろな開発プロンが提案されていく。しかし、あまりに種類が多くて、どの兵器を開発していくのかの判断が下しにくく。主力兵器となるのはザク、グフ、ドム、ゲルグク、ギャンの5タイプ。それにゴッサクのような水陸両用MSを合せて使っていくことになる。なかでモザクは高機動型サクなどの派生系が多く、ジオン軍の根幹をなす兵器

ザクの格闘攻撃を特化させたもの。このまま開発を続けていくと、同系列であるイフリートやギャンへと続いく。ドムはグフに飛行能力をついたものである。水陸両用MSはザク・マリンタイプの流れを汲んだMSだ。高機動型ザクは、ザクを宇宙戦用にカスタマイズしたもの。派生系を開発していくと、ゲルゲクの生産が可能になる。

またジオン軍はMSとは別に、MAの開発も行なうことができる。

連邦軍



ジオン軍





Mobile Suit GUNDAM

Gihren's Greed

"Blood of Zeon"

Chapter 2

MAP EXPLANATION ▶▶

マップ解説



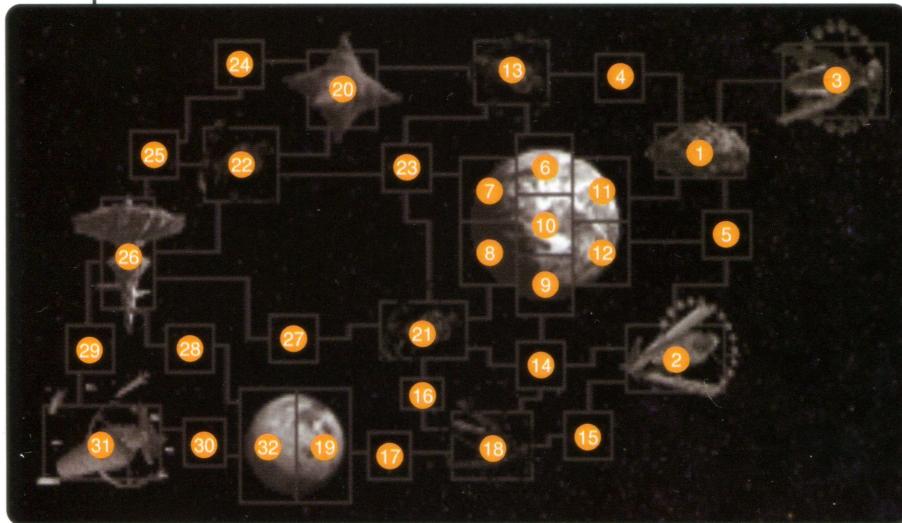
マップ解説

Map Explanation

マップは宇宙と地上の2重構造。地上と宇宙のつながりは双方向性ではないため、少し複雑。まずは、エリア間のつながりを覚えることから始めるようにしよう。

地上を制圧しても宇宙を制圧されているのでは、勝利とはいえない。両方を制してこそ本当の勝利といえるのだ。

宇宙マップ



No	拠点名	生産	収入	拠点数	ページ
1	ルナツー	450	400	6	28
2	サイド6(リア)	800	0	8	28
3	サイド7(ノア)	25	30	6	28
4	ウチュウ-1	0	0	6	28
5	ウチュウ-2	0	0	6	28
6	P-ペキン	0	0	6	29
7	P-オデッサ	0	0	6	29
8	P-アフリカ	0	0	5	29
9	P-オーストラリア	0	0	5	29
10	P-インド	0	0	7	29
11	P-アメリカ	0	0	6	29
12	P-ジャブロー	0	0	6	29
13	サイド4(ムーア)	0	30	8	29
14	ウチュウ-3	0	0	7	30
15	ウチュウ-4	0	0	6	30
16	ウチュウ-6	0	0	7	30
17	ウチュウ-8	0	0	5	30
18	サイド2(ハッチ)	0	30	8	30
19	フォンブルawn	500	500	7	30
20	ソロモン	200	200	8	31
21	サイド5(ルウム)	0	30	8	30
22	サイド1(ザーン)	0	30	8	31
23	ウチュウ-5	0	0	8	31

No	拠点名	生産	収入	拠点数	ページ
24	ウチュウ-9	0	0	5	31
25	ウチュウ-10	0	0	6	31
26	ア・パオア・クー	400	400	8	32
27	ウチュウ-7	0	0	5	32
28	ウチュウ-11	0	0	5	32
29	ウチュウ-12	0	0	8	32
30	ウチュウ-13	0	0	7	32
31	サイド3(ムンジ)	1250	30	7	33
32	グラナダ	750	650	8	33

地上へのルート

P-オデッサ ←→ オデッサ

P-ペキン ←→ ペキン

P-アメリカ ←→ アメリカ

P-アフリカ ←→ アフリカ -1

P-インド ←→ インド

P-ジャブロー ←→ ジャブロー

P-オーストラリア ←→ オーストラリア

地上マップ



No	拠点名	生産	収入	拠点数	ページ
1	キャリオルニア	400	800	7	34
2	グリーンランド	5	20	6	34
3	アラスカ	10	30	7	34
4	カナダ-1	15	25	6	34
5	カナダ-2	15	25	6	34
6	ニューヨーク	750	200	8	35
7	アメリカ	40	100	7	35
8	メキシコ	20	20	7	35
9	ナンベイ-1	15	20	7	35
10	ナンベイ-2	10	35	7	35
11	ジャブロー	600	1600	8	36
12	ハワイ	600	200	8	36
13	タイハイヨウ	0	0	6	37
14	ニホン	75	0	7	37
15	インドネシア	25	25	6	37
16	インドヨウ	0	0	6	37
17	タイセイヨウ-1	0	0	7	37
18	タイセイヨウ-2	0	0	6	37
19	オーストラリア-1	20	35	6	37
20	オーストラリア-2	5	45	6	37
21	トリントン	250	50	8	38
22	カムチャッカ	5	35	6	38
23	ロシア-1	5	40	6	38
24	ロシア-2	10	40	7	38
25	ロシア-3	10	35	7	38
26	カザフスタン	10	25	7	39
27	チュウゴク	25	80	7	39
28	ペキン	300	50	8	39
29	インドシナ	25	15	6	39
30	インド	20	40	7	39
31	マドラス	400	30	8	40
32	アラビア	40	80	6	40

No	拠点名	生産	収入	拠点数	ページ
33	ヨーロッパ-1	25	5	7	40
34	ヨーロッパ-2	25	5	7	40
35	ヨーロッパ-3	30	10	7	40
36	オデッサ	250	1600	8	41
37	ベルファスト	450	30	8	41
38	スカンジナビア	15	10	7	42
39	アフリカ-1	15	30	7	42
40	アフリカ-2	15	30	7	42
41	アフリカ-3	25	40	7	42
42	キリマンジャロ	250	650	8	42

宇宙へのルート

オデッサ ⇄ P-オデッサ
 ニューヨーク ⇄ P-アメリカ
 キャリオルニア ⇄ P-アメリカ
 マドラス ⇄ P-インド
 ペキン ⇄ P-ペキン
 ハワイ ⇄ P-ハワイ
 ベルファスト ⇄ P-ベルファスト
 ジャブロー ⇄ P-ジャブロー
 トリントン ⇄ P-オーストラリア
 キリマンジャロ ⇄ P-アフリカ

ルナツー

資金 ▶ 450

資源 ▶ 400

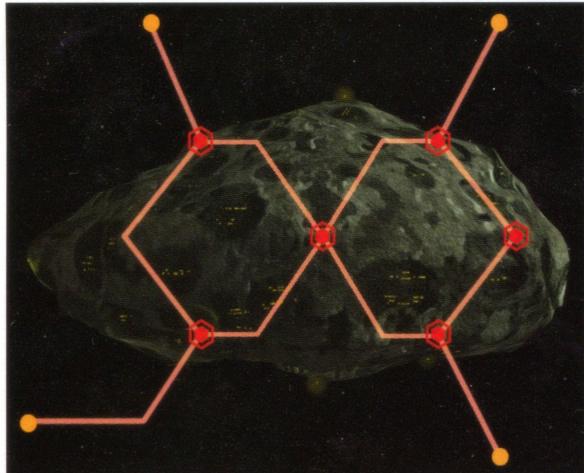
拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

サイドフ/P-アメリカ/ウチュウ-1/ウチュウ-2

8の字型の戦略ラインが特徴的。何処から攻め込んでも全く同じ条件で戦うことになる。接続ポイントから拠点までの距離があるので砲火を交える前に制圧するのは不可能。この場合もやはり囮部隊を使い、どちらかに敵を引きつけておき、次のターンに反対側から主力を進入させることになる。

無事拠点の制圧に成功しても、敵は地形効果を持つエリアから攻撃してくる上にミノフスキー粒子を散布するので、戦艦の攻撃はほとんど当たらず素直に攻めていては分が悪い。ここは戦闘機を囮に使い、突出してきた部隊を確実に仕留めていこう。



ルナツー防御作戦

敵が進入してきた地域に全部隊を向けよう。接続ポイントに最も近い拠点を先におさえてしまえば敵は補給ができない。そこを中心展開し、内部に入られる前に氷界で叩けば楽に撃破することが可能。回り込まれてもいいように射程の長い戦艦を配備しておくと、より安全。

ウチュウ-1

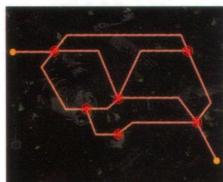
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

ルナツー/サイド4



連邦はルナツーから、ジオンはサイド4からの攻略になる。1ヶ所からしか攻め込めないので通常より多めに部隊を用意しよう。戦闘機を捨て駒に使い、MS部隊の盾にして進めばいい。

ウチュウ-2

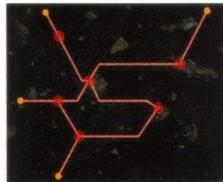
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

ルナツー/サイド6/P-ジャブロー



サイド6からの進入は外交関係の悪化がともなうのでやめておこう。ここも1ヶ所からしか攻め込めないことになり、大部隊が必要。ジオン側はここを早めに制圧しないと本拠地への侵攻を許すきっかけになる。

サイド6(リア)

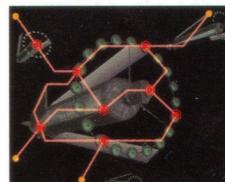
資金 ▶ 800

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ウチュウ-2/ウチュウ-3/ウチュウ-4



中立サイドなので、できれば攻め込みたくない。戦いが長引くと厄介なのでさっさと終わらせよう。最短は、ウチュウ-4から進入して直進するコース。補給はすべて艦船で行おう。

サイド7(ノア)

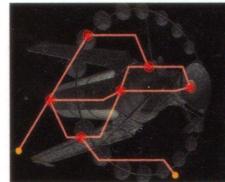
資金 ▶ 25

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

ルナツー



ルナツーの背後に存在するという立地条件から考えるとここで戦闘になることはほとんどないと思われる。コロニーは意外と地形効果が低いので、あまり過信しそぎないように注意。

P-インド

資金 ▶ 0

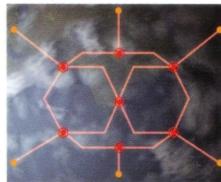
資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

P-ペキン／P-オデッサ／P-アフリカ／P-オーストラリア／P-アメリカ／P-ジャブロー

ここはすべての降下ポイントとつながっているので戦略的に非常に重要。隣接拠点が多く、どこからでも進入できる反面、援軍を送られることもしばしば。周りの拠点ができるだけ制圧してから攻略しよう。

**P-ペキン**

資金 ▶ 0

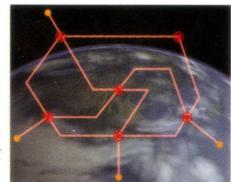
資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

P-ペキン／P-オデッサ／P-インド／P-アメリカ

P-アメリカかP-インドから進入しよう。地球の上には地形効果があるので利用したい。宇宙戦では敵は必ず中心部に存在するので、少しでも近い接続ポイントから進入するようにする。

**P-アメリカ**

資金 ▶ 0

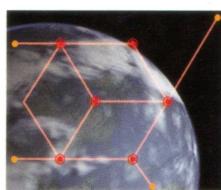
資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

ルナツー／P-ペキン／P-インド／P-ジャブロー

オデッサ上空のMAPをちょうど左右逆にした格好。ルナツーから援軍を送られる面倒なので早めに決着を。少しでも地形効果がある方がいいので、P-ペキンからの進入がよいだろう。

**P-オデッサ**

資金 ▶ 0

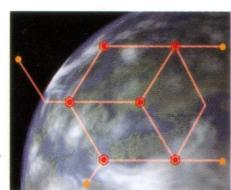
資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

P-ペキン／P-アフリカ／P-インド／ウチュウ-5

やはり地球側のP-ペキンかP-インドから入ろう。艦船はあまり前に出ないようにしてMSの援護に徹する。敵戦艦の周りはミノフスキーパーティクルが濃いので、その影響下にないMSや戦闘機から倒そう。

**P-ジャブロー**

資金 ▶ 0

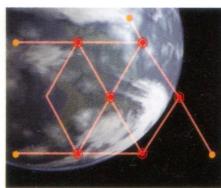
資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

P-アメリカ／P-オーストラリア／P-インド／ウチュウ-2

連邦本拠地上空。ジオン側は、幾度となく打ち上げられるHLVに辟易させられるであろう。そんなときは突入部隊だけ倒し、HLVは残しておこう。戦闘が継続している限り次の突入は不可能なのだ。

**P-アフリカ**

資金 ▶ 0

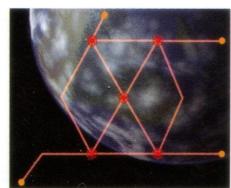
資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

P-オデッサ／P-ペキン／P-アフリカ／P-オーストラリア／P-インド

P-オデッサから入るのが最も近い。確実に拠点をおさえることができるので補給の心配はまったくない。宇宙のエリアMAPはどれも似たようなものなので基本戦術さえしっかりしていれば問題ない。

**サイド4(ムーア)**

資金 ▶ 0

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ソロモン／ウチュウ-1／ウチュウ-5／P-ペキン

連邦はウチュウ-1からの攻略になると思うが、直進するのは無謀。中心部までの間に地形効果がなくダメージを受けやすい。上部の拠点をおさえてからソロモン側に回り込もう。援軍が来てもすぐ対処できる。

**P-オーストラリア**

資金 ▶ 0

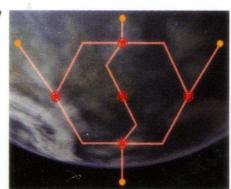
資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

P-アフリカ／P-インド／P-ジャブロー／ウチュウ-3

敵を攻撃するには早い方がいい。敵が態勢を整える前に攻撃を仕掛けば、大きなダメージが期待できる。つまり、進入ポイントは敵に近いほどよいということ。ここではP-インド。



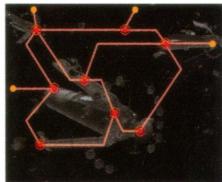
サイド2(ハッチ)

資金 ▶ 0

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ウチュウ-3/ウチュウ-4/
ウチュウ-6/ウチュウ-8

大抵は右側からの進入だと思われる。接続ポイントから中心部までに距離がある上に拠点間も長い。ラインが切れると大変なので後方に守備部隊を残しておくといい。

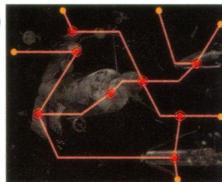
サイド5(ルウム)

資金 ▶ 0

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ウチュウ-3/ウチュウ-5/
ウチュウ-6/ウチュウ-7

拠点、ラインともに多く攻めやすく見えるが、右側の空間には地形効果が存在せず厳しい戦いに。とにかく拠点をおさえていく。補給線を断つのは難しいがラインが多いのでかなり動きやすくなる。

フォンブラウン

資金 ▶ 500

資源 ▶ 500

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

グラナダ/ウチュウ-8



ここも中立都市なので、攻め込む機会はほとんどない。中心部につながるラインは少なく補給線の分断は容易。さほど苦労することはないだろう。外交状態の悪化を考えると制圧後はすぐに部隊を引いた方が無難。

Column

**第2部で登場する
エリア**

第2部に突入すると、宇宙マップ上に新しいエリアが出現する。このエリアは第三勢力の本拠地になっており、ティターンズのグリップス2やエウーゴのラビアンローズがその代表例だ。現在のところ、新規エリアは全部で4種類あることが確認されている。

ウチュウ-3

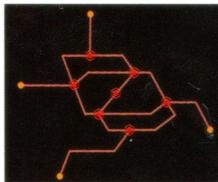
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

サイド2/サイド5/サイド6/P-オーストラリア



どこにも地形効果が存在せず、守るにも攻めるにも条件が悪い。小細工はできないので、隣接拠点を可能な限り制圧して、取り囲んでから攻め込むのがいいだろう。

ウチュウ-4

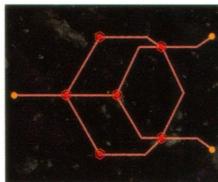
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

サイド2/サイド6



中立勢力が存在する拠点に隣接していると、どうしても攻めにいく。サイド2を制圧してから攻め込むしかないだろう。そうすれば敵の援軍が来る可能性はないのでじっくり時間をかけて攻略しよう。

ウチュウ-6

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

サイド2/サイド5



戦略的にはさして重要でない場所にある。隣接する2つのサイドを制圧てしまえば、援軍も来ないので楽に攻略できるだろう。基本通り陽動部隊で引きずり回して、物資が切れたところを叩こう。

ウチュウ-8

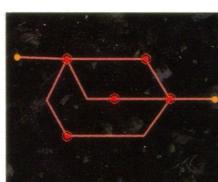
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

フォンブラウン/サイド2



中心部につながるラインは2本だけなので、簡単に敵の補給線を分断することができる。背後にはフォンブラウンがあり、援軍の来る可能性はかなり低い。焦って攻撃せず物資切れを待とう。

ソロモン

資金 ▶ 200

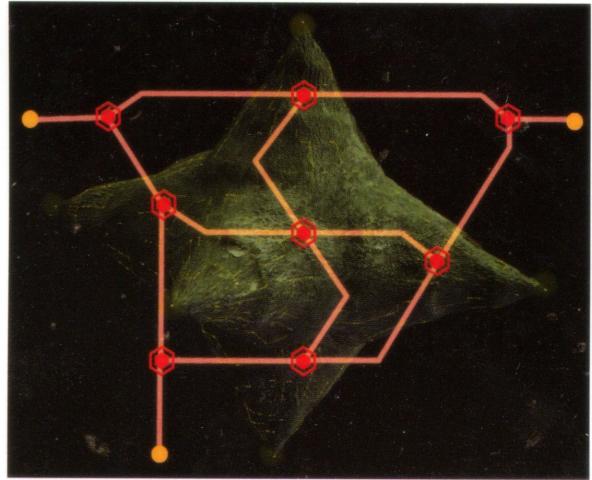
資源 ▶ 200

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

サイド1／サイド4／ウチュウ-9

MAPのほとんどが要塞部分で構成されていて地形効果を持つ場所が多い。拠点数も多く、全拠点の制圧はかなり厳しい。色気は捨てて、物量で押すことをおすすめする。下部から進入すれば自軍も地形効果を利用できるので多少は楽に戦えるはず。宇宙に存在する重要拠点はそのほとんどが要塞化しているため地形効果が高く、攻めるには厳しい。必ず2倍以上の戦力を用意して臨もう。さらに、宇宙戦にはほぼ確実に戦艦が参加するので、ミノフスキーパーティーの影響を受けるビーム兵器は役に立たない。主力部隊は格闘戦闘力の高いMSを中心に部隊編成しておこう。



ソロモン防衛作戦

基本的な戦術はルナツーと同じ水際作戦。要塞部分に進入されると面倒なので、足の速い部隊から確実に仕留めておこう。敵の数が多いようなら MS部隊から優先的に攻撃し、少しでも数を減らしておきたい。戦闘機は拠点制圧が不可能なので放っておいてもいい。

ウチュウ-9

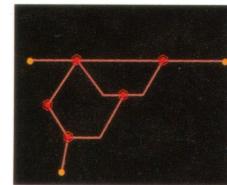
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア ▶

ソロモン／ウチュウ-10



右下には何もない空間が広がり、戦闘に使う空間はやけに狭い。拠点数も少なくラインも間延びしているので補給がしづらい。搭載可能な艦船を多めに編成して臨もう。

サイド1(ザーン)

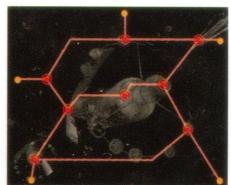
資金 ▶ 0

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ソロモン／アバオア・クー／ウチュウ-5／ウチュウ-10



ソロモンヒア・バオア・クーをつなぐ重要ポイント。崩壊したコロニーの残骸が浮かんでいる。ウチュウ-5から進入したら最も近い拠点を制圧、戦略ラインから外れないように進んでいこう。

ウチュウ-10

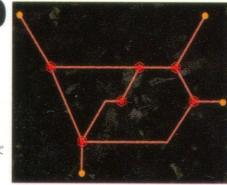
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

アバオア・クー／サイド1／ウチュウ-9



中心部に残骸が集中していて多少攻めづら感じ。サイド1から进入して接続ポイント付近の拠点をおさえたら、守備部隊を残し、本隊は上部に向かう。2つ並んだ拠点を制圧してから攻撃に移ろう。

ウチュウ-5

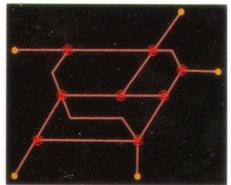
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

サイド1／サイド4／サイド5／P-オデッサ



何もない宇宙空間。中心部につながるラインが多いので補給線が切れる心配はない。右側から攻め込めば中心部までの距離も近く、早めに決着が着けられるだろう。

ア・バオア・クー

資金 ▶ 400

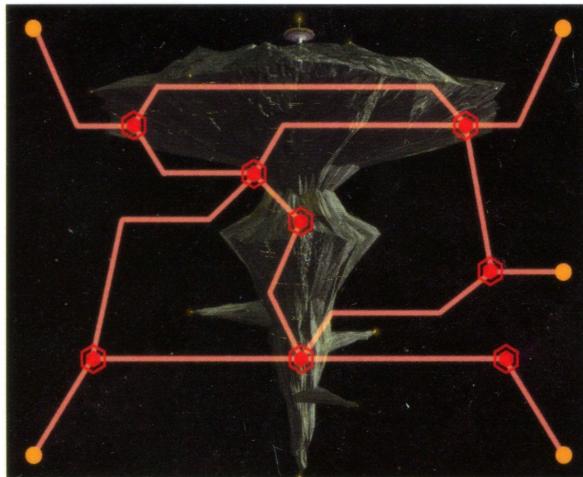
資源 ▶ 400

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア▶

サイド1／ウチュウ-7／ウチュウ-10／
ウチュウ-11／ウチュウ-12

敵主力はNフィールド上部に陣取っているので、下部から進入すると時間がかかる。主力は二手に分かれ、上部の左右から進入させよう。地形効果を利用しながら進めば被害は少ない。その際MSは戦艦の砲撃を受けるとダメージが大きいので、ミノフスキーパーティクルの影響下から出ないように気をつける。敵のMSはミノフスキーパーティクルの影響下から誘い出して遠距離から戦艦で攻撃し、敵戦艦はMSで攻撃するように心がければ被害を最小限にとどめ、戦果を最大限に上げることが可能。余裕があれば耐久力の高いユニットで編成した陽動部隊を下部から進入させて主力の負担を少しでも減らそう。

**ア・バオア・クー防御作戦**

基本戦術はルナツーやソロモンと同じ。ミノフスキーパーティクルの影響下でも効率のいい攻撃ができるように、NT専用機や大型のMAを配備しておくといい。2ヶ所から同時に攻められたときは部隊を分散させず、どちらか片方に集中しよう。下手に分散すると、指揮効果や友好キャラなどの恩恵が減ってしまう。

ウチュウ-12

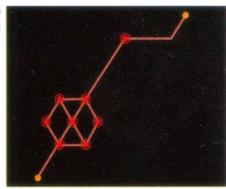
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア▶

ア・バオア・クー／サイド3



数あるMAPの中でも群を抜いて奇妙な構成。ア・バオア・クーから攻めるには数で押すしかないと思われる。使える戦力のすべてをつぎ込んで戦おう。勝ちは大兵にあり。

ウチュウ-7

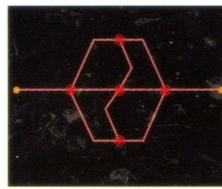
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア▶

ア・バオア・クー／サイド5



ア・バオア・クー攻略のために絶対必要なポイント。サイド5から進入したら残骸の地形効果を利用しながら、中心部まで進もう。火線を集中し、ただ直進すればいいだけの簡単なMAP。

ウチュウ-13

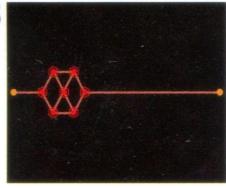
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア▶

グラナダ／サイド3



ウチュウ-12を横にした感じだが、グラナダから攻めると途中に拠点がなく、敵が異常に遠い。行軍途中で戦闘になると一番近い拠点にたどり着く前に物資が切れてしまう。補給艦は必ず用意しておこう。

ウチュウ-11

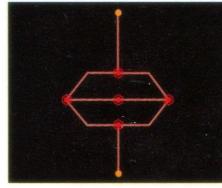
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 5

進入可能エリア▶

ア・バオア・クー／グラナダ



どちらから攻めても全く同じ構成。妙に間の抜けた感じがするMAP。拠点同士が異常に接近していて、双方の散布するミノフスキーパーティクルのせいで戦艦などは役に立たない。格闘戦に強いMSを用意しておこう。

サイド3 (ムンゾ)

資金 ▶ 1250

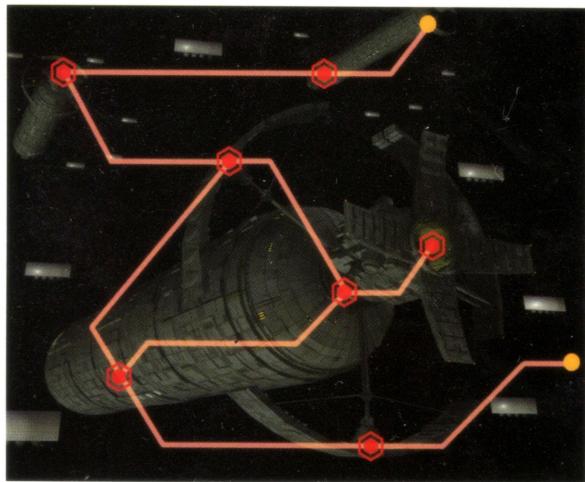
資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ウチュウ-12／ウチュウ-13

複雑に入り組んだ戦略ラインが攻略を難しくしている。上部から攻め込むと中継拠点が近く態勢を整えやすいので、主力は上部から進入させる。接続ポイント近くの拠点を制圧したら2～3部隊を隣と、その右下の拠点制圧に向かわせる。残りの部隊は直接中心部に向かって攻撃を行う。戦略ラインが完成したら一度退き補給を行おう。その際、戦艦はミノフスキー粒子を散布しながら移動し、索敵を忘れずに行う。もし、濃度の薄いところに敵ユニットがあれば攻撃しておこう。下部から進入した部隊はできるだけ敵を引きつけて、主力が態勢を整えるまでの時間を稼ぐ。



サイド3防御作戦

ほとんどの敵は戦略ライン上を移動してくるので、中心部にたどり着くにはかなりの時間がかかる。サイド3の地形効果が及ぶ範囲から出ないように気をつけながら、突出している部隊を攻撃しよう。ここを攻められているようでは、ジオンの将来はない。

グラナダ

資金 ▶ 750

資源 ▶ 650

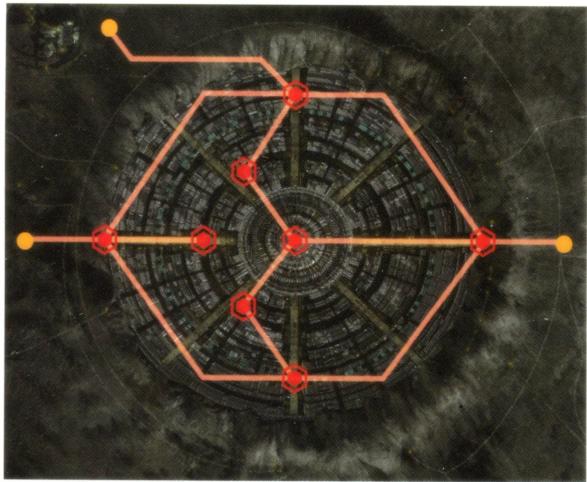
拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

フォンブラウン／ウチュウ-11／ウチュウ-13

攻略スピードを優先するならフォンブラウンからの進入がベスト。接続ポイントから中心部までの距離が最も短い上、拠点を確実におさえられるので戦略ラインの形成が容易。外交関係は多少悪化するが1ターンだけの駐留ならといった影響はない。

攻略部隊は、宇宙戦に特化したMSを中心に構成した主力と、不要になった戦闘機などで構成された囮部隊に分けて編成しておこう。進入したらすぐそばの拠点を制圧し、囮は上部の拠点に向かう。敵がそちらに引きつけられたら主力を中心部に向けよう。MAP全体に高い地形効果が存在するので、戦力が拮抗していると戦いがかなり長引く。



グラナダ防御作戦

大抵の場合、敵はウチュウ-11から進入してくるが、都市部だけでなく月にも地形効果があるので、水際作戦とはいかないだろう。とりあえず接続ポイントから最も近い拠点を確保しておけば、敵の戦略ラインは形成されない。搭載可能なユニットから破壊されれば、ほとんどの敵の物資がなくなってしまうだろう。

キャリフォルニア

資金 ▶ 400

資源 ▶ 800

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ハワイ／カナダ-1／アメリカ／メキシコ

海岸に拠点が3つ集中しているのがポイント。敵守備部隊はそこに陣取る。まず、陸地側から囮の部隊を進入させ敵を引きつけよう。このとき敵の爆撃機を少しでも減らしておくといい。次のターンにハワイから主力部隊を潜水艦で送り込み、南側から上陸せたら潜水艦で補給を行いつつ、拠点に残っている敵部隊を掃討する。囮が引きつけた部隊が戻ってくる前に拠点の制圧を完了できれば楽に戦えるはず。陸からの攻略しかできない場合は長期戦を覚悟しよう。次に陸上部隊を二方に分け、航空機で延ばした戦略ライン上を進軍。周辺の拠点をすべて制圧してから合流し、本隊に攻撃を仕掛けとよい。



キャリフォルニア防衛作戦

ここは太平洋制圧の戦略拠点になるべき場所なので防衛には気をつかおう。地上の重要な拠点は必ず海に面しているので基本的な戦術はあまり変わらない。水陸両用MSと遠距離攻撃のできる対空兵器、それにミノフスキーパーツが散布可能な兵器をすべて配備しておけば特に問題はない。

カナダ-1

資金 ▶ 15

資源 ▶ 25

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

グリーンランド／アラスカ／カナダ2／アメリカ／キャリフォルニア



中央に横たわる湖が曲者。うっかり陸戦兵器だけでは攻め込むと、どうにもならなくなる。水陸両用MSで攻略するか輸送機を使って移動しよう。それ以外は平地が多く、移動はスムーズに行える。

グリーンランド

資金 ▶ 5

資源 ▶ 20

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

タイセイヨウ-1／カナダ-1



海洋拠点ではないが陸戦兵器は直接進入できない。拠点数は少ないが、雪原と雪山ばかりで移動しにくいため、局地戦用MSを中心に部隊を構成しよう。囮を使えば楽に全拠点の制圧が可能だ。

カナダ-2

資金 ▶ 15

資源 ▶ 25

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

カナダ-1／アメリカ／ニューヨーク



敵陸上部隊はMAP左下にいることが多い。アメリカかカナダ-1から攻め込めば敵は目の前。大部隊で先制攻撃を仕掛けで一気に押しつぶしてしまおう。こも潜水艦対策が必要だ。

アラスカ

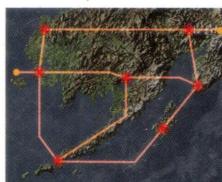
資金 ▶ 10

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

カナダ-1／カムチャッカ



カムチャッカから潜水艦で進入しよう。海が多く移動に融通がきく上に、移動拠点としても使える。敵潜水艦対策には水陸両用MSを用意したい。なければ爆撃機を多めに編成して代用。

ニューヨーク

資金 ▶ 750

資源 ▶ 200

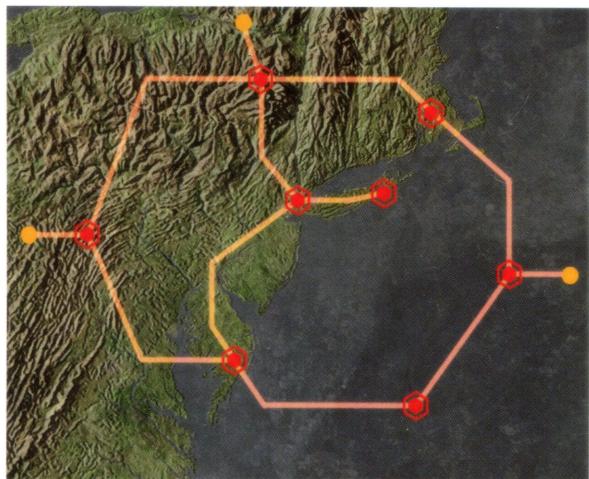
拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

カナダ-2／アメリカ／タイセイヨウ-1

守備部隊は海岸に陣取っている上、陸側の戦略ラインは南北に迂回する形になっている。そのため、アメリカ方面から攻め込むのはあまり得策でないだろう。主力はタイセイヨウ-1から潜水艦で進入し、直接中心部に上陸させ、一気にカタをつけたい。別動隊の水陸両用MSを用意して付近の拠点をおさえることができればなおよい。

陸から攻略する場合は、アメリカから拠点制圧用の部隊を進入させ、主力はカナダ-1から進入。直線的に中心部へ移動させよう。陸上戦艦の援護がないと、燃料切れで動けなくなる部隊が出る可能性が高いため、物量作戦で短期決戦を目指そう。



ニューヨーク防衛作戦

資金収入が高いので絶対に失いたくない拠点。ほとんどの場合、敵は海から攻めてくることになるだろう。水陸両用MS以外の兵器は潜水艦か輸送機で進入していくので、上陸する前に破壊してしまう。潜水艦は爆撃機で、輸送機は陸上戦艦などの遠距離射撃で攻撃すれば、反撃を受けずにすむ。

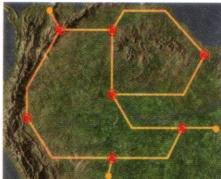
ナンペイ-1

資金 ▶ 15

資源 ▶ 20

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

メキシコ／ジャブロー／
ナンペイ-2

メキシコから進入するとほとんどが荒地。航空機で戦略ラインを延ばして、中心部まで素早く移動しよう。重MSを中心に編成して爆撃機などの間接攻撃で援護すれば、5フェイズ以内の決着も可能。

アメリカ

資金 ▶ 40

資源 ▶ 100

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

カナダ-1／カナダ-2／メキシコ／
キャリフォルニア／ニューヨーク

重要拠点に挟まれているのでのんびり攻めていると、次々に援軍が送られてきてしまう。宇宙から攻めるときは大部隊を送り、早めに決着をつけよう。ほとんどが平地なので移動は楽だが、地形効果の恩恵はない。

ナンペイ-2

資金 ▶ 10

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ナンペイ-1／ジャブロー／タ
イセイヨウ-2

潜水艦でタイセイヨウ-2から進入しよう。潜水艦を接岸させ、上陸させたら中心部まで一気に移動させる。特に移動の障害となるような地形はない。ダメージが大きい部隊は潜水艦か拠点に戻って回復しよう。

メキシコ

資金 ▶ 20

資源 ▶ 20

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

アメリカ／キャリフォルニア／ナンペイ-1



遠距離攻撃が可能なユニットを中心に編成してアメリカから攻め込もう。接続ポイントから敵本隊までの距離が近く、決着が早い。潜水艦は進入できないが守備側はその限りではないので対策はしておく。

ジャブロー

資金 ▶ 600

資源 ▶ 1600

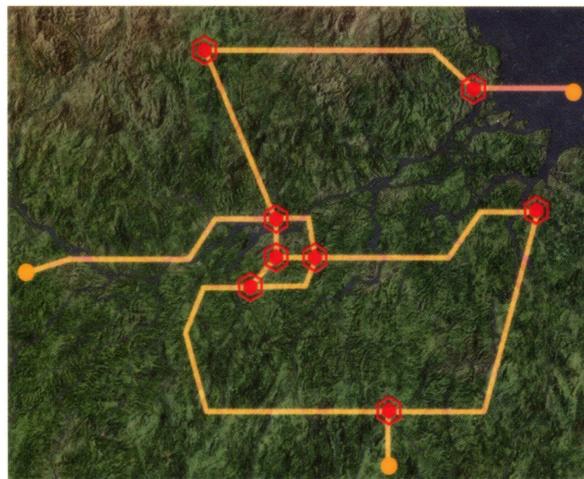
拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ナンペイ-1／ナンペイ-2／タイセイヨウ-2

ナンペイ-1から陸上兵器を進入させると川に囲まれて身動きがとれなくなる。こちらから攻め込む場合は、すべての陸上部隊を輸送機に乗せておこう。その際、発進前に撃ち落とされないように戦闘機でZOCを作ることを忘れないこと。

ナンペイ-2から攻め込む場合は、進軍は楽だが接続ポイントから中心部までの間に拠点がなく、補給は困難を極める。陸上戦艦やホワイトベースなどを移動拠点にしつつ波状攻撃を仕掛けるといい。また、余裕があれば水陸両用MSをタイセイヨウ-2から進入させ、川を遡って北側の拠点の制圧に向かわせると相手の補給線を断つことも可能だ。



ジャブロー防御作戦

地上からの攻撃には強いが宇宙からの直接降下には意外と脆い。突入部隊は中心部のすぐ北に降下してくるので陣形を整える余裕がほとんどなく、どうしても混戦になりがち。安い航空機を使ってZOCを作り、敵の進行をくい止めながら遠隔攻撃や砲撃で倒していく。

ハワイ

資金 ▶ 600

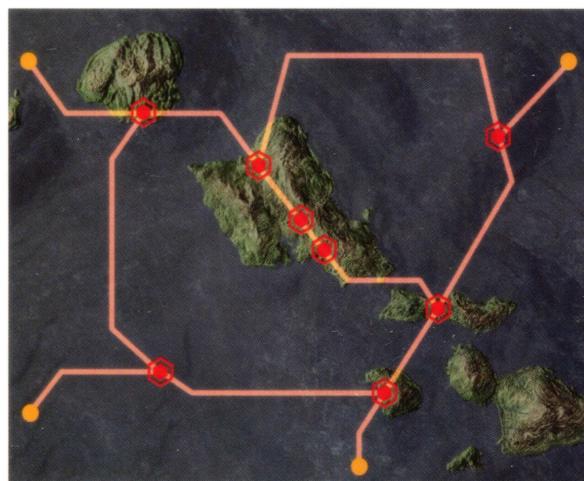
資源 ▶ 200

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

カリフォルニア／ニホン／タイヘイヨウ／インドネシア

中央の島に拠点が集中している上に、守備側の陸上兵器はそこから出ることもできない。そのため、近くに敵部隊を送っても全く意味はない。2ヶ所から水陸両用MSで攻め込み、敵潜水艦を沈めながら外側の拠点を順次制圧していく。そして、制圧していく間に敵航空戦力も減らしておきたい。主力は次ターンにニホンから潜水艦で運び、中央の島の北側から上陸させるのが上策。その際、航空機でZOCを作るのを忘れるときには潜水艦を沈められる恐れがある。遠距離攻撃をしてくるユニットに対してはZOCだけでは対処しきれないので、ミノフスキーパーク子も限界まで散布しておこう。



ハワイ防御作戦

島が狭いので、陸上兵器を配置しすぎると密集して身動きがとれなくなり、敵潜水艦からの対地攻撃の格好的になってしまうだけである。守備隊は水陸両用MSを中心に編成した部隊構成で、潜水艦がそのサポートに当たるかたちで運用しよう。適材適所を考えた配置をこころがけよう。

タイセイヨウ-1

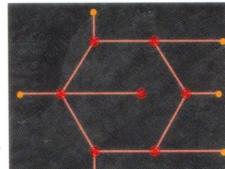
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア▶

グーンランド／ニューカーク／ペルファスト／ヨーロッパ3／アフリカ2／タイセイヨウ2



タイヘイヨウと同じくすべて海。水陸両用MSで攻めるのが理想だが、ない場合は航空戦力だけでも何とかできる。爆撃機で水中の部隊を攻撃し、戦闘機で航空機を落とす。確実に消耗戦になるので数が必要。

タイヘイヨウ

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

トリントン／ナンベイ-2／ハイ



MAP上の地形はすべて海。水陸両用MSと潜水艦、それに航空機しか進入できない。守備部隊も同じ条件なので数と性能の勝負になる。潜水艦を移動拠点にして回復しながら戦おう。

タイセイヨウ-2

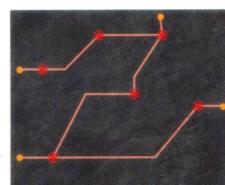
資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

ジャプロー／ナンベイ-2／アフリカ-3／タイセイヨウ-1



水陸両用MSがなく航空機の数も少ない場合は、輸送機を空中拠点にしよう。そして、航空機を攻撃の中心にして敵を倒す。ただし、航空部隊では拠点制圧ができないので敵を全滅させるしかない。

ニホン

資金 ▶ 75

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア▶

ペキン／ハワイ／インドネシア／ロシア-1



ハワイから進入する。接続ポイント付近の拠点は潜水艦で、北海道と東北は水陸両用MSで制圧した後、主力は中部から上陸しよう。敵の戦略ラインさえ分断してしまえば、後は楽な戦いとなる。

オーストラリア-1

資金 ▶ 20

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

インドネシア／トリントン／オーストラリア-2



インドネシアから進入。半島の先端にある拠点を制圧したら半島の付け根東側の拠点に主力を上陸させる。湾の奥にある中心部に敵本隊がいるので山岳の地形効果を利用しながら戦おう。

インドネシア

資金 ▶ 25

資源 ▶ 25

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

インドシナ／ハワイ／ニホン／オーストラリア-1



小島が点在する海洋拠点。水陸両用MSで拠点制圧をしながら潜水艦を沈めていく。敵の補給線を分断したら陸上部隊を攻撃しよう。敵潜水艦に逃げ回られる厄介なので、航空機のZOCを使い足止めしておく。

オーストラリア-2

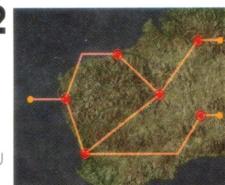
資金 ▶ 5

資源 ▶ 45

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

トリントン／オーストラリア-1／インドネシア



陸側から進入して直線的に中心部まで進み一気に決着を。砂漠なので進軍は厳しく地形効果には期待できないので、ミノフスキーパーティーを有効に利用しよう。インドネシアの進入は山越えがつらくおすすめしない。

インドネシア

資金 ▶ 0

資源 ▶ 0

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア▶

キリマンジャロ／マラウイ／アフリカ-3／オーストラリア-2



敵陸上部隊は、マダガスカル島東側の中央に陣を張る。大陸側から進入すればすぐに上陸できる。足の速い部隊を周辺拠点の制圧に回し、主力は北側から上陸しよう。拠点数が少なく制圧は容易だ。

トリントン

資金 ▶ 250

資源 ▶ 50

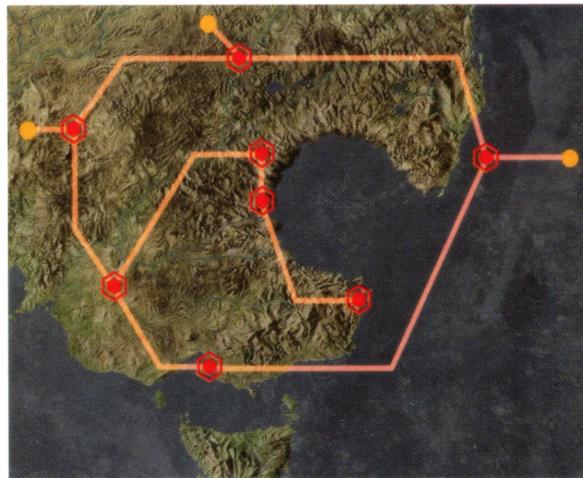
拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

オーストラリア-1／オーストラリア-2／ダイイイヨウ

ここは特に海が多く潜水艦が多數配備されているので、水陸両用MSをメインに構成しよう。水陸両用MSが少ないと爆撃機を多めに用意しておけばいい。湾が深く中心部にたどり着くには時間がかかるため、潜水艦で主力を運ぼうとするとき岸前に爆撃を受けて沈められることが多くおすすめできない。

主力はオーストラリア-1から入りすぐそばの拠点を制圧する。そこで回復と補給を行いつつ攻撃しよう。敵の主力を破壊するには、山越えを強行しなければならないため、移動適正のあるユニットでないと補給が厳しい。輸送機などは最低でも1艦以上は入れておきたい。



トリントン防御作戦

湾が深いということは陸地が少ないということ。大陸側から足の速い部隊の進入を受けるとすぐに中心部までたどり着かれてしまう。潜水艦を多めに配備しておけばミノフスキーパーティーを散布できる上に、対地ミサイルでの援護も可能。回復が間に合わないときは拠点代わりにもなるので何かと便利。

ロシア-2

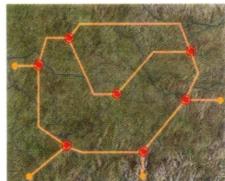
資金 ▶ 10

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-1／ロシア-3／チュウゴク／カザフスタン



ここも川は多いが、あとはほとんど平地なのでさほど苦労はないはず。2ヶ所以上から攻め込めば拠点制圧もスムーズに行えるだろう。素直に数で押せば簡単に対策可能なマップである。

ロシア-3

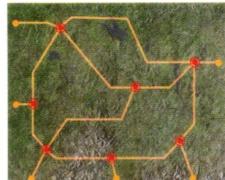
資金 ▶ 10

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-2／スカンジナビア／カザフスタン／アラビア／オデッサ／ヨーロッパ-1



南側は平地ばかりなので、オデッサかアラビアから進入しよう。接続ポイント付近の拠点を確保したら中心部に向かって進んでいく。全拠点の制圧は森林地帯を抜けなくてはならないため時間がかかる。

カムチャツカ

資金 ▶ 5

資源 ▶ 35

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

アラスカ／ロシア-1



意外に雪原や雪山が存在しないが、山岳が多く移動が困難。アラスカから進入し、輸送機で一気に中心部まで運ぼう。わざわざ局地戦用ユニットを用意するまでもない。

ロシア-1

資金 ▶ 5

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

カムチャツカ／ロシア-2／チュウゴク／二ノホノ／バキン



雪山と雪原が多い上に川が多く、迂回を強いられることがしばしばある。そのため、敵に逃げ回られると追跡が厳しい。内陸でも川の多いマップなので、川を移動できる水陸両用MSだとかなり楽に移動できる。

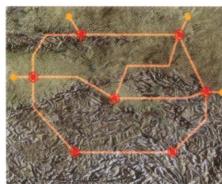
チュウゴク

資金 ▶ 25

資源 ▶ 80

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ベキン／ロシア-1／ロシア-2／
インド／インドシナ／カザフスタン

南側はほとんど山なので地形効果には期待できるが、中心部につながる戦略ラインが存在せず補給は困難を極める。ロシア-1とカザフスタンから二手に分かれて進入し、挟み撃ちにするのがよいだろう。

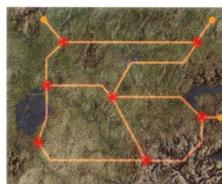
カザフスタン

資金 ▶ 10

資源 ▶ 25

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-2／ロシア-3／チュ
ウゴク／インド／アラビア

中継拠点の場所の都合上、ロシア-3から進入するのが最も攻略しやすい。進入したらすぐそばの拠点を制圧し、続いてその南の拠点も確保しよう。射程の長い兵器で近くの敵から倒していけば被害が少なくすむ。

ペキン

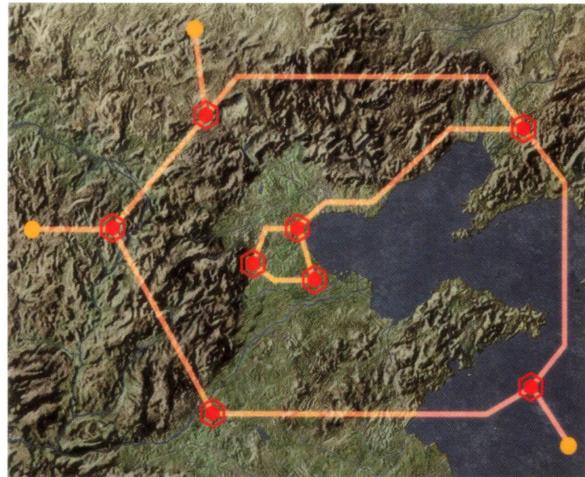
資金 ▶ 300

資源 ▶ 50

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ロシア-1／チュウゴク／ニホン



ここも湾岸に拠点が集中している上に接続ポイント付近から直接延びるラインが存在しない。ラインの分断は諦めて全力で敵の殲滅に当たろう。

まず、主力をロシアからの部隊とチュウゴクからの部隊に分けて進入させる。付近の拠点を制圧したら航空機を囮に使って少しつづ敵をおびき出して順次倒していくばよい。敵の戦力はある程度分散するので戦いやすいはずだ。

この場合、両方面からの部隊の強さを揃えておかないと、敵は弱い方に集中的に攻撃を加えるので注意が必要だ。少々時間はかかるが一番確実だと思われる。

ペキン防御作戦

ミノフスキーライ子は攻める際には使いどころが難しいが、防衛戦ではとにかく濃度を保つことに集中していればいい。特にここのように山岳の多いMAPでは、地形効果と相まってほとんどダメージを受けずにすむ。輸送機やルックンなど、散布可能なユニットを忘れずに配備しておこう。

インド

資金 ▶ 20

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

マラス／インドシナ／チュウ
ゴク／アラビア／カザフスタン

戦略ラインを作りやすいのでアラビアからの攻略がおすすめ。平地での進軍は楽だが、地形効果がないため強力なユニットでも集中攻撃を受けるとあっけなくやられてしまう。突出しそぎないよう気をつけよう。

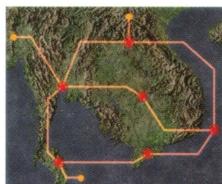
インドシナ

資金 ▶ 25

資源 ▶ 15

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

インド／インドネシア／チ
ュウゴク

どこから入っても山越えになる。敵部隊は半島の根本と先に分かれて守っていることが多いので南北から攻めるといい。主力は北側から進入させ、南側からの部隊は爆撃機を中心に編成し潜水艦などの掃討に当たる。

マドラス

資金 ▶ 400

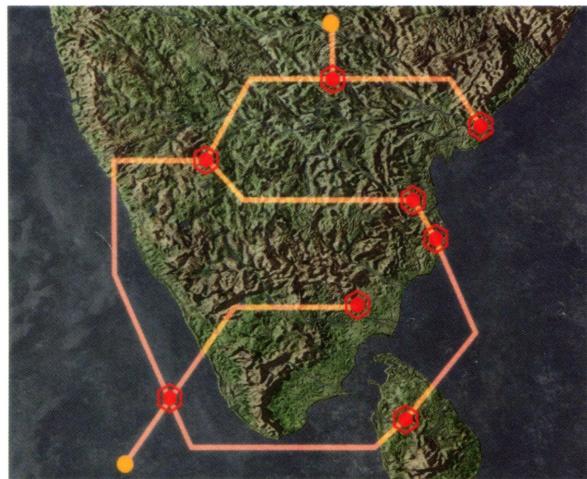
資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

インド/インドヨウ

インドヨウから潜水艦で進入し半島の南西から上陸、中心部のそばにある拠点を制圧しよう。そこを中心に敵と向き合うかたちになるのが理想的。主力部隊を降ろした潜水艦は接続ポイント付近の拠点を制圧し、戦略ラインを形成する。その後は主力部隊のそばに接岸、待機してミノフスキーパーティーを散布。援護と補給を行う。敵潜水艦が存在する場合は爆撃機及び水陸両用MSで早めに沈めておきたい。もし、インドから攻める場合は、航空戦力をを中心に編成。間接攻撃のできるMSも入れておきたい。主力はまっすぐ南下して攻撃を仕掛け、MS部隊は東の拠点を制圧してから中心部に向かおう。



マドラス防御作戦

潜水艦が大量に攻めてくると結構つらい。敵が多いときは海岸にある拠点にこだわらず内側の拠点に一度引いて建て直しを図ろう。山が多いのでミノフスキーパーティーを散布しておけば持ちこたえられるはず。陸上戦艦が1隻あれば補給の問題もない。航空機で敵のラインを分断して物資が切れるのを待とう。

ヨーロッパ-2

資金 ▶ 25

資源 ▶ 5

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

オデッサ/ヨーロッパ-1/ヨーロッパ-3



意外と山が多く長期間戦になりやすいマップ。敵本隊がいる拠点の近くに中継拠点が存在しないので、陸上戦艦か輸送機を拠点代わりに使おう。ヨーロッパ-1から進入すれば移動距離が短くてすむ。

アラビア

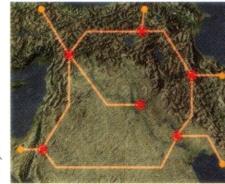
資金 ▶ 40

資源 ▶ 80

拠点数 ▶ 6

進入可能エリア ▶

オデッサ/インド/カザフスタン/アフリカ-1/ロシア-3



オデッサからの進入がおすすめだ。山越えにはなるが地形効果がある分、南側から入って砂漠を進むよりはマシ。川が流れている周りは平地になっているので移動の際はそこを使えばいい。

ヨーロッパ-3

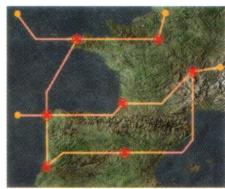
資金 ▶ 30

資源 ▶ 10

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ベルファスト/タイセイヨウ-1/ヨーロッパ-1/ヨーロッパ-2



海岸部に敵の拠点が集中しているため、海側からの攻撃がよいだろう。航空部隊を主力にして戦うのがベスト。内陸から攻める場合も、山岳さえ越えてしまえばあとは平地なので、移動にも手間取らないだろう。

ヨーロッパ-1

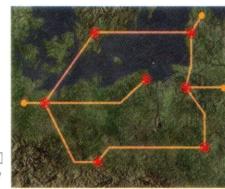
資金 ▶ 25

資源 ▶ 5

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-3/ヨーロッパ-2/ヨーロッパ-3/オデッサ/スカンジナビア



敵本隊は湾岸のラインが1本しかない拠点にいるため、わざわざ拠点をおさえていく必要はない。ロシア-1から攻め込み補給用の拠点を確保したら、航空機で敵のラインを断ち一気に攻撃を仕掛けよう。

オデッサ

資金 ▶ 250

資源 ▶ 1600

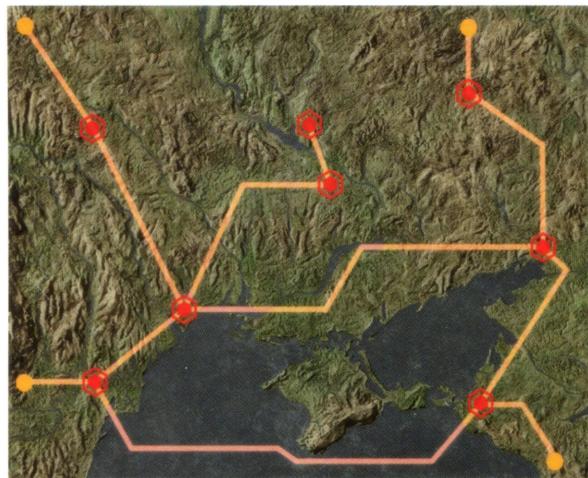
拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ロシア-3／アラビア／ヨーロッパ-1／
ヨーロッパ-2

ロシア-3から進入すると中心部が近く、間に山が少ないので攻めやすい。陸上戦艦で援護と補給を行い、航空機を盾にしつつ中心部まで直線的に進もう。直前のターンにヨーロッパから囮部隊を進入させておけばロシア方面の拠点は、かなり手薄になっているので楽に制圧できるはず。中央の拠点の制圧が終了したら残存勢力の掃討に向かおう。

宇宙から攻め込む場合は、三方に分け中心部につながる拠点をおさえてから敵本隊を叩く。たまに潜水艦がいることがあるので、対策として爆撃機を忘れずに用意しておかないと戦いが無駄に長引いてしまう。



オデッサ防衛作戦

オデッサは山に囲まれているが、中央部は平坦なため一度防衛線を抜かれると挽回は厳しい。接続ポイントも多数存在するため、複数の地域から攻め込まれると戦力が分散してしまいがちになる。潜水艦を配備しておけば陸戦兵器の攻撃を受けないため、援軍を送るぐらいの時間はかけがるだろう。

ベルファスト

資金 ▶ 450

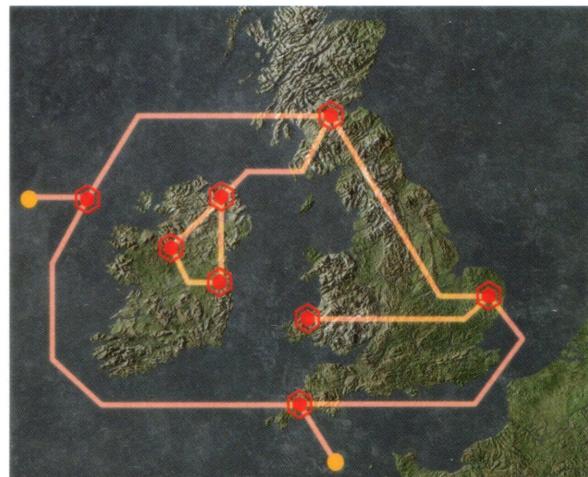
資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

ヨーロッパ-3／タイセイヨウ-1

まず先行して水陸両用MS部隊を進入させ、敵潜水艦の破壊とグレートブリテン島北側の拠点制圧を行う。主力は次のターンにタイセイヨウ-1から進入する。中心部が目前なので爆撃に注意しよう。接続ポイント付近の拠点を制圧したら航空機でZOCを作り、潜水艦で運んできた主力を島の北側から安全に上陸させる。北端の拠点をおさえることができれば、戦略ラインが完成する。この拠点は背後が海なので敵航空機と潜水艦を全滅させなければラインを分断される可能性はない。潜水艦は後ろの戦略ライン上に待機して援護と補給を行おう。なお、索敵は潜水艦で行えば主力の燃料が節約できる。



ベルファスト防衛作戦

島が点在するMAPでは守備側の動きはかなり制限されるので陸戦兵器を大量に配置しておいてあまり意味がない。水陸両用MSがない場合でもジオンならザクII J+ドライ、連邦ならコアブースターなどの水中に対して攻撃できる強力な兵器があれば問題ない。優先的に配備しよう。

アフリカ-2

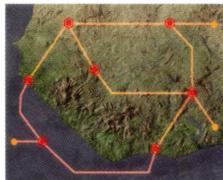
資金 ▶ 15

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

アフリカ-1／アフリカ-3／タイセイヨウ-1



敵はマップ左上に陣取っている。タイセイヨウ-1とアフリカ-1から進入し、拠点を押さえながら近づいていく。上部には砂漠化した部分があるので無理に戦略ラインの上を通らず多少南側を迂回するのがよい。

アフリカ-3

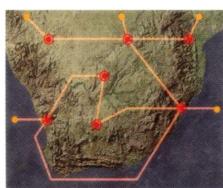
資金 ▶ 25

資源 ▶ 40

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

アフリカ-1／アフリカ-2／キリマンジャロ／トイドヨウ／タイセイヨウ-2



タイセイヨウ-2から輸送機で進入するのがよい。海岸の拠点を制圧したら、そこから右にある拠点に向かい中心につながる戦略ラインを分断しよう。相手の補給路を絶ってから一気に攻撃を仕掛けよう。

キリマンジャロ

資金 ▶ 250

資源 ▶ 650

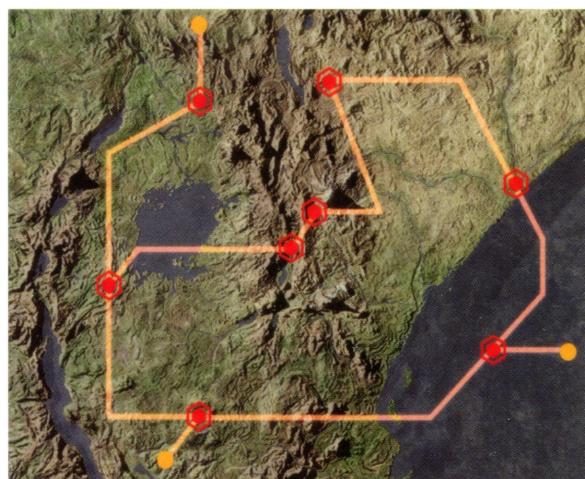
拠点数 ▶ 8

進入可能エリア ▶

トイドヨウ／アフリカ-1／アフリカ-3

敵は中央の山岳部に陣取る。地形効果が高く攻めづらいので、団を使って攻めやすい状態に持っていく。北側から主力を、南側からは陽動部隊を進入させる。主力は陸戦兵器と輸送機で構成、陽動部隊は航空機を多めに用意しておくのが望ましい。

陽動部隊は接続ポイントからまっすぐ北上し、中央西側の拠点周辺に敵を誘い出す。その隙に主力は山を進み、数が少なくなった守備部隊を一気に叩くといい。その際の補給は輸送機でまかなおう。中央の拠点を制圧すれば立場が一気に逆転する。残る敵部隊は、地形効果のない平地に誘い出されているため簡単に倒せるだろう。



キリマンジャロ防御作戦

敵が北から進入してきた場合、拠点位置の都合上どうしても真ん中にある湖を迂回することになるので、対岸からの遠距離攻撃で可能な限り数を減らそう。こちらが中央の拠点付近から動かない限りは絶対的に有利なので、間違つても平地に出て迎撃するような無茶なまねはしないように。

スカンジナビア

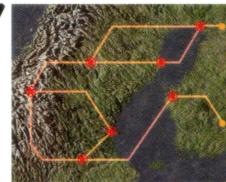
資金 ▶ 15

資源 ▶ 10

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

ロシア-3／ヨーロッパ-1



半島の先に敵本隊が存在するため、陸戦兵器の山越えは確実。長期戦を覚悟しておこう。水陸両用MSがあるならロシア-3から進入して海岸の拠点を制圧しながら進んでいけばよい。

アフリカ-1

資金 ▶ 15

資源 ▶ 30

拠点数 ▶ 7

進入可能エリア ▶

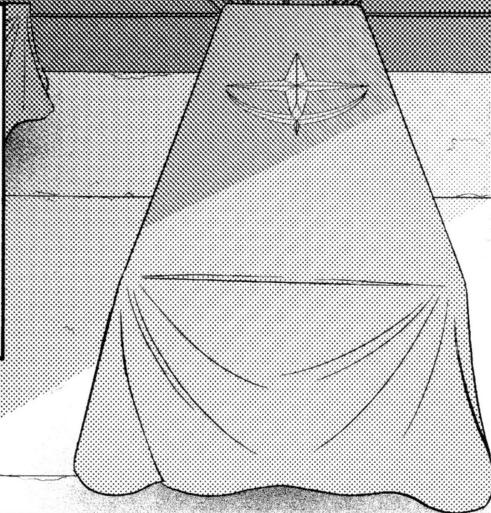
キリマンジャロ／アラビア／アフリカ-2／アフリカ-3



マップのほとんどが砂漠で構成されているので、移動適正がないと時間がかかる。航空機を中心とした編成で攻めるのがよいだろう。輸送機があれば補給ができるので、陸上兵器がなくても攻略は可能。

俺の名前?
そんなものはどうでもいい。
戦場ではどうでもいいことだ。

オデッサで
俺は死んだ。

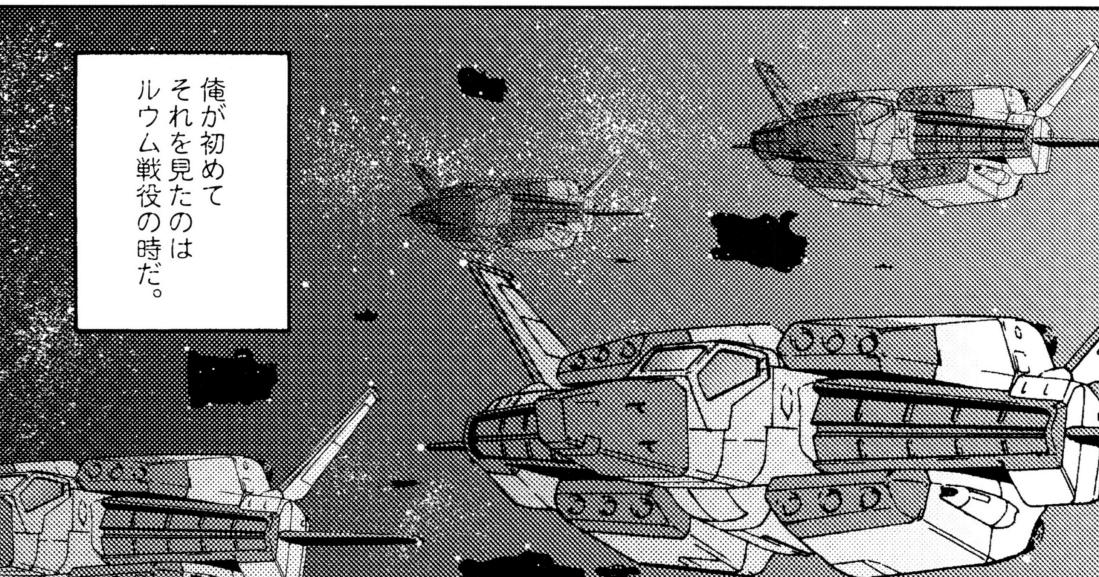


ZAKU

MS-06

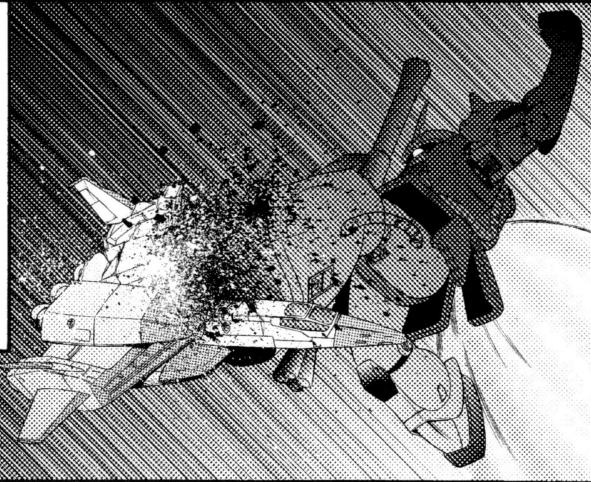
吉 田 創

俺が初めて
それを見たのは
ルウム戦役の時だ。



闇の中から突然現れた。
それは…

驚くべきことに
俺の乗る
セイバー・ファイツ・シユ
を



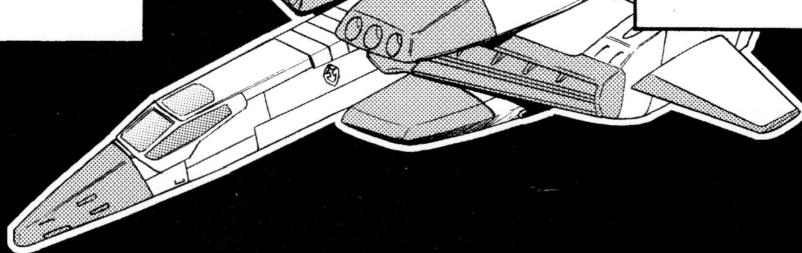
連邦の現用兵器で
抜群の性能を誇る
宇宙戦闘機 F.F.-S3 を、

弾も撃たず
一撃で戦闘不能にした。

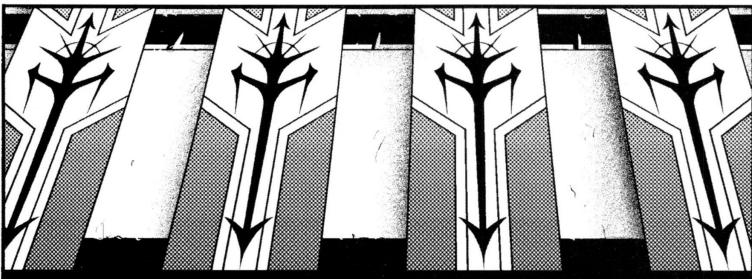


F.F.-S3は、
ハービック社が開発した
1人乗りの空間戦闘機だ。
4基の増設ブースターを
とりつけた宇宙仕様のもの
はF.F.-S3と呼ばれる。

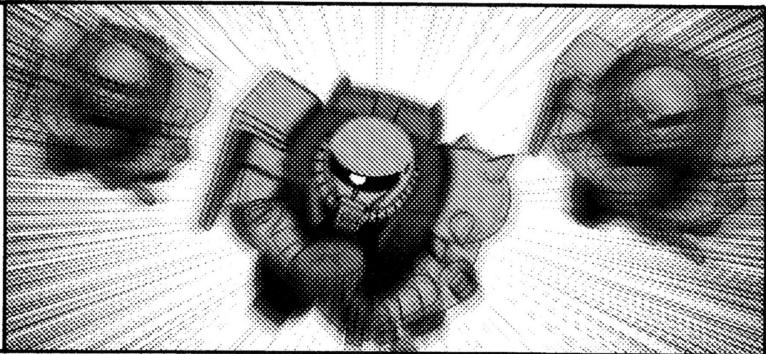
その高い戦闘能力により、
長く連邦宇宙艦隊の
主力だった。



しかしそもそも、
0079年3月の
ジオンの公開確証実験の
成功までの話だ。



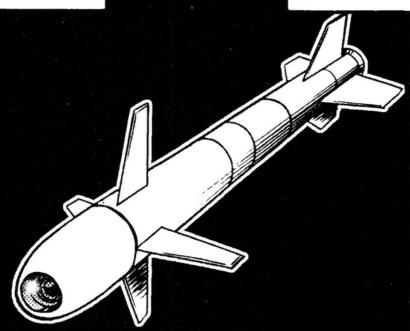
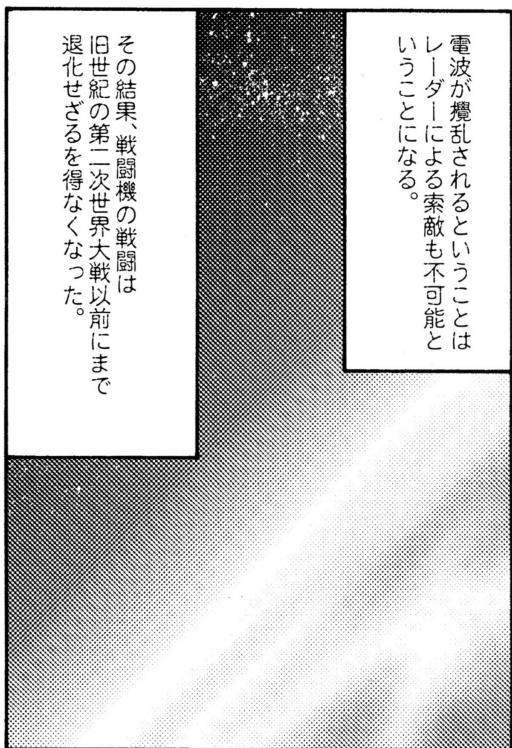
ミノフスキー学会の発表した
理論によつて戦争は変わつた。
いや激変した。



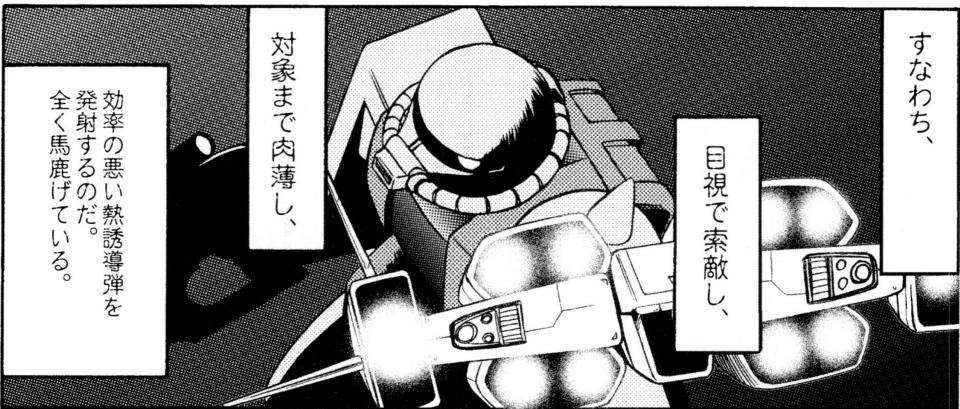
ミノフスキー粒子が
散布された戦場では
一切の電撃誘導兵器は
使用不能になる。

もちろんFF-S3の
メインウエポンである
ミサイルも例外ではない。

その結果、戦闘機の戦闘は
旧世紀の第二次世界大戦以前にまで
退化せざるを得なくなつた。



すなわち、



効率の悪い熱誘導弾を
発射するのだ。
全く馬鹿げている。

関節やコクピット周辺
などの弱い部分に当たれば
効果はあるが、

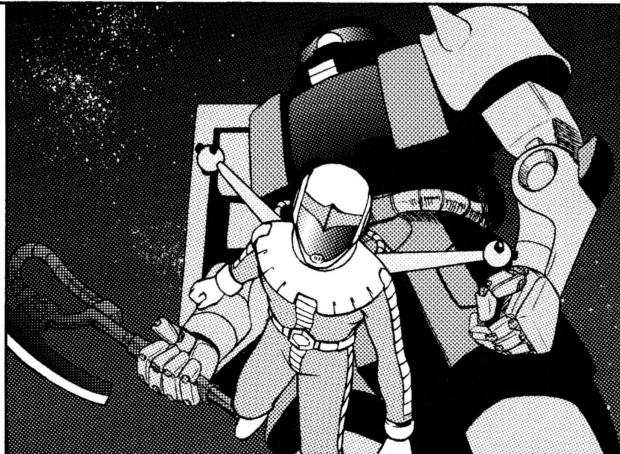


この戦法に対応するマニュアルは
現時点では存在せず、
何隻もの戦艦が沈められた。

索敵されない
機動兵器は、
それだけで脅威だが、

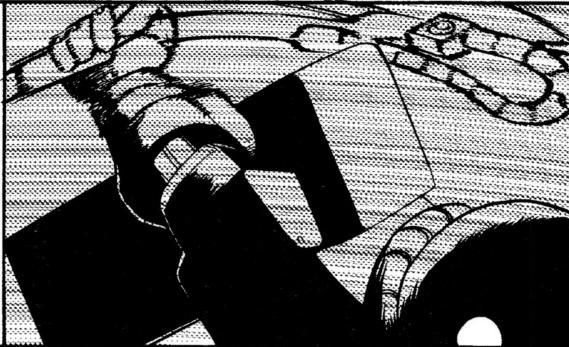


大きさの比較対象物がないので、
なおさらだ。



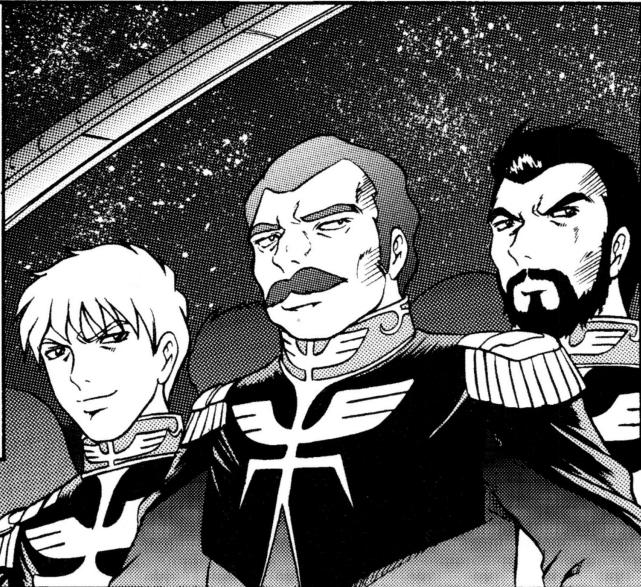
また、空氣的遠近感が存在しない。
宇宙空間では、
目視では距離感が掴みにくい。

近接戦闘のための兵器に
勝てる道理はないのだ。



一度接近されてしまえば、
高性能戦闘機も
大火力の重戦艦も
カモにすぎない。

独立という大義に
燃えているためか、
一様に志氣も高い。



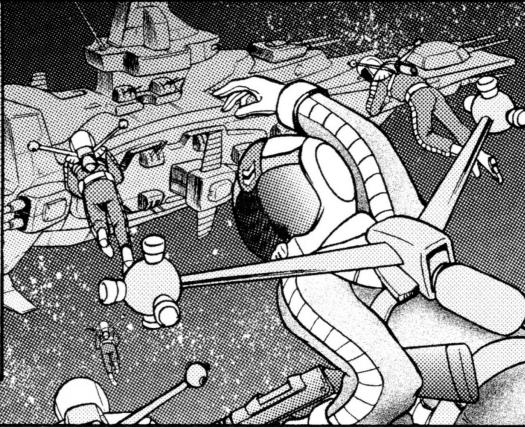
加えて、ジオン兵バイロットの
練度の高さが、
鉄の巨人をさらに
恐るべきものにしている。

地球連邦軍の上層部はただの伝説として否定したが、つてはいるが、多くの兵が次々と戦艦を沈める赤い機体を目撃している。



5隻の戦艦を補給なしで沈めたという「赤い彗星」。

この屈辱的損害も地球連邦軍上層部は必死で隠蔽しようとしている。人の口に戸は立てられないのだが。



砲撃轟く激戦のさなか、なんと歩兵部隊を率いて戦艦を沈めた「ゲリラ戦のプロフェッショナル青き巨星」。

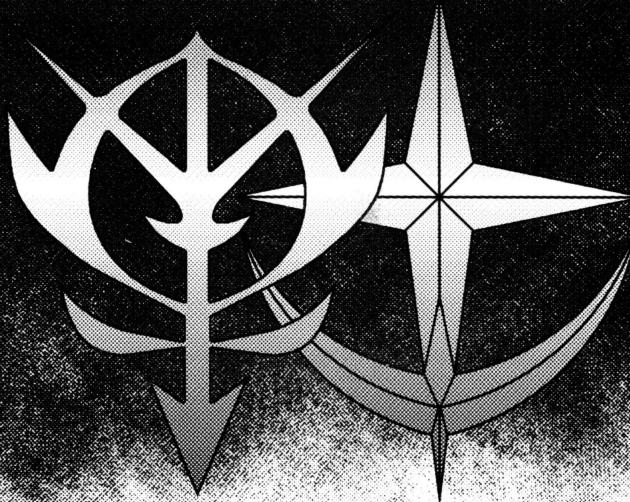
この件ばかりは、軍も隠蔽をあきらめているようだ。



そして、地球連邦総司令官、レビル将軍を捕虜にした「黒い三連星」。

これらの優秀な
パイロットが駆る
MS-06が

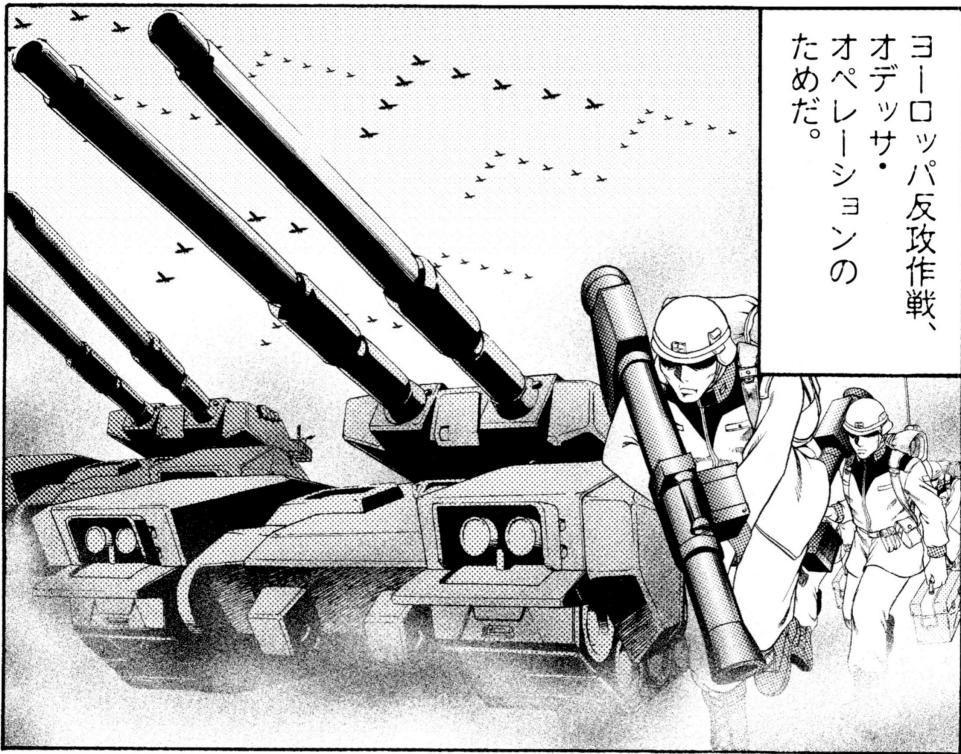
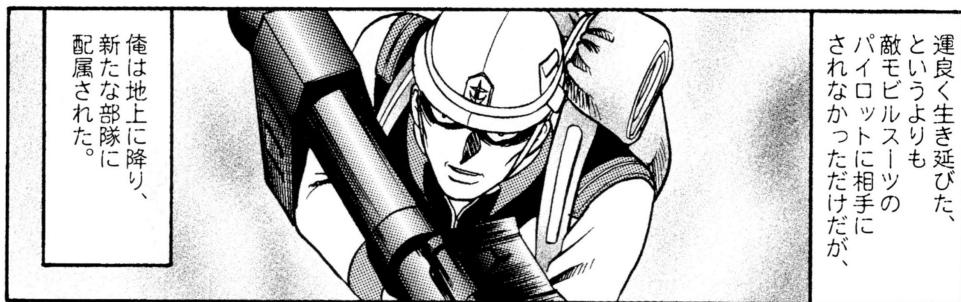
圧倒的な彼我兵力の差を
ひっくり返したのだ。



今は確信をもつて
いえる。

ルウム戦役の大敗は
必然だつたのだ。





そして、渡された火器が
これだ。

これでザクと
戦えという。

田系の兵士たちが
このなんとも頼もしい
兵器のことを
「タケヤリ」と呼んでいた。
なんのことか分からぬが、
良い意味ではなさそうだ。

まあ、今の連邦に
ザクと対等に渡り合える兵器が
あるとは思えないが。

何かの冗談か？

死神が待つ
戦闘が始まった。

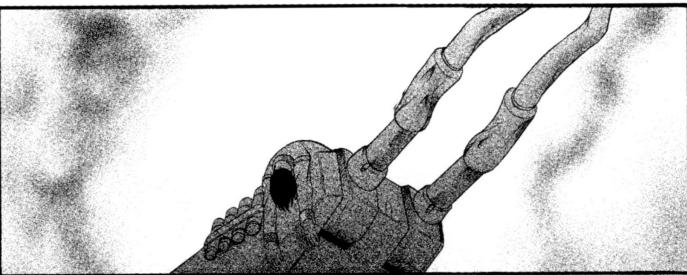
もちろん俺は
生き残る気でした。
この作戦が終わった後の
一週間の休暇が楽しみだった。

戦局は両軍拮抗したもの
だつたらしい。だが、それは全体を見た
場合の話だ。

俺の知つてゐるオデッサ作戦では
連邦軍の必死の突撃を、
ことごとく粉砕するジオン軍の
モビルスーツという構図だ。

何度も自分の
絶望的な突撃。

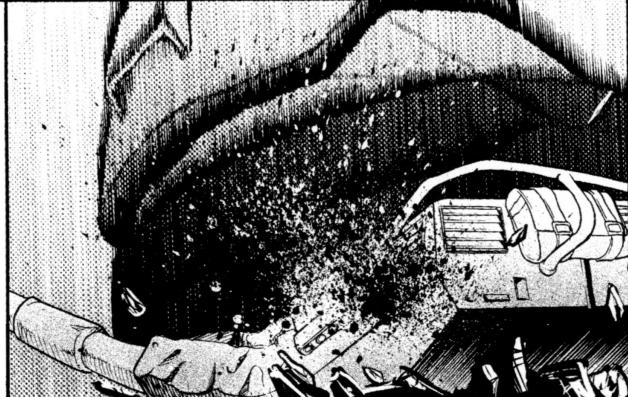
俺の所属する部隊は
5分の4の兵力を
失っていた。



ザクの強化型と思われる
機体に踏みつぶされ
61式の戦車長が

死んだ。

毒ガスで壊滅したサイド2に
家族がいたらしく
「ジョンのテロリストを
皆殺しにしてやる」
が口グセだった。

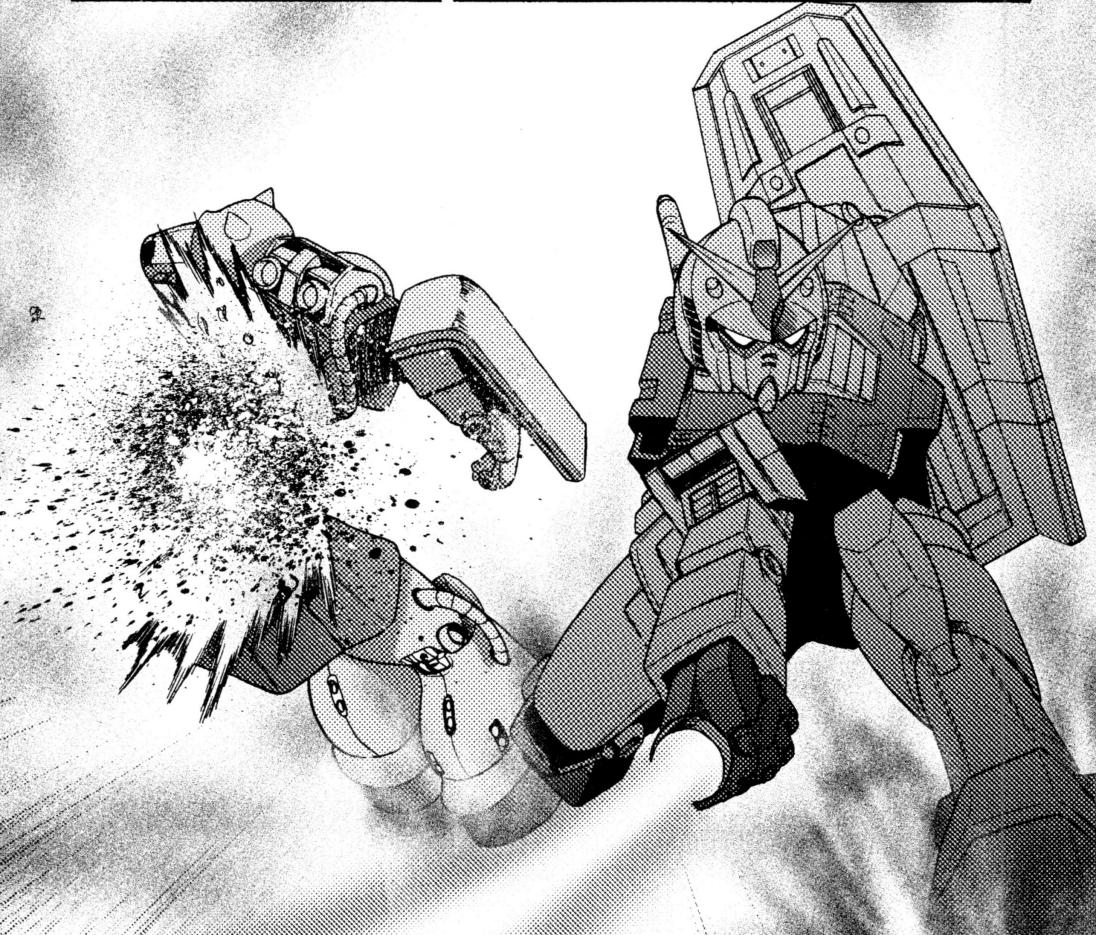


第十七歩兵小隊長が死んだ。

崩れ去る戦線を見て
俺が恐怖に陥ったときに、
それは現れた。

MS-06の120mm
マシンガンの空薬きょうが
直撃したのだ。
ひどい火傷を負って、しばらく
断末魔の絶叫を上げていたが、
やがて動かなくなつた。





白い
モビルスーツ!
!?

味方…。

俺の命を奪ったのは、
ザクへの攻撃の流れ弾だつた。
120mmという艦砲並みの
ドデかい弾が
至近距離に着弾したのだ。
俺の身体はバラバラに
吹き飛ばされた。

みつともない死に方だが、
少なくとも発射された砲弾が
死因だっただけ、
小隊長よりもマシな死に方だろう。

身元が分からぬほど粉粹された。
俺は無名兵士として葬られた。

第四歩兵部隊全滅…、戦死者86名。
これが俺の全人生、全人格、全経験だ。
86分の1。
これが俺のすべてだ。
戦場で死ぬということは、
そういうことなのだ。



Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"

Chapter 3
EARTH FEDERATION SPACE FORCE ▶▶▶

地球連邦軍





地球連邦軍



本拠地／ジャブロー

総資金／100,000 総資源／80,000

総収入／6,230 提点収入／2,305 貿易収入／3,925

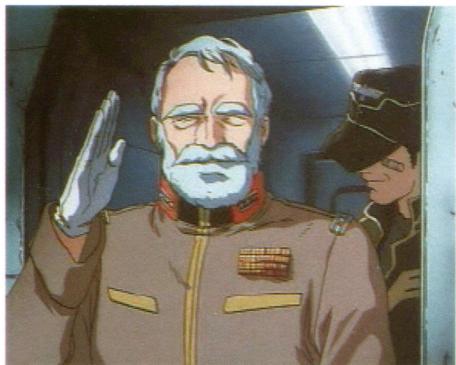
提点数(宇宙)／2 提点数(地上)／16 士官数／33

兵器数(宇宙)／22 兵器数(地上)／108

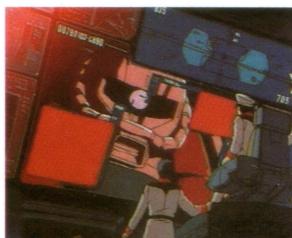
地球連邦軍将軍／レビル

ルウム戦役での歴史的な敗北により、一時はジオンに囚われの身となる。南極条約の調印式において奇跡の生還を果たし、ジオンの内情をつぶさに語った。そして今や宇宙、陸、海、空、すべての軍事指揮権を手に入れる。

V作戦にすべてを託し、眠れる獅子が、今蘇る



「ジオンに兵なし」彼の一言で連邦は生き返った



ジオンのMSの前に連邦は敗北し、レビルは捕虜となつた



連邦の降伏必至かと思われたそのとき、奇跡が起こつた

宇宙移民の推進と紛争解決を目的に創設されたのが地球連邦である。その軍隊として地球連邦軍が組織された。目的は治安維持とされ、宇宙移民が始まると同時に宇宙軍も設立された。初期は治安維持という目的を果たしていたが、人類の8割以上が宇宙に移民した頃、連邦政府はスペースコロニー新造計画を凍結する。

以前から宇宙移民者を不當に扱ってきた連邦に対して、「コロニー住民は抗議の声をあげたが、連邦はそれを黙殺。さらには連邦艦隊をも動かし、「コロニー住民を威嚇するのだった。それを機に、地球のエリートと「コロニー住民の間に決定的な亀裂が生ずる結果となつた。

しかし、ついに連邦から独立しようとする「コロニー」が現れた。サイド3のジオン共和国である。連邦は様々な圧力を試みるが、それはジオン共和国の独裁化とジオン公国への変貌をもたらした。ついにジオン公国は連邦に対しても独立戦争を挑む。ジオンは新兵器モビルスーツを投入して「コロニー」群と連邦艦隊を壊滅させた。地球連邦軍はもはや降伏かと思われたそのとき、ジオンに捕えられていたレビル将軍が脱出し、ジオンに対する徹底抗戦を訴えた。連邦を降伏させられなかつたジオンは、地球に侵攻して瞬く間に地球の3分の2を占領した。連邦は戦局打開のため「V計画」を発動しようとしていた。このゲームの連邦編は「J」から始まる。

初期設定

士官

初期士官数は33とジオンに比べると少ないが、途中でWB隊などのイベントで増えることになるので遜色はない。ただし、能力値の高いキャラクターは尉官クラスが多く、使えないキャラクターに限って将官ということが多い。4ヘクス以上という広い指揮範囲に入らないようにしよう。

第1部でNTに覚醒することができる者は4人。アムロ以外はランクがA～Sとかなり高いので、戦力として期待するのは後半以降になってしまふだろう。

	大将格	中将格	少将格
将官	2	3	1
佐官	1	3	3
尉官	1	6	9
下士官	3	1	0
民間人	—	0	—

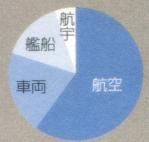


兵器

兵器の総数は130機と多いが、その内訳は地上での航空部隊が主力というありさまだ。MSはV計画を発動してから5ターン後から生産できるようになる。序盤は初期配備のフライマンタを中心に戦っていこう。

ジオンはザクをメインにして攻撃をしてくるので、史実通りの物量作戦で対応していこう。MSが開発できるようになっても生産資金がかかりすぎるため、量産することは不可能に近い。少ない機数を航空部隊と連携することでカバーしよう。

MS部隊	0
車両部隊	28
航空部隊	74
宇宙部隊	6
艦船部隊	22



宇宙マップ

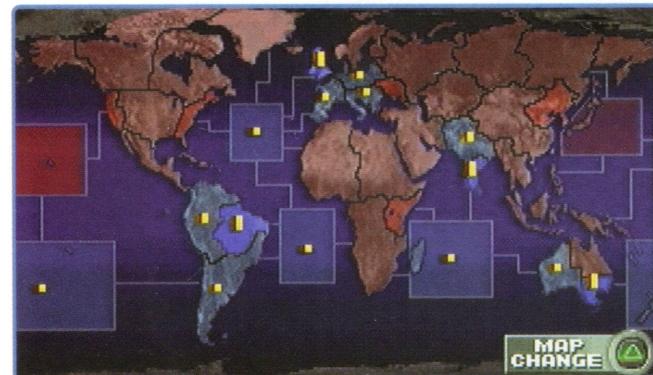
連邦軍に残されているのはルナツーとサイド7のみ。ここから徐々に領地を拡大していくことになる。マセラン、サラミスといった艦船部隊はかなり強力。相手がザククラスなら倒すことができるはず。この艦船部隊を中心とした主力部隊を使って進軍していこう。

また、地球上空を早めに制圧しておかないと、地上戦にも影響を及ぼすことになる。



地上マップ

地上拠点も3分の2以上をジオンによって制圧されている。拠点数こそ16と少ないが、特別エリアは4つもおさえているので、生産力が足らなくなることはないだろう。ジャブロー、ベルファスト、マドラス、トリントンの4拠点からうまく戦力を派遣して一気にジオンを駆逐していこう。ジオンは拠点数こそ多いものの1拠点あたりの部隊数は少ないため、数さえそろえることができれば勝てる。



北京攻略作戦



V作戦の成否が連邦の運命を握っている

この時点での部隊編成はフライマンタを中心としておくとよいだろ。ガンダムは生産コストが高すぎ、量産には不向きな機体だ。ガンドムを中心に生産すると、たちまち戦力不足に直面することになる。パイロットたちは、T-1Nコッドや、フライマンタに乗せておこう。次々と負傷中になってしまふが、活用しないよりはいい。量産に向いたMSが開発されるまでは我慢だ。

ジオンの地球降下作戦によって、わずか2ヶ月のうちに地球の大部分がジオン公国の支配下におかれた。この事態を重く見た地球連邦軍は北京奪還計画を立案する。その作戦の根底にはV作戦によって生産されたガンダムへの大きな期待があった。

戦略ガイド

Strategy Guide

V作戦実行

費用 5000

モビルスーツ開発計画であるV作戦を実行すると、RXシリーズの開発と新型のペガサス級揚陸艦・ホワイトベースの開発がスタートする。これによりMS、MA技術への投資が可能となる。

また、「V作戦」を実行しないと、ゲーム中盤以降にならないとモビルスーツの開発は行えない。



最初のMSガンタンク



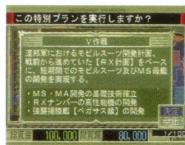
ペガサスは宇宙両用だ

V作戦提案

費用 —

ルウム戦役において、モビルスーツ戦力の重要性を認めた連邦軍は、チーム・レイ大尉を中心に、独自のモビルスーツ開発に着手した。その計画は、希望を込めて「V（ヴィクトリー）作戦」と命名される。

ゲームはこの計画が提案されるところからスタートする。



まずはV作戦を発動



ムービーも見逃せない

Play Back / 原作紹介

ルウム戦役

一週間戦争の後、サイド5宙域で行われた連邦ジオン間の戦い。ジオンは一週間戦争に続きMSとNBC兵器を投入、連邦艦隊とサイド5を壊滅させた。戦いで勝利し、制空権を確保したジオンだったが、多くの熟練パイロットが戦死し、コロニー落としも失敗した。



MSの威力の前に連邦宇宙艦隊は敗北、壊滅した



この戦いでレビル将軍は捕虜となってしまった



北京攻略作戦

費用 5000

モビルスーツの開発が可能になると「北京攻略作戦」が提案される。ただし、この段階ではモビルスーツの開発は終了していないため、61式戦車と航空部隊が主力となる。

北京にはザクを中心とした部隊が駐留している。質の面では圧倒的に劣っているため、フライマントなどを使い、物量作戦を仕掛けるのが有効だ。



これより我が軍は北京攻略作戦を開始する！



最初に北京を奪回する
北京は山が多いので地上ユニットは不利だ



ピンソン計画

費用 3000

ルウム戦役で失った艦隊戦力を再建するために「ピンソン計画」が提案される。この計画は、MS搭載能力を持った戦艦を開発、建造するというもの。計画を実行するとサラミスとマゼラン級戦艦の開発が可能になる。

ゲーム後半にかけて重要なユーティットだけに、今から開発して準備をしておくとよいだろう。



我が軍の勝利はありません
皆様奮闘せよ！計画「ピンソン」を実現させます！



MS搭載型艦が作れる
サラミスとマゼランの両方作る必要はない

Column

アプサラス 撃破命令

第1部がスタートしてから中盤にさしかかると発生する特別イベント。地球連邦本部・ジャブローの攻略のために、ジョンの技術将校ギニアス・サハリンのもとで開発が行われた、対要塞用MA・アプサラスの試験飛行中、この模様をキャッチした連邦軍は、第08MS小隊にこれを調査するようにと命令を下す。

これを受けて、調査を実行するとシロー・アマダ、テリー・サンダースJr、カレン・ジョシュアの3人が調査に向かうこととなる。このストーリーは『第08MS小隊』のアプサラス撃破命令に当たるが、史実通りにシローを最後まで調査に向かわせると、敵パイロットとともに行方不明となってしまう。

さらに、ここでは先行量産型ガンダムの上位機、Ez-8の開発も可能となる。



イベントの進め方によっては、ジャブローがアプサラスの強襲を受けることもある。史実にはない展開だ



未確認情報ですが幾な予感がします…
第08MS小隊に調査を命じてもよろしいでしょうか？

第08MS小隊のパイロットは優れた人材。任務中になって困らないように穴埋めをしよう



接触していた疑いがあります
それでも敵新規MAの調査を続行させますか？

ジョン兵と接触したシローを信じるかどうか。この決定しだいで結果が大きく変わる



敵の狙いはジャブローだと思われます
第08MS小隊に、敵MAの暴走を命じてもよろしいでしょうか？

ジャブローは連邦軍の本拠地。ジョンの危険な自論見を防ぐために、選択は慎重に行おう

戦術ガイド

Tactical Guide



宇宙ルート



地球ルート

ドン・エスカルゴ



水中ユニットに対して大ダメージを与える。対潜哨戒機

U型潜水艦



最も一般的な潜水艦。M型よりも少し性能が劣る

開発ユニット

目標ターン数 12ターン

① チュウゴク攻略

② トリントン攻略

③ インドネシア攻略

④ ペキン攻略

⑤ —

⑥ —

無理強いな男

画...神楽つな



Another Story

if...

V作戦を発動しなかったら

連邦がV作戦を発動しなかった場合でも地上戦の結果は変わらないだろう。史実でも連邦は、地上戦のほとんどをMS戦力なしで戦い抜いた。しかし、宇宙ではジオンのMS部隊が優勢なため、地球は連邦、宇宙はジオンという形で再度戦線は膠着すると思われる。その後の消耗戦に耐えられないジオンは、連邦軍を即刻降伏させるためにジャブローにコロニー落としを仕掛けるか、休戦による国力回復に努めるだろう。



V作戦が未発の場合、連邦主力は昔ど変わらない軍艦や戦闘機のままだろ

Mobile Suit GUNDAM
Character File 1

Leビル

CV ▶ 村松康雄

階級 ▶ 大将

登場 ▶

機動戦士ガンダム

地球連邦軍総司令官。一週間戦争におけるルウム戦役で捕虜となるが、奇跡の生還を果たす。ホワイトベース隊への支援など、ニュータイプに対する先見の明があったのは、彼自身がニュータイプであったからではないかという説もある。

デギン公との和平交渉に赴く途中、乗艦していた戦艦がソーラ・レイの直撃を受け死亡。

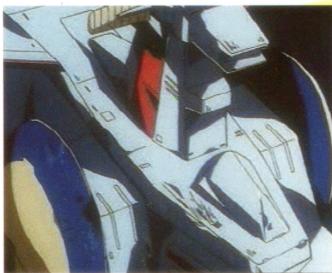
名ゼリフ

確かに、今の連邦は腐敗している…

だが、独裁よりはましだ

そう思っているからこそ、戦っておるのだ

ハワイ攻略作戦



この新造戦艦が、後に戦いの運命を握る

北京を攻略し、太平洋方面への進出拠点を確保した連邦軍は、次なる作戦目標をハワイに定めた。ハワイまでは、島を攻略する形で侵攻することになり、敵拠点の制圧が可能な61戦車の輸送が困難になっている。ミディアを有効活用して滞ることなく、戦力の輸送を行おう。

また、ジオンの潜水艦に対抗するために、この時点までにデプロックの開発を終えておきたいところだ。連邦軍には、有効な水陸両用モビルスーツが存在しないので、デロックは、終盤まで対潜水艦攻撃の主力として活躍する。といっても、潜水艦以外に対する攻撃力はほんないので、作りすぎには注意しよう。

戦略ガイド

Strategy Guide

V作戦終了

費用

—

サイド7で行っていたV作戦が終了する。V作戦終了に伴い、コアファイター、ベガサス、ガンタンク、ガンキャノン、プロタイプガンダムの生産が可能になる。開発終了時にはサンプル機体がジャブローに配備されるので、優秀なパイロットを搭乗させて前線に送り込もう。



初期戦闘用 中距離支援用 接近戦用の役割を持たせたのが
我が連邦のMSの最大の特徴です

3つのMSが完成した



テスト中のガンダム

ハワイ攻略作戦

費用

5000

北京攻略作戦が終ると、ハワイへの進入が可能になる。ハワイにはジオンの潜水艦が存在するため、重爆撃機・デプロックがないと戦闘が長引きやすい。この時点でターン数を使ってしまうのはもったいないので、デプロックの開発を急ぎ、ハワイ攻略作戦までに生産を完了しておこう。



海賊の確保によって
ハワイ機動の攻撃が可能です！
「ハワイ攻略作戦」を実施します！



水中用MSに注意する

Play Back / 原作紹介

サイド7遭遇戦

V作戦を察知したジオンはサイド7を偵察中に連邦のMSと遭遇、交戦した。この結果2機のザクが破壊され、史上初のMS同士の戦いは連邦の圧倒的勝利に終わった。連邦のMSの威力を見せつけられたジオンは、以後このMSを執拗に狙い続けることになる。



ガンダムのパワーはザクを
全く寄せつけなかった



初陣で2機のザクを倒した
のは15歳の少年だった



RX回収計画

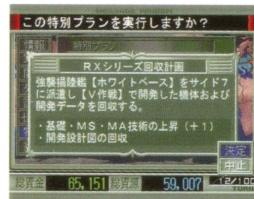
この計画は、V作戦の成果であるRXシリーズのデータを回収するというもの。これが終了すれば、量産型シリーズの開発も順調に進んでいくため、ぜひとも行っておきたい計画の1つだ。

この計画を実行すると、バオロがホワイトベースの艦長としてサイド7へ赴任し、史実通りの展開へと進んでいく。逆に計画を実行しないと、ゲーム中盤に「臨時微兵計画」が提案され、この時点でホワイトベースの乗組員（ブライト、アムロなど）が加入することになる。

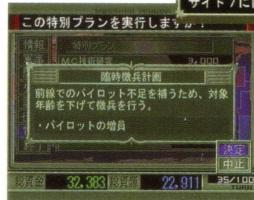
データを回収して量産型MSにフィードバックするのが目的



費用 3000



史実では、これがバオロ艦長の最後の仕事になってしまった



「臨時微兵計画」を実行するとブライトたちを登用することが可能

これをやるだけで格安で関連技術が上がるのをお得だ

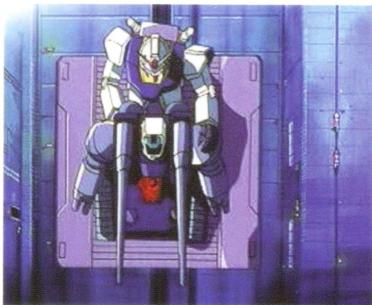


サイド7遭遇戦

サイド7へと向かっていたホワイトベース隊は、V作戦を追跡していたシャアにより発見されてしまう。そのまま、シャアやジーンと交戦状態となるが、連邦の新型モビルスーツ・ガンダムの活躍により、これを撤退させる。

しかし、ホワイトベースの艦長だったバオロが死んでしまい、当時士官候補生だったブライトが臨時に艦長を務めることに。この後、ホワイトベース隊は回収したデータをジャブローへと運ぶため、一時、ルナツーへと避難することになる。

史上初のMS同士の戦闘は、連邦側の勝利という結果に終わった



費用 3000



サイド7が敵の攻撃を受けホワイトベースがルナツーへ保護を求めてきました



ワッケインはルナツーへの難民受入を拒否するのだった



予想以上に優れていたということか…いや、それ以外の何かがあるのかもしれません…

レビル将軍はこの頃から、WB隊に何かを感じていたようだ

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



先行量産型ジム



別名、リクセンGM。価格・性能的にも使いやすい機体

ガンキャノン



V作戦の一環として考えられた中距離支援型MS

開発ユニット

目標ターン数

19ターン

1 ニホン攻略

2 太平洋攻略

3 ハワイ攻略

4 —

5 —

6 —

わかりやすい男

画...神楽つな



Another Story

if...

第13独立部隊を任命しなかつたら

第13独立部隊を任命しないと星一号作戦以前のジオン軍の陽動と各個撃破がなされず、連邦艦隊は正面からジオン宇宙艦隊と遭遇することになる。行動を察知された連邦艦隊はソロモン攻略以前に消耗し、作戦全体の遅延を招くだろう。その場合ジオンの最終防衛線は強化され、ア・バオア・ケー攻略では史実よりも大きな損害を出すと思われる。この結果として終戦協定内容はジオン有利になっていたかもしれない。



連邦の作戦全体が遅延し、両者互角の内容への終戦協定になれる可能性がある

Mobile Suit GUNDAM Character File 2



スレッガー・ロウ

C V ▶ 玄田哲章

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ジャブロー発進前に、戦したリュウ・ホセイの補充要員としてホワイトベース隊に配属される。軍役を仕事と割り切っているふしがある。やがて、ミライと恋に落ちる。

ソロモン攻略戦でドズルの駆る巨大MAビッグ・ザムに対し、アムロのガンダムと共にGアーマーで特攻を仕掛け戦死。

名ゼリフ

悲しいけどこれ、戦争なのよね!

北米大陸攻略作戦



北米の覇権を賭けて、両者が火花を散らす

ハワイを攻略したことによって、ガルマ・ザビが本拠を構える北米大陸を直接脅かすことが可能になった。連邦政府はこの機を逃さず、キャリフォルニア攻略作戦を実行する。ジオン側は新型MS・グフを投入して防衛ラインを死守していく。連邦にはグフに対抗できるモビルスーツはないので、数で圧倒していくのが戦いの基本になる。

イベント関係では、ホワイトベース隊では、ホワイトベース隊への補給がかなり重要な選択肢といえる。マチルダ中尉の補給を行わない、ホワイトベース隊が全滅することになってしまうのだ。キャラクターは自軍に加わることなが、これ以後ホワイトベースに關係するイベントは発生しなくなってしまう。

戦略ガイド

Strategy Guide

ルナ2解散命令

ホワイトベースが、ブライト・ノアを中心とする民間人の手によって動かされていることが政府高官の耳に入る。そこで彼らから、連邦軍の最新兵器を民間人の手から回収すべきだとの意見があがり、ホワイトベース隊は解散を迫られるのだった。

一方、レビルは報告された戦果を考え合わせ、V作戦を民間人の手に任せてもよいのではないかと思うようになっていた。ホワイトベース隊は、ニュータイプ部隊ではないかという、期待とも確信ともつかぬ判断が頭の中をよぎるのだった。

ここでホワイトベース隊を解散させないと、原作通りに各地を転戦していくことになる。

費用

解散させないとホワイトベース隊は、このままジャブローに向かって進軍していく



WBを派遣しなくともストーリーは進む



解散させるとWBの乗組員であるアムロたち
と種類の日々リースが実戦に投入される



ホワイトベース補給①

ホワイトベース部隊は、独力で北米大陸に降下するものの、補給物資が底をつき、戦力が大幅に低下していた。このままで、ホワイトベース部隊は全滅すると見たマチルダ中尉は、自ら補給に赴くことを志願する。ジョンに支配された北米大陸への強行補給は危険極まりないもので、レビルは実施すべきか迷うのだった。



補給さえできれば 自力でこの危機を切り抜けることができるかも知れません
私を行かせて下さい！

費用

—



ありがとうございます
補給部隊を構成し、ホワイトベースの
隣下ポイントに急行します

マチルダ中尉の
補給を受けるとホ
ワイトベース部隊
は、ガルマ・ザビ
率いる北米軍を
倒し、自力で北米
を脱出する



わかりました…
彼らの幸運を信じることにします…

補給を受けなか
つた場合は、ガル
マの部隊にやら
れてしまいホワ
イトベース隊は解
散することになっ
てしまう



ニューヨーク攻略作戦

費用

5000

キャリフォルニア作戦に成功すると、ニューヨーク攻略作戦が提案される。迷うことなく即座に実行して進撃を続けよう。フライマンタと61戦車を主力とし、余裕のあるときにモビルスーツを生産していくば、ユニット数を維持しつつ、無理なく戦力を向上できる。



これより我々は
ニューヨーク攻略作戦を開始する！
目標は北アメリカ軍本拠地
ニューヨークの東は海
なので注意が必要



ガルマ国葬

費用

—

ホワイトベース隊に補給を行うと、WBの攻撃によ
ってガルマが戦死したことになる。

ガルマの死んだ数ター
ン後には、お約束の国葬
イベントが発生する。この
イベント直後は、ジョン兵
の士気が高まっているため、下手に手を出さない
方がよい。



ガルマ・ザビの国葬の中継映像です
ギレンは国葬に人気の高いガルマの死を
利用し、軽巡の向こうを走るモードです
国葬後はジョン軍の士
気が上がっている



ホワイトベース補給②

費用

—

北米大陸を進撃中のホワイトベース部隊は、今度は「青き巨星」ランバ・ラルの攻撃を受ける。このため、先ほど補給した物資も底をつき、全滅の危機にさらされてしまう。マチルダ中尉は、ホワイトベースの危機を救うべく、再び補給作戦を志願するのだった。



やらせるわけには行きません
では、ホワイトベースの
補給に向かいます



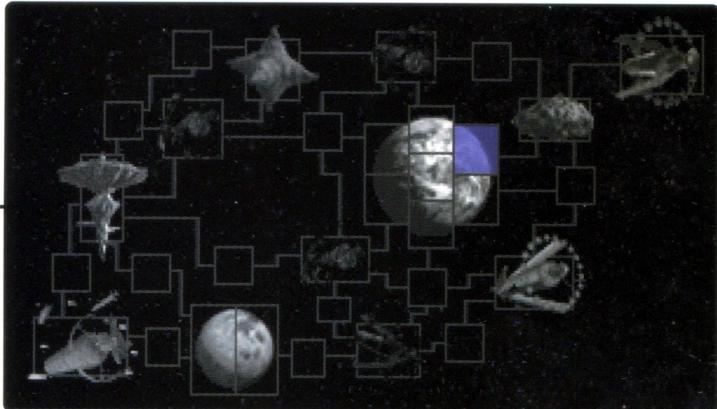
この程度のリスクは
乗り切ることができるかもしれません
彼らの幸運を
信じることにします

戦力の低下したホワイトベース隊はラン
バ・ラル隊によって撃破されてしまう

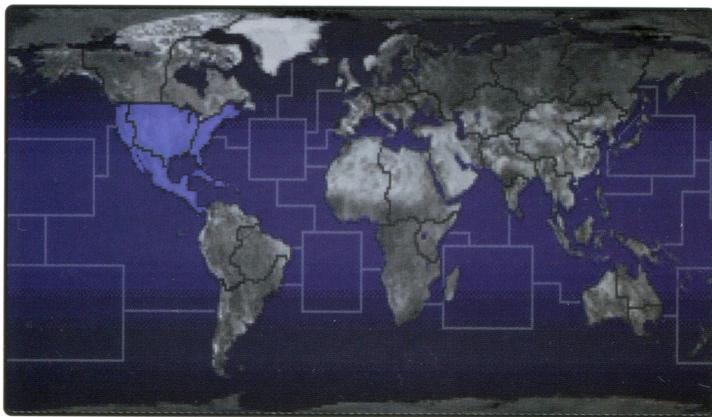
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ジム



ガンダム



開発ユニット

連邦の主力量産型MS。多くのバリエーションを持つ

V作戦の中核を成す機体で、いわゆる名機

目標ターン数 27ターン

1 キャリ福ニア攻略

2 アメリカ攻略

3 ニューヨーク攻略

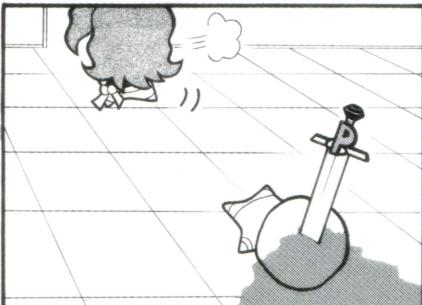
4 P-アメリカ攻略

5 —

6 —

欲しがる男

画...神楽つな



Another Story

if...

ランバ・ラル隊にホワイトベースが撃破されてしまったら

ランバ・ラル隊がホワイトベースを撃破した場合、オデッサ作戦に与える影響が大きいと思われる。黒い三連星を引きつける部隊がいなくなり、エルラン中将のスパイ行為が発覚しないため連邦の苦戦が予想されるが、大きく戦況を変えることはない。それよりも問題なのは、マ・クベの水爆攻撃を阻止する部隊がいなくなることで、これによって連邦・ジオン両政府が南極条約を破棄して核戦争に発展する可能性もある。

Mobile Suit GUNDAM
Character File 3

ブライト・ノア

C V ▶ 鈴置洋孝

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

士官候補生としてホワイトベースに乗艦する。バオロ艦長の死亡後、他に正規の士官がいなかったため後任として指揮を執ることになる。一年戦争以降も、常にガンダムを搭載した戦艦の艦長を務める。

彼自身はニュータイプではないが、アムロ以来歴代のニュータイプと関わりを持つ。

名ゼリフ

左舷、弾幕薄いぞ!
砲撃手! 何やってんの!?

オデッサ攻略作戦



さまざまな犠牲を払いながらも戦いは続く

北京、北米、ハワイと手中に收めた連邦軍は、いよいよオデッサ攻略作戦に乗り出した。オデッサは貴重な資源を産出し、ジオンの地上における生命線ともいえる存在である。またヨーロッパ方面やアフリカ方面に進出するためにも、絶対に手に入れておかなければならぬ要衝でもあった。

一方、ジオン軍オデッサ基地司令官マ・クベは圧倒的な物量に物をいさせて進撃してくる連邦軍に對して、恐るべき兵器を用意して迎撃準備をしていた。オデッサの地に熱核兵器によるキノコ雲が湧き起る。それは明らかな南極条約違反行為であった。オデッサを魔化したジオン軍は、悠々と宇宙に引き上げるのであった。

戦略ガイド

Strategy Guide

GM強化計画

費用 5000

マチルダ中尉が回収したガンダムの戦闘データをもとにGMを改良することになる。この結果、GMコマンドが新たに開発・生産できるようになる。このGMコマンドならば、十分にジオン軍のモビルスーツに対抗できる戦力を持っている。主力MSをこの機体に切り替えるといい。



ホワイトベース実戦投入

費用 —

二度にわたって、ホワイトベース部隊に補給を果たしたマチルダ中尉は、ガンダムの戦闘データの回収に成功する。早速、そのデータを量産型モビルスーツGMの強化に活かすことになる。

また、ホワイトベース部隊がニュータイプ部隊であるとの認識も、ますます高まるのであった。



空中戦をするガンダム

彼らこそNTであった

オデッサ攻略作戦

費用 5000

オデッサ攻略作戦が提案されても、慌ててオデッサに攻め込んではいけない。オデッサにはマ・クベが核兵器を用意して待ち構えているからだ。敵の行動を察知するため、諜報部に資金を投入するか、最初の進入はいらないユニットだけで行うか、どちらかの方法を選ぼう。前者であれば、核攻撃を防ぐことができるし、後者であれば、核攻撃の被害を最小限に押さえることができる。



TNOを選んだ場合

こちらの方が難易度が高い



黒い三連星

オデッサ作戦と同時に黒い三連星に関するイベントが発生する。イベントはオデッサ作戦に参加させたホワイトベース隊に補給物資を送るか、送らないかというものの。この選択肢によってマチルダ中尉の運命が決まってくる。史実通りに補給を行うか、マチルダ中尉を救うため補給を行わないかはプレイヤーの手に委ねられている。



マチルダはWB隊のために命を賭けた

費用



報告します。ホワイトベースは ジオンの黒い3連星と思われる 新型モビルスーツの撃破に成功しました

ガンダムの危機をマチルダが自らの命と引き替えに救ってくれる。マチルダとともに黒い三連星も全滅



ホワイトベース隊が黒い三連星に撃破され解散する。ガンダムシリーズとともに自軍に加わることになる



核攻撃

費用

オデッサ攻略開始時に敵行動察知ができる状態にあれば、エルランのスパイ行為を察知して、核攻撃を未然に防止することができる。核攻撃を防ぐ唯一の方法なので、オデッサ攻撃前には、諜報部に資金を投じておこう。核攻撃を防げはオデッサの生産力も維持できる。



核を撃たれると戦力の半分が破壊される



エルラン、スパイ容疑

費用

エルランのスパイ行為を発見できなかった場合は、マ・クベの核攻撃が実行される。これによって、オデッサ内の半数の部隊が消滅する。また、オデッサ基地の生産力も激減する。核攻撃を受けることが分かっている場合は、最初は1ユニットだけを攻めこませるとよい。



諜報能力が低いと、エルランを拘束できない



ペルファスト解散命令

費用

オデッサを陥落させた頃に、再び連邦政府からホワイトベース部隊の解散命令が届く。特に解散する理由もないため、ホワイトベース隊を存続させておいた方が得策。これから先に、ブラウ・ブロ退治やビッグザム退治のイベントが発生し、活躍してくれるからだ。



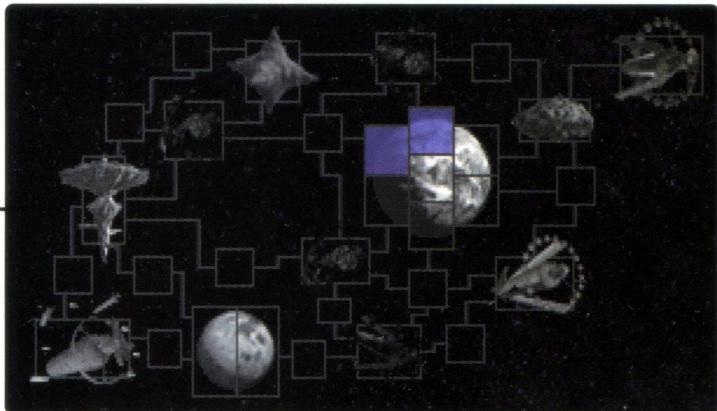
WB隊を解散させないと史実通りにマッドアングラー隊の追跡が始まる



WB隊を解散させると乗組員が自軍に加わるが、カイだけが行方不明に

戦術ガイド

Tactical Guide



ガンキャノン重装型



ジムスナイパーカスタム



従来に比べ、装甲が強化され
攻撃力が上がった
RGM-79ジムをベースに狙
撃用として設計された

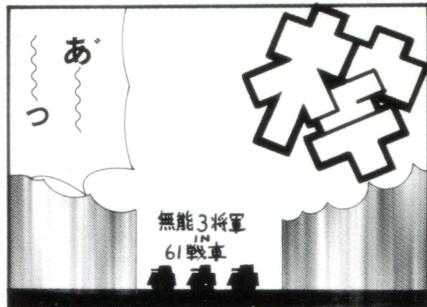
開発ユニット

目標ターン数 36ターン

- 1 カナダ-2攻略
- 2 アラビア攻略
- 3 アラスカ攻略
- 4 オデッサ攻略
- 5 P-オデッサ攻略
- 6 P-ペキン攻略

燃えるゴミを捨てる男

画...神楽つな

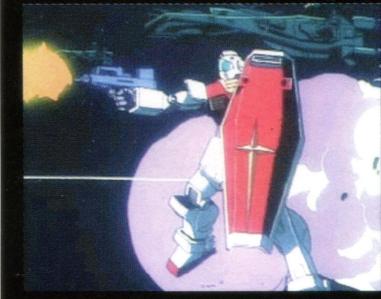


Another Story

iF...

ジムが開発されなかつたら

ジムが開発されなかつた場合は、連邦宇宙軍の事実上の無力化を意味する。連邦宇宙作戦の根幹は対要塞戦であり、要塞のビーム砲を無力化するためビーム搅乱膜を展開するので、連邦艦隊の砲撃も無効になってしまふ。このときの戦闘はMSによる白兵戦が主体となるため、MSを持たないと作戦そのものが成立しない。ボールや突撃艇はMSの支援や搅乱膜展開が主任務であり、MSと同じ戦い方はできないのだ。



ジムはジークルスの機動戦士である
産業用ビルスツである

Mobile Suit GUNDAM Character File 4



バスク・オム

CV ▶ 郷里大輔

階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士Ζガンダム

ティターンズの総指揮官。自分達は「選ばれた資質」だ、という選民思想の持ち主。冷酷で権力主義。毒ガスによってコロニー住民を全滅させた30パンチ事件の実行者であることがから判るように、野望のためなら手段を選ばない男である。ゼダンの門での混乱のさなか、シロッコによって暗殺される。

名セリフ

フン 虫けらが!
私に楯突くからこうなるのだ!

キリマンジャロ攻略作戦



大きな流れの陰にさまざまなドラマがある

地上に残されたジオン軍の最終拠点キリマンジャロの攻略作戦が発動された。この時点ではジオン側はズゴックやドムなどの強力なMSを配備している可能性が高い。一方、連邦側ではモビルスーツの配備自体もあまり進んでいないはずだ。敵を圧倒するユニット数を送り込んで、数で勝負を決めよう。ユニットの消耗は激しいが、空いた部隊に宇宙戦用のモビルスーツや艦艇を建造することができる。いろんなくなつた地上部隊の処理というつくりで、損害を恐れずに積極的に攻撃していく。実は、フライマンタと61式戦車だけで十分にジオン軍に勝利することは可能だ。貴重なモビルスーツを安易に撃破されないように気をつけよう。

戦略ガイド

Strategy Guide

NT計画

費用 3000

ジオン軍にNT研究組織であるフランガン機関が設立されたとの情報がある。それに対抗して連邦軍でもNT研究施設の創立が提案される。

ここで、NT研究機関を設立しておかない、NT-1アレックスやEXAMシリーズの開発ができないくなる。先のことも考えれば設立した方がよい。



サイド6にはフランガンという研究機関を設立したようです
連邦側にも研究をおこなうので
連邦は二タ研がない



このまま資金を取るわりにはいきません
資金を本当に稼ぐにはアフリカについて
投資を行なう必要があります
連邦もNT研究を開始

キリマンジャロ攻略作戦

費用 5000

アフリカ大陸のキリマンジャロ基地は、ジオン軍に残された最後の地上拠点にある可能性が高い。遠慮なく全戦力を集中して叩き潰そう。

また、この後、戦場は宇宙に移るので生産を宇宙戦主体に切り替えておく必要がある。GMスナイパー以上の機体を量産しておこう。



挑戦するチャンスです!
アフリカをキリマンジャロ攻略作戦で
挑戦します!
地上最後の攻略作戦だ



キリマンジャロ掃討作戦を開始する!
目標は中盤アフリカ!
キリマンジャロだ!
次は宇宙へ転戦となる

Play Back / 原作紹介

アフリカ掃討作戦

オデッサでの勝利により戦場の主導権を握った連邦は、地上最大のジオン兵力残存地帯アフリカの掃討を開始。キリマンジャロを奪還した連邦は補給が断たれたジオン軍を壊滅させた。だが、一部のジオン残党は地元ゲリラと共に闘って、戦後もゲリラ活動を続けた。

デザート・ロンメル
作品機動戦士ガンダムΖΖ
Cv: 宇野勝吉
一年戦争中のその指揮能力と
MS操縦技術を基礎として【砂漠のロンメル】と
呼ばれ、恐られた公国軍アフリカ戦線の士官。
一身上の理由でアフリカ戦線に赴任。
隠伏して、アフリカ戦線の爆破作戦を指揮。日本もの
歳月を若く経験。日本もの

デザートロンメルはアフリカで最も有名なジオン兵だ



キリマンジャロ基地は兵器の生産工場も兼ねていた

 NT専用MS(アレックス)

NT研究機関を設立した上で、マグネットコーティング技術を持っていればG3-ガンダムの開発が可能になる。また、G3ガンダム開発から数ターン後にはNT-1アレックスの開発もできるようになる。NT-1アレックスはニュータイプ用ガンダムで、ニュータイプのパイロットを乗せると高い能力を発揮する機体だ。さらに、NT-1アレックスの開発終了後、ジオン側でルビコン作戦が発生する。ここは、クリスをテストパイロットのままにしておくことでサイクロプス隊の強奪を回避することができる。

費用



史実では北米のオーガスタで研究されていたマシンだ



クリスを残すとアレックスがただで開発できる



ガンダムNT-1。一年
戦争最強のガンダム
である

EXAM計画

ジョン軍のフランガム機関発足から数ターン後にクルスト博士の亡命イベントが発生。亡命を認めると、次のターンにEXAM開発計画が提案される。EXAM計画によって開発される機体は強力なので迷わず開発を推進しよう。ある程度研究が進むと、テストパイロットの派遣要求がある。ユウ・カジマを含む3人のパイロットを派遣するとBD2、3号機の開発に着手する。その後、ニムバスによって奪われたBD2の追跡作戦が実行できる。追跡に成功すれば、BD1、BD2、BD3のすべての開発プランを入手できることになる。

費用



EXAMIは通常のパイロットにもNT並みの戦闘力を与える



彼ら3人を選ばないと
すべてのBDシリーズ
は手に入らない

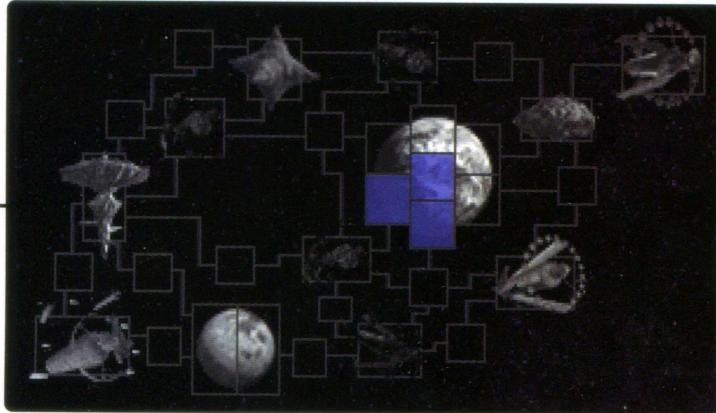


YESと答えればBDすべてが入手できるがユウかいなくなる

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ジムコマンド(地上戦仕様)



ブルーディスティニー



開発ユニット

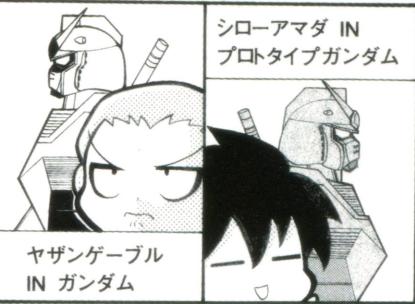
連邦の後半戦の主力MS。これがないと苦しい

目標ターン数 44ターン

- 1 ロシア-1攻略
- 2 カムチャッカ攻略
- 3 グリーンランド攻略
- 4 アフリカ-1攻略
- 5 キリマンジャロ攻略
- 6 P-インド攻略

迷う男

画...神楽つな



Another Story

if...

キリマンジャロ基地を奪還できなかつたら

アフリカ大陸は地上で最も反連邦活動が多い地域で、ここに鎮守府として作られたのがキリマンジャロ基地だった。地球侵攻作戦でジオンに占拠されていたキリマンジャロを奪回できなかつたら、地元ゲリラと連合したジオン地上部隊にアフリカ全土を席捲され、星一号作戦の遅延を招くだろう。この場合、オデッサ作戦級の部隊が投入され、ゲリラ掃討の名目で地元住民を巻き込んだ全滅作戦が展開される可能性がある。

ノイエン・ピッター

作品スターダストメモリー

CV: 池田勝

一年戦争中にアフリカ戦線で活躍した公国軍の指揮官。

戦後は東アフリカの鉱山を要塞化し、ジオン再興の機会を探っていた。宇宙帰還を願うガトーのためHLVを提供し、自らが囮となってその打ち上げを成功させた。



ノイエフ・ピッターなどの粘り強い指揮官に苦戦を強いられるだろう

Mobile Suit GUNDAM
Character File 5シロー・
アマダ

CV ▶ 檜山修之

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

連邦初の機械化大隊・コジマ大隊第08MS小隊の隊長。サイド2出身。要塞強襲用MAアブサラスと死闘を繰り広げる。幾度の戦いの中で、アブサラスのテストパイロットであるアイナ・サハリンと相愛に。そのことでスパイ容疑をかけられることになる。

終戦後は、アイナとともに軍を抜ける。

名ゼリフ

アイナ、大丈夫か?
こんな戦いはもうやめるんだ!

星一号作戦



ドズルの守るソロモンへと大攻勢をかける

連邦軍は、いよいよサイド3への侵攻を開始する。最初の作戦目標に選ばれたのは、比較的地球に近いゾロモンであった。

これまででルナツーを失陥していると、非常に苦しい戦いになる。地上の全拠点からH-LIVEで宇宙戦力を打ち上げて、敵の戦力が弱い部分から地球上空を確保していく。

ある程度、地球上空の制圧ができるたら艦艇を打ち上げて、占領を確実なものにする。そこまでできたら、ルナツー奪還作戦を行ってから、ゾロモンに向かわせるとよいだろう。すると、戦力を地球から打ち上げる面倒から解放される。ルナツーと地球上空にはある程度の戦力を配置して、ジオンの反抗を防ごう。



戦略ガイド

Strategy Guide

ソーラ・システム開発

費用 **3000**

オデッサ占領が終了すると、ソーラ・システムの開発提案が出される。ソーラ・システムは太陽の光を収束し、その熱量をミラーで反射させてダメージを与える兵器。広範囲の敵にダメージを与えることができる。この兵器を開発しておくと、ソロモン攻略戦を優位に運ぶことができる。



成功です！ ソロモンの南極紀は完全に攻撃しました！

敵部隊の約半数が消滅

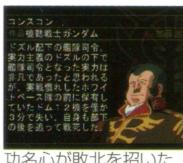
コンスコン隊交戦報告

費用 **—**

ホワイトベース隊を第13独立部隊に任命すると、コンスコン強襲のイベントが発生する。ランバル、黒い三連星をもつても倒せなかった木馬に対し、コンスコンはドムの大編成をもって望む。しかし、結果はあえなく敗退。この戦闘によって、コンスコンは戦死する。



所要時間はわずか3分



功名心が敗北を招いた

ジャブロー強襲

費用 **—**

ベルファスト解散命令を無視し、ホワイトベースを解散させなかつた場合は、マッドアングラー隊によるジャブロー強襲が発生する。ベルファストから追跡されていたため、ホワイトベースがジャブローに入る同時に、ジオン軍も内部へと侵入してきてしまうのだ。

このジオン軍部隊は、補給線の有無に関係なく出現するので、油断しているといきなりゲームオーバーになってしまう。しっかりと防御を固めておきたい。



ジャブローに備用のユニットを10機以上は置いておきたい



星一号作戦

星一号作戦は、ソロモン要塞の攻略作戦である。これまでにルナツーを失っている場合は、ルナツーの奪還から始めなければならない。ルナツー奪還の方がソロモン攻略よりも数段難しく、奪還に成功したら、星一号作戦は半分以上、成功したといつてもよい。ルナツーを奪還するためには、地上から宇宙戦力を打ち上げて、地球上空の支配権を取り戻す必要がある。このとき、戦艦を打ち上げてしまうと、修理不能になって撃破される可能性が高いので、HLVを大量に生産して、HLVで戦力の打ち上げを行うよ。輸送が終了したHLVは、戦闘ユニットの拠点として、必要な量を残して即座に廃棄する。この繰り返しで、短期間に宇宙に大戦力を送り込むことができる。

ルナツーの奪還に成功したら、ルナツーで部隊を生産するようにする。ここまでたら、地上戦のときと同じ要領で、大戦力をソロモンに注ぎ込むことで、比較的楽に勝利できる。ソーラ・レイシステムを使うことができれば、戦いはさらに楽になる。

費用 5000



ジオンの首謀は 地上から
今こそ ジオンへの侵攻を
開始するときではないでしょ

ティアンム提督の発案
によって、ソロモン攻
略戦が動きだす

レビル将軍が見守るな
か、大艦隊が飛び立つ



将軍 第13独立戦隊に
星一号作戦への参加を要請しますか？

ホワイトベース隊の迎
遇は、ソロモン攻略の大
きなカギだ



ビグ・ザム来襲

ソロモン要塞にはドズルの乗るビグ・ザムが配置されていて、まともに戦うと大きな被害を受けてしまう。最も簡単な対処法はホワイトベースが活動していること。スレッガーが戦死するが、自動的にビグ・ザムを排除してくれる。ビグ・ザムが存在している間は、重要拠点にいる敵部隊を攻撃しないようにしよう。ビグ・ザムは戦闘消費が大きいので、補給なしで戦い続ければ、すぐに物資が切れる。物資が切れると無抵抗になったところを包囲して攻撃すれば、簡単に撃破できる。それまでに受ける被害はやむを得ないものとして諦めよう。ドズルのビグ・ザムがソーラ・レイの攻撃で破壊されることはないので、その意味での期待はない方がいい。

費用 —



ビグ・ザムは攻撃力が高い上にビームが効かない難敵だ



第13独立戦隊より報告します
ソロモンに復讐した
巨大MAの撃破に成功しました

ホワイトベース隊を星一号作戦に
参加させていると、ドズルのビグ・
ザムは自動的に撃破される



しかし 残念なことに…
この戦闘で、「スレッガー・ロウ」が戦死しました…

この戦闘で、スレッガー・ロウが戦死
死する。なかなか優秀なパイロット
トだっただけに少々残念



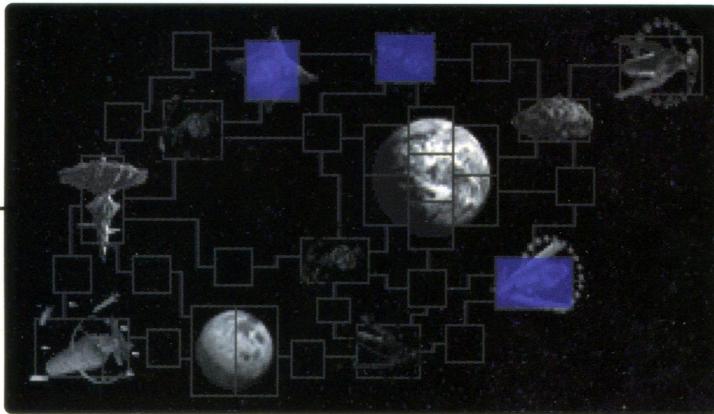
諜報部の情報によるとジオンの
巨大MAにはソロモンの司令官
ドズル・ザビが乗っていたようです

ドズルはイベントで撃破されると、
以降は登場しない。連邦軍にとっては大きなプラスだ

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ブルーディステニー3号機



12号機に比べ性能はアップ。
色が蒼くない。

G-3ガンダム



新技術、マグネットコーティングが施されたガンダム

開発ユニット

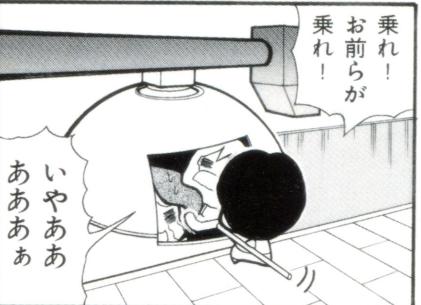
目標ターン数

55ターン

- 1 サイド6攻略
- 2 サイド4攻略
- 3 アフリカ・3攻略
- 4 アフリカ・2攻略
- 5 ソロモン攻略
- 6 —

節約する男

画...神楽つな

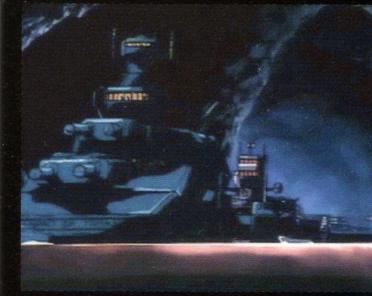


Another Story

if...

星一号作戦を 発動しなかつたら

星一号作戦を発動しなかった場合の連邦軍の戦略として考えられるオプションに、艦隊を月軌道上に展開してジョンを月宙域に封鎖してしまうものがある。いわば兵団攻めであり、時間はかかるが確実な効果が期待できる。ソロモンからの増援に対しては、艦隊の留守を突いてソロモンを攻略する遊撃機動艦隊を用意する策も考えられる。この作戦の前線基地として、ルナツーを暗礁空域近くまで移動させることもある。



ビンソン計画で再建された宇宙艦隊は月宙域を封鎖可能なほどの数があつた

Mobile Suit GUNDAM Character File 6



セイラ・
マス

CV ▶ 井上瑠
階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム

本名はアルテイシア・ダイクン。シャアの妹である。サイド7が襲撃を受けた際にホワイトベースに避難し、乗組員となる。

戦いの中で、生き別れた兄であるシャアとの再開を果たす。ザビ家に対する復讐をやめさせようとするが結局叶わなかった。

終戦後は退役し、姿をくらます。

名ゼリフ

兄さんは鬼子です!
父さん本当の望みを歪めて受け止めて…
もうやめて下さい!

ア・バオア・クー攻略作戦



この戦いが連邦にとって最後になるのか?

ソロモンを制圧した連邦軍は、ジオン公国の最終防衛線ア・バオア・クー要塞の攻略を決定する。ここで負けると後がないジオン公国は新型MSやNT専用MAなど、起死回生の新型兵器を多数、投入していく。ホワイトベース部隊を解散させていた場合、それらのゲリラ的な部隊に悩まされることになってしまう。

連邦軍で戦いを進める場合は、ユニット数で敵を上回ることが勝利への鉄則だ。質よりも量を優先するのでユニット数200を維持することを考えよう。量産するモビルスーツはGMスナイパー・カスタム程度で十分だ。それ以上の能力を持つモビルスーツは、余裕があるとき指揮官用に生産していればよい。

戦略ガイド

Strategy Guide



新型MA迎撃要請

ア・バオア・クー要塞が陥落すると、後がなくなってしまうジオン公国軍は、ゲリラ的な部隊を多数、展開させてくる。これらの部隊は連絡線がつながっていないでも、所定の場所に出現するので、かなり対応が厄介だ。

ただし、ホワイトベース隊が継続して活動している場合は、すべての迎撃要請さえすれば、迎撃してくれる。これだけで、ゲリラ部隊に悩まされることなく、主作戦に集中できる。ホワイトベースを解散してしまっている場合は、出現位置にあらかじめ部隊を配置して、防御を固める以外に対処法はない。あらかじめ、ソロモン付近にある程度の戦力を残しておき、敵部隊の出現位置に急行できる配置をとっておくとよいだろう。ゲリラ部隊はNT専用MAを中心とするかなり強力な部隊だ。思いきって多めに戦力を配分しておかないと痛い目にあうこともある。

費用

—



報告します ソロモンに正体不明機が
急接近しています
機体の大きさ 接近速度から

星一号作戦直後のソロモンに敵機襲来の知らせが!



要請を出さないと、以降シャリア・ブルに悩まされることに



強敵のブラウ・ブロだが、史実通りアムロに撃破される



MC処理は実用化されていないと
行われないことに注意

エルメス

ブロウ・プロの撃破要請を申請した1ターン後にソロモンの悪靈撃破要請イベントが発生する。ここまでにガンダムをマグネットコーティング化しておかないと、エルメス撃破後に、ホワイトベース部隊は全滅してしまう。もし、マグネットコーティング化していくなくても、できるならここは撃破要請した方がいい。



戦艦を次々と撃沈する見えない敵の恐怖

費用



ガンダムをマグネットコーティング化しているとソロモンの悪靈・ララアを撃破することができる



実用化していないとホワイトベース、ガンダムとともに大破し、キャラクターは自軍に加わることになる

ジオング出撃

費用

ア・バオア・クー要塞戦では、シャアがジオングに乗って登場する。ホワイトベースの活躍もジオングで終止符を打つことになる。



アムロとシャアの因縁にもひとまずの決着が

ア・バオア・クー攻略作戦

費用

ア・バオア・クー要塞を占領すると、次はグラナダ攻略戦になる。今うちにルナツーからグラナダへの補給ルートを作つておくといい。



戦いはいよいよ終局へと向かっていく

ソーラ・レイ発射

費用

原作では物語に終止符を打つことになった、ソーラ・レイの発射イベントだ。ソーラ・レイが自軍に直撃してしまうと、戦力が著しく減少してしまう。そのため、ソーラ・レイを回避するのが急務となる。回避するには、ソロモン占領時点での行動察知を行えるレベルまで諜報能力を高めておくことが第一条件。その後、発生するデギンとの和平交渉に応じよう。これで被害を最小限に食い止めることができる。逆に、史実エンディングを迎えるためには、ソロモン占領時点での行動察知が行えない状態でなければならない。その後、発生するデギンとの和平交渉に応じればよい。この条件を満たせば、史実通りにソーラ・レイが発射され、レベルとデギンがいる艦隊もろとも焼きつくしてしまう。この時点ではゲームオーバー。史実エンディングを迎えることになる。



ギレンは、意に沿わない父と連邦軍を一拳に葬ろうとする

ソーラ・レイの情報を入手できていれば、デギンは生き残る

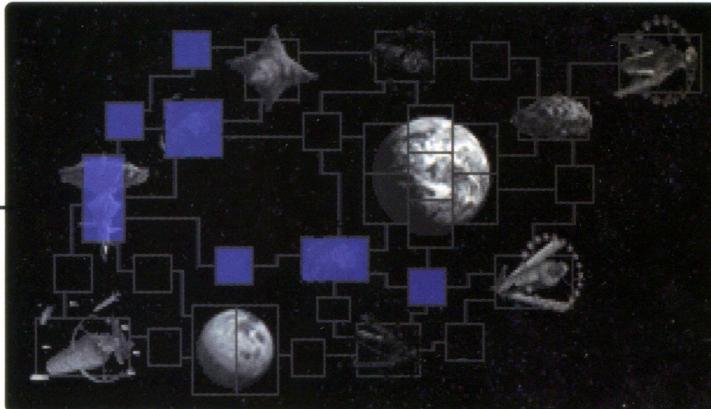


戦術ガイド

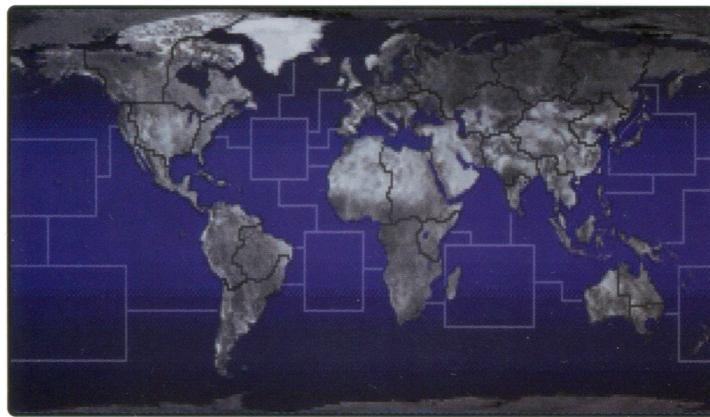
Tactical Guide



宇宙ルート



地球ルート



ガンダムNT-1



NT専用に開発された機体で
通称「アレックス」

ジムスナイパーII



ジムシリーズの中でも上位機
種。第2部でも重宝する

開発ユニット

目標ターン数

67ターン

- 1 宇宙-3攻略
- 2 サイド5攻略
- 3 宇宙-10攻略
- 4 サイド1攻略
- 5 宇宙-7攻略
- 6 ア・バオア・クー攻略

NT専用機

画...藤井昌浩



Another Story

if...

ソロモンの悪霊を退治できなかつたら

「ソロモンの悪霊」ララ・スンは、アムロとシャアの確執の原因となったニュータイプである。彼女の死がなかったら、シャアが死んでいた可能性が高い。その場合、一年戦争にさしたる変化は起きない(キシリアはシャアに殺されなくても乗艦が撃沈される)。ララが生存した場合(=シャアの死)の影響は、戦後に大きく現れる。グリーブス戦役の動向を変え、シャアの叛乱そのものが起らないのだ。

Mobile Suit GUNDAM
Character File 7

カイ・シデン

C V ▶ 古川登志夫

階級 ▶ 軍曹

登場 ▶
機動戦士ガンダム

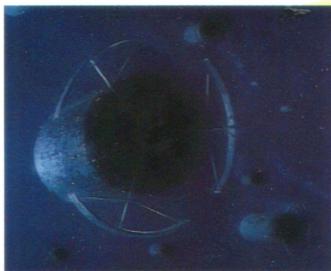
サイド3からサイド4に避難してきた。ジオンの襲撃を受けた際、ホワイトベースの乗組員に。口が達者なだけのお調子者だったが、思いを寄せ合ったジオンのスパイ、ミハル・ラトキエとの死別を経て成長。

一年戦争後はジャーナリストとなり、エウゴに協力する。

名ゼリフ

へへ! セイラさん、よろしくたのむぜ!
オレはこんな戦争なんかで
死にたくないんだからな!

サイド3攻略作戦



連邦軍はついにジオンの本拠地に内迫する

史実エンディングで終了しなかつた場合、原作では行われることがなかつたサイド3攻略作戦が発動される。パーエクトジョンングや、ケンプファーなど、史実では実戦にほとんど投入されなかつた兵器も登場していく。厳しい戦いになるが、ここを勝ちぬけば完全勝利のエンディングとなるので、気を引き締めて戦おう。

戦術的に難しいのはア・バオア・クー方面から侵攻してきた部隊と、グラナダ方面から侵攻してきた部隊の速度調整。どちらかが突出すると、ジオンの強力な戦力によって各個撃破されてしまう可能性が高い。なるべく、2つの部隊が同時に敵の本隊に接触するように、慎重に部隊の移動を行おう。

戦略ガイド

Strategy Guide



第2次ブリティッシュ作戦

ア・バオア・クー要塞が陥落すると、ジオン公国との和平交渉が行われる。ここで、停戦を承諾すると勝敗は判定に委ねられることになる。特別エリアの半分以上を確保していれば判定勝利になるので、第2部以降のことを考へるなら、ここで和平しておくのも手である。その際は、ジオン軍の友好度が大幅にアップする。

一方、停戦を拒否すると第2次ブリティッシュ作戦を受けることになる。この第2次ブリティッシュ作戦を防ぐ方法はなく、問答無用でジャブロー内の戦力が半減してしまう。唯一、有効な対策は事前にジャブローの戦力を他に移動させておくことだ。

ただし、このイベント終了後ならジオン公国に対し、完全勝利をすることが可能となる。

費用

—



追いつめられたギレン・ザビは、予期せぬ行動に出た



ア・バオア・クーの勝利に油断した一瞬の隙でジオンが突く



常軌を逸したギレンの行動に、レビルは怒りをあらわにする



このジオンの作戦で、ジャブローの部隊はほぼ半数に



和平交渉

費用 3000

サイド3を占領すると完全勝利エンディングが見られる。これは第1部で見られる最高のエンディングだ。このエンディングを見るためにも、気合を入れて戦おう。

ターン数が100を超えると勝敗は判定になる。特別エリアのうち70%を制圧していれば、判定勝利に持ち込むことができる。



ジオン公国軍最高指揮官である
この停戦条約の提案は
貴殿のためにある
あくまで強気なギレン



我々にも
考へがあることを
伝えたいたのだが……これ以上の低い
両面にこじって無駄である
脅しとも取れる言葉を口
にする彼の真意は?



サイド3攻略作戦

費用 10000

サイド3を攻略するときは、グラナダとア・バオア・クーの両方向から進入するケースが多いだろう。この場合、それぞれの方面軍がジオン主力に各個撃破されないように気をつける必要がある。大きなタイムラグを作らずに、なるべく同時に戦いを開始するように気をつけよう。ユニットの性能勝負は危険だ。



もはや 我軍の道筋を断つものは
存しません!
「ジオン勇士攻略作戦」を提案します!



いよいよだな…
この自走…どんなんに待ち望んだか…
勝利を信じて戦い続けたレベルの感慨は深い

Column

ホワイトディンゴ隊

第1部がスタートしてから後半にさしかかると発生する特別イベント。ジオン軍が超兵器の開発に成功したとの情報から、ホワイトディンゴ隊のメンバー、マスター・P・レイヤー、レオン・リーフェイ、マクシミリアン・バーガーの3人は、極秘調査の任務を受ける。DC版『機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で……』のシチュエーションを再現したイベント。これを実行すると、ジオンのエースパイロット、「荒野の迅雷」と戦い、また、敵秘密兵器の正体が生物兵器・アストロスだと分かる。そこで、HLVでこの兵器が宇宙へ打ち上げられる前に破壊せよと命じられる。この任務は、ホワイトディンゴ隊に任せておけば、なんなく敵を撃破してくれるイベントだが、途中で任務を解除すると少々やっかいなことに…。



諜報部のレオン・リーフェイに
敵秘密兵器の調査を命じても
よろしいでしょうか?

諜報部所属のレオン・リーフェイは、敵秘密兵器の調査を命じられる



ジオンのエース「荒野の迅雷」と
交戦しました。これ程のパイロットを
投入するということは、敵秘密兵器

「荒野の迅雷」とは……実はジオンのエースパイロット、ピッシュ・ドナヒューのこと



ジオンの地上軍が制作した策敵能力の高いMA。遠距離攻撃が可能で長距離砲は威力絶大



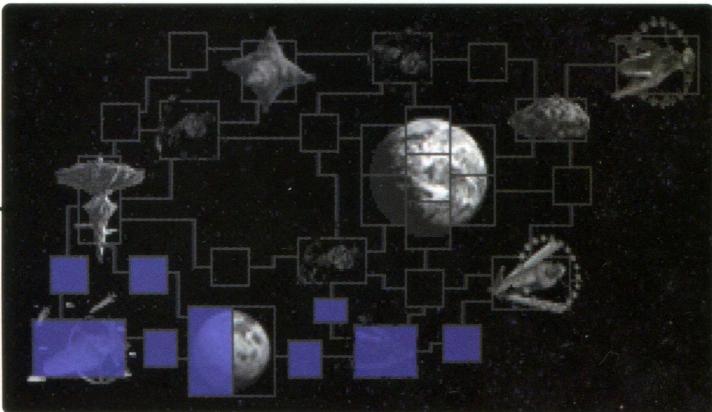
破壊に成功しました。
ホワイトディンゴ隊には任務の終了と
通常任務への復帰を命じます

見事に敵秘密兵器アストロスと
HLVを撃破したホワイトディンゴ隊

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ジム改



一年戦争終戦後に開発されたジムの発展型

グレイファンタム



一年戦争末期に就航したペガサス級強襲型揚陸艦

開発ユニット

目標ターン数 80ターン

① 宇宙-8攻略

② グラナダ攻略

③ 宇宙-11攻略

④ 宇宙-13攻略

⑤ 宇宙-12攻略

⑥ サイド3攻略

連邦の秘密兵器

画...藤井昌浩

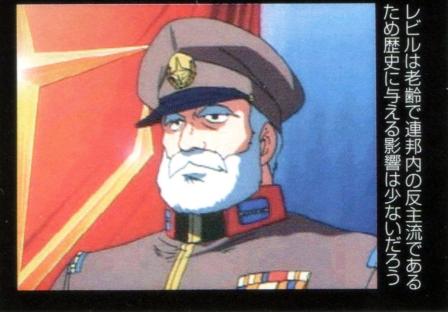


Another Story

if...

レビルが生きていたら

レビル将軍が一年戦争を生き延びても、戦後の地
球圏に変化は起こらないと思われる。彼は宇宙移民者
に好意的なうえ、彼自身もニュータイプであるため連邦
上層部に疎まれ、名誉退役という形で軍を追われるだ
ろう。その後も政界への影響を防ぐため、アムロのよ
うな軟禁生活を強いられることは否定できない。反連邦
運動が高まる80年代中盤には、反連邦組織に利用さ
れることを恐れられ、暗殺される可能性もあるだろう。



Mobile Suit GUNDAM Character File 8



アムロ・レイ

C V ▶ 古谷徹
階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士ガンダム

元は、サイドAに暮らしていた普通の少年。偶然ガンダムに乗り、V作戦の調査に来たザクを退けたことから、以後ホワイトベース隊の一員として戦争に参加する。彼もまた、戦いのなかでニュータイプとして覚醒していく。

戦後はニュータイプの存在が危険視されたため、隠居同然の暮らしを余儀なくされる。

名セリフ

信じるさ… キミともこうして
わかりあえたんだ 人は いつか時間さえ
支配することができるさ…

サウス・バンニング

階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダス
トメモリー

アデル、ベイト、モンシアを従え、数々の戦場を転戦した歴戦の猛者。さすがに能力値はかなり高い。

サマナ・フュリス

階級 ▶ 軍曹

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝(SS)

データ収集用の実験部隊に所属するパイロット。同僚のユウに憧れているが、彼自身の能力は平凡。

カイ・シデン

階級 ▶ 軍曹

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーで、MS・ガンキャノンのパイロット。射撃・反応能力に優れている。

アムロ・レイ

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

高い戦闘能力を誇る連邦最強のパイロット。レベルアップ値も高く、ニュータイプへの覚醒も早い。

ジダン・ニッカード

階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

元気はいいが年寄りなので、MSにも戦艦にも乗れない。ここはミディアに乗せ、補給部隊に徹しよう。

カレン・ジョシュワ

階級 ▶ 軍曹

登場 ▶

機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

東南アジア方面機械化混成大隊・第08MS小隊所属の女性パイロット。気が強いが能力も高い。

アルファ・A・ベイト

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダス
トメモリー

バンギング指揮下でアデル、モンシアとチームを組み、活躍したパイロット。能力はどれも平均値。

シロー・アマダ

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム/
第08MS小隊

第08MS小隊隊長。最初はそれほど能力値は高くはないが、驚異的な成長により、使えるキャラに。

クリスチーナ・マッケンジー

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0080/ポケットの
中の戦争

ガンダムNT-1のテストパイロット。初期能力値は低いが、成長すれば強力なパイロットになれる。

エイバー・シナブス

階級 ▶ 大佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダス
トメモリー

ペガサス級強襲揚陸母艦、アルビオンの艦長。魅力・指揮・射撃能力と高く、頼りになる存在。

ジャマイカン・ダニンガン

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士Zガンダム

ティーターンズの一員で、魅力のなさはやはりという感じ。戦艦や潜水艦での後方支援向き。

ゴップ

階級 ▶ 大将

登場 ▶

機動戦士ガンダム

全キャラター中、最も使えないキャラ。階級は「大将」と、周りに悪影響を振りまくだけの厄介者。

エルラン

階級 ▶ 中将

登場 ▶

機動戦士ガンダム

かなりの高官ながら、その能力の低さは折り紙つき。原作では、オデッサで連邦を裏切るのだが…。

フィリップ・フューズ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム外伝(SS)

データ収集用の実験部隊に所属している。腕は同僚のユウには及ばないもののサマナには勝る。

ティアンム

階級 ▶ 中将
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ルウム戦役にも参加した歴戦の将軍。能力値は高く、コーワンとともに指揮官の中心的存在。

ジャミトフ・ハイマン

階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士Ζガンダム

後に、地球至上主義を掲げるティターンズを発足させる。悪印象が強いが能力はなかなかのもの。

ブライト・ノア

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベースの艦長。第13独立部隊の活躍も、彼の指揮能力の高さによるもの。頼りになる。

テリー・サンダースJr

階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム/第08MS小隊

彼の所属する部隊はことごとく全滅してしまうため、「死神」と呼ばれている。ただし、能力は高い。

ジョン・コーワン

階級 ▶ 少将
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

将官クラスでは、かなり能力が高い。ティアンムとともに前線の指揮官として活躍が期待できる。

フラウ・ボウ

階級 ▶ 一般
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーだが、軍人ではなく一般人。そのため能力はあまり高くない。

パオロ・カシアス

階級 ▶ 中佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベースの初代艦長。連邦の最新鋭戦艦を任せられただけあって、能力はかなり高い。

スレッガー・ロウ

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

数々の名セリフを残し、ソロモンでその命を散らせたパイロット。射撃を始め、全体的な能力は高い。

ブレックス・フォーラ

階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士Ζガンダム

射撃の低さが少し気になるが、トータル的に見て優秀な指揮官。また、後にエウゴを結成する。

バスク・オム

階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士Ζガンダム

ティターンズの中核メンバー。数々の作戦に参加し、それなりに優秀だが、いかんせん性格が…。

セイラ・マス

階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーだが、実はシャアの妹。低い能力も、NTへの覚醒、成長力でカバー。

ベルナルド・モンシア

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

バニングの指揮のもとアデル、ベイトとともに働く優秀なパイロット。3人の中で一番能力が高い。

ハヤト・コバヤシ

階級 ▶ 伍長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ホワイトベース隊のクルーでガンタンクのパイロット。能力的には、戦艦の艦長にも向いている。

チャップ・アデル

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

ベイト、モンシアとともに、バニング指揮下で戦ったパイロット。射撃の能力だけは定評がある。

レオン・リーフェイ

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝(DC)

ホワイトディンゴ隊では、隊長のレイヤーを捕佐する。反応能力に優れたパイロット。

レビル

階級 ▶ 大将

登場 ▶

機動戦士ガンダム

地球連邦軍最高司令官。全能力とも高くNTにも覚醒する。ただし、彼が敗れるとゲームオーバーに。

ワッケイン

階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ルナツーの司令官。決して無能ではないが、軍規に忠実であるがゆえ、融通のきかない性格。

ヤザン・ゲーブル

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士Ζガンダム

冷酷無比で、戦いにのみ生き甲斐を感じる男。腕は一級品、オールドタイプ最強戦士の呼び声も高い。

ユウ・カジマ

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝(SS)

射撃値を始め各能力の高さは、さすがアムロのデータに勝っただけの男。ただし、相変わらず無口。

ライラ・ミラ・ライラ

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士Ζガンダム

男勝りの凄腕パイロット。ガルバルドイ隊の隊長でもあり、ジェリードに宇宙での実戦技術を教えた。

リード

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ゴップ、エルラン、ワイアットの3人に次ぐ低い能力の持ち主。ただし、階級が低いだけマジかも。

リュウ・ホセイ

階級 ▶ 曹長

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ホワイトベースのパイロット候補生。唯一、正規の訓練を受けており、周囲からの信望も厚い。

ヘンケン・ベッケナー

階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士Ζガンダム

後にエウーゴに参加したラーディッシュの艦長。豪放な性格で、能力的にもバランスがとれて優秀。

マクシミリアン・バーガー

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝(DC)

オーストラリア方面軍ホワイトディンゴ隊に所属するパイロット。可も不可もないといった腕前。

マスター・P・レイヤー

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム外伝(DC)

ホワイトディンゴ隊の隊長。沈着冷静な性格の持ち主で、部下からの信頼も厚い。腕前は確か。

**マチルダ・アジャン**

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

レビル将軍直々の命令でホワイトベース隊に補給物資を届ける。原作通りミデアに乗せておこう。

ミライ・ヤシマ

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ホワイトベースの操舵士。戦闘能力は意外と高く、NTにも覚醒する。後にブライトと結婚した。



ブラン・ブルターク

階級 ▶ 大尉
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

強化人間とそれを利用する人間たちを嫌恶する生粹の連邦軍人。どの能力も平均して高い。



ジェリド・メサ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

ティターンズの一員。誇り高く、ラバールのカミーユに負けたくないという一心で、戦場へと赴く。



エマ・シーン

階級 ▶ 曹長
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

元ティターンズだが、後にエウーゴへと転身した。カミーユのお姉さんの存在の快活な女性。



プロト・ゼロ (ゼロ・ムラサメ)

階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士ガンダム外伝 (SS)

ムラサメ研究所で開発された、最初の強化人間。ゲーム出身のキャラだが、能力は高い。



チャック・キース

階級 ▶ 曹長
登場 ▶ 機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

コウの親友だが、ちょっと頼りない。能力的にも見るべきところはないが、射撃能力だけは期待できる。



カクリコン・カクーラ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

ティターンズの一員。同僚のジェリードとは仲が良く、ともに“裏切り者”的な存在のエマを目の敵にしている。



マウアー・ファラオ

階級 ▶ 曹長
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

ティターンズ、ガブスレイのパイロット。ジェリドを愛し、最後はその盾となり命を散らせた。



パプテマス・シロッコ

階級 ▶ 中尉
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

次世代は女性によって創られると説き、自らを「天才」と呼ぶ木星帰りの男。当然、ニュータイプ。



カミーユ・ビダン

階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

エウーゴのΖガンダムを駆るパイロット。アムロ、クワトロと並ぶ、高いニュータイプ能力の持ち主。



ロザミア・バダム

階級 ▶ 曹長
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

オーガスタ研究所出身の強化人間。偽の記憶が彼女自身を混乱させ、ついにはその身を滅ぼす。



ファ・ユイリイ

階級 ▶ 曹長
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

カミーユの幼なじみでエウーゴのパイロット。一応、ニュータイプだが、能力的には考えもの。



クワトロ・バジーナ

階級 ▶ 大尉
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

エウーゴの百式を駆るパイロット。ここでは偽名を使っているが、彼の正体はシャア・アズナブル。

*アイコンはキャラクターの操縦適性を表したものである

ホワイトベース：戦艦

ミデア：輸送機

ガンダム：MS



フォウ・ムラサメ

階級 ▶ 軍曹
登場 ▶ 機動戦士Ζガンダム

ムラサメ研究所、4人目の強化人間。カミーユとはお互い敵同士だったが、後にいい仲になる。



コウ・ウラキ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

ガンダムGP01、GP03のパイロット。能力はあまり高くはないが、成長すればかなり期待できる。

RX-77D

ガンキャノン量産型

X3



資金 ▶ 550

資源 ▶ 1200

装備バーツ▶

240ミリキャノン、
ビームライフル、H
バルカン

生産性を最優先に設計、装備を見直したローコストモデル。同重量型から発展する。

RX-77-4

ガンキャノンII

X1



資金 ▶ 2400

資源 ▶ 4500

装備バーツ▶

ビームキャノン、ビ
ームライフル、Hバ
ルカン

機動力など全般的な性能アップをはかった発展型。ビーム・キャノンを1門、右肩に装備している。

RMS-117

ガルバルディβ

X3



資金 ▶ 1950

資源 ▶ 2550

装備バーツ▶

ビームライフル、シ
ールドミサイル、ビ
ームサーベルx2

一年戦争後、ガルバルディαのデータを基に開発。ゲルググにギャンの機動性をプラスした機体。

RAG-79

アクアジム

X3



資金 ▶ 350

資源 ▶ 720

装備バーツ▶

Mランチャーガン、
ギョライ、ビームピッ
ク

ジムをベースに水中戦用に改良を加えた機体。ジムと比べ、耐久性などが若干アップしている。

RX-77-4

NRX-044

アッシマー

X1



資金 ▶ 3000

資源 ▶ 6500

装備バーツ▶

Lビームライフル、ビ
ームサーベルx2

マグネットコーティング技術により開発が可能になった可変型MS。高い運動性能を誇る。

RX-78-2

アルビオン

X1



資金 ▶ 6000

資源 ▶ 12500

装備バーツ▶

メガリュウシホウ、フ
クホウ、レーザーホ
ウ、ミサイル

ベガサス級第7番艦。連邦軍の強襲揚陸艦中、最強の性能を誇る。連装メガ粒子砲の威力は絶大。

RX-78-2

M型潜水艦

X1



資金 ▶ 2500

資源 ▶ 5200

装備バーツ▶

ギョライ、タイチミサ
イル

潜水艦隊の母艦。MSや部隊を大量搭載、運搬することができ、対空防御能力も高い。

RX-77-3

ガンキャノン重装型

X1



資金 ▶ 1800

資源 ▶ 4100

装備バーツ▶

ビームキャノン、ビ
ームライフル、Hバ
ルカン

ガンキャノンの装甲、装備を全面的に強化。バリエーションの中、唯一宇宙に出撃できない。

RX-77-3

モービルスーツ ガンダム

Gihren's Greed "Blood of Zeon"

RX-78GP03S

ガンダム試作3号機
ステイメン

x1



資金 ▶ 3850
資源 ▶ 3450
装備バーツ▶
ビームライフル、Fバズーカ、ビームサーベル×2

宇宙専用MS。耐久力はいさか心許ないが、GP01-Fbに次ぐ高い移動力を活かそう。

RX-78NT1・FA

ガンダムNT1・FA

x1



資金 ▶ 7600
資源 ▶ 10500
装備バーツ▶
ビームライフル、ビームサーベル、Hバルカン

アレックスのチョバムアーマー着装仕様。耐久力とひきかえに運動性が極端に低下する点がつらい。

RX-78XX

ガンダム・ピクシー

x1



資金 ▶ 2700
資源 ▶ 3000
装備バーツ▶
マシンガン、ビームダガー×2、Hバルカン

戦闘域を地上に限定することでRX-78を軽量化した白兵戦仕様。RX-78をしげのぐ機動力が魅力。

RX-78GP03D

ガンダム試作3号機
デンドロビウム

x1



資金 ▶ 14500
資源 ▶ 16500
装備バーツ▶
メガビームホウ、Fバズーカ、ミサイルボッド、ビームサーベル

全長百メートルを超える巨大な姿はMSというよりMAに近く、メガビーム砲などを装備する。

RX-78GP01

ガンダム試作1号機
ゼフィランサス

x1



資金 ▶ 4900
資源 ▶ 5200
装備バーツ▶
ビームライフル、Hバルカン、ビームサーベル×2

アナハイム・エレクトロニクスの協力で開発された試作機。性能はピクシーやEz-8を上回る。

RX-79(G)Ez-8

ガンダムEz-8

x1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 3400
装備バーツ▶
ビームライフル、ビームサーベル×2、キジュウ

先行量産型ガンダムのボディーを改良。耐久と運動、両性能をバランスよくアップさせている。

RX-78GPOG

ガンダム試作4号機
ガーベラ

x1



資金 ▶ 5500
資源 ▶ 6000
装備バーツ▶
ロングビームライフル、ビームサーベル×2

GPシリーズ中、唯一ロングビームライフルを装備。開発後、デラーズ・フリートへ引き渡された。

RX-78GP01-Fb

ガンダム試作1号機
フルバーニアン

x1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 5200
装備バーツ▶
ビームライフル、Hバルカン、ビームサーベル×2

GP01に宇宙空間高機動ユニットをプラス。背中の巨大なブース・ボッドが非常に印象的な機体。

ガンダムMAモード

x1



資金 ▶ 6400
資源 ▶ 7600
装備バーツ▶
ビームライフル、ミサイル

Gバーツ+Bバーツ。運動性と移動力が大幅にアップし、大気圏内、宇宙をとわず行動可能。

RX-75

ガンタンク

x1



資金 ▶ 1500
資源 ▶ 3250
装備バーツ▶
120ミリキャノン、ポップミサイル

連邦軍の「V作戦」で開発された機体。ロングレンジ攻撃得意とする。長距離支援型。

RX-78GP02A

ガンダム試作2号機
サイサリス

x1



資金 ▶ 9500
資源 ▶ 9000
装備バーツ▶
アトミックバズーカ、Hバルカン、ビームサーベル×2

ガトーが奪取したMS。戦術核戦用のMSであり、アトミックバズーカを標準装備していた。

RX-78NT1
"アレックス"

x1



資金 ▶ 5800
資源 ▶ 6500
装備バーツ▶
ビームライフル、90ミリガートリンク、Hバルカン、ビームサーベル

ニュータイプ専用設計のMS。標準装備の武器もRX-78のそれより強力なものへと変更されている。

コロンブス

X1



資金 ▶ 350
資源 ▶ 1450
装備バーツ ▶
なし

補給艦。連邦軍の兵站を支えるメカの1つで、大量のMSを搬送できるが攻撃に対して脆い。

コロンブス改

X1



資金 ▶ 500
資源 ▶ 2000
装備バーツ ▶
なし

装甲その他を変更することで耐久力などをアップ。残念ながらコロンブス同様、武装はない。

FF-XII-Fb

**コアファイターII
(宇宙仕様)**

X1



資金 ▶ 700
資源 ▶ 720
装備バーツ ▶
ビームガン

FF-XIIのGP01-Fb仕様。推進系がブーストポッドに換装された宇宙空間専用の機体。

RMV-1

ガンタンクII

X3



資金 ▶ 200
資源 ▶ 500
装備バーツ ▶
ロケットランチャー、ライフルホウ、ミサイルランチャー

RX-75をベースとした量産型。拠点防御を主目的に開発された機体で、量産性に優れている。

FF-7Bst

コアブースター

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 1150
装備バーツ ▶
メガリュウシホウ、30ミリバルカン、ミサイル

ブースターを装着することで、戦闘機としての性能をアップ。水中の敵へも攻撃が可能だ。

グレイファンタム

X1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 10500
装備バーツ ▶
メガリュウシホウ、シユホウ、ミサイル、キンボウ

ペガサス級強襲揚陸艦。アルビオンの前に建造された艦で、火器・装備などに違いが見られる。

FF-7

コアファイター

X1



資金 ▶ 350
資源 ▶ 450
装備バーツ ▶
30ミリバルカン、ミサイル

RXシリーズのコクピットとなる小型戦闘機。小型ながら垂直離着陸能力を持っている機体。

FF-XII

コアファイターII

X1



資金 ▶ 650
資源 ▶ 720
装備バーツ ▶
ビームガン

アナハイム・エレクトロニクスがGP01用に開発。翼の形状が大きく変わり、ビームガンを搭載する。



RGM-79

ジム

X3



資金 ▶ 290
資源 ▶ 630
装備バーツ▶
ビームスプレーガン、ビームサーベル、Hバルカン

連邦軍の量産型MS。生産性重視のため耐久性、武器などがRX-78より低めに設計されている。

RGM-79N

ジム・カスタム

X3



資金 ▶ 870
資源 ▶ 1250
装備バーツ▶
ジム・ライフル、ビームサーベル、Hバルカン

シリーズで唯一、開発コードに「N」がつく。装甲はジムの2倍以上の耐久性を誇る。

Gスカイ

X1



資金 ▶ 3200
資源 ▶ 3800
装備バーツ▶
30ミリバルカン、ミサイル

Gバーツを利用したRX-78支援戦闘機。コアブースターよりも格段に、耐久力に優れている。

サラミス

X1



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 3400
装備バーツ▶
シュホウ、ミサイル、キカンホウ

連邦軍の巡洋艦。MSを搭載できない旧世代艦で、MSによる近接攻撃に対する防御が薄い。

RGC-80

ジム・キャノン

X3



資金 ▶ 310
資源 ▶ 720
装備バーツ▶
240ミリキャノン、ビームスプレーガン、Hバルカン

ガンキャノンの設計技術を応用したタイプ。ジム系シリーズのなかで移動速度が一番遅い。

Gブル

X1



資金 ▶ 3200
資源 ▶ 3800
装備バーツ▶
ビームキャノン

戦車タイプ。ガンタンクを上回る移動力を発揮し、地上から間接攻撃でMSを支援する。

サラミス改

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 5500
装備バーツ▶
シュホウ、フクホウ、ミサイルランチャー、キカンホウ

破壊力を増した主砲を搭載するなど、火器を重点に改修。攻撃力はパリエーション中最も高い。

RGC-83

ジム・キャノンII

X3



資金 ▶ 760
資源 ▶ 1500
装備バーツ▶
ビームキャノン、ジム・ライフル、Hバルカン、ビームサーベル

ビームキャノンを装備する、RGC-80の後継機種。機体性能も大幅にアップしている。

RX-78-3

G-3ガンダム

X1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 5850
装備バーツ▶
ビームライフル、Hバルカン、ビームサーベルX2

マグネットコーティング技術の導入で機動力を改善した機体。武装仕様はRX-78-2と同じ。

Gアーマー

X1



資金 ▶ 6400
資源 ▶ 7600
装備バーツ▶
ビームホウ、ミサイル

RX-78+Gバーツの組み合わせの1つ。RX-78をスピーディーに運動する目的で開発された。

セイバーフィッシュ

x5



資金 ▶ 60
資源 ▶ 150
装備バーツ▶
バルカン、ミサイル

連邦軍の戦闘機。汎用性は高いが、MS開発前の旧世代機であることは否めない。

RX-79(G)**先行量産型ガンダム**

(マシンガン)

x3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1750
装備バーツ▶

Sマシンガン、Cバル
カンピームサーベル、
シールドコウガキ

RX-78から宇宙空間用のバーツを取り外した陸戦用量産タイプ。
ビームライフルを装備していない。

RGM-79SC**ジムスナイパー
カスタム**

x3



資金 ▶ 460
資源 ▶ 950
装備バーツ▶
ソーキヨウライフル、
ビームスプレーガン、BSユニット

狙撃能力を主眼にジムをチューンナップ。ビームサーベルの変わりに狙撃用ライフルを採用する。

RGM-79G**ジム・コマンド
(地上戦仕様)**

x3



資金 ▶ 430
資源 ▶ 850
装備バーツ▶
マシンガン、ビーム
サーベル、Hバルカ
ン

ジム・コマンドの武器からビームガンを外し、対地上およびコロニー内戦闘専用仕様。

RGM-79SP**ジムスナイパーII**

x3



資金 ▶ 850
資源 ▶ 1350
装備バーツ▶
ソーキヨウライフ
ル×2、ヒートサーベ
ル

RGM-79SCの発展型。さらに強力な狙撃ライフルを装備し、機体自体の性能も若干アップされた。

RGM-79GS**ジム・コマンド
(宇宙戦仕様)**

x3



資金 ▶ 460
資源 ▶ 850
装備バーツ▶
ビームガン、ビーム
サーベル、Hバルカ
ン

RGM-79の機体に宇宙戦用の武器を装備。宇宙戦専用だが、機体性能は、RGM-79Gと変わらない。

RX-79(G)**先行量産型ガンダム**

(ロケットランチャー)

x3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1750
装備バーツ▶

Sマシンガン、ロケッ
トルランチャー、ビーム
サーベル、Cバルカン

RX-79Gのバリエーションの1つ。
武装仕様に大型のロケットランチ
ャーが加えられた。

RGM-79L**ジムライトアーマー**

x3



資金 ▶ 420
資源 ▶ 580
装備バーツ▶
ビームガン、ビーム
サーベル×2

機体を軽量化し、盾を持たないス
ピード重視タイプ。機体の耐久力
が極端に低いのが欠点。

RGM-79C**ジム改**

x3



資金 ▶ 550
資源 ▶ 990
装備バーツ▶
マシンガン、ビーム
サーベル、Hバルカ
ン

RGM-79Gの改良型。設計全般をリファインした機体に90mmマ
シンガンなどを装備する。

RX-79(G)**先行量産型ガンダム**

(ロングライフル)

x3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1750
装備バーツ▶
ロングライフル、Cバ
ルカン、シールドコウ
ガキ

RX-79Gの機体にロングライフル
をチョイス。武装重量増加で、移
動力は若干ダウンしている。

RAG-79-G1**水中型ガンダム**

x1



資金 ▶ 1700
資源 ▶ 2800
装備バーツ▶
ビームライフル、ハ
ーブンガン、ギョライ、
ビームピック

RAG-79を性能アップさせた改良
型。両肩の魚雷ボッドが外され、
ガンダムに近いシルエットを持つ。

RGM-79O**ジム寒冷地仕様**

x3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 670
装備バーツ▶
マシンガン、ビーム
サーベル、Hバルカ
ン

ジムをベースに寒冷地対策を施
した機体。陸戦専用であり、宇宙
空間へ出撃できない。

トリアーエス

×5



資金 ▶ 25
資源 ▶ 80
装備バーツ▶
バルカン

大気圏内外どちらでも行動できる器用な機体だが、能力的にはドップにおよばない。

デッッシュ

×3



資金 ▶ 80
資源 ▶ 165
装備バーツ▶
キカンホウ

高速連絡機。武装は機関砲しかなく、哨戒、索敵などをメインとする後方支援メカの1つ。

ドン・エスカルゴ

×3



資金 ▶ 120
資源 ▶ 360
装備バーツ▶
タイセンギョライ

連邦軍対潜水哨戒機。ジオン軍の潜水艦、水陸両用MSを上空から察知、攻撃することができる。

デブロック

×3



資金 ▶ 160
資源 ▶ 340
装備バーツ▶
バクダン

連邦軍大型爆撃機。機動性に欠けるため、戦闘機の護衛を受けないと敵の餌食になってしまう。

RGM-79(G)
先行量産型ジム
(マシンガン)

×3



資金 ▶ 640
資源 ▶ 1100
装備バーツ▶
Sマシンガン、ビーム
サーベル

陸戦専用の量産型MS。RGM-79の量産開始前の機体で、RGM-79より耐久性などが高い。

RGM-79(G)
先行量産型ジム
(ロケットランチャー)

×3



資金 ▶ 640
資源 ▶ 1100
装備バーツ▶
Sマシンガン、ロケット
ランチャー、ビーム
サーベル

RGM-79の武装変更タイプ。機体性能自体は変わらないが、移動力がダウンするので注意。

RB-79K
先行量産型ボール

×3



資金 ▶ 230
資源 ▶ 400
装備バーツ▶
180ミリキャノン

量産型ボールのベースとなった兵器。作業用ボッドを改造した急造兵器で、実戦向きではない。

TINコッド

×5



資金 ▶ 40
資源 ▶ 120
装備バーツ▶
バルカン、ミサイル

ミサイルとバルカンを装備しているが、MSを迎撃するだけの性能はない。防空メインの戦闘機だ。

ファンファン

x5



資金 ▶ 15
資源 ▶ 70
装備バーツ ▶
ミサイル

ツインローターを持つホバー攻撃機。地球上でしか使用できない上、攻撃力も最低クラス。

FA-7B-1**バストライナー**

x1



資金 ▶ 6700
資源 ▶ 9000
装備バーツ ▶
バストライナー・ホウ

MSで使用する強力なバストライナー砲を、戦場へ運ぶ目的で設計された移動式砲塔。

バーミンガム

x1



資金 ▶ 4200
資源 ▶ 11500
装備バーツ ▶
シュホウ、メガリュウ
シホウ、レーザー・ホウ、
ミサイルランチャー

メガ粒子砲、レーザー砲など強力な火器を装備する、連邦の旗艦的な存在。MSを搭載できない。

フライマンタ

x3



資金 ▶ 100
資源 ▶ 270
装備バーツ ▶
バクダン、ミサイル

連邦軍の地上専用攻撃機。対地攻撃力に優れ、威力は低いながらも対空戦闘力も持っている。

パブリック

x3



資金 ▶ 180
資源 ▶ 360
装備バーツ ▶
キカン・ホウ

ビーム兵器を封じ込めることができる貴重な宇宙突撃艇。船体のもうさを機動力でカバーする。

RMS-106**ハイザック
(ビームライフル)**

x3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備バーツ ▶
ビームライフル、ミ
サイルポッド、ヒート
ホーク×2

ハイザックの武装Bタイプ。高い攻撃力を持っているが、その分、移動力は下がってしまう。

FA-7B-1**フルアーマーガンダム**

x1



資金 ▶ 6700
資源 ▶ 9000
装備バーツ ▶
ダブルビームキャノン、
240ミリキャノン、
H・バルカン、タッカル

攻撃力と防御力を強化したガンダムの増加装甲装備型。だが、運動性と移動力は低下してしまった。

RGM-79**パワード・ジム**

x3



資金 ▶ 1250
資源 ▶ 1900
装備バーツ ▶
ハイパーバズーカ、
ビームサーベル、H
バルカン

機動性の強化を主眼に改修されたジムの上級機。素敵性能以外はジム系MS中、最も高い性能。

RMS-106
**ハイザック
(マシンガン)**

x3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備バーツ ▶
ザクマシンガンカイ、
ミサイルポッド、ビーム
サーベル×2

一年戦争後、ザクをベースに開発した新設計機。高い機動力と攻撃力を持っている。

RX-79BD-1**ブルーディスティニー
1号機**

x1



資金 ▶ 2200
資源 ▶ 3200
装備バーツ ▶
マシンガン、Cミサイ
ル、H・バルカン、ビーム
サーベル

EXAMシステムを内蔵したジムの頭部を持つ陸戦型ガンダム。機体の性能はかなり高い。

ピックトレー

x1



資金 ▶ 2500
資源 ▶ 10000
装備バーツ ▶
シユホウ、チョウキヨ
リホウ

司令基地機能を兼ね備えた大型陸戦艇。攻撃力や耐久力は、要塞並みである。

RMS-106CS**ハイザック・カスタム**

x3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1500
装備バーツ ▶
ビームランチャー、
ビームサーベル×2

命中精度の高いビームランチャーで相手を攻撃する支援型MS。耐久力もかなりUPしている。

ホバートラック

X3

資金 ▶ 50
資源 ▶ 150
装備バーツ ▶
20ミリバルカン

索敵や情報収集でMS小隊をサポートするホバー装甲車。索敵範囲が大型艦艇並みに広い。

ホワイトベース

X1

資金 ▶ 4600
資源 ▶ 9900
装備バーツ ▶
メガリュウシホウ、シユホウ、ミサイル

ペガサス級強襲揚陸艦の2番艦。第13独立部隊の中心として、一年戦争中活躍した戦艦。

FA-78-2 ヘビーガンダム

X1

資金 ▶ 5600
資源 ▶ 7000
装備バーツ ▶
ビームライフル、ビームキャノン、ビームサーベル×2

FA型の攻撃・防御力と通常型の機動力を持つ総合性能向上型。武装はすべてビーム兵器である。

RB-79 ボール

X3

資金 ▶ 140
資源 ▶ 280
装備バーツ ▶
180ミリキャノン

宇宙作業用重機を基に開発された攻撃ボッド。1ターンで完成するため、大量配備に向いている。

RX-79BD-2 ブルーディスティニー2号機

X1

資金 ▶ 2300
資源 ▶ 3500
装備バーツ ▶
マシンガン、Cミサイル、Hバルカン、ビームサーベル

EXAM搭載2号機。宇宙仕様の追加をメインに機体を改修。機体の基本性能が強化された。

RX-79BD-3 ブルーディスティニー3号機

X1

資金 ▶ 2400
資源 ▶ 3500
装備バーツ ▶
マシンガン、Cミサイル、Hバルカン、ビームサーベル

EXAMシステム搭載型ガンダムの最終型。他のBDシリーズと違って宇宙戦を得意としている。

**RX-78-1 プロトタイプガンダム**

X1

資金 ▶ 4800
資源 ▶ 5850
装備バーツ ▶
ビームライフル、Hバルカン、ビームサーベル×2

最初に3機作られたガンダム型MSの1号機。性能的には、2号機、3号機とあまり変わらない。

ペガサス

X1

資金 ▶ 4200
資源 ▶ 9000
装備バーツ ▶
メガリュウシホウ、シユホウ、ミサイル

MSの運用を前提に開発された強襲揚陸艦。宇宙・地球の両方で使用可能ですべての地形に攻撃可。

HLV

x1

資金 ▶ 350
資源 ▶ 600
装備バーツ ▶
なし

どちらの軍でも使用できる大気圏突入用のカブセル。攻撃も移動もできないただのユニット。

RX-110**ガブスレイ**

x1

資金 ▶ 5000
資源 ▶ 8000
装備バーツ ▶
フェデーインライフル、メガビームホウ、
ビームサーベルx2

パプテマス・シリコップ設計の可変MS。フェデーインライフルやメガビームホウなど武装が充実。

RX-178**ガンダムMK-II
(ハイバーバズーカ)**

x1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備バーツ ▶
ハイバーバズーカ、
バルカンポッド、ビームサーベルx2

実体弾を発射するハイバーバズーカを装備したMK-II。ビーム兵器装備型よりも移動力は低い。

RX-178**ガンダムMK-II
(ハイバーバズーカ)**

x1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備バーツ ▶
ハイバーバズーカ、
バルカンポッド、ビームサーベルx2

ハイバーバズーカで武装したエウーゴ用ガンダムMK-II。ティターンズ型との性能差はない。

ミデア改

x1

資金 ▶ 900
資源 ▶ 1800
装備バーツ ▶
キカンホウ

ミデアの総合性能強化型。ほとんどの性能が向上しているが、肝心の搭載能力は変わっていない。

U型潜水艦

x1

資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2500
装備バーツ ▶
ギョライ、タイチミサイル

連邦軍の万能潜水艦。ミデアよりも高い搭載能力を持ち、ユーコンとほぼ同等の性能である。

マゼラン

x1

資金 ▶ 1350
資源 ▶ 4500
装備バーツ ▶
シュホウ、ミサイル、
キカンホウ

連邦宇宙軍の主力戦艦。初期は高い攻撃力と耐久力で活躍するがMSを搭載できないのがネック。

**マゼラン
(後期生産型)**

x1

資金 ▶ 1800
資源 ▶ 4500
装備バーツ ▶
シュホウ、ミサイル、
キカンホウ

MSの搭載能力を付加されたマゼラン級戦艦の改良型。これにより戦闘がかなり楽になった。

RX-75**量産型ガンタンク**

x3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 720
装備バーツ ▶
120ミリキャノン、
ガンランチャー

生産性と砲戦能力が強化されたガンタンクの量産型。1部隊の機数が多い上に射程も長い。

マゼラン改

x1

資金 ▶ 2600
資源 ▶ 6800
装備バーツ ▶
シュホウ、レーザーホウ

艦単体での戦闘能力を強化されたマゼランの改修型。攻撃力は高いが、搭載能力を持たない。

61式戦車

x5

資金 ▶ 30
資源 ▶ 120
装備バーツ ▶
150ミリキャノン

150mm砲2門を装備する連邦軍の主力戦車。地上を移動するのとミデアなどでの輸送が必要。

ミデア

x1

資金 ▶ 600
資源 ▶ 1350
装備バーツ ▶
キカンホウ

垂直離着陸式輸送機。連邦軍で初期に使える数少ない地上用搭載能力を持つユニットの1つ。

NRX-055

バウンド・ドッグ

×1



資金 ▶ 8500
資源 ▶ 13000
装備パーツ▶
メガリュウシホウ、ビームライフル、ビームサーベル、クローザー

強化人間安定用のサイコミュを搭載した可変MA。オーガスタ研究所で開発された機体。

Gディフェンサー

×1



資金 ▶ 2400
資源 ▶ 2250
装備パーツ▶
ロングビームライフル、ミサイルポッド、ハリケン

ガンダムMK-IIと合体して総合性能をアップする戦闘機。強力なロングビームライフルを持つ。

RX-178

**ガンダムMK-II
(ビームライフル)**

×1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備パーツ▶
ビームライフル、バルカンポッド、ビームサーベル×2

「黒いガンダム」と呼ばれるティーターンズのMK-II。ビームライフルを装備したタイプ。

MK-IIディフェンサー

×1



資金 ▶ 8700
資源 ▶ 11750
装備パーツ▶
ロングビームライフル、バルカンポッド、ビームサーベル

ガンダムMK-IIとGディフェンサーが合体して強化された機体。別名スーパーガンダム。

RGM-79Q

ジムクウェル

×3



資金 ▶ 870
資源 ▶ 1250
装備パーツ▶
ジムライフル、ビームサーベル、Hバルカン

ジム・カスタムなどの試験機のデータを基に、それらと同程度の性能を持つ量産機として開発された。

RX-178

**ガンダムMK-II
(ビームライフル)**

×1



資金 ▶ 6300
資源 ▶ 9500
装備パーツ▶
ビームライフル、バルカンポッド、ビームサーベル×2

新技術を投入して作られたRX-78の再設計機。エウゴーで開発されたMK-II。

PMX-000

メッサーラ

×1



資金 ▶ 7000
資源 ▶ 13500
装備パーツ▶
メガリュウシホウ、ミサイルポッド、グレネードランチャー、ビームサーベル

シロッコが木星圏で開発した可変MA。大星圏の大動に対応すべく開発された機体。

RGM-79R

**ジムII
(連邦仕様)**

×3



資金 ▶ 750
資源 ▶ 1400
装備パーツ▶
ビームライフル、ビームサーベル×2、Hバルカン

ジムのマイナーチェンジ版。ジム・カスタムやジムクウェルに近い性能を持っている。

ORX-005

ギャブラン

×1



資金 ▶ 4000
資源 ▶ 6000
装備パーツ▶
メガリュウシホウ、ビームサーベル

オーガスタ研究所が開発した強化人間用可変MA。機動力に優れた機体になっている。

RMS-099

リック・ディアス

×1



資金 ▶ 3000
資源 ▶ 5200
装備パーツ▶
クレイバズカ、ビームピストル、バルカンファランクス、ビームサーベル

アナハイム社開発の史上初の第2世代MS。ガンダリウムγを初めて装甲材として使用した機体。

MSA-003

ネモ

×3



資金 ▶ 1400
資源 ▶ 2200
装備パーツ▶
ビームライフル、Hバルカン、ビームサーベル×2

第2世代MSの技術を導入されたジム系MS。量産機とはいえないかなりの性能を持つ。

MRX-009

サイコガンダム

×1



資金 ▶ 10000
資源 ▶ 17000
装備パーツ▶
メガリュウシホウ、メガビームホウ、カクトウ

ムラサメ研究所が強化人間用に開発した大型可変MA。サイコミュシステムが搭載されている。



地球連邦軍一年戦争報告書

99ターン以内にサイド3を制圧

99ターン以内にサイド3を攻略することができると完全勝利モードに入ることができる。このモードで第2部へと進んでも、序盤で起るイベントなどに大きな違いは見られない。

完全勝利モードで登場させることができると第三勢力の数は、全部で4種類。判定勝利モードとは違い、ハマーン・カーン率いるアクシズを必ず出現させることができる。彼女を倒すことができれば、今度は自分で扱うことができるようになるのだ。アクシズでプレイするためには、完全勝利モードで第2部に行くのが重要になってくる。



ガ
な
い
ば
ムを
タ
ン
以
内
も
ど
が
で

100ターン以内に70%以上のエリアを制圧

100ターン目に行われる和平交渉の前までに全エリアの70%以上を自軍のエリアにできれば、判定勝利モードへと進むことになる。このモードの特徴は、第2部でとった行動により、出現する第三勢力が微妙に変化する。倒す順番によっても、登場国が変化していくのだ。

登場させることができると第三勢力の数は、完全勝利の4よりも少なくなく3。そのため、ティターンズのシロッコとハマーンのアクシズを同時に出現させることはできない。



ト
第
2
部
ま
で
さ
か
ジ
オ
ン
時
か
ら
10
こ
タ

100ターン時に自軍の制圧エリアが70%以下

序盤のV作戦でターン数を浪費すると、この判定敗北モードになってしまうことが多い。調子にのってガンダムばかりを生産しているとあつという間に資金がつきてしまい、開発も止まりがちになりやすい。その結果、敵との技術レベルの開きが生じ、機体の性能差に悩まされることになる。

この判定敗北モードでは、敵勢力としてティターンズが最初から出現している。その後のイベントの流れはほぼ同じだが、いきなり2カ国を相手にしなければならないため、難易度は高い。



撃
ら
ジ
し
か
オ
ン
う
タ
リ
ゲ
ッ
ト
ン
決
め
ど
攻
ち

史実エンディング&ゲームオーバー

南米のジャブローを落とされてしまうとゲームオーバーになってしまう。ジャブローは、宇宙とつながっているため、その上空をおさえている限り、守備兵を他のエリアに派遣することは自殺行為。また、おさえてもマッドアングラー隊によるジャブロー強襲など直接、ジャブローに攻撃を仕掛けてくることは多いので注意しよう。

ゲーム終盤で諜報レベルが低いと、ソーラ・レイによってレビルがやられてしまう。このイベントが発生してしまうと史実エンディングになってしまい、ゲームオーバーになる。



順
調
に
進
ん
で
き
な
い
と
ゲ
ー
ラ
ム



Mobile Suit GUNDAM
Gihren's Greed
"Blood of Zeon"

Chapter 4
PRINCIPALITY OF ZEON ▶▶▶

ジオン公国軍



ジオン公国

本拠地／サイド3

総資金／30,000 総資源／0

総収入／6,100 拠点収入／2,600 貿易収入／3,500

総生産／5,500 拠点生産／1,400 貿易生産／4,100

拠点数(宇宙)／25 拠点数(地上)／0 士官数／48

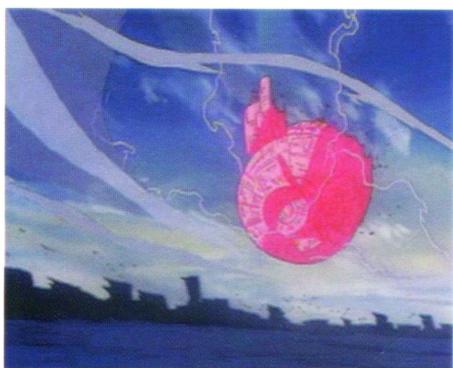
兵器数(宇宙)／100 兵器数(地上)／0



ジオン軍総帥／ギレン・ザビ

ザビ家の長男として政治・軍事にと辣腕を振るう。自身も優性人類説を出すほどの思想家。ジオン公国として、初の戦闘となった、ルウム戦役において将軍レベルを捕縛するなど圧倒的勝利を勝ち取る。

コロニーにとり憑かれた男が、野望の果てに見るのは……



「コロニー落とし」は一撃で地球環境すら狂わす

ジオン公国はジオン共和国の政治形態を一新してザビ家による独裁体制を敷いた「口二国家」である。共和国時の首相ジオン・ズム・ダイクンはエレズム(地球を人類発祥の聖地とする思想)とサイド(国家主義「口二」の行政区画サイドを国家として扱う思想)を融合させた「コントリズム」を唱えて支持者を集め、ジオン共和国を成立させた。

しかし、ジオンが病に倒れ帰らぬ人となると(ザビ家による暗殺説が有力)、ザビ家はジオン派を追放し、軍備や重工業力を増強、月資本との結びつきを強めた。その翌年、国名をジオン公国に変え、ザビ家当主デギン・ソド・ザビが初代の公王となった。

ジオン公国はその後十年をかけて軍備を



MSはたった一度の戦いで戦場の王者になった



地球降下作戦を前に士官に激を飛ばす
ギレン・ザビ

整え、画期的新兵器モビルスーツ(以下MS)を開発。その間に国民には反連邦感情を植え付ける思想教育を施した。UC0079年にジオン公国は連邦に対し独立戦争を開始した。連邦の30分の1の国力しかしないジオンだったが、新兵器MSとNBC兵器を投入して連邦艦隊とサイド群を壊滅させ、地球上に口二を落とし大ダメージを与えた。次に戦いでも、連邦艦隊とサイド5を壊滅させるとともに、レビル将軍を捕虜とした。この勝利で連邦に降伏を迫ったジオンだったが、レビルを奪取され、戦争で消耗した国情を暴露されてしまう。その後、ジオンは連邦を叩くため、地球侵攻作戦を開始する。この時点がゲームでのジオン公国軍のスタートである。

初期設定

士官

優秀なキャラクターが多く、かなりの戦力となってくれるだろう。ただし、イベントの選択によって史実通りに死亡してしまうケースが多いため、後半になるに連れて厳しくなる。NTもイベントの選択肢さえ間違えなければ、着実に増えしていくことになる。士官の内訳を見ると将官の少なさが気になるところ。近親以外の将官はコンスコンとノイエン・ビッターのみ。デラーズなど能力の高い大佐をできるだけ早く将官に上げてやる必要がある。

	大将格	中将格	少将格
将官	1	1	3
佐官	4	3	4
尉官	3	8	10
下士官	5	1	2
民間人	—	1	—



兵器

兵器数は少ないがMS部隊が充実しているため戦力的には問題ない。ただし、兵器数自体は少ないため、分離すれば航空部隊としても使用できるマゼラアタックなどを使うとよい。また、初期資金が少ないのでMSの量産は難しい。初期配備されているザクを破壊されないように使っていくようにしよう。開始後に開発プランが提案されるドップとドダイはジオンの貴重な航空戦力となる。早めに開発を終了させて量産体制を整えよう。

MS部隊	54
車両部隊	0
航空部隊	0
宇宙部隊	17
艦船部隊	29



宇宙マップ

ルナツー周辺とP-ジャブロー以外の制圧は完了している。ルナツーはゲーム後半に行われる攻略作戦を実行しないと攻めるすることはできない。そのため実質に制圧が可能なエリアは3エリアだけ。制圧に成功したらルナツーと接しているエリアに守備隊を配置し、それ以外は地上へと送り込んでおこう。10機以上の部隊をおいていれば、攻め込まれることもないはずだ。後は攻略作戦を待つのである。



地上マップ

ゲーム開始時にジオンの拠点はまったくない。まずは第一次降下作戦を発動しオデッサを制圧しよう。攻略作戦は降下作戦とともに行われることが多いため、戦略ラインがつながらず、戦線がバラバラになってくる。そのため、部隊の移動にも時間がかかり、ターンの浪費を招くことになる。特別エリアを制圧したら、ルートの確保ができるようなエリアを第一目標に攻撃するとよい。



COLUMN

宇宙戦と地上戦

連邦軍

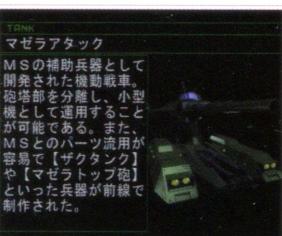
連邦軍は序盤こそ航空部隊が戦力の中心となるが、V作戦発動後から徐々にMSへと移行していくことになる。MSのなかでは、ガンダムを大量生産したいところだが、コストが高すぎるためよほど余裕がないときついだろう。敵に集中攻撃されやすいため、意外と撃沈率も高かったりする。だが、攻撃性能は抜群に高いため、1機で突入して敵を倒していくパターンを取らず、何体かサポートできる状況をとるとよいだろう。

連邦軍の中核を任せるのは、やはりガンダムの廉価版であるジムが最適。局地戦仕様も多くの、どんな状況でも対応できる能力を持っている。また、生産コストが安いため、局地戦仕様は使い捨て感覚で使ってもそれほど資金難になることもない。ただし、ガンダムに比べると攻撃力が低いので、物量作戦をとるとよい。ユニットの数を活かして、敵の補給線を止めつつ、攻撃していく。

ジオン軍

序盤の連邦軍にはMSがないため、ザクを中心としたMS部隊を編成しよう。主力となるザクは、派生系や専用機があり、どんな状況にも対応できる。敵にMSがないこともあり、グフはそれほど必要はない。連邦の物量戦にも耐え得るため、ザクを大量に生産して地上エリアを早めに制圧していく。連邦軍の主力がMSへと移ってきたら、ドムやイフリートを開発・生産し、主力部隊のテコ入れをしよう。

コンスタントに技術開発に資金を投入すれば、連邦よりも開発スピードは早いはず。とはいっても資金をためるかがポイントだ。新型MSが開発されるたびに、大量生産し前線へ投入していたのでは資金的に厳しくなる。新型MSの方が攻略的には簡単なのだが。その意味でも序盤はザクだけで戦い、敵にガンダムやジムが登場してからドムやイフリートを生産しよう。グフをとばすことで資金的にも楽になる。



地上ユニット

陸戦はガンダムとジムを中心に構成していく。機動力を確保したいときはミデアやベガサスを使っていくことになる。航空戦力はフライマンタがおすすめだ。爆撃能力の割にコストが安い。ただし物資が不足しやすいので補給だけは忘れずに行おう。

宇宙ユニット

ボールとジムを大量に生産するとよい。この両機体は能力のことを考えるなら大したことはないが、包囲して攻撃すれば問題ない。また、数さえ揃っていれば、あまり攻められるこどものない一石二鳥だ。中盤以降はジムの強化型を主力にしていく。

地上ユニット

ザクと組み合わせたいユニットはマゼラタックだ。このユニットはトップとベースに分離することができる。トップは上空にいる敵にダメージが与えられ、索敵をすることもできるようになる。ベースはZOCを作るユニットとして使おう。

宇宙ユニット

リック・ドムを開発・生産できるようになるまでは、ザクIIcでしのごう。地上と違い、序盤にルナツー以外のエリアをすべて落としてしまえば、それほど戦闘は起こらない。ルナツーと制圧していないエリアの上空にだけ部隊を駐留しておこう。

オデッサ攻略作戦



ジオンはオデッサに向けて軍を送る

オデッサは、資源の少ないジオンにとって喉から手が出るほど欲しい生産拠点であり、地球制圧のためには早急な制圧が不可欠である。この作戦の成否にジオンの命運がすべて委ねられているといつてもよい。

最初の降下目標は、東ヨーロッパスピ海沿岸の鉱山地帯「オデッサ」。ルウム戦役によって艦船の多くを失った連邦に制圧権はすでになく、降下準備は滞りなく行われた。

戦略ガイド

Strategy Guide



第一次降下作戦発動

費用 5000

開始直後の連邦軍戦力は脆弱なので、ザクIだけの部隊編成でも十分にオデッサ制圧は可能。ザクIIは北米大陸攻略用に温存しておくのがよいだろう。また、降下作戦に部隊を割きすぎると宇宙での作戦行動が不可能になる。防御の薄い部分を突破されると取り返しがつかなくなってしまう。



降下目標はオデッサ



第一次降下作戦提案

費用 一

スタート直後に、ドズルから降下作戦の準備が整ったとの連絡が入る。地球侵攻の足がかりとなる作戦のため失敗は絶対に許されない。

作戦の発動を焦らず、ソロモンやア・バオ・クーに駐留する部隊も動員。オデッサ上空に集結したら再編成を行い、降下を開始しよう。



降下の準備が完了

ソロモンの部隊も到着

Play Back / 原作紹介

第一次降下作戦

ルウム戦役で連邦を降伏に追い込めなかったジオンは南極条約締結の一週間後、地球侵攻作戦を開始した。第一次降下作戦の標的となつたのは東ヨーロッパの鉱物資源地帯。以後オデッサ作戦での敗北まで、ジオンの鉱物資源の多くはここから供給された。



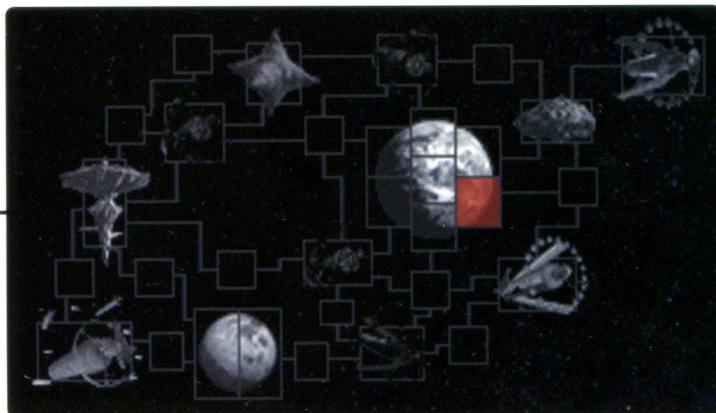
ジオンは戦略物資確保のためにオデッサ周辺に展開した



降下作戦でもMSが投入され、ジオンを勝利に導いた

戦術ガイド

Tactical Guide



ドダイ

遠距離からの対地攻撃で、
61式戦車を苦しめよう

ザクIIF

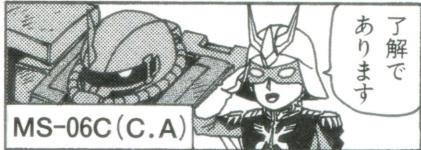
序盤の主力MS。この時期の
連邦には全く敵なし

開発ユニット

目標ターン数	5ターン
1	オデッサ攻略
2	P-ジャブロー攻略
3	—
4	—
5	—
6	—

でも、がんばる

画...藤井昌浩



Another Story

if...

もし、第一次降下作戦を行わなかつたら

第一次降下作戦は地球侵攻作戦の根幹をなす作戦だけに、これを行わないことは地球上での戦闘を諦めることになる。しかし、連邦を降伏させるためには残存兵力のほとんどを占める地上戦力と地上基地を叩かなくてはならない。この必要から再度コロニー落としなどの質量兵器攻撃を開始する可能性がある。この場合、南極条約を破棄することになるが、謀略により連邦に責任を転嫁し、コロニー落としを正当化できるだろう。



コロニー落としを再開する場合 壊滅
サイドのコロニーを使用するだらう

Mobile Suit GUNDAM Character File 9



シュタイナー・ハーディ

CV ▶ 秋本羊介

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム0080／
ポケットの中の戦争

特殊工作部隊「サイクロプス隊」隊長。諜報活動や破壊工作といった分野で功績を挙げる。過去に反逆罪に問われたいきさつがあり、軍の上層部からは疎まれていた。

ルビコン計画の際、直属の上官であるキリング中佐から捨て駒同然に使われる。NT-1の強奪に失敗し、サイド6にて連邦兵の銃弾に倒れる。

名ゼリフ

それは、実績で示すしかないな…
それがサイクロプスの流儀だ!

北米大陸攻略作戦



降下作戦に成功しギレンの演説にも熱が入る

オデッサ制圧に成功すると第二次降下作戦の発動が可能になる。目標は北米大陸のニューヤークとキャリフォルニア。連邦の態勢が整わないうちに、勢力を広げられるだけ広げておきたい。

優先して攻略すべきなのはキャリフォルニア。太平洋攻略の根幹を担うべき拠点であるため、早急に制圧し、潜水艦の開発を急ぎたい。

同時にオデッサでは、戦車や航

空機などの安価な兵器を大量に生産して防衛に当たらせよう。降下作戦に使用した部隊は補充を行い、そのままアラビア方面の攻略に向かわせる。宇宙ではルナツイ周辺のエリアをすべて制圧し、防御を固めよう。

戦略ガイド

Strategy Guide



第二次降下作戦発動

費用 5000

ザクIIを主力とした降下部隊を突入させる。制圧作戦はできるだけ速やかに行い、重要拠点攻略の準備を整えよう。余裕があれば足の速い兵器をニューヤークとキャリフォルニアに進入させて、連邦軍の生産を止めてしまうのも手だろう。宇宙ではルナツイ周辺のエリアをすべて制圧し、防衛を固めよう。



ギレンの号令の下



降下作戦が始まつた



第二次降下作戦提案

費用 —

オデッサを制圧すると次の降下目標である北米大陸への降下作戦が提案される。宇宙での部隊編成はすでに完了しているはずなので、すぐに作戦の実行に移ろう。もし、戦力に不安があるのなら航空機の投入を考えよう。ここでモタモタしていると地上の守備部隊が増員されてしまう。



今度の目標は北米



両ルートで侵攻可能

Play Back / 原作紹介

キャリフォルニア攻略戦

第二次降下作戦で最重要目標となったのが北米の総合軍事施設キャリフォルニアベースだった。コロニー落として被害を出した北米の連邦軍は、ジオン降下部隊の前に壊滅。キャリフォルニア基地を占領したジオンは、ここで多くの地上用MSを開発していく。



北米軍はコロニー落としの際、ミラーの直撃を受けた



ズゴックなどの水陸両用MSは、多くがここで開発された



キャリフォルニア攻略

費用

—

こちら側を優先して攻略しよう。時間が経つと潜水艦が配備されてしまい面倒なことになる。この時期はまだ、ドダイ以外の兵器では水中に対して攻撃できない。宇宙で生産して移動、突入してさらに移動という作業は、思った以上に時間がかかる。早めに動いて損はない。攻略作戦が終了すると潜水艦イベントが発生。



ここでも陸戦中心



「キャリフォルニアベース」の制圧によって、連邦の潜水艦を敵艦隊へ入手することができます!

潜水艦部隊設立のイベントが発動する



ルート選択

費用

—

北米には重要拠点が2ヶ所あるが、優先すべきなのはキャリフォルニア。潜水艦の開発技術の入手と、それに伴うイベント



どちらから先に攻略しても構わない



ユーコン開発

費用

—

キャリフォルニアを制圧すると連邦軍の海軍基地を無傷で接収、潜水艦の開発が可能になる。後々のイベントにも深く関わるので早めに開発をしよう。



ユーコンは搭載能力を持つ潜水艦だ



ニューヨーク攻略

費用

—

主力はキャリフォルニアに向かわせたいので、こちらは必然的に兵力が少なくなってしまう。それを補うために、優秀なMSパイロットはこちら側に優先的に配置したい。



敵エリアに進入しました
攻撃戦を開戦します

ニューヨークへ侵攻



アメリカから攻めれば海軍の必要もない



潜水艦部隊設立

費用

—

ユーコンの開発が終了するとキシリ亞から1つの提案が出される。内容は、キャリフォルニアベースを拠点とした潜水艦部隊の設立。この提案を受け入れないと、後の重要イベントの一部が発生しないばかりかハワイの攻略も先延ばしになってしまふ。よいことは何もないのでは必ず許可しよう。

ゲーム中では特に意識しないと思われるが、戦争において潜水艦の果たす役割はかなり大きい。しかし、ジオンは元来宇宙軍しか持たないため、海の存在そのものを軽く見えており、当初はキャリフォルニアベースも宇宙艦艇の建造施設に当たられる予定だったという。そんな中キシリ亞だけは、地球攻略の要ともいえる海洋戦力を手に入れることは急務であり、海洋制圧なくしてはこの戦争に勝つことは不可能だと考えていた。実際、設立された潜水艦部隊は偵察や通商妨害、破壊活動といった分野で大きな勲功を挙げることになる。そのことを過去の戦史より学び取っていた彼女は、この計画を強硬に押し進めていくことになるのである。

費用

—

潜水艦部隊を設立するためキシリ亞自らその効果を解説



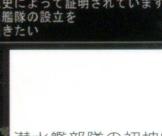
総帥 広大な地域を支配するためには
海洋制圧こそが豊臣の手段であることが
旧時代の戦史によって証明されています



NOを選べばキシリ亞の翻意が上がる



旧時代の戦史によって証明されています
ぜひ 潜水艦隊の設立を許可して頂きたい



潜水艦部隊の初披露はハワイ攻略作戦に決定する

戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



降下ポイント

地球ルート



ザクIIJ



当分の間、地上戦の主力はザクIIJ+ドライで決まり

マゼラアタック



マゼラアタック隊による遠隔攻撃はまさに脅威!!

開発ユニット

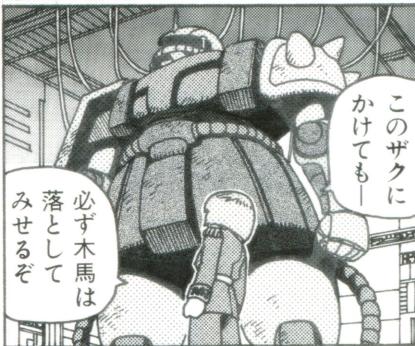
目標ターン数

10ターン

- 1 アメリカ攻略
- 2 キャリフォルニア攻略
- 3 ニューヨーク攻略
- 4 アラビア攻略
- 5 ヨーロッパ攻略
- 6 ウチュウ-2攻略

ガルマ出撃

画...藤井昌浩



Another Story

if...

もし、潜水艦隊を創らなかつたら

一年戦争時のジオン潜水艦はその秘匿性と戦略ミサイルの代わりに搭載した水陸両用MSで、連邦海軍に対して圧倒的優勢を誇っていた。ジオンが潜水艦隊を創設しなかつた場合、洋上艦すら持たなかったジオン公国軍は一週間戦争後に残っていた連邦海軍に制海権を握られ海洋作戦の実行は不可能になる。水中用MSも潜水艦を母艦として運用されるため拠点防衛用にしか使えないにジオンの海洋戦力は著しく低下するだろう。

M型潜水艦の改良
キャリッフォルニアベースで入手した敵潜水艦の改修が終了した。
ユーコン級潜水艦に比べ、高い運動能力を有しておりMAの搭載も可能である。

○終了 ×終了

ジオン海軍最大の潜水母艦。連邦のM級潜水艦を改造して作られた。

Mobile Suit GUNDAM
Character File 10

ガルマ・ザビ

C V ▶ 森功至
階級 ▶ 大佐
登場 ▶ 機動戦士ガンダム

シャアに「坊や」と評されたザビ家の末弟。地球方面軍司令官だが、実際は北米方面軍の指揮権しか与えられていない。国民からの人気は絶大で、カリスマ性だけならギレンをも凌ぐ。

ホワイトベースが降下してきた際、地上軍を率いて迎撃に向かうが、シャアの偽情報におどらされ死亡する。

名ゼリフ

私が…親の七光りだけではないことを見せてやろう!

アフリカ攻略作戦



降下作戦も終了しガルマの顔にも余裕が見える

くくなる。キリマンジャロの制圧が完了すると、地球侵攻初期目的達成を祝うムービーが流れると、そしてこのころ連邦の「V作戦」が開始される。しばらくはシャアが偵察任務のために使用不能になるので、前線での戦いが多少厳しい。

戦略としては、アラビア方面の部隊にオデッサから補給部隊を送り、キリマンジャロの攻略に向かうのがよいだろう。ヨーロッパとカナダ、メキシコの制圧も同時に行おう。

北米の重要な拠点を2つとも制圧すると、キリマンジャロへの侵攻が可能になる。これをおさえれば、地上の約半分はジオンの勢力下に置かれることになる。

戦略ガイド

Strategy Guide



地球侵攻初期目的達成

費用

—

すべての降下作戦が終了し、重要拠点の制圧が完了すると初期目的を達成したことになる。ヨーロッパ、北米、アフリカの大部分の制圧に成功したことにより、地球上のミリタリー・バランスは大きくジオンに傾いたといえる。収入も増え、地上での兵器の量産が可能になる。



我が軍は、地球侵攻作戦の初期目標を達成し、地上での生産体制が整いつつあります。



これにより、今後開拓からの降下という危険をかねてなくして、地球侵攻作戦の展開が可能です！

降下させる必要はない



ドズルの提案

費用

—

V作戦の情報を入手するどズルからの通信がある。彼は、シャアをサイド7に派遣して調査すべきと頑強に主張する。NOを選択することは不可能。



もしかしたら、シャア君、と何か関係があるかもしれません。新しい情報のシナジーで、V作戦の調査に向かわせたい。



V作戦察知



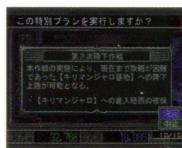
第三次降下作戦発動

費用

5000

北米制圧が完了すると第二次降下作戦が実行可能になる。

ただ、何も降下にこだわる必要はなく、地上からの攻略の方が効率的だろう。オデッサからアラビア、アフリカ-1と順次攻略していくべきだ。それほど時間はかかるない。補給部隊は生産が早いマゼラタックと航空機でまかなおう。



3回目の降下作戦を実行



第二次降下作戦を開始する！
目標は「キリマンジャロ基地」だ！

V作戦を素早く察知



サイド7遭遇戦

連邦の「V作戦」の調査のため、サイド7に向かったシャアから報告が届く。調査中に、不完全ながらも起動した連邦の新型MSと交戦し、ザク2機を失ったというのだ。コロニー内で行われた史上初のMS同士の戦闘は、連邦側に軍配が上がったわけである。

この事態を重く見たドズルは、調査の続行が必要として補給部隊の派遣を要請してくる。

この要請を受けガデムの補給部隊を送ると、これ以降両軍に多数の戦死者を出すことになる「木馬」関連のイベントへ派生していく。

もし補給部隊を送らなければ、調査任務に就いていた4人が通常任務に戻る。しかし、シャアだけは1人で調査を続行する。そして、木馬に捨て身の攻撃を仕掛けた後しばらくの間行方不明になってしまう。



了解あります
ただちに 調査に向かいます！

シャア、ドレン、デニム、ジーン、スレンダーの5人はサイド7への調査へと赴く



そこで見たものは連邦軍の新型MSの秘密実験であった



サイド7内で連邦のMSと交戦になり
連邦のたった1機のMSのために
ザク2機を失いました

新型MS・ガンダムとの戦いにより
ザク2機があっという間にやられてしまつ

費用

—



サイド7空域の調査に向かえ
ドレン デニム ジーン スレンダーを
連れて行け 期待しておるぞ！

ドズルはシャアに対し餞別がわりに部下を送る



ガデム戦死

費用

—

補給を行うとデニム、ジーン、スレンダー、ガデムの4人が相次いで戦死する。大事の前の小事と思って静観しているとガルデムまで逝ってしまうことに。 シャアに補給を送るとガルデムが戦死してしまう



ガデム隊の必死の攻撃により
最初は受けました
残念なことに 方子ムは戦死しました



復活のシャア

費用

—

行方不明になったシャアが、月面のグラナダ基地で発見される。酸素欠乏による後遺症もなく、すぐにも戦線への復帰が可能。



初期 消息不明となっていたシャアを
ガラナダで発見しました

シャアはグラナダで発見される

Play Back / 原作紹介

地球侵攻作戦目的達成

三度に渡る降下作戦を展開したジオン軍は地上の3分の2を占拠した。だが、ここに至ってジオン公国軍は補給線の確保が困難となり、これ以上の侵攻が不可能な状態に陥る。だが、連邦軍も戦力の回復を優先したため、半年以上両軍は大規模な軍事行動を行えなかった。



地球侵攻の立役者ザク。だ
が性能限界も露呈し始めた



地球攻撃軍司令ガルマ・ザビ
大佐。北米での映像だ

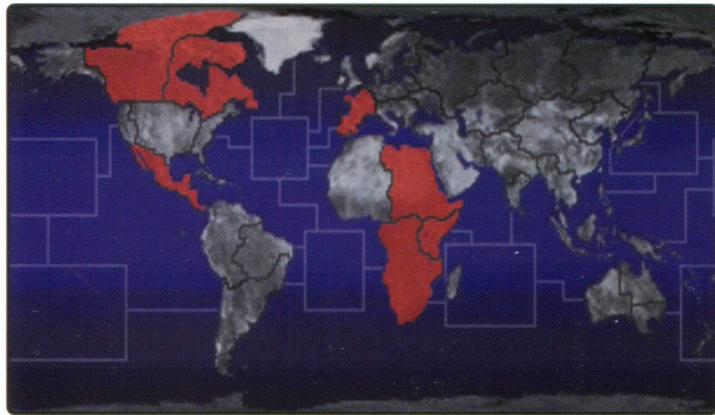
戦術ガイド

Tactical Guide

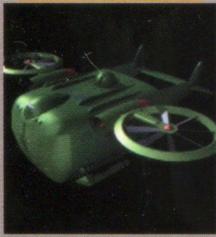
宇宙ルート



地球ルート



ファットアンクル



ザクIIJ追加装備C



開発ユニット

ジオンでは数少ない輸送機。
絶対に欲しいところ

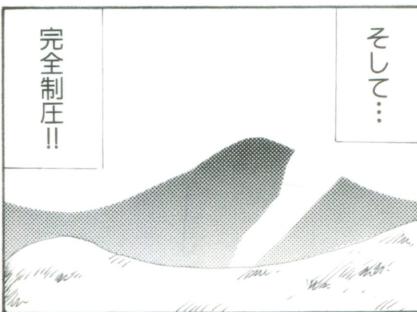
マゼラトップハウによる遠距離攻撃はかなり効果的

目標ターン数 15ターン

- 1 アフリカ-1攻略
- 2 キリマンジャロ攻略
- 3 メキシコ攻略
- 4 カナダ-1攻略
- 5 ヨーロッパ-3攻略
- 6 ウチュウ-1攻略

キリマンジャロ

画...坂本つくね

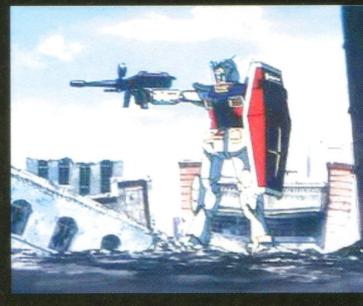


Another Story

if...

V作戦を察知しなかったら

V作戦を察知したジオン軍はホワイトベースに執拗な攻撃をかけ、その度に有用な人材と機材を失う結果になった。V作戦を察知していなければ、人的被害は遥かに少なかったと思われるが、それによってジムの量産や連邦軍の態勢が変わるわけではないため、一年戦争における連邦軍の勝利は、やはり揺るがないだろう。しかし、ガルマが生存していればザビ家内部の確執はどちらの方向に向かったかは推測しづらい。



ギレン・ザビ

CV ▶ 銀河万丈

階級 ▶ 大将

登場 ▶

機動戦士ガンダム

本作品の主人公。デギン公の隠居と共にジオンの実権を掌握する。スペースノイドの自治権獲得を掲げ、地球連邦軍に対し独立戦争を仕掛ける。

父であるデギンを謀殺したことによりキシリアの恨みを買い、ア・バオア・ケーでの作戦中、キシリアの凶弾に倒れる。

名ゼリフ

「フン! 連邦の虫ケラが!
我ら選ばれたジオン国民こそが
人類を救うことができるのだ!」

北京攻略作戦



ガルマの生死はシャアへの補給次第だ

も……。
敵に面していない拠点の部隊はすべて前線に送る。パイロットの疲労もピーカに達しているので少し休ませておきたい。
大きなイベントとしてはガルマの国葬が発生する。これから先は原作通りに進めることが貴重な人材を次々失うことになるが、あえて茨の道を進んでみるのも面白いかも……。

アフリカ大陸の制圧をもつて地球侵攻作戦の初期目的は達成され、地上での兵器の量産体制も整つてきているはず。これからは軌道上からの降下という危険を犯すことなく重要拠点への侵攻が可能である。



マドラス攻略作戦

費用

5000

北京の攻略が終了したら防衛用の部隊を生産し、主力部隊はインドに向かおう。疲労がたまっているパイロットがいれば、忘れずに解任しておく。

インド、マドラスは比較的平坦な土地なので、少々旧式の兵器でも攻略が可能。後方であまっているザクII Cなども参加させよう。



マドラスに向けて



侵攻を開始する

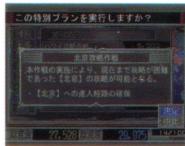
北京攻略作戦

費用

5000

ロシア方面からの攻略は避けよう。大陸北部は雪原などの特殊な地形が多く、局地戦仕様の兵器がないと移動に時間がとられるので、ターン数がかかりすぎてしまう。

カザフスタンを経由し、中国、北京というルートでの攻略が最善。その際、インドにも偵察部隊を送っておこう。



次の攻撃目標は北京



木馬、北米へ

サイド7遭遇戦報告に続き、木馬に関する報告が入る。木馬は大気圏突入に成功したが、シャアの働きにより本来のコースを外れ、北米に降下してくるというのだ。ガルマは北米方面軍を率いてこれを迎え撃つが、手痛い敗北を喫してしまう。

ガルマの運命は、シャアが握っている。シャアがそばにいなければ、ガルマは死なずにすむ。



シャアは木馬をおびき出し



ガルマにぶつける



ガルマ出撃

木馬が北米に向かっているという報告を受けたガルマは、単身ガウに乗り込み攻撃を開始する。しかし、木馬の能力はジオン軍が考へている以上のものであり、ガルマはあっさりと敗れ去ってしまう。

ガルマは必ず負けてしまうことになるが、木馬が北米へとやってきた状況によって生死が分かれることになる。



費用



敗北を嘆きました そして… 残念なことに ガルマ様は木馬に特攻をしかけ 戦死なされました…

シャアの攻撃によつて北米へと誘つ込まれた場合は、史実通りの展開になってしまつ



木馬との交戦で負った傷が癒えました 再び 木馬に対する攻撃を許可して頂きたい

木馬が北米へと迷い込んできた場合は、敗れてしまうが負傷するだけです



シャアの処分

費用

—

ガルマが戦死した場合、護衛任務を果たせなかつたシャアを謹慎処分にすべきとの提案がドズルから出される。だが、今は1人でも多くの人材がほしいところなので、処分しない方がよいだろう。

なお、この一件でドズルの信用を失ったシャアは、今後キシリヤの指揮下に入つて行動することになる。



ガルマの戦死に対し



ドズルはシャアの謹慎を要請



ガルマの国葬

費用

—

ガルマの戦死報告の後、このイベントが実行可能になる。国威高揚をあおり、兵の士気を向上させることができるイベントだ。

しかし、デギンが密葬を望んでいることもあり、肉親の死さえも戦争に利用する行為に対しては一族内から批判の声も強い。特にドズルなどは快く思わないであろう。



ガルマの死についてですが

死の大事にのましまわらせるわけにはまいりませんな…

ガルマの死を利用し



軍組織の士気向上を狙う作戦だ

Play Back / 原作紹介

ガルマ国葬

地球攻撃軍司令ガルマ・ザビの戦死を受け、宇宙世紀0079.10月6日サイド3でガルマの国葬が行われた。このときギレン・ザビ総帥は連邦への徹底抗戦を国民に訴えた。半年以上さしたる戦果が上がらず厭戦気運すらあったジオンにとって高い戦意高揚策となった。



ガルマの死は国民に大きなショックを与えた



国葬は多くの周波数で放送され連邦基地でも流された

戦術ガイド

Tactical Guide



宇宙ルート



地球ルート

ガウ



輸送もでき装備も充実。ジオンの誇る攻撃空母

ズゴック



水陸両用のMSの中でもかなり強力。万能タイプ

開発ユニット

目標ターン数 25ターン

- 1 チュウゴク攻略
- 2 ペキン攻略
- 3 インド攻略
- 4 マドラス攻略
- 5 スカンジナビア攻略
- 6 グリーンランド攻略

北京

画...坂本つくね



Another Story

if...

もし、ガルマが生きていたら

ガルマ・ザビが生存していた場合でも、彼の指揮能力から見てジオン軍地上駐留軍の瓦解を止められたとは考え難い。それでも宇宙に戻ったときは元地球攻撃軍司令として、独立した新艦隊を任されるものと思われる。その後、戦力を維持したまま一年戦争を生き残れば、ザビ家の生き残りとして後のジオンの象徴となるだろう。しかし、戦力を失って終戦を迎えるれば傀儡か政治の駒として一生を終わる可能性が高いのでは…。



新生ジオンを立ち上げたガルマ。血筋以外に彼を支えるものがあるだろうか

Mobile Suit GUNDAM Character File 12



シャア・アズナブル

CV ▶ 池田秀一

階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム

ガンダムシリーズを通じて、影の主役ともいいくべき存在。「赤い彗星」の名で敵味方問わずに恐れられている。

アムロとの戦いの中でニュータイプに目覚める。一年戦争後はアクシズ、連邦軍、エウゴと軍籍を変え、父ジオン・ダイクンの理想を実現させるべくときを待つ。

名ゼリフ

見えるぞ…！ 私にも…敵が見える！！

ハワイ攻略作戦



ホワイトベースも各地を転戦

次に向かう重要拠点はハワイとトリンントン。どちらも海洋の占める割合が大きく、水陸両用MSの重要度が増してくる。ズゴックは陸戦にも使い回しがまくで多めに生産しておいてもまったく問題ないだろう。2つの重要拠点の制圧を行いつつアジアの残存勢力の掃討に当たるのが理想的な戦略である。イベントは木馬関係で大きな動きがある。ガルマの仇を討つため、ドズルからランバ・ラル隊の出撃要請が出される。前後してシリシアからは、対木馬攻略として黒い三連星の出動要請が出される。これらの作戦に関しては、キャラクターの生死が関係してくるため慎重に答えを出さないと后悔する羽目になる。

戦略ガイド

Strategy Guide



トリンントン攻略

費用



北京攻略が完了すると、続いてトリンントン基地の攻略が可能になる。潜水艦が多く配備されているので、ズゴックやアッガイを中心とした水陸両用MS部隊で攻略しよう。地上部隊は囮の意味合いが強いので、各地から不要になった旧式の兵器をかき集めて編成しておけばいいだろう。



トリンントンに向けて進撃



陸戦がメインである

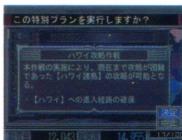
ハワイ攻略

費用



シリシアの進言を受け、潜水艦部隊を設立していると早めの攻略が可能だが、アジアの攻略が終了するまでは補給線がつながらないので防衛戦が結構厳しい。

マドラスの攻略が終了した後、ニホンとキャリファルニアから挟撃すると簡単に制圧することができるだろう。



進入手段を確保しよう



木馬攻撃要請

ドズルが、ガルマの仇である木馬にランバ・ラル隊を差し向けて、これを討つべきだと申し出てくる。

しかしこの作戦はザビ家の私怨に由来するものであり、戦略的には何の意味も持っていない。いくら歴戦の勇士でも、ろくに情報もない相手の追撃戦とあってはさすがに分が悪いだろう。

新型MSであれば、少しばかり状況も変わってくるのだろうが。

費用



いくらゲリラ戦に長じた彼らでも、木馬が相手となると戦は必ず至る



新型MS補給要請

ランバ・ラル隊を木馬に対し派遣すると、最初の戦闘で敗北したとの報告が入る。もしここでドムの開発が終了していれば、「連邦のMSの性能は高いが戦い方はまるで素人、新型のMSを補給してくれれば勝つことは可能」と、ドムの補給要請を申し出でくる。キシリ亞はこの作戦自体に不満を持っており、ここでも新型MSの有用な運用法を盾に反対してくる。ドムを送れば言葉通り木馬に勝利、ガンタンクとガンキャノン、それにホワイトベースを獲得し、ランバ・ラル隊全員の昇格が可能になる。しかし要請を断るとランバ・ラル隊は全滅してしまい二度と戻ることはない。ここはキシリ亞の意見は黙殺して補給要請を受けよう。史実のようにオデッサ基地でマ・クベにかすめ取られることはないが、キシリ亞の翻意は上がってしまうので注意。

費用

—



申し訳ありません
木馬の戦力は予想を上回り
我々は手痛いダメージを受けました

一度は敗北を喫したランバ・ラルは新型MSを要求する



より効果的な使い道があるはず
抱歉 ランバ・ラルへのドムの支給は
お取りやめ下さい

キシリ亞はランバ・ラル隊への新型MS供給には批判的。ランバ・ラルを助けるためにもNOを選択しよう



すまない！
ランバ・ラル隊にドム一個小隊派遣する
ドムならば 必ず木馬を倒せるハズだ！

ドズルはキシリ亞の反対を押し切る形でドムの補給を取りつける。これも部下を愛するがためだ



我々 ランバ・ラル隊は遂に
連邦の白いモビルスーツの擊破に成功し
木馬と2機のMSの奪取に成功しました

ラル隊はドズルの期待に応え、ホワイトベースとMS2機の奪取に成功した



黒い三連星全滅

情報部から木馬との交戦報告を受けた頃、キシリ亞は連邦の「オデッサ作戦」に関する情報をキャッチする。作戦に参加する部隊の中に、木馬が存在するとの情報をつかんだキシリ亞は、黒い三連星の派遣を進言してくる。戦略的に不安定な要素は、早く取り除くべきだと考えてのことだろう。

この進言を聞き入れた場合、木馬のオデッサ作戦への参加を防ぐことができると同時に、連邦のパイロット、マチルダ・アジャンも戦死する。しかし、「黒い三連星」ことガイア、オルテガ、マッシュの3兄弟も、木馬の反撃を受け戦場に散る。

オデッサ作戦の際にホワイトベース隊がいないと防衛が楽なのだが、優秀なパイロットを3人も犠牲にしてまで行う価値はないだろう。

中盤以降にキシリ亞から受ける提案は、聞き入れるとほとんどが裏目に出で失敗するうえに、戦死者の発生や外交関係の悪化などを伴う。

できることなら関わたくない存在である。

費用

—



木馬に黒い三連星を
差し向けると思うのですが
ぜひ許可を頂きたい！

木馬を攻撃するため、
キシリ亞は懐刀である黒い三連星の派遣を求めてくる



数ターン後、三連星の
死亡が確認される



閣下！ 偵察部隊の報告によると
黒い三連星が木馬の反撃によって
全滅しました！



黒い三連星全滅の報
を受けたキシリ亞は
ホワイトベースに何か
を感じ取った

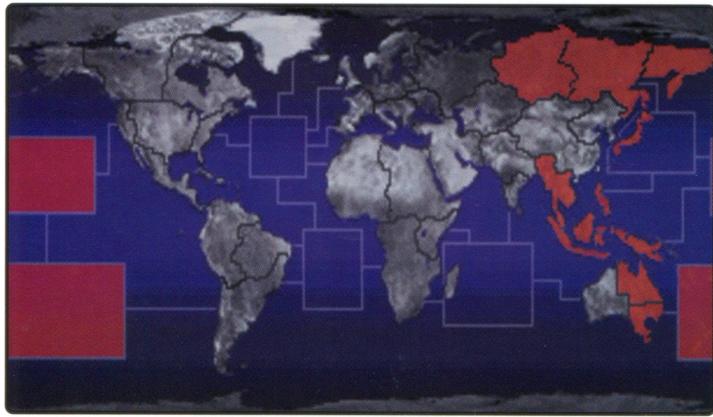
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ザンジバル



大気圏突入能力を持った機動巡洋艦。使い勝手がよい

ドム



移動力に優れた陸戦用重MS。量産して中盤の主力に

開発ユニット

目標ターン数

32ターン

1 ニホン攻略

2 インドシナ攻略

3 インドネシア攻略

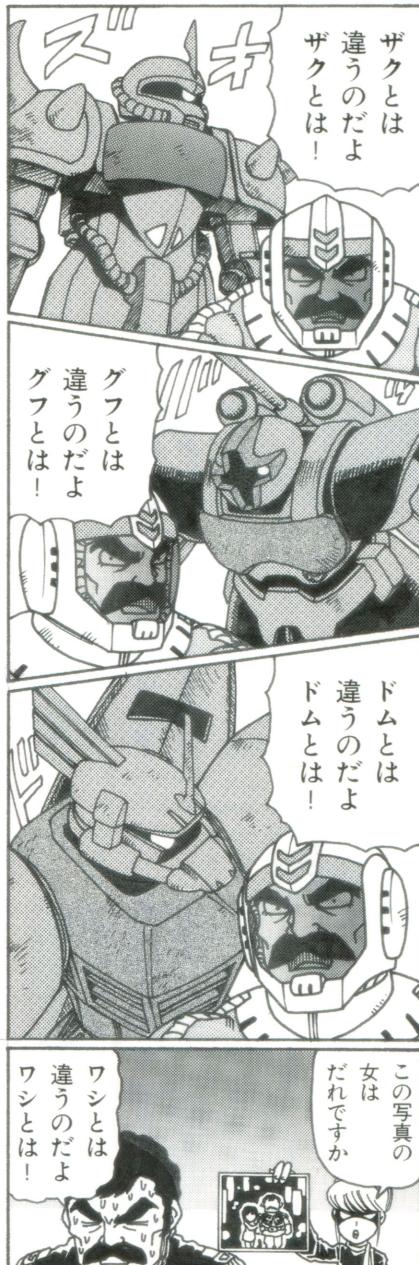
4 ハワイ攻略

5 トリントン攻略

6 タイヘイヨウ攻略

青い虚勢

画...藤井昌浩



Another Story

if...

ランバ・ラルが木馬を倒していたら

ランバ・ラル隊がホワイトベースを撃破して、ガンダム以外のMSとWB入手した場合、ジオンのMS開発に与える影響は大きいと思われる。特にガンキャノンが装備していたビームライフルの技術は連邦に後れを取っていた分野であった。この頃ジオンもビーム兵器の小型化に成功していたが、完成度の高いものを手に入れたことでゲルググなどのビーム兵器搭載型MSの開発は1ヶ月近く早まったかもしれない。



小型で強力、安定性に優れたビーム兵器は、当時は連邦にしかなかった

Mobile Suit GUNDAM
Character File 13ランバ・
ラル

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ジオン・ダイクンに仕えたジンバ・ラルの息子。ゲリラ戦に長けた特殊部隊「ランバ・ラル隊」を率いて、ホワイトベースを窮地に追い込む。

青い巨星の異名は、ルウム戦役時に乗っていたMS-05が青くペイントされていたことに由来する。部下からの信頼も厚い歴戦の勇士。

ホワイトベースの中で自爆し、最期を遂げる。

名セリフ

見事だな! しかし、坊主!
自分の力で勝ったのではないぞ! そのモビルスーツの性能のおかげだということを忘れるな!

ベルファスト攻略作戦



連邦の作戦を前にマ・クベが考えた作戦とは?

ベルファストの攻略には太平洋で活躍したズゴックを投入しよう。これ以降は活躍の場がないので使い捨てるつもりで構わない。水陸両用MSなので予想以上の働きをしてくれる。

この頃になると南米以外の大陸は、ほとんど攻略が終了しているだろう。まだ残っている拠点があれば、早めに制圧しておこう。さしたる抵抗は受けないはずだ。

戦略ガイド

Strategy Guide

オデッサ基地司令官

費用

—

オデッサ作戦に関する報告を受けると、キシリアがオデッサ基地の司令官にマ・クベを推薦してくれる。

どうやら彼は、オデッサ防衛の切り札を用意しているらしい。

最近のマ・クベからは、あまりオデッサに価値を感じていないような印象も受けるのだが…。



オデッサは最重要エリア



秘策の正体とは?

オデッサ作戦

費用

—

連邦は、ジオンに傾いた戦局を開きようと、オデッサ基地周辺で大規模な軍事行動を計画。オデッサに対する総攻撃が開始される。



連邦がオデッサで何かを企んでいるらしい

マ・クベの処分

費用

—

核を使用したマ・クベに対する軍法会議が開かれ、処罰するかどうかの選択に。処分を行わなければ第三勢力との友好度が下がってしまう。



核を使ったマ・クベに対する処分を決定

核攻撃

費用

—

キシリアの進言を聞き入れ、マ・クベをオデッサ基地の司令官に任命すると、防衛の際に核ミサイル(水爆)の発射を行う。オデッサは壊滅状態に陥り、南極条約に違反したこの行為に対して、各地から強い批判の声が寄せられる。



核での攻撃だった



オデッサがごと壊滅した



スパイ107号

費用

—

マッドアングラー隊を設立すると、民間人スパイから、ベルファストにて新型戦艦を発見したとの連絡が入る。さらに調査を進めると、それは木馬であることが判明、シャアはベルファストに対して攻撃をかける。



ベルファストに攻撃を行い、その隊にスパイ107号を木馬に潜り込ませ木馬の行き先を見極めます！

ベルファストの攻略を利用して木馬を追跡させるといつ作戦だ



マッドアングラー隊設立

費用

—

黒い三連星の全滅報告からしばらく経つとキシリヤから、諜報と破壊工作を主任務とする特殊潜水部隊設立の提案を受ける。許可を出すと、任務にはシャアとブーンが当たり、木馬の追跡およびジャブロー周辺の調査も同時にを行うことになる。期待通りの戦果を上げてくれるだろう。



提案があります。水中から黒い三連星の全滅報告を入手する特殊潜水部隊の設立を提案します

特殊潜水部隊を設立



この部隊の隊員には黒い彗星のシャアを推薦します
ご許可をお願いします

使うかどうかは悩みどころ



木馬追跡

費用

—

木馬に潜入したスパイから木馬がジャブローに向かうとの情報を入手。追撃を許可するとジャブローへの入り口を発見できる。これでベルファストを攻略することなくジャブロー攻略が可能になる。



追跡中の木馬の反応が消えました！
ここにジャブローの宇宙船用ドックがあると思われます！

木馬の追跡が成功し、本拠地・ジャブローの場所が明らかになっていく



ベルファスト攻略作戦

費用

5000

ジャブロー、ルナツー、ベルファスト以外の重要な拠点の制圧が完了すると「ベルファスト攻略作戦」が提案される。このになると連邦軍側もMSの量産体制が整っており、激戦になることは必至。兵器はもちろんだがパイロットと指揮官も出し惜しみせず、可能な限りの戦力を投入しよう。



ベルファスト基地の攻撃が可能です
「ベルファスト攻略作戦」を提案します！

攻撃準備が終了



ベルファスト攻略作戦を開始する！
目標はショーリバ「ベルファスト」だ
各員の一層の努力を期待する！

残す拠点もあと少し

Column / 会話集

カミーユ・ビダン

カミーユ

「大丈夫ですか？ 感じたんです。
エマさんが危険だって」

エマ

「馬鹿おっしゃい！」

カミーユ

「本当です。錯覚かも知れませんけど悲鳴をあげている様なエマさんが、ふわっと……」

エマ

「ごめん、カミーユ。

ありがとうございます。来てくれて助かったわ。
一緒に戦いましょう！」

エマ・シーン



星一号作戦の察知

費用

—

ベルファスト攻略作戦を発動した頃に諜報部の能力が高ければ、連邦艦隊がソロモン付近の宇宙域で大規模な軍事行動を計画しているという情報をキャッチする。早めに対応策を打っておこう。



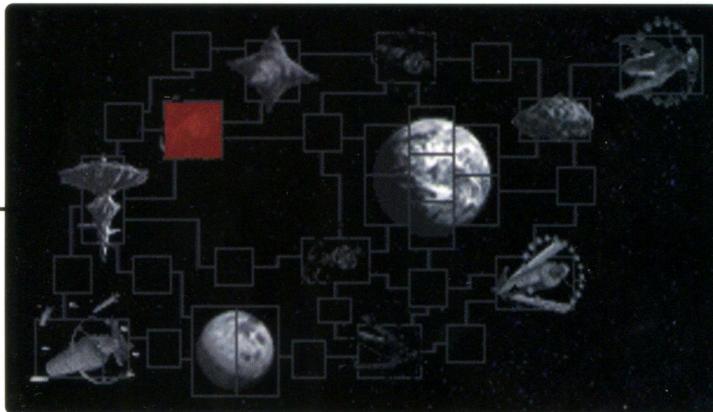
近日、連邦軍がソロモン周辺地域で大規模な軍事行動を行う可能性があるようです

相手の行動を察知し、ソロモンへと部隊を送り込んでおこう

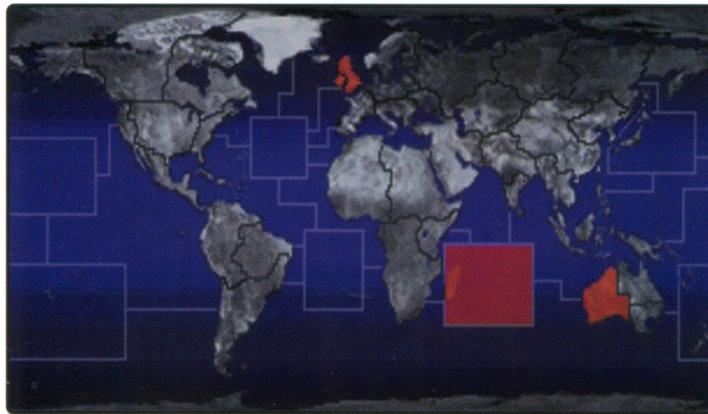
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ブラウ・プロ



NT専用MA。有線ビーム砲でオールレンジ攻撃が可能

リック・ドム



宇宙戦での主力MSとなる機体。機動に優れる

開発ユニット

目標ターン数 39ターン

1 ベルファスト攻略

2 オーストラリア-2攻略

3 インドヨウ攻略

4

5

6

指揮官

画...坂本つくね



Another Story

if...

ギャンが量産機になっていたら

量産機としてギャンが採用された場合でもジオンを有利にする材料にはならない。ギャンは格闘型MSであるが、MSの格闘戦には熟練を要するため、熟練パイロットの多くを失ったジオンにとって有効な兵器ではないのだ。新兵に無理にギャンを与えても、格闘戦に持ち込む前に撃墜されてしまうだろう。また、ピーキーな設計であるため拡張性や汎用性に乏しく、ザクのような多くの派生型の開発もされないと思われる。

ペズン計画5

優れた性能を有する機体の開発に成功した。

MS-15の性能を継承した高い白兵戦能力を維持しつつ、MS-14クラスの火力も併せ持っている。



前線では格闘戦用MSよりもガルバルディーのような万能型が好まれる

Mobile Suit GUNDAM Character File 14



マ・クベ

階級 ▶ 中佐

登場 ▶
機動戦士ガンダム

キシリアの右腕で、ヨーロッパ方面軍の司令官を任されている。キシリアがジオンの女王になることを望む。戦略に長けるが、策におぼれやすいタイプの策士。壺の収集が趣味で南宋と白磁をこよなく愛する。

テキサスコロニーでは、シャアの援助を断り単身ギャンで出撃してガンダムに敗れる。

名ゼリフ

このマ・クベ、キシリア様のためなら…
命など惜しくはありません
なんなりとお申し付け下さい

ルナツー攻略作戦



ルナツー攻略は始まりにすぎない

技術レベルをしつかり上げていれば、開発イベントが面白押し。NT研究や、それにともなう専用MAの開発など、資金も大量に消費するのでしばらくは貧乏暮らしが続うきそうだ。

地球の制圧は、ほぼ完了しているはず。これから少しの間、戦場は宇宙へと移っていく。ここから先は、高機動型ザクやリック・ドムにようやく活躍の場が回ってくることになるのである。主戦場となるルナツー周辺およびサイド1に忘れず配備しておこう。特に細かな戦略や戦術は必要ないが、連邦もMSの量産態勢が完全に整っているので、それなりの覚悟で臨まないと思わぬ大敗を喫してしまう。

戦略ガイド

Strategy Guide

連邦艦隊集結を察知

費用

—

連邦艦隊がソロモン付近に集結しているとの緊急連絡が入る。ついに、連邦の一の大反攻作戦「星一号作戦」が発動したのだ。直後サイド1に大艦隊が出現する。

これを撃破しないと本土決戦になる可能性が非常に高い。付近に駐留している部隊をすべて集めて対応しよう。



ソロモンに大軍が集結



連邦艦隊にデギンが向かう

ソーラ・レイ開発

費用

3000

基礎技術レベルが高いと提案される。密閉型コロニーを改造し、巨大なレーザー兵器を建造する計画。使用されるのはサイド3第三番パンチ・マハル。強力な破壊力を持つ兵器だが技術上の問題で、発射は1回に限られる。ベルファスト攻略前までには開発を終了させておこう。



開発を提案します。コロニーを改造し、全コロニーへの巨大レーザー砲を建造します



ソーラ・レイの開発が終了しました。機種上の問題からソーラ・レイは一回しか使用できません

使用回数は1回だけ

Play Back / 原作紹介

ソーラ・レイ

ジオン軍開発のスペースコロニーを改造した巨大レーザー発振器。ア・バオア・クー戦時に使用され連邦艦隊の3分の1を破壊した。このときギレンは連邦との和平交渉に向かったデギンをレビル艦隊ごと謀殺。このことがキシリ亞のギレン暗殺の直接的な原因となる。



臨界状態のソーラ・レイ。幅6kmのレーザーを発射する

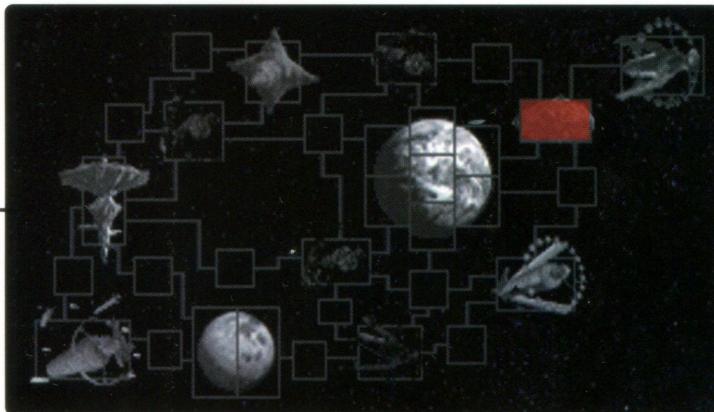


ゲル・ドルバ照準で発射されたソーラ・レイ

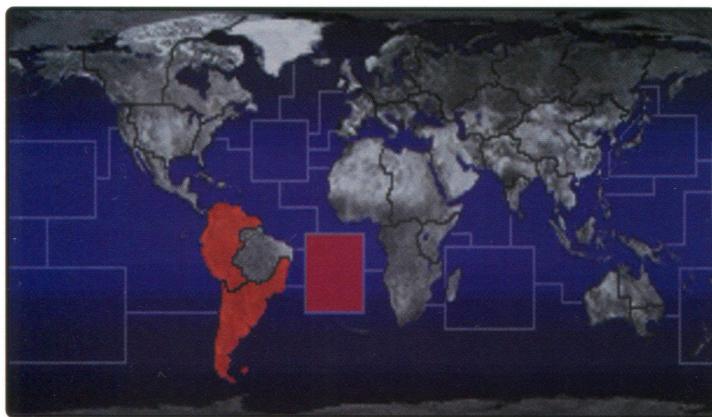
戦術ガイド

Tactical Guide

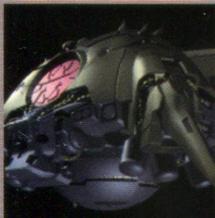
宇宙ルート



地球ルート



アプサラス



ジャブロー攻略用に開発された対要塞用試作MA

エルメス



ソロモンの悪魔と恐れられたジオンを代表するMA

開発ユニット

目標ターン数 47ターン

1 タイセイヨウ攻略

2 ルナツー攻略

3 ナンペイ-1攻略

4 ナンペイ-2攻略

5 —

6 —

資金

画...坂本つくね



Another Story

if...

キシリ亞を逮捕していれば

デギン死亡後キシリ亞を拘束した場合、ア・バオア・クー戦の指揮は最後までギレンが行ったと思われる。しかしいかに天才的な指揮官であっても連邦の物量作戦の前には敗北は避けられない。ア・バオア・クーの陥落が決定的になった時点で、ギレンは脱出すると思われるが、このときに連邦軍に狙撃されるかシャアに暗殺されるだろう。例えキシリ亞を逮捕してもザビ兄弟の死ぬ順番が変わるだけで終わりそうだ。



計算高いキシリ亞の性格からして、逮捕以前に何らかの手を打つだろう

Mobile Suit GUNDAM Character File 15



エギュ・デラーズ

階級 ▶ 大佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム0083／
スターダストメモリー

ザビ家親衛隊隊長。卓越した指揮能力を持つ。ギレンに心酔しており、志半ばで散った彼の意志を継ぐことこそ自らの使命と信じる。終戦から3年後にジオンの残党を指揮して連邦に宣戦を布告する。「星の屑」と呼ばれる作戦で、地球に対するコロニー落としを敢行。連邦に大きなダメージを与える

名ゼリフ

我が祖国が…

この宇宙に光をもたらす…その日まで
貴公の命、儂が預かった!

ジャブロー攻略作戦



最終決戦に対し兵士の士気も高まりをみせる

残る重要な拠点は、連邦軍の本拠地が存在するジャブローのみ。ここを制圧すれば第1部が終了する。ジャブローの攻略方法は、史実通りの「攻略作戦」、「コロニー落とし」によつて可能になる「降下作戦」、特殊任務用MSの開発を行うことで発動する「潜入作戦」の3種類があるが、どの作戦を行つても第2部の展開には影響しないで好きな方法で攻略しよう。

また、この時期には開発イベントが多発するので焦つて攻略してもあまり意味がない。できれば「ルビ」計画を実行し、ニコータイプ専用機を入手してからジャブロー制圧を完了したい。それまでの間に、第2部に備えて開発と生産を行つおこう。

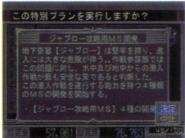
戦略ガイド

Strategy Guide

ジャブロー潜入作戦

費用 10000

アッガイの開発が終了していて重要拠点数が一定数に達すると提案される。そして、ジャブロー潜入作戦用MSの開発が終了すると実行できる。この作戦でジャブローに進入できるのはアッグ、ジュアッグ、アッグガイ、ジックの作戦用MSに限られるため、かなり厳しい戦いになることが予想される。



地下からジャブローへ進入



特殊なMSを開発しよう

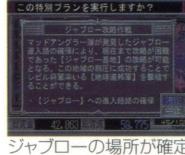
ジャブロー攻略作戦

費用 10000

シャア率いるマッドアンガーチー隊から報告が入るとジャブローを攻略することが可能になる。ベルファスト及びルナナーの制圧が不要なため、余計な戦力を割くこともなく早い段階でのジャブロー攻略が可能。連邦軍がMSの量産態勢に入る前に攻め入り、物量で押し切つてしまおう。



シャアの調査により



ジャブローの場所が確定

Play Back / 原作紹介

ジャブロー攻略戦

オデッサ作戦により地上で劣勢に立たされたジオンは連邦軍総司令本部ジャブローの攻略により戦況の巻き返しを図った。キャリフォルニアベースの戦力のほぼすべてを投入し、潜入工作が行われたが作戦は失敗。地球上でのジオン公国軍の敗北を早める結果に終わった。



ジャブローのゲートは分厚い金属製で侵入は難しい



岩盤破壊型ジャブロー侵入兵器として作られたアッグ



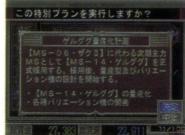
次期主力MSの開発

費用 5000

ザクに次ぐ新たな量産型MSとして、ギャンとゲルググのどちらかを量産化することが可能。ギャンは格闘能力に優れ、接近戦の攻撃力が高いが、派生形が少ないので難。対してゲルググは、史実での量産経緯もありバリエーションが豊富。好みの問題もあるが、第2部のこととも考えるとゲルググが無



開発部からMS-15「ギャン」を量産化する案と「ゲルググ」を量産化を切りたいと提案がありました
近距離型のギャンか



総合力のゲルググか



第二次ブリティッシュ作戦

費用 15000

ジャブローとルナツー以外の重要な拠点をすべて制圧するルナツー攻略作戦が提案され、ルナツー制圧が完了すると本作戦が実行可能になる。



ルナツー攻撃作戦の目的
第2次ブリティッシュ作戦を提案します！



デラースの発案により第2のコロニー落としを



EXAM計画

費用 3000

計画を発動すると、通常のパイロットが搭乗してもNT並みの動きを実現する機体の研究が始まる。研究用のNTの派遣をするとイフリート改が、派遣を断るとNTパイロットのマリオン・ウェルチが登場する。また、このイベントを深追いしそうとニムバスが行方不明になってしまう。



ぜひクラスト博士にNTを送ると
クラスト博士にNTを送ると



EXAMシステムが完成する



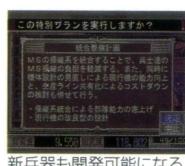
統合整備計画

費用 5000

一年戦争末期にはジオンのMSの種類と用途は多岐にわたり、それに伴い整備の煩雑さが増してきていた。



貴様の兵士たちに負担を減らすために
この特別な計画を提案します！



新兵器も開発可能になる



ルビコン計画

費用 3000

連邦がニュータイプ専用機の開発に成功したとの情報があり、それを奪取する計画が提案される。実行すると「サイクロプス隊」が結成され任務に当たる。作戦の成否は諜報部の能力に左右される。



この特別プランを実行しますか？
ルビコン計画

連邦の研究施設を潜入し、ニュータイプ用MSを開発するため【サイクロプス隊】の【ショターナー・ミニーヤ・ガラシア】および手伝の【ハーナード・ワズマン】を派遣する。なお、本作戦の成否は非常に困難であり、失敗の可能性がある。

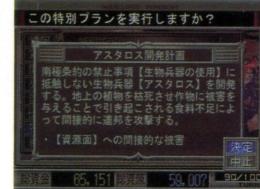
NT-1アレックスを入手するためサイクロプス隊を派遣する



アスタロス計画

費用 3000

南極条約に違反しない生物兵器の研究計画。回収に成功すると使用するかどうかの選択になる。使用すれば連邦の生産力を大きく低下させられるが、第三勢力との友好度は下がってしまう。

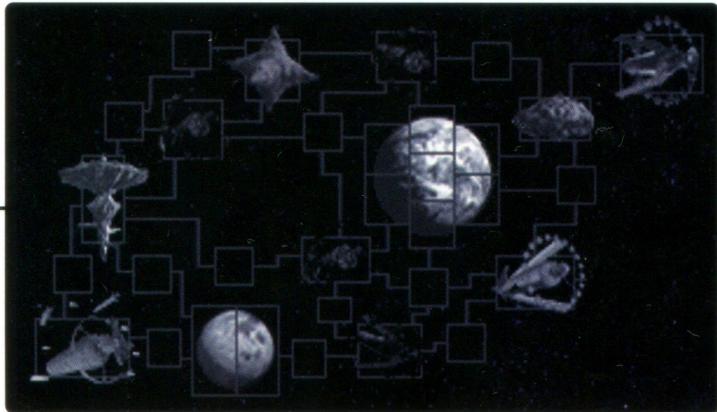


生物兵器を使い、
資源を半減させる効果を持つている

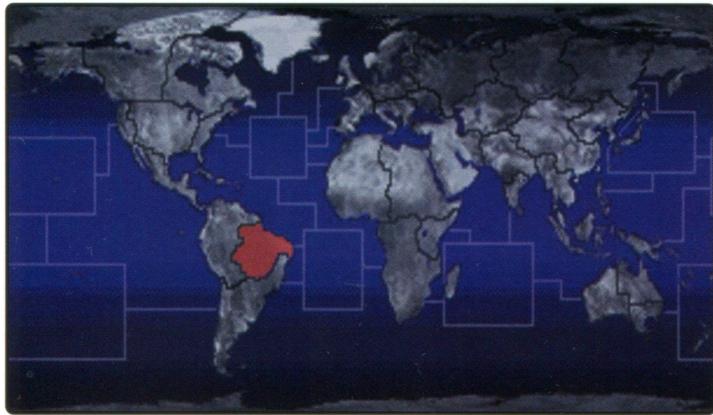
戦術ガイド

Tactical Guide

宇宙ルート



地球ルート



ガルバルディα



ガンダリウム合金を使用しているため耐久力も高い

ケンプファー



独語で、闘士の名を持つ強襲用試作重モビルスーツ

開発ユニット

目標ターン数

55ターン

1 ジャブロー攻略

2

3

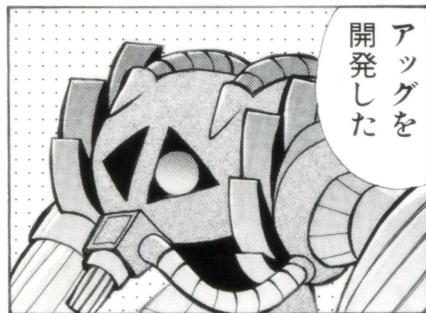
4

5

6

えっへん

画...坂本つくね



Another Story

if...

第二次ブリティッシュ作戦、
ジャブロー侵攻作戦を
実行していたら

史実ではア・バオア・ケー戦後もジオン艦隊の半数が残存していたといわれている。この戦力を統合できれば第二次ブリティッシュ作戦の決行は可能だろう。ただし、連邦艦隊も相当数が健在であるため、ジャブローへのコロニー直撃は難しい。ジャブローへ降下するにも、陸戦用MSと地球降下艇の不足でジャブローを陥落させるには至らない。以上の理由で、この時点での作戦行動はただの戦力消耗でしかないだろう。



ゲームのようにジオン圧倒的有利な状況でない限り、作戦の成功はなかろう

Mobile Suit GUNDAM
Character File 16

アナベル・ガトー

CV ▶ 大塚明夫

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム0083／
スターダストメモリー

一年戦争時はゲルグクに搭乗し、エースパイロットとして活躍。連邦からは「ソロモンの悪夢」として恐れられていた。

ア・バオア・ケー戦でデラーズに救われて以来、彼に忠誠を尽くす。星の屑作戦実行の際には、トリンント基地からガンダム試作2号機を強奪し、ソロモンに集結した連邦艦隊を強襲する。

名ゼリフ

再びジオンの理想を掲げるために
ソロモンよ 私は帰ってきた!

ガイア

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

「黒い三連星」のリーダー格。オルテガ、マッシュと組んだジェットストリームアタックは必見。

**ヴィッッシュ・ドナヒュー**

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム外伝(DC)

「荒野の迅雷」の異名を持つエースパイロット。全体的に能力が高く、特に射撃の腕はピカ一。

アイナ・サハリン

階級 ▶ 一般
登場 ▶
機動戦士ガンダム / 第08MS小隊

没落したジオン公国旧家の令嬢。兄、ギニアスが開発したMA・アプサラスのテストパイロット。

ガデム

階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

輸送船パapaの艦長だが、武器も持たずには旧ザクでガンダムに挑み、破れた。当然といえば、当然。

**エギュ・デラーズ**

階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

ザビ家親衛隊隊長。熱烈なギレン信奉者で、彼亡き後、その遺志を継ぎデラーズ・フリートを結成。

アカハナ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

偵察任務のアッガイでジャブローに潜入したパイロット。なぜだか、この人の認知度はかなり高い。

ガブリエル・ラミレス・ガルシア

階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0080/ポケットの中の戦争

ジオン公国軍特務部隊、サイクロプス隊の隊員。能力は並みだが、バンダナは似合っていないかも。

**エルラン**

階級 ▶ 中将
登場 ▶
機動戦士ガンダム

オデッサで地球連邦軍を裏切った將軍。ただ、裏切っても、裏切らなくても能力は低く、用なし。

アコース

階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ランバ・ラル隊に所属するパイロット。アムロのガンキャノンに撃墜された。能力は並みの下。

ガルマ・ザビ

階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザビ家の四男。国民からの人気が高く、公国の将来を担うとされた。シャアの陰謀により戦死。

**オルテガ**

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ジオンのエースパイロット部隊、「黒い三連星」の一員。耐久・格闘能力を始め、かなりの実力者。

アナベル・ガトー

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

「ソロモンの悪夢」と呼ばれたジオン公国のエースパイロット。その能力は半端じゃなく高い。

キシリア・ザビ

階級 ▶ 少将
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザビ家の長女。潜水艦隊・ニュータイプ部隊の設立など数々の重要な案件を提案する。能力も高い。

**カリウス**

階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

ガトーの部下で、一年戦争以来長年に渡り、ともに戦ってきたパイロット。それなりに優秀な人物。

アポリー

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士Ζガンダム

一年戦争以来のシャアの部下。ロペルトとともに彼をサポートした。後にエウゴに所属する。

コズン・グラハム

階級 ▶ 曹長
登場 ▶ 機動戦士ガンダム



ランバ・ラルの部下で、アコースとともに彼の脇を固める。能力的にも並みといったところ。

クラウレ・ハモン

階級 ▶ 一般
登場 ▶ 機動戦士ガンダム



ランバ・ラルの内縁の妻。民間人だが、常に彼と行動をともにした。戦闘能力もそこそこ高い。

ギニアス・サハリン

階級 ▶ 大佐
登場 ▶ 機動戦士ガンダム/第08MS小隊



没落したギニアス家復興のため、アブサラスの開発に尽力する。病弱な彼は、やはり耐久力=0。

コンスコン

階級 ▶ 少将
登場 ▶ 機動戦士ガンダム



チベ艦隊の司令官。ガンダムに大惨敗を喫した彼だが、実は無能ではない。意外と使えるのだ。

クランプ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士ガンダム



ランバ・ラルの副官。顔に似合わず意外と有能。MSに乗せても、戦艦の艦長に任命してもよい。

ギレン・ザビ

階級 ▶ 大將
登場 ▶ 機動戦士ガンダム



ザビ家の長男にしてジオン公国軍総帥。選民思想の持ち主で独裁者。当然、戦闘能力も最上級。

シャア・アズナブル

階級 ▶ 少佐
登場 ▶ 機動戦士ガンダム



「赤い彗星」の異名を持ち、文句のつけようもない能力値の高さ。ただ、よく失踪するのが困りもの。

ケリィ・レスナー

階級 ▶ 少尉
登場 ▶ 機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー



エースパイロットではないが、ガトーの戦友だけあり実績も豊富で、その腕前はエースに次ぐ。

クカルス・ドアン

階級 ▶ 曹長
登場 ▶ 機動戦士ガンダム



ザクで無人島を守りながら孤児たちと暮らしていた。格闘戦の腕は超一流。ただし、射撃は苦手。



*アイコンはキャラクターの操縦適性を表したものである

ムサイ : 戰艦

ザク : MS

デミトリー

階級 ▶ 曹長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

上司トクワンの仇を討つため、開発途中のMA・ザクロで出撃したが、ガンダムに撃墜された。

**ジョニー・ライデン**

階級 ▶ 大尉
登場 ▶
MSV

「赤い稻妻」と呼ばれたエースパイロット。真紅にカラーリングされた機体は、シャアのマネ!?

**シャリア・ブル**

階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

木星船団から徵用されたMA・ブラウ・プロのパイロット。万能な戦士でニュータイプ能力を持つ。

**トクワン**

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

MA・ビグロのパイロット。さすが、高速性能の機体を駆るだけあって、反応能力は高い。

**ジーン**

階級 ▶ 伍長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

史上初、MS同士による戦闘を行ったパイロット。彼の乗るザクは、ガンダムの前では歯が立たず。

**シュタイナー・ハーディ**

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0080/ポケットの中の戦争

サイクロプス隊の隊長。「ルビコン作戦」の指揮をとった。生え抜きの職業軍人で能力的にも優秀。

**ドズル・ザビ**

階級 ▶ 中将
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ザビ家の三男。兄や姉と違い、政治的駆け引きを嫌う生粋の武人。猛将として名を馳せた。

**スレンダー**

階級 ▶ 伍長
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ジーンとともにデニムの指揮下、「V作戦」始動中のサイド7に侵入し、調査を行う。能力は低い。

**シーマ・ガラハウ**

階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

謀略や裏切りをものともしないジョンの女パイロット。年増で性格は悪いが、能力は秀でている。

**ドライゼ**

階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

ガトーの強奪したGP02Aを回収したユーティンの艦長。風貌はまさに海の男だが、実力は…。

**デザート・ロンメル**

階級 ▶ 少佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム ZZ

一年戦争終結後、ザビ家の復興を信じ、8年間もサハラ砂漠に潜伏し続けたジョンのパイロット。

**シムス・アル・ババロフ**

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

もともと技術者出身のため、能力値は低い。NT専用MA・ブロウ・ブロの開発を手がけていた。

**トワニング**

階級 ▶ 大佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

キシリヤの副官。ジョン軍ではめずらしく、能力の低い指揮官。パパアにも乗せておこう。

**デニム**

階級 ▶ 軍曹
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ジーン・スレンダーを率い、サイド7を調査したザクの小隊長。能力は低いが、部下思いの一面も。

**シン・マツナガ**

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
MSV

名門マツナガ家の嫡男。機体は白くカラーリングされ、「白狼」の異名を持つエースパイロット。



マリオン・ウェルチ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム外伝(SS)

フラナガン機関所属のニュータイプの少女。クルスト博士によるEXAMシステムの開発に協力した。

パロム

階級 ▶ 中佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

ソロモン攻略戦で味方の救援に駆けつけた士官。能力的にはイマイチだが、艦隊の指揮を命じよう。

ドレン

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

シャアの副官。指揮官としての能力は少し心許ないが、ムサイの最も似合う男。

ミハイル・カミンスキ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0080/ポケットの中の戦争

ジオン軍の特務部隊、サイクロプス隊のメンバー。MS・ケンプファーでNT-1アレックスと戦った。

ビリィ・グラードル

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

ガトーの副官であり、ムサイの艦長。サラミスを多く沈めた実績同様、能力的には光るものがある。

ニムバス・シュターゼン

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム外伝(SS)

プライドが高くなりの自信家だがそれに違わず彼の能力は高い。特に格闘の技術は一級品。

ララア・スン

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

シャアに才能を見いだされたニュータイプの少女。MA・エルメスによるビット攻撃はまさに脅威。

フラナガン・ブーン

階級 ▶ 大尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

マットアングラー隊に所属するパイロット。水中用MA・グラブロを駆り、ガンダムを苦しめた。

ノイエン・ピッター

階級 ▶ 少将
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0083/スターダストメモリー

アフリカ戦線で活躍したジオンの将軍。一年戦争終結後もキンバライド鉱山で再起をはかっていた。

ランバ・ラル

階級 ▶ 中尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

「青い巨星」の異名を持つエースパイロット。彼の能力もさることながら、セリフにも注目を!!

マ・クベ

階級 ▶ 中佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム

キシリアの腹心でオデッサ基地の司令官。名セリフでおなじみのキャラだが、能力値も非常に高い。

ノリス・パッカード

階級 ▶ 中佐
登場 ▶
機動戦士ガンダム/第08MS小隊

没落したジオン公国旧家、サハリン家に仕えていた。ギニアス、アインナのためなら命も惜しまない。

ロベルト

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士Ζガンダム

同僚のアボリーとともにシャアの下で働くパイロット。寡黙な性格だが、その腕には信頼がおける。

マッシュ

階級 ▶ 少尉
登場 ▶
機動戦士ガンダム

エースパイロット部隊、「黒い三連星」の一人。射撃能力に優れ、負傷している片目が目印。

バーナード・ワイズマン

階級 ▶ 伍長
登場 ▶
機動戦士ガンダム 0080/ポケットの中の戦争

サイクロプス隊に配属された新米パイロット。腕は未熟だが成長力は高い。通称、バーニー。

マシュマー・セロ

階級 ▶ 大尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

ハマーン・カーンに絶対の忠誠をつくすネオ・ジオンの青年士官。全体的な能力は高い。

ユーリー・ハスラー

階級 ▶ 少将

登場 ▶

機動戦士ガンダム
0083/スターダス
トメモリー

アクシズ先遣艦隊の旗艦、グワルザンの艦長であり、艦隊司令。彼には安心して艦隊を任せられる。

ラカン・ダカラ

階級 ▶ 少佐

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

グレミー反乱時に地球をもらうという条件で彼に加担。気骨な武人で、能力も高い。

クスコ・アル

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
<小説版>

ララの後に見いだされたニュータイプ。ただし、腕前はララに比べて少し落ちる。

キャラ・スーン

階級 ▶ 中尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

失敗続きのマシュマーを監視するために登場した彼女。だが、彼女自身も失敗を繰り返す。

グレミー・トト

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

機動戦士ガンダム
ZZ

ザビ家の血を引くネオ・ジオンの青年士官。能力は高いもののルーに好意を抱いたのが運のつき。

強化人間-001(レイラ)

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

オリジナル



ジオンの強化人間その1。魅力・反応能力に優れる。

強化人間-002

階級 ▶ 少尉

登場 ▶

オリジナル



ジオンの強化人間その2。指揮・射撃・反応能力に優れる。

強化人間-003

階級 ▶ 曹長

登場 ▶

オリジナル



ジオンの強化人間その3。指揮・耐久・格闘能力に優れる。

強化人間-004

階級 ▶ 曹長

登場 ▶

オリジナル



ジオンの強化人間その4。格闘・射撃能力に優れる。



MS-0B TX

イフリート



資金 ▶ 1500
資源 ▶ 2500
装備バーツ▶
センヨウショットガン、バルカン、ヒートサーベル、タックル

グフと同様にMS同士の白兵戦に主眼を置いて作られた試作型重MS。飛び抜けた運動性能を誇る。

MAX-03

アッザム



資金 ▶ 2500
資源 ▶ 6500
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、アッザムリーダー

初期のMA。ミノフスキークラフトによる飛行が可能。これを開発すれば、他のMAの設計が早まる。

MS-11

アクト・ザク



資金 ▶ 880
資源 ▶ 1100
装備バーツ▶
ビームライフル、ヒートホーク、タックル

「ペズン計画」の一環として開発できる。マグネットコーティング技術により、運動性が向上した。

MS-0B TX

イフリート改



資金 ▶ 2300
資源 ▶ 3600
装備バーツ▶
Hコケットランチャー、ミサイルポッド、ヒートサーベル

クルスト博士が開発したEXAMシステムを搭載した初の機体。超高性能だが、疲労がたまりやすい。

アプサラス



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 4000
装備バーツ▶
なし

「アプサラス開発計画」の発動により開発される、飛行タイプのMA。実験機のため武装はない。

MSM-04

アッガイ



資金 ▶ 320
資源 ▶ 550
装備バーツ▶
ハンドバルカン、Hコケットランポッド、フレキシブルーム

ゴッグより低成本で生産できる上に、初期に開発できるMSとしては索敵力が高く、重宝する。

MA-06

ヴァル・ヴァロ



資金 ▶ 5200
資源 ▶ 8200
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、ビームガン、プラズマリーダー、アームクロー

ビグロやグラプロの発展形MA。アームクローとプラズマリーダーが接近戦で威力を發揮する。

アプサラスII



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 9000
装備バーツ▶
BGメガリュウシホウ

BGメガ粒子砲を装備し「砲撃」による複数攻撃を可能にした機体。耐久力や運動性もUPした。

EMS-05

アッグ



資金 ▶ 400
資源 ▶ 900
装備バーツ▶
レーザートーチ、オオガタドリル

ジャブロー攻略用MS。地下深くにあるジャブロー基地へ侵入するため、大型ドリルを装備している。

MS-06R04

宇宙用高機動試験型ザク



資金 ▶ 920
資源 ▶ 1420
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

ドムを宇宙戦用に改修するためデータを集めていた実験機だが、実は高い性能を持ったMS。

アプサラスIII



資金 ▶ 7500
資源 ▶ 12000
装備バーツ▶
BGメガリュウシホウ

耐久力や機動力をUPさせたアプサラスシリーズの最終形。射程距離の長い「砲撃」は強力無比だ。

MSM-04N

アッグガイ



資金 ▶ 720
資源 ▶ 1450
装備バーツ▶
バルカン、ヒートロッド、ヒートロッド

「ジャブロー攻略用MS開発作戦」による機体。両腕のヒートロッドを使い、接近戦得意とする。

MS-155

ギャン
(A・ガトー専用機)

X1



資金 ▶ 1820
資源 ▶ 2950
装備バーツ▶
シールドミサイル、ビームサーベル×2

A・ガトーの専用ギャン。彼が搭乗することによって、高い性能を発揮する、優れた機体。

MS-17

ガルバルディα

X3



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 1950
装備バーツ▶
ビームライフル、ビームサーベル×2

「ペズン計画」によって開発されたギャンの後継機。ゲルグの設計も取り入れられている。

MAN-08

エルメス

X1



資金 ▶ 6500
資源 ▶ 7500
装備バーツ▶
メガリウシホウ、ビット

フラガナン機関により開発されるNT専用MA。ビットによる攻撃は強力だが、NTの搭乗時のみ可能。

MS-155

ギャン
(シャア専用機)

X1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 2800
装備バーツ▶
シールドミサイル、ビームサーベル×2

赤くカラーリングされた「シャア専用ギャン」。シャアの適性に合わせて運動性が底上げされている。

MS-12

ギガン

X3



資金 ▶ 300
資源 ▶ 450
装備バーツ▶
180ミリホウ、120ミリホウ

「ペズン計画」で発案される対空防衛用の局地戦MS。コストが低く、終盤の拠点防衛用に使える。

-

ガウ

X1



資金 ▶ 1600
資源 ▶ 3200
装備バーツ▶
ビームホウ、バクダ

ジオン地上軍が誇る攻撃空母。3つのユニットを搭載できる。爆撃や対空支援にも威力を発揮する。

MS-155

ギャン
(ランバ・ラル専用機)

X1



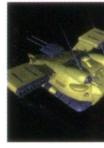
資金 ▶ 1850
資源 ▶ 3100
装備バーツ▶
シールドミサイル、ビームサーベル×2

ランバ・ラル専用の機体で、耐久力が高い「青い」ギャンだ。彼にはぜひ、これに乗ってもらいたい。

-

ギャロップ

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 4500
装備バーツ▶
シュホウ

ホバー推進により高い移動力を持つ小型陸戦挺。主砲の射程は3HEX。3ユニットの搭載が可能だ。

MS-13

ガッシャ

X3



資金 ▶ 740
資源 ▶ 1550
装備バーツ▶
ミサイルランチャー、ハンマーガン、クロ

「ペズン計画」により開発されたMS。陸戦用の支援MSだが、宇宙空間でも十分運用が可能だ。

MS-15A

ギャン
(量産型)

X3



資金 ▶ 700
資源 ▶ 1400
装備バーツ▶
シールドミサイル、ビームサーベル

量産化の際、若干性能は低下してしまっているが、格闘能力は高い。ただし、やはり火力は低い。

YMS-15

ギャン

X1



資金 ▶ 1600
資源 ▶ 2700
装備バーツ▶
シールドミサイル、ビームサーベル×2

次期主力MSの座をゲルググと争った機体。格闘性能は高いが、火力はシールドミサイルのみ。

-

ガトル

X5



資金 ▶ 40
資源 ▶ 135
装備バーツ▶
ミサイルランチャー、バルカン

MSの開発以前からジオン軍が配備していた宇宙戦闘機。安価のため、広く使っているのがよい。

MAM-D7

グラプロ

X1



資金 ▶ 4000
資源 ▶ 9000
装備バーツ▶
ギョライ、ブーメラン
ミサイル、クローカー

ビグロの設計思想を活かした水中用MA。単独でも高い対艦性能を誇り、潜水艦キラーとして使える。

MS-07B

**グフ
(マ・クベ専用機)**

X1



資金 ▶ 920
資源 ▶ 1800
装備バーツ▶
ハンドマシンガン、ヒートロッド、ヒートサーベル

パイロットの趣味が反映された華美な機体。武装はB型グフと同じだが、対空攻撃力が若干高め。

MS-15C

ギャンキャノン

X3



資金 ▶ 920
資源 ▶ 1850
装備バーツ▶
180ミリキャノン、グレネードランチャー、ピームサーベル×2

ギャンの欠点である火力不足を補うために開発された砲撃仕様の機体。支援効果は意外に高い。

MAM-D7

グワジン

X1



資金 ▶ 4500
資源 ▶ 12000
装備バーツ▶
シユホウ、フクホウ

ザビ家の一族が使用する大型戦艦。序盤の艦船としては驚異的な攻撃力、耐久力を誇る。

MS-07B3

グフ改良型

X1



資金 ▶ 1150
資源 ▶ 1900
装備バーツ▶
ガトリングホウ、グレネードランチャー、ヒートサーべル、ヒートロッド

B型の問題点を改修し、再設計した機体。結果、高性能を獲得したが、その分、生産に時間が…。

MS-07B

グフ

X3



資金 ▶ 390
資源 ▶ 760
装備バーツ▶
ハンドマシンガン、ヒートロッド

ザクに代わる主力陸戦MSとして開発。対MS戦に特に威力を発揮するヒートロッドを装備している。

YMS-14

**ゲルググ
(初期生産型)**

X1



資金 ▶ 5500
資源 ▶ 14500
装備バーツ▶
シユホウ

グワジン型に改修を加えた新型戦艦。耐久力、主砲の射程、威力など、攻守ともさらにパワーUP。

MS-07C

グフ重装型

X3



資金 ▶ 490
資源 ▶ 1150
装備バーツ▶
ハンドマシンガン×2、タックル

装甲を厚くし、両腕にマシンガンを内蔵した改良機。耐久力が高く、拠点防衛に力を発揮する。

MS-07A

**グフ
(先行量産型)**

X3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 720
装備バーツ▶
ザクバズーカ、クラッカー、ヒートホーク

ザクIIを白兵戦用MSとして再設計した機体。専用武器の開発が間に合わず、武装はまだザクバズーカ。

YMS-14

**ゲルググ
(初期生産型)**

X1



資金 ▶ 1500
資源 ▶ 2500
装備バーツ▶
ピームライフル、ピームナガナタ×2

ジオン軍で初めて、携帯式のピーム兵器で武装されたMS。高機動性が特徴で、汎用性も高い名機。

MS-07H

グフ飛行型

X3



資金 ▶ 530
資源 ▶ 750
装備バーツ▶
ジャイアントバズーカ、ハンドマシンガン

MSに飛行能力を持たせようと開発された試作機。ホバー走行が可能だが、その分、耐久力が低い。

MS-07B

**グフ
(ヒート剣追加)**

X3



資金 ▶ 390
資源 ▶ 760
装備バーツ▶
ハンドマシンガン、ヒートロッド、ヒートサーべル

ヒート剣を持たせることで、さらに接近戦を強化したタイプ。その分、やや運動性能が落ちている。

MS-14S

ゲルググ初期生産型

(ランバ・ラル専用機) ×1



資金 ▶ 1820

資源 ▶ 2950

装備バーツ▶

ビームライフル、ビームナギナタ×2

「青い巨星」ランバ・ラル専用の青いゲルググ。後のゲルググ・Mをもじる耐久力を誇る。

MS-14JG

ゲルググJ

(イエーガー) ×3



資金 ▶ 920

資源 ▶ 1800

装備バーツ▶

ビームマシンガン、ソクシャホウ、タックル

近距離からの攻撃が可能なゲルググ。「獵兵」との異名を持つ。ゲルググキャノンの開発が必要。

MS-14A

ゲルググ

(量産型) ×3



資金 ▶ 680

資源 ▶ 1300

装備バーツ▶

ビームライフル、ビームナギナタ

ゲルググの量産化を目指した標準の機体。耐久力は下がったが、高い運動性能は維持している。

MS-14E

ケンブファー

×1



資金 ▶ 2200

資源 ▶ 3500

装備バーツ▶

センヨウバズーカ、ショットガソ、ハジツアーファウスト、ビームサーベル

機動性、耐久力など、すべてに優れた強襲用MS。装備はすべて実弾なので、確実に相手を葬り去る。

MS-14C

ゲルググキャノン

×1



資金 ▶ 1650

資源 ▶ 2800

装備バーツ▶

ビームキャノン、ビームライフル、ビームナギナタ、Hミサイルランチャー

強力なビームキャノンでの遠距離射撃を可能にした派生型。支援部隊の指揮官機として使える。

MS-14F

ゲルググ・M

×3



資金 ▶ 750

資源 ▶ 1400

装備バーツ▶

マシンガン、ソクシャホウ、ビームサーベル、シールドコウゲキ

高機動型ゲルググから派生した海兵隊用の量産型ゲルググ。低コストで生産できる優良機だ。

MS-15B

高機動型ギャン

×1



資金 ▶ 2000

資源 ▶ 2500

装備バーツ▶

ソクシャホウ、シールドミサイル、ビームラングス×2

ギャンをさらにパワーアップさせた機体。高機動化の実現とともに、強力なビームラングスを装備した。

MS-14S

ゲルググ初期生産型

(シャア専用機) ×1



資金 ▶ 1750

資源 ▶ 2700

装備バーツ▶

ビームライフル、ビームナギナタ×2

シャア専用の赤いゲルググ。運動性能が高く、移動力も高機動型ゲルググ並みに高く設定されている。

MS-14Fs

ゲルググ・M

×1



資金 ▶ 1950

資源 ▶ 2950

装備バーツ▶

ビームライフル、ソクシャホウ、ビームサーべル×2

シーマのバーソナルカラーで塗装された専用機。普通の指揮官機より、運動性能がUPしている。

MS-15B

高機動型ギャン
(J・ライデン専用機)

×1



資金 ▶ 2200

資源 ▶ 2700

装備バーツ▶

ソクシャホウ、シールドミサイル、ビームラングス×2

「赤い稻妻」のギャンは徹底的に機動性を高め、エルメスやケンブファー以上の運動性を獲得した。

MS-14S

ゲルググ初期生産型
(A・ガトー専用機)

×1



資金 ▶ 1780

資源 ▶ 2800

装備バーツ▶

ビームライフル、ビームナギナタ×2

A・ガトーの専用機。彼の腕に申し分ない機体。耐久力、運動性ともにチューンが施してある。

MS-14Fs

ゲルググ・M
(指揮官用)

×1



資金 ▶ 1750

資源 ▶ 2800

装備バーツ▶

ビームライフル、ソクシャホウ、ビームサーべル×2

高機動型のスピードを維持しつつ、耐久力が底上げされた強襲用ゲルググ。指揮官用のチューン。

MS-06R-1

**高機動型ザク
(バズーカ)**

x3



資金 ▶ 580
資源 ▶ 870
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

攻撃力の高いザクバズーカを装備したバージョン。重量が増えた分、移動力は下がってしまった。

MS-14B

**高機動型ゲルググ
(S・マツナガ専用機)**

x1



資金 ▶ 1820
資源 ▶ 2850
装備バーツ▶
ロケットランチャー、ビームライフル、ビームナギナタ

耐久力の増加に主眼を置いてチューンを施した「白狼」専用機。若干運動性も向上している。

MS-15B

**高機動型ギャン
(S・マツナガ専用機)**

x1



資金 ▶ 2250
資源 ▶ 2950
装備バーツ▶
ソクシャホウ、シールドミサイル、ビームランス×2

ギャンの量産化に踏み切つければ、耐久力に優れる「白狼」専用機を開発することが可能。

MS-06R-1

**高機動型ザク
(マシンガン)**

x3



資金 ▶ 580
資源 ▶ 870
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

宇宙空間での高機動を可能にした宇宙戦用ザク(R-1)。運動性、移動力ともに大幅に向上了。

MS-14B

**高機動型ゲルググ
(黒い三連星専用機)**

x1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 2700
装備バーツ▶
ロケットランチャー、ビームライフル、ビームナギナタ

黒い三連星の主力にしたい高性能な機体。耐久性、運動性ともにかなり高い。

MS-15B

**高機動型ギャン
(黒い三連星専用機)**

x1



資金 ▶ 2230
資源 ▶ 2800
装備バーツ▶
ソクシャホウ、シールドミサイル、ビームランス×2

黒い三連星が健在ならば、ぜひビームランスによる「ジェットストリームアタック」を仕掛けよう。

MS-06R-1A

**高機動型ザク
(黒い三連星専用機)**

x1



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1450
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

R-1Aの加速性能をさらにUPさせた三連星専用の黒いザク。武装はもちろんザクバズーカ。

MS-06R-2

**高機動型ザク後期型
(J・ライデン専用機)**

x1



資金 ▶ 1300
資源 ▶ 1600
装備バーツ▶
ジャイアントバズーカ、ヒートホーク、タックル

高機動型ザク後期型(R-2)をチューンした機体。ドム用のジャイアントバズーカを装備している。

MS-14B

高機動型ゲルググ

x1



資金 ▶ 1600
資源 ▶ 2400
装備バーツ▶
ロケットランチャー、ビームライフル、ビームナギナタ

ゲルググを次期主力MSに選択していれば開発可能。高機動バッカバッカの搭載で機動性が向上した。

MS-06R-1A

**高機動型ザク改良型
(バズーカ)**

x3



資金 ▶ 620
資源 ▶ 900
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

R-1A型の武装変更バージョン。ザクバズーカを装備している。移動力は減るので使い分けが必要。

MS-06R-1

**高機動型ザク
(S・マツナガ専用機)**

x1



資金 ▶ 980
資源 ▶ 1530
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

R-1型のマツナガ専用機。装甲の強化に成功しなんとリック・ドム以上の耐久力を獲得していた。

MS-14B

**高機動型ゲルググ
(J・ライデン専用機)**

x1



資金 ▶ 1780
資源 ▶ 2550
装備バーツ▶
ロケットランチャー、ビームライフル、ビームナギナタ

増速用ブースターパックによりさらに機動性を高めた機体。黒と赤でカラーリングされている。

MS-06Z

サイコミュ試験用ザク

X1



資金 ▶ 950
資源 ▶ 1350
装備バーツ▶
Hメガリュウシホウ

フラガナン機関を設立がキーポイントの機体。NT用兵器「サイコミュシステム」を搭載した初のMS。

MS-05

**ザク
(バズーカ)**

X3



資金 ▶ 150
資源 ▶ 360
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

武装を攻撃力の高いザクバズーカにしたバージョン。その分、移動力は落ちる。防衛用に使おう。

コムサイ

X1



資金 ▶ 150
資源 ▶ 300
装備バーツ▶
キカンホウ

ムサイに搭載されている大気圏突入カプセル。大気圏下でも運用が可能で、機関砲を武装している。

MS-06R-1A

**高機動型ザク改良型
(マシンガン)**

X3



資金 ▶ 620
資源 ▶ 900
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

R-1の問題点を改良することでやや性能を向上させたR-1A型。R-1との能力的な差は大してない。

MS-05

**コムサイ
(ムサイ最終型)**

X1



資金 ▶ 250
資源 ▶ 450
装備バーツ▶
キカンホウ

ムサイ最終型に搭載された新型コムサイ。全体的に能力が底上げされていて、などない。

MS-05

**ザク
(マシンガン)**

X3



資金 ▶ 150
資源 ▶ 360
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

いわゆる旧ザク。ジオン軍が開発した初のMS。既存の兵器をあらゆる面で上回る性能を持っていた。

コムサイII

X1



資金 ▶ 200
資源 ▶ 350
装備バーツ▶
ガトリングホウ

ムサイ後期型用に搭載されたコムサイ。武装はガトリング砲。航空機相手なら十分戦える。

MS-05B

**ザク
(ランバ・ラル専用機)**

X1



資金 ▶ 570
資源 ▶ 1000
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

索敵能力を有している上に、後の高機動型ザクをしのぐほど耐久力を持つ、ラル自慢の愛機。

MSN-01

**サイコミュ
高機動試験用ザク**

X1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 1600
装備バーツ▶
Hメガリュウシホウ、ユウセンビームホウ

サイコミュ試験用ザクを高機動用に改修したMS。武装が強力なためNTが搭乗すれば実戦投入も可能。

MS-06R-2

**高機動型ザク後期型
(バズーカ)**

X3



資金 ▶ 860
資源 ▶ 1000
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

R-2型のザクバズーカ装備バージョン。攻撃力はUPするが、肝心の移動力が落ちてしまう。

MS-05

**高機動型ザク後期型
(マシンガン)**

X3



資金 ▶ 860
資源 ▶ 1000
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

R-1型の問題点を根本的に改修し、大幅な性能UPを図った機体(R-2)。コストが高いのが難点。

MSM-03

ゴッグ

X3



資金 ▶ 380
資源 ▶ 900
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、ギヨライ、クロー

1から設計された水陸両用MS。序盤の水中では無敵だが、上空からの攻撃には無力なのが痛い。

MS-06F

**ザクII
(J・ライデン専用機)**

X1



資金 ▶ 720
資源 ▶ 1050
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

ルウム戦役で戦果を上げたJ・ライデンが使用を許された専用機。機動性を大幅にUPした機体。

MS-06FZ

ザク改

X3



資金 ▶ 500
資源 ▶ 850
装備バーツ▶
ザクマシンガン、グレンエードヒートホーク、タックル

「統合整備計画」の発動により開発された機体。確かに性能はUPしたが、主流はすでにドムへど…。

MS-05B

**ザク
(黒い三連星専用機)**

X1



資金 ▶ 580
資源 ▶ 950
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

通常のザクの倍以上ある耐久力と、3倍以上の運動性能を持つ。武装はバズーカでも、移動力は高い。

MS-06F

**ザクII
(S・マツナガ専用機)**

X1



資金 ▶ 700
資源 ▶ 1200
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

シン・マツナガの愛機。「白狼」の名にふさわしく量産機の倍近い耐久力を持つ。運動性能も高い。

MS-06E

ザク強行偵察型

X3



資金 ▶ 350
資源 ▶ 370
装備バーツ▶
ガンカメラ×2、ヒートホーク

ミノフスキ濃度が高くても索敵が可能なガンカメラを搭載。敵の守備隊が少ない際に活用できる。

MS-06K

ザク・キャノン

X3



資金 ▶ 240
資源 ▶ 570
装備バーツ▶
180ミリキャノン、ザクマシンガン、ビッグガン

ザクII陸戦型をベースに開発された防空用MS。索敵能力を有し、高い対空攻撃力を持っている。

**ザクII
(スキウレ)**

X3



資金 ▶ 240
資源 ▶ 470
装備バーツ▶
スキウレホウ

拠点防衛用の移動砲座スキウレに搭乗したタイプ。遠距離からの強力な支援効果が期待できる。

MS-06V

ザクタンク

X3



資金 ▶ 100
資源 ▶ 270
装備バーツ▶
180ミリキャノン、3レンバルカン

壊れたザクIIとマゼラベースを合体させた再生機。1ターンで生産できるので大量生産が可能だ。

MS-06D

ザク・デザートタイプ

X3



資金 ▶ 270
資源 ▶ 630
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ミサイランチャー、ヒートホーク

砂漠はもちろん地上での移動力が抜群。索敵能力があり、量産が利く、かなり使える機体だ。

**MS-06F
ザクII
(バズーカ)**

X3



資金 ▶ 240
資源 ▶ 470
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

ザクマシンガンをザクバズーカに持ち替えたタイプ。攻撃力が上がった分、移動力が低下した。

MA-04X

ザクレロ

X1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 4850
装備バーツ▶
ビームホウ、ミサイル、シックルアーム

初期の試作MA。試作とはいえ、強力なビーム砲と、生産スピードの早さは、十分量産に耐えうる。

MS-06M

ザク・マリンタイプ

X3



資金 ▶ 220
資源 ▶ 450
装備バーツ▶
サブロックガン、Hバルカン

水中用MSの実験機としてザクを改造した機体。性能は悪いが対空攻撃は可能。ゴッグの護衛用か?

MS-06J

**ザクII陸戦型
(バズーカ)**

x3



資金 ▶ 260

資源 ▶ 500

装備パーツ▶

ザクバズーカ、ミサイルポッド、クラッカーハー、ヒートホーク

専用のクラッカーやミサイルポッドの上に、バズーカを持つことで攻撃力はかなりアップした。

MS-06S

**ザクII指揮官用
(ドズル・サビ専用機)**

x1



資金 ▶ 950

資源 ▶ 1480

装備パーツ▶

ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

装甲を強化して耐久力を上げるとともに、大型のヒートホークを装備し、格闘戦に特化したタイプ。

MS-06F

**ザクII
(マシンガン)**

x3



資金 ▶ 150

資源 ▶ 360

装備パーツ▶

ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

初期型(C型)から対核装備をはずし、改良された基本形。ここから様々なザクへと進化していく。

MS-06J

**ザクII陸戦型
(マシンガン)**

x3



資金 ▶ 260

資源 ▶ 500

装備パーツ▶

ザクマシンガン、ミサイルポッド、クラッカーハー、ヒートホーク

基本形のF型を地上戦用に再設計した機体。地上戦専用の武装を持ち、ドライとの合体が可能。

MS-06S

**ザクII指揮官用
(バズーカ)**

x1



資金 ▶ 900

資源 ▶ 1350

装備パーツ▶

ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

ザクマシンガンをザクバズーカに持ち替えたバージョン。移動力は低下している。

MS-06F-2

**ザクII
(後期生産型)**

x3



資金 ▶ 380

資源 ▶ 670

装備パーツ▶

ザクマシンガン、シュツルムファウスト、グレネード、ヒートホーク

ザクIIF型を強化し、耐久力や運動性能をUPさせた。ローコストだが、すでに時代はグフへ…。

MS-06J

**ザクII陸戦型
(マゼラトップ砲)**

x3



資金 ▶ 260

資源 ▶ 500

装備パーツ▶

マゼラトップホウ、ミサイルポッド

マゼラトップ砲の砲身を流用することで、遠距離から援護射撃をする援護型の武装が可能。

MS-06S

**ザクII指揮官用
(マシンガン)**

x1



資金 ▶ 900

資源 ▶ 1350

装備パーツ▶

ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

指揮官用にチューンされた強化型ザク。頭部の飾りと、索敵能力の追加がポイント。

MS-06FS

**ザクII指揮官用
(ガルマ・サビ専用機)**

x1



資金 ▶ 1050

資源 ▶ 1420

装備パーツ▶

ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル、H/バルカン

ガルマの操縦技術に合わせた特別仕様機。頭部に追加装備されているバルカン砲が特徴的。

MS-06C

**ザクII初期型
(シャア専用機)**

x1



資金 ▶ 680

資源 ▶ 1100

装備パーツ▶

ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

シャアが「一週間戦争」時に5隻の戦艦を沈めた伝説の機体。通常の3倍の運動性能を持っている。

MS-06C

**ザクII初期型
(核バズーカ)**

x3



資金 ▶ 220

資源 ▶ 520

装備パーツ▶

カクバズーカ

南極条約で禁じられた核兵器での武装。「第2次ブリティッシュ作戦」の発動で再開発が提起される。

MS-06S

**ザクII指揮官用
(シャア専用機)**

x1



資金 ▶ 1100

資源 ▶ 1350

装備パーツ▶

ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

耐久力は普通の指揮官機と大差ないが、シャア仕様ということでかなり機動力が高められている。

MSM-046

ジュアッグ

資金 ▶ 550
資源 ▶ 1200
装備バーツ▶
ロケットランチャー、タックル

X3

「ジャブロー攻略用MS開発作戦」による砲撃用MS。水中から陸上を狙撃できる唯一の支援MSだ。

MSM-07

ズゴック

資金 ▶ 620
資源 ▶ 850
装備バーツ▶
ハンドバルカン、ロケットラン、クロー

X3

水陸両用MSでありながら高い陸戦能力を有する。ゴックの耐久力とアッガイの機動力をを持つ名機。

MSM-075

**ズゴック
(指揮官用)**

資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2000
装備バーツ▶
クローバイス・ビーム、ロケットラン、クロー、トッシングクロー

X1

カスタムメイドにより、機動性と耐久力を大幅に向上させた司令官機。索敵能力も追加された。

MSM-075

**ズゴック
(シャア専用機)**

資金 ▶ 1400
資源 ▶ 2150
装備バーツ▶
クローバイス・ビーム、ロケットラン、クロー、トッシングクロー

X1

耐久力と運動性能の両方をUPさせた赤いズゴック。ジャブロー潜入時にシャアが使用した。

-

サンジバル改良型

資金 ▶ 4200
資源 ▶ 8500
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、フクホウ、キカソウ

X1

武装や運動性能が向上した。もともと高性能艦のため、大幅な変更点は見られない。

MS-06C

**ザクII初期型
(バズーカ)**

資金 ▶ 220
資源 ▶ 520
装備バーツ▶
ザクバズーカ、ヒートホーク、タックル

X3

武装をザクバズーカに持ち替えたバージョン。移動力は低下するので、状況により使い分けが必要。

MAN-02

ジオング

資金 ▶ 4500
資源 ▶ 6000
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、メガリュウシホウ、ユウセンビームホウ、Mメガリュウシホウ

X1

完成寸前までいっていたNT専用MS。NTの搭乗で無敵となる。頭部は脱出装置として使用可能。

MS-06C

**ザクII初期型
(マシンガン)**

資金 ▶ 220
資源 ▶ 520
装備バーツ▶
ザクマシンガン、ヒートホーク、タックル

X3

旧ザクをベースに開発された新型ザクで、耐久力をはじめ、全体的に性能が底上げされている。

**ジオング
(頭部バーツ)**

資金 ▶ 680
資源 ▶ 800
装備バーツ▶
Mメガリュウシホウ

X1

本体がやられると頭部だけが切り放され、そのまま戦闘の続行が可能。ただし耐久力は低い。

YMS-16M

**ザメル
(メルザ・ウン・カノーネ)**

資金 ▶ 2250
資源 ▶ 4500
装備バーツ▶
68センチカノン、ミサイルランチャー、パルカン

X1

遠距離からの強力な砲撃、ホバーによる高速移動、高い索敵能力と、かなり高性能の支援用重MS。

-

ジッコ

資金 ▶ 180
資源 ▶ 360
装備バーツ▶
ミサイルランチャー

X3

小型の突撃艇。ビーム兵器を無効化する攪乱膜が使用可能。実弾武装のMSと組めばさらに強力。

-

サンジバル

資金 ▶ 3500
資源 ▶ 7200
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、シユホウ、キカソウ

X1

ジオン軍初の大気圧突入、打上能力を持った機動巡洋艦。高性能艦だが、建造に時間がかかる。

ドダイ (ザクII陸戦型・搭載中)

x3



資金 ▶ 380
資源 ▶ 800
装備バーツ▶
ザクマシンガン、タ
イチミサイル

合体した状態なら移動力は高い
が、接近戦はできなくなってしまう。
攻撃時は分離しよう。

ドップ

x5



資金 ▶ 50
資源 ▶ 135
装備バーツ▶
ミサイルランチャー、
キカンホウ

主力戦闘機。索敵や対爆撃機で
活躍する。航空機の種類が少ない
ジオン軍にとっては貴重な戦力。

チベ

x1



資金 ▶ 1800
資源 ▶ 4800
装備バーツ▶
シュホウ、ミサイル

将官クラスが使用する重巡洋艦。
主砲の射程が長く、攻撃力もある
ので前線のMS支援に活躍する。

MSM-07E

ズゴックE

x3



資金 ▶ 900
資源 ▶ 1450
装備バーツ▶
ハンドビームカノン、
ギョライ、クロー、ツ
シンクロー

「統合整備計画」により、試験的
に開発されたズゴック。手足の改
装により機動力がUPした。

ドップ

x5



資金 ▶ 50
資源 ▶ 135
装備バーツ▶
ミサイルランチャー、
キカンホウ

ティベ

x1



資金 ▶ 2800
資源 ▶ 7200
装備バーツ▶
シュホウ、ミサイル

チベの改修艦だが、主砲の射程
と攻撃力が段違いに向上してい
るので、実戦ではかなり使える。

MSM-08

ゾゴック

x3



資金 ▶ 880
資源 ▶ 2000
装備バーツ▶
ワイドカッター、フレ
キシブルアーム

ジャブロー攻略用MSとして最後
に開発された格闘戦用MS。4体
の中でもっともタフな機体だ。

ドップ

(ガルマ・ザビ専用機)

x1



資金 ▶ 70
資源 ▶ 360
装備バーツ▶
ミサイルランチャー、
キカンホウ

ノーマルのドップより移動力と索
敵能力が高いことから、偵察要員
として部隊に混ぜておきたい。

ドダイ

x3



資金 ▶ 120
資源 ▶ 300
装備バーツ▶
タイチミサイル

地上攻撃用の爆撃機。陸戦型ザ
クやゲフと合体することもできる。
量産が可能で使いやすい。

MSM-10

ゾック

x1



資金 ▶ 1750
資源 ▶ 3500
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、フ
ォンメーザー

強力なメガ粒子砲を装備した水陸
両用MS。耐久力と移動力は高い
が、運動性能は低いので注意。

MS-09

ドム

x3



資金 ▶ 500
資源 ▶ 990
装備バーツ▶
ジャイアントバズー
カ、スプレッドビーム、
ヒトソード

ゲフ飛行型のホバー走行技術を
基に開発された陸戦用重MS。厚
い装甲と高機動性を両立させた。

ドダイ (ゲフ・搭載中)

x3



資金 ▶ 510
資源 ▶ 1060
装備バーツ▶
ハンドマシンガン、タ
イチミサイル

合体時の武装はハンドマシンガン
と対地ミサイル。耐久力は両方の
値を合わせた数になる。

MSM-10

ダブテ

x1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 9000
装備バーツ▶
シュホウ、キカンホウ

8体までユニットを載せられる大型
陸戦艇。移動力が低いので、拠
点防御に使用するのが無難。

MSM-03C

ハイゴック

×3



資金 ▶ 600
資源 ▶ 950
装備バーツ▶
ハンドビームカノン、
ギョライ、クローア

「統合整備計画」により、ゴックを全面改修した機体。耐久力は下がったが、機動力が倍増した。

RMS-106

ハイザック
(ビームライフル)

×3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備バーツ▶
ビームライフル、ミ
サイルポッド、ヒート
ホーク×2

ザクマシンガン改の代わりにビームライフルを装備したバージョン。移動力は下がってしまう。

ドロス

×1



資金 ▶ 5000
資源 ▶ 18000
装備バーツ▶
ビームホウ

超弩級の大型宇宙空母。15ユニットを搭載可能。ば抜けた索敵能力と耐久力を誇る移動要塞。

MS-09

ドム
(黒い三連星専用機)

×1



資金 ▶ 1180
資源 ▶ 2160
装備バーツ▶
ジャイアントバズーカ、スプレッドビーム、
ヒートソード

黒い三連星の代名詞的な機体。機動力をさらにUP、「ジェットストリームアタック」を可能にした。

RMS-106

ハイザック
(マシンガン)

×3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備バーツ▶
ザクマシンガンカイ、
ミサイルポッド、ビーム
サーベル×2

史実では一年戦争後、連邦軍がジオン軍の技術を取り入れて作った機体。ゲルググと同程度の性能。

MS-09G

ドワッジ

×3



資金 ▶ 620
資源 ▶ 1200
装備バーツ▶
ジャイアントバズーカ、スプレッドビーム、
ヒートソード

ドム系MSの最終量産型。耐久力、運動性、攻撃力などあらゆる性能が底上げされている。

MS-09

ドム
(ランバ・ラル専用機)

×1



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2500
装備バーツ▶
ジャイアントバズーカ、スプレッドビーム、
ヒートソード

ラルのパーソナルカラーである青で塗装された専用機。ドムの極限まで耐久力がUPされている。

RMS-106

ハイザック
(マシンガン)

×3



資金 ▶ 680
資源 ▶ 1150
装備バーツ▶
ザクマシンガンカイ、
ミサイルポッド、ビーム
サーベル×2

史実では一年戦争後、連邦軍がジオン軍の技術を取り入れて作った機体。ゲルググと同程度の性能。

MS-09H

ドワッジ改

×1



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 3350
装備バーツ▶
ビームカノン、スプレ
ッドビーム、ヒート
ソード

指揮官用にドワッジを改修した機体。専用装備のビームカノンによ
る遠距離からの狙撃は強力。

MS-09F/TROP

ドム・トローペン

×3



資金 ▶ 550
資源 ▶ 1050
装備バーツ▶
ラケーテンバズーカ、マシンガン、ヒ
ートサーベル

ドムを局地戦用に改造した機体。
ラケーテンバズーカなど、火力が
強化され、攻撃力がUPしている。

RMS-106CS

ハイザック・カスタム

×3



資金 ▶ 1000
資源 ▶ 1500
装備バーツ▶
ビームランチャー、
ビームサーベル×2

命中精度の高いビームランチャーを装備。さらに耐久力をUPした改
造機。強力な支援部隊となる。

MSN-02

パーフェクトジオング

×1



資金 ▶ 5800
資源 ▶ 8500
装備バーツ▶
Hメガリュウシホウ、メガリ
ュウシホウ、ユウセンビー
ムホウ、Mメガリュウシホウ

脚部を装着した完成形。宇宙戦
のみ使用可能だったジオングとは
違い地上での運用が可能となる。

MS-21C

ドラッヅエ

×3



資金 ▶ 450
資源 ▶ 720
装備バーツ▶
40ミリマシンガン、
ビームサーベル×2

ガトルのエンジンとザクIIのバ
ーツで作ったMS。コストの割に移動
力はあるが、能力はザク並み。

マゼラアタック

x5



資金 ▶ 60
資源 ▶ 150
装備バーツ▶
マゼラトップホウ、3
レンバルカン

砲塔部が分離、飛行可能という
画期的な戦車。戦闘車両として
も射程が長く、優秀な兵器だ。

ファルメル

x1



資金 ▶ 1250
資源 ▶ 3000
装備バーツ▶
シュホウ、ミサイル

ムサイのブリッジを改修した強化
艦。機動力が増しているほか、索
敵力が大幅にUPしている。

パプア

x1



資金 ▶ 400
資源 ▶ 1600
装備バーツ▶
キカンホウ

補給艦。ミノフキー粒子の散布
や物資の消費が激しいMSへの
補給が任務。武装はかなり貧弱。

マゼラトップ

x5



資金 ▶ 30
資源 ▶ 75
装備バーツ▶
マゼラトップホウ

戦闘機として考えればドップ以上の
攻撃力をと射程を持つ。物資が
少ないため、航続距離は短い。

**MAN-03
ブラウ・プロ**

x1



資金 ▶ 5500
資源 ▶ 8500
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、ユ
ウセンビームホウ

フランガン機関の提案で作られ
た、初のNT専用MA。サイコミュ
システムが使えば強力な機体。

**MA-08
ビグ・ザム**

x1



資金 ▶ 7500
資源 ▶ 16000
装備バーツ▶
カクサンビーム、BG
メガリュウシホウ

ジャブロー攻略用に開発された大
型MA。BGメガ粒子砲とフィール
ドを備え、攻守ともに完璧。

マゼラベース

x5



資金 ▶ 30
資源 ▶ 75
装備バーツ▶
3レンバルカン

武器は三連バルカンのみ。しかも
地上にいる敵しか攻撃できなくな
る。運動性能はやや上昇。

**RX-79BD-2
ブルーディスティニー
2号機(ニムバス専用機)**

x1



資金 ▶ 2300
資源 ▶ 3500
装備バーツ▶
マシンガン、Cミサイ
ル、Hバルカン、ビー
ムサーベル

ニムバスが連邦から奪ってきた
BD2号機をニムバス専用に改修
した機体。耐久、運動がUPした。

**MA-05
ビグロ**

x1



資金 ▶ 3800
資源 ▶ 7000
装備バーツ▶
メガリュウシホウ、ミ
サイル、クロー

MS以上の機動性を持つ宇宙用
MA。MSには遠距離から射撃。戦
艦にはクローによる攻撃が有効。

マッドアングラー

x1



資金 ▶ 2500
資源 ▶ 5200
装備バーツ▶
ギョライ、タイチミサ
イル

キャリオルニアベース占領時に
入手したM級潜水艦の改良型潜
水母艦。8ユニットが搭載可能。

**MS-10
ペズン・ドワッジ**

x3



資金 ▶ 1050
資源 ▶ 1800
装備バーツ▶
ジャイアントバズー
カ、ヒートソード

「ペズン計画」の発動により開発
されたドム系重MS。耐久力と攻
撃力が飛躍的に向上している。

ファットアンクル

x1



資金 ▶ 600
資源 ▶ 1450
装備バーツ▶
バルカン

物資運搬用の大型輸送機。3ユ
ニットが搭載可能。耐久力は低く、
前線には出さない方がよい。

ルッゲン



資金 ▶ 80
資源 ▶ 165
装備バーツ ▶
バルカン

x3

ジオン軍の偵察機。高い索敵能力を持っている。実戦能力はかなり低いので、運用に注意が必要。

ライノサラス



資金 ▶ 2000
資源 ▶ 3500
装備バーツ ▶
チョウキヨリホウ、アームマシンガン、ミサイルランチャー、キカンホウ

x1

地上軍が独自に制作した大型MA。長距離砲の命中率は低いので、ヴィッシュを搭乗させよう。

ムサイ



資金 ▶ 1100
資源 ▶ 3000
装備バーツ ▶
シユホウ、ミサイル

x1

ジオン軍の軽巡洋艦。コムサイを分離することで、地上へユニットを降下させることができる。

AGX-04

ガーベラ・テトラ



資金 ▶ 5200
資源 ▶ 5600
装備バーツ ▶
ビームマシンガン、ソクシャホウ、ビームサーベルx2

x1

サイサリスを開発しており、敵軍事産業との友好度が高いと開発できる高性能の宇宙戦用MS。

MS-14J

リケルグ



資金 ▶ 3000
資源 ▶ 3250
装備バーツ ▶
ビームライフル、グレネードランチャー、ビームサーベル、ミサイルポッド

x1

高機動型ゲルググの機動性をウイングバイナーによって倍増させた機体。抜群の運動性能を誇る。

ムサイ後期型



資金 ▶ 1300
資源 ▶ 3400
装備バーツ ▶
シユホウ、キカンホウ

x1

耐久力や武装の威力が向上しているムサイのバリエーション。耐久力が高いので防衛に向いている。

AGX-04

ガーベラ・テトラ改



資金 ▶ 5800
資源 ▶ 6300
装備バーツ ▶
ビームマシンガン、ソクシャホウ、ビームサーベルx2

x1

ガーベラ・テトラにさらに改修を加えた超高性能機。有能なパイロットを乗せれば無敵の強さ。

MS-09R

リック・ドム



資金 ▶ 500
資源 ▶ 990
装備バーツ ▶
ジャイアントバズーカ、スプレッドビーム、ヒートソード

x3

高機動試験型ザクのデータを基に、ドムを宇宙戦仕様に改修した機体。性能的には大差ない。

ムサイ最終型



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 3800
装備バーツ ▶
シユホウ、ミサイル

x1

武装の射程が伸び、攻撃力もUP。かなりの高性能艦だがコストは後期型と大差ない。お買い得だ。

AMX-002

ノイエ・ジール



資金 ▶ 10000
資源 ▶ 13500
装備バーツ ▶
メガリュウシホウ×2、ビームサーベル、アームクロウ

x1

ハーマンがもたらすアクシズの技術によって開発できる巨大MA。攻撃力、防御力ともに絶対的。

MS-09R-2

リック・ドムII
(ツヴァイ)

資金 ▶ 630
資源 ▶ 1200
装備バーツ ▶
ジャイアントバズーカ、シュツルムファウスト、ビームホウ、ヒートソード

x3

「統合整備計画」によって開発されたリックドムの改修機。耐久力が向上し、武装が強力になった。

ユーコン



資金 ▶ 1200
資源 ▶ 2500
装備バーツ ▶
ギヨライ、タイチミサイル

x1

キャリフォルニアベース占領時に入手したU級潜水艦に改良を加え、6ユニットを搭載可能にした。



ジオン公国軍一年戦争報告書

99ターン以内にジャブローを制圧

規定ターンである99ターン以内にジャブローを攻略すると完全勝利モードに入る。ジャブロー攻略を、ジャブロー潜入作戦、第二次ブリティッシュ作戦のどちらでクリアしてもストーリー的には問題はない。とにかく、99ターン以内にクリアすることを目指そう。

このモードで第2部に入ると、地球連邦軍の代わりにネオ・ジオンとティーターンズの両国と戦うことになる。ティーターンズを撃破するとティーターンズ・シロッコが、ネオ・ジオンを撃破するとエウーゴがそれぞれ出現する。



現オ 第2
じてオ部
いのジ
とス
テイタ
ーネス
時には
出ネ

100ターン以内に70%以上のエリアを制圧

規定ターン数を迎えた段階で、宇宙と地上の70%以上のエリアを制圧していると判定勝利モードになる。ジャブロー周辺までは制圧することができたが本拠地・ジャブローを落とすことができなかつた時、もしくは、ターン数が足らなくてジャブローまで攻めることができなかつた場合になりやすい。

第2部は引き続き連邦軍と戦うことになる。第2部スタートから10ターンが経過するとイベントが発生し、第三勢力が出現する。今までの選択肢によって出現する国家は変化する。



も騎 最初
じだ
くの10
なた
いだ
そ
れほど
戦闘

100ターン時に自軍の制圧エリアが70%以下

100ターンが経過した状態で制圧しているエリアが、全エリア中の70%以下だと判定敗北モードへと進んでいく。このモードでも第2部へと進むことができるため、かなり攻め込まれても平気である。

第2部がスタートすると連邦軍、エウーゴの両国と戦うことになる。第1部でかなり技術レベルを上げていないと、敵のMSに手も足も出なくなりやすい。第2部から技術レベルを挽回しようと思っても、戦線を維持するどころか反対に押し込められてしまうこともよくあることだ。

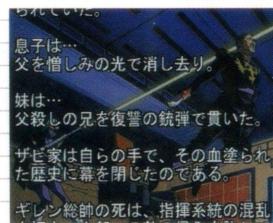


いつ、
う自軍
の勢力
に気を
かくた
めりつ

史実エンディング&ゲームオーバー

敵軍にジオンの本拠地であるサイド3を制圧されてしまうと強制的にゲームオーバーとなってしまう。この状態になってしまふと、第2部へと進むことはできず、やり直しを余儀なくされる。

また、順調にゲームが進んでも強制的にゲームオーバーになってしまう史実エンディングというモードが存在する。史実エンディングになってしまふとギレンがキシリ亞によって暗殺されるイベントが発生する。このあとは、アニメの原作と同様の結果となってしまうので注意が必要だ。



史実同様
に勝つ
ことは
できない
のだ
る



Mobile Suit GUNDAM

Gihren's Greed

"Blood of Zeon"

Chapter 5

THIRD FORCE ▶▶

第三勢力





ティターンズ 1

本拠地／グリップス2



ジャミットフ・ハイマン

地球連邦軍政府高官であり、ティターンズの総帥。ティターンズを私兵部隊とし、地球連邦の全権を我がものとする。地球上の人間を全滅させてでも、地球の再生を計ろうという野望を持ち、その計画を合法的に行うため、ティターンズを結成する。

一年戦争の終戦における連邦政府の軟弱な姿勢に對して、アースノイドからは強い不満の声が生じていた。そういった状況を背景に、旧公国軍ゲリラや、スペースノイドのテロリスト集団の撲滅を主任務として行動する連邦内の組織、「ティターンズ」が発足された。

地球は優れた軍人によつて統治されるべきであり、地球環境を汚染し続けるスペースノイドは地球から出て行くべきだとする彼らの主張はアースノイドたちに広く受け入れられ、以後急速に連邦内での勢力を広げていく。

当然のことながらこのような組織が民主的に機能するはずはなく、ティターンズの総帥であるジヤミットフ・ハイマンはいつしか独裁者と化す。以後スペースノイドへの弾圧をさらに強め、同時に連邦政府を形骸化させていく。

各地で強まる反連邦運動を押さえ込むために、テロ防止の名目で軍隊を送り、組織の壊滅を図る。

サイド7に「軍事

基地「グリップス2」

を建設したことにより、エウーゴとの

関係は急速に緊張を高める。



ストーリー

パイロットデータ

パイロットリスト

- ジャミットフ
- バスク・オム
- ジャマイカン
- ブラン・ブルターク
- モンシア
- ペイト
- ヤザン・ゲーブル
- ライラ
- アデル
- ジェリド・メサ
- カクリコン
- エマ・シーン
- プロト・ゼロ
- マウアー・ファラオ
- フォウ・ムラサメ
- ロザミア・バダム



フォウ・ムラサメ

ムラサメ機関が作り出した、4番目の強化人間。過去の記憶を取り戻すためサイコガンダムに乗り、ティターンズに協力する。



バスク・オム

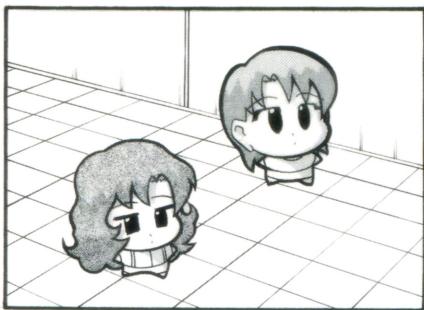
ティターンズの総指揮官。冷酷な権力主義者で、30パンチの毒ガス作戦の実行者。ティターンズは「選ばれた資質」という選民の思想を持つ。

下話が好きな女

画...神楽つな



ジャミトフ



モビルスーツ



Column / 会話集

レビル

レビル
「何を考えているのだジャミトフ
貴様のやっていることが、ギレンと同じだということが判らないのか!」
ジャミトフ
「地球が要求しているのだ!
地球圏に対して、やって見せねばならんのだよ!」

ジャミトフ



ティターンズ 2

本拠地／グリップス2



パプテマス・シロッコ

木星で養成されたニュータイプ。戦後の地球を支配するのは、ニュータイプの女性だと説き、己の理想のためにジャミットを暗殺し、ティターンズの全権を奪う。また、自らハンドメイドのMSを設計、開発する技術を持ち、優秀な戦略家でもある。パイロットとしても一流で愛機ジ・Oを操る。

ティターンズはルナツー畠域にグリップス2と曰ア・バオ・ア・クーを集結させ、宇宙軍事拠点「ゼダンの門」を完成させる。そしてエウーゴの拠点と思われる月面都市や「ローラー」を攻撃、NBCG兵器やローラー爆弾も投入して全滅作戦を展開する。

エウーゴもこれに対抗しMS部隊を出動させ、各地で小規模な戦闘がくり返されていた。

そのころ地球圏に帰還したアクシズの存在を脅威に感じたジャミットはゼダンの門にてハーマーンと会見する。しかし互いの不信から同盟交渉は決裂し、三つともえの戦乱状態に入する。

そして、ティターンズの掌握をもくろむ「木星帰りの男」パプテマス・シロッコは、混乱に乗じてジャミットの暗殺に成功。分裂寸前だったティターンズをまとめ上げ、新たな指導者として迎えられる。

シロッコはアクシズと歩調をあわせ、当面の敵であるエウーゴに襲いかかる。



優れたニュータイプであり、MSの設計者としても卓越した才能を持つシロッコは、ジユピトリス内で開発した新規型MSを投入し、エウーゴを徐々に追いつめていく。

**ス
ト
リ
リ
I**

パイロットデータ

パイロットリスト

- シロッコ
- ブラン・ブルターク
- モンシア
- ペイト
- ヤザン・ケーブル
- ライラ
- アデル
- ジェリド・メサ
- カクリコン
- レコア・ロンド
- マウア・ファラオ
- フォウ・ムラサメ
- ロザミア・バダム



ジェリド・メサ

ティターンズのエースパイロット。マウアとともにシロッコ隊に参加。いくつかは自らの手で、ティターンズを掌握するという野望を抱いている。

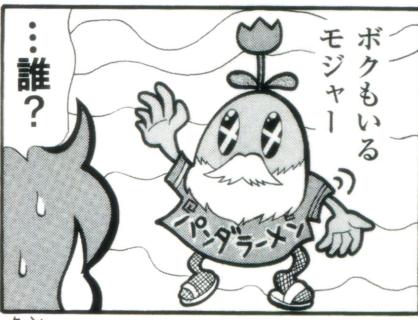


レコア・ロンド

元エウーゴのパイロット。ジュピトリスに潜入した際、シロッコのニュータイプとしての力に惹かれ、そのままティターンズへと転身する。

共倒れの男

画...神楽つな



知らん

モビルスーツ



PMX-003

ジ・〇

ジュピトリス製重MS。シロッコが自ら設計し、作り上げたMS。サイコミュの一種であるバイオセンサーを搭載している。

Column / 会話集

シロッコ

シロッコ

「君には魂の安らぎが必要だ。」

「君の心は傷ついている」

「私の所に来るべきだ」

レコア

「魂の安らぎ?」

シロッコ

「そうだ。君は強い女を演じるしかなかった。疲れを癒す場所が欲しかった」

レコア

「まるで見たようなことを仰る。」

「私はあなたの様な男を

「待っていたのかもしれません」

レコア



デラーズ・フリート

本拠地／イバラノゾノ



エギュ・デラーズ

元ザビ家親衛隊隊長。一年戦争終戦後、地球圏に残存するジオン将兵をまとめ上げ「デラーズ・フリート」を結成する。彼の「星の屑」作戦は綿密にして大胆なプランで、その発想・行動力は特筆に値する。原作では、連邦と通じていたシーマによって殺害されている。

「ソロモンよ、私は帰ってきた！」
として3年のときが過ぎた。
連邦の馬鹿どもめ、自らかづくり
出した核の炎に焼かれるがよい
散ったギレン総帥の無念を晴らすため
今、ジオンの残光が最後の輝きを放つ。

作戦名は「星の屑」。ガンダム試作2号機を強奪し、「コンペイトウ（旧ソロモン）」で4年ぶりに行われる連邦艦隊の観艦式を襲撃しようというのだ。

ア・バオア・クーにアベル・ガトーの姿もあった。
そして、3年のときが過ぎた。
暗礁海域に建設された要塞基地「茨の園」で、連邦に対する復讐の機会をうかがっていた「デラーズ」がついに動く。

デラーズは、ギレンがキシリヤに暗殺されたことを悟る。生き延びてギレンの意志を継ぐことが自分の使命だと信じ撤退を決意。残存艦隊を率いて戦場を離脱する。の中には、「ソロモンの悪夢」

ヘー通の報告が届く。

ギレン総帥戦死。

とき、0079年12月31日。ジオン軍最終防衛ライン、宇宙要塞ア・バオア・クーは連邦艦隊の総攻撃を受けていた。

艦隊を率いて必死の防戦を行う「デラーズ」の元

ヘー通の報告が届く。

ギレン総帥戦死。



とき、0079年12月31日。ジオン軍最終防衛ライン、宇宙要塞ア・バオア・クーは連邦艦隊の総攻撃を受けていた。

艦隊を率いて必死の防戦を行う「デラーズ」の元

ヘー通の報告が届く。

ギレン総帥戦死。

パイロットデータ



シーマ・ガラハウ

独特のサディスティックな言動と行動が目立つが、指揮官・MSパイロットとしては優秀な士官。「志を持たぬ者」とはデラーズの言。



アナベル・ガトー

一年戦争当時「ソロモンの悪夢」と連邦に恐れられたドズル麾下のエースパイロット。大義のためならばすべてを捨てができる生粋の軍人。

パイロットリスト

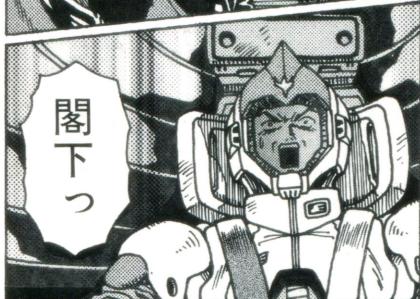
- ノイエン・ピッター
- エギュ・デラーズ
- シーマ・ガラハウ
- ドライゼ
- アナベル・ガトー
- ケリィ・レスナー
- ビリィ・クラードル
- カリウス

デラーズ・フリート万歳!

画...藤井昌浩



ガトーヨ!!

ワシの尻を
踏み越えて
行け!!

閣下つ



だめだこりや

しかし、
この機体には
足がないので
あります！

モビルスーツ



AMX-002

ノイエ・ジール

アクシスからデラーズ・フリートに
提供されたモビルアーマー。大口径ビームと格闘用クローラーフィードをも備えた強力無比な機体。

Column / 会話集

ガトー

デラーズ

「我が祖国が

この宇宙に光をもたらす

その日まで

貴公の命、儂が預かった！」

ガトー

「その日まで

私の命、お預けいたします」

デラーズ



エウーゴ

本拠地／ラビアンローズ



ブレックス・フォーラ

元連邦政府議員の士官。ジャミト・ハイマンの設立したティーターンズの活動を危険視し、スノイドへの風当たりは日増しに強くなつていつた。元地球連邦要人ブレックス・フォーラは、この政府の政策に見切りをつけ、反地球連邦組織政府運動・エウーゴを設立。地球での地道なゲリラ活動を続けていた。

一年戦争終結後、反ジオンの声は根強くスペー
ソニードへの風当たりは日増しに強くなつていつ
た。元地球連邦要人ブレックス・フォーラは、この政
府の政策に見切りをつけ、反地球連邦組織政府
運動・エウーゴを設立。地球での地道なゲリラ活
動を続けていた。

そんな中、ジオンの残党勢力であるデラーズ・フ
リーートが「星の屑」作戦を実行に移す。この作戦
中、コロニー落としが敢行されるにあたり、連邦政
府は新しい軍部組織ティーターンズを発足させる。
しかし、ティーターンズは当初の目的とははずれ、大
将・ジャミトが私利私欲のために軍を動かし、己
の力を誇示するだけの組織に成り下がつていた。

秘密裏に活動していたエウーゴは、クワトロ・バジ
ーナの助力を得てアナハイム・エレクトロニクス社
の協力を取りつける。アナハイム社をハックにつけ
たエウーゴは、ティーターンズへの対抗とス
ペースノイドへの保護政策を打ち出し、
急速に勢力を増加させていった。

宇宙世紀008
7年3月2日。エウ
ーゴは、ある男との
運命的な出会いを
迎えるのだった：

スペースノイドを救ったため戦
いが今、始まる



ス
ト
リ
ー
リ
ー

パイロットデータ

パイロットリスト

- ブルックス
- ブライト・ノア
- ヘンケン
- アムロ・レイ
- スレッガー・ロウ
- クワトロ・バジーナ
- リュウ・ホセイ
- アボリー
- ロベルト
- カイ・シデン
- ハイト・コバヤシ
- セイラ・マス
- レコア・ロンド



クワトロ・バジーナ

シャア・アズナブルのもう一つの名前。
本来は、連邦と地球圏の動向を探る
ため偽名を使いつけていたが、戦
乱の中心へと巻き込まれていく。

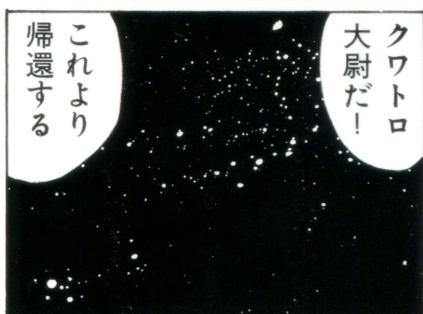


カミュー・ビダン

ティーターンズへの反感からエウーゴに
身を投じた若者。家庭環境の影響
である意味屈折した人格ではある
が、非常に強力なニュータイプ。

逆襲のシャア

画...坂本つくね



モビルスーツ



MSZ-006

Zガンダム

カミーユ・ビダンが設計に携わった可変機構搭載のMS。多彩な武装と高い機動力で、同世代の他MSの追随を許さない高性能な機体。

Column / 会話集

カミーユ

カミーユ
「僕はどうしたら良いんです?」「僕がパイロットになって何になります」
クワトロ「魂を、重力に引かれて飛ぶことが出来ない地球の人々の魂を」
カミーユ「関係ないでしょ! 僕には。
だったらあなたはなぜ軍人なんですか?」
クワトロ「他に食べる方法を知らんからさ。
だから未だに嫁さんも貰えん」

クワトロ



正統ジオン

本拠地／グラナダ



キシリア・サビ

突撃機動軍の司令官を務めるサビ家の長女。早くからニュータイプの存在を認識し、フルナガン機関を設立する。ドズルとは異なり、武人ではなく戦略家である。自ら信じるジオンを立ち上げるために、兄であるギレンを殺害し、ジオンの実権を手中にする。

元来キシリアとギレンは兄妹仲がよいわけではなく潜在的な政敵として互いに反目しあっていた。このような事態を引き起こす火種はいくらでも存在していたのである。

そして、ギレンが弟のガルマの死を戦争目的のプロパガンダを利用して、父親であるデギン公までをも国家に害を成す存在として闇に葬り去ったことで、キシリアの兄に対する疑惑は一気に確信に変わつていった。

これ以上ギレンと志をともにすることは不可能と考えたキシリアは独立を決意。

正統ジオンの名を掲げ、直轄地でもあった月面基地グラナダを本拠地とし、ギレンに対して宣戦布告を行う。

キシリアの反乱に付き従う者は、マ・クベ、トワーングといった腹心たちの他に、自らが創設したニュータイプ部隊のみで構成される。

元連邦でスパイ容疑がかかるいたエルラン、赤い稻妻など意外なほど多い。さらに元連邦でスパイ容疑がかかるいたエルランまでもが加入している。

伊達に年をくつてゐるわけではないようだ。人脉は驚くほど広い。



ストーリー

パイロットデータ

パイロットリスト

キシリア・サビ	ララ・スン
エルラン	トクワン
トワニング	アカハナ
マ・クベ	ミーシャ
シャア	マリオン・ウェルチ
バロム	デミトリー
シャリア・ブル	ガルシア
ガイア	バーニィ
ブーン	
シュタイナー	
ジョニー・ライデン	
ニムバス	
オルtega	
マッシュ	
シムス	
クスコ・アル	



ララ・スン

シャアにニュータイプとしての能力を見出された少女。シャアとともに正統ジオン軍に参加し、ニュータイプ部隊の中核となる。



シャア・アズナブル

父を殺害した、サビ家に対しての恨みはあるが、キシリアの思想には賛同できる部分があるため、正統ジオン軍への参加を決意する。

ほのぼのな女

画...神楽つな



モビルスーツ



MAN-OZ

ジオング

ジオン軍のニュータイプ専用MS。両腕のビーム砲が本体から分離し、有線操作による全方向からのオールレンジ攻撃を行う。

Column / 会話集

キシリ亞

キシリ亞
「キャスバル坊やと戦うことになるなんて、あきれる前に笑ってしまうよ!」

キャスバル
「そのキャスバル坊やにやられても笑っていることができますか、キシリ亞様?」

キャスバル



新生ジオン

本拠地／ニューヨーク



ガルマ・ザビ

ザビ家の四男。末子のためか、素直で鷹揚な性格をしており、ジオン公国では人気の高い「アイドル」的な存在。シャアの裏切りにより、命を落とす。軍人としては、実戦経験の少なさゆえか、その才能を活かし切れずにいたようだ。前髪を指に絡めるクセがある。

ガルマはこの戦争にたいした意義を感じていなかつたのではないだろうか。「戦場で勳功を立て、兄や姉に自分を認めてもらいたい」という気持ちや、士官学校で同期だったシャアに対する焦りのようものは感じられるが、いまひとつ「戦争」というものを真正面から受け止めていない印象を受ける。

しかし、いかが彼も、自分たちの始めた戦争に巻き込まれて何の罪もない人々が犠牲になつていくことに疑問を覚え始める。よくできた兄や姉に対する「シンプレックス」の手で終わらせるべきなのではないかと思うようになった。

そして、ドズルの後押しと国民からの圧倒的な支持を受け、ガルマはついに起つ。

ガルマは、このとき想国家を築くことを望んでいたのだ。国民は、このときの末子とともに理想を待っていた。ザビ家の末子とともに理想を望んでいたのだ。今はまだなくともよい。

髪を伸ばしてみたところで、君はまだだままだ坊やなのだから。

ドズル、シン・マツナガを従え、ガルマがついに立ち上がった

ストーリー

パイロットデータ

パイロットリスト

- ガルマ・ザビ
- ドズル・ザビ
- コンココン
- デザート・ロンメル
- ドレン
- ランバ・ラル
- ガデム
- シン・マツナガ
- クラウレ・ハモン
- クランプ
- ククルス・ドアン
- デニム
- アコース
- コズン
- ジーン
- スレンダー



シン・マツナガ

ジオン公国の名家「マツナガ家」の嫡男。「白狼」の異名をとるエースパイロットで、白くカラーリングした専用機で戦場を駆ける。



ドズル・ザビ

ザビ家三男にして最強の軍人。豪放磊落にして家族思いの人物。兵の信望も厚い。原作の「やらせはせんぞ」というセリフはあまりにも有名。

こだわる男

画...神楽つな



ガルマ

左舷に
エウーゴの
艦隊です！

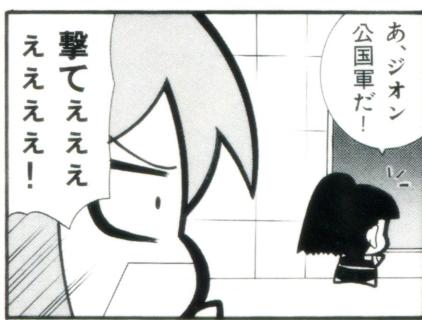


右舷から
連邦軍が
出現！

聞いこん
のかコラ



さらに左舷から
なにやら
メチャ悪そーな
巨大生物が！



あ、ジオン
公国軍だ！

ええええ
撃てえええ

嫌いなんだね。

モビルスーツ



MA-08S

ザビ家専用ビッグ・ザム

機体前部に紋章が施されたザビ家専用カスタム。さらに強力になったBGメガ粒子砲を装備している。まさに移動砲台。

Column / 会話集

ドズル

ドズル

「ガルマ！ ここはオレが食い止める！
お前は下がっていろ！」

ガルマ

「いいえ。ドズル兄さんだけを危険な目に遭わせるわけにはいきません。私も戦います」

ドズル

「ここは戦場だ！オレのことを兄と思うな。部下として扱え！
そうでなければ、この戦いに勝つことなどできん」

ガルマ



ネオ・ジオン

本拠地／グラナダ



キャスバル・レム・ダイクン

父・ジオン・ズム・ダイクンの意思、ジオニズム（各サイドを、それぞれ独立国家化させるという思想）を受け継ぎ、新たにネオ・ジオンを設立する。シャア・アズナブルの名を捨て、再びキャスバル・レム・ダイクンの名を襲名する。

宇宙世紀0080。連邦軍との「一年戦争」はジオンの勝利により終結。その勝利により、ギレンの独裁政権は、ジオンが提唱するジオニズムを大きく歪めスペースノイドによる地球管理の正統性、選民思想を国民に植えつけようとした。さらに、政策に反対する旧ジオン派への弾圧を強化していく。そしてついにときが動く。

ジオン共和国を私利私欲で動かすザビ家を肅正するため、正統なるジオニズムを受け継ぐ、キャスバルがネオ・ジオンを決起させる。もちろんその思想は、亡き父と同様、スペースノイドの真の自立である。だが、キャスバルは、父の志を受け継ぐとともに、ニュータイプのが二ニュータイプとして生きる道を模索するのだった。

成される。そして今、ザビ家に對し、宣戦布告が



ストーリー

パイロットデータ

パイロットリスト

- キャスバル
- シャリア・ブル
- ドレン
- ブーン
- クスク・アル
- ララ・スン
- アカハナ
- マリオン・ウェルチ
- アボリー
- ロベルト
- デニム
- ジーン
- スレンダー



セイラ・マス

キャスバルの妹。本名アルティニア・ソム・ダイクン。父の思想を受け継いた兄に協力すべく、ネオ・ジオン軍へと赴く。

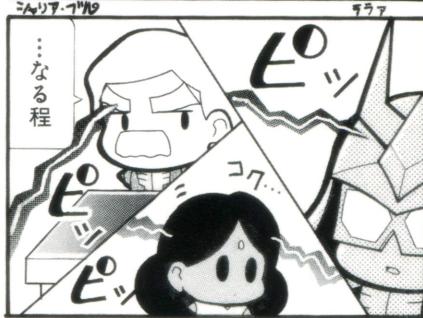


シャリア・ブル

ギレンがキシリヤの研究を探るため、派遣したNT。キャスバルの掲げるニュータイプ思想に大いに共感を頂き、参戦する。

ネオジオン

画...神楽つな



モビルスーツ



Column/会話集

キャスバル

キャスバル
「アルティシア 戦いは危険だ。
下がっていてくれ」
セイラ
「私は昔のアルティシアではないわ。
私だって父さんの望みを叶えるために
戦いたい。」
わかって、兄さん」
キャスバル
「強くなったな アルティシア」

セイラ



アクシズ

本拠地／アクシズ



ハマーン・カーン

アクシズのマハラジャ・カーンの娘で、アクシズ軍の指揮官。圧倒的なカリスマと政治手腕により、1人でアクシズをまとめ上げている。また、自身も強力なニュータイプである。ただ、あまりにも強すぎる彼女は、孤独になる宿命を背負っている。

ス
ト
ー
リ
ー
リ

一年戦争末期、公国軍艦隊の一部は連邦に下ることをよしとせず、アステロイドベルトに存在する資源採掘用の小惑星基地「アクシズ」に逃亡していた。そのなかには、ザビ家の血筋を唯一残す、ドズルの娘ミネバと、その母ゼナも含まれていた。

3年後、指導者であるマハラジャ・カーンとゼナが死亡する。二日後、指導者不在を重く見たシャア（彼もまたアクシズに落ちのびていた）の推薦によりマハラジャの娘であるハーマンがその跡を継ぎ、ミネバの攝政に就任する。彼女はそのままれつたカリスマ性によって、またたく間にアクシズを掌握し、ザビ家再興のための軍備増強を行っていく。そしてさらに4年後、熱核バルス推進機を使い小惑星帯から移動してきた宇宙要塞・アクシズは、ついに地球圏にその姿を現す。

それは、エウーゴとティターンズの争いに乗じて、ザビ家の名の下に全住民に対しねオ・ジオンの再興を宣言する。

宇宙世紀0008年2月29日、ハーマンは、地球圏の全住民に對しねオ・ジオンの再興を開ける。

ここに、第一次ネオ・ジオン戦争が幕を開ける。

は、人類の未来に何を見るのか



パイロットデータ

パイロットリスト

- ハマーン・カーン
- ユーリ・ハスラー
- デザート・ロンメル
- ラカン・ダカラ
- マシュマー・セロ
- キャラ・スーン
- グレミー・トト



マシュマー・セロ

ハマーン麾下の指揮官・パイロットで、騎士道精神にこだわるロマンチスト。ハマーンを崇拝しており、MSパイロットとしてはかなり優秀。



グレミー・トト

ザビ家の系譜に連なる出身で、自分こそザビ家の後継者としてふさわしいと考えている。パイロット・指揮官としての技量は高いとはいえない。

悩む女

画...神楽つな



モビルスーツ



AMX-004

キュベレイ

アクシズで開発されたニュータイプ専用MS。多数のファンネルが装備された高性能機で、ハーマーンの専用機というイメージが強い。

Column / 会話集

ハーマーン

ハーマーン

「シャア

「私に力を貸してくれないか?
ザビ家を再興し、その上で世界の事を
共に考えよう」

シャア

「ああ

「私に出来ることなら
協力させてもらおう」

ハーマーン

「シャア 頼りにしているよ」

シャア

隠し要素

隠しメッセージを発見!!

このCDには、通常のプレイでは聞くことのできない隠しメッセージが隠されていることが判明した。しかも、ただのメッセージではなくドラマ仕立てになっているのだ。

隠しメッセージの聞き方は、CDの2トラック目を再生するだけ。これでギレンたちの会話を楽しむことができるぞ。ただし、彼らのメッセージ通り、CDが破損する恐れがあるので注意だ。

DISC 1

レビル将軍とエルラン中将の会話が収録されている。内容はゲームCDをオーディオ機器で再生しようとするレビルをエルランが必死に説得しているというもの。あまりにも執拗にやめさせようとするエルランをレビルは

ジオンのスパイではないかという疑いをかけるのだった。

それにもしても赤い彗星シャアにライバル心を燃やすレビルというのも滅多にお目にかかるものではない。

DISC 2

ザビ家の兄弟たちの会話が収録されている。オーディオ機器でジョンの系譜をプレイするという壮大な計画(?)を兄弟たちに話すギレン。

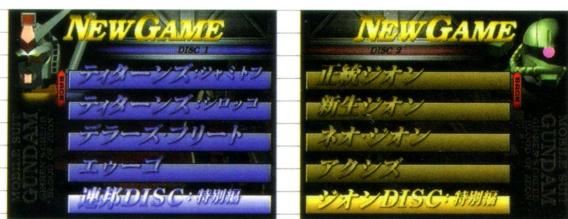
ドズルとキシリ亞はその計画を止めにかかるが、親の七光りではないことを証明したいガルマだけはやる気満々。だが、ギレンはPSでゲームをすることを決断するのだった。

そして、最後はギレンの決めゼリフで終了。「ジーク、ジョン!!」

隠しモードを発見!!

隠しメッセージに続き、隠しモードがあることが判明した。現在のところ詳しい出現条件は分かっていないが、それぞのDISCに1種類ずつ特別シナリオが入っているらしい。

内容は史実とはまったく関係ない番外編という位置づけ。バッく見の印象では、おまけパロディという感じだが、中身はしっかりと作られている。これをプレイしてこそ、真のギレンフリークである。



「華麗なる戦い」というタイトルのついたストーリー。ゲームに登場する女性キャラが勢揃いしている。

「デギンの憂鬱」というタイトル通り、ザビ家の兄弟たちが三どもえの争いをするというもの。

隠しユニットを発見!!

連邦・ジオン軍では開発することができないユニットがいることが判明した。今わかっているのは以下の5種類。これらは第2部で登場する第三勢力でしか開発すること

できない。下の機体のほとんどはガンダムの影の主人公である彼のものである。



ジムII
(ティターンズ仕様)



リック・ドム
(キャスバル専用)



ガンダム
(キャスバル専用)



リック・ディアス
(クワトロ専用)

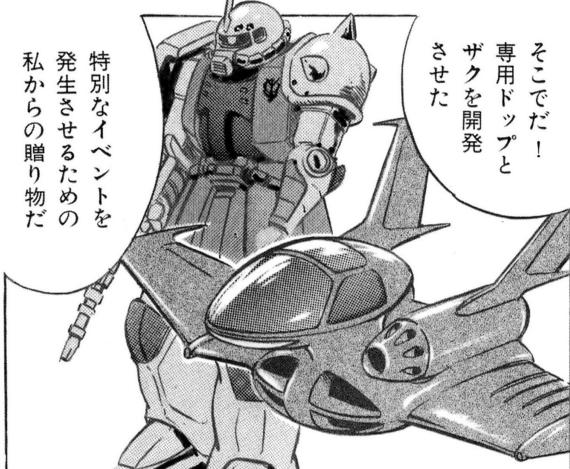
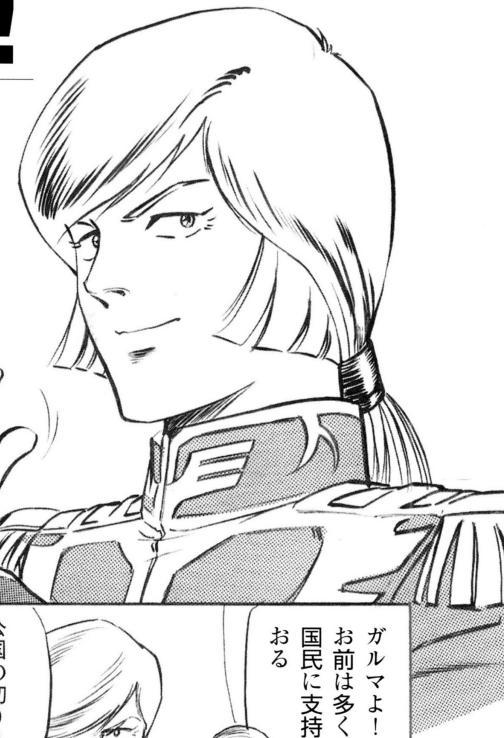


百式

ガルマ、立つ！

やいた 克政

ガルマ・ザビ
彼は国民に最も
愛されていた





ボソッ
誰もが
考えそうな
事……

キシリアツ

兄上も意外と
甘いようで



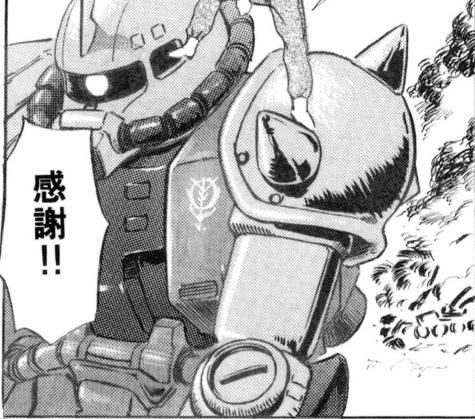
我が一族は絶対権力を
手中にできるというもの

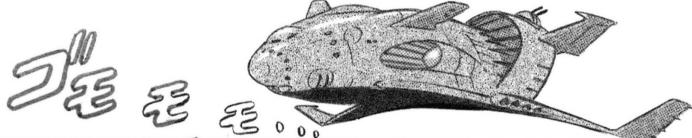


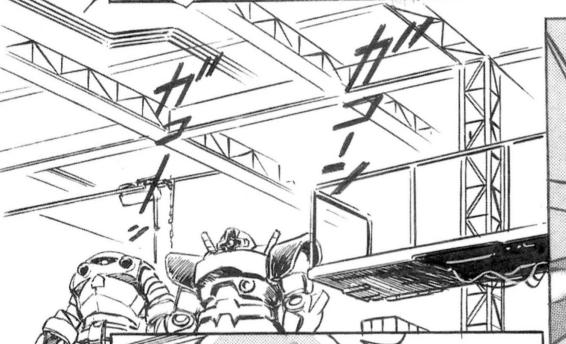
どの道MSでの
実戦経験の少ない
ガルマの事だ

国葬イベントが
行われる確率は
高——いッ!!









オタク以外
居まい！

このザクが
ガルマ専用ザクを
赤くペイントした
ものだと気づく者は

クククツ

クソツ
ドップで
出る！

次のターンで
私の専用ザクを
量産しておけ！

今日は右舷が
やる気がないから
丁度いい

対空ミサイル
発射！

血迷つたか？!
補充コマンドを
してないのか？

一機だと？

左舷前方
ドップ一機！

ブライトって
妙なところに
細かい…

ダメッ

よしッ！
これで国葬が
できる！！

恨むなら
父君を恨み
たまえ…

私の桧舞台だ

イベントだ！！
イベントの用意を
しろ！

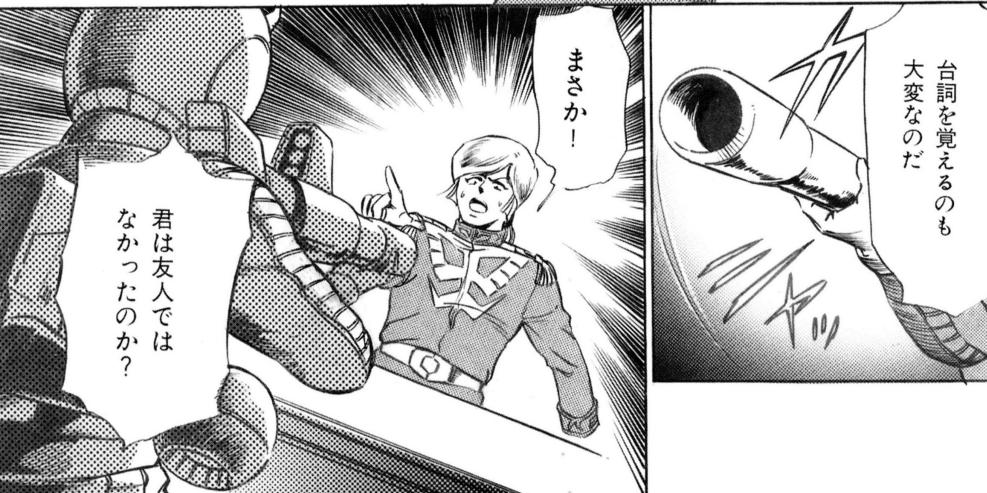
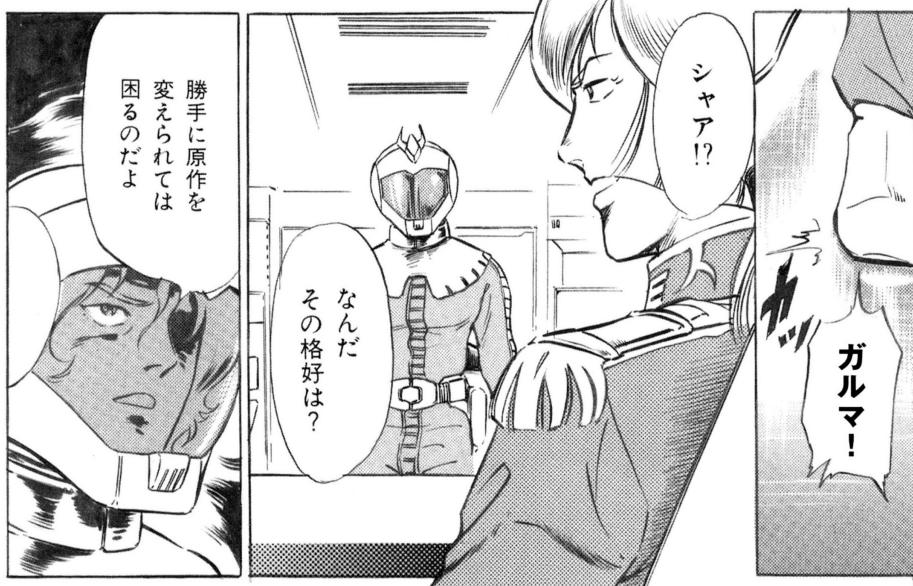
ムービーは
長めになッ！

勝手に人を
殺すな！

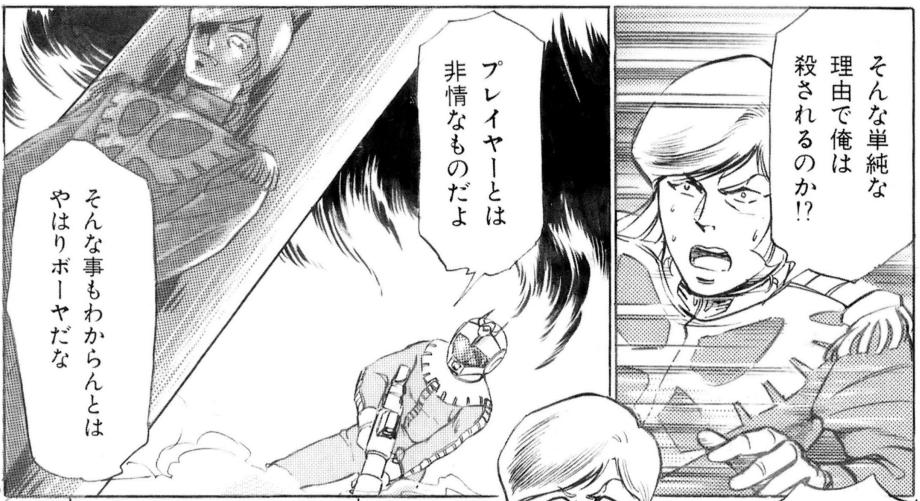
ガルマよ
安らかに
眠れ……

バカヤローツ
新生ジオン
モードだ！！









その数日後、
ガルマ・ザビを中心と
する新生ジオン軍が
設立された

しかし、なぜか
ジオン公国軍だけに
猛烈に襲いかかった

その理由は――

君の目で
確かめてみよつ

用五口角刀牛說

宇宙連邦政府に対し、1月3日。ジオン公国は同時にサイド=1・2・4に奇襲を布告した。そしての戦闘は1月10日まで続いたため、「一週間戦争」の戦闘は1月10日まで続いたため、「一週間戦争」と呼ばれている。新兵器モビルスーツとNBC兵器、N=核、B=生物、C=化学の使用により、サイオン軍は圧倒的に戦局を掌握。さらに、サイド軍の「コロナ=ティアンド・ティッシュ」を地球上の連邦軍本部「シヤコロー」に落とす「リティッシュ作戦」が発動されたことで、連邦政府は最大の危機を迎える。しかし、連邦の必死の作戦は阻止され、「コロナ=ティアンド・ティッシュ」は南太平洋へと落ちた。その結果、最終的にこの一週間の戦闘で、約30億もの命が失われたといわれている。

南極系統

星の手によって捕虜となってしまう。戦闘は熾烈を極め、双方が壊滅状態に陥ったが、わずかな残存艦隊の差でジョンが優勢となった。その後、制圧はジョン側が確保し、後の戦局に大きな影響を与えることとなる。

R X 回收計画

はここにおいて、地球上の約3分の1を勢力下にいた。その後これらを橋頭堡として、ジョンソンは地球侵攻を本格化させるが、連邦政府との戦いはますます苛烈の一途を極め、戦局とは混沌としていった。

オカルタ世界

地球連邦軍による、ヨーロッパ・中央アジアにおけるジオノの資源採掘基地オデット・サウスの攻略を目指した反攻作戦。オデット・サウスの下、連邦軍は地上戦力の約半数をこの戦に投入した。資源に乏しいジオノ公国軍はこの基地の死守に務めたが、激しい戦闘の結果、3日弱でやむを得ず撤退した。その際、オデットの司令官であったマウベ大佐は、南京において非難的となる。その後の戦いを機に、地球上でのジオノ公国の勢力は激減し、双方のリターバラシによって変化が見られた。

ジャブロー降下作戦

生の策として、宇宙からの部隊と北米に残存していた兵力とを投入して、連邦軍の本拠地である南米・ジャバ共和国を空襲撃を仕掛けた。しかし、この作戦により、ジオൺは兵が出払ってしまったので、地球上の重要な拠点・キャリコールニア・ベースを失うことになる。そして、ジャブローーでの戦闘場においても、密かに地下に建設していた秘密基地を陥落させたのには至らなかった。これにより、ジオൺの地上における戦力はほぼ滅ぼし、キリマン・ジャバ基地を残すのみとなつた。

第13独立部隊

宇宙世紀0079年1月3日に開始され
た「二回間戦争」から世紀0080年1月間に
1日までの終戦協約の締結まで、約1年間に
渡つてシオンの公国と地球連邦政府によつて行
われた戦争のこと。発端は宇宙殖民都市サイ
ド3がザビ家を中心としたシオンの公国を襲撃し、
地球連邦政府に対して独立戦争を仕掛けてしま
つことである。その間で「二回間戦争」「ルウム
戦役」「地球侵攻作戦」「オーテック作戦」「シャ
ロ一降下作戦」「ミント号作戦」などを経て、よ
くやく終戦条約の締結に至った。

ルウム戦役

一週間戦争後にサイド5（ルウム）を中心とした軍事率で行われる大規模な艦隊のこと。レビル将軍率で進行した連邦軍大艦隊はジョンのモビルスイツ艦隊戦力の3倍に相当した。しかしジョンの新兵器モビルスイツの前に、連邦軍主力艦隊はなす術もなく破され、その大半を失つこととなる。また、レビル将軍自身もエースパイロット部隊「黒い三連

地球侵攻作戦

地・中立地帯に及ぼす不可侵・捕虜の取り扱いなどの人権に関する国際条項の見直し、といった内容が盛り込まれた。

第13独立部隊

星一號作品

機動戦士ガンダム

XXX

1979年にTVで放映が開始された「ガンダム」シリーズ最初の作品。いわゆる「ファーストガンダム」。

宇宙都市、サイド7に住む「普通の少年、アムロ・レイは「ガンダム」との運命的な出会いから、ジオン公国との戦争に巻き込まれることとなる(一年戦争)。そんな彼が戦争を通じていろいろな経験を経て、さまざまの人々と出会い、喜び、悲しみ、そしてやがては「ユータイプへと覚醒していく姿を描いた作品。

当時は一部のファンに熱狂的に支持されたものの、今のようないい大人気というわけではなかった。放映終了後しばらくして、プラモデルなどの模型を中心に入気に火がつきはじめ、映画の公開とともに大ブレイクした。

以後、20数年にも渡つて「ロボットアニメ」界の代表的な作品として、その地位を不動のものとしている。

登場キャラクター

レビル
アムロ・レイ
ブライ・ソア
カイ・シデン
ハヤト・コバヤシ
セイラ・マス
ギレン・ザビ
ドブル・ザビ
キンシア・ザビ
ガルマ・ザビ
シャア・アズナブル
ララ・スン
ランバ・ラル

登場モビルスーツ

ホワイトベース
ガンダム
ガンキャノン
ガンタンク
ザクII
グフ
ドム
ゲルググ
ジオング

登場キャラクター

カミーユ・ビダン
クワトロ・バジーナ
ファ・ユイリイ
ジャミトフ・ハイマン
ババテマス・シリオシコ
ヤザン・ゲーブル

登場モビルスーツ

ハイザック
リック・ディアス
アッシュマー
サイコガンダム
パウンド・ドッグ
メッサーラ

登場キャラクター

クリスチーナ・マッケンジー
バーナード・ワイズマン
ジュタイナー・ハーディ
ガブリエル・ラミレス・ガルシア
ミハイル・カミンスキ

登場モビルスーツ

ガンダムNT-1
ジムコマンド
ジムスナイパーII
ザクII改
ケンブラー
リック・ドムII

機動戦士Ζガンダム

XXX

「機動戦士ガンダム」の放映終了後、5年の歳月を経て放映された作品。

ときはUC0087。地球至上主義を唱えるティターンズの台頭に対し、彼らの暴挙に業を煮やした反地球連邦組織エウゴーが立ちちはだかった。

主人公カミーユ・ビダンはグリーーンニアに住む「普通のハイスクールの学生」だったが、まったくの偶然からエウゴーに参加する。彼のゆっくりと大人への階段を登つていく精神状態、そしてユータイプへの覚醒、また新たなMS・キャラクターの登場、先の見えないストーリー展開と、さまざまな要素から多くのファンに共感を得、人気を集めた。

この作品により「もう一つのガンダム史」という新しいジャンルが確立したといえる。

機動戦士Ζガンダム

XXX

「ガンダム」シリーズ初のOAV作品として注目を集めた。

一年戦争末期の中立サイドを舞台に、幼い少年アルの目から見た戦争が描かれている。

連邦の試作MS、ガンダムNT-1の開発をキヤツチしたジオン公国軍は、機体の奪取もしくは破壊を企図した「ルビコン計画」を発動、サイド6にシェタイナーハーディの率いるサイクロプス隊を潜入させた。そのサイクロプス隊のメンバーバーナード・ワイズマンを中心に物語は展開していく。

Mobile Suit GUNDAM Gihren's Greed "Blood of Zeon" 0080ポケットの中の戦争

0083 スター・ダストメモリー

XXX

登場キャラクター

コウ・ウラキ
サウス・バニング
エギュード・テラース
アナベル・ガトー
シーマ・ガラハウ

登場モビルスーツ

GPO1ゼフィランサス
GPO3テンドロビウム
ヴァル・ヴァロ
ガーベラ・テトラ

登場キャラクター

シロー・アマダ
カレン・ジョシュワ
テリー・サンダースJr.
ギニアス・サハリン
アイナ・サハリン

登場モビルスーツ

陸戦型ガンダム
陸戦型ジム
アプサラスII
アプサラスIII

「ガンダム」シリーズOAV作品の第2弾。「ガンダム」から「Ζガンダム」までの空白期間を埋める作品。精緻なメカニック描写は現在でもファンの間で高い支持を得る。

第08MS小隊

XXX

「ガンダム」シリーズ作品の第3弾。「0080」と同じ一年戦争の外伝という位置づけで制作された。

一年戦争末期の東南アジア戦線を舞台に、連邦の若き士官シロー・アマダと、ジオン公国のギニース・サハリンの妹でMA・アブサラスのテストパイロット、アイナ・サハリンの2人の愛の葛藤を描いた作品。

舞台が地上ということもあり、よりリアルな戦場の雰囲気を作り出すことに成功している。

登場キャラクター

ユウ・カジマ
フィリップ・ヒューズ
サマナ・フュリス
ニムバズ・シュターベン
マスターP・レイヤー

登場モビルスーツ

ブルーディスティニー
ザクII(マツナガ専用)
イフリート
ギャンダム産型

登場キャラクター

ハーマン・カーン
グレミート
マシマー・セロ
シン・マツナガ
ジョニー・ライデン

登場モビルスーツ

プロトタイプガンダム
ガンダムクリー
ジムライトアーマー
ジュアップ

本作に登場するキャラクター。MSの中にはゲームから生まれたものも何体(何人)かいる。約3年前にSS版で発売された3枚組のソフト「機動戦士ガンダム外伝」(戦慄のブルー)(蒼を受け継ぐ者)(裁かれし者)は、一年戦争をテーマに、ユウ・カジマ率いるモルモット隊によるMS戦の実戦データ収集が目的のアクションゲーム。

また、同じく兄弟作DC版「機動戦士ガンダム外伝」(コロニーの落ちた地...)は、オーストラリア反攻作戦を扱った作品。

外伝・ギレンの野望

XXX

「機動戦士ガンダムZZ」は「機動戦士Ζガンダム」の続編に当たる。主人公ジュドー・アーシタの乗るΖΖガンダムとアクシズのハーマン・カーンとの戦いを描いた作品。

「MSV」はプラモモデルから発信した一年戦争の外伝的作品。これにより、MSの派生バリエーションやサイドストーリーなどが補足されていった。

また、ガンダムの生みの親である富野由悠季氏による小説版「ガンダム」もファンの間でかなりの話題になつた。

NN・MSV・小説

XXX

STAFF

編集・構成

竹中 清、竹入昭男 (STUDIO HARD)

本文

竹入昭男、弥勒文彦 (鶴巻庁)、小川浩典、添田寛明、谷 俊宏、杉山和繁

本文デザイン

鍋島美希 (BAMBOO FACTORY)

カバーデザイン

渡辺宏一 (2725 Inc.)

アンソロジー

やいた克政 (Studio バボ)、吉田 創

4コママンガ

藤井昌浩、坂本つくね、神楽つな

ゲーム解析

弥勒文彦 (鶴巻庁)、坂口徳仁、伊藤直人

監修

株式会社バンダイ
株式会社サンライズ

編集協力

渡辺匡志

担当編集

木部高広

この本に掲載された文章、写真、
イラスト等についての責任は全て小社にあります。

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 プレイングガイド

発行人 加納将光

編集人 吉田陽一

発行所 株式会社 効文社

〒164-0012 東京都中野区本町3丁目32番15号

電話／03-3372-3281 (編集) 03-3372-3291 (営業)

振替／00190-8-13311番

印刷所 大日本印刷株式会社

製本所 明興製本工業株式会社

乱丁、落丁本は当社にてお取り替えいたします。発行日、定価はカバーに表示しております。

©2000 Keibunsha Printed in Japan

 ロゴおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000





9784766934571

ISBN4-7669-3457-1

C0076 ¥1200E



1920076012006

●定価:本体1200円+税

©2000 Keibunsha Printed in Japan

"PlayStation" ロゴおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

© 創通エージェンシー・サンライズ

© BANDAI 2000



機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜 プレイングガイド

第2部『ジオンの系譜』編へ……。

Contents

ザビ家の秘密
ゲームシステム紹介
戦略マニュアル
全74拠点マップ解説

これで「一年戦争」のすべてが分かる!

地球連邦軍
ジオン公国軍
第三勢力紹介
用語解説・原作紹介



EARTH
FEDERATION
SPACE FORCE



9784766934571

ISBN4-7669-3457-1

C0076 ¥1200E



1920076012006

●定価:本体1200円+税

©2000 Keibunsha Printed in Japan

"PlayStation" ロゴおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2000



機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオノの系譜
プレイングガイド

A black and white photograph of a vintage-style television set. The TV has a large, rounded rectangular screen with a prominent silver frame. Below the screen is a horizontal control panel featuring several buttons and a small circular dial. A thick, dark wooden cabinet supports the TV, with a central vertical panel and decorative molding along the top and bottom edges. The entire unit is set against a dark, textured background.



機動戦士ガンダム

ジ・アーヴィング

著

新星出版社