

機 動 戦 士 ガ ン ダ ム

ギレンの野望

攻 略 指 令 書

コ ン プ リ ー ト ガ イ ド

MOBILE SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED COMPLETE GUIDE



ガンダム
責任編集

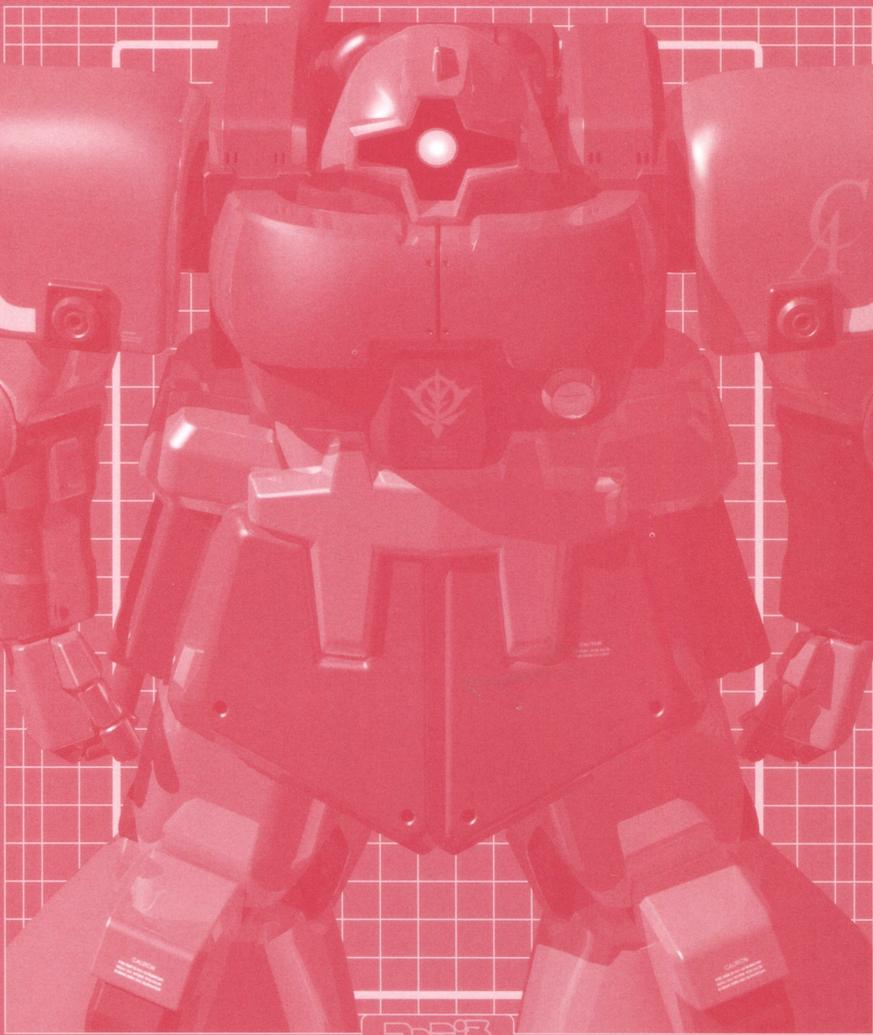
機 動 戦 士 ガ ン ダ ム

ギレンの野望

攻 略 指 令 書

コ ン プ リ ー ト ガ イ ド

MOBILE SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED COMPLETE GUIDE



ガンダム
責任編集

機動戦士ガンダム ギレンの野望
攻略指令書
コンフリートガイド



RX-79GP01-F6 / UNITED NATIONS



勇敢なジオンのモビルスーツ・パイロットたちが、連邦軍の防衛ラインを突破し、ジャングルの中を鬼神の様に突き進む。この一戦に、負けるわけにはいかない。ジャブローの連邦軍本部攻略は単なる局地戦ではなく、雌雄を決する乾坤一擲の大勝負なのだ。思えば数ヶ月前に戦争は終結しているはずだった。これ以上の戦いに、どんな結果が待つのだろう。その不安を打ち消すように、パイロットたちは一心不乱に標的を目指す。鋼の巨人たちが入り乱れて闘うアマゾンの戦場は、まさに修羅場と化していた。彼らを戦いに駆り立てるのは正義なのか。あるいは理想なのか。

そして、飽くなき闘争の果て、彼らのたどり着く先に待ち受けるものとは？ 新たな戦いの火蓋は、全てが終わったと思った瞬間に切られていた。戦士に残された道は、ただ前進あるのみ……。



CONTENTS

目次

002 **ANOTHER HISTORY**
一年戦争史[外伝1]

SYSTEM FILE

005 **攻略指令書概要**

- 006 ●攻略指令書について
- 007 ●スペシャルデータ解説
- 011 ●戦術紹介

WAR REPORT FILE

017 **実戦報告ファイル**[攻略指令書編]

- 018 ●ワールドマップ情報
- 020 ●重要拠点マップ調査報告

攻略指令実行手引書

- 028 ●進撃するジオン
- 031 ●解かれた封印
- 034 ●連邦の力
- 037 ●新たな力
- 040 ●オデッサ防衛戦
- 044 ●オデッサの激戦
- 048 ●ジャブローに散る
- 052 ●ソロモン攻略戦
- 056 ●宇宙要塞ア・バオア・クー
- 060 ●公国の落日
- 064 ●連邦軍の脅威
- 068 ●迫りくるジオン

072 **ANOTHER HISTORY**
一年戦争史[外伝2]

DATE FILE

075 **データ解析ファイル**

- 078 ●ジオン公国軍キャラクター
- 084 ●ジオン公国軍兵器
- 112 ●地球連邦軍キャラクター
- 117 ●地球連邦軍兵器

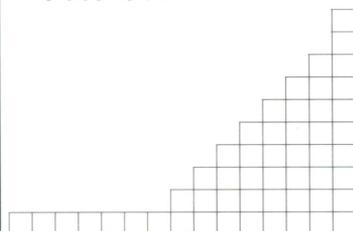
134 **MSウェポン・テクニカルジャーナル**

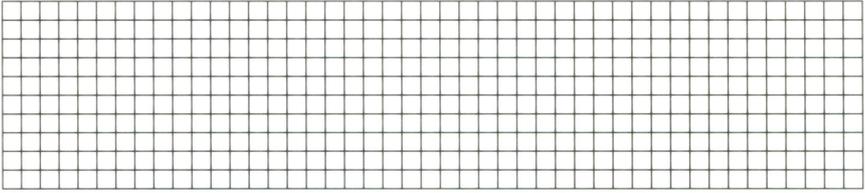
EXTRA DATE FILE

145 **特別データ分析報告**

- 146 ●第三勢力モード
- 151 ●最終決戦報告

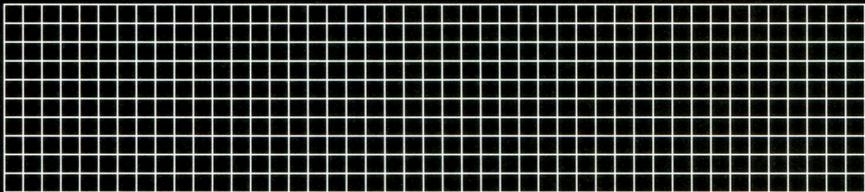
156 **一年戦争年表**





攻略指令書概要

SYSTEM FILE



攻略指令書とは何か

通常のプレイでは実現不可能なシチュエーションデータで『ギレンの野望』を遊ぶことができるほか、プレイヤーのためにさまざまな特典を提供してくれる『攻略指令書』。このソフトはファンのために作られたスペシャルデータベースソフトである。これがあれば、ギレンの野望はあと十年は遊べるはずだ。



タイトル画面に現れる「攻略指令書」の文字は、プレイヤーへの新しい挑戦状である。

用意されたシナリオ

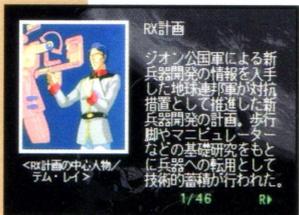
『攻略指令書』には、『ギレンの野望』をやり尽くしたプレイヤーや投げ出してしまったプレイヤーのために難度を調整したスペシャルデータと呼ばれる12本のシナリオが用意されている。史実に基づいて構成されているものや、最初からすべてのユニットが生産できるものなど、内容もバラエティーに富んでいる。



攻略指令書だけではゲームをプレイすることはできない。『ギレンの野望』が必要なのだ。

遊び要素も満載

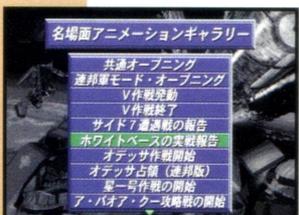
ソフトの中には、ゲーム中のムービーをすべて見ることができる名場面アニメーションギャラリーや、メイキング絵コンテ集、用語解説などが入っている。『ギレンの野望』のファンにとっては見逃せないデータだ。ゲームを始める前に見ておけば、より感情移入できること間違いなし。



既刊『ギレンの野望 コンプリットガイド』と合わせれば『ガンダム』の知識は完璧かも。



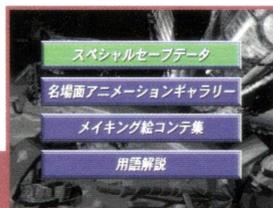
メイキング絵コンテ集ではアニメーション制作の工程に触れることができる。



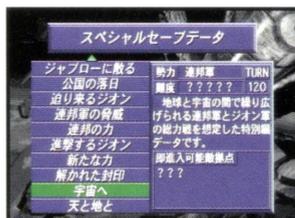
名場面アニメーションギャラリーでは、見たことのない映像に出会えるかも知れない。

セーブデータ

用意された12本シナリオのシチュエーションと難度を紹介。どのシナリオからプレイするかは、プレイヤー次第だ。



12本のシナリオには、史実を忠実に再現したものはもちろん、架空の歴史をつづるものも用意されている。それぞれのシナリオには難度も設定しており、『ギレンの野望』初心者から熟練者まで楽しめるだろう。このページでは、シナリオ名と難度のほかに、そのシナリオに流れるストーリーを紹介しているの、プレイするときの参考して欲しい。大きな視野でガンダム世界を造り出している『ギレンの野望』だからこそ、小さな戦場に自分なりのドラマを想像できるはず。待ち受けているシナリオを自分なりに演出しよう。



ここで紹介する12本以外にも隠しシナリオが2本用意されている。

シナリオ紹介

No.1 進撃するジオン軍

ジオン軍プレイ 難度★☆☆☆☆

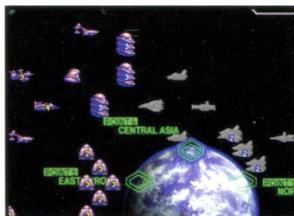
人類が増えすぎた人口を宇宙に移民させるようになって、すでに半世紀が過ぎた……。歴史の中で生まれた、地球連邦政府と宇宙移民者スペースノイドとの軋轢は、やがて取り返しのつかない戦争へと発展していく。地球至上主義者打倒を標榜するジオン公国にとって、地球に対する侵攻は、自治権の獲得とスペースノイドのアイデンティティ確立のために必要な通過儀礼であった。



No.2 解かれた封印

ジオン軍プレイ 難度★☆☆☆☆

一年戦争史上に突如姿を現したニュータイプ。彼らの研究に先鞭をつけたジオン軍は、その軍事利用によって多大な戦果をあげた。一週間戦争で名を馳せたシャア大佐以外にも、ジオン軍所属のニュータイプ・パイロットは数多い。しかし、宇宙時代における人類の新しい形と噂された彼らも、戦争の中では単なる軍力の一つにしか過ぎず、今はまた苛酷な運命に身をさらすしかなかった。



No.3 連邦の力

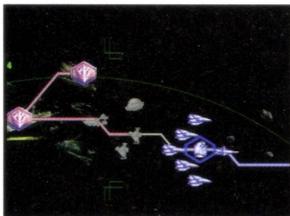
連邦軍プレイ 難度☆☆☆☆☆

0079年1月3日、ジオン公国を名乗る宇宙都市サイド3は、地球連邦政府に独立戦争を挑んできた。ジオン軍は緒戦において、新兵器モビルスーツを投入した機動戦術で多大な戦果をあげる。しかし、物資に優る連邦は、ジオン軍MSの性能を凌駕する新鋭機RXシリーズを開発、戦局の巻返しを狙った。次々に投入される新兵器に、戦火は一気に拡大、全面戦争へと突入する……。

**No.4 新たな力**

連邦軍プレイ 難度☆☆☆☆☆

戦局が混沌とするにしたがい、一年戦争の連邦対ジオンという構図は、より複雑な様相を呈する。ニュータイプ研究施設ムラサメ研究所から送り込まれた強化人間ゼロ。新たな戦乱を予期したガンダム開発計画によって生まれた次世代ガンダム。ジャミトフ・ハイマン率いるティターンズが開発したG-TITANS。一年戦争に関わる者のそれぞれの思惑が形を作り、戦場へ投入されていった。

**No.5 オデッサ防衛戦**

ジオン軍プレイ 難度☆☆☆☆☆

レビル将軍指揮のもと一気呵成に侵攻してくる連邦軍。だが、数こそジオン軍を上回ったものの、戦力面ではさして恐れるに足りるものではなかった。ただ、一つの気がかりは、作戦にニュータイプ部隊と噂されるホワイトベースが編入されていたことである。指揮官マクベ大佐は、ガイア、オルテガといったエースパイロットの前線投入を決定し、戦火は拡大の一途をたどっていた。

**No.6 オデッサの激戦**

連邦軍プレイ 難度★★★★☆

0079年11月7日、地球連邦軍は、黒海沿岸オデッサに位置するジオン軍最大の鉱物資源採掘基地へ進撃を開始する。地上兵力の約半数を投入したこの反抗作戦には、ヨーロッパ方面の戦況を一変させ、ジオンの資源供給を絶つという目的があった。だが圧倒的戦力の防衛ラインに、物量で臨まざるを得なかった連邦軍の頼りは、多少の犠牲も厭わずという兵士たちの士気であった。



No.7 ジャブローに散る

ジオン軍プレイ 難度★★★★☆

南米アマゾン上流の地下、強固な岩盤に守られた連邦軍本部ジャブロー基地。11月30日、この難攻不落といわれる要塞に、ジオン軍モビルスーツ部隊が奇襲降下作戦を仕掛けた。ジャブローさえ落とせば、勝利は揺るぎないものになるはずだ。だが、連邦軍も地の利を生かした戦術で抵抗を続ける。暗い坑道の中、シャア大佐の脳裏には、あの白いモビルスーツの影がちらついていた。

**No.8** ソロモン攻略戦

連邦軍プレイ 難度★★★★☆

制宙権奪取のため展開された連邦軍の星一号作戦は、最終段階に入ろうとしていた。12月24日、ティアム中將指揮下の連邦軍宇宙艦隊は、ジオン軍の宇宙拠点、要塞ソロモンの宙域に突入。その圧倒的な数の連邦艦隊の前に、攻撃軍指令官ドスル・ザビ中將は死を決し、自ら巨大モビルアーマー、で前線に出撃する。一年戦争は、今、収束の方向へ向かいつつあった。

**No.9** 宇宙要塞ア・バオア・クー

連邦軍プレイ 難度★★★★☆

ソロモンを陥落させた連邦軍は、ジオン軍に立て直しの時間を与えようとはせず、12月31日、最終防衛拠点、宇宙要塞ア・バオア・クーへの攻撃を開始する。物量では優るものの、最終兵器ソーラレイに傷ついた連邦軍艦隊に対し、ジオン軍は多数のエースパイロットを前線投入。両軍の威信を賭けた壮絶な闘いが繰り広げられた。一年戦争はついに最終局面に突入したのだ。

**No.10** 公国の落日

ジオン軍プレイ 難度★★★★★

オデッサを奪取され、ジャブロー連邦軍本部陥落にも失敗したジオン軍は、アフリカ方面への撤退を余儀なくされる。その疲弊した様子を見透かすように、12月初旬、連邦軍は残存勢力に対し掃討作戦を開始。また、同じ頃、ソロモン宙域には、星一号作戦のための宇宙艦隊が集結しつつあった。ジオン軍にとって、キリマンジャロ、ソロモンの防衛は、血を吐きながら闘う正念場であった。



No.11 連邦軍の脅威

数にモノを言わせた連邦軍の物量作戦は、ジオン軍の勢力拡大を確実に阻止していた。戦局は辛うじて膠着状態にあったものの、コロニー国家ジオン公国にとって、拠点を広げられないことは致命的だった。だが防戦に徹するジオン軍は、士気の衰えも見せず、戦力を蓄えながら時が満ちるのを待っていたのである。そして、スペースノイドの誇りと国家独立を賭けた一大反撃が始まった。

ジオン軍プレイ 難度★★★★★

**No.12 迫りくるジオン**

ジオン地球制圧軍の機動戦術は、瞬間に地球圏内のパワーバランスを塗り替えた。連邦軍の拠点は次々に占拠され、南米ジャブロー基地は唯一残された最後の砦になってしまう。一気に地球を制圧したいジオン軍は、かねてより進めていた内偵により、基地入口の正確な位置を発見、部隊を集結させる。脆弱な戦力しか残されていない連邦軍が陥落するのは時間の問題なのか。

連邦軍プレイ 難度★★★★★

**No.13 第三勢力モード**

『攻略指令書』を使えば、前作で隠しモードであった第三勢力モードを最初からプレイすることもできる。選択画面では、すべて統一で難度★★★★☆になっているが、実際には各モードで若干難度が変化する。ここでは編集部独自の難度を設定しているので参考にして欲しい。また、第三勢力モードは『攻略指令書』をロードすると、スペシャルデータのセーブをしてもシステム領域に保存されるので保存ブロックを使わないで済む。



セーブした後にNEW GAMEを選択すると、第三勢力モードで遊べる。

正統ジオンモード

難度★★★★☆

ティターンズモード

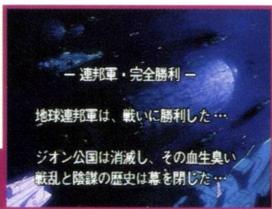
難度★★★★★

ネオ・ジオンモード

難度★★☆☆☆

戦術紹介

戦術とは戦闘に勝利するためのテクニックである。ひとつひとつの戦闘における勝利が完全勝利には不可欠だ。



数多くのシナリオが用意されている『攻略指令書』。繰り返される幾多の戦闘を勝利に導くためには、優れた戦術が必要となる。力押しだけで勝てるほど『攻略指令書』は甘いものではない。ここではいくつかの基本的な戦術を紹介する。

また、それぞれの戦術は、組み合わせることによってさらに効果的になる。部隊の置かれている状況、戦闘の目的を考えながら有効に活用しよう。



限りのあるユニットやキャラクターを効果的に動かそう。

LECTURE 1

重要拠点攻略法1(オトリ部隊)



敵部隊は、全戦力を傾けてオトリ部隊を攻撃してくる。なるべく画面の端まで引きつけるようにする。



本拠地周辺の守備が手薄になるので、防衛ポイントを簡単に抑えることができる。

敵の注意を引きつける部隊。この、オトリ部隊を使えば必要最小限の戦力で勝利も得ることができる。オトリ部隊にするユニットは、安価で機動力のある戦闘機が適任。まずは、主力部隊よりも1ターン先行して重要拠点に進入。局地戦マップの端に待機していれば敵部隊はのほとんどが、オトリ部隊に向かって移動し、本拠地周辺の防衛ポイントがガラ空きになるのだ。次ターンで主力部隊を進入させたら即座に防衛ポイントを抑えてしまおう。補給ができなくなった敵部隊と、補給手段と防御効果を手に入れた味方部隊では、戦闘能力に大きな差が生じるのだ。

LECTURE 2

重要拠点を占領するには、拠点の制圧と、拠点マップ内の敵部隊を全滅させる方法の2種類がある。全滅させて占領した場合には、戦闘で消耗している参加部隊の耐久や物資などの回復量が通常より多くなる特典が付いてくるのだ。

重要拠点攻略法2(全滅)



次の攻略作戦準備のためにも、重要拠点の占領は、なるべく敵部隊を全滅させるよう心がけたい。



消耗しているユニットが、全滅間近な重要拠点周辺にいたら進入させておこう。おこぼれで一気に回復できる。

LECTURE 3

敵の重要拠点を味方側のユニットで囲んでしまえば、敵部隊は重要拠点から出てこれなくなり、防衛も侵攻も非常に楽になる。取り囲むユニットは戦闘機がいいだろう。

地上の重要拠点は囲まれても打ち上げは行えるので、迎撃部隊を準備しておくこと。

重要拠点攻略法3(囲み)



ジオン軍でプレイする場合、ルナ2をこの方法で沈黙させてしまうと、地球の侵攻作戦に専念できる。



行き場のなくなった駐留部隊がたまっている場合がある。進入するときには、オトリ部隊で牽制してからにしよう。

LECTURE 4

交戦中になった重要拠点では、ユニットの生産がストップしてしまう。強力なユニットや大部隊を生産していたら、局地戦に持ち込んで、ユニットの生産をストップさせてしまおう。重要拠点進入に、攻略作戦実行が必要ないシナリオで活用したい。

重要拠点攻略法4(生産ストップ)



重要拠点でユニットの生産をしているようだったら、すぐに進入して交戦中にしてしまおう。



海岸に面している拠点ならば、潜水艦を使って常に交戦中の状態にすることもできるのだ。

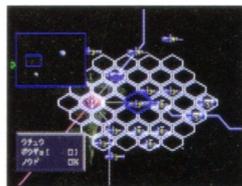
LECTURE 5

シナリオによっては、ゲーム開始直後から人事で昇格させることが可能。このときに、指揮能力の高いキャラクターを少佐以上にすれば、指揮効果範囲を広げられる。闇雲に昇格させると戦力低下につながる場合があるので要注意。

階級を上げる



広い指揮範囲は戦闘を有利に導く最良の戦術。優秀な指揮官を用意しよう。



指揮範囲が発生するのは、少佐以上から。影響の優先順位は階級の高さによる。

LECTURE 6

HLV撃墜方法

宇宙



自軍のHLVを守護するためにも、地球上空は自軍の制圧下にする必要がある。



物資の残量はもちろん、疲労度にも注意する。攻撃命中率の低下を防ごう。

地上



地上に降下してきたときにも攻撃のチャンスはある。迎撃部隊を用意しておく。



地上で撃ち漏らしてしまうと、中から敵部隊が発進してしまう。

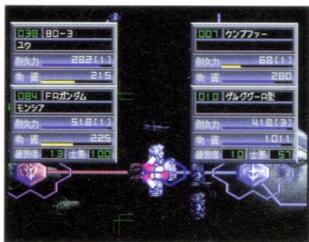
敵軍は、HLVの打ち上げと突入による部隊輸送を頻繁に行ってくる。地球上空に迎撃部隊を配備しておけば、打ち上げられたHLVを端から撃墜できるので、簡単に敵戦力を減少させられる。

確実な迎撃を行うためにも、迎撃部隊は攻撃力の高いMSを10部隊と搭載能力のある戦艦2隻以上で編成したい。物資の補給と疲労度の回復は、細心の注意を払いながらこまめに行こう。

撃ち漏らしてしまった場合は地上部隊で再度迎撃を行う。ちなみにオデッサを占領している場合、ほとんどのHLVはオデッサカキランジャン口を目標に降下してくる。

LECTURE 7

オトリ部隊活用法



支援攻撃でダメージを与えた部隊に、今度は強力な部隊でとどめを刺す。

攻撃時、敵の反撃は耐久の少ない部隊に優先して行われる。そこで耐久の減っている部隊を反撃されるためのオトリとし、主力部隊の支援攻撃で敵にダメージを与えていこう。被害を最小限に押さえて戦うことができる。

LECTURE 8

反応のいいキャラクターは前列に



守備を重視するならば、隊列変更で回避率の高いユニットを攻撃目標にされやすい前列に持ってくるといい。



前列のダメージが少ないと言うことは、スタックした部隊全体のダメージが最小限に抑えられたことを意味する。

反応の数値が高いキャラクターを、運動性の高いMSに乗せて、スタックさせている部隊の前列に並べておこう。敵の攻撃目標になりやすい前列に回避能力の高いユニットを置いておけば、部隊が受けるダメージを最小限に抑えることができる。

LECTURE 9

編成数が3機以上のユニットに、キャラクターを配属させると、ふたつの部隊に分かれて編成される。これを利用して部隊数の大幅増強ができるのだ。

まずは、編成数が3機以上のユニットにキャラクターを配属させて、すぐ解任する。そうすると、本来であれば3機編成以上で1部隊のユニットが、複数の部隊に分けられる。そのまま補給を受ければおよそ2ターンで部隊を回復できるのだ。生産に3ターン以上かかるユニットの増産やドック一杯のときに有効な生産手段となる。もちろん補給の際には資金と資源を消費するので注意。

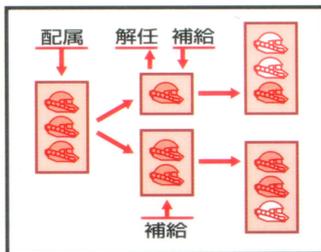
即席部隊増産法

項目	正義ジオン軍	レノ	MSD 戦況
研究	100	1000	最新兵器 1
開発	1	1000	最新兵器 0
人事	1550	1550	部隊数 211
セーブ	1100	1000	MS 16
終了	500	500	MS 2
	1550	1550	MS 2
	67	67	MS 7
	67	67	MS 0

部隊増産前の写真。重要地点がひとつしかない正統ジオンを例にしている。

項目	正義ジオン軍	レノ	MSD 戦況
研究	95	925	最新兵器 0
開発	1	1000	最新兵器 0
人事	1200	1200	部隊数 420
セーブ	85	85	MS 24
終了	500	500	MS 2
	1200	1200	MS 2
	67	67	MS 7
	67	67	MS 0

部隊増産後の写真。1ターンでは生産できないはずのMS部隊が増えている点に注目。



複数の機体で編成されたユニットが、配属と解任で部隊数を増やす原理は図の通り。

LECTURE 10

NT専用機は、NT能力を持っていないパイロットを配属させることもできるが、その場合にはNT専用機本来の性能を引き出すことができない。有線武器やビットによるオールレンジ攻撃は、NT能力によって引き出されるものだからだ。

連邦軍のNT専用機であるNT-1は、オールレンジ攻撃のような、目に見えて特徴的な攻撃をするわけではないが、NTを乗せなければ、最大攻撃回数分の攻撃は行えない。

実際の配属だが、エルメスやジオングにはララァやシャリア。NT-1にはアムロを乗せるのが順当だろう。シャアの場合ルビコン作戦で入手できるNT-1に乗せれば、格闘能力の高さも生かすことができる。

NTはNT専用機に配属させる



エルメスは無線サイコミュ操作によるビットでの攻撃を行う。



ジオングやブラウ・プロは有線でオールレンジ攻撃を行う。

NTキャラクター

ジオン軍	連邦軍
クスコ・アル	アムロ・レイ
シャア・アズナブル	セイラ・マス
シャリア・フル	ゼロ・ムラサメ
マリオン・ウェルチ	ミライ・ヤシマ
ララァ・スン	レビル

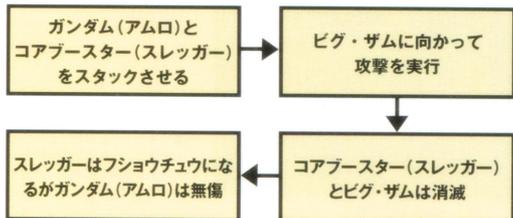
NT専用機

ジオン軍	連邦軍
ブラウ・プロ	NT-1(ガンダムアレックス)
エルメス	—
ジオング	—
Pジオング	—

LECTURE 11

ビッグ・ザム攻略法

チャート



ゲーム中でも1、2を争う会話の長さや質の高さを確認して欲しい。



この戦術は、コアプスター以外にGファイターでも行うことができる。

耐久が高く、ビーム兵器を無効化するビッグ・ザムを一撃のもとに葬り去る方法がある。

アムロをガンダムに、スレガーをコアプスターに乗せてスタックさせる。その部隊でビッグ・ザムに向かって攻撃をしてみよう。アムロとスレガーの会話が始まり、そのあとにビッグ・ザムとコアプスターが消滅する。少々犠牲が必要な戦法だが、効果は絶大。コアプスターに乗っていたスレガーはフショウチュウになるだけで、死亡することはない。安心して試して欲しい。

LECTURE 12

ビーム攪乱膜活用法



バスターなどの実弾兵器を持ったユニットの最後列にスタックさせておくといい。



こうすれば、リック・ドムでもジムスナイパーIIに対抗できるようになる。



ビーム攪乱膜越しにも、ビーム兵器による攻撃を行うことはできない。



ジッコやパブリクは宇宙専用ユニット。地上で使えないのが残念だ。

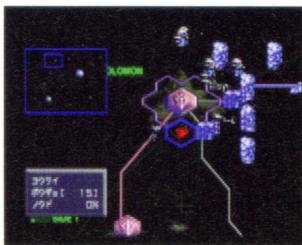
ビームによる攻撃を無効化するビーム攪乱膜は、非常に有効な防御手段である。連邦軍のMSの多くはビーム兵器を装備しているため、ジオン軍にとっては特に重要である。

ビーム攪乱膜の効果は1ターンのみでジオン軍のジッコと連邦軍のパブリクが使用可能。敵部隊、味方部隊のどちらにも張ることができる。基本は自軍部隊に使用する。敵部隊に張ると敵側の行動フェイズ時に移動されてしまうからだ。自軍ユニットであれば自軍敵軍両方の攻撃ターン時にビーム兵器を無効化させられる。

LECTURE 13

敵部隊に対して攻撃を行う場合は、遠近距離に関わらず、なるべく自軍の戦略ライン上から攻撃するといい。攻撃で減ってしまった物資をすぐに補給できるので物資切れを起こさないで済む。特に物資消費の激しいMAや爆撃機にすすめたい攻撃法だ。

攻撃は戦略ライン上から



戦略ライン上から攻撃すれば、ビッグ・ザムのような攻撃消費の大きいユニットも長く生かすことができる。

LECTURE 14

HLVは降下させてしまうと、移動させることができず、廃棄するしかない。廃棄しても資源の回収にはならないので、移動の邪魔にならないようであれば、そのまま放置しておこう。物資が切れるまでは索敵を行うこともできる。

HLVの使い方



ユニットへの補給と索敵だけはできるので、物資が切れるまでは置いておこう。



移動時に、スタックしてしまうとは搭載になってしまうので注意。

LECTURE 15

ジオングやパーフェクト・ジオングは耐久が0になるとその場でジオング・ヘッドになるが、このときすでに撃破ボーナスの経験値を獲得している。さらにジオング・ヘッドを撃破すれば再び同じだけの撃破ボーナスを獲得できる。

ジオングで経験値2倍獲得



シャアが乗っていた場合などは、この方法で100以上の経験値を獲得することができる。

LECTURE 16

重要拠点などに攻め込む際、すべての部隊を進入させてしまうと、それまであった戦略ラインが消滅してしまう。どんなユニットでもいいから戦略ライン上に1部隊は残しておこう。戦略ラインを確保しておけば、増援も素早く送り込める。

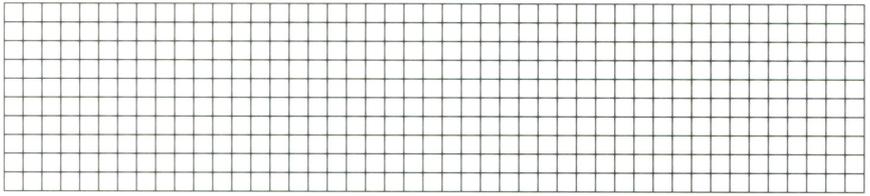
戦略ラインの確保



全部隊を進入させてしまうと戦略ラインが消滅してしまう。

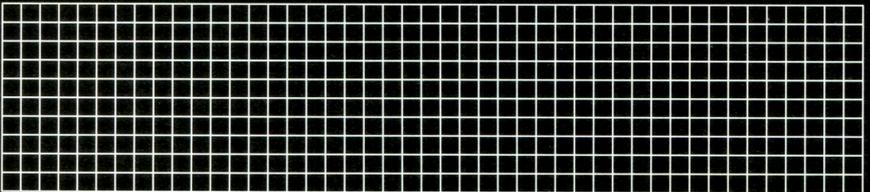
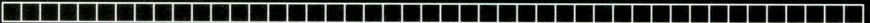


こうしておけば戦略ラインを残しておくことができるのだ。



実戦報告ファイル

WAR REPORT FILE



EARTH MAP

地上マップ [重要拠点・拠点配置]



No	拠点名	No	拠点名	No	拠点名
A	オデッサ	15	メッカ	39	ニューギニア
B	カリフォルニア	16	ラゴス	40	ダーウィン
C	ニューヨーク	17	エンジャメナ	41	アリスプリング
D	ハワイ	18	キンシャサ	42	パース
E	キリマンジャロ	19	ケープタウン	43	ニュージーランド
F	トリントン	20	マダガスカル	44	アナディリ
G	ベキン	21	スベルドロフスク	45	ノーム
H	マドラス	22	バイコヌール	46	アンカレジ
I	ベルファスト	23	デリー	47	ハイリバー
J	ジャブロー	24	ノリスク	48	バンクーバー
1	ロンドン	25	ノボシビルスク	49	チャーチル
2	パリ	26	ティクシ	50	デンバー
3	マドリード	27	ヤクーツク	51	シカゴ
4	ストックホルム	28	ウランバートル	52	メキシコシティ
5	レニングラード	29	チョンチン	53	ゴートホープ
6	ベルリン	30	バンコク	54	シェフェルバレー
7	ローマ	31	ジャカルタ	55	セントジョーンズ
8	イスタンブール	32	マダダン	56	ハバナ
9	モスクワ	33	ベトロバポロスク	57	ボゴタ
10	ダカール	34	ウラジオストック	58	リマ
11	ガダメス	35	ソウル	59	サンティアゴ
12	カイロ	36	トウキョウ	60	リオデジャネイロ
13	エルサレム	37	ホンコン	61	プンタアレナス
14	テヘラン	38	マニラ		

地上に設置されている重要拠点の数はA~Jまでの10カ所。南米にあるJのジャブローが連邦軍の本拠地となっている。

各地に散らばる拠点の数は宇宙マップの4倍にも昇り、地上マップの制圧こそが勝利への条件であることに間違いはない。地形も砂漠や山岳地帯などの特徴があり、マップの大半を占める海をどう使うかで侵攻のスピードも変化してくる。

海上は飛行ユニットであれば移動可能だが、海中を進む水中用ユニットの移動力にはとても敵わない。



地上マップ有数の激戦地区は52のメキシコシティ。強力な部隊を送り込むこと。

SPACE MAP

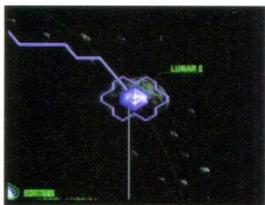
宇宙マップ [重要拠点・拠点配置]



宇宙マップはコロニー、月、小惑星がそれぞれ5カ所の重要拠点として設置されている。ジオン側のソロモン、グラナダと連邦側のルナ2は戦略ラインで結ばれているが、その距離は離れている。

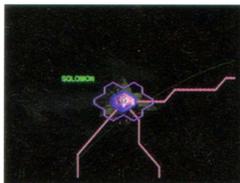
お互い侵攻の際には数ターン先を見越した戦略が必要となるだろう。

地上マップに比べると拠点の数は少ない。また、ジオン軍でプレイすると、フォンブラウンとサイド6のふたつの中立都市が抗議をしてくる。抗議を受け入れないと貿易収入が減少してしまう。

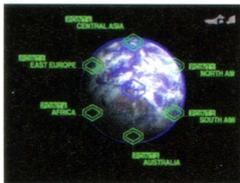


ルナ2は多くのシナリオで、連邦軍唯一の宇宙重要拠点になっている。

No	拠点名	No	拠点名	No	拠点名
A	ソロモン	2	サイド1-2	8	サイド4-2
B	ア・バオア・クー	3	サイド2-1	9	サイド5-1
C	S3-スズムシティ	4	サイド2-2	10	サイド5-2
D	グラナダ	5	サイド3-1	11	サイド6
E	ルナ2	6	サイド3-2	12	フォンブラウン
1	サイド1-1	7	サイド4-1		



ソロモンは宇宙マップ攻略の要。落とさなければならぬ、落とされてはならない。



地球上空の突入ポイントを使って打上げ、突入で移動すれば素早い侵攻が可能になる。

重要拠点マップ紹介

攻略の要である重要拠点は全部で15カ所。本拠地と防衛ポイントで局地戦マップが構成されている。重要拠点へは、拠点を中心にした周囲6ヘックスの進入ポイントから進入することができる。進入ポイントの選択は局地戦フェイズで有利不利に密接に関わっている。特に地上の重要拠点は多様な地形で構成されているので、ユニットの地形特性なども考慮して攻め込む必要があるだろう。敵部隊よりも早く防衛ポイントを抑えらるように入力させたい。もし攻め込まれた場合は、防衛ポイントを抑えながら、本拠地に設置されている拠点砲台を利用してここう。



重要拠点は、さまざまなコマンドが実行できるうえに、資金資源の収入が飛び抜けて高い。



局地戦フェイズでは、防衛ポイントを最大限に活用して戦う必要がある。

01

オデッサ

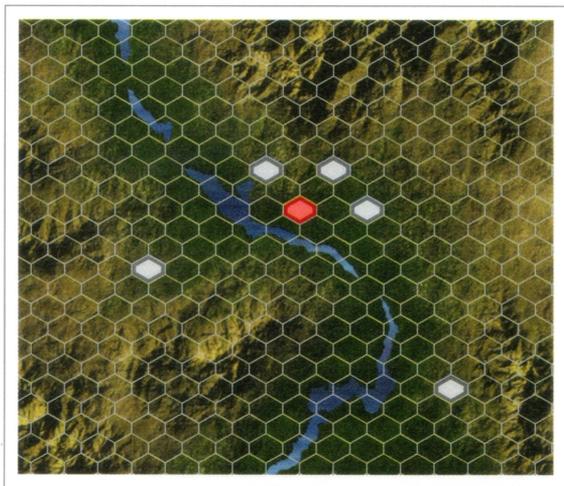
収入 / 200 生産 / 999

ODESSA

進入ポイント



ポイント1から進入すると本拠地までは最短距離になる。ポイント4からの進入は、本拠地から離れてしまううえに、中央の川を迂回しなければならなくなる。輸送機で川を渡ったとしても、敵部隊のいいた的になってしまう。



102

カリフォルニア

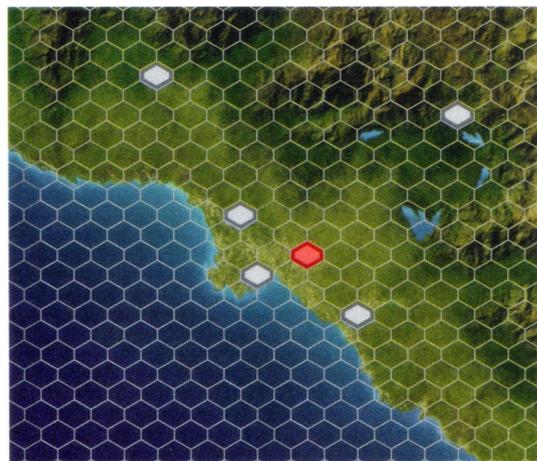
収入 / 300 生産 / 400

CALIFORNIA

進入ポイント



ポイント1、2、3からの進入は搭載能力のある航空ユニット、ポイント4、5、6からの進入は潜水艦で行うのが基本である。防衛面では、海側からの侵攻をB、C、Dの防衛ポイントで食い止められる。



103

ニューヨーク

収入 / 500 生産 / 150

NEW YORK

進入ポイント



基本的にはポイント4からの進入を行う。潜水艦での上陸作戦も効果的に見えるが、パナマ運河をまわらなければならないので時間がかかる。ニューヨーク自体、移動力を消費する地形も少ないので、航空輸送部隊がなくても大丈夫だ。



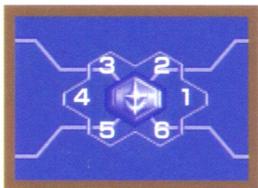
104

ハワイ

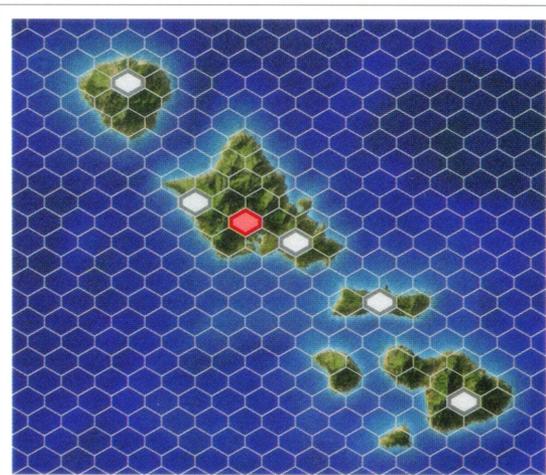
収入 / 300 生産 / 200

HAWAII

進入ポイント



太平洋の中心に位置しているため、地球上空から部隊を突入させることができない。侵攻には、潜水艦や航空輸送部隊が必須になってくる。足場が狭いので、少数精鋭による一点突破が効果的。



105

ペキン

収入 / 200 生産 / 250

PEKING

進入ポイント



比較的平坦な地形が広がり、敵の部隊数が少なければすぐに本拠地近くまで侵攻できるだろう。ワールドマップ上では海上からも潜水艦で進入できそうだが、海がないので無理。本拠地までの距離は、どこから進入しても大きな差はない。



106

トリントン

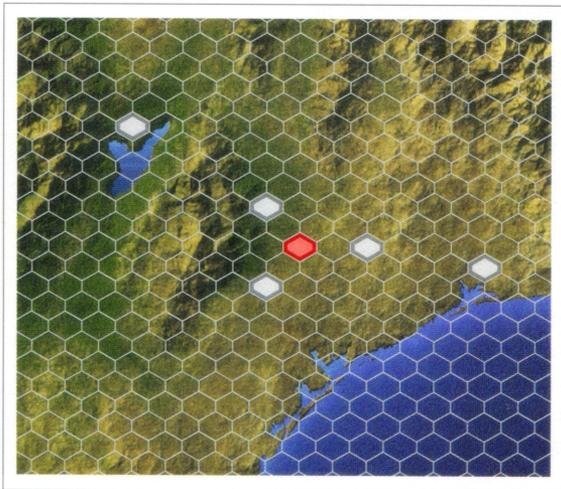
収入 / 200 生産 / 300

TRINGTON

進入ポイント



進入ポイント1、2は本拠地までの距離が短くてすむ。また、安全な上陸をしたければポイント6から潜水艦で進入しよう。敵に攻め込まれることはほとんどないので、防衛面に気をを使う必要はない。



107

マドラス

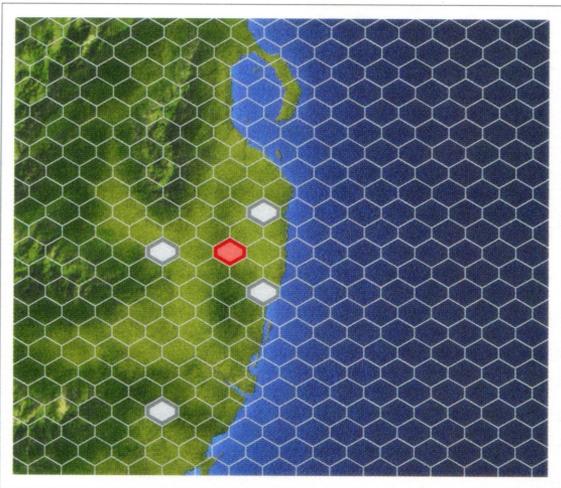
収入 / 250 生産 / 250

MADRAS

進入ポイント



本拠地の位置が海岸線からすぐの場所なので、航空輸送部隊よりも潜水艦で海上から進入した方が攻めやすい。航空輸送部隊で進入するならポイント4が拠点からも近く、防衛ポイントAもある。



108

キリマンジャロ

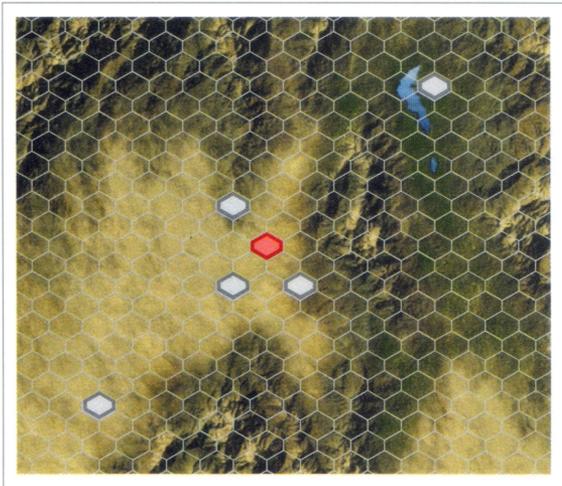
収入 / 150 生産 / 500

KILIMANJARO

進入ポイント



重要拠点周辺の砂漠地帯で移動力が激減する。洗滞を起こしていると敵部隊が出てきて消耗戦を強いられる場合がある。局地戦マップも移動コストがかかるので、攻略に航空輸送部隊は欠かせない。



109

ベルファスト

収入 / 350 生産 / 150

BELFAST

進入ポイント



周囲を海に囲まれているので、航空輸送部隊や潜水艦を使わないと進入できない。ワールドマップで見た地形と局地戦マップの地形は、左右が逆転しているので注意。ポイント4から進入すると本拠地の真横に出る。



10

ジャブロー

収入 / 600 生産 / 600

JABUURO

進入ポイント



3カ所ある地下への入り口からでないと、本拠地に攻め込めないようになっている局地戦マップ。航空ユニットやMAにはいることができないので、制圧に向かえる部隊はMSと小型車両だけとなる。



11

ルナ2

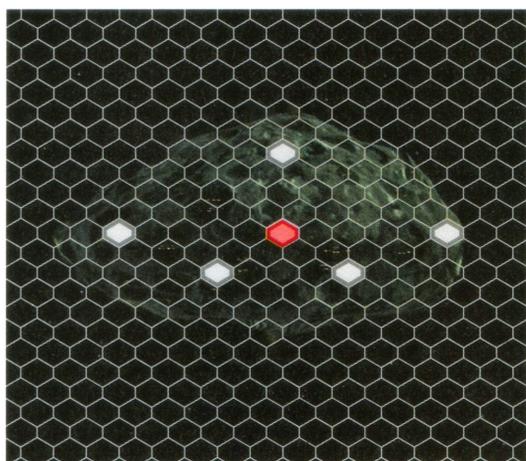
収入 / 300 生産 / 250

LUNAR2

進入ポイント



防衛ポイントが下半分に多く配置されている。オトリ部隊をポイント2か3から進入させ、敵部隊をマップの上方に誘導させればルナ2下側の防衛ポイント4カ所を抑えられる。こうすれば大部隊相手でも、戦い抜けるはずだ。



12

ソロモン

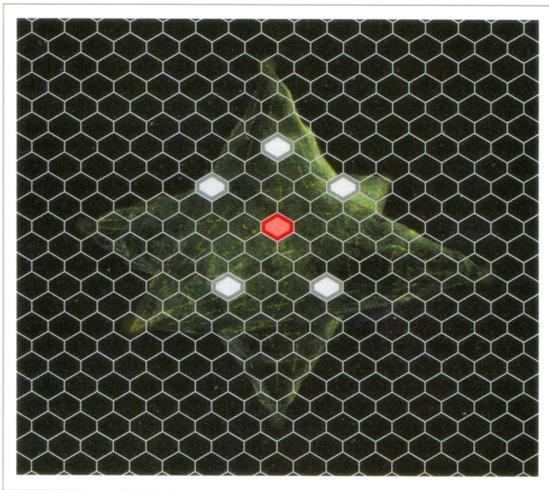
収入 / 250 生産 / 100

SOLOMON

進入ポイント



局地戦マップは、本拠地を中心に、防衛ポイントが周囲におかれている。そのため、どのポイントから進入しても、防衛ポイントまでの距離は変わらない。宇宙マップ攻略のキーポイントとなる重要拠点である。



13

ア・バオア・クー

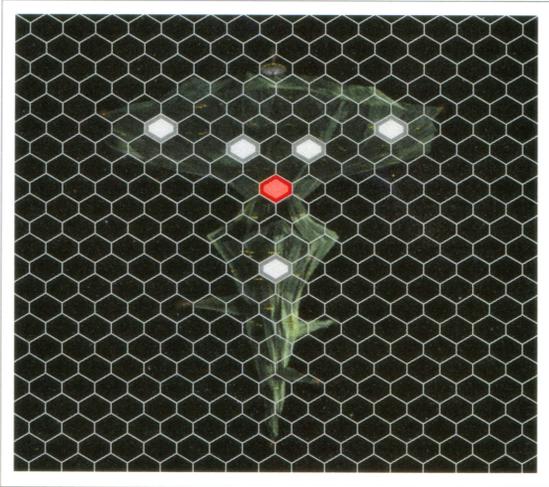
収入 / 300 生産 / 100

AO・BAU・KU

進入ポイント



防衛ポイントがマップの上方に集中しているため、オトリ部隊はポイント5、6から進入させる。その後ポイント1、2、3、4から主力部隊を進入させるといい。拠点防衛能力が非常に高く、守備側に有利だ。



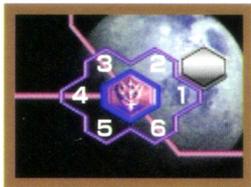
14

グラナダ

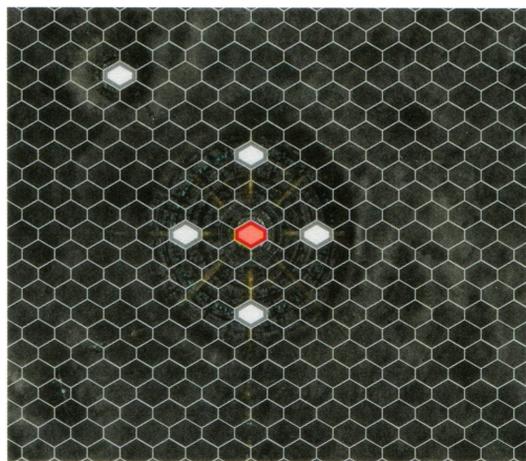
収入 / 450 生産 / 500

GRANADA

進入ポイント



本拠地を中心にして十文字に防衛ポイントが置かれている。どこから進入しても本拠地までの距離は変わらないが、ポイント3から進入した場合には、すぐに防衛ポイントを抑えることができる。



15

サイド3 ズムシティ

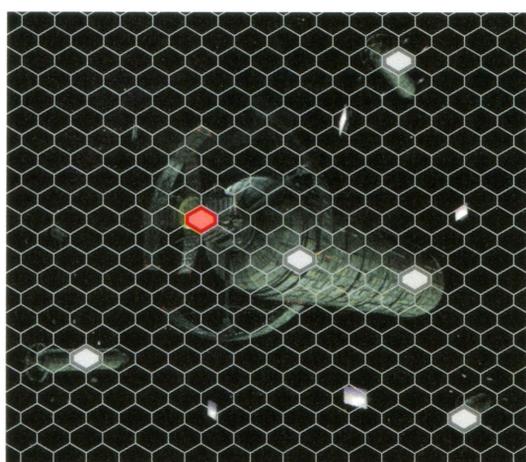
収入 / 999 生産 / 250

SIDE-3 ZUM CITY

進入ポイント



本拠地の真横に出ることができるポイント4が攻撃の際に重要な鍵を握る。逆を言えば守る場合はポイント4からの進入だけはさせないようにしたい。守備側が防衛ポイントを抑えようとすると、戦列が長く伸びてしまうので注意すること。



攻略No.1

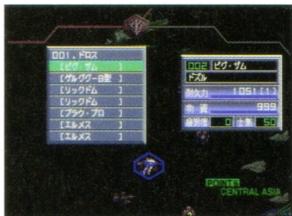
進撃するジオン

■難度★☆☆☆☆ ■スタートターン数:1ターン



ジオン驚異のメカニズム

最初のターンから資金と資源が100万ずつあるうえに、各技術LVもすべてがLV16に達しているのがジオン軍のシナリオの中で、もっとも難度の低いものといえる。ただ攻略するだけでは手応えがなさ過ぎるので、最短クリアを目指すのもいいだろう。進行ルート自体は、通常のものとは変わらない。



ドロスやドズルを乗せたビッグ・サムが最初から地球上空に配置されている。

初期データ一覧

資金:1000000 資源:1000000 基礎LV:16 MSLV:16 MALV:16

開発にイベント消化が必要なMSはすべて生産可能になっている。また、フラナガン機関の設立とNTの実戦投入も実行済みでNT専用MAの開発も終了している。さらに、EXAM研究も1ターン目から実行できる。

生産可能ユニット

MS・MA

ザクⅠ/ザクⅠ/R.R/ザクⅠ/3S/ザクⅡ-C型/ザクⅡ-F型
 ザクⅡ/C.A/ザクⅡ/S.M/ザクⅡ/J.R/ザクⅡ-J型
 ザクⅡ-S型/ザクⅡ-S/C.A/デザートザク/ザクキャノン
 サクマリンタイプ/ザクタンク/ザクⅡ-R1/ザクⅡ-R1A
 ザクⅡ-R2/ザクⅡ-R1/S.M/ザクⅡ-R1A/3S/ザクⅡ-R2/J.R
 ザクⅡ-RD4/グフ-A型/グフ-B型/グフP/Bタイプ
 グフ-C型/グフ-H型/ドム/リック・ドム/ドワッジ
 ドワッジ-H型/ゲルググ-A型/ゲルググ-B型
 ゲルググキャノン/ゲルググ-S/ゲルググ/C.A/ゲルググ/J.R
 ギャンP/ギャン/ケンプファー/ゴッグ/ハイゴッグ
 アッガイ/ズゴック/ズゴック-S型/ズゴック/C.A
 スゴックE/ソック/ジオング/Pジオング/ザクⅡ-FZ型
 ザクⅡ-S/D.Z/ゲルググ/A.G/アッサム/ザクレロ/ビッグ
 クラブロ/ビッグ・サム/ブラウ・プロ/エルメス

車両

マゼラアタック/キャロップ/ダブデ

航宙

スクレイ/ザク/ガトル/ジッコ

航空

ドップ/ドップ/G.Z/ドダイGA/ドダイYS/ザク
 ドダイYS/グフ/ルッガン/ガウ

艦船

バブワムサイ/ファルメル/サンジバル/チベ
 グワジン/ドロス/HLV

特別項目

第一次降下作戦

重要拠点

ソロモン/ア・バオア・クー/グラナダ
 スムシティ

所属キャラクター

ギレン/ドズル/キシリア/コンスコン
 ビッター/ギニアス/ガルマ
 トウニング/バロム/マ・クベ/デラース
 ノリス/ロンメル/シャア
 シーマ/J・ライデン/シャリア・フル/ドレン
 ランバ・ラル/ガイア/ガテム/ブーン
 シュタイナー/ガトール/ケイ/ニムバス
 クランプ/オルテガ/マッシュ/シムス
 S・マツナガ/クスコ・アル/ララア
 アコース/コスズン/トクワン/アカハナ
 ミーシャ/デニム/デミトリー/ドアン
 ジーン/スレンダー/バーニィ/ハモン/アイナ

基本戦略

力押しだけで、一気に進行できるシナリオではあるが、そのぶん進行ルート上に意外な落とし穴も多い。

■序盤■ 30ターン目が鍵

強力なユニットが多数用意されているので、地球上空とオデッサの占領は2ターンもあれば行える。第一～第三次降下作戦まで降下部隊を分けたとしても戦力的には十分通用する。キリマンジャロに向かう部隊は、砂漠で移動が遅くならない部隊で編成するといい。



地球上空の敵部隊の排除は宇宙専用のMSやMAに任せておけば十分だろう。

■中盤■ ふたつの侵攻ルート

カリフォルニアを占領したらユーコンを開発してハワイ、トリントンへの侵攻を開始する。キリマンジャロへと降下した部隊は占領後にベキン、マドラスへ侵攻ルートをとる。ただし、V作戦追跡が終了するまではベルファストに進入できないので、あわてなくてもいい。



V作戦追跡を早く終了したければラン・パナルにトムを補給するといい。

■終盤■ 侵攻上の注意

ベルファストを占領すると、ア・バオア・クー周辺に連邦軍の艦隊が出現するので、迎撃準備をしておく。侵攻スピードが速い場合は、ア・バオア・クー戦のあとに連邦軍のオデッサ作戦が発生することがある。オデッサ作戦が実行されるまでは防衛部隊を必ず残しておく。



マークベをオデッサの司令官に任命してしまっても、戦況に大きな変化はない。

敵戦力の分析

V作戦察知が発生するまでは連邦軍にMS、MAは存在せず、主力は戦闘機と61戦車ばかりなのでジオン軍の相手にはならない。連邦軍にMSを配備されたくなければ、ニューヨークの占

領を遅らせるのもひとつの手になる。ちなみにEXAM研究にNTを送らなければ、連邦軍のBDシリーズの生産を阻止できる。このシナリオではマリオン・ウェルチを登用したい。



このシナリオでは実験用NTの要求に対してNOを選択したい。

攻略ポイント

Point-1 ■潜水艦艦隊の設立

第二次地球降下作戦の最初の目標はカリフォルニア。占領後にユーコンを開発すれば潜水艦艦隊の設立が提案され、実行すればハイウェイ戦略が提案される。開発された潜水艦はズムシティーに配備されてしまうので地球に輸送。潜水艦の機動力を活かせば地球の占領は早い。



潜水艦の移動力は高い。海に面した重要拠点に侵攻する際は必ず2〜3隻以上用意したい。

Point-2 ■重要拠点攻略

戦力が圧倒的に優位なので、侵攻部隊を分けても重要拠点の攻略は、すみやかに行える。キリマンジャロに向かわせる部隊は、ドムなどの砂漠で機動力が低下しないMSを編成したい。マドラスなどの海に面した重要拠点では、敵の潜水艦がやっかい。対応策としてズゴックEを編成しておく。



戦闘機にも要注意。撃ち漏らしてしまうと1ターンでの全滅、占領が難しくなる

Point-3 ■ア・バオア・クー

ベルファスト占領3ターン後にはア・バオア・クー周辺に連邦軍の艦隊が出現する。このときガルマが生存していれば、ソーレイによって連邦軍戦力の50%を消滅させることができる。ガルマを生存させておきたい場合は、サイド7遭遇戦の報告でシャアへの補給にNOを選択すること。



補給をしなければ、シャアは行方不明となりガルマは生き残る。



ガルマが生きていても、ランバ・ラルを木馬討伐に送ることができる。

攻略No.2

解かれた封印

■難度★☆☆☆☆ ■スタートターン数:1ターン



第三勢力のMS

第三勢力であるネオ・ジオン軍のキャスバル専用ガンダムとキャスバル専用リックドム、リゲルグが最初から生産できる。ただし、地球での戦闘が多いジオン軍では、宇宙専用のMSはあまり活躍する機会はない。同じ☆ひとつの"進撃するジオン"よりも難度は格段に高くなっていると考えたほうがいい。



初期配置。シアアはガンダムでなくリックドムに乗って地球上空で戦うことになる。

初期データ一覧

資金:15000

資源:1500

基礎LV:1

MSLV:1

MALV:1

基本的な数値はすべて通常のジオン軍モードと同じになっている。第三勢力のMSを生産できるのが特徴だが、特筆すべき点はザクⅡA/NC、通称「核ザク」とザクⅡFZが最初から生産できる点。どちらも序盤から中盤に威力を発揮するユニットである。

重要拠点

ソロモン/ア・バオア・クー/グラナダ/サイド3

開発可能

ザクⅡ-F型/ドップ

所属キャラクター

ギレン/ドズル/キシリア/コンスコン
ビッター/ギニアス/ガルマ/トワニング
バロム/マ・クベ/デラース/ノリス/ロムメル
シャア/シーマ/J・ライデン/ドレン
ランバ・ラル/ガイア/ガテム/ブーン
シュタイナー/ガトー/ケリィ/ニムバス
クランブ/オルテガ/マッシュ/シムス
S・マツナガ/アコース/コズン/トクワン
アカハナ/ミーシャ/マリオン/デニム
デミトリー/ドアン/ジーン/スレンダー
バーニィ/ハモン/アイナ

生産可能ユニット

MS・MA	ザクⅠ/ザクⅠR/R/ザクⅠ/S ザクⅡ-C型/ザクⅡ/C.A/ザクⅡ-S/D.Z ザクⅡ-FZ型/ザクⅡA(NC)/リゲルグ Rドム/C.A/ガンダム/C.A
車両	未開発
航空	ガトル
航空	未開発
艦船	バブワム/サイ/チベ/クワジン/HLV

特別項目

第一次降下作戦

基本戦略

"進撃するジオン"ほど、資金や資源が潤沢にあるわけでもなく、各技術LVも1から始まる。まずは資源の確保を最優先しよう。

■序盤■ 降下作戦を急ぐ

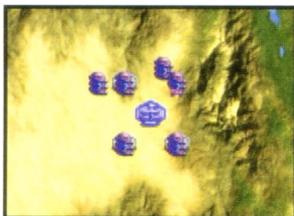
地球上空のHLVを降下させてオデッサの占領を急ぐ。移動力の少ないMSだと降下地点から1ターンでオデッサに進入できない場合があるので注意。資源確保のためにババアや余分なHLVは早めに破壊し、ザクII-FZを生産したい。



ババア補給艦は資源としてしか役に立たない。場合によってはムサイも破壊する。

■中盤■ V作戦察知を遅らせる

オデッサ、カリフォルニア、ニューヨーク、キリマンジャロのいずれかを占領せずに、自軍の重要拠点数を8カ所までにしておけば、V作戦の察知を遅らせることができる。戦力が整っていないなら、進攻を少々遅らせるのがいい。



手間はかかるが、局地戦を発生させ、占領しないでターン数をのばす方法もある。

■終盤■ 電撃作戦で侵攻

V作戦察知が発生した後は、連邦軍の巻き返しが始まる。敵戦力が充実してしまう前に各重要拠점에攻め込む準備をしておく。敵MSの生産中に攻略作戦を実行できればベスト。HLV迎撃部隊はベガサス級戦艦に要注意。



V作戦察知後に一番やっかいなのは、打ち上げられるベガサス級戦艦かも知れない。

敵戦力の分析

V作戦察知が発生するまで連邦軍にMS、MAが存在しないのは"進撃するジオン"と同じ。ホワイトベース部隊のメンバーも最初は存在していない。ただし、資金や資源の面では連邦

軍が圧倒的に有利。また、オデッサを占領するまで、地球の拠点はすべて連邦軍のものとなっている。戦力の整っていないオデッサを占領して地上への足がかりとしよう。



資源確保はもちろん、輸送コマンドで地球に部隊を送るためにもオデッサ占領は重要。

攻略ポイント

Point-1 ■2種類のザクを主戦力にする

最初から生産できるザクII-FZは攻略作戦の主戦力となる。生産コストこそかかるものの、連邦軍の初期戦力に撃破されることはまずないので、結果的に資金と資源の節約につながる。地上に降りられないザクII A/NCはHLV迎撃部隊として使用すると、攻撃力の高さを十分に発揮できるはずだ。



ザクII A/NCは物資消費が激しい。数部隊用意して、常に補給を心掛けること。

Point-2 ■地球降下作戦

第一次降下作戦に送り込める戦力はザクII C型や旧ザク。戦力を集中させておかないとオデッサ占領は難しくなる。グラナダなどに配備されているザクII-FZは第二～第三次降下作戦に間に合うように、地球上空に移動させておくこと。キャスバル専用ガンダムのパイロットは、マリオン・ウェルチがいい。



もっとも、ガンダムに乗せたいシャアは、専用リックドムに乗って地球上空にいる。

Point-3 ■航空輸送部隊と水陸両用MS

このシナリオでは、ザンジバルやガウなどの航空輸送できるユニットを開発生産する必要がある。地上での侵攻には欠かせないユニットなので、基礎LVを早めに入れておこう。連邦軍の潜水艦対策としての水陸両用MSの開発も進めておくこと。移動力のあるズゴックなどは拠点制圧にも役立つ。



水陸両用MSはズゴックまで生産できれば、それ以上の開発はしなくてもいい。

攻略No.3

連邦の力

■難度★☆☆☆☆

■スタートターン数:1ターン



恐るべき連邦の技術力

資金と資源が100万ずつあり、各技術LVが16に達しているため、ほぼ全てのユニットの生産が1ターン目から可能。侵攻ルート、イベントともに通常の連邦軍シナリオと変わらない。また、各地に配置されているユニットも、ジムコマンドGやジムスナイパーIIなど強力なものが揃っている。

ドック 0-8		資金	1,000,000	資源	1,000,000	種類
M.S	兵器名	機数	資金	資源	種類	
	ジム・スカウト	3	495	3,000	2	
	リックガン	3	1,155	4,500	3	
M.A	ジムキャノン	3	284	1,950	2	
	アサルト	3	353	5,100	2	
車両	ジムコマンドG	3	577	2,550	2	
	ジムコマンドGS	3	577	2,550	2	
航空	ジムスナイパーII	3	235	3,600	2	
艦船	ガンダム	1	522	3,000	3	
終了	ガンキャノンD	1	467	2,500	3	
	ガンキャノンD	3	142	4,200	2	
	ガンダム	1	412	1,200	3	
	ガンダム	4	225	3,500	3	
	ガンダム	3	1,980	1,500	4	

ほとんどのユニットが開発可能なため、難度は連邦軍のシナリオ中最も低いといえる。

初期データ一覧

資金:1000000

資源:1000000

基礎LV:16

MSLV:16

MALV:16

大量の資源により、どんなユニットでも生産に困ることはない。ただし初期配備されているガンダム系MSはプロトタイプガンダムだけ。V作戦は2ターン目に提案されるが、その前からMC技術の研究は実行可能。V作戦が終了すると、様々なガンダムが一気に開発提案される。

重要拠点

ジャブロー/トリントン/マドラス
ベルファスト/ルナ2

所属キャラクター

レビル/ゴップ/ティアンム/エルラン
ワイアット/コウエン/ジャミトフ
ブレックス/バオロ/シナプス/ワッケイン
バスク/ニッカド/ウッディー/リード
スレグガー/マシルダ/ジャマイカン
バニング/クリス/モンシア/ペイト/シロー
ユウ/フィリップ/アデル/カレン
サマナ/サンダース

生産可能ユニット

MS・MA

ジムP/ジム・Lアーマー/ジム・Sカスタム
リックセンGM/ジムキャノン/アクアジム
ジムコマンドG/ジムコマンドGS/ジムスナイパーII
ガンキャノン/ガンキャノン-3/ガンキャノン-D
ガンタンク/プロトタイプガンダム/ガンダム
Gリックセン型/ボール/ボールP

車両

ガンタンクII/61式戦車
ホバートラック/ビクトレ

航空

コアファイター/コアブスター/トリアーエズ
Sフィッシュ/パブリク

艦船

TINコード/フライマンタ/デブロッグ
ドン・エスカルゴ/ミデア/ファンファン
コロンプス/サラミス/サラミスS/マゼラン
マゼランS/ベガサス/U型潜水艦/M型潜水艦/HLV

特別項目

ベキン攻略作戦

RXシリーズ回収計画

ソーラシステム開発

MC技術の研究

基本戦略

ゲーム後半で開発できるような、強力なMSを序盤から生産し、各地に散っているジオン軍を撃退していこう。

■序盤■ 敵部隊を各地で撃破

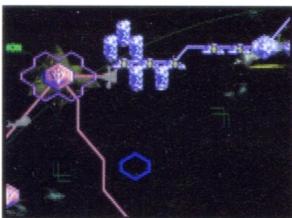
V作戦を発動しガンダム系MSの開発を急ぎつつ、ジムコマンドGやジムスナイパーIIなど、強力なMSを各重要拠点で大量に生産する。攻略作戦が提案される順番は、ヘキン、ハワイを落としたあとカルフォルニア、ニューヨークとなっている。



ミデアでは部隊輸送中に攻撃されることが多いため、潜水艦で輸送する。

■中盤■ 地球の侵攻

地球を侵攻中、敵軍の地球降下を阻止するため、戦艦2隻とジムスナイパーIIを6機程度、地球上空へ向かわせる。オデッサ攻略中、エルランのスパイ活動が発覚していない場合、3ターン目にマクベが核を発射してしまう。



キリマンジャロを制圧したら、全軍をルナ2に集結させソロモン攻略に向かう。

■終盤■ 第三勢力の撃破

このシナリオでも、発生条件を持たしていれば、ア・バオアク攻略後第三勢力のティターンズかネオ・ジオンが結成されることがある。ティターンズが結成される場合、先にトリアーエズなどでルナ2を囲めば敵は出撃することはできない。



侵攻ルートが変わらない、グラナダのネオジオンを結成させたほうがリスクは小さい。



ソロモンを占領した次のターンに諜報能力を下げていけば、ソーレイを察知しない。

敵戦力の分析

序盤はザクIIが中心なので、ジムコマンドGやジムスナイパーIIであれば楽に勝てる。侵攻が早くても、「星一号作戦」を実行するとソロモン内に必ずビク・ザムが登場する。BDシリーズ、

NT-1を開発し、ホワイトベース隊モードをONにしたままにすれば、ニムバスやサイクロロス隊のメンバー、黒い三連星など多くのジオン軍パイロットの戦死を招くことができる。



ジオン軍がドムを開発する60ターンくらいまでに、地球に大半を制圧しよう。

攻略ポイント

Point-1 ■パイロットの階級を上げる

強力なユニットにパイロットを乗せ、経験値を与え階級を上げていきたい。サイド4やメキシコシティ、オデッサの周辺の拠点上などに配置すれば、敵部隊がよく進撃してくるので、簡単に経験値を上げられる。ユニットは間接攻撃できるジムスナイパーIIなどのMSがいい。敵の間接攻撃にも反撃することができるからだ。



クルスやシローなどのパイロットは成長率が高いので、優先的に経験値を与えていきたい。

Point-2 ■オデッサ攻略

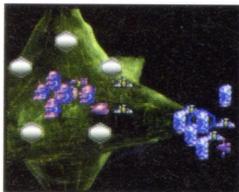
オデッサ攻略中3ターン目になると核が発射され、部隊の50パーセントが消滅してしまうことがある。それを回避するには本拠地に一番近い進入ポイント1から部隊を一気に進入させ、核が発射される前にオデッサを落とせばいい。オデッサは山や砂漠が多いので、進入する部隊は移動力の高いジムスナイパーIIやジムコマンドGがいいだろう。



進入ポイント1から、ジムスナイパーIIを中心に20機程度一気に進入させる。

Point-3 ■宇宙侵攻

ビーム兵器の効かないビク・サム対策として、侵攻する部隊の中にアムロの乗るガンダムとスレッガーの乗るコアプスターや、実弾兵器装備のBDシリーズやガンキャノンを入れておく。また、ソーラレイを察知していないでア・バオア・クーに侵攻するときは必ずオトリ部隊を先行させる。



ホワイトベース隊がONの場合、ソロモンにビク・サムは出現しない。



ガルマが生きている場合、ソーラレイ発射後の部隊消滅は50パーセントに達する。

攻略No.4

新たな力

■難度★☆☆☆☆

■スタートターン数:1ターン



新戦力加わる

開発状況、初期配置は通常の連邦軍シナリオとほとんど変わらないが、1ターン目からGP-01FbとG-TITANSが使える。侵攻ルート、イベント発生条件などは特に変化していない。攻略作戦が発動されたと同時に侵攻を開始し、最短ターン数での攻略を目指したい。



サイド4の近くで敵部隊と遭遇する部隊の中に、コウの乗るGP-01Fbがいる。

初期データ一覧

資金:1000000

資源:50000

基礎LV:1

MSLV:1

MALV:1

資金、資源ともに豊富なので、MSの生産に困ることはない。ゲームスタートと同時にV作戦が提案されているものの、GP-01FbとG-TITANSは開発、生産済み。NT研究機関は提案されていないが、強化人間であるゼロは使用可能となっている。



連邦軍最強のMS、GP-01Fb。宇宙の守護神としての活躍が期待できる。

重要拠点

ジャブロー/トリントン/マドラス
ベルファスト/ルナ2

所属キャラクター

レビル/ゴップ/ティアム/エルラン
ワイアット/コーウェン/ジャミトフ
ブレックス/パオロ/シナプス/ワッケイン
バスク/ニッカド/ウッディー/リード
スレグー/マチルダ/ジャマイカン
パニング/クリス/モンシア/ベイト/コウ
シロー/ユウ/フィリップ/ゼロ/アデル
カレン/サマナ/サンダース

生産可能ユニット

MS・MA	G-TITANS/GP-01Fb
車両	61式戦車
航空	トリアーエズ/Sフィッシュ
航空	TINコッド/フライマンタ/ドン・エスカルゴ ミデア/ファンファン
艦船	コロンプス/サラミス/マゼラン/U型潜水艦 M型潜水艦/HLV

特別項目

V作戦

基本戦略

生産制限のないG-TITANS部隊を作り、侵攻していく。ドムが配備される前に地球の重要拠点を落としていきたい。

■序盤■ 侵攻部隊の結成

V作戦を発動しガンダムを開発しつつ、G-TITANSをマダラスで大量生産する。この部隊を中心にベキンに侵攻を開始。序盤での敵主力MSはザクなので、驚異となる相手ではない。宇宙では、GP-01Fbを中心にHLV迎撃部隊を準備しておく。



G-TITANSは1機編成なので、生産したら能力の高いパイロットを乗せておく。

■中盤■ 地球の侵攻

ベキン攻略と同時にトリントンで潜水艦を生産する。ベキン攻略後にハワイ攻略作戦が提案されるので、潜水艦でハワイ攻略に向かう。ハワイを落としたり、そのままカルフォルニアとニューヨークへ侵攻。これらの重要拠点を落とすと、オデッサ攻略作戦が提案される。



オデッサへもG-TITANSを集らせて一気に侵攻。グフが配備されていても恐くはない。

■終盤■ オデッサ攻略以降

ホワイトベース隊モードONでオデッサを占領すると、ジャブロー周辺に敵部隊が現れる。G-TITANSをジャブローに5機程度配備し、迎撃準備しておく。侵攻が早い場合は、BD-1の開発をしても配備されるころには、地球の戦闘が終わっていることが多い。

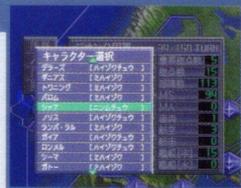


ア・バオア・クー占領後に第三勢力が結成されることも通常のシナリオと変わらない。

敵戦力の分析

序盤で配備されている敵のユニットは、ザクⅡ-J型。通常では苦勞する序盤の敵部隊はG-TITANSならば楽勝で倒せる。ホワイトベース隊はア・バオア・クー攻略後まで結成して

おく。リュウとマチルダ、ウッドイー、スレグガーが戦死するものの、黒い三連星やガルマ、ランバ・ラル、マク・ベ、ララアなどジオン軍の優秀なパイロットも戦死する。



ホワイトベース隊モードがOFFになる間は、ジオン軍のシャアは任務中になる。

攻略ポイント

Point-1 G-TITANS部隊の結成

圧倒的に優位な資源を活かして、各地でG-TITANSを生産し、敵部隊の鎮圧に向かう。ベキン攻略作戦が最初に提案されるので、最も近いマドラステ部隊を生産すれば少ないターンで侵攻できる。ベキン攻略後、マドラステ部隊を乗せた潜水艦隊を編成し、地球の重要拠点の制圧を進める。



耐久の低い戦闘機やジムは放棄して、そのぶんG-TITANSを生産したい。

Point-2 ■GP-01Fbの有効利用

GP-01Fbは宇宙で圧倒的な攻撃性能を誇るGP-01Fb使って宇宙の重要拠点を侵攻したいところだが、ゲーム中盤以降の星一号作戦が提案されなければ、それをするにはできない。そこで、敵の地球降下を狙うHLVを破壊する部隊として、地球上空に配備する。ただし、GP-01Fbは戦闘消費が激しいので、常に近くに搭載できる戦艦を配備しておく。



GP-01Fbのほかにも、HLVが大量に打ち上げられてもいよう、MSは多めに配置する。

Point-3 ■ジムスナイパーⅡの活用

MSLVを上げ、ジムスナイパーⅡの生産が可能になったら、パイロットが乗るG-TITANS以外のMSをジムスナイパーⅡにする。ケンブファーやジオングなど、間接攻撃できない敵のユニットに対しては、とくにジムスナイパーⅡの間接攻撃が有効となる。



G-TITANSの耐久の高さは魅力だが、間接攻撃できるジムスナイパーⅡを活用する。



格闘能力の高いパイロットは、G-TITANSに乗せたまま、直接攻撃させる。

攻略No.5

オデッサ防衛戦

■難度★★★☆☆ ■スタートターン数:30ターン



オデッサ局地戦

30ターンまで進んだ状態でスタートするこのシナリオは、いくつかの特別項目がすでに実行済みになっている。オデッサはすでに交戦状態になっており、プレイ開始直後のターンから局地戦フェーズに突入する。地球上空でもアイナの乗ったRD-4とシローの乗ったボールPが戦闘状態になっている。



08小隊に所属する前のシローと交戦中のRD-4はすでにダメージを受けている。

初期データ一覧

資金:20000

資源:20000

基礎LV:8

MSLV:9

MALV:9

30ターン進んだ状態で始まるので、各技術LVも順当に上昇しており、ユニットの開発も順調に行えるだろう。開始直後にはシャアがキンシンチュウになっているが、ベルファスト占領後に復活する。

重要拠点

オデッサ/カリフォルニア/ニューヨーク
ハワイ/キリマンジャロ/ベキン/ソロモン
ア・パオア・クー/グラナダ/サイド3

開発可能

リック・ドム/ズゴック/C.A./ビグロ
ドロス/ガンタンク/ガンキャノン

所属キャラクター

ギレン/ドズル/キシリア/コンスコン
ピッター/ギニアス/トウニング/バロム
マ・クベ/デラズ/ノリス/ロンメル
シャア/シーマ/J・ライデン/ドレン
ガイア/ブーン/シュタイナー/ガト
ケリィ/ニムバス/オルテガ/シムス
S・マツナガ/トクワン/アカハナ
ミーシャ/デミトリ/バーニィ/アイナ
シャア (キンシンチュウ)

生産可能ユニット

MS・MA	<p>ザクⅠ/ザクⅠ/R.R./ザクⅠ/3S/ザクⅡ-C型 ザクⅡ-F型/ザクⅡ/C.A./ザクⅡ/S.M./ザクⅡ/J.R. ザクⅡ-J型/ザクⅡ-S型/ザクⅡ-S/C.A./ザクⅡ-S/D.Z デザートザク/ザクキャノン/ザクマリンタイプ ザクタンク/ザクⅡ-R1/ザクⅡ-R1A/ザクⅡ-R2 ザクⅡ-R1/S.M./ザクⅡ-R1A/3S/ザクⅡ-R2/J.R. ザクⅡ-RD4/グフ-A型/グフP/Bタイプ/グフ-B型 グフ-C型/グフ-H型/ドム/ゴッグ/アッガイ ズゴック/ズゴック-S型/ゾック/アッザム ザクレロ/ガンキャノン/ガンタンク</p>
車両	マゼラアタック/ギャロップ/ダブデ
航宙	ガトル/ジッコ
航空	ドップ/ドップ/G.Z./ドダイGA/ドダイYS/ザク ドダイYS/グフ/ルッグン/ガウ
艦船	バブワ/ムサイ/ファルメル/ザンジバル/チベ クワジン/ユーコン/マッドアングラ HLV/ホワイトベース

特別項目

- ニューヨーク攻略作戦
- ベキン攻略作戦
- EXAMの研究

基本戦略

問題なのはオデッサの局地戦。すでに進入している連邦軍の部隊からオデッサを守りきれぬかどうかで、戦況は大きく変わる。

■序盤■ オデッサの死守

オデッサへ進入している連邦軍に、初期配備されている部隊だけで対抗しなければならない。マ・クベも核ミサイルを使用しないうえに、援軍を送り込むこともできない。最大の難敵ホワイトベース部隊の攻略が鍵となる。



メディアに掲載されているユニットはジムP。クフとサクで十分に對抗できるはずだ。

■中盤■ マドラスの占領

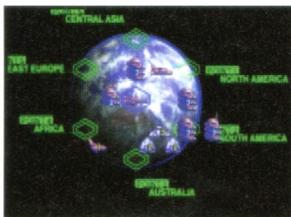
特別への提案はされないが、マドラス攻略作戦はすでに実行済み。提案されているトリントン攻略作戦を実行する前に、まずはマドラスを占領してしまおう。各地に散らばっている連邦軍の部隊も早めに沈黙させたい。



マドラスを占領すれば、アジアに敵がいなくなるうえ、潜水艦の中継基地にもなる。

■終盤■ 連邦軍の反撃

ベルファストを占領した頃からジャブローの動きが活発になる。カリフォルニアに攻め込まれないように、メキシコシティの守備を固めておきたい。HLVを一度に何基も打ち上げることがあるので、迎撃部隊も充実させておきたい。



ジャブローから頻りに打ち上げられるHLV。迎撃部隊の物資に注意しておくこと。

敵戦力の分析

連邦軍はすでにMSを実戦配備している。ジム程度ならどうと言うことはないが、陸戦型ガンダムと陸戦型GMはどちらも耐久が高く、遠距離攻撃も仕掛けてくるうえに、多数配備されている

のでやっかいだ。ホワイトベース部隊も出現しており、アムロが登場しているのはもちろん、ガンダムとGアーマーもこの時点で配備されている。言うまでもなく、オデッサ局地戦最高の難敵だ。



ジオン軍からマッシュは消えているが、連邦軍のマシルダはまだ存命している。

攻略ポイント

Point-1 ■ オデッサの防衛方法1

まずはバラバラにスタックされている自軍のユニットを整理することから始める。前列には耐久の高いグフのH型やB型を配置。ザクキャノン同士は必ず一緒にスタックさせ、後方支援に徹するようにする。ダブデに搭載されているドップには、オトリ役と索敵をさせると効果的だ。



接近戦用の部隊と遠距離攻撃用の部隊を明確に分けておくことが大事。



もちろんダブデにも支援攻撃をさせる。本拠地からなら拠点砲台も強力だ。

Point-2 ■ オデッサの防衛方法2

オデッサに進入している連邦軍の部隊は右表の通り。数こそ多いものの、ユニットの性能自体は大きくリードしている。また、ミデアやホワイトベースは、局地戦が始まるとすぐに脱出してしまうことが多いので気にしなくていい。防衛ポイントさえ押さえおけば輸送機のなくなった敵部隊は続々と物資切れを起こす。

アムロの乗るガンダム/GFには、ドップを向かわせてオトリとし、物資消費と疲労度の蓄積を誘う。その後、自軍エースのトム2機とグフB型の部隊で攻撃する。ダメージを与えると、Gアーマーに変形してMAP右下の防衛ポイントに向かうが、必ず追撃し、回復の間を与えずに撃破してしまうこと。

初期配備ユニット

ビクトレー (レベル)
ホワイトベース (プライト)
ガンダム/GF (アムロ)
ガンキャノン (カイ)
ガンタンク (ハヤト)
Gファイター (セイラ)
ジム/P×15
61式戦車×12
ミデア×3



ガンダム/GFは、変形すると弱くなる。Gアーマーの内に撃破してしまう



ガンキャノン、ガンタンクはダブデを狙って勝手に物資切れを起こす。

Point-3 ■地球上空の二人

地球上空のアイナの乗ったRD-4はダメージを受けているので、大事をとるならば近くのムサイに搭載する。ただし、アイナとシローの会話を聞けるチャンスは少ないので、戦闘させてもいい。初期配置されているザクは、移動力別に揃えてスタックさせ、HLV迎撃部隊とする。



わかりました…
私、アイナ・サハリン…

二人の会話を聞く絶好のチャンス。再び戦場で出会う機会は少ない。



ザクⅡ-R系の移動力を活かすためにも、ユニットは揃えてスタックさせる。

Point-4 ■オデッサ防衛後

オデッサから脱出したメディアやホワイトベース、ビクトレーが再度進入してることがある。局地戦にはいると、生産の遅れなど、戦況に悪影響をおよぼすので、追撃隊を送り撃破しておくこと。このとき、マドラスとオデッサの間にいるジムも撃破しておきたいところだ。



オデッサ戦が終わったらアッザムを2〜3機とサンジバルを必ず生産しておくこと。

Point-5 ■特別の実行

資金に余裕があれば、フラナガン機関の設立は早めに行っておきたい。NT専用MAの開発提案が行われ、ブラウ・プロの開発が終了するとシャリア・ブルとラファを登録できる。トリントン攻略作戦も提案されているが、マドラス占領を優先したほうが、資金的に有利。



シャリア・ブルとラファのために、ブラウ・プロは最低2機は用意しておきたい。



実際に投入することが可能です。ここで、フラナガン機関のニュータイプの実験投入を許可して下さいのです！

このデータでは、NTの実験投入を行ってもクスコ・アルは出現しない。

Point-6 ■資金と資源の使い方

このシナリオの自軍資金と資源は決して豊富ではない。計画性のない使い方をしていればたやすく破綻してしまう。幸い初期設定されている各技術LVが高いので、しばらくは研究に資金を投入しないで済む。使用しない戦艦を廃棄して物資を確保してもいいだろう。



ブラウ・プロを早く開発終了すれば、シャリア・ブルとラファが手に入る。



物資が不足したら、多くの資源を回収できる戦艦や潜水艦などを廃棄しよう。

攻略No.6

オデッサの激戦

■難度★★★☆☆ ■スタートターン数:30ターン



反撃への第一歩

1年戦争中盤の激戦、オデッサ侵攻から始まるシナリオ。西にはレビルを中心とした大部隊が、東にはホワイトベース隊がオデッサの周りを取り囲んでいる。オデッサ以外の各地でも連邦軍、ジオン軍の両軍が交戦中なので、1ターン目から気を抜くことはできない。



シナリオはほぼ1本道。特別項目の選択肢によって、シナリオが変わることはない。

初期データ一覧

資金:15000 資源:10000 技術LV:7 MSLV:7 MALV:6

提案されている特別項目はニューヨークとベキンの攻略作戦と、EXAMの研究。多くの資金、資源のかかるホワイトベースやビクトレーの開発、生産は終了している。オデッサ攻略作戦は発動されているので、資金5000を投入する必要はない。

生産可能ユニット

MS・MA	ジムP/ジム/リックセンGM/ガンキャノン ガンタンク/プロトタイプガンダム/ガンダム Gリックセン型/ボールP
車両	ガンタンクII/61式戦車/ホバートラック ビクトレー
宇宙	コアファイター/コアプスター/トリアーエス Sフィッシュ/パブリク
航空	TINコッド/フライマンタ/デブログ ドン・エスカルコ/ミデア/ファンファン
艦船	コロンプス/サラミス/サラミス/マゼラン/マゼランS ベガス/ホワイトベース/U型潜水艦/M型潜水艦/HLV

重要拠点

ジャブロー/トリントン/マドラス
ベルファスト/ルナ2

所属キャラクター

レビル/ゴップ/ティアナム/ワイアット
コーウェン/ジャミトフ/ブレックス
シナプス/ワッケイン/バスク/ニックカード
ウッディー/リード/スレッガー
ジャマイカン/バニング/フライト/クリス
モンシア/ベイト/シロー/ユウ/フィリップ
アムロ/ミライ/アデル/カレン/サマナ
カイ/セイラ/サンダース/ハヤト/フラウ

特別項目

ニューヨーク攻略作戦
ベキン攻略作戦
EXAMの研究

基本戦略

収入が少ないので、どれだけ自軍の消費を抑えて戦えるかがカギとなる。重要拠点はひとつずつ攻略していくほうがいい。

■序盤■ オトリ部隊を先行させる

オデッサが核が発射されるイベントは発生しない。局地戦では自軍の消費を極力抑えるため、オトリ部隊(P012参照)を先行させる。ジャブロー内に敵が出現することはないので、ジャブローの守りはカルフォルニアから南下してくる部隊を抑えるだけの戦力があればいい。



地球上空のボール/Pタイプを救うには、右上にいるマゼランSに合流させる必要がある。

■中盤■ 資源の確保

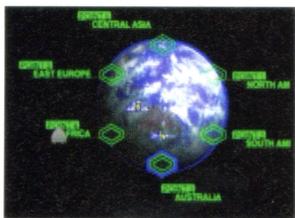
オデッサを占領後、資源が少なくユニットの回復が遅れている場合は、ピックトレーを破棄する。新たにキリマンジャロ攻略作戦が提案されるので、マドラスカキリマンジャロ、敵部隊の少ないほうへ侵攻を開始。ルナ2にもジオン軍が迫ってくるのでボールで対抗する。



少しでも収入を増やすため、61式戦車を乗せたメディアを各拠点の制圧に向かわせる。

■終盤■ ソロモン侵攻以降

第13独立部隊は解散しているの、ソロモンにビク・ザムは出現しない。ソロモンを制圧すると、ア・バオア・クーより敵部隊が進撃してくる。そのときのジオン軍MSはゲルググが中心となることが多い。対抗してジムコマンドGSとジムスナイパーIIを生産しておきたい。



ソロモン侵攻と同時に、HLVの地球落下を阻止するため、地球上空に部隊を向かわせる。

敵戦力の分析

オデッサにはドムが3機配備されているものの、基本はザクが中心となっている。ザクが相手ならばジムやフライマンタでも十分対応できるだろう。カルフォルニアやハワイなど、海に

面したジオン軍の重要拠点には、水陸両用MSが多いので潜水艦での進入は危険だ。宇宙では、ビッグロやザクレロが生産されていて、ルナ2に向けて侵攻してくる。



ジオン軍の水用MSに対抗して、ガンダムは水中攻撃可能なAタイプにしておく。

攻略ポイント

Point-1 ■ オデッサ侵攻メンバー編成

オデッサを取り囲んでいる部隊の中で、ミデアに搭載されている61式戦車はあまり戦力にならないので、かわりにジム/Pタイプを搭載する。オデッサには敵飛行部隊は少ないので、無理にフライマンタを侵入させる必要はない。オデッサとベキンの中間にいるジム6機をミデアに搭載し向かわせれば、2ターン目に進入することができる。



ホワイトベース隊はもちろん、デリー近くのミデアとジムもオデッサへ向かわせる。



マドラスの陸戦型ガンダムをミデアに搭載すれば、3ターン目にはオデッサに進入できる。

Point-2 ■ オデッサ局地戦

オデッサ内のジオン軍の敵部隊で恐いのはガイアとオルテガの乗るドムの3機スタック。ジム/Pタイプでは倒すことは難しいので、陸戦型ジムと、アムロの乗るガンダム・Aで集中攻撃したい。そのほかの敵MSをジムで攻撃していけば消耗は少なくてすむ。ホワイトベースは耐久が高いので、つねにミデアより前に配置し、前線補給基地として傷ついた部隊の収容と回復役とする。

マ・クヘはアツザムではなく、ダブデに乗り重要拠点を守り、離れることはない。攻撃射程内の3ヘックスに入ると、拠点砲撃と合わせて大ダメージを受けてしまう。傷ついたユニットは攻撃射程内に入れないように。

初期配備ユニット

ダブデ (マ・クヘ)
ドム (ガイア)
ドム (オルテガ)
ドム
グフ-B型
グフ-C型
グフ-H型
ザクキャノンX3
ザクII-ii型-A X3
グフドダイYS
ザクドダイYS X2
マゼラアタックX6
ドップX3
ギャロップ
ザンジバル



大きく傾いています。今こそ地上からジオン軍を掃討するチャンスです。「キリマンジャロ攻略作戦」を提案します

マ・クヘの守るオデッサを攻略すると、キリマンジャロ攻略作戦が新たに提案される。

Point-3 ■ オデッサ攻略後

オデッサ占領後は東側にHLVが降下してくることがあるので、ジムを6機程度残しつつ、部隊をマドラスに輸送して次の攻略作戦に備える。部隊の侵攻はベガスやミデアより潜水艦のほうが安全で早いので、トリントンとベルファストにいるU-型潜水艦もマドラスに輸送しておく。次の攻略はベキンかキリマンジャロ、部隊数の少ない拠点に向かう。



占領後、資源が大幅に減っていたら、ビクトレーやミデアを破壊すれば回収できる。

Point-4 ■ 地上制圧とルナ2の守備

カルフォルニアかニューヨークを攻略し始めると、敵部隊の中にアッサムが配備されている。近距離から直接攻撃すると反撃のアッサムリーダーで大ダメージを受けてしまうことがある。飛行ユニットか、遠距離攻撃などで攻撃すれば受けるダメージは少ないだろう。

ルナ2にも、地球上空を通り過ぎてジオン軍が攻めてくる。物資が減っているので、攻撃できる回数は少ない。資金のからならないボール/Pタイプでも大ダメージを与えることができるはず。補給ラインを経由してやってくる敵部隊は物資切れは起こしていないので、要注意。



HLV討伐部隊を編成しないかわりに、HLVの落下位置付近にMSを配置する。



アッサムリーダーが恐いので、戦闘機かガンダムクラス以外のMSは直接攻撃しないこと。

Point-5 ■ ソロモンへの侵攻

地球の制圧が終わったら、部隊をソロモンへ向かわせる。ソロモン内にドズルの乗るピク・ザムはいないので、ポイント1から進入してもかまわない。ジムスナイパーⅡが生産できていない場合、ジムスナイパーカスタムを中心に部隊編成する。攻撃力の高いジオン軍のリックドム部隊も、離れた位置から攻撃すればダメージは受けない。



ジオンの宇宙要塞攻略の切り札として開発を進めてくれ、ソーラシステムの開発を許可しよう



ソロモンを素早く落とさないと、ア・バオア・クーからグワジンやザンジバルがやってくる。

攻略No.7

ジャブローに散る

■難度★★★★☆

■スタートターン数:45ターン



マッドアングラー隊の成果

もっとも短時間にゲームをクリアすることができるシナリオ。ジャブロー周辺にはジオンの部隊がすでに進軍しており、あとは攻略作戦の実行を待つだけとなっている。このシナリオを目的通りにクリアすると圧倒的勝利になるが、もちろん完全勝利を目指すこともできる。



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！

作戦を実行すると、シャア率いる
マッドアングラー隊からジャブロー
に関する連絡が入る。

初期データ一覧

資金:20000

資源:30000

基礎LV:9

MSLV:9

MALV:10

マッドアングラー隊が設立されているため、イベント進行上でランバ・ラル隊や黒い三連星、デニム小隊はすでに死亡している。このシナリオは短期決戦なので、初期の資金や資源、ジャブロー攻略作戦以外の特別項目は無視してしまってもかまわないだろう。

生産可能ユニット

MS・MA	ザクⅠ/ザクⅠ/R.R./ザクⅠ/3S/ザクⅡ-C型 ザクⅡ-F型/ザクⅡ/C.A./ザクⅡ/S.M/ザクⅡ/J.R ザクⅡ-J型/ザクⅡ-S型/ザクⅡ-S/C.A./ザクⅡ-S/D.J デザートザク/ザクキャノン/ザクマリタイプ ザクタンク/ザクⅡ-R1/ザクⅡ-R1A/ザクⅡ-R2 ザクⅡ-R1/S.M/ザクⅡ-R1A/3S/ザクⅡ-R2/J.R ザクⅡ-RD4/グフ-A型/グフP/Bタイプ/グフ-B型 グフ-C型/グフ-H型/ドム/リック・ドム/ゴッグ アッガイ/ズゴック/ズゴック-S型/ズゴック/C.A ソック/アッサム/ザクレロ/ビクロ/グラブロ
車両	マゼラアタック/ギャロップ/ダブデ
航宙	ガトル/ジッコ
航空	ドップ/ドップ/G.Z/ドダイGA/ドダイYS/ザク ドダイYS/グフ/ルッグン/ガウ
艦船	ババワム/ムサイ/ファルメル/サンジバル/チベ グワジン/ユークン/マッドアングラー/HLV

重要拠点

カリフォルニア/キリマンジャロ/ベキン
ソロモン/ア・バオア・クー/グラナダ/スミスシティ

所属キャラクター

ギレン/ドズル/キシリア/コンスコン
ビッター/テラース/トワニング/バロム
マ・クベ/シャア(ニムチュウ)/ノリス
ロンメル/シーマ/ガトー/J・ライデン
ドレン/シュタイナー/ケリィ
S・マツナガ/ニムバス/シムス/トクワン
アカハナ/ミーシャ/デミトリー
バーニイ/アイナ

特別項目

ジャブロー攻略作戦
トリントン攻略作戦
ベルファスト攻略作戦
フラナガン機関設立

基本戦略

ジャブローだけを狙うなら、戦略的なことはなにも必要ない。投入できる全戦力で攻略作戦を成功させたい。

■序盤■ 5ターンの猶予

ジャブロー周辺に展開している戦力だけで攻め込んでもいいが、ジャブロー攻略作戦は49ターン目まで提案されている。5ターンの間に戦力を増強してから攻め込めば、勝利はより確実なものとなる。50ターンになってしまうと攻略作戦は特別から消えてしまう。



作戦実行後は、5ターンの間だけジャブローへの進入が可能となる。

■中盤■ ジャブロー攻略をしなかった

ジャブロー攻略作戦を実行しなかった、あるいは攻略に失敗したときは、ジャブロー降下作戦までジャブローへは進入できなくなる。この場合ジオン軍は重要拠点の数が少なく戦況的にかなり不利。早めにトリントン、ヘルファスト以外の重要拠点を占領すること。



最重要拠点であるオデッサも連邦軍のものになってしまっている。急ぎ取り返したい。

■終盤■ 再びジャブローへ

ジャブロー攻略が失敗した場合、黒い三連星などの優秀なパイロットの不足も問題となってくる。フラナガン機関設立とNTの実戦投入を行って人材の確保をしておこう。また、重要拠点を占領したら、資金と資源が回復するまで、おとなしくしていよう。



再度ジャブローに侵攻するには、第二次プリティッシュ作戦を行うまで待たなければならぬ。

敵戦力の分析

ジャブロー拠点内にレビルとホワイトベース部隊、さらにはプロトタイプガンダムなどが配備されている。ほかにも、北京付近に08小隊、地球上空にジャミトフ、バスク、ジャマイカンのティタ

ーンズトリオが展開している。もっとも、ジャブロー攻略作戦を最優先とするなら、ジャブロー以外の敵部隊は無視してしまってもかまわない。極論すればズムシティだけ残っていればいい。



地球上空では後のティターンズトリオが艦隊を率いてジオン軍を待ち受けている。

攻略ポイント

Point-1 ■すぐに進入しない

開始直後からジャブロー攻略作戦が提案されているが、すぐに行進して進入すると右表のような強力な守備隊と戦闘することになる。49ターン目まで戦力を強化しながら様子を見て、HLV打ち上げなどで敵部隊数が減ったときに進入する方がいいだろう。

ビクトレー (レビル)	ガンタンク X2
ホワイトベース (フライト)	ジムスカスタムX3
ガンダム (アムロ)	ジムキャノンX2
ガンキャノン (カイ)	陸戦型ジムX2
ガンタンク (ハヤト)	ジムLアーマーX3
コアブスター (セイラ)	ジムX6
ファンファン (ウッディー)	コアブスターX1
プロトタイプガンダムX1	フライマンタX5
ガンキャノンX2	ドンエスカルゴX1
ガンタンクX3	

Point-2 ■侵攻の準備1

ジャブロー攻略のために、最初のターンにカリフォルニアでドムを8機生産する。また、グラナダに配備されているザンジバルもカリフォルニアに輸送しておく。人事コマンドでガトー、S・マツナガ、ビッターを解任し、ドムが生産でき次第所属させ、ジャブローへ向かわせよう。



ガトーやビッターは指揮効果が高い。ドムと併せて強力な増援部隊になる。



準備を進めている間は、自軍ユニットでジャブローを囲んでおくこと。

Point-2 ■侵攻の準備2

カリフォルニアで部隊強化の準備をしている間に、ニューヨークから攻めてくるジムに攻め込まれてしまうとドムの生産がストップしてしまうので、マゼリアアックやドップをオトリに牽制しておくこと。少々贅沢だが、地球上空のザンジバルを突入させてオトリに使ってもいい。



なにを犠牲にしても、カリフォルニアで局地戦をするわけにはいかない。



侵攻準備中も、ジャブローの情報はつぎに観察しておく必要がある。

Point-4 ■ ジャブロー局地戦1

開始直後からジャブローに進攻する際は、水陸両用MSとザクキャノン、ザクII-J型のC装備部隊をポイント1から進入させる。ゾックやズゴックの接近戦部隊の支援をさせよう。アムロのガンダムが接近してきた場合はサイクロプス隊のメンバーを向かわせよう。



シュタイナーなどをスタックさせて部隊の攻撃力アップを図るといい。



ガウは散布を行い少しでも味方の援護をさせておこう。もちろん補給にも使う。

Point-5 ■ ジャブロー局地戦2

シーマのドム部隊とグフの部隊はポイント3から、そのほかの部隊はポイント6から進入させる。ポイント3から進入した部隊にはホワイトベースが接近してくるが、基地内部に入り込んでしまえば、ガウ以外は攻撃されない。ドム部隊は温存し、戦闘はグフ隊に任せよう。



ホワイトベースや戦闘機は基地内部に入ることができないので、振り切ることができる。

Point-6 ■ ジャブロー局地戦3

拠点マップ内に配置されているマッドアングラー隊はポイント1から進入した部隊の援護に向かう。挟撃してアムロの乗っているガンダムを早めに撃破したい。もしガンタンクIIの遠距離攻撃などが気になるようであれば、接近戦に持ち込んで撃破してしまおう。



格闘戦に強いズゴックならば、ガンタンクIIなど敵ではない。問題は戦闘消費だ。



アムロの乗るガンダムに回復の機会を与えてはいけない。一気に叩いてしまえ。

Point-7 ■ ジャブロー局地戦4

本拠地の上にレビルの乗ったビクトレーがいる場合は要注意。ビクトレーの射程に、拠点砲台の支援攻撃も加わって大ダメージを受けるのだ。この場合、防衛ポイントは何の役にも立たない。補給はガウで行うこと。攻撃の際には、オトリ部隊を作り、支援攻撃でダメージを与えながら撃破すること。



第二次フリテンシュ作戦前のジャブロー本拠地の攻撃力は驚異的。



部隊強化したあとに進入した場合は、上記の手順よりも簡単に占領できるはずだ。

攻略No.8

ソロモン攻略戦

■難度★★★☆☆ ■スタートターン数:70ターン



星一号作戦発動

連邦軍のソロモン攻略を再現したシナリオで、連邦軍の宇宙艦隊が今にも攻め込める状態から始まる。ゲーム中盤の70ターン目から始まっていて、戦火はさまざまな場所に広がっている。ソロモンに侵攻する連邦軍の部隊は、ジオン軍に比べると少々劣っている。



地球ではジオン討伐が進んでいる。残す最重要拠点はクリマンジャロのみである。

初期データ一覧

資金:30000

資源:40000

基礎LV:13

MSLV:11

MALV:11

資金、資源の貯えがあり、各技術LVが高い。ジムスナイパーIIの開発が提案されていて、星一号作戦も実行済みだ。また、部隊数が145もあるので、61式戦車などを破棄していかないと、ユニットが配備できない状態になってしまう。

生産可能ユニット

MS・MA	ジムP/ジム/ジム・Lアーマー/ジム・スカスタム リクセンGM/ジムキャノン/アクアジム ジムコマンドG/ジムコマンドGS/ガンキャノン ガンキャノン-3/ガンキャノン-D/ガンタンク プロトタイプガンダム/ガンダム/Gリクセン型 BD-1/BD-2/BD-3/ボール/ボールP/ガンダムMA
車両	ガンタンクII/61式戦車 ホバートラック/ビクトレー
航宙	コアファイター/コアフースター/Gファイター Gアーマー/GFガンダム/トリアーエズ Sフィッシュ/パブリク
航空	TINコッド/フライマンタ/デブロッグ ドン・エスカルゴ/メディア/ファンファン
艦船	コロンブス/サラミス/サラミスS/マゼラン マゼランS/ペガサス/ホワイトベース U型潜水艦/M型潜水艦/HLV

重要拠点

ジャブロー/カルフォルニア/ニューヨーク
 トリントン/ペキン/マドラス/オデッサ
 ベルファスト/ハワイ/ルナ2

所属キャラクター

レビル/ゴップ/ティアム/ワイアット
 コーウェン/ジャミトフ/ブレイクス
 シナプス/ワッケイン/バスク/ニックカード
 リード/スレッガー/ジャマイカン
 バニング/ブライト/クリス/モンシア
 ベイト/シロー/ユウ/フィリップ
 アムロ/ミライ/アデル/カレン/サマナ
 カイ/セイラ/サンダース/ハヤト/フラウ

特別項目

クリマンジャロ攻略作戦

MC技術の研究

NT機関設立

基本戦略

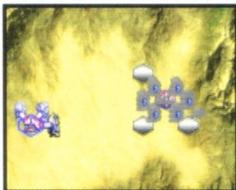
ソロモンを攻略することが中心となる。ソロモンを3ターン以内に落とせるかどうかで、戦況は大きく変わってくる。

■序盤■ ソロモンへ進攻

ルナ2との補給ライン上にある部隊だけでは心許ない。ホワイトベースはもちろん、サイド4付近のジャミトフたちの艦隊もソロモンへ向かわせる。地上ではレベルのビクトレーを中心とした部隊がキリマンジャロへ進軍しているが、キリマンジャロ攻略作戦は発動されていない。



プライトのホワイトベースには、アムロの乗るガンダムが搭載されている。



ロンメルはドワッジはキリマンジャロに進入すると追いかけてくるので、そこを叩く。

■中盤■ ビグ・ザムの撃破

ソーラーシステムの開発はされていないので、初期配備されている部隊だけで、ソロモンを落とさなければならない。73ターン目にはア・バオア・クーの増援部隊が到着するので、それまでには占領したい。ソロモン攻略後、ア・バオア・クー攻略作戦が提案される。



ガトーが乗るリックドムは、最初に破壊しておきたい敵ユニットだ。

■終盤■ ア・バオア・クー攻略以降

ア・バオア・クー攻略後、第三勢力が結成される。ティターンズが結成されると、ルナ2まで部隊を戻さなければならないので、ネオ・ジオンがいい。グラナダを落とすと、ズムシティの敵部隊数がどんどん増えていくので、早めに侵攻していきたい。



ソロモンはもちろん、ルナ2でもジムスナイパーIIを生産してア・バオア・クーへ輸送する。

敵戦力の分析

終盤のシナリオらしく、ジオン軍の開発状況はもはや大詰め。ソロモンでのMSの主流はリックドムだが、ア・バオア・クーへ侵攻するころには、ゲルググやジオング、ケンパファーが配備さ

れている。NT研究機関を開発した場合、NT-1パイロットとしてクリスを派遣していれば、ジオン軍にNT-1アレックスが配備されることはない。



テストパイロットを募集しています「クリスティーナ・マッケンジー」が適任だと思いますが、派遣してもよろしいですか？

敵軍パイロットも3人死亡するので、NT-1パイロット派遣には必ずYESを選択する。

攻略ポイント

Point-1 ■ ソロモン進入

下の表がソロモンに侵攻できる連邦軍の部隊。進入前にソロモンから伸びる3本の補給ライン上に部隊を配置すること。そうすることで、ジオン軍の援軍到着を遅らせつつ、ジャミトフやバスクたちの艦隊の到着を早めることができる。



補給ラインを確保していれば、ジャミトフたちの艦隊は2ターンで合流できる。

連邦軍部隊データ

ベガサス (シナプス)	ジムコマンドGSX2	ガンキャノン・B (カイ)
ガンキャノン-D (アデル)	サラミスS	ガンキャノン・B (ハヤト)
ガンキャノン-DX2	ジムコマンドGS (モンシア)	Gファイター (セイラ)
プロトガンダム (パニング)	ジムコマンドGSX2	Gファイター (スレッガー)
ジムコマンドGSX2	サラミスS	BD-3 (ユウ)
マゼランS (ワッケイン)	ジムキャノンX3	ジムコマンドGS (サマナ)
ガンダムMA	コロンプス	ジムコマンドGS (フィリップ)
ジム・SカスタムX2	ジムX2	マゼランS (ジャミトフ)
マゼランS (ティアナム)	ボールX3	ジム・SカスタムX3
ジムX3	コロンプス	マゼランS (バスク)
サラミスS (リード)	ジムX2	ジムX3
ジムX3	ボールX3	サラミスS (ジャマイカン)
サラミスS	ホワイトベース (プライト)	ジムX3
ジムコマンドGS (ペイト)	ガンダム・B (アムロ)	

Point-2 ■ 最初の2ターン目が鍵

ソロモンを守っている部隊は下の表の通り。ドスルの乗るビグ・ザムは本拠地上にいたので、ビグ・ザムを倒さなければ制圧することはできない。侵攻と同時にア・バオア・クーから敵艦隊がソロモンへ向かってくる。73ターンには到着するので、それまでにビグ・ザムを倒し制圧しなければ、ソロモンを落とすことは難しい。



ソロモン付近のニムバスに乗るBD-2/N.Sも、BD-3とジムコマンドGSの3機で撃破する。

ジオン軍部隊データ

ビグ・ザム (ドスル)	ザクⅡR1B×6	ジッコX3
リックドム (ガトー)	ザクⅡ-R2-B×3	チベ
ピクロ (ケリィ)	リックドムX5	グワジン
ザクR1/S.M	ザク/スクイレX3	
ザクⅡR1A-B×4	ムサイX2	

Point-3 ■ ソロモン戦闘の注意

連邦軍にはビーム兵器が中心のMSが多いので、バブリクのビーム攪乱幕を使用すると攻撃力が低下してしまう。ソロモンに侵攻する部隊の中で、攪乱幕を使っても攻撃力の低下しないMSはガンキャノン・B、ガンキャノン-D、ボールだけとなっている。

防衛ポイントの制圧はあきらめて、敵部隊との戦闘は、ヒグ・ザムの攻撃範囲外で戦ったほうがいい。さらにトスルの指揮効果が影響しない位置まで下がって戦えば、MSの能力を十分に発揮できる。

スレッガーの乗るGファイターと、アムロのガンダムをスタックさせるヒグ・ザム攻略法(P015参照)を使うことができる。ヒグ・ザムへたどり着く前にスレッガーがやられないよう注意すること。



ソロモンに進入するときに諜報能力を上げておけば、ソーレイを察知できるだろう。



サイド2やサイド5からソロモンへ増援に来る部隊はソロモン攻略後に迎撃する。

Point-4 ■ キリマンジャロへの侵攻

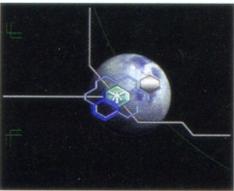
キリマンジャロ攻略前に、右にいるロンメル部隊を倒そう。陸戦型ガンダム、陸戦型ジムの間接攻撃で数を減らしてから、集中攻撃で仕留める。キリマンジャロでの戦闘は、ジムをオトリ部隊とし、陸戦型ガンダム、陸戦型ジムの部隊消費を抑えて戦う。



キリマンジャロ内の敵部隊に指揮範囲を持ったパイロットはいない。

Point-5 ■ ティターンズ結成の阻止

ティターンズの結成を阻止し、ネオ・ジオンを結成させるためにはソーラ・レイを察知しなければいけないのは前述の通り。ソーラ・レイを察知していない場合、オトリ部隊を先に侵入させソーラ・レイを撃たせてから、本部隊が進撃する方法が被害は少ない。



敵の部隊数が下がらないが、ティターンズ攻略のため、部隊を戻すよりはいい。



ソーラ・レイを察知してしまった場合、急いでトリアーエスを作りルナ2を取り囲む。

攻略No.9

宇宙要塞ア・バオア・クー

■難度★★★☆☆

■スタートターン数:90ターン



最後の激戦

ジオン軍の宇宙要塞、ア・バオア・クーの攻略から始まるシナリオ。ここを落とすと史実エンディングを迎えることができる。侵攻する連邦軍の部隊は、強力なMSが多いので比較的難度は低い。サイド6、サイド2、キリマンジャロなどでジオン軍の部隊が展開し抵抗が続いている。



ア・バオア・クー付近の戦艦に搭載されているMSは、再編成が必要だ。

初期データ一覧

資金:20000

資源:40000

基礎LV:16

MSLV:16

MALV:16

ア・バオア・クー攻略作戦は実行されている。総収入が高く、艦船を破壊すれば、どんな部隊でも生産できる。技術LVはどれも最高なので、資金を投入する必要はない。GP-01Fbを除く、すべてのMS、MA、艦船の開発が終わっている。

生産可能ユニット

MS・MA

ジム/P/ジム/ジム・L/アーマー/ジム・Sカスタム
リクセンGM/ジムキャノン/アークジム/ジムコマンドG
ジムコマンドGS/ジムスナイパーⅡ/ガンキャノン
ガンキャノン-3/ガンキャノン-D/ガンタンク
プロトタイプガンダム/ガンダム/ガンダム・MC
G-3ガンダム/FAガンダム/Gリクセン型/Gアレックス
BD-1/BD-2/BD-3/ボール/ボール/P/ガンダムMA

車両

ガンタンクⅡ/61式戦車
ホバートラック/ビクトレー

航宙

コアファイター/コアブスター/Gファイター
Gアーマー/G/Fガンダム/トリアーエズ
Sフィッシュ/バブリク

航空

TINコード/フライマンタ/デブロッグ
ドン・エスカルゴ/メディア/ファンファン

艦船

コロンス/サラミス/サラミスS/マゼラン/マゼランS/
ベガサス/ホワイトベース/U型潜水艦/M型潜水艦/HLV

特別項目

ナシ

重要拠点

ジャブロー/カルフォルニア/ニューヨーク
トリントン/ハワイ/ベキン/マドラス/オデッサ
ベルファスト/キリマンジャロ/ルナ2/ソロモン

所属キャラクター

レビル/ゴップ/ワイアット/コーウェン
ジャミトフ/ブレックス/シナプス/バスク
ニッカード/リード/ジャマイカン/バニング
ブライト/クリス/モンシア/ペイト/シロー
ユウ/フィリップ/ゼロ/アムロ/ミライ
アデル/カレン/サマナ/カイ/セイラ
サンダース/ハヤト/フラウ

基本戦略

ア・バオア・クーはもちろん、それ以外の戦域でも激戦が待っている。つねに近隣の重要拠点でMSを生産し、物量が勝負する。

■序盤■ ア・バオア・クー突入

ソーラ・レイは発射されないので、ア・バオア・クーに進入する際に、1ターン目から全軍で突入してもかまわない。また、それと同時にキリマンジャロへの侵攻も進める。敵部隊は、重要拠点を失っているので、恐い相手ではない。



キリマンジャロのジオン軍部隊には、水中移動できるユニットはない。

■中盤■ 戦域の平定

ア・バオア・クーを占領しても、第三勢力は結成されない。サイド6付近で戦闘中の部隊は、敵部隊撃破後、劣勢のサイド2の部隊の応援に行く。地球降下を目的としたザンジバルがグラナダより出撃するので、ルナ2からは地球上空へ撃退部隊を送り込む。

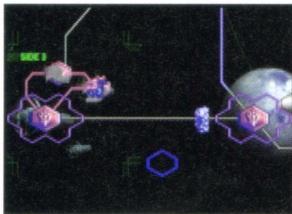


ギレンめ！ 血迷ったか！！
また あの惨劇を繰り返すつもりか！

ア・バオア・クー占領後1ターン目に、ジオン軍がジャブローへコロニー落としを敢行する。

■終盤■ グラナダ進攻

キリマンジャロ、サイド2の戦闘が終わったら、グラナダへ侵攻する。ア・バオア・クーからグラナダへの補給ライン上に先行部隊を進めておき、補給ラインを確保してから主力部隊を進めれば消耗が少ない。グラナダの部隊は急増するが、早目に進入すれば阻止できる。



グラナダ攻略中、敵の増援部隊を入れさせないために補給ライン上にユニットを配置する。

敵戦力の分析

終盤のシナリオにふさわしく、ジオン軍はほぼすべてのユニットを完成させている。核攻撃のダメージが高いザクⅡ-NC/Aが多数配備されていたら、優先的に倒していく。幸いなのは、ア・

バオア・クー内にPジオンとクンプファーがいないことと、ドズルやマ・クベ、ララ、ニムバス、黒い三連星といったジオン軍の能力の高いパイロットが戦死していること。



フフ…
決定的な実力差というものを教えてやる！

ジオン軍のエースパイロットであるシャアは、何度もジオングに乗って進撃してくる。

攻略ポイント

Point-1 ■ 進攻ユニット編成

ア・バオア・クーに進入する前に、ジムコマンドGSを搭載する戦艦と、ジムスナイパーⅡを搭載する戦艦にそれぞれ分ける。また、ジムをオトリ用として、マゼランSに1機ずつ搭載しておく。指揮能力の低いワイアットのヘガサスは進入させずに、ソロモンとの補給ラインを確保させよう。



ポイント2、3から進入すれば、防衛ポイントの近くに出られる。

Point-2 ■ 部隊消費を抑える

局地戦では、まずベガサス級の艦船で防衛ポイントの制圧を急ぐ。MA、戦艦の遠距離攻撃対策にビーム攪乱幕が散布を行い、ダメージを減らす。防衛ポイントが制圧できない場合、それを奪うためMSを出撃させる。ジオン軍のMAはジムコマンドGSで直接攻撃、MSにはジムスナイパーⅡで間接攻撃すれば、消耗は少ない。艦船に乗ったキャラクターは、どれも指揮能力が高いため、早急に倒したいところだ。

連邦軍はビーム兵器が中心のMSが多いため、ビーム攪乱幕に守られた敵ユニットは後回しにしてほかの部隊から倒していくようにする。

最後に残る本拠地上のギレンのドロスは、キャラクターの乗るユニットで倒せば多くの経験値が得られる。

ジオン軍部隊データ

ドロス (ギレン)	ザクⅡ/スキウレ×2
グワジン (キシリア)	リッドム×11
グワジン (デラース)	ゲルググ-A型×3
ザンジバル (トワニング)	ゲルググ/A.G (ガトー)
ザンジバル (バロム)	ゲルググ/J.R (J・ライデン)
ザンジバル	ゲルググキャノン (シーマ)
ザクⅡ-R1-B×3	ジオング (シャア)
ザクⅡR1A-B	ジッコ×6
ザクⅡ-R2-B	ビグロ (ケレイ)



この時点でのシャアの階級は大佐。ジオングとジオングヘッドを倒せば102の経験値が入る。

Point-3 ■ キリマンジャロの部隊の殲滅

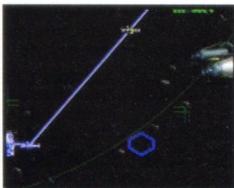
キリマンジャロの南で、抵抗を続けるジオン軍の殲滅を急ぐ。潜水艦はガンキャン-Dを収容し、ジオン軍の拠点横に移動する。その後ジムコマンドGと陸戦型ジムでZOCを作りながら南下。敵部隊を引き付けたら、ガンキャン-Dで防衛ポイントを占領しよう。



敵部隊の中に水中移動可能なMSはいないので潜水艦が攻撃されることはない。

Point-4 ■ 中立都市の平定

グラナダ付近のマゼランSはサイド2の部隊と合流し、グラナダからくる敵部隊に備える。サイド6の敵部隊は、クリスの乗るNT-1を最前線に立たせ、サイド2方面へ追い込む。ルナ2から艦船とジムスナイパーIIを増援部隊として送れば、さらに勝率は高まるはずだ。



補給ラインを確保していれば、増援部隊の到着を早めることができる。



クリスが乗るNT-1は強力。相手がゲルググだとしても、恐れることはない。

Point-5 ■ グラナダの攻防

テキン国王の和平交渉を破棄してア・バオア・クーを占領すると、次のターンで、コロニーがジャブローに落とされる。すると、ジャブロー内の全部隊の50パーセントが消滅し、防衛レベル、収入、生産量が0になってしまう。しかしジャブローに攻め込まれることはないはずなので、無視して構わない。もし気になるのなら、敵の地球降下を阻止する艦隊を地球上空に配置し、ジャブロー内に部隊を配備する。

グラナダ侵攻はア・バオア・クーより先行部隊を向かわせて、補給ラインを確保してから攻め込む。ズムシティからの増援部隊を抑えるため、ズムシティへの補給ライン上に部隊を配置する。



敵の降下部隊は、サイド4近くを通過していくので、ここに部隊を配置してもいい。



ジオン本土攻略作戦を遂行しますか

ズムシティ内の部隊数は多いが、消耗戦に持ちこめば、必ず勝利できるはず。

攻略No.10

公国の落日

■難度★★★★☆ ■スタートターン数: 50ターン



星一号作戦の阻止

ソロモンとキリマンジャロ周辺に集結している連邦軍を蹴散らしたあとに、ジャブロー占領を目指すことになる。連邦軍の戦力が充実しているため、かなりの苦戦を強いられることは間違いない。各重要拠点も奪われており、軍の運営など戦路面においても、細心の注意が必要とされるシナリオだ。



実際は、ソロモンよりもキリマンジャロの方が敵部隊の脅威にさらされているのだ。

初期データ一覧

資金: 10000

資源: 35000

基礎LV: 12

MSLV: 12

MALV: 14

"ジャブロー攻略戦"と同じく、ランバ・バルや黒い三連星が死亡している。攻め込む重要拠点の多いこのシナリオで、パイロット不足はかなり不利。各技術LVが高い数値に達しているため、しばらくの間は資金を投入しないで済むのがせめてもの救いだ。

重要拠点

キリマンジャロ/ソロモン/ア・バオア・クー
グラナダ/サイド3

所属キャラクター

ギレン/ドズル/キシリア/ビッター
デラーズ/トワニング/バロム/マ・クベ
シャア/ロンメル/ノリス/シーマ
ガトー/J・ライデン/シャリア・フル
ドレン/シュタイナー/ケレイ
S・マツナガ/ニムバス/シムス
クスコ・アル/ララァ/トクワン
ミーシャ/デミトリー/バーニイ/アイナ

生産可能ユニット

MS・MA	ザクI/ザクI/R.R./ザクI/3S/ザクI-C型 ザクII-F型/ザクII/C.A./ザクII/S.M./ザクII/J.R ザクII-J型/ザクII-S型/ザクII-S/C.A./ザクII-S/D.J デザートザク/ザクキャン/ザクマリタイプ ザクタンク/ザクII-R1/ザクII-R1A/ザクII-R2 ザクII-R1/S.M./ザクII-R1A/3S/ザクII-R2/J.R ザクII-RD4/グフ-A型/グフP/Bタイプ/グフ-B型 グフ-C型/グフ-H型/ドム/リック・ドム/ドワッジ ゲルググ-S/ギャン/P/イフリートTX/ゴッグ ハイゴッグ/アッガイ/ズゴック/ズゴック-S型 ズゴック/C.A./ズゴックE/ゾック/アッサム/ザクレロ ビグロ/グラブロー/ビグ・サム/ブラウ・フロ
車両	マゼラアタック/ギャロップ/ダブデ
航宙	スクウレ/ザク/ガトル/ジッコ
航空	ドップ/ドップ/G.Z./ドダイGA/ドダイYS/ザク ドダイYS/グフ/ルッガン/ガウ
艦船	ババワ/ムサイ/ファルメル/サンジバル/チベ グワジン/ドロス/ユーコン/マッドアングラー/HLV

特別項目

トリントン攻略作戦

ベルファスト攻略作戦

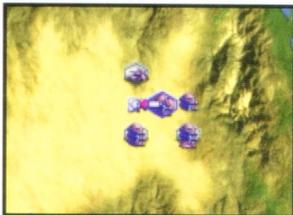
ソーレイ開発

基本戦略

ソロモンやキリマンジャロに展開している連邦軍を撃ち崩すのはたやすい。しかし問題はその後とやってくる。

■序盤■ ソロモンとキリマンジャロの死守

重要拠点周辺の敵部隊撃退が最優先課題であることは明らか。敵の戦力に対して初期配備されている戦力でどう戦うかが鍵となる。力押しで対峙してしまうと、中盤以降で苦勞することになるので、ただ撃退するだけではなく、戦闘による被害を極力抑えることが重要。



勝利するのは当然。問題は戦闘による戦力の消耗を防ぐことにある。

■中盤■ 地上の重要拠点を奪還

オデッサを始めて、キリマンジャロ以外の重要拠点は、すべて連邦軍に押さえられている。資金と資源を確保するためにも急ぎ奪還しよう。キリマンジャロから部隊を出撃させては間に合わないで、ザンジバルを使って降下作戦を行う必要がある。



降下作戦を安全に行うためにも、ルナ2圏みと地球上空の制圧は必要不可欠だ。

■終盤■ 反攻の力を蓄える

終盤では資源不足によりユニットの生産が行えなくなる場合がある。ベルファストを占領できたら、カリフォルニアに守備隊をいくつか残して、あとはすべて廃棄して資源を確保しよう。終盤は、宇宙と地上で使えるゲルググA型を生産すると無駄がない。

戦略フェイス		ジオン公団軍 95/150 TURN	
研究	57,451	資源拠点占領	13
開発	110,374	拠点数	61
人事	525	部隊数	105
セブ	14,311	MS	59
特別	6,539	MA	6
終了	525	戦艦	0
		戦車	26
		MS戦車	11
		MS戦車	1

資源とは逆に資金は充実しているはず。研究に資金を投入しておきたい。

敵戦力の分析

連邦軍は攻撃力、生産性ともに最強のジムスナイパーIIを戦線に投入している。重要拠点に配備されている部隊数が少なかったとしても、油断はできない。対等に戦うには、最低でも

ドワッジクラスのMSが必要になる。強化人間であるゼロもすでに配備済み。ガンダム系MSに乗っていることが多いので、連邦軍のエースであるアムロもども注意を払いたい存在だ。

ブルーディスティニー3号機		ユウゴジマ	
HP	81	HP	100
耐久力	300	耐久力	100
運動性	48	運動性	100
格闘力	8	格闘力	100
射撃力	45	射撃力	100
機動性	5	機動性	100
特殊	0	特殊	0
コスト	90	コスト	100
開発	100	開発	100
生産	100	生産	100
修理	100	修理	100
運用	100	運用	100
運用	100	運用	100
運用	100	運用	100
運用	100	運用	100

ズラリと並んだBDシリーズ。乗っているパイロットも連邦軍の精鋭揃いである。

攻略ポイント

Point-1 ■ソロモン防衛戦1

ソロモン周辺に展開する敵部隊は右表を参照。バブリク撃破と敵部隊の進入を牽制するために配備されているザクII-F型をB装備に変えて出撃させよう。ザクは敵の攻撃フェイスで破壊されてしまうが、ビグ・ザムを有効に使うためには、やむ終えない犠牲とあきらめる。

ジャブローの戦力

ジムスナイパーII (サマナ)	ジムスナイパーII X8
ジムスナイパーII (フィリップ)	ガンキャノンD II X2
BD-3 (ユウ)	マゼランS (ワッケイン)
ジムスナイパーII (モンシア)	マゼランS (ティアム)
ジムスナイパーII (ペイト)	サラミスS (リード)
プロトタイプガンダム (バニング)	マゼランS
ガンキャノンD II (アデル)	サラミスS
ガンダム/ GF (ゼロ)	バブリクX4
ベガサス (シナプス)	

Point-2 ■ソロモン防衛戦2

敵の主力はジムスナイパーIIなので、3部隊配備されているジッコの使い方が重要になってくる。ジッコはスタックさせずに、なるべく多くの自軍部隊に攪乱膜を張れるようにしておくこと。R型のザクもB装備にして攻撃力を上げておきたい。こうすれば自軍の被害を最小限に押さえられる。



ニムバスにはBD-3を押さえてもらう。プロウ・プロも援軍に送りたい。



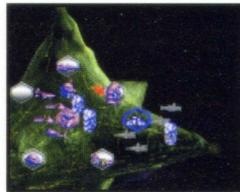
攪乱膜を張ってあれば、ビームサーベル以外のビーム攻撃を無効にできる。

Point-3 ■ソロモン防衛戦3

ビグ・ザムを本拠地に配置して4ヘックス以上の射程から攻撃すれば、物資切れの心配もなく、拠点砲台の攻撃力を使いながら敵部隊を攻撃することができる。防衛ポイントを押さえながら戦艦を優先的に攻撃すれば、敵部隊は端から物資切れを起こす。



本拠地に君臨するビグ・ザムは、まさに無敵。すぐに配置しておくこと。



グワジンの最大5ヘックス射程の攻撃にはベガサスですら反撃できない。

Point-4 ■ キリマンジャロ防衛戦

ロンメル部隊を重要拠点に戻し、代わりにザクタンクをオトリに出撃させる。これによって、進入してくる敵部隊を分断することが可能になり、局地戦を有利に進めることができる。局地戦では、本拠地にビッターを前列にして、デザートザク2部隊をスタックさせる。



オトリの配置はこの通り。このとき、絶対に攻撃および反撃をしてはいけない。



ビッターを前列にすることで被害を最小限に押さえられる。ロンメルでもいい。

Point-5 ■ ホワイトベースとシャア

ソロモンとサイト5の中間に連邦軍のホワイトベース隊と自軍のシャア、マクベの部隊が配置されている。ガンダムさえ注意すれば恐い部隊ではないはず。シャアとシーマは、ザンジバルからゲルググに乗せ代えたほうが確実に戦力アップする。



物資切れになったガンダムは、囲むことで封印することもできる。



ホワイトベース隊を倒したら、地球上空を制圧する。

Point-6 ■ 地球降下作戦

早急な資源確保のために、オデッサと北米を占領する必要がある。キリマンジャロでザンジバルを生産し打ち上げ、その間に、ソロモンへMSと戦艦を集中させて地球上空に輸送。ザンジバルに移したら、そのままオデッサと北米に降下させるのがもっとも早い侵攻手順だ。



オデッサよりも重要拠点がふたつある北米に多くの戦力を割いた方がいい。



北米の重要拠点は、戦力を集中して、ひとつずつ占領していく方が効率的。

Point-7 ■ 地上のジムスナイパー対応策

地上ではビーム攪乱膜による戦力ダウンができないジムスナイパーII。ダメージ覚悟で射程外から一気に攻め、少しでも編成数を減らすように戦うしかない。本拠地に配備されているときは防衛ポイントの位置に注意。回復するつもりが敵的になってしまうこともあるのだ。



できれば、ゲルググA型と顔付きケンブアーのジオン軍最強スタックで対抗したい。



防衛ポイントが本拠地から3ヘックス以上離れていない場合、補給は戦艦で行う。

攻略No.11

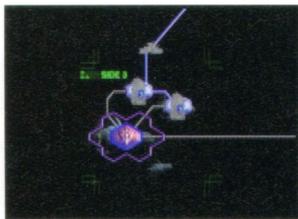
連邦の脅威

■難度★★★★ ■スタートターン数:1ターン



公国軍存亡の危機

自軍の重要拠点がズムシティーしかなく、それ以外の重要拠点も、各地の拠点もすべて連邦軍の勢力下となっている。攻略作戦の実行なしに各重要拠点へ進入することができるので、ジャブローへ直接攻め込むことも不可能ではないが、圧倒的に不利な勢力図を塗り替えることにこのシナリオのおもしろさがある。



ズムシティー周辺まで連邦軍に攻め込まれているジオン軍。

初期データ一覧

資金:100000 資源:100000 基礎LV:7 MSLV:7 MALV:7

ジオン本国に蓄えられている資金と資源は100000ずつ。一見潤沢のように見えるが、各技術LVがあまり高くないので、けっこうな資金を使うことになる。資源においては消費する一方。経済面で難度の高いシナリオと言える。

重要拠点

ズムシティー

所属キャラクター

ギレン/ドズル/キシリア/コンスコン
 ビッター/ギニアス/ガルマ/トワニング
 パロム/マ・クベ/デラース/ノリス
 ロンメル/シャア/シーマ/J・ライデン
 シャリア・フル/ドレン/ランバ・ラル
 ガイア/ガDEM/ブーン/シュタイナー
 ガトー/ケリィ/ニムバス/クランプ
 オルテガ/マッシュ/シムス/S・マツナガ
 クスコ・アル/ララァ/アコース/コズン
 トクワン/アカハナ/ミーシャ/マリオン
 デニム/デミトリー/ドアン/ジーン
 スレンダー/バーニィ/ハモン/アイナ

生産可能ユニット

MS・MA	ザクI/ザクI/R.R./ザクI/3S/ザクI-C型/ザクI-F型 ザクI/C.A./ザクI/S.M./ザクI/J.R./ザクI-J型 ザクI-S型/ザクI-S/C.A./ザクI-S/D.Z./デザートザク ザクキャノン/ザクマリンタイプ/ザクI-R1/ザクI-R1A ザクI-R1/S.M./ザクI-R1A/3S/クフ-A型/クフP/Bタイプ イフリートTX/ゴック/アッガイ/ブラウ・ブロ
車両	マゼラアタック/ギャロップ
航宙	ガトル
航空	ドップ/ドップ/G.Z./ドダイGA/ルグン/カウ
艦船	バブワ/ムサイ/ファルメル/チベ/クワジン ユーコン/マッドアングラー/HLV

特別項目

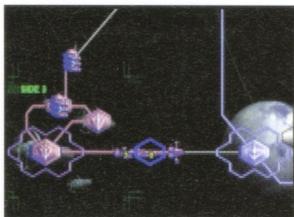
ナシ

基本戦略

圧倒的不利を覆すためには、地上での軍の動かし方が重要だ。宇宙の制圧は割と易しいので積極的に攻めていこう。

■序盤 宇宙の制圧

最初の目標はズムシティから1ターンで進入することができるグラナダ。グラナダを占領すればルナ2からくる敵部隊への盾になるうえ、資金や資源の収入バランスもいい。占領後の攻撃部隊は、ズムシティの部隊とア・バオア・クーで合流させよう。



敵が出てくる前に、こちらから攻め込んでしまいたい。

■中盤 宇宙から地球へ

ア・バオア・クー、ソロモンと占領したならば次はルナ2を占領する。攻略作戦がいらない利点を活かして、まずは宇宙を制圧しておくためだ。その後はHLV迎撃部隊を用意しながら地球への降下準備をする。足がかりにしたいのは、北アメリカとトリントンだ。



潜水艦を使って侵攻したいので、海に面している重要拠点を最初の攻撃目標にしよう。

■終盤 地球の制圧ルート

北アメリカとトリントンを制圧したら、潜水艦を使ってハワイからベキンへと海洋ルートを使って侵攻。それ以降はオデッサを攻めて、ベルファストとマドラスの手薄な方から落としていこう。キリマンジャロを占領したらいよいよジャブローに向けて侵攻を開始する。



キリマンジャロの部隊はカリフォルニアへ輸送しよう。打ち上げてジャブローに落とすのもいい。

敵戦力の分析

連邦軍の主力はジムコマンドGやジムだが、かなりの数のガンダムが各所に散開している。攻撃前の索敵は必ず行い、ガンダムの有無と乗っているパイロットを確認しておきたい。連邦軍

にはBDシリーズが存在するが、ジオン軍にはEXAM搭載機はイフリート改しか存在しない。強敵のスナイパーカスタムⅡが配備される前に素早く重要拠点を占領しておきたい。

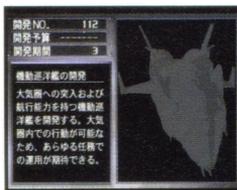


ジオン軍唯一のガンダム、BD-2やBD-2/N.SIはこのシナリオでは存在しない。

攻略ポイント

Point-1 ■部隊増強

まずは即席部隊増殖法(P014)を使って部隊数の増加をはかろう。またNTが豊富なのでブラウ・ブロを3~4生産しておきたい。開発提案されているザンジバルは追加資金を投入しても早めに生産できるようにしておけばブラウ・ブロを搭載することもでき、戦闘を有利に運べるようになるからだ。



クワジンにブラウ・ブロは搭載できない。耐久と物資の回復にはザンジバルが必要。



このシナリオではリックドムを作る必要はない。ただドムは開発できるようにしておく。

Point-2 ■サイド3の連邦軍

サイド3周辺の連邦軍対処法としては、オトリ部隊を出撃させながらブラウ・ブロR型ザクや戦艦と集中攻撃で倒す方法と、局地戦に誘い込んで物資切れを起こさせる方法が考えられる。敵は拠点に乗っているの、一気に倒さないと次のターンで回復してしまい、被害が大きくなる。



オトリを出撃させると被害は大きくなるが、本拠地を制圧される危険が少ない。



局地戦に誘い込むとリスクは大きいですが、被害を少なく押さえることができる。

Point-3 ■局地戦での対処法

本拠地上にギレンカキシリアを乗せたクワジンを配置して、射程の長さや射撃能力の高さ、さらに拠点砲台の攻撃力を利用して敵にダメージを与えていく。防衛ポイントには必ずユニットを配置し、敵部隊が回復できないようにすること。武装はすべてB装備にして攻撃力を上げておこう。



クワジンは必ず毎ターン散布を行い、ダメージを軽減させるようにする。



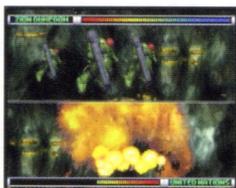
移動力の差によって敵部隊がバラけているならば、集中攻撃で各個撃破していこう。

Point-4 ■ルナ2攻略

グラナダ、ア・バオア・クー、ソロモンなどの宇宙重要拠点に配備されている敵部隊は非常に少ない。ブラウ・プロとザンジバルを中心に戦えばルナ2占領までは問題なく侵攻できるだろう。ザクII-A/NCもパイロットを配備して使うと強力な戦力となり敵を殲滅できる。



NT能力を活用するため、シヤアをブラウ・プロに乗せるのもいい。



戦艦や、スタックをしている部隊には、核攻撃がもっとも有効な攻撃方法だ。

Point-5 ■地球降下作戦

ルナ2を占領したら地球降下の準備を始める。HLV迎撃部隊以外の宇宙専用MSやMAは廃棄し、ドムとアツガムの生産を行おう。ザンジバルはすべて降下作戦に使用すること。北アメリカとトリントンの守備が手薄であれば、降下部隊をふたつに分けてもいい。



海のある重要拠点から潜水艦で侵攻する。ジオン軍ならではの安全で素早い作戦だ。



ついに活躍の場ができたイフリート改。この時点ではジオン最強MSのはずだ。

Point-6 ■資金と資源

基本戦略に従ってオデッサまで占領したら、各拠点を水陸両用MSなどで占領しながら、数ターンは資金、資源の回復に務めよう。残す重要拠点はジャブローを含めて2~3カ所、あわたる必要はない。カリフォルニアと地球上空にさえ注意していればいい。



連戦によって疲労度の溜まっている部隊もいるはず。しっかり休ませて回復させよう。



メキシコシティはやはり激戦区となる。精鋭部隊で守備を固めておくこと。

Point-7 ■ジャブロー攻略

攻略作戦の実行がいらないので、序盤からジャブローに攻め込むこともできる。ドムとザンジバルの生産ができるようならば勝率も高い。ルナ2から部隊を出撃させれば最小限の物資消費で降下できる。HLVで降下した場合はポイント5以外から進入してはいけない。



ゲーム序盤で戦いに決着をつけることもできるが、あまり薦められない。



航空輸送部隊がない場合、ポイント5から進入しないと、基地内部に攻め込めない。

攻略No.12

迫り来るジオン

■難度★★★★ ■スタートターン数:90ターン



圧倒的劣勢をはね返す

自軍の重要拠点がジャブローしかない最悪の状態から始まるスペシャルデータ。ジオン軍の重要拠点を次々に落としていかないと、ターンオーバーになってしまう。EXAMの研究以外の、ソーラ・レイやソーラ・システム、ジャブローの交戦など様々なイベントは一切発生しない。



ジオン軍はカルフォルニア、ニューヨークから次々にジャブローへ進撃してくる。

初期データ一覧

資金:100000

資源:100000

基礎LV:6

MSLV:6

MALV:6

攻略作戦を実行しなくても拠点到侵入できるので、資金を投入する必要はない。各技術LVはともに高く、様々な兵器の開発が終了しているが、問題は総生産量が0ということ。初期資源を使い果たす前に、重要拠点を占領したい。

重要拠点

ジャブロー

所属キャラクター

レビル/ゴップ/ティアム/ワイアット
 コーウェン/ジャミトフ/ブレックス
 パオロ/シナプス/ワッケイン/バスク
 ニッカド/ウッディー/リード
 スレグガー/マチルダ/ジャマイカン
 バニング/ブライト/クリス/モンシア
 ペイト/コウ/シロー/ユウ/フィリップ
 セロ/リュウ/アムロ/ミライ/アデル
 カレン/サマナ/カイ/セイラ
 サンダース/ハヤト/フラウ

生産可能ユニット

MS・MA	ジム/P/ジム/ガンキャノン/ガンタンク プロトタイプガンダム/ガンダム/ボール/ボール/P
車両	ガンタンクⅡ/61式戦車/ビクトレー
航宙	コアファイター/コアブースター トリアーエズ/Sフィッシュ
航空	TINコッド/フライマンタ/デブロッグ ドン・エスカルゴ/ミデア/ファンファン
艦船	コロンプス/サラミス/サラミスS/マゼラン マゼランS/ペガサス/ホワイトベース U型潜水艦/M型潜水艦/HLV

特別項目

EXAMの研究

基本戦略

資源を使い果たす前に、重要拠点を占領しなければならない。強力なMSを中心とした部隊を作り、侵攻していこう。

■序盤■ 近隣拠点への進撃

1ターン目にゼロをプロトタイプガンダムに乗せ、アムロのガンダムとともに、ジャブロー近くのジオン軍を殲滅する。南米大陸を平定したら、部隊数の少ないハワイをMSを乗せたホワイトベースで制圧。ハワイで潜水艦を作り、カルフォルニア、マドラス、トリントン占領する。



水中用MSが多いハワイに侵攻する時は、ガンダムを水中攻撃可能なAタイプにする。

■中盤■ ルナ2への侵攻

トリントンから、ガンダム、プロトタイプガンダムをホワイトベースに乗せ宇宙に打上げる。目的はルナ2の制圧。30ターン目くらいにエルメスなどが配備されるので、その前に制圧したい。ルナ2を制圧したら、ボールを多数生産し、ルナ2の守備を任せる。



ルナ2の主力MAはブラウ・プロ。ガンダム系MS以外は、攻撃しないほうがいい。

■終盤■

ルナ2よりズムシティを目指してもいいが、完璧な勝利を目指すのであれば、地球の制圧を進める。ペキン、キリマンジャロ、オデッサ、ペルファストと、東から北へ侵攻しよう。地球の制圧が終わったら、宇宙に上がリソロンを攻略する。



つねにガンダムとプロトタイプガンダムをスタックの先頭に配し、部隊の消費を抑える。

敵戦力の分析

ジオン軍は、すでに地球ではグフやアッザムやズゴック、宇宙ではブラウ・プロの開発は終わっている。なかでもアッザムは耐久が高く、能力の高いパイロットが乗っていることが多い。また、

ブラウ・プロにはNTが乗っていることが多いので、ジムでは相手にならない。地球では50ターン目あたりになるとドムが配備されるので、それまでになるべく地球の重要拠点を制圧する。

ジオン軍		ストック数	
総人口	500	生産数	500
生産数	500	数値レベル	5
生産力	500	生産力	500
生産力	500	生産力	500
生産力	500	生産力	500
生産力	500	生産力	500

序盤は資源が足りないのか、ジオン軍の重要拠点内の部隊数はつねに少ない。

攻略ポイント

Point-1 ■ ジャブローの防衛

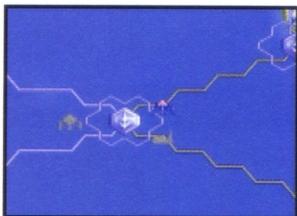
まずは1ターン目の戦略フェイズに、ゼロをプロトタイプガンダムに、レビルをビクトレーに乗せる。そしてアム口の乗るガンダムとゼロの乗るプロトタイプガンダム2機で、ジャブローの周りにはいるジオン軍を攻撃する。そのときカイの乗るガンキャノンとハヤトの乗るガンタンクと、指揮能力が高く、効果範囲の広いレビルのビクトレーも間接攻撃で参加する。



ジャブロー近辺の部隊は、ランバルの乗るグフ、ガルマの乗るアッサムなど強敵揃い。

Point-2 ■ ハワイへ侵攻

南米大陸のジオン軍MSをすべて倒したら、ブライトの乗るホワイトベースにガンダム、プロトタイプガンダム、ガンキャノン、ガンタンク、ガンタンクⅡ×2を乗せ、ハワイへ侵攻する。直接攻撃するのはガンダムとプロトタイプガンダムだけ。ほかの4機は支援攻撃を徹底する。ガンダムかプロトタイプガンダムが傷ついたら防衛ポイント上で回復させよう。



重要拠点占領後にもジオン軍は向かってくるが、部隊数を増やしていれば進入してこない。

Point-3 ■ 重要拠点制圧へ向かう

ハワイを制圧したら、潜水艦を生産し潜水艦隊で近隣のカルフォルニア、マドラス、トリントンへ侵攻。局地戦ではガンダムとプロトタイプガンダムを部隊の前列にする。ガンダム以外の部隊は、間接攻撃可能なMSで離れた位置から攻撃し、反撃のダメージを回避しよう。部隊資源の低下を招くのでダメージを抑えていくことが肝心だ。



1機編成のMSには能力の高いパイロットを搭乗させ、少しでも能力を上げる。

Point-4 ■資源の低下を抑える

30ターン目前後になると深刻な資源不足に悩まされる。ビクトレーなど、回収資源の多いものは破棄する。また、いろいろなMSでも開発提案されたら積極的に開発し、完成後それを破棄すれば、少しは資源の足しになる。ジオン軍のHLVは、ニューヨークとキリマンジャロの近くに降りてくる。それ以外の重要拠点の守りは、ジムではなく61式戦車でいい。



ニューヨークとキリマンジャロにはジムを6機程度配備すればいい。

Point-5 ■地球上の制圧

ベキンとキリマンジャロ、オデッサは海に面してはいないので、ベガスなどの艦船やミデアで進入する。地球進撃後半の、ジオン軍の主力MSはドムになっていることが多い。Point-3とおなじようにガンダムなど1機編成のMSのみ直接攻撃して、そのほか間接攻撃可能なMSは直接攻撃をしないよう注意する。



反撃が恐いので、間接攻撃できるMSは直接攻撃をなるべくさない



多種のガンダムを開発し、能力の高いパイロットを乗せて直接攻撃担当にする。

Point-5 ■宇宙の侵攻

地球の制圧が終わったら、宇宙で使えないユニットはすべて破棄してジムスナイパーⅡを大量生産する。また、輸送用にベガスも生産しよう。ルナ2のジムスナイパーⅡの数がソロモンの部隊数を上回ったら、ソロモンへ侵攻。先発部隊で補給ラインを確保してから、主力部隊をソロモンに向かわせれば物資の消費は少ない。ソロモンに進入する前に、ア・バオア・クーよりやってくる応援部隊の進行を送らせるため、ソロモンとア・バオア・クーへの補給ライン上にユニットをいくつか配置しておく。



ニューヨークとキリマンジャロにはジムを6機程度配備すればいい。



ガルマは生きていますので、ア・バオア・クー攻略中に、和平交渉を提案してきてくことはない。





全てが終わったのか。そう思った連邦軍モビルスーツのパイロットが見たものは、もはや抵抗する力すら残されていないズム・シティの光景だった。コックピットのモニターに映された町並みは、噂に聞いていたジオン軍の本拠地とは大分違っていた。軍事国家？独裁政権に操られた大衆？

そんな風景は、どこにもありはしない。眼前に広がるのは、自分の故郷とさして変わらない町、そして人々の営みの残骸だけであった。

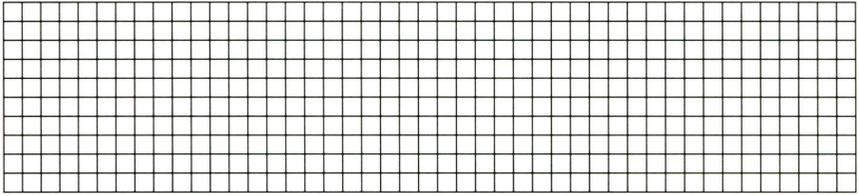
反抗分子に対する警戒態勢を敷く部隊に、公王庁占拠の報せが人電される。公国上層部が無条件降伏を受け入れたらしい。だがパイロットは、戦争が本当に終わったわけではないことを直感していた。独立を求めたスペースノイドたちが特殊な存在でないなら、火種はどこにでも転がっているということだ。沈黙するコロニーの暗闇の中で、パイロットは、次の戦闘が始まるまでの休息が、できるだけ長く続くように祈っていた。

攻略指令書



戦う兵士達には指令書に書かれている作戦内容はどれほどの意味を持っているのだろうか。多くの兵士は目的さえも曖昧に戦場にかり出されて行く。故郷の女のために死んで行く男達、愛する男のために戦う女達。彼らの戦う理由は一発の砲弾で消えてしまうほど些末で脆い。戦争において個々の理由などは邪魔な存在でしかない。国家の大儀であろうとも、あるいは個人の独善であっても、一枚の指令書に書かれた「勝利せよ」の一文だけが、兵士達の戦う理由のすべてなのだ。

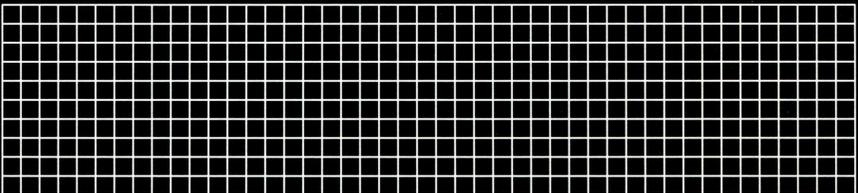
スペースノイドと、アースノイドが戦う理由。もし、お互いが人の革新に触れることができるならば、指令書を白紙に戻すことができるのかも知れない。



From <http://13DL.TO>

データ解析ファイル

DATA FILE



データページの見方

本書では、『ギレンの野望 コンプリートガイド』のユニットデータ、武器データ、開発データを再編してある。キャスバル専用ガンダムや、リゲルグなど、前作の第三勢力MSもここで掲載しているので参照してもらいたい。

キャラクターデータの見方

アイナ・サハリン 1

2 イベント生死 無

3 専用MS 無

4 階級 一般 ランク D 5

6 NT能力値 ー 覚醒ランク ー 7

8 配属適性

	機	用	車	MA	MS
	X	○	○	○	○

能力値

	機	用	車	格	射	反
初期能力値	7	3	2	4	5	6
成長率	1	1	1	1	1	1

210N GUKDOR
00 00 000 0001

- 1 キャクターの名前(アイウエオ順)
- 2 イベント生死……死亡するイベントがあるかどうか
- 3 専用MS……専用MSを持っているかどうか
- 4 階級……キャラクターの初期階級
- 5 ランク……キャラクターの初期ランク
- 6 NT能力……NT能力を持っているかどうかとその能力値
- 7 覚醒ランク……NT能力を使えるようになるランク
- 8 配属適性……配属できるユニットの種類
- 9 初期能力値……キャラクターの初期能力数値
- 10 成長率……ランクが上がったときの能力パラメータの上昇値

兵器データの見方

MS-05 ZAKU I

3 ザク1

ザク

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	100	300	なし	○	○	—	—	—
備考								

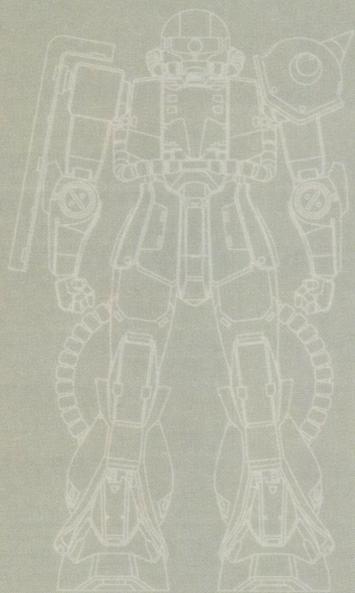
センサー	C	最大物貫	200	地形	森	山	砂	雪	空	水	陸
耐久	30	戦闘消費	12/18	移動適性	△	△	△	○	X	X	○
運動性	8	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	X	X	○
移動力	4	編成数	3	攻撃適性B	△	△	△	○	X	X	○

武器	基本攻撃力	命中	攻撃力	基本回数	標準回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン(A)	8	40	3	8	10	1	1	—	○	—	実弾系
ザクバズーカ(B)	12	50	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系
ビートホーク	9	65	14	2	2	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	8	80	25	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

5

- 1 兵器名
- 2 生産データ
 - 資金：生産に必要な資金
 - 資源：生産に必要な資源
 - 制限：生産制限の有無
 - 制圧：○制圧可能、×制圧不可
 - 編成：1ユニットの編成数
 - 搭載：搭載できるユニット数
 - 基礎：開発に必要な基礎技術LV
 - MS：開発に必要なMS技術LV
 - MA：開発に必要なMA技術LV
 - 備考：技術LV以外の開発条件
- 3 兵器パラメータ……兵器の性能数値武器換装のできるユニットの戦闘消費は左からA/B/Cの順で表記してある
- 4 適性表……○適性に優れている、△適性がある、×適性がない
- 5 武装データ……武器の性能。武器名の後ろにアルファベット表記のあるものは、武装を変更した場合の状態を示す。

ZION DUKEDOM



ジオン公国軍関係者名簿
ジオン公国軍兵器リスト

ジオン公国軍関係者名簿

赤い彗星、白狼、ソロモンの悪夢と、ジオン軍には名だたるエースパイロットがひしめいている。そのなかにはロンメルやノリスなど、戦闘能力のほか指揮能力にも優れ、さらに指揮効果範囲が広いスーパーキャラクターも存在する。また、高いNT能力を持ったパイロットも多く存在し、NT専用機と併せて強力な戦力となる『攻略指令書』では、マリオンやクスコ・アルなどの隠しキャラクターを最初から登用しているデータが多い。



ランバ・ラルやシーマなども指揮能力が高いが、階級の高さで、ロンメルやビッターに一步譲ってしまう。

ジオン公国軍階級章



アイナ・サハリン



イベント生死

無

専用MS

無

階級 一般 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS

能力値

	艦	飛	車	MA	MS
初期能力値	7	3	2	4	5
成長値	1	1	1	1	1



ZION DUKEDOM
00 00 000 0001

アカハナ



イベント生死

無

専用MS

無

階級 少尉 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS

能力値

	艦	飛	車	MA	MS
初期能力値	0	4	2	3	4
成長値	1	1	1	1	1



ZION DUKEDOM
00 00 000 0002

アコース



イベント生死

有

専用MS

無

階級 少尉 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS

能力値

	艦	飛	車	MA	MS
初期能力値	1	3	3	4	5
成長値	1	1	1	1	1



ZION DUKEDOM
00 00 000 0003

アナベル・ガトー



イベント生死
無
専用MS
有

階級 大尉 ランク C
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 7 8 8 11 10 10
成長値 1 1 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0004

オルテガ



イベント生死
有
専用MS
有

階級 中尉 ランク B
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 2 4 12 11 8 6
成長値 1 1 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0005

ガイア



イベント生死
有
専用MS
有

階級 大尉 ランク B
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 7 8 10 10 10 10
成長値 1 1 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0006

ガDEM



イベント生死
有
専用MS
無

階級 大尉 ランク D
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ X ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 4 5 4 6 3 2
成長値 1 1 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0007

ガルマ・ザビ



イベント生死
有
専用MS
無

階級 大佐 ランク C
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 8 7 1 7 7 7
成長値 2 2 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0008

キシリア・ザビ



イベント生死
無
専用MS
無

階級 少将 ランク B
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ X

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 10 10 8 4 10 7
成長値 1 1 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0009

ギニアス・サハリン



イベント生死
無
専用MS
無

階級 少将 ランク D
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 8 5 0 0 4 4
成長値 1 1 0 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0010

ギレン・ザビ



イベント生死
有
専用MS
無

階級 大将 ランク B
NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性
艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 13 12 10 6 8 6
成長値 1 1 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0011

クスコ・アル



イベント生死
無
専用MS
無

階級 中尉 ランク A
NT能力値 2 覚醒ランク B

配属適性
艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値
魅 指 耐 格 射 反
初期能力値 11 5 4 11 12 13
成長値 1 1 1 1 1 1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0012

クランブ

	イベント生死	有				
	専用MS	無				
階級	中尉	ランク	C			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	X	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	5	7	5	7	5	5
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0013				

ケリィ・レスナー

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	大尉	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
X	○	○	○	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	5	4	5	4	7	8
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0014				

コスン

	イベント生死	有				
	専用MS	無				
階級	少尉	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
X	○	○	X	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	2	2	4	5	4	3
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0015				

コンスコン

	イベント生死	有				
	専用MS	無				
階級	少将	ランク	C			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	X	X	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	6	7	7	4	5	4
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0016				

シーマ・ガラハウ

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	少佐	ランク	C			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	○	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	8	9	4	7	9	9
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0017				

ジーン

	イベント生死	有				
	専用MS	無				
階級	軍曹	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
X	○	○	X	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	1	2	2	2	4	3
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0018				

シムス

	イベント生死	有				
	専用MS	無				
階級	中尉	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
X	○	○	○	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	2	3	1	1	2	1
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0019				

シャア・アズナブル

	イベント生死	無				
	専用MS	有				
階級	少佐	ランク	B			
NT能力値	2	覚醒ランク	B			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	○	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	11	11	10	12	12	12
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0020				

シャリア・ブル

	イベント生死	有				
	専用MS	無				
階級	大尉	ランク	B			
NT能力値	1	覚醒ランク	A			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	○	○		
能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	9	9	4	8	10	11
成長値	1	1	1	1	1	1
ZION DUKEDOM		00 00 000 0021				

シュタイナー(シュタイナー・ハーディー)



イベント生死

有

専用MS

無

階級 大尉 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ X ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	6	10	5	7	8	6
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0022

ジョニー・ライデン



イベント生死

無

専用MS

有

階級 少佐 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	7	7	7	9	11	11
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0023

シン・マツナガ



イベント生死

無

専用MS

有

階級 中尉 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	9	9	10	10	7	7
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0024

スレンダー



イベント生死

有

専用MS

無

階級 軍曹 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ X ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	0	1	3	2	2	1
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0025

デニム



イベント生死

有

専用MS

無

階級 曹長 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ X ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	3	3	3	4	3	2
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0026

デミトリー



イベント生死

無

専用MS

無

階級 曹長 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	0	2	2	3	6	5
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0027

デラース(エギーユ・デラース)



イベント生死

無

専用MS

無

階級 大佐 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ X ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	10	11	6	6	6	5
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0028

ドアン(クルス・ドアン)



イベント生死

無

専用MS

無

階級 曹長 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ X ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	3	2	7	9	4	3
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0029

トクワン



イベント生死

無

専用MS

無

階級 少尉 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	7	5	3	3	7	8
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM
00 00 000 0030

トワニング



イベント生死	無
専用MS	無

階級 大佐 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
○	○	×	×	○

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	2	4	3	3	2
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0031

ドズル・ザビ



イベント生死	有
専用MS	有

階級 中将 ランク B

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	11	10	13	12	6
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0032

ドレン



イベント生死	有
専用MS	無

階級 大尉 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
○	○	×	×	○

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	4	5	3	5	4
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0033

ニムバス・シューターゼン



イベント生死	有
専用MS	有

階級 大尉 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	4	6	9	11	6
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0034

ノリス



イベント生死	無
専用MS	無

階級 大佐 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
○	○	×	○	○

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	5	9	9	9	7
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0035

バーニイ(バーナード・ワイズマン)



イベント生死	有
専用MS	無

階級 伍長 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	4	2	1	2	2
成長値	1	1	2	2	2

ZION DUKEDOM 00 00 000 0036

ハモン(クラウレ・ハモン)



イベント生死	有
専用MS	無

階級 一般 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	7	7	2	4	5
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0037

バロム



イベント生死	無
専用MS	無

階級 大佐 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	7	6	4	4	3
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0038

ビッター(ノイエン・ビッター)



イベント生死	無
専用MS	無

階級 少将 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

能力値

魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	9	10	9	7	4
成長値	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM 00 00 000 0039

ブーン(フラナガン・ブーン)



イベント生死

有

専用MS

無

階級 大尉 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	3	6	6	5	5	3
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0040

マ・クベ



イベント生死

無

専用MS

無

階級 大佐 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	4	9	7	9	5	6
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0041

マッシュ



イベント生死

有

専用MS

有

階級 中尉 ランク B

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	5	6	8	8	10	9
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0042

マリオン



イベント生死

無

専用MS

無

階級 少尉 ランク B

NT能力値 1 覚醒ランク A

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	9	2	2	2	11	11
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0043

ミーシャ(ミハイル・カミンスキー)



イベント生死

有

専用MS

無

階級 少尉 ランク D

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	3	3	6	7	4	3
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0044

ララー・スン



イベント生死

有

専用MS

無

階級 少尉 ランク B

NT能力値 3 覚醒ランク C

配属適性

艦 飛 車 MA MS
X ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	8	6	5	6	12	13
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0045

ランバ・ラル



イベント生死

有

専用MS

有

階級 大尉 ランク B

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ ○ ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	10	10	12	13	8	7
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0046

ロンメル



イベント生死

無

専用MS

無

階級 中佐 ランク C

NT能力値 — 覚醒ランク —

配属適性

艦 飛 車 MA MS
○ ○ ○ X ○

能力値

	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	8	9	9	7	6	5
成長値	1	1	1	1	1	1

ZION DUKEDOM

00 00 000 0047

ジオン公国軍 兵器リスト



MS

モビルスーツ



水陸両用MSと専用機が存在により、ジオン軍のMSはバラエティーに富んでいる。『攻略指令書』の場合、シナリオによっては、最初から高性能な専用機でプレイすることができるのだ。

MS-05 ZAKU I



ザク I ザク

センサー	C	最大物資	200
耐久	30	戦闘消費	12/18
運動性	8	移動消費	2
移動力	4	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	100	300	なし	○	○	—	—	—
備考								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	△	△	△	○	△	×	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン(A)	8	40	3	8	10	1	1	—	○	—	実弾系
ザクバスター(B)	12	50	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク	9	65	14	2	2	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	8	80	25	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-05 ZAKU I



ザク I/R.R ザク(ランバ・ラル専用)

センサー	B	最大物資	200
耐久	50	戦闘消費	20
運動性	20	移動消費	2
移動力	4	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	200	300	1	○	○	—	—	—
備考								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン	12	40	3	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク	9	65	14	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	8	80	25	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-05 ZAKU I



ザクI /3S				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																												
ザク(黒い三連星専用)				2	200	300	3	○	○																																																															
備考																																																																								
センサー	B	最大物資	200	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸																																																													
耐久	50	戦闘消費	20	移動適性	△	△	△	○	×	×	○																																																													
運動性	20	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○																																																													
移動力	4	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ザクバズーカ</td> <td>16</td> <td>50</td> <td>12</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ザクバズーカ(B)</td> <td>9</td> <td>65</td> <td>14</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> <tr> <td>ヒートホーク</td> <td>8</td> <td>80</td> <td>25</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> <tr> <td>タックル</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	ザクバズーカ	16	50	12	4	6	1	1	—	○	—	実弾系	ザクバズーカ(B)	9	65	14	2	4	—	—	—	—	—	格闘系	ヒートホーク	8	80	25	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	タックル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	格闘系
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																													
ザクバズーカ	16	50	12	4	6	1	1	—	○	—	実弾系																																																													
ザクバズーカ(B)	9	65	14	2	4	—	—	—	—	—	格闘系																																																													
ヒートホーク	8	80	25	1	1	—	—	—	—	—	格闘系																																																													
タックル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	格闘系																																																													

MS-06 ZAKU IIC



ザクII-C型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																												
ザクII初期型				2	180	400	ナシ	○	○																																																															
備考																																																																								
センサー	C	最大物資	250	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸																																																													
耐久	40	戦闘消費	15/22	移動適性	△	△	△	○	×	×	○																																																													
運動性	10	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○																																																													
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	△	△	△	○	△	×	○																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ザクマシンガン(A)</td> <td>10</td> <td>50</td> <td>3</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ザクバズーカ(B)</td> <td>12</td> <td>60</td> <td>12</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ヒートホーク</td> <td>12</td> <td>70</td> <td>18</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> <tr> <td>タックル</td> <td>9</td> <td>80</td> <td>28</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	ザクマシンガン(A)	10	50	3	10	12	1	1	—	○	—	実弾系	ザクバズーカ(B)	12	60	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系	ヒートホーク	12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系	タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																													
ザクマシンガン(A)	10	50	3	10	12	1	1	—	○	—	実弾系																																																													
ザクバズーカ(B)	12	60	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系																																																													
ヒートホーク	12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系																																																													
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系																																																													

MS-06 ZAKU IIF



ザクII-F型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																												
ザクII				2	200	400	ナシ	○	○	0	0	0																																																												
備考																																																																								
センサー	C	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸																																																													
耐久	48	戦闘消費	15/22	移動適性	△	△	△	○	×	×	○																																																													
運動性	15	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○																																																													
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	△	△	△	○	△	×	○																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ザクマシンガン(A)</td> <td>10</td> <td>50</td> <td>3</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ザクバズーカ(B)</td> <td>12</td> <td>60</td> <td>12</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ヒートホーク</td> <td>12</td> <td>70</td> <td>18</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> <tr> <td>タックル</td> <td>9</td> <td>80</td> <td>28</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	ザクマシンガン(A)	10	50	3	10	12	1	1	—	○	—	実弾系	ザクバズーカ(B)	12	60	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系	ヒートホーク	12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系	タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																													
ザクマシンガン(A)	10	50	3	10	12	1	1	—	○	—	実弾系																																																													
ザクバズーカ(B)	12	60	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系																																																													
ヒートホーク	12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系																																																													
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系																																																													

MS-06 ZAKU IIC



ザクII /C.A				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																
ザクII初期型(シヤア専用)				2	300	400	1	○	○																																																			
備考																																																												
センサー	C	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸																																																	
耐久	65	戦闘消費	32	移動適性	△	△	△	○	×	×	○																																																	
運動性	30	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○																																																	
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ザクバズーカ</td> <td>16</td> <td>60</td> <td>12</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ヒートホーク</td> <td>12</td> <td>70</td> <td>18</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> <tr> <td>タックル</td> <td>9</td> <td>80</td> <td>28</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>格闘系</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	ザクバズーカ	16	60	12	4	7	1	1	—	○	—	実弾系	ヒートホーク	12	70	18	2	4	—	—	—	—	—	格闘系	タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																	
ザクバズーカ	16	60	12	4	7	1	1	—	○	—	実弾系																																																	
ヒートホーク	12	70	18	2	4	—	—	—	—	—	格闘系																																																	
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系																																																	

MS-06 ZAKU II F



ザク II / S/M

ザク II (S・マンナガ専用)

センサー	C	最大物資	300
耐久	72	戦闘消費	25
運動性	26	移動消費	2
移動力	6	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	300	400	1	○	○	0	1	0
備考		ザク II-F型の開発が必要						

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ザクマシンガン	12	50	3	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク	12	70	18	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II F



ザク II / J/R

ザク II (J・ライデン専用)

センサー	C	最大物資	300
耐久	64	戦闘消費	32
運動性	30	移動消費	2
移動力	6	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	300	400	1	○	○	0	1	0
備考		ザク II-F型の開発が必要						

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ザクバズーカ	16	60	12	4	7	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク	12	70	18	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II J



ザク II / J型

ザク II 陸戦型

センサー	C	最大物資	300
耐久	56	戦闘消費	15/22
運動性	15	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	200	400	ナシ	○	○	0	0	0
備考		ザク II-F型の開発が必要						

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	○	○	△	×	×	×	○
攻撃適性A	○	○	△	×	△	×	○
攻撃適性B	○	○	△	×	△	×	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ザクマシンガン(A)	20	50	12	5	7	1	2	—	○	—	実弾系
ザクバズーカ(B)	6	50	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
Fミサイルポッド	12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	実弾系
ヒートホーク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	格闘系
クラッカー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	実弾系

ザク II / J型

ザク II 陸戦型 C装備

センサー	C	最大物資	300
耐久	56	戦闘消費	30
運動性	15	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	200	400	ナシ	○	○	0	0	0
備考		マゼラアタックの開発が必要						

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	○	○	△	×	×	×	○
攻撃適性A	○	○	△	×	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
マゼラアタック	20	50	12	5	7	1	2	—	○	—	実弾系
Fミサイルポッド	6	50	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
ヒートホーク	12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II S



ザクII-S型
ザクIIカスタム

センサー	B	最大物資	320
耐久	70	戦闘消費	20/30
運動性	20	移動消費	3
移動力	6	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	300	450	ナシ	○	○	0	2	0

備考 ザクII-F型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	△	△	△	○	△	×	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回數	限界回數	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン(A)	14	50	3	14	20	1	1	—	○	—	実弾系
ザクバズーカ(B)	20	60	12	5	8	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク	13	70	20	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II S



ザクII-S/C.A
ザクIIカスタム(シェア専用)

センサー	B	最大物資	320
耐久	80	戦闘消費	30
運動性	40	移動消費	3
移動力	7	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	400	300	1	○	○	0	3	0

備考 ザクII-S型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	△	△	△	○	△	×	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回數	限界回數	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクバズーカ	24	60	12	6	10	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク	13	70	20	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	11	80	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II S



ザクII-S/D.Z
ザクIIカスタム(ドスル専用機)

センサー	B	最大物資	320
耐久	100	戦闘消費	30
運動性	24	移動消費	3
移動力	6	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	800	900	1	○	○	—	—	—

備考

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	△	△	△	○	△	×	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回數	限界回數	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン	14	50	3	14	20	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク	13	70	20	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
タックル	11	80	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06D



ザクD型
デザートザクタイプ

センサー	C	最大物資	300
耐久	60	戦闘消費	30
運動性	15	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	250	480	ナシ	○	○	0	2	0

備考 ザクII-J型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	○	×	×	×	○
攻撃適性A	△	△	○	×	△	×	○
攻撃適性B	△	△	○	×	△	×	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回數	限界回數	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン	9	50	3	9	12	1	1	—	○	—	実弾系
ミサイルランチャー	5	40	5	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
ヒートホーク	13	70	20	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
クラッカー	5	70	15	1	1	1	1	—	—	—	実弾系

MS-06K



ザクⅥ型 ザクキャノン				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
				2	250	500	ナシ	○	○	0	3	0
備考				ザクⅡ-F型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	55	戦闘消費	30	移動適性	△	△	△	△	×	×	×	○
運動性	10	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	×	○
移動力	4	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
180ミリキャノン	13	45	10	4	6	1	2	—	○	—	実弾系	
ザクマシンガン	6	45	3	6	6	1	1	—	—	—	実弾系	
ビックガン	6	45	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系	

MS-06M



ザクⅣ型 ザクマリントイプ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
				2	230	450	ナシ	○	○	0	2	1
備考				ザクⅡ-F型の開発が必要								
センサー	C	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	40	戦闘消費	25	移動適性	△	△	△	△	×	×	○	△
運動性	8	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	△	×	×	○	△
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
サブロケットガン	7	35	5	4	6	1	1	—	—	—	実弾系	
Hバルカン	4	30	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系	

MS-06T



ザクⅣ型 ザクタンク				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
				1	60	100	ナシ	○	○	0	4	2
備考				ザクキャノンとマゼラアタックの開発が必要								
センサー	C	最大物資	250	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	30	戦闘消費	25	移動適性	△	△	○	×	×	×	×	○
運動性	5	移動消費	1	攻撃適性A	△	△	○	×	△	×	×	○
移動力	4	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
180ミリキャノン	13	45	10	4	6	1	2	—	○	—	実弾系	
3連バルカン	3	30	1	8	10	1	1	—	—	—	実弾系	

MS-06 ZAKU II R1



ザクⅡ-R1型 高機動型ザク				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
				2	300	600	ナシ	○	○	0	5	3
備考				ザクⅡ-F型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	320	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	60	戦闘消費	25/38	移動適性	×	×	×	×	○	×	×	×
運動性	25	移動消費	3	攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×	×
移動力	7	編成数	3	攻撃適性B	×	×	×	×	×	×	×	×
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
ザクマシンガン(A)	12	50	3	12	15	1	1	—	○	—	実弾系	
ザクバズーカ(B)	20	60	12	5	8	1	1	—	○	—	実弾系	
ヒートホーク	13	70	20	2	5	—	—	—	—	—	格闘系	
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MS-06 ZAKU II R1A



ザク II-R1A型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
高機動型ザク改良型				2	320	700	ナシ	○	○	0	6	4
備考				ザク II-R1型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	350	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	65	戦闘消費	25/38	移動適性	×	×	×	×	×	×	×	×
運動性	28	移動消費	3	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×
移動力	7	編成数	3	攻撃適性B	×	×	×	○	×	×	×	×
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
ザクマシンガン(A)	12	50	3	12	15	1	1	—	○	—	実弾系	
ザクバズーカ(B)	20	60	12	5	8	1	1	—	○	—	実弾系	
ヒートホーク	13	70	20	2	5	—	—	—	—	—	格闘系	
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MS-06 ZAKU II R2



ザク II-R2型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
高機動型ザク後期型				2	500	1000	ナシ	○	○	0	7	6
備考				ザク II-R1A型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	80	戦闘消費	40/56	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×
運動性	32	移動消費	4	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×
移動力	8	編成数	3	攻撃適性B	×	×	×	○	×	×	×	×
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
ザクマシンガン(A)	14	50	3	14	18	1	1	—	○	—	実弾系	
ザクバズーカ(B)	24	60	12	6	10	1	1	—	○	—	実弾系	
ヒートホーク	13	70	20	2	5	—	—	—	—	—	格闘系	
タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MS-06 ZAKU II R1



ザク II-R1型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
高機動型ザク(S・マツナガ専用)				2	400	600	1	○	○	0	5	3
備考				ザク II-R1型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	320	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	80	戦闘消費	35	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×
運動性	40	移動消費	3	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
ザクマシンガン	12	50	3	12	18	1	1	—	○	—	実弾系	
ヒートホーク	13	70	20	2	6	—	—	—	—	—	格闘系	
タックル	11	80	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MS-06 ZAKU II R1A



ザク II-R1A型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
高機動型ザク(黒い三連星専用)				2	420	700	3	○	○	0	6	4
備考				ザク II-R1A型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	350	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	85	戦闘消費	42	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×
運動性	44	移動消費	3	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
ザクバズーカ	32	60	12	8	12	1	1	—	○	—	実弾系	
ヒートホーク	13	70	20	2	6	—	—	—	—	—	格闘系	
タックル	11	80	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MS-06 ZAKU II R2



ザク II-R2/J.R				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
高機動型ザク(J・ライデン専用機)				2	650	1000	1	○	○	0	7	6		
備考				ザク II-R2型の開発が必要										
センサー	B	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	90	戦闘消費	62	移動適性	×	×	×	○	×	×	×			
運動性	48	移動消費	4	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×			
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ジャイアント・バズ				32	50	24	4	7	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク				13	70	20	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
タックル				11	80	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II RD4



ザク II-RD4型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
宇宙用高機動試験型ザク				2	500	800	ナシ	○	○	0	8	5		
備考				ドムの開発が必要										
センサー	B	最大物資	350	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	70	戦闘消費	35	移動適性	×	×	×	○	×	×	×			
運動性	32	移動消費	5	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×			
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン				14	50	3	14	20	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク				13	70	20	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
タックル				9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II FZ



ザク II-FZ型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ザク II改				2	500	450	ナシ	○	○	0	13	0		
備考				ザク II-F型の開発が必要										
センサー	B	最大物資	350	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	80	戦闘消費	30	移動適性	△	△	△	○	×	×	○			
運動性	20	移動消費	3	攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○			
移動力	6	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン				20	70	4	15	18	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク				13	70	20	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
タックル				11	80	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-06 ZAKU II A



ザク II-A (NC)				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ザク II (核武装)				3	500	1500	ナシ	○	○	10	10	10		
備考				ルナ2攻略作戦を実行する										
センサー	C	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	75	戦闘消費	100	移動適性	×	×	×	○	×	×	×			
運動性	16	移動消費	2	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×			
移動力	4	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
カクバズーカ				60	99	180	1	1	2	4	—	—	—	実弾系
ヒートホーク				12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
タックル				9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-07A



グフ-A型 グフ(先行量産型)				期間 2 資金 300 資源 600 制限 ナシ 制圧 ○ 編成 ○ 基礎 0 MS 6 MA 0
備考				
センサー C	最大物資 320	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 ○ ○ ○ × × × ○ 攻撃適性A ○ ○ ○ × △ × ○ 攻撃適性B --- --- --- --- --- ---		
耐久 70	戦闘消費 30			
運動性 18	移動消費 2			
移動力 6	編成数 3			
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考				
ザクバスターカ				実弾系
クラッカー				実弾系
ヒートホーク				格闘系
---				---
---				---

MS-07B P



グフB/Pタイプ プロトタイプグフ				期間 2 資金 500 資源 850 制限 ナシ 制圧 ○ 編成 ○ 基礎 0 MS 6 MA 0
備考				グフ-A型の開発が必要
センサー B	最大物資 350	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 ○ ○ ○ × × × ○ 攻撃適性A ○ ○ ○ × △ × ○ 攻撃適性B --- --- --- --- --- ---		
耐久 98	戦闘消費 40			
運動性 28	移動消費 2			
移動力 6	編成数 1			
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考				
ハンドマシンガン				実弾系
ヒートロッド				格闘系
ヒートサーベル				格闘系
---				---
---				---

MS-07B



グフB型 グフ				期間 2 資金 350 資源 750 制限 ナシ 制圧 ○ 編成 ○ 基礎 0 MS 6 MA 0
備考				グフB/Pタイプの開発が必要
センサー C	最大物資 350	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 ○ ○ ○ × × × ○ 攻撃適性A ○ ○ ○ × △ × ○ 攻撃適性B --- --- --- --- --- ---		
耐久 85	戦闘消費 35			
運動性 22	移動消費 2			
移動力 6	編成数 3			
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考				
ハンドマシンガン				実弾系
ヒートロッド				格闘系
---				---
---				---

MS-07C



グフC型 グフ重装型				期間 2 資金 350 資源 1000 制限 ナシ 制圧 ○ 編成 ○ 基礎 0 MS 7 MA 0
備考				グフB/Pタイプの開発が必要
センサー C	最大物資 380	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 ○ ○ ○ × × × ○ 攻撃適性A △ △ △ × ○ × ○ 攻撃適性B --- --- --- --- --- ---		
耐久 100	戦闘消費 35			
運動性 12	移動消費 3			
移動力 4	編成数 3			
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考				
ハンドマシンガン				実弾系
タックル				格闘系
---				---
---				---

MS-07H



グフII型 グフ飛行試作型		期間 資金 資源 制限 制圧 編成 基礎 MS MA 2 450 800 ナシ ○ ○ 0 7 5
備考		グフB/Pタイプの開発が必要
センサー C 耐久 60 運動性 32 移動力 7	最大物資 350 戦闘消費 50 移動消費 4 編成数 3	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 △ △ △ △ × × × ○ 攻撃適性A △ △ △ △ × △ × ○ 攻撃適性B — — — — — — — —
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考		
ジャイアント・バス		24 50 24 3 5 1 1 — ○ — 実弾系
ハンドマシンガン		11 50 4 8 8 1 1 — — — 実弾系
—		— — — — — — — — — —
—		— — — — — — — — — —
—		— — — — — — — — — —

MS-09



ドム ドム		期間 資金 資源 制限 制圧 編成 基礎 MS MA 3 600 900 ナシ ○ ○ 0 8 0
備考		—
センサー B 耐久 120 運動性 25 移動力 7	最大物資 400 戦闘消費 50 移動消費 3 編成数 3	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 ○ ○ ○ × × × × ○ 攻撃適性A △ △ △ △ × ○ × ○ 攻撃適性B — — — — — — — —
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考		
ジャイアント・バス		28 50 28 3 6 1 1 — ○ — 実弾系
スプレッドビーム		2 99 5 1 1 1 1 — — — ビーム系
ヒートソード		17 75 25 2 3 — — — — — 格闘系
トッソーベル		12 80 35 1 1 — — — — — 格闘系
—		— — — — — — — — — —
—		— — — — — — — — — —

MS-09R



リック・ドム リック・ドム		期間 資金 資源 制限 制圧 編成 基礎 MS MA 3 600 900 ナシ ○ ○ 0 9 0
備考		ザクⅡ-RD4の開発が必要
センサー B 耐久 120 運動性 25 移動力 7	最大物資 400 戦闘消費 50 移動消費 3 編成数 3	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 × × × × ○ × × × 攻撃適性A × × × × ○ × × × 攻撃適性B — — — — — — — —
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考		
ジャイアント・バス		28 50 28 3 6 1 1 — ○ — 実弾系
スプレッドビーム		2 99 5 1 1 1 1 — — — ビーム系
ヒートソード		17 75 25 2 3 — — — — — 格闘系
トッソーベル		12 80 35 1 1 — — — — — 格闘系
—		— — — — — — — — — —
—		— — — — — — — — — —

MS-09G



ドワッジ ドワッジ		期間 資金 資源 制限 制圧 編成 基礎 MS MA 3 700 1000 ナシ ○ ○ 0 9 0
備考		ドムの開発が必要
センサー B 耐久 130 運動性 28 移動力 6	最大物資 450 戦闘消費 55 移動消費 3 編成数 3	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸 移動適性 ○ ○ ○ × × × × ○ 攻撃適性A △ △ △ ○ × ○ × ○ 攻撃適性B — — — — — — — —
武器 基本攻撃力 命中率 攻撃力 基本回数 限界回数 最小射程 最大射程 対地 対空 対潜 備考		
ジャイアント・バス		30 50 30 3 6 1 1 — ○ — 実弾系
スプレッドビーム		2 99 5 1 1 1 1 — — — ビーム系
ヒートソード		25 75 25 3 5 — — — — — 格闘系
トッソーベル		13 80 40 1 1 — — — — — 格闘系
—		— — — — — — — — — —
—		— — — — — — — — — —

MS-09GH



ドワッジ日型

ドワッジ改

センサー	B	最大物資	500
耐久	175	戦闘消費	60
運動性	35	移動消費	4
移動力	6	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	900	1400	ナシ	○	○	0	10	0

備考 ドワッジの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	○	○	○	×	×	×	○
攻撃適性A	△	△	○	×	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	繰り回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームカノン	37	60	28	4	7	1	2	—	○	—	ビーム系
スプレッドビーム	2	99	5	1	1	1	1	—	—	—	ビーム系
ヒートソード	25	75	25	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
トッシンサーベル	13	80	40	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

MS-14A



ゲルググ-A型

ゲルググ

センサー	B	最大物資	400
耐久	150	戦闘消費	45
運動性	30	移動消費	3
移動力	7	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	700	1500	ナシ	○	○	0	12	0

備考 ゲルググ-S型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	繰り回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル	24	60	18	4	6	1	1	—	○	—	ビーム系
ビームナギナタ	19	80	28	2	3	—	—	—	—	—	格闘系

MS-14B



ゲルググ-B型

高機動型ゲルググ

センサー	B	最大物資	420
耐久	160	戦闘消費	60
運動性	42	移動消費	5
移動力	8	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	1200	1800	ナシ	○	○	0	12	0

備考 ゲルググ-A型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	繰り回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ロケットランチャー	42	50	14	9	12	1	2	—	○	—	実弾系
ビームライフル	15	60	15	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系
ビームナギナタ	32	80	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系

MS-14C



ゲルググキャンオン

ゲルググキャンオン

センサー	A	最大物資	420
耐久	170	戦闘消費	65
運動性	30	移動消費	3
移動力	5	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	1200	2000	ナシ	○	○	0	12	0

備考 ゲルググ-A型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	繰り回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームキャンオン	44	50	22	6	10	1	2	—	○	—	ビーム系
ビームライフル	15	60	15	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系
ビームナギナタ	19	80	28	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
ミサイルランチャー	10	40	10	3	3	1	1	—	—	—	実弾系



YMS-14

ゲルググS				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ゲルググ(初期生産型)				3	1000	1500	ナシ	○	○	0	11	0
備考				—								
センサー	B	最大物資	400	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	185	戦闘消費	50	移動適性 △ △ △ △ ○ × × ○								
運動性	36	移動消費	4	攻撃適性A △ △ △ △ ○ ○ × ○								
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
ビームライフル	36	60	18	6	12	1	1	—	○	—	ビーム系	
ビームナギナタ	32	80	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	



YMS-14

ゲルググC.A				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ゲルググ(シャア専用)				3	1500	1500	1	○	○	0	11	0
備考				ゲルググ-S型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	400	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	195	戦闘消費	50	移動適性 △ △ △ △ ○ × × ○								
運動性	50	移動消費	4	攻撃適性A △ △ △ △ ○ ○ × ○								
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
ビームライフル	48	60	18	8	14	1	1	—	○	—	ビーム系	
ビームナギナタ	43	80	32	4	6	—	—	—	—	—	格闘系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	



MS-14B

ゲルググJ・R				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
高機動型ゲルググ(J・ライデン専用)				3	1800	1800	1	○	○	0	12	0
備考				ゲルググ-B型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	420	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	180	戦闘消費	60	移動適性 △ △ △ △ ○ × × ○								
運動性	52	移動消費	5	攻撃適性A △ △ △ △ ○ ○ × ○								
移動力	9	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
ロケットランチャー	47	50	14	10	16	1	2	—	○	—	実弾系	
ビームライフル	15	60	15	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系	
ビームナギナタ	32	80	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	



YMS-14

ゲルググA.G				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ゲルググ(アナベル・ガトー専用)				3	1500	1500	1	○	○	0	11	0
備考				ゲルググ-S型の開発が必要								
センサー	B	最大物資	400	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	210	戦闘消費	50	移動適性 △ △ △ △ ○ × × ○								
運動性	45	移動消費	4	攻撃適性A △ △ △ △ ○ ○ × ○								
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
ビームライフル	48	60	18	8	14	1	1	—	○	—	ビーム系	
ビームナギナタ	43	80	32	4	6	—	—	—	—	—	格闘系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

MS-15



ギャン/Pタイプ

ギャン

センサー	B	最大物質量	350
耐久	220	戦闘消費	40
運動性	36	移動消費	3
移動力	6	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	1000	1000	1	○	○	0	11	0

備考		—						
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	△	△	△	△	×	×	○	
攻撃適性A	○	○	○	△	△	×	○	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
シールドミサイル	27	60	5	16	20	1	1	—	○	—	実弾系
ビームサーベル	47	85	35	4	8	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MS-15



ギャン

ギャン(生産型)

センサー	B	最大物質量	350
耐久	120	戦闘消費	30
運動性	28	移動消費	3
移動力	6	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	600	900	ナシ	○	○	0	12	0

備考		ギャン/Pタイプの開発が必要						
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	△	△	△	△	×	×	○	
攻撃適性A	○	○	○	△	△	×	○	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
シールドミサイル	27	60	5	16	20	1	1	—	○	—	実弾系
ビームサーベル	47	85	35	4	8	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MS-18E



ケンパファー

ケンパファー

センサー	A	最大物質量	380
耐久	260	戦闘消費	70
運動性	56	移動消費	5
移動力	9	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	2000	3500	ナシ	○	○	0	14	0

備考		—						
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	○	○	○	○	×	×	○	
攻撃適性A	○	○	○	○	○	×	○	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
バズーカ	42	70	25	5	8	1	1	—	○	—	実弾系
ショットガン	13	90	5	8	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	28	80	42	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
パンツァーファスト	20	30	30	2	2	1	1	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MS-08TX



イフリートTX

イフリート改(EXAM)

センサー	A	最大物質量	450
耐久	250	戦闘消費	80
運動性	45	移動消費	5
移動力	8	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	1500	2200	1	○	○	0	9	0

備考		EXAMの研究を実行する						
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	○	○	○	×	×	×	○	
攻撃適性A	○	○	○	×	△	×	○	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ロケットランチャー	40	50	15	8	12	1	1	—	—	—	実弾系
Fミサイルポッド	12	60	12	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	18	75	18	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MSM-03



ゴッグ	
ゴッグ	

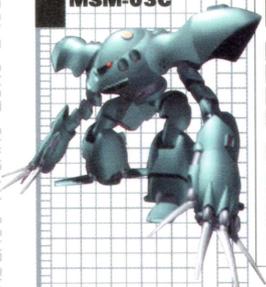
センサー	B	最大物資	500
耐久	100	戦闘消費	50
運動性	10	移動消費	5
移動力	4	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	350	800	ナシ	○	○	0	4	3

備考	—							
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
メカリュウシホウ	20	50	20	3	5	1	2	—	—	—	ビーム系
ギョライ[S]	16	50	16	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
クロー	20	70	30	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MSM-03C



ハイゴッグ	
ハイゴッグ	

センサー	B	最大物資	350
耐久	70	戦闘消費	35
運動性	28	移動消費	3
移動力	7	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	600	650	ナシ	○	○	0	10	6

備考	ゴッグの開発が必要							
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ハンドビームカノン	23	70	14	5	8	1	1	—	○	—	ビーム系
ギョライ[S]	18	50	18	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
クロー	20	80	20	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MSM-04



アッガイ	
アッガイ	

センサー	B	最大物資	300
耐久	60	戦闘消費	20
運動性	18	移動消費	2
移動力	6	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	250	350	ナシ	○	○	0	5	2

備考	—							
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ハンドバルカン	9	40	3	9	12	1	1	—	○	—	実弾系
ロケットタンゴッド	8	45	6	4	4	1	1	—	—	—	実弾系
クロー	10	65	15	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MSM-07



ズゴック	
ズゴック	

センサー	B	最大物資	350
耐久	90	戦闘消費	30
運動性	22	移動消費	3
移動力	6	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	500	700	ナシ	○	○	0	6	3

備考	—							
地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
移動適性	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	△	
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ハンドバルカン	16	45	4	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
ロケットタン	10	50	5	6	6	1	1	—	—	—	実弾系
クロー	19	75	28	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MSM-07S



ズゴックS型				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ズゴックカスタム				3	600	700	ナシ	○	○	0	7	3
備考 ズゴックの開発が必要												
センサー	B	最大物質	350	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	120	戦闘消費	40	移動適性 △ △ △ × × ○ ○								
運動性	26	移動消費	3	攻撃適性A △ △ △ × ○ ○ ○								
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
クローバイスビーム	24	60	12	6	10	1	1	—	○	—	ビーム系	
ロケットダン	10	50	5	6	6	1	1	—	—	—	実弾系	
クロー	32	75	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系	
トッシンクロー	13	80	40	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MSM-07S



ズゴック/C.A				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ズゴック(シャア専用)				3	700	700	1	○	○	0	7	3
備考 ズゴック-S型の開発が必要												
センサー	B	最大物質	350	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	140	戦闘消費	40	移動適性 △ △ △ × × ○ ○								
運動性	40	移動消費	3	攻撃適性A △ △ △ × ○ ○ ○								
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
クローバイスビーム	28	60	12	7	12	1	1	—	○	—	ビーム系	
ロケットダン	10	50	5	6	6	1	1	—	—	—	実弾系	
クロー	35	75	35	3	5	—	—	—	—	—	格闘系	
トッシンクロー	13	80	40	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MSM-07E



ズゴックE				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ズゴックE				3	750	750	ナシ	○	○	0	10	6
備考 ズゴック-S型の開発が必要												
センサー	A	最大物質	350	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	150	戦闘消費	45	移動適性 △ △ △ × × ○ ○								
運動性	30	移動消費	3	攻撃適性A △ △ △ × ○ ○ ○								
移動力	7	編成数	3	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
ハンドビームカノン	30	60	18	5	9	1	1	—	○	—	ビーム系	
ギョライ[S]	18	50	18	3	3	1	2	—	—	—	実弾系	
クロー	32	75	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系	
トッシンクロー	13	80	40	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

MSM-10



ゾック				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ゾック				4	1000	1500	ナシ	○	○	0	7	7
備考 —												
センサー	A	最大物質	600	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸								
耐久	300	戦闘消費	80	移動適性 △ △ △ × × ○ △								
運動性	15	移動消費	5	攻撃適性A △ △ △ × ○ ○ △								
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — — —								
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
メガリウシホウ	60	30	30	6	10	1	2	—	—	—	ビーム系	
フォンメーザー	35	50	35	3	3	1	2	—	○	—	ビーム系	



MSN-02

ジオング				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ジオング				4	3000	5000	ナシ	○	○	0	13	12
備考				ブラウ・プロの開発が必要								
センサー	A	最大物資	600	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	280	戦闘消費	70	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×
運動性	60	移動消費	5	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×
移動力	9	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
メガリュウシホウ	67	50	40	5	10	1	2	—	—	—	—	—
メガリュウシホウ	20	50	60	1	1	1	2	—	—	—	—	—
ユウセン・Hビーム	33	90	50	2	2	2	3	—	—	—	—	—
メガリュウシホウ	25	50	25	3	6	1	2	—	—	—	—	—



MSN-02

Pジオング				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
パーフェクトジオング				4	4000	6000	ナシ	○	○	0	15	15
備考				ジオングの開発が必要								
センサー	A	最大物資	600	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	400	戦闘消費	80	移動適性	△	△	△	○	×	×	△	△
運動性	45	移動消費	6	攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	△	△
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
メガリュウシホウ	67	50	40	5	10	1	2	—	—	—	—	—
メガリュウシホウ	20	50	60	1	1	1	2	—	—	—	—	—
ユウセン・Hビーム	33	90	50	2	2	2	3	—	—	—	—	—
メガリュウシホウ	25	50	25	3	6	1	2	—	—	—	—	—



MSN-02

ジオング・ヘッド				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ジオング(頭部)				2	500	500	ナシ	×	○	—	—	—
備考				—								
センサー	A	最大物資	150	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	30	戦闘消費	20	移動適性	×	×	×	○	△	×	×	×
運動性	60	移動消費	1	攻撃適性A	×	×	×	○	△	×	×	×
移動力	10	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
メガリュウシホウ	25	50	25	3	6	1	2	—	—	—	—	—



RX-79BD-2

BD-2/N.S				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ブルーディスティニー2号機(ニムス専用)				3	2500	3200	1	○	○	10	10	10
備考				連邦からブルーディスティニー2号機を強奪する								
センサー	A	最大物資	450	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	290	戦闘消費	100	移動適性	○	○	○	△	×	×	×	×
運動性	52	移動消費	5	攻撃適性A	○	○	○	△	○	×	○	○
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
マシンガン	50	60	6	25	30	1	1	—	○	—	—	—
Gミサイル	10	50	10	3	3	1	1	—	—	—	—	—
ビームサーベル	21	80	32	2	6	—	—	—	—	—	—	—
H/バルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	—	—

MS-09R



RFM/C.A				期間	資金	資源	制限	制任	編成	基礎	MS	MA		
RFM/C.A				3	1500	1500	1	○	○	—	—	—	—	
備考				—										
センサー	B	最大物質	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	180	戦闘消費	60	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×		
運動性	45	移動消費	5	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×		
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—		
武器				基本攻撃力	命中半	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ビームバズカ	50	75	25	6	12	1	2	—	—	○	—	—	—	ビーム系
スプレッドビーム	2	99	5	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	ビーム系
ヒートソード	25	75	25	3	5	—	—	—	—	—	—	—	—	格闘系
トッジンサーベル	13	80	40	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	格闘系

RX-78



ガンダム/C.A				期間	資金	資源	制限	制任	編成	基礎	MS	MA		
ガンダム/C.A				3	3500	4000	1	○	○	—	—	—		
備考				—										
センサー	A	最大物質	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	350	戦闘消費	80	移動適性	△	△	△	○	×	△	○	○		
運動性	50	移動消費	4	攻撃適性A	△	△	△	○	○	△	○	○		
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—		
武器				基本攻撃力	命中半	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ビームライフル	83	70	25	10	16	1	1	—	—	○	—	—	—	ビーム系
Hハルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	23	75	35	2	4	—	—	—	—	—	—	—	—	格闘系

MS-14J



リゲルグ				期間	資金	資源	制限	制任	編成	基礎	MS	MA		
リゲルグ				4	3500	3500	ナシ	○	○	—	—	—		
備考				—										
センサー	A	最大物質	500	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	165	戦闘消費	80	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×		
運動性	65	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×		
移動力	10	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—		
武器				基本攻撃力	命中半	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ビームライフル	59	70	22	8	14	1	1	—	—	○	—	—	—	ビーム系
ビームナギナタ	35	80	35	3	6	—	—	—	—	—	—	—	—	格闘系

RX-78



MS-14J



表舞台に現れたMS

『攻略指令書』ではシナリオによって、ネオ・ジオン軍のMS3機種がジオン軍でも使用可能となっている。ただし量産できるのはリゲルグのみ。隠しMSが使用できるのも「攻略指令書」特典といえるだろう。

MA

モビルアーマー



開発NO. 003
開発者
開発地

開発時
白銀の機體が完成しました。重要機體での生産が可能です。

最高の耐久力と攻撃力を誇るビッグザムを筆頭に、NT専用機や水中用、地上用など、種類こそMSに劣るものの、極地化した性能は強い個性をアピールしている。局地戦的な要素が強いユニットだ。

MAX-03



アツザム

アツザム

センサー	A	最大物資	800
耐久	600	戦闘消費	90
運動性	15	移動消費	6
移動力	4	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
----	----	----	----	----	----	----	----	----

4	2000	5000	ナシ	×	×	0	0	5
---	------	------	----	---	---	---	---	---

備考

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	○	○	○	×	○	△	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
メガリュウシホウ	47	40	28	5	9	1	3	○	—	○	ビーム系
アツザムリーダー	17	99	50	1	1	1	1	○	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MA-04X



ザクレロ

ザクレロ

センサー	B	最大物資	500
耐久	300	戦闘消費	50
運動性	35	移動消費	5
移動力	8	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
----	----	----	----	----	----	----	----	----

3	1000	2000	ナシ	×	×	0	0	7
---	------	------	----	---	---	---	---	---

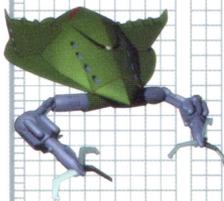
備考

アツザムの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームホウ	40	40	30	4	7	1	2	—	—	—	ビーム系
ミサイル(M)	12	30	12	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
シッカルアーム	15	60	45	1	2	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MA-05



ビッグロ

ビッグロ

センサー	A	最大物資	600
耐久	400	戦闘消費	60
運動性	48	移動消費	7
移動力	10	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
----	----	----	----	----	----	----	----	----

3	1500	3000	ナシ	×	×	0	0	8
---	------	------	----	---	---	---	---	---

備考

ザクレロの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	○	×	×	×
攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
メガリュウシホウ	67	50	25	8	12	1	3	—	—	—	ビーム系
ミサイル(M)	15	30	15	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
クロー	23	85	70	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MAM-07



グラブロ		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
グラブロ		4	2500	4000	ナシ	×	×	0	0	9		
		備考 グラブロの開発が必要										
センサー	A	最大物資	700									
耐久	700	戦闘消費	70									
運動性	25	移動消費	5									
移動力	8	編成数	1									
地形		森	山	砂	宙	空	水	陸				
移動適性		×	×	×	×	×	○	×				
攻撃適性A		×	×	×	×	○	○	×				
攻撃適性B		—	—	—	—	—	—	—				
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ギョライ(L)		47	60	20	7	12	1	2	—	—	—	実弾系
ブーメランミサイル		20	70	12	5	5	1	2	○	○	○	実弾系
クロー		28	75	85	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
		—	—	—	—	—	—	—				
		—	—	—	—	—	—	—				

MA-08



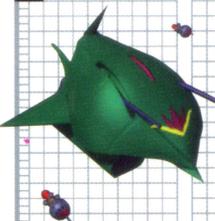
ビグ・ザム		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ビグ・ザム		5	9999	9999	ナシ	×	×	0	0	11		
		備考 アッザムの開発が必要										
センサー	A	最大物資	999									
耐久	999	戦闘消費	255									
運動性	10	移動消費	10									
移動力	4	編成数	1									
地形		森	山	砂	宙	空	水	陸				
移動適性		×	×	×	×	○	×	×				
攻撃適性A		×	×	×	×	○	×	×				
攻撃適性B		—	—	—	—	—	—	—				
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
BGメカリュウシホウ		67	99	200	1	1	2	5	—	—	—	ビーム系
カクサンビーム		52	80	6	26	26	1	2	—	—	—	ビーム系
		—	—	—	—	—	—	—				
		—	—	—	—	—	—	—				

MAN-03



ブラウ・プロ		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ブラウ・プロ		4	3000	5000	ナシ	×	×	0	0	12		
		備考 フラナガン機関の設立を実行する										
センサー	A	最大物資	700									
耐久	500	戦闘消費	80									
運動性	35	移動消費	6									
移動力	9	編成数	1									
地形		森	山	砂	宙	空	水	陸				
移動適性		×	×	×	○	×	×	×				
攻撃適性A		×	×	×	×	○	×	×				
攻撃適性B		—	—	—	—	—	—	—				
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
メカリュウシホウ		70	50	35	6	10	1	3	—	—	—	ビーム系
ユウセン・ビームホウ		33	70	50	2	2	2	3	—	—	—	ビーム系
		—	—	—	—	—	—	—				
		—	—	—	—	—	—	—				

MAN-08



エルメス		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
エルメス		4	5000	4000	ナシ	×	×	0	0	14		
		備考 ブラウ・プロの開発が必要										
センサー	A	最大物資	600									
耐久	450	戦闘消費	80									
運動性	40	移動消費	7									
移動力	9	編成数	1									
地形		森	山	砂	宙	空	水	陸				
移動適性		×	×	×	×	○	×	×				
攻撃適性A		×	×	×	×	○	×	×				
攻撃適性B		—	—	—	—	—	—	—				
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
メカリュウシホウ		80	60	30	8	12	1	3	—	—	—	ビーム系
ビット		60	99	30	6	6	2	3	—	—	—	ビーム系
		—	—	—	—	—	—	—				
		—	—	—	—	—	—	—				

車両

シャリオウ



マゼラアタックは優秀なユニットであったが、『攻略指令書』ではゲームが進行している状態から始まるため、活躍の場は少ない。ギャロップやダブデは、初期配備されているユニット以外に生産する必要はない。

MAGELLA-ATTACK



マゼラアタック

マゼラアタック

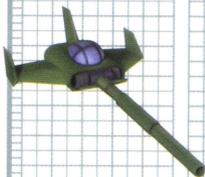
センサー	C	最大物資	200
耐久	15	戦闘消費	20
運動性	6	移動消費	1
移動力	4	編成数	6

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
1	30	80	ナシ	○	○	2	0	0
備考								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	○	×	×	×	○
攻撃適性A	△	△	○	×	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マゼラトップホウ	12	30	12	3	3	1	2	—	○	—	実弾系
3レンバルカノ	3	30	1	8	10	1	1	—	—	—	実弾系
フリリカノ	分離可能を示す										
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MAGELLA-TOP



マゼラトップ

マゼラトップ

センサー	B	最大物資	80
耐久	5	戦闘消費	8
運動性	10	移動消費	4
移動力	5	編成数	6

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
1	15	40	ナシ	×	○	—	—	—
備考								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マゼラトップホウ	12	30	12	3	3	1	2	—	○	—	実弾系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MAGELLA-BASE



マゼラベース

マゼラベース

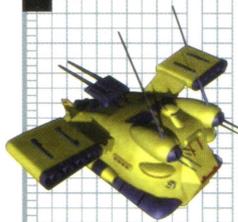
センサー	C	最大物資	120
耐久	10	戦闘消費	12
運動性	7	移動消費	1
移動力	4	編成数	6

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
1	15	40	ナシ	○	○	—	—	—
備考								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	○	×	×	×	○
攻撃適性A	△	△	○	×	×	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

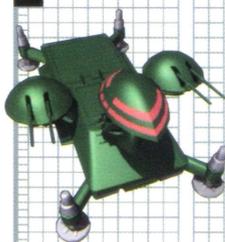
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
3レンバルカノ	3	30	1	8	10	1	1	—	—	—	実弾系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

GALLOP



ギャロップ		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ギャロップ		2機	3	1000	3000	ナシ	○	×	3	0	0
備考											
センサー	A	最大物資	600	地形							
耐久	350	戦闘消費	50	移動適性							
運動性	5	移動消費	3	攻撃適性A							
移動力	5	編成数	1	攻撃適性B							
武器											
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
シュホウ	33	35	25	4	7	1	2	—	○	—	実弾系
Mサブソウチ[S]	ミノフスキー粒子を散布・範囲小										
備考											

DABUDE



ダブデ		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ダブデ		6機	4	2000	6000	ナシ	○	×	4	0	0
備考											
センサー	S	最大物資	850	地形							
耐久	500	戦闘消費	80	移動適性							
運動性	0	移動消費	5	攻撃適性A							
移動力	4	編成数	1	攻撃適性B							
武器											
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
シュホウ	40	35	30	4	7	1	3	—	○	—	実弾系
キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	—	実弾系
Mサブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大										
備考											

航空

コウクウ



脆弱なユニットが多い航空機だが、ドダイ運用法によって開発されるドダイYSシリーズはMSにも変形できるので、戦力として優秀。また、航空ユニットで専用機を持っているのはガルマ・ザビだけだ。

DOPP



ドップ		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ドップ		2機	1	30	55	ナシ	×	○	1	0	0
備考											
センサー	C	最大物資	200	地形							
耐久	10	戦闘消費	12	移動適性							
運動性	12	移動消費	4	攻撃適性A							
移動力	5	編成数	6	攻撃適性B							
武器											
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ミサイルランチャー	4	30	3	4	6	1	1	—	—	—	実弾系
キカンホウ	3	30	1	10	14	1	1	—	—	—	実弾系
備考											

DOPP



ドップ/G.Z

ドップ(ガルマ・ザビ専用)

センサー	C	最大物資	200
耐久	25	戦闘消費	15
運動性	30	移動消費	5
移動力	6	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
1	80	55	1	×	○	2	0	0
備考 ドップの開発が必要								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ミサイルランチャー	6	30	3	6	10	1	1	—	—	—	実弾系
キカンナウ	3	30	1	10	14	1	1	—	—	—	実弾系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

DODAI GA



ドダイGA

ドダイGA

センサー	B	最大物資	280
耐久	20	戦闘消費	50
運動性	8	移動消費	5
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
1	60	140	ナシ	×	○	3	0	0
備考 —								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	○	○	○	×	×	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
タイチミサイル	9	35	7	4	6	1	2	○	—	—	実弾系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

DODAI YS



ドダイYS/ザクII

ドダイYS(ザクII陸戦型)

センサー	B	最大物資	300
耐久	60	戦闘消費	35
運動性	8	移動消費	8
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	400	540	ナシ	×	○	5	0	0
備考 ドダイGAとザクII-F型の開発が必要								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	○	○	○	×	×	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン	10	50	3	10	12	1	1	○	○	—	実弾系
タイチミサイル	9	35	7	4	6	1	2	○	—	—	実弾系
ヘンケイカノウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	変形可能を示す
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MS-06J



ザクII/ドダイYS

ザクII陸戦型(ドダイYS)

センサー	C	最大物資	300
耐久	60	戦闘消費	15
運動性	15	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	400	540	ナシ	○	○	5	0	0
備考 ドダイGAとザクII-F型の開発が必要								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	○	○	△	×	×	×	○
攻撃適性A	○	○	△	×	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン	10	50	3	10	12	1	1	—	○	—	実弾系
Fミサイルポッド	6	50	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
ヒートホーク	12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
ヘンケイカノウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	変形可能を示す
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

DODAIYS



ドダイYS/グフ
ドダイYS(グフ)

センサー	B	最大物資	350
耐久	80	戦闘消費	45
運動性	8	移動消費	8
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	450	890	ナシ	×	○	7	0	0

備考 ドダイYS/ザクとグフ-B型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	○	○	○	×	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ハンドマシンガン	16	55	4	12	15	1	1	○	—	—	実弾系
タイチミサイル	9	35	7	4	6	1	2	○	—	—	実弾系
ヘンケイカノウ	変形可能を示す										

MS-07B



グフ/ドダイYS
グフ(ドダイYS)

センサー	C	最大物資	350
耐久	80	戦闘消費	35
運動性	20	移動消費	2
移動力	6	編成数	3

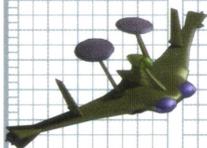
期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	450	890	ナシ	○	○	7	0	0

備考 ドダイYS/ザクとグフ-B型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	○	○	○	×	×	×	○
攻撃適性A	○	○	○	×	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ハンドマシンガン	16	55	4	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートロッド	21	90	32	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
ヘンケイカノウ	変形可能を示す										

RUGGUN



ルグgun
ルグgun

センサー	S	最大物資	250
耐久	10	戦闘消費	12
運動性	10	移動消費	3
移動力	5	編成数	6

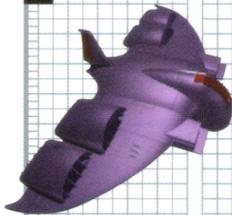
期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
1	40	90	ナシ	×	○	4	0	0

備考 —

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
バルカン	3	30	1	10	12	1	1	—	—	—	実弾系
Mサブソウチ[S]	ミノフスキー粒子を散布・範囲小										

GAW



ガウ
ガウ

センサー	A	最大物資	700
耐久	250	戦闘消費	80
運動性	5	移動消費	8
移動力	4	編成数	1

搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3機	3	1500	4000	ナシ	×	×	5	0	0

備考 —

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	○	×	×
攻撃適性A	○	○	○	×	○	○	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームホウ	40	40	30	4	6	1	3	—	—	—	ビーム系
バクタン	56	30	14	12	16	1	1	○	—	—	実弾系
Mサブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大										

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED COMPLETE GUIDE

航宙

コウチュウ



ガトルはオトリとして最適なユニットで、ジッコはジムスナイパーⅡ対策に欠かせない存在である。スクウレ(ザクⅡ)に関しては、残念ながらHLV落としに使えるくらいだ。もう少し移動力が欲しかったところ。

SUKJURE



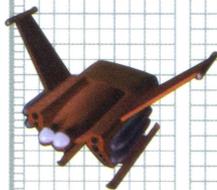
スクウレ/ザクⅡ		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
スクウレ(ザクⅡ)		2	500	600	ナシ	×	○	11	0	0		
		備考 ザクレロとザクⅡ-F型の開発が必要										
センサー	C	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	60	戦闘消費	60	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	
運動性	8	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	
移動力	2	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	爆弾回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームホウ		30	40	30	3	5	2	4	—	—	—	ビーム系
ヘンケイカノウ		変形可能を示す										
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MS-06 ZAKU II F



ザクⅡ/スクウレ		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ザクⅡ(スクウレ)		2	500	600	ナシ	○	○	11	0	0		
		備考 ザクレロとザクⅡ-F型の開発が必要										
センサー	C	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	60	戦闘消費	15	移動適性	△	△	△	○	×	×	○	
運動性	15	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	×	×	○	
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	爆弾回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ザクマシンガン		10	50	3	10	12	1	1	—	○	—	実弾系
ヒートホーク		12	70	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
タックル		9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
ヘンケイカノウ		変形可能を示す										
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

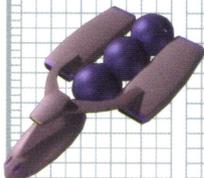
GATTLE



ガトル		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ガトル		1	50	80	ナシ	×	○	—	—	—		
		備考										
センサー	C	最大物資	200	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	15	戦闘消費	15	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	
運動性	12	移動消費	4	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	
移動力	5	編成数	6	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	爆弾回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ミサイルランチャー		4	30	3	4	6	1	1	—	—	—	実弾系
バルカン		3	30	1	10	12	1	1	—	—	—	実弾系
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED COMPLETE GUIDE

JICCO



ジッコ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ジッコ				1	100	250	ナシ	×	○	7	0	0
				備考								
センサー	C	最大物資	350	地形								
耐久	40	戦闘消費	35	森 山 砂 宙 空 水 陸								
運動性	8	移動消費	5	移動適性								
移動力	5	編成数	3	攻撃適性A								
				攻撃適性B								
武器												
ミサイルランチャー	6	30	3	6	10	1	1	—	—	—	—	実弾系
ビームカランM	ビーム擾乱膜を生成											

艦船

カンセン



ジオン軍の艦船には、ゲーム中最大の搭載量を誇るドロスト、最長射程距離を誇るグワジンが存在する。ザンジバルは大気圏突入と拠点制圧ができる高性能機動巡洋艦であり、戦略的にも重要なユニットとなっている。

PAPUWA



パプワ				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
パプワ				3機	2	800	1500	ナシ	○	×	—	—	—
				備考									
センサー	A	最大物資	500	地形									
耐久	200	戦闘消費	20	森 山 砂 宙 空 水 陸									
運動性	5	移動消費	6	移動適性									
移動力	6	編成数	1	攻撃適性A									
				攻撃適性B									
武器													
キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	—	—	実弾系	
Mサブソウチ[S]	ミノフスキー粒子を散布・範囲小												

MUSAI



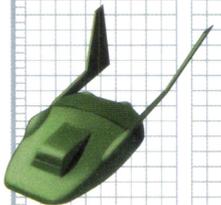
ムサイ				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ムサイ				2機	3	1500	3000	ナシ	○	×	—	—	—
				備考									
センサー	A	最大物資	600	地形									
耐久	250	戦闘消費	25	森 山 砂 宙 空 水 陸									
運動性	8	移動消費	8	移動適性									
移動力	7	編成数	1	攻撃適性A									
				攻撃適性B									
武器													
シュホウ	40	50	30	4	5	2	3	—	—	—	—	ビーム系	
ミサイル[L]	16	30	16	3	6	1	3	—	—	—	—	実弾系	
Mサブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
ブソリカノウ	分離可能を示す												

FARUMERU



ファルメル (コ)		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ファルメル		3機	2000	3000	1	○	×	4	0	0	0
備考											
センサー	A	最大物資	600	地形							
耐久	350	戦闘消費	30	森 山 砂 宙 空 水 陸							
運動性	16	移動消費	8	移動適性							
移動力	8	編成数	1	× × × ○ × × ×							
				攻撃適性A							
				× × × ○ × × ×							
				攻撃適性B							
				— — — — — — — —							
武器											
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
シュホウ	48	50	36	4	5	2	3	—	—	— ビーム系	
ミサイル[L]	16	30	16	3	6	1	3	—	—	— 実弾系	
Mサンブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大										
ブソウチ	分離可能を示す										

KO-MUSAI



コムサイ		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
コムサイ		1機	1	0	0	ナシ	×	×	—	—	—
備考											
センサー	C	最大物資	300	地形							
耐久	50	戦闘消費	20	森 山 砂 宙 空 水 陸							
運動性	12	移動消費	5	移動適性							
移動力	6	編成数	1	× × × ○ △ × ×							
				攻撃適性A							
				× × × ○ △ × ×							
				攻撃適性B							
				— — — — — — — —							
武器											
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
キカンホウ	12	30	3	12	16	1	1	—	—	— 実弾系	

ZANJIBAL



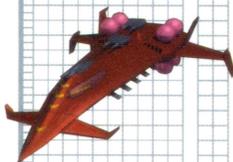
ザンジバル		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ザンジバル		6機	4	3000	4000	6	○	×	7	0	0
備考											
センサー	S	最大物資	700	地形							
耐久	350	戦闘消費	40	森 山 砂 宙 空 水 陸							
運動性	14	移動消費	10	移動適性							
移動力	9	編成数	1	× × × ○ ○ × ×							
				攻撃適性A							
				× × × ○ ○ × ×							
				攻撃適性B							
				— — — — — — — —							
武器											
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
シュホウ	53	50	40	4	6	2	4	—	—	— ビーム系	
メガリュウシホウ	40	50	30	4	4	2	3	—	—	— ビーム系	
キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	— 実弾系	
Mサンブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大										

CHIBE



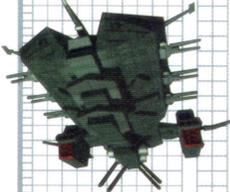
チベ		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
チベ		3機	3	2500	5000	ナシ	○	×	—	—	—
備考											
センサー	S	最大物資	800	地形							
耐久	400	戦闘消費	35	森 山 砂 宙 空 水 陸							
運動性	8	移動消費	9	移動適性							
移動力	7	編成数	1	× × × ○ × × ×							
				攻撃適性A							
				× × × ○ × × ×							
				攻撃適性B							
				— — — — — — — —							
武器											
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
シュホウ	53	50	40	4	7	2	4	—	—	— ビーム系	
ミサイル[L]	20	30	20	3	6	1	3	—	—	— 実弾系	
Mサンブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大										

GUVAJIN



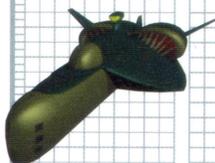
グワジン				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
グワジン				8機	4	5000	8000	4	○	×	—	—	—
備考													
センサー	S	最大物資	900	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久	600	戦闘消費	50	移動適性	×	×	×	×	○	×	×	×	×
運動性	14	移動消費	10	攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×	×	×
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考			
シムホウ	67	50	50	4	7	2	5	—	—	—	—	—	ビーム系
フクホウ	42	40	25	5	6	1	2	—	—	—	—	—	ビーム系
Mサブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
—													
—													

DOROSE



ドロス				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ドロス				15機	6	9999	9999	3	○	×	8	0	0
備考													
センサー	S	最大物資	999	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久	999	戦闘消費	40	移動適性	×	×	×	×	○	×	×	×	×
運動性	5	移動消費	15	攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×	×	×
移動力	5	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考			
ビームホウ	40	35	30	4	6	2	4	—	—	—	—	—	ビーム系
Mサブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
—													
—													

U-COM



ユーコン				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ユーコン				5機	2	1500	2500	ナシ	×	×	5	0	0
備考													
カリフォルニアを制圧したときに開発提案													
センサー	A	最大物資	700	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久	350	戦闘消費	25	移動適性	×	×	×	×	×	○	×		
運動性	10	移動消費	6	攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	△		
移動力	9	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—		
武器													
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考			
ギョウイ[L]	25	50	25	3	5	1	2	—	—	—	—	—	実弾系
タイチミサイル	48	45	16	9	12	1	2	○	—	—	—	—	実弾系
Mサブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
—													
—													

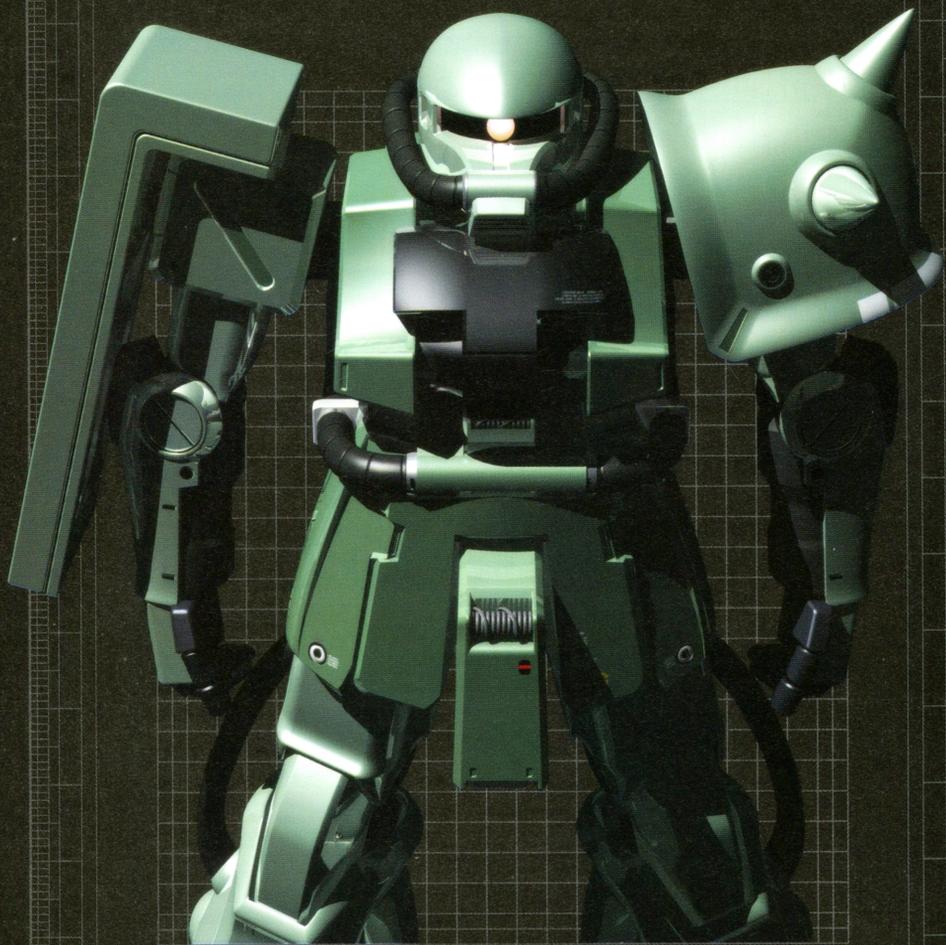
MAD-UNGURAE



マッドアングラー				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
マッドアングラー				8機	3	2500	4000	ナシ	×	×	5	0	0
備考													
ユーコンの開発が必要													
センサー	S	最大物資	850	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久	500	戦闘消費	35	移動適性	×	×	×	×	×	×	×	×	×
運動性	14	移動消費	8	攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	△		
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—		
武器													
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考			
ギョウイ[L]	47	50	35	4	6	1	3	—	—	—	—	—	実弾系
タイチミサイル	67	45	20	10	14	1	3	○	—	—	—	—	実弾系
Mサブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
—													
—													

MS CG GALLERY PATE.1

■ MS-06 ZAKU II ■

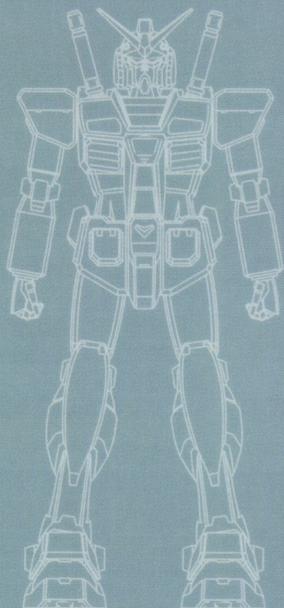


MS-06 ザク II

頭頂高	17.5m
本体重量	58.1t
装甲材質	超高強度鋼
武装	120mmマシンガン 240mmバズーカ ヒートホーク、他

ジオニック社が開発したMS-06ザクIIは、一年戦争においてもっとも大量に生産され、大戦末期まで活躍した機体である。地球降下作戦を前提として開発され、汎用性、拡張性、生産性に優れていた。各地のジオン軍に配備されたため、戦場によっては砂漠仕様型のD型などバリエーションも多数存在する。国力で劣るジオン公国が地球連邦軍に独立戦争を仕掛けたのもこのザクがあったからこそである。

UNITED NATIONS



地球連邦軍関係者名簿
地球連邦軍兵器リスト

地球連邦軍関係者名簿

連邦軍には最強のNTであるアムロのほか、セイラ、ミライ、レベリの合計4人のNTが在籍している。ただし、アムロとセイラ以外はMSに乗ることができないので、覚醒ランクであるSに到達するのは難しい。くれぐれも注意したいことだが、ゴップとワイアットにエルランは絶対に配属させないこと。階級の高さだけで、有効な指揮効果を極端に下げってしまうからだ。シナリオによっては、隠しキャラクターのゴウ・ウラキも最初から使用できる。



ゴップはランクがSになったとしてもこの能力。育てがいのまったくないキャラクターだ。

地球連邦軍階級章



アデル(チャップ・アデル)

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	曹長	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
X	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	4	5	5	6	4	4
成長値	1	1	1	1	1	1



UNITED NATIONS
00 00 000 0001

アムロ・レイ

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	曹長	ランク	D			
NT能力値	3	覚醒ランク	C			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
X	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	4	5	4	4	7	7
成長値	1	1	1	2	2	2



UNITED NATIONS
00 00 000 0002

ウッディー

	イベント生死	有				
	専用MS	無				
階級	大尉	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	X	X		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	5	5	5	2	3	2
成長値	1	1	1	1	1	1



UNITED NATIONS
00 00 000 0003

エルラン

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	中尉	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	×	×		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	1	3	4	0	1	1
成長値	1	1	1	1	1	1
UNITED NATIONS				00 00 000 0004		

カイ・シデン

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	軍曹	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
×	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	2	3	3	6	7	6
成長値	1	1	1	1	1	1
UNITED NATIONS				00 00 000 0005		

カレン・ジョシュワ

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	曹長	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
×	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	5	6	8	8	7	3
成長値	1	1	1	1	1	1
UNITED NATIONS				00 00 000 0006		

クリス(クリスティーナ・マッケンジー)

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	少尉	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
×	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	5	2	3	5	4	4
成長値	1	1	1	1	2	2
UNITED NATIONS				00 00 000 0007		

コーウェン(ジョン・コーウェン)

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	少将	ランク	C			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	×	×		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	8	9	6	4	6	3
成長値	1	1	1	1	1	1
UNITED NATIONS				00 00 000 0008		

コウ・ウラキ

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	曹長	ランク	B			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
×	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	5	4	10	8	9	8
成長値	1	1	1	2	2	2
UNITED NATIONS				00 00 000 0009		

ゴッブ

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	大尉	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
○	○	○	×	×		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	1	1	6	0	0	0
成長値	0	0	1	0	0	0
UNITED NATIONS				00 00 000 0010		

サマナ

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	曹長	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
×	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	3	3	3	3	3	3
成長値	1	1	1	1	1	1
UNITED NATIONS				00 00 000 0011		

サンダース

	イベント生死	無				
	専用MS	無				
階級	軍曹	ランク	D			
NT能力値	—	覚醒ランク	—			
配属適性						
艦	飛	車	MA	MS		
×	○	○	○	○		
能力値						
	魅	指	耐	格	射	反
初期能力値	2	3	9	7	8	3
成長値	1	1	1	1	1	1
UNITED NATIONS				00 00 000 0012		

シナプス(エイバー・シナプス)



イベント生死
無
専用MS
無

階級	中佐	ランク	C
NT能力値	—	覚醒ランク	—

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	8	8	6	4	8	5
成長値	1	1	1	1	1	1



シロー・アマダ



イベント生死
無
専用MS
無

階級	少尉	ランク	D
NT能力値	—	覚醒ランク	—

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	5	4	10	6	6	4
成長値	2	2	1	1	1	1



ジャマイカン・ダニングン



イベント生死
無
専用MS
無

階級	中尉	ランク	D
NT能力値	—	覚醒ランク	—

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	2	5	5	2	5	2
成長値	1	1	1	1	1	1



ジャミトフ・ハイマン



イベント生死
無
専用MS
無

階級	大佐	ランク	C
NT能力値	—	覚醒ランク	—

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	10	8	7	1	5	3
成長値	1	1	1	1	1	1



スレッガー・ロウ



イベント生死
有
専用MS
無

階級	中尉	ランク	C
NT能力値	—	覚醒ランク	—

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	6	5	4	3	8	6
成長値	1	1	1	1	1	1



セイラ・マス



イベント生死
無
専用MS
無

階級	軍曹	ランク	D
NT能力値	1	覚醒ランク	A

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	8	4	2	2	4	4
成長値	1	1	1	1	2	2



ゼロ・ムラサメ



イベント生死
無
専用MS
無

階級	少尉	ランク	B
NT能力値	2	覚醒ランク	B

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	8	2	2	13	13	13
成長値	0	0	1	1	1	1



ティアム



イベント生死
無
専用MS
無

階級	中尉	ランク	C
NT能力値	—	覚醒ランク	—

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	7	9	7	5	7	4
成長値	1	1	1	1	1	1



ニッカード(ジダン・ニッカード)



イベント生死
無
専用MS
無

階級	大尉	ランク	D
NT能力値	—	覚醒ランク	—

配属適性				
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	×

能力値						
魅	指	耐	格	射	反	
初期能力値	5	5	4	2	3	1
成長値	1	1	1	1	1	1



パオロ・カシアス

	イベント生死																					
	有																					
専用MS	無																					
階級 中佐 ランク C NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS ○ ○ ○ X X 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>7</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	8	9	2	1	7	4	成長値	1	1	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	8	9	2	1	7	4																
成長値	1	1	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0022																						

バスク・オム

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 少佐 ランク C NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS ○ ○ ○ X X 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>6</td> <td>10</td> <td>9</td> <td>5</td> <td>8</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	6	10	9	5	8	5	成長値	1	1	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	6	10	9	5	8	5																
成長値	1	1	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0023																						

バニング(サウス・バニング)

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 中尉 ランク D NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS X ○ ○ ○ ○ 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>8</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	6	7	4	8	8	7	成長値	1	1	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	6	7	4	8	8	7																
成長値	1	1	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0024																						

ハヤト・コバヤシ

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 伍長 ランク D NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS ○ ○ ○ ○ ○ 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	1	4	7	4	6	4	成長値	2	2	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	1	4	7	4	6	4																
成長値	2	2	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0025																						

フィリップ・ヒュース

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 少尉 ランク D NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS X ○ ○ ○ ○ 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	4	4	4	4	5	4	成長値	1	1	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	4	4	4	4	5	4																
成長値	1	1	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0026																						

フラウ・ボウ

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 一般 ランク D NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS X ○ ○ ○ ○ 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>6</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	6	0	2	0	0	0	成長値	1	1	2	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	6	0	2	0	0	0																
成長値	1	1	2	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0027																						

ブライト・ノア

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 少尉 ランク D NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS ○ ○ ○ X X 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>8</td> <td>3</td> <td>7</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	4	6	8	3	7	6	成長値	2	2	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	4	6	8	3	7	6																
成長値	2	2	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0028																						

ブレックス(フレックス・フォーラ)

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 大佐 ランク C NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS ○ ○ ○ X X 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>9</td> <td>9</td> <td>8</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	9	9	8	4	5	5	成長値	1	1	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	9	9	8	4	5	5																
成長値	1	1	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0029																						

バイト(アルファ・A・バイト)

	イベント生死																					
	無																					
専用MS	無																					
階級 少尉 ランク D NT能力値 — 覚醒ランク — 配属適性 艦 飛 車 MA MS X ○ ○ ○ ○ 能力値 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>魅</td> <td>指</td> <td>耐</td> <td>格</td> <td>射</td> <td>反</td> </tr> <tr> <td>初期能力値</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>成長値</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>			魅	指	耐	格	射	反	初期能力値	4	3	4	4	5	5	成長値	1	1	1	1	1	1
	魅	指	耐	格	射	反																
初期能力値	4	3	4	4	5	5																
成長値	1	1	1	1	1	1																
UNITED NATIONS 00 00 000 0030																						

マチルダ・アジャン

	イベント生死 有
	専用MS 無
階級 中尉	ランク C
NT能力値 —	覚醒ランク —
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
○ ○ ○ X X	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 8 7 3 1 5 4	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0031	

ミライ・ヤシマ

	イベント生死 無
	専用MS 無
階級 書長	ランク D
NT能力値 0	覚醒ランク S
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
○ ○ ○ X X	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 7 3 4 0 4 3	
成長値 1 2 1 1 1 2	
UNITED NATIONS 00 00 000 0032	

モンシア(ヘルナルド・モンシア)

	イベント生死 無
	専用MS 無
階級 少尉	ランク D
NT能力値 —	覚醒ランク —
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
X ○ ○ ○ ○	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 3 4 7 6 7 6	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0033	

ユウ・カジマ

	イベント生死 無
	専用MS 無
階級 少尉	ランク C
NT能力値 —	覚醒ランク —
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
X ○ ○ ○ ○	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 5 4 6 7 11 9	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0034	

リード

	イベント生死 無
	専用MS 無
階級 中尉	ランク D
NT能力値 —	覚醒ランク —
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
○ ○ ○ X X	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 1 2 4 0 2 1	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0035	

リュウ・ホセイ

	イベント生死 有
	専用MS 無
階級 曹長	ランク D
NT能力値 —	覚醒ランク —
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
X ○ ○ ○ ○	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 6 5 5 6 4 4	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0036	

レビル

	イベント生死 有
	専用MS 無
階級 大尉	ランク B
NT能力値 0	覚醒ランク S
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
○ ○ ○ ○ ○	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 11 12 10 5 8 6	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0037	

ワイアット

	イベント生死 無
	専用MS 無
階級 中尉	ランク D
NT能力値 —	覚醒ランク —
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
○ ○ ○ X X	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 2 2 5 0 0 0	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0038	

ワッケイン

	イベント生死 無
	専用MS 無
階級 少佐	ランク D
NT能力値 —	覚醒ランク —
配属適性	
艦 飛 車 MA MS	
○ ○ ○ X X	
能力値	
魅 指 耐 格 射 反	
初期能力値 4 8 5 2 7 4	
成長値 1 1 1 1 1 1	
UNITED NATIONS 00 00 000 0039	

地球連邦軍 兵器リスト



MS

モビルスーツ



『攻略指図書』では生産制限のないG-TITANSを連邦軍で生産できるシナリオもあるのでガンダムだけでプレイすることも可能。また、ジムスナイパーⅡが生産できるようになると圧倒的に連邦軍が有利になる。

RGM-79



ジム/Pタイプ

ジム先行量産型

センサー	C	最大物資	300
耐久	60	戦闘消費	20
運動性	10	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	120	500	ナシ	○	○	0	5	0
備考								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ビームスプレーガン	12	60	6	6	8	1	1	—	○	—	ビーム系
Hバルカン	4	30	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	12	65	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGM-79



ジム

ジム

センサー	C	最大物資	300
耐久	60	戦闘消費	20
運動性	15	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	125	500	ナシ	○	○	0	5	0
備考 マチルタ隊がWBの戦闘データを回収したときに開発提案								

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対海	備考
ビームスプレーガン	14	70	6	7	10	1	1	—	○	—	ビーム系
Hバルカン	4	30	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	12	65	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGM-79L



ジム・Lアーマー

ジムライトアーマー

センサー	C	最大物質	250
耐久	40	戦闘消費	25
運動性	28	移動消費	2
移動力	7	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	220	380	ナシ	○	○	0	6	0

備考 ジム/Pタイプの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	○	○	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	△	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームガン	16	50	8	6	8	1	1	—	○	—	ビーム系
ビームサーベル	18	75	18	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGM-79SC



ジム・Sカスタム

ジムスナイパーカスタム

センサー	B	最大物質	350
耐久	75	戦闘消費	30
運動性	15	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	300	1000	ナシ	○	○	0	9	0

備考 ジム/Pタイプの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル	21	85	16	4	8	1	2	—	○	—	ビーム系
ビームスプレーガン	6	60	6	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系
Bサーベルユニット	16	80	24	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGM-79(G)



リックセンGM

陸戦型ジム

センサー	C	最大物質	350
耐久	90	戦闘消費	30/45
運動性	16	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	700	1500	ナシ	○	○	0	9	0

備考 GRickセン型の開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	○	○	○	×	×	×	○
攻撃適性A	○	○	○	×	×	×	○
攻撃適性B	○	○	○	×	△	×	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マシンガン(A)	16	45	4	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
ロケットランチャー(B)	10	65	10	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	16	70	24	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGC-80



ジムキャノン

ジムキャノン

センサー	B	最大物質	300
耐久	65	戦闘消費	30
運動性	10	移動消費	2
移動力	4	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	160	650	ナシ	○	○	0	7	0

備考 ジム/Pタイプの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
キャノンホウ	10	50	10	3	5	1	2	—	○	—	実弾系
ビームスプレーガン	6	60	6	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系
Hバルカン	4	30	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RAM-79



アクアジム

アクアジム

センサー	C	最大物資	300
耐久	60	戦闘消費	30
運動性	12	移動消費	2
移動力	5	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	220	700	ナシ	○	○	0	6	0

備考 ジム/Pタイプの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	×	×	○	△
攻撃適性A	△	△	△	×	×	○	△
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
Mランチャーガン	8	40	3	8	10	1	1	—	—	—	実弾系
ギョライ[S]	12	30	12	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
ビームピック	11	70	16	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGM-79G



ジムコマンドG

ジムコマンド地上戦仕様

センサー	B	最大物資	300
耐久	85	戦闘消費	35
運動性	20	移動消費	2
移動力	6	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	350	850	ナシ	○	○	0	9	0

備考 ジム/Pタイプの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	×	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	×	×	△	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マシンガン	20	60	4	15	18	1	1	—	○	—	実弾系
H/バルカン	4	40	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	16	70	24	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGM-79SG



ジムコマンドGS

ジムコマンド宇宙戦仕様

センサー	B	最大物資	300
耐久	85	戦闘消費	35
運動性	24	移動消費	2
移動力	6	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	350	850	ナシ	○	○	0	10	0

備考 ジムコマンドGの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	×	×	×	○	×	×	×
攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームガン	24	50	12	6	9	1	1	—	○	—	ビーム系
H/バルカン	4	40	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	16	70	24	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RGM-79SP



ジムスナイパーⅡ

ジムスナイパーⅡ

センサー	B	最大物資	350
耐久	100	戦闘消費	50
運動性	32	移動消費	2
移動力	7	編成数	3

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
2	500	1200	ナシ	○	○	0	13	0

備考 ジム・スカスタムの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	×	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル	30	90	18	5	9	1	2	—	○	—	ビーム系
ビームサーベル	17	70	26	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RX-77



ガンキャノン				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ガンキャノン				3	950	3000	3	○	○	0	6	0
備考				ジム/Pタイプの開発が必要								
センサー	A	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	220	戦闘消費	40/60	移動適性	△	△	△	○	×	×	○	
運動性	15	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○	
移動力	5	編成数	1	攻撃適性B	△	△	△	○	○	×	○	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
240ミリキャノン(A)	37	50	14	8	12	1	2	—	○	—	実弾系	
Sミサイルランチャー(B)	48	50	9	16	20	1	2	—	○	—	実弾系	
ビームライフル	16	60	16	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系	
Hハルカン	4	40	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系	
タックル	13	80	38	1	1	—	—	—	—	—	格闘系	

RX-77



ガンキャノン-3				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ガンキャノン重装型				3	850	2500	3	○	○	6	7	0
備考				ガンキャノンの開発が必要								
センサー	B	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	250	戦闘消費	35	移動適性	△	△	△	×	×	×	○	
運動性	12	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	×	○	×	○	
移動力	5	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
ビームキャノン	42	50	25	5	9	1	2	—	○	—	ビーム系	
ビームライフル	16	60	16	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系	
Hハルカン	4	40	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

RX-77D



ガンキャノン-D				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ガンキャノン量産型				2	450	1400	ナシ	○	○	0	11	0
備考				ガンキャノンの開発が必要								
センサー	B	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	120	戦闘消費	30	移動適性	△	△	△	○	×	×	○	
運動性	18	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	○	
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
240ミリキャノン	24	50	12	6	10	1	2	—	○	—	実弾系	
ビームライフル	9	60	14	2	2	1	1	—	—	—	ビーム系	
Hハルカン	4	40	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

RX-75



ガンタンク				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ガンタンク				3	750	1800	6	○	○	0	4	0
備考				コアファイターの開発が必要								
センサー	A	最大物資	350	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	200	戦闘消費	30	移動適性	△	△	△	△	×	×	○	
運動性	5	移動消費	1	攻撃適性A	△	△	△	○	△	○	×	
移動力	4	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
120ミリキャノン	40	50	12	10	14	2	3	—	○	—	実弾系	
ホップミサイル	16	50	6	8	8	1	2	—	—	—	実弾系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

RX-78-1



プロトタイプガンダム

プロトタイプガンダム

センサー	A	最大物資	400
耐久	300	戦闘消費	50
運動性	38	移動消費	3
移動力	7	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	1500	3500	1	○	○	0	7	0

備考 ガンキャノンの開発が必要

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	△	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	△	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル	50	60	25	6	10	1	1	—	○	—	— ビーム系
Hハルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	— 実弾系
ビームサーベル	21	75	32	2	4	—	—	—	—	—	— 格闘系

RX-78-2



ガンダム

ガンダム

センサー	A	最大物資	400
耐久	320	戦闘消費	50/75
運動性	40	移動消費	3
移動力	7	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	1800	3500	1	○	○	0	8	0

備考 ルナ2からRXシリーズの開発データが漏れたときに開発提案

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	△	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	△	○
攻撃適性B	△	△	△	○	○	△	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル(A)	50	60	25	6	10	1	1	—	○	—	— ビーム系
ハイパーバズーカ(B)	67	50	50	4	6	1	1	—	○	—	— 実弾系
Hハルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	— 実弾系
ビームサーベル	21	75	32	2	4	—	—	—	—	—	— 格闘系

RX-78-2MC



ガンダム・MC

ガンダム・MC仕様

センサー	A	最大物資	400
耐久	320	戦闘消費	60/90
運動性	50	移動消費	4
移動力	7	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	2000	3500	1	○	○	0	9	0

備考 第13独立戦隊が敵新型MAを撃破すると開発提案

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	△	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	△	○
攻撃適性B	△	△	△	○	○	△	○

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル(A)	58	60	25	7	12	1	1	—	○	—	— ビーム系
ハイパーバズーカ(B)	67	50	50	4	7	1	1	—	○	—	— 実弾系
Hハルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	— 実弾系
ビームサーベル	21	75	32	2	4	—	—	—	—	—	— 格闘系

RX-78-3



G-3ガンダム

G-3ガンダム

センサー	A	最大物資	400
耐久	300	戦闘消費	60
運動性	60	移動消費	4
移動力	8	編成数	1

期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
3	2500	3500	1	○	○	10	10	5

備考 プロトタイプガンダムを開発し、MC技術を完成させる

地形	森	山	砂	宙	空	水	陸
移動適性	△	△	△	○	×	△	○
攻撃適性A	△	△	△	○	○	△	○
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル	67	60	25	8	14	1	1	—	○	—	— ビーム系
Hハルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	— 実弾系
ビームサーベル	21	75	32	2	4	—	—	—	—	—	— 格闘系

FA-78



FAガンダム		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA	
フルアーマーガンダム		4	3000	5000	1	○	○	0	13	0	
センサー		A	備考								
最大物資		500	Gアーマーの開発が必要								
耐久		500	地形		森	山	砂	宙	空	水	陸
戦闘消費		80	移動適性		△	△	△	○	×	×	○
運動性		20	攻撃適性A		△	△	△	○	○	×	○
移動消費		5	攻撃適性B		—	—	—	—	—	—	—
移動力		6	編成数		1						

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
Wビームキャノン	70	50	35	6	10	1	2	—	○	—	ビーム系
240ミリキャノン	30	60	30	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
Hバルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
タックル	17	80	50	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

RX-79



Gリックセン型		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA	
陸戦ガンダム		4	1200	2500	ナシ	○	○	0	10	0	
センサー		B	備考								
最大物資		450	プロトタイプガンダムの開発が必要								
耐久		110	地形		森	山	砂	宙	空	水	陸
戦闘消費		35/52	移動適性		○	○	○	×	×	×	○
運動性		20	攻撃適性A		○	○	○	×	△	×	○
移動消費		3	攻撃適性B		○	○	○	×	△	×	○
移動力		6	編成数		3						

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マンガン(A)	21	50	4	16	20	1	1	—	○	—	実弾系
ロケットランチャー(B)	10	65	10	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
バルカン	4	45	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	19	70	28	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
シールドツキ(A)	12	80	35	1	1	—	—	—	—	—	格闘系

RX-78NT-1



Gアレックス		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA	
ガンダムアレックス		3	3500	4000	1	○	○	11	12	7	
センサー		A	備考								
最大物資		500	ニュータイプ用MSの開発に「クリスタル・マッペンジー」を派遣する								
耐久		350	地形		森	山	砂	宙	空	水	陸
戦闘消費		60	移動適性		△	△	△	○	×	×	○
運動性		68	攻撃適性A		△	△	△	○	○	△	○
移動消費		5	攻撃適性B		—	—	—	—	—	—	—
移動力		8	編成数		1						

武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル	65	70	28	7	12	1	1	—	○	—	ビーム系
ガトリングガン	16	70	4	12	12	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル	32	80	32	3	6	—	—	—	—	—	格闘系
Hバルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系

RX-79BD-1



BD-1				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ブルーディスティニー1号機				3	2000	3000	1	○	○	0	9	0		
備考				クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMシステムの研究を行う										
センサー	A	最大物資	450	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	250	戦闘消費	80	移動適性	○	○	○	×	×	×	○			
運動性	40	移動消費	5	攻撃適性A	○	○	○	×	○	×	○			
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マシンガン				40	60	6	20	25	1	1	—	○	—	実弾系
Cミサイル				10	50	10	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル				19	75	28	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
Hバルカン				4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系

RX-79BD-2



BD-2				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ブルーディスティニー2号機				3	2200	3200	1	○	○	0	10	0		
備考				クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMシステムの研究を行う										
センサー	A	最大物資	450	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	280	戦闘消費	100	移動適性	○	○	○	△	×	×	○			
運動性	50	移動消費	5	攻撃適性A	○	○	○	△	○	×	○			
移動力	9	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マシンガン				50	60	6	25	30	1	1	—	○	—	実弾系
Cミサイル				10	50	10	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル				21	80	32	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
Hバルカン				4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系

RX-79BD-3



BD-3				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ブルーディスティニー3号機				3	2200	3500	1	○	○	0	11	0		
備考				クルスト博士の亡命を受け入れ、EXAMシステムの研究を行う										
センサー	A	最大物資	450	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	300	戦闘消費	100	移動適性	△	△	△	○	×	×	△			
運動性	48	移動消費	5	攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	△			
移動力	9	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
マシンガン				50	60	6	25	30	1	1	—	○	—	実弾系
Cミサイル				10	50	10	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル				21	80	32	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
Hバルカン				4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系

RX79GP04-FB



Gフルバーニア				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ガンダム試作1号機フルバーニア				4	9999	9999	1	○	○	15	15	15		
備考				ガンダム開発計画を実行する										
センサー	S	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	400	戦闘消費	60	移動適性	×	×	×	○	×	×	×			
運動性	85	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×			
移動力	12	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル				90	80	30	9	14	1	1	—	○	—	ビーム系
Hバルカン				4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル				33	80	50	2	5	—	—	—	—	—	格闘系



RX-78

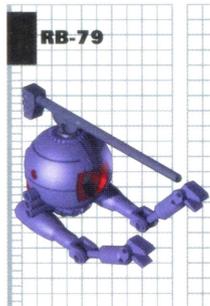
G-TITANS				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
G-TITANS				1	2500	3500	ナシ	○	○	—	—	—		
備考				—										
センサー	A	最大物資	400	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸										
耐久	350	戦闘消費	65	移動適性 △ △ △ △ ○ × △ ○										
運動性	60	移動消費	4	攻撃適性A △ △ △ △ ○ ○ △ ○										
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B — — — — — — — —										
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル				60	60	30	6	12	1	1	—	○	—	ビーム系
Hバルカン				4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル				23	75	35	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MA

モビルアーマー



連邦軍のMAは、わずか3種類しか存在しない。MA技術もLV5でボールを開発したら、あとはガンダムシリーズのユニットを開発するためにだけ存在する。ちなみにGアーマーは航空ユニットに含まれる。



RB-79

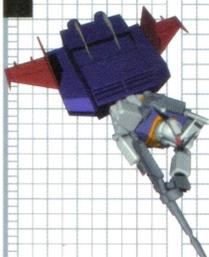
ボール				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ボール				1	60	100	ナシ	×	○	0	0	5		
備考				ボールPタイプの開発が必要										
センサー	C	最大物資	150	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸										
耐久	25	戦闘消費	10	移動適性 × × × × ○ × × ×										
運動性	10	移動消費	1	攻撃適性A × × × × ○ × × ×										
移動力	4	編成数	5	攻撃適性B — — — — — — — —										
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
120ミリキャノン				8	40	6	4	6	1	2	—	—	—	実弾系
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



RB-79K

ボール/Pタイプ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ボール先行量産型				1	100	150	ナシ	×	○	0	0	3		
備考				—										
センサー	C	最大物資	150	地形 森 山 砂 宙 空 水 陸										
耐久	35	戦闘消費	15	移動適性 × × × × ○ × × ×										
運動性	16	移動消費	1	攻撃適性A × × × × ○ × × ×										
移動力	4	編成数	5	攻撃適性B — — — — — — — —										
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
120ミリキャノン				12	40	6	6	10	1	2	—	—	—	実弾系
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

RX-78-MA



ガンダムMA				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																												
ガンダムMAモード				3	2500	3500	1	×	○	○	9	9																																																												
				備考 Gアーマーの開発が必要																																																																				
センサー	A	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸																																																													
耐久	280	戦闘消費	60	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×																																																												
運動性	50	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	×	×	×	×	×																																																												
移動力	10	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ビームライフル</td> <td>50</td> <td>60</td> <td>25</td> <td>6</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ビーム系</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	ビームライフル	50	60	25	6	10	1	1	—	—	—	ビーム系	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																													
ビームライフル	50	60	25	6	10	1	1	—	—	—	ビーム系																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													

車両

シャリョウ

『攻略指令書』では、ゲームが進行している状態で始まるため、ジオン軍の車両ユニットと同様に活躍の場がない。ただし、ガンタンクⅡは、MSと同等级以上の火力と射程を持っているので、わりと便利。



RMV-1



ガンタンクⅡ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																																								
ガンタンクⅡ				2	300	600	ナシ	○	○	5	5	0																																																																								
				備考 ガンタンクの開発が必要																																																																																
センサー	B	最大物資	350	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸																																																																									
耐久	60	戦闘消費	40	移動適性	△	△	○	×	×	×	×	○																																																																								
運動性	5	移動消費	1	攻撃適性A	△	△	○	×	○	×	○	○																																																																								
移動力	4	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ライフルホウ</td> <td>13</td> <td>40</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ロケット弾ポッド</td> <td>8</td> <td>45</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ミサイルランチャー</td> <td>12</td> <td>40</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	ライフルホウ	13	40	10	4	6	2	3	—	○	—	実弾系	ロケット弾ポッド	8	45	6	4	4	1	1	—	—	—	実弾系	ミサイルランチャー	12	40	6	6	6	1	2	—	—	—	実弾系	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																																									
ライフルホウ	13	40	10	4	6	2	3	—	○	—	実弾系																																																																									
ロケット弾ポッド	8	45	6	4	4	1	1	—	—	—	実弾系																																																																									
ミサイルランチャー	12	40	6	6	6	1	2	—	—	—	実弾系																																																																									
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																									
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																									

TYPE61-M.B.T



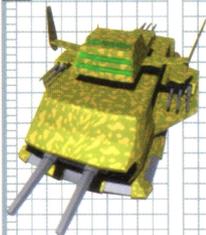
61シキセンシャ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																												
61式戦車				1	15	60	ナシ	○	○	—	—	—																																																												
				備考																																																																				
センサー	C	最大物資	100	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸																																																													
耐久	10	戦闘消費	8	移動適性	△	△	○	×	×	×	×	○																																																												
運動性	6	移動消費	1	攻撃適性A	△	△	○	×	△	×	○	○																																																												
移動力	4	編成数	6	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>150ミリキャノン</td> <td>7</td> <td>40</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>○</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	150ミリキャノン	7	40	5	4	5	1	1	—	○	—	実弾系	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																													
150ミリキャノン	7	40	5	4	5	1	1	—	○	—	実弾系																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													

HOVER TRUCK



ホバートラック		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ホバートラック		1	25	80	ナシ	○	○	2	0	0		
		備考 Gリクセン型の開発が必要										
センサー	A	最大物資	150	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	16	戦闘消費	8	移動適性	△	△	○	×	×	×	○	
運動性	8	移動消費	1	攻撃適性A	△	△	○	×	△	×	○	
移動力	6	編成数	6	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
20ミリバルカン		7	25	2	10	12	1	1	—	○	—	実弾系
Mサンブツウチ[S]		ミノフスキー粒子を散布・範囲小										
—		—										
—		—										

BIG TRAILER



ビクトレー		搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA	
ビクトレー		6機	4	2000	7000	ナシ	○	×	3	0	0	
		備考 —										
センサー	S	最大物資	999	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	600	戦闘消費	80	移動適性	△	△	○	×	×	×	○	
運動性	0	移動消費	5	攻撃適性A	△	△	○	×	○	×	○	
移動力	4	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
シュホウ		40	35	30	4	7	1	3	—	○	—	実弾系
チョウキヨリホウ		53	35	40	4	6	2	4	—	—	—	実弾系
Mサンブツウチ[L]		ミノフスキー粒子を散布・範囲大										
—		—										
—		—										

航空

コウクウ



車両ユニットと同様の理由から、航空ユニットもあまり活躍の場がない。オトリか、戦略ラインの確保に使用するくらいだろう。連邦軍唯一と言っていい対潜攻撃用のドン・エスカルゴは貴重な戦力だ。

FF-6



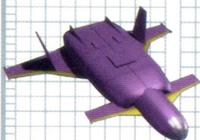
TINコード		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
TINコード		1	25	60	ナシ	×	○	—	—	—		
		備考 —										
センサー	C	最大物資	200	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	10	戦闘消費	14	移動適性	×	×	×	×	○	×	×	
運動性	10	移動消費	5	攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×	
移動力	6	編成数	6	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器		基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
25ミリバルカン		3	30	1	10	12	1	1	—	—	—	実弾系
ミサイル[S]		6	30	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
—		—										
—		—										

FLY-MANTA



フライマンタ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
フライマンタ				1	60	140	ナシ	X	○	—	—	—
備考				—								
センサー	C	最大物質	250	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	20	戦闘消費	60	移動適性	X	X	X	X	○	X	X	
運動性	12	移動消費	7	攻撃適性A	○	○	○	X	○	△	○	
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
バクダテ	11	40	8	4	5	1	1	○	—	○	実弾系	
ミサイル[S]	6	30	6	3	3	1	1	—	—	—	—	実弾系
Mサンブソウチ[S]	ミノフスキー粒子を散布・範囲小											
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

DEP ELOG



デブロッグ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
デブロッグ				2	90	200	ナシ	X	○	1	0	0
備考				—								
センサー	B	最大物質	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	30	戦闘消費	80	移動適性	X	X	X	X	○	X	X	
運動性	8	移動消費	9	攻撃適性A	○	○	○	X	X	△	○	
移動力	4	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
バクダテ	17	35	10	5	7	1	1	○	—	○	実弾系	
Mサンブソウチ[S]	ミノフスキー粒子を散布・範囲小											
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

DON ESCARGOT



ドン・エスカルゴ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ドン・エスカルゴ				1	70	160	ナシ	X	○	—	—	—
備考				—								
センサー	A	最大物質	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	20	戦闘消費	50	移動適性	X	X	X	X	○	X	X	
運動性	10	移動消費	7	攻撃適性A	X	X	X	X	X	○	X	
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
タイセンキョライ	27	40	10	8	10	1	2	—	—	○	実弾系	
Mサンブソウチ[S]	ミノフスキー粒子を散布・範囲小											
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MIDEA



ミデア				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ミデア				3機	3	1000	2500	ナシ	X	X	—	—	—
備考				—									
センサー	B	最大物質	600	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久	150	戦闘消費	30	移動適性	X	X	X	X	○	X	X		
運動性	5	移動消費	8	攻撃適性A	X	X	X	X	○	X	X		
移動力	4	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—		
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
キカンホウ	12	30	3	12	16	1	1	—	—	—	実弾系		
Mサンブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED COMPLETE GUIDE

FAN-FAN



ファンファン				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ファンファン				1	10	25	ナシ	×	○	—	—	—
備考				—								
センサー	C	最大物資	150	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	6	戦闘消費	8	移動適性	○	○	○	×	×	×	○	
運動性	8	移動消費	2	攻撃適性A	△	△	△	×	×	×	○	
移動力	6	編成数	6	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
ミサイル[S]	4	30	4	3	3	1	1	—	—	—	実弾系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

航宙

コウチュウ



特筆したいのはガンダムに変形することができるGアーマーの存在。また、連邦軍の航宙ユニットは、トリアーエズとビーム攪乱膜を持っているバブリク以外、すべて地球でも使用することができる。

FF-XA



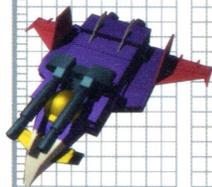
コアファイター				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
コアファイター				1	400	500	ナシ	×	○	—	—	—
備考				—								
センサー	A	最大物資	180	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	30	戦闘消費	15	移動適性	×	×	×	○	○	×	×	
運動性	30	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	○	○	×	×	
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
30ミリバルカン	4	50	1	14	20	1	1	—	—	—	実弾系	
ミサイル[S]	5	30	5	3	3	1	1	—	—	—	実弾系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

FF-XA-Bst



コアブスター				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
コアブスター				2	600	800	ナシ	×	○	5	5	5
備考				コアファイターの開発が必要								
センサー	A	最大物資	250	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸	
耐久	50	戦闘消費	30	移動適性	×	×	×	○	○	×	×	
運動性	35	移動消費	7	攻撃適性A	△	△	△	○	○	×	△	
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	
メガリュウシホウ	33	50	20	5	10	1	2	—	—	—	ビーム系	
30ミリバルカン	5	50	1	14	20	1	1	—	—	—	実弾系	
タイチミサイル	17	40	10	5	8	1	2	○	—	—	実弾系	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

G-FIGHTER



Gファイター				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
Gファイター				3	800	1200	ナシ	×	○	6	6	6		
備考				Gアーマーの開発が必要										
センサー	A	最大物資	300	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	100	戦闘消費	35	移動適性	×	×	×	○	○	×	×			
運動性	25	移動消費	6	攻撃適性A	○	○	○	○	○	×	○			
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームホウ				33	60	20	5	8	1	2	—	—	—	ビーム系
タイチミサイル				17	40	10	5	8	1	2	○	—	—	実弾系
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

G-ARMOR 1



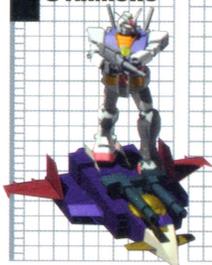
Gアーマー				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
Gアーマー				3	2500	6000	1	×	○	7	7	7		
備考				ガンダムの開発が必要										
センサー	A	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	320	戦闘消費	40	移動適性	×	×	×	○	○	×	×			
運動性	20	移動消費	7	攻撃適性A	○	○	○	○	○	×	○			
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームホウ				33	60	20	5	8	1	2	—	—	—	ビーム系
タイチミサイル				17	40	10	5	8	1	2	○	—	—	実弾系
ヘンケイカノウ				変形可能を示す										
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

G-ARMOR 2



ガンダムG/F				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
ガンダム(Gファイター)				3	2500	6000	1	○	○	8	8	8		
備考				Gアーマーの開発が必要										
センサー	A	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	320	戦闘消費	50	移動適性	△	△	△	○	×	△	○			
運動性	40	移動消費	3	攻撃適性A	△	△	△	○	○	△	○			
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル				50	60	25	6	10	1	1	—	○	—	ビーム系
Hハルカン				4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
ビームサーベル				21	75	32	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
ヘンケイカノウ				変形可能を示す										
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

G-ARMOR 3



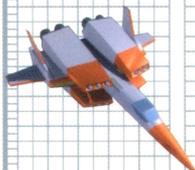
G/Fガンダム				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA		
Gファイターガンダム				3	2500	6000	1	×	○	8	8	8		
備考				Gアーマーの開発が必要										
センサー	A	最大物資	400	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸			
耐久	320	戦闘消費	50	移動適性	×	×	×	○	○	×	×			
運動性	18	移動消費	10	攻撃適性A	○	○	○	○	○	△	○			
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—			
武器				基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考
ビームライフル				50	60	25	6	10	1	1	○	—	—	ビーム系
ビームホウ				33	60	20	5	8	1	2	—	—	—	ビーム系
タイチミサイル				17	40	10	5	8	1	2	○	—	—	実弾系
ヘンケイカノウ				変形可能を示す										
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

TORIAEZ



トリアーエズ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																
トリアーエズ				1	15	30	ナシ	×	○	—	—	—																																																
備考				—																																																								
センサー	C	最大物資	150	地形	森	山	砂	雷	空	水	陸																																																	
耐久力	5	戦闘消費	10	移動適性	×	×	×	○	○	×	×																																																	
運動性	8	移動消費	4	攻撃適性A	×	×	×	○	○	×	×																																																	
移動力	5	編成数	6	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>25ミリバルカン</td> <td>3</td> <td>25</td> <td>1</td> <td>8</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	25ミリバルカン	3	25	1	8	10	1	1	—	—	—	実弾系	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																	
25ミリバルカン	3	25	1	8	10	1	1	—	—	—	実弾系																																																	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																	

FF-S3



Sフィッシュ				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																												
セイバーフィッシュ				2	35	90	ナシ	×	○	—	—	—																																																												
備考				—																																																																				
センサー	C	最大物資	220	地形	森	山	砂	雷	空	水	陸																																																													
耐久力	15	戦闘消費	18	移動適性	×	×	×	○	○	×	×																																																													
運動性	15	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	○	○	×	×																																																													
移動力	6	編成数	6	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>25ミリバルカン</td> <td>4</td> <td>35</td> <td>1</td> <td>12</td> <td>15</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ミサイル[S]</td> <td>5</td> <td>30</td> <td>5</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	25ミリバルカン	4	35	1	12	15	1	1	—	—	—	実弾系	ミサイル[S]	5	30	5	3	3	1	1	—	—	—	実弾系	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																													
25ミリバルカン	4	35	1	12	15	1	1	—	—	—	実弾系																																																													
ミサイル[S]	5	30	5	3	3	1	1	—	—	—	実弾系																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													

PUBLIC



パブリック				期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA																																																												
パブリック				1	100	250	ナシ	×	○	7	0	0																																																												
備考				—																																																																				
センサー	C	最大物資	350	地形	森	山	砂	雷	空	水	陸																																																													
耐久力	40	戦闘消費	35	移動適性	×	×	×	○	×	×	×																																																													
運動性	8	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×																																																													
移動力	5	編成数	3	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>武器</th> <th>基本攻撃力</th> <th>命中率</th> <th>攻撃力</th> <th>基本回数</th> <th>限界回数</th> <th>最小射程</th> <th>最大射程</th> <th>対地</th> <th>対空</th> <th>対潜</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>キカンホウ</td> <td>8</td> <td>30</td> <td>3</td> <td>8</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>実弾系</td> </tr> <tr> <td>ビームカクランM</td> <td colspan="11">ビーム攪乱膜を生成</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>													武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考	キカンホウ	8	30	3	8	10	1	1	—	—	—	実弾系	ビームカクランM	ビーム攪乱膜を生成											—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考																																																													
キカンホウ	8	30	3	8	10	1	1	—	—	—	実弾系																																																													
ビームカクランM	ビーム攪乱膜を生成																																																																							
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—																																																													

G-ARMOR1



G-ARMOR2



Gアーマーの秘密

変形してガンダム/GFになることができるGアーマー。ユニットとしては航宙に含まれているので、MSはだめでも戦闘機に乗れるキャラクターならば、配属させることができる。艦長タイプのキャラクターの経験値も稼ぎやすくなる。

艦船

カンセン

サラミス級とマゼランは戦艦として失格なので生産する必要はない。ベガリス級戦艦が機数制限になったら、マゼランSを生産しよう。ジオン軍と違い、連邦軍では最初から潜水艦の生産が可能になっている。

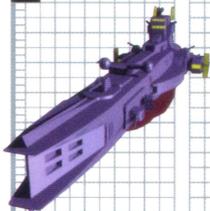


COLUMBUS



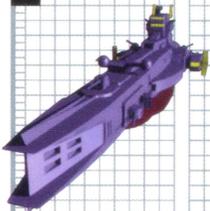
コロンプス				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
コロンプス				5機	2	500	1000	ナシ	×	×			
備考													
センサー	B	最大物資	500	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久力	180	戦闘消費	20	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×	×
運動性	—	移動消費	6	攻撃適性A	×	×	×	×	×	×	×	×	×
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

SALAMIS



軽巡洋艦				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
サラミス				3機	3	1800	3500	ナシ	○	×	—	—	—
備考													
センサー	A	最大物資	600	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久力	250	戦闘消費	25	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×	×
運動性	6	移動消費	8	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×	×
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
シュホウ	40	50	30	4	5	2	3	—	—	—	—	—	ビーム系
ミサイル[L]	15	30	15	3	6	1	3	—	—	—	—	—	実弾系
キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	—	—	—	実弾系
Mサブソウチ[L]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ミノフスキー粒子を散布・範囲大													

SALAMIS-S



軽巡洋艦				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
サラミス(後期生産型)				3機	3	2000	3500	ナシ	○	×	6	0	0
備考													
ピンソン計画を実行する													
センサー	A	最大物資	600	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久力	250	戦闘消費	25	移動適性	×	×	×	○	×	×	×	×	×
運動性	8	移動消費	8	攻撃適性A	×	×	×	○	×	×	×	×	×
移動力	7	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
シュホウ	40	50	30	4	5	2	3	—	—	—	—	—	ビーム系
ミサイル[L]	15	30	15	3	6	1	3	—	—	—	—	—	実弾系
キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	—	—	—	実弾系
Mサブソウチ[L]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ミノフスキー粒子を散布・範囲大													

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED COMPLETE GUIDE



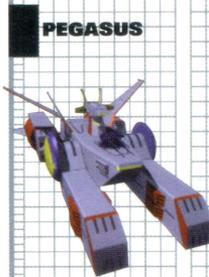
MAGELLAN

マゼラン級戦艦		搭載数		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
マゼラン		4機		3	2500	4500	ナシ	○	×	—	—	—
備考												
センサー	S	最大物資	700	地形								
耐久	400	戦闘消費	35	森	山	砂	宙	空	水	陸		
運動性	8	移動消費	9	移動適性	×	×	×	×	○	×	×	×
移動力	8	編成数	1	攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×	×
				攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
シュホウ	53	50	40	4	6	2	4	—	—	— ビーム系		
ミサイル[L]	20	30	20	3	6	1	3	—	—	— 実弾系		
キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	— 実弾系		
Mサンブソウチ[L]	— ミノフスキー粒子を散布・範囲大											



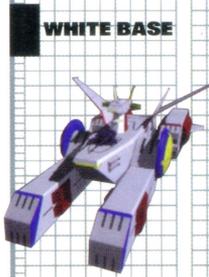
MAGELLAN-S

マゼラン級戦艦		搭載数		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
マゼラン(後期生産型)		4機		3	2800	4500	ナシ	○	×	7	0	0
備考												
ピンソン計画を実行する												
センサー	S	最大物資	700	地形								
耐久	400	戦闘消費	35	森	山	砂	宙	空	水	陸		
運動性	10	移動消費	9	移動適性	×	×	×	×	○	×	×	×
移動力	8	編成数	1	攻撃適性A	×	×	×	×	○	×	×	×
				攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
シュホウ	53	50	40	4	6	2	4	—	—	— ビーム系		
ミサイル[L]	20	30	20	3	6	1	3	—	—	— 実弾系		
キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	— 実弾系		
Mサンブソウチ[L]	— ミノフスキー粒子を散布・範囲大											



PEGASUS

ペガサス級強襲揚陸艦		搭載数		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ペガサス		6機		4	3500	5000	4	○	×	9	0	0
備考												
技術レベルを上げなくても[V作戦]を発動すれば提案される												
センサー	S	最大物資	800	地形								
耐久	500	戦闘消費	40	森	山	砂	宙	空	水	陸		
運動性	12	移動消費	10	移動適性	×	×	×	×	○	△	×	×
移動力	9	編成数	1	攻撃適性A	×	×	×	×	○	○	×	×
				攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
シュホウ	67	60	50	4	7	2	4	—	—	— ビーム系		
メガリュウシホウ	33	60	50	2	2	2	3	—	—	— ビーム系		
ミサイル[L]	20	30	20	3	6	1	3	—	—	— 実弾系		
Mサンブソウチ[L]	— ミノフスキー粒子を散布・範囲大											



WHITE BASE

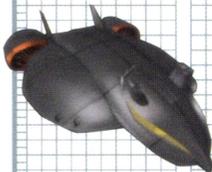
ペガサス級強襲揚陸艦		搭載数		期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
ホワイトベース		6機		4	4000	5500	1	○	×	10	0	0
備考												
ルナ2からRXシリーズの開発データが届いたときに開発提案												
センサー	S	最大物資	800	地形								
耐久	750	戦闘消費	40	森	山	砂	宙	空	水	陸		
運動性	18	移動消費	10	移動適性	×	×	×	×	○	○	△	×
移動力	9	編成数	1	攻撃適性A	×	×	×	×	○	○	×	×
				攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—
武器												
基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
シュホウ	67	60	50	4	7	2	4	—	—	— ビーム系		
メガリュウシホウ	33	60	50	2	2	2	3	—	—	— ビーム系		
ミサイル[L]	20	30	20	3	6	1	3	—	—	— 実弾系		
Mサンブソウチ[L]	— ミノフスキー粒子を散布・範囲大											

SUBMARINE-U



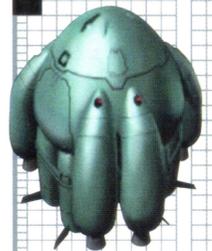
U型潜水艦				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
U型潜水艦				5機	2	1500	2500	ナシ	×	×	—	—	—
備考													
センサー	A	最大物資	700	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久力	350	戦闘消費	25	移動適性	×	×	×	×	×	×	○	×	×
運動性	8	移動消費	6	攻撃適性A	△	△	△	×	×	×	○	△	△
移動力	9	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
ギョウライ[L]	25	50	25	3	5	1	2	—	—	—	—	—	実弾系
タイチミサイル	48	45	16	9	12	1	2	○	—	—	—	—	実弾系
Mサンブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
—													
—													

SUBMARINE-M



M型潜水艦				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
M型潜水艦				8機	3	2500	4000	ナシ	×	×	—	—	—
備考													
センサー	S	最大物資	850	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久力	500	戦闘消費	35	移動適性	×	×	×	×	×	×	○	×	×
運動性	12	移動消費	8	攻撃適性A	△	△	△	×	×	×	○	△	△
移動力	8	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
ギョウライ[L]	47	50	35	4	6	1	3	—	—	—	—	—	実弾系
タイチミサイル	67	45	20	10	14	1	3	○	—	—	—	—	実弾系
Mサンブソウチ[L]	ミノフスキー粒子を散布・範囲大												
—													
—													

HLV



HLV				搭載数	期間	資金	資源	制限	制圧	編成	基礎	MS	MA
HLV				3機	1	500	1200	ナシ	×	×	—	—	—
備考													
センサー	B	最大物資	500	地形	森	山	砂	宙	空	水	陸		
耐久力	150	戦闘消費	20	移動適性	△	△	△	○	×	×	×	×	△
運動性	—	移動消費	5	攻撃適性A	×	×	×	×	×	×	×	×	×
移動力	6	編成数	1	攻撃適性B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
武器													
	基本攻撃力	命中率	攻撃力	基本回数	限界回数	最小射程	最大射程	対地	対空	対潜	備考		
—													
—													

HISTORY OF DEVELOPMENT WEAPON

MSウェポン・テクニカル・ジャーナル

一年戦争の戦局はモビルスーツの武装を変え、武装は戦局を変えていく。イタチごっこでも言うべき、熾烈な兵器開発競争の行き着く先には、一体、何が待ち受けていたのか。

戦局を一変させたエネルギーCAP技術

一年戦争の主役となったモビルスーツ(MS=戦術汎用宇宙機器)が、連邦、ジオンの両軍で主力兵器となった理由の一つに、その戦術用途の広さが挙げられる。遠心力を姿勢制御に利用するAMBACシステムから生まれた二腕二足の人型形状は、MSを単なる戦闘機械ではなく、限りなく歩兵に近い行動の自由性を持たせることになったのだ。MSがそれまでの兵器と一線を画している第一の特徴は、「武器の携帯」が可能という点だろう。内蔵兵器の搭載を極力抑え、戦術別の多様な武器を携帯することは、機動歩兵の性格上、必要不可欠な性能であった。このMSの携帯武器発展の経緯は、刻々と変化していった一年戦争の戦局を語るうえでも重要なポイントと言える。

戦争で使用された兵器技術開発の要となったのは、当初、ジオン共和国(公国)の援助を後ろ盾に奨められたミノフスキー粒子の応用物理学だ。U.C.0045年に学会が設立され、本格的な研究が始められたミノフスキー物理学は、0047年にミノフスキー/イヨネスコ型熱核反応炉を開発、既存の核融合炉を遥かに上回る安全性、高出力、小型化を実現した。この革新的な新型熱核反応炉開発にともない、0070年にメガ粒子砲を完成させる。

粒子加速器内で発生したミノフスキー粒子に電磁波を流し、立方格子状にした力場「フィールド」によって極度に圧縮すると、正、負の電荷を持つそれぞれの粒子が融合してメガ粒子となる。その際、質量の一部が消滅し、高い運動エネルギーに変化。それをフィールドによって収束し、放出するのがメガ粒子砲の原理で、既存のレーザー兵器や荷電粒子砲の性能を遥かに超える威力を持っている。ミノフスキー物理学

の軍事転用は、開発国であるジオン公国によって極力隠されていたが、学問的な公共性から連邦側でも基礎研究が行われており、加えて0072年、粒子の発見者トレノフ・Y・ミノフスキー博士本人が連邦に亡命したことで、両軍のミノフスキー物理学関連の技術力はほぼ同等になっていた。0079年の一年戦争の勃発後、MSを駆使した機動戦術で圧倒的優位に立ったジオン軍に対し、連邦軍の唯一の対抗手段はメガ粒子砲だけであった。機動兵器対大艦巨砲主義の構図となった初期の戦闘は、別の面でもジオン軍有利に働いていた。ニュータイプ研究をスタートさせたのである。実戦に投入されたジオン軍パイロットの中に、光速に近いスピードと正確な照準で射出されるメガ粒子砲火を的確に回避し、大きな戦果を挙げる者が多数いることが確認されたのだ。その事実に着目したキシリア・ザビは、サイド6のフラナガン機関と接触。特異能力の持ち主たちの軍事利用に先鞭をつけ、後の戦局を大きく左右することになる。

MSの登場によって軍事力的に大きく差をつけられていた連邦軍は、高エネルギー化したミノフスキー粒子を、縮退寸前の状態で蓄積するエネルギーCAP(CAPACITOR)システムを実用化しようとしていた。これは戦艦の熱核反応炉によって発生、圧縮といったプロセスを経たミノフスキー粒子を蓄積し、あたかも弾丸や燃料のように携行可能にする技術で、小型かつ大出力の画期的小型メガ粒子砲開発に成功する。連邦軍はすでに遅れをとっていたMS運用を挽回すべく、0079年、MS量産計画であるV作戦によって開発されたRXシリーズに、数カ月前に完成したばかりのエネルギーCAPシステムを応用したビームライフルやビームサーベルを装備。MSに戦艦並みの攻撃能力を持たせ、次



■ビームライフル

RX-78の出カジェネレーターで、最大出力で15発ほどのメガ粒子を発射することが可能。



■メガ粒子砲

ホワイトベースは二連メガ粒子砲を二門装備。換装可能なユニット構造を採用していた。

HISTORY OF DEVELOPMENT WEAPON

南極条約以前の戦術と武装

一年戦争のパワーバランスの推移を検証するためには、「ジオン軍は、なぜエネルギーCAP開発に遅れをとってしまったか」という点に着目しなければならない。ジオン軍はルウム戦役で捕虜にしたレビル将軍を切札に、0079年1月の南極条約によって、事実上の降伏勧告を行い戦乱を終決させるつもりであった。だが、寸前で救出された将軍はジオンが連邦以上に疲弊している内情を暴露、停戦交渉は決裂する。南極条約はN(核)B(生物)C(化学)兵器、コロニー落としなど非人道的兵器の使用禁止といった戦時条約にとどまり、ジオン軍のあては大きくはずれてしまう。短期決戦で停戦に持ち込むことを想定し、NBC兵器運用を主戦術としていたジオン軍MSにとって、携帯用ビーム兵器は急速開発する必要性がない装備のはずだったのだ。

では南極条約以前のジオン軍MSの携行武器を見てみよう。歴史上、初めて実戦に投入されたMS、ジオニック社のザク・シリーズ(MS-05及び06の各バリエーション)は、280mmザクバズーカ、120mmザクマシンガン、ヒートホークを主装備としていた。バズーカのロケット弾飛行スピードは遅く、命中率も低いが、戦術核弾頭の射出にも使用され、南極条約以前は戦略上の重要な大火器の一つであった。これは連邦軍艦船に対する攻撃で威力を発揮し、また、3つのサイドを全滅させたコロニーへの無差別攻撃で、最終的に約55億人の命を奪っている。これらの戦術でも分かるように、ザクの武装には、「対施設」「対戦艦」という開発コンセプトがあったようだ。120mmマシンガンは安価で信頼性が高く、初期MSの主武装となったが、資源の少ないジオン軍で

薬莖を使った射出システムを採用している点などから、連邦軍の迎撃戦闘機とのドッグファイトは稀だったことを物語っている。

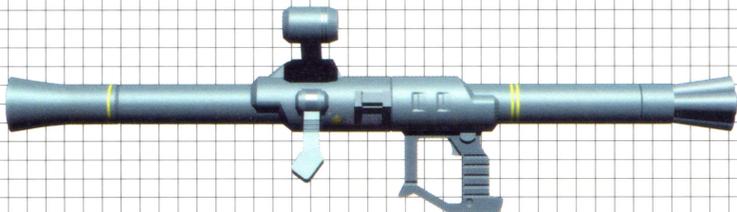
唯一、近接戦闘用と思われるヒートホークは、MSの手部分からエネルギー供給を受け、ブレード部を灼熱化、敵を溶断。連邦軍のRX-78のルナチタニウム装甲を傷つけたことから、格闘時に有効な武器と言えるが、MS同士の白兵戦という発想がなかったことを考えれば、コロニー侵入などの障害物突破用装備の意味合いが強い。

ジオン軍が進めた地球侵攻作戦も、エネルギーCAP技術研究にとってはマイナス要因であった。地上に主戦場が移ってからは、むしろ陸戦用や水中用MS自体の量産が最優先事項だったからである。戦闘が遮蔽物の多い重力下で行われた場合、曲射攻撃ができる通常兵器の方が有利という事実も災いしていた。もちろんビーム兵器の小型化研究は、連邦に差をつけられながらも少しずつ進められ、後にロールアウトしたツィマッド社のMSM-03ゴッグには、腹部に二門のメガ粒子砲が内蔵されることになる。ただし、これも海水を熱核反応炉の冷却用に利用し、高出力のジェネレータを搭載できたからで、エネルギーCAP技術によるものではなかった。



■120mmザクマシンガン

マニピュレーター(腕)によって、分解組み立ても可能な構造に設計されている。



■240mmバズーカ

初期のザクの装甲が耐放射線構造になっていたのは、バズーカで戦術核を使用していたからだ。



■ジャイアントバズ

ジオン軍の後期主力MSドムの携帯していたバズーカ。ドムと同時期に開発されていたR型ザクもバズーカを装備していた。

HISTORY OF DEVELOPMENT WEAPON

次々に開発される白兵戦用兵器の重要性

地球侵攻に乗り出したジオン軍は、いずれ連邦軍MSの実戦配備も時間の問題とし、その情報収集と共に、自軍MSに本格的な白兵戦用兵器の装備を行なっている。ジオニック社のMS-07グフのヒートロッド、ツィマッド社のMS-09ドムのヒートサーベルといったヒート兵器は、いずれもザクのヒートホークと同じ原理を使ったジオン軍MS独特の白兵戦装備だ。ヒートロッドは全長17.5mの鞭状の武器で、4000度までの放熱ができると同時に、高電荷を蓄えるコンデンサーの放電により、敵MSの電子機器やパイロットにダメージを与えるユニークな装備だ。他に放電と牽引機能を持ったワイヤー式を搭載したタイプもあり、この「鞭」はグフのトレードマークにもなっている。ほぼ同じ機能を持つヒートサーベルも白兵戦では有効な武器であったが、連邦MSのビームサーベルと比べると、性能的に劣っていると看做されるを得ない。ドムが胸部に拡散ビーム砲を内蔵しているのも、白兵戦でのヒート兵器の性能をカバーするためだろう。高エネルギーを生むエネルギーCAPを使用していないため、ダメージを与えることもできない拡散ビームだが、敵MSのカメラを焼き付けたり、ビーム兵器に干渉して直撃を避けたりと、近接戦の補助兵器として効力を発揮した。

パイロットの腕で互角に渡り合っていたものの、これらジオン軍の兵器は、連邦軍MSの性能が未知数だった時期の、苦肉の策であった。しかし、どうにかMSの白兵戦に対応しなければいけない現実の前に、ジオン軍の焦りは次第に色濃くなっていく。

連邦軍MSのビームサーベルは、当時のミノフスキー物理学が産んだ最新技術で、1フィー

ルドで、プラズマ状態のメガ粒子を剣状に包み込み形成。供給電力によってエネルギー刃の色が違うのが特徴で、戦艦のメガ粒子砲並みの破壊力で敵を分断する。同時に配備されたシールドも、最新素材のルナチタニウム合金の三重ハニカム構造を採用した堅固な防御装備である。既存のMSのデータをもとに、白兵戦を想定した連邦MS開発コンセプトは、ジオン軍に対する決定的なアドバンテージであった。もっとも、高出力ジェネレータが必要とされるビーム兵器は、量産型MSでの運用は難しく、簡易版のビームスプレーガンやマシンガンの配備にとどまっている。携帯用ビーム兵器を標準装備した連邦軍MSの戦闘能力の高さを目のあたりにしたジオン側は、最終的にMA用の武装を開発していたMIP社までMS開発局に編入してエネルギーCAP研究を進めるが、実際にビーム兵器が装備されたのは、大戦末期に投入されたジオニック社のMS-14ゲルググからであった。ビームライフルやビームマシンガン、両端からビーム刃を生成するビームナギナタ、また耐ビーム兵器用に特殊コーティングを施したシールドを標準装備し、RX-78に匹敵する性能を持つというゲルググの配備で、両軍のパワーバランスは再び均衡を取り戻すかにも見えたが、時すでに遅く、ジオン側の国力は限界に達していた。



■ヒートホーク

ザク本体の原子炉からエネルギーをもらうこの武器は、同様の動力システムを持つグフにも装備可能だ。



■拡散ビーム砲

ドムの左胸に発射器が備えられていた。兵器というより護身用装備である。



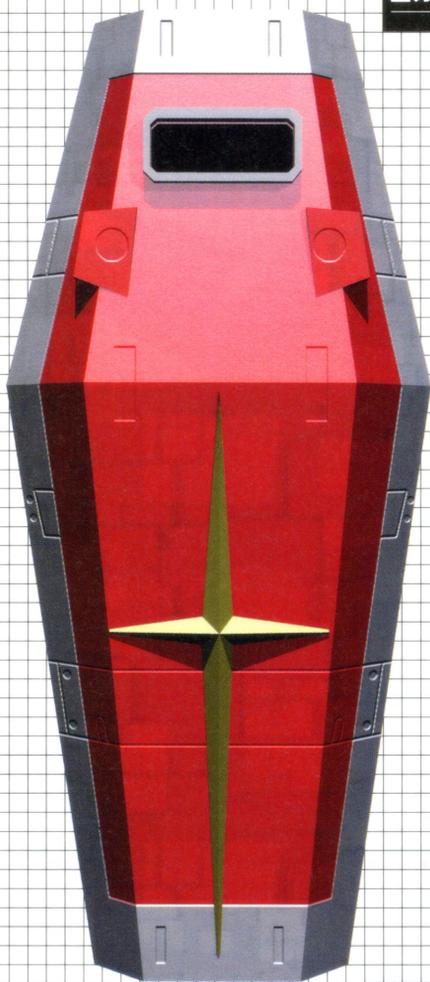
■ヒートサーベル

原理はヒートホークと変わらないが、その白兵戦用コンセプトは、ビームサーベルに近付きつつある。



■ヒートロッド

右腕内側に内蔵された格闘戦用武器。グフは中・近距離用の装備が充実している。



■ガンダムシールド

硬度で敵の攻撃を跳ね返すのではなく、あくまで衝撃の吸収と拡散を目的としている。



■ビームサーベル

10数mになるメガ粒子の放射束(ビーム刃)は、30センチ厚のチタニウムも切断する。

■ゲルググシールド

耐ビーム性まで盛り込まれたシールドは、他の追従を許さない最先端の防御システムと言えるだろう。

**■ビームナギナタ**

ゲルググの動力炉新型冷却システムは、こうしたビーム兵器の連続使用を可能にした。

HISTORY OF DEVELOPMENT WEAPON

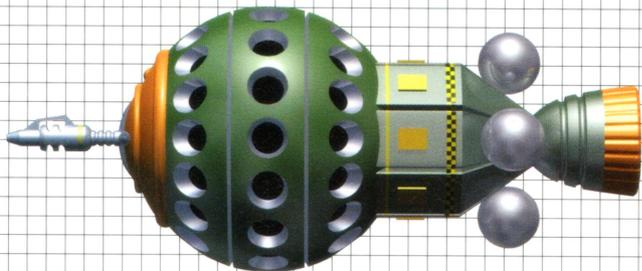
最強兵器を巡る歴史的輪廻

開戦当初のアドバンテージをエネルギーCAPによって反古にされ、連邦の物量作戦の前に大敗を喫したジオン公国は、最終的に資源を持たないコロニー国家の脆弱さを露呈してしまう。だが、ビーム兵器を標準装備したゲルグの実戦配備があと1ヵ月早ければ、形勢はジオン公国側に傾いたであろうと言われるように、連邦の勝利は、ほんの少しの時間差で得られた結果だった。ジオン軍は、小型ビーム兵器の他にも、戦局を大きく変えたであろう可能性を秘めた兵器を試験的に実戦投入していたのだ。それが冒頭でも記したニュータイプ(ニュータイプ)の軍事応用技術、サイコミュ(サイコ・コミュニケーター)である。サイコミュは正確には兵器ではなく、脳波を利用した一種の操縦システムだ。ニュータイプの予知能力とも呼べる精神波によって遠隔操作されるメガ粒子砲ユニットは、敵の動きを的確に捕足し、全方位からのオールレンジ攻撃で一瞬の内に撃破する高性能を示した。試作段階のサイコミュは、フラナガン機関製造のニュータイプ専用試作モビルアーマー、MAN-03ブラウ・ブロ、MAN-08エルメス、ア・バオア・クー内で製造されたニュータイプ専用試作MS、MSN-02ジオングに搭載。ブラウ・ブロとジオングには有線式ユニットが装備されたが、サイコミュ誘導式攻撃システムの完成形は、エルメスに積まれたビットと呼ばれる無線式のものだ。その威力は絶大で、連邦軍から「ソロモンの亡霊」と恐れられるほどだった。しかし、ビットを操るには高いニュータイプ能力が必要で、エルメス就航当時、対応できるパイロットは、ララァ・スン少尉一人だけという問題もあった。サイコミュはあくまでプロトタイプだったが、エネルギーCAP技術どころか、「ソーラ・レ

イ」「ソーラ・システム」などの巨大戦略兵器に匹敵する性能をもったシステムとして特筆すべきだろう。

南極条約以後、一年戦争はNBCに変わる強力兵器開発競争の様相を呈したが、実は全ての核が廃棄されたわけではなく、存在が隠蔽されただけであった。0079年11月に展開された連邦軍のオデッサ作戦時には、追い込まれたジオン突撃機動軍大佐マ・クベが、水爆ミサイルを使用している。ところが戦争に核兵器を使うという、近代的理念にそぐわない考えを持っていたのはジオン側だけではなかった。一年戦争終決後の0081年、連邦軍再建計画の一環としてガンダム開発計画が発動され、ジオニック社を吸収合併したアナハイム・エレクトロニクスは、核兵器の運用を前提としたRX-78GP02Aガンダム試作2号機を極秘に開発していたのである。主武装は、戦術核弾頭Mk-82を射出するアトミックバズーカと、液体水素による機体冷却装備を施された専用シールドで、ふたつでワンセットのシステム化された核攻撃用装備であった。開発段階で弾頭は戦術核と登録されているが、0083年のデラース紛争では、一発で連邦軍宇宙艦隊の四割近くを壊滅させ、戦略核並の威力が明らかになった。

初期の戦術核兵器はエネルギーCAP技術にとって換われ、逆にニュータイプ専用兵器開発の契機となった。一年戦争はまさにイタチごっこのように、次々と強力な兵器、防御システムを産みだしていったのだ。結果的に核武装に舞い戻ってしまった兵器開発競争が、後に再びニュータイプの軍事利用研究に辿り着くのも、歴史的必然と言えるのかもしれない。そして、その輪廻によって生まれた兵器が、新たな戦乱を作り出すのも明白であった。



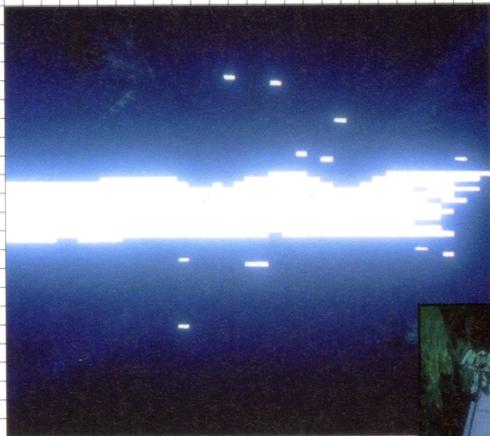
■ビット(サイコミュ)

ミノフスキー粒子を振動させる信号伝達システムを使ったビットは、あらゆる戦場での使用が可能だ。



■核バズーカ

弾頭の安全装置解除はこの射出装置でなければ不可能で、起爆装置にも機重ものプロテクトが施されている。



地球連邦軍が開発した対要塞用兵器。20m×10mの反射ミラー400万枚を制御することで太陽光を収束し、目標を焼くと言う単純な兵器でありながら、脅威的な威力を発揮する。焦点温度の高さはソロモン要塞を焼き切り、コロニーを破壊するほどであった。

■ソーラ・システム



サイド3に多く見られる密閉型コロニーを利用した超巨大レーザー砲。ソーラ・システムと似ているが、まったく違う兵器である。直径数キロに及ぶレーザーの破壊力は、3秒足らずの照射でア・バオア・クーに集結する連邦軍艦隊の3分の1を消滅させた。



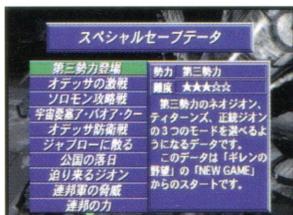
■ソーラ・レイ

第三勢力モード

THE THIRD INFLUENCE FILE

ガンダムワールドの平行を遊ぶ

隠しモードとして存在していた第三勢力モードだが、『攻略指令書』をロードすれば、すぐにプレイすることができるようになっている。ここでは各勢力の簡単な紹介をしている。詳しい攻略については『キレンの野望 コンプリートガイド』を参考にしたい。



最低4回プレイなければ、すべてを遊ぶことができなかった第三勢力モードが手軽にプレイできるのだ。

第三勢力として存在する3つの軍隊

正統ジオンモード

キシリア・ザビが率いるジオン軍から派生した勢力。ユニットはジオン軍と同じものが開発生産でき、キャラクターもジオン軍から調達されている。難度はそれほど高くないだろう。ちなみにゲームに登場する軍隊のなかで、女性が大将をつとめているのは、この正統ジオンだけ。



正統ジオンを象徴するMSはキレン、キシリアといふよりもマークのイメージだ。

ティターンズモード

ジャミトフ・ハイマンの急進により、連邦軍から派生した勢力。アナハイムエレクトロニクス社と関係があるらしく、すべてではないが、ジオン軍と連邦軍両方のユニットを開発生産することができる。キャラクターは連邦軍から調達しているが数が少なく、使えない奴が多いのが難。



連邦軍のMSのほかに、ザクやトム、ブレイクFなども開発生産できるのだ。

ネオ・ジオンモード

シャア・アズナブルを名乗っていたキャスバル・ダイクンが実名を明かし、NTとスペースノイドの独立を掲げて設立された勢力。ユニットこそジオンの色が強いが、多くのNTが賛同したため、連邦軍から参加しているキャラクターも存在する。難度は低目なので、気軽にプレイできる。



このモードでプレイするとすべてのキャラクター(キャスバル)専用MSを揃えることが可能だ。

正統ジオンモード

難度★★★★☆



キシリアの率いる正統ジオン軍は、シャアや黒い三連星など、非常に優秀な人材を多数揃えている。ズムシティに隣り合わせのグラナダに本拠地をかまえているため、最初の攻撃目標は、実兄ギレン・ザビのジオン軍となるだろう。

正統ジオンモードでは、攻略作戦の実行なしに各重要拠点の進入が可能となっているので1ターン目からズムシティに進入することもできる。しかし、ユニットの性能など兵力的には多分の不利があるので、それほど簡単に勝利することはできない。

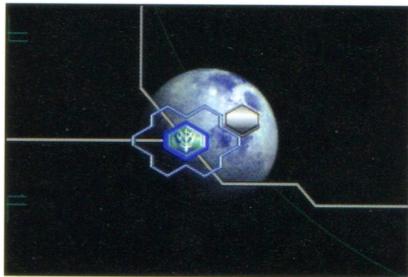
大将：キシリア・ザビ



兄の独裁的な行為に反発し、ねじ曲がった行為だと批判。ギレンに逮捕されたあと、グラナダに正統ジオンを建国するに至った。指揮能力が高いので前線に出したいところではあるが、戦闘に敗れるとゲームオーバーになる。敵ユニットが強力になる中盤から終盤になったら前線から引き上げるつもりで戦わせるといい

イベント生死	無				
専用MS	無				
階級	大将				
ランク	D				
NT能力	—				
賞級ランク	—				
配属適性					
艦	飛	車	MA	MS	
○	○	○	○	×	
初期能力値					
艦	指	射	格	射	反
10	10	8	4	10	7
成長値					
艦	指	射	格	射	反
1	1	1	1	1	1

本拠地グラナダ



入手と生産量のバランスが取れているグラナダを本拠地にしているのは心強い。ただ、早めの侵攻が必要なおことに間違いはない。

正統ジオンモードの特徴

精鋭NT部隊



ジオン軍でも使用できるようになったため、少存在感の薄くなったリゲルグ。



正統ジオン軍のNTパイロットは、全員が高いNT能力を持っているので心強い。

一年戦争において、もっともNTに関心を持っていた人物がキシリアであった。フラナガン機関の設立やNTの実戦投入など、行っていたために、反乱後もジオン軍に所属していたNTをすべて引き連れている。NT専用機やリゲルグの開発生産も可能だが、ゲーム進行が順調ならばまったく必要ない。

資金を節約したいなら、MA研究に投入する予算を削減するといいたいだろう。

ティターンズモード

難度★★★★★



デラーズ・フリート紛争の勃発により、ジオン軍の残党狩部隊として連邦軍に設立されたティターンズであるが、このゲームでは第二次ブリティッシュ作戦の阻止で勢力をつかんだジャミトフ・ハイマンの軍隊として独立している。

ティターンズモードも攻略作戦の実行なしに各重要拠点に進入できる。宇宙に拠点を持つ敵はジオン軍のみだが、連邦軍もジャブローから頻繁にルナ2へと侵攻してくる。資金、物資、人材すべてに乏しいティターンズモードの難度は非常に高い。

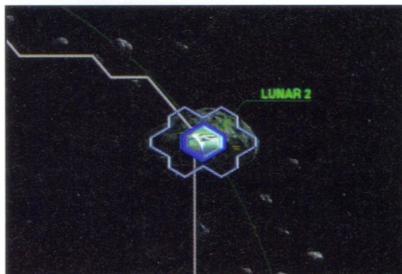
大将：ジャミトフ・ハイマン



第二次ブリティッシュ作戦の阻止によって、軍部における自らの地位を高めティターンズを組織。アナハイム・エレクトロニクスをスポンサーとして連邦軍から独立を果たした。同社にV作戦の情報を持ったとの噂もある。

イベント発生	無				
専用MS	無				
階級	大将				
ランク	B				
NT能力	—				
覚醒ランク	—				
配属適性					
艦	飛	拳	MA	MS	
X	○	○	○	○	
初期能力値					
魅	指	耐	格	射	反
12	9	7	2	6	4
成長値					
魅	指	耐	格	射	反
1	1	1	1	1	1

ルナ2



収入も、生産量も貧しいルナ2。ほかの重要拠点に攻め込むことも難しい状況になっている。

ティターンズの特徴

『攻略指令書』でも最高の難度



バスクやジャマイカンのティターンズコンビも基本能力が上昇している。有効に使おう。



G-TITANSとジムスナイパーⅡが生産ラインに乗ればジオンであるうが連邦であろうが相手ではない。

『攻略指令書』のスペシャルデータにおいても最高難度を誇るティターンズモード。資金、資源の不足もあるが、最大の要素は人材不足にある。主要MSパイロットはゼロとシーマのみ。指揮官として使えるのもジャミトフ、バスク、ジャマイカンの3人しかおらず、それでいながら素早い侵攻を強いられるのだ。ただしG-TITANSとジムスナイパーカスタムⅡの開発が終了すれば一気に巻き返すことができる。

ネオ・ジオンモード

難度★★☆☆☆



アムロ・レイとレベリ將軍を除く、NTが全員揃っている(ゼロ・ムラサメは強化人間でNTではない)最精鋭NT部隊である。所属しているキャラクターの数が正統ジオンに比べると少な目だが、ホワイトベース隊のメンバーがいたり、開始直後に所有するMS、

MAに強力なものが揃っているなど、戦力的には十分なものとなっている。ネオ・ジオンモードでも、攻略作戦の実行なしに各拠点に進入できる。まずはジオン本国であるズムシティを占領し、ジオンの領土を手中にしよう。

大将：キャスバル・レム・ダイクン



シャアの頃から抜きん出た能力を持っていたが、キャスバルになって指揮能力がさらに上昇した。階級も大将になっているので強力かつ広い指揮効果範囲を誇る。高性能な専用MSとNT能力を持っているので、最前線でも命を落とす心配はないはず。ネオ・ジオン最高のパイロットを使わない手はない。

イベント生死 無

専用MS 無

階級 大将 ランク B

NT能力 2 覚醒ランク B

配属適性

艦 飛 撃 MA MS

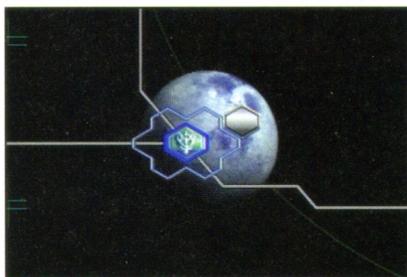
初期能力値

魅	指	耐	格	射	反
13	13	10	12	12	12

成長値

魅	指	耐	格	射	反
1	1	1	1	1	1

グラナダ



正統ジオン軍と同様にグラナダに本拠地を構えているため、サイド3から占領していくことになる、戦力が充実しているので1ターン目から攻めてもいい。

ネオ・ジオンモードの特徴

最強のNT部隊



G-3ガンダムに初期配属されているのは実妹セイラ・マス (アルティシア・ソム・ダイクン) である。



キャスバル専用ガンダムは、彼とともに隠しシナリオ (P151) にも登場している。

大将であるキャスバル自身が、ネオ・ジオン軍最高のMSパイロットであるのが特徴的。戦闘で撃破された場合は、ゲームオーバーになるが、おそれずに前線で活躍させること。ゲーム開始直後からNT専用機であるエルメスが配備されており、NTパイロットと併せて威力を発揮する。また、G-3やホワイトベース、キャスバル専用の真紅のガンダムも存在している

MS CG GALLERY PART.2

MS-09R C.A CUSTOM



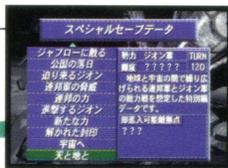
MS-09R リック・ドム

全高	18.6m
全体重	82.6t
装甲材質	超高張力鋼
武装	ビームバズーカ ヒートソード 拡張ビーム砲

ツィマッド社が開発した、ジオン軍の中期主力型宇宙用MSリック・ドムをシャア・アズナブルのパーソナルカラーである赤で塗装した機体。ザク同様チューニングされており、ジャイアントバズーカの代わりにビームバズーカを装備している(シャア専用リック・ドムは「ギレンの野望」が初登場ではなく、小説版のガンダムで登場したMSである。アムロの乗るG-3ガンダムとの戦いを一度読んでみよう)。

隠された2枚の攻略指令書

『攻略指令書』のセーブデータの隠された2本のシナリオがいま明らかにされる。



最初からスペシャルセーブデータに用意されている12本のシナリオ以外にも、シナリオはあと2本存在している。どちらのシナリオも、各技術LVは16、すべてのユニットが開発済みで、パイロットも全員Sランクになっている。隠しキャラクターも使用できるうえに、シャアもキャスバルとして登場するのだ。まさに両軍の最終決戦にふさわしいデータとなっている。



大量の資金資源と最高の技術力、しかし残りすところわずか30ターンしかない。

隠しデータの出し方

隠しデータを出すためのコマンドは右の通り。入力が成功すると、いつもとは違う効果音が鳴るようになってい。あとはスペシャルセーブデータを選択して、カーソルを下までスクロールすれば「天と地」と「宇宙へ」のふたつの隠しシナリオが出現する。

出現コマンド

『攻略指令書』のタイトル画面で
LRボタンを押しながら
スタートボタンを押す
(ビームサーベルの効果音が鳴ったら入力成功)

『ギレンの野望』の最終決戦が始まる

どちらのシナリオも120ターン目から始り、すべての重要拠点に攻略作戦を実行せずに進入できるようになっている。プレイできるターン数が30ターンしかないので敵軍本拠地を一気に攻め落とす短期決

戦が基本攻略となる。かなり激しい戦闘が繰り返されるが、難度はそれほど高くない。思う存分に派手な戦いを楽しむといたろう。難易度としては「天と地」の方が若干高くなっている。

天と地と



地球上空を埋め尽くすジオン軍のゲルグク。中にはリゲルグも含まれていたりする。

宇宙へ



GPOFBを筆頭に各種のカンダムシリーズがスラリと揃っている。GTTANTSは量産もできる。

“天と地と” 攻略ポイント

Point-1 ■ 人事による昇格

隠しシナリオでは、すべてのキャラクターがランクSまで成長しているの、シナリオ開始直後から昇格させることができる。指揮効果を最大限に活用するため、指揮能力が高いキャラクターは階級を少佐以上まで上げておきたい。特にピッター、ロンメルは將軍まで昇格させられるので頼りになる。



キャスバルとして登場するシャアの階級は大将。指揮能力の高さはギレンをも超える。乗っているMSも専用ガンダムである。

Point-2 ■ 配属のコツ

優秀なキャラクターはケンプファーに配属するようにする。迅速な降下作戦を行うためには、そのまま地上での戦闘に対応できなければならないからだ。ジオン軍にはリゲルグが用意されているが、宇宙専用MSなので地上で使えない。リゲルグには2番手のパイロットを乗せるようにするといふ。



未配属の優秀なキャラクターのためにトリントンでケンプファーの生産をする。



地上に降りられるPジョングにはNTのシャリアとマリオンが配属されている。

Point-3 ■ トリントンからの撤退

トリントンを囲んでいる敵部隊はG-TITANSとBDシリーズを中心とした強力な編成となっている。アッザムやズゴックEをオトリにして、生産したケンプファーにパイロットを配属させるまで進入されないようにする。配属がすんだら、マッドアングラーやザンジバルに搭載し、撤退しよう。



トリントンを囲むガンダム軍団。まともに戦っては、勝ったとしても被害は甚大だ。



ザンジバルは打ち上げて地球上空の部隊と合流させておくが増援部隊にもなる。

Point-4 ■ ジャブロー降下作戦の実行

120ターン目から始まるこのシナリオでは、すべての拠点を制圧していく時間は皆無に等しい。一点突破で連邦軍の本拠地であるジャブローを狙おう。ザンジバルとゲルググA型はジャブロー攻略に欠かせないユニット。隊列や編成数に注意して、消耗を極力抑えるように戦うこと。敵部隊の主力ユニットはジムスナイパーⅡ。接近戦に持ち込んで一気に倒さないと、こちらばかりがダメージを受けてしまう。反撃対策のオトリ部隊も用意しながら戦いたい。部隊を補給回復している余裕はないのだ。



編成数をキープできた部隊は、そのままザンジバルに乗せてジャブローに降下する。



戦闘で前面に出す部隊は、宇宙専用MSにしておくといいだろう。



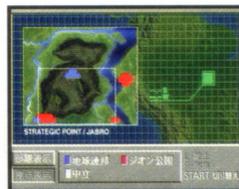
編成数を減らさないように戦うこと。部隊数は減ってもかまわないので、オトリを使ってもいい。こまめにスタックを組み直そう。

Point-5 ■ 降下のための準備

トリントンを撤退した部隊は、そのままジャブロー北部のボゴダを目指す。降下部隊がおりてくるジャブロー南側の安全を確保するためだ。万が一、降下した部隊が敵の攻撃を受けてダメージを負っても、撃墜されない限りは次のターンでジャブローへ進入すること。



用意されているザンジバルの数はなんと11隻。すべて降下作戦に参加させよう。



進入ポイント1とポイント5の二手に分かれて進入するといっだろう。

Point-6 ■ ジャブロー局地戦

3機編成のユニットを前列と中列に、顔付きユニットを後列に編成し、敵ユニットの編成数を減らすように戦うようにする。敵戦力を減退させたら、部隊を再編成し、自軍の弱ったユニットはオトリ部隊として敵の反撃を受けさせる。



ガンダム系ユニットが本拠地に乗りつけたらオトリ部隊は欠かせない。

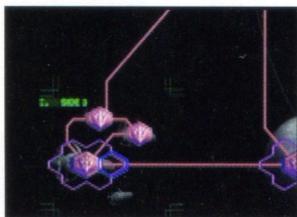


敵の物資と編成数を減らす戦闘を心掛ければ勝利は近い。

“宇宙へ” 攻略ポイント

Point-1 ■3つの侵攻ルート

ズムシティへは、ソロモンからア・バオア・クー経由で侵攻するルートと、サイド6をまわってグラナダから侵攻するルート、そして地球上空を横切ってサイド5からア・バオア・クー 経由で侵攻する3つのルートが考えられる。ただし、残りターン数のことを考慮するならば、もっとも早くズムシティに侵攻できるサイド5経由のルートを選ぶ。



連邦軍のどの重要拠点からもズムシティは遠く、たどり着くまでが大変だ。

Point-2 ■1ターン目の人事

1機編成のMSが10機も未搭乗になっているので、1ターン目の戦略フェイズにパイロットを乗せる。耐久の高いガンダムFAにはハヤトを、BD-2にはアデルを配属していけば、MSの能力を高めることができる。残りのパイロットは、ガンダムに乗せる。そのときに指揮範囲を少しでも広げるため、昇格は必ず行なう。

またベガサスも13隻が未搭乗になっている。能力の高い人物から優先的に搭乗させていこう。いくら経験値が全員999あるとはいえ、指揮範囲が広く階級の高いゴップとエルラン、ワイアットは能力が低い。ほかの部隊の足を引っ張るので配属はしないほうがいい。また、激戦が予想されるので、万が一に備えレビルはホワイトベースから降ろしておく。



ガンダム系のMSが8機、ベガサスが13隻も未搭乗になっている。



戦艦といえども敵部隊に囲まれると一撃で沈むので、レビルはホワイトベースから降ろしておく。

Point-3 ■挟み撃ちを狙う

ルナ2を目指し進撃してくる。敵部隊を撃破しつつ、上方方向に待避し、ソロモンへの補給ラインを確保。敵部隊数が減ってきたら、地球のペガサスにジムスナイパーⅡを乗せて打ち上げ、挟み撃ちを狙う。打ち上げ前に、NTの乗ったMAを全滅させておきたい。



見せてもらおうか
連邦軍のモビルスーツの性能とやらを！

アムロとシャアのように、敵パイロットとの、特別な会話を楽しむことができます。



コウの乗るGP-01Fbを中心とした部隊で、サイド5辺りの拠点を制圧する。

Point-4 ■トリントンの激戦

トリントン攻略するとき、海中の敵部隊はG-TITANSに任せる。ゼロを前列にすれば、受けるダメージは最小限に抑えられる。ペガサスに乗るジャミトフ、バスク、ジャマイカンは、ともに指揮能力が高いので、近くで戦えば、高い指揮効果を得ることができる。



グラブロが逃げないように、ドン・エスカルゴとG-TITANSで取り囲む。

Point-5 ■キリマンジャロの防戦

敵部隊をアフリカ大陸から逃がさないように、ザンジバルとアッザムから先に撃破する。ZOCを発生させてキリマンジャロには近づけさせないようにすること。オデッサの南の拠点にいるジムスナイパーⅡが破壊される前に、オデッサから増援部隊を出撃させよう。



進入されたときのことを考え、キリマンジャロ内のMSは6機以上残す。



アッザムのパイロットはアイナ。シローが撃破すると、特別な会話を楽しめる。

Point-6 ■迅速に拠点を占領する

宇宙の局地戦で拠点ポイント上にビッグ・ザムがいたときのために、アムロのガンダム・MCとスレグラーの乗るGF/ガンダムはつねにスタックさせておく。ビッグ・ザムを倒すのにターン数を浪費すると、30ターン以内にズムシティを制圧するのが難しくなってしまう。



実弾系武装が魅力のBDシリーズは、キリマンジャロの防衛が終わったら侵攻部隊と合流する。

宇宙世紀年表

AD1957~1992/U.C.0001~0085

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED COMPLETE GUIDE

1957.10.04	人類初の人工衛星打ち上げ成功(ソ連)
1967.04.17	有人人工衛星成功(ソ連)
1969.07.20	アポロ11号、月面着陸に成功(アメリカ)
1969.	G・K・オニール博士ら、スペースコロニー構想を発表
1975.07	米ソの宇宙船ドッキングに成功
1976.07	バイキング号、火星陸面の写真撮影に成功
1980.11	ヴォイジャー号、土星探査に成功
1982.04	フォークランド紛争勃発
1986.01	スペースシャトルチャレンジャー号爆発事故
1992	バイオスフィア実験開始
U.C.0001	宇宙移民の開始をもって宇宙世紀に移行 地球総人口90億突破
0010	木星エネルギー船団が再編され、木星開発事業団発足
0016	連邦政府、フロンティア開発移民移送局を設立
0027	初の月面恒久都市、フォン・ブラウン市完成
0030	連邦政府、フロンティア開発移民移送局を民営化。宇宙引越し事業団発足
0034	連邦政府、引越し事業団を再編 NGOとして宇宙引越し公社設立
0035	サイド3建設開始
0040	総人口の約40% (約50億人) 宇宙への移民を完了
0045	小惑星ユノー(後のルナツー)月軌道に定着 サイド3にミノフスキー物理学学会設立
0047	ミノフスキー・イオネスコ型熱核融合炉の開発開始
0050	総人口110億に。うち90億が宇宙に移民
0051	連邦政府、新規コロニー開発計画の凍結を発表
0052	ジョン・ズム・ダイクン、サイド3に移住後 コントロールズを提唱、実践
0058	サイド3独立宣言。ジョン共和国樹立。 国防隊発足
0059	サイド3に対し、連邦政府による経済圧力 連邦政府、コロニー建設で拡大した地球圏 の治安維持を目的とした宇宙軍を設立 ジョン国防隊、チベ級重巡洋艦、バプア級 補給艦を建造
0060	連邦軍、60年代軍備増強計画発動(特に 宇宙軍の統制)ルナツー軍事基地化
0062	ジョン国防隊、国軍に昇格
0064	連邦軍、軍備増強計画による新型艦を中 心に観覧式を挙行。以後恒例化
0065	ミノフスキー学会、熱核融合炉内における 特殊電磁波効果発見。追試の結果は非公開
0067	連邦政府、コロニー自治権整備法案を棄却
0068	ジョン・ズム・ダイクン死亡。次期首相に デギン・ソド・ザビ就任
0069.08.15	ジョン公国宣言。デギン・ソド・ザビ公王

	に。ジョン派は追放
.10	公国軍、バプア級輸送艦の一番艦就役
0070.03	公国軍、ミノフスキー効果の公開確認実験 に成功
.05	公国軍、メガ粒子砲を完成
.06	公国軍、チベ級重巡洋艦の一番艦就役
.09	連邦軍、70年代軍備増強計画によるサラミス、マゼラン級の新型宇宙艦艇就航
.12	サイド7建設のためルナツーを月の反対側の軌道へ移動
0071	公国軍兵器開発局、ミノフスキー粒子散布 下における新兵器の開発に着手
	小型核融合炉完成
0072	ギレン・ザビ、「優性人類生存説」を発表 ジョン公国、アステロイドベルトに小惑星 アクシスを建設開始
	公国出身の科学者による亡命事件
0073	公国軍、新型兵器一号機完成。モビルスーツ(MS)と呼称
0074.02	公国軍、ミノフスキー型核融合炉搭載の 試作型MS-05をロールアウト
.04	公国軍、バプア級改装輸送艦の一番艦就役
0075.05	公国軍、MS-05ザクの実戦型ロールアウト
.07	公国軍、ムサイ級軽巡洋艦の一番艦就役 MS-05量産決定
.11	公国軍、教導機動大隊編成
0076.03	公国軍、グワジン級戦艦の一番艦就役
.04	公国軍、MSの生産拠点を拡大
.05	公国軍、極秘裡に教導機動大隊による演 習開始
.06	公国軍、ザンジバル級機動巡洋艦の一番 艦就航
.12	公国軍、地球侵襲作戦を前提とした局地 戦用MSの開発に着手
0077.07	公国軍、MS初陣
.08	公国軍、MS-06AザクIIの試作機ロール アウト
.09	公国軍、MS-06CザクIIの先行量産開始
0078.01	公国軍、MS-06CザクIIの量産開始
.02	コロニー間の輸送事故頻発
.03	連邦軍、極秘裡にMSの開発開始。RX計 画発動
.04	連邦軍、各コロニーの駐留部隊を増強
.05	サイド7第1号コロニー、未完成ながら移 民開始
.06	公国軍、チベ級チベ型重巡洋艦の開発開始
.10	ジョン公国、国家総動員令発令。国軍を 分割、宇宙攻撃軍および突撃機動軍設立
.11	連邦軍、観艦式を強行
.12	公国軍、ドロス級超大型宇宙空母を極秘 裡に開発開始
0079.01.03	一年戦争勃発 ジョン公国、地球連邦政府に対し独立を

HISTORY OF SPACE CHRONOLOGICAL TABLE

	宣言。宣戦布告と同時にサイド1、2、4へ奇襲攻撃 NBC兵器の無差別投入。コロニーの落下により大規模な気象変動を惹起
.01.03	開戦から1.10までの戦闘を一週間戦争と呼ぶ
.01.11	サイド6中立宣言
.01.15	ルウム戦役にて連邦軍宇宙艦隊敗北。公国軍は艦隊司令のレビル将軍を捕縛
.01.31	南極条約締結
.02.01	公国軍、地球攻撃軍設立を公表
.02.07	公国軍、地球侵攻作戦開始。月面の隕石投射機、マスドライバーによる地表攻撃
.03.01	公国軍、第一次降下作戦展開。中部アジア一帯に侵攻。後に欧州、中東へ侵攻
.03.04	公国軍、資源採掘部隊降下
.03.11	公国軍、第二次降下作戦展開。北米東西両沿岸に侵攻
.03.13	公国軍、連邦軍のカリフォルニアベースを制圧
.03.18	公国軍、第三次降下作戦展開。オセアニア地域を中心に侵攻
.04.01	連邦軍、[V作戦]及び「シンゾン計画」を発動 開発途上のMS関連施設、工場などを使用し、MSパイロットの養成開始
.04.04	公国軍、補充部隊降下。占領地域の施設を使って戦力の増強を開始
.05	公国軍、宇宙要塞ソロモン完成 局地専用、水陸両用MSなどの配備開始
.06	公国軍、ア・バオア・クー、ソロモン、グラナダを結んだ防衛ラインを完成 フラナガン機関設立
.07	最初の潜水艦隊編成。北太平洋に配備 連邦軍、エネルギーCAP技術確立によるビーム兵器の小型化に成功 ホワイトベース進出。ガンダム一号機ロールアウト RX-78の完成をもって、RX-79計画実行先行量産型生産開始。重要拠点を中心として試験的に配備。同時にMS支援のための各種兵器の開発開始
.08	公国軍、潜水艦隊を正式に設立。通商妨害に活躍 連邦軍、サイド7においてガンダムの最終テスト開始 オーガスタ基地においてRX-78-4(後のNT-1)開発開始 ミッドウェイ海戦。連邦軍残存艦隊、ハワイ本島の軍港の奪回に失敗
.09	公国軍、大西洋で連邦軍残存艦隊掃討作戦
.09.18	公国軍の特殊部隊がサイド7のパンチを強襲。ホワイトベース出航

.10	連邦軍、MSの本格的量産開始 戦艦部隊における人事を刷新。年功序列的資格審査を緩和 公国軍、対抗策として新型機、試作機を次々に実戦配備。 MS用ビームライフル実用化に成功 フラナガン機関によるサイコ・コミュニケーションシステム試作機完成
.10.04	ニューヨーク市において地球攻撃軍司令官ガルマ・ザビ大佐戦死
.10.06	ギレン・ザビ、全地球規模の演説を展開
.11	連邦軍、11月後半から量産型MS、RGM-79ジムの実戦配備開始
.11.07	連邦軍、オデッサ作戦を展開
.11.09	オデッサ作戦終了。欧州からアジア地域における公国軍勢力は衰退を始める
.11.10	連邦軍、観艦式挙行。MSの存在は公表せず
.11.30	公国軍、ジャブロー降下作戦を展開。ジャブロー基地を攻撃するも失敗
.12.05	連邦軍、アフリカ、北米で公国軍掃討作戦を展開
.12.09	公国軍の特殊部隊、北極基地を襲撃
.12.14	連邦軍、星一号作戦を発動
.12.24	ソロモン攻略戦展開。公国軍敗退。宇宙攻撃軍司令ドズル・ザビ中将戦死
.12.30	公国軍、ソーレイ作戦発動。デギン公王死亡連邦軍、レビル艦隊を喪失
.12.31	ア・バオア・クー陥落。エギーユ・デラーズ、配下の艦隊と共に戦艦を離脱
0080.01.01	一年戦争集結 アンマンの予備折衝とジョン共和国の終戦協定締結
	エギーユ・デラーズ、アクシズ行きを拒む公国軍残党を糾合。艦隊を再編成
0080.03.	一年戦争集結
.03.	デラーズ艦隊、暗礁空域に移動。抑留基地「灰の圓」を設置開始
0081.03.28	公国軍残党、小惑星アクシズに到着。
.10.20	連邦軍再建計画の一環として「ガンダム開発計画」が極秘裏に始動
.10.13	連邦軍、核弾頭装備GPO2Aガンダムをデラーズ・フリートが強奪。星の両作戦
.10.31	デラーズ宣言。地球圏全域にデラーズ・フリートの宣戦布告放送
.11.10	4年ぶりの連邦軍観艦式をデラーズ・フリートが強襲
.11.23	一連の「デラーズ紛争」に関する軍事裁判開廷
.12.03	ジャミトフ・ハイマンの提唱でティターンズ結成。公国軍残党討りが活発化
0085.07.31	ティターンズ、30パンチ事件。反地球連邦政府組織クーデグが組織化される

MS CG GALLERY PART.3

■ RX-78 GUNDAM ■



RX-78 ガンダム

頭頂高	18.0m
本体重量	43.4t
装甲材質	ルナチタニウム合金
武装	ビームライフル ビームサーベル 60mバルカン砲 ハイパーバズーカ

ジオン軍のザクの前に大敗を喫した連邦軍が開発した汎用型MS。ビーム兵器の携帯や、コアブロックシステムの導入などあらゆる面においてザクを凌駕した機体である。ザクとならび称される一年戦争の傑作MS。連邦軍にMSが登場したことによって、過去の戦術はすべて白紙になったと言ってもいい。また、白いMSのパイロットとして有名なアムロ・レイはNTであった。

MS CG GALLERY PART.4

■ RX-79 GP01-Fb ■



RX-79 GP01-Fb ガンダムフルバーニアン

総頂高 18.0m
本体重量 39.7t
装甲材質 ガンダリウム合金
武器 ビームライフル
ビームサーベル
60mバルカン砲

連邦軍再建計画の一環であるガンダム開発計画によって開発された汎用型MS、GP01。その無重力下における機動性と運動性を上昇させた機体がGP01-Fbである。連邦軍の最新技術が集結しており、その戦闘能力は一年戦争時のMSなど比べものにならないほど高い。開発には連邦軍のほか、グラナダにあるアナハイム・エレクトロニクス社も参加していたが、その事実は軍によって隠蔽、抹消されている。

STAFF

企画・構成・執筆・編集

三井大輔 (ファミ通書籍編集部)

執筆

猫柳けいた

松村英彦 (ファミ通書籍編集部)

カバー装丁・デザイン/監修

持丸一昭 (ファミ通書籍編集部)

デザイン協力

牧原理香/横川俊 (D3 WORK SHIP)

中村豪 (ファミ通書籍編集部)

松田華子 (ファミ通書籍編集部)

カバーCG

木村貴俊

MS武器CG

石井 潔

イラスト

木下ともたけ

編集補助

山口誠 (ファミ通書籍編集部)

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、作成することを禁じます。

本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5433-7143で受けつけています。なおゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

機動戦士ガンダム キレンの野望 攻略指令書 コンプリートガイド

1998年11月25日 初版発行

発行人/編集人 浜村弘一
副編集人 野田稔/田原誠司
編集長 坂本武郎
副編集長 鈴木弘明

発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL 03-5351-8111

発売元 株式会社アスペクト
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル6F
ETM営業部 TEL 03-5433-8111

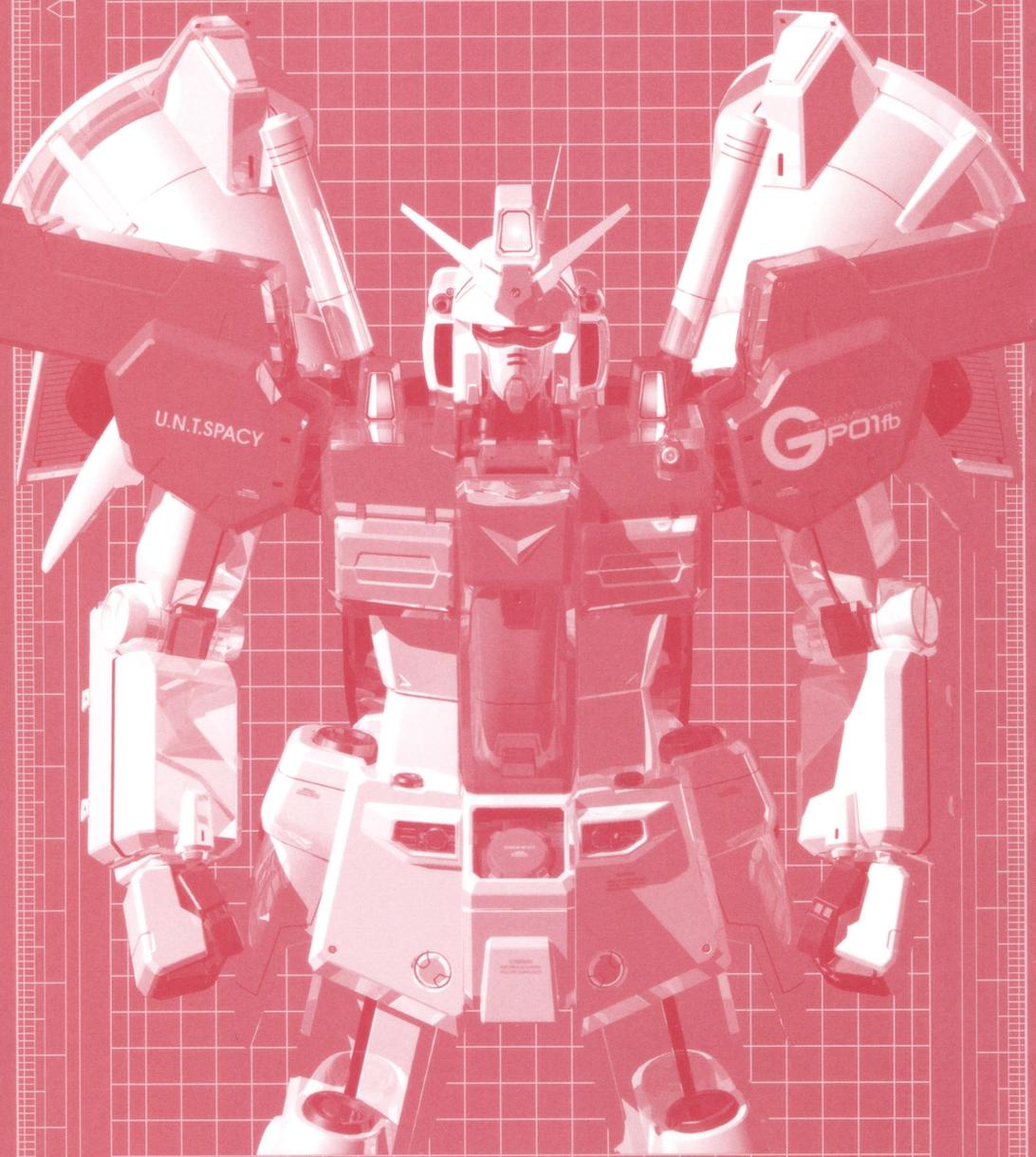
進行管理 高橋敦子
製作購買 鎌倉計子
印刷 共立印刷株式会社

© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1998
© 1998 ASCII

セガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標です。
定価はカバーに表示されています。

ISBN4-7572-0261-X

●1189305



ISBN4-7572-0261-X

C0076 ¥1200E



9784757202610

アスペクト

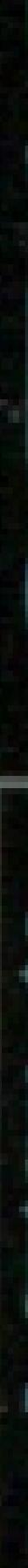
定価 本体1200円+税



1920076012006



THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS



幾何幾十代、女子、C、新、型、及、器、箱、作、物、P、A、I、N、I、N、G、A、R、T、

MOBILE SUIT GUNDAM CHILDREN'S GREEED COMPLETE GUIDE

ASPECT