

『機動戦士ガンダム』とは、1979年に放送されたロボットアニメ及び、そのデザインを継承したロボットアニメシリーズ。現在ではパイロット搭乗型ロボットの代名詞になっている。

『機動武闘伝Gガンダム』、『新機動戦記ガンダムW』、『機動戦士ガンダムSEED』は北米でも放送され、一定の人気を得ている。

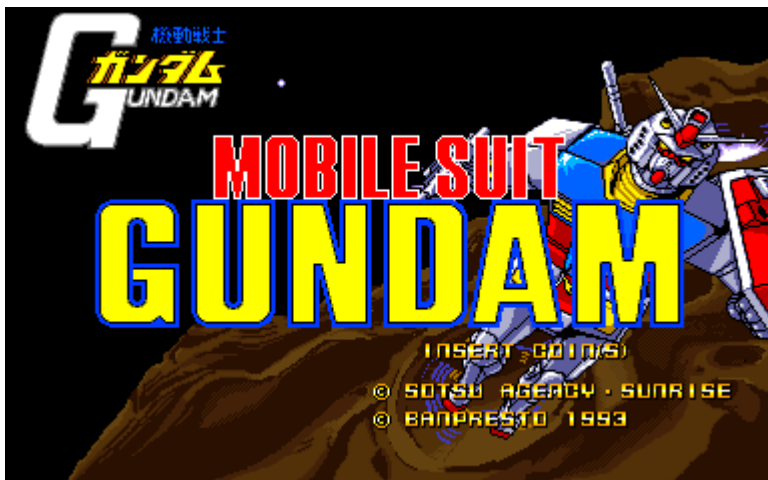
MUGENにおいては、ガンダムを題材としたゲームから移植したキャラクターがいる。

この項目は主にMUGEN関連および格闘ゲーム関連の情報についてのまとめです。原作の説明はWikipedia、英語版Wikipedia、アンサイクロペディア等を参照のこと。

- [アーケードゲーム](#)
  - [機動戦士ガンダム](#)
    - [概要](#)
    - [キャラクター](#)
    - [システム](#)
  - [機動戦士ガンダム EX-REVUE](#)
    - [概要 \(EX-REVUE\)](#)
    - [キャラクター \(EX-REVUE\)](#)
    - [システム \(EX-REVUE\)](#)
- [ガンダム・ザ・バトルマスターシリーズ](#)
  - [GUNDAM THE BATTLE MASTER \(PS\)](#)
    - [概要 \(BM\)](#)
    - [キャラクター \(BM\)](#)
    - [システム \(BM\)](#)
  - [GUNDAM THE BATTLE MASTER2 \(PS\)](#)
    - [概要 \(BM2\)](#)
    - [キャラクター \(BM2\)](#)
    - [システム \(BM2\)](#)
  - [Gundam Battle Assault 2 \(北米版PS\)](#)
    - [キャラクター \(BA2\)](#)
  - [機動武闘伝Gガンダム THE バトル / 新機動戦記ガンダムW THE バトル \(PS\)](#)
    - [キャラクター \(THEバトル\)](#)
    - [その他の変更点](#)
  - [Gundam Seed Battle Assault \(北米版GBA\)](#)
  - [機動戦士ガンダムSEED DESTINY \(GBA\)](#)
    - [キャラクター \(SEED\)](#)
    - [システム \(SEED\)](#)
  - [Battle Assault 3 Featuring Gundam SEED \(北米版PS2\)](#)
    - [キャラクター \(BA3\)](#)
- [その他の家庭用ゲーム](#)
  - [機動武闘伝Gガンダム \(SFC\)](#)
    - [キャラクター \(Gガンダム\)](#)
    - [システム \(Gガンダム\)](#)
  - [新機動戦記ガンダムW Endless Duel \(SFC\)](#)
  - [MUGENにおける機動戦士ガンダム](#)

## アーケードゲーム

### 機動戦士ガンダム



1993年にバンダイからリリースされたAC向け対戦アクションゲーム。開発は**ブランディア**と同じアルюме。ガンダムを題材とした初の対戦格闘ゲームで、ファーストガンダムを題材としている。

## 概要

初代ガンダムに登場したモビルスーツから機体を選んで一年戦争を戦うロボット対戦格闘ゲーム。システム上殆どの攻撃がサーベルなどを用いた近接格闘に特化されておりガンダムゲームによくあるビームライフルの撃ち合いのような射撃戦は本作では脇役になっている。

必殺技はビームサーベルを振り上げるだけなど地味で数も少なく、システム面でも攻撃の相殺や投げ技が無いなど、これはモビルスーツ同士の戦いを再現していると言えなくも無い。しかし対戦格闘ゲームとしてはやや荒い作りと言わざるを得ず、続編のEX-REVUEに輪をかけて目にする機会が無い。

ちなみにデモではかなり忠実に再現された原作のOPとナレーションシーン（コロニー落とし）が流れ、必見となっている。

## キャラクター

各モビルスーツにはそれぞれ専用パイロットが搭乗している。ただしCVは無い。量産型とシャア専用機体の差はダッシュの有無のみ。

- 使用可能なモビルスーツ（パイロット）

**ガンダム**（アムロ=レイ）、**セイラ専用ガンダム**（セイラ=マス）、**量産型ザク**（ジーン）、シャア専用ザク（シャア=アズナブル）  
グフ（ランバ=ラル）、ドム（ガイア）、**量産型ズゴック**（一般兵）、**シャア専用ズゴック**（シャア=アズナブル）  
量産型ゲルググ（一般兵）、シャア専用ゲルググ（シャア=アズナブル）

- CPU専用キャラクター

**ラスボス**：**ジオング**（シャア=アズナブル）

## システム

操作系はレバー + 2ボタン。ボタンは弱攻撃と強攻撃。特徴的なシステムは無く、仕様は以下の通り。

- **打撃技の相殺**
- 同キャラ対戦無し
- 投げ技が無い
- キャンセル技が無い
- ダッシュは一部機体（ガンダム、シャア専用機体）の特性

## 機動戦士ガンダム EX-REVUE



1994年にバンプレストからリリースされたAC向け対戦格闘ゲーム。開発は前作と同じくアルюме。

## 概要 (EX-REVUE)

『機動戦士ガンダム』の続編で、同じく一年戦争を戦う。前作からシステムが大きく変更され、いわゆる普通の対戦格闘ゲームようになった。演出面も非常に派手になっており、必殺技はどこぞのゲームで見たようなものばかり、特にサムスピを意識しているとしたかと思えない箇所が多く、**なぜかガンダムでガチの斬り合い**が繰り広げられる。「弧月斬」を繰り出すドムや「パワーグラデーション」を放つギャンはある意味必見。また各キャラにそれぞれCVが入り、シャアなどは池田秀一氏の声で「ゼロクラッシュ！」と叫ぶなど非常にうるさく賑やかになった。

必殺技はガード削り量が大きく設定されており、全体的に硬直が短い、また、突進系の技の判定がやたら強い、ただし、同キャラのコマンドが重複しているものが多く、どの機体も非常に暴発しやすい仕様になっている。(ガンダムの ? +攻撃と ?? +攻撃、シャア専用ザクの ? +攻撃と ?? +攻撃など) また、時間の減少が目に見えて速いため、試合は時間切れ判定になることが多い。CPU戦ではCPUの動きは単調なものの、超反応で基本的に隙の少ない必殺技を連発してくるため受けに回りがやすく、普通にプレイするとガード削りでギリ貧、時間切れで判定負けが多発する。

ゲーム自体はよくあるスト の亜流に過ぎず、数あるガンダムゲームの中でもマイナーな部類に入る。コアなガンダムファンですらオリジナルモビルスーツ「**MS-19 ドルメル**」が唯一登場する作品として知っている程度。しかもそのドルメルも、ネットが発達してプレイ動画が簡単に見られるようになるまでは、「なんだかよく解らないオリジナル機体がボスになってるらしい」くらいの認識であった。上記の理由からガンダムシリーズにおいてドルメルは、今なお歴史の闇に葬られたままのモビルスーツ...だったのだが、近年ガンダムエース誌のコラムにおいて「幻のMS」として取り上げられ、漫画作品「機動戦士ガンダム カタナ」においてまさかの復活を遂げた。一方、パイロットの「RAMUICO=SHUTEIN」に到ってはまったく音沙汰がなく、名前の正式な読み方すら解っていない。(ラムイコ=シュタインと読むのが一般的) 貴重な一年戦争時代の美人女性パイロットなのに... 双方揃ってのMUGEN界への参戦が待たれる所である。

### + 哀・戦士

ちなみにエンディングの最後で ガンダムらしきシルエットが登場するため、続編が作られるとの憶測が流れたが、別にそんなことは無かった。ガンダムを始めとしたサンライズのロボットによる格闘ゲームを開発する予定があったらしいのだが、結局中止になったそう。

## キャラクター (EX-REVUE)

同キャラ対戦が可能となり、量産型とシャア専用機体とで機体性能が差別化された。量産型ゲルググのパイロットが何故か...

- 使用可能なモビルスーツ (パイロット)

ガンダム (アムロ=レイ)、ガンキャノン (カイ=シデン)、量産型ザク (ジーン)、シャア専用ザク (シャア=アズナブル) グフ (ランバ=ラル)、ドム (ガイア)、アッガイ (アカハナ)、量産型ズゴック (アカハナ)、シャア専用ズゴック (シャア=アズナブル) ギャン (マ=クベ)、量産型ゲルググ (ジーン)、シャア専用ゲルググ (シャア=アズナブル) 中ボス: ジオング (シャア=アズナブル)、ラスボス: ドルメル (RAMUICO=SHUTEIN)

ジオングとドルメルはタイムリリース

## システム (EX-REVUE)

操作系はレバー + 4ボタン、弱攻撃、中攻撃、強攻撃、投げの4つ。(投げは中・強攻撃でも可) 前作の仕様はすべて廃止され、パワーゲージ等や超必殺技も存在しない、特殊な動作はダッシュ・バックダッシュくらいである。また「イージーコンソール」という現在のレバー入力方向を表示してくれるシステムがあり、これを見ることで必殺技の暴発を避けたり自分のコマンド入力への練習になる...という事は **一切無かった**。

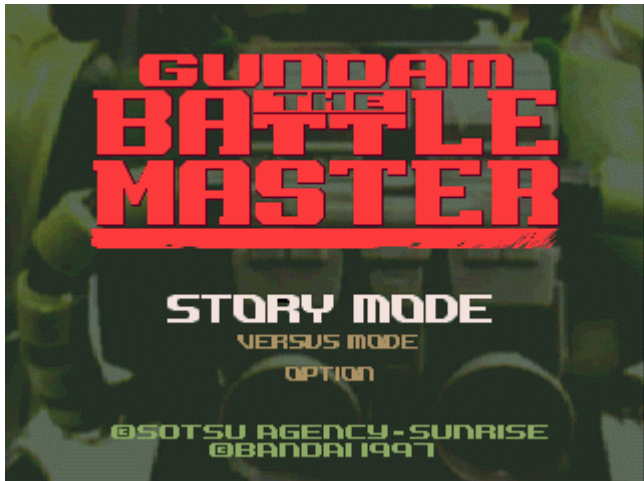
その他の仕様

- コンボ数の表示
- 二段ジャンプ (一部機体の特性)
- 必殺技キャンセルや連続技を入れると残像が現れる

# ガンダム・ザ・バトルマスターシリーズ

ガンダムシリーズに登場した人気モビルスーツが時代を無視して一堂に会した2D対戦アクションゲーム。サンライズ監修のオリジナルストーリー作品で、パイロットもその背景も原作とは全く異なる。シリーズを通してでの開発はSFC『[新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL](#)』を制作したナツメ。

## GUNDAM THE BATTLE MASTER ( PS )



1997年6月27日にバンダイから発売されたPS用対戦アクションゲーム。バトルマスターシリーズの一作目。

### 概要 (BM)

人気の高いモビルスーツ、モビルアーマーを使ったガンダムシリーズ全体のスピンオフ作品で、ストーリーは原作作品と関係なく、パイロットもオリジナルキャラクターが当てられている。

#### + ストーリー概要

本作の特徴の一つであるモーションパーツシステム（部位毎にバラバラに動かし細かい動きをさせる）によるキャラクターアクションは、独特のリアルさを持っている。その技術自体はそれなりに古く、昔から「[多関節キャラ](#)」という呼び名で知られているものである。昨今のスーパーロボット大戦シリーズでの戦闘アニメーション、格闘ゲームでならマニアックながら根強い人気の「ランブル・フィッシュ」のキャラクターモーションとしても知られており、データ上ではパーツの部品しかスプライトは存在せず、それを座標設定等で配置し動かす為、一枚絵の[ドット絵](#)とは構造が違う。しかし、そうする事によりデータ量の節約やサイズの制限に縛られないキャラ作りが可能になっている。これを存分に活かしたのがファミコンの[ジョイメカファイト](#)だろう。モビルスーツのサイズはほぼ原作の設定に準じており、相手との距離に応じて画面が拡大縮小するため、例えば[ビグ・ザム](#)のような巨大な機体は接近すると視界内では脚しか見えない。

なお、本作の[ラスボス](#)「[サイコガンダムMk-III](#)」はこのゲームが初出で、後に他媒体にも登場している。

### キャラクター (BM)

- 使用可能なモビルスーツ

[ガンダム](#)、[ザクII](#)、[ハイゴック](#)、[ジオング](#)、[ガンダムGP02サイサリス](#)、[ジ・O](#)、[クイン・マンサ](#)、[フルアーマー・ガンダム](#)、[サザビー](#)、[ガンダム](#)

- CPU専用モビルスーツ

[ビグ・ザム](#)（中ボス）、[ノイエジール](#)（中ボス）、[サイコガンダムMk-III](#)（最終ボス）

### システム (BM)

一作目のみ、二作目以降とシステムが異なっている箇所が多い。1ラウンド制。体力ゲージは4本あり、1本無くなる度に強制的にダウンする。飛び道具はガード不可能だが一部を除き相手をひるませることはできない。

そのため、飛び道具を半ば無視して強引に接近して殴り合いということも可能。  
超必殺技は無い。

- 操作方式
  - レバー+5ボタン（[△](#)：パンチ、[×](#)：キック、[□](#)：近距離武器（サーベル）、[○](#)：遠距離武器（ショット）、R1：スラスタ）
- ダッシュ
  - レバー前を素早く2回入力で前方ダッシュ、レバー後ろを素早く2回入力で後方ダッシュ。
- オーバーヒートゲージ
  - いわゆる体力ゲージ。ダメージを受けると溜まっていき、最大値を超えるとオーバーヒートとなり、アーマーが1つなくなる。一定時間攻撃を食らっていない時、エネルギーゲージの量まで体力が自動的に回復する。ただしアーマー数は回復しない。
- アーマーゲージ
  - アーマーの残数が表示されている。初期値は3で、これがゼロの時にオーバーヒートすると負け。要するに体力ゲージのストック数。ゲージという名称だが数字で表示されている。
- エネルギーゲージ
  - オーバーヒートゲージの下部にあるゲージ。いわゆる[パワーゲージ](#)と[ヴァイタルソース](#)の役割を兼ねる。MAXからスタート、7目盛に区切られているが、2目盛以上ないとゲージを消費する行動が使用できないので、ゼロにはならない。復帰スラスタとコマンド技を使うと1目盛減少し、相手に攻撃したり、相手の攻撃をガードすると回復する。ショットと時間経過では回復しない。
- スウェーノバリア
  - 攻撃ボタンを2つ同時に押すことで発動。スウェーノは全ての攻撃を回避可能、バリアは飛び道具のみを無効化する。どちらを装備しているかはキャラクターごとに決まっているが、基本的にモビルアーマーサイズの大型機がバリア装備になっている。どちらもエネルギー自体は消費しないが、エネルギーゲージが2目盛以上ないと使用できない。
- スラスタ
  - R1を押すことで発動、8方向に空中移動が可能。エネルギーは消費しないので、**無制限に空中に留まることが出来る**。ダメージ覚悟で相手をオーバーヒートさせた後、自分は空中に逃げてダメージを回復するといった戦法もある。
- 復帰スラスタ
  - 吹っ飛び状態でR1+方向キー。転倒を回避する。オーバーヒート時の吹っ飛び状態では使用不可。エネルギーを1目盛消費する。
- スペシャルアタック
  - いわゆる[必殺技](#)。[コマンド](#)は全て波動コマンドか逆波動。エネルギーを1目盛消費する。
- その他
  - キックにはダウン効果がある。
  - ショットはガード不可能だが相手をひるませることはできず、ショット及びサーベルで打ち消される。
  - 一部キャラのみ使用できる実弾（バズーカ）のショットは相手をひるませることができる。
  - ダメージを受けると機体の装甲が壊れる。能力の変化はない。
  - 投げはない。

## GUNDAM THE BATTLE MASTER2 (PS)

1998年3月12日にバンダイから発売されたPS用対戦アクションゲーム。  
バトルマスターシリーズの二作目に当たる。  
北米では2000年11月6日に「Gundam Battle Assault」のタイトルでシリーズ一作目として発売されヒットした。  
この北米版を日本に逆輸入したバージョンがPS2のガンダムゲームの購入者特典として限定通販された事がある。

### 概要 (BM2)

前作「GUNDAM THE BATTLE MASTER」の続編で、今回も原作とは関係が無い。  
モビルスーツが新規に追加され、ゲーム自体はボリュームアップしたが、国内での売り上げはそれほど伸びず、バトルマスターシリーズ最終作となってしまった。  
ただし、のちに発売された北米では大ヒットし、以後バトルマスターシリーズは北米を中心に展開していくことになる。  
なお、北米版ではパイロットは原作準拠のキャラクターに変更されているほか、ハンマ・ハンマが削除され、代わりに当時北米で人気があった『新機動戦記ガンダムW』のウイングガンダムが追加されている。  
もっともウイングガンダムは見た目以外の性能はZガンダムと全く同じなので事実上1キャラ減っているのだが。  
なお、ストーリーモードでは「宇宙世紀キャラに[上条さん](#)ばりの説教をかまし悲劇のフラグをブチ折っていくヒロ・ユイ」という色々な意味で凄まじいストーリーが展開される。  
触れる機会と英語力がある方は是非一度ご覧になって頂きたい。

### + ストーリー概要

## キャラクター (BM2)

- ・2で追加された使用可能なモビルスーツ

[アッガイ](#)、[キュベレイ](#)、[ハンマ・ハンマ](#) (日本版のみ)、[ガンダム](#)、[ボール](#) (対戦のみ)、[ザクIIS型](#) (対戦のみ)、[ウイングガンダム](#) (北米版のみ)  
最終ボス：[ハイドラ・ガンダム](#) (対戦のみ使用可能)

## システム (BM2)

前作からの変更点のみ記載

- ・操作方式
  - レバー+5ボタン ( : 小パンチ、 : 大パンチ、x : 小キック、 : 大キック、R1 : スラスター)
- ・アーマーゲージ
  - 体力ゲージとその残数を含めてアーマーゲージという名称に統一された。ゲージ本数は3本に変更。一部のボスキャラは4本以上所有している。試合中に回復することはない。
- ・エネルギーCAP
  - いわゆるパワーゲージ。特殊武器攻撃 (飛び道具) の残りエネルギー量を表す。飛び道具が豊富な機体を除き、基本的に唯一の飛び道具が特殊武器攻撃となっている。試合中に回復することはない。
- ・メガスペシャルストック
  - メガスペシャルアタック...いわゆる[超必殺技](#)の残り使用回数を表す。試合開始時に3回分ストックがあり、試合中に回復させる手段は無い。メガスペシャルアタックにはストック以外の制限はないので、試合開始と同時に3連続で使用することも可能である。ガンダム、ガンダム、ボールにはメガスペシャルアタックがないので、メガスペシャルストックも表示されない。
- ・スラスター
  - アーマーゲージの下に「スラスターゲージ」が表示されている。開始時は最大まで溜まっており、スラスターを使用することで減少、着地することで回復出来る。スラスターを使うことで、前方や後方、そして空中を高速で移動できる。
- ・スラスターモード
  - +R1で発動。スラスターモードでは方向キーのみで空中をスラスター移動でき、飛び道具に対してのけぞらない[スーパーアーマー](#)状態になるが、ガードは使用不可。
- ・しびれ攻撃
  - 相手に接近して「 +大パンチ」。ガード不能な攻撃で、相手を一定時間しびれさせる事ができる。
- ・メガスペシャルアタック
  - 「 +パンチ」で発動。タイミング次第でメガスペシャルアタックからメガスペシャルアタックに繋げられるキャラもいる。
- ・ガード不能技
  - 「 +パンチ」で発動。全キャラ格闘武器 (主にビームサーベル。一部キャラはドリル) による攻撃の為、バリア装備の機体は回避する手段がない。
- ・スウェーノバリア
  - 使用時にアーマーゲージが減ってしまう。
- ・その他
  - チェーンコンボが可能になった。ただし『ENDLESS DUEL』同様、攻撃をヒットさせないとキャンセルがかからない。
  - 飛び道具がガード可能、ヒットするとのけぞるようになった。
  - 装甲の壊れ方が大人しくなった。
  - 前作ではCPU専用だった3機体も対戦のみ使用可能になった。また、画面内に収まるサイズに小さくなった。

## Gundam Battle Assault 2 (北米版PS)

北米での前作のヒットを受けて2002年7月17日に発売されたPS用対戦アクションゲーム。日本では未発売。前作「Gundam Battle Assault」に北米でアニメ放送された『機動武闘伝Gガンダム』と『新機動戦記ガンダムW Endless Waltz』の機体が追加された。

## キャラクター (BA2)

次の項目を参照。

## 機動武闘伝Gガンダム THE バトル / 新機動戦記ガンダムW THE バトル (PS)

北米で発売された『Gundam Battle Assault 2』をGガンダム版とガンダムW版で分けたPS用ソフト。それぞれ低価格ソフトシリーズSIMPLE2000の一つとして2002年10月10日に発売された。

バトルマスター2までと違い、パイロットは原作のものに準じている。

なおサイコガンダムMk-IIIのパイロットは、北米版ではウルベ・イシカワだったが、日本版では2までと同じマリア・ニコルスとなっている。

一部の機体では双方のディスクで使うことができるが、一方にしか登場しない機体も存在する。

北米版では一部の機体のみ超必殺技を使うとカットインが入り、パイロットの音声は再生されるが、

日本版では低価格のためか（北米版も20ドルの低価格だったが）カットインごと削除され、共通のシステムボイスしか残っていない。

OPやEDもあったが、それらも削除されている。

### キャラクター (THEバトル)

- 追加された使用可能なモビルスーツ

[ゴッドガンダム](#) (G)、[ガンダムマックスター](#) (G)、[ドラゴンガンダム](#) (G)、[ガンダムローズ](#) (G)、[ボルトガンダム](#) (G)、[マスターガンダム](#) (G)  
[ウイングガンダムゼロカスタム](#) (W)、[ガンダムデスサイズヘルカスタム](#) (W)、[ガンダムヘビーアームズカスタム](#) (W)  
[ガンダムサンドロックカスタム](#) (W)、[アルトロンガンダム](#) (W)、[トールギスIII](#) (W)  
[デビルガンダム](#) (G、ボス)、[ガンダムエビオン](#) (W、ボス)

### その他の変更点

- スラスター
  - 時間制から回数制 (3回) に変更。前後への移動ができなくなり、空中ジャンプのようなものになった。
- メガスペシャルアタック
  - コマンドが「 + 攻撃ボタン2つ同時押し」に変更。
- ガード不能技
  - 格闘武器を装備していない一部追加機体は、射撃技がガード不能技になっている。
- スウェーノバリア
  - 使用してもアーマーゲージが減らなくなった。代わりにスラスターゲージが減る。
- その他
  - 装甲が壊れなくなった。

## Gundam Seed Battle Assault (北米版GBA)

2004年8月10日に北米で発売されたGBA用対戦アクションゲーム。

北米でのアニメ放送に合わせて発売された。

登場機体を一新し、『機動戦士ガンダムSEED』のモビルスーツ・パイロットで統一されている。

## 機動戦士ガンダムSEED DESTINY (GBA)

2004年11月25日に日本で発売されたGBA用対戦アクションゲーム。これも開発は2Dガンダム格闘に定評のあるナツメ。

上記の北米版『Gundam Seed Battle Assault』に『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』のキャラクターを追加したローカライズ版。

ゲームモードでポイントを貯めて初期段階で使えない機体やステージをアンロックするなどの隠し要素がある。

### キャラクター (SEED)

- 使用可能なモビルスーツ

[ストライクガンダム](#)、[イーグスガンダム](#)、[デュエルガンダム](#)、[バスターガンダム](#)、[ブリッツガンダム](#)、[シグーレイダーガンダム](#)、[カラミティガンダム](#)、[フォビドゥンガンダム](#)、[ストライクガンダム \(ムウ機\)](#)、[ストライクルージュ](#)  
[フリーダムガンダム](#)、[ジャスティスガンダム](#)、[プロヴィデンスガンダム](#)  
[フォースインパルスガンダム](#)、[ソードインパルスガンダム](#)、[プラストインパルスガンダム](#)、[セイバーガンダム](#)、[カオスガンダム](#)、[ガイアガンダム](#)、[アビスガンダム](#)  
[ブレイズザクファントム](#)、[ガンナーザクウォーリア \(ルナマリア機\)](#)、[スラッシュザクファントム](#)、[ガンナーザクウォーリア \(ディアッカ機\)](#)  
[アストレイレッドフレーム](#)、[ガンダムアストレイ](#) [ゴールドフレーム](#) [天ミナ](#)

## システム (SEED)

- ・バーサクモード
  - ラウンド中に1回、地上にいるときのみ発動でき、ダウン以外のあらゆる動作に割り込める。発動させることで攻撃力が上昇し、バーサク中は一度だけ超必殺技を使用できる。一度発動すれば効果はラウンド終了まで持続するが、発動中はPSゲージ(後述)が減っていく。元ネタは覚醒、種割れなどと呼ばれるSEEDシリーズの原作演出から、キラなど一部キャラで発動するとSEEDが弾ける。
- ・PSゲージ
  - いわゆるパワーゲージ。フェイズシフト装甲を持つ機体はこのゲージを消費して実弾攻撃のダメージを軽減する。また、一部のビーム系必殺技を使っても消費される。ゲージが0になると「フェイズシフトダウン」を起こし、防御力が下がるほかビーム攻撃の威力も低下してしまう。機体色も灰色になる。PSゲージは回復しない。フリーダムなどの核エンジン搭載機のみスピードは遅いが自然回復する。なお、もともとフェイズシフト装甲を持たない機体は最初から実弾に対しての防御力が低い代わりに、ゲージが0になっても防御力も攻撃力も低下しない。
- ・スラスター
  - 画面下に「スラスターゲージ」が表示されている。開始時は最大まで溜まっており、スラスターを使用することで減少、着地することで回復出来る。スラスターを使うことで、8方向への移動および滞空が可能。

## Battle Assault 3 Featuring Gundam SEED (北米版PS2)

2004年12月7日に北米で発売されたPS2用3D対戦アクションゲーム。これも開発はナツメ。『機動戦士ガンダムSEED』を題材にしており、キャラクターは3Dでモデリングされている。ステージに配置されている建築物の上にキャラクターが載ることや、鉄塔やガスタンクを投げつけることができる。2対2でのチーム対戦 (TAG TEAM) も可能。一部機体はライフが半減するとフェイズシフトダウンし、防御力が下がる。

日本では本作自体は未発売だが、『神魂合体ゴードンナー!!』に本作のエンジンが使用されている。

## キャラクター (BA3)

- ・使用可能なモビルスーツ

[ストライクガンダム](#)、[エールストライクガンダム](#)、[ソードストライクガンダム](#)、[ランチャーストライクガンダム](#)、[イージスガンダム](#)、[デュエルガンダム](#)、[デュエルガンダムアサルトシュラウド](#)、[バスターガンダム](#)、[ブリッツガンダム](#)、[フリーダムガンダム](#)、[ジャスティスガンダム](#)、[カラミティガンダム](#)、[フォビドゥンガンダム](#)、[レイダーガンダム](#)、[プロヴィデン](#)  
[スガンダム](#)

[ストライクルージュ](#)、[M1アストレイ \(アサギ機\)](#)、[M1アストレイ \(ジュリ機\)](#)、[M1アストレイ \(マコラ機\)](#)、[ストライクダ](#)  
[ガー](#)

[ジン](#)、[ジン \(ミゲル機\)](#)、[シグー](#)、[バクゥ \(ミサイルポッド装備\)](#)、[バクゥ \(2連装レールガン装備\)](#)、[ラゴゥ](#)、[ゾノ](#)、[ディン](#)、[ゲ](#)  
[イツ](#)

[ウイングガンダムゼロカスタム](#)、[ゴッドガンダム](#)、[トールギスIII](#)、[マスターガンダム](#)

## その他の家庭用ゲーム

### 機動武闘伝Gガンダム (SFC)



## 「ガンダムファイトオ! レディー、ゴー!!!」

1994年12月27日にバンダイから発売されたSFC向け2D対戦格闘ゲーム。開発はパンドラボックス。アニメ『機動武闘伝Gガンダム』を題材にしている。内容そのものは、いわゆるキャラゲーレベルである。アニメ放映途中に発売されたため、原作後半の要素は殆ど入っていない。システムは一般的な格闘ゲームのテンプレートに沿っているが、前後ダッシュがボタンに割り振られており、さらに後ダッシュとは別にキー入力によるバックステップがあるのが特徴的。モビルファイター（Gガンダムにおけるモビルスーツのこと）ごとにパイロットは固定ではなく機体の乗り換え変更も可能。パイロット変更により必殺技の性能が一部変化するが、それで強化されることは無く原作以外のパイロットにするメリットは殆ど無い。めくり攻撃が入りやすく特に起き攻めでは攻撃側有利が非常に有利であり、また、機体によって耐久値の差が大きいなどゲームバランスはあまり良くない。

### キャラクター（Gガンダム）

パイロットの乗り換えで必殺技の一部が変化する。ゴッドガンダムはストーリーモードでも使用可能だが、デビルガンダムはVSモードのみで唯一同キャラ対戦不可になっている。

- 使用可能なモビルファイター（キャラクター）

[シャイニングガンダム](#)、[ガンダムマックスター](#)、[ドラゴンガンダム](#)、[ガンダムローズ](#)、[ボルトガンダム](#)  
[ガンダムシュビーゲル](#)、[マスターガンダム](#)、[ライジングガンダム](#)、[ゴッドガンダム](#)（隠しキャラ）  
最終ボス：[デビルガンダム](#) 隠しコマンドで使用可能

### システム（Gガンダム）

操作系はSFCに合わせた十字キー + 4ボタン + 2ボタン。  
Y = 弱パンチ、X = 強パンチ、B = 弱キック、A = 強キック、L = バックダッシュ、R = ダッシュ。  
ダッシュはラン型だが、それ以外に でバックステップが可能。投げは「 + X」。  
一度気絶したあとは機体が損傷し、以後は通常攻撃でもガード削りが発生する。

### 新機動戦記ガンダムW Endless Duel（SFC）

1996年3月にバンダイから発売されたSFC向け2D対戦アクションゲーム。アニメ『新機動戦記ガンダムW』の単なるキャラゲーかと思いきや、実際は本格志向の格闘ゲームに仕上がっている。詳しくは『[新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL](#)』の項目を参照。

### MUGENにおける機動戦士ガンダム

最もよく見るキャラはEX-REVUEを基にした[シャア専用ズゴック](#)だろう。他にSFC版『Gガンダム』のキャラクターなど、各ゲームごとに多数つくられているが、巨大口ボの需要が低いこと、AI搭載のものが少ないことからニコMUGENでは殆ど見かけない。その中では、Pullo氏やSSSS氏の製作したGガン系キャラは、演出の強化など独自のアレンジが為されており比較的（あくまで比較的だが）出番も多い。またtaurusac195氏のバトルマスターのキャラは動きが遅く硬直が長くキャンセルが効かない仕様のため、戦闘能力自体が低い。勘違いしている人も多いかもしれないが、原作では攻撃をヒットさせればキャンセルがかかるようになっており、同じバトルマスターのキャラでも、他の製作者のキャラなら原作同様キャンセルできる仕様になっている。

格闘ゲーム以外では、スパロボの戦闘シーンのスプライトを使ったSDキャラやアクションゲームからの移植キャラクターが作られている。

なお、海外の「Gundam Mugen」にて公開されているガンダム関連のキャラには全て解凍パスがかけられている。DLページ内にヒント（というより答えそのもの）が書いてあるので、各所のMUGENコミュニティで無用な質問は控えよう。ただし Lhaplusではパスが合ってもエラーが出て解凍できないので、解凍にはLhazや7-Zip、その他解凍ソフトを使おう。