

エンブレムオブガンダム

■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：ドラマチックシミュレーション
■対応機種：DS
■発売日：2008/5/1
■価格：5,040 円（税込）
特典 オフィシャルガイドンスブック付き

* オリジナル隊の編成が途中から可能 {{br}} 「非凡なる指揮」を持っているパイロットがやたらと強い。序盤はバニング、レビルで強固な部隊が出来上がる。
* 強化メニューにてパイロット、ユニットの入手・売却・強化が可能 {{br}} 強化は全部隊に反映される。
{{include_html url_html, "!! エンブレムオブガンダム"}}
{{include_html game_html, "!! エンブレムオブガンダム"}}

!! 機体
!! キャラクター

!! シナリオ
、シナリオチャート {COLS:2}
、オープニングセレモニー {COLS:2}
、小さな戦い {COLS:2}
、ホワイトベースを護れ {COLS:2}
、人の力 {COLS:2}
、補給戦 {COLS:2}
、テストステージ {COLS:2}
、最前線、北米大戦
、MS・ザク、カリフォルニアの陥落
、大敗走レース、メキシコ・ライン
、ティアンムとの戦い、-
、地上戦、-
、二正面作戦 {COLS:2}
、マ・ライン {COLS:2}
、オデッサ作戦 {COLS:2}
、栄光の最後 {COLS:2}
、ジャブロー攻防戦 前編 {COLS:2}
、ジャブロー攻防戦 後編 {COLS:2}
、ホンコン奪還、反撃の狼煙
、ホンコン攻防戦、ジャングルの G
、-、震える山（前編）
、-、震える山（後編）
、遊撃戦 {COLS:2}
、戦線整理 {COLS:2}
、中立国の悲しみ {COLS:2}
、ドズル失策 {COLS:2}
、ソロモンの戦い {COLS:2}
、恐怖 機動ビグ・ザム {COLS:2}
、ア・バオア・クー {COLS:2}
、始まりの終わり {COLS:2}
、蘇るガンダム、ジオン再臨
、レジスタンス、ルナリアンの胎動
、ルナリアンとの取引、一年戦争の傷跡
、宇宙のロビン・フッド、連邦最大の失策
、水の星のいただき、阻止限界点の戦い
、密林を灼く業火、奪われしアイドル
、強化人間のダンス、反逆者に死を
、ホンコン・ショー、虚空の惨劇
、天空への階段、月面に戦火は咲いて
、キル・キル・バン・バン、罠と狩人
、月を撃つ流星、理想への生け贄
、ダカールを横目に、ガンダム破壊作戦
、金色の狙撃手、終わりの始まり
、裏切りの宇宙、倒れる巨神
、勝者なき戦い、-
、栄光の落日、-
、女神たちの戦場、-
、三つ巴、帰るべき処
! おまけ
条件を満たすと追加？

* サウンドギャラリー
**BGM
**SE
*?????
* イベント演出ギャラリー

備考

バトンの渡し方で分岐の発生に変化がある？

語りの文章が冗長でくどさを感じる。(同じこと 2 回繰り返すことも多い)

常に上から目線の語りが続き、何十回何百回と一年戦争に関するゲームをやってきたものにはストレスとなる。

文中の記述が自己解釈によるため、資料的意味が全く存在しないので困りますが、これは SLG ではなくパズルゲームですね。

どんな強い敵ユニットも逃げ場なくして後退させれば勝ててしまうんですから。

確実に言えるのは、

先述の語りや記述どころかシナリオ、タイトルなどの全ての文章においてセンスのかけらも感じられない所だろうか。

そして、ゲームとしても攻略本もエンターブレインから出ているが (1600 円)、それを全く必要としない安易な内容となっている。

たしかに今までに無い全く新しいゲームだといえます。

ここまでひどいゲームに仕上げるのは大変だったでしょう。

この次回作・後継作が出ないことを祈ってやみません。