


# SDガンダムGジェネレーション CROSS DRIVE

【えすでいーがんだむじーじえねれーしょんくろすどらいぶ】

ジャンル	シミュレーション	
対応機種	ニンテンドーDS	
発売元	バンダイナムコゲームス	
開発元	ヴァンガード	
発売日	2007年8月9日	
価格	5,040円 (税込)	
分類	クソゲー判定	
ポイント	タッチペンオンリー チュートリアルー時間 長すぎる原作コピペ 1周目では戦闘アニメカット不可	
<b><u>SDガンダム Gジェネレーションシリーズリンク</u></b>		
<b>クソゲーオブザイヤー2007携帯機/ノミネート作品</b>		
<b><u>リーズのアトリエ ~オールドールの錬金術士~</u> / SDガンダムGジェネレーション CROSS DRIVE</b>		
/		
<b><u>ドラグナースアリア ~竜が眠るまで~/ONI零~ 戦国乱世百花繚乱/アパシー ~鳴神学園都市伝説探偵局~</u></b>		

- ▶ [理想\(パッケージ裏\)](#)
- ▶ [現実](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [余談](#)

## 理想(パッケージ裏)

- ▶ 刻を越え、重なり合う想い DSで究極の『G』を体感せよ!
- ▶ タッチペンだけのシンプル&快適な操作性!
- ▶ 多彩なカットインアニメーションによる迫力の戦闘シーン!
- ▶ 原作キャラクターと新作オリジナルキャラクターの夢のコラボレーション! 本作でしか味わえないifのストーリーを楽しもう!

## 現実

- ▶ タッチペンオンリーの操作をはじめとして数多くの糞要素を詰め込み、前作「[GジェネDS](#)」からの期待を見事に裏切るクソゲーに。
- ▶ 「刻を越え、重なり合う想い DSで究極の『G』を体感せよ!」 全然クロスオーバーしない

- ▶ Gジェネは再現系(据え置き・トムクリ製)とクロスオーバー系(携帯機・ヴァンガード製 通称ギャザビ)の二つに分かれているのだが、このゲームはギャザビシリーズの醍醐味であるクロスオーバーがほとんどなく、しかもストーリー構成がZの話が終わったらZZ、それが終わったらオリジナルそしてそれが終わったらといった物になっている。ちなみにその際にオリジナルがらみのストーリーは終わる。
  - ▶ しかも長い。Zガンダムの話だけで20話近くまで消費する。敵は延々とZガンダムの敵が出るだけ
    - ▶ 一応何話かすると別の話も入るが、1話挟むとすぐに戻る
  - ▶ 据え置き版Gジェネでも同じ敵が続けて出る事はあったが、あちらのコンセプトはガンダムシリーズの歴史をたどることでありそれに後になるごとに自由に面を選べるため苦痛というわけでは無かった。クロスオーバーがメインのシリーズで一本道同じシリーズの話を続けてやるのが問題。
- ▶ 要するに据え置き版とギャザビの悪い所が集まった結果こうなった
- ▶ タッチペンの操作が劣悪
  - ▶ 「タッチペンだけのシンプル&快適な操作性!」 いつもの操作をほぼ全てタッチペンに押し込んだだけ。典型的なDSクソゲーの例である
  - ▶ 一応十字キーでスクロールができる。利き手を変えればボタンでもスクロール可
  - ▶ ボタンでユニットへカーソル移動もできるが、結局タッチペンでないと決定できないので意味が無い
- ▶ 敵の攻撃に対して普通に回避、防御ができなくなってる。
  - ▶ フォーメーションの位置で回避・防御能力が変わるので、それに合わせてだと思われる。が、1~10%ほどしか変化しない
- ▶ 戦闘シーンが今までと比べて長いのに、一度クリアしないとスキップできない。
  - ▶ DSもクリアしないとスキップ不能だったが、今回は無駄に長い
- ▶ チュートリアルが恐ろしく長い。無駄に1時間ぐらいかかる
- ▶ イベント時に入る故障(ショート?)のエフェクトが1回につき数秒かかる上にやたらと多く、イライラする
- ▶ オリキャラの立ち絵のビジュアルがキモすぎる。男主人公フィオ・クロフォードとパートナーの頭身が明らかにおかしい事をはじめ他のキャラも体のバランスがどこかおかしい、顔アイコンも軒並み老け顔で著作権と比べて浮きすぎている。
  - ▶ キャラデザの人は本来絵はうまく、公式サイト等でガンダムの絵を結構書いているのだが基本劇画タッチの人である。バンダイ側から子供向け用の注文が出ていたのかもしれないが人選を間違っていたとしか言えない。
- ▶ しかもただの著作権ふんどしならまだしも著作権を完全に踏み台にしている。
  - ▶ 著作権ユニットに乗って登場するため新規ユニットも無し。作るの面倒だったんだろうか。
  - ▶ 今までと違って中盤で壊滅するため最強の敵というわけでもない
- ▶ ユニットの特徴がほとんど無い
  - ▶ ユニットのランクで強さが決まるため、ランク50まで上げればどんなユニットも同じ
  - ▶ そのランクもザク化 ザク3まで改造 ザク化...を繰り返すだけですぐに50になる
- ▶ 「Nジャマーキャンセラー」の入手が遅くなるため種系MSの開発だけやたらと遅れる
- ▶ ガルダ(フリーデン)
  - ▶ 「フリーデン(Xの戦艦)」と言う名前の**ガルダ級戦艦**(Zガンダムの戦艦)
  - ▶ あまりに斬新すぎたため「新たな可能性が見つかった!」とか言われる事がある
    - ▶ ちなみにフリーデンは陸上戦艦、ガルダは超大型輸送機である
- ▶ ウィッツ、ロアビィがギャザビ初登場するが、機体は**ネモ**
  - ▶ しかも強制出撃の話で勝手に乗り換える

- ▶ というかそもそもエアマスターもレオパルドもない、せめてウイングとヘビーアームズに乗せて来いと言いたい。
- ▶ 参戦作品の半数近くがメモリアルという本筋と関係ないところで終わり、キャラだけ参加するといったもので消化される。
- ▶ キャラクターの総数は増えたが、ドモンやシンの時期・制服違いだけで9キャラ食っていたりと詐欺気味
- ▶ ユニットの総数も増えたものの、専用機を別ユニット扱いして総数を無理矢理増やしている
- ▶ 事典の説明が普通になる。前作・前々作ではムチャクチャな事が書かれていたため、それを望んでいたファンはガッカリとしていた
- ▶ 隠しキャラが最終話のシンだけ

## 評価点

- ▶ OPムービーだけはカッコいい
- ▶ ギャザビシリーズで初めてダブルエックスが登場した。
  - ▶ 今までのシリーズだとガロード自身が隠しキャラだったり脇役が一切出なかったりとXの扱いは散々だった
  - ▶ しかし今回はXの最終シナリオもあるがよりによってCBもHCもないので(これまでのギャザビ系にはなぜか出ることもあった)AI制御のDXが代わりに出る。
- ▶ オリキャラとオリジナル組織の設定およびオリキャラ同士の人間関係自体はそこまで悪くない(特にニケア編)、著作権作品を踏み台にしていなければ評価は変わっていただろう。
  - ▶ 魅力的であることはもちろん、必要以上に出しゃばらず、著作権キャラ(特にキラ・ヤマトとギレン・ザビ)の良さをうまく引き出していた前作のトリエとノーマを越えられたかは微妙だが。
- ▶ 改造する際にメカニックを選ぶ事ができる。メカニックによって能力値が若干変わる。メカニックにスポットライトが当てられるシステムは珍しい
- ▶ 前作で特殊扱いだったフリーダムガンダムなども生産可能になった。
- ▶ 戦闘面での演出がやや強化された。前作は戦闘面の演出が駄目すぎた(ニンテンドーDSの作品なのにWSのモノアイガンダムズとアドバンスのAから何故か退化していた)ので相対的に良く見える。

## 総評

- ▶ 前作から良い部分を何故か全て取り払ってしまった。もちろん残っているのは燃えカスだけである。
  - ▶ その評価は素直に中古の値段にも表れ、前作の方が中古価格が販売も買い取りも高いという状況を生み出した。そのためか本作以降、DSでGジェネ新作(というかギャザビート系)は一切出ていない。更には開発元が違うため、トム・クリエイイト製のGジェネにはオリジナルキャラと機体の参戦が絶望視されている。
  - ▶ 前作が非常に高く評価されていただけに本作にも期待していたプレイヤーは多く、それらの期待をことごとく裏切ったバンダイナムコの罪は重い。
  - ▶ これから4年後、久々に任天堂携帯機の3DSで『Gジェネレーション3D』が発売されるもシステム周りはトム製と全く同じになってしまった。

## 余談

バンダイナムコは後の[スーパーロボット大戦K](#)でも前作([スーパーロボット大戦W](#))と正反対の事をやって多くのプレイヤーに煮え湯を飲ませた。それを考えると前作と本作の関係は色々暗示的である。