

●장르: S·RPG ●제작사: 반프레스토 ●발매일: 5월 25일

●발매가: 6,980엔 (한정판 9,800엔)



PLAYSTATION

속련도가 뭐길래...

# 슈퍼로봇대전 $\alpha$



- 그래픽 ★★★★★
- 조작감 ★★★★★
- 스토리 ★★★★★
- 사운드 ★★★★★
- 소장가치 ★★★★★

오래 기다렸다. 거듭되는 발매연기... 드디어 발매된 '슈퍼로봇대전 $\alpha$ '은 지칠대로 지친 유저들의 가슴을 후련하게 해줄 정도의 재미가 있다! 기다린 보람이 있다고 할까...

# 누구나 다 알고 있을만한 기본 조작편

이전 시리즈를 해봤던 사람이라면 누구나 알고 있을 것이다. 외관상 많은 것이 달라졌지만 조작법은 달라진 것이 없으며 패드리셋과 퀵컨티뉴도 여전히 사용가능. 하지만 슈퍼로봇대전(이하 아가) 처음 접하는 로부터전 시리즈인 사람들은 기초적인 조작법을 확실하게 익혀두자. 물론 조작법이 어렵다는 것은 아니지만, 알아두면 편리한 것들이 다수 존재한다.

## 협 화면에서의 조작법

방향키	각성의 어능
O버튼	공격
X버튼	유닛, 적명조사
크로스버튼	전황지도 보기
스피드버튼	빠른 커서 어능
[L1], [R1]버튼	미정형 어능 유닛 검색
[L2], [R2]버튼	적군 유닛 검색
스타트버튼	부대표

## 부대표에서의 조작법

방향키	각성의 어능
O버튼	선택한 유닛으로 커서 어능
X버튼	협 화면으로 나가기
오버버튼	누를 때마다 H.P. 재충전, 격리상으로 전환
[L]버튼	격리상태와 유닛명보 전환
스타트버튼	적 부대표의 어능 부대표의 전환

## 인척터에서의 조작법

O버튼	대서를 넘긴다
[L1], [R1]버튼	누르고 있으면 대서가 빨리 넘어간다
[L2], [R2]버튼	한 마디 단위로 대서를 빠르게 넘긴다
스타트버튼	누르고 있으면 다음 선택까지 대서를 스킵

## 패드리셋과 퀵컨티뉴

슈퍼로봇대전 시리즈의 전통적인 패드 리셋. 이번에도 역시 존재한다. 역시나 사용법은 스타트+선택+L1+L2+R1+R2이며, 이 후 선택+O버튼을 제외한 모든 버튼을 때리면(즉, 선택+O버튼만을 누르고 있으면) 퀵 컨티뉴를 할 수 있다. 퀵 컨티뉴한 협 화면에서 세이브를 한 데이터를 로고와 타이틀화면을 생략하고 로드하는 것.

BANDAI



이 지점은 화면을 볼 필요가 없다▶

- PRESS ANY BUTTON -



타이틀 화면은 물론 다 알고 있었지만...

◀연타나와 동일한 구조의 타이틀이다. 여기까지는 같지만▶

- START: 게임을 처음부터 시작한다
- LOAD: 엔터(연타)에서 게임인간 데이터를 불러온다
- CONTINUE: 세도상에서 게임인간 데이터를 불러온다
- OPTION: 말아보면 부활하려고 할 수 있는 모든 적어능 것은 다음을 참고하자

## 가방오케 모드(수호의 노래 모드)

음악과 함께 아래에 가사가 나온다. 모든 곡에 가사가 있는 것은 아니기 때문에 선택할 수 있는 음악은 한정되어 있지만, 그래도 이전에 비하면 훨씬 많아진 것이다. 음악을 듣는 도중 취소할 수가 없어 실수로 고르던면

매우 좌절하게 될 것이다. 게다가 4차나 F와는 달리 배경에 전투화면이 나오지 않기 때문에 상당히 허전함 느낌이 든다.



『I HAVE DREAM THAT I WILL BE ACE ATTACKER』

◀그래도 돈을 싫어서 히라 부르면 해결된다!!

## 로봇 대 대권(ロボット大権)

캐릭터 사진과 마찬가지로 등장했던 로봇들에 대한 설명을 볼 수 있다. 설정상의 크기과 무게 등을 알 수 있는 것이 장점.

## 대오 선택(大軍選択)

역시 게임 중에 한 번 왔던 합체 등의 데모를 볼 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 많이 나오는 분기를 따라가야 많이 보게 된다. 보는 도중 X버튼으로 취소할 수 있다.

▶ 보고 또 보고▶



## 캐릭터 사진(キャラクター写真)

게임을 하며 등장했던 캐릭터들에 대한 간단한 소개를 볼 수 있다. 등장 작품 별로 정리되어 있으며, 등장 작품과 성우 등도 알 수 있다.

다음의 점은 이전의 시리즈에 비하면 것이 못났다. 왼쪽 위에는 수록물이라는 것이 표시되어 있는데 이것은 달성도라고 생각하면 된다.

▶ 이 정도면 어디나▶



## 시도한 테스트 모드(試演モード)

이 게임에 쓰이는 모든 음악을 들을 수 있는 모드. 마음에 드는 음악은 언제든 이곳에서 들을 수 있다. 특별한 세이브 파일을 필요로 하지는 않는다.

- 이동(移動)** 유닛을 이동범위 밖의 마을에 드는 장소에 이동시킬 수 있다
- 공격(攻撃)** 적같은 무기를 선택해 적을 공격한다
- 정신(精神)** 적일것 고유의 정신캐릭터를 사용한다
- 입양(採用)** 전장에 떨어진 것을 픽 나오는 메뉴, 전장에 떨어진 보급을 받는다. 가격은 10 유닛이다



- 분리(分離, 分離)** 입양받은 분리가거나, 본라되어 있는 상태여서 입양한다. 입양할 때의 가격은 모든 유닛의 입양액이다
- 변경(変更)** 변경 가능한 유닛을 변경시키는 것 상황에 맞는 유려한 형태로 변경하기
- 수리(修理, 補給)** 수리장식, 보급장치가 있으면 사용될 수 있다. 수리는 HP와 체, 보급은 EN과 현수 체력으로 보급의 경우는 가격은 10 유닛이다
- 선택(選擇)** 특정 입양시 특정 캐릭터까지 입양하면 나오는 캐릭터 선택이 동료가 될 수도 있고, 특정한 경우도 있다. 대부분 얻어오는 것에 영향을 미치므로, 선택이 가능한 곳에는 일단 모두 선택하자

입 메뉴

**턴 종료(ターン終了)** 현재 여군의 턴을 종료한다. 종료하기 전 다시 한 번 확인을 하는데, 이때 영웅을 종료하지 않은 유닛이 있으면 알려준다.

**정신상태(精神状態)** 현재 여군 중 한 명이라도 고고 있는 정신캐릭터를 모두 보여준다. 어떤 정신캐릭터를 선택하면 그것을 고고있는 캐릭터를 찾을 수 있다.

**부대표(部隊表)** 여군과 적군의 목록을 볼 수 있다. HP, EN을 한꺼번에 알아볼 수 있는 장점이 있으므로 자주 이용하자. 입 화면에서 스타트버튼을 눌러도 된다.

**전격명령(攻撃命令)** 공격받은 타의 영웅을 전투마다 직접 지정하는 것(フェーズ), 특수할 가능성이 없는 한 변경하는 것(機軸的), 적의 태도를 자신보다 낮은 경우엔 의지와 방어를 하는 것(効率よく), 잘 대우 해줘야 하는 방어를 하는 것(攻撃する)의 4가지 중 하나를 선택한다. 직접 지정하는 것이 아닌전 지정으로 전투가 스킵하므로 적의 턴이 지나가는 동안 다른 일을 할 수도 있다.

**세이브(セーブ)** 입 화면에서 직접 세이브를 한다. 시스템 데이터가 필요하며, 시스템 데이터는 3분력을 차지한다. 인터미션에서의 세이브와는 관계가 없다.

**전격명령(攻撃命令)** 승락조건과 제약을 볼 수 있다.

**서스텔(システム)** 영웅에 대한 각종 설정을 하는 곳

- 그릿트 표시(アトリッド表示) - 영에 칸을 나누는 선을 보이게 하거나 보이지 않게 할 수 있다
- 사운드(サウンド) - 스테레오/모노의 설정
- 주인공보이스(主人公ボイス) - 전투시 주인공의 목소리를 OFF하는 것도 가능하다. 이 경우 주인공 대신 플레이어의 손이 실린 전투대사를 들을 수도 있을 것이다(여자의 입장에서 말이다).
- 전투BGM설정(戦闘BGM設定) - 전투 종료시 음악이 계속 이어질 것인지 음 유틸리티로 바꿀 것인지 결정한다.
- 전투메이포시(戦闘ゲキ表示) - 전투메이로 전투마다 선택, 항상ON, 항상OFF 중에서 선택한다.
- 비브레이션(バイブレーション) - 전투, 이벤트 등에서의 진동을 설정한다.



인타미션 화면

**유닛 능력(ユニット能力)** 유닛 고유의 능력을 조사한다. 라스트는 HP순

**유닛 정보(ユニット情報)** 유닛의 HP, 운량 등 정보를 제공한다. 돈이 필요하며, 사정한 것은 바로 다투기 한다.

**무기 정보(武器情報)** 무기를 정보에 공격력을 올린다. 역시 돈이 필요하다.

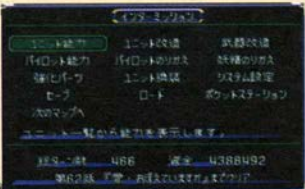
**파워업 능력(パワーアップ能力)** 파워업의 능력을 본다. 라스트는 레슨시

**파워업능력기(パワーアップ能力)** 파워업의 합성 기체를

변경한다. 같은 계열의 기체로만 갈아낼 수 있다. 예를 들면, 마장기의 고유기는 같은 마장기계통 보스보물이나 그레이트 마장기계통 합성할 수 있으며, MS계열인 격미유는 같은 MS계열인 합성할 수 있다. 전용이라도 전용의 기체는 확률 취급에 자신들끼리만 배합하는 것이 가능하다.

**강화 카드(強化カード)** 강화 카드를 장착한다.

**시스템 설정(システム設定)** 입 화면에서의 시스템 설정과 같다.



**유닛 강화기(武器強化)** 무기를 강화할 수 있는 것이 가능하다.

**유닛 강화(ユニット強化)** 유닛의 강화 카드를 장착한다.

**세이브(セーブ)** 세이브를 한다. 입 화면에서의 세이브와는 다른데, 1명씩 메모리카드 1분력을 차지한다.

**카드(カード)** 인터미션에서 세이브 했던 데이터를 로드한다.

**보우스태이션(ボウステーション)** 보우스태이션에 미니게임으로 다른편까지 모은 점수를 돈으로 바꿀 수 있다.

**다음 필요조건(次のユニット)** 다음 사나리로 넘어간다.

# 슈퍼 로봇' 대전이면 당연히 로봇이 있어야지!

로봇대전은 말 그대로 로봇이 등장하는 게임이다. 아무 것도 모른 채 무턱대고 게임을 하면 무슨 게임인가, 적을 알고 나를 알아 비로소 승리할 수 있는 법. 자신이 사용하는 로봇에 대해 알아보도록 하자.

## 유닛능력치란

인터이션, 또는 님에서 '능력'을 선택했을 때 볼 수 있는 유닛의 능력치이다.

**타입(タイプ)** 그 유닛이 어떤 지형에서 이동할 수 있는지 표시한다. 호, 陸, 海, 宇宙로 나눌 수 있으며 호(공중)라고 한다면 공중격 작강 모두 이동할 수 있다는 뜻. 海의 경우는 海가 없어도 바다를 이동할 수는 있지만 이동력이 매우 떨어진다.

**이동력(移動力)** 유닛이 한 번에 이동할 수 있는 격자를 나타낸다. 어떤 지형은 이동력을 2씩 소모하는 것도 있으므로 꼭 이동력의 수만큼 이동할 수 있는 것은 아니다.

**운동성(運動性)** 유닛이 얼마나 잘 움직이는지를 수시로 나타낸 것. 잘 움직인다면 적의 공격을 더 잘 피하고, 적을 더 잘 맞출 수 있을 것이다. 한마디로 높으면 무조건 좋다.

**장갑(装甲)** 유닛의 방어력을 나타낸 것. 공격받았을 때 받는 데미지는 적의 공격력과 여기에 관계된다. 역시 높으면 좋다.

**사이드(サイド)** 유닛의 크기를 대략적으로 나타낸 것. LL은 초대형, L은 대형, M은 보통, S는 소형, SS는 초소형으로, 전함급의 200미터 이상의 거함은 LL, 약 50미터~150미터정도는 L, 10~50미터정도는 M, 5미터~10미터정도는 S라고 생각하면 된다. SS는 연강종외의 크기로 실제 인건은 알베르트는 S사이지만 된다.

**수리비(修理費)** 유닛이 파괴되면 지형적으로 수리비를 납부(?)해야 한다. 이 때 들어가는 수리비를 나타내는 것으로 유닛마다 전부 차이가 있다.

**강화 퍼스(強化パーツ)** 현재 장착하고 있는 강화 퍼스를 나타낸다.



**HP** (현재의 체력)(현재 체력)을 나타낸다. 당연히 0이 되면 파괴된다. HP가 줄어들면 방화되는 격자도 같은 것도 있으나 현재는 신경을 써주자.

**EN** (남은 에너지)(현재 에너지)를 나타낸다. 공중유닛과 우주에 있는 유닛들은 이동할 때 1칸당 EN이 1씩 소모된다. 0이 되면 이동할 수 없게 된다. 또한 무기 명에는 EN을 소모하는 것도 있으므로 HP의 미진거로 계속 신경을 써주어야 한다.

**지형(地形)** 유닛 고유의 지형에 능력, 기계가 아무리 좋아도 피알의 지형에 능력이 없다면 최종적으로는 전체적인 지형에 능력이 떨어지는 것이다. . . . 는 꼭 기억, 방, 대, 우주에 대응한다.

**특수능력(特殊能力)** 유닛 고유의 특수능력. 말에 있는 결과 방패는 꼭 빼내지, 실드방어에 대응하는 것으로 파알에게 능력이 없다고 해도 알아 방패가 없다면 사용할 수 없는 것이다.

**현재(現状)** 아무리 똑같이 뛰어나도 기계의 능력에는 한계가 있다. 피알의 방화력, 이력을 대하는 운동성을 개선한 수치가 이것이다. 높다고 해도 그 기계는 현재까지의 능력밖에 낼 수 없는 것이다. 무작정 높다고 좋은 것은 아니지만 낮아서 좋은 것은 없다.

## 무기성능

- ① 무기이름 각각의 무기의 이름이다. 이름 뒤의 는 이동 후 사용할 수 있는 무기, 는 범 계통의 무기로, 1번도 등을 이용해 싸워낼 수 있는 공격이다.
- ② 공격력 최종적인 데미지에 직접적인 영향을 미치는 수치로, 높을수록 강하다.
- ③ 사정거리 무기를 최대 몇 칸까지 사용할 수 있는지를 나타낸다.
- ④ 명중 무기의 명중 보정 수치로, 높을수록 명중률이 높다.
- ⑤ 무기 속성 무기가 격투능력의 영향을 받는가 사격능력의 영향을 받는가를 나타낸다. 주역은 양은 격투무기
- ⑥ 탄수 무기의 남아있는 탄수로 0이 되면 더 이상 사용할 수 없다. 탄수의 제한을 받지 않는 것은 -로 표시된다.
- ⑦ 지형적용 유닛과 피알의 지형대응과는 별개로, 무기의 지형대응이 따로 계산되며, 주로 데미지에 영향을 미친다.
- ⑧ 필요 기력 무기를 사용하는 것에 필요한 기력이다. 필요 인의 숫자는 (必要気力) 현재의 기력
- ⑨ 소비EN 무기를 사용하는 것에 필요한 EN. 역시 필요 인의 숫자는 (消費EN) 현재의 EN이다.

武器性能 <2/2>			
武器名	攻撃力	射程	属性
① 超電磁フェーザー	1700	1-4	+15
② 超電磁ストリングス	1800	1	+35
③ 超電磁ビーム	1900	1-3	+40
④ 高熱対空バカ	2000	2-6	+35
⑤ 天竺丸	2400	1	± 0
⑥ 天竺丸の字斬り	3600	1	+20
⑦ 地形: 陸, 海, 空, A, 陸, A, 海, A, 宇宙, A			
⑧ 必要気力: 130	⑩ 必要技数: -----		
⑨ 消費EN: 90	⑪ 必要EN: 補正: -----		+10

- ③ 필요 기력 무기를 사용하는데 필요한 기력으로 상성이나 (必要機力) 뉴타입 등의 능력이 필요한 무기도 있다.
- ④ 크리티컬 보정 크리티컬 확률에 어느 정도의 변화가 있는가를 (クリティカル補正) 나타낸다.

### 유닛의 특수능력은 어떤 것들이 있나

단순히 HP와 운동성, 무기의 공격력만을 갖고 그 기체를 판단해버리면 곤란하다. 능력치 자체는 그리다 강력하지 않아도, 특수능력에 의해 엄청나게 강해지는 경우가 있기 때문이다. 기력이 올라가면 무조건 발동되는 특수능력은 발동되었을 때 파란색으로 표시된다.

**마장리움 (마장리움)** 마장기 발동 시 마장기, 그래이트마장기, 마장캐이저가 갖고있는 능력이다. 확실한 기력이 130이상인 경우 발동되며, 평소의 1.25배의 데미지를 입는다. 공격력과 방어력을 모두 특정한 후의 데미지가 올라가는 것이다.

**정명정화 (정명정화)** 사이버스트가 갖고있는 능력. 확실한 기력이 140이상인 경우 발동되며, 운동성 +15, 장갑 +1500, 민첩 +20이 된다. 장갑이 엄청난 상승으로 인해 방어력은 스푼다보듯이 부럽지 않은 상태가 된다.

**캐로시스템 (캐로시스템)** 방건장갑과 건방 예폭은, 방건장갑과 캐스트가 갖고있는 능력. 확실한 기력이 140이상인 경우 발동되며, 확실한 모든 능력치가 10% 오른다.

**활성(유동) (활성(유동))** 오라베를리, 젠다2, F91, V22강, 8호방, 건방 테스트이 등 상성이 많은 유닛이 갖고있는 능력. 기력 130이상인 경우에만이며, 60%의 확률로 적의 공격을 완전히 막아낸다. 적의 행동패턴을 관측하기 위한 데 연구가 사용되면 공격이 사용되면 상성이 커지는 능력이 된다.

**HP/EN회복 (HP/EN회복)** 매 턴마다 자신의 HP또는 EN이 정량으로 회복된다. (S)는 회복의 10%, (M)는 회복의 30%, (L)는 회복의 50%이다. 적이 이 능력을 갖고있다면 적의 턴이 시작할 때 회복된다. 어떤 경우에는 전투가 끝난 후에도 회복된다.



기력 140 이상에서 발동되는 ▶ 캐로시스템, 캐로시스템이라는 글자는 파란색으로 표시

**변형(변화), 변형(소용), 변형(분열)** 원래의 유닛을 다른 형태로 변형시키거나 여러 유닛이 모여 함께 또는 한 유닛이 여러 유닛으로 분리하는 것. 조건이 만족되어야 하며(메카도리움의 이벤트트리던가...) 적정 특성상 변형이나 분리를 할 수 없는 경우에는 빨간 색으로 표시된다.



자신 유닛은 고정변형 위해 올라갈 수 없기 때문에 변형 불가능

**특수(특수)** EVA조종기 교유 능력, 자신이 격추되면 특수에 의해 적의 군을 구할 수 없게 공격한다. 자신과 가장 가까운 곳에 있는 유닛을 공격하여 모든 적보다 더 빨리 적을 없애는 능력이 있다.

**S2기원 (S2기원)** 역시 EVA조종기 교유 능력. 보병의 EVA기 격추를 막아주는 10칸밖에 이동할 수 없지만, S2기원이 있다면 그러한 제한 없이 이동이 가능하며 기력에 EN회복(S)의 능력을 얻는다. 특수한 이벤트를 겪은 후에 EVA조종기 수격된다.

### ■ 격려에 요격 표

이름	소요EN	대상 공격	필요 기력	민첩 데미지	효과
비코트(비코트)	5	필	-	1500	경감
F필드(F필드)	10	필	-	2000	경감
F필드(6건방 전용)	10	필	110	2500	경감
오라베를리(오라베를리)	5	전 공격	130	2500	경감
오라베를리(오라베를리)	-	필	105	3000	무효화
AT필드(AT필드)	-	전 공격	100	4000	무효화
일동 필드(일동 필드)	5	전 공격	110	1400	무효화
그래비티 필(그래비티 필)	5	전 공격	110	1500	무효화
그래비티 테리토리(그래비티 테리토리)	5	전 공격	120	2000	무효화
핀 포인트 테리토리(핀포인트 테리토리)	5	전 공격	110	1800	무효화

### ■ 격려에

방공함, 탱크 등의 각종 배리어로, 배리어마다 진부 특성이 다르다. 배리어는 조건을 만족하면 무조건 발동되는데, 대부분 EN을 소모하기 때문에 원하지 않게 EN을 전부 써버리는 경우도 생길 수 있다. 배리어는 데미지를 줄여주는 것과 무효화하는 것의 두 가지가 있는데, 만약 한 데미지를 줄여줄 경우 줄이는 경우엔 조건만 만족하면 데미지를 받게 되고, 무효화의 경우엔 원래의 데미지를 전부 받게 된다.

### ■ 강화 파츠란 무엇인가?

4사에서 처음 등장한 강화 파츠. 이제는 로봇대전의 배후를 수 없는 부분으로 자리잡고 있다. 아직 로봇대전을 많이 해보지 못한 사람들을 위해 간단히 설명하자면, 강화(強化) 파츠(part)라는 것은 말 그대로 로봇을 강하게 만들어주는 것이라고 할 수 있다(나무 깎던가...). 예를 들자면, RPG게임에서 좋은 방어구를 장착하면 방어력이 올라가듯이 로봇대전에서도 강화 파츠를 장착하면 방어력이 올라가거나, 속도(운동성) 등이 향상되는 것이다. 이번에도 F처럼 특정한 적을 격추하면 강화 파츠를 얻으므로, 4사와 같은 맵의 탐험은 하지 않아도 된다.

강화 파츠는 인터미션의 강화 파츠(強化パーツ)에서 장착할 수 있다. 몇 개나 장착할 수 있는가는 유닛마다 다르며, 주로 강한 유닛일수록 그 수가 적다.

### ■ 강화파츠 일람

이름	일반이동기	효과	이름	일반이동기	효과
부스터	부스터	이동력 +1	초고속 뉴Z	전속력 +500, 장갑 +400	
메카부스터	메카부스터	이동력 +2	고성능 레이더	고성능 레이더	방어력이 1 이하인 모든 부위에 사용자에게 +1
메카고동 코팅	메카고동 코팅	운동성 +5, 민첩 +20	고성능 조준기	고성능 조준기	모든 부위의 명중률이 30% 상승
메카저동기	메카저동기	이동력 +1, 운동성 +5	미노스스키 크로세드	미노스스키 크로세드	공공을 날 수 있게 하여 99%의 공공
메카엔진	메카엔진	운동성 +10, 민첩 +20	대용량 A가 필	대용량 A가 필	
사이코프레임	사이코프레임	운동성 +10, 민첩 +30	미노스스키 드라이브	미노스스키 드라이브	이동력 +2, 공공을 넘어 공중대용 A가 필
하모	하모	이동력 +2, 운동성 +20, 민첩 +30	필드 레이더	필드 레이더	이동력 -1, 운동성 +15, 민첩 +20, 수위력 +10
초고속 이어	초고속 이어	회전력 +500, 장갑 +150	필드 탐색장치	필드 탐색장치	유닛에게 필드 능력이 생긴다
하이브리드 이어	하이브리드 이어	회전력 +800, 장갑 +200	대용량 필드	대용량 필드	유닛에게 필드 능력이 생긴다
초고속Z	초고속Z	회전력 +1000, 장갑 +300			

이름	일본어표기	오직	이름	일본어표기	오직
핀 포인트 배리어	ピンポイントバリア	유닛에게 핀포인트 배리어 능력이 생긴다	프로세인의 탱크	プロセイントンク	EN 50회째 사용 후 없어짐
아내를 전승여	イナメをトクセウ	유닛에게 아내를 전승여 능력이 생긴다	프로세인의 탱크S	プロセイントンクS	EN 200회째 사용 후 없어짐
인메이 인형	インメイ人形	출력시 기력 +5	리퍼의 키트	リパーキット	HP 200회째 사용 후 없어짐
안드로메다 구이	アンドロメダ焼き	사용할 때마다 EV 2부 회복, 사용 후 없어짐	리퍼의 키트S	リパーキットS	HP 2부회째 사용 후 없어짐

## 로봇만이 전부는 아니다. 파일럿을 알자!

아무리 좋은 로봇이라도 그것을 조종하는 파일럿이 뛰어나지 않으면 소용없는 일이다. 앞에서 로봇에 대해 알아왔던 이제는 파일럿에 대해 알아보자.

### 파일럿 능력치란

역시 이번에도 마찬가지로, 웹이나 인터미션에서 볼 수 있는 파일럿의 능력.

**파일럿 역량** 평소엔 사용되는 역량이 아닌 장석 이름이 표시된다

**격력(격力)** 연성의 격력, 어이스 파일럿이 러던 인터미션에서도 105로 표시된다.

**레벨(レベル)** 연성의 레벨

**경험치(経験値)** 연성격자의 경험치로, 500 마다 레벨이 1씩 오른다.

**다음 레벨까지 남은 경험치(次のレベルまで)** 여기에 표시된 경험치만큼을 얻으면 레벨이 오른다.

**격수(格数)** 지금까지 격수한 격의 수. 50이 넘으면 어이스파일럿이 되어 격수수에 따라 공격력이 올라간다.

**격합(格合)** 상대와의 격합수치가 클수록 크리티컬이 잘 나온다.

**회피(回避)** 얼마나 잘 피어나나를 나타낸 것. 파일럿의 능력+운동성.

**명중(命中)** 얼마나 잘 맞으느냐를 나타낸 것. 발간 색이러면 숫자가 높어도 유닛의 연성 수치적자원에 능력이 발휘될 수 없다.

**정신력(精神力)** 파일럿의 정신력(멘트)과 SP를 나타낸다.

**반응(反応)** 회피와 명중에 관계되는 능력치. 큰 의미는 없다.

**지형(地形)** 파일럿의 지형대응, 유닛의 지형대응과 밀접하게 관련된 능력치 결정된다.



**격투(格闘)** 격투와의 공격력으로, 격투무기에 관한다.

**사격(射撃)** 역시 사격무기에 관하는 격투와의 공격력이다.

**특수능력(特殊能力)** 파일럿 고유능 특수능력. ☆은 어이스파일럿의 여부로, W는 2차원도와 여부를 나타낸다.

**수련도 포인트(訓練度ポイント)** 주연공예정인 있는 능력치. 자세한 설명은 따로 여겼다.

▶EVA전용의 능력치로, 심크로울(シムクロウ)이 존재한다. 높으면 명중, 회피가 올라가는데, 공격을 명중시키면 올라가고, 공격을 받으면 떨어진다. 그 러 큰 변동을 없지만 큰근이 차이가 나므로, 이상하게 EVA가 약하다고 생각될 때는 체크해보자.

### 파일럿에게도 특수능력이 있다

로봇과 마찬가지로 파일럿에게도 특수능력이라는 것이 존재한다. 물론 예전부터 있던 것들이 대부분이지만... 뉴타입이나 배어내기 등의 특수능 력은 당연히 로봇의 능력이 아닌 파일럿의 능력이다. 로봇의 특수능력과 마찬가지로, 특수한 조건에서만 발동되는 것은 파란색으로 표시된다.

**격력(격力)** 주로 습격계의 파일럿에게 있는 능력으로, HP가 줄어 들 면 습격전 격력을 발휘한다는 것. 격력에게 HP가 1/4 이하로 줄어든 발동역 력. 명중률과 회피율에 +30%, 크리티컬율에 +50%. 또한 HP가 1/8일 때는 정공차 30% 높아지고, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 높아진다.

**격수(격数)** 격력의 경험치로, HP가 1/4 이하일 때 발동되며, 명중 륜과 회피율, 크리티컬을 모두에 +50%. HP가 1/8일 때는 정공차 30% 높 이고, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 높아진다.

**특이능력(특異能力)** 검 등의 무기나, 미사일과 같은 일관된 무기로 공격한 을 때(배어내기 제외)/6의 확률로 발동되며, 데미지를 전혀 받지 않는다. 격 의 명중률과는 관계 없다.

**약성화(弱性化)** 수전격자의 파일럿들이 가지고 있는 특수능력. 격력 130%이상 발동되며, 최종적인 데미지가 1.25배가된다. 대경관외와 동등한 것이지만, 파일럿의 능력이 때문에 본래에도 계속 갖고있었다 것이 다르다.

### 능력치(능력値), 경험치(経験値), 성장사(成長率), 명중력(命中力)

모두 레벨에 따라 파일럿의 능력치 보나스가 터진다. 자세한 것은 아래와 같다.

■능력치				■경험치				■성장사				■명중력			
레벨	명중	회피	반응	레벨	명중	회피	반응	레벨	오라클	격력	격력	레벨	명중	회피	
1	+0	+0	+0	1	+0	+0	+0	1	+0	+200		1	+0	+0	
2	+5	+5	+0	2	+3	+3	+0	2	+0	+300		2	+5	+5	
3	+10	+10	+0	3	+8	+8	+0	3	+5	+400		3	+10	+10	
4	+15	+15	+0	4	+13	+13	+0	4	+10	+500		4	+15	+15	
5	+20	+20	+0	5	+18	+18	+0	5	+15	+600		5	+20	+20	
6	+25	+25	+0	6	+23	+23	+0	6	+20	+700		6	+25	+25	
7	+30	+30	+0	7	+28	+28	+0	7	+25	+800		7	+30	+30	
8	+30	+30	+1	8	+28	+28	+1	8	+30	+900		8	+35	+35	
9	+30	+30	+2	9	+30	+30	+1	9	+35	+1000		9	+40	+40	

**전력(電氣)** 주로 활약이 전란에 설정되어 있는 캐릭터들이 갖고 있다. 능력은 레벨업에 필요한 경험치가 80%로 줄어든다. 즉 400의 경험치만으로 레벨이 오른다는 것이다.

**실드방어(シールド防衛)** 적의 공격을 방어로 막아 데미지를 반으로 줄인다. 방동 확률은(실드방어 레벨)/16.

### 정신커맨드를 일자

로봇대전의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 정신커맨드. 이것을 얼마나 잘 사용하는가가 바로 승리의 열쇠. 먼저 정신커맨드의 효과를 익히자.

×비elen으로 현재 적용되고 있는 정신커맨드를 알 수 있다▶

### ■ 정신커맨드 일람

이름	일본어표기	소모SP	효과
집중	集中	10	1턴간 명중률 회피율에 +30%
열혈	熱血	40	다음 공격시 데미지 2배
혼	魂	60	다음 공격시 데미지 3배
복습습기	捨て身	100	다음 공격시 데미지 3배, 크리티컬 100%, 명중률 100%, 회피율 0%
바꾸기	てらげん	10	보다 기량이 낮은 상대를 격추할 때 HP를 10 낮춘다
반복심	ひらめき	10	다음 공격했을 때 회피율 100%, 필살보다 우선시된다
집중	集中	20	1턴간 명중률 10%
노력	努力	20	다음 전투때 얻는 경험치 2배
가속	加速	10	다음 이동시 이동력 +3
운신	運入身	60	1턴간 적에게 공격받지 않는다
각성	覚醒	60	행동 회수율 1회 늘린다
격투	激闘	60	1턴간 적에게 주는 데미지 1.5배
행운	幸運	40	다음 전투때 얻는 자금 2배
절벽	絶壁	30	1턴간 장막 2배
자력	自力	30	다음 전투때 사정거리 1이 아닌 무기의 사정거리 +2
도발	挑発	35	지정된 적이 자신(도발용)을 사용한 파인업을 공격한다
인성	理性	20	자신의 HP를 최대HP의 90%만큼 회복
초근성	超根性	40	자신의 HP 전부 회복
기합	氣合	40	자신의 기력을 10 올린다

이상이 모든 정신커맨드이다. 로봇대전을 오랫동안 해본 사람에게는 어떤 것을 언제 써야 할지 잘 알 것이다. 하지만 숙련자가 있으면 초보자도 있는 법. 그러한 초보자들을 위해 정신커맨드를 어떤 상황에 어떻게 활용하는지 조금씩만 알아보자.

### 집중

1턴간 명중률과 회피율에 +30%, 계산 도중의 수치가 아닌 최종적인 명중률과 회피율이 30% 올라가는 것이다. 1턴간이라는 것이 매우 중요인데, 만약 능력치가 같은 적들이 10기가 있다고 해보자. 그리고 그들이 아군에게 25%의 명중률을 낸다고 하면, 4번 중 1번은 맞게 된다는 것이다. 하지만 집중을 사용하면 명중률은 0%, 절대로 맞지 않는 것이다. 따라서 인성보다 반격하는 것이 가능해진다. 반대로 명중률을 100%로 만들 때도 마찬가지이며, 그 외에도 조금이라도 더 높은 확률로 공격을 회피할 때 사용하는 것이다. 집중은 거의 매번 사용해도 손해는 절대로 없는 정신커맨드로, 회피율이 좋은 기체를 사용할 때에는 확실하게 피하기 위해, 명중률이 어중간한 기체를 사용할 때에는 보다 확실하게 맞추기 위해 사용한다.



▲적지나 맞을 확률이 있던 것이



▲집중을 사용하면 절대로 맞지 않는다

**역시나 싸움** 특수능력 밖에 있는 슈마크. 격추수치 60여장이 되 면 역시나 싸움에서 뒤, 슬러셔의 초기 기력이 1067기 된다.

### 2의 영향

이 도발이면 한 턴이 2의 영향이 가능하다.

특수능력 밖에 있는 W마크. 싸움에서다 장영진 레벨



이름	일본어표기	소모SP	효과
신뢰	信頼	30	지정된 아군유닛의 HP를 최대HP의 30%만큼 회복
우정	友情	70	모든 아군유닛의 HP를 최대HP의 50%만큼 회복
사랑	愛	90	모든 아군유닛의 HP를 전부 회복
고관	かく風	70	1턴간 모든 적의 명중률이 반으로 줄어듦. 단, 필살은 우선됨
보급	補給	60	지정된 아군 유닛의 한수와 E4를 모두 회복
재동	再動	90	행동을 종료한 아군 유닛을 다시 행동할 수 있게 한다
부활	復活	120	격추된 아군을 HP, E4, SP 전부 회복상태로 부활. 기력은 100
탈력	脱力	50	지정된 적 유닛의 기력 -10
전율	数値	120	모든 적 유닛의 기력 -10
격려	激励	60	지정된 아군 유닛의 기력 +10
대격려	大激励	120	모든 아군 유닛의 기력 +10
기대	期待	90	지정된 아군 유닛의 SP 50회복
자극	自虐	1	남아있는 HP만큼 인접한 유닛에게 데미지를 주고 자신은 사함
정찰	偵察	1	지정된 적 유닛의 능력치를 알 수 있게 한다
기습	奇襲	60	가속, 필살, 반복임, 열혈을 동시에 사용한다
기적	奇蹟	100	기합×3, 가속, 행운, 필살, 반복임, 혼을 동시에 사용한다

### 복습습기

강력한 공격이라는 장에서는 열혈, 혼과 집지만 그 다음의 부차적으로 회피율이 0%가 된다. 그리고 SP소모도 훨씬 많은 100. 주로 활약에서 자신을 희생해 적을 격파하는 캐릭터들이 갖고 있다. 그래서 주력캐릭터들이 이것을 쓰는 경우는 거의 없으며, 여의치 않으면 주인공은 생활을 이용해 복습습기를 습득할 수 있다. 어쨌거나 이것은 한 턴 동안만 회피율이 0%가 되므로 다음의 반격을 생각하지 않아도 할 때에 사용하면 되는 것이다. 꼭 마지막의 적용 없이는 필요는 없고, 적이 절대로 공격해올 수 없는 곳에서 사용하면 효과를 볼 수 있다.

### 반복심

1턴간 100%의 회피율을 가진다. 1턴간이 아니라 한 번 사용하고 나면 공격 받을 때까지 절대로 없어지지 않는다. 따라서 시작과 동시에 사용해도 좋다. 보통 보스급 캐릭터의 공격은 매우 강력해 한 방에 아군 유닛이 격추될 가능성이 있다. 거기서 그들의 명중률도 매우 높고... 이것은 그 때에 사용하는 것이다. 또한 바꾸기 등을 이용해 레벨업을 하려고 했던 유닛이 공격받아 격추되는 것을 방지하기 위해서도 사용된다. 일단 써두고 봐도 좋은 정신커맨드로, 이것과 집중, 필살은 로봇대전의 삼상이라고 해도 좋을 정도.

## 특수

반드스(♂) 왕중한다(♂)라고 하는 정신커맨드, 반복업과는 달리 1만2천이기 때문에 상당히 유용하게 사용할 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 갖고있는 정신 커맨드로, 리얼로봇들이 집중을 사용해 피하고 반격하는 반면, 슈퍼로봇들은 필중과 활력으로 맞고 반격하는 것이다. 레벨이 낮은 캐릭터들도 100% 왕중스킬 수 있으므로 파주기와의 연계로 레벨업을 하는 것이 수월하다.

## 방구기

작동을 설명한다. 그러면 어디에 살아! 바로 레벨이 낮은 아군 캐릭터의 레벨을 단번에 올리는데 사용하는 것이다. 기량이 높아야 한다고는 해도, 이것을



▲어떤 공격이라도 10대미치는 난은 다른 것을 이용

갖고있는 캐릭터는 보통 기량이 높으므로 극적할 필요는 없다. 아무리 약한 공격이라도 최소한 10대미치는 나으므로 레벨을 올릴 캐릭터는 명중률만을 확실하게 공격하면 된다. 파주기를 사용하는 캐릭터는 그 적에게 무조건 반격 받게 되므로 주의하자(적의 공격범위 밖이라면 관계없지만).

## 노력, 향소

강함치와 돈을 2배로 얻는 정신커맨드. 노력의 경우에는 레벨이 낮은 캐릭터를 한 번에 키우고 싶은 경우에 사용하는 것이고, 향소는 적 전함 등의 돈을 많이 주는 적을 향소를 사용한 후에 격추하는 것으로 돈을 많이 벌 수 있는 것이다. 합체 로봇에 탑승한 캐릭터들의 경우 한 사람이 노력을 사용하면 모두에게 영향을 미치기 때문에, 슈퍼건담 등을 이용해 쉽게 레벨업을 할 수 있다.

## 그양

1회 더 움직일 수 있다. 하지만 SP소모가 크므로, 이것을 사용해서 효과를 볼 수 있는 경우는 그렇게 많지 않다. 그럼에도 불구하고 이것은 매우 좋은 정신커맨드에 속하는데, 그것은 바로 이동하면 사용할 수 없는 맵별 때문. 맵별을 사용하지 좋은 배치가 되었지만 정작 맵별기를 사용할 수 있는 유닛의 개수가 맞지 않으면, 따라서 이것을 사용한 후에 이동하고 맵별기를 사용하는 것이다.

## 보급

이전까지는 정신커맨드로 보급을 하면 기력이 줄어들어 그다지 좋지 않은 것이었지만 이번에는 기력이 줄어들지 않아 매우 유용하게 사용할 수 있게 되었다. 주로 후반에 연계되는 데, 남은 탄수가 없다가나 EN이 부족할 때에 사용해주자.

## 극비

1만2천 데이지 1.5배, 이것은 얼릴, 흔파는 달리 크리티컬 확률은 그대로이다. 그리고 얼릴, 흔파 같이 사용되기도 하므로, 이것과 얼릴이 같이 있는 코우지는 매우 강한 캐릭터라고 할 수 있는 것이다. 갖고있는 캐릭터가 그렇게 많지는 않기 때문에, 언제 쓴다고 확실하게 말하기는 어렵지만, 적 전에 혼자 파고 들어갈 때 등에 사용하면 효과적. 필라에서도 고군분투하는 캐릭터들이 주로 갖고 있다.

## 극력, 극구력

남의 기력을 올려주는 격려, 물론 자신의 기력도 올릴 수는 있다. 예서 기력은 매우 중요한 요소를 차지하기 때문에, 격려를 사용해 기력을 올린 후에 싸우면 더욱 수월한 전투를 할 수 있다. 또한 전투의 기력을 올려주는 대격려, 상당히 희귀한 정신커맨드로, 만약 주인공과 부주인공이 이것을 갖고 있다면, 전체의 난이도가 내려갈 정도. 주로 기력 제한의 무기를 가졌으나 기력이 없는 캐릭터들에게 사용해 주자.

이렇게 34 예전에는 상당히 많은 캐릭터들이 갖고있던 정신커맨드였지만 지금은 갖고있는 캐릭터가 적어 잘 사용하지 않는 커맨드이다. 하지만 그 위에는 대대해서 이동 후 가능한 강한 공격을 갖고있는 유닛을 타고 기속을 사용하면 자신이 이동하는 거리까지 계산해 엄청난 범위의 공격을 할 수 있다. 주인공이 리얼라이고 SP회복이 있다면 후반 유닛을 인양을 타고 때 건 기속을 사용한다거나... 평소에는 느끼지 못하는지만 가끔씩 필요할 때가 있는 커맨드.

▲이 엄청난 이동범위를 좀 보라

## 장갑

장갑을 2배로, 장갑이 낮다면 아무 쪽에도 쓸모 없는 정신커맨드일 것이다. 역시 이것의 사용 용도는 적전에 들어가 혼자 살아남는 것, 또는 배리어를 갖고 있는 유닛이 배리어를 최대한 활용하기 위해서 사용한다. 예서는 적들이 집중공격을 거의 하지 않기 때문에 그렇게 쓸모 있지는 않다. 하지만 활력을 사용하고 방어공격을 해 기력을 올리는 방법도 있고, 보스급 유닛의 공격을 받아낼 때에도 사용할 수 있으므로, 리얼로봇들이 집중을 사용하는 것과 같이 슈퍼계 로봇은 활력을 사용하자.

## 도망

도망을 갖고있는 캐릭터는 우레이밖에 없다. 우레이는 캐릭터 성능이 그리 좋은 편이 아니므로 잘 사용하지 않겠지만, 단지 도망함으로써 가치가 있을 정도 도망은 좋은 커맨드. 도망에 걸린 적은 자신이 누군가를 공격할 때까지 도망을 사용한 유닛을 따라온다. 도망이 유용한 이유는, 원래는 움직이지 않는 적까지도 움직이게 할 수 있기 때문. 따라서 도망을 잘 사용하면 빨리 클리어할 수 있는 곳도 많다. 시간제한이 있어 보통대로라면 가는 것조차 어려운 적을 이쪽으로 끌어들여 격추할 수도 있다. 도망을 다수의 적에게 사용하면 후 다른 곳으로 도망치면 적의 전력을 분산시키는 것도 가능하다.

## 기력

90의 SP를 사용해 50을 회복한다. 이렇게 보면 매우 쓸모없는 커맨드로 보일 수 있을 것이다. 하지만 기대의 효과는 지정한 유닛의 SP를 50 회복하는 것. 그 유닛이 3명이 되고 있으면 각각 50씩 회복하여 총 150이 회복되는 것이다. 5인이 탑승하는 캄비트프, 볼테스V의 경우 기대, 재동, 보급, 격려와 같은 좋은 보조계의 정신커맨드가 피할것이다 해내야 한다. 그들의 정신커맨드를 몇 번이고 사용할 수 있게 해주는 것이 바로 이 기대인 것이다.

## 침략, 혼

1회에 한해 강한 데이지를 주는 정신커맨드. 물론 최종적으로 계산된 데이지에서의 디지 2배, 3배인 것이다. 이것을 사용하면 크리티컬의 확률이 대폭 줄어들어 크리티컬에 의한 3배, 4.5배의 데이지는 불가능하다. 하지만 그래도 보통의 크리티컬이 나쁠 때보다는 강하다. 설명할 필요가 없을 정도의 당연한 정신커맨드로, 보스급이나 그 외의 HP가 높은 적들을 없애 때 캄비기를 사용할 때 등에 이용한다. 슈퍼로봇들의 필살의 공격에 주로 사용하지만, 빛-검 경우에는 효과가 발휘된다. 따라서 빛나기 않도록 필중이나 집중과 같이 쓰는 편이 좋다.

## 자신의 기력

자신의 기력을 10 올려주는 기합. 슈퍼로봇의 필살자들은 대부분 갖고있는 것이 바로 기합이다. 대부분의 강한 무기는 모두 기력을 필요로 하기 때문에, 처음에 기합을 사용하고 시작하는 것이 좋은 경우가 많다. 또한 기력이 높으면 공격력이 높아지기 때문에, 적의 HP를 최대한 줄일 때 SP가 남는다면 기합을 사용해 조금이라도 더 공격력을 높이도록 하자. 얼릴이 한순간의 데이지를 올리는 것이기엔 기합은 지속적인 데이지를 올리는 것이라고 보면 된다.



행동이 중요한 유닛을 다시 행동할 수 있게 하는 재능은 상당히 후반 부에 얻는 정신커맨드가 때문에, 그렇게 사용할 기회가 많은 것은 아니다. 그리고 SP를 많이 소모하기 때문에 2번 사용하기는 매우 힘들다. 각성이 없고 2회이상도 불가능한 탭핑이 유닛에게 사용해 주는 것도 좋고, 강한 유닛을 한 번 더 공격하게 하는 것도 쓸 수 있으며, 적진에 고립되어 한 번만 버티기 힘든 유닛에게 사용해 버치 나올 수 있도록 하는 것 가능하다. 필자의 경우엔 HP회복을 갖고 있는 적들을 일으켜 한 명이면 격추할 수 있을 때에 주로 사용한다.

사정거리를 2 늘려주는 자력, 사정거리가 넓은 무기는 가바를 수록 공격력이 높아지기 때문에, 자력은 공격력을 올려주는 것으로 보면 된다. 하지만 공격력이 대폭 올라가는 것은 아니기 때문에 그렇게 까지 사용할 일이 많은 것은 아니다. 하지만 한 방에 적을 잃는 것이 불가능한 것은 물론 오히려 적과 반격으로 격추될 위험이 있을 때 사정거리를 늘려 적의 최대 사정거리의 바깥에서 공격하는 것이 가능할 때 사용한다. 가끔 1칸 차이로 공격하지 못할 때에 사용하면 의외의 효과를 보게 된다.

격추되지 않으니 잘 없는데 있다고 생각 할지도 모르겠지만, 사실 이 부활은 단순히 격추된 유닛을 살려주는 것만은 아니다. 바로 HP, EN, SP 회복은 상태가 중요한 것으로, SP가 바닥난 아군 유닛을 아군의 탭핑으로 격추한 후 부활로 살려준 SP가 회복된 상태로 다시 사용할 수 있는 것이다. 물론 가격이 100이 되 어버리지만 정신커맨드를 사용하려고 부활시키는 것이아닌 보통 재물이나 격려 등을 사용하기 위한 것으로 별 관계는 없을 것이다. 또한 부활한 후 기적을 사용한다면 가격이 130으로 올라가게 되므로, 주인공이 자폭의 가격이 모두 있는 9월 3일 0행이라면 기적을 사용한 후 싸우다가 자폭, 그리고 부활해 다시 한번 기적을 사용하고 싸우는 것도 재미있는 방법.



누가 어떤 병력을 갖고 있을까

정신커맨드는 총 35가지. 하지만 한 캐릭터가 갖고 있는 것은 6개뿐이다. 따라서 캐릭터마다 자기 다른 정신커맨드와 특수 능력을 갖고 있다. 아래는 어떤 캐릭터를 키우면 어떤 능력이 나오는가를 기록한 표이다. 대부분의 캐릭터들은 원작에서 했던 행동과 맞는 정신커맨드를 갖고 있다.

이름	발전이동계	정신커맨드	특수능력	비고					
레이	라이프리스+프랑켄슈타인	집중	물음	기습	준	흔	전술	전차, 실드방어, 배아내기	능력치는 높지만 공격력이 약하고, 중반 이후로는 SP회복을 늘리기까지 적다
해머	3+유니온+이카사	물음	반역	초근성	열혈	행운	준	기차, 열혈방, 실드방어, 배아내기	열혈방이 있어 영웅, 최후도 높은 편. 기차, 열혈을 노리기 R-3과워프에게 없애드레그 싸우 놓다. SP회복을 이후 노력으로 레벨을 올려 보급과 격려를 활용하자
이카	유니온+이카	집중	신뢰	노력	열혈	격려	보급	열혈방, 배아내기	캐릭터의 영웅, 최후는 최고, 가격으로 인해 SP회복이 무척이 된다. R-3UNION으로 싸워도 좋다
해머	레벨+이카	근성	집중	열혈	격려	각성	기차	열혈방, 배아내기	레벨보다는 안 좋지만 어찌의 함정에서 R-3UNION을 노리면 내는 데 차은 유폴-
비네타	베일레프+로이드	집중	물음	열혈	기습	교란	흔	열혈방, 배아내기	
인그리	인드라+로이드+프랑켄	물음	반역	복구자	열혈	흔	각성	열혈방, 배아내기	

이름	발전이동계	정신커맨드	특수능력	비고					
하이로	하이로+하이	자폭	집중	열혈	행운	각성	흔	자력, 실드방어, 배아내기	높은 공격력, 재료 커스텀은 무척이 가능하다
류오	델타+로이드+스워드	자폭	반역	집중	열혈	물음	흔	실드방어, 배아내기	5칸 중 가장 높은 최후, 1필드도 분신도 격려, 물음
우메이	원시	기습	근성	집중	열혈	도발	흔	자력, 실드방어, 배아내기	도발을 가진 유일한 캐릭터. 최후능력에 좋지 않지만 도발을 가졌다는 점이 그것을 보완
프리카	로이드+우메이	자폭	물음	반역	열혈	우정	흔	실드방어, 배아내기	집중이 없는 편 때문에 그다지 사용되지 않는다. 배아넘츠의 한수 제한도 있고-
카로르	카로르+우메이+로이드	자폭	행운	집중	신뢰	열혈	흔	실드방어, 배아내기	5칸 중 공격력이 가장 약하지만 그렇다고 못 쓸 캐릭터라는 것은 아니다.
노인	노인+로이드+인그리	신뢰	반역	물음	열혈	사상	흔	실드방어, 배아내기	능력치는 약간 떨어지지만 못 쓸 정도는 아니다.
마리앙드	마리앙드+로이드+프랑켄	복구자	집중	반역	행운	열혈	사상	자력, 실드방어, 배아내기	흔이 없긴 하지만 사용기간도 짧다-

이름	발전이동계	정신커맨드	특수능력	비고					
카미유	카미유+로이드	반역	집중	열혈	자력	기습	흔	뉴리얼, 실드방어, 배아내기	역시 높은 사정능력, 가격이 저렴한 무기도 쉽게 사용 가능
크리시테	크리시테+로이드	집중	반역	열혈	각성	흔	전술	뉴리얼, 실드방어, 배아내기	강한 것은 물론로 차라리도 전술은 매우 좋으므로 꼭 사용하자
기츠	카미유+로이드	노력	반역	정찰	열혈	사상	보급	뉴리얼, 실드방어, 배아내기	정찰을 사용하면 후 탭핑 탭핑을 사용하는 전법도 좋다
모우	프랑켄+로이드	집중	반역	신뢰	사상	열혈	기차	강인타입, 실드방어, 배아내기	노력과 물음으로 슈만인에서 다른 캐릭터 처럼물려주자 매우 좋다
이카	유니온+이카	신뢰	행운	근성	반역	격려	사상	뉴리얼, 실드방어, 배아내기	우주 지원(대용이) 한 것 외에는 다른, 그대도 쓰고 실드방어-
아틀리	아틀리	근성	집중	신뢰	자력	열혈	우정	실드방어, 배아내기	번지 방어 No. 1
왕제르르	왕제르르	정찰	집중	근성	기습	열혈	열혈	실드방어, 배아내기	번지 방어 No. 2
주도	주도+로이드+프랑켄	초근성	행운	집중	열혈	우정	흔	뉴리얼, 실드방어, 배아내기	뉴리얼능력치는 최고, 행운은 흔 수 탭핑에도 많은 적을 격추하는 것도 좋다
루	루+로이드+프랑켄	집중	행운	열혈	사상	흔	격려	뉴리얼, 실드방어, 배아내기	전투보다는 주로 격려나 사상을 사용하기 위한 캐릭터
루	루+로이드	정찰	반역	행운	교란	열혈	흔	뉴리얼, 실드방어, 배아내기	능력치가 높지 않지만, 여백을 갖고 키우보면 쓸만하다. 영웅들을 유리는 정신커맨드가 있다는 것이 답!

이름	일본어표기	장소	장식	장식	장식	장식	특수능력	비고
유타	ユウタ	강중	노력	열혈	기대	흔	사용	강화전인, 실드방어, 배아내기
이노	イーノブタビョウ	신뢰	근성	우정	활중	가속	열혈	뉴타입, 실드방어, 배아내기
비차	ビーチャオレーブ	반복입	초근성	우정	열혈	가속	사용	뉴타입, 실드방어, 배아내기
윈도	ウィンドウガキ	정찰	근성	반복입	교란	열혈	활력	뉴타입, 실드방어, 배아내기
엘	エルビアン	정찰	반복입	신뢰	활중	열혈	사용	뉴타입, 실드방어, 배아내기
아무로	アムロ	반복입	강중	열혈	복구지	각성	흔	뉴타입, 실드방어, 배아내기
팩스	ファクス	반복입	강중	근성	각성	교란	열혈	뉴타입, 실드방어, 배아내기
제라	ゼラ	반복입	신뢰	초근성	노력	열혈	가속	실드방어, 배아내기
스렛거	スレターゴウ	초근성	활력	신뢰	열혈	가속	복습능력	거소, 실드방어, 배아내기
코우	コウ	반복입	노력	열혈	활중	각성	흔	실드방어, 배아내기
미넨	メネン	복구지	강중	신뢰	열혈	저격	흔	거소, 실드방어, 배아내기
몬사라	モンスラ	근성	반복입	행운	열혈	가속	우정	실드방어, 배아내기
키스	キス	반복입	신뢰	근성	활중	저격	행운	실드방어, 배아내기
웃소	ウツソ	강중	신뢰	열혈	복구지	가속	흔	뉴타입, 실드방어, 배아내기
이로	イロ	정찰	초근성	저격	행운	활력	자용	-
오울로	オウロ	초근성	활중	신뢰	우정	열혈	가속	뉴타입, 실드방어, 배아내기
마케트	マーケット	반복입	행운	신뢰	활중	열혈	사용	실드방어, 배아내기
베니	ベニ	정찰	초근성	활력	노력	열혈	가속	실드방어, 배아내기
크리스	クリス	노력	강중	반복입	열혈	활중	저격	실드방어, 배아내기
빌릿트	ビルリット	근성	정찰	반복입	기법	열혈	복습능력	실드방어, 배아내기
세시라	セシラ	복구지	반복입	신뢰	사용	열혈	저격	뉴타입, 실드방어, 배아내기
시콜	シコル	강중	반복입	열혈	기법	각성	흔	뉴타입, 실드방어, 배아내기

### ■오일레틀론

이름	일본어표기	장소	장식	장식	장식	장식	특수능력	비고
소우	ソウ	강중	반복입	신뢰	기법	가속	흔	성전시, 배아내기
츠타	ツタ	행운	신뢰	저격	흔신	기법	저격	성전시, 배아내기
마벤	マベン	반복입	노력	강중	열혈	기법	사용	성전시, 배아내기
벨	ベル	정찰	근성	강중	활력	저격	활력	성전시, 배아내기
엘	エル	초근성	강중	가속	사용	열혈	가속	성전시, 배아내기
엘	エル	행운	정찰	반복입	저격	기대	각성	-
킨	キン	초근성	활중	노력	가속	사용	보급	성전시, 배아내기
리무로	リムロ	노력	강중	사용	교란	저격	복습능력	성전시, 배아내기
토트	トット	반복입	열혈	근성	활중	기법	흔	성전시, 배아내기
가라리아	ガラリア	초근성	열혈	활력	강중	신뢰	기법	성전시, 배아내기

### ■정다형

이름	일본어표기	장소	장식	장식	장식	장식	특수능력	비고
로마	ローマ	근성	활중	기법	열혈	신뢰	각성	저격
하이로	ハイロ	반복입	강중	행운	복구지	자용	사용	-
벤케이	ベンケイ	초근성	기법	노력	활중	우정	교란	-
무사시	ムサシ	기법	초근성	노력	우정	저격	복습능력	-
맥	マク	근성	활중	반복입	열혈	우정	가속	실드방어, 배아내기
메리	メリー	정찰	가속	행운	신뢰	저격	보급	-

### ■ 초전도자판

이름	일본어표기	정신역전도	특수능력	비고		
호마	轟ノ馬	근성 기합	활중 열혈 무성 각성	지력, 배어내기	합체전제로 합체하면 그의 능력자가 전체와 능력자가 된다. 따라서 그의 레벨은 매우 중요하다.	
후조	流花トコ	활중 저력	반역심 가속	회주기 재능	-	거의 사용할 일은 없다. 그냥 관세물--
다이사부	西川大作	초근성 기합	노력 열혈	열혈 격려 지력	지력	비행기자--
치즈부	轟鳴もろふ	신뢰 반역심	행운 집중	사망 보급	-	-
코스케	北小介	정찰 노력	근성 집중	혼신 교란	-	-
엔이치	剛健一	저력 집중	기합 열혈	무성 격려	지력, 배어내기	합체전제로 미친가지이다. 그의 레벨은 매우 중요
오다이	剛一手	집중 활동	활중 회주기 기합	각성 지력	지력	-
다이조로	剛大次郎	초근성 노력	기합 열혈	활력 재능	지력	-
히요시	剛日守	노력 근성	신뢰 행운	반역심 기태	-	-
해구이	剛心小	반역심 정찰	가속 혼신	회주기 교란	-	-

### ■ EVA

이름	일본어표기	정신역전도	특수능력	비고		
신지	碇シンジ	반역심 집중	가속 열혈	각성 혼	배어내기	타이치들에게 의해 공격받아 강하고 복수, S2기동 등이 있다는 점이 장점
아스카	惣流アスカラングレー	반역심 노력	기합 열혈	활중 혼	배어내기	사실 AT필드 아닌 AT필드도 있을 것
레이	綾波レイ	반역심 저력	집중 활력	활력	배어내기	활력만으로 충분한 기체가 있다
토우지	鈴堂トウジ	근성 활중	기합 반역심 열혈	혼	배어내기	상투가 맞붙음--

### ■ 건넌스티

이름	일본어표기	정신역전도	특수능력	비고		
노리코	尾花ノリコ	노력 근성	활중 기합 열혈	격려	지력, 심드렁어	기태로 나오는 것이 기태일지도--, 이신설 관세이라 기태를 유용하게 사용하자
카즈미	アノカズミ	회주기 집중	기합 열혈	활력 사망	지력	노리코의 부족한 부분을 보완해준다. 활력을 사용하고 불건태보자
류	ユウアツライト	활중 반역심	기합 열혈	노력 격투	지력, 천재	전제이전년도 노력이 있는 캐릭터. 격투를 사용한 후 능력자

### ■ 미크로스틱

이름	일본어표기	정신역전도	특수능력	비고		
히카루	一輝	근성 집중	노력 행운	열혈 혼	-	활력기태 중에서는 워낙 활력지는 능력. 무언공이 좋아 가 이런 그다지--
맥스	マックス	집중 저력	회주기 열혈	사망 혼	천재	5명 활력기, 고신성 레이더, 저력-, 활력지는 매우 높
이사부	イサノダイマン	근성 기합	집중 열혈	행운 혼	지력, 심드렁어	활력기태 중에서는 회고기 이상--. 정신역전도는 보통이지만 기태가 활동되면 최고
기요도	キヨドモ	초근성 집중	정찰 열혈	격투 무성	심드렁어	능력지는 후자인 혼이 없다는 것이 치명적 결점
포커	ポーカー	초근성 집중	신뢰 열혈	혼 기합	지력	정신역전도는 보통으로, 능력자가 이사부에 의해 활력지는 것이 단점
카카자키	神楽坂	근성 노력	열혈 활중	집중 육수없기	-	활력기태 중 활력 집중이 없는 것이 최대의 단점이다
미리아	ミリア	정찰 집중	혼 격려	사망 회주기	-	맥스보다는 약하다. 신뢰보정용인가--

### ■ 미장기

이름	일본어표기	정신역전도	특수능력	비고		
코우지	轟野	초근성 활중	열혈 활력	가속 격투	지력, 배어내기	스펙 좋다! 무엇보다 비활 정신역전도 없으며, 격투도 높은 편
미츠야	美津也	근성 노력	정찰 열혈	활력 가속	지력, 배어내기	노력이 있어 레벨업은 쉽지만, 아무래도 코우지에 비해 떨어진다
혼	ミチ	노력 반역심	열혈 활력	격려 지력	지력	정신역전도는 좋은 편이지만 공격력은 낮기 때문에 주력으로 사용하기에는 무리이다
보스	ボス	초근성 저력	열혈 활력	격려 기태	지력	회야의 캐릭터. 기태이 나올 때 거의 레벨을 올리는 것 자체가 기태인 것이다
시야카	志野カキ	반역심 신뢰	활중 행운	격려 보급	지력	인내나 수리력으로 최백을 담당하지만 인연에는 나올 기회가 없었다. 점 스코딩으로 마징가에 대주자

### ■ 라이더 & 코르덴

이름	일본어표기	정신역전도	특수능력	비고		
아카라	アキラ	반역심 근성	집중 열혈	활중 기합	지력, 열혈, 심드렁어, 배어내기	기합이 높게 나와 그다지 사용할 기회가 많지 않다.
마리	マリー	반역심 활중	신뢰 격려	사망 보급	지력	전투에는 거의 없는 기태에 타인시 활동-, 회주기를 사용 하기 10 년은 직업을 격추해 레벨을 올리지
간구지	神宮寺力	초근성 반역심	활중 열혈	무성 전율	지력	활동으로 열혈적 레벨을 올리는 전율이 기다리고 있다--
레이	レイ	정찰 집중	반역심 격려	각성 부활	지력	미친가지의 보조제이 캐릭터. 끝까지 카우런 부활이라는 좋은 커멘드를 얻을 수 있다. 인내- 인내--

### ■ 수혼기

이름	일본어표기	정신역전도	특수능력	비고		
시노부	篠原	열혈 초근성	가속 기합	활중 전율	지력, 이상화, 배어내기	수건기태제가 모두 기합. 열혈이 있는 것이 장점. 따라서 후반에는 미용하고 전율을 사용할 수 있다
사라	紗流	열혈 활중	활력 저력	기합 격려	이상화	초반에는 활중, 후반에는 저력, 후반에는 기합과 열혈, 좋은 대로 사용하자
이시미	式部	반역심 열혈	행운 기합	무성 전율	이상화	주로 반역심과 행운을 사용한다. 활중 열혈과 기합도
료	利高	기합 회주기	열혈 노력	신뢰 각성	이상화	기합과 노력을 주로 이용한다. 기합이 초거대 있다는 것이 장점
아반	アヴァン	초근성 가속	집중 기합	열혈 기합	지력, 배어내기	능력자, 정신역전도는 후자인 기태가 전능기태이기 때문에 강하게 현재가 있다는 것이 단점

이름	일본어표기	장신캐릭터	특수능력	비고
골로브	ブルーブ/ブルゴロブ	장력 신의 영은 집중 기합 고관	-	활용이 없는 것이 가장 큰 단점. 고성능 조종과 집중을 이용해 버릴 수 있으며, 이 상태에서는 기술을 사용한 후 수피로봇처럼 사용가능
브라이브	ブライブ/ブ	근성 신의 가속 집중 고관 격려	-	활용이 있어 레벨업기가 쉽다. 가속에 의해 오라살출에 비해 이동력이 높다는 것이 브라이브의 장점이다
타사코	タサコ/タ	근성 집중 영은 일체 격려 과부 저력	-	활용과 일체를 쓰고 활동하다
시라	シラ/シ	신의 집중 기대 격려 사망 부활	-	보조캐가 장신캐릭터를 잘 활용하자. 레벨을 올릴 때는 활용을 사용
에케	エケ/エ	집중 신의 가속 영은 집중 대가러	-	공격력이 매우 낮고 활용이 낮아 레벨업이 힘들지만, 대가러라는 최귀 장신캐릭터가 있는 것이 장점

● 특징

이름	일본어표기	장신캐릭터	특수능력	비고
다이샤루	ダイシャ	집중 신의 기합 노력 일체 가속 저력	-	장신캐릭터는 수피로봇으로서 보통수준. 기합을 사용해 전력을 지를 사용하자
간제이	カンゼイ	집중 반쪽 영은 일체 격려 사망 저력	-	수리업자가 있는 보트에 탑승하지만 공격력이 어느 정도 있는 것이 특징
반조	ハンジョウ	초근성 집중 기합 일체 각성 혼 저력 살드라이 배아내기	-	보지만 혼은 사용하지 않는다. 수피로봇 중 거의 유일하게 갖고있는 혼으로, 신의력의 공격력이 낮은 것을 커버한다
미사키	ミサキ/ミ	집중 반쪽 영은 기합 일체 각성 배아내기	-	공격력이 약한 편이므로 주로 기합을 이용해 공격력을 올려 싸우게 된다
후레	フレイ/フ	집중 노력 반쪽 배아내기 일체 격려 배아내기	-	기합이 없는 것이 가장 큰 결점. 다른 캐릭터로 격려를 싸우자 (이후엔 자신)
슈우	シュウ/シュウ	집중 배아내기 반쪽 고관 혼 전술	전체 일체 배아내기	활용이 매우 낮지만 이점과 같이 매우 강력
하이날	ハイナル	집중 기합 일체 반쪽 배아내기 혼 저력 배아내기	-	한 번 뒤에 쓸 수 없다

## 주인공에 대해서 알아봅시다

어는 이전의 시리즈와 마찬가지로 주인공이 존재한다. 게임을 START! 하면 바로 주인공을 결정하게 된다. 물론 제작사에서 미리 만들어 놓은 주인공을 선택할 수도 있지만, 그런 것보다는 자신의 이름과 자신의 생일을 넣은 진짜 자기자신을 주인공으로 만들도록 하자! ...물론 절대로 그래야만 한다는 것은 아니다. 미리 등록 된 다공트 주인공을 사용하고 싶다면 등록 캐릭터 중에서 선택(登録キャラクターの中から選択)을 선택하자. 만약 자신의 마음대로 주인공의 설정을 바꾸고 싶다면 설정내용의 변경(設定内容の変更)을 선택하면 된다.



▲ 설정 내용을 변경하는 화면

**이름(名前)** 주인공의 정식 이름을 변경한다. 실제 게임상에서 그다지 많이 쓰이는 것은 아니다.

**생일(誕生日)** 주인공의 활역명을 변경한다.

**성격(性格)** 전격이고 정격공여 강한 성격(真面目で正義感強い), 냉정정격여 두뇌 명석(冷静冷静で頭脳明晰), 냉정정격이고 상상 임내력(冷静で心優しい), 밝고 낙천적(陽気で楽天的)의 4개중에서 주인공의 성격을 선택한다.

**성명(姓)** 말 그대로 주인공의 성명을 정한다.

**성명(姓)** 말 그대로 주인공의 성명을 정한다.

**활역명(職業)** 주인공의 성상을 변경한다.

**학업(科目)** 리얼로봇(リアルロボット)과 슈피로봇(スーパーロボット) 중 하나를 선택한다. 전격의 스토리는 길이나 몇몇 결의 다른 곳이 있다. 또한 주인공과 부주인공, 이름의 개성이 다르므로 두 번 플레이하여 모두 경험

### 주인공만의 특수능력

주인공은 성격에 관계없이 모두 '염동력'의 특수능력과 배아내기 능력을 갖는다. 물론 성격에 따라 차이에 배아내기를 갖고있지 않은 경우도 있지만, 레벨이 올라가면 얻게된다. 그리고 그 외에도 또 한가지의 특수능력을 갖는데, 이것이 바로 주인공의 특권으로, 다른 캐릭터들이 갖고있지 않은 특수능력을 갖는 것이다. 각 능력은 다음과 같다.

#### 집중능력

장신캐릭터를 사용할 때의 소모SP를 20% 줄여준다. 예를 들면, 소모SP가 60인 혼을 사용할 때 집중력이 있다면 20%인 12를 줄인 48만을 사용하면 되는 것이다. 주로 초반에 유용하게 쓸 수 있는 것으로, SP회복에 비해 짧은 시간에 장신캐릭터를 더 많이 사용할 수 있다는 장점이 있다.

#### 사망

예상을 깨고 사망은 주인공의 전용 능력이다(예상: 반포에게 사망이 있을 것이다!). '신 수피로봇대진,에도 있던 능력으로, 적을 격추했을 때 자금을 1.2배로 얻는다. 영은을 사용하면 2 배나 되는 자금을 얻는 것이다. 사망은 영은이 있지 않으면 그다지 큰 효과를 볼 수 없는 능력.

#### SP2배

매 턴 SP가 약간씩 회복되는 것이다. 회복량은 '5 + 레벨×8, 처음에는 5배 회복되지만 40이상 되면 10배 회복. 매 턴 소모SP가 10인 가속이나 집중을 사용해도 관계없는 것이다. 주인공위주로 전투를 한다면 특수능력 중 가장 유용한 것이라고 할 수 있다.

#### 통격

어는 신 시스템인 신의보장, 특정 캐릭터끼리만 적용되는 보통의 신의보장과는 달리, 혼자서 모든 유닛에게 신의보장을 적용시켜준다. 아군이 모여있는 곳에 주인공이 있으면 모든 유닛의 공격력과 방어력이 약간 상승하는 것이다. 모든 유닛을 끌고다 사용하는데 유익한 능력이다.

주인공의 정신커맨드는 주인공의 생일과 혈액형에 의해 결정된다. 12개의 별자리로 나누어져 총 12가지에, 거기에 혈액형 4종류에 의해 총 48가지로 나눌 수 있다. 하지만 어디 그것뿐이겠는가, 이 규칙에 맞지 않는 특수한 생일, 혈액형 조합도 있다. 그런 특수한 생일, 혈액형에서는 갖가지 희귀한 정신커맨드를 많이 얻을 수 있어 게임 진행이 쉬워지는 경우도 많다.

## ■A형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)
3월21일~4월19일	SP외벽	집중 (1) 영운 (10) 열역 (19) 기압 (27) 기습 (29) 온 (48)
4월20일~5월20일	저력	신속 (1) 집중 (10) 열역 (10) 변역 (18) 노역 (24) 활동 (33) 온 (34)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1) 초군경 (10) 열역 (20) 노역 (25) 열혈 (25) 온 (42)
6월22일~7월22일	저력	변역 (1) 활동 (12) 영운 (17) 열혈 (25) 기압 (35) 온 (41)
7월23일~8월22일	유기	집중 (1) 노역 (12) 변역 (18) 기압 (27) 기습 (32) 온 (41)
8월23일~9월22일	저력	활동 (1) 노역 (14) 열역 (17) 열혈 (26) 기압 (35) 온 (43)
9월23일~10월23일	집중력	초군경 (1) 집중 (11) 열역 (20) 기습 (25) 영운 (33) 온 (41)
10월24일~11월22일	신체	활동 (1) 초군경 (10) 저력 (17) 열혈 (28) 열역 (30) 온 (39)
11월23일~12월22일	집중력	활동 (1) 저력 (10) 영운 (16) 열혈 (25) 기압 (31) 온 (40)
12월23일~1월19일	신체	노역 (11) 변역 (11) 열역 (18) 열혈 (24) 온 (31) 활동 (35)
1월20일~2월18일	신체	영운 (1) 변역 (11) 활동 (17) 열혈 (26) 대저력 (35) 온 (39)
2월19일~3월20일	유기	집중 (1) 변역 (10) 노역 (19) 열혈 (26) 영운 (33) 온 (43)

## ■B형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)
3월21일~4월19일	서양	노역 (1) 변역 (12) 활동 (19) 열혈 (28) 기압 (35) 온 (39)
4월20일~5월20일	집중력	초군경 (1) 활동 (11) 변역 (20) 영운 (27) 진술 (34) 온 (40)
5월21일~6월21일	신속	저력 (1) 활동 (12) 노역 (17) 열혈 (28) 변역 (35) 온 (40)
6월22일~7월22일	집중력	초군경 (1) 변역 (11) 활동 (18) 신력 (26) 온 (31) 보급 (44)
7월23일~8월22일	신체	변역 (1) 저력 (10) 활동 (20) 열혈 (25) 영운 (34) 온 (40)
8월23일~9월22일	신체	집중 (1) 기압 (12) 영운 (18) 열혈 (25) 진술 (35) 온 (39)
9월23일~10월23일	서양	영운 (1) 활동 (12) 노역 (19) 열혈 (27) 변역 (34) 온 (40)
10월24일~11월22일	집중력	변역 (1) 활동 (13) 노역 (19) 열혈 (25) 진술 (36) 온 (40)
11월23일~12월22일	SP외벽	신체 (1) 집중 (10) 열역 (18) 기습 (28) 영운 (32) 온 (41)
12월23일~1월19일	SP외벽	노역 (1) 활동 (12) 활동 (20) 열혈 (25) 영운 (31) 온 (40)
1월20일~2월18일	서양	활동 (1) 노역 (10) 기압 (20) 열혈 (28) 저력 (32) 온 (40)
2월19일~3월20일	집중력	노역 (1) 신력 (12) 변역 (16) 활동 (16) 열혈 (25) 열혈 (25) 온 (41)

## ■C형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)
3월21일~4월19일	신체	영운 (1) 초군경 (9) 활동 (18) 노역 (24) 기습 (32) 온 (46)
4월20일~5월20일	서양	집중 (1) 변역 (10) 영운 (21) 열혈 (26) 기압 (33) 온 (42)
5월21일~6월21일	SP외벽	기압 (1) 초군경 (12) 집중 (18) 열역 (24) 기습 (33) 온 (39)
6월22일~7월22일	저력	노역 (1) 초군경 (11) 변역 (17) 열혈 (27) 활동 (32) 온 (40)
7월23일~8월22일	SP외벽	저력 (1) 초군경 (11) 활동 (19) 열혈 (27) 집중 (33) 온 (38)
8월23일~9월22일	SP외벽	노역 (1) 초군경 (10) 활동 (19) 열혈 (24) 변역 (31) 온 (41)
9월23일~10월23일	SP외벽	활동 (1) 노역 (10) 저력 (18) 변역 (24) 열혈 (26) 온 (35)
10월24일~11월22일	저력	영운 (1) 변역 (11) 활동 (17) 노역 (26) 열혈 (28) 온 (36)
11월23일~12월22일	유기	변역 (1) 활동 (12) 열혈 (17) 영운 (24) 열혈 (25) 온 (37)
12월23일~1월19일	집중력	변역 (1) 저력 (10) 기압 (19) 열혈 (26) 활동 (29) 온 (37)
1월20일~2월18일	저력	저력 (1) 활동 (11) 열역 (18) 열혈 (25) 과냉 (31) 온 (40)
2월19일~3월20일	SP외벽	신체 (1) 활동 (10) 활동 (17) 열혈 (26) 변역 (35) 온 (42)

## ■D형

날짜	특수 능력	정신커맨드 (레벨)
3월21일~4월19일	SP외벽	영운 (1) 초군경 (9) 활동 (18) 노역 (24) 기습 (32) 온 (46)
4월20일~5월20일	유기	변역 (1) 집중 (12) 초군경 (18) 열혈 (25) 영운 (34) 온 (38)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1) 저력 (11) 노역 (19) 변역 (26) 기압 (27) 온 (42)
6월22일~7월22일	유기	활동 (1) 저력 (10) 노역 (19) 열혈 (24) 변역 (33) 온 (42)
7월23일~8월22일	저력	영운 (11) 활동 (14) 배우기 (38) 열혈 (24) 변역 (34) 온 (39)
8월23일~9월22일	집중력	집중 (1) 변역 (11) 노역 (20) 기압 (25) 기습 (29) 온 (38)
9월23일~10월23일	서양	활동 (1) 변역 (10) 기압 (18) 열혈 (25) 열역 (30) 온 (40)
10월24일~11월22일	유기	저력 (1) 활동 (11) 변역 (20) 열혈 (27) 영운 (32) 온 (40)
11월23일~12월22일	SP외벽	노역 (1) 활동 (11) 변역 (18) 열혈 (24) 저력 (29) 온 (38)
12월23일~1월19일	서양	활동 (1) 기압 (10) 영운 (18) 열혈 (28) 배우기 (33) 온 (41)
1월20일~2월18일	서양	노역 (1) 활동 (11) 변역 (17) 열혈 (24) 진술 (36) 온 (41)
2월19일~3월20일	집중력	초군경 (1) 집중 (9) 저력 (18) 기습 (25) 영운 (34) 온 (41)

## ■특수 생일

날짜	특수 능력	정신커맨드
1월 2일 B형	SP외벽	노역 보급 생활 저력 대저력 부활
1월 12일 A형	신체	변역 집중 저력 노역 과냉 복소공기
1월 19일 O형	SP외벽	보급 생활 부활 사냥 노역 과냉 열혈
1월 23일 O형	서양	변역 기압 저력 저력 기습 저력 저력
1월 29일 B형	SP외벽	복소공기 열역 영운 활동 저력 기압

날짜	특수 능력	정신커맨드
2월 5일 A형	서양	열혈 노역 복소공기 부활 사냥 저력
2월 10일 O형	SP외벽	저력 저력 과냉 기압 기습 집중
3월 7일 B형	신체	활동 저력 변역 영운 과냉 저력
3월 11일 B형	SP외벽	저력 영운 생활 기습 저력 사냥
3월 17일 O형	신체	영운 도발 기습 진술 생활 사냥

날짜	특수 능력	정신력전도
3월20일 A8형	사양	집중
3월28일 A형	육자	집중
4월16일 O형	SP-외벽	활용
4월30일 B형	전체	활용
5월 8일 A형	집중력	활용
5월13일 B형	집중력	활용
5월21일 A8형	SP-외벽	활용
6월13일 A형	육자	활용
6월16일 O형	전체	활용
6월22일 B형	SP-외벽	활용
7월11일 O형	육자	활용
7월12일 O형	사양	집중
7월18일 A형	SP-외벽	활용
8월 6일 A8형	육자	집중
8월 8일 O형	사양	집중
8월25일 O형	SP-외벽	활용
9월 3일 O형	전체	활용

날짜	특수 능력	정신력전도
9월 7일 B형	사양	집중
9월11일 A8형	집중력	활용
9월12일 B형	사양	집중
9월24일 O형	SP-외벽	활용
9월26일 O형	SP-외벽	활용
10월 5일 A형	사양	집중
10월20일 O형	육자	집중
10월23일 A형	SP-외벽	활용
10월23일 O형	육자	집중
11월11일 B형	SP-외벽	활용
11월14일 B형	SP-외벽	활용
11월22일 O형	SP-외벽	활용
12월 1일 A형	집중력	활용
12월 8일 O형	사양	집중
12월17일 A8형	집중력	활용
12월20일 A형	SP-외벽	활용
12월20일 A8형	SP-외벽	활용

## 이것을 모르면 당신만 손해!

### 기력

파일릿의 능력 중 하나인 '기력'. 무기 중에는 기력이 일정치 이상이 되어야 사용할 수 있는 것이 있다. 또한 기력에 따른 공격력과 방어력의 차이도 엄청나기 때문에, 언제 기력이 오르고 떨어지는지 확실하게 알아두어야 한다.

아래의 표는 기력이 오르거나 떨어지는 경우를 정리한 것으로, 아군 중 누군가가 MAP병기로 적을 격추할 경우에는 기력이 오르지 않으며, 아군이 격추될 경우 그 캐릭터의 성격에 따라 -1, 0, +1, +2 중 하나가 된다. 보통 열혈적이거나 자기 싫어하는 캐릭터일수록 오르는 경우가 많은 반면, 자신이 없고 소극적인 캐릭터는 떨어지는 경우가 있다. 정신커맨드 '보급'의 경우엔 기력이 변화가 없으며, 정신커맨드 중 기합, 격려, 대격리는 +10이고 탈력, 전술은 -10이다.

### 기력의 변동 표

행동	기력 변동량
자신이 적을 격추한다	+6
자신이 적을 MAP병기로 격추한다	+1
아군 중 누군가 적을 격추한다	+1
적에게 공격을 받는다	+1
적의 공격을 방어하여 막아낸다	+1
아군이 격추된다	-1~+2
전입에 참여한다	-10
보급장사에 의한 보급을 받는다	-10
정신커맨드를 사용한다	±10

### 신뢰보장

『로봇대전64』에 있던 '연예보장'과 비슷한 시스템. 인입한 동료, 예인 등의 능력이 올라가는 시스템이다. 구체적인 능력 변화는 단지 기력 뿐으로, 그것도 수치상으로 표현되는 것은 아니다. 그리고 올라가는 양도 그렇게 높지는 않다는 점. 하지만 기력이 150까지 올라갔다고 해도 신뢰보장에 의한 기력의 보장은 적용되어 기력이 150이 넘는 상태 그대로 계산되는 것이다. 그래서 어떤 물리치기 힘든 적이 있을 때는 이 신뢰보장을 최대한 활용하면 약간 더 유리하다. 기력이 올라가는 양은 II (물리의 레벨의 평균+16) × 거리(떨어진거 3, 1칸 떨어진거 2, 2칸 떨어진거 1)로



▲보통태의 데미지. 크리타입 확률을 없애기 위해 몬을 사용했다



▲신뢰보장시의 데미지. 평균레벨 64로, 기력은 총 600이 올라 210으로 계산. 물론 몬을 사용했다

### 사정거리

대부분의 사격계 무기라면 원거리공격이다. 먼 곳까지 공격할 수 있는 이것들은 최대한 가까운 곳에서 공격하면 공격력과 명중률이 올라간다. "그까짓게 올라봤자 그게 그거지 뭐"라고 생각하는 사람들을 위해 알기 쉽게 사진으로 설명하겠다.

사진에서 보는 바와 같이 데미지와 명중률의 차이도, 원거리공격이라도 가까운 곳에서 공격하는 것이 유리하다. 아무리 리얼계가 약해졌다느니 해도



▲공격할 때. 최대거리 9의 무기를 9칸 떨어진 곳에서 사용했다



▲계속해서 같은 무기를 같은 적과 3칸 떨어진 곳에서 사용했다

그들이 근거리에서 공격한다면 그렇게 약한 것은 아니라는 것이다.

가장 일 상태에서 한 칸씩 가까워질 때마다 공격력이나 명중률이 3%씩 증가한다. 이것은 최종적인 데미지나 명중률(%)에 가해지는 것이 아닌, 계산 전의 수경으로, 공격력이 2000인 무기라면 3%인 60이 올라간 2060의 무기로 계산해 데미지를 계산하는 것이다. 만약 공격력이 4700이고 사정거리가 1~9인 칠근단검으로 커스텀의 트윈 버스터 라이플을 풀 개조 상태를 완전히 풀어서 사용한다면 24%의 보정, 즉 1.24배인 5828의 무기로 계산된다. 단, 이렇게도 판별은 공격력의 보정이 없고 명중률 보정만이 있을 뿐이다.



▲공격력 한 최대거리 10의 무기를 10칸 떨어져서 사용



▲이런에는 원점이 풀어서 사용

### 고지자에 의한 명중률의 차이

쿼터뷰 형식으로 바뀌면서 고지의 차가 생겼다는 것은 이미 말한 바 있다. 지상, 건물 위, 공중으로 높이는 총 3단계. 다른 게임들의 15층 이상의 되는 것과는 비교할 수 없지만 로봇대전으로서는 대단한 발전. 또한 고지차 뿐만 아니라 사이즈에도 명중률 보정이 있다.

아무래도 낮은 곳에 있는 것이 높은 곳에 있는 것보다 훨씬 불리할 것이고, 큰 것이 작은 것을 때리는 것이 더 맞투기가 힘들 것이다. 그리고 이런 것들의 영향을 받는 것은 명중률. 한 단계의 이득을 즐기 위해 역시 사건을 이용한다.



▲당에서 공중을 공격하는 것



▲같은 거리의 건물 위에서 공격하는 것이다

### 포켓스테이션을 사용하자

지난 달의 공략가이드에서 소개한대로 **0**는 포켓스테이션을 이용해서 돈을 벌 수 있다. 돈벌이를 게임은 CY슬롯과 CY숫의 두 가지가 있는데 첫 번째로 CY슬롯은 DQ시리즈에서 등장하는 슬롯머신과 비슷한 것이다. 3개의 숫자가 화면에서 돌아가고 있는데 그 돌아가는 숫자를 각각 -, |, -어튼을 이용하여 멈추게 하고, 세 숫자가 모두 일치하면 스코어가 변동되는 그러한 시스템이다(여기서 3가지 숫자가 맞으면 또 다른 볼렛을 돌려 준다. 그것은 +, x, +와 숫자 제외인데 이것을 이용하여 최종 스코어를 늘릴수도 있고 줄일 수도 있다. 운이 많이 필요한 볼렛).

그리고 CY숫의 경우에는 어디서든 볼 수 있는 슈팅게임인데 화면 하단에 등장한 사이버드를 2방향 3구역으로 움직여서 떨어지는 우주괴수를 격추시키는 단순한 게임이다(참고로, 미니게임 앞에 써있는 CY는 사이버스터의 약자라고 한다...).

### 슬롯머신아를 위한 CY슬롯 잡기

DRW으로 본편의 소지급을 증가시키기 위해서는 잡수를 많이 내야한다. 여기서 잡수를 내는다는 것은, 2가중 어떠한 게임을 해도 간헐적이거나 보편적으로 CY슬롯을 이용하게 된다. 그러나 일부의 슬롯머신 매니아들이나 좀 더 말을 들을 모양으로 돈을 벌고 싶다고 생각하는 사람들을 위하여 CY슬롯으로 잡수를 잘 내는 법을 공개하도록 하였다.

일단 기본적으로 화면에서 돌아가고 있는 3개의 볼렛을 잘 보라. 조금 눈앞에서 있는 사형이라면 3개 다 일정한 법칙에 의하여 돌아가고 있음을 알 수 있다. 그러나 3번째 볼렛은 너무나도 빨리 돌아가는 관계로 어떤 법칙이 적용되는지 알 수 없는데 이것도 잘 다른 문제가 되지 않는다. 일단 3번째 슬롯부터 멈추게 한 후, 나옴에 한 결과에 맞춰서 첫 번째 두 번째 볼렛도 걸라를 맞추는 것이다.

### 고성하긴 쉽게 돈을 벌어보자

1. 인터미션 화면에서 포켓스테이션으로 미니 게임을 다운로드 한다.
2. 미니게임의 스코어를 올린다(99999점까지 올리지).
3. 포켓스테이션의 미니게임 데이터를 메모리카드로 카피한다.
4. 포켓스테이션의 데이터를 이용, 스코어를 자급으로 환산한다.
5. 포켓스테이션의 데이터를 스거한다.
6. 메모리 카드에 있는 데이터를 포켓스테이션으로 카피한다.
7. 인터미션에서 다시 포켓스테이션을 이용, 환급한다.

### 데미지 계산

데미지의 계산은 예전과 큰 차이가 없다. 즉, (무기 공격력) × (캐릭터의 공격력 ÷ 100) × (거리 ÷ 100) - (적의 장갑 × 적의 거리 ÷ 100). 이것이 기본이다. 하지만 **0**에서는 신뢰보정과 거리조절에 의해 데미지가 달라질 수 있다. 자세한 것은 신뢰보정과 사정거리를 참고하자.

### 2의 행동

이전까지 2의 행동의 조건은 특정 능력이 일정 이상 올라가는 것이었다. 하지만 이번에는 캐릭터마다 특정 레벨이 정해져있어 그 레벨이 되면 2의 행동을 하는 것이다. 2의 행동을 하는 레벨은 발키리계는 48~50, MS계는 55~65, 슈피로봇계는 80 이상이 대부분으로, 레벨이 매우 높아야 하기 때문에 2의 행동을 할 수 있는 유닛은 그렇게 많지 않다. 또한 그에 따라 적들 중에서 2의 행동을 하는 적도 한 손으로 셀 수 있을 정도가 되었다.

### 개조물하자

오래 전부터 계속되어왔던 개조 시스템. 역시 **0**에서도 여전히다. 유닛의 능력이나 무기의 위력을 개조하는 것으로 총 10단계의 개조가 가능하다. F값이 처음에는 5단계까지밖에 못하는 것은 아니고, 처음부터 10단계 개조를 할 수 있다. 이전과는 달리 개조도 편리해서 한꺼번에 여러 단계를 개조할 수 있다. 또한 어느 정도를 개조하는데 어느 정도의 돈이 들어가는지도 알 수 있게 되었다.

개조를 하려면 인터미션의 유닛 개조, 무기 개조를 선택하고 개조를 할 기체를 선택한 후 방향키의 오른쪽을 눌러 얼마나 개조할 것인지 정하면 된다. ○버튼을 누르면 예/아니오도 묻지 않고 개조를 해버리므로 실수로 누르기도 않게 주의하자.

무기의 개조는 무기마다 가격(?)이 다르다. 돈이 적게 드는 것은 최대 개조해도 공격력의 증가량이 더 적은 것으로, 보통 개조하는 무기들(최고 무기)은 보통 1500이 증가하지만, 기린 것들은 1300, 1000의 증가한다. 또한, 특정 무기는 최대로 개조하면 추가로 75000을 더 써서 새로운 무기를 추가할 수 있는데, 추가되는 무기는 다음과 같다.

유닛 이름	무기	무기 무기
대장간	브래스트 피어	브래스트 라이더(MAP)
대장간유기	라이더블래스터	라이더블래스터(MAP)
대장간	편광검	편광검(MAP)
단구검	단구검	단구검유기
방곡검(레드스)	단향 브래스터 라이플	플랑 브래스터 라이플(MAP)
사양면, 규방(MK-1 등)	관성	관성(MAP)
그라운드머신기	센더블레이드	센더블레이드(MAP)
그라운드머신기	브래스트번	브래스트번(MAP)

또한, 유닛의 모든 능력치(HP, EN, 운동성, 장갑, 한계)를 끝까지 개조하면 '플 개조 보너스'를 얻는다. 이 보너스는 HP +200, EN +150, 운동성 +30, 장갑 +400, 한계 +100, 이동력 +1, 1개의 지령대응을 A로 만드는 것 중 하나를 선택할 수 있게 되어있다. 보통 EN을 소비하는 무기를 쓰는 유닛은 EN을 개조하고, 운동성이 극히 낮은 유닛의 경우 운동성을 개조하는 등, 그 유닛의 단점을 보완하는 플 개조를 하는 것이 좋다.

### 속연도란?

에서 추가된 시스템인 속연도. 말 그대로 보트대전이라는 게임에 대해 어느 정도의 실력을 갖고 있는가를 나타낸 것으로, 얼마나 게임을 어렵게 했는가, 얼마나 원작과 비슷하게 진행했는가 등을 알 수 있는 것이다.

속연도가 높으면 숨겨진 유닛이나 파일럿을 얻을 수 있는 경우가 많으며, 전체적으로 적의 숫자가 늘어나 얻을 수 있는 아이템이나 돈이 더 많다. 물론 적의 숫자가 늘어나기 때문에 난이도가 높아지지만...

속연도를 올리려면 각 시나리오에 미리 정해져있는 특정한 조건을 만족해야 한다. 그 특정한 조건으로는 보통 '어려운 행동을 한다' 것이 대부분. 어려운 행동이란, HP가 일정 이하로 줄어들면 퇴각하는 보스급의 적을 격추한다거나, 빨리 클리어 하는 것 등이 있다. 그리고 선택지에서 결과적으로 더 난이도가 올라가는 선택을 했을 때에도 올라가며, 원작에 있던 그대로의 선택지에서 원작대로 선택해도 오르는 경우가 많다. HP가 높은 보스급 유닛을 격추해 속연도를 올리려면 무기의 개조가 필수적이다.

## 숨겨진 유닛과 파일럿

에는 이전의 시리즈와 같이 특정한 조건을 만족시키지 못하면 얻을 수 없는 기체나 파일럿들이 존재한다. 이번에는 속연도 시스템이 채용되어 여러 가지 선택기뿐만 아니라 속연도의 높낮이에 따라 얻을 수 있는지의 여부가 결정되는 경우도 많다. 속연도가 정확히 얼마나 필요한 것인가는 기체마다 다르다. 사실 숨겨져 있다기 보다는 다른 푸트로 값을 때는 얻을 수 없다고 표현하는 것이 맞지 않을까...

### ■0인미션(0인미션) 클리어

- 41회 '비야이 미르스, 클리어 후, '그라운' 푸트를 선택
- 43회 '잠긴 머리 안에서,에서 소우로 반(→)을 격파
- 50회 '메라이블 포메이션, 클리어 후 '그린가' 푸트를 선택
- 53회 '크로스 파이브, 클리어 후 속연도 45 이상이면 입수.

### ■2

- 21일째 10회 '제타의 고향,에서 '복을 슬러시' 키지 않는다' 푸트 선택
- 41회 '비야이 미르스, 클리어 후 '윈호스, 푸트를 선택
- 42회 '엑스즈에서의 사자, 시작 전 속연도 30 이상이면 입수(키이유가 합출해서 출력).

### ■G-3인미션

- 21일째는 2회에서 '트리플로에 가다(→→→) 선택, 슈라게는 4회에서 '외사표시를 받아들인다(→) 선택' 선택
- 9회 클리어 후의 분기에서 '자비로로 향한다(→)를 선택

- 10회 에서 속연도 60인 아무로가 RX-78 대 신 G3에 탑승해 출력

### ■연도 시작하기

- 9회 클리어 후의 난 '이탈리아 심(→) 푸트 선택
- 11회 '간담 감탈,에서 기보의 HP를 50%이하로 만든다
- 12회 '아침의 남자(→)에서 기보를 격파
- 20회 클리어 후 분기에서 '그가 밀리터' 푸트를 선택
- 24회 '솔로몬의 악몽(→)에서 기보를 격파
- 50회 '메라이블 포메이션, 클리어 후 분기에서 '키이유' 푸트를 선택
- 솔로몬 공략전(→)에서 '강행동과 작전'을 선택한 후(→) 미르스를 솔로몬에 도달시켜 클리어

### ■드렌블드 or 사인사자기

- 41회 '비야이 미르스, 클리어 후의 분기에서 '윈호스, 푸트 선택
- 43회 '플라 엑스즈,에서 속연도 40 이상이면 시어전용 자크를, 40 미만이면 드렌블드를 주

도가 타고 등장

### ■로망스 미션기

- 50회 '메라이블 포메이션, 종료 후, '그라운' 푸트를 선택
- 52회 '마신할체, 종료 후에 '바자'를 선택

### ■로망스 90V

- 20회 클리어 후의 분기에서 '그가 밀리터' 푸트를 선택
- 25회 '크로스본 영타,에서 시복과 드림이 전투를 한다
- 41회 '비야이 미르스, 클리어 후 '그린가' 푸트를 선택
- 43회 '주주에 편 의하,에서 '시복들을 선행시 키지 않는다(→)를 선택
- 사실기를 선택하지 않은 채로 클리어하면(각주) 해당 관계값, 속연도 30 이상에서 입수.

### ■로망스 HWS 미션기

- 41회 '비야이 미르스, 클리어 후의 분기에서 '윈호스, 푸트 선택
- 42회 '엑스즈에서의 사자, 시작 전 '해의 악을 기막고 있다(→)를 선택



ている, 선택

- 3 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후에 라 카 이럼 선택
- 4 53화 「솔로로 공략전,클리어시 숙련도가 45 이 상이면 입수.

■사자리

- 1 41화 「바이바이 미르스, 클리어 후의 분기에서 「인호스」, 루트 선택
- 2 44화 「라나의 피」에서 크와트로로 타고 등장

■블루피(W-1)

- 1 30화 종료시의 선택에서 2배 세 다음 이용해 서 막는다 를 선택

■가나가나

- 1 41화 「바이 바이 미르스, 종료 뒤의 선택에서 「그린」 루트를 선택
- 2 43화 「우주에 편 의회」에서 시복으로 세실리를 선택

■블루피(Z)

- 1 57화 「천사의 고리 위에서, 클리어 후 「엑시즈」 루트를 선택
- 2 60화 「전사 다니, 시작 전 숙련도가 42 이상 이 면 입수.

■사자리인들, 크로스(난무의 무도)

- 1 50화 「헤리어를 포에이션, 클리어 후 그린 가 린 루트를 선택
- 2 54화 「이방인들의 귀환」을 클리어 후 숙련도가 52 이상이면 55화 시작 전 아사키와 소우의 필 살기 특훈이 있다. 아사키사스터의 ENSO가 80으로 높아져 별루가 1~3으로 높아진다. 그리고 코스모노비의 탄수가 2가 되어 난무의 태도는 기력 130이상 사용가능, 공격력 3700 의 무기

■크로스(난무의 무도), 영피(GUN피워)

- 1 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후 「고라온」 루트 선택
- 2 55화 「아버지의 품에서 울라라」의 시작 전 비 스티 흉인과 토미호코 부메랑을 습득.

■트레드(트레드너스)

- 1 20화 클리어 후 2배 수송합대와 합류 를 선택
- 2 21화 「상진사들(僧進士たち)」에서 소우로 전투.
- 3 22화 「에세의 열력(エレベ力)」에서 소우로 전투.
- 4 41화 「바이바이 미르스(バイバイ・マルス)」클 리어 후 「고라온」 루트 선택
- 5 43화 「정지한 어둠 속에서(静止した闇の中で)」에서 소우로 선택
- 6 50화 「헤리어를 포에이션(グラフィックフォーメーション)」에서 소우로 선택
- 7 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후 「그린 가 린」 루트 선택
- 8 54화 「이방인들의 귀환(異邦人達の帰還)」에서 선택
- 9 54화 클리어 후 아군이 된다(숙련도 35 이상이면 라이언과 단반인 35 이하이면 비아레스 입수).

■트루저

- 1 41화 「바이바이 미르스(バイバイ・マルス)」클

- 리어 후 「고라온」 루트 선택
- 2 45화 「신인가 악마인가...」에서 비르다델과 싸 워다(バルディエルと戦ふ)를 선택
- 3 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후 「고라온」 루트 선택
- 4 51화 「아슈라랑랑, 신개하다의 시작 전에 아 군이 된다(EVA상호) 합삼.

■트(バーナードフイズマン)

- 1 20화 「바다로부터의 일행(白鳥), 또는 「붉은 예반 겐리온」에서 크로스라 비나기 전투.
- 2 41화 「바이바이 미르스, 클리어 후의 분기에서 「인호스」, 루트 선택
- 3 44화 「라나의 피」에서 크로스로 선택
- 4 57화 「천사의 고리 위에서, 클리어 후 「엑시즈」 루트를 선택
- 5 60화 「전사 다니, 클리어 후 아군이 됨(자크) 합삼.

■가라피(ガラリアフェニクス)

- 1 20화 클리어 후 2배 수송합대와 합류 또는 「국동지부에 남는다」를 선택
- 2 25화 「동경삼공, 또는 「사진, 악마의 싸움」에서 소우로 선택
- 3 41화 「바이바이 미르스,클리어 후 「고라온」 루 트 선택
- 4 44화 「붉은 머리의 여자」에서 아군이 된다(하 스를 합삼).

■인(ハナムカケ)

- 1 41화 「바이바이 미르스(バイバイ・マルス)」클 리어 후 「인호스」, 루트 선택
- 2 42화 「엑시즈로부터의 사자,아군이 「바란의 요구 를 받아들이고」를 선택
- 3 44화 「라나의 피(リナの血)」에서 크와트로로 선택
- 4 57화 「천사의 고리 위에서(天使の輪の上で)」클 리어 후 「엑시즈」 루트 선택
- 5 60화 「전사 다니」에서 크와트로로 선택
- 6 그 후 카이럼, 주도와 하인이 전투.
- 7 미지마으로 하인을 주도로 각후.
- 8 68화 「질망의 연희는 지금부터 시작된다」에서 아군이 된다.

■7(アナベアゴト)

- 1 53화 이전의 건담 시작2호기 입수조건을 만족 한다.
- 2 55화 「일말타기는 폭풍우」에서 코우로 가보를 선택
- 3 68화 「질망의 연희는 지금부터 시작된다」에서 케리와 함께 등장, 아군이 된다

■블루(ブル)

- 1 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후 「라 카 이 럴」 루트 선택
- 2 52화 「아브레아신」에서 플츠를 끌로 선택한 후 주도로 선택하면 획득.
- 3 56화 「지은의 천성」에서 주도로 선택한 후 격 추하면 클리어 후 자동으로 아군이 된다

■모우(モウラフ)

- 1 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후 「라 카 이 럴」 루트 선택

2 51화 「다카르의 날」에서 각후.

■PP(PP)

- 1 40화 「빅 이스케이프(ビクエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HP를 50%이하로 줄임
- 2 61화 「운명의 화살(運命の矢)」에서 맥스로 밀 리아를 공격, HP를 50%이하로 줄여서 최지키 리언 62화 「사할, 기억하고 있습니다」의 후반 부 말에서 거대한 맥스와 함께 아군이 된다.

■PP(PP)

- 1 40화 「빅 이스케이프(ビクエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HP를 50%이하로 줄임
- 2 61화 「운명의 화살(運命の矢)」에서 맥스로 밀 리아를 각후.

■크로스(난무의 무도)(W-1)PP(PP)

- 1 61화 「운명의 화살(運命の矢)」에서 시작 말까지 부대를 선행시킨다 를 선택
- 2 미라이가 아군이 되는 조건을 모두 만족(제인, 아이크론은 관계 없음).
- 3 61화 클리어 후 숙련도 400이상이면 입수

■PP(レポトラー)

- 1 35화 「인그렘의 진의(イングラムの 真意)」 혹은 34화 「술거진 삼의(酔った三)」에서 류 세이와 인그렘이 전투, 인그렘의 R-GUN을 각 후, 레피와 류세이가 전투.
- 2 37화 「목성으로부터의 도망자(木星からの 逃亡者)」혹은 「재귀의 여왕(帰還の女王)」에서 류세이 와 레피가 2회 전투(명 모두 살아남아야 함).
- 3 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후 「라 카 이 럴」 루트 선택
- 4 54화 「어자들의 정경」에서 류세이와 레피가 전투.
- 5 57화 「천사의 고리 위에서,클리어 후 「엑시즈」 루트 선택
- 6 59화 「크로스 타겟」에서 류세이로 레피를 선택
- 7 61화 「운명의 화살」시작 전에 숙련도 55 이상이면 클리어 후 아군이 됨(GUN피워도 합삼).

■PP(ペイナル)

- 1 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후 「고라온」 루트 선택
- 2 53화 「지구를 건 한판승부」에서 엔이자와 하이 넬이 전투.
- 3 53화 「지구를 건 한판승부」에서 「하이넬을 보 내겠다」를 선택
- 4 55화 「아버지의 품에서 울라라」에서 엔이자가 하이넬과 인접해서 공격.
- 5 65화 「기어 오브 오브 데스」에서 하이넬의 스텝 무크 각후 후 수호신 고들을 타고 등장했을 때 엔이자로 선택.
- 6 66화 「질망의 연희는 지금부터 시작된다」에서 아군이 됨

■PP(リムルゴット)

- 1 27화 「어신 전쟁」에서 소우, 미렐, 나, 긴, 쥘 1 인 이상이 비웃고 전투.
- 2 50화 「헤리어를 포에이션,클리어 후」로 선택

■PP(グイレットコバダム)

- 1 35화 「인그렘의 진의(イングラムの 真意)」 혹은 34화 「술거진 삼의(酔った三)」에서 류세이 와 인그렘이 전투, 인그렘의 R-GUN을 각후.

2. 61화 「오명의 화살, 시작 전에 숙연도 40 이상이면 61화부터 사용 가능 GUN퍼워드 탑승.  
 ※ 만약 배치를 얻는 조건을 만족한다면 배치가 우선적으로 아군이 됨

**■OP프론트(リアル・ピース・グラフィック)**

- 13화 「남자를 가진 건담, 또는 「소년이 본 유성」에서 핵스를 공격한다를 선택
- 25화 「베리아를 포메이션, 클리어 후 그랑가린 전투 선택
- 51화 「우리의 왕국,에서 히어로와 미라일드가 전투
- 57화 「천사의 고리 위에서, 클리어 후 「변태하 이브」 전투 선택
- 58화 「승자와 패자에게 축복을,에서 미라일드를 히어로로 쓰러뜨림
- 65화 클리어 후 아군이 된다(물기스 탑승).

**■원형스파르(ファースト・プラト)**

- 15화 「베리아를 포메이션, 클리어 후 라 카이 알」 전투 선택
- 52화 「바이브레이션,에서 크로자로로 선택.

**■O(イルムガルト・コザハラ)**

- 29화 「검은 초투사, 또는 「미음으로 그리는 보이지 않는 칼날,에서 주인공이 이롭고 전투, +1
- 29화 「검은 초투사, 또는 「미음으로 그리는 보이지 않는 칼날,에서 주인공이 부주인공과 전투 후 이롭고 전투, +1
- 48화 「제 3의 이브, 또는 「공과 호랑이,에서 이롭 이 살아있는 채로 클리어, +4
- 52화 「마침내,에서 「어떻게나 공과-」을 선택, +1
- 57화 「천사의 고리 위에서,에서 「작전을 받아들이지 않는다」를 선택, +2

6. +6 이상이면 65화 클리어 후 아군이 됨(류세이 인EX 또는 그른가스트로).

**■OP(クリ)**

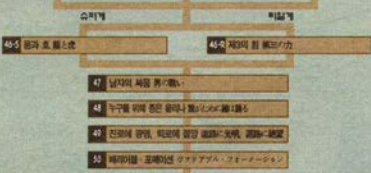
- 50화 「베리아를 포메이션, 클리어 후 「그러온」 전투를 선택
- 53화 「자기를 건 한판승부,에서 숙연도 38 이상이면 아군이 됨
- ※ 다른 전투일 경우 65화 클리어 시점에서 숙연도 48 이상이면 아군이 됨

**■O(イングラム・ブリクセン)**

- 36화 「인그람의 진의(イングラムの真意), 혹은 34화 「승기전 살의(勝たれた敵)에서 류세이와 인그람이 전투, 주인공과 인그람이 전투.
- 67화 「이 별의 내일을 위해, 또는 「강철의 손,에서 류세이로 선택.

**시나리오 분기표**





1-5

## 제 1화 강철의 콧빛

동성학원의 전공시험을 앞둔 코우지. 그러나 그는 장차 있을 새로운 슈퍼로봇과 아잠기군의 모의전투를 기대하고 있어서 전공시험 따위는 안중에도 없었다. 친구인 주인공, 부주인공과 헤어지고 기쁜 마음으로 공작학 연구소에 가기 전 파인더를 가지러 자신의 집으로 가려고 하는 코우지. 그러나 근처에 기계수가 나타나서 공작학 연구소에 갈 틈도 없이 파인더로 송격하게 된다. 그리고 안전한 곳으로 피하려고 했던 주인공은 비행기 추락에 휘말려서 부주인공과 헤어지게 된다.

**선택문** - 보닛을 받다

- 연인을 찾는다

이 선택에 따라 아군 초기 배제 유닛이 틀리다. '보닛을 받다'를 선택해 주인공의 그른거스트 아시가 먼저 나오고, 코우지의 파인더가 2번 때에 등장한다. 반대로 '연인을 찾는다' 선택시 코우지의 파인더가 먼저 나오고, 주인공의 그른거스트 아시가 2번 때에 등장하게 된다.

**공략**

슈퍼계급제 칙벌도 강력한 허락을 가진 기계수와 그루이 칙의 전투다. 파인더도 격추당할 확률은 거의 없고, 그른거스트 아시의 허락도 상당하니 순정제 클리어할 수 있는 사-리-오이다. 첫 스테이지부터 진법도 필요없으며 그냥 부타고도 칙을 한테 돌려만 하는 것이 좋다.



▲그른거스트 아시의 등장 장면 ▲이곳은 복두해결권? ▲포진한 공격을 받는 모습이다

**속도도**

1화의 속전도는 매우 간단하다. 주인공이 그른거스트 아시므로 첫 출격시 '포진방법'을 확인한다'와 '조작방법'을 확인하지 않는다' 중에서 '확인하지 않는다'를 선택하면 속전도가 1 올라간다.

평정한 위치를 가지고 있는 신형 슈퍼로봇, 그른거스트 아시 덕분에 간신히 허기를 요연하는 주인공과 코우지. 그러나 아저의 시교로 인하여 부주인공은 행방불명. 개가! 그들이 다-진! 동성학원은 타살이 났다. 비통해지는 코우지와 주인공지만, 그 동안 공작학 연구소에 습격을 받았던지도 모르는 터라, 앞단은 공작학 연구소로 향하기로 한다.



■승려조건: 칙의 진멸 ■작명조건: 코우지 또는 부주인공의 격추

**필수유닛**

●아군 출격: 그른거스트 아시(주인공), 파인더(코우지)

●적 유닛: 다블라스M2, 가라다K7, 그루(아수라)

●아군 증원: 신데에서 '보닛을 받다'를 선택시 2번 때 A지점에서 파인더(코우지)와 동행. 신데에서 '연인을 찾는다'를 선택시 3번 때 B지점에서 그른거스트(주인공)의 동행.

■입수 지역명

부스터: 이순재남적의 그루를 격추

가격 15000 물약여수 5천270미

■신유닛

작살과 유닛

주인공 그른거스트 아시

코우지 칙이다

**유닛활용Tip**



**그른거스트 아시**

주인공이 증번까지 타고 나오는 거대로서 이렇듯 무 공격할 수 있는 부스터 나뭇이 출현한다. 단, 역시블래스터는 EN만 소비하고 파워는 별 별 없으므로 나중에 얻는 게드순속권을 얻기전까지는 부스터나뭇로 싸우고 다니고, 또, 변경우에 사용할 수 있는 스파이클어택도 권장은. 단, 부주인공의 무기 거대로 게드 전승이 되지 않게 때문에 게드는 적당히 먼저(부스터 나뭇의 공격력을 약간 올려준 이후는 경회차로 싸우자).

2-5 '이왕이 좋다'일명,으로

1-R

## 제 1화 베니싱 트루퍼

무엇인가를 수습하는 중인 주인공과 부주인공. 주인공은 PT의 테스트 파인더가 되기 위해 마오 인더스트리에 들어왔지만 겨우 1년만에 정규 파인더가 된 것에 대해 이상하게 생각한다. 이번 수습중인 확률 큰 장애 복주로 큰 사고를 당한 퍼스널 트루퍼의 후속기라는 소문이 있는데, 그것을 확인하기 위해 주인공은 개그노에 간다. 그러나 갑작스런 폭발이 일어나고 주인공은 부주인공과의 통신을 위해 베니싱 트루퍼인 휴게비인MK-1에 탑승한다. 그러나 다시 폭발이 일어나고 부주인공과의 통신은 끊어 버린다.

**선택문**

'이번 일이 끝나면 어디론가 놀러 가는 것이 좋겠다'에 대한 대답

●그것도 좋다고 생각해

- 다른 할 일이 있어

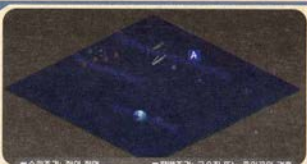
어느 것이든 게임에 큰 영향은 없으므로 자유롭게 선택하자.

**공략**

특별히 어려운 것은 없으므로 시장을 돌아다녀보고 아직 잘 모르겠다면 07기에서 확실히 익혀두자. 휴게비인MK-1이 매우 강력하기 때문에 주인공 혼자서도 칙을 모두 격추할 수 있을 정도이지만, 너무 쉽게 생각하다가 아저에게 격추되는 경우도 있으므로 주의하자. 아저는 크리프라인을 노린다.



▲이거만의 등장 ▲은굴기계 피어를 지킴 속터



■승려조건: 칙의 진멸 ■작명조건: 코우지 또는 부주인공의 격추

**필수유닛**

●아군 출격: 휴게비인 MK-1(주인공)

●적 유닛: 기르판(아진), 미라사이×4

●아군 증원: 2번 때 A지점에서 아가미(현민), 페타스(에코), 레디머스×3(크외트로, 아틀리, 로베르토)

■입수 지역명

크그네트 공방 아진의 격추권을 격추

가격 15000 승려여수 5천270미

■신유닛

작살과 유닛

주인공 휴게비인MK-1

현민 아진

크외트로 레디머스

아틀리 레디머스

로베르토 레디머스

레고인 레디머스

아기끼의 도움으로 위기를 벗어난(전 같지는 않지만...) 주인공, 주인공과 휴캐이언에 대해 여러 가지를 묻는 그들은 에우라고 하는 집단이다. 그리고 주인공을 슬쩍한 부대는 티탄즈. 티탄즈는 지구에서 우주 거주민들을 지배하기 위해 만들어진 집단으로, 휴캐이언을 빼앗아 자신들의 세력을 강화하기 위해 이런 일을 한 것이다. 갈 곳이 없어진 주인공은 얼마동안 에우라고와 행동을 같이 하기로 결정한다. 그리고 주인공이 타고 있던 셔틀에는 생존자가 없다고 하는데... 그러면 부주인공은 어떻게 된 것일까.



#### 유닛팅Tip

##### 휴캐이언 MK-1

주인공 권능의 기체인 휴캐이언MK-1. 초반의 공격력이 가장 높은 기체로, 슈퍼계와 그른게스트 이식과는 달리, 후속계로의 개조가 이어지지 때문에 대응능과 개조해도 된다. 주인공은 능력치가 높으므로 집중이 없다면 특별히 운동성을 높일 필요는 없으며, 대신 HP와 EN을 약간 올려주면 좋다. 또한 초반 공격력이 가장 높은 자크를 슈팅을 개조해두면 공격력 매우 유용하게 사용될 수 있다.

##### 별다스

레코드가 타고 나오는 별다스는 수렴장치를 갖고 있어서 HP가 부족한 유닛의 옆으로 이동하면 수리(修理)라는 커멘드가 나온다. 이것을 이용해서 공격 받은 유닛의 HP를 회복시켜, 견제와 피싱셋들은 대부분 흡입할 수 있는데, 수리는 경험치를 받은 것으로 전투력이 약간 피싱셋의 레벨을 올리는 것에도 효과적.



2-4 같은 건방, 양로

## 2-5 제 2화 마징가 Z 절대절망

공격력 연구소도 동상학원과 상황이 별 다를 것이 없었다. 다른 점이려면 이슈라 남작이 아니라 브로렌백작의 그루와 기계수부대가 처음 나온 것 뿐... 코우지가 도착하지 않은 관계로 사이키의 아르도리아와 보스의 보스보트를 출격시켜서, 코우지가 돌아올 때까지 두 로봇으로 버티기로 한다.

#### 공략

처음부터 등장하는 보스보트와 아르도리아는 초반 기계수 러시를 막는데 상당히 유용하니 연구소 근처에서 대기시키다가 기계수가 가까이 오면 절묘로 때우며 기계수의 진로를 막도록 하자. 피딩다가 연구소의 수평장에 도착하게 되면 피딩다의 도강 동양상과 함께 마징가Z로 합체한다. 조금이라도 어은 클리어를 바란다면 재빨리 합체시키는 것이 좋을 것이다. 단, 억연도를 올리는 것을 바란다면 피딩다를 분리하여 싸워야 한다. 어느 정도 기계수의 세력을 무한 후, 분리하여 피딩다가 마무리하기(피딩다만으로 싸워 이기는 것도 가능하다).



▲크레드 맞추면 상대는 패우 해 ▲모스가 매우 멋지긴 해 ▲공멸의 성, 별간 피딩다

#### 속한도

별 클리어시 코우지가 마징가Z가 아니라 피딩다에 타고 있으면 속한도 +1

민간인이 그른게스트 이식을 움직였다는 사실 덕분에 주인공은 연방군공작부까지 가지게 될 수밖에 할 입장이 되어버린다. 민간인을 구할 생각은 안하고 상형로봇을 안전하게 이송할 생각부터 하는 군인들에게 화가 난 코우지들은 주인공과 함께 국공작부에 가기로 한다.



■승격조건: 1. 공격력 연구소 방어 2. 적의 진영

■패배조건: 1. 특수아이 공격력 연구소 침입 2. 코우지의 특수 3. 이공의 진영



#### 유닛팅Tip

▶이공 출격: 아르도리아(AI/AFB), 보스보트(보스)

▶적 유닛: 디브리스M2×2, 모로스D7×2, 사기, 그루(브로렌)

▶이공 지원: 3번 패 A지점에서 피딩다(코우지)와 그른게스트 이식(주인공)의 등장

#### 입수 지역명

지역명	브로렌백작의 그루	피딩다	유닛
	기계수/기계수 획득	코우지	공명 Z
		사이키	아르도리아
		보스	보스보트



#### 유닛팅Tip

##### 마징가Z

이런 종류의 마징가Z는 마징가원 덕분에 대단히 강력하다. 따라서 생각대로 꽤 오래 쓸 수 있는 고급 유닛이다. 개조를 잘 해야하는 목적적 무기인 로켓탄과 돌발기공인 브레스스트로이어를 개조해주는 것이 좋다. 개조 자체를 개조해줄 때는 장공을 중심으로 다른 것들도 조금씩 업그레이드 시켜주는 것이 좋다.  
(운동성도 약간 개조해두어야 한다).

3-5 '전투'를 승리하여,로

## 2-R 리얼게 제 2화 검은 건담

Z건담 편지의 1화에 해당하는 내용이다. 이야기는 티탄즈가 그곳을 군사기지로 개조하고 있다는 정보를 확인하기 위해서 사이드 7과 그른노이2로 간다. 크파트로는 자신이 그곳을 정찰하겠다고 하고 주인공은 자신도 따라가겠다고 한다. 한편 그른노이2에서는 카이유라는 소년이 티탄즈인 제리트를 매달리는 이유로 불잡혀 버리는데... 건담을 발견한 크파트로와 주인공은 한 대의 건담을 탈취하기로 한다.

#### 공략

여기 그치지 어려울 것은 없다. 3원이 되기 전에 건담MK-1의 옆으로 이동하면 더 일찍 카이유가 등장하는데, 카이유의 초기 위하는 크크리온의 열이기 때문에 가속을 사용해 1번 때에 카이유가 나오면 아리아사미에게 카이유를 공격해준다. 하지만 건물 위에 있으면 거의 맞지 않으니 신경을 쓴은 없다야같은



▲3번 폭격 경우 패배는 대응을... ▲건담 VS 건담, 건담피딩다?



#### 유닛팅Tip

▶이공 출격: 히다이스(크파트로), 휴캐이언MK-1 (주인공)

▶적 유닛: 건담MK-1×2(제리트, 크크리온), 미라사이×3

▶이공 지원: 3번 패 카이유(건담MK-1)

#### 입수 지역명

지역명	제리트, 크크리온	피딩다	유닛
	카이유를 적 1명씩 흡수	카이유	건담MK-1

**속도도**

2회도 1회의 마찬가지로 매우 간단하다. 3번 때에 카이유가 등장하지만 그 전에 건담MK-I의 옆으로 이동해 카이유를 데 밀어 나오게 하면 속전도가 1 올라간다.

그런데이곳에서는 바스크, 자이키안이 사마와 통신 대화를 한다. 자세한 것은 알 수 없지만 건담에 관해 어떤 거래를 하는 것 같다. 브라이트는 바스크에게 콜로니 안에서 전투가 일어난 것에 대해 항의하지만 바스크는 통치도 없고, 브라이트에게 민간인들을 모두 다른 곳으로 보내라고 명령한다. 한편 카이유는 건담을 탈취해서 갈 곳이 없어지는데, 주인공과 마찬가지로 작전이 끝날 때까지 옆으로의 일에 대해 생각하기로 한다.

클리어 후에 주인공은 어디에 갈 것인지 선택해야 한다.

● **휴게장(AMK-I)가 있는 곳으로 가라**

● **브리핑 룸에 가라**

나중에 G-3전달을 받으려면 브리핑 룸에 가야 한다. 하지만 GP-02를 얻기 위해서는 G-3전달을 포기해야 하므로 마음에 드는 것을 선택하자. 휴게장이 있는 곳에 가면 휴게장과 EOT 등의 로켓대전의 오리지널 설정에 대해 조금 더 자세히 알 수 있고, 브리핑 룸에 가면 주인공과 카이유가 만나게 된다. 선택에 따라 3차 시적 전의 인원이상이 약간 달라지는데, 선택하지 않았던 것의 결과를 볼 수 있는 것뿐이다.

3-# '하이트 베이스 구출'로

**3-5****제 3화 갯타팀 출격하라!**

극동지부로 향하던 주인공과 코우지를, 주인공은 극동지부가 아닌 시오모에 연구소 쪽에서 무엇인가 이상한 것을 느끼고 전로를 바꾸어 시오모에 연구소 쪽으로 향한다. 시오모에 연구소에서는 시오모에 박사 가 갯타를 전용소집, 박사는 그들에게 정체를 알 수 없는 미지의 적(이상언)에 대하여 싸워달라는 부탁을 한다. 현재 갯타는 약간의 실패 때문에 사용할 수 없는 상황이라 어쩔 수 없이 구형의 갯타로보만으로 싸워야한다. 그리고 다시 타케젠 갯타로보의 합체형형 테스트를 하기 위해 출격하려는 참나, 적이 시오모에연구소에 접근한다.

**공략**

처음부터 나와있는 적인 바드는 어우리 합체되지 않은 상태인 갯타 어신이외 할지라도 한쌍에 몰리실 수 있다. 문제는 2번밖에 나오는 바드, 자이, 즈올인데 속도도 뛰어나고 자이는 갯타로, 즈올은 갯타3으로, 바드는 갯타1로 몰리지는 것이 좋다. 이 세 적들을 몰리시면 적의 중원과 함께 주인공들의 아군 중원이 있다. 적들이 신 시오모에 연구소에 진입하는 것과 다이의 대포공격을



▲상승단계 영근 무사시영 이데라 형  
집 주인 시오모에 이데라



▲브래스트 웨이퍼의 몸은 듀얼소  
크인 전용으로 느낄 수 있다

조심하  
며 하나  
씩 가까  
워하  
자.



- 승무원: 1. 신 시오모에 연구소와 영근 2. 적의 중원
- 적: 1. 바드, 자이, 즈올 신 시오모에 연구소 집 2. 몸, 어우리, 무사시 영근

**당첨유닛**

- **아군 출격:** 이글호(피오), 자기호(하이트), 배어호(무사시)
- **적 유닛:** 바드×3
- **아군 중원:** 적 중원과 동시에 그른거스트(주인공), 마장기(코우지), 아르모 디아(사이프), 즈올로봇(브스)가 E지점에서 등장
- **적 중원:** 바드 세 마리를 몰리치면 A지점에서 바드, B지점에서 자이, C지점에서 즈올이 등장
- **적 중원:** 바드, 자이, 즈올 3마리를 몰리치면 D지점에서 다이, 가라다(CK)×2, 켄, 디브러SM2가 등장

**입수 여역**

프로젝트인 프로그

다이를 극동지부측 획득

**선용 유닛**

자일렛 유닛

야일렛 유닛

자일렛 유닛

**속도도**

처음부터 있는 적인 바드 3마리를 몰리치고 나면 나오는 적인 바드, 자이, 즈올 각기 갯타1, 갯타2, 갯타3으로 몰리치면 속전도 +1

4-5 '지관 자일렛'으로

**3-R****제 3화 화이트 베이스 구출**

블랙스와 함께, 크리트로가 카이유와 주인공에 대해 이야기하고 있을 때에 연방군의 하이트베이스에서 SOS 신호가 들어온다. 식별 불가능의 적에게 당하고 있다고 하는데 식별할 수 없다는 것이 마음에 걸리는 크리트로의 도우주라고 한다. 민간인 카이유도 화이트 베이스의 브라이트를 내버려둘 수 없어서 출격한다고 하고... 주인공은 뭔가 나쁜 예감이 든다고 한다.

**공략**

아군 최대 2건달에 있던 사-비오, 하지만 죽어야 할 스켈거가 나오면 브라이트가 화이트 베이스를 타고 나오는 등, 움직임은 약간 다른 전개로 이어진다. 적들은 화이트 베이스를 노리고 접근해 오고, 시프트는 공격해오지 않는다. 따라서 아이이 접근해도 공격받지 않으면 안심하고 상대공격을 노리자. 화이트 베이스가 공격해도 HP가 높기 때문에 격추할 염려는 없다. 3번 때의 적의 중원은 카이유를 노리는 데, 미장기기로 신경쓸 것 없으니 격추수나 올라도 못 하자. 시프트는 8번 때가 되거나 약 1000의 데미지를 받으면



▲죽일때에 시프트가 나온  
다



▲제3화에는 이들을 몰고 올  
리는 브라이트

**당첨유닛**

- **아군 출격:** 화이트 베이스(브라이트), 코어 부스터(스토프), 야기(켄) 외 5기(시적 전의 선택에 따라 6기)
- **적 유닛:** 조로이트×8(시적 전의 선택에 따라 5), 뱀사(시모코)
- **적 중원:** 3번 때 A지점, 조로이트×2~3(시적 전의 선택에 따라)
- **아군 중원:** (시적 전의 선택에 따라) 적 중원시 주인공 출격

**입수 여역**

이로써이름

클러서서 입수

**선용 유닛**

자일렛 유닛

스토프 유닛

브라이트 유닛

#### 속한도 시작 전의 선택은

- **자신도 출격카드(출승)(出撃カード)**
- **출격하지 말고 상륙을 지켜본다(出陣なし(守りを見守る))**

여기에서 위의 것을 선택하면 주인공이 첫 전투에 출격할 수 있고, 아래 것을 선택하면 적의 증원군이 등장했을 때 주인공이 출격한다. 아래 것을 선택하면 속한도 +1



브라이튼은 구해준 것에 대해 고마워하고, 블랙스는 브라이튼에게 왜 최사스 베이스에 민간인을 태우고 있는지 묻는다. 브라이튼은 콜로니의 군사기지를 위해 민간인들을 찾아낸 것이라고 하며 감정을 달랠만 카이유를 보고 놀란다. 블랙스는 브라이튼에게 이야기의 지휘를 부탁하고 브라이튼도 그것을 받아들인다.

4-R '사신'이라고 불리는 G로

### 4-5

## 제 4화 지온재림

극동지부에 도착하면 마음속 풍계 생긴 오카 장군이 주인공들을 맞이한다. 가지마 자 일민 시민을 구한 주인공이 어색스 군에 소환되어야 하고 다짜고짜 따지는 요우지 가가에 오카장군은 발을 줄 생각을 아-자만 그른거스토 아식의 비활은 지켜야만 하기 때문에, 두가게 동시에 해결하는 방법인 '주인공의 그른거스토 이식 정식테스트 파일럿'을 추진한다. 그것을 받아들여주는 주인공-, 결국 이것으로 그른거스토 이식의 무단사용 건은 해결이 된 것이다. 이야기가 끝나는 참-내오지온군의 활(가) 지구에 강하한다. 그들은 4부대가 지구에 강하하고 있다는 데, 그중 한 부대는 극동지부의 상당히 가까운 곳에 강하할 예정이라고 한다. 주인공들은 오카장군에게 부탁을 받아 내오지온군을 막기 위한 출격을 하게 된다.

#### 경험

같은 살인성은 그른거스토 이식을 상대로 제트스트림 어택을 먹인다 (-라고는 해도, 합체공격을 대강 응용한 것뿐이다. 64의 합체공격 시스템을 둘러봐-), 이 크레는 3번 밖에 도망키로 잡는 것은 불가능. 속 편하게 같은 살인성을 상대로 제발이나 울리고 있는 것이 좋다. 2번 밖에 등장하는 적의 증원인 아슈카가라 달당은 그 다음 단계 등장하는 2세의 겐트머신과 자기호를 합체, 겐트3로 변형시켜서 대응하는 것이 좋다.



A. 엄청나게 미끄러워 통제 장난감이라고



A. 절대적인 위협의 대상인 불구지, 공격해 보지 않는게??!

#### 속한도 이 크레의 진지함을 가주시키면 속한도 +1

같은 살인성 중 한 명이라도 몰라치면 속한도 +1

전투가 끝난 후, 주인공일행은 닥터 힐 일당이 내오지온군이 모하게 연금되어 있다는 느낌을 받는다. 그리고 자신들이 여기서 적을 상대하고 있을 동안 또 다른 적들이 극동지부를 공격하고 있을지도 모르니, 자발히 극동지구를 돌아가기로 한다.



■ mushirokko: 적의 진영 ■ 블랙박스: 이군의 진영

#### 당첨유닛

- **이군 출격:** 그른거스토 이식(주인공), 마짐가(요우지, 보스보트(보스), 아르모다(IA(샤이브), 자기호(하이브))
- **적 유닛:** 자크3x3, 칠패(이(가)아), 칠패(이(가)아), 칠패(이(가)아), 갠지(이(가)아), 갠지(이(가)아)
- **이군 증원:** 3번 째 B지점에서 이글호(이(가)아), 배어호(무사시) 가 등장
- **적 증원:** 2번 째 A지점에서 베드×3, 그릇살×2×3, 부드(아슈카) 가 등장

#### 합승 구역별

목적지	유닛
일대	갠지(보스)
일대	이글호
야이(보)	갠지(보)
무사시	배어호

#### 신용도

목적지	신용도
프로젝트(보스)	아슈카(보스)의 부도
갠지(보스)	갠지(보스)의 목적

#### 유닛 활용 Tips

#### 갠지(보스)

드디어 나왔습니다. 육체공 난능으로 대처할 수 있는 슈피로봇 갠지. 장갑이 조금 약한 대신 화력이 상당히 강하므로 보스전에서 쓸 수 있습니다. 특히 갠지3의 대상선 불구지의 경우에는 비특공공격의 적에게는 사용할 수 없으니 배드나 갠지에서는 사용할 경우 상상을 초월한 막강한 위협을 실감할 수 있다. 갠지G라면 진갠지로 개조가 계속 전승이니 초반엔 돈을 퍼부어서 개조해주어도 손해를 겪을 없다. 자주 쓰는 무기인 갠지1의 갠지토(이(가)아)와 갠지(보스)를 중심으로 개조해주고, 대체적으로는 낮은 장갑과 운동성인 조폭개 개조해주면 된다.

5-S '기묘'인 마(보스)로

### 4-R

## 제 4화 사신이라고 불리는 G

크외트로와 블랙스, 현현의 회의에서 타탄즈는 지온의 진상을 소상하는 것 외의 목적이 있는 것 같다고 한다. 크외트로는 그것을 확인하기 위해 라임슈어서 보급을 받은 후 타탄즈를 공격하지고 하고, 아우고의 진적으로 건담MK-1를 이용하게 한다. 라임슈어서는 크외트로 진동기인 백악이 준비되어 있다며 블랙스는 작전을 허가한다. 한편 크외트로는 옛 부하인 키그나와 만나는데, 그는 아스트로이드 벨트에서 핵 불스가 확인되었다며 자바(가)의 진동공과 테리츠 플리(가) 활동을 가시했다고 말한다. 또한 사이코 프래임을 이용한 MS인 M(보스) 건담의 개발도 진행되고 있다고 한다.

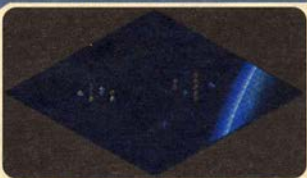
이후부터 이야기는 브라이튼가 새로운 활장이 되고, 또 카이유와 주인공도 정식으로 에우고에 소속한다. 브라이튼가 활장이 되어 분위기가 새로워진 가운데 타탄즈의 진상을 탐지하는아-.

#### 합승 구역별

목적지	개입도	개입도
갠지 20000	갠지(보스)의 부도	갠지(보스)의 목적
보스(보스)	갠지(보스)의 목적	갠지(보스)의 목적

#### 신용도

목적지	신용도
프로젝트(보스)	아슈카(보스)의 부도
갠지(보스)	갠지(보스)의 목적



#### 당첨유닛

- **이군 출격:** 이야기(브라이튼), 백식(크외트로), 건담MK-1(키이)의 5기
- **적 유닛:** 알베산드리아(보스), 건담MK-1×2(제리드, 에어), 마(사(이(가)아)크)의 6, 마(사(이(가)아)×6
- **이군 증원:** 3번 째 건담 테스(이(가)아)

**공략**

이번 회에 최대 난점은 바스크의 일렉스트리아. HP가 일정 이하로 떨어지면 회귀하지만 장갑이 높고 일렉스트리아를 공격할 때에는 기력이 높아진 상태이기 때문에 HP를 일정 이하로 떨어뜨리는 것조차 쉽지 않다. 주인공에게 기합이 있다면 좋겠지만, 없다면 티킨즈 병사의 마하사이클을 모두 주인공이 과속에 기력을 높인 후 차크랄 슈터로 공격하자. 다른 유닛으로 공격하면 기력을 올려주는 결과도 될 수도 있으므로 기력이 낮은 캐릭터는 공격하지 않는 것이 좋다. 3번 패에 일렉스트리아의 위쪽에 등장하는 유닛은 일렉스트리아를 공격하는데, 기력이 너무면 바스크의 기력만 올려주는 것이 되므로 빨리 접근해야 한다. 제리드와 카르리온은 카이유와 크로트르가 말오연론 못재없이 클리어할 수 있다.



▲첫째의 대사와 같다



▲2번에 도중에 되지 못한다

**속연도**

이번 회에 속연도는 카이유로 에바를 선택하는 것 외에의 간접 얻어 카이유를 이용시키기엔 선택(선택) 커맨드가 나 오는데, 이것을 선택해 에바를 선택하면 에바는 예우고에 포함하여 속연도가 1 오지만 이번 회에는 사용할 수 없음, 선택하지 않아도 에바는 아군이 되므로 속연도보다 말이 중요하다고 생각하면 공격해도 좋다.



▲선택 커맨드를 사용하자

**유닛 맞춤 Tip****전용 태사이어즈**

유닛의 전용 태사이어즈. 장갑도 물론이고 주 무기의 한수 제한이 없는 것이 매우 큰데다, 다만 사정거리가 짧은 단점이 있는데, 본진과 범공형이 그러한 타이어나스 요소를 제외한다. 하지만 유닛은 얼마 지나지 않아 티리베라로 여객은 개조해 무장할 단계는 아니다.

**백식**

크로트르 전용기로 설정된 백식. 이전에는 참 할리도 나온 다. 기차 자체의 성능은 좋은 편이 아니지만 백식, 불이 때 백식으로 변형하여 점점 강해진다. 무속 기차로 교체되어도 개조한 것은 아니지만, 무기는 지금보다 더 좋은 것이 주 기차이므로 일단은 유닛개조를 중점적으로 하자. 무기는 튜링이불만 개조하는 것이 무난하다.



티킨즈와 자른사이애 회귀의 거개가 있던 것일때, 목적달성을 위해서 수단과 방법을 가리지 않는 것은 자리가나 티킨즈나 같다. 아예가나 유닛은 예우고에 협력하러 왔고, 그 이상은 말할 수 없다고 하여 예우고나 예우고의 스펀사에게 직접 확인해 보려고 한다. 확인 결과 그는 L2 콜로니에서 달, 예우고를 경유해 아리아까지 온 것으로 판명되어 예우고에서 행동하게 된다. 또한 이름의 스펀서는 달의 모방수술 관원 대기입원 아나카림 일렉트로닉스인 것을 알 수 있다. 태사이어즈는 근접전과 정보기관을 목적으로 만들어진 듯하여 예우고 측에서 그에 대한 모든 것을 알고있지는 않다고 한다. 예바는 티킨즈와 자른의 거래는 자신도 몰랐다고 하는데... 역시 상송부서의 인물이 주된 것이다. 한편 유닛은 누군가와 통신연락을 위해 사어와 같은 인물을 확인했다고 한다.

5/8 기자의 경험,으로

**5-5****제 5화 시크릿 넘버즈**

극동지부로 돌아가고 있는 도중, 주인공은 그 특유의 감으로 극동지부의 근처에 적이 나타났다는 것을 느낀다. 어떤지 싸우는 것은 전부 민간인인 자신들만 싸우게 된다는 것 같아 분노하는 로우지. 그러나 지금으로서서는 아무 것도 할 수 없으니... 어떤 주인공의 감으로 온 장소에서는 고트렌더의 일원인 헤이와 친구자가 요아카레의 화석수들에게 포위당할 상태이다. 어떤지 사정안지는 나중에 듣기로 하고 포위된 그들을 돕기로 하는 주인공행의 전투가 시작한다.

**공략**

처음은 상당히 많이 나오지만 도모에는 대부분의 공격 방벽에 나가 떨어지는 약한 기체이므로 신경 쓸 필요 없다. 그에 비해 바스코론은 꽤나 강한 편인데 아니하면 브루거같은 비 공격전용 기체로는 꽤나 쳐도 죽일 수 없으니 마징가나 그른가스트 이식, 캣보트 등의 화력이 강한 유닛으로 처리하도록 하자. 3번 패에는 드디어 류세이 라이 일명들이 SP00계획의 유닛을 몰고 나와서 주인공들을 도와준다! 그러나 R-1과 R-2는 비행가능이 없으므로 그냥 C 지점에서 나온 도모예들을 몰리치는데만 사용하는 것이 좋으며, R-GUN은 B지점에서 나오는 도모예들을 처리하는 것이 좋다.

수미로봇 매이언인 류세이는 다른 수미로봇을 보고 감동하여 이야기를 하려고 하지만, 일그러진 자신들을 구하려고 움직이려 한다면 시운태하는 류세이를 쫓고, 그리고 고트렌더들의 두 명은 무트로 플러스가 가고 있는데 승격을 당했다고 하면서, 주인공들에게 감사의 뜻을 전한 후 서둘러 무트로 플러스로 향한다. 모두가 각자 제 각 길을 가는 것을 본 주인공은 자신이 할 일, 즉 극동지부로 가는 것을 서두른다.



■승리조건: 적의 진멸

■실패조건: 이군의 진멸

**만장유일**

●이군 출력: 브루거(2000), 브루거(2000), 그른가스트 이식(수입), 마징가(2000), 이글호(2000), 자기호(1000), 헤이(1000), 이드코다이(A사이드), 보스코론(200)

●적 유닛: 도모예×10, 화석수 바스코론×5

●이군 중립: 3번 패 E지점에서 R-1(무제한), R-2(200), R-GUN(200)이 등장

●적 중립: 2번 패 A지점과 B지점에서 도모예가 6기씩 등장

●적 중립: 3번 패 C지점과 D지점에서 도모예가 5기씩 등장

**필수 아이템**

필수아이템	종류	필수아이템	종류
류세이	R-1	일명	R-GUN
카레	R-2		

6/5 '이기의 격투영웅,으로

**5-R****제 5화 지온의 망령**

일렉스트리아는 남미의 지브로에 강해, 전자발은 남태평양의 남 이탈리아 섬에 강해하는 것 같다. 그들을 지지하기 위해 아가미도 지구에 강해할 것을 결정하고, 아스노이드와 스페이스노이드의 이야기를 하여 30분치 시간이 확보가 된다. 30분치 시간이란 반 지구 연방운동의 세력이 하면 30분치에 바스크가 폭스스를 주입해 30분치의 모든 사람들을 말살한 시간이다. 아예가나 강해 포인트는 전자발의 강해 포인트에서 50km 북쪽, 이때 갑자기 소속병들의 함대가 나타난다.

**속연도**

마 크레의 전자발을 격추하는 것으로 나온다. HP가 18000이나 되므로 미리 차크랄 슈터를 개조해 두자. 전자발을 격추하면 돈을 7000이나 주므로 행운이 있다면 꼭 사들여두도록.

조금 전의 전투로 인해 대기권 돌입 각도에 오차가 일어나 달초의 목적지는 다른 곳에 강해하게 된다. 강해지점은 일본 근해의 연방군 극동지부. 할 수 없이 극동지부에 사정을 설명하고 그곳에 강해하기로 한다. 사실 티킨즈도 연방군이지만 극동지부의 오기정권은 티킨즈에 반감을 갖고 있는 인물들이므로 그를 밀고 극동지부에 강해하는 것이다.



**강력** 지금까지 속전도를 높여왔던 사자 직육에 주인공은 가이아, 멧수, 울테기의 체트 스트림 어택에 당하게 된다. 하지만 영웅들도 낮고 파워도 낮으므로 메타스의 수리 한 번이면 모두 회복된다. 기적을 올려주는 역활에 되지 않는 것이다. 7번까지 버티기만 하면 클리어할 수 있는데, 검은 삼연성의 확률 1등만 주의하면 클리어하기는 어렵지 않다. 하지만 속전도를 위해서는 마크베의 진지발을 갖추어야 하며, 진지발은 1P가 매우 높으므로 휴제비인을 포함한 3~4인칭도가 접근해 공격을 해야할 것이다. 또한 진지발을 갖추려면 모든 적의 체감하므로 가장 나중에 없애도록 하자. 크라트로나 키미유가 가이아의 호위를 하고 나머지는 진지발을 공격하는 것이 가장 좋다.



▲체트 스트림 어택 개질!



▲실적표는 3명이 한 번씩 공격을 하는 것일 뿐, 멧수 한들 같은 것은 없다



- 승리조건: 7번까지 어가마가 격추되지 않는 것
- 패배조건: 어가마의 격추, 어군의 전멸

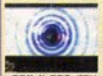
**영장유닛** ●**어군 솔라**: 아가마(브라이트), 건달 테스사이즈(듀오), 휴제비인 MK-1(주인공) 외 7기(메이카 어린 가메에도 타고있지 않으면 6기)  
●**적 유닛**: 진지발(마크베), 확률 1×3기(가이아, 울테기, 멧수), 자크코×3, 걸꾸구×3

■입수 지역명: 조물 머리, 마크베의 전진법을 겨우  
8/8 '대결, 극동기까지'

### 6-5 제 6화 아가마 격추명령

한편 극동지방에서는 오카장관이 자이언에게 타린즈가 존재하는데도 불구하고 네오지온이 편히 지구강화를 했다는 사실에 대해 따지게 된다. 그러나 자이언은 오히려 당당하게 자신을 타린즈에게는 책임이 없다고 하면서 또 다른 네오지온의 부대가 날아들러야 삼에 감하했다고 한다. 잠시 후 타이밍 좋게도 주인공이 등장하여, 날아들러야 삼에 감한 네오지온의 부대를 소탕하기 위하여 다시 출격하게 된다.

**강력** 초반에 나오는 아가마와 건달 테스사이즈는 적이 아니다. 단지 듀오의 반(반)지구적 성격 때문에 잠시 아군을 공격하는 것일 뿐, 2번 패가 되면 진정한 적들이 등장하므로 그때까지만 철도록 하자. 이때부터 아가마대의 모두가 정식 동료로 돌아온다. 이들은 지금까지 있었던 동료들과는 달리 잘 피하고 잘 맞으며 약하게 때리는 리얼게의 유닛들이므로 지금까지 사용했던 수계와와는 운용 방법에 차이를 두어야 하겠다.



▲그루플의 공격은 생각보다 강력하다



▲그루플 유닛은 스피드 유닛이다 공격력이 우수하다

**속전도** 맵 개시 전 '아군아군' 생각해'와 '적아군' 생각해'의 선택순중에서 '적아군' 생각해'를 선택하면 속전도 +1

타린즈에게 거짓 정보를 몰아서 에우고(브라이트)들이 소속되어있는 반지구연합과 싸워 편한 것을 시키는 오카장관. 에우고의 동료들은 타린즈의 약탈한 행위는 절대 용서할 수 없다고 하며, 또한 네오지온도 스페이스노이드력으로 생각이 기울어졌기 때문에, 두 세력 다 소탕해야 한다고 한다. 여기서 에우고와 의지를 일치하게된 오카장관은 결국 에우고의 행동을 묵인하기로 하고, 앞으로도 한가아러운 일이 생긴다면 서로 도와주기로 한다.



- 승리조건: 건달테스사이즈를 격추 - 적의 동맹 후 적의 전멸로 비결
- 패배조건: 어군의 전멸 - 적의 동맹 후 적에게 모함의 격추가 수검

**영장유닛** ●**어군 솔라**: 그른게스트 이시(주인공), 마징가Z(코우지)  
●**적 유닛**: 아가마(브라이트), 건달 테스사이즈(듀오)  
●**어군 동맹**: 2번 패 A지점과 C지점에서 겐타로보(레오), 이프로다이아(사이피), 보스보트(보스)와 핵시(크라트론), 건달MK-II(키미유), 메타스(레크온), 락 디아스(레오), 코어파이터(스렛)가 각기 등장  
●**적 동맹**: 2번 패 B지점에서 조사×3, 자크코×3, 다브라스M2, 가라다K7, 트로스트D7, 그루(브로렌), 가로스J(피슈어), 엔드라C(핀)이 등장

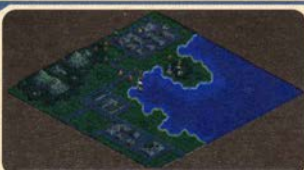
■입수 지역명	극동지역의 거트노스	■신용님	유닛
어군지점	지구연합 획득	반지구연합	어가마
조물 머리	브로렌의 그루플	크라트론	핵시
	지구연합 획득	키미유	건달MK-II
		레크온	메타스
		에카	락 디아스

7 '적소 결핵인, 이후'

### 6-R 제 6화 대결, 극동기까지

극동지구에 강하한 아가마, 오카장관에게 연락을 해 보지만 강력한 통상행태 때문에 뜻대로 연락이 되지 않는다. 역시 에우고가 한 안보조직이라 그런 것일까. 극동지방 가지에서 공격을 해 온다. 브라이트는 전투준비를 하는 한편 명령이 있을 때까지 대기하려고 한다.

**영장유닛** ●**어군 솔라**: 마징가Z(코우지), 이프로다이아(사이피), 보스보트(보스), 이글호(레오), 자기호(레오), 배이호(무사시), 건달 테스사이즈(듀오), 휴제비인MK-1(주인공), 아가마(브라이트) 외 5기  
●**적 유닛**: 가루스J(피슈어), 엔드라C(핀), 그루(브로렌), 자크코×3, 조사×3, 가라다K7, 트로스트D7, 다브라스M2



- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 모함의 격추, 어군의 전멸

### 관찰

마징카와 겐타이가 처음 등장한다. 아무래도 오카장미가 조사를 위해 보낸 듯 하다. 그들은 아지카와는 싸울 생각이 없지만, 류우가 없기 때문에 그들을 공격하려고 한다. 아지카 류우를 막는 데도 류우를 막지 않는다'의 두 가지 선택을 하게 되는데, 어느 것을 선택해도 큰 영향은 없다. 막지 않으면 류우가 마징카에게 공격을 해서 코우지의 기적이 1 올라간 상태로 시작되는 이참이 있다(-). 또한 류우의 시작 위치가 달라지게 되므로 마을에 드는 것을 선택하자. 잠시 후, 네오지온과 프로텍터가 오는 데 이들을 물리치기 위해 아지카와 코우지들은 함께 싸우게 한다.



▲선택해 따라 조가위에게 반역



▲코우지의 기적을 올려주는 두오

처음의 지상 오퍼는, 지형효과를 잘 이해해야 한다. 적들에게는 거의 맞지 않으면 신경을 쓸 없지만, 마을이 안은 주의해야 한다. 마을마을 공격할 때에는 가끔적인 집중을 쓰거나 건물 위에서 공격하자.

오해는 풀리고 오카장미는 적이라고 생각했던 것을 사과한다. 장관은 예우고의 진정한 목적이 자신의 뜻과 일치한다며 극동지부 기지에서 보급과 정비를 해 줄 것을 약속한다. 또, 네오지온과 티엔즈에 대한 정보도 모야주겠다고 한다.

### ■입수 역할

부스터 역수역의 개입을 경우  
프로텍터의 탱크 역수역의 개입을 경우

### ■신용 낮

계략자	음모	계략자	음모
공우자	역수역	공우자	계략자
부스터	역수역	부스터	계략자
사위	역수역	사위	계략자

7 / 첫 번째 미션으로

### 7

### 제 7화 렉츠 콤바인

네오지온이 뭐가 아쉽다고 달려들 일당들에게 협력하는 것인간이 그 많은 아이도 대부분의 네오지온군이 강력한 날 아틸리아 상에 있을지도 모른다. 그렇게 생각한 일당은 날 아틸리아 상으로 가이한다고 생각하고 있는 도중 정세변명의 적들이 난 바리카네이션으로 향하고 있다는 정보를 입수하여 일단 그들을 도와주기 위하여 난 바리카네이션으로 향한다. 그리고 난바리카네이션에서도 정세변명의 적을 감지. 효과 일행을 불러 캄베르V에 탑승하게 한다.

### 관찰

처음부터 나와있는 배틀메신저로는 지금 나와있는 적들을 물리치는 것은 상당히 힘들다. 그러므로 5번 계 캄베르V로 합체할 때까지 기다리는 것이 좋다. 4번이 되면 등장하는 아지카의 일행들은 캄베르V쪽으로 가지 않은 유닛들을 처리하도록 하자. 계속 싸우면 처리하다보면 미처안된 가루다의 그레이온 날개 치는데 이 내색은 기적이 올라간 캄베르V의 초전진 스피드를 이용하면 간단히 물리칠 수 있다.



▲로봇 앞의 공전과 소년



▲용 10(계략)과 V!!!



- 승리조건: 적의 진멸
- 실패조건: 배틀메신저가 한대라도 격추 당하는 것 - 캄베르V 입계 후 조그란의 모험의 격추, 인군의 진멸로 실패

### ■당량 정보

- 이군 출격: 배틀메신저(3명), 배틀크래쉬(총소), 배틀탱크(2기)
- 적 유닛: 가브루스(2), 그레이온, 그레이온(가루다)
- 이군 동원: 4번 A지점에서 아지카를 등장, 11기 출격

### ■입수 역할

프로텍터의 탱크	계략자의 계략자	신용 낮	음모
계략자의 탱크	계략자의 계략자	음모	계략자
계략자의 탱크	계략자의 계략자	음모	계략자
계략자의 탱크	계략자의 계략자	음모	계략자
계략자의 탱크	계략자의 계략자	음모	계략자

캄베르V는 그들과 함께 지구를 구해달라는 난바리카의 요청에 의해 아지카데에 참여하게 된다. 캄베르V를 본 코우지는 자신의 마징카도 하늘을 날 수 있으면 좋겠다고 생각하게 되고 - 브리저에서는 브리저가 DC의 일본지부에서 승수 사카가와미사가 그르겐스트의 일로 급히 그들을 꾸민다는 내용의 통신을 받는다.

8 / '출격! 그 이름은 자이언트로보'

### 8

### 제 8화 출격! 그 이름은 자이언트로보

대도시 가까이 오자 마치 수확여행 온 고고생처럼 들뜬 아지카대의 일행들. 급기야 브리저와 합동이 잠시 저술했을 때를 기차 같이 밖에 놀아나가기까지 한다. 놀러 다는 도중에 어디론가 도망가고 있는 김해리와 테스규우를 볼 수 있다. 차이 나드레스스의 미녀(김해리)를 봤다는 기쁨도 잠시, EF단의 로보틀이 그들(김해리)를 쫓아가는 것을 보고 놀라서 아지카로 돌아가게 한다(이 때 - 리온은 아지카의 일행들만 제외하면 일행하는 OVA만 자이언트로보 1화의 초반 사-리온이다).

### ■당량 정보

- 이군 출격: 자이언트로보(2기)사위, 계략자: 유닛용 호(2명)
- 이군 동원: 적 중원이 있는 다용턴 D지점에서 주인공, 마징카(로우자, 간담 테스사이즈(유우), 캄베르V(호우), 아르도리아(사위))가 등장
- 적 동원: 유닛용 호를 물리친 후 A, B, C지점에서 유닛용 호 4마리, 우라에쿠스(이온)이 등장



- 승리조건: 적의 진멸
- 실패조건: 자이언트로보의 격추

**인물** 처음 나오는 O보스의 유신물 호는 자이언트로보 하나뿐으로 간단히 물리칠 수 없다. 문제는 O보스를 물리친 후 등장하는 적의 증원군인데 속직히 아득도 어렵지는 않다. 단지 수가 많을 뿐- 자이언트로보 하나뿐으로 충분히 물리칠 수 있으나 아무래도 불안하다거나 빠른 클리어를 원하는 사람은 주인공들을 투입하여 간단히 클리어하도록 하자. 자이언트로보는 나중에 동료가 되므로



A이 진군할 얼굴물



A'전지다, 로보' '제어아'

**속전도** 령 계 전 '보우지들'과 같이 간다' 와 '보우지들'과 같이 가지 않는다' 중 '보우지들'과 같이 간다'를 선택하면 속전도 +1

다행히도 자이언트로보는 적이 아니었다. 그리고 그 자이언트로보를 조종하는 자는 자이언트로보의 개발자인 크사이버사의 아들 크사이 다이사쿠라는 꼬마아이인데... 또한 그들이 싸우고 있는 상태는 요즘 들어 많은 테러행위를 일으키고 있는 유명한 BF(피카아)인이었다. 도약해서 고압대는 인사를 받은 후 슈우 사카기와 박사를 만나러 가게 된다.

슈우 사카기란 9-5 '비행을 부르는 자'로, 피카아리란 9-9 '미지의 재앙'으로

## 9-5 제 9 화 바람을 부르는 자

주인공은 슈우박사와 대면하게 된다. 그는 SPOX계획에 참여한 로버트(폴링 로브) 박사를 소개시켜주어, 주인공이 그론거스트에 합승 할 수 있는 이유는 그가 영동력 - 즉, 알송의 초능력을 소유하고 있는 인간이기 때문이라고 한다. 과거 군과 DC는 계속해서 그론거스트 이식의 파일럿을 찾고 있었으나 쉽게 찾지 못했다고 하지만, 우연히도 자국이 있는 주인공이 타서 다행이라고 하여 계속 그론거스트 이식을 잘 부탁한다고 한다. 참가 협정함을 가지고 아카마로 돌아온 주인공은 티탄스의 쿠데타가 일어날지도 모른다는 정보를 입수하게 된다. 그리고 계속 진전하는 아카마의 아래 바다에서부터 솟아오르는 어떠한 빛이 생기는데...



- 수락 조건: 적의 진영
- 패배 조건: 1. 미션의 경우 2. 모함의 경우 3. 이군의 진영

- 필수품**
- 아군 출격: 사이버스타(히사카), 마징가Z(슈우자), 캄버트라(자마)
  - 아군 유닛: 12기 출격
  - 적 유닛: 가브루스×6, 그레이머(가부다)
  - 아군 동원: 2번 A지점에서 R-GUN(인그렘) 동원
  - 적 동원: 3번 B지점에서 헤기모트×10 동원
  - 적 출격: 4번 B지점에서 헤기모트×5 동원

**■ 합승 구역**  
 조합 구역: '전역의 그레이머를 격퇴하면 획득'

마사카가 너무 많은 힘을 써서 실신해 버린 공로에 아카마에는 사이버스타를 아카마에 격납 마사카를 꼭 복귀 한다. 그리고 인그렘은 아카마 나온 정세발명의 기체는 이상인, 자신들이 에어로제이퍼라고 부르는 자들의 것이라고 하여 SPOX계획 같은 수락보안상계획은 모두 이 에어로제이퍼에 대해하기 위해서라고 하는 것이다. 중요한 일만 한 후 마하는 인그렘, 그가 마한 후, 아카마의 일행들은 원래의 목적지인 날 아탈리아 실과 티탄스 안의 가이아 보이는 자로, 후 목적지를 바꾸고 어디로 갈지 고민하기 시작한다. 주인공의 특연으로 우리가 결정하도록 하자.

2-5 '마침내 불타는 열'으로

**인물** 솟아오르는 빛의 가운데에서 나온 것은 사이버스타였다.라 기사에서 바로 나온 것. 그의 사이퍼워는 고장으로 인하여 아직은 사용 불가능했다. 이런 전투는 지도의 주가 바다인 관계로 로봇들을 이동시키는데 상당히 제약을 받게 된다. 그러나 불행 중 다행으로 적까지의 거리가 없으니 비행가능한 유닛을 재빨리 이동시켜서 사이버스타와 함께 싸우도록 하자. 2번 계층 등장하는 R-GUN. 상당히 좋은 위치에서 등장하므로 재빨리 전투에 참가시키지. 3번, 4번 두 번째 계층 등장하는 에어로제이퍼의 적들은 그 수는 많지만 상당히 위험한 편



A지 노전기 보하는 얼굴물 좀 보라



A이 사람은 본뜻의 달린 슈우 박사



A가라! 아이 캄버트라

이므로 안심하고 쉽게 물리치자. 그레이머와 싸울 때쯤이면 캄버트라의 기체도 올라가서 최후의 스프린을 할 수 있는 상태가 되므로 역시 간단히 물리칠 수 있다.

- ▶ '전역의 적을 격퇴한다' → 'A'의 '전역의 적을 격퇴한다'
- ▶ '전역의 적을 격퇴한다' → 'A'의 '전역의 적을 격퇴한다'

## 9-R 제 9 화 미지의 재앙

DC 일본지부에 온 주인공은 그곳에서 슈우 사카기와 박사를 만난다. 그는 DC 일본지부의 책임자이기도 하여, DC와 미오 인드스트리, 연방군 극동지부가 공동으로 추진하고 있는 SPOX계획에도 깊게 관여하고 있다. SPOX계획이란 '대 이상인 진을 빨리 개발 계획'을 말하는 것으로, 휴게아인(MK-1)의 개발도 SPOX계획의 일부이다. 그리고 그와 함께 있는 키크 테일은 미오사에서 소속되어 있으며, 처음 계층 컨트롤을 만든 사람이다. 휴게아인에 주인공의 피가 포함되어 있던 것은 만일의 사태를 대비한 것으로, 티탄즈가 습격해 수송선이 파괴된 것은 모두 우연이라고 하는데... 또한 슈우는 참가 할 수 없는 이야기를 하여 주인공의 생각을 읽고 있는 듯한 행동을 보인다. 그리고 키크는 주인공에게 계속 휴게아인(MK-1)에 타고 싸워줄 것을 부탁하는데, 주인공은 거절해도 좋지 않을 것을 예상하고 순순히 후 돌아간다. 주인공이 돌아간 후 슈우와 키크의 대화에서 사실 그 사건은 모두 계획된 것이라는 것을 알 수 있다. 한편 티탄스는 네오지온의 침공을 틈타 무력으로 연방군 상공부를 장악하려고 한다. 연방군의 본부가 있는 곳은 자르보인데, 당초의 목적지인 날 아탈리아 실과는 조금 거리가 있다. 어쩔거나 현행과 자르보로 향하고 있다는 말을 듣고 아카마도 자르보로 가게된다. 가는 도중, 갑자기 바에서 어떤 물체가 나타나는데...



- 수락 조건: 적의 진영
- 패배 조건: 미션의 경우, 모함의 경우, 이군의 진영

- 필수품**
- 아군 출격: 아카마(신라이드), 사이버스타(히사카), 마징가Z(슈우자), 호미(캄버트라) 외 10기
  - 적 유닛: 가부다(그레이머), 인공지능체×4(가브루스×4)
  - 아군 동원: 2번 계 A지점, 인공지능-GUN(파워드), 라이유-2, 류세이(슈우-1)
  - 적 동원: 3번 계 B지점, 인공지능×10(헤기모트×10), 헤기모트 6기를 격추하면 B지점에서 헤기모트 6기 출현

**관객**

사이버스터가 격추되면 게임오버가 된다고는 하지만 이사카에게는 집중이 있으므로 맞을 일면 전혀 애들고 해도 좋다. 어군의 증편으로 R-1 리드의 기체들도 나오는데, R-1은 비행 형태로 변형할 수 있다. 적들은 모두 날아다니기 때문에 지상에 있으면 불리하다. R-1을 쓰고 싶다면 변형상태로 사용하는 것이 좋을 것이다. R-1리드의 사이버스터는 이번 회가 끝나면 사라지므로 경합치의 격추수가 아깝다면 쓰지 말라.

기부대의 그래픽은 높은 공격력을 갖는 것보다 콤팩트하게 일거누고 나머지 유닛들은 적의 증편으로 등장하는 메트로드와 기르부스들을 공격하는 것이 빠른 플레이의 지름길이다. 적들은 모두 사이버스터를 노리는데 영중률이 10~20%로 매우 나쁘면 맞을 수도 있으므로, 안전하게 써주고 싶다면 탄마다 집중을 사용하자.



▲3번 회에는 적의 증편이 없다는 것을 잘 리문다



▲그, 그런 -니중에 대항방망 것있고 함 록 기점사전을 찍으려고 생각했었다."

**■입수 요약**

특기대형 공함 기부대의 그래픽을 격추



▲모범인 기점(?)

사이버스터는 무사하지만 이사카는 의식을 잃는다. 일것은 사이버스터를 이거누에 수물할 것을 요창하고 브라이드는 이를 받아안는다. 사이버스터를 조사한 결과 정처불명의 기술로 만들 어했다고 하는데, 위험한 것은 아니라 한다. 한편 일것에게 의하면 사이버스터는 이전에 극동지부에 나타난 적이 있었고, 방금 전의 전투에 나타난 이상인들의 정찰인인 메트로드들이 사이버스터를 조사한 것에 의해 사이버스터는 이상인의 기체는 아닌 것으로 판명되었다고 한다. 또, 이상인에게는 '메이로기아'라고 하는 코드명이 붙어있다고 하여 지금은 전략의 일부와 정찰부대만을 파견하고 있다고 한다.

어떻거나 오기장군에서의 통상에서 남 아탈리아 성과의 연락이 무절되었다는 소식을 듣는다. 여기에서 현인과 합류할 때까지의 행동을 결정해야 하는데, 남 아탈리아 성으로 가는 것(南アフリカ→南→南)과 그대로 자르바로 가는 것(ジャブ→南→南)의 두 가지이다. 남 아탈리아 성은 0083과 관련된 사-루이오, 자르브로인 경우 V전담의 사-루이오가 메인인 되고, 남 아탈리아 성으로 가면 수전기대를, 자르브는 아무로와 간담을 더 밀며 얻을 수 있다. 또한 숙련도는 남 아탈리아 성측이 더 많이 오므로 참고하자.

남 아탈리아인 경우 10-A '모범인' 공함, 자르브인 경우 '아무로 다시'로

**10-A**

**제10화 눈더라 용자**

오야제국에서는 산비의 힘 무르론을 손에 넣기 위하여 무르로 플리스를 습격할 계획을 짜고 있다. 한 편 극동지부에서는 SRX팀과 반포가 만나서 개그를 나누는 게 아니라고 일요의 전투에 대한 이야기를 나누다(류세이의 개그가 상당하다). 잠시 후 사형살에서는 SRX팀을 부른다. 사형살에서 오야제국이 라이언이 대파(大破)된 상태의 아무 것도 못하고 있는 무르로 플리스가 오야제국의 공격을 받을 것이라고 하는데... 여기서 류세이의 熱血이 발휘된다.

**관객**

호반에 나와있는 브루기안으로는 죽도 밟지 않으니 잠시 후 나오는 라이언과 R-01을 기다리도록 하자. 라이언이 나오면 하물을 내르는 문이(류세이의 호반을 처리하여 기체를 옮긴 후 간태에게 깃버드를 선사하자. 참고로 깃버드는 탄소비가 심하지 않으니 보스에게 여러 번 쓸 수 있다(반 면 깃버드 난무의 제물은 사신의 간태-).



▲류세이의 디버전3 살려줘



▲말대기려 못보 라이언의 등장



▲이틀 거운대 손거울로만 공격하는 오일라

전투가 끝난 후 류세이는 자신의 기체 R-1과 라이언이 같이 있는 사진을 찍고 싶어 하지만 R-2의 자리잡기 방해로 인하여 사진을 찍지 못하고 좌절한다.

●클라로 울격한다. ●물라 울격한다. ●물라 울격한다. ●성태속 숙련도+1



■승리조건: 적의 진멸 ■책패조건: 어군의 진멸

- 참고요약**
- 이군 승격: 브루기(2구자), 브루기(2대)
  - 적 유닛: 화석수 버스모든×5, 도로메×10, 간태(사관)
  - 이군 동원: 2번 A지점에서 R-1(류세이) 동원, 3번 B지점에서 마하어택(번 3) 동원, 4번 록 라이언(아카제)가 귀면실에서 동원

■입수 요약

●승전조건: 적의 진멸

●속력도 전투 시작 전 류세이의 선택 '클라로 울격한다'와 '물라 울격한다' 중 '물라 울격한다'를 선택하면 숙련도 +1

**10-B**

**제10화 아무로 다시**

주인공이 지금까지의 일에 대해 생각하고 있을 때 예마와 치즈루가 말을 걸어온다. 예마는 자신이 옳다는 길을 선택하면 된다고 말하며, 자신도 티엔즈에서 예우 고로 온 것이 아무로 레이의 영향을 받은 것일지도 모른다고 말한다(이 부분은 Z 2년동 원작에도 있다).

여기에서 '의무실에 가다(醫務室へ行く)'와 '격납고에 가다(格納庫へ行く)' 중의 하나를 선택해야 하는데, 의무실에 가면 유요을 만날 수 있고, 격납고에 가면 사이버스터에 대해 물을 수 있다. 어느 쪽이든 이후의 진행에 큰 관계는 없으니 아무거나 선택하자.

브라이드는 현인과 합류하기 전에 사이언 기자에 가자고 한다. 그곳은 연합군의 기지가기 때문에 공격받을 위험이 있지만 아무로 레이가 그곳에 있다고 한다. 아무로를 데어오는 일은 크로브로, 카이유, 주인공이 맡게 된다.



- 승리조건: 어군 유닛 중 누군가 적 적지 안에 들어갈 것
- 책패조건: 어군 중 누군가 적 적지 안에 들어갈 것
- 승리조건: 적의 진멸
- 책패조건: 어군의 진멸

11-A '간담 강함.로

사이안 기지에 있는 아무로라는 건담의 제작에 참가하고 있다. 지금의 생활에 만족한다고 하지만 사실 속마음은 그렇지 않은 듯하다. 또한 달에서 뉴라임용 건담이 제작되고 있다는 것은 우주에서 아무로를 기다리라고 한다. 한편 프라우와 가스스가 아무로를 면회하여 온다. 가스는 아무로에게 꽤 애교롭게 돌아가지 않는다고 하는데, 이때 기지속에서 아무로를 구속하고 아무로는 기체의 테스트를 진행해야 한다고 하여 노아를 소환 준비한다.

**공략** 아무로가 3명밖에 되지 않는다고 해도 상당한 능력을 가진 캐릭터들이 있기 때문에 각수첩 일러는 것이 없다. 다만 문제는 브란으로, 능력치도 그런데도 높고 또, 공중에 있기 때문에 공격률이 상당히 높은 편이다. 카이유와 크라 트로가 집중을 사용할 때는 공격력도 높고, 일단 기지에 들어가는 것에 성공하면 아무로와 크라스가 나오는데, 조건을 만족했다면 아무로가 G-3건담을 타고 나오며, 아래에서 적의 원군이 등장하지만 기지 위에서 싸우면 어렵지 않게 이길 수 있다. 만약 물이 나빠서 누군가가 각수첩이면 처음부터 테라스를 타는 방법도 있다.



▲건담 할루오에 서다?

무사히 아무로를 데려온 크라트로, 가스의 아버지인 하이드로 코어이라는 예우고에 협력하는 조직인 카미에로 소속되어있다고 한다. 가스는 자신도 나중에 예우고에 참가하겠다고 말하며 흥분으로 돌아간다. 한편, 유오는 예우고에는 구 지인과 연방의 예스가 모두 있다고 말하며 돌아올만 더 상황을 지켜보겠다고 한다.

**필수용량** ●이온 출력: 크라트로(함승기), 카이유(함승기), 주인공

●적 유닛: 알사이드(브란), 마라사이×6

●이온 중립: 적의 중립이 나오면 바로 기지의 입장에서 건담(아무로), 건담NT-1(크라스) 동량

●적 중립: 이온 중 누군가가 기지에 들어간 A지점에서 가트론(로자이오), 마라사이×3

■필수 역할

조건 역할: 브란의 첫서클을 경우  
엑스엔트 공방: 로자이오의 첫서클을 경우  
필수 역할의 목표: 클리어시 필수

■신용량

최대량: 50%  
아무로: 건담(또는 G-3건)  
크라스: 건담NT-1

유닛 활용 Tips

아무로가 타고 나오는 건담과 G-3건담, 문동생, 이동력, 장갑등 모든 부분에서 G-3건담이 훨씬 뛰어난 성능을 보인다. 여기해 해동의 사정가격이 5, 아이보 바꾸기가 7만점  
도 상당한 강함으로, 뉴건담이 나오기 전까지도 쓸 수 있다(러거 커즈보다 강하다). 속도도가 높은 상태로 진행하려면 꼭 알아두자. 또한 같이 하는 건담NT-1은 병리비율의 사정가격이 5이고 공중과 지상의 지형적용이 A이라는 것이 장점으로, 초반에는 매우 훌륭한 기체이다.



모험 건담



G-3건담

11-8 '최강' 모험수첩

11-A

## 제 11화 건담강탈

한편 여기는 아가리의 진보실. 실신 상태에서 깨어난 마사키는 일어난지 얼마 지나지 않아 유우를 찾기 위해서 아가리를 떠난다. 그 후 아가리에는 트린은 기지에서 무슨 일이 일어나는지를 정보를 캐지, 곧바로 그들을 도우러 간다. 트린은기지는 네오지온의 습격으로 인하여 상당한 피해를 받았다. 그리고 아수셀 가토에 의한 건담 2호기 강탈, 그리고 그것을 저지하려는 수전기대와 모두 일했.

**공략** 처음부터 있는 건담시작1호기로 건담시작2호기를 물리치는 것은 거의 불가능해 가깝다. 따라서 반복임을 겪고 공격하도록 하자. 1번 적의 공격이 수전기대가 등장하니 2번 때부터 건담시작2호기가 도망가지 못하도록 시야에서 제외시켜, 후에 등장하는 반미탈의 부대는 별 것 아니지만 반미탈의 구조는 상당히 강력하므로 주의 요망. 필증이 있는 캄바트V라만과 캄바트D 등으로 재빨리 처리하자. 한번에 없애지 않으면 아주 이른 공격을 당하게 될 것이다.



▲이글라이더 이글레시안 단합의 물류 공격



▲스토로크 폭집기가 유행하고 있다는 것

**속박도** 기로의 건담 시작2호기가 도망가기 전에 HP를 절반이하로 줄이면 속박도가 +1된다.

코펜 중장은 전투가 끝난 후 다시 한번 곡동지부로 돌아가려고 하는 이가타 대에게 건담시작1호기와 버닝 부대의 동행을 부탁한다. 더불어 수전기대와 그들의 심판 사파르도 이가타대와 동행하기로 한다. 잠시 후 사파르가 주인공 공에게 전신실로 가라는 난데없는 말을 꺼내는데, 여기서 주인공의 행동을 결정할 수 있다.

정신상태가 건다

정신상태가 유지된다

어느 쪽을 선택해도 '가토'가 지장은 없으나 마음대로 선택하도록 하자.

이제 발다른 일 없이 날 아탈리아로 갈 수 있다. 아가타, 발틴!



■수석조전: 적의 진영

■타미조전: 1. 모험의 경우, 2. 이온의 진영

**필수용량** ●이온 출력: 건담시작1호기(코우)

●적 유닛: 건담시작2호기(간담)

●이온 중립: 1번 적의 체이스 때 A지점에서 이글라이더(사사노), 렌드쿠가(사라), 엔드라이거(미사오), 텍오스(노) 동량. 적의 중립과 동시에 C지점에서 짐 캐논(미카), 짐 캐스텔(몬시), 짐 캐스텔(하비) 동량. 이온중립 1번 후 C지점에서 이가타 동량. 7기 출력가능

●적 중립: 건담시작2호기의 HP가 절반으로 줄거나 도망가게되면 B지점에서 자크스×3, 빅플 11×4, 블루구×2, 자플(브라운), 자플(노), 자플(이코스), 구르(노) 동량

■신용량

최대량	유닛	최대량	유닛
코우	건담시작1호기	사사노	이글 라이더
텍스	짐 캐논	사라	렌드 쿠가
하비	짐 캐스텔	미사오	엔드 라이더
몬시	짐 캐스텔	노	텍 오스

유닛 활용 Tips



건담 시작1호기

건담 시작1호기라는 이름보다 GP-01(Gundam Project-01)이라는 이름으로 더 유명한 기체. 지금까지의 로봇대전에서는 '명왕' 약한 기체였으나 이번 작품에서 이름을 바꿔서 나오더니 상당히 강해졌다. 더불어 확실했던 코우의 능력도 상당히 좋아졌으므로 이제 0083의 펜돌을 몰래 가져다껴서로 약하다 약한 코우를 키우는 역할을 꾸지 않아도 된다. 나중에 렌드라이더용으로 코우의 기체가 바뀌므로 GP-01 자체에 돈을 들이는 것은 바람직하지 않으니 되도록 강화팩으로 기체의 스펙을 높여 주자.

12-A '이방의 남자'로

정신을 잃었던 마사키가 깨어난다. 브라이튼은 사이바스키와 마사키가 어디에서 온 것인지 묻지만, 마사키는 먼저 수유를 알고있는 지 물어보는데 DC 일문지부에 있다는 것을 듣자마자 대답도 안하고 일본으로 가버린다. 한편, 오키장관에 도착하면 티란즈가 자브로의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 티란즈에 협력하는 조직이 있는 것 같다고 하는데 그 조직은 네오지온도 에어로게이트도 아니라고 한다. 크와트로는 육성군의 무리일지도 모른다고 생각하는데, 어쨌든 티란즈가 자브로를 장악한 이상 매우고는 반역자들의 집단이 되어버린다. 오키장관은 아카이대가 연방군 국장부의 직속부대가 되는 것이 아닐까는 제안을 하고, 현 상황에서는 그것이 훨씬 유리하므로 별다른 의견 없이 받아들인다. 그리고 자브로는 이미 제압되었으며 네오지온의 새로운 부대가 강한 중상위급의 라젠자구로 가게 된다. 그 부대는 지온계와 양방계의 모빌슈츠를 사용하지 않는 듯 해서 조사하는 것이 목적인 것이다.

### 공격

처음에 등장하는 마켓트의 코어파이어는 매우 약하다. 그 상태로 싸우는 것은 무리이니 마켓트는 도망친다. 2번 때 등장하는 뫼스는 어느 정도 강력하지만 크로노콜과 싸우다가 격추될 가능성이 있으므로 일단 도망치니, 3번 때에는 완전한 V2건담으로 합세하여 크로노콜은 확각(불사향)한다. 4번 때에 도착하는 아카이로 나머지 작동을 모두 없애면 쉽게 클리어할 수 있으며 속전도를 올려서 몇체의 라카르를 격추하면 된다. 하지만 자신 이외의 유닛이 모두 격추되면 확각하므로 먼저 없애도록 하자. 작동은 모두 공중에서 피 있지만, 빌 제임스의 무기가 많아 물에 있으면 거의 이미지를 받지 않는다.



▲3강이라고 하는데... 누가 못지

### 속도도

몇체의 라카르를 격추하는 것으로, 다른 적이 모두 격추되면 확각하므로 빨리 없애야 한다.



▶4번부터 확각한다

순조롭게 적을 물리친 아카이네, 이곳의 공장은 리가 일리타어의 것이라고 한다. 그들은 매우고와 같이 반 지구연방운동의 스페이스노이드들이 만든 조직으로 V2건담은 리가 일리타어의 아-하임이 공동개발한 기체라는데, V2건담은 양산을 목표로 설계된 것이다. 그리고 아카의 작품은 중피리안이라는 집단으로, 모빌슈츠의 핵융합으로 필요한 헬륨3은 육성에서 채취하는 자원을 알아는 것인데, 그들은 스스로가 육성인이라고 생각하여 지구에서의 독립을 목표로 하고 있다. 또한, 그들은 독자적으로 군대를 만들어 지온과 협력체제를 갖추고 있다고 한다. 한편, 카데자는 아카이대가 전쟁의 불길을 낚아치고 있다는 충격적인 말을 하여 아카이에서 내한다. 그리고 뫼스는 아카이에 남기로 하고 그들과 같이 생활하던 모델로, 사크리 등과는 헤어진다.

사피로는 아카이의 진상설에서 이상인 기체의 소색을 보며 이상인의 기술력에 감탄을 한다. 그리고 그는 앞으로는 약한 자와 어려운 자는 살아남지 못하고 패배를 맞이해 죽게 될 것이라는 의미심장한 말을 하는데, 격노하고 모라는 좀 진의 진부로 인해서 렌드 쿠키의 출력이 상당히 떨어져 있기 때문에 빨리 수리하지 않으면 위험할 것이라고 한다. 다시 화제가 바뀌어서 여기는 브릿지, 오키장관으로부터 자브로가 티란즈에게 제압당했다는 충격적인 소식을 듣고 진행하는 아카이의 일행들. 그리고 그를 티란즈는 유비프린트(육성인)과 손을 잡고 있다고 하는 것 같다.

### 속도도

사마의 절구그림을 격추시키면 속도도 +1 적 중심으로 나오는 건담시식2호기(기호)를 쓰러뜨릴 경우 속도도 +1(이것은 나중에 건담시식2호기의 입수조건이다)

### 입수 구역

뫼스닉 7번의 건담시식2호기를 격락하면 획득  
메그네트 코팅 사마의 절구그림을 격락하면 획득



- 승리 조건: 마켓트가 살아있는 것
- 패배 조건: 마켓트의 격추
- (2번 때 뫼스 출격 후)
- 승리 조건: 적의 진영
- 패배 조건: 뫼스의 격추
- (4번 때 아카이 등장 후)
- 승리 조건: 적의 진영
- 패배 조건: 모함의 격추, 어군의 진영

### 만렙유닛

- 아군 출격: 코어파이어 V0(마켓트)
- 적 유닛: 콘리노(크로노콜), 라카르(연체), 샷코×10
- 아군 출영: 2번 때 공방이 앞에서 톱 파이터 V(뫼스), 4번 때 A자형에서 미가 미(브라이튼) 외 10기
- 적 출영: 4번 때 B자형에서 라카르(피파-핀), 샷코×3

### ■입수 구역

- |          |                  |        |      |    |
|----------|------------------|--------|------|----|
| 핵융합엔진    | 몇체의 라카르를 격추      | ■신유닛   | 뫼스닉  | 뫼스 |
| 격락여기전    | 적무사신의 라카르를 격추    | 뫼스&크와트 | V2건담 |    |
| 아카이비드 아머 | 클락어서 속도도 7%오른 입수 | 마켓트    | 간여기  |    |
| 대 범크림    | 클락어서 속도도 7%오른 입수 |        |      |    |



### 유닛활용 Tip

#### V2건담

뫼스와 V2건담. 보통은 핵이라는 강력한 공격이 있지만 사용하면 버려진 형태가 되어 쓸수 없게되므로 보존해서 사용하는 것이 적당하다. V2건담은 다른 모빌슈츠와 다르게 날 수 있다는 점이 특징. 또한 뫼스는 허모가 없기 때문에 정신캐논도 2번분으로 사용할 수 있다는 것도 상당한 강점으로, V2건담에 해난 다른 것들 뒤대 한가지로 허모를 사용할 수 있다.



- 승리조건: 적의 진영
- 패배조건: 1. 모함의 격추 2. 어군의 진영

### 만렙유닛

- 출격 유닛: 15기 출격 가능
- 적 유닛: 핵무기 11×5, 절구그림×3, 조사×3, 자크×3, 자레, 드라이센(오 무사닉), 절구그림(사마), 진지발(미 크레)
- 적 출영: 1번 A자형에서 건담시식2호기(기호) 등장. 적이 모두 철수하면 B지점에서 드레고노사우루스 등장

**공학** 가토가 진지할 안으로 이동해버리면 적 유닛 모두가 피각하므로 숙련도와 경험치, 자금을 얻기 위하여 어군의 유닛들을 재빨리 적 쪽으로 이동시켜야 한다. 이것은 삼각진 속으로 뛰어드는 꼴이나 상당히 위험한 작전이지만 성공하게 된다면 꽤나 특별한 성과를 거둘 수 있다. 필자의 경우 가토의 건달 시자2호기는 부스터와 어포지터틀 달아준 컴바트V가 날아가서 초전자요소를 이용, 계속 몇 번간 따라붙으며 해지었다. 가토를 물리치게 되면 적 유닛 모두 피각하므로 여유가 있는 한 많은 유닛을 물리친 후 가토를 물리치도록 하자. 적을 전멸시키면 나오는 드래그노사우루스는 수중전용인 것따라3에게 일기도록 하자. 드래그노사우루스는 맥 한마디 1P회복을 하므로 빨리 물리쳐야 한다.



▲자켓은 전격대형급의 요요소파(가토)



▲사기급인 괴수의 능력

전투가 끝나면 사피로가 지구를 대신하고 에어로게이타들에게 붙게 된다. 불행 중 다행으로 그를 따라갔던 사피의 엔드 루가는 솔책이 떨어져 있어서 사피로를 따라가지 못한다. 그리고 아카비대의 소년들은 최근 함대의 분투가 커서 어렵다고 하여 빠지지 이야기라도 하면서 분위기를 띄우려고 한다.

• 백가지 이야기의 참가한다.

• 백가지 이야기의 참가하지 않는다.

둘 중 무엇을 선택해도 게임에 주는 영향은 없으니 마음대로 선택하자. 백가지 이야기를 하는 도중, 어쩌다가 현실의 문제에 도착하게 되고, 그것이 참 생각하다는 사실을 상기하게 한다(백가지 이야기를 한 의미도 없잖아!). 그리고 최근 들어서 여러 가지 이상한 일들이 다발적으로 일어난 것에 대하여 토론하게 되고, 하이토는 그것에 대하여 어떻게 생각하냐는 주인공에게 의견을 묻는다.

사건의 영웅성이 가파른 우영이라고 생각해

어떤 사람이 우영을 가장해서 사정을 일으키며

이것 또한 게임에 영향을 주지 않는 선택이니 마음대로 생각해

가리오(에우고의 함적단체)의 하이로 고비아에게서 연락이 온다. 그는 뭔가 중요한 정보라도 있는 듯 일단 서로 합류를 해서 이야기하고자 한다. 브라이드도 그와 합류를 하기로 결정, 합류 포인트로 향한다.

13-A 소녀가 본 유성,으로

## 지반을 루트 0-12 제12화 싸움은 누구를 위해

웃소는 이기기에 있는 편이 부모를 만날 확률이 높다고 생각하고 아가미에 남는다. 사크티들과 헤어지고 나서 지온군을 탐지하는데, 지온군은 사크티들이 간 카사헤리어로 향하고 있다. 웃소는 사크티들을 지키기 위해 혼자 V2입으로 출격한다.

**공학** 특별한 것은 없이 3번 째에 등장하는 리칸인 주의하면 되는 곳이다. 리칸은 순서에 등장하므로 경지로 끌려내서 싸우는 것이 유리하다. 웃소는 초기 위치가 위쪽이므로 위쪽의 적들을 상대하는 것이 빠른 플레이 방법이다. V2입만으로는 파워가 약하므로 몇 기를 더 보내고, 집중을 사용해 공격하자.



▲적 중점인 레고



▲이 녀석만 주의하면 별 문제 없다



■순리 조건: 적의 진영

(이 단계가 온 후)

■특해 조건: 웃소의 격구

■특해 조건: 모함의 격구, 어군의 진영

**등장유닛**

●이군 출격: 웃소(V2입)

●적 유닛: 리카르(레드), 리카르(피파-루), 샷코(루드)

●이군 중점: 2번 째 오른쪽 끝에서 아가미(브라이드) 외 8기

●적 중점: 3번 째 A 지점에서 드라이센(레드), 가루스J×4, 조사×5

**일일 역할**

리칸의 역할: 특해/중점의 격구

프로젝트 탱크: 특해의 격구

조발 역할: 리칸의 드라이센을 격구

합승하게 한다.

진혁의 차가 커서 불리한 싸움이 되기 때문에 아무로는 일단 곡물지부에 들어가자고 제안하지만, 브라이드는 그 전에 카리아의 하아로와 접촉하기로 한다.

전투가 끝나고 사크티들과 다시 만난 웃소. 그러나 카테지가 스스로 적에게 가버렸다는 말을 듣고 오열하며 싸운다. 여기에서 '웃소를 나무라다(ウツをしかる)'와 '웃소를 타이른다(ウツをなだめる)' 중에서 하나를 선택해야 하는데 이후의 진행에 큰 도움은 되지 않으며, 앞으로는 웃소를 선택해도 관계는 없다. 웃소는 주인공의 사정을 알고 자신의 행동이 자나했다는 것을 깨닫고 모두에게 사과한다. 그리고 곧이어 없어진 사크티들은 이기기에

13-B '날개를 가진 권담,으로

운석이 떨어지는 것을 보는 아가미의 일행들. 낭만적으로 감상을 하지만 자제 하 보니 그것이 운석이 아니라 인공적으로 만들어진 어떤 것이라고 알아차린다. 뒤이어 아가미의 앞에 연방군 특수부대(OZ)가 나타나는데, OZ속속의 핵스는 아가미에게는 너무나도 강력하기 때문에 평화롭게는 내오지않거나 타란츠처럼 전장을 일으키는 존재라고 하여 아가미의 완전무장체제를 요구한다.

핵스를 구명한다.

핵스를 부활한다.

여기서 '핵스'를 구명한다 '올 선택하면 나중에 될'인 상태로(비이로)로 불기 스키(핵스)를 쓰러뜨리면 핵스가 통로로 들어온다.

공략

건담 팀 원과의 1화에 해당하는 사나리오 이렇듯이. 히어로의 팀 건담은 조종이 불가능 NPC인대다가 무적대고 핵스를 향해 돌진하므로 일단 히어로의 이동 범위 중 가장 먼 곳을 유무로 뛰어주지. 그러면 히어로는 바다 속으로 돌아와서 핵스의 팀 공격에 10의 데미지만 받게 된다. 이런 식으로 한 번을 벌인 히어로를 죽이지 않은 상태로 핵스를 죽이는 것도 불가능하지 않을 지도... (자르로 루트에서는 쉽게 살릴 수 있다. 2번 패 등장하는 토라스는 이 둘 중에도 폭넓은 공격을 할 수 있으므로 주의하자. 4번 패에 등장하는 아무로 선두의 건담팀은 나온 장소의 문제로 인하여 전투에 빠른 참가는 불가능하다. 적을 진멸시킬 때까지 히어로가 살아있다면 건담 직후 적으로 물러난다. 그때 유무로 설득 가능하지만 당장 아군이 되지는 않으므로 설득 후 간단히 물리쳐주도록 하자.



A 히로팀 동맹이 풀린 적 역시 아무로



A 히로팀과 원자병의 동맹



■ 핵스 조건: 적의 진영 ■ 히어로 조건: 1. 모함의 거주 2. 연군의 진영

등장유물

● 아군 속력: 건담 테스사이즈(유무), 평간담(히어로)

● 속력 유닛: 아가미와 그의 8기

● 적 유닛: 리오×4, 에이리츠×5, 톱기스(핵스)

● 아군 중량: B지점에서 건담(아무로), V건담(운스), NT-1알렉스(크리스), 마켓트(간이자)

● 적 중량: 2번 패 A지점에서 토라스 비행대원×4, 에이리츠×5, 토라스 비행대원(노드) 중량

■ 입수 구역

코멧 구역 핵스의 톱기스를 적각이면

고성능아이더 구역의 핵스(아무로)를 적각이면 획득

■ 신승품

독일맛 음식

어우로 건담

운스 V건담

크리스 NT-1알렉스

마켓트 건이자

아무로와 브리이드는 오케간인의 제재에 대한 기복하여 의외로 한테의 적이었던 아무로와 사이는 별 달없이 남겨진다. 그날 밤, 유무는 밤을 잠시 이탈하겠다고 한다. 주인공은 그러한 유무에게 잘 다녀오라는 인사를 하며 순순히 보내준다. 역시 유무도 따라 오오이 브리이드함정에게 잘 잘 해달라는 말을 남기고 아가미를 따른다.

14 '아사자와의 약속'으로

내오지인과 타란츠는 남 아탈리아 섬에서 투입 전역의 반을 잃고 패배했다. 자이토와 바스크, 자이아칸은 지인과 손을 잡고 연방을 돌아올 생각만 하고 있는데, 그들은 연방군 각동지부와 트라이츠 코스라나디의 연방군 특수부대 OZ가 있는 한 자신들이 연방정부를 완전히 장악할 수 없다고 한다. 그러나 남 아탈리아 섬의 SDF를 손에 넣으면 그들은 적이 되지 않는다고 하는데, SDF란 것이 그렇게나 강한 것인가?

한편 아가미에서는 운스가 V건담의 파일럿으로 정식으로 전투원이 된다. 여기에서 주인공은 아무로에게 건담(ガンダム)의 숨겨진(?)과 뉴타입의 숨겨진(?)에 대한 이야기를 들을 수 있다. 스토리상 큰 관계는 없으므로 듣고 싶은 것을 선택하자.

카리어의 히어로와 통성이 연결된다. 그는 내오지인에 의해 괴멸상태가 된 오스트레일리아 대륙에서 연방군의 진여병력을 수송했다고 하여 남 아탈리아 섬에서는 내오지인군이 그곳의 군에게 반격을 받아 일시적으로 철수했다고 한다. 히어로와 합류하기 위해 미국의 서해안으로 가는 도중 대기근에서부터 무엇인가 낙하한다. 아미도 모빌슈트인 뜻에서 혼자서 대기근 돌입이 가능한 모빌 슈트라는 말을 들은 유무는 그것이 다른 콜로니에서 보던 건담이라고 추측한다. 그런 와중에 아가미의 앞에 OZ의 모빌슈트 부대가 나타난다.

■ 신승품

독일맛 음식	운스	독일맛 음식	운스
공유	건담 사키(모기)	사노부	어둠아이더
백남	검 핵스팀	로	백오미터
몬사키	검 핵스팀	사키	랜드쿠기
핵스	검핵스 I	마켓트	랜드아이더



■ 승리 조건: 적의 진영 ■ 승리 조건: 아무로를 거주 (아무로 거주 후)  
■ 패배 조건: 모함의 거주, 연군의 진영 (적 진영 후) ■ 승리 조건: 적의 진영

등장유물

● 아군 속력: 건담 테스사이즈(유무), 아가미(선라이젠)와 6기

● 아군 중량: B지점에서 건담(히어로)

● 아군 중량: 에이로(간이자) 등장한 다음부터 B지점에서 건담 사키 1호기(유무), 검 캐논 I (크리스), 검 캐논II×2(하비), 몬사키, 아일파이터(사노부), 락모스(로), 랜드 쿠기(사키), 랜드 라이더(마사키)

● 적 유닛: 톱기스(핵스), 토라스 비행대원(노드), 리오×2, 에이리츠×2

● 적 중량: 노드 적을 거주 후 A지점에서 해바쿠미(마켓트), 헤기로드×6, 제퍼리아×5

■ 입수 구역

프로젝트 핵스 구역의 핵스(아무로)를 적각이면

부스타 구역의 핵스(아무로)를 적각이면

■ 신승품

어둠아이더 핵스

아미도 핵스

비행대의 어둠쿠기를 거주



**공략** 시작 전에 책스가 OZ에 항복하려고 하는데, 이때 주인공이 책스의 말에 공명하거나 부정하는 것을 선택한다. 무엇을 선택하든지 이곳에서 의 결과는 같지만, 나중에 책스를 사용하고 싶다면 여기서는 공명하는 것을 선택하자.

이번 편은 매우 짜들다. 책스는 하이로를 노리는데, 하이로는 두 대 있으면 죽는 주체가 둘리만을 하기 때문이다. 하이로를 살리는 것을 포기한다면 어렵지 않게 콜리어할 수 있지만, 하이로를 살리고 싶다면 일단 하이로를 의로 방황에 이끈 유닛을 배치하자. 그러면 하이로가 바로로 돌아가는데 이때 책스에게 공격받으도 데이지는 10밖에 되지 않는다. 책스를 제치려면 적의 수도 최고 그다지 강력하지도 않기 때문에, 3분 안에 책스를 격추하면 하이로를 살리는 것은 거의 상공한 것이나 다름이 없다. 책스는 HP와 회복력이 높은데다가 공중에 피함으로써 캄브라, 마장카, 겐타로 필증을 써서 공격하자. G-3간담을 압수했다면 조금 더 쉬워질 것이다.

이제 진열하면 하이로가 적이 되어 공격해오는데, 이때 류오로 선택할 수 있다. 역시 선택해도 싸우게 되는 것은 같지만, 싸우더라도 선택하고 싸우자.

하이로까지 격추하면 에어로게이트가 나타난다. 이들의 보스인 비엔나는 공격 받지 않고, 다른 적들은 아가미를 노리고 접근해 온다. 메기로드들은 브라이

트르 격추해 제열을 울리고(13까지) 울리우자 나머지 적들은 다른 유닛으로 상대하자. 비엔나는 어느정도 데이지를 잃으면 퇴각한다. 위험해 등장하는 풍군이 나오므로, 책스와 하이로에게 공격받지 않게 조심하자. 에어로게이트를 쉽게 이길 수 있지만, 물 위에서 싸우는 것은 기본이다.



▲시작시점 위치도 중요



▲물 속해 있으면 별 볼 일도 없게 공격은 모두 10



▲에어로게이트의 보스인

**속연도** 비엔나의 하이쿠쿠를 격추하면 속연도가 1 오른다. 비엔나는 HP가 낮아지면 퇴각하는데, 속연도가 높다면 HP의 30%인 3000정도가 되면 퇴각하고, 낮다면 70%에서 퇴각한다(반약인 부어부라는 것만), 캄브라와 의 초진격시 등의 강한 공격에 이용해 4000정도에서 한 번에 격추하자.

누구에게 격추되는 하이로의 행간담은 격추되어 하이로는 행간담에서 정신을 잃고 쓰러져 있다(간담W 1개의 장면이지만 알파가 맞지 않는다. 책스와 싸울 때 "갈림을 내지, 하이로"라는 말까지 하니까--), 그를 발견한 리라나는 구급차를 부르지만 하이로는 자신의 얼굴을 본 리라나를 향해 충을 쓴다. 그러나 어떤 이유에서인지 리라나를 죽이지 못하고(원작을 알고있는 사람들이면 뒤죽박죽이라는 것을 알 수 있다) 도망간다.



▲그때도 유명대사는 다 니다

트린은 기차에서 해난수를 잠비한 간담 시크2호가 나오자마자 아나벨에게 빼앗겼다고 한다. 바나대위들은 그것을 되찾는 임무를 갖고 있는데, 하이로는 이들이 아가미와 동행하는 것이 어떻고나고 한다. 그들이 있다면 아가미도 대의명분을 가질 수 있고, 전격도 돌아가기 때문에 별 이의 없이 동행하게 된다. 또한, 수전기에도 극동지부에 갈 때까지 아가미와 동행하는 것으로 결정한다.

하이로는 카라비와 예우고가 대의명분을 갖기 위해서는 피스케르트 왕가의 인물이 필요하다고 그들을 찾기 위해 따로 행동한다. 한편, 류오는 아가미가 콜로니의 적은 아니라는 것을 알았으며 다른 임무를 수행하기 위해 떠나버린다. 다음에 만날 때는 적일지도 모르다...

14 '아이자와의 약속'으로

## 14 제 14화 아버지와의 약속

한편 극동지부에서는 엑스퍼트들이 와서 재회를 즐기고 있는 중이었다. 에라바사와 오학안은 2000년 전 중국의 초과학의 결정체인 풍화 호환이에 대하여 이야기를 하고 앞으로 그것을 쓸 수 있을 것아부에 대한 이야기를 한다. 잠시 그렇게 대화를 하고 있는데, 적이 쳐들어오는데 극동지부에서는 제간을 내보내서 막아보려 하지만, 작은 BF단의 실점중 하나인 총격의 알베르트, 안지아라고는 하지만 제간 따위가 막을 수 있는 상대가 아니었다. 지이엔트로보가 도착하기 전, 간레이는 어떻게 해서든 간레이보로 타임-1을 타고 알베르트를 막아보려 하지만, 역시나 무리였다. 패시픽 신항해로 다이소의 등장으로 인하여 알베르트는 퇴각하지만 그의 부하 아란은 작각하지 않은 채 자신의 이야기 무라에누스를 타고 나간다.

**공략** 처음부터 배치되어 있는 무라에누스는 문제가 되지 않는다. 적의 편에 등장하는 유닛을 호-- 또한 문제가 되지 않지만 이들을 5분 안에 물리치거나 속연도가 오른다는 문제가 있다. 레이인을 재발의 유닛들의 근처로 다가



▲산행대보 다이소, 그는 맞지!



▲공략방법을-- 이 미니공략이 책의 일부분



- 승리조건: 적의 진멸
- 패배조건: 1. 모함의 경우 2. 2인적 건물 3. 적 유닛이 극동지부에 침입

**방상유닛**

- 이군 출격: 지이엔트로보(다이샤부), 간레이보로 타임-1(간레이)
- 적 유닛: 무라에누스(이엔)
- 이군 출병: 2번 책 B지점에서 레이인(카라비), 브루거(간구), 브루거(제0) 등장. 적의 중원 후 E지점에서 아가미(대 등장, 6기 출격 가능).
- 적 출병: 1번 책 A지점에서 유닛을 호×2, 유닛을 호(오스) 등장, 적을 전멸시키면 C지점과 D지점에서 샌프란시스코(우호0, 간담센드릭(우호0)) 등장

가게 한 후 공격하여 별의 물리칠 수 있도록 하자. BF단의 유닛들을 물리치고 나면 등장하는 행간담 패자의 2인조는 상당히 운동성이 좋으므로 필증을 건 수피로 못으로 한 번에 물리치는 것이 좋다.

**라이던**

동장만 갖는 꽤 오래 전의 라이던형 정식으로 통로가 되는 것은 이번 시나리오부터이므로 지금까지와 소개하게 된다. EN 소비도 적고 유용한 무기도 많고 사정거리도 긴 편이라 자주 쓰이게 되지만, 후반부로 갈수록 화력부족 문제가 인해 그다지 많이 사용하는 용도가 없는 기체다. 나중에 새로운 무기가 추가되면 하지만... 역시 약점은 무기가 아닐까 싶다. 대 보스전용으로 쓰기는 어렵고 주로 중간보스급의 유닛을 처리하는데 유용하게 된다.

**자이언트로보**

역시 라이던처럼 동장만 갖는 꽤 오래 전의 라이던형 정식으로 왔는 기체이다. 가격이 50만 되던 아무런 조건 없이 사용 가능한 전략민지는 상당히 훌륭한 필살기이다. 자이언트로보 자체의 스펙도 상당히 괜찮은 편이므로 중무장까지는 무리없이 사용할 수 있다(이 말인즉슨 무반은 조금 힘들다는 뜻...). 기본 무기인 민치와 기체전역이 있는 무기들을 조금씩 개조해주면 유용히 사용할 수 있다.

**■입수 역역**

마리오엔서	이연의
	우락야누스를
	격역이연 획득

**■신유닛**

이연의	라이던
진구기	분류기
레이	분류기
다이아쿠	자이언트로보
관역이	관역이로보 타입-1

**■속편도**

BF단의 유닛들을 5턴 안에 전멸시키면 속편도가 +1

점점 세력을 넓혀나가는 티탄즈와 네오지온. 네오지온은 남 아탈리아 섬을 다시 한번 습격한다고 하는데, 간단 사략2호기는 그 때를 위한 보석이 라고 한다. 그러한 그들에게 제대로 대항하기 위해 아가이대도 정식으로 극동지부에 소속한다. 이제부터의 아가이대의 정식부대명칭은 연방군극동지부 소속 제13회부족침투부대 폰델. 이제부터 아가이대가 아닌 폰델의 시대인 것이다.

15 「사도」 습격,으로

15 제 15화 사도, 습격

사리의 배신사건은 의외로 잘 넘어가게 된다. 만약 거기서 사리의 죄를 따져서 벌을 주거나 군인자격을 박탈한다면 수권기대는 충격불가능. 자고로 수권기대는 4명이 한 마음이 되서 싸우는 것이다. 그러한 연유로 인하여 사리의 정계는 쉽게 풀리게 된다. 사리의 건을 해결하고 안심하고 있는데 이변엔 또 공자력 연구소에서는 하늘을 나는 기계수가 나타나서 상당히 맴을 먹고 있다며 빨리 교무지를 보내달라라고 한다. 그래서 교무지는 공자력 연구소로 가기도 전에 적이 출현한다. 작은 「사도」라고 부르는 녀석인데 최악의 경우엔 폰델도 습격해야 할지도 모르니 준비하고 있으라고 한다. 제 2 동경시의 네르프 본부에서는 사도에 대항하기 위해 에반겔리온이라는 인조인간을 내놓는다(이 것은 에반겔리온 필적 1화에 대항하는 사-리오).



**■공략** 알베르트는 사도에게 데이지를 주지 못하여(AT필드 때면) 사도는 알베르트를 맞추지 못한다. 그러한 헛수고를 반복하고 있다보면 3턴 때 에반겔리온 영호기가 나와서 알베르트는 처리한다. 그러나 영호기가 왔다고는 하지만 사도와 영호기 역시 AT필드 때문에 서로 데이지를 주지 못한다. 다음 턴에 폰델이 등장하니 헛수고는 하지 않도록 하자. 폰델 습격인물 전멸의 기력이 120으로 시작하니 웃으면서 사도에 필살기를 약여주자. 5턴 때가 되면 영호기는 처리한다



A인공이 상당히 반복해서 기술--



A사도의 침묵 습격



- 승리조건: 3턴간 알베르트기 살아남는 것 -- 1개 3사도 사략2호기의 경우로 배움
- 확배조건: 알베르트의 확배 -- 1. 격어의 경우 2. 영호영호기의 EN고갈로 배움 -- 3. 모방의 경우 4. 이연의 전멸 두 개씩기 후격됨

**■유닛 유닛**

- 이연 습격: 습격의 알베르트
- 적 유닛: 제 3 사도 사략기
- 이연 승배: 3턴 때 A지점에서 에반겔리온 영호기(레오) 등장, 4턴 때 B지점에서 폰델 등장, 갯타로보(레오), 라이던(이카라), 캅버트리V(레오)는 강제습격, 9기 추가 습격 가능

**■속편도**

렘 개시 중 프라이드의 신핵문 정 자기 담당 습격한다. 영력이 떨어지면, 습격한다. 무기지중에 '영력이 떨어지면 습격한다'를 표시해서 속편도가 +1

슈퍼로봇들의 활약으로 인하여 사도를 물리치기는 하지만, 사도는 신속히 재생하여 부활하게 된다. 전역에 없는 일을 당해 당할한 폰델은 일단 자리에서 처리하기로 한다.



16 「포효, 에이브호기」로

네르프 본부를 알아낸 시도는 제2신동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이것을 막기 위하여 네르프에서는 신자라는 소년을 데려와서 애반겔리는 초호기에 타게 하려 하지만... 소심하여 심각한 신자로서는 쉽게 애바에 타려고 하지 않는다.

네르프 본부를 알아낸 시도는 제2신동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이것을 막기 위하여 네르프에서는 신자라는 소년을 데려와서 애반겔리는 초호기에 타게 하려 하지만... 소심하여 심각한 신자로서는 쉽게 애바에 타려고 하지 않는다.

**공략** 에바초호기에 타려는 신책을 했다면 신지 동장시 기력이 50%에 안착으로 절대 이길 수 없다. 이렇게 되면 방법은 딱 하나, 초호기의 H를 시도에 의해 일부러 격추당하여 폭주상태로 만드는 것이다. 폭주한 상태가 되면 보통의 폭주공격 한방으로도 시도를 저 세상에 보낼 수 있다.



A 애바열의 2면



A 초호기, 발진!



**참고사항** ●이전 출처: 에바초호기(신자, 아가미(신라이프))

●최 유닛: 제 3 시도 시카델(사카델)



A 카오



A 제레임 휘발물

제레라는 단체는 자신들끼리 인류보완계획이라는 것에 대한 이야기를 나눈다. 한 편 견도와 추음츠키는 복사에서 오는 서드윌런의 일도 자신의 계획대로 순조롭게 되어가고 있다고 하는데... 아직까지 이 제레와 견도의 대해서는 수수께끼만이 있을 뿐이다.

17 GR2GR2\_8

극동지부에서는 네르프에서 시도를 몰리챌다는 소식을 듣고 압심하는 오카장관을 볼 수 있다. 하지만 거기에 찬물이라도 끼얹듯 타란츠로부터 통성이 들어오는데 통성을 신성한 자는 타란츠의 바스크 용이며 그는 콘드벨이라는 무대를 만든 것은 오카장관의 반역행위라니... 어찌나 불리한 상황을 밀한다. 그에 오카장관은 콘드벨의 존재가치는 네오지온을 몰리시키기 위한 특수부대라고 하여 바스크 용을 할 일없게 만든다. 그리고 다시 화연이 바뀌어 콘드벨의 일원들은 시도의 정체를 대한 이야기를 나누지만, 별다른 수획은 없었다. 잠시 후 그들은 어디론가 가고 있는 EF단의 로봇을 감지하게 되고 출격신형을 하려고 하지만, 그 중에서도 다이사쿠는 출격명령같은 걸 기다릴 시간이 없다고 하면서 무단으로 자이언트로보를 데리고 혼자 출격한다.

**공략** 처음부터 나와있는 GR2는 자이언트로보 하나만으로 몰리치기엔 많은 무리가 따른다. 그러므로 콘드벨이 등장할 때까지 북쪽으로 도망가면서 시간을 벌도록 하자. 콘드벨이 등장한 이후론 쉽게 진행이 가능하다. 일단 GR2는 죽이지 말고 자이언트로보 앞에 회복유닛을 하나 붙여준 후 자이언트로보의 회피 연습이나 해보자(회피를 많이 하면 경험치가 쏠서 레벨업 한다 - 거짓말. 또, 적들은 거의 모두 미장기만 노리므로 미장기 앞에서 사이클을 붙여주고 방어를 연습하자면(연습하면 레벨업- 및 돌 날아온다-), 바다에 있는 그로스X2는 갯바위를 이용하도록 하고, 그시오스X2는 해안에서 기다리다가 일격을 먹여 주자. 그리고 미자이로로 기력이 올라간 킴 버리러와 라이던을 이용하여 이케로스과 그루를 몰리치도록 하자.



A 로봇프링을 아십니까?



A 관능요새 미케로스. 모회는 관능요새 미케로스라고 부른다



A 이것은 전복편지



●승리조건: 적의 전멸

●패배조건: 자이언트로보의 격추

**참고사항** ●이전 출처: 자이언트로보(다이사쿠)

●최 유닛: GR2(세로반테스)

●이전 중점: 3면 제 B지점에서 콘드벨 등장. 마징가Z(초무자), 김레이오보 타입-1(진레00)는 김재 출격. 15기 추가 출격 가능

●최 중점: 2면 제 A지점에서 그로스X2×3, 그시오스X2×5, 미케로스X2 곤 등장. 4면 제 C지점에서 바드×7, 그루(브로튼) 등장

결과적으로 B단의 로켓의 형태를 미리 예상할 했지만 무덤으로 옮겨진 다 이사무의 차는 그냥 남김수 없으면서 코우지가 다이사무를 심하게 밀어붙인다. 아무래도 자신의 유망인 마징가Z는 하늘을 날 수 없다는 컴플렉스가 발동한 듯-, 코우지 자신도 다이사무에게 너무 심하다고 생각하고 화해하길 바라는데 운 좋게도 크리스와 사르피가 만든 제이크를 계기로 다시 사이가 좋아지게 된다 (후쿠 별의 화해하는 두사람-). 그리고 DC본부의 슈우는 전투가 점점 심해지고 있는 본드에게 힘을 약속한다. 또 한 오카장군에게 현연의 부대가 본드발음으로 새로운 명기를 보급하기로 했다는 소식이 전달된다.

#### ■입수 여역

조금급진

본래의 그루를 격파한 직후

고양냥준계

고근의 미케로스를 격파한 직후

계정부스터

세븐타크의 GR2를 물려받은 직후

#### ■속편도

고근의 미케로스를 격추시키면 속편도가 +1, 미케로스보다 GR2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의

플러이 후 슈피게리엔 18-S '붉은번개 하늘을 나는 마징가'로, 리얼게리엔 18-R '제타의 고음'으로

18-5

## 제 18화 붉은 번개 하늘을 나는 마징가

Dr. 헬은 드디어 하늘을 나는 기계수 제노사이드99를 완성시킨다. 마징가Z가 하늘을 날지 못한다는 약점을 철저히 이용한 생각인 듯 마징가Z가 하늘을 날기 전에 제노사이드99로 반드시 밀어붙여겠다는 다짐을 한다. 그러한 Dr. 헬의 생각을 아는듯 경지학 연구소에서는 마징가Z의 비행이 가능하게 만들어주는 파워업 파츠, 제트스크렌더가 완성직전에 있다고 한다. 제트스크렌더는 아직 완성되지 않았지만, 제트파일더와 다이아나A는 완성되어서 가동테스트를 하게 된다. 가동테스트를 마치고 공작력연구소에 기체를 납품하려는 순간, 기계수 군단이 등장한다.



■승리조건: 적의 전멸

■패배조건: 아군의 전멸 - 코우지의 격추로 역함

#### ■군학

처음부터 나와있는 디브라스M2와 가리대K7은 이동을 하지 않는다. 이 두 기계수를 물리치면 또다시 투아리의 기계수가 등장하는데 이들을 물리치면 연구소의 사방알밤에 적의 원군아래치겠다. 이에 따라 보스는 목숨을 각오하고 보스보트에서 자폭, 비드 후리를 처리하는 이벤트를 볼 수 있다. 아군공원이 들어온 2인 후, 마징가Z는 제트스크렌더와 도합하여 하늘

을 날 수 있게 되니 그때부터 마음껏 적을 물리치도록 하자.



▲백은 거지고 디나라고 있는 법

▲정계간 박사

특공으로 인하여 죽은 줄로만 알았던 보스는 사실 살아있었다. 보스보트가 터지기 직전 탈출에 성공했다고 하는데- 참 목숨 좋다 같다. 기계가 파워업을 하는 것은 로켓나메이션의 법칙이라고 믿고 있는 류세이, 코우지를 축하해준다. 이후, 주인공이 류세이에게 질문을 하는 대목에서



- SRX계열에 대하여 묻는다.
- 일그형에 대하여 묻는다.

어떤 것을 선택해도 게임엔 장애가 없으므로 원하는 것을 선택하도록 하자.



#### ■항상유보

●아군 출력: 마징가Z(코우지)

●적 유닛: 디브라스M2, 가리대K7

●아군 중립: 적의 두 번째 중립과 동시에 F지점에서 그룬거스트 어식(주인공), 다이아나A(사이드) 등장. 그 다음 턴 G지점에서 R-1(류세이), R-2(00) 등장

●적 중립: 적을 전멸시키면 A지점에서 아무드라비, 제노비움 등장. 또 전멸시키면 B지점과 C지점, D지점, E지점에서 예시 제노사이드99×4, 비드×4, 그루비(슈머) 등장. 끝이어서 마징가의 사방을 둘러싼 제노사이드99×4 등장

#### ■신유닛

직업명

유닛

유세이

R-1

사어영

다이아나A

#### ■속편도

고근의 미케로스를 격추시키면 속편도가 +1, 미케로스보다 GR2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의



#### 유닛 활용Tips

R-1

류세이에게 갓즈와 영동력이 있다고는 하지만 아직은 약하다. 기체를 돈을 쓴게보다는 강화파츠를 이용하도록 하자. 무기는 G리블러와 T-LINK를 정돈한 게조체주변 생각으로 유용하게 사용할 수 있다. 니중을 위해서 류세이는 꼭 키워놓는 것이 좋으므로 R-1엔 어느정도 신경을 쓰도록.

#### ■속편도

턴 개시 전 모로리파사가 그룬거스트 어식의 정비를 한다고 묻는 선택지에서 그룬거스트 어식의 정비를 부락한다. 그룬거스트 어식의 정비를 거절한다. 그룬거스트 어식의 정비를 부락한다를 선택하면 속편도가 +1

19-S '리틀 젤리로보 VS 젤리로보'로

현편의 하이브 베이스는 이미 지구에 강하게 내오지어나나 티탄즈와의 접촉 없이 순조롭게 활동지부에 도착했다. 현편은 Z건담과 건담MK-1의 지원 전투기가 완성되었다며 카미유와 예미를 찾는다(사실 예미에게는 다른 목적이 있다. Z건담을 받으러 간 카미유는 그곳에서 희를 만나는데, 희는 예미고에 들어가 퍼일릿의 훈련을 받고 있다고 한다. 희는 반대하는 카미유와 일대일을 하는데 이때 희들이 승리해 온다.

**분석** 마라사이들은 그다지 신경쓸것도 없는 적이지만, 잊사려는 공중에 띄워 있기 때문에 매우 귀찮은 상대가 된다. R-1과 Z건담의 주요무기인 G2 불어와 발라이를, 하이퍼에너저는 변형상태에서도 사용할 수 있으므로, 이쪽도 공중에서 상대해주지, 카미유의 집중을 잘 사용하면 전혀 잊지 않는 것도 가능하다. 희들 중에서 요자이라는 카미유와 전투하면 대회를 하는데 나중에 설득하기 위해서는 카미유로 전투를 해야 한다. 적의 원군으로 등장하는 트로와는 이동하지 않으며 다른 모든 직물을 격추하거나 1나가 잘만 이하면 들어올런 적각하는데 숲에 있으므로 집중이나 필드를 써서 격추하지. 아가미 등장 후에는 별다른 어려움 없이 승리할 수 있다.

▲이 대시도 동작이 있다

**속편도** 시작 전에 직물이 승리해 왔을 때 희가 승리하겠다고 하는데, 이때 희를 승리시키면(777출擊せよ) 예미가 승리건담으로 승리한다. 승리시키지 않으면(777出擊せぬ) 속편도기가 풀리지만 승리건담은 커넬 건담MK-1도 승리하지 않는다. 하지만 승리시키지 않으면 조1를 얻을 수 있다. 또한, 3번 째 적의 원군으로 등장하는 트로와를 격추하면 속편도가 1올라가 여기에서는 총 2

현편에 의하면 우주에서는 내오지어나나 점점 세력을 넓혀가고 있다고 한다. 내오지어나 예우고, 람가 델리타의 전투가 벌어지고 있다는데, 주피트리안과 크로스본 벨가드가 지면에 협력하고 있기 때문에 예우고속이 불리하다고 한다. 크로스본 벨가드는 코스오 귀족주파를 주장하는 조직이다. 그리고 주피트리안은 이제 어느노이드와 스케이스노이드의 입장에서 벗어난 제3자의 입장에 있으며, 콘드벌의 적은 그들일지도 모른다고 한다. 또한, 클러터 후 류세이에게 SFX의 계획에 대해서, 또는 일그림에 대해서 들을 수 있다. 달라지는 것은 없으므로 마음에 있는 것을 선택하자.



#### 슈퍼건담

건담MK-1와 G건담이 합체하는 슈퍼건담. 공격력이 크게 향상된 것은 아니지만, 무기와 탄수가 넉넉해졌고, 날아다니는 점이 장점. 또한, 2쌍이 합성해 팀은 정성캐논도 두 명의 것을 모두 사용할 수 있다. 직접적으로 볼 수가 반영되는 것은 건담MK-1속의 퍼일릿이므로 G건담에 리플을 올릴 캐릭터를 태우고 건담MK-1의 능력이 높은 캐릭터를 태우면 리플이 낮은 캐릭터의 리플을 올리기에도 좋다.



- 승리 조건: 티탄즈 부대여 전멸
- 실패 조건: 이그나 또는 화이트 베이스의 경우, 어군의 전멸

**병정목록**

- 이군 속력: 화이트 베이스(현편, Z건담(카미유)), 리 가즈오(예미), 슈퍼건담(예미)
- 적 유닛: 잊사마(현편), 아우돌라(현), 가르판(예미), 잊사마×7, 마라시아×8
- 이군 중량: 4번 째 B지점에서 R-1(현편), 5번 째 C지점에서 아가미(현편)의 8기
- 적 중량: 3번 째 A지점에서 건담 헤비얼트(현편)

희를 승리시키지 않았다면 예미의 슈퍼건담이 없는 대신 류세이의 R-1이 4번 째가 아닌 2번 째에 D지점에서 원군으로 등장하며, 티탄즈 병사의 잊사마도 57밖에 나오지 않는다.

**■입수 역역**

백어선정	로키(카미유)의 기동권을 격추
마어선정	현편의 잊사마를 격추
리어선정	트로와의 건담 헤비얼트를 격추

**■신용님**

정력	유닛	정력	유닛
정력	계간	정력	G4(현편(슈퍼건담))
-	정력(계간(BWS))	-	정력(현편)
-	정력(계간)	-	Z건담

**Z건담**

전투가 형태도 변형할 수 있는 Z건담. 변형 후에는 이동력이 8이 되며 운동성이 약간 높아진다. 지상전에서는 공중에 있는 편이 유리한데, 변형해도 주무기인 발라이를 사용할 수 있으므로 변형성 또한 사용하는 것도 좋다. 다만 발라이의 거리가 6으로 기존(?)의 발라이에 비해 짧아져서, 대신 이동수에 사용할 수 있다는 단점이 있다. 아미(예미)가만치는 매우 강력하며, EN을 30이나 소모하므로 Z건담의 EN을 어느 정도 감소해준다.

19-R '제 2차 직상 회전, 이후'

어가는 신 시모토에 연구소. 갯타로보이 몬드레가 가있는 동안 테스라 라이히 연구소에서 온 책과 예미 덕분에 상당히 시끄러운 분위기가 되어 있었다. 분위기와는 관계없이 갯타로보가 두 대 완성되어 있는데, 하나는 보통의 갯타로보이며 하나는 프로토타입의 갯타로보라고 한다. 그리고 또 하나, 갯타 퍼일릿 예정자인 벤베이는 대령 무사시는 벤베이에게 신하고 부부지만, 거기에 자신의 자라가 위험하다고 느낀 무사시는 벤베이에게 매정하게 군다. 그리고 잠시 후, 몬드레군을 탈취 당한다.

**■입수 역역**

대그네트 코팅	고급의 마크로소플
부스터	브로콜리 구름

**■신용님**

정력	갯타로보
정력	갯타로보
정력	갯타로보
정력	갯타로보
정력	갯타로보
정력	갯타로보
정력	갯타로보
정력	갯타로보

**전략**

무사시의 젓타1로 브로켄의 젓타드레곤을 한 번 공격하면 무사시 자폭 이벤트가 자동 진행된다. 이 이벤트 후 새로운 젓타어신들이 출격하는, 젓타어신 합체테스트와 함께 연구소를 덮어치는 미사일들을 모두 처리하는 용병상이 나온다. 이벤트 후 등장하는 텍사스팩은 의외로 대단히 강하니 조금만 신중하게 플레이한다면 적의 총사리들은 충분히 물리칠 수 있다. 그리고 그 다음 탄약 등장하는 주인공일행은 연구소를 적의 마수로부터 지키는 데 충분한 전략이므로 연구소를 지키면서 적들을 물리치도록 하자. 이 전투의 가장 난적인 다이와 미케로스는 기력이 올라간 젓타드레곤과 그른거스트 어식 R-1을 이용하면 간단히 물리칠 수 있다. 적을 전멸시키면 등장하는 용병기와 호랑기는 상당히 강한데다가 어느정도 데미지를 받았으면 도망치므로 예초에 어사자들은 안 건드리는 것이 좋다. 브로켄팩의 그루를 물리치는 것만으로 클리어 할 수 있으므로 어사들에게 마지막 힘을 다 쏟아 붓도록 하자.



▲키우보이 배틀 22회에 등장하는 제비타(가젤)



▲벤케이의 등장, 무사시의 입장은?



▲새로운 젓타의 위력을 보여라!



▲젓타모세이문의 대실신물구, 용역이다

방금 전의 자폭으로 인하여 죽은 것으로 알고 있던 무사시는 사실 살아있었다. 자폭하는 순간 어떤 이유인지는 몰라도 함께가 풀어서, 그가 타고있던 이글코가 폭발 밖으로 튕겨져 나갔다는 것이다. 육속은 겨우 건진지 했으나 꽤나 심하게 다친 경례로, 오랜 시간동안 병원에서 살아야만 한다는 것이다(원작을 무시하는 순간). 그리고 화병 바뀌어서 류세이와 주인공이 아예 등장했던 용병기와 호랑기에 대해 이야기를 나누는 것을 볼 수 있다. 여병은 가세히 퍼피 업어는 육적을 달성했으니 본드벨과 합류하기 위하여 제2신동승기 네르프로 가기로 한다.



- 공격조건: 적의 진영 - 적을 전멸시킨 후 그루의 경우로 보면
- 방어조건: 1. 적 유닛이 신 사모로예연구소에 잠입, 2. 위군의 진영

**병정요보**

●어군 출격: 젓타1(무사시)

- 적 유닛: 나시오스형×3, 다이 왕산형 젓타드레곤(브로켄), 미케로스(고군)
- 어군종류: 적 증원과 함께 신 사모로예연구소 위에서 텍사스팩(제 용정, 그 다음엔 A지점에서 R-1(후배), 그른거스트 어식(주인공), 마징카(고우자, 다이안사(사야), 보스보트(보스) 등장
- 적 속성: 젓타어신 출격후 신 사모로예연구소를 둘러싸며 자이×4, 버드×4, 조×4, 사키×3 가 등장. 적을 전멸시키면 B지점에서 용병기, 호랑기, 그루(브로켄) 등장

**유닛활용TIPS**



**젓타G**

팀 내 에이스가 될 수 있는 유닛이 드디어 나왔다. 젓타로보와 같이 변형을 하여서 단점을 보완할 수 있는 젓타면의 특징은 여전하며, 젓타드레곤은 사인 스피크라는 대보소용 결연변형을 소유하고 있었으므로 과거의 젓타로보보다 훨씬 넓은 용도로 사용할 수 있다. 개조를 해줄 때에는 장갑을 중심으로 운동성과 무게를 강조하는 것이 좋다. 젓타모세이문의 대실신물구기는 여전히 EN을 소비하지 않는 강역면 무기이므로 지상에 있는 유닛들을 격멸할 때 사용해도 좋다.

20 | 7월호 제 2 신동경시,로

19-R

제 19호와 제 2차 직상 회전

네르프에서 훈련을 받고있는 신지. 이 부분은 원작과 같은 내용으로, 신지의 학교생활에 대한 이야기를 한다. 그리고 또 한 명의 전학생에 대한 이야기를 하는데, 그는 상세한 것은 조사중이지만 네르프를 조사하기 위해 잠입한 것만은 확실하다고 한다. 그 전학생의 이름은 하이로 유이(올래어이에게 있어서는 조사하고 뭐고 필요 없는 것이 아닐까). 학교에서도 2명의 전학생들이 화제가 되고 있다. 그 2명중 1명이 에이의 파일럿이던가... 시도와의 싸움으로 자신의 여동생이 다쳤다는 토우지는 그 전학생을 만나는데, 처음 만난 것은 하이로(준이 없군). 로트의 파일럿이라는 걸은 대담하지 않지 힘으로라도 말하게 하려고 하지만, 도리어 하이로에게 맞는다. 그런 행동에 토우지는 로트의 파일럿이 하이로라고 생각해 버리고... 캔스케는 하이로를 보고 아이나미 레이와 분위기가 비슷하다고 느꼈다. 이때 난데없이 코발안이 리라나가 나타나서 하이로를 찾는다(이는 간담W 활착에 있는 장면). 한편, 하이로는 어디론가 연락을 하는데, 네르프는 시도라고 하는 정체 불명의 적을 포획하기 위해 인형병기(에어)를 비밀리에 개발했고, 그들은 단순한 연구기금이 아닌 군사조직적인 축적을 갖고있다고 한다. 그리고 극동지구의 연구시설 중 가장 위험성이 높다고 하는, 에이의 파일럿을 조사하겠다고 하는데, 이때 리라나-데와 마징카지로 난데없이 레이가 나타나지만 별 문체 없이 넘어간다(.....).

토우지일당은 또 한 명의 전학생인 신지와 만난다(이제야 원작대로 나가는데).

에이의 파일럿이라는 말을 듣자마자 신지를 때리는 토우지. 신지는 토우지가 자신을 때리는 것으로 회가 풀린다면 계속 때려라고 하고, 그 말을 들은 토우지는 더 화를 낸다. 이때 어디에서나 난데없이 등장하는(-)레이가 나타나 비상소집이러이 신지를 푸른다. 시도가 나타난 것이다.

**속편도**

시작 전에 본드벨에 구원요청을 한다(ボンベへの救援を要請する)와 구원요청을 하지 않는다(ボンベへの救援を要請しない)중 하나를 선택한다. 구원요청을 하지 않으면 젓타면과 마징카가 평균으로 등장하여, 속편도가 1 오른다. 또한 구원요청을 하지 않으면 하이로가 이번 화에 한해서 어군이 된다. 그리고 신데에 따라 에어호초기와 적들의 배치가 약간 다르게 된다(구원요청을 하지 않으면 거리가 가깝다).

■ 필수 여역

프로젝트 탱크	적각리온의 방어미탄을 격추
딕나이트 코팅	적각리의 방어미탄을 격추

■ 신유닛

작업량	유닛	작업량	유닛
벤케이	포셔/드오	-	마징카(제1 스텝)
-	러이코	-	다이안사
-	드레곤	적	텍사스팩



- 승려 조건: 제 4 시도 사무실을 구축
- 특대 조건: 신기 또는 핵어뢰의 경우, (본드를 동양 우요밍의 경우)

**광학** 어떤 선택을 하면 에버에게는 A, T 빌드가 있기 때문에 각속될 걱리는 전혀 없다. 하이로는 집중이 있으므로 어떤 사용하든 역시 거의 맞지 않는 데, 운이 나쁘게 맞았을 경우엔 변형을 해서 멀리 이동하지, 만약 지력이 발동되었다면 전혀 맞지 않으므로 그냥 계속 싸워도 좋다. 3번 째 등장하는 사무실은 A, T 빌드를 갖고있기 때문에, 4000이상의 데미지를 입해야 하지만 신자의 기력이 높다면 혼자서도 충분히 상대할 수 있다. 신자는 레벨20에 일일이 생기므로 참고하지, 여기에서 신자는 명중률이 낮으므로 꼭 집중을 사용하고 싸워야 할 것이다. 5~6턴이던 클리어가 가능하므로, 6번 째에 등장하는 일그림은 무시하자.

**망정유닛** (구원요청을 했을 경우)

- **아군 출력:** 에버초호기(신자)
- **적 유닛:** 바이어린×2(에러드, 카크리온), 마라시아×8, 잇시마×4, 가프론×4
- **아군 중립:** 3번 째 A지점에서 아가마(브라리브) 외 10기, 4번 째 C지점에서 마장기(진무자), 텍사스척(레), 드레곤호(레), 라이거호(하이오), 다이아나A(사야프), 보스보트(보스), 5번 째 C지점에서 포세이돈호(엔케이D)
- **적 중립:** 3번 째 B지점에서 제4시도 사무실 등장

(구원요청을 하지 않았을 경우)

- **아군 출력:** 에버초호기(신자), 원검군(하이로D)
- **적 유닛:** 바이어린×2(에러드, 카크리온), 마라시아×3, 잇시마×3, 가프론×3
- **아군 중립:** 4번 째 C지점에서 마장기(진무자), 텍사스척(레), 드레곤호(레), 라이거호(하이오), 다이아나A(사야프), 보스보트(보스), 5번 째 C지점에서 포세이돈호(엔케이D), 6번 째 R-GUN(일그림) 등장



▲전재의 예는 무적이야

것이다. 마장기도 파워업해서 돌아왔다 (자세한 내용은 승려계를 보자). 네르프에서는 본드발에 대기명령을 내린다.

네르프에서는 미사토가 신자에게 명령 위반한 한 것을 우회시킬 신자가 자신이 아이어노 시도를 쓰러뜨릴 수 있는 사람도 만나며, 자신을 이곳에서도 필요 없는 인간이라고 말한다.

20 '광년' 제 2신동경시

70 제 20화 결전, 제 2신동경시

네르프에서는 에버시리즈를 본드발로 보내려는 생각을 하고 있다. 그리고 사공에서는 류세이와 주인공, 코우지가 100분의 1스케일의 형상기초조합금의 「갯머신 BOX」를 사기 위해 돌아다니고 있었다. 신나게 쇼핑을 하는 도중, 주인공과 류세이의 그 특유의 감으로 무엇인가 오는 거 같다는 느낌을 받아서, 재빨리 여기바로 돌아가게 된다. 그리고 우연히 길을 가다가 그들의 대화를 들던 신지 또한 네르프로 돌아간다. 잠시 후 주인공과 류세이의 감을 확인이라도 시켜주 듯 시도가 등장한다. 그에 맞춰서 발진하는 초호기이지만, 기다리고 있던 사도 라이엘의 일격에 대파(大破)당하고 회수된다. 이에 네르프본부에서는 라이엘을 물리치기 위하여 아시아작전을 실행하는데, 본드발은 다른 유닛이 에버의 근처에 접근하는 것을 막는 역할을 맡게 된다.

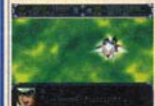
**광학** 라이엘은 전드러방자 도움없게 없으므로 신경쓰지 말고 요미제국의 유닛이나 재빨리 처리하도록 하자. 2번 째 등장하는 R-GUN은 통장시 전투에 참가하기 쉬운 위치에서 등장하므로 그대로 전투에 참가시켜주자.



▲초호기를 지켜보는 라미엘



▲레이가 찾는 모습은 여기서도 볼 수 있다



▲특수군의 특수 눈을 가진 레이더 배드 상태



- 승려조건: 4만여명에 요미제국의 유닛을 전멸시키는 것
- 적배조건: 1. 영애초호기 격퇴 및 공격력 공격받는 것 2. 신기 또는 핵어의 격퇴 3. 모일어 격추 4. 영어의 전멸

- 망정유닛**
- **아군 출력:** 에버초호기(신자), 에버초호기(200), 라이더(이카라)
  - **출력 유닛:** 아가마(브라리브) 외 8기 출력이 가능
  - **적 유닛:** 도로메×6, 석화수 바스보트×6, 간테, 간테(사관), 제5시도 레이얼(레이얼)
  - **아군 중립:** 2번 째 A지점에서 R-GUN(일그림) 등장

■ 입수 여여법	■ 신유닛
프로그래밍도형	신기
물리학적 획득	레이
	영애초호기
	영애초호기

**속편도** 요미제국의 부대를 3번 이후에 전멸시키면 속편도 +1



릴리아로 향하기로 한다. 여기서 주인공은 어디로 갈 거냐고 묻는데...

곧 목장에서 예마 이호기가 온다는 소식을 들을 수 있다. 그리고 전도는 폰드벨에게 그 예마이호기가 네르프까지 인접히 수송하는 것을 돕기 위하여 남 이탈리아 섬으로 향한다고 한다. 그리고 우주에 있는 블랙스 존경으로부터 우주 쪽의 예우기도 네오지온의 때문에 상당히 고전을 하고 있다는 통신이 들어온다. 잠시 후 또다른 통신이 들어오는데 하트카사로부터 극동지부는 오카장군의 부재로 인하여 많은 어려움을 겪고 있다는 내용의 통신이다. 더불어 수전기대의 최종 테스트를 할 것이었으나 수전기대를 빨리 극동지부로 보내달라고 한다. 폰드벨은 통신처럼적으로 타지는 사건을들 한꺼번에 처리하기 위하여 팀을 3개로 나누게 되는데. 리가 일리타어를 따라 우주로 향할 멤버는 카미유, 팻, 마넬, 몬사아, 우라키, 키스, 리가 일리타어의 멤버들이며 극동지부에 남을 멤버는 수전기대, 마장기팀, 콤팩트라틴, 갓타틴, 라이언과 그랜드티틀. 마지막으로 남은 멤버들은 예마이호기의 수송부대와 합류하기 위해 남 아

리가 일리타어를 따라서 우주로 향한다. 21-A "홍콩시트로 극동지부에 남는다. 21-B "짐승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사"로 예마이호기수송부대와 합류한다. 21-C "성신사로

## 21-A

## 제 21화 홍콩 시티

홍콩에서 리가 일리타어의 전함 린호스Jr.에 탑승한 일행. 홍콩은 특별호 호지쿠이가 때문에 빈 연방 세력인 리가 일리타어의 전함도 들어올 수 있던 것으로, 특별호호지쿠이에서는 전투행위가 금지되어 있기 때문에 적들이 올 염려도 없다.

린호스Jr.에 찾아온 개리슨. 그는 리가 일리타어와 카라바의 스펀서인 파 알재벌의 사령이다. 파알재벌은 현재 롬벨리 재단의 압력으로 사장이 좋지 않다고 한다. 롬벨리 재단은 타닌즈와 OZ을 지원해 주는 조직이므로 파알



▲카미유와 포우의 만남

재벌과는 적과 같은 곳이다. 또한 개리슨은 홍콩의 근처에 타닌즈 부대가 와있다고 하는데, 그들의 습격에 대비해 파 알재벌은 전투병으로 대기하는 열병을 받는다. 그러나 카미유는 대기중인데도 불구하고 누군가가 부르는 느낌을 받는데 뒤로 나가버리는 데...

### 구체

적들은 린호스Jr.만을 노리므로, 메아스를 솔라시켜(조기엔 비어있는 상태이므로 인터미션에서 파알젤을 지정해 주어야 한다) 린호스를 수리하여 다른 유닛들로 공격하자. 고메스는 팔중이 있으므로 반격으로 적의 HP를 줄이는 것도 좋다. 브린과 변은 이동하지 않으므로 직접 가서 없애야 하며 적의 원공으로 등장하는 포우는 카미유와 전투 후 설학할 수 있다(전설특하면 확각한다). 슈라크대의 정신커먼드는 좋은 것이 없으므로 이들을 잘 활용하자(무질, 신력, 격려)

### 숙련도

시각 전에 확는 주인공에게 카미유가 어디에 있는지 대답에 따라 진행이 약간 달라진다. 발진용 캐러펄드 부근을 찾는다(發進用キャーパド 付近(カ像手)를 선택하면 숙련도가 1 올라가며, 격납고 입구 부근을 찾는다(發進用入口付近(カ像手)를 선택하면 숙련도는 변함)이 없지만 개리슨, 팻, 예마이카가 양산형 다이엔트로 출격한다.

볼 문제 없이 린호스는 우주로 나올 수 있었다. 한편, 확는 카미유에게 포우에 대해 물어보지만 카미유는 대답해주지 않는다.



- 승리 조건: 8턴 때까지 린호스Jr. 무실함 및 포는 적의 진영
- 패배 조건: 린호스Jr. 격추, 이군의 진영

### 당첨상

- **이군 승리:** 린호스Jr. (교체), V2인 핵사(올리피와 8기)
- **적 승리:** 잇사미(노렌), 아우무라(엔), 잇사미×4, 가르핀×4, 바이아란×4
- **이군 중립:** 2번 책 A지점에서 건물레스티(엔고), 건자이×5(크니, 패기, 마헤리아, 케이트, 엘렌, 3번 책 린호스의 앞에서 카미유)
- **적 중립:** 3번 책 C지점에서 사이건담(포우)

격납고 입구를 선택한 경우 이군 승리는 6기가 되어 주인공은 카미유와 함께 4번 책에 원공으로 등장하고, 그제따라 포우도 4번 책에 등장한다. 또, 2번 책에 슈라크대(엔고, 패기, 코니, 마헤리아, 케이트, 엘렌) 대신 B지점에서 열기 편의 다이엔트를 한 개리슨들이 역시 원공으로 등장하고, 슈라크대는 3번 책에 등장한다.

### ■ 입수 역역

무스티	브런의 잇사미들 격추
-----	-------------

### ■ 선출상

행력	유닛	행력	유닛
출력	V2인 핵사	행이	건이
고백스	린호스Jr.	마에라	건이
공고	건물레스티	패기	건이
공니	건이	엘렌	건이

22-A "건담, 빛의 바다"로

## 21-B

## 제 21화 짐승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사

극동지부로 온 수전기대는 이글장관대리(오카장군의 대리로서 극동지부에 있던 대계 명령복복, 베신아수희(사라)의 경우, 하극상 등의 죄명으로 목장에 가두어지게 된다. 몇 일 후, 목장에 가둬진 수전기대의 모두들은 다시 작전에 투입되어 수송선을 타고 가는 도중, 갑부사에서 적이 머무르고 있다는 정보를 캐시한다.

갑부사로 향한다

갑부사로 향하지않는다

갑부사로 향한다 선택시 숙련도 +1

### 당첨상

- **이군 승리:** 이글장관대리(사노부), 빅소스(0), 렌드부기(사라), 렌드라이거(미사토), 미테아
- **적 승리:** 페기보트×9
- **이군 중립:** B지점에서 주인공, R-2(90) 등장
- **적 중립:** A지점에서 페기보트×5, 제카리아×7, 하바쿠쿠(사비로), 예제키 열(베레타) 등장



**단막**

한쪽에도 있는 사피로의 죽음을 보위할 작전에 걸려든 수전기대 2번 제부터 그 작전내용대로 적의 유닛이 소극적이 된다. 빅오스의 장거리 무기와 이글파이터의 대공 공격을 이용해서 적을 진멸시키고 나면 합체이



▲스콧과다시 근면양성으로 유명한 이글장군



▲신의 전사 불꽃을 등장!

**속한도**

사피로의 허바쿠루, 비레타의 에제키엘을 롤리진터 각각 +1.

개발을 잃은 슬픔에 젖은 수전기대들. 하지만 곧바로 또 다른 출몰영역이 내려지는 관계로 슬퍼할 틈도 없다. 수전기대의 모부는 더 이상 슬퍼하지마는 잊고 죽은 개발의 용자기 싸우기로 결심한다.



- 승격조건: 1. 적의 대역의 방어 2. 적의 진멸 - 적의 진멸로 비점
- 체제조건: 유닛 하나라도 파괴당하는 것 - 인근의 진멸로 비점

■입수 역역명	■신용유닛
이모저모다	시노부
물러지면 퇴각	라어
	단구기 R-2

**유닛활용Tips**



**단구기**

시노부의 특수능력 아성과 덕분에 활용성 좌강의 자질을 낼 수 있도록 최우선 유닛. 아성과가 발동되기 위한 조건인 거액 130은 수전기대로서는 조건이 없는 것이니 다들없디(4인) 모두 기업을 소유하고 있다. 단구경을 10단계조여면 생기는 단구경어경 역시 활용도도 높은데다가 상당히 강력하므로 단구경 10단계조는 정말 필수. 단구경을 기본으로 장갑과 운동성을 개조해주고 이동력을 늘리는 강화파트를 달면 정말로 전쟁을 자유롭게 누릴 수 있다.

22 B '복음의 바다'로

**기-C**

**제 21화 성전사들**

브라이트의 할대는 순조롭게 남 아탈리아 섬으로 향하고 있는 중이었다. 그리고 일그렘은 남 아탈리아 섬에 가까워지면 DC본부에서 그룬거스트 이치의 무장을 추가시킨다고 한다. 그렇게 순조롭게 남 아탈리아로 가고 있는 이카라는 어떤 이상한 빛이 떨어 붙이게 된다. 잠시 후 정신을 차려보니 어떤 숲속이다. 태광장 위를 가고 있었는데 아래서 숲속에 있는 것인가? 영문을 모르고 여러종류 하는 브라이트들의 앞에 정체를 알지 못하는 유닛들이 잠근다! 그들을 우우우리로 보이는 대머리남자는 브라이트와 대면을 요구하고, 브라이트는 그것에 따른다. 대머리남자의 이름은 드레이크 루프르. 이의 나라의 왕이라고 하는 것이다. 그리고 옆에 있는 남자는 호트 워폰이라고 하여 과거 지상에 있을 때 SFX제해에서 일그렘과 함께 일을 했었다고 한다. 그리고 이곳 바이스론 별은 지상과 바다의 중간에 존재하는 세계이며, 지상과 직접적으로 붙어있는 것은 아니다.



즉, 차원이 다른 세계라는 것이다. 그리고 드레이크는 오리엔탈리즘을 소유하고 있는 자신은 바이스론 별 전체를 통치하려 하지만, 더 많은 오리엔탈리즘을 향상하려는 많은 시간이 걸리기 때문에 지상의 부대를 소환한다고 하는 것이다. 그리고 거기서 일어났 '성사'하면 그들을 지상에 돌려보내주는 것을 약속한다는데- 브라이트는 일단 생각해보고도 하여 답변을 뒤로 미룬다. 그리고 대원들과 상상을 해보지만, 역시 드레이크는 지어나나 티핀즈와 다들바가 없다고 판단. 드레이크의 영도를 탈출하기로 한다. 그리고 우연히 이 페라 리오인 참 파우와 나를 만나서 탈출의 도움을 받게 되는 데-



- 승격조건: 1. 일그렘의 방어 2. 적의 진멸
- 체제조건: 1. 모함의 격구 2. 인근의 진멸

**편장유닛**

- 이군 출격: 이카라(브라이트), 단바인(소우), 보온(이광), 추기 13기 출격 가능
- 적 유닛: 드림보×14, 단바인(토드), 레프란(현), 윌 웹스(드레이크)
- 이군 출동: 3번 패 A지점에서 보온(노), 보온(노) 등장

■입수 역역명	■신용유닛
익그네트 코명	독도의 단바인
	죽일것 유닛
	소우 단바인
익그네트 코명	번의 레프라
	윌 웹스
	보온
	보온
	보온



**공략**

원작에도 있는 사치로의 죽음이 최후의 작전에 걸려든 수순기대 2번 제부터 그 작전내용대로 적의 유닛이 스크악이 한다. 빅오스의 장거리 무기와 이글파이터의 대공 공격을 이용해서 적을 진멸시키고 나면 합체이벤트가 있으나 시노부의 행동이 무의미하다고 생각한 로가 빅오스의 바이패스를 열어버려서 합체 실패. 이리저도 못하고 저러지도 못하는 곤란한 상황에 되어 버린다. 그대로 헌을 남기고 나면 그들을 다시 합체시키기 위하여 협공을 하는 게릴라 대위의 이벤트를 볼 수 있다. 자폭하기 전에 탈출한 하츠키 박사 의 도움으로 다시 한 번 아카의 포메이션을 짜게 되어 합체에 성공하게 된다. 합체에 성공한 다음 헌엔 F2와 그룬거스트의 이식도 등장하므로 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 여기서는 출력이 떨어지서 이용이 불가능하다. 이번 전투의 주된 적인 오라베를러들은 모빌슈츠만큼 잘 버리고 잘 맞는다. 불행 중 다행으로 화력은 약한 편. 그러나 적의 단바인과 레프리카온 그러한 약점이 극복되어 있는 우수한 기체다. 그러므로 자이언트로부터 그룬거스트의 공격을 필증 곁고 때려서 한 번은 일대도록 하자. 드레이크의 실 힘스는 15000병도의 대치를 받으므로 회피한다. 현재로서 그를 물리칠 전략은 없으므로 금세 돌려보내주도록 하자.

22 C '제'에의 연'으로

**72-A**

**제 22화 건담, 별의 바다로**

이제부터는 우주공간에서 싸워야 한다. 그 때문에 우주에서의 전투가 처음인 웃소나 그 외의 대전들을 위해 모의전투로 훈련을 하게 한다. 그리고 코우의 건담 시작1호기는 지상전 전용이기 때문에 라인으로라도 도착하기 전까지 사용을 금지하는데, 코우는 훈련에 나가지 않고 건담 시작1호기의 밸런스를 조정해 우주에서 사용하려고 생각한다.

한편 훈련의 성과를 보고하려고 브릿지에 간 웃소는 리가 밀리타어의 중심 인물인 진 자하남이라는 사람의 본명(일지도 모르는 이름)이 자신의 아버지의 이름과 같다는 것을 알고 부모를 만날 수 있을 것이라는 기대를 한다(사브리 앞에 서 혼자 기뻐할 수는 없다며 사브리에게는 비밀로--).

**공략**

3번 제에 린호스가 올 때까지는 주인공(즉: 핵스)과 웃소를 중심으로 접근해 싸우고, 린호스 등장 후에는 일대적인 전략으로 쉽게 이길 수 있다. 코우의 건담 시작1호기는 모든 무기의 우주 적용이 0이므로 사용하기는 무리이다. 격추되지 않도록 번박임을 쓰면서 린호스로 이동시키고, 카이유나 주인공으로 시아에게 결정타를 노리자. 시아는 HP가 낮으므로, 카이유가 열혈을 쓰고 공격하면 한 번에 격추할 수 있다. 특별히 어려운 것은 아니지만, 카이유나 웃소를 쓰지 않았으면 이곳에서 레벨을 올리지(여전 집중은 필수적), 시아를 격추하면 모든 적들이 퇴장한다.



▲코우의 건담 시작1호기 운용성은 좋다



▲말 싸움은연시 연습은

**속편도**

전투 개시 전 문시아는 웃소에게 한 번 더 도와줄 것을 하지도 하여 옆에 있던 키스와 주인공도 훈련에 나오려고 하는데, 여기에서 훈련에 나가지 않는다(訓練出来ない)를 선택하면 주인공 대신 핵스와 노인이 환공으로 등장한다. 훈련에 나가지(訓練出来る) 속편도가 1 오므로 마음에 드는 것을 선택하자. 또한, 적의 원공으로 등장하는 시아는 HP가 빈 이하로 줄어들면 퇴장하여 격추하면 속편도가 1 온다.

건담으로 무단 출격한 코우. 그가 없었으면 절구구에게 린호스가 공격받았을지도 모르고(그런 그렸을때 생각하지만) 또 코우는 풀버니언의 테스트 파일럿이기 때문에 어찌보면 그냥 넘어가 주기로 한다. 코어파이터의 테스트 중에 전투를 하게 된 루는 카이유에게 건담의 후속기인 ZZ건담이 개발되고 있다고 하며, ZZ건담은 ZZ건담과 RX-78건담의 컨셉을 이어받아 코어볼록 시스템을 채용하고 있다고 한다. 한편, 이때 지온의 대리자간 연설을 통해 연방이 스페이스노이드들을 무력으로 억누르고 있다며 건담 시작2호기의 핵무기가 바로 그 증거라고 한다. 그리고 연방정부에게 공식적인 선전포고를 한다.

나 일행의 도움으로 무사히 탈출할 수 있게된 아가키에 나는 드레이크에 대하여 설명해주는 데 그는 오라브드를 여는 급지권 행동을 하여, 지상인들 바이스론 벨로 소환시켰었다. 그리고 그 지상인 숏트 레콘은 오라베를러를 개발시켰다. 그것을 시작으로 드레이크의 군은 점점 강해졌다고 하는 것이다. 그렇다면 드레이크는 어쩌서 지상인들 필요로 하는 것인가? 그 이유는 바이스론 벨의 인간보다 지상의 인간이 강한 오라베를러를 가지고 있기 때문이라고 한다(오라베를러는 영동력과 비슷한 것인 듯하다. 그리고 마지막으로 그들은 아가키대의 모두가 지상으로 돌아갈 수 있도록 협력했다고 하는 것이다.



- 승리 조건: 적의 진멸
- 패배 조건: 모함의 격추, 어근의 진멸, 코우의 격추

**당량보통** ●이건 출력: V건담(웃소), 짐 커스틴(문시아), 짐게네 I(키스), 주인공

- 핵 유닛: 잔지말, 리플 I×3, 자크라×3, 절구구×3
- 이건 종류: 3번 제 이건 시작지점에서 고메스(린호스),I, II 및 6기, 4번 제 B 지점에서 코어파이터 ZZ(루), 건블레스터×3(루카, 밀리타어, 프리카), 5번 제 건담 시작1호기(코우)
- 핵 종류: 3번 제 A 지점에서 콘티오×2(크로노를, 갓월드), 조로아트×6, 5번 제 시아(절구구)

훈련에 나가지 않으면 주인공 대신 핵스(문시아)와 노인(문시어)이 등장한다. 3번 제에 린호스가 등장하면 퇴장하고, 지온병사의 절구구는 나오지 않는 대신 3번 제 잔지말의 근세체 지온 병사의 리플 I 및 절구구가 각각 2기씩 등장한다.

■입수 역역	■선유닛
리플 I: 핵스 / 시아의 절구구를 격추	루 / 코어파이터(ZZ)
바이오센서 / 크로노블록의 콘티오를 격추	프리카 / 건블레스터
조방 여객 / 갓월드와 콘티오를 격추	절구구 / 건블레스터
	유격 / 건블레스터

23 A '시'동, '대'분'태'로

오모토리씨의 빅 헬콘에도 이상인의 침략은 예외가 되지 않았다. 그러한 이상인을 물리치기 위하여 빅 헬콘에서는 다섯 소년소녀들을 선발하여 볼테스에 탑승시킨다.

**항상 유닛** 보아진 원인은 도르메와 비슷한 강함을 자랑하는 악한 유닛이므로 캄브라V로 간단히 물리칠 수 있다. 보아진 원인을 모두 물리치면 도루가기의 어라에 있는 초전자발생장치를 파괴하는 공격으로 인하여 캄브라V의 합체가 풀려버린다. 재합체는 불가능하므로 도루가기의 공격을 피해서 턴을 넘기다보면 볼테스V가 등장한다. 이 볼테스V를 이용하여 도루가기를 없애게 되면 그 다음 턴에 캄브라V의 재 합체가 가능하게 된다. 캄브라V까지 부활하게 되면 이제 무서울 것은 없다. 초전자로보와 초전자인사의 공의 콤비네이션을 적들에게 보여 주도록 하자 (쇼아의 표현).



▲단순한 공격공대 합체가 풀리는 시기이다



▲부-무태-스!! 파-에브!!

합체가 풀려버린다. 재합체는 불가능하므로 도루가기의 공격을 피해서 턴을 넘기다보면 볼테스V가 등장한다. 이 볼테스V를 이용하여 도루가기를 없애게 되면 그 다음 턴에 캄브라V의 재 합체가 가능하게 된다. 캄브라V까지 부활하게 되면 이제 무서울 것은 없다. 초전자로보와 초전자인사의 공의 콤비네이션을 적들에게 보여 주도록 하자 (쇼아의 표현).



▲어릴 적의 추억을 되살리게 해주는 전장공의 이 자세를 보라

쇼아는 아파의 도루가기의 공격으로 인하여 양말의 배가 모두 부서져 있는 상태였다. 이에 쇼아의 부러진 팔에 고성능의 의수를 이식, 그의 팔을 사이보그화 하기로 한다(이 의견을 낸 인물인 라이드 윈슨은 의수대, 한편 극동지방의 장군대리(이공)를 통하여론드벨이 전함 아가이가 행방불명되었다는 소식을 듣는다. 왜 없어졌는지, 어떻게 어디로 없어졌는지는 원인 불명, 그야말로 일도 끝도 없이 갑자기 사라진 것이다. 그리고 압록대장군은 그러한 론드벨의 행방 불명된 소식을 접한 시점에서 이야아 밀로 마징가군을 팔장군을 뽑은 기싸움과 생각한다.



- 승리조건: 적의 진멸
- 패배조건: 1. 캄브라V의 경우 2. 베를린스 악사러도 경우되는 것

**항상 유닛**

- **이군 출력:** 캄브라와 팀이 베를린스 5기
- **적 유닛:** 보아진 원인×3, 도루가기, 스텝(그린공)
- **이군 승멸:** 캄브라V의 합체가 풀린 다음 턴A지점에서 베를린스 5기가 등장. 볼테스V로 합체. 캄브라V 재합체 후 2턴 후 C지점에서 주인공, 단바인(쇼아), R-2(이공) 등장
- **적 승멸:** 볼테스V 등장 다음 턴 B지점에서 보아진 원인×10, 바이진가×3, 도루가기×2 등장

■ 압수 구역명	■ 신유닛		
아이버리드 어머	전갈과 스컬그를 물리치면 획득	작업함	유닛
		간이거	볼테스V



유닛용 8 Tips

**볼테스V**  
이름에 있는 V는 캄브라지침 영문자의 V가 아니라 5를 뜻하는 로마자의 V다. 유닛 자체의 활동도는 캄브라V보다 조금 더 낮은 편이다. 그러나 역시 캄브라V와 비슷하게 뛰어난 공격력보다 정신캐년의 시프트 역할이 큰 편이다. 중후반부까지는 메인으로 공격을 하여 열심히 키워두다가, 후반부에 가면 보조 정신캐년을 쓰는 육성 작전이 용이하다.

23 B '마징가 VS 압록대장군'으로

현재 바이스론 벨에는 크게 두가지 세력이 있는데, 드레이크군과 빈(B)드레이크군이 그 두가지 세력이다. 그리고 빈드레이크군의 대의적 존재는 라우의 나라라고 한다. 그리고 드레이크는 힐 톱스를 완성시킨 후 미의 나라를 말명시켰으나, 분명 다음 차는 라우의 나라일 것이라고 한다. 그리고 바이스론 벨의 문명 레벨을 보자면 중세 유럽과 비슷한 정도인데, 쇼트가 지상의 기술을 유입하여 오라에이션이 탄생했다는 것이다. 그것이 바이스론 벨의 미스타리벨린스를 붕괴시킨 것이고-- 드레이크의 육양도 이 오라에이션으로부터 시작되었다고 봐도 좋은 것이다. 그리고 그 드레이크는 오라에이션으로도 모자라서 아가이까지 손에 넣으려고 한다는 것이다. 그러나 아가이는 현재 영진고장으로 인하여 움직이지 못하고-- 일단 소우들은 라우의 나라에 가서 도움을 요청하고 오겠다는 것이다. 오라베를러판으로는 위험하다고 생각한 브라이트는 그들과 야우로, 예미, 아를리, 로베르트, 레코와 함께 가려고 하지만 잉그럼은 오라베를러에 장착되어 있는 오라리어 때문에 발명기를 가진 유닛으로 가는 것은 좋지 않다고 하여 자신과 루세이, 주인공도 같이 간다고 자명한다.

**속편도** 4편만에 클리어하면 속편도 + 2, 자금 + 20000  
5편만에 클리어하면 속편도 변동폭, 자금 + 10000  
6편만에 클리어하면 속편도 -1  
7편만에 클리어하면 속편도 -1



- 승리조건: 8턴 안에 이군 유닛 전부 영적력에 도착하는 것
- 패배조건: 1.8턴 안에 이군 유닛을 하나라도 육성시켜 도착이 없는 경우 2. 이군 유닛을 하나라도 경우당하는 것

**항상 유닛**

- **이군 출력:** 주인공, R-1(루세이), R-GUN(잉그럼), 단바인(쇼아), 리거즈(야우로), 코이피터(예코), 보순(레), 보순(이공)
- **적 유닛:** 드람로×12, 단바인(레드), 바스틀(아라리야)

**공략**

아군유닛이 평소 향하는 쪽은 동쪽이다. 그것을 기준으로 북쪽을 찾을 수 있다(화면 우상 단이다). 적의 종류도 없고하니 되도록 빨리 북쪽으로 향하도록 하자. 그른거스트 아식과 R-1은 이동 속도 낮으니까 비방 불가능한 유닛이니 초반엔 방향을 해서 날아가는 것이 좋을 것이다. 이밖에 새로 등장한 가리키아의 바스들은 대단히 강력한 오라베틀라이므로 각별히 주의 요망. 거슬러서 반드시 격추시켜야겠다는 사람은 R-GUN이 라던가 그른거스트 아식의 강력한 공격을 마구 선사 해주도록 하자.



▲오라베틀러를 상대로 대활약! R-GUN



▲전야 등장 오라들은 바로물-

적진을 빠져나온 주인공일행은 유유히 산골짜기를 타고 리우의 나라로 향하는 도중, 우연히 미의 나라의 에레를 만나게 된다. 그녀는 미의 나라가 말안간 후 자신의 힘을 높이기 위해 이 산중에서 수행을 하고 있다고 하면서 요즘은 거대한 재물의 느낌이 온다고 한다. 그녀는 드레이크가 자신의 나라에 침공해도 모든 세계를 감싸고 있는 불길한 영력의 존재를 느꼈다고 하는 것이다. 또, 오라로드를 여는 방법을 아냐고 묻는 참의 질문에 자신은 방법을 모르지만, 그들은 언젠가 반드시 돌아갈 수 있을 것이라고 하며, 그것은 단순한 예언같은 것이 아닌 자연의 순리라는 것이다. 한 권 드레이크는 동맹국인 쿠와라 귀왕 비슷이 개화기침의 원상을 눈앞에 두었다는 보고를 받는다.

23-C '나'국의 아방,으로

**23-A**

**제 23화 시동 더블캐릭터**

라이언로드, 그곳은 아나하임 일렉트로닉스가 지은 거대한 항구이다. 마치 참미처럼 생긴다고 해서 지어진 이름인데, 새로운 모빌슈츠의 개발이 진행되고 있는 곳이다. 아나하임사는 자사의 기체를 테스트하기 위해 에우고와 리가 밀리타어를 지원하고 있다고 한다.

한편 주도자 그의 일당들은 린호스에 잠입해 모빌슈츠를 훔쳐서 끌려고 한다. 주도자는 동생인 라나는 말리지만 듣지 않자 화를 내어 가버리고... 라나는 주인공, 몫소와 만나게 된다. 라나는 주도자들이 모빌슈츠를 훔치려고 하는 것을 모두 말해버리고... 몫소와 주인공, 오델로는 주도자를 설득하려 하지만 주도자들은 듣지 않고 결국 모빌슈츠를 훔쳐서 달아나버린다. 그리고 그것을 쫓아가는 카이유. 때마침 작들이 습격해온다.

**공략**

주도자가 린호스에 들어가면 ZZ건담을 타고 나온다. 그동안 몫소와 코우, 카이유로 싸워야 하는데, 적들이 강하지는 않으니 집중을 사용해 번갈아 싸우자. 특별하게 어려운 것은 없는 곳으로, 여기에서 주도자의 해탈을 올려두는 것이 좋다. 만약 여기에서 주도자가 린호스에 들어가지 않은 채로 적 이 진압하면 3인 안에 버그로 인해 다음화로 넘어갈 수 있으니 '속전도기 오 르겠다' 라는 생각은 버리지.



▲ZZ건담의 개그 캐릭터도 등장(우변엔 건지이다)



▲코어피터로는 무라이다(누가 코어피터의 무기를 제조하겠는가)

**속편도**

카이유가 어떤 일의 모든 책임을 지고 주도 들은 무사의 풀러나고, 주도자는 린호스에 타게 되어 버차와 문도, 엘 이노, 라나에게 라이언로드에 남으라고 한다. 그들은 에이리 할장대리가 맡기로 하는데 어디에 있는지 찾을 수 없는 모양이다. 한편, 플렉스는 린호스에게 연방군의 진함들에 간담 시작2호기가 핵을 사용할지도 모른다는 그 콘레이심(솔로몬) 주변을 수색해 달라고 한다. 그리고 지구에서는 카이유와의 연락이 갑자기 끊겼다고 하는데...



■수력 조건: 주도자 린호스에 붙어있 후 적의 진멸  
■재력 조건: 주도 또는 적의무의 격추

- 당첨유닛**
- 이군 출격:** 린호스, (드레스), ZZ건담(카이유), 코어피터 ZZ(주도), V2건담 핵사(버차, 건지)×3(문도, 이노, 엘)
  - 적 유닛:** 핵사×2(마슈, 고른), R 자차(아라), 엔드라×2, 가부스×2, 조사×2, 가자D×3, 가자D×3, 가부스×2
  - 이군 출병:** 2인 때 린호스의 옆에서 건담 시작1호기(Fb(코우), V대시건담(문소), 주도자 돌아오면 린호스의 옆에서 8기 출격

**■입수 역역**

막고넷 교함	막슈와 핵사 핵망 격추
리액터 커트	핵사의 R 자차 격추

**■선용닛**

주도	ZZ건담
-	건담 시작1호기 Fb
-	V대시건담

**유닛활용Tip**

**ZZ 건담**  
현재로서는 상성이 강력한 개재한 ZZ건담. MAP병기의 공격력이 2600이나 되며, 주로 사용되는 다발 블라이틀도 2400으로 다른 건담계보다 강하다. 다만 탄수가 적고 이동속이 낮은 단점이 있는데, 다발 블라이틀을 변형상태에서도 사용할 수 있으므로 변형상태로 행동하는 것이 더 낫다. 이때가게는 EN을 많이 사용하므로 EN을 꼼꼼적으로 체크하자. 또한, 주도자의 누타입능력에 최고이므로 ZZ건담을 쓰지 않더라도 주도자는 사용하는 것이 좋다.

24-A '솔로몬의 미물,으로

## 73-B 제 23화 마징가Z vs 암흑대장군

광역 연구소에서 한가하게 코우지의 생활을 맞이할 수 있을 거라 생각(코우지의 친동생 시로의 생각했으나) 동경에 나타난 기계수를 물리치기 위하여 생일조차 잊어버리고 출격하게 되는 코우지. 슈퍼로봇의 짜릿함은 후일도 없다(이 때 동경일고도 많은 일본의 주요도시가 공격을 받지만, 마징가Z는 한때 뿐. 일단 가장 가까운 동경부터 해결하기로 생각한 것이다).

**광역** 마징가Z를 제대로 개조해주시 않고, 제대로 키워주지 않았다면 상당히 고전할 수밖에 없는 사나리야이다. 처음 옆에 등장해 있는 3마리의 전투수는 그다지 어렵지 않게 물리칠 수 있지만(원작에서는 굉장히 고전하던 말이다), 두 번째 탱은 마징가Z로서는 상당히 힘든 것이라고 생각했는데 아군의 증원이 빨리도 등장한다. 적 유닛 중 윙왕기와 호왕기는 주인공관 노리므로 주의. 게다가 그들은 HP가 비정상도 많지만 피카하로 쓰러뜨리는 것은 불가능. 적을 모두 정멸시키면 등장하는 암흑대장군 할아버님은 화력이 강하고 장갑도 2700이나 되어 더욱이 HP회복(☆)가 있으므로 물리치기 아주 힘들다. 천공검(☆)제라던(☆) 사인스파크, 갓버드 등을 이용해서 도망가는 HP정도를 잘 계산한 후 공격을 하여 반드시 물리치도록 하자.



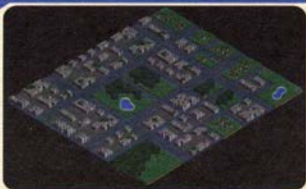
▲메이카로 아이언 봇!!

▲위대한 용자의 등장

그레이트 마징가는 사실 코우지와 시로의 아버지인 가부토 칸조박사가 비밀리에 초함급 뉴Z를 이용해서 건조한 것이다. 이것은 코우지와 시로에게 비밀로 하도록 하여, 칸조는 계속 마징가 양산계획을 이행하기 위해 과학연구소로 들어간다. 한편 주인공은 마징가의 수리가 끝날 때까지 광역연구소에서 대기하기로 하고, 볼테스V는 잠시 비활성으로 들어간다.

### ■조합 요약

조합 여력	2번째 등장인 단테를 물리적인 획득
프로젝트명트크S	고근의 마계로스를 물리적인 획득
조합급Z	암흑대장군을 물리적인 획득



■승리조건: 적의 전멸

■패배조건: 코우지의 격구

### ■동맹유닛

- 아군 출력:** 마징가Z(코우지)
- 적 유닛:** 그시오스(×5, 자라가 ×3, 알스×3, 조갈, 오베리우스, 용왕기, 호왕기, 단테(단테), 미케로스(고근))
- 아군 증원:** 2번 ≥ 마징가Z의 바로 앞에서 그레이트 마징가(태초) 등장, A지점에서 주인공, 단무가(시노부, 갓버드(보마), 볼테스V(켄이치), R-2(라이더(아카라), 텍사스(역), 브루거(간구자, 브루거(레이) 등장
- 적 증원:** 적을 전멸시키면 B지점에서 암흑대장군 등장

### ■속연도

첫 번째 탱의 단테와 두 번째 탱의 암흑대장군을 물리치면 각각 속연도 +1.

248 '볼테스 기사회생'으로

## 73-C 제 23화 '나' 국의 여왕

리우의 나라로 가는 도중, 모두의 세력이 떨어져 잠시 휴식하게 되지만, 류세이 안은 일그림의 명령에 의해 하지 못하고 기계를 정비하는 신세가 되었다. 좀 더 무척하고 생각하는 주인공에게 류세이는 고관인 피카 PTX팀의 대장이었기 때문에 그렇다는 것이다(PTX팀은 SFX팀 이전에 만들어진 패스널 트루피 팀 이클이치), 그리고 참이 북서쪽에서 거대한 배가 온다고 하는 소리에 휴식을 멈추고 전투태세에 들어간다.

**광역** 역시 참이 말하는 커다란 배는 오라베를섬이었으나 적군이 아닌 나의 나라, 섬스나(島守) 시라 리우의 그림자였었다. 적이 아닌걸 확인하고 안심하지만, 남쪽에서 트라이코크의 오라베인이 등장한다. 아예대로 그림자같이 당하는 것은 곤란하다고 느낀 소우는 중대한 결단을 내린다.

그림자감을 떨어린다.

그림자감을 후회시킨다.

그림자감을 후회시킨다를 선택해서 속연도 증가.

그림자감을 떨어린다를 선택해서 속연도 하락

2번 ≥ 소우가 강제 이벤트에 의하여 그림자감의 내부에 들어갔다가 나올때는 발바인을 타고 등장한다. 발바인은 상당히 전력이 되므로 유용히 쓰도록 하자. 슛트의 스프리건은 5만이 되면 피카한다. 그걸에 잡아야 하는데 상당히 강하므로 조금 힘들 것이다. 역시 일그림과 주인공을 잘 사용하는 수밖에 없다.



■승리조건: 1. 그림자감이 많 남쪽이 도착하는 것

■패배조건: 1. 그림자감의 격구 2. 소우의 격구

### ■동맹유닛

- 아군 출력:** 주인공, R-1(후세이), R-GUN(일그림), 리카즈(미마루), 코이피터(레코), 단바인(소우), 보훈(0-0, 보훈(2), 보훈(야우))
- 적 유닛:** 드랄로×10, 브르(유자), 스프리건(소우)

### ■속연도

스�트를 물리치면 속연도 +1



AR-CULM의 정공무기인 HTB캐논



신병자가 광장이 많은 장소나 시라

무서히 전투를 마친 주인공일당. 시라는 소우를 보며 예전에 나온 그 구세주자 바로 소우일 것이라고 한다. 그 말을 들은 소우는 자신은 구세주같은 것이 아니지만, 이래로 지상에는 돌아가지는 않고 계속 바이스톤 별을 위하여 싸웠다고 한다. 그리고 오라로드를 열려면 여 제라리오의 장 자코바 이온을 만나면 된다고 하는데, 그는 지금 만나기 상당히 어려운 상황이라고 하는 것이다. 어쨌든 자코바 이온을 만나는 것은 잠시 후의 일, 일단 계속 가던 라우의 나라로 향하여 하지만, 그렇기만이 완성된 것을 드레이크가 안 이상, 어떻게 해서든 어가자를 탈환하려 할 것이다. 그것을 열려하여 라우의 나라에 가는 것을 위로한 채 이야기와 할아버지 길을 되돌아가게 한다.



유행팁

별박힌

한 채 적진을 은사지 해침과 다나해 피할 거 다 피하고 크리드업까지 잘 내는 정해 퍼러(동명어?)가 드디어 동요가 되었다. 이런 작품에서는 그 능력이 약간 파워 다운이 된 듯하지만 여전히 강함을 느낄 수 있다. 3000여의 병 공격은 무효화시키는 오라바러가 있던 하지만 오라바러계열은 맞으면 무조건 지체상이라고 봐야니 장교와 HP는 게조하지 않는 것이 좋다. 운동성을 중심으로 오라바러 시리즈를 게조해주면 소우의 무서운 격투능력에 따라 아주 잘 시공할 수 있다. 참고로 보호화물인 장 파우에게는 시리즈의 진행에 따라 가격이라는 정신컨텐츠가 생기는데, 획득 레벨이 상당히 높으므로 별 의미는 없다.

■입수 여역

색이교 트래킹

백이오엔서

숙의의 스프리클을 불러지면 획득

금의의 브브리를 불러지면 획득

■신승냥

작업장

소우

유닛

별박힌

25-C '통경상공'으로

74-A

제 24화 솔로몬의 악몽

아무리 수색해도 건담 시작2호기는 찾을 수 없다. 아무래도 단독으로 행동하고 있는 모양이다. 모두를 계속된 출격으로 상당히 지쳐있는 심태, 주도는 실지만 억지로 출격하게 되는데, 이때 라나와 비치, 몬도, 엘, 이노를 발견한다. 물레민호스에 탑승한 그들은 주도가 격정되어서 왔다고 하지만, 사실은 민호스 자체를 출격하고 온 것. 민호스가 있는 곳과는 반대편에서 건담 시작2호기가 나타났다는 말이 돌리고, 가장 기동력이 좋은 코우의 건담이 먼저 출격하지만 가토의 핵은 차지하지 못한다.

■핵

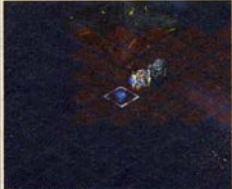
가토 각주 외에는 그다지 어려운 것이 없다. 5번 패에 자동으로 종료되므로 최대한 많은 적을 없애자. ZZ건담의 MAP병기가 매우 효과적으로, 격려를 이용해 기력을 올리고 사용하지.



▲건담의 핵공격

■속인도

가토를 격추하면 속인도가 오른다. 가토는 2번 패에 도망가는데, 코우만으로 격추하는 것은 무리이다. 미리 주인공의 기체에 메가부스터 등을 장착하고 가토를 찾아가서 공격하자. 리얼제라린 헬팩과 밀라벨라의 격려를 이용해 기력을 높여서 차크랄 슈터를 사용하지. 또한, 메가부스터와 부스터를 장착해도 가토를 공격하는 것은 불가능한데, 코우로 가토의 진행방향을 막으면 공격할 수 있다. 가토는 HP가 높으므로 반드시 열활을 사용하지.



▲이렇게 길을 막는다



■승리 조건: 적의 진멸

(민호스 도망 후)

■패배 조건: 코우의 격추

■패배 조건: 모담의 격추, 여군의 진멸

■항우유닛

●이군 출격: 건담 시작1호기(FB(코우), 주인공)

●적 유닛: 건담 시작2호기(가토)

●이군 중립: 2번 패에 민호스(J, (3)베스) 및 15기

●적 중립: 1번 패에 바우(그레미, R, 자치키), 드라이언(오우구스트), 조 시×3, 걸구×3, 걸구×3, 핵동 1×3, 가토×3, 연드라×1

■입수 여역

대 범공함

기동의 건담 시작2호기 격추

광공 작전은 심태, 콘비 이성은 지온의 솔로몬으로 들어갔다. 불행스는 우주는 네오지온, 지구는 티탄즈가 장악하였기에, 모 두 남 아틀라아 섬의 ASS-1을 노린다고 한다. 그리고 네오 지온은 사이드4의 페기온 콜로니를 남 아달리아 섬에 떨어뜨리는 계획을 추진중이다. 그렇게 되면 거대진함마저 파괴되기 때문에, 이 정보는 고지로 유출시킬 것일지도 모른다고 한다. 그래서 그 계획의 진위를 판별하기 위해 민호스는 사이드4로 향한다.

25-A '크로스본 행크'로

보이잔군의 귀족자 조루가 초전자 일당을 격파할 수 있는 비기를 가지고 왔다며 거꾸로 오세어나들과 이야기를 나누는데 그 비기인즉 초전자일당에게 반초전자임을 알리하여 합체할 수 있는 예시지를 모두 알아들어서 합체를 못하게 한다는 것이다. 그리고 그 정보를 가르쳐주는 대신, 캄벌 삼인과 동맹을 맺어, 자신과 함께 하이얼을 몰락하게 만들려고 하는 것이다. 한 편 빅 헬콘에서는 격해자는 전투에 조금이라도 더 유리한 전투를 하기 위하여 새로운 초전자발생장치 울트라마크론을 완성시키고 있는 중이었다. 하지만 지금은 하나밖에 완성되지 않은 테라 어린 유닛에게 먼저 정착시킬 것인가 고민하게 되는데... 그리고 어느덧 고리와 같은 다 나온 듯 오늘이나 내일이나 배틀젯트에 타게 될까 발을 동동거리고 있는 상태였다.

#### 공략

반 초전자방에 맞아서 합체가 풀리는 볼테스팀. 그날 너무나 많은 금방 모두 파괴되므로 회피율이 올라가는 빅헬콘 위로 모두 이동시킨 후 방 어허지, 3번 째 등장한 주인공들은 스텝그에 있는 캔이치의 아버지는 진짜가 아닌 보이잔군이 만든 사이보그라는 것을 알아차리고, 동시에 울트라마크론을 장착한 캄베르가 등장한다. 이제 더이상 거릴 것은 존재하지 않는다. 아이의 볼테스신 방어전을 생각하여 분물이든 하도록 하자. 강력 나미존 크롬 물리치면 볼테스신은 볼테스V로 합체 가능하다.



▲성경대로 노는 조루



▲가레스신 권배의 첫 등장

성책은 울트라마크론을 이용해 영웅을 짓밟기  
배틀 젯트에 떨어온다.  
볼테스V로 떨어온다.  
배틀 젯트에 떨어온다를 성책하면 속연도 증가



- 승리조건: 볼테스신의 모두 살아있는 것 -- 역의 진영으로 버림
- 패배조건: 볼테스신의 하나라도 모두 당하는 것 -- 역군의 진영으로 버림

#### 등장유닛

- 아군 승객: 볼테스V(캔이치)
- 적 유닛: 보이잔 함정×7, 바이잔가×3, 강력 나미존, 도루가×3, 스텝그(도 조루)
- 아군 승객: A지점에서 주인공, 갯타G(레오), 단무가(사노), 마지즈G(조루자), R-2(라이), 라이더(마리아), 보스보트(보스), 다이아나(A사야), 브루거(연구자), 브루거(레오) 등장, 빅헬콘의 앞에서 캄베르V(레오) 등장

#### 입수 역역법

교양능숙근기 조루의 스텝그를 물리치면 획득

캔이치의 아버지인 캔타로는 이상인들에게 정보를 빼앗기고 있는 듯하다. 이 말의 의미는 캔타로가 아직 죽지 않고 계속 살아있다는 뜻, 아버지가 살아있다는 희망이 캔이치와 그의 동생들은 상당히 안심한다. 그리고 한 편 하이얼은 레오로부터 보이잔군이 캄벌삼인과 동맹을 맺은 것이 확실해 하기되었다는 소식을 듣고 자신은 그런 적 앞에서 남겨지던 이제 되서는 어쩔 수 없다고 생각한다. 하이얼은 동맹사건의 발단이 조루인지도 모르고 이렇게 된 이상 반드시 캄베르와 볼테스를 물리치라는 명령을 내린다.

25-B '사인, 악마의 싸움'으로

드라이크코론은 역시 생각대로 아이기의 재판을 위해 준비중이었다. 그리고 아이가 내무에서는 브라이드와 크외트르가 일터에 대해 이야기를 하고 있었다. 브라이드는 그가 너무나도 수수께끼에 쌓여있는 인물이라고 한다. 그리고 크외트르는 물레 조사해본 바에 의하면 그의 2년전의 기록은 존재하지 않는다는 어찌든 슈퍼리안(목성안)의 스파이일지도 모른다는 것이다. 그에 대한 이렇듯 한 이야기를 하고 있는데(비밀이 많지도 않았도 많다) 로레스로부터 아이기의 영진수리가 완료되었다는 소식을 듣는다.

#### 공략

시작하면 반의 레프리안이 상당히 가까이 있다는 것을 알 수 있다. 기함으로 기록을 110까지 올린 자이언트로보로 레프리안이 로켓바주커의 사정거리 안으로 들어가는 곳까지 이동시키자. 그리고 탄을 남긴 후 다음 탄에 필증을 이용, 레프리안을 공격하여 한방에 없애버리자. 이로써 속연도 다 올라가는 것이다. 5번 째 가라리아의 비스틀이 등장, 소우를 노리고 그 주변의 오라가 모여든다. 그리고... 일린다. 지상으로 가는 길, 오라로드기.



▲'우리 사실은 악역이다'

#### 속연도

적을 5번까지 넘겨주면 속연도 증가  
반을 2번이후에 각주시키면 속연도 증가

#### 입수 역역법

역로지모략 반의 레프리안을 물리치면 획득



- 승리조건: 적의 진영
- 패배조건: 1. 역군의 격주 2. 역군의 진영

#### 등장유닛

- 아군 승객: 아이기(브라이), 백식(크외트르), 제간(레오), 자이언트로보(다사야), 긴레오로보 타입-1(레오), 알렉스NT-1(크리스), 슈퍼간담(레오)
- 적 유닛: 드릴로×8, 레프리안(반)
- 아군 승객: 2번 째 A지점에서 그랑가란(사라), 주인공, R-1(레오), R-GUN(레오), 리가즈(이마무), 발비인(소우), 단비인(마리아), 코야카타(레오), 보훈(레오, 보훈(레오)) 등장
- 적 승객: 3번 째 B지점에서 드릴로×8, 레프리안(레오), 레프리안(이벤), 레프리안(레오) 등장

25-C '동경상공'으로

린호스는 배기 콜로니의 수색을 하고 있지만 발견하지 않는 도중에 프론티어사이드의 방항에서 폭발이 일어나, 그곳의 콜로니에서 구원요청이 들어온다.

## 공략

빌딩드를 이동시키지 않으면 격추되어버리므로, 첫번째는 꼭 빌딩드를 이용하자. 연방군 병사들은 신경을 필요 없다. 시복은 집중을 사용하고 반격으로 베르가 기로스들을 없애자. 적의 원군은 린호스측이 많으면 된다.



▲년대없이 모빌슈츠에 합승



▲강이지만 공방 시라리다

## 속편도

시복으로 드렐을 공격하면 +1 시복이 나온 후에 공격하지 않으면 드렐은 도망가므로 집중을 사용한 후 접근해서 공격하자. 격추하지 않아도 속편도는 올라간다.

처음 MS에 타서 훌륭하게 조종을 한 시복은 건담F91의 파일럿으로 린호스에게 합승하게 된다. 한편 죽도의 친구들은 린호스에 합승했다는 것이 통통나고, 죽도는 그들을 어떤가 안전한 곳에 내려달라고 한다. 하지만 그들은 어느 콜로니도 안전하지 않기에 린호스에 남아있겠다고 하는데, 고메스 합장도 이를 허가한다(어린 아이가 더 늘어나도 변할 것은 없다!). 한편의 전환 라इट승에 의해 V2건담과 화이트이크를 받은 린호스는 지구에 내려가려고 결정한다.

## 육전 활용 Tip

## F91

Z건담과 비슷하지만 운동성, 이동력 등이 더 높다. 또한, 본산이 있고, 공격력 2400의 범 런치가 있다는 것도 장점. 최고 무기로 베스벤가 기계를 1100나 필요로 하지만 시복에게는 기습이 있으므로 별 관계가 없다. EN소모가 400인 하지만 전체적으로 Z건담보다 뛰어난 성능이다. 먼저 EN을 게조, 그 후에 베스벤와 범 런치를 게조하는 방향으로 나아가자.

## 화이트 이크

수리장치와 보급장치가 모두 있고, HP도 높은 편. 보급장치 치고는 높은 공격력을 갖고 있지만 운동성이 낮아 잘 맞지 않으므로 공격받을 때는 주로 방어를 하자. 정선커맨드 '보급'을 갖고있는 제독터를 태우면 매우 효과적이다.



- 승려 조건: 빌딩드기 싫어남니다
- 승려 조건: 적의 선물
- 학비 조건: 빌딩드와 격추
- 학비 조건: 모함의 격추, 인근의 선물 (연소소 도착 후)

## 동영상 요약

● 아군 승려: 제간(빌딩드), 제간×3(연방군 병사)

- 적 유닛: 베르가 다라스(드렐), 베르가 기로스(자비호), 베르가 기로스×8
- 아군 동맹: 2번 패 건담F91(시복), 3번 패 톨기스(렉스), 토레스(노인), 4번 패 B지점에서 린호스(기, 고메스)와 12기
- 적 동맹: 3번 패 A지점에서 자크프(리더), 자크프×6, 비우×3

린호스가 등장하면 렉스와 노인은 퇴장한다.

## 수입용 약어

고생물 레이더      적비대의 베르가 기로스를 격추  
바이오센서      이극어의 적크드 격추

## 수입용 및

특이점	유닛	특이점	유닛
시복	건담F91	엘	-
빌딩드	계간	문도	-
엔노	-	-	화이트 이크
비적	-	-	V2건담

## V2 건담

방관이들을 이동 후에 사용할 수 없는데다가 가장 공격한 무거운 빛의 날개 격추제이기 때문에 그렇게 강한 파워는 내지 못한다. 하지만 MAP병기와 빛의날개는 병력이 매우 낮으므로 게조한다면 한 번에 많은 적들을 없앨 수 있다. 특히 30와 이후로 등장하는 찬드라도 병사들에게 효과적. 방관이들을 MAP병기 빛의날개를 강화하는 것이 좋으며, EN도 높여두자(빛의날개의 필요EN은 100이고 V2건담의 초기 최대EN도 100이다). V2이살트건담이 되기 전까지는 그렇게 중치는 없다.



26-A '연대에서의 결핵이벤트, 보

한편 사켄은 이번이야말로 반드시 라이더와 아카라를 잃어버리겠다고 다짐하고, 손을 잡자고 찾아온 고근과 연합작전을 펼치기로 한다. 사켄은 곧바로 무트로 돌리스에 통신을 걸고, 하키기 아카라에게 동경에서 최후의 결전을 펼치자는 도전을 한다. 이에 응하는 아카라, 곧바로 라이더와 함께 출격한다.

## 동영상 요약

● 아군 승려: 라이더(아카라), 브루거(건구자), 브루거(야메), 그레이트 마징가(레소야), 비너스(노)

- 적 유닛: 도모에×6, 그시모스(기×4, 일소스×3, 자라기×3, 오메리우스, 조갈, 간데(사켄))
- 아군 동맹: 3번 패 A지점에서 주안공, 겐타G(모데), 불테스V(제이치), 단무기(시노비), R-2(라오), 캄베르V(호마), 마징가Z(코우자), 다이아나(사야카), 보스보트(보스) 등장
- 적 동맹: 3번 B지점에서 셉톤건담(후베) 등장





**관객** 그레이트 마장가는 상당히 강하다. 그에 비해 같이 등장한 브루거는 그다지 도움이 안되니 전장에서 떨어져 있도록 하고, 라이언과 그레이트 마장으로 적진을 휘젓고 다니다가 HP가 부족하다 싶으면 바이스로 회복하자. 3번 때에 주인공들이 등장한다. 같은 번에 나오는 우베이가 조금 강하므로 주의해서 한 번에 끝내도록 하자. 사신의 건네는 건태를 제외한 모든 적들이 전멸되었을 때부터 움직임이 시작하는데, 속삭에게 깃버드로 죽음을 선물해주도록 하자(라이언을 적당히 키워달라던, 깃버도 2번이안 몰라질 수 있다). 건태를 몰라치고 나면 사신의 거대 사인으로 부활하는데, 이 녀석도 어김없이 아군의 슈퍼 로봇의 돌살기 두 세방으로 쉽게 몰라질 수 있다.



▲그는 중역생이다. 믿어지는가?



▲반어파라 우웨이! 만약시 블라스터야!



▲공장이 한번에게 생긴 얼굴을 가지고 있는 거대사신

전투가 끝나면, 아디스나가 나타난 이야기와 발바인이 보인다(이 때 가리리오는 소우로 실패가능). 폰드벨은 그 동안 바이스론 몰이라는 곳에 갇혔다고 하여, 오라베를라를 타고 있는 사람들 틈에서 빠져나갈 기회를 통로라고 하는 것이다. 인그렘은 R시리즈의 파워업 피스가 완성되었으니 곧 R시리즈에 파워업 피스를 달아 줄 수 있을 것이라고 한다. 루세이는 자신의 기계인 R-10이 드디어 강해진다며 좋아하지만, 파워업 피스는 R-2와 R-3의 깃벵이라는 인그렘의 앞에 금방 실패한다. 어쨌든 폰드벨이 행방불명된 동안 우주에서는 지온이 핵을 사용하고 티탄즈가 본격적인 활동을 하게되고 여러가지로 상태가 많이 아니다. 일단은 이야기하는 내로프에 가보고 이후의 행동을 결정하기로 한다.

중·B '붉은 해반블리온'으로

75-C

## 제 25화 동경상공

어쨌든 지상으로 돌아온 뜻이다. 안심하고 일단 극동지부에 연락하려는 참니, 신주쿠상공에서 전투가 일어났다는 것을 발견한다. 연방군의 통상에 의하면 정체불명의 소형기동병기같은 것과 공중전을 하고 있다는 것이다. 소형기동병기라... 오라베를라! 소우일 가능성이 높다고 생각한 브라이트는 이야기대의 육적직을 신주쿠 상공으로 입고, 그쪽으로 향한다.

**관객** 동경상공에서 존재하는 오라베를라는 발바인과 바스들, 즉 소우와 가리리언 것이다. 소우는 지상에서 싸우지 말고 공이 싸운다면 바이스론 헬로 돌아가서 싸우자고 하고, 열심히 가리리아를 실패한다. 그 후, 아군의 편이 돌아오면 소우로 가리리아를 실패가능. 차후 가리리아가 통로가 되는 조건이 된다. 가리리아를 실패하고 나면 여기저기 사방팔방에서 튀어나오는 기계수 무리를 볼 수 있다. 그리고 가리리아의 퇴각, 동시에 마벨들도 볼 수 있다. 기계수는 오라베를라와는 정반대로 맞 추고 못 때리므로 어느정도 안심하고 싸워도 된다. 6번 때에 등장하는 항간담 일당은 의외로 힘은 상대다. 그러므로 발바인같은 유닛에게 집중을 걸어 붙어서 싸우게 하자.



▲여기서만 특별물건하는 미오 시스기



▲맞춰 맞춰 선드브레이크!!



■수락조건: 적의 건물

■해결조건: 아군의 건물

**현황요약** ●아군 출격: 발바인(소우)

●적 유닛: 바스들(가리리아)

●아군 중립: A지점에서 단바인(미넨, 보온R-0, 보온R-2) 등장, 2번 ≥ 8지점에서 이가타(신라이트), R-1(무스도) 등장, 추가로 3기 출격가능, 4번 C지점에서 단무기(시노부), 젯타G(로마, 볼테스V)인차, 캄피비라V(츠토), R-2(제0), 보스보트(보스), 핵사스(핵), 디아미나(A(시0P)) 등장

●적 중립: 가리C(7×2, 디브라M2×2, 토로스D7×2, 제노M(6×2, 아브도라트, 제노시(0)9×4, 그루(브로렌, 그루(아수리) 등장, 4번 C지점에서 자라가, 알스, 조걸, 오라베루스, 단테(단테) 등장, 6번 C지점에서 건담 선드록(키로토), 건담해비얼즈(트로의) 등장

■입수 여역

프로젝트드림크 브로켄바저의 그룹을 몰락시킨 획득

아이브라드 어머 프소라남작의 그룹을 몰락시킨 획득

고상능력어머 프소라의 건담제어시스템을 몰락시킨 획득

대형고양 핵토의 건담제어시스템을 몰락시킨 획득

폰드벨 본대와 재회한 코우지들은 재회의 기쁨을 느끼며 바이스론 헬로에 대한 이야기를 듣는다(치즈루가 중간에 난입적이러 한 번을 가보고싶다고 한다. 그리고 소우는 이제부터 바이스론헬로 돌아갈 방법을 찾아본다고 한다. 그리고 그 동안은 폰드벨도 도와주겠다고 한다.

26 B '붉은 해반블리온'으로

린호스 Jr. 과의 합류 예정 지점에 도착한 이가이다. 이가이아측은 에이비호기를 무사히 얻었다. 그들을 많은 기체를 얻어서 이가이아는 단쿠기, 캄바트리V, 볼테스V를 합체상태로 갑판에 앉아서 이동할 정도로 공간이 부족하다고 한다. 갑작스런 적의 습격, 적은 단 하나로 바다 속에서 공격해온다. 단 하나! 바로 사도인 것이다.

#### 단칙

먼저 가기업을 잃는 것이 중요. 가기업은 물 속으로밖에 이동할 수 없기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 다만 AT필드로 4000이하의 데미지는 무효화하는데, 물속에 있으므로 많은 공격이 본래의 위력을 발휘하지 못해 AT필드를 뚫을 수 없다. 레이의 활력을 사용해 기력을 낮추거나, 물에 강한 젯타포사이론을 사용하자. 2번 때 등장하는 적을 잘 잃는 양동, 피피가 중요으로 주의. 허문의 잔지람은 약간의 데미지를 받으면 회각하는데, 이때 모든 적들이 같이 회각하므로 가장 마지막에 격추하자. 격추를 위해서는 젯타드레곤의 사인스피크를 개조해야 한다(단쿠기는 처음 등장하므로 개조 불가). 또한 크리스와 바나가 전투하면 대화를 하는데 나중에 바나를 싹둑하려면 꼭 전투를 하자.

#### 속편도

시작 전에 아스카가 가기업을 3분 안에 잃어줬다고 한다. 이 말대로 아스카로 3분 안에 가기업을 잃으면 숙련도가 1 오른다. 다른 유닛들로 적당히 공격한 후에 아스카로 결정타를 때리는 것도 가능하여, 에이비호 기체는 신자가 합승하고 있기 때문에 노력을 사용해 둘의 레벨을 동시에 올릴 수 있다.



▲목표는 3분

론드벨의 이가이아와 합류한 린호스. 볼테스의 명령에 의해 린호스는 론드벨에게 남겨두고, 고레스와 슈리크대는 이가이아를 타고 홍콩에 돌아간다.



▲수상한 영점

주인공은 잉그렘에게 그대의 시간이 잉그렘이 계획한 것이 아스카를 몰지않아 잉그렘은 그것이 우연이라고 말한다. 그런 잉그렘을 대하여 주인공은 예의 통용이 시작되고— 잉그렘은 분명히 무엇인가를 숨기고 있다고 생각한다. 한편 너는 소유에게 무엇인가 권일이 일어난다는데—



■승리 조건: 적의 전멸

■파괴 조건: 모함의 격추

#### 당첨품목

- 이군 출력: 이가이(선라이브), 단쿠기(사노바), 볼테스V(벤이), 젯타드레곤(델마), 리 가즈이(마우로), 발비인(소우), 단바인(마담), 유2(레이), 간달NT-1(크리스), 에이비호기 2개(레이), 에이비호기(마스크)
- 적 유닛: 제6사도 가기업
- 이군 증원: 3분 때 B지점에서 린호스 Jr. (고레스)와 5기
- 적 증원: 2분 때 A지점에서 구우(모), 잔지람(허문), 전투화(슈타이)×1, 자크(야쿠), 자일×3(마스크, 코튼, 클롬프), 전투화×4, 픽업 I×3

#### ■합수 여역

리퀘어 게트	백니의 자크를 격추
프로젝트 탱크	슈타이와 전투화 격추
아이언리드 여역	말의 구우를 격추
마노프스틱 크래프트	클라어시 입수

#### ■선유닛

	린호스 Jr.	켄	보온
소우, 짐	발비인	신기	양태오기
레이	R-2	레이	양태오기 2개
마델	단바인	어스키	양태오기 2개
니	보온	벤이	볼테스V

20회 종료후의 분기제 의해 없어졌던 캐릭터들을 다시 사용할 수 있다. 슈리크대와 울리퍼는 없어지고 그들이 사용하던 간지자와 건볼테스도 없어진다. V건담 핵사는 여전히 사용할 수 있으며, 린호스 Jr.의 함정은 브라이드로 바뀐다.

27 '메인 전개'로

네르프 본부로 오게된 론드벨은 정식으로 에반겔리온의 스태프와 합류하게 된다. 그리고 마저 수행하지 못했던 임무인 에이비호기수송부대의 합류를 위해 남 이탈리아 섬으로 가게되는 론드벨. 그리고 휘이이 우주로 날아간 린호스 Jr. 대에서 연락이 온다. 그들의 간헐정소는 에이비호기 수송부대와 통신하는 곳과 조금 떨어진 곳. 여기서 어떤 쪽과 먼저 합류해야 하나 잠깐 생각하게 된다.

#### 유닛활용 Tips

#### 에반겔리온 시리즈

능력치 자체만으로 볼 때 그다지 좋아겠다는 것을 느끼지 못하겠지만, 실질적으로는 경장이 파워업할 만 유닛들이다. 장갑을 조금 개조하고 전방에 탄저능으면 훌륭한 병태감이 된다. 그외에도 공격력이 외로운 경에서 전투용으로도 쓸 수 있으니 무거운 조금 개조해주면 좋을 것이다. 레이에겐 활력이 있으므로 유용할 수 있다.



■승리 조건: 적 6사도 격파할 경우

■파괴 조건: 1. 이스키의 격추 2. 모함의 격추

먼저 에이비호기 수송부대에 합류한다.

먼저 린호스 Jr.과 합류한다.

먼저 에이비호기 수송부대에 합류한다. 이 선택하면 숙련도가 증가한다.

**관객**

시작하면 기가엘에게 레이의 탈출을 한번 써주자. 그렇게 되면 기가엘은 AT필드를 펼쳐지 못하므로 어떠한 공격에도 별별 데미지를 받는 약한 모습을 보이게 된다. 아니면 아스카가 열혈을 걸고 두번만 공격해주면 기가엘을 처치할 수 있다



▲ 튀에나온 맨션이 멋지다



▲ 루샤이 오르지날! 너를 편~지!



▲ 신문해달자회 고레스

(속연도를 위해서 아스카로 처치해 어 한다). 하운의 잔지발은 조공이라도 데미지를 받으면 폭각하니 사 언스프르나 단공포 포에이선등으로 열혈걸고 한번에 없애도록 하자. 비 니를 크리스로 공격하면 대하 이븐 트가 있는데. 이것은 나중에 바나기 동료되는 조건이 된다.

**명칭유닛**

- **이군 출격:** NT-1알렉스(크리스), 에이초기(마스카), 에이영호 기호(800), 아가미(브라이브), 폰드렐 8기 출격가능
- **특 유닛:** 제7사도 기가엘
- **이군중립:** 적 중립 다음 번 B지점에서 리호스(J), (고메스), Z2건담(유동), Z2건담(아이유), 건담F91(시부코), V2건담(은스), 건담 시작(호기카(코우) 등장
- **적 중립:** 3번 때 내지는 사도를 물러선 시점 A지점에서 리튬 I II×5, 캠퍼×4, 캠퍼(슈타이0-0, 차크노(바우), 자벨(바르스), 자벨(코온), 자벨(브렌트), 그르(80), 잔지발(하운)

**신유닛**

특약점	유닛
격이	영버영모 7개
신기	영버영모 7개
이스크	영버영모 7개

**속연도**

3번아우에 아스카로 기가엘을 격추시키면 속연도 +1  
말의 그르를 물리치면 속연도 +1

특약에서 같이 온 네르코 특활감찰부의 키지라는 남자는 미사토와 어느정도 안면이 있는 듯하다(말과 참조). 그리고 무엇인가 말이 생긴는지 대담들은 모두 보르지로 모이라는 영명이 떨어진다.

**7기 제 27화 미신 전개**

지상에 오라베를섬이 4기나 등장했다. 그랑가린과 고라온, 윌헬름스 계가기림의 4척이 그것이다. 아무래도 지상으로 나오게 된 것은 소유물 뿐만이 아니라 바이스론 팀의 모든 오라베를러들이 나오게 된 듯하다. 일단 오라베를섬의 소재를 알아보니 윌헬름스는 역시로, 그랑가린은 게르마르크제도, 고라온은 이스터제도, 계가기림은 마케시스테도 근처에 있다는 것이다. 그리고 윌헬름스를 제외하면 모든 오라베를섬은 남 아틸리아 섬을 중심으로 삼각형을 그린 것처럼 짙은색이 있어서 조우하기엔 편할 것이라고 한다. 그리고 마지막으로 역시로에 있는 윌헬름스는 티탄즈와 전투를 시작했다고 한다.

- 남 아틸리아 섬으로 향한다.
- 마케시스테도로 향한다.
- 남 아틸리아 섬으로 향한다(물 생체사 속연도 증가)

잉그렘과 소유물들은 일단 마케시스테도로 탈출을 가기로 한다.

**관객**

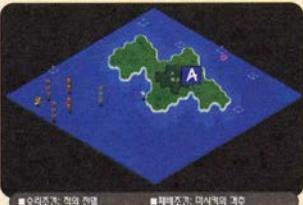
시아비스터는 붉은 섬기어의 트롤러 공격을 받고 시작하게 된다 (역시 이 트롤러라도 검은 삼연성의 제트스트림 어머처럼 64의 합체공격을 응용한 것뿐이다). 시아비스터는 여전히 사이프레이를 쓸 수 없으므로 주의 요망. 3번 제키자 갈 바리엔 주인공들이 원공으로 오니 그때까지 참도록 하자. 오라베를섬은 오라베를섬이 때문에 함공격은 거의 통하지 않는다. 장갑이 약한 유닛이 집중공격 당하지 않도록 조심하여 각개격파해 나가도록 하자. 비슷한 계가기림은 HP가 절반정도로 떨어지면 퇴각. 현재로서는 어떻게 그 절반을 줄일 방법이 없으므로 어렵지만 도망가게 놔두지(참 죽이고 싶다면 지금까지 모든 모든 돈으로 단쿠기의 단공공을 통 개조하여 단공공이감을 얻어서 죽일 수 있지만-).



▲ 참된 목소리는 매우 귀중하다



▲ 이 놀라운 스킵 개질한다



● 승륙지점: 적의 진영    ● 착륙지점: 미사키의 거주

**명칭유닛**

- **이군 출격:** 시아비스터(미사키)
- **특 유닛:** 드림로×5, 바스틀×6, 비아레스(가리미트), 비아레스(고), 비아레스(레드), 계가기림(미호)
- **이군 중립:** 3번 때 A지점에서 주인공, R-1(류세이), R-2(레이), R-GLN(라워트(일그레), 발바인(소우), V2건담(은스), 화이트(트이크(마렛), 단바인(마켄), 보온(0-0), 보온(2)) 등장

**신유닛**

특약점	유닛
대시력	시아비스터

**유닛활용Tip**

**시아비스터**  
무가라스트와 전제적 능력치를 보면 엔지 모르게 좋아 보이지 않는다. 그러나 나중에 생기는 특수능력의 정령병의, MAP병기 시아프래서 등의 이유로 언어에 매우 강력해질 수 있는 유닛. 기동성이 높고 사정거리가 거므로 운동성을 중심으로 정거리무기를 개조해 나가자. 반면 대대 맞은 상대에 위태위태하므로 정공력은 든들에서 개조해주거나오는 강화화츠로 채우는 것이 좋을 것이다.

전투가 끝난 후 미사키는 일단 폰드렐에 합류하기로 한다. 그리고 잉그렘과 크와트로는 미사키에게 여러가지로 심문(질문)을 한다. 미사키는 달장 슈우를 눈앞으로 데리고 오라고 난리치면, 자신들과 같이 다니면 언젠가는 슈우를 만날 수 있다는 잉그렘의 설득에 넘어가서 일단 폰드렐과 같이 다니기로 한다.

남 아탈리아 섬에 도착한 본드벨, SRX팀과 주인공은 잠시 DC기부로 가서 기체에 신무기를 장착하여 간다. 그리고 마이크로스의 함양 글로벌과 만나는 본드벨. 그는 마이크로스가 이상인공진을 위한 것뿐만이 아니라 지구탈출계획의 일환으로서 그렇게 기대하라는 것이다. 그림 지구탈출계획의 목적은 대체 그런 이야기를 하고 있는건지 어디선가 시도가 쳐들어온다.

## 공략

일단 시도에 레이의 탈락을 걸어주자. 이것만으로 이스라엘은 상당히 약해진다. 공격을 병행 잘 하고 때때로 데이지를 주지 못하는 불쌍한 시도가 되므로 빨리 공격을 보자. 이스라엘을 한 번 몰러서도 이스라엘을, 이스라엘을 2로 분리한다. 이때 초호기와 이호기는 취소되고 본드벨의 기체 12기가 출격 가능하다. 이때엔 레이의 SP가 탈락을 두 번 쓸 정도로 남아있지는 않을 것이다. 아예은 대로 젤타포세이돈의 대성신발구기를 적극 이용하도록 하자.



▲역사에 깊이 눈을 감았다



▲올림픽 공식시경미드급이 생긴 시도 공격중이다

## 속편도

레이로 이스라엘을 몰리치면 속편도 +1  
브라이트로 이스라엘을 몰리치면 속편도 +2



- 승격조건: 제 7 시도이스라엘의 경우 — 제7시도이스라엘 루,乙의 경우
- 핵심조건: 1. 제 7 시도이스라엘의 성취 2. 영가 7 마스터도 경우 당이거 나, EN급급하는 것 3. 마이크로스 또는 란오스,의 경우 — 1. 2번 조건이 빠지고 이고의 진열이 주격함.

## 명장유보

- 이군 출격: 란오스J, (브라이트), 마이크로스(글로벌), 에버야오 기신자), 에버야오기보(에이), 에버야오기(미스카)
- 적 유닛: 제 7 시도 이스라엘(이스라엘)
- 이군 중립: 이스라엘을 몰리치면 A자에서 12기 출격

시도를 몰리치게되면 다시 재생을 한다는데, 완전히 재생을 하는 것은 약 5일 후, 마이크로스 진주식(진주식)의 날인 것이다. 어떻게 해서든 빨리 시도를 몰리치고 싶어하는 본드벨, 작전을 짜기 시작한다.

승격제이면 29-S '마음'에 그리는 보이지 않는 칼날로, 리얼제이면 29-R '검은 초투사'로

한 편 본대가 시도가 산나기 싸우고 있을 동안, 주인공들과 SRX팀은 파워업을 위하여 플러스 피츠를 장착하고 있는 중이다. 아하는 아버지인 벤트 박사에 게 뭔가 특별한 테스트를 받고 있는 중이었으며, 루세이와 주인공은 그 벤트 박사에게 DC본부로 가서 엄동혁 테스트를 받은 후 돌아오는 길에 승우를 찾다가 허망한 마사기를 발견하게 된다. 그는 일그렘과 승우는 비슷한 느낌이며 절대 신음하면 안될 듯한 인물이라고 한다. 그리고 극동지부에서는 H시리즈의 기체가 일그렘 전 부하인 남자와 세컨드 파일럿에 의해 두 대 감당할했다고 한다. 일그렘은 그 기체를 찾기 위해 SRX팀과 주인공에게 상을 찾아보라고 명령한다. 잠시 기체에 대해 이야기하자면 라이의 R-2는 플러스피츠를 장착하여 R-2파워로 버전 업 하였고, 루세이의 R-1은 얼음필드를 장착하여 새로운 T-LINK소드라는 무기를 얻었다(여기서 루세이는 T-LINK소드라는 이름이 스페셜러운 느낌이 나지 않는대신 천상천하영동복재감이라는 이름으로 개명한다). 그리고 주인공은 제도순욱검이라는 무기를 얻는다.

## 공략

이름의 휴캐어인EX는 권키 쓰르리리온 속편도만 뛰이므로 건드려라 잘을 거 하나도 없다. 그러므로 부주인공 설득에 전념하자. 부주인공과 진투를 부주인공으로 진투를 해서 대화한 후 세력을 절반으로 없거나, 부주인공으로 2번, 루세이로 1번, 라이로 1번 치료된 부주인공으로 부주인공을 설득 가능하다. 공격하기가 실수로 강한 공격을 해서 격투사이드가나, 설득키엔드가 나올 때까지 때려주기 이쪽이 맞아죽는 그러한 극단적인 일만 없으면 간단히 설득시킬 수 있다. 참고로 이름은 순비로대천 F의 남자부주인공 중 한 명이었다.



▲부주인공... 절대 안 달았어!!



▲라갈계 부주인공체는 이런 녀석이다



## 명장유보

- 이군 출격: 그른가트 이식(부인공, R-1(루세이), R-2파워 드(라이))
- 적 유닛: 휴캐어인EX (이), 휴캐어인BK-II(부주인공)

힘든 전투만을 끝내고 나니 본부엔 이미 이야기가 풀이와 있었다. 이것으로 SRX팀은 모두 본드벨에 합류하게 되는 것이다. 그리고 일그렘의 말에 의하면 PTX팀의 이름 걸르는 휴캐어인을 울고 군을 탈주하려 했다고 한다. 그러나 아무데도 수상함을 느낄 라이, 조사를 해보기도 관심한다. 그리고 마사로는 키지와 일그렘이 생각해서 아이디어를 속으로 작전을 2가지 생각해 내는데, 그중 하나는 분열중인 시도의 코어에 대하여 동시에 집중공격, 2체의 에버의 타이밍을 완전히 합쳐서 동시에 시도를 몰리치는 것이다. 그리고 그 두 명은 아스키와 신지로 결정났다고 하는 것이다. 그리고 다른 하나의 작전은 저급과도 같이 힘으로 밀어붙이는 작전이다. 단지 공격은 공방의 밸런스가 우수하고 일과필살의 공격을 할 수 있는 유닛이 해야한다는 것이다.

이제 27회까지 달기는 작전을 적는다. 30-A '순인 마음, 일침'으로, 임도도 시도를 순비로대천의 작전을 적는다. 30-B '정명'으로

R시리즈와 휴캐비안MK-1에 신무기가 장착되었다고 한다. 뭔가 수상한 분위기를 풍기는 고바이사계라는 여자를 찾는 라이의 질문에 다른 장소에서 R3의 테스트중이어서 T-LINK시스템의 테스트를 위해 주인공과 휴캐비를 데려간다. 그들이 테스트를 하고 있는 중이었고 고바이사계사의 수상한 대하는 계속 이어지고... 잉그렘은 그들에게 무엇인가 강한 자극을 주어야 한다고 말한다. 훈련이 끝난 주인공과 휴캐비에게 마사키는 승우와 잉그렘을 상하하지 말라고 한다. 휴캐비는 잉그렘은 그런 사람이 아니라고 하지만, 마사키는 그할수록 뒷면엔 무엇인가가 있다며 자신은 승우에게 그것을 빼앗고 하는데... 잠깐 알 수 없어지는 잉그렘이다.



▲최면제 걸린 듯한 아이

**공격** 승우계와 업과 구심이 돌입하지만 적이 휴캐비안이 아니라 그 룬거스트. 이번화는 적을 격추하는 것이 목적이 아니다. 주인공이 부주인공을 싹둑하거나 부주인공과 전투한 후 아무라도 전투를 하면 물리칠 수 있다. 싹둑하려면 먼저 주인공이 부주인공과 전투를 2번해야 하지만, 너무 그것에만 신경을 쓰면 격추될 위험이 있으니 정신캐릭터를 적절히 사용하자. 아무라는 "휴캐비안은 내가 맡겠다"고 하지만 실제로는 휴캐비와 라이를 공격한다.

▲먼저 전투를 하자

**속편도** 여기에서 이물이나 부주인공을 격추하면 속편도가 떨어진다. 힘줄을 물려놓은 속편도를 떨어뜨리지 않도록 주의하자.



- 승려조건: 블트역산이 모두 살아있는 것 - 적의 진영로 버림
- 착해조건: 블트역산이 하나라도 격추 당하는 것 - 영근의 진영로 버림

**방황용보** ●이군 출력: 휴캐비안MK-1(주인공), R-1(루사드), R-2(리드)  
●적 유닛: 아무로(크룬거스트), 부주인공(크룬거스트 아사)

### 신선 용닛

아이	R-3
-	R-2(클로드)

이방에 R-1과 휴캐비안MK-1에 새로운 무기가 추가된다.

그동안 얼마만큼의 시간이 흐른 것일까. 휴캐비는 약 1만 년에 SRX에 들어 왔다고 하는데, 테스크는 그와 비슷한 시기에 잉그렘이 SRX의 테스트 파일럿으로 데려온 모양이다. 그러면 휴캐비안을 한 것도 반년이 훨씬 넘었다는 것인데, 여러 가지로 수상한 현을 보이는 잉그렘은 R시리즈의 합체는 시도 격파 후에 행한다고 한다.

시도를 격파하는 것에는 두 가지의 방법이 있다고 한다. 하나는 두 대의 예비가 완전히 타이밍을 맞추어서 양쪽을 동시에 공격하는 것. 또 하나는 지금까지처럼 모두의 힘으로 물리치는 것. 강력한 공격력과 방어력을 가진 기계인 휴캐비안이나 겐타르제군, 탈바인, 사이버스트 등이 출격하는 것이다. 예비군에 의한 작전을 선택하면 30'A순간, 미용, 합쳐서로, 힘으로 물리치는 것을 선택하면 30'정밀병기로 진행한다.

신지와 아스카는 5일 후에 있을 시도와의 전투에 대비하여 합숙동거훈련을 시작한다. 중간에 코우지가 안에서 무슨 훈련을 하고 있는지 궁금하여 허와와 잠을 이용해서 엿보기를 시도, 결국 훈련의 내용을 알아듣는데 그것만큼 엄청난 활동에 맞춰 같은 포즈로 춤을 추는 것이었다(동작을 보지 않았다면 사람 지스티스 학원에서 할애 벗은 아카라의 푸플라론을 써보면 알 수 있다). 그리고 훈련의 성과를 보일 전투의 날이 다가온다.

**공격** 신지와 아스카의 기력은 처음 시작할 때부터 120% 시작한다. 이 때를 대비해서 초호기와 이호기의 프로그레스비트 나이트를 가드해놓으면 편하다. 그리고 전투가 시작되면 열혈을 걸고 한 번 패만 후, 반격을 이용해서 한 번 더 공격하면 한 번 안에 물리칠 수 있다.



▲사실은 그에게 기력은 훈련

▲그의 야망은 게임으로도 만들어진 적에게 있다



- 승려조건: 제 7 시도 익스플로러 2을 같은 단계 격추시키는 것
- 착해조건: 1. 신지 또는 아스카의 격추 2. 초호기와 이호기의 EN값 3. 적을 같은 단계 없애지 못하는 것

**방황용보** ●이군 출력: 린호스Jr.(브라이브), 마크로스(글로벌), 예비호기(신지), 예비호기(아스카)  
●적 유닛: 제 7 시도 익스플로러(익스플로러), 제 7 시도 익스플로러(아스카)

**속편도**

신지와 아스카가 시도를 1번에 물리치면 속편도 +2  
신지와 아스카가 시도를 2번에 물리치면 속편도 +1

전투가 끝나고 나면 네오지온의 기령에게 통신이 들어온다. 그는 SDF의 무장을 해제한 후, 순순히 ASS-1을 네오지온에게 넘기라는 것이다. 만약 그것을 받아들이지 않는다면 매스 드라이버를 이용하여 남 아말리아를 공격하겠다고 하는 것이다. 통신이 끝난 후 남 아말리아군대를 향하는 초고속으로 낙하하는 직경 10미터의 임팩터를 발견한다. 15분 후 남 아말리아 섬 근처 40km 해상에 낙하한다는데, 여기서 대안이 무가지 나온다. 해수는 날아오는 탄환을 대용량의 화력을 내어서 파괴하는 것도 하나는 예비3체의 AT필드를 최대한으로 동시에 전개, 자체에 집중하기 전 탄환을 휩쓸어내는 것이다.

**신책문**

탄환을 쏘서 떨어뜨린다. → 31-B 「부비트럼」으로 탄환을 야바를 이용하여 없애주게 한다. → 31-A 「기적의 가치」는,으로

**30-B****제 30화 정령방의**

부동도 없고 사이버스터에 대해 잘 아는 원디도 없이 풀라나 컨버터를 고칠 수 없는 마사키, 아데로라엔 사이프릿스와 코스모노바를 사용할 수 없기 때문에 슈우에게는 이길 수 없다고 상심해 버진다.

한편 안락할 위해 신지와 아스카는 특훈(원격과 같은 덴스연습)을 하지만 잘 되지 않는다. 마사키는 이런 둘을 보고 역시 지금까지처럼 모두의 힘을 모으고 시도를 물리치는 것이 낫다고 생각한다.

브리핑중에 모인 것처럼, 아카리, 다이사쿠, 주안군, 소우, 이번 작전은 기동력과 파괴력을 증식하는 것으로, 갖고있는 힘을 최대한으로 발휘해서 시도 들을 동시에 없애버린 한다. 하지만 지금의 사이버스터는 갖고있는 힘을 최대한으로 사용할 수 없다.

**속편도**

사이버스터의 풀라나 컨버터 출력이 떨어져 움직일 수 없다. 마사키는 사이버스터를 회수하려 하지만 마사키는 어떻게든 자신의 힘으로 극복하겠다고 한다. 이스라엘을 격추하기 전엔 사이버스터는 움직일 수 없으므로 일단 놔두고 이스라엘을 공격하자. 모든 아군의 초기 기력이 1200이므로 A.T 필드의 격침 없이 쉽게 격추할 수 있다. 이스라엘들은 라이언을 노리고 접근해 오므로 이를 이용해 한곳으로 모아서 컨버터에 공격하자(이동력 부족으로 공격할 수 없는 경우도 있다. 열혈과 기함을 사용해 최강 무기를 2대씩 맞추면 쉽게 이길 수 있다. 이스라엘들을 격추하면 에어로게이타가 등장하는데, 이때부터 사이버스터에게 정령방의가 생기며, 사이프릿스와 코스모노바를 사용할 수 있게 된다. 또한 기력이 1500이므로 에어로게이타를 상대하지, 정령방의 상태에서는 정령이 2배 가까이 늘어므로 격추될 염려는 없다(운동성은 높아지고, 다만, 적들이 몰속이 있기 때문에 사이버스터만으로



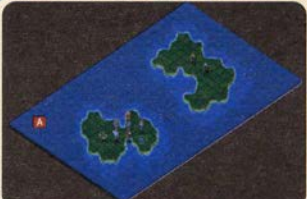
▲사이버스터 정령방의 몰속이 코스모노바(원격전으로)

**속편도**

이스라엘을 3번 이내에 물리치면 +2, 4번 째에 물리치면 +1, 5번째부터는 0이다. 보통 2~3번 째에 쉽게 없앨 수 있으므로 특별한 신경할 것 없다(다섯개 진행하려면 신경을 써야한다..).

정령방의에 의해 정신을 잃은 마사키, 최약의 경우 사망한다고 하지만, 운동계도 마사키는 깨어난다. 전역 정령방의를 했을 때에는 풀라나가 불러 들어가는 느낌이었지만, 이번에는 사이버스터가 힘을 주고있다는 느낌을 받았다고 한다. 그리고 그랑폰과 싸울 수 있을 정도의 힘은 없다고 하는데...

한편, 네오지온의 총수 기령 자이로로부터 마이크로에 통신이 들어온다. 그는 SDF가 무장해제를 하고 ASS-1을 네오지온에게 넘겨주지 않으면 매스 드라이버로 남 아말리아 섬을 공격하겠다고 한다.



- 승리 조건: 제7지도 이스라엘 무, 乙을 같은 탄역 격추
- 패배 조건: 석도 들을 같은 탄역 격추역 못인 경우, 인근 유닛들 노근의 격추, 모함의 경우 (석도 격추 무)
- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 미사일의 격추, 모함의 격추

**정령방의**

● 이군 출라: 린호스 Jr, (브라이트), 사이버스터(마사키), 자이로 트로브(다이사쿠), 율바인(소우), 젯트레곤(요모), 라이더(카리라), 주안군

- 적 유닛: 제7지도 이스라엘 무, 제7지도 이스라엘 乙
- 적 종족: 이스라엘 격추 후 A지점에서 에제기탈(이렛), 하바쿠무×3, 매기토드×5

위상계도상에서 남 아말리아의 섬 근처의 바다로 직경 약1미터의 암석이 내하하고 있다는 보고가 들어온다. 기령은 마이크로를 남겨줄 리가 없다는 것을 알고 미리 준비해 둔 것이다. 이것에 대해 마사키가 무 가지 방법을 제시하는데, 하나는 낙하하는 암석을 대용량의 무기로 파괴하는 것(열혈소행), 둘은 카이고, 다른 하나는 예비 3체의 A.T 필드를 동시에 최대로으로 전개해 암석을 막아내는 것(열혈소행과 제3체)이다. 이 신책에 따라 앞으로의 진행이 마이크로 TV검과 극장판으로 갈라는데, 스토리 진행상 큰 차이는 없으므로 마음에 드는 것을 신책할 한다.



▲이러는 것을 선택할 것전개

AT 필드를 막아냈을 때 31-A 「기적의 가치」는,으로, 파괴할 때 31-B 「부비트럼」,으로

마이크로에서는 제1계거리인으로 접근하는 전함 수준의 2기를 필지한다. 그들은 바로 바이스본들의 오라십인 고라온과 그랑가린. 시라와 에라는 그들이 지상에 온 것에는 어떤 이유가 있을지도 모른다고 한다. 어쩌면 콘드벨과 만나기 위해서일지도-

미시로는 신지, 아스카, 레이에게 이변의 직진을 설명해준다. 확률은 적지만 가장 확실한 직진이라는 무사히 끝내린 스테이크를 사겠다고 하고- 신지는 아스카에게 왜 에라의 파일럿이 되고픈지 묻는다. 자신의 존재를 알고 싶어하는 목적을 갖고 있는 아스카에 비해 자신이 왜 에라의 파일럿이 되었는지 자신도 모르는 신지였다.

에라의 공격 후, 패스 드라이버의 공격이 아닌 소속병들의 거대한 기체들이 다수 출현. 마이크로스의 주류가 자동으로 발생한다. 끝로발은 마이크로스는 에어로 게이터의 전함들이 마이크로스의 자동 방어 시스템이 발동되어 다른 이상인들을 공격했다는 것을 알아챈다. 패스 드라이버의 공격을 방어하기 전에 다른 이상인들의 공격을 막아내야 한다.



- 승의 조강: 마이크로스의 병영, 격의 전함
- 패의 조강: 마이크로스의 경우 (4만 개의 보급작 이후)
- 책의 조강: 격 유닛이 마이크로스 주변으로 침입, 마이크로스의 경우, 약간의 전함

**만능유닛** ● **아군 승객:** 마이크로스(글로벌), 에라영호기 개(레이), 에라호소

- 기(신지), 에라호기(아스카)
- **격 유닛:** 공중전 포트×21
- **아군 중함:** 4번 책 마이크로스 앞에서 VF-15파이터(포크), VF-1A파이터(엑스), VF-1A파이터(이피피), 5번 책 마이크로스 앞에서 VF-1J팔카라(FH카카), 6번 책 마이크로스의 약간 위에서 단무기(사노부) 외 8기
- **격 중함:** 3번 책 A지점에서 공중전 포트×5, 4번 책 B지점에서 공중전 포트×5

**신 유닛**

형식명	유닛	형식명	유닛
시라	그랑가린	포크	VF-1S
글로벌(영)	-	엑스	VF-1J팔카라
글로벌(책)	-	역스	VF-1A
에라	고려온	격(격격)	VF-1A

**공략** 드디어 이 게임의 가장 귀찮은 적인 첼트란 병사의 등장이다. 이들은 영중함, 회피율이 매우 높기 때문에 지상에 있는 에라로는 공격을 맞출기가 쉽지 않다. 어떤 병사들은 마이크로스 주위의 10칸밖에 움직일 수 없으므로 적을 향해 돌진하는 것은 불가능하다. 가장 먼저 오른 쪽의 적 3기가 이동하므로, 레이와 아스카는 신지가 있는 곳으로 이동해서 함께 공격하자. 영중함들이 낮기 때문에 건물 위에 올라가는 것을 잘 활용하지 않으면 적들이 마이크로스에 접근하게 된다. 그래도 다행히 에라의 공격 한 번이면 격추되는 적들뿐이다. 4번 책 발키리 소대가 등장하면 적들이 마이크로스의 옆에 오기만 하면 게임오버가 되므로 주의하자. 발키리 소대는 영중함이 높기 때문에 적들을 상대하는 것이 에라보다는 더 수월하다(집중도 있고, 따라서 에라는 마이크로스 주변을 지키고, 발키리들로 적들을 격추하는 것이 좋다. 6번 책 콘드벨이 출격하면 아레쪽의 적들이 움직이는데, 이쪽은 콘드벨의 부대로 격파하자. 적들은 회피율이 좋으므로 집중이나 필중을 꼭 사용하는 것이 좋다(이것은 정신건강에 좋지 않으며-).



▲아몬이날의 날벼락... 온 아년대



▲발키리 최강의 무기 열체사격

지구의 전투는 미끼로, 이미 적의 대 부대가 지구에 감하했다. 그들은 다른 지역에는 공격을 하지 않으며 가장 위험하다고 판단되는 마이크로스가 있는 날 아말리아를 삼몰 집중적으로 공격하려고 한다. 끝로발은 마이크로스는 말진하여 적들을 공격하고 경우에 따라서는 그대로 대기권을 탈출하기로 결정한다. 린호스와 오라십들은 마이크로스의 뒤쪽으로 돌아서 탈출하려고 한다.

**속도** 플러어 후 글로벌의 말을 그대로 따르는 '마이크로스의 후방으로 돌아간다'(マクロスの後方へ戻る)와 '마이크로스를 후회한다'(マクロスを後悔する)중 후회를 선택하면 속도에 +1, 이 선택에 따라 32화가 약간 달라진다.



에라의 고라온과 시라와 그랑가린. 전함으로서의 능력은 브라이브의 린호스,과 리카 이말과 비슷한 성능이지만, 이 둘의 정신커맨드에는 희귀한 것들이 많다. 게다가 요장까지 태울 수 있으나-, 시라와 필중은 인공 공격력 2500의 무기가 있어서 어느 정도 전투를 할 수도 있다. 그리고 두 전함 모두 아래리아가 있어서 발계열의 공격은 거의 통하지 않는다는 것도 장점. 시라와 요장인 영의 레일이 올라가면 기대를 이용한 무한 정신커맨드가 가능해진다(주인공이 슈퍼게이머 부주인공과 주인공이 모두 기대를 갖고있어야 한다). 스텝 소대의 발키리. 이름은 약간씩 다르지만 실질적인 능력에는 차이가 없다. HP와 장강이 낮은 대신, 운동성이 매우 좋고 파일럿들의 2회 이동이 빠르다는 장점이 있다. 파일럿들의 명중, 회피도 높고, 기체의 사이드도.이므로 운동성을 개조해주면 거의 맞지 않는다(집중하지 쓰면 완벽, 이중 포커에는 거츠가 있으므로 HP를 개조해주는 것도 상당한 효과가 있다(인피리츠도 아예 포함). 주로 사용되는 파이터 형태(전투기)에서는 이동 후에 사용할 무기가 없다는 것(다른 형태에서는 사용할 수 있는 것이 전투기에서는 사용 불가), 무기의 탄수가 적은 편이라는 것이 단점.

탄환을 R-GUN과 워드의 HTB캐논으로 떨어뜨릴 수 있을 것이라고 한다. 그리고 또 하나의 기사 젯타드레곤의 젯타드도 함께 이용, 상공 4000미터밖에 있는 목표를 조준하여 완전히 파괴할 수 있다고 한다. 성공률은 51.2%라고 하는데... 참고로 이목을 선택하여 오면 마크로스 「극장판」의 스토리로 나가게 된다.

#### ▶ 상황요소

새로 등장하는 발키리들은 상당히 잘 피하고 확률도 강한 편이다(지금은로서는). 북쪽에 있는 적들은 공격을 한다기보다는 마크로스를 향해 돌진을 하므로 한기하게 기다리지만 하다가는 마크로스에겐 접근을 허용



▲이 시점의 목소리는 율리와 아키라의 목소리와 같다



▲신 스텝 못보던 태의 아이가 다들 예!



▲물 달린 해킹어원은 뭐시 백귀재국의 백귀수?

해서 게임오버가 될 수 있으므로 마크로스 주위를 아군 유닛으로 둘러싸지, MAP병기가 가장 활약을 하는 새, 워드이기도 하다. 4탄 때 남쪽의 적 중 편이 생각 치로 허를 찌르므로 미리 대비해 놓도록 하자.



- 승리 조건: 1. 마크로스의 방위 2. 적의 전멸
- 패배 조건: 1. 적유닛이 마크로스에게 접근 2. 마크로스의 격추 3. 이군의 전멸

#### ▶ 상황요소

- 이군 출력: 마크로스(글로벌), 젯타G(보아), 라이더(아키라), 메바호호기(신사), 제비알호기(레오), 에이이호기(아스카), R-3(000), R-GUN(워드)인(그), VF-1S(포크), VF-1A(팩스), VF-1A(정카부), VF-1A(아키자키) 외 5기 출력 가능
- 적 유닛: 공중포트×15
- 적 중량: 3탄 때 A지점에서 공중포트×5 등장, 4탄 때 B지점에 공중포트(엔트란베)×5 등장

#### ■속편도

마크로스의 후방으로 돌아간다. 마크로스를 호위한다. 마크로스를 호위한다를 선택시 속연도 +1.

전투가 끝나면 에레의 고라온과 시라의 그림자편이 합류한다. 그리고 마크로스는 이제 언제든 우주로 나갈 수 있다고 하여 특별히 에어로게이트의 공격은 없는 듯하다고 한다. 이제 본격적으로 우주로 나갈 준비를 하게 된다.

32B '카운트 다운'으로

민메이는 오디세의 할려 통지서를 놓아두고 왔다며 집에 돌아간다. 민메이가 켈터에서 나왔을 때 돌연 적의 습격으로 위기에 처하고, 그것을 히카루가 구해 준다.

#### ▶ 상황요소

(마크로스의 뒤로 돌아간다는 선택한 경우)

- 이군 출력: 마크로스(글로벌), VF-1J발키리(히카루), VF-1S(포크), VF-1A(포크), VF-1A(아키자키)
- 적 유닛: 공중포트×5, 리가드×10, 그라지×2, 조베르 시라×1
- 이군 중량: 4탄 때 B지점에서 원검단(하이로), 건담 데스사이즈(류오), 5탄 때 C지점에서 건담 제비알즈(브로호), 건담 샌드록(키로보), 선행건담(유웨이)
- 적 중량: 3탄 때 A지점에서 공중포트×3, 리가드×3, 그라지×1

(마크로스를 호위할 경우)

- 이군 출력: 마크로스(글로벌), VF-1J발키리(히카루), VF-1S(포크), VF-1A(포크), VF-1A(아키자키), 그림자관(사라), 고라온(에레), 린호스Jr.(브라이드) 외 8기
- 적 유닛: 리가드×13, 그라지×4, 조베르 시라
- 이군 중량: 6탄 때 F지점에서 건담 제비알즈(브로호), 건담 샌드록(키로보)
- 적 중량: 3탄 때 D지점에서 리가드×3, 공중포트×3, 그라지×1, 조베르 시라이 일정 이상의 데미지를 입으면 E지점에서 리가드×9, 공중포트×10, 적이 일정 이하로 줄어들면 G지점에서 리가드×5, 그라지×3, G지점 원검 단량 후 적이 10기미만이 되면 E지점에서 리가드×4



- 승리 조건: 7탄 '호위한다'일 경우 9탄) 적의 마크로스 방위, 적의 전멸
- 패배 조건: 적이 마크로스 후방에 접근, 마크로스의 격추, 이군의 전멸

#### ■공략

특별한 것 없이 마크로스를 방어하여 버티기만 하면 클리어. 발키리는 최우선이 좋지만 운 나쁘게 맞으면 급방 각주되므로 주의해야 한다. 발키리들은 집중을 사용하면 자상에 있는 리가드들에게는 전혀 맞지 않으니 이를 이용해 적들을 각주하자. A지점에서 나타나는 적들은 다음탄에 등장하는 하이로와 듀오에게 끌리고(하이로는 변형해서 사용할 것) 발키리들은 다른 적들을 상대하자. 5탄 때에 등장하는 우베이는 일단 컨트롤로 심복해야 아군이 되므로 그냥 지나치지 않도록.

호위한다를 선택했을 경우 적들의 대부분이 몰락에 있기 때문에, 빌계열 공격이 주를 이루는 모방슈츠 계열은 많이 사용하지 않는 것이 좋다. 하지만 엄청난 숫자의 적 중량에 대비해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V221, Z221, 사이버스트 등은 꼭 슬러시카도록 하자(은디다 돈).





이상인들의 협대인 브리타이함에서는 마이크로를 트로니움을 수송하던 진함이라고 하여 지구인들을 제국 감찰군과 같은 마이크로 사이드라고 한다. 기본적인 전투 능력이 제국 감찰군보다 높고 특수한 능력을 갖고 있다고 짐작하는 그들은, 예로부터 마이크

**속편도** 전트윈의 진함인 조브로 사만을 격추하면 속편도가 오른다. HP가 높고 적의 완공 때문에 그다지 격추하기가 쉽지 않지만, 이것만을 노리고 슈뢰피로으로 접근해 격추하면 의외로 쉽게 격추할 수 있다.

론이 사는 행성에는 손대지 말라는 말이 내려오고 있는데... 그들은 어떻게든 마이크로와 접촉해 보고 싶어하여 다들 D 위치를 탐색한다.

33-A '앞의 어택으로'

32-B 제 32화 카운트 다운

보아산군의 과학자 조루가 초전자 알당을 격파할 수 있는 비기를 가지고 왔으며 기루다, 오레아나들과 이야기를 나누는데 그 비기인즉 초전자알당에게 반초전자입을 발생시켜 합체할 수 있는 에너지를 모두 받아들여서 합체를 못하게 한다는 것이다. 그리고 그 정보를 가르쳐주는 대신, 정벌 상인과 동맹을 맺어, 자신과 함께 하이샐을 몰락하게 만들자고 하는 것이다. 한 편 비 필름에서는 격해지는 전투에 조공이라도 더 유리한 전투를 하기 위하여 새로운 초전자발생장치 울트라이그론을 완성시키고 있는 중이었다. 하지만 지금은 하나밖에 완성되지 않은 터라 어떤 유닛에게 먼저 장착시킬 것인가 고민하게 되는데... 그리고 어느덧 흐마의 팔은 더 나은 듯 오로나나 네임이나 배틀넷으로 타게 발파 발을 동동거리고 있는 상태였다.



- 승리조건: 1. 마이크로스의 병역 2. 혁의 진멸 - 1번조건이 9턴까지 마이크로스를 방어하는 것으로 바뀜.
- 패배조건: 1. 혁유닛이 마이크로스에 접근 2. 마이크로스의 격추 3. 혁의 진멸

**당락** 가짜처럼 물러드는 작은 마저 어떤 게임의 Z중족을 완성시키게 한다. 이번 전투에서는 ZZ2단의 하이메가게논이라거나 사이버스타의 사이 프래머를 이룰하면 대량학살의 재판을 받게 될 수 있다. A지점에서 나오는 작은 의외로 위기 힘으로 미리 막을 수 있도록 아군을 배치해 놓도록 하자. 약한 적이 끊임없이 나오므로 격추수 올리기도 좋고 그간 낮은 레벨이었던 파일렛의 레벨을 올리기도 좋다. 당 회피능력이 뛰어난 작들이므로 레벨이 낮은 파일렛을 키울 때는 필증 또는 집중은 필수적(!!)넷노가드로 대처할 수도 있겠지만..)



▲V지배기!! 오공을 이 강용이다



▲계도순욱권! 원! 실! -은 어난기



▲하이메가게논으로 대량학살



▲대리를 한번 반논로 물러지고 싶다

- 당첨유닛**
- 미군 승차: 마이크로스(글로벌), 린호스Jr.(브라이프), 그라운(레드), 그랑가(시라), VF-15(포프), VF-1A(렉스), VF-1A(8카부), VF-1A(9카부), 그외 8기 출격 가능
  - 혁 유닛: 리가드×14, 그라지×4, 스텔 사만
  - 미군 승차: 6턴 때 C지점에서 갑돌 헤비메트(엔도르), 갑돌 샌드록(키로브) 등장
  - 혁 승차: 3턴 때 A지점에서 공전포트×3, 리가드×3, 그라지 등장, 적이 8기 이하가 되면 B지점에서 공전포트×10, 리가드×10 등장, 그 후 적이 다시 15기 이하가 되면 D지점에서 리가드×5, 그라지×3 등장

**속편도** 적의 진함 스텔 사만을 물리치면 속편도 증가

한 편 브리타이함의 브리타이와 예기 세울은 생각직로 지구인이 오게 버는 것에 대하여 감탄을 하여 그들이 대한 흥미를 가지고 그들이 대한 조사를 가사하였다.

33-B '브렌스포데이션으로'

33-A 제 33화 암드 이택

마이크로스는 무사히 플드를 마친다. 하지만 달초에 계획했던 지구 위성계도가 아니라, 실상기상으로 린호스와 오라살들까지 플드되어버렸다. 이곳은 명왕성. 다시 플드를 시도해 지구로 돌아오려고 하지만 플드시스템이 소멸되어 버린다고 한다.

우주에서 활동하지 못하는 기체들도 어느 정도 활동할 수 있게 되었다. 이제 돌아가는 일만이 남았을 뿐인데, 결국 자력으로 지구에 돌아가기로 결정되어 린호스Jr.과 오라살들은 마이크로스에 연결되어 8DF의 지하에 들어간다. 허카무는 귀환하지 않았다. 무슨 일이 생긴 것일까? 포카와 맥스, 카키자키는 허카무를 찾는다. 맥스는 도중 류세이와 라이를 만나서 자신이 잔재임을 확인한다(.....), 한편 어둠 속에 있는 허카무의 민메이 함대대로 말하면 '비

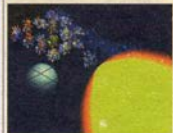


야가 되었다. 넓은 마이크로스 함 내에서 길을 잃은 것이

다. 본드벨의 모두가 협력해서 허카무를 찾지만 결국 허사. 이때 무로가 미사키와 시오를 찾는다. 그들도 길을 잃은 것일까... 린호스와 오라살들의 접촉이 끊기고, 발진만을 기다리고 있다. 마이크로스의 기술부에 의하면 플드시스템과 같이 소실된 주부용 에너지자이르의 재개발은 무리라고 한다. 미사는 마이크로스를 병행하는 것으로 주부를 사용할 수 있을 것이라고 하여, 소실된 플드시스템에서 남은 미지의 에너지로 핀포인트 배리어를 제시한다. 이때 갑자기 마이크로스의 앞에 플드 아문 반응이...

**공격**

역시 머릿수로 밀어붙이는 젤리엔. 엄청난 HP를 가진 전함급이 더 많다. 적의 전함은 공격거리가 길기 때문에, 먼저 바로 앞에 있는 적들은 모두 격추하자. 적의 원군은 한 번에 마이크로스를 공격할 수 있는 위치에서 나오므로 마이크로스를 방치한 채로 이동하면 곤란하다(큰 포인트 배라이가 있긴 하지만, 이쪽의 적들도 쏘아나가...). 게다가 적들의 양쪽, 회피가 높기 때문에, 아군에서도 방중, 회피가 높은 건담이나 발카리들이 마이크로스를 지키도록 하고, 슈뢰뫓틀과 미카가 될 유닛 몇 기는 적의 전함들을 노리자. 아군이 격추되어도 적 전함 한 대면 수리하는 낙담하게 나오므로 격추하는 것은 신경 쓰지 말고(그래도 최대한 살리도록) 적을 공격하면 돈을 많이 벌 수 있다. 또한 숙련도를 올리고 싶다면 먼저 브리타이 함을 격파한 후에 다른 적들을 공격해야 한다. 브리타이 함이 있는 곳의 적들은 이동하지 않으므로 적들을 톨을 자신이 할때면 절감하지 않도록. 하지만 돈을 많이 주므로 가능한 만큼 많이 격추하자. 지정된 턴까지 넘어가면, 마이크로스가 변형해서 암드어택이나 주포공격을 한다. 4턴 때의 선택에서 3분 후를 선택하면 주포공격을 하는데, 아군기체가 있으면 모두 파괴되므로 마이크로스의 위치(적의 반대방향)로 이동하자. 5분 후를 선택했다면 암드어택이 나오므로 이동할 필요는 없다.



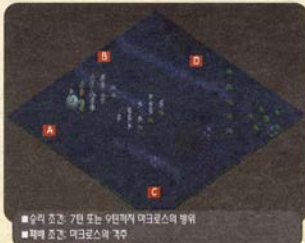
▲주포 발사



▲정말 난감없는 동성(사실 건담W 물작에 배속한 장면이 있다)

암드어택(주포)의 도움으로 간신히 위기를 벗어난 마이크로스. 그런데 언제부터 유오가 들어와 있던 것일까. 그가(건담의 과잉 및 5명)은 각각 마이크로스에 대해 조사하기 위해 개별적으로 행동한다고 한다.

어떻게든 지구에 연락을 하기 위해 노력해보지만 뜻대로 되지 않는다. 예외계이더와 가인형 이상인(젤리엔)들의 방해 때문인데, 그런 마이크로스를 도와줄 수 있는 것이 있구나... 바로 SDF 제 1함 기함 예세린. 그들과 연락을 하기 위해 노력한다. 한편 아직도 어딘가에 갇혀있는 히카루와 민에이. 민에이는 이미 체성해버렸지만 히카루는 아직 희망을 버리지 않고 있다. 이때 난감없는 유오의 등장. 그는 방금 전에 고양이를 데리고 있는 녀석을 보았다고 하는데... 그것은 유오가 봐도 걱정될 정도의 병장차리는 미사키야아... 어쨌든 나 유오의 도움으로 무사히 밖으로 나온다. 그런 히카루를 보고 포커는 무슨 일이 있어도 살아남는 마법유라라고 한다(-).



■유리 조건: 7턴 또는 9턴까지 마이크로스의 병위  
■적액 조건: 마이크로스의 격추

**동성유닛**

●아군 출격: 마이크로스(글로벌), VF-1S(3명), VF-1A(8명)부

VF-1A(카카지) 및 13기

●적 유닛: 브리타이 함(전력0), 리가드×10, 케이드로 미그도미라×8, 조바르 사관×5

●적 중립: 2턴 때 A지점에서 누 자멸 가×4, 3턴 때 B지점에서 누 자멸 가×3, 케이드로 미그도미라×1, 4턴 때 C지점에서 리가드×5, 그라지×1, 케이드로 미그도미라×2, 6턴 때 A지점에서 공중전 포크×3, 7턴 때 D지점에서 리가드×5, 누 자멸 가×2, 조바르 사관×1

같은 일인 미사키(-)와 아직 우주군으로 개조되지 않은 자이언트로보 등의 몇몇 기체는 출격할 수 없다. 4턴 이후의 중립군은 3분, 5분에 따라 다르다. 뒤는 5분일 경우이며, 숙련도가 낮으면 중립군의 수가 약간 적다.

**숙련도**

4턴 때에 3분 후 또는 5분 후 트랜스 포메이션을 실행하는 것을 선택해야 하는데, 5분을 선택하면 숙련도가 1 오름, 3분을 선택하면 7턴 때, 5분을 선택하면 9턴 때에 자동 종료한다. 또한 브리타이 함을 격추하면 숙련도가 3 오름, 적이 갇혀있으면 숙련도에 +1이 된다. 적 전멸을 위해서는 자금을 얼마나 잘 활용하는가에 달려있다(개조를 하지 않고서는 불가능하다). 또한 시간도 부족하므로 꼭 5분 후를 선택하자.

**33-B**

**제 33화 트랜스포메이션**

처음이자 어떤 무사히 우주로 나온 마이크로스. 그리고 뒤이어 린호스J, 등의 지구 전함들이 따라온다. 앞으로는 폰드벨의 오든 기체도 우주에서 활동할 수 있게 개조된다. 그리고 마이크로스는 아가 무리한 폴드(워프)로 안하여 폴드를 담당하는 파트가 떨어지나간다. 그 결과 주포의 에너지를 공급하는 파이프라인이 끊어져 주포를 쓸 수 없게 된다. 이때 마이크로스의 수석 오퍼레이터 미사는 마이크로스를 변형시키면 주포에 에너지를 공급할 수 있다고 트랜스포메이션을 제의한다.

- 3분 후 트랜스 포메이션 실행
- 5분 후 트랜스 포메이션 실행
- 3분 후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 3턴 후 이벤트
- 5분 후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 5턴 후 이벤트, 숙련도 상승



■승리조건: 1. 마이크로스의 병위 2. 마이크로스의 격추



▲이렇게 되면 이미 여기가 나뉘었다



▲트레이버를 연상시키는 얼음순



▲마크로스만 사이렌형기, 암드 액

**공격** 처음에 붙어있는 작은 발키리 스텝소드 만으로 상대해야 한다. 따라서 인터페이스에서 발키리의 무기와 운동성을 조금씩만 개조해두면 아주 편하다. 그리고 어려운 듯 설명하긴 했지만 2번 메 콘드벨의 기체가이 솔러 가능하므로 무리해서 개조해줄 필요는 없다. 트랜스 코메이션의 준비에 들어가게 되면 곧 주포를 쏘 터나니 모두 진함의 위로 몰라나 있으려고 한다. 그 리으로 쏘지 수라이 물지 않고 고분고분히 진함의 위로 몰라나 있도록 하자. 단 적 브리타이함을 부수면 숙련도가 무려 40이나 오므로 강하고 빠른 무 리권을 충동원하여 브리타이함을 부수보지(숙련도보이 적당하다).

어찌되었든 작은 퇴각해서 마크로스를 방어하는 목적은 달성하게 된다. 한 편 마크로스의 내부로 무사히 침투한 뒤와 키로프, 하이로는 자신들의 목적을 달성시키기 위해 각자행동을 하기 시작한다.

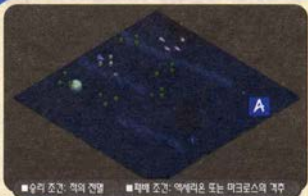
**방위요** ●이군 솔라: 미크로스(글로벌), VF-1S(포카), VF-1A(히카무), VF-1A(엑스), VF-1A(카카카)  
●적 유닛: 리가드×10, 게이물 마그드밀라×8, 스텔 사관×5, 브리타이함(브 리타이)  
●이군 중량: 2번 책 12기 출격가능  
●적 중량: 3번 책 A지점에서 누잠함 가×4 동장, 4번 책 B지점에서 누잠함 가×3, 게이물 마그드밀라 동장, 4번 책 C지점에서 리가드×5, 그라지, 게 아들 마그드밀라 ×2 동장, 5번 책 D지점에서 공전포트×3 동장

**숙련도** 브리타이함을 격추시키면 숙련도 +3

34-8 '승려진 삼리로

## 34-A 제 34화 천적과의 조우

드디어 엑세리온의 등장! 서양에서의 전투의 영향이 아직도 남아있는 듯한다. 그 때의 정세분명의 적들은 우선 전 위우주 탐사함 복시온을 격침시켰던 것과 같다고 한다. 바로 STMC(Space Terrible Monster Crowd), 통칭 우주괴수라고 하는 것. 우주괴수는 생활에 가까우며 애이로게이트나 거인형 이성인들과는 다른 존재 라고 한다. 또한 부장(領頭)은 거인형 이성인들의 진함이 다수 워보아못했다고 하며 그들은 애이로게이트와 전투중이라고 한다. 이곳에서도 마크로스와 통신을 시도하지만 역시 애이로게이트의 방해로 연락은 불가능. 엑세리온의 적남고에서 트레이닝 중인 노리코는 키즈미와 오모리코치의 대 회를 듣게 된다. 아직 실력이 부족한 노리코와는 힘이 될 수 없다고 하는 키즈미. 그러나 오모리코는 노리코에게 엄청난 소질이 있다며 잘못로 포기하 지 말라고 한다.



■솔리 조건: 적의 진멸 ■적의 조건: 엑세리온 또는 마크로스의 격추

**공격** 우주괴수 상륙정과 고속형 이들은 매우 강한 편이다. 병대는 기력을 올려주는 용도밖에 되지 않으므로 무작정 돌진해도 관계없다(도르르) 와 함께 이 게임 최악의 유닛이다). 고속형과 상륙정은 3번 책에 등장하는 콘드벨로 격파하자. 아카라는 기력이 130인 상태로 출격하므로 이를 이용해 몇 열할 간버트를 계속(이러고 해도 D나츠를 한 안면 3번) 사용하면 상 당한 도움이 된다. 상륙정과 고속형은 HP회복(치)를 갖고있으므로, 한 번만 에 갈내는 것이 좋다.



▲정세분명의 공격 우주괴수

**숙련도** 전투 전 이공간으로 돌입한 엑세리온, 이문상 이공간에서 적의 습 격은 있을 수 없다. 하지만 갑작스러운 적의 습격, 아카에서 등장한다(總戰士)와 움직이지 않는다(總戰士)는 습격을 선택한다. 어느 것을 선택해도 전투는 하지만 '공전하지 않는다'를 선택하면 숙련도가 오으며, 선택에 따라 배차와 숫자가 다르고, '공전한다'를 선택하면 이사가가 처음부터 등장한다.

우연히 겹치고 겹쳐 엑세리온과 마크로스가 만나게 되었다. 타시로는 지금까지의 일(서장에서 일어났던 일)을 이야기하며, 이성인들보다 더 강한 세력일지도 모른다고 한다. 엑세리온은 화성권으로 귀환하지 않고 이곳(행성상)에서 우주 괴수를 더 조사하기로 한다. 또한, 타시로는 지금까지 태양계 전체 방위라인에서 애이로게이트를 본 것은 몇 번째에 되지 않는다는 이미 태고적 내내 본거지 를 두고있을지도 모른다고 한다.

**방위요** ('공전한다' 선택시)  
●이군 솔라: 엑세리온(타시), RX-7나우사(나리코), RX-7지점(카즈미), RX-7미사(노), YF-19(이사우)  
●적 유닛: 우주괴수 병대×15, 우주괴수 상륙정×3, 우주괴수 고속형×1  
●이군 중량: 3번 책 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이더(히카무), 주안공의 9기  
('공전하지 않는다' 선택시)  
●이군 솔라: 엑세리온(타시), 노리코(RX-7나우사), 키즈미(RX-7지점), 용(RX-7미사)  
●적 유닛: 우주괴수 병대×20, 우주괴수 상륙정×5, 우주괴수 고속형×1  
●이군 중량: 2번 책 엑세리온의 앞에서 이사우(YF-19), 3번 책 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이더(히카무), 주안공의 9기  
'공전하지 않는다' 선택시 적들은 오른쪽 아래에 집중되어 있는 배차가 된다.

■합수 역명  
연도해마다 구이 풀려서 없수

■신용넷  
행역기 유닛  
노리코 RX-7나우사  
게츠의 RX-77기  
행역기 유닛  
용 RX-7미사

35-A '영그림의 전리보

트렌스오메이상을 했음에도 의외로 마크로스 내부의 민간인들은 거의 피해를 입지 않고 일상생활을 살고 있다. 더욱이 돌출한 이변트인 미소 마크로스(마크로스 내 미안산발대하)까지 일한다고 해서 돌아 있는 남자들-, 한 편 이그렘은 SRX팀의 합체 테스트를 행한다고 하여 SRX팀을 밖으로 불러낸다. R-3의 플러스 피츠가 없기 때문에 SRX의 다리가 없는 형태가 될 텐데, 그럼에도 불구하고 류세이는 1년전쟁 때의 지용갑처럼 멋있을 것이라고 하여 흥분한다.

#### 궁극

합체를 하려는 도중 에어로게이터의 사피로와 레이가 등장, 합체를 서두르는 SRX팀이지만 사소한 일로 실패해버린다. 3인까지 시간을 끌다보면 이그렘이 배신을 하게된다. 배신자 이그렘을 재빨리 처치해버리지, 4인 짝 스럽스가 등장한 후 레이가 사피로는 퇴각하기 시작한다. 5인 짝 등장하는 슈퍼로봇들을 잘 이용하면 사피로는 의외로 쉽게 잡을 수 있다(5인 짝 싸워 재빨리 데이지를 주지, 5인 짝 볼테스의 이벤트가 있을 후 적이 모두 퇴각한다.



▲이그렘은 아이부터 공격한다



▲단공공격으로 사피로를 없애자



▲X300이제가 공격하는 것은 좋지않은가?

이그렘에게 공격당한 아이는 다행히도 살아있었다. 그리고 R시리즈는 이그렘의 어떤 다른 트릭이 숨어있을지도 모른다고 생각한 글로벌함정에 의해 출격금지 당한다. 분하지만 어쩔수 없는 SRX팀, 한편 볼테스팀은 전공점이 딱히 없는 적의 등장으로 인해 고민한다. 잠시후 화합과 있는 류세이를 본 주인공. 선택문의 등장이다. 한편 에어로게이터들은 수비부들이 대부분 모여서 회의를 하는 중이었다.



■수력 조건: 적의 진멸

■화력 조건: 1. 어귀대의 격추 2. 어귀의 진멸

**당첨품**

- 이건 승리:** 주인공, 사이버스터(미사키), R-1(류세이), R-2(워드(리), R-3(이), R-GUN(이그렘)
- 적 유산:** 유대커(레이), 에제키엘(사피로)
- 이건 중량:** 5인 B지점에서 단무가(시노부), 볼테스V(엔이), 라이더(아키라), 자이언트로보(다이샤쿠), 간데이로보 타입-1(간데이)
- 적 중량:** 4인 A지점에서 스럽스(간데이) 등장, 5인 짝 B지점에서 사이론 등장

#### 삽입 액션

**이모** 이그렘의 R-GUN을 몰리치면 획득  
**이모지모터** 사피로의 액션/이그렘을 몰리치면 획득

#### 속편도

이그렘의 R-GUN을 몰리치면 속편도 증가

#### 류세이를 격멸한다.

류세이를 격멸하면 LEND된다.

무엇을 해도 못 할것입니다 자유롭게 적어도 하라.

35-B '사만 파이트'로

현재 지구권을 위협하는 이상인 세력은 둘, 지구인들과 같은 동식물 사이즈인 에어로게이터와 거인형의 이상인 엔드이다. SDF의 조사에 따르면 그들은 수백년간 전쟁을 계속해오고 있다고 한다. 마크로스에 컨트롤러의 전투기록이 남아있기 때문에 그것을 알 수 있었다고 하는데, 마크로스를 에어로게이터의 전함이라고 가정한다면 아이가 들어있는다. 글로벌에 의하면 에어로게이터는 마크로스를 부비트럼으로 사용하기 위해 지구에 두고 지구인들의 힘을 이용해 컨트롤러 싸우게 하려는 것, 지구인들이 가진 힘을 조사해 최소한의 친력으로 지구를 제압하기 위해 2년 간이나 정찰활동을 해왔던 것이다. 그리고 정찰을 원활히 하기 위해 몇 명의 지구인을 세뇌시켜 에어로게이터의 공작원으로 지구에 보냈을 것이라고 하여 이그렘에게 그것에 대한 의견을 묻는데- 이그렘은 "충분히 있을 만한 이야기입니다"라고 한다.



▲뭔가 희판이라도 걸면만-

아키투는 포커의 스텝스에 계속되었다. 그리고 그 스텝스대는 폰드에게 배속 된다고 한다. 아레인이아가 와서 마크로스의 TV방송국 개국 기념으로 미소 마크로스 본테스트가 개최되고, 자신도 그곳에 참가하기로 했다고 말한다. 이그렘은 아이를 불러 R시리즈의 합체 훈련을 한다는데, 아이는 아직 다리부분이 되는 R-3의 플러스 피츠도 없고 R-2의 트로니움 엔진의 출력도 50%밖에 나오지 않는



■수력 조건: 적의 진멸

■화력 조건: 이권 등 5군격의 격추

**당첨품**

- 이건 승리:** R-1(류세이), R-2(워드, 사이버스터(미사키), 주인공
- 적 유산:** 유대커(레이), 에제키엘(사피로)
- 이건 중량:** 6인 짝 B지점에서 볼테스V(엔이), 단무가(시노부), 칼리크×4(로커, 텍스, 히카루, 카키자키), RX-7시리즈×3(리코, 카즈미, 뎀)
- 적 중량:** 3인 짝에 R-GUN(워드(이그렘)가 적이 될 4인 짝 A지점에서 스럽스(간데이)

다고 한다. 단순한 테스트이므로 무리할 필요는 없다고 하여 실력은 묻서지지 않는다고 한다.. 이런부터 한가 수상한 그의 행동은..  
 류세이는 주인공과 마사키에게 SRX의 합체 테스트를 한다는 것을 알려주고, 그것에 흥미를 느낀(사실은 류세이의 앞에 넘어진) 마사키와, 일그렘의 행동이 신경 쓰이는 주인공도 합체를 할 때 같이 보여주기로 한다.

**속편도** 일그렘의 R-GUN파워드를 격추하는 것으로 +2, 속편도 외에 도 좋은 것이 없으니 꼭 격추하자.

**근황** 합체의 테스트를 시도하기 전, 에어로게이터의 레미 트리아와 시피로가 등장한다. 류세이와 주인공은 레미에게서 강한 열을 느끼고 아이 역시 그것을 느끼는데 아이는 전에도 느꼈던 적이 있는 것이라고 한다. 어벤거나 그에 대항하기 위해서 합체를 시도하는 류세이를, 하지만 실패로 끝난다. 류세이와 아이는 무사하지만 아이는 정신을 잃고..



▶합체 실패는 네까(임의비명)

이런 이유로 R-3는 움직일 수 없다. 그러나 이상하게도 R-GUN까지 움직일 수 있는데, 3번 때에 일그렘은 본색을 드러낸다. 아이를 공격해 격추한 그는 글로벌이 지정한 대로 에어로게이터의 특수공격원이었던 것이다. 게다가 그는 사노리처럼 지구에서 에어로게이터에 간 것이 아닌, 처음부터 에어로게이터의 인간이었다고 한다. 그 말을 듣고 분노한 류세이(기력 +10)는 일그렘을 응서하지 않겠다고 하여.. 이곳만 이펙트라고 봐도 좋을 정도의 벨. 목표는 적의 전멸이지만 턴이 되면 클리어. 일그렘은 기력이 150이므로 공격당하면 큰 피해를 입는다. R-GUN을

불행중 다행으로 일그렘에게 격추된 아이는 생명이 없는 지경이 없다고 한다. R시리즈의 어떤 장치가 되어있을지 모르나 마이크로 기술반의 조사가 끝날 때까지 SRX 팀의 출격이 금지된다.

한편 볼테스V의 무엇인든 자를 수 있는 천공기가 통하지 않는 적. 그들을 이기기 위해서는 지금보다 더 강한 초전자 예나지를 이용해야 하는데, 해결책을 찾을 수 있는 박사들은 지구에 있다. 엔이치는 적에게 잡혀있는 여자자라면 해

**■입수 구역**  
 이모지모프 시석론의 영계격멸을 격추  
 역로 일그렘의 R-GUN파워드를 격추

**■신 필멸자대육**  
 VF-1A가 한 대 넘어지고, 모든 발격자(영계격멸)의 성능이 약간 향상된다. 또, 공격력 3800과 반응력이 추격기, 포격기 S형에는 2번 반응이 추격기, S형과 반응은 사형 추격기 A형보다 1번 더 높은 8번이다.

개조했다면 상당히 고집할 것이다. 짐스캐너드를 적멸이 어려울 격추하자. 류세이의 열혈 T-LINK를과 주인공의 차르발 슈터(열혈이나 기습을 사용함), 마사키의 아카시 버스터 등으로 공격하면 격추할 수 있다(이들을 많이 개조했다면 아주 쉽게 격추 가능), 또한 이모지모프를 주는 사피로도 꼭 격추하도록. 레미는 아이열을 주는 것도 아니기 때문에 격추할 필요는 없지만 돈을 많이 주므로 단골공원이었다면 꼭 격추하자. 나중에 R-GUN을 레미가 조종하게 하려면 꼭 일그렘을 격추하고 류세이와 레미의 전투 대회를 봐야 한다. 레미를 격추하려면 단주가힘이 기합을 사용해 기력을 140까지 줄이고 열혈, 필중 등을 사용한 후에 가속을 써서 공격하면 된다. 단주가힘으로는 부족하다. 볼테스V도 공격에 가담하자. 이물로도 인위적 주인공과 류세이들이 공격하면 OK. 장갑의 스크루크는 돈을 많이 주므로 여유가 있다면 격추하는 것도 좋지만, 아무래도 30000이나 높은 HP를 주인공과 마사키가 열혈 수 있을거야.. 이런 제 장갑과 볼테스V의 이벤트로 보면 클리어.



▶과연 볼테스V의 운명은?

결말을 알 것이라고 생각한다. 에어로게이터의 본지가 유세호라고 하는 자는 일그렘에게 트로노움을 발견한게가 물어보지만 일그렘은 마이크로에서 그런 것은 발견할 수 없다고 한다. 하지만 류세이는 마음을 읽는 것인지 그곳에 트로노움이 있다는 것을 알아내는데..

36-A '미스 마이크로소로'

35-B 제 35화 사탄 파이팅

사탄은 아이를 위로해준다. 아무래도 말했던 남자에게 배신당한 것이 큰 공감대로 형성, 위로해줄 수 있는 계기가 되는 것이다. 그리고 여기는 다시 마이크로소 내부, 미스 마이크로소 뒤편 어싱은 린 인메이로서 그녀의 퍼스트 콘서트 표가 팔리고 있었다. 어떻게 문중계 표를 구입해온 콘드델의 일부 일행들은 류세이 기분전환도 시켜줄 걸 콘서트에 가겠다. 일행이 신나게 콘서트를 즐기고 있노라니 갑자기 마이크로소 전체에 적습(襲撃)의 계엄령이 내린다. 무덤덤이 콘서트장을 빠져 나오는 콘드델의 일행들.

**근황** 콘서트에 나간 일행들은 출격이 안되므로 주의. 여기서부터 발키리들이 파워 업으로 유용하게 사용하도록 하자. 적이 있는 쪽으로 적극적으로 나가면 의외로 쉽게 3인악이 적을 전멸시킬 수 있다. 적을 모두 전멸시키면 적들이 더 동향하여 마이크로소내부로 침투하는 것을 볼 수 있다. 여기서 하카무의 선택안이 된다.

**속편도** 36년까지 초기에 나와있는 적을 모두 전멸시키면 속편도 증가.



▶이것은 동료의 우정이라는 것



▶미스 마이크로소에 붙인 린 인메이

**■승격조건: 적의 전멸**  
**■파멸조건: 1. 마이크로소의 격추 2. 하카무의 격추**

**당첨유무** ●이런 출격: 마이크로소(글로벌), VF-1S(S) (포커), VF-1A(S) (히카무), VF-1A(S) (엑스), VF-1A(S) (이카사), 그의 10기 출격 가능  
 ●의 유무: 리프트×12, 그라지×3

마이크로소 전멸할 적을 찾는다.  
 승원의 작무대를 요격한다.  
 마이크로소 전멸할 적을 찾는다. 총 성해서 속편도 증가.  
 승원의 작무대를 요격한다. 올 성해서 장무 적을 전멸시키면 속편도 증가.

36-B '린 인메이로'

전트란들은 미크로스와의 전투때 마크로스에서의 음파신호를 받고 전투불능이 된 병사가 있다고 한다. 그들은 그러한 특수 능력에 대해 조사하기 위해 부대를 파견한다.

미스 마크로스 콘테스트, 명왕성예의 폴드, 트랜스 포메이션 등으로 어수선해진 항해 도시의 분위기를 바꾸기 위해 실시하는 것이다. 카자키와 맥스는 민에이러면 우승할 수 있을 것이라고 하고, 콘드벨의 몇몇은 의기소침해 있는 류세이를 데리고 가보지도 한다.

빠르게도 R시리즈의 조사결과가 나왔다. 별다른 문제는 없으므로 곧 사용해도 좋지만, R-1과 R-3에서 알 수 없는 시스템이 발견되었다고 한다. T-LINK 시스템과 직결되는 장치라고 하는데 이것은 주인공의 기체에도 탑재되어 있다고 한다. T-LINK시스템이라면 일동하... 이때 시노부가 와서 류세이와 주인공을 미스 마크로스 콘테스트에 데려간다.

#### 판략

호출에 응했을 경우 하카루보다 적들이 콘서트 확장에 가깝다. 적들은 콘서트 확장을 향해 이동하는데, 이동한 위치에서 3칸 아래에 아군이 있으면 공격한다. 적들의 이동 위치를 파악한 후에 하카루가 집중을 사용하고 기다렸다가 반격으로 공격하면 된다. 원군으로 등장하는 유오와 카트로는 콘서트 확장 앞에서 하카루가 격추하지 못한 적을 없애지, 이들은 지상에 있기 때문에 영종들이 낮으므로, 꼭 집중을 사용해서 공격하자. 호출을 무시했을 경우에는, 적의 수는 많지만 그에 따라 아군의 수도 많기 때문에 어려울 것은 없다. 적들은 회피율이 높으므로 공중 유닛을 많이 출격하는 것이 좋으며, 지상유닛은 건물 위에서 공격하자, 보통 3~4칸이면 적의 건물이 가능하므로, C지점만 건 증명은 없는 것으로 생각해도 좋다. 클리어 후 유오와 카트로가 등장한다.

#### 속단도

시작 전, 하카루는 스크램블 요원이었지만 무리하게 바워서 미스 마크로스 콘테스트를 구경하려 한다. 이것이 밝혀졌는지 통신기로 호출이 들어오는데, 호출에 응한다(呼び出し). 이를 신념하면 하카루만 출격하여 숙연도에 +1, 호출을 무시하면(呼び出しを無視する) 다른 콘드벨 대원들에게 연락이 되 무기가 출격한다. 또 호출을 무시했을 경우 5턴 이내로 클리어하면 숙연도가 오른다.



- 승려 조건: 콘서트 확장의 범위, 격의 진멸
- 패배 조건: 적 유닛이 콘서트 확장에 진입, 어군의 진멸

#### 당첨유닛 (호출에 응했을 때)

- **아군 출격:** VF-1J발키리(하카루)
  - **적 유닛:** 누자벨 가×5
  - **아군 증원:** 2턴 때 A지점에서 건담 테스사이즈벨(유오), 건담 샌드폭드(카트로)
- (호출을 무시했을 때)
- **아군 출격:** VF-1J발키리(하카루), 아무로, 카이유, 단무가(시노부), 주인 공 외 10기
  - **적 유닛:** 누자벨 가×5, 리가드×10, 그라지×1
  - **적 증원:** 3턴 때 B지점에서 누자벨 가×3, 리가드×3, 5턴 때 C지점에서 누자벨 가×3, 리가드×3

#### 신용량

격의력	유닛
등요	건담 테스사이즈벨
격의력	건담 샌드폭드

걸크 콘테스트를 끝까지 보지 못한 하카루, 포키는 민에이가 우승했다고 말한다. 하카루는 자신과 함께 있는 시간이 줄어들게 되는 것이 좋지 않은 모양이다. 미사는 하카루에게 적들을 잘 막아준 것에 대해 고맙다는 말을 하려고 하지만 무엇인가가 붙어져 제대로 못이 전달되지 못한다(만약 시작 전에 호출을 무시했다면 미사가 아닌 플로디아와 만나서 그녀에게서 포키와 플로디아의 관계와, 가구나 배구가 되어도 사람이 바뀌는 것은 아니라는 이야기를 듣게 된다).

유오와 카트로, 그들은 각종 초기기술과 EOT시설을 파괴하기 위해 콜로나에서 보내졌다고 한다. 지구권 평화의 벨런스를 무너뜨리는 힘의 존재(DC, ASS-1, 티탄즈 등등)를 조사했던 그들은 남 아틀라아 상에서 이상인물을 보았을 때 인류 전체의 위기를 느꼈고 그들을 물리치기 위해서는 모든 인류가 힘을 합해야 한다고 콘드벨에 협력하겠다고 한다. 흔쾌히 그들을 받아들인 후, 글로벌은 육상전에서 보급을 받았다고 하는데... 육상이라면 주피트리안이 있는 곳, 그들을 믿을 수는 없지만 인류 전체의 위기를 헤쳐나가기 위해서는 협력이 필요하다고 시드도 보겠다고 한다.

한편, 전트란의 방(방인 보도루자는 지구권의 음파신호를 받고 전의를 상실하는 것에 대해 흥미를 느껴 프리타이에게 마이크로의 샘플을 붙잡아 오라고 명령한다.

37-A '육상에서의 도망치기'

마크로스 내부로 들어온 하카루는 우연히도 민에이를 데리고 뛰는 카이훈을 발견하게 된다. 동시에 마크로스가 트랜스 포메이션을 3분 뒤 시행한다는 경고도 울려 퍼지고... 이렇게되면 안전하지 못한 내무팀 어승할거라는 것은 대단히 위험. 하카루는 민간인(카이훈과 민에이)을 구출하기로 한다.

#### 당첨유닛

- **아군 출격:** VF-1A(S)(하카루)
- **적 유닛:** 누자벨 가×12, 리가드×9, 그라지×3
- **아군 증원:** 하카루가 사라진 후 A지점에서 건담샌드폭드(카트로) 등장, 5턴 때 B지점에서 주인공, R-1(류세이), 단무가(시노부), 볼테스V(겐이치), 라이더(하카루), 빌바인(쇼우), 마침기Z(코우후), 자이언트로보(다이사부), 보스보트(보스), 다이아나(A사사), 건재이로보 타입-1(건재이), 리가즈이(아무로) 사이바스타(미사키)

#### 신용량

격의력	유닛
격의력	건담샌드폭드



- 승려조건: 3턴 이내에 민에이를 데리고 오는 것, 격의 진멸
- 패배조건: 어적력의 격수 - 격의력의 격수



▲목직지는 여기다 여기

처음 목적은 단순히 목직지로 가기만 하는 것이므로 설명은 패스. 목직지에 다다르게 되면 허카쿠와 민메이는 셀터속에 갇히게 된다. 뛰어들어 등장하는 커로르는 꽤나 강한 편이지만 물러오는 적에게 맞서 싸우기엔 역부족. 일단 셀터쪽으로 피신해 있도록 하자.



▲이렇게 많은 사람들이 콘서트에 갔었던 모양이...

커로르는 콘서트에 합류하기로 한다. 글로벌빌딩은 이제 목성권으로 가서 마크로스의 수리와 보강을 하겠다고 하는데...한 번 셀터에 갇혀버린 허카쿠는 민메이를 실재로 봤다는 사실에 어쩔 줄을 몰라한다.

37-B '주피트리안'으로

## 37-A 제 37화 목성에서의 도망자

목성 콜로니와 직접 통신이 가능한 곳에서 갑자기 경보가 울리며 20킬로미터나 되는 거대한 물체를 탐지한다. 반쯤을 볼 때 그것은 우주선일지도 모른다. 그러나 곧 사라지는데, 역세리는조차도 7킬로미터. 과연 무엇일까... 글로벌빌딩은 적의 진함일지도 모르니 주의하라고 한다. 이때 그곳에서 나온 것으로 추정되는 기체가 마크로스를 향해 접근한다. 식별코드 DC5M+02, DC가 개발한 발시는 시리즈의 발시오네와 그것을 추적하는 모빌슈트부대가 탐지한다.

**과학** 시작하면 반의 레프러칸이 상당히 가까이 왔다는 것을 알 수 있다. 기함으로 기척을 10까지 울린 자이언트로봇을 레프러칸이 로켓바주키의 사정거리 안으로 들어가는 곳까지 이동시키자. 그리고 천을 남긴 후 다음엔 어 필증을 이용, 레프러칸을 공격하여 행방이 행방에 알려지지 않게 하자. 이어서 숙련도가 올라가는 것이다. 5번 때 가리리아의 바스콜이 등장, 소우를 노리고 그 주변에 오라가 모여든다. 그리고... 일한다. 지상으로 가는 길, 오로로프가 적들은 첫 팀부터 모두 이동해온다. 발시오네를 움직이지 못하므로 빨리 이동하는 것이 중요하다. 초기 배치를 잘 맞춰서 이동력 높은 유닛이 전방에 배치되도록 한 후에 이동하자. 뒤쪽의 이동력이 낮은 유닛들도 최대한 빨리 발시오네에 있는 곳까지 가야한다. 그리고 징심카멘드를 이용해 빨리 진상길 굴을 물리치자. 후에 등장하는 레비는 루세이와 두 번 전투하면 각각하므로 루세이는 번복임을 사용해 레비와 전투를 하자. 나중에 레비가 R-GUN의 피일만이 되려면 여기에서 루세이와 레비가 전투를 해서 피각해야 한다. SRX를 쓰지 않을 것이라면 격추해도 관계없지만, 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택했다면 약간의 데미지만 받아도 피각하므로 격추할 수 없다(약 50000이 남아도 피각한다).

때 한 번 전투하면 공격해오지 않으므로(반대로 한다) 일단 루세이가 번복임을 사용해 빨리 한 번 전투를 하고, 그 후에 공격력이 높은 수퍼로봇들로 공격하자. 주렛카에게는 HP회복이 있으므로 시간 끌지 말고 한 번에 공격하는 것이 좋다. 만약 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택해 예외로게이터가 나왔다면 레비는 어느 정도 데미지를 입으면 피각한다. 레비가 피각할 때 남아있는 다른 모든 적들도 피각하므로, 돈을 위해 레비는 가장 나중에 공격하자.

무사히 루네와 발시오네를 구출. 루네의 아버지인 비안피사는 행방불명인 상태라고 한다. 루네는 주피트리안에 의해 감금되어 있었기 때문에 지내하는 모르지만 그들은 대규모의 지구침공 작전을 세우고 있다고 하며, 지구를 지키는 것은 아버지의 뜻이기도 하니 자신도 콘드빌과 함께 행동하겠다고 한다. 그리고 주피트리안들은 여왕이 있는 독일국의 형태를 띠고 있다는데..

▲아버지가 행방불명되어도 몰겠나?



- 승리 조건: 발시오네의 방위, 적의 진멸
- 패배 조건: 모함의 격추, 루네, 미서키, 유세이 등 누군가의 격추

- 등장유닛**
- 이군 승격: 원호소Jr. (브라이브), 사이버스터(마사카, R-1(류세이), 웃소 외 13기)
  - 이군(근저발파): 발시오네(류세이)
  - 적 유닛: 아드라스타이(크로노드), 리그 샷고(아테자하, 뚝고(강원도), 게도라후(후배), 게도라후×3, 조로안트×4, 게도라후×2, 리그 샷고×5, 조로안트×1)
  - 적 중립: 적 진멸 후 A지점에서 주렛카(레비)

- 입수 역역법**
- |          |                  |
|----------|------------------|
| 사이고 프래임  | 계정내외의 리그 샷고를 격추  |
| 약인비저드 여역 | 반호의 뚝고를 격추       |
| 메이오엔성    | 루네의 게도라후를 격추     |
| 필드 발생장기  | 크로노드의 아드라스타이를 격추 |
- 신소냥**
- |     |        |
|-----|--------|
| 죽일당 | 모함     |
| 격도르 | 진멸 샌드폭 |

**■숙인도** 전투 개시 전의 선택에서 '발시오네를 구해준다(ヴァルシオンを解放する)'와 '이곳에서 철수한다(この場所から撤退する)'중 하나를 선택한다. '발시오네를 구해준다'를 선택했을 때 4턴내에 승리하면(예 비를 제외하면 모든 적을 격추) 숙련도가 1오른다. 또한, '이곳에서 철수한다'를 선택하면 바로 숙련도가 1오르지만, 레비가 처음부터 등장하며, 허카쿠×4, 제키리아×4, 예기로드×4도 같이 등장한다. 그리고 루세이와 레비가 두 번 전투해서 레비가 피각한다면 숙련도가 1오른다.

▲이왕이면 돈인가... 아니면 물레야 시간인가...

38-A '인류는 이끄는 자로

행방불명된 허카루를 찾기 위하여 허로의 선서를 받은 채 허로를 찾아가는 일행들. 어떻게 행방불명된 둘을 찾긴 하나. 하미라면 허카루와 민메이가 키스하고 있을 타이밍이었다. 이런 사실을 아는지 모르지만 미크로스는 보급과 수리에 신경을 쓰고 있었다. 그녀는 도중 미크로스를 향해 꽤나 거대한 물체가 다가오다가 갑자기 사라진다. 황당해 하는 미크로스의 오피레이터를, 상황도 정리되지 않았는데 줘미트리안의 존재가 차이에게 연락이 들어온다. 그는 미크로스쪽의 한사람이 자신들의 여왕 마리아와 희생을 하기를 원하고, 어가에 글로벌침장이 출두한다. 희의를 하고 있는 도중 줘미트리안의 군사들은 미크로스를 둘러모게 되는데, 여기서 허로가 크로노블이 복원을 가지고 있다는 것을 눈치챈다. 작전을 간파한 크로노블은 이렇게 된 아사 실력행사로 미크로스를 제압하겠다고 한다.

## 공략

1번 페이스를 넘기면 카테지나가 왓스에게 공격을 거는 이벤트가 발생한다. 첫 번째 탄에 등장하는 루이는 마사키로 실격가능. 실격하게되면 루이는 퇴각한다. 이번 적들도 공격보다 폭포로 향하는 것을 중시하기 때문에 반격을 할 수 있는 기회는 별로 없다.



▲애자를 잘 못 만나면 왓스처럼 고생한다



▲역세권은 미용선 타시모가 아니다



▲갯타의 성공은 어쩔당기까지 아니다

전투가 끝나면 카가치는 3시간 이내에 미크로스와 콘드베의 무장해제하고 자신들의 말을 따르라고 한다. 말을 마친 후 일방적으로 통신을 끊는 카가치. 아예 콘드베는 살아있을지 죽었는지도 모른다. 이후는 글로벌침장부러 구출해오기로 하고, 잠입작전을 펼치기로 한다. 잠입부대의 멤버는 루세이, 라이, 아이, 카미유, 소우, 마사키, 주연권, 왓스, 스텔부대 전원, 카보르, 듀오, 잠입작전의 대장은 포커로 결정되었다. 한편 사르티는 사리에 의하여 여왕 마리아, 즉 사르티의 어머-10에게 가게 된다.

38 B '세국의 어둠'으로

목적 콜로나에서는 가가치와 타시로(역세권)는 활장과는 동명이다)가 엔텔 허로에 대해 이야기를 나누고 있다. 비안카시가 생각했던 초 광범위 T-LINK 시스템. 그것과 초능력자들을 이용해 무엇인가를 계획하고 있는 것이다. 가가치는 초능력자들이 생각대로 오르지 않자 에어로게이터의 도움을 받으려고 한다. 역시 줘미트리안이 에어로게이터와 손을 잡은 것은 몇몇 개인의 생각이었던 것인가... 타시로는 그것을 좋게 생각하지 않는다.

줘미트리안의 여왕 마리아. 그녀는 미크로스와 교섭을 생각하고 있었지만, 가가치는 교섭의 생각은 전혀 하지 않았으면서 실재했다고 이야기한다. 또한 마리아는 미크로스에서 자신의 딸인 사르티의 존재를 느꼈다고 하는데, 가가치는 그것 또한 이용하려고 생각하며 타시로에게 미크로스 공격 명령을 내린다.

미크로스에서는 영희가 제작되고 있다. 제목은 '사오피어(소백)'. 주연은 역시 민메이다. 촬영이 시작되고, 민메이의 사촌오빠인 카이훈은 허카루에게 민메이를 구해줘서 고맙다고 한다. 그는 허카루가 당시엔 군인이 아니었지만 지금 군인이 된 것을 보고 매우 싫어하는 눈치. 그는 싸우는 것을 매우 싫어하여, 그 때문에 군대와 군인들도 매우 싫어하는 것이다.

카테지나가 적이 된 것을 안 이후로 매우 침울한 상태에 있는 왓스. 그리고 사르티마저도 목숨권에 온 이후로 뭔가 이상했다. 무엇인가 자신을 부르는 것 같다....

헝가리게 잠달을 나누고 있던 미크로스의 오피레이터들은 갑자기 다들 반응을 발견한다. 곧 폭발음이 들려어 한나 도시의 외부 잠입관이 폭발하고 그곳에서 모빌슈츠부대가 함락되어 돌아온다.



■승리 조건: 적의 진멸

■패배 조건: 1. 적유닛이 협력쪽에 도착하는 것 2. 모빌 슈츠 3. 인구의 진멸

## 무장정보

- 이군 출격: 린호스Jr, (브라이드), 건담센드트락(카토로), 사 이비스타(미사키), V2건담(왓스), 그의 12기 출격가능
- 적 유닛: 조로인트×5, 게드라프×3, 멧사라(사라), 락산트(카테지나), 콘티오(크로노블)
- 적 중량: 1번 패 A지점에서 왓스오내(루이), 게드라프×4, 아드르스태 어(타시모) 등장, 동시에 멧사라(사라) 퇴각

## ■일수 어이름

미연리드 여왕	적대적국의 핵실험을 물리치면 획득
1월드발생장기	타시모의 어드르스태어를 물리치면 획득
카이오센서	크로노블의 콘티오를 물리치면 획득

카테지나를 공격한다.

카테지나를 공격하지 않는다.

'공격하지 않는다'를 선택하면 속행도 증가



■승리 조건: 적의 진멸

■패배 조건: 적 유닛이 도시를 구멍 도착, 인구의 진멸

## 무장정보

- 이군 출격: 원강단(하이로), 건담 해비탈트랙(브로노)
  - 적 유닛: 게드라후×2(이코, 벤다), 콘티오(피피너), 게드라후×6, 리 그 샷크×6
  - 이군 중량: 2번 또는 3번 패 B지점에서 VF-1A(허카루), VF-1S(포커), 건담 테스사이즈블(듀오), 건담 센드트락(카토로) 외 10기
- 원군은 속행도가 낮으면 2번 패, 높으면 3번 패에 등장한다.



**공략** A지점에 적이 하나라도 도착하면 게임오버. 하이로와 트로와는 강하지만, 적들은 A지점을 노리고 이동하기 때문에 하이로와 트로와가 싸워봤자 승리할 수 없다. 그러나 둘의 위치가 A지점에 가까운 것을 이용해 먼저 A지점의 두 칸에 대기시켜놓고 적들의 도시슬루프 도착을 원천봉쇄하자. 그 후에는 집중을 사용하면서 버티고, 원공으로 적들을 물리치면 된다. 숙련도가 낮아 2번 째에 원공이 등장한다면 하이로와 트로와가 공격에 기다라는 편이 더 빨리 클리어할 수 있다. 피파나옴의 콘티오와 리그 샷크의 이동력이 높으므로 먼저 이들을 노리자.

**■ 입수 여역법**

**리플레이 버튼** 여극의 권도역투를 겨우

**■ 신유닛**

**핵역력** 유닛  
**여역** 황금탑  
**트로와** 권도 역력업즈 2

혼자 있게된 사르티는 또다시 누군가가 무르고 있다는 느낌을 받는다. 그것이 어머니일지도 모른다는 생각을 하는 순간, 사라(♀)로 수전기대의 사라가 아니라)가 나타나 사르티에게 마리아가 사르티의 어머니이며 주피트리안과 마리아가 기다리고 있다고 사르티를 데려간다.



▲어떻게든 어머니와 만나고 싶어하는 사르티

다행히 마이크로 도시 내의 피해는 거의 없었다. 또한 하이로와 트로와는 듀오, 카토브라 같은 입장으로, 그들도 콘드볼에 들어온다. 그들은 육상전에 뛰어들 때 주피트리안의 기지에서 정보수집을 했다고 하는데, 그들에 의하면 주피트리안은 약 20킬로미터나 되는 요새를 사용해 본격적인 지구침공작전을 계획하고 있다고 한다.

35-8 제 38화 제국의 여왕

다행히도 글로발은 살아있었다. 여왕 마리아는 글로발을 안전한 곳으로 데려다주기까지 하는데... 대체 이들은 병력하는 것을 유지하기 위해 무엇을 꾸미고 있는 것인가? 한편 적의 기지에 잠입한 잠입부대들은 글로발병참장이 있을 만한 곳을 점검하고 있었다. 그가 있을만한 곳은 4군에 어디가 정말로 글로발참장이 있는 곳이라는 가기전에는 모르는 것이다.

**공략** 일단은 적의 진영이라면 특장유닛의 각주가 아니라 단순히 길 찾아가기가 목적일 뿐이다. 그러나 최대한 전투는 피하도록 하자. 유네는 3번 째에 아군으로 돌아서면서 글로발참장이 어디에 있는지 가르쳐준다. 문제는 유네가 통로가 된 후 위치상 적들에게 많이 공격을 당하게 될 것이다. 그것을 모두 반격해다가는



▲여기여기여기

유네의 발시오네R은 어느새 면자가 되어 있을때가 적당히 반격 후 회피하는 방법을 택하도록 하자. 레이는 유세이안을 노리므로 주의. 레이와 유세이가 2회 전투를 치르게 되면 레이는 퇴각한다. 목적지에 단 17만 도착해도 클리어할 수 있다.



▲로봇대신 시리스 최고의 미소녀유네 (개인적평점)



▲발시오네R의 MAP명가 사이코블라스타의 멋진장면

**■ 입수 여역법**

**사이코 프래임** 핵역력나와 콘티오를 물리치면 획득

**■ 신유닛**

**핵유닛** 유닛  
**유네** 발시오네R  
**여역** 황금탑  
**트로와** 권도 역력업즈

**■ 숙련도**

하이로와 트로와를 듀오, 카토브라로 각기 실력 가는 실력하면 숙련도 증가  
레이를 유세이로 2회 공격하면 숙련도 증가



■ 숙련조건: 15만여명 글로발병참을 구출하는 것  
■ 핵역조건: 1. 15만여명 글로발병참을 구출하여 목적 2. 2인 유닛 4인력도 겨우당하는 것

- 병장유닛**
- **아군 출력**: 주인공, R-1(유세이), R-2(레이), R-3(레이), 발바인(소우), 간담대사이스텔(유오), 간담샌드록(카토브라), VF-1S(모크), VF-1A(S)(렉스), VF-1A(S)(87기), VF-1A(S)(9기)카키, 시아비스타(미사키), V2간담(우스), Z2간담(카미유)
  - **아군 출동**: 4번 째 A지점에서 왕간담(하이로), 간담헤비업즈(트로와) 등장
  - **적 출동**: 2번 째 맵 전체에 글로부 피쳐서 조로오트×8, 샷크×4, 게드라프×16, 핵샷크×4, 콘티오(카테나), 발시오네R(유네), 8번 째 B지점에서 유세이(레이) 등장

**유닛활용Tips**

**발시오네R**  
여왕이 어찌서 로봇인가, 막상 파일보다 로봇이 예쁘다 등의 의견이 분분한 로봇 발시오네R. 전격파지만 해도 약간 약한 속에는 유네가 없으니 어떤면 공격함과 동시에 화력함을 가지고 돌아왔다. 유네에게 기습이 없는 것이 흥미로운 사이코블라스타라면 그 크로스셋, 원할때는 아주 강력하다. 게다가 꼭 '강한 것'이 아니더라도 전격에 없는 '화력함'을 보이기 때문에 키우며 키우며, 운송함을 게조해주고 사이코 블라스타, 기본부기인 크로스시를 중심으로 게조해주는 것이 좋다.

글로발병참을 구출하고 무사히 탈출에 성공한 잠입부대, 유네는 벌써부터 마리아에게 상상치 않은 관심을 가지기 시작한다. 그리고 유세이는 유세이에게 타고 있는 소녀가 자신을 도와달라고 했던 것 때문에 신경을 쓰고 있었다. 유세이의 고민을 들은 카미유는 그 소녀의 상태가 포우와 같다는 것을 눈치챈다.

마이크론을 생포하는 임무를 갖고있는 켈트란의 브리타이함. 그들은 엘프란이라는 집단과 제국 경찰군의 전투를 확인했다고 한다. 그들의 기함인 보도루함이 늦는 것은 그 때문이기도 하지만, 정체불명의 집단에 의해 다른 곳에 파견된 함대가 전멸하는 일이 발생하고 있어서라고 하는데 그들은 제국 경찰군도 아닌 새로운 생체. 그 때문이라도 마이크론의 생포를 서둘러야겠다고 하며, 카무진03850의 사단을 출격시킨다. 하지만 그 카무진이라는 자는 버군 죽이는 카무진이라고 불린다는데... 브리타이는 그래도 이 일에는 그가 적임이라서 그를 보낸다.

술에 잔뜩 취한 포커. 그는 부대원생 관제로 찾아온 포우와 히카루를 잡아놓고 이야기를 하려고 한다. 여기에서 히카루는 돌이간다(轉)와 돌이가지 않는다(轉さない)중 하나를 선택하는데 '돌이간다'를 선택할 경우 미사와 히카루가 약간의 대화를 하고 '돌이가지 않는다'를 선택할 경우 포우에게 어차언전 때로는 강하게 나가야 한다는 등의 말을 듣게 된다. 어느 것을 선택하든 히카루는 민에이에게서의 호출로 급히 빠져나온다. 민에이는 모처림의 위는 날이러도 진망 라운자에 데려가 달라고 한다.

### 공백

화려한(?) 비행을 마친 히카루. 그러나 민에이는 금방 실증을 낸다. 그런 민에이에게 처음 만남을 때의 이야기를 하는 히카루. 민에이는 히카루에게 무엇인가를 말하려고 하지만 갑자기 미사가 나타난다. 이 일이 테스럼에 보도되면 민에이의 가수생활은 끝이라는 카이온. 처벌을 각오하고 돌아가려는 히카루이지만 갑자기 켈트란들이 나타나 미사와 카이온을 납치해간다. 그리고 곧이어 히카루와 민에이도 적들에게 포위되는데, 이 말키리는 훈련용. 저항은 불가능하다.



▲지금 술에 취했음을 잊기 어렵네~

아도적인 수직 차이. 적들은 3번 째에 퇴각하므로 히카루를 구하는 것은 불가능하다. 최대한 많은 적을 격추해 돈을 모으자(그레브쟈 5가 최고).



- 승륙 조건: 미역부기 살어넘는 곳
- 착륙 조건: 미역부 또는 포커의 격추.

■ 상황요요 ● 아군 출력: VT-1발키리(히카루)

● 적 유닛: 그라지(카무진), 누자틀 가×19

● 아군 중립: 2번 째 VF-1S(포커), VF-1A(믹스), VF-1A(카카자프), 주인공

■ 필수 역역명

격투전의 그래픽을 격추

■ 숙련도

3번 째에 적들이 퇴각하기 전에 카무진의 그라지를 격추해 강제로 퇴각시키는 것. 일할을 사용한 포커의 호밍미사일 한발이면 끝으로, 매우 간단하면서도 숙련도는 +2나 된다. 다만 명중률의 문제가 있으니 집중을 사용하자(당연한건가~).

미사와 히카루는 적에게 납치되었다. 그리고 그들을 구하려 간 스텔스파도 인박이 두들기고, 글로발은 폰드벨에 수색을 의뢰한다.

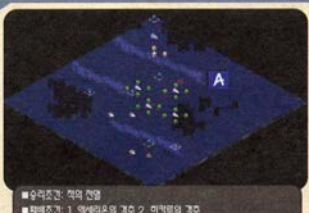
40 '빅 에스케이프, 보

히카루는 폰드벨의 호기심이 많은 대원들에게 그 후 민에이와 어떻게 되었냐는 대답하기 곤란한 질문공세를 받고 있다. 그런 도중 히카루는 가족이 갑자기 병원에 실려갔다는 핑계로 자리에서 빠져 나온다. 그러나 그것은 거짓말. 실상은 민에이와의 데이트를 즐기러 나온 것이다.



▲물러 민에이의 2인

거의 새로운 적으로 등극한 우주괴수. 지금까지 확인된 전우괴수로 보면 이상한 이상한 것이다. 어쨌든 새로운 동료가 된 근성파 일월의 품부대. 노리코는 폰드벨에 장기하게 된 자체보다 슈퍼로봇들을 직접 구경한다는 것이 훨씬 좋은 듯... 류세이는 정말 간만에 휘미가 맞는 사람(노리코)를 보더니 대단히 기뻐하며 자신의 비밀물 액션을 보여준다고 한다(참고로 류세이의 휘미는 격투게임과 로봇감상이다. 크어~).



- 승륙조건: 적의 전멸
- 착륙조건: 1. 액서리온의 격추 2. 미역부의 격추

■ 상황요요 ● 아군 출력: 엑셀리온(미사), RX-7기우사키(노리코), RX-7지틀, RX-7기사(0), VT-1발키리-F(히카루), 화이트마크(연방군)

● 적 유닛: 우주괴수 병대×16, 우주괴수 상륙함×4, 우주괴수 고속함×2

● 아군 중립: 3번 째 A지점에서 주인공, VF-1S(S)(포커), VF-1A(S)(믹스), VF-1A(S)(카카자프) 등장, 6번 째 고라온(에레), 라이더(아카자) 등장, 12기 추가 출력 가능

■ 선용닛

격투명	유닛
노리코	RX-7기우사키
엑스맥	RX-7지틀
음	RX-7미사

근황

역시 남몰래 데이트하는 자는 뒤일이 좋지 않다. 히카루의 발키리는 전투형이 아니므로 전투에는 도움이 되지 않으나 처음부터 덩치 있지. 우주극수 병대는 일전에 가버리는 약골인데다가 아군을 때려도 데미지를 10밖에 주지 못하니 다른 우주극수의 공격을 피해서 이너석들을 소탕하고 있도록 하자. 3번 때에는 음주를 해서 말쑥가리는 포커와 스텝이다. 주인공들이 등장하므로 전투에 참가시키도록 하자. 5번 때에는 등장한 적들은 화이트이코(미사, 카이훈등이 타고 있음)를 납치한 후 곧바로 퇴각한다. 따라서 히카루도 동시 퇴각 스텝대와 주인공도 동시 퇴각. 롬부대와 엑세리온만이 남게되지만 다음엔 큰 드림이 등장하므로 겁낼 것은 없다.



▲사정에서도 보여주었던 이나즈마-적!



▲자극해나트로어제!



▲광명대결2

40 '빅 엑스제이크로

40 제 40화 빅 이스케이프

어떻게 브리타이함에 무사히 침입한 것까지는 좋는데 여기서 자꾸 민간인을 이런 위험에 끌어들이고 카이훈이 계속 불안불평을 토로한다. 어쨌든 발키리로 이곳을 탈출할 생각을 하고 있는데, 그만 브리타이의 예기세움에게 잡혀버린다. 그들은 어째서 자구인은 남자와 여자가 함께 있는 것인가에 대한 의문을 품고, 어째서 남자와 여자가 싸우는 것이지고 묻는다. 그러자 말잔한 포커는 여자는 싸움보다 같이 안아준다고 한다. 그러면 당연히 나오는 질문 안아주는 것이 무엇인가 포커는 민예이를 꺼안아 홀스 보여준다(-가)의 치한수준이다. 이나세, 그러다가 키스라는 말이 나오고, 그것이 편지 보여달라고 요구하는 브리타이.

카이훈이 키스를 한다.

히카루가 키스를 한다.

이 부분은 히카루가 나중에 미사와 연결되는나 민예이와 연결되는나를 볼 정하는 부분이다. 개입의 시나리오에 큰 영향은 미치지 않지만... 히카루가 키스할 줄라는 원형 마크로스와 스텝이라는 다른 두 유배주에 민예이와 히카루가 연결되게 된다.



- 승리조건: 우주공간으로 모든 적군유닛이 철수하는 것 - 8번 유닛에 모든 적군유닛이 우주공간으로 철수하는 것으로 보면
- 패배조건: 하나의 유닛이라도 격추당하는 것

동장유닛

- 아군 출력: 주인공, VF-1S(SS) (포커), VF-1A(SS) (텍스), VF-1A(SS) (카키자키)
- 적 유닛: 리가드\*10, 누자벌 가\*5
- 적의 중립: 2번 적 A, B자점에서 피드란 로\*4, 피드란 로(미라이) 등장

■합수 역격멸

제1방식

미라이의 피드란 로를 물리치면 획득

민예이연령

민예이의 한 리가드를 물리치면 획득

■속연도

텍스로 미라이의 피드란 로를 물리치면 속연도+1

말을 바로 직전 히카루도 등장하지만, 그는 실수로 인하여 민예이를 놓치고 온 비보가 되어 있었다. 불행 중 다행으로 컨트롤리군은 자구인에게 뭔가 많은 것을 알고 싶어하므로, 죽어지는 일을 것이다. 그리고 마크로스는 확실히 사라지므로부터 은 SOS신호를 받게... 구조신호를 받고도 기뻐하지 않을 수는 없으나 일단 확성으로 가게 된다.

41 '바이바이 마르스'

41 제 41화 바이바이 마르스

일단 확성에 오긴 왔는데 더 이상 구조신호가 발생되지 않고 있다. 적의 활동일지도 모르니 일단 탐색용의 잭트라이를 띄운다. 그리고 잠시 후, 정체를 명명 기체를 발견하지만, 일순간이었던 관계로 그 기체가 어떤 것인지도 식별하지 못한다. 그러나 확실히 전장이 약 100미터급의 전투기라고 하는데 그 외엔 그다지 이상한 것이 없으므로(100미터급의 전투기가 어쨌든) 일단 사라지기에 착륙하여 보급문제를 해결하기로 한다. 그리고 보급을 받기 시작한 후, 미사가 잠시 가지에 탐색하 내려가 보겠다고 한다.

미사를 가지에 보낸다.

미사를 가지에 보내지 않는다.

미사를 가지에 보내지 않는다. 물 선택시 속연도 증가

미사는 자신의 약혼자가 확성기에서 행방불명되었기 때문에 그를 찾기 위해 가지에 가보려고 하는 것인데... 원격(TV)에서는 히카루가 미사를 구해줌으로서 사이가 좋아지기 시작한다.

**관찰** 중간에 승리 패배조건이 바뀌는 관계로 캄핀의 그라사를 처리하는 정예부대 몇만 배고는 자리에서 움직이지 않고 턱 때 오는 증원군을 상대하는 것이 좋다. 많이 죽이면 죽일수록 적들이 쏟아지니 역시 레벨업하기에 좋은 법이다. 일단 운동성이 좋고 회피를 잘하는 유닛(예를 들면 발키리나 발바인)을 캄핀을 격추하기 위해 보내주고, 나머지는 기지를 방어한다. 더블제타와 백식 개, 사이버사 등 MAP병기 가진 유닛을 우선적으로 보내보아 대량학살을 노리지. 캄핀을 죽이려면 집중을 걸고 가는 것이 안전하다(당당 기자는 집중을 건 발키리를 캄핀을 죽이기 위해 보냈는데 15%의 캄핀의 공격을 무려 25번 맞았다--).



▲가장 악한 무기엔 디바인 알. 그러나 화려이다



▲사인 어태에에에에에!!!

원산지	일본
백시즈	브라이드(인호스Jr.), 아무로, 크로코로, 유도, 카이유, 케리, 스타니스, 톱부대, SFX팀, 아카리, 고프(반대)
말	시라(그랑가면, 바님, 무라키, 키스, 문사키, 오소, 시복, 야사키, 유네, 마장기, 간담정형)
적용지부	에레(오라온), 오라에를레인, 캣타일, 수전기사, 캄에트러플, 불테스틀, 반즈, 다이사부, 간제이, 에이릴

**속한도** 캄핀의 그라지를 물리치면 속한도 상승

반즈는 마크로스가 행방불명된 이후, 지구권은 네오 지온과 티탄스의 동맹이 붕괴... 서로 교전상태에 있으며, 우주에서는 네오지온과 에어로게이트가, 지구에서는 티탄스와 바이스톤 둘이 교전중이라고 한다. 한 편 각급고에서는 엄청난 슈퍼로봇이 로봇(아이템)이 들어오자 그것을 구경하며 좋아하는 2



사람(유세이와 노리코)... 꼭 어떻게 각급고와 고만하고 있는 1 사람(어스나자의 화가)이 었 걸리고 있었다. 그리고 반즈는 액세서리에 다이윈3 글의 거대 로봇, 간바스타가 만들어지고 있다고 전해진다. 그리고 브리핑물에서는 몬드별을 3개로 나눠서 각기 행동을 해야겠다고 한다.



- 승리조건: 적의 집합 -- 1. 8면까지 기지를 방어하는 것 2. 적의 진영로 역점
- 패배조건: 마크로스의 거주 -- 1. 적유닛이 기지에 침입 2. 모일의 거주 3. 마크로스의 거주로 역점

**당첨물** ●아군 출력: 마크로스(글로벌), 다른 전함 선택 후 15기 추

- 가 출력 가능
- 적 유닛: 그라지(잠전), 누자별 기×6, 라기드×11
- 아군 출원: 적의 중원과 함께 E지점에서 다이윈3(반즈) 등장
- 적 출원: 적의 수가 일정이후로 돌아올면 A, B, C 지점에서 공중모프×5, 라기드×5, 누자별 기×5 등장, 6번 때 D지점에서 제야를 메그드미라, 그라지×3, 라기드×3 등장

■ 필수 여역별  
**인명여 인명** 6턴 켜 나오는 적의 붉은 장미 러게드 역니를 물리치면 획득  
**조명 여** 광전의 그라지를 물리치면 획득

■ 선유닛  
**특유닛** 유닛  
**악만전조** 다이윈3



**유닛활용 Tips**

**다이윈3**  
 드디어 나왔다. 한 때 독보적 최강의 지휘로서 군림하던 무척의 슈퍼로봇이, 이번에도 역시 매우 강력한 모습으로 등장한다. 필살기인 선어택은 물론 운동성 장갑 1UP 변조의 격투능력 뛰어난 볼살 것 없이 강력하다. 새로 추가된 무기인 타이탄 자체는 큰 기본무기 가 요무로 개조를 많이 해주도록 하자. 그리고 EN과 정검을 조경 해주면 좋다.

선복	전드노스형	→	42-1A(정검)의 선복
	정검기동형	→	42-A(정검)의 선복
	정검정형	→	42-C(정검)의 선복

42-A

## 제 42화 컴퓨터 고스트

무사의 달에 도착한 그랑가면 일행 휴게하던 1호기가 폭주사고가 일어났던 테크레터들 기지에 왔다. 이곳은 사고 이후 아나하임 일렉트로닉스가 매우 해. 길으로는 모빌슈츠의 개발과 테스트를 하고 있다고 하지만 사실 이곳은 마일 필리아의 본거지로, 이곳에서 일하고 있는 미라는 마브렛과 웃소들 미를 주임이라는 사람에게 데려간다. 미를 물러 그녀는 바로 웃소의 어머니였다. 꿈에도 그리던(의) 어머니와 만난 웃소. 지금까지의 일을 이야기하며, 지금까지 무언의 살아남을 수 있었다고 하는 웃소에게 어머니는 그것은 재능이라고 한다.

올로니 제업용의 무인병기 '버그'. 컴퓨터라인의 지구권은 적전일지도 모르는 것. 유오에게 그것에 대한 조사명령이 내려졌다고 한다. 그래서 유오는 푸42로 거점을 옮긴 OZ로 신경쓰인다며 따로 행동하겠다고 한다. 그리고 트로와는 '버그'가 올로니용의 병기라는 것이 마음에 걸리는 듯, 그것을 조

사하겠다고 한다. 하이로는 자신의 원래 목표였던 OZ가 지금까지 같으로 크게 움직이지 않았던 것이 이상하여 OZ를 조사하겠다고 한다. 카보르는 주피리안에게 대해 조사하기로 하여 각각의 길로 나아간다. 조사를 위해 떠나려는 하이로는 사리와 마주한다. 순간 하이로는 사라에게서 리라나의 모습을 보는데... 사라는 그들의 중요한 임무를 이해하며, 임무가 끝난번 반드시 돌아와 달라는 약속을 해 달라고 한다. 하이로는 약속은 할 수 없지만 그 말만 기억해 두겠다고 떠나고. 간담 사직초기 스테이전이라고 부르는 이것은 알드메이스 오카스와 합체해 오묘하여 이상의 크기로 변하는 것으로, 스테이전은 오카스의 코어불타라고 할 수 있는 것이다. 합체를 한 상태의 코드네임은 엔드롬비올이라고 한다. 주피어 고스트, 최근 일명도시에 퍼진 소문으로, 정체불명의 정함과 모빌슈츠같은 모습이 보인다고 하는데 레이다반응도 없고 실제로 조사를 해도 아무 것도 발견할 수 없다고 한다. 그것을 확인하기 위해 그렇기엔 일행은 조사를 시작한다.

**권력** 그날 5턴까지 비티엔 클리어로, 적들의 숫지도 많지 않으므로 쉽게 클리어 가능. 숙련도를 위해 적들을 모두 격추하려면, 간담/W계의 기체를 전부 사용할 수 없다는 점 때문에, 아군의 수가 적다는 문제가 있다. 적들을 모두 격추하려면 미리 F91과 사이버스터 등의 강한 유닛에게 좋은 강화파츠를 붙여주지, 만약 주인공이 리얼계이고 집중이 있다면 이드라스 테어들의 미끼로 사용하면 좋다. 집중을 사용한 후 이크, 크로노를, 피피니언의 사이에 이동하면 OK. 또한 V2간담이나 F91에 고성능 레이더를 장착하면 이드라스테어의 공격범위 밖에서 공격할 수 있는 것도 적극 활용하자.



▲"저런 여자야 뭐가 좋다"라는 말에 자멸로 나오지 않는가

이드라스테어는 전황치고는 운동성이 높지만 결국 사이즈가 크기 때문에, 집중만 사용하면 거의 모든 공격을 피할 수 있는데, 그래서 만약을 대비해 하이 트라이클을 꼭 준비(7)하자. 그리고 카터자라는 설득할 수 없음으로 무시하고 그냥 격추하자(대부분의 사람들이 싫어하는 캐릭터인데... 설득을 시도할 사람이 있을까).

**속진도** 5턴째 적의 팀에 적들이 모두 퇴각한다. 그 전에 크로노를 격추하면 +1, F91이나 사이버스터, 마장기의 무기를 미리 개조해 무런 쉽게 해낼 수 있다. F91, 사이버스터, V2대시간담, V2아실트간담, 주인공의 기체(휴제비안 or 그론거스트) 등을 잘 활용하자. 발사오류는 기체를 옮길 수단이 없기 때문에 이곳에서는 큰 도움이 되지 못한다.



▲주피터 고스트의 정제

지구물린 적진을 막아내긴 했지만 적들은 언제 다시돌지 모르는 상태이다. 한편, 농백작에 따르면 프론티어사이드의 콜로나가 차베로 통신불능이 되고 있다고 하여, 그곳에 크로스본 탱커가 콜로나 제안을 받기(버그)를 사용하고 있다는 정보도 들어와 있다고 한다. 리가 일리타이의 부대가 갔지만 소식이 끊겼는데...



**V2 아실트간담**

아실트 파츠를 장착해 정강과 HP가 약간 올랐다. 또한 무기가 추가되어 예전엔 MAP병기였던 음모 없었으나 주력으로도 사용할 수 있을 정도로 강화되었다. 무기는 해가 병리어를 외에는 그다지 쓸 것이 없지만, 이 해가 병리어를 V2건당 최고의 무기. V2건담을 쓰고싶다면 이것을 최대로 개조하자. 그 외에는 MAP병기인 빛안날개를 개조. 개체의 개조는 역시 운동성 위주로 하고, EN도 약간 올려놓자.



- 승리 조건: 적의 진멸
- 패배 조건: 모함의 경우, 어군진 진멸

**등장요소** ●어군 출격: 그림기관(사라), 간담 스테이전(교부), V2아실트 간담(은스), 주인공 외 6기  
●적 유닛: 이드라스테어×3(크로노를, 이크, 피피니언), 게도라후(테제나), 조로앗트×3, 조로앗트×3, 이드라스테어×1

■입수 여역법

픽이오엔서	픽이오엔서 속도리우를 격추
고성능 레이더	픽이오엔서의 이드라스테어를 격추
어포커모터	어포의 이드라스테어를 격추
대 탐구망	크로노를의 이드라스테어를 격추
레노프스틱 드라어브	말리아서 숙련도를 높이면 입수

■신승냥

-	간담 성격3오기
-	V2간담을 아실트 픽스

**유노탐용Tips**

**간담 사력3오기**  
우주에서 간담을 발휘하는 이 기체는 크기에 비해 엄청난 공격력 공격은 없지만, 결코 떨어지는 기체는 아니다. 해가병 포와 함께 EN을 개조하고, 대형 범시범도 약간 강화해 두는 것이 좋다. F91의 배스비와 비슷하면서도 가격이 훨씬 저렴하고 EN을 크게 사용하면 해가병포를 개조해두고, 다음으로는 근접전용의 대장범시범이나 범리어를 개조하자. 기체가 우주용이지만 물량 바꾸기는 우주대용이 B이므로 그다지 사용될 필요가 없다. 개체의 개조는 역시 EN을 중점적으로 개조, 그 다음으로는 정강이나 HP를 강화해 높은 HP를 쌓아보자.

43-A '우주에 피는 요하.론'

**42-5 제42호 엑시즈에서의 사자(使者)**

엑시즈로 향하는 리노스Jr, 은 에우고의 전함인 라 카이럼과 합류한다. 현역은 솔로몬에 이어 아 비오이 루까지도 나오지만에게 빼앗겨 연방정규군은 괴멸상태이지만 그들이 태세를 정리하고 있는 사이 에우고도 전력을 모을 수 있었다고 한다. 그리고 라 카이럼과 신형기체를 준다.

리노스Jr, 도 라 카이럼으로 바뀌고, 신형기체도 많이 들어온다. 리얼계 18화 '제타의 고동'에서 파울 솔라키지 않았다면 2건담의 강화버전이라고 볼 수 있는 Z1가 들어오고, 숙련도와는 관계 없이 2건담이 들어온다. 그리고 그 2건담의 파일럿이 될 아무로는 개발 관계자(7인) 현과 만나는데, 여기에서 예전의 약속을 기억하고 있다(チーノとの約束を覚えていて)를 신해하면 현은 기꺼이 중요한 일을 맡고 있었다고 한다. 바로 달에서 2건담의 추가장비가 개발되고 있다는 것으로 후에 2건담+WS를 얻게 된다. 이것은 매우 좋은 기체이므로 여기에서는 기억하고 있다고 대담하자.

라 카이럼의 진로에 초거대함이 나타난다. 그것은 목성선단의 주괴포리브 함로를 볼 때 그들도 엑시즈에 향하고 있는 듯하다. 그들은 무슨 목적을 갖고 있는 것일까...

■입수 여역법

픽이오엔서	사력의 4사기를 격추
조망 여역	브로모의 도고력을 격추
프로퍼트 탱크S	루퍼의 도고력을 격추

■신승냥

적일때	유닛	막일때	유닛
-	2건담	-	물리아락이노
-	Z1	개조	-

**구원** 4번 째에 허안의 네오지온군이 등장하면 자동으로 종료되므로, 될 수 있는 대로 많은 적들을 없애자. 시로코의 주피토리스는 HP가 매우 높으므로 숙련도를 노리는 것이 아니라면 신경쓰지 않는 것이 좋다. 아래부터 아무로는 2건담에 탑승하는데, 이곳은 그것의 테스트를 하는 정도로 생각하자.

**속임수** 시로코의 주피토리스를 격추한다면 +1, HP가 50000이 넘으므로 격추하는 것은 거의 불가능해 가깝다. 그래도 완전한 불가능은 아니므로 시도해 보자-. 초기 위치와 부스터 등의 이용력을 올려주는 강화팩츠를 이용해 최대한 빨리 이동해야 할 것이다.



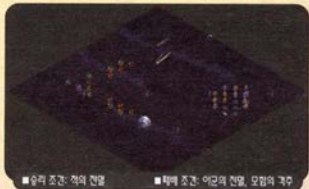
▲신동원(?) 선택

또한 4번 째에 네오지온의 허안이 나타나 심지회담을 요구하는데, 여기에서 허안의 요구를 받아들여지지 않고 주피트리언과의 전투를 계속한다면(ジェット9の戦艦を撃つ) 숙련도가 5 이하나 떨어진다. ऐसे 올려놓은 것을 떨어뜨리지 않도록 하지 않을 것이라면 관계없지만.

허안의 교섭 요구를 받아들인 뒤 카이렌, 교섭은 크와트로가 담당하기로 한다. 크와트로는 카이유, 줘도, 아키라, 예마를 데리고 가겠다고 하는데, 예코이는 자신도 데려가 달라고 한다. 류세이와 주인공은 안중은 예감이 들지만 할 수 없다고 하고, 이 대학을 몇몇은 비자와 모노는 자신들도 가보겠다고 일 항을 시도한다.

피담을 하는 허안, 시로코, 크와트로는 모두 이상인 처지(그러나 같은 목적이 있으므로 서로 협력하기로 한다. 하지만 허안은 네오지온에게 모든 병력을 집중시키려고 하는데, 말하자면 평화회담이 아닌 항복권고인 것이다. 하지만 시로코는 받아들일 수 없다고 오히려 허안에게 주피트리언에 협력하라고 한다. 허안은 이것이 자신들의 본거지라고 하지만 시로코는 그 말을 무시한 채 '사라진다', 이상인의 기술로 공간이동을 하는 것이라고 한다. 시로코는 대기하고 있던 중도들의 말에 나타나는데 예마는 그를 총으로 쏜다. 하지만 레코어의 방패로 맞고-

고-, 레코어는 시로코가 자신을 필요로 하고 있다며 그를 따라 가버린다. 그리고 남아 있는 크와트로와 줘도들은 포로가 되어 역시로 보내진다.



■승려 조건: 적의 진멸

■패배 조건: 이연의 진멸, 모임의 격추

**명칭유닛** ●**이연 승려**: 라 카이암(브라이브), 풀이메릭시(브이트프), 2건담(아무로), Z건담 또는 Z1(카이유), 슈퍼건담(예마, 기츠), 외 12기  
●**적 유닛**: 주피토리스(시로코), 뱀사라(사라), 도고라×2(레코, 루도), 콘티오×2(갓달, 고츠, 게도라후×4, 조로아트×6

유닛 및 Tips



-(뉴) 건담

지금까지 로봇대전을 해왔던 사람이라면 누구나 최고의 기체라고 입을 모은 바로 그것이다. 이번에는 슈퍼로봇들이 강해져서 리얼로봇들이 그다지 활약할 기회가 없다. 하지만 편별은 여전히 강하며 공격범위가 넓다는 장점이 있다. 나중에 HWS장착이 되면 최강 유닛중 하나로 꼽힌다. 개조는 편편할 위주로, 그 외에는 역시 운동성을 올려주자.

Z1

Z건담에서 발전된 형태로, 공격력은 약간 낮아졌지만 무기가 EN소모가 아닌 진탄소모이기 때문에, 개조를 하지 않는 불쾌이런 이득이 더 사용이 가능하다. 15방이나 되는 탄수가 장점으로, 사실 그 외에는 그다지 좋은 점을 찾기 어렵다. 생긴 것도 그렇고... 하지만 좋은 점을 찾기 어렵다고 해서 좋지 않은 기체는 아니므로 모범수준의 파일럿들을 많이 사용한다면 적 이용하게 될 것이다. 개조를 할 때에는 먼저 무기를 피워준다. 그 후에는 운동성을 올려주자. Z건담과 달리 EN을 개조할 필요는 전혀 없다.



풀이메릭시 개

여전히 MAP병기와 해가없지모가 모두 EN을 사용하기 때문에 불 중 하나만 사용할 수밖에 없다는 단점이 있지만, 후반에 사용되는 모범수준 중 이동 후 원거리 공격을 사용할 수 있다는 것은 큰 장점이다. 그 외에도 격투 무기가긴 하지만 아무것도 소모하지 않으면서 상당히 강력한 무기가 추가되었다는 점도 좋다.



43 B / 풀이 메릭시의 로

47-C 제 42화 아버지 지구는 가깝습니다

에어로제이터들은 미지의 생물(우주괴수인 듯)에 대한 이야기를 하고 있다. 그리고 켈트라디군과 벨트라디군의 행동에 대해서도 논의하고, 마지막 인간과 문화에 대한 해답을 얻기 위하여 마이크로스를 조사해보기로 한다. 그리고 그들 또한 힘을 나눠서 각자의 맡은 바를 조사하기로 하는데- 지구쪽은 하아넬과 잉그럼이 가게되었다. 예세의 고라운 부대가 극동지구로 향하는 도중, 그들의 근처로 보이잔원반이 하나 접근한다.

**명칭유닛** ●**이연 승려**: 고라운(예마), 볼테스V(엔이치), 컴퍼리V(호미), 그외 14기 추가 출격 가능  
●**적 유닛**: 도쿠가가×3, 광역 나미콘고×3, 사이온, 다이온, 스텝크(간갈), 스텝크(메이클)  
●**적 중량**: 4번 째 A지점에서 가르무스×3, 바이잔가×3, 그레이튼(아무로), 스텝크(도즈루)



■승려조건: 적의 진멸

■패배조건: 1. 모임의 격추 2. 이연의 진멸

**권력** 전투가 시작하기 전, 캔이서 형태의 아버지인 캔타로가 스크린에서 잠시 빠져나와서 앞으로 싸울 적에 대해 잠시 이야기해준다. 그리고 그 이야기를 마치기가 무섭게 하야를 등장시킨다. 다시 캔타로의 보아잔 판본을 피수해준다. 그리고 보아잔의 군대는 인텔의 군대가 등장하면 확각하므로 확각하기 전에 재빨리 잠이든도록 하자.



▲ 본격적으로 생크도 라는 건 어떤 사람 둘 두고 하는 말

▲ 전국 최룡선수 연합회(가정말)

<b>■입수 역역</b>	미노스스계 크랙프	진부의 스텝크를 몰라가면 획득
<b>■출발생각기</b>	야이델의 스텝크를 몰라가면 획득	
<b>■교상생존조건</b>	각부대의 그레이언을 몰라가면 획득	

아버지를 바로 앞에서 봤는데 놓쳐버린 슬픔에 몸을 띠는 캔이서 형태들. 그런 형제들을 잊어버리고 다이사쿠가 위로해준다(잊어버리는 경우 약간 거친 뱀뱀으로), 그리고 한 쪽에서는 코우스케는 캔타로가 말한 초전자 가동포에 대해 설명을 하고 있다. 브릿지에서는 예제가 시아에게서 온 정보에 대해 이야기하고 있는데, 그 정보인즉 주피트리안이 콜로니에 무차별공격을 개시했다고 하는 것이다. 묘하는 그 말을 듣고 흥분해서 자신들도 주피트리안과 싸우자고 하는데, 예제는 자구의 문제도 염담한다며 예정대로 자구로 내려가겠다고 한다.

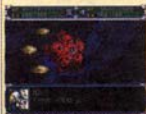
43-C 정지판 이동의 2에서 보

### 43-A 제 43화 우주에 미치는 요하

코스모 바빌로니아, 코스모스 벨가드가 간신히 선택받은 인류만이 엄밀히 살아가기 위한 시스템 세설리는 활기찬이 런 카봇조 로나에게 그것이 코스모스 벨가드의 코스모 귀족주의와는 다른 것인가 물어보지만 활기찬은 대답하지 않는다.

코스모스 벨가드는 내오지온에 비하면 섹이 매우 작다. 그들이 내오지온과 싸우는 것은 매우 힘든 일. 하지만 활기찬은 그런 것은 걱정할 필요가 없다고 하는데, 그 자신감은 버그라는 것 때문일까 아니면 리프레이시 프로젝트일까, 또는 주피트리안의 섹을 믿는 것일까. 버그를 사용해 프론티어의 300만 인구가 3일만에 몰살당할 것이라고 한다. 그리고 프론티어용 제압작전이 종료되면 버그를 지구와 달에 감하시킨다고 하는데... 과연 버그란 무엇일까?

**권력** 시복들을 선행시키지 않았을 때의 이군의 초기워치는 지형도과를 받는 곳이므로, 이곳에서 기다렸다 다가는 적들을 격추하자. 공격력 3000정도의 무기라면 적을 일격에 격추하는 것이 가능하므로 각각 무기를 약간의 개조해 주는 것이 좋다. 세설리는 시복으로 삼복할 수 있는데, 격추하거나 남겨둔 채 콜리아에도 이군이 되어, 삼복하면 비가나 가나를 얻을 수 있다.



▲ 이곳이 베그였던 곳이다(생각보다 별 거 아니라고)

이곳에서는 리프레이시안 격추하면 콜리아할 수 있지만, 리프레이시안은 매우 강력하다. 등장할 때까지 최대한 많은 적을 없애서 카봇조의 기력이 올라가지 않도록 하고(중장 후 적을 격추할 때마다 기력이 1씩 오으므로), 카봇조에게는 지력이 있으므로 열혈을 사용해 마지막에 한 번에 많은 데이지를 잃어 격추해야 한다.

**속연도** 전투 전, 그림자관에서 코스모스 벨가드의 부대를 발견했다고 한다. 그들은 프론티어용으로 이동중인데, 속도가 빠른 기체를 먼저 보내는 기의 전력을 동시에 그림자관에 맞춰서 갈 것인가를 결정해야 한다. 선행 부대를 보낸다(シブツク達を先行させる)를 선택하면 속연도가 1 오르지 않, 그란 기관과 그 외의 기체는 사용할 수 없다. 보내지 않는다(シブツク達を先行させない)를 선택하면 처음부터 그림자관과 그 외의 기체가 출격할 수 있게 되어, 드림이 콜로니에 들어가지 않는다.



▲ 먼저나 갈지 어떤 속연도 선택



- 승륙 조건: 적의 전멸
- 작전 조건: 모함의 경우, 주인공 또는 시복의 경우 (시복들을 선행시킴을 택)
- 작전 조건: 적군 중 누군격의 경우

<b>■항출수</b>	● 이군 출격: 그림자관(시라), 건담F91(시복), 건담 시라3호
	· 기(구우, V20시라건담(옛소), 시아버스터(시라), 주인공 외 6기
● 적 유닛:	세설리(비가나 기+8, 자비네(에브가 기+8), 엘리트병사×10(에브가 기+8×6, 베르가 기+8×4), 드림(에브가 다라소), 엘리트병사×5(에브가 기+8)
● 적 중보:	3번 패 AX지점에서 카봇조(리프레이시)

시복들을 선행시키면 드림은 나오지 않으며, 카봇조가 2번 패에 등장하고, 엘리트건담(구우)이 3번 패에 원군으로 등장한다.

<b>■입수 역역</b>	자비네의 베르가 기+8로 격추
<b>■백요연서</b>	언로지온터 드림의 베르가 다라소를 격추
<b>■미노스스계 크랙프</b>	얼려진 리프레이시안 격추

<b>■선출닛</b>	육닛
<b>■출력</b>	비가나 기
<b>■생살기</b>	건담F90V

시복들을 선행시키지 않았을 때, 세설리를 삼복하지 않고 콜리아하면 건담 F90V를 얻는다. 삼복하지 않아서 하므로 비가나 가나를 얻을 수 없는데, 건담의 성능이 훨씬 좋다.

리가 밀리아에서 들어온 정보에 의하면 정세불명의 모빌슈츠가 사이드7에 나타나 콜로니를 공격하고 있는데... 그 기체는 건담인 것 같다고 한다. 정세불명의 건담이면 하이로들이 아닐까? 하지만 그들이 콜로니에 공격을 한다는 것은...

44-A 재회하고 콜리아는 건담으로

크라프트가 타고있는 그라단은 엑시즈로 발전. 갑자기 열과 아노가 그곳에는 비자와 문도, 라나가 있다며 그라단을 찾아 가달라고 한다. 그리고 아무로와 브라이드도 그들을 내려버릴 수는 없다며 그들을 찾기로 한다. 한편 엑시즈에서 안질이 되어있는 주도는, 그들을 어디인가 데려가려는 그레에게 주도는 배가 아프다며 그레이를 속이고 빠져나온다. 반드시 구하려 오겠다며... 그리고 마루마와 만난 일행은 마루마에게서 자바가를 물어볼 때가 왔다는 이야기를 듣는다. 마루마는 자바가가 아니었던가... 혼자 도망쳐온 주도는 거리에서 엘리 플라라는 소녀를 만난다. 둘은 같이 놀자면서 놀아주지 않고 어디선가 만나지 않았느냐고 한다. 주도는 사이드, 둘은 엑시즈인데 그럴 리가... 그녀는 사이 그레미의 추격부대가 찾아오고... 둘은 우주로 가고싶다는 주도에게 모빌슈츠 록에 안내한다. 나중에 같이 놀자는 조건으로... 라 카이람에서는 크라프트를 구하기 위해 양동작전을 실행한다. SRX팀 등이 적들과 싸우는 사이에 아무로와 스텔스대, 주인공, 크리스가 엑시즈에 잠입하는 것이다.

**당첨품목** 적의 수가 매우 많은데, 처음부터 무작정 돌진해온다. 그리고 야군은 주력들이 빠져나가 있어 SRX팀과 B급 파워렛(추, 화 등) Z건담 정도로 적들을 상대해야 한다. 그레도 기지D와 츠사는 전혀 주의할 필요가 없으므로 그들을 없애며 기력을 물려 나머지 적들을 상대하자. 2턴 때에 등장하는 모든 유닛이 엑시즈 위에 도착하면 클리어로, 적을 전멸시키기 위해서는 그들도 전투에 가담하는 것이 좋다. 엑시즈 위에 도착하는 대로 사라져버리므로 주력부대를 살릴 필요성이 없으므로, 또한 3턴 때에 등장하는 둘은 적의 턴에 적이 되는데, 주도로 섹터할 수 있다.



▲자카 물건 아니라고 그냥 뱉버린다... ▲아파트 시애틀용의 자카



■ 승리 조건: 발동대의 온 유닛이 엑시즈에 도착  
■ 패배 조건: 발동대 유닛의 격추, 모함의 격추

**당첨품목** ●이군 출격: 라 카이람(브라이드) 외 9기

●적 유닛: 바우(그레미), 헬머 헬머(리리), 드라이센(오우규스), 드라이센×3, 츠사×4, 기지D×6, 엔드라×1, 드라이센×3, 츠사×2, 기지D×2

●이군 중립: 2턴 때 A지점에서 +전함(아무로), 건담NT-1(크리스), VF-1S(오우), VF-1A(히카루), VF-1A(스카), VF-1A(시즈카), 주인공, 3턴 때 B지점에서 류에라MK-1(제), 드렌플로 또는 사이언용 자크(주도)

●적 중립: 발동대가 엑시즈에 접근하면 엑시즈 위에서 자크D(리안), 드라이센(리리), R 자카(아라), 가부스×2, 츠사×2, 가부스×2, 츠사×2

**일수 여역**

프로젝트 탱크	여러개의 탱크 탱크, 탱크와 R 자카를 격추
이로지모터	그레미의 싸움을 격추
마인브리드 여역	리안과 자크D 격추

**선용닛**

파워렛	유닛
■	규제자MK-1
-	사이언용 자크 또는 드렌플로

**속편** 모든 적을 격추하면 +1, 그렇게 어려운 것은 아니지만 강한 유닛이 많지 않으므로, 발동대도 전투에 참가하는 것이 좋다.

44B '2년의 피로

극동지부는 바이스몬들의 군대에게 많은 공격을 받고 있었다. 그러한 전란을 조금이라도 유리하게 끌어가기 위하여 볼테스V와 캄비트라V의 무장감찰을 받으러 잠시 기지로 들어갔으며, 예하 또한 네르프로 무장을 강화하러 갔다. 그리고 주인공은 로베르타사에게 부주인공을 찾고 있다는 의사를 암암히 밝혔다. 한 편 네르프에서는 반조와 전도가 간만에 만나 이야기를 하고 있지만, 역시 언제까지나 전도는 자제할 것을 순기, 반조를 맡기로 한다. 시간이 조금 흐른 후, 네르프 내부에는 누군가가 네르프로 오는 전원을 끊어버려, 완벽한 어둠 속에 갇히게 된다.

**일수 여역**

프로젝트 탱크S	모든의 바이스몬을 탈락적인 획득
----------	-------------------

**선용닛**

파워렛	유닛
태크어	그레이트 마왕기
■	바이스A

**당첨품목** ●이군 출격: 고라온(헤라), 발바인(소우), 단바인(아라), 우가 로 8기 출격 가능  
●적 유닛: 제9사드미트라겔(미트라겔)  
●이군 중립: 4턴 B지점에서 그레미(마왕기(레소), 비스A(제), 5턴



■ 승리 조건: 적의 전멸  
■ 패배 조건: 1. 모함의 격추 2. 이군역 전멸

때 C지점에서 예비호요기(신자), 예비호요기(아스카), 예비호요기(제) 외 등장

●적의 중립: 시도를 클리어가 3번이 되면 A지점에서 레프리칸×3, 비스플×4, 드렌플로×2, 라이베(모도), 바이스몬(제)



**공략** 단무가의 단공광어김을 어느정도 개조해 두었다면 가속으로 단무가를 시도에게 잠근시킨 후, 윗방 갈고 한방 날리면 쉽게 처리할 수 있다. 그 후 등장하는 오라베틀러들은 빨리 없애지 않으면 경장히 커질므로 필증을 이용해서 한번에 한 대씩 없애도록 하자.



▲여전히 흑역색, 필증을 연번 사냥은 해볼만 것이다.



▲오라베틀러 주재해 지 장강의 수치는 뭐냐!



▲기 모으기



▲네르프에서 발견! 어둠고지



**유닛활용TIPS**

**그레이트 마장기**

이름답게 대안이 그레이트이다. 장강도 상당하며 마장기답게 마장파워도 있다. 태즈와와 격투능력이 코우자보다 훨씬 하지만 그레이트 마장기개설값이 무시무시한 편. 무기도 상당히 강력하니 취향에 맞게 키워볼 수 있다. 정령은 장강을 중심으로 무기를 개조해주도록 하자.

**속연도**

아프라젤을 2번만에 물리치면 속연도+1

혼란한 틈을 타 네르프 지하의 선크림 도그마에 침입한 카지 제 1 사도. 아담을 보게된다(사실은 제 2 사도 리리스), 그리고 견도는 예인광마운을 다시 폰드벨에 배속시키기로 결정한다. 그리고 곧 네르프로 에버3호기가 온다고 한다.

**44-A 제 44화 제로라고 불리는 건담**

버그는 44-1의 자원재광유성을 습격한 이후 확인되지 않고 있다. 그리고 버그가 나타나지 않으면서 등장한 것이 바로 건담. 원강담과 닮았다고 하는 건담의 공격력은 엄청나다. 이미 몇 개의 콜로나가 습격 받았다고 한다. 트라이즈의 집무실을 방문한(하이로와 트로와는 트라이즈가 자신들을 오도목하기 위해 일부러 방비를 싸술하게 했다고 한다. 트라이즈는 그들이 자신에게 여러 가지 문고실은 것이 있을 것이라고 하는데, 예를 들면 건담의 이야기)--- 한편, 44-2에 잠입한 유오는 원가 대단한 것을 보는데... 유오는 콜로나를 위해 싸우는 할례에게 발각한다. 유오는 언제부터 콜로나가 전쟁을 하는 조직이 되었나에 할례를 설득하고-- OZ에 관여하는 것은 좋지 않다고 충고하여 사라진다. 44-2에 도착한 그림자군은 44-2의 통신을 준비하지만, 44-2 안에서는 대규모의 모빌슈트 부대가 출격한다. 시라는 교섭의 회담을 버리지 않고, 명령이 있을 때까지 전투행위를 금지한다.

**공략** 트라이즈는 시라에게 지구권의 평화에 필요한 것은 힘이 아니라 사람들을 이끄는 존재이다라는 말을 하여 교섭을 거부한다. 그리고 OZ는 쥘피라안에 협력한다고 하는데-- 그리고 그런 자신의 뜻에 찬성했다고 하는 하이로와 트로의 취할 수 있는 같은 두 가지. OZ를 쓰러뜨리는 것. OZ에게 협력하는 것. 지구권에 무자별 공격을 가하는 쥘피라 안에는 협력할 수 없다. 결국 싸울 수밖에 없는 것이다.

적의 병사들은 수가 많어도 크게 문제될 것은 없다. 토리스의 무기는 빌개알이기 때문에 1필드가 있는 V2건담이나 건담 시크3호기를 앞세워 공격하면 쉽게 이길 수 있고, 리오들은 HF가 낮기 때문에 공격력이 약 2500정도 되는 무기라면 일타에 격추할 수 있다. 사이바스타나 필시2호의 MAP병기를 끝까지 개조했다면 한 번에 모든 적을 없애는 것도 가능. 하이로와 트로와는 격투에도 관계없지만, 매우 강하므로 그냥 놔두는 편이 낫다(특히 하이로는 지레까지 있다. 키토르는 주인공으로 설득할 수 있으며, 그가 격추되거나 그를 설득하면 적들이 남아있어도 종료되므로 최대한 많은 적을 없애자.



▲술에 취한 것--은 어닌데

**신유닛** 없음  
**특이점** 없음  
**계보** 없음



■술에 취한 것: 혁의 건담    ■특이 점: 모험의 격투, 이근의 건담

**필참유닛**

- **미안 승격:** 그랑가(시라), 주인공 외 14기
- **핵 유닛:** 메르쿠리우스(하이로), 바이메이트(트로와), 토리스×10, 리오×10
- **핵 폭탄:** 2번 째 A지점에서 원강담제로(카토르)

**속연도**

키토르를 주인공으로 설득하면 +1, 주인공이 격추되어버리면 속연도를 올릴 수 없으므로 주의하자. 키토르를 격추하면 2가 된다. 어느 것이든 결과는 마찬가지이므로 속연도를 낮게 유지하고 싶다면 격투해도 좋다. 만약 키토르를 설득하지 않고 격추하지도 않는다면, 트로와의와 이젠트로 트로와가 격추되어 자동으로 종료한다. 그리고 이 경우에는 속연도의 변화가 없다.

하이로는 귀환했지만 트로와는 행방불명. 그들이 다닌 건담은 폰드벨의 손에 돌아야도 해할았는데-- 트라이즈는 무슨 생각을 하는 것일까. 그는 하이로를 불러 제로시스템을 탑재한 예비문을 주어, 섹크림의 리라나를 데려오라고 한다.

자신이 지지는 죄는 용서받을 수 없다는 키토르. 그에게 시라는 자-진 같은 후회해도 소용없다고 중요한 것은 지금부터 자신이 어떻게 하는가 라는 것이라고 한다. 그리고 그런 죄를 지은 키토르를 친구로서 생각해주는 폰드벨의 대원들--

원강담제로는 모든 건담의 유행이 된 기체로, 사이보유 이상의 성능을 가진 연 시안 인터페이스인 제로시스템이 탑재되어 있다. 전투상황을 예측해 기체의 승리를 최우선으로 해 미래의 상황을 파악하는 뇌에 직접 입력하며, 파악이 그 한계를 넘어도 시스템은 멈추지 않는다고 한다. 적이라고 인식한 모든 것을 파괴해, 승리를 강요하는 시스템이다.

역시로 귀환한 주도는 리나가 역시에 있다는 말을 듣고 역시스로 간다. 물론 주도가 리나를 소중히 여기는 것을 보고 자신만의 주도가 아니라고 하며, 자신도 가서 주도를 돕겠다고 한다.

하만은 코파트로에게 그의 본심을 물으려 다시 지문에 오려고 한다. 코파트로는 지금 중요한 것은 이성인들과의 싸움에서 살아남는 것이라고 하지만, 하만은 지문에 와서 살아남으면 된다고 한다. 이때 마슈아가 폰드벨이 잠입했다고 알리고, 하만은 자신이 직접 속삭하겠다고 한다. 그리고 하만이 나가자 마슈아가 돌아와 코파트로를 탈출시키기 위한 준비를 해놓았으며 사자리를 준다. 그리고 네오지온은 기련과 하만에 의해 2개로 나뉘어져 있다며 자신은 기련에 의해 하만을 감시하는 것이라고 한다. 한편, 키미유들은 무사히 탈출(이라고 할 수도 없는데...)해 비차와 본도, 리나와 만나다. 그리고 적의 습격을 알리는 걸보. 이곳의 적인역 역시 폰드벨?

#### 공격

이군 유닛 중 하나만 격추되어도 게임오버. 발키리들은 공중에 있고 아무로와 주인공은 적의 공격을 충분히 견디내므로 공격이 없지만 문제는 크리스의 NT-1. 집중공격을 받으면 격추될 위험이 매우 크므로 그냥 바나를 싣힌 후에 바로 탈출하자. 크리스가 출구에 갈 때쯤 되면 다른 유닛이 도시부분에 돌아갈 수 있다.

누군가가 도시부분에 들어가면 코파트로의 사자리가 나타나서 이라리가 리나를 인질로 잡고 코파트로를 내리라고 한다. 이때 풀이 나타나 이라리를 격추해야하며, 리나는 폭발에 휩쓸린다... 그리고 아카라는 라이덴을 부르며, 라이덴은 그 부대에 응해 이곳에 나타난다(그렇거나 처음부터 부리지).

탈출이 목적이라면 하만과 마슈아 등과는 싸울 필요가 없지만, 하만은 하로를 주로로 격파하는 것이 좋다. 물론 엄청난 능력에 HP회복, 거기에 HP가 절반 이하로 줄어지면 퇴각한다는 난징이 있지만, 이쯤에서 얻을 수 있는 발키리들의 혼을 이용하면 불가능한 것은 아니다. 혼이 없다면 이곳에서 레벨을 올려 양자(주인공이 특수 생알이라면 전혀 문제가 없지만...), 히카루가 노획을 사용한 후, 마슈아, 슈리나 등 이용되는 파일럿을 격추하면, 약 레벨 40에서 혼이 나온다. 다만 혼과 집중을 사용할 SP는 남겨놓고 노획을 사용하자.

#### 숙련도

리나를 잃은 것 때문에 좌절하고 있는 주도, 여기에서 주인공이 주도를 만나다(↓×↓-C클)를 선택하면 통과 함께 주도를 만나러 간다. 주도는 어떻게 하면 리나가 기뻐할 수 있을지 생각해 보는 주인공의 말에 힘을 얻어 원래대로 돌아온다. 주도를 만난다면 숙련도에 +2, 26회에서 크리스의 바나가 전투를 했다면 이곳에서 크리스로 바나를 싣을 수 있다. 설혹해도 아군이 되거나 퇴각하는 것은 아니지만, 숙련도가 올라간다. 또한 탈출하지 않고 적을 진멸시켜도 클리어할 수 있지만 이 경우에는 숙련도가 +5이므로 아무 적이나 하나를 남겨두고 탈출하자. 하만을 격추하는 것은 숙련도와는 관계가 없다.



- 승려 조건: 도성부분 침입 후, 전 유닛 탈출
- 적제 조건: 인근 유닛 등 수격의 경우

#### 명품유닛

- **이군 출격:** -건담(아무로), VF-1S(포크), VF-1A(백스), VF-1A(히카루), 카카자키(VF-1A), 크리스(건담NT-1), 주인공
- **적 유닛:** 류베레이(현연), 자크로(마슈아), 헬머 헬머×3(이라리, 나, 나신), 자크로(슈타인), 자크로(바나), 드라이너×3, 조사×3
- **이군 중립:** 2편 때 Z건담(주도), 누군가가 도시부분에 들어가면 사자리(코파트로), 류베레이MK-1(베), 라이더(아카라) 등장
- **적 중립:** 코파트로들의 등장과 동시에 A지점과 B지점에서 각각 드라이너×1, 가부스×2, 조사×2 등장

#### 패시브 역할

이군	미연의 공격력인용 경우
리퀘어 커튼	나와 헬머 공격력 경우
프로젝트 탱크	크리스의 헬머 공격력 경우
다 병동	마슈아의 자크로 공격력 경우

#### 신승닛

파일럿	유닛
-	사자리



#### 사자리

윈오스 Jr, 루트에서만 나오는 기체로, 로켓탄에서의 성능은 -건담에 비해 떨어지는 편. 주로 판넬을 이용하여, 백색보다 공격범위가 넓기 때문에 더 유용하게 사용할 수 있다. 일단 판넬을 중립적으로 개조하고, 기체는 운동성을 중심으로 개조하자.

갑자기 리 카이럼의 앞에 생기는 중립식. 모두는 그것에서 엄청난 프젯서를 느낀다. 그리고 류베이는 그것이 하만 십자가(해미)의 주젯서라고 생각한다.

45-B '침묵의 천사가 와서...

한 편 드레이크군도 보급문제가 아닌 비슷한 문제 등으로 인하여 생각외로 많은 애를 먹고 있는 듯 하다. 그리고 콰이브와 테스의 정비가 끝났으며, 사모토에 연구소에서는 새로운 것따로보가 완성되었으니 것따로를 연구소로 보내라는 소식이 온다. 그리고 예제는 빨간 머리카라의 여자를 위험한 힘을 가지게 되었다는 예언을 하게 된다(누군지는 변하다).

#### 명품유닛

- **이군 출격:** 주인공, 단무가(사노바), 다이현3(번조), 발비인(슈우), 단비인(아베), 추가로 8기 출격 가능
- **이군 중립:** 2편 때 A지점에서 바스틀(아라리오) 등장, 4편 때 C지점에서 불해침(아연) 등장
- **적 유닛:** 바스틀×4, 레프리칸×3, 레프리칸(아베), 레프리칸(아오), 레프리칸(아베), 브리(유지), 스프리건(오트)
- **적 중립:** 3편 때 B지점에서 티탄즈 일병 등장



- 승려조건: 적의 진영
- 적제조건: 1.적 유닛이 국경지역에 침입하는 것. 2. 모압의 경우

**관객**

고라온은 움직일 수 없으므로 에버를 슬러시했다던 주의 요망. 4턴 때에 등장하는 아진일행은 기지를 넘기려고 협력하는데 만약 넘기지 않는다면 계속 싸우게되니 본과 경험치를 탐하는 사람이라면 기지를 넘기지 않도록 하자. 역시 이번 전투도 오라베를러가 주를 이루니 가급적이면 필름을 걸고 한 방에 물리치도록 하자. 제철을 물리치면 하 이퍼 화하여 다시 일어나 주의 하이퍼 화하면 기력이 150으로 올라간 상대가 되므로 분신이 상당히 거슬린다. 슈퍼로봇의 필름 + 필살기로 되도록 빨리 보내버리도록 하자. 적을 모두 잠열시키고 나면 필름을 마치고 그 도착한 볼테스와 콤비라를 볼 수 있다.



▲델금 데미리 어지뢰와 정열 공격자



▲대즈아는 맛있게 생겼고



▲사기꾼

**■ 입수 역할**

부스터	유기체 브리브리를 물리치면 획득
바이오센서	계통의 제프리칸을 물리치면 획득
사육교 프락임	순트와 스타프칸을 물리치면 획득
대명교황	어린의 인브리버를 물리치면 획득

**■ 신유닛**

착륙함	유닛
격리차	역스물

**■ 속연도**

티란즈에게 기지를 넘겨준다.  
티란즈에게 기지를 넘겨주지 않는다.  
티란즈에게 기지를 넘겨준다 을 선택시 속연도 증가, 티란즈 획득

광자연구소의 유이교수로부터 사모토에 연구소에서 의문의 폭발이 일어났다는 소식을 듣는다. 아무래도 신행의 겐타를 기동시키다가 사고가 일어났듯... 그 의문을 풀기 위해 고라온은 사모토에 연구소로 향한다.

45-C '신인기' '역사' '로

45-A

제45화 강습, 저지한계점

그렇기만한 앞에 표류하고 있는 건물이 발견된다. 그 건물은 샌드록 스페이스링크의 안에 숨겨놓았던 샌드록이 왜 이곳에 있는 것일까? 기체에 자동 잠치가 없어진 것 외에 이상은 없다고 한다. 이에 갑자기 키스가 큰일이 났다며 모두를 부르는데, 그것은 데라즈 프리프가 소망의 배기 콜로니를 탈취했다는 것. 그들과 가장 가까운 곳에 있는 부대는 그렇기만, 남은 9시간동안 어떻게든 그들을 저지해야한다.

그렇기만은 배기 콜로니보다 12분 빨리 저지한계점에 도달해 추진제점화작업을 하는 6번 이후에 콜로니에 침투해야 한다. 그리고 콜로니의 케도변경작업을 맡는 코우, 다른 모두는 그가 무사히 콜로니에 도착할 수 있도록 돕는 것이다.

**관객**

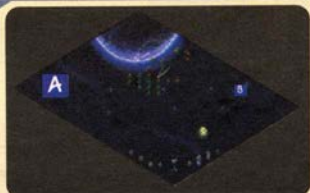
콜로니 주변에 적들이 많다고 해도 공격해오는 적들은 절구구와 지르를, 따라서 그다지 어렵지 않게 콜로니에 도착할 수 있다. 속연도가 높은 경우 3번 때에 시야가 나오는데, 그녀는 지문을 배신하고 쥘피트리아에 붙었다고 한다. 여기에서 데라즈가 사망하면서 가토가 이동해오며, 가토의 노이에 질의 1HP가 일정 이하로 줄어들면 클리어할 수 있다. 가토는 매우 강하므로 일단 다른 적을 상대하면서 기력을 올려 한 번에 높은 데미지를 입히는 것이 좋다. 필 수 있는 대로 많은 적을 격추한 후 콜로니에 들어가자(아니면 가토를 격추). 루시어들은 무패의 도발을 이용해 최우연(?) 된다(격추하는는 없지만...).

**속연도**

가토의 노이에 질을 공격해 클리어하면 +1, 가토는 매우 강하므로 사정거리 밖에서의 공격을 노리자. F91이나 V2어설트건담에게 고성능레이더를 장착하면 공격범위가 2배가 되어, 반격 받지 않게 된다.

콜로니를 저지하지 못한 그렇기만. 하지만 불행중에 의해 콜로니가 소멸되어 결국 콜로니가 지구에 떨어지는 것은 피할 수 없었다. 아사키는 그것이 슈우의 그림자에 의한 것이라고 생각하여 그 불행을 공격한 것이 지구의 어느 곳인지 묻는다. 그리고 그것이 북경에 있는 국제경찰기구 북경지부라는 것을 통지하자 아사키는 그곳으로 가버린다. 코우와 쥘피, 주인공은 그가 엄청난 탐험차라는 것을 걱정하는데...

국제지부의 이글 장관대리는 지구의 상태는 매우 악화되었다며 본드벨의 모두가 극동지구에 모이기로 했다고 한다. 그리고 SFU계획을 담당하는 로버트가 주인공에게 할 일이 있다는데, 일그렘과 쇼트 배튼 등의 SFU관원자들이 지구로 배신한다는 것. 주인공은 이들과 부주인공이 있는 곳을 묻지만 그것은 로버트도 알지 못한다. 하지만 다음에 그들이 나타낼 곳을 가르쳐준다. 그곳은 국제경찰기구 북경지부. SFU계획의 신행기가 그곳에 있고, 또한 슈우도 그곳에 있다고 한다. 그리고 주인공에게 북경에 와서 신행기를 받으라고 한다.



- 승리 조건: 8턴(속연도가 낮은 경우 6턴)이 되기 전에 코우가 A지점의 필름을 도착여부, 적도를 격추
- 패배 조건: 코우가 콜로니에 도착하지 못했을 경우, 코우의 격추, 모함의 격추

**■ 상황요소** (속연도가 높을 경우)

- **이온 슬러:** 건물 데스사이즈를(유2), 알트론건담(유레0)
- **적 유닛:** 그와진(데라즈), 노이에 질(가토), 발 바르(에라), 히틀 1(카리우스), 발 바르×2, 무사이이×4, 절구구J×4, 천후×3, 절구구×4, 자르×4
- **이온 충돌:** 2턴 때 A지점에서 건물 시작3호기(연무), 그렇기만(시라) 외 12기

(속연도가 낮은 경우)

- **이온 슬러:** 건물 시작3호기(연무), 그렇기만(시라) 외 12기
- **적 유닛:** 그와진(데라즈), 노이에 질(가토), 발 바르(에라), 히틀 1×3, 절구구J×5, 절구구×5, 자르×5
- **이온 충돌:** 3턴 때 B지점에서 건물 데스사이즈를(유2), 알트론건담(유레0)

**■ 입수 역할**

조별 어머	격리차의 획득 1을 격추
프라이랜드 어머	격리차의 별 버려를 격추
마오젝트 탱크S	격리차의 노이에 질을 격추

**■ 신유닛**

필름	건물 데스사이즈를
우핵어	알트론건담

슈퍼기는 48-S '용과 로망'으로, 리얼계는 46-R '제 3의 힘'으로

라 카이럼을 쫓는 부대는 그래픽이 무단축격을 했던 것이다. 하인은 그래픽이 일도록 일부러 미하의 앞에서 본심을 드러낸 것이라고 하며, 기원은 지구권을 재입력한 미하의 도움을지도 없어야 될 것이라고 한다. 그리고 이제 그것에 맞서기 위해 엑시즈에서도 모발슈츠 부대를 보낸다.

**광복** 승리 조건은 라 카이럼의 진장이 될, 따라서 무리하게 싸울 필요는 없다. 레벨과 돈이 중요하면 적들과 최대한 싸우자. 임그렘은 아군을 공격해오지 않는데 적이 진할하면 공격하므로 그의 아스트라나건을 격추하는 것은 포기하자(주인공을 어떻게 정했는가에 따라 격추할 가능성도 없다). 빨리 클리어하고 싶다면 프라이프가 기술을 사용해 빨리 도착하면 된다. 남쪽(왼쪽 아래)은 비어있지만, 곧 원군이 등장하므로 전투를 피

하는 것은 불가능하다. 그래픽이나 하인 둘 중의 하나를 들고 통과하자.

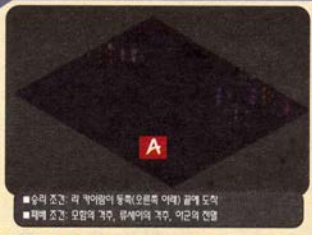


▲이 게임 최고의 연출을 자랑하는 인  
▲알음이 빛나는 것에 주목  
필터도 실린다

**속편도** 6번 아레나 클리어하면 +2, 7번째 클리어하면 +1

**■할수 역할**

레노프스키 크레프트	그래픽의 베투를 겨우
적금 20000	6만이나 몰라야
적금 10000	7번 또는 8번째 몰라야



- 승리 조건: 라 카이럼의 동쪽(오른쪽 아래) 골짜기 도착
- 적액 조건: 모암의 격구, 류세아의 격구, 이근의 진멸

**■항상유보**

- 이근 출몰: 라 카이럼(브라이브), R-1(류세아), R-2(파워드), R-10, R-3(아미), 주인공 외 12기
- 적 유닛: 비우(그래픽), 레우루리(루아), 드벤울프(라켄), 아르프 도가(구세아), 바우(아리아스), 가라 도가(레온), 자크Ⅲ×3, 드라이센×3, 가라 도가×3, 조사×3, 가자Ⅱ×3
- 적 종량: 2번 팩 아스트라나건(인그렘), 3번 팩 A지점에서 큐베레이(하인), 엔드라(그린), 자크Ⅲ(하(파슈어), 게마르크(미라리), 게마르크(카라), 드라이센(오우구스트), 드라이센×3, 가자 D×8

간신히 추격부대를 따돌렸다. 그리고 극동지부에서의 통신으로 라 카이럼은 극동지부에 가게 된다. 주인공에게 로베르가 할 일이 있다고 하는데, 그것은 주인공 전용의 새로운 기체가 완성되고 있다는 것. 그곳에 부주인공이 나타날 가능성이 높다고 한다. 주인공은 그 말을 듣고 그곳에 가기로 한다.

승리계는 46-S '불과 호랑이'로, 리셋계는 46-R '제 3의 힘'으로

드디어 에버3호가 실전배치가 되는 것이다. 가까운 시일에 천간산 근처에서 기동테스트를 한다는데, 그곳은 사오모에 연구소 폭발의 영향인지 풍상시 400배의 겐타신이 흐르고 있다는 것이다. 겐다가 사오모에 연구소에 아무리 확신을 보내봐도 반응이 없다는 것이다. 한편 천간산 근처의 에버3호가 기동 실험장에서도 에버3호가 시험 도중 사고로 인하여 확신이 쪼글다. 네르프족에서는 지금부터 에버3호기를 제13시도로 식별, 파괴를 위하여 시도의 목적 지인 사오모에연구소를 에버를 보낸다.

**광복** 신 사오모에 연구소 근처에서 벌어지는 시도의 전투, 2번 패가 되면 겐도에겐 질타받은 신지의 선택권이 된다. 발다엘과 싸울 경우 레이의 탈락을 2번 끌어주고 싸우도록 하자. 시도는 신지의 초호기만을 노리는 데다가 신지의 가격이 50만 상대이므로 반복임을 잘 이용하여 싸워야 한다. 시도의 HP를 절반으로 줄이면 진격패가 등장, 스토나 선상으로 시도를 한번으로 말살시켜버린다.



▲고전 신인가 악마인가  
▲탈락 해난과 같은 연출, 멋지다!



- 승리조건: 제 13시도 발다엘의 격구
- 적액조건: 1. 모암의 격구 2. 신지의 격구 3. 액티브오격의 엔그림

**■항상유보**

- 이근 출몰: 그리온(에레), 에버3호기(신지), 에버3호기(하인)
- 적 유닛: 제 13시도 발다엘

사도 발다엘과 싸운다.

사도 발다엘과 싸우지 않는다.

'사도 발다엘과 싸운다'를 선택시 말 그대로 발다엘과 수동전투로 싸운다 (이 선택권을 선택시 나중에 3호기가 통로가 된다).

'사도 발다엘과 싸우지 않는다'를 선택시 '진' '거기'가 나오시 이벤트 후 스토리 지리 끝이다.

◆ 신유닛	유닛
작업량	유닛
가격	진격력1
아이템	진격력2
변경기	진격력3

사모에 바라는 건 갯다를 만들기 위해 대량의 갯다신을 주입, 진격력이 완성된 갯다까지는 좋았는데 무리한 갯다 예나지를 주입하는 부작용으로 인한 예나지의 역류로 인해 대륙방을 일으킨 것이다. 그리고 다행히도 예나3호기의 파 일정한 호우지는 이유는 모르겠지만 아무튼 무시하다(갯다빔은 이것을 갯다가 구해주었다고 하는데... 갯다는 자신의 의지를 가지고 있는 듯 하다. 아무튼 극동지부에서의 임무를 다 마친 예나의 고향은 부대, 다른 이들과 집결을 위해 브라이프와 시라에게 연락을 취하게 된다. 그리고 주인공은 오오이비사가 북동지부에서 주인공 전용기체를 개발하였으니 속히 받으러 오라는 소리를 듣고 북동지부로 향한다.

#### 유닛 활용 Tips

#### 진 갯다로보

높은 운동성, 일격활살의 화력, HP회복(소), 3연 쉐신카렌드... 명실공히 슈퍼로봇의 최강자 중 하나인 것이다. 무기력엔 스토나 신산인과 갯다로보마크를 넣어 개조해주는 것이 좋으며, 기계적인 면으로 EN은 많이, 운동성과 장점은 조금씩 개조해주는 편다.



수입가는 46 S '물과 호랑이'로 리얼가는 46 S '제 3의 힘'으로

46-5

## 제 46화 응과 호랑이

주인공의 후기기체 그른거스트 사상은 일그램이 없어서인지 의외로 약한 모습을 보여주고 있다. 동력원을 그림판처럼 불찍을 엔진을 살려도 생각하지만 역시 과거에 일어났던 일(후게바인MK-1의 복주같은 것), 때문에 그럴 수도 없고... 아뵤한 대안을 내지 못한 채 슈우는 극동지부로 돌아가 버린다. 잠시 후 마사키도 북동지부에 도착하지만 슈우는 이미 극동지부로 돌아가 버린 후였다.

#### 명칭유닛

2번에 브로렌백작의 원군과 함께 용왕기, 호랑기가 등장, 이벤트를 거친 후 용왕기로 변하여 주인공의 기체가 된다. 용오랑의 강력함을 이용해서 적들을 물리치도록 하자. 다이의 대포 공격은 상당히 무서운 것이므로 주의하도록 하자, 그 외에 그다지 신경쓰이는 것이 존재하지 않는다.



▲이 친구의 별명은 로브, 전력(지)의 역량이 뛰어나는 사람?



▲광도랑-이 아니라 용오랑 등장!



▲보가만 해도 감정이 느껴지는 용왕과 신공 역전단

#### ◆ 필수 역할

조일공Z	역수력상역의 다리를 물리치면 획득
조일공뉴Z	센트렌텍스의 GR2를 물리치면 획득
조일공트트트트3S	브로렌백작의 그루를 물리치면 획득

#### ◆ 신유닛

작업량	유닛
용오랑	주인공
모투왕	부주인공

50%의 확률로 잡는다.

아무것도 떨어지지 않는다.

무엇을 끌어도 진영에 영향을 미치지 않는 성격이므로 자유롭게 성격어도 좋다.



- 승려조진: 적의 진영
- 적백조진: 주인공 또는 부주인공의 적

#### 명칭유닛

- **이온 슬러:** 그른거스트 이식(주인공), 자이엔트로보(다이나마), 시아비스타(마사키), 간레이로보 타입-2(간레이), 휴케바인EX(마사키), 휴케바인MK-II(부주인공)
- **적 유닛:** 자이×3, 쉐인×3, 제노사이드F×3, 다이(마사키), GR2(세르반테스)
- **적 중립:** 2번 제 A지점에서 사키×3, 조×3, 제노바비, 그루(브로렌) 등장

#### 유닛 활용 Tips



#### 용오랑과 모투왕

역시 주인공기체답게 공격이 강력하다. 평소엔 모투왕의 타이거 너클과 소닉 지베린을 이용하여 기체를 올린다. 용오랑으로 변신, 보스급의 유닛에게 용왕화신공 역전단을 깨어주는 것이 용오랑을 효율적으로 쓰는 방법이다. 기체 자체는 워낙 훌륭하니 개조는 상상을 보지 뒤에게 맞게 해줘도 상관없고, 무기는 용오랑은 역전단, 모투왕은 소닉 지베린 정도만 개조해 주도록 하자. 그러나 이러한 용오랑에게도 단점이 두 가지 있는데 강화 마츠 공격을 만나면 못한다는 것과 그른거스트 이식에서 개조가 진술이 안 된다는 점이다. 겉엔 단점은 그다지 많은 문제가 되지 않으나 두번째 문제는... 그들 둘 알고 개조 안 했잖아! 이라고 하는 독자는 필자의 뉘얼름을 느끼지 못할 것이다...(부스트 너클 8단계 개조만 단 말!!!!).



47 '날지의 싸움'으로

국제경쟁기구 북경지부에 있는 슈우, MK-II의 아이드 모듈은 아직 완성되지 않았고, 트로니움 엔진의 출력도 예정치를 넘지 못한다고 한다. 트로니움 엔진을 사용하는 것은 무리였던 것일까. 오혁인은 불쾌를 엔진이라면 트로니움 엔진보다 나은 것이라고 하지만, 갑자기 등장한 무라사메는 그것은 매우 위험하다고 하는데, 그 이유는 불쾌를 엔진이 일그랜에 의해 만들어진 제 2의 속력기어인 아닌 사실은 에어로게이터의 기술이기 때문이라고 한다. 그 말을 들은 오혁인은 2년 전의 휴캐비언MK-1 폭주시고의 원인을 알아냈다. 그것은 에어로게이터에 의해 처음부터 일어나게 되어있던 사고로, 고의로 결정을 만들었다. 만약 지구인들이 그것을 눈치챈다면 지구인들의 자비와 기술력을 높게 평가했을 것이고, 눈치채지 못했으면 에어로게이터에 대해 공포심을 유발하게 하는 것이었다. 결과적으로 그것을 교훈으로 많은 EOT병기가 개발되었다. 결국 지구인들은 에어로게이터에게 이용당한 것인데, 지금까지 말이 없던 슈우는 이미 알고있었다는 뜻이 그것을 용서하면 안 된다고 생각한다.

무라사메는 슈우가 폭주시고 일사에 대해 있지 않았던 것 등을 지적하여 슈우가 이미 알고있었던 것이 아닌가 하는데, 슈우는 우연이라고 말해버린다. 그리고 슈우는 자신이 이곳에 있으면 귀찮은 일이 생긴다며 극동지부로 돌아간다.

북경에는 김레이보로의 신행기도 준비되어 있었다. 디자인과 이름은 여전히 그런 것으로... 지구까지에 비해 더 강한 파워를 낼 수 있다고 한다. 디자인쿠는 로보에 새로운 무기가 없는 것을 불평하지만, 사실 로보는 불인치는 것으로 결정되었기 때문에 새로운 무기가 없는 것이다. 디자인쿠는 강력히 항의하지만 그런 중대한 결정이 취소될 리가 없다.

휴캐비언 MK-II의 트로니움 엔진은 아직 완전히 작동되지 않는다. 그 외에도 여러 가지 문제점이 있는데, 그것은 MK-II와는 달리 17인칭으로 정세를 역전하는 힘을 가진 기체로, 양상형이 아닌 단 17인칭을 만들고 있기 때문이기도 하다(27인칭만 17는 파다).

에라리사는 BF단에서 용광기의 호환기의 연구를 하고 있다가 김레이 등에 의해 구출되어 지금은 북경지부에서 계속 연구를 하고 있다고 한다. 이때 갑자기 생긴 적의 습격, 주인공은 휴캐비언 MK-II로 출격한다.

한편 디자인쿠와 로보는 출격할 수 없다. 오혁인은 디자인쿠에게 미안하다고 말하지만, 바로 이때 갑자기 등장한 심결점의 히트카펫은, 그는 디자인쿠에게 로보의 봉인을 풀어주겠다고 하여 공격해오는데, 이때 무라사메가 등장해 디자인쿠를 보호하고...

#### 관객

2인 배에 이젠트로 부주인공이 호환기에 격추되어, 주인공은 그에 분노해 엄청난 염동력을 발휘하지만 너무나도 강한 염동력이라 기체가 버티지 못하고... 결국 용광기에게 파괴 직전의 상태까지 공격받는다. 그리고 주인공의 염동력에 의해 휴캐비언의 T-LINK시스템이 무라누스 시스템으로 바뀌고, 미완성인 휴캐비언MK-II의 트로니움 엔진을 염동력 이용해 완벽하게 작동하게 한다.

#### ★인물 소개: 파괴되는 그른거스트 아서

용광기와 호환기는 일정 이상의 데미지를 입으면 파괴하며, 격추해도 본좌에 나오지 않으므로 무리해서 격추할 필요는 없다. 세븐티스틱의 적의 증원군은 자이안트로보와 사이버스트가 많고, 김레이로보도 둘의 HP를 회복하면 쉽게 이길 수 있다. 공장이나 국제경쟁기구 건물 위에 있으면 매년 20%의 HP, DNA 회복되는 것을 적각 활용하자.

#### 유형별인 MK-II

주인공 전용의 휴캐비언 MK-II, 승미계의 용오랑이 2인 탑승기체가 때문에 상대적으로 장시간전투가 위한 편이다. 하지만 주인공의 위난은 풍동, 회피와 염동력 기체가 유제되어도 반응성, 배리어까지 있어 절대로 맞지 않는 기체가 될 수도 있다. MK-II의 개조를 그대로 이어받고, 무기도 이름이 바뀌지만 G형택트 케논을 제외한 모든 무기를 이어받는다. 것이 장점. 약점은 MK-II에 비해 크게 강화된 것은 아니지만 오라 최강무기의 공격력은 떨어졌다. 주인공이 강하게 필요해 필수 강해진 느낌 드는 기체. 치근코 슈타를 이어받든 형 슈트시든 개조하면 한창 파



■승리 조건: 적의 전멸

■패배 조건: 주인공 또는 부주인공의 격추

#### 명량용무

●아군 출력: 사이버스트(미사마), 자이안트로보(디자인쿠), 김레이보로 TYPE-2(로보), 부주인공(그른거스트 아서)  
●적 유닛: 세븐티스틱(GFN), 아수라(로보), 인공지능(에노사이드), 인공지능(제노사이드), 인공지능(제노사이드), 인공지능(제노사이드), 인공지능(제노사이드)  
●적 종족: 2인 배 A지점에서 브로덴(구), 인공지능(제노사이드), 인공지능(제노사이드), 시키(제노사이드)

#### ■입출력

부주인공	아수라의 디자인 격추
조일급 뉴Z	세븐티스틱 GR2를 격추
프로투렛트 머그3S	브로덴의 격투를 격추
■선출 및	그른거스트 아서
부주인공	용광기MK-II
-	김레이보로 TYPE-2

그른거스트가 폭발하기 직전에 콧물처럼 사출되어 부주인공은 무사하다고 한다. 용광기와 호환기는 행방불명, 휴캐비언MK-II의 안정성은 예전과 비할 수 없을 정도로 한다. 오혁인은 MK-II의 성능은 MK-II와 큰 차이가 없는 것으로 보인다고 하는데, 그것은 아직 MK-II의 힘을 제대로 발휘하지 못한 아직 시간이 필요하기 때문이라고 한다.

주인공은 부주인공에게 SRX계획의 사이코드라이버에 대해 묻는데(선재는 관계없다) 부주인공 역시 사이코드라이버에 대해서 자세히 알지 못한다. 다만 사이코드라이버의 힘이 완전히 해방되는 데 사람은 사람이 아니게 된다는 이야기를 들었고, 그리고 T-LINK시스템은 염동력만이 아닌 사이코드라이버의 힘을 이끌어내는 장치이기도 하다. 그리고 T-LINK시스템은 적의 위치를 파악하면서 동시에 적을 무의식중에 자신에게로 끌어들이는 역할을 하는 것이라는데, 주인공은 그런 힘이라도 모두를 위해 사용하라고 한다. 디자인쿠는 로보를 단단하게 빼앗기지 않기 위해 불인칭 것을 모르고 무인으로 출격했던 것에 대한 처분을 받는다. 내용은 엑스퍼트에서의 해고인, 그 말은 둘은 김레이와 김레이는 항의하지만, 양명원에게 대한 처분은 필요하다고 쳐주 장점은 그 대신 로보와 함께 본드발에 전속을 명한다.

조기 나오기 전까지도 매우 유용하게 사용할 수 있다.

부주인공의 그른거스트 아서. 승미계는 부주인공을 활용할 기회가 없지만 굳이 활용하는 걸라지 그른거스트 아서가 제일 좋은 부주인공을 사용할 기회가 없다는 것이 단점이다. 승미계에서는 처음부터 지금까지 사용된 기체를 과감하게 사용하는 지금부터 사용하려고 하디... 정말 사용하고 싶다면 인계와 운명성을 약간 개조해주고, 장갑과 HP를 집중적으로 개조하고, 무기는 부스든 너클과 계도순속류면 쓰면 된다.

신지는 토우지를 자신의 손으로 죽일 뻔했다는 것 때문에 견도에겐 반항을 하지만 견도는 그를 무시한 채 LCU를 주입, 신지의 입을 막아버린다. 신지는 그 사건을 계기로 네르프에서 자신을 뺀다는 코. 폰드델로 가버리기로 한다. 재미를 하고 떠나려는 신지 앞에 시도가 나타나고...

**공략** 이후기도 등장했지만 시도의 공격에 따라 이벤트로 인해 자동 퇴각, 심호기를 설치 못하였다면 일기도 하나만으로 초반을 건너야 한다 (그렇지만 다이빙이 나오기 전까지는 시도는 근처에도 오지 않는다). 3번 때 등장하는 일그델의 아스트라나건은 지금 상황에서는 아무리 때려서 0 데미지가 나오므로 예초의 손도 대지 말자. 시도가 네르프 본부에 접근한 디펜 유나트로 벽을 만들면 시도를 오히려 뒤로 돌아가게 만들 수도 있다. 4번 때 나오는 신지의 초호기는 복주식편 나중에 s2기권을 입수할 수 있으므로 수리보다 s2기권이 중요하다 싶으면 잠깐히 진사시키도록 하자 (편이 아깝다면 전란의 인터페이스에서 돈을 모두 써버리거나 템 레이의 희로를 장착하면 된다). 일그델은 시도를 물리치면 퇴각.



▲손에서 유지를 발사하는 시도



▲재래의 위문장 걸 걸어버지



■승리조건: 제 14 시도 계원들의 격구

■패배조건: 제 14 시도 계원들이 네르프 본부에 진입

**탐험정보** ●이군 출격: 에바일호기(제0), 에바일호기(제우지)

●적 유닛: 제 14 시도 제0원

●이군 등장: 3번 때 A지점에서 다이빙3(반조), 4번 때 B지점에서 에바일호기(신지) 등장

●적 등장: 3번 때 C지점에서 아스트라나건(일그델) 등장

이스카는 신지에게 왔다는 생각으로 분개하지만 반조가 그것을 위로해준다 (→위로라고 할 수 있는 것인지는→).

48 '누구를 위해 좋은 클리닉'

어젯은 집결한 폰드델. 그들의 정모를 정리해 볼때 우주도 지구도 상황이 대단히 악화되어가고 있음을 느낄 수 있다. 승우는 폰드델의 방식대로 모든 것을 하나씩 타개해 나가려 할 때, 그들에게 필요한 인물은 리라나 피스크레프트와 카츠 발 토타이온(사아 아즈나)이라고 한 후, 그는 남 아탈리아의 DC본부로 돌아가 버린다. 오오이아비사는 그동안 R3의 플러스가 완성되었다고 한다. 그리고 액세서리에서는 건바스터가 완성되었다고 하며, 토성 쪽에서 항류하여 받아가려는 소식이 날아온다.

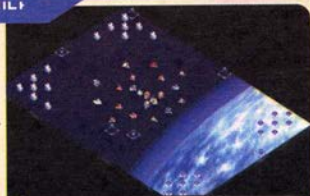
**탐험정보** ●이군 출격: VF-15(S) (포

카), 코이파이터 (웃소), 코이파이터 (쥬도), 알고(델프리카에이), 치즈루(에틀러), 이글파이터(시노부), 마하아테커 (반조), 볼트쿠루저 (켄이), 윈스타 (쥬), 베틀제트 (호마), 코이파이터(IFb (코우), 진이글호(호마), 진자기호(하야토), 브레이크볼(레초야), 제트파라다(코우지), 코이부스터(스켓가), G디펜서(가츠)

●적 유닛: 에기보트×14, 보아진원반×14

**숙련도**

4번아후에 적을 진멸시키는 것



■승리조건: 6번까지 노리코, 격스믹, 운을 방어하는 것

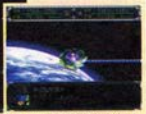
■패배조건: 노리코, 격스믹, 운의 셋 중 인양어어든 격구되는 것

**공략**

이번 스테이지는 전투기간 내에서 싸우게 된다. 그런 관계로 꽤나 어려운 것 같지만, 막상 적들은 의외로 약하므로 그렇게까지 힘들지는 않다. 적들은 반격보다 노리코들에게 가는 것을 우선시 하니 반격만 바려면 안되고 과감하게 공격을 퍼박 해줘야 한다. 그래도 강력한 발키리와 간담계의 코이파이터, G디펜서 등을 잘 활용하면 쉽게 될 수 있다.



▲몽롱이엄



▲리나리워 동그랑머이 이벤의 적이다

49 '진보에 광명, 퇴보에 광명'

건버스터의 실전배치가 얼마 남지 않았다. 그에 따라 오토라도 노리코에게 특별훈련을 시킨다. 그리고 YF-21과 YF-19의 가비도와 이사무를 보게 되는데, 그들은 원래부터 안 좋은 사이이다. 만나자마자 서로 헐담을 해댄다.

#### 관객

처음엔 단순한 연습으로 시작하지만, 메기르트를 모두 물리치고 나면 가비도의 YF-21과 싸우게 되는데 역시 이 녀석을 물리치고 나면 본격적으로 엘트란디군이 등장한다. 거기서 조금만 더 기다리면 울이 등장하고, 거기서 또 조금만 더 기다리면 건버스터가 등장하니 참고 기다



▲노리는 사람이 어쩔답디



▲그들은 필수조건



▲슈퍼 이나즈라 퀵!!!

#### 유닛활용 Tip

##### 건버스터

본의 아니게 이따부터 계속 최강이라는 단어를 많이 사용했는데, 이번에 나온 건버스터도 거의 최강이라 할 수 있다. 높은 장갑과 높은 HP, 이나실렌슬러를 비행으로 대부분 격진 한가운데 박아두면 베스트범 등으로 알아서 견뎌줄 시켜주는 강력한 기체이다. 단, 타노스비가 상당히 심하므로(이나실렌슬러 발동시 5회 타노비 소멸한다) 타노비도 물리쳐주는 것이 좋다. 무기는 결단병기인 슈퍼 이나즈라 리코 기본무기가 되는 베스트리코이다. 베스트범 정도만 개조해줘도 유용이 될 수 있다. 영산영단 시즈라 불맥도 비슷한 방식으로 사용하면 된다.



- 승리조건: 적의 진영 → 액세리온을 뚫 북서쪽으로 이동시키는 것
- 패배조건: 이사무의 경우 → 1. 액세리온의 경우 2. 인근 유닛 하나라도 격추되는 것으로 보름

#### 환경요인

- 이군 출력: 액세리온(제1사단), VF-19(제1사부), VF-21(제1도)
- 적 유닛: 메기르트×12
- 이군 중립: 적의 중립 다음 팀에 액세리온의 앞에서 RX-7(시) 등장, 적의 두 번째 중립 후 액세리온의 앞에서 건버스터(노리코) 등장
- 적의 중립: 가비도를 물리치고 나면 화연의 사망발방에서 피드한 로×17, 엘트란디군 표준전함×2, 엘트란디군 중형포함×4, 울이 등장한 다음 팀에 A지점에서 피드한 로×4, 엘트란디군 중형포함×3 등장

#### 신용닛

작업량	유닛
개편도	YF-21
이사무	YF-19
노리코	건엑스틱
용	시즈라 불맥

#### 속연도

가비도를 빨리 격추시키면 속연도 증가  
임무달성(액세리온의 탈출)을 빨리하면 속연도 증가

어찌되었든 무사히 워프를 성공한 액세리온, 그러나 생각지도 못한 워프로 인하여 상태가 많이 안 좋아서 보급을 받아야할 상황이었다. 그리고 용은 건버스터에 타는 것을 포기, 건버스터의 양산형인 시즈라 불맥에 탑승한다고 한다.

50 '레이더를 포지션으로'

한 편 지구의 국동지부, 과학요소 연구소가 BF단에게 습격을 받았다고 하는 소식을 듣는다. 연구소 자체는 무사하지만 양산형 그레이드 마징가의 계획서와 설계도가 도난당했다고 한다. 그리고 국동지부 근처에 항간담 체로가 등장했다고 하는데... 항간담 체로를 타고 온 것은 미리알았지만, 그는 생크링엄의 보호를 위해 폰드벨에게 협력을 구하러 왔다고 한다. 그리고 티란즈에 잡혀있는 오가 장광(그는 코가류 নিজ 17대 담주) 일처에 안 어울리게)으로부터 중대한 정보를 담은 편지가 왔는데, 티란즈의 자이로프가 다카르에서 열리는 연방회의에 나가서 티란즈의 세력을 강력히 생각을 하고 있다는 것이다. 폰드벨은 그것을 역이용, 만천하에 티란즈의 행각을 알리려는 계획을 세운다. 그것을 위하여 코자르토, 즉 사이 아츠나들이 필요한 것인데...

#### 환경요인

- 이군 출력: 라 카이발(제1사단), 발바인(소부), 단바인(제1도), 보순(소부), 추가로 6기 출력 가능
- 적 유닛: 드로모로×4, 바스틀×4, 바이레스×4, 레프린×4, 라이에(로도), 조릭스(특기사), 브르리(유자), 스프리건(우트), 윌 린드(드레이드)
- 이군 중립: 4번 C지점에서 R-1(제1사), R-2파워드(제1도), R-3파워드



- 승리조건: 적의 진영
- 패배조건: 1. 모양의 경우 2. 인근의 진영

(A) 등장, 5번 D지점에서 YF-19(제1사부), YF-21(제1도), 건버스터(노리코), 시즈라불맥(용) 등장

●적 중립: 2번 C지점에서 바이레스×3, 바이레스(가리타), 비아레스(코), 비아레스(제), 바이레스(리우), 게이가릴(이소) 등장, 3번 B지점에서 아스트라나간(그트) 등장



**권력** 2인 제에 등장하는 비웃군은 의외로 짜증나므로 초반에 빨리 끝내는 것이 좋다. 그 중에서 리우루를 나로 선택하는 것은 잊지않자. 4인 제 등장한 SFX팀은 이벤트를 통해서 류세이의 우라루스 시스템이 발동, 합체가 가능하게 된다. 일그렘의 아스트라나간을 물리치기 위해서는 1P계 산을 잘 해야 할 것이다. 약 12000~13000의 데미지를 받으면 퇴각하는 데 어떻게 해서든 12000대의 데미지를 준 후 25000정도의 데미지를 줄 수 있어야 한다. 필자의 경우 천상천하검통록의검을 맞아서 9000 데미지를 준 후 잔캐터의 스토나 신사인으로 26000정도의 데미지를 줘서 간신히 물리칠 수 있었다.



▲부라르관련달달달달달

레이크를 처치하도록 하자.



▲이름부담 대단히 어려운 천상천하검 통록해결!

그림기판A → 51-A '유리의 숲'으로

2P로 이동 → 51-B '다미로의 날'로

고라온대 → 51-C '아수라생각' 상'계'로

**속행도** 드레이크의 힐 힐스를 물리치면 속행도 +1

일그렘의 아스트라나간을 물리치면 속행도 +3

**11월 5일 여행**

하이브리드 여의	뮤직의 브랜치를 물리치면 획득
여의오막	도도의 라이네을 물리치면 획득
백어오센서	혹기사의 트릭스를 물리치면 획득
사이드로검검	드레이크와 힐힐스를 물리치면 획득
프로젝트트병GS	운트의 스프리트를 물리치면 획득
아사생결핵S	일그렘의 아스트라나간을 물리치면 획득
리버키 텍스트S	비웃의 핵가검을 물리치면 획득

SFX로 함께 성공한 것까지는 좋았는데 중대한 문제가 발생했다고 한다. 제대로 합체되지 않을 상황이었는에도 불구하고 류세이가 임동력을 무리하게 이용, 적으로 합체해서 앞으로 10화밖에 합체하지 못한다고 한다.(여기서 류세이가 이번의 SFX의 합체는 '3인동인' 같은 조건이 없는 것인가? 라고 말한 다. '신 수피로보트'를 했던 사람은 이 말의 뜻을 알 수 있을 것이다). 그리고 또 다시 동사다발적으로 일어나는 사건들을 처리하기 위해 팀을 3개로 나누기로 한다. 일단 사라의 그림기판쪽은 가버라와 협력하여 생크링덤을 방 어한 후, 리라나를 데카로까지 호위한다. 다음으로 브라이드의 라 카이 램을 다카로에서 열리는 연방회의를 재입하여 리라나 여왕의 연설으로 지 금까지의 타탄즈의 소행을 밝힌다. 최 후로 예례의 고라온은 아대로 극동지 부의 방어를 맡는다. 그리고 마지막으로 주인공은 어느 부대에 소속시킬 것 인가? 선택권이 등장한다.



**그림기판** 소우, 맥켄, 나, 킨, 듀오, 켄도, 트로르, 우레키, 마사키, 워라

사쿠라, 세실, 벨레, 반노, 수진기타

**리우루** 에루, 스넷, 크레타로, 척리, 화, 영, 이모크, 코넬트,

비노, 반수어, 우레키, 키스, 노, 후, 백, 칸도, 열, 양,

운트, 맥켄트, 크릭스, 스코스트, 야구, 켄도, SFX팀

막장기판, 잔켄, 관병기판, 불타스, 야구, 다구구,

간헐기, 야구구, 고르프기판, 토티(가장)

**51-A 제 51화 우리의 왕국**

생크링덤에서 리라나 피스크레프트를 만난 그림기판 일행. 리라나는 다카로에서 연설을 할 것을 결정한다. 또한 리라나의 열에서 전쟁이 일어나는 것을 기대하는 롬펠라재단의 대표 데르마이어 추장의 손녀인 도로시를 만나는데 도로시는 롬펠라재단과 타탄즈는 리라나를 노리고 있다며 주의하라고 한다. 적인 롬펠라재단과 관계가 있는 도로시. 반노는 그녀를 스파이로 의심하여 그 이외의 목적이 있을지도 모른다고 레이카와 류리에게 리라나의 호위를 부탁한다.

드디어 새로운 기계를 얻은 주인공의 합류. 함께 왔어야 할 마사키가 보이지 않는데, 마사키는 날 아말리아 섬에 갇히고 있다. 슈우가 그곳에 있다는 것을 알고 간 것이다. 도대체 슈우를 찾는 이유는?(물론 불헤이아들은 알고 있겠지만...) 그리고 날 아말리아 섬까지 제대로 갈 수 있을까?

한편 생크링덤의 원전평화주에 대해 이야기하는 세실, 듀오, 카토르, 우레이. 세실리는 이것이 코스모 귀족주의에 비해서는 훨씬 인도적인 주이라고 하지만, 듀오는 어느 것이나 현실성이 없다고 한다. 이에 갑자기 등장한 리라나는 그들에게 하이로를 찾아달라고 부탁하여, 자신은 하이로에 의해 운명이 크게 바뀔 것 같다고 한다.

<b>11월 5일 여행</b>	브랜의 앞서, 변의 어우를물리 경우이면
하이브리드 여의	혹기사의 트릭스를 물리치면 획득
사이드로검검	아미와와 건담기판을물 경우
<b>신용점</b>	-
이벤트	-
노인	토릭스
이벤트	불타스



**방향유보** ●이군 출력: 그림기판(사라), 원전담체로(히리알드), 토릭스(노인), 다이탄3(반노), 아글파이다(나노부), 렌드부기(사라), 렌드파이다(마사키), 빅스모(로), 불맥병(미)와 8기

●최 위상: 앞시미(산트), 어우들러(엔), 토릭스 비행체(대)×20

●이군 출력: 4번 제 B지점에서 사이버스트(마사키)

●최 목적: 3번 제 A지점에서 건담MK-II×15, 5번 제 C지점에서 건담에피온(헤이로)

**속행도** 이곳에서는 하이로가 등장할 때 속행도가 오른다. 특별한 선택 없이 무조건 오르는 것이 특징.

일단 수전기대는 합체를 해야하는데 시노부가 있는 곳에 모아서 합체하면 첫 번째도 사용할 수 있다. 적들은 모두 공중에 있으므로 지상용인 F91과 건담들에게는 미노프스키 크레프트를 장착하는 것이 유리하다. 또한 토러스의 최대 공격범위가 4칸이므로 이 범위 밖에서 공격하자. 토러스는 그리 강지는 않지만 숫자가 많고 이동 후에 공격하기 때문에 집중공격을 받기 쉽다. 그러므로 기다렸다가 한 번에 공격해서 숫자를 줄이도록 하자. 적의 숫자가 많으므로 원정검체로와 발사오너의 MAP병기를 이용해 한꺼번에 공격해도 좋다. 적으로 등장하는 히이로는 기력이 150인 상태로 등장하므로 탈력이 있다면 사용하자. 탈력은 요정인 벨이 레벨42에 얻는다. 공격범위가 30으로 더 멀리서 공격하면 되며, 우페이의 도발을 이용하면 히이로는 다른 야군을 공격하지 않는다. 미리얼드가 히이로를 공격하면 기력이 40 올라 체로시스템이 강제로 발동된다. 히이로는 저력이 있으므로 열혈을 사용해 한 번에 격추하자.



▲계드주던 이면 태어 난다



▲현재까지나 똑같은 것을 타고 나오는 녀석



▲결국 길을 잃어서 온 곳이 여기인가...



▲병을경수...는 어닌데

티탄즈의 승격은 약이겠지만 결국 리라나는 주피트리안과 OZ에 빼앗겼다. 그들도 리라나를 조직의 삼부로 이용하여 했던 것이다. 리라나는 없지만 다카르에서의 연설은 아직 희망이 남아있다. 그것은 바로 사이. 그들은 브라이트의 라 카이함에게 맡기기로 하고, 그렇기만은 생크캅을 지키기로 한다.

51화

제 51화 다카르의 날

연방의회가 시작되기 전날의 다카르. 티탄즈의 자이보트는 이미 의원들의 과반수를 자신의 편으로 만들어 버렸다. 그리고 다음날의 연방의회에서 지구가 위기에 처했음을 이용해 연방정부부 자신을 장악해버리고 하는 것이다. 티탄즈가 정권을 잡는다면 시민들은 티탄즈의 편이 되어버려 극동지부와 SOF, 콘드벌의 운영도 같이 한다.

콜펠러재단의 데르마이유후작. 그는 제레와 함께 티탄즈를 지원해 주는 인물이다. 그는 파악할 것도 싸우는 모빌슈츠인 모빌 시스템을 탑재한 건담MK-1를 개발했다고 한다. 그는 그것을 이용해 콜펠러를 배반하고 주피트리안에 붙은 트레이즈와, 원정평화주의를 부르짖는 피스크레프트 남매의 세력을 빨리 없애버릴 것을 부탁한다. 데르마이유는 티탄즈가 방해자를 없애고 자신들이 EOT를 독점하겠다고 생각한다. 그리고 그것이 어찌지 않을 때는 에어로게이터에 투항할 생각까지 하고있는 위험한 인물인 것이다.

다카르의 의사당을 정거하고 생크캅의 리라나 또는 카스탈타이온. 즉 크외트로의 연설로 티탄즈를 고발하는 계획을 세우고 있는 라 카이함. 직전에 앞서 카이유의 유도. 왓소는 크외트로에게 전쟁을 끝낼 힘을 가진 그가 나서지 않는 것은 비합리하여 사이로서의 혼란은 되었고 묻는다. 여기에서 사이로서 용한다(シヤアとして應じる)를 선택하면 승언도가 오른다. 크외트로로서 용한다(ケツトとして應じる)를 선택하면 "자신의 나는 크외트로 바지나 대우다. 그 이상도 그 이하도 아니라고 한다. 그 말을 들은 카이유는 "입 꼭 다물어! 그런 어른 고쳐주겠어!" 라고 말하며 크외트로를 때린다. 크외트로의 "이것이... 잠을안가..."(원작에 있던 있는데...)



▲우엇이 문득과 가까운 것인가...



- 수리 조건: 크외트로의 의사당 앞에 도착
- 타락 조건: 크외트로의 거주, 모빌의 거주

동영상본

- 이전 승격: 크외트로(플레이어택시), 카이유(Z건담), 브라이트(라 카이함)와 14기
- 필드 유닛: 제리드(그브스케이), 아진(블루리버), 게츠(바운드북), 라이라(아이어맨), 마우아(그브스케이), 카크리온(아이어맨), 로자리아(바운드북), 단델(블루리버), 팀사스(블루리버), 가디(아무도무라, 인공지능) ×6(건담MK-1 ×6), 감춰병 ×3(프린 ×3), 티탄즈 병사 ×3(인사미 ×3), 포우(사이코건담)
- 이전 동맹: 2번 A지점에서 주인공, 부주안공

■입수 여역

부스키	제리드와 마우어의 '그브스케이'를 거주하면 각각 1개의 입수
프로젝트 탱크S	아진의 입부락매를 거주
직책이 액트S	가디의 아무도무라를 거주

■선유닛

직업명	유닛
포우	-

**권력** 직물은 건담 MK-1와 사이코건담을 제외하면 모두 공중에 있고, 이를 있는 파일럿들이 많으므로(역어도 병사는 아니니까...) 지상 유닛들은 미노스키 크래프트를 장착하거나 적어도 건물 위에서 공격하도록 하지. 이를 있는 파일럿이라고 해도 그렇게 강한 것은 아니므로 집중안 잘 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

이곳에서 나오는 포우는 카이유로 선택할 수 있다. 선택해도 바로 아군이 되지는 않고, 사이코건담을 격추해야 한다. 격추해도 파일럿의 탈출 프로는 무시하므로 다음 회부터 아군이 된다. 포우는 진용의 전투태이가 있으므로 전투스킬은 굵을 (-).



▲전투는 꼭 봐야한다! (선택색은 0에 가까운 1-)

**죽음** 시작 전의 선택에서 '사아로서 운한다'를 선택하면 +1.

크라프트로... 아니, 사아의 연설이 시작된다. 그는 자신은 지온-타이쿤의 유저를 계승한 자로서 지구권의 지배를 노리는 네오지온을 단죄(斷罪)한다고 하며, 그와 동시에 연방정부를 자신의 것으로 만드려던 티탄즈를 고발한다. 그를 돕은 힘에 의해 지구권을 지배하려고 했더니, 지금의 지구권은 자기 마음대로 행동하는 인간들을 통치할 수 있는 상황이 아니라고 한다. 그리고 지구권의 사람들끼리 싸움 틈이 있고, SDF는 지구탈출을 위해 만들어진 것이라는 사실도 말한다. 그만큼 이상인들이 힘이 강해지고 강조하는 것이다. 그리고 이상인들이 맞서 싸우기 위해 자신이 생각해야 할 일을 생각해달라고 한다. 연설을 들은 히인과 기원은 각각의 생각을 하고...

달호의 예징과는 약간 차이가 있지만 어떤 직전은 성공했다. 라 카이얌은 우주로 나가 미크로스와 합류, 티탄즈가 무너진 지구 활동을 개시할 네오지온의 움직임에 대비하기로 한다.

4번 때 갑자기 모두는 엄청난 프레스를 느끼면서 방울소리가 들린다. 그리고 하늘에서 엄청난 빛 공격이 시작되고, 트라이즈가 나타난다. 그는 생크림핑의 리라나가 자신들에게 있어서 사아에게 오는 연기(美刺)를 하는 것은 사아뿐이 아니라, 자신도 그 연기를 하고 있다고 한다. 그리고 그와 같이 나타난 레코아는 폰드벨을 배신한 자신을 조금이라도 이해한다면 거짓의 가면을 벗으라고 말한다. 리라나가 있는 이상 사아가 나설 수밖에 없는데 모두를 크라프트에게 연설을 하라고 한다. 모두의 선택으로 크라프트로는 의화에 나가겠다는 마음을 굳히고... 이후에는 크라프트를 피상당 앞으로 이동시키면 풀러하여, 그것을 저지하기 위해 가만히 있던 직물이 공격을 시작한다. 그들이 공격해받지 어렵지 않은 것은 마한기자이다. 하지만 직물은 모두 크라프트를 노리므로, 그가 집중공격을 당해도 살아남을 수 있도록 미리 백색의 미노스키 크라프트를 장착해주는 것이 좋다.



▲이곳에 크라프트를 이동시키면 된다.

51-C 제 51화 아슈라남작, 소개하다

Dr. 헬은 술술 최종결전을 생각하고 있는 듯하다. 그리고 지금까지 실패만 해 온 아슈라남작은 작전에서 제외시키고, 브로전택작만 작전을 실행하게 한다. 이에 자신의 입장이 난처해지고도 생각한 아슈라남작은 자신의 마지막 출격이라 생각하고 필사의 작으로 물레 기계수를 빼들어서 출격한다.

**권력** 지금까지 상대도 되지 않으면서 지구지각하게 덮어온 아슈라남작의 최후의 싸움이다. 직의 첫 최종군은 진겟타3의 대실산물기기로 간단히 제압할 수 있다. 3번에 등장하는 기계수 군단은 강하다[7]보다는 여러수로 밀어붙이는 인체진술 스타일이라서 재빨리 풀러치지 않으면 계속 밀고 들어오므로 주의. 5번 때에 등장하는 피그드론은 기지에서 가까운 곳에서 등장하므로 미리 주의해볼 필요가 있다.

▲이곳으로 대실산물기구 3명 제거 완성!



▲이곳으로 대실산물기구 3명 제거 완성!



▲시즈라 불찍한 자크네니 2호로액



▲간레이를 주인공으로 한 OVAS도 도입 나왔었다



- 승리조건: 1. 극동정부 부지의 방어 2. 적의 진영
- 패배조건: 1. 적유닛의 극동정부로 진입 2. 모함의 격추 3. 9인치의 진영

- 당첨료**
- 이군 출격: 고리온(해배), 마징가Z(진우자), 10기 추가 출격 가능
  - 적 유닛: 제노사(DF9×5, 부드(아슈라))
  - 이군 증원: 5번 때 D지점에서 주인공, 자이언트로보(다이아쉬), 간레이로보 2(간레이) 등장
  - 적의 증원: 2번 때 A지점에서 그로트X2×4, 드래그노사우루스 등장, 3번 때 B지점에서 가라DK7×2, 디브러SM2×2, 아부도라R6×2, 제노바M3×3, 로로스D7×2 등장, 4번 때 C지점에서 그시노스F×2, 오베리우스, 알스스, 조강 등장, 5번 때 E지점에서 피그드론 등장

■입수 여역함  
조명길 역수역남작의 부도를 풀러지전 획득

아슈라남작의 싸움을 끝까지 지켜본 고근대공은 Dr. 헬에게 그것을 사실대로 보고하여 그 일을 들은 Dr. 헬은 아슈라남작의 죽음을 험타이 하지않기 위해 다음 직진은 반드시 성공시키겠다고 한다. 그리고 부주인공을 본 코우지는 그가 무사히 돌아왔다는 것에 상당히 놀라고... 잠시 후 코우지는 마징가Z의 성능 강화를 위하여 필자적인구수에 한 번 더 기보기로 한다.



다카르에서는 사이의 연설이 있었다. 그에 의해 티탄즈는 입장을 잃었고, 롬펠리자당은 그들과 관계를 끊는다고 한다. 제에는 그들은 아직 사용할 방법이 있다며 조직을 재구성하려고 하는데...

주피트리에서 시로코와 만난 리라나. 시로코는 전쟁을 일으키면 결과적으로 지구인들이 진멸하게 된다고 한다. 하지만 그것이 목적이 아니라 인류를 보다 좋은 방향으로 이끄는 연방하이로를 사용하는 것이라고 하며, 자신이 아니면 시대가 변하지 않는다고 한다. 그리고 주피트리인은 지구인류를 위해 에이르제이터를 이용하고 있다며, 전쟁 후의 세계는 리라나가 통치해야 한다고 한다. 주피트리인, 나아가 지구권의 새로운 여왕이 되는 것이라고 한다. 사람들을 지배하는 것이 원진행자주의가 아니라고 하는 리라나. 시로코는 연방하이로가 있으면 누구도 반론하는 사람이 없을 것이라는데, 연방하이로란 과연 무엇일까?

한편 카토르는 피난민들 사이에서 우연히 트로와와 마주치게 된다. 하지만 트로와는 기억이 없고... 트로와를 자신의 동생이라고 하는 케서린은 트로와에게 괴로운 과거를 떠올리게 하지 말라고 한다. 카토르는 자신 때문에 그렇게 되었다며 사과하고 물러선다(5화에서 트로와가 무사해도 결과는 마찬가지...).

주피트리인의 대규모 부대가 지구로 강하한다. 목표는 생크럼프, 지구상의 전력을 모으고 있는 콘드벨을 우주에 있는 SDF와 네오지온보다 위협시 여기는 것일뿐. 아직 움직일 수 있는 상태가 아닌 하이로는 싸움을 계속 하는 것이 자신의 지참이라고 한다. 그리고 출격하려 하지만 유우는 그런 하이로를 때려눕히려 '내가 죽는다면 리라나를 돌려받을 수 없잖아'라고 말한다.

#### 권력

최의 숫자는 많지만 전부 그림자만을 노리고 집권해온다. 중간에 있는 다른 아군에게는 공격하지 않으므로 어느 정도 집권해도 큰 위협이 없다. 이곳에서의 적들도 모두 공중에 있기 때문에 미노스키 크레프트를 장착해부지, 이때문에 빛발 캐릭터에게 손이 생기므로, 이를 적절히 이용해 H가 높은 어드레스테어를 공격하면 빨리 클리어할 수 있다.

#### 속연도

3번 패가 되면 주인공은 이상한 예감이 들어 하이토에게 가지에서 탈출하라고 하는데, 여기에서 기자를 버리고 탈출하면(基地を放棄し、脱出する) 선택 속연도가 1 오으며, 그림자만을 동쪽(오른쪽) 아래갈 것으로 이용하면 클리어한다. 또한 4번 패 트로와가 원군으로 등장하는데, 너무 먼 곳에 있기 때문에 여기서는 진노나 없으나 마찬가지로 기자를 버리는 선택을 했을 때 4번 아래에 적 진노로 클리어하면 \*2, 5번 패에 클리어하면 +1, 속연도를 올리려면 단공검과 오라에기 등의 강한 접근전을 공격으로 게도라후들을 한 번에 격추하는 것이 좋다.



- 승리 조건: 적의 병력, 적의 진영
- 패배 조건: 적 유닛의 기적 집업, 모함의 격추, 이군의 진영

#### 명장유닛

- **이군 출격:** 그림자(시라), 건물 테크사이즈(유우), 건물 샌드폭(키로르), 일트르건담(우베오), 토라스(노노) 외 12기
- **적 유닛:** 어드레스테어(크로노), 리카르(피파넬), 게도라후×3(이크, 렌다, 고즈), 콘티오×5, 게도라후×6, 게도라후×4, 리카르×2

#### 일부 승역명

- |         |                                  |
|---------|----------------------------------|
| 리캐어 캐릭터 | 고즈, 이크, 렌다의 게도라후를 격추하면 각각 1명씩 감소 |
| 부스덕     | 적화녀의 리카르를 격추                     |
| 어뢰캐릭터   | 크로노를 어드레스테어를 격추                  |

#### 신용점

- |      |             |
|------|-------------|
| 원진행자 | 원진행자        |
| 트로와  | 건물 테크사이즈 격추 |

원진행자 제로는 하이로가 많을수록 되어 미라일드는 그림자만을 빠져나간다.

카리바의 행버와 피난민들은 무사하지만 결국 주피트리인의 공격에 의해 기자는 파괴되었다. 기자가 파괴되어 조직의 행동이 제한되어 버렸으며 자신의 판단이 틀렸다고 생각하는 하이도. 그는 생크럼프와 리라나를 잃어 그들의 뜻을 여러 사람에게 전달하는 것이 불가능하다고 한다. 이때 다카르에 있는 리 카리바에서 연방의위를 제압하고 크로트와가 연설에서 티탄즈가 지구까지 왔던 일을 폭로하는 것에 성공했다고 한다. 이제 지구상에는 바이슨벨의 세력만이 남은 것이다.

한편 미라일드가 행방불명되었다고 한다. 그것도 예피온과 함께, 그리고 아린과 노인은 그림자들과 함께 행동하기로 한다. 또한 기억이 돌아온 트로와는 전쟁에 돌아갔다고 하며, 케서린과 이반에게 전쟁이 끝나면 다시 돌아올 것을 약속한다(여기서 케서린의 대사는 원작의 대사로 역시 시기는 맞지 않는다...).

53-A '크로스 파이트'로

기변에게 뉴타입부대를 받은 그레이. 그는 실책적이었던 플의 클론으로 전투 능력이 더 높고 호전적인 플루를 강박한다.

미크로스의 앞에 나타난 네오지온군. 글로발은 아직 전쟁(전쟁)고심의 희망을 버리지 않고 그들과의 교섭을 시도한다. 그리고 그 교섭이 실패해도 라카이팅이 도처할 때까지의 시간벌기는 될 것이라고 한다.

#### 명장유닛

- **이군 출격:** Z2건담(유우), 플(큐베레)MK-1, \*건담(이무오), 브라이트(라 카이팅), 미크로스(글로벌) 외 14기
- **적 유닛:** 흰 먼시(그레이), 드벤들프(리엔), 이크트 도가×2(엑스, 큐베0), 큐베레MK-1(플루), 레우루(시나오), 가라 도가(리엔), 자크프(오우규스트), 바우(미리아스), 연드라×2, 드라이센×4, 가라 도가×4, 큐베레MK-1×4
- **적 중점:** 3번 패 A지점에서 진자발(파 크브), 리플 1×3(카이아, 울터가, 멧슈, 무사이노)×2, R 자자×4



- 승리 조건: 적의 진영
- 패배 조건: 미크로스 또는 리 카이팅의 격추, 이군의 진영

**공격**

여시 이름 있는 파일럿들이 많은 곳이다. 적들의 공격범위가 넓은 것에 주의하여 하나 하나씩 확실하게 캐트랩을 치자. 코피르로는 웨스 몰과 주도는 볼루를 선택할 수 있다. 웨스는 비로 아군이 되어주어, 볼루는 일단 퇴각하는데 이곳에서 선택한다면 나중에 아군이 된다. 주의 할 것은 그레이의 본 민사로, 그레이 자체의 능력치도 높은 편이고 잠금과 HP도 높다. 거기에 1킬까지 있기 때문에 고전하게 될 가능성이 있는 적 이다(가능성일 뿐 이다). 본 민사의 인치므로, 8칸 인 사자비와 뉴건 달의 판넬 거리를 맞춰 공격하자. 적의 수가 많으므로 V2건달이나 Z2건 달의 MAP병기를 이용 하는 것도 좋은 방법.



▲병기가 넓은 민판넬을 잘 이용하자

**■입수 여역**

플로렌트 탱크S	레온의 격려 도구를 겨우
사이드 크레인	그레이의 본 민사 규내어의 어드 도구를 겨우면 각기 1개씩 입수
하이브리드 여객	리전과 드림볼을 겨우
고양 재규어	미 크레의 전열을 겨우

**■신용님**

죽일것	유닛
웍스	어드 도구

네오지온과의 교섭은 실패, 마크로스는 자신들의 것으로 하려는 그룹과의 싸움은 피할 수 없는 것이다. 마크로스는 솔로몬을 돌파해 기병이 있는 네오지온의 본거지인 아 바오아 주로 나아가기로 한다. 마크로스에 귀환한 스타플스대. 이때 민메이의 노래가 울려나오고... 허커부는 아직 컨트롤에 잡혀있는 민메이를 떠올린다. 볼루에 의해 무릎이 생긴(?) 볼. 주도에게 자신은 라나의 대역은 될 수 없다 고 한다. 그리고 루 등은 볼루를 구해내는 것은 어렵다며 살아있는 정을 두면 안 된다고 말한다. 하지만 주도는 그런 식으로 하면 희생자가 늘어날 뿐 아니라 볼루를 꼭 구해내겠다고 다짐한다.

53화 / 솔로몬 공략편 / 오로

**52-C****제 52화 마신홍재**

광자력연구소에 도달한 포우지. 그는 마징가Z의 파괴업을 부각하지만 그것이 쉽게 되지 않는 듯하다. 이런저런 마징가Z의 파괴업에 대하여 이야기를 나누고 있는데 제7각남고에서 무엇인가 움직인다. 이곳은 마징가Z의 프토타입이 존재하는데, 그것은 10년전쯤 폭우사고 이후로 한번도 움직인 적이 없다고 하는 것이다. 그리고 모리모리박사와 유이교수는 새로운 파일더를 완성시켰다. 그 새로운 파일더에 대한 설명을 하는 순간 광자력연구소를 향해 양산형 그레이트 마징가가 날아온다!

**공격**

양산형 그레이트 마징가가 9기나 와어도 포우지의 레벨이 어지간히 낮지 않은 한 티보스메쉬워치만으로 간단히 싸울 수 있다. 3번 째 적의 증원과 함께 선택권이 뜬다. 5번 째엔 마징카이저의 반응에 이윤진 진격태가 등장하니 사이클링 대량화살을 하도록 하자. 그래도 부족하지 7번 째엔 확인 사실 걸 고라온대이저 등장한다. 불쌍한 Dr. 헬...



▲유탄캐논 드디어 움직이다!



▲3개 무손 생각으로 여러 얼굴의 저 괴수들

**속린도**

어쨌든 공격할 뿐이다!  
뭔가 시간을 벌어야겠다!  
뭔가 시간을 벌어야겠다! 를 선택시 속린도 증가

말단 마징카이저의 제어는 잘 되어있던 진격태와 같은 미지의 힘이 숨겨져 있을 가능성이 높다. 게다가 마징카이저의 경우 과거 한 번 복주검함이 있으므로 계속 사용하는 것도 위험할지도 모른다. 모든 것은 마징가Z의 파일럿인 포우지에게 선택하도록 하는 유이교수.



■수력소: 적의 진영

■빅레조: 교우적의 거주

**■동장공보**

- 아군 출격: 마징가Z(2명)
- 적 유닛: 양산형 그레이트 마징가×9, 그루(브로렌박사), 미케로스(고군)
- 아군 증원: 5번 째 B지점에서 진격태(90%) 등장, 7번 째 C지점에서 고라온(90%) 등장, 14기 추가 출격 가능
- 적 증원: 3번 째 A지점에서 프로SD7×2, 사기×2, 썬11×2, 제노비어×2, 즈×2, 다이×2, 제트파이더1, 하이리온V6, 그루(90%) 등장

**■입수 여역**

하이브리드 여객	고군대공의 막걸리를 몰라주면 획득
격격어 캐트S	브로렌박사의 그루를 몰라주면 획득
조립캐논Z	Dr. 헬의 그루를 몰라주면 획득

**■신용님**

교우적	마징가Z에 또는 격렬한 마징가Z
-----	-------------------

마징가Z에 된다.

마징가Z에 된다.

마징가Z에 된다. 를 선택시 마징가Z의 사용가능

마징가Z에 된다. 를 선택시 강습형 마징가Z를 사용가능



### 유닛 활용 Tips

#### 마징카이저

HP 회복(소), 마징파워, 엄청난 장갑, 적은 EN 소비, 높은 화력... 최강이라는 말을 다시 사용하지 않아도 무조건 최강 중 하나다. 장갑과 화력을 중심으로 온 동성도 약간 개조해주면 정말 유용하게 사용할 수 있다. 해석한 점은 강화형 마징가Z가 마징카이저보다 훨씬 실용적이라는 것인데... 건물생성이라고 BGMS 못지 않게 때문에 대부분이 마징카이저를 사용하게 된다.

#### 강화형 마징가 Z

브레이크 피어에 사정거리 3배 움직임 우 사용 가능, 대치로 못 박는 편지 사정거리 5칸. 이동 우 사용 가능 - 마징카이저보다 못지 않은 이동도 실용적으로는 훨씬 뛰어난 기체이다. 마징카이저가 땅에 안 드니까 이 쪽으로

53-C '자루를 건' 김만승부, 오

## 53-A

## 제 53화 크로스 파이트

DC본부에 있는 슈우, 어린 자가 게이트를 통해 라 가이스에 감심을 하고 있다고 한다. 그 감심이 매우 교묘해 라 가이스의 엄격한 협회에서조차 눈치채지 못했다고 하는데, 슈우는 그것을 라 가이스의 기술과는 전혀 관계가 없는 것이라며 그림자으로 할 수 있는 일이라고 하는데, 그것은 에어로게이터가 한 일이다. 그리고 그를 통해서 라 가이스를 아는 자는 단 둘, 하나는 일그렘 프리스켄, 다른 하나는 슈우가 알고 있지만 말하지 않는다. 그리고 그는 지금 바이스톤틀 공과 결판을 내려고 한다.

그렇기 때문에 연방군 수송기로부터 SOS신호가 들어온다. 비슷한 군에게 공격 당하고 있는 듯한데, 그 수송기에서 암호로 기묘한 요청이 있다고 한다. 그 요청은 하이로, 류오, 카토로, 우메이가 간담 없이 수송기에 외달라는 것. 이상하게도 트로와만이 빠져있는데, 카토로는 트로와의 기체가 전파는 매우 다르다는 것을 생각한다. 이 SOS신호는 닥터에게서 보내온 것으로, 팀 간담과 원간담제로 만들고 하이로에게 지시된 내리던 그가 어서서 지구에 있는지는 알 수 없지만, 하이로는 소우의 발파원으로 자신들을 데려다 달라고 한다.

#### 당첨유닛

미데이가 파괴되면 모든 것이 끝이다. 발파원은 최대한 빨리 미데이의 옆으로 이동하자. 메가부스터를 2개 장착하고 변형한 후에 이동하면 2번 밖에 도착 가능. 도착하면 닥터는 각 간담들의 커스텀 기체를 주어 이것들은 모두 10년 이상 전에 개발했던 것으로 지금의 기체에 맞게 개조한 것이라고 한다.



▲그가 어디에서 떨어지는지 잘 보아두자



▲턴 전쟁보다 전이전 RX-789도 전인가--

후 때에는 차례로 적들을 없애가지만 하면 되는데, 미데아 근처의 적들은 하이로들과 소우로 공격하고 나머지들은 그냥가린과 주인공 등으로 공격하면 된다. 3번 밖에 원군이 등장하므로 너무 길게 돌아가지 말자. 하이로들의 간담은 강화파츠 등을 그대로 장착하고 나오므로 처음에 나오지 않는다고 강 화파츠를 해쳐서는 일도 없도록, 적들은 히라이가 튀어내고 사이즈가 작은 오라해틀러이기 때문에 집중이나 필중을 사용하지 하는 것이 좋다.

수송기에 있던 간담들은 이글 장판대리가 보낸 것으로 명령서는 OZ가 사용하고 있던 계통이라고 한다. 트레이즈가 보낸 것만기-.

한편 시라는 비슷한 게더 기체를 찾아가면 드레이크의 힐 시스템을 발견할 수 있을 것이어서 그라온에 연락을 하고 게더 기체를 쫓는다.

반조와 주인공을 만나고 싶어하는 사람이 있다는데 바로 짐 연방군 극동지부 PTX팀의 멤버로 현재 마오 인더스트리의 사장인 린 미오이다. 그녀는 휴게라인MK-8의 아이드 모듈을 갖고 있다고 한다. 그리고 그것에는 무가지 종류가 있는데, 하나는 AM2라고 불리는 것으로 기동성과 원거리전투를 중시한 것이고, 다른 하나는 AM책서로 화력과 근접전투를 중시한 것이다. 또한 트로나를 연정의 출력문제로 두 개의 파츠를 동시에 사용하는 것은 불가능하다고 히드로 사용할 때에는 주의하자.



■승리 조건: 소우를 닥터에게 타고 있는 미데아에 안착, 적의 전멸

■패배 조건: 닥터에게 타고 있는 미데아의 격추, 소우의 격추, 모함의 격추

#### 당첨유닛

●이전 출격: 그림자(시라), 발파원(소우), 단바인(마음) 외

8기

●의 유닛: 바이레스×3(라미타, 나렛, DB), 바이레스×5, 레프리카×5, 도라무로×8

●이전 출동: 소우가 미데아에 안착하면 미데아의 근처에 원간담제로 커스텀(하이로), 건담 테사이츠형 커스텀(류오), 건담 샌드록 커스텀(카토로), 알트론건담 커스텀(우메이)

●적 출동: 3번 때 A지점에서 게더 가림(미소), 바이레스×8, 라이베×8

#### 수송기 역역

프로젝트 탱크S      미소들의 땅에 기체를 격추

#### 수송유닛

타입	유닛
-	원간담계로 커스텀
-	건담 테사이츠형 커스텀
-	건담 샌드록 커스텀
-	알트론건담 커스텀
-	AM건나리츠(리얼계 전용)
-	AM책서(리얼계 전용)

#### 유닛 활용 Tips

라임계 주인공의 기체, 둘 모두 엄청난 파워를 자랑하는 기체들이다. 주무기인 광 슬렛서가 탄소비 5로 줄어든 것이 장전 건너의 경우에는 엄청난 이동력을 중심으로, 이동 후 광 슬렛서를 사용하지나 풀업팩트 캐논으로 공격하는 것이 주로 사용되는 전법. 책서는 다른 슈피로봇들과 동일하여, 역시 광 슬렛서가 주무기. G스드 더 아이버도 매우 강력한 무기이지만, 이동력의 차이가 너무 크기 때문에 전체적인 평가는 책서가 약간 떨어지는 편. 건너 전용의 무기와 책서 전용의 무기는 개조를 따르해야 하므로, 마음에 드는 것 한 가지만을 계속 쓰자. 광 슬렛서와 풀업팩트 캐논(건너), G스드 다이버(책서)를 주로 개조하고, 그와 함께 EN도 개조해두자.



효과적인 전

효과적인 책서



제로를 제외한 나머지들은 그렇게 강한 것은 아니지만, 쓰면 좋아한다는 로보대전에서는 취향에 따라서 쓸 만한 기체들이다. 제로는 엄청난 이동력과 운



무장검검검 검검검

검검 검검검검 검검검

검검 검검검검 검검검

검검 검검검 검검검

검검검검검 검검검

동성, 공격범위, MAP병기 등이 특색으로, 제로스시스템에 의해 더욱 강해진다. 그 외에는 데스사이즈가 좋는데, 이는 듀오의 회피능력이 5만중 최고이고, 분신과 필드에 의해 가장 맞지 않는 기체가 되기 때문이다. 공격범위는 3칸이지만 자상에서의 공중공격, 이동 후 공격 등이 모두 되므로 결코 나쁘다고 할 수는 없다. 이 점은 샌드프릭과 알트론도 마찬가지로, 샌드프릭은 강화파츠를 3개 장착 가능하다는 장점이 있고 알트론은 공격범위가 4칸이라는 것이 장점. 마지막으로 헤비인즈는 트로와에게 잠금이 없다는 점 때문에, 반격으로 사용하기 힘들고 모든 무기에 탄수채함이 없다는 점이 단점. 하지만 다른 기체들의 약점인 원거리 공격은 확실하다. 이들을 한가운데 살상하는 이유는 바로 신회보진. 5인 모두 신회보진이 적용되어 제로의 트윈 버스터 라이더의 최대 데미지가 30000이 넘을 수도 있다. 혼을 사용하면 90000, 모든 적을 일격에 보낼 수 있는 것이다. 물론 제로와 데스사이즈를 제외하면 그렇게 좋은 것이 아니므로 모두 사용하기에는 무리가 따른다. 개조를 할 때에는 제로는 EN을, 데스사이즈는 운동성을, 나머지는 장갑과 운동성 중에서 한가지를 택하도록 하자. 제로는 운동성이 버터준다고 해도 나머지는 회피가 힘들기 때문이다. 물론 각각의 주력 무기도 개조해야 한다.

54-A '이방인'들의 귀환,으로

54-B 제 53화 솔로몬 공략전

1년전쟁 때의 솔로몬 전투, 그때 마크로스에 의해 전쟁이 종결되었다. 이번의 솔로몬 전투는 그때의 재현이 되는 것이다. 솔로몬을 확실히 탈환하기 위해 주력부대와 미끼부대로 나누어 공격하는 작전이 제안된다. 하지만 1년전쟁 때에도 같은 작전을 실행했기 때문에 적은 이미 파악하고 있을지도 모른다. 그래서 두 가지의 작전이 나오는데, 한 가지는 엄청난 위력을 가진 마크로스의 주포를 노리고 적들이 공격해 올 것을 대비해 마크로스를 미끼로 이용하여, 라 카이암이 솔로몬을 습격하는 것. 한 가지는 마크로스로 직접 돌격을 하는 것이다.

**속전도** 위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 마크로스로 강행할까를 하면(マクロス強行突進作戦を採用する) 숙련도가 1 오르지만, 적의 공격이 마크로스에 집중되어 격렬한 전투가 될 수밖에 없다.

반면 마크로스와의 양동작전으로 공략하면(マクロス陽動作戦を採用する) 슈리크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 어느 것이든 목표는 같으므로 숙련도가 중요하지만 강행파를, 슈리크대를 사용하고 싶다면 양동작전을 선택하자.



▲2년전쟁 때의 제3함대 슈리

**■입수 여의함**  
 리카어 크로스 콘스본의 전역할, 말의 드래곤을 겨우 얻은 것 1개의 입수  
 리카어 크로스 햇수, 오르대, 거야어의 드래곤을 겨우 얻은 것 1개의 입수  
 필드 발생기, 도둑의 박집을 겨우

**■선유닛**

특검함	유닛
-	AM전투복(작업계 전용)
-	AM제복(작업계 전용)
-	V2검검 검검검
-	2년 HWS

**속전도** 이곳에서는 콘스본의 전자발과 그의 부대원 12기가 등장한다. 이것 역시 원작에 있는 것으로, 원작에서 아무로가 3분만에 모두 격추했던 그것을 재현해 놓은 것. 역시 3분안에 모두 격추하면 숙련도가 1 오른다. 또한 강행파에게 마크로스가 솔로몬에 도착하면 숙련도에 +1



▲작동II리카어 3분만에 전멸하자



- (양동작전 선택시)
- 승리 조건: 적의 전멸
  - 패배 조건: 라 카이암, 유가, 프라나, 밀라델라 외 9기
- (강행파 선택시)
- 승리 조건: 12인 이후에 마크로스가 솔로몬에 도착, 적의 전멸
  - 패배 조건: 12인 이후에 마크로스가 솔로몬에 도착하지 못할 경우, 마크로스의 격추

- 양동작전** (양동작전 선택시)
- 이군 출격: 라 카이암(신라이프), 아가미(한편), 린호스(Jr(로메스), 건볼레스터×6(윤크, 마베리아, 코나, 유가, 프라나, 밀라델라 외 9기)
  - 적 위력: 그와진(도둑), 드라이센×3(기아미, 올레타, 햇수), 발 바르(로무원, 무사이×3, 발 바르×2, 갈구구×5, 자크르×5, 잔지발(콘스본), 락툼Ⅱ×12)
  - 적 증원: 5인 책 A자점에서 자크르×5, 햐머 햐머×5, 조사×5, 도둑의 그와진을 격추하면 그 자리에서 락툼을 타고 등장하여, 동시에 강화병의 - 아이브 4기 등장.

- (강행파 선택시)**
- 이군 출격: 마크로스(로로발) 외 16기
  - 적 위력: 그와진(도둑), 드래곤(도둑), 잔지발(6인), 드라이센×3(기아미, 올레타, 햇수), 자크르×3(오펜트, 아크스, 코브), 잔지발×2, 무사이×2, 2, 드라이센×4, 발 바르×3, 잔지발(콘스본), 락툼Ⅱ×12)
  - 적 증원: 5인 책 A자점에서 햐머 햐머×5, B자점에서 자크르×5, 드라이센×5, 도둑의 그와진을 격추하면 그 자리에서 락툼을 타고 등장하여, 동시에 강화병의 - 아이브 4기 등장.

**공략**

위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 미크로소프 강행동파를 하면(マクロス強行突破作戦を採用する) 속연도가 1 오로지만, 적의 공격이 미크로소에 집중되어 격렬한 전투가 될 수밖에 없다. 반면 미크로소의 양동작전으로 공략하면(マクロス陽動作戦を採用する) 슈라크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 어느 것이든 목표는 같으므로 속연도가 중요하다면 강행동파를, 슈라크대를 사용하고 싶다면 양동작전을 선택하자. B지점까지 중 최고의 난이도를 자랑하는 맵이다(그래도 크게 다를 것은 없지만...), 양동작전을 선택할 경우 슈라크대의 엄청난 정션커렌트를 이용하는 것이 가능하니까...), 정션커렌트를 최대한 활용해야 하며, 특히 집중이 가장 유용하게 쓰일 것이다(어디에서나 마찬가지...), 또한 적이 많으므로 MAP병기를 이용하는 것도 좋다. 미크로스는 핀 포인트 배리어를 이용해 방어용 하여 진전을 계속하고, 다른 유닛들은 미크로스의 길을 만들어주며 나아가면 된다. 핀 포인트 배리어는 그렇게 강하지 않으므로 우리가 가능한 한 화이트마크, 메카스 등을 적절히 이용해야 한다.

도플의 그와진을 격추하면 도플은 빅장을 타고 나오면서 동시에 오른 척물이 찍힌다. 하지만 도플 하나만으로도 다른 오른 척물보다 강한 정도. 도플에게는 저력이 있으므로 한 번에 높은 데미지를 주어 격추하는 것이 좋다. 또한 도플은 HP가 절반이하로 내려가면 HP를 전부 회복하며, 동시에 활약을 사용한다. 이때 빅장에게 스텡가 공격을 하면 일격에 격추할 수 있으므로 이를 이용하자(원격이 같은 장면이 있는 것으로, '빅장 폭공'이라는 것은 다른 게임에서도 많이 등장한 비가 있다). 스텡가는 죽지 않고 수리비만이 들어갈 뿐이다...

도플은 목숨을 걸고 솔로몬을 지원지만 결국 그는 사망(이라고 추정했다. 하지만 그의 형인 기렌은 그의 죽음을 단순히 시간 벌기위해서 생각하지 않는다. 그리고 기렌은 그에게에게 뉴타입 부대를 이끌고 아 바오우 쿠를 지원 것을 명한다. 솔로몬을 탈한 폰드벨, 솔로몬은 에우고와 리가 일타이더의 거점으로 이동하기로 한다. 그리고 그들은 새로운 보급물자를 전달해 준다. 보급물자에는 V2전담의 버스터 피스, 뉴전담의 강화 피스, 그리고 후방비인MK-3의 강화 피스가 있다(리얼계의 경우). 그리고 주인공은 아오 인드스트리의 사장이인 반이오와 만나게 된다.

한편 미샤는 아버지인 도플의 죽음을 느끼게 된다. 하지만 게 거짓말이라고 말해달라고 하지만... 그리고다 사실이 바뀌는 것은 아니다. 그런 미샤를 보여 라우는 자신을 치료해준 것은 고맙지만, 진장을 빨리 끝내는 것이 급선무라고 말한다. 그런 라우에게 하만은 엑시즈가 전투에 참가하지 않아도 결과는 마찬가지라고 하는데... 이때 미샤에서의 긴급보고에 의하면 적정 20킬로미터의 거대 전함이나 떠났다고 한다. 그것은 무엇 일까...

54-B '여자들의 전쟁'으로

**54-C 제53화 지구를 건 한판 승부**

라이덴은 무트로 플라이에서 신의 계시 비슷한 것(사실은 파워 업)을 받고 있는 중이다.

아키라는 고대 라무의 힘, 그 보이스라는 새로운 무기를 얻는다.

**공략**

4인이 되면 아군의 중원과 함께 하이벨이 도플에게 공격을 받는다. 제비리 젯츠캡틴 + 브리우게더 + 오온계 체인지 깃타를 해서 전투를 유리하게 이끌어 나가도록 하자. 무엇이 볼테스이고 무엇이 캄바트라이다 무척 헷갈릴텐데, 볼트(ボルト)란 말이 앞에 붙으면 볼테스, 베틀(ベトル)이란 말이 앞에 붙으면 캄바트라이다. 합체 전연 중이비행기들은 어떻게 버릴 수가 없으니 꾸준한 회피와 리셋이 필요할 것이다. 전투가 끝나면 하이벨을 그냥 보내줄 것인가, 하이벨과 싸울 것인가의 선택권이 된다.

하이벨을 도플에게 보내준다.

하이벨과 싸운다.

"하이벨을 도플에게 보내준다"를 선택시 +1

"하이벨과 싸운다"를 선택시 속연도 -10



▲이렇게되면 라켓비콘을 누르고 싶어진다



▲소백안 농부아이지의 얼굴

**※ 필수 역할**

대원공명      즈루의 스틸크를 물리치면 획득  
사이크 프래임      경주더 박기투를 물리치면 획득

**※ 선유닛**

-      AM전력식(즉각적 전동)  
-      AM시력식(즉각적 전동)



■승리 조건: 적군 유닛의 모두 살아가는 것

■타격 조건: 적군 유닛의 하나라도 격추되는 것

**한 발음 보**

●아군 출력: 와이저자일드(전우자), 브루거(전우자), 브레인 콘돌(테스오), 펜스타(블), 볼트크지, 볼트프라이드, 베틀크래이, 베틀 제트, 칸베어로, 볼트크루지, 진이글호

●적의 유닛: 보이잔원반×14, 보이잔원반(하이소), 스틸크(도 즈루)

●아군 중원: 4인이 되면 A지점에서 진지기로, 베틀뱅크, 베틀머린, 볼트 렌더, 베틀크레프트 동장, 5번 배 귀엔 앞 앞에서 라이덴, 브루거(타라), 동장 5기 추가 출격 가능

●적 중원: 아군중원과 동시에 B지점에서 강화 나마콘고×3, 사이론, 다이 온, 바이젠가×6, 도무기가×2 동장, 4번 C지점에서 빅가투다(가투다) 동장

**의문도**

즈루의 스틸크를 물리치면 속연도 증가

지구에서 고라온이 활약하고 있는 동안, 우주에 나간 브라이드군은 네오 지온의 우주요새 솔로몬을 함락시키는 것을 성공시켰지만, 네오 지온은 솔라레이를 소유하고 있다는 사실이 밝혀진다. 게다가 쥘피리안의 것으로 추정되는 직경 약 20Km의 초거대 요새가 있다는 정보가 날아온다. 폰드벨, 미크로스, 예세리온은 콘케이시(솔로몬이 바뀐 이름)에서 합류하기로 한다.

54-C '우리의 미라로로'





드레이크는 비웃어 자신에게 오는 것을 그렇기만을 유도해 자신과 싸우게 하려는 것으로 생각하여, 그것을 이용해 게이 기板和 그림자만을 싸우게 해 양쪽이 지쳐있을 때 한꺼번에 쳐부리겠다고 한다. 또한 드레이크는 속가시에게 일그림을 감시하라고 한다. 한편, 스포츠에서 오라비들의 데이터를 받은 일그림은 스포츠를 위해 오라비들을 영접했다고 한다. 일그림이 오라비들을 영접하는 방법은 슈우가 개발한 카바라 시스템과 불력을 영접을 사용한 디펜스 시스템의 둘 중 어느것도 아니다. 아스트라나건에는 오라비들을 영접하는 힘을 가진 장치가 있는데 그것을 유제스는 크로스게이트 퍼라다임 시스템이라고 부르는데 일그림은 그것을 사용하면 그 남지도 나타날 것이라고 한다. 그 남지란 누구일까..

주인공은 이전에 극동지방에서 일그림이 바이스폰들의 제1차 접촉한 일이 있다며(주인공은 알았던 것 같음...) 그와 싸우게 될지도 모른다고 하고, 일그림이 뭔가 다른 일을 계획하고 있는 것 같다고 말한다.

#### 간격

3번 째에 슈우가 나타난다. 그는 주피트리안과 에어로 게이터가 영접하이로를 완성했고 그들은 그것으로 사람들의 정신을 지배하려고 한다며, 드레이크군과 그림자만 부대의 싸움을 중지하라고 한다. 드레이크는 사적인 원한은 깊어야 한다며 자신에게 항복하라고 하는데, 여기에서 항복 요구를 받아들이면(ドレイクの申し出に應じる) 슈우가 일그림의 협력을 받아 그들을 강제로 바이스폰들로 보내버린다. 요구를 듣지 않으면(ドレイクの申し出に應じない) 역시 강제로 보내겠다고 아래쪽의 심으로 이동하는데, 슈우가 도착하면 콜리어된다. 돈이 중요하다고 생각되면 슈우가 도착하기 전에 최대한 많은 직물을 없애자.

결국 오라비들의 싸움은 이렇게 허무하게 끝난다. 하지만 우주에는 에어로게이터의 영접하이로와 네오지온의 풀로니 레이저가 있다. 이제 그림자만을 그들을 저지하기 위해 라 키야일, 마이크로스와 합류하기로 한다.



■ 승륙 조건: 적의 진영 ■ 착륙 조건: 모함의 격추, 어군의 진영

#### 당첨유닛

- **어군 승륙:** 그림자(사라), 발바인(쇼우), 발시오네(류네), 사이버스타(미사키) 외 13기
- **적 유닛:** 게이 기판(하소), 비아스×8, 도라무로×9
- **적 중량:** 2번 째 A지점에서 월 스텝(드레이크), 스프라진(순토), 브르리(유지), 조오스(츠키가사), 라이베(토드), 조오스×5, 라이베×5, 레프러칸×6, 아스트라나건(일그림)

#### ■ 신 사할라드 유닛

모든 조건을 만족하면 토드의 라이베를 얻을 수 있다. 토드에게 영여 되려면 드레이크의 요구에 용서받지 않아 어군도 결국 순토도 획득도 느린다면 얻을 수 없다.

#### 숙인도

드레이크의 항복 권고에 응하면 +3 응하지 않고 슈우가 섬에 도착해 콜리어하면 +1, 슈우가 섬에 도착하기 전에 적이 진멸하면 -10이다. 적을 진멸시키기 위해서는 슈우가 도착할 지점에 어군 유닛을 배치해 슈우가 도착하지 않게 하면, 비켜주지 않는 이상 콜리어되지 않는다. 돈은 필요하고 숙인도를 잃어버리고 싶지 않다면 직물 하나만 남긴 후에 비켜주면 된다.



▲ 이곳에 배치하면 시간을 뺄 수 있다

55-A '이방 리턴'으로

직경 20킬로미터의 전장. 그것은 북상권에서 단 한번 났던 그것일지도 모른다. 하지만 일단은 어 비요어 꾸를 공격하는 것이 먼저이기 때문에 그것은 잠시 접어두기로 한다.

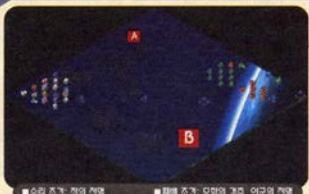
그것은 영접하이로, 주피트리안의 비밀무기인 것이다. 서로로는 에어로게이터의 레이가 자신과 행동하게 되는 것을 무시하며, 다음 목표를 네오지온의 슬라에어로 결정한다.

#### 간격

이곳에서 가장 주의할 상대는 피라의 전세 공격력이 강할 뿐만 아니라 영웅 회피도 뛰어나다. 그리고 필드에 엄청난 HP, 집중안으로는 회피가 매우 힘들기 때문에, 반복임을 사용하자. 집중을 사용해도 영웅을 100%가 나오지 않는 상대이다. 가장 먼저 없애놓는다면 그 다음은 매우 쉬우므로 집중을 사용하고 아무렇게나 던져 놓자. 이곳에서 가스르 새라를 실목할 수 있는데, 그한다고 해도 어군이 되지는 않는다. 또한 원근으로 등장하는 레이기는 HP가 절반 이하로 줄어떨면 퇴각하는데, 그 전에 류세이, 주인공, 부주인공과 전투를 하자. 나중에 레이기를 어군으로 만들고 싶다면 이곳에서 꼭 전투를 해야한다.



▲ 슈우가키의 최후의 순간... 집중지속 중량... (중략)



■ 승륙 조건: 적의 진영 ■ 착륙 조건: 모함의 격추, 어군의 진영

#### 당첨유닛

- **어군 승륙:** 진함 1척(미크로스 또는 라 키야일), R-1(류세이), 아웃(참승가), 코우(참승가), 주인공, 부주인공 외 12기
- **적 유닛:** 피라스 아테네(레코0), 옛사라(사라), 가버라 테트(사미), 간지말×1, 절구구 M×9, 조로이트×6
- **적 중량:** 3번 째 A지점에서 잔베(피라), 도고라×2(후베, 브로호), 토러스×8, 4번 째 B지점에서 주넷카(세비), 게도루(슈타이제), 8바루무×4, 콘티오×4

### 속편도

마크로스의 근처에 쥬피리아인으로 추정되는 적들이 나타난다. 그러나 마크로스를 유인하는 뜻이 이동하는데, 쥬피리아인의 부대를 쫓을 것인가. 아 비오아 무료 항할 것인가를 결정한다. 쥬피리아인을 쫓으면(ジュピリアン部隊を追撃する) 속편도가 1 오르지만 적들이 더 많아져서 난이도가 약간 오른다. 아 비오아 무료 항하면(ア・ビオア・ターホーへ向かう) 속편도는 오르지 않지만 난이도가 쉬워진다.

또한 이의 것들은 등장하는 해비의 쥬피가를 격추하는 것으로 1 오른다. HP가 절반 이하로 줄어든다면 격파하는데, 격추하기 위해서는 총소량 또는 휴메이안건너 복사력이 없다. 이때쯤이면 혼이 생기므로 한 번에 격추하지, 물론 그 전에 유세이와의 전투는 필수이다.

마지막으로 클리어 후 부주인공의 '왜 자신을 침략해 대하는가'에 대한 답변, 소중한 친구이니까(大切な仲間だから)를 선택하면 속편도 +1, 이 선택은 나중에 이름을 아교으로 만드는 것에 관련된 선택.

### 필수용 역할

리퀘어 계층S	사대의 '계략' 테크를 격구
사이드 프래임	격략의 전력을 격구
어포지티브	적력제너의 '경도리우물' 격구
레기 부스타	격략의 '슈팅' 격구

전투 중에 OZ의 트레이드로부터의 압력으로, 사이드5에 슬라레이가 있다고 한다. 슬라레이는 엄청난 위력을 가진 플로너 레이저. 과연 그는 콘드벨을 도와주는 것일까? 어쨌든 그것을 발동시켜서는 안되므로, 마크로스는 그것을 지지하기 위해 테라즈 프로그가 방어에 하고 있는 슬라레이에게 가게 된다. 포커는 자신에게 작전을 맡겨달라고 하여 그 작전을 위해서는 크로트르가 필요하다고 하는데..

55-B 「시간, 의미의 싸움,으로

### 54-C

### 제 54화 추억을 미래로

고라몬은 앞으로 12시간 후 우주로 쏘아 올려질 예정이다. 그에 따라 그 12시간동안 자유시간을 달라고 하는 노리코, 예제는 의외로 순순히 자유시간을 내어준다. 자유시간이 내리자고 고라몬의 여성대원은 바다에 놀러간다. 여성들이 바다로 놀러간다는 소식을 들은 열혈남아(→)들도 그녀들을 따라가려 하지만, 치즈루와 예구미의 방해로 인하여 어쩔수없이 고라몬에서 대기하게된다. 한편 따로 부주인공과 바다에 놀러온 주인공, 어째서 자신을 구해주고 그렇게 생각해주고 있는 부주인공에게 대답할 것을 생각하는 주인공.

소중한 동료나.

그래도 둘 수는 없나.

생애에 따라 엔딩에서 주인공과 부주인공의 결말이 달라진다.

### 관략

모두를 잘 알고 있는데 방해하는 놈은 어디라도 있는 법. 그 녀름은 잘 때 뭘 할 수 없다는 것을 염으로 느끼게 해주도록 하자. 드리고 노사무르스는 인제너와 같이 진격해3의 대성산물기구를 먹여주면 간단히 물리칠 수 있고, 나머지는 진격해와 건배스터인양으로 충분히 물리칠 수 있다. 문제는 모두 전멸시키고 나면 나오는 기르기교간은 체류에 중심자 역할을 맡고 있기 때문에 3번 내에 물리치지 않으면 게임오버가 되어버린다. 기르기교간은 한 번 물리치면 예키기르기교간으로 부활하므로 주의. 동시에 주인공의 사이드라이버의 힘이 발휘. 모두의 HP와 EN, SP, 기력 등이 상승함과 동시에 주인공에게는 혼 집중 행운 가속이 걸린다. 이 때 원 없이 아구 때려주도록 하자.



▲갓고건 기구 보지. 정찰 기구 보지



▲블록해사도 대인이 과수원 놀이도



- 수리조건: 격의 전열 - 격의 격전을 3턴이후에 물리치는 것으로 격구
- 격략조건: 인의 전열 - 1. 격의 격전을 3턴이후에 물리치지 못하는 것 2. 모일의 경우 3. 격의 전열로 격구

### 필수용

- 아교 승격: 바스터사인1호기(노리코), 바스터사인2호기(아스미), 진격해(레미), 볼테스V(엔이차), 캄바라V(레미), 라이더(아키라), 자이언트로보(다이사쿠)
- 격 유닛: 양산형 그레이트 마징가×4, 조강, 일소스, 드레고노사무르스, 오베리우스, 자라가, 단테(단테) 미케로스(고건)
- 아교 승격: 고건용 물리치면 A지점에서 고라몬(예제), 주인공 등장, 8기 추가 출격가능
- 격 승격: 고건용 물리치면 B지점에서 기르기교간 등장

### 필수용 역할

조항공Z	고건대원의 '역계로스'를 물리치면 획득
조항공HZ	격략계원 격전을 물리치면 획득

무리한 힘을 쓴 주인공은 심심하지만, 다행히도 생명이 지장은 없다는 것이다. 한 번 노리코는 오라간만에 만난 친구 키미코의 추억을 미래로 가지고 가라는 말을 듣고 추억을 되새기게 된다.

55-C 「이러자의 가슴 안에서 울이리로

### 55-A

### 제 55화 여왕 리비나

쥬피리아인의 정권반복에서 리라나가 쥬피리아인의 대표가 되었다고 한다. 그것은 세계의 평화를 위한 선택이었다고 하여, 지구권은 하나로 통일되어야 한다. 그리고 쥬피리아인에 의한 세계국가 설립을 선언한다. 또한 미라갈드는 쥬피리아인에 따르지 않으면 지구를 숙청하겠다고 선언한다. 리라나는 마음속으로 히로에게 그런 말을 하는 자신을 책어달라고 한다. 부주인공은 주인공에게 왜 자신에게 상냥하게 대하느냐고 물어온다. 여기에 서 '중요한 친구이니까(大切な仲間だから)'와 '놀이를 수는 없으니까(遊べなくて)

おく)가되다(遊べなくて)』 중 선택을 하게 되는데, 선택에 따라 엔딩에서 주인공과 부주인공의 결말이 달라진다.

### 필수용 역할

교양용 조항공	격략제너를 격구
대 병공명	오베리우스를 격구
리퀘어 계층S	격략의 일렉트릭라이를 격구
부스타	격략의 '슈팅' 격구

◆ 신승남

작업량 **유닛**  
 타식량 **역세리온**

이 상황에서 숙련도가 50이상이면 미사카가 소우에게 필살기의 특훈을 요청한다. 이때부터 사이버스터에게 '디스커터 난무의 태도'라는 무기가 추가되며, 아카시 버스터가 탄산비 80으로 높아지는 대신 사정거리가 3칸으로 늘어난다. 또한 코스모노바의 탄수가 2로 높아지고, 특수능력으로 분신을 얻는다. 난무의 태도는 각루계 무기로, 기력 1300이상에서 사용할 수 있는데, 탄수나 EN의 제한이 없다는 것이 장점. 사용의 제한에 비해 공격력도 높은 편이다. 집진권의 강력한 무기에 분신. 이것으로 사이버스터의 오버플러화가 이루어지는 것이다(-----)



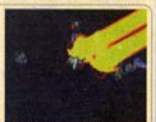
- 승리 조건: 역세리온의 방일, 적의 집일
- 패배 조건: 역세리온 또는 그랑카인의 경우, 영근의 집일

**등장무기**

- **아군 승리:** 역세리온(비시온), 그랑카인(시라) 외 16기
- **적 유닛:** 오제아나(오제아), 피카루다(아루다), 그라이온×1, 뿔카나미준×3, 사이론×3, 다이몬×3, 가루트스×3, 보아잔 팔만×4
- **적 중립:** 3턴 팩 A지점에서 일렉스트리아(아), 함부러(비)×3(이전, 단 걸, 필시스), 바운드록×4, 가브스레이×4, 건담MK-Ⅱ×10

이제 다른 루트로 갔으면 무조건 없게 되는 유닛과 파일럿을 사용할 수 있다. 특정한 조건을 만족해야하는 것(모드, 뉴간담MAP 등)들은 얻을 수 없으며, 아장기는 무조건 마징카이저로 얻는다.

**이제** 적들은 모두 역세리온으로 집진한다. 역세리온은 초기 HP가 10000밖에 안되므로 몇 번 공격하면 격추된다. 따라서 격려를 사용해 기력을 올려 아나킬 컨슬러를 발동시키거나 신력, 근성등으로 HP를 회복하자. 그런 후에는 필증을 사용해 반격을 하면서 여유롭게 상대할 수 있다. 피카루다와 오제아나는 HP가 높고 공격범위가 넓어 주의해야할 상대이다. 초기의 적들은 가루다와 오제아나 외에 특별한 것이 없으므로, 그랑카인측을 몰로 나누어 하나는 원군을 상대하고 하나는 역세리온을 구하려 하자. 아무런 역세리온에게 아나킬컨슬러가 있다고 해도, 공격력이 그리 높지는 않기 때문에 어느새 EN이 바닥나는 경우가 있기 때문이다. 역세리온 근처에 있는 적들은 형제로 커스터의 MAP병기로 한 번에 격추하는 것도 좋다. 이 경우엔 히어로의 각성을 잘 이용할 것. 원군으로 등장하는 타린즈들은 크게 문제될 것은 없지만, 바운드록은 빌리야일의 범위가 7칸이여 이후 사용할 수 있으므로, 그들이 나올 위치에 너무 가까우면 집중공격을 받기 쉽다.



▲각성을 이용하면 쉽게 없앨 수 있다

55-5 **제 55화 회물아치는 폭풍**

포카가 제안한 솔라레이가 공격받은 3단계의 작전. 첫 번째의 부대는 적의 방 어신을 무너트리고, 두 번째의 부대로 적의 다음 방어선을 교란시켜 세 번째의 부대가 솔라레이가 잠입한다는 매우 간단한 작전이다. 그리고 먼저 크와트로는 데라즈 프리트에게 무장해제를 권고하기로 한다. 그들이 그것에 따라 오는 인우하지만 그것에 의한 시간을 버는 것도 계산해 놓는 것으로, 어떻게 되면 속공으로 솔라레이를 정밀해야 하는 것이다. 이 전후에서 적을 지휘하는 자는 바로 가로. 코우는 그와 결판을 내겠다고 다짐하지만 누나는 기도와 싸우는 것을 그만 두려고 말하는데-, 결국 두 사람은 엇갈리는 것인가...

**공략** 크와트로는 데라즈 프리트에게 무장해제를 요구한다. 하지만 그들은 7년간 지온 부활만을 꿈꿔온 자들. 그 요구에 응할 리가 없다. 그리고 기로는 커리우스에게 솔라레이를 발사하라고 한다. 이제 10분이전 솔라레이의 거대한 에너지가 발사되는 것이다.

적들의 숫자는 지금까지 중 최고, 따라서 격추수를 올리고 싶은 유닛을 출격시키자. 이쪽 루트는 주로 높은 회복력을 가진 유닛들이 많기 때문에, 집중만 사용해도 거의 무적이다. 또한 지형효과를 받을 수 있는 지역이 넓으므로 집중을 사용한 후 반격으로 적을 없애자. 물론 MAP병기를 사용하는 것도 좋다.

이번 맵에서의 가장 큰 난점은 바로 가로. 그는 파리와 마찬가지로 능력치가 높고, 기력의 높은 장갑과 HP, 필드가 있기 때문에 아무렇게나 덤벼들다가는 수없이 파괴되는 아군을 볼 수 있을 것이다. 하지만 노이에 짚은



- 승리 조건: 10턴 안에 9인 유닛의 솔라레이에 도착
- 패배 조건: 10턴 안에 솔라레이에 도착하지 못한 경우, 오망의 경우, 영근의 집일

■ 필수 역어법  
 ▲등장무기 **기동과 노이에 짚을 경우**

베어나기를 할 수 없는 기체라는 것을 이용, 판넬을 사용해 먼 거리에서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 가로에게는 지역이 있으므로 가능한 한 강한 무기로 한 번에 격추하자.

- **아군 출력:** 마크로스(클로넛), 코우(합승기), 크외트(합승기) 외 6기
- **핵유닛:** 노이에 걸(기포), 발 비로(제2), 발 비로×4, 잔지발×2, 무사이노×3, 자크Ⅲ×4, 드라이센×4, 렌푸화×5, 자크노×10, 걸구구×8
- **아군 중량:** 3번 배와 5번 배 각각 마크로스의 옆에서 4기 선택

솔라레이의 발사 시스템은 작록하도록 되어있었다. 기전은 처음부터 데라즈 프리프를 버릴 작정이었던 것일까? 다행히도 그것에 의해 네오지온의 비활성화는 없어진 것 같지만...  
 주피트리안의 정간방송, 그것을 본 크외트로는 그들에게 있어서 병력을 이용해 지구권을 제압하는 것이 훨씬 쉬운 일이라서 이것은 가대한 고리모양의 요새를 발동시키기 위한 작전이라고 생각한다. 한편, 헨켈의 통신, 그는 아 비오아 쿠에서 콜로니 레이저같은 것이 운반되고 있다는데... 그렇다면 아까 작록했던 것은 무엇이지만 이대로는 불리하다고 생각하는 폰드벨은 일단 콘페이션에 들어가기로 한다.

55-C 제 55화 아버지의 품에서 울어라!

렌타로를 태운 스텝그는 헬모스와 합류하기 위해 목성권으로 가고 있는 중이었다. 그리고 폰드벨에서는 노리코가 로마에게 토미호크 쓰는 방법을 가르쳐 달라고 한다.

**공략** 슈퍼로봇의 기본은 기술자제대로 기술을 쓸 때에 처치는 혼의 필림이라는 것을 명심공회 보여주는 이벤트로 시작된다. 어쨌든 로마에게만 버스터로미호크 부에탑을, 벤케이에게는 버스터출신을 태워서 건버스터는 디더욱 파괴업을 한다. 적들은 모두 모여있기 때문에 조금씩 가다가는 연합공격을 당해서 격추당하는 경우가 있으니 아예 우루루 몰라가서 왕창 저승행으로 보내고 다시 오는 적들을 몰리지도록 하자. 하이앰의 근처에 접근하게 되면 하이앰이 자변의 빛이라면서 렌타로를 물어온다.

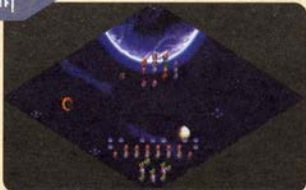


▲절종과도 같은 컷타로미호크 멋지다!



▲몽오난무

렌치 형제는 드디어 아버지를 만났다는 사실이 어쩔 줄 모를 정도로 기뻐하게 된다. 그리고 렌타로는 자신은 원래 보아잔의 사병이며, 과거에 보아잔의 체제가 싫어서 지구로 탈주했다는 것이다. 그리고 또 하나 충격적인 사실은 렌타로가 보아잔에 있을 때 아이를 하나 두었는데 그 아이가 바로 프린스 하이앰이라고 하는 것이다. 잠시 후, 리라나가 주피트리안을 무릎하여 전환 무장해제를 요구하는 내용의 연설을 하고 있는 것이 보인다. 어쨌든 빨리 모두와 합류해야 할 것 같다.



■슈리조전: 1. 렌타로용 구울 2. 적의 진영  
 ■핵메조전: 1. 모일의 경우 2. 이군의 진영

- **명장유보** ● **아군 출력:** 진계타(제2), 건버스터(노리코), 불테스V(벤치), 캄버트IV(효대), 고리온(해대), 추가로 12기 출력가능
- **핵유닛:** 보아잔원형×9, 도두가가×7, 바이잠가×8, 강수니마크×6, 스텝그, 스텝그(하이앰), 스텝그(진영)

■합승 역역

이로써모든 진영의 스텝그를 몰락시킨 획득

■속행도

렌치사가 하이앰의 스텝그에게 접근하면 속행도 증가

56 제 56화 지온의 환상

심각점은 지금까지 공영의 행정에 따라오기는 했지만, 뭔가 흉나부러가 하나 빠르거게 돌아가는 것이 맘에 들지 않아서 투덜대고 있었다. 튀이어 공영이 오든 것은 비파이어의 의지라는 한마디로 일축해버린다. 한 편 콘페이션에서는 모두가 재회하여 정보를 나누게 된다. 그리고 렌타로의 말에 따르면 에어로게이타라고 부르는 이성인의 종사명칭은 제 비로아리제국이라고 한다. 더불어 그들은 문해 페르세우스방면의 비로아리제국을 중심으로 하는 초고대 문명을 가지고 있다고 한다. 그리고 그들은 최종적으로 엔텔하이로를 개시하려 하고 있다고 한다. 이 엔텔하이로란 인간의 정신을 함곳에 모아서 만든 병기라고 하는데 그것은 초고대한 사이코유창치이며, 엔텔하이로 내부에는 3인칭의 사이각계의 암동파를 증강하여 그것을 지구권에 사출하여 강제적으로 전인류의 의지를 함곳에 모으려고 하는 것이다. 이런 밀도 인하는 행위로 전인류의 의지를 함곳에 모아두려고 하는 위험한 병기는 당장에 파괴해야만 하는 것이다. 아무튼 폰드벨의 이번 목적지는 우우오세 아 비오아 쿠, 그리고 두곳에서 콜로니를 동시에 제압, 콜로니 레이저를 사용불가능으로 만드는 것이다.



■유리조전: 1. 4번이후에 이군유닛이 콜로니 레이저포에 도착하는 것 2. 적의 진영 - 1번 조전이 시작될  
 ■핵메조전: 1. 마크로스 또는 그형제편의 경우 2. 이군의 진영

**공략** 미션 시작 전에 하로가 하는 말을 잘 들으면, 4인이 되자면 콜로니 레이저를 가지 못하더라도 리셋하지 않고도 한다. 속전도를 위해서라면 4인이내에 콜로니레이저까지 가야 하지만 갈 수는 있더라도 콜로니레이저에 자리잡고 있는 적을 처치하기란 무척 힘들다. 게다가 건물 루트로 왔던 주도로 풀루를 선택해야 하는데, 4인이내에 그 느린 ZZ가 방어선을 뚫고 선택하기는 힘들다(선택한 후 파괴까지 해야 하므로), 이때는 알트론건담 커스텀의 우페이를 꺼내서 풀루에게 도발을 사용하면 풀루가 우페이를 향해서 오므로 ZZ건담으로 선택 한 후 다른 빠른 유닛이 충분히 4인 안에 콜로니레이저를 점령할 수 있다.

되도록 전력을 균등하게 나누는 것이 좋으며, 콜로니 레이저쪽에 이동력이 높고 파괴력이 좋은 유닛을 배치하는 것이 좋다(조건에 맞는 두 유닛을 추천하지만 원건담제로 커스텀과 진건담, 3번 배에 등장하는 헬사기 일당은 완성형을 잔뜩 끌고 오지만 그다지 의미 있는 특징이 되어버린다. 기련의 도로스틀 물리치거나 다음 번이 되면 키시리아가 나와서 정전 협정을 요구한다.



▲실질적인 여자표건



▲배스다 올린! 짝습니다 건배스!

정전협정을 받아들이다.

정전협정을 받아들이지 않는다.

정전협정을 받아들이다. 물 선택시 속전도 +5, 스페이스 클리어

정전협정을 받아들이지 않는다. 물 선택시 계속 키시리아군과 싸움계획다.

**등장유닛** ●아군 유닛: 마크로스(알트론), 마크로스속 6기 유닛 가능. 그랑가만(사모), 그랑가만속 6기 유닛 가능.

●적 유닛: 유비메이MK-II×3, 게이마크×2, 엔드×4, 바무×4, 드렌을 프×4, 알파아일(사리야), 린먼서(그레미), 사이크건담MK-II(총무)  
●적 중량: 3번 배 B지점에서 완성형 그레이프 마징가×3, 완성형 겐타드 레온×3, 제트파이아IP1, 히리엔V6, 그부(브로튼), 그부(80) 등장, 콜로니레이저에 있을 때 피그먼트이 콜로니 레이저에서 등장, 동시에 B지점에서 헬메버×3, 가리드가×3, 잔지발×2, 알파아일×2, 자크III×3, 가리드가(레온), 도로스(기련) 등장. 그 다음 턴 같은 자리에서 R자자×3, 드리아엔×3, 게이마크×2, 잔지발(미 크레), 그라진(아시리아) 등장

**■입수 영역**

하이브리드 여제	리칸의 드렌을프를 물리치면 획득
사건 프락시	그레마의 린먼서를 물리치면 획득
프로젝트브랜딩	군락의 어드모크를 물리치면 획득
조일갑뉴Z	Dr. 열의 그루를 물리치면 획득
조일갑Z	브로튼에게의 그루를 물리치면 획득
핵개부스틱	기련의 도로스틀 물리치면 획득

**■속전도**

기련을 물리치고, 키시리아의 정전협정에 응하면 속전도 상승

역세리온의 타시로함장은 30분 후, 엔젤하이로 요격요트를 향해 이동을 개시한다고 한다. 한편 시로코도 엔젤하이로로 향한다. 엔젤하이로에서는 리라나와 유체스가 있으며, 엔젤하이로의 기동에 대하여 이야기하고 있다. 그리고 유체스는 본드델의 뉴하임이떠난가 사이코드라이버의 힘을 가진 자가 있다고 말하지만, 엔젤하이로 인의 3인방의 사이키퍼를 이기는 것을 불가능하다고 한다. 그러나 이제 그들(본드델)과 지구인류가 도망할 장소 따윈 없다고 하는데..

57 편의사의 고리 위에서

71 제 57화 천사의 그리 위에서

유비메이군은 엔젤하이로의 시동테스트를 하고 있었다. 먼저 가있던 리가 밀리타어의 정보에 의하면, 사이드3의 2인어의 인구는 엔젤하이로의 영향인지 잠들거나 세로가 희화하여 거의 전멸상태에 이르렀다는 것이다. 이것의 영향이 지구에 미치기라도 하는 날엔 정말로 인류 전멸상태까지 갈 수도 있는 것이다. 그리고 슈우 또한 엔젤하이로를 부수기 위하여 그랑폰을 이용하여 역세리온까지 왔다. 그에게는 작전이 있다고 하는데 눈에는 눈, 귀에는 귀로... 그리고 사이키 웨이브에는 사이키 웨이브로 대응한다는 것이다. 즉, 이쪽에서 사이키 웨이브를 방출하여 엔젤하이로의 사이키 웨이브를 중화시키는 것이다. 그리고 본드델엔 그 3인방의 사이키퍼를 이길 힘을 가지고 있는 자가 존재한다고 하는데 그것은 주인공과 류세이라고 하는 것이다. 그리고 거기에 덧붙여 아카리와 아이, 부주인공도 함께 한다고 한다. 아무래도 동맹력을 쓰는 자는 다 배당되는 모양 인 듯. 그리고 슈우는 주인공과 류세이에게 작전을 받아 돌입 것인가에 대하여 묻는데...



작전을 받아들이다.

작전을 받아들이지 않는다.

작전을 받아들이다. 물 선택시 속전도 +2

작전을 받아들이지 않는다. 물 선택시 속전도 +1

작전을 받아들이지 않는다. 미노레이에만 초기까지 유닛이 변화된다.



- 유비메이: 유비메이의 인격체 되기 전에 리곤 유닛이 엔젤하이로 중심부에 도달하는 것
- 제트조강: 1. 유비메이 유닛. 아이로 중 행명이라도 격우당하는 것 2. 모함의 격우

**등장유닛**

●아군 유닛: 주인공, 그랑폰(슈우), SRX(류세), 라이더(미 카라), 고리온(레베), 원건담제로커스텀(하이), V2(실트건담(옛)), YF-19(기르드), YF-19(사우), 그외 추가 8기 유닛 가능  
●적 유닛: 트라스(80) 비행형×4, 메르푸리우스×3, 헛사(사모), 린브라비(미진), 헛브라비(단발), 헛브라비(리우사), 가베라 테르라(사모), 파라스 아베나(제코), 고트러핀(제자), 뚫고(브호), 뚫고(류), 뚫고(그드), 잔네크(파라), 아드라스테아(크로노), 아드라스테아(미시), 아드라스테아(미), 도그스 기어(기), 유비메이(시로코)  
●적 중량: 1번 A지점에서 아드라스테아×4, 아드라스테아(미피나) 등장, 적의 유닛이 일정할 수 이하로 올린 엔젤하이로에서 게도르프×8, 게도르프(고즈) 등장



**공략** 현장(?)에 도착한 일행. 하지만 아무 것도 발견할 수 없다. 류네는 이 무대의 편성은 뭔가 의미가 있는 것 같다고 한다. 마사키와 류세이는 그것을 부정하는데, 이때 에어로게이터의 기체가 나타난다. 단 17만이 있는 것이 이상하며 더 조사해보고자 한다. 그리고 갑자기 나타나는 수많은 에어로게이터의 기체를, 아무것도 아닌 적들이므로 쉽게 이길 수 있을 것이라고 생각하지만, 갑자기 사라지게 사라지는 것을 느끼며, 사라지는 것만으로도 목소리가 계속 들리는데 사라지는 이 적전의 지휘관이 사피로라는 것을 눈치챈다. 그리고 사피로가 직접 나타나서 사라를 부르는데, 결국 사라는 완전히 조종당해 사피로에게로 가버린다. 5턴 때에는 아이와 류네, 부주인공까지 사라와 같은 상태가 된다. 그리고 사피로는 목적을 달성했다며 사라 진다.



▲이도둑선가 들리겠어...

시간이 지나면 자동적으로 클리어. 그 전에 최대한 적들을 없애 돈을 벌자. 적의 원군으로 많은 기체들이 나오지만 실질적으로 알릴 수 있는 숫자는 적다. 이동력이 높은 사이버스터나 휴캐비안건, R-핑(Y-1)의 비행상태로 최대한 접근해서 강한 공격으로 적을 격추하자. 예기조동들은 HP가 적고 캐스가 친해 인 채어있는(캐스를 했다면 비탈선...) 시노부의 아일라이더를 노크으로 이것에만 주의하면 된다. 적들을 알았이 상대하기 귀찮다면 사이버스터의 사이트맛을 이용하자.

임무를 마치고 돌아온 사피로. 그의 앞에 유제스가 나타난다. 그는 다음의 작전에 다시 그들을 사용하려고 하지만, 유제스는 그것으로는 완벽하게 의식을 조작할 수 없다고 사피로의 작전을 자신이 대신하겠다고 한다.

## 58-B 제 58화 승자와 패자에게 족복을

리오데기아는 시로로부터 카가치의 영활하이로 작전이 실패했다는 소식을 듣는다. 그리고 그는 자신의 함대와 전트러더군, 그리고 웰프란디군과의 결전의 날이 가까워졌다고 한다. 시로코와의 통상을 끝낸 후, 리오데기아는 레비와 사피로, 비탈선을 지구권으로 가게한다. 그리고 거기에서 자신에게 반(반)한 영도렘 프리스퀼을 알선시키려는 것이다. 한 편 마크로스측에서는 영활하이로가 자꾸로 낙하하기 시작한 것을 알게되어, 필사적으로 영활하이로의 낙하를 방지시키려 한다. 일단 신발대가 쥘피트리안의 잔존함대를 공격하고 있을 때, 후발대는 적의 증원이 나타날 때를 생각해서 대기한다. 한 편 영활하이로의 내부에서는 결전을 치르기 위해 준비하는 트레 이드들을 볼 수 있으며, 미리알리는 원정병하주의가 통하지 않는 적 즉 우주괴수 같은 적들의 싸움은 계속 되지만, 인간끼리의 싸움은 여기서 끝을 내야 한다는 결의를 나타낸다.



- 승려조동: 적의 진영
- 패배조동: 1. 오망의 격구 2. 여군의 진영

**통상조동** ● **아군 출력**: 마크로스(글로벌), 그랑가간(사라), 고리온(레)

레)의 셋 중 하나를 전함으로 선명가는 원정단제로커스탈(하이로), V20 실트건담(우스) 및 추가 6기 출력 가능

- **적 유닛**: 콘티오×3, 게도프루프×3, 바이에이트×2, 메르쿠리우스×2, 도고라×2, 고트라한(카테지나), 락콘티오(크로노), 아드라스테아(타시모)
- **아군 증원**: 2턴 때 전함이 있는 곳에서 8기 출력 가능
- **적 증원**: 3턴 때 A지점에서 메르쿠리우스×4, 바이에이트×4, 돌가스(트라이스), 건담에피온 버드형태(도보사), 돌가스 III(리리알드)

쥘피트리안의 잔존전력의 무장해제로 인해 이후 세력은 이제 같은 것이다. 그리고 리라나영녀도 구출해내는데... 리라나는 이제 생크린딩으로 돌아가서 아버지의 이상을 실현시킨다고 한다. 그리고 에이필은 일단 네르프로 돌아간다.

### ■ 입수 여역

역료	쥘피트리안과 고트라한을 몰라지던 획득
교양노예기타	크로노를의 락콘티오를 몰라지던 획득
리책어 코드S	타시모의 아드라스테아를 몰라지던 획득
바이오엔지니어	도보사의 건담에피온 버드형태를 몰라지던 획득
리책어 코드S	막라알드의 불개스탈을 몰라지던 획득
메카부스터	트레이언의 돌가스를 몰라지던 획득

**공략** 신발대와 후발대로 나눠져 있던 하직단... 그다지 꼭 나 누어지야할 이유는 없다.

크로노를을 먼저 없애면 카테자나에게 가까이 걸리고 거리가 150이 되어버리므로 카테자로부터 해치우도록 하자. 아드라스테아는 여전히 화력이 강하므로 주의



▲오복과 동생의 죽음



▲대진 뜻이 잘 날아가는 발키리의 오망



▲간담! 최대 좌우!!!





유제스는 사람들의 의식제어를 완료, 남은 것은 카르페 라이아 필스 진공장치를 링크하면 생각대로 조종하는 것이 가능하다고 한다. 레이는 이것을 보고 전에 같은 것을 본 것 같다고, 자신도 이것으로 조종되는 것이 아닌가하고 생각한다. 그리고 아이를 보고 어딘가에서 본 것 같은 기분이 든다는데.. 유제스는 레이가게 다음의 직전을 맡겨 유제스를 죽이려고 한다. 그리고 그는 둘 중에서 살아남은 쪽을 사 이르드라이버로 사용하면 된다고 생각하는데, 레이가 본드발에 붙잡히고 해도 계획대로 진행되는 것이라고 한다. 과연 그는 무엇을 계획하는 것일까..

사피로는 시로코에게 리오메카는 유제스에 의해 돌아오는 인형에 불과하다고 하며, 살권은 모두 유제스가 갖고있는 것이라고 한다. 그리고 같이 유제스를 없애려고 하는데, 시로코는 유제스가 많은 일을 꾸미고 있으며 그것이 매우 철저하기 때문에 할루포 행동해서는 안 된다고 한다.

현편 비제라는 임그렘에게 장기적인 연락을 한다. 임그렘도 임그렘이지만 비제라는 정처는 무엇일까. 아헨가나 비제라는 임그렘에게 유제스가 주인공을 노리고 있다는 것을 알려준다. 임그렘은 그것을 듣고 크로스게이트 레퍼타임 시스템이 완성되는 것은 어떻게든 막아야 한다고 말한다. 그리고 기회를 봐서 본드벨 SPX를 침투하려고 하는데..

지금은 역시지와 전투를 준비하고 있다. 전력을 분할할 수는 없기에 시노부들의 출격이 급지된다. 키즈미도 옆에서 합류하는 시노부의 미사키를 거물지만 결국 시노부들의 패배. 하지만 그들은 무언고러도 출격할 생각을 한다. 그리고 류세이도 여기에 합류하는데, 류세이는 아이뿐만이 아닌 레이드 구하라고 생각하고 있는 것이다. 그들은 주인공과 류세이의 T-LINK 시스템으로 사람들을 찾을 수 있을 것이라고 하는데, 이때 료와 마시로, 레이가 그들에게 다가온다. 그들은 자신들도 같이 출격하려고 하는데.. 그들은 역시 팀인 것이다. 각근고에서는 노리코와 키즈미까지.. 그들도 역시 팀이기 때문일까. 마지막으로 그들은 주인공을 발견한다.

### 공략

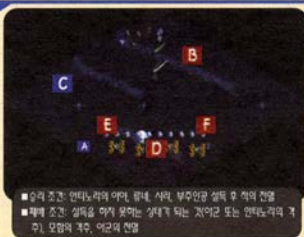
인티노라 4기는 각각 류세, 아이, 사리, 부주인공과 대응된다. 주인공 비출격시에는 왼쪽 윗가 아이 오른쪽 위에는 류세, 왼쪽 아래가 사리, 오른쪽 아래가 부주인공이며, 주인공 출격시에는 왼쪽부터 차례로 아이, 류세, 사리, 부주인공이다. 아이는 류세이, 류세는 미사키, 사리는 시노부, 부주인공은 주인공으로 한 번의 전투를 해서 확인한 후 실력하면 된다. 각각 전투를 해야 하며, 한 캐릭터로 모두의 전투를 한다고 해도 실력을 할 수 없다. 주인공이 출격했을 때에는 수많은 하마쿠루들이 등장하는데, 이들은 공격 범위가 매우 넓고 HP가 높아서 시노부가 상륙해 접근했다가는 격추되기 쉽다. 대형화 그들의 명중, 회피가 낮으므로, R-1과 휴게아인인더(슈퍼제일 경우엔 하지 않는 편이 낫다)에게 히로나 사이코 프레이밍을 장착해 반격으로 적을 없애지, 아니면 건버스터의 HP와 장갑을 하고 돌격해도 좋다.

어쨌든 모두를 실력하면(주인공 비출격시에는 부주인공이 낡으면) 유제스와 적의 원군이 등장해 모두의 기체를 움직이지 못하게 안드는데, 이때 슈우가 나타나 이것을 중화시켜 준다. 그리고 슈우는 유제스가 지금까지 일의 원흉이라고 한다. 휴게아인의 폭주시키고 유제스에 의한 것으로, 예전 오작인의 예상대로 결집이 있는 상태로 기동되어 싸우던 것이라고 한다. 슈우는 그것을 알고있었지만 그것을 해할때만 에어로게이터가 바로 침공했을 것이 분명하므로 미리 중요인물들은 살아남도록 조처를 취한 것이라고 한다.

이제 적의 원군들을 물리치면 하는데, 숫자가 많으므로 집중이나 필백을 사용하고 적전에 뛰어들어 반격을 하는 것이 바람직하다.

명명위엔이 무단출격, 하지만 결과적으로는 모두를 구출하고 적의 지휘관을 생포하는 것이 가능했다. 그리고 다음의 직전도 기다리고 있다. 크라트와로 아인도 처벌을 가볍게 해달라고 요청했다고 한다. 그 두 사람이..

레이는 주렛카에 의해 의식을 지배받고 있었다. 그리고 주렛카에는 T-LINK 시스템과 같은 장치가 탑재되어 있다고 한다. 주렛카의 생체 코어로서 이용



- 승리 조건: 엔드러가 아이, 류세, 사리, 부주인공 실력 후 적의 진영
- 패배 조건: 실력을 먼저 못하는 상태가 되는 것(이건 또는 엔드러가 죽기, 모험의 격추, 어그로 진영)

### 명장소 (주인공 출격시)

- **이군 출격:** 이글라이더(시노부), 렌드러가(미사키), 빅소(레, R-1(류세), 라이(아-2), 사이버스터(미사키), 건버스터(노리코), 주인공
- **적 유닛:** 메트로이드×10, 하마쿠루×16, 인티노라×4
- **이군 중점:** 전철 실력시 A지점에서 라 키아(레오라), 반조(다이판)와 5기, 팀 중앙부분에서 그르문(슈우)
- **적 중점:** 전철 실력시 B지점에서 슈렛카(레비), 예제키엘×10

### (주인공 비출격시)

- **이군 출격:** 시노부(아일라이트), 렌드러가(미사키), 빅소(레, R-1(류세), 라이(아-2), 사이버스터(미사키), 건버스터(노리코)
- **적 유닛:** 메트로이드×10, 인티노라×4
- **이군 중점:** 전철 실력시 C지점에서 라 키아(레오라), 반조(다이판), 주인공과 5기, 팀 중앙에서 슈우(중점)
- **적 중점:** 전철 실력시 D지점에서 인티노라(인티노라), 슈렛카(레비), 예제키엘×5, E지점에서 하마쿠루×5, 제카리아×5, F지점에서 하마쿠루×5, 제카리아×5

### 속단

시작 전에 시노부들과 같이 출격하지 않았다면 적의 원군으로 유제스가 등장한다. 이 유제스를 격추하면 속단으로 하는데, HP가 어릴 정도로 줄어들면 최락한다. HP는 약 38000으로 한 번에 20000 이상의 데미지를 입힐 수 있는 무기를 사용해야 한다.

### 속단

주인공은 시노부들과 같이 출격하느냐 그들을 밀리느냐를 결정한다. 그들을 막는다면(硬道走) 주인공은 처음에 출격하지 않으며, 속단으로 1 오른다. 같이 출격한다면(硬道走) 처음부터 주인공이 있다. 이곳에서는 부주인공을 실력해야 하기 때문에, 처음에 출격하



A권장기체 획득을 꼭 꼭 꼭

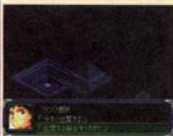
지 않는다면 다른 캐릭터들을 실력해야 하는 시노부, 미사키, 류세이가 부주인공에게 공격받을 수가 있다. 시노부의 기체는 매우 약한 이글라이더이므로 공격받으면 매우 위험하다. 따라서 같이 출격하지 않으면 난이도가 약간 상승한다고 할 수 있다(원공의 숫자도--).

되던 레이가 주렛카 파괴로 원래의 인격을 되찾을지는 미지수. 에어로게이터의 정보를 묻는 것은 불가능한 것이다.

이런 직전에서 일어났던 렌드러가와 발스오(라) 등은 이상하게도 할 위에 표류하고 있었다. 그들을 잡아갔을 때 버렸다고 해도 위치가 전혀 맞지 않는 데, 누가 같다는 것일까..



엔젤하이로의 낙하 영향으로 인하여 주위가 상당히 황폐해졌다. 빅벨콘과 이단가 난바리카네이션에 연합을 취해보는 초진자일행이지만, 역시 방계편의 영향인지 통신이 되지 않는다. 걱정이 되어 빅벨콘과 난바리카네이션으로 돌아가보는 호미와 엔지처 일행. 일단 빅벨콘으로 기보나 이골장군대리도 무시해 있으며, 난바리카네이션의 일행들도 무시하다는 것이다. 그리고 엔젤하이로는 에어로게이타워에 의하여 다시 작동을 하고 있는 듯 계속 열파의 파동이 전해지고 있었다. 한 편 네르프의 견도는 돌아온 마시오일행에게 이호기의 심크로를 테스트를 맡기며, 아에서인지 이후의 초호기 출격을 금지. 초호기를 동결시키겠다는 것이다(마시오가 그 이유를 물어보지만, 견도는 대답해주지 않는다). 그리고 강만에 학교로 돌아온 신지일행은 학교의 편안함을 느끼게 된다. 그리고 지오프론트 내부로 정체를 알 수 없는 기체가 하나 튀



프 아는데 오는데, 여기서 아스카가 출격하게 되지만, 엔젤하이로에서 사용되는 사이릭 웨이트에 의하여 아스카의 정신이 황폐해져만 가고, 신지는 그러한 아스카를 보며 출격을 요청하지만, 견도는 지금 초호기가 당당한 끝장이라면 잠시 참으라고 한다.

#### 관측

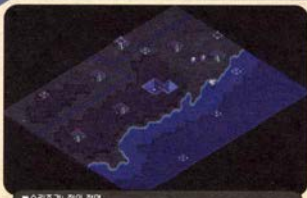
아스카 정신붕괴, 레이의 자폭, 지오프론트의 전장을 보게고 등장하는 고라온과 폰드벨... 정신없고 난감하게 시작하는 전투다. 유제스는 2분의 시간을 줄테니 그들의 힘을 한 번 발휘해 보려고 한다. 필자의 경우 유제스에게 탈력을 2번 걸어준 후, 격려와 기합을 이용 용호왕의 기력을 150으로 만든 뒤 돌을 건 용무퍼스건 역단한 한방으로 끝장을 봤다.



▲레이가 시무라현 토우지



▲안타노래의 시가군같은 스틱



■승리 조건: 적의 진멸  
■패배 조건: 1. 모함의 격추 2. 이단의 진멸

#### 동영상컷

●이군 출격: 고라온(레드), 주인공, 진젯타(로마), 볼테스 V(엔지처), 캄브라V(호미), 추가 5기 출격가능  
●적 유닛: 안티노라(유제스)

#### ■ 필수 역할

최상능수급적 스루의 스릴을 불러오면 획득

#### ■ 지금 당장 생각함.

출격하는 기회를 노림.

출격하는 기회를 노리다가 불성확히 숙련도 증가.

두가지 생각해보라 초기까지 유닛이 바뀐다.

#### ■ 숙련도

유제스의 안티노라를 물리치면 숙련도 증가

제레는 이제 자신들이 약속한 때가 가까워졌다고 하여 계속 씩덕덕히 흥계를 꾸민다. 그리고 엔젤하이로의 내부엔 시크티도 여왕 마리아도 없었으며, 3만 명의 사이리커도 없었다. 대신 사이리커(라고 추정되는) 3만명의 뇌수가 칩 속속에 넣어져 있었을 뿐이었다. 인간을 뭐라고도 생각하지 않는다는 사실이 분노하는 모두들, 한 편 측은 절로만 있었던 레이는 살아있었다. 살아들어온 레이를 반갑게 맞이하는 신지이지만, 레이는 겁에 얼고 있던 레이는 매우 다른 듯한 이미지를 풍길 따름이었다.

60-B '최후의 사자'로

에어로게이타워의 전투로 시간을 벌었을 허안은 공격해오지 않았다. 주도는 그것이 자신을 기다리고 있는 것이어서 혼자 출격할 생각을 한다. 열파 물은 (물츠가 있다면 물츠도) 따라가겠다고 하지만 주도는 무슨 일이 일어날지도 모른다고 결국 혼자 가버린다.

역시전에서 마하라는 허안에게 어디에도 가지 말라고 하지만 허안은 자신이 SDF와 폰드벨을 막겠다고 마하에게는 탈출을 하라고 한다. 또한 허안은 바나에게 이곳에 남으라고 하여 자신이 패배하면 참목하러라고 한다. 그리고 라나를 주도에 대해다 주라고 한다.

주도가 출격하기 전, 아스토나지와 대화를 한다. 이때 숙련도가 늘어난 2Z가 돌아오ZZ로 파워업한다. 모든 무기의 공격력이 300% 늘어나고 하이라 빌사벨의 EN소모가 10으로 줄어든다. 무기가 한 가지 추가되고 더블 빌리언의 탄수가 10발로 늘어난다. 장갑과 이동력, 운 동성, 한계도 늘어나 개조를 전혀 하지 않고서도 이곳에서 혼자 적의 절반 이상을 없애는 것도 가능한 정도.

#### 동영상컷

●이군 출격: 2Z진(주도)  
●적 유닛: ●- 이자르(리리온), 자르(로마), 엔드라(고드), 그와단×1, 드렌벨×5, 바우×5, 드라이센×5, 가자×5, 자르×4  
●이군 중립: 3번 체 A지점에서 역세리온(타시로) 또는 라 카이탈(브라이브).



■승리 조건: 미인의 공격력 격추  
■패배 조건: 이군의 진멸, 모함의 격추

카이유크(합승기), 크라브(합승기) 외 11기

●적 중립: 격을 8기 이상 격추하면 이군 중립 후 B지점에서 게미르크×3기라, 니, 한스, ●- 이자르×3, 엔드라×1, 바우×4, 펄라 펄라×4, 그와단을 격추하면 역시스 위에서 류베이(허안), ●- 이자르×2, 게미르크×2

**궁극**

드디어 적의 본거지인 엑시즈 본거지인 만큼 적들은 상당히 많지만, 주도는 처음부터 기합을 2번 사용하고 시작하기 때문에 풀이여 ZZ리틀 매우 쉽게 상대할 수 있다. 풀이여가 되지 않았던 가시와 자크를 상대하고 나머지들은 다른 아군으로 공격하자. 원군은 둘로 나누어 한쪽은 엑시즈로 돌격하고, 한쪽은 적의 원군을 상대하는 것이 좋다. 원군은 엑세리온을 미기로 쓰면 좋으며, 필통을 사용한 후 아나슬 캔슬러로 피해를 입지 않으면 반격하는 것이다. 물론 사용하기 위해서는 기력이 높아야 하는데, 격리를 사용하거나 타시로와 철벽을 이용해 맞으면서 풀리면 된다.

적들 중 마슈이는 공격을 받으면 기력을 사용하므로 한 번에 일하는 것이 좋으며, \* 아지르를 \* HP가 높고 1필드를 갖고있으므로 단무가 다이빙, 간베스터 등의 강한 공격을 이용하는 것이 좋다. 그외단을 각하하면 등장하는 하만은 능력치가 높은 것은 말할 것도 없는 캐릭터로, 기력이 120인 상태로 등장하고 HP회복(다)를 갖고있는데다가 2회 행동도 하여, 실드방어, 배아키의 레벨도 높다. 다행히 유메아의 판별은 배아키가 가능하므로 무조건 맞고 죽는 경우는 없을 것이다. 그래도 매우 강하므로 나오자마자 공격해 빨리 일하는 것이 좋다. 하만은 저해를 갖고있기 때문에 한 번에 높은 데미지를 입혀야 하며, 집중을 해도 높은 양동들이 나오지 않으므로 역시 집중이 있는 단무가 다이빙과 간베스터 등의 수피로 붓을 직접히 이용하자. 아니면 번죽임을 이용해 판별과 발간의 탄수를 0으로 만들고 나서 원거리 공격을 이용하면 100% 맞췄지는 못해도 안전하게 공격할 수 있다.

지금까지 하만을 설득했다면 이곳에서도 설득할 수 있는데, 그렇다고 해도 전투는 피할 수 없다. 하만은 주도 외에도 주인공, 크와트로, 아무로, 카미유, 풀, 빈도 등과 전투를 하면 대항을 한다.



<b>▶수입액</b>	역사적의 거크로해 격구
<b>▶제작액</b>	역사적의 거크로해 격구
<b>▶프로젝트명</b>	역사적의 거크로해 격구
<b>▶제작인원</b>	역사적의 * 역사의 격구
<b>▶역로</b>	역사의 규격격구 격구
<b>▶신선유망</b>	우망
<b>▶작업명</b>	풀이여ZZ견명
<b>▶역사</b>	거크로

**▶속행도** 주도가 원군 등장 시에 일한 대로 하만을 주도에 일기엔 된다. 그날 전투하는 것만으로 이 오모며, 주도로 격구할 필요는 없다.

마슈어 자하는 행방불명, 하만은 작전시 전에 탈출시킨 것이다. 에우고측에서도 찾도록 노력하겠다고 한다. 그리고 네오지온의 와이즈맨이라는 병사가 주도와 단무기를 원하는데, 그 이유는 바로 라나, 리나를 주도에 데려다주기 위해서였다. 한편 젤리리드의 보도부 기함, 보도부지는 브리타이와 에키시도부에게 프르토 합쳐는 일을 한다. 그것은 '문학을 가진 마이크론'이라는 것으로 '처우는 것 이외의 창조적 활동'이라고 하는데, 젤리리드를 만든 자는 문학에 대해서 아무 것도 가르쳐주지 않았으며, 문학이 집중하지 않라는 프로그램을 넣었다고 한다. 그는 만에이아 부르는 '노노'가 남자와 여자를 서로 끌어들이는 힘을 갖고있다고 하며, 옛날 자신이 발견한 '문학의 단편'을 보여준다. 그것은 어떤 플레이어가 이러한 음악이 들려온다. 그런데... 이런 해피의 가리에도 이것과 같은 것이 있지 않았던가. 어쨌거나 보도부지는 이것을 프르토 첼치인 민에이에게 보여 주면 일지도 모른다고 하며, 그것을 열리타에 대한 대항수단으로 이용하려고 한다. 이후에는 팀이 합쳐져 마르스를 따라갔던 유닛들을 사용할 수 있다.

**60-B 제 60화 마지막 사자**

캡스틸드림이 네르프에 온다고 한다. 그의 이름은 나가사 키오우, 그의 신변 사항은 아무 것도 알 수가 없고, 오로지 생년월일은 세크트일메트와 동일한 날이라고 하는 것이다(그 후, 계속 키오우와 신자의 연애(-)가 시작된다. 대부분은 자세한 설명 생략, 그리고 우주에서는 엑세리온다가 엑시즈의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 웅호할, 마징카이저, 잔겟타는 왜인지는 몰라도 폭주하듯 가동되고 있었다. 키오우는 앞에서 그것을 보고 있다가 네르프로 돌아가는데... 그와 동시에 기체들의 움직임이 보인다. 그리고 잠시 후 키오우의 목백이 흐른 후, 그는 에바 이호기와 함께 섀르틸도그마로 향한다. 그리고 그것을 저지하는 신자.

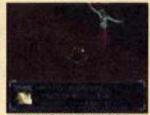


■수석조장: 나가사 키오우를 몰락하는 것  
■책미조장: 한 유닛이이라도 격구당하는 것

**▶궁극** 적은 이호기로 위장한 키오우 하나 뿐이다. 열혈을 건 스토나 신사인 동으로 한방에 보낼 수 있다.



▲위험한 관계로 소란난 동영



▲애당(사실은 격구) 할의 키오우

**▶장점** ●아군 출격: 주인공, 잔겟타(브마), 마징카이저(코우자), 에비호호기(신자)  
●적 유닛: 나가사키오우(키오우)

신자는 처음으로 자신을 좋다고 말한 사람이 사라졌다는 것 때문에 상당히 괴로워한다. 그리고 견도는 제애에 대한 대리명분을 세우기 위해서라도 호호기만을 본드벨로 몰라기로 한다. 어쨌든 자상에서의 일도 끝낸 고라온대는 모두와 합류하기 위해 콘케이시일로 향한다.

**▶속행도** 주인공으로 키오우를 몰라지던 속행도 증가

텍시스와 쥘피트리안, OZ는 무너졌다. 아직 BF팀과 티탄즈의 일부, 시로코가 남아있다고는 해도 SDF와 폰드벨에 적대하는 세력은 없다고 봐도 좋을 정도. 이성인과 우주곡수만이 남은 것이다. 지상에서는 최후의 시도는 인간의 모습을 하고 있었고, 유제스는 인류보완계획을 조사하기 위해 나타났다. 그리고 유제스는 우주에 사이드라이버의 생물을 리프라스컴퓨터를 구하기 위해 예세리온과 접촉했다고 한다. 그가 필요로 하는 것은 폰드벨과 밀접한 관계가 있는 것이다. 과연 그의 목적은 무엇일까...

에어에 대한 이야기... 시도는 인간의 모습을 하고 있었다. 그것도 에어의 파일럿이 되기 위해 네르브에 찾아왔다고 한다. 시도는 네르브에 접촉한다는 목적을 달성하기 위해 잠정 진화된 것이라고 생각하여, 네르브는 처음부터 시도에 대해 알고있었다고 생각한다.

라-가 무사히 돌아온 것을 보고 모두를 기뻐한다. 아직 시크리트를 구하지 못한 수소를 라-가 위로해주고... 허카루는 그것을 보며 무엇인가를 생각하는 데, 포커는 인내이를 구하지 못했기 때문이라는 것을 알아챈다. 그리고 허카루는 미사키와 만났는데 미사는 최근 허카루의 성격이 좋지 못한 것에 대해 지적하여 이드라리온 상태를 다시 컨설팅해 달지도 모른다고 하고, 허카루는 그것조차도 관심 없다는 듯이 마음대로 하라며 가버린다(40화 빅 에스케이프에서 만헤이와의 카스신대가 카이훈이었다던 여기서 미사키의 대화내용이 달라진다).

SDF와 폰드벨에의 새로운 협력자가 있다고 한다. 캔이치의 아버지인 캔타로, DC의 수부, 마오 안드스트리의 비엠타 바달인데... 비엠타는 에어로가이아가 아사키-구 그리고 반조는 바달이라는 말을 듣고 놀란다. 아이도 어디에선가 본 것 같다고 생각하고... 그런 것은 아버지만이 아니다. 하이로와 듀오, 트로와 카보로, 우라이, 마사키 등도 비엠타를 어디에선가 본 것 같다고 하는데... 바달이라는 것은 100년도 더 전에 활동했던 범죄조직의 이름이라고 한다. 기록에 의하면 그 바달은 당시 연방군 특수부대인 가이사이버즈에 의해 괴멸되었다고 하는데... (사실 이 이야기는 슈퍼히어로적인 것이어야겠다).



▲정체를 알 수 없는 인물

포커는 스피츠대를 소집한다. 이유는 자신이 당분간 없기 때문에 그동안 소대장을 맡을 사람을 뽑기 위한 것으로, 포커는 맥스를 소대장에 지목한다. 이사무는 반발하지만 포커는 그의 성격으로는 불가능하다고 한다. 사실 가장 적당한 것은 가보도이지만 그의 기체 특성상 지휘는 무리라고 한다. 가보도는 이사무만 아니라 관계했다고 하고... 결국 맥스로 결정된다. 그리고 포커는 허카루를 따로 불러서 사실은 허카루에게 소대장을 맡기려고 생각했지만 지금의 상태로는 살아남기도 힘들 것이라고 한다. 그리고 너무 만헤이로 생각하지 말고 힘을 내라야 5형의 발키리를 준다.

당연히도 마사키는 슈우가 폰드벨에 합류한 것을 싫어한다. 하지만 상황이 급하니 어쩔 수 없다고 하여 슈우에게 유제스가 리프라스컴퓨터를 손에 넣었다고 하는 이유를 묻는다. 리프라스라는 것은 옛날의 천문자 이름으로 그는 사상에속의 기호이론을 확립한 것으로 유명하다. 리프라스는 초능력이 아닌 확률에 의한 예측을 하는 것이 가능한 것이라고 한다. 그리고 리프라스의 변형이론을 응용한 논리시스템을 채용한 것이 리프라스컴퓨터. 그것은 사용자에 의해 의해 모든 인과율을 계산해 미래를 예측할 수 있다고 한다. 그리고 마력이 뛰어나다면 인과율을 조작하는 것도 가능하다고 하는데, 그것이 가능하다면 미래를 조작하는 것이 가능해 신에 가까운 존재가 되는 것이다. 그리고 슈우는 유제스의 진정한 목적은 직접 확인해야만 한다고 말한다.

이전에서 숙련도가 높고 34 또는 35화(순정판 살의 또는 잉그렘의 진해)에서 잉그렘을 격추했던 R-GLA피워드를 얻을 수 있다. 피워드는 조리를 만들었다던 해니. 그렇지 않다면 비엠타가 되어 이후부터 SPOC가 함께 할 때에는 R-GLA피워드를 포함해 47기가 있어야 한다.



■슬러 조건: 적의 진영

■릭비 조건: 적군의 진영, 모임의 거주

#### ▶장소 및 (랜드볼) 선행S

- 아군 출력:** 마크로스(글로벌), VF-1J(맥스), VF-1S(8카루), VF-1A(카카자), YF-19(이사무), YF-21(가보도) 외 14기
- 적 유닛:** 피도란 로(미리아), 피도란 로×17, 엘트란디군 표준전함×2, 중형포함×2
- 릭비 중형:** 4번 패 A지점에서 피도란 로×3, 중형포함×2, 적이 15기 이하로 줄어들면 B지점에서 피도란 로×6, 중형포함×1, 5번 패 A지점에서 피도란 로×6, 표준전함×1

#### (발키리대) 선행S

- 아군 출력:** VF-1J(맥스), 8카루(VF-1S), YF-19(이사무), YF-21(가보도)
- 적 유닛:** 피도란 로(미리아), 피도란 로×11, 엘트란디군 표준전함×2, 엘트란디군 중형포함×2
- 아군 중형:** 3번 패 C지점에서 마크로스(글로벌) 외 12기
- 릭비 중형:** 4번 패 D지점에서 피도란 로×3, 중형전함×1, 표준전함×1, 5번 패 E지점에서 피도란 로×3, 중형전함×2, 표준전함×1

#### ■속연도

마크로스와는 약간 떨어진 곳에서 엘트란디가 몰드해온다. 큰 드림을 선행시킨다(マッドベア隊を先行させる)를 선행하면 속연도가 오른다. 그리고 이 경우 적을 빨리 진멸시키면 30이 오른다(승승수목 줄어든다). 10만이 넘어가도 10이 오른다. 발키리대를 선행시킨다(バキリ―隊を先行させる)를 선행하면 속연도가 오르지 않으며 초기 아군이 발키리들에게 없다. 이 경우에는 6번 패 자동 종료되어 그 전에 적을 진멸시키면 역시 30이 오른다. 맥스와 미리아의 이벤트는 어느 것을 선행해도 발생한다.

#### ■전략

발키리대 선행시에는

이벤트는 카카자까지 격추한다(원작에서는 시방인데...), 거기에 맥스와 허카루는 기체가 바뀌어 강화회차가 없는 상태. 모든 적을 상대하는 것은 어려우므로 원군이 출몰까지 버티는 방향으로 나가자. 폰드벨 선행시에는 평소처럼 돌진하면 별 문제는 없다. 적들의 명중, 회파가 높으므로 집중을 때면 사용하는 것은 잊지 말자.

40화 빅 에스케이프에서 맥스 미리아를 격추할 경우에 한해 여기에서 맥스가 미리아와 싸워 HP를 절반 이하로 줄이면 이벤트가 발생해 둘 모두 격퇴한다. 61화 종료 후 거인이 된 맥스와 미리아가 돌아오는데, 만약 맥스가 일기로 미리아를 격추한다면 반대로 마이크로는 팀 미리아가 아군이 된다.



▲릭비, 카오루도 여기서도 없는 노래를 만들고

#### ■신입물

작명명	유닛
-	VF-1J(S)
-	VF-1S(S)
-	이담드 발키리
-	다스트로망드 몬스터

갑자기 어디에선가 노스웨스트가사는 없냐? 물러온다. 이것을 들은 엘트란 디 병사들은 전투태세가 급격히 저하되어 퇴각한다. 그리고 그들이 퇴각하고 등장하는 젠트라이다. 그들은 마르코스를 완전히 포획하고 있다. 그런데 뜻밖에도 그들에서 화력 교섭 요청이 들어온다. 이런저런 말들이 있지만 어쨌든 교섭을 받아들여지게 한다.

50%이상 전에 '프로토타입'이라고 하는 문명이 존재했으며 지구인 젠트라이다. 엘트란디. 에어로게이터조치도 그 프로토타입에서 발전한 것일 가능성이 높다. 또한 프로토타입의 유전자공학을 갖고있던 거인을 인간사이프로 만든 것도 가능하다고 한다.

한편 브리타이는 글로벌의 연설을 모두 보고 있다. 그는 젠트라디에서 마이크로노화 되어 사지(喪身)을 갖는 사람을 보고 자신은 젠트런의 다른 문화적인 모습을 본 적이 없어도 자신도 마이크로노이 되고 싶어한다는 농담을 한다. 농담이라고 하는 문화도 없던 젠트라디이기 때문에 예제사도부는 의아해 한다...

사자로서 보내진 사람은 바로 민메이. 그리고 전투 중에 들려왔던 음악이 다시 들린다. 신지는 이것이 카오루가 부르고 있던 그것과 같다고 생각하고, 민메이는 이것은 젠트라디군에게 예로부터 전해지는 예로리 플레이트를 해

복한 것이라고 한다. 그 말을 들은 신지는 카오루가 자신에게 준 플레이트 대해 생각하고... 민메이는 이것에 가사가 기록되어있지 않다고 하며, 묻어라는 사람이 가사를 만들고 있다고 한다. 이사무는 묻어라는 말에 놀리고... 민메이는 히카루와 감동의 재회를 한다.

한편, 레미노 이 노래를 듣는다. 아이는 레미노에게 예전에 느꼈던 감을 다시 느끼는데, 이미 중공에서 에어로게이터의 지휘관에게서 느낀 일이라고 하며, 만약 레미노 자신의 동생인 마이라고 히카루에게도 나아가 너무 이라고도 생각한다...

레미노는 에어로게이터에 있을 때의 기억은 없다. 비헨트는 주먹에서 해방되었지만 강제적으로 끌려왔는데도 정신붕괴가 일어나지 않은 것에 대해 의아해 하며 그것이 카오루의 힘이 있었기에 가능한 것이었다고 생각한다. 주인공은 레미노가 처음 나타났을 때의 텔레카네스피아가 자신이 일렉트릭에게서 혼란을 받을 때 사용된 생물 패턴과 일치했다며 레미노는 지구인일지도 모른다고 한다. 그렇다면 SRX제국의 인간이었던 것일까? 부주인공은 아야의 아버지가 소장인 특수 뇌과 연구소에 있었던 것일지도 모른다는데...

62 제 62화 사랑, 기억하고 있습니다

모든 것이 자신의 계획대로 되고 있다고 생각하는 유제스. 그는 네르프가 지오프론트라고 부르는 것이 바로 프로토타입의 유적이기 때문에 그것을 거인



▲언제나 느끼는 것이라면... 거르도는 연금간가?

들에게 피격당하면 안 된다고 생각한다.

가사를 만들고 있는 문은 잘 안 들어지지 않는다며 밖으로 나가다. 그곳에서 가르도를 만나 옛날의 이야기를 하는 문. 그러나 우연히 이사무를 만나고, 가르도는 이사무같은 배신자에게는 문도 프로토타입 넘겨줄 수 없다는 말을 한다.

코우지와 그 외의 몇 명은 가사에 대한 이야기를 하는 도중 우

연히 에어로리플레이트를 말을 하게 된다. 그리고 키토르와 다이사쿠는 카오루가 신지에게 준 에어로리플레이트를 떠올리며 무슨 관계가 있을지도 모른다는 생각을 한다. 한편, 신지는 네르프에 귀환하려는 특별 명령을 받는다. 그는 자신은 이곳에 있어서 쓸모 없는 인간이라며 키토르와 다이사쿠에게 카오루에게서 받은 에어로리플레이트를 준다. 떠나는 신지를 코우지는 때리려고 하지만 료마와 주인공이 달려서 주인공은 그에게 무슨 일이 있었는지 설명을 들은 후 료마의 일행이라고 한다. 그리고 료마는 무슨 일이 있을 때 부르던 군 거주했다고 한다.

한편 민메이는 어떻게든 히카루와 만나고 싶어한다. 더 이상은 참을 수 없다며 뛰쳐나가 버리고... 조금 후에 묻어 가사가 완성되었다며 민메이를 찾아오지만 민메이는 이미 이곳에는 없다. 그리고 갑작스런 적의 습격...

공략

목표는 10턴 때까지 버티는 것. 유리하게 적을 공격할 필요는 없다. 적은 구석에서도 다가오므로 너무 중앙으로만 나가지 말고 4기 정도

의 3회 정도로 나가자. 적 중공은 등장하고 나서 다음에 막지 못하면 그대로 끌이므로 공격이 빈틈날 경우를 대비해 2회 행동이 가능한 유닛(발카루대과 유동 함)은 뒤에서 대기하는 것이 좋다. 이곳에서는 이클로이 놓으면서 이동 후 일러까지 공격 가능한 유닛을 사용하지. 간담 데스사이즈를 커스텀과 섀도우 커스텀 등이 여기에 속하여, 마징가나 겐타도 필름을 사용하면 안전한 유닛이 된다. 또한 적들을 한꺼번에 없애기 위해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V2간담이나 황간담처럼 코스트 값 시아비트 등을 사용하는 것도 좋다. 후에 나오는 적들은 전부 전함으로 강 한 공격력을 가진 유닛도 있어야 한다. 적을 전멸시킬 필요는 없지만 적들은 돈을 많이 주므로 될 수 있는 한 많이 격추하자.



- 승륙 조건: 10턴 체계식 방위, 적의 전멸
- 패배 조건: 적 유닛이 섀도우 끝에 도착, 모함의 격추, 어군의 전멸

행운성 ● 아군 승륙: 전함 1척(에세리온, 그림가마, 고라온, 라 키)

- ▶ 함 중 핵속 15기
- 적 유닛: 표준전함×6, 중형포함×3, 피도란 로×12 또는 표준전함×4, 중형포함×3, 피도란 로×18
- 적 중공: 2턴 때 A지점에서 피도란 로×3, 적의 표준전함을 공격하거나 A지점의 적을 모두 격추하면 B지점에서 피도란 로×3, 중형포함×1, B지점의 피도란 로 3기를 모두 격추하면 C지점에서 피도란 로×6, 4턴 때 또는 C지점에 함군이 등장한 1턴 후 D지점에서 라프라이즈기함, 표준전함×8, 중형포함×6

속행도

적의 기함인 라프라이즈기함을 격추하면 +1, 여기에 적을 전멸시키면 또다시 +1이 된다.



▲지형정찰 숫자를 높여라

40회의 민메이의 키스대상! 누구였느냐에 따라 이곳의 전개가 대폭 달라진다. 카이론이 키스를 했다면, 민메이가 히카루의 땅에 찾아온다. 그리고 조금 후에 키토르에게 플레이트를 받은 미사가 히카루에게 그것을 보여주러 들어오는데, 이때 민메이가 오해했다며 뛰쳐나가고 미사는 빨리 따라가라고 한다. 하지만 히카루는 자신은 민메이를 만났을 때 언제나 자신을 지키고 격정해주는 사람이 대해 깨달았으며 그것이 바로 미사라고 말한다. 그리고 이때 엘트란디의 공격이 시작된다.

그렇게 열심히 싸웠던 엘트린디의 소모율은 1%에 불과하다. 언제까지도 행방불명된 민예이를 기다릴 수는 없으며 글로벌은 엘트린디와 젠트리다가 싸우는 곳으로 이동한다. 그리고 마이크로스는 엄청난 피해를 입는다. 한편 히카부는 민예이를 찾아내고 노래를 불러달라고 하지만 민예이는 그런 것으로는 이길 수 없다고 어찌 또 죽는다면 히카부와 함께 죽겠다고 한다. 그리고 자신을 데리고 멀리 달아나 달라고 하는데, 히카부는 더 이상은 만나지 못할지도 모른다며 민예이가 좋고, 민예이의 노래를 듣고싶다고 말한다. 그리고 히카부와 모두의 마음을 이해한 민예이는 노래를 부르겠다고 한다.



▲1일 이전의 주포를 보라

**인물** 62화의 두 번째 액 구성은 첫 번째 액과 같으므로 생략한다. 만약 61화에서 엑스가 미라리아 같이 사라졌다면 그들이 처음에 등장하며, 아군은 131명이 출격한다.

적들은 모두 HP가 높은 정함이지만 보도부자를 제외한 모든 적의 기력이 50이고, 모든 아군의 기력은 150. 게다가 전함이며 명중률이 낮으므로 그냥 공격만 하면 된다. 여기에서 레벨이 약간 낮은 캐릭터가 있다면 출격시켜서 레벨을 올리자. 또한 적들은 돈을 많이 주므로 전투 격추하는 것이 좋다.

**등장요소** ● **아군 출격:** 마이크로스(글로벌), 브리타이(브리타이), 그리자(마무진), 누자일 가×3 및 15기  
● **적 유닛:** 보도부자기함(보도부자), 저버르 사관×10, 케이드르 미그도미라×12

결국 그 노래는 뛰웠을까... 아시는 옛 연날의 이상인들 사이에 유행했던 보통의 러브송이므로 생략한다.

63 '실'의 시작으로

63

## 제 63화 끝의 시작

방금 전 민예이의 노래로 인하여 통로가 된 브리타이는 문화를 알았다고는 하지만 역시 전투가 없이는 살아갈 수 없는 종족. 그래서는 내일이 일어나서 반란군이 생길지도 모른다는 것이다. 그런 관계로 자신은 인간들과 어울릴 수는 없고 본드벨의 이후 싸움을 위하여 여기세를 만들 마이크로스에 태운다고 한다. 그리고 여기세들은 과거 자신들이 에어로게이터들과 긴 싸움을 하게 된 것은 에어로게이터족에 있는 즈필드 크리스탈 때문이라고 하는 것이다. 즈필드 크리스탈이란 자율자극형 금속세로를 함유하고 있어, 자기재생 자기진화능력을 가지고 있는 수정체다. 그리고 즈필드크리스탈은 주로 그들의 정찰기 겸 공격기인 메기로트에 탑재되어 있다는 것이다. 그리고 메기로트는 적의 능력을 조사하여 그 데이터를 즈필드크리스탈의 코어에 전송시키는 것이다. 그리고 즈필드 크리스탈의 코어는 헬로스 중심에 존재한다는 것이다. 그리고 코어는 메기로트가 수집한 데이터를 해석, 진화시켜서 자신의 능력과 모양을 변화시킨다. 이 말은 곧 적대하는 상대에 걸맞게 형태와 능력을 변화시킨다는 뜻... 그리고 코어는 자기진화를 거쳐, 최종적으로는 즈필드라고 부르는 기동병기가 된다고 한다. 과거 자신들과의 전쟁도 잘 나갔다가 결과적으로 즈필드를 발명시킨 셈이 되어서 젠트린족의 패배로 끝났다고 하는 것이다. 과연 본드벨과 싸울 때는 어떠한 모습을 가지고 있을 것인가? 과거 젠트리다군과의 전투에서 출현한 즈필드는 기동요새의 모습을 하고 있었다고 하는데... 그것은 자신을 젠트리다군의 최강병기라 보물자의 전함이기 때문이라. 그리고 이번엔 본드벨의 기체데이터를 해석, 진화되고 있다는 것이다.

그 즈필드는 현재 진격, 마징가, 다이판 3 간바스터, 라이더, 오라메틀러와 사이버 스트, SRX계척의 기체들을 베이스로 형태를 구축하고 있다고 생각되고 한다.

한 편 네르프에서는 모든 사도를 없앴으며 도 불구하고, 계속 유지되고 있는 네르프의 상태에 대해 의심하고 있었으며, 앞으로의 네르프는 해체될지도 모른다고 한다. 그리고 모든 사도가 없어진 이 때에야만 인류보존계획이 실행될 때인데... 제해와 견도는 이제 자신들이 일으킨 인류보존계획에 대하여 이야기를 한다. 그리고 잠시 후, 네르프는 바일하고 통신이 차단되어, 네르프의 슈퍼컴퓨터인 MAG까지 해킹을 당한다. 다행히도 리츠코의 도움으로 MAG로의 해킹은 막을 수 있었으나, 그것은 시간제한만 되었을 뿐 상황이 나아진 것은 아무것도 없었다. 제해도 그 사실을 눈치채고 숨을 걸친다 준비하는데... 이번 편은 아무런 전투도 없다.



▲인류보존 계획을 걱정하는 울버리고 도덕적인 집단(YWCA?)

64 'Air'로

64

## 제 64화 Air

본드벨이 잠금해 있는 콘택이섬에서도 네르프의 상태를 알게 된다. 네르프에 연락을 취할 방법도 존재하지 않고... 약연히 잔에 어렴풋이 들었던 인류보존계획과 지금 네르프의 상태는 어떠한 연관이 있는 것 같다는 생각만 할뿐이다. 그리고 네르프 부분이 그 어떤 자들에 대하여 대응하기 위하여 본드벨도 전투체제를 취하게 된다. 그러나 본드벨은 출격하지 못한다. 이유인 즉 지구안방공군으로부터 본드벨에 대해서 출격금지명령을 내렸다고 하는 것이다. 분노하는 본드벨의 대원들이지만, 어찌 할 방법을 찾지 못하고 대기하게 한다. 그리고 같은 시각 네르프는 탄환의 침공을 받고 있었다. 가기에 견도는 시도때와 같은 제1중전투에서 명령을 내리게 한다. 그들이 노리는 것은 일단 예하의 파일렛, 명실에 있는 아스카는 예하이오기의 내부에 태운 후 지하호수에 옮기지만, 신지는 예하에 타지않고 다른 구역에서 포그리 맞이하기만 할 뿐이었다. 그러던 신지를 구하려는 미사도, 그리고 벨의 예하에 데리고 하지만, 신지는 차라리 죽는 게 낫다고 하여 초호기에 탑승하기를 거부한다.



- 공격조: 혁의 전함
- 방어조: 1. 유스키의 격구 2. 영하이오기의 EN100

**평점유望**●**아군 출격:** 에바이호기(아스카)●**적 유닛:** 건담MK-II×7, 바운드북(마우어), 바운드북(제리드), 바운드북(리아라), 바이어란(크리핀), 잇시미(브란)**공략**

아스카의 기력이 150으로 시작한다. 게다가 이호기에게 AT필드라는 무기가 있기 때문에 생각외로 전투를 쉽게 끝내 나갈 수 있다. 케이블이 연결되어 있지 않은 관계로 예전 50계 ENO1 소비되므로 그 점을 유의해서 빨리 끝내도록 하자. 처음에 등장해있는 티탄즈를 물리치면 다시 대화장면이 나온다. 함내에서는 오프닝, 진격매, 마징카이저, 라이더들이 기동하기 시작하고, 참다못한 주인공일행은 따로 네르프를 기기로 결심한다. 그리고 미사토는 적절한 신지를 설득해 성공, 초호기에 합승시킨다.

■**리조전: 적의 진형**■**특메조전:** 1. 아스카의 격투 2. 에바이호기의 EN고급**평점유望**●**아군 출격:** 에바이호기(아스카)●**적 유닛:** 에바이산기×9

●**아군 중점:** 적 진영시 C자점에서 초호기 등장, A자점에서 주인공, 진격매(레오), 마징카이저(크루자), 라이더(하키라) 등장, B자점에서 레 카이 람 등장, 추가로 10기 출격 가능

**공략**

역시 아카와 별 다를 바 없는 전투가 이어진다. 역시 먼 바다 ENO1 50계 소비되므로 여유부리지 말고 반격이 걸리는 것이다. AT 필드로 반격하거나, 중간에 있는 건물에 근접하여 케이블을 연결 후, 건물 위에서 느긋하게 반격을 기다리는 것도 좋다. 양산기를 7기 모두 물리치고 나면 통가누스키의 장을 이용 하는 시도가 등장하여 아스카의 이호기를 공격한다. 그 후 쓰르르린 양산기가 모두 부활하게 되지만 그와 동시에 초호기와 폰드델의 일행들도 등장하게 된다. 그 이후엔 안심하고 싸우도록 하자. 참고로 폰드델의 오두는 기력이 140으로 시작하니 후반부터 필살기를 이용하여 단번에 끝내도록 하자. 적의 배가 의외로 높으므로 항상 반격에 주의하도록.



이것으로 인큐보전계획은 미련에 받지말 것이다. 그리고 우유초키는 이것으로 모두가 네르프로 돌아갈 수 있을 이유는 없다! 공 네르프를 해체할 것이라고 한다. 미사토는 무사히 구해받지만 켄, 리츠코, 켄도는 행방불명이다. 우유초키가 일단 그들을 찾고 있다고는 하지만... 그리고 네르프는 해체된 후, 살아남은 스태플들은 전부 SDF속속이 된다! 그리고 신지에게 구해진 아스카는 다시 원래대로의 아스카(간담전→)로 돌아오게 되고, 신지는 어느때와 다름없이 크루자와 복돈다.

65 기어 오브 테스타티노

## 65

## 제 65화 기어 오브 테스타티노

비르바 제국의 한 함대가 STMC에 의해 격멸되었다. 비르바의 본성은 무사 하지만 유제스는 본성이 소멸하는 것이 자신의 계획에 있어서 더 좋은 일이라고 한다. 라오데카이는 트필드가 있으면 STMC들은 아무것도 아니라고 하지만 유제스는 라오데카이가 STMC를 알보고 있다고 생각하여, 이번에는 병사들의 사기를 높이기 위해 호전적인 성격으로 조정했다고 하는데... 무슨 말일까...

▲**이런 수상한 말들**

라오데카이는 가부다와 하이델에게 SDF를 먼저 무너뜨리는 자에게

제국의 동맹으로 지시권을 인정하겠다고 하여, 대신 인질을 요구한다. 한편 미사토는 유제스의 연구실에 잠입하는데, 그곳에서 본 것은 캡슐 속에 있는 시로코. 그것도 몇 명뿐이나 있다. 가부다와 그 밖의 인물들도 있고, 더 놀라운 것은 시로코 자신도 그곳에 있다는 것. 그것은 유제스가 만든 복제인간으로, 강한 전사들의 데이터를 수집해 복제를 한 것이다. 그리고 인질뿐만이 아닌 트필드 크리스탈에 기체 데이터를 입력하는 것까지... 시로코는 복제인간 중에 라오데카어도 있다고 모든 일은 유제스가 계획한 것이라고 짐작한다.

가부다는 출격 전 어머니인 오메이아와 만난다. 절대로 승리할 것을 다짐하고... 미아는 오메이아에게 자신도 출격하게 해달라고 하는데, 오메이아는 절대로 폰드델을 케르틸 수 있는 비책이 있다고 한다.

하이델은 캐논을 남겨두어서 미안하다고 수호신 고들을 사용하겠다고 하는데, 캐논은 그것을 사용하지 말라고 하여 자신을 데리고 멀리 도망가달라고 한다. 하지만 하이델은 자신은 보아진의 귀족이라서 보아진을 해방시키겠다고 하는데...

연방정부는 마크로스의 시민들이 지구에 오는 것을 거부했다. 그렇다고 전투에 민간인을 일러둘게 할 수는 없기 때문에, 이것지도 저지라도 못하는 상

■**승리 조건: 적의 진형**■**패배 조건: 적 유닛의 격투 심입, 맥크로스키 격투****평점유望**●**아군 출격:** 미크로스(클로보), 그른기스르라 또는 휴메인

EX(이론), 것타1(무사시)

●**적 유닛:** 스타프크×2(하이델, 장갑), 다이온, 사이온, 바이장가, 도무가

가,強力마이준고, 빅가부다(가부다), 데론(이0), 그라이온, 가부무스×

5, 에페이탈×4, 하바쿠쿠×3, 제카리아×3

●**아군 중점:** 2번 책 A자점에서 불테스(엔A1), 캄브라(레0), 4번 책 B자점에서 진형 1책 외 1기●**적 중점:** 하이델을 물리치면 수호신 고들을 타고나오며, 가부다를 물리치면 빅가부다 5기가 등장한다

때 남은 것은 달과 클로비 연합으로, 린 마오는 반조의 의뢰로 달에 미크로스 시민을 이주시키는 일을 추진중이며 순조롭게 진행되고 있다고 한다. 이런 일을 대비해 이미 달에는 대형의 셀티가 준비되어 있으며 셀티에는 냉동수면시설까지 갖춰져 있다. 일그램과 이틀의 소식을 듣는 린 마오, 일그램과 관계가 있을 것 같은(개미

터들의 시점에서 비롯하는 단지 인그렘의 지사에 따라 SRX팀에 협력하고 있는 것이라고 한다. 그리고 주인공은 인그렘의 목적이 유체스를 물리치는 것이라고 생각하여, 지금까지의 일로 볼 때 인그렘은 완전히 에어로게이터를 위해 활동한 것이 아닌 것 같다고 한다. 예제는 인그렘에게서 방황하는 듯한 오라를 느꼈는데...

아직 일본에 남아있는 캄바트라팀과 볼테스팀 호야는 박사에게서 치즈푸에게 상담받았다는 이야기를 듣고... 당장 수습을 시키라고 하지만, 박사는 그것은 치즈푸 자신이 싸우면 수습을 하겠다고 생각하고 있기 때문에 할 수 없다고 말한다. 그리고 엔지니어는 캄바트라에게서 하이널이 자신의 이복 형이라는 말을 듣는다.

### ■ 신 파멸짓&유닛

지금까지 독자적으로 인그렘을 쫓고있던 어룡은 주인공과 만나고, 유닛은 그에게 권력의 권능에 대해 묻고, 어룡은 대충 대답하다가 다시 단독으로 인그렘을 찾으려 한다. 조건을 만족한다면 어룡 한이 항쟁하고, 어룡은 생체가 바뀌었다며 어룡이 된다. 주인공이 직접행할 경우 그른게스트, 슈타벨을 공유 할때는EX에 합승한다.

적들을 간신히 물리쳤지만 쫓아는 큰 손상을 입어 민간인의 수명을 중지하게 된다. 그것을 안 시민들은 시위를 벌이고, 굴로벌은 자신이 직접 나서서 시민들의 이해를 구하려 하지만 뜻대로 되지 않는다. 이때 민애이가 나서서 시민들을 설득하고... 민애이의 덕택에 시민들을 안정시킬 수 있었다. 엑셀리온에서의 통신, 갑작스럽게 우주괴수의 대집단이 등장한다고 한다. 우주가 걷게 보이지 않을 정도의 수로 적과 우주가 7:3으로 보인다는데 우주괴수가 7이라고 한다. 도대체 얼마나 많은 숫자일까...

**공격** 처음에는 무사시와 이룡밖에 없기 때문에 살벌이 이동했다는 적이 기지에 침입해 버릴 수도 있다. 일단 무사시와 이룡을 위쪽과 아래쪽으로 나누어 다가오는 적들을 먹고, 2번 째에 등장하는 볼테스와 캄바트라라는 이름을 지명해 주는 것이 좋다. 기지의 인진이 확보되는 4번 때부터 본격적으로 공격에 나서지. 친위대원들은 3번 째 등장하는 아군의 위치와 가까우므로 먼저 이름을 공격한 후 가부다를 공격하자. 멧기는 하이널과 장갑을 공격하는 것이 좋는데, 하이널속이 가부다측에 비해 약하므로 병력의 대부분을 가부다측에 집중시키자. 하이널은 볼테스만으로 상대할 수 있지만 가부다는 미야도 있고, 이후에 나오는 빅가부다 57기의 HP가 높아 캄바트라만으로 상대하기는 매우 힘들다. 만약 지금까지의 조건을 만족했다면 엔지니어로 하이널을 설득할 수 있다. 설득에 성공한다면 다음에서 어군이 되어준다.



▲그른게스트와의 게도나무공

**속전도** 가부다를 물리치면 등장하는 빅가부다 57L 이때 가부다가 아닌 미야를 공격해 격추하면 속전도가 1오르며 똑같이 빅가부다 57기가 등장한다. 이 경우 가부다가 남아있기 때문에 약간이나마 더 어려워진다.

속전도 450사이엔 66-A '절망의 연회는 지금부터 시작된다.'로

속전도 450미만이엔 66-B '인류에게 도망갈 장소는 없다.'로

## 66-A

### 제 66화 절망의 연회는 지금부터 시작된다.

우주괴수의 수는 80천문단위, 병명상의 케도 직경과 같은 정도이다. 캄바트라와 에어로게이터의 모든 병력을 모으고 해도, 이걸 가능성이 희박하다. STMC의 목적은 지적생명을 말살하는 것이지만 그들은 상당히 전략적인 전투를 하고 있는데, 그것은 사와와 비슷하다고 볼 수 있다. 그리고 50만 년전 프로토펠처가 보편제학을 실행한 것은 스스로 지적생명을 벗어난 STMC의 공격을 피하려는 것이었다.

이제 드디어 최후의 전투가 시작되는 것이다. 브라이트는 최후의 전투 전에 누군가에게 연락할 사람들은 통신실을 사용하라며, 모두 목숨을 걸고 싸워달라고 부탁한다(연습의 사이에 같은 장면이...). 폰드벨 대원들은 자신들을 언제나 목숨을 걸고 싸워왔고, 아직 죽을 마음은 없다고 한다. 이기는 것은 불가능에 가까운 전투이지만 모두를 이기리라는 확신을 하고 있는 것이다.

그리고 모두를 최후의 전투에 앞서 가족들에게 연락을 한다. 유오에게 누구에게 연락을 하지 않는다는 물음에 유오는 자신들을 제외하고 전부 그럴만한 사람이 없다고 한다. 하지만 하이로는 통신실에 들어갔다고 하는데... 하이로는 리라나에게 연락을 한 것이다. 하이로는 지금의 적을 모두 없애 리라나가 살아있으면 평화로운 시대가 시작된다며 그것이 자신이 해줄 수 있는 모든 것이라고 한다. 한편, 류세이는 에어노에게 연락을 해달지만 생각이 더욱 막혀 되었다고 한다. 아이는 사실 류세이가

SRX팀에 들어오게 된 것은 어머니의 병을 치료하기 위해서였다고 하는데...

인그렘은 리오에카이의 합체가 움직이기 시작했다며 유체스가 크로



- 승려 조장: 적의 진영
- 학역 조장: 모함의 거주, 어군의 진영

**명칭숙** ● **어군 승려:** 엑셀리온(타시모), 주인공, 전함1척 외 12기

● **적 유닛:** 슈피로리스(시모코), 플라시아테네(사라), 도고라×2(시미, 아젠), 아잔(도고라), 아드리스테어×2, 도고라×2, 리그 콘티오×7, 고트러한×4

● **적 총합:** 적을 6기 격추하면 A지점에서 단쿠가(사피로), 단쿠가×2, 이후 다시 2기를 격추하면 B지점에서 메카기르비트간×2, 적이 4기 이하로 줄어들면 C지점에서 양산형 컷트레곤×2, 양산형 그레이트마자카×2, 슈피로리스를 격추하면 시모코가 THE O를 타고 등장하며 동시제 리프레시아(아벳토), 시리코간덱MK-II×2, 메카제플×2 등장.

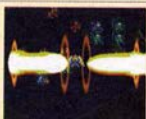
스게이트 패러다임 시스템을 사용해 STMC를 공격할 것이라고 한다. 그것을 사용한다면 그는 인간을 뛰어넘는 존재가 되는 것인데, 그것은 어떻게든 막아야 한다. 인그렘은 그를 쓰러뜨릴 수단은 마련되어있지만 자신이 유체스와 싸우면도 버틸 수 있을지 미지수라며 그 때문에 류세이와 같은 생물을 모은 것이라고 한다.

한편, 엄청난 프레스를 느끼는 모두들, 류세이는 유체스가 왔다고 말한다. 그리고 엄청난 충격이 발생하여 약 30킬로미터나 되는 거대한 전질이 습격해 온다.

드디어 나타난 에어로게이머의 본대. 그들을 지휘하는 리오데카이는 본드벨에게 자신의 목적은 본드벨의 전력을 자신의 것으로 만드는 것이라며, 자신에게 항복하고 제국의 밑에 들어오느냐와 자신을 쓰러트리고 제국을 적으로 들리느냐를 선택하라고 한다. 물론 그것에 대한 답은 변하다. 주도는 반조에게 인차나 그것을 부탁한다고 하고, 반조는 공포에 지배되는 집단은 더 큰 공포를 이길 수 있다며 '인차'나 그것으로 답해준다(-), 그리고 시로보에게 본드벨을 물리치면 자기권을 지배할 수 있게 해주겠다고 한답어 사라진다.

시오코는 에어로게이머에게 투항하려고 한다. 그렇게 한다면 STMC의 습격에서 살아남을 수 있다고 하며, 지금의 상황으로는 그것밖에 방법이 없다고 한다. 사할론은 누군가에게서 지배받고 누군가가 사람들을 이끌어 나가기 한답어, 지금의 역사는 모두 한 남자에 의해 조작되고 있다고 한다. 그리고 그것은 모르는 편이 낫다고 한다.

적들은 대부분 공격범위가 상당히 넓고 HP가 높는데, 거기에 저력을 갖고있어서 집중공격에 당하면 각수할 위험도 있다. 수피로봇 위주로 플레이해왔던 눈은 정장을 이용하고, 리얼로봇 위주로 플레이해왔다면 2회 행동이 가능한 유닛을 이용해 싸우자. 시로코를 각수하면 THE O와 함께 HP가 높고 강한 적들이 등장하므로 가장 나중에 각수하자. 시로코의 쥘피포리스는 결국 전함이기 때문에 그다지 어려울 것이 없다. 다만 시로코는 2회 행동을 하므로 연속으로 공격당해 각수되지 않도록 하자. 적의 중원도 있으므로 몇 가는 엑세리온을 호위하자. 시로코가 THE O를 타고 있을 때, 키우유로 공격하면 이벤트로 시로코는 그대로 사망한다. 그리고 키우유는 정신붕괴로 인해 이후부터 사용할 수 없는데(원작과 동일한 전개, 만약 포우가 있다면 정신붕괴는 연합할 수 있다. 2간담 필자의 팬이러면 꼭 보세요).



▲이런 반제이도 될 수 있었던 시용아 지 말자(선택해도 편해 않지만~)



▲과로 단쿠가는 역시 이것으로!

쥘피포리온과의 싸움은 끝났다. 하지만 에어로게이머는 소식을 알 수 없는 상태. 이제 우주괴수에 대한 작전을 세운다.

67-A '이 별의 내일을 위해'로

66-B

제 66화 인류에게 도망갈 장소는 없다

사나리오의 전개는 '이 별의 내일을 위해'와 동일하다. 무인의 엑세리온과 노리코, 카즈미가 합승한 건버스터가 나왔는데, 타시로의 모습이 보이지 않는다. 그리고 모두를 엄청난 프레스(압박감)를 느꼈다.

※지도는 '절망'의 연희는 지금까지 시작한다.와 동일

공략

사나리오의 전개안이 다른 뿐 실질적인 전투는 '절망'의 연희는 지금까지 시작한다.와 동일하다. 아군의 초기 기력이 1500으로 더 높다. 역시 적의 원거리공격에 주의해야 하며, 이때쯤 2회 행동을 하고 있을 캐릭터들의 MAP병기를 잘 활용하면 쉽게 클리어할 수 있다. 또한 아직 2 회 행동이 인연 캐릭터가 있다면 여기에서 2회 행동을 만들어 두자. 대부분 레벨 20정도 2회 행동이 가능하다.

적이 전멸하면 리오데카아와 유체스가 등장하는데, 이때의 대사는 '절망'의 연희는 지금까지 시작한다.와 동일하다. 유체스는 본드벨에게 최후의 시련을 주겠다고 크로스게이트·드라이브를 발동시킨다.

- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 모함의 격구, 어군적 전멸

동장유닛

- 아군 승격: 주인공, 전함1회 외 16기
- 적 유닛: 쥘피포리스(시오코), 파리스아테네(사호), 도고라×2(시미), 아잔(아드리아나)×2, 도고라×2, 링크·몬티오×7, 고르프란×4
- 적 중원: 적이 일정 수 이하로 줄어들면 A지점에서 단쿠가×3(시오로, 인공지능×2), 그 후 다시 일정 수 이하로 줄어들면 C지점에서 앙산형 쥘피포리스×2, 앙산형 그레이트마징가×2, 쥘피포리스를 각수하면 시로코가 THE·O를 타고 등장하며 동시에 라르제시(아마르), 사이코판 MK·II×2, 제4기열×2 등장.

67-B '감정의 혼'으로

67-A

제 67화 이 별의 내일을 위해



엑세리온의 속력으로 이상이 생겼다고 한다. 워프가 불가능해 앞으로의 전투에 큰 문제가 있게 되었는데, 그 때문에 마크로스에 개량형의 폴드 시스템을 장착하고 있다. 에어로게이머가 그 이후로 나타나지 않는 것에 대해 여러 가지 추측을 하는데, 무엇보다의 이유로 본드벨의 앞에 나타나지 못하고 있는 것일지도 모른다고 한다. 예를 들면 어떤 자에게 워프를 방해받는다거나... 그런 일을 할 수 있는 사람은 슈우와 임 그들 정도, 과연 어떻게 된 일일까..

125가나 되는 작전이 나왔지만 성공확률이 0.1%를 넘는 것이 없다. 엑세리온을 앙산해도, 마크로스의 추속 함을 완성해도 걸과는 마찬가지로 것이다. 갑자기 등장한 오오타는 엑세리온을 적의 중심부에 보내 워프연진이 되는 속력으로 폭주시켜 인공 불매를 만들면 적의 대부분을 없앨 수 있다고 말한다. 작전을 실행할 경우 엑세리온을 잃고 불매의 이력이 지구에까지 미치게 되는데, 지금으로서는 성공확률 1%를 넘는 최선의 작전인 것이다. 그리고 엑세리온의 호위는 버스터머신 1호와 2호, 즉 건버스터와 노리코, 카즈미에게 맡기는 것이다. 타시로는 다른 방법이 없다며 이 작전을 받아들인다. 그리고..



- 승리 조건: 엑세리온을 지정된 위치로 이동, 적의 전멸
- 패배 조건: 엑세리온 또는 마크로스의 격구

동장유닛

- 아군 승격: 노리코(버스터머신 1호), 카즈미(버스터머신 2호), 엑세리온(무인) -- 5번 패 타시로
- 적 유닛: 우주괴수 혼합형×8, 고수형×9, 병대×15
- 아군 중원: 7번 패 A지점에서 그랑폰(슈우), 마크로스(글로벌) 외 11기
- 적 중원: 건버스터 합체와 동시에 B지점에서 상륙형×3



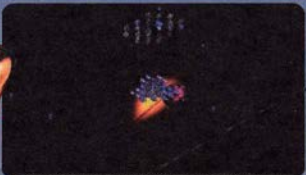
**공략** 건버스터가 아닌 버스터어선으로 시작한다. 처음에 접근해오는 병대들은 버스터어선으로도 충분히 상대할 수 있으므로 HP를 믿고 반격으로 적을 없애지. 5턴 후에 건버스터로 합체하므로 그때까지만 버티면 된다. 그와 동시에 적의 증대가 나오는데 이들은 엑세리온을 노린다. 아무도 안 한 것 같은 엑세리온은 사실 타시로가 타고 있었다. 이때부터 엑세리온의 조치가 가능해진다. 그 후에는 엑세리온을 지정된 위치에 이동시키면 되는데, 그곳을 막고있는 우주괴수들은 지금까지의 적들보다 훨씬 강력하다. 이곳이 마지막으로 온은 언어밖에 쓸 곳이 없으니, 레벨을 올릴 것이 아니면 그냥 무사하고 자-키지 길을 막고 있는 혼합형 물만 없애면 되는데, 그 둘을 없앤 후 엑세리온의 아-네일 컨슬러와 칠패를 이용해 예민 방어를 하여 자-키지 한다. 우주괴수들을 없애고 싶다면, 가장 가까이 있는 아군을 공격하는 것을 이용해 파괴율이 높은 유닛을 미끼로 사용할 수도 있다. 또한 우주괴수들은 HP회복이 있으므로 하나씩 집중공격을 해서 없애자.

**공략** 수많은 우주괴수들, 그 사이에 에어로제이터의 기체가 나타난다. 그것은 바로 유제스. 그는 우수는 일그렘과 같이 만든 티틀러 살린더에 의해 다른 우주로 보내졌던 것이다. 그곳에 가면 다시 이쪽으로 나오는 일은 할 수 없다고 하는데, 유제스는 나오지 않았는가. 그리고 유제스는 론드벨과 SDF를 남겨주면 좋지 않다고 론드벨을 도발한다. 그리고 그 도발에 걸려드는 론드벨을 보며 그렇게 하면 자신의 계획대로 되는 것이라고 생각한다.

우주괴수들의 숫자도 많아졌고 가기메다가 이전보다 더 강한 우주괴수가 있다. 합체괴수에게 공격당하면 일격에 격추될 수도 있다. 미리 HP와 장갑을 높이는 강화파츠를 장착했다면 큰 문제는 없지만, 공격받았을 때 무늬 때문에 집중공격을 받기가 매우 쉽다. 우주괴수들은 가장 가까이 있는 적을 공격하므로 미끼를 이용할 수도 있다. 배아이가 뛰어난 예비의 장갑을 높여주고 방어를 한다거나, 사이즈가 작은 발키리의 운동성을 높여준 후에 회피를 하는 것 등으로, 반격하지 않도록 하여 유제스를 포함한 적들을 물리치고 엑세리온을 지정된 위치로 이동시키자. 엑세리온이 지정된 위치로 돌아간 후 공격받는 것에 대비해 어느 정도의 적은 없애거나 타시로의 SP를 아껴, 후에 근성파 칠패를 계속 사용하면 무사히 탈출할 수 있다.



▲5턴 내로 탈출해야 한다



- 승리 조건: 지정된 위치로 엑세리온을 이동시킨 후 5턴내에 건 유닛 퇴각
- 패배 조건: 엑세리온 또는 머크로스의 격추, 어군의 전멸

**항상유닛** ●**아군 승격:** 엑세리온(타시로), 진함 1척 외 20기  
●**적 유닛:** 안티노바(유제스), 우주괴수 합체수×7, 혼합형×11, 고속형×3, 상륙형×4

결국 타시로의 희생으로 엑세리온은 무사히 복수할 수 있게 된다. 그리고 머크로스는 이 지역을 탈출하지만, 갑자기 공간전이장치에 문제가 발생한다. 그렇게 해서 도착한 곳은 보통의 공간이 아니었다. 그리고 나타나는 에어로제이터들...

리오데카이는 론드벨을 기다리고 있었던 것이다. 그는 자신의 예상대로 STMC를 전멸시켰지만 론드벨에게 마지막 선례의 기회를 준다. 당연한 거절하는 론드벨 때문에 그는 그렇다면 그 힘으로 재국을 쓰러뜨리고 은하계의 새로운 질서를 만들라고 하며, 그것이 절대적인 힘을 가진 자의 숙명이라고 한다. 그리고 론드벨은 종주적인 신념이 없다고 말하며, 그런 면에서 볼 때 지금까지 싸워왔던 티란츠, 휴피트리안, 네오자온 등보다 론드벨이 훨씬 위험한 존재라고 한다. 그리고 STMC가 제국이 아닌 지구를 노린 것도 그러한 이유 때문이라고 한다. 그리고 이제 최후의 싸움...

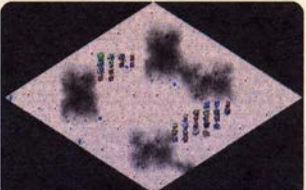
**공략** 드디어 최후의 결전이다. 처음에 접근해오는 빅가부다들은 명중, 회피가 낮은 편이지만 공격범위가 넓으므로 상당히 귀찮다. 헬모츠의 공격범위 안에 들어가지 않도록 주의하여 상대하자. 헬모츠의 공격 범위는 11칸으로, 리오데카이가 2회 행동을 하기 때문에 반격 불가능한 곳에서 잊게된다면 매우 곤란하다. 나머지 적들을 모두 없앤 후에 마지막으로 헬모츠를 공격하자. 아무리 리오데카이가 뛰어나도 결국은 진함이므로, 집중만 사용해도 전부 파멸 수 있다. 다만 HP회복 능력이 있어 한 번에 약 20000의 HP가 회복되므로 한 번에 집중공격을 해 물리쳐야 한다. 헬모츠를 없애도 즈필드가 나오니, 너무 SP를 낭비하지 말고 싸우자. 격려를 이용해 기력을 올린 후에 시작하면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다.



▲시실 리오데카이는 왜가르뜨에 합승?



▲자것이 즈필드 크로스할



- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 머크로스 또는 모담의 격추, 어군의 전멸

**항상유닛** ●**아군 승격:** 머크로스(글로반), 진함 1척 외 20기  
●**적 유닛:** 헬모츠(리오데카이), 오메가나(오메가), 안티노바×4, 빅가부다×6  
●**적 증형:** 헬모츠를 격추하면 리오데카이가 즈필드를 타고 등장



▲림프병이! 사이닝~ 이 어니과~

젤모즈를 이긴 콘드블, 하지만 리오데카이는 아직도 여유롭다. 신의 모습을 보여주다가도 단 1기로 엘트라의 함대를 전멸시킨 강력이라는 콘드블을 타고 등장한다. 그것은 콘드블의 여러 기체를과 달은 형태이다. 다른 기체의 데이터를 이용해 마치 진화를 하듯 변화하는 최강의 기체 콘드블. 그 콘드블의 의 싸움이 이제 시작되는 것이다.

리오데카이의 콘드블을 무찌르면 모든 적이 사라지며, 드디어 진정한 광화가 돌아온... 것처럼 보이지만, 슈우는 아직 진정한 적이 남아있다고 한다. 그리고 그와 함께 나타나는 검은색의 유제스는 매우 강력하고, 게다가 리오데카이는 20%인 13000의 데이지를 받아도 바로 회복해버린다. 회복은 4회까지 히프를 일단 15000정도의 데이지를 줄 수 있는 공격으로 한 번씩 공격해 HP를 회복하게 하지(반독일인 필수), 아니면 혼을 사출한 후 한 번의 공격으로 각주해도 좋다. 리오데카이는 자력이 있으므로 마지못하는 한 번에 강한 공격으로 끝내도록 하자. 또한 리오데카이는 같이 아니므로 SP를 너무 낭비하면 안 된다.

리오데카이의 콘드블은 무찌르면 모든 적이 사라지며, 드디어 진정한 광화가 돌아온... 것처럼 보이지만, 슈우는 아직 진정한 적이 남아있다고 한다. 그리고 그와 함께 나타나는 검은색의 유제스는 매우 강력하고, 게다가 리오데카이는 20%인 13000의 데이지를 받아도 바로 회복해버린다. 회복은 4회까지 히프를 일단 15000정도의 데이지를 줄 수 있는 공격으로 한 번씩 공격해 HP를 회복하게 하지(반독일인 필수), 아니면 혼을 사출한 후 한 번의 공격으로 각주해도 좋다. 리오데카이는 자력이 있으므로 마지못하는 한 번에 강한 공격으로 끝내도록 하자. 또한 리오데카이는 같이 아니므로 SP를 너무 낭비하면 안 된다.

일으켰으며 또한 순도 체공을 바이스몬볼에 보내 오라클러를 만들게 한 것도 유제스가 한 일이었다. 아가마를 바이스몬볼로 보낸 것도 물론 유제스이다. 가기에 네르트의 견도에게 사해로서의 해독방법을 가르쳐 주었다고 한다. 그는 자신의 최신크의 행동으로 최대의 효과를 남겨 한 것이라며, 현재 의 결과는 지구인의 의지로 만들어야 한다고 한다. 그리고 그는 코스모스(이탈리아) 시스템을 완성시켜 제국의 질서를 파괴하고 있다고 한다.

유제스는 슈우는 이용했던 소재를 중에서 가장 우수했으며, 슈우의 덕택으로 자신의 계획이 완성에 가깝게 된 것이라고 한다. 그리고 슈우는 이용당하고 있다는 것을 알고 역으로 유제스를 이용하려고 한 것이다. 슈우는 자신을 이용한 것을 용서할 수 없으며 유제스의 목숨으로 그 대가를 치르게 하겠다고 한다. 유제스는 류세이를 향해 아직 인종학 만한 수준이 되지 못한다고 류세이의 힘을 축진시켜 소재를 준비했다고 한다. 그리고 그 소재는 검은 바로 임그렘. 임그렘은 유제스에서 벗어날 수는 없었던 것이다. 류세이는 임그렘을 다시 한 번 믿고 그것을 사용해 HP회복 없이 이길 수도 있다. 또한 유제스의 초기 기체가 13000으로 진화이나 활약을 사용해 기력을 낮추면 본신을 사용하게 된다.

이제 모든 악의 침입인 유제스를 물리치는 일만이 남아있다. 유제스와 리오데카이는 모두 2회 행동을 할때만 악의 적인 리오데카이를 물리쳤다(원(원)등)이므로 상당히 곤란하다. 유제스는 콘드블보다 더 강하고 분신까지 지기 때문에 리오데카이가 때보다 더 고전할 것이다. 리오데카이가 마한가지로 4번까지 HP를 회복하므로 약한 공격(10000이던 충분히 강한 것인데...)으로 HP를 회복하게 한 후 공격하자. 물론 한 번에 6000 이상의 데이지를 줄 수 있도록 그것을 사용해 HP회복 없이 이길 수도 있다. 또한 유제스의 초기 기체가 13000으로 진화이나 활약을 사용해 기력을 낮추면 본신을 사용하게 된다.

유제스는 류세이를 선택할 수 있다. 선택하면 그는 어군이 되어, 동시에 그와 아스트라-라진도 사용할 수 있게 된다. 아스트라-라진은 HP가 높고 회복능력이 있어 방패로 사용하기에 매우 좋다. 그는 선택했을 때의 대사는 슈위의 어록적인 이야기로 그 기밀과 직정적인 관계는 없다. 말하자면 광고... 궁극적인 구원책이라는 것이다(-).

유제스를 이기면 그는 아직도 모두 자신의 계획대로 진행되고 있다고 한다. 리오데카이가 함대는 제국의 일부 색채에 지니지 않는다고 지구는 제국에게 위협받지 않도록 관공격당할 것이라고 한다. 그리고 그는 지구인들이 우주의 질서를 파괴하는 것을 지켜보았다고 하며... 반프레스! 후속작을 기다리라고 한다.

## 67-B

## 제 67화 강철의 혼

마크로스는 에어로 제이터에 의해 강제적으로 공간이동을 한다. 그리고 도착한 곳은 뇌형성 주변. 우주괴수가 나타낸 바로 그곳이다. 그렇다면 역색리온은? 하지만 이런 것들을 생각할 틈도 없이 우주괴수들은 마크로스를 노리고 둘러싸고온다.

※지도는 '이 별의 내일을 위해,의 2번째와 동일하다.

### 공격

적의 숫자가 적고 역색리온, 간버스터의 초기위치가 다르며 유제스가 나오지 않는 것을 제외하면 '이 별의 내일을 위해,의 2번째와 동일하다. 야근 진화의 기력이 15000으로 쉽게 물리칠 수 있다. 물리치 후 영의 끝으로 가서 탈출해야 하는 것은 마찬가지로. 이후 스토리의 진행은 '이 별의 내일을 위해,와 같다.

※ 지도는 '이 별의 내일을 위해,의 3번째와 동일하다.

### 공격

적의 숫자가 '이 별의 내일을 위해,보다는 많지만 야근 진화의 기력이 15000으로 어렵지 않게 물리칠 수 있다. 콘드블을 물리치면 모든 적이 퇴각하고 유제스가 등장한다. 이때의 대사는 '이 별의 내일을 위해,와 같다. 유제스와 같이 등장하는 리오데카이의 콘드블도 2다이며, 그리고 야근 증진으로 슈우가 등장하는 점이 다르다. 모든 슈우의 진화를 사용하면 유제스는 본신을 사용할 수 없으므로 이를 이용하면 쉽게 물리칠 수 있다. 물론 4회의 HP회복을 넘기기 위해 약한 공격을 사용해야 한다.

- 승리 조건: 적명 위쪽 역색리온을 애프터진 후 5턴 내게 진 유서 제거
- 패배 조건: 역색리온 또는 마크로스의 경우, 어군의 진멸

### 동맹유무

- **이온 총력**: A지점에서 간버스터(노리크)
- **적 유서**: 우주괴수×6, 혼합형×10, 고속형×2, 삼형×5
- **이온 증원**: 2턴 제 A지점에서 역색리온(다시), 3턴 제 B지점에서 마크로스(글로벌)의 18기
- **적 증원**: 역색리온 동장과 동시에 바로 위에서 삼형×3, 적을 일정 이상 없앨 때마다 혼합형×1, 삼형×4 등장

- 승리 조건: 적의 진멸
- 패배 조건: 마크로스 또는 맞담의 경우, 어군의 진멸

### 동맹유무

- **이온 총력**: 마크로스(글로벌), 진화 1회 및 20기
- **적 유서**: 리오데카이(엘모즈), 오라카(오라카), 예제카(예제카)×6, 엔타레×4, 핵기부다×6
- **적 증원**: 엘모즈를 격추하면 리오데카이가 콘드블을 타고 등장

유제스를 물리치면 드디어 대담의 엔딩! 하지만 사실 '이 별의 내일을 위해,를 통과하면 내에 비하 매우 많다. 콘드블 대담들의 그 후 이야기가 나오지 않는 것이다. 만약 이곳으로 왔던 순도도를 물리는 방향으로 다시 플레이하자.